

نکاتی پیرامون اهداف یک برنامه‌ی موفق آموزشی و نقش و اصول آنالیز بازی‌های شخصی در آن

برداشتی از کتاب جالب: «اسرار آموزش شطرنج» نوشته‌ی دو مربی معروف **مارک دوورتسکی** و **آرتور یوسوپوف** و برخی نظرات جان هارتمن

تهیه و تنظیم: محمد خیرخواه
۱۷ تیرماه ۱۳۹۷

چند روز پیش یکی از دوستان سوالی در مورد شیوه‌ی صحیح آنالیز بازی‌های خویش پرسید و من توضیحاتی در این مورد به ایشان دادم. بعد این نکته به ذهنم رسید که شاید این موضوع بسیار مهم، سوال بسیاری دیگر از شطرنج دوستان که خصوصاً علاقه به پیشرفت و بهبود مهارت و قدرت بازی خویش دارند، باشد. به همین سبب دست به کار شدم تا خلاصه‌ای از دستورالعمل‌های مناسب برای آنالیز و تحلیل بازی در منابع مختلف بیابم و توصیه‌ی مربیان برجسته‌ی دنیا در این مورد را به صورت فشرده و خلاصه در اختیار همگان قرار دهم تا با کسب این مهارت بسیار مهم که به نظر بسیاری از بزرگان و مربیان، رمز موفقیت و شاید یکی از مهمترین اسرار پیشرفت شطرنجی است بیشتر آشنا شویم.

فلسفه‌ی آموزش شطرنج

در این مقاله قصد دارم ابتدا درباره فلسفه‌ی یک برنامه‌ی آموزشی هدفمند و موفق صحبت کنیم و سپس به نقش و جایگاه آنالیز بازی‌های خود در آن و بعد از هر بازی و اصول صحیح اجرای آن، اشاره کنم.



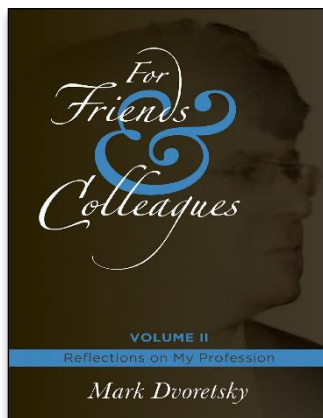
مدرسه شطرنج باتونیک با حضور خود او، مارک دوورتسکی، آرتور یوسوپوف، گری کاسپاروف و ...

مارک دوورتسکی نویسنده و مربی مشهور روس که خود در مدرسه‌ی شطرنج **باتونیک** آموزش شطرنج دیده است در یکی از کتاب‌های اخیر خود درباره اهداف و فلسفه‌ی یک برنامه‌ی آموزشی موفق چنین گفته است:

تنها نکته‌ای که در برنامه‌های آموزشی من از بیشترین اهمیت برخوردار بوده: تمرکز بر روی بهبود و پیشرفت مهارت‌های عملی و نه دانش تئوریک بازیکنان است.

در حقیقت برنامه‌ی آموزشی **مارک دوورتسکی** خیلی ساده است. **تمرکز برنامه‌ی آموزشی موفق او بر ارتقای مهارت‌های عملی ارزیابی و قوه‌ی شهودی بازیکن قرار دارد.** این برنامه‌ی آموزشی فرآیند آموزشی پویا و فعالی

است که در آن بازخوردهای مربی یا معلم نقش بنیادین دارند. گرچه داشتن



اطلاعات تئوریک نقش موثری در پیشرفت مهارت‌های بازیکن دارد اما هدف اصلی برنامه‌ی آموزشی **دوورتسکی** فی‌نفسه افزایش دانش او نیست بلکه به عنوان هدف یک برنامه‌ی آموزشی مناسب شطرنج، **افزایش توان عملی حل موفقیت‌آمیز مسائل و مشکلاتی است که در جریان بازی با آنها مواجه می‌شود.** تمامی

فعالیت‌های آموزشی وی با این هدف دنبال می‌شوند.

این مطالب را خود دوورتسکی در مبحثی با عنوان «فلسفه‌ی کار آموزش شطرنج» در کنفرانسی که برای مربیان شطرنج در سال ۲۰۰۳ در شهر دگومیس روسیه اجرا کرده و متن آن را در جلد دوم کتاب:

For Friends and Colleagues, Volume 2: Reflections on my Profession

صفحات ۱۵۵ و ۱۵۶ آورده است می‌توان یافت.

در این سخنرانی دوورتسکی می‌گوید:

«تمرکز و هدف اصلی برنامه‌ی آموزشی او بهبود دو مهارت «شیوه‌ی تفکر» و «تصمیم‌گیری» بازیکنان است. این امر با تمرین و تقلید الگوها یا حل پوزیسیون‌های که «دید شطرنجی» متناسبی در ذهن شطرنج‌باز ایجاد کرده و این قدرت را به وی می‌دهد تا موقعیت‌های مشابه را در جریان بازی ردیابی کند، ایجاد می‌شوند. او در ادامه چنین می‌گوید:

(۱) تقویت ضمیر ناخودآگاه بازیکنان یا همان قوه‌ی شهود، بسیار مهم است.
(۲) هرگونه آموزش ایده‌های عمومی و دانش شطرنجی باید در راستای تقویت

قوهی شهودی بازیکنان باشد.

۳) قوهی ضمیرناخودآگاه به کمک فرآیند محاسبه آمده تا ارزیابی پوزیسیون، انتخاب حرکات کاندیدا و مسائل مرتبط با آنان را انجام دهد.

با اینکه ماهیت شطرنج مدرن، بسیار واقع‌گرایانه‌تر از گذشته است، اما بسیاری از ملاحظات پوزیسیونی پذیرفته شدهی عمومی قبلی، کماکان در اکثر پوزیسیون‌ها صادقند.

به‌نظر هدف سیستم آموزشی دوورتسکی، تقویت و خلق بازتاب‌های موثر ذهنی یا همان «تصویر شطرنجی» است که منجر به تقویت قوهی شهود یا توان ناخودآگاه بازیکن به‌شکل عکس‌العمل‌های صحیح وی بر روی صحنه می‌شود. در این سیستم آموزش شرایطی کاملاً مشابه جریان بازی ایجاد می‌شود و به‌همین سبب شیوه‌ای کاملاً فعال و پویاست و جایگزین مناسبی برای روش‌های غیرفعال نظیر تماشای ویدئوهای گشایشی یا بازپخش ساده ی بازی اساتید شطرنج است.

این شیوهی آموزشی کاملاً هدفمند است، مثلاً اگر قصد آموزش مهارتی خاص یا رفع ناتوانی ویژهی بازیکن را داریم، از طریق بازپروری مداوم این تکنیک‌ها و اندازه‌گیری بازتاب و نتیجهی کار به این هدف نزدیکتر خواهیم شد. این اندازه‌گیری با بازخوردهای هوشمندانهی مربی یا خود-انتقادی بازیکن حاصل شده و با این ترتیب خطاهای او آشکار شده و با این ترتیب مراحل آموزش بعدی تنظیم و نقشه‌ی راه مسیر بعدی آموزش مرحله به مرحله مشخص خواهد شد.

به‌نظر برنامه‌ی آموزشی دوورتسکی برای سطوح نیرومند استاد بزرگ، طراحی شده است. آیا آماتورها هم می‌توانند از این برنامه به‌عنوان برنامه‌ی آموزشی خودآموز خویش استفاده کنند؟

اگر چنین امکانی وجود دارد، آیا بازهم نیاز به یاری مربی با درجهی استاد بزرگ دارند؟ در عمل اجرای این برنامه چگونه باید باشد؟

به‌نظر برخی از مربیان، استفاده از این برنامهی آموزشی، حتی بدون حضور استاد بزرگ به‌عنوان مربی نیز مقدور است. در حقیقت متون پیشرفتهی شطرنجی همراه با تکنولوژی‌های موجود، نظیر انواع انجین‌ها، بانک‌های اطلاعاتی، امکان بازی به‌صورت آنلاین و آموزش‌های آنلاین ویدیویی، جای خالی استاد بزرگ به‌عنوان مربی را پر خواهد کرد و بازیکنان را در یافتن اشتباهات و ضعف‌های خویش و برطرف کردن متمرکز آنان در برنامهی آموزشی خود یاری خواهد داد. در هر صورت می‌توان کامپیوتر را به‌عنوان استاد بزرگی مجازی و خستگی‌ناپذیر، در نظر گرفت که تا زمانی که روشن است! پاسخگوی سوالات احتمالی شما خواهد بود. (توجه داشته باشید، که این شیوهی بیان، بدنام کردن اهمیت و نقش حضور مربی و راهنمای خوب نیست، بلکه یادآور این نکته است که با نبود چنین راهنمای ارزشمندی، استفاده از گزینه‌های جایگزین نیز امکان‌پذیر است).

شاید باور نداشته باشید، اما این رویه دقیقاً مطابق با آخرین تحقیقات پژوهشی در زمینه‌ی ارتباط خیرگی و مهارت در هر زمینه‌ای (از جمله شطرنج) با نحوه ی آموزش و خودآموزی آن است که به آن «تمرینات سنجیده» گویند.

توجه داشته باشید که «تمرینات سنجیده» با تمرین مداوم و طولانی مدت، تفاوت دارد. برخی بازیکنان شطرنج ممکن است بیش از ده هزار ساعت یا

حتی بیشتر تمرین کرده باشند و هیچ پیشرفتی نداشته باشند! بلکه چگونگی و شیوهی عملکرد آنان است که نشان از نتیجهی نهایی دارد. در این مورد ما هم در کشور بازیکنان بسیاری داریم که در محدوده‌ی عدد ریتینگ حدود ۱۸۰۰ تا ۲۲۰۰ سال‌ها بازی و تمرین می‌کنند و با کمال تعجب پیشرفت محسوس و بیشتری در میزان مهارت و رشد آنان دیده نمی‌شود.

دوباره تاکید می‌کنم اینکه چه مدت تمرین می‌کنید اهمیت ندارد، بلکه اینکه چگونه تمرین می‌کنید مهم است.

البته بسیاری از شطرنج‌بازان ما با این مشکل آشنا هستند. کتاب‌های زیادی می‌خوانند، بازی‌های اساتید را بررسی می‌کنند، ویدئوهای گشایشی و بازی‌های بلیتس بزرگان را تماشا می‌کنند، حتی تمرینات آنلاین تاکتیکی حل می‌کنند و در مسابقات محلی متعدد و مکرر شرکت می‌کنند، اما دست آخر پیشرفت محسوسی در قدرت بازی خویش مشاهده نمی‌کنند!

