

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برگزارد

حرکات نامرئی در شطرنج

امانوئل نیمان

یوکان آفک

ترجمه: احسان محمد اسماعیل

انتشارات فرزین

سرشناسه	: نیمان، امانوئل، ۱۹۶۲ - Neiman, Emmanuel
عنوان و نام پدید آور	: حرکت نامرئی در شطرنج/امانوئل نیمان، یوکانن آفک: ترجمه احسان محمد اسماعیل.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری	: ۳۳۲ ص.، مصور.
فروست	: هنر، شطرنج.
شابک	: ۶۵۰۰۰ ریال، ۱-۲۸-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: عنوان اصلی: Invisible chess moves, c2011.
	: discover your blind spots and stop overlooking simple wins
یادداشت	: نمایه.
موضوع	: شطرنج
شماره افزوده	: آفک، یوکانن، ۱۹۵۲-
شماره افزوده	: Afek, Yochanan :
شماره افزوده	: محمد اسماعیل، احسان، مترجم
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۰-۴ GV۱۲۴۹/۵/۵۹
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲
شماره کتاب شناسی ملی	: ۲۵۴۱۱۷۵

فرزین
انتشارات فرزین

حرکات نامرئی در شطرنج

نویسنده: امانوئل نیمان - یوکانن آفک

ترجمه: احسان محمد اسماعیل

اجرای جلد: الهام میر آفتاب

تایپ و صفحه آراه: الهام گمار

چاپ و صحافی: طیف نگار

شمارگان: ۲۰۰۰ جلد

نویت چاپ: اول/آذر ۱۳۹۰

بها: ۶۵۰۰ تومان

ISBN:978-600-5017-28-1

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

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

پیشگفتار مترجم

هرگز نرسد در صفت جود تو وهمم گر خاطر من اسب بود فکرت من زین
تا باشه شطرنج که تعبیه بر نطع باشد فرس و بیدق و فیل و رخ و فرزین

امیر معزی نیشابوری

کتابی که در دست دارید یکی از آخرین کتابهای روز دنیاست که در نیمه دوم سال ۲۰۱۱ منتشر شده است. نویسندگان کتاب با دیدگاهی تازه، حرکاتی را که از چشمان برترین بازیکنان دنیا دور مانده است بررسی کرده اند و سعی در توضیح چرایی این نادیدنها و نامرئی ماندن حرکات داشته اند.

در عین حال نکته ظریفی اینجا هست که مترجم ضمن بیان آن، آرزوی قلبی خویش را نیز مطرح می کند و آن این که، غفلتها و اشتباههایی که از برترین استاد بزرگان جهان سرزده است، ثابت می کند که در شطرنج از هیچ حریفی نباید واهمه داشت و جوانان برومند این مرز و بوم با تکیه بر پیشینه فرهنگی خود که روزگاری سرآمد همه جهان بوده اند و با باور تواناییهای خویش و اعتماد به نفس شایسته ایرانی، خواهند توانست مجدداً سر بر آسمان بسایند و با پشتکار بایسته، تاج افتخار را بر سر نهند.

مترجم امیدوار است تا به اندازه گامی کوچک در راه رسیدن به این هدف بزرگ تلاش کرده باشد.

فهرست

۹	 مقدمه نویسندگان
۳۱	 بخش اول - نامرئی بودن عینی
۳۲	 فصل ۱- حرکات دشواریاب
۳۳	 الف- حرکات آرام
۳۹	 ب- حرکات بینابینی
۴۵	 هاری
۵۱	 ج- استقرار روی یک خط
۷۱	 د- فراموش کردن قوانین
۷۷	 ه- وضعیتهای آرام
۹۸	 فصل ۲- نامرئی بودن هندسه ای
۹۹	 الف- تأثیر گذاری افقی
۱۰۲	 ب- چرخش
۱۰۲	 چرخش رخ
۱۰۳	 چرخش فیل
۱۰۴	 چرخش وزیر
۱۰۶	 ج- تغییر جناح
۱۱۵	 د- حرکات رو به عقب
۱۱۹	 ه- حرکات رو به عقب اسب
۱۲۳	 و- آچمزی و آچمزی خود خواسته

۱۳۳	ز- حرکات هندسه ای
۱۵۳	بخش دوم- نامرئی بودن ذهنی
۱۵۴	فصل ۳- نامرئی بودن به دلایل موضوعی
۱۵۵	الف- ساختار پیاده ای
۱۶۲	ب- تضعیف مدافعان شاه
۱۷۰	ج- تعویضهای غیر منتظره
۱۷۵	د- جایگیری نامعمول یک سوار
۱۸۵	هـ- حرکات ضد گسترشی
۱۸۸	و- تصور جا مانده در ذهن
۲۰۷	فصل ۴- حرکات نامرئی به دلایل روانشناختی
۲۰۸	الف- پیشداوری در مورد نتیجه احتمالی
۲۲۵	ب- اشتباهات فاحش در رویاروییهای فهرمانی جهان
۲۳۲	ج- حرکات رو به جلو هنگام دفاع
۲۴۷	د- حرکات رو به عقب هنگام حمله
۲۶۸	آزمون نهایی
۲۸۲	پاسخ آزمون
۳۲۷	نمایه بازیکنان

مقدمه نویسندگان

با اینکه توان بازی برترین شطرنج‌بازان به طرزی چشمگیر رشد داشته است، اما هنوز هم گاهی آنها، حرکات به ظاهر ساده را از دست می دهند. آخر چطور امکان دارد بازیکنانی که قادر به محاسبه ۱۰ حرکت جلوتر تا انتهای کار در یک نشست بازی هستند از دیدن برد در یک حرکت عاجز بمانند؟ شگفت انگیزتر اینکه در موارد متعددی هر دو بازیکن دچار چنین غفلتهایی شده اند. البته همیشه امکان این وجود دارد که یک بازیکن سطح بالا اشتباهی ساده را مرتکب شود، اما صحبت در مورد امکان نادیده ماندن از چشم دو نفر کمتر شنیده شده است.

