

آرتور یوسوف **2** BOOST YOUR CHESS

دیدگاه‌های نو در شطرنج ۴

شطرنج خود را ارتقا دهید



ترجمه: سید کاظم مرتضوی

ARTUR YUSUPOV

BOOST YOUR CHESS

آرتور یوسوپف از برجسته‌ترین شطرنج‌بازان دو دهه آخر قرن گذشته، سالها مرد شماره ۳ شطرنج جهان پس از دو اسطوره بزرگ، گری کاسپاروف و آناتولی کارپف، مربی برخی از استادان بزرگ نام‌آور و در صدر آنها ویسواناتان آناند قهرمان حال حاضر شطرنج جهان است.

یوسوپف در کنار حضور فعال در عرصه قهرمانی همراه با مارک دوورتسکی برجسته‌ترین تنوریسین تاریخ شطرنج جهان در خلق آثار مکتوب ارزشمند نیز نقش برجسته‌ای داشته است.

اما از چند سال قبل که انتشار کتاب‌های آموزشی: «شطرنج خود را بسازید» BUILD UP YOUR CHESS، «شطرنج خود را پیشرفت دهید» BOOST YOUR CHESS و سرانجام «شطرنج خود را متحول کنید» CHESS EVOLUTION را آغاز کرد، نشان داد که میان نظریه‌پردازان تاریخ شطرنج نیز جایگاه رفیع و ویژه‌ای دارد.

این مجموعه کتابها اکنون به‌عنوان معتبرترین کتابهای آموزشی توسط مربیان بزرگ تدریس می‌شوند و روز به روز بر اعتبار آنها افزوده می‌شود و هرچه بیشتر مورد اقبال شطرنج‌بازان قرار می‌گیرد.

آرتور یوسوپف مدال بولسلافسکی فدراسیون جهانی شطرنج را به‌خاطر انتشار بهترین کتاب آموزشی (بالا‌تر از کاسپاروف و دوورتسکی دوم و سوم) دریافت کرده است.



انتشارات شباهنگ

ISBN 978-600-130-225-1



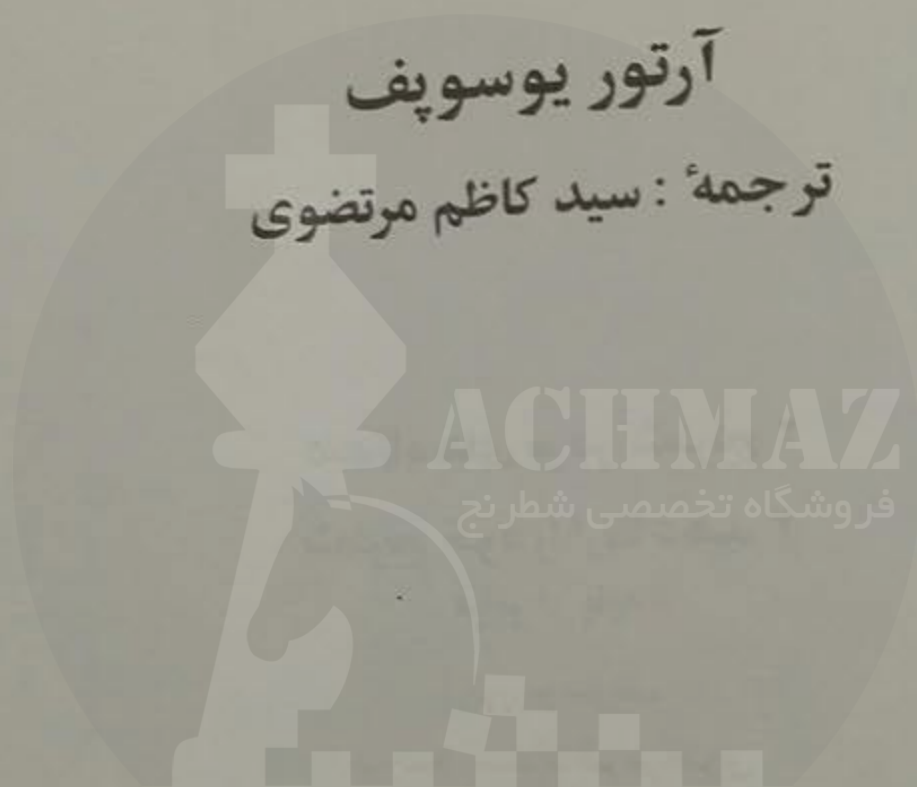
9 786001 302251

دیدگاه های نو در شطرنج ۴

شطرنج خود را ارتقا دهید ۲
فراتر از پایه

آرتور یوسوف

ترجمه: سید کاظم مرتضوی



WWW.ACHMAZSTORE.IR

■ سرشناسه: یوسوف، آرتور. ۱۹۶۰ - م. Yusupov, Artur, 1960 ■ عنوان و نام پدیدآورنده:
 دیدگاه‌های نو در شطرنج ۴: شطرنج خود را ارتقا دهید ۲: فراتر از پایه / آرتور یوسوف برگردان
 کاظم مرتضوی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنک، ۱۳۹۸. ■ مشخصات ظاهری: ۲۸۲ ص.
 ■ شابک: ۱ - ۲۲۵ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸ ■ وضعیت فهرست‌نویسی: قیفا
 ■ یادداشت: ارتقا دهید ۳: فراتر از پایه ■ موضوع: شطرنج ■ موضوع: Chess ■ عنوان دیگر: شطرنج خود را
 ارتقا دهید، ۱۳۲۵ - ، مترجم ■ رده‌بندی کنگره: GV ۱۴۴۵ ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲ ■ شماره
 کتابشناسی ملی: ۵۸۸۸۰۴۶

