

تئوری مدرن شروع بازی در شطرنج

آلکسی سوئتین



ترجمهٔ علی بهروزی

تئوری مدرن

شروع بازی در شطرنج

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

نوشته: آلکسی سوئتین

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه: علی بهروزی

شابک: X-۱۴-۵۵۲۹-۹۶۴

ISBN: 964-5529-14-X

فروشگاه تخصصی شطرنج

تئوری مدرن شروع بازی در شطرنج

سوئتین، آلکسی

ترجمه علی بهروزی

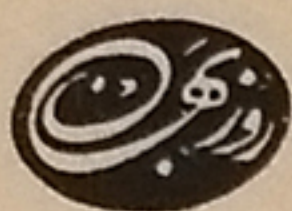
WWW.ACHMAZSTORE.IR

چاپ اول: ۱۳۷۶

تیراژ: ۵۰۰۰ نسخه

چاپ: چاپخانه نوبهار - تهران.

حق چاپ محفوظ است.



بها: ۶۵۰۰ ریال

تهران، خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران - شماره ۱۳۴۲ - تلفن: ۶۴۰۸۶۶۷

معرفی نامه

یکی از عوامل بنیادی پیروزیهای چشمگیر بازیکنان شوروی در مسابقات جهانی همانا توانایی آنها است در به دست گرفتن ابتکار عمل و غافلگیر کردن حریفان خود در همان مراحل آغازین بازی. مؤلف این کتاب یکی از استادان بزرگ برجسته شوروی، و یار و مددکار تیگران پتروسیان در صعود او به مقام قهرمانی جهان بوده است. در این کتاب او ایده‌های اساسی گشایشی را بدان گونه که در بازی‌های اساتید بزرگ روس به کار رفته‌اند به طور مفصل تشریح می‌کند. دستمایه‌ها و مضامینی چون جنگ بر سر مرکز، قربانی پیاده برای به دست گرفتن ابتکار عمل، و حمله در جناح‌های مخالف تقریباً در همه گشایش‌ها، و با قطع نظر از سطح شطرنجی و یا قدرت بازیکنان، رخ می‌دهند. این کتاب نه تنها به شما می‌آموزد که چگونه این نوع وضعیت‌ها را اداره کنید، بلکه در عین حال این روند مهم را نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید یک برتری گشایشی را تبدیل به یک برتری برنده در مرحله وسط بازی بنمایید.

کتاب حاضر از دو طریق سطح بازی خواننده خود را ارتقاء و بهبود خواهد بخشید. اولاً، طرز اداره گشایش‌هایی را که خواننده نقداً با آنها آشنا است بهبود می‌بخشد؛ سوئتین به او نشان می‌دهد که در این گشایش‌ها به دنبال چه نوع برتری‌هایی می‌تواند باشد، و چگونه طرح‌های عملیاتی گشایشی را تا وسط بازی و حتی آخر بازی پیش ببرد. ثانیاً، اگر خواننده این کتاب با گشایش تازه روبرو شود و یا حریفش او را با حرکتی غیر منتظره غافلگیر کند، می‌تواند ارزش این گشایش یا حرکت را از نظر علمی مورد ارزیابی قرار دهد و با استفاده از روش‌های مطرح شده در این کتاب به مقابله پیروزمندانه با آن پردازد.

لئونارد باردن

فروشگاه تخصصی شطرنج

پیشگفتار

در طول تاریخ شطرنج مسئله تحلیل مرحله گشایشی بازی همواره در مرکز توجه نظریه پردازان بوده است. امروزه نیز نظریه گشایشی به طور مبسوط و عمیق مورد مطالعه قرار می‌گیرد.

