

مارک دوورتسکی

بازی استراتژیک

مکتب شطرنج برتر ۳

Mark Dvoretsky
SCHOOL OF CHESS EXCELLENCE 3
Strategic Play

ترجمہ:

اعظم اعتماد

محمد حسن شمس

فروشگاہ تخصصی شطرنج



مارک دوورتسکی

مکتب شطرنج برتر ۳

بازی استراتژیک

هیات تحریریه

استاد بزرگ ویکتور کورچنوی

استاد بزرگ هلموت فلگر

استاد بزرگ نایجل شورت

استاد بزرگ رادولف تشنر

برگردان:

اعظم اعتماد

محمدحسن شمسی

WWW.ACHMAZSTORE.IR

سرشناسه : دوورتسکی، مارک ایزرائیلیویچ (Dvoretsky, M. I. Mark Izrailevich)

عنوان و نام پدیدآور : بازی استراتژیک / مارک دوورتسکی؛ هیات تحریریه ویکتور کورچنوی... او دیگران؛ برگردان اعظم اعتماد، محمدحسن شمسی.

مشخصات نشر : تهران: اعظم اعتماد، ۱۳۹۵.

مشخصات ظاهری : ۲۷۲ ص.

فروست : مکتب شطرنج برتر؛ ۳.

شابک : 978-600-04-5108-0

وضعیت فهرست نویسی : فیپا

یادداشت : عنوان اصلی: Strategic play : School of chess excellence 3, ۲۰۰۵.

یادداشت : هیات تحریریه ویکتور کورچنوی، هلموت فلگر، نایجل شورت، رادولف تسنر.

موضوع : شطرنج

موضوع : Chess

شناسه افزوده : کورچنوی، ویکتور، مقدمه نویس

شناسه افزوده : Korchnoi, Viktor

شناسه افزوده : اعتماد، اعظم، ۱۳۵۶ - مترجم

شناسه افزوده : شمسی، محمدحسن، ۱۳۶۹ - مترجم

رده بندی کنگره : ۱۳۹۵ ۲ب۹د/۱۴۴۵GV

رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲

شماره کتابشناسی ملی : ۴۲۵۱۱۳۳

بازی استراتژیک، مکتب شطرنج برتر؛ ۳

ناشر : مترجم

مترجم : اعظم اعتماد، محمدحسن شمسی

ویراستارفنی: بابک صدقی

سال نشر : ۱۳۹۵

تعداد صفحات : ۲۷۲ صفحه

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۰۴-۵۱۰۸-۰

شمارگان : هزار نسخه

نوبت چاپ : اول

قیمت : ۲۵۰۰۰ تومان

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مارک دوورتسکی متولد سال ۱۹۴۷، استاد بزرگ نام آشنا و نویسنده‌ی روسی کتاب‌های شطرنج است. استادانی چون گری کاسپاروف، ویشواناتان آناند، واسلین توپالوف، ایوگنی باریف و لوک وان ویلی از محضر او بهره برده اند و او توانسته است در سال ۱۹۷۵ به قهرمانی شوروی دست یابد.

کتاب حاضر جلد سوم از مجموعه کتاب‌های وی با عنوان "مکتب شطرنج برتر" است که به ترتیب با عناوین تحلیل آخر بازی، بازی تاکتیکی، بازی استراتژیک و شروع بازی از یک تا چهار شماره‌گذاری شده است و کنیت^۱ مترجم و ویراستار انگلیسی، آن را از زبان روسی به انگلیسی ترجمه کرده است.

این کتاب، بخش ششم و هفتم مجموعه کتاب‌های یادشده را دربرمی‌گیرد و به منظور رعایت اصل انطباق با متن اصلی، این بخش‌ها در فهرست و متن کتاب، مورد اشاره قرار گرفته است.

مفهوم استراتژی در شطرنج با راهبرد حل مساله عجین شده است، به گونه‌ای که پس از تعیین هدف در مرحله‌ای خاص از بازی، نقشه یا راهبرد رسیدن به هدف را مشخص کنیم. ویژگی خاص این کتاب، پرداختن به مسایل استراتژیک و پوزیسیونی در شطرنج است که در آموزش، پیشرفت و ارتقای درجه‌ی بین‌المللی بازیکنان نقش قابل توجهی دارد. امید است که خوانندگان گرامی از مطالعه‌ی آن لذت ببرند و نهایت بهره‌برداری را داشته باشند.

مباحث پوزیسیونی همواره از دغدغه‌ها و موضوعات مورد علاقه‌ی شطرنج‌بازان بوده است. با توجه به کمبود کتاب‌هایی از این دست در داخل کشور، این کتاب که به شیوه‌ای روان و قابل فهم به تشریح مفاهیم پوزیسیونی و استراتژیک در شطرنج پرداخته است، می‌تواند راهنما و منبع خوبی برای بازیکنان و مربیان با درجه بین‌المللی بالای ۱۸۰۰ باشد. هرچند که قانون و قرارداد مکتوبی برای نامناسب بودن آن برای افراد با درجه بین‌المللی زیر ۱۸۰۰ وجود ندارد.

درک پوزیسیونی بالا و شناخت موقعیت‌های خاص بر روی صفحه که در نهایت منجر به تصمیم‌گیری درست می‌شوند، از عوامل مهم دستیابی به برد در شطرنج هستند. مطالعه‌ی این کتاب را به همه‌ی علاقمندان به شطرنج توصیه می‌کنم و امیدوارم که با استفاده از آن شاهد پیشرفت روزافزون خود در عرصه‌های بین‌المللی باشید.

استاد بین‌المللی، امید نوروزی
خرداد ۳۹۵

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

بخش ششم

بازی پوزیسیونی

منطق یک مبارزه‌ی پوزیسیونی

کدام پیاده را باید پیش راند؟

حرکات پیاده‌ای تضعیف‌کننده

بلوکه کردن پیاده‌های رونده

دو فیل

یک تعویض غیرمعمول

اشتباه پشت اشتباه...

