

تئوری آخر بازی های رخ

نویسنده: گری گوری لوفیش - واسیلی اسمیس洛夫



ترجمه: پروانه هل عطایی

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

تئوری آخر بازی‌های رخ

فروشگاه تخصصی شطرنج

تألیف: لونیفیش - اسمیسلاف

ترجمه: پروانه هل عطایی

انتشارات فرزین

۱۳۸۹

سرشناسه	: لونیفیش، گریگوری یاکوولویویچ، ۱۸۸۹-۱۹۶۱ م. Levenfish, G. IA. (Grigori I Akovlevich)
عنوان و نام پدیدآور	: تئوری آخر بازی رخ / تالیف لونیفیش، اسمیسلوف؛ ترجمه پروانه هل عطایی.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۸۸
مشخصات ظاهری	: ۴۵۶ ص. - مصور.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۱۴-۴
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: عنوان اصلی: Teoriia lade inykh okonchanil, C 1986
موضوع	: شطرنج -- آخر بازی
موضوع	: شطرنج -- بازی‌ها
موضوع	: (رخ) شطرنج
شناسه افزوده	: اسمیسلوف، واسیلی واسیلیویچ، ۱۹۲۱-م.
شناسه افزوده	: Smyslov, V.V. (Vasilii Vasilevich)
شناسه افزوده	: هل عطایی، پروانه، ۱۳۵۰- مترجم
رده بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ت ۹ / ل ۷ / ج ۱۲۵۰ / GV
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲۴
شماره کتاب‌شناسی ملی	: ۱۹۸۳۲۶۰



ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
انتشارات فرزین

تئوری آخر بازی‌های رخ

تالیف: لونیفیش - اسمیسلوف

ترجمه: پروانه هل عطایی

طراح جلد: مهسا مرتضایی نژاد

ناظر فنی: بهنام یوسفی

چاپ: میران

صحافی: میران

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۹

بها: ۸۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۱۴-۴

ISBN: 978-600-5017-14-4

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن کتابفروشی: ۶۶ ۴۶ ۲۴ ۰۶ دفتر مرکزی: ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

مقدمه

«هر کتابی سرنوشت خاص خود را دارد» Habent sua fata libelli
این جمله از گنجینه سخن باستانی انتخاب شده و کتابی از سرنوشت سعادت‌بار برخوردار است که خواننده آن را بر دست می‌گیرد.

کتاب حاضر زاییده همبستگی خلاق دو تن از استادان برجسته می‌باشد؛ یکی «واسیلی اسمیلوف»، قهرمان سابق جهان که معرف حضور همه بوده، نام او حاجت به معرفی ندارد و دیگری «گریگوری لونفیش» (۱۸۸۹-۱۹۶۱) که از جمله آغازگران مدرسه شطرنج روس و از نمایندگان بسیار آبدار نسل اول این مدرسه می‌باشد. «لونفیش» دوبار مقام قهرمانی شوروی (سابق) را در سالهای ۱۹۳۴ و ۱۹۳۷ کسب کرده، همچنین در سال ۱۹۷۳ پس از به تساوی کشاندن بازی خود با «باتونیک»، از این عنوان شرافتمندانه فاصله گرفت. پس از این نتیجه بود که «لونفیش» به درجه «استاد بزرگ» ارتقاء یافت.

«لونفیش» و «اسمیلوف»، همانند تمام سرآمدان شطرنج، بطرز عالی با هر نوع اسلحه شطرنج آشنایی داشته، اهمیت بسزایی به مهارت در آخر بازی قایل بودند و در اداره مرحله پایانی بازی شطرنج، بسیار استادانه میدرخشیدند. این مطلب، پیش از همه، به آخر بازی رخ مربوط می‌شود، چرا که طبق آمار شطرنج، نیمی از آخر بازی‌ها به آن ختم می‌گردد. نمونه‌های متعدد از خلاقیت‌های لونفیش و اسمیلوف که وارد گنجینه طلایی هنر شطرنج شده، به وفور در صفحات این کتاب پراکنده گشته‌اند. بطوری که لونفیش می‌گوید: «هر شطرنج‌بازی که واقعاً قصد پیشرفت دارد، باید آخر بازی رخ را فراگیرد.»

«لونفیش» و «اسمیلوف» به منظور ارائه تجربه غنی خود به توده کثیری از شطرنج‌بازان، در گردآوری کتاب «تئوری آخر بازی‌های رخ» سنگ تمام گذاشته‌اند. مثل همیشه، تعلیم صحیح توأم با تحقیقات بکر می‌باشد. مؤلفین [این کتاب] به هیچ وجه، به برداشت و طبقه‌بندی

آنچه که بوسیله علم شطرنج جمع آوری شده، اکتفا ننموده بلکه بسیاری از استنتاج‌های آن را مورد بررسی قرار داده، افق معلومات شطرنجی را بسط و گسترش داده‌اند. چاپ اول کتاب در سال ۱۹۵۷، با موفقیت بسزایی روبرو بوده است. پس از گذشت دو سال، چاپ مجدد آن ضرورت پیدا کرد بطوریکه مؤلفین، به تکمیل و تصحیح زیادی پرداختند.

حاصل زحمات لوفیش و اسمیس洛夫، بارها به زبان‌های آلمانی، انگلیسی ترجمه شده و شهرت جهانی را از آن خود ساخته است. اظهار نظر "اسپیلمان"، استاد بزرگ انگلیسی، گویای آن است که مطالعه آخر بازیهای رخ زیر نظر "لوفیش" و "اسمیس洛夫" به او کمک کرده تا به معلومات همه‌جانبه‌ای دست یابد و بازی خود را به طور چشمگیر بهبود بخشد. عامل زمان، بعنان سخت‌گیرترین و منصف‌ترین داور، بهیچ‌وجه از اهمیت کتاب نکاسته، بلکه مثل سابق، در حکم اثر کلاسیک در ادبیات شطرنج ماندگار است. بهمین دلیل آشنایی خوانندگان نسل جدید با کتابی که مدت‌ها پیش کمیاب بوده، مفید و معقول بنظر می‌رسد. این کتاب اصلاح و تکمیل شده است.

فرزوشاه تخصصی شطرنج

برای جلب توجه بیشتر خوانندگان، ضمیمه‌هایی در انتهای کتاب گنجانده شده است. مقاله "شپیلمان"، استاد برجسته اتریشی اختصاص به بازی‌های عملی مربوط به آخر بازی رخ دارد، بخصوص که مطالعه آن جالب است، چون که برخی نمونه‌ها با متون اصلی کتاب منطبق بوده، مقایسه آنها برای عموم کسانی که می‌خواهند آخر بازی را فراگیرند، مفید خواهد بود.