در اثنای قرن حاضر گام‌های بلندی در این زمینه برداشته شده است، و این امر به ویژه مدیون تلاش بازیکنان روسی و شوروی است، که فن مطالعه گشایش‌ها را به سطح بی‌سابقه‌ای ارتقاء داده‌اند. اساتید بزرگ روس مانند پتروف، چیگورین، شیفرز، روبینشتاین، نیمروویچ، آلخین، لونیفیش، رمانفسکی، و دیگران همگی نظریه پردازان برجسته‌ای بوده‌اند که تأثیری شگرف بر نظریات خلاقانه بازیکنان شوروی داشته‌اند. پیدایش مکتب شطرنج شوروی نیروی محرکه بیشتری برای بسط نظریه گشایشی فراهم آورد. بزرگترین نقش را در اینجا باتونیک، یعنی بنیانگذار مکتب، ایفا کرد. دیگر نظریه پردازان برجسته شوروی از قبیل اسمیس洛夫، کرس، بولسلافسکی، برونشتین، کلر، بلاوتس، رائورز، و کونستانتینوپولسکی نیز کمک‌های بزرگی به نظریه گشایش داشته‌اند.

امروزه دیگر گشایش را صرفاً مرحله اول بازی، که غرض از آن بسیج نیروها باشد، قلمداد نمی‌کنند. گشایش حالا نامی است برای مجموعه دانش ما درباره روش‌های مختلف اداره یک وضعیت نوعی و اصیل، وضعیتی که در بسیاری از واریانت‌ها تا پوزیسیونهای پیچیده وسط بازی، و گاهی اوقات حتی آخر بازی، امتداد می‌یابد.

طبیعتاً، به موازات توسعه نظریه گشایشی مشکلات تسلط بر آن هم افزایش یافته است. تعداد واریانت‌ها و سیستم‌های گشایشی فوق‌العاده پیچیده سریعاً رو به افزایش است، و اصول گشایشی، که در قرن نوزدهم به عنوان راهنمایی برای تسهیل امر یادگیری واریانت‌ها تدوین شده بودند، دیگر حتی برای بازیکنان متوسط هم کفاف نمی‌دهد.

در چنین موقعیتی لازم است که تحلیلی تازه از صور گوناگون مبارزه گشایشی به عمل آید، تا طالبان نظریه گشایشی را در امر تسلط یافتن بر سیستم‌ها و واریانت‌های گوناگون یاری رساند. در این زمینه تاکنون کارهایی انجام شده و بسیاری از طرح‌ها و وضعیت‌های نمونه‌وار گشایشی در معرض شناخت عمومی قرار گرفته است. متأسفانه، اکثر بازیکنان این نوع معلومات گشایشی را از طریق تجربه‌های طولانی و غالباً تلخ فرا گرفته‌اند.

مسئله طبقه‌بندی صور گوناگون گشایشی تاکنون عمدتاً به صورت مقالاتی در بعضی از مجلات مورد بررسی قرار گرفته است. اما کتاب و کارهای مبسوط‌تر در زمینه مسائل عمومی نظریه گشایشی کمتر دیده شده است، گرچه در این زمینه از ذکر کتاب‌های رمانفیکی، موسوم به راه‌های شطرنج و آنچه هر بازیکن درباره گشایش باید بداند، و همین‌طور کتاب لپنیتسکی، موسوم به مسائل نظریه نوین شطرنج، نباید غفلت کرد. به هر حال، امروزه نیاز به یک نظریه عمومی در باب گشایش‌ها کاملاً محسوس است، یعنی نظریه‌ای که بتواند مسائل عمومی و طرح‌های منطقی بازی در مرحله گشایش را، همراه با استراتژی و تاکتیک‌های این مرحله از بازی، مورد تحلیل قرار دهد.

کتاب حاضر تلاشی است برای طبقه‌بندی صور گوناگون مبارزه گشایشی، بر مبنای پژوهش‌های نظری و تجربیات عملی‌ای که در گشایش‌های مختلف صورت گرفته است. هدف من آن بوده است که، بر مبنای مطالعه وضعیت‌های نمونه‌وار، روش تازه‌ای برای آموزش نظریه گشایشی ارائه کنم، گرچه البته نمی‌توانم ادعا کنم که حرف آخر را در باب مسئله‌ای به این پیچیدگی زده باشم. این کتاب مسلماً نقایصی دارد، و من خوشحال خواهم شد اگر این کتاب بتواند در حکم فتح بابی در این زمینه باشد.

