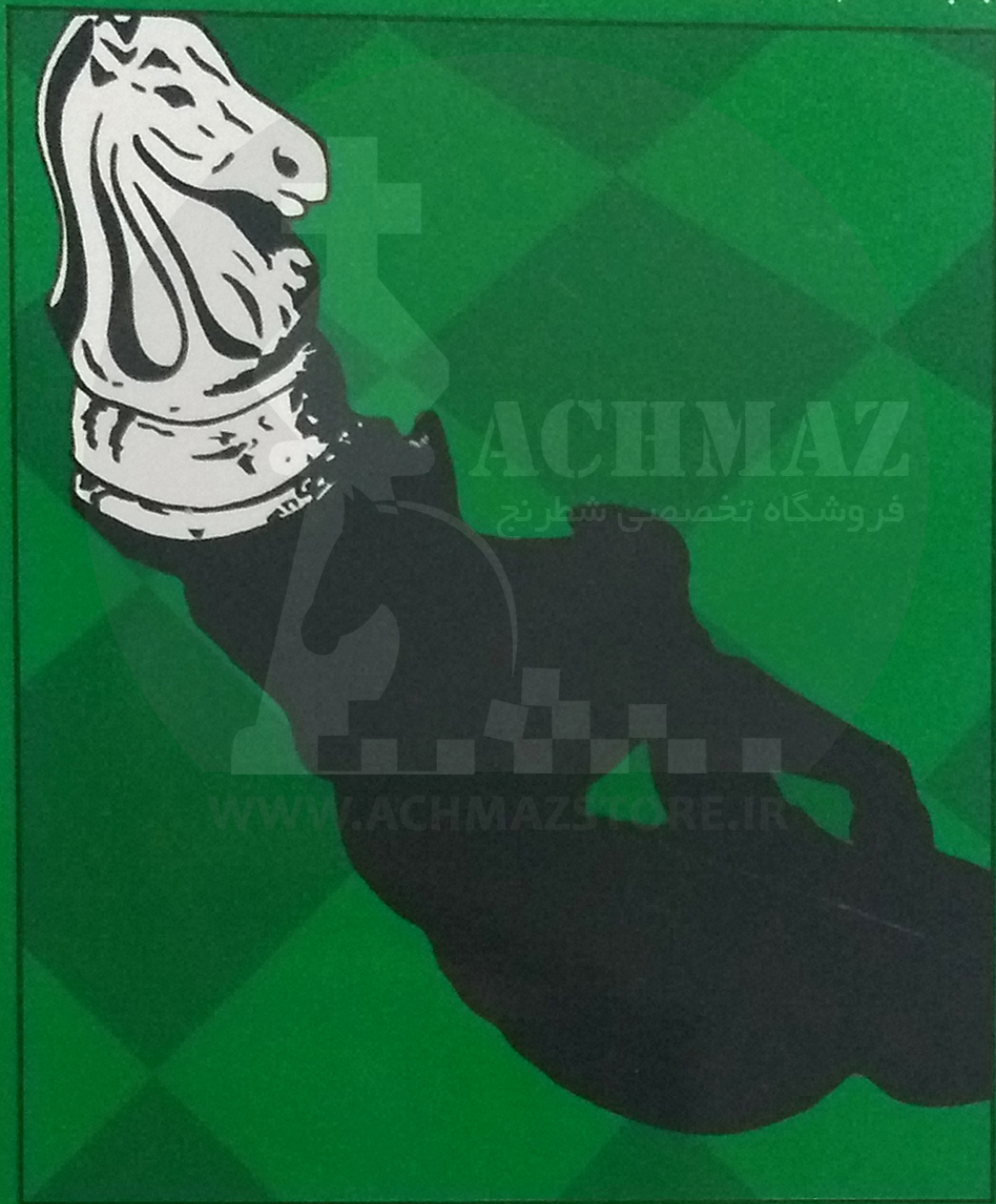


راه استادی در شطرنج

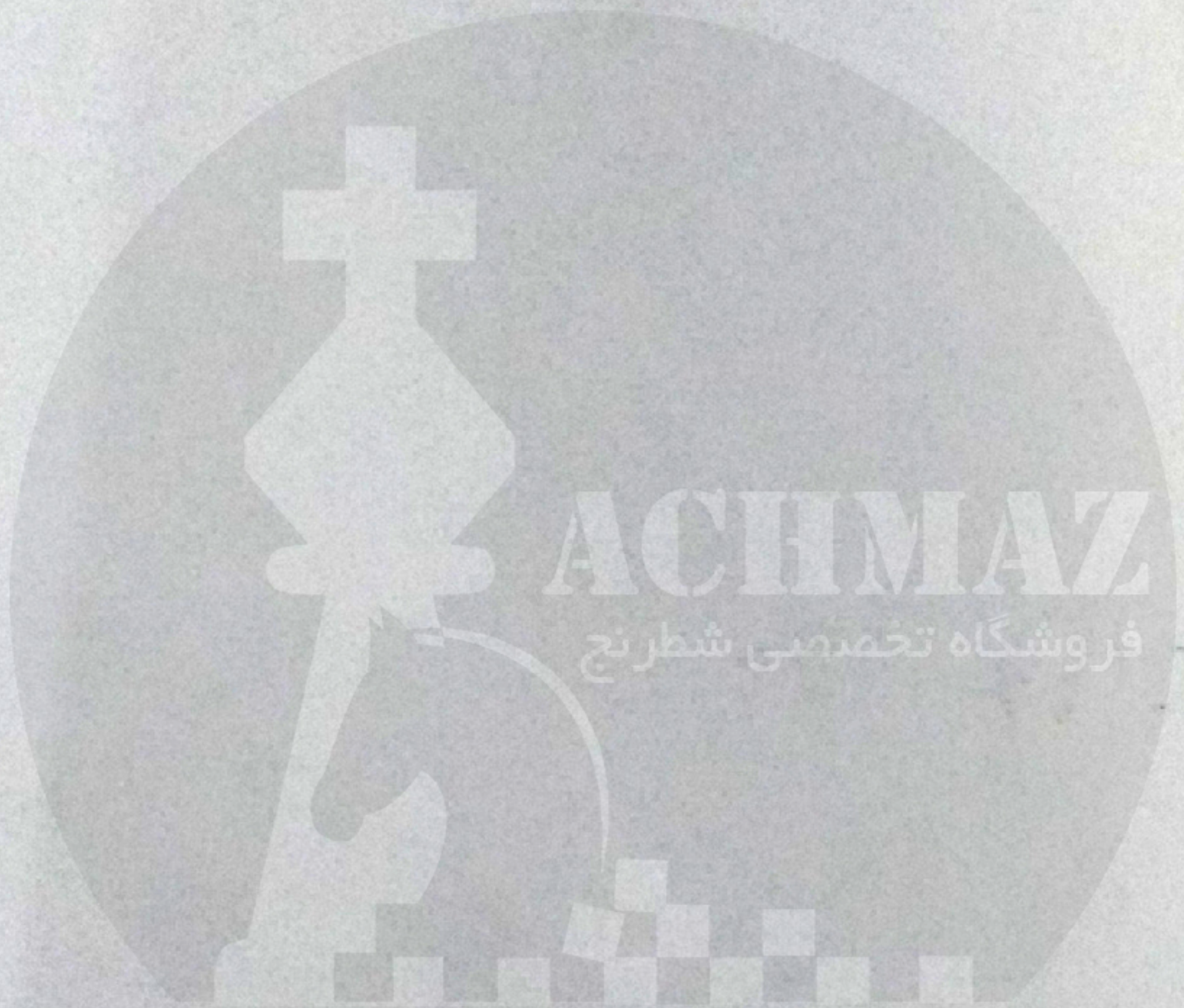
دکتر ماکس ایوه

چاپ ششم با ویرایش جدید



ترجمه: کاظم مرتضوی ، علی بهروزی

راه استادی در شطرنج



WWW.ACHMAZSTORE.IR

فروشگاه تخصصی شطرنج ACHMAZ
تخصص در فروش و نگهداری انواع مهره ها و تخته های شطرنج
از برندهای معروف و معتبر جهان
شماره تماس: ۰۲۱-۸۸۸۸۸۸۸۸
آدرس: تهران، خیابان ولیعصر، پلاک ۱۳۳، طبقه اول
ساعات کاری: روزهای شنبه تا چهارشنبه ۱۰:۰۰ تا ۱۸:۰۰
پنجشنبه ۱۰:۰۰ تا ۱۶:۰۰
جمعه و تعطیلات: بسته

This is a Persian translation of
The Road to Chess Mastery

By Max Euwe

Translated by
K. Mortazavi, A. Behrozi



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

■ سرشناسه: ایوه، ماکس ۱۹۰۱ - Euwe, Max ■ عنوان و نام پدیدآور: راه استادی در شطرنج ۱
■ ماکس ایوه ترجمه کاکیم مرتضوی، علی بهروزی ■ وضعیت ویراست: (چهارم) ■ مشخصات نشر:
تهران، فرزین، ۱۳۸۹ ■ مشخصات ظاهری: ۲۹۰ ص
ISBN 978 - 964 - 6256 - 03 - 3

■ وضعیت فهرست نویسی: قیفا
■ پانداخت: عنوان اصلی: The Road to Chess Mastery
■ موضوع: شطرنج -- وسط بازی ■ شناسه افزوده: مرتضوی، کاکیم، ۱۳۲۵، مترجم.
■ شناسه افزوده: بهروزی، علی، مترجم. ■ رده بندی کنگره: ۱۲۸۹ ر ۹ الف ۳ / ۳ / ۱۲۵۰ GV
■ رده بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲۲ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۱۰۲۹۲۵۵ - ۸۹ م

راه استادی در شطرنج

ماکس ایوه

ترجمه

سید کاظم مرتضوی

علی بهروزی



فرزین

مجموعه آثار استاد علی بهروزی



راه استادی در شطرنج

ماکس ایوه

سید کاظم مرتضوی، علی بهروزی

ماهنامه شطرنج، نسرین علی پناه

صدف

۱۳۹۳

جمالی

مهرگان

۱۰۰۰ جلد

۱۵۰۰۰ تومان

۹۷۸-۹۶۴-۶۲۵۶-۰۳-۳

حق چاپ برای ماهنامه شطرنج محفوظ است

ترجمه
حروفنگاری
لیتوگرافی
چاپ ششم
چاپخانه
صحافی
شمارگان
قیمت
شابک

انتشارات فرزین خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه، پلاک ۱۷۴، تلفن : ۶۶۴۶۲۴۰۶

انتشارات شباهنگ خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹، تلفن ۶ - ۶۶۹۶۴۲۳۵

