

طرح ریزی مدرن

شطرنج

افستراتیوس گریواس

دوره ای آموزشی - کاربردی در شطرنج منطقی

ترجمه:

سهیل همیداران

انتشارات نوید شیراز

اجازه ترجمه از استاد بزرگ گریواس

سرشناسه	:	گریواس، افستراتیوس، ۱۹۶۶-م.
عنوان و نام پدیدآور	:	Grivas, Efstratios, 1966. طرح‌ریزی مدرن شطرنج: دوره آموزشی - کاربردی در شطرنج منطقی / افستراتیوس گریواس؛ ترجمه سهیل هوشداران.
مشخصات نشر	:	شیراز: نوید شیراز، ۱۳۹۸
مشخصات ظاهری	:	۱۶۸ ص: مصور
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰-۱۹۲-۹۱۶-۸
وضعیت فهرست‌نویسی	:	فیا
یادداشت	:	عنوان اصلی: modern chess planning, 2007.
موضوع	:	شطرنج
موضوع	:	Chess
شناسه انبرده	:	هوشداران، سهیل، ۱۳۶۰- مترجم.
رده‌بندی کنگره	:	GV۱۴۴۹/۵/ک۴ط۴ ۱۳۹۷
رده‌بندی دیویی	:	۷۹۴/۱۲
شماره کتابشناس	:	۵۵۷۰۱۶۰



طرح‌ریزی مدرن شطرنج

نوشته استاد بزرگ: افستراتیوس گریواس

مترجم: سهیل هوشداران

طرح جلد: سهیل هوشداران □ لیتوگرافی و چاپ: د
تیراژ: ۱۱۰۰ جلد □ چاپ اول: ۱۳۹۸ □ حق چاپ محفو

ناشر: انتشارات نوید شیراز

دفتر شیراز- تلفن ۶۲-۳۲۲۲۶۶۱-۳۲۲۲۹۶۷۶ نمابر ۰۷۱-۳۲۲۲۶۶۱

دفتر تهران- تلفن ۵۹۴۵-۸۸۹۰۵۸۹۰۵۸۹۲۱۵۲۲ نمابر ۰۲۱-۸۸۹۲۱۵۲۲

پست الکترونیکی: navideshiraz.pub@gmail.com

وب سایت: www.navideshiraz.com

ISBN: 978-600-192-916-8

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۹۲-۹۱۶-۸

۲۵۰۰۰ تومان

۷	نمادها
۸	مقدمه مترجم
۹	مقدمه نویسنده
۱۱	طرح‌ریزی
۱۳	آزمون‌ها
۸۹	راه‌حل‌ها
۱۶۱	جدول ارزیابی
۱۶۲	نمایه بازیکنان
۱۶۴	نمایه گشایش‌ها
۱۶۵	(جدید) نمایه موضوعات و مثال‌ها [هوشداران]

مقدمه نویسنده

این کتاب، آموزش در باره موضوعی حیاتی را پیش می‌کشد، گزینش بهترین طرح قابل استفاده.

همچنان که عرفاً در جهان شطرنج پذیرفته است، یک ارزیابی صحیح از پوزیسیون، یک طرح قوی و یک اجرای بی‌خطا، سه عامل مهمی‌اند که "مرد را از سربچه" جدا می‌کنند. به نوعی، آموزش کارآمد در مورد سه مفهوم پیش گفته می‌تواند به بالغ شدن یک شطرنج باز کمک کند و او را به مسیرهای موفقیت‌آمیز جدیدی رهنمون سازد.

من با این کتاب در پی آن بوده‌ام که یک راهنمای آموزشی به دست دهم که بیشتر یاری‌گر بازیکنانی در محدوده ۱۵۰۰-۲۲۰۰ خواهد بود - متناظر با سطح پایین‌تر باشگاهی تا آنانی که در پی یک عنوان فیده‌اند. البته، کتاب حاضر چه بسا هم برای بازیکنان ضعیف‌تر از ۱۵۰۰ یا قوی‌تر از ۲۲۰۰ سودمند باشد، اما این تصمیمی است که این بازیکنان بایستی برای خودشان بگیرند!

