

مات‌های دو حرکتی

پاول دو بریتسکی



به کوشش ابوالقاسم نجیب

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برگزارد

مات های دو حرکتی

پاول دوبرینتسکی

فروشگاه تخصصی شطرنج

به کوشش ابوالقاسم نجیب

انتشارات فرزین

سرشناسه	: دوبریتسکی، پاول
عنوان و نام پدیدآور	: مات‌های دو حرکتی / پاول دوبریتسکی؛ به کوشش ابوالقاسم نجیب
مشخصات نشر	: تهران، فرزین، ۱۳۹۰
مشخصات ظاهری	: ۶۱ ص. - جدول
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۰-۴
وضعیت فهرست نویسی	: فیا
یادداشت	: عنوان به روسی: МАТ В2ХОПА
موضوع	: شطرنج
شناسه افزوده	: نجیب، ابوالقاسم، ۱۳۳۷، مترجم
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۰ ۵/۵۹۲ GV۱۴۴۹
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲
شماره کتاب‌شناسی ملی	: ۲۵۷۱۰۱۰



فروشگاه تخصصی شطرنج فرزین

انتشارات فرزین

مات‌های دو حرکتی

نویسنده: پاول دوبریتسکی

به کوشش: ابوالقاسم نجیب

چاپ و صحافی: طیف نگار

شمارگان: ۲۰۰۰ جلد

چاپ دوم: ۱۳۹۴

بها: ۴۰۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-30-4

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۰-۴

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

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

مقدمه مترجم

دورانی که در آن به سر می بریم، عصر انفجار اطلاعات نامیده می شود. دسترسی شطرنج بازان به انواع کتاب ها و مقالات شطرنجی به زبان خارجی و آموزش از طریق CD های آموزشی و اینترنت به طرز شگفت انگیزی رو به فزونی است. به همین دلیل شاید علاقه مندان بخصوص نونهالان و نوجوانان برای انتخاب مطالب مفید و مورد نظر خود دچار سردرگمی شوند. به علت کمبود کتاب هایی از نوع مسئله شطرنج به نظر می رسد که کتاب حاضر می تواند کمکی به رشد و گسترش شطرنج فرزندان کشور عزیزمان باشد.

برای مهارت پیدا کردن در شطرنج، توانایی پیش بینی یک تا سه حرکت ضروری است. این مهم دو دلیل دارد. اول آن که، هر شطرنج بازی نیاز به پیش بینی و همچنین جلوگیری از ضربات تاکتیکی حریف خود که احتمالاً طرح او را با شکست روبرو می کند دارد. دوم، بازیکن باید توانایی استفاده از ایده های تاکتیکی خود برای از بین بردن موانعی که در طول بازی رخ می دهد داشته باشد.

در بازی شطرنج معمولاً برای پیش بینی حرکات از واژه «محاسبه» استفاده می شود که به معنی حساب کردن حرکات خود و حریف است که باید حرکت به حرکت به طور دقیق در نظر گرفته شود. محاسبه حرکات ارتباط تنگاتنگی با «تجسم» دارد. بازیکن باید در ذهن خود هر نوع تغییراتی را که در طی حرکت ایجاد می شود

تصویر سازی کند و در نتیجه وضعیتی را که در پایان محاسبه هر ادامه در صفحه شطرنج پدیدار می شود تجسم کند. تجسم وضعیت مهارت دیگری است که هر شطرنج بازی باید بدان دست یابد. چه بسا بازیکن به خاطر محاسبه و تجسم ضعیف، وضعیت برنده یا مساوی را از دست بدهد.

استاد بزرگ آرتور یوسوپوف، محاسبه واریاسیون (ادامه یا شاخه) را یکی از شش موضوعی می داند که از ضروریات دانش اساسی برای یادگیری شطرنج است. (دیگر موضوعات مهم از نظر ایشان عبارتند از: تاکتیک، بازی پوزیسیونی، استراتژی، شروع بازی و آخر بازی).

کوچک ترین واحد محاسبه در شطرنج، حل کردن مات های دو حرکتی است. مات های دو حرکتی می تواند با ترکیب و تاکتیک ایجاد شود. این نوع مات ها با حرکت های اجباری شروع می شود و معمولاً با دادن قربانی همراه است (حرکت های اجباری شامل: کیش ها، زدن ها یا تعویض و تهدیدها یا حمله های قوی است). یا همراه با مانور اجباری است که فاقد قربانی دادن است.

اما مات های دو حرکتی دیگری نیز وجود دارد که با عنوان «مسئله های دو حرکتی» شناخته می شود. داشتن تعریف تقریباً مشخصی از «مسئله» ضروری است.

از محدود کتاب های ترجمه شده ای که به تعریف «مسئله» پرداخته اند، باید به «خودآموز نوین شطرنج» و «تدریس شطرنج، گام به گام» از انتشارات فرزین اشاره کرد.

در اینجا به اختصار به ویژگی های یک «مسئله شطرنج» اشاره می شود.

۱- مسئله شطرنج توسط طراحان مسائل شطرنج ساخته شده و حداکثر صرفه جویی در استفاده از سوارها و پیاده ها صورت می گیرد. همیشه سفید شروع و در تعداد حرکات مشخصی مات می کند.

۲- حرکت نخست باید منحصر به فرد باشد. به طوری که آن را کلید حل مسئله می نامند. و حتماً باید دارای یک راه حل باشد (معمولاً حرکت نخست را حرکت کلیدی می گویند. اگر مسئله در حرکت نخست دو راه حل داشته باشد، آن مسئله نادرست است).

۳- به جز در موارد استثنایی، حرکت نخست نمی تواند کیش یا زدن مهره باشد، و گر نه ارزش حرکت کلیدی کاهش می یابد.

۴- در صورت دادن بهترین پاسخ از جانب سیاه، مات نباید زودتر از تعداد حرکات مذکور در مسئله مورد نظر حاصل شود.

حال می پردازیم به اهمیت حل کردن مسئله های دو حرکتی:

به گفته استاد بزرگ آرتوریوسوپوف: «هدف از حل مسئله های دو حرکتی، تقویت و بهبود بخشیدن به قدرت محاسبه ادامه های کوتاه در نزد شطرنج باز است. یافتن حرکت درست در اولین انتخاب ها (حرکت کاندیدا یا مناسب) از محاسبات طولانی ادامه ها با اهمیت تر است. اغلب اشتباهات در حرکات نخست پدیدار می شود. اگر

حریف شما پاسخ بهتری در حرکت نخست داشته باشد، استفاده از محاسبات طولانی و صحیح بی فایده خواهد بود. شما باید مهارت محاسباتی خود را در ادامه های کوتاه گسترش دهید، و همزمان امکانات موجود در نزد حریف را در نظر بگیرید. این مهارت باید از اشتباهات شما بکاهد. انجام تمرینات مات های دو حرکتی برای آموزش هنر محاسبه ادامه های کوتاه با دقت زیاد، بسیار سودمند است»

در بررسی دقیق نسخه اصلی این کتاب به نموداری برخوردیم که در حرکت نخست دو راه حل داشت، در آن نمودار تغییراتی داده شد تا به ویژگی ضروری «مسئله» خدشه ای وارد نشود.

نکته مهمی را که باید در حل مسئله های دو حرکتی در نظر گرفت، این است که حرکت کلیدی ممکن است با تهدید مات یا با ایجاد وضعیت «زو گزوانگ» باشد. بر اساس این فرض، دو نوع مسئله وجود دارد: با تهدید مات یا با زو گزوانگ.

مسائل این کتاب از ساده به نسبتاً دشوار برای شطرنج بازان متوسط (نونهالان و نوجوانان) طراحی شده است. شطرنج بازان با حل مسائل این کتاب می توانند خود برای حل مات های دو حرکتی دشوارتر و مات های سه حرکتی و بیشتر آماده کنند.