همچنین مقاله "آلخین" که در مدت آماده‌سازی خود برای بازی تاریخی با "کاپابلانکا" نوشته شده است، در خور توجه می‌باشد.

1. Spilman
2. Shpilman

مقدمه‌ای از "واسیلی اسمیس洛夫"

صعود به قله، از طریق آخربازی

پیشنهاد چاپ مجدد کتاب «تئوری آخر بازیهای رخ» از طرف انتشارات «تربیت بدنی و ورزش» باعث خوشحالی و مسرت من شد. چرا که اولین چاپ آن سی سال پیش بوده است. مایه خوشوقتی است که کار تألیف این کتاب دوباره جریان یافته، نسل جدیدی از شطرنج‌بازان، مطالب مفیدی را جهت آموزش و اعتلای خود، از آن استخراج می‌نمایند. افسوس که هم قلم من "گریگوری یا کولویچ لونفیش"، نمی‌تواند در این علایق و احساسات، سهیم شود. فکر گردآوری مطالعات و تحقیقات مربوط به تئوری آخر بازیهای رخ، اولین بار به ذهن او خطور کرده، مرا شیفته ایده خود ساخت. اینجانب، خیلی زود، تقریباً از همان گام‌های نخست یادگیری شطرنج، مجذوب مرحله آخر بازی شدم. گاهی اوقات درباره علل این همه توسعه و ترقی شطرنج تأمل می‌کردم چرا که معمولاً، حمله‌های سرزننده، اعمال فشار بر پوزیسیون، ضربات ترکیبی مؤثر، شطرنج‌بازان جوان را اغوا می‌کند، متها رفته رفته، به این نکته حکیمانه پی می‌برند که استراتژی و تاکتیک مبارزه کردن، در مرحله آخر بازی مفهوم پیدا می‌کند.

توضیح را در این می‌بینم که در بازی شطرنج، همیشه، پیروزی منطق برای من خیلی مهم بوده نه پیروزی به تنهایی. من در کتاب «در جستجوی هماهنگی‌ها» با تشریح بینش خود بر پیرامون شطرنج، اینگونه اظهار عقیده کردم: «در هیچ کجا، باندازه مرحله پایانی بازی، منطق افکار بطور مشخص و واضح تجلی نمی‌یابد. شطرنج‌بازان بزرگ سابق، با خلاقیت خود توجهات قابل ملاحظه‌ای نسبت به آخر بازی‌ها، مبذول می‌داشتند. با پی بردن به اسرار مهارت آنها، متوجه شدم که راه صعود به قله هنر شطرنج از طریق شناخت قوانین مرحله آخر بازی پیموده می‌شود».

خواستم همان جملات را به خوانندگان این کتاب که امیدوارم در بین آنها تعداد زیادی شطرنج‌باز جوان باشند، بار دیگر یادآوری کنم. چاپ مجدد کتاب را می‌خواهم با مطالبی تکمیل کنم که مبتنی بر تجزیه و تحلیل چند آخر بازی رخ به یادگار مانده از بازیهای خودم باشد که بنظر من سرشار و غنی از جنبه‌های تئوری و عملی این مرحله مهم از بازی شطرنج می‌باشد.

اولین ملاقات خود با استادان بزرگ را بخاطر دارم. این دیدار سیمولتانه که شطرنج‌باز نامدار "سالوفلور"^۱ در ماه ژوئن سال ۱۹۳۷ در چارچوب انجمن پشاهنگان مسکو مقابل دانش‌آموزان شطرنج‌باز قوی، برگزار نمود، صورت گرفت. بازی من در مرحله پایانی به نتیجه رسید. عین تفسیر "یودویچ"^۲ را در مورد این بازی که در روزنامه "۶۴" به چاپ رسیده بود، می‌آورم:

«پیاده قوی d2، سوارهای سفید را کاملاً مقید کرده است. واسیا اسمیس洛夫 ماهرانه و باظرافت از موقعیت فعال شاه و رخ خود بهره‌برداری کرده، بازی را به پیروزی رساند.

1... ♔b5 2. ♘c5 ♔c4 3. ♘f8 h5

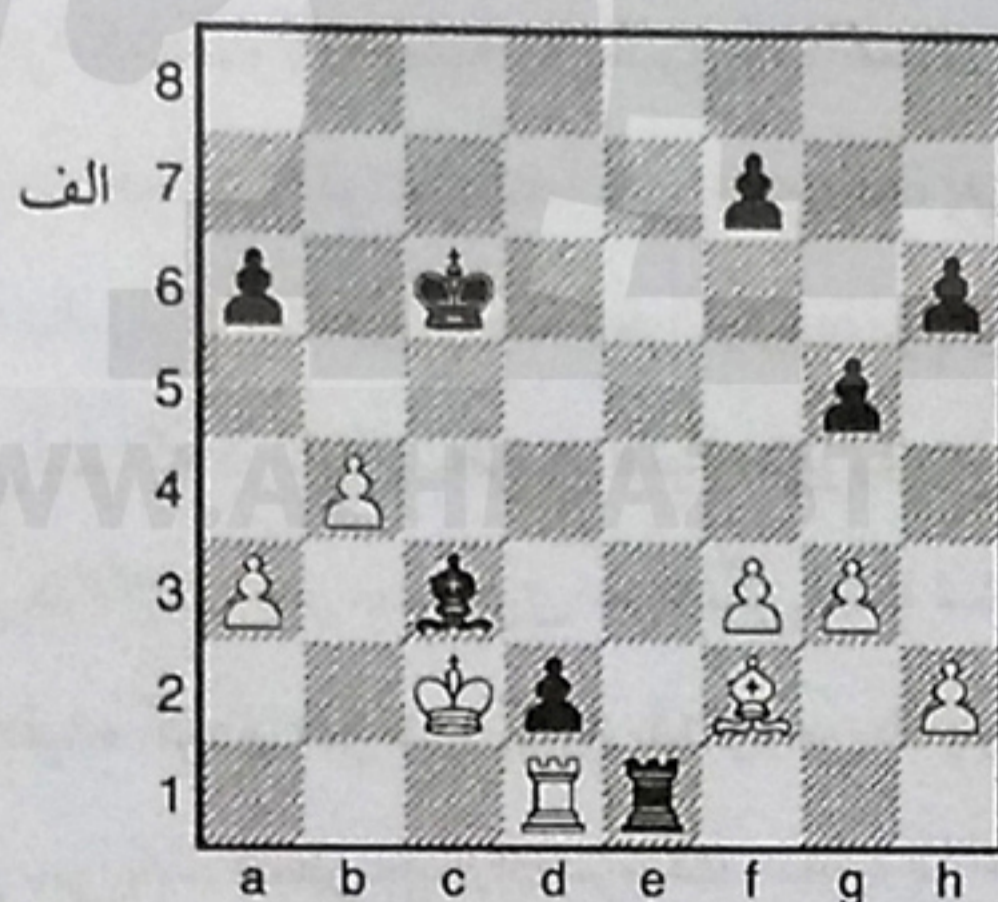
4. ♘h6 g4 5. f.g h.g 6. ♘.d2

این حرکت سفید اجباری است، چون سیاه تهدید به 6... ♔.d1 کرده با انجام

7... ♔b3، پیاده‌های جناح وزیر را می‌گیرد.