آیا حس مشابه‌ای در ذهن شما ایجاد نشد؟

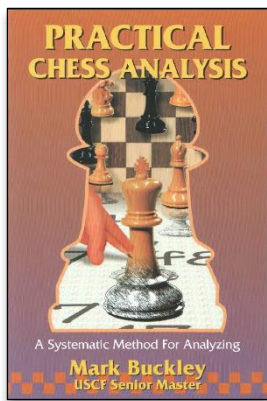
اگر تمایل به پیشرفت و بهبود بازی خود دارید نباید مثل مومیایی سرگردان و بدون هدف به این در و آن در بزنید. مجبوریم شیوهی آموزش خود را سروسامان داده تا بیشترین نتیجهی ممکن را کسب کنیم. در این میان کاربرد مدبرانه و هوشمندانهی تکنولوژی و متون مختلف شطرنجی فوق‌العاده کمک خواهند کرد. **اگر از شیوهی آموزش دوورتسکی در کنار استفاده از تکنولوژی مدرن شطرنج به‌عنوان مدل آموزشی خود استفاده کنیم، دستیابی به پیشرفت واقعی به شرط سماجت و پشتکار در تمرین، امکان‌پذیر خواهد شد.**

خوب حالا فرض کنیم که شیوهی آموزشی فوق را سرلوحه‌ی کار خویش قرار دادیم. از کجا باید شروع کنیم؟ و چه کنیم؟

اولین کاری که باید انجام دهیم، «خودشناسی» است. در حقیقت مصمم هستیم تا ضعف‌های بازی خویش را تصحیح کنیم و تمرکز بر افزایش توان ضمیر ناخودآگاه (قوهی شهود) و مهارت ارزیابی پوزیسیون داشته باشیم. برای این منظور باید ابتدا نقاط ضعف بازی و نقاط کور ضمیرناخودآگاه خویش را بیابیم. اما چگونه این حقایق را پیدا کنیم؟

تحلیل و آنالیز سازمان یافته‌ی بازی‌های ما محیط بسیار مناسبی برای یافتن این ضعف‌هاست و بر اساس آن همانطور که در بالا به آن اشاره شد می‌توان برنامه‌ی آموزشی مدون و پویائی تهیه و اجرا کرد.

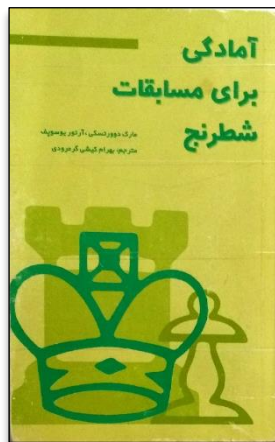
آن به روشنی وجود ندارد و خواننده باید آیت‌هایی که در جریان آنالیز بازی باید به آنها توجه ویژه شود را باید خود، استخراج نماید.



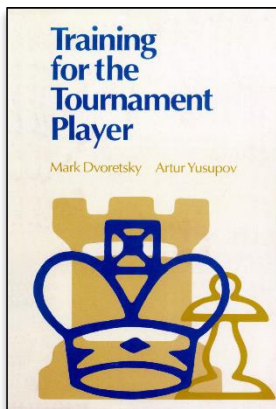
کتاب دیگری که توسط مربی ارشد فدراسیون شطرنج آمریکا **مارک باکلی** در سال ۱۹۸۷ میلادی و با عنوان «**شیوهی سازمان یافته‌ای برای آنالیز عملی بازی**» منتشر شده حاوی نکات جالبی در مورد پارامترهای موثری که در جریان آنالیز بازی باید به آنها توجه شود است که به موضوع مقاله‌ی ما بسیار نزدیک است. این کتاب در زمان خود بسیار مورد اقبال عموم قرار گرفت به

طوری که در سالهای ۱۹۸۹ و ۱۹۹۹ تجدید چاپ شد. به‌رغم اینکه کتاب از جهت شیوهی استفاده از انجین‌های کامپیوتری و متدهای جدید آنالیز و تحلیل کامپیوتری نسبتاً قدیمی است، اما راهنمایی‌های جالب نویسنده در جهت‌گیری خواننده برای آنالیز بازی بسیار مفید هستند.

اما دوستانی که با کتاب «**آمادگی برای مسابقات شطرنج**» با ترجمه‌ی بسیار خوب بهرام کیشی‌گرمودی در سال ۱۳۷۹ از روی کتاب *Training for the tournament player* نوشته مارک دوورتسکی و آرتور یوسوپوف که در سال ۱۹۹۱ به زبان روسی نوشته شده و در سال ۱۹۹۳ به زبان انگلیسی ترجمه شده، آشنا هستند، خوب می‌دانند که آرتور یوسوپوف در این کتاب ارزشمند فصلی با همین مضمون یعنی «**شیوهی آنالیز بازی‌های شخصی**» آورده که بسیار مفید و آموزنده است. او در این کتاب تمامی توصیه‌های مربی‌های خود یعنی مارک دوورتسکی و میخائیل باتوینیک را به شکلی سیستماتیک و



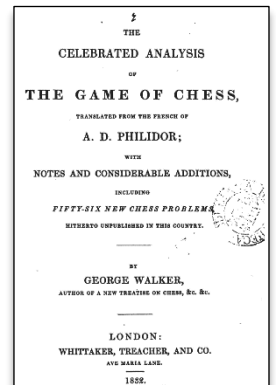
منظم رایه کرده که کاملاً مطابق با نیاز مقاله حاضر است. ناگفته نماند که کتاب فوق بعدها با عنوانی دیگر و به‌عنوان اولین کتاب در یک مجموعه‌ی ۵ جلدی با عنوان جدید «**اسرار آموزش شطرنج**» منتشر شد که البته محتوای آن خیلی تغییری نکرده و فقط مترجم روسی به انگلیسی آن تغییر کرده است. به این مطلب بعداً مراجعه خواهیم کرد.



شاید واجب باشد که قبل از ورود به مبحث آنالیز بازیهای شخصی اندکی در مورد تاریخچه‌ی آنالیز بازی به مفهوم کلی آن و معرفی چند کتاب در این مورد صحبت کنیم.

ابتدا به اولین کتاب شاهکاری که در این مورد توسط **فیلیدور** در سال ۱۷۴۹ میلادی، به زبان فرانسه نوشته شده و بعدها در سال ۱۸۳۴ توسط **جورج واکر** به انگلیسی ترجمه شد اشاره می‌کنم.

نام انگلیسی کتاب *The Celebrated* *analysis of the game of Chess* است و در آن بازی‌ها بر اساس شیوهی گشایش آنان دسته‌بندی شده و مورد تحلیل و آنالیز **فیلیدور** قرار گرفته‌اند و به نوعی شیوهی تحلیل بازی را به همگان نشان داد. (ناگفته نماند که قبل از فیلیدور در کشورهای مثل ایران و هند و برخی کشورهای عربی، آنالیز بازی شطرنج و کتی در این زمینه وجود داشته که فیلیدور با نیم نگاهی به آنان، در دنیای غرب اولین

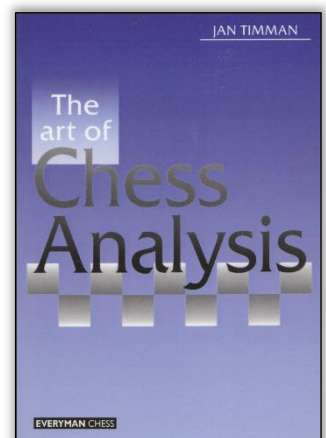


کتاب درباره آنالیز بازی را تهیه کرد؛ مترجم).

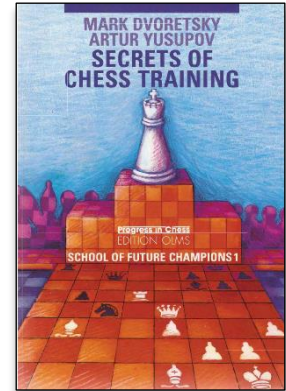
در فصول پایانی کتاب **فیلیدور** به تحلیل انواع آذربازی‌های تئوریک پرداخته که در زمان خود بسیار جالب و آموزنده است.

البته کتاب‌های متعدد دیگری درباره این موضوع در کتابخانه وجود دارد که در بیشتر آنان بدون رایه شیوه‌نامه و اشاره‌ی مستقیم به نکات اصلی و کلیدی که در آنالیز بازی باید توجه داشت، اقدام به آنالیز بازی‌های متعدد کرده و کار دسته‌بندی نکات فوق را به عهده‌ی خواننده قرار داده‌اند.

در این مورد شاید بهترین کتابی که در دست دارم توسط استاد بزرگ هلندی **جان تیمان** در سال ۱۹۹۷ تهیه و منتشر شده که در سال ۲۰۰۳ توسط دختر دکتر جان نان یعنی پترانان، به زبان انگلیسی و با نام *The art of Chess Analysis* تهیه و منتشر شده که در آن استاد بزرگ جان تیمان ۲۴ بازی بزرگان شطرنج زمان خود را با استادی تمام



آنالیز کرده و در جریان آنالیزهای دقیق خود طرح‌های مختلف طرفین در تک تک حرکات مورد بررسی خویش را با دقت فراوان توضیح داده که از این منظر که خواننده با انواع طرح و نقشه در جریان مراحل مختلف بازی، حرکت به حرکت آشنا می‌شود بسیار کاربردی و مفید است و کتاب به‌همین سبب معروف است، اما همچنان نکاتی که مد نظرما در این مقاله است در



تلاش خواهیم کرد مواردی که یوسوپوف در بخش سوم این کتاب در ۱۸ صفحه بیان کرده را به صورت راوی برای شما بازگو کنیم. طبیعی است دوستانی که علاقه دارند پای صحبت‌های کامل یوسوپوف بنشینند می‌توانند به متن اصلی کتاب مراجعه نمایند.



سال‌هاست **آنالیز بازی‌های شخصی** به عنوان ابزاری بنیادین برای پیشرفت در شطرنج شناخته شده است.

قهرمان شطرنج جهان **میخائیل باتونیک** یکی از اولین کسانی بود که این موضوع را به شکل برجسته بیان کرده بود:

آنالیز بازی در محیط آرام خانگی ویژگی‌های خاص خود را دارد:

محدودیت زمانی ندارید و مهره‌ها را می‌توانید آزادانه جابه‌جا کنید. اما به‌رغم این دو اختلاف اساسی میان «آنالیز خانگی» و «آنالیز در جریان بازی»، این دو اشتراکات متعددی نیز دارند.

