

# دانش اساسی

آخر بازی

ترجمه: دکتر سید حاج وزیر





# دانش اساسی آخر بازی

مؤلف

یوری اورباخ

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

ترجمه

دکتر سینا حاج وزیری

WWW.ACHMAZSTORE.IR







آورباخ، یوری لوویچ، ۱۹۲۲ - م.  
Averbakh, Iurii L'Vovich

دانش اساسی آخر بازی شطرنج / یوری  
آورباخ؛ ترجمه سینا حاج وزیری؛ ویراستار بنفشه  
عبدالرزاقی. - تهران: سپنتا، ۱۳۸۱.  
۲۰۰ ص.: مصور.

ISBN 964-7960-01-8: ۱۵۰۰۰ ریال

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.  
Chess Endings Essential  
عنوان اصلی:  
knowledge.

۱. شطرنج -- آخر بازی. ۲. شطرنج -- بازیها.  
الف. حاج وزیری، سینا، ۱۳۴۱ - ، مترجم.  
ب. عنوان.

۷۹۴/۱۲۴

GV۱۴۵۰/۷/آ۹۵۲

۱۳۸۱

م ۸۱-۱۹۲۲۵

کتابخانه ملی ایران

## دانش اساسی آخر بازی

مؤلف : یوری آورباخ

ترجمه : دکتر سینا حاج وزیری

حروفچینی : نسرین علی پناه

تیراژ : ۲۰۰۰

لیتوگرافی : نوین سیستم

چاپ : نوبهار

صحافی : معین

ناشر : سپنتا

نوبت چاپ : اول

شابک : ۹۶۴-۷۹۶۰-۰۱-۸

کلیه حقوق برای مترجم محفوظ است.







## ترجمه این کتاب را به

- اساتید و بزرگان شطرنج کشور: صفوت، نوابی، هرندی، مرتضوی، سالور،  
کهیایی و...

- همکاران گرامی در فدراسیون شطرنج

- مهندس زراعتی و همکاران گرامی تربیت بدنی چابهار

- همسر، مادر و برادرانم محمد و رضا و علاءالدین  
تقدیم می‌نمایم.

# ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

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



## فهرست

| صفحه | عنوان                                       |
|------|---------------------------------------------|
| ۱۷   | فصل اول - مات کردن شاه تنها                 |
| ۱۸   | مات کردن با یک وزیر                         |
| ۱۹   | مات با رخ                                   |
| ۲۰   | مات با دو فیل                               |
| ۲۱   | مات با فیل و اسب                            |
| ۲۶   | مات با دو اسب                               |
| ۲۹   | فصل دوم - مبارزه مهره‌های مختلف با یکدیگر   |
| ۳۰   | وزیر در برابر رخ                            |
| ۳۴   | وزیر در برابر سوار سبک                      |
| ۳۶   | رخ در برابر اسب                             |
| ۳۹   | رخ در برابر فیل                             |
| ۴۳   | فصل سوم - مبارزه مهره‌های مختلف با یک پیاده |
| ۴۴   | وزیر در برابر پیاده                         |
| ۴۹   | رخ در برابر پیاده                           |
| ۵۴   | سوارهای سبک در برابر پیاده                  |
| ۶۵   | فصل چهارم - وزیر کردن یک پیاده              |
| ۶۶   | شاه و پیاده در برابر شاه                    |
| ۷۴   | شاه و سوار سبک و پیاده در برابر شاه         |
| ۸۰   | اسب و یک پیاده در برابر یک اسب              |
| ۸۹   | فیل و پیاده در برابر فیل                    |
| ۹۶   | فیل و پیاده در برابر اسب                    |
| ۱۰۴  | اسب و یک پیاده در برابر فیل                 |
| ۱۰۸  | رخ و پیاده در برابر رخ                      |



|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| ۱۲۷ | وزیر و یک پیاده در برابر وزیر       |
| ۱۳۳ | فصل پنجم - آخر بازی های عملی        |
| ۱۳۵ | آخر بازی پیاده                      |
| ۱۴۸ | آخر بازی های اسب                    |
| ۱۵۴ | آخر بازی های فیل                    |
| ۱۶۰ | فیلها با رنگ مختلف                  |
| ۱۶۶ | آخر بازیهای فیل در برابر اسب        |
| ۱۷۳ | آخر بازی رخ                         |
| ۱۹۰ | آخر بازی های وزیر                   |
| ۱۹۵ | فهرست بازیکنان و طراحان پوزیسیون ها |

