

پنج نوع مرکز پیاده‌ای

Five Pawn Centers

استاد: آقای ابراهیم زاده

رضا عبداله‌زاده

دانشگاه جامع علمی و کاربردی

رشته مربیگری شطرنج

بهار ۱۳۹۲

در این مقاله الکساندر کوتوف به بررسی ۵ نوع مرکز پیاده‌ای می‌پردازد.

پنج نوع مرکز پیاده‌ای کوتوف عبارتند از:

۱. مرکز بسته
۲. مرکز باز
۳. مرکز ثابت
۴. مرکز متحرک
۵. مرکز سیال

کوتوف در کتاب "هنر وسط بازی" که با همکاری پاول کرس تالیف نموده است، کوتوف مقایسه‌ای بین شطرنج و جنگ داشته است که چگونه هر دو دارای قوانین مشترکی بین استراتژی و تاکتیک دارند.

- بسیج نیروها
- حمله به دشمن
- دفاع در برابر حمله دشمن
- انجام مانور در سرتاسر میدان نبرد

شکل ارتش شما، موقعیت نیروها، محل قرارگیری آنها در میدان نبرد، برای برنامه ریزی و استراتژی شما بسیار مهم است. کلمات دقیق Kotov عبارتند از: "ماهیت توپوگرافی نقش بسیار مهمی در همه مبارزات ارتش ایفا می‌کند."

کوتوف اظهار داشته است که پیاده‌های مرکزی، در درجه اول پیاده شاه و پیاده وزیر و همچنین پیاده فیل در اشغال مرکز و مرکز گسترده در توپوگرافی و موقعیت بازی شطرنج تاثیر زیادی دارد.

چگونه این دو مجموعه پیاده‌های ناسازگار، ماهیت مبارزه و سرعت حمله را تعیین خواهد ساخت. کوتوف در این رابطه می‌گوید:

- اگر پیاده‌ها مرکز را مسدود کرده‌اند، از دو جناح سعی در نزدیک شدن و محاصره و حمله باشید.
- اگر مرکز باز باشد (خالی از پیاده باشد)، در یک بازی باز، وقتی که هیچ پیاده به هم پیوسته‌ای در مرکز نباشد، سلاح‌های از راه دور مانند رخ و فیل می‌توانند به دشمن ضربه وارد کند و از مواضع خود نیز دفاع کنند.

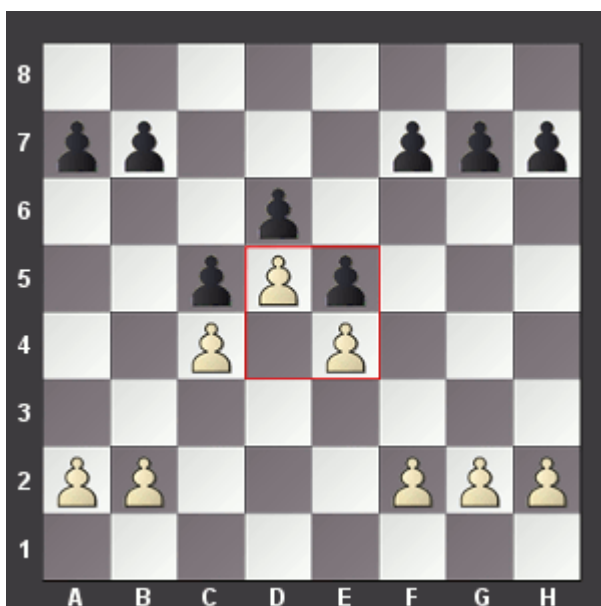
مطالعات کوتوف ۵ نوع پیاده مرکزی را کشف نموده است که به بازی یک بازیکن جهت برنامه ریزی و انتخاب نوع و سرعت بازی در نبرد بسیار مفید است.

کوتوف اظهار داشته است که هر بازیکن باید بر اساس نوع مرکز پیاده‌ای خود طرح بازی را انتخاب کند.

