

بناام خدا

چگونه در شرط نچ طراے کنیم؟

How to Formulate a Plan in Chess

منبع اینترنت

■

ترجمه و تهیه:

خلیل حسینی

فهرست مطالب

۳مقدمه
۳تنظیم یک طرح
۵۱۰ قانون سوارهای سبک
۵قوانین مرکز
۶۳ قانون فضا
۷۱۵ قانون معایب ساختار پیاده ای
۸قوانین گسترش در شطرنج
۱۰پیش بینی طرح های حریف
۱۲نتیجه گیری

یک جمله ی قدیمی می گوید: بازی کردن بدون طرح، مجازات خواهد شد...

یکی از ارزشمندترین مفاهیم لازم برای یادگیری در شطرنج، توانایی ارزیابی دقیق یک وضعیت و تنظیم یک طرح است. با این وجود، مهارت طراحی در شطرنج موضوعی است که اغلب بازیکنان فاقد درک لازم از آن هستند. این مقاله فرصتی مناسب برای فراگیری مهارت طراحی در شطرنج است.

بیباید در همین ابتدا مشخص کنیم که طرح و طراحی در شطرنج چیست؟ اجازه دهید تعریفی را در نظر بگیریم.

طراحی فرآیندی است که شطرنج باز از برتریهای موجود بهره برداری کرده و اشکالات وضعیت خود را به حداقل می رساند. برای موفقیت در طراحی، پیوسته باید خصوصیات وضعیت را تشخیص داد و در نظر گرفت و به همین دلیل وقتی وضعیت متعادل ارزیابی می شود طراحی بسیار مشکل می شود. در عین حال ساده ترین طراحی در شرایطی اتفاق می افتد که نیازهای پوزیسیون تنها با یک طرح تامین می شود. نقل قول از "هری گولومبک" در دانشنامه شطرنج و "شطرنج خود را بسنجید" تالیف جرمی سیلمان صفحه ۲۵.

اکنون ما طرح را می شناسیم اما چگونه باید آن را ساخت؟ از نظر استاد بین المللی "جرمی سیلمان" که در اثر کلاسیک ایشان "شطرنج خود را بسنجید" آمده است، هدف کلی در شطرنج تلاش برای دستیابی به یک عدم تعادل مطلوب پوزیسیونی و برنامه ریزی برای بازی در آن شرایط است.

اما عدم تعادل چیست؟ عدم تعادل و ناهمگونی را می توان هرگونه اختلاف میان وضعیت سفید و سیاه تلقی نمود. در اینجا ۷ مبنای اصلی عدم تعادل در یک وضعیت شطرنجی ارائه شده است.

۱- سوارهای سبک

۲- ساختار پیاده ای

۳- فضا

۴- نیروها

۵- خطوط باز و خانه های ضعیف

۶- گسترش

۷- ابتکار عمل

تنظیم یک طرح

۱- موارد عدم تعادل موجود در وضعیت را شناسایی کنید.

۲- مشخص کنید شما در کدام جناح از عدم تعادل

پوزیسیونی مطلوب برخوردار هستید و یا می توانید نسبت به خلق آن اقدام نمایید. جناح شاه، مرکز یا جناح وزیر.

۳- خیال پردازی کرده و بهترین خانه ها را برای استقرار سوارهای خود پیدا کنید.

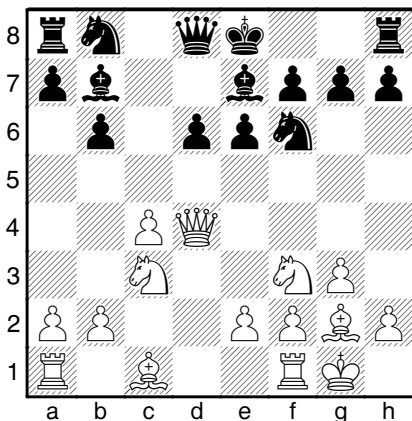
۴- حرکات خود را بر اساس این خصوصیات انتخاب کنید.

۵- محاسبه کنید تا نسبت به دستیابی به نتایج مطلوب، اطمینان داشته باشید.

به یاد داشته باشید، نخست طرح را پیدا کنید، سپس نسبت به گسترش نیروها مبتنی بر آن طرح، اقدام نمایید.

وقتی در جستجوی طرح خود هستید پیوسته در نظر داشته باشید که **مرکز و قدرت تحرک نیروها** دو عنصر کلیدی در شطرنج هستند. (کتاب هنر طراحی در شطرنج از نیل مک دونالد). وقتی مطابق با طرح انتخابی و بر اساس عدم تعادل پوزیسیونی در جستجوی بهترین خانه برای سوارهای خود هستید به یاد داشته باشید جایی را برای آنها انتخاب کنید که توان تاثیر بر مرکز و بیشترین قدرت تحرک و جابجایی را داشته باشند.

سواری که یک خانه ی کلیدی در مرکز را کنترل می کند از سواری که چندین خانه در کناره ها را کنترل می کند بهتر است و سواری که مبتنی بر یک فعالیت هماهنگ با دیگران مستقر شده است بهتر از سواری است که تنها موقعیتی زیبا اما ایزوله دارد.



این وضعیت از کتاب "در ذهن آماتورها" تالیف جرمی سیلمان گرفته شده است. وضعیتی که از یکی از فرمهای گشایشی جوجه تیغی استخراج شده است. شطرنج آموزان باید این وضعیت را تحلیل نموده و طرحی را پیدا کنند. نوبت حرکت با سفید است.

