

آموزش و تمرین

تاکتیک‌های شطرنج

برای بازیکنان شرکت‌کننده در مسابقات

ACHIMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

Sam Palatnik
&
Lev Alburt

CHESS TACTICS
for the
Tournament Player

سام پالاتنیک ، لو آلبورت

برگردان : حسین میرزایی ، گلچهره میرزایی

آموزش و تمرین تاکتیک‌های شطرنج

برای بازیکنان شرکت کننده در مسابقات

سام پالاتنیک

لو آلبورت

فروشگاه تخصصی شطرنج

برگردان :

حسین میرزایی

گلچهره میرزایی

WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات شباهنگ

■ سرشناسه: پالاتنیک، سام، ۱۹۵۰ - م. Palatnik, Sam ■ عنوان و نام پدیدآورنده: آموزش و تمرین تاکتیک‌های شطرنج برای بازیکنان شرکت‌کننده در مسابقات / سام پالاتنیک، لو آلبورت؛ برگردان حسین میرزایی، گلچهره میرزایی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۱. ■ مشخصات ظاهری: ۱۲۸ ص: مصور

ISBN 978-600-130-046-2

■ یادداشت: عنوان اصلی: Chess tactics for the tournament player ■ موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی ■ موضوع: شطرنج - وسط بازی ■ شناسه افزوده: آلبورت، لو، ۱۹۴۶ - م. ■ شناسه افزوده: Albur, Lev ■ شناسه افزوده: میرزایی، حسین، ۱۳۵۶ - م. مترجم ■ شناسه افزوده: میرزایی، گلچهره، ۱۳۵۴ - م. مترجم ■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۱ ۱۶ آ ۱۶ پ ۱۴۴۹ / ۵ GV ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۲۷۱۴۷۶۲

This is a Persian translation of
CHESS TACTICS
For the
Tournament Player
By Sam Palatnik & Lev Albur

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



آموزش و تمرین تاکتیک‌های شطرنج

انتشارات شباهنگ

سام پالاتنیک، لو آلبورت

حسین میرزایی، گلچهره میرزایی

برگردان

زیتون

لیتوگرافی

۱۳۹۱

چاپ اول

جمالی

چاپخانه

بستان منش

صحافی

۱۰۰۰ جلد

شمارگان

۲-۰۴۶-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸

شابک

خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲ تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه انقلاب

خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۱۶ تلفن ۶۶۴۱۳۱۷۵

فروشگاه فروردین

خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹

دفتر مرکزی

تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

به نام خداوند جان و خرد

پیشگفتار

کتاب تاکتیک برای بازیکنان شرکت کننده در مسابقات یک کتاب درسی پر از مثال‌های آموزنده و پرهیجان مبتنی بر بازی‌های تاکتیکی است. این کتاب برای بسیاری از بازیکنان مفید می‌باشد، از بازیکنان مبتدی تا بازیکنان مسابقاتی کار آزموده. برای آموزش تاکتیک‌های اصلی، شاخه‌های اجباری و هنر ایجاد ترکیب‌ها باید «هنر محاسبه» را بیاموزید. در هنگام مسابقه شما حق ندارید مهره‌های خود را هر جور که دلتان می‌خواهد حرکت دهید! در حقیقت هر مهره‌ای را که لمس کردید باید حرکت دهید و نمی‌توانید تغییر عقیده داده و مهره‌ی دیگری را حرکت دهید. بنابراین، آموزش چگونگی انجام تمام محاسبات مورد نیاز به صورت ذهنی بسیار مهم است.

به همین دلیل بهتر است تا بخش‌هایی از این کتاب را بدون صفحه و مهره مطالعه کنید و تنها به دیآگرام‌ها اکتفا کنید. این کار در بعضی موارد وظیفه‌ای دشوار می‌باشد. پس از انجام این کار شما مجاز خواهید بود تا وضعیت را روی صفحه بچینید یا از یک برنامه‌ی رایانه‌ای بازی شطرنج برای کمک استفاده کنید. اما با قدری تلاش می‌توانید تقریباً تمام کتاب را بدون صفحه و مهره استفاده کنید. چنین امری در سفرهای کوتاه یا بلند ایده‌آل خواهد بود. همچنان که کتاب را مطالعه می‌فرمائید چنین پنداره‌هایی را در ذهن خود بسپارید:

WWW.ACHMAZSTOR.COM

۱. هر مثال شامل یک ابزار تاکتیکی منفرد می‌باشد.

۲. پاسخ هر دیآگرام مشخص کننده‌ی بخشی از هدف مورد نظر می‌باشد.

۳. هر درس به تعداد اندکی از پنداره‌های معین متمرکز می‌شود.

همچنین توجه کنید که این یک کتاب درسی است نه یک دستورالعمل! هدف از این کتاب آموزش و روشن کردن پنداره‌هایی است که بر اساس بازی تاکتیکی بنا شده‌اند. مثال‌های درس‌های ۱ تا ۸ باید مطالعه و آموزش داده شوند. با نگاهی به آموزش چگونگی ایجاد ترکیب‌ها، هر یک از این درس‌ها با ۱۲ وضعیت تمرینی که نام برده‌ایم به پایان می‌رسد. ما آنها را برای سنجش آموزش اصول جدید قرار داده‌ایم. شما باید هر چه بیشتر تلاش کنید تا قبل از نگاه کردن به راه حل‌ها آنها را حل کنید.

پیشنهادهای پیش‌رو می‌توانند در هنگام حل تمرین‌ها مفید باشند.

۱. در هر تمرین تلاش کنید تا راه حل‌ها را خودتان به تنهایی و در مدت ۱۰ الی ۱۵ دقیقه پیدا کنید.

۲. پیش از حل یک تمرین به سراغ تمرین بعدی نروید! اگر نتوانستید باز هم آنرا مطالعه کنید.

۳. ابتدا تلاش کنید تا حرکات را بدون جا به جا کردن مهره‌ها روی صفحه تحلیل کنید.

۴. هر چیزی را قبول نکنید! به ویژه وقتی که در حال مطالعه‌ی کتاب‌های شطرنج می‌باشید! بعضی وقت‌ها خطاهایی در کتاب‌های تحلیلی شطرنج منتشر شده و به مدت ده‌ها سال معلوم نشده‌اند! کورکورانه این فرض را نداشته باشید که هر چه ما می‌گوییم درست است! هر چیزی را تا زمانی که متقاعد نشده‌اید بررسی کنید!

درس نهم با عنوان «چگونه شاخه‌ها را محاسبه کنیم»، شامل وضعیت‌هایی است که برای تقویت مهارت‌های آموزشی شما طراحی شده‌اند. هدف از این فصل فقط برای آشنایی خواننده با «هنر ایجاد محاسبات دقیق» نیست! بلکه برای فراهم کردن یک بنیان مستحکم از تکنیک‌های صحیح تفکر شطرنج می‌باشد که در کتاب‌های بعدی از این سری کتاب‌ها خواهد آمد.

اساتید بزرگ

سام پالاتینک و لو آلبورت

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

فهرست

| | | | |
|----|---------------------------------------|----|--|
| ۲۵ | تمرین‌ها | | درس اول |
| ۲۷ | راه‌حل‌ها | | بازی تاکتیکی |
| | | ۷ | بازی تاکتیکی چیست؟ |
| | درس سوم | ۸ | تهدیدها |
| | پاکسازی و مزاحمت | ۸ | اهمیت ایجاد تهدیدها |
| ۲۹ | پاکسازی خانه | ۹ | بازی تحمیلی |
| ۳۰ | پاک کردن یک مسیر | ۱۰ | کسب زمان |
| ۳۲ | مزاحمت | ۱۰ | ایجاد تهدیدهایی همراه با کسب زمان |
| ۳۵ | تمرین‌ها | ۱۱ | ایجاد یک حرکت بینابینی |
| ۳۷ | راه‌حل‌ها | ۱۲ | ایجاد حرکت غافل‌گیرکننده |
| | درس چهارم | ۱۳ | قربانی‌های موضعی و قربانی‌های ظاهری |
| | حملات دوگانه، برخاستی و نامرئی | ۱۳ | ترکیب‌ها |
| ۳۹ | حمله‌ی دوگانه | ۱۳ | ضربات تاکتیکی |
| ۳۹ | حمله‌ی برخاستی | ۱۴ | خلق ترکیب‌ها |
| ۴۰ | کیش برخاستی | | |
| ۴۳ | کیش دوگانه | | درس دوم |
| ۴۴ | حمله‌ی نامرئی | | دام‌گذاری، منحرف کردن، انسداد (متوقف کردن)، آچمزی‌ها، به سیخ کشیدن‌ها (حملات پیکانی) |
| ۴۵ | حرکت بینابینی : | | |
| ۴۷ | در مرحله‌ی شروع بازی | ۱۷ | دام‌گذاری |
| ۴۷ | در مرحله‌ی وسط بازی | ۱۸ | منحرف کردن |
| ۴۸ | در مرحله‌ی آخر بازی | ۲۱ | آچمزی |
| ۴۹ | تمرین‌ها | ۲۴ | به سیخ کشیدن (تاکتیک چلوکباب برگ) |
| ۵۱ | راه‌حل‌ها | | |