نکات زیر برای طرح ریزی در بازی به شما کمک می‌کند.

۱. از کجا باید حمله را انجام داد
۲. چگونه باید حمله را انجام داد
۳. چگونه باید خط دفاع را سازماندهی کرد

۱) مرکز بسته: پیاده های هر بازیکن با پیاده های دیگری درگیر است.



در مرکز بسته چه کارهایی باید انجام داد.

- در مرکز بسته پیشرفت معمولاً از جناحین رخ می دهد.
- بازیکنان معمولاً در جناح مخالف هم گسترش می دهند، آنها این است که زودتر به موفقیت دست یابند.
- اگر در یکی از جناحین حمله صورت گیرد، بهترین تاکتیک حمله متقابل در مرکز است.
- در برخی شرایط شما باید قادر به فدا کردن مهره ای به منظور تخریب مرکز بسته باشید.

[Event "Kotov: Closed Center, Overview"]

[Site "?"]

[Date "1990"]

[Round "?"]

[White "Ari Ziegler"]

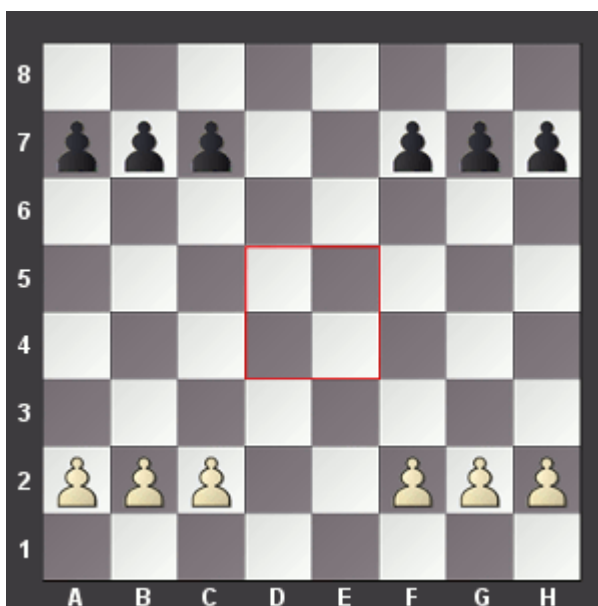
[Black "Mikael Johansson"]

[Result "1-0"]

[PlyCount "75"]

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 d6 5. Nf3 O-O 6. Be2 e5 7. O-O Nc6 8. d5 Ne7 9. Ne1 Nd7 10. Nd3 f5 11. Bd2 c5 12. Rb1 Nf6 13. f3 f4 14. g4 h5 15. h3 Kh8 16. Be1 Nh7 17. Rf2 Ng8 18. Rg2 Bf6 19. b4 b6 20. bxc5 bxc5 21. Qa4 a5 22. Nb5 Ra6 23. Qa3 Bh4 24. Bc3 Ng5 25. Nxd6 Nxf3+ 26. Kf1 Rxd6 27. Qxc5 Bg3 28. Nxe5 Kh7 29. Qa7+ Kh6 30. Rb8 Qe8 31. c5 Qa4 32. Rxc3 Ba6 33. g5+ Nxc5 34. Ng4+ hxg4 35. Qg7+ Kh5 36. Qh8+ Nh6 37. fxg4+ Kh4 38. Qxh6+ 1-0

۲) مرکز باز: هیچ پیاده‌ای در مرکز ندارد و خطوط و قطر جهت بازی مهره‌ها آزاد است.



در مرکز باز چه کارهایی باید انجام داد.

- زمانی که هیچ پیاده‌ای در مرکز نباشد، مهره‌ها به مهره‌های قوی‌تری تبدیل می‌شوند.
- ارتش خود را فعال و هماهنگ کنید و تمرکز خود را برای ایجاد ضعف در ساختار پیاده‌ای دشمن در دو جناح (جناح شاه یا جناح وزیر) انجام دهید.
- نگاهی به بسیج نمودن قلعه‌های خود کنید، با هدف گرفتن عرض هفتم، که در آنجا می‌توانند آسیب قابل توجهی به سیستم دفاعی دشمن وارد کنند.