این کتاب برای بازیکنان درجات بالاتر (تراز دوم - کاندیدای استادی) و نیز مربیان شطرنج نوشته شده است. اگر کتاب حاضر بتواند مورد استفاده گروه‌هایم قرار گیرد خرسندی من مضاعف خواهد بود. در اینجا لازم می‌دانم که ادای دین کنم به پروفیسور گولیایف، که برای نخستین بار اهمیت این مسئله را به من گوشزد کردند و در حین نگارش کتاب نیز توصیه‌های بسیار مفیدی به من ارائه نمودند.

برای سهولت کار در اینجا چند اصطلاح را که در طول کتاب مکرراً به چشم می‌آیند تعریف می‌کنیم:

- (۱) دفاع - دفاع نامی است برای آرایش سیاه در چند حرکت اول خود.
- (۲) گامبی - اصطلاح گامبی به هر آرایش گشایشی اطلاق می‌شود که در آن، در طی چند حرکت اول بازی، پیاده یا سوار به دلایل پوزیسیونی قربانی می‌شود بی آنکه امکان پس گرفتن فوری آن وجود داشته باشد.
- (۳) واریانت - واریانت در مرحله گشایش یکی از خیل ادامه‌های ممکن است که وضعیت گشایشی را منطقاً به وسط بازی متصل می‌کند.

- (۴) سیستم - سیستم در گشایش یعنی گروهی از واریانت‌ها (که از نظر تعداد محدودیتی ندارند) که به وسیله ایده‌هایی مشترک منطقاً به هم مربوط می‌شوند.

فهرست

فصل اول

۱	تاریخچه تئوری شروع بازی
---	-------------------------

فصل دوم

۲۲	اصول و هدفهای اساسی شروع بازی
۲۲	۱- اصول شروع بازی
۲۲	الف: فضا
۲۷	ب: نیروها
۲۷	۱- سوارها
۳۰	۲- پیاده‌ها
۳۴	۲- درک واقعی اصول شروع بازی
۳۸	۳- گسترش نیروها در شروع بازی
۴۴	۴- موقعیت کنونی تئوری شروع بازی

فصل سوم

۵۱	تلاش برای تصرف مرکز در شروع بازی مدرن
۵۱	ملاحظات کلی
۶۴	۱- مرکز باز
۶۶	۲- پیاده‌های برابر در مرکز
۶۷	الف: زنجیر پیاده‌ای بسته همراه با پیاده پیشرو در d5
۷۲	ب: یک مرکز بسته همراه با یک پیاده پیشرفته سفید در e5
۸۱	۳- اکثریت پیاده‌ای در مرکز
۸۲	۴- مرکز پیاده‌ای متحرک
۸۲	الف: دو پیاده مرکزی متحرک در عرض چهارم
۸۸	ب: پیاده متحرک مرکزی
۸۹	ج: مرکز متحرک همراه با یک پیاده مرکزی و یک پیاده در ستون فیل
۹۲	۵- مرکز سوار پیاده‌ای
۹۵	۶- ضعف‌های پیاده‌ای در مرکز در برابر بازی فعال سوارها
۹۵	الف: پیاده مرکزی تنها (منفرد)
۹۹	ب: پیاده عقب افتاده در مرکز
۱۰۴	ج: پیاده‌های مضاعف در مرکز

- ۷- مساله خانه‌های ضعیف در شروع بازی ۱۰۵
- ۸- اسکلت پیاده‌ای سیال در مرکز ۱۱۱

فصل چهارم

- راههای جدید شروع بازی ۱۱۴
- ملاحظات کلی ۱۱۴
- الف: قربانیهای پیاده برای کسب ابتکار عمل در روی لوپز ۱۱۸
- ب: قربانیهای پیاده برای کسب ابتکار عمل در دفاع سیسیلی ۱۲۱
- ج: قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل در دفاع فرانسه ۱۲۳
- د: قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل در دفاع کاروکان ۱۲۴
- ه: قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل در دفاع اسلاو ۱۲۴
- ۱- نبرد تاکتیکی همراه با عملیات فعالانه پیش از تکمیل گسترش ۱۳۱
- الف: نبرد ذاتاً تاکتیکی برای کسب آزادی عمل ۱۳۱
- ب: برتری موضعی دراز مدت به قیمت گسترش و ابتکار عمل ۱۳۴
- ج: مانورهای سوار پیش از تکمیل گسترش، به قصد حصول یک هماهنگی بهتر .. ۱۳۷
- ۲- کمیت نابرابر در شروع بازی ۱۴۱
- الف: وزیر علیه رخ و سوار سبک ۱۴۳
- ب: وزیر علیه سه سوار سبک ۱۴۵
- ج: قربانی تفاوت در شروع بازی ۱۴۶
- د: سوار علیه پیاده‌ها ۱۴۸
- ۳- عملیات در جناحها و بازی در سراسر صحنه در مرحله شروع بازی ۱۵۰
- الف: تخریب جناحها در شروع بازی ۱۵۰
- ب: تسخیر مرکز از جناحها ۱۵۳
- ج: قلعه در جناحهای مختلف ۱۵۶
- د: شاه در مرکز ۱۶۷
- ۴- تصفیه در شروع بازی و عبور به یک آخر بازی پیچیده ۱۶۸

