

ساموئل ، رشفسکی

هنر بازی استراتژیک

ترجمه : امیر علی تقی خانی



ویراستار : خشیار بهاری

به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

هنر بازی استراتژیک

فروشگاه تخصصی شطرنج

ساموئل رشفسکی

ترجمه امیر علی تقی خانی

ویراستار: خشایار بهاری

انتشارات فرزین

۱۳۸۳

Reshevsky, Samuel م. - ۱۹۱۱ -
رشفسکی، ساموئل، ۱۹۱۱ -
هنر بازی استراتژیک / ساموئل رشفسکی؛ ترجمه
امیرعلی تقی خانی؛ ویراستار خشایار بهاری. -
تهران: فرزین، ۱۳۸۳.

چهار، ۲۳۶ ص. : مصور.
ISBN 964-6256-61-9: ۱۸۰۰۰ ریال

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.
The art of positional play, عنوان اصلی:
c2002.

۱. شطرنج. ۲. شطرنج -- بازیها. ۳. شطرنج --
بازیهای میانه. الف. تقیخانی، امیرعلی، ۱۳۴۷ -
، مترجم. ب. عنوان.

۷۹۴/۱

GV۱۴۴۹/۵/۵۵۹
۱۳۸۳

۸۲-۳۶۴۰۳

کتابخانه ملی ایران

این کتاب ترجمه فارسی اثر زیر است:

Samouel Reshevsky, The Art of Positional Play 2002

فروشگاه تخصصی شطرنج



فرزین

انتشارات فرزین

هنر بازی استراتژیک

مترجم: امیرعلی تقی خانی

چاپ اول: ۱۳۸۳

تیراژ: ۱۵۰۰

حروفچینی: ماهک

چاپ: دیدآور

قیمت: ۱۸۰۰۰ ریال

شابک ۹۶۴-۶۲۵۶-۶۱-۹ ISBN 964-6256-61-9

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، پلاک ۱۶

(ساختمان ناشران) طبقه دوم، تلفن: ۶۹۵۱۹۲۰ دورنگار: ۶۹۵۱۹۱۸

فهرست

۶	مقدمه مترجم
۷	مقدمه نویسنده
۹	فصل اول: پیاده‌های ضعیف
۱۰	بازی ۱: پیامدهای وجود یک پیاده ضعیف
۱۵	بازی ۲: پیشروی بیش از اندازه
۱۹	بازی ۳: پیاده‌های بد، سوارهای بد
۲۱	بازی ۴: زنجیره پیاده‌ای پشتیبانی نشده
۲۷	فصل دوم: پیاده‌های عبوری
۲۹	بازی ۵: تبدیل اکثریت پیاده‌ای به یک پیاده عبوری
۳۳	بازی ۶: پیاده عبوری در برابر پیاده عبوری
۳۷	بازی ۷: بلوکه در برابر شکافت
۴۲	بازی ۸: پیاده عبوری در وسط بازی
۴۵	بازی ۹: رخ در پس پیاده عبوری
۴۷	بازی ۱۰: سوارها علیه پیاده‌ها
۵۳	فصل سوم: پوزیسیون شاه
۵۵	بازی ۱۱: شکافت و ورود
۵۹	بازی ۱۲: پوشش پیاده‌ای از هم پاشیده
۶۲	بازی ۱۳: سپاه پیاده‌ای
۶۵	بازی ۱۴: آچمزی پرهیبت
۶۷	بازی ۱۵: خطر فیانچتو
۷۱	بازی ۱۶: قطر نیرومند
۷۴	بازی ۱۷: هردوشاه، بدون حفاظ

۷۸	بازی ۱۸: تنبیه فوری
۸۰	بازی ۱۹: وقت تردید نیست
۸۴	بازی ۲۰: به حال خود رها کردن شاه
۸۵	بازی ۲۱: قلعه رفتن نادرست
۸۷	بازی ۲۲: واقعی یا کاذب؟
۹۱	فصل چهارم: فضا
۹۴	بازی ۲۳: از دست دادن زمان
۹۵	بازی ۲۴: غفلت از گسترش
۹۶	بازی ۲۵: خانه حیاتی مرکز
۱۰۰	بازی ۲۶: اشتباه یا قربانی؟
۱۰۴	بازی ۲۷: پیش راندن و قربانی پیاده
۱۰۷	بازی ۲۸: چهار در برابر دو
۱۱۱	بازی ۲۹: بازی غیر فعال سفید
۱۱۵	بازی ۳۰: گشایش بد
۱۱۹	فصل پنجم: خطوط باز
۱۲۰	بازی ۳۱: ستون و عرض
۱۲۳	بازی ۳۲: شکافت در جناح وزیر
۱۲۶	بازی ۳۳: همخوانی فیل جناح شاه و ستون C
۱۳۰	بازی ۳۴: محدود کردن گسترش حریف
۱۳۳	بازی ۳۵: خطوط به سوی شاه دشمن گشوده می شوند
۱۳۵	بازی ۳۶: از خاصیت انداختن برتری دو فیل
۱۳۹	بازی ۳۷: دفاع شکست ناپذیر
۱۴۵	فصل ششم: تاکتیک
۱۴۷	بازی ۳۸: اشتباه محاسباتی
۱۵۰	بازی ۳۹: دادگری شاعرانه
۱۵۴	بازی ۴۰: دست کم گرفتن حریف
۱۵۶	بازی ۴۱: همه چیز به مات ختم می شود
۱۶۱	بازی ۴۲: قربانی برای تساوی
۱۶۵	فصل هفتم: سوارها: خوب و بد

