

جلد اول

شطرنج

یوهان هلستن

مهارت دراستراتژی

ACEMIAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

.AZSTORE.IR

مترجمین :

غلامرضا رنجگر

خلیل حسینی

رمضان پارسا نسب

بنام خدا

مهارت در استراتژی شطرنج

Mastering chess strategy

یوهان هلستن

جلد اول

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مترجمان:

غلامرضا رنجگر - خلیل حسینی - رمضان پارسا نسب

- سرشناسه : هلستن، یوهان، ۱۹۵۷ - م. Johan , Hellsten
- عنوان و نام پدیدآور : مهارت در استراتژی شطرنج = Mastering chess strategy / مولف یوهان هلستن؛ مترجمان غلامرضا رنجگر، خلیل حسینی، رمضان پارسانسب.
- مشخصات نشر : شیراز: کیان نشر، ۱۳۹۳ -
- مشخصات ظاهری : ج: مصور.
- شابک : دوره ۳ - ۳۶ - ۷۵۵۲ - ۹۶۴ - ۹۷۸
ج: ۱: ۹ - ۳۴ - ۷۵۵۲ - ۹۶۴ - ۹۷۸
ج: ۲: ۶ - ۳۵ - ۷۵۵۲ - ۹۶۴ - ۹۷۸
- وضعیت فهرست نویسی : فیپا
- یادداشت : کتاب حاضر ترجمه‌ی بخش‌هایی از کتاب: "Mastering chess strategy, 2010" است.
- موضوع : شطرنج - - دستنامه‌ها
- شناسه افزوده : رنجگر، غلامرضا، ۱۳۴۴ - ، مترجم
- شناسه افزوده : حسینی، خلیل، ۱۳۵۴ - ، مترجم
- شناسه افزوده : پارسانسب، رمضان، ۱۳۳۹ - ، مترجم
- رده بندی کنگره : ۱۳۹۳ م۹-۵۸/۷۱۴۴۵ GV
- رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲
- شماره کتابشناسی ملی : ۳۴۸۵۳۲۹

فروشگاه تخصصی شطرنج

مهارت در استراتژی شطرنج

نویسنده: یوهان هلستن
مترجمان: غلامرضا رنجگر - خلیل حسینی - رمضان پارسانسب
جلد اول

ناشر: کیان نشر

صفحه‌آرا: مرتضی فتح‌اللهی

لیتوگرافی و چاپ: خانه چاپ شیراز

شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه

نوبت چاپ: اول / تابستان ۱۳۹۳

بها: ۱۰۰۰۰ تومان

شابک: ۹۶۴ - ۷۵۵۲ - ۳۴ - ۹۷۸

شابک دوره: ۳ - ۳۶ - ۷۵۵۲ - ۹۶۴ - ۹۷۸

انتشارات: کیان نشر، شیراز فرهنگ شهر ایستگاه ۱۴ پلاک ۲۰۸

تلفن: ۶۳۰۲۸۱۱ فاکس: ۶۳۰۰۷۲۴

تمامی حقوق برای مترجم محفوظ است.

فهرست مطالب

۵	■ مقدمه تیم ترجمه
۶	■ مقدمه
۶	محتویات
۷	منابع
۷	این کتاب را چگونه باید خواند؟
۷	سفارشی به مریبان
۹	■ بخش اول: مفاهیم اصلی استراتژی
۹	مقدمه
۹	مروری بر مفاهیم
۹	بهبود موقعیت سوارها
۱۰	بازی با پیاده‌ها
۱۱	تعویض
۱۲	پیشگیری، محدودیت، برانگیختن
۲۵	■ بخش دوم: بهبود موقعیت سوارها
۲۵	فیل
۴۲	اسب
۵۸	رخ
۷۴	وزیر
۸۰	شاه
۸۷	دو فیل
۹۷	■ بخش سوم: تعویض
۹۷	تحقق برتری نیرو
۱۰۰	تحقق برتری پوزیسیونی

۱۰۵	از میان برداشتن سوارهای کلیدی و مهم
۱۱۰	آسان سازی حمله
۱۱۶	آسان سازی دفاع
۱۲۰	کاهش فعالیت حریف
۱۲۹	تعویضهای متوالی
۱۳۳	تعویضهای دینامیک
۱۴۰	■ آزمون‌ها
۱۴۲	۱-۲۰: فیل
۱۴۳	۲۱-۴۰: اسب
۱۴۷	۴۱-۶۰: رخ
۱۵۰	۶۱-۶۹: وزیر
۱۵۲	۷۰-۸۱: شاه
۱۵۴	۸۲-۹۰: دو فیل
۱۵۵	۹۱-۹۶: تعویض - برتری نیرو
۱۵۶	۹۷-۱۰۴: تعویض - برتری پوزیسیونی
۱۵۸	۱۰۵-۱۱۴: تعویض - سوارهای کلیدی
۱۵۹	۱۱۵-۱۲۶: تعویض - حمله
۱۶۱	۱۲۷-۱۳۶: تعویض - دفاع
۱۶۳	۱۳۷-۱۴۸: تعویض - فعالیت
۱۶۵	۱۴۹-۱۵۴: تعویضهای متوالی
۱۶۶	۱۵۵-۱۶۲: تعویضهای دینامیک
۱۶۸	■ پاسخ‌ها

مقدمه ترجمه

خرسندیم و خدا را سپاسگزار که ترجمه‌ی بخش اول این کتاب به پایان رسید و اینک می‌توانیم آن را به علاقه‌مندان تقدیم کنیم. کتابی که در ادامه‌ی کتاب‌های دیگر "شطرنج شیراز" رویکردی آموزشی - تخصصی نسبت به شطرنج داشته و تلاش می‌کند با شناخت کمبودهای موجود، در حد امکان محصولی آرایه دهد که پاسخگوی واقعی نیاز علاقه‌مندان باشد.

از میان انبوه کتابهای موجود شطرنج که هر روز بر تعداد، تنوع و کیفیت آنان افزوده می‌شود، انتخاب یک کتاب مفید برای ترجمه و انتشار، کار چندان ساده‌ای نیست؛ به خصوص اگر مساله ارزیابی و شناخت نیاز بازار و تامین منابع مالی جهت چاپ و انتشار را هم به آن بیافزاییم. اما به هر حال این فرایند دشوار راهی بود که شطرنج شیراز طی کرد و نتیجه‌ی کار آن شد که اینک در دستان شماست.

کتاب حاضر توسط یکی از استادبزرگان شطرنج در آمریکای لاتین تالیف گردیده که پس از سالها فعالیت در حرفه‌ی مربیگری و آشنایی دقیق با نیاز شطرنج‌آموزان در حوزه‌ی استراتژی، تالیف گردیده است. در واقع می‌توان این کتاب را نتیجه‌ی دوران مربیگری ایشان دانست که با هدف تنظیم برنامه‌ای مدون برای آموزش مفهوم اساسی استراتژی شطرنج، تدوین گردیده است. هدفی که در سرتاسر کتاب می‌توان آن را یافت و به تصریح خود نویسنده، این کتاب خارج از این موضوع هیچ ادعای دیگری ندارد.

این کتاب را در وهله‌ی نخست به مربیان ارجمند شطرنج تقدیم می‌کنیم که پیوسته جای خالی یک کتاب آموزشی مهارت استراتژی در شطرنج را احساس کرده‌اند و به دنبال کتاب مرجع قابل اعتمادی هستند که بتواند به شیوه‌ای کاربردی، این مهارت اصلی را به علاقه‌مندان بیاموزد.

حجم کتاب اصلی که مشتمل بر ۶ بخش و ۲۸۲ آزمون ارزیابی در انتهای کتاب است، آنچنان سنگین است (۴۸۹ صفحه) که امکان ترجمه و چاپ آن در کوتاه مدت میسر نبود، به همین دلیل تیم شطرنج شیراز بر آن شد تا کتاب را در دو جلد به علاقه‌مندان تقدیم نماید. تلاش تیم ترجمه اتمام جلد دوم در کمترین زمان ممکن و آرایه به جامعه‌ی بزرگ شطرنج ایران است. با امید به خدا!

در پایان بر خود لازم می‌دانم از آقای دکتر منوچهر کیانی ریاست محترم انتشارات کیان نشر که برای انتشار این کتاب در شیراز، همت و همکاری نمودند و همچنین از دوست ارجمندم استاد فرهاد اقبال که بستری ایجاد نمودند برای ترجمه و تهیه این کتاب، سپاسگزاری نمایم.

خلیل حسینی

Shirazchess.ir

Shirazchess.com

مقدمه

مرجع اصلی این کتاب، کلاس‌های آموزشی من در شیلی و اکوادور بوده است. این کتاب با رویکردی کاربردی تدوین گردیده است به گونه‌ای که خواننده بتواند مهارت استراتژیک خود را بهبود بخشد. جدا از این موضوع، این کتاب هیچگونه تحلیل علمی، تاریخی و یا هنری نسبت به شطرنج ندارد. جا دارد از تمامی شطرنج‌آموزان و مربیانی که در تدوین و غنی‌سازی این کتاب با من همکاری داشته‌اند، تشکر نمایم. در ابتدا مایلم خلاصه‌ای از جنبه‌های کلی این کتاب ارائه دهم.

محتویات

این کتاب اشاره به موضوعات گسترده‌ای در رابطه با استراتژی وسط‌بازی شطرنج دارد. هر موضوع همراه با مثال‌های تشریحی آمده است و در نیمه‌ی دوم کتاب نیز می‌توانید با ارزیابی و حل تمرین‌های مربوط، فرایند آموزش را تکمیل کنید. من خود معتقد به استفاده از تمرین در فرآیند آموزش هستم و به نظر من هرچه به موقعیت بازی در حین یادگیری (یا حتی یاد دادن) نزدیک‌تر شوید، پیشرفت بیشتر و سریع‌تری را شاهد خواهید بود.

نویسنده و استادبزرگ بلاروس "ویاچسلاو دیدیشکو" در کتاب ممتاز خود "منطق شطرنج مدرن" به این موضوع اشاره می‌کند که مشکل اصلی شطرنج‌بازان تضاد دانش تئوری کسب شده از ادبیات شطرنج با تجربیات عملی آن‌ها است. در واقع ما در گرماگم صحنه‌ی نبرد شاید به جای استفاده از تئوری شطرنج به آنچه که تصورمان به ما می‌گوید وابسته هستیم که متأسفانه همیشه با علم و دانش منطبق نیست. جهت فهم بهتر موضوع می‌توان به دانشی که از آخربازی‌های رخ روبینشتاین استنباط می‌شود، اشاره نمود. در واقع این دانش آخربازی مفهومی ثابت است اما کیست که بتواند آخربازی رخ را درست شبیه به روبینشتاین بازی کند؟ بطورطبیعی هر دانش جدید شطرنج بایستی با ذهن گره خورده باشد. با یک چنین عمق یادگیری است که ما قادر خواهیم بود بطور سریع آن را در تمرین‌ها و بازی‌ها به کار بریم حتی اگر زمان زیادی از یادگیری گذشته باشد.

دانش‌آموزان اغلب مطالب زیادی را قبل از امتحان حفظ کرده و بیشتر آنها را بعد از چند هفته فراموش می‌کنند اما شطرنج‌بازان نیاز دارند که اطلاعات را برای مدت زمان طولانی در ذهن خود نگه داشته و آنها را بدون مشکل و در کمترین زمان به یاد بیاورند. من عقیده دارم که تمرین همراه با بازیهای واقعی و بررسی‌های بیشتر، یکی از بهترین ابزارهایی هستند که موجب می‌شوند مطالب برای مدت زمان طولانی در ذهن باقی مانده و فراموش نشوند. درست شبیه به یادگیری زبان، عده‌ی کمی هستند که با خواندن چند

کتاب و دستور زبان قادر به صحبت کردن با اعتماد به نفس شوند. چیزی که بیشتر ما نیاز داریم تمرین و تمرین است. سعی کرده‌ام در حد امکان با استفاده از بهترین روش‌های آموزش و بدون استفاده از آنالیزهای خسته کننده، موضوع را آنچنان که در بازی اتفاق می‌افتد، توضیح دهم. برای بازیکنان با تجربه بعضی از قسمت‌های کتاب ساده و تا حدودی پایه به نظر می‌آید؛ اما بازیکنان باشگاهی و سطوح پایین‌تر می‌توانند مطالب زیادی را برای اولین مرتبه تجربه کنند.

منابع

از منابع گوناگون فراوانی در نوشتن این کتاب استفاده شده است. از آن جمله می‌توان به Chess Informant، ChessBase Megabase و Chess today اشاره نمود. در متن کتاب از بازی‌های خودم نیز استفاده نمودم چرا که با آن بازی‌ها به خوبی آشنایی دارم. از Chess Assistant 8.1 برای تشریح دقیق مطالب کتاب، همراه با Rybka 2.4 به عنوان مرجع تجزیه و تحلیل اصلی و Megabase 2008 به عنوان مرجع اصلی بازی‌ها استفاده شده است.

این کتاب را چگونه باید خواند؟

با اولین فصل کتاب شروع کنید؛ فصلی که کوتاه است و به بررسی مختصر مفاهیمی می‌پردازد که در فصل‌های بعدی مورد ارزیابی قرار گرفته‌اند. بطور تقریبی تمام فصل‌های کتاب از یکدیگر متمایز هستند اگرچه من در بعضی قسمت‌های کتاب بازی‌های مثال‌های قبل را سفارش کردم. هر فصل به چندین بخش تقسیم شده است که به سادگی می‌توان از طریق روش ساده زیر آنها را دنبال نمود:

۱. به مثال‌های تشریحی مراجعه کنید.
۲. تمرینات مربوط را حل کنید.
۳. جواب‌های خود را با جواب‌های کتاب بسنجید.

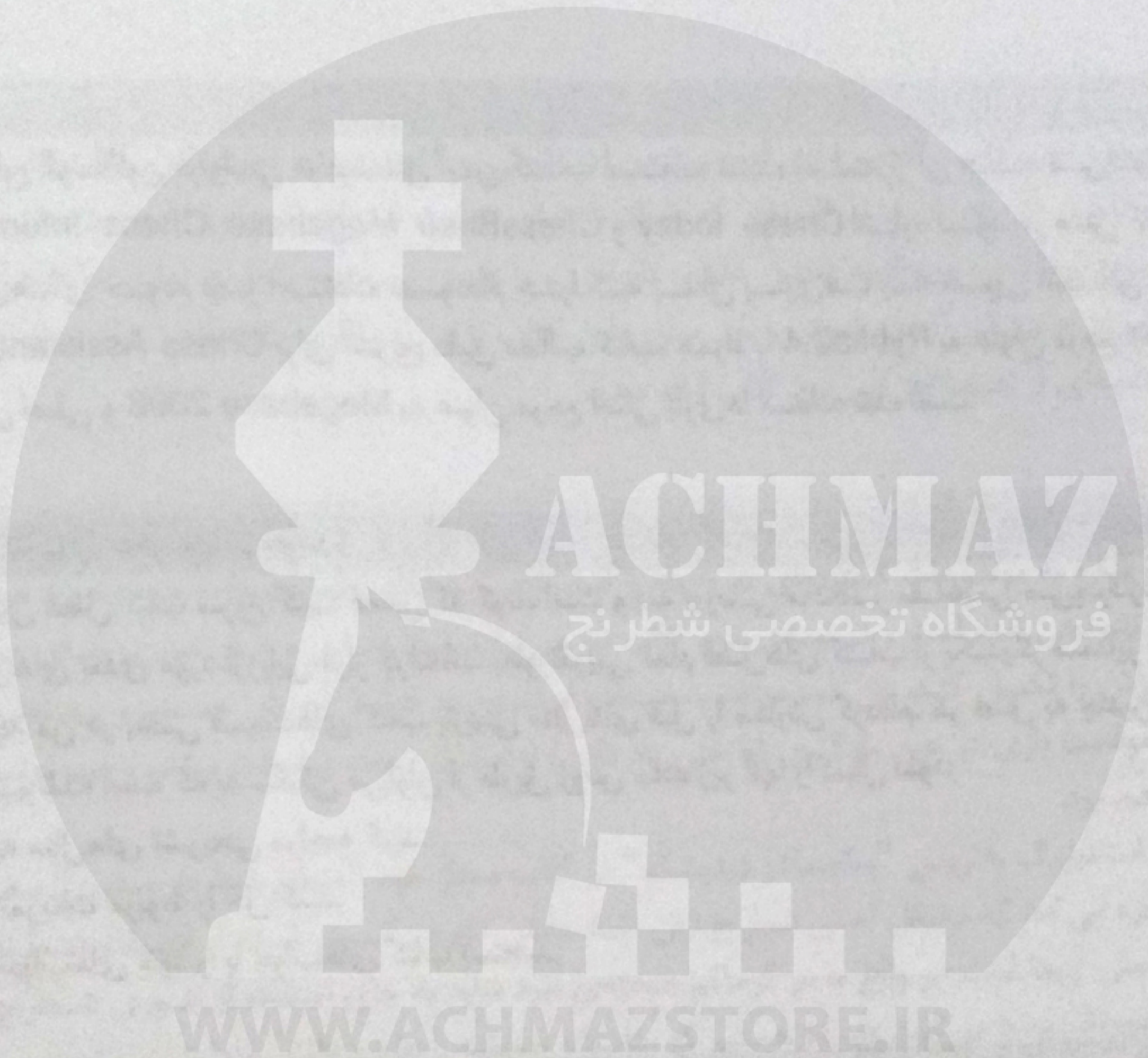
سفارشی به مربیان

به سادگی می‌توانید از این کتاب به عنوان یک مرجع آموزشی مناسب استفاده کنید. بخش‌هایی را که نیاز دارید انتخاب کنید. همراه شطرنج‌آموزان خود مثال‌های تشریحی را ارزیابی کنید سپس اجازه دهید آنها با تمرینات مربوط کار کنند. پیشنهاد می‌کنم وضعیت‌ها را روی صفحه بچینید. زمان لازم برای حل هر یک از تمرین‌ها بین ۵ تا ۲۰ دقیقه نوسان دارد (بر اساس درجه‌ی سختی و البته درجه‌ی دانش‌آموز). شطرنج‌آموز می‌تواند جواب تمرین‌ها را روی کاغذ نوشته و با حرکات را در برابر مربی انجام دهد تا احساس نزدیک‌تری بین تمرین و یک مسابقه‌ی واقعی به وجود آید. توجه داشته باشید که ایده‌های کتاب تنها راه حل‌های ممکن نیستند و هدف درک ایده‌های کلی استراتژی در هر تمرین است.

