

تئوری آخر بازی شطرنج



مترجم: عباس لطفی

نویسنده: آندره شررون

ای نام تو بهترین سر آغاز
بی نام تو نامه کی کنم باز

تئوری آخر بازی شطرنج

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

نویسنده: آندره شرون

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه و تدوین: عباس لطفی

انتشارات فرزین

۱۳۸۹

سرشناسه : شرون، آندره

Cheron, Andre

عنوان و نام پدیدآور : تئوری آخر بازی شطرنج / نویسنده آندره شرون : ترجمه و تدوین عباس لطفی.

مشخصات نشر : تهران : فرزین، ۱۳۸۹.

مشخصات ظاهری : ۲۹۲ ص.

شابک : ۴۵۰۰۰ ریال : ۵-۱۷-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی : فیپا

یادداشت : عنوان به فرانسه : Nouveau traite complet Dechecs

موضوع : شطرنج--آخر بازی

شناسه افزوده : لطفی، عباس، ۱۳۰۶- مترجم

رده بندی کنگره : ۱۳۸۹ ت ۴ ش ۷ / GV۱۴۵۰

رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲۴

شماره کتابشناسی ملی : ۲۱۳۱۵۷۵



فرزین

انتشارات فرزین

تئوری آخر بازی شطرنج

نویسنده: آندره شرون

ترجمه و تدوین : عباس لطفی

ناظر فنی : بهنام یوسفی

چاپ و صحافی : طیف‌نگار

شمارگان: ۱۵۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول

بها: ۴۵۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-17-5

شابک: ۵-۱۷-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

حق چاپ و تکثیر محفوظ است

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن کتابفروشی: ۰۶ ۴۶ ۲۴ ۰۶ دفتر مرکزی: ۰۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

پیشگفتار

این کتاب برگرفته از کتابهای «خودآموز شطرنج» و «رساله کامل شطرنج - پایان بازی» نوشته آندره شرون فرانسوی محقق بزرگ در زمینه مرحله آخربازی شطرنج است. «خودآموز شطرنج» در طول چند دهه، یکی از بهترین کتابهای آموزش شطرنج در خارج از کشور بوده است و «رساله کامل شطرنج» از معتبرترین کتب آخربازی شطرنج است که آندره شرون پس از ۲۰ سال مطالعه و بررسی تألیفات و منابع گوناگون شطرنج آن را به رشته تحریر در آورده است.

کتاب حاضر شامل فشرده کاملترین اصول و قواعد تئوری «پایان بازی» شطرنج است و مطالعه دقیق و عمیق آن یقیناً تأثیری بسزا در افزایش سطح دانش و مهارت شطرنج بازان خواهد داشت.

قواعد پایان بازی، جنبه علمی دارند. زیرا در این مرحله است که هدف نهایی بازی، یعنی بردن یا مساوی کردن، به اثبات می رسد. آنچه در اینجا بدست می آید، دانش قطعی و مسلم است.

آگاهی بر قواعد پایان بازی امکان می دهد، مراحل شروع و وسط بازی را با اطمینان بیشتری بپیمائیم و در فرصت های مناسب وضع مطلوب آخربازی را پدید آوریم و بازی را به سود خود پایان بخشیم و یا برعکس از گام نهادن به وضعیت های نامساعد دوری کنیم. آگاهی بر قواعد پایان بازی، موجب سهولت و سرعت در محاسبه و صرفه جویی در تفکر می شود. به این گفتار کاپابلانکا قهرمان نامدار شطرنج جهان در سالهای ۱۹۲۱-۱۹۲۷ توجه کنید: «مراحل سه گانه شطرنج: شروع، وسط و آخر بازی، بدون حد و مرز

مشخصی به هم پیوسته اند. اشتباهی بزرگ است اگر به آموختن شروع پردازیم بی آنکه به مراحل وسط و پایان بازی توجه داشته باشیم. همچنین خطایی فاحش است چنانچه به فرا گرفتن وسط بازی مبادرت کنیم، بدون آنکه آخر بازی را مد نظر قرار دهیم. برای آنکه در شطرنج پیشرفت خوبی داشته باشیم، لازم است ابتدا آخر بازی را یاد بگیریم. چون این مرحله از بازی جدا و مستقل از دو مرحله دیگر آموخته می شود؛ حال آنکه آن دو مرحله باید در ارتباط با آخر بازی فرا گرفته شوند.»

در مرحله «پایان بازی» استراتژی و طرح کلی دستیابی به هدف، نقش اول را بازی می کند. در این مرحله، عوامل پوزیسیونی و منطقی بازی، عوامل برتر هستند و توجه به جزئی ترین خصوصیات وضع بازی و دقت در امر محاسبه حرکات و در نظر گرفتن اثر حیاتی «زمان» از اهمیت خاص برخوردار می باشد.

نیت و انگیزه ترجمه و تدوین این برگزیده، همانا کمک به اعتلای سطح شطرنج در میهن عزیز، ایران و یاری به آن شطرنج بازان جوان است که با زبانهای بیگانه کمتر آشنا هستند. امید است مطالب کتاب، جوانان هوشمند و پر استعداد ایران زمین را بیش از پیش با سلاح تئوری شطرنج مجهز سازد و آنان را در کسب پیروزی در صحنه های جهانی مدد رساند.

