



تاکتیک در شطرنج

کاری از: امید آزادی

## توضیح کلی و جامع از بازی شطرنج:

دیگر در اینجا راجع به نحوه حرکت و چینش مهره ها صحبتی نمی کنیم و به سراغ قواعد حرکتی و تاکتیک های کلی بازی شطرنج می روم. بازی شطرنج علاوه بر حرکت عادی و معمولی مهره ها، دارای حرکات استثنائی و غیرعادی نیز هست که به مرور زمان بعد از اختراع شطرنج، به آن اضافه شده اند. در اینجا مروری بر این حرکات می کنیم:

### 1- حرکت دابل پیاده ها:

این حرکت که برای سرعت بخشیدن به مرحله گشایش توسط اروپائیان به شطرنج اضافه گردیده است، تنها هنگامی قابل اجراست که مهره پیاده در مکان اولیه خود ( برای سفید در عرض 2 و برای سیاه در عرض 7) باشد، یعنی کوچکترین حرکتی هم نکرده باشد.

### 2- قلعه رفتن:

این حرکت برای این به بازی شطرنج اضافه شد که شاه های طرفین بازی بتوانند با این حرکت به آسایش موقتی در وسط بازی دست پیدا کنند و همچنین جلوگیری از مات های سریع و گشایشی. قلعه رفتن به این شکل است که ابتدا باید فضای بین شاه و یکی از رخ ها خالی باشد، سپس شاه در یک حرکت دو خانه به سمت رخ آمده و رخ در مقابل شاه قرار میگیرد (در قلعه کوچک دو حرکت و در قلعه بزرگ، سه حرکت به سمت شاه حرکت می کند). البته قلعه رفتن در شرایط زیر ممکن نیست:

- شا قبلا حرکت کرده باشد.
- رخ قبلا حرکت کرده باشد.
- شاه کیش شده باشد.
- فضای بین شاه و رخ توسط مهره ای تهدید شده باشد.

### 3- ترفیع:

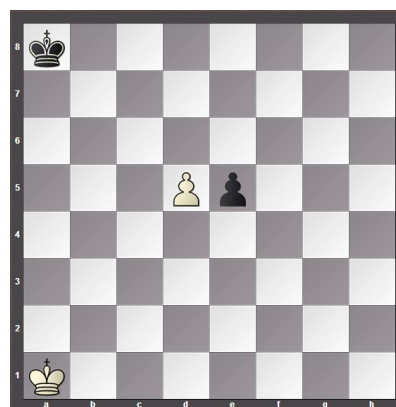
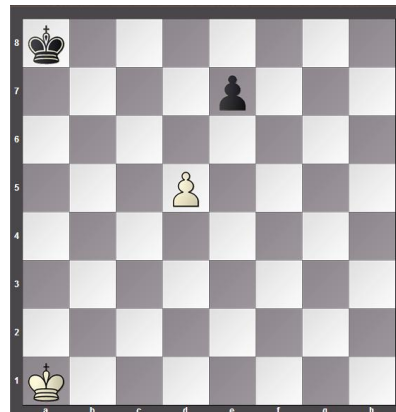
این حرکت هنگامی رخ می دهد که پیاده به عرض انتهایی خود ( برای سفید عرض 8 و برای سیاه عرض 1) رسیده باشد؛ در این صورت کسی که پیاده اش به عرض آخر رسیده است، می تواند پیاده اش را به هر یک از مهره های شطرنج که تمایل داشت ارتقا بدهد.

### 4- آن پاسان:

این حرکت که به پیاده تنبل و پیاده زبل نیز مشهور است، هنگامی رخ میدهد که پیاده یکی از طرفین در عرض سه تا مانده به آخر باشد ( برای سفید عرض 5 و برای سیاه عرض 4) و آنگاه یکی از پیاده های حریفش که در ستون کناری و در جای اولیه اش است، دو حرکت به

جلو انجام بدهد. آنگاه پیاده در عرض 5 (یا 4)، قادر است پیاده حریف را بزند و به خانه پشت او حرکت کند.

