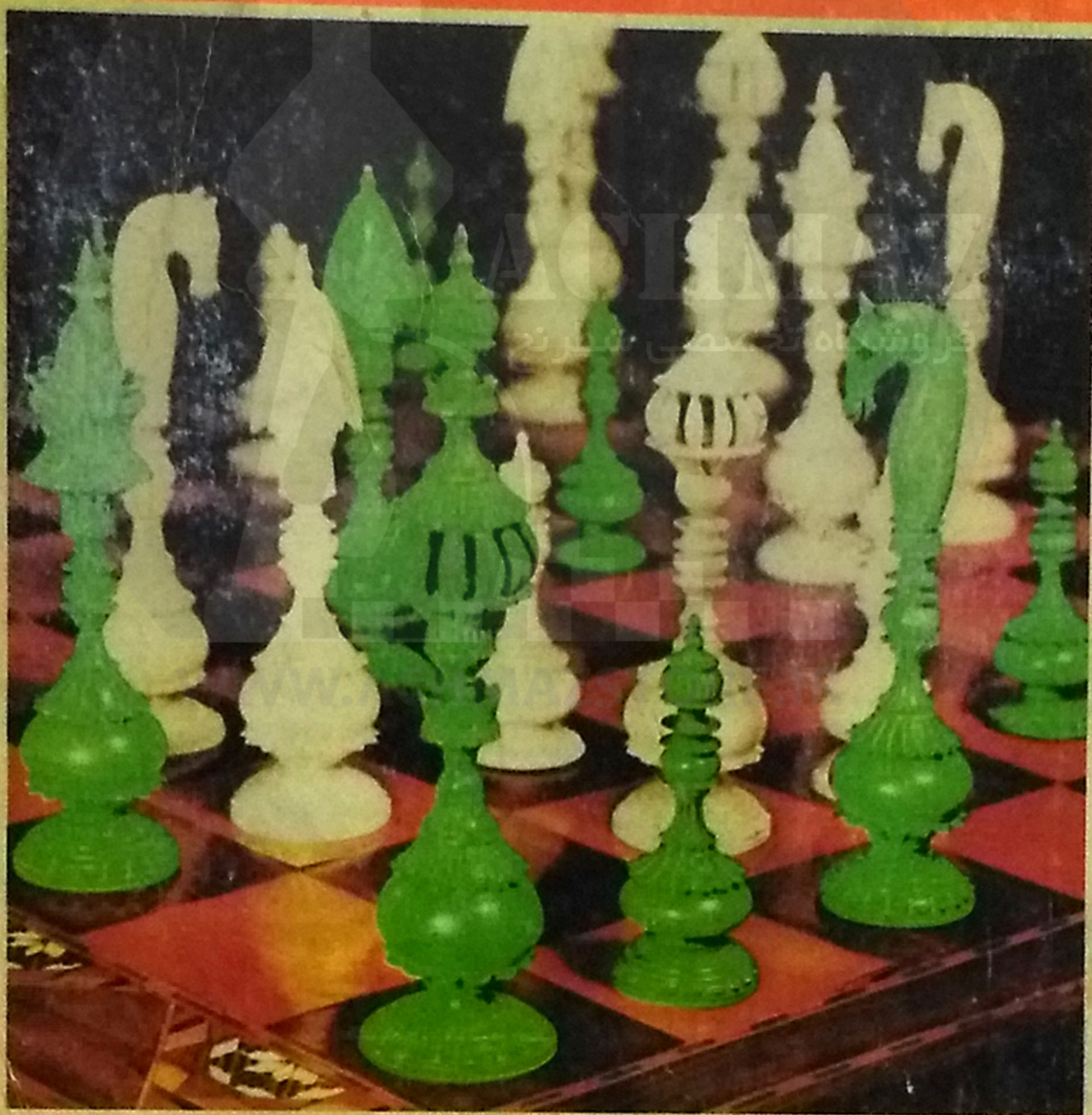


# مکتب شطرنج

## گاری کاسپارف

ترجمه: جلیل نعمت آبادی

میکائیل صحافی





نشر ثنا - تبریز سه راه فردوسی تلفن ۵۵۰۶۰

---

مکتب شطرنج کاسپاروف

ترجمه : میکائیل صحافی - جلیل نعمت آبادی

فیلم و زینک : تصویر طرنج

چاپ دوم ۱۳۷۵ (اول برای ناشر)

چاپخانه سهند تبریز

تعداد : ۵۰۰۰ جلد

قیمت : ۵۵۰۰ ریال

کلیه حقوق محفوظ است .

این کتاب با استفاده از کاغذ حمایتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

چاپ شده است .