مراکز پخش

به نام خداوند جان و خرد

پیش‌گفتار مترجمین

راه استادی در شطرنج، از شروع ترجمه تا به امروز که در برابر شما است، راهی دراز پیموده است!

سال‌ها قبل مشتاقان شطرنج خبر انتشار قریب‌الوقوع آن را در جزوه‌های «کتاب شطرنج» که «ماهنامه شطرنج» ادامه همان جزوه‌ها می‌باشد، خواندند و به انتظار نشستند.

در این سال‌ها چه بسیار بود سؤال‌های مکرر و مداوم شیفتگان شطرنج که بر سر این کتاب چه آمد؟ شرح کامل آن‌چه که گذشت مثنوی هفتاد من کاغذ خواهد شد و از حوصله خوانندگان خارج می‌باشد.

به هر حال، امیدواریم این کتاب که از آثار کلاسیک شطرنج جهان به‌شمار می‌آید و به بیشتر زبان‌های دنیا ترجمه شده است، علاقمندان را به‌کار آید و در پیشرفت بازی آن‌ها مؤثر باشد.

ترجمه کتاب سال‌ها پیش صورت گرفته و سعی ما براین بوده تا حتی‌الامکان متنی بدون غلط تقدیم خوانندگان عزیز نماییم. نمونه چاپی بارها و بارها مورد بررسی قرار گرفته که امیدواریم در این امر توفیق نسبی داشته باشیم.

مطالعه دقیق این کتاب، در پیشرفت هر شطرنج‌باز از مبتدی تا پیشرفته بسیار مؤثر و کارساز است، به شرط آن‌که با دقت خوانده شود. در شطرنج شرط پیشرفت خواندن و مطالعه نیست، شرط اصلی درک مطلب و توانایی به‌کارگیری آموخته‌هاست. به‌همین دلیل از خوانندگان گرامی انتظار داریم تا آن‌چه را که در این کتاب آمده حفظ نکنند، بلکه با تعمق کافی درک نموده و سعی کنند نقاط ضعف و قوت خود را تشخیص داده و در بازی‌های بعدی آموخته‌های خود را به‌کار گیرند.

درباره چاپ ششم

راه استادی در شطرنج در طول سال‌های اخیر درسنامه بسیار مفیدی برای شطرنج‌بازان کشور بوده و علاوه بر بازیکنان، مورد توجه مربیان عزیز و گرانقدر نیز قرار گرفته است.

بدون شک این کتاب راهنمای بسیار سودمندی برای شطرنج‌بازان در راه پیشرفت، جهت آشنایی با ایده‌های گشایشی و اصول اساسی وسط بازی به‌شمار می‌آید.

در این چاپ ترجیح دادیم تا مقدمه کتاب را در پایان کتاب درج کنیم. چرا که مطالب مقدمه، جمع‌بندی تمام درس‌های کتاب است و لاجرم خواننده برای درک بهتر آن باید پیش‌زمینه لازم را داشته باشد.