تعداد زیادی از مثال‌های تشریحی، به علاوه بعضی از تمرینات طولانی را می‌توانید به چندین آزمون کوتاه عملی تبدیل کنید. جایی که شطرنج‌آموز باید بهترین گزینه را در یک حرکت معین (برای مثال حرکت

پنجم) در طول بازی مشخص نماید، البته مربی نیز می‌تواند طی این فرایند آموزشی، هر جا که لازم باشد نکات لازم را یادآوری کند.

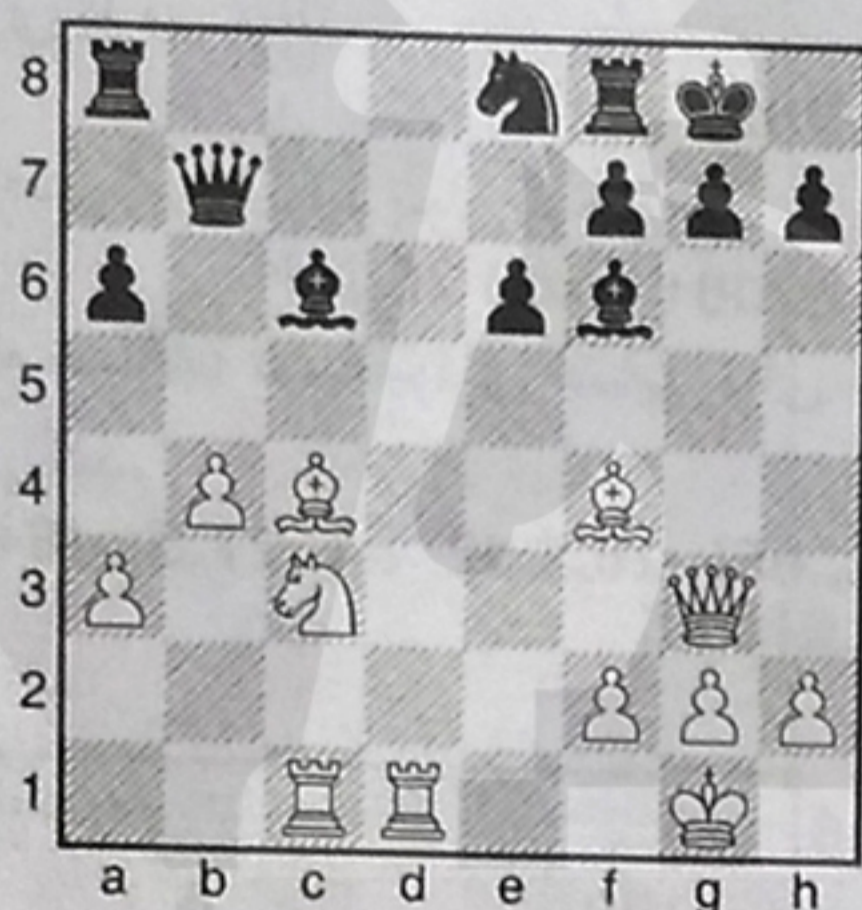
یوهان هلستن، ریوبامبا، سپتامبر ۲۰۱۰



بخش اول: مفاهیم اصلی استراتژی

اکنون اجازه دهید تعدادی از مثال‌های مربوطه را در عمل ببینیم.

بازی نمونه شماره ۱
کوچلوف - گیورگیف
ماینتس ۲۰۰۲ (مسابقه‌ی سریع)



بهبود موقعیت سوارها

در نگاه اول وضعیت سفید بهتر به نظر می‌رسد، تمامی مهره‌هایش فعال هستند و در جناح وزیر برتری اکثریت پیاده‌ای دارد. حریف در خانه‌ی a6 ضعف داشته و از همه مهم‌تر نیروهای سیاه به دلیل جایگیری غلط اسب در e8، مسدود شده‌اند.

21...g6!

ساده اما نیرومند. طرح سیاه f5-g7... با هدف بهبود موقعیت اسب است.

22.♙f1

مقدمه

شاید بتوان وسط بازی را سخت‌ترین مرحله‌ی بازی تلقی نمود، جایی که بازیکن پیوسته با چالش‌های استراتژیک و تاکتیکی مواجه است. بدون تردید ظرفیت تاکتیکی اساس نبرد مستقیم و خلق و پیشگیری از تهدیدها و دیگر مفاهیم متداول در بازی است؛ هر چند ما همچنان به برخی رویکردهای اصلی که در طول بازی مفید هستند، نیاز داریم. مربی شهیر "مارک دوورتسکی" در اثر بزرگ خود "استراتژی در شطرنج" رشته‌ای از مفاهیم و تعاریف مربوط را که با مقداری تغییر و تبدیل‌های جزئی، پایه تئوری این بخش را تشکیل می‌دهد، به طور اجمالی بیان می‌کند.

مروری بر مفاهیم

بطور کلی هر فعالیتی را که در بازی عهده‌دار می‌شوید می‌توان در یک عملیات تاکتیکی و استراتژیک خلاصه نمود. درک عملیات تاکتیکی آسان است. تهدید مستقیم، آچمزی، چنگال، منحرف کردن و غیره. به‌عنوان عملیات استراتژی نیز می‌توان به هر یک از موضوعات زیر پرداخت:

۱. بهبود وضعیت مهره‌ها

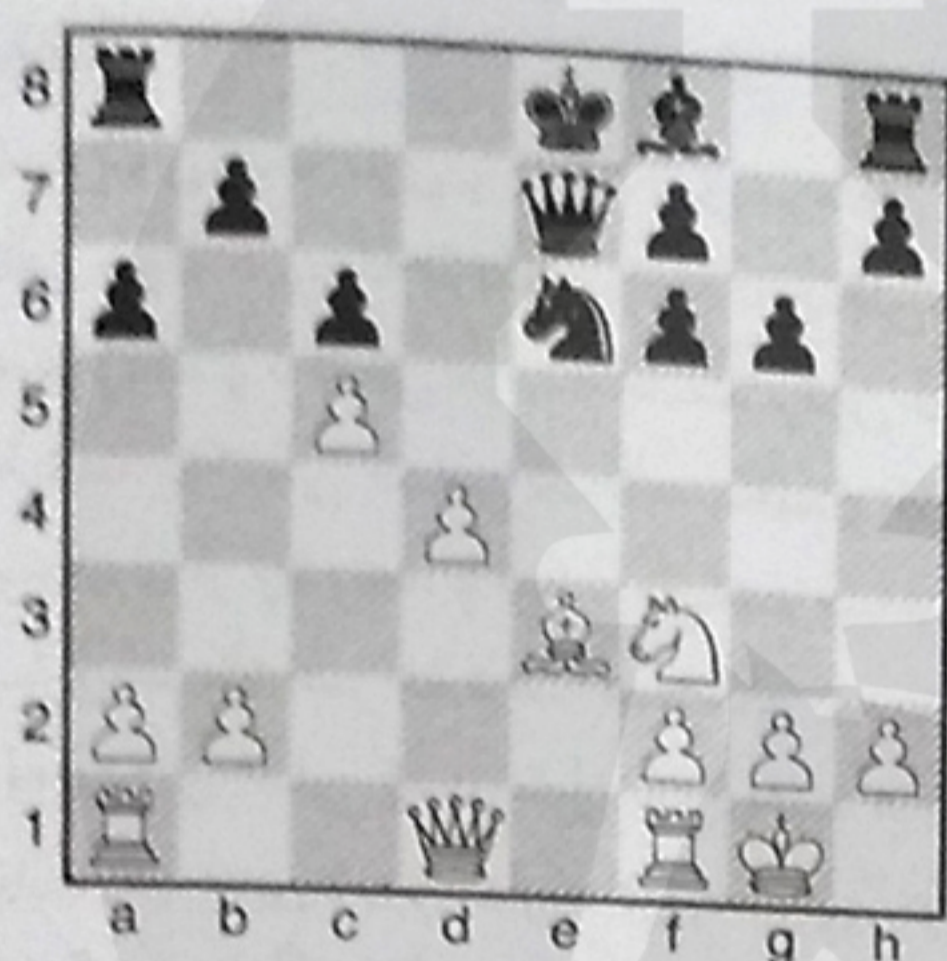
۲. بازی پیاده‌ها

۳. تعویض‌ها

۴. پیشگیری (محدودسازی و جلب)

سیاه بازی را به سمت پیروزی هدایت می‌کند. این بازی مثال ساده‌ای برای نمایش چگونگی بهبود موقعیت یکی از سوارها و خاصیت کاربردی چنین عملیاتی است. به ویژه در شرایطی که یکی از سوارها موقعیت نامناسبی داشته باشد.

بازی نمونه شماره ۲
هانسن - هلستن
مالمو ۱۹۹۶



بازی با پیاده‌ها

سیاه تنها به چند حرکت مانند $\dots d8$ ، $\dots g7$ و $0-0$ نیاز دارد تا به یک وضعیت امن دست یابد. اما حرکت با سفید بوده و وی تلاش می‌کند ساختار پیاده‌ای را به سود خود تغییر دهد.

15.d5!

این پیشروی چند پیامد دارد. سفید را از ضعف پیاده‌ی عقب مانده‌ی d4 خلاص می‌کند، خانه‌ی محافظت شده‌ی d5 را از سیاه می‌گیرد و از همه مهم‌تر یک اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر درست می‌کند.

15...cxd5

پس از $16.d6$ $15...d8?$ در درازمدت پیاده‌ی رونده‌ی محافظت‌شده تکلیف بازی را معین می‌کند. گزینه‌ی بدتر:

یک خانه خوب برای فیل بگونه‌ای که از g2 محافظت نموده و همچنان پیاده‌ی a6 را زیرنظر دارد. در صورت $22.g5$ با هدف تلاش برای کنترل خانه‌های تیره، سیاه می‌تواند طرح خود را با $22...g7$ تغییر داده و با $f6$... سوار خود را به یک خانه مناسب هدایت نماید. دیگر گزینه‌ی متهورانه‌ی سیاه $22...h8!$ است که اجرای طرح $g7-f5$... را همچنان در دستور کار قرار می‌دهد.
22...g7 23.♖e3?

یک تمپ بی‌هوده عجیب. حرکت بی‌درنگ $23.♗h3$ طبیعی‌تر به نظر می‌رسد اگرچه پس از $23...f5$ به سختی می‌توان مشکلی را برای سیاه تصور کرد.

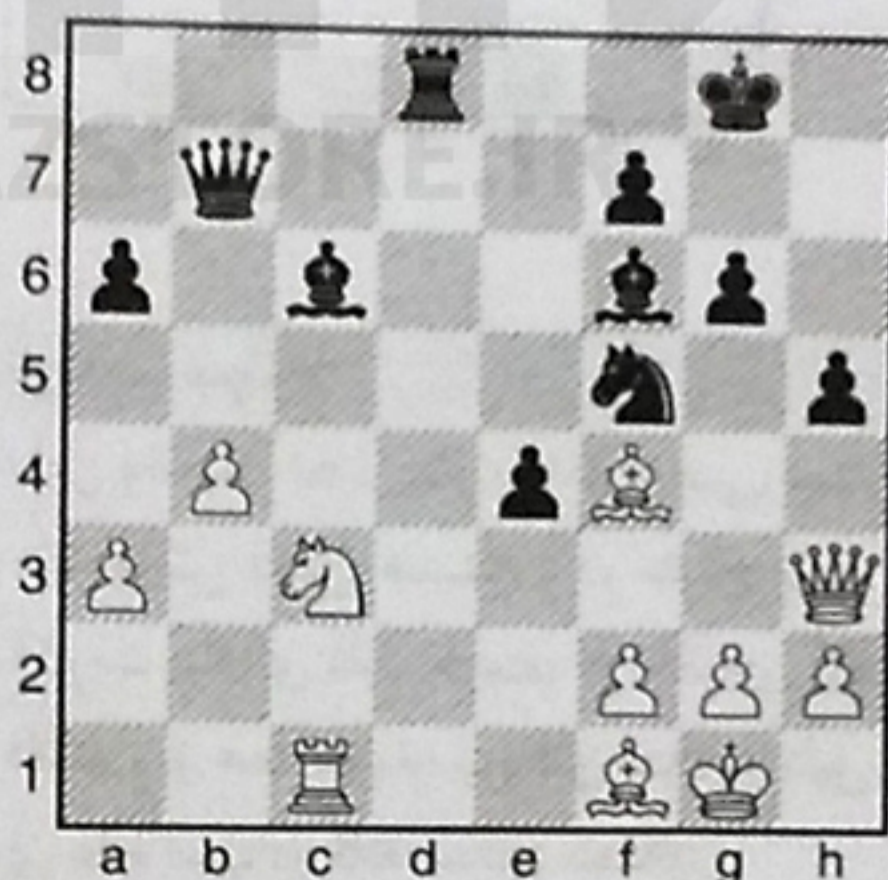
23...f5 24.♗h3 ♜fd8

تنها پس از ۴ حرکت موقعیت بازی تغییر قابل توجهی پیدا می‌کند. سیاه به لطف کنترل نیرومند بر مرکز، برتری دارد.

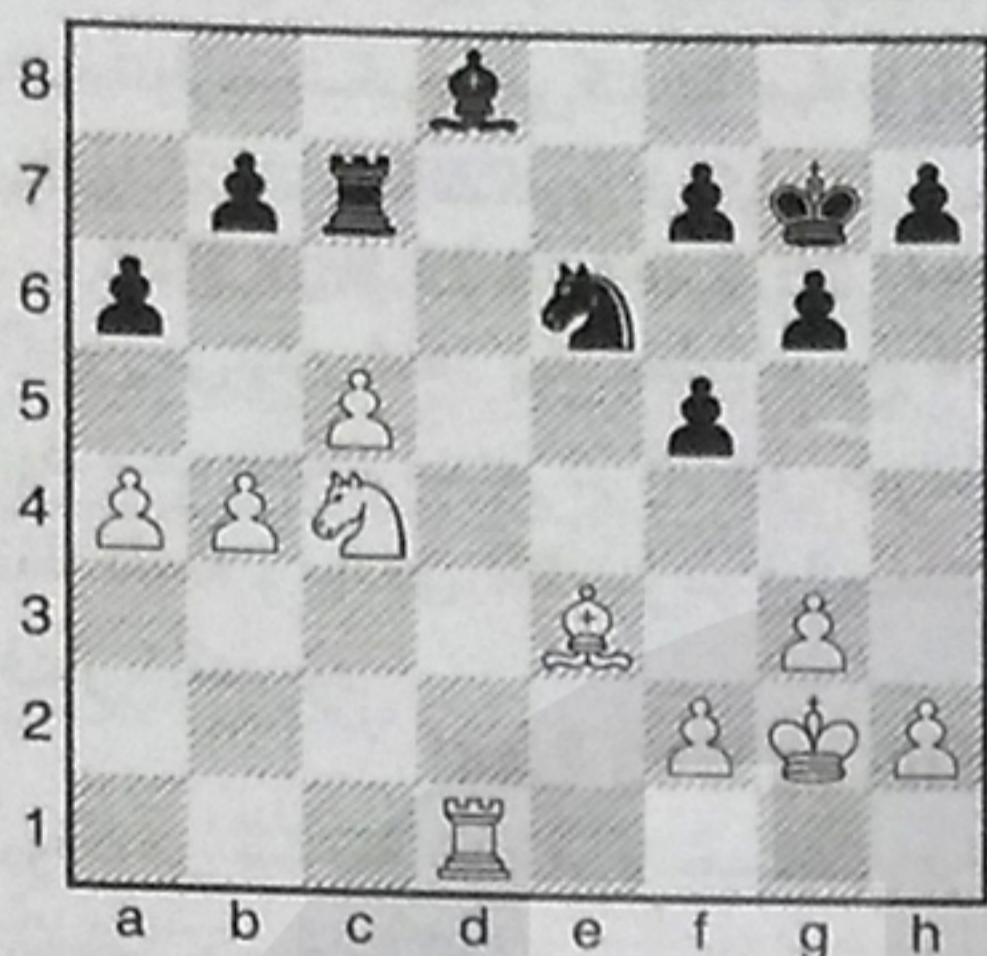
25.♞d3

ادامه‌ی ساده‌ی زیر را شاید بتوان ترجیح داد:
25.♞xd8+ ♞xd8 26.♞d1
اکنون سیاه همراه با تمپ، برتری فضایی برای خود دست‌وپا می‌کند.