در پایان بر خود فرض و واجب می دانم، از دوست قدیم شادروان منوچهر فرهنگ یاد کنم که در آماده سازی مطالب این کتاب سهمی داشت.

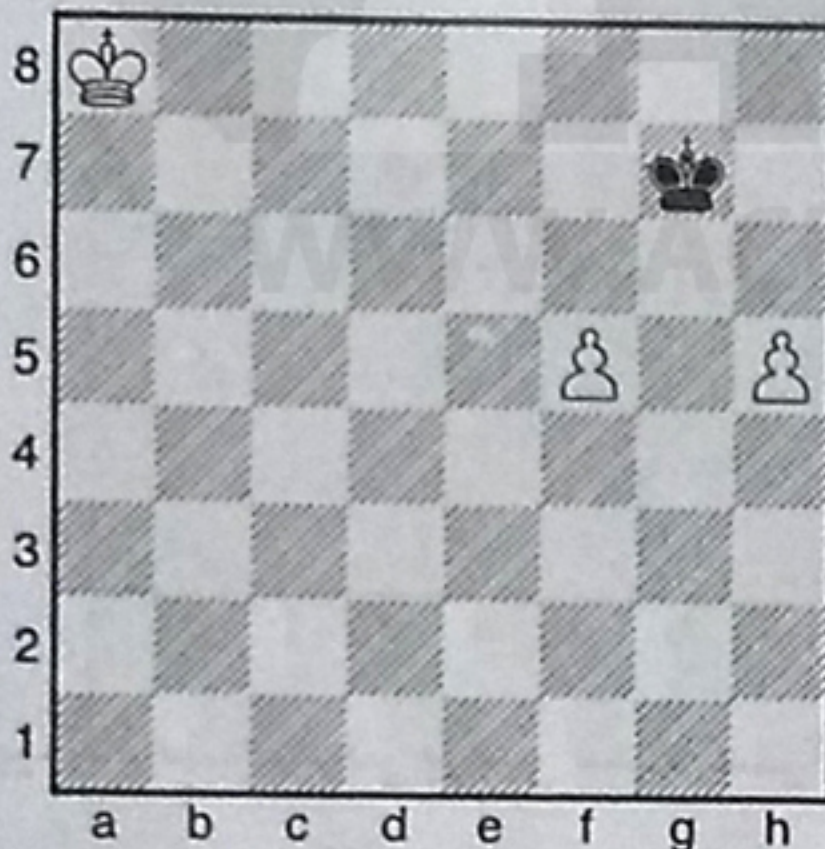
عباس لطفی

شهریور ماه ۱۳۸۹

WWW.ACHMAZSTORE.IR

در شکل (۱) مربع پیاده g4 و قطر آن نشان داده شده است. در این شکل شاه سیاه که در مربع پیاده سفید واقع است بخوبی از وزارت آن جلوگیری می کند. استثناء بر قاعده مربع: اگر پیاده ای در خانه مبدأ باشد از آنجا که قادر است در نخستین حرکت دوگام به جلو بردارد مربع آن، همان مربع پیاده ای است که یک خانه جلوتر نشسته باشد. در تمام این حالات فرض آن است که نوبت حرکت با پیاده است. با تعریف بالا مربع پیاده سفیدی که مثلاً در خانه a2 قرار دارد چنین است: a3-f3-f8-a8. قاعده مربع نتایج مهمی در بر دارد. اینک نظری به شکل (۲) می افکنیم:

شکل (۲)



شاه سفید به قدر کافی وقت دارد به پیاده ها برسد و از آنها دفاع کند. در

«پایان بازی» های پیاده

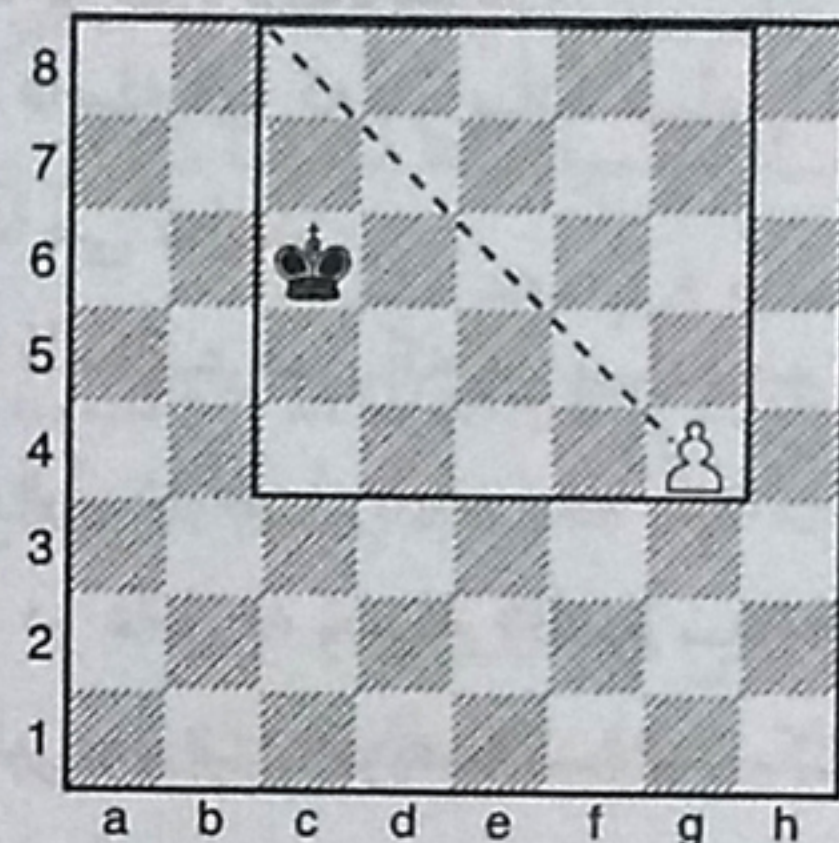
شش قاعده که بر «پایان بازی» های پیاده حکومت می کند:

(۱) قاعده مربع:

هدف از این قاعده پیش بینی این نکته است که آیا شاه ما می تواند پیشروی پیاده محروم از پشتیبانی شاه حریف را مانع شود؟

قاعده: «شاه هنگامی به متوقف ساختن پیاده حریف موفق می شود که درون مربع آن پیاده باشد.» مربع پیاده یک چهارضلعی است که قطر آن از پیاده آغاز گشته تا عرضی که این پیاده باید روی آن به وزارت برسد، امتداد می یابد.

شکل (۱)



نخست باید دو پیاده سیاه را بگیرد، سپس برای هدایت پیاده های خود به سوی وزارت به یاری آنها بشتابد.

1.♔h4, e4; 2.♔g3, ♔a7; (2....,h4; 3.♔xh4 می ماند 3.♔f4, h4; 4.♔xe4. می برد.

بررسی شکل (۴) و بررسیهای فرعی آن حدودی را بیان می کند که شاه سفید در آن حدود می تواند دو پیاده منفرد سیاه را که روی یک عرض قرار دارند، متوقف سازد.

شاه سفید پیاده ها را متوقف می سازد، به این ترتیب که یا آن دو را می گیرد و یا در حالتی که قدرت گرفتن آنها را ندارد از ارتقاء آنها به وزارت جلوگیری می کند.

فرض بر این است که شاه سیاه در همه حال از پیاده هایش دور افتاده و قادر نیست کمکی به آنها برساند. عوامل تعیین کننده از این قرارند:

(۱) فاصله ای که دو پیاده سیاه را از هم جدا می سازند.

(۲) فاصله عرضی که دو پیاده بر روی آن قرار دارند با ردیف مبدأ آنها.

این دو عامل به وسیله «قاعده سه» که در سطور بعد بیان خواهد شد به یکدیگر وابسته اند.

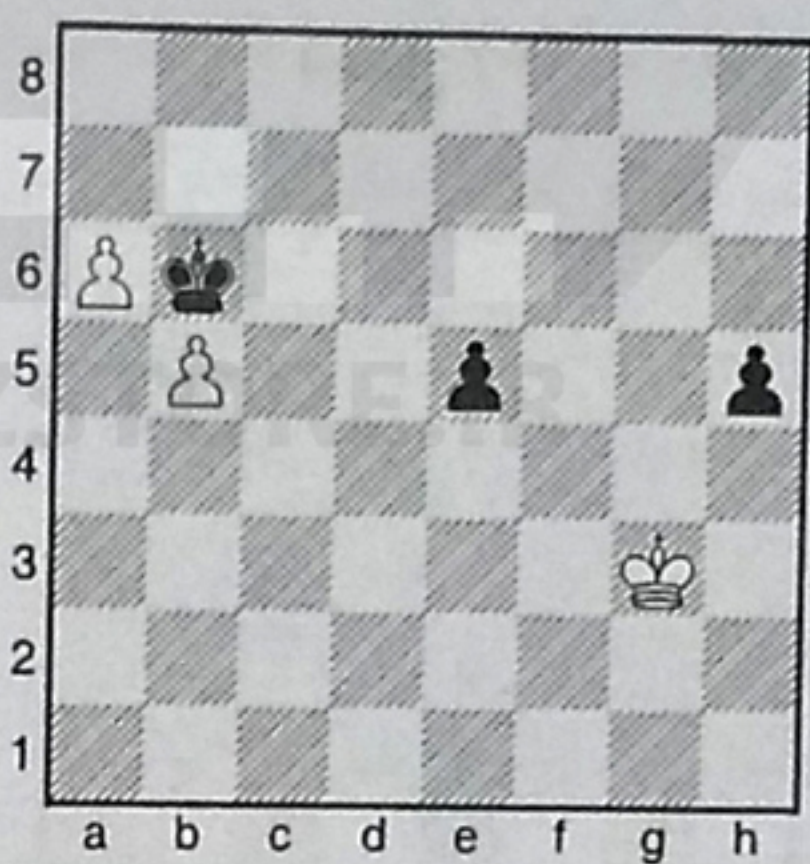
حقیقت اگر 1....,♔f6 آن وقت 2.h6 شاه سیاه بدون آن که از مربع پیاده h خارج شود نمی تواند پیاده f را بگیرد. همچنین اگر:

1....,♔h6; 2.f6, ♔h7; 3.♔b7, ♔g8; 4.h6!

«به طور کلی دو پیاده منفرد (مجزا) همواره می توانند در برابر شاه حریف به تنهایی و بی کمک شاه از خود دفاع کنند و شاه حریف بدون خروج از مربع یکی هرگز نخواهد توانست پیاده دوم را بگیرد.»

