

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

آزمون‌های استراتژی در شطرنج

به کوشش: خلیل حسینی

انتشارات فرزین

۱۳۸۸

مقدمه

اغلب ما شطرنج‌بازان آماتور و نیمه حرفه ای بخوبی می توانیم حرکت های مرغوب تاکتیکی را ببینیم، انجام دهیم و یا از اجرای آنها توسط حریف پیشگیری نماییم، چرا که فراگیری مهارت تشخیص و استفاده از اینگونه حرکات با توجه به جذابیت و عمومیت آنها خیلی زود پس از مدتی مداومت در شطرنج میسر می گردد؛ اما آنچه که پس از آموختن گزاره های تاکتیکی شطرنج و کسب مهارت در این زمینه به دغدغه ی اصلی هر بازیکنی تبدیل می شود یافتن و به ثمر رساندن حرکاتی مرغوب با رویکردی استراتژیک است.

استراتژی یا عملیات راهبردی در شطرنج با توجه به تعریفی که اساتید شطرنج ارائه کرده اند کنترل سرشت بازی مطابق با ایده و طرح مورد نظر با انتخاب حرکات مناسب تا رسیدن به هدف مطلوب است؛ با توجه به اهمیت و کاربرد این مهارت در شطرنج و همچنین محدودیت منابع فارسی در این زمینه، این کتاب را می توان به عنوان مرجعی مناسب جهت فراگیری این مهارت تلقی کرد.

کتاب حاضر بعنوان دومین اثر مولف، در ارتباط با استراتژی در شطرنج، پس از کتاب "استراتژیهای مدرن آخر بازی"، تلاش می کند با رویکردی تخصصی، آگاهی و مهارت مورد نیاز علاقه مندان در این زمینه را تا حد ممکن ارتقا بدهد. ۷۲۰ وضعیت موجود در این کتاب ضمن برخورداری از سطح بندی تاثیرگذار، همه از معتبرترین و تازه ترین منابع و نرم افزارهای آموزش شطرنج استخراج گردیده اند که توسط استادان بزرگ شطرنج تهیه و تفسیر گردیده اند. فرایند استخراج این وضعیتها و تبدیل آنها به شکل حاضر البته کاری طولانی بوده است که مجال پرداختن به آن نیست.

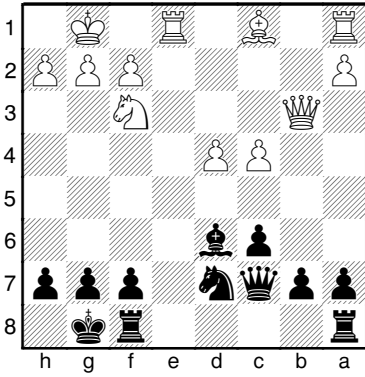
برای اطمینان از کیفیت پاسخها و تفسیرهای ارایه شده نرم افزار مجهز و مقتدر **Fritz11** نیز بکار گرفته شده است چرا که با توجه به تفاوت موجود در سلیقه ی بازی، ممکن است انتخاب حرکت مناسب در یک وضعیت به چالش کشیده شود، اما این اطمینان از طرف مولف به تمامی علاقه مندان داده می شود که بیش از ۸۰ درصد این پاسخها مورد تایید **Fritz11** نیز قرار گرفته است، هر چند اختلافات موجود نیز آنچنان عمیق نیست.

زمان در نظر گرفته شده برای هر کدام از این وضعیتها با توجه به سختی آنها بین ۳ تا ۶ دقیقه می باشد. مربیان محترم شطرنج می توانند پس از ارزیابی این کتاب با توجه به ترتیب و کیفیت وضعیتهای موجود، از آن بعنوان مرجعی آموزشی برای علاقه مندان سطوح مختلف شطرنج استفاده کنند.

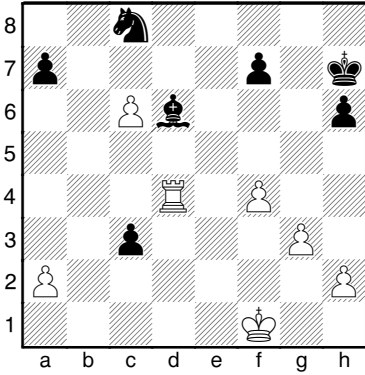
لازم به توضیح است ابداعی در این کتاب صورت گرفته است که در هر وضعیت حرکت با طرفی است که در پایین صفحه شطرنج می بینیم و این کار را برای کاربر آسان تر می گرداند چرا که احاطه ی بیشتری بر وضعیت و انتخاب حرکت مورد نظر خواهد داشت. نکته ی دیگر اینکه ذهنیت خود را از یافتن پاسخ های خوشایند تاکتیکی و ترکیبی آزاد کرده و تنها در اندیشه ی حل موضوع استراتژیک وضعیت های موجود باشید. جهت سهولت در دسترسی به پاسخ ها، پس از هر ۱۲ مساله پاسخ ها بلافاصله ارایه گردیده است.

