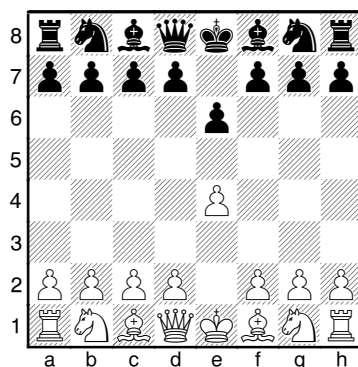


## فهرست مطالب

- مقدمه ..... ۲
- واریانت پیشروی پیاده ..... ۴
- واریانت تعویضی ..... ۳۹
- فورتنکس ..... ۵۹
- واریانت کلاسیک 4.e5 ..... ۸۴
- مک کاجن ..... ۱۲۲
- شاخه 3...e7 در واریانت تاراش ..... ۱۶۵
- حمله هندی شاه ..... ۱۹۲
- سایر گزینه‌های سفید ..... ۲۱۳

هنگامی که از من خواسته شد تا در مورد یک گنجینه گشایشی در برابر حرکت 1.e4 کتابی بنویسم، طبیعی بود که از فرصت استفاده کرده و به بحث در خصوص دفاع فرانسه (D1) 1.e4 e6 بپردازم، چرا که بیش از ربع قرن، دفاع اصلی من بوده است.



دفاع فرانسه (D1)

### چرا دفاع فرانسه؟

دفاع فرانسه تاریخچه‌ای بسیار طولانی دارد و در مقایسه با دفاع سیسیلی یا کاروکان، با سهولت بیشتری می‌توان آن را درک کرد و این به دلیل ماهیت ذاتی آن است که با عقل سلیم منطبق و هماهنگ است، چرا که در غیر این صورت پیش از گشایشهای مشکل و پیچیده دیگر ابداع نمی‌شد. در هر حال امیدوارم سه بخش اول کتاب، انگیزه و علاقه لازم را در شما بیدار کند تا این دفاع محبوب و دوست داشتنی، مکانی را در گنجینه گشایشی شما برای خود دست و پا کرده و به دفاع اصلی شما تبدیل شود. فورت ناکس، محکمترین و در عین حال غیرتئوریک‌ترین شاخه اصلی در دفاع فرانسه است و این مزیت را دارد که می‌توان آن را در برابر هر دو ادامه زیر مورد استفاده قرار داد و به این ترتیب در وقت و انرژی صرفه‌جویی کرد:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 (3.♘d2)

همچنین خطوطی که در برابر واریانت پیشروی پیاده و نیز شاخه تعویضی پیشنهاد شده‌اند، شما را چندان درگیر اطلاعات تئوریک نمی‌کنند. در آخر کتاب نیز روشهای مقابله با حرکاتی را بررسی می‌کنیم که در آنها سفید از شاخه‌های اصلی اجتناب می‌کند.

پس از کسب مقداری تجربه، شاید بخواهید ادامه‌هایی را بیازمایید که بر اساس بازی متقابل استوار هستند. به این منظور بخش‌های ۴ تا ۶ را در این کتاب گنجانیده‌ایم که به بحث پیرامون واریانت کلاسیک، مک کاجن و واریانت 3...♙e7 در شاخه تاراش می‌پردازند. این واریانت‌ها از دینامیسم بالاتری برخوردارند و بدیهی است که در مقایسه با شاخه فورت ناکس، مستلزم صرف وقت بیشتر و بکارگیری حافظه می‌باشند.

اشاره به این نکته ضروری است که کشف حرکات صحیح و موثر در یک گشایش، مستلزم صرف وقت و نتیجه تجربیات بازیکنان در طول سالیان دراز بوده است؛ بنابراین یک بازیکن معمولی به تنهایی هرگز قادر به یافتن بهترین حرکات و طرح‌ها در یک وضعیت پیچیده نیست. وی باید بر تجارب پیشینیان خود تکیه کند. برای مثال آلخین که یکی از نظریه‌پردازان و تئوریسینهای برجسته تاریخ شطرنج به شمار می‌رود، در دهه ۱۹۲۰، طرح ابتدایی و اساسی ...e5 در دفاع هندی شاه را یک خطای استراتژیک ارزیابی نمود، اما بعدها همین طرح، بارها مورد استفاده بابی فیشر قرار گرفت و پس از وی نیز توسط گری کاسپاروف به ابزاری کارآمد جهت کسب امتیازات فراوان تبدیل شد. البته از آنجا که این دفاع در زمان آلخین خیلی کم مورد استفاده قرار می‌گرفت، وی از منابع کافی برخوردار نبود تا بتواند ارزیابی خود را بر اساس آن بنا کند.

## دفاع فرانسه در قرن بیست و یکم

هنگام تحریر این کتاب، سه نکته توجه مرا به خود جلب نمود:

(۱) شمار زیاد زنانی که در پیشرفت تئوری مدرن دفاع فرانسه، نقش مهمی داشته‌اند. به همین دلیل معقول به نظر می‌رسد که آن را به افتخار این بانوان، دفاع لطیف بنامیم (و نه دفاع بانوان).

(۲) در دفاع فرانسه اغلب شاهد استقرار شاه سیاه در مرکز برای مدت طولانی هستیم. سالها پیش، قهرمان جهان امانویل لاسکر پیشنهاد داد به منظور تبدیل شطرنج به یک بازی تهاجمی‌تر، بهتر است حق قلعه رفتن را از قوانین شطرنج حذف کرد. کاپابلانکا (و یا شاید رتی) در پاسخ گفته بود که در این صورت سفید به دلیل داشتن امتیاز انجام حرکت اول، برتری زیادی به دست می‌آورد. با نگاهی به بازی‌های این کتاب خواهید دید که سیاه در دفاع فرانسه، بدون برخورداری از حق قلعه نیز می‌تواند به وضعیت مناسبی دست یابد. در اغلب مواقع شاه سیاه تا حرکت بیستم (کمی کمتر یا بیشتر) در مرکز قرار دارد و حتی در بعضی از بازی‌ها در تمام طول بازی، از رفتن به قلعه اجتناب می‌کند. در یکی از بازی‌ها (نخستین بازی از بخش اول) سیاه با انجام قلعه در حرکت سی و یکم، گری کاسپاروف را وادار به تسلیم می‌کند.

(۳) سیاه دیگر نمی‌تواند بر روی این نکته تکیه کند که تنها پس از نابودی مرکز سفید، می‌تواند به وضعیت مناسبی دست یابد. امروزه دفاع فرانسه به شیوه‌ای بسیار پویا و دینامیک بازی می‌شود. سیاه نباید از مرکز سفید واهمه داشته باشد. آنچه باید وی را نگران کند، مرحله بعد از ناپدید شدن مرکز است. وی بطور یقین باید مرکز را نابود کند، اما همچنین باید مراقب باشد که پس از ناپدید شدن مرکز و باز شدن خطوط بازی، ناگهان سوارهای سفید در پست‌های تهاجمی مستقر نشوند و وی را مورد هجوم قرار ندهند. امروزه اطمینان حاصل کردن از اینکه آیا مرکز سفید به سود سیاه ناپدید می‌شود یا نه، به یک هنر تبدیل شده است.

هنگام بازی در دفاع فرانسه، موضوع بسته یا باز بودن وضعیت، از اهمیت حیاتی برخوردار است. چنانچه وضعیت بسته باقی بماند، سیاه می‌تواند با انجام مانورهای شناخته شده، به یک وضعیت مناسب (از نقطه نظر استراتژیک) دست یابد، اما انجام همین مانورها در یک وضعیت باز، نوعی خودکشی محسوب می‌شود.

امیدوارم از این کتاب و ایده‌هایی که با آن آشنا می‌شوید لذت برده و این گشایش جدید برای شما موفقیت و کامیابی به ارمغان آورد.

نیل مک دونالد

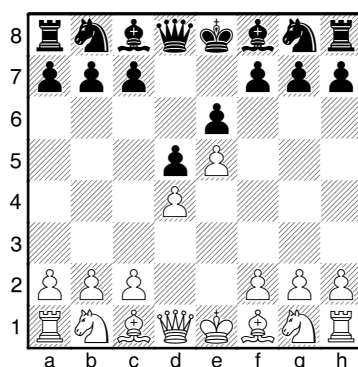
گراوسند، سپتامبر ۲۰۰۸

## واریانت پیشروی پیاده

- معرفی
- سیاه حرکت  $b6...$  را انجام می‌دهد.
- واریانت  $b6...$  و  $d7...$
- گزینه‌های دیگر سفید در حرکت چهارم

### معرفی

واریانت پیشروی پیاده (عده‌ای به اشتباه، این واریانت را واریانت پیشرفته می‌نامند که البته صحیح نیست.) با حرکات زیر آغاز می‌شود:  
**1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 (D1)**



(D1) واریانت پیشروی پیاده

اکنون ببینیم که طرفین بازی در این واریانت نه چندان ساده، چه اهدافی را دنبال می‌کنند.

### سفید فضای بیشتر و یک مرکز بکر و سالم دارد.

سفید با این پیشروی پیاده، به سرعت مرکز را می‌بندد، امکان  $...dxe4$  و گشودن مرکز را از سیاه می‌گیرد و در عین حال مانع استقرار اسب سیاه در  $f6$  می‌شود. خانه‌ای که در بیش از ده میلیون بازی محل استقرار اسب سیاه است. اما منظور از عبارت "سفید فضای بیشتری دارد" چیست؟ از آنجا که پیاده مرکزی سفید از خط مرکزی عبور کرده و موقعیت تثبیت شده‌ای دارد، امکان تحرک بیشتری را برای نیروهای سفید فراهم آورده است و اگر این برتری به چالش کشیده نشود، به ابتکار عمل سفید می‌انجامد. این ابتکار عمل با توجه به حضور پیاده در  $e5$ ، ممکن است خود را به شکل حمله در جناح شاه نشان دهد. به ویژه که حضور پیاده در  $e5$ ، مانع حضور اسب در  $f6$  شده است. نکته‌ای که در صورت انتقال شاه سیاه به قلعه کوچک، تضعیف پیاده  $h7$  را به دنبال خواهد داشت.

### پیشروی شاخص پیاده سفید

چنانچه از نقطه نظر ساختار پیاده‌ای به وضعیت بنگریم، سفید باید پیشروی  $f4-f5$  را سازماندهی کند. چنانچه این زوج پیاده‌ای در کنار یکدیگر مستقر شوند، موجب برتری و استیلای سفید در جناح شاه می‌شود و وی می‌تواند با دوطبقه کردن رخ‌ها در امتداد ستون  $f$ ، حمله‌ای را سازماندهی کند و یا پیاده  $e6$  را در معرض حمله قرار دهد.

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

### پیشروی شاخص پیاده سیاه

مطابق با همین منطق، سیاه باید c5... کند و پیاده‌ای را در کنار پیاده d5 مستقر نماید. این رویکرد منجر به ایجاد تنش میان پیاده‌های c5 و d4 می‌شود. سیاه می‌تواند با سلسله حرکات ...c6، ...b6 و ...e7-f5 پیاده d4 را تحت فشار زیادی قرار دهد و چنانچه سفید جانب احتیاط را رعایت نکند، ممکن است این پیاده را از دست بدهد. البته سفید می‌تواند در برابر حرکت c5...، اقدام به d4xc5 کند، اما این یک پیروزی پوزیسیونی برای سیاه محسوب می‌شود زیرا کنترل سفید بر مرکز، سست و متزلزل می‌شود. با توجه به همین نکات استراتژیک، می‌توان دریافت که گرچه اسب سیاه از خانه f6 محروم شده است اما مسیر e7-f5 را در اختیار دارد که به سیاه امکان اعمال فشار بیشتر بر پیاده d4 را می‌دهد. علاوه بر پست f5، امکان دسترسی به g6 نیز برای اسب در e7 فراهم است که به سیاه کمک می‌کند تا در لحظه مناسب، با انجام حرکت f6...، پیاده e5 را تحت فشار قرار دهد.

**توجه: پیشروی c5-c7... در ساختار d5/e6 در برابر d4/e5، بسیار معمول و فراگیر است. این اهرم را گرچه می‌توان با تاخیر انجام داد، اما به سختی بتوان از آن صرف نظر کرد. اهرم مهم و فراگیر دیگر f6... است که بطور معمول در وضعیتهایی مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرد که سیاه نیازمند فعال نمودن جناح شاه خود است. برای مثال در مواقعی که وی باید خانه f6 را با اسب بازپس گیرد و یا درصدد گشودن ستون f به منظور ایجاد بازی متقابل باشد.**



در حقیقت، تصور بازی در چنین ساختاری بدون این دو اهرم بسیار دشوار است.

### ناکارآمدترین سوار در واریانت پیشروی پیاده

همانطور که دیدیم، اسب g8 در واریانت پیشروی پیاده، باز هم می‌تواند در حمله به پیاده‌های d4 یا e5، نقش سودمندی را ایفا کند. اما پس از حرکت 3.e5، فیل مستقر در c8 به بازنده اصلی نبرد تبدیل می‌شود، چرا که نمی‌تواند نقش مهمی در استراتژی مورد نیاز سیاه بر عهده بگیرد. در حقیقت این فیل یک سوار سرگردان است که پشت حصار پیاده‌های خودی محبوس شده است. به بیان دیگر، نمونه ابتدایی از یک فیل بد است.

### کارآمدترین سوار در واریانت پیشروی پیاده

برخلاف فیل سیاه در c8، فیل سفید در f1، مهمترین و کارآمدترین سوار در واریانت پیشروی پیاده است. این سوار پست بسیار ممتازی در d3 در اختیار دارد که وی را قادر به کنترل قطره‌های مورد نظر در هر دو جناح می‌کند، به ویژه خانه f5 که مقصد اصلی پیشروی پیاده f می‌باشد و همچنین خانه h7 که به دلیل عدم حضور اسب در f6 و انتقال شاه سیاه به جناح شاه (پس از قلعه کوچک) بسیار آسیب‌پذیر شده است. اما فیل سفید در c1 نیز فیل خوبی نیست، چرا که با وجود در اختیار داشتن فضای مختصر، به دلیل استقرار پیاده‌های مرکزی سفید در خانه‌های تیره، از تحرک کافی و لازم برخوردار نیست.

### موضوع این بخش

سواری که از موقعیت تثبیت شده پیاده‌های مرکزی سود می‌برد، فیل f1 است؛ سواری که متحمل آسیب شده است فیل c8 سیاه است. بنابراین طبیعی به نظر می‌رسد که سیاه با پذیرفتن کمی زحمت، درصدد تعویض این فیله‌ها باشد. در واقع این موضوع بخش حاضر است.

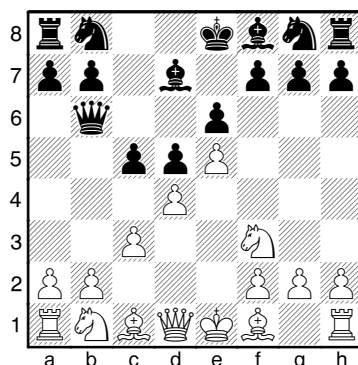
سیاه به چندین روش قادر به مقابله با واریانت پیشروی پیاده است. در اینجا مایلم به معرفی دو سیستم پردازم که هدف اصلی و روشن آنها تعویض بدترین سوار سیاه با بهترین سوار سفید است:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6

و سپس a6... در این سیستم، سیاه به سرعت و بدون اتلاف وقت، درصدد تعویض فیله‌ها می‌باشد و یا پس از:

## واریانت پیشروی پیاده

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5.♘f3 ♙d7 (D2)



(D2) سیاه در تدارک ...♙b5 است

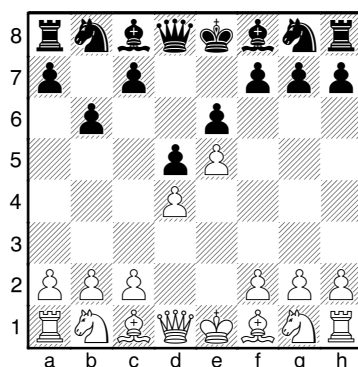
سیاه با انتقال فیل به b5، بار دیگر دو فیل را در مقابل یکدیگر قرار می‌دهد تا امکان تعویض آنها را فراهم آورد. شاید عده‌ای این رویکرد را بسیار کند و وقت گیر ارزیابی کنند، اما به خاطر داشته باشید که مرکز بسته شده است و به همین دلیل نیز تحقق اهداف استراتژیک در دراز مدت، در گروی انجام مانورهای کند و آرام است.

