

The Art of Attack in Chess

Vladimir Vuković

هنر حمله در شطرنج

ولادیمیر ووکوویچ

ترجمه: محمد خیرخواه ثابت قدم

www.achmazstore.ir



ولادیمیر ووکوویچ

هنر حمله در شطرنج

www.achmazstore.ir

www.achmazstore.ir

■ سرشناسه: ووکوویچ، ولادیمیر، ۱۸۹۸ - ۱۹۷۵ م. Vuković, Vladimir, 1898-1975
■ عنوان و نام پدیدآورند: هنر حمله در شطرنج / ولادیمیر ووکوویچ؛ برگردان متن
انگلیسی به فارسی محمدخیرخواه ثابت قدم. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۴۰۰.
■ مشخصات ظاهری : ۲۸۸ ص.: مصور، جدول. ■ شابک: ۵ - ۲۷۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ -
۹۷۸ ■ وضعیت فهرست نویسی: فیپا ■ یادداشت: عنوان اصلی: The Art of Attack in
Chess, 1965. ■ موضوع: شطرنج - Chess ■ شناسه افزوده: خیرخواه ثابت قدم،
محمد، ۱۳۴۶ - ، مترجم ■ رده بندی کنگره: ۱۴۴۵ GV ■ رده بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲
■ شماره کتابشناسی ملی: ۸۷۰۰۷۱۶

ولادیمیر ووکوویچ

هنر حمله در شطرنج

برگردان متن انگلیسی به فارسی:

محمد خیرخواه ثابت قدم

www.achmazstore.ir

Vladimir Vuković

The Art of Attack in Chess

EVERYMAN CHESS

www.everymanchess.com

www.achmazstore.ir

هنر حمله در شطرنج

ولادیمیر ووکوویچ

برگردان متن از انگلیسی به فارسی

محمد خیرخواه ثابت قدم

لیتوگرافی زیتون ، چاپ نقش ایران ، صحافی آذین

چاپ یکم ۱۴۰۰ ، شمارگان ۵۰۰ نسخه

شابک ۵-۲۷۲-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸

ISBN 978 - 600 - 130 - 272 - 5

حقوق چاپ، نشر و توزیع این اثر محفوظ است.



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش خیابان انقلاب ، خیابان شهدای ژاندارمری ، پلاک ۶۰ ، تلفن ۶۶۹۶۴۲۳۵-۶

فروشگاه ۱ خیابان انقلاب ، روبه‌روی دانشگاه تهران ، پلاک ۱۱۹۴ ، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه ۲ خیابان انقلاب ، خیابان فروردین ، ساختمان ناشران ، پلاک ۲۷۳ ، تلفن ۶۶۹۵۳۶۰۹-۱۰

تقدیم به همه‌ی علاقمندان، مربیان و شطرنج‌بازان نوجوان و جوان کشور
که با مطالعه و تمرین پی‌گیر و هدفمند در جهت بهبود هرچه سریع‌تر دانش
و قدرت شطرنجی خویش تلاش می‌کنند.

www.achmazstore.ir

فهرست

۹	سخن مترجم
۱۱	پیش‌درآمد پروفیسور جان نان
۱۲	راهنمای علائم استفاده‌شده در متن کتاب

۱۳	مقدمه‌ی نویسنده
----	-----------------

۲۱	فصل ۱ حمله به شاه قلعه‌نرفته
۳۳	فصل ۲ حمله به شاهی که فرصت قلعه‌رفتن را از دست داده است
۵۱	فصل ۳ کلیات حرکت قلعه و حمله به موقعیت قلعه
۶۵	فصل ۴ الگوهای ماتی
۷۳	فصل ۵ نقاط کانونی
۱۰۵	فصل ۶ قربانی کلاسیک فیل
۱۲۳	فصل ۷ نقش عرض‌ها، ستون‌ها و قطر‌ها در حمله به شاه قلعه‌رفته
۱۵۵	فصل ۸ نقش سوارها و پیاده‌ها در حمله به شاه قلعه‌رفته
۱۹۱	فصل ۹ حمله به موقعیت‌های فیل‌گوش (فیانتو) و قلعه در جناح وزیر
۲۰۳	فصل ۱۰ دفاع در برابر حمله به شاه قلعه‌رفته
۲۴۱	فصل ۱۱ مراحل مختلف حمله به شاه قلعه‌رفته
۲۷۱	فصل ۱۲ حمله به شاه به‌عنوان بخش جدایی‌ناپذیر بازی

۲۸۵	نمایه‌ی بازیکنان
۲۸۸	فهرست گشایش‌ها

سخن مترجم

استراتژی بدون تاکتیک گندترین مسیر کسب پیروزی است و

تاکتیک بدون استراتژی شلوغ کاری قبل از شکست است.

ژنرال سون تزو

استادان معاصر در عصری قرار دارند که از ایده‌های ماشینی در مرحله‌ی گشایش استفاده می‌کنند و اولین هدف آن‌ها اجرای حرکت‌هایی محکم و دقیق، دست‌کم بدون واگذاری برتری به حریف می‌باشند. این ایده‌ها عاملی برای استحکام و تقویت عمومی پوزیسیون و خنثی کردن امکانات ظریف ایجادشده برای حریف است. عموماً سرنوشت این شیوه‌ی بازی، رسیدن به پوزیسیون‌هایی با ماهیت متعادل است که اخیراً به وفور در بازی‌های سطوح بالای شطرنجی جهان مشاهده می‌شود.

