

پیکارهای برگزیده

ترجمه: محمود حوری

بقلم: فرانک مارشال

پیکارهای برگزیده
به قلم: مارشال

مترجم: محمود حوری

چاپ اول: فروردین ۱۳۷۰

تیراژ: ۵۰۰۰ نسخه

حروفچینی: مشیری

چاپ: دیبا

حق چاپ محفوظ است.

انتشارات فرزین (شعله اندیشه سابق): خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه

تلفن ۶۶۲۴۰۶

۲۸۰۰ ریال

پیشگفتار

هدف اساسی از ۶۴ بازی کتاب حاضر، که برگزیده‌ای از «بهترین بازیهای مارشال» است، آموزش «مرحله وسط بازی پیچیده گامبی وزیرها» و نیز «ضعفهای پوزیسیونی موقتی»، «ضعفهای پوزیسیونی دائمی»، «اهمیت اشغال عرضها»، «اهمیت اشغال ستونهای باز»، «نحوه ایجاد ستونهای باز» و یک سری مسائل استراتژیکی از قبیل «برتری در فضا» و «برتری گسترشی» و غیره می‌باشد.

برحسب ضرورت، علاوه بر «گامبی وزیرها»، در سایر سیستمها نیز بازیهای انتخاب شده که برخی «پوزیسیونی» و برخی «تاکتیکی» می‌باشند.

فهرست اسامی حریف‌های استاد مارشال

شماره بازی	نام	صفحه
۱	استسی نتیز	۷
۲-۱۹-۲۰-۲۱-۲۲	پیلزبری	۱۰-۶۹-۷۲-۷۶-۷۹
۳-۴-۵	امانوئل لاسکر	۱۲-۱۶-۲۱
۶-۷	ادوارد لاسکر	۲۴-۲۶
۸-۹	کاپابلانکا	۲۶-۲۹
۱۰	آلخین	۳۶
۱۱-۱۲	چیگورین	۴۰-۴۴
۱۳-۱۴-۱۵-۱۶	نیمزوویچ	۴۷-۵۰-۵۳-۵۶
۱۷-۱۸	تاراش	۶۰-۶۵
۲۳	آموس برن	۸۱
۲۴	دوراس	۸۳
۲۵	کل موری	۸۶
۲۶-۶۳	ماروکزی	۸۹-۲۰۱
۲۷-۴۸	لئونارد	۹۲-۱۵۴
۲۸-۴۲	میاساس	۹۵-۱۳۶
۲۹	بوگولیوبوف	۹۷
۳۰	ویدمار	۱۰۳
۳۱	گرونفلد	۱۰۷

۱۱۰	گلا دستون	۳۲
۱۱۲	فاکس	۳۳
۱۱۴	پتروف	۳۴
۱۲۵-۱۱۶	چایس	۳۵-۳۸
۱۱۹-۱۲۳	برنشتین	۳۶-۳۷
۱۲۸	برهیر	۳۹
۱۳۱	مارکو	۴۰
۱۳۳	وان چیف	۴۱
۱۳۹-۱۸۳-۱۹۰	شلختر	۴۳-۵۷-۶۰
۱۴۲	یانووسکی	۴۴
۱۴۵-۱۴۹-۲۰۴	اشپیلمان	۴۵-۴۶-۶۴
۱۵۱	رولف	۴۷
۱۵۷	تریال	۴۹
۱۶۲	سانتاسییر	۵۰
۱۶۵	لارسن	۵۱
۱۶۷	کاپچیک	۵۲
۱۷۰	روبنشتین	۵۳
۱۷۳	راینووویچ	۵۴
۱۷۸	پلند	۵۵
۱۸۰	کهویتس	۵۶
۱۸۷	مارشال	۵۸
۱۹۰	آلیس	۵۹
۱۹۵	ژانر	۶۱
۱۹۹	یانووسکی	۶۲

مونترئال ۱۸۹۳

دفاع فرانسه

می آید . پاسخ من در حرکت سوم
ضعیف بود . سیاه باید c5 کند .

4. F-d3 G-c6

یک حرکت ضعیف دیگر ، دوباره
سیاه باید c5 را اجراء می کرد . حرکت
متن پیاده فیل وزیر را قفل یا
به عبارت بهتر بلوکه کرده و دورنمای
وزیر سیاه را محدود می کند . حرکتی
نظیر این مسئولیت شکست بازیها را
به عهده دارند .

5. c3 G-g6

این حرکت به هیچ وجه بهترین
ادامه شمرده نمی شود . e5 خیلی بهتر
است . سپس اگر :

6. d4 x e5 C x e5.

با تهدید فیل . یا اگر :

6. e4 x d5 C x P.

آزادی عمل بیشتری بدست می آورد .

این اولین بازی به ثبت رسیده
من می باشد . در آن زمان من شانزده
ساله بودم استی نیتز که در آن زمان
قهرمان جهان بود مشغول اجرای یک
نمایش سیمولتانه بود .

سیاه سفید

فرانک جیمز مارشال ویلهلم استی نیتز

1. e4 e6

2. d4 d5

حرکات استاندارد گشایشی دفاع
فرانسه . من معمولا " از این ادامه راضی
بودم ولی همانطور که خواهید دید
در جای دیگری بازی را از دست
دادم .

3. C-d2 G-e7

استی نیتز معمولا " در حرکت سوم
خود e5 می کرد و امروز C-c3 احتمالاً "
محبوبترین حرکت سوم سفید بشمار

آنقدرها نگران نبودم . هنگامیکه قلعه
رفتم امیدوار بودم که استی نیتز
ادامه F را انتخاب نماید که در
نتیجه آن من از طریق :

$$11. \dots T - e8$$

$$12. F - e3 \quad C - f4$$

حمله‌ای را اجراء نمایم . این حمله
ممکن است قربانی سوار را توجیه
نماید .

11. $F \times g6!$

استی نیتز به این حرکت ناآزموده
من اندکی خندیده و با این حرکت
خود یک سوار قطعی جلو افتاده و
ماهرانه از حمله من دوری نمود .

$$11. \dots \quad T - e8$$

من با امیدی سرشار به حمله خود
ادامه دادم . ولی حرکت یازدهم سفید
قبلاً " حمله مرا منهدم نموده بود .

$$12. F - c2 \quad C \times p$$

$$13. C \times C \quad T \times C$$

$$14. F - e3 \quad D - h4$$

ظاهراً من داشتم یکی از آن
تله‌هایی را اجراء می‌کردم که بعدها
بخاطر آنها مشهور شدم . اگر سفید
خطا کرده و اشتباهاً " در جناح شاه
قلعه رود به این طریق مات خواهد شد :

$$6. Cg - f3 \quad e5 \times d4$$

$$7. c3 \times d4 \quad P \times P.$$

و اگر :

$$7. e4 \times d5 \quad C \times P.$$

و سیاه حداقل یک پیاده از دست
نمی‌دهد .

$$6. C - b3 \quad e5$$

$$7. D - e2 \quad F - e6$$

$$8. C - f3 \quad F - d6?$$

من با اجراء این حرکت تلاش
کردم که تله‌ای برای استی نیتز کار
بگذارم و بدین ترتیب یک ترکیب بکلی
ناصحیح را آغاز نمودم . حرکت $F - e7$
بهتر است اما من متوجه حمله
ناصحیح خود نشدم . حرکت متن را
اجرا کرده و خوشحال بودم که یک
سوار را قربانی نموده‌ام .

$$9. e4 \times d5 \quad F \times d5$$

$$10. d4 \times e5 \quad O - O??$$

با قلعه رفتن در این مرحله از
بازی سیاه باید یک سوار از دست
بدهد . می‌توانستم به‌طریق زیر از
این ماجرا دوری نمایم :

$$10. \dots \quad F \times C.$$

و در صورت اجراء :

$$11. g2 \times f3 \quad F - e7.$$

18. D - f3 T - a5

تقدیم یا پیشنهاد تفاوت. تصور نمی‌کردم که او رخ مرا با اسبش از میدان بدر کند، ولی او اینکار را کرد!

19. C x T D x p+

20. R - c1 D - a1 +

21. F - b1 D x C

سیاه دیگر چیزی بهتر از این ندارد. حملات مختلف او تماما "ماهرانه دفع شده‌اند و آخرین تلاش او به شکست برخورد نموده و عقب‌افتادگی یک رخ را برایش به ارمغان آورده است. حالا فقط موضوع زمان مطرح است. تعداد کمی حرکت و سفید باید پیروز شود.

22. D - e4 F - a2

23. D x p + R - f8

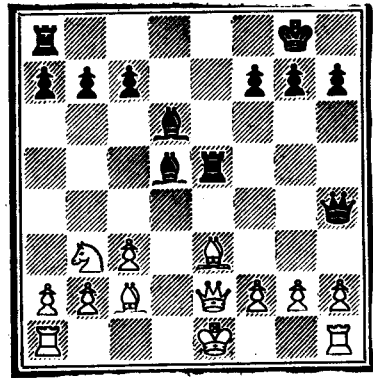
24. T - d4 c6

25. Th - d1 D - e7

26. D - h8 +

سیاه تسلیم می‌شود.

بی‌تجربگی من در این بازی مرا متهور ساخت. متأسفانه من حریفم را دست‌کم گرفته بودم.



15. O - O T x F

16. P x T D x P+

17. R - f2 F - g3+ mate.

15. O - O - O

افسوس که استی‌نیتز دست مرا خواند. او در جناح وزیر قلعه رفته و از حمله من دوری جست.

15. ... D - a4

جسورانه حمله خود را به‌آنطرف صفحه انتقال دادم.

16. R - b1 Ta - d8

17. f4

این حرکت ساده و قوی مرا مجبور ساخت که نیت خود را آشکار نمایم قبلاً "آماده بودم".

17. ... F - c4

مونترئال ۱۸۹۳

"گامبی وزیر رد شده"

بعدی سیاه را جلوگیری می نمود .

5. ... e5

پیشکش نمودن قربانی یک پیاده که در صورت پذیرفتن آن سفید قادر به نگهداری آن نخواهد بود .

6. d5

ادامهء بهتری وجود ندارد . اگر :

6. P x P D x D+

7. R x D C - g4.

و سیاه پیادهء خود را پس می گیرد . ولی حرکت متن باعث تولید سوراخهائی برای ورود فیل شاه سیاه شده است .

6. ... F - d6

7. f4 P x P

سفید بدون هیچگونه جبرانی یک پیاده از دست می دهد . شاید پیلزبری می خواست فرصتهائی بر علیه یک جوان ناآزموده بدست آورد . و یا شاید او داشت به من فرصتی می داد . گاهی اوقات استادان در بازیهای سیمولتانه به چنین عملی مبادرت می نمودند .

یکی دیگر از بازیهای اولیهام که موفق شدم بر هاری نلسون پیلزبری قهرمان آمریکا پیروز شوم . ولی پیلزبری در حال اجرای یک نمایش سیمولتانه آنهم با چشمان بسته بود . این بازی در دستهء بازیهای قرار دارد که اجراء آن با چشمان بسته بسیار مشکل است .

سیاه سفید

فرانک مارشال هاری نلسون پیلزبری

1. d4 d5

2. c4 C - f6

یک حرکت کم ارزش که به سفید امکان می دهد تا کنترل مرکز را بدست گیرد . حرکات e6 یا c6 هر دو در دستهء حرکات بهتر سیاه در حرکت دوم بشمار می آیند .

3. p x p D x p

4. C - c3 D - d8

سیاه در نتیجهء حرکت دوم خود یک تمیواز دست می دهد .

5. e4

حرکت 5. C - f3 حرکت ضدحمله ای

15. e5 D-h6 8. C-f3 F-g4
16. a4 C-g3+ آچمز نمودن اسب و جلوگیری از
17. Cx C p x C پیشروی پیاده سفید به e5.
18. F-c3 9. F-d3 C-h5
- پاک کردن عرض به منظور قادر ساختن
وزیر در دفاع از مات مورد تهدید
18. ... F x C
19. p x F g4
20. f4 F-f2
21. T x F.
- اجباری. در غیر اینصورت
21. ... D x P+ mate.
21. ... p x T
22. D x p g3
23. D-d2 C-d7
24. e6
- پیلزبری تلاش خود را برای یک
ضدحمله در حالی آغاز می کند که کار
او رو به اتمام است.
24. ... p x p
25. p x p C-c5
26. F-c4 T-d8
27. D-g2 C-e4
- البته گرفتن اسب ممکن نیست.
28. T-f1 T-d1!
10. O-O F-c5+
- وادار نمودن شاه سفید به رفتن به
گوشه صفحه یعنی جائیکه بتوان در
مرحله بعدی ترکیب به آن کیش
داد.
11. R-h1 D-f6
12. C-e2
- حرکت اجباری. سیاه دارای تهدید
D-h6 است که با حرکت C-g3+
دنیال می شود.
12. ... g5
13. D-c2 F-b6
14. F-d2 T-g8
- وارد نمودن رخ در حمله و همچنین
پیشدستی نمودن بر علیه حرکت F-c3
سفید که در صورت استقرار رخ و وزیر
در قطر a1/h8 رخ از دست می رفت.

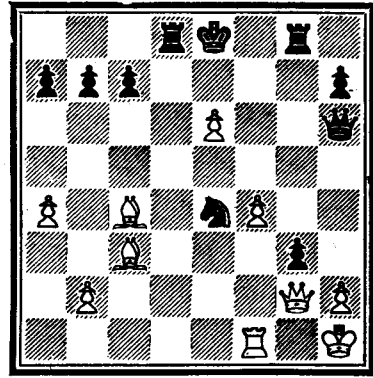
36. R x D h1 = D+

سیاه سفید
امانوئل لاسکر فرانک مارشال
گامبی وزیر رد شده

1. d4 d5
2. c4 e6
3. C-c3 C-f6
4. F-g5 c6
5. e4

برای مدت چند سال در چنین
وضعیت‌هایی من شیفته اجرای این
حرکت بودم. عاقبت به‌خاطر آنکه
این حرکت نمی‌توانست به یک ابتکار
عمل دائمی منجر شود، آنرا کنار
گذاشتم.

5. ... d5 e4
6. Cx p F-b4 +
7. C-c3 c5
شروع ظهور مشکلات برای پیاده‌های
جناح وزیر سیاه
8. a3 F x C +
9. p x F D-a5
10. F-d2 C-e4



آخرین دم . اگر:

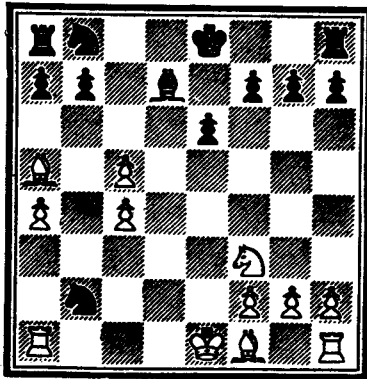
29. T x T C-f2+
30. R-g1 P x P+
31. R x C T x D+
32. R x T D-g6+

و سفید نمی‌تواند از سوار دادن
اجتناب کند.

29. F-e1 T x F
30. T x T C-f2 +
31. R-g1 p p+
32. R x C T x D +
33. R x T D x f4
34. F-e2 D-d2

سفید تسلیم می‌شود، زیرا اگر:

35. R x P D x T.
35. R-f2 D x T+.



15. ... $C \times a4$

16. $C \times F$.

را اجراء نماید .

یا :

15. ... $F \times P?$

16. $F - c3$.

ولی با این وجود برای حرکت

15. $C - e5$ پاسخ! $C - c6$ موجود

است . اکنون سفید پاسخ شگفت‌انگیزی
دارد .

15. $c6!$ $F \times p$

اگر :

15. ... $C \times c6?$

16. $F - c3$.

و اسب از بین می‌رود .

11. $C - f3$ $C \times c3?!$

اگرچه تجزیه و تحلیل دقیق بازی

به اثبات می‌رساند که این حرکت قابل

بازی می‌باشد ولی نتایج حاصل از آن

ارزش این ریسک را ندارد .

12. $p \times p!$

اگر :

12. $D - b3$ $P \times P$

13. $C \times P$ $D - e5+$.

و سیاه خود را از آچمزی وحشتناک

می‌رهاند . اما حرکت متن دارای

تهدید $D - b3$ می‌باشد و از اینرو

جواب سیاه اجباری خواهد بود .

12. ... $C \times D$

13. $F \times D$ $C - b2$

14. $a4$

وضع آینده سیاه وخیم است . سفید

بازی استادانه خود را بر اساس کوشش

سیاه به منظور نجات اسب پی‌ریزی

می‌نماید .

14. ... $F - d7$

تنها پاسخ ممکن به تهدید $T - a2$.

بنظر می‌رسد که سیاه در ورطه مشکلات

افتاده است ، بخاطر آنکه بعد از :

15. $C - e5$

او نمی‌تواند :

21. $C - d3!$ $C - d5$ 22. $p \times C$ $p \times p$

گرچه سیاه به ازاء سوار از دست داده
خود سه پیاده بدست آورده ولی سفید
هنوز عملیاتی را برای وی تدارک
دیده است .

23. $C - c5$

حرکت $C - f4$ منجر به از بین رفتن
پیاده $d5$ می شود ولی ایدهء این
حرکت از تحرک انداختن پیاده های
جناح وزیر سیاه می باشد که بنوبهء خود
دارای امتیاز ویژه ای می باشد .

23. ... $b6$ 24. $F - b5 +$ $R - f7$ 25. $C - a4$ $C - c6!$

تنها پاسخ ممکن به تهدید $C \times p$ حالا
اگر $F \times c6$ سیاه پاسخ $Th - c8$ را
دارد .

26. $C - c3$ $Th - c8$ 27. $Th - d1$ $C - e7$

پس از $d4$ سفید $C - e4$ می نماید و در
آنصورت سیاه کیش برخاستی مفیدی
نخواهد داشت .

28. $R - b2$ $T - c7$ 29. $F - d3$

$C \times p?$ به علت $T - c5$ غلط است .

16. $C - e5$ $F - e4?$

یکی از موارد انگشت شمار و نادر
که لاسکر از حل مشکل بر نمی آید . در
اینجا ادامهء زیر ضروری بود :

16. ... $C - d7!$ 17. $C \times F$ $P \times C$ 18. $F - c3$ $T - b8$ 19. $F \times P$ $T - g8!$ 20. $F - d4$ $e5$ 21. $F - c3$ $C - c5$ 22. $a5 f6$.

در این صورت موقعیت اسب پیش تاز
سیاه ایمن ولی اندکی خالی از لطف
است .

17. $f3$ $f6$ 18. $F - c3?$

این حرکت بهترین ادامهء سفید
نمی باشد . ادامهء دقیقتر عبارت
است از :

18. $P \times F$ $P \times C$ 19. $F - c3$ $C \times a4$ 20. $T \times C$.

با یک پیروزی راحت برای سفید .

18. ... $F - c2!$ 19. $R - d2$ $C \times a4$ 20. $R \times F$ $C \times F$

41. T-d8 + R-e5 حالا پیاده‌های سیاه خطرناک نبوده
 42. C-b2 T-c7 و سفید می‌تواند با تهدیداتی بر علیه
 43. C-c4 + R-f5 آنها اقدام به ساده‌تر نمودن بازی
 44. T×p نماید.
 پس از شکار این پیاده، باقیمانده
 بازی آسان است.
29. ... a5
 30. C-a4 T-c6
 31. Td-c1! T-b8
 32. T×T C×T
 33. T-c1 C-e5
 34. T-c7 + R-e6
- 44..... T-c5
 45.F-e8 T-d5
 46.C-e3+ R-e5
 47.C×T R×T
 48.C×C P×C
 49.F-f7 f5
 50.F-g8 h5
 51.F-f7 h4
 52.h3 b5
 53.F-e8 R-c5
 54.F-d7 b3
 55. F x f5 R - b4
 56. F - d3 b2
 57. R - c2 R - a3
 58. R - b1.
- سیاه با اجرای حرکت غیرفعال R-g8
 خیلی سریعتر خواهد باخت.
 35. F-b5 g5
 حالا سفید به پیاده h7 اهمیتی
 نمی‌دهد زیرا که هنوز هم قصد دارد
 بر روی پیاده‌های جناح وزیر سیاه کار
 کند. پیاده d5 مدت زیادی دوام
 نمی‌آورد.
 36. T-a7 d4
 37. T-a6 R-d5
 38. R-c2 T-b7
- حرکت C×p+ با R-c5 روبرو
 می‌شود. ولی سفید زمان لازم را برای
 اجرای این حرکت بدست می‌آورد.
 39. T-a8 C-c6
 40. R-d2 C-b4
- سیاه تسلیم شد.

بسیار خوبی بوده است .

3. ... P x P

4. C - c3 C - f6

5. D - b3 e6

6. F - f4 C - c6

7. C - f3 F - e7

حرکت a5 - C بهتر است زیرا اگر :

8. D - a4+ F - d7

سیاه زمان بدست می آورد . و یا اگر :

8. D - c2 F - d7

که با حرکت c8 - T دنبال می شود .

8. e3 C - h5

9. F - g3 O - O

10. F - d3 f5

سیاه هم اکنون در صدد است تا از

طریق e4 - f6 - Ch5 یک موقعیت

مرکزی قدرتمند را برقرار سازد .

بنابراین سفید تصمیم می گیرد که

اسب را از میان بردارد .

11. F - e5 C - f6

12. F x C T x F

بعداً در یک بازی دیگر از همین

مسابقات (نبرد مشهور کاپابلانکا -

لاسکر) لاسکر فیل را توسط پیاده e7 - g

از میدان خارج نمود . هدف وی این

بود که خانه مرکزی e5 را از دسترس

در تمام طول زندگیم من موفق

نشدم تعداد خیلی زیادی از بازیهایم

را از لاسکر ببرم ولی اولین بار که وی

را در عرصه شطرنج ملاقات نمودم ،

بر وی پیروز شدم . چهل سال بعد

من آخرین بازی را با وی انجام داده

و به پیروزی رسیدم . این بازی قدرت

شگرف لاسکر را به نمایش می گذارد .

او پس از اینکه یک سوار خود را از

دست داد سرسختانه به مبارزه

پرداخت .

نیویورک ۱۹۲۴

سیاه سفید

دکتر امانوئل لاسکر فرانک مارشال

گامبی وزیر رد شده

هیچ استادی در این واریانت

خیلی خوب بازی نکرد . با این وجود

این بازی عجب مبارزه باشکوهی بود .

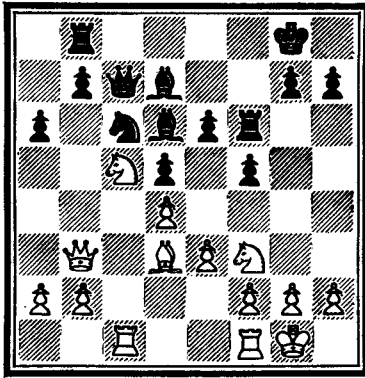
1. d4 d5

2. e4 c6

3. p x p

یک حرکت مورد علاقه من در تمام

طول دوران زندگیم که توام با نتایج



وضعیت پس از حرکت نوزدهم

کافی آسان می باشد .

18. C - c5 D - c7.

او نمی تواند عقب نشینی کند . اگر :

18.... Fe8

19. Cx b7 D.c7

20. C x F! TxD

21. C F D.d8 22. C T+

و بدنبال آن . P x T

19. C - e5!

یک ضربه خیلی مهم . سیاه نباید دو بار در این مربع مبادرت به گرفتن

نماید . برای مثال :

19.... CxC 20.pxC Fx p

21.f4 F.d6 22.C.e4

اسب جناح شاه سفید خارج سازد .
شخص می تواند ملاحظه نماید که چه
کشاکش حساسی به منظور اشغال کردن
این خانه های مرکزی در گردش است .

13. T - e1 F - d6

14. C - a4 D - a5 +

دلسرد کردن سفید از کاشتن اسب
جناح وزیر در c5 . نظر به اینکه :

15. R - e2

قدرتمندانه با حرکت C - b4 پاسخ
داده می شود . و اگر سفید b1 را
اجرا کند سیاه دارای پاسخ b6! توام
با تهدید + a6 F خواهد بود .

15. C - c3 T - b8.

این حرکت بزودی منجر به مشکلات
می شود . D - b4 یا حرکت D - d8
صحیح بود .

16. O - O a6

حرکت فوری F - d7 می توانست بوسیله
b5 C پاسخ داده شود . که حاصل
آن برای سفید یا انهدام فیل جناح
شاه سیاه است و یا بدست گرفتن کنترل
مربع مهم e5 .

17. C - a4 F - d7

سیاه C d4 را تهدید نموده است
ولی جلوگیری از این عمل به اندازه

و امثال اینها .

19. ...

F - e8

20. f4

سفید حرکت متن را که موجب حفظ فشار می گردد نسبت به ادامهٔ زیر که منجر به برتری کمی می شود، ترجیح می دهد :

20. C x e6 T x C.

21. D x p D. e7

22. F x p C. d8.

سفید برتری کمی بدست می آورد ولی دو فیل سیاه بهوی اطمینان لازم را جهت ضدحمله می دادند .

20. ...

D - e7

21. a3

T - h6

این حمله می تواند براحتی خنثی شود، اما سیاه باید نظر به مانور طراحی شدهٔ D-d1 که حرکات b4 و b5 را بدنبال خواهد داشت، کاری انجام دهد .

22. T - f2

g5

23. g3

R - h8?

حرکت فوری p x p بهتر بود . زیرا سفید را مجبور به g3 x f4 می ساخت و در این حال C x C? به سبب b7 x C.

و حمله به وزیر غیر ممکن بود . البته باز هم سفید بازی بهتری داشت ولی نه باندازهٔ بازی فعلی .

24. D - d1!

آماده شدن برای b4 و همچنین ممکن ساختن پس گرفتن پیاده با پیادهٔ شاه .

24. ...

P x P

25. C x C!

مسرورانه دست کشیدن از اشغال خانهٔ e5 به منظور استفادهٔ بیشتر که با متمرکز نمودن فشار روی پیادهٔ عقب افتادهٔ e6 حاصل می شود .

25. ...

p x C

F x C یک حرکت پوزیسیونی می باشد ولی لاسکرستون باز b را می خواهد .

26. e3 x f4 D - g7?

دست کشیدن از یک پیاده به منظور اجراء یک حملهٔ نامناسب . حرکت a5 محتاطانه تر بوده و هنوز خیلی از مبارزه باقی مانده بود .

27. F x a6

F - h5

28. D - d2

T - g8

29. F - e2!

F - e8

30. D - e3

دفاع علیه تهدید T x p و همزمان شروع به چرخاندن آتش بسوی پیادهٔ

در اینجا من با انرژی تازه‌ای
شروع به بازی نمودم. پیاده ستون
رخ گرچه توسط سیاه منهدم شد ولی
من از اضطراب سیاه بخاطر این پیاده،
در طرف دیگر صفحه استفاده
می‌نمایم.

39. C x p D - b6

40. C - e5 T - c7

41. T x T D x T

42. g4!

آغاز یک تهاجم که باید به پیروزی
سریعی نائل آید.

42. ... P x P

43. C x p! T x p

در اینجا اگر سیاه 6-g-T می‌کرد با f5
روبرو می‌شد.

44. D x p?

من بر روی این حرکت یک مدت
بسیار طولانی تفکر نمودم اما لاسکر
موئی را از میان آن بیرون کشید.
آلخین با ادامه زبیریک پیروزی ساده
را نشان می‌دهد:

44. F. d3!

با اثری کشنده که ناشی از تهدید
D - h3+ می‌باشد. و اگر:

4. F - d3: F - h5. 45. C. h6! T. f8

شاه سیاه.

30. ... T - f6

31. F - f1

ممکن ساختن حرکت T - e1 به‌هنگام
نیاز. و همچنین نظر به اینکه حرکت
C x P قبلا به علت D - e7 رد می‌شد

31. ... D - e7

32. a4!

پیشروی این پیاده سوارهای سیاه را
گرفتار می‌سازد.

32. ... h5

33. T - g2

در یک وضعیت برنده من شروع به
احتیاط کاری نمودم. a5 و a6 توام با
یک پیروزی نسبتاً سریع تعیین شده
بود. حمله سیاه فقط یک نمایش بود.
همین عقیده حتی به حرکت بعدی من
نیز الغاء می‌شود.

33. ... h4

24. C - d3? D - a7!

حالا لاسکر فرصت می‌یابد تا
نفسی بکشد.

35. b3 T - g7

36. C - e5 p x p

37. p x p D - b6

38. a5!

نمی شود :

46.R.f2 D.c2+

47.R.f3 D.d1+

48.T.e2 D.d3+!

49.T.e3

46. ... F x T+

47. D x F D - f7+

48. D - f2 R - g7

حرکت $D \times D$? غلط است زیرا پس از

$R \times D$ سیاه پیاده $d5$ را از دست

می دهد .

49. C - e3 F - f4?

سیاه دوباره گرفتار یک وضعیت بازنده

می گردد . در اینجا ادوارد لاسکر یک

تساوی را از طریق زیر نشان می دهد :

49.... F.a3!

50.D x D + R x D

51.C x p F.b2

50. R - e2! D - e7

51. D - g2+ R - f8

52. C x p?

از دست دادن پیروزی برای آخرین

بار . بعد از $D \times p$ سیاه تعداد زیادی

کیش مفید خواهد داشت ولی این

پایان بازی بدون هیچگونه تردیدی

به پیروزی سفید می انجامید .

46.D.g5

و در اینجا چیزی بر علیه $D-g8+$

وجود ندارد . این ادامه حرکت چهل

و سوم مرا که زیر یک انتقاد بی اساس

قرار گرفت توجیه می کرد .

44. ... T x F

45. R x T F - b5 +!

خیلی بهتر از ادامه x خوش ظاهر :

45.... D.c1+

46.D.e1 F.b5+

47.R.f2 D.f4+

48.Rg1 D x p+

49.R.h1 D.g7

50. C - e5! F x C;

51.T x D F x D

52.Dh4+ R.g8

53.Dd8+

که به شکست سیاه منجر می شود . در

همین ادامه اگر :

49.... De4

50.D x D p x D

51. C - f6!

و مات اجباری است .

46. T - e2

در ادامه x زیر چیزی یافت

سفید سیاه
دکتر امانوئل لاسکر فرانک جیمز مارشال
نیویورک ۱۹۴۰
گامبی وزیر رد شده "آخرین بازی
مارشال و لاسکر"

1. c4	e6
2. C-f3	C-f6
3. C-c3	d5
4. d4	Cb-d7
5. F-g5	F-e7
6. e3	O-O
7. D-c2	c5

این واریانتهی است که از قدیم
متداول بوده است. با این وجود منجر
به ایجاد یک پیاده منفرد وزیر برای
سیاه می‌گردد. و چنانکه در اکثر
بازیها مشاهده شده برای سیاه ضعفهای
دائمی باقی می‌گذارد.

8. c4 x d5	C x p
9. F x F	D x F
10. C x C	p x C
11. F-d3	g6
12. p x p	C x p
13. O-O	

اهمیت پوزیسیونی پیاده منفرد وزیر
سیاه حالا روشن است. سفید مربع

52. ... D-c2+
53. R-f3 F-d2
تنها حرکت موجود که به تساوی
می‌انجامد.
54. D-f1 D x p+
55. R-e2+ R-e8
زیبائی دفاع لاسکر در واریانت زیر
دیده می‌شود:

56. C.f6+ R.e7
57. R F D.b2+
58. R.e3 D-c3+
59. Re4 D.c2+
60. R.e5 D.c7+
61. R.f5 D.c2+
62. R.g5 D.d2+

56. D-f5 D-c4+
57. R x F D x p+
بازی در اینجا می‌توانست مساوی ختم
شود.

58. R-e2	D-c4+
59. R-f2	D-c5+
60. R-g2	D-d6
61. R-f3	R-d8
62. R-e4	D-e6+!

مساوی پایانی باشکوه بر یک بازی
باشکوه.
عجب بازیکن اعلائی بود لاسکر.

حملات شگفت‌انگیز یک عمل سودمند است .

18. ... T-c7

19. T-c3 Ta-c8

20. Td-c1

با توجه به اسب آچمز c5 ، دوبل شدن رخها بیشتر خوش‌آیند سفید است .

20. ... D-e5

21. a3 a4

سیاه در سرگردانی بسر می‌برد . حرکت b4 موجب راندن اسب سیاه می‌گردد و او نمی‌خواهد چنین اجازه‌ای را به سفید بدهد . ولی حرکت متن سبب ایجاد ضعف جدی می‌گردد .

22. F-b5 ! T-a8

شایان توجه d4 را جهت استقرار اسب خویش در اختیار داشته و بطور کلی وضعیت آزادتری دارد . فیل سیاه وضعیت راحتی نداشته و دارای دورنمای اندکی می‌باشد . موقعیت سیاه تحمل پایداری کمتری را دارد .

13. ... b6

سیاه می‌خواهد پیاده^۱ ایزوله یا پیاده^۲ منفرد را دفاع نماید ولی من مانورهائی از قبیل F-g4 را ترجیح می‌دهم .

14. Ta-c1 a5

به منظور نگهداری اسب در c5 تهدید جزئی C×F و F-a6 نیز وجود دارد . ولی بطور یقین این پیشروی موقعیت پیاده^۳ سیاه را سودی نمی‌بخشد .

15. Tf-d1 F-b7

16. C-d4

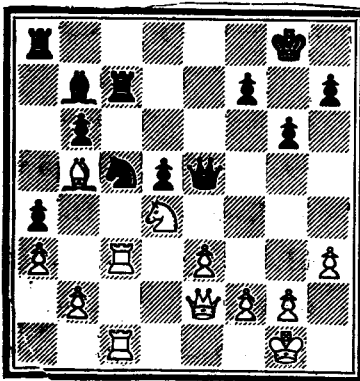
اسب در کمال مطلوب استقرار می‌یابد .

16. ... Tf-c8

17. D-e2 D-f6

18. h3

در چنین وضعیتهایی که در آن هر دو حریف می‌خواهند ستونهای باز را اشغال کنند ، (در این مورد ستون " c ") حفاظت عرض اول بر علیه



حالا ادامهء اصلی بازی :

25. D - c2

البته :

25. p x C?

به علت :

25.... T x C

غلط است .

25. ...

T - e7

26. p x C

p x p

27. T x p

T x e3

تلاش برای ضدحمله . اگر در عوض :

27.... T a3

ممکن است ادامهء زیر به جریان

درآید :

28.D.b2 D.a4

29.T.c8+! F x T.

30.T x F+

با وضعیتی برنده برای سفید .

و یا آنکه :

28.D.b2 T.a8

29.C.b5

با بازی برنده .

ادامهء اصلی بازی :

28. p x T

D x p +

29. D - f2

D x C

30. D x D

T x D

31. T - a5 !

سریعترین راه، تهدید موجود T - c7

از دست دادن کمیت غیرقابل اجتناب

بود . ادامهء زیر را در نظر بگیرید :

22.... C.b3

23.T x T T x T

24. T x T D x T

25.F x p C x C

26.p x C D.c1+

27. F - d1!

و سفید پیروز می شود .

23. F x P !!

یک قربانی ماهرانه با چندین هدف .

23. ...

T x F

24. b4

D - e8

اگر :

24.... C.b3

25.T x T C x T

26.D.c2.

و اگر :

24.... C.b3

25.T x T C x C

26.D.d1.

و یا اگر :

24.... C.e6

25.T x T C x T

26.D.c2 T x p

27.D x C D x D

28.T x D F.a8 29.b5

با یک وضعیت برنده برای سفید . و

7. F-g2 F-e6

8. O-O F-e7

9. pXp Fx p

در سالهای اخیر؟! d4 ... 9. باب
طبع گشته است. این حرکت گرچه
یک بازی سرزنده و بانشاط منجر
می شود ولی کاملاً " صحیح نیست،
بطوریکه سفید از طریق زیر می تواند
بازی بهتری کسب کند:

10. C.a4 F.f5

11. F.f4! C.e4

12. b4! Cxb4

13. Cxp F.g6

14. T.b1 a5.

15. a3 C.c6

16. Cx Cp xC

17. T.b7

و امثال اینها.

10. F-g5 d4

11. Fx C Dx F

12. C-e4 D-e7

13. Cx F Dx C

14. T-c1 D-b6

15. C-g5 ! F-f5

F-d7 ایمن تر بود. و پس از Fxp

سفید از طریق اجراء ادامه زیر پیاده

خود را پس می گرفت:

است.

31. ... T-c4

32. TxT pxT

33. T-c5 F-a6

34. a4

سیاه تسلیم می شود.

مچ ۱۹۲۳

سیاه سفید

لاسر مارشال

کامبی وزیر رد شده

گرچه در یک وضعیت قاطع من
بهترین ادامه را از دست دادم ولی
این بازی را به خاطر صفات مشخصه
حمله اش بسیار ارزنده بشمار می آورم.

1. d4 d5

2. C-f3 e6

3. c4 c5

4. c4xd5 e6xd5

معمولاً " بخاطر ضعف پیاده d5 سیاه،

این بازی منجر به مشکلاتی برای وی

می گردد.

5. C-c3 C-c6

6. g3 C-f6

توأم با بوجود آمدن پوزیسیون که
ارزیابی آن مشکل است .

17. T×C!

حالا شاه سیاه پناهگاهی نخواهد
یافت .

17. ... p×T

18. D—d6 F—d7

اگر:

T.c8

T.e1

بازی را می برد .

19. D—e5 + R—f8

20. p×p f6

سیاه ادامه ای جهت انتخاب ندارد .

اگر: F—e8 پاسخ C—e6+ قطعی
است .

21. T×p +! p×T

22. D×p + R—e8

23. D×T + R—e7

24. D—e5 +!

بطور غیرقابل مقایسه ای قویتر از D×T
که پاسخ D×p را دربردارد .

24. ... R—d8

25. h4 !