امروزه (سال ۲۰۱۱) بازیکنان همانند ماشین محاسبه می کنند، زیرا آنها به کار کردن با برنامه های نیرومند کامپیوتری خو گرفته اند. اکثر آنها مستقیماً با کامپیوتر کار می کنند بدین صورت که ایده های حرکات جدید خود را در روی صفحه آن اجرا کرده، همزمان با باز بودن بخش دیگری از صفحه کامپیوتر برای برنامه ای نیرومند، به محاسبه و ارزیابی وضعیت ها توسط آن برنامه توجه می کنند. هنگامی که از دید تحلیل گران بشری یک حرکت بدیهی می نماید اما کامپیوتر حتی آن را به حساب نمی آورد، معمولاً بدین دلیل است که بعضی تاکتیکها از نظر ما انسانها پوشیده مانده است. هر بازیکن جاه طلبی پیش از کنترل کردن آن با کامپیوتر خود به کنترل آن ادامه خواهد پرداخت که در بیشتر مواقع وی آن حقه تاکتیکی پوشیده را خواهد یافت و از این راه پیشرفت چشمگیری را در تاکتیکها نصیب خود خواهد کرد. بنابراین بازیکنی که پرورش خود را مطابق الگوهای قدیم تر پیش می برد، یعنی با صفحه واقعی و مهره های چوبی زیبا و کتابها و بولتنهای چاپ شده، ناگهان با حریف تقریباً شکست ناپذیری از نظر تاکتیکی مواجه می شود که وی را ناچار می سازد تا خود را با سطحی از بازی وفق دهد که به

طور محسوسی از سطح بازی در دهه ۱۹۸۰ بالاتر است. دهه ای که هنوز عصر به کار گیری کامپیوترها در شطرنج آغاز نشده بود.

کتاب حاضر به وضعیتهایی می پردازد که از حرکتی ساده در آنها غفلت شده و عموماً هم از چشم هر دو نفر دور مانده است. فرضیه ما بر این مبنا شکل گرفته است: در شطرنج حرکات خاصی هستند که یافتن آنها برای انسانها سخت تر از دیگر حرکات است. برای یک فرد شطرنج باز مبتدی، وضوح حرکات مهره اسب در مقایسه با تصور حرکات رخ بسیار دشوارتر است. با مهره رخ در نظر داشتن حرکات رو به جلوی آن آسان تر و طبیعی تر از حرکات رو به عقب این مهره است و حرکات افقی آن مکرراً نادیده می مانند.

برای یک مبتدی، هندسه شطرنج و مهارت در به کارگیری هر یک از مهره های شطرنج دشوار است، در حالی که برای یک بازیکن با تجربه راز و رمزی در این مطلب وجود ندارد. با این همه حتی استادان بزرگ هم اغلب یک تک حرکت رو به عقب رخ را در قیاس با حرکت رو به جلویش، کمتر در نظر می گیرند و نیز برای آنها هم یافتن حرکات افقی رخ دشوارتر از حرکات عمودیش است. (فصل ۲ نامرئی بودن هندسه ای را ببینید.) همچنین عناصر زیادی در بازی یک بازیکن با تجربه به صورت خودکار پدیدار می شوند. در گشایش: سریعتر گسترش را تکمیل کنید و به قلعه بروید. در وسط بازی: مواظب مهره های بی دفاعتان باشید. در آخر بازی: شاه خود را به مرکز آورید. دانستن شمار هر چه بیشتری از این اصول جامع، کیفیت یک بازیکن را تعیین می کند. بازیکن هر چه قویتر باشد بهتر می تواند چنین قوانین خودکاری را در موقع لزوم زیر پا گذارد. بازیکنان حرفه ای همواره آماده در نظر گرفتن و اجرای استثنائات و حرکات به ظاهر متناقض هستند. و دقیقاً در این کتاب ما شاهد مثالهای متعددی از فرصتهای از دست رفته

هستيم، فرصتهایی که با به حساب نياوردن چنين حرکات ((غير منطقی)) دود شده و به هوا رفته اند. (فصل ۳ نامرئی بودن تکنیکی)

دشواری دیگری هم بر مبنای جنبه های روانی رویارویی شطرنجی شکل می گیرد. گاهی اوقات يک بازیکن بر نتیجه محتمل يک بازی تمرکز می کند. مطابق با وضعیت ذهنی اش او در انتظار برد، مساوی یا مثلاً حتی باخت، در رویارویی با يک بازیکن قویتر است. در چنين موقعیتهایی است که حرکاتی که بی تردید نتیجه طبیعی را به ارمغان می آورند، نادیده می مانند حتی آنگاه که اين حرکات بسيار ابتدایی هستند؛ با استفاده از تئوری فروید در مورد ناخود آگاه می توان گفت که آنها فرو خفته باقی می مانند. اينجا عوامل تکنیکی تحت تأثير فاکتورهای روانی قرار می گیرند که بستگی به سير تکاملی يک نبرد دارند، از رویارویی های پيشين میان دو قهرمان گرفته تا موقعیت فعلی آنها و عنوان و درجه اشان و ساير عوامل چنين موارد روانشناختی از ندیدن حرکات، عموماً با دشواریهای هندسی و تکنیکی کار تقویت شده و در نتیجه حرکت دشواریاب تبدیل به حرکتی نامرئی می شود که قطعاً ناشی از رویدادهای استرس زای نبرد شطرنجی است. (فصل ۴ نامرئی بودن روانشناختی)

بدیهی است که عوامل واقعی دیگری هم هستند که می تواند توجیه کننده اشتباهات باشند، به عنوان نمونه و به ویژه نداشتن زمان کافی برای تفکر. به همین دلیل است که ما معمولاً تلاش کرده ایم تا اشتباهات ارتكابی در بازیهای سریع، برق آسا و چشم بسته را در کتاب خود نياوريم، همان گونه که اشتباهات ناشی از تنگی وقت را نياورده ایم. ما صرفاً تمرکز خود را بر بازیهایی قرار داده ایم که در آنها هر دو حریف زمان کافی برای گرفتن تصمیمی معقول در اختیار داشته اند.

