

میراث شطرنجی آرخین

آکساندر کوتوف

جلد سوم: حمله و دفاع



ترجمه: آبتین گلکار

سرپرستی و پشتیبانی: خشایار مصطفوی کاشانی

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برگزید

میراث شطرنجی آلخین

جلد سوم: حمله و دفاع

ACHMAZ

آکساندر کوتوف

ترجمه: آبتین گلکار

WWW.ACHMAZSTORE.IR

سرپرستی و پشتیبانی:
خشایار مصطفوی کاشانی

انتشارات فرزین

۱۳۹۱

فهرست

پنجم اهدای کتاب	
۵۶۵ فصل نهم. حمله در مرکز و جناح وزیر	
۵۶۶ یورش با سوارها	
۵۸۷ استفاده از نیروی پیاده‌های رونده	
۶۰۶ بهره‌برداری از ستونهای باز	
۶۳۷ فصل دهم. حمله در دو جناح	
۶۳۷ برتری فضا	
۶۵۱ حمله سوارها در دو جناح	
۶۷۹ فصل یازدهم. هنر دفاع	
۶۸۰ «احساس خطر»	
۶۹۲ ایجاد حداکثر دشواری برای به ثمر رسیدن برتری حریف	
۷۰۷ ساده کردن وضعیت و گذار به آخربازی	
۷۲۳ تدارک و اجرای حمله متقابل	
۷۵۵ فصل دوازدهم. مانور	
۷۵۷ مانورهای اجباری	
۷۷۲ مانورهای درازمدت	
۷۸۳ فصل سیزدهم. وضعیتهای ساده	
۷۸۵ وضعیتهای نوع آخربازی	
۸۱۰ وضعیتهای نوع وسط بازی	
	پیوستها	
۸۲۷ پیوست ۱. فهرست بازیکنان	
۸۲۹ پیوست ۲. فهرست گشایشها	
۸۳۱ غلطنامه جلد های اول و دوم	



WWW.ACHMAZSTORE.IR

اهدای کتاب

این کتاب را با فروتنی بسیار به زنده یاد حسن نوایی که از شطرنج بازان فرهیخته و نکونام و یار یکرنگ و دوست داشتنی اهالی شطرنج این مرز و بوم بود، تقدیم می‌کنیم.

شادروان حسن نوایی به دلیل برخورداری از خلق و خوی مردمی مدتی بسمت دبیری فدراسیون شطرنج را بر عهده داشت. آن روانشاد در سال ۱۳۴۱ به عنوان سرپرست، تیم ملی را در پانزدهمین المپیاد شطرنج وارنا (بلغارستان) همراهی کرد. همچنین به خاطر استعداد شگرف و زودرس شطرنجی در دوران جوانی از قهرمانان تراز اول کشور در بازیهای برق آسا (بلیتس) بود.

فروشگاه تخصصی شطرنج
هرچه گفتیم جز حکایت دوست

در همه عمر از آن پشیمانیم

(سعدی)

