

مانور، هنر بازی با سوارها

مارک دوورتسکی

مترجم: فرشاد خوئی زاده

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

مانور هنر بازی با سوارها

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

مارک دورتسکی

فرشاد خویی زاده

انتشارات فرزین

سرشناسه	: دورتسکی، مارک Dvoretsky, Mark
عنوان و نام پدیدآور	: مانور هنر بازی با سوارها/مارک دورتسکی؛ ترجمه فرشاد خویی زاده.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری	: ۲۶۱ ص: مصور.
شابک	: ۷-۷۱-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸ : ۱۹۰۰۰۰ ریال.
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: عنوان اصلی: Maneuvering : the art of piece play
موضوع	: شطرنج
موضوع	: Chess
شناسه افزوده	: خویی زاده، فرشاد، ۱۳۶۰-، مترجم
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۶ م۲/د۹ ۱۴۴۵ GV
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۴۸۲۲۰۲۲



فرزین

انتشارات فرزین

مانور هنر بازی با سوارها

نویسنده: مارک دورتسکی

مترجم: فرشاد خویی زاده

حروف نگاری و صفحه آرایی: محمد صباحی

چاپ و صحافی: طیف نگار

شمارگان: ۵۰۰ جلد

چاپ اول: ۱۳۹۶

بها: ۱۹۰۰۰ تومان

شابک: ۷-۷۱-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

ISBN:978-600-5017-71-7

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

تلفن فروشگاه: ۶۶۴۶۲۴۰۶ - ۶۶۱۷۵۸۷۴

فهرست مطالب

۵.....	مقدمه مترجم.....
۶.....	پیش گفتار.....
۹.....	آشنایی کلی.....
۳۴.....	تمرینات دست گرمی.....
۳۹.....	حل تمرینات دست گرمی.....
۵۰.....	تمرینات طراحی شده.....
۵۵.....	حل تمرینات طراحی شده.....
۷۰.....	تمرینات شروع بازی.....
۷۴.....	حل تمرینات شروع بازی.....
۸۸.....	تمرینات آخر بازی.....
۹۲.....	حل تمرینات آخر بازی.....
۱۰۳.....	تمرینات پوزیسیون‌های بدون وزیر.....
۱۰۷.....	حل تمرینات پوزیسیون‌های بدون وزیر.....
۱۲۲.....	تمرینات پوزیسیون‌های وزیر و رخ.....
۱۲۴.....	حل تمرینات پوزیسیون‌های وزیر و رخ.....
۱۳۱.....	تمرینات پوزیسیون‌های وسط بازی.....
۱۳۹.....	حل تمرینات پوزیسیون‌های وسط بازی.....
۱۶۹.....	تمرینات «شاهکارهای کوچک».....
۱۷۲.....	حل تمرینات «شاهکارهای کوچک».....
۱۸۴.....	تمریناتی با وظایف بیشتر.....
۱۹۱.....	حل تمریناتی با وظایف بیشتر.....
۲۴۳.....	تمرینات سخت.....
۲۴۶.....	حل تمرینات سخت.....

نیازی به معرفی نویسنده این کتاب برای شطرنج بازان نمی‌بینم. او که آثار گران‌بهای از خود به یادگار گذاشته است سال قبل دارفانی را وداع گفت. در نتیجه کتاب حاضر عملاً آخرین اثر او می‌باشد. متأسفانه هنوز بسیاری از آثار این مربی مشهور به فارسی برگردانده نشده است که در آینده نزدیک سعی خواهم نمود این کمبود را جبران کنم.

در ترجمه این کتاب سعی کرده‌ام از اصطلاحات شطرنجی رایج بین بازیکنان کشورمان استفاده کنم و به طور کامل به متن نویسنده وفادار مانده‌ام.

از آقایان روزبه رستمی و علی پیلوایه که زحمت بازبینی و تصحیح کتاب را تقبل نمودند کمال تشکر را دارم.

فرشاد خویی زاده تابستان ۹۶

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

پیش گفتار

کتابی که پیش روی شماست به یکی از مهمترین جنبه‌های مهارت پوزیسیونی که ما آن را "هنر بازی با سوارها و مانور" یا "پیدا کردن بهترین خانه‌ها برای سوارهای خودی" می‌نامیم، می‌پردازد. این کتاب همانند کتاب قبلی من (تشخیص دادن امکانات حریف یا پرورش تفکر پیشگیرانه) یک کتاب آموزشی مبتنی بر حل مساله است که می‌تواند به عنوان خودآموز مورد استفاده قرار گیرد.

ساختار این کتاب کاملاً مشابه ساختار کتاب قبلی است، بدین صورت که در ابتدا فصلی به نام «آشنایی کلی» ارائه می‌کنیم که طی آن جنبه‌های مختلف هنر مانور توضیح داده می‌شود سپس گستره وسیعی از تمرین‌ها را که در برگیرنده مثال‌های ابتدایی تا مسائل نسبتاً سخت می‌باشد ارائه نموده و سرانجام راه حل تمرینات را به بحث می‌گذاریم.

باید توجه داشت که فصل "آشنایی کلی" را نباید "تئوری بازی با سوارها" تلقی نمود. فصل یاد شده فقط مقدمه‌ای برای این تئوری می‌باشد زیرا که فقط به جنبه‌های خاصی از این موضوع می‌پردازد، علاوه بر آن، این فصل تا حدودی گذرا و عاری از جزئیات بوده و با تعداد اندکی مثال توضیح داده شده است. درک عمیق‌تر و واضح‌تر این مبحث با حل مسائل مطرح شده حاصل خواهد شد.

از آنجایی که ساختار این کتاب بسیار مشابه ساختار کتاب قبلی است هر آنچه در پیشگفتار کتاب قبلی گفته‌ام در مورد این کتاب نیز صادق است، در نتیجه هر آنچه را که در پیشگفتار کتاب قبلی ذکر کرده‌ام با کمترین تغییرات دوباره تکرار می‌کنم.

یادگیری مهارت «مانور» شما را در تمامی مراحل بازی یاری می‌رساند، دقیقاً به همین دلیل است که تمرینات ارائه شده در برگیرنده مثال‌هایی از هر سه مرحله گشایش، وسط بازی، و آخربازی است. این مثال‌ها بر گرفته از بازی‌های عملی یا «مطالعات نمونه وار» می‌باشد.

خواننده همچنین می‌تواند به طور مستقل به حل مثال‌های ارائه شده در بخش مقدماتی هر فصل یا دیاگرام‌هایی که با علامت (?) درج شده است بپردازد.

در بخش «راه حل مسائل» فقط به ارائه ادامه درست و واریاسون‌های فرعی بسنده نشده بلکه تمامی جوانب و جزئیات به تفصیل توضیح داده شده است همچنین سعی کرده‌ام

منطق پیدا کردن راه حل‌ها را توضیح داده و نشان دهم یک بازیکن چگونه می‌تواند پشت میز به نتیجه گیری درست و دقیق برسد.

اما باید بگویم که استدلال و راه محاسباتی ارائه شده توسط من تنها روش موجود نیست و ممکن است در بسیاری از موارد، با روش‌هایی دیگر به هدف برسید که امری کاملاً طبیعی است زیرا که هر انسانی روش تفکر و رویکرد تصمیم‌گیری خاص خود را دارد.

نقل قول‌ها با فونتی متفاوت آورده شده‌اند. در بخش مقدماتی هر فصل ادامه بازی شده توسط خود بازیکن با فونت درشت دنبال شده است در صورتی که در بخش "مسائل" و "راه حل‌ها" فونت درشت واریاسیون اصلی را دنبال می‌کند.

اکثر مثال‌های ارائه شده از "مجموعه تمریناتم" که طی چندین دهه کار مداوم گردآوری شده است، برگرفته‌اند. بعضی از این مثال‌ها در کتاب‌های قبلی نیز ذکر شده‌اند. این موضوع این سوال را پیش می‌آورد که "تکرار دوباره آنها چه فایده‌ای دارد؟" سعی می‌کنم به این سوال پاسخ دهم.

در پایان هر ۴ جلد مجموعه کتاب‌های «مدرسه شطرنج استعدادهای درخشان» فصلی به نام «مانور» گنجانیده شده است. هیچکدام از مثال‌های ذکر شده در این فصول آن مجموعه در کتاب حاضر مورد استفاده قرار نگرفته‌اند در نتیجه خواننده برای مطالعه بیشتر می‌تواند به آن مجموعه مراجعه کند. در همه کتاب‌های من مثال‌هایی مرتبط با بحث مانور وجود دارد، از آنجایی که این مثال‌ها به صورت منسجم ارائه نشده‌اند و هیچ سر فصلی برای آنها وجود ندارد، مراجعه و پیدا کردن این مثال‌ها برای خواننده قدری مشکل خواهد بود بنابراین تصمیم گرفتم برخی از آن مثال‌ها را مورد استفاده قرار دهم. به هر حال تعداد چنین مثال‌هایی زیاد نیست و اکثر مثال‌های این کتاب قبلاً مورد استفاده قرار نگرفته است.

در بخش "راه حل مسائل" علاوه بر راه حل هر تمرین، ادامه بازی نیز آورده شده است زیرا که معتقدم برای داشتن درک بهتر از یک برتری پوزیسیونی (که به خاطر تصمیمی درست در یک لحظه خاص بازی بدست آمده است) باید پا فراتر گذاشته و با مهارت‌های دیگری هم آشنایی پیدا کنید، علاوه بر این در روند تحلیل‌ها ممکن است وضعیت‌هایی آموزنده و تازه‌ای کشف کنید که به درک تاکتیکی یا پوزیسیونی شما (هر چند نا مرتبط با موضوع خاص پوزیسیونی این کتاب) بیافزاید. به طور کلی معتقدم که مطالعه دقیق این کتاب درک پوزیسیونی شما را ارتقا داده و قدرت و مهارت بازیتان را بالا خواهد برد.

تعداد زیادی از مثال‌های به کار رفته در این کتاب به نوعی کم‌دی-تراژدی هستند (این اصطلاح را اولین بار در کتاب "راهنمای آخر بازی" خود مورد استفاده قرار دادم) به این معنی که هر دو بازیکن یکی پس از دیگری مرتکب اشتباهات خام می‌شوند. انتخاب چنین مثال‌هایی عمدی نبوده است ولی باید اعتراف کنم که چندان تصادفی هم نبوده است. اتفاقاتی از این دست توجه مفسرین شطرنج را به خود جلب نموده و بر صفحات مجله‌ها و کتاب‌ها و سایت‌ها نقش می‌بندند سپس جالب‌ترین این اتفاقات به «مجموعه تمرینات» من راه پیدا می‌کنند.

نشان دادن اشتباهات ساده اساتید بزرگ نکات مثبت دیگری هم دارد و خاطرنشان می‌کند که با پیشرفت در نحوه بازی خود می‌توانید با قدرتمندترین آنها هم مقابله کنید. همچنین شما را به این نتیجه می‌رساند که رسیدن به این هدف هر چند وظیفه‌ای بسیار سخت و پیچیده است ولی با مطالعه و آموزش روشمند امری کاملاً میسر می‌باشد و قدم گذاشتن در این مسیر تصمیمی با معنی است.

ACHMAZ

مارک دوورتسکی

فروشگاه تخصصی شطرنج

مسکو ژوئن ۲۰۱۶

WWW.ACHMAZSTORE.IR

(حرکت $e4?! 16.f4$ ضعیف است).

سیاه می‌تواند یک حرکت انتظاری مثل $14...a6?! 14$ انجام دهد ولی بازی غیر فعال به حریف این امکان را می‌دهد که پوزیسیون خود را با حرکت‌هایی مانند g2 و d3 و سپس e2 و g3 تقویت کند که برای سیاه بار روانی نامطلوبی دارد.

$14... \text{g8}!?$

کریستیانسن شروع به باز آرایشی سوارها نموده و در عین حال امکان تعویض فیل بد سیاه خود را در سر می‌پروراند. او برای g7-f6-g5 آماده می‌شود.

کامپیوترها چنین ایده‌ای را قبول ندارند و اصرار می‌کنند که سفید با یک بازی درست می‌تواند به برتری برسد. ولی با توجه به محدودیتی که در پوزیسیون سیاه وجود دارد تصمیم کریستیانسن منطقی به نظر می‌رسد. من فکر می‌کنم که بسیاری از شطرنج‌بازان این روش را انتخاب می‌کنند.