درس هشتم
ترکیب‌های مساوی کننده

| | |
|-----|------------|
| ۹۸ | پات |
| ۹۹ | کیش دائم |
| ۱۰۱ | تعقیب کردن |
| ۱۰۳ | تمرین‌ها |
| ۱۰۵ | راه‌حل‌ها |

درس پنجم

ترکیب‌های ویران کننده

| | |
|----|-----------------------|
| ۵۳ | تصرف یک خانه |
| ۵۵ | درهم شکستن دفاع |
| ۵۹ | حذف حفاظ پیاده‌ای شاه |
| ۶۴ | تمرین‌ها |
| ۶۶ | راه‌حل‌ها |

درس نهم

چگونه شاخه‌ها را محاسبه کنیم؟

| | |
|-----|------------------------------------|
| ۱۰۷ | آموزش محاسبه‌ی شاخه‌ها |
| ۱۱۱ | دوری از اشتباهات در محاسبات |
| ۱۱۲ | خطاهای روان‌شناختی نمونه‌وار |
| ۱۱۲ | ۱. خانه‌ی «دست نیافتنی!» |
| ۱۱۳ | ۲. نامرئی شدن مانع |
| ۱۱۴ | ۳. فراموش کردن یک مهره |
| ۱۱۴ | ۴. حرکت بدیهی |
| ۱۱۵ | ۵. از نظر انداختن یک قربانی متقابل |
| ۱۱۵ | ۶. خطر در لحظه‌ای قبل از موفقیت |
| ۱۱۶ | ۷. کیش غیر منتظره |
| ۱۱۷ | حرکات شگفت‌انگیز در وسط بازی |
| ۱۱۹ | ۸. آچمزی غیر منتظره |

درس ششم

تخریب حفاظ پیاده‌ای شاه

| | |
|----|------------------|
| ۶۸ | قربانی در f7 |
| ۷۰ | قربانی فیل در h7 |
| ۷۴ | ترکیب لاسکر |
| ۷۶ | قربانی در g7 |
| ۸۰ | تمرین‌ها |
| ۸۲ | راه‌حل‌ها |

فروشگاه تخصصی شطرنج

درس هفتم

ترکیب‌هایی با موضوعات نمونه‌وار

| | |
|----|-----------------------|
| ۸۴ | عرض آخر |
| ۸۵ | عرض هفتم |
| ۸۶ | وظیفه‌ی اضافی |
| ۹۰ | پیاده‌ی بسیار پیشرفته |
| ۹۴ | تمرین‌ها |
| ۹۶ | راه‌حل‌ها |

درس اول

بازی تاکتیکی

موضوع کتاب ما تاکتیک‌ها می‌باشد. اما باید از کجا شروع کنیم؟ و چگونه می‌توانیم خواننده‌ی کتاب را به سوی ایده‌های تاکتیکی که در یک وضعیت حاد وجود دارند؛ هدایت کنیم؟

مثال پیش رو نشان می‌دهد که چگونه یک قضاوت اشتباه می‌تواند باعث شکست شود:

۱

کاسپارف - پولوگایوسکی

مسکو ۱۹۷۹



28. ... ♖xe5?

حرکتی متعارف که سیاه را به درون یک دام هدایت می‌کند. سیاه باید این‌گونه ادامه می‌داد:

[28... ♔xg7 29. ♖g1+ ♔h7 30. f6 ♖g8 31. ♖xh6+]

که در نهایت با برتری مختصر سفید همراه است.

29. f6!

این حرکت هم‌زمان:

۱. پیاده‌ی g7 را حمایت می‌کند.

۲. به رخ e5 حمله می‌کند.

۳. تهدید ♖c8+ را دارد.

۴. و به همراه ♖xh6 ارتقاء پیاده را هدف قرار داده است.

موارد فوق حرکت اخیر را بسیار بیشتر از یک

حمله‌ی دوگانه‌ی ساده، قدرتمندتر می‌کند!

29. ... ♖f2+ 30. ♔d3 ♖f3+

31. ♔d4 ♖e4+ 32. ♔xd5 ♖e8

33. ♖xh6 ♖f5+ 34. ♔d4 ♖f4+

35. ♔c5 ♖e5+ 36. ♔b6 ♖e6+

37. ♖c6

و سیاه با پایان رسیدن کیش‌هایش تسلیم شد.

مثالی که بررسی نمودیم نشان می‌دهد که

«ارزیابی مناسب» تمام تهدیدهای محسوس برای هر

بازیکن و در هر سطحی مهم است. در اینجا شاه

سفید هدف کیش‌های فراوانی بود که بازیکن سفید

به‌درستی محاسبه کرده که دست آخر شاه او

می‌تواند از کیش‌های حریف فرار کند. بازیکنان

با تجربه می‌دانند که وقتی حریف آنها تهدیدهای

شناخته شده‌ای داشت از خود بپرسند که:

(الف) حریف من چه تهدیدهایی دارد؟

(ب) آیا این تهدیدها خطرناکند؟

(ج) آیا باید در برابر آنها دفاع کرد؟

(د) چگونه می‌توان با عملیات‌های بسیار فعال‌تر از

این تهدیدها، متقابلاً به کار خود ادامه داد؟

بازی تاکتیکی چیست؟

اغلب اوقات، بازی شطرنج شامل حرکات کاملاً

آرام می‌باشد. هر یک از بازیکنان مطابق نقشه‌ای که

هدف مشخصی دارد فعالیت کرده یا حداقل باید

فعالیت کنند. بعضی مواقع نقشه‌ی جاه‌طلبانه‌ای هم

مد نظر ندارند. به عنوان مثال:

تجمع سوارها یا تصرف خطوط باز را در نظر

دارند. و در بعضی موارد هم عملاً ایده‌های بسیار

عمیقی وجود دارد. به عنوان مثال:

حمله به جناح شاه، عملیات در جناح وزیر،

شکافتن مرکز و... را در نظر دارند.

این برنامه‌ریزی‌ها عموماً به «استراتژی شطرنج»

مربوط می‌شوند.

از سویی دیگر، «تاکتیک‌ها» مبارزه‌هایی هستند

کاسپارف - پالاتنیک
داوگاپیلس ۱۹۷۸

که در آن، دو بازیکن:

تهدیدهایی را علیه حریف خود ایجاد می‌کنند.

تهدیدها



هر حمله‌ای علیه یک دشمن (مانند کیش) مثالی از «تهدید منفرد» می‌باشد که به هر نوآموزی به خوبی آموزش داده شده است. تهدیدهای ساده شامل روش‌هایی می‌باشند که به برتری مادی مطلوب یک بازیکن منتهی می‌شود. هرگاه دو یا چند تهدید ساده را ترکیب کنیم؛ آنگاه یک «تهدید مرکب» داریم. به عنوان مثال:

دو تهدید مرکب قدرتمند مشهور، حمله‌ی دوگانه و حمله‌ی برخاستی می‌باشند. (که در درس چهارم بیشتر توضیح داده خواهند شد.)

اهمیت ایجاد تهدیدها

واضح است که اگر تهدید به حرکتی کنید که به برتری مادی قطعی شما یا کیش و مات حریفان برسد، آنگاه حریف باید تدبیری برای جلوگیری از آن بیاندیشد. اگر تهدیدها در یک راستای مشخص باشند؛ حریف زمان زیادی برای یک نقشه‌ی متقابل نیاز ندارد. لازم به ذکر است که یک وضعیت بسیار فعال همانند مثال پیش‌رو، ایجاد تهدیدهای بیشتری را امکان‌پذیر می‌کند.