کتاب حاضر همانند يک رساله شکل گرفته است، اما برای هر دياگرام سوال همیشه يکی است: بهترين حرکت برای سفید/ سیاه کدام است؟ و می توان فرض را بر اين مبنای

گذاشت که به احتمال بسیار زیاد در بازی واقعی، شطرنج‌باز قادر به یافتن آن حرکت نشده است. برای فهم بهتر موضوع مورد نظر، لازم است تا حرکت درست را در زمانی به اندازه زمان صرف شده برای تصمیم‌گیری در بازی واقعی بیابید. بنابراین پیش از دیدن راه حل سعی کنید تا حرکتی را پیدا کنید که از چشمان کاسپاروف - کارپف - کرامنیک - آناند - توپالوف و کارلسن دور مانده است. فقط آن هنگام است که شما پی خواهید برد چقدر آن حرکت بدیهی بوده است.

حالا بیایید مثالهایی را ببینیم تا روشن شود که منظور ما از حرکت نامرئی چی هست - و چی نیست! -.

سوال ۱

چه تفاوتی میان یک حرکت نامرئی و یک اشتباه فاحش است؟

یک اشتباه فاحش در واقع خطایی نا بخشودنی است، نظیر رها کردن وزیر زیر ضرب حرکت بعدی حریف.

مثالی مشهور از این نظر، جایی است که در وضعیتی برتر، بازیکن ارمنی تهدید پنهان شده در آخرین حرکت حریف را نادیده گرفت. پس از:

36 ... ♖f5

بتروسیان خونسردانه چنین کرد:

37 ♖g5

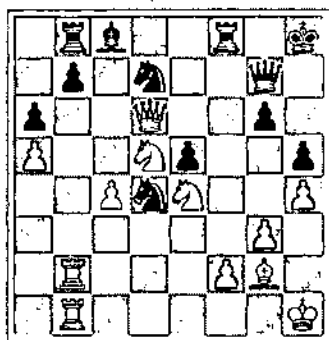
و تسلیم شد پس از:

37 ... ♖xd6

تیگران بتروسیان

داوید برونشتاین

مسابقه نامزدها آمستردام ۱۹۵۶ (۲)



حواستان لحظاتی در بازی پرت شود. نمونه ای نسبتاً تازه را اینجا می بینیم. در این بازی کرامینک پس از گشایشی خوب، دائماً در تلاش برای کسب امتیاز کامل بازی بود. سیاه با اندیشه حفظ فشار از یاد برد که حریف تهدید مات در یک حرکت را ایجاد کرده است.

34 ... ♖e3

پس از **34 ... ♖g8** سفید ناچار بود تا با دادن کیش دائم، حداکثر نیم امتیاز به چنگ آورد.

35 ♜g6 ♖e3 36 ♖d5+ ♜h7 37 ♜f8+ ♜h8 38 ♜g6+ =

35 ♖h7 #

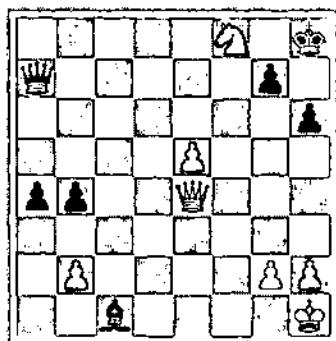
حالا ما می توانیم نتیجه گیری خود را از این دو بازی داشته باشیم: در هر دوی آنها، شخص مرتکب شونده اشتباه فاحش، تسلط کلی بر بازی داشت و از یاد برد تا به اولین تهدید واضح حریف توجه کند. نمونه اشتباهات فاحشی این چنین، زیاد هم بی شباهت به وضعیتهایی

در حالی که به جای آن **37 ♖c7** به سفید برتری قاطع موضعی می داد. چنین نوع اشتباهاتی را "اشتباه فاحش" می نامند. و نیاز به گفتن ندارد که در هر سطحی می تواند اتفاق بیفتند. چنین اشتباهاتی بارها نتیجه قطعی یک بازی را رقم زده است، در حالی که حرکات نامرئی نتیجه ندیدن دو گانه هر دو نفر بوده و معمولاً تأثیری روی نتیجه نهایی نداشته است.

دیپ فریتز ۱۰

ولادیمیر کرامینک

رویارویی - بن ۲۰۰۶ (۲)



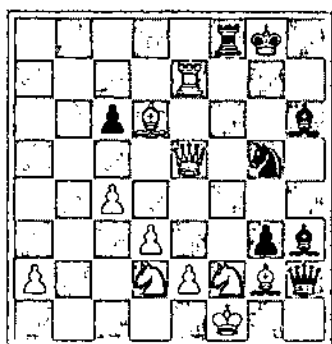
حتی برترین بازیکنان هم ممکن است

زوگر انجام داد.

بیت زوگر

کلود لاندن برگ

قهرمانی سوئیس چاسو ۱۹۹۱ (۹)



1 ♖xg3?? ♔h1#

محاسبه شاخه برنده دشوار و از آن هم دشوارتر تصور آن است. این شاخه چنین آغاز می شود:

1 ♖g7+! ♔xg7

1 ... ♔h8 2 ♖xg5+ ♔h7

3 ♔e7+ با مات

2 ♖xg7+!! ♔xg7

3 ♔xf8+ ♔xf8 4 ♖xh3

که ما در فصل ۴ آورده ایم، نیستند (نامرئی بودن روانشناختی)، اما سرشت اصلی آنها ناشی از نوعی آشفتگی ذهنی در بازیکن است و حریف به سرعت فرصت را غنیمت شمرده، برتری فوری از آن می گیرد. ما پیش از این به چنین حرکتانی نخواهیم پرداخت زیرا هیچ چیز نامرئی در آنها وجود ندارد.

اما در بازی زیر می توان برداشت دیگری داشت با این که نتیجه و راه رسیدن به آن ظاهراً شبیه به همند. در

اینجا وضعیت فوق العاده پیچیده است و

هر دو شاه در خطر مات شدن هستند.