$15. \text{g2}$

حرکت $15.h4!?$ ایده جالبی برای نقش بر آب کردن طرح سیاه است. این پیاده سمی است. ادامه:

$15... \text{g} \times \text{h4}?$ $16. \text{g2}$ e7 $17. \text{h1}$ کوبنده‌ای به سفید می‌دهد ولی حرکت $15...f5$ به خاطر آسیب پذیری پیاده $h4$ قدرت بیشتری دارد ادامه:

$16. \text{exf}$ $\text{g} \times \text{f}$ $17. \text{f3}$ ($17. \text{g} \times \text{f}$ e7)

با:

$17... \text{g} \times \text{h4}$ $18. \text{g2}$ ($18. \text{f2}$) $18...e4!$

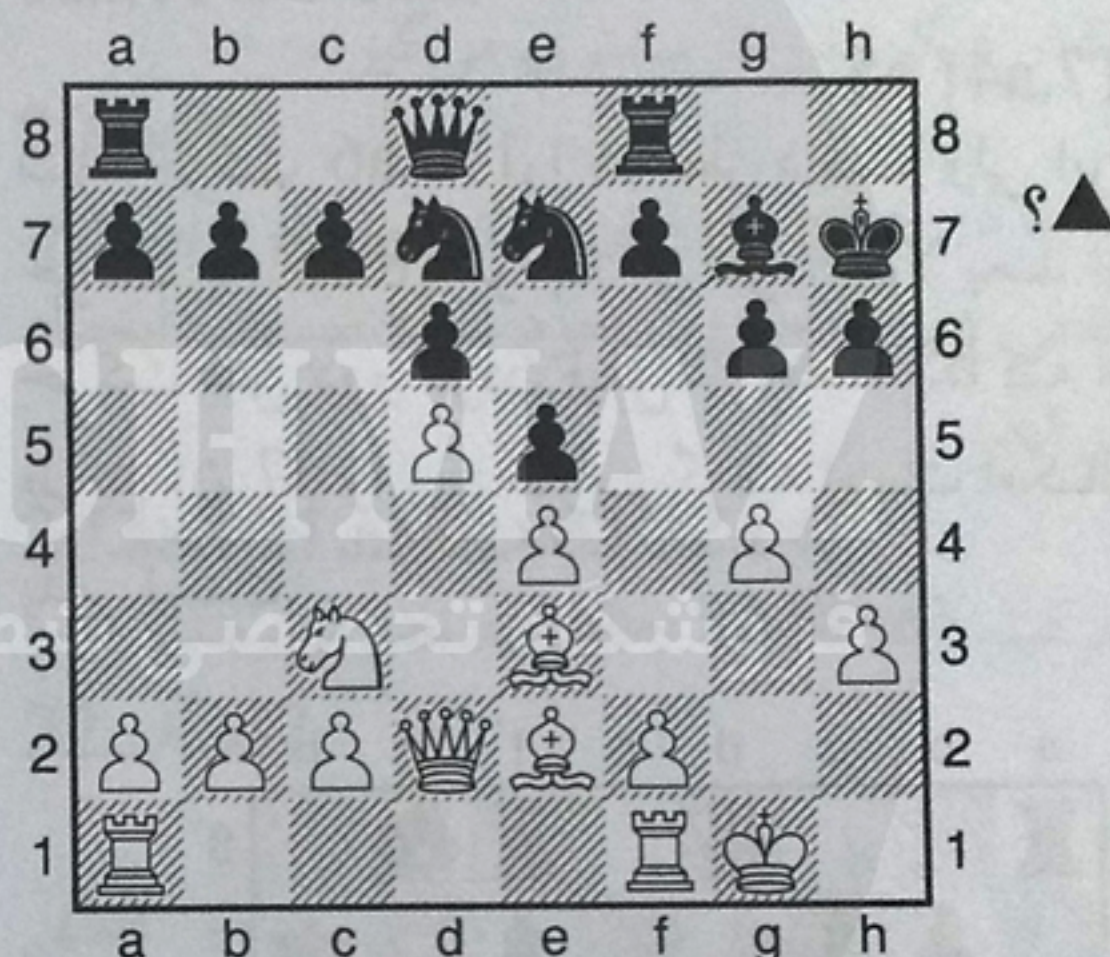
مواجهه می‌شود که طرفین شانس متقابل دارند.

$15... \text{f6}$

آشنایی کلی

مارک دوورتسکی و آرتور یوسوپوف در کتاب «رموز بازی پوزیسیونی: مدرسه قهرمانان آینده» از اقدامات پوزیسیونی به عنوان تار و پودی که بازی ما را می‌سازد یاد می‌کنند. سطح بازی هر شطرنج بازی به مقدار زیادی به توانایی او در کشف و ارزیابی صحیح و سریع اقدامات پوزیسیونی بستگی دارد. بخش پیش رو انواع اصلی اقدامات پوزیسیونی را به نمایش می‌گذارد.

تاتایی - کریستیانسن ۱۹۷۷



ارزیابی این پوزیسیون مشکل است. سفید فضای بیشتری تحت کنترل دارد ولی انتخاب روند درست عملیات برای او چالش برانگیز می‌باشد. او می‌تواند ستون f را با حرکت $f2-f4$ باز کند ولی اینکار قطر فیل $g7$ را باز نموده و کنترل خانه مهم مرکزی $e5$ را به سیاه می‌دهد. پیشنهاد شما برای سیاه چیست؟

سیاه فاقد فیل سفید است پس باز کردن بازی با حرکت $14...f5?! 14$ برای او مطلوب نخواهد بود. این حرکت با ادامه $15. \text{exf}$ $\text{g} \times \text{f}$ $16. \text{f3}$ مواجهه می‌شود و سفید می‌تواند با h2 و d3 ادامه دهد.

16. ♖b5 ♜b6

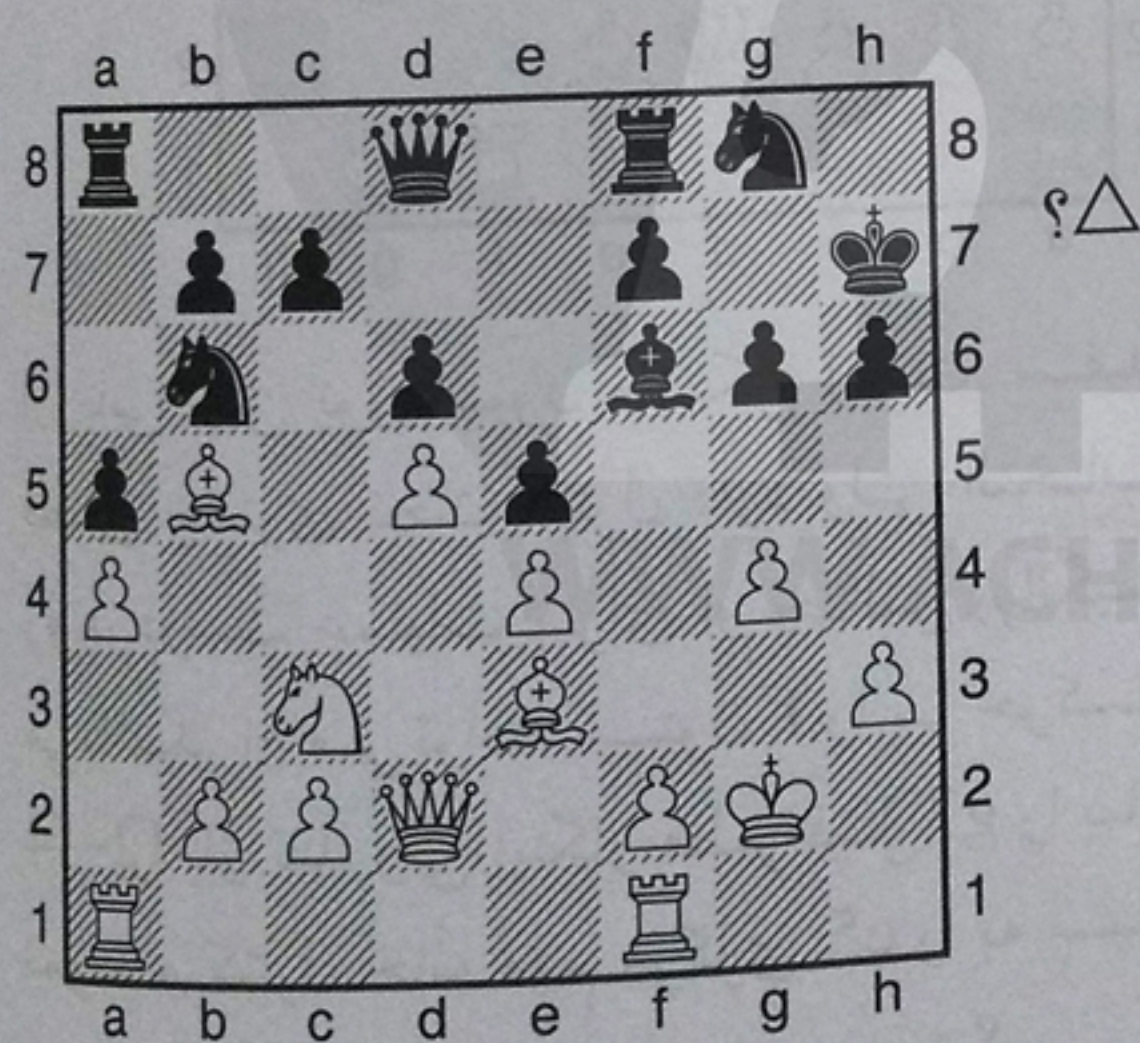
تصمیم سیاه مطابق با اصول شطرنج ولی تا حدودی ریسکی می باشد کریستیانسن از تعویض فیل بد حریف با اسب خود جلوگیری می کند ولی در عین حال اسب خود را از خانه e5 دور می کند در نتیجه پیشروی f2-f4 قویتر می شود. ادامه:

16.a6!? 17. ♖x d7 ♔x d7 ∞

برای سیاه مطمئن تر است. ولی اگر می خواهید با عقب نشینی اسب از تعویض آن اجتناب کنید بهتر است آن را در خانه b8 قرار داده و با 17...a6 ادامه دهید.

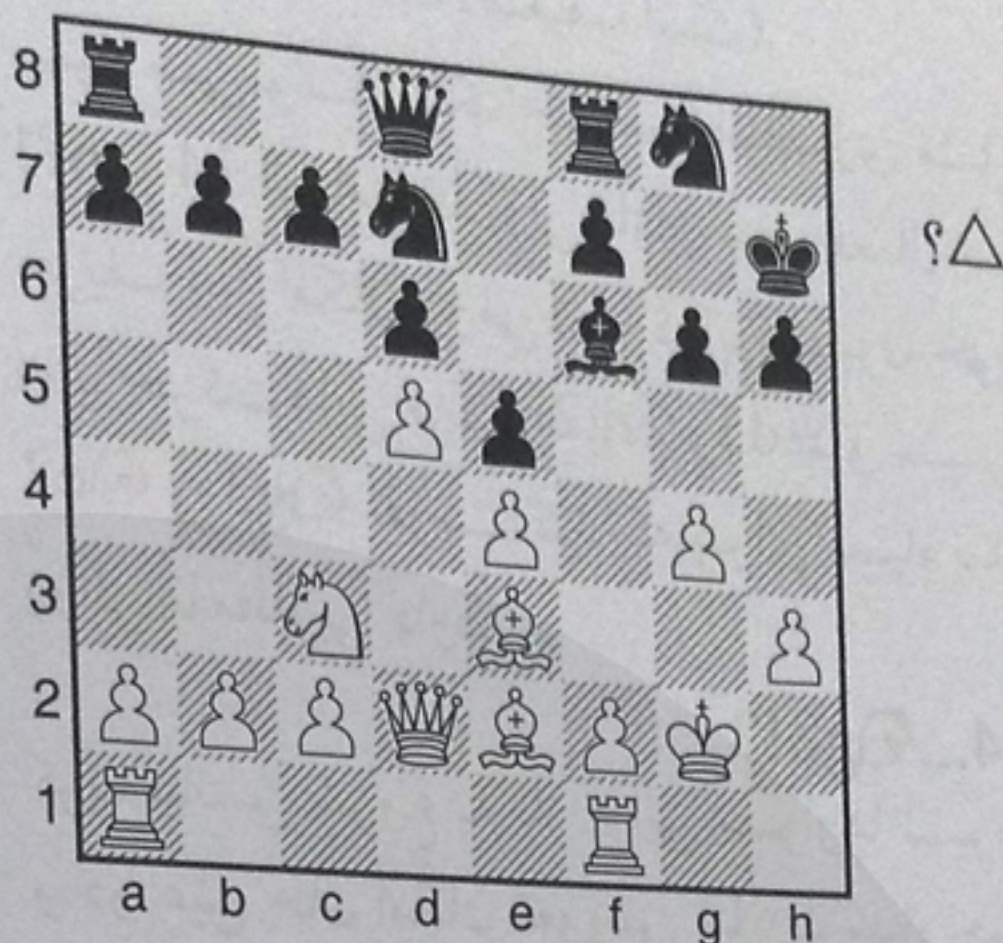
17.a4! a5

سیاه حرکت 17...a6 را مد نظر داشت ولی این حرکت با 18.a5! مواجه می شود. حالا بعد از حرکت متن دور کردن فیل از خانه b5 که از طریق آن d7 را زیر ضرب گرفته است امکان پذیر نیست.