فصل پنجم

- چگونه تئوری شروع بازی را آموزش دهیم؟ ۱۷۳
- یک برنامه مطالعاتی در روی لوپز مقدمه ۱۷۸
- فهرست شروع بازیها ۱۹۴

فصل اول

تاریخچه تئوری شروع بازی

می‌کند و نشان می‌دهد که شروع بازیهای تازه‌ای ابداع شده و روشهای حمله اصلاح و اهمیت مرکز پیاده‌ای مطرح شده است. به همین دلیل «لوپز» برای اثبات قدرت مرکز پیاده‌ای در e4 و d4 با اصرار شروع: 2.c3 1.e4,e5 را با طرح 3.d4 توصیه می‌کند. بر مبنای همین شیوه تفکر او برای گامبی شاه و دفاعی که بعدها توسط «فیلیدور» بررسی و به اسم او نیز نامیده شد: 2.Cf3,d6 1.e4,e5 با طرح f5.... ارزش فراوان قایل بود.

گرچه ایده‌های لوپز در باره مرکز پیاده‌ای تا اندازه‌ای کهنه و ابتدایی است، اما با این حال نشان دهنده پیشرفت تئوری شروع بازی است. به طور کلی لوپز، مانند دیگر اسلاف خویش، مرحله شروع بازی را مرحله‌ای برای گشودن سریع بازی و گرفتن برتریهای تاکتیکی فوری تلقی می‌کرد. نقشه کلی، حمله به شاه دشمن بود و بازی در مرکز و جناح وزیر نادیده گرفته شده بود.

در پایان قرن شانزدهم در شطرنج ایتالیا پیشرفت قابل توجهی صورت می‌گیرد. در آنجا سبکی شکل می‌گیرد که براساس گسترش

نخستین آثاری که در زمینه تئوری شروع بازی منتشر شد به اواخر قرن پانزدهم میلادی یعنی اندکی پس از ایجاد اصلاحاتی در شطرنج (نظیر قلعه رفتن و گرفتن در حین عبور) که شطرنج مدرن را پایه‌گذاری کرد، تعلق دارد. کتاب مشهور دستنوشته‌های گوتینگن^۱ و اولین کتاب «لوسنا»^۲ (۱۴۹۷)، شطرنج با ایتالیایی، به طور مفصل به تئوریهای شروع بازی پرداخته‌اند. در کتاب نخست، ۱۲ شروع بازی به طور کامل بررسی شده است (بین ۲۰ الی ۳۰ حرکت)، در حالی که لوسنا فقط ۱۱ شروع بازی را تشریح کرده است. او توضیح می‌دهد که این بررسیها در هنگام مسافرت به ایتالیا، فرانسه و اسپانیا جمع‌آوری شده‌اند. می‌توان گفت که مشخصه اصلی در بررسی شروع بازی این است که در هر دو کتاب حمله‌ای مستقیم و سریع به شاه دشمن تدارک دیده می‌شود.