تکرار این شیوه‌ی بازی ضرورت تهیه‌ی راهکارهایی با مضمون‌های تکنیکی و استراتژیک را ایجاب می‌کند. نقش پارامترهای روانی و انسانی در مدیریت ادامه‌ی چنین وضعیت‌های متعادل، نوعی خاص از شیوه‌ی فرسایشی بازی شطرنج را ضروری می‌سازد. در این باره می‌توان به بازی ششم رویارویی اخیر قهرمانی شطرنج جهان در سال ۲۰۲۱ بین مگنوس کارلسن و یان نپومنیشی اشاره کرد که اتخاذ شیوه‌ی فرسایشی توسط قهرمان شطرنج جهان و عبور از آستانه‌ی تمرکز و سرسختی ذهن حریف بعد از حدود هفت ساعت و چهل و پنج دقیقه بازی در نهایت به بروز خطای حرکتی نپومنیشی منجر شد و مگنوس کارلسن در آن بازی پیروز شد و توانست با بهره‌برداری از اثر تخریبی اندک روحی و ذهنی این روش در بازی‌های بعدی، در نهایت پیروز رویارویی نیز باشد.

www.achmazstore.ir

از سوی دیگر شروع صحیح یک حمله، دشواری‌های خاص خود را دارد و همین موضوع باعث شده بسیاری از استادان بزرگ از سبک حمله‌ای پرهیز کنند. آن‌ها ترجیح می‌دهند با تکنیک‌های پوزیسیونی به دنبال کسب برتری باشند چون در بدترین حالت ممکن، تعادل حاصل خواهد شد و اتفاقاً این همان چیزی است که در اغلب اوقات نصیب‌شان می‌شود. اگر قرار است تکنیک در برابر تکنیک قرار گیرد، اگر پیشرفت‌های هنر حمله نادیده گرفته شوند، اگر فرصت‌های ایجادشده برای اجرای عملی یک حمله‌ی کاملاً محتمل نادیده گرفته شوند، چگونه می‌توان شاهد یک پیروزی درخشان در شطرنج بود؟

در حقیقت بدون کاوش عمیق‌تر در هنر حمله، هیچ پیشرفت جدیدی را نمی‌توان در شطرنج متصور بود. حمله به‌عنوان یکی از اجزای اساسی بازی، جرقه‌ای است که در هر سو خودنمایی می‌کند و تنها بازیکنی که می‌داند چگونه باید آن را فعال نگه داشته و در لحظه‌ی مناسب آن را شعله‌ور کند، به اوج تسلط واقعی حمله رسیده است.

آلکساندر آلخین خوب می‌دانست چگونه باید اندکی چاشنی پرخاشگری را در ماهیت حرکت‌های خود، حتی در مرحله‌ی گشایش بازی بگنجانند تا شرایطی برای حمله با حداقل بار مسئولیت آتی خلق کند و این دقیقاً همان نکته‌ی نهفته در مهارت ویژه‌ی وی بود، خلاقیتی که در بازی بسیاری از بزرگان دیده نمی‌شود. کشف اسرار این مهارت، موضوع اصلی این کتاب است و نویسنده تلاش می‌کند به شکلی دقیق و موثکافانه همه‌ی پارامترهای مؤثر در ایجاد شرایط مناسب حمله را ارزیابی دقیق کند.

موضوعاتی نظیر نقاط کانونی حمله، زمان‌بندی صحیح ارائه‌ی قربانی، نقش عرض‌ها، ستون‌ها و قطر‌ها در فرآیند حمله، نقش آفرینی سوارها و پیاده‌ها در خلق یک نمایش گروهی و هماهنگ برای ایجاد شرایط مناسب حمله، زمان‌بندی درست تعویض و انتخاب سوار مناسب برای این کار، مهارت دفاع در برابر انواع حمله و در نهایت پذیرش آگاهانه‌ی خطر با ورود به مسیر حمله از جمله موضوعات جالبی هستند که ولادیمیر ووکوویچ به شکلی استادانه در این کتاب به آن‌ها پرداخته است.

این کتاب یکی از مؤثرترین و کارآمدترین منابع آموزشی جهان در هنر حمله و دفاع است و به‌عنوان یک اثر کلاسیک ماندگار شناخته شده است. امیدوارم محتوای بی‌نظیر آن امکان برداشتن گامی بلند و مهم را برای شیفتگان این بازی جذاب فراهم آورد.

نسخه‌ی اصلی و به زبان انگلیسی این کتاب را در مارس ۲۰۰۹ از فروشگاه کتاب‌فروشی زنجیره‌ای و معروف ژاپنی Kinokuniya ■ در مرکز بزرگ تجاری دبی خریداری و مدت‌ها منتظر فراهم آمدن فرصت مناسب برای ترجمه‌ی آن بودم. سرانجام کار ترجمه‌ی کتاب را به بهانه‌ی شرایط پاندمی کووید-۱۹ و قرنطینه‌ی خانگی از ابتدای سال جاری آغاز و در انتهای مهرماه به پایان رساندم. خوشبختانه کار روخوانی فنی اولیه‌ی متن ترجمه را دوست فرهیخته و شطرنج‌بازم جناب آقای دکتر مجتبی چیدری به‌رغم مشغله‌ی زیادش با دقت فراوان انجام داد و متن نهایی در میانه‌ی آذرماه آماده شد. جا دارد از قبول زحمت و علاقمندی ایشان تشکر فراوان نمایم.

در جریان تهیه‌ی محتوا و ویرایش نهایی کتاب سعی فراوان و دقیق داشتیم تا میزان خطا به حداقل ممکن برسد، اما اگر دوستان خواننده باز هم با اشکالاتی برخورد کردند، با پوزش بسیار خوشحال خواهیم شد که با ارسال آن‌ها مرا در ویرایش‌های بعدی یاری دهند. برای این منظور می‌توانید از آدرس پست الکترونیک kheirkhah@gmail.com یا تلگرام [@MohammadKheirkhah](https://t.me/MohammadKheirkhah) استفاده کنید.

تشکر ویژه از جناب آقای دکتر احسان قائم مقامی نخستین استادبزرگ شطرنج ایران‌زمین دارم که در گام آخر، افتخار داده و با شور و اشتیاق ویژه‌ای ویرایش فنی و ادبی دقیق و موشکافانه نهایی متن را انجام داد و جلابخش صحت محتوا شد.

قدردان زحمات همکاران محترم انتشارات شباهنگ هستم که نظارت بر کار آماده‌سازی، چاپ و صحافی را با دقت نظر منحصربه‌فرد و همیشگی خویش به انجام رساندند.

امیدوارم همان لذتی را که در مراحل مختلف ترجمه و آماده‌سازی کتاب برده‌ام، شما نیز در جریان مطالعه به آن دست یابید و همراه با مربی برجسته‌ی کروات، ولادیمیر ووکوویچ میزبان لحظات آموزنده و لذت‌بخشی برای شما باشیم.