# مکتب شطرنج

## گاری کاسپاروف

(قهرمان شطرنج جهان)

ترجمه:

فروشگاه ابراهیم صحافی - جلیل نعمت آبادی

WWW.ACHMAZSTORE.IR

انتشارات مهران (آذریویا)

تبریز - بهار ۱۳۷۰



این کتاب ترجمه‌ای است از:

Kasparov Teaches Chess



WWW.ACHMAZSTORE.IR

(لوگو: T3) شماره تماس: ۰۲۱-۸۸۸۸۸۸۸۸

۰۲۱-۸۸۸۸۸۸۸۸



# فهرست مطالب

| صفحه | عنوان                                             |
|------|---------------------------------------------------|
| ۴    | علامات اختصاری                                    |
| ۵    | پیشگفتار ناشر انگلیسی                             |
| ۷    | مقدمه                                             |
| ۲۱   | درس اول: چرا شطرنج را مطالعه می کنیم              |
| ۲۶   | درس دوم: ایده ها و تکنیک ها                       |
| ۳۴   | درس سوم: تناسب نیروها                             |
| ۴۳   | درس چهارم: اهمیت مرکز                             |
| ۵۵   | درس پنجم: فضا را چگونه بدست آوریم                 |
| ۶۴   | درس ششم: سازمان پیاده ها                          |
| ۷۴   | درس هفتم: پویایی و ابتکار                         |
| ۸۳   | درس هشتم: اجتناب از حوادث بد در شروع بازی         |
| ۹۲   | درس نهم: مسامحه های اصلی در شروع بازی             |
| ۱۰۳  | درس دهم: هدف از گشایش بازی                        |
| ۱۱۳  | درس یازدهم: انتخاب شروع بازی                      |
| ۱۲۶  | درس دوازدهم: هنر طراحی                            |
| ۱۳۶  | درس سیزدهم: ادامه های جبری                        |
| ۱۴۳  | درس چهاردهم: قربانی های وزیر                      |
| ۱۵۲  | درس پانزدهم: تدابیر تاکتیکی                       |
| ۱۶۲  | درس شانزدهم: آخر بازی                             |
| ۱۷۱  | درس هفدهم: شیوه های حمله                          |
| ۱۸۱  | درس هیجدهم: حمله یا دفاع                          |
| ۱۹۰  | درس نوزدهم: ضد حمله                               |
| ۱۹۸  | درس بیستم: تقابل                                  |
| ۲۰۷  | درس بیست و یکم: حمله در آخر بازی                  |
| ۲۱۷  | درس بیست و دوم: استحکامات در صفحه شطرنج           |
| ۲۲۷  | درس بیست و سوم: زیبایی شطرنج                      |
| ۲۳۸  | درس بیست و چهارم: در صرفی وقت مضایقه نداشته باشید |



## علامات اختصاری

|   |                      |
|---|----------------------|
| K | شاه به علامت اختصاری |
| Q | « وزیر «             |
| R | « رخ «               |
| B | « فیل «              |
| N | « اسب «              |
| P | « پیاده «            |

علامت اختصاری پیاده معمولاً بکار برده نمی شود

\*\*\*

|    |                        |
|----|------------------------|
| +  | کیش                    |
| ++ | کیش دو بل              |
| !  | حرکت خوب               |
| !! | حرکت خیلی خوب می شطرنج |
| ?  | حرکت ضعیف (یا اشتباه)  |
| ?? | اشتباه جدی             |
| !? | حرکت جالب              |
| ?! | حرکت مشکوک             |
| x  | گرفتن یا کشتن          |

WWW.ACHMAZSTORE.IR



## پیشگفتار ناشر انگلیسی

در دو سال اخیر نشریه « ورزش در اتحاد شوروی » که به زبان انگلیسی منتشر می شود ۲۴ درس از بازی شطرنج به زبان ساده ارائه داد، که مسائل شروع بازی، میانه بازی و آخر بازی، و هم چنین واریانت های برجسته تمام سطوح بازی را در بر می گرفت.

این سری مقالات که تراوش اندیشه گاری کاسپاروف بود « مکتب شطرنج » نام گرفت و انتشارات B.T. Bats Ford مفتخر است که این دروس را به شکل کتابی منتشر می نماید.

گاری کاسپاروف، قهرمان جهان، در ۱۳ آوریل ۱۹۶۳ در باکو متولد گردید و در مسابقات قهرمانی ۱۹۸۰ به مقام قهرمانی دست یافت. وی هم چنین به عنوان عضوی از تیم اتحاد شوروی در مسابقات المپیاد جهانی ۱۹۸۰ و ۱۹۸۲ و در مسابقات ۱۹۸۰ و ۱۹۸۳ قهرمانی اروپا، برنده مدال طلا گردید.

