

John Nunn

Understanding Chess Middlegames

مفاهیم وسط بازی

بررسی ۱۰۰ ایده مهم وسط بازی

جان نان

ترجمه

احسان محمد اسماعیل



مفاهیم وسط بازی

جان نان

ترجمه :

احسان محمد اسماعیل

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات شباهنگ

■ سرشناسه: نان، جان، ۱۹۵۵ - م. گردآورنده: Nunn, John ■ عنوان و نام
پدیدآورنده: مفاهیم وسطبازی / جان نان | ترجمه احسان محمداسماعیل ■ مشخصات
نشر: تهران، شباهنک، ۱۳۹۴ ■ مشخصات ظاهری: ۲۴۸ ص.
ISBN 978-600-130-132-2

■ وضعیت فهرست‌نویسی: قیفا
■ یادداشت: عنوان اصلی: Understanding Chess Middlegames, 2011.
■ موضوع: شطرنج - وسطبازی ■ موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی
■ شناسه افزوده: محمداسماعیل، احسان، ۱۳۴۶ - مترجم
■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۴ م ۷ ن ۲ / ۳ / GV ۱۴۵۰ ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲۳
■ شماره کتابشناسی ملی: ۲۹۹-۲۳۶

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



انتشارات شباهنک

مفاهیم وسطبازی

WWW.ACHMAZSTORE.IR

نویسنده: جان نان | ترجمه: احسان محمداسماعیل | حروف‌نگاری: مینا قربانی
صفحه‌آرایی: شهرام فرجی | لیتوگرافی: زیتون | چاپ: جمالی | صحافی: مهرگان
چاپ اول: ۱۳۹۴ | شمارگان: ۱۰۰۰ جلد
شابک: ۲-۱۳۲-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸

حق چاپ محفوظ است

دفتر مرکزی: خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹
تلفن: ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس: ۶۶۴۶۰۳۶۵
فروشگاه انقلاب: خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲، تلفن: ۶۶۴۹۱۰۹۸
فروشگاه فروردین: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۱۶
تلفن: ۶۶۴۱۳۱۷۵

فهرست

۸۴	۲۶	۵	نشانه‌های کتاب
۸۶	۲۷	۷	پیشگفتار مترجم
۸۸	۲۸	۹	پیشگفتار
۹۰	۲۹		
۹۲	۳۰	۱۲	افسانه‌های وسط‌بازی
۹۴	۳۱	۱۸	وابستگی‌های متقابل
۹۶	۳۲		
۹۸	۳۳	۲۲	نامتوازن بودن نیروها
۱۰۰	۳۴	۲۶	۱. داشتن برتری تفاوت
۱۰۲	۳۵	۲۸	۲. رخ علیه دو سوار سبک
۱۰۴	۳۶	۳۰	۳. سوار در مقابل سه پیاده
		۳۲	۴. وزیر علیه رخ و سوار سبک
۱۰۶		۳۴	۵. وزیر علیه دو رخ
۱۱۰	بازی تهاجمی	۳۶	۶. وزیر علیه سه سوار سبک
۱۱۲	۳۷	۳۸	۷. وزیر علیه دو سوار سبک
۱۱۴	۳۸	۴۰	۸. بازی با یک پیاده بیشتر
۱۱۶	۳۹	۴۲	۹. بازی با یک پیاده کمتر
۱۱۸	۴۰	۴۴	۱۰. فیل علیه اسب (۱)
۱۲۰	۴۱	۴۶	۱۱. فیل علیه اسب (۲)
۱۲۲	۴۲	۴۸	۱۲. دو فیل
۱۲۴	۴۳		
۱۲۶	۴۴	۵۰	استراتژی
۱۲۸	۴۵	۵۴	۱۳. آفرینش یک طرح
۱۳۰	۴۶	۵۶	۱۴. زمان‌هایی که نمی‌شود به طرحی فکر کرد
۱۳۲	۴۷	۵۸	۱۵. پیاده‌های مرکزی
۱۳۴	۴۸	۶۰	۱۶. بهبود جاگیری سوار
۱۳۶	۴۹	۶۲	۱۷. برتری در فضا
۱۳۸	۵۰	۶۴	۱۸. مانور
۱۴۰	۵۱	۶۶	۱۹. تصفیه بازی برای رسیدن به آخربازی
۱۴۲	۵۲	۶۸	۲۰. بهره‌گیری از سراسر صفحه
۱۴۴	۵۳	۷۰	۲۱. حمله اقلیت
۱۴۶	۵۴	۷۲	۲۲. وضعیت‌های ضعیف‌تر
۱۴۸	۵۵		
۱۵۰	۵۶	۷۴	فعال بودن
۱۵۲	۵۷	۷۸	۲۳. مصیبت متفعل بودن
	۵۸	۸۰	۲۴. ابتکار عمل
		۸۲	۲۵. ستون‌های باز

