

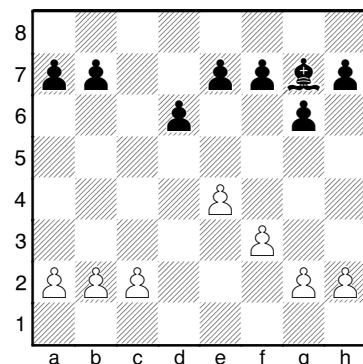
فهرست مطالب

| | |
|----|--|
| ۳ | مقدمه |
| ۵ | درس اول |
| ۶ | درس دوم: دراگون ساختگی (کاذب) |
| ۸ | درس سوم: دراگون ساختگی (کاذب) |
| ۱۰ | درس چهارم: دراگون ساختگی (کاذب) |
| ۱۱ | درس پنجم: چیدمان فیانکتوی دوبل |
| ۱۳ | درس ششم: حمله ی جناح مخالف |
| ۱۵ | درس هفتم: حمله ی جناح مخالف |
| ۱۶ | درس هشتم: واریانت سولتیس، حمله ی جناح مخالف با $\times C3$ |
| ۱۷ | درس نهم: واریانت سولتیس، حمله ی جناح مخالف با $\times C3$ |
| ۱۸ | درس دهم: ستون C، ستون نیمه باز سیاه |
| ۲۰ | درس یازدهم: شاه سفید در مرکز |
| ۲۲ | درس دوازدهم: فشار پوزیسیونی منجر به یک آخربازی ممتاز |

مقدمه

ساختار سیسیلی دراگون، اجتماعی نیرومند، فشرده و سالم از ۵ پیاده را شامل می شود که محکمترین دستاویز سیاه برای مبارزه تلقی می شوند.

سفید برای در هم شکستن این سازمان پیاده ای مشکلات بسیار زیادی داشته و سیاه نیز بسته به میزان استفاده ی درست از فیل g7 خود، بعنوان توپخانه ی مستقر در امتداد قطر بزرگ، می تواند بازی ممتازی را به نمایش بگذارد.



اگر سفید در برابر ساختار دراگون از قلعه ی جناح وزیر استفاده نماید، همچنانکه در واریانت حمله ی یوگسلاو مرسوم است، آنگاه سیاه در تلاش برای دستیابی به شاه حریف به یک بازی سراسر تهاجمی روی آورده و رقابتی سنگین را رقم می زند. بطور معمول بازی سیاه همگی یا تعدادی از خصوصیات زیر را دارا می باشد:

- بازی در امتداد ستون نیمه باز c با استفاده از رخ های دابل و یک وزیر آتشین در c7.
- طوفان پیاده ای در جناح وزیر با حرکاتی مانند ...b5 و ...a5 با ادامه ی ...b4 و ...a4 با هدف تلاش برای باز کردن اجباری مسیرهای دستیابی به شاه سفید.
- یک قربانی ممتاز در c3 (c3xc3... و اجبار bxc3) با هدف تخریب سازمان پیاده ای جلوی شاه حریف. در پاره ای اوقات این قربانی با گرفتن پیاده ی سفید در e4 همزمان شده و تاثیر نیرومند آن تا آخر بازی ادامه خواهد داشت.
- اشغال c4 با اسب از طریق e5 یا a5 که سیاه با استفاده از این اسب می تواند فشاری مهیب بر b2 وارد آورد. جالب است بدانید این چهار امکان برای سیاه یک بازی متقابل را

در جناح وزیر رقم می زند که حتی در دراگون استاندارد در شرایطی که سفید قلعه ی جناح شاه اختیار نماید (بدون f2-f3) نیز برای سیاه سودمند خواهند بود. در چنین وضعیتی که شاه سفید در سمت راست مستقر شده است هیچیک از این حملات خطر قابل توجهی برای سفید بدنبال ندارد اما سفید نیز از امکان ممتازی برای حمله در جناح شاه برخوردار نیست، به بیان دیگر حمله ی اقلیت سیاه در جناح وزیر همچنان به عنوان مشکلی برای سفید باقی می ماند. بازی زیر که سالها از وقوع آن می گذرد نمایشی جذاب برای علاقه مندان به بازی های تهاجمی در دراگون است. برای آن دسته از بازیکنانی که به حمله علاقه مند هستند، فرصت هایی فراهم می شود که با اطمینان و اشتباهی کامل از امکاناتی مهیب برای حملاتی ماندگار استفاده کنند. حمله ی یوگسلاو در دراگون چنین شرایط مطلوبی را برای سیاه بوجود می آورد.