۱. اسب سیاه در h8 بسیار بد مستقر شده است و در این حالت به سختی می‌تواند از شاه دفاع کند.
 ۲. ساختار پیاده‌ای جناح شاه سیاه، پر از چاله است!
 ۳. سواران سفید بسیار عالی مستقر شده‌اند و آماده‌ی حمله به شاه سیاه می‌باشند.
- سه عنصر فوق‌الذکر اشاره به این دارند که سفید قادر است تا با قربانی کردن مهره‌های خود از وضع موجود بهره‌برداری کند:

23. ♖xg5!

آغاز حمله‌ای تمام‌کننده! حرکت 23. ♖h5 صحیح نیست. زیرا سیاه پس از ادامه‌ی زیر زمان لازم برای دفاع کردن را به دست می‌آورد:

[23. ♖h5 f5 24. ♖xg5 ♖f7]
23. ... hxg5 24. ♖h5 f5 25. ♗xg5 ♗f7!

سرسختانه‌ترین دفاع! سیاه با هر حرکت دیگری فوراً می‌باخت. به عنوان مثال:

[25... ♗fd8 26. ♗xf5;
25... ♗fc8 26. ♖h7+ ♔f8
27. ♗xe6+]

لیکن هیچ انتخاب بهتری هم نداشت. سیاه هیچ فرصتی برای مانور سوارانش پیدا نکرد تا نیروهای دفاعی خود را به نبرد وارد کند یا روش دیگری را به کار گیرد تا حمله سفید را آرام کند. از آنجا که سفید قدرت شلیک بسیار نیرومندی روی جناح شاه داشت. قربانی کردن چند سوار (برای از هم شکافتن وضعیت دشمن) امکانبذیر بود. در نهایت، حمله سفید به کیش و مات منتهی می‌شود.

رمز موفقیت سفید در این بازی، همچنان که در این کتاب با مثال‌های بسیاری خواهید دید این است: سیاه قادر نبود تا از برتری مادی خود که از قربانی‌های سفید به وجود آمده است بهره برداری کند. همچنین بسیاری از سواران سیاه در وضعیتی نبودند تا در امر دفاع شرکت کنند.

بازی تحمیلی

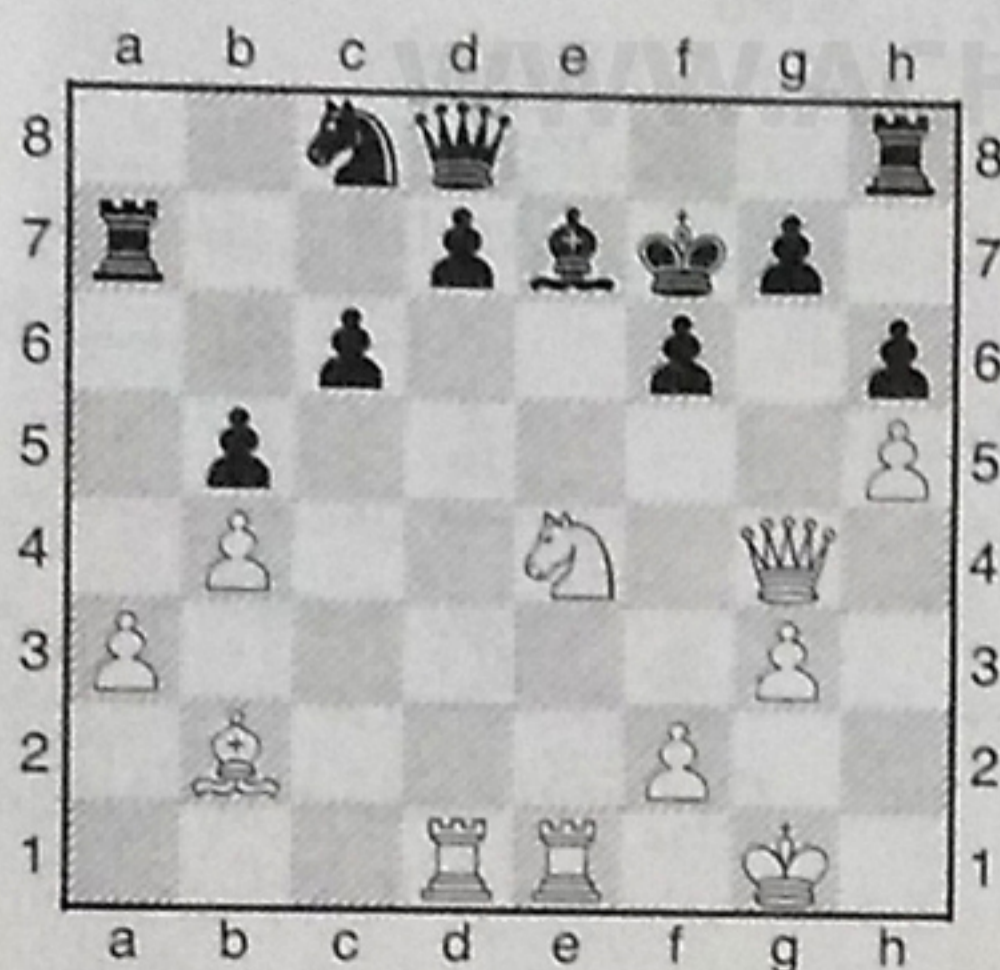
در مثال بعدی زنجیره حرکاتی را می‌بینیم که حریف در انتخاب پاسخ آنها محدودیت داشته یا اینکه هیچ پاسخ مناسبی برای آنها ندارد که آنها را «شاخه‌های اجباری» می‌نامیم.

۴

کاسپارف - آندرسون

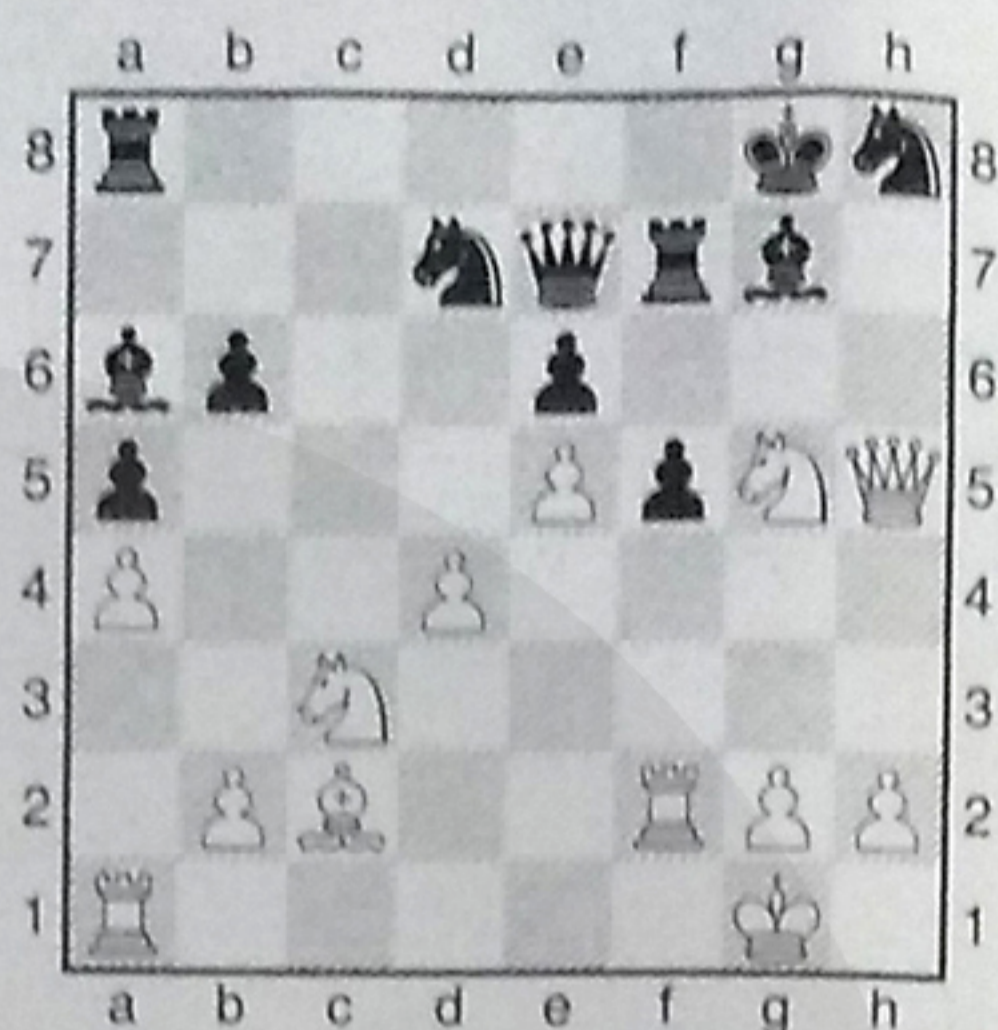
تیلبورگ ۱۹۸۱

W



۳

W



26. ♖xf5!