6... ♖e2 7. ♔c1

فلور - اسمیس洛夫



نوبت سیاه

1. Salo Flor
2. Udovich

(سفید در حالت زوگروانگ است)

7... ♖.h2

تعویض کلی که در نگاه اول اغوا کننده است، بجایی نمی‌رسد، مثلاً:

7... ♗.d2+, 8. ♖.d2 ♗.d2, 9. ♔.d2 ♕.b3, 10. ♔.d3 ♕.a3, 11. ♕.c4 ...
8. ♗.c3 ♕.c3 9. ♖.e1 ♗.f2!

(رخ از پیاده «f» حمایت می‌کند)

10. ♖.e3+ ♔.d4 11. ♖.e7 f5 12. ♔.d1

سیاه تهدید به f4... 12 داشت و پیاده «g» در صورت حضور شاه در خانه c1 به وزارت می‌رسید.

12... ♗.f3 13. ♖.d7+ ♕.e3 14. ♔.c2

(تلاش ناامیدانه!)

14... ♗.g3 15. ♖.d3+ ♕.f2 16. ♖.g3 ♕.g3 17.a4

سفید به این حرکت امید بسته بود، چون طی واریانت زیر، شانس واقعی برای تساوی کسب می‌کرد:

17... f4, 18.b5 a.b, 19.a.b f3, 20.b6 f2, 21.b7 f1=♗, 22.b8=♗+

ولی پیشامد غیرمنتظره‌ای روی می‌دهد...

17... ♕.h3

سفید تسلیم شد.

توضیح را بر این می‌دانم که اگرچه در واریانت؛

18.b5a.b, 19.a.b g3, 20.b6 g2, 21.b7 g1=♗, 22.b8=♗

هر دو وزیر همزمان در صفحه پدید می‌آیند ولی سیاه با انجام حرکت ♗.h2+

موفق به تعویض آن دو می‌شود و پیاده باقیمانده، بلامانع، به خانه ارتقا دست می‌یابد. سفید

می‌توانست پیاده «a» را هم وزیر کند. اما در آن صورت، تعویض در خانه g2 انجام می‌گرفت.

از این پایان بازی، درس عبرت دیگری نیز گرفتیم: اینکه در آخر بازی ضمن بکار بستن شیوه‌های

فنی، باید با تیزبینی و هوشیاری، امکانات تاکتیکی پوزیسیون را زیر نظر داشته باشیم، بطوریکه در

نمونه بررسی شده در شرح حرکات هفتم و هفدهم به آنها اشاره گردید. کمترین بی‌دقتی یا بی‌خیالی

در این زمینه، ممکنست ثمره یک بازی سراسر منظم را به باد دهد. این نکته، بویژه در آخر بازی رخ

مهم است. چرا که تکنیک و تاکتیک در چنین آخر بازی همواره باید پا به پای هم برود!

افزون بر چند سال بعد، "سالوفلور" نیز این بازی را بخاطر آورد. او مثل الان من، دچار

احساسات گردید و این انگیزه‌ای شد تا دل خود را خالی کند. "فلور" اذعان داشت: «بنظرم

می‌رسد که گویی همین دیروز او را در انجمن پیشاهنگان - جایی که در مقابل من در سیمولتانه

بازی کرد - دیدم. قبل از آغاز بازی، به من گوشزد کردند: «از این کوچولوی سرخ‌موی احتیاط کنید!» من حرف‌شنوی کردم و توجه خاصی نسبت اسمیسلوف مبذول داشتم و درحقیقت در شرف پیروزی بودم، البته تقریباً می‌بردم؛ چون نوجوان کوچک در آخر بازی با دقت کامل، مرا «فریب داد».

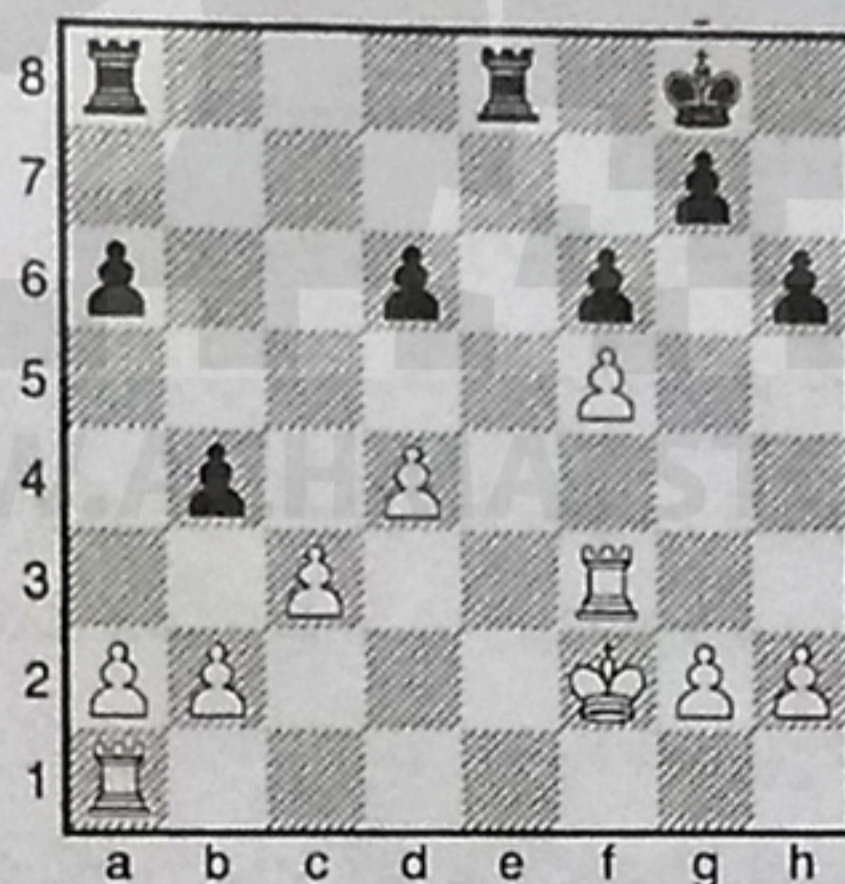
نمونه بعدی نیز اضطراب زیادی را در من برمی‌انگیزد. اندکی پیش از آن موفق شدم تا در قهرمانی مسکو، پیروزی خود را با استاد برجسته "سرگنی بلاونتس" تقسیم نمایم. بخاطر این موفقیت به من که شطرنج باز هفده‌ساله‌ای بیش نبودم اجازه دادند تا در تورنمنت مشقی استادان شوروی (لنینگراد - مسکو، ژانویه سال ۱۹۳۹) که از سرآمدان خارجی مثل "سالوفلور"، "سمیوئل رشفسکی"، "پائول کرس" دعوت بعمل آمده بود، شرکت کنم.