گاری کاسپاروف، دوبار با آناتولی کارپف، دارنده عنوان قهرمانی ۸۰-۱۹۷۵، به طور رسمی به مبارزه نشست. دور اول پس از برگزاری رکورد ۴۸ بازی، در حالی که گاری ۵ بر ۳ از حریف عقب تر بود،

---

۱- واریانت : حرکات سفید و سیاه را که با یک رشته حرکات متوالی بایکدیگر مربوط باشند واریانت می نامند.



بی نتیجه ماند و دور دوم بازیها به سال ۱۹۸۵، که یکی از بزرگترین روپاروئی‌های قهرمانی جهان بود با پیروزی ۵ بر ۳ گاری، و شانزده تساوی به بار نشست.

او برندهٔ اسکار بهترین شطرنج‌باز سالهای ۱۹۸۲ و ۱۹۸۳ و ۱۹۸۵ بود.

گاری کاسپاروف کاوشگر عمیق استراتژی و تاکتیک شروع و میانه و آخر بازی است. او نمونه‌هایی از برجسته‌ترین شاهکارهای بازی‌های جهانی را در زمینهٔ به پایان بردن، شروع بازی و ترکیب<sup>۱</sup> و سایر مسائل بازی ارائه می‌دهد. ما امیدواریم که توصیه‌های مشهورترین والامقام شطرنج جهان دیدگاه شطرنج ما را گسترش داده، اشتیاق ما را فزونتر کرده و اندیشهٔ ما را هرچه تیزتر نماید.

آر - جی - وید  
لندن ۱۹۸۶

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

---

ترکیب: عبارت است از فعالیت هماهنگ چندین سوار، به شکل واریانت تحمیلی توأم با قربانی، که در نتیجهٔ آن شطرنج‌باز در نظر دارد سودی را حاصل کند.



## مقدمه متر ۴۳

تاچه بازی رخ نماید پیدای خواهم راند  
هر صده شطرنج دندان را مجال شاه نیست  
(حافظ)

از میان دهها و شاید صدها بازی و سرگرمی که در طول تاریخ از طرف مانهای مختلف ابداع و به بشریت ارائه گردیده است تنها شطرنج اقبال آنرا یافته که نه تنها از ورای قرن‌ها، دوام و استحکام خود را حفظ نماید بلکه قادر گردیده است که به کلیه موانع فائق آمده و از مرزهای تمام کشورها عبور کرده و به یکت پدید بین المللی تبدیل گردد. حتی در جهان کنونی نیز که با انقلاب الکترونیک امکانات بشری برای ارائه انواع بازیها و سرگرمی‌ها و ورزش‌های گوناگون چه فکری و چه جسمی بیش از پیش گسترش یافته است، شطرنج توانسته همچنان اهمیت خود را حفظ نموده و هر روز نیز هواداران بیشتری در میان جوامع گوناگون بشری برای خود دست و پا کند.

چرا چنین مسئله‌ای رخ داده است؟ ریشه این تحرك و اقبال و این استقبال و هواداری را در چه باید جستجو کرد؟ در تصادف و خوش شانس یا اتفاقات و حوادث مناسب؟ اگر هم این مسائل در اعتلا و گسترش شطرنج نقش مؤثری داشته باشند باید ریشه مسئله را در درون



شطرنج و در روابط بسیار منطقی که بین مهره‌های آن برقرار است جستجو نمود. این پدیده که بی‌شک از تراوش پاکترین قطرات فرهنگ بشری طی قرن‌ها شکل گرفته است مقبولیت خود را مدیون انعکاس زندگی انسانی است. روابط مهره‌های شطرنج در حقیقت شکل ساده شده و گاهی دلیلی شده روابط انسانی است.

بدون تردید، تاریخ زندگی انسان و جوامع بشری، پیوسته‌پراز مبارزات ریز و درشت، درگیری‌های کوچک و بزرگ و حوادث مختلف بوده، که از برخورد انسان با جامعه و طبیعت ناشی شده است. طبیعتاً، انسان، در برخورد با این موانع ابتکاراتی اندیشیده و برای بهبود و سامان بخشیدن به اوضاع اجتماعی آیین‌های گوناگونی را ابداع نموده است. شطرنج انعکاس بسیار منطقی و دل‌انگیز این تطور تاریخی است که پیروزی‌ها، شکست‌ها، حیل‌گری‌ها و تدابیر گوناگون آن خود به خود بیان‌گر این سیر مبارزاتی می‌باشد.

اما نکته جالب در عرصه شطرنج، تساوی قوای طرفین و شکل انسانی مبارزه در آن است که از روابط پرنشیب و فراز جامعه، که اغلب با قلدر منشی، زورگویی، نامردمی، حق‌کشی، هوشیگری و زبان بازی همراه است، بدور می‌باشد.