۲۰۶	نمونه آرایش های پیاده های مرکزی
۲۱۰	۸۱. مرکز باز
۲۱۲	۸۲. مرکز با ستون باز e
۲۱۴	۸۳. ساختار روی لوپس بسته
۲۱۶	۸۴. ساختار ویناور فرانسوی
۲۱۸	۸۵. ساختار شونینگن سیسیلی
۲۲۰	۸۶. ساختار نایدورف سیسیلی
۲۲۲	۸۷. ساختار کاروگان
۲۲۴	۸۸. ساختار رمیش هندی شاه
۲۲۶	۸۹. ساختار بنونی

۲۲۸	اشتباهات رایج
۲۳۲	۹۰. افتادن در دام حریف
۲۳۴	۹۱. دست کم گرفتن حمله حریف
۲۳۶	۹۲. برآورد بیش از اندازه یک حمله
۲۳۸	۹۳. از دست دادن یک راهکار دفاعی تاکتیکی
۲۴۰	۹۴. بیش از اندازه بها دادن به برتری کمیت
۲۴۲	۹۵. بیش از اندازه بها دادن به دو فیل
۲۴۴	۹۶. پذیرش خودکار قربانی
۲۴۶	۹۷. کاهش سطح هوشیاری
۲۴۸	۹۸. دادن اجازه فریب کاری به حریف
۲۵۰	۹۹. سر رشته کار را از دست دادن
۲۵۲	۱۰۰. ناامید و تسلیم شدن
۲۵۴	نمایه بازی ها

۱۵۴	بازی دفاعی
۱۵۸	۵۹. مخاطرات هجوم آوردن
۱۶۰	۶۰. تعویض سوارهای حمله ور
۱۶۲	۶۱. خودداری از ایجاد نقاط ضعف
۱۶۴	۶۲. قربانی های تدافعی
۱۶۶	۶۳. حفظ خونسردی زیر فشار حملات
۱۶۸	۶۴. گریز دوان دوان شاه
۱۷۰	۶۵. حمله متقابل
۱۷۲	۶۶. نترسیدن

۱۷۴	ساختار پیاده های
۱۷۸	۶۷. پیاده های منفرد
۱۸۰	۶۸. پیاده منفرد وزیر
۱۸۲	۶۹. پیاده های آویزان
۱۸۴	۷۰. پیاده های دوپشته
۱۸۶	۷۱. دو فیل علیه پیاده های دوپشته
۱۸۸	۷۲. پیاده های عقب افتاده
۱۹۰	۷۳. دسته پیاده های جدا از هم
۱۹۲	۷۴. ضعف های خانه های هم رنگ
۱۹۴	۷۵. پیاده رونده مرکزی
۱۹۶	۷۶. اکثریت پیاده ای در جناح وزیر و جناح شاه
۱۹۸	۷۷. شکافت پیاده ای
۲۰۰	۷۸. زنجیر پیاده ای
۲۰۲	۷۹. زنجیر پیاده ای و برتری در فضای عملیاتی
۲۰۴	۸۰. قربانی برای تخریب زنجیر پیاده ای

نشانه‌های کتاب

× گرفتن

+ کیش

++ کیش دوگانه

مات

!! حرکت درخشان

! حرکت خوب

!؟ حرکت جالب توجه

?! حرکت مشکوک

? حرکت بد

?? اشتباه فاحش

0-0 قلعه در جناح شاه (قلعه کوچک)

0-0-0 قلعه در جناح وزیر (قلعه بزرگ)

(شماره) شماره بازی از یک رویارویی

1-0 سفید پیروز شده است.

1/2-1/2 بازی مساوی شده است.

0-1 سیاه پیروز شده است.

(1-0, 63) سفید در حرکت 63 به پیروزی رسیده است (به همین قیاس)

○ حرکت سفید

● حرکت سیاه

باشد ز بازی‌های خوش، بیدق رَوْدُ فرزین شود
در سایه فرخ رخی، بیدق برفت و شاه شد

مولوی

مرحله وسط‌بازی پیچیده‌ترین و خیال‌انگیزترین مرحله بازی شطرنج است و متأسفانه کتاب‌هایی که توانسته باشند حق مطلب را ادا کنند، بسیار نادر هستند. کتابی که در دست دارید جزء معدود کتاب‌هایی است که به عقیده مترجم از عهده این کار برآمده است.