از میان بازی‌های انجام شده در این مسابقه بین‌المللی که در زندگی من اولین بار رخ داده بود، بیشترین رضایت و خرسندی خود را از پیروزی مقابل "کانستانتینوپولسکی"، در آخر بازی رخ کسب کردم. ضمن تصاحب یک پیاده در شروع بازی، روشی را برای تحقق برتری برگزیدم که هم در آن موقع و هم در حال حاضر، معقول‌ترین شیوه بحساب می‌آورد و آن "ورود به بهترین آخر بازی" می‌باشد. تمام مهره‌ها به استثنای رخ‌ها، نسبتاً سریع از صفحه پاک شدند.

1. ♖c1!

اسمیسلوف - کانستانتینوپولسکی

(ب ۱)



نوبت سفید

سیاه با انجام حرکت قبلی خود یعنی $b4!$ قربانی یکی دیگر از پیاده‌ها را عرضه نمود، به حساب اینکه در صورت پذیرفتن آن یعنی $l.c.b$ و در ادامه $1... \text{♞}e4$ ، $2. \text{♞}d1 \text{ ♞}b8$ ، من "این قربانی" را بدون شک و تردید رد کردم. از همان دوران تحصیلی بخوبی دریافتم که ابتکار عمل در آخر بازیهای رخ، خیلی مهمتر از برتری مادی است.

سفید به موجب این حرکت $[\text{♞}c1]$ تشکیل پیاده رونده در جناح وزیر را پی ریزی می کند. همانطوریکه خواهید دید، سفید برای همین منظور، آماده است از پیاده اضافه خود بگذرد.

1... $\text{♞}ab8$ 2.c4 $\text{♞}e4$ 3. $\text{♞}d3 \text{ ♞}f4+$ 4. $\text{♞}e2 \text{ ♞}f5$ 5.c5 d.c 6.d.c $\text{♞}e5+$
7. $\text{♞}e3 \text{ ♞}e3+$ 8. $\text{♞}e3$

آخر بازی با چهار رخ حالا تبدیل به آخر بازی «عادی» رخ گردید که موضوع مورد بررسی همین کتاب است. پوزیسیون سفید دارای فواید آشکاری است؛ شاه بر مرکز صفحه حکمفرماست و تحت حمایت آن، پیاده رونده $[c5]$ تهدید دارد که هرچه بیشتر به جلو هجوم برد. آیا سیاه میتواند با این نقشه آشکار، مقابله نماید یا نه؟

8... $\text{♞}f7$ 9. $\text{♞}d4 \text{ ♞}e6$

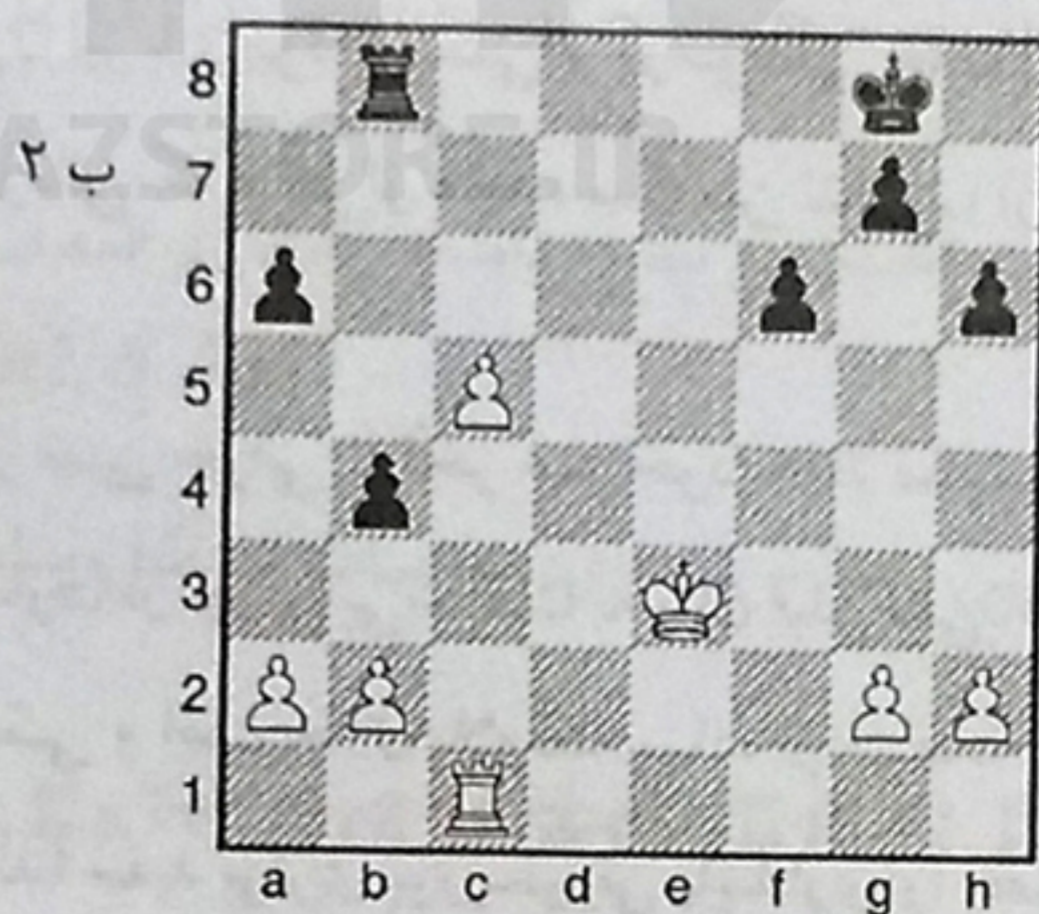
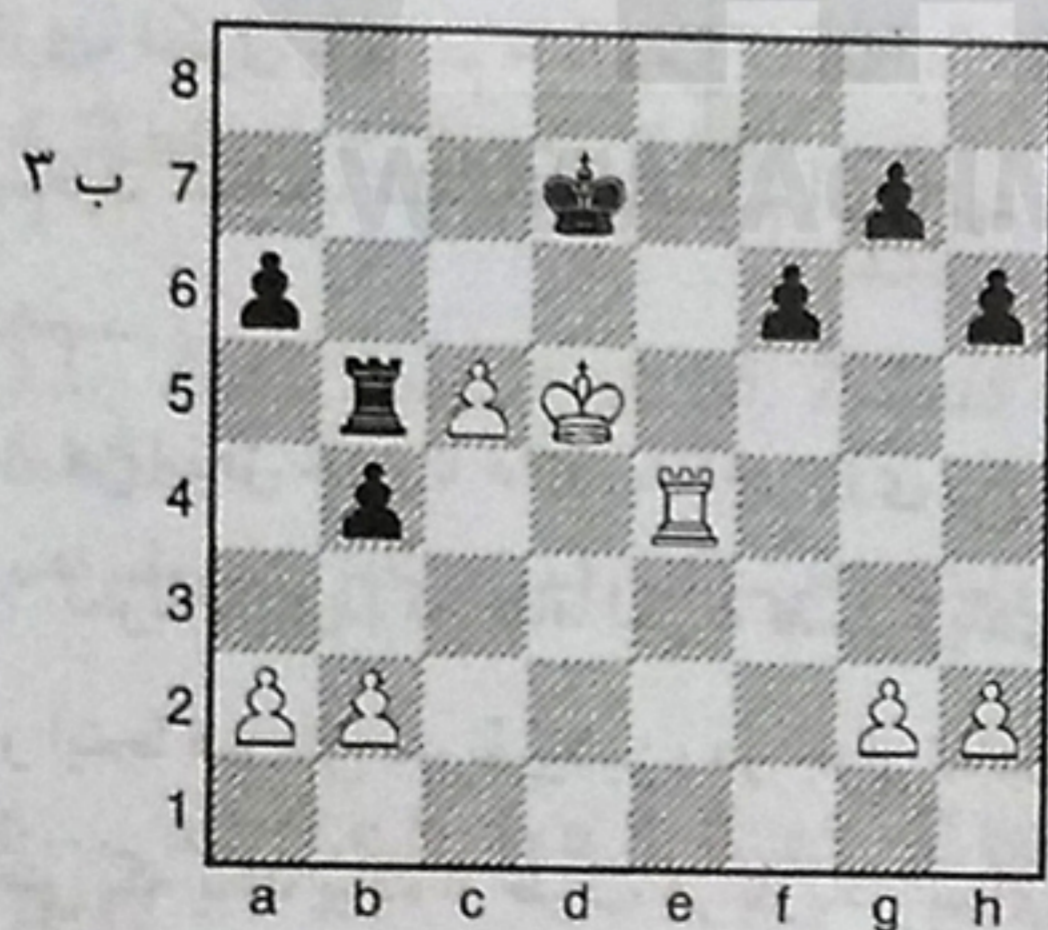
انتقال رخ سیاه به پوزیسیون ضررتی به کمک حرکات $d8+$ 9...