به نظر من وضعیت سفید بهتر است چرا که یک پیاده ی مرکزی در c4 داشته و کنترل فضای بیشتری را در اختیار دارد. سفید همچنین برتری گشایشی موقتی دارد. ضعف سیاه پیاده ی عقب

مانده ی d6 است که وی را متمایل به انجام d5... می نماید. انجام بی درنگ این حرکت درست نیست چرا که پس از cxd5 مربع e5 به محل مناسبی برای یکی از اسب های سفید تبدیل می شود و در ادامه سفید مهاجمین متعددی به خانه ی d5 خواهد داشت به ویژه اگر یکی از رخ های خود را در d1 مستقر نماید. اکنون باید دید یک طرح خوب برای سفید که بر اساس عدم تعادل پوزیسیونی باشد، چیست؟

من دو ایده را مورد توجه قرار داده ام که هر دو در کتاب سیلیمان مطرح شده اند. یکی افزایش برتری سفید در مرکز با حرکت فوری 1.e4 و کنترل d5 و گزینه ی دوم اقدام به حمله به پیاده ی عقب مانده ی d6. تشخیص نیازهای پوزیسیون بازی قاطع در مرکز را می طلبد که برتری سفید در این ناحیه واقع شده است.

توجه داشته باشید، وقتی برتری دارید لازم است از آن استفاده کنید وگرنه آن را از دست خواهید داد! وقتی برتری گشایشی دارید ضعیف ترین نقطه ی حریف را پیدا کرده و به آن فشار آورید. به همین دلیل من مایل هستم طرح خود را با 1.Rd1 شروع کنم همراه با b3 و Ba3 که با یک حمله ی آشکار به پیاده ی عقب مانده همراه است. سیلیمان به این نکته توجه کرده است سفید باید در ادامه Ng5 را بازی کند که با هدف تعویض فیل خانه های سفید انجام می شود. دفع حمله ی سفید مشکل است چرا که برتری گشایشی دارد و نیروهای سیاه نیز تحرک و قدرت جابجایی مناسبی ندارند.

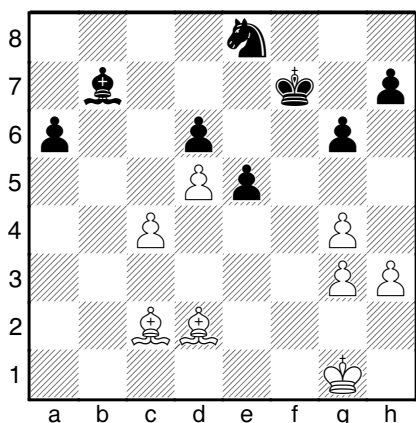
در مثال بالا دیدیم چگونه باید به بازی فکر کرد. ابتدا وضعیت آنالیز شده و موارد عدم تعادل مورد توجه قرار گرفت که نتیجه ی آن برتری سفید در مرکز و فضا بود. همچنین برتری گشایشی سفید و ضعف پیاده ی عقب مانده ی سیاه در d6. ما همچنین عناصر کلیدی مرکز و پویایی در بازی را دنبال کردیم که منجر به برتری سفید شد. در مجموع باید گفت یک طرح آشکار نمی شود مگر آنکه تحلیل درست و قاطعی از وضعیت داشته باشید.

جهت تنظیم یک طرح مناسب و استفاده از آن لازم است قوانینی را در نظر بگیرید که در ادامه تقدیم خواهد شد. این قوانین از کتاب آقای جرمی سیلیمان "در ذهن آماتورها: چرخش تصورات نادرست به تسلط بر شطرنج" استخراج شده است. این قوانین و قواعد را به عنوان رهنمودهایی در نظر داشته باشید که پیوسته برای تحلیل یک وضعیت و انتخاب طرح درست به آنها نیازمندید. هرچند هر وضعیت موضوعی واحد و منحصر به فرد بوده و امکان بکارگیری طوطی وار قوانین وجود ندارد. از بازی ماشینی و کورکورانه که مبتنی بر تعدادی قانون مشخص باشد اجتناب نمایید اما همیشه با

در نظر گرفتن این قوانین، تفکری خلاقانه در مورد وضعیت داشته باشید.

۱۰ قانون سوارهای سبک

- ۱- فیل ها و اسب ها هر کدام ۳ امتیاز ارزش دارند.
- ۲- در پوزیسیونهای باز که پیاده ها قطر را نبسته باشند فیل ها بهترین سوار سبک هستند.
- ۳- فیل ها در آخربازی نیرومندتر هستند چرا که محدوده عملیاتی بیشتری دارند.
- ۴- فیل بد به فیلی گفته می شود که در خانه های هم رنگ استقرار پیاده های مرکزی خودی قرار گرفته باشد.
- ۵- داشتن فیل تک رنگ (یک فیل) ضعف محسوب می شود و به همین دلیل برتری دو فیل از ارزش بسیاری برخوردار است.
- ۶- در وضعیت های بسته و پیاده های بلوکه شده، اسب ها سوارهای ممتازی هستند.
- ۷- اسب ها بطور معمول بهتر است در مرکز مستقر شوند.
- ۸- اسب ها نیازمند پست های نفوذی و نقاط حمایت شده هستند تا بتوانند تاثیرگذار باشند. نیرومندترین اسب، اسبی است که در عرض پنجم یا ششم مستقر شده باشد. اسبی که در عرض ششم مستقر و محکم شده است در حد یک رخ ارزش دارد.
- ۹- اسب در آخربازی هایی که پیاده ها در یک سمت قرار دارند از فیل ارزشمندتر است چرا که توان عملیاتی فیل کاربردی نداشته و اسب می تواند به تمامی خانه ها سرکشی کند.
- ۱۰- برای شکست دادن اسب لازم است آن را از تمامی خانه های حمایت شده جلویی محروم کرد. اگر چنین اتفاقی بیفتد فیل برتر از اسب خواهد بود.