نکته: سیاه نیازی به گسترش سریع جهت دفاع از خانه‌های کلیدی و یا جلوگیری از یورش سفید ندارد. وی می‌تواند با تکیه بر مرکز بسته، نیروهای سفید را در موضع دفاعی قرار دهد.



سیاه حرکت ...♙b6 را انجام می‌دهد

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 (D3)



(D3) سیاه درصدد انجام ...♙a6 است

توجه: سیاه به سه روش قادر به اجرای ایده ...♙b6 است. یکی انجام سریع این حرکت که گزینه مورد نظر من در ترتیب حرکات می‌باشد؛ گزینه دیگر ...♙d7 است، که ادامه 4.♘f3 b6 را دنبال می‌کند و گزینه سوم عبارت است از:



3...♙e7 4. ♘f3 b6

حرکت ...♙b6، حرکتی غیرمعمول و در عین حال بنیادگرا و رادیکال است که از نقطه نظر پوزیسیونی قابل توجیه است، زیرا نه تنها ایده ...♙a6 و تعویض فیلهای را تدارک می‌بیند، بلکه این امکان را به سیاه می‌دهد تا پس از ...♙c5، در صورت مواجهه با حرکت

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

d4xc5، با حرکت b6xc5... واکنش نشان دهد.

### بررسی موردی شماره ۱: چگونه b6...، یک نابغه شطرنج را شکست می دهد

اجازه دهید بحث خود را با بررسی شکست کاسپاروف با مهره سفید در برابر ایوانچوک آغاز کنیم. هر چند مجبوریم با دادن دو حرکت اضافه به سفید، کمی ضرر کنیم!

بازی شماره ۱

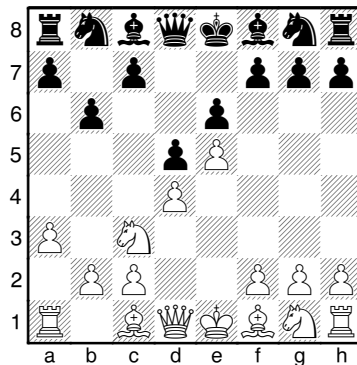
کاسپاروف - ایوانچوک

هورگن ۱۹۹۵

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♞c3 ♟b4

طبق توصیه های این کتاب، ما در برابر 3.♞c3 حرکات 3...dxe4 یا 3...♞f6 را بازی می کنیم. به زودی پی خواهید برد، که چرا این بازی را مطالعه می کنیم.

4.e5 b6 5.a3 ♟f8 (D4)



(D4) سیاه دو تمپ سرمایه گذاری می کند

و به این ترتیب به وضعیت مورد نظر خود، یعنی واریانت 3...b6 رسیده ایم، با این تفاوت که سفید دو حرکت اضافی a3 و ♞c3 را انجام داده است. a3 کمک زیادی به سفید نمی کند و همانطور که در ادامه بازی خواهیم دید، ایوانچوک با حرکات b4-b5... قادر به گشودن خطوط می شود. اما این نکته شاید موجب تعجب شود که حرکت گسترشی و صحیح ♞c3 چندان مورد علاقه سفید نیست، زیرا موجب انسداد مسیر پیشروی پیاده C می شود و همانطور که خواهیم دید، این پیشروی می تواند برای سفید، سودمند باشد.

6.♞f3 ♞e7

گرچه سیاه درصدد انجام ♟a6... و تعویض فیل ها است اما ترجیح می دهد ابتدا سفید این فیل را گسترش دهد. برای مثال:

7.♟d3 ♟a6 8.♟xa6 ♞xa6

و سفید در مقایسه با ادامه زیر یک تمپ پیش می افتد:

6...♟a6 7.♟xa6 ♞xa6

زیرا سفید با حرکت مجدد فیل، یک تمپ از دست می دهد.

7.h4

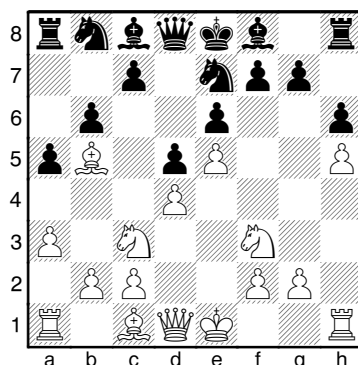
کاسپاروف نیز که به خوبی از ظرایف بازی پوزیسیونی آگاه است، با تاخیر در گسترش جناح شاه، به کسب فضا در این جناح می پردازد.

7...h6

هر دو بازیکن به انجام حرکات انتظاری سودمند می پردازند.

## واریانت پیشروی پیاده

8.h5 a5 9.♙b5+!? (D5)



(D5) سفید در برابر ...♙a6 واکنش نشان می‌دهد

قهرمان جهان صبر و شکیبایی خود را از دست داده و ترجیح می‌دهد با کیش شاه حریف، در برابر طرح تعویض فیل‌ها واکنش نشان دهد. ما در بررسی ادامه زیر به مقایسه این دو کیش می‌پردازیم:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.♙b5+

9...c6 10.♙a4

حرکت 5.a3 در اینجا برای سفید سودمند بوده است، زیرا اگر پیاده در a2 قرار داشت سیاه پس از ...b6-b5 و ...a5-a4 فیل را شکار می‌کرد.

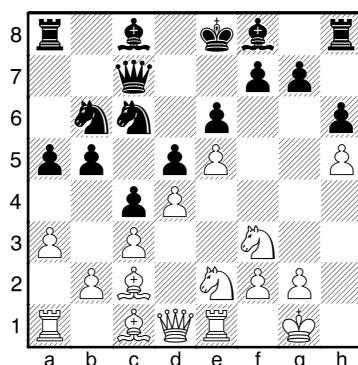
10...♘d7

در نگاه اول حرکت 10...♙a6 واضح به نظر می‌رسد، اما پس از 11.♘e2 سفید می‌تواند به قلعه برود و حضور فیل مستقر در a6 نیز موثر و موجه به نظر نمی‌رسد. به همین دلیل نیز ایوانچوک طرح خود را تغییر می‌دهد و سعی می‌کند از حضور فیل سفید در a4 بهره‌برداری نموده و با حرکات ...b5 و ...c5-c4 توفان پیاده‌ای به پا کند.

11.♘e2 b5 12.♙b3 c5 13.c3 ♘c6 14.0-0 ♖c7 15.♞e1

این ساختار پیاده‌ای نیازمند تدارک اهرم f4-f5 از جانب سفید است که می‌تواند به صورت 15.♘h2 و سپس f4-f5 محقق شود. بدیهی است که در صورت حضور رخ در f1، این پیشروی موثرتر است.

15...c4 16.♙c2 ♘b6 (D6)



(D6) دو طرف در حال انجام مانور می‌باشند.

17.♙f4?!

یک حرکتی طبیعی، اما مشکوک. کاسپاروف باید حرکت 17.♘h2 را انجام می‌داد تا در لحظه مناسب، قادر به اجرای اهرم f2-f4



چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

شود.

17...♙e7 18.♙g3 ♖b8 19.♗h2 ♜d8!? 20.♗g4

کاسپاروف باز هم از انجام 20.f4 خودداری می کند، شاید نگران پاسخ 20...♙h4 بوده است.

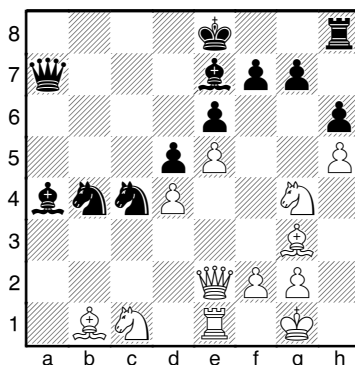
20...b4 21.axb4 axb4 22.cxb4?!

طرح سفید پاکسازی جناح وزیر از حضور پیاده ها و سپس حمله در جناح شاه است، اما قهرمان جهان جایگزینی اسب های سیاه به جای پیاده ها را دست کم می گیرد.

22...♗xb4 23.♙b1 ♙d7 24.b3 ♖a8 25.♖xa8 ♜xa8 26.bxc4 ♗xc4 27.♗c1?

بی دقتی از جانب سفید که به از دست دادن یک پیاده می انجامد. هرچند پیش از این اشتباه نیز، سیاه وضعیت بسیار مناسبی داشت.

27...♙a4 28.♜e2 ♜a7! (D7)



(D7) پیاده d4 از بین می رود.

به هیچ طریقی نمی توان از پیاده d4 دفاع کرد.

29.♗e3 ♜xd4 30.♗xc4 dxc4 31.♜f1 0-0! 1-0

سفید نمی تواند از پیشروی پیاده به c2 جلوگیری کند و در نتیجه یک سوار از دست می دهد.

توجه: یکی از بن مایه های اصلی این کتاب، تاکید بر تاخیر در انجام قلعه از جانب سیاه است (به ویژه در بخش حمله هندی شاه). در واقع ایوانچوک نمی توانست پیش از این قلعه را به تاخیر بیندازد. حتی ممکن است بتوانیم این قاعده طلایی را به دفاع فرانسه بیفزاییم که تنها زمانی به قلعه بروید که حریف را وادار به تسلیم کند!

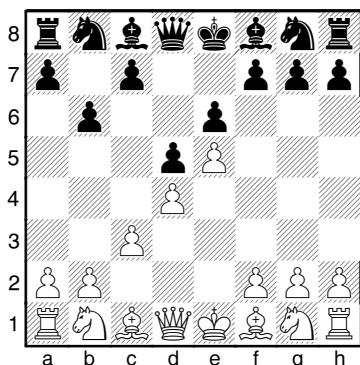


کاسپاروف با مهره سفید حملات سهمگین زیادی را سازماندهی نموده است، اما در این بازی به نظر می رسد گشایش غیرمعمول ایوانچوک و به ویژه تاخیر در انجام قلعه، وی را گیج نموده است. به علاوه این تنها شکست قهرمان جهان در برابر دفاع فرانسه بوده است، مگر آنکه بخواهیم یکی از شکستهای وی (در واریانت تعویضی دفاع فرانسه) در نمایش سیمولتانه را نیز در برابر شرانسکی در سال ۱۹۹۶ لحاظ کنیم. وی پس از این شکست به حریف خود گفت: "تو ضعیف ترین بازیکنی هستی که تا به حال مرا شکست داده است."

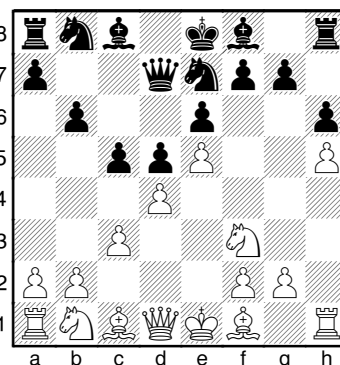
اکنون به بررسی پاسخ های متفاوت سفید در برابر حرکت 3...b6 می پردازیم.

**بررسی موردی شماره ۲: سفید حرکت 4.c3 را انجام می دهد**

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.c3!? (D8)



(D8) سفید مانع ...a6 می شود



(D9) سیاه به درستی مانع h5-h6 می شود

این حرکت که بطور معمول در واریانت پیشروی پیاده انجام می شود تا از پیاده d4 حمایت کند، در اینجا یک دام کوچک را نیز می گستراند.

**هشدار: هر حرکتی دوست دارید انجام دهید، اما خواهش می کنم در این دام نیفتید:**

4...a6?? 5.xa6 ♖xa6 6.♙a4+



4...♙d7!

حرکتی معمول در این شاخه که نه تنها مانع ♙a4+ می شود، بلکه سیاه را آماده ...a6 می کند.

5.♟f3

محکم و منطقی. ادامه زیر بی ثمر است:

5.♙g4 ♟e7 6.♟f3 ♟f5 7.♟d3 ♟a6

مطابق با آنچه آموخته ایم، سیاه منتظر حرکت فیل سفید می شود و سپس پیشنهاد مبادله فیلها را می دهد.

8.♟xa6 ♟xa6 9.0-0 ♟e7 10.♟g5 h5! 11.♙h3 0-0-0 12.♟xe7 ♙xe7 13.♟bd2 g5!

و سیاه ابتکار عمل را در اختیار می گیرد. لیدوف - اسکلیاروف، دوبنا ۲۰۰۷. گزینه دیگر سفید 5.f4 است، که در بازی بعد مورد بررسی قرار می گیرد.

5...♟e7 6.h4 c5

بازی کاسپاروف - ایوانچوک بر این بازی نیز سایه افکنده است. هیچکدام از طرفین نمی خواهند فیل خانه های روشن خود را حرکت دهند. بازی اشمیت - شورت، لیگ فرانسه ۲۰۰۴، چنین ادامه یافت:

7.h5 h6 (D9)

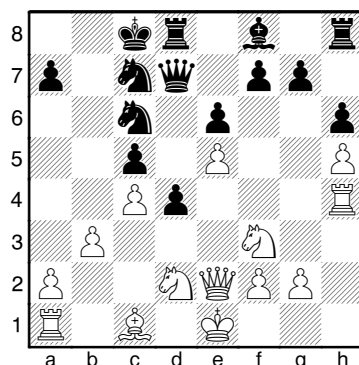
سیاه نباید اجازه انجام 8.h6 را بدهد زیرا پس از 8...g6 حفره ای در f6 پدید می آید.

8.b3 ♟a6

سیاه سرانجام تعویض فیلها را پیشنهاد می کند، زیرا حرکت c5... را انجام داده است و می تواند اسب را به c7 انتقال دهد و دیگر نیازی به اتلاف دو تمپ (♟b8/...♟c6)، جهت تجدید آرایش اسب ندارد. به علاوه حرکت اخیر سفید حاکی از تمایل وی به انجام c3-c4 است. بدیهی است که سیاه نمی تواند تا ابد گسترش خود را به تاخیر بیندازد.

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

9. ♖xa6 ♜xa6 10. ♔e2 ♜c7 11. dxc5 bxc5 12. c4 ♜c6 13. ♞h4 d4 14. ♜bd2 0-0-0 (D10)



(D10) سیاه ممکن است با g6... واکنش نشان دهد

سیاه پیاده‌های مرکزی خود را به شکلی منسجم حفظ کرده، شاه را به مکان تا حدودی امن انتقال داده و اکنون در جستجوی بازی متقابل در جناح شاه است.

15. ♕f1 ♕e7 16. ♞g4 ♞dg8 17. a3 g6

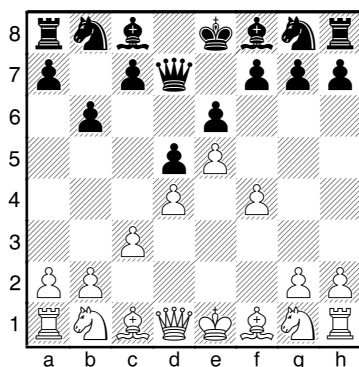
و سیاه در ادامه موفق به شکست حریف می‌شود.

بازی شماره ۲

لاریا - روسلی میلیه

موتته ویدئو ۲۰۰۷

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.c3 ♞d7 5.f4 (D11)



(D11) سیاه باید حرکت ♕a6... را به تاخیر بیندازد

5... ♕a6?!