برای عزیزانی که از این کتاب به‌عنوان درسنامه استفاده می‌کنند رعایت نکات زیر مفید خواهد بود: **روشگاه تخصصی شطرنج**

- سعی کنید بار اول بازی را بدون انجام تفسیرهای آن دنبال کنید. سپس نقطه‌نظرهای خود را با تفسیرهای مؤلف دانشمند کتاب مقایسه کنید.

- هر بار که تفسیر یک حرکت را دنبال می‌کنید، سعی کنید پس از انجام حرکات تفسیر به‌جای آن که از اول بازی شروع کنید، تا سرحد امکان وضعیت قبل از تفسیر را روی صفحه چیده و ادامه بازی را دنبال کنید.

- توجه دارید که کتاب چند دهه پیش نوشته شده است. اصول اساسی تغییرناپذیر هستند. اما گشایش‌ها گاهی اوقات کاملاً دگرگون شده‌اند، ضمن توجه کامل به آن‌چه در کتاب هست، سعی کنید با نگاهی به کتاب‌های جدید گشایشی، بهترین حرکات هر شروع بازی را انتخاب نمایید.

- نکته آخر این که تمام کتاب، حتی بازی‌هایی را که گشایش آن مطلوب شما نیست، با دقت بخوانید. چرا که مؤلف پیش از پرداختن به گشایش‌ها اصول بنیادی و اساسی

شطرنج را به خوبی شرح داده است. مطالعه دقیق به پیشرفت شما کمک شایانی خواهد کرد.

امیدوارم چاپ جدید کتاب راه استادی مقبول طبع شما خوانندگان بزرگوار و اندیشمند قرار گیرد و از پیشنهادات سازنده خود ما را بی نصیب نگذارید.

لازم می دانم از آقایان مصلحی، بابک خاقانی، ابوالقاسم نجیب و مهندس خیرخواه که زحمت بازخوانی و رفع اشکالات کتاب را با سعه صدر تحمل نموده اند، تشکر نمایم. همچنین از خانم علی پناه به خاطر حروف نگاری دقیق و بازخوانی نهایی کتاب قدردانی نمایم.

نکته آخر این که، استاد علی بهروزی به علت مشغله زیاد فرصت بازبینی کتاب را نداشتند. بنابراین مسئولیت کلیه تغییرات و در نتیجه کمبودها و کاستی های ویرایش جدید بر عهده اینجانب است. با توجه به این که کتاب حاضر بدون شک جزء آثار ماندنی شطرنج است از خوانندگان ارجمند و بزرگوار انتظار داریم هرگونه اشکالی می بینند، ما را راهنمایی بفرمایند تا در چاپ های آینده به کار گرفته شود.

سید کاظم مرتضوی

بازی ۱

مرکز مطلوب: e4, d4 (برای سیاه e5, d5)

ایده‌های دفاع نیمزو هندی

مبادله برتریها

ابتکار عمل در برابر بازی غیرفعال

ایجاد نقاط ضعف در وضعیت حریف

استراتژی در برابر تاکتیک

کنترل مرکز

استفاده از مرکز با همکاری دوفیل

تمرکز قوا

استفاده از تمرکز قوا برای شکستن مقاومت حریف

در شطرنج موقعیتهای خاصی وجود دارد که سود آنها بیش از حد متوسط است و اینها را موقعیتهای برتر می‌نامند. برتریها انواع بسیاری دارند: برتری نیرو (پیاده یا سوار اضافی)، گسترش بهتر، تحرک بیشتر، تسلط بر فضای وسیع‌تر، ساختمان پیاده‌ای محکم، وضعیت ایمن شاه، ابتکار عمل، حمله، استقرار یک اسب در خانه‌ای مؤثر، برتری دو فیل، و غیره. برتریها ممکن است نسبتاً دائمی و یا کاملاً موقتی باشند.

در مقابل یک شطرنج‌باز خوب، نمی‌توانیم در یک لحظه از بازی تمام برتریهای موجود را به خود اختصاص دهیم. در هر بازی، شطرنج‌بازان اغلب

مجبورند که برخی از این برتریها را واگذار کنند، تا به جبران آن، برتریهای دیگری به دست آورند و یا ضعفهایی در وضعیت حریف ایجاد کنند. این برتری جبرانی، هر چه که باشد، اغلب باید به سرعت استفاده کرد؛ در غیر این صورت ممکن است از دست برود، و نتیجه‌ای جز ضرر و زیان عایدمان نکند. یکی از ابتدایی‌ترین نکات بازی شطرنج آن است که یک برتری را واگذار کرده و در عوض، برتری دیگری کسب کنیم و از آن برتری، پیش از آنکه از بین برود، سود ببریم.

در بازی زیر، آماتور که صاحب مهره سیاه است؛ برتری دو فیلش را با ابتکار عمل، که جنبه موقتی دارد، مبادله می‌کند. ولی به جای استفاده از این ابتکار عمل، دست به بازی غیرفعالی زده و به سفید اجازه می‌دهد که از برتری دو فیل خود سود ببرد. به این ترتیب سفید فرصت می‌یابد که دو عامل مفید در شطرنج، یعنی مرکز و برتری دو فیل را، به نحو مطلوبی با هم ترکیب کرده و نهایت استفاده را از آن ببرد. بازیکنی که دارای دو فیل است، معمولاً هنگامی می‌تواند از حداکثر قدرت فیلهای خود بهره بگیرد که مرکزی نیرومند در اختیار داشته باشد. چون چنین مرکزی مانع از آن می‌شود که حریف ساختمان پیاده‌ای نیرومندی ایجاد کرده و تحرک و فعالیت دو فیل را کاهش دهد. در این

بازی، سفید به خاطر این دو عامل سودمند (مرکز و دو فیل) قادر است که نیروهایش را به نحو خردکننده‌ای متمرکز سازد. با وجود این قوای متمرکز و نیز فقدان گسترش حریف، او حتی می‌تواند سواری قربانی کرده و نیروهایش را به سرعت، به قلب جبهه نبرد برساند. او حصار دفاعی سیاه را می‌شکافد، و پیش از آنکه آماتور بتواند نیروهایش را رهبری کند، شاه او را محاصره کرده و مات می‌کند.

استاد (سفید) - آماتور (سیاه)

دفاع نیمزوهندی (شاخه c2 d5 ♔4.)

1.d4

چهار خانه میانی صفحه شطرنج، یعنی d5, e5, d4, e4 را اصطلاحاً مرکز می‌نامند. شطرنج‌بازان خوب، از این حقیقت کاملاً آگاه‌اند که به دست گرفتن کنترل این چهار خانه، برتری چشمگیری محسوب می‌شود؛ چون در چنین شرایطی، اقدام به هر عمل موفقیت آمیزی از سوی حریف، مشکلات فراوانی را در بر دارد. این نکته هم در گشایش و هم در وسط بازی صدق می‌کند. ساختمان دلخواه مرکز آن است که پیاده‌ها در d4, e4 (برای سیاه در d5, e5) قرار گرفته باشند، زیرا چنین ساختمانی، دو خانه مرکزی را اشغال کرده و دو خانه دیگر را نیز تحت کنترل دارد. اگر بازیکنی بتواند چنین ساختمانی ایجاد کند و حریفش قادر به درهم شکستن آن نباشد، آن وقت او از کنترل کامل مرکز و مزایای آن بهره‌مند می‌گردد.