10. $\text{♞}c4 \text{ ♞}d2$ فریب‌دهنده است، چون این عمل بدلیل ادامه؛

11.c6 $\text{♞}e7$, 12. $\text{♞}c5 \text{ ♞}d8$, 13. $\text{♞}b6 \text{ ♞}c8$, 14. $\text{♞}e1$

نابهنگام بوده، سفید پیروزی می‌شود. ابتدا باید کوشید تا شاه وارد عمل دفاع شود.

10. $\text{♞}e1+$ $\text{♞}d7$ 11. $\text{♞}d5 \text{ ♞}b5$ 12. $\text{♞}e4!$



مانور رخ، هدف دو گانه دارد: الف، ممانعت کردن از اقدام خصمانه رخ حریف با حرکت $12... \text{a5}$ (که در اینصورت حرکات a2 ، b4 ، b7+ ، 13 ، 14 دنبال می شود) ب، همزمان با آن، وادار نمودن سیاه به تضعیف پیاده های خود در جناح راست. دفاع از هر دو جناح تضعیف شده همواره با مشکلات شدیدی همراه است.

$12... \text{g6}$ $13.\text{h4}$ f5 $14.\text{f4}$ h5

مسلماً نباید اجازه داده شود که پیاده h4 سفید به خانه h5 رسوخ کند. اکنون مرکز ثقل مبارزه، دوباره به محلی انتقال می یابد که پیاده رونده سفید آنجا قرار دارد و همان جا ضربه قطعی وارد خواهد شد.

$15.\text{d4}$ c7 $16.\text{b3}$ b8 $17.\text{c4}$ e8 $18.\text{d6}$ e4+ $19.\text{d5}$
 h4 $20.\text{g6}$ g4 $21.\text{a6}$ g2 $22.\text{a7+}$ b8 $23.\text{h7}$ a2
 $24.\text{h5}$

هر دو بازیکن گویا با سبقت جستن از یکدیگر، پیاده هایشان را نابود کردند. از طرفی، سیاه موفق شد تعادل کمی را حفظ نماید. معمولاً حفظ کمیّت پیاده ای، باعث تسهیل امر دفاع در آخر بازی رخ می گردد. در این پوزیسیون، چنین پیش نیامد. برعکس، برتری پوزیسیونی سفید، نمایان تر شد. انگیزه جدید «ماتی» وارد بازی گردید. سرانجام بازی، نزدیک است.

$24... \text{c2}$ $25.\text{c6!}$ a7 $26.\text{b5}$ e2 $27.\text{h7+}$ b8 $28.\text{b6}$ e8
 $29.\text{c6}$ f4 $30.\text{b7+!}$

(مانور پیروزمندانه تپیک)

$30... \text{c8}$ $31.\text{a7}$

سیاه با پیش بینی حرکات b8 ، $31... \text{c7+}$ ، 32 تسلیم شد. با نگاه کردن به این آخر بازی، فکری به ذهنم خطور می کند با اینکه اکنون نیز با وجود پختگی و آزمودگی حاصل از نیم قرن گذشته، شاید نمی توانستم آن را بهتر از زمانی که بیشتر از هجده سال سن نداشتم، ارائه دهم....

من موفق شدم تا علاقه به آخر بازی رخ را از سنین جوانی تا آخر عمر خود حفظ نمایم.

نمونه بعدی (که اتفاقاً نیاز به تفسیر زیادی ندارد) از جهتی بی شباهت به مثال قبلی نمی باشد.

در اینجا هم مثل نمونه پیشین، در جوار تعادل کمی و اضمحلال بلاوقفه پیاده از صفحه (تا وقتی که یک پیاده از طرف هر بازیکن بجای ماند) سفید برتری پوزیسیونی پایداری را حفظ

نموده است و این امر، برای پیروزی کافی بود! بنظر من طریقه رسیدن به آن، خالی از نکات آموزشی نیست.

برتری سفید شامل استقرار بسیار فعال شاه و پیاده‌ها می‌باشد. رخ سفید با انجام حرکت بعدی، ستون باز را تصرف می‌کند.