دیدگاه‌های نو در شطرنج ۴

فروشگاه تخصصی شطرنج
 شطرنج خود را ارتقا دهید ۲
 فراتر از پایه

آرتور یوسوف

ترجمه: سید کاظم مرتضوی

چاپ و صحافی: خاتم

چاپ اول ۱۳۹۸، شمارگان ۱۰۰۰ نسخه

شابک ۱ - ۲۲۵ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

قیمت: ۳۵۰۰۰ تومان

کلیه حقوق چاپ، نشر و توزیع این اثر متعلق به ماهنامه شطرنج است.



انتشارات شباهنک

مرکز پخش تهران، خیابان حجاب، روبه‌روی خانه والیبال، ماهنامه شطرنج، تلفن ۸۸۹۷۰۱۳۰
 انتشارات شباهنک خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۴۲۳۵-۶
 انتشارات فرزین خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، پلاک ۱۷۴، تلفن ۶۶۴۶۲۴۰۶

تقدیم به:

همسرم که صبورانه فرصت خدمت به
شطرنج ایران را برایم فراهم ساخته است.



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

فهرست

	فصل اول - حمله به شاه
	فصل دوم - ستون باز
۱۱	فصل سوم - تاکتیک‌های کوچک
۲۲	فصل چهارم - تدارک شروع بازی برای سفید (دفاع فرانسه)
۳۷	فصل پنجم - آخر بازی‌های ساده رخ
۴۹	فصل ششم مبارزه علیه پیاده مرکزی
۶۱	فصل هفتم - به دام انداختن سوارها
۷۳	فصل هشتم - محاسبه شاخه‌های کوتاه
۸۳	فصل نهم - نقاط ضعف
۹۱	فصل دهم - مسدود کردن خطوط
۹۹	فصل یازدهم - تدارک شروع بازی برای سیاه
۱۰۹	فصل دوازدهم - آخر بازی‌های ساده رخ (۲) سی شطرنج
۱۱۷	فصل سیزدهم - ترکیب‌های مسدود کننده
۱۲۹	فصل چهاردهم - دو فیل
۱۴۱	فصل پانزدهم - اشتباهات نمونه‌ای در محاسبه شاخه‌ها
۱۴۹	فصل شانزدهم - حذف مدافع
۱۶۳	فصل هفدهم - فیل بد و فیل خوب
۱۷۳	فصل هجدهم - شروع بازی‌های بسته
۱۸۳	فصل نوزدهم - پاک‌سازی خطوط (عرض، قطر و ستون)
۱۹۵	فصل بیستم - تکنیک آخر بازی
۲۰۷	فصل بیست و یکم - انسداد
۲۱۷	فصل بیست و دوم - بیرون کشیدن شاه از پناهگاه
۲۲۹	فصل بیست و سوم - گشایش رتی / انگلیسی
۲۴۱	فصل بیست و چهارم - اشتباهات نمونه‌ای در آخر بازی
۲۵۱	تمرین‌های نهایی
۲۶۳	
۲۷۳	

آنچه پیش رو دارید، چهارمین جلد از مجموعه بسیار ارزشمند آموزشی آرتور یوسوف است که تقدیم حضور شما خوانندگان ارجمند می‌گردد.

همان‌طور که می‌دانید این مجموعه ۹ جلدی با سه عنوان "شطرنج خود را بسازید"، "شطرنج خود را ارتقاء دهید" و "شطرنج خود را متحول سازید" توسط این مربی بزرگ به رشته تحریر درآمده است. از مجموعه شطرنج خود را بسازید جلد‌های ۱ و ۲ به فارسی منتشر شده و مورد استقبال چشمگیر شما عزیزان قرار گرفته است.

به پیشنهاد برخی از دوستان ارجمند ترجیح داده شد تا جلد‌های اول و دوم شطرنج خود را ارتقاء دهید زودتر از جلد سوم شطرنج خود را بسازید، تقدیم شما عزیزان گردد. این که در همین فرصت کوتاه این مجموعه با اقبال مریبان عزیز و شطرنجبازان ارزشمند ما روبه‌رو شده برای ما مایه مباهات است.

مطالعه چند باره این کتاب (به‌خصوص تمرین‌ها) را به همه علاقه‌مندان به پیشرفت در شطرنج توصیه می‌کنیم.

در ترجمه کتاب سعی بر این بوده است تا ضمن حفظ امانت، بیشتر به مفاهیم قابل درک به زبان فارسی پرداخته شود. امیدواریم ترجمه این کتاب ارزشمند برای شطرنجبازان عزیز ما سودمند باشد و از همه استادان انتظار داریم تا با نقطه نظرات سازنده خود در بهتر شدن این اثر، یاریمان فرمایند.

