

CAPABLANCA'S BEST CHESS ENDING

Irving Chernev

شصت شاهکار آخری بازی

کاپابلانکا

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

ایروینگ چرنف

ترجمه و بازنگری نازنین مبرهنی



شصت شاهکار آخربازی

# کاپابلانکا

ایروینگ چرنف [www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

ترجمه و بازنگری نازنین مبرهنی



انتشارات شباهنگ



■ سرشناسه: کاپابلانکا، خوزه رائول، ۱۸۸۸ - ۱۹۴۲ م. Capablanca, Jose - Raul. ■ عنوان و نام پدید آور: شصت شاهکار آخر بازی کاپابلانکا / ایروینگ چرنف؛ ترجمه و بازنگری نازنین مبرهنی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۴۰۱. ■ مشخصات ظاهری: ۱۴۴ ص.؛ مصور. ■ شابک: ۵ - ۲۸۵ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸ ■ وضعیت فهرست نویسی: فیپا ■ یادداشت: عنوان اصلی: Capablanca's Best Chess Endings : 60 Complete Games ■ یادداشت: نمایه. ■ موضوع: کاپابلانکا، خوزه رائول، ۱۸۸۸ - ۱۹۴۲ م. ■ موضوع: Capablanca, Jose - Raul ■ موضوع: شطرنج - آخر بازی ■ موضوع: Chess -- End Games ■ موضوع: شطرنج - بازی‌ها ■ موضوع: Chess -- Collections of Games ■ شناسه افزوده: چرنف، اروینگ، ۱۹۰۰ - م. ■ شناسه افزوده: Chernev, Irving ■ شناسه افزوده: مبرهنی، نازنین، ۱۳۶۸-، مترجم ■ رده‌بندی کنگره: GV ۱۴۵۰/۷ ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲۴ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۸۸۹۷۲۰۷

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

شصت شاهکار آخر بازی

کاپابلانکا

ایروینگ چرنف

ترجمه و بازنگری نازنین مبرهنی

صفحه آرای شهرام فرجی

لیتوگرافی زیتون، چاپ نقش ایران، صحافی آذین

چاپ یکم ۱۴۰۱، شمارگان ۵۰۰ جلد

شابک ۵ - ۲۸۵ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

ISBN 978 - 600 - 130 - 285 - 5

همه حقوق چاپ، نشر و توزیع این اثر محفوظ است.



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۴۲۳۵ - ۶

فروشگاه ۱ خیابان انقلاب، روبه‌روی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۴، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه ۲ خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳، تلفن ۶۶۹۵۳۶۰۹ - ۱۰

## فهرست

<p>۵۰ ..... ادوارد لاسکر - کاپابلانکا بازی ۲۱</p> <p>۵۳ ..... کاپابلانکا - بلک بازی ۲۲</p> <p>۵۵ ..... کاپابلانکا - یانوفسکی بازی ۲۳</p> <p>۵۷ ..... کاپابلانکا - یانوفسکی بازی ۲۴</p> <p>۶۰ ..... مارشال - کاپابلانکا بازی ۲۵</p> <p>۶۳ ..... کاپابلانکا - کاستیج بازی ۲۶</p> <p>۶۶ ..... کاپابلانکا - کاستیج بازی ۲۷</p> <p>۶۸ ..... کاپابلانکا - بیس بازی ۲۸</p> <p>۷۰ ..... وینتر - کاپابلانکا بازی ۲۹</p> <p>۷۱ ..... کاپابلانکا - کُنده بازی ۳۰</p> <p>۷۳ ..... کاپابلانکا - مشاوران بازی ۳۱</p> <p>۷۴ ..... امانوئل لاسکر - کاپابلانکا بازی ۳۲</p> <p>۷۸ ..... موریسون - کاپابلانکا بازی ۳۳</p> <p>۷۹ ..... کاپابلانکا - بوگولیوبف بازی ۳۴</p> <p>۸۱ ..... آتکینز - کاپابلانکا بازی ۳۵</p> <p>۸۴ ..... کاپابلانکا - تارتاکوور بازی ۳۶</p> <p>۸۷ ..... کاپابلانکا - بیس بازی ۳۷</p> <p>۹۰ ..... کاپابلانکا - امانوئل لاسکر بازی ۳۸</p> <p>۹۳ ..... کاپابلانکا - رتی بازی ۳۹</p> <p>۹۵ ..... کاپابلانکا - شیلی بازی ۴۰</p> <p>۹۶ ..... کاپابلانکا - ویدمار بازی ۴۱</p> <p>۹۸ ..... نیمزوویچ - کاپابلانکا بازی ۴۲</p>	<p>پیشگفتار ..... ۵</p> <p>بازی ۱ ..... کاپابلانکا - کورزو ۷</p> <p>بازی ۲ ..... کاپابلانکا - کورزو ۹</p> <p>بازی ۳ ..... مارشال - کاپابلانکا ۱۱</p> <p>بازی ۴ ..... مارشال - کاپابلانکا ۱۳</p> <p>بازی ۵ ..... کاپابلانکا - کریمبرگ ۱۷</p> <p>بازی ۶ ..... کاپابلانکا - مشاوران ۲۱</p> <p>بازی ۷ ..... کاپابلانکا - یانوفسکی ۲۱</p> <p>بازی ۸ ..... لیونهارت - کاپابلانکا ۲۴</p> <p>بازی ۹ ..... کارانزا - کاپابلانکا ۲۶</p> <p>بازی ۱۰ ..... کاپابلانکا - یانوفسکی ۲۷</p> <p>بازی ۱۱ ..... کلین - کاپابلانکا ۲۹</p> <p>بازی ۱۲ ..... استیفر - کاپابلانکا ۳۲</p> <p>بازی ۱۳ ..... کاپابلانکا - کوچیک ۳۳</p> <p>بازی ۱۴ ..... کاپابلانکا - بین ۳۶</p> <p>بازی ۱۵ ..... دوراس - کاپابلانکا ۳۷</p> <p>بازی ۱۶ ..... کاپابلانکا - تایشمان ۴۰</p> <p>بازی ۱۷ ..... کاپابلانکا - سالوه و مشاوران ۴۲</p> <p>بازی ۱۸ ..... نیمزوویچ - کاپابلانکا ۴۴</p> <p>بازی ۱۹ ..... مشاوران - کاپابلانکا ۴۶</p> <p>بازی ۲۰ ..... کاپابلانکا - ویلگاس ۴۸</p>
---	---

۱۲۶	لیسیتزین - کاپابلانکا	بازی ۵۴	۱۰۱	کاپابلانکا - آکخین	بازی ۴۳
۱۲۸	کاپابلانکا - لیلینتال	بازی ۵۵	۱۰۴	مِرنی - کاپابلانکا	بازی ۴۴
۱۳۰	کان - کاپابلانکا	بازی ۵۶	۱۰۶	اِشتاینر - کاپابلانکا	بازی ۴۵
۱۳۳	امانوئل لاسکر - کاپابلانکا	بازی ۵۷	۱۰۸	کاپابلانکا - رویینشتاین	بازی ۴۶
۱۳۵	کاپابلانکا - اِیسکیِسز	بازی ۵۸	۱۱۰	بوش - کاپابلانکا	بازی ۴۷
۱۳۸	مشاوران - کاپابلانکا	بازی ۵۹	۱۱۱	کانال - کاپابلانکا	بازی ۴۸
۱۴۰	کاپابلانکا - رِشفسکی	بازی ۶۰	۱۱۴	هاواشی - کاپابلانکا	بازی ۴۹
۱۴۳	نمایه بازیکنان (فارسی)		۱۱۷	کاپابلانکا - توماس	بازی ۵۰
۱۴۴	نمایه بازیکنان (انگلیسی)		۱۱۸	کاپابلانکا - بیتس	بازی ۵۱
			۱۲۲	منچیک - کاپابلانکا	بازی ۵۲
			۱۲۴	کویتس - کاپابلانکا	بازی ۵۳

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

به نام خداوند اندیشه و دانایی

ما چو شطرنجیم اندر بُرد و مات  
بُرد و مات ما ز توست ای خوش صفات

### پیشگفتار

کتابی که در دست دارید از آثار نویسنده‌ی نام‌آشنا ابروینگ چرنف است که قدرت و نبوغ کاپابلانکای کبیر را در آذربازی شطرنج نمایان می‌کند. به دلیل قدیمی بودن کتاب و نبودن ابزار تحلیل رایانه‌ای در آن دوران، بسیاری از شاخه‌های آنالیز شده توسط نویسنده، امروزه مورد تأیید انجین‌ها نیست. در این کتاب سعی کردم در حد امکان و با استفاده از انجین‌های stockfish11 و stockfish14 شاخه‌ها را بررسی و تحلیل و شاخه‌های دست‌نویس را جایگزین کنم تا می‌تواند بتواند خیالی آسوده به شاخه‌های آنالیز شده استناد کند.