ابوالقاسم نجیب

علامت $\triangle$ یعنی نوبت سفید

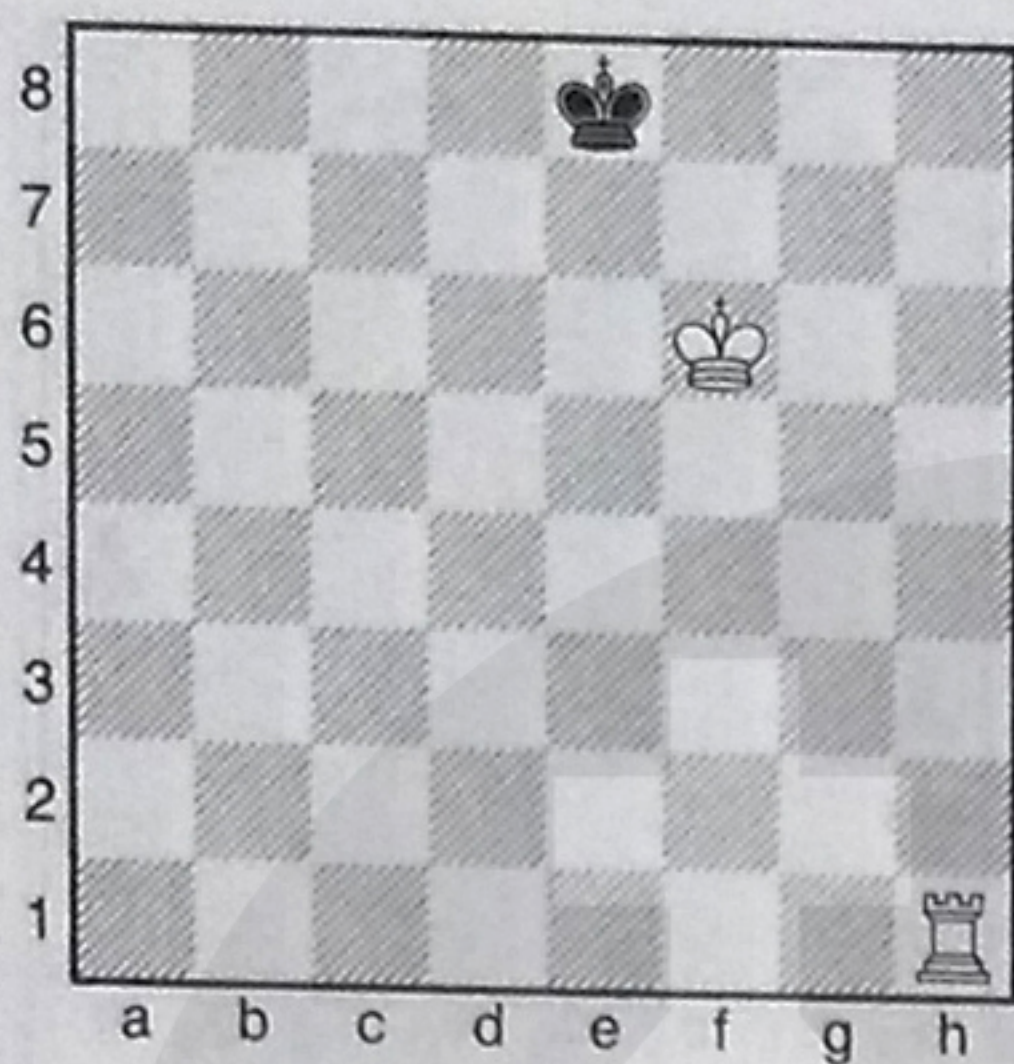
علامت #۲ یعنی مات در دو حرکت



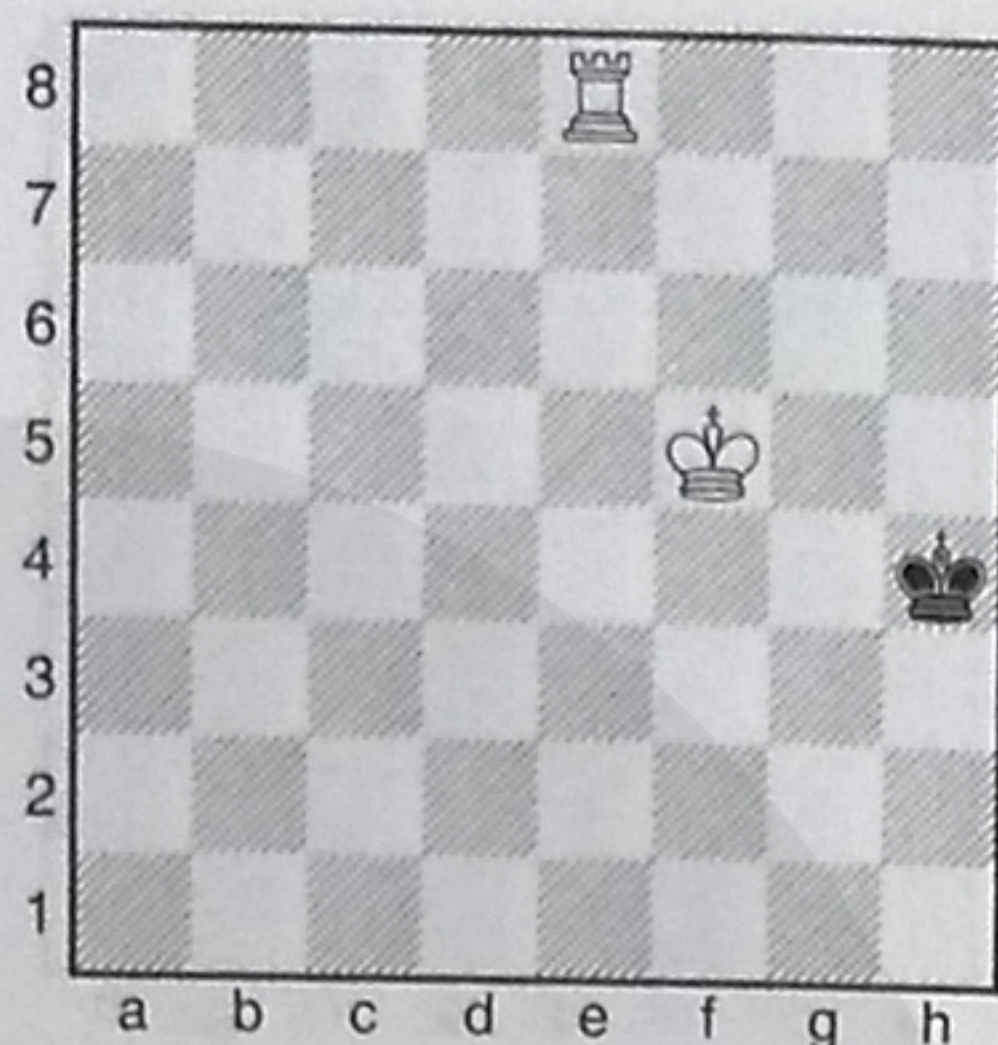
۲#

۱

۲



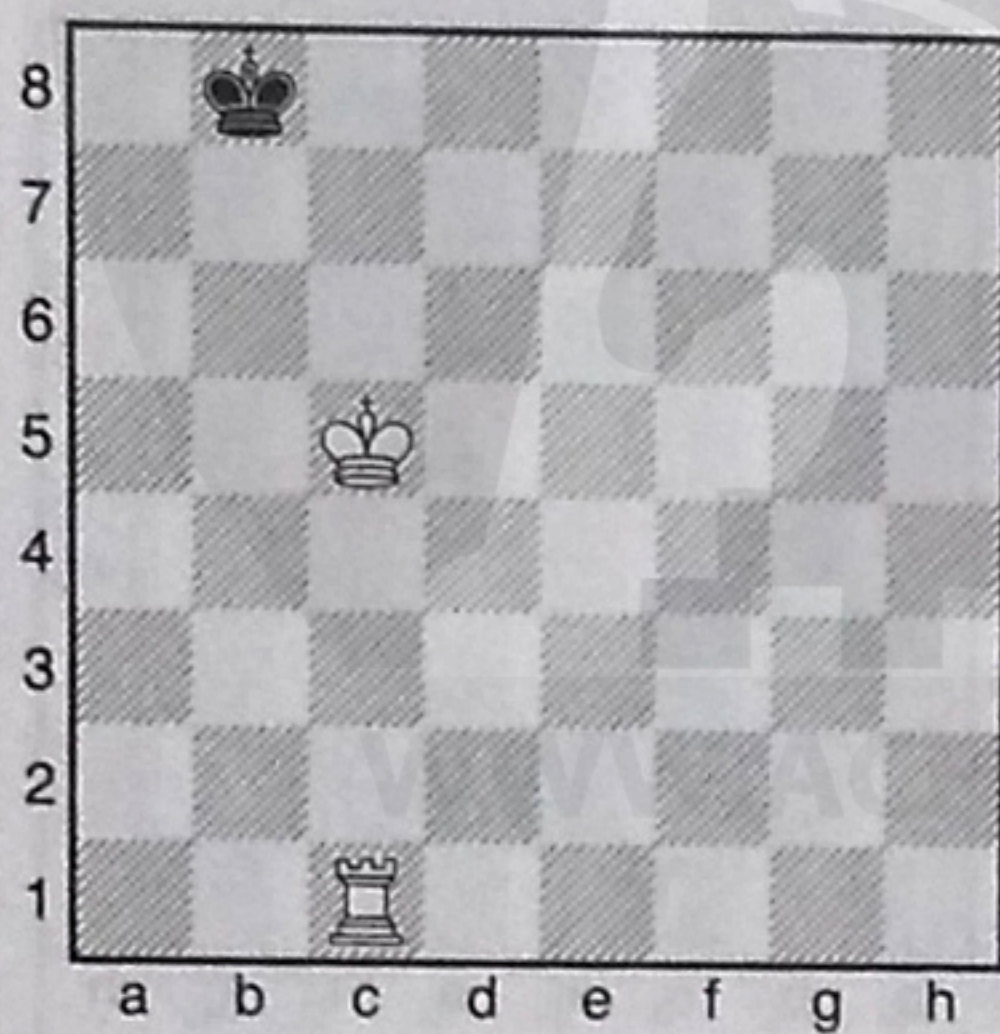
1. _____



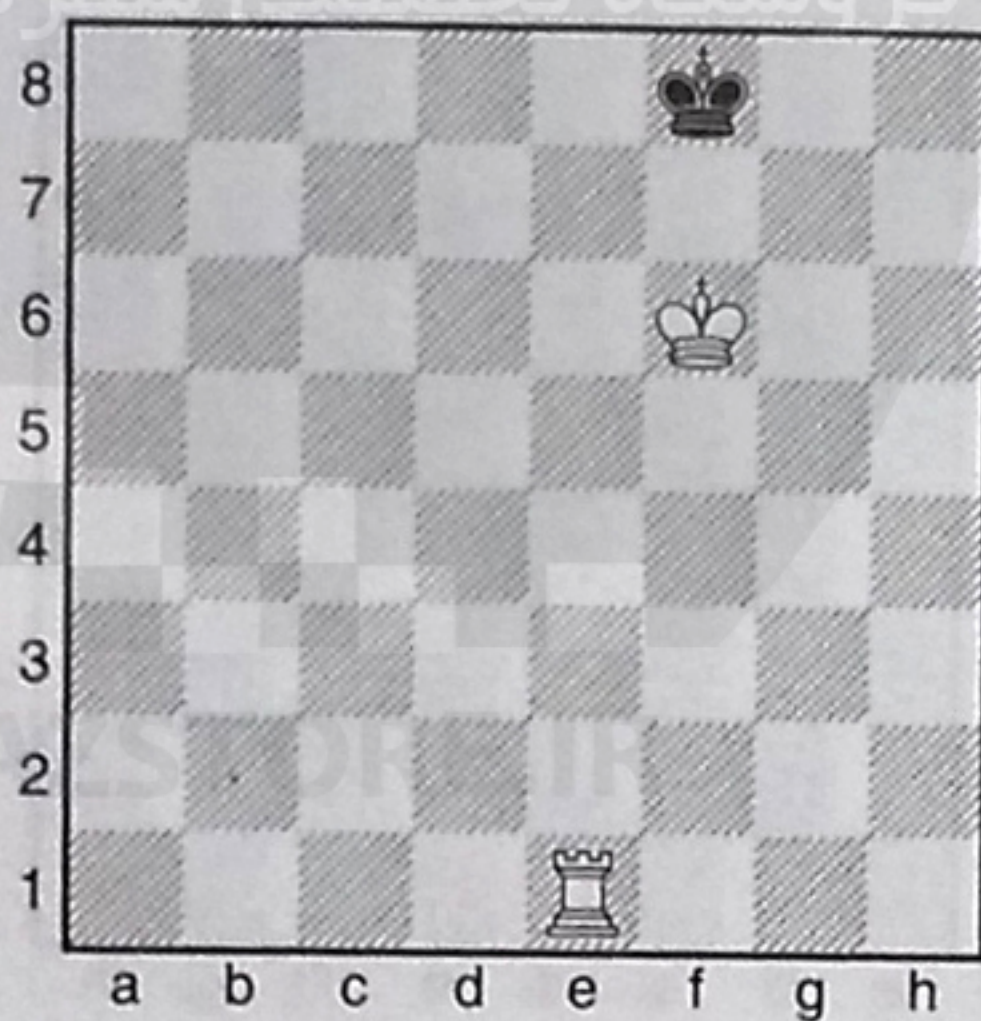