برتری فضا

مسیرهای رخ

بازی پیش‌گیرانه را فراموش نکنید!

حرکات "مرموز" رخ

آموزش توسط استادان بزرگ

منظور از یک طرح استراتژیک چیست؟

یک طرح چگونه شکل می‌گیرد؟

تقابل طرح‌ها

ابتکار عمل

من در پی پیروزی هستم

یک برد "آسان"

تمرین‌هایی برای بررسی

بخش هفتم

وضعیت‌های ساده

حمله با یک ارتش کوچک

فراوانی امکانات

یک شکست به‌یادماندنی

وقتی از تکنیک ناامید می‌شوید

موازنه‌های برهم خورده

دوره‌ای در تاکتیک

فعالانه دفاع کنید!

کوتاهی در به دست گرفتن ابتکار عمل

نقاط عطف

تمرین‌هایی برای بررسی

پاسخ تمرین‌ها

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مهارت هنرمند، توانایی ذهن او در پیاده سازی ادراکات است. مهارت، یادآوری الهام و بنابراین تا اندازه‌ای تقلیدی تحسین آمیز از آن است. ... الهام ممکن است موقتی باشد و در این مورد مهارت خلاها را پر می‌کند.

فزیل اسکندر

بازی پوزیسیونی به معنای تعیین ایده‌ها و تلاش برای نشان دادن آن‌هاست.
آرون نیمزوویچ

پیشگفتار

توضیح می‌دهم. مطمئنم که تلاش برای تصحیح آگاهانه و ساده کردن مصنوعی مطالب به طور چشمگیری باعث کاهش کیفیت آن می‌شود و به تحریف الگوهای شطرنجی در ذهن نویسنده و متعاقباً ذهن خواننده می‌انجامد.

مانند کتاب‌های پیشین این مجموعه، توجه شما به بخش‌هایی از یک بازی جلب می‌شود که در آن‌ها به نحوی از انحاء نویسنده‌ی این سطور و شاگردانش شرکت داشته‌اند؛ یعنی بازی‌های خودم یا بررسی بازی‌های دیگر بازیکنان. مانند گذشته خواننده دعوت می‌شود تا شخصاً به حل مسائل زیاد مطرح شده بپردازد و خود را آموزش دهد. این مسائل به "پرسش‌ها" که صورت آن‌ها در ادامه‌ی متن و "تمرین‌ها" که پاسخ‌شان در پایان کتاب آمده است، تقسیم می‌شوند.

خواننده‌ی گرامی! کتابی که پیش روی شماست ادامه‌ای بر کتاب‌هایی است که قبلاً در مجموعه‌ی "مکتب شطرنج برتر" به چاپ رسیده است؛ جلد ۱: "بررسی آخربازی" و جلد ۲: "بازی تاکتیکی". این کتاب یعنی سومین جلد، به بازی پوزیسیونی اختصاص یافته است.

در نقدهای نوشته‌شده بر کتاب‌های پیشین، گاهی اشاره شده بود که نسبتاً سخت و پر از بررسی‌های پیچیده هستند. بازی‌ها و گزیده‌های بازی‌هایی که در این کتاب می‌بینید (اگرچه، نه همگی آن‌ها)، نسبتاً ساده‌تر هستند. این امر موجب آسودگی خاطر برخی خوانندگان خواهد بود و برای برخی دیگر نیز احتمالاً موجب ناامیدی. اما به جد می‌گویم که هرگز به عمد قصد ساده کردن یا پیچیده کردن مطالب را نداشته‌ام. همه‌ی مطالب بسته به موضوع و ادبیات آن انتخاب شده است. اگر بخواهیم ساده‌تر بگوییم گاهی اوقات این‌گونه به نظر می‌رسد که یک نویسنده‌ی وظیفه‌شناس توانایی بسیار کمتری در کنترل آنچه که می‌نویسد، دارد. کتاب‌های من ممکن است مورد اقبال واقع شوند یا نشوند. من مثال‌هایی را نشان می‌دهم که قبلاً آن‌ها را دیده‌ام و شطرنج و سازوکارهای روان‌شناختی را به همان شیوه‌ای توصیف می‌کنم که در درس‌هایم به شاگردانم

فصل ششم

بازی پوزیسیونی

بردارید. اما چگونه می‌توان این کار را انجام داد و از چه روشی می‌توان استفاده کرد؟ هدف من در این کتاب پرداختن به این موضوع است.