همچنین تاریخچه بازی‌ها، بیوگرافی بازیکنان، روان‌شناسی در شطرنج، سخن بزرگان و ... توسط اینجانب به کتاب اضافه شده است.

امید است شطرنجبازان و شطرنج‌دوستان گرامی با خواندن این کتاب از ظرافت‌ها و زیبایی‌های آذربازی لذت ببرند.

شطرنج نمونه‌ی کوچکی از زندگی است. هنر آن است که پیروزی‌ها، شکست‌ها، تلخی‌ها و شیرینی‌های آن را سببی برای نیل به حق و حقیقت ببینیم و پس از هر شکست و سختی به تعبیر حضرت مولانا با خود زمزمه کنیم:

در بلا هم می‌چشم لذات او      ماتِ اویم ماتِ اویم ماتِ او

از خوانندگان عزیز به خاطر ایرادها و اشکال‌های احتمالی کتاب پوزش می‌طلبم. ترجمه این کتاب را به پدر و مادر عزیزتر از جانم تقدیم می‌کنم.

لطفاً هر گونه انتقاد و پیشنهاد را به آدرس الکترونیکی [Mobarhaninazanin@gmail.com](mailto:Mobarhaninazanin@gmail.com) ارسال کنید.

حریف می گیرد.

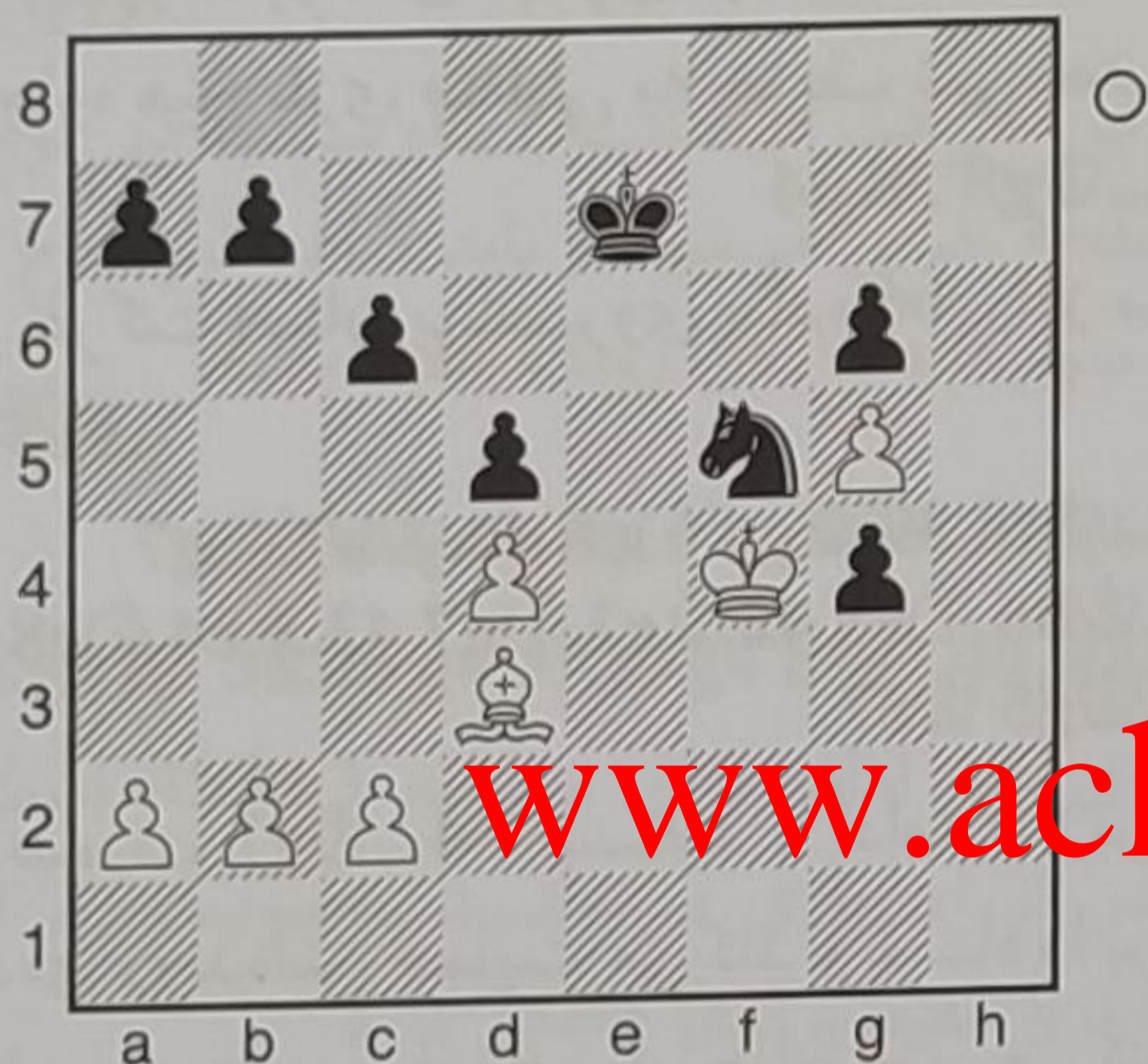
24...g6

حرکت 24...h6 با طرح 25...g5، بلافاصله با پاسخ 25.h5 روبه‌رو می‌شود.

25.g4 h6

سیاه هنوز امیدوار است که بتواند 26...g5+ کند اما در برابر کاپابلانکا او هرگز شانس انجام این حرکت را نخواهد داشت.

26.g5+ h×g5+ 27.h×g5+ ♔e7 28.g4 f×g4  
29.♔d3 ♖f5



پوزیسیون پس از 29...♖f5

سیاه می‌توانست با ادامه‌های زیر شانس تساوی را حفظ کند. اما با حرکتی که در بازی انجام داد، برتری و امکان ایجاد پیاده‌ی رونده را به سفید بخشید.

[29...♔f7 30.♔×g4 ♖b5 31.c3 ♖c7 =]  
[29...♖e4 30.♔×e4 d×e4 31.♔×g4 ♔e6 =]  
30.♔×g4 ♖×d4

در صورت 30...♔e6؟ سفید با ادامه‌ی

31.♔×f5 g×f5+

سوارها را تعویض می‌کند و پس از 32.♔f4 شاه سیاه دیر یا زود گرفتار زوگزوآنگ می‌شود و باید پیاده f5 را رها کند.

