

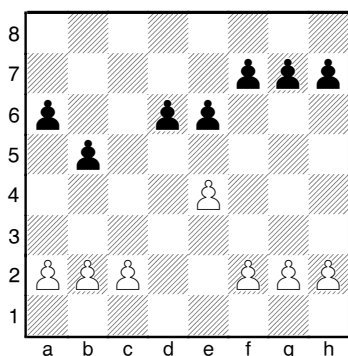
فهرست مطالب

۳	مقدمه
۶	درس اول: شونینگن مرسوم
۸	درس دوم: شونینگن کاسپاروف
۱۰	درس سوم: مانور کاسپاروف
۱۲	درس چهارم: شونینگن، محکم همراه با بازی متقابل
۱۴	درس ششم: یک آخربازی بزرگ در سیسیلی
۱۶	درس هفتم: تعویض در d4 و اجتماع از مسیر d7 همراه با فعالیت اهرمی
۱۷	درس هشتم: بازی متقابل در برابر حمله ی کرس
۱۸	درس نهم: مهار، دام گذاری و ضربه متقابل
۲۱	درس دهم: مقابله ی همه جانبه با g4 فوری
۲۳	درس یازدهم: سیاه غفلت از مرکز را با c6... پاسخ می دهد.
۲۴	درس دوازدهم: سیاه حرکت فوری g4 را با xd4... و e5... پاسخ می دهد.

مقدمه

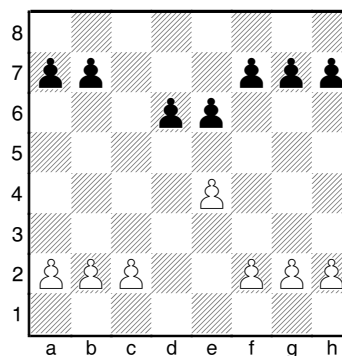
از خصوصیات ذاتی و ماندگار آرایش پیاده‌ای در دفاع سیسیلی این است که سفید شانس برای بهبود قدرت ساختار پیاده‌ای خود در اختیار ندارد. حال باید درستی این موضوع را در رابطه با آرایش شونینگن نیز مورد ارزیابی قرار داد. پیاده‌ی سفید در ستون e آسیب‌پذیر بوده و نیازمند دفاع است. اگر سفید با f4 در اندیشه‌ی قرار دادن یک همراه برای این پیاده باشد آنگاه هر دوی این پیاده‌ها نیازمند دفاع هستند. اگر یکی از این پیاده‌ها به e5 یا f5 پیشروی کند، سفید همچنان از چشم اندازه مناسبی برای بهبود ساختار پیاده‌ای خود محروم خواهد بود چرا که امکان انجام تغییر چندانی تا مرحله‌ی آخر بازی ندارد. به بیان دیگر نخستین فرصت‌های سفید در این ساختار در وسط بازی با حمله به جناح شاه اتفاق می‌افتند در حالی که سیاه برای داشتن یک دورنمای ممتاز در پایان دادن به بازی آماده شده است.

در سیسیلی شونینگن، سیاه با انجام حرکات ...a6 و ...b5 اهداف چند منظوره‌ای را دنبال می‌کند که از تاثیرات واکنشی زنجیره‌ای برخوردارند.

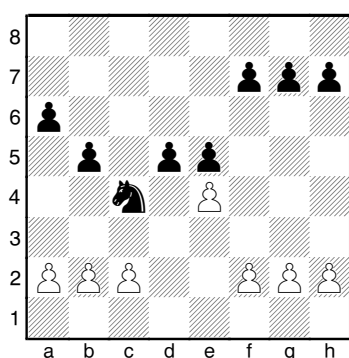


هدف از انجام ...a6 پیشگیری از حضور اسب سفید در b5 است، چرا که از این مربع می‌تواند به پیاده‌ی کمی عقب مانده‌ی ستون d حمله‌ور شود. سیاه با این حرکت همچنین می‌تواند با ...b5 ادامه داده و حمله‌ای را در جناح وزیر آغاز نماید. پیاده‌ی b5 بطور معمول تهدید حمله به اسب مستقر در c3 را دارد که از پیاده‌ی e محافظت می‌کند. بنابراین پیاده‌ی b5 از نظر اثربخشی،