محمد خیرخواه ثابت‌قدم

تهران، بهمن‌ماه ۱۴۰۰

پیش در آمد پروفیسور جان نان

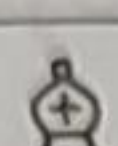
حمله به شاه حریف یکی از هیجان انگیزترین بخش های شطرنج است ضمن اینکه اجرای دقیق آن دشوارترین است. هر شطرنج باز این تجربه را دارد، حمله ای که به نظر امیدوارکننده است ولی به ثمر نمی رسد و ضدحمله ای حریف در مسیر اجرای خود همه ی معادلات او را برهم زده است. کتاب فوق العاده ی ولادیمیر ووکوویچ با عنوان «هنر حمله در شطرنج» تلاشی قابل تأمل برای شرح این واقعیت است که چرا برخی حملات موفق می شوند و برخی دیگر به هدف خود نمی رسند. نویسنده در محتوای کتاب بارها اشاره می کند که در شطرنج نمی توان همه ی وقایع را در چهارچوب مجموعه ای از قوانین جای داد، اما اصول کلی که وی در این کتاب وضع می کند راهنمای بسیار خوبی برای «زمان حمله» و چگونگی اطمینان از «حداکثر شانس موفقیت» آن ارائه می دهد.

طبق روال دیگر کتاب های کلاسیکی که ویرایش کرده ام، در اینجا در فرصتی کوتاه شرحی از چگونگی تهیه این ویرایش جدید ارائه خواهم داد. اولین و مهمترین کاری که انجام گرفت ثبت حرکات به شیوه ی جبری در کتاب بود. علاوه بر این ۱۲۸ نمودار به مجموعه ی قبلی اضافه کردم و در برخی موارد، جایی که مناسب به نظر می رسید، حرکات بیشتری از بازی های نقل شده اضافه کرده ام (به عنوان مثال، به جای درج «سفید در ده حرکت بعدی برنده شد»، شرح و نتیجه ی واقعی حرکات بعدی آن بازی را آورده ام). متن ترجمه ی انگلیسی را اندکی ویرایش کردم و شیوه ی نمایش واریانت ها در قالب شاخه ها را مطابق با روش جاری تغییر داده ام. فهرست بازی های انتهای کتاب فقط شامل بازی های کامل بود که گزیده ی بازی ها نیز بدان افزوده شد. در دو بازی کامل شامل بازی آلخین - اسزتالوس و آلخین - کموخ ترتیب حرکات ارائه شده را با تفسیرهای آورده شده در کتاب های بعدی مطابقت و هماهنگ کردم.

در لابه لای متن تعدادی آنالیزهای تحلیلی خود را به شکلی کاملاً قابل تشخیص اضافه کرده ام (با علامت ♖ در کادر خاکستری مشخص شده اند). امیدواریم خوانندگان این نتیجه را نگرفته باشند که تحلیل های ووکوویچ نامناسب بوده چون قطعاً اینگونه نبوده است. واقعیت این است که بسیاری از نویسندگان تمایل دارند تفسیر بازیکنان معروف را بدون نقد نقل قول کنند اما ووکوویچ استعداد خود را به کار انداخته و همه ی پوزیسیون ها را مورد تجزیه و تحلیل دقیق خود قرار داده که در اغلب آن ها نتایج حیرت انگیزی نیز ایجاد شده است. در بازی مشهور آلخین - باتونیک، ناتینگهام ۱۹۳۶، او مشکلی در تفسیرهای آلخین پیدا می کند که بسیاری از مفسرین مسابقه متوجه آن نشده اند و همان چیزی را که آلخین گفته عیناً پذیرفته و در کتاب تفسیر خود منتشر کرده اند. به دلیل تجزیه و تحلیل زیاد به ناچار لغزش هایی بیش از حد متعارف دیده می شود اما شخصاً بیشتر یادداشت های اصلی وی را نسبت به بازگویی های بی مزه ی ایده های بکر او، ترجیح می دهم.

به هر ترتیب در کیفیت این اثر ماندگار هیچ بحثی وجود ندارد و این اصول کلی ووکوویچ است که در میدان نبرد حقیقی برای بازیکنان بسیار ارزشمند هستند.

راهنمای علائم استفاده شده در متن کتاب

	شاه
	وزیر
	رخ
	اسب
	فیل
0-0	قلعه در جناح شاه
0-0-0	قلعه در جناح وزیر
x	گرفتن
+	کیش
++	کیش دوگانه
#	مات
1-0	سفید پیروز شد
0-1	سیاه پیروز شد
1/2-1/2	تساوی
!	حرکت خوب
!!	حرکت درخشان
?	حرکت بد
??	اشتباه فاحش
!?	حرکت جالب
?!	حرکت مشکوک
+—	برتری قاطع سفید
±	برتری واضح سفید
±	برتری اندک سفید
=	تعادل
—+	برتری قاطع سیاه
±	برتری واضح سیاه
±	برتری اندک سیاه
∞	وضعیت نامعلوم
∞	جبران به ازای نیرو
↑	همراه با ابتکار عمل

www.achmazstore.ir

مقدمه‌ی نویسنده

بازی شطرنج بر اساس اجرای عملیات مختلفی بنا شده و هر عملیاتی که همراه با تهدید، یعنی «حمله» به معنای گسترده‌ی آن باشد ویژگی برجسته‌ی آن محسوب خواهد شد. از دید ناظر بیرونی بازی شطرنج درگیری میان دو بازیکن است.

به عنوان یک قاعده، هدف نهایی مات کردن شاه حریف و اجرای عملیاتی با همین مقصود است که می‌تواند مستقیم یا غیرمستقیم باشد و به طور خلاصه به آن «حمله» یا «حمله‌ی ماتی» گویند که موضوع اصلی این کتاب است.

حمله به عنوان مهمترین عملیات شطرنجی و عنصر اصلی بازی در دوران باستان مدنظر قرار گرفته و در تمام مراحل پیشرفت بازی در اشکال مختلف و ایدئال خود ظاهر شده است. علاوه بر این حتی می‌توان گفت اصلاحاتی که در قوانین شطرنج در طول تاریخ اعمال شده همه در جهت افزایش و تحریک فرصت‌های حمله بوده است.