ایجاد مفری برای شاه سفید و آزاد
نمودن وزیر به منظور تهاجم .

15.... F×a2

16.D.a4 F.b3

17.F×C+ p×F

18.D×p+ D×D

19.T×D

و بخاطر ضعف پیاده های سیاه این
آخر بازی بنفع سفید است .

16. e4 ! P×Pe.p.?

بی خیالی بیش از حد . ادامه بهتر
بعدا " توسط لاسکر ارائه شد :

16.... F.g6

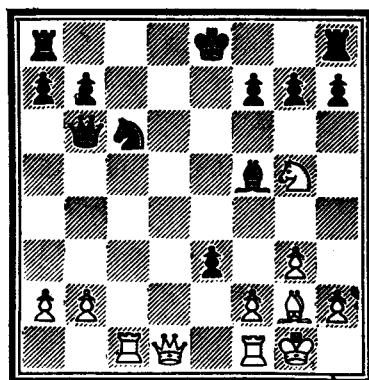
17.f4 d3+

18.Rh1 O—O

19.f5 h6

20.P×F p×C

21.T×p



به پیروزی منجر می شود .
 31. D- f8 + R- a7
 32. C- b5 +! R- b6
 33. D×T R×C

سیاه گرفتار حمله قطعی می شود . ولی
 بازی در هر صورت تمام است .

34. F- f1 + R- b4
 35. D- f8 + c5
 36. D- g7 c4
 37. R- h2 D- c6
 38. D- c3 + R- b5
 39. D- b3 +

سیاه تسلیم شد .

مچ ۱۹۲۳

گامبی وزیر رد شده
 یک بازی غیر استاندارد

سیاه سفید
 فرانک مارشال دکتر ادوارد لاسکر

1. d4 d5
 2. C- f3 e6
 3. c4 C- f6
 4. F- g5
 در خلال این دوره من بارها 4.C- c3

25. ... R- c8
 26. C- f7 a5
 27. C- d6 + R- b8
 28. C- b5 +?

اشتباه بخاطر کمبود زمان . سفید
 می توانست یک پیروزی بی واسطه ای از
 طریق زیر بدست آورد :

28.C.c4+! D- c7
 29.C.b6!

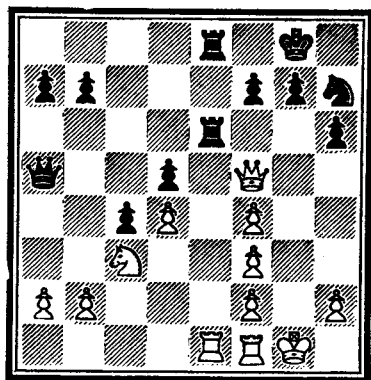
دو حرکت بعد دوباره همین فرصت از
 دست می رود .

28. ... R- b7
 29. C- d6 + R- b8
 30. D- e7? D- c7

حرکت T- a7 به عنوان ادامه بهتر
 توصیه شده است . ولی بعد از :

31.D.f8+ R.c7
 32.D.f4 R.d8
 33.D.g5 R.c7
 34.D.e5 R.d8
 35.R.h2

سفید به ازاء رخ سیاه دارای دو پیاده
 آزاد و یک سوار سبک می باشد .
 همچنین پیاده ه7 سیاه از بین رفتنی
 است . موقعیت شاه سیاه به وضع
 غم انگیزی فشرده بوده و وضعیت سفید



وضعیت پس از حرکت بیستم سیاه

اینجا $F-g3$ برای سفید بهتر بود.

17. $F-f4$ $F \times C$

18. $p \times F$ $C-h5$

19. $D-f5!?$

همانطوریکه قبلاً اشاره شد وزیر سفید در اینجا قدرتمندانه استقرار می‌یابد. سفید باید به منظور گرفتار نشدن به یک وضعیت نامساعد بهترین تلاش خود را ارائه نماید.

19. ... $C \times F$

20. $p \times C$

یک پاسخ خیلی جالب. سفید ادامه‌ای برای انتخاب ندارد مثلاً:

20. $D \times C$ $C.g5$

21. $R.h1$ $T.f6$.

را با $F-h4$ پاسخ دادم.

4. ... $Cb-d7$

5. $e3$ $F-e7$

6. $C-c3$ $O-O$

7. $D-c2$ $c5$

8. $T-d1$ $D-a5$

9. $c4 \times d5$ $e6 \times d5$

10. $F-d3$ $h6$

11. $F-h4$ $c4!?$

حرکتی دارای نکات قوی و ضعیف. این حرکت برای سیاه یک اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر بوجود می‌آورد. ولی سفید بعداً می‌تواند با $C-e5$ یا $e4$ قویاً "عکس‌العمل" نشان دهد. و علاوه بر این در صورت انتقال وزیر سفید به $f5$ پیاده ستون وزیر سیاه ممکن است در معرض فشار قرار گیرد.

12. $F-h7+$

اتلاف وقت. $F-f5$ قویتر بود.

12. ... $C \times F$

13. $F \times F$ $T-e8$

14. $F-d6$ $Cd-f6$

15. $O-O$ $F-g4$

16. $Td-e1$ $T-e6$

یک صرفه‌جویی خوب در زمان. در

و یا آنکه:

24. C.d1 D.e2

25. D - b3 C̄ - f6

26. T.e5 T×T

27. f4.χ e5 C.d5

و سفید بازی را از دست می دهد .

24. ... D - e2

بلا دفاع نمودن پوزیسیون سفید .

25. D - h3 T×C

26. f5 T - h4!

اجباری ساده کردن بازی بطور دلخواه .

27. T - e5 D - d3

28. T - e3 T×D

29. T×D p×T

30. p×T P×P

31. T - d1 T×p

32. R - g2 T - f4

33. T×p C - f6

سفید تسلیم می شود .

20. ... Ta - e8

21. T - e5

در اینجا C×p خوب بنظر می آید .
مثلا " :

21. C×p T.g6+

22. D×T! P×D

23. T×T+ R.f7

24. T.e5 D.d2

25. T.e1.

با دورنمای عالی برای سفید . با این
وجود سیاه چنین پاسخ می داد :

21. C p D.d8!

22. C.e3 D×p

با تهدید T×T و با g6 بازی خوبی
برای سیاه .

ادامهء اصلی بازی :

21. ... D - b6

22. T×p?

چشم پوشی کردن از ستون " e " به
شکست منجر می شود . ادامهء زیر
بهتر بود :

22. C×p D×d4

23. T.f.e1.

و غیره .
22. ... T - g6 +

23. R - h1 D×b2

24. C - e4.

یک حرکت خوب. سفید پیش‌بینی می‌کند که پیاده‌های جناح وزیر متخاصم در معرض فشار قرار خواهند گرفت.

12. ... c5

حرکت c6 دارای ریسک کمتری بود. حرکت متن منجر به مشکلات می‌شود.

13. D-a3! b6

14. a5 f-b7

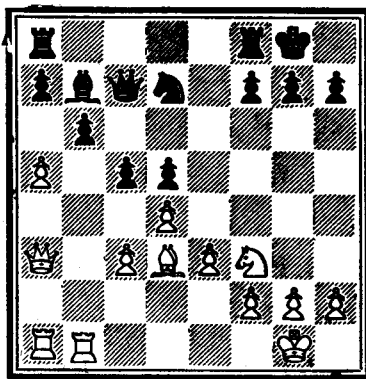
15. O-O D-c7

رهائی یافتن از آچمزی ناخوش‌آیند. اما مشکلات سیاه هنوز تمام نشده‌اند.

16. Tf-b1 C-d7

17. F-f5!

بعدها کاپابلانکا اعتراف کرد که او



وضعیت پس از حرکت شانزدهم سیاه

مچ ۱۹۰۹

سیاه سفید
خوزه رائول کاپابلانکا مارشال

گامبی وزیر رد شده

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C-c3 C-f6

4. F-g5 F-e7

5. e3 C-e4

ایده‌ای این واریانت عبارت است از تقلیل فشار بر روی پوزیسیون سیاه توسط تعویض.

6. Fx F Dx F

7. F-d3

این حرکت دقیق‌ترین ادامه سفید نیست. حالا سیاه می‌تواند از طریق زیر بازی خوبی بدست آورد.

7... Cx C

8. p x C p x p

9. F x p b6.

ادامه اصلی بازی:

7. ... Cx C

8. p x C C-d7

9. C-f3 O-O

10. p x p P x P

11. D-b3 C-f6

12. a4

سفید یک پیاده بدست آورده و با حرکات محتمل الوقوع $C-e5$ یا $C-d4$ دارای موقعیت بسیار بهتری می باشد .

21. ... $Ta-b8$

متوجه‌اید که وضعیت سیاه بازنده است . سیاه نومیدانه تله‌ای کار می‌گذارد .

22. $T \times T$ $T \times T$

23. $C-e5!$ $D-f5$

با تهدید مات .

24. $f4!$ $T-b6$

25. $D \times T!$

سیاه تسلیم می‌شود .

آخرین امید سیاه در ادامه زیر بود :

25. $C \times F T.b1+$

26. $T \times T D \times T+$

27. $R.f2 D.c2+$

28. $R.g3 D.g6+$

توأم با کیش دائم و رسیدن به تساوی .

این پاسخ را هرگز ندیده بود . حرکت $Tf-b8$ بهترین حرکت بحساب می‌آمد ولی در شرایطی که سفید همچنان ابتکار بازی را حفظ می‌کرد .

17. ... $Tf-c8?$

به‌منظور نجات پیاده‌ای که از طریق $F \times C$ مورد تهدید قرار گرفته بود ، البته ، ادامه زیر بهتر نخواهد بود .

17. ... $C5 \times d4.$

18. $c3 d4 C.f6$

19. $T.c1 D.d8$

20. $C.e5 T.e8$

21. $a6.F.c8$

22. $C.c6 D.c7$

23. $F \times F Ta \times c8$

24. $C.e7+! D \times C$

25. $T \times T D \times D.$

26. $T \times T+$

و سفید با این ادامه احتمالی یک تفاوت از حریف جلو می‌افتد با این وجود بهترین حرکت $C-f6$... 17. بود .

18. $F \times C$ $D \times C$

19. $a6$ $F-c6$

20. $p \times p$ $p \times p$

21. $D \times p$

T-e1 و یا ترکیبی از این حرکات ،
ممکن است که سیاه در نگه داشتن
موقعیت خود بهزحمت بیفتد .

10. F×C O- O

11. h3 F- h5

12. T- e1 D- d7?

یک خطای فاحش F-d6 بهتر بود .

13. F- b5?

او می توانست از طریق :

13. C.e5! C×C

14. F×p+ R×F

15. D×F+

یک پیاده بدست آورد . در این حال

اگر :

13.... F×D?

14. C×D Tf.d8

15. C.e5!

و سفید بازی را می برد .

ادامه اصلی بازی :

13. ... F- d6

14. C- e5! F×e5

ادامه زیر مورد علاقه من نبود :

14.... F×D

15. C×D Tf.d8

16. Ta×d1 T×C

17. c4 F.f8

با یک بازی بهتر برای سفید .

دفاع پتروف

هاوانا ۱۹۱۳

سیاه سفید

مارشال کاپابلانکا

1. e4 e5

2. C- f3 C- f6

3. C×p d6

4. C- f3 C×p

5. d4 d5

6. F- d3 F- g4

7. O- O C- c6

منحرف شدن از ادامه موردعلاقه
یعنی F- d6 احساس کردم که
کاپابلانکا در روی این واریانت یک
حرکت اصلاحی جدیدی را با خود
آورده است ، لذا صرف نظر کردن از
F- d6 را عاقلانه تر دیدم .

8. c3 F- e7

سیاه بهترین ادامه را انتخاب نکرده
است . در اینجا باید حرکت
اجرا می شد .

9. Cb- d2 C×C

گرچه حرکت f5 در اینجا خوب بنظر
می رسد ولی پس از h3 با D-b3 و یا

در اینجا $D \times D$ یک پیاده از دست
می دهد و :

27.... T.d8??

28.D×D T×D

29.T.e8+ F.f8

30.F.h6

و بدنبال آن مات .

28. F- d6

h6

T- d8 با تهدید F- f8 بهتر بنظر

می رسد . بازی سیاه کاملاً " مشکل شده
است .

29. T- f1!

سفید D- a7 را تهدید نموده که
بدنبال آن ضعف جدیدی در مواضع
سیاه ایجاد می شود .

29. ... f6

30. T- e1 T- d8

31. F- c5 R- h7

32. D- f7

در اینجا بازی برای مدت دو روز
به تعویق افتاد . در جدول رده بندی
مسابقات من نیم امتیاز نسبت
به کاپابلانکا برتری داشتم . برای بدست
آوردن مقام نخست مسابقات وی باید
در این بازی بر من پیروز می شد . در
همین حال نتیجه مساوی بدون برگزار

15. D×F F- f6

16. F- f4 Ta- e8

17. T- e3 T×T

یک تعویض که به سفید اجازه می دهد
تا بر تسلط خود بر صفحه بیفزاید .
T- e6 بهتر بود .

18. p×T a6

19. F- a4 b5

20. F- c2 g6

21. D- f3 F- g7

22. F- b3 C- e7

23. e4! p×p

و نیز بعد از ادامه e6 که حرکت
T- e1 را بدنبال داشت وضع سیاه به
صورت ناراحت کننده ای باقی می ماند .

24. D×p c6

25. T- e1 C- d5

26. F×C! p×F

تعویض فوق سفید را قادر ساخته که
عرض هفتم را با تمام تاثیرات قاطعش
مورد اشغال قرار دهد . اگر سیاه فیل
سفید را با وزیر پس بگیرد :

26.... D×F

27.D×D p×D

28.T.e7.

توأم با گرفتن پیاده e5 یا a6

27. D- e7 D- c8

مبادرت به تعویض کند، یکی از دو پیاده‌های رخ یا وزیر از میان برداشته می‌شود.

33. ... D - d7!

34. R - f1 T - f8

35. D - e6 D x D

سیاه نهنها موفق شده بطور اجباری وزیرها را در یک شرایط ناموافق برای حریف تعویض نماید بلکه فشار سنگین روی پوزیسیون خود را نیز از میان برداشته است.

36. T x D T - e8

37. T - e2 R - g8

38. b3 R - f7

39. F - c5 T x T

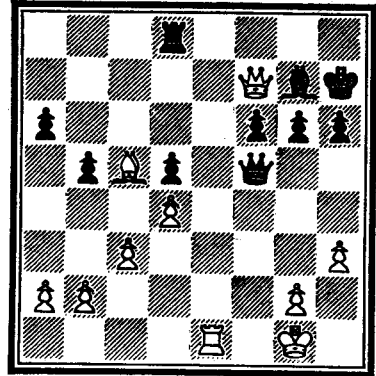
40. R x T f5

در ورود به آخر بازی ما متوجه می‌شویم که سیاه نسبت به حریف دارای برتری می‌باشد. سه پیادهٔ من در جناح وزیر چهار پیادهٔ وی را متوقف نموده است، در صورتیکه من قادر خواهم بود که در جناح شاه یک پیادهٔ آزاد عبوری سامان دهم.

41. R - d3 R - e6

42. c4 b5 x c4+

43. p x p g5



وضعیت پس از حرکت سی و دوم سیاه

نمودن جدالی دیگر، مرا به مقام اول می‌رساند. او وضعیت برنده‌ای دارد ولی اضطراب و تشویش درونی وی برایش به قیمت بازی تمام شد.

32. ... D - f5

33. F - e7?

اشتباه. صرف نظر از تهاجم به رخ، امکان T - f1 نیز بوجود آمده است.

ولی راه صحیح بدین شرح است:

33. T - e7 T - g8

34. T - a7 D - f4.

سیاه تهدید کیش دائم دارد.

35. D - c7!

و سیاه بازنده می‌شود. در این حال اگر سیاه از تعویض وزیرها خودداری نماید در مقابل F - f8 می‌بازد و اگر

49. R-d3 R-f4!
50. F-d6 +
50. d6 R-g3
51. F-e7 f2.
52. R.e2 R.g2.
- و سیاه به پیروزی می‌رسد.
50. ... F-e5
51. F-c5
- اگر :
51. Fx F+ Rx F
52. R.e3 Rx p
53. Rx p R.d4
- و ممکن است یکی از ادامه‌های موجود
بشرح زیر باشد :
54. R.e2 R.c3
55. R.e3 a5
56. R.e2 a4
57. R.e3 R.b2
58. R.d2 Rx p
59. R.c2 a3
60. R.c1 R.b3
61. R.b1 a2+
62. R.a1 R.a3
63. h4 px p
64. g5 h3
- و بدنیال آن مات فرا می‌رسد.
44. g4
- این حرکت تحت انتقاد نامنصفانه‌ای
قرار گرفته است. بلکه درست است،
به سیاه اجازه تولید یک پیاده عبوری
را می‌دهد اما از طرفی دیگر سفید
پیاده‌های جناح شاه خود را ثابت
نموده است. و در حال حاضر عبور
شاه سیاه ممکن نیست. اشتباه قاطع
سفید بعداً "رخ می‌دهد.
44. ... f4
45. F-b4 F-f6
46. F-f8 pxp +
47. Rx p f3
48. d5 + ?
- حرکت بازنده. او می‌توانست به تساوی
برسد :
48. R.d3 Fxp
49. Fxp R.f6
50. F.f8 F.b6
51. F.d6.
- و غیره.
48. ... R-e5
- اکنون خسارت وارد شده است. پیاده
d5 سفید برای پیاده f3 سیاه
رقیبی بشمار نمی‌آید چرا که
پیاده f3 حمایت فعال شاه سیاه را
بدنیال خود دارد.

54.d7 f1=D

55.d8=D D.f3+

56.R.f5 F.c7+

56.R.d4 D.d1+

51. ... R-g3

52. R-e4 F-f4

53. d6 f2

و اگر:

سفید تسلیم می شود.

سیاه بزودی از طریق زیر به پیروزی

می رسد:

نیویورک ۱۹۲۴

سیاه سفید

دکتر الکساندر آلخین فرانک مارشال

رامصرف نموده خدمات شایانی به
این بازی نموده است .

1. d4 C-f6

2. C-f3 e6

در این روزها در این مرحله از بازی
ادامه^۶ g3 مورد علاقه^۶ من می باشد .

3. c4 d5

4. C-c3 c6

5. p x p e6 x d5

6. F-g5 F-e7

7. e3 F-f5

استفاده از کیفیت بسته نشدن قطر
فیل توسط اسب جناح وزیر .

8. F-d3 F x F

9. D x F Cb-d7

10. O-O O-O

11. D-f5!

یک حرکت خیلی قوی که کلید بازی
آینده می باشد . فعالیت های سفید در
جناح وزیر از پیش مشخص بود و ایجاب
می نماید که با سیاه در جناح دیگر به

یک تساوی سنگین و سرزنده با
قهرمان فعلی جهان . استاد بزرگ
الکساندر آلخین در روسیه بدنیآ آمد
و سالهای زیادی در فرانسه زندگی
کرد . مدتی نیز در ارتش فرانسه خدمت
می کرد . بزرگترین پیروزی وی خلع
کردن کاپابلانکا از عنوان قهرمانی
جهان در سال ۱۹۲۷ بود . در سال
۱۹۳۵ در مقابل ماکس ایوه عنوان
قهرمانی جهان را تسلیم نموده و دو
سال بعد با بازگشتی پرافتخار دیهیم
برازندگی قهرمانی جهان را باز پس
گرفت . آلخین بی نهایت عصبی است .
پس از اجراء یک حرکت در حالیکه
دسته ای از موهای خود را می چرخاند
به حریف خود خیره می شود . آلخین
از آنجا که در شطرنج انرژی فراوانی

Cxb4 سفید به یک آخر بازی مطلوبی می‌رسد :

18.... Cxb4

19.T.e5 D.f6

20.DxD pxD

21.TxT+ TxT

22.T.b1 Cx p

23.Tx p a5

24.T.a7 T.b8

25.Txa5 T.b2

26.C.f1 C.c1

27.g4! C.d3

28.T.f5!

19. a3 T- d6

20. g3!

یک حرکت چندجانبه که جهت اهداف زیر بکار می‌آید :

مفردی جهت فرار شاه سفید باز می‌نماید .

امکانات عقب‌نشینی وزیر سفید به h3 و f1 را فراهم می‌آورد .

پس از h6-T سیاه از حرکت D-h4 بطور اتوماتیک جلوگیری به عمل می‌آید .

در نتیجه g6 که با f5 دنبال می‌شود، از حرکت f4 سیاه جلوگیری

مقابله شتابد . همانطوریکه دیده خواهد شد حضور وزیر در این مربع بسود سیاه نخواهد بود .

11. ... C- e4

12. FxF DxF

13. CxC! pxC

14. C- d2 C- f6

15. Ta- c1

علی‌رغم تمایل تساوی ناشی از تعویض قبلی، تمامی فرصتهای سودمند طرف سفید است . پس از آنکه رخ c1 به c5 برسد، سیاه مجبور خواهد بود که بر علیه e5-T دفاع نماید .

تهاجم پیاده b2 به b5 توام با فشاری دائمی بر روی مواضع سیاه خواهد بود .

15. ... Tf- e8

16. T- c5 C- d5

17. Tf- c1 Ta- d8

18. b4!

حرکت محافظه‌کارانه a3 به همین ادامه موجود در بازی منجر می‌شد ولی من می‌خواستم که او را وادار به تفکر نمایم .

18. ... a6

سیاه خود را قانع می‌سازد که بعد از

به عمل می آید .

گردید .

21. ... g6

موقعیت سیاه بسیار دشوار گشته

22. D-h3 D-g5!

است . اگر :

تیره‌گی روابط به‌اوج خود رسیده است .

20. ... g6

21. D-h3 f5

ترکیب از جانب سفید و ضد ترکیب از

22. C-c4.

سوی آرخین در حال نبرد علیه

که بدنبال خود حرکت C-e5 را دارد

یکدیگر می باشند .

سفید بر خانه‌های سیاه‌رنگ مسلط

می شود . و یا اگر :

23. C-c3! b6!

20... T.f6

21.Dxex4! DxD

این پیاده را بدقت نگاه کنید .

درست وارد مربع f2 می شود !!

22.CxD TxC

23.TxC

24. CxC

این حرکت مدتی قبل پیش‌بینی شده

بود . ؟ T-c4 به علت ! Cxe3 کاری

و غیره .

از پیش نمی برد .

20. ... h6

21. C-b1!

24. ... pXT

یک ادامه ساده ولی قوی . ایده

این حرکت تعویض اسب سیاه از طریق

C-c3 می باشد که بعد از آن حمله

در جناح وزیر از طریق a4 و b5 از

سر گرفته می شود . سفید امیدوار است

که این ایده را از طریق قربانی زیبای

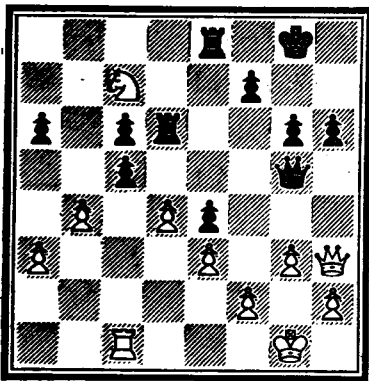
یک تفاوت تأثیری قاطع بخشد . اما

تمامی ایده فوق توسط اجرای یک

ضد ترکیب بسیار باشکوه که با خود

قربانی یک رخ و یک اسب را به همراه

داشت ، توسط آرخین بکلی منهدم



وضعیت پس از حرکت بیست و پنجم سفید

25. ... c5 d4 !! 25. C-c7!
26. CxT pxp !! 26. D.c8+ Rg7
اگر:
26. ... T-d8? 27. b4xc5 T.f6
27. D.g4! D.e7 28. T.b1 D.f5
28. Dx e4! 29. DxD TxD
- و سفید می برد . 30. Cxp T.a7
27. CxT! pxp + 31. Tb6.
28. Rxp D-d2+ و اگر:
29. R-g1 D-e3 +
30. R-g2 D-f3 +
31. R-g1 D-e3 + 27.... Tx d4
32. R-g2 D-f3 + 28. T.b1!
- تساوی با کیش دائم . یک بازی و سفید بازی را می برد . و حالا ادامه
- فوق العاده مهیج. اصلی بازی :

است از:

9.... F.g4

10.D.d3 O-O-O.

این بازی مابین چیگورین و پیلزبری در همین سری مسابقات انجام شد.

10. h4

گرچه آشکار است که شاه سفید رو باز خواهد بود ولی چیگورین به منظور آنکه به اثبات رساند که پیاده‌های جناح شاه سیاه ضعیفند از خطر شانه خالی نمی‌کند.

10. ... T-g8!

11. C-f3 g5 x h4

12. C-e2 h3 +

13. R-f1 p x p !!?

ترکیبی زیبا که منجر به یک آخر بازی ساده و بهتر برای سیاه می‌گردد. تجزیه و تحلیل بعدی بازی نشان داد که ادامه آرامتر زیر به نفع سیاه می‌باشد:

گامبی فیل

وین ۱۹۲۱

سفید

سیاه

میخائیل چیگورین

فرانک مارشال

1. e4

e5

2. f4

p x p

3. F-c4

d5

4. F x p

D-h4 +

5. R-f1

g5

6. g3

حرکت فوق‌العاده مورد علاقه

چیگورین که باید با دقت با آن برخورد

نمود. مثلاً "اگر:

6.... p x p 7.D.f3

با بازی بهتر برای سفید.

6. ...

D-h6

7. C-c3

C-f6

8. d4

C-c6

9. R-g2

F-d7

ادامه خوب دیگر برای سیاه عبارت

18. R x p

بنظر می‌رسد که ادامه‌ء زیر بهتر باشد :

18. D x F C x D

19. T x p

18. ... C - f2 +

19. T - g3

اجباری R - h2 به ازاء F x T می‌بازد .

19. ... T x T +

20. R x T C x D

21. p x C

و در اینجا حرکت ساده‌کننده F x C بهتر بود .

21. ... C - b4!

این حرکت را نمی‌توان با F x p بخوبی پاسخ داد . زیرا :

22. F x p T.b8

23. F.d5 C x F

24. p x C T x p

با بازی برنده‌ای برای سیاه .

22. T - f1

T - h1 قویتر بنظر می‌رسد ولی :

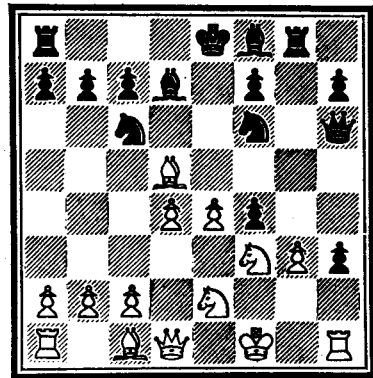
22. Th1 C x F

23. T x p R.e7

24. p x C T.g8+

25. R.h2 F.g4

26. Cf.g1 F.f5



وضعیت پس از حرکت یازدهم سفید

13... C.h5

14. p x p T.g2!

15. f5 D.g7

16. T x p D.g4

و امثال اینها .

14. F x D.

شاید بهترین ادامه‌ء سفید عدم پذیرش قربانی وزیر از طریق زیر بود :

14. C x p D.g6

15. T.g1.

14. ... g2 +

15. R - g1 F x F!

اگر :

16. T.h2??? F.e3+mate.

16. D - d3 C - g4

17. T x p F - e3 +

54.Cd5 F.h4!

و سیاه باز هم به پیروزی می‌رسید:

55.C.c7 F.f2

56.C.e6 F.e3

57.d5 F.d2

مارکوم می‌گوید: یکی از بهترین بازیهای
مارشال، یک بازی کلاسیک از A تا Z.

53. C— b6

R— e4

54. C— c8

d5 +

55. R— c5

a4

56. C— d6 +

R— d3

57. C— b5

a3!

سفید تسلیم می‌شود زیرا در مقابل b3

عاجز است.

اگر:

این ادامه به سیاه آسایش زیادی می‌بخشد.

5. f3 برای سفید حملهٔ بادوامی

را دربر خواهد داشت. مثلاً:

5.f3 p x p

6. C x p e6

7. F - d3 F - e7

8. C. e5! O-O

9. F x C! T x F

10. D. h4

با حمله‌ای نیرومند.

از بازی پیلزبری - لاسکر . پاریس

۱۹۰۰

5. ... e7 x f6

6. C x p D - b6

چرا نباید بسادگی ادامهٔ زیر انتخاب

شود:

6.... d5

7. C - c3 F - d6

و پس از آن O-O همراه با بازی خوبی

برای سیاه.

اوستند ۱۹۰۵

دفاع داچ (هلندی)

سیاه سفید

میخائیل چیگورین فرانک مارشال

این بازی یکی از اشکال دفاع داچ می‌باشد که اغلب به اثبات می‌رسد که سیاه دچار وضعیت مشکلی می‌شود.

1. d4 f5

ادامهٔ زیر بهتر است:

1.... e6

2. C. f3 c5

2. C. f3 f5

2. e4!

یک گامبی که من همیشه شیفتهٔ اجرای آن بوده‌ام.

2. ... p x p

3. C - c3 C - f6

4. F - g5 c6

5. F x C.

اگر:

16.... R.g8

17.CxT! g6

18.c4! c5

19.d4x c5 D x c5

20.C.b5! p x p

21.Tf.c1!

و سفید می برد.

17. C- c8 !! D- c7

18. F x T R- f7

اگر در اینجا سیاه g6 می کرد،

واریانتهای زیبایی بوجود می آمد:

18.... g6

19:Tf.e1!! f5

20.F.f3+ R.f6

21.C.e7 C.e6

22.F x p!

و اگر:

18.... g6

19.Tf.e1!! R.f7

20.F.g4 f5

21.F x p! p x F

22.T.e7+ D x T

23.C x D R x C

و سفید ب راحتی بازی را می برد و یا

آنکه:

18.... g6

7. T- b1 d5

8. C- g3 F- e6

طبیعتاً " هر دو بازیکن به +D-a5 و

Dx a2 اهمیت نمی دهند.

9. F- d3 C- d7

10. D- e2 R- f7

سیاه بخاطر حرکت مخاطره آمیز ششم

خود نمی تواند یک گسترش معمولی

بدست آورد.

11. C- f3 T- e8

12. O- O F- d6

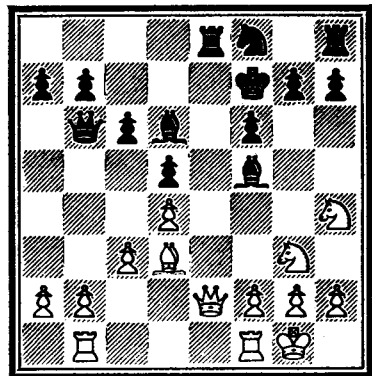
13. c3 C- f8

14. C- h4 F- f5

ادامه FxC عاقلانه تر است.

15. Ch x f5! T x D

16. C x F + R- e6



وضعیت پس از حرکت چهاردهم سیاه

هر صورت برتری پوزیسیون سفید بر سیاه روشن است و وزیر سیاه بر علیه رخ و دو سوار سبک کاری از پیش نخواهد برد .

24. ... g6
 25. g3 C-h3 +
 26. R-g2 C-g5
 27. F-d3 TxC

هنوز هم تلاش برای دو اسب و هر حال بازی تمام بود و سیاه در مقابل تهدیدهای h4 و F-e2 و C-f7 قرار داشت .

28. CxT D-d8
 29. h4 Dx C
 اگر :

- 29.... C.f7
 30. TxC DxC
 31. Txp+ R.g4
 32. f3+mate.
 30. P x C.

سیاه تسلیم می شود .

19. Tf.e1!! R.f7

20. F.g4 h5

21. T.e7+ DxT

22. C x D P x F

23. C - c8 R -- e6

24. T - e1+ R - d7

25. Cxp C.e6

26. Cxc6

و سفید به پیروزی می رسد .

و حالا ادامه اصلی بازی به شرح زیر است :

19. C - f5 C - e6

20. Cf- d6 + R- g6

21. F- d3 + R- h5

سیاه امیدوار است که رخ خود را به ازاء

دو اسب سفید مبادله نماید ولی با

توجه به وضعیت روباز شاه سیاه همیشه

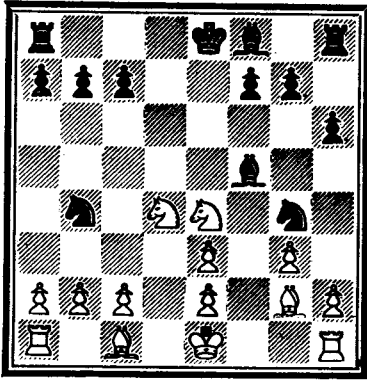
تهدیدهای جدیدی پیدا می شوند .

22. Ta- e1 C- f4

23. T - e7 D- a5

24. F- b1

حرکت F- c2 دقیق تر است ولی در



وضعیت پس از حرکت سیزدهم سفید

در اینجا f5 کاری از پیش نمی برد
مثلاً :

11.... f5

12.h3

در صورتیکه اکنون اگر :

12.h3? F×C

و سیاه یک سوار جلو می افتد .

12. R-e1 C-b4

13. C-d4

بازی قرینه‌ء اسپها سرگرم کننده و جالب است . در این حال سفید آماده است تا e5 را با h3 پاسخ دهد ولی حرکت بسیار نیرومندتری برای سیاه موجود است .

13. ... O-O-O!

6. p×p

p×p

7. C-g5

e3!

8. p×p

h6!

اگر :

8.... C.g4

9.Cd.e4 D×D

10. R x D h6.

11.C.h3

و یا :

10.... f5 11.h3

و سیاه پیشرفت کافی حاصل نخواهد نمود .

9. Cg-e4.

اگر :

9. C-h3.

حرکت ساده F-c5 سفید را با یک بازی لا علاج باقی می گذارد .

9. ...

C-g4

تهدید گرفتن فوری وزیر سفید

10. C-b3

اگر :

10.C.f3? D×D+

11.R×Df5

و سفید می یازد .

10. ...

D×D+

11. R×D

F-f5

16. ... Cg-e3 !

17. F-f3 CxT

18. RxC C-c2+

19. R-d3 C-b4+

20. R-e3 C-c2+

21. R-d3 C-b4+

22. R-e3 Cxp

سفید فاجعه را از خود دور نموده و موفق به کسب وضعیتی برابر گردیده که در آن تنها یک پیاده عقب است. ولی از طریق صحیح او باید بازنده شود.

23. g4 F-g6

24. F-d2 C-b4

25. T-cl F-e7

26. C-c5?

اما این اشتباه بزرگ سفید تمام شدن بازی را تسریع می بخشد.

26. ... F-g5+

27. R-f2 FxF

28. T-c4 b5

سفید تسلیم می شود.

اگر:

14. CxF Cxp+

15. R-f1 T-d1+mate.

14. h3 TxC!

15. pxT

اگر:

15. pxCFxC

16. pxTFxF

17. T.g1 Cxp+

18. R.f2 F.e4

و سیاه به پیروزی می رسد.

15. ... Cxp+

16. R-d2

بعدا " چیکورین خطوط نجات بخش زیر را برای سفید مشخص نمود:

16. R.d1! Cg.e3

17. FxC CxF+

18. R.d2 CxF

19. C.c3 Fb4

20. T.h2 F.e4

21. e3! c5

22. R.e2 FxC

23. pxF

و بدنبال آن T-g1.

این حرکت و حرکت بعدی سفید
ادامه‌های نسبتاً "آرامی می‌باشند.
در سالهای اخیر $P \times P$ 5. باب طبع
بوده است.

5. ... 0-0

6. a3 FxC+

7. p x F b6

داشتن دورنماهای بهتر گسترشی،
سیاه از دو فیل سفید به خود و اهمه‌ای
راه نمی‌دهد.

8. p x p p x p

9. C-f3 c5

10. p x p

اجراء این حرکت بخاطر خلق
پیاده‌های آویزان برای سیاه می‌باشد.
این طرح خیلی مکانیکی یا به عبارت
ساده‌تر فاقد قوه ابتکار می‌باشد.
زیرا که سیاه امکانات جبرانی کافی
در اختیار خود دارد: گسترش بهتر
- فضای بیشتر - دسترسی آسانتر به
ستونهای باز - خانه‌های خوب برای

لندن ۱۹۲۷
(برنده جایزه بهترین بازی)
دفاع نیمزوویچ

در این بازی من در حرکات
گشایشی خود از دفاع نیمزوویچ که
اسلحه نیمزوویچ بشمار می‌رود بر علیه
خود وی استفاده نمودم.

سفید

سیاه

آرون نیمزوویچ

فرانک مارشال

1. d4

C-f6

2. c4

e6

3. C-c3

F-b4

4. D-c2

در اینجا میان استادان اختلاف ذوق
و سلیقه زیادی وجود دارد. حرکت
متن معمولترین و احتمالاً "بهترین
ادامه می‌باشد.

4. ...

d5

5. e3

این اسب عازم a4 است .

19. e4 !

تنها فرصت موجود جهت اکتساب
برخی عملیات آزادسازی .

19. ... C- c5 !

20. p x p C x p

دفاع پیادهء فیل وزیر بطور غیر مستقیم
اگر :

21. F x p? C. e3

و سیاه پیروز می شود .

21. F- b2 C- a4

22. F- a1

ادامهء دیگر c1-T بود .

22. ... Ca x c3

23. F x P D- c5

24. Fa x c3 D x F

25. F- b2 h6

26. T- c1 D- a6

سفید خیلی عالی اوضاع خود را سر و
سامان داده است . اکنون هنگام آن
فرا رسیده که با اجرای T- e1 خود را
از مشکلات برهاند . ولی او در عوض
مرتکب یک خطای جدی می گردد .

27. C- f5?

این حرکت خوش ظاهر با روشی دور از
انتظار رد می شود .