آن پاسان به صورت تصویری:



## راه ثبت حرکات در شطرنج:

قبل از شروع مبحث تاکتیک ها، باید نحوه ثبت حرکات در شطرنج را بیاموزیم. روش ثبت حرکات نیز روش های گوناگون همانند شکلی، عددی، ایتالیایی (کلاسیک) و ... دارد، اما ما

اینجا در باره روش ثبت جهانی و مخصوص مسابقات صحبت می کنیم. در این روش مهره ها به این گونه نمایش داده می شوند:

- پیاده: P (بیشتر اوقات نمایش داده نمی شود).
- اسب: kNight
- فیل: Bishop
- وزیر: Queen
- شاه: King

حروفی که بزرگ نوشته شده اند، حرف نمایش آن مهره اند.

حال برای اینکه نحوه و مسیر حرکت مهره را مشخص کنیم، باید خانه مقصد آن مهره را مشخص کنیم؛ برای مثال Qc2، یعنی اینکه مهره وزیر، به خانه c2 حرکت کرده است. برای نشان دادن حرکت پیاده ها از اسم ستون آنها استفاده می کنیم؛ برای مثال حرکت e4، یعنی اینکه پیاده واقع در ستون e، به e4 حرکت نموده است. برای نشان دادن زدن مهره ها، از x استفاده می کنیم؛ برای مثال حرکت exd4، یعنی پیاده واقع در ستون e، مهره حریف را در خانه d4 زد. هنگامی که دو مهره یکسان قابلیت حرکت به خانه ای را دارند، از اسم ستون یا عرض مهره استفاده می کنیم؛ برای مثال Nge7، یعنی اینکه دو اسب قادر به حرکت به e7 هستند؛ اما اسب واقع در ستون g به آنجا حرکت می کند یا R4d4، یعنی اینکه دو رخ قادر به حرکت به d4 هستند؛ اما رخ واقع در عرض 4 به آنجا حرکت نموده است. حالا نوبت به نمایش حرکات استثنائی میرسد. حرکت دابل پیاده ها نشانی ندارد و به شکل معمولی e4 یا a5 نمایش داده می شوند. برای قلعه رفتن دو علامت اختصاری وجود دارد که 0-0 برای قلعه رفتن با رخ ستون h و 0-0-0، برای قلعه رفتن با رخ ستون a می باشد. برای ارتقا، اسم مهره ای که پیاده به آن تبدیل شده است را در انتهای حرکت مینویسند؛ برای مثال a8Q. برای نشان دادن آن پاسان دو روش وجود دارد: یا باید در انتهای حرکت «e.n.» ثبت گردد، یا هیچ نشانی برای آن در نظر نمی گیرند؛ برای مثال: exd6 و exd6 e.n. هر دو از انواع نمایش آن پاسان هستند. برای نشان دادن کیش از + و برای مات از # استفاده می شود؛ برای مثال Bd6+ یا Qg7#. در آخر بازی برای نشان دادن برد سفید از 1-0 و برای برد سیاه از 0-1 و برای تساوی از 1/2 – 1/2 استفاده می شود.

## تاکتیک های مقدماتی در شطرنج:

1- آچمزی:

این حالت در زمانی رخ میدهد که در مقابل مهره ای گران و ارزشمند مانند وزیر یا شاه، مهره ای کم ارزش تر ایستاده باشد و این مهره کم ارزش، راه حمله سواری دورزن مانند رخ را به مهره ارزشمند سد کرده باشد. اگر مهره مستتر شاه باشد، آچمزی مطلق و در غیر اینصورت، آچمزی نسبی نامیده می شود. برای مثال، رخ سیاه در e8، فیل سفید را در e3 که در مقابل شاه سفید در e1 قرار دارد، آچمز مطلق می کند. حال فیل سفید طبق قوانین شطرنج، قادر به حرکت نیست. حال اگر به جای شاه، وزیر در e1 باشد، آچمزی نسبی است و فیل قادر به حرکت است، اما حرکت دادن آن باعث از دست رفتن وزیر می شود.