قاعده مزبور فقط یک استثناء دارد که در شکل (۳) منعکس شده است:

شکل (۳)



دو پیاده سفید در برابر شاه سیاه به تنهایی از خود دفاع می کنند و این شاه بدون خروج از مربع پیاده a قادر به زدن پیاده b نخواهد بود. در نتیجه شاه سفید

و همچنان در مربع پیاده d باقی خواهد بود.

چنان که می بینیم آمدن یک پیاده سیاه به خانه های h5 یا d5 بی درنگ باعث سقوط هر دو پیاده می شود اما تا وقتی که این دو پیاده به خانه های شوم (h5 یا d5) نیامده اند شاه سفید باید از هجوم به آنها بپرهیزد. مثلاً اگر:

1....,d6; 2. ♔e6?

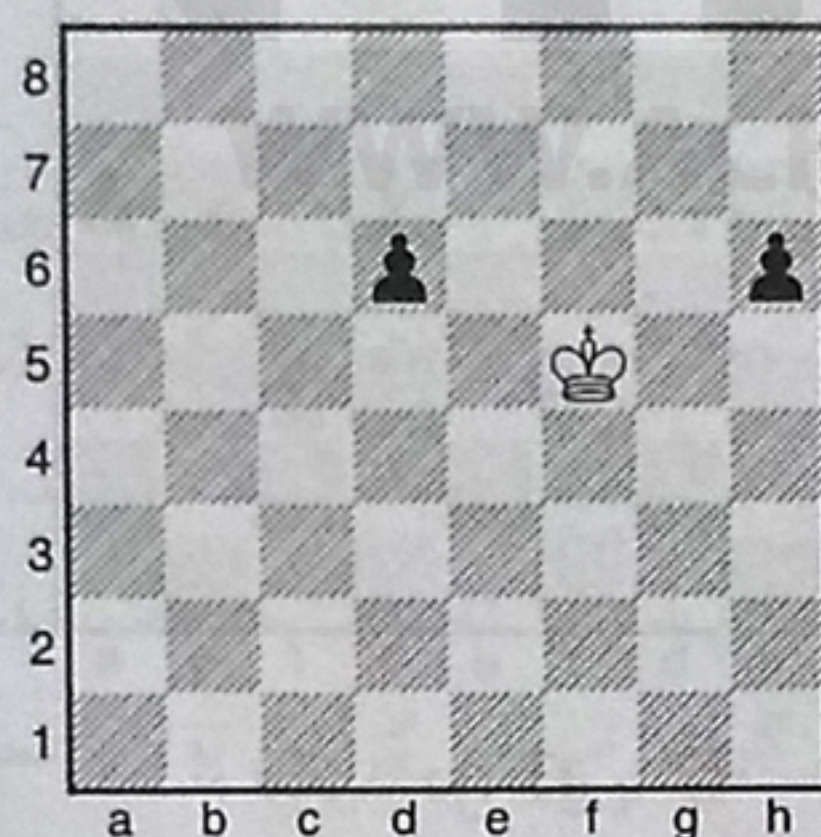
سفید بازی را می بازد (چنان که بیان شد شاه سفید باید در یکی از خانه های f4, f5 یا f6 حرکت کند). در این وضعیت سیاه ادامه خواهد داد:

2....,h5; 3. ♔f5, d5

و یک پیاده سیاه وزیر می شود. یا:

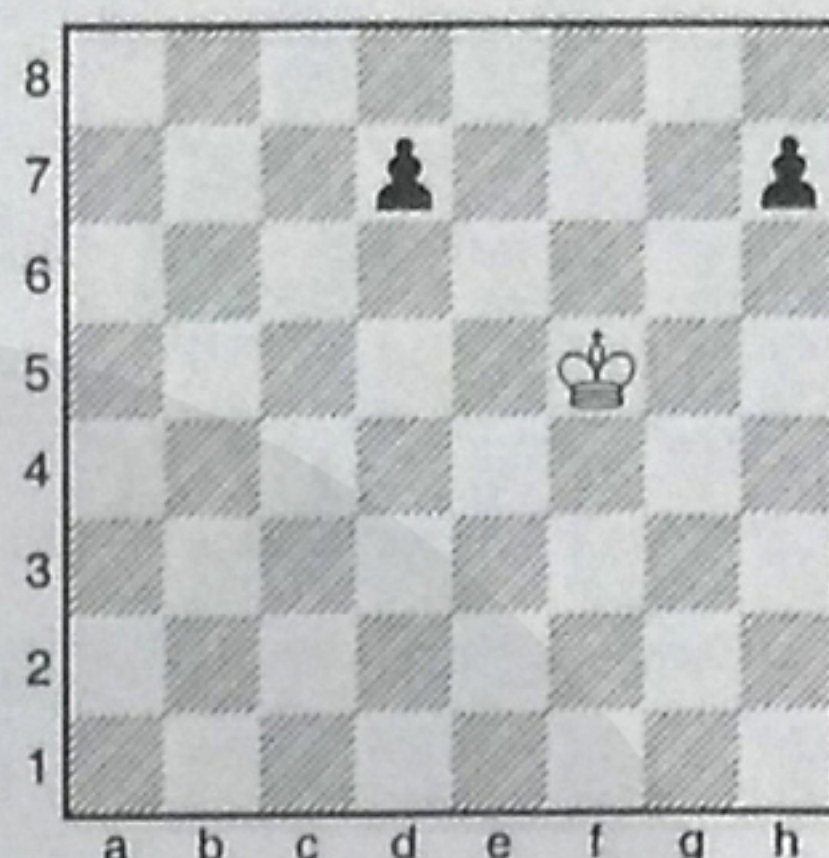
1....,h6; 2. ♔g6?, d5; 3. ♔f5, h5

شکل (۴a)



شاه سفید در: f4, f5 یا f6

شکل (۴)



شاه سفید در: f4, f5 یا f6

شاه سفید پیاده ها را متوقف می کند بدون آن که بتواند آنها را بگیرد به این شرط که حرکت اجباری، هیچ یک از دو پیاده را وادار نسازد که به h5 یا d5 پیش بروند.