لازم بود سیاه به شیوه ایوانچوک، حرکت متن را به تاخیر بیندازد و حرکت 5... ♜e7 را انجام دهد. برای مثال:

6. ♜f3 c5 7. ♕d3 ♕a6

و سیاه در مقایسه با بازی اصلی یک تمپ پیش است، زیرا سفید پس از 8. ♖xa6 ♜xa6 دو حرکت انجام داده است. علاوه بر این گزینه تهاجمی 10.g4 هرگز اتفاق نمی‌افتاد چرا که سفید به هر حال حرکت منطقی 6.Nf3 را انجام می‌دهد. بنابراین حرکت 5...Ba6 چندان دقیق نیست. هرچند با این حرکت سفید فرصتی برای باخت خود دست و پا می‌کند.

6. ♖xa6 ♜xa6 7. ♕d3

(D12) حرکتی تحریک آمیز

## واریانت پیشروی پیاده

سفید ضمن حمله به اسب سیاه، یک تمپ در راستای طرح خود در ارتباط با خانه f5 کسب می‌کند.

توجه: تجدید آرایش اسب سیاه با استفاده از مانور  $\text{b8-c6}$  ... هر چند اجباری است اما چندان دشوار نیست.



7...  $\text{b8}$  8...  $\text{e2}$

به مراتب بهتر از  $\text{f3}$  8... که مانع پیشروی پیاده f می‌شود.

8...c5 (D12)

8...  $\text{e7}$  ایمن تر بود.

9.0-0

ادامه زیر جالب به نظر می‌رسد:

9.f5!? exf5 10.0-0  $\text{e7}$  11...  $\text{g5}$

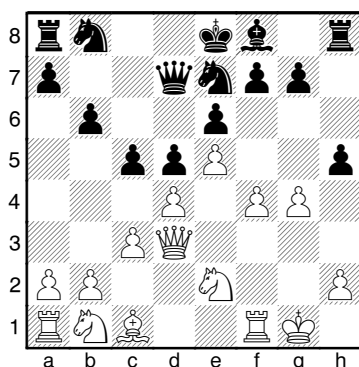
9...  $\text{e7}$  10.g4?

همانگونه که کاسپاروف پی برد، سازماندهی اهرم f4-f5 به روش صحیح به هیچ وجه ساده نیست. لارآ با درجه ۲۳۱۷، که بازیکن بین‌المللی بسیار خوب و شایسته‌ای است، در اینجا دچار قضاوت اشتباه می‌شود. وی باید ابتدا اقدام به  $\text{g3}$  10... نموده و به انتظار لحظه مناسب جهت انجام f4-f5 می‌نشست تا به این طریق شیوه بازی خود در مرحله گشایش را توجیه نماید. نکته اینجاست که موقعیت سیاه در مرکز از چنان ثباتی برخوردار نیست که با حرکت  $\text{g6}$  10... اقدام به بلوکه کند، زیرا:

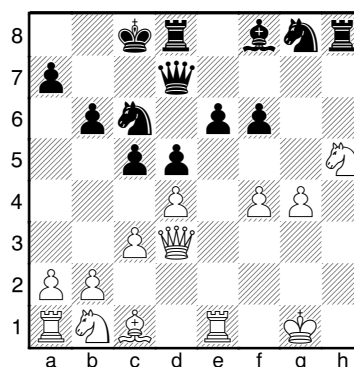
11.dxc5 bxc5 12.c4!

اکنون ادامه  $\text{e4}$  13...d4? 12... برای سیاه مناسب نیست و در غیر این صورت نیز سفید پس از  $\text{cxd5}$  و  $\text{exd5}$  ... قادر به انجام اهرم f4-f5 می‌شود. البته سیاه می‌توانست در حرکت پنجم خود با انجام  $\text{Ne7}$  5... و تاخیر در  $\text{Ba6}$  ...، از تمامی این ماجراها دور بماند.

10...h5! (D13)



(D13) یک ضربه متقابل کلیدی



(D14) امنیت کدام شاه بیشتر است

بسیار دقیق. این ضربه متقابل در جناح شاه، ورق را برمی‌گرداند.

11.h3

بدیهی است که پس از  $\text{g5}$  11...، خانه f5 به مکان مناسبی جهت استقرار اسبهای سیاه تبدیل می‌شود و سیاه پس از  $\text{bc6}$  11...، این خانه را تصرف خواهد کرد. گرچه حرکت متن نیز امکانات تهاجمی مناسبی را به شاه سفید، در اختیار سیاه قرار می‌دهد.

11...hxg4 12.hxg4 f5! 13.exf6

پس از  $\text{g3}$  13...، سیاه علاوه بر  $\text{fxg4}$  13... که میزان تنش موجود را به مقدار قابل ملاحظه‌ای افزایش می‌دهد، از امکان  $\text{g6}$  13... و پایان دادن به ابتکار عمل سفید در جناح شاه نیز بهره‌مند می‌شود و می‌تواند با حرکات  $\text{Nbc6}$  ... و  $\text{0-0-0}$  ... به وضعیت

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

مناسبی دست یابد. پس از حرکت متن وضعیت جناح شاه همچنان سیال باقی می ماند، اما گشوده شدن ستون g موقعیت شاه سفید را به خطر می اندازد.

13...gxf6 14.♘g3 ♘bc6 15.♘h5 ♘g8 16.♞e1

سفید می بایست با استفاده از ادامه زیر وزیرها را تعویض می کرد:

16.♞g6+ ♞f7 17.f5

گرچه پس از 17...cxd4 باز هم سیاه به برتری می رسد.

16...0-0-0 (D14)

شاه سیاه بطور یقین در جناح وزیر در امنیت کامل خواهد بود.

17.♞e2 ♞e8 18.♙e3 cxd4 19.cxd4 ♔b7 20.♘c3 ♞h7

همراه با تهدید 21...f5

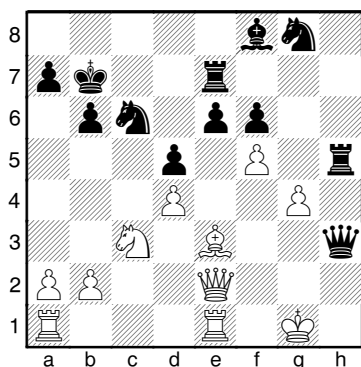
21.♘g3 ♞h3 22.♘h5

هر یک از دو گزینه 22.♞g2 ♞xg4 و 22.♙f2 ♘h6 با هدف 23...♘g4 سفید را به عمق فاجعه می بردند.

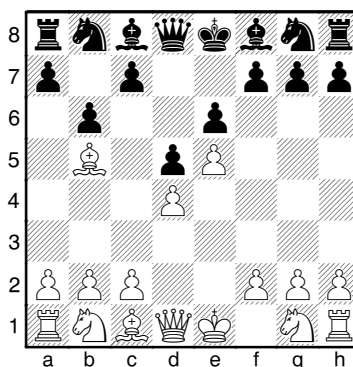
22...♞e7 23.f5

سفید سرانجام موفق به اجرای اهرم f4-f5 می شود، اما:

23...♞xh5! (D15)



(D15) حمله مرگبار سیاه



(D16) حرکتی دیگر در برابر ایده ...♙a6

سفید تسلیم شد، زیرا:

23...♞xh5! 24.gxh5 ♞g7+ 25.♙f2 ♞g2# 0-1

بررسی موردی شماره ۳: سفید حرکت 4.♙b5+ را انجام می دهد

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.♙b5+ (D16)

چنانچه می خواهید مانع این حرکت شوید، باید ترتیب حرکات خود را به شیوه:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 ♞d7

دنبال کنید، اما از سوی دیگر در واریانت :

3...♞d7 4.♘f3 b6 5.c4

چنانچه سیاه مجبور به پس گرفتن پیاده در d5 شود، در مقایسه با واریانت 3...b6، یک تمپ عقب می افتد، زیرا وزیر خود را دوبار حرکت داده است.

همچنین در ادامه:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 ♘e7 4.♘f3 b6

سفید باید از انجام 5.♙b5+ خودداری کند، زیرا پس از:

5...c6 6.♘a4 ♘a6

وی از گزینه ♗g1-e2 محروم است و نمی تواند امنیت قلعه خود را تامین کند، زیرا پیش از این، حرکت ♗f3 را انجام داده است. البته سفید می تواند همانند کاسپاروف حرکات ♗c3-e2 را بر علیه ♘a6... انجام دهد، اما فراموش نکنید که کاسپاروف به دلیل واریانت منتخب ایوانچوک (3...♗c3 ♘b4 4.e5 b6 5.a3 ♘f8)، حرکت ♗c3 را به رایگان انجام داده بود. گیج شده اید؟ بسیار خوب. شما فقط حرکت 3...b6 را انجام دهید و همانند استراتژیست بزرگ، یاسر سیروان بازی کنید.

بازی شماره ۳

شالبولف - سیروان

قهرمانی آمریکا، جاندر ۱۹۹۷

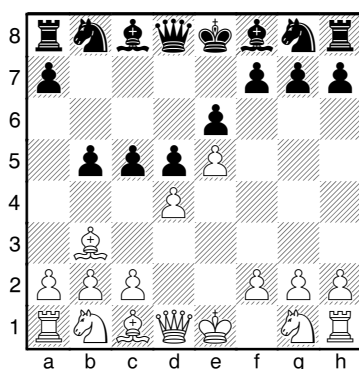
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.♘b5+!?

همانند بازی کاسپاروف - ایوانچوک، سفید با انتقال فیل به a4، مانع تعویض فیل‌های خانه‌های روشن می‌شود.

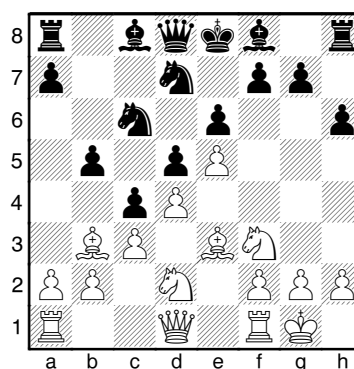
4...c6 5.♘a4 b5

سیروان با هدف کسب فضا، به تعقیب فیل می‌پردازد. گزینه دیگر 6...♗e2 5...♘a6 است که با طرح 7.0-0 بازی می‌شود.

6.♘b3 c5 (D17)



(D17) کسب فضا



(D18) سیاه به پیشروی ادامه می‌دهد

7.c3

سفید ضمن تحکیم مرکز، خانه c2 را برای فیل تخلیه می‌کند.

7...♗e7 8.♗f3 ♗ec6 9.0-0 h6!

من در کنار خود کتابی با عنوان "عقل سلیم در شطرنج" دارم. این کتاب مشتمل بر دروسی است که توسط قهرمان جهان امانوئل لاسکر در سال ۱۸۹۵ نوشته شده است. وی به چهار اصل در ارتباط با گسترش نیروها در مرحله شروع بازی اشاره می‌کند:

بر اساس تجربیات من در بازی‌های عملی می‌توانم به شما توصیه کنم که:

(۱) به جز پیاده‌های d و e، هیچ پیاده دیگری را در مرحله گشایش حرکت ندهید.

(۲) هیچ سواری را دوبار لمس نکنید، اما آنها را در مکان موثر مستقر نمایید.

(۳) اسب‌ها را پیش از فیل‌ها گسترش دهید، بویژه فیل جناح وزیر.

(۴) اسب جناح شاه حریف را پیش از آنکه حریف به قلعه برود، آچمز نکنید (♘g5 برای سفید و ♘g4 برای سیاه).

لاسکر تنها حرکت c2-c4 در گامی وزیر را از قاعده شماره ۱ خود مستثنی می‌کند. اکنون به بررسی بازی سیروان می‌پردازیم. شش حرکت اول وی با پیاده‌ها بوده است. به علاوه پیاده c را نیز دوبار حرکت داده است. وی فقط یک اسب را حرکت داده است که آن نیز نه تنها با دو حرکت خود را به c6 رسانیده است، بلکه خانه طبیعی استقرار اسب b8 را نیز تصرف کرده است. جالب‌تر اینکه

## چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

حرکت نهم وی نیز h6...9 است. حرکتی که بدون شک مورد سرزنش لاسکر قرار می‌گیرد، چرا که نیروی جدیدی را وارد میدان نمی‌کند. همانطور که می‌بینید، سیروان نه تنها قوانین لاسکر را نادیده گرفته است بلکه آنها را خرد و خاکشیر کرده و بعد هم لگدمال نموده است! اما یک نکته مهم را فراموش نکنید. قواعد لاسکر در ارتباط با بازی‌های باز قابل تعمیم است، جایی که بر گسترش سوارها تاکید می‌شود.

جهت درک بهتر و کسب تجربه، پس از حرکات 1.e4 e5، سعی کنید با مهره سیاه شش حرکت اولیه را با پیاده انجام دهید. اطمینان داشته باشید بازی زیاد طول نمی‌کشد و وضعیت شما به سرعت دچار اضمحلال و فروپاشی می‌شود.

**نکته: در یک مرکز مسدود که پس از حرکات زیر پدید می‌آید:**

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5

شما نه تنها می‌توانید، بلکه در لحظات مقتضی، می‌بایست گسترش خود را به تاخیر بیندازید، تا



بتوانید به اهداف استراتژیک خود دست یابید.

بنابراین سیروان نیز با اتلاف چند تمپ، اسب خود را از جناح شاه به خانه c6 انتقال می‌دهد و به هیچ وجه نگران این نکته نیست که اسب مستقر در b8 را از خانه طبیعی خود محروم ساخته است، زیرا وی بر این باور است که این اسب را از مسیر d7 نیز می‌توان گسترش داد. هر یک از حرکات پیاده‌های وی نیز هدف خاصی را دنبال کرده است. اهدافی چون محدود نمودن شعاع عمل فیل حریف در خانه‌های روشن و یا کسب فضا در منطقه‌ای که وی در جستجوی کسب بازی متقابل است. حرکت h6...9 نیز گرچه مشابه حرکات بازیکنان مبتدی به نظر می‌رسد که از یافتن حرکت خوب عاجز مانده‌اند، اما در حقیقت مانع انتقال اسب سفید به g5 و در نتیجه آزاد شدن پیاده f2 می‌شود. همانطور که پیش از این نیز اشاره شد، اهرم f2-f4، استراتژی اصلی سفید در این نوع ساختار پیاده‌ای محسوب می‌شود. فراموش نکنید که اگر سیاه به انتظار حرکت g5 می‌نشست و سپس h6... می‌کرد، اسب سفید به h3 بازی‌گشت تا مسیر پیشروی پیاده f را مسدود نکند.

اشاره به این نکته ضروری است که یک وضعیت به ندرت می‌تواند بطور کامل باز یا بسته باشد. شالبولف نیز قواعد لاسکر را نادیده گرفته است. وی علاوه بر حرکت اضافی با پیاده، فیل را نیز سه مرتبه حرکت داده است (اما سیروان، از قاعده سوم تبعیت می‌کند و هر دو اسب را قبل از فیل‌ها گسترش می‌دهد).

چنانچه سفید سعی می‌کرد (مشابه بررسی موردی شماره ۴ که در ادامه خواهیم دید) با استفاده از حرکات 4...f3 و 5.c4 وضعیت را باز کند، سیروان نیز به طبع روش دیگری را در پیش می‌گرفت. در حقیقت هر دو بازیکن خواهان نبرد به شیوه‌ای پوزیسیونی هستند.

10...e3 11...bd2 c4 (D18)

سیاه با این حرکت و حرکت بعد، نوک پیکان حمله را از d4 به c3 تغییر می‌دهد.

12...c2 b4

تصمیمی که به باز شدن خطوط و افزایش تنش می‌انجامد.

13...a4 14.cxb4 15.a3 16...c2 17.b3

شالبولف می‌تواند پیش از آنکه نیروهای سیاه گسترش یابند، جناح وزیر را باز کند. آیا سیروان به دلیل تخطی از قواعد لاسکر، مجازات خواهد شد؟

17...e7 18.bxc4 dxc4 19...xd7+ 20...xc4 (D19)

پس از 19...xd7 20...xc4، سیاه نه تنها یک پیاده عقب است، بلکه اسب وی نیز باید خود را از تله برهاند.