اینکه تمامی شطرنج‌بازان برجسته‌ی دنیا تحلیل‌گرانی درجه‌ی یک هستند حقیقتی انکارناپذیر است. پس: **برای تبدیل شدن به یک شطرنج‌باز برجسته ابتدا باید مهارت ایده‌آل در آنالیز بازی داشته باشید.**

یک اختلاف اساسی دیگر مابین «آنالیز خانگی» و «آنالیز در جریان بازی» وجود دارد: در جریان بازی، تحلیل شما همواره در بوته‌ی آزمایش ذهن انتقادی حریف قرار می‌گیرد درحالی که در آنالیزهای خانگی انتقاد و اعتراضی در برابر ایده‌ی مورد تحلیل شما وجود ندارد. برای دوری جستن از آنالیزهای ضعیف خانگی شاید بهتر باشد که این نتایج را منتشر کنید. با این ترتیب در معرض انتقاد خوانندگان متعددی قرار خواهید گرفت!

بدین ترتیب انتشار آنالیز بازی یا تهیه‌ی تفسیر بازی برای انتشار، شیوه‌ای مطمئن برای استادی در آنالیز بازی است.

(این نظر را مارک دوورتسکی در آخرین مصاحبه‌ی خود با **چس بیسی** در تاریخ ۲۰۱۶/۱۰/۱۱ اظهار کرده است).

گری کاسپاروف با عقیده‌ی بزرگ خاندان شطرنج (این عنوانی است که به میخائیل باتونیک داده‌اند) موافق بود و در مقدمه‌ی کتاب خود با عنوان *The test of Time* در سال ۱۹۸۶ چنین نوشته است:

به‌یقین مطمئنم که عادت به آنالیز بازی‌های شخصی، پایه‌ی پیشرفت مداوم و استادی من در شطرنج بوده است و آن را مدیون دوران تحصیلم در مدرسه ی شطرنج باتونیک در طی سال‌های ۱۹۷۳ الی ۱۹۷۸ هستم.

و همانطور که در ادامه‌ی این مبحث خواهید دید، مارک دوورتسکی نیز که سالها در مدرسه‌ی شطرنج باتونیک در مسکو بوده، نصیحت فوق را به تمامی شاگردانش منتقل کرده است.

با مطالعه‌ی دقیق بازی‌های خودمان، در حقیقت مهارت تحلیل خویش را تقویت می‌کنیم و این فرصت را می‌یابیم تا تصمیماتی که در جریان بازی گرفته‌ایم را بازبینی کنیم. آن چیزی که برای ما دو چندان مفید است، پالایش توان شهود یا ضمیر ناخودآگاه ما در پوزیسیون‌هایی است که قطعاً در بازی‌های آتی ما نیز شکل خواهند گرفت است.

نصیحت عجیب باتونیک به شاگردانش در مورد انتشار آنالیز بازی‌هایشان به جهت مورد انتقاد قرار گرفتن و کنکاش آن توسط خوانندگان در نوع خود جالب و بدیع بوده است. اما آیا به نظر شما در اختیار عموم قراردادن آنالیز بازی، به جهت موشکافی دقیق خوانندگان و یافتن اشکالات آن در عصر تکنولوژی ضرورتی دارد؟ و یا به‌قولی نمی‌توان این اشکالات را با استفاده از انجین‌های نیرومند پیدا کرد؟

برخی ممکن است این استنباط را داشته باشند که منظور باتونیک از این پیشنهاد پیدا کردن اشتباهات رخ داده بر روی صحنه‌ی نبرد بوده است. اگر چنین بوده و ما هم اکنون ماشینی در اختیار داریم که مصون از خطاست (منظور انجین‌های نیرومند) پس چرا این وظیفه‌ی مهم را به او نسپاریم؟

البته این شیوه‌ی برخورد با موضوع صحیح نیست. به‌رغم اینکه یافتن اشتباهاتی که در بازی مرتکب شده‌ایم مهم هستند اما موضوعی معادل و شاید فراتر از آن، تحلیل اشتباه و تصحیح مشکلات «شیوه‌ی فکر کردن» ما در زمان ایجاد خطا و «تصحیح ارزیابی» غلط ما از پوزیسیون است. بنابراین در آنالیز صحیح بازی، باید درصد بازپروری فرآیند تصمیم‌گیری و بازبینی شاخه‌هایی که در جریان بازی آنان را ندیدیم یا مردود دانستیم، باشیم. تنها بعد از این آنالیزهای گسترده شخصی است که می‌توان از انجین‌ها هم کمک گرفت.

مربیان و تئوریسین‌های متعددی، درباره شیوه‌ی صحیح **آنالیز بازی‌های شخصی**، شیوه‌نامه ارایه کرده‌اند. در این میان می‌توان به نویسندگان معروفی هم‌چون **یاکوب آگارد، جاسپر هال، اکسل اسمیت و آلکس یرمولینسکی** اشاره کرد. شاید یکی از بهترین توضیحاتی که درباره‌ی آنالیز بازی‌های شخصی ارایه شده، توسط **آرتور یوسوپوف**، یکی از بهترین دانشجویان **مارک دوورتسکی** و همکار وی در تهیه و انتشار سری ۵ جلدی «مدرسه‌ی قهرمانان آینده» باشد.

او در فصلی با عنوان «آنالیز بازی‌های شخصی» چنین گفته است:

«آنالیز بازی‌های شخصی، کلیدی‌ترین ابزار خودآموز شطرنج است. کاملاً مطمئن هستم که هیچ بازیکنی بدون درک دقیق حقایق بازی خویش، پیشرفتی نخواهد کرد. قطعاً منظور از این سخن این نیست که دیگر تمرینات شطرنجی را انجام ندهیم! بلکه باید در مورد شیوه‌ی گشایش، وسط‌بازی و آخربازی مطالعه کرده و حتی مطالعه‌ی دقیق بازی‌های بازیکنان نیرومند فوق‌العاده مفید هستند. اما عموماً بیشترین میزان یادگیری از طریق بررسی بازی‌های خودمان است.

بازی‌های شخصی از هر نوع دیگری به ما نزدیکترند. در حقیقت با آنها زندگی کرده‌ایم و آنها را بازی کرده‌ایم و برای حل مسائل و مشکلات پیش رو در آنها تلاش کرده‌ایم. در جریان آنالیز بازی امکان آموختن و شفاف‌سازی شیوه

نهایت متن بازی را در ChessBase یا Fritz وارد کردید.

اکنون چه باید کرد؟

برای تهیه آنالیزی مناسب دو گام مهم دیگر باید انجام شود:

ابتدا اندکی تأمل کرده و موضوعاتی که در جریان بازی به آنها فکر می‌کردید را جمع‌آوری و تلاش کنید تمامی آنان را در دفترچه یادداشت خود ثبت کنید. در طول بازی چه تحلیل‌هایی کردید؟ چه احساسی داشتید؟ بله درست متوجه شدید، چه حسی داشتید؟ آیا برخی از حرکات حریف، شما را غافلگیر کرده بود؟ اگر چنین بود چرا؟ در این مرحله می‌توانید ادامه‌ی تحلیل شاخه‌های مختلف خود را با استفاده از ارزیابی‌های اینفورماتور به پایان برسانید اما برای این منظور مجبورید کلی متن مرتبط با آن را بخوانید.

توجه داشته باشید که هنوز نباید انجین‌های کامپیوتری خود را روشن کنید.

این خیلی مهم است که در یادداشت‌های اولیه شما تا جایی که امکان دارد تمامی احساسات و خاطرات دقیق شما در جریان بازی ثبت گردد. هدف از این کار بررسی اجمالی تشخیص آن میزان از قوه‌ی شهود یا ضمیر ناخودآگاه و توان ارزیابی پوزیسیون شماس است که در بازی درگیر بوده و به همین سبب هرگونه دخالت کامپیوتر در این مرحله کار را خراب خواهد کرد.

برای نشان دادن مراحل مختلف آنالیز بازی با این شیوه، تلاش خواهیم کرد آنالیز یک بازی نه خیلی قوی و در سطح متوسط ریتینگ حدود ۱۸۰۰ را با یکدیگر تماشا کنیم (عمداً سطح پائین‌تری از بازی را قرار می‌دهم تا عمومیت بیشتری داشته باشد)، تا علاوه بر نمایش کاربرد موارد شش‌گانه‌ی فوق، مثالی در این مورد آورده باشیم که در سطح خیلی بالا هم نباشد. (دوستانی که مثال در سطح بالاتر را ترجیح می‌دهند می‌توانند به دو مثال جالب **یوسوپوف** که از بازی خودش با **کارپف** و **تیمان** آورده است مراجعه کنند).

توجه داشته باشید که این بازی توسط بازیکن با مهره‌ی سیاه (**جان هارتمن**) و بعد از اتمام بازی، آنالیز شخصی شده است.

Stepp,John (1736) – Hartmann,John (1888)

12th Spence Swiss (4.2), 08.03.2017

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♚b6 6.a3 f6 7.b3?!

سفید تلاش کرد فضائی برای حرکت فیل خود ایجاد کند، اما این اقدام او خیلی غیرفعالانه بود.

ی ارزیابی که در جریان بازی ما را به سمتی خاص هدایت کرده را خواهیم داشت. با این ترتیب درمی‌یابیم که کجا به خطا رفته‌ایم و کجا بی‌دقتی کرده ایم. برخی مواقع به‌محض ارتکاب خطا فوراً توسط حریف تنبیه سختی می‌شویم و در برخی مواقع دیگر حتی حریف متوجه خطای ما نشده، و این اشتباهات فقط در آنالیز شخصی بازی، نمایان خواهند شد.

همانطور که یوسوپوف در توضیحات خود اشاره کرده هدف اصلی آنالیز بازی‌های شخصی، یافتن خطاهای «تصمیم‌گیری» بر مبنای حرکاتی که انجام داده‌ایم و حتی حرکاتی که انجام ندادیم است. در فلسفه‌ی آموزش دوورتسکی همه چیز به‌همین فاکتور وابسته است. دوورتسکی در کتاب جلد اول سری پنج جلدی با عنوان «**اسرار آموزش شطرنج**» و صفحات ۷۱ و ۷۲ در این مورد چنین گفته است:

”با آنالیز بازی شخصی شیوه‌ی فکر کردن و طرح‌ریزی منطقی شما بهبود پیدا خواهد کرد، نکاتی که در پشت خطاهای شما پنهان شده‌اند آشکار خواهند شد و در نهایت موفقیت خلاقانه‌ای حاصل می‌شود؛ کاملاً مشخص است که دستیابی به همه‌ی موارد فوق نمودی از استادی در ظرافت‌های مختلف شطرنج است.“

اجازه دهید مستقیم به موضوع اصلی پردازخته و ببینیم یوسوپوف در صفحات ۳۸ و ۳۹ کتاب، درباره‌ی آنالیز بازی شخصی چه پیشنهاداتی داده و بهترین تمرین برای بهبود این آنالیز چیست؟ نقش کامپیوتر در این میان چگونه است؟

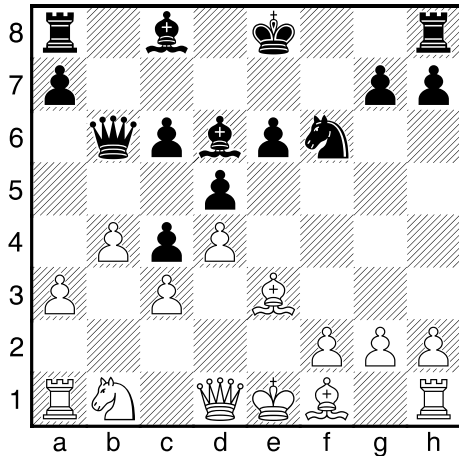
او در این بخش، چهار پیشنهاد مشخص زیر را داده است:

- ۱) باید تلاش کنید نقاط بحرانی یا زمان‌های حساس بازی را بیابید؛ جایی که به خطا رفته‌اید و طبیعت پوزیسیون تغییر کرده است.
- ۲) برای اشتباهات خود به دنبال دلیل باشید؛ اکتفا به اینکه چه اتفاقی افتاده کافی نیست، باید ریشه‌ی ایجاد خطا را پیدا کنید.
- ۳) به دنبال امکانات جدیدی که می‌توانستید از آنان استفاده کنید و نکریدید باشید. اینکه چه حرکاتی در جریان آنالیز حین بازی از دید شما دور مانده و به چه ایده‌هایی فکر نکردید باید آشکار شوند.
- ۴) شیوه‌ی گشایش خود مورد ارزیابی قرار دهید.