25...e5! 26.♞d2 e4 27.♞xd8+ ♞xd8 28.♞f4 h5



یک حرکت منطقی با هدف حمایت از جایگیری خوب اسب، هرچند اسب در d4 نیز آینده‌ی خوبی خواهد داشت.



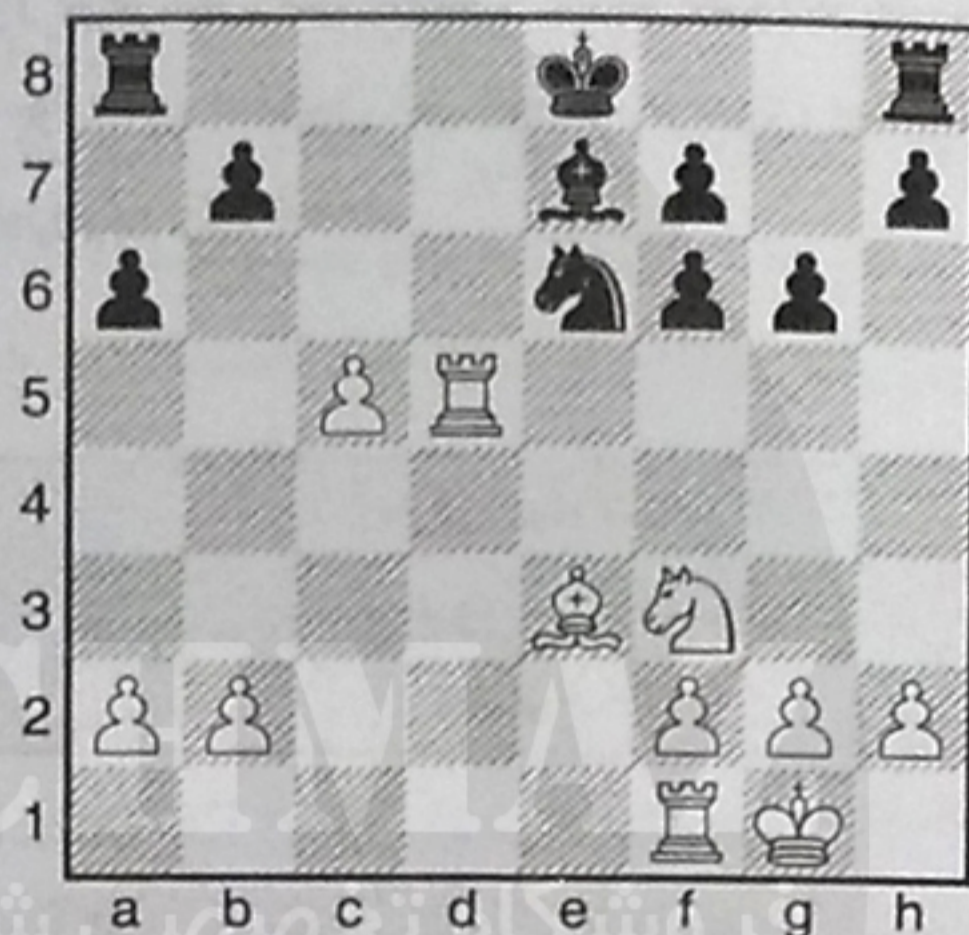
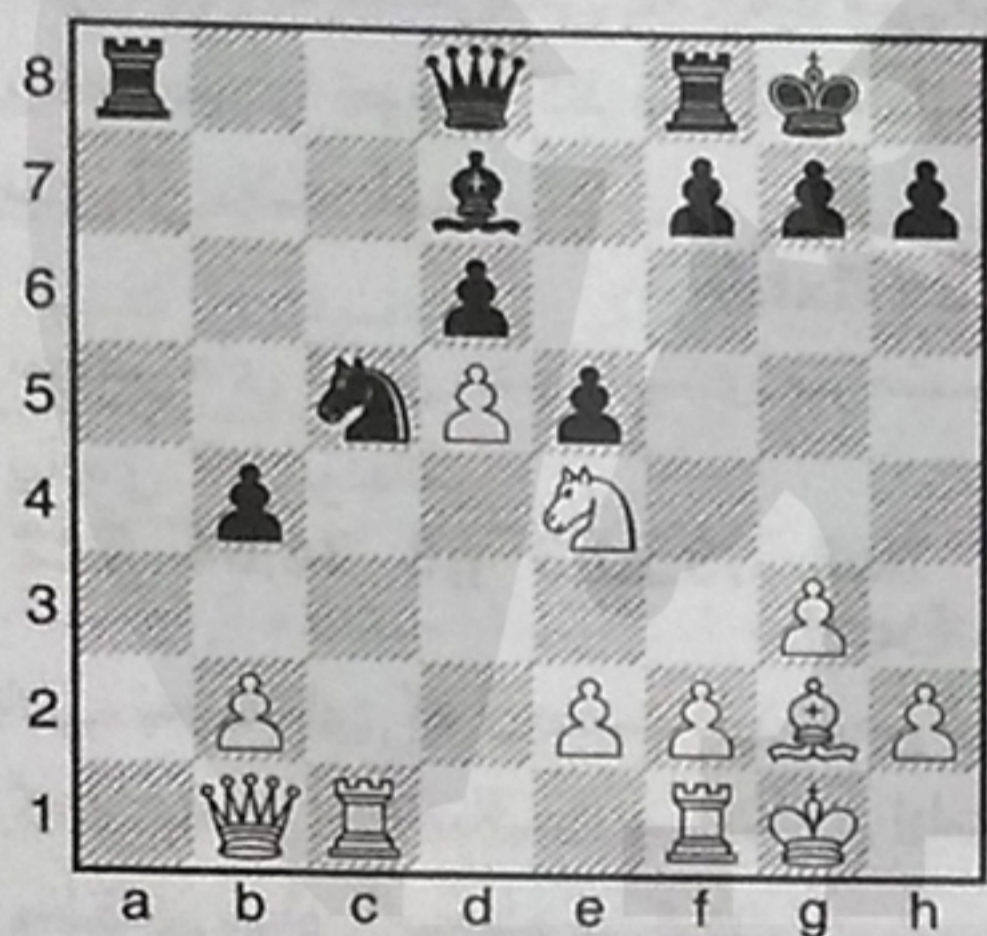
15... Qxc5? 16. Qxc5 Kxc5 17. Re1+ Qe7 18. d6

16. Qxc5 Kxc5

تعویض را نمی‌توان علاج دردهای ساختاری سیاه تلقی نمود. اما پس از 16... Qd8 17. Qc4 و سپس b2-b4 و a2-a4 نیز سفید برتری قابل توجهی دارد.

17. Qad1 Qxd5 18. Rxd5 Qe7

بازی نمونه شماره ۳
خالیفمن - آدامز
گرونینگن ۱۹۹۰



19. b4!

طرح سفید ساده است. تبدیل اکثریت پیاده‌ای به یک پیاده‌ی رونده. پیاده‌های دابل در امتداد ستون f سیاه را ناتوان از انجام چنین کاری در جناح شاه نموده است.

19... Rxc8 20. Rfd1 Rxc7 21. Qd2!

اسب به سمت مربع آرامش بخش c4 هدایت می‌شود.

21... f5 22. Qc4 0-0

پس از 22... f4?! 23. Qd4 در بهبود موقعیت سوارهای خود کمک می‌کرد.

23. g3 Qg7 24. Qg2 Rxd8 25. Rxd8 Qxd8 26. a4!

سفید اندک‌اندک طرح خود را به پیش می‌برد. سیاه بازی متقابلی ندارد و هانس کمی بعد با آوردن شاه به بازی پیروزی شد. در نهایت باید گفت که کلید موفقیت سفید حرکت 15. d5! بود که ساختار پیاده‌ای سفید را بهبود بخشید.

تعویض

آخرین حرکت 22. Qd2-e4 بوده است که با طرح تعویض اسب نیرومند حریف در c5 انجام شده است.

22... Qf5!

وسوسه‌انگیزترین و در واقع بهترین پاسخ سیاه. سیاه آماده‌ی تعویض فیل خود با اسب سفید می‌شود چرا که در ادامه این اسب نیرومند سیاه است که در صحنه‌ی نبرد باقی می‌ماند.

23. Rxc4 b3 24. Qc1

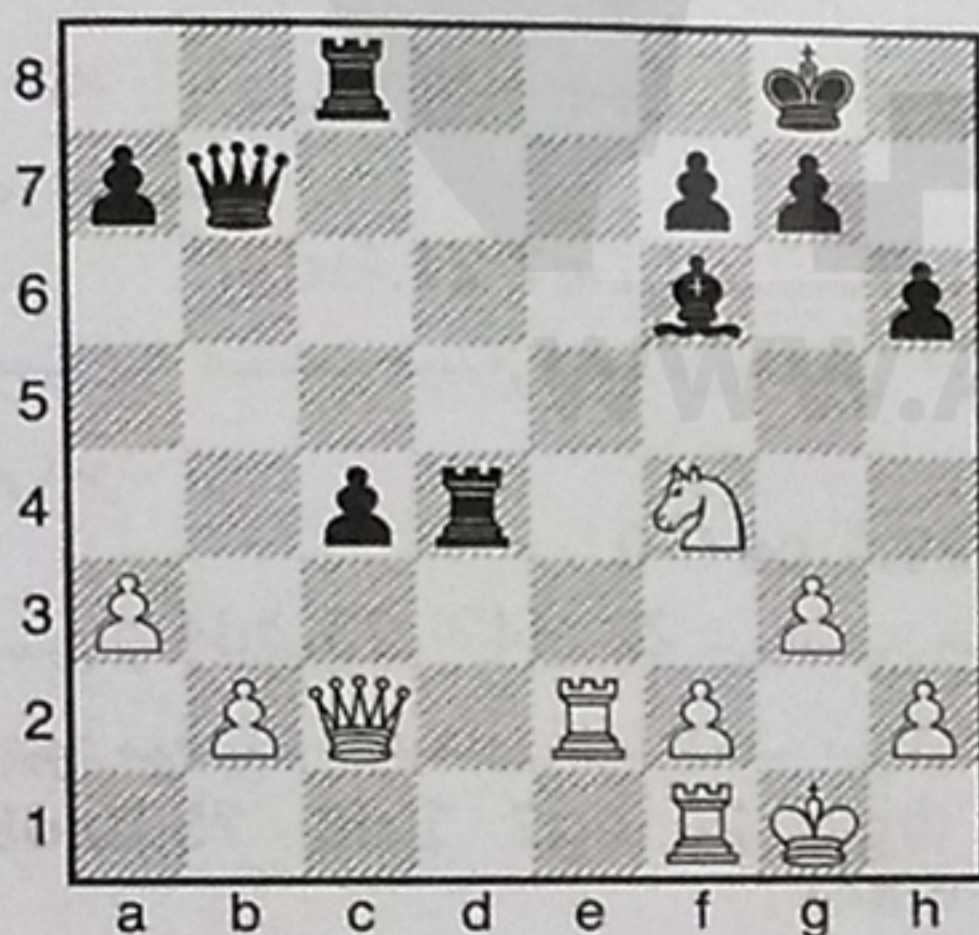
و یا ادامه‌ی زیر:
 37. ♖a8+ ♔g7 38. ♖a7+ ♔f6 39. fxg6 ♔xg6

پیاده‌ی رونده تکلیف بازی را یکسره می‌کند - ادامه.
 37... hxg6 38. ♕e6+ ♔f8 39. ♖a8+ ♔e7 0-1

وضعیت ناامیدکننده است. سفید تسلیم شد. نتیجه اینکه عملیات تعویضی که با 22... ♕f5 شروع شد به سیاه کمک نمود تا به وضعیت ممتاز اسب خوب در برابر فیل بد دست یابد. تعویض‌های بعدی سوارهای سنگین نیز موجب برتری بیشتر سیاه و پیروزی وی شدند.

بازی نمونه شماره ۴
 لوپرون - دائوتوف
 نوسلوخ ۱۹۹۶

پیشگیری، محدودیت، برانگیختن
 سفید 27. ♖d2-e2 را بازی کرده است با احتمال ♖fe1 و خلق تهدید مات.



27...g6!

یک نوع پیشگیری. سیاه با حرکت بعدی خود، امنیت شاه را از هر نوع اقدام غافلگیرانه در امتداد عرض آخر، حفظ می‌کند. علاوه بر این وی خانه‌های f5 و h5 را نیز از وزیر و اسب سفید

سفید با رفع آچمزی از هرگونه حرکت تاکتیکی غیرمنتظره پیشگیری می‌کند اما سیاه با پاسخ خود برتری استراتژیک آشکاری می‌گیرد.

24... ♕xe4! 25. ♕xe4 f5 26. ♕g2 ♖a5

اکنون می‌توان شاهد پیامدهای طرح ... ♕f5xe4 بود. اسب محکم مستقر در c5 فیل غیرفعال را زیر نظر داشته و پیاده‌ی b2 نیز در درازمدت متحمل فشار خواهد بود.

27. h4 ♖b5 28. ♖c3 ♕a4!

رویکردی شناخته شده در وضعیت‌های برتر. سیاه تعویض وزیرها را اجباری می‌کند تا بازی متقابل حریف را محدود نماید.

29. ♖b4 ♖xb4 30. ♖xb4 ♖fb8!

البته 30... ♕xb2? خوب نیست زیرا سفید 31. ♖xb3 کرده و سیاه به هدف خود نمی‌رسد.

بطور کلی باید گفت: کسی که حمله می‌کند نباید پیاده‌هایش را تعویض کند مگر آنکه دلیل خوبی برای آن داشته باشد.

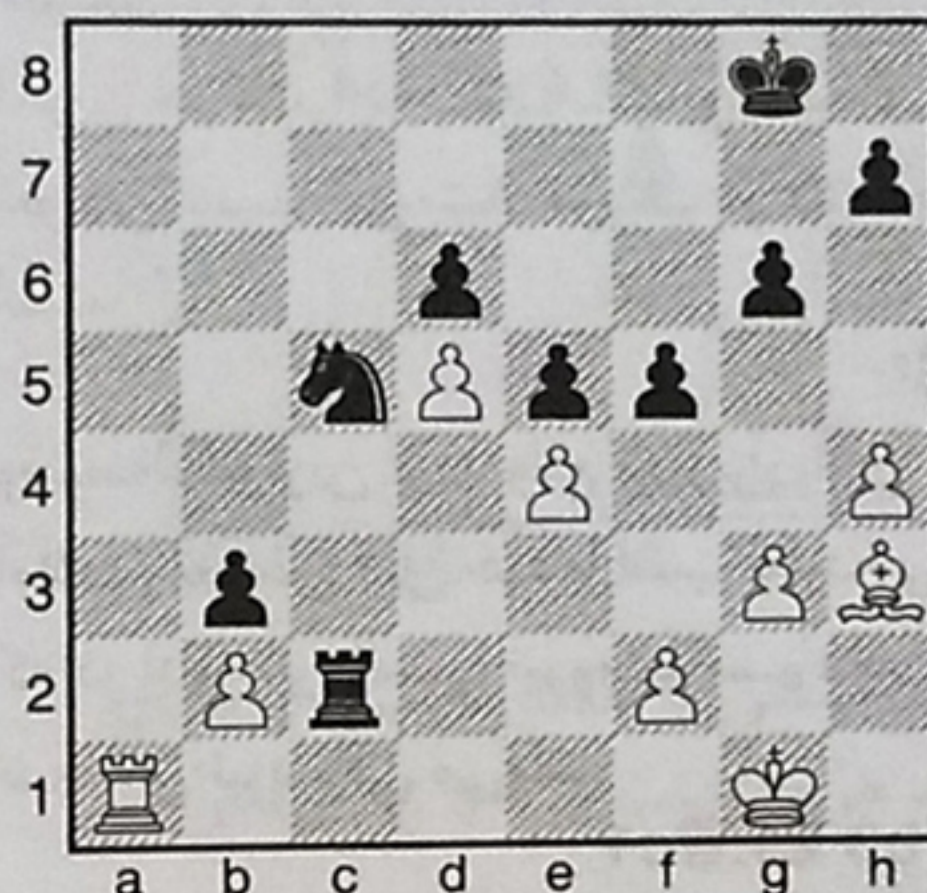
31. ♖xb8+ ♖xb8

تعویض‌های قبلی مهر تاییدی بر مشکلی بنام پیاده‌ی b2 بوده‌اند.

32. ♖b1 ♖c8 33. ♕h3 g6 34. e4 ♖c2 35. ♖a1 ♕c5!

اسب به خانه‌ای که ارجحیت دارد باز می‌گردد، جایی که از پیاده‌ی e4 مراقبت می‌نماید. ادامه‌ی زیر وظیفه‌ی سیاه را پیچیده می‌کند:

35... ♕xb2?! 36. ♖a8+ ♔g7 37. ♖b8



36. exf5 ♖xb2 37. fxg6

سفید تسلیم شد. بطور مشخص نقشه‌ی 6g7-g7... و 7g7... نه تنها تهدید سفید در عرض آخر را خنثی نمود بلکه از 5h5 و 5f5 نیز جلوگیری کرد. حرکت نیرومند دیگر 5h5...29 بود که یک ضعف را در جناح شاه سفید برانگیخت. این شیوه‌ها به راستی نمونه‌های بارزی هستند که نیازمند تمرین می‌باشند.