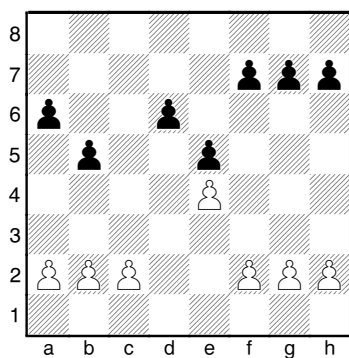
ساختار پیاده‌ای شونینگن - وقتی سیاه e6... و d6... بازی کرده و بعنوان نمونه، اسب‌های خود را در c6 و f6 مستقر می‌کند - از خصوصیات استوار، انعطاف‌پذیر و متراکم برخوردار است. بطور کلی جاذبه‌ی منحصر بفرد دفاع سیسیلی و سیستم‌های گوناگون آن در سازمان پیاده‌ای ممتازی است که برای سیاه به ارمغان می‌آورد. نخستین دلیل من برای اثبات این موضوع آن است که در سیسیلی باز (پس از 3.d4 cxd4) سیاه صاحب دو پیاده در برابر یک پیاده‌ی سفید در مرکز است. دوم آنکه سیاه از ساختاری محکم و فشرده برخوردار است که یک فرصت بی‌نظیر برای استفاده از اهرم ...d5 را در اختیار او قرار می‌دهد، که با استفاده از آن می‌تواند تنها پیاده‌ی مرکزی حریف در ستون e را تعویض نموده و یا در صورت امتناع حریف و پیشروی پیاده‌ی خود به e5، یک پیاده‌ی رونده‌ی محافظت شده درست کند. همچنین می‌توان گفت که در دفاع سیسیلی، سیاه از محدوده‌ی وسیع‌تری در امتداد ستون نیمه باز c (۶ خانه از c8 تا c3) نسبت به سفید در امتداد ستون نیمه باز d (۵ خانه از d1 تا d6) برخوردار است. بعضی اوقات سفید با c3 محدود‌ی سیاه در امتداد ستون c را به چالش می‌کشد اما از آنجا که با حرکت b3 سفید یک پیاده‌ی عقب مانده در ستون c درست می‌کند، بطور کلی حرکت c3 تاثیر چندانی بر تحرک سفید در جناح وزیر ندارد.



در این ساختار سفید زحمت پیاده‌ی عقب مانده‌ی خود در ستون a را می‌پذیرد. از آنجا که استراتژی سیاه در شونینگن در مجموع طرحی بسیار موفق محسوب می‌شود نیازمند ادراکی ممتاز و با شکوه است. بعنوان مثال سیاه می‌تواند اسب خود را از طریق c6 و a5 یا از مسیر d7 و b6 در c4 مستقر گردانده و توسط پیاده‌ای که پیشرفت بی‌خطری به d5 داشته است حمایت نموده، وضعیتی بی‌نقص و کامل برای خود رقم بزند.

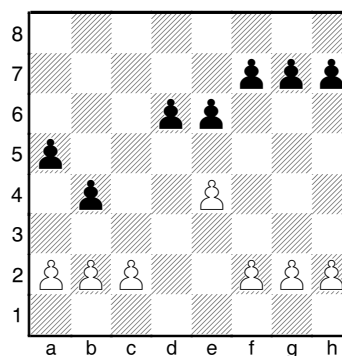


بعضی اوقات سیاه با هدف متوقف کردن پیاده‌ی حریف در ستون e، ابتدا نیازمند e5... است (ساختار بولسلافسکی) که با همراهی d5... به سازمانی بسیار محکم و استوار تبدیل می‌شود.

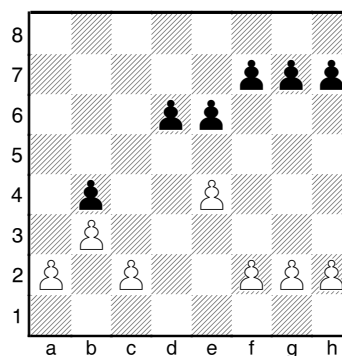


کوشش پیوسته‌ی سیاه دستیابی به اهرم d5... است. بعضی اوقات پیش از e5... سیاه با هدف پیشگیری از حضور اسب d4 در f5 از حرکت g6... استفاده می‌کند.