شما حتماً نیاز به مقداری صرف وقت

دارید تا دریابید چه اتفاقی افتاده است و

این که تعادل کمیت نیروها و تهدیدهای

گونگونگون نیروهای رقیب را متوجه شوید.

تنها یک حرکت برنده برای سفید وجود

دارد و یافتن آن هم بسیار دشوار است.

سایر حرکات به سرعت باعث باخت

خواهند شد و انجام دادن آنها بسیار

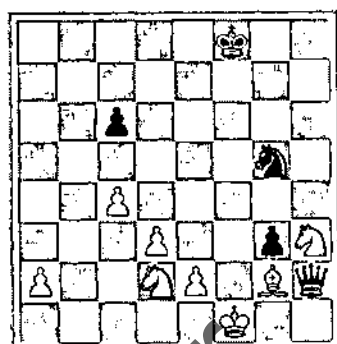
طبیعی تر است، درست حرکتی که

است.

6 exf3

و شاه تنهای سیاه در برابر تمام پیاده های رونده سفید خود را ناتوان از مقابله خواهد یافت.

در این مثال هم سفید در یک وضعیت برنده دچار مات در یک حرکت شد. با وجود این ویژگی نامرئی بودن حرکت برنده در اینجا به روشنی مشخص بود زیرا دیدن این مطلب که پس از گرفتن 93 سفید مات می شود، دشوار بود (فصل ۲ آچمزی را ببینید). عاملی که به این مات سرشت نامرئی بودن را داد آچمزی دوگانه سوارهای سبک سفید بود که از خانه h1 محافظت می کردند. در کتاب حاضر ما در جستجوی دلایل چندی خواهیم بود تا بتواند توجیه کننده این مطلب باشند که چگونه یک بازیکن قوی نظیر زوگر دچار مات در یک حرکت در وضعیتی برنده می شود، رویدادی که برای یک استاد بین المللی خیلی پیش نمی آید!



نمودار تحلیلی

ما به وضعیت عجیبی رسیده ایم که در آن وزیر سیاه به دام افتاده است و اسب سیاه هم به دلیل f3 که وزیر را می گیرد نمی تواند از جایش تکان بخورد. حالا بازی تبدیل به مسابقه ای میان شاه سیاه و پیاده های سفید می شود در حالی که تمام سوارها در گوشه راست صفحه به هم مشغولند. 4 ... 3 xh3 که تهدید مات را دارد با 5 f3 دفاع شده ... وزیر را هم می دهد!

4 ... 7! e7?

راه حل چنین است: 5 f3 3 x f3

ادامه: 5 ... 3 x h3 6 3 x h3

3 x h3 ممکن است قویتر باشد اما

آخر بازی اسب حاصله، کاملاً بازنده

سوال ۲:

چه تفاوتی میان یک حرکت نامرئی و یک اشتباه است؟

اشباهات جزئی از بازی هستند. حتی میان بازیکنان قدرتمند، آنها بیشتر نتیجه لحظاتی هستند که توان تمرکز بازیکنان از دست رفته باشد. ما به اشتباهات تنها یا غفلتهایی که صورت گرفته، علاقه ای نداریم. آنها مکرراً پیش می آیند و بستگی تام به سطح بازی بازیکنان و پیچیدگی وضعیت بازی دارند.

سیاه در حال حمله ای با تمرکز زیاد نیروهایش در جناح شاه است و یک برد کاملاً طبیعی را از دست می دهد. بازی

چنین ادامه یافت:

28 ... g5 29 ♖g4 ♙d6 30
g3 ♙h5 31 ♙e3 ♙xg3
32 fxg3 ♜xf1+ 33 ♙xf1
♜d1 34 ♜e3

لکو - باریف، السال، ۲۰۰۷ 1-0

28 ... ♙e4! 29 ♜xe4

اگر 29 ♙g4 آنگاه سیاه از آچمزی

بهره خواهد برد در ادامه:

29 ... ♙g3! 30 ♜ee1

اینک حرکت ساده -+ ♜d2 ... 30

با تهدیدات چند گانه ای همراه خواهد

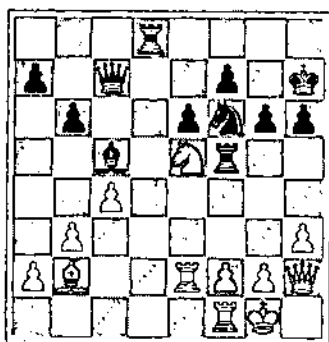
بود:

در اینجا ما اشتباهی را نشان می دهیم که مربوط به غفلت از یک حرکت نامزد بسیار نمایان می شود.

پترکو

یوگنی باریف

السال، ۲۰۰۷ (۲)



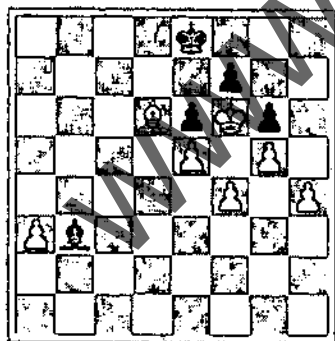
در طول بازی در بهترین فرم خود نبوده است، به موضوع محوری ما ارتباطی نخواهد داشت.

ما همچنین اشتباهاتی را که در طی فرایند محاسبات شاخه ای طولانی روی داده و ناشی از دشواری وضعیت یا خستگی یک نبرد سخت و دراز مدت بوده است، از بحث خود کنار گذاشته ایم نظیر نمونه ای که در زیر آورده ایم.