1. _____

۳

۴



1. _____



1. _____

۷

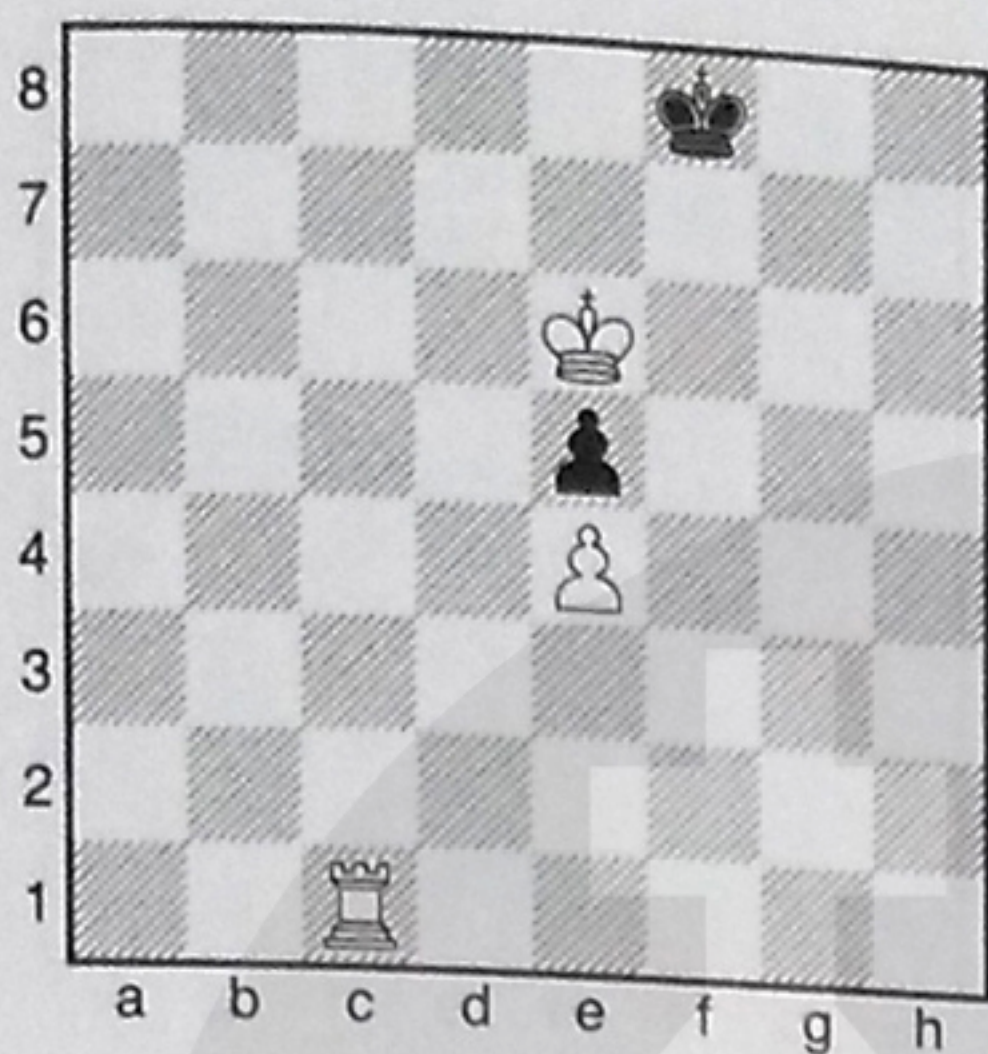


۵

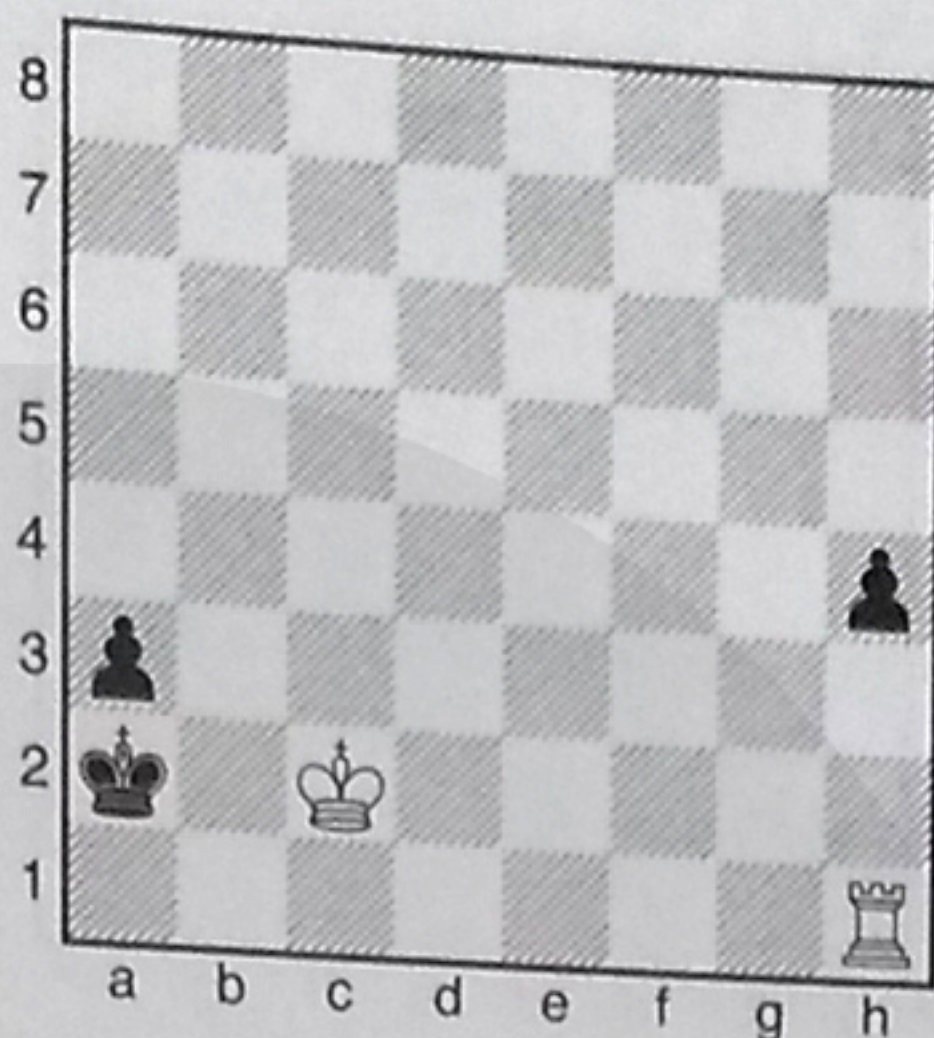


۲#

۶

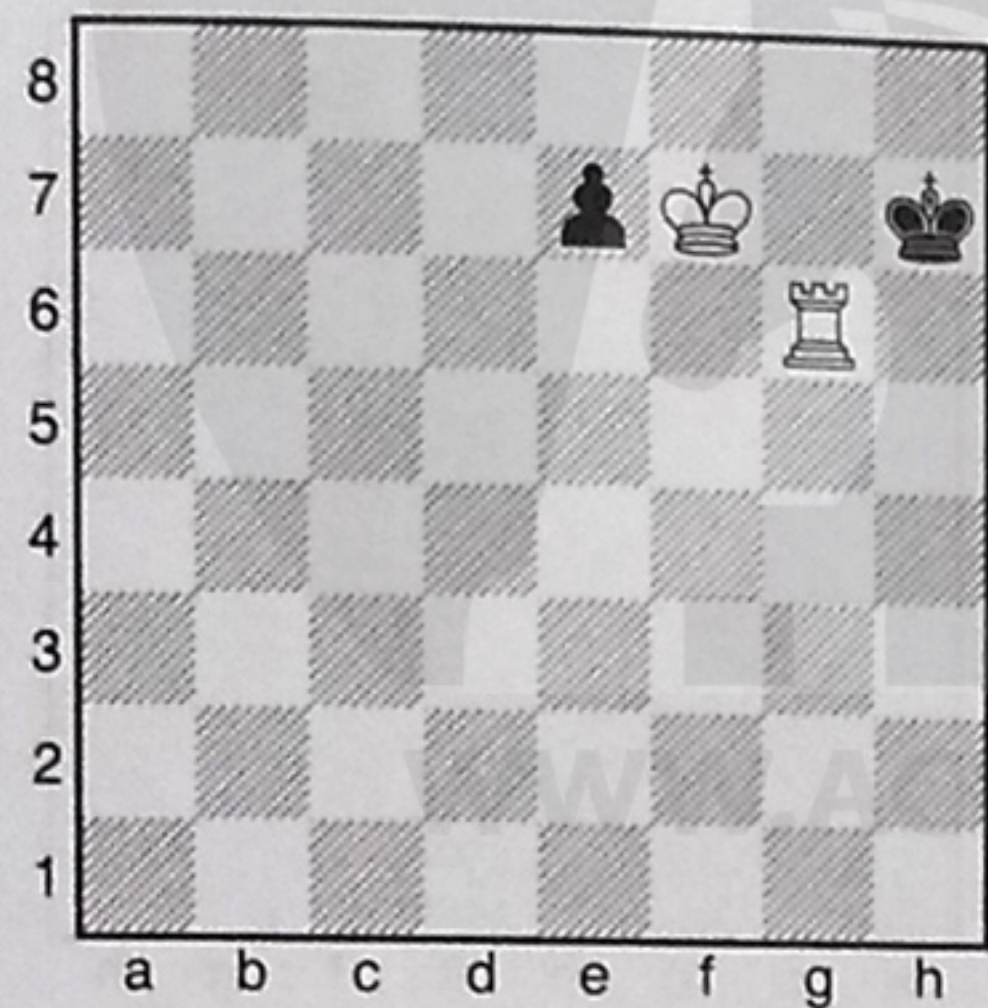


1. _____



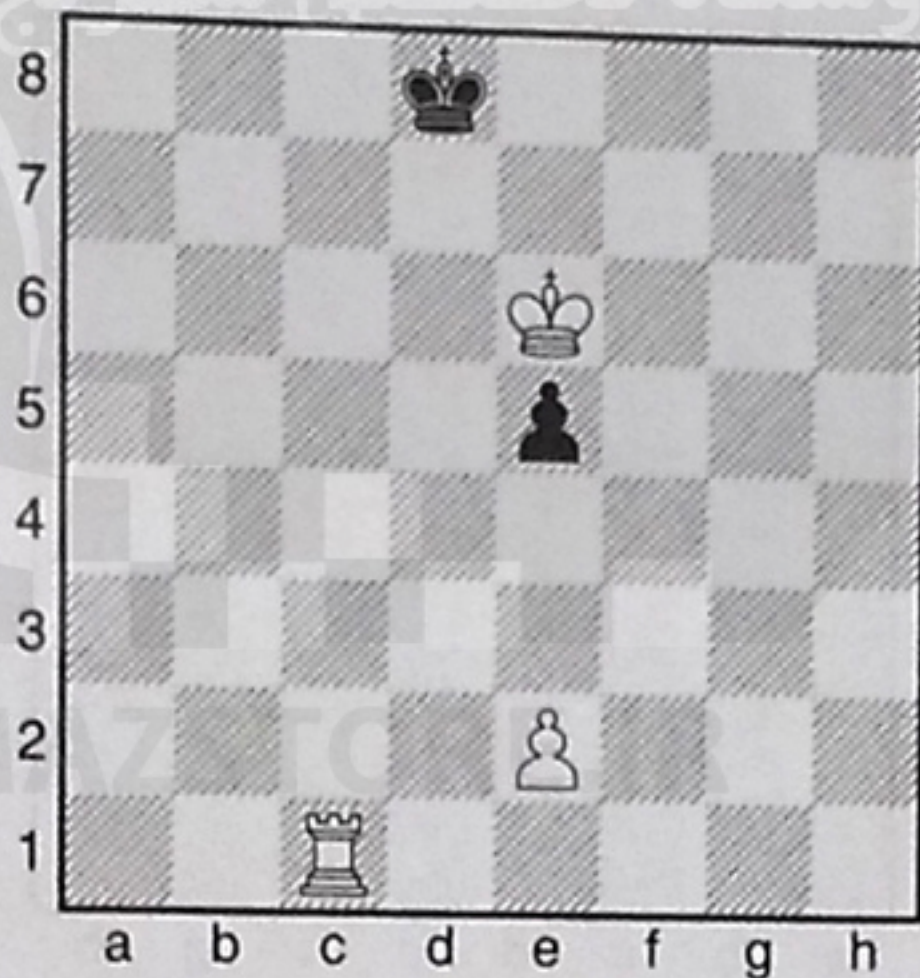
1. _____

۷



1. _____

۸



1. _____