در بازی حاضر، سفید بی‌درنگ برای ایجاد مرکز دلخواه و کنترل آن اقدام می‌کند. واضح است که او با حرکت 1.d4 خانه d4 را از طریق اشغال آن کنترل می‌نماید. موضوع دیگری که به این وضوح نیست ولی به همان اندازه اهمیت دارد، سهم بودن این پیاده در کنترل مرکز است. باید توجه کرد که پیاده مزبور، خانه‌های e5, c5 را نیز تحت نظر دارد؛ و این تهدید را به وجود آورده که اگر مهره‌ای از حریف در این خانه‌ها مستقر شود، آن را بگیرد. در شطرنج، این شکل از کنترل، یعنی تهدید به گرفتن را، فشار می‌گویند.

1... ♟f6

برای سیاه این موضوع بسیار اهمیت دارد که تلاش سفید را به منظور کنترل مرکز خنثی نموده، و سعی کند که خود مرکز را در اختیار گیرد. او می‌تواند منظور خود را از طریق اشغال متقابل خانه‌های مرکزی، و یا از راه فشار وارد کردن بر آنها عملی سازد. در اکثر گشایشها، اقدامات یک طرف برای کنترل مرکز به وسیله فشارهای متقابل طرف دیگر خنثی می‌گردد. این جریان باعث می‌شود که بعد از چند حرکت هر دو طرف به یک میزان کنترل مرکز را به دست گیرند.

در این بازی، سیاه به جای اشغال مرکز با 1... d5، کنترل مرکز را به وسیله 1... ♟f6 به دست می‌گیرد تا به خانه‌های e4, d5 فشار آورده و مانع از آن شود که سفید با حرکت 2.e4 صاحب مرکزی ایده‌آل گردد.

حرکت 1... ♟f6 به گشایشهای گوناگونی منجر می‌گردد که به دفاعهای هندی مشهورند. از آنجا که

را ادامه دهد.

در دفاع نیمزوهندی، سیاه معمولاً این فیل را با اسب c3 سفید تعویض می‌کند تا سفید دارای پیاده‌های دوپشته در ستون c گردد، که این برای سفید زیان (نقطه ضعف) به حساب می‌آید، ولی در مقابل، او دو فیل و ستون باز (b) را به دست می‌آورد، که این دو، برای سفید منفعت (برتری) به حساب می‌آیند.

4. ♖c2



وزیر در خانه c2، تهدید موضعی (وضعیتی) e4 را از نو پیش می‌کشد و با حمایت از اسب c3، امکان آن را می‌یابد که در صورت حرکت xc3 ... از دوپشته شدن پیاده‌های خود جلوگیری کند.

این سؤال که آیا سیاه باید فیل خود را با اسب c3 تعویض کند یا نه، از نظر تئوریک دارای اهمیت زیادی است. برای پاسخ دادن به این سؤال، باید به تعدادی ارزشهای نسبی توجه داشت که ظرافت بازی استادانه براساس آنها قرار دارد. اگر سیاه بدون اینکه به وسیله حرکت a3 سفید مجبور گردد، داوطلبانه تعویض xc3 ... را انجام دهد تا به ازای از دست دادن دو فیلش، پیاده‌های سفید را

دفاعهای هندی نسبت به گامبی وزیر از انعطاف بیشتری برخوردارند، بسیاری از بازیکنان ترجیح می‌دهند که این شیوه را مورد استفاده قرار دهند.

2.c4

حرکتی منطقی برای کنترل خانه‌های مرکزی بیشتر، که فشار متقابلی به d5 وارد می‌کند.

2...e6

این حرکت، به d5 فشار آورده و قطری نیز برای گسترش فیل سیاه‌رو باز می‌کند. حرکت متن، اغلب به دفاع نیمزوهندی منجر می‌گردد.

در این شیوه گشایش، سیاه امکان انتقال به گامبی وزیر را برای خود حفظ می‌کند. علاوه بر آن، می‌تواند پس از آنکه سفید اسب خود را به c3 گسترش داد (که معمولاً هم چنین می‌شود) فیل خود را به b4 بیاورد. فیل در آن خانه، نقش بسیار مهمی را در مبارزه برای مرکز ایفا خواهد کرد.

در این حرکت، می‌توان 2...g6 را نیز بازی کرد، که به دفاع هندی شاه کشیده می‌شود (بازیهای ۱۹ و ۲۲ را ملاحظه کنید) و یا 2...d6 را که به دفاع هندی قدیم منجر می‌شود.

3. ♘c3

حرکت منطقی برای کنترل مرکز و با تهدید 4.e4. در اینجا حرکت 3. ♘f3 بعد از 3...b6 به دفاع هندی وزیر منتهی می‌شود (بازی ۲۴ را ملاحظه کنید).

3... ♘b4

با این حرکت، فیل سیاه سهم مهمی در مبارزه برای مرکز بازی می‌کند و با دفع تهدید 4.e4 این مبارزه

می شود. برای مثال:

(۱) بعد از:

4...0-0 5.e4 d5! 6.e5 ♘e4

سیاه به علت برتری گسترش از امکانات خوبی برخوردار است.

(۲) بعد از 4...b6 پیشروی 5.e4 بسیار قوی تر است، چرا که 5...d5 به خاطر حرکت 6. ♖a4+ که یک سوار می گیرد، میسر نیست.

به عبارت دیگر، می توان گفت که حرکت e4 ممکن است سودمند باشد و ممکن هم هست که زیان آور باشد.

5.a3

سفید حریفش را مجبور می کند که تصمیمش را بگیرد. او یا باید با عقب کشیدن فیل خود دست از فشار بر مرکز بردارد و یا آن را با اسب تعویض کند، و این تعویض هم چنان که می دانیم همواره قابل توصیه نیست.

سفید می تواند 5.cxd5 را نیز بازی کند و این به نوعی شاخه تعویضی تبدیل می شود که نمونه اش را در بازی ۱۳ شرح داده ایم. مشکل است که ادامه مذکور را با ادامه 5.a3 از نظر قدرت مقایسه کنیم. انتخاب یک ادامه خاص اغلب بستگی به طبع و معلومات هر بازیکن دارد.

اگر

5. ♙g5 dxc4 6.e3 ♙d5

و سفید مشکل بتواند پیاده اش را پس بگیرد.

5... ♙xc3+

از آنجایی که اکنون سیاه یکی از فیلهایش را از دست می دهد، این تعویض خوب نمی باشد، مگر آنکه او برای ادامه بازی امکان استفاده از شاخه حادی را در اختیار داشته باشد.