استقرار اسبهایش . ولی با همهء این
حرفها سفید باید در راه گشودن
پوزیسیون بر روی فیلهایش تلاش نماید
و حرکت متن یک آغاز است .

10. ... P x P

11. F- e2 C- c6

12. O- O c4 !

این حرکت در نظر اول بد بنظر می آید
زیرا پیادهء وزیر را بر روی ستون باز
تبدیل به یک پیادهء عقب افتاده
می نماید . مربع d4 تحت تسلط
سوارهای سفید قرار می گیرد . از طرفی
دیگر این حرکت فیلهای سفید را بطور
جدی احاطه نموده و یک خانهء عالی
یعنی مربع c5 را در اختیار اسب سیاه
قرار می دهد .

13. T- d1 D- a5

14. C- d4 F- d7

15. f3

مقدمات تلاش برای آزاد نمودن بازی
خود از طریق e4 .

15. ... Tf- e8

16. T- b1 Ta- b8

جلوگیری از حرکت T- b5 سفید .

17. T x T C x T

18. D- d2 C- a6

سفید تسلیم می شود . یک پایان
شگفت انگیز . برای سفید دفاعی موجود
نبود مثلا :

30. T.e1 D.b6+

31. R.h1 T×T+

32. D×T D×F.

و یا اگر :

30. D - c3. T.e2

31. g3 D.b6+

32. D.d4 D×F

33. T.c8+ R - h7

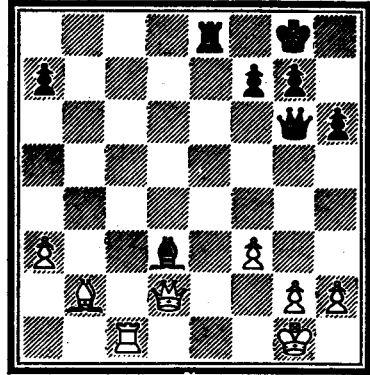
34. D×F+

و سفید می تواند تسلیم شود .
و اگر :

32. D - c5 D x F.

و یا :

32. R - h1 D x F.



وضعیت پس از حرکت بیست و نهم سیاه

27. ... F×C

28. D×C D - g6!

29. D - d2 F - d3!

باندازه کافی عجیب . این حرکت
سفید را بدون دفاع مناسبی بر جای
می گذارد .

30. T - c3 T - e2

از اردو جدا ساخته و گسترش سفید را
بهبود می بخشد. در اینجا چندین
ادامه قابل بازی وجود دارد:

$C-e4$ و حرکات $F-e7$ و $d5$ و $d6$

یا $C-c6$.

7. $D \times F$

$C-c6$

8. $p \times p$

$F \times p$

به احتمال قوی نیمزوویج قصد داشته

که در اینجا $C-e5$... 8 را انجام

دهد. اما روشن است که بعد از:

8... $C.e5$

9. $D.e2$ $C \times F$

10. $D \times C$

سیاه از ضعف ناراحت کننده ستون

"d" رنج خواهد برد.

9. $C-c3$

$O-O$

10. $T-d1!$

$D-c7$

11. $b3$

$C-e5$

12. $D-g3$

$C-h5$

13. $C-b5!$

غیر قابل انتظار. سیاه نمی تواند بدون

لیگ ۱۹۳۰

دفاع هندی وزیر

سفید

سیاه

فرانک مارشال

آرون نیمزوویج

1. $d4$

$C-f6$

2. $C-f3$

$b6$

3. $e3$

تجربه نشان داده است که نیروی زیست

این حرکت ظاهراً "محافظه کارانه بیش

از آن است که در اولین نظر متجسم

می شود.

3. ...

$F-b7$

4. $F-d3$

$c5$

5. $O-O$

$e6$

از یک استاد هیپرمدرنی نظیر حریف

من در اینجا شخص باید انتظار $g6$ را

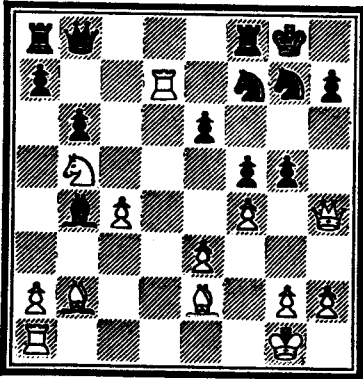
داشته باشد.

6. $c4$

$F \times C?$

این حرکت، یک سوار خوب سیاه را

از دست دادن کمیت CxD را اجراء
نماید. مثلا":



وضعیت پس از حرکت نوزدهم سیاه

حرکت متن دارای جنبهء اجباری
بیشتری می باشد.

17. ... Fx b4

18. f4 C- f7

19. T x p

سفید بازی مهیبی دارد.
تهدیدهای

D- f6 و F- f3 و C- c7

وجود دارند.

19. ... g5

20. p x p

g5 DX برای سفید مقدور بود ولی
حرکت متن نیز باندازهء کافی به بازی
سرعت لازم را می بخشد.

20. ... F- c5

21. C- c7 FX p +

13.... CxD?

14.CxD Ta.c8

15.Cxp! CXF

16.CxT

و یا Tکه:

14.... CXF

15.TxC C.e2+

16.CxF Txp!

13. ...

D- b8

14. D- h4

g6

تولید یک ضعف جدی روی قطر بزرگ
یعنی a1 / h8. ادامهء زیر بهتر بود:

14.... CXF

15.TxC C.f6

16.F.b2 F- e7

17.e4

بعد از e4 وضعیت سفید برای حمله
از طریق T- h3 یا T-g3 مهیا بود.

15. F- e2 C- g7

16. F- b2 f5?

اشتباه نهائی. اگرچه بازی وی از قبل
بصورت نامطبوعی درآمده بود ولی
حرکت f6 بهتر بود.

17. b4!

گرچه حرکت فوری f4 عملی بود ولی

بکار می‌برند هیچ‌گونه وجه تشابهی با
 خطوط انتخابی من ندارند ولی برای
 من سرگرم‌کننده بود که ببینم چطور
 استادان جوان هنگامیکه با اسلحه،
 خودشان به سراغ آنها می‌روى،
 عکس‌العمل نشان می‌دهند.

22. R-h1 e5

بازی وی غیرقابل دفاع می‌باشد.

23. F-c1 Fx F

24. TxF c5 !

سیاه تسلیم می‌شود.

اگرچه گشایشهایی که هیبرمدرن‌ها

جناح وزیر سفید بکمک فیل جناح شاه
خود گردد .

3. C- c3 F- b7

4. F- g5

در اینجا 2-D و سپس 4-e با ارزش تر
بوده و فیل جناح وزیر سیاه را از بازی
خارج می نماید . حرکت متن متضمن
دو زیان برای سفید است . اول آنکه
گسترش فیل قبل از موعد کاری صورت
نخواهد داد دوم آنکه تقدم دادن
به گسترش این فیل مانع سفید از
رسیدن به سیاست مطلوب یعنی پیشروی
در مرکز می شود .

4. ... e6

5. D- c2 h6!

بوسیله نیمزوویج پیشنهاد شده بود
که جلسو این حرکت علامت سوءال
گذاشته شود !!

6. F- h4 F- e7

بر طبق نظر حریف تئوریکي من ادامهء

بادکیسینگن ۱۹۲۸
(برندهء جایزهء اول درخشندگی)

سیاه
فرانک مارشال
آرون نیمزوویج
دفاع هندی

1. d4 C- f6

2. c4 b6

در آن روزها همیپرمدرن ها چنین
می پنداشتند که صرف نظر کردن از
مرکز دارای اهمیت ویژه ای نخواهد
بود . بعدها من به این نتیجه نائل
آمدم که : 2. ... b6 یک حرکت خارج
از برنامه می باشد . این حرکت باید
به تاخیر انداخته شود تا زمانی که سفید
C- f3 را اجرا نماید . مثلاً "
2.... e6
3. C. f3 b6

و یا آنکه آنقدر به تاخیر انداخته شود
تا سیاه موفق به آچمز نمودن اسب

پس از $d5 \times c4$ گرفتن پیاده $e4$ از هر دو طرف غیرممکن است. علاوه بر این سفید خوشحال است که از فیل بی مصرف خود خلاص می شود.

11. ... $F \times d6$

12. $0-0-0$

یک حرکت فوق العاده ریسکی، قلعه جناح شاه سفید بسته است و قلعه رفتن در آن جناح بسیار طولانی و غیرممکن. اگر $a3$ شود پس از:

$c6-c4$ پیاده $d4$ سفید مورد

حمله $d4$ سیاه واقع می گردد.

12. ... $Cb8-c6$

13. $F \times F$ $D \times F$

14. $a3$

این حرکت به فاجعه منجر می شود.

دیگر $b4-F$ بود که موجب کنترل از راه دور مرکز می شد. ولی من تمایل به برطرف نمودن آچمزی اسب جناح شاه خویش داشتم.

7. $e4$ $0-0$

8. $e5?$

یک حرکت متهورانه و یک پیشرفت کم مایه که سبب تضعیف پیاده های مرکزی می گردد. $F-d3$ و $f3$ هر دو حرکات پوزیسیونی بودند.

8. ... $C-d5!$

آیا نیمزوویچ این پاسخ را مدنظر قرار داده بود؟

9. $F-g3?$

از دست دادن یک زمان گرانبها، نظر به اینکه این فیل آینده ای ندارد $F \times F$ فوق العاده بهتر بود.

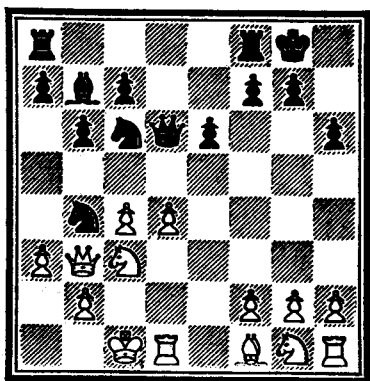
9. ... $C-b4$

نیمزوویچ باید فکر می کرد که وجود این اسب برای وی منجر به مشکلات خواهد شد. اگر $F \times F$ کرده بود اسب اکنون در اینجا نبود. پس باندازه کافی عاقبت اندیشی نکرده است.

10. $D-b3$ $d5!$

11. $p \times p. e. p.$

چیز بهتری وجود ندارد. اگر $a3$ شود،



17.C.f3 F×C

18.p× F D×f3

19.T.g1 D - e3+.

17. C - h3 D.e3+

18. R - b1 F.e4+

19.R.a2 a5!

20.b5 a4!

21.D.a3 F.c2

با بازی برنده برای سیاه. در همین

واریانت اگر:

18.R.c2 Tf.d8

و سفید بلا دفاع است.

و اگر:

19.Ral D.c1+

20.R.a2 F.c2

21.D.a3 a5

22.b5 a4

و سفید خلع سلاح می شود.

و اگر:

21.D.b4 F.c2

و یا:

21.D.d1 a3!

و حالا ادامه اصلی بازی:

17. D - d1 Tf - d8

18. D - e2 D - f4

19. R - c2 a5!

خطوط جدید باید باز شوند. اگر

ادامه بهتر عبارت است از:

14. C - b5 D - e7

15. a3 C - a6.

که به سیاه فرصتهای تهاجمی خوبی

می داد.

اگر:

14.C.f3 C.a5!

ادامه اصلی:

14. ...

C×p!

یک حرکت غیرقابل انتظار که به علت

عقب افتادگی گسترشی سفید به سیاه

امکان ابتکار عمل دائمی می بخشد.

اگر:

15.D× C c5

16.D.a4 F.c6

17.D.a6

(مکانی وحشتناک برای وزیر)

D - f4+

18.R.b1 D×f2

19.Cg.e2 Tf.d8

با فشاری وحشتناک

15. T×C

D×T

16. p× C

D×f2

به منظور نشان دادن وضعیت درمانده

سفید تارتاکوور در نشریه "تورنمنت

بسوک" واریانتهای زیر را ارائه

می نماید:

24. C×F D.a4+

حالا :

25. R.c3 T×C

20. b5 a4.

و اگر :

و متعاقب آن a3.

23. C x P F - e4!

20. p×p T×p

با تهدید c6 یا d3-F در تمام موارد

21. C-f3 T-a1

سفید بازنده می شود. و حالا ادامه

22. R-b3 b5!

اصلی بازی :

برای لحظه‌ای شاه سفید امن بنظر

23. ... p×p+

می رسد ولی پاسخ سیاه حمله را تشدید

24. R-b4 D-c1

نموده است.

25. C-b5 c5+!

23. D-e5

سفید تسلیم می شود.

اگر :

23. p×p F.d5+

"سنت پیترز بورگ"

۱۹۱۴

گامبی وزیر رد شده

سیاه

سفید

مارشال

دکتر زیگبرت تاراش

جنگیدن خوشایند وی نبود. این تمایل بقدری مشخص و قطعی بود که او در فکر اجرای واریانت قوی، شلختر - روبین شتین نبود. اما در عوض، بی جهت یک خطرا که محافظه کارانه بوده و عقیده داشت که بهترین است، اجراء می کرد.

4. e3 C- f6

5. C- f3 C- c6

6. F- d3 d5 x c4

7. F x p a6

توجه نمایید که گشایش وارد حوزه گامبی وزیر پذیرفته شده گشته است.

8. O- O b5

9. F- d3 F- b7

10. a4 c4 !?

یک تصمیم پرحادثه. حرکتی که در تمام طول بازی سایه می افکند. آیا این پیاده های پیشرفته در آینده قویند یا ضعیف؟

این یک بازی کاملاً " غیر معمول بود که در آن هر دو حریف مرتباً" تصمیمات مشکلی را اتخاذ می نمودند. من خاطره عجیبی از دکتر تاراش در خود نگه داشته ام. او در جائیکه در تنگنا قرار می گرفت حسابی قرمز می شد. در این بازی تاراش بارها و بارها قرمز شد!

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C- c3 c5

روانشناسی خوب. تاراش شیفته

این دفاع بود و از اینرو بر علیه آن

بردن مدافعین پیاده‌های جناح وزیر
سیاه تلاش می‌نماید .

18. ... D - b6

19. T - c1 F - b4

20. F - c3 R - f8

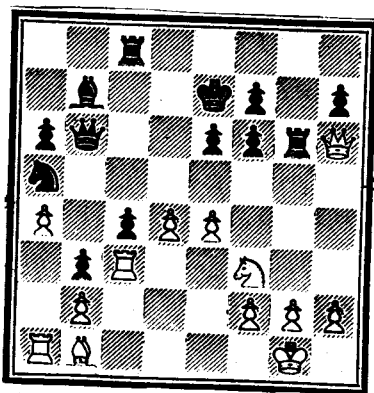
21. D - d2 F x F

22. D - h6 +

این حرکت ویژگیها و دورنمای مخصوص
به‌خود را داراست . اکنون قوای سفید
بدجوری بخش شده‌اند . ولی هدفی
که سفید از این حرکت دنبال می‌نماید
عبارت است از متوقف نمودن مانور
R - g7 - h8 .

22. ... R - e7

برخلاف ظاهر امر ، شاه در اینجا
ایمن است .



وضعیت پس از حرکت بیست و سوم سیاه

11. F - e2

یک عقب‌نشینی خیلی بد . آن‌طور که
بزودی سوارهای سفید در جناح وزیر
فرو می‌نشینند . ادامه به‌تر به‌شرح
زیر است :

11. F.e2

اجرای F - e2 دارای دورنمای
عکس‌العمل بر علیه پیاده‌های پیشرفته
می‌باشد و یا آنکه :

11. p x p p x p

12. T x T F x T

با خلاصی از رخ بی‌مصرف .

11. ... b4

12. C - e4 F - e7

13. D - e2 C - a5

14. C x C + p x C!

یک استرداد منطقی . پیاده f6 خانه
e5 را از دسترس اسب جناح شاه سفید
خارج می‌سازد . و ستون نیمه‌باز g به‌کار
ضد حمله می‌آید .

15. e4 Th - g8

16. F - f4 b3

حالا رخ جناح وزیر سفید تا حرکت
سی و چهارم زندانی خواهد شد .

17. F - b1 Ta - c8

18. F - d2

سفید بطور طبیعی در جهت تحلیل

26. h3 Tg4- g7
 27. D- h4 e5!
 28. p x p T x p +
 29. R- f1 Tg3- g6
 30. p x p + D x p
 31. D x D +
 من منتظر D- h5 بودم . حرکتی که
 بازی را به یک پوزیسیون تند تبدیل
 می کرد . پوزیسیونی که در آن هر دو
 طرف فرصتهائی داشتند .
31. ... T x D
 32. C- d2 F- c8
 33. e5
 انهدام پیادهء فیل وزیر سیاه هنوز
 هم بد بود :
33. C x c4 C x C.
 34. T x C F x p +
 35. R. e2 T. g2.
 33. ... T- h6
 34. F- e4
 بالاخره رخ از زندان آزاد شد .
34. ... F x p +
 35. R- e2 F- g4 +
 36. R- e3
 حرکت f3 موجب دوبر شدن رخیهای
 سیاه در عرض دوم از طریق :
- T- h2, F- h5, Tg8- g2

23. T x F T- g6 !
 تاراش در نشریهء "نورمنت بوک"
 خاطرنشان می نماید که D x p به سبب
 غیبت وزیر در مرکز برای سفید
 احتمالا "مرگبار خواهد بود . دو
 واریانت احتمالی که توسط تاراش
 محاسبه شده اند بشرح زیر است :
24. D x p? C. c6
 25. T x p! C x p!
 26. T x T C x C +
 27. R. f1 F x T
 28. p x C D. d4
 و سفید می یازد .
24. D x p? C - c6
 25. d5 Tc. g8!
 26. g3 C. d4
 27. e5 C. e2 +
 28. R. f1 C x T
 29. F x T T x F
 30. p x C F x p
 31. C. h4 F. e4
 32. C x T + F x C
 و بدنبال آن b2 و پیروزی سیاه . و
 حالا ادامهء اصلی :
24. D- h5 Tc- g8
 25. g3 T- g4 !
 به منظور ایجاد ضعف از طریق h3

- می شد .
45. R— d4
- اگر :
- 45.F.f3 C.e1
- 46.R.f2 T×F+
- و سیاه پیروز می شود .
45. ... C×f4
46. T— c6 + R— e7
47. T×p?
- یک اشتباه بزرگ که به قیمت یک سوار تمام می شود . F×p به تساوی می رسد .
47. ... C— e6 +!
- اکنون اگر :
48. R — e5 T — g5+
- 49.F.f5 f6+
- 50.R.e4 C — c5+
48. R— c4 T— g4
49. T— a7 + R— d6
50. R×p T×F
51. T×p C— c5 +
52. R— c2 T— e2 +
53. R— d1 T— e7
54. T — f4.
- اگر اورخ خود را تعویض می نمود عاقبت به وضعیت زیر می رسید :
- سفید : شاه در h1 پیاده ها در a5 و b2
36. ... T— h3 +
37. C— f3 F x C!
38. F×F C— c6!
- هدف تعویض سیاه رهائی اسب بوده است . این آخر بازی مشکل و جالب است . سیاه باید به منظور جبران دورنمای از دست دادن پیاده های b3 و c4 تهدیدهای تاکتیکی خود را حفظ نماید .
39. T— h1 !
- اگر :
- 39.T×p?? T×F+
39. ... T×T
40. F×T C×p
41. F— d5 T — g4
- برتری کمی سیاه اغواکننده است . موقعیت هنوز سرشار از نبرد است .
42. f4 R— d6
- اگر :
- 43.F×c4 C×F+
- 44.T×CT.g2
- توأم با انهدام پیاده h2 و بدنبال آن یک پیروزی راحت .
43. F— e4 C— d3 !
44. T×c4 T— g3 +

- 60. T - f4 R - e5
 - 61. T - f7 C - b5
 - 62. T - f8 R - e4
 - 63. R - a4 C - d4
 - 64. T - f7 T - d8
 - 65. R - a5 T - h8
 - 66. T - e7+ R - d5
 - 67. T - d7+ R - c6
 - 68. T - a7 h4.
 - 69. T - a6+ R - d5
 - 70. T - f6 h3
 - 71. T - f1 h2
 - 72. T - h1 R - e4.
- سفید تسلیم می شود .

- سیاه : شاه در g3 اسب در a6
 پیاده در h2 ،
 با شروع سفید :
- 1. b4 C x p
 - 2. a6 C - d3
 - 3. a7 C. f2+mate.
 - 54. ... T - a7
 - 55. a5 T x p
 - 56. b4 C - e6
 - 57. T - h4 T - d5 +
 - 58. R - c2 h5
- در اینجا سفید می توانسته بازی را
 واگذار نماید . ارائه ادامه بازی جهت
 ثبت می باشد .
59. R - b3 C - c7

7. $p \times C$ $p \times F$

8. $T - e1 +$ $F - d6$

این حرکات برای ما تشکیل حملهٔ ماکس لانز را می‌دهند. مابین تمام گشایشها این واریانت یکی از محیلانه‌ترین و پرنیرنگ‌ترین آنهاست.

9. $C - g5$ $D - d5$

9... $D \times p?$

10. $C \times F$ $p \times C$

11. $D.h5+$

و سیاه یک سوار از دست می‌دهد.

10. $C - c3$ $D - f5$

11. $Cc - e4$

بهترین حرکت در این وضعیت. اگر:

11 $g4$ $Dg6$

12. $Cc.e4$ $F.b6$

13. $f4$ $O - O - O$

14. $f5$ $F \times p$

15. $p \times F$ $D \times p$

و سیاه باید پیروز شود.

هامبورگ ۱۹۱۰

"حملهٔ ماکس لانز"

سیاه سفید

تاراش مارشال

در اینجا مارشال یک واریانت

فراموش شده را با حرکتی جدید احیاء می‌کند. حرکت جدید در حرکت پانزدهم همچون یک اسلحهٔ پنهانی ناگهان بکار گرفته می‌شود.

1. $e4$ $e5$

2. $d4$ $p \times p$

3. $C - f3$ $C - c6$

4. $F - c4$ $F - c5$

5. $O - O$ $C - f6$

$d6$ به سیاه بازی راحت‌تری می‌دهد.

بدیهی است که تاراش در خواب هم

نمی‌دید که من یک حرکت اصلاحی

برایش در آستین داشته باشم.

6. $e5$ $d5$

این واریانت متروکه بوده و آنرا به نفع سیاه ارزیابی می کردند .

15. F-h6!

حرکت جدید

همانطور که ادامه بازی نشان خواهد داد این فیل بکلی از بازی خارج خواهد شد ولی در عوض رخ g8 نیز از بازی خارج خواهد بود و سیاه همواره جهت رفع تهدید g5 و f6-C باید حالت تدافعی شدیدی داشته باشد .

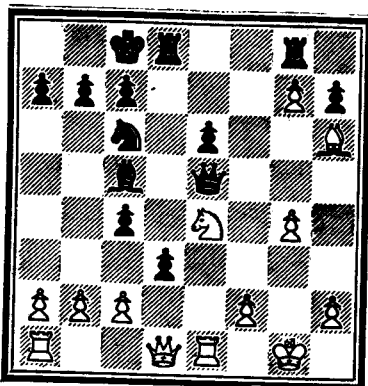
15. ... d3

16. e3 F-d6?

عکس العمل ضعیف . خوش آئینه ترین ادامه برای سیاه به قرار زیر است :

16... d2

17. T.e2 T.d3



وضعیت پس از حرکت پانزدهم سیاه

و اگر :

11. p x p T.g8

12. g4 Dg6

13. Cc.e4 F.e7

14. f4 D x g7

باز هم سیاه باید پیروز شود . ادامه اصلی :

11. ... O-O-O

بعدها روبین شتین ادامه F-f8 را پیشنهاد نمود . ولی این حرکت از طریق زیر رد می شود :

11... F.f8

12. C x f7! R x C

13. C.g5+ R.g8

14. g4! D.d5

15. T x F p x p

16. T x p

تاراش، کسیکه در این واریانت حرکت 16. T x P منسوب به او است ، خاطر نشان می سازد که بعد از T x p سفید مربع مهم f5 را جهت استقرار رخ خویش در اختیار دارد و همینطور تهدید فوری f7-C .

12. C x e6 p x C

13. g4 D-e5

14. p x p Th-g8

21.g5 D.f4

22.Dh3

با برتری سفید .

ادامه اصلی بازی :

17. f4

D - d5

18. D - f3

اگر :

18. C.f6? F.c5+

18. ...

F - e7

سیاه f6 - F را تهدید کرده است ولی

این موضوع قبلاً در حرکت فیل

تشریح شد .

19. g5

D - f5

20. C - g3

D - f7

21. D - g4 Td - e8?

دفاع غیرمستقیم پیاده e6 . ولی

d2 مبارزه قویتری را برای سیاه

دربرداشت . سفید نمی توانست Txp?

را انجام دهد زیرا :

22.Txp? d1=D+

در حالیکه اگر :

21.... d2

22.T.e4 F.c5+

23.Rh1 C.e7!

و با نمای !C-f5 خیلی قوی است .

18. D - f1! F - b6

19.T.d1 C.d8

در این مرحله استاد بزرگ روبن فاین

در کتاب گشایش های جدید شطرنج بازی

را با این تجزیه و تحلیل ادامه

می دهد :

20.g5? C.f7

21.C.g3 D.d5

22. D - h3 C.e5

و سیاه دارای چشم انداز بهتری

می باشد . با وجود این " اولستاد "

در بعضی از تجزیه و تحلیل های

تیزهوشانه اش در چس چارت خود

نشان می دهد که سفید قادر است

موقعیت بهتری کسب نماید . تجزیه و

تحلیل اولستاد به شرح زیر است :

20. C - g3!

باز نگه داشتن قطر فیل به منظور

تهاجم قطعی علیه پیاده پیشرفته

ستون "d".

20.... D.d5

21.Te2xp d2 C.f7

22.TxpT pxpT

23.Txp

با بازی بهتر برای سفید و یا آنکه :

20. C - g3! D - f6

اینکه فیل سیاه دیگر قادر نخواهد

بود توام با کیش در c5 مستقر گردد .

25. ... C- d8

اجازه دادن به ورود سوارهای سیاه .

اما اگر :

25.... F.d6

26.C.h5

و سفید پیروز می شود .

26. D- f3 D- g6

27. T- d4 ! c6

یا اگر :

27.... F.d6

28.T×F p×T

29.D.a8+ R.d7

30.T.a7+

و مات بدنبال آن می آید .

28. T×C+ R×T

29. D×c6

سیاه تسلیم می شود .

ادامه اصلی :

22. T- e4!

آغاز تهاجم نهائی . سیاه به منظور از

دست ندادن پیاده های پیشرفته باید

پوزیسیون شاه خود را به وضع کشنده ای

تضعیف نماید . اگر :

22.... C.a5

23.Ta.e1 R.d7

24.f5!

توام با گشودن پوزیسیون شاه سیاه .

و سفید به پیروزی می رسد .

22. ... b5

23. a4

به منظور شکاف در مواضع شاه سیاه .

23. ... a6

24. p×p p×p

25. R - g2!

ایجاد تهدید گرفتن در e6 ، نظر به

3. ... d5
 4. e4 x d5 P x P
 5. F- c4
 سفید به منظور کسب اندکی برتری می تواند از طریق 5. D x P و یا 5. F- b5+ اقدام نماید. اکنون سیاه از طریق کیشهای زیر به یک بازی خوب نائل می شود.

5. ... F- b4 +!
 6. c3 D- e7 +!
 حالا اگر:

7. D. e2 D x D+
 و وضع سیاه بدلیل اندکی ضعف در پوزیسیون پیاده های سفید، بهتر است.

7. F- e2 P x P
 8. P x P F- c5
 9. O- O O- O
 10. c4 T- e8
 11. F- d3 F- g4
 12. F- b2?

پاریس ۱۹۵۵
 دفاع پتروف

سیاه سفید
 مارشال هاری نلسون پیلزبری
 این اولین برخورد جدی من با پیلزبری بود. من بازی را به قصد تساوی شروع کردم که بعد متوجه وجود یک ترکیب در وسط بازی گردیدم. اجرای این ترکیب باعث حیرت پیلزبری گردید.

1. e4 e5
 2. C- f3 C- f6
 3. d4

من هرگز دلیلی برای ترسیدن از این حرکت ندیده ام. ولی این حرکت مورد علاقه چیکورین و پیلزبری می باشد. انجام هرگونه تلاشی جهت کسب برتری باید از طریق 3-C x P صورت پذیرد.

را می دهد .

- 13. ... C×p!
- 14. T×C F×T+
- 15. R×F D-e3+
- 16. R-g3 D×F
- 17. R×F T-e2!

کلید کل ترکیب . سفید درمانده گشته است .

- 18. R-h3 C-d7

ساده تراز :

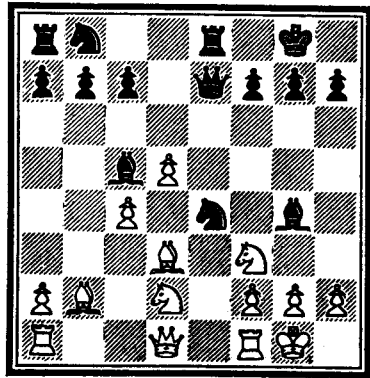
- 18. ... h5.
- 19. ... D-f5+
- 20. ... D-g4+

مات .
زیرا :

- 18.... h5
- 19.D×T!? D×D
- 20.T.e1 D.d3.

و با وجود برتری کمی فوق العاده سیاه ، وی به آسانی پیروز نمی شود .
مخصوصاً " با این وضع گسترش نیافته " جناح وزیر .

- 19. T-c1 h5
- 20. D-c2 C-c5
- 21. g3



وضعیت پس از حرکت سیزدهم سفید

پس از این حرکت بازی سفید ناراحت کننده می گردد . توجه داشته باشید که T-e1?? یک سوار از دست می دهد . بهترین ادامه عبارت بود از :

- 12.Cb.d2 Cb.d7

با بازی خوبی برای سیاه .

- 12. ... C-e4

- 13. Cb-d2?

او باید از طریق :

- 13.F×C D×C

- 14.Cb.d2

تلاش می نمود . اگرچه وضعیت فوق نیز به نفع سیاه بود ولی حرکت متن به سیاه امکان ایجاد یک ترکیب موفق اگر :

23.g4? C.f4+

24.Rg3 Tg2+mate.

21. ... g5 !

22. g4

یأس. دفاعی یافت نمی شود.

22. ... TXC

23. DxD TXD

24. T-c3 f5

25. R-g2 f5 g4

26. Cxp T-d2+

سفید تسلیم می شود.

21. D x D CXD

22.T.c2 g5

23.Rg3 g4

24.C.h4 C.e1

25. T - c1 TXC

26.F.c3 T.c2!

و سیاه پیروز می شود و اگر:

23.Cxp C.e1

24.T.c1 TXC

25.F.c3 T.d3+

و سیاه می برد.

و اگر:

داوطلبانه فیسل جناح وزیر خود را
زندانی نماید. همانطور که بازی به
جسو می‌رود وی هیچگونه بهائی
بخاطر این فیسل خود کسب نمی‌نماید.
از اینرو F-f4 بهتر بود.

5. ... e6

6. F- d3 f5

7. C- e5 D- h4

8. D- c2

و این حرکت امتیازی دربر ندارد.
این روزها ادامه توصیه شده به‌قرار
زیر است:

8-0-0 C.d7

9.f4 F.d6

10.p x p e6 x d5

11.F x C f5 x e4

12.F.d2

"بررسی توسط گرونفلد"

و سپس اگر:

12.... g5??

مونت کارلو ۱۹۵۳

گامبی وزیر رد شده

سیاه سفید

مارشال پیلزبری

دوباره پیلزبری از یک ظرافت

تاکتیکی غفلت نمود.

1. d4 d5

2. c4 c6

3. C- f3 C- f6

4. C- c3 C- e4

در خلال این دوره من چندین
بار این واریانت که تشکیل دیواره
سنگی می‌باشد را پذیرفتم هدف آن
بود که از امکانات تهاجمی آن تجربه
نمایم.

5. e3.

شگفت‌انگیز است که پیلزبری که
خود متخصص این گشایش است،

پاسخ سیاه نمی باشد . 1f-g1 دقیق تر

بود .

18. ... b6!

19. b4 PXP

20. b4 X c5

بعد از پاسخ d4 X c5 پاسخ سیاه e5

بود که ضمن آن امکانات تهاجمی

افزایش می یافت . ولی با وجود این

بهتر از ادامه زبر بود که منجر به از

دست دادن تفاوت شد .

20. ... F- a6

21. D- f2 FXT

22. T x F T- b8

23. F- c1 F- a5

24. C- d1 R- d7

25. T- g1 D- h5

26. D- e2 T- g7

عاقبت ستون g شاهراه پیروزی سیاه

خواهد بود منتهی سیاه مایل است

ببیند که ابتدا چه کاری می توان در

جناح دیگر صورت داد .

27. Cd - f2 Tb - g8

28. D- d1

این حرکت فقط هدف سیاه را آسانتر

می نماید اما سفید از حیث دفاعی

13.F.e1 D.h6

14.C.f7!!

و سفید پیروز می شود .

اما آنروزها تعداد کسانی که اعماق

حوزه تئوری گشایشها را

می نوردیدند بسیار اندک بودند .

8. ... C- d7

9. O- O F- d6

10. f4 g5 !?

قربانی یک پیاده صفت مشخصه استیل

من است . سیاه از طریق ستون نیمه باز

g یک ابتکار عمل با دوام بدست

می آورد . حتی اگر سیاه در حمله کم

بیاورد با وجود فیل غیرفعال جناح

وزیر سفید ، چه دلیلی برای اضطراب

از آخر بازی وجود خواهد داشت ؟

11. C- f3 D- h5

12. F x C f5 x e4

13. C x g5 C- f6

14. D- e2 D- g6

15. c5 F- c7

16. R- h1 h6

17. C- h3 T- g8

18. F- d2?

از قرار معلوم پیلزبری متوجه قدرت

35. T-b2 T-b8!

اگر حالا:

36. T.c2 Tb.b1

و تسوگسوانگ برقرار می شود.

36. T×T T×F+

37. R-g1 T-d1+

38. R-g2 C×p+

39. R-f2 C-g4+

40. R-g2

اگر:

40.R.e2 T.h1

سادگی می برد.

40. ... T-d2+

41. R-g1 e3!

اگر:

41.... T×a2?

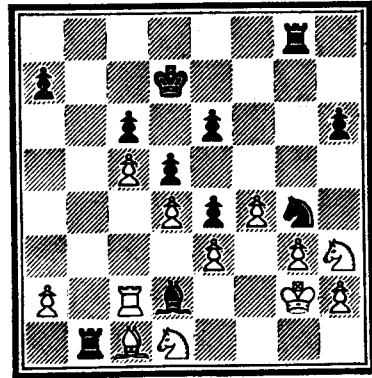
42.T.g8!

42. T-b1 e2

اگرچه پیروزی سیاه هنوز هم بطور خودکار عملی است ولی سیاه گیر می کند. ادامه دقیقتربدین شرح است: T×h2 و گرفتن اسب سفید و در عوض واگذاری پیاده e3 توام با پیروزی بسیار آسان.

43. C-f2 e1 = D+

44. T×D C×C



وضعیت پس از حرکت سی و سوم

فوق العاده محدود شده و همواره باید بر علیه تهدید احتمالی T×g2 حالت دفاعی بخود گیرد.

28. ... D×D

29. C×D T-b8

30. g3 C-g4!

31. T-g2 T-b1

32. T-c2 T-g8

33. R-g2 F-d2!

پایان حیات فیل بی مصرف سفید. ولی این ساده سازی منجر به تسلط سیاه به عرض دوم می گردد. این برتری + یک پیاده عبوری در ستون e پیروزی را بسیار آسان می نماید.

34. F×F T×C

56. T - a7 a4

57. R - g2 T - c4

58. T - a5 R - e7

59. R - g3 R - f6

60. h4 R - f5

61. T - a6 T x c5

62. T x P T - c3+

63. R - h2 T - c4.

سفید تسلیم شد . باوجود آنکه این
بازی مورد تمجید فراوان منتقدین
قرار گرفت اما من هنوز هم متاثر حرکت
چهل و دوم خود می باشم .

حرکات پایانی از این قرار می باشد :

45. T - e5 C - g4

46. T - h5 T x a2

47. h3 C - e3

48. g4 T - g2+

49. R - h1 T - f2

50. T x P T x P

51. T - h7+ R - d8

52. g5 a5

53. g6 C - f5

54. g7 C x P

55. T x C T x P

21. R- c2 T- f2 +
 22. F- d2 D x T
 قتل عام دسته‌جمعی و بوالهوسانه
 سیاه یک رخ یک پیاده و تفاوت، وی
 را جلو انداخته است. صرف نظر از
 این امکانات وی صاحب دو پیاده
 عبوری آزاد نزدیک نیز می‌باشد.

23. D- e3 T x F +
 24. D x T F- d7
 مفسرین اظهار نموده‌اند که حرکت c6
 دفاع راحت‌تری به سیاه می‌بخشد.

25. D- g5 + R- c8
 26. F- f5 ! b6 !
 F x F به تساوی منجر می‌شود.
 26.... F x F
 27. D.g8+ R.d7
 28. D.f7+ R.c6
 29. D - d5+ R.d7
 30. D x F +

و غیره.

اما پیلزبری با وجود یک رخ اضافی
 می‌خواهد که علی‌رغم کمبود وقت
 وحشتناک، بازی را ببرد.

27. D- g8 + R- b7
 28. F x F C x F
 29. D- d5 + c6

13. ... D x p
 14. F x p + R- d8
 15. F x C g2 +
 16. T- f2 T- f8

ملحق نمودن یک سوار جدید به‌تاجم
 و از اینرو از D-a1+ بهتر است.