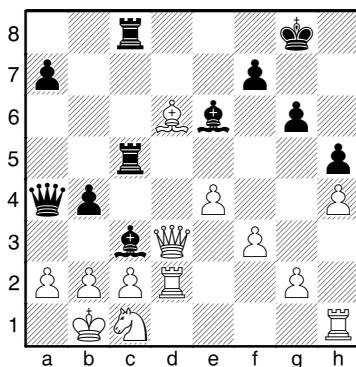
سویتین - زابو

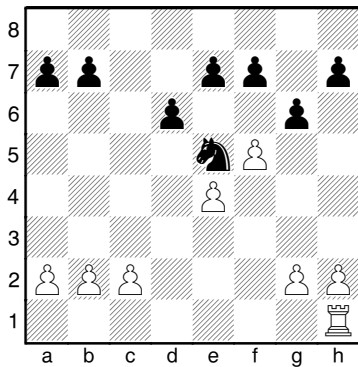
لنینگراد ۱۹۶۷

1.e4 c5 2.♘f3 g6 3.d4 ♙g7 4.♘c3 cxd4
5.♗xd4 ♘c6 6.♙e3 ♗f6 7.♙c4 d6 8.f3 ♙d7
9.♙d2 ♜c8 10.♙b3 ♗e5 11.h4 ♗c4 12.♙xc4
♞xc4 13.0-0-0 h5 14.♙b1 0-0 15.♗de2 b5
16.♙h6

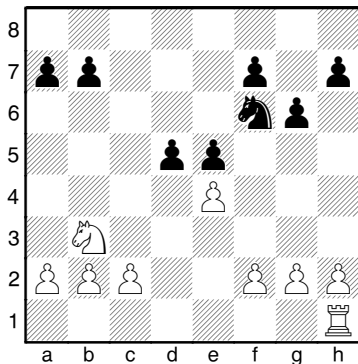
از زمان این بازی تاکنون اصول نظری تا اندازه ای پیشرفت کرده است. مسابقه قهرمانی جهان در سال ۱۹۹۵ بین آناند- کاسپاروف درست همین مسیر گشایشی را تا 16...♙a5 طی کرد.

16...♙a5 17.♙g5 b4 18.♗d5 ♗xd5 19.♙xd5
♞c5 20.♙d3 ♙e6 21.♗c1 ♙a4 22.♙xe7 ♞fc8
23.♞d2 ♙c3 24.♙xd6





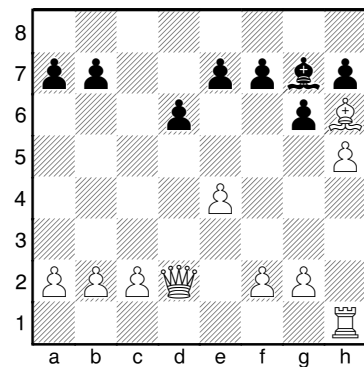
در سیستم دراگون حرکت محکم $d5$... همیشه به عنوان یک اهرم مطلوب برای سیاه تلقی می شود، اهرمی که امکان آن بسختی برای سیاه میسر می شود. بطور معمول سفید کنترل سنگینی بر مربع $d5$ داشته و یا می تواند این اهرم را با $e5$ پاسخ داده و خیلی زود شرایط نامطلوبی را برای سیاه رقم بزند. در بعضی موارد سیاه می تواند برای انجام $d5$... ابتدا از $e5$... استفاده کرده و سوار سفید مستقر در $d4$ را فراری دهد، سپس اقدام به $d5$... نماید.



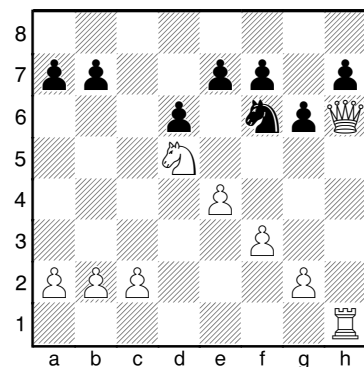
اساس موفقیت سیاه در چنین وضعیتهایی فشار بر ستون نیمه باز c ، بازی در امتداد ستون های باز شدنی d و e و فشار بر پیاده ی سفید در $e4$ است.