تأثیری مستقیم بر مرکز دارد. گسترش جناح وزیر سیاه با b5... از هدف کلی‌تری برخوردار است که عبارتست از کسب فضا در این جناح و خلق یک حمله‌ی اقلیت که نه تنها برتری ۳ به ۲ اکثریت پیاده‌ای سفید در جناح وزیر را بی‌اثر می‌کند بلکه منجر به خلق یک پیاده‌ی تنها و عقب افتاده می‌شود.

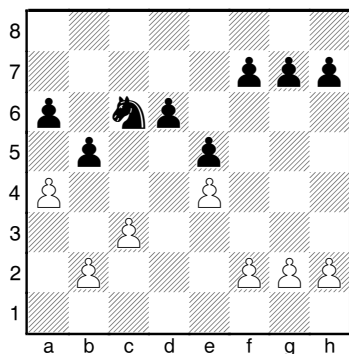


در این ساختار بنیادین سیسیلی، اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر سفید با پیشروی اقلیت پیاده‌ای سیاه مختل شده و بعضی مواقع منجر به یک پیاده‌ی عقب افتاده در ستون c می‌شود.

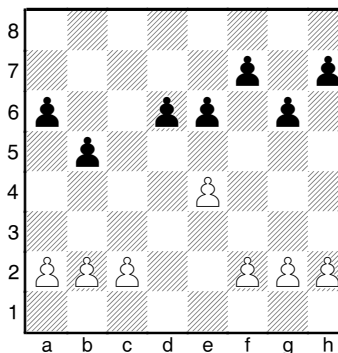


حمله‌ی اقلیت سیاه در جناح وزیر ممکن است اشکال مختلفی داشته باشد اما موفقیت آن بطور معمول به حضور نیروهای کافی برای حمله و بهره‌برداری از ضعف‌های سفید بستگی دارد.

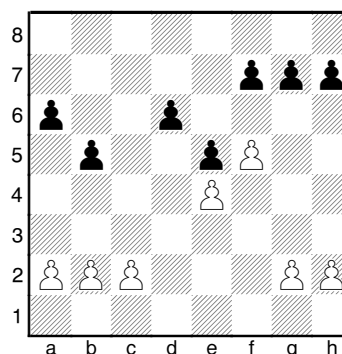
اهرم a4 ممکن است برای سفید بسیار سودمند باشد. در چنین وضعیتهایی پیاده‌ی ستون b سیاه می‌تواند یک ضعف باشد و اگر سیاه مجبور به تعویض در a4 شود این پیاده‌ی a خواهد بود که به ضعف جدید سیاه تبدیل می‌شود.



حال اجازه دهید تعدادی از بازی‌های نمونه در سیسیلی شونینگن را مورد ارزیابی قرار دهیم. این بازی‌ها به شما نشان می‌دهند که با چه سرعتی می‌توان بازی سیاه در جناح وزیر را به یک حمله‌ی کشنده در جناح شاه تبدیل نمود. روشی مشترک در تمامی شاخه‌های این گشایش که خاصیت "انتقال ضربه از جناح وزیر به جناح شاه" را برانده‌ی دفاع سیسیلی می‌کند. تنها نکته‌ی قابل توجه و چشمگیر در این مثالها، انعطاف‌پذیری آرایش شونینگن برای سیاه است.



البته این مانور در شرایطی کارایی دارد که خانه‌های تاریک جناح شاه از دفاع لازم برخوردار بوده و سیاه امکان ادامه‌ی ...e5 و ...d5 را داشته باشد. در غیر اینصورت حرکت ...g6 با پیاده‌ی عقب افتاده‌ی ستون d ترکیب شده و وضعی کامل را برای سیاه رقم می‌زند. حال باید به این پرسش پاسخ داد که چه گزینه‌هایی در ساختار سیسیلی شونینگن ممکن است برای سیاه اشتباه تلقی شوند؟ بعنوان مثال اگر سیاه نتواند پیکاری موفق و رضایت‌بخش بر سر مربع d5 ترتیب دهد وضعیتهای حاصل از شونینگن مانند بولسلافسکی و نایدورف می‌توانند برای سیاه بسیار بد باشند.