قربانی دومین فیل، ویران کننده است! چرا که با جابه‌جا شدن پیاده‌ی e6 اسب دوم سفید می‌تواند به d5 حمله کند.

26. ... ♗xf5

پس از ادامه‌ی زیر کار سیاه تمام است:

[26...exf5 27. ♘d5 ♕e8 28.e6 ♖f6 29. ♕h7+ ♔f8 30.e7+]

27. ♖xf5 exf5 28. ♘d5 ♕e8 29. ♕h7+ ♔f8 30. ♕xf5+ ♔g8

و یا

[30...♗f7 31. ♘e6+ ♔g8 32. ♕g6] 31. ♕h7+ ♔f8 32. ♖a3!

از آنجا که خانه‌ی f1 توسط سیاه کنترل شده است سفید از عرض سوم برای وارد کردن رخ خود به حمله استفاده خواهد کرد.

32. ... ♖c8 33. ♖f3+ ♗f6 34.h3!

این حرکت خانه‌ی h2 را برای شاه آزاد می‌کند.

حالا سیاه کاملاً بازنده است.

34. ... ♕g6 35. ♖xf6+ ♗xf6 36. ♘e6+ ♔e8 37. ♘xf6+

و سیاه تسلیم شد.

از این مثال چه نتایجی به دست می‌آوریم؟

با ایجاد توالی تهدید پس از هر تهدید، سفید چندین نیروی جدید به حمله اضافه کرد و اگرچه سیاه بهترین حرکات را در برابر آنها انتخاب کرد

را پاره کند و حرکات دفاعی شاخه‌ی اجباری نیز بدون از دست دادن مهره یا کیش و مات شدن فوری تا پایان بازی به گونه‌ای که مطلوب مهاجم باشد، ادامه می‌یابد.

البته این تصور اشتباه است که تمام فعالیت‌های روی صفحه‌ی شطرنج تشکیل شده از شاخه‌های اجباری بدون تردید، اغلب مواقع بازیکنان در تصویربرداری شاخه‌های اجباری و قربانی‌هایی هستند که عملاً اتفاق نمی‌افتند زیرا حریف نیز راه‌حل‌هایی برای جلوگیری از آنها پیش می‌گیرد. بعضی مواقع برنامه‌ریزی تاکتیکی به آرامی برنامه‌ریزی استراتژیک است.

اما چه خوب و چه بد، یک بازیکن در تمام شرایط باید قادر به محاسبه‌ی شاخه‌های اجباری باشد. ایجاد شاخه‌های اجباری برای پیشرفت بازیکنان بسیار دشوار است و یک وضعیت حاد، شامل تعداد زیادی از حرکات اجباری و شاخه‌هایی با قربانی‌های مهره‌ها، باید تا چندین حرکت محاسبه گردد.

کسب زمان

در شطرنج، زمان مقیاسی است از تعداد حرکات که به تمپ مشهور می‌باشد. (اسم جمع تمپو که به زبان ایتالیایی به معنی زمان می‌باشد) حرکتی که هیچ عمل مثبتی انجام نمی‌دهد را هدر دادن وقت می‌دانیم. اگر حریف را مجبور کنیم تا حرکات بی‌فایده‌ای را در مقابل تهدیدهای ما انجام دهد آنگاه ما در حال انجام تهدیدهایی هستیم که زمان کسب می‌کنند. چنین حرکاتی را به عنوان «همراه با کسب زمان» می‌شناسیم.

ایجاد تهدیدهایی همراه با کسب زمان

مثال پیش‌رو که در آن سیاه با ایجاد دو حرکت همراه با کسب زمان، پیروزی سریعی را تدارک دیده است، ملاحظه کنید:

سفید دقیقاً به تمام اهداف استراتژیک خود رسیده است. تمام سواران او متحرک بوده و موقعیت‌های تهاجمی فعالی را اشغال کرده‌اند. نیروهای سفید دور تا دور شاه دشمن ازدحام کرده و به خوبی هماهنگ شده‌اند. این موضوع اساس عملیات‌های تاکتیکی موفق می‌باشد که از قبل آماده شده‌اند:

24. ♖xf6!

تلاش برای تخریب دیوارهای دفاعی دشمن، با این قربانی درخشان اسب آغاز می‌شود.

24. ... gxf6

گرفتن اسب با پیاده اجباری است چرا که پس از [24... ♖xf6 25. ♖g6+ ♔f8 26. ♖xf6 gxf6 (26... ♗xf6 27. ♖e8#) 27. ♖e6 dxe6 28. ♖xd8+]

و خانه‌ی f6 هیچ دفاعی ندارد. بنابراین حمله‌ی سفید موفق خواهد بود.

25. ♖g6+ ♔f8 26. ♖c1!

این حرکت تهدیدهای جدیدی ایجاد کرده و حمله‌ی سفید را توسعه می‌دهد.

26. ... d5 27. ♖d4

سفید قدرت شلیک بیشتر و بیشتری به حمله‌ی خود اضافه می‌کند.

27. ... ♗d6

سیاه بهترین دفاع را انجام می‌دهد.

28. ♖g4 ♗f7 29. ♖xh6+!!

باز هم، ضربه‌ی تاکتیکی دیگری به شکل قربانی!

29. ... ♔e8

[29... ♖xh6 30. ♖g8#; 29... ♗xh6 30. ♖g7+]

رخ در خانه‌ی h8 پشتیبانی ندارد و اسب هم در h6 آسیب پذیر است.

30. ♖g7

در اینجا اندرسون تسلیم شد. زیرا در صورت بردن رخ به g8 پیشروی پیاده‌ی سفید به h6 تمام کننده است. حالا در وضعیتی هستیم که به درستی معنی «شاخه‌ی اجباری» را تعریف می‌کند:

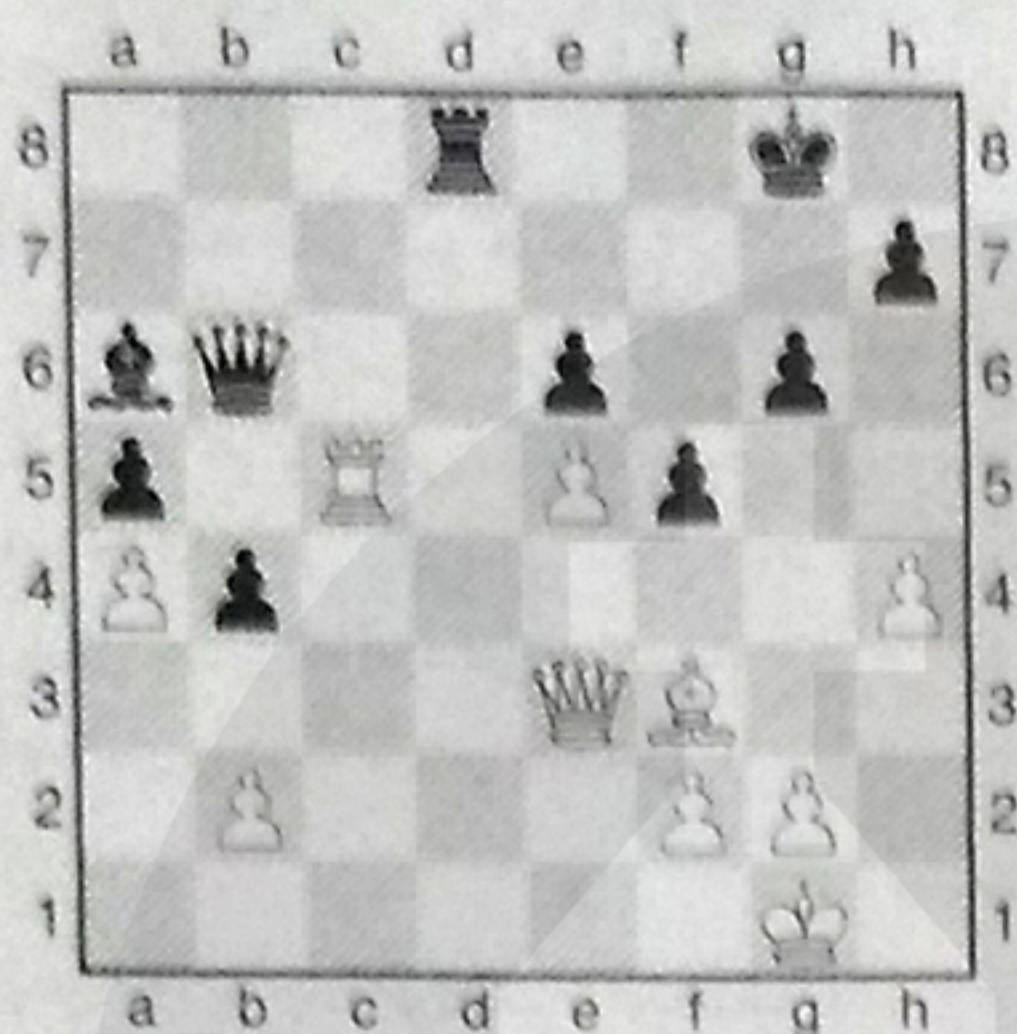
زنجیره‌ای از حرکات که به صورت تناوبی بین تهدید و پاسخ به تهدید امتداد می‌یابد.

بازیکن مدافع نمی‌تواند زنجیره‌ی تناوبی تهدیدها

۶

آلخین - فلور
بلد ۱۹۳۱

B



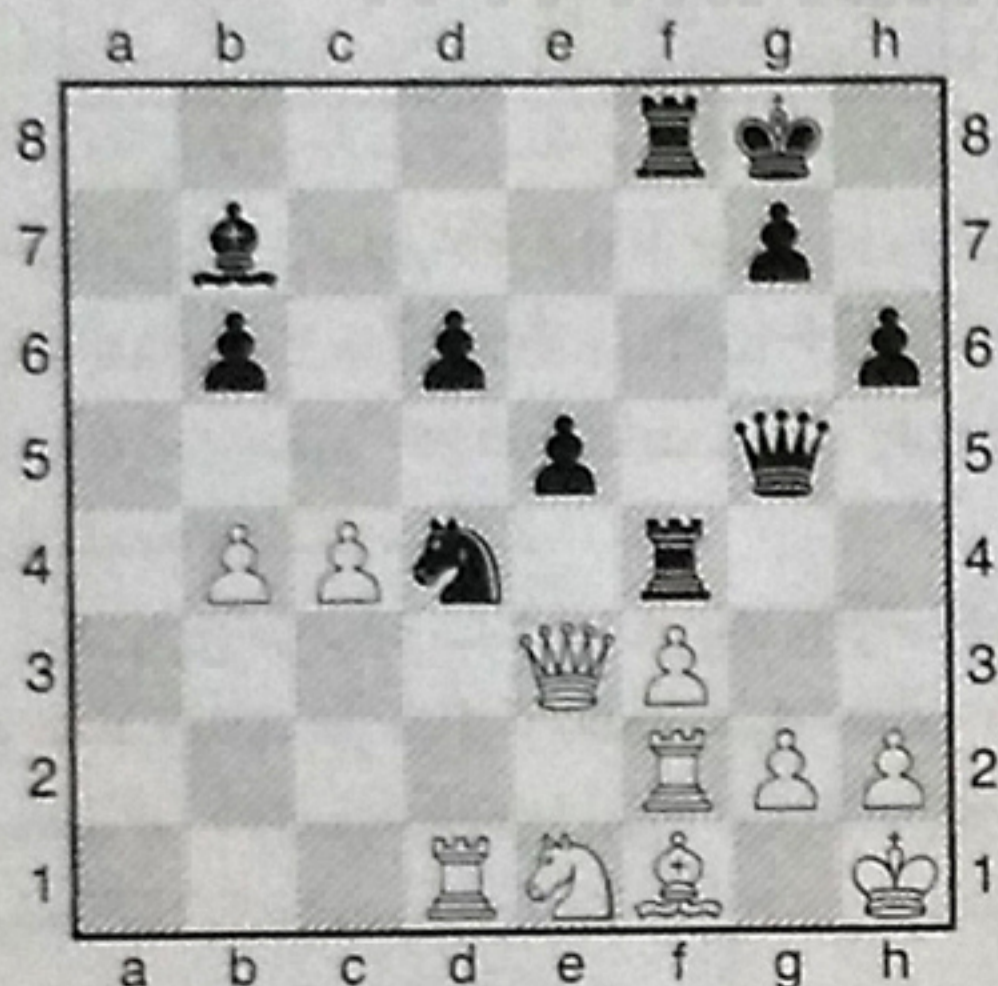
29. ♖c8!

و سیاه تسلیم شد. پس از 1. ... ♙xe3 سفید حرکت بینابینی 2. ♖xd8 و سپس 3. ♖xe3 را با یک رخ اضافی در اختیار دارد. در دیگرام بعدی، موضوعی را می بینیم که به نسبت مثال قبلی قدری پیچیده تر است. یک حرکت بینابینی که تهدید ماتی دارد.

۷

اشتالبرگ - آلخین
هامبورگ ۱۹۳۰

B



36. ... c6!

اگر خانه ی d4 توسط پیاده ای در خانه ی c5 کنترل شده باشد، کیش برخاستی با ♜f2 ... با پیروزی همراه خواهد بود. سیاه با دو بار تهدید رخ سفید، زمان لازم را به دست می آورد. حرکت فوری c5 ... به سفید اجازه می دهد تا با ادامه ی زیر خود را آزاد کند:

[36...c5 37. ♖d2 ♜f2+ 38. ♔c2]
37. ♖d4

هیچ انتخاب دیگری نیست:

[37. ♖h5 ♜f5+;
37. ♖xd6 ♜xd6+]

در هر حالت سفید یک رخ می دهد.