اکنون به بازبینی خود در رابطه با مفاهیم استراتژی ادامه می‌دهیم. اما باید پیش از پرداختن به عملیات تاکتیکی و استراتژیک، تأکیدی بر ارتباط بین تاکتیک و استراتژی نمایم. در واقع بدون استفاده از سلاح‌های تاکتیکی و جلوگیری از تهدیدهای تاکتیکی حریف، نمی‌توان نبرد استراتژیک را اداره نمود. اغلب برتری در وضعیت‌های استراتژیک را باید در ارتباط با مفاهیم دیگر جستجو نمود. بعضی اوقات ما موظف هستیم جهت تحمیل برتری خود از امکانات تاکتیکی بهره‌برداری کنیم. از سوی دیگر یک طرح استراتژیک و سوسه‌انگیز می‌تواند اسیر جزئیات تاکتیکی گردیده و با شکست مواجه شود. با استفاده از امکانات تاکتیکی موجود در وضعیت می‌توان به اهداف کوچک استراتژیک دست یافت؛ اهدافی مانند بهبود وضعیت یک سوار ویژه. اکنون اجازه دهید به نمونه‌ای پردازیم که می‌تواند تعدادی از این ادعاها را ثابت نماید.

بازی نمونه شماره ۵
شورت - لیوبویویچ
المپیاد نوی ساد ۱۹۹۰

در این وضعیت هدف تئوریک سیاه کامل کردن گسترش جناح وزیر با 6c6-d7... است که پس از آن به لطف اسب قوی در 5e، بازی محکمی خواهد داشت. اکنون اجازه دهید ببینیم سفید چگونه

می‌گیرد.

28. ♖fe1 ♔g7

ناگهان آتشفشان برنامه‌های فعال سفید فروکش می‌کند، در حالی که سیاه منتظر فرصت مناسبی است تا به پیاده‌ی b2 حمله‌ور شود.

29. ♗g2 h5!

با ترتیب دادن تهدید پوزیسیونی 4h5-h5...، سیاه بدنبال برانگیختن وضعی در اردوگاه حریف است.

30. h3

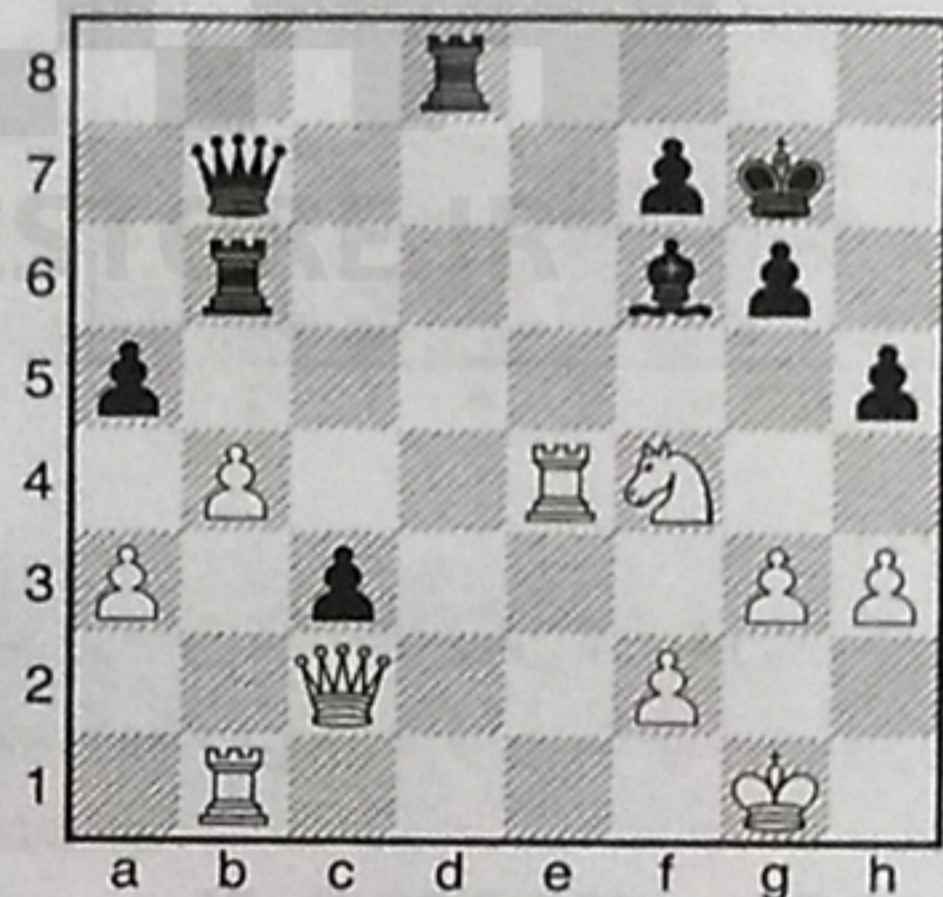
حرکت 30. ♗e3 و به دنبال آن 4h4... با دورنمایی تهاجمی بهتر بود. هر چند به نظر می‌رسد 4h4 30. راه امن‌تری برای دفاع از جناح شاه باشد. اگر چه سفید در این حالت مجبور است به فکر دفاعی در برابر قربانی 4xh4... باشد.

30... ♜d6 31. ♗f4?

31. ♗e3 بهتر بود. اگر چه پس از:
31...c3 32. bxc3 ♜xc3 33. ♖a2 ♗d7!
با تحریک سفید به انجام 3h3-h2، سیاه یک تمپ حیاتی کسب می‌کند.

34. ♔h2 ♖a4

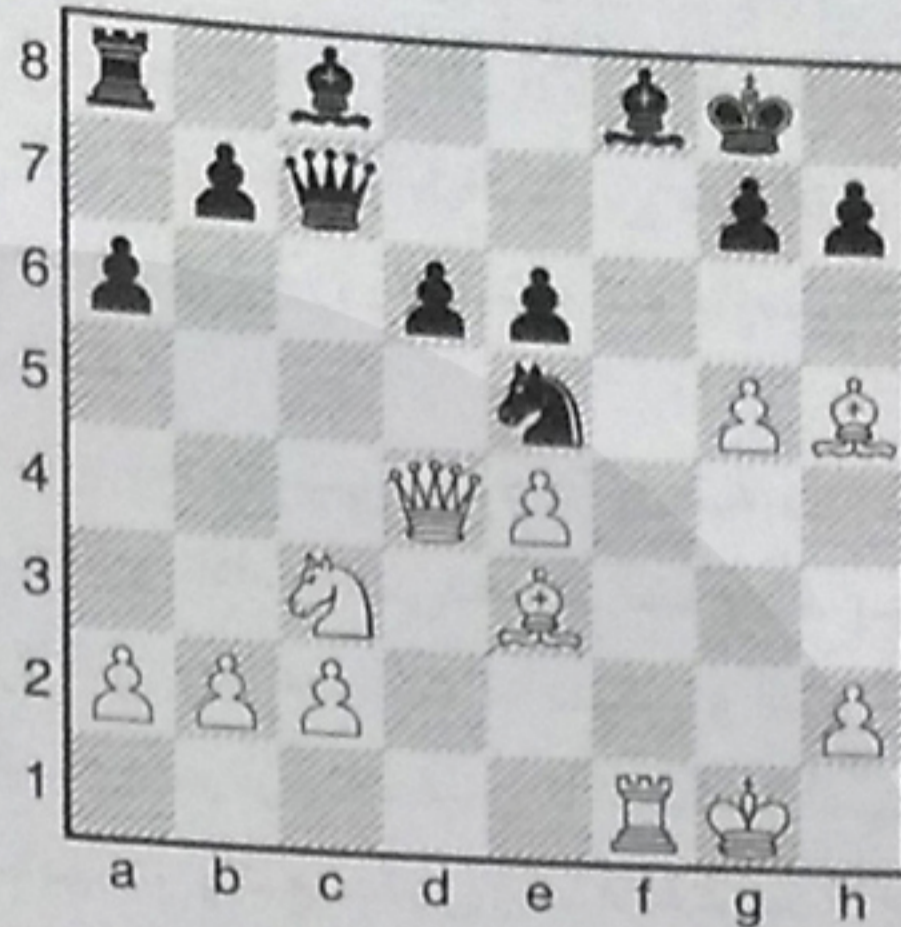
سیاه از برتری آشکار خود لذت خواهد برد - دایتوف.
31... ♜b6 32. ♜b1 c3! 33. b4 a5 34. ♜e4 ♜d8!



سفید به دنبال حفظ پیاده‌ی b است اما اکنون عرض دوم بسیار آسیب‌پذیر می‌شود.

35. ♜be1 axb4 36. axb4 ♜xb4 37. ♜xb4 ♖xb4 38. ♜e4 ♗b2 39. ♜e2 ♜d2! 0-1

با استفاده از امکانات تاکتیکی موجود، در برابر این نقشه مبارزه می‌کند.



18. ♖d5!

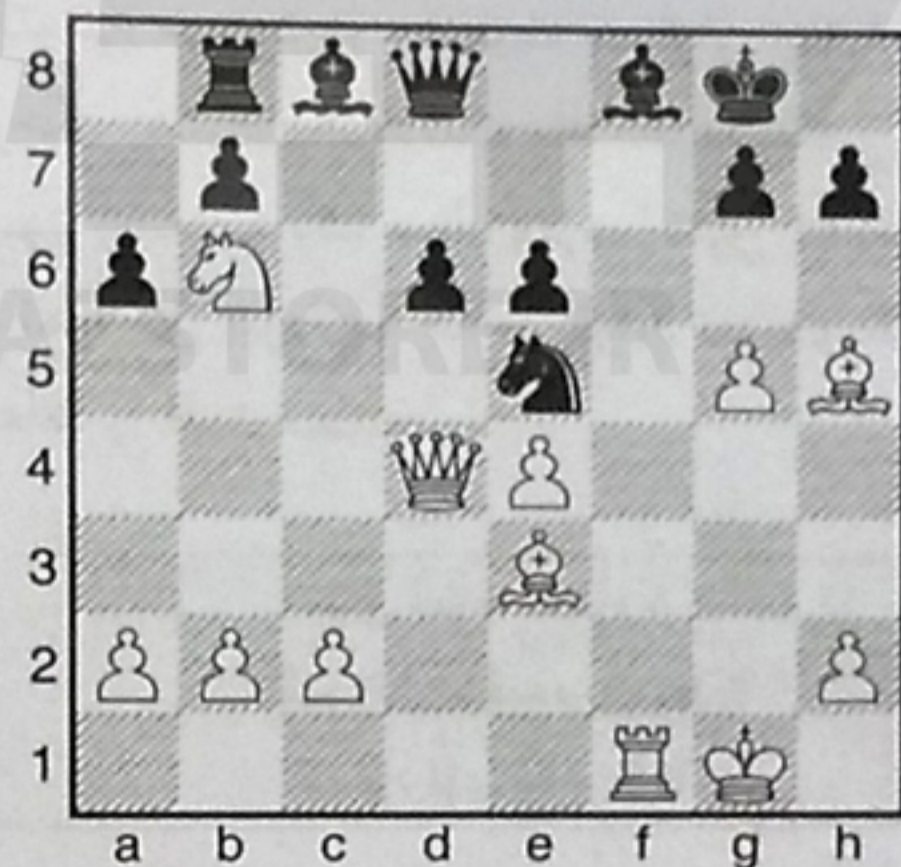
با توجه به ادامه‌ی:

18. ♖d5 exd5? 19. ♖xd5+ ♔h8
20. ♖xf8#

سفید موقعیت اسب خود را بهبود می‌بخشد. اسب در خانه‌ی c3 حرفی برای گفتن نداشت.

18... ♖d8 19. ♖b6 ♖b8

سیاه تنها یک حرکت تا 20... ♖d7 فاصله دارد بنابراین سفید باید عجله کند.



20. ♖f4! ♖d7

20... ♖d7 21. ♖xd7! (21. ♖xe5 dxe5
22. ♖xd7 ♖xb6+ 23. ♔h1 ♔h8!)

21... ♖xd7 22. ♖g4

سیاه در خانه‌های روشن مشکلاتی خواهد داشت:

22...e5 (22... ♖e8 23. ♖c4) 23. ♖d5+
♔h8 24. ♖e3

شاید 20... ♖c6 بهتر باشد:

21. ♖f2 g6 22. ♖e2!? ♖g7 23. c3

با هدف ♖c4 که به سفید برتری می‌دهد.

21. ♖c4!

از نقطه نظر استراتژیک، این حرکت را باید گزینه‌ی مطلوبی تلقی نمود چرا که سیاه هیچ تعویضی برای آزادسازی وضعیت خود ندارد. اگرچه پس از این حرکت، سفید باید طرحی را شروع کند که سیاه نتواند با حرکت 21...e5 یا 21...d5 اختلالی در آن ایجاد نکند.

21...d5

21...e5?! 22. ♖d5+ ♔h8 23. ♖e3

همراه با یک برتری قابل توجه.

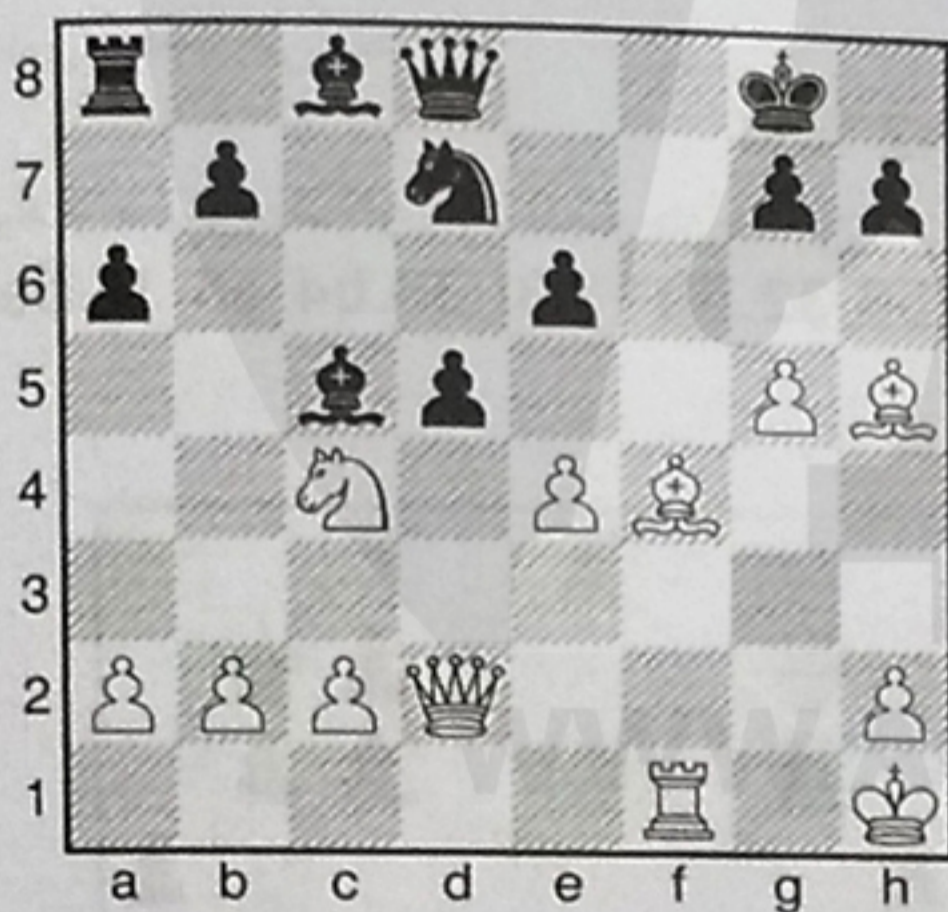
22. ♔h1!

جلوگیری از تهدید ...♖c5

22... ♖c5

22... dxc4 23. ♖xb8

23. ♖d2 ♖a8



24. ♖f7+!

یک چرخش تاکتیکی پیش از گرفتن پیاده که به سفید کمک می‌کند موقعیت فیل خود را بهبود بخشد.

24... ♔h8 25. exd5 b5 26. ♖a5!