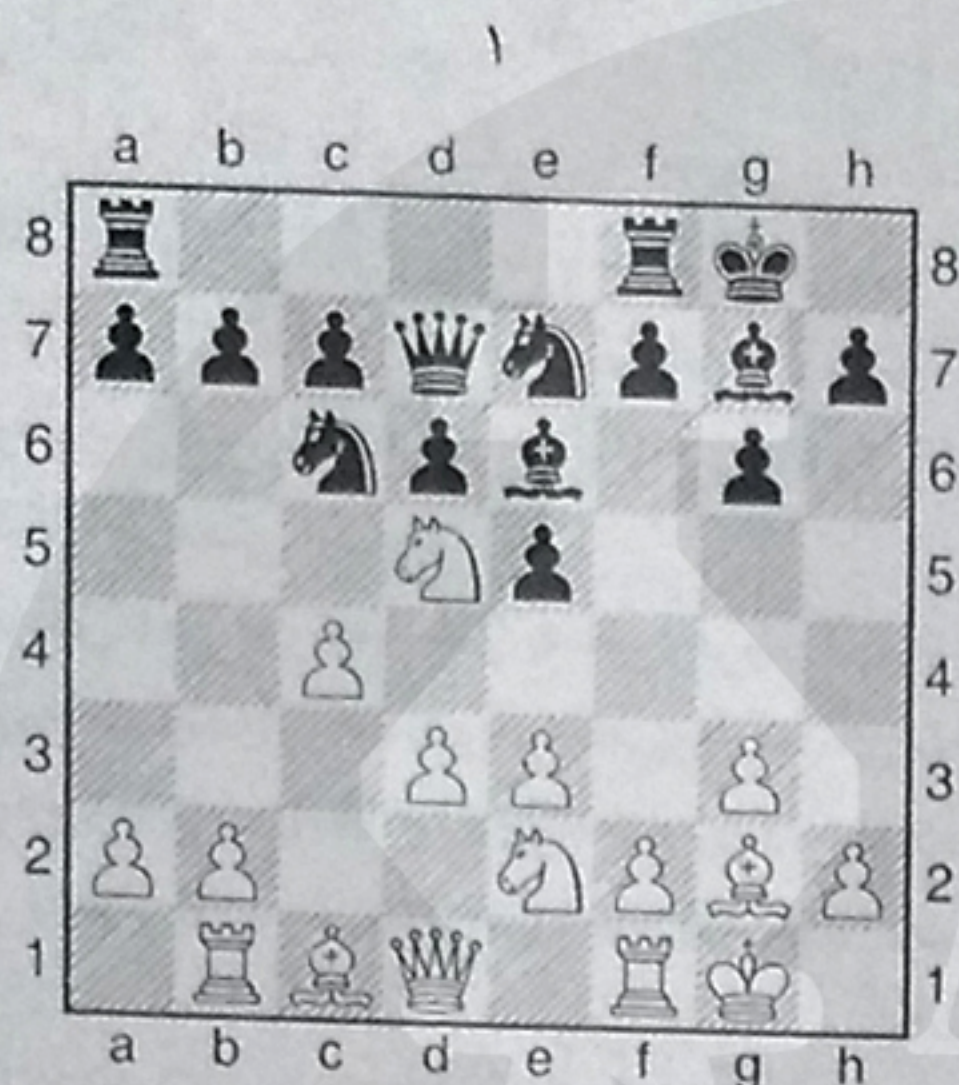
باید بار دیگر تاکید کنم که موضوع مورد بحث، تصحیح یا تکمیل طرح‌های نیمزوویج نیست، بلکه در مورد سایر رویکردهای مرتبط با کار شماست. متأسفانه، مجموعه‌ی کاملی از اطلاعات که برای شبیه‌سازی و به‌خاطر سپردن راحت و مناسب باشد، در دسترس نیست. هنر شطرنج بسیار پیچیده‌تر و متنوع‌تر از آن است که با استفاده از یک طرح یا نظریه بتوان حق آن را ادا کرد. اما از سوی دیگر، همه‌ی مسیرهای نشان داده شده برای افزایش مهارت پوزیسیونی شما باز باقی می‌ماند و در صورت تمایل نیز می‌توانید هر چه بیشتر در متنوع‌ترین جنبه‌های شطرنج پیشرفت کنید.

کار خود را با بررسی یک بازی پوزیسیونی خوب آغاز می‌کنیم که با کمک آن ساختن یک طرح عینی از راه‌های بهبود پوزیسیون که قرار است شرح داده شود، امکان‌پذیر خواهد بود. سپس چند گام در راستای برخی از این مسیرها برمی‌داریم. به طور طبیعی، تمرین‌های بسیاری (که بیشتر آن‌ها به دشواری تمرین‌های دو کتاب پیشین این مجموعه نیستند) را حل خواهیم کرد. در کتاب‌ها و مجلات شطرنجی به ندرت شاهد تمرین‌های پوزیسیونی هستیم و من تا حدی تلاش کرده‌ام این کمبود را جبران کنم.

فرانسیس بیکن گفته است: "برخی کتاب‌ها را باید چشید، برخی را باید بلعید و اندکی از آن‌ها را باید جوید و هضم کرد." یکی از اندک کتاب‌های اختصاص‌یافته به بازی پوزیسیونی که از شهرت جهانی برخوردار است و از دیدگاه من کاملاً بهترین بوده و هست، کتاب "روش من" نوشته‌ی آرون نیمزوویج است. زمانی که در حال تحصیل بودم، این کتاب را به دقت مطالعه کردم و تنها پس از یک سال، از یک بازیکن تراز اول به درجه‌ی استاد بزرگی رسیدم. حتی حالا هم اگر یکی از شاگردان من با طرح‌های نیمزوویج آشنا نباشد، به طور قطع مطالعه‌ی کتاب "روش من" را به او توصیه می‌کنم، اما زمانی که خود بخواهم به تدریس بازی پوزیسیونی بپردازم، از شیوه‌ی متفاوتی استفاده می‌کنم. نیمزوویج مجموعه‌ی کاملی از مبانی بازی پوزیسیونی را مطرح می‌کند. اگرچه امروزه تعبیر نسبتاً متفاوتی از وضعیت‌های مورد بررسی وی وجود دارد، اما این طرح‌ها نسبت به تغییر در گذر زمان از خود مقاومت نشان داده‌اند. اما فرض کنید شما این مبانی را شبیه‌سازی کرده‌اید و (به طور موفقیت‌آمیزی!) در بازی‌هایتان مورد استفاده قرار داده‌اید. پس از آن چه اتفاقی روی می‌دهد؟ با این وجود، مشخص است که در حال حاضر تمام اسرار پوزیسیونی به هیچ روی برای شما نمایان نشده است و احتمالاً می‌خواهید که گامی نو (شاید نه به سرعت، بلکه طی یک یا دو سال) در این راستا

منطق یک مبارزه پوزیسیونی

{حضرت} آدم از چه امتیاز خوبی برخوردار بود، او هنگامی که حرف خوبی می زد، می دانست که کسی پیش از او آن حرف را نزده است.
مارک تواین



این بازی که کار خود را با آن آغاز می کنیم، از شاخه های پیچیده یا ترکیب های جالب توجه برخوردار نیست، اما با این وجود، برای من خوشایند است. منطق خشک مبارزه پوزیسیونی نیز زیبایی خاص خود را دارد.