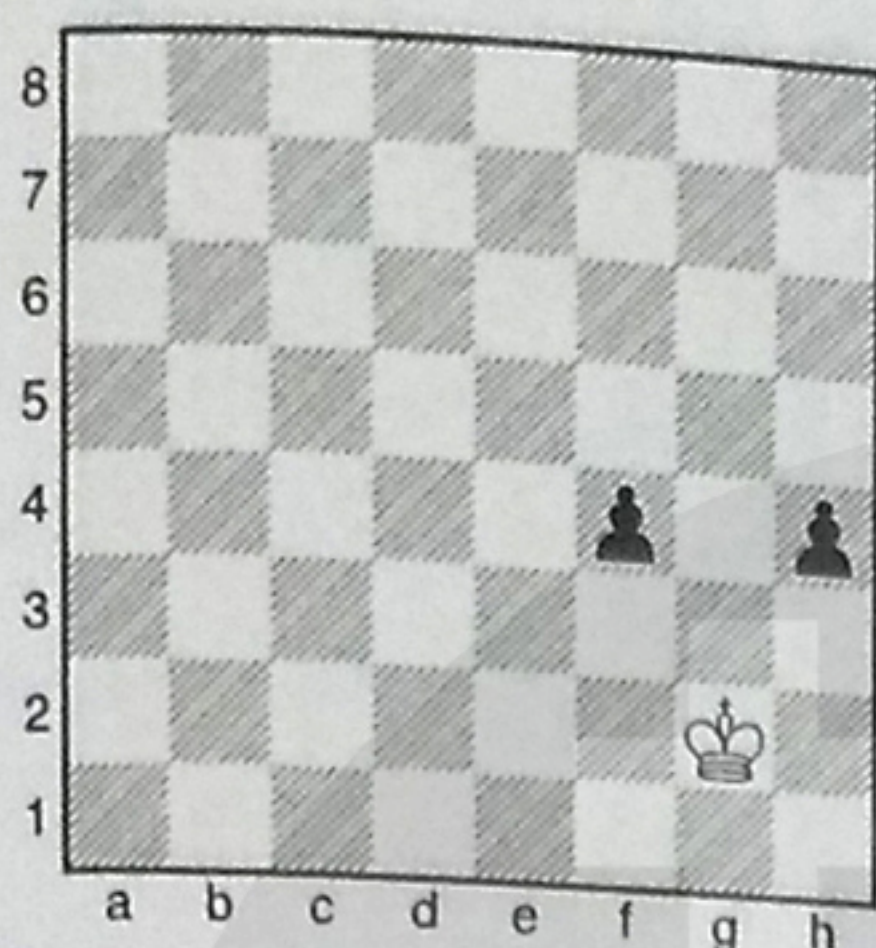
دفاع شاه سفید بر این نظر استوار است که در یکی از خانه های f4, f5 یا f6 باقی بماند تا هیچ یک از پیاده های سیاه نتواند به h5 یا d5 بیاید. بدین ترتیب شاه سفید آماده است به محض ورود پیاده سیاه به h5 یا d5 آن را مورد حمله قرار دهد مثلاً:

1....,d5?; 2. ♔e5!, h5; 2. ♔xh5.

در نتیجه شاه سفید باز هم در مربع پیاده h باقی می ماند یا:

1...., h5?; 2. ♔g5!, d5; 3. ♔xh5

شکل (۴c)