۸

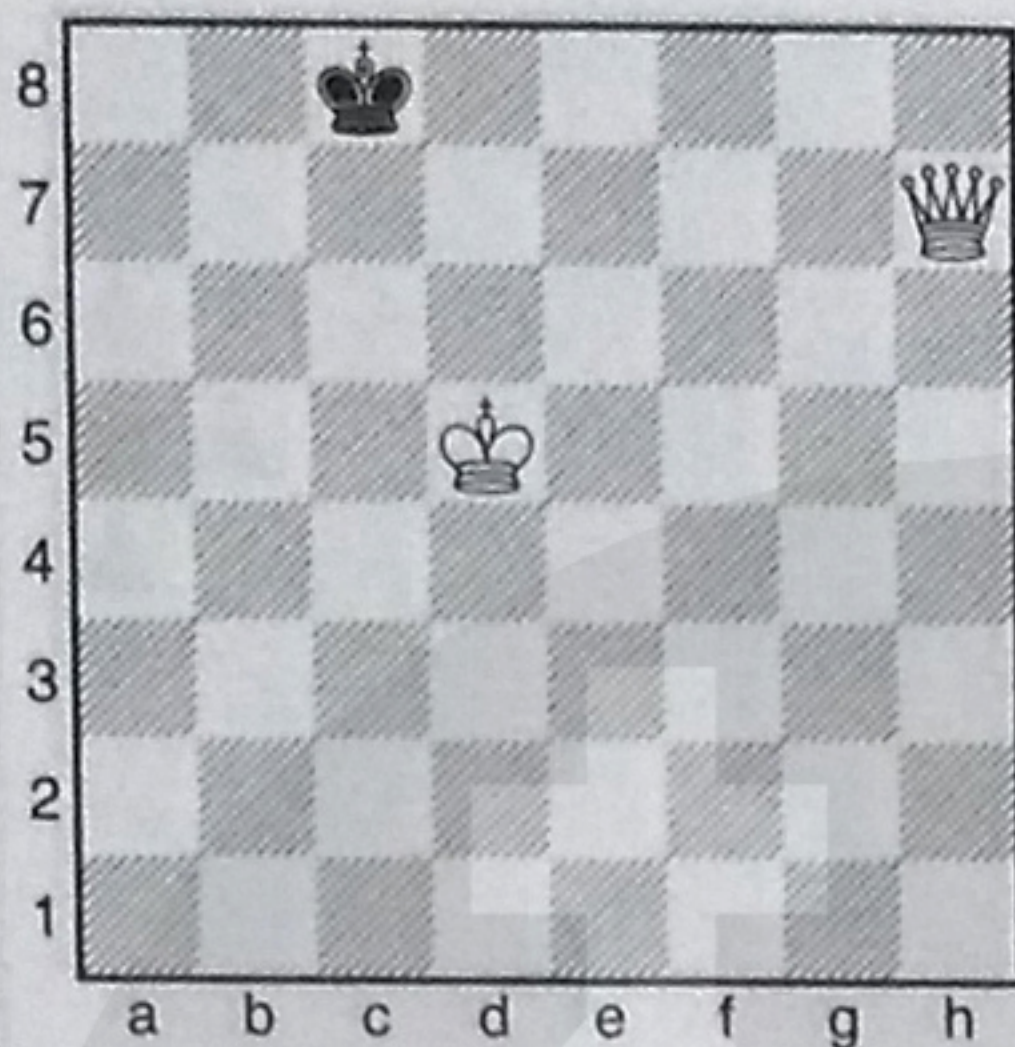


۹

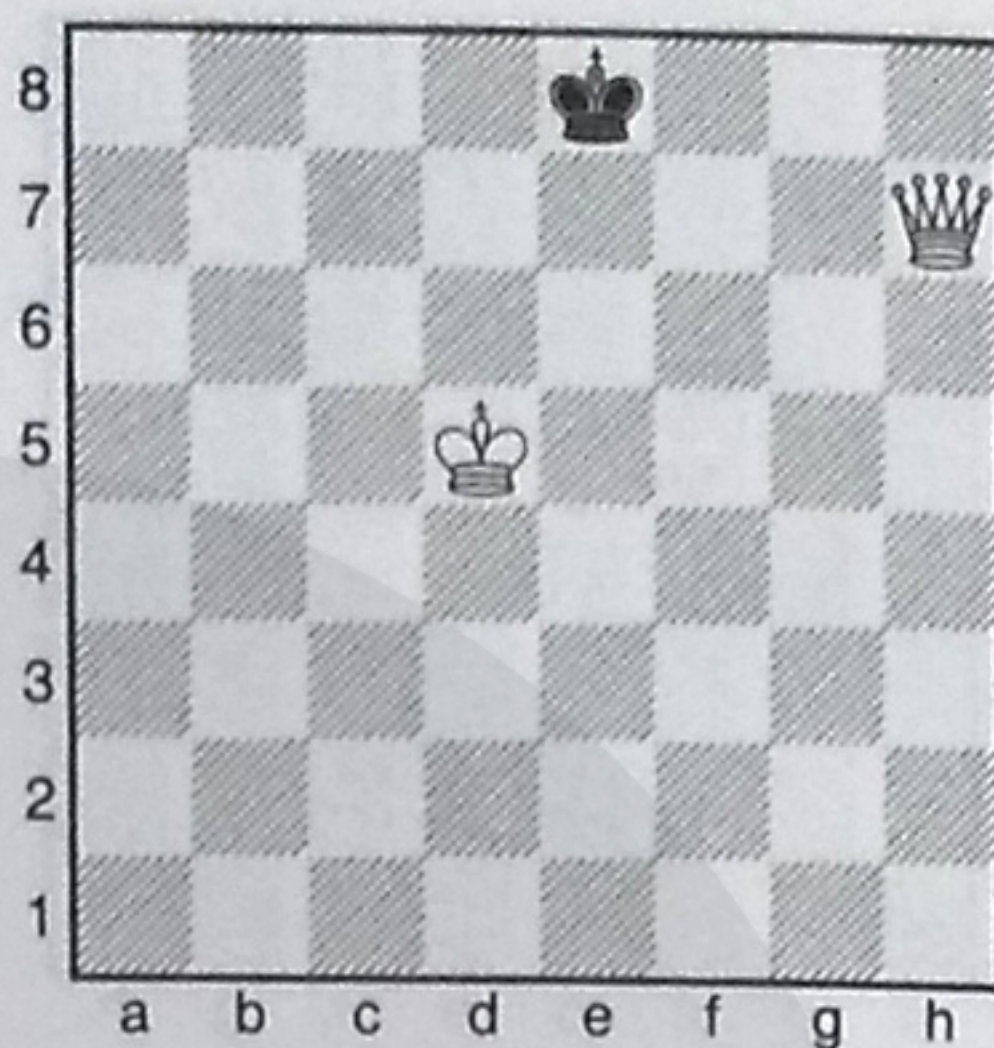


۲#

۱۰

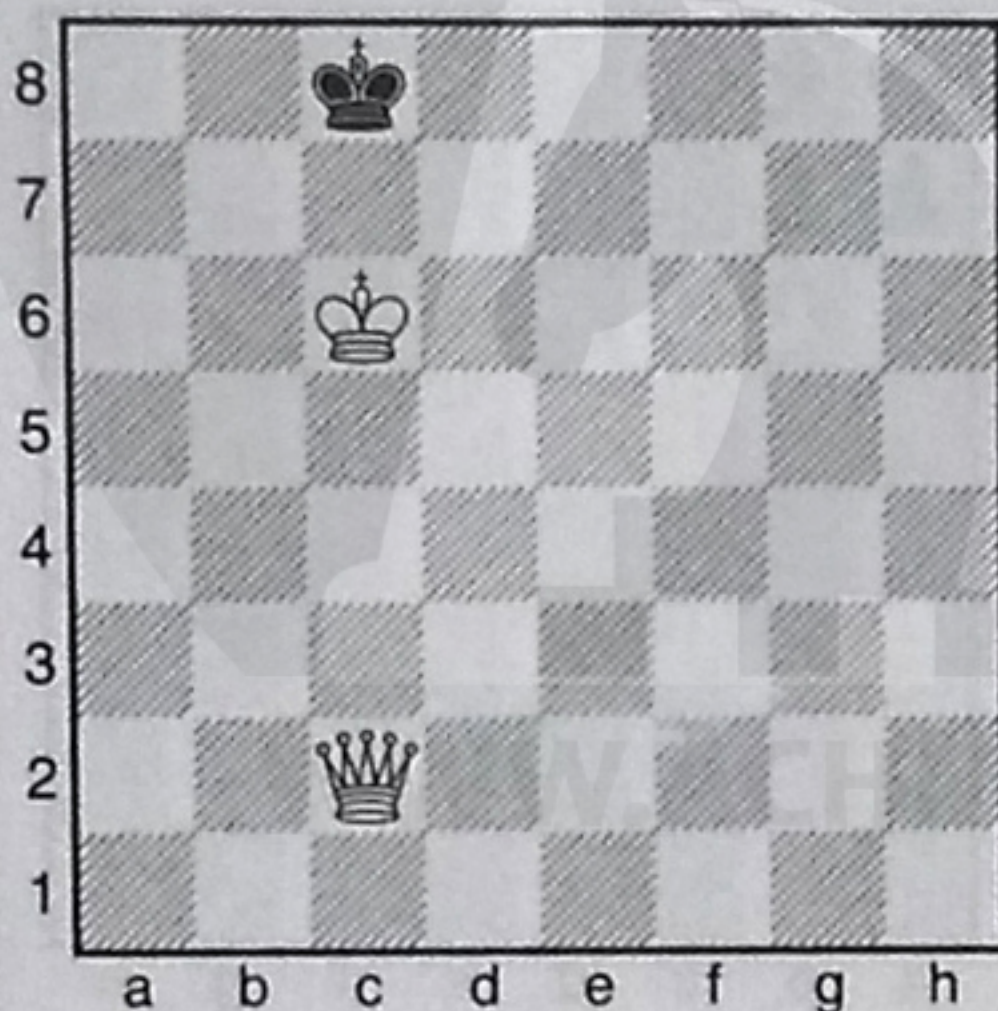


1. _____



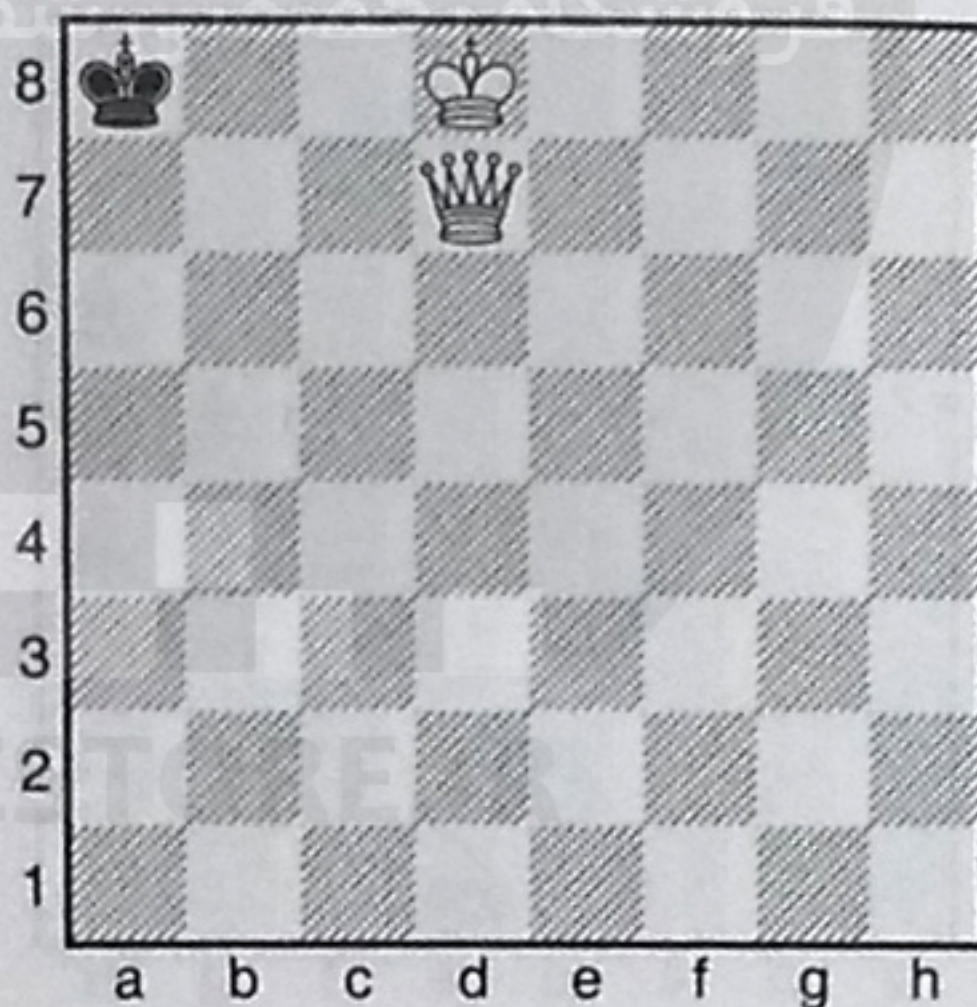
1. _____

۱۱



1. _____

۱۲



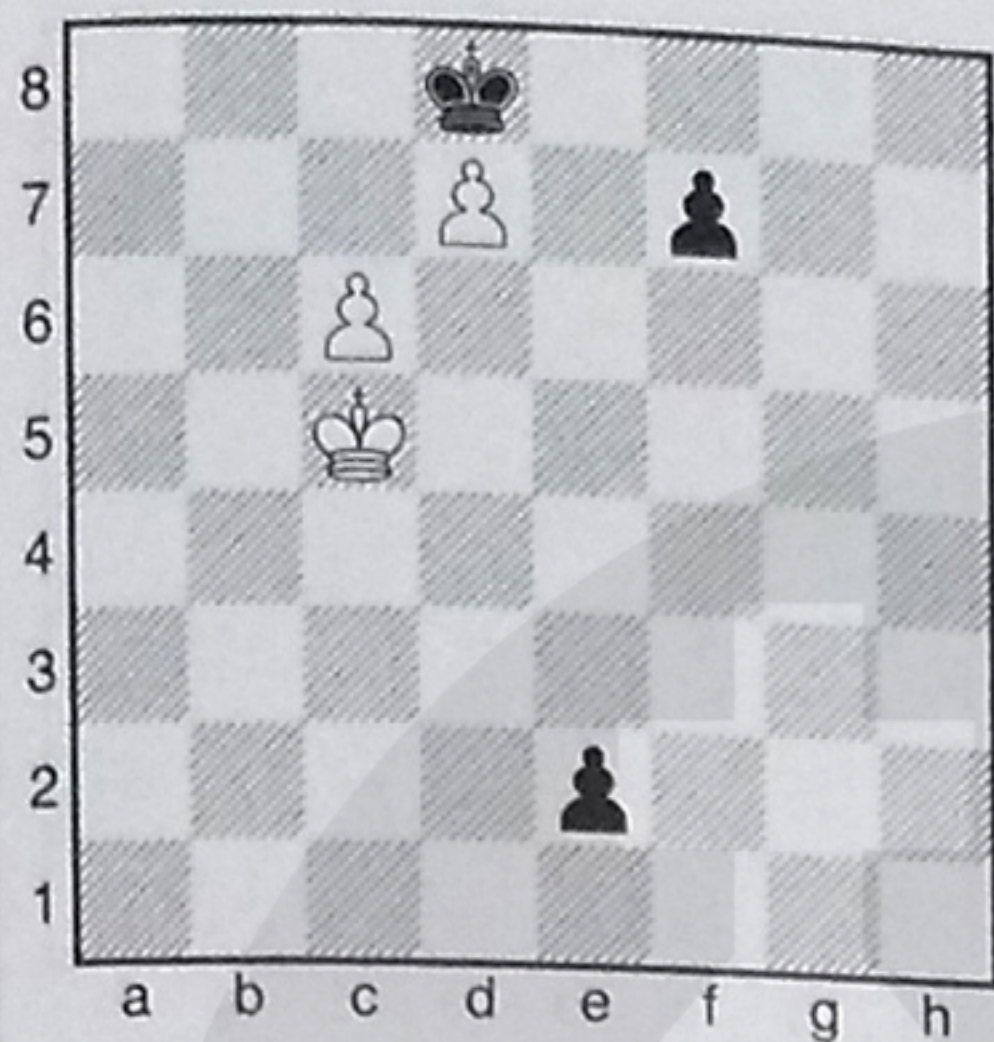