۱۶۷	بازی ۴۳: عملیات نا به هنگام
۱۷۱	بازی ۴۴: غفلت
۱۷۳	بازی ۴۵: سوارهای غافلگیر شده
۱۷۵	بازی ۴۶: سوارهای غیر فعال
۱۷۸	بازی ۴۷: خار در مرکز
۱۸۲	بازی ۴۸: دو فیل
۱۸۶	بازی ۴۹: فیل خوب، فیل بد
۱۸۹	بازی ۵۰: فیل بهتر
۱۹۳	بازی ۵۱: فیل خوب، اسب بد
۱۹۶	بازی ۵۲: توازن میلی متری
۲۰۰	بازی ۵۳: یک فیل خوب دیگر
۲۰۴	بازی ۵۴: اسب فعال
۲۰۷	بازی ۵۵: اسب خوب، اسب بد
۲۱۰	بازی ۵۶: اسب در خانه e4
۲۱۴	بازی ۵۷: اسب در برابر چند پیاده عبوری
۲۱۹	بازی ۵۸: اسب در برابر یک پیاده عبوری
۲۲۲	بازی ۵۹: رخ غیر فعال
۲۲۹	بازی ۶۰: واما وزیرا
۲۳۳	بازی ۶۱: نیروهای متوازن
۲۳۹	فهرست گشایش‌ها

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مقدمه

مدتها در جستجوی کتابی مناسب درباره وسط بازی بودم. که علیرغم کوششهای بعمل آمده، تنها چند کتاب در این زمینه پیدا کردم، لذا گفتگو با پیش کسوتان امر، مرا به ترجمه کتابی که اختصاصاً به استراتژی وسط بازی پردازد، تشویق کرد تا شاید بتوانم گامی کوچک در بالا بردن دانش تئوریک بازیکنان کشور برداشته باشم.

کتاب حاضر از آثار ارزشمند استاد بزرگ ساموئل رشفسکی است که دارای سبکی روان و ساده در خصوص آموزش مباحث بنیادین استراتژیک در شطرنج می باشد. تدوین اصول بازی استراتژیک در وسط بازی به مراتب دشوارتر از اصول آشکار مرحله گشایش و آخر بازی است گرچه استاد بزرگ رشفسکی به خوبی از عهده دسته بندی و تدوین اصول مزبور بر آمده است.

شایان ذکر است کتاب فوق بعنوان یکی از منابع شطرنج در زمینه وسط بازی چندین بار به چاپ رسیده و در سراسر دنیا مورد استفاده قرار می گیرد و امید می رود که در کشورمان نیز مورد استقبال واقع شود.

با عنایت به اینکه بسیاری از عبارتهای کتاب دارای جنبه های آموزشی بالائی است، این عبارات در گوشه و کنار کتاب آورده شده تا دانش پژوهان از حداکثر بهره وری برخوردار شوند.

لازم می دانم از همکاریهای جناب آقای غیاثی مدیر مسئول محترم انتشارات فرزین و نیز آقای خشایار بهاری، که در مراحل گوناگون ترجمه و ویراستاری کتاب با این جانب همکاری کرده است، تشکر کنم.

در پایان ترجمه حاضر را به همسر و فرزندان گرامی ام مهشید و مهشاد تقدیم می کنم که بدون کمک آنها قادر به ترجمه و چاپ کتاب نبودم.

تقی خانی، اسفند ماه ۸۲

مقدمه

اغلب به اصطلاحات «پوزیسیونی» و «تاکتیکی» به عنوان دو مقوله متضاد برمی‌خوریم. اما مقایسه این دو به همان اندازه نامربوط است که ترکیب /رنگ‌های/ یک نقاشی نیز هیچ ارتباطی با موضوع آن ندارد. بنابراین درست به همان دلیل که چیزی به نام «سبک هنری» در هنر وجود ندارد، در شطرنج نیز چیزی به نام «شطرنج پوزیسیونی» نداریم.

کار یک شطرنج باز، پنداشتن اهداف عملی، طراحی، و پیاده کردن مانورهای لازم برای رسیدن به اهداف مزبور است؛ اهداف، طرح‌ها و مانورها، همه و همه باید بر مبنای امکانات نهفته در یک پوزیسیون، خلق و محاسبه شوند. از این رو است که می‌گوییم شطرنج، فی‌نفسه پوزیسیونی است. بازی تاکتیکی با روش‌های مربوط به اجرای مانورهایی سروکار دارد که فوری به نتیجه می‌رسند و خود، ضامن موفقیت و رسیدن به اهداف مورد نظرند.

به یک نمونه توجه کنید: سفید در یک وضعیت خاص، در می‌یابد که در صورت رخنه رخ به عرض هفتم، احتمالاً به یک برتری قاطع دست خواهد یافت و این هدف، در صورتی تحقق خواهد می‌یابد که وزیر سیاه، موقتاً از جای خود منحرف شده و ستون c باز شود. او در ادامه محاسبه می‌کند که نشان دادن یک اسب در d5 وزیر سیاه را وادار به عقب نشینی خواهد کرد و پس از آن، سفید می‌تواند پیاده خود را پیش رانده و سرانجام، ستون c را باز کند. در این فرآیند، سه عنصر وابسته به هم دیده می‌شود:

- ۱- تعیین یک هدف پوزیسیونی (رساندن رخ به عرض هفتم)
- ۲- طراحی یک استراتژی منطقی برای تأمین هدف مزبور (منحرف کردن وزیر حریف و گشودن ستون c)
- ۳- اجرای تاکتیکی طرح استراتژیک مورد نظر (شامل محاسبه حرکات و

شاخه‌های مربوطه).

