



## شروع بازی مقدماتی

### گسترش هدفمند و فعال بودن سوارها

استاد : جناب آقای ابراهیم زاده

دانشجویان : گلاره افضلی - علی عیسی پور

فروردین ۹۲

بازی را معمولاً به ۳ مرحله تقسیم می‌کند: شروع بازی یا گشایش، وسط بازی و آخر بازی

گشایش یا شروع بازی عبارت است از گسترش اولیه نیروها و وارد کردن آنها به کارزار. مهمترین مسئله در گشایش عبارت است از بسیج قوا، کنترل یا تسخیر خانه‌ها و کنترل خطوط مهم توسط نیروها. در مرحله گشایش عموماً نبرد اصلی به قصد تصرف مرکز و رفع موانع گسترش برای خود و ایجاد موانع گسترش برای حریف صورت می‌گیرد. مرحله گشایش معمولاً هنگامی تمام می‌شود که سوارهای سبک گسترش یافته باشند، شاه به قلعه رفته باشد، وزیر آماده حرکت شده باشد و رخ‌ها به ستون‌های مرکزی c,f,e,d دسترسی یافته باشند. همزمان با این تحولات بازی وارد مرحله جدیدی می‌شود که به آن وسط بازی می‌گویند.

اولین هدف گسترش مهره هاست، یعنی باید مهره‌ها را در مواضع مناسبی مستقر کرد که دامنه عمل و قدرت آنها بیشتر شود. در وضعیت ابتدایی که هنوز هیچ حرکتی صورت نگرفته است جز اسب‌ها هیچ سوار دیگری تحرک ندارد و اثری در وضع حریف نمی‌گذارد. پس باید سوارها را گسترش داد و در مواضعی نشان داد که تحرک و فعالیت داشته باشند.

تحرک سوار در مرکز صفحه بیشتر است تا در حاشیه صفحه پس باید سعی کرد تا مرکز را در اختیار گرفت. تصرف مرکز یعنی استقرار پیاده‌ها و سوارها در خانه‌های مرکزی یا کنترل خانه‌های مرکزی با سوارها و پیاده‌ها. به این ترتیب به نظر می‌رسد که در شروع بازی حرکت 1.e4 یا 1.d4 و گاه 1.c4 مناسبترین حرکت باشد. سپس در گسترش سوارها باید دقت کرد که در مواضعی قرار گیرند که بر مرکز صفحه تسلط داشته باشند یا مهره‌هایی از حریف را که متوجه مرز می‌شوند مورد تهدید قرار دهند.

منطق حکم می‌کند که مهره‌های بیشتری را وارد بازی کنیم. در این صورت با مجموع قوای خود می‌توانیم مقاومت حریف را در هم بشکنیم یا حمله‌های او را دفع کنیم. برای غلبه در هر موضع باید سعی کنیم همه سوارها را با هماهنگی وارد بازی کنیم و نگذاریم بعضی سوارها گسترش نیابند.

در آرایش قوا مسئله سرعت اهمیت بسیار دارد باید سوارها را بدون اتلاف وقت وارد صحنه کرد. از این رو در آغاز بازی بهتر است از تکرار حرکت با یک سوار بخصوص اجتناب شود. توصیه می‌شود در هر حرکت مهره تازه‌ای وارد بازی کنید و با حداقل تعداد حرکات حداکثر قوا را به میدان بکشانید. تکمیل گسترش از اصول مهمی است که در گشایش‌ها نباید از آن غافل ماند.

گسترش اولیه موقعی کامل می‌شود که اولاً سوارهای سبک وارد بازی شده باشند و ثانياً شاه قلعه رفته باشد. معمولاً در این مرحله وزیر نیز در خانه‌هایی مانند c2, d2, e2, d3, b3, f3 (بسته به طرح و اقتضای پوزیسیون) مستقر می‌شود تا ارتباط دو رخ برقرار گردد.

البته باید طرح گسترشی مشخصی داشت و سوارها را مطابق سیستم معینی گسترش داد. یعنی ابتدا باید هدف خود را مشخص کنیم و بعد سوارها را گسترش دهیم. این هدف معمولاً اعمال نیرو در مرکز است.