## 2- پوشش برداری:

پوشش برداری وقتی رخ میدهد که سواری سوار حریف را به طور مخفی تهدید کند، یعنی اینکه یک سوار خودی در میان راه حمله به سوار حریف باشد. در اینصورت اگر این سوار در اینجا نبود، سوار حریف نابود میشد. با همین استدلال، شما میتوانید این سوار را به هر جا حرکت کنید (به شرط اینکه سوار مورد تهدید حریف، ارزشش از سوار حرکت داده شده نباشد). حال اگر حریف مهره شما را بگیرد، مهره اش از بین میرود. برای یک مثال ساده، اگر شما یک فیل در e3 داشته باشید و یک رخ نیز در e1 داشته باشید و وزیر حریف نیز در e7 باشد، آنگاه وزیر حریف مورد تهدید است و اگر شما با این فیل، پیاده ای را در h6 بزنید، آنگاه وزیر حریف زیر ضرب خواهد بود و او زمان کافی برای زدن فیل را ندارد.

## 3- پر مسئولیت:

اگر سواری مسئولیت حفاظت از مهره یا خانه ای را بر عهده داشته باشد، آن مهره مسئول است. برای مثال اگر اسب شما در f3، فیل خودی را در d4 مورد حمایت قرار دهد که توسط وزیر حریف در d8 مورد تهاجم قرار گرفته است، این اسب مهره ای مسئول است و مسئولیت حفاظت از فیل را دارا میباشد. بنابراین او نمیتواند به جایی حرکت کند، زیرا به محض حرکت او، فیل از دست میرود. بنابراین این مسئولیت او، آزادی عمل را از او سلب کرده است. حال اگر این اسب حفاظت یک اسب دیگر را در h4 عهده دار باشد، دیگر او نمیتواند از هر دو مهره محافظت کند؛ زیرا اگر حریف مثلاً با فیلش اسب h4 را بزند، اسب f3 از حمایت d4 منحرف شده و به h4 میرود، در نتیجه وزیر حریف میتواند فیل شما را در d4 بگیرد. بنابراین وجود یک سوار پر مسئولیت در وضعیت، ضعف بزرگی به حساب میاید و باید به سرعت نسبت به رفع آن اقدام نمود.

## 4- انتحاری:

ترکیب انتحاری در کل وقتی به وجود میاید که یکی از طرفین، حمله به سوارش را با حمله متقابل به سوار دیگری جواب دهد یا اینکه با حمله به سواری از حریف، یکی از مهره هایش

را بی دفاع کند. در اینصورت، بسیاری از حرکات زیبا و به ظاهر غیر منطقی به وجود می‌آیند و همین علت، کسی را که می‌خواهد حمله متقابل کند را ملزم می‌کند که تمامی شاخه‌های موجود را بررسی کند تا هدف چنین ترکیبی قرار نگیرد. برای یک مثال کوچک از این موضوع، فرض کنید شما با فیلتان به یکی از رخ‌های بی‌دفاع حریف حمله کردید و حریف به جای دفع تهدید، با اسب خود به یکی از رخ‌های بی‌دفاع شما حمله ور می‌گردد. حال رخ شما یک از جان‌گذشته یا سوار انتحاری محسوب می‌گردد و شما اگر این رخ را هم نداشتید، قادر بودید با زدن رخ حریف تعادل قوا را برقرار سازید. اما حالا باید تا می‌توانید در برابر این رخ غنیمت جمع کنید. برای مثال این رخ شما قادر است یک پیاده حفاظت شده را بگیرد و اگر حریف این پیاده را باز پس بگیرد، شما با زدن رخ حریف، یک پیاده پیش می‌افتید. اما خب در این حالت رخ حریف نیز انتحاری شده و قادر است هر مهره‌ای را بزند. بنابراین برای اجرای یک ترکیب انتحاری، باید تمامی حالات ممکن و امتیازات حریف را در نظر بگیرید.