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



## مقدمه مترجم

چند سال قبل هنگامی که برادرم چند جلد کتاب شطرنج را به من هدیه کرد با مطالعه آنها دریافتم که بدون دانش کامل از اصول پایه نمی‌توان در شطرنج (و هر رشته ورزشی و یا علمی دیگر) پیشرفت نمود. پس از مطالعه این کتاب دریافتم که نگرش منطقی به آخر بازی تا چه مقدار می‌تواند در کسب پیروزی اهمیت داشته باشد. در مرحله تعیین‌کننده نتیجه بازی و در جایی که معمولاً کمبود وقت نیز به سراغ بازیکن می‌آید برنده کسی است که قواعد و اصول بیشتری را بداند. این بود که تصمیم گرفتم این کتاب را ترجمه و در اختیار علاقه‌مندان قرار دهم.

با تشویقهای مربی گرامی آقای افشین تهرانی مصمم شدم که تا پایان سال ۷۹ این کار را به اتمام برسانم. متأسفانه واقعه درگذشت نوزاد عزیزمان بار دیگر این امر را به تعویق انداخت تا اینکه با کمک دوستان گرامی استاد منصور کیانی و آقای رضا میرزاجانی و همسرم که تصحیح نهایی متن را به عهده داشت موفق به اتمام این ترجمه شدم. اما مختصری درباره این کتاب:

آقای یوری آورباخ متولد ۱۹۲۲ میلادی قهرمان سابق شطرنج شوروی و از اساتید و مدرسان بزرگ شطرنج می‌باشند.

آورباخ در زمینه آخر بازی تألیفات متعددی دارد که مهمترین آن مجموعه پنج جلدی آخر بازی است و این چکیده را از میان آن مجموعه به عنوان ضروریات و حداقل دانش اساسی آخر بازی



انتخاب نموده است.

شاید مهمترین ویژگی این اثر کلاسیک این باشد که مؤلف از آغاز کتاب فرض را بر این نهاده که خواننده هیچ اطلاعی از اصول ابتدایی نداشته و تمامی این اصول را به زبان ساده همراه با ویژگی هر مهره و روشهای مات اولیه شرح و بیان نموده است و هر چه کتاب جلو می رود به تدریج به جریبات بیشتری اشاره می نماید به طوری که در فصل آخر، به نقد و بررسی بازیهای قهرمانان و استادان بزرگ می پردازد.

مترجم تمامی دقت خود را جهت جلوگیری از اشتباه انجام داده با این وجود از هر گونه پیشنهاد و انتقادی جهت اصلاح استقبال می نماید. امیدوارم که ترجمه این اثر آموزشی راهنمای مفیدی برای علاقه مندان شطرنج باشد.

فروغنگاه تخصصی شطرنج

دکتر سینا حاج وزیری

رئیس هیأت شطرنج جاپهار

تابستان ۸۰



## مقدمه مؤلف

در جریان مبارزه‌ای که روی صفحه شطرنج به وجود می‌آید نیروهای طرفین به وضوح گسترش می‌یابند و سپس پوزیسیون ساده شده و بازی به مرحله نهایی (فاز تعیین‌کننده بازی یا آخر بازی) می‌رسد. معمولاً در این مرحله بازیکن با یکی از سه امر مهم ذیل مواجه می‌شود:

بهره‌برداری از برتری که در مراحل جلوتر به دست آمده و تبدیل این برتری به پیروزی؛

خشی نمودن برتری حریف به وسیله دفاع دقیق و تساوی بازی و بالاخره در صورتیکه در مرحله وسط بازی موفق به کسب برتری نشده باشد می‌توان جهت به دست آوردن آن در این مرحله کوشش نماید.

زمانی آخر بازی شروع می‌شود که نسبتاً تعداد کمتری از مهره‌ها در صفحه باقیمانده باشد؛ به جز موارد استثناء که حمله مستقیم روی شاه (همراه با پیچیدگیهای ترکیبی که نمونه مرحله وسط بازی میباشد) غیر ممکن است.

مرحله آخر بازی شطرنج خصوصیات ویژه خود را دارد که در مقایسه با وسط بازی ارزیابی پوزیسیون و اهمیت نیروهای درگیر را به طور کلی تغییر می‌دهد.