17. F- e3 F- h6 !
 18. F x F

در ظاهر اشتباه و در معنی درست.
 این حرکت بهترین است. واریانتهای
 زیر را که توسط مارکو ارائه شده‌اند
 ملاحظه کنید:

18. O - O - O F x F +
 19. D x F T x T
 و بازی به‌نفع سیاه می‌شود.
 18. C - g1 T.f3!

و سیاه می‌برد.

18. F - f5 F x F
 19. p x T T.e8!

ادامه اصلی بازی:

18. ... g1 = D +
 19. C x D D x T +

سفید ناامید نمی‌گردد چه سوارهای
 جناح وزیر سیاه هنوز گسترش
 نیافته‌اند.

20. R- d1 D x C +

حالا سیاه بازنده می شود . نظر به اینکه
 پیلزبری دیگر در مضیقه زمان نبود
 این حرکت بسیار عجیب بنظر
 می رسد . بعدها دکتر کافمن ، آمانور
 وینی یک پیروزی فوق العاده استادانه
 را برای سیاه نشان داد :

31.... C.c5!!

32.DxT D.f1!!

33. P x P+! RXP

32.DxP+ R.b8

33.C.b5

کافی نیست زیرا سیاه T-c8 خواهد
 کرد .

ادامه اصلی :

32. p x p + R - a8

33. p x C T - f2+

34. R - b3 D x p +

35. R - a4

سیاه تسلیم می شود .

حرکت R - b8 ساده تر بود. مثلا " :

29.... R.b8

30.D.g8+ C.f8!

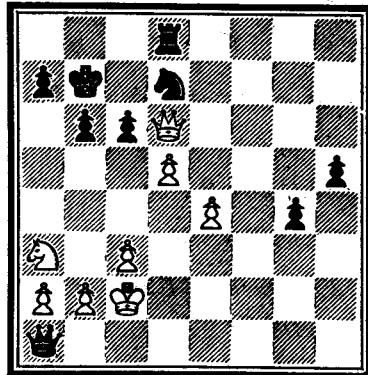
31.D x C+ R.b7

و سیاه پیروز می شود .

30. D x d6 T - d8

این حرکت بعداً " مورد انتقاد قرار
 گرفت . اما باید به پیروزی منجر
 می شد .

31. d5 T - f8?



وضعیت پس از حرکت سی و یکم سفید

در نتیجه قصور در اجرای حرکت e5 موقعیت سیاه بد است. ولی تا قبل از انجام e6 بازی وی قابل دوام بود. اکنون بدلیل سوراخی که در f6 تولید شده وضعیت سیاه مشکل است. F-e6 یا C-b6 بهتر بود.

9. F-g5! C x C

10. p x C C-e7

11. O-O h6

12. F-f6! F x F

سیاه یا باید این فیل را خود تعویض نماید یا اجازه دهد که سفید آنرا تعویض کند. در هر صورت با غیبت این فیل در جناح شاه ضعف نقطه f6 تشدید می یابد. همانطوریکه در دنباله بازی خواهیم دید سفید کاملاً "مهیاست تا یک پیاده به سیاه تسلیم نماید.

13. p x F C-f5

14. D-e2 D x p
با وجود آنکه پس از h5 دورنمای بازی

کمبریچ اسپرینگز ۱۹۰۴
دفاع هندی

این آخرین بازی مسابقه‌ای من با پیلزبری بود.

سیاه سفید

مارشال پیلزبری

1. d4 d6

یک حرکت غیرمعمول که منجر به یک بازی بسته می شود.

2. e4 C-f6

در اینجا در حرکت بعدی سیاه باید e5 را انجام دهد و علی رغم یک وضع غیرجذاب، حداقل مرکز بازی را از دست ندهد.

3. C-c3 g6

4. f4 F-g7

5. e5 P x P

6. f4 x e5 C-d5

7. C-f3 C-c6

8. F-e4 e6?

حرکت ضروری . اگر مثلا :

- 17.... F.d7
- 18.Cxf7 Cx C
- 19.Fxp T.f8
- 20.Tx C Tx T
- 21. T – f1.

و سفید پیروز می شود .

18. T – f2

به منظور دبل نمودن رخها که تاثیر شگرفی خواهد داشت ، در همان حال بوجود آوردن تهدید $F \times p!$ توجه داشته باشید که اکنون از جانب رخ f8 تهدیدی علیه f1 وجود ندارد .

18. ... R – g7

19. Ta – f1 F – d7

حتی ادامهٔ مصلحت آمیز و دشوار f5 نیز بی فایده خواهد بود زیرا :

19.... f5

20.Cxp!

20. T – f6 T – g8

دفاعی بر علیه حرکت بعدی سفید وجود ندارد :

20.... DxT

21.TxD RxT 22.CxF+

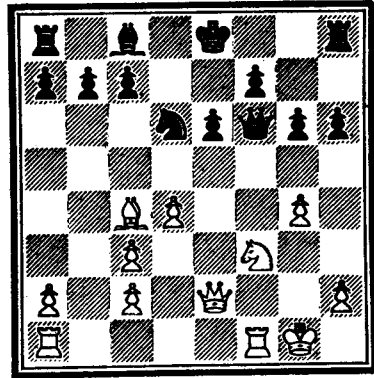
21. Cxg6! DxT

21. ... D – e8

22.D.e5

22. Tx D RxT

23. D – e5 + mate



وضعیت پس از حرکت پانزدهم سیاه

برای سیاه ضعیف بود ، ولی اجرای آن از حرکت متن عاقلانه تر بود .

15. g4 C – d6

16. C – e5 D – e7

اگر :

16. ... D – g5

17. Cxf7! CxC

18.Fxp FxF

19.DxF+ D.e7

20.Dxp D.e3+

21.R.h1 O-O-O

22.TxC Dx p

23.D.f5+ R.b8

24. T – d1.

با بازی برنده‌ای برای سفید .

17. F – d3! O – O

به تفکر زیادی نبود . اما برن پیش را
بیرون آورده و دنبال یک پیپ تمیزکن
می گشت .

5. e3 O-O

6. C-f3 b6

7. F-d3 F-b7

8. p x p p x p

شروع به پیر کردن پیش نمود . من بر
سرعت اجرای حرکات خود افزودم .

9. F x C F x F

10. h4

وی را وادار به تفکر بر روی این حرکت
نمودم . تهدید عبارت است از :

$C-g5+$ و $F x P+$

که به عنوان حمله پیلزبری شناخته
شده است .

10. ... g6

11. h5 T-e8

12. p x p h7 x g6

حالا او داشت دنبال کبریت می گشت .

پاریس ۱۹۰۰
گامبی وزیر رد شده

سیاه سفید

آموس برن فرانک مارشال

آموس برن انگلیسی یک بازیکن
فوق العاده محافظه کار بود که دوست
داشت یک پوزیسیون بسته دفاعی
طولانی را اجراء نماید . وی شیفته
دود نمودن پیش به هنگام مطالعه
صفحه بود . هنگامیکه من حرکت دوم
را اجراء کردم برن شروع به واریسی
نمودن جیبهایش جهت یافتن پیپ
و توتونش نمود .

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C-c3 C-f6

4. F-g5 F-e7

برای اجرای این حرکات احتیاج

15. D×p C-d7

کبریت دیگری در دست داشت .

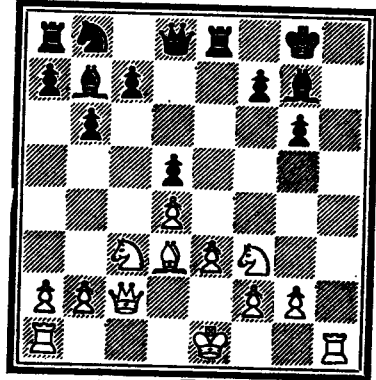
16. C-g5 D-f6

در حال پف کردن بود . پیپ روشن شد . فرصتی باقی نبود .

17. T-h8 +

تسلیم می شود .

بیچاره برن . فکر می کنم که گولش زدم ، اگر او فقط توانسته بود آن پیپ را روشن کند ، احتمالاً "داستان طور دیگری بود . او با خوش خلقی آنرا پذیرفت و ما با هم دست دادیم . سپس پیش خاموش شد .



وضعیت پس از حرکت سیزدهم سیاه

13. D-c2 F-g7

14. F×p! p×F

یک نخ کبریت را روشن کرد ، عصبانی بنظر می رسید . کبریت انگشتانش را سوزاند و از سالن خارج شد .

که در صورت عقب‌نشینی اسب سیاه به میزان قابل توجهی در گسترش سوارهای خویش عقب می‌افتد .

7. $p \times C$ $p \times F$

8. $D \times D +$

تعویض وزیر در مراحل اولیه، بازی در چنین گشایشی می‌بایست باعث تعجب سیاه گردد . ولی سفید دارای یک حمله نیرومند می‌باشد . پیاده سفید بسیار نیرومند است .

8. ... $R \times D$

9. $p \times p$ $F - b4 +$

10. $C - c3$ $T - e8 +$

در اینجا حرکت $T - g8$ توصیه شده است . اما :

10.... $T.g8$

11. $O - O - O + R.e8?$

12. $C.d5$

و سفید پیروز می‌شود .

11.... $(C.d7 یا F.d7)$

مچ ۱۹۱۳
گامبی دانمارکی

سیاه
او . دوراس
سفید
مارشال

1. $e4$ $e5$

2. $d4$ $P \times P$

3. $c3$ $P \times P$

4. $F - c4$ $P \times P$

5. $F \times p$ $C - f6$

کمی بعد شلختر دفاع بهتر زیر را معرفی نمود :

5.... $d5!$

6. $F \times p C.f6!$

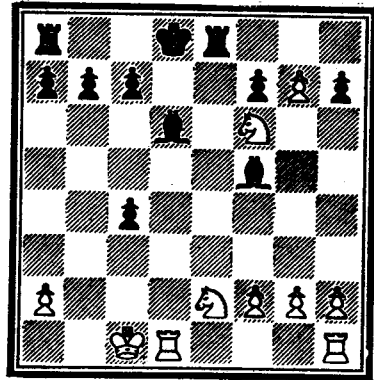
7. $F \times p + R \times f8$

8. $D D F.b4+$

توام با آخر بازی بهتری برای سیاه .

6. $e5$ $d5$

این حرکت منجر به بازی مشکلی برای سیاه می‌شود . با وجود این روشن است



وضعیت پس از حرکت پانزدهم سفید

17. Cd5+ R.e6

18. Cx p+! Fx C

19. T.d6+!

و غیره .

16. CxT TxC

17. T-d4 R-f6

شاه رو باز سیاه هنوز هم هدف تهاجم است . و پیاده g7 سفید نیز هنوز می تواند مشکلات ایجاد نماید . امید و طرحهای سیاه بر مبنای دو فیل قرار دارد .

18. C-g3 F-a3+

19. R-d1 F-g6?

سیاه بطور جدی وقت خود را تلف می کند . او باید فوراً "F-d3" را انجام

12. C.d5 F.d6 (F.e7)

13. C.f6+!

و سفید پیروز می گردد . ادامهء اصلی :

11. C-e2 F-f5

12. O-O-O+ C-d7

13. C-d5 F-d6

14. F-f6+ CxF

تن دادن به تعویض اجباریست زیرا :

14... R.c8

15. F.e7 F.e5

16. F.f8

15. CxC R-e7

یک ادامهء اغواکننده به شرح زیر است :

15... TxC?!

16. g8=D+ R.e7

27. T-e7 T-f8 می داد .
28. Txc7 F-c3? 20. f4 F-d3
- سیاه با این حرکت بازی را کوتاهتر
می نماید ولی پس از ادامهٔ زیر نیز
سفید بازی را بدون مشکل زیادی
می برد :
- 28... F.e4 22. ... T-g8
- 29.Td.d7 F.f3+ 23. T-d5 h6
- 30.R.c1 Fxp 24. T-e3 F-b2
- 31.C.g3 R.g8 C-f6 to T-g3+ سفید می خواست با
32.Txb7 سیاه را مات کند . ولی اکنون رخ
سفید عرض هفتم را که برای پیاده های
سیاه کشنده است ، بدست می آورد .
- و سفید می برد .
29. Txd3 F-e5 25. g4 Fxp
30. Txc4 سیاه تسلیم می شود . 26. f5 + R-h7

5. C - c3. یک ادامهٔ نیرومند است .

5. ... p x C

6. D x p D - f6

7. e5 D x p

8. F x p +!?

در اینجا من به عقب بازگشته و متوجه ایام قدیم یعنی دوران مورفی می‌گردم . پال مورفی قهرمان جهان و مورد علاقهٔ شدید من بود . مردیکه به این واریانت نام "میوزیوی وحشی" را اتلاق نمود . یقیناً وی می‌دانست که در مورد چه چیزی صحبت می‌کند .

8. ... R - d8

ادامهٔ معمولی زیر منجر به یک حملهٔ بادوام برای سفید می‌شود :

8.... R x F

9. d4 D x d4+

10. F. e3

با این وجود آخرین حرکت سیاه یک حرکت اصلاحی به حساب نمی‌آید زیرا

مونت کارلو ۱۹۵۳

"گامبی میوزیو"

این دیگر چیست؟ من می‌توانم صدای فریاد خوانندگان را بشنوم . گامبی میوزیو آنهم در یک بازی مسابقه‌ای؟ خوب ، بازیهای این تورنمنت رو به‌تمام بود و من نشان داده بودم که چیزی برای سرگرمی دارم . بازی در روز سیزدهم مارس آغاز شد . بدشگونی عدد سیزه به‌چه کسی خواهد افتاد؟ حقیقتاً " به کل موری !

سفید

سیاه

مارشال

کل موری

1. e4

e5

2. f4

p x p

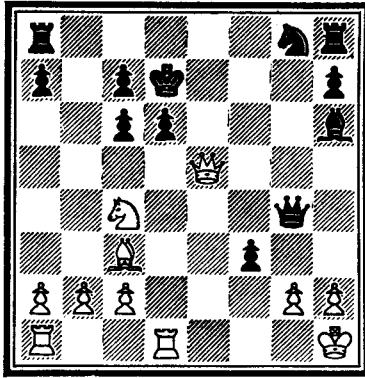
3. C - f3

g5

4. F - c4

g4

5. O - O



وضعیت پس از حرکت بیست سیاه

19. C - a3 R - d7

20. C - c4 f3

حالا دیگر خیلی دیر شده است ولی دفاعی وجود ندارد .
اگر:

20.... C.e7

21.CxP

و سفید با آسانی می برد . سیاه تهدید مات فوری نموده است ولی در اینجا سفید اعلام مات در یازده حرکت نمود :

21. T x P+ P x T

22. D x P+ R - c8

23. D x P+ R - d8

24. T - d1+ R - e7

سفید را صاحب یک حمله نیرومند با تلفاتی نسبتاً " کمتر می نماید .

9. d4 D x p +

10. R - h1 F - h6

11. F - d2 D - g7

12. F - b3 C - c6

13. F - c3 C - e5

اگر در اینجا سیاه C-f6 کند ، با مانورهای C-d2 و C-e4 مواجه خواهد شد .

14. D - d5 d6

15. T - d1 F - d7?

سیاه تهدید F-c6? را بوجود آورده است . ولی خیلی بیش از حد کند است . راه صحیح به قرار زیر است :

15.... f3

و اگر

16.pxp

16. ... F - f4.

16. F - a4 F - c6?

این حرکت می باز د . f3 و F-f4 ضروری بود .

17. F x F p x F

18. D x C D - g4

تعویض وزیر منجر به انهدام رخ h8 می شد .

29. T x F+ D - e6

30. D x D+ R - d8

31. F - a5+ mate.

25. D - d6+ R - e8

26. T - e1+ R - f7

27. C - e5+ R - e8

28. C - g6+ F - e3

اجراء شد .

5. ... $p \times C$
6. $D \times p$ $d5$

سیاه یک سوار از حریف خود پیشی گرفته ولی بطور فوق العاده ای در گسترش از وی عقب افتاده است .

بنابراین یک پیاده به حریف تسلیم می نماید به امید آنکه بتواند تسهیلات گسترشی خود را فراهم نماید . توجه نمایید که ادامه $h4+?$ بخاطر $g3$ یک ادامه خالی از لطف است . زیرا اگر سیاه $p \times p??$ کند با دو حرکت مات خواهد شد .

7. $C \times p$

یک ادامه خوب برای سفید عبارت است از :

7. $F \times p$ $c6$

8. $F.b3$ $F.e6$

9. $F \times F$ $p \times F$ 10. $D - h5+$
و یا آنکه :

وین ۱۹۵۳

"گامبی میوزیو"

سیاه سفید
ماروکزی مارشال

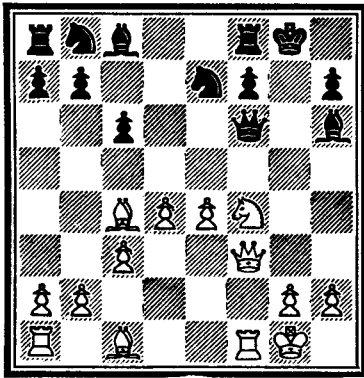
احتمالا " در سیستم گشایشها هیچ گشایشی باندازه این سیستم ارزش گسترش سریع را روشن نمی کند .

1. $e4$ $e5$
2. $f4$ $p \times p$
3. $C - f3$ $g5$
4. $F - c4$ $g4$

$F-g7$ که با $h6$ دنبال می شود برای سیاه دفاع متوسطی بحساب می آید . حرکت متن بیشتر ریسکی می باشد .

5. $C - c3$.

من معتقدم که حرکت متن بهتر از فرستادن شاه به قلعه است . این حرکت برای اولین بار توسط مک دانل بزرگ



وضعیت پس از حرکت یازدهم سیاه

این وجود بهترین ادامه توصیه دکنر
تاراش می باشد:

9... D.h4+ 10.g3

10... F.g4

11.D.f2 D.e7

و امثال اینها.

ادامه اصلی بازی:

10. d4 C-e7

11. O-O O-O

از قرار معلوم سیاه پاسخ استادانه

سفید را ملتفت نشده است در جواب

بهتر 11... C-d7 دنکر ادامه

جالب زیر را پیشنهاد می کند:

11... C.d7

12.Ch5! DXD

10. D x P

توأم با فرصتهای تهاجمی خوش آتیه
برای سفید.

7. ... c6

این حرکت به گسترش سیاه کمک نمی کند
و در حقیقت همانطور که در جریان
بازی پیش می آید حتی نمی تواند سفید
را از اشغال خانه d5 محروم نماید.
بنظر می رسد که ادامه بهتر عبارت
از اجرای F-e6 و یا C-c6 باشد.

8. Cxp D-f6

9. c3

به منظور قلعه رفتن بدون هراس از

D-d4+.

9. ... F-h6

بنظر می رسد که این حرکت برای سیاه
یک بازی بازنده را باقی می گذارد.
اگر F-e6 اجرا شود سفید از طریق
انجام:

9... F.e6

10.CXF pXC

11.DXD CXD

12.FXp

بازی خوش آتیه ای بدست می آورد.

اگر سیاه در حرکت دوازدهم خود Cxp

کند با F-c8 روبرو خواهد شد.

17. F.e6+ C×T

18. T×C+ R.e7

19. F×F

15. F×T

16. e5

سیاه تسلیم می شود .

اگر :

16.... C.d5

17. F×C p×F

18. e6 Cb6

19. T×p+

13. T×D F×F

14. C.g7+ R.d8

15. F×p! C.f8 16. T×F

سه پیاده + گسترش پرفشار سفید بر
سوار سیاه می چربد .

12. C- d5 ! C×C

پاسخ اجباری .

13. D×D C×D

14. F×F Cb- d7

حرکت p C پس از ادامهٔ زیر می بازد :

14.... C×p

15. F×T C.d2

16. F×p+ R×F

6. $F \times p$ $p \times C$

7. $D \times p$ $C - f6$

8. $D \times p$ $F - e7$

این حرکت بطور افراطی ایمن بنظر می‌رسد ولی در حقیقت چیزی جز اشتباه در قضاوت نمی‌باشد. سیاه با این حرکت بعداً "از طریق قطر بزرگ به سفید اجازه یک حمله نیرومند را می‌دهد. قطر بزرگ یعنی $a1/h8$

9. $O - O$ $O - O$

10. $b4!$

سفید قصد دارد که بدون اتلاف وقت بر قطر بزرگ مسلط شود. ارزش این عمل بزودی روشن می‌شود. در این حال حرکت $b3$ بخوبی این حرکت نخواهد بود.

10. $b3$ $c6$

11. $F - c4$ $b5$.

و فیل از پوزیسیون نیرومند فعلی خود رانده می‌شود.

مچ ۱۹۱۱
گامبی میوزیو

سیاه سفید
لئونارد مارشال
گامبی میوزیو

1. $e4$ $e5$

2. $f4$ $p \times p$

3. $C - f3$ $g5$

4. $F - c4$ $g4$

5. $C - c3$.

پذیرفتن حمله مک‌دانل. این یک ادامه بسیار مشکل است که با آن مبارزه نمودن در شرائطی که تیک‌تیک عقربه‌های ساعت در کنار تینین‌انداز است، کار را برای دشوارتر می‌نماید.

5. ... $d5$

سیاه می‌خواهد خطوط را برای سوارانش بگشاید ولی این حرکت تاثیر لازم را به سیاه نمی‌بخشد.

به منظور آنکه C-h5 را با T-g6 پاسخ دهد .

15. FxP F-f8

سیاه خود را در قطر مخوف تضعیف می نماید ولی اگر :

15.... D.f8

16. Cg6+ Txc

17. Dxd+ Fxd

18. FxT

با بازی برنده ای برای سفید .

16. D-h5 !

پس از این بازی لئونارد چنین نظر داد :

در اینجا مارشال در تفسیرات خود یک ضرب المثل بکار برده که مترادف آن به فارسی وجود ندارد ولی می توان آنرا چنین توصیف نمود : تا زمانیکه شطرنج وجود دارد ، در داروخانه های آن بر علیه این حرکت پادزهری یافت نخواهد شد .

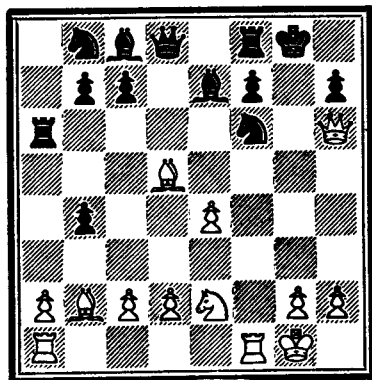
16. ... T-g4

اگر سیاه خود را در قطر مورد حفاظت قرار دهد یعنی :

16.... F.g7

یک مات مختق زیبا در انتظار اوست :

17. C.g6+mate.



وضعیت پس از حرکت سیزدهم سفید

10. ... a5

11. F-b2 Pxp

12. C-e2 T-a6

13. D-h6 ! R-h8

شاه سیاه در خط سیر تهاجمی فیله جناح وزیر سفید قرار می گیرد ولی باید بر علیه تهدید T-f3 و T-g3+ و D-g7+ مات ، کاری صورت پذیرد .

توجه نمائید که ادامه C-e8 تنها برای سفید خوش آیند خواهد بود .

13.... C.e8

14. Dxt+! RxD

15. T x P+ R.g8

16. T.g7++

و مات در حرکت بعد .

14. C-f4 T-g8

19. $F \times C F x F$

20. $F \times T$

و سفید پیروز می شود.

18. $F \times C$

سیاه تسلیم می شود.

17. $C - e6 !$

17.... $T \times C$

18. $F \times T F.g7$

ادامهء اصلی :

$F - g7$

اگر :

9. O- O T- e8

10. h3 F- f5

11. a3 a5

12. C- a4

a5 جهت جلوگیری از b4 اجراء شده است ولی حرکت دوازدهم سفید خطاست. سفید امیدوار است که پیاده‌های دویل ستون " c " را از طریق c4 رها سازد و همچنین حرکت C-b6 که بیوست F-f4 اجراء می‌شود. ولی چنین فرصتی هرگز پیش نمی‌آید.

12. ... D- c7

جلوگیری از F-f4 و گسترش وزیر.

13. D- c1

Dوباره نقشه جهت انجام F-f4

13. ... Ta-d8 !

14. F- d3 C- e4 !

پیشکش نمودن تفاوت :

15. F.f4 D.d7

وین ۱۹۰۸

(برندهٔ جایزهٔ دوم درخشندگی)

دوباره هم مبارزه میان برتری گسترشی و برتری یک پیاده‌ای حریف.

دفاع فرانسه

سیاه سفید

مارشال میاساس

1. e4 e6

2. d4 d5

3. C- c3 c5

4. C- f3 C- c6

5. F- e3 C- f6

6. e4 x d5 e6 x d5

7. p x p F- e7

شروع یک دفاع محافظه‌کارانه. سفید این قربانی پیاده را پذیرفته و بازی گشوده شده است.

8. F- e2 O- O

22. $p \times p \ C \times p$

23. $D - b1$.

اما سیاه می تواند بطور معمولی بدنبال اجرای طرحهای خویش در جناح دیگر اقدام نماید. $C-e2$ که با $C-e3$ دنبال شود، باید بهتر باشد.

21. ... $C - e5$

22. $F - f4$ $C - g6$

23. $F - e3$ $C - h4 !$

24. $F - f4$ $D - g6$

25. $F - g3$

دفع کردن تهاجم سیاه فی الحال. ولی اکنون یک ضربه کامل و قطعی وارد می آید.

25. ... $F - g5 !$

26. $D - b1$ $T - d2$

16. $C - b6$ $D - e6$

17. $F.c7$ $F \times h3 !$

18. $F \times T$ $D.g4 !$

با یک حمله نیرومند. یکی از خطوط احتمالی ممکن است به شرح زیر باشد:

19. $C.e1$ $F \times c5 !$

20. $F.c7$ $C \times p !$

21. $T \times C$ $T \times C + !$

22. $D \times T$ $D \times p + \text{mate}$.

15. $C - d2$ $D - e5$

از تهاجم در جناح شاه، قبلاً "خبر داده شده است."

16. $T - e1$ $D - f6$

17. $F \times C$

بر علیه $c4$ پاسخ نیرومند $C-e5$ موجود است.

17. ... $p \times F$

18. $C - f1$

اسب تنها سوار نیست که از جناح شاه دفاع می کند.

18. ... $D - g6$

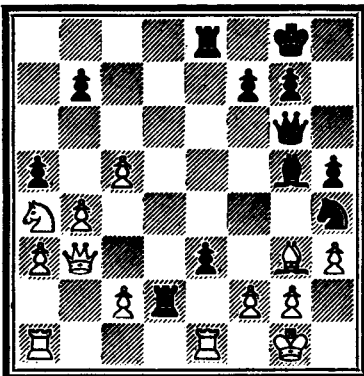
19. $C - g3$ $h5 !$

20. $C \times F$ $D \times C$

21. $b4$

امید برای ادامه زیر:

21. ... $p \times p$



وضعیت پس از حرکت بیست و هفتم سیاه

28. D- c3

px p +

29. Fx p

F- e3 !

سفید تسلیم می شود . یک بازی برنده
جایزه درخشندگی مسابقات بدون
حتی یک ترکیب ! بدین معنی که تیم
هیئت ژوری مسابقات درک خود را
نسبت به عاملی که با آن تهاجم انجام
شد نشان دادند .

27. D- b3

e3 !

کشنده . دفاعی بر علیه این حرکت
که راه وزیر سفید به جناح شاه را
می بندد ، وجود ندارد . وزیر سفید
از دفاع جناح شاه خویش پس از این
حرکت عاجز است . در همان حال که
وزیر از دفاع شاه خویش محروم
می شود ، راه تهاجم رخ سیاه در
امتداد عرض دوم نیز باز می شود .

نیویورک

۱۹۲۴

(برنده جایزه دوم درخندگی)

حریف خوش طبع روسی من اغلب
درگیر بازیهای درخشان است. او
جوایز بازیهای درخشان زیادی را
بدست آورده است. وی در اغلب
این بازیها قربانی آنها بوده است.
درست مثل این یکی:

(گامبی وزیر رد شده)

سیاه سفید

ئی. دی. بوگولیووف مارشال

1. d4 C-f6

2. C-f3 e6

3. F-g5 d5

c5 دقیقتر است. c5 منجر به یک

گشایش پیاده وزیر می گردد که در

آن سیاه آسانتر از گامبی وزیر رد شده

فرصت برای تساوی کسب می کند.

4. e3 Cb-d7

در اینجا دوباره c5 ممکن است.

5. c4 c6

6. p x p

حرکتی که بارها در بازیهای من دیده
شده و روش خوبی جهت اجتناب از
دفاع کمبریج سپرینگز می باشد.

6. ... e6 x d5

7. C-c3 D-a5?

سیاه در سیستمهای دفاعی خویش
گیج می گردد. پس از تعویض قبلی
وجود وزیر سیاه در این مکان هیچگونه
عمل مفیدی انجام نخواهد داد.
ادامه بهتر e7-F است.

8. F-d3 C-e4

9. D-c2 C x F

10. C x C h6

11. C-f3 F-e7

اگر F-d6 می شد، دورنمای بهتری

16. C- e5 F- d6

17. f4 c5

نومیدانه رقابت کردن به منظور ضد حمله بر علیه تهاجم سفید . این تهاجم در این قبیل موقعیتها معمولا " از طریق F-b1 و D-c2 و g4 و g5 اجراء می شود .

18. F- b1 F- d7

19. D- c2 F- c6

سفید حرکت Cxd5 را تهدید کرده بود . سیاه با انجام حرکت متن مانور تدافعی زیر را هم اندیشیده است :

20.... pχp

21.pχp F x C

22.f4χe5 C.e4

سفید با این طرح به طریق زیر برخورد می نماید :

20. pχp ! Fχp

21. R- h1 T- e8

پس از T-c8 حرکت e4 قابل توصیه نبود . ولی سفید می توانست به طریق زیر ادامه دهد :

21.....T.c8

22.C.g4 g6

23.Cχp+ R.g7

24.Cχf7 T X C

در اختیار سیاه فرار می گرفت . حرکت متن محافظه کارانه بوده و امکانات سود جستن از برتری دو فیل برای وی تسهیل نمی شود .

12. O- O O- O

13. a3 D- d8

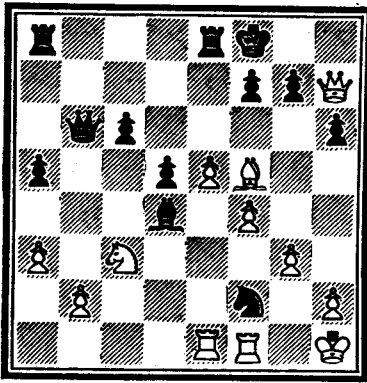
این عقب نشینی اختیاری وزیر سخن جالبی برای مطرح نمودن درمورد حرکت هفتم سیاه خواهد داشت . قبلا " نمایان گشته بود که وجود وزیر در این مربع خدمت مفیدی برای سیاه انجام نخواهد داد .

14. Ta- e1 a5

اتلاف وقت . آخرین حرکت سیاه نشان داده بود که وی تمایلی به بازی در جناح وزیر ندارد . و وی نظر خود را متوجه جناح شاه سفید نموده است . بطور قطع F-d6 بهتر بود .

15. D- e2 ! C- f6?

سفید e4 را تهدید کرده بود . گرفتن این پیاده منجر به عکس العمل Dxe4 که یک حرکت برنده است می شد . اما F-d6 این تهدید را دفع نموده و از حرکت بعدی سفید که از پیش خبر یک تهاجم نیترومند را می دهد ، جلوگیری می نمود .



28. T×C!

جالبترین راه، اگرچه 2g-R با اندازه

کافی خوب بود و اگر سیاه 1D×B را اجراء

می کرد سفید ابتدا 1T-b1 و آنگاه 7b-T-

نموده و سیاه را مرخص می نمود.

28. ... F×T

29. D-h8+! R-e7

30. D×g7 R-d8

اگر:

30.... F×T

31.D.f6+ R.f8

و مات در پنج حرکت.

31. D-f6+ T-e7

32. e6! F-d4

حرکات دیگر بهتر نیستند.

32.... F×T

25.D×p+

با یک تهاجم خوب و سه پیاده بخاطر
یک سوار سبک. در تمام موارد این
حرکت یعنی 8-c-T از حرکت متن
بهتر بود.

22. e4! F-d4

حقیقتاً " در اینجا حرکت خوبی یافت
نمی شود مثلاً " اگر:

22.... p×p

23.C×F p×C

24.C×p C×C

25.T×C T×T

26.D×T g6

27.f5!

و پوزیسیون سیاه کاملاً " چاره ناپذیر
است.

23. C×F p×C

24. e5 C-g4

25. D-h7+

سرانجام نائل شدن به هدفی که از
دیرباز مورد جستجوی سفید بود.

25. ... R-f8

26. g3 D-b6

27. F-f5!

آغاز تهاجم نهائی.

27. ... C-f2+

در اینجا سفید اعلام مات در پنج حرکت را نمود.

38. ... R-c5

39. C-a4 + R-c4

40. D-c3 + R-b5

41. F-d3 + R×C

42. D-c2 + mate.

33. p p.

32. ... P x p

33. T x P.

32. ... D - d4

33. T - e5.

و سفید پیروز می شود.

33. p×p! F×D

34. f8 = D+ R-c7

35. T×T + F×T

36. D×T R-d6

37. D-h8 ! D-d8

38. D-e5 +

نیویورک

۱۹۲۴

سیاه سفید

فرانک مارشال دکتر ویدمار

در اینجا $D \times F$ یک حرکت عوام پسند بود که باعث می شد خانه $e3$ برای اشغال اسب باقی بماند. اسب در $c3$ دورنمای بهتری در مرکز بازی خواهد داشت.

5. ...

d5

سیاه مرحله شروع بازی را بسیار بد اجرا کرده است. این حرکت سیاه را به مشکلات دچار می نماید، زیرا که ساختمان اسکت پیاده ای وی بدون وجود فیل جناح شاه موجب نگرانی خواهد بود و از طرفی دیگر فیل باقیمانده نیز دارای مشکلات شدید گسترشی می باشد. ادامه صحیح عبارت بود از $d6$ و بدنبال آن $D-e7$ و سپس $e5$. اجراء این طرح از زیانهای ناشی از حرکت متن جلوگیری می نمود.

6. e3

O—O

7. D—c2

Cb—d7

8. F—d3

h6

سیاه یک سلسله حرکات گشایشی ضعیف را انتخاب می نماید و سفید بآرامی بر فشار خود می افزاید و از آنجا که دکتر ویدمار از برتری پوزیسیونی خود استفاده نمی برد برتری پوزیسیونی وی چون دود بهوا می رود.

(گشایش پیاده وزیر)

1. d4

C—f6

2. C—f3

e6

3. c4

F—b4 +

در اینجا ادامه $b6$ برای سیاه خوش آتیه تر است.

4. F—d2

FxF +

5. Cb d2

18. D—b2

طبیعی است که از تعویض خودداری کند زیرا که این عمل کمک قابل ملاحظه‌ای به سیاه بود.

18. ... F—d7

19. C—e4

19. a4. می‌تواند بطور مؤثری پاسخ داده شود:

19.a4 D.d6!

و یا اگر:

19.F.e4 C.a4!

20.F×D C×D

21.F×b7 C×T

22.F×T C.c3

23.F.b7 C×b4

و امثال اینها.

19. ... D—b5

20. a3 F—c6

احتمالاً "بهترین حرکت در این پوزیسیون که در آن وزیر بطور ناراحت‌کننده‌ای مورد تهاجم واقع می‌شود.

21. C—d4?

دور ریختن بیشترین بخش برتری. آلتین در تورنمنت بوک برای نگه داشتن برتری سفید یکی از این دو

حرکت بعدی خود را خبر می‌دهد.

9. O—O c5 !?

حرکت ایمن c6 می‌باشد. ولی آیا حقیقتاً "c6 یک حرکت ایمن است؟ این حرکت برای سیاه یک پوزیسیون فشرده و محدود ایجاد می‌نماید که در آن امکانات گسترشی فیل سیاه در پرده‌ء ابهام باقی می‌ماند. حرکت متن پوزیسیون را می‌گشاید. اگرچه این سفید است که از گشودن آن سود می‌برد.

10. c4×d5 C×p

11. p×p C—b4

12. F—h7+ R—h8

13. D—c4 C—a6

14. F—c2 Cd×c5

15. b4 C—d7

سفید اسبهای سیاه را به‌قیمت از دست دادن زمان سنگینی به‌عقب رانده است. اما با توجه به این موضوع که او استفاده قاطعی از این وضعیت نمی‌نماید، پیشرفت پیاده‌ء ستون b ممکن است منجر به‌ضعف جدی در پوزیسیون سفید گردد.

16. Tf—d1 C—b6

17. D—b3 D—d5

پاسخ اجباری سفید باعث اصلاحاتی
در بازی سیاه خواهد شد .

28. $p \times p$ $C \times c6$

29. $C - c5$ $Ta - d8$

30. $g4?$

اینطور بنظر می‌رسد که این حرکت و حرکت بعدی سفید بخاطر ناامیدی وی در اجرای یک عملیات موفقیت‌آمیز بوده است . البته سفید با برتری بدون تردیدی که داشت آشکارا قابل لمس است که کاری از پیش نبرده است . بسیار روشن است که برتری وی یک برتری پوزیسیونی بود که نتوانست به‌نحو احسن از آن کمال استفاده را بنماید . نتیجهء معمولی این اعمال وی تضعیف پوزیسیون خویش می‌باشد .

30. ... $Cd - e7$

31. $h4?$ $T - d5!$

با این حرکت بازی به پیچیدگی مخصوص بخود می‌رسد . پاسخ سفید اجباریست و این پاسخ قاعدتا " باید بطریق عقب‌نشینی به $d8$ پاسخ داده می‌شد که در آن صورت سفید $T-b1$ نموده و به برتری می‌رسید .