خلیل حسینی

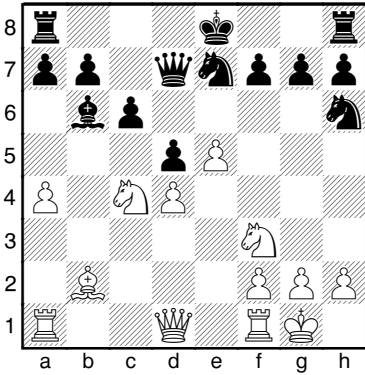
[۴]



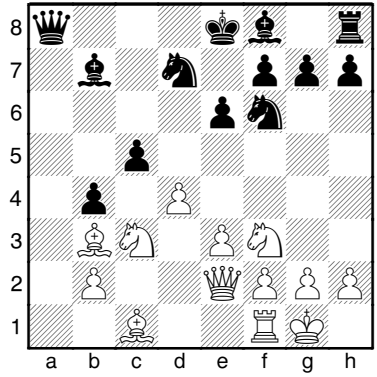
[۵]



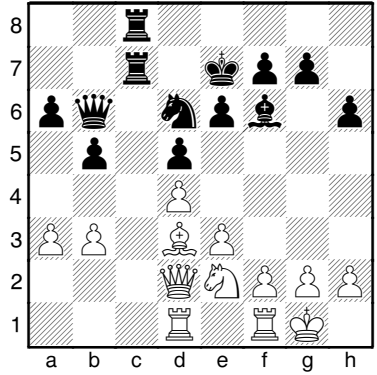
[۶]



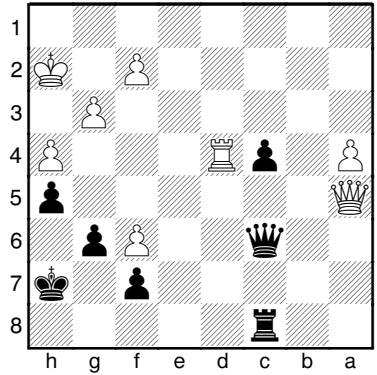
[۱]



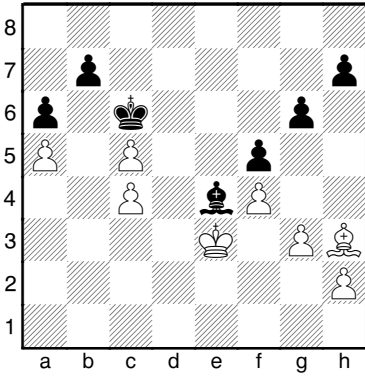
[۲]



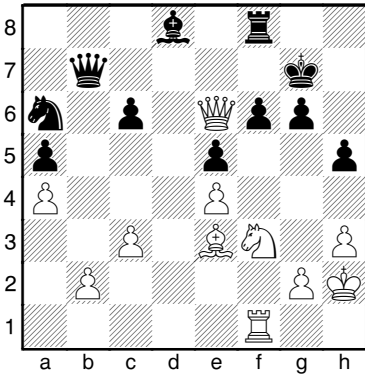
[۳]



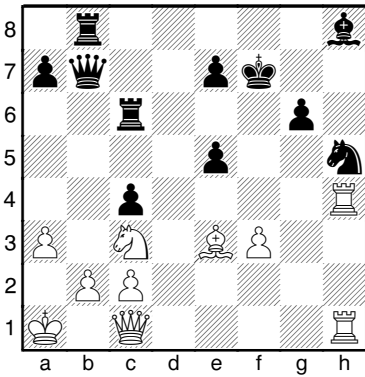
[10]



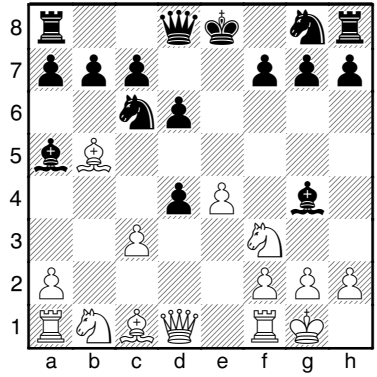
[11]



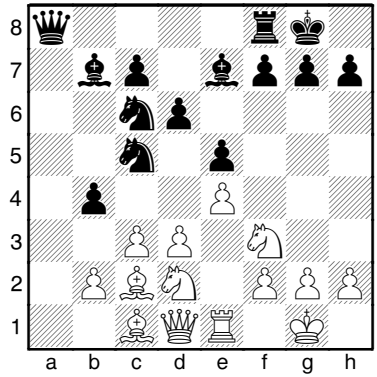
[12]



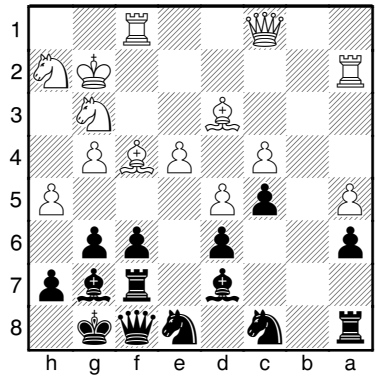
[V]



[^]

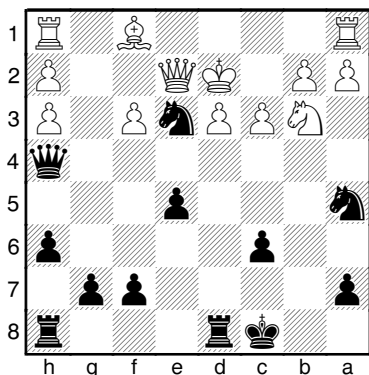


[9]

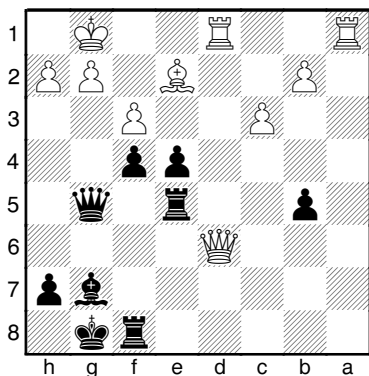


- ۱- Nb5: حفاظت از اسب و خلق یک حمله ی دوگانه در c7.
- ۲- Rc1: تلاش برای جدال بر سر تنها ستون باز صفحه.
- ۳- c3...: بهبود وضعیت پیاده ی رونده.
- ۴- Rfe8...: کوشش برای کنترل تنها ستون باز صفحه.
- ۵- Rc4: گرفتن یک پیاده.
- ۶- Nd6+: مستقر سازی اسب در اردوی حریف، جایی که بیشترین فشار را بر حریف وارد آورده و درعین حال امکان قلعه گیری شاه حریف را از بین می برد.
- ۷- cxd4: کنترل مرکز و ایجاد تهدید d5.
- ۸- d4: هدف فراری دادن اسب حریف از خانه ی c5 است.
- ۹- Rb8...: کنترل ستون باز توسط رخ.
- ۱۰- Kd4: دفاع از پیاده و انتقال شاه به مرکز در آخر بازی.
- ۱۱- Rd1: تسلط بر ستون باز توسط رخ.
- ۱۲- Ne4: قرار دادن اسب در مرکز و خلق تهدیدات جدید روی شاه سیاه.