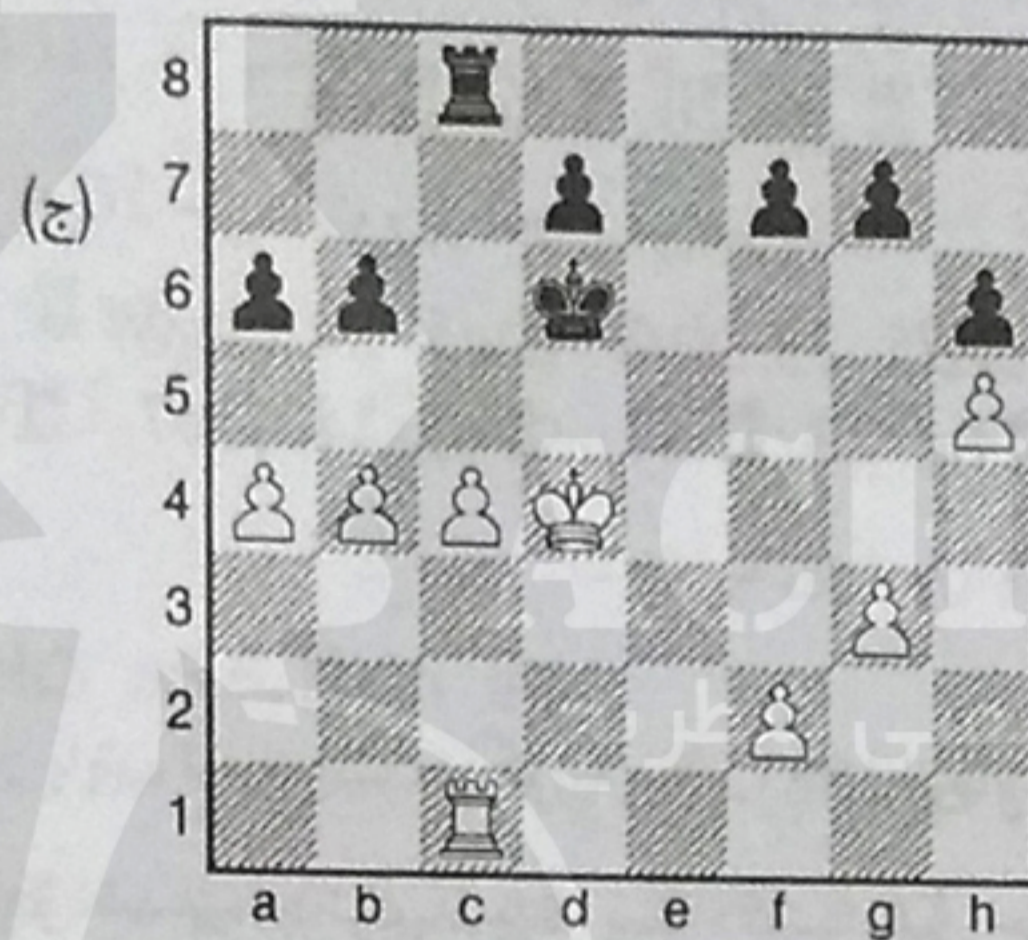
1. ♖e1 g6

سیاه بطور طبیعی سعی می‌کند تا از تنگنا‌هایی یافته، بازی متقابل را بدست آورد.

2. ♜h1! g5 3. ♖e1 g4!

اسمیلوف - بنکو

سولنووک، ۱۹۷۵



نوبت سفید

در صورت $f5 \dots 3$ سفید $f3$ بازی کرده، بزودی سیاه را در حالت زوگروانگ قرار می‌دهد. در صورت $a8 \dots 4$ ، حرکت $e5$ دنبال می‌شود.

4. ♖a1 ♔c7 5. a5 ♜b8!

سرسخت‌ترین دفاع سیاه! حرکات زیر ضعیف‌تر می‌باشد:

5... ♜e8, 6. a.b+ ♔b6, 7. ♖a5 ♜e2, 8. ♜f5

6.b5!

این رسوخ پیاده‌ای، موجبات تشکیل پیاده رونده خطرناک را در جناح وزیر فراهم

می‌آورد.

6... a.b 7.c.b b.a 8. ♜.a5 ♜b6 9. ♖a7+ ♔c8 10. ♔c5 ♜f6 11. ♖a4 ♜f2

در صورت $\text{c7} \times$... 11، ادامه زیر به سود سفید خواهد بود:

12. $\text{f4} \times \text{e6}$, 13. $\text{d4} \times \text{f6}$ (14. $\text{c4} \times$, 13... $\text{b6} \times$ یا اینکه), 14. $\text{g4} \times \text{e5}$,
15. $\text{g6} \times \text{h5}$, 16. $\text{f6} \times$
12. $\text{g4} \times \text{c7}$

در صورت $\text{f5} \times$... 12 حرکات $\text{f6} \times$ 13. $\text{b6} \times$, 14. $\text{a7} \times$ دنبال می‌شد.
13. $\text{b6} \times$ 14. $\text{f4} \times \text{c2} \times$ 15. $\text{d6} \times \text{b6}$

یا اینکه:

15... $\text{d2} \times$, 16. $\text{e7} \times \text{b6}$, 17. $\text{f7} \times \text{d5}$, (17... $\text{d6} \times$, 18. $\text{g4} \times \text{c5}$,
19. $\text{g6} \times \text{d4}$, 19. $\text{h6} \times \text{d3}$, 20. $\text{g4} \times$
16. $\text{d7} \times \text{h2}$ 17. $\text{g4} \times \text{h4}$

سیاه قصد دارد در صورت $\text{e7} \times$, حرکت $\text{f5} \times$ را انجام دهد.

18. $\text{f6} \times \text{c5}$ 19. $\text{h6} \times \text{g4}$ 20. $\text{f6} \times \text{e4}$

در صورت $\text{g7} \times$... 20 حرکات زیر انجام می‌شود:

21. $\text{h6} \times \text{h7}$, 22. $\text{e7} \times \text{d5}$, 23. $\text{f8} \times \text{e5}$, 24. $\text{g8} \times$!
21. $\text{h6} \times \text{d4}$ 22. $\text{h7} \times \text{h4}$ 23. $\text{f7} \times \text{e5}$ 24. $\text{e7} \times \text{h1}$ 25. $\text{f8} \times \text{e6}$
26. $\text{g8} \times$

سیاه تسلیم شد. تخصصی شطرنج

همچنین بازی که در پایان تورنمنت مسکو به سال ۱۹۸۱ انجام شد، دارای آخر بازی جالبی است. در وسط بازی موفق شدم به برتری دست پیدا کنم ولی حریف من که بعنوان یک شطرنج باز سرسخت و نامدار، معروف است، توانست فقط یک پیاده را «از سر خود وا کند»، در نتیجه کار به مرحله آخر بازی رخ کشیده شد.