بوریس گلفاند

آلکسی شبروف

بازن ۲۰۰۹ (۹)



بعضی حرکات نیازمند محاسباتی عمیق و دقیق هستند. در این وضعیت گلفاند ترجیح داد تا آخر بازی با ۲ پیاده بیشتر

31 ♖c1 ♜e2+ 32 ♔h1
♜xh2+ 33 ♔xh2 ♜xc1
34 ♜xc1 ♜xa2

یا ادامه پیچیده تر:

30 ... ♔d6!? 31 fxg3
♔xg3 32 ♜h1 ♜c5+
33 ♜e3 ♜d3 - +

33 ... ♜xf1+ (و نه البته)

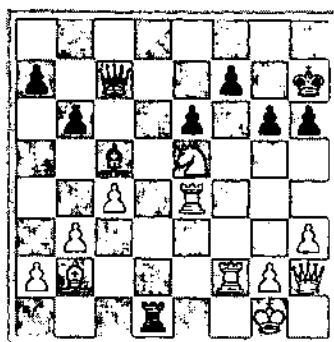
34 ♔xf1 ♜d1+ 35 ♔e2
♜xh1 36 ♜f6+

چه با در دسر توام است) که خرد کننده خواهد بود.

29 ... ♜xf2

(30 ♜xf2 ♜d1+ که می برد.

با مات)

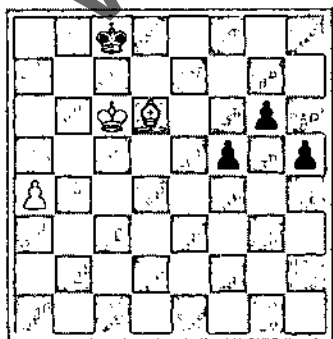


نمودار تحلیلی

چنین فرصت از دست رفته ای که به روشنی نشان می دهد یکی از دو بازیکن

گلفاند به ما گفت که وی کل این شاخه را دیده بود اما از نظر ذهنی فیل را ((فیل غلط)) تصور کرده بود. تا کنون درباره موضوع اشتباهات فاحش و ندیدن آنها، چندین کار با ارزش منتشر شده است. ما کار عالی اشتباهات فاحش و حرکات درخشان، تألیف "موماس و بیان مولن" را توصیه می کنیم که در آن برگزیده ای استثنایی از فرصتهای از دست رفته را شاهد خواهید بود به علاوه این که کتاب از جنبه آموزشی ارزشمندی برای پرورش بازیکنان در سطح بازیکنان باشگاهی، برخوردار است.

62 ... ♔d8 63 ♔d5
♔d7 64 a4 ♚c8 65
♚c6 1-0



را بازی کند به جای آنکه ۴ پیاده را قربانی کرده، بازی را ببرد:

58 f5!

58 a4 حرکتی بود که در بازی انجام

شد پس از 58 ... ♚xa4 59 f5

به مساوی منتهی شد.

58 ... exf5

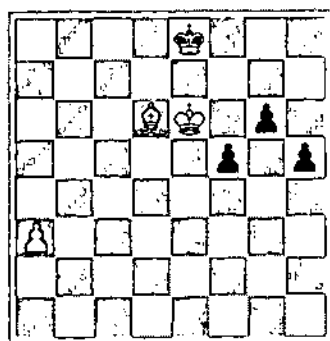
58 ... gxf5 59 h5 + -

59 e6 ♚xe6

59 ... fxe6 60 ♔xg6 + -

60 h5 gxh5 61 g6

fxg6 62 ♚xe6



خانه ترفیع پیاده در گوشه نا همرنگ فیل واقع شده است اما سفید با محروم کردن شاه سیاه از دسترسی به منطقه تساوی، پیروزی را به دست می آورد.

1 ♔d2??

حرکت نجات دهنده با ظاهر تناقض

آمیزش چنین بود:

1 ♔b2! ♖g3 2 ♔c2 ♔d5

2 ... ♖g2+ 3 ♔d3 h2 اگر:

4 ♔e3 مساوی.

3 ♔d2 ♖a3 4 ♔e2 h2

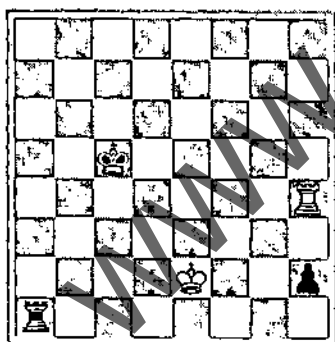
5 ♔f2!

و سفید نهایتاً پیاده را خواهد گرفت.

1 ... h2! 2 ♔e2

2 ♖xh2 ♖a2+

2 ... ♖a1!



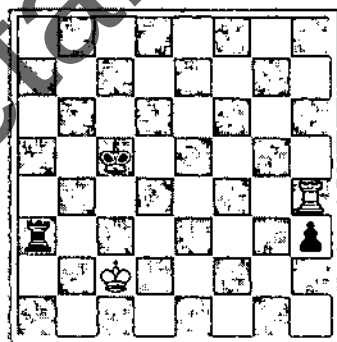
چنین نوع اشتباهاتی مورد توجه ما خواهند بود: یک استاد بزرگ قوی، برد فوری حریف را از یاد می برد زیرا مطیع محض قانونی کلی است ((شاه را به

سایر اشتباهات بیشتر به موضوع کتاب ما مربوطند، زیرا آنها متکی بر کاربرد یک قانون کلی هستند. بازیکنان زیادی هستند که اشتباه پیروی کورکورانه از قوانین را مرتکب می شوند.

آلکسی ویزماناویچ

کنستانتین لورنر

قهرمانی شوروی لورنر ۱۹۸۴ (۱۱)



این یک تساوی آشکار است که ناشی از موضع شاه سیاه به دلیل دوری زیاد و یاری نرساندن به پیاده رونده اش می باشد. به لحاظ منطقی سفید با نیت گرفتن سریع تر پیاده بایستی خود را به آن نزدیک سازد اما در این راه او یک دام کلاسیک را فراموش می کند.

1 ♔b2

مساوی، با دور نگاه داشتن رخ سیاه از ستون a، و دادن کیش هنگامی که شاه سیاه برای محافظت از پیاده در خانه های g3/g2 حاضر می شود، تساوی حاصل کار خواهد بود.