دکتر جان نان نویسنده کتاب، دکترای ریاضیات و استاد بزرگ نخبه شطرنج انگلستان است. وی در ۱۵ سالگی در رشته ریاضی وارد دانشگاه آکسفورد شد - امری که در ۵۰۰ سال اخیر بی‌سابقه بوده است - و در ۲۳ سالگی در شاخه توپولوژی ریاضی درجه دکترا گرفت. در سال ۱۹۷۸ استاد بزرگ و در ۱۹۸۰ قهرمان بریتانیا شد. وی علاوه بر مدارج بالای علمی و شطرنجی مدیر انتشارات گامبیت است که کتاب‌های درجه یکی درباره شطرنج منتشر می‌کند.

زمانی پیشتر با استاد سیدحامد موسویان گفتگو می‌کردم. ایشان توصیه می‌کردند که کتاب‌های سطح بالاتری را ترجمه کنم تا مورد استفاده نخبگان شطرنج مملکت قرار گیرد و من به دلایلی عذر تقصیر می‌آوردم. خوشحالم که این کتاب به قول شیخ شیراز سعدی در دیباچه گلستان «متکلمان را به کار آید و مترسلان را بلاغت بیفزاید» و امیدوارم که توجه گروه نخبگان و عموم جامعه شطرنج را به خود جلب نماید. باشد که مترجم در انتقال مفاهیم موردنظر مؤلف و روشن‌بینی و ژرف‌نگری وی توفیق یافته باشد.

لازم می‌دانم از دوست عزیزم جناب آقای مهندس محمد خیرخواه تشکر کنم که متن اصلی کتاب را تهیه و در اختیار من گذاشتند.

سخن آخر این که افتخار دارم ترجمه این کتاب را به مرد بزرگوار و پر تلاش شطرنج ایران، مربی ارشد فیده، جناب آقای هاملت تومانیان تقدیم کنم.

احسان محمداسماعیل

خاستگاه این کتاب ریشه در عنوان کار پیشین من، مفاهیم آخر بازی شطرنج، دارد که سال ۲۰۰۹ منتشر شده بود. طرح کتاب دربرگیرنده ۱۰۰ موضوع مهم برگزیده است که به هر یک دو صفحه اختصاص داده‌ام و چه خوب می‌شد که بررسی وسط‌بازی بدین صورت امکان داشت. کتابی که در دست دارید، نتیجه همین کوشش است.

نوشتن درباره وسط‌بازی در قیاس با سایر بخش‌های بازی شطرنج، دشوارترین است. برای نگارش یک کتاب گشایشی فرمول‌های پذیرفته شده‌ای وجود دارد، مثلاً کتاب مجموعه گشایش‌ها، ساختار و محدوده لازم برای پوشش مطالب را به دست می‌دهد. اما در مقایسه با آن، وسط‌بازی همانند اقیانوسی پهناور با نقشه‌های راهنمای اندک است و تلاش برای ادا کردن حق مطلب در یک کتاب، چالش قابل توجهی خواهد بود. بنابراین از این‌که با دو صفحه اختصاص داده شده به هر موضوع نتوان خیلی عمیق به کته مطلب رخنه کرد، چاره‌ای نیست و در واقع پرداختن به برخی از موضوعات مطرح شده، کتابی کامل و جدا را می‌طلبد. البته قصد من هم بررسی جزئیات همه جنبه‌های وسط‌بازی نبوده است بلکه می‌خواستم شرح مختصری از آن را ارائه کرده باشم. خوانندگان گوناگون احتمالاً به روش‌های متفاوتی از این کتاب بهره خواهند برد. برای برخی از آن‌ها مقدمات آشنایی با بعضی مفاهیم وسط‌بازی که قبلاً با آن برخورد نداشته‌اند، فراهم خواهد شد و در عین حال اغلب، بازیکنان پیشرفته‌تر، کتاب را همچون دوره‌ای سریع برای مرور و کمک به نمایان شدن کاستی‌های دانش خویش خواهند یافت.