1. _____



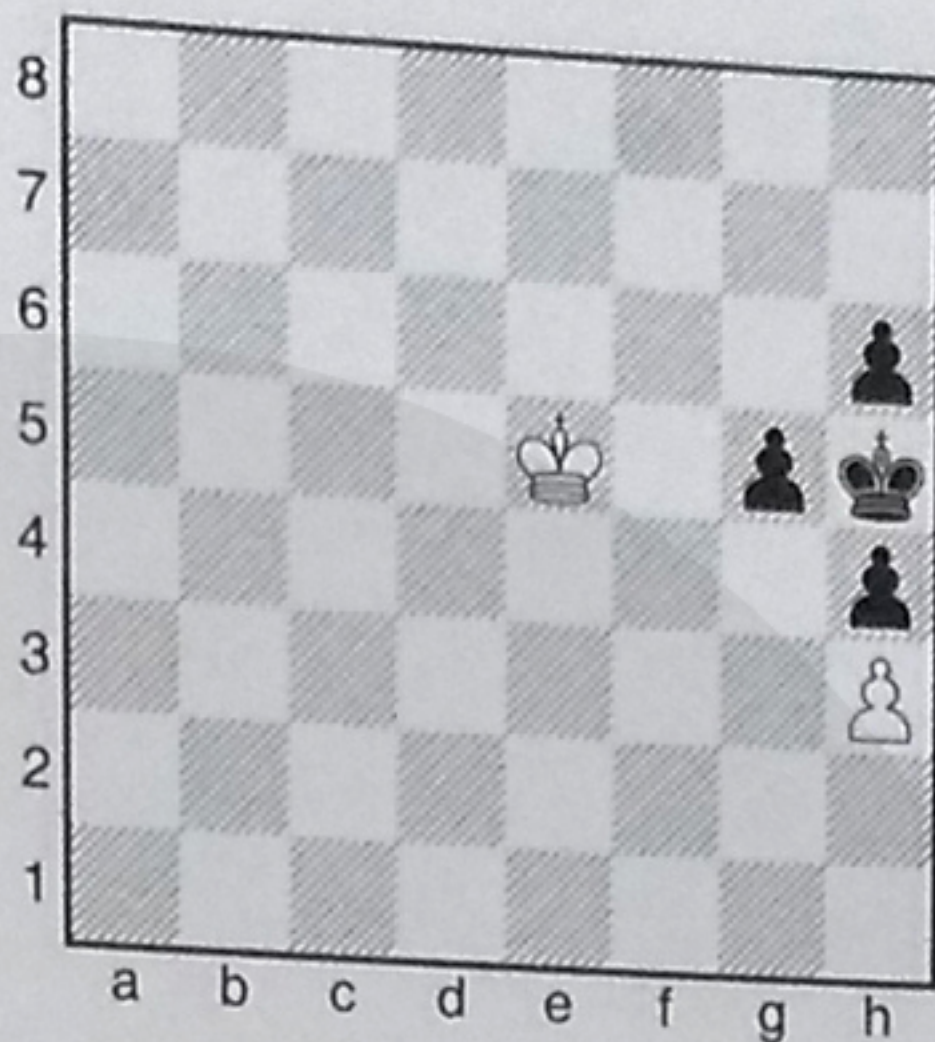
۲#

۱۳

۱۴

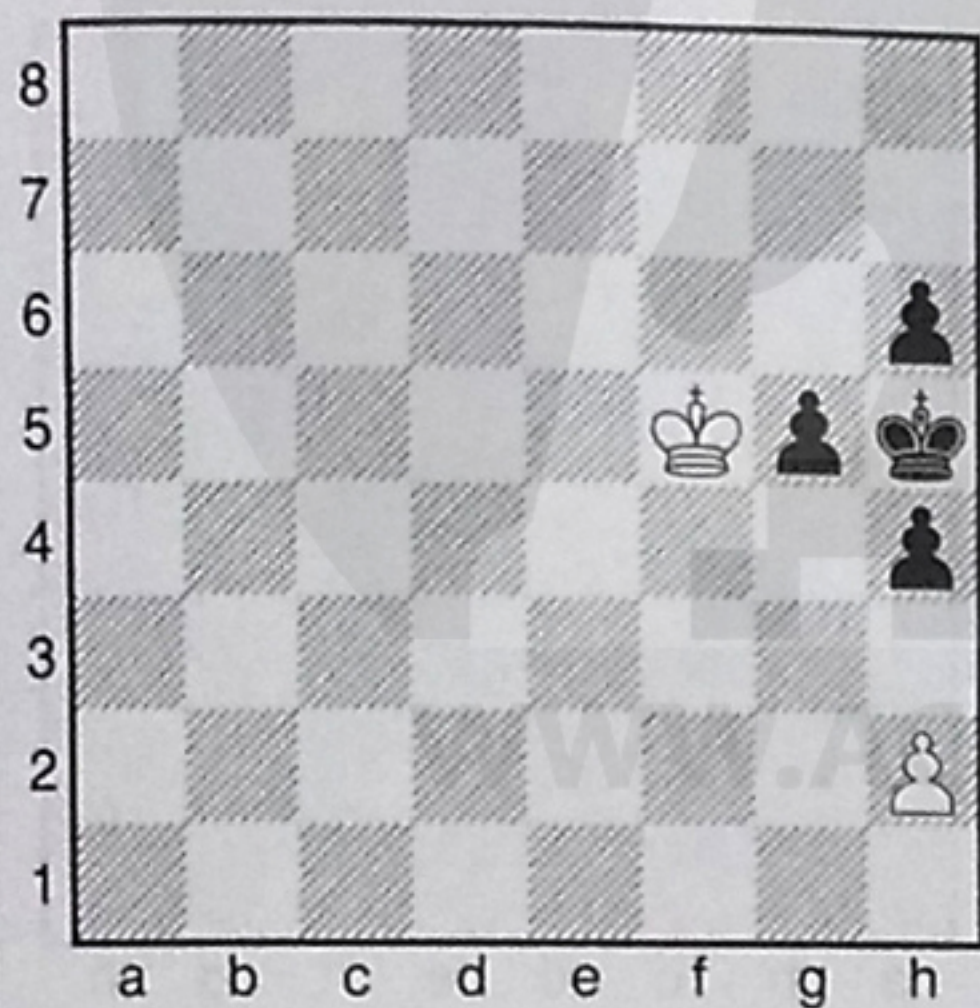


1. _____

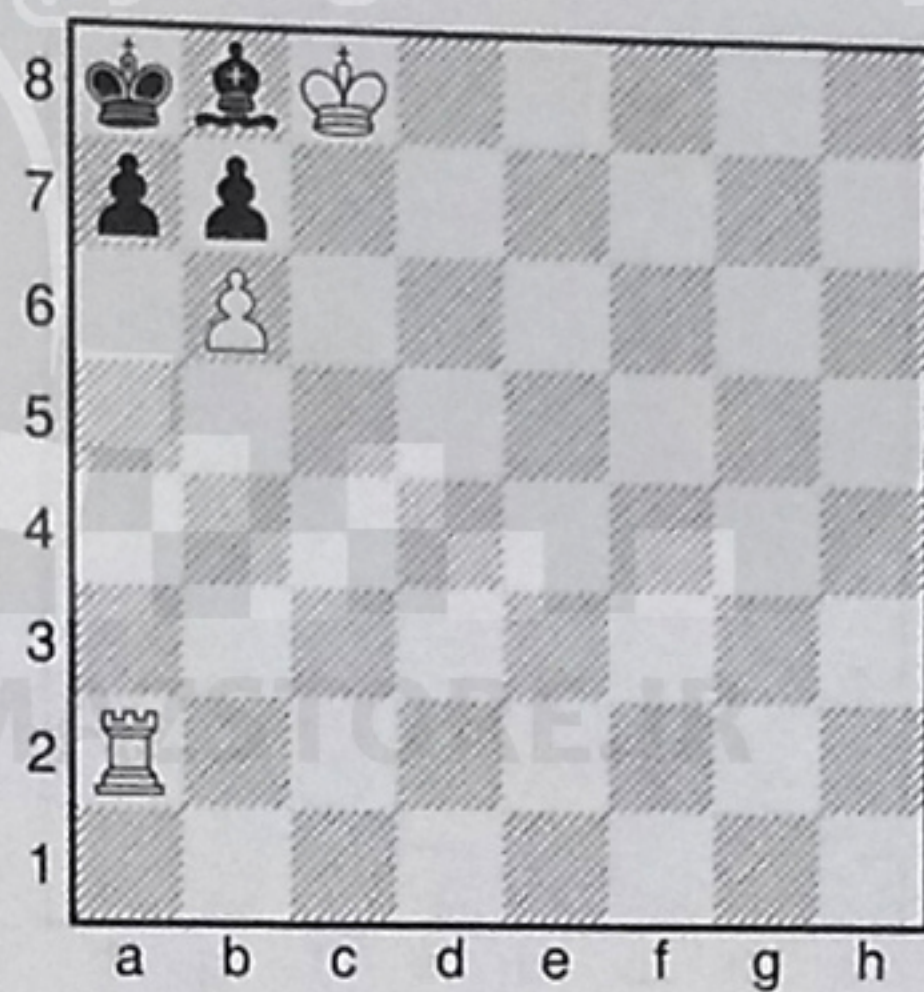


1. _____

۱۵



1. _____



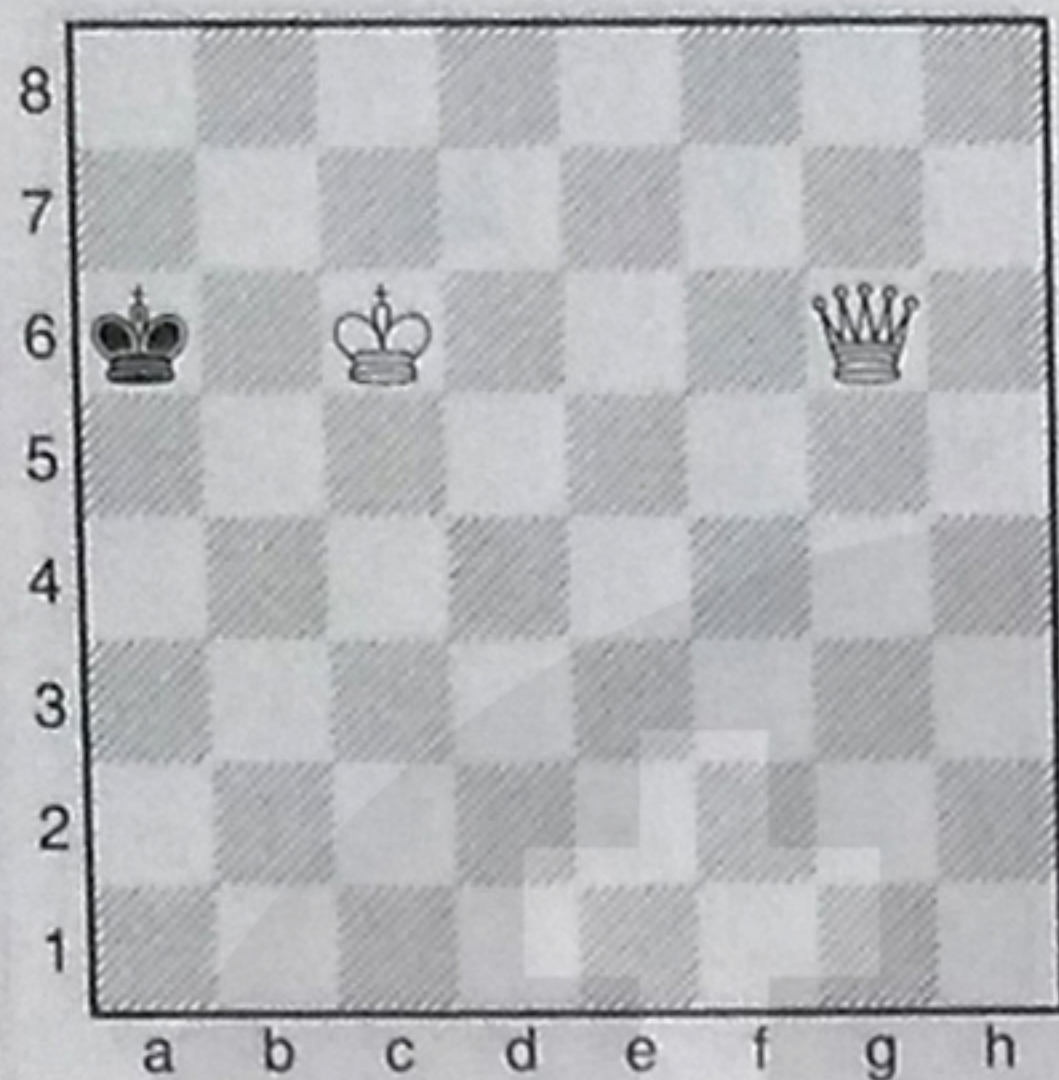
1. _____



۲#

۱۷

۱۸