دوورتسکی - تیموشچنکو

مسابقات قهرمانی تیمی شوروی، مسکو، ۱۹۶۶

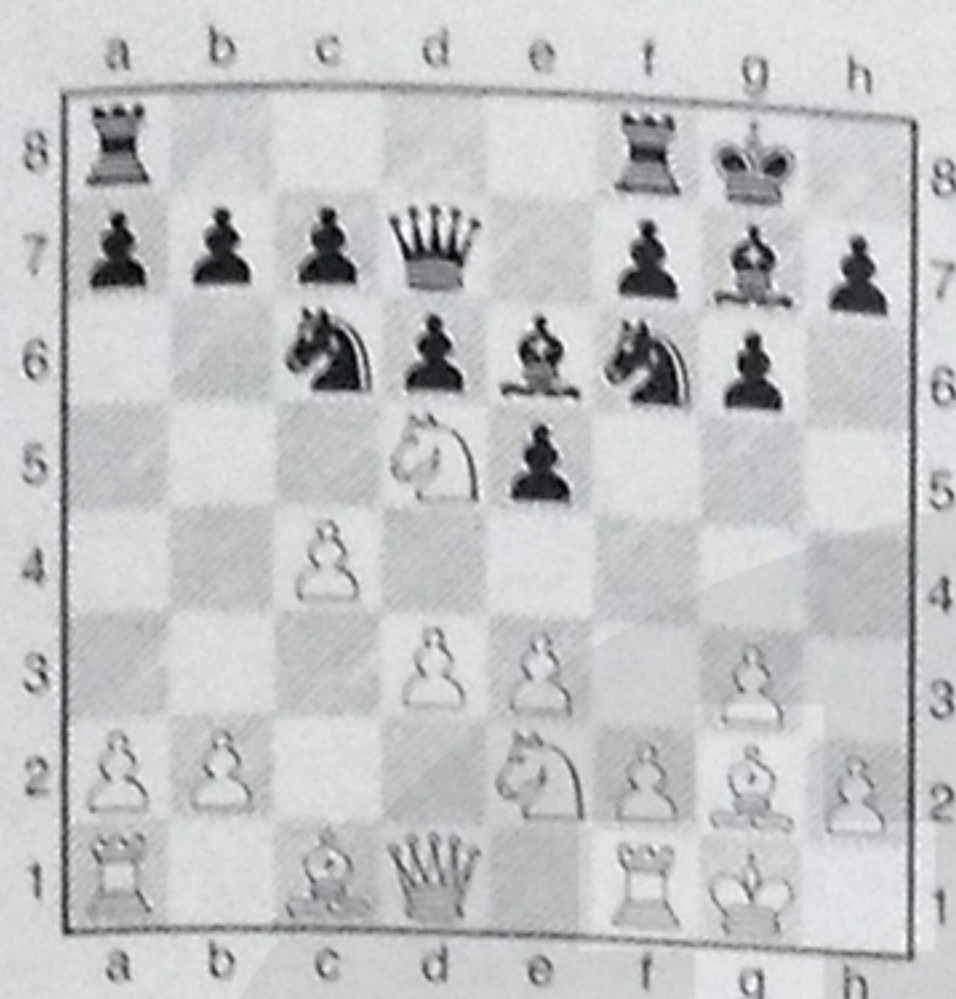
- | | |
|---------|------|
| 1. c4 | g6 |
| 2. ♖c3 | ♙g7 |
| 3. g3 | d6 |
| 4. ♙g2 | e5 |
| 5. d3 | ♘c6 |
| 6. e3 | ♘ge7 |
| 7. ♘ge2 | 0-0 |
| 8. 0-0 | ♙e6 |
| 9. ♘d5! | |

ممکن بود سیاه 9...d5 بازی کند که پیامد آن ایجاد فشار در ستون d و بر پیاده ی ضعیف d3 است.

- | | |
|---------|-----|
| 9... | ♙d7 |
| 10. ♖b1 | |

از دیدگاه من، طرح گسترش انعطاف پذیر سفید، یکی از بهترین طرح ها در مقابل دفاع هندی شاه است که از سوی حریف به کار گرفته شده است. سوارها به مانند آرایش مهره ها در وضعیت شروع بازی مختص دوران باستانی شطرنج، به گونه ای هم آهنگ در پشت پیاده ها قرار گرفته اند، بنابراین تقریباً هریک از پیاده های سفید در لحظه ی مناسب می تواند پیشروی کند و در حال حاضر، آن ها به طور مطمئنی همه ی خانه های مهم مرکزی را پوشش داده اند.

آرایش پیاده ها طرح های بعدی هر دو طرف را تعیین می کنند. سیاه، به لطف پیاده ی خود در e5 از فضای بیشتری در جناح شاه که قصد حمله از آن جا را دارد، برخوردار است. برای مثال، امکان ...f5-f7 و ...g6-g5 با تهدید ...f5-f4 وجود دارد. اما سفید با حرکت f2-f4 و مقابله ی



به موقع با پیاده‌های حریف، می‌تواند این خطر را بی‌اثر کند

سفید آشکارا در جناح وزیر حمله خواهد کرد. او با پیش راندن پیاده‌اش به b5 و دور کردن اسب از c6، فشار ناخوشایندی را که پیش از این توسط فیل g2 بر وضعیت حریف وارد شده بود، تشدید می‌کند. اگر سیاه بخواهد با حرکت c7-c6... اسب را از d5 براند، سفید با تعویض پیاده‌ها در c6، ستون b را باز می‌کند و سپس فیل را به a3 و وزیر را به a4 می‌آورد (با در نظر گرفتن این موضوع، گسترش فیل از d2 در شروع بازی، آشکارا بی‌معنی است).

