

## به نام خدا

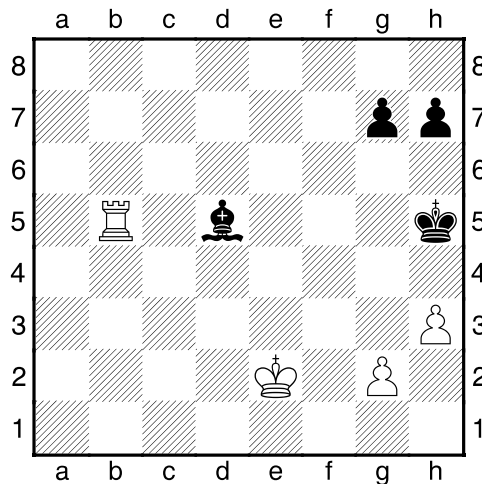
صفحه شطرنج صحنه کارزار است . مهره های هر دو قوا درگیر عملیات می شوند . حمله و دفاع می کنند یکدیگر را می زنند و همواره با هم برخورد و تلافی دارند. در این راه کسی به موفقیت می رسد که هنر درست نقشه کشیدن را آموخته باشد . نقشه کشیدن در بازی بسیار با اهمیت است . امانویل لاسکر از قهرمانان سابق شطرنج جهان در مورد نقشه کشیدن گفته است که « نقشه کشیدن بهتر از بازی کردن بدون نقشه است ».

طرح یا نقشه کلی که به آن استراتژی گفته می شود راه های اصلی را که یک شطرنج باز برای رسیدن به هدف باید انتخاب کند مشخص می سازد . برای اجرای نقشه خود به ابزار اجرای این طرح به نام تاکتیک نیاز داریم .

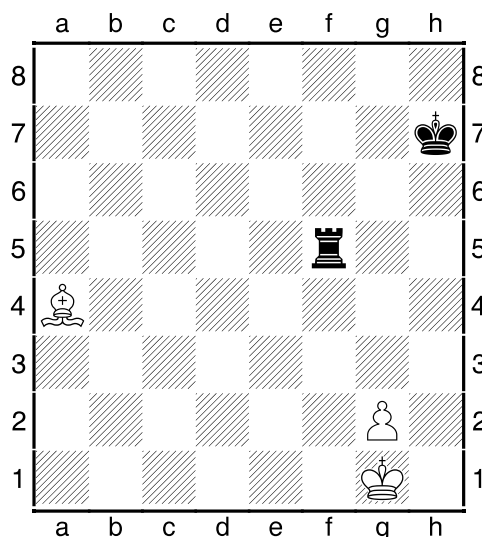
تاراش گفته است : «تاکتیک مهمترین عنصر در وسط بازی است» . منظورمان از تاکتیک چیست ؟ تاکتیک یعنی حمله ، یعنی استفاده از حرکات خرد کننده و اجبار آور . پس تاکتیک یعنی تحمیل اراده به حریف .

آچمزی ، عمومی ترین ، خطرناک ترین و مهمترین سلاح تاکتیکی می باشد . آچمزی حمله ای علیه دو مهره دشمن است که در یک مسیر ( قطر ، عرض ، ستون ) قرار گرفته اند . در آچمزی سه مهره روی یک خط عبارتند از : سوار آچمز کننده ( وزیر - رخ - فیل ) ، مهره آچمز شده یا سپر محافظ ( هر سوار یا پیاده به جز شاه ) که در وسط این خط قرار دارد ، و بالا خره مهره حفاظت شده که در پشت سر مهره آچمز شده قرار گرفته است .