علاوه بر مواردی که یوسوپوف به آنان اشاره کرده و با توجه به نکاتی که دیگر نویسندگان به آن اشاره کرده‌اند، می‌توان به موارد زیر هم اشاره کرد:

- ۵) به زمانی که برای هر حرکت در جریان بازی صرف کردید باید توجه کنید. آیا درمورد حرکاتی که اجباری بودند، بیش از اندازه فکر کردید؟ آیا در لحظات حساس بازی وقت کافی برای تصمیم‌گیری در نظر نگرفتید؟ هرچا مناسب دانستید این اطلاعات را به تفسیر بازی خود اضافه کنید.
- ۶) کالبدشکافی بازی بلافاصله پس از باخت، امروزه هنری فراموش شده است. اما پس از فروکش کردن خصومت‌های فی‌مابین با حریف! بحث و بررسی بازی با او بسیار کارآمد و مفید است و به هیچ عنوان چنین فرصتی را نباید از دست داد.

پس تا اینجای کار بازی انجام شده و سپس آن را کالبدشکافی کردید؛ و در



ادامه‌ی 11...cxd4 12.♙xd4 مطلوب‌تر نبود.

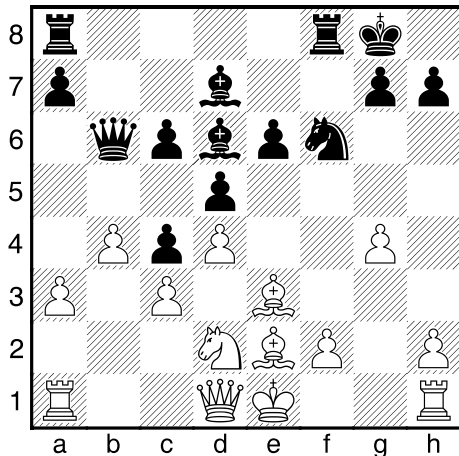
11...cxb4 12.cxb4 (12.axb4) 12...0-0 13.♘d2 ♖c7
14.♗f3 e5

و مرکز را باز می‌کردم اما همچنان درباره ستون c نگران داشتم.

12.♗d2 0-0 13.♙e2 ♙d7

طرح سفید خیلی کند بود (حداقل تا اینجا کار) و فکر کردم فرصت کافی برای بازآرایی سوارهای بدم دارم. به نظر اینکار در این نوع ساختار فرانسه عمومیت دارد.

14.g4!?



بایستی درباره‌ی این حرکت بیشتر فکر می‌کردم و از مقصود و طرح حریف سردرمی‌آوردم. اما حقیقتاً این کار را نکردم و خیلی سرسری به آن نگاه کردم. به‌نظر ضمیرناخودآگاهم، سوارهای سفید به‌قدر کافی برای انجام این ماموریت، گسترش پیدا نکرده بودند، اما اگر خیلی تند و تیز بازی نکرده بودند، به نظرم سیاه بهتر بود. مثلاً:

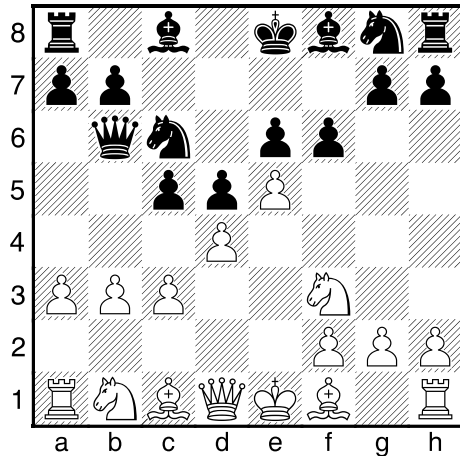
14.0-0 ♙e8 15.♗f3 ♙g6

14...♙e8 15.h4

به نظرم با ادامه‌ی 15.g5 ♗d7 16.♙g4 e5! 17.♙e6+ ♔h8 خیلی بهتر بود.

15...♖c7

قبلاً ایده‌ی ♙f4 را دیده بودم. اما از نظر پوزیسیونی به نظرم تعویض فیل خوبم با فیل بد حریف صحیح نمی‌آمد، اما فکر کردم که شدت ضربات حریف کاهش پیدا کرده است.



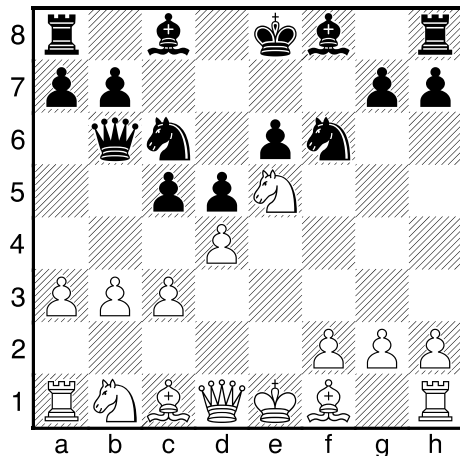
دو ادامه‌ی زیر به نظر بهتر بودند:

7.♙d3 fxe5 8.dxe5 c4 9.♙c2;

7.b4

7...fxe5 8.♗xe5 ♗f6

برای ممانعت از حضور وزیر در h5 مجبور بودم این حرکت را انجام دهم.



9.♙e3

در اینجا حرکت 9.♙g5 به نظرم بهتر بود و مطمئن نبودم چگونه باید از پس آن برآیم.

9...♙e7 10.♙xf6 ♙xf6 11.♖h5+

بهترین ادامه‌ای که به ذهنم رسیده بود همین بود اما در اینجا متوجه شدم بعد از 11...g6 12.♗xg6? hxg6 و سفید مجبور بود خود را با ادامه‌ی 13.♖xg6+ ♔e7 راضی نگه دارد.

9...♙d6 10.♗xc6

بعد از اتمام بازی و در جریان آنالیز آن با کمک استپ (حریف با مهره‌ی سفید)، پیشنهاد حرکت 10.f4 را داد و فکر می‌کرد که من برای گرفتن فیل در e3 امکان تاکتیکی دارم، اما اکنون خیلی درباره دقت این حرکت مطمئن نیستم.

10...bxc6

امکان 10...♖xc6 هم وجود داشت.

11.b4 c4!?

این حرکت اجباری بود، اما ایده‌ی محدود کردن فیل سفید همزمان با حفظ ایده‌ی e5 را دوست داشتم.

20...dxc4 21.♖xc4+ ♕f7 22.♗xc6 ♗xc6?!

ادامه‌ی 22...♗ac8 به نظر بهتر نبود؟

23.♗xc7 ♗xc7 24.♕xf4 exf4 25.♗c1 ♕c4
23.♕xc6 ♗ad8

ادامه‌ی زیر بدتر بود:

23...♕xc3 24.♕xa8 ♕xf2+ 25.♔xf2 ♕d5+ 26.♔e3 ♕xa8
24.0-0

در جریان بازی فکر می‌کردم تصمیم نادرستی گرفتم چون به مرحله‌ی آخربازی نزدیک شده بودیم و شاه باید به سمت مرکز حرکت می‌کرد. اما شاید اینطور هم نبود.

24.♔d2 ♕xc3+ 25.fxe3 exd4 26.exd4 ♔c5;
24.0-0-0 ♔b6 (24...♕xc3+ 25.fxe3) 25.dxe5 ♕xc5;
احتمالاً بهترین ادامه به صورت 24.♕xf4 بود.

24...♕xc3 25.fxe3 exd4 26.cxd4?!

در اینجا ادامه‌ی 26.cxd4 ضروری بود.

26...♔b6 27.♗f5 ♔c4 28.♗e1 ♔xa3 29.♗c5 ♕g6?!

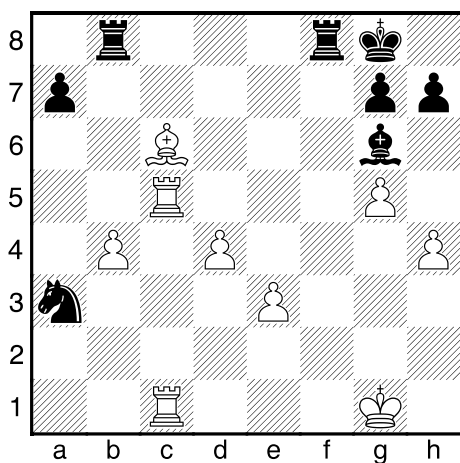
تلاش کردم اسی که از بازی خارج بود را با ♔c2 یا ♔b1 به بازی برگردانم. شاید این موضوع ضروری نبود، گرچه دو ادامه‌ی زیر هم مقدور بود:

29...♔c4;

29...♗b8

30.♗ec1 ♗b8

مجبور بودم برای فعال کردن بازی خویش تلاش کنم تا توان مقابله با این پیاده‌ها را داشته باشم.



31.b5 ♕e8!

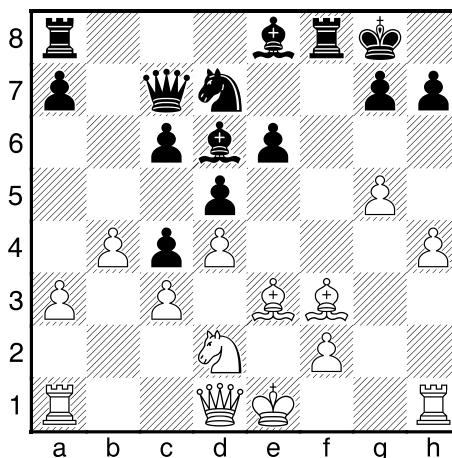
در حقیقت به پیاده‌ی b5 حمله کردم. نوعی حمله‌ی نامرئی!