وضعیتی بسیار نامطلوب برای سیاه (بویژه در شرایطی که سیاه در برابر اسب سفید در d5، یک فیل در e7 دارد.) که باید تحت هر شرایطی از بروز آن اجتناب شود، چرا که یک اسب خوب برای سفید و یک فیل بد برای سیاه به همراه دارد. در شرایط دیگری که c3 بازی می‌شود،

درس اول: شونینگن مرسوم

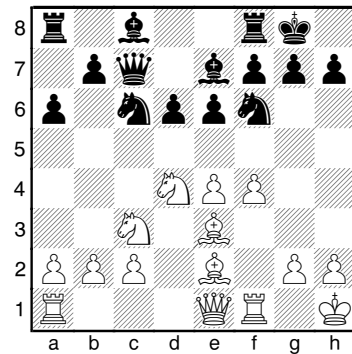
اکنون دو شاخه‌ی اصلی را مورد ملاحظه قرار می‌دهیم.

10. ♖e1

و یا 10. ♙e3 که منجر به همان پوزیسیون می‌شود. سفید از قبل تدارک یک حمله‌ی جناح شاه را دیده است. 10.a4 نیز با ایده‌ی جلوگیری از گسترش جناح وزیر سیاه و در ادامه یک بازی متقابل بازی می‌شود.

10... ♞c6 11. ♙e3

کاسپاروف در اینجا امکان 11... ♞e8 را با هدف تدارک یک بازی متقابل در امتداد ستون e پس از شکاف ...e5 محفوظ می‌داند. در رویارویی قهرمانی جهان ۸۵-۱۹۸۴ کاسپاروف-کارپوف بازی با 12. ♙f3 ادامه یافت.



در بازی اول آناند-کاسپاروف نیویورک ۱۹۹۵ (که در ادامه تشریح خواهد شد) بازی اینگونه ادامه یافت:
12. ♞d2 ♙d7 13. ♞ad1 ♞ad8 14. ♞b3 ♙c8 توجه داشته باشید که چگونه کاسپاروف با استفاده از نقل و انتقال نیروهای خود در تدارک ...b6 و ...b7... است.
15. ♙f3 b6 16. ♙f2 ♞d7 17. ♞d4 ♙b7 و سیاه بدون هیچ مشکلی بازی را متعادل می‌کند. بازی سوم و پنجم همین رویداد به شکل زیر ادامه یافت:

12. ♙d3 ♞b4 13.a4 ♙d7 14. ♞f3
11... ♙d7

اکنون بازی به آن ساختار مرسوم و فشرده‌ی شونینگن رسیده است که من بسیار دیده‌ام. در حال حاضر فیل‌های سیاه در انتخاب جایگاه خود فروتنی بخرج داده‌اند اما با شروع وسط بازی اغلب به تاثیرگذارترین سوارهای صحنه تبدیل خواهند شد.

- سیاه طرح "انتقال ضربه از جناح وزیر به جناح شاه" را اجرا می‌کند.
- سفید باید حمله کند. (♞e1-♞g3)
- ♞h1... یک حرکت دفاعی محرک است.
- بازی متقابل سیاه در جناح وزیر شکل‌های مختلفی دارد. (در اینجا ...b4, ...axb4 (...♞)xb4)
- پافشاری سفید به یک حمله‌ی جناح شاه ممکن است بین جناح وزیر و مرکز معلق بماند.
- در حمله‌ی جناح شاه فیل‌های سیاه در c6 و/یا f6 بسیار سودمند هستند.

شونینگن - بازی شماره ۱

فوستین-ساکس

المپیاد نیس ۱۹۷۴

- 1.e4 c5 2. ♞f3 e6 3.d4 cxd4 4. ♞xd4 ♞f6 5. ♞c3 d6 6. ♙e2 a6
یک حرکت بسیار مرسوم با هدف رسیدن به ساختار اصلی شونینگن، هر چند امکانات زیادی برای تغییر در اجرای ۱۰ حرکت ابتدایی این شروع وجود دارد.
7.f4 ♞c7 8.0-0 ♙e7 9. ♞h1 0-0