24...♙xa2+ 25.♘xa2 ♜a5 26.♙c1 ♚xa2
27.♙d1 ♚xb2 28.♙f4 ♙xd2 29.♙xd2 ♜a3 0-1

در ارتباط با این بازی چه می توان گفت؟ پافشاری و دوام کشنده سیاه بر حمله، توجه به این نکته را بدنبال دارد که سفید چاره ای جز هدر دادن تمپ های خود و امیدوار ماندن بر کسب برتری در این رقابت نفس گیر ندارد. در حمله ی یوگسلاو، تلاش سفید آزاد کردن سوارهای خود از حمایت مربع $e4$ با $f2-f3$ و استفاده از آنها در یک حمله ی جناح شاه همراه با $h4$ ، $h5$ (با امکان $g4$) و $hxg6$ است که با $h6$ و تلاش برای تعویض فیل دراگون ترکیب شده تا فرصت مات در امتداد ستون باز یا نیمه باز h فراهم شود.



حمله ی سفید در نهایت اغلب سرآغاز یک دام، قربانی یا تعویض اسب سیاه در $f6$ است که باعث تنهایی مدافع شاه سیاه می شود. (بازی شماره ۶ دراگون بین کارپوف- کورچنوی را در ادامه ببینید.)



اگر سفید قلعه ی جناح شاه اختیار کرده و در تلاش برای حمله با $f4-f5$ باشد، مربع $e5$ آماده ی پذیرش اسب سیاه می شود که به عنوان پایگاهی برای حمله ی متقابل توام با دفاع برای سیاه تلقی می شود.

تسلط بر دراگون

درس اول

- تعویض، وظیفه‌ی دفاع را برای سیاه در سیسیلی آسان تر می‌کند.
- وقتی سفید در جناح شاه قلعه گرفته و b3 بازی می‌کند، سیاه می‌تواند با a5 ... زمینه‌ی تعویض را فراهم نماید.
- در ادامه سیاه می‌تواند مانور e6 ... و c4 ... را با هدف ترغیب حریف به تعویض بازی نماید.
- سیاه می‌تواند یک بازی متقابل مرکزی را با استفاده از اهرم e5 ... و d5 ... و با حمایت fd8 ... به اجرا بگذارد.
- با آغاز بازی متقابل سیاه، طرح انتقال ضربه از جناح وزیر به جناح شاه، می‌تواند برای سفید بسیار خطرناک باشد.

دراگون بازی شماره ۱

رایوزر - باتونیک

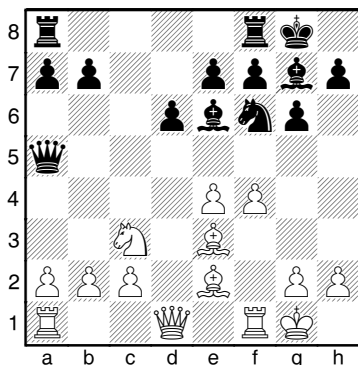
لنینگراد ۱۹۳۳

وقتی سفید در برابر دراگون از قلعه‌ی جناح شاه استفاده می‌کند، سیاه بعضی اوقات می‌تواند روی فعالیت‌های ویژه حساب باز کند. این بازی که یکی از بازی‌های قهرمان جهان میخائیل باتونیک است بارها مورد ارزیابی و نقد قرار گرفته است و من در اینجا آن را با تشریح مختصری آورده‌ام. نمونه‌ای برجسته از e5 ... و متعاقب آن d5 ... توسط سیاه.

1.e4 c5 2.f3 c6 3.d4 cxd4 4.fxd4 f6
5.c3 d6 6.e2 g6 7.e3 g7 8.b3 e6
9.f4 0-0 10.0-0 a5

ادامه‌ی غیر معمول:

11.f5 c4 12.d3
11.fxa5 xa5



تعویض، جناح وزیر سفید را باز کرده و بازی سیاه را آسان می‌کند.

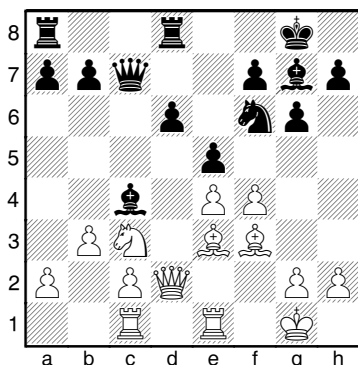
12.f3 c4

انتخابی بسیار ریشه دار.

13.e1 fd8 14.d2 c7 15.a1

امیدواری سفید به حرکت b3 و در ادامه d5 و c4 است.