تعویض فیل قدرتمند g2 به نفع حریف است، زیرا بدون حمایت آن حمله‌ی برنامه‌ریزی شده‌ی سفید در جناح وزیر تا حد زیادی ارزش خود را از دست می‌دهد و افزون بر آن، وضعیت شاه سفید تضعیف می‌شود. اما 10...h3? با توجه به ادامه‌ی 11.gxh3 12.xh3 12.xc7 مؤثر نخواهد بود.

اکنون تصور کنید که اسب جناح شاه سیاه در e7 نیست، بلکه در f6 یا h6 است. بنابراین حرکت 10...h3! به دلیل ادامه‌ی 11.gxh3? 12.xc7?? g4 می‌انجامد، امکان‌پذیر می‌شود. این طرح تاکتیکی ساده، ایده‌ی تغییر اندک در آرایش نیروها در شروع بازی را به سیاه پیشنهاد می‌دهد. اگر من این شاخه را به جای سیاه بازی می‌کردم، ترجیح می‌دادم اسب خود را در f6 گسترش دهم. برای مثال:

6...f6 7.ge2 0-0 8.0-0 e6
9.d5 d7

اکنون 10.b1 با توجه به ادامه‌ی 10...h3 بی‌خطر است. در صورتی که 10.ec3 بازی شود، پاسخ 10...h3? به دلیل ادامه‌ی زیر اشتباه خواهد بود:

11.xf6+! xf6 12.d5 d8
13.d2 xg2 14.xg2 f5 15.b3

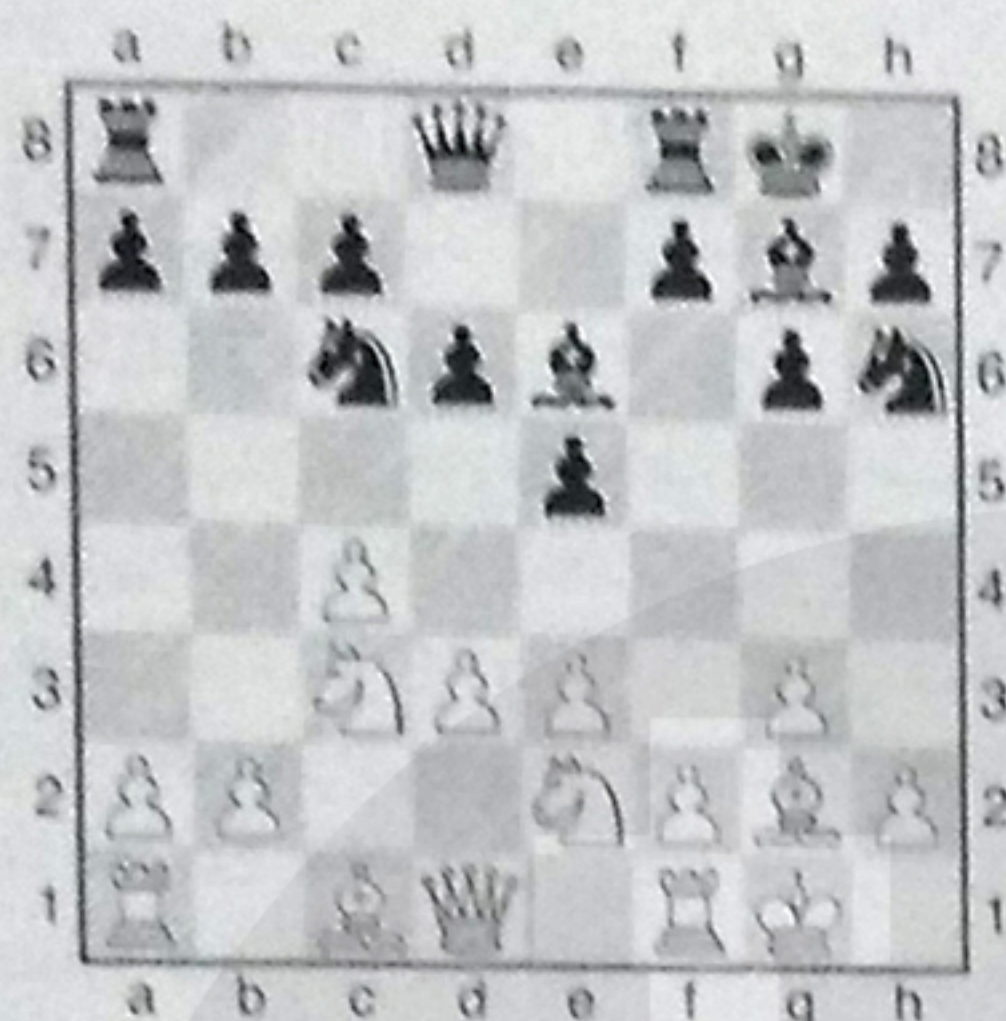
با ایجاد فرصت‌های بهتر برای سفید (ساوون-دوورتسکی، قهرمانی اولین مسابقات دورهای شوروی، اودسا ۱۹۷۴).

حرکت 10...e8! قدرتمندانه‌تر است، زیرا نه تنها 11...h3 بلکه 11...d8 را که با c7-c6... ادامه می‌یابد، تدارک می‌بیند.

موقعیت اسب d5 سفید، به دلیل این که اگر نتواند همراه با کسب زمان حرکت کند (به ویژه هنگامی که اسب دیگر در c3 باشد)، با اسب سیاه تعویض می‌شود، خوب نیست. من در مبحث "سوار اضافی" در کتاب "آمادگی برای مسابقات شطرنج" با جزئیات بیشتری به این وضعیت پرداخته‌ام.