۳ قانون فضا

- ۱- وقتی برتری فضایی دارید بطور معمول این موضوع دلیلی خوبی برای اجتناب از تعویض به شمار می رود.
- ۲- اگر فضای کمتری در اختیار دارید با یک یا دو تعویض فضای بیشتری برای مانور در اختیار شما قرار خواهد گرفت.
- ۳- برتری فضایی ماندگار و بلند مدت است. برای استفاده از آن عجله نکنید. به دنبال فرصت مناسب برای بهره برداری از آن باشید.

بنابراین سفید این ستون را باز نموده و از توان خود در امتداد آن استفاده خواهد نمود. رتی بازی را اینگونه ادامه داد:

1.Nc3! Rh8 2.Rh3!

استفاده از برتری فضایی در جناحی که سفید قصد بازی در آن جناح را دارد.

2...Rbg8 3.Rbh1 Qd8 4.Nd5!

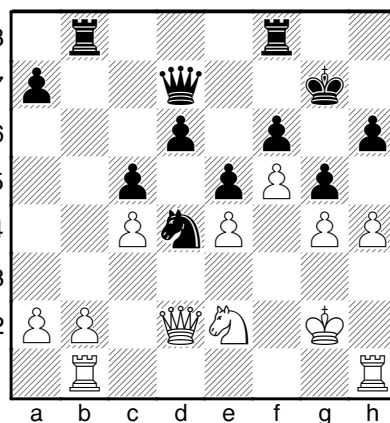
تهدید سفید Kg3، hxg5 و Rh7+ است.

4...gxh4 5.Rxh4 Kf7 6.Kf2 Qf8 7.Rxh6 Rxh6 8.Rxh6 Qg7 9.Qa5!

سیاه تسلیم شد چرا که سفید تهدید 10.Qc7+ و مات را دارد.

۱۵ قانون معایب ساختار پیاده ای

- ۱- پیاده فقط در صورتی ضعیف تلقی می شود که امکان حمله به آن وجود داشته باشد.
- ۲- پیش از حمله به پیاده های ضعیف، باید آنها را مهار و/یا بلوکه نمود.
- ۳- خانه ی ضعیف جلوی یک پیاده ی عقب مانده، اغلب ضعف بزرگتری نسبت به خود پیاده تلقی می شود.
- ۴- از پیاده ی عقب مانده ای که نقش محافظ یک پیاده ی دیگر را بازی می کند می توان جهت بلوکه کردن سوارهای دیگر حریف و کنترل خانه های مهم استفاده نمود. پیاده ی عقب مانده ای که خانه ی جلوی آن کنترل می شود، پیاده بد تلقی نمی شود.
- ۵- تلاش کنید با تعویض مدافعین، خانه های ضعیف را تصاحب کنید.
- ۶- پیاده های دابل انعطاف پذیری کمتری دارند. در اغلب موارد پیاده ی جلویی آسیب پذیرتر است.
- ۷- خلق پیاده های دابل منجر به بازی شدن ستون برای رخ ها و افزایش کنترل می شود.
- ۸- پیاده ی ایزوله آسیب پذیرترین نقطه یک ستون نیمه باز است.
- ۹- خلق یک پیاده ی ایزوله می تواند استفاده از ستون نیمه باز جدید را در اختیار بازیکن صاحب پیاده ی ایزوله بگذارد.
- ۱۰- بازیکنی که پیاده ی ایزوله ستون d دارد از فضای زیادی برای سوارهای خود و ستون باز برای رخ ها برخوردار خواهد بود و باید بازی فعالی را با سوارهای خود داشته باشد.
- ۱۱- پیاده های آویزان ستون های c و d خانه های مهمی را در مرکز کنترل کرده، برتری فضایی به دنبال دارند و امکان



نوبت حرکت با سفید است. در صورتی که این وضعیت را بدرستی ارزیابی کنید بسادگی خواهید دید که سفید برتری فضایی دارد. با استفاده از قانون شماره ۱ فضا، باید از تعویض اسب اجتناب نمود. شما چگونه به بازی ادامه می دهید؟ اگر 1.hxg5 بازی کنید برتری شما خنثی شده چرا که پس از hxg5... سیاه می تواند در امتداد ستون h مبارزه ای را ترتیب داده و رخ ها را تعویض نماید. در این صورت با توجه به طبیعت بسته ی مرکز، ستون h تنها مسیر ورود به وضعیت حریف می باشد.

چه باید کرد؟ قانون شماره ۳ فضا را در نظر بگیرید. به دنبال فرصت مناسب باشد. در ابتدا با استفاده از قانون شماره ۱ حرکت 1.Nc3 مورد استفاده قرار می گیرد که اجتناب از تعویض و تدارک انتقال اسب به d5 است که آشکارا بهترین خانه برای این اسب تلقی می شود. قوانین شماره ۶، ۷ و ۸ مربوط به سوارهای سبک را نگاه کنید.