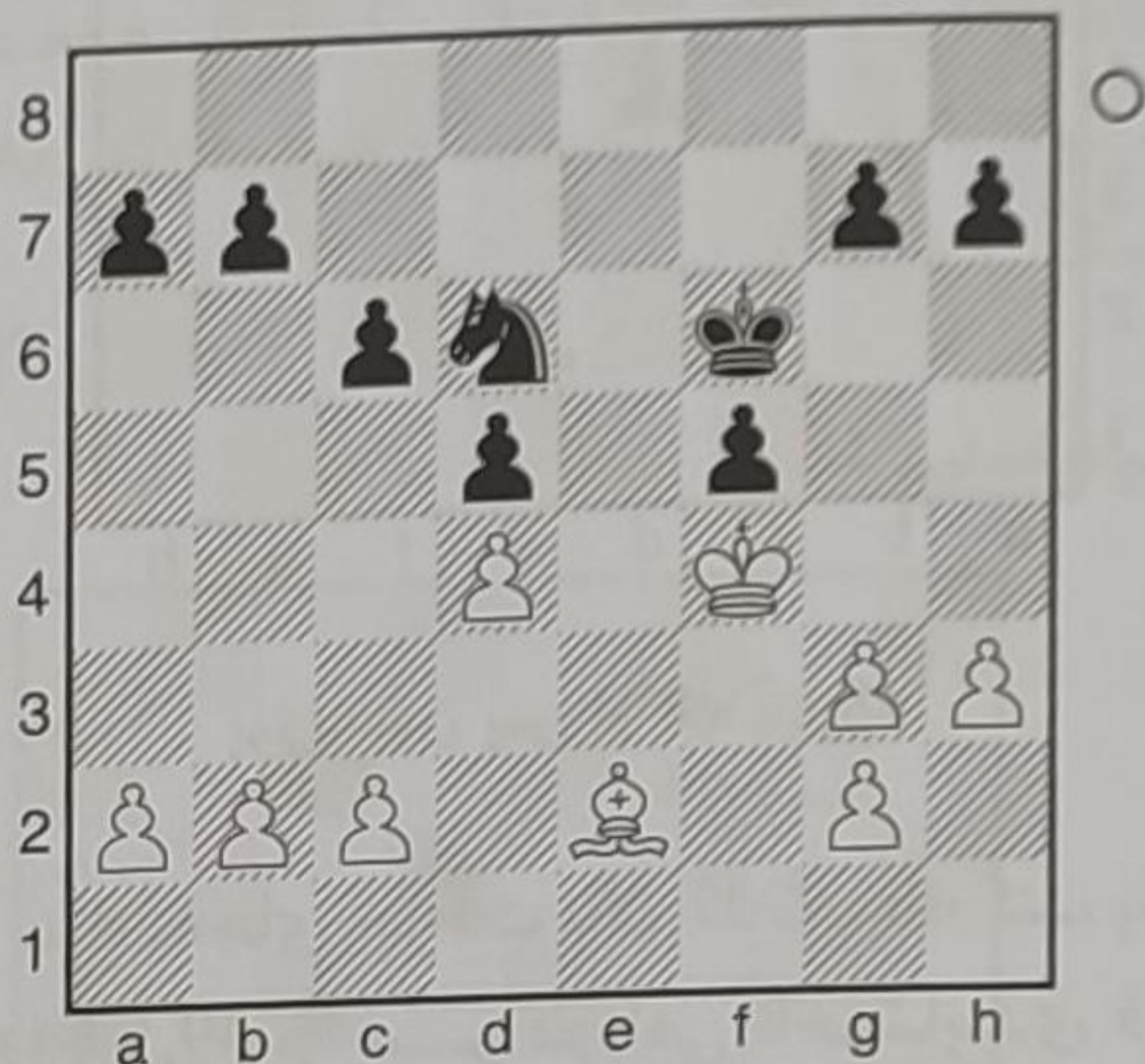
31.♔×g6 c5 32.♔h5 ♖e6

سیاه مجبور است برای متوقف کردن پیاده‌ی رونده سفید، سوارهایش را به جناح شاه منتقل کند.

بازی ۱

کاپابلانکا - کورزو

نهمین رویارویی قهرمانی کوبا - هاوانا ۱۹۰۱



پوزیسیون پس از حرکت ۲۳

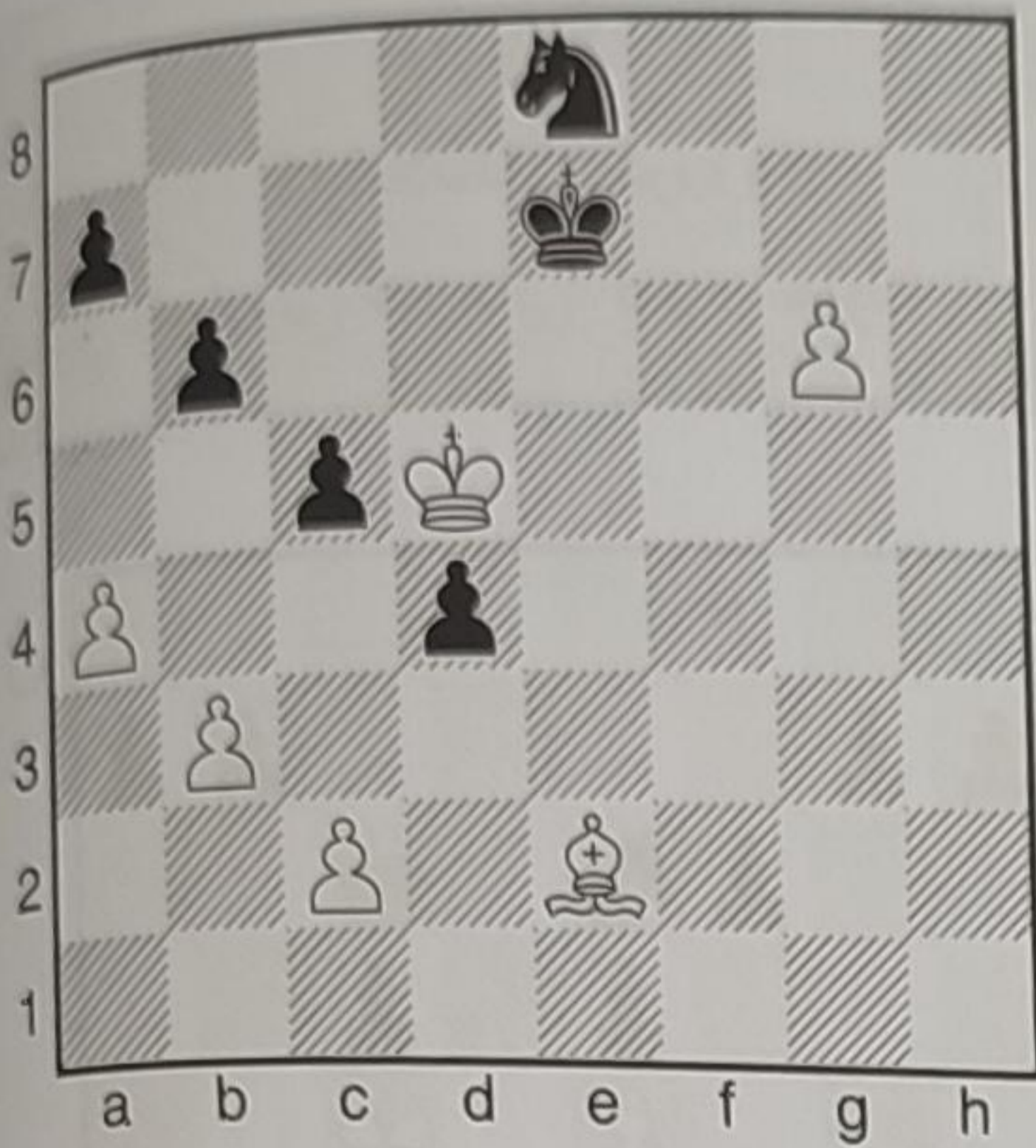
در این رویارویی که بر شب قهرمانی کوبا در هاوانا صورت گرفت، کاپابلانکا چند روز قبل از تولد سیزده سالگی‌اش به طرز فوق‌العاده‌ای پیروز میدان شد. او برای ۵۹ حرکت فقط ۲۴ دقیقه زمان صرف کرد. یعنی به‌طور میانگین تقریباً ۲۵ ثانیه برای هر حرکت!!

با نگاهی کوتاه به پوزیسیون بالا، مساوی محتمل‌ترین نتیجه به نظر می‌رسد. اما همان‌طور که می‌دانیم کاپابلانکا مهارت زیادی در بردن بازی‌های مساوی دارد. او با صبر، استقامت و تحت فشار قرار دادن حریف از دل پوزیسیون مساوی یک امتیاز شیرین بیرون می‌کشد.

کاپابلانکا در مقایسه بین اسب و فیل این‌گونه اظهار کرده است: «هرچه بازیکن ضعیف‌تر باشد، داشتن اسب برای او خطرناک‌تر است! اما به مرور هرچه بازیکن قوی‌تر شود، بیشتر به قدرت فیل پی خواهد برد و همیشه هنگام ارزیابی پوزیسیون و مقایسه بین اسب و فیل باید توجه ویژه‌ای به فیل داشته باشد.»