روانش شاد و یادش جاودانه و گرامی باد

خشایار مصطفوی کاشانی، آبتین گلکار

تهران، زمستان ۱۳۹۰



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

فصل نهم

حمله در مرکز و جناح وزیر

کسی که برتری گرفته است باید حمله کند. این یکی از قانونهای بازی شطرنج است. اهداف حمله، مهره‌های شرکت‌کننده و روشهای اجرای آن، بسته به شرایط موجود در صفحه شطرنج، ممکن است بسیار متفاوت باشد. ما در جلد دوم مسئله حمله به شاه را مورد بررسی قرار دادیم، ولی در بازی شطرنج می‌توان به همان اندازه نمونه‌هایی پیدا کرد که در آنها برتری فقط به وسیله حمله در مرکز یا جناح وزیر تحقق می‌یابد. این شیوه بازی ویژگیهای خود را دارد (فرض می‌کنیم هر دو بازیکن قلعه کوچک رفته‌اند، در غیر این صورت نقش جناحها برعکس می‌شود). مسلماً بازیهایی که از طریق حمله در مرکز یا جناح وزیر به نتیجه رسیده‌اند، با یکدیگر تفاوت دارند، ولی در اغلب موارد حمله در مرکز چنان ارتباط نزدیکی با جناح وزیر دارد (و برعکس) که بهتر است این دو گونه حمله را با هم بررسی کرد. حمله در جناح وزیر و مرکز چه تفاوتی با حمله به شاه دارد؟ تفاوت پیش از هر چیز در هدف حمله نهفته است. اگر هنگام حمله به شاه، هدف اصلی فقط تعقیب یکی از مهره‌های حریف، یعنی شاه است، هنگام حمله در جناح وزیر نمی‌توان چنین هدف مشخص و واحدی تعریف کرد. تفاوت دیگر آن است که ضمن حمله در جناح شاه امکان قربانی نیروهای زیادی به منظور تسلیم کردن شاه حریف وجود دارد، ولی هنگام حمله در جناح وزیر نمی‌توانیم با این دست‌و‌دلبازی عمل کنیم. در اینجا حمله باید با صرفه‌جویی انجام گیرد و تا حد امکان هریک از قوای خودی حفظ شود.

هدف از حمله در جناح شاه عبارت است از مات کردن حریف. هدف از حمله در جناح وزیر و مرکز معمولاً کسب برتری قواست. دیگر دستاوردهای حاصل از حمله در جناح وزیر، مانند گرفتن فضا از حریف یا فرزین کردن پیاده، را می‌توان باز گونه‌های خاصی از برتری قوا به شمار آورد.

تفاوت موجود در هدف حمله در جناح شاه و وزیر بر روش اجرای حمله نیز تأثیر می‌گذارد: اگر هنگام حمله به شاه استحکامات دفاعی حریف اغلب از طریق قربانی دادن فرو می‌ریزد، هنگام حمله در جناح وزیر، طرف مهاجم معمولاً به محاصره‌ای درازمدت اکتفا می‌کند و به تدریج ضعفهایی در اردوی حریف به وجود می‌آورد و در ادامه از آنها سود می‌جوید. حمله در مرکز و جناح وزیر معمولاً سرعت کمتری دارد و در آن کمتر قربانیهای خیره‌کننده و شاخه‌های اجباری به چشم می‌خورد.

در سایر موارد شباهتهای بسیاری در روش بازی هنگام حمله به شاه و حمله در جناح وزیر و مرکز وجود دارد. همانند حمله به شاه، هنگام حمله در جناح وزیر نیز می‌توان پیاده‌ها را پیش راند یا آنکه به فشار سوارها اکتفا کرد. در اینجا نیز در اختیار گرفتن خطوط باز اهمیت سرنوشت‌سازی دارد.

ما سه گونه اصلی حمله در جناح وزیر را بررسی می‌کنیم: ۱. یورش با سوارها، ۲. استفاده از نیروی پیاده‌های رونده، ۳. بهره‌برداری از ستونهای باز. هر یک از این گونه‌ها دارای ویژگیهای خاص به خود است.

یورش با سوارها

بازیکنی که در جناح وزیر یا مرکز برتری به دست آورده است، در این منطقه مشغول انجام عملیات تهاجمی خواهد شد. طبیعی‌ترین روش برای اجرای چنین حمله‌ای افزایش پیوسته فشار سوارها بر وضعیت حریف است. مهاجم با یافتن نقطه ضعفها یا با وادار کردن حریف به ایجاد آنها به تدریج آنقدر فشار سوارهای خود را بر مهره‌های طرف مدافع افزایش می‌دهد تا به برتری واقعی و مشخصی دست یابد. در بیشتر مواقع چنین حمله‌ای به گرفتن مهره منجر می‌شود. گاهی هم این نوع حمله به درهم شکستن دفاع یا مانورهای نفوذی سوارهای مهاجم می‌انجامد. پیاده‌ها نیز هنگام حمله نقش مهمی بر عهده دارند. آنها بسیاری از اوقات جبهه مدافع را می‌شکافند و دسترسی سوارهای مهاجم به نقاط ضعف اردوی حریف را آسانتر می‌سازند. یورش پیاده‌ای در جناح وزیر نسبت به جناح شاه پدیدۀ رایجتری است، زیرا در اینجا طرف مهاجم با پیش راندن پیاده‌های خودی با خطر باز شدن

دفاع شاه خودی که در سمت دیگر صفحه است، روبه‌رو نمی‌شود. کمک پیاده‌ها هنگام حمله در جناح وزیر بسیار مهم است، هم برای پشتیبانی از حمله سوارها و هم در موارد ایجاد پیاده‌رونده یا باز شدن خطوط.