فرهنگ تخصصی شطرنج
وظیفه خود می‌دانم از همه عزیزانی که در انتشار این مجموعه ما را یاری داده‌اند به‌خصوص خانم مهندس علی‌پناه، آقایان آرش‌آلمانی، قاسم احمدزاده و خانم شبنم حمیدی که نمونه‌خوانی کتاب را بر عهده داشته‌اند و آقای امید بشیرنیا که زحمت ترجمه فصل‌های مربوط به شروع بازی را بر عهده داشتند، سپاسگزاری کنم. همچنین از استاد گرانمایه و همکار ارجمندم سیدحامد موسویان که با سعه صدر کتاب را با دقت مطالعه و نکات لازم را یادآوری کردند، قدردانی نمایم.

برای من بسیار خوشایند بود که آرتور یوسوف را به عنوان مشاور شخصی و حرفه‌ای همراه داشتم و در نتیجه باعث افتخار من است که پیشگفتار کتاب «شطرنج خود را بسازید» را می‌نویسم.

این کتاب جدید با بهبود و گسترش درسهای ابتکاری آنلاین دانشگاه ببرهای شطرنج، نوشته شده است. به عنوان عضو افتخاری این دانشگاه، مشاهده به ثمر رسیدن درس‌ها و تبدیل آنها به کتابی آموزشی و ارزشمند باعث خوشحالی است.

در سال ۱۹۹۱ بود که با آرتور یوسوف در مرحله نیمه نهایی نامزدی قهرمانی جهان در ویک‌آن‌زی روبه‌رو شدم. من ۴/۵-۲/۵ پیروز شدم و آنجا بود که به دانش غنی شطرنجی او و تجربه زیادش در بازی پی بردم.

شیوه حرفه‌ای و روشمند آرتور در تحلیل بازی‌ها باعث شد که او در فینال قهرمانی جهان سال ۱۹۹۵ در نیویورک و ۱۹۹۸ در لوزان، مشاور من باشد. تبحر او در مکتب‌های روسی شطرنج، برای آمادگی قبل از بازی‌ها و حتی در حین بازی‌ها بسیار مفید بودند. این که در دور آخر در لوزان من ترومپوفسکی بازی کنم نظر آرتور بود و باعث شد که نتیجه ۲-۳ عقب را ۳-۳ مساوی کنم و کار را به بازی‌های تکمیلی بکشانم.

من هنوز هم به خاطر لطف‌هایی که آرتور در حق من کرده است از او بسیار سپاسگزارم. تجربه زیاد آرتور در مربی‌گری او را متقاعد کرد که نیاز قابل توجهی برای آموزش بهتر آماتورها وجود دارد. توجه به نیازهای استاندارد دانش‌آموزان شاید خیلی سخت نباشد اما هنر این است که منابع به گونه‌ای ساختاریافته باشد که به سرعت برای آماتورها مفید واقع شوند. من شخصاً به این مجموعه غنی و متنوع که کمک می‌کند مبتدی‌ها، آماتورهای سطح بالا شوند، بسیار علاقه‌مندم.

برای آرتور یوسوف در انتشار اولین کتاب از این سری کتابها آرزوی موفقیت می‌کنم. انتشار این کتاب‌ها به زبان انگلیسی برای مشتاقان یادگیری، بسیار لذت‌بخش خواهد بود.

قهرمان جهان، ویسواناتان آناند

پیشگفتار نویسنده

در طول سال‌های متمادی مربی گری شطرنج، یادآوری کرده‌ام که تنها کتاب‌های معدودی وجود دارند که واقعاً برای اکثر بازیکنان آماتور مناسب هستند. کتاب‌های خوبی وجود دارند که بدون توجه جدی به سطح بازی خواننده در سطوح مختلف به مراحل مختلف شطرنج (وسط بازی، آخر بازی، تاکتیک‌ها یا بازی پوزیسیونی و...) پرداخته‌اند. همین امر لزوم کار جدی و با برنامه آموزشی متناسب توان شطرنجبازان را طلب می‌کرد. چنین برنامه‌های آموزشی که به شکل مناسب و مختصر برای مربیان، کمک روشمند را به همراه دارند، تنها در روسیه رایج و از مقبولیت بسیار برخوردارند. یک مثال خیلی مشهور و ارزشمند، توسط گلینسچف منتشر شده است که از برخی جنبه‌های روش‌شناسی من الهام گرفته بود.

در سال ۲۰۰۳ یک برنامه آموزشی سه ساله را در آکادمی شطرنج خود آغاز کردم. سه گروه مطابق با توان بازی زیر درجه ۱۱۰۰، زیر درجه ۱۵۰۰ و زیر درجه ۲۱۰۰ تشکیل شدند. هر مرحله سالانه متشکل از ۲۱ واحد آموزشی و ۲۱ آزمون به علاوه یک آزمون نهایی در پایان دوره بود.

این برنامه بعداً به شکل دیگری از سوی دانشگاه ببرهای شطرنج به کار گرفته شد و همچنان در آنجا به کار می‌رود.