پیش از اینکه ادعا کنم، ناچارم بگویم که من واقعاً به ریتینگ معتقد نیستم. من کل بدگمانی و خودبزرگبینی مفرطی که حول ریتینگ می‌چرخد - نیز، یار بی‌ربط می‌یابم. سیستم ریتینگ بناست نتایج بازیکن در طول مدت زمانی مشخصی در گذشته را منعکس کند. این روش به رشد آینده‌اش ندارد و بنابراین ما بایستی مقیاس ریتینگ را از برای باز ارزش‌آماری بدانیم. آنچه واقعاً مهم است بردن تورنمنت‌های مهم و تیرانی‌هاست. فقط این می‌تواند جایگاه یک شطرنج‌باز را در تاریخ تضمین کند. مردم بازیکنان بزرگ را نه به دلیل ریتینگ ایشان - بلکه به دلیل دستاوردهای برجسته‌شان به یاد می‌آورند.

ولی به هر حال، این کتابی برای مقاصد آموزشی و برای تخمین قدرت شطرنجی تقریبی خواننده است. تعیین این قدرت ضرورت دارد، زیرا دانستن اینکه دقیقاً کجا ایستاده‌ای و چه کاری را نیاز داریم تا بهبود بخشیم - به عبارت دیگر شناخت خودمان - گامی بسیار جدی به سوی ارتقای مهارت‌های شطرنج‌بازان است.

خواننده ممکن است در عجب بماند که چرا بیشتر بازیکنان این کتاب (۵۰ تا ۷۵) از بازی‌های من‌اند. خوب، این سؤال خوبی است و پاسخ خوبی دارد: من یک "بخش" از این بازی‌ها بوده‌ام - بازی‌شان کردم - و می‌توانم افکارم را حین و پس از آن‌ها ارائه کنم. این عامل مهمی است. شاید برای یک نویسنده آسان‌تر می‌بود که بازی‌های مشهور از استادبزرگ‌های سرآمد را ارائه کند. باین‌حال، گرچه آن کار مزیت فراهم آوردن تنوع مردم‌پسند را دارد، در چنین شرایطی سخت است که دقیقاً بدانیم چه در اذهان بازیکنان می‌گذشته است، مگر اینکه آن‌ها تفاسیری به دست داده باشند که می‌تواند برای نامتعارف پرده را کنار بزنند. پس من رویکردی ترکیبی را برگزیده‌ام: ۵۰ مثال از بازی‌هایم و ۲۵ مثال از بازی‌های بازیکنان برتر است.

این کتاب چگونه عمل می‌کند؟

در این کتاب ۷۵ آزمون وجود دارد که هر یک حول یک بازی بنا شده است. ۵۰ بازی، ابتدایی و به ترتیب زمانی ارائه شده‌اند، بنابراین خواننده ممکن است پیشرفتی را در بازی‌ها تشخیص دهد. با شروع از سال ۱۹۸۴ میلادی که من، عنوان استاد بین‌المللی را به دست آوردم) تا به امروز (سال ۲۰۰۶ م.)، دستکم یک بازی از هر سال هست. باقی ۲۵ بازی از ریسو شخصی‌ام می‌آیند و بازی‌هایی هستند که من واقعاً به آن‌ها عشق می‌ورزم و احترام می‌گذارم.

در هریک از این آزمون‌ها نقطه شروع، دیگرام نخست است. یک قضاوت (ارزیابی) از پوزیسیون دیگرام وجود دارد که به خواننده کمک می‌کند تا حقایق مهمی را در مورد خود پوزیسیون بفهمد. ارائه‌ای از ۳ طرح ممکن در ادامه می‌آید. آنگاه خواننده حتماً باید قضاوت کند کدامیک ارزشمندترین طرح است. بهترین طرح حداکثر ۲۰ یا ۳۰ امتیاز دریافت می‌کند. طرح‌های دیگری که کمتر خوبند معمولاً امتیازاتی دریافت می‌کنند - بسته به ارزش واقعی‌شان. برخی طرح‌ها ابداً هیچ امتیازی دریافت نمی‌کنند: آن‌ها صرفاً بد هستند!