26... ♖b7 از جلوگیری

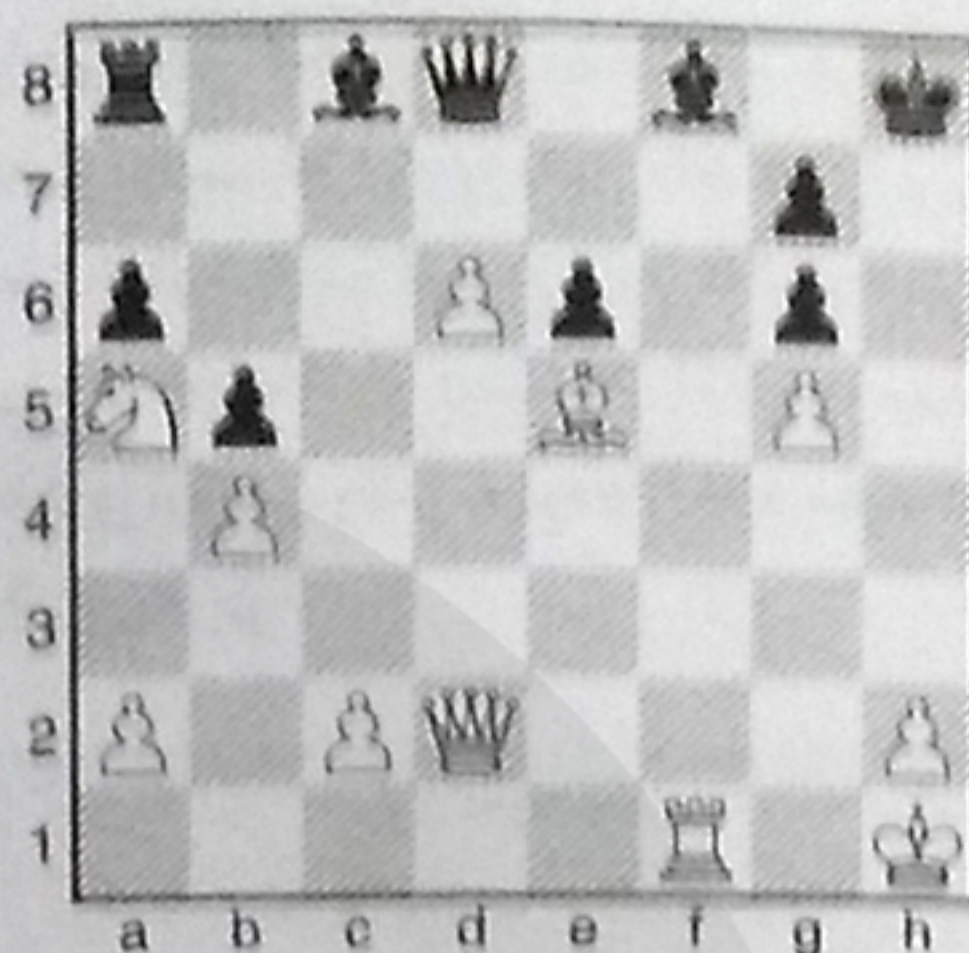
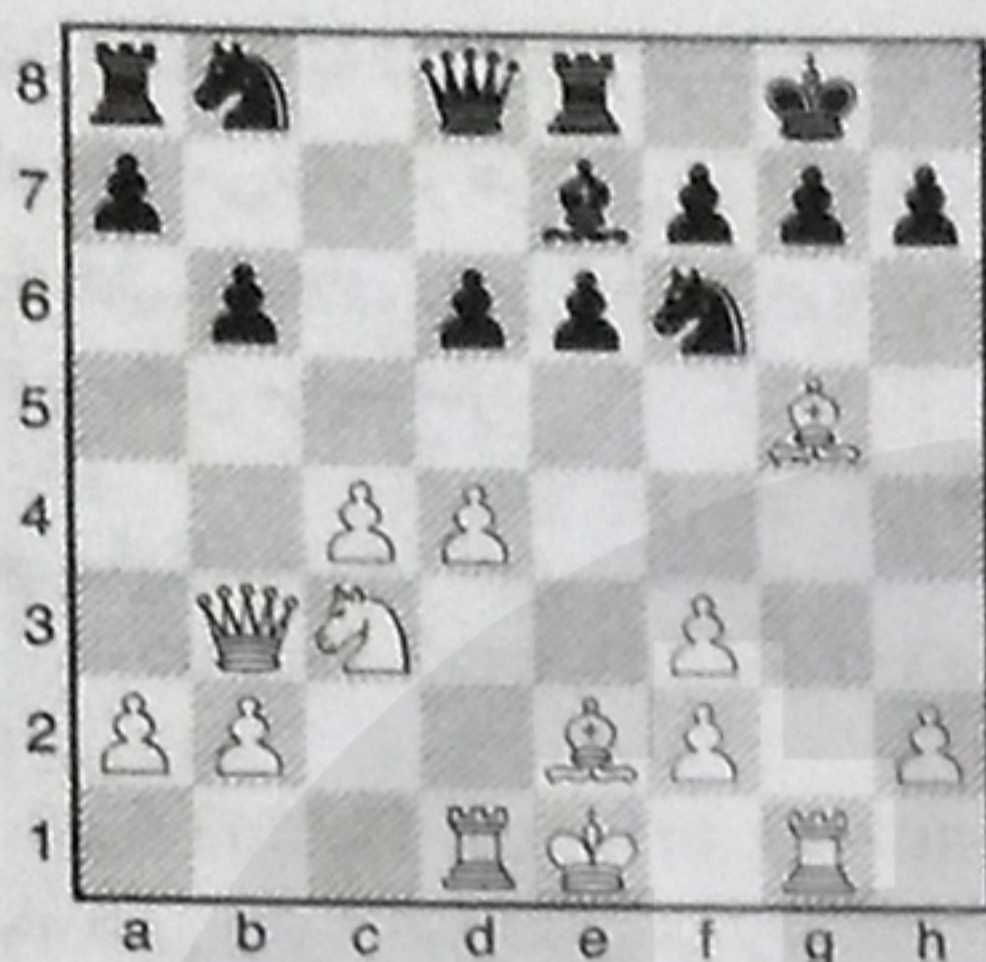
26... ♖f8 27. ♖e5!

این حرکت تهدید نیرومند زیر را به دنبال دارد:

28. ♖xg7+ ♔xg7 29. ♖c3+

دارد.

27... ♖g6 28. ♕xg6 hxg6 29. b4 ♜f8
30. d6



13.f4!

تدارک f4-f5 با هدف پاکسازی وضعیت برای دو فیل، در چنین وضعیتی، بازیکنی که ضعف پوزیسیونی دارد باید هرچه سریعتر پیش از آنکه حریف اقدام به تحکیم وضعیت خود نماید، دست بکار شود. در صورت:

13. ♕f1?! ♜bd7 14. ♕e3?! ♜f8! 15. f4 ♜g6

به لطف مانور اسب، اکنون شاه سیاه احساس امنیت نموده و اسب نیز آینده خوبی در h4 و f5 خواهد داشت.

16. d5 ♖c8 17. ♜g3 ♜h4 18. ♕g1 ♜f5
همراه با یک بازی عالی. یاکوبسن - هانسن، تورشاون ۱۹۹۷. در ادامه سیاه می‌تواند با ... ♜f8 و سپس g7-g6 و ... ♜g7 وضعیت فیل خود را بهبود دهد در شرایطی که پیاده‌های دابل سفید در بلندمدت موجب آزار وی خواهند بود.

13... ♜bd7 14. ♖c2 d5?

یک ضربه‌ی متقابل و سوسه‌انگیز به سمت شاه سفید در e1. هرچند بزودی خواهیم دید که این شاه سیاه است که از باز شدن خطوط دچار مشکل خواهد شد.

ادامه‌ی زیر بطور قابل ملاحظه‌ای امن‌تر بود:
14... ♜f8! 15. f5 ♕h8 16. fxe6 fxe6
و تنها یک برتری اندک برای سفید.

سفید برتری قابل توجهی داشته و بزودی بازی را خواهد برد. توجه داشته باشید که فیل c8 هنوز هیچ حرکتی نکرده است. سفید تنها با استفاده دقیق از ابزارهای تاکتیکی توانست به هدف اصلی خود - جلوگیری از گسترش سیاه در جناح وزیر - دست یابد.

اکنون لازم است مفاهیم دیگر را مورد ارزیابی قرار دهیم. در کنار عملیات استراتژیک با عناصر پوزیسیونی سروکار داریم. عناصری مانند فیل‌های فعال و کنترل قطرها، برتری اندک و سوارهای فعال، ابتکار عمل، پویایی، ریتم و توازن. یکی از عمده‌ترین وظایف ما در بازی ارزیابی این عناصر و شناسایی مهم‌ترین آنها در یک وضعیت مشخص است. اجازه دهید با یک مثال این موضوع را بررسی کنیم.

بازی نمونه شماره ۶

سو کولوف - امز

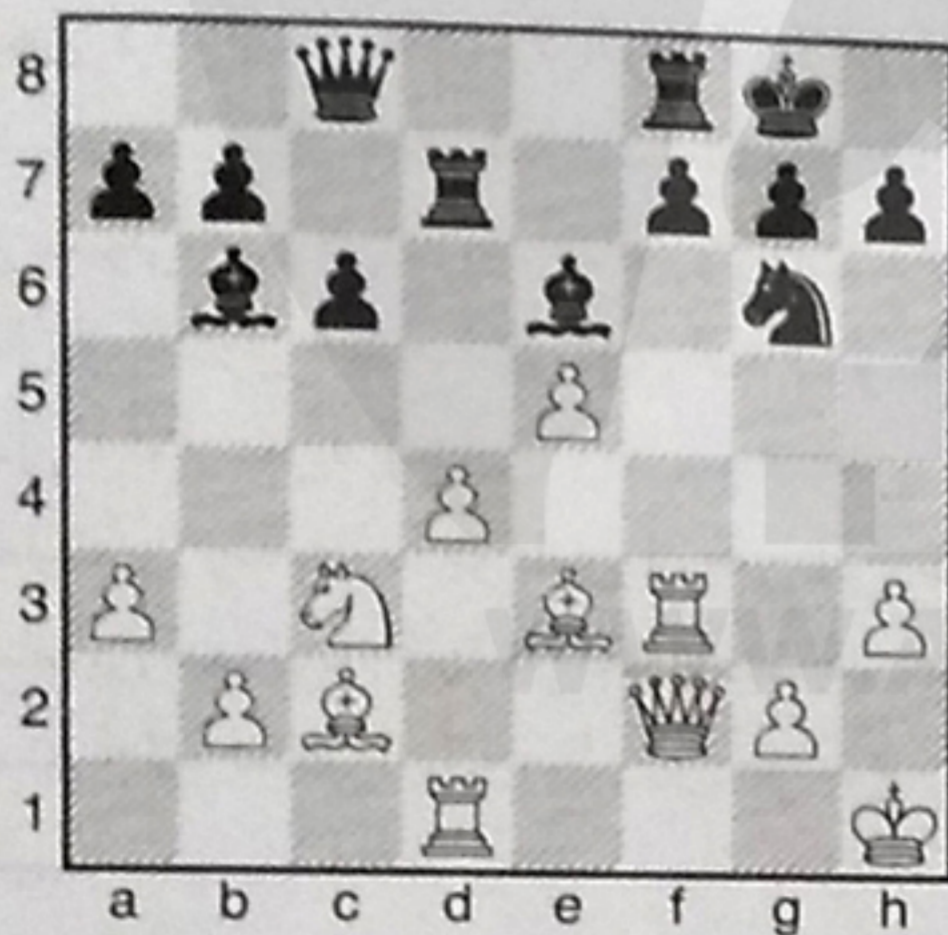
هاستینگ ۱۹۹۸

در این وضعیت هر دو طرف از برتری نسبی برخوردار هستند. سفید برتری دو فیل و امتیاز فضای بیشتر و سیاه ساختار پیاده‌ای ممتازی

در بیشتر موارد ما باید تلاش خود را روی پیدا کردن فعالیت‌های استراتژیک و تاکتیکی ضروری متمرکز نماییم و این فعالیت‌ها را متناسب با حرکات حریف تنظیم نماییم. اما این رویکرد نباید ما را از پرورش ذهنی فعالیت‌های کلی باز دارد. فعالیت‌هایی از قبیل حمله در جناح شاه، پیشرفت اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر، یا تعویض مهره‌ها. اجازه دهید به یک مثال پردازیم.

بازی نمونه شماره ۷
سو کولوف - آندرسون
رجیو امیلیا ۱۹۸۸

سفید با چشم‌اندازی جالب، ستون نیمه باز f را کنترل کرده و فیل نیرومند مستقر در c2 آماده حمله است. سو کولوف با حرکت بعدی اولین گام را در این مسیر برمی‌دارد.



23. ♖g3!

تدارک 24. h4 با هدف خارج نمودن اسب از g6. بدیهی است که حرکت فوری 23. h4? با پاسخ 23... ♗g4 مواجه می‌شود.

23... ♗d8!

حرکتی خردمندانه. سیاه از اجرای طرح حریف جلوگیری می‌کند. گزینه‌ی خوش بینانه‌ای مانند 23... ♜fd8? اجازه‌ی 24. h4! را به حریف می‌داد

15. f5! exf5 16. ♖xf5 dxc4 17. ♗xc4

اکنون مشخص می‌شود که قطر a2/g8 از اهمیت بیشتری نسبت به ستون e برخوردار است؛ چرا که شاه سفید می‌تواند در هر زمان در f1 پنهان شود اما سیاه فیل خانه‌های روشن ندارد تا حریف را در مربع c4 با چالش مواجه سازد.

17... g6

بطور قطع ادامه‌ی زیر خوب نیست:

17... ♗a3+? 18. ♖f1 ♗xb2 19. ♗d5

اما پس از:

17... ♗f8!? 18. ♖f1 ♖c8! 19. ♖d3 ♗e6

سیاه خیلی بهتر از اصل بازی می‌تواند دفاع کند.

18. ♖f3 ♖c7 19. ♗b3 ♖xh2?!

ادامه‌ی زیر طبیعی‌تر است:

19... ♗f8+ 20. ♖f1 ♗g7

هرچند در این وضعیت هر دو حرکت 21. ♗b5 و 21. ♗d5 برای سیاه آزاردهنده هستند.

20. ♗h1 ♖c7 21. ♖f1!

تامین امنیت شاه و تدارک 22. ♜e1 اکنون حمله‌ی سفید بصورت خودکار نتیجه می‌دهد.

21... ♖d8 22. ♜e1 ♜f8

جلوگیری از تهدید:

23. ♗d5! ♗xd5 24. ♖xd5

و یک حمله‌ی کشنده به f7.

23. ♗a4!

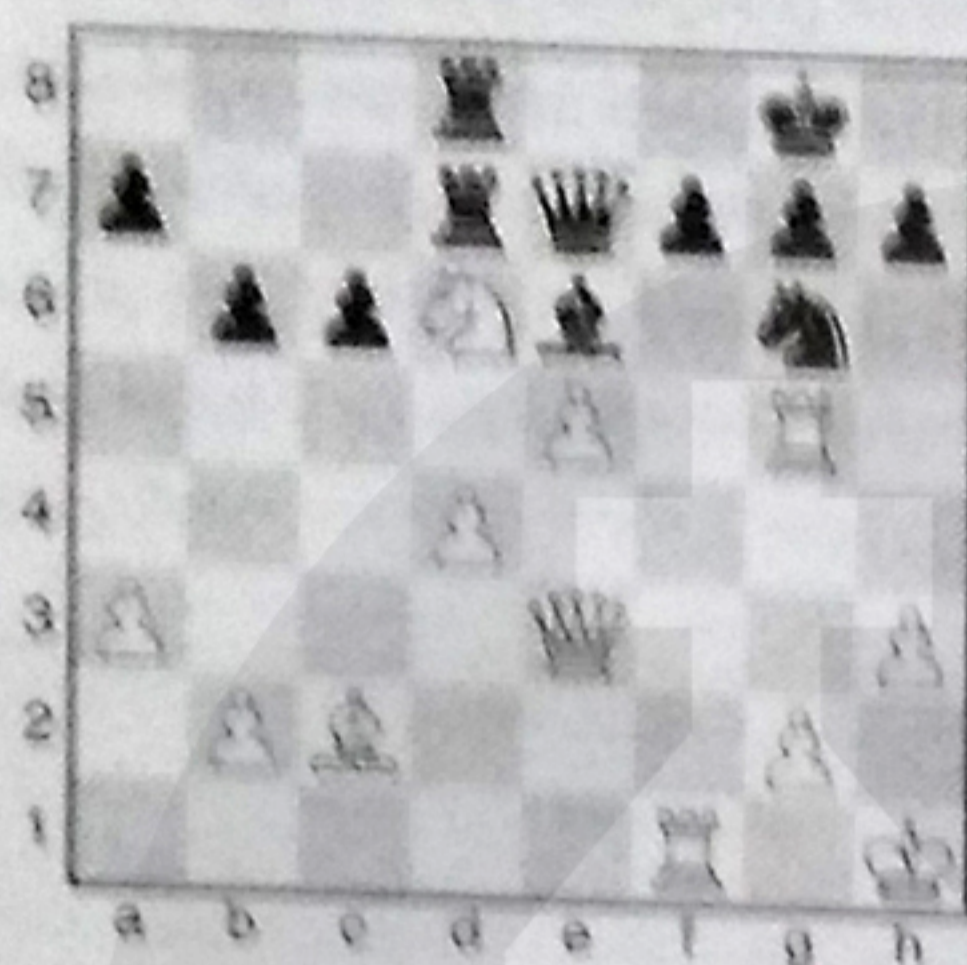
تنظیم تهدید 24. ♗xd7

23... b5 24. ♗xb5 ♜b8 25. ♗xd7 ♖xd7 26. ♜xe7! ♖xe7 27. ♗xf6 ♖e6 28. d5 ♖a6+ 29. ♖g2 ♜b6 30. ♗e4 1-0

سیاه تسلیم شد. نتیجه اینکه کنترل سفید بر قطر a2/g8 و فیل‌های فعال وی، عوامل تعیین‌کننده نتیجه‌ی این بازی بودند.

موضوع جدید را با یک پرسش شروع می‌کنم: نظر شما درباره طراحی در شطرنج چیست؟ خوب، این موضوعی است که نیازمند مهارت ویژه‌ای است چرا که حریف ممکن است در هر لحظه در مسیر اجرای طرح موانعی درست کند. تنها در وضعیت‌های خیلی برتر، حریف از انجام چنین فعالیت‌های محروم می‌شود و اجرای یک طرح حساب شده بسیار منطقی است.

می‌کند بلکه ایده‌ی اصلی حریف مبنی بر حمله به پیاده‌ی d4 را نیز با اختلال مواجه می‌سازد. در صورتی که این موقعیت پابرجا بماند، سفید می‌تواند یکبار دیگر اقدام به حمله نماید.



29... Exd6!

شاید بتوان این قربانی را بهترین ضربه‌ی سیاه تلقی نمود.

29... f6? 30. Eh5 fxe5 31. dxe5

با هدف Exh7 و/یا We4 همراه با یک حمله‌ی نیرومند، ادامه‌ی زیر نیز خوب نیست:

29... c5?! 30. dxc5 bxc5 31. Wg3!