اولین لحظه مهمی که آخر بازی را از سایر مراحل بازی متمایز می‌کند هنگامی است که شاه نقش مهمی را در بازی بعهد می‌گیرد در حالی که در تمام بازی شاه در پشت سنگر پیاده‌ای خود استقرار داشته



است اکنون مهره‌ای فعال شده و حالت تهاجمی می‌گیرد و می‌کوشد با تمام قوا در مبارزه شرکت نماید.

شاه به سوارها و پیاده‌های حریف حمله نموده و اغلب اولین مهره‌ای است که با قدرت به اردوی دشمن نفوذ می‌کند.

در مرحله آخر بازی (در مقایسه با سایر مراحل بازی) مهره‌های کمتری در صفحه باقی می‌ماند ولی ارزش نسبی آنها بطور چشمگیری افزایش می‌یابد.

مهم است بدانیم که به منظور کسب موفقیت، چگونه حداکثر فعالیت‌ها را از سوارها به دست آورده و هماهنگی بین سوارها و پیاده‌ها را به وجود بیاوریم.

درست بازی کردن در آخر بازی به مفهوم فعال کردن قوای جنگی خودی (به منظور حداکثر گسترش ممکنه و هماهنگی ایده آل بین مهره‌ها) می‌باشد.

در آخر بازی، مات کردن سریع شاه حریف (حتی با وجود برتری کمی زیاد) به سختی امکان پذیر بوده و دلیل این امر فقدان نیروی لازم برای انجام اینکار است.

به منظور به دست آوردن برتری کمی مناسب، باید یک یا چند پیاده را ترفیع نمود.

این امر به آن معنی است که هر پیاده بی‌اهمیتی که شانس ترفیع را داشته باشد (برای مثال به وزیر) قدرت آن به طور چشمگیری زیاد می‌شود.

ترفیع پیاده یکی از اصول مهم استراتژیک آخر بازی می‌باشد. مطالعه آخر بازی (که دارای سوار و پیاده کمتری است) نسبتاً از مطالعه سایر مراحل بازی ساده‌تر می‌باشد.

در توسعه تئوری شطرنج ظرف صد سال گذشته، تعداد زیادی



پوزیسیون آخر بازی به طور کامل تجزیه و تحلیل شده و در ادبیات شطرنج انتشار یافته است. در این پوزیسیونها بهترین روشهای دفاع و حمله معلوم شده و نتیجه آنها، بازی صحیح را برای طرفین تعیین نموده است.

علاوه بر این در بسیاری از آخر بازیها، روشهای نمونه بازی و متدهای معینی به کار گرفته شده است که امکان ارزیابی سریع و دقیق پوزیسیون را می دهد.

آخر بازیهای که مانند موارد فوق مورد بررسی قرار گرفته اند به نام آخر بازی تیوریتیکال گفته می شود.

دانش درست برای هدایت این نوع آخر بازیها (که اغلب نیز دشوار هستند) اولین اهمیت را دارد و هنگامی که از آن به طور مناسبی استفاده شود به ناچار با نتایج تعیین شده به انجام می رسد.

با وجودی که در پیچیده ترین پوزیسیونها مانورهای نمونه دقیقاً شرح داده شده و بهترین روشهای بازی نیز کشف شده است ولی به محض فرا رسیدن مرحله Endgame، بازی سریعاً تئوریکی نمی شود.

معمولاً در یک آخر بازی پیچیده، مشکل مهم تبدیل آن به یک نوع از پوزیسیونهایی است که قبلاً مطالعه شده است.

هنگام یادگیری شطرنج باید شروع به تحلیل پوزیسیونهای ساده (که در آن تعداد واحدهای کمتری درگیر هستند) نمود.