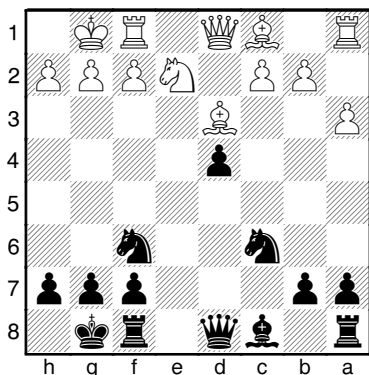
[124]



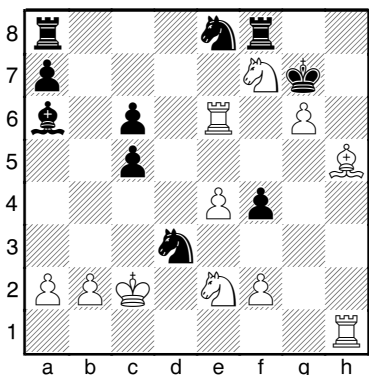
[125]



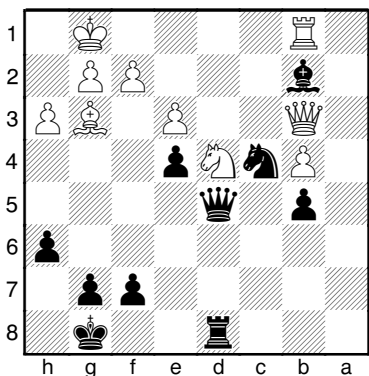
[126]



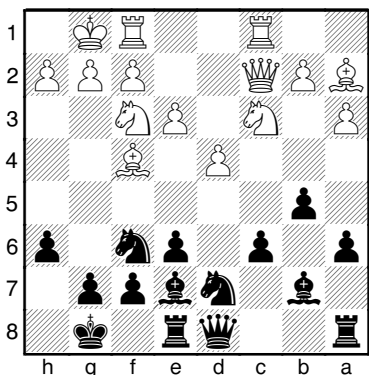
[121]



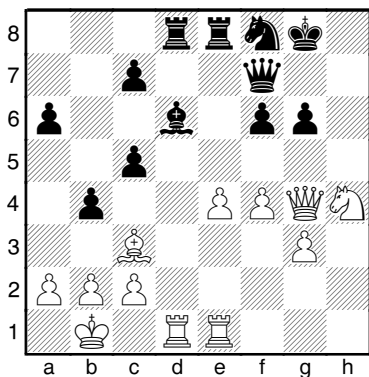
[122]



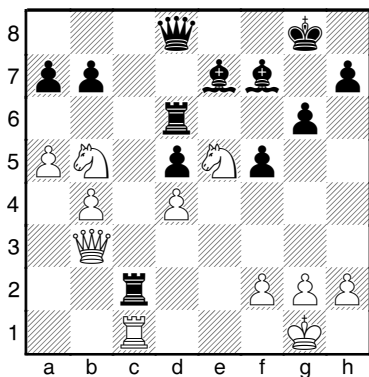
[123]



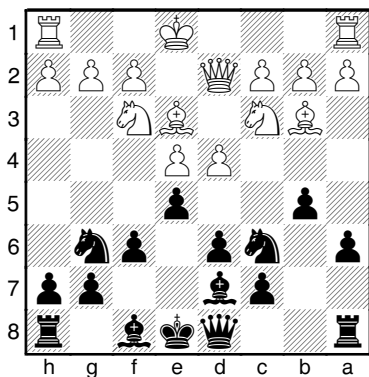
[130]



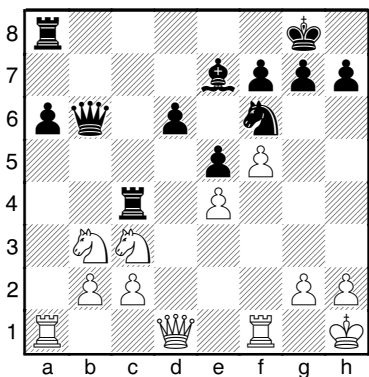
[131]



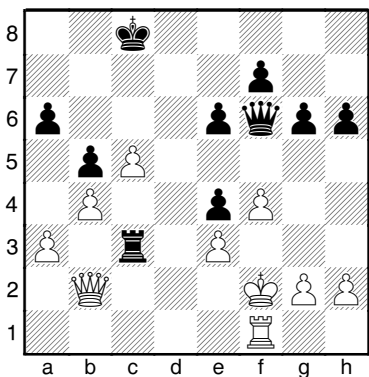
[132]



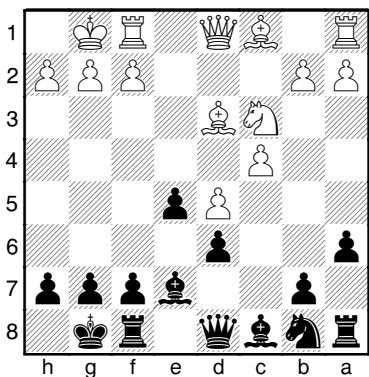
[133]