اگر سیاه به جای حرکت متن 5... ♙e7 را انتخاب

دوپشته کند، بی شک در این معامله ضرر کرده است. اگر سفید برای مجبور ساختن سیاه به این تعویض، حرکت a3 را انجام داده و زمان از دست بدهد، آن وقت دیگر همان تعویض به طور قطع برای سیاه ارزشمند خواهد بود. به همین دلیل 4.a3 ♙xc3+ برای سیاه رضایت بخش است. در حالی که 4.e3 ♙xc3+ مطلوب نیست، چون سفید زمان از دست نمی دهد.

سفید می تواند حرکتهای دیگری چون:

4. ♙f3, 4.g3, 4.a3, 4. ♙b3 یا 4.e3

را نیز انجام دهد. با حرکت 4.e3، که مانند 4. ♙c2 از مهم ترین ادامه های این گشایش است، سفید به سادگی گسترش خود را دنبال می کند و سیاه را با این سؤال باقی می گذارد که آیا مایل است فیل خود را با اسب تعویض کند؟

هم چنان که در بالا مشاهده کردیم، در تحت آن شرایط استادان هرگز دست به چنین تعویضی نمی زنند.

4...d5

سیاه مجدداً تهدید e4 را دفع می کند.

حرکتهای خوب دیگر عبارتند از 4...c5 که امکانات حیرت انگیزی در برداشته و در بازی ۲ خواهید دید و 4...0-0.

از آنجا که 4...0-0 به سفید فرصت انجام 5.e4 را می دهد که ما قبلاً آن را یک تهدید موضعی خوانده بودیم، شاید باعث تعجب شود که چطور ممکن است حرکت 4...0-0 خوب باشد. این درست که e4 یک تهدید موضعی است و به وسیله آن سفید مرکز وسیعی را به دست می گیرد. ولی هرچند که در بعضی از موارد یک مرکز وسیع دارایی خوبی برای صاحبش به شمار می رود، ولی مواردی هم هست که آن مرکز وسیع تبدیل به یک نقطه ضعف

رعایت نمی‌گردید.

7...0-0?

قبلاً گفتیم که جبران سیاه، در مقابل دو فیل، جلو بودن او در گسترش است. او با حرکت ششم خود کوشید که از این جلو بودن گسترشی استفاده کند. اما هفتمین حرکت او با این انگیزه هماهنگی ندارد، و اکنون تمام مزایای موقعیت او بر باد رفته است. در هر وضعیتی و به خصوص در آنهایی که یک بازیکن از نظر زمان یا در دست داشتن ابتکار دارای برتری می‌باشد ولی در ازای آن متقابلاً ضعفهایی نیز داشته باشد، مهم‌ترین مسأله برای او آن است که حادثه‌ترین ادامه را بیابد. چنین ادامه‌ای اغلب بستگی دارد به توانایی بازیکن برای یافتن حرکاتی که متضمن تهدید هستند.

در وضعیت حاضر، سیاه باید فعالانه ادامه دهد یعنی باید به دنبال حرکتی باشد که سفید را مجبور به دفاع کند. در اینجا او باید 7...c6 کند و به سبکی جنگجویانه ادامه دهد.

8. f3 e5 9. dxe5 f5

همراه با انواع تهدیدها. بعد از 8.e3 بازی به مراتب حادثه‌تر می‌شود.

(تهدید مجدد پیاده وزیر سفید) 8...e5

9. cxd5 xd5 10. c4 a5+

(توجه کنید که چگونه تهدیدهای سیاه مرتباً ادامه می‌یابند.)

11. b4 xb4 12. xe4 c2+ 13. e2

(سیاه حریف را مجبور به از دست دادن امکان قلعه رفتن کرد)

13...e1+ 14. f3

(اکنون او شاه سفید را هم به مرکز می‌راند)

14...xa1

می‌کرد، بازی به شکلی از شاخه ارتدوکس در گامبی وزیر کشیده می‌شد که در آن سفید یک حرکت، یعنی a3 را جلو می‌باشد.

6. xc3

در نیمزوهندی، سفید اگر در انتخاب حرکت خود آزادی داشته باشد، معمولاً از دوپشته شدن پیاده‌هایش اجتناب می‌ورزد.

در اینجا، حتی حرکت 6.bxc3 نیز به دوپشته شدن پیاده‌ها منجر نمی‌شود زیرا که سفید همیشه می‌تواند با cxd5 پیاده دوپشته‌اش را آب کند. با این همه پس از 6.bxc3 سیاه با 6...c5 بازی متقابل خوبی در مرکز کسب می‌کند که ظاهراً جبران دو فیل را می‌کند، مثلاً:

7. e3 a5 8. cxd5 exd5 9. d2 d2 e4

وضع سیاه کمی بهتر است زیرا دارای بازی آزادتری بوده و می‌تواند هر موقع که بخواهد فیل سفید را نابود کند (xd2...).

6...e4!

حرکت صحیح همین است، نه تنها به این خاطر که یک زمان می‌گیرد بلکه با این شیوه سیاه ابتکار عمل را نیز به دست می‌گیرد. سیاه به جبران از دست دادن یکی از دوفیلش، دارای گسترش بهتری است و از این برتری باید با در دست گرفتن ابتکار بهره بگیرد. 6...e4 اولین قدم در راه کسب ابتکار عمل است.

7. c2

بهترین خانه برای وزیر، از یک سو به این خاطر که از این خانه مرکز را تحت نظر دارد، و از سوی دیگر به این خاطر که وزیر در این خانه مانع گسترش سوارهای دیگر خود نیست، در صورتی که اگر وزیر مثلاً به خانه d3 می‌رفت نکته آخر

(و تفاوت می‌گیرد)

این وضعیت توسط چندین استاد بزرگ نیرومند شطرنج مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است، ولی هیچکدام در ارزیابی امکانات نسبی دو طرف به نتیجه‌ای قطعی نرسیده‌اند. با این حال، به رغم وضعیت نامطمئن شاه سفید و خسران کمی او، تئوری معتقد است که وضع سفید چندان بد نیست. یک حرکت فعال دیگر، که به حرکت متن ترجیح داشت، 7...c5 بود.

8.e3 ♘d7

یک حرکت غیرفعال دیگر. توجه داشته باشید که هیچکدام از دو حرکت اخیر سیاه اشتباه تاکتیکی نیست، و موجب از دست دادن کمیّت نیز نشده‌اند. ولی همین دو حرکت وضعیت او را ضعیف کرده‌اند، و از این پس، بازی تبدیل به نمونه‌ای می‌شود از چگونگی بهره‌برداری از بعضی برتریهای وضعیتی (پوزیسیونی)، بخصوص برتری دو فیل و بعد از یک رشته حرکتهای اجباری، برتری در مرکز.