18. ♜e2?!

استفانو تاتای نمی تواند طرح درست را پیدا کند. بعد از 18.f4! exf 19. ♖x f4 18.f4! هیچکدام از اسب های سیاه شانس برای رسیدن به خانه e5 ندارند در صورتی که سفید می تواند به پیاده f7



در اینجا سفید این امکان را دارد که روند بازی را با قربانی پیاده به یکباره تغییر دهد. 16.h4 ♖x h4 سیاه باید پیاده را بگیرد در غیر این صورت حرکت قبلی او بی معنی خواهد شد 17. ♜h1 (که توسط نپومنینا تیچی پیشنهاد شد) حالا حرکت 17...♔g7? با ادامه 18. ♖x h4! ♔x h4 19.g5! 19. ♜h1 بازنده است. (ادامه عجولانه 19. ♜h1 ♔d8! 20. ♖x h6 ♜x h6 21. ♔x h6 ♔f6 بسیار ضعیف تر است.)

سیاه باید حرکت 17...g5 را انجام دهد که سفید می تواند با ادامه آرام 18. ♖d3 با هدف ♜e2-g3 یا ادامه تند و تیز: پاسخ دهد که پس از حرکت 19...♔g7 سفید نباید با ادامه 20.g5 h×g5 21. ♖x g5 عجله کند به خاطر اینکه با ادامه:

21...f6 22. ♖x h4 (22. ♖e3!? f5 23.exf) 22...♜e7

مواجه می شود. سیاه تحت محاصره است پس سفید می تواند حرکت مفیدی مثل 20. ♔f1!? انجام دهد. با این وجود حرکت انجام شده در خود بازی هم بد نیست.

تعویض در خانه d7 یقیناً ضروری می باشد.
بعد از:

23. ♖×d7! ♔×d7 24. ♔×b4 ♖a7

پوزیسیون سیاه بهتر است ولی نبرد هنوز ادامه دارد.

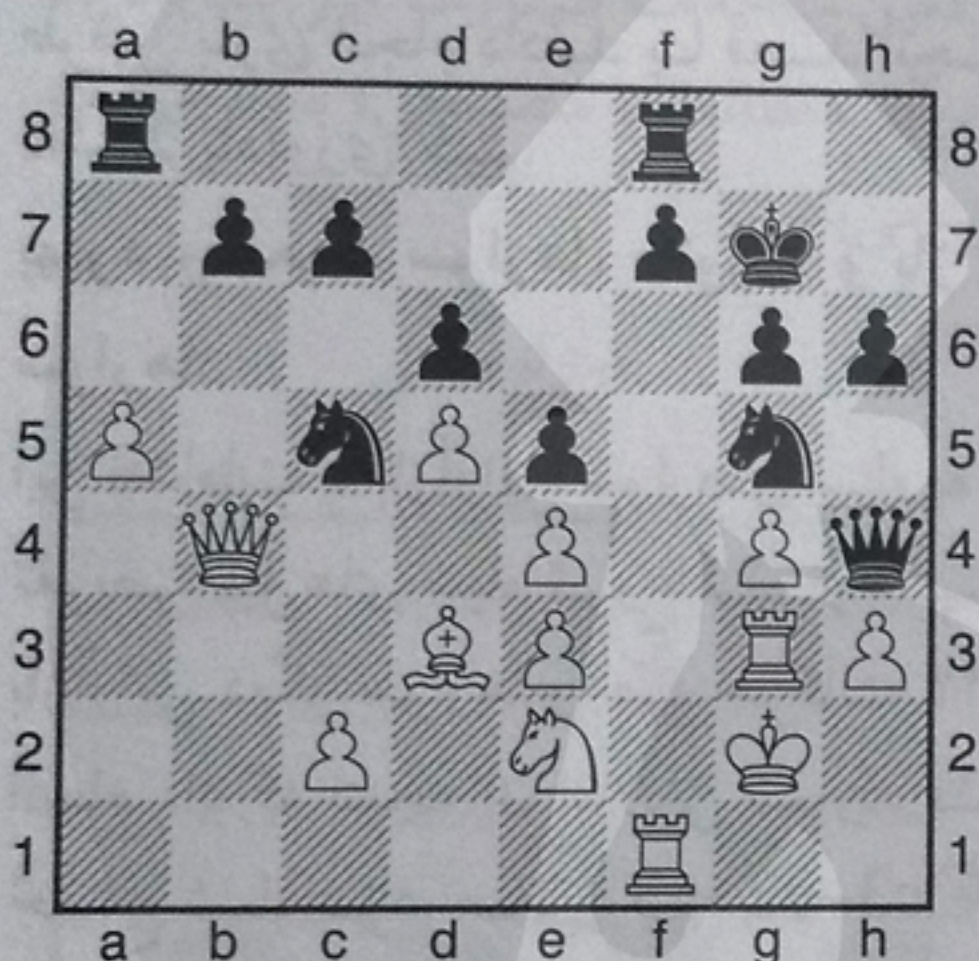
23... ♘c5 24. ♖f3?! ♘f6 25. ♖af1?

حرکت 25. ♖d3= بهتر است.

25... ♘h7

اوضاع سفید نا به سامان به نظر می رسد سیاه تهدید 26... ♔h4 و 27... ♘g5 را ایجاد کرده است.

26. ♖d3 ♔h4 27. ♘e2 ♘g5 28. ♖g3



♠?

سیاه برتری محسوسی کسب کرده است. زمان پیوستن رخ های سیاه به حمله فرا رسیده است.

28... b6! 29. a×b ♖ab8?!

این حرکت قدری عجیب به نظر می رسد. حرکت 29... ♖fb8! بسیار قوی تر است زیرا که در این صورت هر دو رخ سیاه می توانند از طریق ستون های باز جناح وزیر نفوذ کنند. سفید فرصت کافی برای ایجاد تهدید بر علیه خانه f7 را از طریق تعویض اسب ها با ♘g1-f3 ندارد. اما به هر حال این بی دقتی سیاه، ارزیابی کلی پوزیسیون را تغییر نمی دهد.

فشار اعمال نموده و با انتقال اسب به خانه d4 این فشار را حفظ کند برای مثال ادامه:

19... ♖g5 20. ♖f3 ♖×e3 21. ♔×e3 ♘d7 22. ♖×d7 ♔×d7 23. ♘b5

و سفید برتری دارد.

18... ♖g5 19. ♘g3

حالا دیگر 19.f4 کم خطر است زیرا که پس از 19... e×f اسب سیاه به موقع به خانه f6 می رسد.

19... ♔g7?!

حرکت دقیق 19... ♖×e3 و سپس 20... ♘f6 می باشد زیرا که حرکت 20.f4 یکبار دیگر قدرت بیشتری می گیرد.

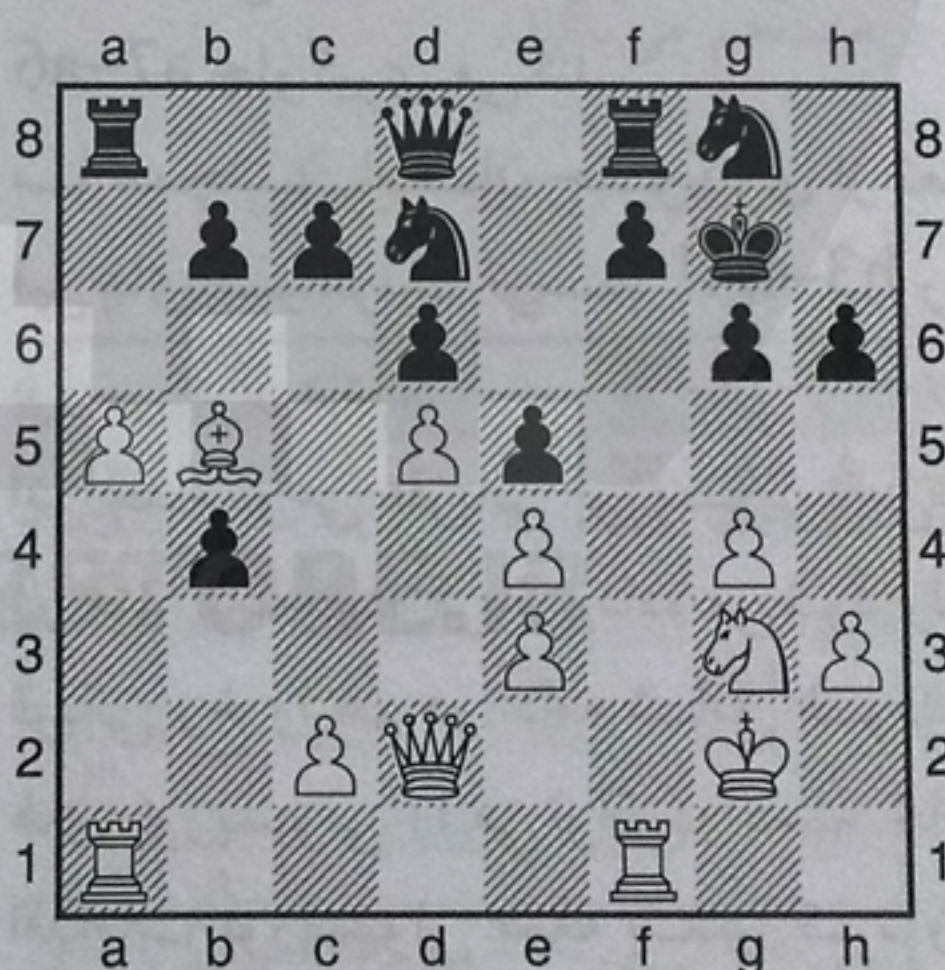
20.b4?

سفید در جناح نادرستی بازی می کند و بی هیچ هدفی در جناح وزیر خود نقطه ضعف ایجاد می کند.

20.a×b 21.a5 ♖×e3 22.f×e

حرکت 22. ♔×e3 جالب به نظر می رسد.

22... ♘d7



♠?

23. ♔×b4?

یک اشتباه پوزیسیونی. اسب سیاه در خانه c5 قوی تر از فیل سفید در خانه b5 است در نتیجه

پیاده هم بحث برانگیز بود. در عوض سیاه به درستی از حرکت f7-f5 اجتناب نموده و دو حرکت ساختار شکن بی نظیر b7-b6 و h6-h5 را اجرا نمود که باعث افزایش برتری اش شد.

تعویض ها:

سیاه در ابتدا مقدمات تعویض فیل سیاه را فراهم نمود و سعی نمود از تعویض فیل سفید حریف در مقابل اسب خود اجتناب کند. اجتناب از این تعویض تا حدودی ریسکی بود چون که به هر حال در نهایت مجبور بود که پیشنهاد تعویض را به حریف بدهد.

حریف او باید این تعویض را قبول می کرد ولی این پیشنهاد را رد نمود و به خاطر همین تصمیم، سرنوشت بدی پیدا کرد.

بعضی از اقدامات پوزیسیونی پیشگیرانه هستند حرکت a2-a4 مثال بارزی از این گونه اقدامات می باشد این پیشروی پیاده از رانده شدن فیل از خانه موثر b5 توسط حرکت a6-a7 جلوگیری می کند.

ما همچنین امکان جلوگیری از تعویض فیل های سیاه رنگ توسط h3-h4! را مورد بررسی قرار دادیم.