24.h4

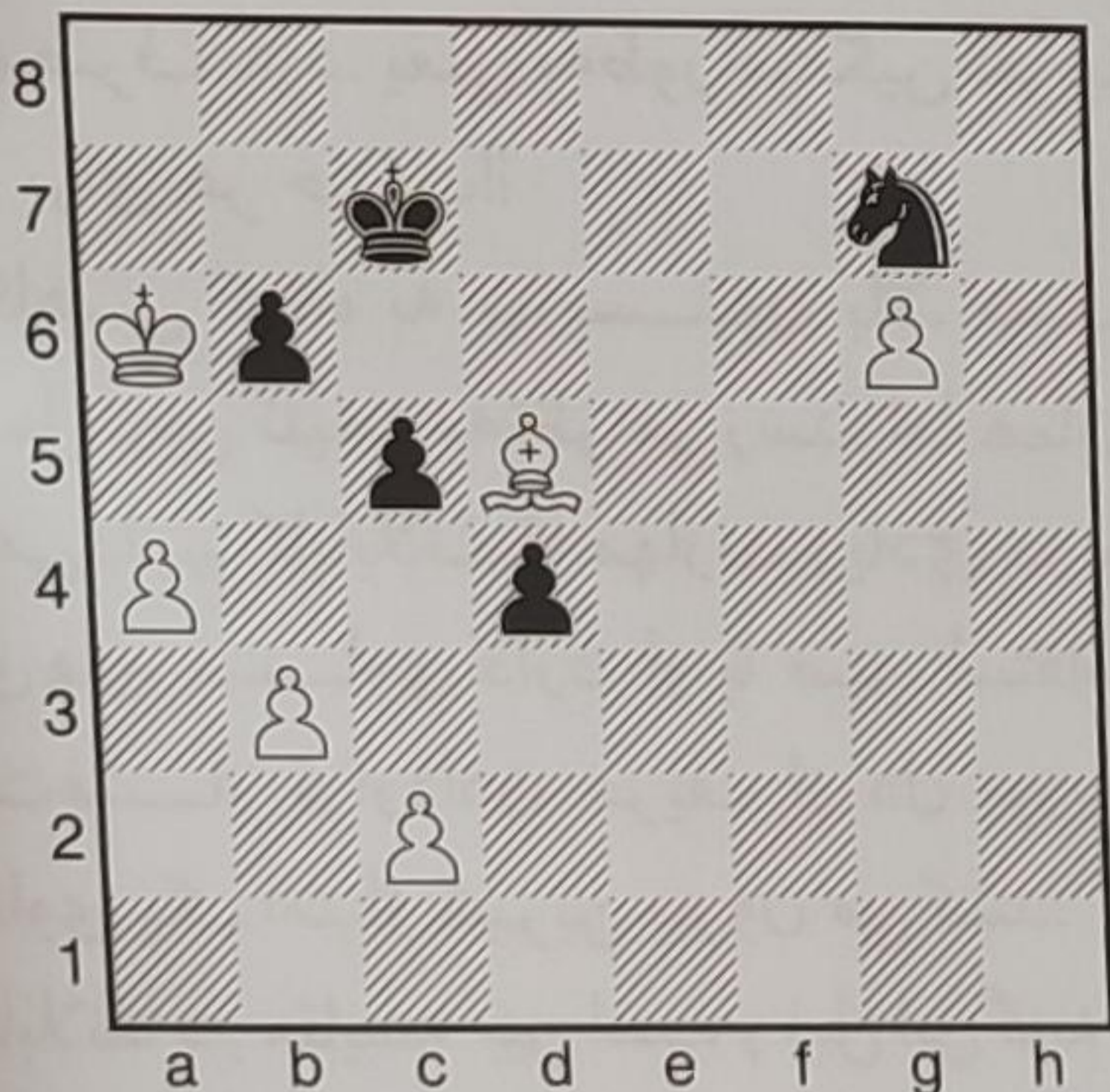
حرکتی پیشگیرانه که امکان 24...g5+ را از



پوزیسیون پس از 48...Ne8

اگر سیاه به جای حرکت بالا، 48...Kd7 کند، پس از 49.g4+ بر سر دوراهی ناخوشایندی قرار می‌گیرد؛ یا باید به جناح وزیر برود و اسبش را از دست بدهد یا برای دفاع از اسب و مقابله با پیاده‌ی رونده با جناح شاه بیاید و شاهد از دست رفتن پیاده‌های جناح وزیرش باشد.

49.Kc6 Ng7 50.Kb7 Kd6 51.Kxa7 Kc7 52.Ka6 Ne8 53.f3 Ng7 54.f5



پوزیسیون پس از 54.f5

54...Ne8

در صورت 54...Ne8 سفید با ادامه‌ی زیر بازی را می‌برد:

[55.f4 Ng7 56.Kb5 Ne8 57.f6 Kg7 58.f3 Ne8 59.a5 Nd6+(59...bxa5

33.Kh6 Kf8 34.f5 Ng7

سیاه باید هوشیار باشد، اگر بخواهد با جاه‌طلبی اسب سراغ پیاده c2 برود و یا هوس گشت و گذار در صفحه به سرش بزند با ادامه‌ی زیر مات می‌شود.

[34...Nd4 35.f6 Nxc2 (35...Nf3 36.g6 Ne5 37.g7+ Kg8 38.f6+ Nf7+ 39.Kg6 Δ 40.fxf7#) 36.g6 Kg8 37.f6+ Kh8 38.g7#] 35.f6 b6 36.g6 d4 37.b3

حرکت پیشگیرانه‌ی دیگری از کاپابلانکا!

او اجازه هیچ بازی متقابلی به حریف نمی‌دهد.

37...Kg8 38.a4

این حرکت امکان پیشروی پیاده b6 را از سیاه می‌گیرد.

38...Kf8 39.f4 Ne8 40.Kh7 Ng7 41.Kh6 Ne8 42.f2 Ng7 43.f4 Ne8

در صورت 44...Kg7 سفید با ادامه‌ی زیر، از پیاده‌ی رونده‌اش حمایت می‌کند و شاه را برای شکار پیاده‌های سیاه رهسپار جناح وزیر می‌کند.

[45.f3 Nd6 46.f4 Ne4+ 47.Kf5 Ng3+ 48.Kg4 Ne4 49.f3 Nd6 50.Kg5 Ne8 51.Kf5 Nd6+ 52.Kf6]

بازی این گونه ادامه یافت:

45.Kf5 Ng7+ 46.Kf6 Nh5

سیاه نمی‌تواند شاه خود را برای کمک به پیاده‌های جناح وزیر به آن سوی صفحه منتقل کند. زیرا پس از ادامه‌ی زیر به ناچار باید اسبش را در ازای پیاده‌ی رونده‌ی حریف از دست بدهد.

[46...Kd7 47.Kf6 Ne8+ 48.Kf7 Nd6+ 49.Kf8 Δ 50.g7] 47.f2 Ng7 48.Kd5 Ne8



کاپابلانکا درباره‌ی این بازی می‌گوید: «به‌رغم اینکه در این مسابقه فقط سیزده سال سن داشتم، ولی این بازی یکی از بهترین آخربازی‌های من به‌شمار می‌رود.»

ارزیابی شما از وضعیت چیست؟

در این وضعیت، سفید به‌دلیل پیاده‌ی رونده پیش‌تاخته خود برتری دارد. ایده‌ی کاپابلانکا برای ادامه بازی، جلوگیری از نزدیک شدن شاه حریف به پیاده‌ی رونده و عزیمت شاه خود به مرکز صفحه برای کمک به ترفیع پیاده است.

36. ♖e7!

با این حرکت درخشان شاه سیاه در گوشه‌ی صفحه حبس می‌شود و باید شاهد نبرد رخ خود با سوارها و پیاده‌ی رونده سفید باشد.