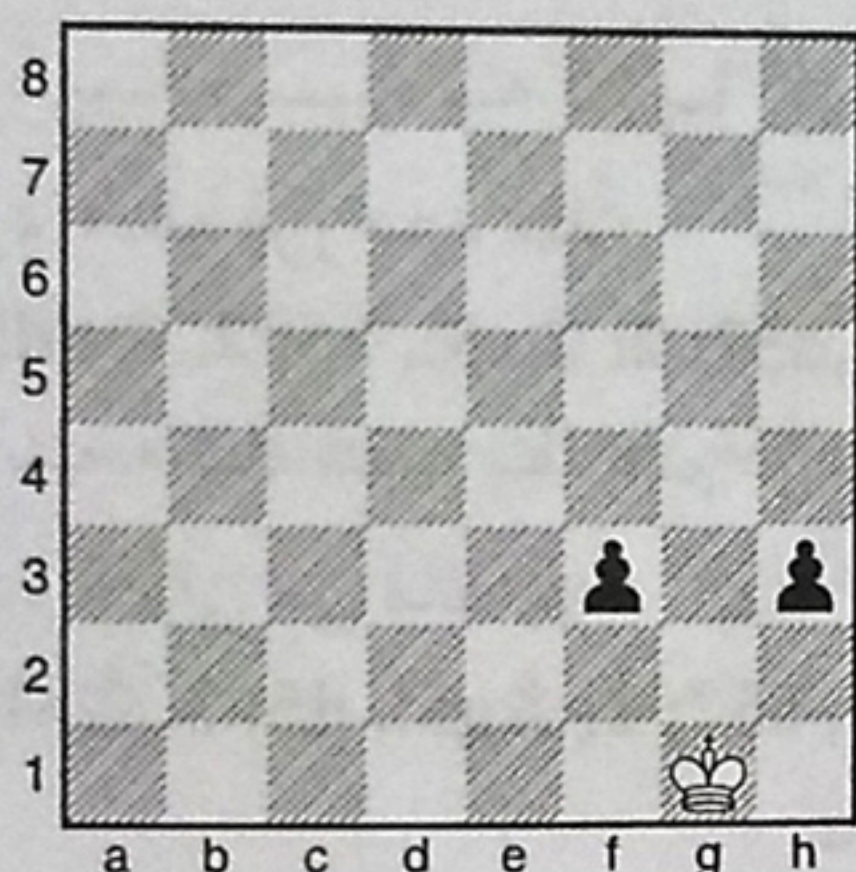
شاه سفید در: f2, g2 یا h2

شاه سفید راه پیاده ها را سد می سازد و تا هنگامی که وضعیت اکراهی آنها را به پیشروی ناگزیر نکند، قادر نیست آنها را بگیرد.
1. ♖f3, h3!
 و شاه میان خانه های f3 و f2 رفت و آمد می کند.

1. ♖h3, h3!

و شاه بین خانه های h3 و h2 رفت و آمد می کند.

شکل (۴d)



هرگاه پیاده های سیاه بتوانند در این خانه های خود باقی بمانند شاه سفید برای متوقف ساختن آنها تا موقعی که یک پیاده سیاه به h5 یا d5 نیامده است در خانه های f4, f5 یا f6 باقی می ماند اما نمی تواند آنها را بگیرد (به شماره ۴ مراجعه شود) الخ

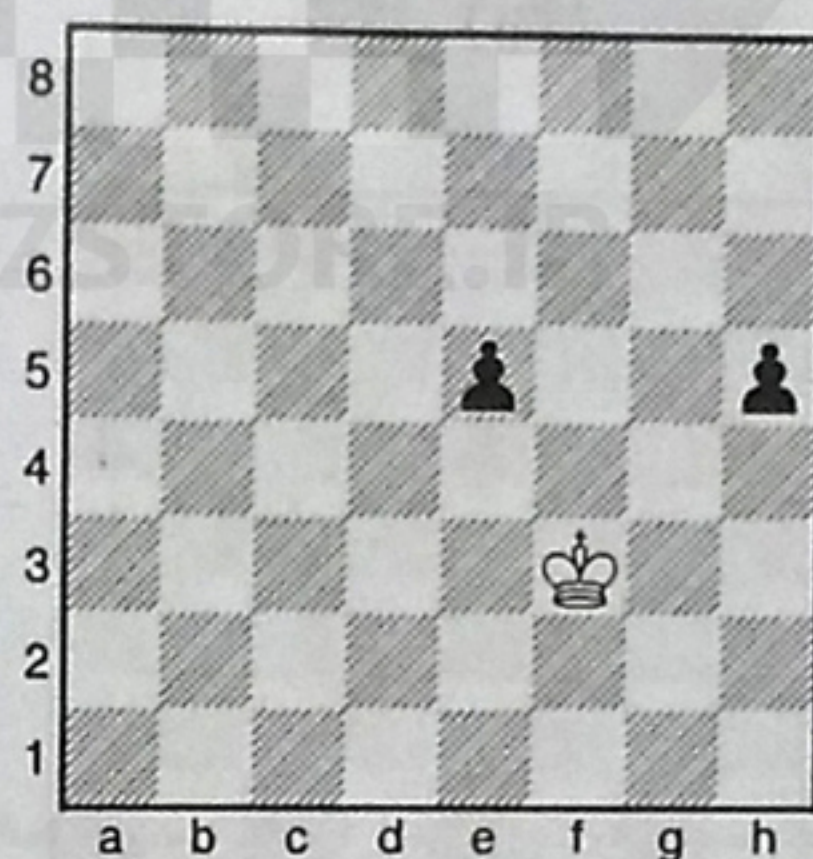
حرکت 1. ♖e6? بازی را از دست می دهد
 بشرح زیر:

الخ 1...., h5; 2. ♖f5. d5

بازی 1. ♖g6 موجب باخت می شود، از این قرار:

الخ 1...., d5; 2. ♖f5, h5

شکل (۴b)