آرتور یوسوپوف، چند بار تلاش کرده است تا اسب خود را در h6 گسترش دهد. به طور کلی، مرسوم است که در شروع بازی مهره‌ها به سمت مرکز

۳



در بازی بین هورت و کواسویچ (زاگرب ۱۹۶۹). سفید به حریفش فرصت داد تا ایده‌های اصلی نهفته در آرایش مهره‌هایش را نشان دهد؛ تعویض فیل‌های خانه‌های روشن و راندن اسب از d5.

9. ♖d5?! ♙d7 10. ♞b1 ♜h3! 11. b4 ♙xg2 12. ♜xg2 ♜d8 13. b5 c6

و سیاه از بخت‌های بهتری برخوردار بود.

با توجه به ادامه‌ی زیر احتمالاً جلوگیری از تعویض فیل‌ها منطقی است:

9. h3! ♙d7 10. ♜h2 f5 11. b3?! ♞ae8 12. d4!

در این جا به دو مثال عملی می‌پردازیم:

چام-یوسوپوف (المپیاد، لوسرن ۱۹۸۲):

12... f4?! 13. d5 f3 14. dxe6 ♞xe6 15. ♙xf3 ♞xf3 16. ♜e4 16... ♞e8

(با تهدید 17. ♜c5 یا 17. ♜g5)

17. ♜g2 ♞ff8 18. ♙a3 ♜f5 19. ♙d3 ♜ce7 20. ♞ad1

و سفید از برتری آشکاری برخوردار است.

فورینتس-تایمانوف (اسکوپیه ۱۹۷۰):

12... ♙f7 13. dxe5 ♜xe5 14. ♙b2 g5!

گسترش یابند، اما این طرح نیز منطق خاص خود را دارد. با رفتن اسب به h6، راه پیاده‌ی f7 باز خواهد بود و افزون بر آن، خانه‌ی d5 ارزش خود را از دست می‌دهد. اگر اسب سفید در این خانه قرار گیرد، با حرکت c7-c6... از آن جا رانده می‌شود. بنابراین سفید همراه با ازدست‌دادن زمان، مجبور به عقب‌نشینی می‌شود و تعویض اسب‌ها دیگر امکان‌پذیر نیست. این وضعیت برگرفته از بازی پیترسون-یوسوپوف در رقابت‌های قهرمانی جوانان جهان به سال ۱۹۷۸ در شهر گراس اتریش بود.

1. c4 e5 2. ♜c3 ♜c6 3. g3 g6 4. ♙g2 ♙g7 5. e3 d6 6. ♜ge2 ♜h6!? 7. ♞b1?! a5 8. a3 ♙e6 9. ♜d5 (9. d3) 0-0 10. 0-0 ♙d7 11. b4 ♙h3! 12. d3 ♙xg2 13. ♜xg2 f5 14. f4? (14. e4!?) 14... axb4 15. axb4 exf4 16. gxf4 ♜e7 17. ♜dc3 ♜h8 18. ♙b3 ♜g4 19. ♙d2 ♙e6 20. ♞f3 c6 21. h3 ♜f6 22. ♞f2 ♜h5 23. ♜g1 h6 24. ♜f3 g5!? 25. fxg5 hxg5 26. ♜xg5 ♙h6! 27. ♜f3 (27. h4 ♜g6) 27... ♞g8 28. ♜f1 ♜g6 29. ♜e1 f4! 30. e4 ♜e5 31. ♜xe5 ♙xe5 32. ♜d1? (32. ♜e2) 32... ♙d4 33. ♞f3 ♞g2 34. ♜e2 ♞xe2! 35. ♜xe2 (35. ♙c3 ♙g7 36. ♙xd4 ♙xd4) 35... ♙g7 36. ♙d1 (36. ♞bf1 ♙g2+ 37. ♜d1 ♞a1+ 38. ♙c1 ♞a2) 36... ♙g2+ 37. ♜e1 ♜g3 38. ♙xf4 ♙c3+

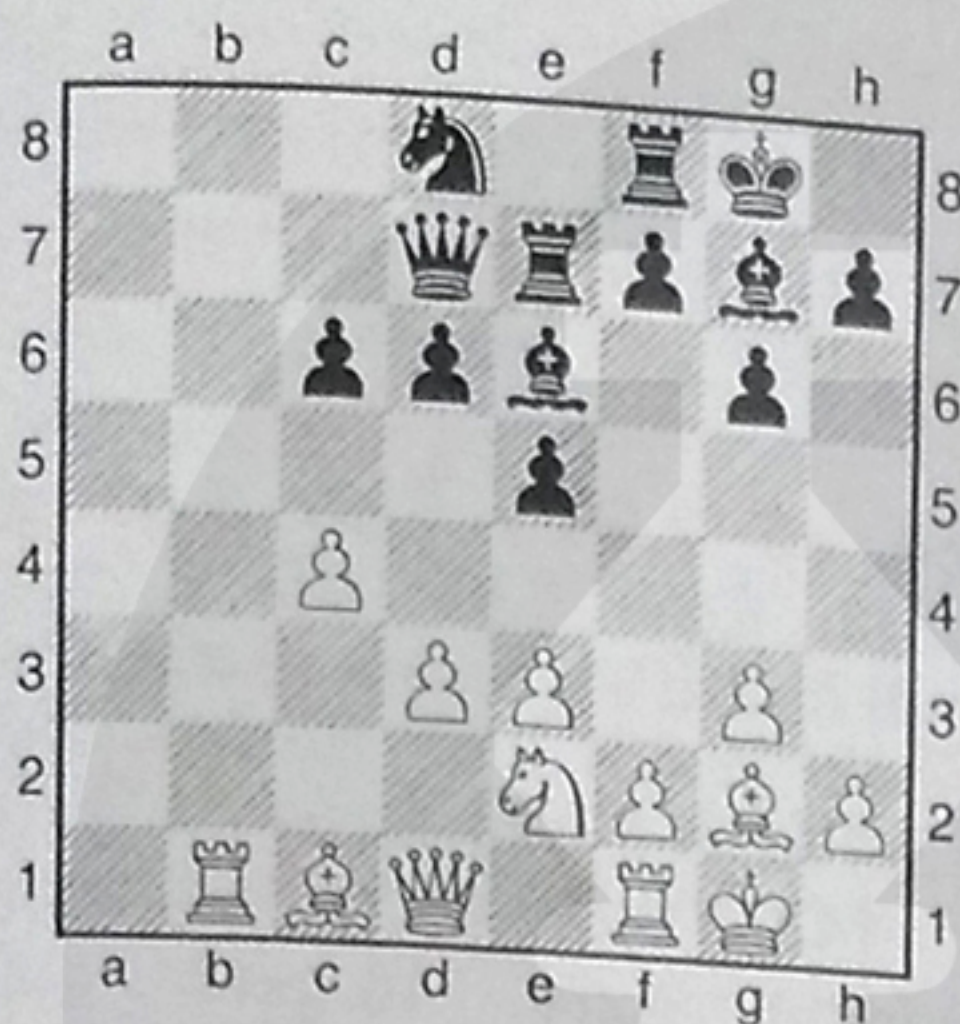
سفید تسلیم می‌شود.