هر پوزیسیون، مانند نمونه بالا، در بر دارنده الگوهای ویژه‌ای است که آنها را «تم» پوزیسیون مزبور می‌نامیم. برای نمونه می‌توان به ساختار پیاده‌ای، شاهی که ضعیف دفاع می‌شود، ستون باز، سوار بد جای گرفته و بسیاری تم‌های دیگر اشاره کرد که شناخت و دانستن چگونگی به کارگیری آنها برای یافتن یک طرح منطقی، به همان اندازه برای یک شطرنج باز مهم است که رنگ برای یک نقاش.

هنگامی که مبتدی در حرکت نخست خود، $e4$ می‌کند، نادانسته «پوزیسیونی» بازی کرده است: او در واقع آغاز به اشغال و کنترل مرکز (به خصوص خانه $d5$) کرده و قطری را برای فیل جناح شاه خود گشوده است. کنترل مرکز و خطوط باز، از تم‌های مهم پوزیسیونی شمرده می‌شوند.

از سوی دیگر هنگامی که یک شطرنج باز، پیاده و یا حتی یک سوار را برای درهم ریختن دفاع شاه حریف قربانی می‌کند نیز، گرچه جزئیات کار تاکتیکی است، اما مفهوم بنیادین و هدف مورد نظر، پوزیسیونی هستند. امنیت شاه نیز از تم‌های پوزیسیونی شمرده می‌شود.

در این کتاب به خصوص، توجه خود را بر معمول‌ترین و شناخته شده‌ترین تم‌های پوزیسیونی متمرکز کرده و برای هر چه شفاف‌تر عرضه کردن آنها، بازی‌هایی از تورنمنت‌ها و رویارویی‌های دو جانبه اخیر را برگزیده‌ام. این مفیدترین راه ممکن برای یک نوآموز است، چرا که وی به‌طور عملی با تم‌های مزبور برخورد کرده و می‌آموزد که چگونه باید آنها را در برابر استادان برجسته و در شرایط مسابقه، به کار برد. مطمئن هستم که بازی‌های گلچین شده، که به خاطر کیفیت و ویژگی‌های ذاتی‌شان برگزیده شده‌اند، به‌طور همزمان موجبات سرگرمی خواننده را نیز فراهم خواهند آورد.

بیش از یک صد سال است که برتری پوزیسیونی را به عنوان پیش نیازی برای به انجام رسیدن یک حمله موفقیت‌آمیز، می‌شناسیم. این کتاب نیز با این هدف به نگارش درآمده تا به شما نشان دهد چگونه باید به برتری پوزیسیونی دست یافت. مایلم مراتب سپاس خود را از آقای *Burt Hochberg* که ویرایش کتاب را برعهده گرفتند، ابرار نمایم.

ساموئل رشفسکی

فصل اول

پیاده‌های ضعیف

فیلیدور معتقد بود پیاده روح شطرنج است. هرچند او دویست سال پیش این گفته خود را به نگارش درآورد و گرچه این سخن کماکان معتبر است، اما بسیاری از بازیکنان آماتور هنوز به مفهوم آن پی نبرده‌اند و نمی‌دانند چگونه می‌توان با درک درست، به بهره‌برداری از آن پرداخت.

ساختار (یا اسکلت) پیاده‌ای که پس از مرحله گشایش شکل می‌گیرد، در واقع تعیین‌کننده اصلی روند ادامه بازی است. پوزیسیون پیاده‌ها تا حد زیادی نشان‌دهنده بهترین مکان استقرار دیگر نیروهاست و به عبارتی، برخورد میان ساختارهای پیاده‌ای غیرمتوازن است که شطرنج را به عرصه جدال دو حریف بدل می‌کند. از همین رو است که ساختارهای پیاده‌ای متقارن، اغلب به پوزیسیون‌های مساوی منجر می‌شوند. افزون بر این، با توجه به تکنیک نیرومند استادان امروزی، پیاده‌های ضعیف هدفی عالی برای حمله شمرده شده و از دست دادن حتی یک پیاده، می‌تواند به از دست دادن بازی منجر شود. از همین رو، بازیکنان خوب به شدت از ساختارهای ضعیف پیاده‌ای روی گردانند.

اما پیاده ضعیف چیست؟ پیاده‌ای که در معرض حمله بوده و دفاع از آن نیز مشکل باشد، ضعیف خوانده می‌شود که خود، انواع گوناگون دارد: پیاده ایزوله، پیاده مضاعف [=دوبل]، پیاده بیش از اندازه پیش رانده، و پیاده عقب مانده. پیاده ایزوله به دلیل جدا ماندن از پیاده‌های مجاور خودی، از پشتیبانی آنها محروم و نیازمند دفاع توسط سواران است. چنین سواری را غیر فعال می‌خوانند چون عملکرد آن کمتر از میزان

واقعی است. پیاده‌های مضاعف دچار محدودیت تحرک بوده و ضعف آن معمولاً در آخر بازی محسوس‌تر می‌شود که یک گروه پیاده (شامل پیاده‌های دابل)، بخت ناچیزی در خلق یک پیاده عبوری دارد (با این همه، تمامی پیاده‌های مضاعف ضعیف نیستند). پیاده‌ای که بیش از اندازه لازم به پیش رانده شده، در معرض خطر دورافتادن از باقی مهره‌های خودی قرار داشته و ایزوله می‌شود. از سوی دیگر، پیاده‌ای که به قدر کافی به جلو رانده نشده (و یا اصلاً حرکت نکرده) نیز، می‌تواند مانع کار دیگر سوارها شده و آسیب‌پذیر هم گردد.