اصلاحات بزرگی که در سال ۱۴۸۵ در قوانین شطرنج ایجاد شد به ایجاد شطرنج مدرن اروپایی منجر شده که در راستای ایجاد فرصت‌های جدیدی برای حمله بود و سرآغاز دوره‌ی توسعه‌ی غنای تکنیکی شطرنج بود.

حدود سه قرن در تاریخ شطرنج، در بازی بازیکنان بزرگ حمله بر دفاع چیرگی داشت و استادی در آن زمان به معنای مهارت در اجرای حمله بود. این فیلیدور بود که اولین ایده‌های پوزیسیونی را خلق کرد و توانست با کمک آن‌ها استراتژی دفاعی پخته‌تری را شکل دهد. قرار بر این بود این ایده‌ها یک قرن بعد توسط قانون‌گذاری نابغه به نام ویلهلم اشتاینیتس تبیین گردند.

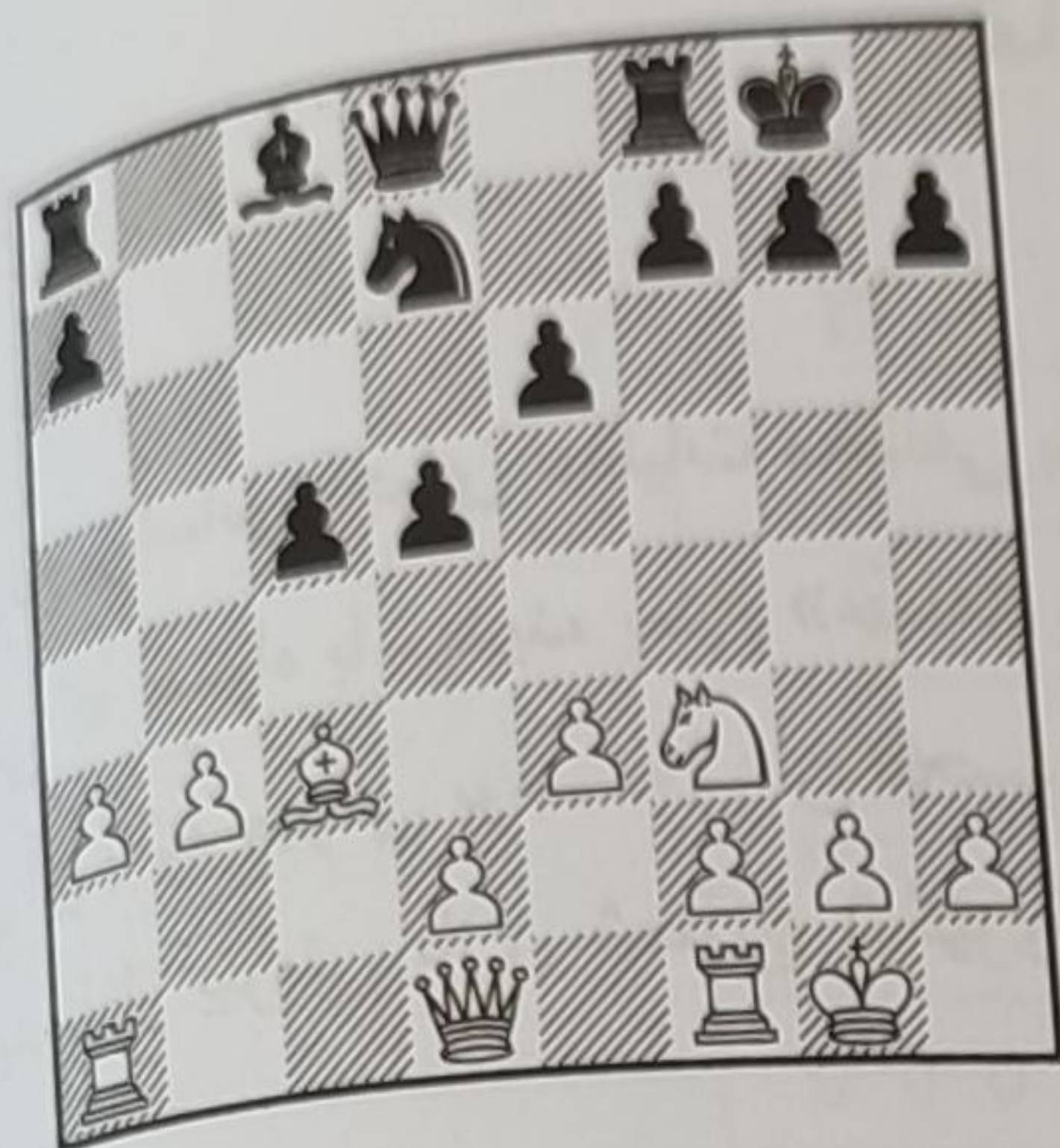
در دوره‌ی کلاسیک شطرنج از مورفی تا اشتاینیتس و در ادامه تا لاسکر، ارزش و جایگاه حمله به تدریج کاهش

یافت، چون همراه با درک پوزیسیونی بیشتر مبنای کمال در تکنیک‌های دفاعی نیز فراهم آمده بود. با این حال این تغییر در نگرش، دوره‌ی جدیدی به همراه داشت که در آن کاپابلانکا و به ویژه آلخین تکنیک حمله و بیش از همه «حمله به موقعیت قلعه‌رفته‌ی شاه» را که دقیقاً بر اساس قواعد بازی پوزیسیونی بنا شده بودند کامل کردند. همراه با آلخین سبک بازی تهاجمی و دینامیک به اوج خود رسید.

در دوره‌ی بعد از آن چرخشی در این جریان مشاهده شد که در آن تمایل به پرهیز از خطر کردن در جریان حمله‌ی مستقیم و گرایش به سمت جست‌وجوی شیوه‌های جدید بازی وجود داشت. دلیل اصلی این چرخش سبک بازی را نمی‌توان در هیچ‌یک از نقاط ضعف ذاتی سبک حمله دانست، بلکه تنها دلیل ریشه‌ای آن، یک حقیقت ساده است که باید به شرایط مسابقات امروزی و کنکاش مداوم در روش‌های گشایشی مفیدتر و سودمندتر مرتبط دانست.