[134]

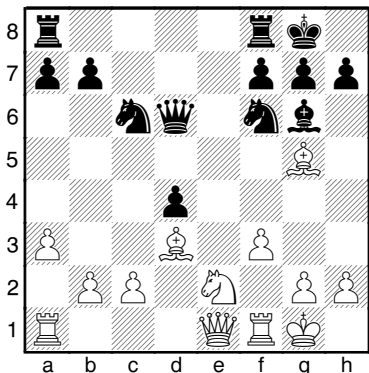


[135]

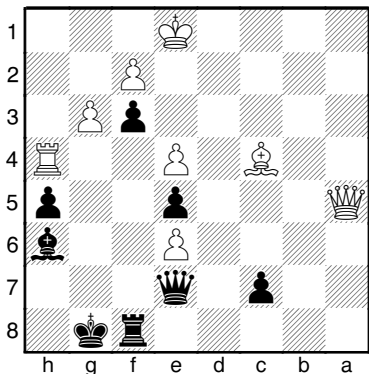


- ۱۲۱- Bf3: باز کردن مسیر برای انتقال رخ به h7.
- ۱۲۲- Bxd4...: حذف سوار خوب حریف و گرفتن برتری مهره.
- ۱۲۳- ...c5...: جدال در مرکز و باز کردن قطر بزرگ برای فیل.
- ۱۲۴- Nac4+...: قرار دادن یک سوار دیگر در مرکز برای شرکت در حمله.
- ۱۲۵- ...e3...: خلق یک پیاده ی رونده ی حمایت شده.
- ۱۲۶- Bg4...: گسترش فیل و میخکوب کردن اسب سفید روی وزیر خود.
- ۱۲۷- Qe2: دفاع از e4، حمله به رخ و ایجاد ارتباط بین رخ ها.
- ۱۲۸- g3: جلوگیری از کیش شاه از h4.
- ۱۲۹- ...f5...: برتری فضایی در جایی که سیاه اکثریت پیاده ای دارد.
- ۱۳۰- Nf5: انجام حرکت سرنوشت ساز بازی با انجام حرکت Nh6 و تهدید گرفتن وزیر.
- ۱۳۱- Qxc2: هدف نفوذ به وضعیت حریف از طریق ستون c است.
- ۱۳۲- Na5...: حذف فیل خانه های سفید حریف که بر قطر a2-g8 تسلط دارد.

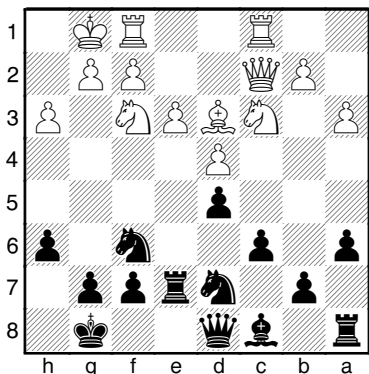
[۲۴۴]



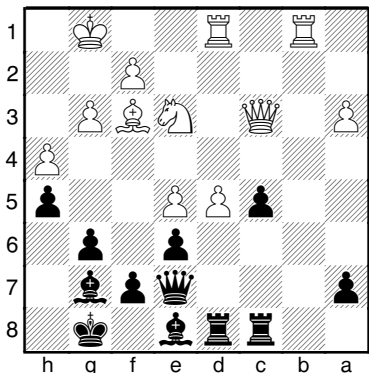
[۲۴۵]



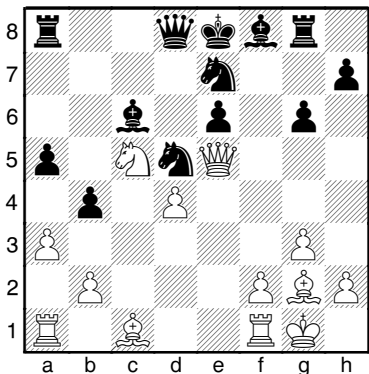
[۲۴۶]



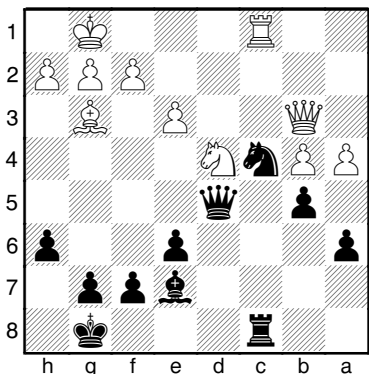
[۲۴۱]



[۲۴۲]



[۲۴۳]



۲۴۱-exd5... : جلوگیری از d6 .

۲۴۲-Bg5 : افزایش سوار برای شرکت در حمله.

۲۴۳-Bf6... : تلاش برای حذف اسب سفید.

۲۴۴-Rd1 : فشار بر پیاده ی d4 .

۲۴۵-Rb8... : حمله به شاه سفید با حمایت فیل و پیاده ی f3 .

۲۴۶-Ne8... : با هدف انتقال اسب به d6 که می تواند از آنجا f5 ، c4 و e4 را کنترل نماید.

۲۴۷-Nh5... : دفاع از پیاده و خلق تهدید Nf4...

۲۴۸-f4 : فراری دادن فیل مزاحم از e5 .

۲۴۹-Bh7+ : اجبار سیاه به حرکت دادن شاه خود همراه با گرفتن فیل g7 و افزایش حمله.

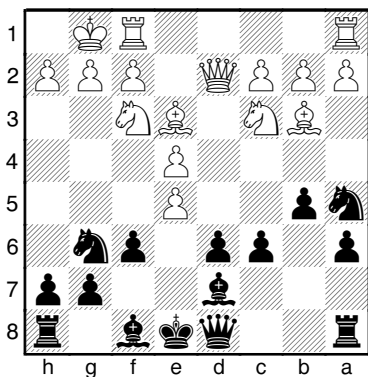
۲۵۰-c3 : اجبار فعالترین سوار حریف به عقب نشینی.