البته پیاده‌های ضعیف را در شرایط خاصی نیز می‌توان تحمل کرد، به خصوص اگر جبرانی کافی برای آن داشته باشید: مانند یک حمله نیرومند و یا دست کم، خلق یک پیاده به همان اندازه ضعیف، در اردوی حریف. به هر حال بهتر است که از پیدایش یک پیاده ضعیف، دوری جست.

در بازی اول می‌بینیم که چگونه در اثر نیاز سیاه به جلوگیری از هجوم سفید به سرتاسر اردو، یک پیاده ضعیف به او تحمیل می‌شود. البته تصمیم او، به گزینش بد از بدتر می‌ماند، چیزی نمی‌گذرد که سوارهای سیاه درهم پیچیده و او سرانجام نمی‌تواند مانع هجوم سوارهای سفید شود.

در بازی ۲، پیاده بسیار پیش رانده سیاه آن هنگام منشأ دردسر می‌شود که وی از ساده سازی بازی پرهیز می‌کند، چرا که در آخر بازی، پیاده ضعیف به دلیل امکان ناچیز خلق بازی متقابل، یک ضعف کشنده شمرده می‌شود. در اینجا نیز مانند اکثر بازی‌های قهرمان اسبق جهان، تکنیک واسیلی اسمیس洛夫 شایسته بررسی دقیق است.

آن گونه که دیدیم، سوارهایی که در حالت عادی می‌توانند مفیدتر باشند، در اثر اجبار به دفاع از یک پیاده ضعیف، غیر فعال می‌گردند. بازی ۳ نمونه‌ای از آن است: پیاده سیاه از آن رو ضعیف است که ایزوله بوده و در ستون باز قرار دارد. تکنیک مورد نیاز آن است که باید خانه‌های جلوی پیاده را به منظور جلوگیری از پیشروی آن، مورد حمله قرار داد و سوارهای مدافع آن را به وضعیت غیر فعال کشاند.

در بازی ۴، سیاه از روند معمول خلق یک بازی متقابل پیروی می‌کند: او در جناح شاه کار می‌کند، به این خیال که سفید به فعالیت در جناح وزیر روی آورد. اما سفید از این کار خودداری کرده و به درهم کوبیدن یک پیاده مهم حریف روی می‌آورد.

بازی یک

پیامدهای وجود یک پیاده ضعیف

ولفگانگ اولمان از آلمان شرقی [سابق]، یکی از خبرگان دفاع گرونفلد، رو در روی مارک تایمانف روس، به کارگیری این دفاع را دشوار می‌یابد (یک بازی از رویارویی دو

جانبه مشهور شوروی و «بقیه جهان»). ایده‌ای تازه در یک شاخه قدیمی، اولمان را وادار به تضعیف خانه‌های تاریک مرکزی می‌کند تا بتواند قلعه رود. هنگامی که سفید در صدد بهره‌برداری فوری از خانه‌های ضعیف شده برمی‌آید، سیاه ناگزیر می‌شود امتیازات بیشتری نیز اعطا کند. تایمانف کل بازی را بسیار عالی اداره می‌کند. به ویژه دقت کنید چگونه کنترل سفید بر یک ستون باز، منجر به کنترل عرض هفتم و وارد آوردن یک ضربه هولناک بر پیاده ضعیف e توسط او می‌گردد.

9. ♖xd4!

روباروی دو جانبه شوروی - بقیه جهان

بلگراد - ۱۹۷۰

دفاع گرونفلد

سفید با حمله به وزیر و رخ سیاه، تعویض وزیرها را تحمیل می‌کند. ادامه:

9. exd4 (9. exd4? ♖e4+)

م. تایمانف

و. اولمان

1. d4

♞f6

2. c4

g6

3. ♞c3

d5

4. ♞g5

(و سپس 10... ♖h4) : به سیاه امکان می‌دهد در غیبت فیل جناح وزیر سفید از جناح مزبور، نفسی تازه کند. اکنون سفید می‌تواند از ستونهای باز جناح وزیر سود ببرد. در حالی که همزمان بر پیاده e سیاه نیز فشار وارد می‌کند. دقت کنید که چگونه فعال‌ترین مهره سیاه، یعنی وزیر، محدود شده است.

9...

♞xd4

4...

♞e4

10. exd4

5. ♞h4

گشودن ستون c برای عملیات آتی رخ. اکنون سیاه به خاطر فشار وارد بر پیاده e برای قلعه رفتن مشکل دارد.

یک ایده نسبتاً جدید که ظاهراً سیاه را با مشکل مواجه می‌کند. ادامه معمول چنین است:

10...

♞c6

5. exd5 ♞xg5 6. h4 ♞e4

11. ♞b5

♞d7

7. ♞xe4 ♞xd5 8. ♞c3 ♞h5;

12. ♞f3

♞g7

با شانسهای برابر.

13. 0-0

e6

5...

c5

یک حرکت ضعیف کننده اما لازم برای قلعه رفتن. در صورت 13... 0-0، سیاه پیاده e خود را از دست می‌داد.

ادامه زیر نیز قابل بازی است:

5... ♞xc3 6. bxc3 c6.

14. ♞ab1

0-0

6. exd5

♞xc3

7. bxc3

♞xd5

15. ♞d2!

8. e3

exd4

تهدید سفید، 16. ♞e4 است که خانه‌های c5، d6 و به ویژه f6 را نشانه خواهد رفت و یک بازی پرنده به لحاظ استراتژیک در پیش

با توجه به آن چه در این بازی روی می‌دهد، حرکات 8... ♞g7 یا 8... ♞c6!؟ شایسته بررسی هستند.