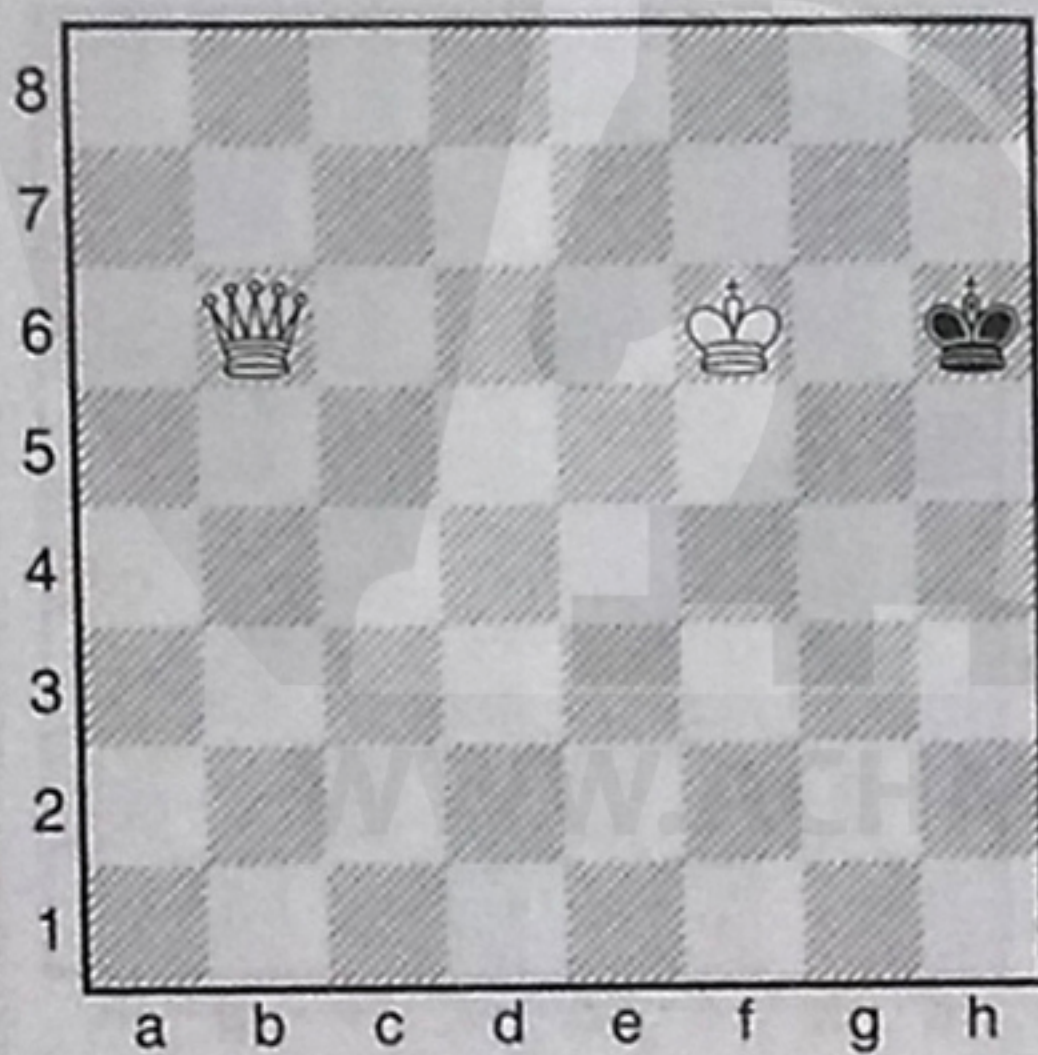
1. _____



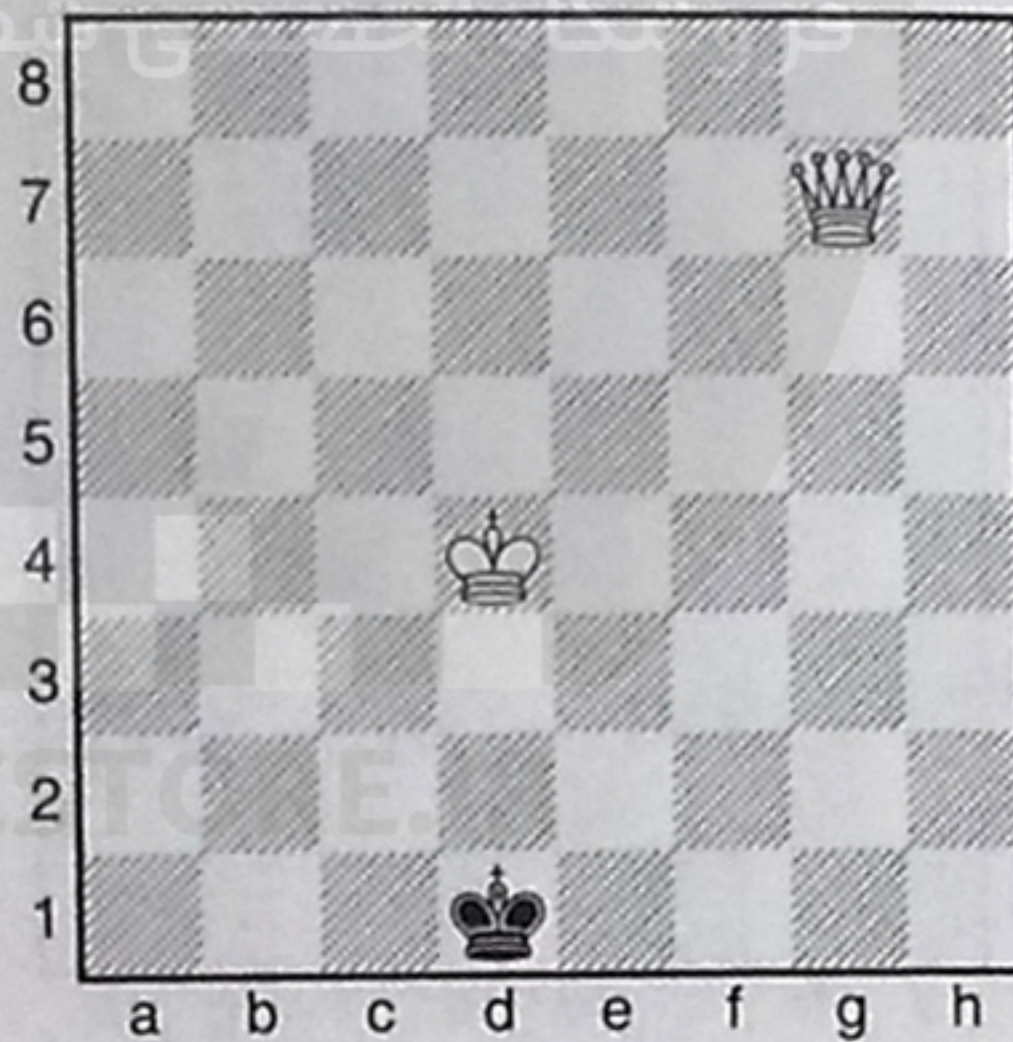
1. _____

۱۹

۲۰



1. _____



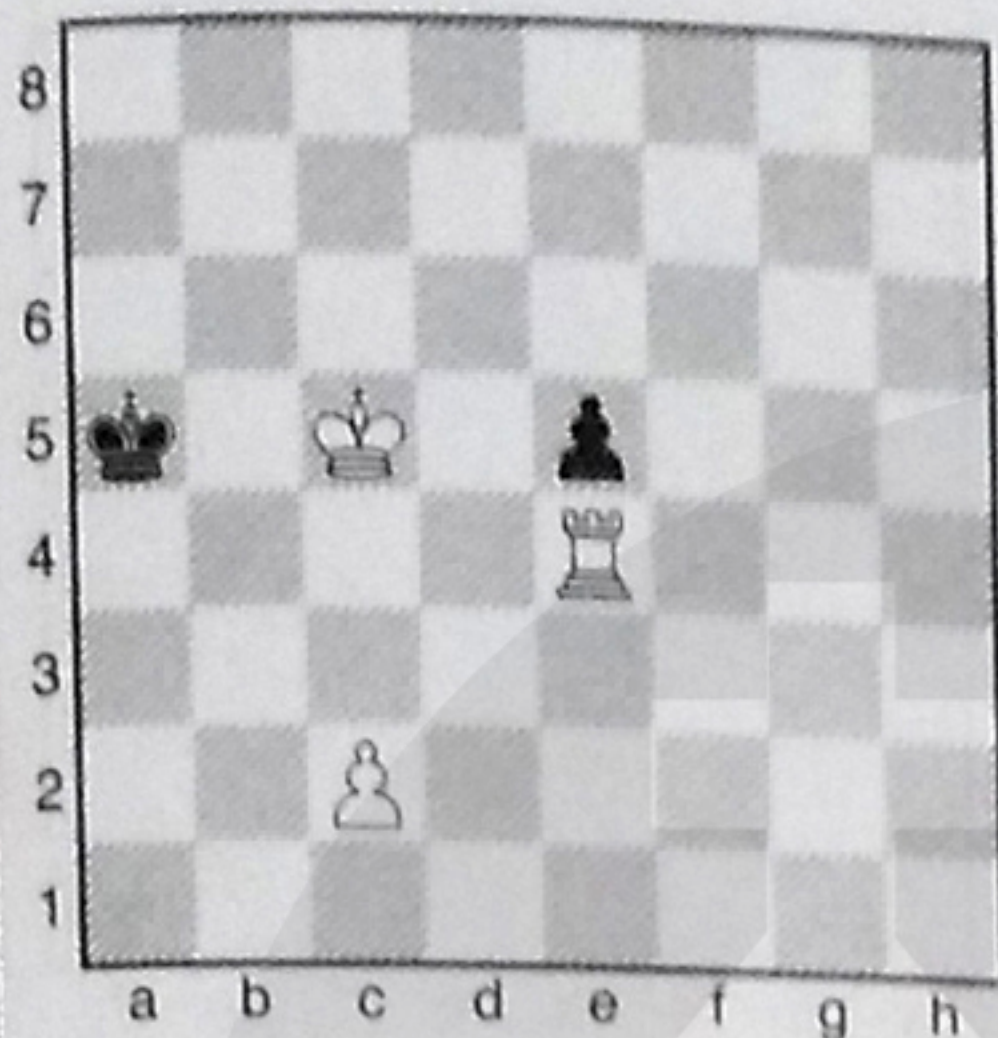
1. _____



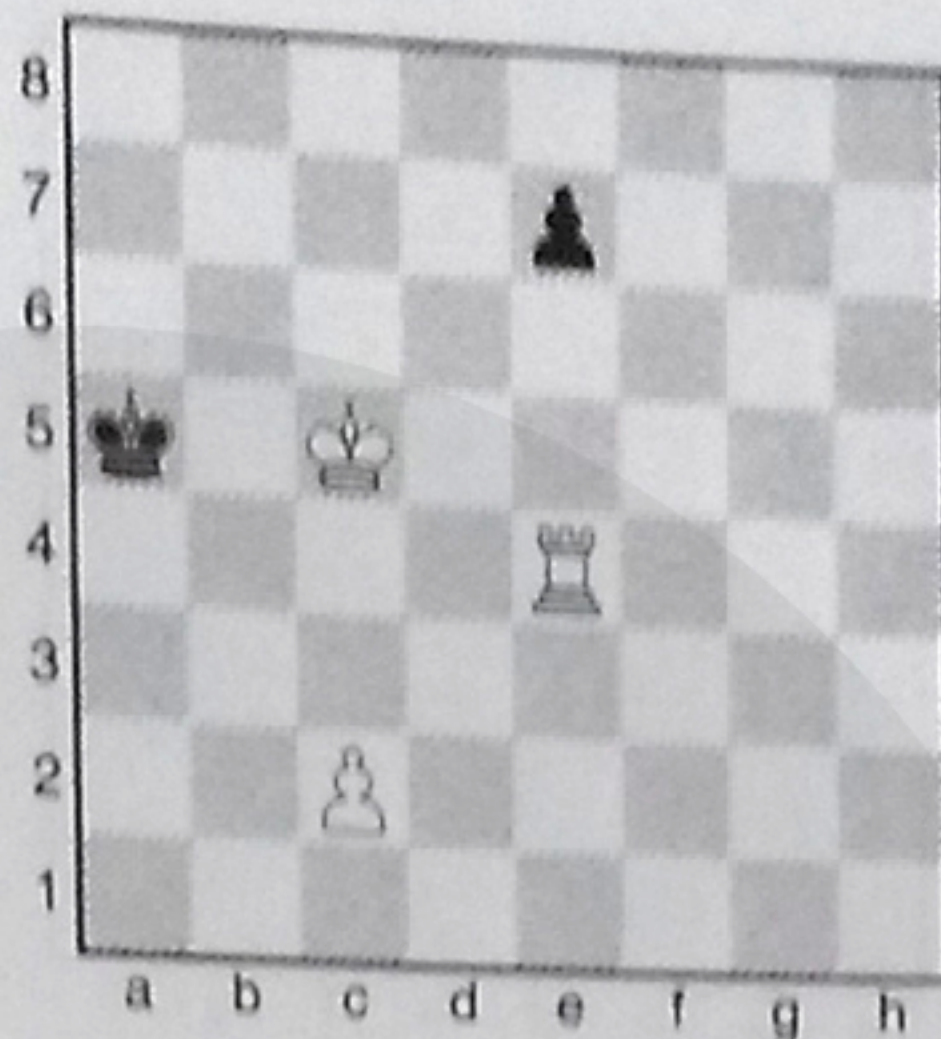
۲۱

۲۱

۲۲

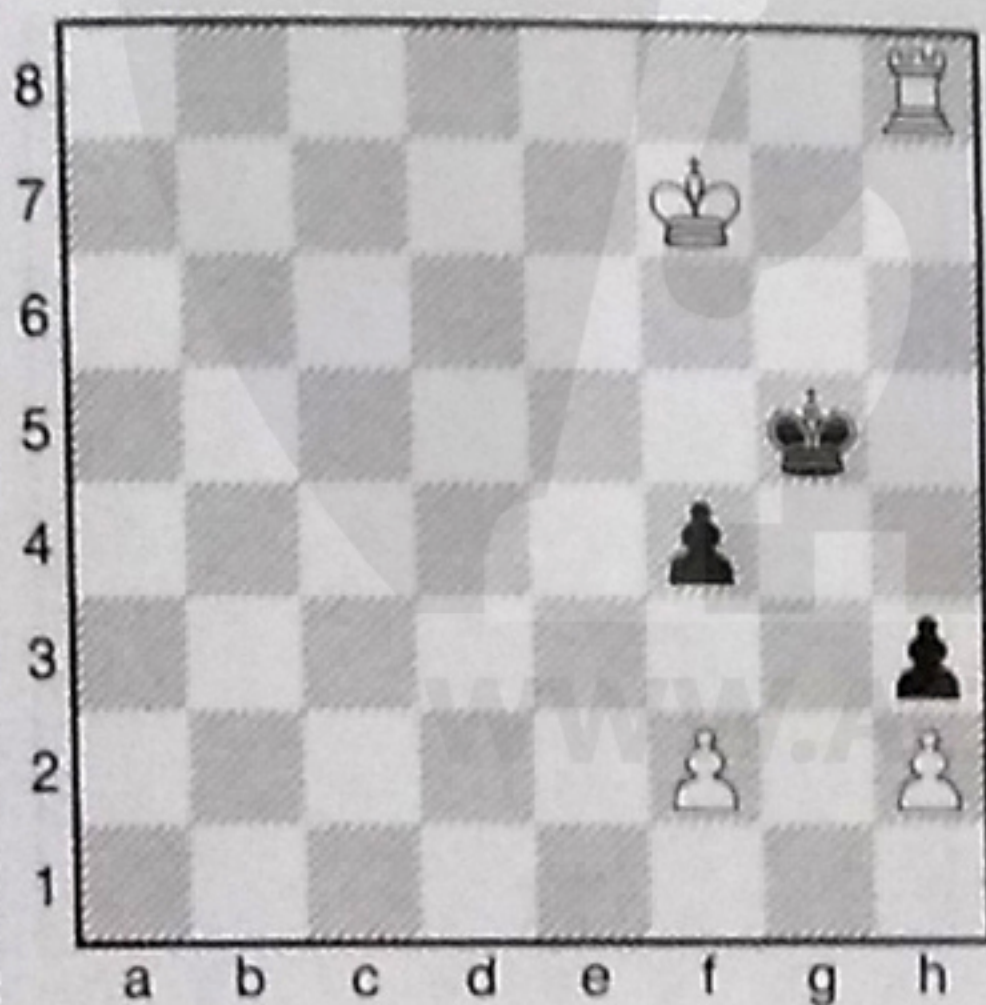


1. _____