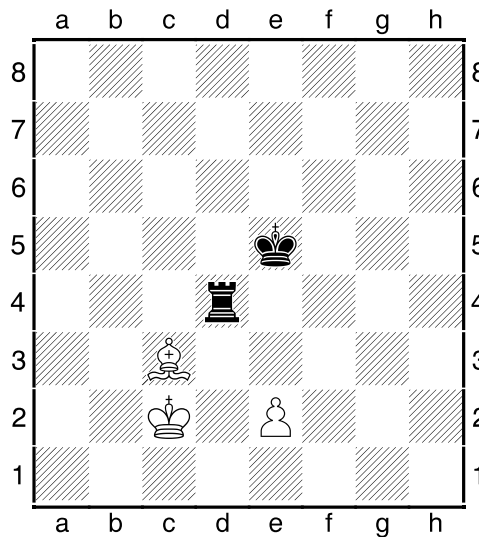
رنگ مهره آچمزکننده با رنگ دو مهره دیگر تفاوت دارد . آن چیزی که آچمزی را مؤثر می سازد عدم توانایی مهره آچمز شده در حرکت است و در شطرنج مهره ای را که به زانو در می آید از بین می برند . نیمزوویج در این مورد می گوید : « قدرت دفاعی مهره آچمز خیالی است » .



در الگوی بالا رخ فیل را آچمز کرده است سیاه نمی تواند شاه خود را در معرض کیش قرار دهد و فیل نمی تواند حرکت کند پس محفوظ نمی ماند و در حرکت بعدی رخ سفید فیل سیاه را خواهد گرفت یکی از نشانه هایی که باعث می شود بازیکن به استفاده از تاکتیک آچمزی روی آورد، قرار گرفتن دو مهره حریف در یک خط (عرض - ستون - قطر) می باشد.

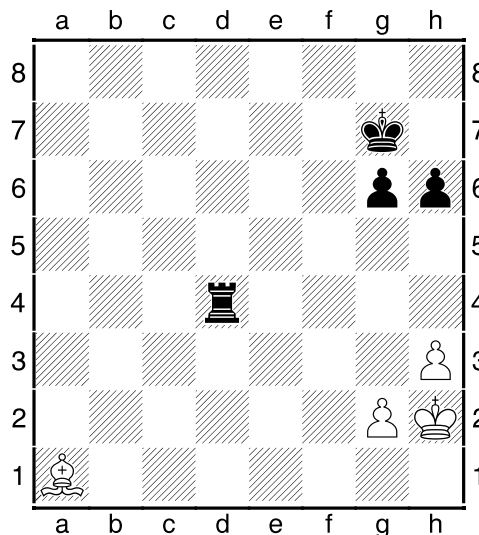


در نمودار زیر نشان می دهیم که وقتی مهره آچمز فلج می شود فشار را بر آن افزایش می دهیم تا از ناتوانی آن بهره بگیریم و از لحاظ قوا جلو بیافتیم. بهترین مهره برای حمله بیشتر ، پیاده می باشد .

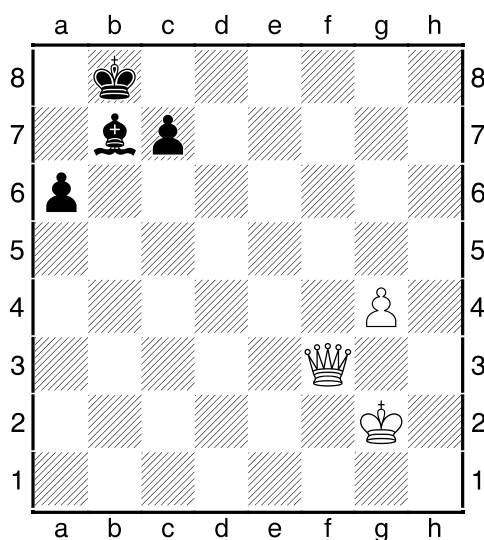


سه نوع آچمزی در بازی اتفاق می افتد.