سیاه می‌بایست حرکتهای فعالی چون 8...c5 یا 8...b6 را بازی می‌کرد. فعال بودن حرکت اخیر در ادامه زیر آشکار می‌گردد:

8...b6 9. ♙d3 ♙a6! 10. ♙xe4

(حرکت 10.b3 بهتر است)

10...dxe4 11. ♙xe4 ♙xc4 12. ♙xa8 ♙d5 13. ♙xa7 ♙xg2 14. ♙d2 ♙xh1

و سیاه نیروی از دست داده خود را به شکل مطلوبی پس می‌گیرد.

9. ♙d3

این حرکت به مرکز فشار می‌آورد، به اسب حمله می‌کند و سیاه را مجبور می‌کند که یا از اسب خود دفاع کرده و یا آن را عقب بکشانند که در هر دو

صورت یک زمان از دست می‌دهد.

تا این مرحله از بازی، حرکتهای سفید همگی استراتژیک بوده‌اند. به این معنی که او سرگرم ایجاد وضعیتی خوب برای خود بوده و تاکنون تاکتیک در بازی او دخالتی نداشته است. تاکتیک آن قسمت از بازی است که شامل محاسبه اتفاقاتی است که به هنگام برخورد سوارها با یکدیگر پیش می‌آید، و هر موقع که چنین مرحله‌ای فرا می‌رسد باید شاخه‌های تاکتیکی را هم تجزیه و تحلیل کرد. برای مثال: 9.f3 به تنهایی حرکت خوبی است و همان مقاصد 9. ♙d3 را دنبال می‌کند، ولی در اینجا این حرکت عملی نیست زیرا که:

9... ♙h4+ 10.g3 ♙xg3 11. ♙f2 ♙f5

و سیاه یک پیاده گرفته است.

9...f5

سیاه می‌کوشد که فشار خود را بر e4 حفظ کند. روشن است که 9... ♙ef6 به معنای از دست دادن دو زمان کامل برای سیاه خواهد بود. در صورت 9... ♙df6 سفید 10.f3 می‌کرد و به زودی موفق به انجام حرکت e4 نیز می‌شد.

10.f3



اکنون سفید حرکتی را بازی می‌کند که در حرکت

مقاومت نماید، مشروط بر اینکه سفید ادامه‌های صحیح را انتخاب کند. به همین دلیل، مسئله مهم آن است که ببینیم چگونه یک استاد از برتریهایش استفاده می‌کند.

در اینجا سفید از اتحاد مطلوب دو برتری محسوس برخوردار است: الف) اکثریت پیاده در مرکز و ب) برتری دو فیل. دو فیل احتیاج به تحرک دارند و مرکز می‌تواند این تحرک را برای آنها فراهم کند. مسئله مهمی که باید به آن توجه داشت این است که سیاه آن چنان مرکزی در اختیار ندارد که بتواند جلوی فیل‌های حریف را سد کند. مرکز سفید تحرک فیل‌هایش را کاهش نمی‌دهد، زیرا که پیشروی آن در لحظه مناسب می‌تواند فیل‌ها را فعال سازد.

12. ♖e2

تدارکی برای حرکت مهم e4 که در نتیجه آن سفید کنترل کامل مرکز را به دست می‌گیرد.

12.e4 فوری خوب نبود. زیرا بعد از

12...fxe4 13.fxe4 ♜f4

سفید عملاً مجبور است که یکی از دو فیل خود را از دست بدهد.

12...c6

نظر به اینکه هدف سیاه نیز انجام حرکت e5 و مقابله در مرکز می‌باشد پس او ابتدا اسب d5 خود را مورد حمایت قرار می‌دهد.

حرکت فوری 12...e5 بعد از 13. ♖b3 c6

14.e4 یک سوار و بعد از حرکت ساده 13. ♜xf5

یک پیاده از دست می‌دهد. ادامه دیگر بازی برای سیاه، حرکت 12...c5 است که به نظر نویدبخش

می‌رسد زیرا 13.dxc5 با جواب 13... ♖a5+

رو به رو می‌شود که پیاده را پس می‌گیرد

پیش موجب از دست دادن یک پیاده می‌شد. چرا؟ از نظر موضعی، این حرکت به او امکان کنترل مرکز را می‌دهد، ولی باید توجه داشت که در این لحظه سفید باید عواقب تاکتیکی 10... ♖h4+ را دقیقاً مورد بررسی قرار می‌داد. فرق مهمی که بعد از یک حرکت در وضعیت ایجاد شده آن است که اکنون پیاده سیاه در f5 است، و این به آن معنی است که او دیگر این خانه را برای استفاده اسب خود در اختیار ندارد:

10... ♖h4+ 11.g3 ♜xg3 12. ♖f2

از طرف دیگر، اکنون او امکان 12...f4 را در اختیار دارد، در این حالت، ادامه ♜f5 13.exf4 برای سفید بد می‌باشد، ولی او می‌تواند حرکت بهتر 13. ♜e2 را بازی کند که در کلیه شاخه‌ها پیاده را پس گرفته و برتری دو فیل را نیز حفظ می‌کند. برای مثال:

13... ♜f5 14. ♜xf4 ♖xf2+ 15. ♖xf2

و سفید دو تهدید 16. ♜xe6 و 16.cxd5 را دارد.

10... ♜ef6

سفید اکنون فرصت می‌یابد که مرکز سیاه را به کلی متلاشی کند. برای اجتناب از تعویض زیر، حرکت 10... ♜d6 بهتر بود.

11.cxd5 ♜xd5

او، به علت حرکت 12. ♜xf5 نمی‌تواند پیاده را با پیاده پس بگیرد.

توجه داشته باشید که بازیکن آماتور مرتکب اشتباهات واضح نمی‌شود و اغلب، تا سرحد امکان، به خوبی از خود دفاع می‌کند. ولی هیچ بازیکنی نمی‌تواند به یک استاد اینقدر برتری بدهد و جزای آن را نبیند. در اینجا برتری سفید آن قدر زیاد است که سیاه نمی‌تواند برای مدتی طولانی

(14.b4? ♞xb4) ولی سفید می تواند بهتر بازی

کند:

13.e4 fxe4 14.fxe4 ♞e7 (14... ♞5f6 15.e5) 15.dxc5

و سفید یک پیاده اضافی بی دردسر دارد.

13.0-0

البته در این لحظه حرکت 13.e4 ممکن بود، ولی بعد از 13...fxe4 14.fxe4 سفید برای قلعه رفتن با مشکلاتی روبه رو می شد. به همین جهت او حرکت e4 را به تعویق می اندازد تا در حرکت بعد آن را با قدرت بیشتری بازی کند.

13...g6

به منظور کاهش تهدیدهایی که فیل و وزیر سفید در قطر b1-h7 به وجود آورده اند، و همچنین برای تدارک ...e5 اگر سیاه می تواند مرکز سفید را خنثی کند به میزان زیادی از برتری او می کاست. به طور کلی دو فیل موقعی ارزش دارند که بتوان آنها را به کار گرفت. اما حرکت اخیر سیاه این زیان را دارد که به محض انجام حرکت e4، فیل سفیدرو سفید یک قطر کامل در اختیار خواهد داشت.