می‌انجامد. اکنون در صورت 20... Qxb7 سفید یک پیاده می‌گیرد.

20... f7

21. a6 a4

22. bcl f8

23. lc4!

ادامه زیر غیر خلاق است:

23. c8 d6 24. xf7

(24. xd8? xc7 25. xc7

xc8) 24... xf7 .

23... xc7

24. xc7

سفید کنترل کامل عرض هفتم را به دست

می‌گیرد.

24... c6

25. c4

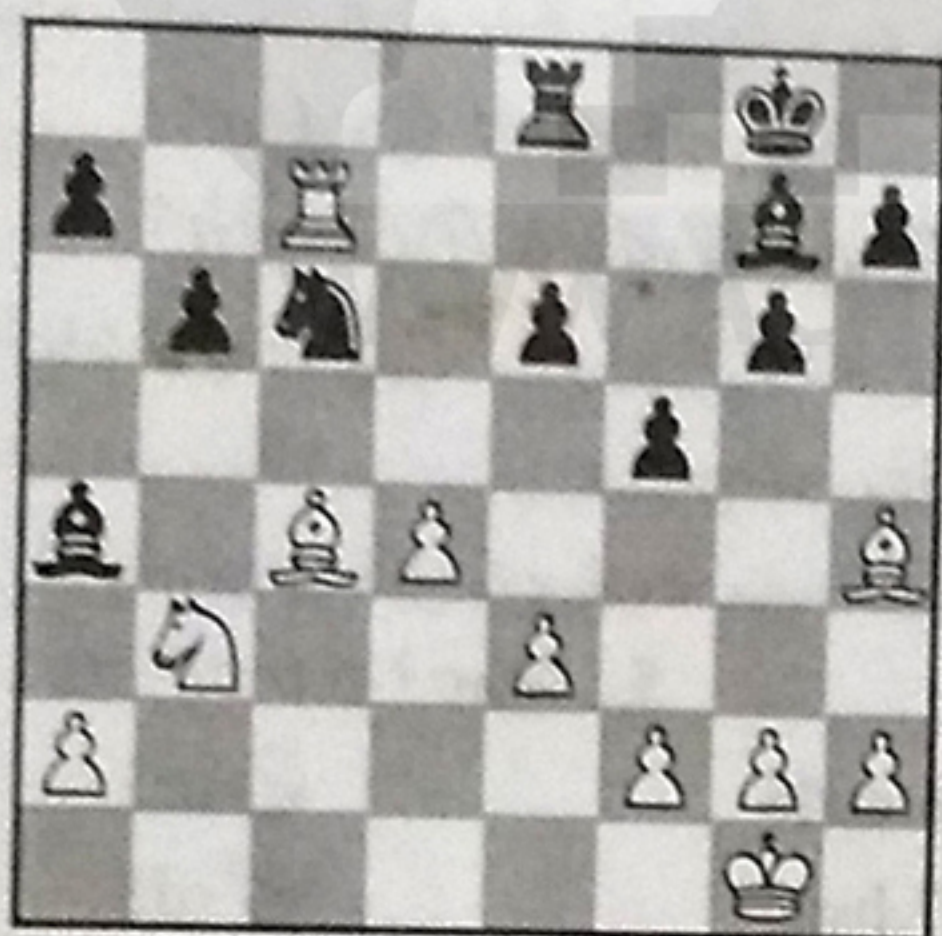
پیاده ضعیف e سیاه را نمی‌توان حفظ کرد.

اکنون دو تهدید خرد کننده c8 26. c8 (که

پیاده e را می‌گیرد)، و نیز f6 26. f6 وجود

دارد که d5 را در پی دارد.

25... g7



26. c8!

گرفتن اجباری یک پیاده، سیاه از این

گزینه آگاه بود، اما نمی‌توانست اقدامی برای

پیشگری از آن انجام دهد.

خواهد بود. سیاه برای جلوگیری از این کار، پوزیسیون خود را باز هم ضعیف‌تر می‌کند.

15... f5

حرکتی که بی‌گمان با اکراه بازی شد، زیرا

اکنون پیاده e بسیار ضعیف شده و پوزیسیون

سیاه بسیار نامطمئن گشته است. ادامه بهتر

چنین است: 15... h6 16. e2 a5 ; e4 17. e4 برتری سفید

هر چند پس از 17. e4 برتری سفید

اشکار است. حرکت متن برای همیشه مانع

e4 می‌شود، اما از سوی دیگر یک تسلیم

بی‌چون و چرا نیز هست.

16. b3

...

با هدف نشستن در خانه c5، که البته پاسخ

سیاه را می‌طلبد.