۲۵۱-Bd4 : تهدید گرفتن پیاده ی g7 و اجبار رخ سیاه به انفعال در بازی. اگر سیاه Rxa3+...

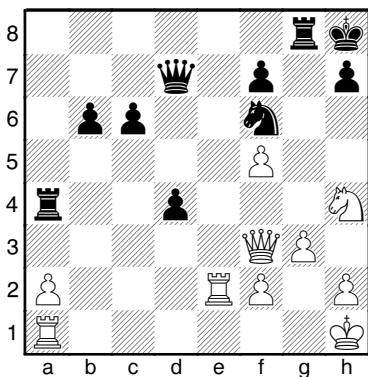
بازی کند Kf4 برنده است.

۲۵۲-Nxe3... : حذف آچمزی فیل به منظور گرفتن برتری مهره.

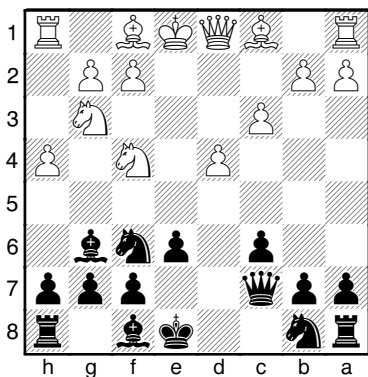
[364]



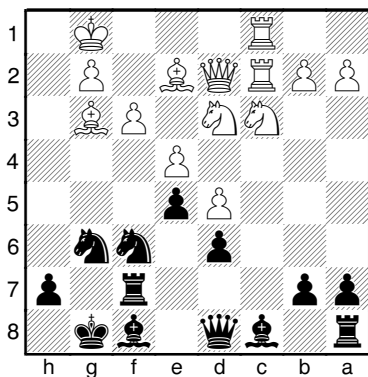
[365]



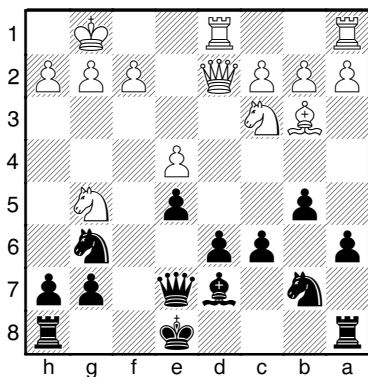
[366]



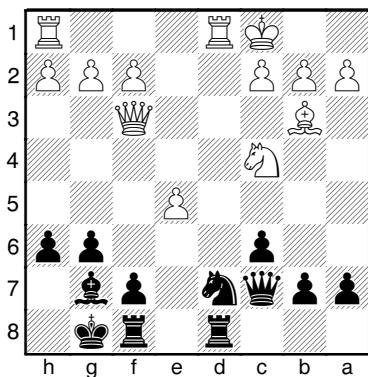
[361]



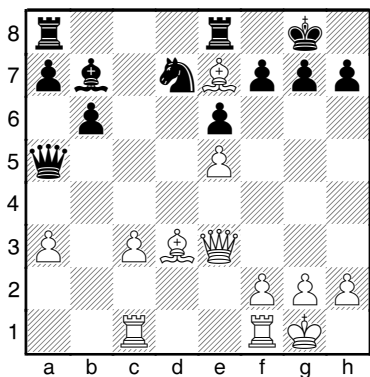
[362]



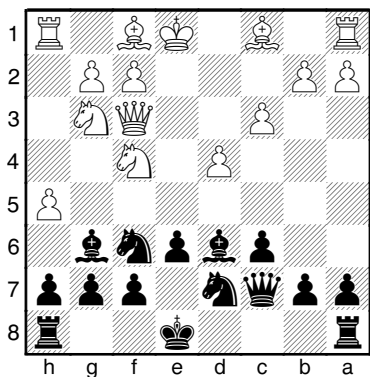
[363]



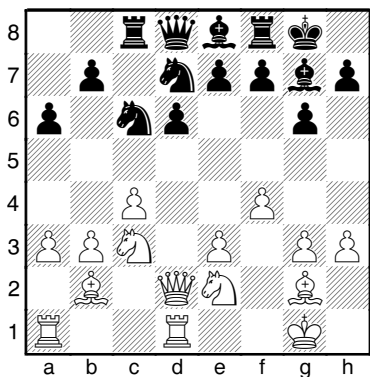
[370]



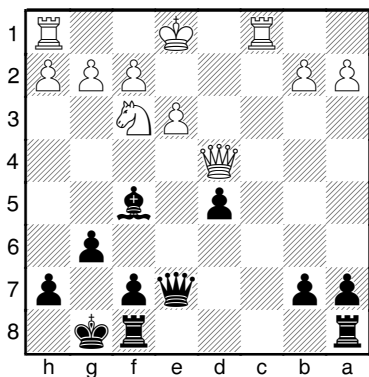
[371]



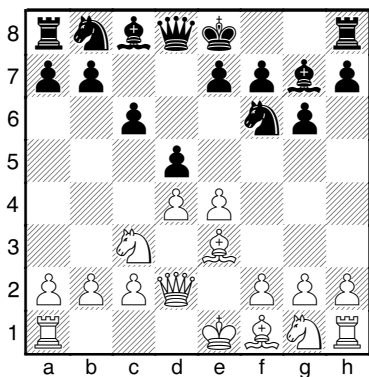
[372]



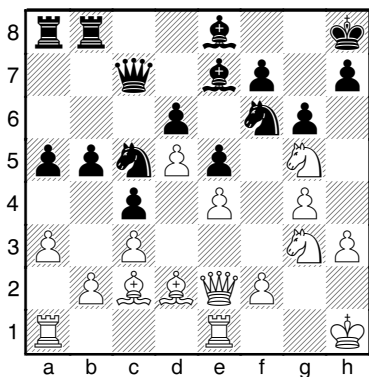
[367]



[368]



[369]



۳۶۱-Nh5... : دور کردن فیل، تدارک اشغال f4 و همزمان باز کردن راه برای حضور وزیر در حمله.