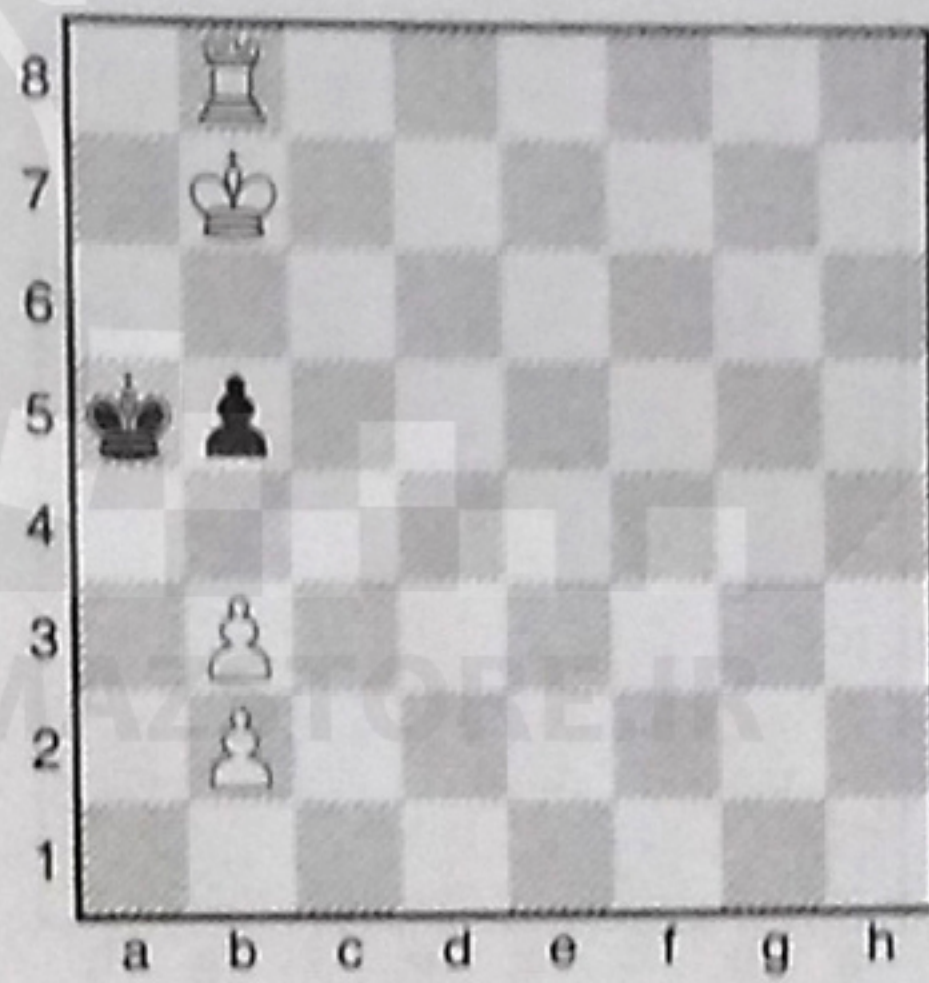


1. _____

۲۳



1. _____

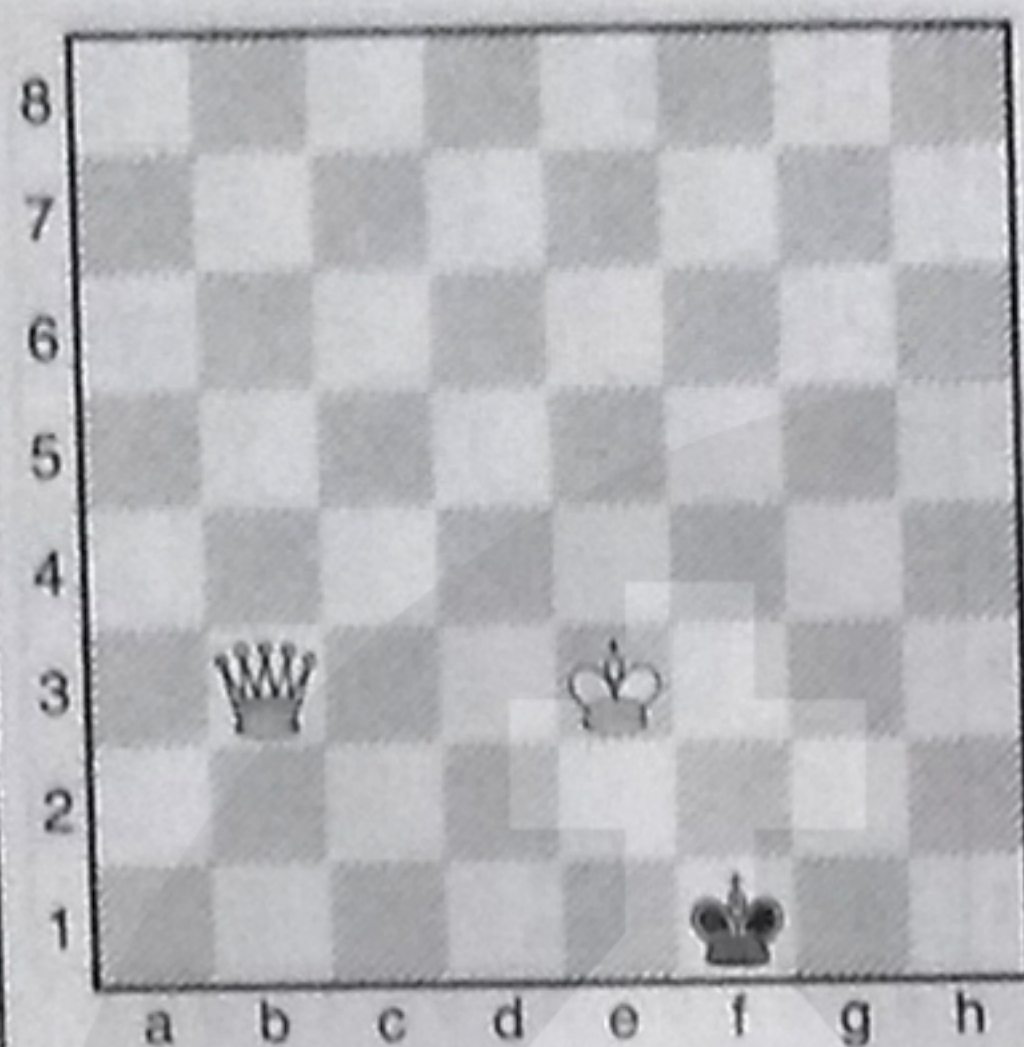


1. _____

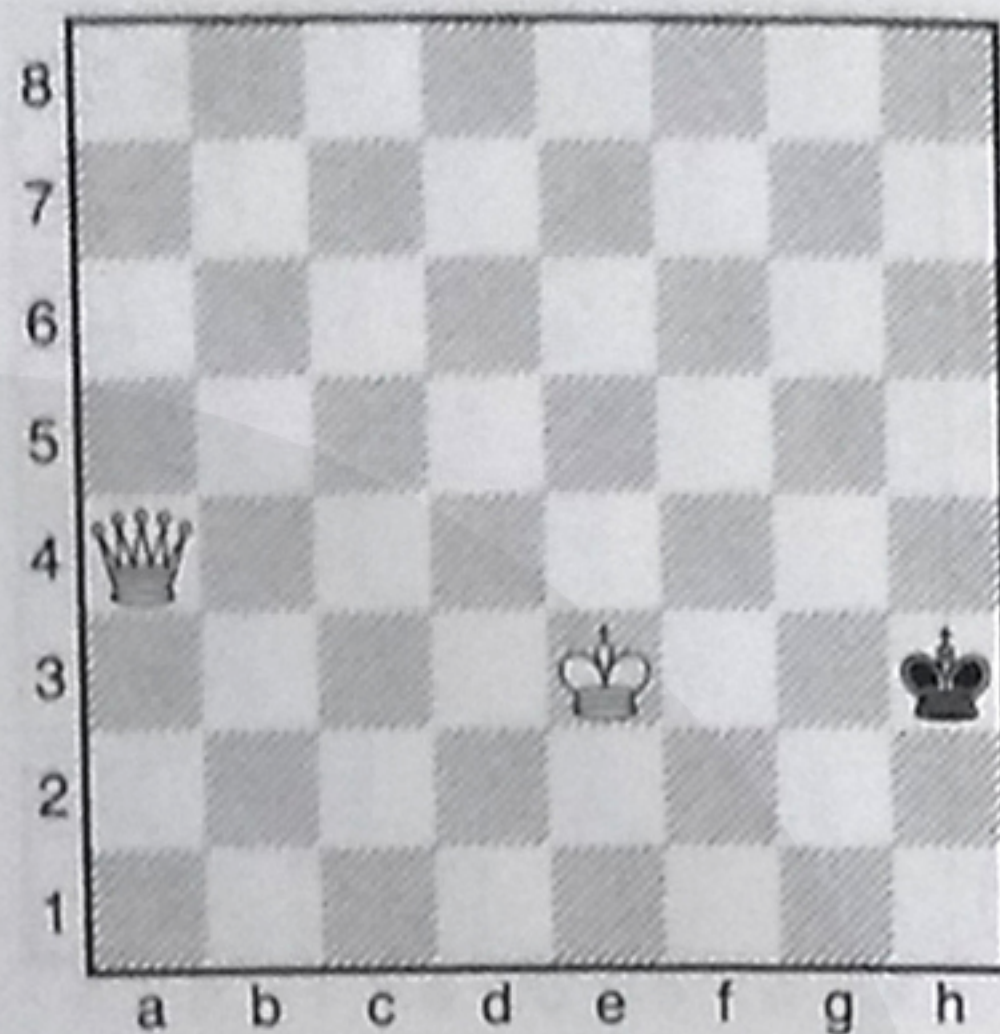


۲۵

۲۶

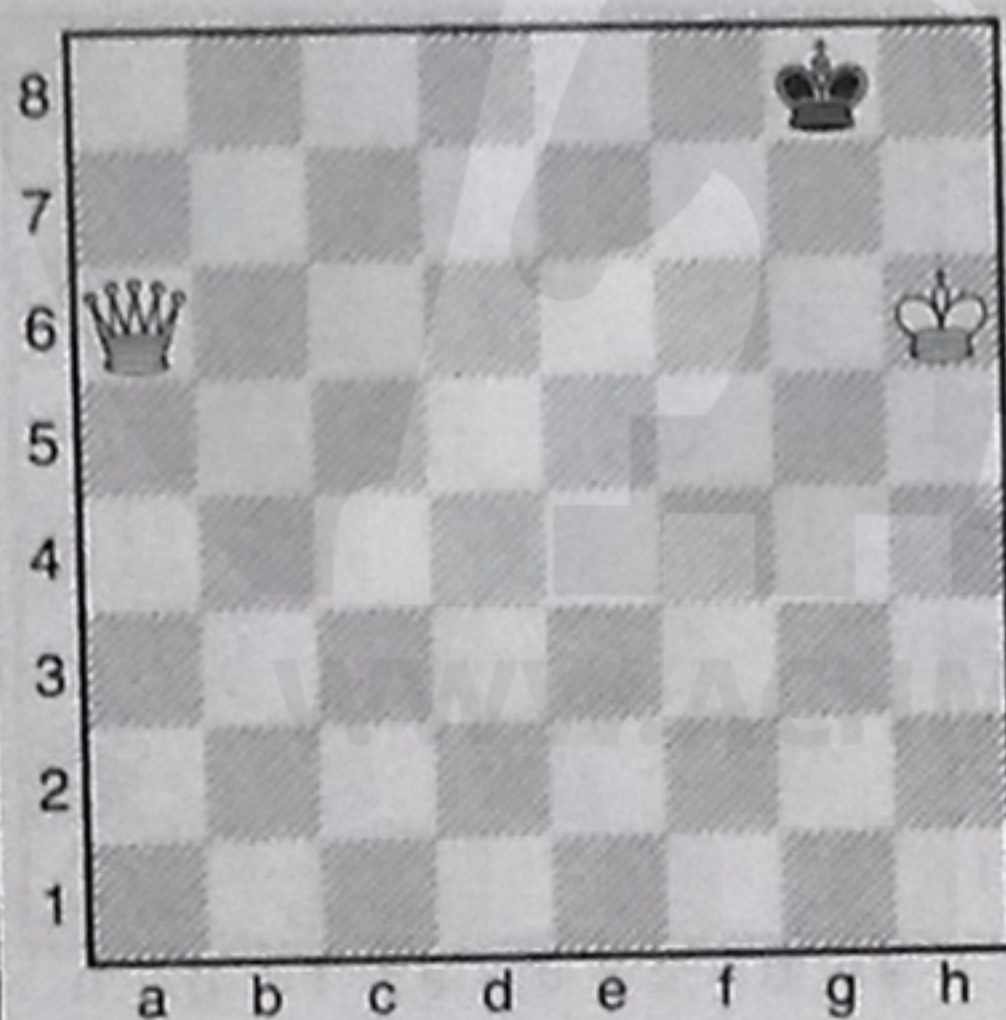


1. _____

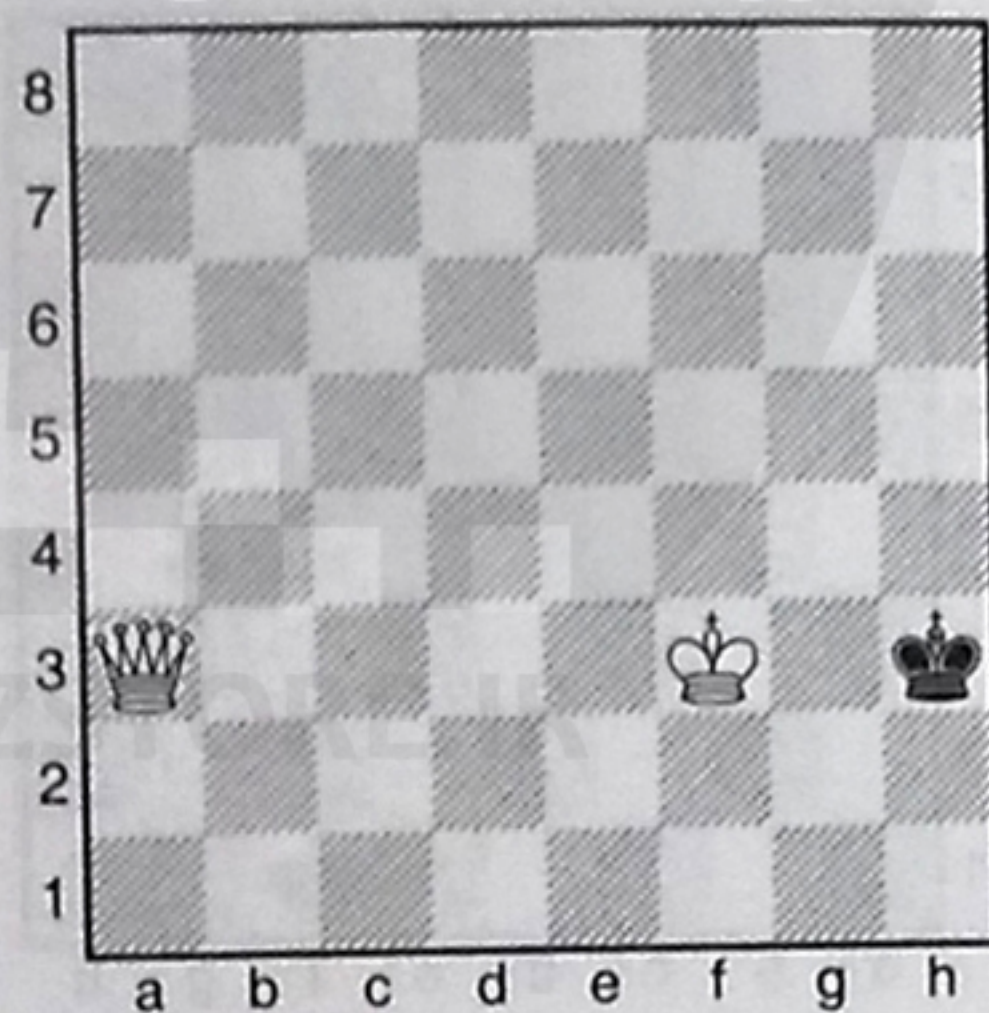