از آنجا که شطرنج بازی ۲ طرفه ای است حریف نیز به همین صورت تلاش می کند تا مرکز را تصرف کند . طرفین هم می کوشند سوارهای خود را به سرعت گسترش دهند و هم می کوشند برتری گسترش کسب کنند . از این رو نباید صرفاً به قصد وارد کردن مهره ها آنها را گسترش داد ، بلکه باید ضمن مقابله با طرح گسترشی حریف ، به گسترش خود ادامه داد . پس باید مانع تحقق طرح حریف شد و او را با مشکلات گسترشی رو به رو کرد . باید گسترش حریف به تاخیر بیفتد و او مجبور به انجام حرکت هایی بشود که پوزیسیونش را ضعیف می کند .

اساس بازی شطرنج عبارت است از اجرای طرح های ریخته شده خودی و پیکار با طرح های حریف در همه مراحل بازی .

توصیه می شود که در شروع بازی بیشتر سعی کنند سوارها را گسترش دهند و از بازی اضافه با پیاده ها اجتناب کنند . گسترش سوارها مهمتر از حرکت دادن پیاده ها است . حرکت پیاده ها به قصد گشودن خطوط برای سوارها صورت می گیرد و هدف ما فعال کردن سوارها است . از این رو در آغاز گشایش ها عموماً پیاده های ستون e و d را پیش می رانند تا راه فیل ها گشوده شود . البته در صورتی که ایجاب کند حرکت پیاده های ستون های دیگر هم صورت می گیرد .

یکی از بهترین پاسخ های سیاه به حرکت 1.e4 ، حرکت 1...e5 است . سیاه نیز هدفهایی همانند سفید در سر دارد اولاً مانع d2-d4 سفید می شود و ثانياً پیاده e4 را بلوکه می کند .

سفید بعد از 1.e4 قاعدتاً باید اسب g1 یا فیل f1 را گسترش دهد . هر دو حرکت مفید هستند ، اما طبق یک اصل کلی و قدیمی بهتر است ابتدا اسب ها را گسترش داد و سپس فیل ها را . علتش این است که بهترین خانه گسترش اسب تقریباً مشخص است اما بهترین خانه استقرار فیل آنقدرها مشخص نیست و بستگی به حرکت حریف دارد .

یکی از اشتباهات پنهان در گسترش از دست دادن تمپو بخصوص در اثر تعویض های غلط است .

یکی دیگر از اشتباهات رایج عبارت است از تحرک زودهنگام و حمله زود رس بی آنکه گسترش سوارها کامل شده باشد و زمینه حمله فراهم آمده باشد .

هر حرکت گسترشی که توام با تهدید مهره های حریف توام باشد ، از حرکت مشابه (بدون تهدید مهره های دشمن) بهتر است .

بازیکنی که بتواند زودتر از حریف سوارهایش را گسترش دهد و بر عرصه بیشتری از میدان کارزار تسلط یابد ، ابتکار عمل را بدست می گیرد و به آسانی می تواند نقشه عملیات جنگی خود را به اجرا در آورد . طرفی که به این اصل مهم بی توجهی نشان دهد در همان مراحل اولیه بازی با وضعیت دشواری مواجه می گردد .

هر سواری که در مرکز مستقر شود حداکثر حوزه عملش را در اختیار خواهد داشت زیرا به سهولت می تواند به هر یک از دو جناح حریف گسیل شود .

پیشروی پیاده از یک سو برای سوارهای خودی کسب فضا می کند و از سوی دیگر عرصه را بر قوای حریف تنگ می سازد. قدرت پیاده به عنوان یک واحد رزمی در آن است که اگر خانه ای را مورد هجوم قرار دهد هیچ یک از سوارهای حریف توان ماندن در آن خانه را ندارد.

پیشروی پیاده ها باید در ارتباط نزدیک با حرکت سوارها و هماهنگی با عملیات آنها صورت گیرد (نحوه عمل به گونه ای نباشد که سوارهای خودی راه پیاده ها را سد سازند) همچنین استفاده از ضعف یک یا مجموعه خانه های حریف تنها با همکاری نزدیک سوارها و پیاده ها می تواند به کسب برتری منجر گردد.

۱- گسترش عبارت است از جابه جایی استراتژیک نیروها به سوی مرکز.

این فرآیند مشابه پیشروی نیروها در آغاز جنگ است هر دو سپاه متخاصم می کوشند هر چه زودتر به خط مرزی برسند تا در صورت امکان به قلمرو دشمن حمله کنند.

گسترش یک مفهوم جامع است و ایده اصلی آن است که همه سوارها باید گسترش یابند.

۲- حرکت پیاده ای به خودی خود یک حرکت گسترشی شمرده نمی شود بلکه حرکتی است که به گسترش کمک می کند.

برای محافظت از گسترش سوارهای خودی، ابتدا باید مبادرت به برپاسازی یک مرکز پیاده ای کنیم.

از قانون ۲ پی می بریم که حرکات پیاده ای در مرحله گسترش تنها در صورتی مجاز است که به اشغال مرکز کمک کرده و یا ارتباطی منطقی با اشغال مرکز داشته باشد. مقصود گونه ای از حرکات پیاده ای است که مرکز خودی را حفاظت کرده و یا به مرکز حریف حمله می کند.

در یک بازی باز سرعت گسترش، قانونی بی چون و چرا است. هر سوار را باید با تنها یک حرکت گسترش داد. هر حرکت پیاده ای را باید اتلاف وقت شمرد مگر آنهایی که مرکز خودی را تثبیت کرده یا پشتیبانی می کنند. بنابراین در مرحله گشایش یک یا دو حرکت پیاده ای انجام دهید و نه بیشتر.

۳- پیش بودن در گسترش {طرحی} ایده آل است.

اگر بتوان حریف را وادار کرد که وقت خود را تلف کند، می توان در گسترش پیشی گرفت. مثلاً می توان حریف را ناگزیر کرد یک سوار خود را چندبار حرکت دهد. بنابراین اگر بتوان همزمان با گسترش سوار خودی، به یک سوار گسترش یافته حریف حمله کرد وی ناگزیر از اتلاف وقت خواهد شد.

۴- تعویض و گرفتن تمپ

تعویض درست به کار گرفته شده سلاحی است نیرومند. تعویض و در پی آن گرفتن تمپ

اما باید در قبال تعویض ها بی جا هشدار داد زیرا تعویض سواری که چند حرکت صرف گسترش آن شده است با سواری از حریف که هنوز جابجا نشده است اشتباه است .

اسب بهتر است در مرکز بماند و نشستن آن در حاشیه صفحه استثنایی است .

۵- ساده سازی و در پی آن گسترش

۶- مرکز و زمین گیر کردن حریف

تا جایی که می توانید بدون از دست دادن برتری های دیگر خود به بازی ادامه دهید و تکیه بر مرکز را فراموش نکنید.

نکات و اصول اساسی شروع بازی:

۱- بازی را با پیاده های مرکزی آغاز کنید و مرکز را با این پیاده ها اشغال و کنترل کنید . علت این است که وقتی

پیاده e را می رانیم هم راه وزیر و هم راه فیل را باز کرده و خانه ای از مرکز را کنترل می کنیم .

۲- اسب ها را زودتر از فیل ها وارد بازی کنید .

۳- زود قلعه بروید تا امنیت شاه تضمین شود . معمولا قلعه در جناح شاه اهمیت بیشتری دارد . اگر فرصتی دارید

نگذارید حریف قلعه برود . علت آن است که شاه در مرکز صفحه زودتر مورد حمله قرار می گیرد ولی با

حرکت قلعه شاه خود را به گوشه امن برده و رخ را وارد بازی می کنید.

۴- رخ ها را در ستون های مرکزی یا باز گسترش دهید . دلیل آن است که رخ ها در مرکز با پیاده ها و سوارها که

مرکز را کنترل کرده اند همکاری می کنند تا انتقال سوارها از جناحی به جناح دیگر صورت گیرد و حامی

خوبی برای پیاده های مرکزی محسوب می شوند .