نظرات کاملاً مثبت در مورد دانش‌آموزانم، مرا به کار کردن مجدد با این برنامه به شکل مجموعه‌هایی از کتاب‌ها تشویق کرد. برای انجام این کار، من قادر به استفاده از ارزیابی‌ها، تصحیح‌ها و پیشنهادها و بسیاری از دانش‌آموزان بودم. زمانی که من در حال تهیه پیش‌نویس بودم، بازخورد دانش‌آموزانم به‌ویژه در توضیحات راه حل‌ها، بسیار ارزشمند بود.

این کتاب دومین جلد از مجموعه کتاب‌هایی است که برای بازیکنانی طراحی شده که مبانی دانش شطرنج خود را می‌سازند. خواننده دانش اولیه ضروری در شش زمینه از بازی تاکتیک‌ها، بازی پوزیسیونی، استراتژی، محاسبه شاخه‌های گوناگون، شروع بازی و آخر بازی - را دریافت خواهد کرد.

خواننده از ساخت روشمند این کتاب سود خواهد برد، حتی اگر برخی از مطالب آشنا باشند. نقصان احتمالی دانش شطرنج او را پر خواهد کرد و به این ترتیب، مبانی قدرتمندی را برای موفقیت‌های آینده به وجود خواهد آورد. برای سرگرم کننده کردن و متفاوت بودن کتاب، من این زمینه‌های متفاوت را ترکیب کرده‌ام.

در این جا باید تأکید کنم که تنها کار با این کتاب پیشرفت شما را تضمین نمی‌کند. این کتاب به سادگی برای جهش رو به جلو در توانایی شطرنج، چند مبنای قدرتمند به شما می‌دهد. همچنین شما بایستی در مسابقات شرکت کنید، بازی‌های خود را تجزیه و تحلیل کرده و بخوانید (در پایان این کتاب چند پیشنهاد دارم).

همچنین، من از زمانی که به آلمان رفتم، نگران مشکل نقش مربیان در تحصیل شطرنج شده‌ام. متأسفانه در آلمان چند مربی با کیفیت پایین وجود دارند. همچنین نظر شایعی نیز وجود دارد که یک شطرنج‌باز با استعداد نیازی به مربی ندارد. من با این نظر موافق نیستم. من باور دارم که بسیاری از شطرنج‌بازان می‌توانستند پیشرفت خیلی بیشتری کنند، اگر آنها در زمان درست پشتیبانی می‌شدند و اگر آنها در اشکالات و نقایص یادگیری خود باقی نمی‌ماندند.

شطرنج یک ورزش پیچیده است که باید برای سال‌ها تدریس شود. تصور هر ورزشی بدون مربی دشوار است (آیا یک باشگاه ورزشی یا باشگاه فوتبال وجود دارد که مربی نداشته باشد؟) این کتاب برای بسیاری از بازیکنان باشگاهی مناسب است که متأسفانه هیچ پشتیبانی را در راه تلاش برای استاد شدن در این ورزش پیچیده ندارند. روش این کتاب برای کسانی که از امکان پشتیبانی مربیان باتجربه برخوردار نیستند، مناسب است، ولی هرگز جایگزین مربی خوب نیست.

به علاوه، من باور دارم که بسیاری از شیفتگان شطرنج که در باشگاه‌ها برای بازیکنان جوان اهمیت قائلند، از این مجموعه کتاب‌ها (همگام با برنامه دانشگاه ببرهای شطرنج) حمایت روشمند مؤثری با کیفیت بالا را به دست خواهند آورد. شطرنج‌بازان قطعاً از توضیحات تکمیلی ارائه شده توسط مربیان و بحث‌های زنده درباره زمینه‌های این کتاب سود خواهند برد.

چگونه با این کتاب کار کنیم؟

ابتدا کل درس‌ها را بخوانید. شما کاملاً باید همه بازی‌ها و شاخه‌ها را روی یک صفحه شطرنج بازی کنید.

نخست درباره وضعیت هر دیاگرام فکر کنید (دست کم به مدت ۵ دقیقه) و سعی کنید راه حل را بیابید. به صورت میانگین، شما نیازمند ۱ تا ۲ ساعت برای هر درس هستید. هرچند، محدودیت زمانی وجود ندارد و امکان دارد برخی دانش‌آموزان برای درس‌های خاص نیازمند زمان بیشتری باشند.

داشتن یک درک خوب از موضوع حایز اهمیت است. بخش دوم درس، آزمونی با ۱۲ وضعیت می‌باشد. ستاره‌های زیر هر تمرین، سطح دشواری و در همین زمان بیشترین امتیازی که می‌توانید به دست بیاورید را برای راه حل صحیح و همه شاخه‌های ضروری نشان می‌دهد (هر ستاره = ۱ امتیاز) تلاش کنید وضعیت‌ها را بدون حرکت دادن مهره‌ها حل کنید! اگر نمی‌توانید وضعیت را به سادگی حل کنید، باید برای بار دوم به مدت ۱۰ دقیقه تلاش کنید. این بار ممکن است مهره‌ها را حرکت دهید. شما باید به دنبال ایده‌های جدید باشید.

به هیچ وجه نباید از یک رایانه کمک بگیرید!