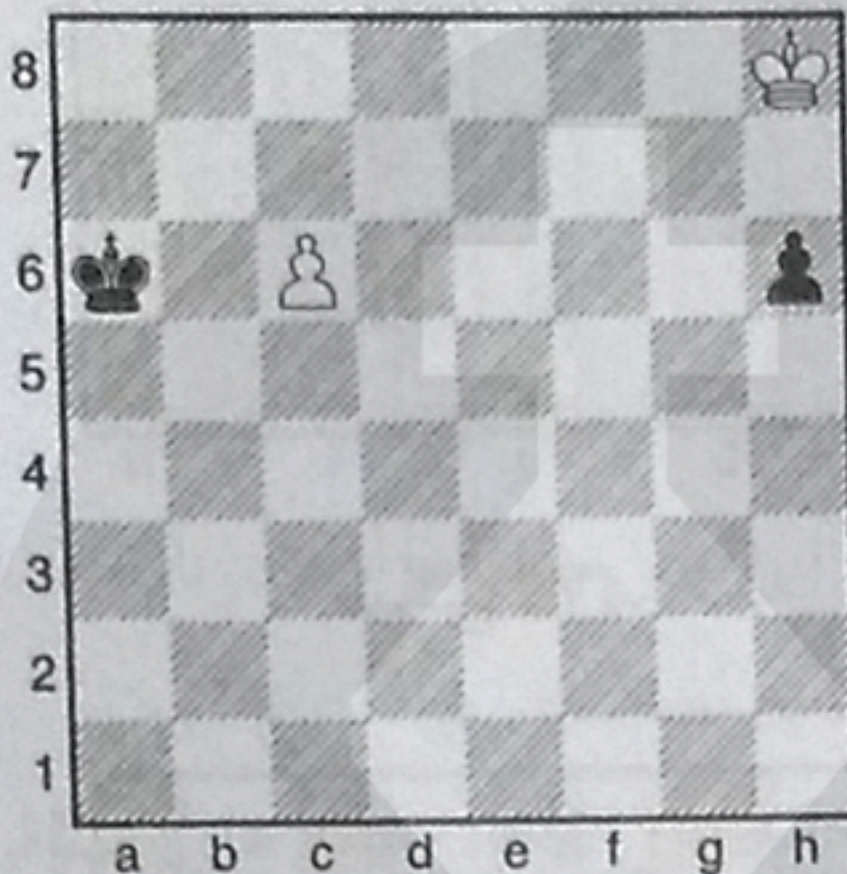
شاه سفید در: g3 یا f3

شاه سفید هر دو پیاده را می گیرد.

به شماره (۳) مراجعه شود.

دو جانب تهدید می نماید؛ یکی کمک به پیاده خود برای وزارت و دیگر ورود به مربع پیاده سیاه:

شکل (۵)



1....,h5; 2.♔g7, h4; 3.♔f6, ♔b6
(3....,h3; 4.♔e7, h2; 5.c7, ♔b7;
6.♔d7) 4.♔e5, h3
4....,♔xc6; ♔f4!

به مربع پیاده سیاه داخل می شود و آن را می گیرد.

5.♔d6, h2; 6.c7, h1:♔; 7.c8:♔

(۲) قاعده تقابل:

«تقابل» هنگامی وجود دارد که همه گوشه های مربع مستطیلی که دو شاه اشغال کرده اند از یک رنگ باشد. در این وضع شاهی که نوبت حرکت ندارد تقابل گرفته است و گرفتن تقابل عموماً سودمند است. در شکل های ۶، ۷، ۸ مربع مستطیل مذکور ترسیم شده است.

اگر شاه سفید ناگزیر به اجرای حرکت باشد در آن صورت یک پیاده سیاه وزیر خواهد شد.

1.♔h~، f2 یا 1.♔f~، h2

قاعده سه: نتیجه از بررسیهای بالا آن که هرگاه به عدد خانه های فاصل میان دو پیاده ای که روی یک عرض نشسته اند (در شماره های ۴ و a4 سه خانه و در شکل b4 دو خانه و در شکل c4 یک خانه) عدد خانه های فاصل بین این دو پیاده تا عرض مبدأشان (در مورد شماره های ۴ و a4 عدد صفر، در مورد شکل b4 عدد یک و در مورد شکل c4 عدد دو) را بیفزاییم همواره مجموع برابر سه خواهد بود. از اینجا قاعده زیر نتیجه می شود:

«شاه سفید تنها وقتی می تواند دو پیاده سیاه را از حرکت باز دارد که این مجموع برابر با سه یا از سه کمتر باشد.»
«برعکس اگر مجموع از سه افزون باشد ولو شاه سیاه نتواند کمکی برساند از پیاده های سیاه یکی وزیر خواهد شد.»

شکل (۵)

سیاه اگر نوبتش هم باشد نمی تواند بازی را ببرد. شاه سفید در امتداد قطر a1-h8 با شتاب حرکت می کند و از

شکل (۶)

تقابل واقعی: هر دو شاه یک ستون یا یک عرض را اشغال کرده اند

شکل (۷)

تقابل قطری: هر دو شاه یک قطر را اشغال کرده اند

شکل (۸)

تقابل بالقوه: هر دو شاه نه روی یک ستون (یا عرض) هستند و نه روی یک قطر واقع شده اند