16... b6

یک ضعف دیگر پدیدار می‌شود: خانه c6

17. fel ac8

18. a6 ce8

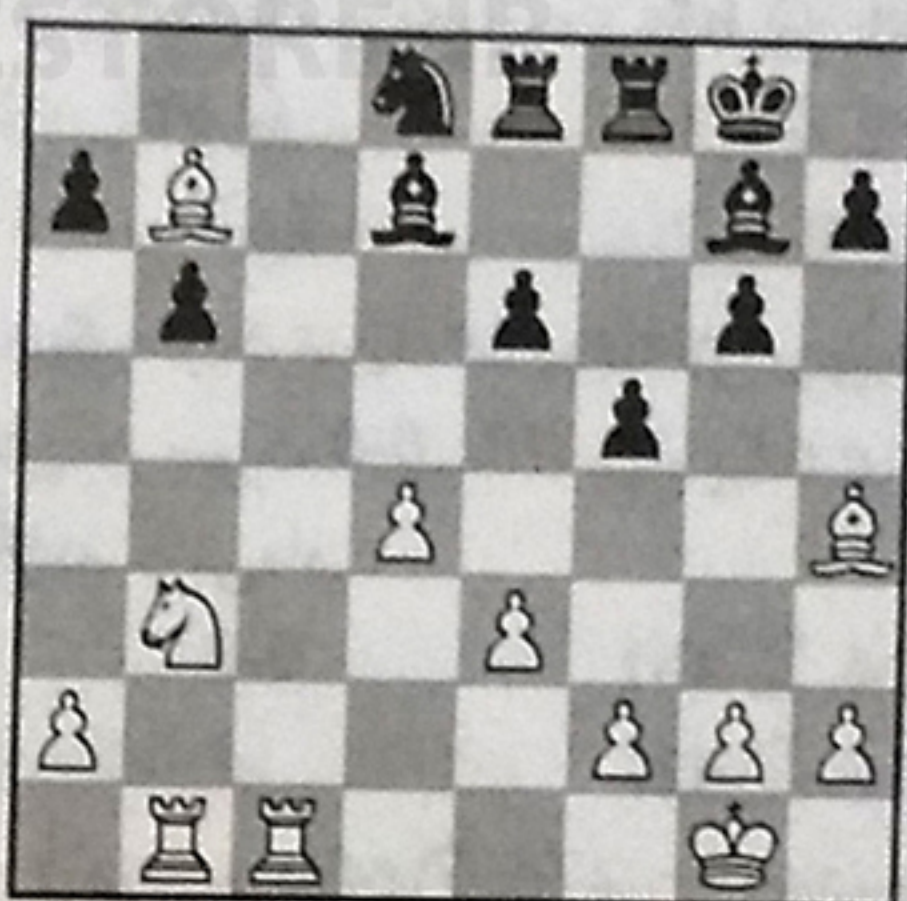
سیاه می‌خواهد با حفظ اسب خود در c6،

عرض دوم خود را از رخنه رخ سفید محفوظ

نگاه دارد. با وجود این، پس از حرکت متن نیز

سفید به راه خود می‌رود.

19. b7 d8



20. c7

کنترل سفید بر عرض هفتم، به سقوط سیاه

36...

b5

تنها راه ابقای سیاه، بازی متقابل با پیاده a است.

37.gxf5

gxf5

38. ♖e5

با هدف استقرار فیل در قطر مهم a1-h8 برای جلوگیری از وزیر شدن پیاده a

38...

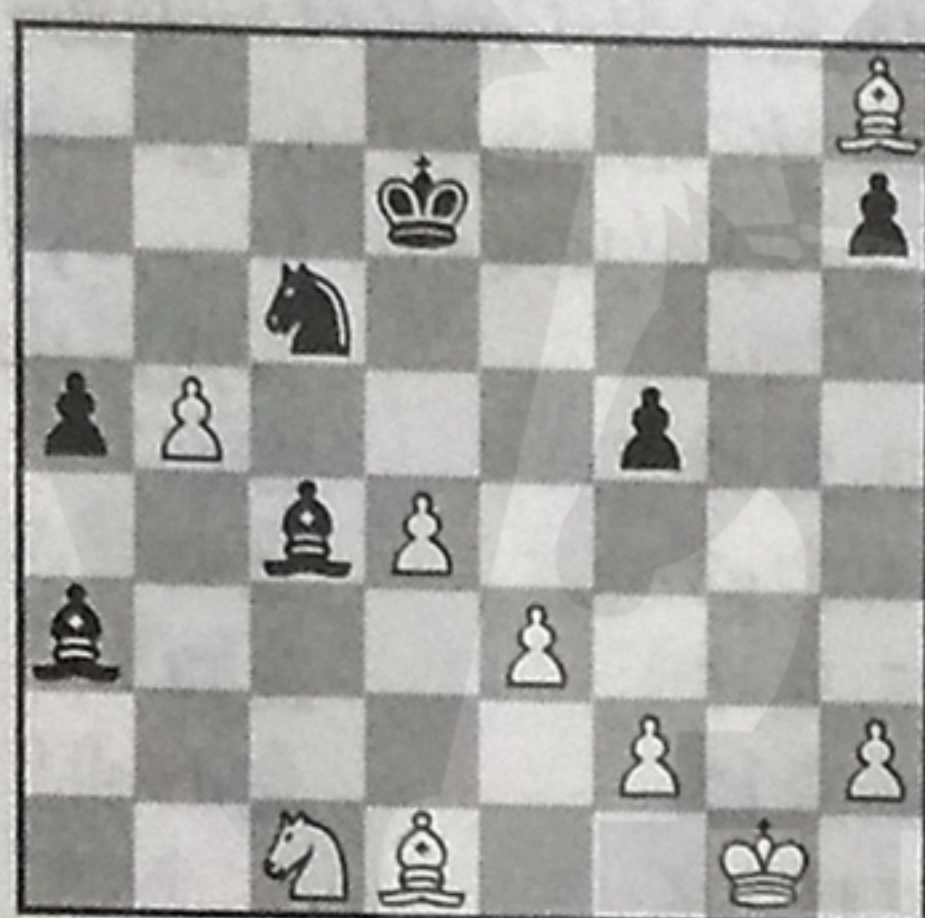
♘c6

حرکت 38... ♘d5 با تهدید ♘c3 ... و سد کردن راه فیل جناح وزیر سفید از خانه a1 (با بلوکه کردن پیاده d سفید)، بخت‌های بهتری در پی داشت.