36... ♜f8

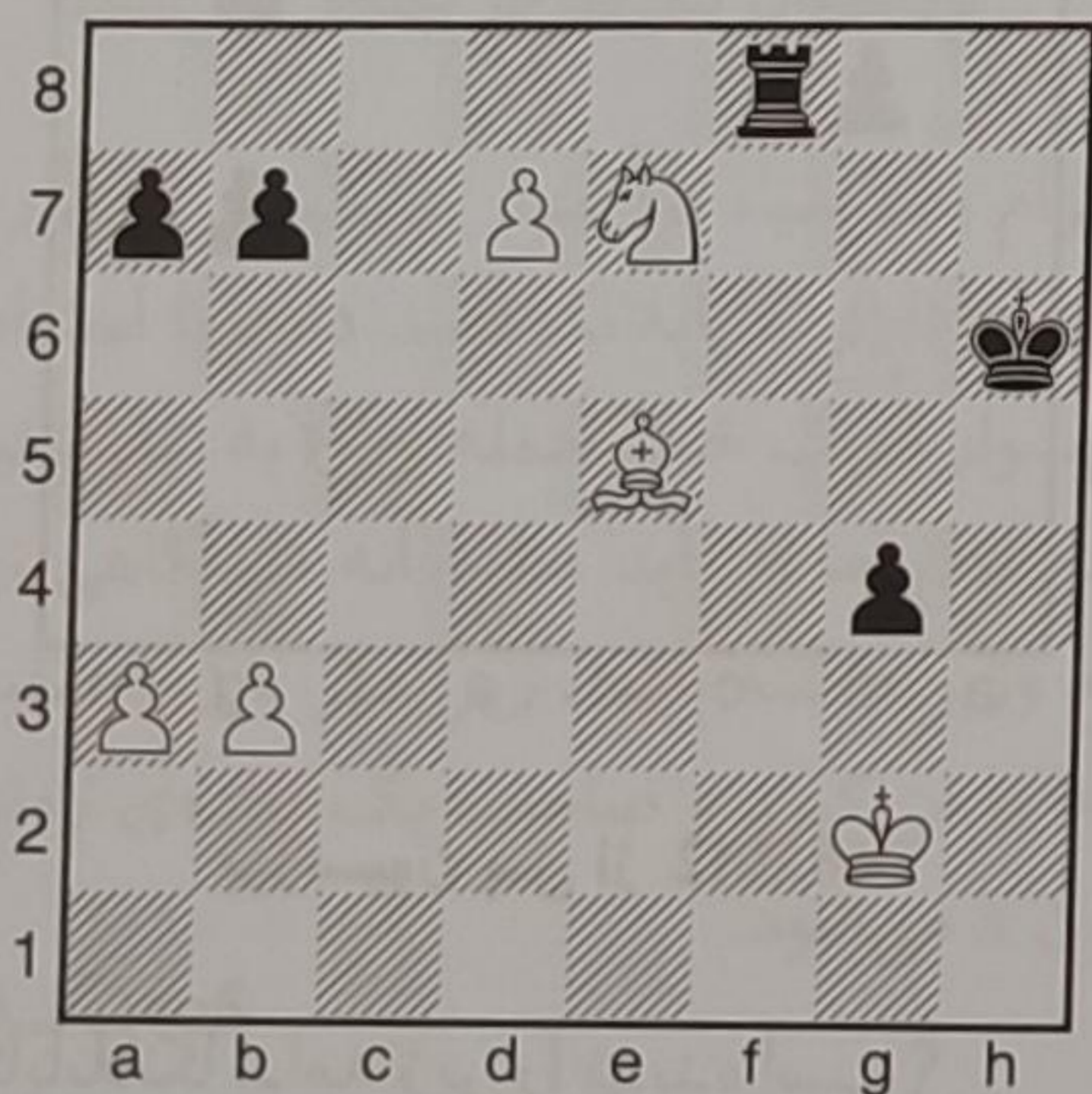
با تهدید 37... ♜f2+ و گرفتن فیل!

37. ♔g2 h5 38. d6 g4 39. h×g4 h×g4 40. ♕e5

قوی‌ترین ادامه برای سفید 40. ♕g3 است که پس از آن باری می‌تواند به‌صورت زیر ادامه یابد و سفید برتری قاطعی دارد.

[40... ♜f3+ 41. ♔×g4 ♜×b3 42. ♕d4 ♜d3 43. ♖f5]

40... ♔h6 41. d7!



پوزیسیون پس از 41.d7

60. ♔×c5) 60. ♔a6]  
55. ♕f7 ♖g7 56. ♔b5 ♖f5 57. a5 ♖d6+  
58. ♔a6 b×a5

اگر سیاه 58... ♖f5 کند، سفید با حرکت 59. a×b6+ شاه حریف را دور می‌کند و پس از 60. ♔b5 پیاده‌های سیاه را می‌گیرد. البته وضعیت سیاه کاملاً بازنده است و هیچ حرکتی به‌وی کمک نخواهد کرد.

59. g7 1-0

سیاه تسلیم شد.

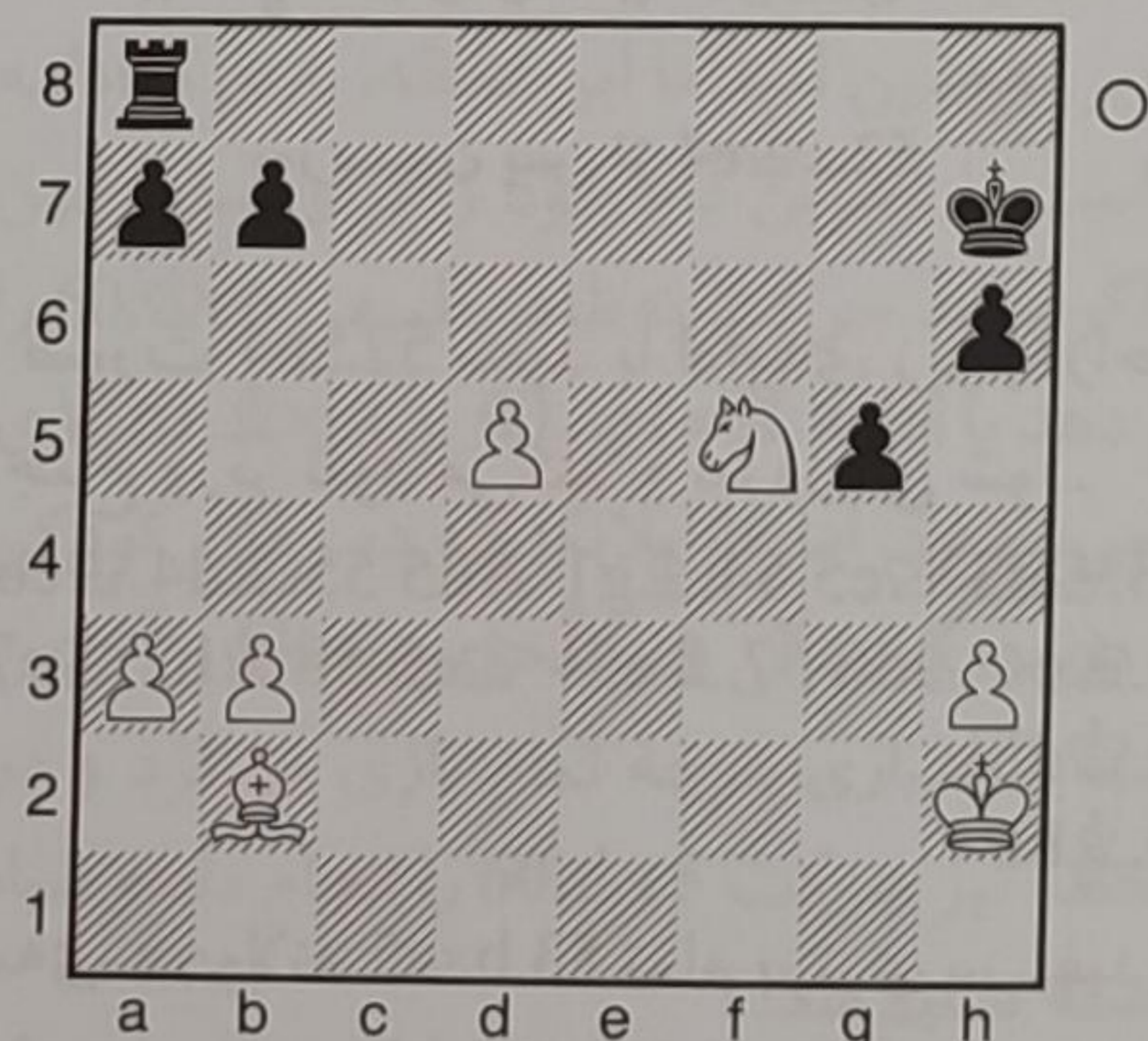


لحظه پایانی

بازی ۲

کاپابلانکا - کورزو

یازدهمین رویارویی قهرمانی کوبا - هاوانا ۱۹۰۱



پوزیسیون پس از حرکت ۳۵

درست است که امروزه این حرکت جزو انتخاب برتر انجین‌ها نیست، اما کاپابلانکا با این حرکت و تهدید  $41. \text{♙c7}$  و در ادامه  $42. \text{♚d8=♚}$  سیاه را مجبور می‌کند رخ خود را در ازای اسب و یک پیاده از دست بدهد. او می‌خواهد با ساده‌سازی، همه‌ی امکانات متقابل را از حریف بگیرد و بدون در دسر بازی را ببرد.

$41... \text{♚d8}$

آیا این حرکت می‌تواند پیاده‌ی ارزشمند و گران‌بهای سفید را متوقف کند؟

$42. \text{♞g8+!}$

شاهرار دیگری از کاپابلانکا! حرکتی درخشان که عمق محاسبه و نبوغ وی را نشان می‌دهد.