37...c5 38. ♖xd6 ♜f2+

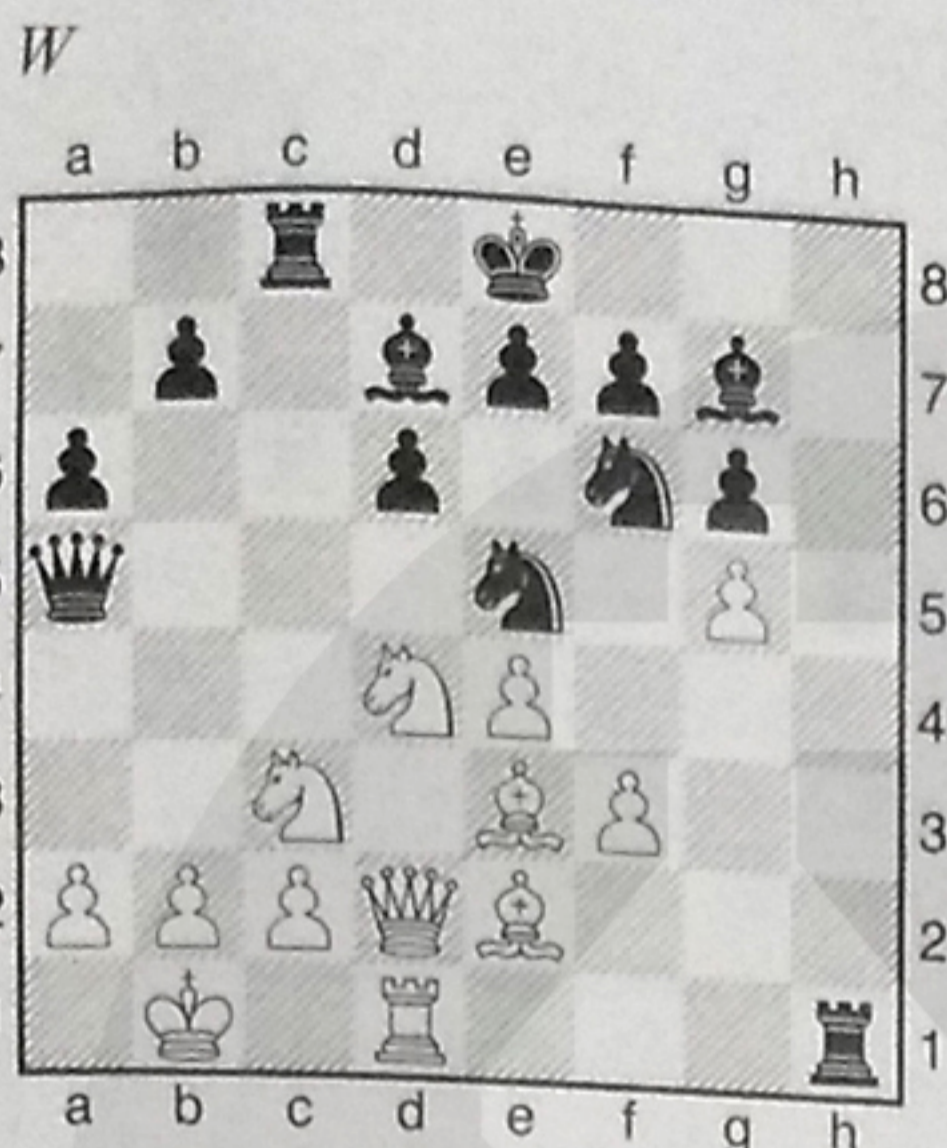
سفید تسلیم شد.

ایجاد یک حرکت بینابینی

حرکت بینابینی، ضربه ظریف و ماهرانه ایست که زمان یا نوع دیگری از برتری را کسب می کند. در درس چهارم بحث کاملی در این مورد خواهیم داشت.

۹

تال - ناشناس
اشتوتگارت ۱۹۵۸



16.gxf6!

حالا سفید علاوه بر تهدید گرفتن رخ در h1 تهدید گرفتن فیل در g7 و سپس ارتقاء پیاده به وزیر و کیش و مات را هم دارد.

18. ... ♖xd1+ 17. ♘xd1!!

کلکسیونری از تهدیدهایی که تمام هم نمی‌شوند! از قبیل fxg7, ♖xa5

17. ... ♖xd2 18.fxg7!!

باز هم یک زوج از تهدیدها! این بار تهدید ارتقاء پیاده و تهدید گرفتن وزیر در خانه‌ی d2

18 ... ♖e6 19.g8♖+ ♖d7 20.♖xc8+ ♖xc8 21.♖xd2

سیاه تسلیم می‌شود. خلق یک بازی اجباری نیازمند مهارت‌های تاکتیکی ویژه‌ای است که از طریق آموزش می‌توان به دست آورد. هنگام آموزش درس‌هایی در خصوص تاکتیک‌ها تمام توجه خود را به امکانات خود و حریف و شرایطی که بازی اجباری را به وجود می‌آورد معطوف کنید. تقویت چنین حسی در زمانی که شرایط مهیا باشد به برتری شما خواهد انجامید چرا که شما در زمان‌های بحرانی خواهید دانست که چگونه یک بازی اجباری را ارزیابی کنید.

31 ... ♖xf3!

و حالا اگر

32. ♖xg5

سیاه حرکت 2. ... ♖xf2!! و تهدید مات با ♖xf1 در اختیار داشته و با حرکت hxg5 ... وزیر را پس می‌گیرد. بنابراین سفید تسلیم شد.

ایجاد حرکت غافل‌گیر کننده

در بحث هوش شطرنجی، «حرکت بینابینی» هنگامی به کار برده می‌شود که پاسخی غیر منتظره بجای حرکت قابل پیش‌بینی انجام شود. این اندیشه در شکل بعدی به وجود می‌آید. سیاه انتظار دارد تا سفید فیل را در b3 پس بگیرد:

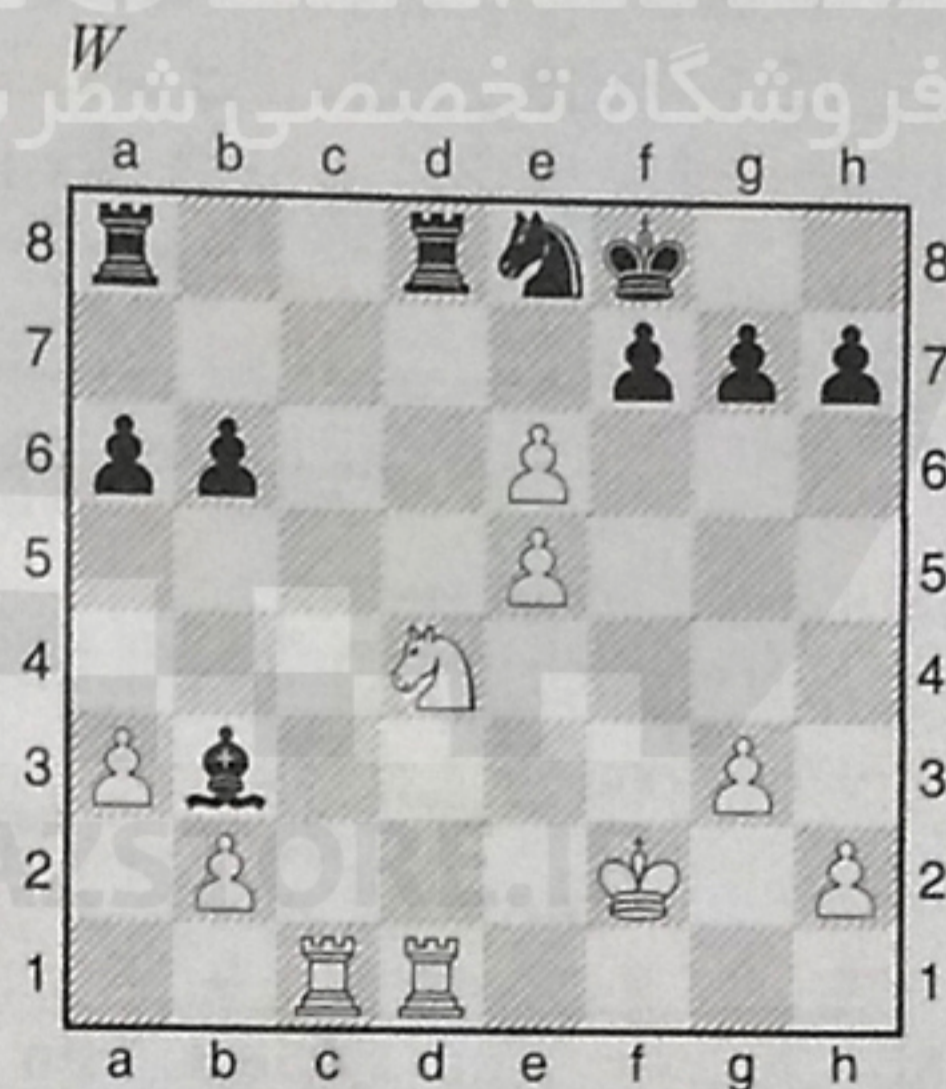
۸

باتونیک - منچیک

هستینگز ۱۹۳۰

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



اما در عوض، سفید 1.e7+! انجام داده و سیاه تسلیم شد! چرا که 1... ♖xe7 با 2. ♖c6+ مواجه شده و سفید یک تفاوت همراه با وضعیتی پیروزمندانه به دست می‌آورد.

یک بازی می‌تواند شامل تعداد زیادی از حرکات غیرمنتظره باشد. در دیاگرام بعدی سیاه انتظار دارد تا سفید در h1 مهره خود را پس بگیرد. اما میخائیل تال همانند یک رعد و برق از کمند آزاد می‌شود:

قربانی

پذیرش قربانی معمولاً آتش جنگ را شعله‌ورتر می‌کند. بازیکنان با تجربه قبل از قربانی کردن یک مهره مدت زمانی سخت و طولانی می‌اندیشند و عمیقاً تمام نتایج را محاسبه می‌کنند و امکانات غیر منتظره از قبیل حرکات بینابینی قابل دسترس حریف که ممکن است وجود داشته باشد را به خوبی شناسایی می‌کنند.