اکنون باید درک کرد که تئوری جاری گشایش‌ها نشان‌دهنده‌ی توسعه‌ی دقیق همان ایده‌های نیمزوویچ در خانه‌های مرکزی است. در این باره هنوز مجهولات زیادی برای یافتن وجود دارند و همچنان فرصت‌های زیادی برای نوآوری هست. به همین سبب استادان بزرگ همچنان تمایل دارند به شدت به موضوع گشایش بپردازند و سبک «اولویت با امنیت^۱» را انتخاب کنند.

احتمالاً وقتی دوره‌ی این نوآوری‌ها به پایان رسد، سوژه‌ی حمله دوباره خودنمایی خواهد کرد. حتی ممکن است زمانی فرارسد تا اصولی که بر مبنای آن آلخین حمله خود را بنا نهاده بود کاملاً درک شوند و آن ایده‌هایی در مورد آلخین بارقه‌ای از نبوغ جلوه می‌کرد جنبه‌ی

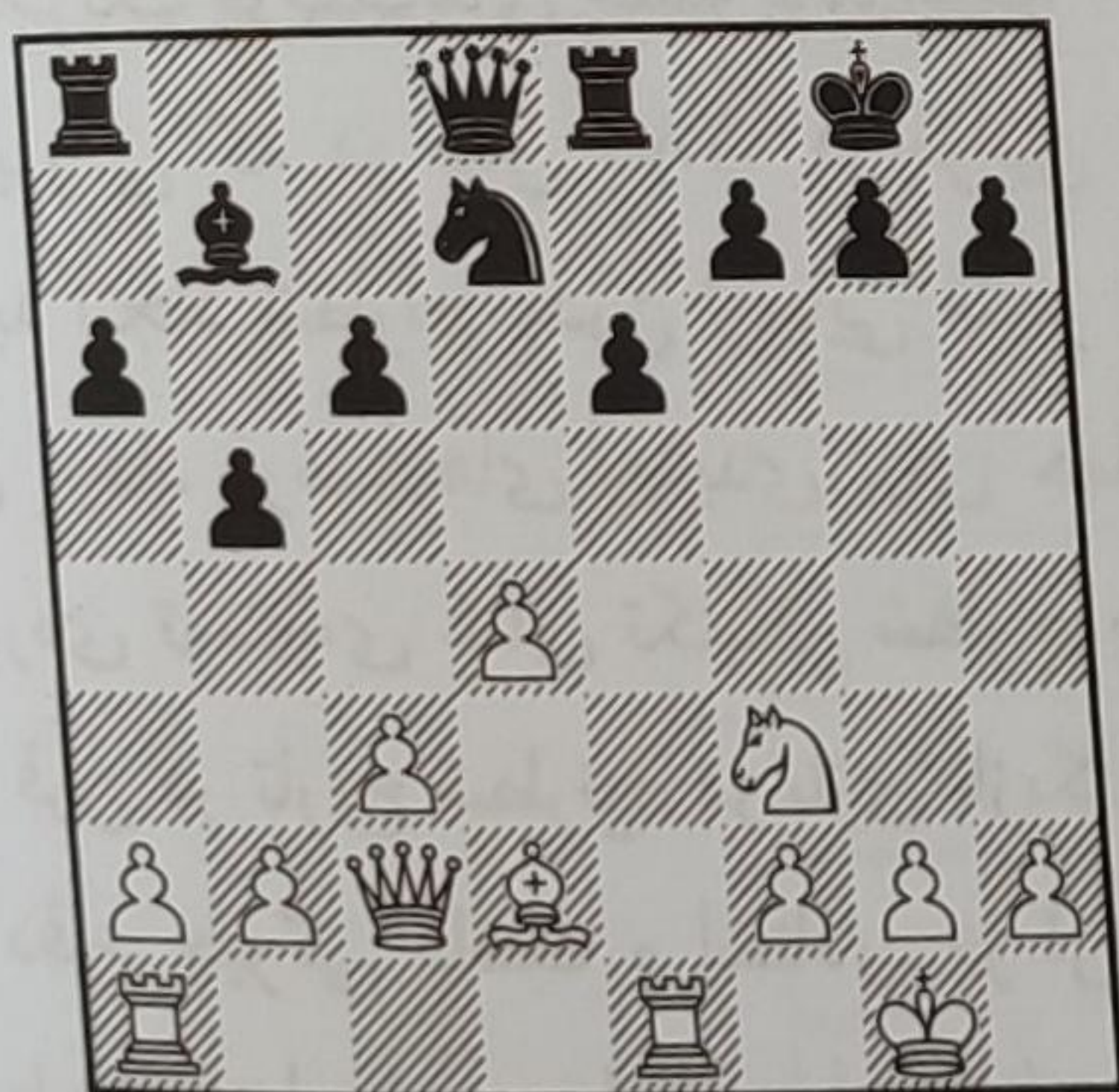


نمودار (۱)

پیاده را نمی‌توان با اسب پس گرفت چون بعد از 2...xc5 سفید با حمله‌ی دوگانه‌ی 3...d4 همزمان به اسب بی‌دفاع و مات در g7 حمله می‌کند.

۲. اقدام مهاجم تهدید مستقیم علیه شاه حریف است اما مدافع در مقابل می‌تواند مثلاً در قالب از دست‌دادن ماتریال یا تضعیف پوزیسیون خویش به عنوان نوعی غرامت تهدید فوق را دفع کند. در حقیقت بیشتر انواع حمله در شطرنج در این گروه بسیار بزرگ قرار می‌گیرند.

پوزیسیون زیر مثال ساده‌ای در این مورد است:



سفید حرکت 1...g5 را انجام داد و تهدید مات در h7 کرد. سیاه برای پاسخ سه گزینه دارد: 1...g6, 1...f6, 1...f8.

اگر 1...g6 کند سفید 2...e4 همراه با تهدید d6 و گرفتن یک تمپو را دارد. اما طرح اصلی سفید حمله‌ی بعدی بر اساس ضعف خانه‌های سیاه رنگ اطراف شاه

اثراتری برای حمله به خود گیرد.