20.d5

شالبولف پیاده‌ای را قربانی می‌کند تا علاوه بر امکان استقرار اسب در d4، زمینه پیشروی پیاده‌های جناح شاه و ایجاد یک پیاده رونده را فراهم آورد. از سوی دیگر سیاه نیز از حضور دو پیاده رونده متصل در جناح وزیر بهره‌مند می‌شود.

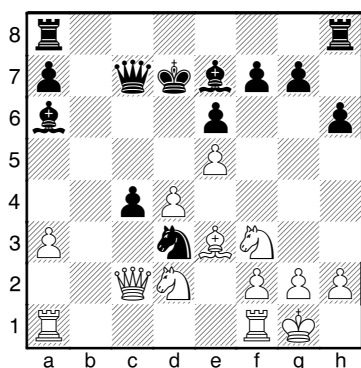
در اینجا شاهد تعارض دو فلسفه، بازی در وضعیت باز و بسته هستیم. سفید بر عناصر دینامیک و پویای بازی (خطوط باز کافی) تکیه کرده است تا بتواند از موقعیت نامناسب شاه سیاه بهره‌برداری کند و سیاه نیز امیدوار است خطوط بسته وضعیت، مانع حمله سفید شود.

واریانت پیشروی پیاده

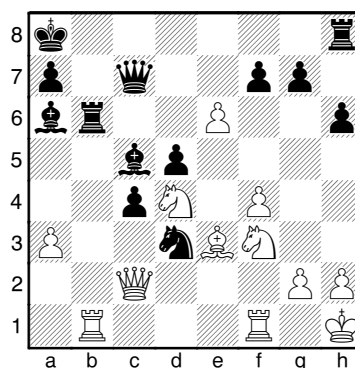
20...exd5 21.♞d4 ♔c8 22.f4 ♞b8 23.♞ab1 ♞b6!

هموار نمودن مسیر انتقال شاه سیاه به a8 و در عین حال جلوگیری از بهره‌برداری سفید از ستون b، زیرا پس از 24.♞xb8+ و 25.♞b1 سفید کنترل ستون b را در دست می‌گیرد، اما اکنون پس از 24.♞xb6 axb6 ستون b بسته می‌شود.

24.♔h1 ♕c5 25.♞2f3 ♔b7 26.e6 ♔a8 (D20)



(D19) سفید درصدد گشودن بازی است



(D20) امنیت شاه سیاه تامین شده است

بدیهی است که ادامه 26...fxe6 27.♞xe6 به سود سفید است.

27.f5 ♞hb8 28.♞xb6 ♞xb6 29.♞a4 f6 30.h3 c3 31.♞a5?

سفید باید رخ f1 را حرکت می‌داد. برای مثال به g1. گرچه باز هم سیاه از موقعیت بهتری برخوردار بود، گرچه نباید پیاده رونده e6 را دست کم گرفت.

31...♞e5?

سیاه یک فرصت طلایی را از دست می‌دهد:

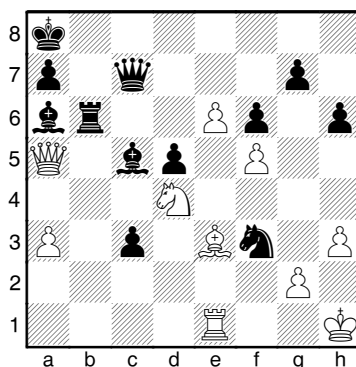
31...♞f2+! 32.♕xf2 (32.♞xf2 ♞b1+) 32...♕xf1  
32.♞e1?

خطایی دیگر. بدون شک طرفین در تنگی وقت بوده اند. پس از:

32.♞c1! ♞xf3 33.gxf3

پیاده c3 از بین می‌رود. بنابراین بهترین گزینه سیاه در این شرایط تحمیل تساوی از طریق ادامه زیر می‌باشد:

33...♞g3 34.♞xc5 ♞xh3+ 35.♔g1 ♞g3+  
32...♞xf3 (D21)



(D21) سفید حساسی به دردر افتاده است

33.♞xf3



چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

پس از 33.gxf3 ♖g3 از آنجا که رخ e1 در معرض خطر است، وزیر سفید قادر به گرفتن فیل مستقر در c5 نیست. به همین دلیل نیز! ♞c1 32. باید انجام می‌شد.

33... ♗xe3 34. ♖xd5+  
34. ♞xe3 c2  
34... ♞b7

34... ♗b8، ساده‌تر بود.

35. ♗d4 ♖g3 36. ♗f3 ♞c7 37. ♗d4 c2 38. ♗xc2 ♗c5  
38... ♞xc2 39. e7  
39. ♗b4 ♗xb4 40. axb4 ♞e7

اکنون مسیر پیشروی پیاده رونده e6 بسته شده است و سیاه می‌تواند با کمی احتیاط به پیروزی برسد.

41. ♞d1 ♗b5 42. ♞f3 ♗b8 43. ♞f4+ ♞c7 44. ♞d6 ♗c8 45. ♞d2 ♞c4 46. ♞d5

حمله به فیل و امید به کسب بازی متقابل با حرکت 47. ♞a8+ اما اکنون سفید شگفت‌زده می‌شود.

46... ♞c1+ 47. ♗h2 ♗c7! 0-1

رخ سفید به تله افتاده است.

### دام کشتی نوح

توجه: چنانچه فیل به تدریج در چنبره پیاده‌های به پیش آمده حریف قرار گیرد، گفته می‌شود که وی در دام کشتی نوح افتاده است. علت این وجه تسمیه، قدیمی بودن این دام است.



هنگامی که فضای کمی در مرکز وجود دارد، یک فیل ممکن است به طرق مختلفی خود را در دام پیاده‌های به پیش آمده حریف ببیند. برای مثال در واریانت پیشنهاد شده من در برابر واریانت تعویضی دفاع فرانسه، پس از:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. ♗f3 ♗c6 5. ♗b5 ♗d6 6. c4

ما باید حرکت! 6... dxc4 را انجام دهیم و از ادامه 7. c5 7... ♗ge7?? 6... 7. c5 7... ♗ge7?? در واریانت مک کاچن نیز همین اتفاق برای سفید رخ می‌دهد:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♗f6 4. ♗g5 ♗b4 5. e5 h6 6. ♗d2 ♗xc3 7. bxc3 ♗e4 8. ♞g4 ♗f8 9. ♗d3 ♗xd2 10. ♗xd2 c5 11. h4 ♗c6

و اکنون حرکت 12. ♗e2? که می‌تواند با هدف آزادسازی پیاده f2، جهت انجام اهرم f4-f5 انجام شود، با وجود پتانسیل بالای خود به سیاه اجازه می‌دهد با حرکت 12... c4 فیل سفید را به دام بیندازد.

در واریانت پیشروی پیاده نیز سفید باید هوشیار باشد و از تجمع نیروهایش در یک فضای محدود خودداری کند تا فیل خود را از دست ندهد. جهت روشن شدن موضوع، توجه شما را به بازی زیر جلب می‌کنم:

بازی شماره ۴

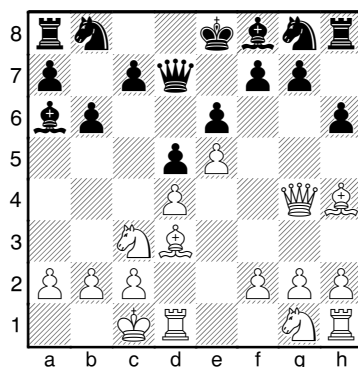
دومبای - دادیکس

بوداپست ۲۰۰۰

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♗b4 4. e5 b6 5. ♞g4 ♗f8

سیاه به شیوه گشایشی مورد نظر ما (1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 b6) بازی می‌کند.

6.♙d3 ♘a6 7.♙g5 ♚d7 8.0-0-0 h6 9.♙h4?? (D22)



(D22) سیاه باید دقیق بازی کند

سفید با درجه ۲۱۲۸، متوجه خطری که فیل خانه‌های تیره وی را تهدید می‌کند نیست.

9...g5??

و سیاه با درجه ۲۰۵۱، به حریف خود اجازه می‌دهد تا فیل را نجات دهد. ادامه صحیح عبارت است از:

9...♙xd3 10.♖xd3 g5  
10.♙g3

سفید می‌توانست با انتخاب ادامه زیر، فیل خود را نجات دهد:

10.♙xa6 ♗xa6 11.♙g3 h5 12.♚e2

سفید با حمله به اسب مستقر در a6، زمان لازم را جهت نجات فیل به دست می‌آورد.

10...h5 11.♚e2

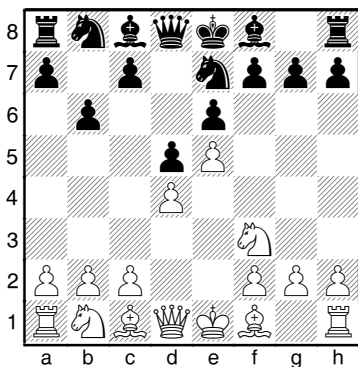
هیچیک از دو دامه زیر، کمکی به سفید نمی‌کند:

11.♚xg5 ♙h6  
11.♚h3 g4 12.♚h4 ♙e7  
11...♙xd3 12.♖xd3 h4

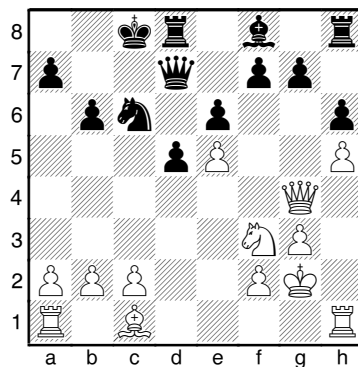
سفید تا حرکت بیستم به نبرد ادامه داد و سپس تسلیم شد.

بررسی موردی شماره ۴: سفید حرکت ۴. ♗f3 را انجام می‌دهد

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 b6 4.♗f3 ♗e7 (D23)



(D23) سیاه با احتیاط ♙a6... را به تاخیر می‌اندازد



(D24) یک وضعیت نامتعادل

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

با توجه به حرکت بعدی سفید، تحکیم خانه d5، با حرکت متن، منطقی تر از 4...♞d7... به نظر می‌رسد.

هشدار: پس از:



4...♞a6?! 5.♞xa6 ♠xa6 6.c4!

سفید ضمن گشودن ستون c، تهدید ♞a4+ و گرفتن اسب را ایجاد می‌کند.

5.c4!

این شاخه را می‌توان به عنوان آزمون اصلی سیستم مورد نظر ما تلقی کرد. همانگونه که در بازی شماره ۵ خواهیم دید، پس از سایر حرکات، سیاه می‌تواند حرکت ♞a6... را در دستور کار خود قرار دهد؛ برای مثال:

5.♠c3

کاسپاروف این حرکت را مجانی انجام داد و چندان بهره‌ای از آن نبرد، بنابراین جای بسی شگفتی است، اگر در اینجا ثمربخش باشد.

5...♞a6 6.♞xa6 ♠xa6 7.0-0 ♞d7 8.♠e2 ♠b8

طرح انتقال اسب به c6، بسیار شاخص و شناخته شده است.

9.♠g3 ♠bc6 10.b3 0-0-0 11.♞b2 ♠b7 12.c4

با توجه به حضور اسبهای سفید در جناح شاه، به نظر نمی‌رسد از این پیشروی بخوبی حمایت شود.

12...♠f5 13.♞e2 ♠e7 14.♠ad1 g5!

سیاه که امنیت شاه خود را تامین کرده است، اکنون می‌تواند نقش فعالی را برای پیاده‌های جناح شاه خود در نظر بگیرد.

15.♠e1 ♠g7 16.♠c2 h5 17.♞f3 h4 18.♠e2 ♠f5

سیاه وضعیت بسیار نویدبخشی دارد و سرانجام (در حرکت ۱۰۲!) نیز پیروز می‌شود. (اولیبن - رستموف، تامسک ۲۰۰۴)

گزینه دیگر سفید عبارت است از:

5.h4 ♞d7 6.♠c3 ♞a6 7.h5 ♠xf1 8.♠xf1 h6 9.g3 c5

سیاه پاسخ فعالیت سفید در جناح شاه را با فعالیت متقابل در مرکز می‌دهد.

10.♠e2 cxd4 11.♠exd4 ♠ec6 12.♠g2 ♠xd4 13.♞xd4

تا این لحظه در حال مشاهده بازی برونلو- استویانوویچ، ورونا ۲۰۰۵ بودیم. در اینجا سیاه بهتر است با استفاده از ادامه زیر درصدد کسب ابتکار عمل در مرکز باشد.

13...♠c6 14.♞g4 0-0-0 (D24) 15.c4 d4!

بازی شماره ۵

آپل - یورک

لیگ اتریش ۱۹۹۱

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 ♠e7 4.♠f3 b6 5.c4!

سفید به سرعت پیاده d5 را تحت فشار قرار می‌دهد و درصدد گشودن ستون c برای رخ خود می‌باشد. شایان اشاره است که ایوانچوک در بازی خود مقابل کاسپاروف، مجبور به مواجهه با این رویکرد نبود، زیرا کاسپاروف حرکت ♠c3 را انجام داده بود.

5...♞b7

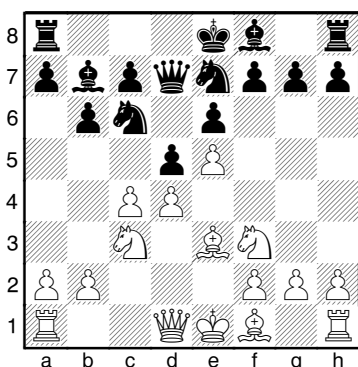
ایجاد تغییر در طرح؛ به مجرد تعویض پیاده‌ها در d5 یا c4، این فیل پتانسیل تبدیل به یک سوار مخوف و تهاجمی را دارد، اما دغدغه سیاه در حال حاضر، حفظ مرکز خود می‌باشد.

6.♠c3 ♞d7 7.♞e3

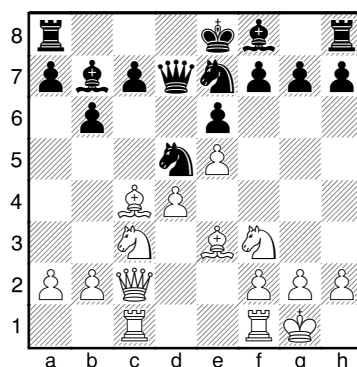
سفید از پیاده d4 حمایت می‌کند و مقدمات انتقال رخ به مرکز را فراهم می‌آورد.

7...♠bc6 (D25)

## واریانت پیشروی پیاده



(D25) قطر h1/a8 در حال گشوده شدن است



(D26) یک خانه کلیدی و مهم است

در اینجا باید به اسکلت پیاده‌ای بیندیشیم.

توجه: حفره، در ساختار پیاده‌ای از این منظر اهمیت دارد، که دیگر توسط یک پیاده دفاع نمی‌شود.



در مقطعی سفید ممکن است با حرکت  $cx\ d5$  خطوط را برای سوارهای خود بگشاید. سیاه نیز با کمک  $dx\ c4$  ... از چنین امکانی برخوردار است. در هر دو صورت خانه مرکزی  $d5$  به یک حفره تبدیل می‌شود. از آنجا که سیاه قادر به استقرار یک اسب در این خانه است و فیل مستقر در  $b7$  نیز این خانه را کنترل می‌کند، می‌توان گفت که سفید مجبور به پرداخت یک باج پوزیسیونی بزرگ شده است، اما از سوی دیگر سوارهای سیاه فضای محدودی در اختیار دارند و از دو اسبی که در اختیار دارد، فقط یکی موفق به استقرار در خانه رویایی خود شده است. بعلاوه در صورت استقرار اسب در  $d5$ ، شعاع عمل فیل مستقر در  $b7$  بسیار محدود می‌شود. سیاه همچنین باید مراقب حرکت  $a4+$  نیز باشد. به همین دلیل نیز گزینه  $a6$  ... 7، با طرح استقرار اسب در مرکز از طریق  $dx\ c4$  ...،  $b4$  ... و  $bd5$  ... با مانع زیر روبرو می‌شود:

8.  $cx\ d5!$  9.  $dx\ d5$

و اکنون ادامه زیر به شکست سیاه می‌انجامد:

9...  $dx\ d5?$  10.  $a4+$  11.  $b5$  c6 12.  $xa6$

بنابراین سیاه ناخواسته مجبور به انجام  $9... ex\ d5$  می‌شود و در نتیجه نه تنها حفره  $d5$  پر می‌شود که شعاع عمل فیل مستقر در  $b7$  نیز مسدود شده و سفید نیز از ساختار پیاده‌ای بهتری بهره‌مند می‌گردد.