این اقدام نوعی «قربانی پوزیسیونی» می باشد که در ابتدا یک پیاده قربانی داده می شود ولی شاید قربانی رخ را هم در ادامه شامل شود. قربانی های پوزیسیونی را می توان در دسته خاصی از اقدامات پوزیسیونی طبقه بندی کرد ولی به طور کلی نوع خاصی از تعویض یا حرکات پیاده ای هستند. هر یک از اقدامات پوزیسیونی می تواند به شیوه های مختلفی اجرا شود، همچنین هر کدام از آنها ریزه کاری های خاص

30. $\text{g1} \times \text{b6}$ 31. $\text{c4} \times \text{a6}$ 32. $\text{f3} \times \text{f3}$ 33. $\text{g3} \times \text{f3}$ h5!

دفاع سفید در هر دو جناح از هم می پاشد.

34. $\text{g} \times \text{h}$ $\text{h5} \times \text{h5}$ 35. $\text{g3} \times \text{a4}$ 36. $\text{c3}?$ با حرکت 36. $\text{b5} \times \text{b5}$ سفید می تواند کمی بیشتر مقاومت کند.

36... $\text{e4} \times \text{e4}!$ 37. $\text{e4} \times \text{e4}?! \text{e2}+$

و سفید به خاطر:

38. $\text{f2} \times \text{f2}$ (38. $\text{g1} \times \text{e4}$) $\text{f2} \times \text{f2}+39.$ $\text{f2} \times \text{f2}$ $\text{e4} \times \text{e4}+$

واگذار کرد.

بگذارید روند بازی را جمع بندی کنیم و یکبار دیگر اقدامات پوزیسیونی را که هر کدام از طرفین بازی انجام دادند یا قصد انجامش را داشتند یادآوری کنیم.

بهبود وضعیت سوارها، مانورها و باز آرای سوارها:

این اقدامات با بازآرایی سوارهای سیاه به منظور تعویض فیل های سیاه شروع شد. او سپس یک بازآرایی دیگر سوارها را طی حرکات ۲۴ تا ۲۷ انجام داد که نتیجه آن افزایش شدید فشار بر جناح شاه بود. مانور c3-e2-g3 سفید چندان موفقیت آمیز نبود. دوبر کردن سوارهای سنگین سفید در ستون f هم تاثیر چندانی نداشت. سیاه در اشغال ستون b توسط رخ بهترین انتخاب را انجام نداد.

حرکتهای پیاده ای، ایجاد ساختار پیاده ای برتر:

حرکت 17. a4! خوب بود ولی این حرف در مورد حرکت پیاده ای بعدی سفید (b4) صادق نیست! او به جای پیشروی f2-f4 حرکت b2-b4 را اجرا کرد که بدون شک نامطلوب بود باز پس گیری در خانه e3 توسط

بعضی وقت‌ها حتی در مرحله آخر بازی می‌توان حملات ماتی ترتیب داد. رخ آسیب‌ناپذیر است.

32... ♖xf7 33. ♘g6+ h×g 34. ♖h4#

شاخه:

32... ♕e7 33. ♖exe7 ♘xe7 34. ♖xe7

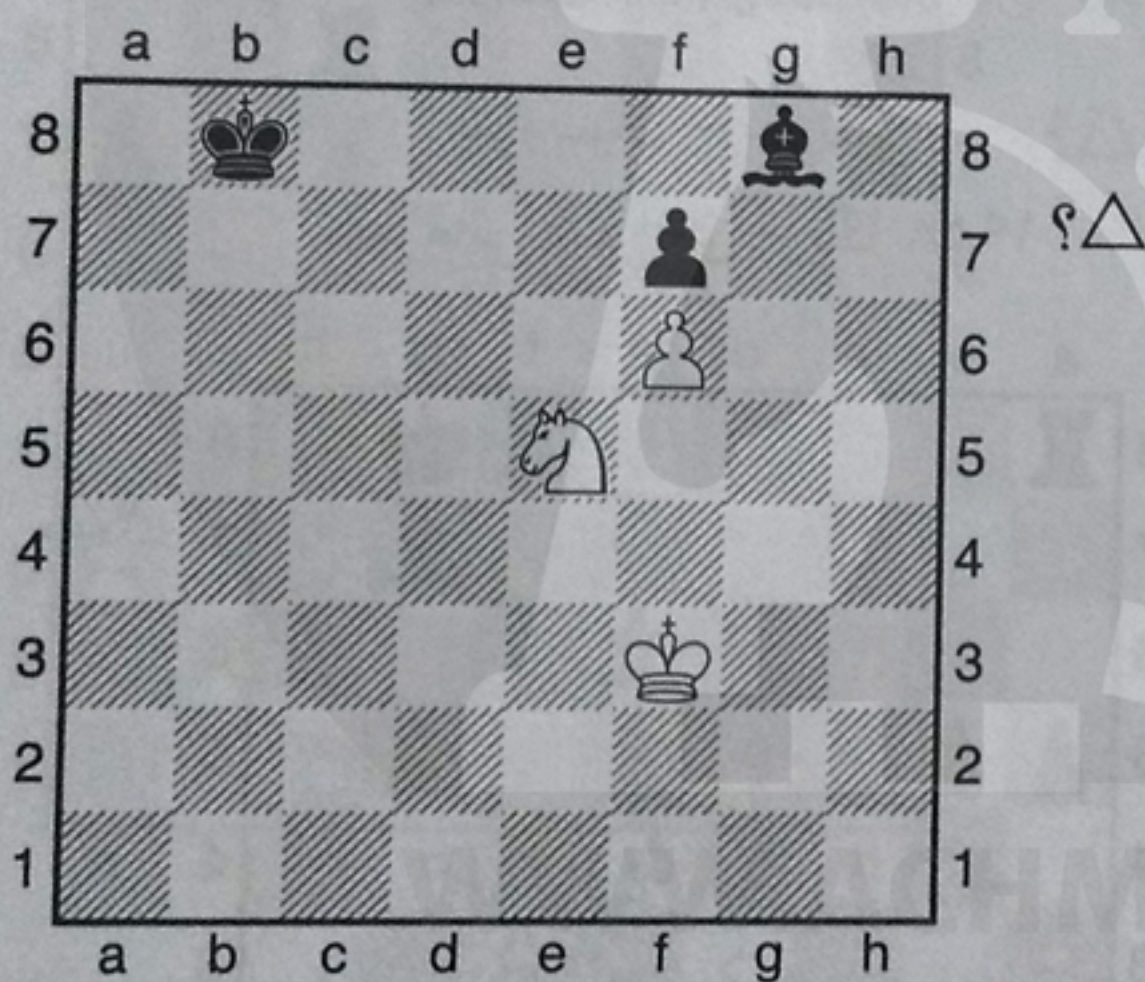
هم هیچ امیدی برای سیاه ندارد پس بازی این چنین ادامه پیدا کرد:

32... ♕xf4 33. ♕xg7+ ♖xg7 34. ♖xf8+

و سیاه واگذار نمود.

حل کردن مسائل «مطالعات شطرنجی» معمولاً بر اساس پیدا کردن حرکات غیر منتظره و محاسبه دقیق شاخه‌ها صورت می‌پذیرد به عبارت دیگر «مطالعات شطرنجی» به نوعی کار با تاکتیک می‌باشد.

کوزلوسکی



1. ♘d7+ ♔c7 2. ♘f8!

تنها راه گیر انداختن فیل در خانه g8.

اسب سفید هم گیر افتاده است اما این موضوع هیچ مشکلی برای سفید ایجاد نمی‌کند.

2... ♔d8

اگر 2... ♔d6 3. ♔g4 ♔d5 4. ♔h5!

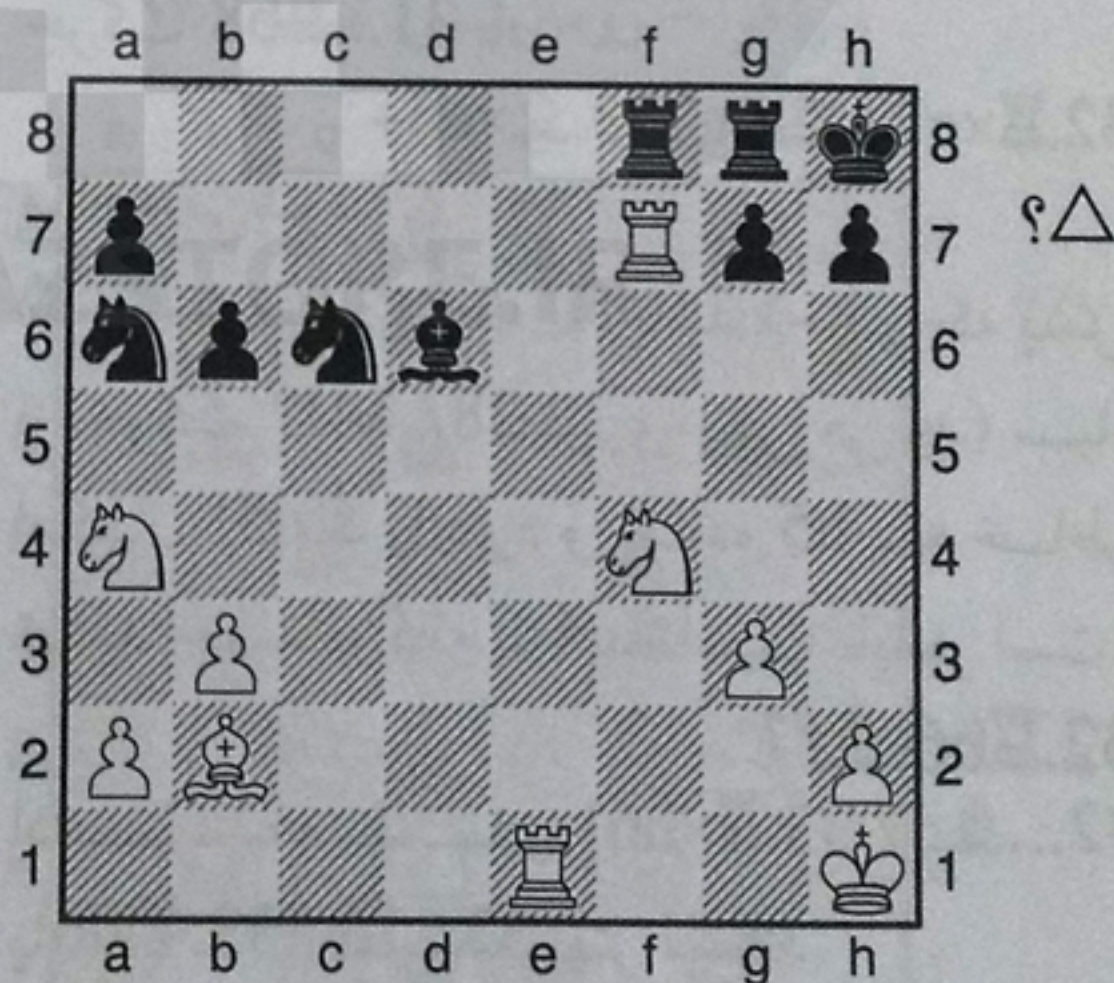
(خانه g5 مین گذاری شده است!!)

خود را دارد پس هر کدام توجه ویژه خاص خود را می‌طلبد. ما سعی می‌کنیم توجه خود را معطوف اولین نوع این اقدامات که آن را بازی با سوارها می‌نامیم، بکنیم.

اما اگر هنگام بررسی بازی‌ها به لحظات آموزنده‌ای برسیم که با انواع دیگر اقدامات پوزیسیونی یا مسائل تاکتیکی ارتباط پیدا می‌کند به توضیح و تفصیل آنها نیز خواهیم پرداخت.

حتی تصمیماتی که به ظاهر فقط بر اساس ملاحظات پوزیسیونی اتخاذ می‌شوند شامل مسائل تاکتیکی هم هستند پس کاملاً لازم و ضروری است که امکانات خود را ببینیم و با محاسبه شاخه‌های کوتاه بتوانیم واکنش‌های حریف را پیش بینی نماییم. در بسیاری از موارد، استراتژی و تاکتیک با هم در آمیخته‌اند و یا این تاکتیک است که حرف اول را می‌زند. در نهایت باید بگوییم که هدف نهایی از مانور سوارها بدست آوردن امکانات تاکتیکی ملموس و منسجم می‌باشد.

فورمن - ویتکوسکی



32. ♖e4 +—

ایده سفید بسیار ساده است او می خواهد با انتقال فیل به خانه c3 و رخ به خانه e1 پوزیسیون خود را تقویت نموده و تهدید مانور 2e4-g3-h5 را ایجاد کند که برای سیاه بسیار نامطلوب است.

در بازی واقعی قهرمان آینده جهان به موفقیت کامل دست یافت. این موفقیت تا حدودی به خاطر مقاومت ضعیف حریفش بود که دست به اقدامات پراکنده، غیر منسجم و غیر فعال زد.