در حقیقت شطرنج بازگوکننده خط اصلی مبارزات انسانی در طول تاریخ بوده و منطق پولادین درونی آن بازگوکننده برخورداندیشه‌ها و تفکرات مختلف می‌باشد. گاری کاسپاروف قهرمان فعلی شطرنج جهان علاوه بر قهرمانی، تحلیل دقیق و ژرفی از ماهیت شطرنج ارائه



نموده است. او راز این حیات جاودانه شطرنج را در بطن خود شطرنج دانسته و آنرا از سه بعد ورزش، هنر و علم تفکر منطقی، قابل بررسی دانسته است.

او معتقد است؛ اولاً شطرنج بازاری که در مسابقات قهرمانی شرکت می کنند برای برنده شدن مبارزه می کنند و چنین بازیهایی نیروی اراده را دگرگون و آنرا قدرتمندتر می نماید و این جنبه ورزشی شطرنج است. از سوی دیگر اعجاب انگیز بودن زیبایی ترکیبات و منطق دل انگیز قربانی ها که با وجد درونی و انبساط خاطر همراه است، بی چون و چرا حکایت از این دارد که شطرنج یک هنر است.

از طرف دیگر افراد زیادی هستند که شبهای طولانی را صرف حل یک مسئله و یا یک معمای شطرنج می نمایند و برای چنین افرادی به حق شطرنج یک علم تفکر منطقی است.

شطرنج عمری طولانی دارد و این عمق و اعتلا در آن به یکباره حاصل نگردیده و روندی کند و خاص داشته است. شطرنج در دربار پادشاهان هندی و ایرانی و عرب یک نوع بازی و سرگرمی و وسیله برخورد اندیشه افراد خاصی بوده است در قرون وسطی در اروپا بخشی از نبرد شوالیه ها محسوب می شده و تنها در قرون ۱۹ و ۲۰ است که شطرنج در میان عموم مردم رواج می یابد و راهی قهوه خانه ها و محافل عموم مردم می شود و همین روند تا تبدیل آن به یک ورزش جهانی و ظهور نوابغی در این زمینه ادامه می یابد. امروزه تنها در اتحاد شوروی بیش از چهار میلیون و دویست هزار نفر و در اروپا بیش از سه میلیون و هفتصد هزار نفر به این بازی اشتغال دارند و هر روز نیز بر تعداد این



دوستان و ورزشکاران افزوده می شود. خوشبختانه در کشور ما نیز پس از وقفه ای کوتاه شطرنج دارد راه خود را در بین جوانان و دوستان و دوستان می گشاید و وظیفه دست اندرکاران است که با بهره گیری از این فرصت، هم برای تحکیم موقعیت این ورزش فکری و اعتلای آن استفاده نمایند و هم شطرنج را وسیله ای قرار دهند که جوانان با استقبال از آن بتوانند از انحرافات مختلفی که بعضی از سرگرمی های مضر به وجود می آورند، مصون بمانند. ضمناً باید یادآوری نمود که تبلیغ و گسترش این ورزش در خانواده ها گذشته از تقویت ذهن کودکان، آنها را در برخورد با واقعیتهای، منطقی بار آورده و از پندارگرایی و تخیل پردازی های غیر واقعی دورنگه می دارد.

هرچند در این مختصر مجال پرداختن به تاریخ شطرنج نیست ولی بد نیست در این رابطه نیز به نکاتی چند اشاره گردد. بدیهی است، هر شطرنج بازی لحظاتی از خود می پرسد که شطرنج چگونه، در کجا و کی و توسط چه کسی به وجود آمده است؟

متأسفانه علیرغم این پرسش همگانی به هیچیک از سؤالات فوق جواب قانع کننده و صریحی وجود ندارد. هرچند اکثر مورخین این رشته عمری یک هزار و پانصد ساله برای این ورزش فکری در نظر می گیرند، ولی این تاریخ قطعیت ندارد و هستند مورخینی که پیدایش شطرنج را پنج یا شش هزار سال پیش تخمین می زنند. در مورد محل پیدایش آن نیز اتفاق نظر وجود ندارد و گاهی هند یا مصر و گاهی چین یا ایران مهد اصلی شطرنج تلقی می شود و گاهی نیز بابلی ها و یهودی ها را بوجود آورنده آن می دانند ولی برای هیچیک از این



ادعاها اسناد و شواهد محکم و مستدل تاریخی وجود ندارد. اما با قاطعیت می‌توان گفت در سده ششم میلادی این بازی در هندوستان رواج داشته و در همان زمان یعنی در دوره ساسانیان، به ایران نیز راه یافته است.