39. ♖h8

♖a3

40.axb5



40...

♖xc1?

در ادامه زیر نیز سیاه می‌بخت:

40... ♘xd4 41. ♖xd4 ♖xc1

42. ♖c2 ♖e6 43.b6 ♖c6

44.e4 f4 45.e5.

اما سیاه می‌توانست با ادامه زیر، بیشتر مقاومت کند:

40... ♖xb5 41. ♘b3 ♖d6;

و اکنون در صورت:

42. ♖c2 a4 (42... ♖a4?)

43. ♘xa5

26...

♖xc8

27. ♖xe6+

♖f8

28. ♖xc8

آخر بازی به دست آمده، در بردارنده برخی دشواری‌های تکنیکی برای سفید است که یک پیاده اضافی او، تا حدی با پیاده عبوری بالقوه سیاه در جناح وزیر و شاه فعال تر او، خنثی شده است.

28...

♘b4

29. ♘c1

♖f7

30. ♖g3

♖f8

پیشگیری از ♖d6 و فعال شدن فیل

مزبور.

31. ♖b7

♖e6

32. ♖b8

♖d7

33. ♖f3

و نه ادامه زیر که در آن، فیل جناح وزیر به دام می‌افتد:

33. ♖xa7 ♖c7 34. ♖f3

♖c6

33...

♖b5

34. ♖d1

a5

35.a4

♖c4

35... ♖c6 پاسخ 36. ♖b3 را در پی

خواهد داشت که برای پیاده‌های جناح شاه سیاه خطرناک است. اکنون نبرد بین تلاش سیاه برای تحرک در جناح وزیر، و تلاش متقابل سفید برای پیشگیری از آن در جریان است.

36.g4

سعی در تضعیف ساختار پیاده‌ای جناح شاه سیاه و نیز خلق دو پیاده عبوری در مرکز. از همین رو سیاه از 36... fxg4 خودداری می‌کند؛ اما در نتیجه، پیاده‌های جناح شاه او ضعیف‌تر می‌شوند.

48. ♔g3

♔f6

در صورت 48... ♕d6+ 49. ♕xd6
 ♕xd6 سفید ناگزیر به انجام 50. ♕xf5
 نیست که راه انجام a4 50... را باز می‌گذارد
 (همان گونه که در تفسیر پیش به آن اشاره
 کردیم)؛ و در عوض می‌تواند در امنیت،
 50. ♔f4 و به دنبال آن ♕g5 و ♕h6
 بازی کند.

49. ♕e5+

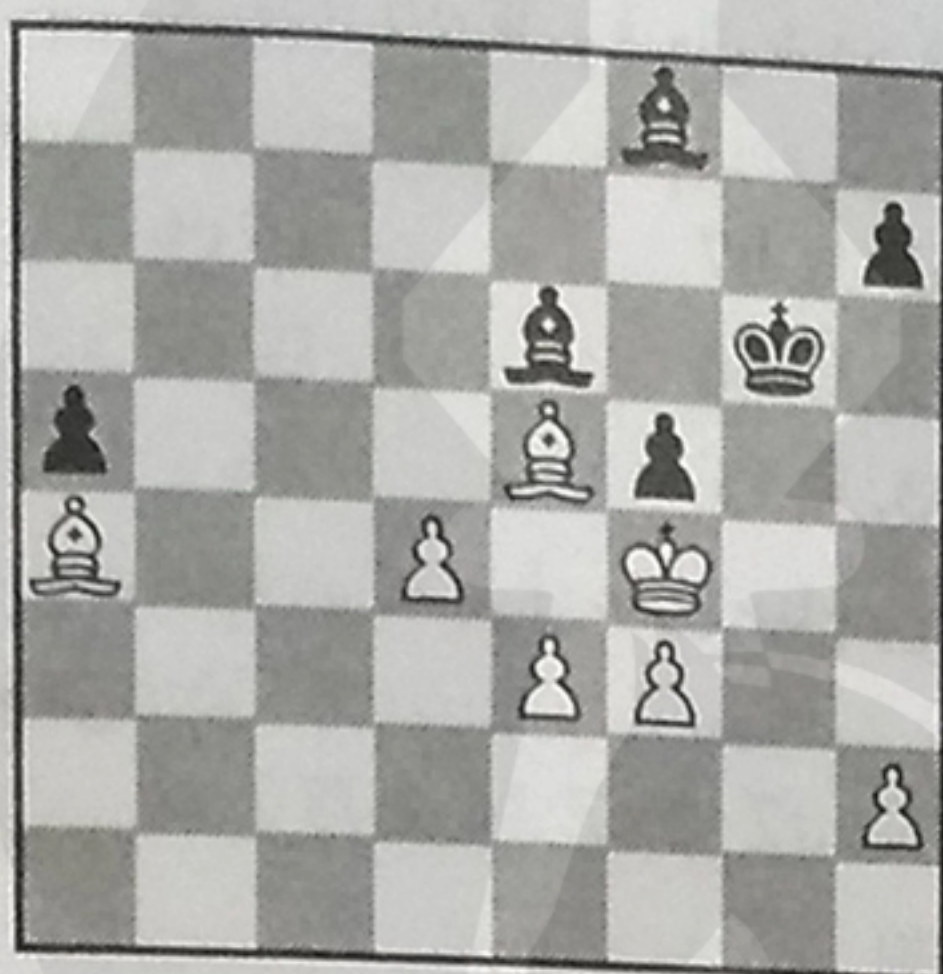
♔g6

50. ♔f4

♕e6

51. ♕a4

♕f8



52.e4

سفید با بی اثر کردن خطر پیاده a سیاه،
 آغاز به بهره‌برداری از برتری دو پیاده عبوری
 پیوسته خود می‌کند. اکنون دفاع سیاه به
 سرعت فرو می‌ریزد.