#### 5- انسدادی:

ترکیب انسدادی به طور کلی یعنی ایجاد اختلال (سد) در میان کار دو یا چند سوار حریف، به طوری که حداقل کار یکی از آنها مختل شود. برای درک این موضوع، از یک مثال ساده استفاده می‌کنیم. فرض کنید رخ شما از وزیرتان و فیل شما از تهدید مات حفاظت می‌کنند. حال اگر راه حفاظت این دو مهره تقاطعی در g5 داشته باشند، حریف می‌تواند پیاده‌ای را در g5 قرار دهد. اگر شما با رخ پیاده g5 را بزنید، مات خواهید شد؛ زیرا رخ شما راه دفاع فیل را بسته است و در کار آن اختلال ایجاد می‌کند. حال اگر با فیل پیاده g5 را بزنید، راه دفاع رخ و وزیر بسته می‌شود و وزیر از دست می‌رود. به این ترتیب، با همین پیاده ناقابل، حریفان می‌تواند بازی را ببرد.

#### 6- ترکیب‌های ماتی:

ترکیب‌هایی که در بالا گفته شد، همگی باهم نیمی از ترکیب‌های شطرنج را تشکیل داده که با آن «ترکیب‌های عرصه گسترده» نیز گفته می‌شود. ترکیب‌های ماتی، خود گروهی دیگر از ترکیب‌ها را شامل می‌شود که در اینجا وارد بحث آن‌ها نمی‌شویم؛ اما نقطه مشترک همه آن‌ها، هدف آن‌هاست و بر خلاف ترکیب‌های عرصه گسترده که برای کسب ماتریال، ایجاد خطوط باز و ... مورد استفاده قرار می‌گیرد، هدف ترکیب‌های ماتی، مات کردن مستقیم شاه حریف است. در ترکیب‌های ماتی ارزش مهره‌ها اهمیتی ندارد و مهم آن است راه حمله مستقیم به شاه حریف باز گردد. در ادامه با مثال‌هایی از این نوع ترکیب‌ها روبرو خواهیم شد.

مثال 1:

نوبت حرکت با سفید



در اینجا به بررسی وضعیت می پردازیم :

سفید از نظر ماتریال از حریف خود یک تفاوت ( رخ در اعضای اسب یا فیل) عقب است؛ همچنین سیاه در صدد تعویض وزیر ها گذار به آخر بازی است. علاوه بر آن در وضعیت سفید برتری واضحی به چشم نمی خورد. این بررسی از نظر استراتژیکی است؛ اما تاتیک در اینجا چیز دیگری می گوید: شاه سیاه در وضعیت بسیار ناامنی قرار دارد؛ به طوری که کوچکترین تحرکی می تواند سبب مات شدن او دارد. عرض 8 او کاملاً بی دفاع است و مات جانبی (صورتی از انواع ترکیب های ماتی) در صورت طرح ریزی، کاملاً امکان پذیر است. حال سوال اینجاست: چگونه از نقطه ضعف بهره برداری کنیم؟ جواب این سوال برای هر مثال و دیاگرامی فرق می کند. اما در اینجا باید به دنبال طرح های تند و تیز و سریع باشیم؛ وگرنه سیاه وضعیتش را نجات خواهد داد. ما ابتدا طرح می ریزیم: چه چیزی مانع کار است؟ حال باید او را چگونه حذف کنیم؟ در این دیاگرام، رخ سیاه در d7 مانع است. اگر این رخ در اینجا نبود، رخ ما در d1 قادر بود به d8 حرکت کرده و شاه حریف را مات جانبی کند. حال برای چگونگی حذف آن کمی فکر کنید.

حذف رخ d7 برای کسی که تنها مقدمات شطرنج را میداند کار ساده ای نیست. این کار ظرافت خاصی را می طلبد. گفتیم که در ترکیب های ماتی، ارزش مهره ها بی اهمیت است و مهم آن است که راه برای مات حاضر گردد. در اینجا باید از نوع پیچیده ای از ترکیب پر مسئولیت استفاده نماییم. حال دوباره به دیاگرام برگشته و راجع به سوال فکر کنید.