احتمالاً بحث درباره‌ی این پرسش‌ها در بخش پایانی کتاب و پس از آشنایی اولیه با اصول کلی حمله، ساده‌تر خواهد بود.

باید به این نکته اشاره کرد که اکنون گروه بسیار بزرگی از بازیکنان شطرنج هستند که دیگر نه مبتدی و نه استاد شکار امتیاز بازی، بلکه تنها بازیکنانی هستند که به دنبال زیبایی شطرنج می‌باشند. بازی تهاجمی برای این بازیکنان جذاب‌تر از تکنیک‌های پوزیسیونی است و بدون هراس از خطر کردن، به حمله‌ی خود ادامه می‌دهند چون خوب می‌دانند درباره‌ی رقابت طوفانی آن‌ها قرار نیست در کتاب‌های تئوریک نظری درج شود.

پس چرا چنین بازیکنانی نباید با اصول کلی حمله آشنا شوند و چرا نباید در آن سبک بازی که احساس راحت‌تری دارند خود را کامل‌تر کنند؟

www.achmazstore.ir

انواع روش‌های حمله

به هر فرآیندی که شامل تهدید مستقیم یا غیرمستقیم علیه شاه حریف باشد، حمله گویند. بر این اساس حمله را می‌توان به سه گروه زیر تقسیم‌بندی کرد:

۱. فرآیندی که هدف اصلی آن در اصل حمله به شاه نیست، اما احتمال چنین اقدامی همواره در ماهیت پوزیسیون نهفته است. تهدیدهای مختلفی در حال شکل‌گیری است و دست‌کم امکان حمله به شاه در یکی از شاخه‌های موجود، مقدور و پنهان است.

در این باره می‌توان پوزیسیون نمودار (۱) را در نظر گرفت: در این وضعیت سفید حرکت پوزیسیونی و طبیعی 1.d4 خود را انجام داد که آشکارا نشانه‌ای از حمله به شاه در خود ندارد اما در یکی از شاخه‌های ناشی از آن عناصر ماتی مشاهده می‌شود.

یعنی اگر سیاه بی‌دقتی کند و مثلاً با 1...b7? پاسخ دهد با 2.dxc5 روبه‌رو می‌شود و یک پیاده از دست می‌دهد.

الگوهای پایه‌ی ماتی

خریف و ناشی از حرکت $g6...$ است.

اگر سیاه $1...f6$ کند بی‌شک سفید به بازی حمله‌ای خود ادامه خواهد داد و مثلاً با $2.f4$ و تدارک $e5$ را خواهد کرد.

اما اگر سیاه $1...f8$ کند، بازی تهاجمی نوید موفقیت ندارد و سفید به گزینه‌ی جایگزین پوزیسیونی قناعت و $2.e4$ می‌کند. بنابراین سیاه واقعاً نمی‌تواند مانع $2.e5$ بعدی سفید شود که پس از آن اسب در $c5$ موقعیت بسیار نیرومندی دارد و موقعیت فیل سیاه در $b7$ را تضعیف خواهد کرد.

۳. مهاجم در اجرای حمله‌ی ماتی خود مصمم است و به شرطی که در حصول مات شاه اطمینان داشته باشد در این راه حتی ماتریال قابل توجهی نیز قربانی می‌دهد. در واقع این نوع سوم، بالاترین درجه‌ی حمله را داراست.

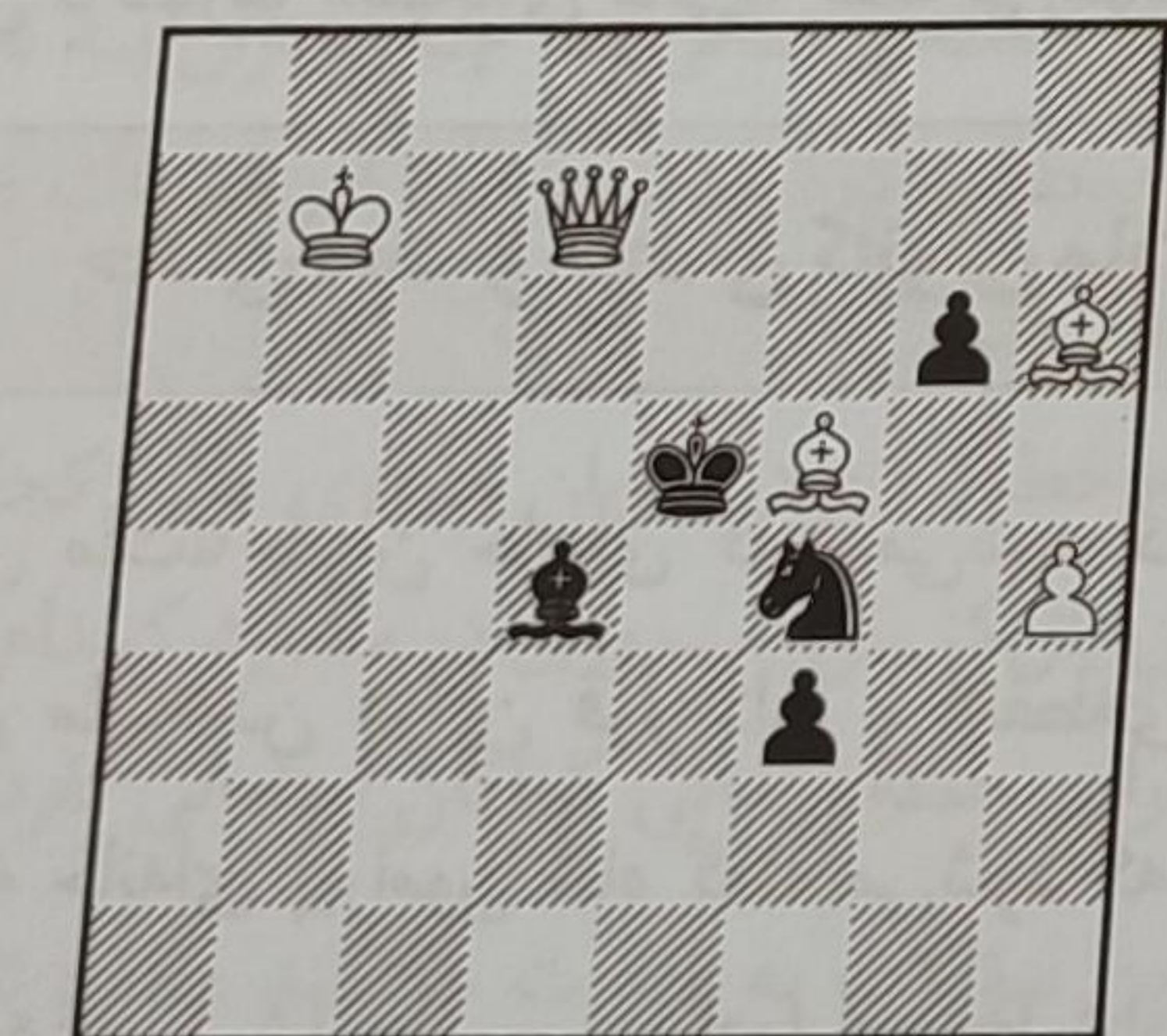
اما اگر موقعیت قلعه‌ی شاه را مبنای ارزیابی خود قرار دهیم، به سبک دیگری می‌توان انواع حمله را دسته‌بندی کرد:

۱. حمله قبل از قلعه‌رفتن؛ یعنی حمله به شاهی که هنوز به قلعه نرفته است

۲. حمله بعد از قلعه رفتن شاه

از سوی دیگر فرآیند حمله را می‌توان بر اساس فاکتورهای مختلفی نظیر:

نوع الگوهای ماتی، نقاط کانونی حمله، انواع آرایش ساده‌ی سوارها، ستون‌ها، عرض‌ها و قطرها، انواع ساده‌ی قربانی، همچنین مرحله‌ای از حمله که در آن قرار گرفته‌ایم، شرح داد. استفاده از این فاکتورها بر پایه‌ی میزان فضا، ماتریال و ضرب‌آهنگ حمله به ما کمک خواهند کرد تا آرایش قوای خود را طوری تنظیم کنیم تا اثربخشی هر یک از آن‌ها نمایان گردد.

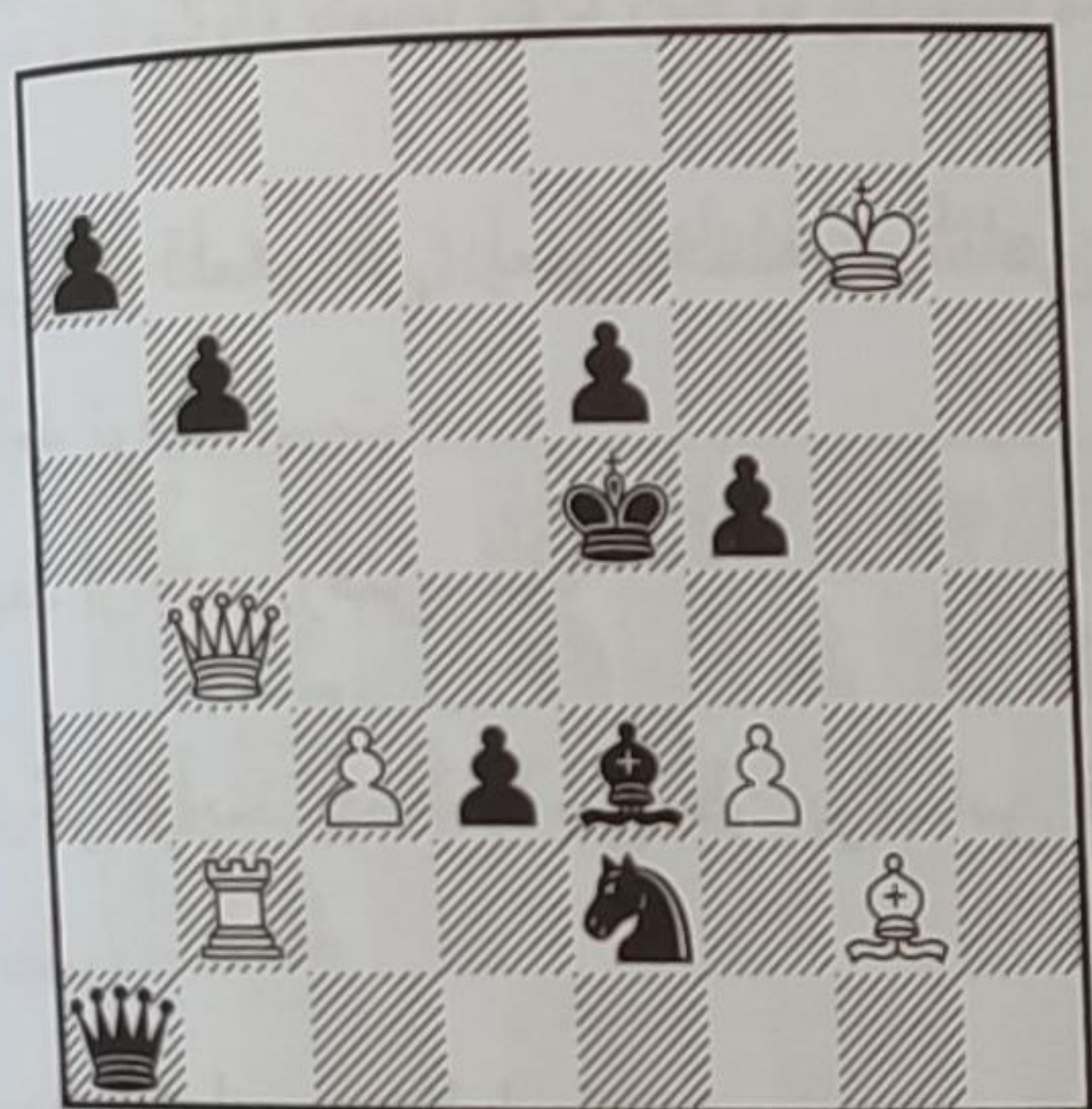


سیاه با تهدید $2.g7\#$ روبه‌روست. (اولین الگوی ماتی) اگر او $1...f6$ کند، با حرکت $2.g7\#$ روبه‌رو خواهد شد. (دومین الگوی ماتی)

با حرکت دادن اسب با $2.e6\#$ روبه‌رو خواهد شد (سومین الگوی ماتی)

مات می کند و بنابراین به این خانه «نقطه‌ی مات» گویند. اما اگر سیاه حرکت دیگری کند، به عنوان دور حمله و مات می کند و در این حالت دیگر از این «نقطه‌ی کانونی» استفاده نخواهیم کرد.