16.g5 ♔d7 17.♕f3?!

این حرکت با توجه به وقایعی که بعداً افتاد به نظر منطقی است، اما حقیقتاً طرح این حرکت را متوجه نشدم! و فقط دو ادامه‌ی زیر را آنالیز کرده بودم:

17.♕g4 c5!;

17.h5 c5



17...♕f4 18.♗e2 e5

در اینجا حدود ۱۱ دقیقه فکر کردم. در حقیقت درباره‌ی قربانی پیاده‌ی c با ادامه‌ی:

18...♕g6 19.♕xf4 ♗xf4 20.♗xc6+ ♔h8

فکر می‌کردم. به نظرم سیاه جریان مناسبی در این مورد داشت، اما در این مورد خیلی مطمئن نبودم.

19.♕g2

اگر او قربانی خویش را زودتر اجرا می‌کرد چه باید می‌کردم؟ ابتدا فکر کردم با ادامه‌ی

19.♔xc4 dxc4

(اما 19...c4 با ادامه‌ی 20.♕g2 dxc4 21.♗xc4+

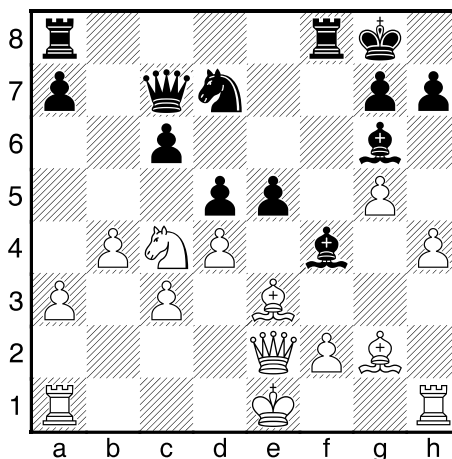
♕f7 مردود خواهد شد)

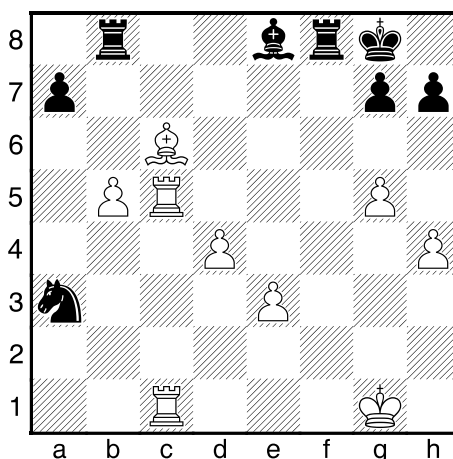
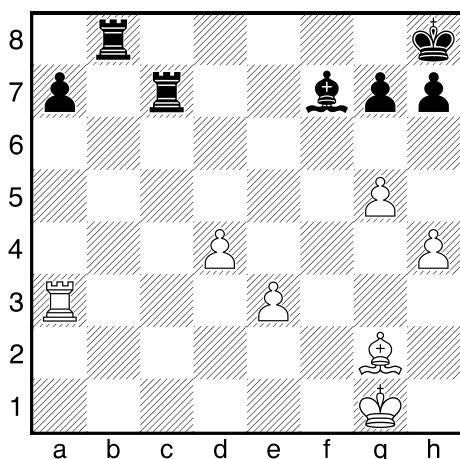
20.♗xc4+ ♕f7 21.♗xc6

می‌تواند این کار را انجام دهد.

19...♕g6 20.♔xc4!?

این حرکت را کلاً ندیدم! باید حداقل به تعویض در c4 توجه می‌کردم، خصوصاً اینکه این تعویض قطر مهمی به سمت شاه را باز می‌کند. نوش دارو بعد از مرگ سهراب!





بعد از اتمام بازی استپ (حریفم با مهره سفید) اشاره‌ای به ادامه‌ی زیر داشت:
 37...Bb2 38. Bxa7 Bcc2 39. Ba8+ Bg8 40. Bd5? Bb1#

32. B1c3?! Bxb5 33. Bd5+ Kh8!

38. d5 Be8 39. e4 Bg6 40. d6 Bd7 41. Bf1 Bxd6 42. Bxa7
 Bxe4 43. Be2 g6 44. Ba1 Bf5

و بعد از چند حرکت دیگر، سفید واگذار کرد.

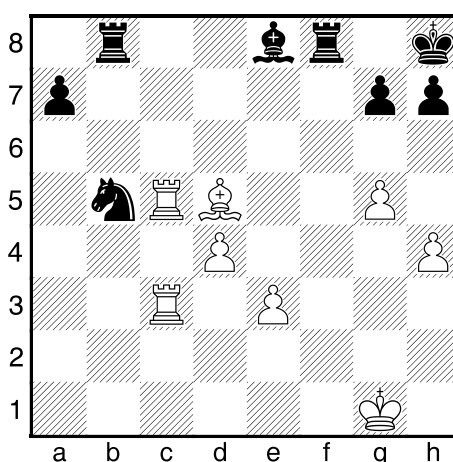
0-1

در آنالیز این بازی چند لحظه‌ی حساس وجود دارد که باید بیشتر مورد بررسی قرار گیرند.

(۱) بستن مرکز با حرکت 11...c4

(۲) حرکات ۱۷ الی ۲۰ برای دو طرف به‌خصوص 20. Bc4

(۳) تصمیم‌گیری سیاه در تعویض وزیرها، با حرکت 22...Bc6. مرحله‌ی گشایش حساسیت خاصی نداشت با اینکه حرکت هفتم استپ، 7.b3 خیلی غیرفعال بود و به‌سادگی نمی‌توان آن را مردود دانست و مدیریت زمان بازی برایم خوب بود و دلهره‌ای ایجاد نکرد.



و با این حرکت شاه، ختم غائله صورت گرفت.

حرکت 33...Bf7 به نظرم درست نبود اما در آن زمان خیلی مطمئن نبودم!
 34. Bc6

(34. Bxf7+ Bxf7 35. Bc8+ Bf8)

34...a6

34. Bc8? Bxc3!+-

این حرکت را در جریان انتخاب 31...Bc8 دیده بودم.

35. Bxc3

از اینجا به بعد، به قول معروف فقط باید تکنیک بلد باشی!

35...Bf7 36. Bg2 Bfc8 37. Ba3 Bc7

توضیحات ارایه شده نسخه‌ی ویرایش اول آنالیز بازی توسط بازیکن با مهره سفید است که به شرح ساده وقایع بازی پرداخته و قطعاً کامل نیست. البته این موضوع به معنای ناقص بودن آنالیز نیست بلکه از ویژگی‌های خوب و آموزنده‌ی آن است. او اکنون برای ادامه‌ی فرآیند آنالیز بازی فرضیات اولیه‌ی خوبی در اختیار دارد که بعد از یکی دو روز دیگر (بسته با فاصله‌ی محل مسابقه تا منزل!) می‌تواند آنها را به‌عنوان داده‌های اولیه وارد انجین استاک فیش یا کومودو نماید.

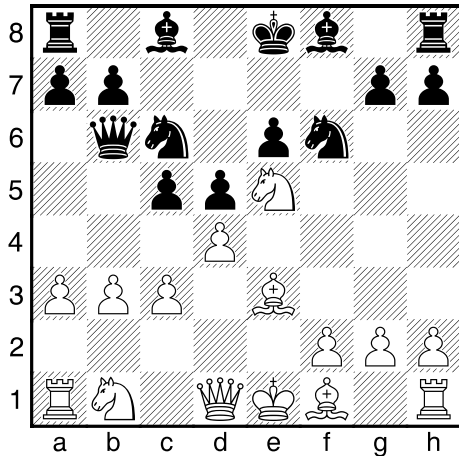
توجه داشته باشید که پیشرفت مهارت ما در استفاده از انجین برای چک کردن حرکات و آنالیز بازی، ساده نیست اما بسیار مهم است. در اینجا نقش کامپیوتر به مثابه‌ی «انتشار نتایج آنالیز برای عموم» در طرح آموزشی باتونیک است، یعنی ایده‌ها و حرکات خودمان را در معرض قضاوت دیگران (در اینجا انجین) قرار می‌دهیم. با این ترتیب تلاش می‌کنیم درک خود از حرکاتی که در بازی انجام دادیم، پوزیسیون‌هایی که ایجاد شده و آن چیزهایی که درست قضاوت کردیم و ارزیابی‌های غلط خود را ببینیم. درحالی‌که این انتظار را نداریم (و نباید داشته باشیم) که شبیه کامپیوتر بازی کنیم، اما می‌توان تلاش کرد تا از با بصیرت قوه‌ی شهودی خود را تقویت کنیم.

در این اینجا همان بازی را با استفاده از انجین کامپیوتری آنالیز مجدد می کنیم.

Stepp,John (1736) – Hartmann,John (1888)

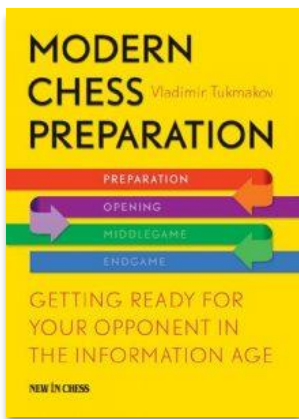
12th Spence Swiss (4.2), 08.03.2017

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♚b6 6.a3 f6 7.b3?!



9...♙d6 10.♘xc6

بعد از اتمام بازی و در جریان آنالیز آن با کمک استپ (حریف با مهره سفید)، پیشنهاد حرکت 10.f4 را داد و فکر می کرد که من برای گرفتن فیل در c3 امکان تاکتیکی دارم، اما اکنون خیلی درباره دقت این حرکت مطمئن نیستم.