28...♞fd8?

حرکت 28...a4 منطقی تر است زیرا که رخ را از دفاع پیاده a5 آزاد کرده، آماده می شود تا حرکت 29.♞c3 را با 29...♞ac8 پاسخ دهد. (توجه کنید که با این ترتیب حرکات، سیاه این طرح دفاعی را بدون اتلاف وقت انجام می دهد) ولی حرکت 28...g4! بسیار نیرومند است زیرا که موقعیت اسب e4 را متزلزل نموده و بر فعالیت سوارهای خودی می افزاید. بعد از:

29.f×g ♞×f1+ 30.♞×f1 ♞×g4

سفید برتری جزئی دارد.

29.♞c3 a4 30.♞e1 ♞ac8 31.♞b7! ♞d5

حرکت 31...♞b8 با:

32.♞×g7+ ♞×g7 33.♞×e5+

مواجه می شود.

اگر رخ سفید در خانه f1 باشد (حالتی که پس از حرکت 28...a4! فوری پیش می آید) سیاه امکان 28...♞d5! را دارد و پیاده b5 به خاطر تهدید حمله دوگانه با 28...♞c4 آسیب ناپذیر است.

32.♞b6 ♞f7

ادامه... 32...♞d7 33.♞×h6! یا 32...♞e8 33.♞d6 بهتر نیستند.

33.♞d6 ♞d8 34.♞f5 ♞h7 35.♞b7 ♞8d7 36.♞×d7 ♞×d7 37.♞×g7

4...♞e5 5.♞g5 ♞e4 6.♞h6+-

و سفید می برد. ادامه:

2...♞c8 3.♞f4 ♞d8 4.♞g5 ♞e8 5.♞h5!+-

هم برای سفید برنده است.

3.♞f4 ♞e8 4.♞g5 ♞×f8 5.♞h6

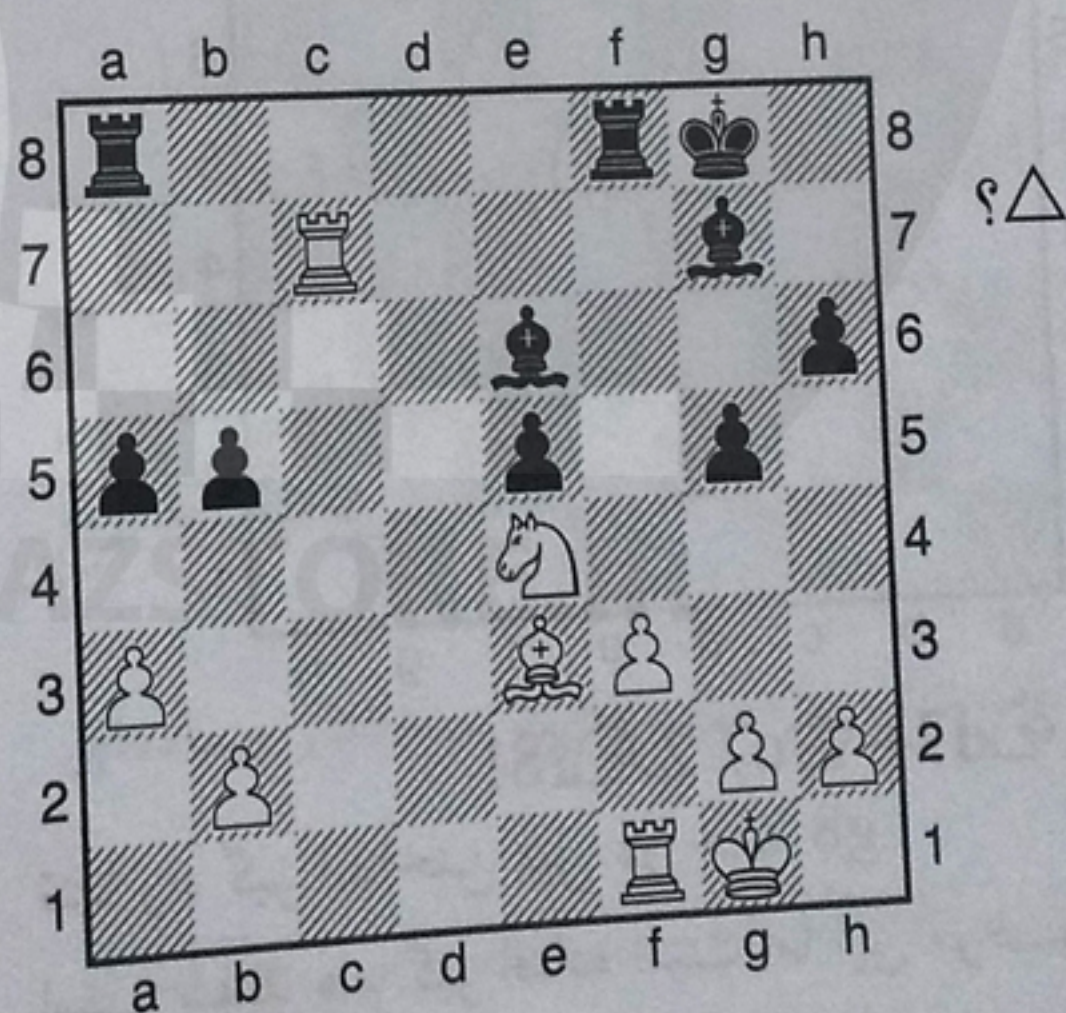
و سیاه به خاطر زوگروانگ ابتدا فیل و سپس پیاده خود را از دست می دهد.

هنر مانور دادن معمولاً ارتباط تنگاتنگی با بازی علیه سوار بد حریف دارد مثال بالا نمونه بارزی از این موضوع (تم) می باشد. این تم به دفعات در این کتاب دیده خواهد شد.

اگر بخواهم تعریف کلی از اینکه چگونه می توانیم بهترین حرکات پوزیسیونی را پیدا کنیم، بدهم باید بگویم که باید دنبال فرصت هایی برای فعال کردن سوارهای خودی و در عین حال محدود کردن سوارهای دشمن، باشیم.

فروشگاه پتروسیان - سوئیتین

قهرمانی شوروی-ریگا ۱۹۵۸



28.♞d2!

تیگران پتروسیان: این حرکت، رخ a8 را به خاطر دفاع از پیاده a5 زمین گیر می کند.

پوزیسیون سیاه بهتر است. به نظر می‌رسد طرح انتقال اسب سفید به خانه b5 بهترین راه کسب تساوی می‌باشد.

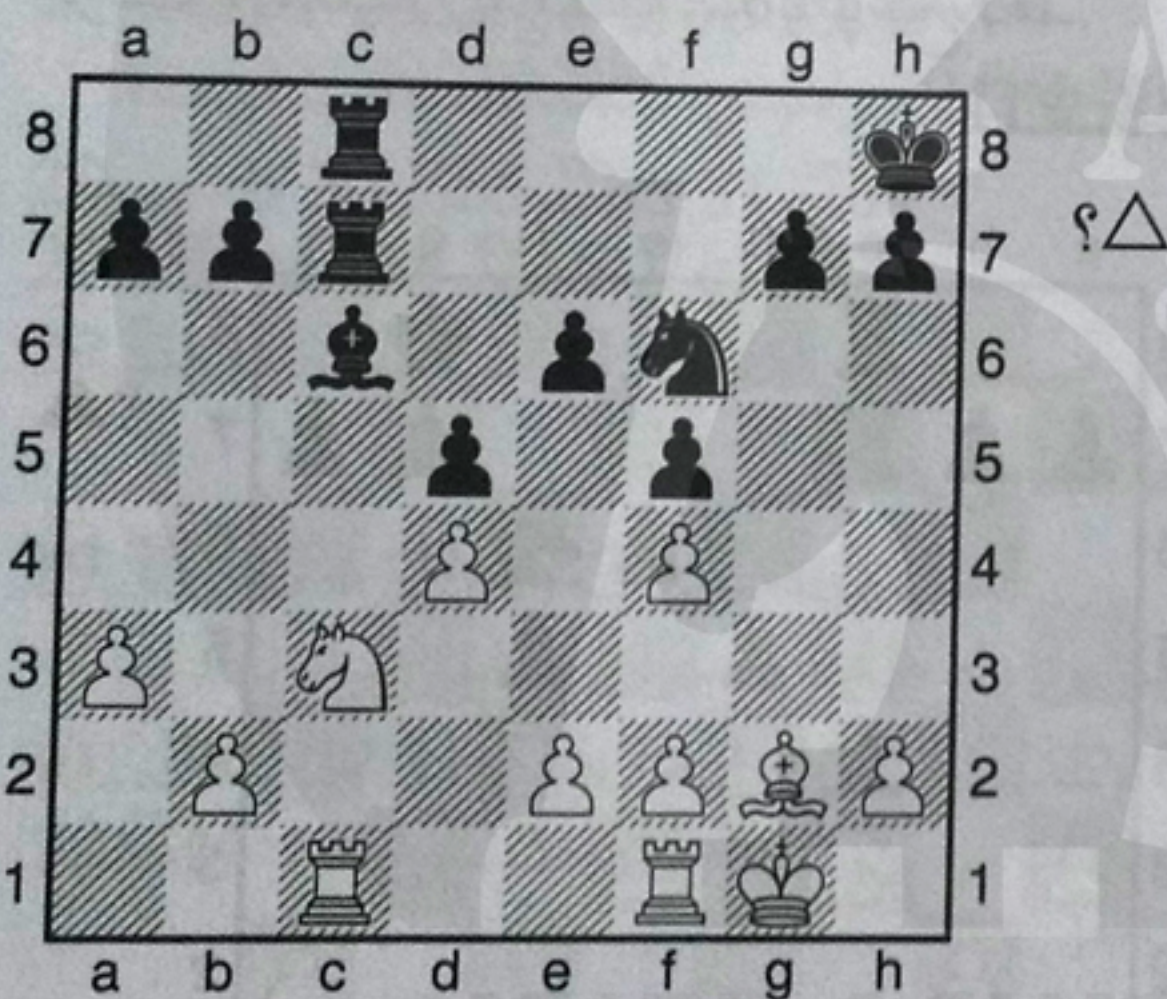
28. ♖b1! ♙f6 29. ♖a3 ♘e5 30. ♙e2 ♜a8 31. ♖b5 ♚d7 32. f4 ♘f7 33. ♙f1 ♙a6 34. ♜a2 ♚c8 35. ♚a1 ♙b7 36. ♜xa8

مساوی.

رخ‌ها

معمولاً هدف رخ‌ها اشغال ستون‌های باز می‌باشد و همانطور که نیمزویچ اشاره می‌کند هدف نهایی رخ‌ها از اشغال ستون‌های باز نفوذ به پوزیسیون حریف از طریق عرض هفتم یا هشتم می‌باشد.

کرس - بوتونیک، مسکو ۱۹۴۷



سفید باید با حرکت 25. ♖a2! مبارزه برای اشغال ستون c را سریعاً آغاز کند حالا اگر سیاه حرکت 25. ♙b5 را انجام دهد سفید با 26. ♜xc7 ♜xc7 27. ♜c1! می‌تواند موازنه را حفظ کند.