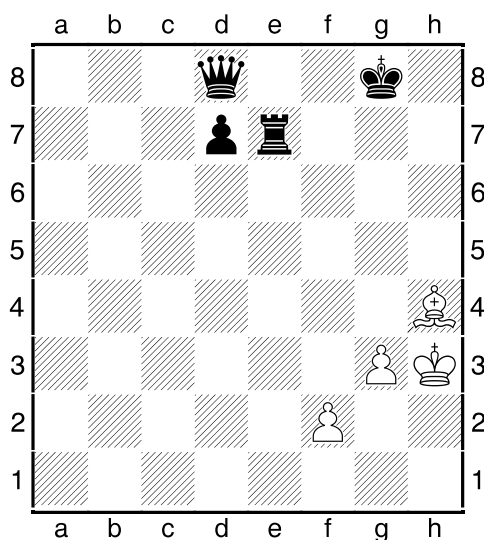
۱) آچمزی مطلق: در این آچمزی مهره آچمز شده مطلقاً نمی تواند حرکت کند و حرکت آن غیر قانونی می باشد. در این نوع آچمزی شاه پشت مهره آچمز قرار دارد.



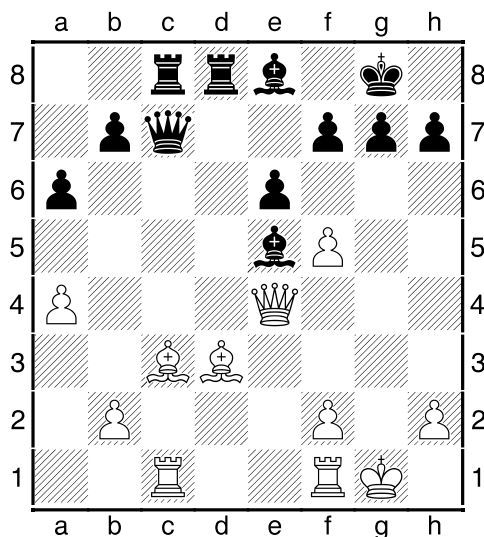
۲) آچمزی نسبی: در این نوع از آچمزی مهره آچمز می تواند در مسیر آچمز حرکت کند. ولی نمی تواند مسیر آچمز را ترک کند.



۳) شبه آچمزی: در پشت مهره آچمز سواری غیر از شاه وجود دارد. و حرکت سوار آچمز غیر قانونی نمی باشد هر چند که باعث از دست دادن مهره با ارزش می شود.



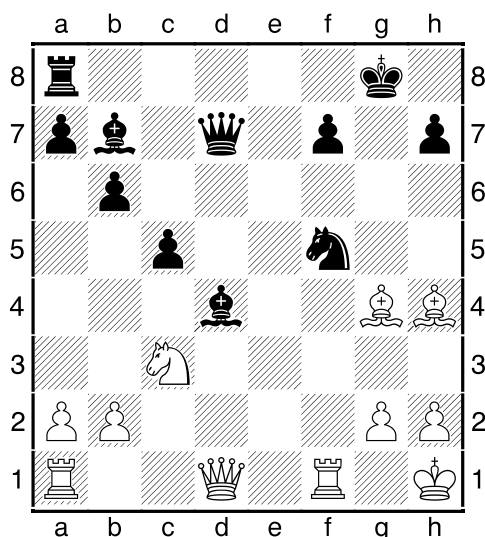
برای بهره برداری بیشتر از آچمزی و یا ایجاد آچمزی باید ایده هایی را که با حرکت های حاد مانند کیش و یا گرفتن و ..... همراه است به کار برد تا انتخاب حریف به شدت محدود شود و صحت محاسبات مهاجم افزایش یابد .



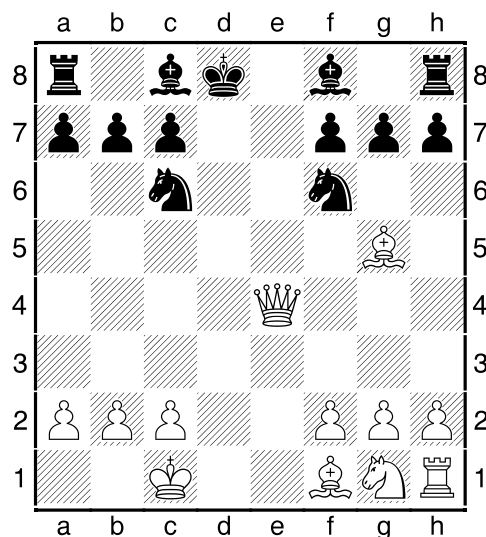
نمودار شماره ۵

1....., Bxh2      2.Kh1, Bc6

برای هر سلاحی ضد آن نیز وجود دارد در شطرنج نیز ضد آچمزی وجود دارد غالباً آچمزی را می توان با سلاح های حاد از بین برد. حرکت های حاد به صورت کیش، تهدید مات، آچمزی متقابل، ضد حمله و گرفتن یا خنثی کردن مهره آچمز کننده دیده می شود .



1....,Nxh4    2.Bxd7    Bxg2#



1.e4 e5 2.d4 e.d4 3.Q.d4 Nc6 4.Qa4 Nf6

5.Nc3 d5 6.Bg5 d.e4 7.N.e4 Qe7 8.o-o-o Q.e4

9.Rd8+ K.d8 10.Q.e4

منابع:

ایروینگ چرنف – فرد رینفلد

پاول دوبرینتسکی

ایلیا لوییچ مایزلیس

رومن پلتز – لو آلبرت

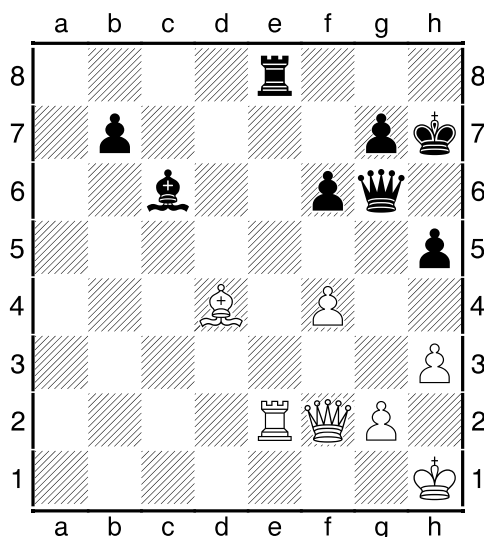
۱- تاکتیکهای برنده در شطرنج

۲- آچمزی

۳- مایزلیس

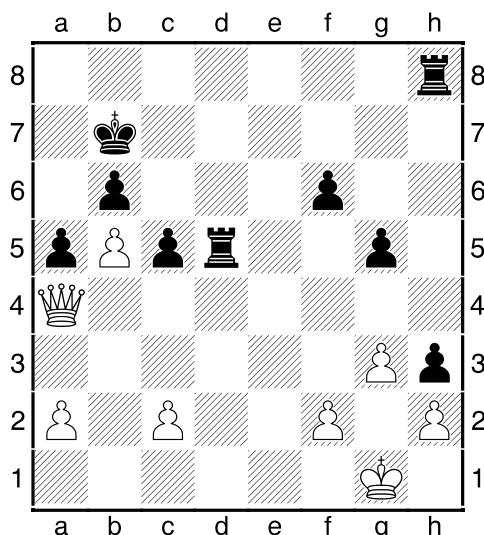
۴- روش جدید آموزش شطرنج

در این پوزیسیون سیاه با تمرکز قوا روی مهره پر کار وزیر که هم از خانه e2 و هم از رخ g2 حمایت می کند می تواند از آچمزی بهره ببرد.



1.....Q.g2+! 2.Q.g2 R.e2 3.Q.c6 b.c6

در نمودار زیر سفید با استفاده از قدرت آچمزی و فشار آوردن بر مهره آچمز از این تاکتیک می تواند به سود خود بهره برداری کند و یک سوار جلو بیافتد.



1.Qe4 Re8 2.c4