پنجاه سال بعد در سال ۱۵۶۱ کتابی توسط «روی لوپز» اسپانیایی- مشهورترین استاد شطرنج آن زمان- منتشر شد که فصل دوم و سوم آن به شروع بازی اختصاص داشت. این کتاب پیشرفت شطرنج را در نیم قرن گذشته منعکس

سریع، ابتکار عمل و حمله‌ای سریع بر شاه دشمن استوار بود. برای تقویت حمله، سوارها و پیاده‌ها قربانی می‌شدند و از آنجا که این قربانیها معمولاً پذیرفته می‌شدند، بازی خیلی زود حالت حاد به خود می‌گرفت. در این دوره مهارت ترکیبی شکوفا شد، و این مهارتی بود که تمام قواعد شطرنج آن روزگار به آن وابسته بود. در آن زمان بازیهای بسته به ندرت تجزیه و تحلیل می‌شدند و تقریباً هرگز در ادبیات شطرنج آن دوره به حساب نمی‌آمدند.

استادان برجسته ایتالیایی: گره‌گو، پولریو و لئوناردو شروعهای متعددی با گامبی ابداع کردند که امروزه نیز ارزش خود را حفظ کرده‌اند. مانند گامبی پولریو (که به حمله فگاتللو نیز مشهور است):

1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.Fc4,Cf6
4.Cg5,d5 5.exd5,Cxd5 6.Cxf7!

و گامبی گره‌گو که بعدها گامبی کانینگهام نامیده شد:

1.e4,e5 2.f4,exf4 3.Cf3,Fe7
4.Fc4,Fh4+ 5.g3,fxg3 6.0-0,gxh2+
7.Rh1!

حمله گره‌گو در بازی ایتالیایی، که هنوز هم در کتابهای شروع بازی معاصر بررسی می‌شود، نیز بسیار متداول بود.

گام بعدی در گسترش تئوری شروع بازی به اواسط قرن هجدهم تعلق دارد، یعنی زمانی که شطرنج در فرانسه رشد می‌کرد. در این زمینه نقش اصلی توسط استاد مشهور آن زمان فرانسه، آندره فیلیدور، که تمام حریفان معاصر خویش را شکست داده بود، اجرا شد. او در کتاب بررسی

بازی شطرنج^۱ که به سال ۱۷۹۴ در لندن انتشار یافت، اصول جدیدی را در شروع بازی ارائه کرد. وی به ویژه نقش پیاده‌ها را مورد تأکید قرار داد. او در مقدمه کتابش می‌نویسد:

«نخستین هدف من عرضه یک فکر جدید به عموم است که در گذشته مورد توجه قرار نگرفته، شاید هم درک نشده است. منظورم بازی با پیاده‌هاست. پیاده‌ها روح بازی شطرنج هستند. تنها آنها هستند که به حمله و دفاع جان می‌بخشند و چگونگی استقرار آنها سرنوشت بازی را تعیین می‌کند.»

فیلیدور بر خلاف پیشینیان خود یک شیوه بازی دقیقاً طراحی شده را دوست می‌داشت. در شروع بازی او نمی‌کوشید که سریعاً گسترش داده و به شاه دشمن حمله کند. بلکه سعی می‌کرد یک مرکز پیاده‌ای نیرومند ایجاد کند تا در سایه آن بتواند نبرد سوارها را رهبری کند. در اینجا مرحله شروع یکی از بازیهای او را می‌بینیم: برول - فیلیدور (۱۷۹۳)

1.e4,e5 2.Fc4,c6

سیاه با طرح ایجاد مرکز پیاده‌ای نیرومند با گسترش سفید به مقابله برمی‌خیزد، حتی اگر این کار او به معنی غفلت از گسترش باشد.

3.De2?

این حرکت غیرفعال به سیاه اجازه انجام نقشه خود را می‌دهد. بدیهی است که 3.Cf3 با تعقیب d4 نیرومندتر بود چون مرکز پیاده‌ای سیاه را درهم می‌شکست.

ایده بر مبنای 2.Cf3 وارد کردند. نظرات اینان در مورد بازی شطرنج، که با شیوه تند حمله‌ای و قربانیهای ترکیبی و خطرناک برای کسب ابتکار عمل مشخص می‌شد، کیفیات ویژه سبکی شد که در تاریخ شطرنج به نام مکتب ایتالیایی شناخته شد. این مکتب در واقع یک نهضت رمانتیک در شطرنج بود.