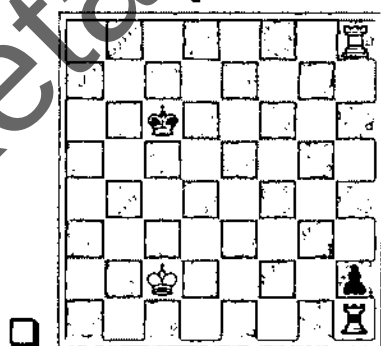
1 ... ♜a1 پس از 1 ♔d2?

بازنده خواهد بود.

مرکز بیاورید)) (فصل ۳ را ببینید).

این مطلب ما را به یاد قانون ابتدایی زیر می اندازد که خاطر نشان می کند هنگامی که رخ طرف قویتر از جلو از پیاده رونده اش حمایت می کند، شاه مدافع بایستی در خانه b2/ a2 بماند تا مصون از حمله پیکانی باشد.

وضعیت تنوریک



سوال: ۳

چه چیزی را ما نامرئی می نامیم؟

تفکر در مورد نامرئی بودن و چگونگی آن، بیشتر پرسشی فلسفی است تا موضوعی شطرنجی. مطابق تعریف کلاسیکی که از این موضوع در شطرنج می شود مفهوم نامرئی بودن به نقطه کوری اطلاق می شود که پشت میز گریبانگیر هر کسی می تواند باشد و

مراد از نقطه کور بخشی از صفحه شطرنج است که شخص به دلایل ویژگیهای شخصیتی هر فرد یا وضعیت موجود روی صفحه قادر به دیدن آن نیست.*

زیر نظر داشتن سراسر صفحه به سختی امکان پذیر است (نقل قول ماکسیم ناتکین را در فصل دوم صفحه ۱۰۷ بخوانید) و از آنجا که ما در کنار سر خود چشمانی نداریم به راحتی نمی توانیم حرکات افقی را پیش بینی کنیم به ویژه آنهایی را که از جناح شاه به جناح وزیر یا بالعکس جابجا می شوند. به این مسائل در فصل دوم کتاب ((نامرئی بودن هندسه ای)) پرداخته ایم. ما متوجه شدیم که چنین نوع از نامرئی بودن (و نابینایی) فقط مختص بازیکنان ضعیفتر نیست، بلکه گریبان بهترین ها را هم می گیرد. و به همین دلیل بود که ما فصلی جداگانه را به نامرئی بودن هندسه ای اختصاص دادیم و امیدواریم که مطالعه و بررسی آنها باعث پیشرفت بیش تا کتیکی خوانندگان شود.

نوع دیگری از نامرئی بودن، به نابینایی بر اثر دلایل روانشناختی بر می گردد. بازیکنی در موقعیتی مفروض، حرکات امکان پذیر مسلمی را به عللی خاص نمی بیند. گاهی رفتن به سوی اجرای چنین امکاناتی برای وی قدغن شده است (فصل ۳ نامرئی بودن تکنیکی را ببینید) و وی از به شمار آوردن آنها خودداری می کند. در شرایطی دیگر نیز ممکن است از نظر وی یک حرکت ناکارآمد و نا مناسب باشد (فصل ۴ نامرئی بودن روانشناختی) در چنین مواقعی نامرئی بودن یک حرکت می تواند نتیجه چشم پوشی عمدی او محسوب گردد. این نکته را نیز خاطر نشان کنیم که گونه ای اختلال عصبی

آنتونی مایلز بعد از شکست قاجعه بار ۵/۵-۵/۵ در برابر گری کاسپاروف، و با داشتن رده ششم جهان در آن هنگام اظهار نظری تاریخی کرد: فکر می کردم دارم با یک قهرمان جهان مسابقه می دهم نه با یک هیولای صد چشم، که همه چیز را می بیند. شاید اگر ما ۱۰۰ چشم در همه جای بدنمان داشتیم. دیدن حرکات درست برایمان واضح تر می شد.

هم می تواند باعث ایجاد نابینایی موقتی گردد. وودی آلن از دیدگاه کمدی در فیلم ((پایان هالیوود)) به این جنبه اشاره می کند: آنجا که یک کارگردان فیلم بسیار مضطرب درست قبل از شروع فیلمبرداری فیلم بسیار مهم کارنامه هنریش، ناگهان بینایی خود را از دست می دهد. در کتاب حاضر ما بخش ویژه ای را نیز به رویاروییهای قهرمانی جهان اختصاص داده ایم، نبردهایی که سرشار از استرسی فوق العاده اند و همواره واجد اشتباهاتی متعدد.

حرکات نامرئی حرکات به نسبت آسانی هستند که در جریان بازی به تناوب از چشم بهترین بازیکنان و همچنین رقبایشان دور می مانند. نامرئی بودن این حرکات با مثالهای فراوان رده بندی شده و کیفیت بازیکنان درگیر ماجرا تأیید می شود. در اغلب موارد، چنین حرکاتی حتی در جریان تجزیه و تحلیل مشترک پس از بازی هم نامرئی باقی می مانند. غالباً چنین رویدادی تأثیر خاصی بر نتیجه منطقی بازی ندارد - بعضی اوقات هم توفیق در نتیجه گیری را باید شکرگزار نامرئی بودن حرکتی دانست.

تمام تلاش این کتاب نشان دادن ساز و کارهایی به خواننده است که می تواند باعث نامرئی ماندن یک حرکت گردد. ما امیدواریم تا خواننده با بسیاری بهنگام خویش قادر باشد اکثر این حرکات را ببیند و حتی آنها را حدس بزند. همین دلیل است که ما به شما توصیه می کنیم در جستجوی بهترین حرکت در تمرینات آموزشی آخر هر فصل و همچنین در فصل انتهایی کتاب ((آزمون نهایی)) باشید و فراتر از آن، هرگاه که به نموداری شطرنجی برخورد می کنید.