در مورد تاریخ شطرنج در ایران باید خاطر نشان نمود که به وجود و ظهور و گسترش شطرنج در ایران در عصر ساسانی، در دو اثر مهم تاریخی اشاره‌هایی رفته است. اول کارنامه اردشیر بابکان که در آن اشاره شده که اردشیر، بنیان‌گذار سلسله ساسانی شطرنج بساز ماهری بوده است. این اثر ثابت می‌کند که هر چند ادعای شطرنج بازی اردشیر نیز واقعیت نداشته باشد بی‌شک شطرنج در زمان ساسانیان در ایران رایج بوده است.

اثر دوم شترنگ‌نامه یا چترنگ‌نامه است که پیدایش شطرنج و ابداع نرد را در زمان ساسانیان شرح می‌دهد. بزرگمهر حکیم بعنوان یک قهرمان ایرانی در همین کتاب معرفی می‌شود و همین اثر بعدها توسط فردوسی، حماسه‌سرای نامی ایران، با سایر اسناد و مدارک درهم می‌آمیزد و صفحاتی از شاهنامه را به خود اختصاص می‌دهد.

علاوه بر اسناد فوق، در اطراف پیدایش و گسترش شطرنج‌ها له‌ای از روایت‌ها و افسانه‌ها نیز ایجاد شده که همواره با رمز و راز خاصی همراه بوده است. این روایات و افسانه‌ها نیز خود در اهمیت و حتی نوعی نگرش با احترام به شطرنج نقش بسزائی داشته است. از جمله این روایات باید به روایتی اشاره کرد که ابداع شطرنج را به حکیمی در هندوستان نسبت می‌دهد که در زمان سلطانی مستبد می‌زیسته و کسی را جرأت نبوده



است، که سلطان را به کوچکترین حقیقت مسلم آگاه سازد، این حکیم با ابداع شطرنج و اهداء آن به شاه مستبد اهمیت اطرافیان را به او ثابت می‌کند و جالب اینکه شاه متوجه قضیه شده و در صدد دادن پاداش به حکیم برمی‌آید. این نحوه پاداش که بخشی از رمز و راز یاد شده را در بر می‌گیرد و در اکثر روایات نیز به شکلی بدان اشاره رفته است در حقیقت نشانگر اهمیت شطرنج از سویی و پی بردن پیشینیان به راز تصاعد هندسی از سوی دیگر را نشان می‌دهد. منظور آن که حکیم تقاضا می‌کند بعنوان پاداش مقداری گندم به او اعطا شود و در تعیین مقدار آن از شصت و چهار خانه صفحه شطرنج استفاده گردد به این ترتیب که در خانه اول یک دانه و در خانه دوم دو و در خانه سوم، چهار و در خانه چهارم، هشت و بدین شکل در هر خانه بعدی دو برابر خانه قبلی گندم گذاشته شود و در آخر مجموع گندمها بدو پرداخت شود. هر چند خاطر شاه در ابتدا از حقیر بودن هدیه مورد تقاضا تا حدودی آزرده می‌گردد ولی بعداً معلوم می‌شود که نه تنها کلیه گندمهای قلمرو او بلکه تمام گندم جهان نیز برای تقاضای حکیم کفاف نمی‌دهد. بعدها جهت محاسبه این گندمها دانشمندان زیادی اقدام نمودند، از جمله ابوریحان بیرونی نیز سعی در محاسبه آن داشته است، عدد حاصل یک عدد بیست رقمی و مقدار گندم یاد شده محصول کلیه اراضی جهان را در طول هشت سال در برمی‌گیرد، به قولی دیگر جهت حمل این مقدار گندم ۶۲۸ میلیارد گاری چهار اسبه مورد نیاز است! همین روایات و افسانه‌ها توانسته است شطرنج را که خود یک پدیده شگرفی است با هاله‌ای جادویی بپوشاند و شرایطی پدید آورد که کلیه بزرگان عصر در زمینه شعر و ادب و دانش خود را موظف بدانند که



در آثار خود اشاره ای نیز به شطرنج داشته باشند. از جمله این بزرگان چنانکه اشاره رفت حکیم ابوالقاسم فردوسی است که اسناد تاریخی را با روایاتی چند درهم آمیخته و داستانهای شیرینی راجع به شطرنج در شاهنامه منعکس ساخته است. از جمله این داستانها، داستانی است که در آن ابداع شطرنج به حکمائی نسبت داده می شود که در عصر آنها کار دوبرادر بر سر تصاحب تاج و تخت به جنگی خونین کشیده می شود و سرانجام یکی از مدعیان به دست برادر خود کشته می شود مادر از شنیدن خبر کشته شدن فرزندش بدست فرزند دیگر دچار اندوهی سخت شده و مریض می شود تا سرانجام دانایان با نشان دادن شطرنج به مادر و اشاره به این که دو پادشاه در اقلیمی نگنجند و اجباراً یکی باید زنده بماند، مادر را درمان می کنند.