سفید باید درست بازی کند. بنحوی که اگر ادامه؛

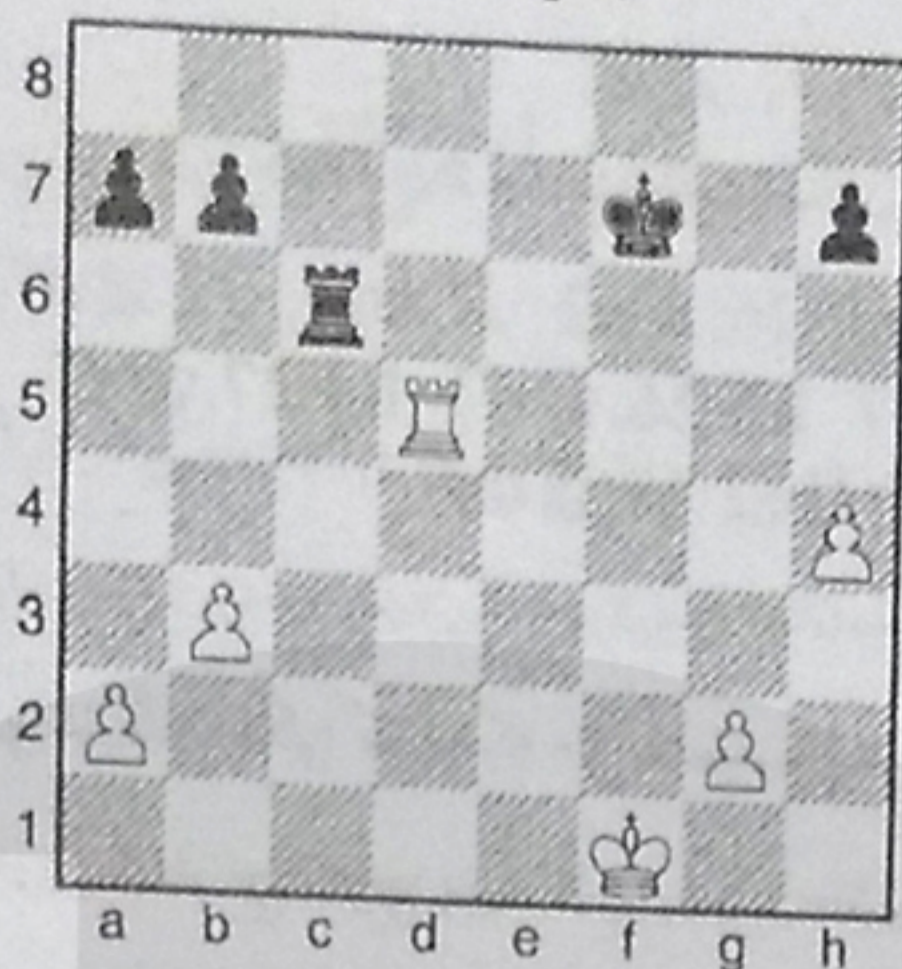
1. $\text{d7} \times \text{g6}$, 2. $\text{b7} \times \text{c1} \times$, 3. $\text{f2} \times \text{c2} \times$, 4. $\text{f3} \times \text{a2}$

را پیش گیرد، سیاه تهدید به پیشروی پیاده a7 به a5 و سپس به a4 می‌کند و دنباله بازی

ساده‌تر خواهد بود.

1. $\text{g1} \times$!

اسمیسلوف - بلیاوسکی



نوبت سیاه

مانور باور نکردنی؛ که باعث انتقال شاه به خانه h2 می گردد؛ شاه در اینجا، از گزند کیش های رخ حریف در امان است.

1... ♔g6 2. ♔h2 ♖a6

در صورت 2... ♖c2 حرکات ♗f6 ♘g5+ 3. ♖a5 ♖a6 4. ♗g3 5. ♗g3 دنبال

می گردد و شاه سفید، فعلاً وارد بازی می شود.

3. ♖d2 ♖b6 4. ♔h3 ♖a5 5. ♖d5 ♖a4

سیاه، به منظور فعال نمودن مهره های خود، پیاده را قربانی می دهد.

6. ♖b4 7. ♖g5+ ♔h6 8. ♖g4 ♖b2 9. ♖a3 ♖b3+ 10. ♖g3 ♖b1
11. ♖d3 ♔g6 12. ♔g4 ♖c1 13. ♖d6+ ♔g6 14. ♖d7+ ♔g6 15. h5+
♔h6 16. ♖d6+ ♔g7 17. ♖d4 ♖c3

در صورت 17... ♖c2، ادامه به گونه زیر خواهد بود.

18. g3 ♖c3, 19. ♖f4 ♔g8, 20. ♔f5 ♖a3, 21. g4 ♖c3, 22. ♔e5

و چندی بعد، شاه به حمله علیه پیاده b7 و اصل می شود.

18. ♖b4 ♔g8 19. ♔f5! ♖c5+

(در صورت 19... ♖a3 حرکت 20. ♔f6 دنبال می شود که همراه با تهدید

21. ♖b7 است)

20. ♔e6 ♖h5 21. ♖b7 ♖g5 22. ♖b2 ♖g3 23. ♖a5! ♖g5

حرکت 23... ♖a3 بازی سیاه را نجات نمی داد، چون:

24. ♔f6 h5, 25. ♔g6 ♔f8, 26. ♖b8+ ♔e7, 27. ♖a8 ♖g3+, 28. ♔h5
♖g2

(یا اینکه: d7 ... c7 , a6 , b6 , f8 , a7 , $\text{f6}+$, g6 , h8 , f7 , a7 , a2 , a6 , $\text{a6}+$, d7 , ...
29. a6 a2 , 30. a7 f7 , 31. h8)

و سفید پیروز می شود. در صورت h5 ... 23 ادامه زیر امکان پذیر بود:

24. a4 g5 , 25. a6 a5 , 26. a2 $\text{a6}+$, 27. d7 , ...
24. f6 $\text{g6}+$ 25. e7 h5 26. d7 h4 27. c7 h8 28. b4 g2
29. $\text{h4}+$ g7 30. a6 e2 31. d4

سیاه تسلیم می شد.