25. e3? ♙b5! 26. ♜fe1 ♚g8

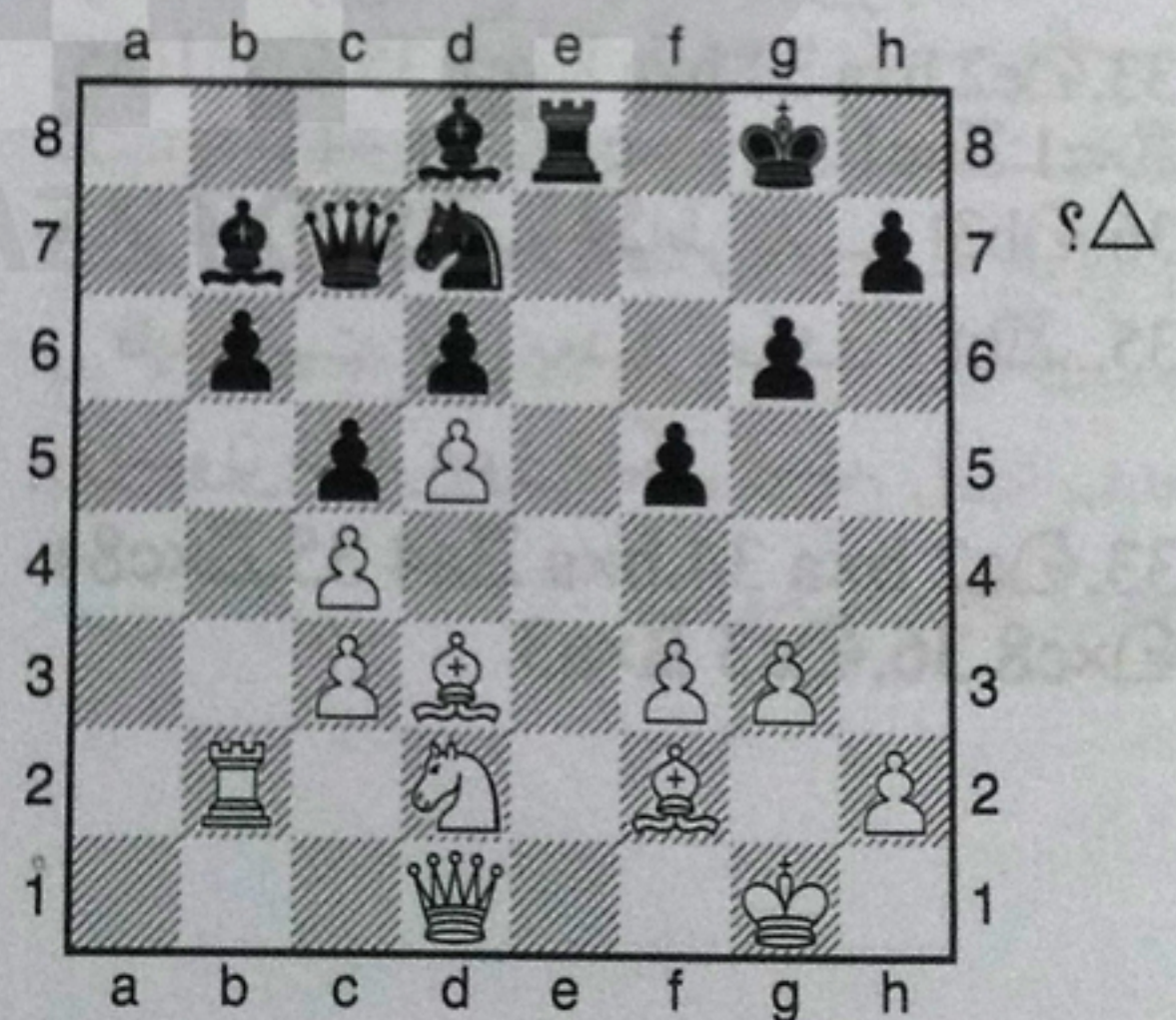
♚xg7 38. ♜xe5 ♚g6 39. ♜xb5

سفید دو پیاده جلو است. او برتری کمی خود را با اعتماد به نفس کامل به برد تبدیل نمود. هر سوار مشخصات و صفات خاص خود را دارد. بنابراین هر سواری تکنیک مانور خاص خود و روش ارزیابی خاص خود را می‌طلبد. شما طی حل تمرین‌ها با این ویژگی‌ها آشنا خواهید شد ولی به هر حال ایده‌های کلی را به اختصار توضیح می‌دهم.

اسب‌ها:

بهترین جایگیری اسب زمانی است که در نزدیکی اردوگاه دشمن مستقر شده باشد و پیاده‌های دشمن نتوانند به آن حمله کنند. این خانه‌ها را پایگاه می‌نامیم (آرون نیمزویچ هم در کتاب خود به نام "سیستم من" این خانه‌ها را پایگاه می‌نامد) انتقال اسب‌ها به «پایگاه» هم هنگام حمله و هم زمانی که از یک پوزیسیون بدتر دفاع می‌کنیم کاملاً معنی‌دار و منطقی است. پایگاه‌های مرکزی معمولاً ارزشمندتر هستند اما بعضی وقت‌ها لازم است جناح‌ها را هم مورد توجه قرار دهیم.

فاراگو - رومانیشین، کیف ۱۹۷۸



پیشنهادی 29...f6 (بوتونیک) به سفید این

امکان را می دهد که با ادامه:
30.exf exf 31.Ke5 g6 32.Kxc4 Kxc4
33.Kd1

با موفقیت دفاع کند. بنابراین لازم است که سیاه
این گونه ادامه دهد:

29...Kxf1 30.Kxf1
(ادامه 30.Kxf1 dxe 31.fxe Kd6
است.)

30...fxe 31.fxe Kf7

با حفظ برتری.

29.Kxc4 Kxc4 30.Kf2 Kd6 31.Ke2

به نظر آرتور یوسوف ادامه:

31.Kd2 Kc2 32.b3

سرسختانه تر است ولی کاملاً مشخص است که
پوزیسیون سفید بسیار نامطلوب است.

31...b5! 32.Kd3 b4

درست به موقع از حرکت 33.b3 جلوگیری
می شود. حالا از دست دادن یک پیاده برای
سفید گریز ناپذیر است برای مثال:

33.axb Kxb4 34.Kb1 Kcb8 35.Kc2
(بوتونیک) Kc4

سرسختانه ترین دفاع شاید ادامه زیر باشد:

33.Kd2 bxa 34.bxa Kxc1 35.Kxc1 (35.
Kxc1 Kxc1 36.Kxc1 Kc4 -+)

حالا 35...Kc4 به خاطر پاسخ 36.Kb3!
بی فایده است. ولی بعد از حرکت 35...Kb8!

پوزیسیون سفید هنوز مشکل است.

33.Ka2 bxa 34.bxa Ka4 35.Kxc8+
Kxc8 36.Kc3 Kxa3

سیاه حالا فرصت کافی دارد تا با انتقال شاه به
مرکز، پوزیسیون خود را ارتقا دهد. در جواب

حرکت 27.Kf1 بوتونیک ادامه:

27...Kxf1 28.Kxf1 Ke4 29.Ka2 Kc2+
را ارائه می کند (رخ سیاه از طریق ستون باز

تهاجم در عرض دوم را آغاز می کند) اما در
پاسخ به حرکت 27.Ka2 حرکت 27...Kc2

که توسط بوتونیک پیشنهاد شده است به خاطر
28.Kc3! بی سرانجام است زیرا که

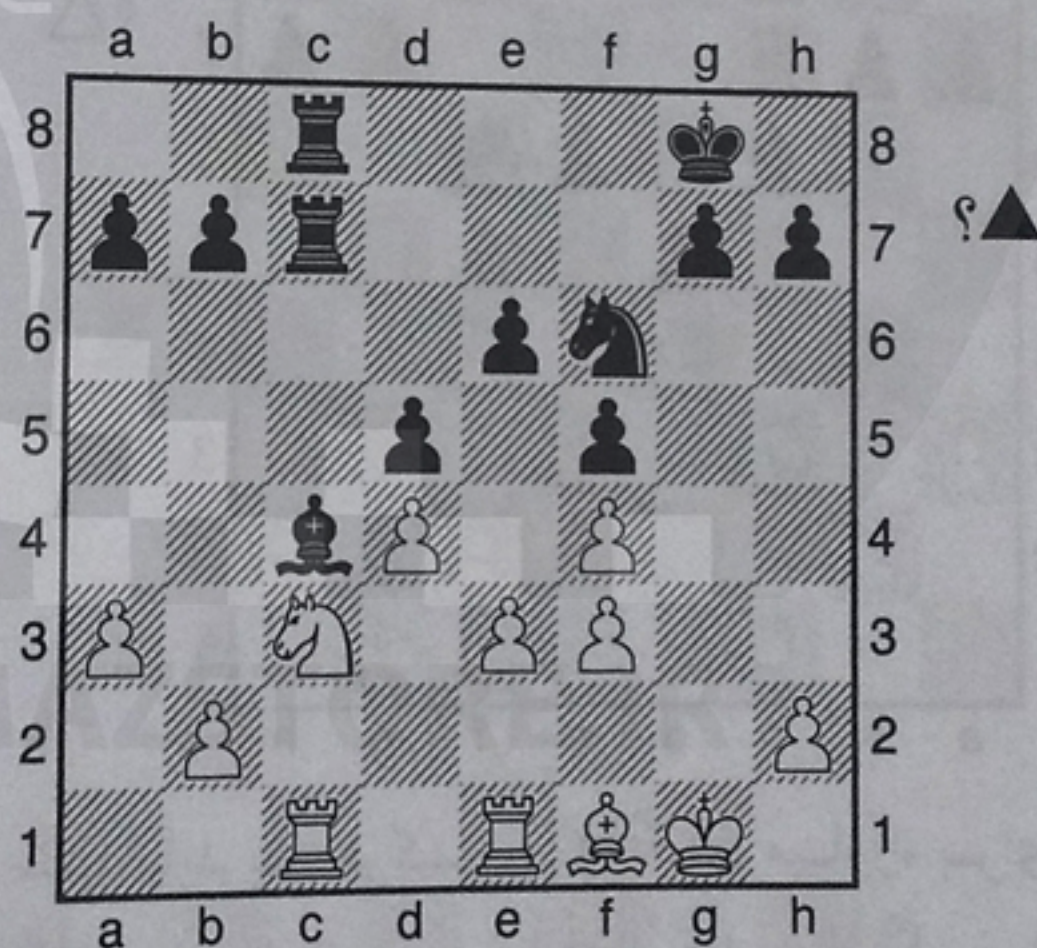
28...Kxb2? 29.Kxd5!
می باشد ولی سیاه امکان حرکت 27...Kc4!

در اختیار دارد.

27.f3 Kc4

بوتونیک: سیاه هیچ عجله ای برای بهبود
وضعیت اسب خود ندارد زیرا که می خواهد
حرکت 28.e4 را با 28...Kh5 پاسخ دهد.

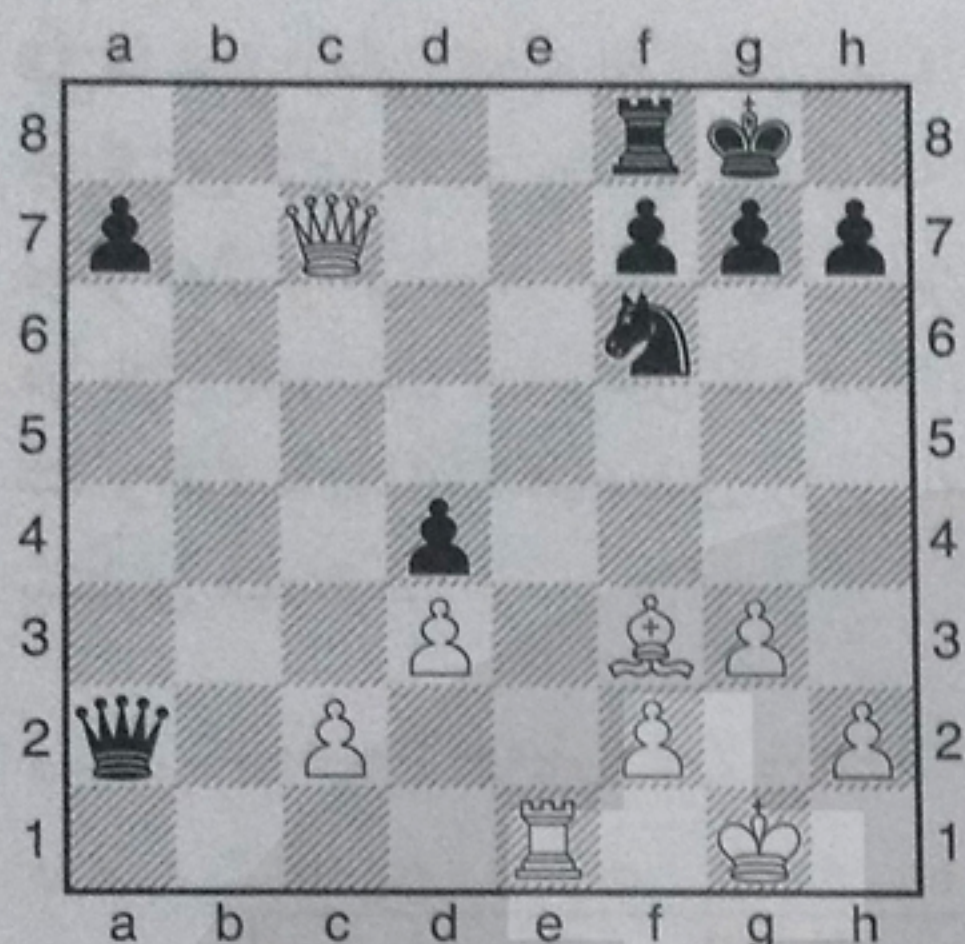
28.Kf1



28...Ke8!