رخ حاضر در d7 همزمان دو وظیفه دارد: یکی حفاظت از ستون d در مقابل رخ سفید در d1 و دیگری حفاظت از خانه f7 در مقابل وزیر سفید. حال مسئله به آسانی حل می گردد:

Qxf7+ Rxf7

Rd8#

این یکی از ساده ترین مسائل ترکیب های ماتی است.

حال مثال های دیگری را می بینیم :

مثال 2:



نوبت حرکت با سفید





هست. حال همانطور که گفتیم، می توان با انحراف فیل e7، برد وزیر را در قطر d8-h4 افزایش داد. دقت کنید که شاه سیاه نمی تواند به عرض 7 فرار کند.

Rd8+ Rxd8

Rxd8+ Bxd8

Qxd8#

مثال 4:



حرکت با سفید

مات هایی از این تیپ، به مات لوسنا معروفند.

این مسئله به زمان تفکر بیشتری نیاز دارد و دو سه طبقه از مسائل قبلی سخت ترند. مسئله را اینگونه توصیف می کنیم: چگونه به شاه سیاه دست یابیم؟ این سوال جواب های زیادی از جمله Nf6+ یا Qxh7+ را دارد. اما ما باید طوری به شاه سیاه دست یابیم که با باقیمانده سوار ها، قادر به مات او باشیم. بیایید ببینیم برای حمله دارای چه سوار هایی هستیم. ما یک اسب در d5، در موقعیتی عالی داریم که می تواند به هر سو حرکت کند. علاوه بر آن، ما دارای گروه ضربتی وزیر d3 و همچنین رخ a3 هستیم. خب ما می دانیم باید از تمامی این سوار ها استفاده کنیم؛ چرا که در این وضعیت، مات با اسب و وزیر غیرممکن است. حال ما باید چگونه از مهره ذخیره، رخ، استفاده کنیم؟ رخ ما تنها می تواند در عرض 3 حمله کند،

بنابراین باید شاه حریف را به جایی بکشانیم که در عرض 3 ، قادر باشیم با رخ به او حمله کنیم. از این به بعد باید کمی هنر نیز به خرج بدهید: برای استفاده از قدرت رخ، باید حداقل یک پیاده از حفاظ های شاه سیاه را نابود کنیم. برای اینکار دو ابزار در اختیار داریم : وزیر و اسب. حال باید شاخه ها را تجزیه و تحلیل کنیم :

If Qxh7+ then

... Kxh7

Ne7

برای آماده سازی مات جانبی

... Bf3!

Rxf3 Qxe7

به جایی نمی رسد.

If Nf6+ then

... gxf6

Qg3+ Kh8

Qh4

برای انتقال رخ به h3 و حمله به h7 و همچنین تهدید زدن f6 و سپس مات در g3

... Be4!

If Qxf6+ then

... Kg8

Rg3+ Bg6

Qxe4 Rd4

سفید چیزی به دست نمی آورد.

حال حالت دیگر، Ne7+ را بررسی می کنیم :

Ne7+ Kh8

Qxh7+ Kxh7

Rh3#

تمامی حرکات اجباری و force هستند.

مثال 5:



نوبت حرکت با سفید

مثالی معروف از ترکیب ماتی به همراه ترکیب انسدادی

خب اگر دقت کنید، می بینید که برای مات کردن شاه سیاه، راه های فراوانی وجود دارد؛ اما هریک از سوار های سیاه، یکی از این راه ها را مسدود کرده اند. پس به این ترتیب فیل سیاه دفاع از مات در d5، اسب سیاه دفاع مات از g7، وزیر سیاه دفاع مات از ارتقا پیاده در e8 و رخ سیاه، مسئول دفاع مات از e6 است. حال باید به دنبال انسداد باشیم، به طوری که حداقل کار دو سوارمختل شود. اگر به راه های دفاع فیل و رخ دقت کنید، می بینید که راه های آنها در c6 با هم تقاطع دارند. پس مسئله حل می گردد.