ممکن است بعضی از خوانندگان فکر کنند که من اهمیت بیش اندازه به مرحله آخر بازی قایل هستیم تا سایر مراحل بازی شطرنج؛ هیچ بعید هم نیست! منتهای آرزوی هر شطرنج باز، ارائه بازی همه جانبه ایست که در آن تمام شیوه های مبارزه بطور هماهنگ در هم آمیخته شوند. سایر شطرنج بازان، این نکته را بدست فراموشی می سپارند، بخصوص آن دسته از جوانانی که بنظر شخصی من، بیش از اندازه به ریزه کاری های تئوری گشایش ها، علاقمند بوده، در واقع معلومات و مهارتشان در سایر مراحل بازی لطمه می خورد. یادآوری در ضرورت فراگیری اصول آخر بازی بعنوان جزء مهمی از مهارت شطرنجی، برای آنها مفید و بجا خواهد بود. این کتاب، فراخوان همین مطلب است.

در خاتمه می خواهم از "استرین"، قهرمان سابق جهان در بازی مکاتبه ای و "رامانوف"، نامزد علوم تاریخ که در تهیه چاپ جدید مرا یاری کردند، تشکر نمایم.

واسیلی اسمیلوف، مسکو، سال ۱۹۸۶،

WWW.ACHMAZSTORE.IR

«مقدمه مؤلفین»

اصول بهینه اداره آخر بازی‌ها، برای هر شطرنج بازی که سعی در فراگیری راه استادی دارد، حتمی و لازم الاجرا می‌باشد. به پایان رساندن ثمری بخش مبارزه در وسط بازی، همیشه عملی نیست. در بسیاری موارد، همین مرحله آخر بازی است که بصورت صحنه مبارزه‌ای درمی‌آید تا برتری جزئی^۱ حاصل از مراحل قبلی بازی یعنی شروع و وسط بازی، تحقق یابد. در مرحله آخر بازی معلوم می‌شود که این برتری بشکل عملی در می‌آید یا برعکس با ماندن در لاک دفاعی خنثی می‌گردد.

استادان قدرتمند پیشین همچون "فیلیدور"، "اشتاینیتز"، "چیگورین"، "امانوئل لاسکر"، "روینشتاین"، "کاپلانکا"، "آلخین"، صاحب نظران برجسته در مرحله آخر بازی بودند.

ارزیابی پوزیسیون، یکی از عناصر اساسی بازی شطرنج محسوب می‌شود که هم استراتژی و هم تاکتیک بازی را مشخص می‌سازد. ولی اغلب، لحظه حساس گذر از مرحله وسط بازی به آخر بازی، حتی برای شطرنج بازان قوی، با موانعی روبرو می‌شود! مسایلی از قبیل؛ ضرورت تعویض وزیرها یا پیدا کردن راه حل در شرایط بغرنج، تکافوی برتری یک پیاده برای پیروزی در آخر بازی قریب الوقوع رخ، ... اغلب در جریان بازی پیش می‌آید، ولی برای شطرنج بازی که اصول آخر بازی را به حد کافی فرا نگرفته است، به سختی قابل حل می‌باشد.

اسلوب صحیح آموزش شطرنج همچنین ضرورت مطالعه «پوزیسیون‌های ساده همراه با تعداد کمی سوار و پیاده» را در وهله نخست حکم می‌کند. مطالعه آخر بازی‌ها، نوآموزان را با ویژگی‌های مخصوص سوارها و پیاده‌ها و مکانیسم مبارزه آنها با یکدیگر، آشنا می‌کند. به همین خاطر، فراگیری آخر بازی باید مقدم بر تجزیه و تحلیل گشایش‌ها و پوزیسیون‌های دشوار وسط بازی باشد. آمار بسیاری از مسابقات نشان می‌دهد که تقریباً نیمی از تمام پایان بازی‌ها متعلق به آخر بازی‌های رخ می‌باشد. لذا مطالعه آنها ارزش عملی فراوان دارد.

۱. جهت آشنایی بیشتر با موضوع "برتری جزئی" به کتابی تحت همین عنوان نوشته ادوارد گوفلد با برگردان فارسی همین مترجم مراجعه شود.

این کتاب، حکم یک دوره کامل آخر بازی رخ، آن هم کتاب راهنمای این موضوع نمی‌باشد. چنین کتابی نیاز به افزایش ظرفیت مکرر داشت. مؤلفین به مطالعه و تحقیق متداولترین نمونه‌های عملی آخر بازی‌های رخ اکتفا نموده‌اند.

سادگی ظاهر آخر بازی‌های رخ، فریبنده است. حتی تجزیه و تحلیل آخر بازی‌های تک پیاده‌ای یا دو پیاده‌ای، به گونه‌ای که متقاعد خواهید شد، چندان ساده نبود، بلکه خیلی دشوار و پر زحمت می‌باشد. مطالعه و بررسی آخر بازی‌های چند پیاده‌ای دشوار، مستلزم دانستن پایان بازی‌های ساده می‌باشد که در جریان مبارزه، بوقوع می‌پیوندند. یک زمانی، تلاش برای جمع‌بندی‌های ریاضی شیوه‌های مبارزه در آخر بازی‌های رخ بعمل آمده بود (قضیه پنج خانه شرون^۱ و غیره)، لیکن با شکست روبرو شد.

مؤلفین در این کتاب، شیوه دیگری را برگزیده‌اند. ابتدا پوزیسیون‌های معمولی، سپس شیوه دست‌یابی به پیروزی یا تساوی بر اساس انجام حرکات طبیعتاً منطقی، بررسی و مطالعه می‌گردد.

ریزه‌کاری‌های تاکتیکی فقط در موارد واقعاً ضروری نشان داده می‌شود. پرداختن به [موضوع] آخر بازی‌های رخ همراه با دو یا چند پیاده، بترتیب با افزایش پی‌درپی مطالب صورت می‌گیرد. بهمین خاطر تلاش مؤلفین بر این بوده تا با ساده‌ترین آخر بازی‌ها، بهم پیوستگی [آنها] را نشان دهند. یک سلسله کاملی از چنین آخر بازی‌های مقدماتی، برای اولین بار بررسی شده است.

در فصل آخر [یعنی فصل ۱۸: آخر بازی چند پیاده‌ای توأم با برتری پوزیسیونی مختصر]، مؤلفین، ایده‌های اصلی را بر اساس مطالب برخاسته از تجزیه و تحلیل، جمع‌بندی کرده‌اند که باید در اجرای آخر بازی‌های رخ ملاک عمل قرار گیرند. این ایده‌ها، در بازی مثل نورافکن‌هایی هستند که باید انتخاب راه صحیح را برای شطرنج باز آسانتر نمایند.

برای راحتی، طرف قوی معمولاً با مهره‌های سفید معرفی شده است، باستثنای نمونه‌هایی که از بازی‌های عملی تورنمنت و مسابقه گرفته شده است.

مسکو، سال ۱۹۵۸



The Theory of the Rook Endgames



فوزین
فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
دفتر مرکزی: ۰۶۴۶۲۴۰۶
تلفن: ۰۶۴۶۲۴۰۶