این اسب به خانه f6 تعلق ندارد پس به خانه
d6 منتقل می شود تا از طریق این خانه، در
زمان مناسب خانه c4 را اشغال کند. ولی امکان
حرکت 29.e4 را به سفید می دهد. حرکت

لارسن - سوئتین، کپنهاگ ۱۹۶۵



27. ♖e5!

هدف انتقال رخ به خانه می باشد. از دست دادن پیاده برای سیاه گریز ناپذیر است. برای مثال:

27... ♙b1 28. ♔g2 ♙b6 29. ♙×b6
(29. ♙c4!?) و سپس 30. ♖c5 جالب است).

29... a×b 30. ♖b5 ♖b8 31. ♖b4

27.. ♙a6 28. ♖a5 ♖c8

(در صورت 28... ♙b6 سفید 29. ♖×a7 جواب می دهد).

29. ♙×f7+ ♔×f7 30. ♖×a6 ♖c7

بهترین راه مقابله با بازی متقابل سیاه بعد از:
30... ♖×c2! 31. ♖×a7+ ♔e6 (31... ♔g6
32. ♖a4 +-) 32. ♖×g7 ♖d2

ادامه:

33. g4 ♖×d3 34. ♔g2

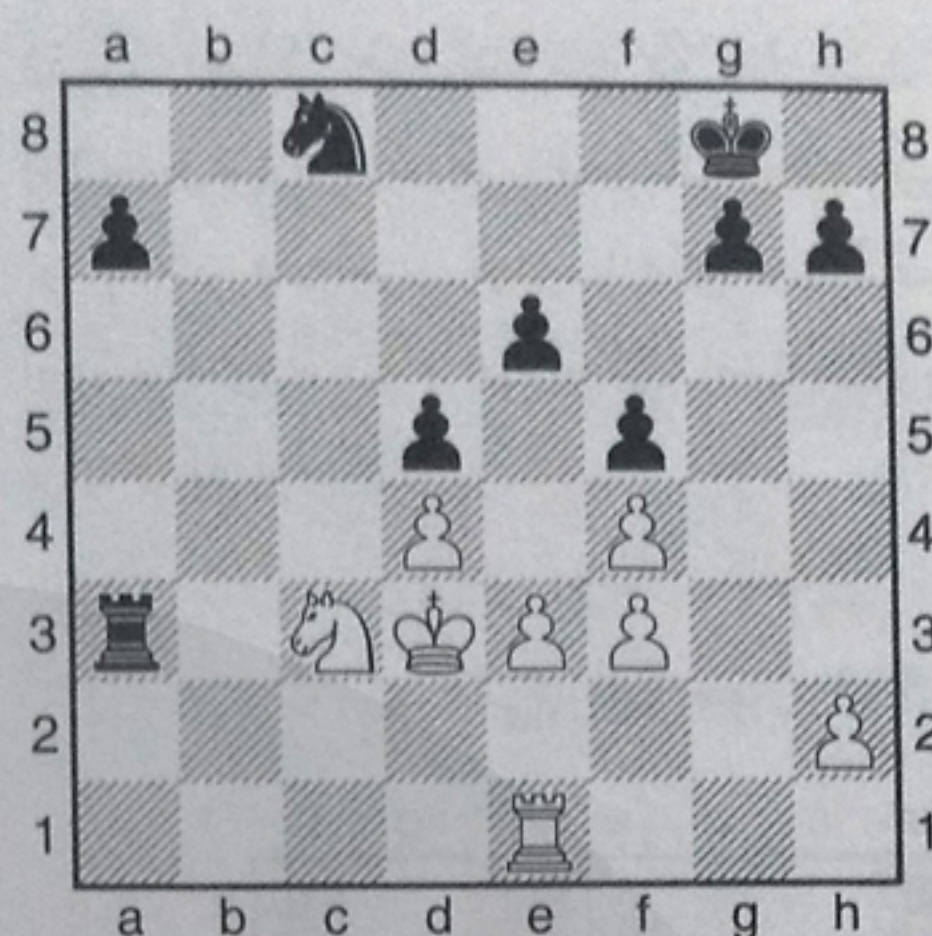
می باشد زیرا که ادامه پیشنهادی لارسن:

33. ♔g4+ ♔×g4 34. ♖×g4 ♖×d3 35. ♔f1
♔d5 36. ♖h4

بعد از حرکت 36... ♖a3 به تساوی می انجامد.

31. ♔f1 ♔d7 32. ♖a2 ♔b6 33. ♔e4
g6 34. ♔e1 ♔f6 35. ♔d2 g5 36. ♖a5
♖f7 37. f3 h6 38. ♖c5

و سفید بازی را برد.



استراتژی سیاه کاملاً پیروز شده است حالا کرس باید حرکت 37.e4 را با امید ادامه 37... ♔d6 38.exd ♔b5 (که باتونیک به عنوان ردیه حرکت 37.e4 به آن اشاره کرد، بازی می کرد) حالا پس از:

39. ♔c4! ♖×c3+ (39... ♔×c3? 40.dxe ♔f8 41. ♔b4 +-) 40. ♔×b5 exd 41. ♖e5

پوزیسیون احتمالاً مساوی است. ولی بعد از:

37... f×e+ 38.f×e ♔e7

سیاه برتری قابل ملاحظه ای دارد.

37. ♔c2 ♔d6 38. ♖b1 ♔f7 39. ♖b4
♖a1

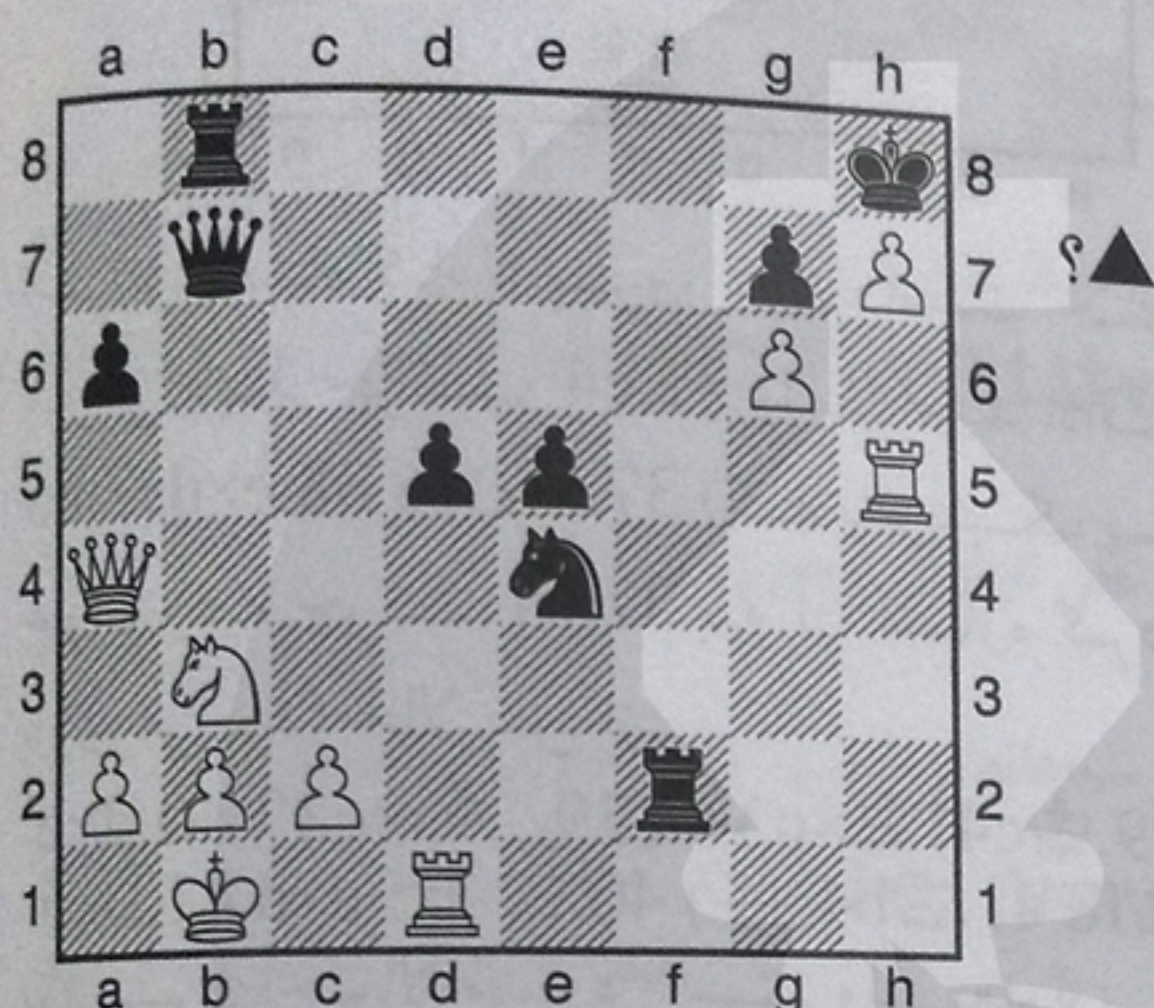
و سیاه بالاخره بازی را برد.

در میان تکنیک های مختلفی که در رابطه با اشغال ستون و به کارگیری آن وجود دارد حرکت محدود رخ در ستون (که توسط نیمزویچ هم به آن اشاره شده است) حائز اهمیت است. این نوع مانور رخ معمولاً با هدف انتقال رخ به جناح مخالف یا به ستون مجاور انجام می شود.

وزیر، آنهایی هستند که دو یا چند تهدید پوزیسیونی یا تاکتیکی همزمان ایجاد می کنند. پیدا کردن این تهدیدهای چندگانه هنر ارزشمندی است و می تواند امتیازهای مهمی برایتان به ارمغان آورد.

خی یون - گالیموا

قهرمانی زنان جهان ۱۹۹۹



در بازی عملی ادامه:

30... ♖c7? 31. ♜c1 ♜g2 32. ♙xa6 ♜f6 33. ♜h3±

بازی شد و سفید بعد از یک بازی طولانی به پیروزی رسید. در این پوزیسیون سیاه می تواند با انتقال اسب به c4 برتری خود را حفظ کند ولی بعد از ادامه:

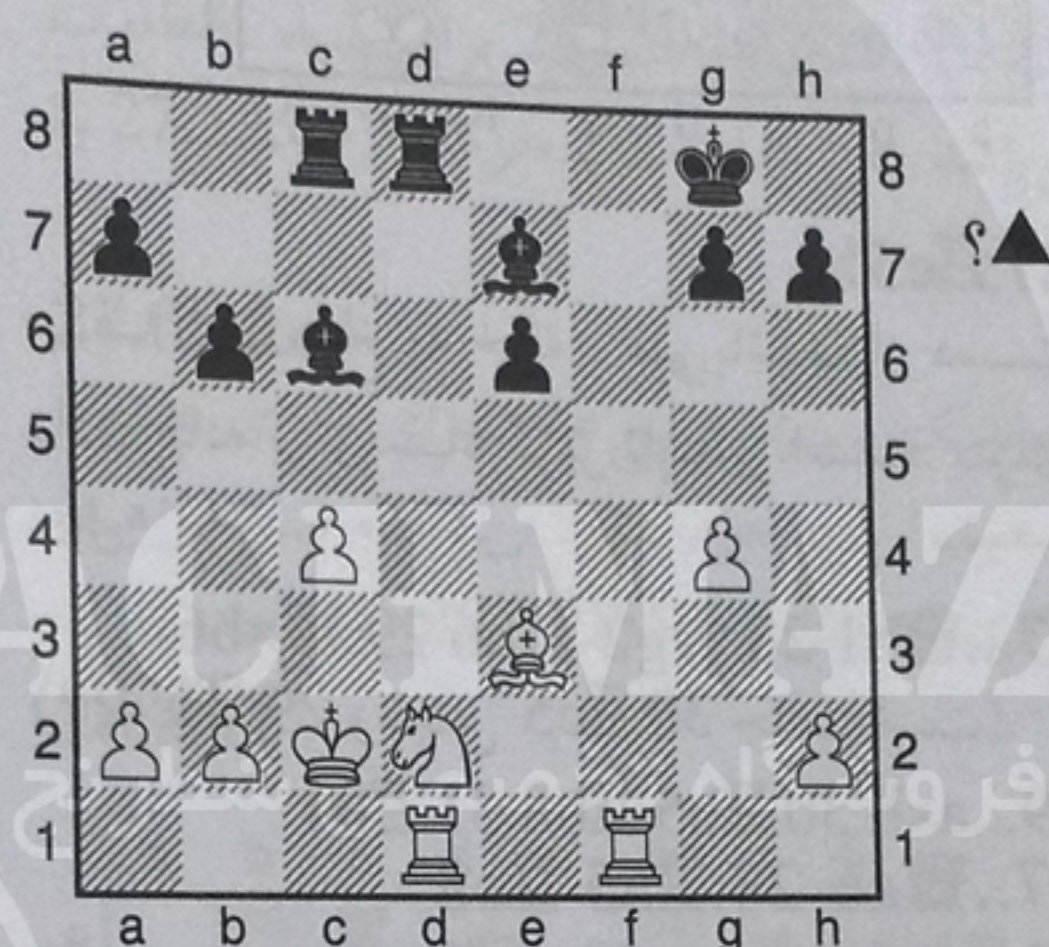
30... ♜d2 31. ♙a1 ♜c4 32. ♜c1

پوزیسیون هنوز پیچیده است. سیاه می تواند نتیجه بازی را با حرکت 30... ♜c8!! در جا رقم بزند زیرا که پس از 31. ♜c1 ♙g4 وزیر سیاه نه تنها به رخ سیاه حمله کرده است (پیاده g6 هم زیر ضرب است که تا حدودی نامربوط به نظر می رسد) بلکه تهدید 32... ♜c3+ و گرفتن وزیر حریف را ایجاد کرده است. یک مانور هندسی زیبا!