Rc6!

If Qxc6 then

f8Q+ Qxe8

Qxe8#

If Rxc6 then

Qd5+ Rd6

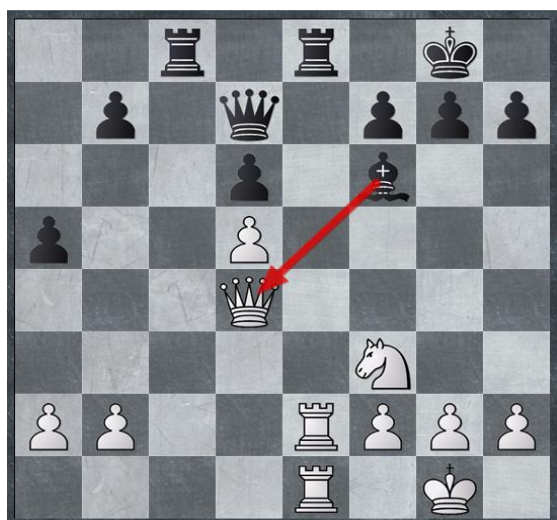
Qxd6#

If Bxc6 then

Qd6#

در تمامی حالات، سفید مات می کند.

مثال 6:



سفید حرکت می کند

یکی از شاهکار های بازی شطرنج از بازی آدامز و توره

سیاه و سفید، هر دو دارای دو ضعف بزرگ هستند: هر دو ضعف عرض آخر دارند. این ضعف تنها با یک حرکت قابل رفع است؛ اما اکنون این ضعف درجه حل این مسئله فوق دشوار می باشد. ابتدا کمی فکر کنید ...

برای حل این مسئله، به عنصر دیگری نیز نیاز است. اگر دقت کنید، وزیر سیاه در d7، مسئول است. مهره مسئول دارای غل و زنجیری قوی است که حرکت آن مهره را به شدت کاهش می دهد. خصوصا الان که وزیر سیاه، از تهدید مات جلوگیری می کند ...

بهتر است برای خواندن این قسمت، خوب فکرتان را کرده باشید. وزیر سیاه در d7 به دلیل مسئولیتش، تنها در قطر e8-a4 قادر به حرکت است و دیگر نمی تواند دیگر خانه ها را کنترل کند. آدامز مینا را بر این می گذارد که باید او را منحرف کند :

Qg4!! Qb5

سیاه نمی تواند وزیر را به دلیل تهدید مات در e8 بزند. Rxe2 تهدیدی ندارد و سفید با خیال آسوده وزیر را می زند. همچنین باید این نکته را اضافه کرد که رخ c8 نیز مسئول دفاع از e8 است؛ بنابراین تنها در عرض 8 توان حرکت دارد.

Qc4! Qd7

هم وزیر و هم رخ باید از e8 حفاظت کنند و نباید منحرف شوند.

Qc7! Qb5

در اینجا باید از چیزی استفاده کنیم که در لیست تاکتیک های شطرنج وجود ندارد. الان وقت آن است که عرصه را بر وزیر سیاه تنگ کنیم. الان وزیر سیاه تنها قادر است به a4 و b5 حرکت کند. پس باید این دو خانه را به سرعت از او بگیریم. برای این کار از نکته ی دیگری نیز استفاده می کنیم : اکنون رخ e8 نیز قادر به حرکت نیست؛ چرا که باید از c8 دفاع کند. پس دو رخ سیاه مجبور به دفاع از هم هستند و باید در عرض 8 بمانند. وزیر نیز باید از e8 محافظت به عمل آورد. حال از روش جلب کردن استفاده می کنیم :