۵- تمام مهره ها را سریعاً گسترش دهید و پس از گسترش کامل به فکر سازماندهی حمله باشید . دلیل نافرجام

بودن حمله زودهنگام کمبود نیروی کافی است و حریف می تواند به خوبی دفاع کند و نیروهای مهاجم را به

عقب براند

۶- در شروع بازی وزیر را خیلی زود وارد بازی نکنید . وزیر معمولا پشت سر خطوط پیاده ای قرار می گیرد .

علت این است که با آمدن وزیر به اردوی دشمن مورد آماج حمله پیاده ها و سوارهای او قرار می گیرد و

حریف گسترش خود را کامل می کند . وزیر تنها وقتی بیرون می آید که بتواند مات کند یا مهره ای بگیرد یا

حمله غیرقابل دفاعی ترتیب دهد .

۷- معمولا باید موقع تعویض به سمت مرکز تعویض کرد .

۸- در شروع بازی یک مهره را چندبار حرکت ندهید

۹- از حرکات های اضافی پیاده پرهیزید

۱۰- اگر لازم نیست کیش ندهید

۱۱- اگر در گسترش عقب هستید بازی را باز نکنید . باز کردن بازی به معنی آن است که ستون یا قطری برای استفاده دشمن به سوی خود بازکنید و چون حریف شما از لحاظ گسترش از شما پیش است بهتر می تواند از خطوط باز شده استفاده کند .

۱۲- مهره گسترش یافته را با مهره گسترش نیافته تعویض نکنید . مگر اینکه برتری خوبی کسب کنید .

1.e4 e5

2.f4 e x f4

3.Nf3 g5 . سفید توجهی به تهدید  $g4-g5$  ندارد و به گسترش خود سرعت می بخشد

4.Bc4 g4

5. o-o g x f3 این قربانی سوار موزیو گامبی نامیده می شود

6. Q x f3 Qf6

7.d3 Bg7(?) . در اینجا حرکت e5 تهاجمی تر به نظر می رسد

8.Nc3 Nc6 سیاه باید با  $Bh6$  از پیاده f دفاع کند تا مانع باز شدن ستون f شود .

9. B x f4 Nd4

10. Qf2 d6

سفید گسترش خود را که به او امکان حمله مقاومت ناپذیر می دهد را به پایان رسانده است . در شروع بازی کسب دو زمان (حرکت) برابر یک پیاده است . در این وضعیت سیاه یک سوار اضافی دارد اما سفید ۴ حرکت گسترشی بیشتر انجام داده است که برای بردن کافی است .

11.Nd5 Qd8

12.e5(!) C6 با حمله به d4 یک زمان دیگر برای باز کردن ستون e می گیرد.

[12..... Ne6 13.exd6 cxd6 14.B x d6]

به گشودن ستون e منجر می شود .

13. Bg5 Qd7

این فیل را به علت تهدید  $Qxf7+$  نمی توان گرفت

14.Nc7+ Qxc7

15.Bxf7+ Kd7

16.Qf5+ N x f5

17.e6 + #

1.e4	e6
2. d4	d5
3.Nc3	Nf6
4.e × d5	N × d5
5. Nf3	c5
6. N × d5	Q × d5
7.Be3	c × d4
8. N × d4	a6
9.Be2	Q × g2
10.Bf3	Qg6
11.Qd2	e5
12.o-o-o	e × d4
13. B × d4	Nc6
14.Bf6	Q × f6
15.R <sub>h</sub> e1+	Be7
16. B × c6+	Kf8
17.Qd8+	B × d8
18.Re8+	#

منابع :

- |                 |                          |              |                                 |
|-----------------|--------------------------|--------------|---------------------------------|
| نشر ساغر        | ترجمه رضا رضایی          | مایزلیس      | ۱- تئوری بنیادی شطرنج           |
| انتشارات شباهنگ | ترجمه : خشایار بهاری     | آرون نیمزویچ | ۲- روش من                       |
| انتشارات شباهنگ |                          | هادی قربانی  | ۳- کلاس شطرنج                   |
| انتشارات فرزین  | عباس لطفی / منوچهر فرهنگ |              | ۴- استراتژی و تاکتیک در شطرنج   |
| اندیشه برتر     | سید کاظم مرتضوی          |              | ۵- تئورهای نوین و بنیادین شطرنج |