32. $e4$ $T - d4!$

این حرکت باید موجب تعجب سفید

ادامهء زیر را توصیه می‌نماید :

$C - e5$ یا $F - d3$

21. ... $D - e5$

22. $f4?$

به‌منظور فراهم نمودن تسهیلات جهت اجرای حرکت بعدی خود . سفید مرکز بازی خود را بطریقی ضعیف می‌کند که بارها ثابت شده جبران‌ناپذیر یا به عبارت بهتر غیرقابل مرمت است . $D-b1$ بهتر بود .

22. ... $D - e7$

23. $C \times F$ $p \times C$

این پیاده آشکارا به طرز زشتی ضعیف است و اسب $a6$ بزودی مجبور است که حتی وارد مربع بدتری گردد . ولی همانطور که ممکن است بنظر برسد سیاه تدابیر شگفت‌انگیزی دارد .

24. $F - d3$ $C - b8$

25. $Ta - c1$ $C - d5$

شروع بازی متقابل ، که اساس آنرا ضعف مرکزی سفید پی‌ریزی می‌نماید .

26. $D - f2$ $a5!$

27. $b5$ $D - b6!$

تهدید کردن دو پیادهء سفید و از اینرو پاسخ سفید اجباری خواهد بود .

کیفر دادن سفید شروع می شود .

35. F – e2 T x T +

36. T x T T – d8

37. T x T + D x T

38. f6

سفید تمام تعویض‌ها را با خوش آمدگویی می‌پذیرد . هدف او آن است که ضعفهای خویش را پس از سازه کردن بازی بهتر دفاع نماید ولی ثابت می‌شود که این امر غیرممکن است .

38. ... Ce7 – c6

39. p x p + R x p

40. R – g2

همانطوریکه آلمخین در تورنمنت بوک خاطرنشان می‌سازد این آخر بازی درست مانند وسط بازی برای سفید نامطبوع است . برای مثال :

40. C.d3 C x C

41. D – g3 + R.h7

42. F x C D.d4 +

43. R.f1 C.e5

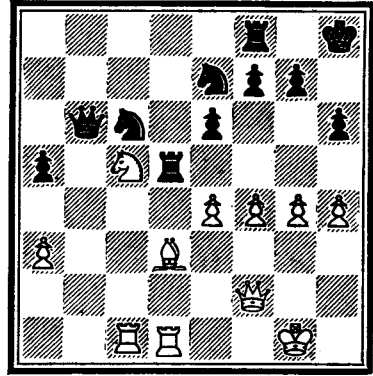
و غیره .

40. ... C – g6

41. R – h3 D – d6!

تهدید گرفتن یک سوار .

42. R – g2 C – d4



گردد . ایده‌ء این حرکت عبارت است از :

33. C.d7 D.d8

34. C x T T x F

35. T x T D x T

و اسب سفید از بین می‌رود .

36. f5 p x p

37. e4 f5 R.g8

38. f6 p x p

و امثال اینها .

33. f5 P x P

34. g4 x f5 C – e5!

پیشروی پیاده‌های سفید تولید خانه‌هایی برای تهاجم اسبها نموده‌اند . و حالا اقدامات جهت

49. $D.f2 D - c1+$ 50. $D.e1 D.c6$

گرفتن یک سوار.

49. $D - e3 \quad D - g2 +$ 50. $R - e1 \quad D - c2 !$ 51. $D - f3 \quad C - g2 +$ 52. $R - f1 \quad Ce - f4$

تهدید برای یک مات سرگرم کننده:

53. $D.c1+$ 54. $R.f2 D.e1+mate.$ 53. $R - g1 \quad C \times p$ 54. $D - f1 \quad D \times p$ 55. $C - c5 \quad D - e3 +$ 56. $R - h1 \quad D \times C$

اگر:

57. $D \times C D.d5+$

و بدنبال آن سفید مات می شود.

57. $F - d3 + \quad f5!$

سفید تسلیم می شود، یک بازی غیر معمولی و آموزنده.

43. $C - b7$

مکانی وحشتناک برای استقرار اسب ولی اگر:

43. $C - d3 C \times F$ 44. $D \times C D \times C$

و سیاه یک سوار جلو می افتد.

43. ... $D - e5$ 44. $R - f1 \quad C - f4$

تقویت موقعیت.

45. $D - g3 + \quad R - h7$ 46. $F - d3 \quad Cd - e6 !$ تهدید گرفتن اسب از طریق $D-a1+$ و $D-b2+$ بنابراین فیل هم مجبور است که تبعید شده و به اسب بپیوندند.47. $F - a6 \quad D - a1 +$ 48. $D - e1 \quad D - b2 !$

شروع تهاجمی خطرناک. در اینجا تهدید مات و تهدید گرفتن سوارهای سفید با هم تلفیق می شوند. از اینرو:

یقیناً " گرونفلد متوجه عملی که انجام می دهد نیست . وی می توانست از طریق زیر به تساوی برسد :

10.... e5

11.p x p p x p

12.C x p C x C

13.D.e5 D.d6!

11. F x d3 D- c7

12. e4 C- g4

قضاوت در مورد حرکت بعدی خود که اشتباه می باشد . برای سیاه در اینجا فرستادن شاه به قلعه قابل توصیه می باشد .

13. h3 Cg- e5

شاه سیاه در حرکت دوازدهم به قلعه نرفت شاید که هدف گرونفلد در اینجا اجرای حرکت

13..... C-d4 حرکت بوده است :

13.... C.d4

14.F.b5+ p x F

15.T x C

(تورنمنت تیم بین المللی)

گامبی وزیر

وارسا ۱۹۳۵

سیاه سفید

ئی . گرونفلد مارشال

1. d4 d5

2. e4 p x p

3. e3 C- f6

4. F x p e6

5. C- c3 c5

6. C- f3 a6

حریف من از تئوری شروع بازیها اطلاعات فوق العاده ای دارد . مخصوصاً در این واریانت که دفاع مورد علاقه وی می باشد .

7. a4 C- e6

8. O- O F- e7

9. D- e2 p x p

10. T- d1 d3

20. Df7 p×F

21. C×p+mate.

18. T×F D×F

19. T.d1 D – b8

20. C.d5+ p×C

21. p×p f6

22. d6+ R – e6

23. F.c4+ R.d7

24. F×C p×F

25. D×p T.e8

26. D×p+ R.c6

27. Fd5+ R×p

28. F.f7+ R.e7

29. F.g8+mate.

18. ... f6.

حالا سیاه فرصتی بدست می آورد تا بوزیسیون خود را تقویت نماید. اگر بجای آن:

18.... p×F

19. C×p T.d8

20. T x FT×T

21. T.c7+ R.f6

22. D – h5

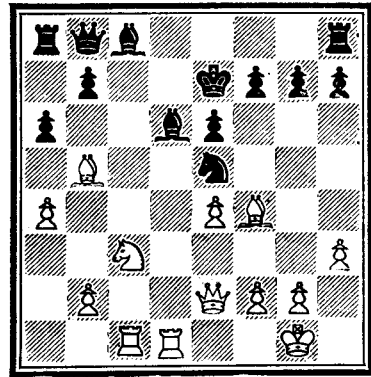
و سفید می برد.

19. F. d3

F. d7

20. F. b1

g5



وضعیت پس از حرکت هفدهم سیاه

و سفید می برد.

14. C×C C×C

15. F–f4 F–d6

چنین بنظر می رسد که سیاه بازی نسبتاً خوبی بدست آورده باشد ولی واقعیت آن است که این حرکت وی را درگیر مشکلات دائمی می نماید.

16. F. b5 + ! R. e7

البته روشن است که حرکت p×F? فاجعه آمیز است.

17. Ta. c1 D. b8

18. F. g3?

معتقدم که یک ترکیب درخشان را از دست دادم:

18. T×F R×T

19. D – h5 f6

35. g4+ .

31. ... R-e7

32. D- e6 + R-f8

33. T x F

و در اینجا 33.D.h6+ به یک مات
سریع و باسلیقه منجر می‌شد :

33.D.h6+ R.e7

34.d6+ F x p

35.D.g7+mate.

33.D.h6+ R.g8

34.d6+ R.h8

35.F.b1 T.e1+

36.R.h2 T x F

37.T x F D x T

38.D.f8+mate.

33. ... T x D

34. T x D+ T- e8

35. T x T+ R x T

36. R- f1

سیاه پس از چند حرکت محدود دیگر
تسلیم شد . این آخر بازی برای سفید
پیروزی راحتی را به همراه دارد .

به منظور عقب نگه داشتن پیاده f2 .
ولی سیاه برای این پیشروی
ضعیف‌کننده بعداً " بهائی پرداخت
خواهد نمود .

21. T. d2 F. c6

22. Tc. d1 F. b4

23. F. a2 D. c7

24. T. c2 Ta. d8

25. T x T D x T

26. F x C P x F.

و یا آنکه : اینطور استنباط می‌شود که سیاه قدری
موقعیت خود را محکم نموده است
ولی حرکت بعدی سفید پوزیسیون وی
را درهم می‌شکند .

27. C- d5 +! p x C

28. p x p F. d7

29. D x p+ R-f7

30. T- c7 T- e8

31. D-f5 +

آیا من کنترل بازی را از دست
داده‌ام ؟ ادامه زیر بسیار قطعی‌تر
می‌باشد :

31.d6+ R - g6

32.F.b1+ R.h6

33.T x F D x T

34.D.f6+ R.h5

11. $F \times p$ $b5$
 12. $F-a2$ $c5$
 13. $C-e4$
 تئوری ادامه^۶ زیر را می شناسد:
 13. $P \times P$ $C \times P$
 14. $F - b1$ $T - e8$
 حرکت متن بطور عملی بهتر از ادامه
 کتابی نیست ولی برای حریف من یک
 چیز نوظهور است و وی را وادار
 می سازد که در مورد آن بیشتر به تفکر
 بپردازد.
 13. ... $D-a5 +$
 14. $Cf-d2$ $P \times P$
 15. $O-O !?$ $P \times P$
 همانطور که دیده خواهد شد پذیرفتن
 این پیاده که بطور ریسکی قربانی شده
 ممکن است ولسی پس دادن آن از
 طریق $d3$ ساده تر است.
 16. $p \times p$ $D-b6$
 17. $C \times C + F \times C?$
 این حرکت خوش ظاهر به شکست منجر

نیویورک

۱۹۳۲

سیاه سفید
 گلا دستون مارشال
 گامبی وزیر رد شده
 (لیگ شطرنج متروپولیتن)

1. $d4$ $d5$
 2. $e4$ $e6$
 3. $C-c3$ $C-f6$
 4. $F-g5$ $F-e7$
 5. $e3$ $Cb-d7$
 6. $T-c1$ $c6$
 7. $C-f3$ $O-O$
 8. $D-c2$ $h6$
 9. $F-h4$ $a6$
 10. $a3$ $P \times P$

دست کشیدن از مبارزه جهت کسب
 تمپو. اجرای $b5$ منتهی به یک بازی
 کاملا " متفاوت می شود.

21. ... D x p +

22. R-h1 F x F

خوب یا بد سیاه مجبور به از میان برداشتن فیل است.

22.... D.d4

22.... D.e5

23.Ce4!

خیلی فوری به پیروزی می رسد.

23. D x p+ R-d6

24. C-e4 + R-d5

24.... R.e5

25.D.g7+

به پیروزی می رسد.

25. D-h5 + F-g5

e5 سرگرم کننده است:

25.... e5 26.D.f7+

و به C.e5 با Tf.d1+ پاسخ داده می شود.

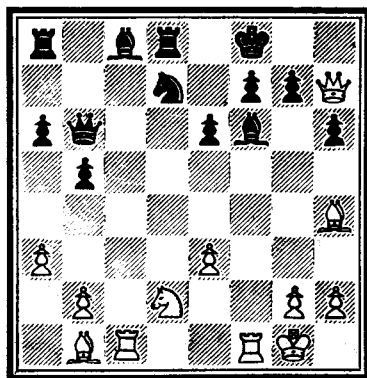
26. D-d1 +! D-d4

27. D-b3+ R-e5

28. D-g3 + R-d5

29. D-d6 + mate.

پنج حرکت آخر به ما شناخت خوبی جهت قدرت وزیر می دهند.



وضعیت پس از حرکت نوزدهم سیاه

می شود. در حالیکه C x C! برای وی دفاع رضایت بخشی را به همراه داشت. پس از حرکت متن سفید با وضع شکننده ای راه خود را به سوی پیروزی می گشاید.

18. F-b1 T-d8

19. D-h7 + R-f8

20. D-h8 +! R-e7

21. D x g7!

حرکتی که سیاه نتوانست حدس بزند. شاه سیاه در وسط صفحه سرگردان است. اکثریت سوارهای سیاه فاقد فعالیت هستند. به این طریق نتیجه بازی غیرقابل تردید می باشد.

6. e4 Fx F+
 7. CbX d2 d6
 خیلی بیش از حد دیر. همانطوریکه
 ادامهء فعالانه سفید نشان می دهد،
 برای اجرای d6 خیلی دیر است.

8. e5 pX p
 9. pX p Cf- d7
 10. D- e4 ! c6
 11. D-g4 O-O
 12. F- d3

سفید یک ادامهء قدیمی که توام با
 قربانی فیل d3 می باشد تهدید نموده
 است D.h5+ Fx p+ و C.g5
 تهدید فوق بطور اجباری منجر به
 ضعفهای جدیدی در پوزیسیون سیاه
 می گردد.

12. ... f5
 13. pX p e.p. Cx p
 14. D- h4
 سفید Fx p+ را تهدید کرده است سیاه

نیویورک ۱۹۳۱
 دفاع هندی وزیر

سیاه سفید
 ام. فاکس مارشال

1. d4 C - f6
 2. C-f3 e6
 3. c4 F. b4 +
 4. F-d2 D- e7
 5. D- c2 b6?

یک حرکت نابجا بدلیل حرکت بعدی
 سفید که منجر به ضایع نمودن قوای
 سیاه می گردد. حرکت بهتر عبارت
 بود از:

5... Fx F+
 6. CbX d2 d6
 7. e4 e5.

که باعث می شد سیاه در مرکز تعادل
 را حفظ نماید.

18. ... F - a6

19.a3! D.e7

20.Fx p+

سفید می برد.

18.... T.e8

19.C.e5! F.b7

20.a3 D.e7

21.T.d7!

ادامه اصلی:

18. ...

b5

19. a3!

D- e7

اجباری بدلیل ادامه زیر:

19.... Dxc4

20.T.d4

و سیاه بودن وزیر خواهد شد.

20. Fxp+

R- h8

20.... R.f7

21.C.g5+ R.e8

22.F.g6+

به پیروزی می رسد.

21. C - e5

سیاه تسلیم می شود.

21.... g5

22. D - h6 DXF

23.C.g6+

و مات در حرکت بعدی.

لحظه‌ای آرامش ندارد.

14. ...

D-b4

15. 0-0-0!

حرکت فوق منجر به گسترش سریع سفید

گشته و ریسکی هم نمی باشد، چه سیاه

بطور فوق العاده‌ای در گسترش عقب

افتاده است.

15. ...

Cb- d7

16. Th- e1

C-c5

17. F-c2

C-a4

یک نمایش بی ضرر.

18. C - b3.

سیاه بازنده است اگر:

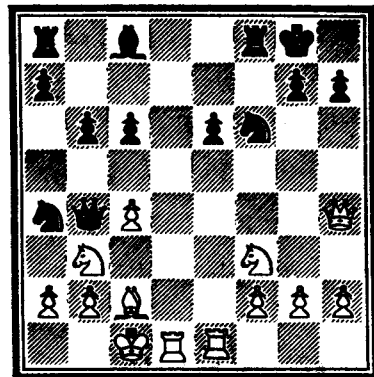
18. ...

F - a6

19.a3! DXp

20.T.d4

و سفید پیروز می شود



وضعیت پس از حرکت هیجدهم سفید

پاسخ F.b7 خواهد بود و سیاه از e4 سفید جلوگیری خواهد نمود. در این واریانت سیاه مجبور نیست که از طریق حرکت d5 حرکت e4 سفید را سد کند. زیان بزرگ d5 مسدود کردن قطر فیل خودی می باشد.

6. F-d3 d5

7. O-O Cb-d7

8. C-c3 F C

هنوز زود است که سیاه امتیاز دو فیل را به سفید واگذار نماید. چنانکه حرکات b6 یا c5 که عملی و قابل استفاده بودند، در دسترس سیاه قرار داشتند.

9. F F b6

10. T-c1 F-b7

11. p p p p

بستن قطر فیل بطور دائمی F x P. بهتر بود.

12. D-b3!

هامبورگ ۱۹۳۰
گشایش پیاده وزیر
(تورنمنت تیم بین المللی)

سیاه
وی. پتروف
سفید
مارشال

1. d4 C-f6

2. C-f3 e6

3. c4 F-b4+

4. F-d2 D-e7

5. e3

یک حرکت ظاهراً "بی ضرر ولی همانطور که دیده خواهد شد یک سری نکات ظریف وجود دارد که بعداً" بشکلی استادانه به عرصه ظهور می رسند.

5. ... O-O

در اینجا برای مثال حرکت b6 دقیق تر خواهد بود. اگر سفید F.d3 کند

14.... C×D

15.F×D C×T

16.T×C

اگر:

14.... D×F

15.T×C

14. ... p×F

15. D-h4! R-h8

پوزیسیون سیاه بازنده است.

اگر:

15.... Tf.e8

16.F.f5

D-h4 با تهدید

16.... D.f8

17.D.h4 D.g7

18.C.d4

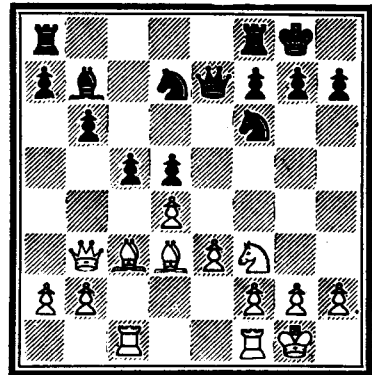
و در هر مورد پوزیسیون سیاه بسرعت سقوط می‌کند.

16. T x C!

سیاه تسلیم می‌شود.

سیاه یک سوار عقب افتاده و در صورت

گرفتن سوار با D.h4 روبرو می‌شود.



وضعیت پس از حرکت دوازدهم سیاه

یک حرکت قوی ولی تحریک‌کننده پاسخ

سیاه برودی رد می‌شود.

12. ... c5?

سیاه در حرکت یازدهم خود در عوض

F×P حرکت بد p×P را انتخاب نمود

به این منظور که در اینجا c5 کند.

بزودی به اثبات می‌رسد که این ایده

غلط بوده است.

13. p×p! C×p

14. F×C!

حرکتی که سیاه نتوانست متوجه شود.

اگر:

3.F.b5+! F.d7

4.F.c4 F.g4

5.f3 F.f5

6.C.c3 Cb.d7

7.Cg.e2 C.b6

8.d3 Cb6x d5

9.Cx C C x C

10. C - g3 F.g6

11.f4 e6

12. O - O

با بازی خوبی برای سفید .

3. ... C x p

4. C - f3 F - g4

5. F - e2 e6

6. O - O C - c6

7. c4 C - b6

8. F - e3 F - e7

از ادامه F x C چیزی بدست نمی آید .

مثلا :

8.... F x C

9.F x F C x c4

نیویورک ۱۹۱۸

گامبی ضد مرکزی

سیاه سفید

مارشال چایس

در این بازی سفید شانسهای

بسیار زیادی را برای تساوی از دست

می دهد و عاقبت خود را در یک حالت

ناگوار بی دفاع می یابد .

1. e4 d5

2. p x p C - f6

3. d4

پس از ادامه :

3. c4 c6

4.p x P C x P

5.C.f3 e5

سفید یک پیاده جلو است ولی

پوزیسیون او یک پوزیسیون مشکل

است . بهترین ادامه برای سفید بدین

شرح است :

حداقل می توانست به فیل باقیمانده خود از طریق **F.d3** تحرک لازم را بدهد و علاوه بر این فیل سیاه دچار محرومیت می گردید .

14. ... **a7x b6**

15. **R-h1 F-g5!**

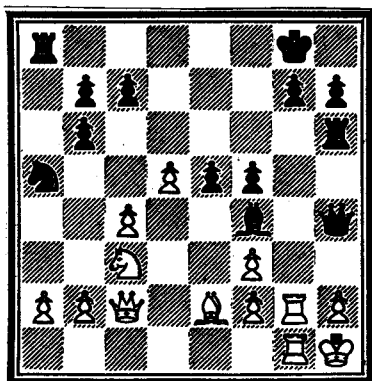
16. **F-f4**

اینها نتیجه اشتباهات سفید است که می رود تا بازی سیاه با این سرعت در جناح شاه به نتیجه برسد . او بر علیه تهاجم آینده سیاه بسیار ضعیف است .

17. **Tf-g1 D-h4**

18. **T-g2 T-f6**

19. **Td-g1 T-h6!**



10. **D.a4**

و غیره .

9. **C-c3**

O-O

10. **D-d2**

سیاه در بیک شرایط غیرضروری پوزیسیون پیاده های خود را تضعیف می نماید . در اینجا **b3** حرکت خوبی بود و مانع از حرکت اجباری بعدی سفید می شد .

10. ...

FxC

11. **pxF**

f5

12. **Ta-d1**

e5

13. **d5**

PxP بهتر و ساده تر بود زیرا که در آخر بازی بوجود آمده شاه روباز سفید چندان خطری متوجهش نبود و از طرف دیگر دو فیل سفید فرصت آنرا می یافتند که وجود خود را به نمایش بگذارند .

13. ...

C-a5

14. **FxC?**

اشتباه نهائی . باید از این تعویض اجتناب می شد . در اینجا ادامه **b3** وجود داشت . سپس اگر سیاه **f4** می کرد در آن صورت **FxC** جواب اجباری سفید بود . در آن وضعیت سفید

سفید تسلیم می شود .

اگر :

21.Tg7.g2 Dx p+

و اگر :

21.Tg1.g2 Fx p

سیاه تهدید مات از طریق Dx p+ را

فراهم آورده است . برای سفید

غیرممکن است که حتی موفق به یافتن

تعدادی کیش مزاحم گردد .

20. Tx g2 + . R-h8

یک نمونه از ضدحمله‌های فراوانی که
من سعی کرده‌ام با اتکا به آن این
کشایش محافظه‌کارانه را احیاء نمایم .

7. $p \times p$ $C \times p$

8. $C \times C$ $D \times C$

9. $F \times C$

من معتقدم که $9.c4!$ به سفید بازی
خوبی می‌دهد . درست است که حرکت
متن به سفید پوزیسیون خوبی جهت
آخر بازی می‌بخشد ولی سفید باید
ابتدا به فکر گذراندن خطرات مرحله
وسط بازی باشد .

9. ... $p \times F$

10. $D-e2$ $T-e8$

11. $F-d2$

حرکت $d4$ می‌تواند فعالانه با $e4$ یا
 $F-g4$ پاسخ داده شود همینطور برای
 $D.e4$ سیاه بسادگی $F.d6$ پاسخ
می‌دهد تعویض وزیرها مورد علاقه
سیاه می‌باشد ..

نیویورک ۱۹۱۵

بازی چهار اسب

سفید موفق می‌شود که در بازی
من یک ضعف پوزیسیونی ایجاد نماید
و خیلی بیش از حد به این موضوع
توجه دارد . ولی به هنگام عمل ،
فرصتهای تهاجمی ، این ضعف را
جبران می‌کند .

سیاه سفید

مارشال جی . برنشتین

1- $e4$ $e5$

2- $C-f3$ $C-f6$

3. $C-c3$

جی ، پتروف نه؟!

3. ... $C-c6$

4. $F-b5$ $F-b4$

5. $O-O$ $O-O$

6. $d3$ $d5$

20. h3

تهدید e4 ضعف دیگری را به سفید
تحمیل نموده است. سیاه اکنون با
مداومت پوزیسیون خود را تقویت
می نماید که بتواند از پوزیسیون
ضعیف شاه سفید بهره برداری نماید.

20. ... Te- e6

21. T- d2 Te- g6

22. R- h1

به منظور دفاع در مقابل تهدید h3
T البته R.f1 بهتر بود.

22. ... D- e6

تهدید مات از طریق:

23.... T x p+

24. p x T D x p+

25. D. h2 D. f1+

و مات در حرکت بعد.

23. D - f1

اگر:

23. C. c2 T x p+

24. p x T D x p+

25. D. h2 D x p+

و سفید به پیروزی می رسد.

23. ... T- g3 !

24. T- c1 F- d7 !

پیاده h3 یک هدف آسیب پذیر

11. ... T- b8

12. F x F

سفید مشتاق است که حریف خود را
از داشتن اسلحهء دو فیل محروم
نماید. ولی او با اجرای چنین عملی
تهاجم بر جناح شاه خویش را برای
سیاه آسان می نماید.

12. ... T x F

13. b3 T. g4

با توجه به ضعف پیاده ای سیاه باید
برای تهاجم اقدام نماید.

14. Tf - d1 c5

جلوگیری نمودن از حرکت d4 که
مورد استفادهء سفید قرار می گرفت
همچنین ایجاد یک پست خوب جهت
استقرار فیل.

15. C. e1 T. g6

16. D- e4 D- d6

17. c3 F- d7

18. f3

به منظور تخفیف دادن قدرت حرکت
بعدی سیاه. ولی به موجب این عمل
در وهلهء اول جناح شاه وی تضعیف
می گردد.

18. ... F- c6

19. D- e2 T- h6 !

اگر:

26. R - h2 f5

و بدنبال آن f4 و بعد همانطور که شرح داده شد طرح سیاه اجراء خواهد شد.

26. ... Fx p!

همه چیز آماده شده است و این قربانی قطعی است.

27. p x F Tg3 x h3 +

28. T. h2 D - g3

29. T x T

یا اگر:

29. D. g1 T x T +

30. T x T T x T +

31. D x T D x C +

32. R. g2 D. e2 +

و آخر بازی شاه و پیاده پیروزی بسیار راحتی را برای سیاه به همراه خواهد داشت.

29. ... T x T +

30. D x T D x D +

وقتی که سیاه یک برتری کمی بسیار زیادی دارد متوجه شدن ادامه بازی بسیار آسان است. بازی به شرح زیر ادامه پیدا کرد:

31. R - g1 f5

می باشد. سفید باعجله بطرف شاه محاصره شده تجدید قوا می نماید. اما هیچ کاری بر علیه حرکت احتمالی Fx p سیاه نمی توان انجام داد.

25. Tc - e2

در اینجا یک واریانت راهنما بدین شرح است:

25. R. h2 D. g6

26. Tc. c2 f5

27. T. e2 f4

28. T x p F x p!

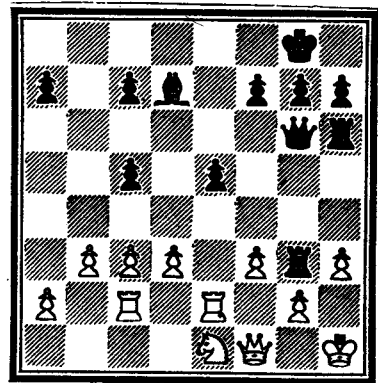
29. p x F T x p +!

30. D x T T x D +

31. R x T D. g3 + mate.

25. ... D - g6!

26. T - e2



38. T - g1	D - h2+	32. T - e2	R - f7
39. R - f1	D x P	33. R - f2	h5
40. T - h1	h2	34. R - g1	D - g3+
41. c4	D - d2.	35. R - f1	h4
	سفید تسلیم می شود .	36. T - g2	D - f4
		37. R - e2	h3

10. F-d3 F-b4 !?
 یک حرکت تیزهوشانه، نمونه‌ای از
 حرکات خلاقهٔ برنشتین. ایدهٔ این
 حرکت آن است که حرکت $p \times F?$ را با
 واریانت زیر پاسخ گوید:

11. $p \times F? C \times p$

12. $D.d2 C \times F+$

13. $D \times C D \times p$

اما سفید با پاسخ زیر از وی زمان
 می‌گیرد.

11.0-0 FxC

12. pxF C-a5

سیاه برای حریف خود یک پیادهٔ
 عقب‌افتاده روی ستون باز تولید کرده
 است. ولی همانطوریکه تاراش در
 تورنمنت بوک خاطرنشان می‌سازد،
 پوزیسیون برای سیاه خالی از خطر
 نمی‌باشد. این نظریه براساس ستون
 باز **b** و وضعیت روباز وزیر سیاه
 می‌باشد.

سیاه سفید
 دکتر او. برنشتین مارشال
 سنت پیترزبورگ ۱۹۱۴
 گامبی وزیر رد شده

1. d4 d5

2. c4 c6

3. C-c3 C-f6

4. pxp pxp

5. C-f3 e6

6. F-g5.

این حرکت بخاطر تنوع انجام شده
 است. حرکت معمولی **F.f4** است.
 اکنون سیاه بخاطر غیبت این فیل در
 جناح وزیر، فعالیت به‌منظور کسب
 برتری از خود نشان می‌دهد.

6. ... D-b6

7. D-c2 C-c6

8. e3 F-d7

9. a3 T-c8

رخ مورد تهاجم است و همینطور
سوارهای سبک سفید زیر آتش قرار
دارند. رخ c1 زیر آتش رخ سیاه توام
با تهدید مات می باشد.

19. D-d2 !! T x T +

20. D x T

حالا سیاه متوجه خطای خود می شود.

اگر: C-b3 D-c7

سفید پیروز می شود.

20. ... O-O

21. T x D F x T

22. D-c7 b6

سوارهای سیاه چنان نامنظم
پراکنده اند که پیروزی سفید خیلی
راحت است.

23. F-f4 p x C

24. F x p T-f7

اکنون در حرکات پایانی قدرت مهیب

وزیر بر علیه سوارهای سازمان نیافته
سیاه را مشاهده خواهید نمود.

25. D-b8+ T-f8

26. D x a7 T-f7

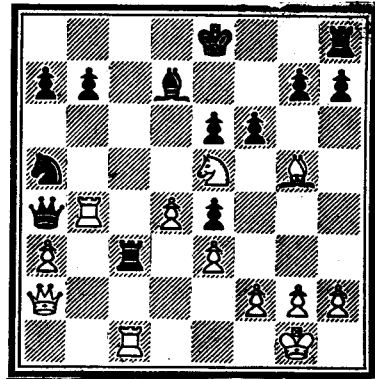
27. D-b8+ T-f8

28. D-c7 T-f7

29. D-c8+ T-f8

30. D x P+

سیاه تسلیم می شود.



وضعیت پس از حرکت هجدهم سیاه

13. Ta-b1 D-c6

14. Tf-c1 D-a4

15. D-a2 C-e4

آغاز یک ترکیب که سیاه متوقع است
که قطعی باشد. همینطور هم هست
ولی نه آنطور که سیاه می خواست.

16. F x C p x F

17. C-e5 ! f6

تمام حرکات دو حریف بر طبق نقشه
مشخص در حال اجراء شدن است.

18. T-b4! T x p

تمام بر طبق طرح. این حرکتی است
که سیاه تمام امید خود را به آن بسته
است. هر دو حرکت سفید یعنی

T x T?? و T x D??

می شود. و علاوه بر این پیاده ستون

- | | | | |
|------------------------------------|-------|--------------------------------------|--------|
| 11. C×F | p×C | نیویورک ۱۹۱۳ | |
| 12. F—f4 | d5? | (تورنمنت ملی) | |
| یک اشتباه پوزیسیونی که آفتی | | گامبی وزیر رد شده | |
| باقیمانده بازی سیاه می شود . پس از | | | |
| حرکت D.e7 که از حرکت متن بهتر | | سیاه سفید | |
| است ، سفید بازی آزادتری دارد . | | او . چایس مارشال | |
| 13. F—d6 ! | T—e8 | 1. d4 | d5 |
| 14—c5 | P×P | 2. C—f3 | C—f6 |
| سیاه امیدوار است که بهازاء اکثریت | | 3. c4 | e6 |
| پیاده‌ای جناح وزیر دشمن از طریق | | 4. e3 | F—b4 + |
| صف‌آرائی قدرتمند پیاده‌های مرکزی ، | | آزمایشی که به نظر می رسد که به زحمتش | |
| اوضاع خراب خود را جبران نماید . | | نمی‌ارزد . c5 ساده و خوب است . | |
| اما بزودی روشن می شود که این | | 5. Cb—d2 | O—O |
| پیاده‌های مرکزی دارای قدرت کمی | | 6. a3 | F—d6 |
| هستند چه پیشرفت یکی باعث از | | حرکات سیاه با این فیل باعث تاسف | |
| حرکت افتادن هر دوی آنها می شود . | | است . F.e7 بهتر بود . | |
| 15. p×p | e5 | 7. F—d3 | Cb—d7 |
| 16. F—b5 | Ta—c8 | 8. O—O | b6 |
| 17. T—e1 ! | a6 | 9. e4 | d5×e4 |
| 18. F—a4 | F—c6 | 10. C×p | F—b7 |

26. C-d4 T-e8

27. D×p T-a8

28. D-b6 !

حرکت قطعی . در صورت تعویض وزیر
پیاده تبدیلی حداقل یک تفاوت را
می برد .

28. ... T×p

29. h3 ! D×D

یا آنکه C.h6 و سفید وزیرها را
معاوضه نموده و با پیاده های آزاد
جناح زیر بازی را آسانی بمنتیجه
می رساند .

30. p×D T×F

یک امید پنهانی که پس از تصفیه
فیل شاید بتواند خود را در جناح
وزیر نگه دارد . اما سفید دارای
تدابیری ماهرانه می باشد .

31. p×T C-e5

32. C-f5 R-f8

اگر سیاه T.b8 نماید پس از C.e7+
و C×p سفید پیاده پیشرفته خود را
نگه می دارد .

33. b7 T.b8

34. T-a1 g6

اگر:

34.... T×p

19. F×F T×F

20. b4 e4

راه دیگری جهت نگه داری این پیاده
وجود ندارد . ولی اکنون اسب سفید
یک پوزیسیون عالی بدست می آورد .

21. C-d4 T-c8

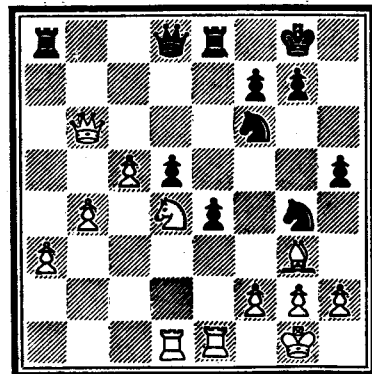
22. D-a4 C-g4

او چیز بهتری ندارد . اگر T.a8 شود
پس از C.c6 تفاوت می دهد . در
اینجا سفید می توانست فوراً " پیاده"
ستون رخ سیاه را از بازی خارج نماید .
اما او ترجیح می دهد که موقعیت خود
را تقویت نماید .

23. F-g3 h5

24. C-f5 T-e6

25. Ta-d1 Cd-f6



پس از حرکت بیست و هشتم سفید

37. C- e3!

سیاه تسلیم می شود .
اگر:

37.... C.d6

38.T.c8+

و غیره .

35.T.a8+ C.e8

36.T C+ RXT

37.C.d6+

و غیره

35. T-a8

Cf- d7

36. T- c1

C- c4

که در رده حرکات مبتدیان جای
دارد. $F.d3$ یا $D.d3$ بهتر است.

6. ... $C \times p$

7. $O-O$ $C \times C$

8. $p \times C$ $F \times p$

9. $T-b1$ $a6$

10. $C-e2$ $F-f6$

با برتری دو پیاده و نبودن تهدیدات
تاکتیکی بر علیه شاه سیاه، وی بطور
رضایت بخشی بازی را می برد. اما
روش انتخابی او به منظور به ثمر رساندن
این برتری جالب است.

11. $F-d3$ $O-O$

12. $C-g3$ $C-c6$

13. $f4$ $F-d4+!$

سیاه فرصت پیش آمده را مغتنم شمرده
و فیل را وارد یک قطر پرثمر می نماید.

14. $R-h1$ $f5$

15. $F-a3$ $T-f6$

16. $c3$ $F-a7$

بریسلاو ۱۹۱۲
دفاع سیسیلی

سیاه سفید

مارشال برهیر

1. $e4$ $c5$

2. $d4$ $p \times p$

3. $C-f3$ $e6$

من عادتاً "علاقه‌ای به نگهداری این
پیاده نداشتم زیرا پس از ادامه زیر
دارای پوزیسیون بدی می شدم:

3... $e5$

4. $F.c4$

و پس از آن $c3$ و امثال اینها.
البته اگر:

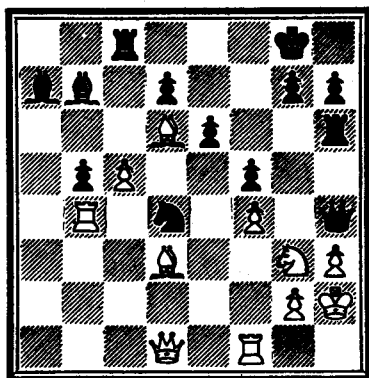
4. $C p?? D.a5+$

4. $C \times p$ $C-f6$

5. $C-c3$ $F-b4$

6. $F-b5?$

برهیر در اینجا حرکتی انجام می دهد



پس از حرکت بیست و چهارم سفید

پاسخ داد زیرا:

25. $T \times C$ $D \times p+$

26. $R - g1$ $D \times C$

و بدنبال آن سفید مات می شود.

25. $R \times F$ $D \times p+$

26. $R - f2$ $D - h2 +$

27. $R - e3$ $D \times C+$

28. $R \times C$ $e5 + !$

این حرکت باذوق قطعی است. اگر

$R \times p$ شود پاسخ $T \times F!$ خواهد بود.

29. $p \times p$ $T \times F!$

30. $p \times T$

30. $R.c3$ $D \times p+$

31. $R.b3$ $D.d5+$

آشکارا نومیدکننده است.