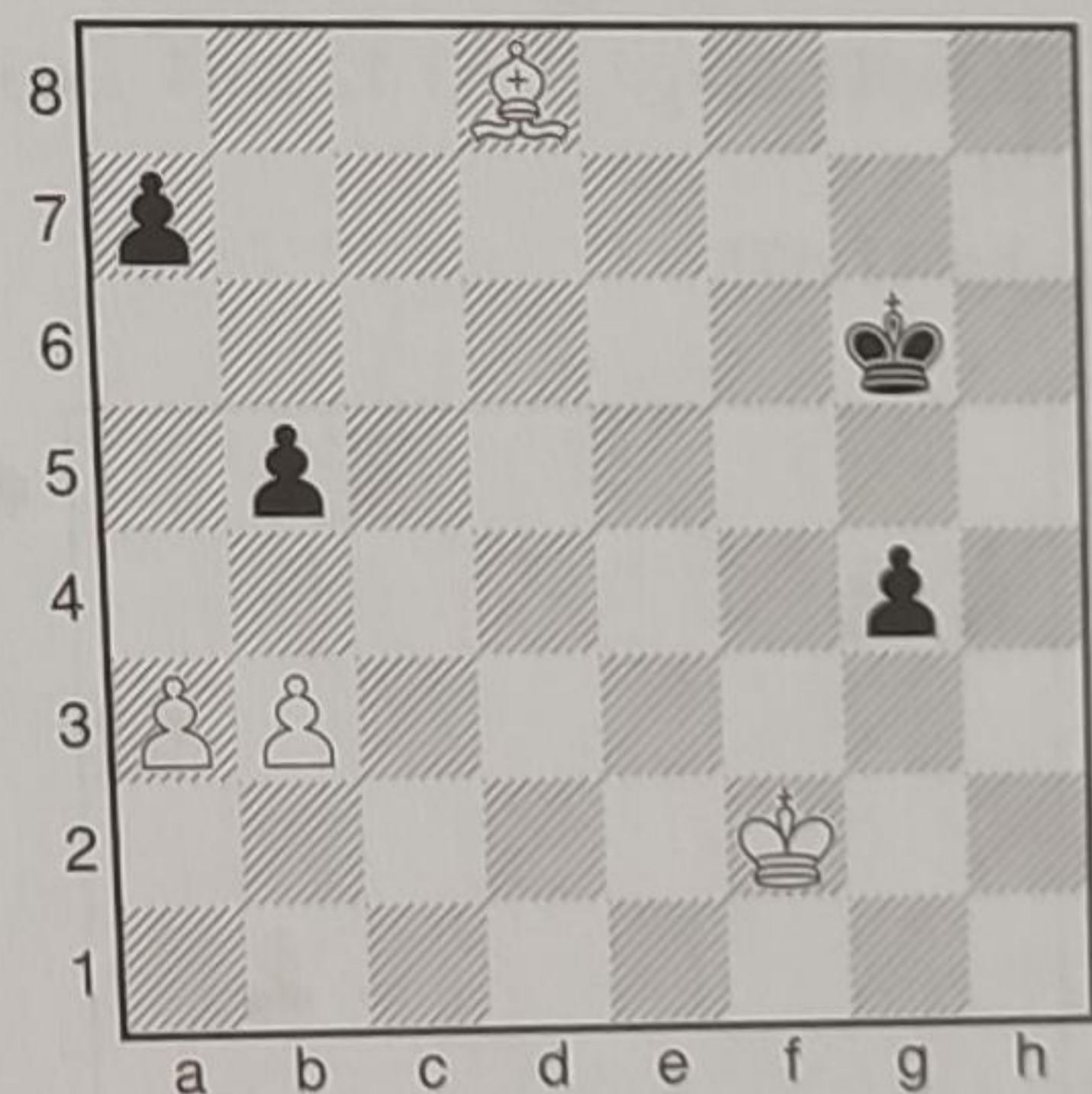
$42... \text{♞xg8}$

اگر سیاه  $42... \text{♙g6}$  کند پس از:

$43. \text{♞f6} \text{♙f7} \text{♙c7}$

در وضعیت بازنده قرار می‌گیرد.

$43. \text{♞f6} \text{♙g6} \text{♚d8=♚} \text{♞xg8} \text{♙xg8} \text{b5}$   
 $46. \text{♙f2}$



پوزیسیون پس از  $46. \text{♙f2}$

آیا کاپابلانکا ادامه زیر را ندیده است؟

$[46. \text{♙g3} \text{♙f5} \text{♙b4} \text{♙e4} \text{♙xg4} \text{♙d4}$   
 $49. \text{♙f4} \text{♙c3} \text{♙e4} \text{♙b3} \text{♙d4} \text{♙xa3}$   
 $52. \text{♙a5}]$

قطعاً او این ادامه را دیده است ولی شاخه‌ای که

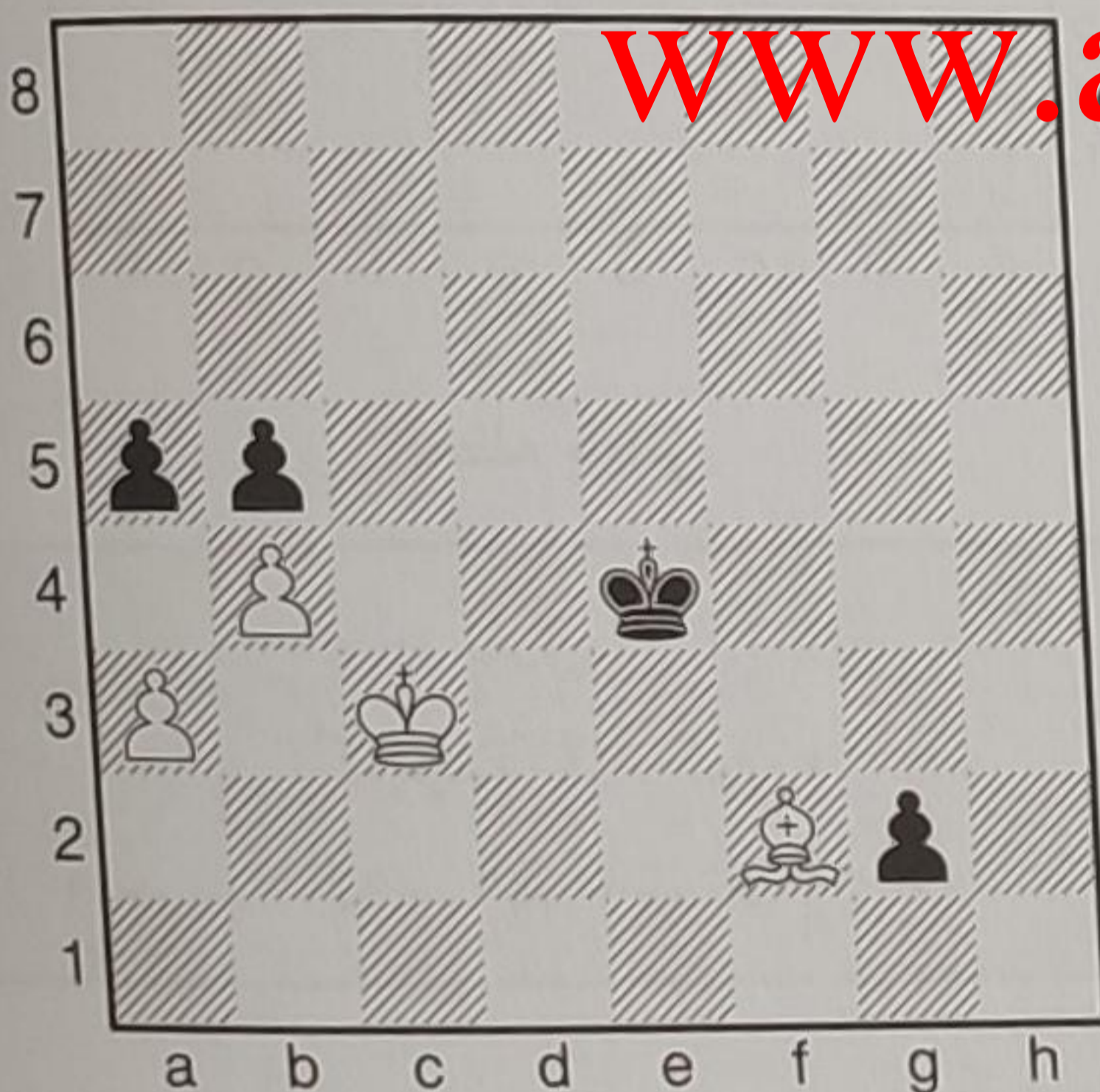
او از ابتدا محاسبه کرده است برای پیروزی کافی است و لزومی ندارد دوباره حرکت‌ها و شاخه‌های جدید را محاسبه کند. او به ادامه‌ای که از ابتدا تصویرسازی کرده است اعتماد دارد و ذهنش را با محاسبه‌ی دوباره شاخه‌ها و اضافه کردن پیچیدگی‌ها برای زودتر به برد رسیدن و یا پیدا کردن حرکات زیباتر خسته نمی‌کند. شاخه‌هایی که در عین سادگی هیچ‌گونه امکان متقابلی به حریف نمی‌دهند! و این سبک ناب و مشهور کاپابلانکا است.