به طور طبیعی شما نیازمند ۱ تا ۲ ساعت زمان برای هر آزمون هستید. سعی کنید همه تمرین‌ها را حل کنید. هر موقعیت را طوری در نظر بگیرید که گویی در یکی از بازی‌های شما ایجاد شده و به دنبال بهترین ادامه احتمالی باشید. همیشه شما نباید به سرعت مات کنید یا پیروز شوید. گاهی پیشنهاد یک حرکت خوب کافی است. به‌ویژه در درس‌های مربوط به شروع بازی، واکنش به موقعیت برای شما حایز اهمیت بیشتری است، تصمیم بگیرید و سپس به‌دقت در این موقعیت‌ها بازی کنید. این امر به شما کمک خواهد کرد درک بهتری از ایده‌های شروع بازی داشته باشید.

اشتباهات بخشی از فرآیند یادگیری هستند!

نوشتن همه شاخه‌های ضروری بسیار اهمیت دارد. اگر شما این کار را انجام دهید، قادر خواهید بود راه‌حل خود را با راه‌حل ارائه شده در کتاب مقایسه کنید و ببینید چقدر این موضوع خاص را درک کرده‌اید. اگر نمره شما خیلی پایین است، پیشنهاد می‌کنم کل فصل را دوباره مرور کنید.

همچنین پیشنهاد می‌کنم که همه راه‌حل‌ها را بررسی کنید که شامل همه حالت‌های ممکن روی صفحه شطرنج است.

در این جا، بایستی قدردانی خود را نسبت به افراد زیادی ابراز کنم که کار من را به صورت‌های مختلف پشتیبانی کرده‌اند. ابتدا از همسرم به خاطر طراحی کتاب چاپ آلمانی و کمک وی در راه‌حل‌ها، دخترم کتیا برای تصحیح متن آلمانی، مربی شطرنجم مارک دوورتسکی که از روش‌های آموزشی او بسیار آموخته‌ام، ببرهای شطرنج و هانس والتر اشمیت برای همکاری سازنده و سود بخششان، مایک روزا برای تصحیح برخی اشتباهات، رینهلد از شورین به خاطر بررسی‌هایش و سرانجام زیمن اکسمن و اولگ آیزمن که توصیه‌های ارزشمندی در رابطه با طراحی کتاب دادند، سپاسگزارم.

همچنین دوست دارم از آگوستو کاروسو به خاطر توضیح در مورد طراحی نایاس برای چاپ انگلیسی و جان آدامز برای ترجمه کتاب قدردانی کنم.

آرتور یوسوف

حمله به شاه

- ✓ اهمیت حمله به شاه
- ✓ پیش شرط‌های حمله به شاه
- ✓ از میان برداشتن مدافع
- ✓ بهره برداری از وضعیت شاه بی حفاظ
- ✓ قربانی‌ها
- ✓ حرکات تحمیلی

اشتاینیتز - فان باردین

هستینگز ۱۸۹۵

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♘f6
5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ 7.♘c3!?

یک گامبی قدیمی. 7.♙d2 مطمئن تر بود.

7...d5?!

انتخاب بهتر عبارت بود از :

7...♙xe4 8.0-0 ♙xc3

اشتاینیتز - شلختر، همان مسابقه.

8.exd5 ♙xd5 9.0-0 ♙e6



حمله به شاه از مهمترین اولویت‌ها در شطرنج به شمار می‌آید. برای یک حمله موفق به شاه، شما می‌توانید تقریباً همه نیروهای خود را قربانی کنید. البته حمله همیشه به نتیجه نمی‌رسد. قبل از اشتاینیتز، بیشتر شطرنج‌بازان بر این باور بودند که تنها بازیکنانی با توانمندی در تاکتیک می‌توانند در همه مراحل شطرنج موفق باشند. اشتاینیتز نشان داد که تنها حمله‌ای که براساس برتری پوزیسیونی، همچون ابتکار عمل، گسترش بهتر، تسلط بر خانه‌های مهم مرکزی و... استوار باشد، می‌تواند به نتیجه برسد. اما هرکس فرصت حمله پیدا کند باید با تمام انرژی عمل کند. در مثال‌های زیر به دنبال فعال‌ترین ادامه باشید! سوارهای خود را به شاه حریف نزدیک کنید، خطوط را برای فیل‌ها و رخ‌های خود بگشایید، استحکامات قلعه حریف را در هم شکنید و تهدیدهای ویژه و خاص ایجاد کنید! اما شما در عین حال باید واقع‌بین باشید (تاکید از مترجم)، گاهی اوقات حمله به شاه تنها برای گرفتن نیرو کفایت می‌کند.

۱-۱ حرکت با سفید

گرفتن پیاده برای سیاه بسیار خطرناک بود، چرا که سفید از نظر گسترش خیلی پیش می‌افتاد. پس از:

9... ♖xc3 10. bxc3 ♕xc3

سفید با:

11. ♕xf7+ ♖f8 12. ♖b3 ♕xa1 13. ♕a3+ ♖e7 14. ♖e1

برنده است و اگر:

9... ♕xc3 10. bxc3 ♖xc3

آنگاه 11. ♖b3 به سفید حمله ای نیرومند می‌بخشد.