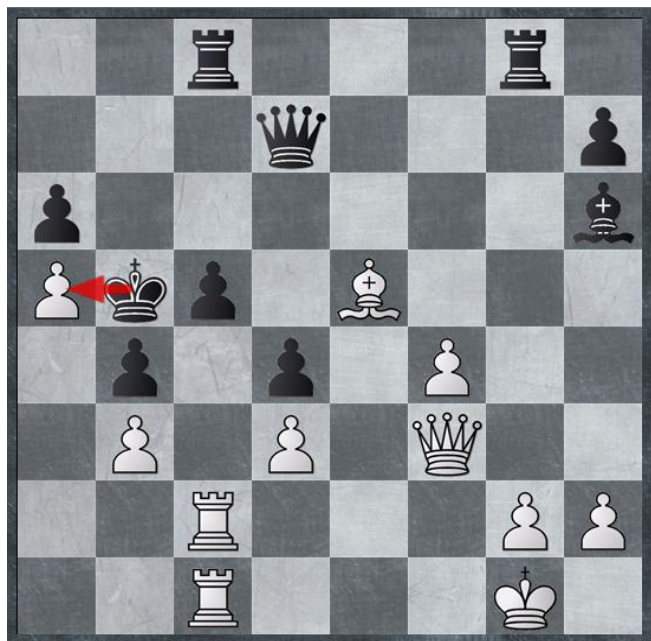
a4! Qxa4

Re4! Qb5

Qxb7!

1-0

مثال 7:



حرکت با سفید

یکی از سخت ترین مسائل جهان از بازی تارتاکور و آلیس

اگر قبلا این مسئله را جایی ندیده باشید، اصلا نمی توانید آن را حل کنید!

در اینجا یکی از سخت ترین مسائل دنیا با ترکیبی از ترکیب انسدادی و پرمسئولیت به نمایش گذاشته می شود. شاه سیاه در وضعیت بحرانی قرار دارد؛ اما همه چیز دفاع شده به نظر می رسد. اینجا باید از تاکتیک کمیاب و نابی استفاده کنیم که حداقل به دو قربانی نیاز دارد. این تاکتیک عبارت است از قربانی یک سوار برای تبدیل یکی از سوار های حریف به سوار پرمسئولیت، به طوری که بتوان از آن به سرعت بهره برد. حالا بیایید کار های سوار های سیاه را مشخص کنیم :

- رخ سیاه در c8 مسئول دفاع از مات در c5 توسط رخ های ستون c
- وزیر سیاه در d7 مسئول دفاع از مات در b7 توسط وزیر سفید در f3 (پس از (Ra1#، Kxa5

ما اگر بتوان یک از این سوار ها را از پستش منحرف کرد، می توان به شاه سیاه دست یافت.  
حال کمی فکر کنید ...

راه های تدافعی وزیر d7 با رخ c8 تقاطعی در c7 با یکدیگر دارند. در اینجا طبق دانسته هایمان می توانیم بگوییم :

Bc7!!

اما لحظه ای صبر کنید! اگر الان رخ c8 فیل c7 را بزند، باز هم از b7 دفاع می کند، پس این انسداد اختلالی را به وجود نمی آورد؛ اما در جواب به این پرسش، باید گفت که سواری که این هدیه یونانی را می پذیرد و پا به c7 می گذارد، در مسیر همکاری است و هر چند که کار همکاری را هم انجام دهد، سواری پرمسئولیت تلقی می شود. چرا که باید از هر دو نقطه ضعف دفاع نماید. نپذیرفتن این هدیه نیز به جایی نمی رسد، چنانکه بعدا بررسی می شود. واقعا زیبا بود! فیل سفید همانند یک ویروس کامپیوتری وارد دستگاه حفاظت از شاه سیاه می شود در برنامه اختلال ایجاد می کند! حالا شاخه های ممکن را بررسی می کنیم :

If Qxc7 then

Rxc5+! Qxc5

Qb7+ Kxa5

Ra1#

If Rxc7 then

Qb7+! Rxb7

Rxc5#

If Qc6 then

Rxc5+! Qxc5

Qb7+ Qb6

Qxb6#

1-0

منابع:

1- کتاب استراتژی و تاکتیک در شطرنج نوشته دکتر ماکس ایوه

2- وبلاگ شطرنج خودم [Chigorin-chessclub.blog.ir](http://Chigorin-chessclub.blog.ir)