ولی دلکش ترین داستان شاهنامه در مورد شطرنج، داستانی است بانام « اندر فرستادن رأی هند شطرنج را نزد نوشین روان » که حکایت از فرستادن هزار بار شتر هدیه توسط پادشاه هند، به دربار اتوشیروان، شاهنشاه ایران می کند و از جمله این هدایا شطرنج است. در اهمیت شطرنج همین بس که فردوسی، نامی از دیگر هدایا به میان نیاورده و از میان آنها تنها شطرنج را برجسته می کند.

همراه شطرنج پیغامی است بدین مضمون:

|                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| کسی کو به دانش برد رنج بیش | به فرمای تا تخت شطرنج پیش     |
| نهند و زهر گونه رأی آورند  | که این نغز بازی به جای آورند  |
| بدانند هر مهره ای را بنام  | که چون راند بایدش و خانه کدام |
| پیاده بدانند و پیل و سپاه  | رخ و اسب و رفتار فرزین و شاه  |



و در ادامه پیغام چنین شرط می کنند که: اگر نامداران ایران از این بازی سر در آورند، همان باج و خراج مقرر را به بارگاه شاهنشاه می فرستیم، اما اگر از عهده درك و حل آن بر نیایند گذشته از آنکه نباید باج از ما بخواهند بلکه باید به پرداخت آن به ما نیز تن در دهند چرا که در عرصه دانش از ما شکست خورده اند و دانش برتر از هر چیز است. انوشیروان یک هفته وقت می خواهد و همه اطرافیان را جمع و راز و رمز بازی را از آنها طلب می کند ولی همه از حل آن در می مانند تا اینکه حل مسئله به بوذرجمهر، قهرمان افسانه ای علم و دانش ایران واگذار می گردد و او پس از ملاحظه شطرنج می گوید:

من این نغز بازی به جای آورم  
خرد را برین رهنمای آورم  
و در یک روز و یک شب به رمز و راز بازی پی برده و در حضور انوشیروان و فرستاده پادشاه هندوستان این گونه توضیح می دهد:

|                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| بیاراست دانا یکی رزمگاه     | به قلب اندرون ساخته جای شاه   |
| چپ و راست صف بر کشیده سپاه  | پیاده به پیش اندرون رزم خواه  |
| هشیوار دستور بر دست شاه     | به رزم اندرونش نماینده راه    |
| بیاراسته پیل جنگی دو سوی    | به جنگ اندرون همگنان کرده روی |
| و زو برتر اسپان جنگی بیای   | نشانده بر ایشان دو پاکیزه رای |
| هماورد گشته رخان بر دو روی  | بدست چپ و راست پر خاشجوی      |
| چو بوذرجمهر آن سپه را براند | همه انجمن در شگفتی بماند      |
| غسی شد فرستاده هند سخت      | بماند اندر آن مرد بیدار بخت   |

بوذرجمهر پس از کشف رموز بازی، تخته نرد را که بازی ابداعی خویش است به پادشاه هند هدیه فرستاده و از او کشف رمز آن را



طلب می کند که دانایان هند از حل آن باز می مانند و بدین ترتیب باج و خراج هند به ایران ادامه می یابد. در داستان ها آمده، که انوشیروان در مقابل این خدمت سترگ بوذرجمهر در صدد هدیه ای برمیاید و باز همان داستان گندم تکرار می شود.

پس از فردوسی سایر شعرا و نویسندگان نیز در آثار خود بارها به عناوینی از شطرنج سخن به میان آورده اند، در قابوس نامه تألیف عنصرالمعالی که سفارشات برای بهروزی پسر خویش است توصیه های مختلفی در مورد بهتر بازی کردن شطرنج و رعایت نکات مختلفی در مورد آن به عمل آمده است.

از روایات و افسانه ها که بگذریم، شطرنج از زمان پیدایش تا کنون راهی طولانی پیموده و در بین ملت های مختلف به اشکال گوناگون ظاهر شده و قانون مندی آن نیز تا حدودی تغییر یافته است. مثلاً یکی از اشکال اولیه بازی شطرنج حدود دوهزار سال پیش در ایالت پنجاب و کشمیر رواج داشته که فقط چهار نوع مهره داشته و چهار نفره بازی میشده است و حرکت برحکم طاس انجام می گرفته است. در سده های چهارم و پنجم میلادی در حوالی هند و آسیای میانه و ایران به شکل تکامل یافته تری از شطرنج برمی خوریم که با دو بازیکن انجام می گرفته و به طاس نیز نیازی نبوده است و این را باید گامی بلند به سوی شطرنج امروزی به حساب آورد زیرا هوش و خرد، جایگزین احتمال ناشی از طاس می گردد.