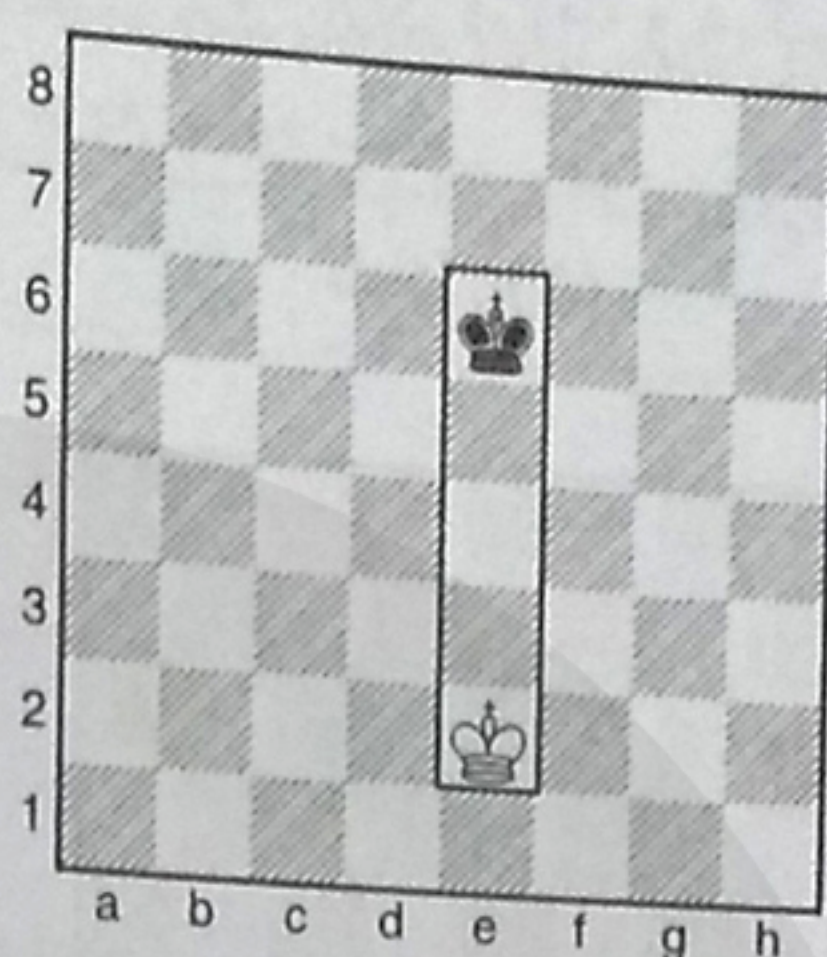
تقابل بر سه قسم است: تقابل واقعی، تقابل قطری و تقابل بالقوه.

در تقابل واقعی و تقابل قطری هنگامی که فاصله میان دو شاه تنها یک خانه باشد آن را «تقابل بی واسطه» یا «تقابل نزدیک» می گویند و در غیر این صورت آن را «تقابل دور» می نامند.

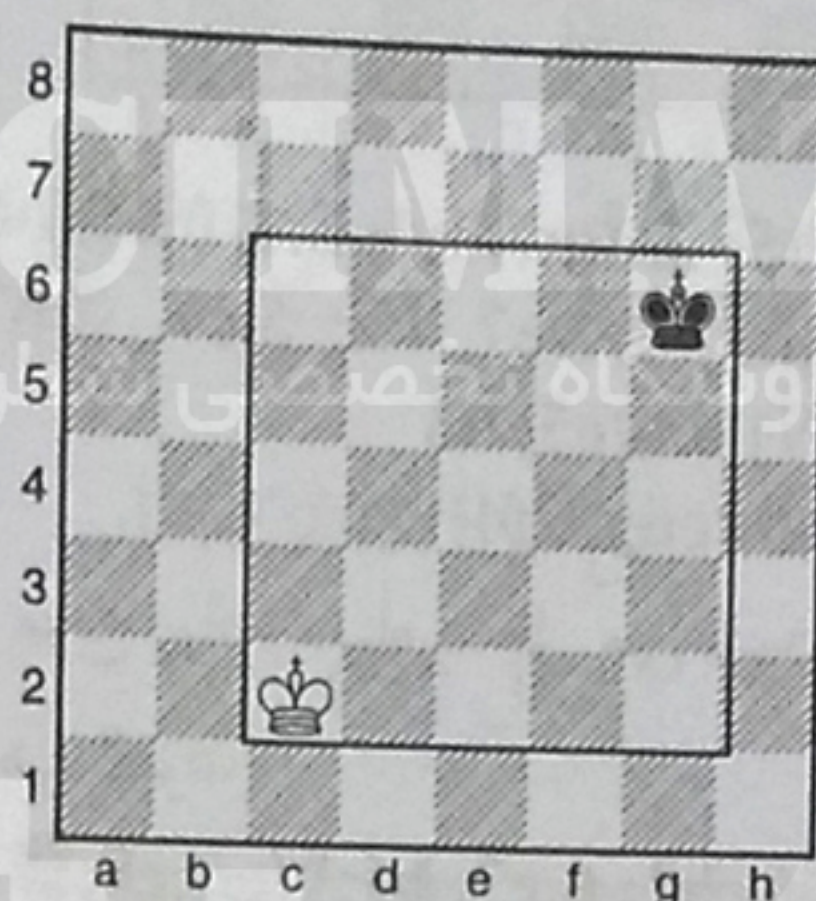
۳) قاعده خانه های مؤثر:

قاعده خانه های مؤثر را نخستین بار «دوران»^۱ کشیش در سال ۱۸۶۰ دریافت کرده است. هدف این قاعده پیش بینی این امر است که آیا پیاده با پشتیبانی شاه هنگامی که شاه حریف در مسیر آن موضع گرفته است می تواند به وزارت برسد یا نه؟

شکل (۶)



شکل (۷)



شکل (۸)