10. ♕g5!

سفید فیل را با گرفتن زمان به بازی می‌آورد و در نتیجه برتری خود در گسترش را افزایش می‌دهد.

10... ♕e7?!

در اینجا سیاه زمان از دست می‌دهد. گرچه ارزش‌گذاری درست پی‌آمدهای حمله بسیار سخت است.

کاسپاروف دفاع بهتر را ارائه داده است:

10... ♖d7 11. ♕xd5 ♕xd5 12. ♖e1+ ♖f8

با برتری جزئی برای سفید.

11. ♕xd5 ♕xd5 12. ♖xd5

12. ♕xe7

چندان خوب نبود، زیرا پس از:

12... ♖xe7 13. ♖e1 0-0 14. ♖xe7

سیاه حرکت بینابینی 14... ♕xf3! با تساوی را داشت.

12... ♖xd5 13. ♕xe7 ♖xe7



۱-۲ حرکت با سفید

14. ♖e1

یک ایده نمونه‌ای به منظور بازداشتن حریف از قلعه گرفتن.

بعد از زایتسف راهی حتی بهتر، برای فزونی بخشیدن به توان حمله‌ای سفید ارائه کرد:

و اکنون:

الف) احتمالاً سیاه بهتر بود پیاده را پس می‌داد:

16... ♖b4 ♖f7 (16... ♖c6 17. ♖xb7 ♖d5 17. ♖xe7+)

با برتری جزئی سفید.

ب) 15... ♖f7 16. ♖e5+! ♖xe5 17. ♖xe5 ♖d6

18. ♖c4+ ♖f8 (19... ♖g6 20. ♖f5+!)

19. ♖a1 ♖g8 20. ♖d5 ♖c6 21. ♖b4+ ♖f7 22. ♖c5 ♖d6

23. ♖c4+ ♖f8 24. ♖xc7

سفید می‌برد. (گلر)

بد بود:

16. ♖b5+ ♖c6 17. ♖b4 ♖d6 18. ♖xb7

سفید می‌برد.

16. ♖ac1

اشتاینیتز آخرین نیروی ذخیره‌اش را به میدان می‌آورد.

به کارگیری همه سوارهای موجود در حمله بسیار کارساز خواهد بود. 16. ♖ad1! (پوشش زایتسف) نیز بسیار نیرومند بود.

16... ♖c7?

16... ♖f7! فوری، به منظور استقرار سریع تر اسب در d5 درست بود. به طور مثال:

17. ♖c4+ ♖d5

برای سیاه خطری نداشت. قربانی تفاوت هم سیاه را به مخاطره نمی‌انداخت:

17. ♖xe7+! ♖xe7 18. ♖xe7+ ♖xe7

19. ♖xc7+ ♖d6 20. ♖xg7 ♖ac8 21. ♖g3 ♖c7! (کاسپاروف)

اشتاینیتز اصل گسترش را به کار می‌گیرد: بازیکنی که

برتری دارد باید حمله کند! سفید همه نیروهایش

را به بازی می‌آورد. اگر او در این امر کوتاهی کند، حریف

سوارهای ذخیره‌اش را به بازی می‌آورد و ابتکار عمل

باد می‌رود. (برتری در گسترش اگر با تمام

انرژی مورد بهره‌برداری قرار نگیرد، همانند

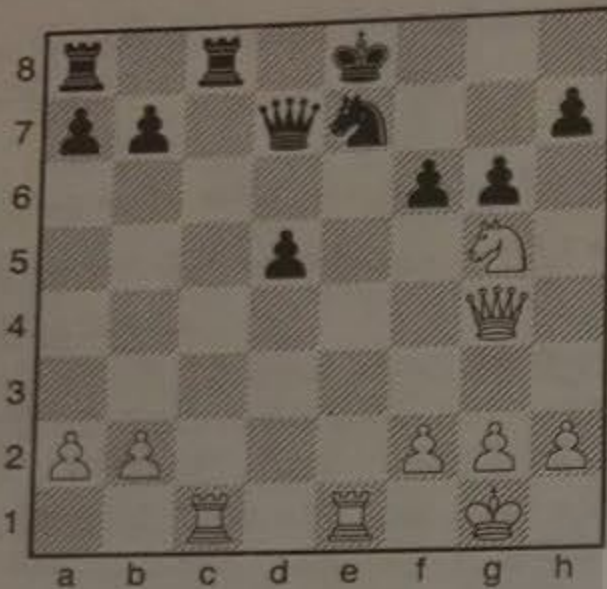
حباب محو می‌شود. مترجم)

۱-۴ حرکت با سفید

20. ♖g4!

طرف حمله کننده اجازه از دست رفتن زمان را ندارد.
سفید تهدید مات در دو حرکت را دارد.

20. g6 21. ♘g5+ ♔e8



۱-۵ حرکت با سفید

اکنون اشتاینیتز با یک ترکیب خارق العاده بازی را تمام می کند:

22. ♜xe7+! ♔f8!

مقاوم ترین حرکت. اگر:

22... ♜xe7 23. ♜xc8+ ♜xc8 24. ♜xc8+;

و سفید به سادگی می برد. و اگر:

22... ♔xe7 23. ♜e1+

باز هم سفید برنده است. (البته 23. ♜b4+ خوب است.