۳۶۲-Rf8... : قربانی یک پیاده جهت جلوگیری از نفوذ اسب یا فیل حریف به f7.

۳۶۳-b5... : با هدف گرفتن پیاده ی e5 با اسب.

۳۶۴-fxe5... : آوردن یک پیاده ی کناری به ساختار نیرومند مرکزی.

۳۶۵-Rae1 : تهدید ورود به عرض هفتم.

۳۶۶-Bd6... : حمله به اسب و جلوگیری از حرکت h5 توسط سفید.

۳۶۷-Be4... : با هدف گرفتن اسب و تضعیف ساختار پیاده ای حریف.

۳۶۸-e5 : حمله به اسب و اختصاص فضای بیشتر در جناح شاه.

۳۶۹-f4 : تشدید حمله در جناح شاه و امکان باز کردن ستون f.

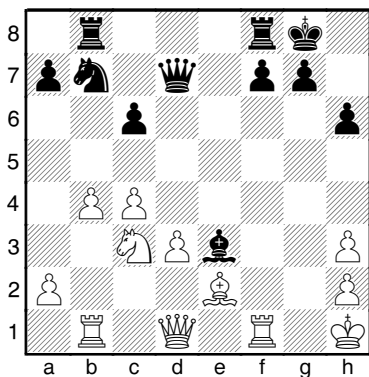
۳۷۰-Bd6 : دفاع از پیاده های a3 و e5 و اشغال یک مربع با اهمیت.

۳۷۱-Bc2... : حفظ فیل. حرکت دیگر Bf5... که به سفید امکان تعویض این سوار با اسب را می

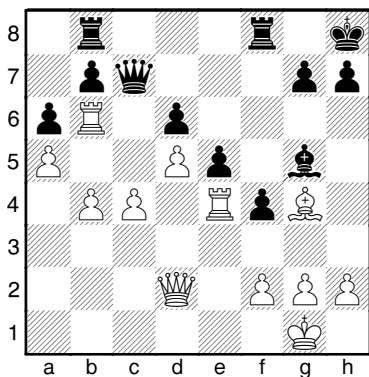
دهد.

۳۷۲-Nd5 : هدف بردن پیکار بر سر قطر a1-h8 است.

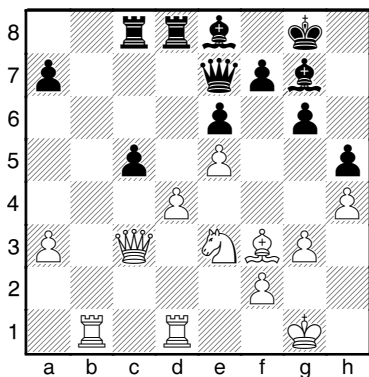
[۴۸۴]



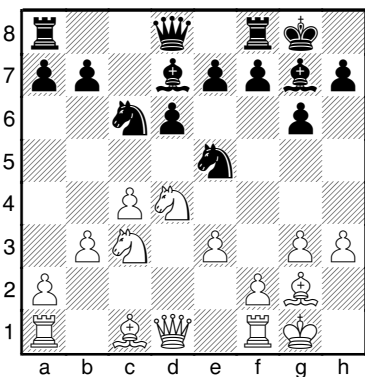
[۴۸۵]



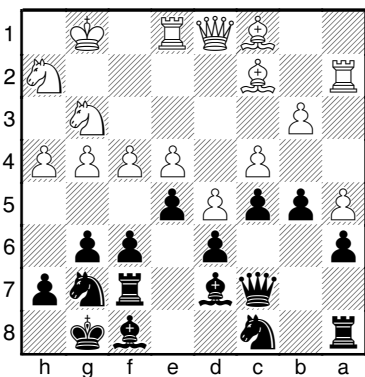
[۴۸۶]



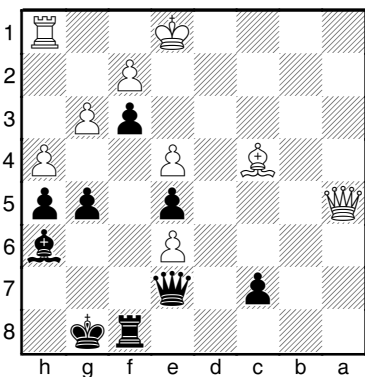
[۴۸۷]



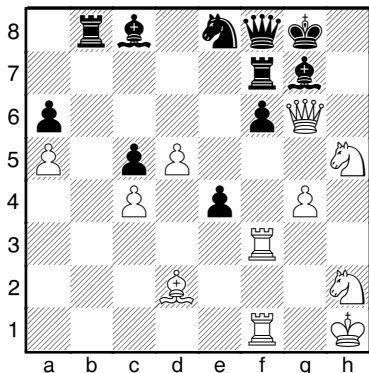
[۴۸۸]



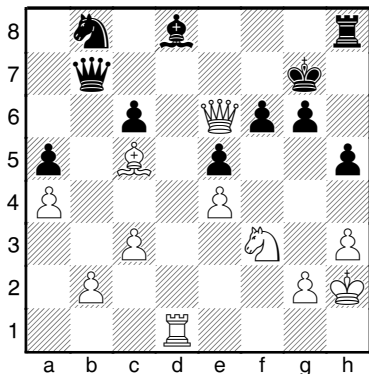
[۴۸۹]