در شکل دیگری از شطرنج می توان به صفحه صدخانه ای شطرنج که به جای  $8 \times 8$  خانه ای  $10 \times 10$  بوده و در بین رخ و اسب مهره دیگری



بنام شیر وجود داشته و هر طرف نیز صاحب ده پیاده بوده است اشاره نمود. این نوع شطرنج در دوران تیمور لنگ به نام شطرنج کبیر معروف بوده است.

در چین نیز نوع دیگری از بازی شطرنج رواج زیادی داشته است. و هم اکنون در ژاپن نوعی از بازی شطرنج که مکررات خاص خود را دارد و به نام « شو گی » معروف است بیش از شطرنج امروزه رواج دارد و همه ساله قهرمان « شو گی »، مثل قهرمان شطرنج معرفی می شود و اهمیت آن برای ژاپنی ها حتی بیش از قهرمان شطرنج است. به هر حال تاریخ و پیدایش و انواع بازی شطرنج هر چه باشد، چیزی که مسلم است این بازی از زمان ساسانیان در ایران رواج داشته و سپس توسط ایرانیان وارد تمدن اسلامی شده و در بسیاری از قلمرو اسلامی انتشار یافته و به صورت یکی از جالب ترین و محبوب ترین بازی های آن زمان در آمده است کتاب هایی در مورد شطرنج در این عصر به زبان عربی تألیف و حتی در زمان مأمون عباسی که گویا شطرنج باز ماهری بوده است مسابقه ای در بین شطرنج بازان معروف بر گزار گردیده است. روایت می کنند که مأمون گفته است: « جای شگفتی است که من می توانم بر این همه سرزمین های گسترده از شرق تا غرب فرمان رانم، اما نمی توانم از عهده سی و دو مهره بر تخته شطرنج بر بیایم. »

همین توجه بیش از حد به شطرنج در تمدن اسلامی است که موجب می شود هارون الرشید خلیفه عباسی در سده دوم هجری شطرنج را جزو هدایا به شارلمانی بفرستد و در هر حال در سده های سوم و چهارم هجری یعنی نهم و دهم میلادی شطرنج از طریق تمدن اسلامی و از راه اسپانیا



به اروپا راه می یابد و به بازی مورد پسند فتودالها تبدیل می شود. اما در اروپا نیز شطرنج تا صدها سال در چنگ فتودالها و خواص، در حصار تنگ دژها اسیر می ماند و پس از قرن شانزدهم میلادی است که بتدریج این حصارها درهم شکسته می شود و شطرنج به میان زادگاه خود یعنی آغوش عموم مردم باز می گردد. البته در این بازگشت نیز شطرنج تغییرات زیادی به خود دیده و قواعد و قوانین آن تکامل یافته است. از آن تاریخ تا اوایل قرن نوزدهم با این که شطرنج از اسارت فتودالها رها شده و به میان مردم راه یافته است ولی هنوز اکثراً روشنفکران در پی آموزش و ادامه آن هستند و نفوذ در بین توده های مردم بکندی انجام می گیرد. اما از اوایل قرن نوزدهم سرعت گسترش و نفوذ آن به شدت افزایش یافته، کلوب های شطرنج در سراسر اروپا دایر می شود و مسابقات بین کلوب ها آغاز می گردد و کتاب های شطرنج یکی پس از دیگری به چاپ رسیده، مجلات شطرنج ظاهر می شوند و اکثر نشریات شروع به باز کردن ستون شطرنج می نمایند. در سال ۱۸۳۰ مسابقاتی بین برجسته ترین شطرنج بازان فرانسه و انگلیس برگزار می شود. عمده ترین مرکز فعالیت شطرنج در این دوره انگلیس و فرانسه و آلمان است. مسابقه ۱۸۶۷ پاریس که در آن جایزه ای معادل پنج هزار فرانک از سوی امپراطور ناپلئون سوم برای برنده مسابقه در نظر گرفته شده بود نشانگر آن است که در این دوره شطرنج توانسته خود را هم سطح سایر ورزش ها در جامعه به قبولاند. در مسابقه وین جایزه توسط امپراطور اتریش اهداء شده و جایزه مسابقه ۱۸۸۳ لندن به شانزده هزار پوند افزایش می یابد. در همین مدت شطرنج در سایر پایتخت های اروپا نیز نفوذ قابل ملاحظه ای