همیشه برای اجرای موفقیت‌آمیز یک حمله مات، بیشتر برای آماده‌سازی شبکه‌ی مات تمرکز بر روی «نقطه‌ی کانونی»، برر کنکاش الگوهای احتمالی مات بسیار مفید در بسیاری از موارد پاکسازی «نقطه‌ی کانونی» مهم خواهد بود بدین ترتیب که کنترل مهره‌ی حریف بر روی خانه‌ای که به «نقطه‌ی کانونی» در جریان حمله در نظر گرفته شده باید حذف گردد.



در اینجا نوبت حرکت با سفید است و به درستی متوجه شده که خانه‌ی d4 نقطه‌ی کانونی بالقوه‌ی مات است و اگر کنترل همزمان فیل و اسب سیاه را بتواند حذف کند وزیر سفید با حضور خود در این خانه مات خواهد کرد. بنابراین سفید نقطه‌ی کانونی d4 را به شکل زیر پاک می کند:

1. ♖xe2

(ابتدا اسب را حذف می کند)

1... dxe2

درحالی که اگر 1... gxf5 با ادامه‌ی 2. ♖g7+ ♔e4 3. ♖xh4# روبه‌رو خواهد شد. (چهارمین الگوی مات)

به موقعیت نهایی یا پوزیسیون مات، «الگوی مات» گفته می شود و این اصطلاح به‌ویژه زمانی مفید است که چنین الگویی ارزش یادآوری و تکرار داشته باشد. هر الگوی مات می تواند «متداول» typical (الگویی که بارها استفاده خواهد شد) و یا «نامتداول» atypical باشد.

اگر همه‌ی خانه‌های اشاره‌شده در اطراف شاه تنها یک‌بار با هر یک از دو یا چند مهره‌ی مهاجم پوشش داده شوند (هم‌پوشانی کنترل خانه نداشته باشیم) با یک مات ناب (یا الگوی مات ناب) روبه‌رو هستیم. بنابراین 1... ♔e2 2. ♖e6# یک مات ناب است درحالی که 1... ♔f6 2. ♖g7# چنین نیست در صورتی که اگر فیل f5 در صحنه حضور نداشت می‌توانست یک مات ناب باشد. در حقیقت از اصطلاح «مات ناب» بیشتر در مورد مسائل نظری استفاده می‌شود و در بازی عملی کاربرد زیادی ندارد.

در الگوهای مات که تا حال دیدیم برخی از خانه‌های فرار شاه توسط مهره‌های خودی اشغال شده بودند و بقیه توسط مهره‌های مهاجم پوشش داده شده‌اند. در مجموع به این فاکتورها «شبکه‌ی مات» گفته می‌شود.

خانه‌ی مات و نقطه‌ی کانونی مات

«خانه‌ی مات» به آن خانه‌ای گفته می‌شود که شاه در لحظه‌ی مات‌شدن در آن قرار دارد و «نقطه‌ی کانونی مات» به خانه‌ای پیرامون شاه گفته می‌شود که مهره‌ی حریف (به‌غیر از شاه، اسب و پیاده) از آنجا شاه را مات کرده است.

بنابراین در دیاگرام بالا بعد از 1... ♔e2 خانه‌ی e6 نقطه‌ی کانونی مات است، چون وزیر از این نقطه‌ی پیرامونی شاه را مات می‌کند. به‌همین ترتیب بعد از 1... gxf5 2. ♖g7+ ♔e4 وزیر از خانه‌ی پیرامونی d4

«حمله» در شطرنج ابزاری کارآمد برای چیرگی بر حریف و از جذابیت‌های میدان نبرد است، زیرا هنگامی که موضوع «دفاع» به‌میان می‌آید همزمان تکاپویی دوسویه پدیدار می‌شود و در این جاست که سناریویی شگفت‌انگیز و تماشایی به نام «تلاش برای رستگاری» شکل می‌گیرد.

ولادیمیر ووکوویچ استاد فرهیخته کروات در این اثر ارزشمند با بررسی‌های روشنگرانه‌ی الگوهای پُرشامد در حمله و شرح جزئیات و پیش‌شرط‌های تئوریک آنها کوششی شایان بر مفهوم‌سازی و تثبیت آموزه‌ها در ذهن مخاطب دارد. موضوع مهم دیگر این که آگاهی‌هایی حاصله در وضعیت‌های مشابه آتی، قابل تعمیم و استفاده می‌باشند.

اشاره به سیر تحولی رویکرد استادان بزرگ و قهرمانان دوره‌های مختلف شطرنج جهان در رابطه با موضوع اصلی این کتاب می‌تواند تأثیرات ماندگاری بر نظم و ساختار ذهنی خواننده داشته باشد. دغدغه‌مندی نویسنده نسبت به آینده شطرنج و همچنین ترغیب نسل‌های جدیدتر به تلاش برای ایجاد تحول سازنده در «هنر حمله در شطرنج» نیز سزاوار قدردانی است.

دکتر جان نان استادبزرگ اندیشمند شطرنج جهان، با رعایت کامل آیین اخلاق علمی، نقطه‌نظرات سازنده‌ی خود را به گونه‌ای پیش‌روی مخاطب قرار می‌دهد که ضمن برانگیخته‌شدن هوشیاری و درک بهتری از مطالب صورت پذیرد و نیز ارزش‌های این کتاب بی‌نظیر به‌گونه‌ای دلپذیر پاس داشته شود.

احسان قائم مقامی



انتشارات شباهنگ

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-272-5



9 786001 302725

این کتاب به سبب
برای مطالعه قیمت به روز این کتاب به سایت
achmazstore.ir مراجعه نمایید.

shabahangbook.com

shabahang_pub

shabahang_books

info@shabahangbook.com