امیدوارم که همه خوانندگان مثال‌های کتاب را آموزنده و خوشایند بیابند. یافتن مثال‌های مناسب دل‌مشغولی اصلی نویسندگانی است که به موضوع وسط‌بازی می‌پردازند. آشفته‌گی و بی‌رنگی ذاتی وسط‌بازی‌هاست و بسیار به‌ندرت به بازی‌ای برمی‌خوریم که صرفاً یک تم بر آن حاکم باشد. اغلب اوقات چندین تم درهم تنیده شده است و همین‌طور که بازی پیش می‌رود، ایده‌های گوناگون سر بر می‌آورند. برخی نویسندگان این مسئله را با ندیده گرفتن همه جنبه‌های مثال جز آن یکی که بر آن متمرکز شده‌اند، برگزار می‌کنند که البته می‌تواند گمراه‌کننده باشد. خوانندگان تمایل دارند تا نگرش ساده‌انگارانه‌ای از وسط‌بازی‌ها را بیورانند و به این فکر کنند که هر آن‌چه که مورد نیازشان است، داشتن یک طرح نظیر «تسلط بر خانه‌های تیره» است و بازی خودبه‌خود پیش خواهد رفت. اما بازی‌های واقعی چنین خط سیری را بسیار به‌ندرت دنبال می‌کند زیرا حریف شما کوشش خواهد کرد تا مانع اجرای نقشه شما شود و شما ناچارید تا استراتژی خود را با رویدادهای شکل گرفته در صحنه نبرد تطبیق دهید. من در این کتاب روش متفاوتی را بر مبنای توجه و تمرکز روی لحظات و تصمیم‌های کلیدی بازی به کار بسته‌ام و تلاش کرده‌ام تا جایی که امکان داشته است، مهم‌ترین مفاهیم را به صورت عبارات کلامی تشریح کنم. با این‌که تجزیه و

تحلیل‌های مفصل کمی در این کتاب وجود دارد، اما این بدان معنا نیست که مثال‌ها به‌دقت تجزیه و تحلیل نشده باشند. همان‌طور که متأسفانه و غالباً در ادبیات شطرنجی پیش می‌آید، اشخاص به بیان یک توصیف کلی از بازی می‌پردازند و هنگامی که در تأیید آن به تجزیه و تحلیل مفصل وضعیت رو می‌آوریم، معلوم می‌شود که تصویر کاملاً نادرستی از آنچه روی داده ترسیم شده است. اما در این کتاب من ابتدا عمیقاً مثال‌ها را به کمک کامپیوتر تجزیه و تحلیل کرده‌ام (دیسپ فریتز، دیپ رییکا و سه موتور رایگان هودینی بسته به نوع وضعیت)، آنگاه از این تجزیه و تحلیل‌ها به‌عنوان مبنای توصیف کلی روند بازی استفاده کرده‌ام هر چند که اکثر آن‌ها غیر از مهم‌ترین شاخه‌ها را کنار گذاشته‌ام. در نتیجه برخی مثال‌ها ممکن است نسبت به مثال‌های معمول در متون آموزشی از وضوح کمتری برخوردار باشند، اما من ترجیح دادم تا تصویری دقیق را از یک بازی ارائه کنم به‌جای این که روی این جزئیات در دسرساز سرپوش بگذارم.

تا جایی که امکان‌پذیر بوده است مثال‌ها را از بازی‌های اخیر برگزیده‌ام و بنابراین وضعیت‌هایی از ستارگان امروز شطرنج همچون آناند، کارلسن، کرامنیک و کاریاکین در میان آن‌ها هست. حداقل امیدوارم که خوانندگان از این ۲۰۰ مثال مرحله وسطبازی لذت ببرند، اما می‌خواهم چند کلمه‌ای هم در مورد ساختار کتاب برای آن‌هایی بگویم که می‌خواهند کار مفیدتری از تورق اتفاقی کتاب انجام دهند. کتاب با دو مقاله کوتاه آغاز می‌شود، اولین مقاله، «افسانه‌های وسطبازی» است. مقاله مذکور این اخطار و توجه را می‌دهد که برخی مفاهیم که مکرراً در متون آموزشی آورده شده‌اند، در بهترین حالت صرفاً تا اندازه‌ای درست هستند. افسانه اکثریت جناح وزیر به‌عنوان شاهد مدعا آورده شده است. مقاله دوم «وابستگی‌های متقابل» نشان می‌دهد که چگونه بایستی وضعیت‌های وسطبازی را به شیوه‌ای کل‌نگرانه در نظر گرفت زیرا رویدادهای یک بخش از صحنه نبرد می‌تواند به‌طور چشمگیری بر موقعیت در بخش دیگری از صحنه کارزار اثرگذار باشد و تصمیم‌های استراتژیکی می‌توانند پیامدهای درازمدتی به‌جا بگذارند که تمام جنبه‌های بازی را تحت تأثیر قرار دهد. اشتباه خواهد بود که پوزیسیون‌ها را به قطعات مجزا تقسیم کنیم و آن‌ها را به صورت مستقل از هم در نظر آوریم. چنانچه شما بدین صورت بیندیشید، متوجه ایده‌های بسیار مهمی نخواهید شد.