یافته و قطب‌های دیگری در شطرنج قهرمانی از جمله مسکو و پترزبورگ مطرح می‌شوند و دامنه این ورزش به شهرهای آمریکانیز کشیده می‌شود. در چنین گستردگی مناطق و نفوذ در بین اقشار مردم است که بتدریج شطرنج حرفه‌ای و در پی آن ظهور نوابغ شطرنج امکان‌پذیر می‌گردد. تورنمنت‌های زیادی که در دهه اول قرن بیستم در مورد شطرنج برگزار گردید توانست جوانان بسیار با استعدادی را در این زمینه پرورش دهد و زمینه را برای ظهور غول‌های بزرگ‌تر آماده سازد. برق مدال‌ها و بزرگی جوایز نیز در این رابطه تأثیر اساسی داشت. یادآوری نام فروزان‌ترین ستارگان این دوران که تا به امروز نیز بازیهای زیبای آنان در کهنکشان شطرنج پر تو افشانی می‌کند؛ بیجان نخواهد بود. روبینشتاین، اشپیلمان، آندرسن، پائول مورفی، ایوان پتروف و هم‌چنین پنج غول بزرگ که پس از مسابقات ۱۸۹۵-۹۶ پترزبورگ برای اولین بار در تاریخ شطرنج لقب استاد بزرگ را به خود اختصاص دادند عبارت بودند از اشتاینیتس، پیلزبری، تاراش، لاسکر و میخائیل چیگورین آرون نیمزوویچ (۱۸۸۶ - ۱۹۳۵)، ریچارد رتی (۱۸۸۹ - ۱۹۲۹)، خوزه کاپابلانکا (۱۸۸۸ - ۱۹۴۲) و الکساندر آلخین (۱۸۹۲ - ۱۹۴۶)، نسل دوم غول‌های سترگ دنیای شطرنج بودند و با تلاش آنها تئوری شطرنج به جهش بزرگ دیگری نائل آمد.

جنگ اول جهانی کلیه فعالیت‌های ورزشی از جمله شطرنج را تحت تأثیر قرارداد و باعث تأخیر در گسترش آن شد. ولی در سال ۱۹۲۴ برای اولین بار از ترکیب فدراسیون شطرنج پانزده کشور، فدراسیون بین‌المللی شطرنج (فیده) پایه‌گذاری گردیده و گام بزرگ دیگری در



تدوین و گسترش اصول شطرنج برداشته شد. با تحولات عظیمی که در زمینه علوم و تکنولوژی صورت گرفت و تمام عرصه‌های زندگی را دگرگون ساخت شطرنج نیز گام به گام با سایر پدیده‌ها به پیش تاخت و هربار نابغه‌ای سترگ‌تر از قبل پدیدار ساخت، در اینجا است که باید از میخائیل بوتوینیک به عنوان پرنورترین ستاره عالم شطرنج این دوران نام برد، و البته نام بردن کلیه ستارگان این دوره در مجال این سطور نیست.

کتاب حاضر که هم‌اکنون ترجمه آن را در دست دارید متعلق به گاری کاسپاروف آخرین نابغه عالم شطرنج است که بی‌شک مهم‌ترین جوان‌ترین و پیر آوازه‌ترین آن‌ها نیز می‌باشد. او که دارای عنوان قهرمانی جهان بود و اخیراً نیز برای سه سال دیگر این عنوان را از آن خود ساخت قهرمانی ۲۷ ساله است که در باکو پایتخت آذربایجان شوروی متولد و در همان‌جا در کلوپ جوانان باکو شطرنج را آموخت و به تدریج به مدارج بالا صعود کرد. همین مسئله دلیل محکمی است که نه تنها ادعای نظریه پردازانی را که مدعی بودند قهرمانی شطرنج می‌باید در انحصار اقوام غربی باشد بی‌محتوا می‌سازد بلکه جوانان ما را دلگرم می‌نماید و ثابت می‌کند که در صورت تلاش می‌توانند به نتایج دلخواه دست یابند.

گاری کاسپاروف که در حقیقت عصاره تجربه کلیه نوابغ قبلی را در دسترس داشته خود نیز توانسته این تجارب را غنی‌تر سازد و در کتاب حاضر چکیده این تجارب را به نحوی دلپذیر و قابل فهم ارائه نماید. امید است جوانان کشور ما با مراجعه مکرر و مداوم به توصیه‌های



نگاری کاسپاروف، سطح دانش تئوریک خود را ارتقاء داده و در تعالی  
ورزش شطرنج میهن مان نقش شایسته خود را ایفاء نمایند و با کسب  
نتایج قابل توجه در سطح جهان افتخار آفرین کشورمان باشند.

ابراهیم صحافی  
جلیل نعمت آبادی  
۶۹/۱۲/۱۰



**ACHMAZ**

فروشگاه تخصصی شطرنج

[WWW.ACHMAZSTORE.IR](http://WWW.ACHMAZSTORE.IR)





WWW.ACHMAZSTORE.IR

نشر ثقا  
تیریز- ۱۳۷۴