8.  $c1$  0-0-0?

در بازی واگنر - دوباس، بایرن ۱۹۹۸، سیاه به شکل زیر ادامه داد:

8...  $dx\ c4$  9.  $xc4$   $b4$  10. 0-0  $bd5$  11.  $c2$  (D26)  
11...  $xc3$

این حرکت گرچه به استحکام ساختار پیاده‌ای سفید کمک می‌کند، اما زمینه انتقال اسب دیگر به  $d5$  را مهیا می‌سازد.

12.  $bx\ c3$   $d5$  13.  $d3$   $e7$  14.  $e2$   $xe3$

تعویض دیگری که به تقویت اسکلت پیاده‌ای سفید می‌انجامد، اما سیاه بر روی دو فیل و استحکام ساختار پیاده‌ای خود حساب می‌کند.

15.  $fx\ e3$  0-0 16.  $d2$

چنانچه سیاه روش غیرفعالی را در پیش گیرد، سفید نه تنها پس از  $17. e4$  به برتری آشکاری دست می‌یابد، بلکه تهدید

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

18. ♖f6+! را نیز ایجاد می کند.

16...f5!

یک حرکت مهم که به بازی فعال سیاه می انجامد و تسویه نیروها را در پی دارد.

17. exf6 ♖xf6 18. ♖xf6 ♗xf6 19. ♖h5 g6 20. ♖g4 ♖f8 21. ♖f1 ♖e7 22. ♗e4 ♗c8 23. ♖g3 e5 24. ♗d5+ ♗g7 25. ♗e4 ♗h4 26. ♖xe5+ ♖xe5 27. dxe5 ♖xf1+ 28. ♗xf1 ♗f5 1/2-1/2

سفید قادر به بهره برداری از غنیمت جنگی خود نیست، چرا که سیاه در حرکت بعد با انجام ...♗xe4، آذربازی فیل های ناهم رنگ را به جریان بازی تزریق می کند.

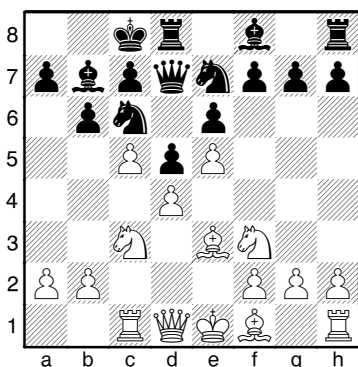
شیوه بازی اتخاذ شده توسط دوباس، گرچه وضعیت معقولی را برای سیاه فراهم می کند، اما فاقد هیجان لازم است. در عوض سیاه در این بازی از انجام 8...dxc4 خودداری می کند. وی امیدوار است که سفید خود اقدام به cxd5 کند و به این وسیله سیاه با فعال ساختن وزیر، موفق به کسب بازی متقبل گردد. این بسیار خوب است، اما اگر سفید راهی را جهت جلوگیری از تعویض بیابد و به دنبال آن خطوط را برای نیروهای خود باز کند، نیروهای سیاه در ستون d اسیر می شوند و جایی برای رفتن نخواهند داشت. به همین دلیل من حرکت 8...♗d8 را ترجیح می دهم. این حرکت دیگر شاه سیاه را به عنوان یک هدف در b8 قرار نمی دهد و در صورت:

9. cxd5 (9. c5 bxc5 10. ♗a4 c4 11. ♗c5 ♖c8 12. ♖a4 ♗f5) 9...♗xd5 10. ♗xd5 ♖xd5

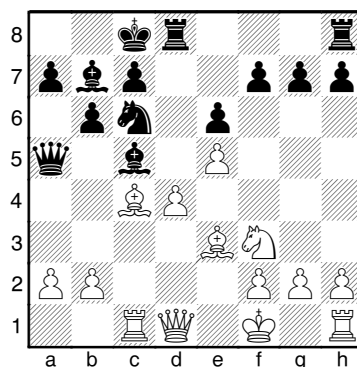
سیاه از بازی متقابل برخوردار است.

### 9.cxd5?

همانگونه که پیش از این نیز اشاره شد، سیاه بازی متقابل خود را بر اساس این حرکت سازماندهی کرده است. اما سفید می بایست با قربانی پیاده با حرکت 9.c5! (D27) حریف را ناامید می کرد، برای مثال:



(D27) سیاه منقبض شده است



(D28) اعمال فشار بر پیاده d4

9...bxc5 10. ♗a4! c4 11. ♗c5 ♖e8 12. b3

خطوط حمله به نحو خطرناکی بر روی شاه سیاه گشوده می شود. گزینه جالب دیگر برای سفید، عبارت است از:

9. ♖a4!? dxc4 10. ♗xc4

و سپس 11. ♗b5 که سیاه را با آجزمی آزاردهنده ای در c6 مواجه می سازد.

9...♗xd5 10. ♗xd5 ♖xd5 11. ♗c4 ♖a5+!?

ادامه زیر نیز امکان پذیر است:

11...♖e4!? 12. ♗d3

اکنون 12.0-0? با 12... ♗xe5! پاسخ داده می شود، اما ادامه:

12. ♗f1! ♗b4!? 13. a3 ♗d5

وضعیت را متعادل می کند.

12...♖g4 13. h3 ♖xg2 14. ♖h2

وزیر سیاه به دام افتاده است، اما:

واریانت پیشروی پیاده

14...♙b4+ 15.♞c3  
15.♔e2? ♜xd4+ 16.♜xd4 ♞xh2

سفید پیروز می شود.

15...♜xd4 16.♞xg2 ♜xf3+ 17.♔f1 ♜xe5 18.♞c2 ♙xc3 19.♙e2 ♙d4

همرا با برتری اندک سیاه.

12.♔f1

پس از:

12.♔e2 ♙c5 13.♞d3 g5 14.h3 h5

سیاه بازی متقابل دارد.

12...♞d7?

حرکت (D28) 12...♙c5!؟ گزینه مناسبی به نظر می رسد. برای مثال:

13.♙d2

پس از:

13.h3 ♙xd4! 14.♜xd4 ♞xe5

آچمزی موجود در امتداد ستون d، سیاه را قادر می سازد تا سوار خود را پس گرفته و با دو پیاده بیشتر به نبرد ادامه دهد.

13...♙b4 14.♙g5 ♜xd4 15.♙xd8 ♞xd8 16.♜xd4 ♞xe5 17.♞e2 ♞xd4 18.♙a6 ♙xa6 19.♞xa6+ ♔b8

سفید به دلیل رخ غیرفعال مستقر در h1 و موقعیت بد شاه، در وضعیت دشواری قرار دارد.

13.♞e2 g5

سیاه باید حرکت 13...a6 را می آزمون.

14.h3?

14.♙b5! g4 15.♜d2

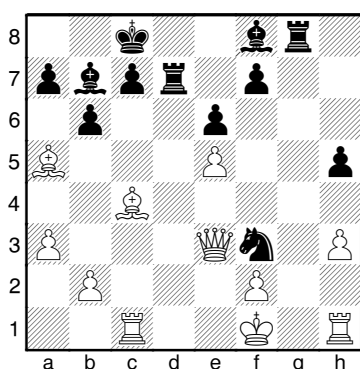
14...♞g8 15.a3

اکنون که وزیر سیاه محاصره شده است، بقای وی در گروهی سازماندهی یک بازی متقابل بسیار نیرومند است.

15...h5!

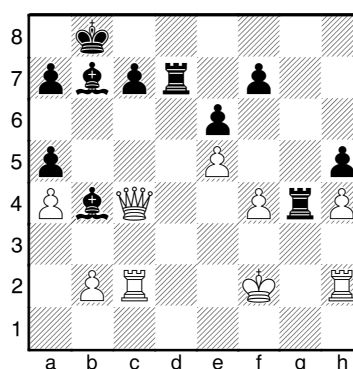
تنها در چنین حالتی است که یافتن مسیر امن جهت بهره برداری سفید از غنیمت جنگی خود، در میان پیچیدگیهای پدید آمده می-تواند بسیار دشوار شود.

16.♙d2 g4 17.♙xa5 gxf3 18.gxf3 ♜xd4 19.♞e3 ♜xf3 (D29)



(D29) سیاه در اوج ناامیدی است، اما...

20.♙e2?



(D30) سفید خونسردی خود را از دست داده است

ادامه 19...bxa5 20.♙e2 کمی به سیاه نمی کند.

بهترین شیوه تحکیم مواضع سفید، عبارت است از:

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

20. ♖c3 ♗c5 21. ♗f4

20... ♗d4 21. ♖h2 bxa5 22.f4 ♗e7 23.h4 ♖b8 24.a4?

واگذاری خانه b4 به فیل سیاه یک فاجعه است، اما نیروهای سیاه از فعالیت زیادی برخوردارند، برای مثال:

24. ♖c3 ♗f5 (24... ♗xe2 25. ♗xe2 ♖g4) 25. ♗f2 f6

24... ♗f5 25. ♗b3 ♗g3+ 26. ♖e1 ♗b4+ 27. ♖c3 ♗e4 28. ♗f1 ♖g1 29. ♗c4 ♗g3

سیاه در ادامه زیر، قادر به سازماندهی یک حمله موفق بود:

29... ♗c5

با طرح ...♗a6

30. ♖f2 ♖g4 31. ♗e2 ♗e4+ 32. ♖e1 ♖g3

و c3 از بین می‌رود.

30. ♖f2

30. ♖f2!

30... ♖xf1+ 31. ♖xg3 ♖g1+ 32. ♖f2 ♖g4 33. ♖c2? (D30)

پیشنهاد مبادله رخ‌ها با 33... ♖d3، حیاتی بود.

33... c5! 34. ♖f1 ♖d4 35. ♗b5 ♖gxf4+

ادامه صحیح عبارت است از:

35... ♖d1+ 36. ♖f2 ♖xf4+ 37. ♖g3 (37. ♖e3 ♖f3+ 38. ♖e2 ♖e1#) 37... ♖f3+ 38. ♖g2 ♖f5+ 39. ♖h3 a6

40. ♗e8+ ♖a7

و راه حل مناسبی جهت توقف 41... ♖d3 وجود ندارد.

36. ♖hf2??

پس از این حرکت سفید مات می‌شود؛ حال آنکه می‌توانست در ادامه زیر به تساوی دست یابد:

36. ♖cf2 36... ♖d1+ 37. ♖e2 ♖d2+ 38. ♖f1 ♖d1+

36... ♖d1+ 37. ♖e2 ♖e1+ 38. ♖d3 ♖d4# 0-1

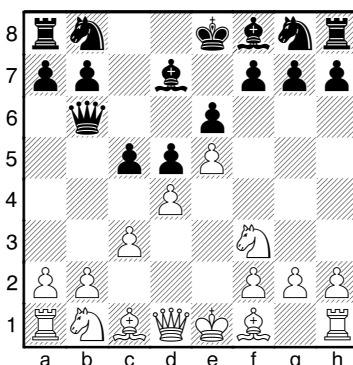
شاخه ...♗b6 و ...♗d7

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3

توجه داشته باشید که حرکت چهارم سفید، گرچه بسیار متداول و مرسوم است، اما اجباری نیست و ما در بخش آخر کتاب به این نکته

می‌پردازیم.

4... ♗b6 5. ♗f3 ♗d7 (D31)



(D31) شیوه دیگر فعال ساختن فیل بد سیاه

ما اکنون توجه خود را معطوف به شاخه دیگری می‌کنیم که در آن سیاه بار دیگر درصدد مبادله فیل بد خود می‌باشد. پس از

5... ♗d7، سفید به اشکال مختلفی واکنش نشان می‌دهد که بررسی تک تک آنها معقول به نظر می‌رسد.

۱ - سفید 6.♔d3 cxd4 7.cxd4 را انجام می دهد.

بازی شماره ۶

آگیلار - دیورهوس

المپیاد تورین ایتالیا، ۲۰۰۶

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5.♘f3 ♕d7 6.♔d3 cxd4

هشدار: گرچه با توجه به عدم دسترسی اسب b1 به خانه c3، حرکت 6...♕b5 معقول به نظر می رسد، اما سفید امکان زیر را در اختیار دارد:



7.dxc5! ♕xc5 8.b4

و اگر سیاه با 8...♕xf2+? پاسخ دهد، سفید با 9.♔e2 (با طرح 10.♖f1) واکنش نشان می دهد.

در واقع سیاه باید به شیوه زیر بازی را دنبال کند:

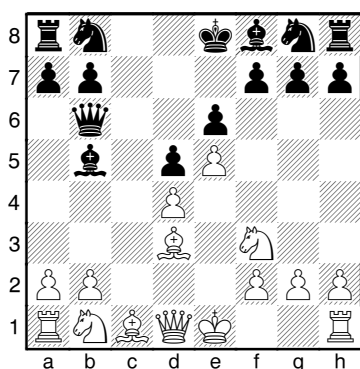
8...♕xd3 9.♖xd3 ♕f8

پیاده f2 همچنان تابو است.

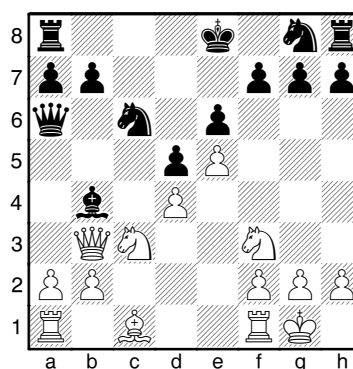
10.0-0

و سفید در ادامه بازی می تواند با هدف قرار دادن وزیر سیاه، پیاده های جناح وزیر خود را به پیش رانده و به وضعیت مناسبی دست یابد. از این رو بهتر است سیاه ابتدا اقدام به تعویض در d4 کند.

7.cxd4 ♕b5 (D32)



(D32) مطابق طرح



(D33) اسبها ساختارهای پیاده ای ثابت را دوست دارند

سیاه طرح تعویض فیل ها را دنبال می کند. امکان گرفتن پیاده d4 با ورود به گامبی میلنبری نیز وجود دارد:

7...♘c6!? 8.0-0 ♘xd4

استوارت میلنبری فردی است که در پارک بلچلی کار می کرد و در طول جنگ جهانی دوم به یافتن رمز انیگما کمک می نمود. وی در اواخر عمر خود نیز برای تیم محلی من بازی می کرد. من هرگز در برابر مبتکر این گامبی بازی نکردم، اما یکبار که یکی از حریفان من این گامبی را بد بازی می کرد، دیدم که چگونه سر خود را به علامت تعجب و حیرت تکان می داد.  
پس از:

9.♘xd4 ♖xd4 10.♘c3 a6!

دوری از مشکلات حاصل از ♕b5. خودداری از گرفتن پیاده e5 منطقی به نظر می رسد، زیرا ابتکار عمل بیشتری به سفید می دهد:

10...♖xe5 11.♖e1 ♖b8 12.♘xd5

گرچه پس از 12...♕d6 سیاه قادر به اداره وضعیت می باشد.



## چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

11. ♖e2 ♗e7

سیاه می‌تواند بازی را به شیوه 12... ♗c6... نیز دنبال کند و به این ترتیب سفید باید به نحوی قربانی پیاده را توجیه کند. از سوی دیگر این گامی از تئوری پیچیده زیادی برخوردار است و به همین دلیل نیز می‌توانید با گزینش شاخه محکم 6... ♗b5 از آن اجتناب کنید.