بازیابی طرح h4-h5 در این وضعیت هر دو حرکت h6 و f6 31... اجزای اجرای یک قربانی در g6 را می‌دهند. برای مثال:

31... Wf8 32. h4 Exe5 33. Ee4!

همچنان قاطع است.

30. exd6 Exd6 31. Eg3

سفید به لطف برتری اندک نیرو و سوارهای فعال برتری پایداری دارد. طرح بعدی می‌تواند b2-b4 و e4 باشد که با هدف حمله به پیاده‌ی ضعیف c6 انجام می‌شود. در تمام این مثال‌ها شاهد انعطاف‌پذیری سفید بودیم که موجب شد طرح خود را به اجرا گذارد.

تکنیک تشخیص یک برتری و استفاده از آن بدون اجازه به حریف جهت هر نوع بازی متقابل است. علاوه بر این، تکنیک خوب اغلب مربوط به توجه به جزئیات کوچک در وضعیت می‌شود.

و در ادامه:

24... Exh4? 25. Eg7+! Exg7 26. Wf6+

همراه با Eh6(+) 27. که پایان کار سیاه تلقی می‌شود. از سوی دیگر اتخاذ یک دفاع فعال با f6? 23. با ادامه‌ی زیر مواجه می‌شود:

24. Eg6! hxg6 (24... fxe5 25. Wh4)
25. Exg6 fxe5 26. Wh4

همراه با یک حمله‌ی تمام‌کننده.

24. Eg5!

آغاز یک طرح جدید: تعویض فیل خانه‌های تیره و انتقال اسب به پست نفوذی d6.

24... Exg5

شاید ادامه‌ی زیر بهتر باشد:

24... f6 25. exf6 Exf6

با هدف پایان بخشیدن به طرح حریف! اگرچه پس از:

26. We3 Rdf7 27. Ee4

سفید ابتکار عمل خود را حفظ می‌کند.

25. Eg5 Wd8

پیش از دوگانه سازی رخ‌ها در امتداد ستون d، سیاه وزیر را به جناح شاه نزدیک‌تر می‌کند.

26. We3 We7 27. Ee4 b6

حرکت فوری Efd8 27... به سفید امکان انتخاب حرکت c5!? 28. را می‌دهد که طرح نیرومندتری محسوب می‌شود! تعویض در e6 و حمله با فیل در امتداد قطر a2/g8 پس از:

28... Rc7 29. Exe6 Wxe6 30. Eb3 We7
31. Ef1

و پس از Egf5 32. سیاه دچار دردسر می‌شود.

28. Ef1

سفید با حفظ اسب در e4 همچنان امکان انتخاب f6+ را برای خود محفوظ می‌دارد.

28... Efd8

در صورت Ee5 28... سفید می‌تواند دوباره طرح خود را با Eg3! 29. و هدایت اسب به سمت f5 تغییر دهد. اما باید مراقب اشتباه زیر باشد:

29. Ed6?? Exd6

29. Ed6

ماموریت انجام شد. اسب مستقر در d6 نه تنها تعدادی از خانه‌های کلیدی مانند f7 و f5 را کنترل

13...h5

اکنون پس از:
13...♙f8 14.♙xf8 ♖xf8 15.g4 ♙e6
16.g5 ♜d7 17.♙g4!

سفید اندکی برتری دارد. سفید در ادامه‌ی زیر نیز

برتری خواهد داشت:
13...h6 14.g4 ♙e6 15.♙d6! ♜e8
16.♙e7

همراه با ♜e4. با حرکت متن سیاه به هدف خود

که جلوگیری از پیشروی g2-g4 است می‌رسد و

پس از حرکت آهسته‌ی ♜hg1! 14. نیز با

14...h4 پاسخ می‌دهد. اما سفید حرکت

نیرومندتری دارد که به وی ابتکار عمل می‌دهد.
14.g4! hxg4 15.hxg4

پیاده بر اساس این واقعیت قربانی می‌شود که

پاکسازی ستون h به سود سفید است چرا که ارتباط

بین رخ‌های سیاه برقرار نیست.
15...♙xg4

پس از:
15...♙xg4 16.♖xh8+ ♙xh8 17.♖h1 ♙f6
18.♖h7!

جناح شاه سیاه زیر فشار زیادی قرار می‌گیرد.

16.♖xh8+ ♙xh8 17.♙e7!

در مجموع باید گفت طرفی که صاحب ابتکار عمل

است باید بازی فعالی در پیش گرفته و تا آنجا که

ممکن است تهدیدهای جدید به وجود آورد. اکنون

سیاه با دو تهدید 18.♖d8+ و 18.♙xf6 مواجه

است.
17...♙d7 18.♖h1 ♙g7 19.♙xf6!

سفید باید جهت افزایش فشار اسب خود را به بازی

بگیرد. برتری دو فیل چندان اهمیتی ندارد.
19...♙xf6 20.♜e4 ♙d8 21.♖h7!

تسلط بر عرض هفتم و خلق تهدیدهای جدید.

ادامه‌ی زیر چندان نویدبخش نیست:
21.♜d6+?! ♜c7 22.♜xf7

چرا که:
22...♙f6 23.♖h7 ♖g8!

پس از ♖g7... ابتکار عمل سفید شروع به تبخیر

می‌کند.

اکنون به دو مفهوم مهم دیگر می‌پردازیم:

ابتکار عمل و پویایی:

ابتکار عمل را می‌توان تسلط بیشتر بر بازی تلقی

نمود بدون آنکه برتری محسوسی وجود داشته

باشد. طرفی که دارای ابتکار عمل است برای

انتخاب فعالیت خود آزادی عمل بیشتری دارد، در

حالی که فعالیت حریف محدود به وظایف دفاعی

است. در ادامه ابتکار عمل می‌تواند تبدیل به یک

برتری شود یا از بین برود. اجازه دهید یک مثال را

بررسی کنیم.

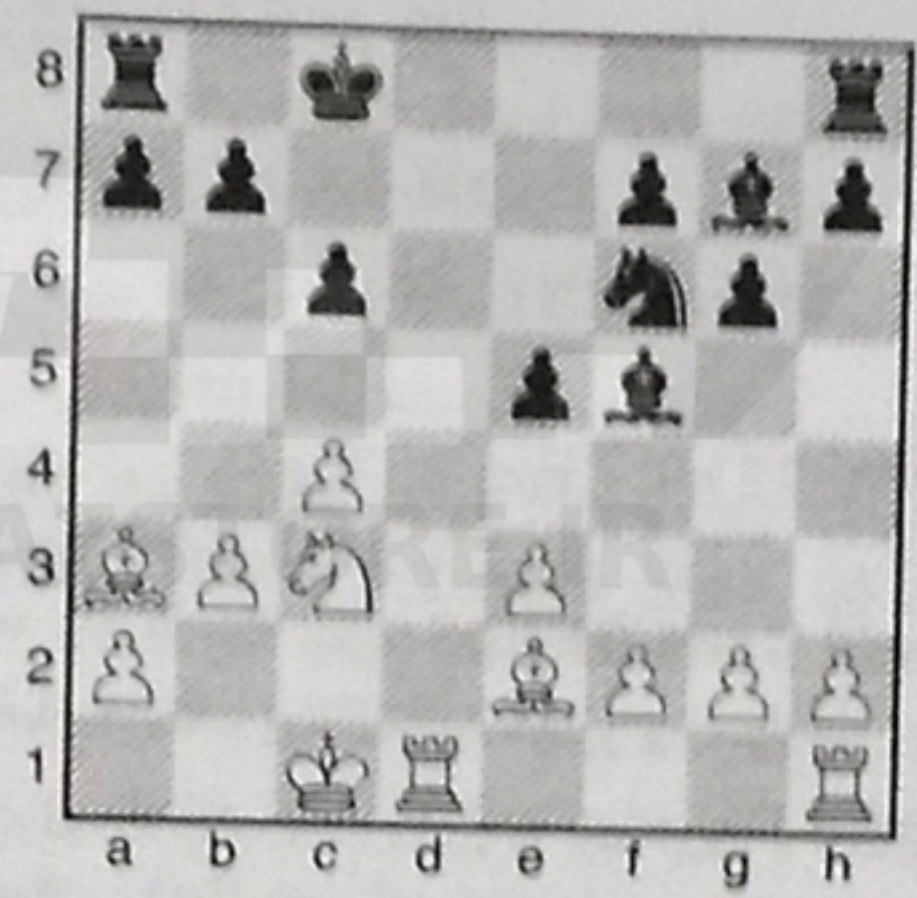
بازی نمونه شماره ۸
سیروان - سوسونکو
بادکیسینگن ۱۹۸۱

سفید برتری اندکی دارد. شاه سیاه موقعیت بدی

داشته و رخ a8 را مسدود کرده است. سفید باید

پیش از آنکه حریف نیروهای خود را هماهنگ سازد

دست بکار شود.



13.h3!
سفید آماده‌ی g2-g4-g5 می‌شود تا ضمن کسب

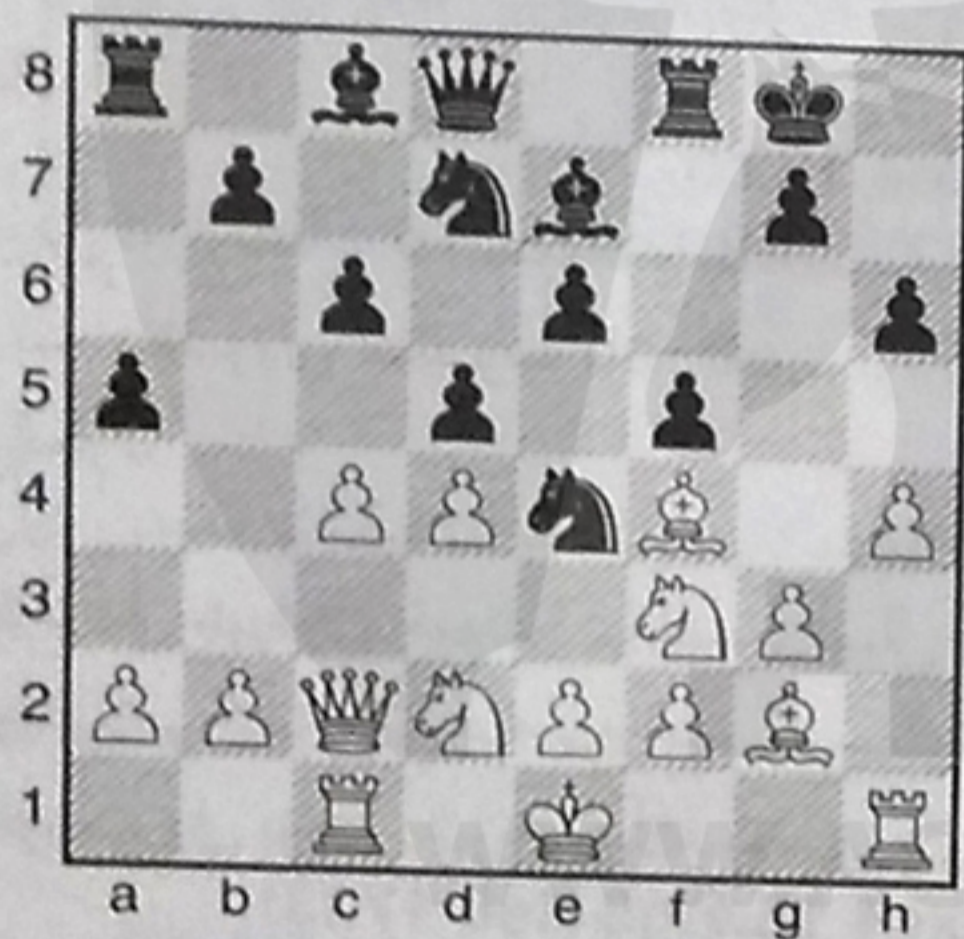
فضا، مربع e4 را نیز برای استقرار اسب مهیا سازد.

ادامه‌ی کلیشه‌ای زیر چندان نویدبخش نیست:
13.♖d2?! ♙f8 14.♙xf8 ♖xf8 15.♖hd1
♜c7 16.♖d6 ♙e6

پس از ♖ad8... سیاه مشکل خاصی ندارد.

نیروی می‌دانم که می‌تواند یک ویژگی بلندمدت در یک موقعیت را تغییر دهد. این نیرو متناسب با امکان بازی با پیاده‌ها و انجام تعویض‌ها می‌باشد، چرا که این فعالیت‌ها تنها عملیات برگشت‌ناپذیر در بازی هستند - پس از هر حرکت پیاده یا تعویض پیاده، هرگز نمی‌توان وضعیت را به حالت قبل بازگرداند - به بیان دقیق‌تر حرکت پیاده‌ها (اندکی بیشتر از دیگر نیروها) عناصر جدیدی در بازی به وجود می‌آورد. عناصری از قبیل ستون‌های باز، پیاده‌های رونده و خانه‌های ضعیف. به عبارت دیگر پویایی در بازی یعنی خلق موقعیت جدید. اجازه دهید یک مثال دیگر را ببینیم.

بازی نمونه شماره ۹
ساسیکیران - ایلوشین
خانتی مانسیسک ۲۰۰۵



در این ساختار که به نام دیوارسنگی شناخته می‌شود، سیاه به عمد یک مربع ضعیف در e5 بوجود می‌آورد اما در مقابل کنترل خانه‌های روشن بطور ویژه e4 را در اختیار می‌گیرد.

12.h5!

یک پیشروی سودمند پیاده که از g5-g7... جلوگیری نموده و یک مربع ضعیف در g6 درست می‌کند که بزودی توسط اسب اشغال خواهد شد. افزون بر این از آنجا که فاصله خانه‌های g6 و e5

21...♙e8

21...♙e6 22.♘c5! ♙f5 23.e4! b6
24.exf5 bxc5 25.fxg6 fxg6 26.♙f3

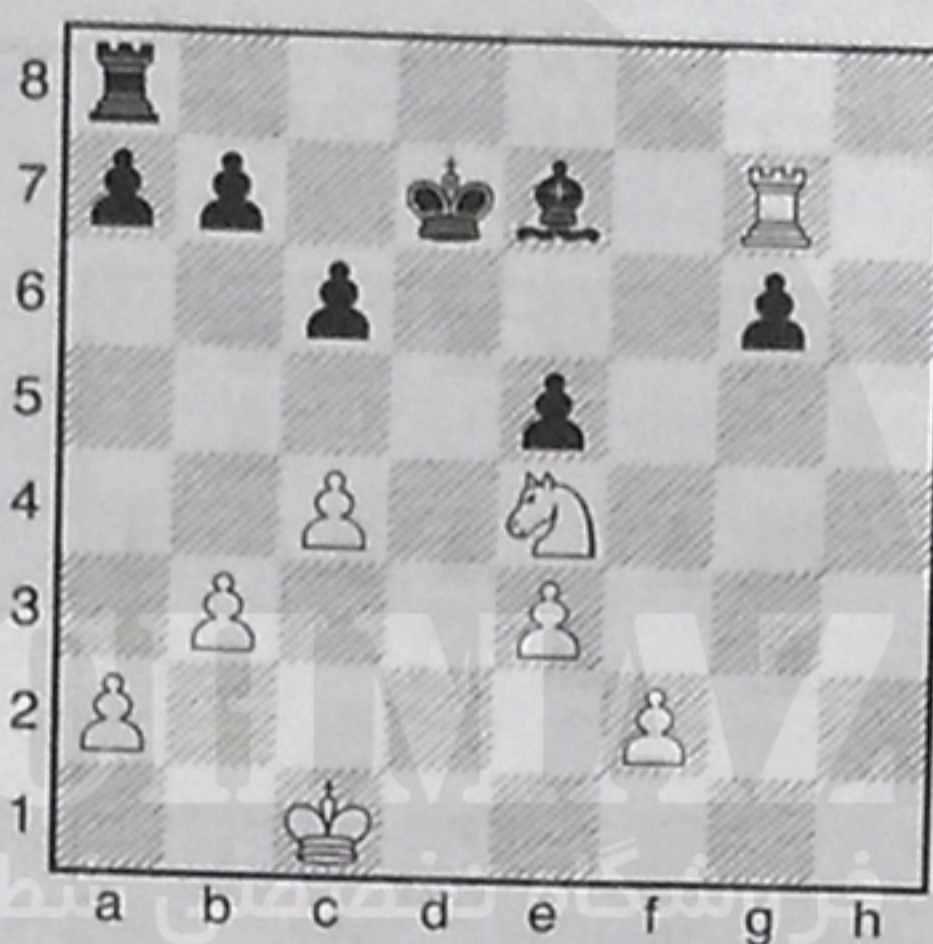
همراه با برتری قابل ملاحظه برای سفید با وجود یک پیاده کمتر.

22.♙g4+ ♔c7

ادامه‌ی زیر منتهی به مات می‌شود:

22...f5?? 23.♘d6+

23.♙e6! ♙e7 24.♙xf7 ♙xf7 25.♞xf7
♔d7 26.♞g7



سفید در نهایت ابتکار عمل خود را به یک برتری محسوس تبدیل می‌کند: یک آخربازی ممتاز. اسب فعالیت فیل را تحت نظر داشته، رخ به خوبی در g7 مستقر شده و سیاه پیاده‌های ضعیفی در g6 و e5 دارد.

26...♙e6 27.♙d1!

پس از:

27.♞xg6+?! ♙f5 28.♞g7 ♙xe4

28...♙a3+? 29.♙d2 ♙xe4 30.♞f7!

با هدف مات.

29.♞xe7 ♞f8!