به جای 7. ♞b1 ادامه‌ی 7. 0-0 0-0 8. d3 ♙e6 بهتر بود.

حالی که با انجام این کار، جناح وزیر را کاملاً بی دفاع رها کرد. بازی این گونه ادامه یافت:

12.b4 axb4 13.axb4 ♖d8 14.b5 c6 15.bxc6 bxc6 16.♗xe7+ ♜xe7

۴



۱-۶ E اکنون چگونه ادامه می دهید؟

11.b4 ♗xd5

اگر ادامه ی 11...c6 12.♗xe7+ ♜xe7 13.b5 ♜d7 14.bxc6 bxc6 15.♗a3 ♜a4-a6 همراه باشد، سفید بازی راحتی خواهد داشت. حریف تصمیم گرفت فیل خانه های روشن را تعویض کند، اما بدین منظور او مجبور بود ستون c را برای من باز کند که از طریق آن ایجاد فشار بر پیاده ی عقب افتاده ی c7 امکان پذیر خواهد بود.

12.cxd5 ♗h3
13.e4!

یک بازی شناخته شده! تنها فیل های خانه های تیره بر روی صفحه باقی مانده اند و مفهوم آن این است که سفید باید پیاده های خود را به خانه های روشن ببرد تا قطر را برای فیل خود باز کند و بتواند

(سیاه قصد دارد 15...g4 یا 15...♗h5 بازی کند)

15.f4 ♗eg4+! 16.hxg4 ♗xg4+
17.♜g1 ♜e6! 18.♜d2 ♜xe3+
19.♜xe3 ♜xe3
(با 20...♜fe8 همراه است)

با یک وضعیت پیچیده و در ظاهر، تقریباً مساوی. در بازی دوم، سیاه مشکلات شروع بازی را با موفقیت پشت سر گذاشت. البته، وضعیت سفید نیز می تواند بهتر شود. او به جای 14.♗b2 بهتر بود 14.♜b1!? بازی می کرد تا بتواند برای لحظه ای فیل را در قطر c1-h6 نگه دارد. طرح وسوسه انگیز دیگر (که توسط وادیم ازویاگینتسف پیشنهاد شده است) حرکت 8.b3!? است. سفید می خواهد با راندن پیاده به d4 (به سرعت یا پس از حرکت های h2-h3 و ♗h2)، یک تمپ ذخیره کند. بیایید به وضعیتی که در آن اسب در e7 قرار دارد، برگردیم:

10... ♗d8

گاهی مواقع، سیاه 10...a5 بازی می کند. این حرکت از نظر من مشکوک است، زیرا با اصل پوزیسیونی شناخته شده ی زیر در تضاد است: "در جناحی که ضعیف تر هستید، پیاده ها را حرکت ندهید!"

حرکت a7-a5... به باز شدن ستون a می انجامد که به احتمال زیاد به نفع سفید است؛ این سفید است که در جناح وزیر تسلط دارد.

در مسابقات قهرمانی تیمی در مسکو در سال ۱۹۶۷، سرگئی وسلوفسکی به عنوان بازیکن سیاه در مقابل من حرکت 11.a3 را با 11...♜ae8?! پاسخ داد. او می خواست تا تمام سوارهای خود را در جناح شاه متمرکز کند، در

حرکت بعدی من، احتمالاً بهترین حرکت بازی بود و برای یافتن آن به چند استدلال نیاز بود.

سیاه در پی چیست؟ به احتمال زیاد می‌خواهد $16...h6$ را بازی کند، آیا باید تعویض فیل‌ها را بپذیرم؟

به طور کلی، نگاه‌داشتن فیل بد حریف روی صفحه مطلوب است، اما جلوگیری از تعویض فیل‌ها مستلزم از دست دادن زمان است، رخ‌های سفید را از خانه‌ی مهم $c1$ محروم و امکان رفتن اسب سیاه به $g5$ را فراهم می‌کند که از آن‌جا به طور خطرناکی شاه من را تهدید خواهد کرد. بنابراین تعویض فیل‌ها ضروری به نظر می‌رسد.

اما، در کدام خانه؟ می‌توان به حریف اجازه داد تا در $c1$ تعویض کند، تا پس از آن رخ سفید به سرعت ستون باز را اشغال کند. اما اگر فیل‌ها در $h6$ تعویض شوند، اسب سیاه از خانه‌ی $g5$ به حاشیه‌ی صفحه منتقل می‌شود. از نظر من، مورد دوم مهم‌تر بود.