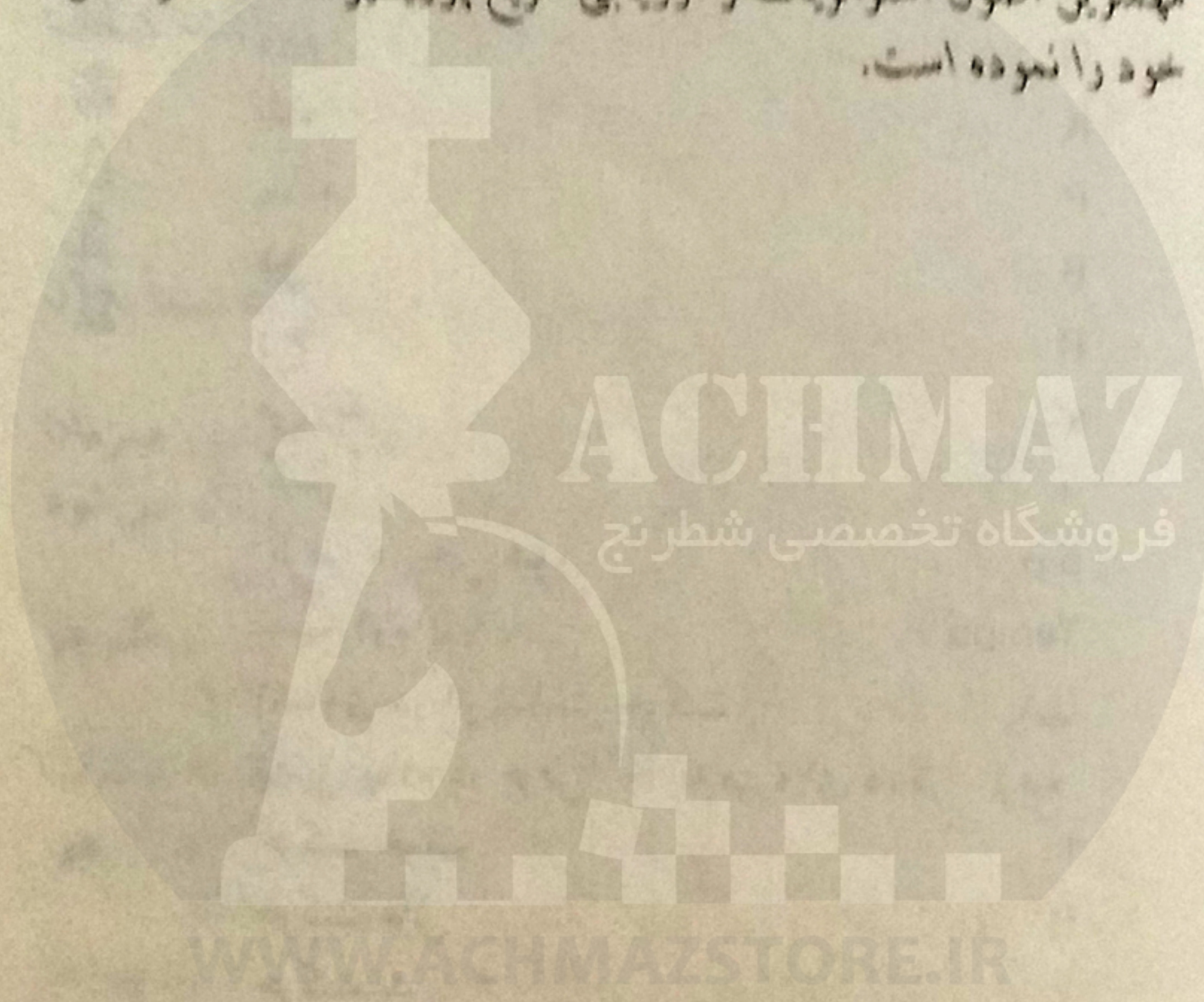
قواعد ذکر شده، پوزیسیونهای آخر بازی هستند. با تجزیه و تحلیل آخر بازیهای ساده، (که ترکیبی از ماتریالهای گوناگون می باشد) مبتدی به یادگیری خصوصیات ویژه مهره های مختلف و مکانیسم مبارزه آنها علیه یکدیگر می پردازد.

با فراگیری خصوصیات مهره های مختلف او می تواند روشی که مهره ها با یکدیگر همکاری می کنند را ساده تر دریابد. بنابراین مطالعه



ساده‌ترین پوزیسیونهای آخر بازی باید بر تحلیل مراحل شروع و وسط بازی ارجح باشد.

مؤلف در اجرای وظیفه خود جهت آشنایی خواننده با پوزیسیونهای پایه تئوریک و حداقل دانش اساسی آخر بازی و بالاخره آموزش مهمترین اصول استراتژیک و ارزیابی سریع پوزیسیون، حداکثر تلاش خود را نموده است.