$46... \text{♙f5} \text{♙e3} \text{♙e5} \text{♙d3} \text{♙d5}$

$49. \text{♙c3} \text{g3} \text{50.} \text{♙h4} \text{g2} \text{51.} \text{♙f2}$

فیل به راحتی پیاده‌ی رونده سیاه را مهار می‌کند تا شاه سفید بتواند با خیال آسوده به سراغ پیاده‌های جناح وزیر برود.

$51... \text{a5} \text{52.} \text{b4} \text{♙e4}$



پوزیسیون پس از  $52... \text{♙e4}$

در صورت  $52... \text{a4}$  سفید با ادامه‌ی زیر به راحتی به جناح وزیر نفوذ می‌کند و پیروز می‌شود.

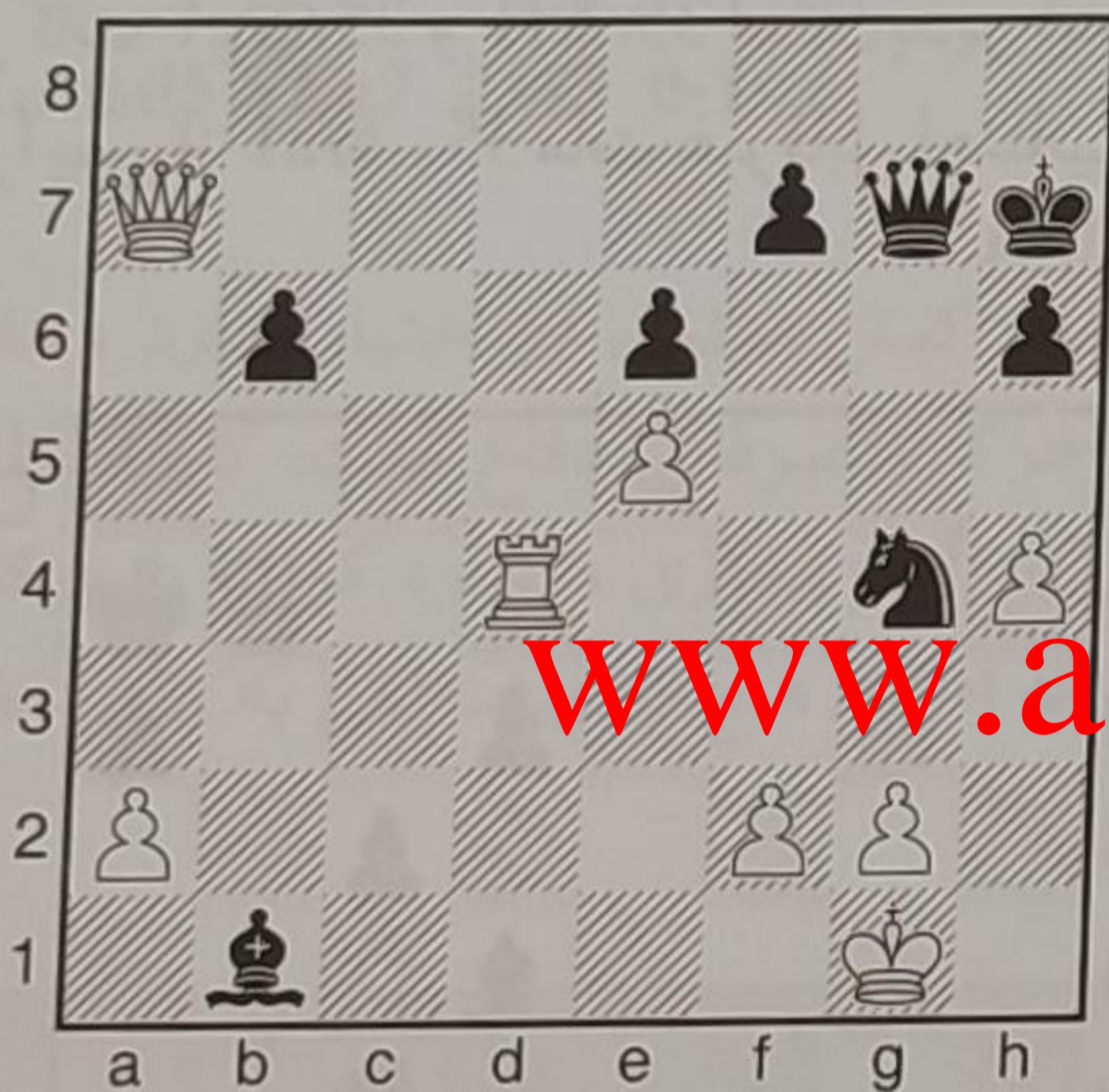
$[53. \text{♙d3} \text{♙e5} \text{54.} \text{♙g1} \text{♙d5} \text{55.} \text{♙d4} \text{♙e6}$   
 $56. \text{♙e4} \text{♙d6} \text{57.} \text{♙e5+} \text{♙e6} \text{58.} \text{♙h2} \text{♙e7}$   
 $59. \text{♙d5}]$

$53. \text{♙b6}$

ادامه‌ی عجولانه  $53. \text{bxa5}$  تمام برتری سفید را بر باد می‌دهد و پایانی تراژیک را رقم می‌زند. پوزیسیون به یکی از درهای مساوی شناخته شده

باید یادآور شویم یک غفلت کوچک و عجله در یک لحظه از بازی کافی بود تا این بازی زیبا با پایانی غم‌انگیز برای سفید به پایان برسد. بازیکن باید تا آخرین حرکت بازی هشیار باشد. تا زمانی که حریف شما تسلیم نشده است بازی ادامه دارد و هر نتیجه‌ای امکان‌پذیر است.

بازی ۳  
مارشال - کاپابلانکا  
پنجمین رویارویی، نیویورک ۱۹۰۹



پوزیسیون پس از حرکت ۳۰

در دیاگرام بالا، سیاه دو سوار سبک در ازای رخ و یک پیاده دارد. کاپابلانکا قصد دارد با استفاده از دو سوار سبک خود، حمله‌ای را به شاه سفید تدارک ببیند. اما او باید هشیارانه نیم‌نگاهی نیز به جناح وزیر داشته باشد. زیرا دیر یا زود سفید، پیاده b6 را می‌گیرد و صاحب یک پیاده‌ی رونده در ستون a می‌شود.

30... ♖xe5

با تهدید 31... ♖f3+ و گرفتن رخ!

31. ♖f4 ♕e4

با این حرکت، سیاه تهدید مات در یک حرکت در خانه g2 را دارد.

سفید نمی‌تواند فیل به ظاهر بی‌دفاع سیاه را

تبدیل می‌شود. وجود پیاده در ستون رخ و داشتن فیلی که هم‌رنگ خانه ارتقا نباشد نتیجه‌ای جز مساوی در بر ندارد.

53... ♔d5 54. ♔d3 ♖c6 55. ♕g1 ♔d5

56. ♕h2 ♖c6 57. ♔d4 a4

دام سیاه برای ترغیب کاپابلانکا به انجام حرکت axb5 و ایجاد دژ شکست خورد اما او هنوز یک تله دیگر در آستین دارد.

58. ♔e5 ♖b6 59. ♔d5 ♖a6



پوزیسیون پس از 59... ♖a6

بسیار اتفاق افتاده است که هنگام برتری داشتن و در وضعیت برنده بودن، تمرکز و دقت بازیکنان به میزان قابل توجهی کاهش می‌یابد و با یک غفلت کوچک بازی از دست می‌رود.

سیاه نیز به همین امید تا این لحظه، بازی را ادامه داده است تا آخرین دام خود را برای سفید پهن کند. اگر سفید حرکت به ظاهر طبیعی 60. ♖c6 را انجام دهد با ادامه 60... g1=♔ و 61. ♕xg1 بازی پات می‌شود. اما کاپابلانکا چه در زمان کودکی و چه در بزرگسالی تا آخرین لحظه و آخرین حرکت با هشیارگی هرچه تمام بازی می‌کرد و در این لحظه نیز حرکت 60. ♖c5 را انجام داد و سیاه بلافاصله تسلیم شد.

1-0

بگیرد زیرا با ادامه‌ی زیر یا رخ خود را از دست می‌دهد و یا مات می‌شود.