15...e5 16.b3



16...d5!!

محاسبه‌ی باتونیک برای حمله به طرح سفید عمیق و کافی است. اکنون سیاه bxc4 17 را با dxe4 17... پاسخ داده و سوار خود را با یک بازی برتر پس می‌گیرد. امکانات دیگر عبارتند از:

a) 17.fxd5 xd5 18.exd5 e4! 19.ee2
fxd5

همراه با برتری سیاه.

b) 17.fxe5 xe4 18.ee4 dxe4 19.f2
xe5

و سیاه پیاده‌ی h را می‌گیرد. بازی در این وضعیت ممکن است به شکل زیر ادامه یابد:

20.fxe4 xh2+ 21.h1 ee6 22.f6+ h8
23.d4

همراه با یک بازی مطلوب برای سفید، هر چند xe5 19. بهتر است.

درس دوم: دراگون ساختگی (کاذب)

- اگر سفید قلعه ی جناح شاه را انتخاب نماید و تعویض سوارهای سبک ساختار دراگون را بپذیرد، و برای کسب ابتکار عمل تلاشی از خود بروز ندهد سیاه می تواند بسرعت بازی بهتری را برای خود دست و پا کند.
- منابع سیاه برای یک بازی متقابل اغلب در امتداد ستون نیمه باز c و بویژه خانه های c4 و c5 هستند.
- ساختار پیاده ای ممتاز و ماندگار سیاه آخر بازی های آسان تری برای او به ارمغان می آورند.
- قربانی تفاوت Rxc3... را می تواند به چند منظور مورد استفاده قرار داد که عبارتند از: تخریب سازمان پیاده ای سفید در جناح وزیر، گرفتن ابتکار عمل از سفید و استفاده از پیامدهای بی نظیر آن.

دراگون بازی شماره ۲ (دراگون کاذب)

نوکس - کوپک

کنگره ادینبورگ ۱۹۸۱

وقتی سفید در برابر دراگون بدون طرح مشخصی بازی می کند، سیاه با چند مشکل کوچک مواجه می شود. این بازی نشان می دهد که سفید بدون اهتمام به حضور در جریان یک آتش بازی تند و تیز حاصل از سیستم دراگون، برای دستیابی به ابتکار عمل به مشکلات عمده ای مواجه خواهد شد.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6
5.♘c3 d6 6.♙c4 ♙d7

سیاه سیستمی را در اختیار گرفته است که من آن را واریانت دراگون ساختگی یا کاذب نامگذاری می کنم. سیستمی که تنها برای بازیکنانی که زیر ۴۰ سال سن دارند مدرن تلقی می شود.

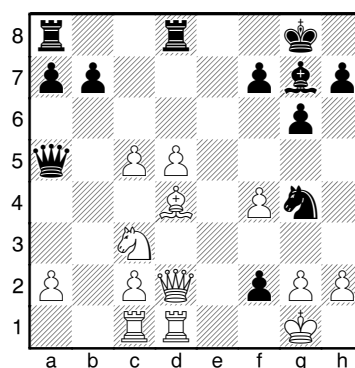
سیمای مطلوب این سیستم عبارتند از:

۱. اگر سفید برای رقابت بر سر حمله، قلعه ی جناح وزیر

17.exd5 e4! 18.bxc4 exf3 19.c5 ♙a5!

یک حرکت بسیار نیرومند که تهدید آن یک حرکت نیرومند دیگر بنام ♘g4... است. بهترین انتخاب سفید در این وضعیت حرکت ساده ی 20.gxf3 بود اما پاسخ سیاه 20...♘xd5 بود.

20.♞ed1 ♘g4 21.♙d4 f2+



22.♙f1

22.♙h1 ♞xd5! 23.♘xd5 f1♙+

22...♙a6+ 23.♙e2 ♙xd4 24.♞xd4 ♙f6 25.♞cd1 ♙h4 26.♙d3 ♞e8 27.♞e4 f5 28.♞e6 ♘xh2+ 29.♙e2 ♙xf4 0-1

سفید بازی را واگذار کرد و سیاه جایزه ی بازی درخشان را از آن خود کرد. توجه داشته باشید که چگونه پس از ...e5 و ...d5 دوباره آتش بازی شروع شد. یک بازی نمونه واقعی از سیستمی دراگون، در شرایطی که هر دو طرف قلعه ی جناح شاه اختیار کرده بودند.