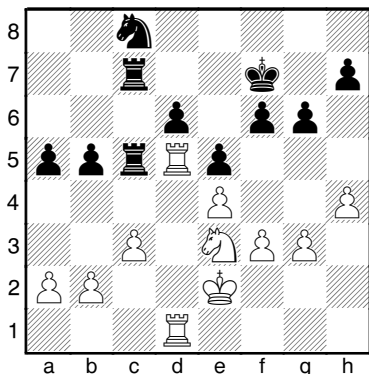
[490]



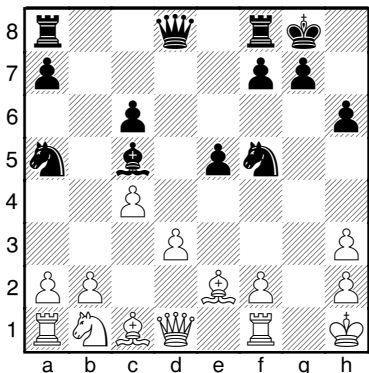
[491]



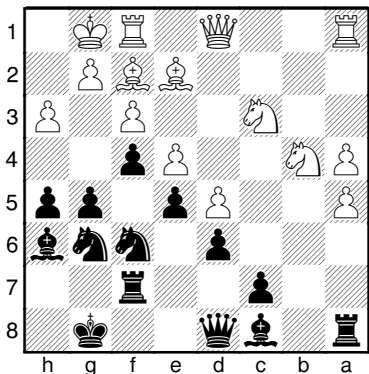
[492]



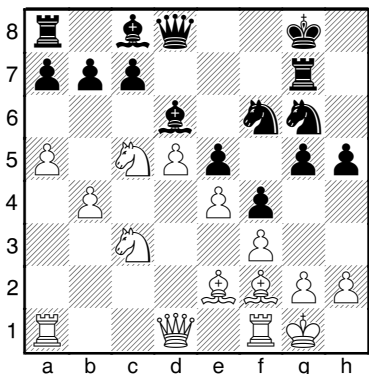
[487]



[488]



[489]



۴۸۱- Nde2: پیشگیری از تعویض و خلق تهدید f4 .

۴۸۲- exf4...: سیاه نباید به حریف اجازه ی حرکت f5 بدهد.

۴۸۳- gxh4...: باز کردن قطر برای فیل پیش از حمله ی مستقیم به شاه سفید.

۴۸۴- b5: حذف پیاده ی c6 و فتح d5 برای اسب.

۴۸۵- c5: خلق یک پیاده ی رونده و افزایش محدوده ی فعالیت رخ.

۴۸۶- d5: اجبار در تعویض از تهدید حرکت d6 . همزمان حفظ پیاده ی c5 سیاه بصورت ایزوله و

مرکزیت اسب.

۴۸۷- f4: باز کردن ستون و بهره برداری از فضا در این قسمت.

۴۸۸- g4...: باز کردن خطوط با هدف حمله به شاه سیاه.

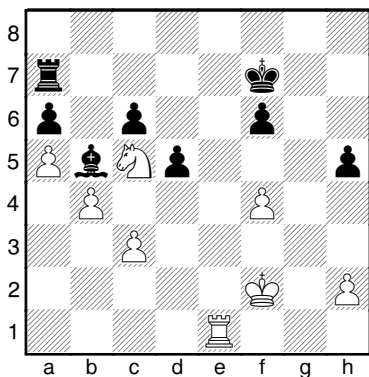
۴۸۹- Ne6: اجبار در تعویض در حالیکه d5 را آزاد کرده و قطر a2-g8 را باز می کند.

۴۹۰- Rh3: حمله در امتداد ستون h مهمتر از گرفتن پیاده ی e است.

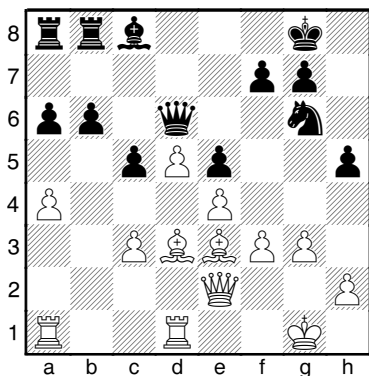
۴۹۱- Rxd8: با هدف پیشروی با Be7 و گرفتن پیاده های جناح شاه.

۴۹۲- h5: باز کردن یک مسیر جدید برای رخ ها.

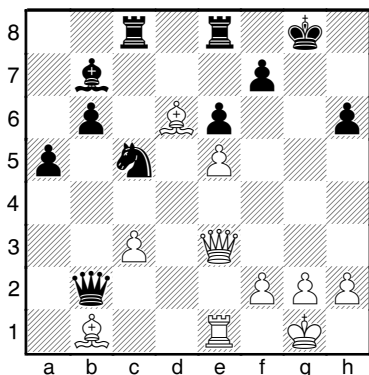
[६.०४]



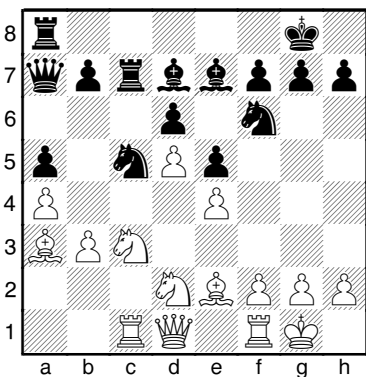
[६.०५]



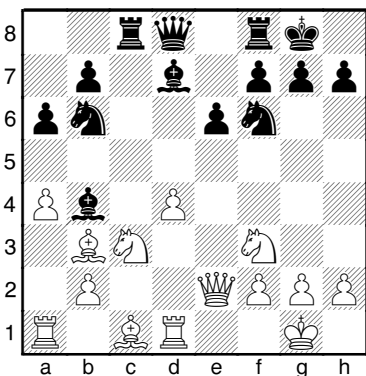
[६.०६]