اما شما فقط یک بار می توانید بازی را ببرید! مهمترین

نکته آن است که شما ادامه برنده را به دقت محاسبه

کنید.)

23... ♔d6 24. ♜b4+ ♜c5 (24... ♔c6

25. ♜c1 مات; 24... ♔c7 25. ♘e6+ ♔b8

26. ♜f4+ می برد (سفید) 25. ♜e6+ ♜xe6

26. ♘e6

سفید می برد.

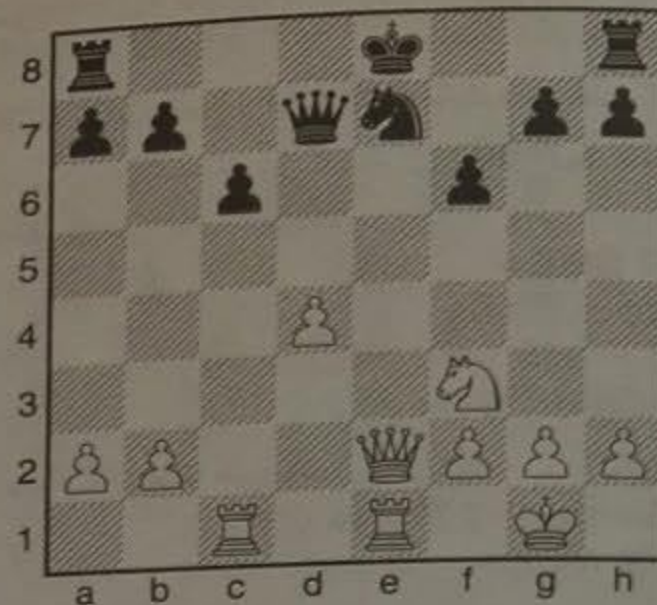
23. ♜f7+!

و البته نه:

23. ♜xd7?? ♜xc1+

که سیاه می برد.

23... ♔g8!



۱-۳ حرکت با سفید

17. d5!! cxd5

17... ♔f7 به طور عینی بهتر بود:

18. dxc6 bxc6

با برتری سفید (کاسپاروف).

18. ♘d4

این نقطه عالی تنها قرارگاه استراتژیکی برای اسب است که او را به شاه حریف نزدیک تر می کند.

18... ♔f7 19. ♘e6

اکنون تهدید سفید 20. ♜c7 است.

19... ♜hc8

19... ♜ac8 نیز با 20. ♜g4 روبه رو می شد.

19... ♘c6 هم بهتر نبود، پس از:

20. ♘c5 ♜c8 21. ♜h5+

(کاسپاروف) سفید می برد.



یک کوشش بینابینی مهم که به ادامه تحمیلی زیر منجر می شود:

3...♙e5
4.♙b6+ با پاسخ 3...♙d6 بازنده می شود،
3...♙d8 4.♙a8+

سفید می برد.

4.d6+! ♙e6
4...♙d8 5.♙b6+
5.♙b3+ ♙f5
5...♙xd6 6.♙d1+

وزیر سیاه از دست می رود.

6.♙d3+ ♙g5 7.♙e3+ ♙f5
7...♙h5 8.g4+

سفید می برد.

8.♙e4+ ♙e6

8...♙g5 9.♙h4+ ♙f5 10.♙g4 مات

9.♙c4+ ♙xd6

اجباری. زیرا:

9...♙f5 10. ♙g4 مات

10.♙d1+ ♙e7 11.♙xd7+ ♙xd7 12.♙xa6

در اینجا حمله به برتری قاطع نیرو منجر شد

1-0

کاپابلانکا - استاینر

لس آنجلس ۱۹۳۳



۱-۷ حرکت با سفید

1.41

ادامه:

23...♙xf7 24.♙xc8+ ♙xc8 25.♙xc8+ ♙e8
26.♙xh7+

برای سیاه بدون امید بود.

24.♙g7+! ♙h8!

و یا:

24...♙f8 25.♙xh7+ ♙xg7 26.♙xd7+

سفید می برد.

25.♙xh7+!

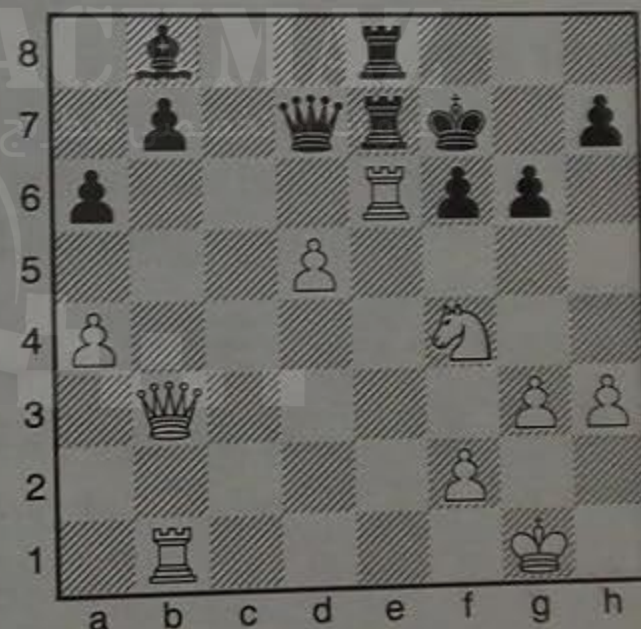
پس از این حرکت باردلین خیلی راحت سالن مسابقه را ترک کرد! اشتاینر ادامه اجباری زیر که سفید می برد را به نمایش گذاشت:

25...♙g8 26.♙g7+ ♙h8 27.♙h4+ ♙xg7
28.♙h7+ ♙f8 29.♙h8+ ♙e7 30.♙g7+
♙e8 31.♙g8+ ♙e7 32.♙f7+ ♙d8
33.♙f8+ ♙e8 34.♙f7+ ♙d7 35.♙d6 مات

1-0

کاپابلانکا - زویناروف

مسکو ۱۹۲۵



۱-۶ حرکت با سفید

کاپابلانکا ادامه تحمیلی زیر که به پیروزی سفید منجر می شود را یافت:

1.♙xe7+ ♙xe7

در غیر این صورت، سفید با پیشروی پیاده d5-d6 و کیش برخاستی بازی را می برد.

2.♙xb7 ♙xf4 3.♙e1+

شاه سیاه هم اکنون در وضعیت تقریباً انفجاری است.
سفید خطوط بیشتری را برای حمله باز می‌کند.
1...♖g8 2.♗h5+ ♔g7 3.fxe5 dxe5

واسیوکف - تارمانف
قهرمانی شوروی، خارکف ۱۹۶۷



۱-۹ حرکت با سفید

شاه سیاه می‌خواهد با پناه گرفتن در مرکز از خطر بگریزد. امری که سفید باید از آن جلوگیری کند.
1.♖xg7!
یک قربانی درست.

1...♔xg7
همانطور که خواهید دید، هیچکدام از ادامه‌های زیر بهتر نبودند:

الف 1...♔xg7 2.f6 ♕xf6 3.♖xf6 ♖e7
4.♗xh6+ ♔e8 5.♖xd6 ♖d7 6.♗h8+ ♔e7
7.♗xe5+ برد می‌برد؛

ب) 1...axb3 2.♕xh6

(با طرح 3.♖xf7+)

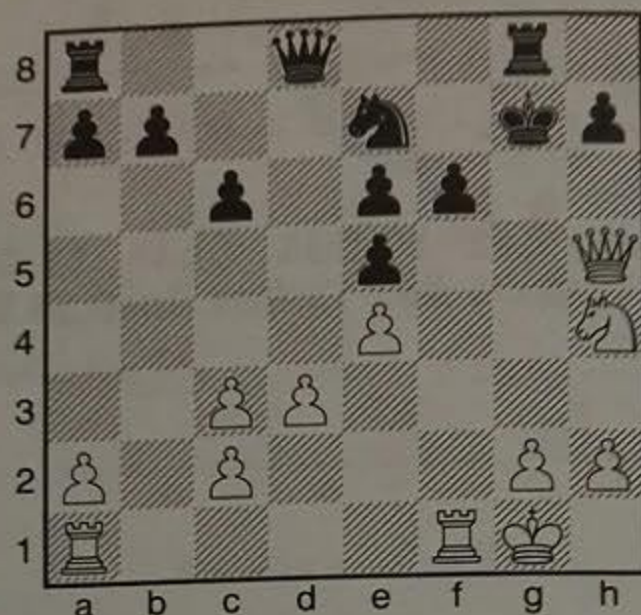
(سفید می‌برد 3.f6 2...♔xg7)

ج) 1...♖e7 2.♖g4 ♔e8 3.♗xh6 axb3
4.axb3 ♕xb3 5.♖g8+ ♔d7 6.♖xa8 ♗xa8
7.♕xb4

سفید می‌برد.

در این لحظه از بازی سفید با مساله جالبی روبه‌رو بود.
کدام یک اهمیت بیشتری دارد: گرفتن نیرو با ♗xh6+
و سپس ♗xf6 و یا حمله با ♕xh6+.

2.♗xh6+?



۱-۸ حرکت با سفید

4.♖xf6!

طبیعی‌ترین ادامه برای حمله کردن. سفید وقت تلف نمی‌کند و به سرعت حمله قاطع خود را پی می‌گیرد.

4...♔xf6 5.♖f1+ ♕f5
5...♔g7 6.♖f7+ ♔h8 7.♗xh7 مات
6.♕xf5!

در اینجا به طور یقین کاپابلانکا ادامه بازی را تا آخر محاسبه کرده است.

6...exf5 7.♖xf5+ ♔e7 8.♗f7+ ♔d6
9.♖f6+ ♔c5 10.♗xb7!

یک حرکت دشوار، اما با تهدیدهای گوناگون ماتی.
10...♗b6

و یا:

10...♗xf6 11.♗b4 مات

11.♖xc6+! ♗xc6

11...♔b5+ 12.♖xb6+ axb6 13.♗xh7

با یک آخر بازی بدون امید برای سیاه که سفید می‌برد.

12.♗b4 مات

1-0