آلمین استاد برجسته حمله با سوار در مرکز و جناح وزیر بود. چند نمونه را با هم می‌بینیم.

$bxc5$ $13.bxc5$ $e5!$ $12...bxc5$

$13.bxc5$ $\text{♞}a3!$

و وضعیت برابر که در بازی آلمین - هینه‌پرگر (بازل ۱۹۲۵) پیش آمد. ولی در تئوری امروزی شاخه زیر ارجحیت دارد:

$9. \text{♙}d3$ $b6$ $10.cxb6!$

با برتری مختصر سفید (پورنیش - پتروسیان، پالما دماهورکا ۱۹۷۲)

$8...h6$ $9. \text{♙}h4$ $dxc4$ $10. \text{♙}xc4$
 $b5!$

این ساختار که به «فیانتوی باز» معروف است، به سیاه امکان می‌دهد به راحتی فیل سفید خود را گسترش دهد و نیروهای خود را به خوبی برای مبارزه بر سر مرکز بسیج کند.

$11. \text{♙}e2$

کاپابلانکا در این بخش از بازی منفعل عمل می‌کند. بهتر بود فیل به $a2$ عقب می‌نشست

بازی ۱۹۵. گامبی وزیر^۱

کاپابلانکا - آلمین

بست‌ویکمین بازی رویارویی تهرمانی جهان بوئنوس آیرس ۱۹۲۷

$1.d4$ $d5$ $2.c4$ $e6$ $3. \text{♞}c3$ $\text{♞}f6$

$4. \text{♙}g5$ $\text{♞}bd7$ $5.e3$ $\text{♙}e7$ $6. \text{♞}f3$

$0-0$ $7. \text{♞}c1$ $a6$ $8.a3$

همان گونه که در عمل ثابت شده است (از جمله در رویارویی آلمین - کاپابلانکا، ۱۹۲۷) این حرکت به سیاه امکان می‌دهد بازی خوبی به دست آورد. اگر سفید به تعویض در $d5$ دست می‌زد و به این شکل وضعیت پیاده‌ها را در مرکز می‌بست، سیاه با دشواریهای بسیار بیشتری روبه‌رو می‌شد. [کاسپاروف: در آن زمان طرح $8.c5!?$ هنوز به علت ادامه زیر رواج نداشت:

$8...c6$ $9.b4$ $a5$ $10.a3$ $axb4$

$11.axb4$ $b6$ $12. \text{♙}f4$ ($12. \text{♙}d3$)

۱. در این بازی از تفسیرهای تکمیلی گاری کاسپاروف از کتاب «پیشینیان بزرگ من» نیز بهره گرفته‌ایم که درون کرونه و با حروف و بزرگ‌تر درج شده‌اند. برای تفسیرهای دیگر بر این بازی بنگرید به کتاب «خودآموز نوین شطرنج» تألیف روزبه (چاپ دوم، انتشارات فرزین، ۱۳۸۱)، صفحات ۱۵۳-۱۵۶ و ۳۱۶-۳۱۷. (آ.گ.)

حمله در مرکز و جناح وزیر

14. ♖xf6 ♖xf6 15. ♜xb5
 ♚xd1 16. ♜fxd1 ♜b3 17. ♜c7
 ♖xf3 18. ♖xf3 axb5 19. ♖xa8
 ♜xa8

[کاسپاروف: به نظر من، در این ادامه پس از

20. ♜b7 ♜a5 (20... ♖xb2
 21. ♜xb5 ♜xa3 22. ♜b1=)
 21.g3 ♚h7 22. ♜xf7 ♚g6
 23. ♜b7 ♖xb2 24. ♜b1 ♜c5
 25. ♜b6 ♜a4 26. ♜xe6+ ♚f7
 27. ♜c6 ♖xa3

برتری سیاه چندان زیاد نیست.]