14.e4



حرکتی که مدتها بود انتظار می رفت و استراتژی

پنج یا شش حرکت اخیر سفید براساس آن قرار داشت.

14... ♞5f6

تعویض پیاده ها صحیح نیست، زیرا هر تعویضی موجب می شود که فیل های سفید از قدرت بیشتری برخوردار شوند.

اسب d5 سیاه چهار خانه امن برای عقب نشینی در اختیار دارد و مشکل است که بگوییم کدام یک از چهار خانه مزبور بهتر می باشد، چون هر خانه از لحاظی بهتر و از لحاظی دیگر بدتر است.

در پنج حرکت بعدی سفید سوارهای خود را به شکلی وارد عمل خواهد کرد که بتواند قوایی متمرکز ایجاد کند. بعضی از این حرکتهای مستقیم خواهند بود، یعنی مستقیماً برای مقصد معین و معلومی بازی می شوند؛ بعضی دیگر غیرمستقیم خواهند بود و صرفاً به خاطر تقویت وضعیت صورت می گیرند. در پایان این پنج حرکت، مهره های سفید در منطقه ای کامل، یعنی مرکز و جناح شاه، مستقر خواهند شد. مجموع این حرکتهای روی هم رفته چیزی را تشکیل می دهند که می توانیم آن را ذخیره قوا بنامیم و هدف آن در دست داشتن مهره های کافی است تا برای هرگونه اتفاقی آمادگی داشته باشند.

15. ♞c4

آوردن فیل به این قطر برای سفید بسیار مهم است، زیرا فیل در اینجا نقش مهمی را ایفا خواهد کرد و بیشتر به این خاطر که سیاه پیاده ای ضعیف در e6 دارد. با توجه به این موضوع، احتمالاً حرکت 14... ♞5b6 برای سیاه بهتر بود زیرا از حرکت

مذکور جنبه چندان مثبتی نخواهد داشت. از طرف دیگر، حرکت h6... جناح شاه سیاه را تضعیف کرده و سبب تزلزل فوری وضعیت شاه می‌گردد. 18. ♖ad1

این یک حرکت تدارکی نیرومند می‌باشد. سفید قصد حمله دارد، ولی پیش از اقدام به آن می‌خواهد تدارکات خاصی را فراهم ببیند و این یکی از همان تدارکات است. حرکت متن، اسب e2 را از قید حمایت پیاده d4 خلاص می‌کند و کار سفید را برای انجام حرکت e5 ♖ آسان‌تر می‌گرداند، زیرا سفید دیگر از bd7... و سپس xe5... بیمی نخواهد داشت، به این خاطر که آن وقت وزیر سیاه مورد تهدید رخ d1 قرار خواهد گرفت.

18... ♗e7

سیاه وزیر خود را از تقابل با رخ سفید کنار می‌کشد.

هر وضعیتی که در آن شاه یا وزیر مستقیماً در مقابل سوار کوچک‌تر و تهدید کننده‌ای از حریف قرار گرفته باشد و پیاده‌ای نیز حایل شاه یا وزیر نباشد وضعیتی بالقوه خطرناک است و عاقلانه آن است که شاه یا وزیر را از تقابل با تهدید غیرمستقیم سوار کوچک‌تر حریف بیرون بکشیم، مگر آنکه حرکتهای دیگری مقدم باشند.

19. ♘g3

بسیج اسب، یعنی قرار دادن آن در خانه‌ای که در آنجا برای اتفاقات بعدی لازم خواهد بود.

در صورت 19...g5 سفید می‌تواند e5 ♖. 20. با تعقیب h5+ ♘. 21. را بازی کند. حرکتهای سفید

c4 ♖. 14. جلوگیری می‌کرد.

15... ♘b6 16. ♖a2

گرچه پیاده e6 دفاع شده، ولی آچمز شاه می‌باشد. تهدید سفید گرفتن یک پیاده با حرکتهای زیر است:

17. exf5 gxf5 18. ♖xf5

16... ♖g7

دفع تهدید فوق‌الذکر و نیز جلوگیری از h6 ♖ سفید.

17. ♖f4

با این حرکت فیل سیاه‌رو سفید به قطری می‌آید که کاملاً در اختیار او است. چون فیل سیاه‌رو سیاه (فیل همرنگ او) از صحنه خارج شده است. گرچه این حرکت با تهدیدی همراه نیست ولی از این نظر مهم است که فیل از خانه جدید خود قلمرو بیشتری را در اختیار گرفته و بنابراین در گردآوری قوای متمرکز سهیم می‌گردد.

سفید هرگز حرکاتی از قبیل e5 را بازی نخواهد کرد زیرا چنین حرکتی بلافاصله شعاع عمل فیل سیاه‌رو او را محدود کرده و بعد از fd5 ♘... فیل سفیدرو را نیز به همین سرنوشت دچار می‌کند.

17...h6

این حرکت هم جنبه‌های مثبت و هم جنبه‌های منفی دارد. از لحاظی این حرکت امکانات فیل سیاه‌رو سفید را کاهش می‌دهد و اگر سیاه موفق به حرکتهای g5... و سپس f4... گردد امکانات این فیل بیش از پیش کاهش می‌یابد. ولی تا زمانی که در مقابل g5... می‌توان e5 ♖ را بازی کرد، حرکت

با تهدیدهای نهانی همراه هستند. این حرکتهای نیروی حرکت $g5...$ را خنثی کرده‌اند.

اکنون فرض کنیم سیاه $g6$ $e5$ $19...g5$ $20. \text{♔} e5$ کند. اکنون دیگر سفید نمی‌تواند با $h5$ $21.$ جواب دهد، ولی از وضعیت مناسب اسب به شیوه دیگری بهره‌برداری کند:

$21. \text{♔} xe6$

(یک قربانی کاذب.)

$21... \text{♔} xe6$ $22. exf5+$ $\text{♔} f7$ $23. fxe6+$

و سفید نه تنها یک پیاده گرفته بلکه اسب او نیز آماده است که به روش جدیدی سیاه را مورد تهدید قرار دهد.

$19... \text{♔} d8$

این حرکت کاری از پیش نمی‌برد. ولی سیاه در واقع فلج شده و حرکتهای چندان خوبی در اختیار ندارد.

$20. \text{♔} fe1$

با تهدید $21. exf5$ و این نتیجه وضع بد وزیر سیاه است. می‌بینیم که سفید موفق شده در ستون e همان تهدید غیرمستقیمی را ایجاد کند که در حرکت قبل در ستون d وجود داشت.

$20... \text{♔} f8$



اکنون بازی وارد مرحله جدیدی می‌شود.

طی حرکتهای ۱۵ تا ۲۰، سفید سرگرم تمرکز قوای خود بود و با حرکت ۲۱ خود، شروع به بهره‌برداری از این قوا می‌کند. به سادگی می‌توان ملاحظه کرد که چگونه هر حرکت سفید نقش خود را در حمله (یا شاخه‌های) نهایی زیر ایفا می‌کند.