8.0-0 ♗xd3 9. ♖xd3 ♗a6!

یک حرکت ناخوشایند برای سفید، چرا که برتری فضایی وی در مرکز زمانی موثر و سودمند است که با حمله به شاه ترکیب شود. در صورت ورود به آخربازی نیز، سیاه از امکانات مناسبی جهت حمله به پیاده ضعیف d4 و به دست گرفتن کنترل ستون c بهره‌مند است. شاه سیاه می‌تواند بی‌هیچ واژه‌ای به d7 نقل مکان کرده و از فعالیت رخ‌ها در امتداد ستون c پشتیبانی کند. این در حالی است که شاه سفید تنها می‌تواند از دور نظاره‌گر وقایع باشد. این در حالی است که اجرای طرح معمول فعال نمودن جناح شاه با پیشروی پیاده f4-f5، به سختی امکانپذیر است.

10. ♖b3 ♗c6 11. ♗c3 ♗b4 (D33)

سیاه مانع 12. ♗b5 می‌شود.

12.a4

سفید می‌تواند در ادامه زیر مانع تعویض در c3 شود:

12. ♗a4b5 13. ♗c5 ♗xc5 14. dxc5 ♗ge7

همراه با یک وضعیت نامتعادل.

12... ♗xc3

سیاه به منظور جلوگیری از گرفتاری در یک وضعیت محدود، باید از حرکت 13. ♗b5! جلوگیری کند.

13.bxc3 ♗a5

یک طرح بسیار موفقیت آمیز. اسب سیاه راهی c4 می‌شود تا خود را با فیل سفید در a3 تعویض کند، هرچند ادامه ایمن تر زیر راه دیگری جهت اداره این وضعیت است:

13... ♗ge7 14. ♗a3 0-0

14. ♖c2 ♗c4 15. ♗a3?

یک خطای فاحش پوزیسیونی. شاید بتوان مقداری از حقیقت را در ضرب المثلی یافت که می‌گوید: بدترین فیل بهتر از بهترین اسب است. اسب سیاه به بهترین شکل ممکن در c4 مستقر شده است. حفره موجود در اسکلت پیاده‌ای سفید به هیچ طریقی توسط پیاده نمی‌تواند مورد حمایت قرار گیرد، حتی اگر بازی تا ۱۰۰۰۰ حرکت دیگر ادامه یابد. اما سفید نباید اجازه تعویض اسب c4 با فیل را بدهد!

توجه: سفید نیازمند حفظ اندک دینامیسم موجود در چیدمان خود می‌باشد، چراکه پس از تعویض

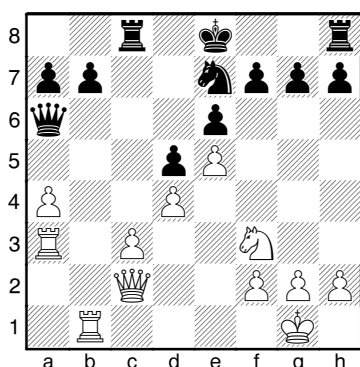
فیل، به وضعیت غیر فعال همراه با پیاده های ضعیفی دست می‌یابد، که در آن از هیچ امکان



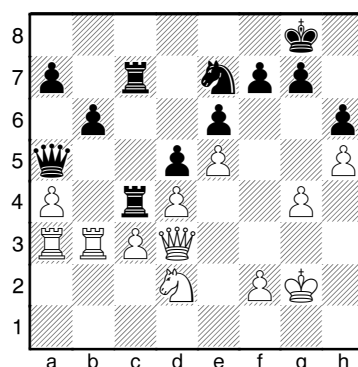
مناسبی جهت پیچیده نمودن شرایط برخوردار نیست.

در تقابل فیل در برابر اسب، همواره مقداری عدم تعادل ذاتی وجود دارد، صرف نظر از اینکه شرایط تا چه اندازه ممکن است برای فیل بد باشد. به همین دلیل نیز سفید باید اسب سیاه را با کمک 15. ♗d2! به مبارزه می‌طلبید. پس از تعویض اسب‌ها، سیاه باز هم می‌توانست به نقاط ضعف a4, c3 و حفره c4 در وضعیت سفید بیندیشد، اما سفید نیز قادر به انتقال فیل به a3 بود و می‌توانست از وجود آن بهره‌مند شود.

15...♖xa3 16.♞xa3 ♘e7 17.♞b1 ♞c8 (D34)



(D34) سیاه وضعیت بسیار خوبی دارد



(D35) اوج فشار

سیاه بازی راحتی در پیش دارد، اما همانند اغلب مواقع در دفاع فرانسه، وی نباید در رفتن به قلعه عجله کند، زیرا:  
17...0-0 18.♗g5! 18...♗f5 (18...♗g6 19.h4!) 19.g4

به همین دلیل سیاه تصمیم می‌گیرد ابتدا فشار بر c3 را افزایش دهد.

18.♞b5 ♞c7 19.h4 h6!

نکته: حرکت متن پیش نیاز بسیار مهم و حیاتی در اقدام به قلعه در جناح شاه است. ما اغلب در واریانت پیشروی پیاده شاهد ارزش حرکت ...h6 در جلوگیری از استقرار اسب سفید در g5 هستیم. صرف نظر از اینکه این اسب به چیزی حمله کند و یا مسیر پیشروی پیاده f را هموار نماید.



20.♞d3 0-0 21.g4 ♞fc8 22.h5

چنانچه نیروهای سیاه در جناح وزیر موقعیت غیرفعالی داشتند، طرح پیشروی پیاده‌های جناح شاه سفید، می‌توانست بسیار نیرومند باشد، چرا که رخ‌های سفید می‌توانستند خود را به جناح شاه رسانده و حمله را با قاطعیت ادامه دهند، اما در اینجا رخ‌ها شهامت ترک پست خود را ندارند، زیرا به زودی سگ‌های c3 و a4 سقوط میکنند.

22...♞c4 23.♗g2 ♞8c7 24.♞bb3 b6 25.♗d2 ♞a5! (D35)

نکته اینجاست که پس از 26.♗xc4 dxc4 سفید به دلیل چنگال پیاده یک رخ می‌دهد. تا اینجا سفید به هر شکل از پیاده‌های ضعیف خود محافظت کرده است، اما اکنون که قادر به دفاع از پیاده a4 نیست، آخرین دام را می‌گستراند.

26.♞c2 ♞xd4 27.♞b5 ♞a6 28.f3

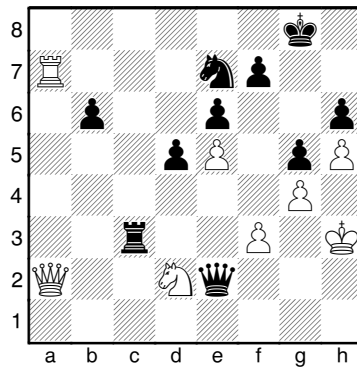
به نظر می‌رسد رخ سیاه به دام افتاده است، اما:

28...g5! 29.♞a2?! ♞xa4!

رخ نیازی به خانه f4 ندارد.

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

30. ♖xa4 ♜xb5 31. ♖xa7 ♜e2+ 32. ♔h3 ♜xc3! (D36)



(D36) پیروزی نزدیک است

ویروسی که جناح وزیر سفید را نابود کرده بود، به جناح شاه وی نیز سرایت نموده است.

33. ♖xe7 ♜xf3+! 34. ♔xf3 ♜xa2 0-1

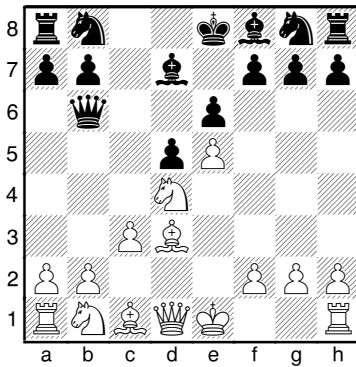
۲. سفید ؟ ♔xd4 7. ♔xd4 6. ♔d3 cxd4 را انجام می دهد.

بازی شماره ۷

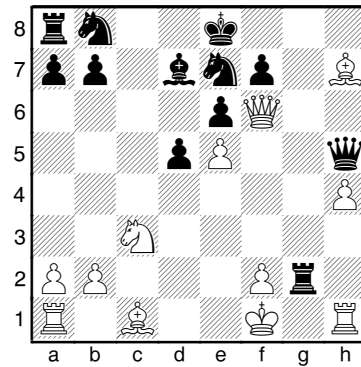
خایرولین - وولکوف

مسکو ۲۰۰۸

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♜b6 5. ♔f3 ♔d7 6. ♔d3 cxd4 7. ♔xd4!? (D37)



(D37) جلوگیری از اجرای طرح سیاه



(D38) یک وضعیت بسیار پیچیده

یک گزینه مهم برای سفید که نه تنها مانع احتمال ورود به گامبی میلنبری پس از ♔c6 7.cxd4 می شود، بلکه از تحقق ایده ♔b5... نیز جلوگیری می کند. برای مثال:

7... ♔c6 8. ♔xc6 ♔xc6 9. ♜e2

و سفید هنوز اجازه ♔b5... را نمی دهد.

7... ♔c5!?

من ایده سیاه را در به چالش کشیدن اسب سفید می پسندم، هر چند به سفید اجازه حمله به g7 را می دهد، اما بازی فعالی را برای سیاه فراهم می آورد.

8. ♜g4 ♔e7 9.0-0

## واریانت پیشروی پیاده

بازی ولوکیتین - وولکوف، درسدن ۲۰۰۷، اینگونه ادامه یافت:

9. ♖xg7

با پذیرش این قربانی، وضعیت بسیار حاد و پرتنشی پدید می‌آید.

9... ♗g8 10. ♖f6

یک حرکت ضروری، چرا که پس از:

10. ♖xh7 ♗xd4 11. cxd4 ♖xd4

سفید به هیچ شیوه مناسبی قادر به دفاع از پیاده e5 نخواهد بود.

10... ♗xg2 11. ♗xh7 ♗xd4 12. cxd4 ♖xd4 13. ♗c3 (13. ♖h8+? ♗g8 14. ♗xg8?? ♖xf2+) 13... ♖g4  
14. h4 ♖h5 15. ♗f1 (D38)

گرچه فیل h7 در معرض خطر است، اما رخ سیاه نیز هیچ مکان امنی در g6 نمی‌تواند بیابد، پس این پرسش مطرح می‌شود که سیاه کی و چگونه باید قربانی تفاوت بدهد. در اینجا وولکوف موفق به یافتن مسیر صحیح نمی‌شود و پس از:

15... ♗xf2+? 16. ♗xf2 ♖xh7 17. ♗g5 ♗bc6 18. ♗ac1

و سفید بموقع و پیش از آنکه سیاه قادر به سازماندهی بازی متقابل بر علیه شاه سفید شود، حمله‌ای را در امتداد ستون c به اجرا می‌گذارد:

18... 0-0-0 19. b4! ♗b8 20. b5 ♗g8 21. ♖f4 ♗ce7 22. a4 ♗c8 23. ♗e2 ♗f5 24. ♗xc8+ ♗xc8 25. ♗c1  
♖g7 26. ♖b4 ♗gh6 27. ♖c5 ♗g4+ 28. ♗e1

سیاه تسلیم شد. من این بازی را در وبسایت ChessPublishing به اشتراک گذاشتم و یکی از کاربران حرکت 15... ♗g4! پیشنهاد کرد که به مراتب بهتر است، زیرا سیاه به وضعیتی مشابه بازی اصلی دست می‌یابد، اما با یک تمپ اضافی. برای مثال:

16. f3 ♗g3 17. ♗f2 ♗xf3+ 18. ♖xf3 ♖xh7 19. ♗g5 ♗bc6 20. ♖f6

و وضعیت سیاه قربانی تفاوت را به خوبی جبران می‌کند، چرا که شاه سفید موقعیت ناامنی دارد و از طرف دیگر نوبت حرکت با سیاه است. دیوید برونشتین در جایی گفته بود: "نیرومندترین سلاح در شطرنج، حق انجام حرکت است." چنانچه اکنون ما بازی را به شیوه ولوکیتین دنبال کنیم. پس از:

20... 0-0-0 21. ♗ac1

می‌توانیم از تمپ اضافی خود به شکل زیر بهره‌برداری کنیم:

21... ♗b8!

و اکنون پس از:

22. b4

ما فرصت کافی برای انجام 22... ♗e8! خواهیم داشت. سیاه با حمایت از اسب مستقر در e7، نیش حمله سفید را می‌کشد. و اکنون 23. b5? را می‌توان با 23... ♗b4 پاسخ داد که سفید را با چنگال در d3 تهدید می‌کند. در صورت 21. ♗ac1 ♗b8 سیاه می‌تواند با حرکاتی چون 22... d4 و 23... ♗d5 بازی را دنبال کند و سیاه دست کم وضعیت مناسبی خواهد داشت. به گمان من وولکوف آماده ورود به این شاخه بوده است، اما سفید از ورود به آن خودداری کرده است.

9... ♗g6 10. ♗f3 ♗b5

و به این ترتیب سیاه موفق به تعویض فیلها می‌شود.

11. ♗xb5+ ♖xb5 12. ♗bd2 ♗d7 (D39)

وولکوف با یک وضعیت نویدبخش مرحله گشایش را پشت سر می‌گذارد. سفید کم‌کم از گسترش عقب می‌افتد. پیاده e5 وی نیز در معرض خطر است. همین نکات سفید را وادار به یافتن یک ادامه پرتنش می‌کند.

13. c4! ♖c6

بدیهی است که پس از 14. ♗xc4 13... dxc4? اسب سفید علاوه بر تصرف یک پست مناسب، از پیاده e5 نیز دفاع می‌کند و به همین علت صحیح نیست.

14. b3 ♗dxe5

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

سیاه پیش از آنکه حریف با حرکت 15...b2 از پیاده e5 حمایت کند آن را نابود می‌کند.

15. ♖xe5 ♗xe5 16. ♖xg7 ♗g6 17. ♗f3

همراه با تهدید! e5 که پس از حرکت وزیر، سفید با ♗xg6 مدافع رخ h8 از بین می‌برد. در صورت:

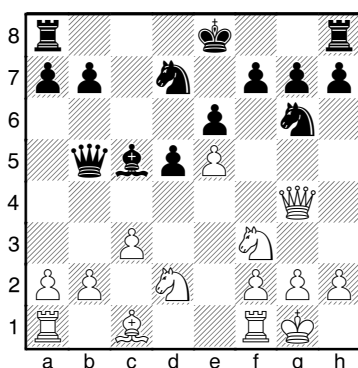
17.cxd5 ♖xd5 18. ♗f3 0-0-0!?

سیاه پس از 19...hg8، امکانات تهاجمی در امتداد ستون g به دست می‌آورد، اکنون در صورت:

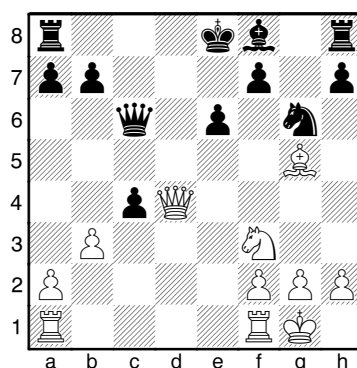
19. ♖xf7? ♖df8 20. ♖g7 ♗xf3 21.gxf3 ♗d4

و سفید حتی در صورت عدم حضور رخ در a1، به دلیل ضعف f3، با حرکت 22...e5 شکست می‌خورد.

17...♗f8! 18. ♖d4 dxc4 19. ♗g5 (D40)



(D39) سیاه وضعیت راحتی دارد



(D40) سفید در مسیر کسب ابتکار عمل گام برمی‌دارد

سفید با قربانی یک پیاده در صدد کسب ابتکار عمل است. پس از 19.bxc4 ♗g8 وزیر و رخ سیاه پیاده g2 را مورد تهدید قرار می‌دهند.

19...c3 20. ♖ad1 20...♗e7

20...c2? 21. ♖d8+ ♗xd8 22. ♗xd8

و مات.