## علائم و نکات:

|       |                                        |                                                                                       |
|-------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| N     | اسب                                    |    |
| Q     | وزیر                                   |    |
| K     | شاه                                    |  |
| P     | پیاده                                  |  |
| B     | فیل                                    |  |
| R     | رخ                                     |  |
| x     | می زند                                 |                                                                                       |
| +     | کیش                                    |                                                                                       |
| e.p.  | گرفتن در حین عبور                      |                                                                                       |
| Tempo | تمپ (زمان)                             |                                                                                       |
| پات   | (تساوی در اثر نداشتن حرکت)             |                                                                                       |
| ترفع  | تبدیل پیاده در عرض آخر به مهره ای دیگر |                                                                                       |
| !     | حرکت خوب                               |                                                                                       |
| !!    | حرکت عالی                              |                                                                                       |
| ?     | حرکت بد                                |                                                                                       |
| ??    | حرکت بازنده                            |                                                                                       |



## ویژگی مهره‌ها

در آخر بازی قدرت هر مهره به صورت بارزتر (در مقایسه با سایر مراحل بازی) مشخص می‌شود. به این دلیل یادآوری آنچه که ما درباره خواص مهره‌ها می‌دانیم سودمند می‌باشد.

### اسب

اسب یک مهره با برد اثر کوتاه می‌باشد و به خانه‌هایی که نسبتاً به آن نزدیک هستند می‌تواند حمله نماید.

هنگامی که در مرکز صفحه قرار می‌گیرد هشت خانه را به طور همزمان زیر ضرب قرار می‌دهد ولی وقتی که به کنار صفحه نزدیک می‌شود تعداد خانه‌هایی که می‌تواند به آن حمله کند کاهش می‌یابد.

این کاهش هنگامی که به طور مشترک (همراه با اسب دیگر در وضعیت دفاع متقابل - مترجم) قرار گیرد نیز به وجود می‌آید.

در گوشه صفحه اسب تنها می‌تواند به دو خانه حمله کند به عبارت دیگر قدرت زیر ضرب قرار دادن آن چهار برابر کاهش می‌یابد. بدیهی است که تمرکز یافتن اسب قدرت آن را به حداکثر می‌رساند.

اسب با تمامی مهره‌های دیگر از این نظر که حق پریدن از روی مهره‌ها و پیاده‌ها را دارد متمایز می‌شود و به همین دلیل قدرت آن در پوزیسیونهای بسته کاهش نمی‌یابد.

ویژگی ذیل در مورد اسب جالب می‌باشد:

اگر در خانه ای با رنگ سیاه قرار گیرد، در صورتی می‌تواند به یک خانه سیاه دیگر حمله نماید که دو حرکت را انجام دهد و با یک حرکت می‌تواند به خانه سفید دیگری حمله نماید.

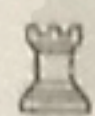




## فیل

فیل مهره‌ای با بُرد اثر بلند می‌باشد. قدرت زیر ضرب گیری خانه‌های شطرنج در مورد فیل، از ۱۳ خانه (هنگامی که در مرکز باشد) تا هفت خانه (هنگامی که در گوشه صفحه باشد) تغییر می‌کند. قرار گرفتن فیل در مرکز امکان حرکت آن را افزایش می‌دهد. به لطف بُرد اثر طولانی (در مقایسه با اسب) بهتر می‌تواند در دو جناح فعالیت نماید. اگر میدان فعالیت فیل به وسیله پیاده‌ها محدود شود قدرت آن کاهش می‌یابد.

فیل نیاز به قطره‌ای باز دارد.



## رخ

رخ یک مهره با بُرد بلند می‌باشد. در هر نقطه‌ای از صفحه قرار گیرد می‌تواند به چهارده خانه حمله نماید. بنابراین قدرت زیر ضرب قراردادن آن بستگی به مکانی که قرار می‌گیرد ندارد. برای نمایش بیشترین قدرت، رخها نیاز به فضا و خطوط (ستونها و عرضها) باز دارند.



## وزیر

وزیر مهره‌ای است که بیشترین بُرد و اثر را دارد. قدرت حمله آن از ۲۶ خانه (هنگامی که در مرکز قرار دارد) تا ۲۱ خانه (هنگامی که در گوشه صفحه باشد) متفاوت است.

با قرار گرفتن در مرکز کیفیت جنگی وزیر افزایش می‌یابد. جهت نمایش حداکثر قدرت، وزیر نیز نیاز به فضای باز (ستون، عرض و قطر) دارد.

موارد ذکر شده خلاصه نکاتی بود که در مورد هر مهره قبل از مطالعه آخر بازی باید دانست.