زمانی که می‌خواهید مهره‌ای را قربانی کنید باید تلاش کنید تا وضعیت‌هایی که پس از هر حرکت به وجود می‌آید را ارزیابی کنید. یک خطا ممکن است به یک قربانی اشتباه منتهی شود و در نتیجه شاید به جای پیروزی به وضعیتی بازنده برسیم.

اگر قربانی‌ها در بعضی مواقع خوب هستند و در بعضی مواقع بد، پس ما چگونه می‌توانیم در مورد قربانی‌ها صحبت کنیم؟

در اغلب مثال‌های این کتاب قربانی‌هایی را مشاهده می‌کنیم که ظاهراً «تغییر بی‌فایده‌ای» ایجاد می‌کنند. این حسی است که به بازیکن قربانی دهنده - اگر فوراً به یک تساوی یا برتری مادی دست نیابد - دست می‌دهد.

قربانی‌ها می‌توانند سرمایه‌گذاری‌های کوتاه مدت یا بلند مدت باشند. اگر قربانی فوراً به نتیجه‌ی مطلوب ما برسد آنگاه ما آن را به عنوان «قربانی موقت» بررسی می‌نماییم.

قربانی‌های موضعی و قربانی‌های ظاهری

تمام قربانی‌ها با هدف بهبود یک وضعیت ایجاد می‌شوند. کیش و مات، گرفتن مهره (برتری مادی) و سایر روش‌های بهبود وضعیت، در شکل‌های مختلفی می‌توانند ایجاد شوند. به عنوان مثال: یک قربانی ممکن است باعث هماهنگی بیشتر سواران یک بازیکن شود یا به ابتکار عمل بازیکن منتهی شود. ابتکار عمل، برتری موقتی است که در هنگام داشتن آن، بازیکنی که ابتکار عمل دارد سواران حریف را مهار کرده و تهدیدهایی را به وجود می‌آورد. بازیکنان در بعضی مواقع برای کسب ابتکار عمل چند مهره قربانی می‌کنند و با بررسی هدفمند قادر خواهند بود

تا مشخص کنند که چگونه قربانی خود را توجیه کنند. در حالتی که قربانی برای کسب ابتکار عمل باشد؛ محاسبه‌ی شاخه‌های اجباری، از درک ترکیبی اهمیت کمتری خواهد داشت.

این کتاب نه با قربانی‌های ظاهری و نه با قربانی‌هایی که منجر به برتری مختصر موضعی می‌شود سروکار ندارد! چرا که هر دو گروه مورد اشاره در حوزه‌ی استراتژی هستند و نه تاکتیک! خوشبختانه در اینجا راهی برای تعیین محدوده‌ی تلاش‌های ما وجود دارد:

با تمرکز روی ترکیب‌ها، موضوع بحث خود را به تاکتیک‌ها محدود می‌کنیم.

ترکیب‌ها

یک ترکیب یک شاخه‌ی اجباری است که معمولاً شامل قربانی می‌باشد که برای دست یافتن به یک هدف مشخص، از راه‌کارهای تاکتیکی استفاده می‌کند.

هدف مورد نظر ما:

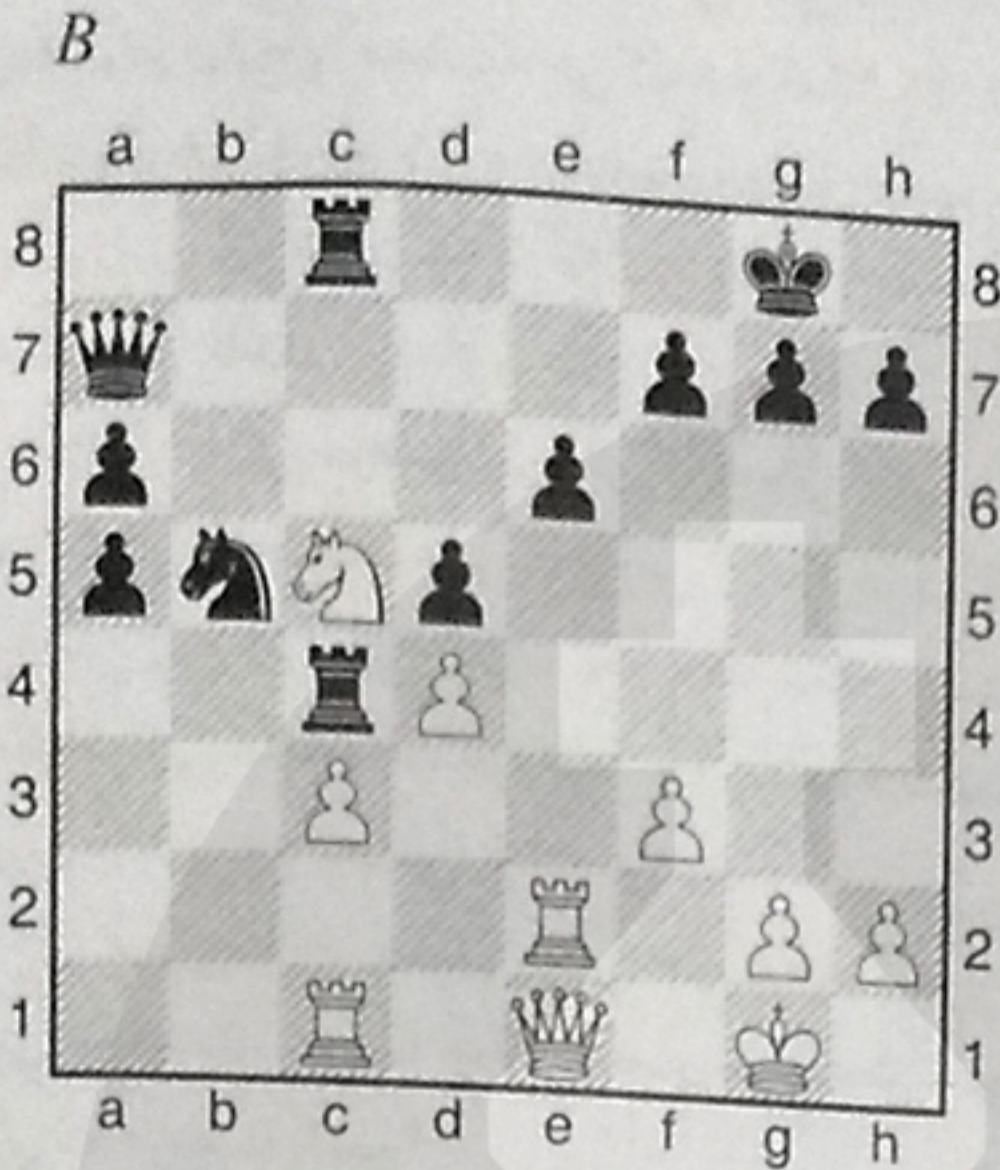
۱. کیش و مات کردن شاه حریف
۲. کسب برتری مادی
۳. ساده کردن وضعیت به حالت دلخواه خود
۴. یا خروج از وضعیت دشور به امید پات، کیش دائم یا تکرار حرکات می‌باشد.

موارد فوق معمولاً اهداف ترکیب‌ها را مشخص می‌نمایند. ترکیب‌ها بخش ویژه‌ای از موضوع تاکتیک‌ها می‌باشند. بازیکنان تعلیم دیده با آنها آشنا هستند. آنها طعم مطبوعی به بازی می‌دهند به گونه‌ای که اساتید و حتی مبتدی‌ها آن را درک می‌نمایند. علم زیباشناسی شطرنج ما را مقید می‌کند به این که درک زیبایی و شعرگونه‌ی شطرنج وابسته است به اندیشه‌ای زیبا از ترکیب‌ها!

ضربات تاکتیکی

حرکات غیر منتظره و مؤثری که جهت نبرد را شدیداً تغییر می‌دهند را به نام «ضربات تاکتیکی» می‌شناسیم یا به زبان عامیانه‌ی شطرنجی، گلوله‌های تاکتیکی! هر ترکیب شامل یک یا چند ضربه‌ی

بوگولیووف - کاپابلانکا
نیویورک ۱۹۲۴



31 ... ♞xd4!