$21. exf5$

به قصد اجباری ساختن بازی. چنین تعویضی هنگامی درست است که پاسخ حریف اجباری باشد، چون با این حرکت سفید مرکز خود را از دست می‌دهد و چنانچه جواب سیاه اجباری نبود و او می‌توانست $bd5$... کند، آن وقت دیگر سفید برتری چندانی نمی‌داشت.

$21... exf5$

اجباری؛ حرکت $21... gxf5$ بد است زیرا سفید با $22. \text{♔} xe6$ یک پیاده می‌گیرد.

ضمناً سیاه حرکت بینابینی $bd5$ $21... \text{♔} bd5$ را در اختیار ندارد، زیرا آن وقت $22. fxe6$ و اکنون اگر (الف) $22... \text{♔} xe6$ (یا ب) $22... \text{♔} xf4$ $e7$ (حرکت بینابینی!) $23... \text{♔} xh6$ $23. \text{♔} xh6+$ و سفید دو پیاده جلو است. $24. \text{♔} xe6$

$22. \text{♔} c1$

حمله به پیاده $h6$ و تهدید گرفتن وزیر:

$22... g5$

ادامه‌های زیر میسر نیست:

$22... \text{♔} h8$ $23. \text{♔} xh6+$ $\text{♔} xh6$ $24. \text{♔} e7+$

و وزیر سیاه از دست می‌رود، یا $22... \text{♔} g8$

$23. \text{♔} xg8$ $24. \text{♔} xh6$ با تعقیب

1

25... ♖xh5 26. ♔xh5+ ♕g7 (26... ♔h6

27. ♖e7+) 27. ♔g5+ و 28. ♖e7 +

2) 25... ♖bd7 26. ♖e6

2a) 26... ♖xh5 27. ♔xh5+

2b) 26... ♖g8 27. ♖g6

2c) 26... ♖e8 27. ♖h6+! ♔xh6

28. ♔g8+ مات

2d) 26... ♖d5 27. ♖xd5 cxd5 28. ♖e7+

♕h8 29. ♖g7

با تعقیب مات

3) 25... ♖bd5 26. ♖xd5 ♖xd5

27. ♖e5!

3a) 27... ♖d7 28. ♖xd5 cxd5 29. ♖f6+

♕h8 30. ♔g6!

می برد.

3b) 27... ♖d6 28. ♖de1 (با تهدید ♖e7+)

28... ♖g6 29. ♔h4

(در این وضعیت 29. ♖e7+ قاطع نیست زیرا

29... ♖xe7 30. ♖xe7+ ♕h8! و اکنون

3b1) 29... ♖h6 30. ♖e8 ♔d6 (30... ♔f7

31. ♖1e7) 31. ♖d8 ♔g6 32. ♖e7+ ...

3b2) 29... ♔h6 30. ♖xd5 cxd5

31. ♖e7+ ♕g8 32. ♖e8+ ♕h7

33. ♔e7+ ♖g7 34. ♖xg7 ♔xg7

35. ♔h4+ ♕g6

36. ♖e7 و سفید می برد.

اکنون به اصل بازی بر می گردیم که در آن

24... ♔h8 بازی شد.

25. ♔h4+ ♕g7

اگر 25... ♖h7 26. ♖e7

23. ♖xg5

این قربانی بر پایه یک ترکیب منهدم کننده قرار دارد. با این حرکت پیاده های جناح شاه منهدم می شوند. یک چنین قربانی در مواقعی میسر است که بازیکن ترکیب زنده سوارهای حمله ای کافی در اختیار داشته باشد.

در بازی حاضر، وزیر، اسب، فیل، و یک رخ سفید به فوریت می توانند در هجوم شرکت کنند.

23...hxcg5 24. ♔xg5+



ادامه منطقی. سفید کلیه حرکت های قبلی خود را به منظور درهم شکستن مقاومت حریف انجام داده است. در اینجا، با توجه به نیروهای حمله ای عظیم سفید در مقابل شاه برهنه سیاه، برد او حتمی است.

24... ♔h8

بعد از 24... ♔h7 25. ♖h5 شاخه های زیر به خواننده نشان خواهند داد که چگونه می توان در چنین حالتی مقاومت حریف را درهم شکست. ملاحظه خواهد شد که این امر آن قدرها هم ساده نیست، چون باید تمام امکانات را در نظر گرفت.

(24... ♔h7 25. ♖h5)

32. ♖h7 ♘g6+

علت شکست سیاه، یعنی آماتور، آن بود که ایده‌های اساسی گشایش بازی را درک نکرده بود. در گشایش نیمزوهندی، سیاه باید همیشه آماده باشد که فیل سیاه‌رو خود را با اسب وزیر سفید تعویض کند. تئوری راهنمایی را نشان داده است که در این صورت سیاه می‌تواند، یا با دوپشته کردن پیاده‌های دشمن و یا در دست گرفتن ابتکار، جبران از دست دادن دو فیل را بکند، ولی اگر سیاه جبرانهای مربوطه را نشناسد و از درک آنها عاجز باشد، می‌توان گفت که او دو فیل خود را در مقابل هیچ از دست داده و تنها با نتایج نامطلوب حاصل از آن روبه‌رو خواهد شد.

26. ♘h5+ ♔g6

اگر

26... ♘xh5 27. ♔g5+! ♔h7
28. ♔xh5+ ♔g7 29. ♔g5+

با ادامه 30. ♖e7

27. ♘f4+ ♔g7 28. ♔g5+ ♔h7

اجباری، چون 28... ♔h8 به علت 29. ♘g6+ وزیر می‌دهد.

29. ♖e7+

دومین قربانی، که به مات اجباری سیاه منجر می‌شود، حرکت 29. ♘g6 با ادامه 30. ♖e7 نیز موجب پیروزی سفید می‌شد.

29... ♔xe7 30. ♔g6+ ♔h8 31. ♔h6+

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

The Road to Chess Mastery

Max Euwe



راه استادی در شطرنج از مهمترین کتاب‌های آموزشی شطرنج است که توسط دکتر ماکس ایوه قهرمان اسبق شطرنج جهان و از مؤلفان برجسته این هنر و ورزش فکری تألیف شده است.

در این کتاب ایوه ضمن ۲۵ بازی علاوه بر تدریس اصول مهم گشایشی، مباحث اصلی وسط بازی را با استادی تمام تدریس کرده است.

اکنون چاپ ششم کتاب با ویرایش جدید در اختیار همه شیفتگان شطرنج قرار می‌گیرد. این کتاب مهم و پایه تمام شطرنج‌بازان را از مبتدی تا پیشرفته به کار می‌آید.

WWW.ACHMAZSTORE.IR



فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴، تلفن ۶۶۴۶۲۴۰۶