سیاه در ازای پیاده، بازی متقابل دارد. سیروان مسیر تکنیکی‌تری را پیدا کرده و بسادگی شاه را وارد بازی می‌کند.

27...♞f8 28.♙e2 ♞f7 29.♞g8

حرکت به سمت b8 با هدف برانگیختن ضعف‌های جدید در اردوگاه سیاه. سفید در ادامه برنده شد.

اصطلاح پویایی، اغلب در ادبیات شطرنج به کار برده می‌شود و تفسیرهای مختلفی دارد. من آن را

19. ♖xf2 را به سختی می‌توان منطقی تلقی نمود. اما حرکت 18... ♗c4!؟ انتخاب فعال‌تری است. به عنوان مثال:

19. ♗xf3

19. ♗xc4 dxc4 20. ♖xc4 b6!

همراه با بازی متقابل برای سیاه.

19...b6 20.b3 axb3 21.axb3 ♗a5

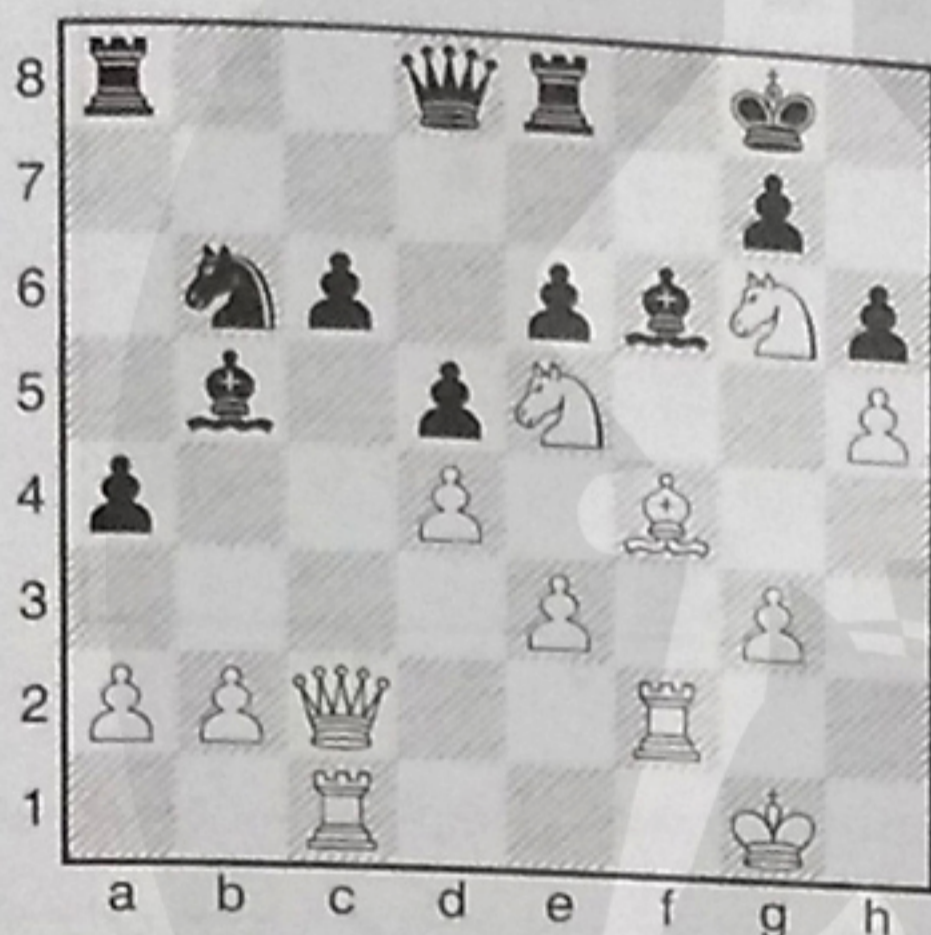
سیاه بازی بهتری دارد.

19. ♗xf3 b6 20.cxb6 ♗xb6 21.0-0!

21. ♖xc6?! ♗d7

و سپس 21... ♗c4... همراه با بازی متقابل.

21... ♗a6 22. ♖f2 ♗b5 23. ♗fe5



سفید به هدف اصلی خود می‌رسد: دستاویز e5.

23... ♗c4 24. ♗g4!

با توجه به تهدید 25. ♗xh6، فیل سیاه مجبور به عزیمت به خانه‌ی تعویض g5 می‌شود.

24... ♗g5 25. ♗6e5 ♗xe5 26. ♗xe5 ♖f6 27. ♖h2! ♗ac8 28. ♗xg5 ♖xg5 29. ♖g6!

با هر تعویض چیرگی اسب بر فیل نمایان‌تر می‌شود.

29... ♖xg6

پس از 30. ♖f7 29... ♖xe3؟ سیاه مات می‌شود. اکنون می‌توان به ارزش حرکت پیشگیرانه 27. ♖h2! پی برد.

30. hxg6!

پس گرفتن مهره به شیوه‌ای پویا که خانه‌ی f7 را به روزنه‌ی ورود تبدیل کرده و در ادامه g4-g5 موجب بازی شدن ستون h می‌شود.

یک گام اسب است سفید از این موضوع بیشتر بهره‌برداری خواهد کرد.

12... ♗f6

شاید سیاه از 12... ♗df6؟! امتناع کرده است چرا که با پاسخ 13. ♗e5 و سپس ♗g6 مواجه می‌شود اما حرکت محدودکننده‌ی

13. ♗h4? ♖xh5 با هدف 12... ♖e8!؟

ارزش بررسی را دارد.

13.e3

مطابق با حرکت قبلی سیاه، سفید باید پیش از انتقال اسب به سمت g6 از پیاده‌ی d4 محافظت کند.

13...a4 14. ♗h4 ♗b6

بازی سیاه منطقی است. با حمله به پیاده‌ی c4 سیاه از حریف می‌خواهد تکلیف مرکز را مشخص نماید. برای مثال:

14... ♗b6 15. ♗xe4

حرکت 15.b3 ستون a در برابر رخ سیاه باز خواهد کرد.

15...fxe4 16.c5

و پس از 16... ♗d7 همراه با 17... ♖e8 سیاه را به پیشروی مطلوب e6-e5 نزدیک‌تر می‌سازد.

15. ♗xe4!

سفید فیل غیرفعال خود را با اسب فعال حریف تعویض می‌کند. با توجه به اسب مستقر در d2 ماموریت وی بزودی شروع خواهد شد.

15...fxe4 16. ♗g6 ♖e8 17.f3!

سفید ساختار پیاده‌ای خود را طوری تغییر می‌دهد که بستر حضور اسب دیگر در بازی فراهم شود. علاوه بر این وی قطر b1/h7 را برای وزیر باز می‌کند. این حرکت کلیدی گزینه‌ای است که باید درست در این زمان بازی شود. برای مثال پس از:

17.c5?! ♗d7 18.f3 e5!

سیاه به بازی بازمی‌گشت.

17...exf3 18.c5 ♗d7?!

در چنین وضعیت بسته‌ای، ادامه‌ی 18...f2+؟

پس از $5... \text{f6}$ و سپس $6... \text{g6}$ و $7... \text{g7}$ سیاه وارد شاخه‌ی اصلی دفاع بنونی می‌شود.

$6. \text{f3 g6}$

در مقایسه با مسیر اصلی بنونی این چندان موافقان و مخالفان خاص خود را دارد. سیاه کنترل خود بر مربع مهم $e5$ را افزایش داده و یکی از ایده‌های اصلی سفید یعنی پیشروی $e4-e5$ در این شروع بازی را با مشکل مواجه می‌سازد. از آن سو فیل سیاه در خانه‌های تیره که به $e7$ گسترش داده می‌شود، فعالیت کمتری خواهد داشت.



7.g3

$7. \text{e4}$ نیز امکانپذیر است اما فینکتو نمودن فیل نیز گزینه‌ی منطقی است. پیاده‌ی $g3$ مربع $f4$ و $h4$ را از اسب حریف می‌گیرد. دسترسی اسب سفید به $e4$ به عنوان طرحی تلقی می‌شود که در پاسخ به انتقال فیل سیاه به $f6$ می‌توان از آن استفاده نمود.

$7... \text{e7} 8. \text{g2 0-0 9. 0-0 a6}$

سیاه طرح استاندارد را در این ساختار در دستور کار خود قرار می‌دهد. $b7-b5$ و پیشروی اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر.

10.a3

سفید طرح نمونه‌ی دیگری در دفاع بنونی را دستاویز خود قرار می‌دهد. $11. \text{b1}$ و $12. \text{b4}$ کسب فضا و پیشگیری از $b5-b4$ ؛ شاید گزینه‌ی نویدبخش دیگر $10. \text{d2}$ و سپس $a2-a4$ و $c4$ باشد که با هدف بهبود موقعیت اسب

$30... \text{e7} 31. \text{c2 f8} 32. \text{g4}$

همراه با $g3$ و برد این بازی بدون هیچ مشکل قابل توجه. هرچند ادامه‌ی زیر قوی‌تر به نظر می‌رسد:

$32. \text{f7! fexf7} 33. \text{gxf7+ fxf7}$

$33... \text{h7?} 34. \text{f2}$

همراه با تهدید $d7$

$34. \text{xf7 fxf7} 35. \text{c3!}$

همراه با $b2-b3$ و خلق یک پیاده‌ی رونده‌ی تاثیرگذار در امتداد ستون a .

آخرین جنبه‌ی استراتژی که در اینجا به آن می‌پردازیم ریتم و توازن پوزیسیون است. وضعیتی را فرض کنید که مشتمل بر یک پیاده‌ی رونده‌ی پیشرفته‌ی دوردست و یا یک حمله‌ی نیرومند است. در چنین وضعیت‌هایی بازی از بار تاکتیکی پیچیده و تندوتیزی برخوردار می‌شود به گونه‌ای که هر لغزشی ممکن است منجر به باخت شود. نمونه چنین وضعیتی را در بازی نمونه شماره ۶ دیدیم. به عکس در پوزیسیون‌های متوازن مانند مثال قبل، روح جنگجویی کمی فرق دارد چرا که بازی آهسته‌تر می‌گردد. هر دو بازیکن با دقت عملیات استراتژی مختلفی را انتخاب می‌کنند. با ارزیابی مهم‌ترین اصول پوزیسیونی و غیره. در نتیجه طریقه‌ی بازی ما بایستی منطبق بر ریتم آن پوزیسیون باشد. نباید صبر و حوصله خود را در این نوع بازی‌های آهسته از دست داد و از خطرات و پیچیدگی بازی‌های سریع‌تر غفلت کنیم.

سر انجام ما یلیم یکی از بازی‌های خودم را که مشتمل بر مفاهیم گفته شده است، نشان دهیم.

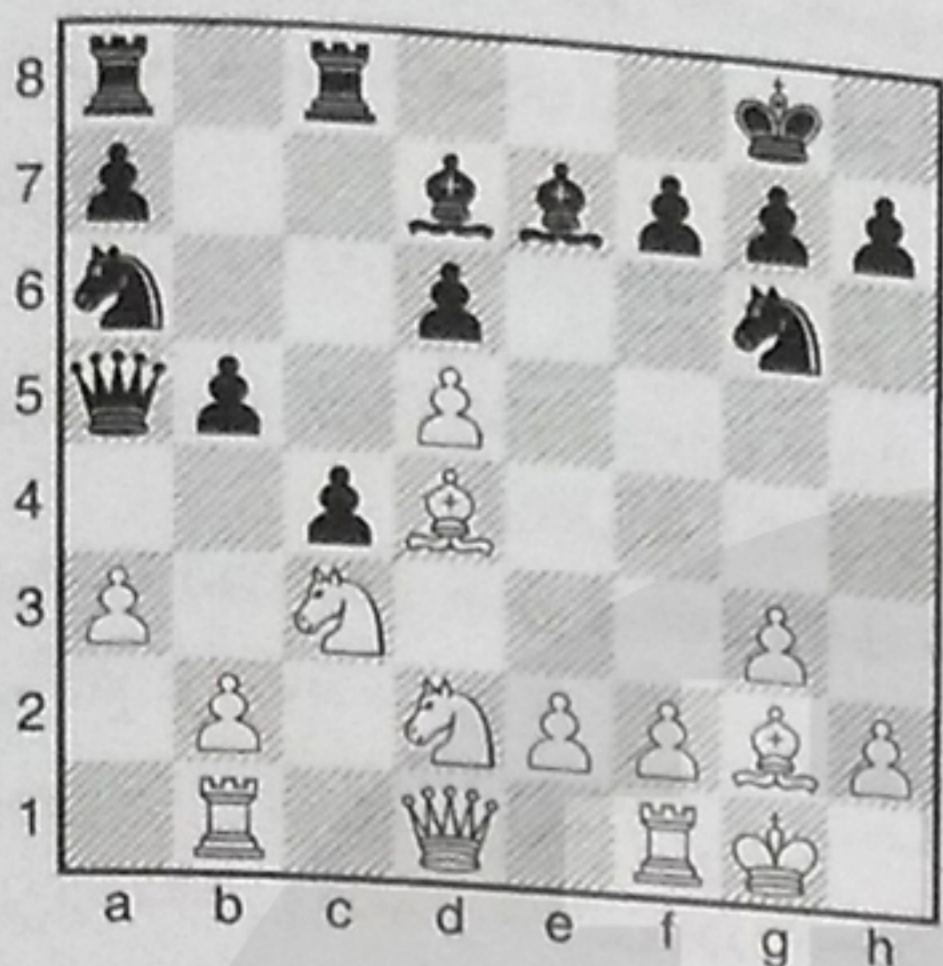
بازی نمونه شماره ۱۰

هلستن - اولسن

مالو ۱۹۹۷

$1. \text{d4 e6} 2. \text{c4 c5} 3. \text{d5 exd5} 4. \text{cxd5 d6} 5. \text{c3 e7}$

14. ♖d2 b5



در نهایت سیاه آماده‌ی 15... ♖c5 می‌شود. او در ادامه می‌تواند وزیر را به d8 بازگردانده و آماده‌ی پیشروی در جناح وزیر با 15... a7-a5 و 15... b5-b4 شود. واکنش سفید به این طرح چگونه خواهد بود؟

15.f4!
یک پیشروی قدرتمند که فرصتهایی را در جناح شاه بوجود می‌آورد. اکنون تهدید سفید f5-f6 با هدف هموارسازی مربع f6 است. پیشروی e4-e5 و اشغال مرکز نیز باید مورد ملاحظه قرار گیرد. ادامه‌ی زیر چندان انعطاف‌پذیر نیست:

15.e4?! ♖c5 16.f4 ♖d3
همراه با بازی متقابل. 15.b4?! و پرواز بر فراز جناح وزیر نیز منطقی است. پس از:

15... cxb3 (15... ♖xa3? 16. ♖a1 ♖xb4 17. ♖xa6) 16. ♖xb3 ♖d8!
و سپس 15... f6... فرصتهایی برای دو طرف وجود دارد.

15...f6
پیشگیری از طرح f5-f6 یکبار و برای همیشه به قیمت تضعیف خانه‌های روشن و محدودسازی فیل e7. هرچند گزینه‌های دیگر نیز برای سیاه آزاردهنده هستند:

15...f5?! 16.e4!
با هدف ♖h3 با دورنمایی تهاجمی.

15... ♖d8
پوشش مربع f6 که با ادامه‌ی زیر مواجه می‌شود:

16.f5 ♖e5
16... ♖f8 17.f6! ♖xf6 18. ♖xf6! gxf6
19. ♖de4

جناح شاه انجام می‌شود.
10... ♖d7 11. ♖b1 c4

سیاه آماده‌ی انجام 10... ♖c5 و خنثی‌سازی پیشروی b2-b4 می‌شود. از سوی دیگر پیاده‌ی c4 اندکی سست شده و سفید به مربع d4 دسترسی پیدا می‌کند. اجازه دهید گزینه‌های دیگر سیاه را ارزیابی کنیم:

11...b5?! 12.b4 c4 13. ♖d4
سفید برتری دارد.

حرکت دوپهلوی 11... ♖f5?! منطقی‌تر است؛ پس از 12.e4 ♖d7 سیاه حریف را تحریک به انجام e2-e4 می‌کند که به معنای آن است که سفید نمی‌تواند از مربع e4 به مدت طولانی برای سوارهای خود استفاده نماید چرا که پس از حرکاتی مانند 11... ♖e8 و 11... ♖f6 پیاده‌ی e4 به هدفی برای سوارهای حریف تبدیل می‌شود. حرکت 11... ♖c8 نیز وجود دارد که با اهداف گسترشی و پیچیده‌سازی پیشروی b2-b4 بازی می‌شود. گایمسی - سرز، بالاتونبرنی ۱۹۹۷. با ادامه‌ی:

12. ♖d2 ♖e8! (12... ♖f6 13. ♖e4) 13.b4
شاید سفید می‌توانست حرکت 13.h4?! را با هدف ♖g5 و در ادامه h4-h5 بازی کند.

13...cxb4 14.axb4 ♖f6
همراه با نبردی راحت برای سیاه.

12. ♖e3
حرکت به سمت مربع نویدبخش d4 و آماده شدن برای ملاقات ادامه‌ی زیر:

12... ♖c5?! 13. ♖xc5 dxc5 14.d6
پس از 12.b4?! cxb3 برای اسب تامین می‌شود.

12... ♖a5
سیاه وزیر را گسترش داده و مربع c5 را تقویت می‌کند.