از این‌ها که بگذریم، کتاب به سراغ ۱۰۰ موضوع وسطبازی می‌رود. این موضوعات در ۸ بخش کتاب گنجانده شده است (برای جزئیات امر، فهرست را ببینید) و این بخش‌ها هر یک با چهار صفحه مقدمه آغاز می‌شود که وضعیت‌های آورده شده در آن بخش را به هم پیوند می‌دهد. این مقدمه‌ها مهم هستند و بایستی به‌دقت خوانده شوند پیش از آن که به موضوعات مطرح شده در آن بخش بپردازید. مثال‌ها هم اساساً از نظر کیفیت آموزشی‌اشان انتخاب شده‌اند؛ با تمرکز ویژه بر آن نکته کلیدی که من قصد مطرح کردنش را داشته‌ام. بررسی کل بازی نیز یقیناً ارزش خودش را خواهد داشت و خواننده دقیق نکات سودمند دیگری از آن خواهد آموخت. مثلاً بازی آناند - اسویدلر، مسکو ۲۰۰۹، را که به‌عنوان موضوع شماره ۱۵ «پیاده‌های مرکزی» آورده‌ایم، می‌توانست به‌همان خوبی به‌عنوان موضوع شماره ۷۶ «اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر و جناح شاه»، مطرح باشد یا می‌شد حتی آن را در مقاله «افسانه‌های وسطبازی» آورد. انتخاب من برای تأکید بر این نکته بوده است که وجود یک پیاده بیشتر مرکزی می‌تواند مبنایی برای حمله در جناح شاه باشد، اما همچنین می‌توانستم آن را به‌عنوان کارآیی نداشتن اکثریت پیاده‌ای سیاه در جناح وزیر بیاورم یا

این حقیقت را متذکر شوم که داشتن پایگاه مرکزی و به ظاهر جذاب d4 برای سیاه کمکی به وی جهت دفع تهدیدات سفید نمی‌کند. هنگامی که مجدداً این مثال‌های بازی شده را می‌چینید، سایر موضوعات وسط‌بازی را که در این کتاب آورده‌ام به یاد داشته باشید، زیرا ممکن است چندین موضوع در یک مثال پدیدار شده باشند.

امیدوارم که خوانندگان این کتاب را آموزنده و جالب توجه ببینند و در آینده دیدگاه گسترده‌تری نسبت به وسط‌بازی داشته باشند و ارزش ظرافت‌هایی را که در این مرحله از بازی روی می‌دهد، بهتر درک کنند.

جان نان
سپتامبر ۲۰۱۱



WWW.ACHMAZSTORE.IR

وسط بازی دشوارترین مرحله شطرنج است. نویسندگان اندکی هستند که ریسک نوشتن کتابی جامع درباره وسط بازی را می‌پذیرند. دکتر جان نان، دکترای ریاضیات، استاد بزرگ شطرنج و قهرمان سابق بریتانیا در زمره نویسندگانی است که با سبک شفاف خود به تشریح ۱۰۰ ایده مهم مرحله وسط بازی پرداخته است.

برای هر ایده، وی دو مثال - اکثراً از بازی‌های معاصر - می‌آورد تا روشنگر نکات کلیدی آن ایده باشد. خوانندگان در هر سطحی که باشند از این کتاب بهره خواهند برد، برخی از آنها با مفاهیمی آشنا می‌شوند که تا به حال با آن برخورد نداشته‌اند و بازیکنان پیشرفته‌تر، از کتاب حاضر به عنوان دوره‌ای سریع برای مرور دانش وسط بازی خویش استفاده خواهند کرد. امیدواریم انتشار این کتاب درجه یک، مورد توجه ویژه جامعه شطرنج ایران قرار گیرد.

WWW.ACHMAZSTORE.IR

www.shabahangbook.com



انتشارات شباهنگ