سیاه می توانست پیاده را بگیرد ولی
او بدنبال بازی باارزش تری می باشد.

17. $F - d6$ $b5$

18. $c4$ $T - h6$

تهدید. تهدید مات از طریق $T \times p+$
و سپس $D.h4$ که منجر به مات شدن
سفید می گردد.

19. $h3$ $F - b7$

تهدید. تهدید پیروزی از طریق
 $C.e5!$

20. $R - h2$ $C - d4$

21. $a4$ $D - h4$

22. $c5$

تلاشی بیهوده جهت انسداد یکی از
قطرهای تهاجمی.

22. ... $T - c8!$

23. $p \times p$ $P \times P$

حالا اگر:

24. $F \times p$ $C \times F$

25. $T \times C$ $F.a6$

و کار شاه سفید تمام می شود.

24. $T - b4$

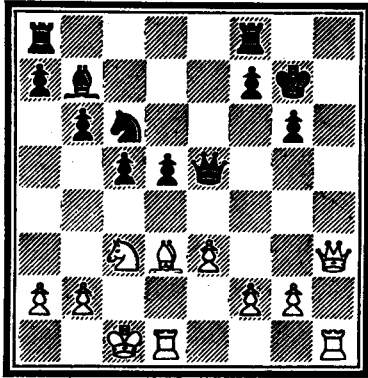
حالا همه چیز مهیا شده سیاه آماده
است تا کار شاه سفید را تمام کند.

24. ... $F \times g2!$

این حرکت را نمی توان از طریق $T C$

31. ...	T- c4 ++	30. ...	T×p!
32. R- d5	T×T	31. D- b3 +	
33. D×T	D×F+	بر علیه تهدید D.e5+ باید کاری	
34. R- e5	D- e2 +	انجام داد اگر:	
	سیاه می تواند:	31.Fb1 D.e5+	
34. F- c5		32.R.d3 T.c3+	
را هم اجرا کند . سفید تسلیم شد .		33.R.d2 D.e3.mate.	

4. F—g5	F—e7	پاریس ۱۹۰۰	
5. e3	b6	گامبی وزیر رد شده	
6. C—f3	F—b7		
7. F—d3	O—O	دو روز بعد از بازی با آموس برن ،	
حرکت عادی Cb.d7 ساده تر و ایمن تر		در همین تورنمنت من با مارکو روبرو	
می باشد . ولی مارکو بطور عمد برنامه		شدم . مارکو بازیکنی بود که بخاطر	
خود را برای بازی زیر تنظیم کرده		قدرت تحلیلی اش مورد توجه بود .	
بود .		وی در بازی خود بر علیه من همان	
8. p x p	P x P	خط دفاعی را قبول نمود . طبیعی	
	اگر :	است که با خوشحالی این امر را	
8... C x p		پذیرفتم . اما مارکو نتوانست بهترین	
9. F x F D x F		حرکات را بیابد و عاقبت خیلی سریع	
10. C x C F x C		از پادآمد .	
11. T. c1			
توأم با برتری پوزیسیونی آشکار برای		سفید	سیاه
سفید .		مارشال	جی . مارکو
9. F x C	F x F		
10. h4	g6	1. d4	d5
11. h5	c5	2. c4	e6
"تورنمنت بوک" C.d7 و متعاقب		3. C—c3	C—f6



18. f4 ! D - e6

19. D - h6 + R - f6.

20. D - g5 + R - g7

21. f5 ! D - e5

اگر:

21.... D.f6

22.D.h6+

و غیره.

22. f6 + ! D x p

23. D - h6 +

سیاه تسلیم می شود.

آن T.e8 و C.f8 را به عنوان دفاع محکم پیشنهاد می نماید .

12. h5 x g6 h7 x g6

و دوباره در اینجا حرکت f7 g6 ممکن است بهتر باشد. ایده این حرکت استفاده از امکانات دفاعی در امتداد عرض هفتم می باشد .

13. C - e5 ! F x C

14. p x F D - g5

سیاه نهایتاً یک پیاده می گیرد بلکه از D.g4 نیز جلوگیری بعمل می آورد . سفید پس از O-O-O و D.g4 دارای دورنمای تهاجمی نیرومندی می شد .

15. D - f3 D x p

16. O - O - O R - g7 ?

یک خطای مهلک، همانطوریکه مارکو بعداً " یادآوری نمود C.d7 بهتر است . ولی سفید هنوز هم می توانست موقعیت تهاجمی خود را حفظ نماید .

17. D - h3 ! C - c6

اگر سیاه d4 کند پاسخ D - h6 + به پیروزی می رسد .

کشایش‌های مدرن امروزی را پی‌ریزی نموده‌اند، گاهی اوقات برای یک شروع بازی مشخص مسابقات یا تورنمنت‌هایی را برگزار می‌نمودند. هدف از این مسابقات صرفاً "آزمایشات عملی بود. خیلی از کشایش‌های مدرن امروزی به همین نحو اصلاح شده‌اند و حتی بعضی از آنها در مسابقات جدی حذف گردیده‌اند. و این بازی استاد بزرگ مارشال یکی از آنهاست. (مترجم). تا اینجا از طرف مسابقات برای ما اجباری تعیین شده بود. و هر دو حریف مجبور بودند که بازی اصلی خود را از اینجا آغاز کنند.

9. ... D - e7

10. c3

البته **d4** خطاست زیرا سیاه توام با کیش پیاده را می‌ستاند.

10. ... f3

حرکتی ضعیف.

مونت کارلو ۱۹۰۴
تورنمنت گامبی رایس
نوع کشایش گامبی رایس

سیاه سفید
تی. وان چیف مارشال

1. e4 e5

2. f4 p x p

3. C - f3 g5

4. h4 g4

5. C - e5 C - f6

6. F - c4 d5

7. p x p F - d6

8. O - O

حرکت کلیدی گامبی

8. ... F x C

9. T - e1

در دنیای قدیم استادان بزرگ و قهرمانان ارزنده جهان که پایه‌های

اگر:

29.... T.e4

30.D.f3 D.e8

31.T.g2

و سفید می برد .

و اگر:

30.... T.e8

31.F.h6!

ادامه اصلی:

30. h5

T-e4

سیاه پوزیسیون خود را به صورت

"اتود" درمی آورد . اما اگر:

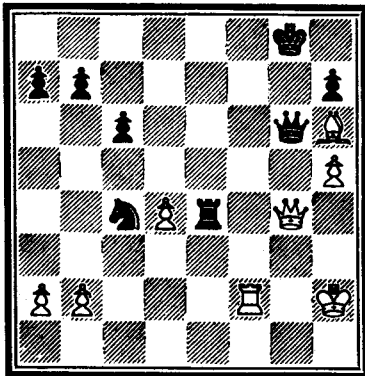
30.... D.g7 31.T.g2

31.D.h4

و سفید پیروز می شود .

31. F-h6 !!

سیاه تسلیم می شود .



و باز هم اگر:

27.... f1= C+

28.TxCTxT

29.F.h6+!

و مات در حرکت بعدی .

ادامه اصلی:

25. F-e6 + T-f7

اگر:

25. ... R-g7

26. F x P! D-e8

27. F x T C x F

28. F-h6+!

26. T-f1 T-e8

27. FxT+ DxT

اگر:

27.... RxT

28.T p+ R.g8

29. b3

و سفید بازی را می برد .

28. Dxg4 D-g6

در اجرای CxP سفید چنین ادامه

می دهد:

29.h5! R.h8

30.D.h4

و سفید بازی را می برد .

29. TxP CxP

سیاه بازنده می شود .

5. C—e5	C—f6
6. F—c4	d5
7. p×p	F—d6
8. O—O	F×C
9. T—e1	D—e7
10. c3	C—h5
11. d4	O—O
12. T×F	D×h4
13. T×C	

سفید یک تفاوت رخ به حریف تسلیم می نماید. هدف از این عمل جلوگیری از امکانات تهاجمی سفید از قبیل f3 و غیره می باشد.

13. ...	D×T
14. F×p	C—d7

بخاطر بسپارید که مهمترین عمل برای سیاه فعال نمودن سوارهای جناح وزیر با حداکثر سرعت ممکنه می باشد.

15. C—d2	C—b6
16. F×p	F—d7
17. F—b3	Tf—e8

مونت کارلو ۱۹۰۴
(تورنمنت گامبی رایس)
نوع گشایش: گامبی رایس

انشعابات بی پایان این گشایش کار تحلیلی فراوانی را در اختیار ما قرار می دهد. با نگاهی سطحی به یکی از مجلات آن زمان این تفسیر را بر روی حرکت چهاردهم خود می بینیم: "یک بدعت عالی که آقایان مارشال و سویدرسکی از ساعت ده شب قبل تا سه بامداد آنرا تجزیه و تحلیل نموده بودند."

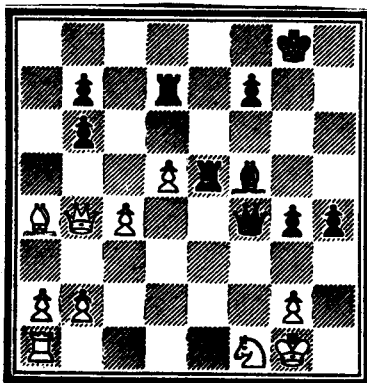
سفید	سیاه
میاساس	مارشال

1. e4	e5
2. f4	p×p
3. C—f3	g5
4. h4	g4

21. D- d3 F- f5
 22. D- g3 h5
 23. d6 T- e2
 24. F- d1 h4
 25. D- c3 T- e6
 26. d7

مانورهای سفید در جناح وزیر بی‌ضرر بوده و بازی در جناح دیگر قطعی است.

26. ... T- d8
 27. d5 T- e7
 28. D- b4 Td8x d7
 29. F- a4 T- e2
 F x T با F-e4 رد می‌شود.
 30. F- d1 T- e5
 31. Fa4 D- f4 !



سیاه به رضایت‌بخش‌ترین روش ممکن گسترش خود را تکمیل نموده است. تسلط وی بر ستون e همچنانکه بازی به جلو می‌رود اهمیت بیشتری کسب می‌نماید.

18. c4 D- g5 !

یک حرکت خوب. این حرکت وزیر باعث ایجاد فضای خالی و تولید آتش پشتیبانی جهت پیشرفت پیاده^{e7} h7 می‌شود. استفاده دیگر آن این است که خانه^{e4} f4 از دسترس فیل سفید خارج می‌گردد. و بالاخره حرکت اسب سفید از جای خود بدلیل آنکه وزیر سفید نمی‌تواند بخاطر دفاع از اسب در جای خود میخکوب شود.

19. C- f1

در اینجا سفید با اجرای F.g3 می‌توانست از یک تعویض اجباری خودداری نماید. اما در آن صورت حرکات f5 و f4 بسود سیاه خواهند بود.

19. ... Ta- c8

20. F x C

و در اینجا d6 از طریق C.a8 یک پیاده از دست می‌دهد.

20. ... p x F

34.D.f2 DxD+

35.RxD Td7.e7

و سیاه پیروز می شود .

و این امتیاز حرکت D.f4 می باشد .

33. FXT F-e4

34. C-e3 D-f2+

35. R-h2 D-g3+

سفید تسلیم می شود .

32. Dxp

اگر سفید F.d1 کند چند طریقه برای

پیروزی سیاه وجود دارد ، مثلاً " :

32.F.d1 h3

33.g3 h2+!

32. ... T-e2

حالا دیگر F.d1 کاملاً "بی شمراست .

مثلاً " :

33.F.d1 T.e1

آزادتری می دهد .

9. a3

اکنون سفید از این بازی پوزیسیونی راضی است و سیاه بخاطر وضعیت فشرده خود عاقبت تنبیه خواهد شد .
فیل جناح وزیر وی دارای آینده ملال آوری می باشد .

- | | |
|-----------|-------|
| 9. ... | C-f8 |
| 10. F-d3 | p x p |
| 11. F x p | C-d5 |
| 12. e4 ! | C x C |
| 13. D x C | f6 |

این حرکت نه تنها کمکی به سیاه نمی کند بلکه باعث تضعیف قطر a2/g8 نیز می گردد . انتخاب برای سیاه به وضع غم انگیزی محدود شده است .
زیرا که او نمی تواند به یاری حرکات e5 یا c5 خود را آزاد نماید .

- | | |
|----------|------|
| 14. F-e3 | a5 |
| 15. F-a2 | F-d7 |

بارمن ۱۹۰۵

"گامبی وزیر رد شده"

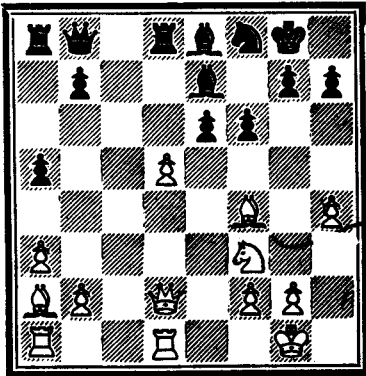
سیاه	سفید
شلختر	مارشال

- | | |
|---------|-------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. C-c3 | F-e7 |
| 4. C-f3 | C-f6 |
| 5. F-g5 | Cb-d7 |
| 6. e3 | O-O |
| 7. D-c2 | |

این حرکت و حرکت بعدی سفید معرف یک خط مشی تهاجمی است که توام با قلعه بلند می باشد .

- | | |
|--------|------|
| 7. ... | T-e8 |
| 8. h4 | c6 |

حرکتی بیش از حد محافظه کارانه ، در حالیکه c5 به سیاه یک بازی



16. 0-0 D-b8

این حقیقت که سیاه به منظور وارد نمودن فیل جناح وزیر به یک مربع بی ثمر، مجبور شده که با وزیر مانور زشتی را اجراء کند خود دلیلی بر این است که وی مرحله گشایشی را خوب بازی نکرده است.

17. Tf-d1 T-c8

18. D-d2!

هدف منطقی سفید از این حرکت راندن پیاده^۶ d4 به خانه^۵ d5 است. سفید می خواهد که از این طریق خطوط جدید حمله را بگشاید.

18. ... F-e8

19. d5! c6xd5

20. pxp T-d8

اگر:

P x P??

پس از Dx p+ سفید می برد.

و اگر:

20... e5?

21.d6+

ادامه های فوق نشان دهنده^۶ وخامت

اوضاع سیاه در بازی باقیمانده

می باشد. شاید F.f7 قابل ادامه

بود. گرچه وضعیت سفید همچنان

بہتر بود.

21. F-f4!

سیاه تسلیم می شود.

می دانستم که پوزیسیون من نیرومند است ولی نه آنطور که شلختر واگذار نماید. یکی از خطوط احتمالی ممکن است بدین شرح باشد:

21... D.a7

اگر F-d6 شود حرکت pxp! سفید

به پیروزی می رسد. و اگر e5 کند،

21... e5

22.d6+ R.h8

23.D.d5

سفید می برد.

21... D.a7

22.d6 C.g6

26. $T.d5 F.c6$

27. $C.h4! F \times T$

28. $C.g6+ p \times C$

29. $p \times p$

و مات در چند حرکت . با وجود این

سیاه ترجیح داد که در مقابل این

حقیقت مسلم تسلیم شود .

سفید تهدید کرده است که وزیر خود

را به ازاء سه سوار سیاه تعویض نموده

و یک موقعیت پوزیسیونی بسیار عالی

کسب نماید . این طرح از طریق $p \times F$

اجراء خواهد شد .

23. $F \times p+ R.h8$

24. $h5 C \times F$

25. $D \times C F.f8$

5. C— f3

e6

اوستند ۱۹۰۶

6. a4

گامبی وزیر

این حرکت دارای نکات مثبت و منفی می باشد. از حرکت b5 جلوگیری بعمل می آورد. مانع گسترش متعارف سیاه می گردد. از طرف دیگر باعث تولید سوراخی در b4 می گردد که ممکن است مورد اشغال سودمند اسب وزیر سیاه واقع گردد. قابل تصور است که این مربع ممکن است در آخر بازی بصورت یک ضعف برای سفید درآید.

همانطوریکه اغلب اوقات پیش می آمد، یانووسکی ابتدا بیش از حد پیشروی می نماید و سپس گرفتار حملات کوبنده می گردد.

سیاه سفید

د. یانووسکی مارشال

6. ...

b6

1. d4

d5

7. C— c3

F— b7

2. c4

p x p

8. O — O

C— c6

تقریبا " در همین زمان بود که

9. D— e2

C— b4

یانووسکی جذب این دفاع گردید و

10. e4

F— e7

در تمام طول دوران زندگی این دفاع

11. F— g5

h6

موردعلاقه وی بود او تعداد زیادی

12. F— f4

O — O

بازی زیبا را با این دفاع ارائه نمود.

سفید یک بازی آزاد و خوب دارد.

3. e3

a6

سیاه دارای یک پوزیسیون بهم فشردده

4. F x p

C— f6

20.... T.d8

یانووسکی ممکن است از ادامه زیر
ترسیده باشد :

21. T×T+ D×T

22. C.d3 g5

23. F.g3 C×C

24. F×C a5

25. e5 C.d5

26. C.e4

20.... T.d8

21. C.g4? T×T

22. D×T C×p!

21. F-g3 T-d8

22. T×T+ D×T

23. h4 D-d4 ?

از دست دادن حداقل یک پیاده و اگر
سیاه R.g7 یا F.f8 کند سفید پاسخ
بسیار خوب C.d3! خواهد داشت .

24. p×p C×p

اگر بجای ادامه فوق سیاه p پ را
اجراء کند در مقابل C.f3 علاوه بر
از دست دادن پیاده g5 دارای یک
پوزیسیون بازنده نیز خواهد بود . اما
حالا وی با یک تهاج شگفت انگیز از پا
درمی آید .

25. D-h5 ! C×g5

اگر :

و در عین حال خالی از هرگونه ضعفی
می باشد .

13. Tf-d1 T-c8

14. C-e5 D-e8

این حرکت بدنما جهت تسهیلات
برای اجرای c5 می باشد .

15. T-d2

ممکن است حرکت c5 فوری اجراء
شود . سفید در حال تدارک برای
اشغال ستون " d " می باشد . این ستون
بصورت اجباری تصرف خواهد شد .

15. ... c5

16. p×p F×p

17. Ta-d1 D-e7

این حرکت مقدور می باشد زیرا اگر :

18. T.d7? C×T

19. T×C D-f6.

از این رو سفید با تغییر پوزیسیون
فیل از آن دفاع می کند .

18. F-g3 Tf-d8

19. F-h4 T×T

20. T×T g5

یک پیشروی که ممکن است جناح شاه
سیاه را به طرز وخیمی ضعیف نماید .
ولی در ادامه آشکار زیر ، سیاه در
هر دو جناح دارای ضعف خواهد شد :

تهدید سیاه C.f3+ بود. حالا پوزیسیون او بی دفاع است و وی مایوسانه آخرین تلاش را می نماید.

29. ... F x p +

30. F x F C - h3 +

31. R - h2 !

سیاه برای ادامه زیر امیدوار بود :

31. p x C?

31. p x C? D. c1

32. R - h2 D. h1+

33. R. g3 D. g2+

و گرفتن وزیر سفید.

31. ... D x F

32. F - d5 + R - d6

33. C - e4 +

سیاه تسلیم شد.

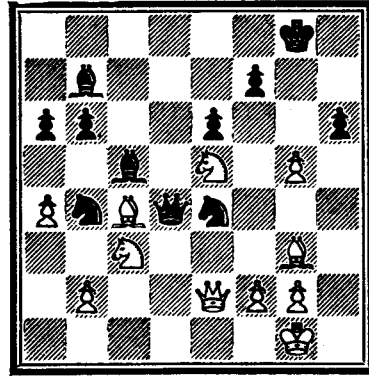
آخرین حرکت سفید باندازه کافی خوب است ولی در اینجا می توان با چهار حرکت سیاه را مات نمود :

33. C. c4+ R. c5

34. D - e7+ R. d4

35. D. e5+ R. d3

36. D. e4+mate.



پس از حرکت بیست و چهارم سیاه

25.... C x f2

26. D x p+ R. h8

27. C. g6+mate.

26. F x e6 ! D - d2

و یا آنکه :

26.... p x F

27. D. g6+ R. f8

28. D x P+

و بدنبال آن D x C+ با یک حمله پیروز مندانه.

27. F x p + R - f8

28. D x p + R - e7

29. D - g7

$P \times P$ فوری، از برنامه سفید حذف گردد.

9. ... $b6$

10. $P \times P$ $P \times P$

انسداد قطر فیل وزیر. اما اگر:

10.... $C \times P$

11. $C \times C$ $P \times C$

12. $F \times F$ $T \times F$

13. $D.c6$

و غیره.

11. $F-d3$ $F-b7$

12. $O-O$ $C-e4$

احتمالا "بهترین حرکت. اگر $e5$ شود سفید با P پاسخ می دهد. و بخاطر فشار سفید در ستون d این غیر قابل قبول است.

13. $F-f4$ $F-f8$

یک عقب نشینی غیر منطقی $F.f6$ که باعث کنترل بیشتر $e5$ می شد و از $C.e5$ جلوگیری می کرد بهتر بود.

14. $C-e5$ $C \times e5$

نورمبرگ ۱۹۰۶

گامبی وزیر رد شده

سیاه سفید

آر. اشپیلمان مارشال

1. $d4$ $d5$

2. $c4$ $e6$

3. $C-c3$ $C-f6$

4. $F-g5$ $F-e7$

5. $e3$ $Cb-d7$

6. $D-c2$

حرکتی که در این دوره در بازیهای من زیاد دیده می شود.

6. ... $O-O$

7. $C-f3$ $T-e8$

8. $T-d1$ $a6$

9. $a4$

برای اینکه اگر سیاه $P \times P$ کند پس از پاسخ $F \times P$ نتواند $b5$ را انجام دهد. ولی این حرکت می توانست از طریق

مشکل می شود. حداقل دو طرح بهتر وجود داشتند:

$$1=F.e2, F.f3, D.b1, D.a2$$

که ضمن آن پیاده^{e5} تحت فشار قرار می گرفت.

$$2=D.e2 \quad T.c1 \quad T.c2 \quad T.c1$$

دوبل کردن رخها در ستون "c".

$$19. \dots \quad D-a5$$

$$20. T-b1 \quad Te-c8$$

$$21. D-d1 \quad b5$$

سیاه بالاخره تهدید b5 را عملی ساخت.

$$22. b3 \quad F-c6$$

$$23. p \times p !$$

خلاص شدن از پیاده‌ای که دارای موقعیتی متزلزل و بی ثبات است. اکنون اگر:

$$23. \dots \quad D \times C$$

$$24. p \times F \quad T \times p$$

و پیاده‌های a6 و d5 کاملاً ضعیفند.

$$23. \dots \quad P \times P$$

$$24. C-c1 \quad F-d7$$

$$25. D-f3 \quad F-e6$$

$$26. C-e2 \quad D-b4$$

$$27. h4 !$$

سفید دوباره کاملاً "به‌اوضاع مسلط

$$15. F \quad e5$$

من می‌خواستم که قطراین فیل همچنان باز بماند. با این حساب در مورد ادامهٔ زیر حرفهای زیادی برای گفتن هست:

$$15. p \times C \quad C \times C$$

$$16. p \times C \quad g6$$

$$17. F - e4$$

و امثال اینها.

$$15. \dots \quad g6?$$

یک حرکت خوش‌ظاهر که موجب از دست رفتن یک پیاده بطریقی شگفت‌انگیز می‌گردد. در اینجا باید h6 بازی می‌شد.

$$16. F \times c7 ! \quad D \times F$$

$$17. C \times C \quad D - e7$$

اگر:

$$17. \dots \quad D \times D$$

$$18. C.f6+$$

و سیاه باید h8 - R بازی کند.

$$18. C-c3 \quad D-b4$$

$$19. C-a2$$

سفید با این حرکت و حرکت بعدی خود به‌سیاه امکان می‌دهد تا پوزیسیون خود را محکم نماید، بطوریکه پیروزی برای سفید حقیقتاً

32. Cx d5! D.a3

33. C.f6+ R - g7

34. C.e8+

و به‌ازاء هر حرکت شاه‌سیاه، سفید D
نموده رخ سیاه را از میدان مبارزه
خارج می‌کند. و اگر:

33.... R.f7

34. DxT TxT

35. TxT D.a2

36. Tx p Rx C

37. d5

و غیره

همین‌طور اگر:

30.... T.e8

31. Fx g6!

ادامهٔ اصلی بازی به شرح زیر است:

30. ... TxT

31. TxT D-a3

ادامهٔ:

31.... D.d6

32. Tx p

قدری بهتر بود و سیاه می‌توانست
مقاومت خود را طولانی‌تر نماید.

32. Fx g6!

در اجرای این حرکت سفید مجبور بود
که موقعیت پس از تعویض رخها را
ارزیابی نموده و بی‌ضرر بودن پیادهٔ

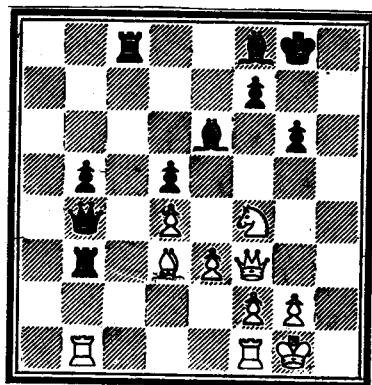
می‌شود. او درمی‌یابد که دفاع از
پیادهٔ b3 کاری فوق‌العاده پرزحمت
و تقریباً " غیرممکن است. در عوض
تصمیم به فشار وارد کردن به دو هدف
یعنی پیادهٔ ایزوله و جناح شاه،
می‌گیرد.

27. ... T-a3

28. h5 Tx p

29. px p h7x g6

30. C-f4



اکنون شخص می‌تواند قدرت پیشرفت
پیادهٔ ستون رخ را تصدیق نماید.
سفید حرکت Fx g6 را تهدید کرده
است. اگر:

30.... T.c6

31. Fx g6! px F

40. $D - e5+ \quad R - g8$
 41. $D - g5+ \quad R - f8$
 42. $R - g3 \quad b3$
 43. $D - e5 \quad D - b7$
 44. $g5!$
 آیا تهاجم سفید از نیروی محرکه
 لازم برخوردار است؟ بسختی اینطور
 بنظر می‌رسد.
 44. ... $b2$
 45. $D - h8+ \quad R - e7$
 46. $D - f6+ \quad R - e8$
 47. $g6!$
 حالا پیروزی روشن است.
 47. ... $b1 = D$
 48. $P \times P+ \quad R - f8$
 49. $F \times D \quad D - b8+$
 50. $D - f4 \quad D \times F$
 51. $D - d6+ \quad R \times P$
 52. $D \times F+ \quad R - f8$
 53. $D - d8+ \quad R - g7$
 54. $D \times P \quad D - g1+$
 55. $D - g2$
 سیاه تسلیم می‌شود.
 یک بازی جالب در تمام مراحل آن.

آزاد $b5$ را دقیقاً در نظر گرفته
 باشد.

32. ... $T - c1 +$

33. $T \times T \quad D \times T +$

34. $R - h2 \quad F - d6$

اگر:

34.... $p \times F$

35. $C \times F \quad F - d6+$

36. $g3 \quad D.c6$

38. $D.f6$

و بازی تمام است.

35. $F - d3 \quad D - c6$

سفید تهدید $D.g3+$ و سپس $C - g6+$
 را توأم با یک پیروزی سریع در اختیار
 داشت.

36. $g3 \quad F \times C$

37. $D \times F \quad F - d7$

دفاع از دو تهدید $D.b8+$ و $D.h6$
 بطور همزمان. حالا سفید یک مرحله
 پایانی هوشیارانه را به‌اجراء می‌گذارد
 که اساس آنرا بی‌خطر بودن پیاده
 سیاه تشکیل می‌دهد:

38. $g4 \quad b4$

39. $D - b8+ \quad R - g7$

مرکز از اینهم خطرناک تر است .

9. D-e2 C-a6

به منظور از کار انداختن فیل خطرناک

جناح شاه سفید که در قطر b1/h7

شدیدا " مشغول فعالیت است . و یا

تحت حمایت قرار دادن پیاده ستون

شاه .

10. a3 C-c7

11. Ta-e1

سفید مشغول تجمع سوارهای خود

برای حمله است . در حالیکه سوارهای

سیاه به وضع رقت انگیزی درهم فرو

رفته و مانع فعالیت یکدیگرند . در

چنین وضعیتهائی ترکیبها خودبخود

پیدا می شوند .

11. ... b6

12. C-h4 R-d7

در ادامه :

13. FX C FX F

14. D.h5+ R.d7

شاه سیاه قبل از هرگونه عملی محکوم

دوسلدورف ۱۹۰۸

دفاع داچ

یک واریانت گشایشی بی ارزش

منجر به یک فاجعه برای سیاه می گردد .

سفید

سیاه

مارشال

آر . اشپیلمان

1. d4 f5

2. e4 P X P

3. C-c3 C-f6

4. F-g5 c6

5. f3 ! P X P

6. C X p e6

7. F-d3 F-e7

8. O-O d6

سیاه از فرستادن شاه خویش به قلعه

در هراس است ، و در حقیقت هم پس

از قلعه به سفید امکانات تهاجمی

می دهد . ولی باقی گذاشتن شاه در

18.... D×p

19.F.f5

18.... R×T

19.D.f5+ R.f7

20.D×h7+ C.g7

21.F.g6+ R - e6.

22. T - e1 + F - b7

19. T - e4 C - g7

20. T - h4 T - h8

21. T×p

این حرکت باید یک اشتباه بزرگ
بحساب آید و اگر اینطور نباشد در
حقیقت هیچگونه دفاعی بر علیه D×p
یا F.h6 وجود ندارد .

22. D - h3 +

سیاه تسلیم می شود .

به فنا می گردد ولی نتیجهء حرکت سیاه
بی حاصلی می باشد .

13. C - f5! D - f8.

این اسب جسور را نمی توان گرفت :

13.... p×C

14.F×p+ R.e8

15.F×F T×F

16.T×C! p×T

17.F×p

و سفید می برد .

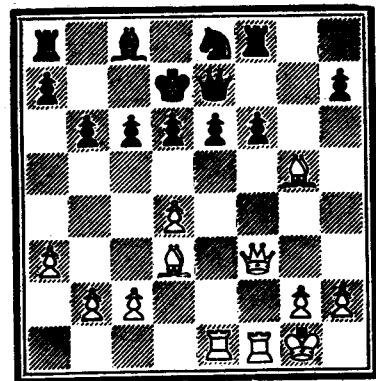
14. C×F D×C

15. C - e4 T - f8

16. C×C+ p×C

17. D - f3 C - e8

18. T×p !! D - f7



وضعیت پس از حرکت هفدهم سیاه

آغاز یک طرح گسترشی که شاید آنطور
که در این بازی موفق بوده، در جاهای
دیگر موفق نباشد.

8. ... D-c7

این یک حرکت ضعیف است. بعدها
که ستون " c " باز شود، وزیر سیاه
مورد آزار یک رخ سفید قرار خواهد
گرفت، بنابراین b5 و بدنبال آن
F.b7 بهتر است.

9. D-e2 b5

10. F-a2 F-b7

11. p x p F x p

12. b4 F-d6

13. F-b2 O-O

14. Ta-c1 Ta-d8?

یک بازی بسیار سطحی و کم عمق.
باقی گذاشتن وزیر در ستونی که در
آن یک رخ دشمن استقرار یافته است.
D.e7 بهتر بود و اگر سفید با F.b1
جواب دهد سیاه می تواند e5-C پاسخ

نورمبرگ ۱۹۰۶

گامبی وزیر

سیاه سفید
اچ. ولف مارشال

1. d4 d5

2. c4 P x P

3. C-f3 C-f6

4. C-c3 a6

5. e3 e6

تلاش جهت نگهداری پیادهء گامبی
از طریق b5 طبق معمول با a4 رد
می شود.

6. F x p c5

7. O-O C-c6

ادامهء b5 که F-b7 بدنبال شود
ممکن است بهتر باشد. منظور از این
واریانت اجرای Cb-d7 است.

8. a3

اگر: دهد . با بازی خوبی برای سیاه . این

16.... D.e7

17.C×C+ p×C

18.T×C F×T

19. D – c2

توام با گرفتن فیل c6

و اگر:

16.... F – e7

17.C×C+ p×C

18D.c2 f5

19.C.d4 T.c8

20.C×f5

و سفید پیروز می شود .

و اگر:

16.... F.e7

17.C×C+ F×C

18. D – c2!

روش بازی به سیاه برتری می داد و این برتری بخاطر تمیوهای از دست

رفته سفید یعنی ، 8.a3 و 11.p×P

10.F.a2 ، بود . بجای 10.F.d3

سفید 10.F.a2 را اجرا کرده بود و

فیل را در قطر تهاجمی a2/g8 نگه

داشته بود .

15. F – b1 F – a8?

16. C – e4 !

فوق العاده قوی . زیرا این حرکت منجر

به تهدیدات در هر دو جناح می شود .

مشخص است که پوزیسیون وزیر بد اقبال

سیاه کشنده است .

16. ... C – d5

سیاه حرکت رضایت بخشی ندارد .

اگر:

16.... C×C

17.F×C D.b6

18. C – g5 h6

19. D – h5 f5

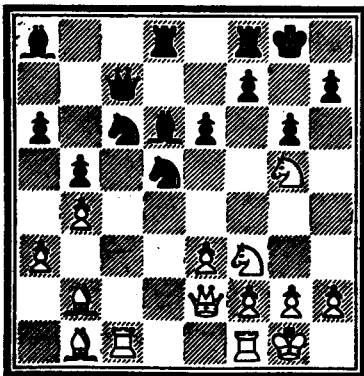
20. D – g6

و سفید پیروز می شود .

در همین واریانت سفید پس از D.h5

تهدید D×h6!! و سپس مات را آماده

کرده بود .



وضعیت پس از حرکت هفدهم سیاه

و سیاه در بدترین پوزیسیون خود به
تساوی می‌رسد . و اگر :

$$25. F \times T + ?? D \times F +$$

و سفید در بهترین پوزیسیون خود
مات می‌شود .

$$23. F \times T + \quad D \times F$$

$$24. D \times D + \quad R \times D$$

$$25. C \times T + \quad F \times C$$

$$26. Tf - d1$$

سیاه علاوه بر کمبود کمی قابل ملاحظه
دارای سوارهای ناهماهنگ و متفرق
است . پیروزی سفید قطعی و بلا تردید
است .

$$26. \dots \quad Cc - e7$$

$$27. e4 \quad C - b6$$

$$28. T - c7 \quad R - g8$$

$$29. F \times p \quad C - g6$$

$$30. T - d8$$

هم اکنون تهدید $T.g7+$ وجود دارد
که سیاه در مقابل آن بی دفاع است .
سیاه تسلیم می‌شود .

ادامه اصلی بازی :

$$17. Ce - g5 \quad g6$$

اگر :

$$17. \dots h6$$

$$18. D - c2 \quad g6$$

$$19. C \times e6$$

و پوزیسیون شاه سیاه درهم می‌شکند

$$18. C \times h7 ! \quad R \times C$$

$$19. C - g5 + \quad R - g8$$

اگر :

$$19. \dots R.h6$$

$$20. D.g4$$

$$20. D - h5 !! \quad f6$$

تنها حرکت موجود .

$$21. F \times g6 ! \quad T - d7$$

$$22. C \times p \quad T - h7 !$$

یک تلاش زیبا با وجود آنکه به شکست
هم منجر می‌شود . ایدهء این حرکت
در واریانت زیر روشن می‌شود :

$$23. D \times C ? \quad F \times p +$$

$$24. R.h1 \quad F.e5 +$$

مچ ۱۹۱۱

گشایش پیاده وزیر

سیاه سفید

پی. اس. لئونارد مارشال

ادامه دادن به همان روش محافظه کارانه.

با ادامه 4.C.f3 و 5.c4

می توانستم به شکلی از شروع کاتلان

که پس از این بازی برای سالهای

زیادی مورد علاقه واقع شد برسم .

4. ... e6

5. C-f3 C-c6

6. O-O C-e4

7. Cb-d2 f5

8. C x C f5 x e4

9. C-e5 F-e7

پس از این حرکت او بزودی به در دسر

می افتد . لئونارد بعداً " ادامه " زیر را

توصیه نمود :

9.... p x p

10.p x p C x C

11.p x C F.c5

و یا آنکه :

10.C x C p x C

11.p x p F.e7

لئونارد بازیکنی بود با ایده های

بسیار خوب ، اما در وضعیتهای بحرانی

اغلب دچار کمبود زمان می شد و تلاش

می کرد تا تصمیم خود را اتخاذ نماید

در نتیجه ، بکرات در لحظات قاطع

مرتکب خطای فاحش می شد .

1. d4 d5

2. g3

آیا حقیقتاً " من اینرا بازی کردم ؟ از

این قبیل گشایشهای بی حال در

بازیهای من بندرت دیده می شوند .

2. ... C-f6

3. F-g2 c5

4. c3

17. p x p F.g4

18. D - b3.

با فشاری فوق العاده و دورنمای پس گرفتن تفاوت با وضعیتی بهتر.

17. D - b3 ! R - h8

البته اگر :

17... C.f5

18. T x C

حرکت متن یک حرکت مقدماتی است که در عین حال نمی تواند سیاه را آماده نماید .

18. Ta - f1 C - f5

این حرکت سیاه را زیر سوءال می برد . ولی ادامه C.g8 برای وی یک بازی ناخوش آیندی را باقی می گذاشت .

12.f3 p x p

13.T x p F.f6

و غیره .