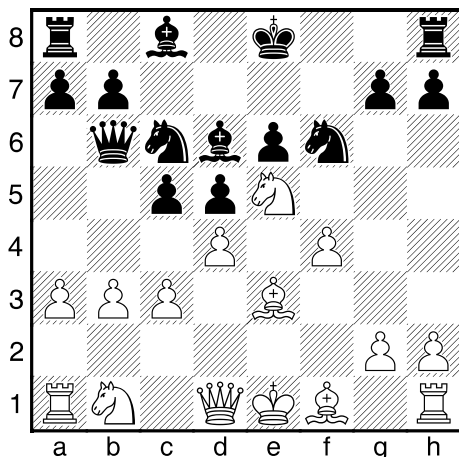


در اینجا انجین برای رفع ابهام به ما کمک خواهد کرد و تاکتیک مورد نظر را برای ما آشکار می کند: (به ادامه هائی که انجین برای ما پیدا کرده، پسوند MF خواهیم داد که به معنای

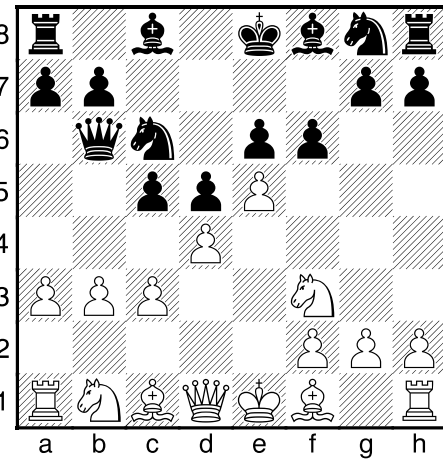
Metal Friend یا «رفیق آهنین» است که به کامپیوتر اطلاق می کنیم. این اصطلاح اولین بار توسط ولادیمیر توکماکوف در کتاب خود با عنوان «تدارکات مدرن شطرنج» استفاده شده است.)

به نظر انجین:

MF:10...cxd4 11.cxd4 (11.♙xd4 ♚c7 12.♙c2 0-0) 11...♘xe5 12.fxe5 (12.dxe5? ♚xc3+ 13.♚c2 (13.♙c2 ♘e4) 13...♚c1+ 14.♘f2 ♚xf4+) 12...♙xe5 13.♙b5+ ♚xb5 14.dxe5 ♘c4++

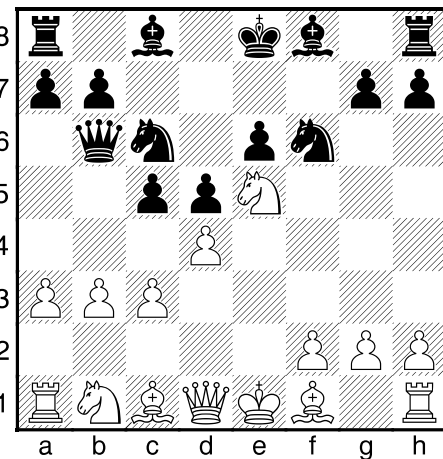


10...bxc6



سفید تلاش کرد فضائی برای حرکت فیل خود ایجاد کند، اما این اقدام او خیلی غیرفعال بود.

7.♙d3 fxe5 8.dxe5 c4 9.♙c2;
7.b4
7...fxe5 8.♘xe5 ♘f6



برای ممانعت از حضور وزیر در h5 مجبور بودم این حرکت را انجام دهم. 9.♙e3

در اینجا حرکت 9.♙g5 به نظرم بهتر بود و مطمئن نبودم چگونه باید از پس آن برآیم.

9...♙c7 10.♙xf6 ♙xf6 11.♚h5+

بهترین ادامه ای که به ذهنم رسیده بود همین بود اما در اینجا متوجه شدم بعد از 11...g6 12.♘g6? hxg6 و سفید مجبور بود خود را با ادامه ی 13.♚xg6+ ♙c7 راضی نگه دارد.

سردرمی آوردم. اما حقیقتاً این کار را نکردم و خیلی سرسری به آن توجه کردم. به نظر ضمیرناخودآگاهم سوارهای سفید به قدر کفایت گسترش پیدا نکرده بودند و اگر تهاجمی بازی نکنند، سیاه بهتر است. مثلاً:

14.0-0 ♖c8 15.♗f3 ♕g6

14...♕e8

این حرکت خیلی استاندارد بود و باید بیشتر دقت می کردم و امکانات دیگری را پیدا می کردم.

(پیشنهاد انجین حرکت 14...♗e8! است، اما چرا؟! شاید نکته در این باشد: سفید قصد دارد در جناح شاه قلعه رود؛ جناح وزیر با a5... به راحتی باز می شود، بنابراین روی پیاده ی h2 فشار گذاشته و به محض قلعه رفتن سفید، اسب به موقعیت خود بازمی گردد:

15.0-0 ♖c7 16.♗f3 ♗f6+

(پیشنهاد دیگر انجین 14...♖c7! است (که از قلعه رفتن ممانعت می کند)

15.g5 (15.h3 e5!; 15.0-0? ♗xh2+) 15...♗e8

و در اینجا شکافت e5... خطرناک است بنابراین:

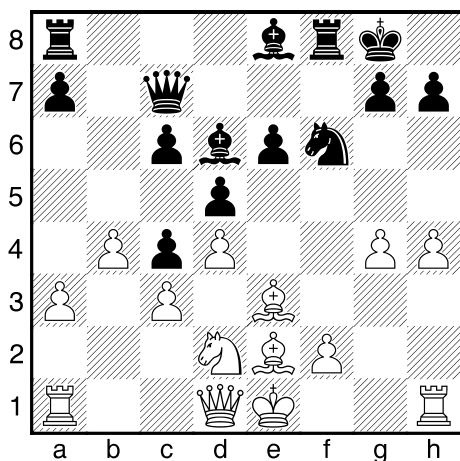
16.♗f3 e5!)

15.h4

به نظرم با ادامه ی 15.g5 ♗d7 16.♕g4 e5! 17.♕c6+ ♔h8 خیلی بهتر بود.

15...♖c7

قبلاً ایده ی ♗f4 را دیده بودم. اما از نظر پوزیسیونی به نظرم تعویض فیل خوبم با فیل بد حریف صحیح نمی آمد، اما فکر کردم که شدت ضربات حریف کاهش پیدا کرده است.



16.g5 ♗d7 17.♕f3?!

این حرکت با توجه به وقایعی که بعداً افتاد به نظر منطقی است، اما حقیقتاً طرح این حرکت را متوجه نشدم! اما دو حرکت زیر را آنالیز کرده بودم:

17.♕g4 e5!;

17.h5 e5

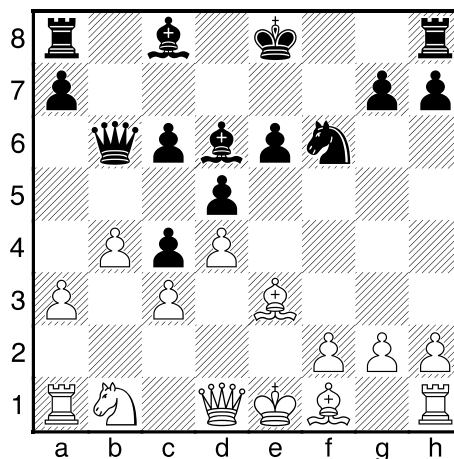
17...♕f4

حرکت e5... هم به نظر انجین خوب است.

18.♖e2 e5

10...♖xc6

11.b4 c4!?



این حرکت اجباری بود، اما ایده ی محدود کردن فیل سفید همزمان با حفظ ایده ی e5 را دوست داشتم. (به نظر انجین بهترین ادامه MF:11...cxd4 بود و ادامه ی 12.♕xd4 مطلوب به نظر نمی آید. بعد از

12...♖d8 13.♕c2 0-0 14.♗d2 e5

سیاه بهتر است و پیاده ی c3 مانع گسترش سفید شده است)

11...cxb4 12.cxb4

(به نظر انجین MF:12.axb4 مساوی است)

12...0-0 (MF:12...a5!) 13.♗d2 ♖c7 14.♗f3 e5

و مرکز را باز می کردم اما همچنان درباره ستون c نگران خواهم داشت.

به نظر انجین این موضوع نقطه ی ضعفی برای من است چون:

MF:15.dxe5 ♕xe5 16.♗xe5 ♖xe5 17.♖d4=

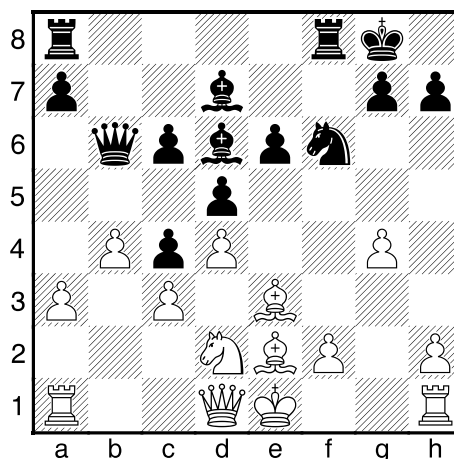
12.♗d2 0-0

به نظر انجین باید از زمان استفاده کرده و مرکز را باز کرد و با قلعه رفتن تمپ از دست نداد: 12...♖c7 13.g3 e5

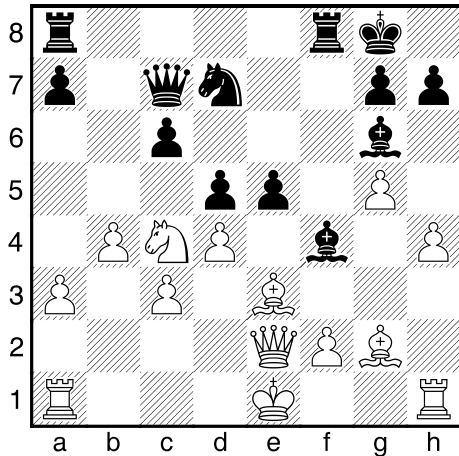
13.♕e2 ♕d7

طرح سفید خیلی کند بود (حداقل تا اینجا کار) و فکر کردم فرصت کافی برای بازآرایی سوارهای بدم دارم. به نظر اینکار در این نوع ساختار فرانسه عمومیت دارد.

14.g4!?



بایستی درباره ی این حرکت بیشتر فکر می کردم و از مقصود و طرح حریف



20...dxc4

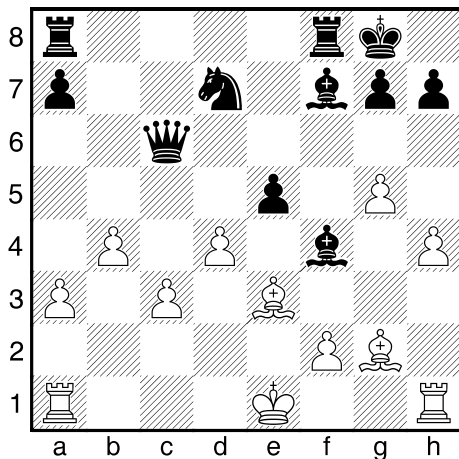
خیلی برام سخت بود تا سوار رو نگیرم. لحظاتی به دیگر حرکات ممکن فکر کردم اما شاید بهتر بود به این موضوع نگاه دقیق تری می‌انداختم.

MF: 20...♞ac8 MF 21.0-0 exd4 (21...dxc4 22.♞xc4+ ♔h8 23.♞xc6 ♞d8) 22.cxd4 dxc4 23.♞xc4+ ♞f7 24.♞xc6 ♞b8

21.♞xc4+ ♔f7 22.♞xc6 ♞xc6?!