فیل ها:

فیل ها حتی زمانی که به نظر می رسد خوب جایگیری کرده باشند بعد از انتقال به قطری دیگر فعال تر می شوند. یک مثال از این مانور در بازی پتروسیان - سوئتین که قبلاً بررسی شد وجود دارد. اما مثال بعدی ارزش آموزشی بیشتری هم دارد.

کلیمف - فومینی، سن پترزبورگ ۲۰۰۲



26... ♙e8!

انتقال فیل به قطر b1-h7 پیشرفت قاطعی در پوزیسیون سیاه بوجود می آورد.

27. b3 ♙g6+ 28. ♙b2 ♙f6+ 29. ♙a3 ♜d3 30. ♜de1 ♜c3 31. c5 bxc 32. ♜f4 ♜c2 33. ♜c4 ♙c3

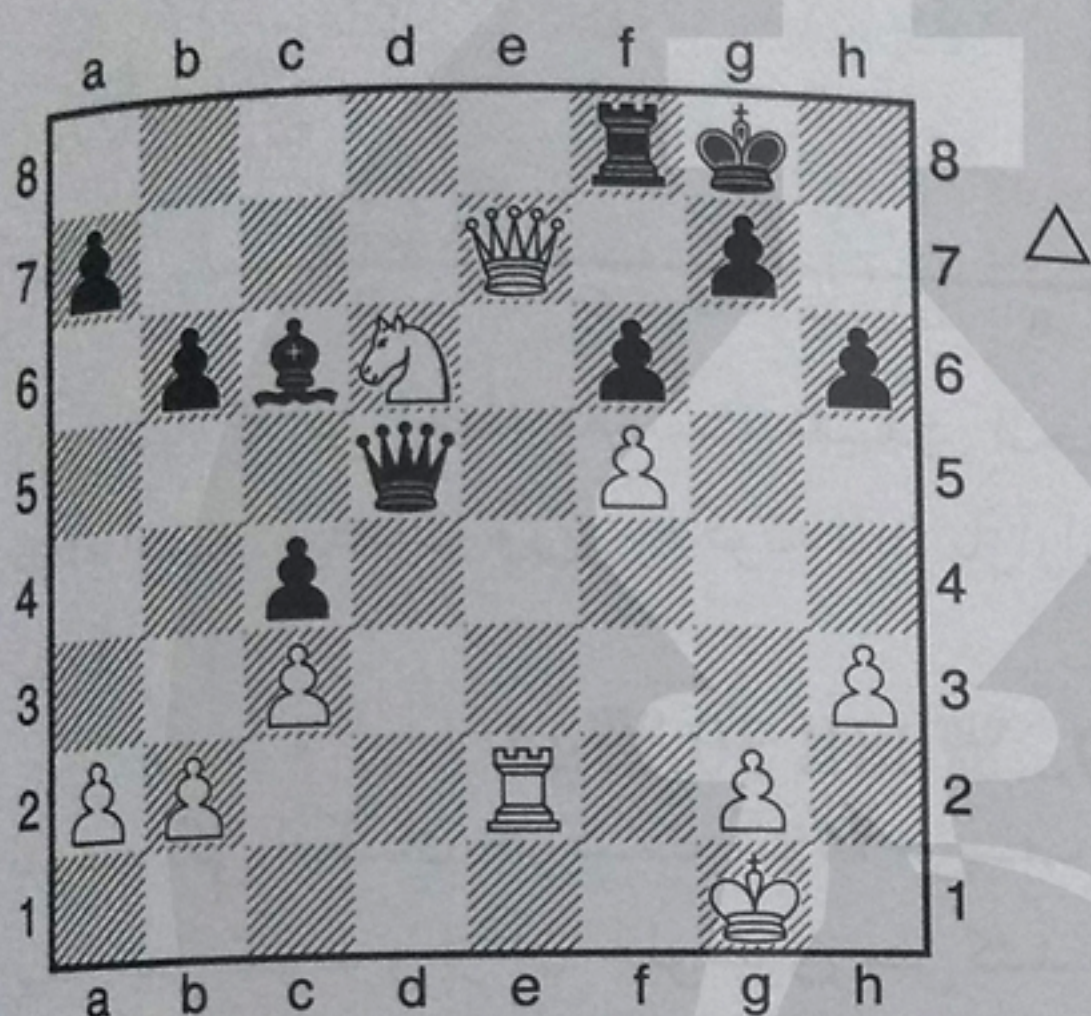
و سفید واگذار کرد.

وزیر:

بیشترین تحرک را در میان مهره های شطرنج دارد و در یک آن از یک گوشه صفحه به گوشه دیگر منتقل می شود. از آنجائیکه معمولاً به خانه های بسیار زیادی دسترسی دارد به سادگی نمی توانیم تشخیص دهیم که آن را در کدام خانه قرار دهیم. معمولاً بهترین حرکات

خود دستور پیشروی جهت انجام وظیفه‌ای خاص می‌دهد. مواردی که شاه شجاعانه به سوی اردوگاه حریف پیشروی می‌کند تا تهدیدات ماتی علیه شاه حریف ایجاد کند واقعاً تحسین برانگیز هستند. قدیمی‌ترین مثالی که از این نوع پیشروی به خاطر می‌آورم به اوایل قرن بیستم بر می‌گردد.

تیخمان - آلیئر، گلاسکو ۱۹۰۲



28. ♖h2 b5 29. ♔g3?!

شاه قصد پیشروی به خانه h4 را دارد که دو تهدید ♖h5-g6 و ♖e3 را به دنبال خواهد داشت. متأسفانه در شطرنج مواردی پیش می‌آید که حتی ایده‌های ناب خلاقانه و زیبا هم در مقابل محاسبات خشک و تحلیل دقیق کم می‌آورند. سیاه می‌تواند طرح حریف را با حرکت فعال 29... ♔d1! خنثی کند. برای مثال بازی بعد از ادامه:

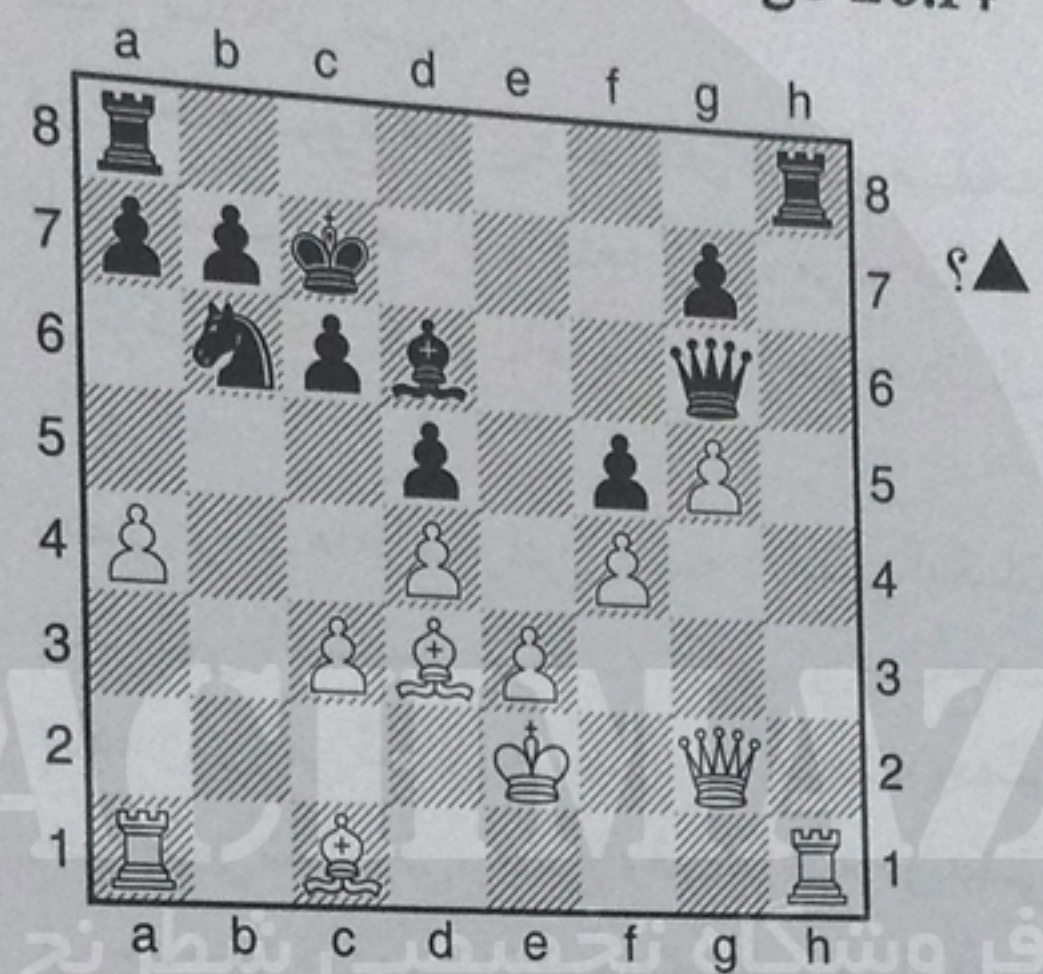
30. ♔h4 ♔h7!? 31. ♖e3 ♖g8 32. ♖g3 ♔d2

مساوی است.
ولی ادامه:

29. ♔e6+! ♔xe6 (29... ♔h7 30. ♔xd5 ♔xd5 31. ♖xb5) 30. fxe ♖d8 31. ♖d2

یوسوپوف تصمیم عاقلانه‌ای می‌گیرد و شاه خود را از منطقه خطر خارج می‌کند.
19... ♔f7! 20. a4 ♔e8 21. ♔d3 ♔d8 حرکت 21... ♖h8 جالب به نظر می‌رسد.

22. h5 ♖h8 23. ♔g2 ♔c7 23. h6!? جالب به نظر می‌رسد.
24. h×g ♔e6 25. ♔e2 ♔×g6 26. f4



پوزیسیون سیاه بهتر است. یوسوپوف تصمیم می‌گیرد کنترل ستون h را بدست گیرد او می‌توانست این کار را با حرکت غیر جاه طلبانه 26... ♖h7!? انجام دهد ولی تصمیم می‌گیرد ادامه تند و تیزی را که شامل قربانی تفاوت هم می‌شود پیش بگیرد.

26... ♖h5!? 27. ♔xf5 ♔xf5 28. ♖×h5 ♔c2+ 29. ♔f3 ♔xc3 30. ♔b2 ♔d3 شانس‌های طرفین در این وضعیت برابر به نظر می‌رسد. در ادامه بازی که عاری از اشتباه هم نبود سیاه به پیروزی رسید.

طبق نظر اولین قهرمان جهان ویلهلم اشتاینیتز شاه مهره قدرتمندی است و می‌تواند به خوبی از خود دفاع کند. در حقیقت مواردی وجود دارد که بازیکنی در مرحله وسط بازی به شاه

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب‌های شطرنج