[Event "Kotov: Open Center, Overview"]

[Site "World Ch, Groningen"]

[Date "1997"]

[Round "?"]

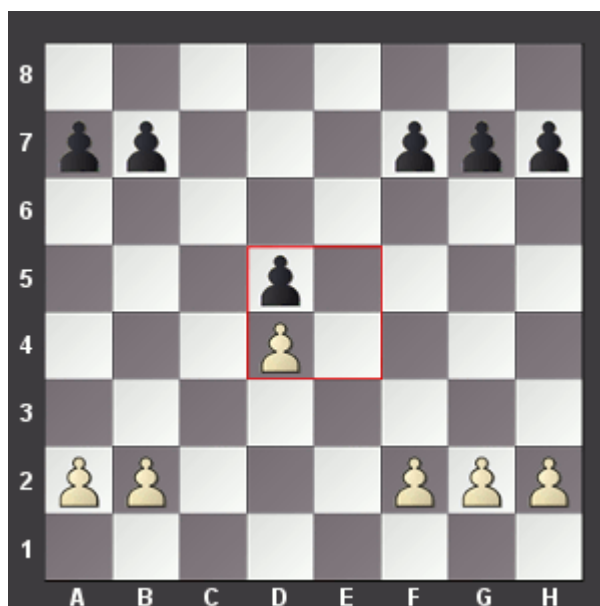
[White "Nigel Short"]

[Black "Alexander Beliavsky"]

[PlyCount "45"]

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Nf6 5.O-O Be7 6.Re1 b5 7.Bb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Re8 10.d4 Bb7 11.Nbd2 Bf8 12.d5 Nb8 13.Nf1 Nbd7 14.N3h2 c6 15.dxc6 Bxc6 16.Bg5 Qc7 17.Qf3 Qb7 18.Ng3 d5 19.Ng4 dxe4 20.Qf5 Nd5 21.Nxe4 Re6 22.Rad1 h5 23.Ne3 Nf4 24.Bxf4 Bxe4 25.Rxd7 Bxf5 26.Rxb7 exf4 {... Open Center is reached ...} 27.Rxf7 1-0

۳) مرکز ثابت: پیاده در مرکز ثابت است و وضعیت آن به سادگی قابل تغییر نیست.



در مرکز ثابت چه کارهایی باید انجام داد.

- تمرکز برای کنترل مرکز و تقویت آن با مهره‌های دیگر.
- در مرکزی که تحت کنترل شماسست هدف ایجاد ضعف در مواضع دشمن است.
- جهت شکاف در مواضع دشمن، یا از جناحین حمله کنید یا مهره‌های خود را به اردوگاه دشمن بفرستید.

[Event "Kotov: Fixed Center, Overview"]

[Site "AVRO tournament, Amsterdam"]

[Date "1938"]

[Round "?"]

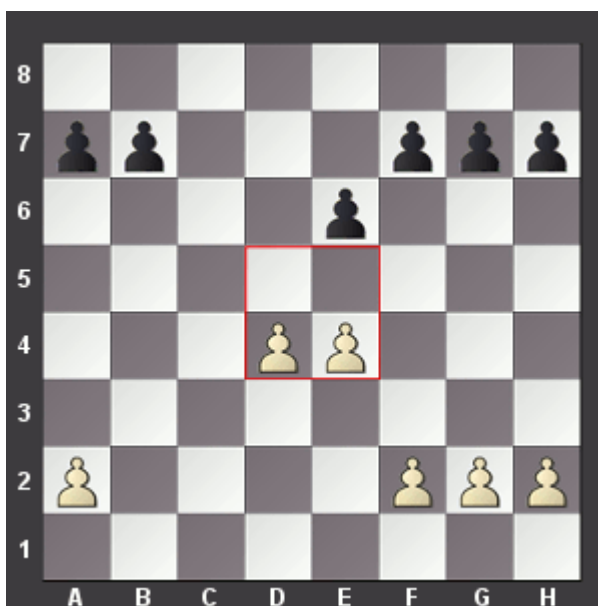
[White "Mikhail Botvinnik"]

[Black "Alexander Alekhine"]

[PlyCount "101"]

1. Nf3 d5 2. d4 Nf6 3. c4 e6 4. Nc3 c5 5. cxd5 Nxd5 6. e3 Nc6 7. Bc4 cxd4 8. exd4 Be7 9. O-O O-O 10. Re1 b6 11. Nxd5 exd5 {... Fixed Center is reached ...} 12. Bb5 Bd7 13. Qa4 Nb8 14. Bf4 Bxb5 15. Qxb5 a6 16. Qa4 Bd6 17. Bxd6 Qxd6 18. Rac1 Ra7 19. Qc2 Re7 20. Rxe7 Qxe7 21. Qc7 Qxc7 22. Rxc7 f6 23. Kf1 Rf7 24. Rc8+ Rf8 25. Rc3 g5 26. Ne1 h5 27. h4 Nd7 28. Rc7 Rf7 29. Nf3 g4 30. Ne1 f5 31. Nd3 f4 32. f3 gxf3 33. gxf3 a5 34. a4 Kf8 35. Rc6 Ke7 36. Kf2 Rf5 37. b3 Kd8 38. Ke2 Nb8 39. Rg6 Kc7 40. Ne5 Na6 41. Rg7+ Kc8 42. Nc6 Rf6 43. Ne7+ Kb8 44. Nxd5 Rd6 45. Rg5 Nb4 46. Nxb4 axb4 47. Rxh5 Rc6 48. Rb5 Kc7 49. Rxb4 Rh6 50. Rb5 Rxh4 51. Kd3 1-0

۴) مرکز متحرک: یک طرف دو یا بیشتر از پیاده‌های متحد با هم در مرکز و تلاش برای پیشبرد آنها.



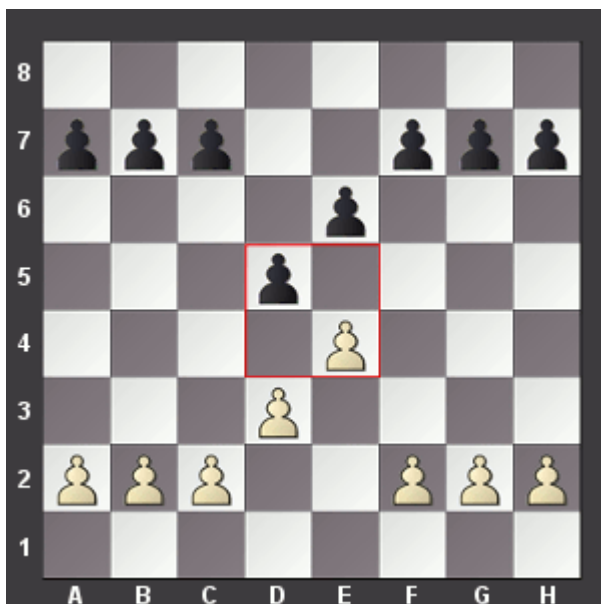
در مرکز متحرک چه کارهایی باید انجام داد.