قطعا این حرکت ضعیف تر از حد استاندارد است. ادامه‌ی 22...♞ac8 به نظر بهتر بود:

23.♞xc7 ♞xc7 24.♔xf4 exf4 25.♞c1
(MF: 25.♔d2 25...♞fc8 26.♞hc1 ♔b6+/-+)
25...♔c4+/-



23.♔c4 ♞ad8

ادامه‌ی زیر صحیح نیست:

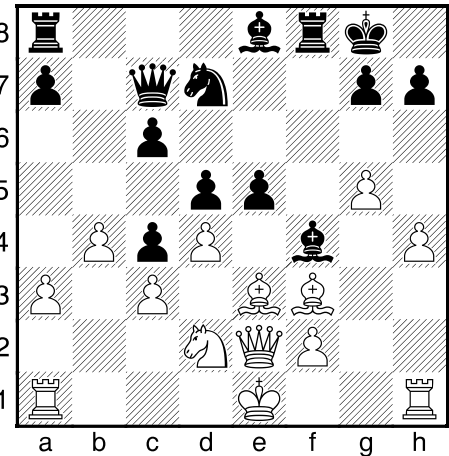
23...♔c4 24.♔xa8 ♔xf2+ 25.♔xf2 ♔d5+ 26.♔c3 ♔xa8
و انجین صحت تصمیم گرفته شده در بازی (...♞ad8) را تأیید می‌کند.

24.0-0

در جریان بازی فکر می‌کردم تصمیم نادرستی گرفتم چون به مرحله‌ی آخر بازی نزدیک شده بودیم و شاه باید به سمت مرکز حرکت می‌کرد. اما شاید اینطور هم نبود.

24.♔d2 ♔xc3+ 25.fxc3 exd4 26.exd4 ♔e5;
24.0-0-0 ♔b6 (24...♔xc3+ 25.fxc3) 25.dxe5 ♔xc5;
احتمالاً بهترین ادامه به صورت زیر بود:

24.♔xf4



در اینجا حدود ۱۱ دقیقه درباره‌ی قربانی پیاده‌ی c با ادامه‌ی زیر فکر کردم:
18...♔g6 19.♔xf4 ♞xf4 20.♞xc6+ ♔h8

به نظرم سیاه جبران مناسبی در این مورد داشت، اما خیلی مطمئن نبودم.

بعد از بررسی انجین مشخص شد که حدسم درست بود:

MF: 21.♔f1

تا از ستون خارج شود و در ادامه:

(21.0-0? ♞xh4; 21.0-0-0 ♞c8 22.♞h3 a5↑)
21...♞af8 22.♞h3 (22.♔g2? ♔c4!) 22...♞xf3 23.♔xf3 ♞f4!

و برتری سیاه در حال نتیجه دادن است.

19.♔g2

اگر او ارایه قربانی را زودتر اجرا می‌کرد چه می‌شد؟ ابتدا فکر کردم که می‌تواند این کار را با ادامه‌ی زیر انجام دهد:

19.♔xc4 dxc4

(در صورت 19...c4 به نظر می‌توان آن را بی اثر ساخت و موقعیت

خود را بهتر کرد: 20.♔g2 dxc4 21.♞xc4+ ♔f7)

20.♞xc4+ ♔f7 21.♞xc6

19...♔g6

♞19...exd4 MF: 20.♔xd4

a) 20.♔xf4?! ♞xf4;

b) 20.cxd4 ♔xc3

(MF: 20...♔h5!!)

مقدور نبود و در ادامه:

21.♞xh5 ♔xc3 22.fxc3? ♞g3+/-+)

21.♞xc3 ♔h5

و بعد ♞ac8

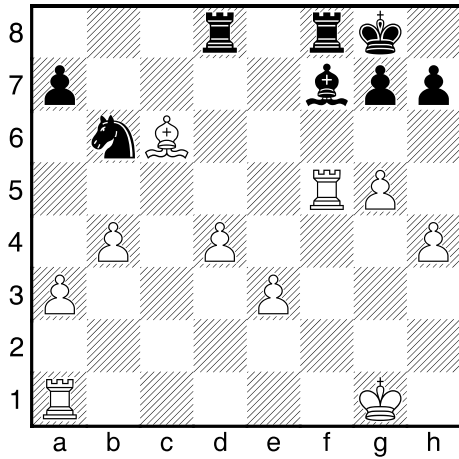
20...♔e5 21.♔xc5 ♔xc5 22.0-0 ♔g6+/-+;

حرکت انجین:

MF: 19...♔xc3 20.♞xc3 exd4 21.♞xd4 ♔e5

20.♔xc4?!

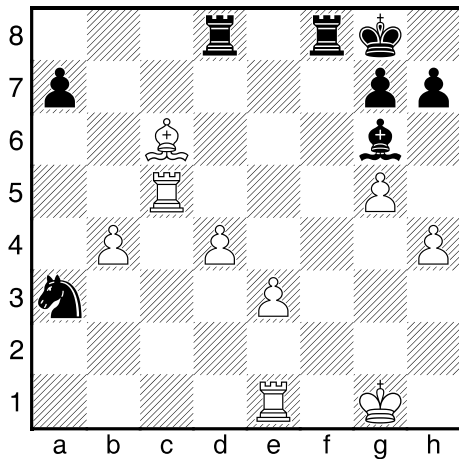
این حرکت را کلاً ندیدم! باید حداقل به تعویض در c4 توجه می‌کردم، خصوصاً اینکه این تعویض قطر مهمی به سمت شاه را باز می‌کند، نوش دارو بعد از مرگ سهراب.



27...♖c4 28.♗e1 ♜xa3 29.♞c5 ♕g6?!

تلاش کردم اسبی که از بازی خارج بود را با ♜c2 یا ♜b1 به بازی برگردانم. شاید این موضوع ضروری نبود، گرچه دو ادامه‌ی زیر هم مقدور بود:

29...♖c4;
29...♗b8



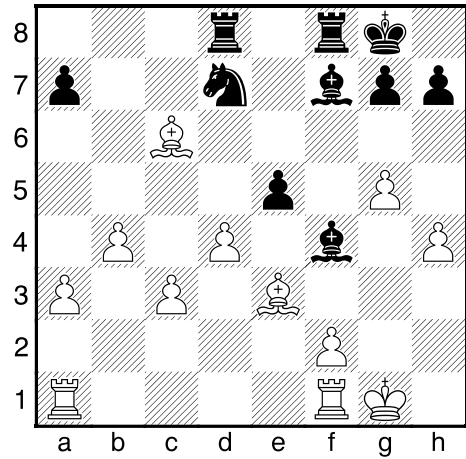
30.♞e1

نظر انجین! 30.♞c2 با طرح ♗a2 است.

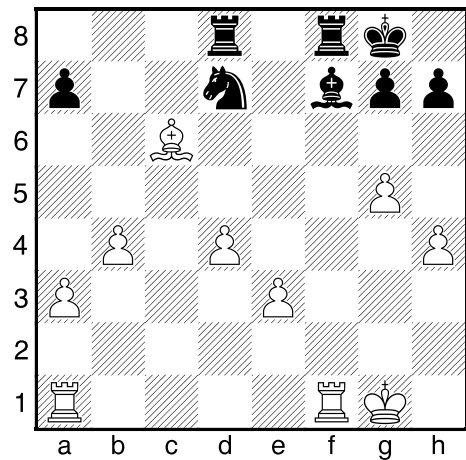
مجبور بودم 30...♕f7 کنم تا در زمان لازم ♖c4... را داشته باشم.

30...♗b8

مجبور بودم برای فعال کردن بازی خویش تلاش کنم تا توان مقابله با این پیاده‌ها را داشته باشم.



24...♕xe3 25.fxe3 exd4 26.cxd4?!



همانطور که از ابتدا چنین نظری داشتم ادامه‌ی 26.cxd4 احتمالاً ضروری نبود. انجین هم تایید می‌کند که این حرکت اقدامی بهتر از پس گرفتن با پیاده‌ی c است. اما جزایر پیاده‌ای ایجاد شده است.

26...♜b6?!

اشتباهی نامحسوس رخ داد. به نظر انجین:

MF:26...♗fe8! 27.♗ac1 (27.♕f2?! ♗e7 28.♗ac1 ♜b6 29.♞c3 ♕e8!?) 27...♞e7 28.♞f4 ♜b6 29.d5 ♞d6

و وضعیت سیاه بهتر است، اما بازی کماکان قابل ادامه است.

27.♞f5?!

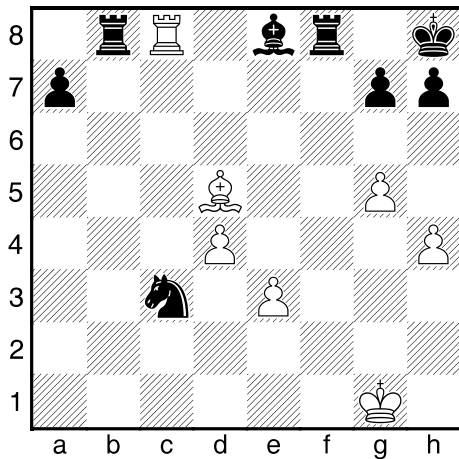
27.♗ac1!∞

35. ♖xb5 ♖xb5 36. ♖xb5 ♔e4) 34... ♖xf7 35. ♖c8+ ♖f8
34. ♖c8?

34. ♖b3 g6+

34... ♗xc3!+

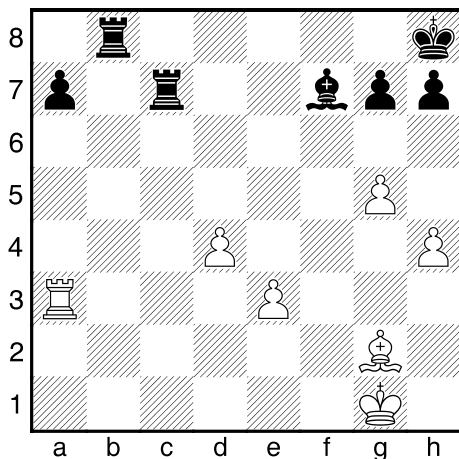
این حرکت را زمانی که 31... ♔e8 کردم دیده بودم (ایده‌ی آن کاملاً مشخص است).



35. ♖xc3

از اینجا به بعد، به قول معروف فقط باید تکنیک بلد باشی!

35... ♗f7 36. ♗g2 ♖fc8 37. ♖a3 ♖c7



بعد از اتمام بازی استپ (حریفم با مهره‌ی سفید) اشاره‌ای به ادامه‌ی زیر داشت:

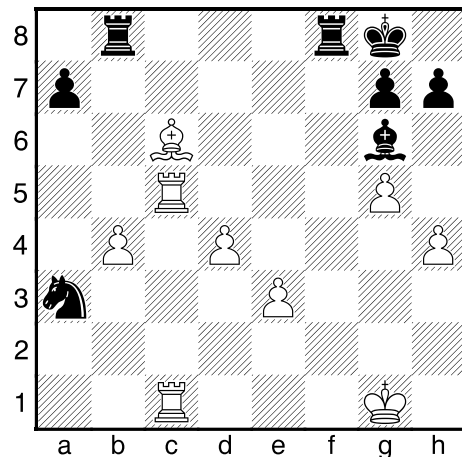
37... ♖b2 38. ♖xa7 ♖cc2 39. ♖a8+ ♗g8 40. ♗d5? ♖b1#
38. d5 ♖e8 39. e4 ♗g6 40. d6 ♗d7 41. ♗f1 ♖xd6 42. ♖xa7
♗xe4 43. ♗e2 g6 44. ♖a1 ♗f5

و بعد از چند حرکت دیگر، سفید واگذار کرد.

0-1

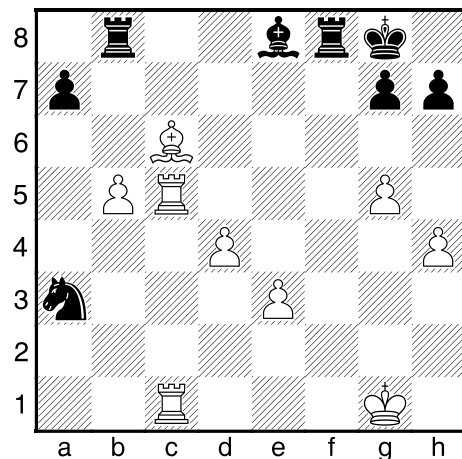
همانطور که در جریان آنالیز با کامپیوتر مشاهده کردید، برخی از تحلیل‌های بازیکن مهره‌ی سیاه مردود شد و در مجموع آنالیز شخصی او خیلی هم بد نبود.

حرکت هفتم سفید 7.b3 مشکوک اما قابل بازی بود. طرح ارایه قربانی سفید خیلی دقیق نبود اما بازی خوبی می‌توانست برای وی به ارمغان آورد خصوصاً با توجه به اینکه بازیکن مهره‌ی سیاه پاسخ ضعیفی را برای آن در نظر گرفته



31. b5 ♗e8!

در حقیقت به پیاده‌ی b5 حمله کردم. نوعی حمله‌ی نامرئی!

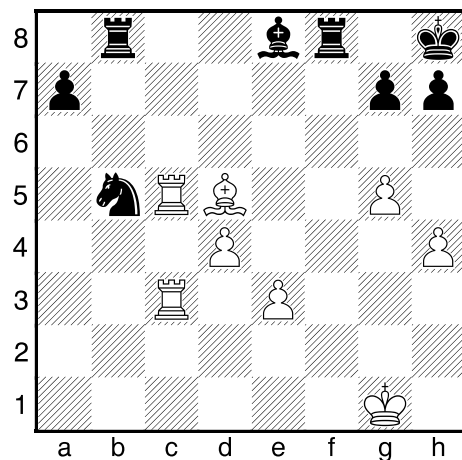


32. ♖1c3?

32. ♖f1 ♖xf1+ 33. ♗xf1

و به نظرم سیاه اندکی بهتر است.

32... ♗xb5 33. ♗d5+ ♗h8!



و با این حرکت شاه، ختم غائله صورت گرفت.

حرکت 33... ♗f7 به نظرم درست نبود اما در آن زمان خیلی مطمئن نبودم! اما به نظر انجین حرکت خوبی بود:

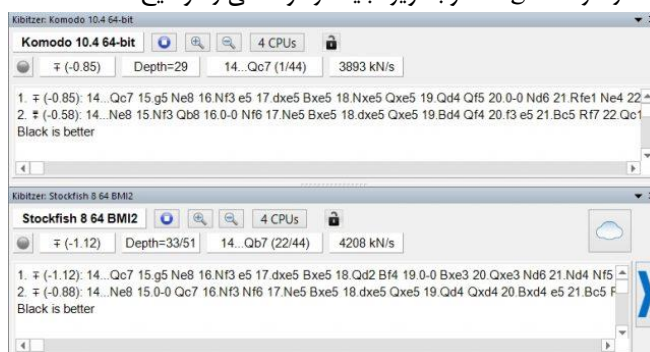
MF:34. ♗xf7+ (34. ♗c6?? ♗xc3; 34. ♖b3 ♗xd5

بود (22...♙xc6) و دو خطای حرکتی در حرکات ۳۲ و ۳۴ مرگبار بودند.

نقاطی از آنالیز که کامپیوتر قوه‌ی شهودی بازیکن مهره‌ی سیاه را به چالش می‌کشد و تایید می‌کند، بسیار قابل توجه بودند. مثلاً حس او در مورد قربانی پیاده بعد از:

18...♙g6 19...♙xf4 ♗xf4 20...♙xc6† ♖h8
صحیح بود اما ارزیابی وی در حرکت یازدهم، کاملاً غلط بود. بر این اساس شاید بازیکن مهره‌ی سیاه باید بیشتر به حس شهودی خود اعتماد کند مشروط بر اینکه در کنار آن تلاش برای محاسبه دقیق لحاظ کرده باشد.

با توجه به مواردی که انجین نرم‌افزار **چس بیس** گوشزد می‌کند، به موقعیت بعد از حرکت 14.g4 توجه ویژه باید کرد و نکاتی را توضیح داد:



بازگشت فیل به e8 یعنی 14...♙c8 به‌عنوان ایده‌ای عمومی در ساختار فرانسه شناخته شده است، اما بازیکن مهره‌ی سیاه در اینجا حرکت را سریع و بی‌مهابا و بدون درنظر گرفتن امکان اجرای ایده‌های دیگر، انجام داد. **استاک‌فیش** و **کومودو** با عمق محاسبه قابل اعتماد (۲۷+ برای کومودو و ۳۰+ برای استاک‌فیش) پیشنهادات نیرومندتری با 14...♙c7 و 14...♙c8 می‌دهند. در این مورد چه توضیحاتی می‌توان داد؟

اولاً، وقتی مولفه‌ی PV انجین را روشن می‌کنیم (مولفه‌ی PV پارامتری در انجین‌هاست، که به شما اجازه‌ی دیدن شاخه‌های مختلف را در آنالیز بازی می‌دهد، برای این منظور باید بر روی کلید + - کلیک کنید) می‌توان شاخه‌های مختلف را با یکدیگر قیاس کرد. با این کار، در حقیقت از عمق محاسبه‌ی انجین اندکی می‌کاهیم و زمان محاسبه‌ی آن را بیشتر می‌کنیم اما در عوض می‌توانیم دو یا سه حرکت با اولویت‌های دیگر را نیز مشاهده کنیم. برای این منظور شاید ترجیح بر این باشد که بین یک یا دو حرکت PV در جریان آنالیز مشاهده کنیم (این پارامتر قابل تنظیم کردن است) با این ترتیب نسبت مناسبی از زمان به عمق محاسبه را در قیاس با دیدن سه یا چهار PV خواهیم داشت.

دوماً، در برخی مواقع، البته در این مورد خاص اینچنین نیست، اما فرض کنیم چنین باشد؛ حرکت پیشنهادی انجین را متوجه نمی‌شویم. مثلاً چه نکته‌ی مثبتی در حرکت 14...♙c7 می‌تواند وجود داشته باشد؟ اگر از **چس بیس** یا **فریتز** استفاده کنید، با کلید کردن کلید X می‌توان از او خواست تا تهدیدهای موجود در پوزیسیون را به ما نشان دهد. در این حالت انجین فرض می‌کند بازیکنی که نوبت اوست، حرکت دیگری کرده (در حقیقت به صورت مجازی یک حرکت خنثی انجام می‌دهد) و نتیجه را به شما نشان می‌دهد. با این ترتیب در اینجا، انجین تهدید 15...e5 را نشان می‌دهد.

در حقیقت این ویژگی X-فانکشن انجین می‌تواند در بسیاری از موارد مفید باشد خصوصاً زمان‌هایی که حرکتی را یافته و برای انسان خیلی قابل درک نیست.

امیدوارم توجه داشته باشید که در ارایه این بازی و آنالیز آن، هدف ارایه مدلی برای بازی نبود چراکه دو بازیکن قوی نبوده و در سطح ریتینگ ۱۸۰۰ هستند، بلکه هدف فقط آموزش شیوه‌ی صحیح آنالیز بازی خود و تحلیل آن با کمک کامپیوتر و ارتقای توان ضمیرناخودآگاه خود بود.

همانطور که مشاهده شد، هدف آموزش هدفمند شطرنج، بازپروری قوه شهود یا همان توان ضمیرناخودآگاه شطرنجی است. هدف جلا دادن نقاط قوت و رفع نقاط ضعف بازیکن است. آنالیز مداوم بازی‌های شخصی برای این منظور حیاتی است و با جدیت باید مورد استفاده قرار گیرد و کامپیوتر نیز در این میان نقش به‌سزائی خواهد داشت.

اکنون به دست‌آورد آنالیز بازی می‌پردازیم. اینکه چگونه باید آموزش آتی خویش را سازماندهی کنیم و به قولی چگونه برنامه‌ی آتی خودآموزمان را ترتیب دهیم؟

در این مورد خاص، بازیکن مهره‌ی سیاه در گشایش مشکلی نداشت، و متوجه شد که نباید بیش از حد برای مهره‌ی فیل ارزش قائل شود. به‌رغم آنکه توان تبدیل برتری‌های تکنیکی را دارد اما قدرت محاسبه‌ی او خیلی خوب نیست و باید به قدرت پیاده‌ی رونده‌ی حریف توجه بیشتر کند. بنابراین سرفصل‌های متعددی را باید تمرین بیشتر کند تا در آینده پیشرفت بیشتری به‌دست آورد. در حقیقت متوجه شد که در ادامه‌ی فرآیند خودآموزی خود روی چه نکاتی باید تمرکز بیشتر داشته باشد و این همان نکته‌ی مهمی است که در نتیجه‌ی آنالیز بازی شخصی خود به دست آورده است و عامل مهم رشد مهارت تدریجی شطرنج وی خواهد شد. دوستان اگر در مقالات شیوه‌ی تفکر که قبلاً ارایه کرده بودم توجه کنند به این شیوه‌ی تفکر که به بازخوردهای عملکرد خود رد یک بازی توجه کرده و سرفصل‌های آموزشی آتی خود را ترسیم می‌نمائیم، **تفکر باز خورده‌ی** گوئیم.