20...♗e7 21. ♖g7 ♗f8

در اینجا نیز 21...c2? یک خطای فاحش است، زیرا:

22. ♗e5! cxd1 ♖ 23. ♖xf7+ ♗d8 24. ♗xc6+ bxc6 25. ♖xd1+

همچنین در صورت:

22...♗xe5 23. ♖xh8+ ♗f8 24. ♖d4! (24. ♖xe5!?)

سفید از بخت پیروزی بسیار خوبی برخوردار است. به همین دلیل وولکوف سعی می‌کند در مسیر کسب تساوی گام بردارد:

22. ♖d4 ♗e7 23. ♖g7 ♗f8 1/2-1/2

### ۳. سفید حرکت 6.a3 را انجام می‌دهد

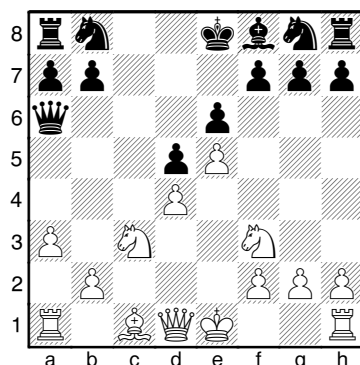
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5. ♗f3 ♗d7 6.a3

حریف که از قصد سیاه جهت تعویض فیل در b5 آگاه است، ترجیح می‌دهد فیل را همچنان در f1 نگاه دارد و به جای آن حرکت سودمند کوچکی انجام دهد که می‌تواند با b2-b4 و کسب فضا ادامه یابد.

6...cxd4

وولکوف گزینه جالب 6...a5! را نیز آزموده است که هدف آن تسلط بر خانه b3 پس از انجام 7...a4 است. سیاه در ادامه با انجام مانور 6...a5-c4-c6 پیاده b2 را مورد حمله قرار می‌دهد (فیل در d7 باقی می‌ماند). بهترین واکنش سفید 7.b3! است که به وی امکان می‌دهد تا در صورت مواجهه با 7...a4 با 8.b4 پاسخ دهد و به این ترتیب بر خانه c5 استیلا یابد.

7.cxd4 ♖b5 8.♙xb5+ ♚xb5 9.♘c3 ♚a6 (D41)



(D41) ممانعت از قلعه رفتن سفید

اکنون کسب هر گونه برتری از جانب سفید، مستلزم دور نمودن وزیر سیاه با پیشروی پیاده‌های جناح وزیر و شاید با معاونت حرکت ♖b5 که تهدید چنگال در c7 را به دنبال دارد، است.

10.b4!?

بازی بلیتس اینترنتی سویدلر-وولکوف در سال ۲۰۰۴ چنین ادامه یافت:

10.♘e2 ♘e7 11.0-0 ♘ec6

سیاه موفق به تکمیل این مانور سودمند و بسیار شناخته شده می‌شود.

12.♘f4 ♘d7 13.♘d3 ♚c8 14.♙e3 ♙e7 15.♚c1 0-0

و سیاه به سادگی گسترش خود را تکمیل نموده است.

10...♘d7

سیاه با هوشمندی به گسترش نیروهای خود می‌پردازد و به درستی از ادامه زیر پرهیز می‌کند:

10...♙xb4? 11.axb4 ♚xa1 12.♘b5

حمله سفید بسیار خطرناک است. پس از حرکت متن، بازی می‌تواند در مسیر زیر هدایت شود:

11.b5 ♚a5 12.♙d2 ♚d8

سیاه در وضعیت مناسبی قرار دارد. پیشروی سفید در جناح وزیر بی ثمر به نظر می‌رسد اما 11.♙d2!؟ گزینه جالبی است. پس از:

11...♘e7 12.a4

با ایده 13.♘b5.

12...♚b6 13.0-0 a6 14.a5 ♚d8 15.b5

همرا با ابتکار عمل سفید (موتیلف-آناستازیان، دومی ۲۰۰۵). اما سیاه در ادامه با موفقیت به دفاع پرداخت و به تساوی دست یافت.

این بازی مرا بر آن داشت تا به بررسی بیشتر پرداخته و گزینه بهتری برای سیاه بیابم:

11...♚d3!?

سیاه همچنان مانع قلعه رفتن سفید می‌شود.

12.♚e2 (12.♚a4 a6) 12...♚xe2+ 13.♙xe2 a6

جلوگیری از 14.♘b5. و سیاه در ادامه می‌تواند به شیوه 14...♘e7 و 15...♘c6 بازی را دنبال کند. من هیچ امکان کسب برتری

برای سفید نمی‌بینم.

۴. سفید حرکت 6. ♙e2 را انجام می‌دهد

بازی شماره ۸

گریشوک - واگانیان

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

قهرمانی تیمی جهان، ایروان ۲۰۰۱

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5.♗f3 ♕d7 6.♙e2

نکته: در اینجا سیاه می تواند بی هیچ مانعی، طرح تعویض فیلها را به اجرا بگذارد، اما همچنان باید مراقب و هوشیار باشد چرا که برتری فضایی سفید، امکان نفوذ در هر دو جناح را به وی می-



دهد

اکنون ببینیم که استاد دفاع فرانسه واگانیان، چگونه این وضعیت را در برابر یک حریف بسیار نیرومند اداره می کند.

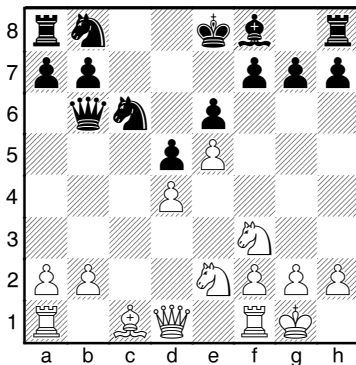
6...cxd4 7.cxd4 ♙b5 8.♗c3

پس از:

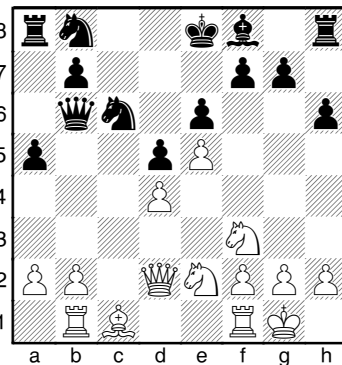
8.0-0 ♙xe2 9.♖xe2 ♖a6! 10.♖xa6 ♗xa6

تعویض وزیرها برای سفید آزاردهنده است، چرا که دیگر قادر نیست شاه سیاه را مورد حمله قرار دهد.

8...♙xe2 9.♗xe2 ♗e7 10.0-0 ♗ec6! (D42)



(D42) بهترین مکان جهت استقرار اسب جناح شاه



(D43) بازی پیشگیرانه عالی از جانب واگانیان

بازی شابلوف-سیروان (که در بخش 3...b6 به بررسی آن پرداختیم) بر این بازی سایه افکنده است. اسب جناح شاه عرض صحنه نبرد را طی می کند تا پست ممتاز c6 را از هم رزم خود در b8 برآید.

11.♙b1 a5!

بازیکنان مبتدی اغلب حرکات بی هدفی را با پیاده های a و h انجام می دهند، اما حرکت متن بسیار با ارزش است و مانع از آن می-شود که سفید با حرکت b2-b4، موفق به کسب فضا در جناح شاه شود. در صورت:

11...♗d7 12.b4 ♙xb4? 13.a3

سیاه یک سوار می دهد.

نکته: هنگامی که وضعیت بسته است، گسترش سریع اولویت خود را از دست می دهد و آنچه اولویت دارد تصرف پست های مهم توسط سوارها حتی اگر تحقق آن مستلزم اتلاف چندین تمپ باشد، مانند 10...♗ec6 و یا جلوگیری از انجام حرکات خوب توسط حریف مانند 12.b4



12.♖d2

وزیر سفید که مکان مناسبی در جناح وزیر برای خود نمی بیند، تلاش دارد تا خود را به جناح شاه رسانده و شاه سیاه را مورد حمله قرار دهد.

12...h6! (D43)

## واریانت پیشروی پیاده

یک حرکت کوچک، اما ارزشمند دیگر. سیاه امکان دسترسی اسب و وزیر سفید به خانه g5 را از بین برده و امکان پیشروی پیاده به g5 را جهت مقاصد دفاعی یا تهاجمی فراهم می‌آورد.

13.h4 ♖d7

اسب به دلیل عدم دسترسی به خانه c6 در d7 مستقر می‌شود تا دست کم مرکز را تحت فشار بیشتری قرار دهد. ضمن اینکه این نحوه آرایش اسب‌ها در c6 و d7 موجب هماهنگی بهتر وضعیت سیاه می‌شود تا اینکه اسب و فیل هر دو خانه e7 را کنترل کنند.

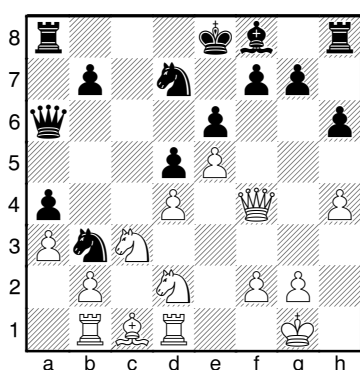
14.♞d1 ♞a6

یکی از فواید تعویض فیل‌های خانه‌های روشن، امکان استیلای وزیر سیاه بر یک قطر مهم و نیرومند است.

15.a3 a4!

واگانیان بار دیگر در برابر ایده b2-b4 قد علم می‌کند و همزمان مسیر انتقال اسب به b3 را نیز هموار می‌سازد.

16.♞c3 ♞a5 17.♞f4 ♞b3 18.♞d2 (D44)



(D44) با کدام سوار باید تعویض کرد؟

18...♞xc1!

"بدترین فیل بهتر از بهترین اسب است" آیا این جمله را به یاد دارید؟ اسب سیاه پس از ۵ حرکت باید خود را با فیلی تعویض کند که حتی یک حرکت هم نکرده است. منطقی به نظر نمی‌رسد اما واگانیان پی برده است که این فیل می‌تواند بر جناح شاه وی فشار آورده و به همین دلیل سعی دارد مانع کسب بازی متقابل سفید شود.

19.♞bxc1 ♞e7 20.♞g4 g5!

سیاه نمی‌تواند به قلعه برود، زیرا:

20...0-0 21.♞xd5! exd5 22.♞xd7

بنابراین سیاه سعی دارد از میزان ابتکار عمل حریف در جناح شاه بکاهد.

21.♞f3 ♞b6 22.♞b1 ♞c8 23.♞h5 ♞d7!

همانند اغلب اوقات در دفاع فرانسه (واریانت پیشروی پیاده) شاه سیاه در مرکز باقی می‌ماند. واگانیان راهی را جهت مداخله وزیر سیاه در وقایع جناح شاه می‌یابد.

24.♞xf7 ♞cf8 25.♞h5 ♞f5 26.hxg5 ♞a8! (D45)

یک حرکت زیبا. وزیر سیاه با حمایت از رخ h8، نه تنها آچمزی پیاده h6 را رفع می‌کند بلکه شاه حریف را نیز با خطر مات تهدید می‌کند.

27.b3!

در مرحله گشایش، جناح وزیر قلمروی سیاه بود و جناح شاه به سفید تعلق داشت، اما اکنون شعله‌های نبرد در همه جا زبانه می‌کشد.

27...hxg5 28.♞g4 ♞f8 29.bxa4 ♞f4 30.♞g3 ♞d8!

سیاه ضمن دفاع از اسب، آماده پیشروی پیاده g و حمله به اسب مستقر در f3 می‌شود. گریشو که بخوبی می‌داند تحقق چنین امری امنیت شاه سفید را به شدت به خطر می‌اندازد، با تکرار حرکات از طریق حمله به رخ، تساوی را به سیاه تحمیل می‌کند.



چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

31. ♖e2 ♜e4 32. ♗c3 ♞f4 33. ♗e2 ♞e4 34. ♗c3 ♞f4 ½-½

توجه: همانگونه که دیدیم بازیکنانی چون وولکوف و واگانیان دفاع فرانسه را به شیوه‌ای بسیار دینامیک و پویا بازی می‌کنند. به همین دلیل نیز این دفاع برای آنها خسته کننده و ملال آور نیست.



### پیشروی پیاده‌های جناح وزیر سیاه

در اینجا مایلم رقابتی را به شما نشان دهم که گرچه در مجموعه گشایشی مورد نظر ما قرار نمی‌گیرد، اما بسیار آموزنده است و به شما کمک می‌کند درک عمیقتری از وضعیت‌های بسته داشته باشید. اینگونه وضعیت‌ها نه تنها پس از 3...e5 که در شاخه‌های خاصی از شاخه کلاسیک و تاراش که در آنها سیاه حرکت 3...♞e7 را انجام می‌دهد، ممکن است پدیدار شوند. مهمتر اینکه شما باید جوهره و طبیعت مبارزه در وضعیت‌هایی را درک کنید که در آنها نبرد در دو جناح شاه و وزیر جریان دارد. زیرا در دفاع فرانسه به کرات شاهد چنین رخدادی هستیم.

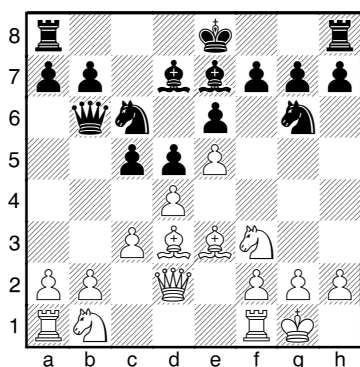
هنگامی که مرکز بسته است و پیاده‌های مرکزی سفید در d4/e5 و پیاده‌های سیاه در d5/e6 قرار دارند، سیاه باید یک تصمیم استراتژیک مهم اتخاذ کند. آیا باید پس از حمله به مرکز سفید با حرکت c5...، تنش موجود میان پیاده‌های c5 سیاه و d4 سفید را حفظ کند و حتی آن را افزایش دهد و یا اینکه با پیشروی پیاده c5 به c4، حمله‌ای را در جناح وزیر سازماندهی کند؟ چنانچه سیاه گزینه دوم را انتخاب کند، سفید آزادی عمل بیشتری در تحقق ایده f4-f5 خواهد داشت، زیرا دیگر نیازی به صرف انرژی در دفاع از پیاده d4 ندارد.

بازی شماره ۹

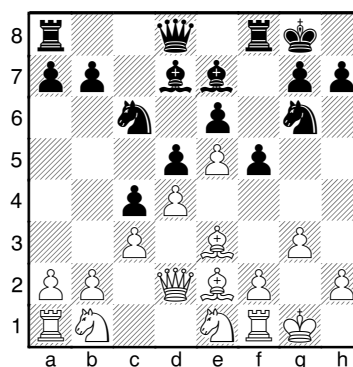
یونکمن - هرتنک

سنت وینسنت ۲۰۰۰

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♗c6 5.♗f3 ♞d7 6.♞e2 ♗ge7 7.0-0 ♗g6 8.♞d3 ♞e7 9.♞e3 ♜b6 10.♜d2 (D46)



(D46) آیا سیاه می‌تواند حرکت 4...c4 را انجام دهد؟



(D47) سیاه جناح شاه را مسدود می‌کند

سیاه در اینجا تصمیم مهمی می‌گیرد که بسیار حیاتی و مهم است، زیرا پیاده‌ها امکان عقب نشینی ندارند.

10...c4

اکنون در صورت ♜xb2 ♞c2? 11. سفید یک پیاده از دست می‌دهد. بنابراین پیشروی پیاده این مزیت را دارد که فیل سفید را از بهترین قطر خود محروم می‌کند و دیگر نه تنها قادر به حمایت از اهرم f4-f5 نیست، بلکه خانه h7 (ضعیفترین خانه در جناح شاه

سیاه) را نیز در افق دید خود نخواهد داشت.

### 11. ♗e2 0-0 12.g3

طرح سفید انتقال اسب به g2 از مسیر e1 و هموار نمودن مسیر پیشروی پیاده f2 به f5 است.