سوال: ۴

مثالهای کتاب را چگونه برگزیده ایم؟

ردیابی حرکات نامرئی به دلیل مفهوم ضمنی آنها دشوار است. نویسنده گان برای یافتن نمونه های ارائه شده در موضوع حرکات دشواریاب، تمام منابع شطرنجی در دسترسشان

را زیر و رو کرده اند: کتابها، به ویژه بازیهای برگزیده ای که توسط خود بازیکنان یا سایرین تفسیر شده بود، مقالات اینترنتی و نیز مجموعه بازیهای خودشان از جمله این منابع بودند. در این راه یاری برنامه های نیرومند کامپیوتری بسیار ارزشمند بود، نه تنها از جنبه کشف حرکات، بلکه به دلیل کنار گذاشتن وضعیتهای جالبی که در وهله اول قطعی به نظر می رسیدند.

ستون 9 آورد. چگونه می توان به این هدف دست یافت؟

بنجامین چنین بازی کرد:

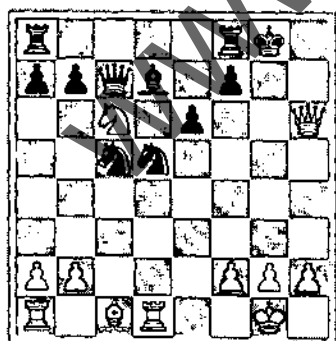
33 ♖f3

با ایده ♜d4-g4/h4 و ابراز تأسف از

اینکه چرا چنین نکرد:

33 ♜c6!! (علامتهای تحسین را

خود او می آورد)



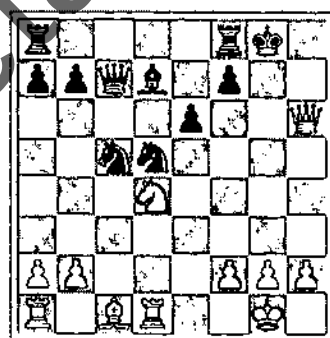
نمودار تحلیلی

در اینجا مثال کوچکی را می آوریم:

جونل بنجامین

آلساندر اشتریونسکی

فیلادلفیا ۲۰۰۶ (۷)



این ینک وضعیت نمونه وار حمله ای است. سفید به منظور از میان بردن پوشش پیاده ای شاه سیاه بخشی از نیروهایش را قربانی کرده است. برای رسیدن به برد کافی است تا رخی را به

و بازیکن امریکایی چنین بیان می کند که: "این حرکت مسئله وار، تمپویی را برای انتقال سریع تر رخ به d4 به چنگ می آورد. همچنین برتری را حفظ می کند اما من توانستم آن را در جریان بازی بیابم."

33 c6 مسلماً یک حرکت برتر است اما ما نمی توانیم آن را در رده حرکت های نامرئی طبقه بندی کنیم زیرا بهترین حرکت موجود در وضعیت داده شده نیست. در حقیقت حرکات دیگری هم در اینجا به برد می رسند.

بیاید امکانات دیگر را نیز ببینیم:

- **33 b3** با همان ایده در مقابل

33 e4! راه به جایی نمی برد.

- **33 f5** به برتری سفید منتهی

می شود پس از:

33 ... exf5 34 xd5 e4 35 f3 (35 f4 c6) 35 ... e6 36 f4 e7 37 dd1

- **33 e1** به راحتی می برد، تهدید راندن اسب سیاه را با **34 b4** و سپس ورود رخ به بازی را دارد:

33 ... d8 34 g5 f6 35 g6+ h8 36 h5+ g8 37 h6 e7 38 xd5 + -

- اما بهترین ادامه، حرکت پیش پا افتاده **33 g5+** است، ببینیم:

A) 33 ... h7 34 b5 b3 هم برنده است.

34 ... xb5 پس از **34 d8** سفید مانور

پلکانی ظریف وزیر را اجرا می کند:

35 h5+ g8 36 g4+ h7 37 h3+ g8 38 g3+ h8 39 d4 35 d4

B) 33 ... h8 34 b3 اما اینجا **34 b5** موثر نیست زیرا

دفاع دشوار یابی وجود دارد.

34 ... xb5 35 d4 و حالا:

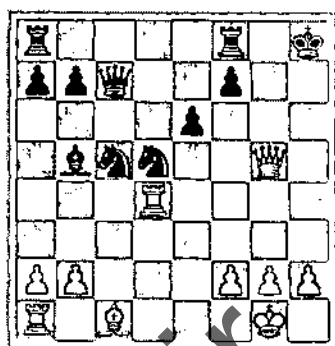
f5 را اجباری می سازد و پس از چندین حرکت دیگر سفید قادر به کسب برتری می شود مثلاً: 34 ♖g6+ و ادامه منطقی بازی نظیر:

34 ... ♙h8 35 ♜d4 f4 36 ♜xd5 exd5 37 ♙h6+ ♙g8 38 ♘e7+ ♙f7 39 ♙xf4 ♙b6 40 ♙d6! + -

که تهدید مات در g6 را همراه دارد.
40 ... ♙e8 41 ♘xd5
جالب است که تمام شاخه های پیچیده فوق مورد اعتنای بنجامین، چه در طول بازی و چه در تجزیه و تحلیل پس از آن، قرار نگرفت.

33 ... ♘e4 34 ♘g5 ♘ef6 35 ♜xd5 exd5 36 ♙xf6 ♙c2 37 ♙e3
با یک بازی مبهم که نهایتاً به برد سفید انجامید.

حرکاتی که ما به دنبال آنیم، آنهایی هستند که علاوه بر اینکه باید بهترین باشند، می بایست در مقایسه با حرکات انجام شده در بازی بهبود روشنی را سبب گردند. اینک در مقام مقایسه مثالی



نمودار تحلیلی

35 ... ♙d3!! 36 ♙h4+ ♙h7

پرواز فیل از d7 به h7 همانند حرکت بالگرد است. اینک سفید ناچار است تا به تساوی رضایت دهد پس از:

37 ♜xh7+ ♙xh7 38 ♙h6+ ♙g8 39 ♙g5+

مساوی.