طرح ساده و تاثیرگذار بعدی استفاده از برتری فضایی خود در امتداد ستون h می باشد. سیاه تنها دو خانه در امتداد این ستون برای استفاده دارد در صورتی که سفید از ۳ خانه برخوردار است. به همین دلیل سیاه توانایی ماقبله در امتداد این ستون را نخواهد داشت

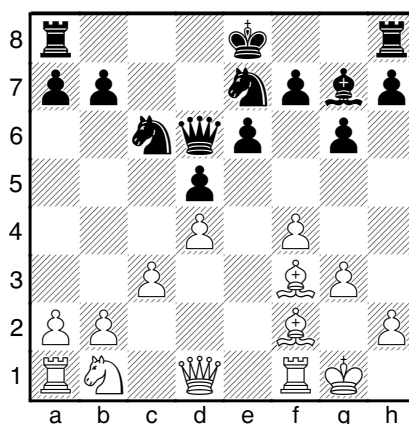
بازی در امتداد ستونهای نیمه باز b و e را میسر می سازند.

۱۲- پیاده های آویزان در صورتی ضعیف هستند که حریف امکان جلوگیری از پیشروی تاکتیکی آنها را نداشته باشد. در این صورت این پیاده ها بی حرکت بوده و حریف می تواند از آنها به عنوان اهداف مناسبی استفاده نماید.

۱۳- یک پیاده ی رونده محافظت شده همیشه برتری محسوب نمی شود اگر خانه ی جلوی آن برای مدت طولانی توسط حریف کنترل شود. (پیاده بلوکه شده باشد)

۱۴- برای استفاده از پیاده ی رونده عجله نکنید. یک پیاده ی رونده بسیار نیرومند است اگر صاحب آن در نقطه ی دیگری بازی نموده سپس در آخربازی از این پیاده به عنوان برگ برنده خود استفاده نماید.

۱۵- پیاده ی رونده در صورتی نیرومند تلقی می شود که در مسیر پیشروی آن مانعی وجود نداشته باشد.



مشخص کنید در این وضعیت چه کسی برتری دارد و چرا؟ تلاش

کنید بهترین طرح سیاه را در این وضعیت کشف نمایید.

این وضعیت از بازی وود-سیروان سیاتل ۱۹۹۴ گرفته شده است که در کتاب "استراتژی های برنده در شطرنج" تالیف سیروان، سیلمان، آمده است.

ابتدا با بررسی موارد عدم تعادل شروع می کنیم. سفید یک فیل بد دارد چرا که پیاده های مرکزی وی در خانه های هم رنگ حرکت فیل خانه های تیره قرار دارند. این موضوع نشان می دهد که سیاه در برابر فیل حریف اسبی دارد که از آن بهتر است. طرح سیاه در این وضعیت استفاده از برتری فضایی در جناح وزیر و اقدام به یک حمله ی اقلیت با هدف خلق یک هدف در اردوگاه حریف با انجام $1...b5!$ است. او در ادامه موفق می شود طرح خود را با $...b8$ ، $...b5-b4$ و $...bxc3$ ادامه داده و یک ضعف پیاده ای در c3 و

a2 ایجاد نماید. سیاه در نهایت با هدف گذاری ضعف های حریف بازی را به سود خود به پایان برد.

به یاد داشته باشید که پیاده های ضعیف حریف به صورت جادویی نمایان نمی شوند بلکه این شما هستید که باید تلاش کنید آنها را کشف کنید! استادبزرگ یاسر سیروان.

قوانین گسترش در شطرنج

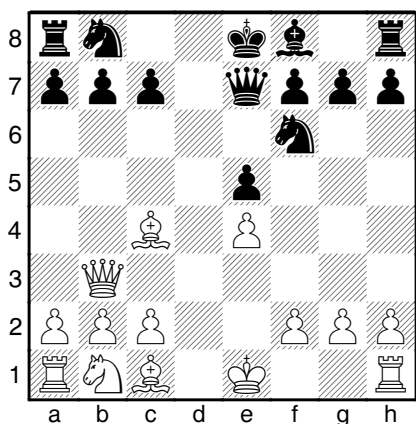
برتری در گسترش به معنی برخورداری از سوارهای فعال بیشتر در بازی است. برتری در گسترش سوارها یک برتری دینامیک محسوب می شود که اگر به ابتکارعمل در بازی تبدیل نشود حریف می تواند آن را از بین ببرد.

۱- برتری در گسترش به این معنی است که شما باید به دنبال یک بازی تندوتیز و تهاجمی باشید. بازی آرام فشاری برای حریف به دنبال نداشته و به وی اجازه می دهد نیروهای خود را به بازی بیاورد.

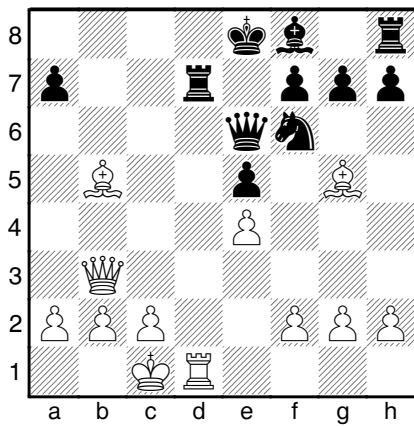
۲- برتری گشایشی در بیشتر اوقات در وضعیت های باز کارایی دارد. اگر نسبت به حریف خود، سوارهای بیشتری را گسترش داده اید و وضعیت باز و حتی نیمه باز است حمله را به تاخیر نیندازید.

۳- در صورتی که شاه حریف در مرکز است و شما برتری گسترشی دارید با در نظر گرفتن این موضوع، برای شکافتن وضعیت حریف تلاش کنید.

۴- برتری گسترشی در اغلب وضعیت های بسته بی اثر می شود چرا که ستون های بسته مانع هرگونه تلاش شما برای دستیابی به وضعیت حریف می شوند.



در این وضعیت نوبت حرکت با سفید است. بسیاری از اساتید در این وضعیت حرکت طمعکارانه $8.Qxb7$ را انجام می دهند که به سیاه



فرصت تعویض وزیرها را می دهد. تعدادی از رایانه ها نیز ادامه ی زیر را پیشنهاد می دهند:

8.Bxf7+ Qxf7 9.Qxb7 Bc5 10.Qxa8 0-0

و سیاه برتری گسترشی قابل توجه و حمله ی متقابل نیرومندی دارد. سفید نیز وضعیتی ساده و امکانات بهتری دارد. وضعیت دیگرام شده بالا پس از شروع زیر اتفاق افتاده است:

1.e4 e5 2.Nf3 d6 3.d4 Bg4 4.dxe5 Bxf3 5.Qxf3 dxe5 6.Bc4! Nf6 7.Qb3 Qe7

پل مورفی در این وضعیت حرکتی را انجام می دهد که رایانه ها نیز از درک آن عاجزند!

8.♖c3!

گسترش! مورفی نخستین شطرنج بازی بود که برآستی ارزش گسترش مهره ها را درک کرد. ادامه ی این بازی را که میان مورفی و کنت ایزورد پاریس ۱۸۵۸ برگزار گردید مشاهده نمایید:

8...c6 9.♕g5 b5

تعدادی از رایانه ها نیز همین حرکت را انتخاب می کنند اما به

سختی می توان ادامه ی مناسبی برای آن پیدا کرد. پس از:

9...h6 10.Bxf6! gxf6

10...Qxf6?? 11.Qxb7

سفید وضعیت بهتری دارد و پس از ...gxf6 سیاه ضمن ضعف

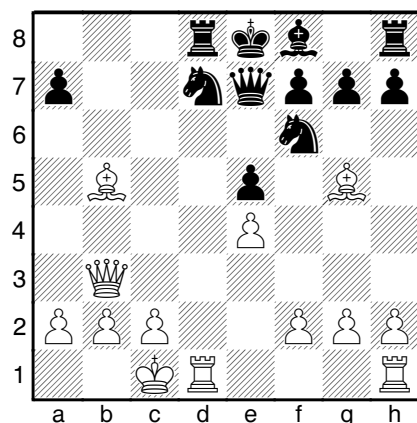
آشکار در گسترش سوارها، ساختار پیاده ای وحشتناکی نیز دارد. و

یا:

9...Qc7 10.a4 Bc5 11.Rd1! 0-0 12.Bxf6 gxf6 13.0-0

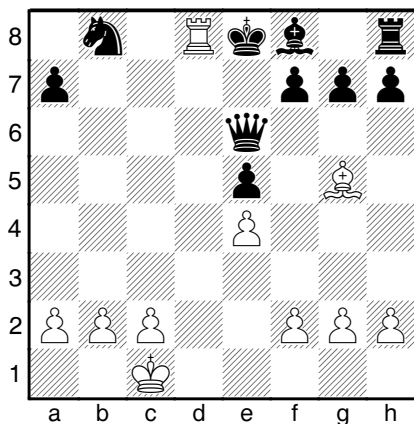
همراه با یک برتری آشکار برای سفید. اما بازی به شکل زیر ادامه یافت:

10.♖xb5!! cxb5 11.♕xb5+ ♖bd7 12.0-0-0 ♖d8

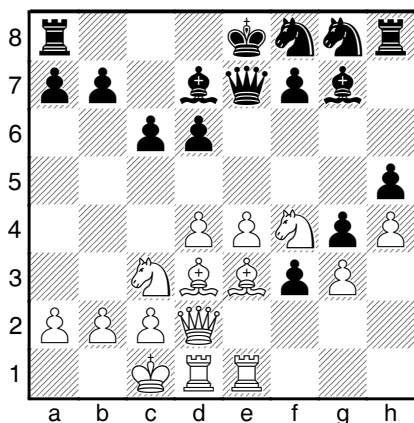


13.♖xd7! ♖xd7 14.♖d1 ♕e6

15.♕xd7+! ♖xd7 16.♖b8+ ♖xb8 17.♖d8#



مثال بعدی به ما نشان می دهد که چگونه بازیکنی که برتری گسترشی دارد می تواند صاحب ابتکار عمل شود.



این وضعیت از جلد اول کتاب "حمله با جولیان هاجسون" بخش برتری در گسترش گرفته شده است. سفید در مرکز و گسترش برتری دارد. اما چگونه می تواند از این عوامل دینامیکی وضعیت خود بهره برداری نماید. پاسخ ساده است. خطوط را باز کند. سفید در این وضعیت 16.e5! بازی کرد و پس از:

16...dxe5 17.dxe5 ♖e6 18.♖e4

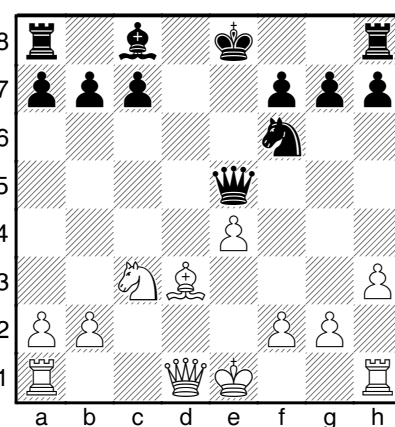
حمله ی نیرومندی داشت. در این بازی سیاه دومین پیاده را نیز گرفت (سیاه گزینه های محدودی دارد).

18...♙xe5 19.♘xe6 ♙xe6
19...♗xe6 20.♙c4!
20.♙c5 ♖c7 21.♘d6+!! ♙xd6 22.♗xe6+

همراه با یک حمله ی تمام کننده.

پیش بینی طرح های حریف

یکی از جدی ترین مشکلات بازیکنان سطح پایین در مقایسه با بازیکنان نیرومند و استاد، عدم در نظر گرفتن طرح حریف در زمان تنظیم طرح خود است. وضعیت آزمایشی زیر در کتاب "در ذهن آماتورها" آمده است.



شما در این وضعیت در جایگاه سفید هستید و نوبت حرکت نیز با سفید است. تلاش کنید موارد عدم تعادل را مشخص نموده و طرحی را پیدا کنید. به یاد داشته باشید که برای استفاده از ابتکار عمل خود پیوسته باید طرح حریف را نیز در نظر داشته باشید. اندیشه های خود را یادداشت کرده سپس خود را در جریان اندیشه های یک استاد بزرگ مشهور قرار دهید که چگونه سوارهای سفید را به حرکت می اندازد.

این وضعیت چندین مرتبه در کتابهای سیلمان جهت آزمون آماتورها استفاده شده است. در این وضعیت یکی از موارد عدم تعادل اصلی عدم تعادل مربوط به اکثریت پیاده ای است. سفید اکثریت پیاده ای در جناح شاه و مرکز و سیاه نیز در جناح وزیر دارد. سفید برتری مختصر فضایی و برتری موقتی در گسترش دارد. سفید تمایل به انجام f2-f4 جهت بهره برداری از اکثریت پیاده ای خود دارد. پس این موضوع طرح اصلی وی تلقی می شود. طرحی که به آسانی توسط تمامی بازیکنان با سطوح مختلف قابل تشخیص است.

۳ شطرنج باز در سه سطح مختلف C، B و A همگی همین طرح را انتخاب نموده و حرکت 1.0-0 را پیشنهاد داده اند. در ظاهر گزینه ی مناسبی است که به سیاه امکان اجرای طرح متقابل می دهد. اما پس از:

1.0-0 Be6 2.f4 Qd4+ 3.Kh1 (Kh2) 0-0-0 4.Bc2 Bc4

سیاه با استفاده از حمله ی متقابل خود که از خانه های تیره و ضعیف مرکزی با 2...Qd4+ آغاز می کند، ابتکار عمل را در اختیار می گیرد.

سیلمان می گوید: شطرنج بازان تنها زمانی گام در مسیر پیشرفت می گذارند که درک کنند کنترل خانه های مهم به اندازه هر استراتژی دیگری اهمیت دارد.

این وضعیت از بازی آلخین - مارشال بادن بادن ۱۹۲۵ گرفته شده است. توجه داشته باشید که آلخین چگونه سوارهای سفید را به تکاپو وامی دارد.

1.Qd2

تدارک f2-f4 و اعزام شاه به قلعه در جناح وزیر.

1...Bd7 2.Qe3!

آلخین کنترل d4 را در اختیار گرفته و مانع بازی متقابل حریف می شود که امکان بروز آن در بازی های بازیکنان آماتور وجود دارد. وی همچنین با این حرکت امکان قلعه گیری حریف در جناح وزیر را از بین می برد.

2...Bc6?!

مارشال به دنبال حمله ی متقابل به پیاده ی سفید در امتداد ستون e می باشد اما به نظر می رسد حمله ی کندی باشد. سیلمان حرکت 2...Qa5 را پیشنهاد می کند که به سیاه اجازه می دهد در جناح وزیر قلعه گیری کند.

3. 0-0-0

سفید با قلعه گیری در جناح وزیر، پیشروی اکثریت پیاده ای خود در جناح شاه را بدون هیچ نگرانی بابت بی پناهی شاه آغاز خواهد کرد.

3...0-0 4.f4

توجه داشته باشید که سفید اکنون ابتکار عمل دارد چرا که پیشروی اکثریت پیاده ای وی با حمله به سوارهای حریف همراه خواهد بود.

4...Qe6 5.e5

خلق یک تهدید دیگر. سفید حریف را از هرگونه بازی متقابل محروم می کند.

5...Rfe8 6.Rhe1 Rad8 7.f5!

اکنون پرچم حمله ی سفید به اهتزاز درمی آید.

7...Qe7 8.Qg5 Nd5 9.f6 Qf8 10.Bc4!

سیاه در لاک دفاعی فرو رفته است.

10...Nxc3 11.Rxd8 Rxd8 12.fxg7!

بهره برداری از این موضوع که وزیر سیاه تنها مدافع رخ d8 است.

12...Nxa2+

ادامه ی زیر ناامید کننده است:

12...Qe8 13.Bxf7+ Kxf7 14.Rf1+ Ke6 15.Rf6+ 13.Kb1!

توجه داشته باشید که سفید باید از حرکات اتوماتیک اجتناب نموده و جانب احتیاط را رعایت نماید. حرکت 13.Bxa2 به سیاه اجازه می داد یک کیش نجات دهنده را از c5 اجرا نماید.

13...Qe8 14.e6! Be4+ 15.Ka1 (15.Kxa2?? Qa4#)

سفید امکان 15.Rxe4 را نیز دارد که بازی متقابل موقتی را برای سیاه بدنبال دارد اما توجه داشته باشید که آلتین هیچگونه فرصتی برای بازی متقابل در اختیار حریف قرار نمی دهد.

15...f5

و یا:

15...fxe6 16.Bxe6+ Qxe6 17.Qxd8+ Kxg7 18.Qd4+

همراه با شکار فیل سیاه.

16.e7+ Rd5 17.Qf6 Qf7 18.e8=Q+

سیاه تسلیم شد چرا که ۲ حرکت دیگر مات خواهد شد.

نتیجه گیری

جهت تنظیم یک طرح در شطرنج ابتدا باید اختلافات موجود در وضعیت را در نظر گرفت. سپس می بایست طرح خود را مبتنی بر عدم تعادل مطلوب در وضعیت طراحی نمود. سمت بازی را مشخص نموده و در نهایت با در نظر گرفتن این شرایط نسبت به طراحی خود اقدام نمایید. در انتهای این مقاله تعدادی از آزمونهای موجود در کتاب "در ذهن آماتورها" آمده است. این کتاب به عنوان منبع قابل اطمینانی جهت افزایش توانمندی بازیکنان سطوح باشگاهی تلقی می شود. کتابی که با شطرنجیازان کمک می کند ضمن تشخیص نقاط ضعف خود زمینه بهبود تفکر استراتژیک خود را فراهم سازند.

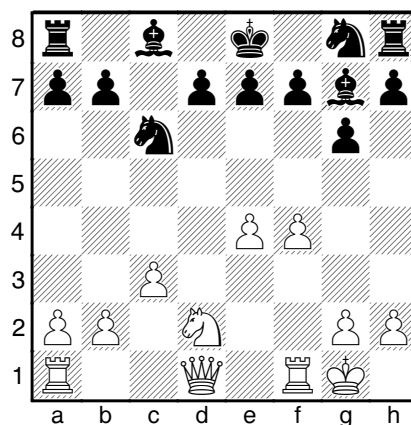
موارد عدل تعادل موجود در این وضعیت را یادداشت کنید. نوبت حرکت با سیاه است. از خود بپرسید که بهترین حرکت سیاه چیست و طرح وی را مشخص نمایید.

این وضعیت اولین آزمون ارائه شده در انتهای کتاب "در ذهن آماتورها" می باشد. یک عدم تعادل عمده وجود دارد و آن برخورداری سفید از برتری وزیر در برابر ۳ سوار سبک سیاه است. فیل فیانکتوی سیاه و ستون نیمه باز c، جناح وزیر را به عنوان سمت بازی برای وی مشخص می کنند. سفید نیز از یک برتری فضایی در جناح شاه برخوردار است و در اندیشه ی پیشروی پیاده های خود در این جناح است. نخستین حرکتی که می توان انتخاب نمود حرکت d6... است که مانع پیشروی پیاده های مرکزی سفید می شود. این حرکت مسیری برای آزادسازی پتانسیل فیل نیز محسوب می شود. سیاه همچنین در اندیشه ی گسترش اسب جناح شاه و فرستادن شاه به قلعه است اما نمی تواند قطر حیاتی فیل خود را مسدود نماید بنابراین Nh6... و سپس 0-0... بازی خواهد کرد. طرح سیاه در جناح وزیر حمله ی اقلیت با b5-b4... و در صورت امکان پشتیبانی این حمله با Rb8... است.

وضعیت خیالی من پیاده در b4, Rab8, Nh6, 0-0, Ba6, Rfc8 و در صورت امکان Na5 همراه با حمله در جناح وزیر است. من d6... و b5... را بازی کرده و در ادامه به اجرای طرح خود می پردازم. من به دنبال انجام b5... در اولین فرصت هستم و در صورت پیش بینی این طرح توسط حریف و اجرای a4 و یا c4 می توانم طرح خود را با a6... ادامه دهم. اگرچه d6... اولویت بالاتری داشته و من ابتدا این حرکت را انجام خواهم داد.

اکنون بیایید ارزیابی سلیمان را ببینیم. در این بازی بازیکن آماتور حرکت 1...Nf6 را انجام داد. (حرکتی که من هرگز در نظر نداشتم) این حرکت اشتباه است. گزینه ی بهتر حرکت بدیهی d6...2 است که موجب می شود 3...Nf6 اثربخشی بیشتری داشته باشد. مشکل سفید این است که امکان حمله به وضعیت سیاه را ندارد. البته سیاه نیز باید از این فرصت استفاده کرده و در جستجوی فرصتی برای حمله به حریف باشد. با حرکت پیاده به d6 سیاه به سفید هشدار می دهد که با پیشروی e4-e5 یک پیاده از دست می دهد و یا پیاده ی ضعیفی پس از dxe5... خواهد داشت. سیاه پس از بی اثر نمودن e4-e5 می تواند فضای در اختیار خود را توسعه دهد. در نهایت طرح هایی مانند b7-b5-b4 به باز شدن خطوط منتهی شده و برتری سوارهای سبک سیاه بر وزیر حریف را نمایان خواهد ساخت.

در آخرین دیاگرام، به نظر می رسد سیاه موقعیت ممتازی دارد. اما آیا این ادعا درست است؟ سیاه چگونه باید ادامه دهد؟



۴- چگونه می توانم ضعف هایی را در سنگر دفاعی سیاه در

جناح وزیر ایجاد نمایم؟

۵- چگونه می توان اسب های خود را به کار اندازم؟

پاسخ: **1.a4!**

تنها تصمیم درست. سفید بی درنگ فضای سیاه در جناح وزیر را به چالش می کشد. وی به پیاده ی b حمله ور شده و با این حرکت فیل خود را نیز به یک سوار فعال تبدیل می کند. رخ مستقر در a1 نیز که تا پیش از این حرکت بی استفاده به نظر می رسید، اکنون در جایگاه اولیه خود موقعیت دلپذیری دارد.

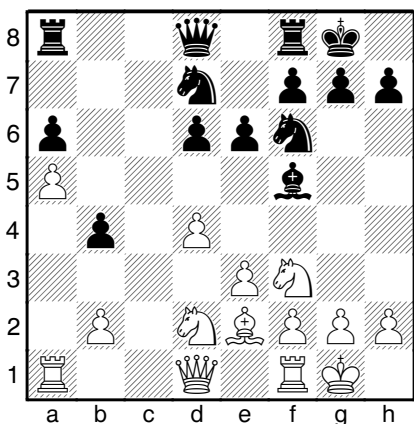
1...b4

سیاه تمایلی به **1...bxa4** ندارد چرا که پس از **2.♖xa4** سفید می تواند فشار مضاعفی بر هدف جدید مستقر در a6 وارد آورد (سفید رخ ها را در امتداد ستون a دبل کرده و با استفاده از فیل، فشار را افزایش خواهد داد). اگر سیاه **1...♙b6** بازی می کرد، پس از:

2.axb5 axb5 3.♙b3

پیاده ی b5 به هدف جدیدی تبدیل می شد.

2.a5!



این حرکت نیرومند چند پیامد قابل توجه دارد.

۱- خانه ی b6 را از سوارهای حریف می گیرد.

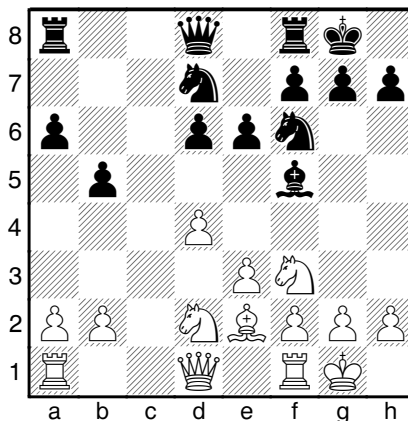
۲- جلوی پیشروی پیاده ی سیاه در ستون a و حمایت از پیاده ی b را می گیرد.

۳- پیاده ی ستون a را در یک خانه ی روشن متوقف نموده و از فیل سفید سوار سربلندی می سازد.

مفهوم متوقف نمودن اهداف در خانه های آسیب پذیر موضوع بسیار بسیار بااهمیتی است. پس از **2.a5!** وضعیت سیاه بسیار نامطلوب شده است. شگفت انگیز است. ۲ حرکت قبل سیاه وضعیت مناسبی داشت و اکنون با ارزیابی و اجرای یک طرح درست توسط سفید، شرایط تغییرات موثری داشته است.

موفق باشید

خلیل حسینی- آبان ۹۳



ضمن تحلیل این پوزیسیون، موارد عدم تعادل را یادداشت نموده و طرحی را برای سفید پیدا کنید. پس از پایان این فرآیند به سراغ پاسخ این آزمون رفته و بهترین طرح سفید را مشاهده نمایید. به نظر می رسد سیاه وضعیت بسیار خوبی دارد. فیل سیاه فعال بوده و پیاده های وی در e6 و d6 خانه های کلیدی e5، d5 و c5 را کنترل می کنند. سیاه همچنین از فضای بیشتری در جناح وزیر برخوردار است که می تواند مشکلاتی را برای سفید به دنبال داشته باشد.

موارد عدم تعادل:

نوک پیکان پیاده های مرکزی سفید جناح وزیر را نشانه رفته و فیل وی نیز در همان مسیر مستقر شده است. این امکانات برای سفید نشانه ای هستند تا وی در جناح وزیر بازی را پیگیری نماید. هیچیک از بازیکنان، سوار جنگنده ای در جناح شاه ندارند. هیچ ضعف مشخصی نیز برای حمله وجود ندارد و این موضوع نشان می دهد که حمله در جناح شاه هیچ پیامد مناسبی برای هر دو طرف نخواهد داشت.

هر دو طرف مرکز محکمی داشته بنابراین اجرای یک بازی فعال بسیار مشکوک به نظر می رسد.

فیل سفید یک فیل خوب تلقی می شود چرا که پیاده های مرکزی سفید در خانه های تیره مستقر شده اند و مزاحم تکاپوی آن نیستند اما به اندازه همقطار خود در اردوگاه حریف، فعال نیست. سفید چگونه می تواند این سوار را فعال سازد؟

هیچ ضعف مشخصی برای حمله وجود ندارد و این همان نکته ی کلیدی این وضعیت است!

سفید چگونه می تواند اهدافی را در اردوگاه حریف ایجاد نماید؟

سفید باید تلاش کند به ابهامات موجود در این وضعیت پاسخ دهد.

۱- چگونه می توانم فیل خود را نیرومندتر کنم؟

۲- چگونه می توانم رخ های خود را به بازی بگیرم؟

۳- چگونه می توانم بازی در جناح وزیر را آغاز کنم؟