13. ♖d4 ♖fc8
سیاه با رویکردی تدارکاتی ادامه می‌دهد. توجه داشته باشید 13... ♖c5?! همچنان زود هنگام است چرا که:

14. ♖d2 b5 15. ♖xc5 dxc5 16.d6

17. ♖xc5!

تعویض فیل خوب منطقی به نظر نمی‌رسد اما این حرکت چند خاصیت دارد. سفید خود را از شر فعالترین سوار حریف خلاص می‌سازد. علاوه بر این اکنون که حرکت f7-f6 ... انجام شده است مربع d4 برای اسب‌های سفید سودمندتر است چرا که می‌تواند به ضعف‌های c6, e6 و f5 دسترسی داشته باشد. در نهایت اگر تصور کنیم که فیل‌های خانه‌های روشن و یک جفت از اسب‌ها نیز با یکدیگر تعویض شوند، شاهد وضعیت اسب خوب در برابر فیل بد خواهیم بود. پیش از این در بازی قبل نیز چنین وضعیتی را مشاهده کردیم.

17... ♞xc5 18. ♜f3 ♚b6 19. ♜d4

کنترل خانه‌های روشن برتری خوشایندی به سفید داده است. توجه داشته باشید که اگر سفید 15.f4 را بازی نکرده بود شاید اکنون به چنین وضعیت مطلوبی نمی‌رسید. ظرفیت‌های تاکتیکی این حرکت، سیاه را مجبور به 15...f6 و تضعیف ساختار خود نمود. یکبار دیگر تاکتیک در خدمت استراتژی.

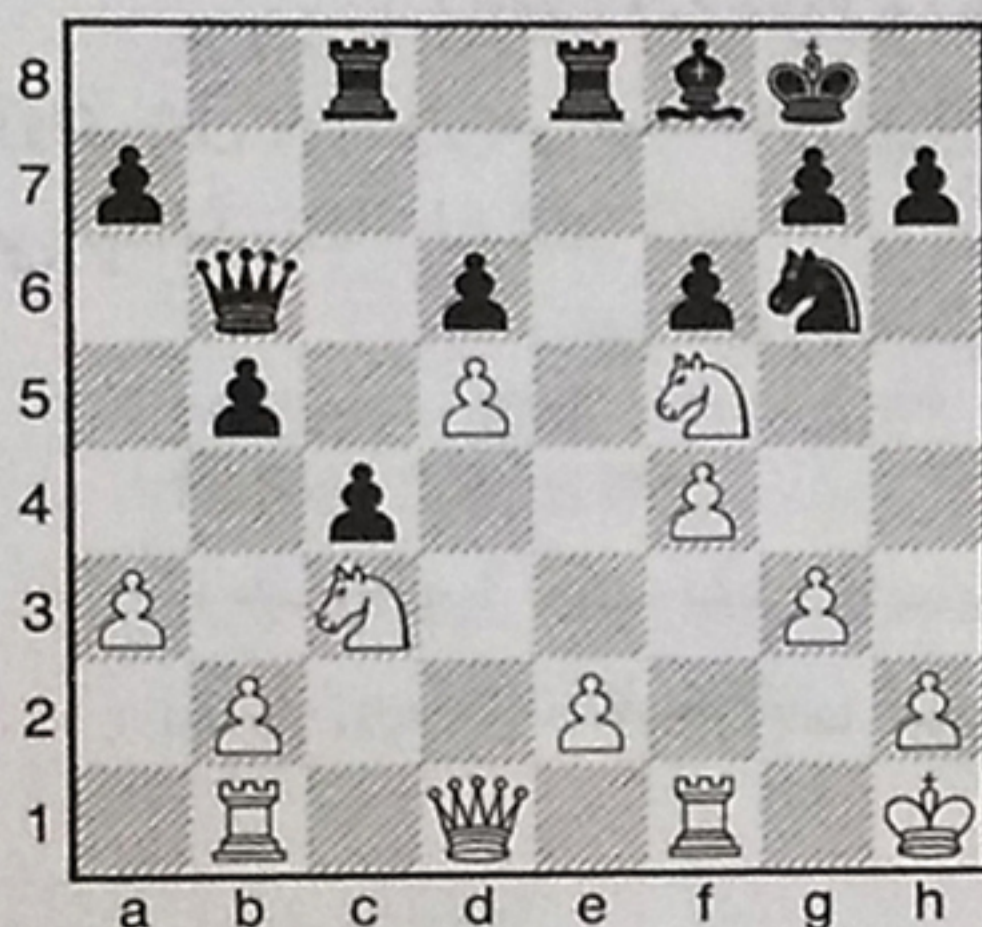
19... ♞e8?!

19...a5 و سرعت بخشیدن به بازی در جناح وزیر بهتر است. هرچند پس از ادامه‌ی زیر سفید فرصتهای بهتری دارد:

20. ♙e4 b4 21. ♜a4 ♙xa4 22. ♚xa4
20. ♙e4!

با هدف 21. ♙f5 و تعویض فیل خوب حریف.

20... ♞cc8 21. ♙f5 ♙xf5 22. ♜xf5 ♙f8?



همراه با یک حمله‌ی قدرتمند.

17. ♙xe5 dxe5 18. ♜de4

سفید برتری آشکاری دارد. مربع e4 خانه‌ی ایده‌آلی برای اسب محسوب می‌شود چرا که بازی متقابل سیاه را محدود می‌سازد و از پیشروی d5-d6 یا f5-f6 در آینده حمایت می‌کند.

15... ♜c5

حرکتی است که سیاه تمایل دارد انجام دهد اما به ادامه‌ی محکمی از جانب حریف می‌انجامد:

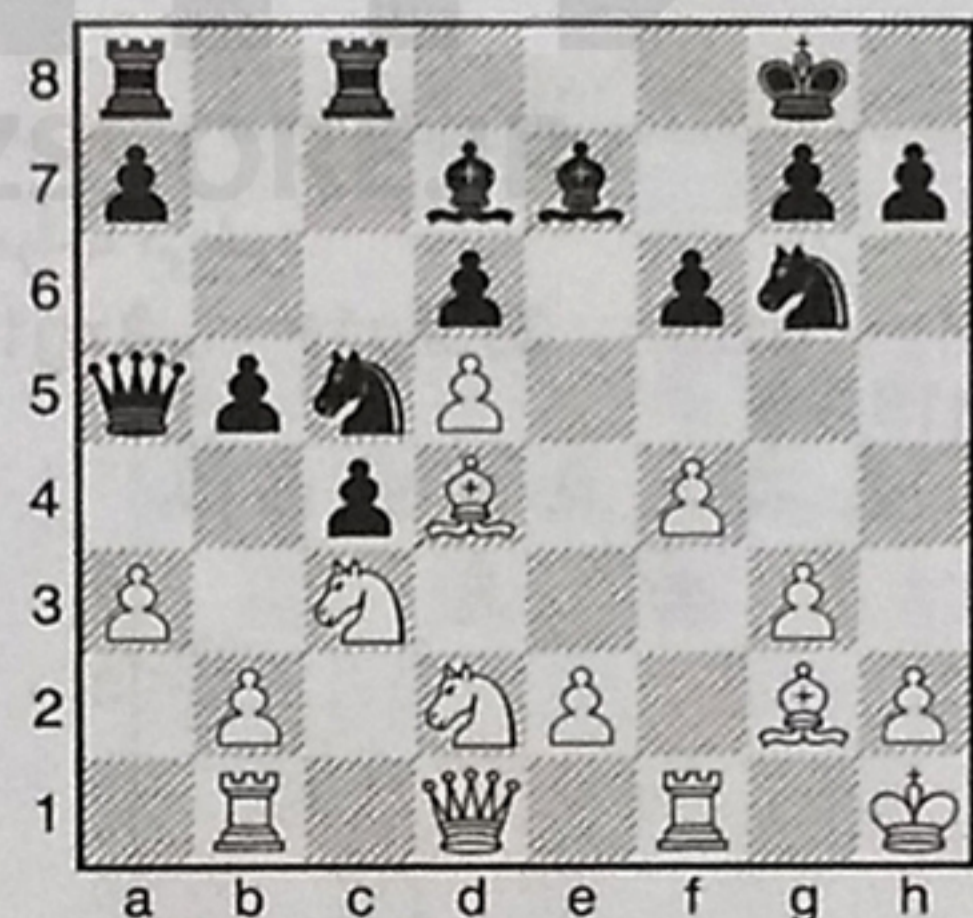
16.f5 ♜e5 (16... ♜f8 17.f6!) 17. ♙xe5 dxe5 18.d6! ♙g5 (18... ♙xd6? 19. ♙xa8 ♞xa8 20. ♜xc4! bxc4 21. ♚xd6) 19. ♙xa8 ♞xa8 20. ♜f3 ♙e3+ 21. ♙g2

سفید نه تنها یک تفاوت پیش است بلکه یک پیاده‌ی رونده‌ی خطرناک دارد، همراه با چندین تهدید قدرتمند مانند 22. ♜d5, 22. ♙xe5 و 22. ♚d5. پس از حرکت متن سفید باید حمله‌ی مستقیم در جناح شاه را رها کرده و روی ایجاد ضعف‌های جدید در اردوگاه حریف تمرکز کند. پیامد این رویکرد برتری تدریجی سفید و پیچیدگی استراتژیک بازی است.

16. ♙h1

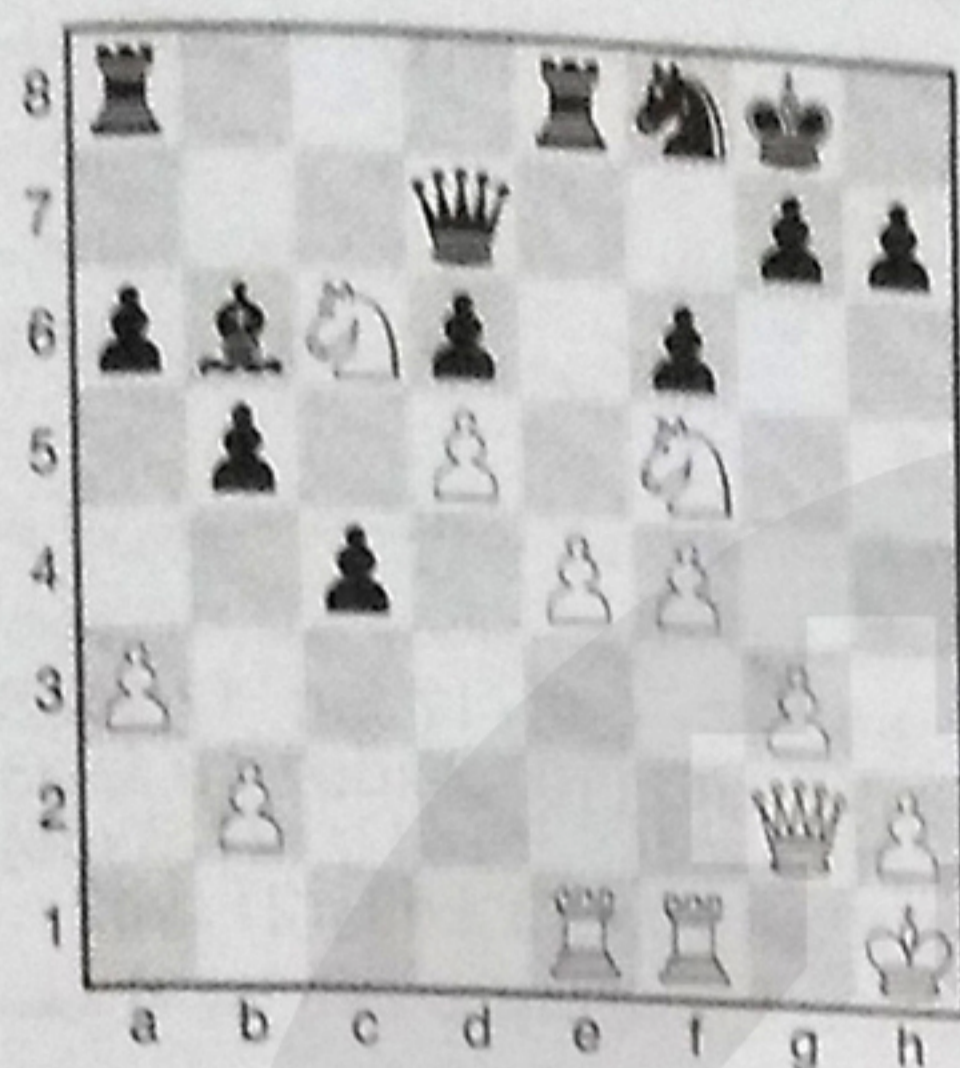
گزینه‌ای پیشگیرانه در ارتباط با حرکت بعدی سفید که قطر g1/a7 را باز می‌کند.

16... ♜c5



در نهایت اسب به مقصد خود می‌رسد. حرکت جاه‌طلبانه‌ی 16... ♙d8 با هدف ♙b6... با 17.b4! و اجبار وزیر به عقب‌نشینی روبرو می‌شد.

31. ♖f5 ♗f8



32. g4!

سفید در نهایت برتری پوزیسیونی خود را به یک حمله‌ی مستقیم در جناح شاه تبدیل می‌کند.

32... ♗e6?

ناامیدکننده است. برای یک دفاع رضایت‌بخش خیلی دیر شده است.

32... h6 33. g5

32... g6 33. ♗h6+

همراه با 34. g5 و در صورت امکان 35. e5 همراه با یک حمله‌ی نابودکننده.

33. g5 fxg5 34. dxe6 ♖xc6 35. ♖xg5 g6

هر دو حرکت 35... ♖a7 و 35... ♖b7 با 36. e7 مواجه می‌شود.

36. ♖f6! gxf5 37. ♖g1+ ♗xg1

38. ♖xg1# 1-0

سیاه می‌بایست 22... a5 را با طرح ...b5-b4 بازی می‌کرد. به عنوان یک نصیحت کلی در وضعیت‌های نامطلوب، هرچه سریعتر برای خلق یک بازی متقابل حتی بسیار ناچیز اقدام نمایید.

23. ♗d4!

اسب به مربع ایده‌آل خود بازگشته و تنها طرح سیاه مبنی بر ...a7-a5 و در ادامه ...b5-b4 را با محدودیت مواجه می‌سازد.

23... a6 24. e4 ♖b8 25. ♖d2 ♖b7 26. ♖be1

سفید مرکز و پیاده‌ی خود در d5 را حمایت می‌کند تا افق جدیدی در برابر اسب c3 بگشاید.

26... ♖d7?!

سیاه حرکت بعدی سفید را ناچیز می‌شمارد یا شاید متوجه آن نمی‌شود.

27. ♗a2!

بهبود موقعیت اسب به سریع‌ترین شکل ممکن. اکنون که امکان 27... a5 وجود ندارد (به همین دلیل 26... ♖b6 بهتر بود) سیاه نمی‌تواند مانع اجرای مانور ♗b4-c6 شود.

27... ♗e7 28. ♗b4 ♖a8 29. ♗bc6 ♗d8 30. ♖g2 ♗b6?

سیاه می‌بایست یکی از اسب‌های نیرومند سفید را با 30... ♗e7 تعویض می‌نمود، حتی با وجود ادامه‌ی زیر که سفید برتری آشکاری دارد:

31. ♗xe7+ ♖xe7 32. ♖h3

بزودی فیل به سوار بی‌استفاده‌ای در b6 تبدیل می‌شود.

دانش از مطالعه و مهارت از تمرین به دست می آید.

استادبزرگ "یوهان هلستن" معتقد است کسب مهارت در استراتژی شطرنج - درست شبیه به تاکتیک

در شطرنج - نیازمند تمرین، تمرین و باز هم تمرین است!

این کتاب بی نظیر را می توان نتیجه چندین سال کار تمام وقت مولف در حوزه ی مربیگری شطرنج دانست که با هدف تدوین یک برنامه آموزشی هدفمند، جهت بهبود تفکر استراتژیک، طراحی شده است. در این کتاب با تمرکز بر بسیاری از موضوعات کلیدی، اصول اساسی بازی استراتژیک آموزش داده می شود. علاوه بر مثالهای موجود در کتاب، تمریناتی نیز وجود دارد که با دقت هرچه تمام تر انتخاب شده اند و به خواننده کمک می کنند ضمن ارزیابی میزان پیشرفت خود، دانش خود را نیز در بوته ی آزمایش قرار دهد. به این ترتیب چنین دوره آموزشی را می توان گزینه ای ایده آل برای پیشرفت بازیکنان در هر سطحی تلقی نمود. این کتاب در اصل برای شطرنج آموزان تدوین گردیده است و به همین دلیل مربیان محترم شطرنج می توانند از آن به عنوان یک منبع غنی آموزشی استفاده نمایند.

• یک دوره آموزشی ضروری جهت درک استراتژی در شطرنج

• کتابی مشتمل بر سفارشات اساتید و متخصصان شطرنج

• همراه با تمرینات آموزشی و کاربردی متناسب با هر درس

استادبزرگ یوهان هلستن، قهرمان سابق کشور سوئد و صاحب مدال طلای مسابقات قهرمانی تیمی اروپا هستند. ایشان یکی از مربیان نامدار هستند که در کسوت نویسندگی نیز از خود آثار ماندگار و ارزشمندی به جای گذاشته اند.

هنر انتخاب حرکت در شطرنج
مؤلف: آندرو سوتیس

آندرو سوتیس



ترجمه: علیرضا باقر
مطبع: کیان

آزمونهای استراتژی
در شطرنج



غلام حسینی



غلام حسینی

انتشارات کیان نشر

ISBN:978-964-7552-34-9



9 789647 552349



بیات شطرنج استان فارس