34 ... ♙b5

در مقابل 34 ... ♘e4 دقیق ترین ادامه چنین خواهد بود:

35 ♙h5+ ♙g8 36 ♙g4+ ♙h8 37 ♙xe4 + -
35 ♘xc5 35 ♜d4 + -
35 ... ♙xc5 36 ♙e5+ ♙h7 37 ♜d4

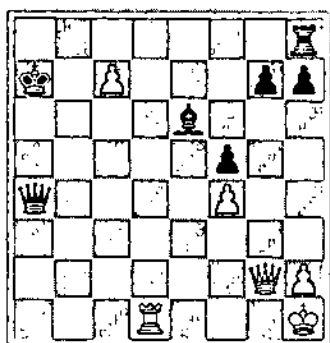
- ♘c6 33 که تلاش برای آوردن رخ از طریق d4 می کند پاسخ 33

دیگر را شاهدیم.

یوکانن آفک

وینسنت بلوم

مارلم ۲۰۰۸ (۲)



38 ♔d8!

38 ♔f2+ در بازی انجام شد و در

نهایت این سیاه بود که بازی را برد.

38 ... ♔c4

چنانچه

38 ... ♔a1+ 39 ♔g1+

♔xg1+ 40 ♔xg1 ♔b7

41 ♔xh8 + -

و چنانچه:

38 ... ♔c8 39 ♔xh8

♔b7 (39 ... ♔d7 40 ♔c2

نهایتاً می برد)

40 ♔xb7+!

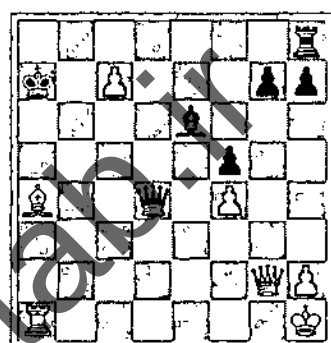
و صد البته

39 ♔a8+ ♔b6 40

♔b8+ ♔a5 41

♔a7+ + -

اما در اینجا فرصت انجام حرکتی قویتر و



اوضاع سفید خطری است. رخ که زیر

ضرب بوده و تهدید آجمزی وزیر در

طول قطر بزرگ با 1 ... ♔d5 در راه

است. مسأله احتمالی بعدی حفاظت فیل

است، چه با جابجا شدن رخ از ستون a

آن هم بی دفاع می شود. با این همه دو

حرکت برنده برای سفید وجود دارد.

آیا می توانید آن دو را بیابید؟

یکی از آن دو در بازی اصلی اجرا شد و

کاملاً برای برد کفایت می کرد یعنی:

37 ♔d1! ♔xa4

حرکت اول که کاملاً مشخص است.

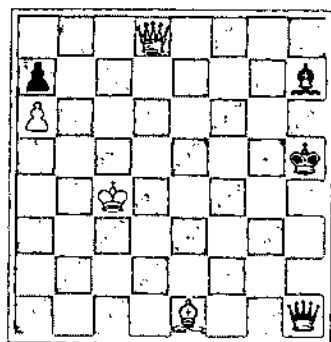
1 h7!

پاسخ سیاه اجباری است.

1 ... ♔g6+

و اکنون شاه بایستی به تنها خانه ای برود که در آنجا هیچ کدام از خطوط موثر را مسدود نخواهد کرد. چنانچه کل شاخه را بازی کنید در خواهید یافت که بهترین خانه برای شاه چنین است:

2 ♔c4! ♕xh7 3 d7
h2 4 d8= ♔h1=♔



حالا ما به وضعیتی رسیدیم که شباهت فراوانی به بازی قبلی و با موضوعی مشترک دارد.

5 ♔d1+!

ترتیب دادن همان آتشبار.

5 ... ♔g6

شاه سیاه ناچار به رفتن به خانه های روشن رنگ است زیرا ایده تاکتیکی اصلی در اینجا حمله برخاست به وزیر سیاه با کیش فیل است. حالا سبب حرکت دوم سفید فهمیده می شود.

6 ♔b1+! ♔f7

سیاه از حمله برخاست رهایی یافت اما در خانه می گذاری شده دیگری فرود آمد.

7 ♔b7+! ♔xb7 8
axb7 1-0

ما مثالهایی را برگزیده ایم که از نظر ما واضح ترینها بوده اند، بدون توجه به اینکه چقدر قدیمی یا چه اندازه جدید هستند. مثالهای فراوانی در این کتاب هستند که تا کنون در جایی به چاپ نرسیده اند و ما سپاس ویژه ای از دوستانی داریم که در یافتن آنها به ما کمک کردند: آمازیا آونی که مهربانانه اجازه داد تا از مجموعه ها و کتابهایش بهره

بیریم، آلكساندر بابورین و گروهش كه روزنامه "شطنج امروز" را در می آورند، آرتور یوسوف، آرتور كوگان، اولیویه پوشه، نیکولاس گیفار، ژاك برنارد و رومین پیکار.

بازیکنان برجسته خیلی مایل نیستند تا درباره فرصتهای از دست رفته اشان صحبت کنند، هم به دلیل اینکه احساس خوبی در آن موارد ندارند و هم این فرصتها عدم توانایی ایشان را در یافتن حرکات خوب آشکار می کند، یا صریح تر بگوئیم از فاش شدن ((اسرار حرفه ای)) خود اکراه دارند. با وجود این، بوریس گلفاند و پتر سویدلر پذیرفتند تا با ما در مورد بخش اصلی کتاب - هر چند با نا خرسندی - صحبت کنند. از هر دو آنان تشکر می کنیم.

همچنین از ویراستار فرانسوی کریستف باتن به خاطر اعتماد و دوستیش سپاسگزاریم. از جاستین بی پلیت که در برگردان لهستانی به انگلیسی کمک شایانی کرد متشکریم. و در آخر اما نه کمتر، تشکر خاصی هم از استفانی مناسه بکنیم که به ما در مورد نامرئی بودن و مفهوم آن از دیدگاه فلسفی ینش و بصیرتی تازه بخشید.

آرزو مندیم تا همه شما عزیزان بهترین کاشفان قلمرو حرکات نامرئی باشید!