آغاز قرن نوزدهم بود که شطرنج در روسیه رواج یافت. در سال ۱۸۲۱ اولین کتاب راهنمای شطرنج توسط تئوریسین روسی، باتریمف، عرضه شد.

چند سال بعد این کشور شاهد شهرت استاد باذوق خود پتروف بود، با کتابی به نام روش بازی شطرنج به همراه بازیهای تفسیرشده فیلیدور، که در سال ۱۸۲۴ منتشر شد و برای مدتی طولانی کتاب مرجع بازیکنان روسی بود. همچنین پتروف برخی از نظرات و بررسیهای فیلیدور را مورد انتقاد قرار داد. برای مثال او این نظر فیلیدور را که سفید با داشتن حرکت اول می‌تواند با بهترین بازی ممکنه به پیروزی برسد، مردود شمرد و در این باره چنین نوشت: «ما نمی‌توانیم با نظریه فیلیدور مبنی بر اینکه دارنده مهره‌های سفید حتماً می‌تواند ببرد موافق باشیم.» در اینجا پتروف در مورد غنای شطرنج اظهار نظر قاطع کرد. غنایی که نمی‌توان آن را در هیچ قالب تنگ و محدودی جای داد.

پتروف به همراه دیگر استادان روسی که در زمینه شروع بازی تحقیق می‌کردند، دفاع:

1.e4,e5 2.Cf3,Cf6

را که اکنون به نام خود او، یعنی به دفاع پتروف مشهور است، بررسی کرد.

پتروف شالوده کلی برای پیشرفت شطرنج



شکل ۱

3. ...d6 4.c3,f5!

سیاه سرسختانه می‌کوشد زنجیر محکم پیاده‌ای در مرکز ایجاد کند تا در سایه آن بتواند سوارهای خود را بدون مزاحمت حرکت بدهد.

5.d3,Cf6 6.exf5,Fxf5 7.d4,e4 8.Fg5, d5 9.Fb3,Fd6 10.Cd2,Cbd7

و به علت داشتن مرکزی برتر، سیاه وضع بهتری دارد.

فیلیدور که سبک بازی‌اش را بر این ایده‌ها پایه گذارده بود کمکه‌های باارزشی به دفاع:

1.e4,e5 2.Cf3,d6 3.d4,Cd7

و یا اول 3....Cf6 کرد. در اینجا سیاه تلاش می‌کند هرچه زودتر مرکز پیاده‌ای ایجاد کرده و آنگاه ...f5 کند، فیلیدور برای نخستین بار فکر تحلیل بردن دیوار پیاده‌های مرکزی را به وسیله یک حمله جناحی پیش کشید.

نظریات فیلیدور تأثیری نیرومند بر استادان فرانسوی نهاد، اما ایتالیاییها واکنش کاملاً جداگانه‌ای داشتند. در ۱۷۶۹ کتابهایی توسط استادان ایتالیایی: دل‌ریو، لولی و پونزیانی انتشار یافت. ایتالیاییها که گسترش سریع سوارها را به مانورهای پیاده‌ای فیلیدور ترجیح می‌دادند، در تئوری شروع بازیهای 1.e4, e5 یک سری

بود. لابوردونه از پیروان فیلیدور بود اما ایده‌هایش بسیار فعالتر و پویاتر از ایده‌های او بود. لابوردونه برای مرکز اهمیت فراوانی قایل بود و همچنین در تحقیقات و در بازیهایش، اصل نبرد برای کنترل خانه‌های مرکزی را تعقیب می‌کرد.

این طرز عمل در شروع بازی تا انتشار آثار تئورسین انگلیسی، استانتون ادامه یافت. استانتون در کتاب راهنما برای شطرنج‌بازان^۳ (۱۸۴۷) به‌طور منظم تعدادی شروع بازی، از جمله پیاده وزیر را بررسی می‌کند.

نخستین تلاش در راه انتشار کتابی کامل درباره تئوری شروع بازی توسط استادان آلمانی و به رهبری تئورسینهای مشهور، بیلگوئر و بلدوف، به عمل آمد. کار دایرةالمعارفی که آنها در ۱۸۳۹ آغاز کردند در ۱۸۴۳ توسط بزرگترین مورخ شطرنج و تئورسین آلمانی، فن درلاسا (بیلگوئر در ۱۸۴۰ مرد و بلدوف در ۱۸۴۶) با عنوان راهنمای بیلگوئر^۲ به پایان رسید. این کتاب در مدت هشتاد سال هشت بار تجدید چاپ شد.