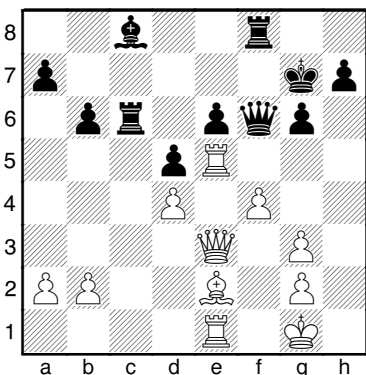
[६.०१]



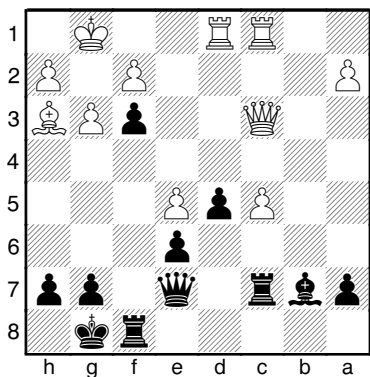
[६.०२]



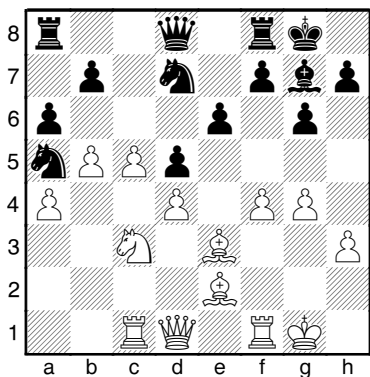
[६.०३]



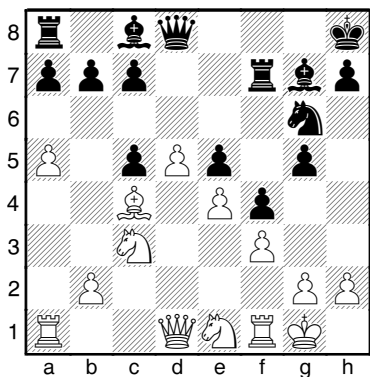
[६१०]



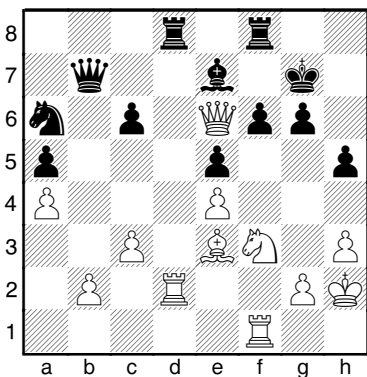
[६११]



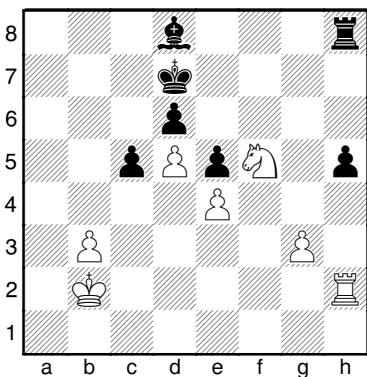
[६१२]



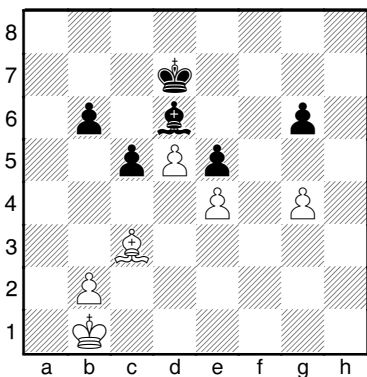
[६०७]



[६०८]



[६०९]



۶۰۱- Bb5 : تلاش سفید حذف مدافع خانه ی b5 و اشغال این مربع با اسب است.

۶۰۲- Rd3 : دفاع از اسب و تدارک انتقال رخ به جناح شاه.

۶۰۳- b4 : با هدف برتری فضایی با b5 .

۶۰۴- f5 : خلق یک پایگاه در e6 بعنوان یک خانه در اردوی حریف.

۶۰۵- Qf2 : تدارک پیشروی پیاده ی f و توقف پیاده های حریف از پیشرفت در جناح وزیر.

۶۰۶- Bxc5 : حذف این اسب پیش از ورود به h6 ضروری است. چرا که Qxh6 با Ne4! ...

پاسخ داده می شود.

۶۰۷- Rxd8 : استفاده از فرصت برای گرفتن برتری، اگر سیاه رخ را با رخ پس بگیرد سفید Nxe5

بازی خواهد کرد.

۶۰۸- Rh1 : استفاده از برتری فضایی برای چرخش بازی و شروع یک حمله در جناح وزیر.

۶۰۹- b4 : سفید یک پیاده قربانی می کند تا سازمان پیاده ای حریف را تضعیف نماید. سفید با این

حرکت و دوبل کردن پیاده های سیاه، شانس خود در ستون b افزایش می دهد. اگر سیاه پیاده ی b را

نگیرد و c4 بازی کند سفید با b5 ادامه می دهد.

۶۱۰- Ba6... : با هدف Bc4... و بلوکه کردن مدافع پیاده ی c5 و همزمان حمله به a2 .

۶۱۱- Nb1 : از آنجا که محدوده ی فعالیت اسب c3 بسیار کم شده است این حرکت با ایده ی

حرکت به d2 که از آنجا می تواند از c4 و e4 مواظبت کرده و در زمان مناسب در صورت نیاز از

طریق f3 به e5 برود، بازی می شود.

۶۱۲- a6 : با هدف تضعیف جناح وزیر سیاه.