واضح است که هر حرکت فیل ائتلاف محض زمان است. اصولاً حرکت $b4-b5$ سودمند است، اما در این جا نسبتاً پیش از موعد است. پس از $16.b5$ $a6!?$ باز شدن ستون a تا حد زیادی مایه‌ی دردسر سفید می‌شود. برای او بهتر است که ابتدا با تکمیل گسترش سوارهای خود حریف را برای دفاع از پیاده‌ی عقب‌افتاده‌ی $c7$ مقید کند.

سفید باید در تدارک سه‌پشته‌کردن سوارهای سنگین خود در ستون c باشد. واضح است سواری که باید $c1$ را اشغال کند، رخ جناح شاه است. رخ دیگر نیز باید در $c3$ و وزیر در پشت او یعنی در $c2$ قرار گیرد. یک قانون کلی در این جا کاربرد دارد:

"در یک ستون باز، رخ باید جلوی وزیر قرار گیرد."

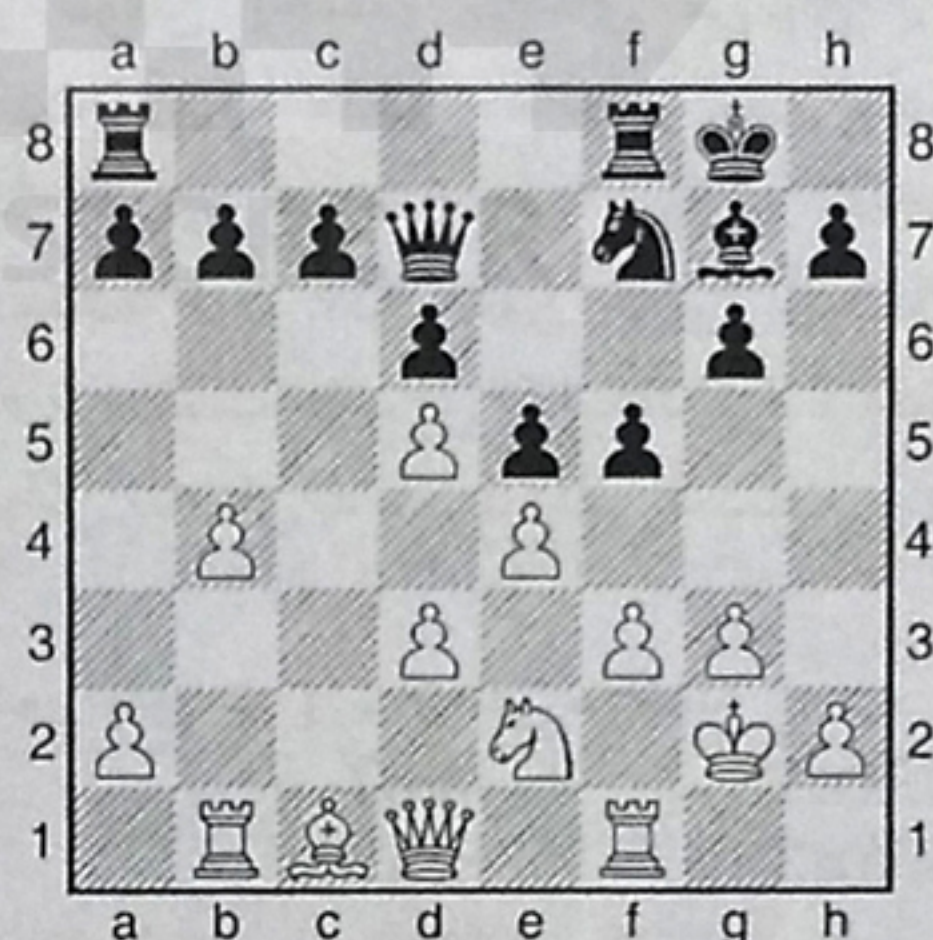
پیاده‌های حریف را در خانه‌های هم‌رنگش متوقف کند.

13... fxg2
14. Kxg2 $f5$
15. $f3$

وضعیت سفید بهتر است. او فضای بیشتری را تحت کنترل دارد و می‌تواند به جناح وزیر حمله کند، در حالی که حمله‌ی حریف در جناح دیگر چندان خطرناک نیست. فیل سیاه در مقابل پیاده‌های خودی قرار گرفته است و بنابراین "فیل بد" نامیده می‌شود. سفید، حرکت $15...c6$ را با $16.c3$ پاسخ می‌دهد و برای تعویض پیاده‌ها در $c6$ خود را آماده می‌کند. بدین منظور پس از $b7xc6...$ با ادامه‌ی $b4-b5$ خانه‌ی $d5$ را برای اسب خود در اختیار می‌گیرد. سیاه نیز در صورت تمایل می‌تواند اسب خود را در $d4$ مستقر کند، اما این خانه‌ها از ارزش یکسانی برخوردار نیستند. سفید با فیل خود در حال حمله به خانه‌ی $d4$ است، در حالی که حریف نمی‌تواند فیل خود را با اسب تعویض کند. در این جا، برتری یک "فیل خوب" در برابر "فیل بد" را می‌توان دید.

15... f7

۵



۱-۶ Q سفید چگونه باید بازی کند؟

مفهوم استراتژی در شطرنج با راهبرد حل مسأله عجین شده است، به گونه‌ای که پس از تعیین هدف در مرحله‌ای خاص از بازی، نقشه یا راهبرد رسیدن به هدف را مشخص کنیم. ویژگی خاص این کتاب، پرداختن به مسائل استراتژیک و پوزیسیونی در شطرنج است که در آموزش، پیشرفت و ارتقای درجه‌ی بین‌المللی بازیکنان نقش قابل‌توجهی دارد. امید است که خوانندگان گرامی از مطالعه‌ی آن لذت ببرند و نهایت بهره‌برداری را داشته باشند.

ACHIMAZ

کتاب‌های منتشرشده از همین مترجم:
فروشگاه تخصصی شطرنج



مرکز بخش : مدرسه شطرنج شهیار ، تلفن ۲۴۰۸۲۸۰۹