

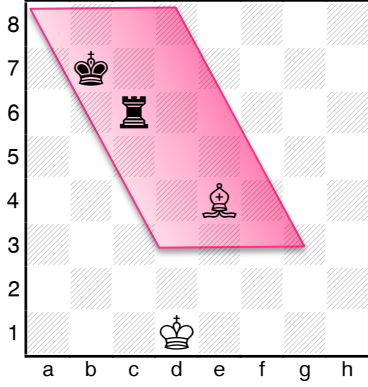
به نام خدا

دانشگاه جامع علمی کاربردی

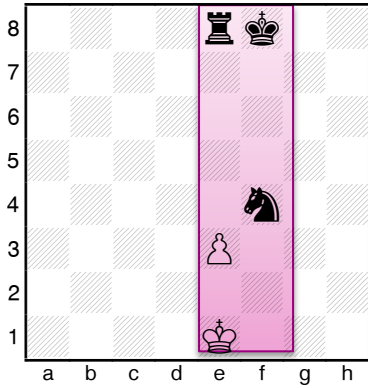
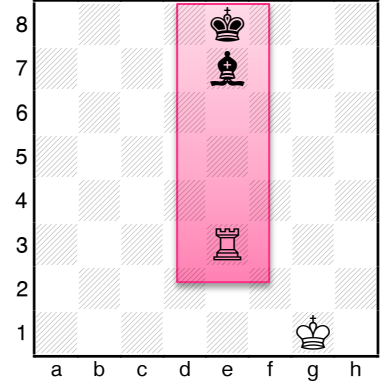
رشته مریگیری شطرنج

(موضوع: آچمزی-تمپ)

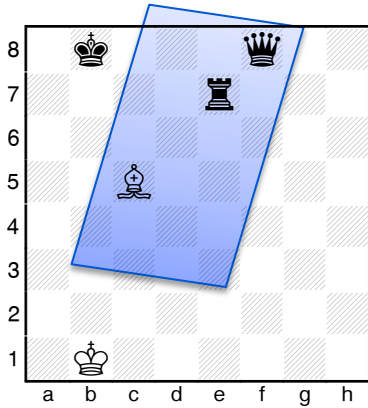
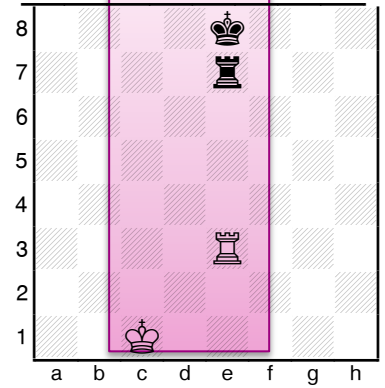
صبیه قاسمی



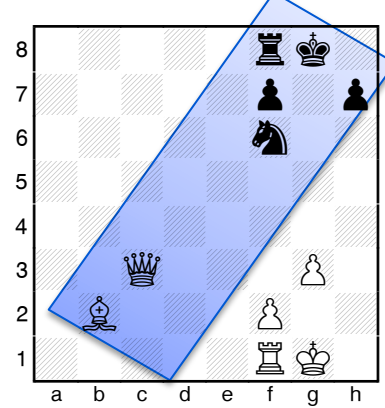
آهیزی کامل (مطلق)



آهیزی نسبی (نیمه آهیزی)



تبه آهیزی



آچمز

تعریف آچمزی : یکی از محدودیت سوار، آچمزی است . آچمزی ها سه نوع می باشند :

آچمز کامل - آچمز نسبی (نیمه آچمز) - شبه آچمز

آچمز کامل: مهره ای که بین شاه فودی و مهره ممله کننده مریف قرار دارد. در آچمز کامل حرکت مهره آچمز غیر قانونی

میباشد. (مهره یا سپر کردن سینه فود در برابر آماج دشمن شاه را مفظ می کند).

آچمز نسبی (نیمه آچمز): مهره آچمز شده در همان فط می تواند حرکت بکند.

شبه آچمز : در اینجا هدف آچمزی شاه نیست ولی هدف از مهره آچمز شده مهم تر است بنابراین حرکت مهره آچمز شده غیر

قانونی نمی باشد.

باید فشار را بر روی مهره آچمز شده زیاد کنیم و از این ضعف مریف استفاده کنیم.

نکته:

مهره آچمز مدافع ضعیف محسوب می شود.

اسب و پیاده را می توان آچمز کرد ولی آنها نمی توانند آچمز کنند.

اسب همیشه کامل یا شبه آچمز است.

وارد کردن نیروی قوی تر به مهره آچمز کننده.

اشغال فضای میان مهره آچمز کننده و مهره آچمز شده، و فضای پشت سر فود سوار آچمز شده.

شکست آچمزی:

فرار سوار پشت سر.

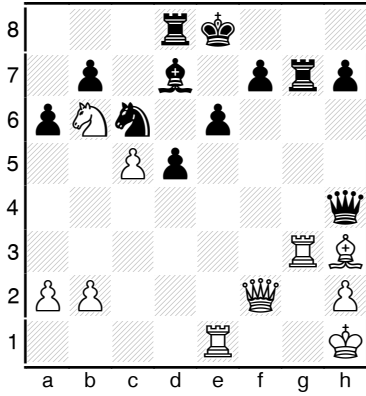
ممله به مهره آچمز کننده.

قدرت دفاعی مهره آچمز خیالی است . (نیمز و وچ)

سفید با قدرت شبه آچمزی را نفی می کند و پس از حرکت سیاه به طرز زیبایی مات می کند.

- 1.Rxg7 Qxf2
- 2.Rg8 Ke7
- 3.Nxd5 \neq

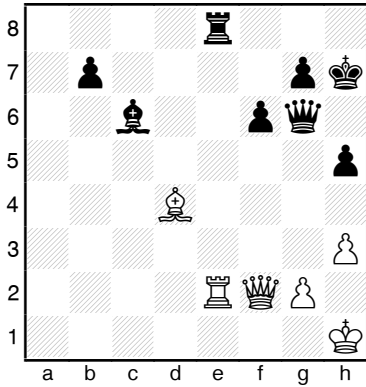
شبه آچمز



۱۹۱۴

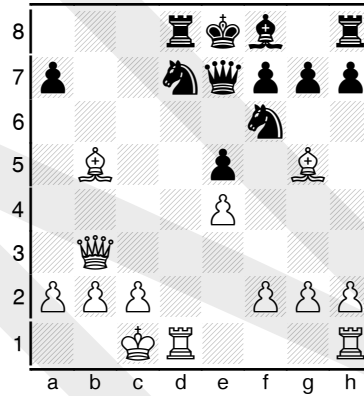
دوراس

فاران



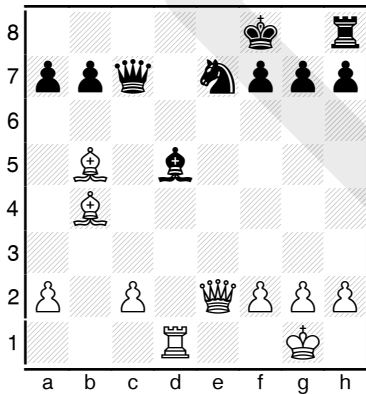
- 1...Qxg2
- 2.Qxg2 Rxe2

آچمز کامل



- مورفی
- 1.Rxd7 Rxd7
 - 2.Rd1 Qe6
 - 3.Bxd7+ Nxd7
 - 4.Qxb8+ Nxb8
 - 5.Rd8 مات
- دوک برانشویک

آچمز کامل



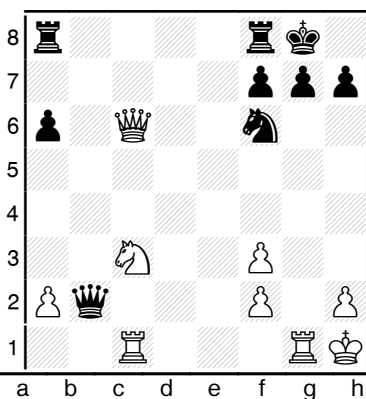
۱۹۱۳

انکلوند

برتر

- 1...Bc6
- 2.Qxe7+ Qxe7 این وزیر سیاه آچمز است و نمی تواند از عرض 8 دفاع کند.
- 3.Rd8+ Be8
- 4.Rxe8 مات

آچمز کامل



۱۹۱۵

کاپابلانکا

مارشال

- 1...Nh5 سیاه با حرکت اسب در راه حریف خود دام می گسترده
- 2.Qh6 g6 سفید می تواند سوار بگیرد چون پیاده به وسیله رخ آچمز است
- 3.Qxh6 Qxc1

آچمز نسبی

تمپ

در شطرنج حرکتها به قصد رسیدن به هدف انجام می شود اگر حرکتی در جهت تمقق هدف نباشد ضعیف محسوب می شود گاهی حرکت بی فایده از کار در می آید و فقط زمان از دست رفته می رود که این از دست دادن زمان را تمپ می گوئیم.

اگر مریف را مجبور کنیم بایک مهره چند بار حرکت کند تمپ کسب کرده ایم.

اگر مجبور باشیم بایک مهره چند بار حرکت کنیم تمپ از دست داده ایم.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8			R				K		8
7	K					P	P	P	7
6	P				P				6
5	P	N		P					5
4			R	P					4
3			P			P			3
2					R		P	P	2
1			R	K			K		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

کاپابلانکا-بوگولیوف نیویورک ۱۹۲۴

سیاه با دادن کیش زمان لازم برای حمله دو گانه را روی Rc1 کسب می کند

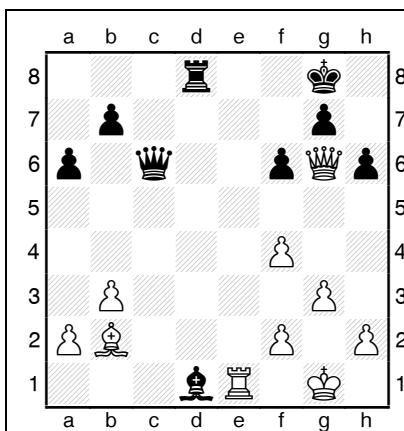
dxc5 ممکن نیست سفید باید

Rxc4 کند و سیاه با پیادههای اضافی به راحتی می برد.

1...Nxd4!

2.cxd4 R8xc5

3.dxc5 Qxc5+

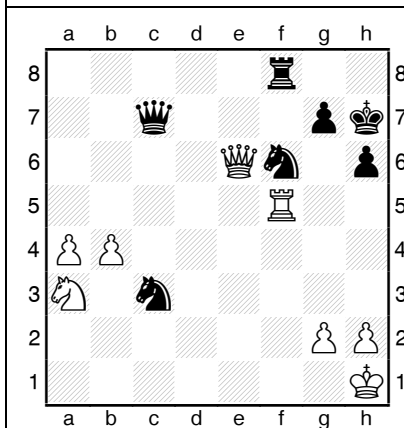


برلین 1933 - رل اشتاب-ا

سفید در خیال یک پیروزی سریع است. سیاه چگونه از این مات دفاع کند؟

- 1.Re7 Qh1+
- 2.K+h1 Bf3+
- 3.Kg1 Rd1 0-1

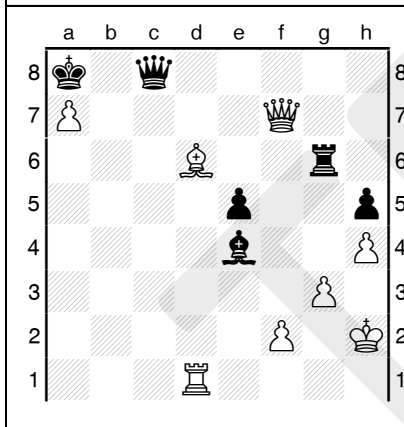
برای اجرای حمله سیاه لازم را کسب می کند.



ناشناس - هوفرس

سفید با این حرکت به وزیر سیاه حمله می کند سیاه بی اعتنا د **1.Rc5** سفید **1...Ng4!** می کند. سفید به تهدیدهای

- مات **Rxf1** مات **Qxh2**
- چه پاسخی بده؟ ناگهان فکر جالبی به ذهنش می رسد
- اگر وزیر را با رخ بگیرد مات در **f1**
- منتفی است. سفید بدون نگرانی **Qc7** را می گیرد.
- اگر سیاه وزیر را با شاه بگیرد سفید رخ **F8** را با کیش تعویض می کند. سپس وزیر را می گیرد.
- 2...Kg6
 3. Qe6+ Kh7
 - 4.Qg8+ کیش دائم



گومپریش-ه برلین

هر دو طرف در حال حمله هستند. کسی می برد که زمان کسب کند این بار نوبت سیاه است که با

Rxg3 امکان دفاع و حمله متقابل را از حریف بگیرد

چون **2.Kxg3 Qg4+ 2.fxg3 Qc2+**

فورا به شکست منجر می شود.

و مات وجود دارد. **Qh3** تهدید