1. _____

۲۷



1. _____



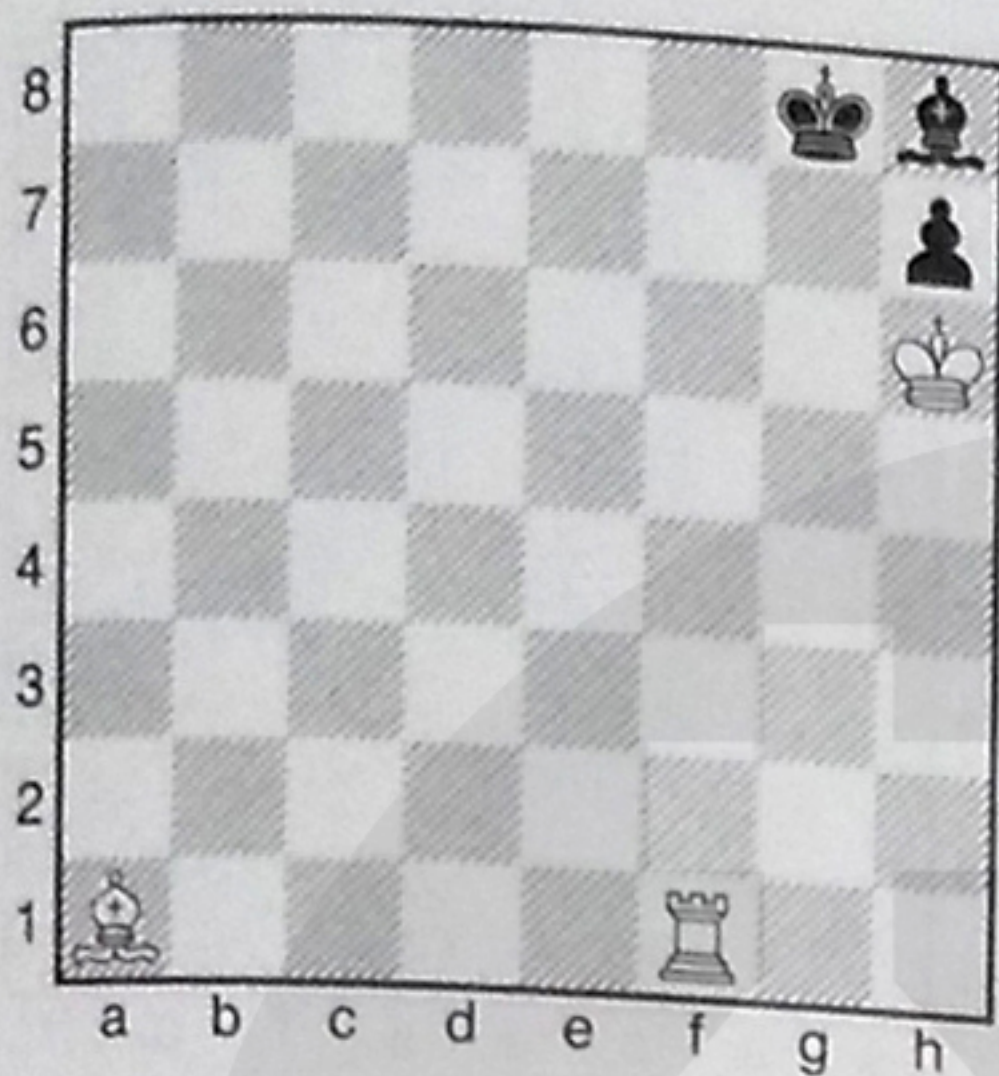
1. _____



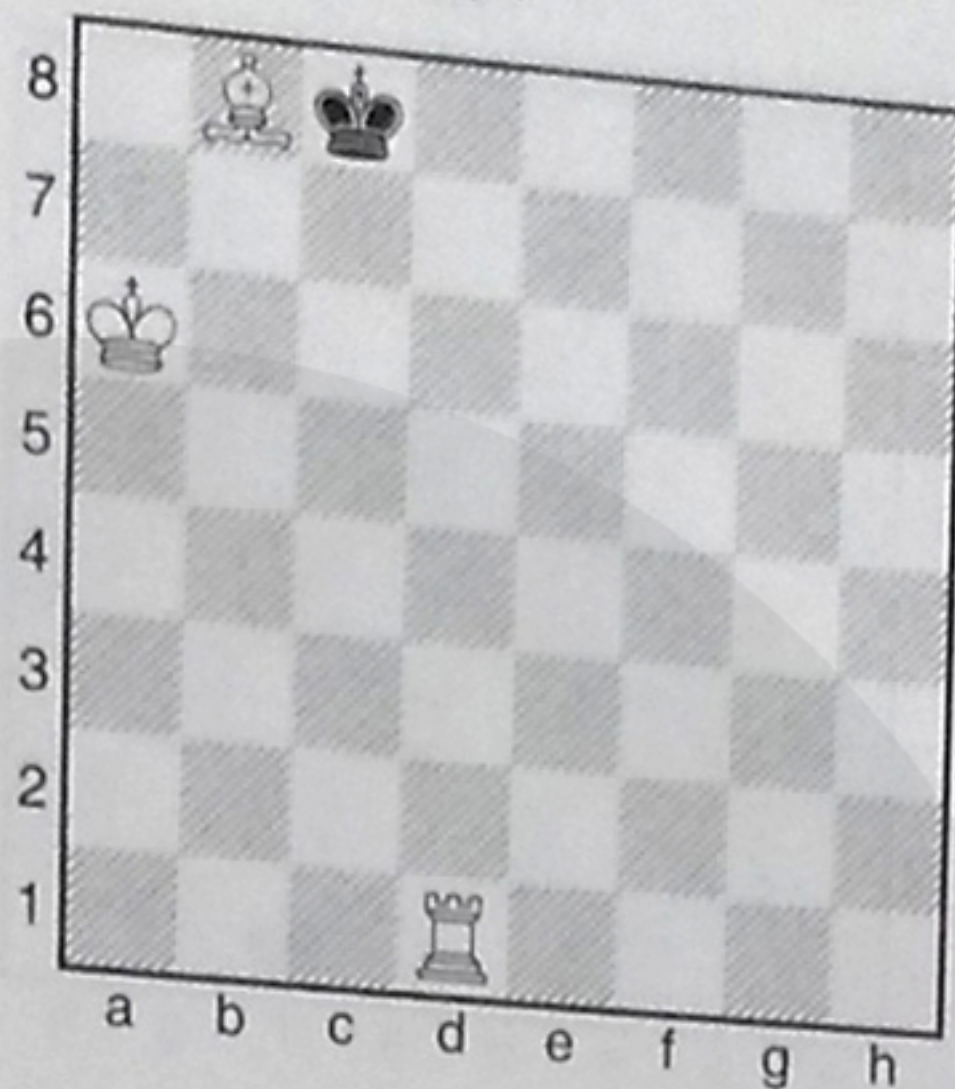
۲#

۲۹

۳۰



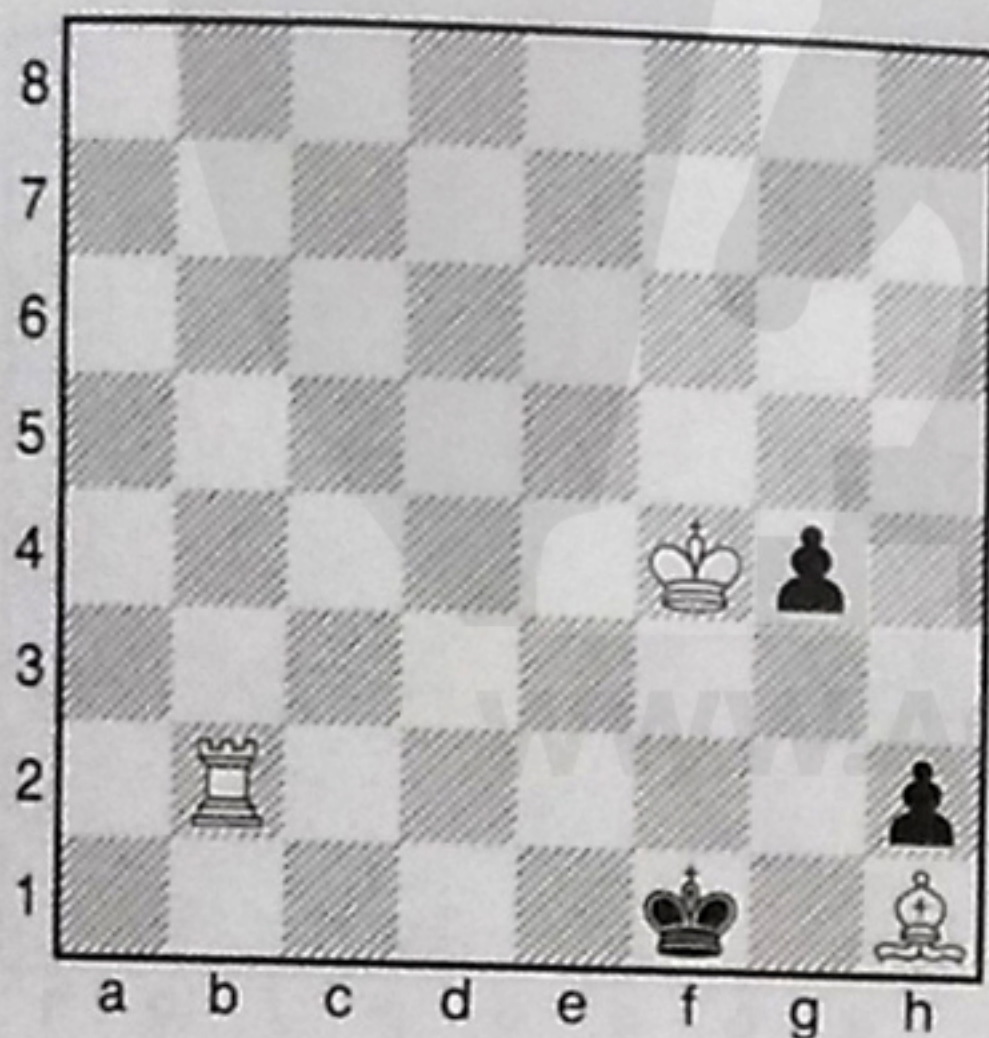
1. _____



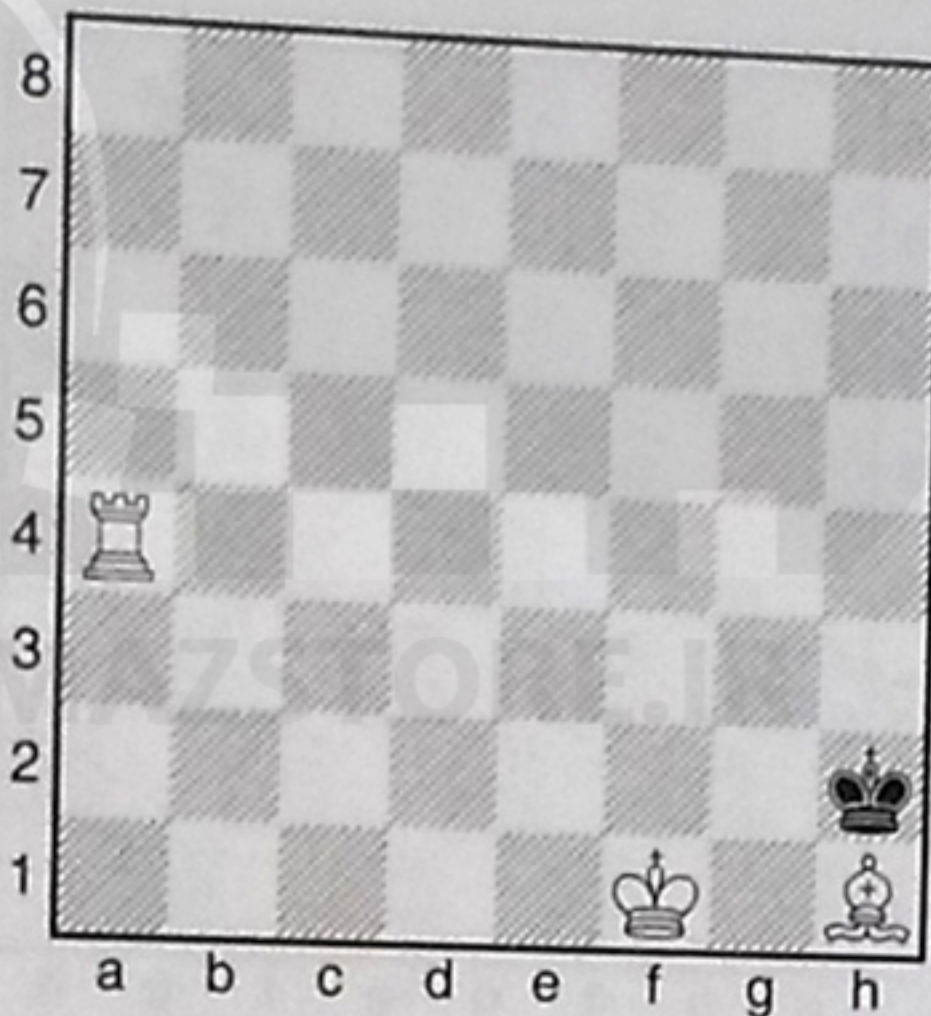
1. _____

۳۱

۳۲



1. _____



1. _____