یک قربانی موقت!

32. cxd4 ♜8xc5

یک قربانی موقت دیگر!

33. dxc5

پس از ادامه‌ی زیر سیاه سه پیاده بیشتر دارد:

33. ♜xc4 ♜xc4

33. ... ♞xc5+

و با ادامه‌ی 34. ... ♜xc1 سیاه برتری مادی تعیین کننده‌ای به دست می‌آورد.

تاکتیکی است که با بازی اجباری در هم آمیخته شده است.

برای یک بازیکن آموزش دیده، ایجاد ضربه‌ی تاکتیکی نباید چندان دشوار باشد زیرا این مسئله اغلب موضوع تکنیکی است که قبلاً با آن آشنا شده است. یک ضربه‌ی تاکتیکی در یک وضعیت ثابت (ایستا)، ناشی از ایده‌ی خلاقانه‌ی بازیکن می‌باشد. حتی بازیکنان قدرتمند نیز نمی‌توانند همواره از امکانات ترکیبی، برتری به دست آورند. و این موضوع خود یک بخش جداگانه دارد. زیرا خلاقیت و اصول هنرمندانه‌ی یک ترکیب در شطرنج است که شطرنج را به همان خوبی که در ورزش و علم مورد توجه قرار گرفته وارد محدوده‌ی هنر نیز می‌کند.

خلق ترکیب‌ها

یک بازیکن می‌داند که مهارت او با پیگیری قوانین و اصول صحیح، اندیشه‌های هدفمندی ایجاد می‌کند. چنین موضوعی کاملاً بدیهی است؛ چرا که هر وضعیتی در شطرنج مجموعه‌ای است از عوامل هدفمند.

دانستن این موضوع که ترکیب‌ها از حرکات اجباری به وجود می‌آیند کافی نیست؛ بلکه این امر هم لازم است تا ببینیم که چه امکاناتی برای به وجود آوردن ترکیب‌ها مورد نیاز است. به عنوان مثال:

به ندرت می‌توان شاهی را که پیاده‌ها و سواران زیادی در نزدیک خود داشته و فضای بسیاری هم برای مانور دارد را کیش و مات کرد. اما اگر شاه محدود شده و تعداد اندکی مدافع داشته و حفاظ پیاده‌ای آن تضعیف شده باشد؛ آنگاه بازیکنان با تجربه می‌دانند که در آنجا یک ترکیب ماتی ممکن است وجود داشته باشد. معمولاً وضعیت‌های مشابه با اندیشه‌هایی مشابه به وقوع می‌پیوندند. البته باید بدانیم وضعیت‌هایی که در یکی از انواع ترکیب‌ها به وقوع می‌پیوندند محدود می‌باشد.

یک اندیشه‌ی ترکیبی، از توالی موضوعات تاکتیکی که در یک وضعیت خاص معرفی شده است به وجود می‌آید.

ترکیب می‌گردیم (پنداره).
دست آخر، بخش تکنیکی ترکیب را محاسبه
می‌کنیم (بازی اجباری).
با یاد آوری موضوع، پنداره و تکنیک می‌توانید
ضوابطی برای یافتن یک داستان پلیسی را در ذهن
خود نگه‌داری کنید:
موضوع، فرصت و ابزارها!
مثال پیش‌رو موضوع، پنداره و تکنیک را در عمل
نشان می‌دهد.



۱۲
اسمیسلو - لیلینتال
لنینگراد ۱۹۴۱



در اینجا یک موضوع هندسی بر اساس نحوه‌ی
استقرار شاه و وزیر سیاه و این حقیقت که وزیر سیاه
بدون محافظ است وجود دارد. این موضوع، شرایط
لازم برای حمله‌ی بیگانه‌ی علیه شاه و وزیر سیاه را
فراهم می‌کند. در اینجا تنها یک خانه وجود دارد که
وزیر سفید بتواند از موضوع هندسی گفته شده
استفاده کند: خانه‌ی a3.
اگر شاه سیاه در خانه‌ی a3 قرار داشت حرکات
او به شدت محدود می‌شد.
این بررسی‌ها از «زنجیره‌ی منطقی» می‌باشد که
ترکیب‌ها بر اساس آنها بنا شده‌اند.

37. ♖xd6
37... ♜xd6 38. ♝xe8+
37... ♞xe1 38. ♖f8#;
37... ♜c8

1. ♜a3+ ♔xa3
[1... ♜b5 2. ♜xe7]
2. ♘c2

و سفید یک سوار بیشتر دارد.]
در اینجا موضوع ترکیب، ضعف عرض آخر سیاه
می‌باشد. سفید متوجه این موضوع شده و به دنبال
راهی می‌گردد تا سواران سیاه را از عرض آخر خارج
کند. پنداره‌ی ترکیب، منحرف کردن مدافعین به
وسيله‌ی جابه‌جا کردن وزیر سیاه از حفاظت خانه‌ی
e8 می‌باشد. تکنیک محاسبه، بررسی تمام پاسخ‌های
معقول سیاه در شاخه‌های اجباری است.
داشتن پنداره به تنهایی ترکیب ایجاد نمی‌کند.

اندیشه‌ی این ترکیب جلب کردن شاه سیاه به
خانه‌ی a3 است.
اگر در یک وضعیت، ترکیبی وجود داشته باشد،
سه وسیله باید حاضر باشد:
۱. موضوع
۲. پنداره (اندیشه)
۳. تکنیک
در ابتدا ما از موضوعاتی که در وضعیت وجود
دارد با خبر می‌شویم.
سپس بر اساس این آگاهی به دنبال جواب

از سویی دیگر اگر ما با یک نوع مشخص ترکیب
آشنایی نداشته باشیم آنگاه موضوعاتی که در هنگام
بازی اتفاق می‌افتد را نمی‌توانیم تشخیص داده و یک
فرصت مناسب برای ایجاد ترکیب را از دست خواهیم
داد. یک بازیکن موفق باید هر چندر که می‌تواند
موضوعات ترکیبی بیشتری یاد بگیرد. شما با
موضوعات، پنداره‌ها و روش‌های ایجاد بازی اجباری
در هنگام یادگیری درس‌های تاکتیکی این کتاب
آشنا خواهید شد.

اگر شاخه‌ای که در آن ضربه‌ی تاکتیکی در نظر
گرفته شده اجباری نباشد آنگاه ترکیب موفقیت آمیز
نخواهد بود.

در جایی که موضوعات مختلفی در ارتباط با هم
باشند وضعیت حتی پیچیده‌تر هم می‌شود. در بعضی
مواقع ابزارهای ترکیبی یک وضعیت عمیقاً پنهان
شده‌اند و تنها بازیکنان با تجربه می‌توانند آنها را
کشف کنند.

هنگامی که نوع خاصی از ترکیب، برای شما آشنا
باشد آنگاه موضوعات ترکیبی که مشخصه‌های
مشابهی دارند آنها نیز برای شما آشنا خواهند بود.

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

CHESS TACTICS for the Tournament Player

By Sam Palatnik & Lev Alburt

کتاب حاضر حاصل زحمات دوست بسیار خوبم و عضو اسبق تیم ملی جوانان ایران آقای مهندس حسین میرزایی و خواهر بزرگوارشان می باشد .

البته ناگفته نماند نویسندگان کتاب نیز دو استاد بزرگ برجسته و مشهور هستند که خود از کیفیت بالای کتاب خبر می دهند .

در دنیای شطرنج امروز می توان یکی از ارکان اصلی پیشرفت شطرنج را تاکتیک دانست. بنده به تمامی شطرنج بازانی که می خواهند سرعت پیشرفت شطرنج خود را بالا ببرند پیشنهاد می کنم کتابهایی که با مضمون تاکتیک می باشند را بیشتر مطالعه کنند. امید است با چاپ کتاب حاضر نقصان در مورد آموزش همراه با تفسیر تاکتیک برطرف شود .

استاد بزرگ بین المللی شطرنج
مرتضی محبوب

فروشگاه تخصصی شطرنج



www.shabahangbook.com


انتشارات شباهنگ

۳۵۰ تومان
ISBN 978-600-130-046-2

9 786001 300462