پس از اتمام کار روی ۷۵ آزمون مزبور، خواننده حتماً باید نگاهی خوب به جواب‌ها بیندازد، جایی که می‌توانید برای هر کدام پاسخ بیابید. در پاسخ‌ها، بازی تا پایش آنالیز شده است، تا خواننده بتواند بهتر بفهمد چرا پاسخ پاداش گرفته در پوزیسیون مزبور بهترین بود و چگونه پیش رفت. در بیشتر موارد، توجه زیادی به طرح‌های نامطلوب‌تر نمی‌شود، زیرا فکر می‌کنم مهم‌تر این است که بررسی کنیم و بفهمیم بهترین طرح چگونه مناسب پوزیسیون بوده است. چند مثال وجود دارند که بهترین طرح دیده نشد، ولی هنوز هم این‌ها استثنائات هستند و بازی‌ها باین حال، بسیار جالب بودند.

تا اینجا شما آموزش‌های بسیار خوبی دریافت کرده خواهید بود. ولی آنگاه، ضرری نخواهد داشت که قدرت‌تان را درباره این موضوع بسنجید. نقطه آغاز ۱۰۰۰ امتیاز ریتینگ خواهد بود، که به آن بایستی مجموع تعداد امتیازات داده شده به انتخاب‌هایتان در آزمون‌ها را بیفزایید. بیشترین، ۱۷۵۰ امتیاز است (۵۰×۲۰ و ۲۵×۳۰)، پس یک خواننده کامل امتیازگیر می‌توانست تا ۲۷۵۰ امتیاز ریتینگ برسد، قدرت یک استاد بزرگ سطح بالا.

همچنان که شاید از جدول صفحه ۱۴۱ متوجه شوید، توقعات برای رده‌های لیست‌شده کمی بالاتر از معمول است، چرا که در این کتاب قضاوت پوزیسیون پیشاپیش توسط نویسنده داده شده است و این کمک بزرگی برای خواننده است. ارزیابی صحیح هر پوزیسیون سی‌اچ‌اچ، بل توجه‌ترین عوامل در شطرنج است، ولی آن امر می‌توانست موضوعی برای یک کتاب دیگر باشد.

لازم به ذکر است که پیش از بازی‌ها/آزمون‌ها، فصل کوتاهی هست که توضیح می‌دهد چرا طرح‌ها در یک بازی شطرنج این قدر مهم‌اند.

حالا وقت آن است که «ماره» من مهم شطرنجی، یعنی طرح، آموزش ببینید. لذت ببرید و خوب تمرین کنید!

مشارکت‌کنندگان و باری گران

کمک قابل ملاحظه در آماده‌سازی این کتاب توسط «سوت ریس لگوتیس»، «واسیلیوس اندرونیس»، «افستراتیوس گازیس» و «توماس میچوس» ارائه شد. آزمون‌ها همچنین توسط استاد بزرگ «ستیلیانوس هالکیاس»، استاد بین‌المللی «آنا-ماریا بوتساری»، استاد بین‌المللی «نیکولائوس گاوریلakis»، استاد بین‌المللی «رابرت زیسک»، استاد فیده «انتونیو وراگوتریس» و «پاناوتیس دریانیوتیس» امتحان شدند. من مایلم از همه‌شان بابت کمک‌اشمندان تشکر کنم.

کتاب‌شناسی

کتاب‌شناسی زیادی وجود ندارد، چرا که ۵۰ بازی مزبور از تجربه و بازی‌های شخصی‌ام می‌آیند. برای ۲۵ بازی دیگر از کمک‌های ارزشمندی از منابعی مانند «نیو این چس» و «اینفورماتور» استفاده کردم.

اهدایه

این کتاب به یکی از قابل توجه‌ترین مربیانم استاد بین‌المللی «نیکولای مینو»^۱ (ایالات متحده آمریکا، بلغاری سابق، متولد ۸ ژانویه ۱۹۳۱) تقدیم شده است. من مایلم از او تشکر کنم بابت روشی که به من آموزش داد تا شطرنج را بفهمم و به کار بندم.

افستراتیوس گریواس

آتن، فوریه ۲۰۰۷

مهم‌ترین عنصر در بازی‌های مدرن شطرنج احتمالاً طرح‌ریزی صحیح است. طرح، با قضاوت و اجرا متلازم است؛ هر سه مفاهیم ارزشمندی هستند که نمی‌توانند تفکیک شوند و که -بیشتر اوقات- سرنوشت پوزیسیون‌هایمان را تعیین می‌کنند.

امروزه، بازی‌های شطرنج بین بازیکنان خوب پر از طرح‌های کوچک از انواع و ایده‌های مختلف است که بر موتیف‌های استراتژیک و تاکتیکی محض مبتنی‌اند. هر که بهتر از حریف قضاوت، طرح‌ریزی و اجرا کند حق بردن بازی را به‌دست می‌آورد.

یک بررسی دقیق‌تر بازی‌های انجام شده بین بازیکنان قوی ثابت خواهد کرد که هماهنگی‌هایی بین حرکاتشان وجود دارد، ایده‌های مرکزی که حرکات نیروهایشان را راهنمایی می‌کند. این چیزی است که طرح می‌نامیم. یک بازیکن خوب ایا دارد که بدون هیچ طرحی عمل کند، حتی اگر گاهی در بلند مدت معلوم شود این طرح اشتباه بوده است.

پیش از هر چیز، مشخص مهم‌ترین عناصر استراتژیک و تاکتیکی هر پوزیسیون خاص، مهم است. بر اساس نیازهای آن پوزیسیون خاص، ما بیست طرح‌هایمان را بیافرینیم و به آن‌ها وفادار بمانیم. این روزها بازی‌هایی که در آن‌ها تنها از یک طرح استفاده می‌شود به ندرت دیده می‌شوند. ما معمولاً مجبوریم چندین طرح کوچک بیافرینیم، که البته فقط بخش‌هایی از نقشه اصلی‌مان‌اند؛ بردن!

بسیاری از بازیکنان ضعیف از طرح ریزیدن عاجزند. این ربطی به هوش ندارد، بلکه صرفاً به آموزش پایه‌ای مربوط است. امروزه با چنین کتاب‌های زیاد، کمک الکترونیک و مربیان در دسترس، هر چیزی می‌تواند فراگرفته شود و - با کاربرد مداوم - می‌تواند فهمیده و هضم شود. بدون آموزش و دانش پایه‌ای،^۱ توانیم خیلی پیش برویم. بنابراین گام نخست فهمیدن عناصر پایه‌ای استراتژیک و تاکتیکی است که بر بازی سلطنت می‌کند. اگر این کار را درست انجام دهیم، آماده صعود از قله‌ها خواهیم شد. ملوکوت شطرنج هستیم.

طرح‌ها ضروری‌اند و می‌توانند در هر مرحله از یک بازی شطرنج یافت شوند. از اوایل گشایش تا اواخر آخربازی، شطرنج‌بازان طرح‌های لازم را می‌آفرینند، که از چنان عوامل متنوعی مانند اشغال یک خانه مهم تا یک حمله شدید ناشی می‌شوند. معمول‌تر، طرح‌هایی‌اند که درست پس از پایان مرحله گشایش می‌ریزیم، اما این البته قانون نیست. امروزه با پیشرفت فراوان تئوری شروع بازی، انتخاب یک گشایش خاص بسیار بستگی به طرحی دارد که مایلیم استفاده کنیم.

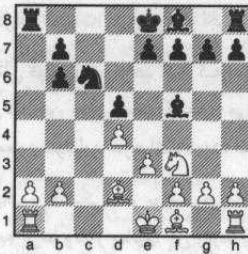
برخی نصایح کلی می‌تواند به‌صورت زیر به‌خواننده ارائه شود:

- قوت‌ها و ضعف‌های اصلی هر یک از طرفین را دقت و درک کنید (قضاوت).
- به تهدیدهای فوری هر دو طرف دقت کنید، به‌ویژه تهدیدهای حریفان!
- تعیین کنید که سوژه^۲ (های) اصلی و مهم‌تر از همه چیست (چیستند) و طرح چگونه باید اجرا شود.
- بررسی کنید که واکنش حریف به طرح‌تان چه خواهد بود.
- بررسی کنید که طرح اصلی ممکن حریفان چیست (می‌تواند باشد) و چطور بایستی به آن واکنش نشان دهید.
- اگر بتوانید بین دو یا چند طرح خوب انتخاب کنید، آن را برگزینید که فکر می‌کنید می‌تواند منفعت‌های بیشتری به ارمغان آورد.
- از طرح‌تان تبعیت کنید. بدون یک دلیل واقعاً خوب تغییرش ندهید.

^۱ جایی که هدف می‌گیریم که معمولاً ضعف‌های حریف‌مانند

مثالی مهم از قضاوت، طرح و اجرا در ادامه می‌آید.

وقتی نسبتاً کم‌سن‌وسال بودم (سال‌ها پیش!) خود را خوش‌شانس می‌دانستم بابت خواندن یک دایره‌المعارف شطرنجی دو جلدی که توسط استاد بین‌المللی یونانی «تریانتافیلوس سیپراس» نوشته شده بود. در یکی از این جلد‌ها به پوزیسیون ذیل برخوردیم (دیاگرام بعد را ببینید).



نوبت سیاه

یانوفسکی - کاپابلانکا

نیویورک ۱۹۱۶

10... ♗d7!

حرکتی واقعاً ژرف - شاخصه فیلترینج - رویایی بزرگ. او با حرکت گسترشی طبیعی 10...e6 ادامه نداد، بلکه در عوض ترجیح داد فیل f5 را به d7 عقب بکشد. او ترجیح داد فیلش را در خانه‌ای نامطلوب‌تر (در نظر اول) قرار دهد و یک تمپو برای این کار بدهد! ولی چرا؟ بیایید سعی کنیم با کمک فیل f5 به مِمیم: پیاده‌های دویشته و منفرد b سیاه حتماً باید نقطه‌ضعف دانسته شوند، ولی در واقع سفید نمی‌تواند به آن‌ها حمله کند، دست‌کم فعلاً. جبران سیاه برای این 'نقطه‌ضعف‌ها' ستون نیمه‌باز a است، که می‌تواند رویش فشارهایی بی‌آورد. دیر یا زود، سفید مجبور خواهد بود a3 بازی کند و 'حفره‌هایی' در b3 و c4 پدید آورد. آنگاه سیاه می‌تواند با ♗a5... و b5... (دلیل 10...♗d7!) ادامه دهد و امکان یک پیشروی ...b4 یا صرفاً اشغال خانه c4 با اسبش را پدید آورد. سفید راندن این اسب آزاردهنده با یک b3 نهایی را آسان نخواهد داشت، چرا که پیاده a3 ضعیف خواهد شد. در کل، سیاه می‌تواند به کسب ابتکار عمل در جناح‌وزیر چشم داشته باشد و دست‌کم در شطرنج برابر با حریفش بازی کند. چنان‌که مشخص شد، سفید نتوانست واکنش رضایت‌بخشی داشته باشد و یک بازی مدل را باخت. چشم‌پوشی من! (من! کم‌سن‌وسال من واقعاً از این طرح 'عجیب' استفاده شده توسط سیاه تحت تأثیر قرار گرفت. از آن لحظه فهمیدم که اگر من خواهم، با یکن خوبی بشوم بایستی همیشه طرح بریزم. باقی بازی بسیار آسان به نظر می‌رسید، گرچه البته سفید نسبتاً 'همکار' بود).

11. ♗e2 e6 12. ♗f3 ♗d7 13. ♗c3 ♗f5 14. ♗c3 ♗h8 15. a3 ♗a5 16. ♗d2 f5 17. g3 b5 18. ♗3 ♗c4 19. ♗xc4 bxc4 20. e4 ♗f6 21. e5 ♗e7 22. f4 b5 23. ♗f2 ♗a4 24. ♗e3 ♗ca8 25. ♗ab1 h6 26. ♗f3 g5 27. ♗e1 g8 28. ♗f3 gxf4 29. gxf4 ♗aa8 30. ♗d2 ♗g4 31. ♗g1 ♗ag8 32. ♗e1 b4 33. axb4 ♗a4 34. ♗a1 ♗c2 35. ♗g3 ♗e4+ 36. ♗f2 h5 37. ♗a7 ♗xg2 38. ♗xg2 h4 39. ♗xh4 ♗xg2+ 40. ♗f3 ♗xh2 41. ♗xe7 ♗h3+ 42. ♗f2 ♗b3 43. ♗g5+ ♗g6 44. ♗e7 ♗xb2+ 45. ♗f3 ♗a8 46. ♗xe6+ ♗h7 0-1