- هدف اول کنترل مرکز می‌باشد.
- با مرکز تحت کنترل خود به دنبال ایجاد یک پیاده رونده و تلاش برای ارتقاء آن باشید.
- اگر دشمن از تلاش شما برای ایجاد پیاده رونده جلوگیری نمود، شما می‌توانید استراتژی خود را تغییر داده و به شاه حریف حمله کنید. نیروهای خود را گسترده کنید، زمانی که دشمن سعی در متوقف نمودن پیاده رونده می‌کند.
- اگر حریف مرکز متحرک را بدست آورد، برنامه شما باید در جهت بلوکه کردن پیاده‌های حریف باشد، سپس ارتش خود را توسعه دهید و با تضعیف و حمله به پیاده بلوکه شده، آن پیاده گیرافتاده را بگیرید و پس از آن مرکز را از بین ببرید.

```
[Event "Kotov: Mobile Center, Overview"]
[Site "Kiev"]
[Date "1959"]
[Round "?"]
[White "Svetozar Gligoric"]
[Black "Vasily Smyslov"]
[PlyCount "78"]
```

```
1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 d5 4. cxd5 Nxd5 5. e4 {... Mobile Center is reached
...} Nxc3 6. bxc3 Bg7 7. Bc4 c5 8. Ne2 O-O 9. O-O Nc6 10. Be3 Qc7 11. Rc1 Rd8
12. h3 b6 13. f4 e6 14. Qe1 Bb7 15. Qf2 Na5 16. Bd3 f5 17. e5 c4 18. Bc2 Nc6
19. g4 Ne7 20. Kh2 Qc6 21. Ng3 b5 22. a4 a6 23. Rb1 Rab8 24. Bd2 bxa4 25. Ra1
Ba8 26. Bxa4 Qc7 27. Ra2 Rb6 28. gxf5 exf5 29. Bc1 Nd5 30. Ne2 a5 31. Bc2 Rb3
32. Bxb3 cxb3 33. Ra4 Bf8 34. Bb2 Ne3 35. Rfa1 Nc4 36. Ng3 Be7 37. Nf1 Qc6 38.
Rxc4 Qh1+ 39. Kg3 h5 0-1
```

۵) مرکز سیال: موقعیت پیاده در مرکز ثابت نیست و ممکن است در برخی از حالت‌های خاص به موقعیت‌های قبلی که توضیح داده شد، تبدیل گردد.



در مرکز سیال چه کارهایی باید انجام داد.

- هیچ موقعیت پیاده‌ای قابل تشخیص نیست.
- تلاش برای ایجاد مرکز مورد نظر خود (باز، بسته، ثابت، متحرک) و بازی با توجه به شرایط آن نوع مرکز.

[Event "Kotov: Fluid Center, Overview"]

[Site "Germany"]

[Date "1996"]

[Round "?"]

[White "Jesper Hall"]

[Black "Marinus Kuijf"]

[PlyCount "85"]

1. e4 e6 2. d3 d5 {... Fluid Center is reached ...} 3. Nd2 c5 4. Ngf3 Nc6 5. g3 g6 6. h4 h6 7. Bg2 Bg7 8. O-O Nge7 9. Re1 b6 10. Qe2 Bb7 11. c3 Qc7 12. a3 a6 13. Rb1 dxe4 14. Nxe4 Rd8 15. c4 Nf5 16. b4 Ncd4 17. Nxd4 Nxd4 18. Qd1 Bc8 19. bxc5 bxc5 20. Bf4 e5 21. Bd2 f5 22. Nc3 O-O 23. Nd5 Qd6 24. f4 Ne6 25. Qe2 exf4 26. Nxf4 Nxf4 27. Bxf4 Qxd3 28. Qxd3 Rxd3 29. Bd5+ Kh8 30. Bd6 Rd8 31. Bc7 Rg8 32. Bd6 Rd8 33. Be7 R8xd5 34. cxd5 Bd7 35. Bxc5 Rxc3+ 36. Kh2 Rd3 37. Rb8+ Kh7 38. Re7 Rd2+ 39. Kg1 Rd1+ 40. Kf2 Rd2+ 41. Ke3 Rxd5 42. Rb7 f4+ 43. Kf2 1-0

- 1) The Art of the Middle Game, Paul Keres, Alexander Kotov
- 2) Chess Training for Budding Champions, Jasper Hall
- 3) chess-game-strategies.com
- 4) Find the Right Plan, Karpov