ادامه اصلی :

10. f3 e4 x f3

11. T x p F - f6

12. C - g4

حفظ فشار . واریانت شکار پیاده زیاد جالب توجه نیست :

12.C x C p x C

13.p x p D.e7

14.F.e3 e5

12. ... p x p

13. C x F + p x C

14. p x p O - O

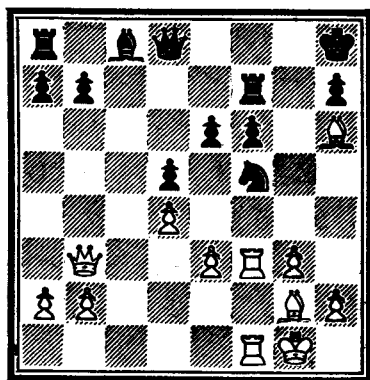
15. F - h6 T - f7

سفید مرحله شروع بازی را با یک وضعیت بهتر پشت سر نهاده است زیرا دارای دو فیل می باشد . همچنین پوزیسیون پیاده های حریف وی تا حدودی لرزانند .

16. e3 C - e7

من مهیا شده بودم که در اینجا به حریف تفاوت دهم :

16... e5



- اگر: 19. $T \times C!$ $p \times T$
 20. $F \times p$ $T - e7$
 اگر سیاه $T.c7$ کند سفید از طریق:
 20.... $T.c7$
 21.g4! $p \times p$
 22.e4
 به تهاجم خود ادامه می داد .
 سفید در حرکت بعد پیاده $e4$ را به
 جلو می راند .
 21 - $e4!$ $D - b6$
 اگر:
 سفید می برد .
 25. $F \times T$ $F \times F$ $21.... p \times p$
 26. $T \times p$ $T \times p$ $22.T \times p T.e8$
 27. $T - g5!$ $h5$ $23.T.f7$
 و سفید می برد .
 بنظر می رسد که حرکت متن تنها امید
 موجود را برای سیاه بهارمغان می آورد
 ولی ، حمله سفید از نوعی است که
 با تعویض وزیر نه تنها کم نمی شود بلکه
 شدت نیز پیدا می کند .
 22. $D \times D$ $p \times D$
 23. $e5!$
 این حرکت حمله را تازه می کند .
 حالا تفاوت پس گرفته می شود . زیرا
- 23.... $F.e6$
 24. $p \times p Te.e8$
 25.f7
 23. ... $p \times p$
 24. $F - g5$ $F - e6$
 و یا آنکه:
 24.... $T.g7$
 25.F.f6 $e4$
 26.T.c1, $T.c7$
 اجباری . اکنون پایان بازی به پیروزی
 آسانی تقلیل می یابد:
 28. $T \times P+$ $R - g7$
 29. $T \times P$ $F - c4$
 30. $F - a3$ $b5$
 31. $T - e7+$ $R - f6$
 32. $T \times P$ $T - a1+$
 33. $R - f2$
 سیاه تسلیم می شود .

2. c4	e6
3. C - f3	C - f6
4. C - c3	F - e7
5. F - g5	O - O
6. e3	C - e4

درست همانطور که کاپابلانکا و ماروکزی دفاع نمودند. من از این موضوع تعجب کردم که چطور تریبال یک چنین واریانت ساده‌ای را قبول نمود. جهت بدست آوردن کاپ قهرمانی تمام احتیاج تیم ما فقط یک امتیاز بود و این حرکت منجر به تساوی می‌شود.

7. F x F	D x F
8. p x p	C x C
9. p x C	p x p
10. D - b3	T - d8

در اینجا D.d6 بهتر است.

11. F - d3 c5
تهدید گرفتن یک سوار سفید از طریق

فالکستون ۱۹۳۳
(تورنمنت تیم بین‌المللی)

سیاه سفید
دکتر. کا. تریبال فرانک مارشال
(چکسلواکی) (آمریکا)
گامبی وزیررد شده

یک بازی تعیین‌کننده در آخرین دور مسابقات، تیم ما از چهار بازی تنها به یک امتیاز جهت دریافت کاپ قهرمانی نیاز داشت.

با وجود فاین و کشدان و سیمونسون که اعضای تیم ما بودند، چنین بنظر می‌رسید که ما این یک امتیاز را از پیش بدست آورده‌ایم. ولی اوضاع بتامی دستخوش تغییرات گشت بطوریکه من مجبور شدم برای پیروزی بجنگم.

1. d4 d5

همینطور پوزیسیون فاین نیز خیلی بد بنظر می‌رسد. و چنین بنظر می‌رسید که کاپ قهرمانی در حال لغزیدن از دستهای ما بود. پوزیسیون من نیز از حریم بهتر نبود. من باید تلاش خود را در جهت پیروزی بکار گیرم. در غیر اینصورت کاپ از دست ما خارج می‌شد. آینده بازی من زیاد روشن بنظر نمی‌رسید. ولی من آگاه بودم که دارم خوب بازی می‌کنم و منتظر بودم که کوچکترین فرصت پیشکش شده از جانب حریف را مغتنم شمارم.

19. C—d2 F—e6?

در اینجا من حرکت e4 را تهدید کرده بودم. ولی حرکت F F بهتر است. مخصوصاً با توجه به نتیجه بدست آمده توسط اعضای تیم ما و وضعیت بد بازی فاین. این حرکت بنظر من ضعیف می‌آمد بنابراین تلاش خود را در جهت بهتر حس نمودن این خوشبینی خود، شروع کردم.

20. Tc—b1 f5

جلوگیری از e4 سفید. ولی این باز هم بیشتر از دورنمای فیل سیاه می‌گاهد. سفید درصدد بازی کردن

e4. درست همانطور که کاپابلانکا عمل کرد. پاسخ سفید بر روی مواضع سیاه تولید مقداری فشار می‌نماید.

12. D—a3 b6

13. O—O G—c6

14. F—b5 c4

15. D×D G×D

این آخر بازی به مذاق سفید قدری خوشتر است. سیاه فشار بر روی پیاده‌های خود را مرتفع نموده و در جناح وزیر موفق به تشکیل اکثریت پیاده‌ای گردیده است. از طرف دیگر سفید دارای یک فیل بهتر و امکانات بازی متقابل از طریق e4 می‌باشد. با این وجود اگر:

16. e4 a6.

17. F.a4 p×p

18. C.d2 b5

و سیاه یک پیاده از حریف جلو می‌افتد.

16. F—a4 F—f5

17. Tf—c1 a6

18. F—c2 b5

حدوداً "در همین جای بازی برای من خبر آوردند که سیمونسون و کشدان هر دو بازیهای خود را باختند و

متوقف می شود. بزودی پیاده ستون شاه سفید بطریق شگفت آوری دارای قدرت فوق العاده ای می گردد.

27. ... R-f7?

همانطور که بعداً دیده خواهد شد در اینجا ادامه $g6$ برای سیاه یک ضرورت احتیاطی بشمار می رفت.

28. T-f1!

اکنون زمان برای حمله مستعد است. آیا سیاه اولین اشتباه آشکار خود را مرتکب شده یا اینکه این عمل یک دام است؟ آیا تریبال در حال تطمیع نمودن من جهت حرکت دادن رخ بود؟ اگر تریبال اینطور محاسبه نموده که تهاجم پیاده های جناح وزیر به نفع وی تمام خواهد شد و حرکت رخ من ریسکی خواهد بود من چاره ای جز این ندارم که برای پیروزی بازی نموده و ریسک مذکور را بپذیریم. قضاوت من در مورد آخرین حرکت سیاه به من اینطور تداعی می نمود که این حرکت خطاست.

28. ... b4

ظاهراً "بسیار قوی".

29. a3 b4 PXP

30. g4! R-g8

بر علیه طرح منطقی سیاه می باشد. طرح سیاه بدین شرح است: دوبرل کردن رخهایش در ستون b و آنگاه اجراء حرکت b4.

21. a3

ولی شاید اجراء حرکت a4 توسط سفید بهتر بود. این حرکت باعث می شد پیاده های سیاه تحت فشار قرار گیرند.

21. ... C-g6

حرکت C.c6 بهتر بنظر می رسد ولی بیشتر به همین نتیجه می رسید. نظر به اینکه اسب سفید اجازه اشغال e5 را نخواهد داشت.

22. f4!

باید تریبال این حرکت را بکلی فراموش کرده باشد. زیرا در چنین وضعیتهائی معمولاً سفید از طریق انجام f3 دست به اجراء e4 می زند.

22. ... Td-b8

23. C-f3 T-b7

24. C-e5 CXC

25. f4x e5 Ta-b8

26. T-b2 a5

27. Ta-b1

درست در لحظه پایانی زمان، پیشروی پیاده های جناح وزیر سیاه

37.p x p

و غیره .

ادامه اصلی :

31. g4 x f5 F - d7

32. e6

هنگامیکه مشغول تهاجم هستید هر حرکتی را خیلی بدقت محاسبه کنید . یک حرکت را زیاد بررسی کنید . هر حرکت شما باید یک تهدید باشد . به حریف خود فرصت ضحمله را ندهید .

32. ... F - c6

33. p x p T x p

34. T x T T x T

35. T - a1 !

ستون باز به پیروزی می رسد .

35. ... R - f8

پس از 35..... T.b2 یک پیروزی جالبی برای سفید موجود است .

36.T.a6! F.b7

37.e7 R.f7

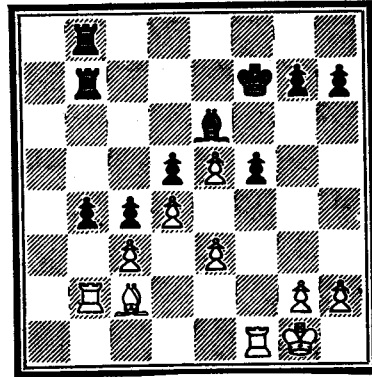
38.T.e6 R.e8

39.F.a4+

و غیره .

36.... T x F

37.T x F R.f8



وضعیت پس از حرکت بیست و نهم سیاه

باید تریبال در محاسباتش پیشروی

پیاده اسب شاه سفید را ندیده باشد .

اگر بجای این حرکت سیاه g6 کند

بازی بدین طریق ادامه خواهد یافت :

30.... g6

31.e4! b4 x c3

32.T x T+ T x T

33.g4 x f5

و سفید پیروز می شود :

30.... g6

31.e4! d5 x e4

32.F x p T.b5

33.T x p T x T

34.p x T T x p

35.d5 F.c8

36.e6+ R.e7

- 40.T.a8 T - c1+
 41.R.g2 c2
 42.d7 T.g1+
 43.R.a3!
 و سفید پیروز می شود .
- 39.... T.d2
 40.T.a8
 و سفید بازی را می برد .
 ادامهء اصلی :
37. ... T - b5
 38. T - a8 R - e7
 به منظور جلوگیری از حرکت بعدی سفید .
- 38.... T.b4
 39.pxp
 و سفید با آسانی می برد .
39. TxF+ RxF
 40. F - a4
 سیاه تسلیم می شود .
- 38.T.c8+ R.e7
 39.T.c7+ R.f8
 40.T.f7+!
 بدست آوردن یک تمپو که بسیار مهم است .
- 40.... R.g8
 41.T.d7 R.f8
 42.Txp
 و حالا سیاه به مات تهدید می شود :
 ادامهء اصلی :
36. T - a6 F - e8
 37. e4 !
 کسب دو پیادهء آزاد که باید به پیروزی منجر شود . بطوری که در واریانت زیبای زیر نشان داده شده است :
- 37.... T.b2
 38.pxp! TxF
 39. d6xc3

8. f3

c6 !

اجتناب غیرقابل توضیح سیاه از
ادامهء تقریبا " اجباری d6 که تاکنون
به تاخیر انداخته شده است اکنون
روشن می شود. سیاه قصد دارد که
پیادهء وزیر را دو خانه به جلو براند
ولو اینکه این حرکت به قیمت قربانی
شدن یکی از پیاده هایش تمام شود.

9. C—c2

d5 ! ?

10. e4 x d5

یک پوزیسیون فوق العاده گیج کننده .
ولی ادامهء زیر نسبتا " بهتر بود :

10. e4 x d5 p x p

11. C x p C x C

12. D x C

10. ...

p x p

11. C x P

ادامهء زیر که منجر به یک بازی خالی از
لطف برای سفید می گردد بهتر
نخواهد بود :

11. P x P D — b6!

نیویورک ۱۹۴۱

(قهرمانی باشگاه شطرنج مارشال)

دفاع هندی شاه

سیاه سفید

مارشال T. ثی . سانتاسی بر

یک قربانی جالب پیاده بازی

دفاعی پوزیسیونی را تبدیل به یک

بازی تهاجمی می نماید .

1. C— f3

C— f6

2. c4

g6

3. C— c3

F— g7

4. e4

همانطور که پاسخ سیاه نشان می دهد

در اینجا d4 دقیق تر بود .

4. ...

e5!

5. d4

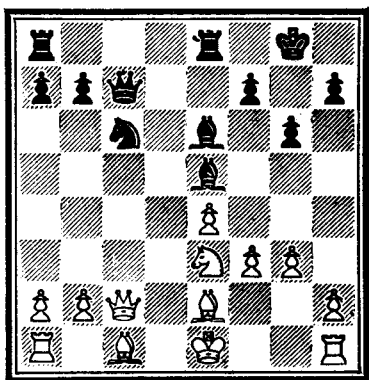
P x P

6. C x p

O—O

7. F— e2

T— e8



وضعیت پس از حرکت شانزدهم سفید

با ارتقاء به گسترش برتر.

17. $p \times F$ $D \times p +$

18. $R - d1$ $Ta - d8 +$

19. $F - d2$ $C - d4$

با توجه به اینکه هرگونه حرکت وزیر

منجر به اجراء $C \times p$ می شود، سفید

تصمیم به تعویض وزیرها می گیرد ولی

این امر کافی نیست.

20. $C - f1$ $C \times D$

21. $C \times D$ $C \times T$

22. $e5$

سفید ناامید گشته است. اگر بجای

این:

22.b3 $F \times p +$

23.p $\times F$ $C \times p$

24.C.f1 $T \times F +$

11. ... $C \times C$

12. $D \times C$ $D - c7$

13. $D - c4$ $C - c6$

14. $C - e3$

پوزیسیون سفید قابل تاسف است.

جذب قلعه از برنامه سفید منجر به

فاجعه خواهد گشت. ولی از طرفی:

14.-O-O $F.e6$

15. $D - a4$

و سفید با یک بازی ضعیف باقی

می ماند.

و اگر:

15.D.d3 $Ta.d8$

16.D.e3 $C.d4$

و غیره.

14. ... $F - e6$

بدون هراس از حرکت ظاهراً "نیرومند

$C.d5$ که با حرکت $D.d8$ پاسخ داده

می شود و بدنبال آن حرکات $C.d4$ و

$T.c8$ که دارای دورنمای خوبی هستند

اجراء خواهد شد.

15. $D - c2$ $F - e5 !$

حرکت واقعا "قطعی". نظر به اینکه اگر

سفید $h3$ نماید پس از $F.g3+$ امید

اندکی برای وی باقی می ماند.

16. $g3$ $F \times p + !$

24. C-e4 TxF+

سفید تسلیم می شود . پیروزی خطوط
باز .

25. CXT T.d8

و غیره .

22. ...

Fxp

23. f4

C-b3

جلو براند .

5. O - O F - e7

6. c4 c5 ?

اما اکنون این حرکت آشکارا بی ارزش است زیرا به سفید یک برتری فوق العاده‌ای در فضا می دهد .

7. d5 ! p x p

8. C - h4 D - c8

9. p x p d6

10. e4 O - O

11. C - f5 T - e8

سیاه از یک عقب افتادگی گسترشی که هرگز تکمیل نخواهد شد رنج می برد .

12. C - c3 F - f8

13. F - g5 a6 ?

اکنون جناح شاه سیاه خرد می شود ولی قبل از این امر مشکلات سیاه باندازه کافی جدی بودند و لازم بود که سیاه Cb.d7 را اجراء کند .

14. F x C p x F

استکهلم ۱۹۳۷

(تورنمنت تیم بین المللی)

سیاه سفید

او. لارسن مارشال

(دانمارک) (U.S.A)

دفاع هندی وزیر

سیاه در مرحله گشایشی مرتکب یک خطای بد می شود و در اثر این اشتباه هرگز موفق به ترمیم پوزیسیون خود نمی گردد .

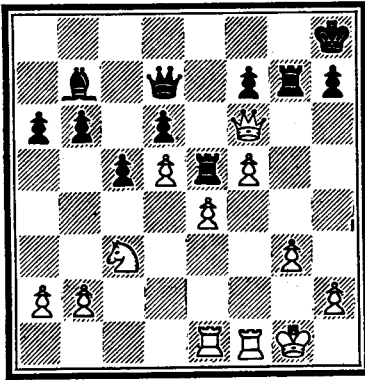
1. d4 C - f6

2. C - f3 b6

3. g3 F - b7

4. F - g2 e6

در اینجا یا در حرکت بعدی اجراء c5 یک ایده عالی می باشد . زیرا سفید قادر نخواهد بود که پیاده d4 را به



25. C-e2! R-g8

دفاعی بر علیه اسبی که جهت تاخت و تاز می آید وجود ندارد. اگر:

25.... Txe4

26. C.f4 T×T

27. T×T

و بدنبال آن C.h5 می شود.

26. C-f4 h6

27. C-h5 T-h7

28. D×T!

سیاه تسلیم می شود.

15. F×h3! D-d8

16. D-g4+ R-h8

17. D-h5 D-c7

18. C-h6 F×C

یک حرکت اجباری زیرا اگر سیاه T.e7

یا R.g7 انجام دهد پس از F.f5

سفید به پیروزی می رسد.

19. D×F C-d7

20. f4 T-g8

21. F×C D×C

22. D×p+ T-g7

بازی سیاه چارمناپذیر است، چه،

نه تنها یک پیاده از دست داده بلکه

مورد تهاجم نیز واقع گشته است.

23. f5 T-e8

24. Ta-e1 T-e5

اگر:

24.... D.d8

25. D.h6

و حمله سفید همچنان پابرجا باقی

می ماند.

6. ...	$e6 \times d5$
7. $e3$	$F - e7$
8. $F - d3$	$O - O$
9. $D - c2$	$T - e8$
10. $O - O$	$C - f8$
11. $Ta - e1$	$F - e6$

در برخورد با $C.e4$ قصد اجراء این
واریانت را داشتم :

11... $C.e4$

12. $F \times F D \times F$

13. $F \times C p \times F$

14. $C.d2 f5$

15. $f3!$

همانطور که در مسکو در مبارزه‌ام مقابل
روبین شتین اجراء نمودم .

12. $C - e5$ $Cf6 - d7$

13. $F \times F$ $T \times F$

$D \times F$ برای سیاه متداول‌تر است ولی
کاپچیک پاسخ سفید را اجباری
می‌نماید . پس از پاسخ سفید وی بطور

شیکاگو ۱۹۲۶

گامبی وزیر رد شده

سیاه سفید

T . کاپچیک مارشال

1. $d4$ $C - f6$

2. $c4$ $c6$

3. $C - c3$ $d5$

4. $C - f3$ $e6$

بعدا " واریانت زیر خیلی متداول
گشت :

4.... $p \times p$

5. $a4 F.f5$

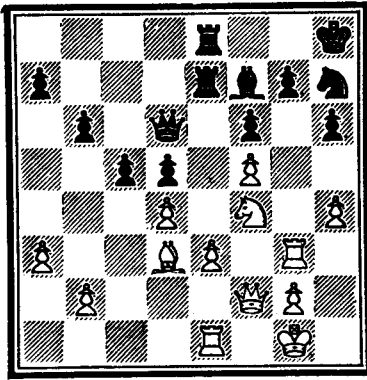
6. $C.e5$

5. $F - g5$ $Cb - d7$

6. $p \times p$

سفید این حرکت را به‌منظور اجتناب
از دفاع "کمبریج اسپرینگز" اجراء
کرده است .

24. T x P!



یک شگفتی کشنده برای سیاه. اگر این قربانی پذیرفته شود وزیر سفید فوراً " در g3 اعلام کیش خواهد نمود و پس از آن بوسیله یک کیش اسب، وزیر سیاه از میدان مبارزه بدر خواهد شد.

24. ... D-d8

25. T-g3 P x P

امید بیهوده. پاسخ سفید خیلی نیرومند است.

26. C-g6+ F x C

27. p x F T x p

و یا آنکه:

27.... p x P

28. D.f4 C.f8

29. D x h6+ R.g8

دلخواه رخهای خود را در ستون شاه
دوبل می کند.

14. f4 f6

15. C x C D x C

16. f5 F-f7

حالا شاهد کشمکش سفید به منظور استفاده از فرصتهای تهاجمی در جناح شاه و بازی متقابل سیاه در مرکز و جناح وزیر خواهیم بود.

17. T-f3 Ta-e8

18. D-f2 h6

19. a3 C-h7

امید برای اجرای:

Cg5-e4

20. h4 D-d6

چند حرکت بعد روشن خواهد شد که این وزیر باید به c7 می رفت یعنی جائیکه از طریق یک رخ در e7 مورد دفاع قرار می گرفت ولی پیش بینی این موضوع مشکل بود.

21. T-g3 R-h8

22. C-e2 b6

23. C-f4 c5?

خود طرح خوب است ولی زمان اجراء آن بسیار بيموقع. حرکاتی نظیر D.d7 یا D.c7 بهتر بود.

29. g7 +! R-g8

30.g7

30. D-f5

و سفید پیروز می شود .

سیاه تسلیم می شود .

28. Tex e3 pXT

علامت مشخصه بازیهای من .

7. ... $P \times P$

8. $F-d3$ $T-e8$

9. $O-O$ $c6$

10. $D-c2$ $C-f8$

11. $Ta-e1$

این روش مورد علاقه من است . قید و بندهای جدید ، تاثیر خود را به بازی

الغاء خواهند نمود . طرح بدین شرح است : $a3$ و سپس $b4$ و آنگاه $b5$.

11. ... $C-e4$

روش مرسوم جهت آزادسازی . ولی سفید برای مقابله با آن آماده است .

12. $F \times F$ $D \times F$

13. $F \times C$ $p \times F$

14. $C-d2$ $f5$

15. $f3!$

سفید سریعتر از سیاه گسترش خود را به تکامل رسانیده و باز کردن ستونهای f و e قاعدتا " به کام وی خواهد بود .

مسکو ۱۹۲۵

(گامبی وزیر رد شده)

سیاه سفید

T . روبین شتین مارشال

(گامبی وزیر رد شده)

روبین شتین در این تورنمنت در فرم خوبی نبود . ولی حتی بعد از این توضیح هم سقوط وی تنها در بیست و پنج حرکت قابل توجه بود .

1. $d4$ $d5$

2. $c4$ $e6$

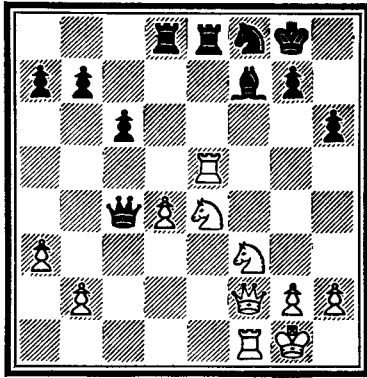
3. $C-c3$ $C-f6$

4. $F-g5$ $Cb-d7$

5. $e3$ $F-e7$

6. $C-f3$ $O-O$

7. $p \times p$



وضعیت پس از حرکت بیست و دوم سیاه

در تورنمنت بوک پیشنهاد شده بود
نیز به اثبات می‌رسد که کافی نخواهد
بود:

23.... D.a6

24. T×T T×T

25. C.e5 F.d5

26. C.d6 T.d8

27. C - f5

توام با تهدید قطعی D.g3 خواهد
بود.

و یا اگر:

24.... F×T

25. C.e5 C.e6

26. C.f6+! p×C

27. D×p

با یک پیروزی راحت. ادامه اصلی

15. ... P×P

16. C×p F-e6

17. e4

حالا ما متوجه می‌شویم که چرا سفید
Ta.e1 را اجرا نمود.

17. ... P×P

18. T×p Ta-d8

19. T-e5 h6

دفاع بر علیه تهدید ناخوش‌آیند
. C.g5

20. C-e4 D-b4

این حرکت یک حرکت کشنده برای
سیاه نخواهد بود. ولی دور کردن
وزیر از مرکز بازی کاری دور از عقل
بشمار می‌رود. حرکت D.e7 ایمن‌تر
بود.

21. a3 D-c4

در اینجا D.b6 باید بازی می‌شد.
سیاه برای خود خطر طلب می‌کند.

22. D-f2 F-f7?

پس از این اجراء بطور قطعی بازنده
است. حرکت C.g6 صحیح بود. آنگاه
اگر سفید T.c5 را انجام می‌داد،
سیاه پاسخ D.d3 را داشت.

23. b3! D×b3?

یک باخت برق‌آسا حرکت D-a6 که

بازی :

سیاه تسلیم می شود .
پیروزی ستون " f " . یک پایان
شگفت آور .

24. Cf- d2 !

D- a2

25. C- c3

5. ... F-d6

6. f4 !?

سفید با این حرکت تند قصد خود را اعلام می‌کند. وی مایل است که بر مربع کلیدی e5 تسلط داشته باشد. از طرف دیگر سیاه هم فرصت خواهد داشت تا c5 را اجراء کند. بر اثر انجام c5 مرکز بازی سفید تقریباً ثبات خود را از دست خواهد داد.

6. ... O-O

7. C-f3 c5 !

8. F-d3 C-c6

9. a3 a6?

یک خطائیکه نتایج جدی در برخواهد داشت. سیاه قصد دارد واریانت زیر را اجراء کند:

10.... c5x d4

11.e3x d4 p x p

12.Fx p b5

13.F.d3 F.b7

با بازی خوبی برای سیاه، ولی حرکت

بادن - بادن ۱۹۲۵

(گامبی وزیر رد شده)

سیاه سفید

آ. رایینوویچ مارشال

شیوه مورد علاقه من در

استفاده از دفاع اسلاو، 3.p x p می‌باشد. و در اینجا یک نمونه نادر است که در آن از روش مذکور استفاده نشده است.

1. d4 d5

2. c4 c6

3. C-c3 C-f6

4. e3 e6

5. D-c2

اجتناب از واریانت مران که در آن روزها مورد علاقه بود:

5.C.f3 Cb.d7

6.F.d3 p x p

7.Fx p

11. O—O d5 x c4

12. b3 x c4 p x p

13. C—e4 !

این پاسخ دور از انتظار قطره‌های تهاجم را جهت فیل باز می‌نماید، بنابراین نیرومندتر از ادامه معمولی زیر می‌باشد:

13. p x p

حالا اگر:

13. C.e4! d4 x e3

14. C x C+ D x C

15. F x P+ R.h8

16. F.b2

توأم با یک حمله فوق‌العاده نیرومند.
برای مثال:

16.... D x p

17. F.e4 F.b7

18. C.e5

و سفید پیروز می‌شود.
و یا آنکه:

16. ... D—h6

17. F.e4 F.b7

18. C.e5 F x C

19. p x F

و بدنبال آن T.f3 با یک حمله
پیروزمند. و یا آنکه:

بعدی سفید این امکان را مردود می‌نماید. ادامه بهتر عبارت بود از:

9.... c5 x d4

10. e3 x d4 p x p

و در این حالت پیاده ایزوله یا پیاده منفرد d4 باید شانسهای خوبی جهت اجرای بازی متقابل به سیاه بدهد.

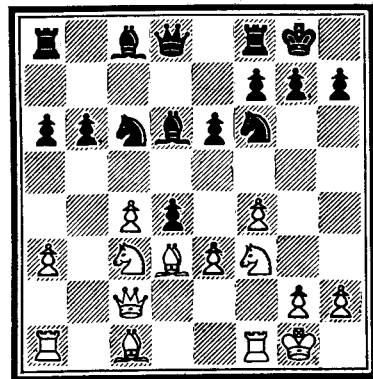
10. b3 !

b6

نظر به اینکه
10..... d5 x c4
می‌تواند از طریق:

11. b3 x c4

پاسخ داده شود، طرح سیاه در نطفه خفه می‌شود.



وضعیت پس از حرکت دوازدهم سیاه

پس گرفتن پیاده و ایجاد تهدید گرفتن

یک سوار از طریق $p \times p$ و $d5$.

17. ... $d3$

18. $F \times p$ $D - e7$

19. $D - c3!$

اکنون فیلها موجودیت خود را به نمایش

می گذارند. حالا سیاه باید پیادهء

ستون شاه خود را تضعیف نماید

بطوریکه سفید در ستون e موقعیت

نیرومندی را سامان می دهد.

19. ... $f6$

20. $Ta - e1$ $Tf - d8$

اگر سیاه رخ $a8$ را به این خانه گسیل

داشته بود، در زمان صرفه جوئی کرده

بود.

21. $F - b1$ $T - d7$

22. $D - c2!$ $f5$

23. $e4!$

باز کردن خطوط جدید تهاجمی.

23. ... $T - f8$

24. $p \times p$ $T \times p$

25. $g4!$

درهم شکستن سد ضعیف سیاه.

25. ... $T \times p$

26. $D - h7 +$ $R - f8$

27. $F - g6$

16.... $D.e7$

17. $F.e4$ $F.b7$

18. $C.g5$

همراه با تهدید F و بعد $D.h7+$

مات.

18.... $f5$

19. $D.e2!$ $D.e8$

20. $D.f3$

و سفید پیروز می شود.

ادامهء اصلی بازی:

13. ... $F - c5$

14. $R - h1$ $h6$

اگر:

14.... $p \times p$

15. $C \times C+$ $D \times C$

16. $F \times p+$ $R.h8$

17. $F.b2$

و بازی زیباتر از توضیحات قبلی ادامه

خواهد یافت. در این حال حرکت

هفدهم سیاه اگر $C.d4$ باشد سفید

می تواند از طریق $D.e4$ به پیروزی

برسد.

ادامهء اصلی:

15. $C \times C+$ $D \times C$

16. $F - b2$ $F - b7$

17. $F - e4$

فوق العاده دچار وضعیت نسبتاً " ناخوش آیندی می گردد . با وجود این یک خط بسیار دقیق برای سفید به چشم می خورد .

28. D— h8 +! D— g8

29. T x p !!

سیاه تسلیم می شود .

قدرت دو فیل در این بازی حقیقتاً " شگفت آور است .

شکار وزیر سیاه . اگر سیاه وزیر را به d6 منتقل کند ادامه زیر در انتظارش خواهد بود :

27.... D.d6

28.D.h8+ R — e7

29. D — e8+ mate

ادامه اصلی :

27. ... D— f7

آخرین امید سیاه . اگر حالا :

28. F x D Td x f7

29. R — g2 C — a5

و سفید علی زغم داشتن برتری کمی

8. C×C d7×c6

9. O-O e5

ساده و خوب. فیل جناح شاه سفید دارای دورنما و شانسه‌های کمتری می‌باشد. فعالیت‌های زیر به منظور بدست گرفتن ابتکار و پیشقدمی به‌زودی منجر به مشکلات خواهد شد.

10. F-g5 h6

11. F-h4 F-c5

یک مسیر پوزیسیونی عبارت است از F.e7 و O-O ولی سیاه از پیچیدگی هراسی به‌خود راه نمی‌دهد.

12. R-h1 D-e7

13. f4 !? g5 !?

پس از ادامه:

13.... p×p

14.e5 D×p

15.T.e1 F.e3

وضعیت مورد تردید و سوءال برانگیز است که آیا سفید بازاء دو پیاده دارای

نیویورک ۱۹۳۷

(قهرمانی باشگاه شطرنج مارشال)

دفاع سیسیلی

سفید

سیاه

مارشال

دی. پلند

1. d4 C-f6

2. c4 e6

3. C-f3 c5

4. C-c3

!d5 4. قویتر است.

4. ... p×p

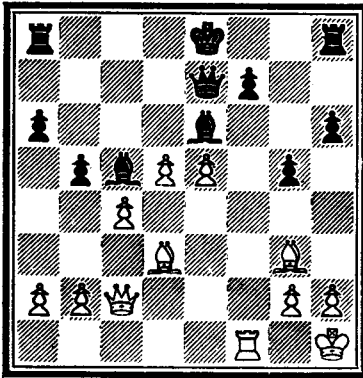
5. C×p a6

6. e4

هم اکنون یکی از واریانتهای دفاع سیسیلی پدید آمده که در آن سیاه دارای بازی خوبی خواهد بود.

6. ... F-b4

7. F-d3 C-c6



20. C.f6+ R.f8

21. p×p

توام با جبران کافی برای قربانی تفاوت. ولی اکنون سیاه بطور تکمیلی یک رخ از حریف خود پیش افتاده و از این امر خوشحال نیست. در زیر برخی از امکانات آورده می شود: واریانت اول:

20. e4 x d5

20.... F.d7

21.e6 f7×e6

22.F.g6+ R.d8

23.D.c3

و ایجاد دو تهدید مات و گرفتن رخ h8 واریانت دوم:

20.e4×d5 F.c8

حمله کافی خواهد بود؟ ولی در سر صحنه بازی سیاه، یک بازی پردردسر خواهد بود.

14. f4 x e5

پس از f4×g5 باز هم سیاه همین پاسخ را داشت.

14. ... C-g4

اکنون گرفتن تفاوت برای سیاه منفعت بخش خواهد بود ولی!

15. F-g3 C-e3

16. D-a4! C×T

17. T×C F-e6?

حرکت F-d7 خیلی ایمن تر بود. اکنون سفید از خطوط در دسترس و برتری گسترشی خود حداکثر استفاده را توام با صرفه جویی می برد.

18. C-d5!! b5

ادامه زیر کم آسیب تر خواهد بود:

18.... D.d8

19.C.f6+ R.f8

با این وجود هنوز بنظر نمی رسد که سیاه در خطر باشد.

19. D-c2 p×C

اگر بجای این ادامه سیاه واریانت زیر را انتخاب کند:

19.... D.d8

23. D-e4 T-h8

24. e6 !! F-e8

25. F-e5 DXT

نومیدی . اگر :

25.... R.f8

26.d6! FXd6

27.e6Xf7 DXF

28.pXF=D+ RXd

29.T.e6+

و امثال اینها .

26. FXD+ RxD

27. d6

پیاده‌های پیشرفته کار را تمام خواهند کرد .

27. ... T-d8

28. D-f5+ R-g7

29. DXF f7Xe6

30. D-e5+ R-g8

31. DXe6+ F-f7

32. D-f6

سیاه تسلیم می‌شود .

بخاطر پیشروی موفق پیاده وزیر .
یک بازی باشکوه .

21.pXp

تهدید d6 و همینطور b4 که با
D.c6+ دنبال می‌شود .

واریانت سوم :

20.e4Xd5 O-O-O

21.pXF f7Xe6

22.pXp

ایجاد تهدید F.f2 و یا b4 .

واریانت چهارم :

20.e4 d5 O-O-O

21.pXF b5Xc4

22.DXp

ادامه اصلی بازی :

20. ... O-O

ظاهراً "امن‌ترین مسیر ممکن زیرا اگر :

21.pXF pXp

و حمله سفید درهم شکسته می‌شود .

ولی از بخت بد سیاه برای سفید یک

ادامه نیرومند موجود است .

21. T-f6 !! F-d7

22. D-e2 R-g7

سیاه برای نقطه h7 احتیاج به دفاع
اضافی دارد با این وجود او بر علیه
تمرکز رو به‌آزادیاد سفید بر روی جناح
شاه خود عاجز است .

رضایت بخش خود مطمئن می شود .

5. e3 0-0

6. F-d3 c5

سیاه وضعیت خود را آزاد ساخته و
برای کنترل مرکز می جنگد .

7. 0-0 d5 χ e4

8. F χ p a6

9. p χ p

9.a3 F χ C

10. p χ C b5

11. F.d3 F.b7

و سیاه با وجود آنکه حریفش از برتری
دو فیل برخوردار است باز هم دارای
بازی خوبی است .

9. ... F χ p

10. D-c2?

عمل سفید در مورد خودداری از تعویض
وزیرها کاری قابل تحسین است ولی
روش انتخابی وی یک شیوه غلط

نیویورک ۱۹۳۷

(لیگ شطرنج متروپولیتن)

گامبی وزیر رد شده

سیاه سفید

مارشال T. که ویتس

این بازی مثال جالبی است که
نشان می دهد که چطور مجموعه ای از
اشتباهات کوچک و نامحسوس، نهایتاً
به قیمت از دست دادن یک بازی تمام
می شوند .

1. c4 C-f6

2. C-c3 e6

3. C-f3 d5

4. d4 F-b4

ما تقریباً " بطور غیرمستقیم به یک
وضعیت گامبی وزیر رد شده رسیده ایم
و پس از ادامه با ترس و هراس سفید
که در زیر مشخص است ، سیاه از وضع

بوقعیت سیاه بر دو فیل سفید می‌چرید.

14. F-d2 Ta-c8

باقی گذاشتن وزیر سفید در یک پوزیسیون ضعیف، حرکت D.b1 برای سفید جالب نیست. ایجاد ضعفی که در بازی برای سفید بوجود می‌آید، اجباری است.

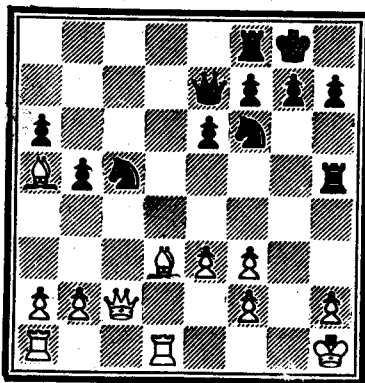
15. CxF FxC!

16. pxF TxC

17. D-b3 T-g5+

18. R-h1?

پس از این حرکت بزودی بازی سیاه غیرقابل دفاع می‌گردد. R.f1 برخی امکانات دفاعی را در اختیار وی قرار می‌داد.