در اواسط قرن نوزدهم مکتب رمانتیک، که ادامه رمانتیسیم ایتالیاییهای قرن هجدهم بود، بار دیگر مورد توجه قرار گرفت. نمایندگان این مکتب آندرسن، کولیش، بلاک بورن و... بودند. هنر حمله بر شاه دشمن، به‌ویژه با سوارها، به سطحی عالی رسانده شد اما روی شیوه‌های دفاعی کاری جدی صورت نگرفت. وجه مشخصه آن زمان این بود که بازیکنان دفاع را

پی‌ریزی کرد، اما اولین شطرنج‌باز روسی که به تحلیل مفصل شروع بازیها پرداخت، استاد شطرنج یانیش بود. در سالهای ۴۳-۱۸۴۲ یانیش کتاب دو جلدی خود موسوم به تجزیه و تحلیل شروع بازیهای شطرنج را که شامل تحقیقات تازه و مفصل در زمینه تئوری شروع بازی بود، منتشر کرد. وی در تدوین این کتاب از کمکهای فراوان پتروف برخوردار شد. برای اولین بار یانیش به‌طور جدی دفاع اسلاو در گامبی وزیر را مورد بررسی قرار داد و ایده‌های جدیدی را به دفاع فرانسه و روی لوپز (3... Cf6 و 3... f5) وارد کرد. او در گامبی شاه سیستم دفاعی جالبی را برای سیاه پیشنهاد کرد که هنوز هم قویترین ادامه در برابر گامبی فیل به‌شمار می‌رود.

1.e4,e5 2.f4,exf4 3.Fc4,Cf6 4.Cc3,c6!

در نیمه اول قرن نوزدهم کتابهای متعددی که خلاصه‌ای از موفقیت‌های تئورسینهای آن زمان در تئوری شروع بازی بود در انگلستان، فرانسه و آلمان منتشر شد. در ۱۸۳۱ تئورسین انگلیسی به نام لوئیس کتاب جالبی با عنوان درس‌هایی درباره شروع بازی^۱ عرضه کرد. این کتاب به تفصیل بازی اسکاتلندی، بازی ایتالیایی، گامبی شاه و گامبی اوانس را مورد تجزیه و تحلیل قرار داد.

در ۱۸۳۳ کتاب آموزشی لابوردونه^۲ در زمینه شروع بازی منتشر شد. استاد مشهور فرانسوی شروع 1.e4,e6 را، که بعدها دفاع فرانسه نامیده شد به‌طور مفصل بررسی کرده

بازی مشهور آندرسن - گیزرتسکی (لندن ۱۸۵۱) که به علت ترکیب پایانی اش آنرا فناپذیر نامیده‌اند، دارای شروع بازی ای است که نمونه‌ای از سبک مکتب رمانتیک است:

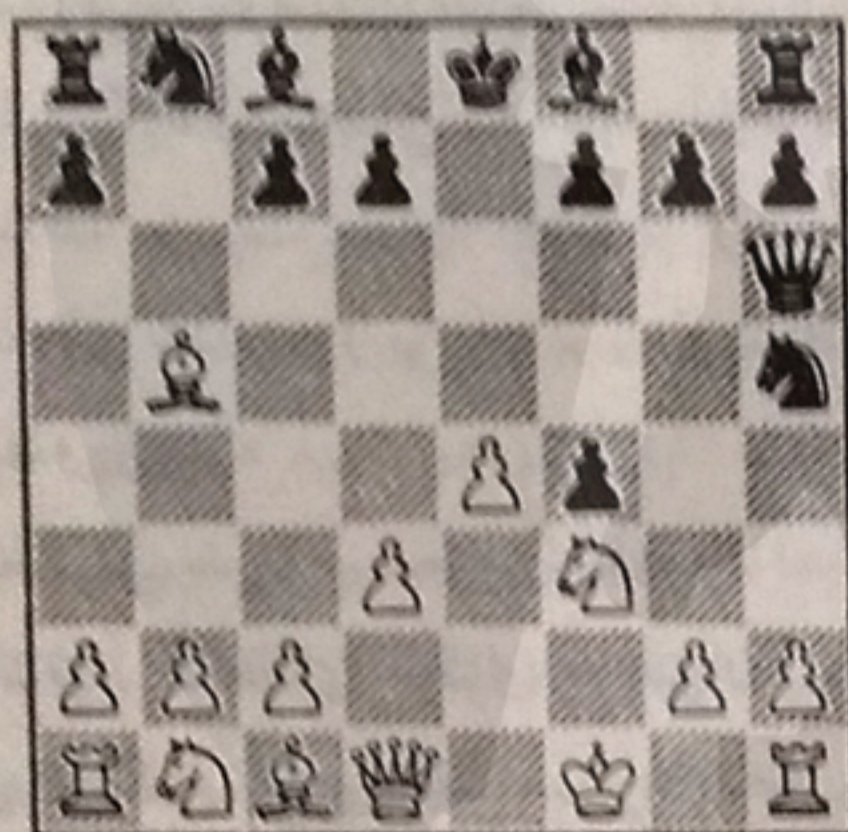
1.e4,e5 2.f4,exf4 3.Fc4,Dh4+ 4.Rf1,
b5

قربانی متقابل و کاملاً توجیه‌ناپذیر، که مقصود از آن به چنگ آوردن ابتکار عمل به هر قیمت ممکن است.

5.Fxb5,Cf6 6.Cf3,Dh6

6... Dh5 بهتر بود، اما حرکت متن پایه تهدید تاکتیکی است که در زیر خواهد آمد.

7.d3,Ch5



شکل ۲

سیاه تهدید 8... Cg3+ را دارد و به همین دلیل بود که او وزیرش را به h6 برد؛ حالا ساده‌ترین راه دفع تهدید، 8.Re2 است. اما آندرسن فقط برای حمله‌ای سریع بازی می‌کند، از این رو از گسترش غافل می‌شود:

8.Ch4,Dg5 9.Cf5

بعد از حرکتهای متن، سیاه می‌توانست با 9...g6 بازی خوبی داشته باشد اما بعد از

دوست نداشتند و به هر قیمت می‌کوشیدند که اقدام به ضدحمله کنند. بازی ایتالیایی، دفاع دو اسب و گامبیه‌های مختلف (دانمارکی، شاه و اوانس) متداولترین شروع بازیهای این عصر بودند، بررسی واریانتهای^۱ فراوان این شروعها موجب جهشهای بزرگی شد، با این حال، این واریانتهها اغلب با منطق شطرنج هماهنگ نبودند. حمله به شاه دشمن و دادن قربانیها در بسیاری از واریانتهها، اغلب در خود خلاصه می‌شدند.

تئوری شروع بازی در نتیجه برخورد بین دو نهضت پیشرفت بیشتری کرد؛ در یک سو طرفداران گسترش منظم و با نقشه سوارها (فیلیدور، لابوردونه، استانتون) و در سوی دیگر، طرفداران بازی حمله‌ای فعال (جانشینان مکتب رمانتیک ایتالیایی قرن شانزدهم). این دو جنبش که هر یک به راه خود می‌رفتند یکدیگر را تکمیل کردند. روش کند و دقیق دسته اول فضای کمی برای قوه تخیل باقی می‌گذاشت و درست از همان آغاز، بازی شکل قالبی مصنوعی و قراردادی به خود می‌گرفت که میدان را برای ذهن خلاق تنگ می‌کرد. راه پرتحرک و حمله‌ای دسته دوم، که به‌طور کلی تا آن زمان غلبه و رواج بیشتری داشت، البته به سرعت به یک تلاش پرهیجان منجر می‌شد؛ اما ترکیبهای این دوره، همیشه بر پایه‌های محکم پوزیسیونی^۲ (وضعی) استوار نبود بلکه در خود خلاصه می‌شد. تدارکهای مخصوص شروع، فراموش شده بودند و به نظر می‌رسید که از همان حرکتهای نخست مرحله وسط بازی آغاز می‌شود.



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

شابک: X-14-5529-964-964

ISBN: 964-5529-14-X