[32. ♖xe4 ♜f3+ 33. ♔f1 (33. ♔h1 ♚a1) 33... ♜d2+]  
32.g3 ♜f3+ 33. ♔g2 f5 34. ♚xb6

تلاش برای تعویض وزیرها و ساده‌سازی بازی برای سفید فاجعه‌ای تمام‌عیار به بار می‌آورد. سفید در وضعیت زوگروانگ گرفتار می‌شود و رخ آچمز شده‌اش را از دست می‌دهد.

[34. ♚xg7+ ♔xg7 35. ♖xf3 ♔g6]

34... ♞xh4+ 35. ♔h2

حرکات 35. ♔g1 و 35. ♔f1 امکان‌پذیر نیستند زیرا پس از 35... ♚a1 مات غیر قابل اجتناب است. 35... ♞f3+



پوزیسیون پس از 35... ♞f3+

36. ♖xf3

مارشال در این لحظه تصمیم گرفت اسب سرکش سیاه را تعویض کند و با وزیر و یک پیاده‌ی رونده به جنگ وزیر و فیل سیاه برود.

در صورت 36. ♔g2 سیاه با 36... ♞g5+ و تهدید 37... ♚a1 پاسخ می‌دهد و برتری قاطعی به دست می‌آورد.

36... ♞xf3 37. ♚xe6 ♔e4 38.f3 ♔d3  
39. ♚d5 ♚b2+ 40. ♔g1 ♔b1

سیاه خانه a1 را برای وزیر مهیا می‌کند. از این

لحظه به بعد کاپابلانکا، به زیبایی هرچه تمام بازی را مدیریت می‌کند و به برد می‌رساند.

از این خانه یعنی a1، وزیر سیاه تهدید گرفته پیاده a4 و گرفتن وزیر سفید را با تاکتیک کیش برخاست دارد.

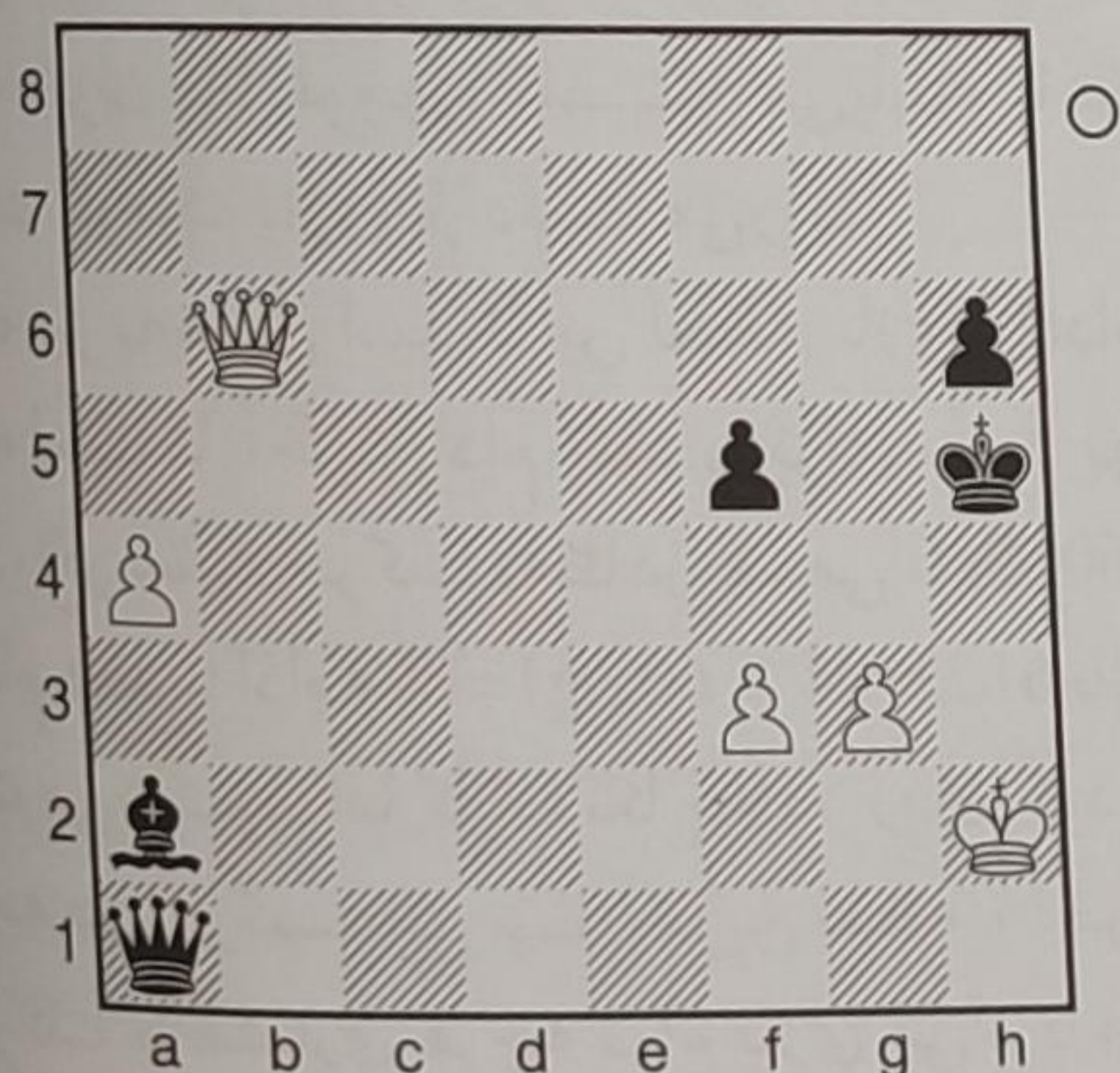
کیش وزیر در خانه f7 اشتباه است. زیرا پس از رفع کیش با حرکت 42... ♚g7 سفید بر سر دوراهی ناخوشایندی قرار می‌گیرد؛ یا باید وزیرها را تعویض کند و وارد آخر بازی با سوار کمتر شود و یا از تعویض اجتناب کند و پیاده g3 را از دست بدهد.

42... ♔g6 43. ♚b6+

سفید به دو دلیل کیش در خانه b6 را بهتر از خانه c6 می‌داند:

۱. او ترجیح می‌دهد وزیرش را در خانه‌های ناهمرنگ با فیل حریف بگذارد و از تهدیدات احتمالی کیش برخاست جلوگیری کند.  
۲. خانه a5 را کنترل کند تا بتواند پیاده‌ی رونده را یک خانه پیش براند.

43... ♔h5 44. ♔h2 ♔a2



پوزیسیون پس از 44... ♔a2

پوزیسیون فوق لحظه‌ای از بازی است که در

خوزه رائول کاپابلانکا (۱۸۸۸-۱۹۴۲)  
سومین قهرمان تاریخ شطرنج جهان  
و ملقب به ماشین شطرنج است.  
او در سال ۱۹۲۱ بر بیست و هفت  
سال سلطه‌ی امانوئل لاسکر بر بام  
شطرنج جهان پایان داد و شش  
سال قهرمان جهان باقی ماند.



استعداد ذاتی، شهود مثال‌زدنی، درک پوزیسیونی  
فوق‌العاده و مهارت بی‌نظیر در آخربازی، نابغه‌ی کوبایی را  
به یکی از بزرگ‌ترین شطرنج‌بازان تاریخ تبدیل کرده است.

کتابی که در دست دارید از آثار نویسنده‌ی نام آشنا  
ایروینگ چرنف است که قدرت و نبوغ کاپابلانکا را در  
آخربازی شطرنج نمایان می‌کند.

بسیاری از شاخه‌های آنالیز شده توسط نویسنده در مکان و با استفاده از انجین‌های  
Stockfish 11 و Stockfish 14 بررسی و تحلیل شده‌اند تا خواننده بتواند با خیالی آسوده  
به شاخه‌های آنالیز شده استناد کند.

مطالعه‌ی این کتاب علاوه بر بالابردن مهارت در آخربازی، درک کلی و عمومی شما را  
نیز ارتقا خواهد داد.

در اهمیت مرحله‌ی آخربازی همین بس که کاپابلانکا اعتقاد دارد: برای پیشرفت در  
شطرنج در وهله‌ی اول باید آخربازی را مطالعه کرد.



تشارات شباهنگ

برای مشاهده قیمت به روز این کتاب به سایت  
achmazstore.ir مراجعه نمایید.

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-285-5



9 786001 302855

- shabahangbook.com
- shabahang\_pub
- shabahang\_books
- info@shabahangbook.com