وضعیت پس از حرکت بیستم سفید

است. پس از DxD بازی احتمالاً

بسرعت بتساوی خواهد رسید. ولی حرکت D.e2 بهتر بود. این حرکت باعث می‌شد که سفید از دو آسیب در امان بماند. یکی قرار دادن وزیر در یک ستون باز که بعداً "توسط رخنهای سیاه از روبرو مورد تهاجم واقع می‌شود، دیگر آنکه اسب f3 مورد حمایت قرار می‌گرفت و جناح شاه سفید رو به ضعف نمی‌گذاشت.

10. ... b5

11. T-d1 D-e7

12. F-d3

F-e2 باعث اجتناب از خرد شدن جناح شاه سفید می‌گردید ولی باید دانست که در آنصورت اسب جناح وزیر وی قادر به رفتن به e4 نبود که این موضوع خود عاملی بود جهت آنکه سفید از نظر فضا دچار محدودیت گردد.

12. ... F-b7

13. C-e4 Cb-d7!

سیاه از اینکه امتیاز داشتن دو فیل را به حریف خود تفویض نماید، هیچگونه نگرانی بخود راه نمی‌دهد. پس از CxF که پاسخ CxC را بدنبال دارد

21.... D.b8

وسياه پيروزی می شود . و اگر F.e2 شود
پاسخ سياه g4 - C است که ضمن آن
سياه به پيروزی می رسد . و اگر R - g2
شود پاسخ T.g5+ خواهد بود .

21. T-g1 D×P+

22. T-g2 C×F

23. D×C C-g4

24. R-g1 C×f2!

25. T-f1?

یک اشتباه بسیار جدی در آخرین
پوزیسیون .
اگر:

25.T×C T.g5+

26.R.f1 D.h1+

25. ... D×T+

سفید تسلیم می شود .

18. ... C-c5

19. D-c2

اگر سفید F.b4? انجام دهد پس از
D.b7! فوراً " بازنده می شود .

19. ... T-h5

20. F-a5

سياه تهدید کرده بود که از طریق زیر
بازی را تمام کند :

20.... D.c7

21.f4 D.b7+

22.R.g1 D.f3

ولی حرکت متن نیز یک حرکت بیهوده
است .

20. ... D-b7

این حرکت قطعی است . اگر :

21.e4

21.F.e4

خواهد گرفت . در اینجا b5 که با
F.b7 دنبال شود بهتر است .

8. D- e2 C- c6

9. a3 b5

10. F- a2 F- b7

11. p x p F x p

12. b4 F- d6

13. F- b2 O-O

14. Ta- c1 D- e7

همانطور که دیدیم ولف در اینجا
Ta.d8 را اجراء کرد و حرکت
شلختر یک حرکت اصلاحی بر بازی
وی می باشد .

15. F- b1 Ta- c8

تاراش در تورنمنت بوک خاطرنشان
می سازد که در اینجا حرکت C- e5
برخلاف آنچه که در نظر اول استنباط
می شود ، بطور رضایت بخشی قابل
اجراست . او تجزیه و تحلیل خود را
اینطور ادامه می دهد :

اوستند ۱۹۰۷

گامبی وزیر

سیاه سفید

شلختر مارشال

در این بازی شلختر یک حرکت
اصلاحی را به اجراء می گذارد ولی به
وضع غم انگیزی دچار یک تهاجم
شگفت آور می گردد .

1. d4 d5

2. c4 P x P

3. e3 C- f6

4. F x p e6

5. C- f3 a6

6. O-O c5

7. C- c3 D- c7

این یک حرکت ضعیف است زیرا پس
از باز شدن ستون c وزیر سیاه مورد
تهدید یکی از رخهای سفید قرار

براند ولسی این خود بمنزله یک
ضعف است. اکنون سیاه خود را در
مرکز تضعیف نموده است.

18. F-b1 e5

یک اشتباه منجر به اشتباه دیگر
می شود. این حرکت به منظور برطرف
کردن ضعف خانه e5 انجام شده
است. سیاه این پیاده را به جلو
می راند و با این عمل خود برای فیل
جناح شاه دشمن خطوط تهاجمی
جدیدی را می گشاید.

19. Tf-d1 e4 ?

اشتباه نهائی که نتیجه قضاوت غلط
می باشد. این حرکت به سفید فرصت
تهاجم پیروزمندانه را می دهد. و اگر
سیاه بخواهد در حرکت نوزدهم خود
F.b8 کند پاسخ سفید e4! خواهد
بود که در نتیجه آن بازی سیاه
همچنان ناراحت کننده باقی خواهد
ماند.

20. F-a2 + R-h8

21. C-g5 ! DxC

اجباری. سفید تهدید کرده بود که
پس از اجراء D.h5 بطور قطعی بازی
را تمام کند. اگر:

15.... C.e5!

16.CxC FxC

17. C x P

بخاطر ترس از همین حرکت بود که
شلختر Ta.c8 را انجام داد.

17.... FxF

18.T.c7 D.e8!

19.C.d6

این حرکت بهتر از ادامه:

19.TxF pxC

20. D x F D.c6

21.T.e7 Tf.c8!

می باشد که در آن سیاه دارای تهدید
R.f8 می باشد. در این واریانت
سفید چیزی جز D.d4 و پس دادن
پیاده ندارد.

19.C.d6 D.d8

20.TxF DxC

21.DxF D.c6

و تساوی بازی از طریق تکرار حرکات.
و حالا ادامه اصلی بازی:

16. C-e4 CxC

17. FxC f5

بازی سیاه ناراحت کننده است و او
می خواهد که این فیل را از پستش

23.... D×h4

24.F×p+ R×F

25.D.b2+ R.f8

26.D.h8+ R.e7

27.T.e6+ R.d7

28.D.g7+ C.e7

29.T.d1+ R.c7

30.D.e5+

و مات در حرکت بعدی .

23. ... D-g4

D.e7 به عنوان دفاع بهتر توصیه شده

است و لسی سیاه بر علیه T.e6!

بی دفاع خواهد بود . مثلا :

23.... D.e7

24.T.e6! D.f7

25.Te×c6 D×F

26.T×T F×T

27.F×p+

و یا آنکه :

24.... D.f8

25.h5!! T.d3

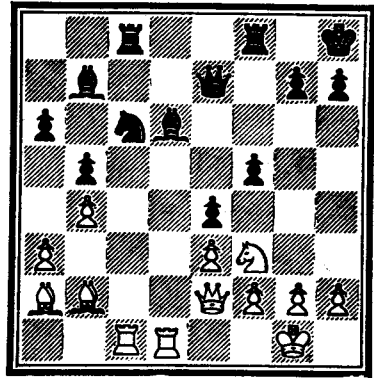
26.h6!

و یا آنکه :

24.... D.d7

25.h5 D.d2

26.h6!



وضعیت پس از حرکت بیستم سیاه

21.... h6

22.C.f7+

سفید تفاوت می گیرد . و یا آنکه :

21.... F×p+

22.R×F D×C

23.T.d7

و سفید پیروز می شود .

22. T×F

Tf-d8

با غیبت فیل سیاه در پوزیسیون شاه

وی تمام خانه های سیاه رنگ

آسیب پذیرند و دو فیل دوزن سفید

مشغول جولان دادن می باشند .

23. h4 !

یک شگفتی که سیاه را بدون دفاع

رضایت بخشی باقی می گذارد . حالا

اگر :

روشن می شود اگر در اینجا پیاده $h2$
از جای خود حرکت نکرده بود اکنون
وزیر سفید معدوم می گشت .

26. D-c7 F-a8

27. F-b3

البته $T C??$ به مات منجر می شود
ولی اکنون سیاه از دادن قطعی برتری
کمی نمی تواند اجتناب کند .

27. ... f4

28. TxC T-f8

29. D-e7

سیاه تسلیم می شود .

توجه داشته باشید که تمامی واریانتهای
فوق ناشی از حرکت $h4!$ بود .
ادامهء اصلی بازی :

24. D-d2 TxT

سفید $Tc cb$ را تهدید کرده بود .

25. DxT T-d8

اگر :

25.... f4

26.F.e6 D.g6

27.D.d7

و سفید پیروز می شود .

در اینجا دوباره ارزش حرکت $h4!$

5. D-e2
او دنبال پیاده است .
5. ... C-c6
6. f4? F-c5
آخرین حرکت سفید یک حرکت
فوق العاده ریسکی بود . حالا اگر :
7. p x p O-O
8. C.f3 F.g4
با تهدید نیرومند C x p یا C.d4
7. C-f3 F-g4
8. h3 F x C
9. D x C C-b6
در آن ایام من بسادگی ادامه زیر را
انتخاب می کردم :
- 9.... C x p
10. F x C p x F
11. D x p O-O
با یک برتری آشکار برای سیاه .
ولی حرکت متن منجر به یک بازی
پیچیده تر می شود .

گشایش فیل

لندن ۱۸۹۹

سیاه سفید
مارشال ثی . ام . جکسون

1. e4 e5
2. F-c4 C-f6
3. d3 d5
- تئوریست ها به این حرکت روی
خوش نشان نمی دهند ، زیرا برای سیاه
احتمال از دست رفتن یک پیاده در
بین است . ولی من تجربه کرده ام که
سفید به قیمت از دست دادن زمان و
ضعیف نمودن پوزیسیون خود این
پیاده را بدست می آورد ، بطوریکه برای
سیاه این قربانی پیاده حالتی نظیر
یک سرمایه گذاری با ارزش را پیدا
می کند .
4. p x p C x p

در اینجا **C.d2** پیشنهاد شده است
ولی در آن صورت سیاه **C.d5** توام با
C.f6 یا **C.e3** یک از دو تهدید
خواهد نمود که برای سفید
دردسرافزین است .

14. ... **C-d5 !**
حالا اگر :

15.F.d2 CXC

16.FXC D.h4+

17.g3 Tχ p+

15. g3 **C-b4**

16. D-e2

اگر :

16.D.d1 D.f6

و حمله سفید باید به پیروزی برسد .

16. ... **D-d4**

احتمالا " قویترین ادامه در اینجا
حرکت **D.f6** و بدنبال آن **F.d4** و
C.d5 بود .

17. R-f1 **C-d5**

18. R-g2 **CXC**

19. pXC **Dxp+**

20. DxD **TxD**

21. R-f3 **Ta-e8**

سیاه پیاده خود را پس گرفته و اکنون
دارای وضعیت گسترشی بهتری

10. F-b5 **O-O**

11. FXC **pXF**

12. f5

سفید برای گرفتن یک پیاده بازی کرده
بود ولی اکنون از این طرح خود
دلسرد گشته و تلاش خود را جهت
بستن مرکز متمرکز نموده است . اگر
وی ادامه زیر را انتخاب کند :

12.pχp T.e8

12.F.e3 FXF

13.DXF C.d5

12.Dxp D.d4

12.Dχp D.h4+

یا :

12. ... **e4 !**

سیاه بدنبال بدست آوردن ستون باز
است .

13. pχp **T-e8**

پوزیسیون سفید به ناخوش آیندترین
حالت خود، رسیده است و این امر
ناشی از آن است که شاه سفید چون
کشتی به گل نشسته ای می ماند که در
مرکز بازی باقی مانده و سفید قادر
نیست که آنرا به یکی از دو جناح
انتقال دهد .

14. C-c3

30. R x P T.e6!

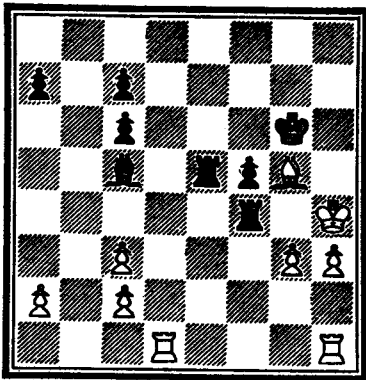
31.h4 T x p+

32.F.g5 T x p

28. ... R-g7!

29. F-f4 R x p!

30. F-g5 T-f4+!!



سفید تسلیم می‌شود. یک پوزیسیون
ماتی زیبا.

می‌باشد ولی پوزیسیون پیاده‌های وی
ضعیف است. این موضوع سیاه را بر
آن می‌دارد که جهت تهاجم اقدام
نماید.

22. F-d2 T-e2

23. Ta-d1 T-f2+

24. R-g4 h5+!

همانطوریکه دیده خواهد شد در مورد
این حرکت یک سری محاسبات دقیق
انجام شده است.

25. R x p g6+

26. p x p T-e5+

27. R-g4 f5+

28. R-h4

او می‌توانست از طریق زیر مدت
بیشتری مقاومت نماید ولی سیاه باید
پیروز شود:

28.R.h5 f4+

29.R.g4 p x p

وی طوفان شود .

گلاسکو ۱۹۰۳

کشایش روی لوپز

10. Ta- e1 b6

11. D- e4! F- b7

12. C- d5 T- b8

13. F- d3 g6

سیاه سفید

آلیس مارشال

(چشم بسته)

تولید ضعف در خانه‌های سیاه که بزودی بصورتی کشنده سیاه را در فشار قرار خواهد داد . در اینجا دیگر برای سیاه راه دیگری وجود نداشت .

14. C- f6 +

به علت وجود تهدید ماتی این حرکت بهتر از گرفتن تفاوت از طریق زیر می باشد :

14.F.h6 C.g7

15.C.f6+ F×C

16.p×F

1. e4 e5

2. C- f3 C- c6

3. F- b5 C- f6

4. O - O C×p

5. d4 F- e7

6. p×p O-O

7. D- d5 C- c5

8. F- e3 C- e6

9. C- c3 D- e8

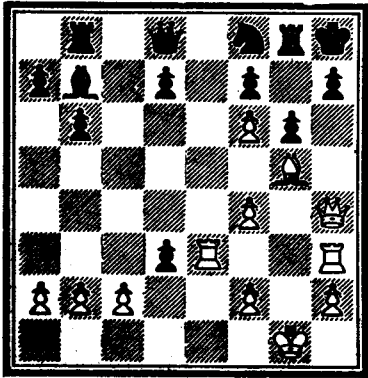
و غیره .

در اینجا یا در حرکت بعدی ضروری بود که سیاه حرکت آزادکننده؛ f6! را انجام دهد . گسترش پردردسر سیاه باعث می شود که بزودی در جناح شاه

14. ... F×C

15. p×F Cc- d4

16. D- h4 ! C×C+



در اینجا سفید اعلام مات در سه حرکت را نمود:

24. D x h7+

25. T x C+

26. T - h3+ mate.

17. p x C D - d8

18. F - g5 R - h8

سفید تهدید D.h6 و T x C را ایجاد کرده بود. اگر:

18... C x F

19. D x C T.e8

20. T.e7 T x T

21. p x T D.e8

22. D.f6

و عاقبت سیاه باید از پا درآید.

19. f4 T - g8

20. T - e3 C - f8

21. Tf - e1 c5

22. T - h3 c4

23. Te - e3 ! p x F

11. O - O F - e6

12. T - c1 D - b6

سیاه گسترش خوبی دارد اما از پیادهء
ایزولهء d5 در عذاب است و همینطور
در خانه‌های سیاه دارای ضعف
می باشد .

13. C - a4 D - b4

14. h3

سفید قبل از انجام a3 ابتدا دست
وزیر سیاه را از خانهء g4 کوتاه
می کند .

14. ... h6

و در اینجا Tf.d8 بهتر بنظر
می رسد .

15. a3 D - d6

16. C - c5 Ta - b8

سیاه حرکت باب طبیعی انجام نمی دهد .
او می توانست اسب سفید را بکمک b6
از پست نیرومندش براند . اما این
حرکت به مقدار معینی ناامنی در ستون

اوستند ۱۹۰۷

اگرچه این بازی آنطور که باید
شناخته نشده است ولی در ردیف
بهترین بازیهای من جای دارد .

سیاه سفید

شلختر مارشال

گامبی وزیر رد شده

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C - c3 c5

4. c4 X d5 e6 X d5

5. C - f3 C - c6

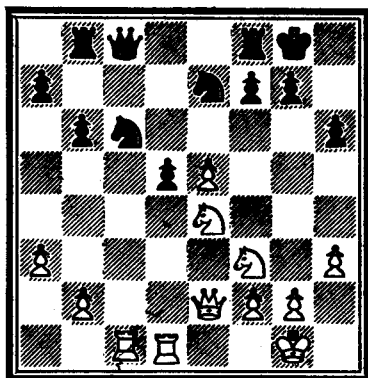
6. F - g5 F - e7

7. FX F Cg x e7

8. e3 O - O

9. p X p D - a5

10. F - d3 D X p



وضعیت پس از حرکت بیست و دوم سیاه

21. e5 D- d8

C x P غلط است زیرا :

22. D x C! D x D

23. C x D p x C

24. C. d7

و سفید پیروز می شود .

22. C- e4 ! D- c8

23. C- f6 + !

آغاز یک تهاجم شگفت انگیز که خیلی سریع به موفقیت منجر می شود زیرا این حرکت دارای تهدید در هر دو جناح می باشد و همچنین متکی به گسترش بهتر .

23. ... p x C

24. p x p C- g6

اگر :

c ایجاد می نمود . همچنین بدلیل احتمال انجام حرکت F.a6 از جانب سفید ، برای سیاه مبارزه در ستون " c " مشکل می شد .

17. D- e2 F- f5

تفایل سیاه برای تعویض قابل درک است ولی حرکت متن خوب نیست زیرا در اثر این حرکت پیاده e5 از دفاع مورد نیاز محروم می شود . از قرار معلوم ماهیت ناراحت کننده بوزیسیونی شلخترباعث از دست رفتن اعتماد بنفس وی در دیدن دورنماهای بازی گشته است .

18. F x F C x F

19. Tf- d1 Cf- e7

20. e4 b6?

شاید بتوان گفت که این حرکت یک اشتباه قطعی است . تا اندازه ای بخاطر محروم کردن اسب جناح وزیر از دفاع مورد نیاز و تا اندازه ای نیز بخاطر عقب نشینی اجباری وزیر سیاه به یک مربع ناخوش آیند . بهتر بود سیاه Tf.d8 را اجراء کند . در این حالت سیاه می توانست به حرکت e5 سفید D.g6 پاسخ دهد و از C.d7 سفید نیز هراسی نداشت .

26. $D \times h6 !$ $D \times p$

27. $T \times C !$ $D \times p$

28. $T - d4 !$ $D - b1 +$

29. $R - h2$ $D - f5$

30. $T - g4$

سیاه تسلیم می‌شود.

شلیخته باز هم زودتر از موعد واگذار

می‌نماید. یکی از خطوط احتمالی به

شرح زیر است:

30.... $Ta.c8$

31. $Tc g6+! p \times T$

32. $T.h4! Tf.d8$

33. $D.h8+ R.f7$

34. $T.h7+ R.e6$

35. $C.d4+$

و سفید می‌برد.

24. ... $D - e6$

25. $D \times D p \times D$

26. $p \times C C \times p$

27. $T.e1 R.f7$

28. $T.c7$

و بدنبال آن: $C - e5^+$ یا $Cd 4$.

25. $D - d2 !$

سفید با $D.b5$ فوراً سوار خود را

پس می‌گرفت ولی حرکت متن دارای

جنبه اجباری بیشتری می‌باشد.

حالا سیاه باید با تهدید $D \times h6$ که با

مات شدن وی بدنبال می‌شود برخورد

نماید.

25. ...

$D - f5$

اگر سیاه $R.h7$ اجراء کند سفید با

$C.d4$ ضمن پس گرفتن سوار خود

دارای وضعیت قاطعی خواهد بود.

9. O - O b5
 10. F - b3 c5
 11. D - e2 F - b7
 12. Tf - d1 D - b6

سیاه یک بازی بسیار امیدبخش بدست آورده است. اکنون سفید به قصد اختلال در پوزیسیون حریف حرکتی را انجام می دهد که علاوه بر صفت مشخصه آشکار آن، آغاز یک ترکیب پوزیسیونی به عمق ده حرکت نیز می باشد.

13. a4 ! c4

سیاه این مبارزه را می پذیرد. اگر بجای آن:

13.... b4

14.a5! D.c7

15.C.b1

آنگاه همین اسب از طریق d2 وارد c4 می شود و سفید بدون هیچگونه ریسکی هدف خود را عملی می سازد.

کارلسبارد ۱۹۰۷
 (گامبی وزیر رد شده)

سیاه سفید
 پی. ژانر مارشال

قسمت اصلی این بازی را موفقیت یک ترکیب ظریف و دقیق پوزیسیونی تشکیل می دهد.

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C - c3 C - f6

4. F - g5 F - e7

5. e3 O - O

6. C - f3 Cb - d7

7. F - d3

در این روزها در اینجا حرکت T.c1 باب است.

7. ... P X P

8. F X p a6

آنصورت سفید آزاد خواهد بود تا
ایده‌های اساسی خود را اجراء کند.
اهداف سفید عبارتند از: تهاجم
روی پیاده^۶ فیل وزیر سیاه. انهدام
پیاده^۶ c4 منجر به انهدام پیاده^۶ b3
نیز می‌گردد.

22. ... D-d8

پس از D.c7 سفید چند خط خوب را
در اختیار داشت که امیدبخش‌ترین
آنها عبارت بود از:

23.F.e4 T.a7

24.C.b7

با قصد اجرای C.d6 که با Td.c1
دنبال شود.

23. C-b7 D-f8

24. C-d6 C-d5

حالا سیاه درمی‌یابد که پوزیسیون او
جنبه‌های پرازار مخصوص بخود را
دارد، اگر:

24.... T.d8

25. C x c4

24.... T.c7

25. C x f7

وامثال اینها.

از اینرو وی به‌حریف خود تفاوت را
پیشکش می‌نماید.

14. F-c2 b4

15. a5 ! D-c7

16. C-a4 Tf-c8

17. e4 b3

18. F-b1 D x p

بنظر می‌رسد که سیاه پیشرفت
شگفت‌انگیزی کرده است. او یک پیاده
از حریف جلو افتاده و همینطور فیل
جناح شاه سفید و رخ جناح وزیر وی
را زندانی نموده که به این ترتیب
این دو سوار از بازی خارج گشته‌اند.

19. e5 F x C

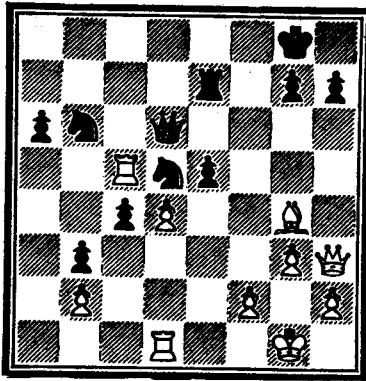
پایان دوران خوش سیاه. حالا برای
سیاه اوضاع نامطبوع شروع به‌ظهور
می‌نماید. او نمی‌تواند ادامه^۶ آشکار
C.d5 را اجراء کند زیرا پاسخ^۶ D.e4
فوق‌العاده مطلوب سفید است بطوریکه
با g6 یا C.f8 یک سوار از دست
می‌دهد.

20. D x F C-d5

21. F x F C x F

22. C-c5 !

اکنون سفید مالک آن پوزیسیونی
است که برای آن جنگیده بود. البته
B x T با F x p+ می‌شود بطوریکه
وزیر سیاه باید عقب‌نشینی کند. در



وضعیت پس از حرکت سی و چهارم سیاه

34. g3 e5?

یک فعالیت معمولی به منظور آزادسازی خویش. اما این تلاش منجر به ایجاد ضعفهایی در قطر می گردد که اکنون سفید به روش ظریف و دقیقی آنها را مورد بهره برداری قرار می دهد.

35. F-e2 !!

ضعف خانه e5 برای سیاه یک ضعف کشنده است.

35. ... P x P

36. T-c8 + ! C x T

یا اگر:

36.... R.f7

37. F x p

و سفید خیلی شبیه آنچه که در بازی رخ داده است به پیروزی می رسد.

25. F-e4

سفید عجله ای ندارد برای آنکه اگر:

25.... T.d8

26. F x C p x C

27. D x p

با یک وضعیت برنده.

25. ... Cd7-b6

26. C x T D x C

27. T-a5 !

و بدینسان رخ تجدید بنا نموده و آماده خدمات مفیدی می گردد.

27. ... T-a7

28. D-h3 ! f5

سفید تهدید زیر را ایجاد کرده بود:

29. F x C p x F

30. D x D+ C x D

31. T x d5

حرکت متن این تهدید را از بین می برد ولی منجر به ایجاد ضعف جدیدی می گردد که با حرکت بعدی سفید مشخص می شود.

29. P x P e.p C x f6

30. T-c5 D-d7

31. F-c6 D-d6

32. F-f3 Cf6-d5

33. F-g4 T-e7

و بدنبال آن سفید دست به تعویض
تمام سوارها زده و بازی را خیلی
راحت می برد .

38.... D.e5

39.D.c5

و سفید می برد

39. D— g4 + R— h6

40. D— h4 + R— g6

41. F× C

سیاه تسلیم می شود .

37. D× C + R— f7

38. F× p R— g6

سفید تهدید D.f5+ و بهمان خوبی

تهدید T× d4 را فراهم کرده بود .

در اینجا حرکت D.e6 برای سیاه کاری

انجام نمی داد زیرا :

38.... D.e6

39.D× D+ R× D

40.T× p T.d7

41.F× p

اگر:

8. Cb.d2 O-O

9. O-O F×C!

10. F×F F.g4

با بازی خوبی برای سیاه .

8. R-fl

اما این حرکت کم ارزش تر از آن است که بتوان آنرا توصیه نمود .

8. ... O-O

9. p×p D×p

10. D-c2 T-e8

11. C-c3?

ثابت می شود که این حرکت ظاهرا " بی ضرر برای سفید کشنده است . ولی همینطور بعد از :

11. F×C T×F

12. C.c3 F×C

سیاه ابتکار بازی را بدست می گیرد .

11. ... C×C

12. p×C D×C !!

قبل از اینکه حریف من این حرکت

مچ ۱۹۱۲

دفاع پتروف

در خلال یک ربع قرن یعنی از

۱۹۰۰ تا ۱۹۲۵ من و یانوسکی چیزی

در حدود صد بازی جدی داشتیم که

از میان تمام آنها این بازی از همه

پر زرق و برق تر است .

سیاه سفید

مارشال دی . یانوسکی

1. e4 e5

2. C-f3 C-f6

3. C×p d6

4. C-f3 C×p

5. d4 d5

6. F-d3 F-d6

7. c4

یک حرکت بی موقع .

7. ... F-b4 +

15. $F \times p +$ $R - h8$
 16. $p \times D$ $F - h3 +$
 17. $R - g1$ $C \times D$
 18. $F \times C$ $T - e2$
 19. $T - c1$ $Ta - e8$

ایجاد دو تهدید. یکی مات از طریق $T.e1+$ و دیگری $T \times F$. به سفید لحظه‌ای فرصت استراحت داده نمی‌شود.

20. $F - c3$ $Te8 - e3!?$

یک حرکت الهامی. ولی حرکت ساده‌تر $T \times F$ و سپس $T.e6$ در دم بازی را تمام می‌کند.

21. $F - b4$

اگر:

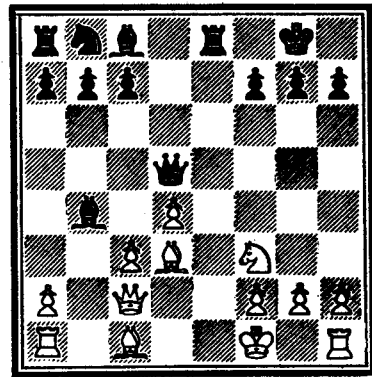
21. $p T \times T.g2+$
 22. $R - f1$ $T \times F+$

و یک آلاکلنگ بوجود می‌آید که حرکت $T \times T+$ و غیره را بدنبال دارد.

21. ... $Te3 \times f3!$

22. $F - d1$ $T - f6!$

سفید تسلیم می‌شود. وی بخاطر خطاهای گشایشی خود فوری تنبیه شده است.



وضعیت پس از حرکت دوازدهم سفید

عجیب را پاسخ دهد شنیدم که با خود نجوا کرد:

"حقه‌بازی". او جرئت گرفتن وزیر را ندارد زیرا با $F.h3+$ و $T.e1+$ و

$T \times F+$ مات می‌شود.

13. $p \times F$ $C - c6$

14. $F - b2$

چیز بهتری یافت نمی‌شود.

14. $F.e3$ $F.h3$

15. $T.g1$ $T \times F$

و سیاه می‌برد.

14. ... $C \times b4!$

و حالا یک ترکیب دومی که منجر به برخی بازیهای جالب می‌شود.

5. R- f1 g5
 6. d4 F- g7
 7. C- c3 G- e7
 8. C- f3 D- h5
 9. h4 h6
 10. D- d3 Cb- c6
 11. C - e2 F - d7
 12. D - b3
- من این حرکت را پیش‌بینی کرده بودم ولی فکر نمی‌کردم که ارزش آنرا داشته باشد که بر علیه آن تدابیر دفاعی را تدارک ببینم. در حقیقت دور کردن وزیر از خطوط دفاعی خود نوعی هوس و غفلت در گسترش بشمار می‌آید. سفید باید با F.d2 یا R.f2 به‌گسترش خود ادامه می‌داد.
12. ... C×F!
 13. p×C G- e7
 14. D×p? O -O
 15. c3 Ta- b8

گامبی فیل

وین ۱۹۰۳

در گامبی‌ها قانون اصلی برای هر بازیکن عبارت است از گسترش فوری و بی‌چون و چرا با رعایت حداکثر صرفه‌جویی در زمان. ماروکزی با بی‌اعتنائی این قانون را زیرپا می‌گذارد و در نتیجه گرفتاریک وضعیت پیرانده می‌گردد.

سیاه سفید

مارشال جی. ماروکزی

1. e4 e5
 2. f4 P×P
 3. F- c4 d5

4. F×p D- h4 +

این حرکت متداول قدیمی هنوز هم نیرومند بود. این روزها C-f6 ترجیح داده می‌شود.

با در نظر گرفتن وضعیت روباز شاه سفید وی از تعویض وزیرها به قیمت یک سوار باید خوشحال باشد. با وجود چند پیاده به‌ازاء یک اسب وی از شانسهای خوبی در آخر بازی برخوردار است ولی این امر هرگز پیش نمی‌آید.

19. ... $p \times C +$

20. $p \times p$ $C - f5 !$

21. $p \times p$ $C - g3 +$

بنظر می‌رسد که این حرکت ریسکی باشد ولی کاملاً "عملی" است و پاسخ سفید نیز اجباری است.

22. $R - d2$ $D \times p$

تهدید مات.

23. $T - e1$ $Tb - e8$

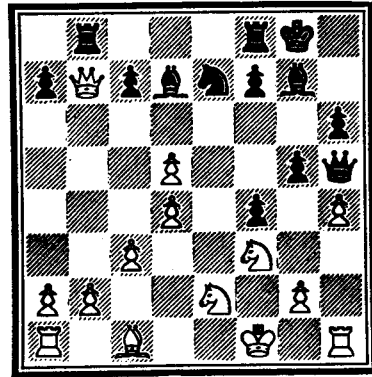
24. $T \times T$ $T \times T$

هنوز تهدید مات وجود دارد. بی‌حرکت ماندن پیاده‌آآماده تبدیل سفید برای مدت پانزده حرکت مضحک است و سیاه آنرا در برنامه خود منظور داشته است.

25. $R - c2$ $D - e4 +$

26. $R - b3$ $D - b7 +$

27. $R - c2$ $D - e4 +$



وضعیت پس از حرکت پانزدهم سیاه

16. $D \times a7$

$D \times c7$ بیشتر منجر به ادامه اصلی بازی می‌شد:

16. $D \times c7$ $F.b5!$

17. $c4$ $C \times p!$

18. $D.c5$ $Tf.c8!$

19. $D \times C$ $F \times P$

و بدنبال آن $T - e8$

16. ... $F - b5$

17. $D - c5$ $F \times C +$

18. $R \times F$ $g4$

حالا اگر سفید $C.g1$ را اجراء کند با $C \times p$ که توام با یک حمله برنده خواهد بود روبرو می‌شود.

19. $d6$

36.R.d3 C.f2+mate

33. ... D×T+

34. R-c2 C-f5!

35. D-a4 C-e3+!

سفید تسلیم می‌شود. مهمترین

واریانت بشرح زیر است:

36.R.d2 D.b2+

37.R.d3 D.b1+!

38.R.d2 D.b7

و سیاه پیاده پیشرفته دشمن را شکار

می‌کند زیرا D.a5 و D.d2 با حرکت

D.b2+ رد می‌شوند.

28. R-b3 D-b7+

29. R-c2 F-f8!!

بدست آوردن یک زمان بسیار مهم

که ارزش آن در حرکت سی و چهارم

روشن می‌شود.

30. D-c4 T-e2+

31. F-d2 T×F+

32. R×T D×p+

33. R-d1

33.R.d3 D.e2+mate

33.R.e1 D×T+

34.R.f2 C.e4+

35.R.e2 D.b2+

اوستند ۱۹۰۶

گامبی وزیر رد شده

"روبین شتین - شلختر" یعنی g3
تغییر دادم. این حرکت در سال
۱۹۰۸ به بازیهای استادان معرفی شد.

6. ... F - e7

7. F x F Cg x e7

8. p x p D - a5

9. e3 O - O

10. F - d3 D x p

سیاه می خواهد گسترش خوبی را ارائه
نماید ولی از یک ضعف ریشه کن نشدنی
یعنی پیاده^۶ ایزوله^۵ d5 رنج می برد.
سفید نه تنها قادر خواهد بود که بر
روی این پیاده^۶ منفرد ضعیف فشار
وارد نماید بلکه او دارای فشاری
فوق العاده بر روی خانه های مرکزی
سیاه رنگ d4 و c5 خواهد شد.

11. O - O F - e6

12. a3 Tf - d8

13. T - c1 D - d6

14. C - b5 D - d7

گرچه این بازی بطور مسلم
پوزیسیونی است ولی دست آخر در
آن واریانتهای تاکتیکی نیز پدید
می آید.

سفید

سیاه

مارشال

آر. اشپیلمان

1. d4 d5

2. c4 e6

3. C - c3 c5

4. c4 x d5 e6 x d5

5. C - f3 C - c6

6. F - g5

برای مدتی بر علیه دفاع تاراش

این ادامه مورد علاقه^۶ من بود ولی

بعدها آنرا به طرف واریانت موثر

تهاجمی از طریق $g4$ و $g5$. البته

این طرح در بازی عملی نمی شود.

20. ... T- e8

21. D- f4 D- d8

22. F- d3 D- a5

23. R- h2 a6

سفید با آرامی موقعیت خود را تقویت کرده و به سیاه تحمیل نموده که بجز حرکات انتظاری چیز دیگری ندارد. اکنون به $c5$ حمله ور شده و موقعیت وی را بیشتر و بیشتر فشرده می کند بطوریکه آزادی عمل سیاه مختل می گردد.

24. T- c3 ! D- b6

25. b4 T- d8

26. T- c5

یک حرکت قوی که می توان آنرا حرکت محاصره ای نامید. حسن دیگر این حرکت جلوگیری از پیشروی پیاده منفرد سیاه است.

26. ... R- f8

27. h4 T- d7

28. F- e2 T- d8

D.c7 از طریق $D \times D$ و سپس $D.d4$

منجر به یک بازی بازنده می شد.

29. g3 R- e7?

15. Cb-d4

سفید قادر گشته است اسب جناح وزیر خود را توام با تمپو در خانه مرکزی $d4$ استقرار دهد. هر کدام از سوارهای سفید که در این خانه مرکزی استقرار یابد غیرقابل فرار دادن است زیرا در دو ستون c و e پیاده ای وجود ندارد. سواری که در این خانه مستقر می شود، قدرتمندانه بر روی مرکز بازی متمرکز می شود.

15. ... Ta- c8

16. F- b1

سفید قصد دارد در مواضع شاه سیاه یک ضعف از طریق $D.d3$ ایجاد نماید. سیاه تصمیم به ساده سازی بازی می گیرد که با توجه باینکه ستون پیاده فیل وزیر در اختیار سفید قرار می گیرد، این سیاست مشکوک بنظر می رسد.

16. ... C x C

17. D x C T x T

18. T x T C- c6

19. D- h4 h6

20. h3

تا اندازه ای برای جلوگیری از $F.g4$ و همینطور به منظور اجرای یک طرح

38. $D \times p + R.e8$

39. $F.d3$

34. $F - g4$ حرکت برنده .

34. ... $F - f7$

35. $D - c2 !$ $T - d8$

36. $T - c7 +$ $R - f8$

37. $T \times p$ $R - g8$

38. $D - c5$ $d4$

تعویض وزیرها به معنی تسلیم شدن
سیاه بود .

39. $D - a7$ $D - d5$

40. $p \times p$ $D - a2$

41. $d5 !$

حرکت قشنگی که آغاز یک پیروزی
اجباری می باشد .

41. ... $D d5$

42. $T - e7 !$ $e7$

سفید تهدید $F.e6!$ را بوجود آورده
است . اگر $f5$ شود پاسخ $F.h5!$ خواهد
بود .

42. ... $R - f8$

43. $F - f3 !$ $D - a2$

44. $T - e2$

سیاه تسلیم می شود .
سیاه در مقابل تهدید $D.e7+$ بلا دفاع
است .

سیاه می خواهد بخاطر فرا رسیدن
آخر بازی شاه خود را در مرکز داشته
باشد ولی در این مرحله از بازی این
مانور خیلی بیش از حد ریسکی
می باشد .

30. $C - d4$ $C \times C$

31. $D \times C$ $f6?$

$R - f8$ بهتر بود .

32. $D - d3$ $D - d6$

33. $D - h7$ $T - g8$

حرکت خوبی وجود نداشت . اگر :

33. ... $R.f8$

34. $D.h8 + F.g8$

35. $e4! D.e5$

36. $F.c4! D \times p??$

37. $T - c7 D.e6$