- 14... ♜c8 15.b4



- 15... ♜cd7!

حرکتی کاملاً مطابق با سبک تفکر آلخین که در هر مورد بسته به شرایط خاص وضعیت تصمیم می‌گرفت. به جای حرکت واضح و طبیعی 15... ♜e4، سیاه به عقب‌نشینی ظاهراً فروتنانه‌ای دست می‌زند و به درستی به این نتیجه می‌رسد که جای اسب در c4 است. اکنون مبارزه جالب توجهی با سوارها

و سپس با 12. ♚e2 و 13. ♜b1 تلاش می‌شد تا تهدیدهایی علیه جناح شاه حریف ایجاد شود.

- 11... ♖b7 12.0-0

تجربه نشان داده است که تلاش برای جلوگیری از حرکت c7-c5 از طریق 12.b4، پس از 12...a5 برای سفید دردسرهایی به همراه خواهد داشت.

[کاسپاروف: آلخین گفته است که پس از ادامه:

- 12.b4 a5! 13. ♚b3 axb4
 14.axb4 g5 15. ♖g3 ♜d5

سیاه ابتکار عمل را به دست می‌گیرد. ولی ببخشید، من اگر جای سیاه بودم، پس از 16.0-0 دلم می‌خواست تسلیم شوم... پس سفید حتماً باید ادامه 12.b4! را دنبال کند.]

- 12...c5 13.dxc5

این حرکت به تعادل کامل می‌انجامد، ولی راه فعالتری نیز برای سفید به چشم نمی‌خورد.

- 13... ♜xc5 14. ♜d4

حرکت غیرمنطقی که وضع سوارهای حریف را بهتر و وضع سوارهای خودی (فیل e2) را بدتر می‌کند. کاپابلانکا ناگهان از ساده کردن بازی با 14. ♚xd8 سر باز می‌زند و بازی پیچیده‌ای را با سوارها در مرکز به راه می‌اندازد که به آسانی می‌توان دید سیاه برای آن، آمادگی بیشتری دارد. آلخین نشان می‌دهد که ادامه زیر نیز به سود سیاه بود:



الکساندر الخین، سال ۱۹۲۹

آکساندر کوتوف، شطرنج‌باز نامدار روس، پس از باتونیک و اسمیلوف سومین استادبزرگی بود که در شوروی مدرسه شطرنج خود را تأسیس کرد. کتابهای آموزشی او نیز شهرت جهانی داشتند و به زبانهای مختلف ترجمه شدند.

کتاب میراث شطرنجی آلهین به گفته خود کوتوف بهترین و با ارزشترین کتاب شطرنجی اوست. این اثر می‌تواند مجموعه درسنامه‌هایی باشد هم برای مربیان و هم برای شطرنج‌بازانی که پس از فراگیری اصول اولیه شطرنج و کسب تجربه شرکت در مسابقات می‌خواهند شطرنج را به صورت علمی و عمیقتر دنبال کنند.

مزیت کتاب آن است که بخشهای مختلف آن تقریباً از یکدیگر مستقل هستند و هر شطرنج‌باز می‌تواند فصلی را که به تشخیص خود یا مربی بیشتر در آن ضعف دارد، برای مطالعه انتخاب کند، هر چند خواندن کل کتاب نیز بسیار سودمند خواهد بود و تصویر جامعی از اصول کلی بازی شطرنج را در ذهن شطرنج‌باز پدید می‌آورد.

این کتاب در چهار جلد با محتویات زیر تنظیم شده است:

جلد ۱: زندگینامه آلهین - تنوری گشایشها
جلد ۲: تاکتیک و ترکیب
جلد ۳: حمله و دفاع
جلد ۴: آخربازی

WWW.ACHMAZSTORE.IR



فرزین

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