52...

♕h6+

53. ♔g3

fxe4

54. fxe4

♕d2

55. d5

♕e1+

56. ♔f3

♕h3

57. ♕e8+

♔h6

58. ♕f6

سیاه واگذار کرد.

♕xc2 44. ♕c4+ 43. ♕d2

و به دنبال آن 43... ♕b4 سیاه بازی
 خوبی داشت.

41. bxc6+

♕xc6

42. ♕a4+

♕d5

این حرکت امیدی در بر ندارد، زیرا هر
 ایده‌ای برای ارتقاء پیاده a را نادیده می‌گیرد.
 تلاش سیاه برای درگیر کردن سفید در جناح
 مقابل، بیهوده از کار در خواهد آمد. اولمان باید
 ادامه 42... ♕b5 را در پیش می‌گرفت و اکنون:
 A) 43. d5+ ♕c5 44. ♕d4+
 ♕c4 45. ♕c2
 45... ♕d7؛

تساوی.

B) 43. ♕c2 f4 44. e4 (44. exf4. ♕xf4
 45. ♕xh7 a4؛ تساوی. (بابخت‌هایی برای تساوی.
 و سپس 44... f3 که کار سفید را قدری
 دشوار می‌کرد.

43. ♕c2

♕e6

44. ♔g2

♕a3

45. ♕e5

♕f8

46. ♕c7

♕d5+

47. f3

47. ♔g3 نیرومندتر است، زیرا در صورت
 47... ♕b4، آنگاه 48. ♕f4. تایمانف
 احتمالاً از ادامه زیر ترسیده است:

47... ♕d6+ 48. ♕xd6. ♕xd6

49. ♕xf5

a4 50. ♕xh7 a3 51. ♕b1 a2

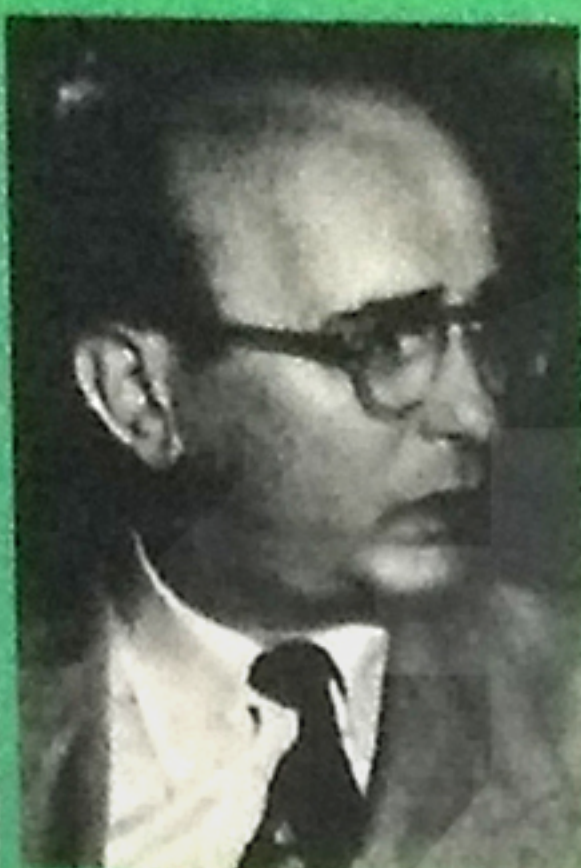
52. ♕xa2 ♕xa2؛

اما پس از 53. f4 سفید هیچ مشکلی
 نخواهد داشت، چون فیل از پس چهار پیاده
 بر نمی‌آید.

47...

♕b4

سیاه در قبال پیاده‌های پیشرو، مقاومتی ندارد. یک بازی عالی از بازیکن کارکشته روس.



ساموئل هرمان رشفسکی در ۲۶ نوامبر ۱۹۱۱ در Ozorkov لهستان چشم به جهان گشود. از شش سالگی وارد عرصه شطرنج شد و با روینشتاین در کلوپ شطرنج لودز رویارویی نمود. فهم عمیق و درک سیستماتیک او از شطرنج از همان عنوان کودکی، باعث حیرت اساتید بزرگ شطرنج شد. با مهاجرت خانواده وی به آمریکا، او نیز راهی این کشور گشت و موفق گردید از سال ۶۹ - ۱۹۳۶ هفت بار قهرمان مسابقات شطرنج آمریکا شود.

رشفسکی در دوران حیات خود با قهرمانان بزرگ جهان از جمله آلخین فاین، باتونیک و مبارزه کرد و یکی از رقبای جدی بابی فیشر بود. رشفسکی در ۴ آوریل ۱۹۹۲ در ایالت نیویورک آمریکا دار فانی را وداع گفت. او یکی از بزرگترین بازیکنان شطرنج تاریخ بود و مرگ وی در سال ۱۹۹۲ بمثابة پایان یک دوره شطرنج در تاریخ این کشور بود.



انتشارات فرزین، خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه، پلاک ۵، تلفن: ۶۳۶۲۴۰۶

دفتر مرکزی: خیابان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۱۶، طبقه دوم

تلفن: ۶۹۵۱۹۲۰ دورنگار: ۶۹۵۱۹۱۸