### 12... ♗d8!

وقتی استراتژی اولویت پیدا می کند، گاهی وزیر مجبور به ترک پست خود و بازگشت به خانه می شود تا مسیر پیشروی پیاده های جناح وزیر هموار شود.

### 13. ♗e1

چنانچه سفید فرصت لازم را در اختیار داشته باشد، می تواند با چیدمان حاصل از f4، ♗g2، ♗c2، ♗d2، g4 و f5 حمله مهیبی را سازماندهی نماید. به همین دلیل نیز سیاه رویکرد پیشگیرانه را در دستور کار خود قرار می دهد:

### 13...f5! (D47)



**نکته: انجام حرکت مسدودکننده f5-f7... اغلب در این نوع ساختار پیاده ای بسیار حیاتی است.**

در اینجا این حرکت در شرایط بسیار مساعدی انجام شده است، چرا که پاسخ 14.exf6 چندان موثر نیست و پس از 14...xf6 سفید آماده بهره برداری از خطوط باز شده نیست. خانه مهم e5 بخوبی توسط سوارهای سیاه محافظت می شود و سفید نمی تواند به پیاده e6 حمله کند. ضمن اینکه سیاه در این اثنا می تواند نیروهایش را با e7، ...، f5، ...، e8، ... و g6... دوباره سازماندهی کند.

بطور معمول سفید از باز شدن خطوط جناح شاه استقبال می کند، بویژه زمانی که سیاه حرکت c4... را انجام داده است. در اینجا اسب b1 هیچ خدمتی به سفید نمی کند. سوارهای دیگر وی نیز از جایگیری مناسبی برخوردار نیستند. سیاه نیز هنگام انجام حرکت c4...10، این نکات ظریف را مد نظر قرار داده است. چنانچه شرایط کمی متفاوت بود، استاد بزرگ آلمانی می توانست پیاده را در c5 نگاه داشته و پس از cxd4، ...، cxd4 عملیات خود را بر روی پیاده d4 و فعالیت در ستون c متمرکز کند.

### 14.f4

سفید ساختار پیاده های جناح شاه را تثبیت می کند تا در ادامه با استفاده از h2-h3 و g3-g4 بازی را اداره نماید، اما درگیر وقایع جناح وزیر می شود.

### 14...b5 15. ♗g2 ♗b8

نیازی به انجام سریع b4... نیست.

### 16.b4

سفید تصمیم می گیرد رویکردی مشابه جناح شاه در پیش گیرد و خطوط را مسدود کند، اما در اینجا سیاه از امکانات بیشتری برخوردار است و با کمک پیاده a، طرح خود را مصرانه پیگیری می کند.

### 16...a5! 17.a3 ♗a8! (D48)

شاهد انعطاف پذیری سیاه هستیم. از آنجا که رخ b8 دیگر در ستون b حضور موثری نمی تواند داشته باشد، به ستون a منتقل می شود. اکنون سفید با تهدید زیر مواجه است:

### 18...axb4 19.cxb4 ♗xb4

که یک پیاده از دست می دهد.

### 18. ♗a2 axb4 19.cxb4?

تمایل سفید به مسدود نگاه داشتن ستون a قابل درک است. وی خانه c3 را نیز برای اسب خالی می کند اما یک قاعده قدیمی می گوید پیاده باید به سمت مرکز متمایل باشد. پس از 19.axb4! چیدمان پیاده های سفید از استحکام بیشتری برخوردار می شدند و پایه زنجیره پیاده ها در c3 قرار می گرفت که این امر دسترسی به آن را برای قوای مهاجم دشوارتر می کرد. اما اکنون پیاده a3 به پایه زنجیره پیاده ای تبدیل شده است که در برابر هجوم نیروهای سیاه بسیار آسیب پذیر است. بنابراین سفید باید ادامه زیر را انجام می داد:

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

19. axb4 ♖xa2 20. ♗xa2 ♗a8 21. ♗b2  
19... ♗b6

وزیر سیاه بار دیگر به b6 بازمی‌گردد تا هنگام سه پشته کردن سوارهای سنگین سیاه، در a7 مستقر شود و به این ترتیب پیاده ضعیف a3 را در معرض حداکثر فشار قرار دهد.

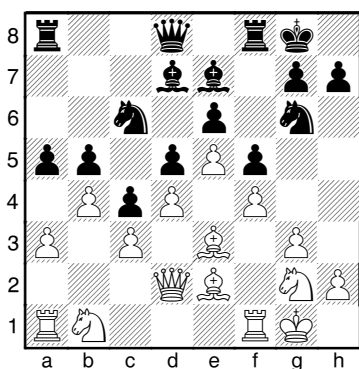
20. ♖c2 ♖a6 21. ♖b2 ♗a7 22. ♗c3  
22. ♖a2 ♗xb4  
22... ♖a8 23. h3

سفید هنوز موفق به کاشت نهال بازی متقابل خود در جناح شاه نشده است، این در حالی است که درخت بازی متقابل سیاه به بار نشسته است.

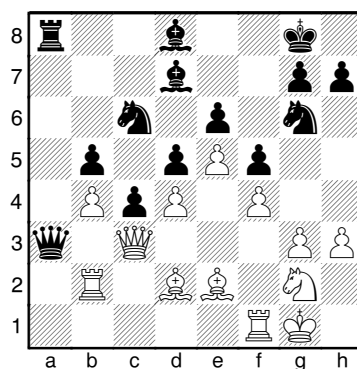
23... ♖xa3!

این قربانی تفاوت، سفید را در امر دفاع از پیاده‌های b4 و d4 ناتوان می‌کند. از میان رفتن هر یک از این دو پیاده، به ایجاد پیاده‌های متصل رونده برای سیاه می‌انجامد.

24. ♗xa3 ♗xa3 25. ♕d2 ♕d8! (D49)



(D48) سیاه به جناح وزیر فشار می‌آورد



(D49) یک قربانی تفاوت نویدبخش

این فیل که از حرکت هشتم به بعد در e7 قرار داشته است. اکنون با ورود به جریان نبرد، سرنوشت بازی را رقم می‌زند.

26. ♖d1 ♕b6 27. ♕e1 ♗xc3 28. ♕xc3 ♖a3 29. ♖c2 ♖b3

سیاه سرانجام موفق به شکار پیاده b می‌شود. امری که به متلاشی شدن پایه‌های استحکامات دفاعی سفید می‌شود.

30. ♕a1 ♗xb4 31. ♖b2 ♖a3!

سیاه با این حيله سعی می‌کند رخ‌ها را همچنان در صحنه نبرد حفظ کند.

32. ♗h2

32. ♖xb4 ♖xa1 33. ♖xa1 ♕xd4+ 34. ♗f1 ♕xa1

در ادامه بازی تنها شاهد تلاش مذبحخانه سفید هستیم و قربانی نیز هیچ کمکی به او نمی‌کند.

32... ♗a6 33. ♖c2 ♗e7 34. ♕b2 ♖b3 35. ♕a1 b4 36. g4 ♖a3 37. ♕xc4 dxc4 38. ♖xc4 ♕b5 39. ♖cc1  
♗c7 40. d5 ♗cxd5 41. ♕d4 ♕xd4 42. ♖xd4 ♕d3 0-1

## سایر گزینه‌های سفید در حرکت چهارم

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 (D50)

سفید مجبور نیست با حرکت 4. c3 از پیاده d4 حمایت کند. ما در بازی بعد شاهد یک استراتژی بسیار متفاوت خواهیم بود که با حرکت 4... dxc5 آغاز می‌شود.

ایده دیگر عبارت است از:

4. ♗f3 cxd4 5. ♕d3 ♗c6 6. 0-0

## واریانت پیشروی پیاده

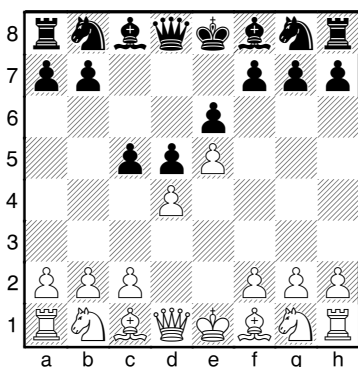
سفید در زمان مقتضی پیاده d4 را پس می‌گیرد اما ابتدا ترجیح می‌دهد سوارهای خود را در پست‌های مناسب مستقر کند و موقعیت پیاده e5 را مستحکم نماید. اما حرکت 6...f6! خواب سفید را برهم می‌زند. پیاده e5 نابود می‌شود و این سوارهای سیاه هستند که فعال می‌شوند. برای مثال:

7. ♖f4 fxe5 8. ♗xe5 ♜f6 9. ♗d2 ♙d6 10. ♚e2 0-0 11. ♗df3 ♚c7

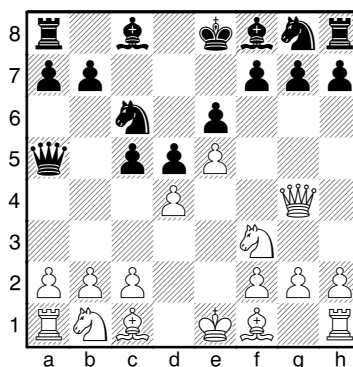
و سیاه دست کم موفق به متعادل ساختن وضعیت شده است (آگارد- مک دونالد، بوداپست ۱۹۹۶). 4. ♚g4 گزینه دیگر سفید است. گاهی سیاه به شیوه زیر پاسخ می‌دهد:

4...cxd4 5. ♗f3 ♜c6 6. ♙d3

بازی مشابه شاخه 4. ♗f3 جریان دارد به جز وزیر سفید که در g4 قرار دارد.



(D50) سفید مجبور به انجام 4.c3 نیست



(D51) بازی هوشمندانه سیاه

نکته: من پاسخ دقیق‌تر زیر را ترجیح می‌دهم:

4...♜c6 5. ♗f3 ♚a5+! (D51)

کیش وزیر سیاه، چیدمان مورد نظر سفید را از بین می‌برد، اکنون پس از 6...♙d2 ♚b6 سیاه با حمله به پیاده b2 زمان لازم را به دست می‌آورد، همچنین پس از 6...♗bd2، اسب سفید مانع ورود فیل به جریان بازی می‌شود.



در صورت پاسخ طبیعی 6.c3، سیاه اقدام به تعویض در d4 می‌کند و یک پیاده سالم جلو می‌افتد، برای مثال:

6...cxd4 7. ♙d3 dxc3

اکنون در صورت 8. ♗xc3 سیاه می‌تواند با حرکت 8...♚b4! که تهدید 9...b4 را به دنبال دارد، تعویض وزیرها را به سفید تحمیل کند. در بازی خیمنزویلنا-شابالوف، لینارس ۲۰۰۰، سفید نتوانست پس از ادامه زیر قربانی پیاده را توجیه کند:

8.bxc3 d4 9.0-0 dxc3

بازی شماره ۱۰

برزوفسکی - گلک

لیگ آلمان ۲۰۰۴

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5

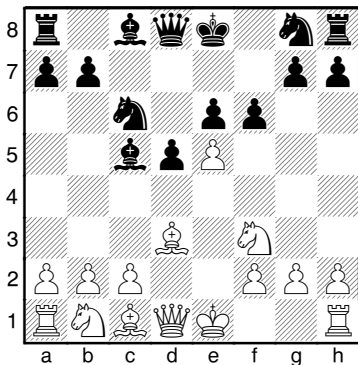
سفید امیدوار است با قربانی پیاده، پس از 4...♗xc5 5. ♚g4 موفق به کسب امکانات تهاجمی بر علیه پیاده g7 شود.

4...♗c6

یک حرکت بسیار معقول. اکنون پس از 5. ♗f3 ♗xc5 سیاه پیاده خود را پس می‌گیرد و به دلیل غیبت پیاده d4، از آزادی عمل بیشتری بهره‌مند می‌شود. برای مثال بهترین گزینه سفید 6. ♙d3 است که با (D52) 6...f6! مواجه می‌شود. سیاه روند تخریب

چگونه در برابر 1.e4 بازی کنیم؟

مرکز پیاده‌ای سفید را در پیش گرفته است.



(D52) مرکز سفید در شرف نابودی است

7. ♖e2 fxe5 8. ♗xe5 ♗f6

سیاه آزادی عمل بیشتری دارد. توجه داشته باشید که در اینجا سیاه در مقایسه با وضعیت حاصل از ادامه زیر که در بخش ۸ بررسی خواهیم کرد، از وضعیت بهتری برخوردار است:

1.e4 e6 2.♗f3 d5 3.♗c3 ♗f6 4.e5 ♗fd7 5.d4 c5 6.dxc5 ♗c6 7.♗f4 ♗xc5 8.♗d3 f6

زیرا در انجام دو حرکت ♗f6... و ♗fd7... صرفه‌جویی نموده است. گزینه انتخابی برزوفسکی در این بازی چندان مناسب نیست.

5. ♗b5?! ♗xc5 6. ♖g4

سفید بر اجرای طرح حمله به g7 اصرار می‌ورزد.

6... ♗ge?!?

سیاه گزینه 6... ♗f8 با طرح 7... ♗b6 و حمله به b5 و f2 را نیز در اختیار دارد.

7. ♗xc6+

سفید در ادامه زیر اسب را از دست می‌دهد:

7. ♖xg7 ♗g8 8. ♖xh7 ♖a5+ 9. ♗c3 d4

7... bxc6 8. b4

به گمان من هدف از این حرکت، جلوگیری از حمله سیاه به f2، با حرکت ♗b6...، در صورت عقب‌نشینی فیل به b6 است. اما از آنجا که سفید از گسترش بازمانده است، حرکت متن منطقی به نظر نمی‌رسد.

8... h5! (D53)

سفید باید نیت خود را آشکار کند.

9. ♖xg7 ♗g8 10. ♖h7 ♗d4!

سیاه در نظر دارد با از میان بردن پیاده مرکزی e5 و تخریب مرکز سفید، زمینه پیشروی پیاده‌های خود را فراهم آورد.

11. c3 ♗xe5 12. ♖xh5 ♗f6

سیاه یک پیاده عقب است، اما از برتری دو فیل، برتری گسترشی و مرکز نیرومند بهره‌مند است.

13. ♗h3 ♗f5 14. 0-0 e5?

سیاه می‌توانست در ادامه زیر به پیروزی برسد:

14... ♗h4! 15. ♗f4 (15.g3 e5!) 15...e5 16. ♖e1 ♗g5! 17. ♖e2 (17. ♖h6 ♗f3+) 17... ♖e7 18. ♗d3 ♗xg2+

15. ♖e1 ♗e6 16. ♗f4!

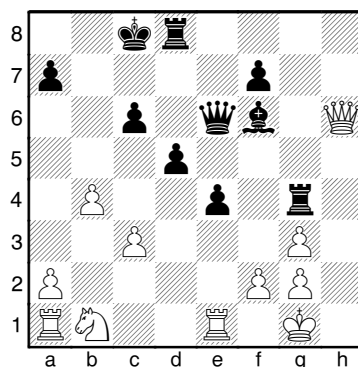
اکنون در صورت 16... exf4? 17. ♖xe6+ سفید از شر اسب بد خود خلاص می‌شود.

16... ♖d6 17. ♗xe6 ♖xe6 18. ♗f4 0-0-0 19. ♗g3?

حرکت 19. ♗d2! به سفید کمک می‌کرد تا به مبارزه ادامه دهد.

واریانت پیشروی پیاده

19... ♖xg3 20.hxg3 ♜g4 21. ♙h6 e4 (D54)



(D54) خوب به مرکز نگاه کنید.

یک مرکز رویایی در دفاع فرانسه.

**22.a4**

22. ♙d2 d4

22. ♖d2 ♜xg3!

**22... ♜xg3!**

23.fxg3 ♙d4+

**23. ♙d2 0-1**

23. ♙d2 ♜xg2+ 24. ♙xg2 ♙g4+ 25. ♙f1 ♜h8

سفید تسلیم می‌شود، زیرا: