

تئوری شروع بازی
شطرنج



عباس لطفی

ای نام تو بهترین سرآغاز
بی نام تو نامه کی کنم باز

تئوری شروع بازی شطرنج

عباس لطفی

انتشارات فرزین

۱۳۸۸

سرشناسه	: لطفی، عباس، ۱۳۰۶-
عنوان و نام پدیدآور	: تئوری شروع بازی شطرنج / تدوین عباس لطفی.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	: ۴۷۹ ص.: مصور.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۰۵-۲
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۴۷۹.
موضوع	: شطرنج -- شروع بازی
رده بندی کنگره	: GV ۱۴۵۰ / ۱۶۰ ت ۹ ۱۳۸۸
رده بندی دیوبی	: ۷۹۴/۱۲۲
شماره کتاب شناسی ملی	: ۱۷۲۱۳۰۰



فرزین

انتشارات فرزین

تئوری شروع بازی شطرنج

تألیف: عباس لطفی

طرح جلد: سانا ز فلاحتی

ناظر فنی: بهنام یوسفی

چاپ: طیفنگار

صحافی: نوری

شمارگان: ۲۵۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۸

بهای: ۴۸۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۰۵-۲

ISBN: 978-600-5017-05-2

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن فروشگاه: ۶۶ ۴۶ ۲۴ ۰۶ دفتر مرکزی: ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

تقدیم به خورشید.

پیشگفتار

در هر رشته‌ای از امور، افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک عده کسانی هستند که دست به عملی می‌زنند، بدون آنکه بدانند چه کار دارند می‌کنند. عده‌ی دیگر آنها بی‌هی است که دانسته کاری را انجام می‌دهند و می‌توانند با قاطعیت تمام، علت آن را بیان کنند. در مقایسه این دو گروه، واضح است که گروه نخست، غالباً دچار مشکلاتی می‌شوند. مخصوصاً وقتی که جریان کار کمی از مدار طبیعی خارج شود.

آنچه که در بالا گفته شد، در شطرنج یا هر امر دیگری که ترکیبی از علم و عمل باشد هم صدق می‌کند. و چون در شطرنج حرکات یا در حقیقت عمل - مثلاً در مقایسه با ایجاد یک بنا - هنوز معیار کامل‌آ مشخص و معینی ندارند، بخش علمی آن که همان تئوری می‌باشد، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

این کتاب که با استفاده از منابع معتبری چند، به رشته تحریر در آمده است، خوانندگان را با تئوری انواع آغاز بازیها، یعنی ایده‌های نهفته در گشايشها و نیز نحوه اجرای آنها آشنا می‌سازد و می‌آموزد که در مرحله شروع بازی، حرکات باید براساس نقشه‌ها و ایده‌های مشخصی انجام بگیرند.

مرحله شروع بازی، در واقع مشکل‌ترین بخشی است که نوآموzan می‌توانند آن را فرا بگیرند. علت آن است که در این مرحله، اثبات برتری - در مقایسه با آخر بازی که می‌تواند به مات منجر شود، یا وسط بازی که به برتری نیرو بیانجامد - آسان صورت نمی‌گیرد. بلکه در بیشتر اوقات به حالاتی محدود می‌شود که نوآموzan، آن را باور ندارند و اهمیت آن را درک نمی‌کنند. اما آن کس که خواهان ترقی و پیشرفت است، باید تئوری آغاز بازی را به خوبی یاد بگیرد و البته در عوض به خاطر سپردن طوطی‌وار حرکات، بکوشد، ایده‌های هر گشايش را نیک درک کند و بداند که این ایده‌ها هستند که می‌توانند او را در هدایت درست بازی راهنمای باشند.

به نوآموzan توصیه می‌شود، بدؤاً توجه خود را بر روی گشايشهاي باز که امکانات

بی‌شماری برای عملیات سوارها را در خود دارند، متمرکز سازند. و در مراحل اولیه، به مطالعه شمار محدودی از گشايشها اکتفا کنند و به تدریج آنها را افزایش دهند.

ثوری شطرنج، نظریات مختلفی را بیان می‌کند. اما تاکنون کسی نتوانسته است برای تعیین ارزش این نظریات، روشنی بهتر از بررسی بازی استادان طراز اول پیدا کند. به عبارت دیگر، با رعایت اصول و قواعد محکم و پابرجا، بعضًا وضعی پیش می‌آید که برای طرفین، محسن و معايبی دارد. در چنین مواردی، بازی بین دو استاد برجسته، مهمترین راهنمایی است که می‌تواند ملاک و معیار قضاوت قرار بگیرد. این نکته یکی از مهم‌ترین علل نقل و تفسیر بازی استادی است.^(۱)

جای بسی خشنودی است که شطرنج در سالهای اخیر، پیشرفت شایان توجهی در کشور ما داشته و با استقبال فراوان خردسالان، نوجوانان و جوانان مواجه شده است. به طوری که در حال حاضر پنج تن از این جوانان صاحب استعداد، برای نخستین بار در تاریخ شطرنج ایران به مقام شامخ استاد بزرگ بین‌المللی شطرنج دست یافته‌اند.^(۲) نمونه بازی این شطرنج بازان افتخار آفرین، که به همت و کمک بی‌دریغ دوست ارجمند آقای هادی کریمی دبیر فدراسیون شطرنج ایران فراهم شده است، با اندیشه تشویق سایر جوانان، در این کتاب از نظر خوانندگان می‌گذرد.

بدون شک یکی از عوامل مهم و مؤثر این پیشرفت بزرگ و شایسته مباراک، دسترسی علاقه‌مندان به کتابهای سودمندی است که در این سالها منتشر شده است. امید است کتاب حاضر نیز بتواند در افزایش سطح آگاهی جوانان به دانش ثوری شطرنج و پرورش استعدادهای آنان اثری و سهمی داشته باشد.

لازم به ذکر است از بین منابع متعددی که برای نگارش این کتاب استفاده شده است (فهرست منابع در پایان کتاب آمده است). سهم بیشتر، از آن کتاب «خودآموز جامع شطرنج» است که تغییرات موردنظر در آن به کار رفته است. این کتاب با کمک آقای منوچهر فرهنگ به رشتۀ تحریر درآمده بود و من در اینجا وظيفة خود می‌دانم از معارضت آن دوست قدیم تشکر کنم.

در پایان از آقای حسن نوابی دوست دیرین و دبیر اسبق فدراسیون شطرنج ایران سپاسگزارم که کار بازنگری نهایی کتاب را پذیرفت و به انجام رسانید.

عباس لطفی

آذرماه ۱۳۸۷

۱. در همه‌ی بازیهای تفسیر شده این کتاب، نام بازیکن دارای مهره‌های سفید در سمت چپ نوشته شده است.

۲. نام ۵ شطرنج باز برتر ایران زمین، به ترتیب حروف الفبا چنین است: آقای امیر باقری، خانم شادی پریدر و آقایان احسان قائم مقامی، مرتضی محجوب و إشتن مرادی.

فصل ۱

اصول اساسی

تئوری گشایشها، شطرنج باز را به رعایت اصول مشخصی هدایت می‌کند که هرگز نباید از خاطر دور بماند. از جمله این اصول می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- (۱) در وضعیت اولیه بازی، سفید به دلیل داشتن نوبت، اندکی برتری دارد. در نتیجه:
- (۲) در این مرحله، هدف سفید باید حفظ این برتری باشد. حال آنکه:
- (۳) هدف سیاه دست یافتن به تساوی وضعیت (پوزیسیون) است.

بنابراین تئوری شروع بازی، درواقع تلاش برای تحقق اهداف بالا در همه حالات است.

هر زمان که هدف‌های ۲ و ۳ به روشنی محقق شود، می‌توان گفت که مطابق «تئوری» بازی شده است. مع‌هذا تا به حال کسی نتوانسته است روشنی بیابد که ارزش آن از «عملکرد و تجربه» خوب استادان بیشتر باشد. به عبارت دیگر، در بیشتر حالات، تئوری چیزی بجز یک «عملکرد و تجربه» خوب نیست.

در ابتدای بازی، شطرنج باز همواره باید به دو اصل بسیار مهم دیگر توجه داشته باشد. یکی «گسترش» و دیگری «مرکز»، به این منظور لازم است همه سوارها به طور هماهنگ گسترش داده شوند. بدون تلف کردن «زمان» در مواضع حساس صحنه نبرد مستقر گردند. مرکز صحنه پیکار را به تصرف درآورند و یا دست‌کم بر آن نظارت کنند. و در همان حال بکوشند قوای حریف را از دستیابی به آنچه که در صدد رسیدن به آن است، محروم بسازند. در اجرای اصول مزبور رعایت ۱۰ قاعده عملی زیر ضروری است. البته لازم به ذکر است که یک شطرنج باز آزموده و با تجربه می‌تواند موارد استثناء آن را

به خوبی دریابد. قواعد یادشده به شرح زیر است:

۱) بازی را با پیاده شاه یا پیاده وزیر آغاز کنید.

۲) تا آنجا که ممکن است، بهترین حرکات گسترشی را که در عین حال با تهدید همراه باشد، انجام دهید.

۳) اسبها را قبل از فیلها وارد بازی کنید.

۴) برای گسترش هر سوار بهترین خانه را انتخاب کنید.

۵) در شروع بازی بیش از یک یا دو پیاده را حرکت ندهید.

۶) وزیر را زود وارد بازی نسازید.

۷) هر قدر که ممکن است زودتر قلعه بروید.

۸) برای کنترل مرکز بازی کنید.

۹) بکوشید همواره دست کم یک پیاده در مرکز داشته باشید.

۱۰) بدون دلیل موجه و روشن قربانی ندهید.

در مورد قاعده دهم باید اضافه شود که برای پیشکش کردن پیاده به حریف، توجه به یکی از دلایل چهارگانه زیر ضروری است:

اول - قربانی پیاده به یک گسترش محسوس منجر شود.

دوم - وزیر حریف را از مسیرش منحرف سازد.

سوم - مانع از قلعه رفتن شاه حریف بشود، خواه برای همیشه و خواه برای چند حرکت.

چهارم - به تدارک یک حمله نیرومند بیانجامد.

و بالاخره لازم است خوب بخاطر سپرده شود که در هر حرکت بازی باید به دو سؤال پایین پاسخ داده شود.

۱) این حرکت چه تأثیری بر مرکز دارد؟

۲) در جمع سوارها و پیاده‌های گسترش یافته، چه مکانی برای آن مهره در نظر گرفته شده است.

در شطرنج سه عامل مهم نیرو، عرصه و زمان دخالت کامل دارند.

نیرو - همان مهره‌های هستند که دو بازیکن در ابتدای بازی در اختیار دارند.

عرصه - یا فضا همان صفحه شطرنج یا میدان نبرد است که قوای دو هماورد بر روی

آن جابه‌جا می‌شوند و مانور می‌دهند.

زمان - در حقیقت همان نوبت بازی است که برای حرکت دادن مهره‌ها بر عهده بازیکن قرار می‌گیرد.

در جریان بازی سه عامل بالا می‌توانند به یکدیگر تبدیل شوند. به این معنا که می‌توان مثلاً یک پیاده یعنی «نیرو» را از دست داد، برای آنکه از لحظه «زمان» از حریف پیشی گرفت، یا آنکه بر عرصه بیشتری تسلط پیدا کرد. یا بر عکس می‌توان با اجرای چند حرکت یعنی از دست دادن «زمان» یک پیاده حریف را به چنگ آورد.

سخن گفتن درباره برتری نیرو زاید بنظر می‌رسد. زیرا شطرنج بازی که از لحظه نیرو از حریف پیش باشد قاعده‌تاً بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند.

عرصه نقش بسیار مهمی را در شطرنج ایفا می‌کند. بازیکنی که بر عرصه بیشتری تسلط داشته باشد، به همان نسبت آزادی عمل زیادتری پیدا می‌کند و آسانتر می‌تواند به گسترش نیروها و اجرای مانورها بپردازد. بر عکس اگر قلمرو قوایش به سه عرض محدود شود، در واقع امتیاز بزرگی را از دست داده و برای مانور سوارهای خود در تنگنا قرار گرفته است.

زمان نیز در شطرنج عامل بسیار بالاهمیتی است و لازم است شطرنج باز هر «زمان» یا نوبت بازی را تمام و کمال در خدمت گسترش قوا بکار برد و بکوشد در این زمینه هم مثل نیرو و عرصه تعادل با حریف خود را حفظ کند. شطرنج بازی که با سبقت در «زمان» عمل می‌کند، می‌تواند ابتکار عمل را بدست بگیرد و چه بسا پیروزی را از آن خود سازد. در پایان بازی، غالباً حتی یک «زمان» قاطع است. آن کس که یک «زمان» پیش است می‌تواند پیاده خود را به وزارت برساند، در حالی که پیاده حریف تازه به عرض ماقبل آخر رسیده است.

حرکات آغاز بازی شطرنج بر پایه شماری ایده‌های مشخص بنا شده‌اند. این ایده‌ها در واقع، پایه و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. بنابراین شطرنج باز، به عوض آنکه انواع شروع بازی را به خاطر بسپارد، باید ایده‌های اساسی آنها را به خوبی درک کند و فرا بگیرد.

در دوران ما، تئوری گشايشها با اندیشه‌های نوین وسط بازی نیز درآمیخته و پیچیدگی‌های خاصی پیدا کرده است که حل آنها، نوآوری‌های روزافزون را ایجاد

می‌کند. می‌توان گفت که در این دوران تئوری گشایشها تا سطح والای علم ارتقاء یافته است.

خصوصیات برجسته و بارز گشایش‌های نو، همان‌طور که در بازیهای مسابقات کنونی شطرنج مشهود است، در نکات مهم زیر خلاصه می‌شود:

- (۱) جدال زنده و حاد در مرکز
- (۲) حفظ توان تحرك پیاده‌ها
- (۳) گسترش نیروها با هدف تحقق طرحهای وسط بازی.

(۴) جستجو و تلاش برای اجرای یک بازی متقابل فعال از جانب سیاه، به جای اتخاذ تاکتیک‌های انفعالی و رسیدن به نتیجه مساوی.

امروزه در عمل شروع بازیهای بسیار متنوع و گوناگونی بکار می‌رود که هر کدام از آنها شاخه‌های متعددی را شامل می‌باشد. هر یک از این گشایشها نام خاصی دارد. بعضی نام سرزمینی را گرفته است که نخستین بار در آنجا بازی شده است. برخی دیگر اسم شطرنج‌بازی را دارد که طراح یا بررسی کننده آن بوده است و بالاخره وجه تسمیه تعدادی نیز مهره‌ای است که گسترش آن، خصوصیات بازی را تعیین می‌کند.

انواع گشایش‌های بازی، به سه بخش تقسیم می‌شوند: بخش اول آغاز بازیهای باز که طرفین بازی در حرکت نخست پیاده شاه را دو خانه به جلو می‌رانند. بخش دوم آغاز بازیهای نیمه‌باز (یا نیمه‌بسته) که سیاه به حرکت e2-e4 سفید جوابی غیر از e7-e5 می‌دهد و بخش سوم آغاز بازیهای بسته که سفید در حرکت اول به جای e2-e4 حرکت دیگری را بازی می‌کند.

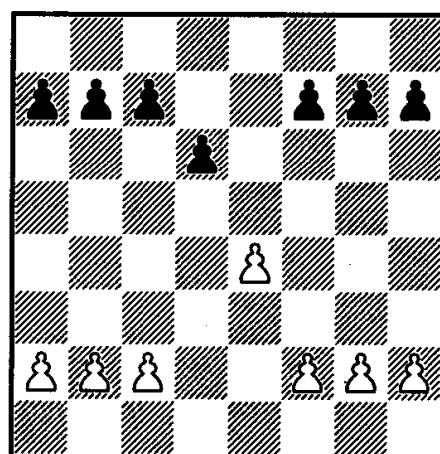
فصل ۲

گشایش‌های پیاده شاه

گشایش‌های باز

شروع بازی‌هایی که با ۱.e4 e5 آغاز می‌شوند

حرکات گشایشی سفید و سیاه کاملاً طبیعی و «قاعده‌مند» است. به این معنا که هر دو بازیکن در کار گسترش سهیمند و برخانه‌های مهم مرکزی اثر می‌گذارند. تا هر زمان که سیاه بتواند حالت قرینه را برقرار سازد، سفید نمی‌تواند مدعی داشتن برتری باشد. بنابراین لازم است تلاش خود را بکار گیرد تا سیاه مجبور شود وضع نیرومند خود در مرکز را رها سازد و به عبارت دیگر ناگزیر شود از پیاده e5 چشم بپوشد. سفید تنها با حرکت d4 می‌تواند به این هدف برسد و اگر سیاه با ...exd4... جواب بدهد. در آن حالت پیاده d6 او (احتمالاً در برابر پیاده e4 سفید) باقی می‌ماند و تئوری شطرنج به ما می‌آموزد که این چنین ساختار پیاده‌ها، به سود سفید است.



توجیه برتری یک چنین وضعیتی، برای بازیکنی که پیاده مرکز را در اختیار دارد به شرح زیر مدلل می‌شود:

این پیاده برای مانور سوارهای سیاه، ایجاد مزاحمت می‌کند. حال آنکه برای سفید پستهای مقدمی در خانه‌های $d5$ و $f5$ پدید می‌آورد. از این تعریف می‌توان به این نتیجه رسید که چرا این پیاده یک برتری مطلق محسوب نمی‌شود. اگر هیچ یک از امتیازاتی که گفته شد، برای مدت زمان طولانی ادامه نیابد (در پایان بازی این پیاده مزاحمت بزرگی برای حریف ایجاد نمی‌کند و پستهای مقدم نیز دیگر مفهوم خود را از دست می‌دهد). پیاده مرکزی اساساً فرقی با دیگر پیاده‌ها نخواهد داشت و حتی اگر در معرض حمله قرار بگیرد می‌تواند به صورت یک نقطه ضعف درآید. درنتیجه مسلم است هنگامی که بازیکنی در شروع بازی و یا در ابتدای وسط بازی پیاده مرکزی نیرومندی در اختیار دارد، اصل بر آن است که آن را در جهت براه انداختن حمله‌ای بکار بگیرد. در غیر این صورت، جریان عادی تعویض‌ها، به آسانی اثر بخشی آن را زایل خواهد ساخت. پس طبیعتاً سفید باید در صدد اجتناب از معاوضه بی‌ثمر پیاده خود باشد. معاوضه‌ای که نتیجه آن فقط کمک به آزادی حریف خواهد بود.

از طرف دیگر اگر سیاه بر آن است که پیاده‌ای در $e5$ داشته باشد، این کار را فقط با حمایت $d6$... می‌تواند انجام بدهد. حرکتی که در کار گسترش او اندکی مانع ایجاد می‌کند. این دلیل نظری^(۱)، روشن می‌سازد که چرا سفید غالباً از برتری مختصر ولی پایدار در این گونه گشايشها مراقبت می‌کند.

از آنچه که در بالا گفته شد به وضوح این نتیجه حاصل می‌شود که برای سیاه دو نوع راه دفاعی جهت برقراری تعادل وجود دارد: یکی روش «دفاع به هر قیمت»! است که در آن پیاده $e5$ را در برابر «بادوباران» حفظ می‌کند و دیگری روش «حمله متقابل» است که در آن از پیاده $e6$ صرفنظر می‌کند اما می‌کوشد که سفید را نیز مجبور به چشم پوشیدن از پیاده $e6$ بسازد و یا دست‌کم به تضعیف وضعیت (پوزیسیون) خود تن در دهد.

(لازم به ذکر است که اجرای این طرح منحصر به حمله پیاده $e4$ نیست بلکه متوجه تمام وضعیت سفید می‌باشد.)

ارزش اين تجزيه و تحليل وقتی است که سفید مطابق ثوری بازي کند. در برابر راههای بازی «تفننی» و «به میل خود» سیاه می‌تواند و باید آنچه را که حریف از آن غفلت کرده است انجام دهد. به این معنا که با پیش راندن پیاده d5... ساختار پیاده‌های مطلوب سفید (شکل ۱) را مورد حمله قرار دهد می‌توان این عمل را به عنوان یک قاعده خوب تاکتیکی پذیرفت: هر زمان که سیاه موفق شود بدون دردرس فوري ...d5... بازی کند، تعادل را برقرار ساخته است.

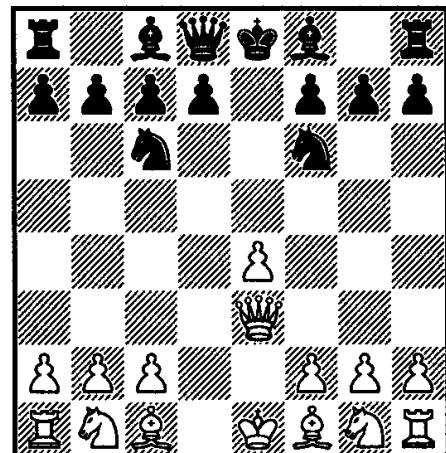
به خوانندگان توصیه می‌شود، آنچه را که در مقدمه بالا ذکر شد، در ادامه این فصل درنظر داشته باشند.

بازی مرکز

بهتر از e3 ندارد.

4. ...

f6



۲

5. c3

سفید بدوأ به گسترش جناح وزیر می‌پردازد تا به قلعه بزرگ برود. ادامه زیر جالب توجه است:

5.e5 g4 6. e4 d5! 7.exd6

e.p+ e6 8.dxc7 x d1+!

9. x d1 f2+

سیاه هم وزیر و هم پیاده c7 را پس می‌گیرد و بازی بهتری دارد. در راه بالا اگر سفید 8. a6!? بازی کند، دنباله آن می‌تواند این طور باشد:

1.e4

e5

2.d4

این حرکت سفید مستقیماً با تنوری گفته شده در بالا مطابقت دارد. زیرا سیاه ناگزیر است تصمیمی فوری بگیرد. دفاع از پیاده با ...d6 بازی را به دفاع فیلیدور می‌کشاند که بعداً خواهیم دید. اما سیاه می‌تواند پیاده سفید را بزند.

2. ...

d4

3. x d4

بدون شک، ضعف این حرکت در گسترش زودهنگام وزیر است. راه دیگر بازی سفید، گامبی دانمارکی است که بعداً خواهد آمد.

3. ...

c6

4. e3

صفت مشخصه این گشايش، رفتن به قلعه بزرگ است که بزودی سفید به آن دست خواهد زد. به این منظور خانه d1 باید در دسترس رخ قرار بگیرد. بنابراین وزیر برای عقبنشینی جایی

سیاه از ورود به راه زیر که پیچیدگی هایی را به همراه دارد خودداری می کند:

8. ... ♜x c3 9. ♜x e3 (9... ♜x e4? 10. ♜x f6) 10. ♜f4 ♜f6
11. ♜f3 d5 12. ♜g5 ♜e6 13. ♜d3
الخ

9. ♜f3

9.f3 ♜e5 10. ♜b3 ♜e6 الخ

9. ...

♜e6!

10. ♜x e6

♝x e6

11. ♜fg5

♝e8

در این راه بازی هم، سیاه به یک وضعیت بی نقص تری رسیده است.

کوشش سفید برای بهبود بخشیدن به موقعیتش، قاعدهاً موفق نبوده است. بنابراین، این شروع بازی به عنوان یک گشايش مطلوب سفید ارزیابی نمی شود.

بازی اسکاتلندي

1.e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3.d4

این حرکت سفید، حرکت بنیادی بازی اسکاتلندي و حرکتی کاملاً منطقی است. اما متأسفانه، نظیر حالت قبل، حمله متقابل سیاه به پیاده e4 کاملاً مؤثر خواهد بود.

این آغاز بازی برای نخستین بار در مسابقه مکاتبهای میان شهرهای ادینبورگ و لندن در سال ۱۸۲۴ بازی شده و کسب موفقیت کرده است

8. ... ♜xd6 9. ♜xb7 ♜b4+
10. ♜x b4 ♜a3 ♜b8
در راه اصلی، سیاه برای ادامه بازی دو راه خوب زیر را در اختیار دارد: او می تواند از هم اکنون با 5... ♜e7 و سپس 5... ♜d5... حریف را به معاوضه پیاده ها برانگیزد و بعداً قلعه بزرگ را انتخاب کند و یا آنکه با 6... ♜b4... سپس 0-0... و بعد 8... ♜e8... به پیاده e4 فشار وارد آورد.

1) 5. ... **♜e7**

6. ♜d2 **d5**

7.e×d5 **♞x d5**

8. ♜x d5 **♛x d5**

9. ♜e2

سفید نباید قلعه برود. چون پیاده a2 گرفته می شود

9. ... **♜g4**

10. ♜f4 **♛d7**

11. f3 **0-0-0!**

12. **0-0-0**

12.f×g4 ♜h4+ 13. ♜d1 ♜e8

12. ... **♜f5**

سیاه گسترش آزادتری دارد.

2) 5. ... **♜b4**

6. ♜d2 **0-0**

قصد سیاه آن است که پیاده e4 نشسته در ستون باز e را مورد حمله قرار دهد.

7. **0-0-0** **♝e8**

8. **♜c4**

8. ♛g3 ♜x e4!

8. ... **d6**

5. ...

♚f6

سیاه در برابر تهدید بالا از خود دفاع می‌کند.
در عین حال $\mathbb{Q}d4$ هم مورد حمله قرار گرفته است. اکنون اگر سفید حرکت $6.\mathbb{Q}\times c6$ را انجام دهد، سیاه با $6... \mathbb{Q}\times e3$ به آن جواب خواهد داد.

6. c3

♝ge7

7. ♜c2

وگرنه سیاه فوراً حرکت آزادکننده $d5$... را بازی خواهد کرد. به عنوان مثال:

7. ♕d2 d5 8. ♜b5 ♗x e3 9. ♕x e3
0-0 10. ♜d2 dx e4 11. ♜x e4 ♕e5
12. 0-0-0

با امکانات خوب برای هر دو طرف.

7. ...

♗x e3

8. ♜x e3

0-0

9. ♗e2

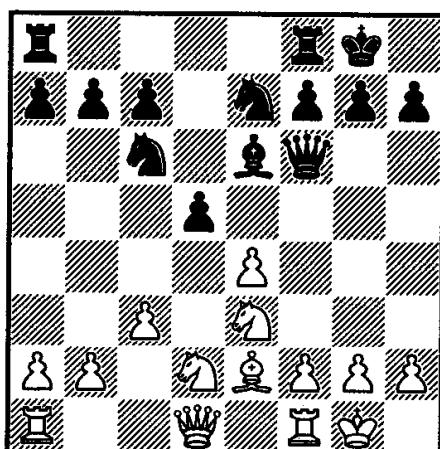
d6

10. 0-0

♗e6

11. ♜d2

d5



۳

شانسهای طرفین برابر است.

ب - دفاع جدید

واز آن زمان آن را بازی اسکاتلندي نامیده‌اند. در این شروع بازی، از همان گامهای نخست، مبارزه سوارها در مرکز آغاز می‌شود. ولی چون این مبارزه از جانب سفید، بدون تهیه مقدمات قبلی لازم انجام می‌گیرد، سیاه به آسانی موفق می‌شود، وضع و امکانات برابر بدست آورد.

3. ...

exd4

پس از 4.c3 بازی به گامبی اسکاتلندي تبدیل می‌شود که بعداً خواهیم دید.

4. ♜x d4

سیاه دو راه اصلی برای ادامه بازی در اختیار دارد:

الف - دفاع قدیم

4. ... ♜f6

حرکت ماجراجویانه 4... ♜h4 که متعلق به اشتاینیتز است به دلیل پاسخ پایین بازی نمی‌شود:

5. ♜b5 ♕x e4+ 6. ♜e2 ♗b4+
7. ♜bc3 ♗x c3+ 8. ♜x c3 ♕d4
9. ♗d3

برتری با سفید است.

الف - دفاع قدیم

4. ... ♗c5

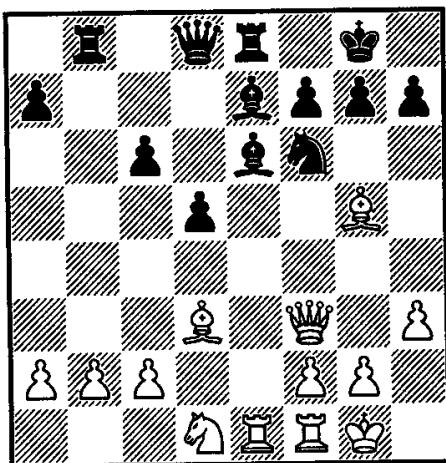
این راه، برای سیاه نویدبخش است.

5. ♗e3

حرکت طبیعی، همین است.

اگر سفید 5. ♜x c6 بازی می‌کرد، سیاه می‌توانست با 5... ♕f6 و تهدید مات در f2 پاسخ بدهد، حالا تهدید $6.\mathbb{Q}\times c6$ و سپس 7. ♗x c5 مطرح شده است.

	انتخاب کند:
1) 10. ...	c6
11. ♕f3	♕e7
12. ♜ae1	♝b8
13. ♜d1	♝e8
14. h3	♕e6



۴

وضعیت دو طرف تقریباً متعادل است. سوارهای سفید اندکی آزادی بیشتر دارند و در برابر آن مرکز پیادهای سیاه نیرومند است.

2) 10. ... ♕e6!

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید یک پیاده می‌گیرد. ولی دکتر آیوه رده آن را به شرح زیر نشان می‌دهد:

11. ♔xf6 ♕xf6 12. ♕h5? g6
13. ♜xd5 ♕d8

و اسب را می‌گیرد. یا:

12. ♜xd5? ♔xd5 13. ♔xf6 ♕xf6
14. ♕h5 ♜fd8

که پس از آن دیگر خطر مات در میان نیست و سفید یک سوار از دست داده است.

4. ... ♜f6

a) 5. ♜c3 ♔b4!

اندیشه استراتژیک این حرکت روشن است. سیاه می‌کوشد بر خانه d5 تسلط پیدا کند تا بتواند حرکت d5... را انجام دهد. ضمن آنکه با آچمز ساختن Cc3 به پیاده e4 هم حمله کرده است. حالا سفید ناچار است از این پیاده دفاع کند. بعد از 6. ♔d3 اسب d4 بی دفاع می‌ماند و حرکت 6.f3 هم به تضعیف وضعیت او می‌انجامد. و اگر 6. ♜f6 را با 6. ♔g5 آچمز کند، پس از 6...h6 برای جلوگیری از سقوط پیاده e4 مجبور می‌شود 6. ♔xf6 7. بازی کند که بعد از جواب 6... ♕xf6 7. فشار سیاه بر روی قطر a1-h8 برای او بسیار ناخوشایند خواهد بود.

6. ♜xg6

این تنها حرکت منطقی است.

6. ... ♜b6

7. ♔d3 d5

بالاخره حرکت آزادکننده انجام می‌شود.

8. e×d5 c×d5

یک راه ساده کردن مسئله آن است که سیاه 8... ♕e7+ بازی کند و چون سفید بهتر است با 9. ♕e2 پاسخ بدهد، پس از معاوضه وزیرها، بازی به سمت نتیجه مساوی گرایش پیدا خواهد کرد.

9. 0-0 0-0

10. ♔g5

تهدید سفید چنین است:

11. ♔xf6 ♕xf6 12. ♜xd5

در اینجا سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را

g5 10. ♕g3 h5) ♖xe5 10. ♜e1
 ♗f6 11. ♗e2 o-o! 12. ♗xe5
 ♗xf2+ 13. ♔h1 ♗xh3

حمله سیاه در هم شکننده است.

7. ... cxd5

8. ♗b5+ ♗d7

9. ♗xd7+ ♗xd7

10. o-o ♗e7

دو طرف وضع برابر دارند.

به طور کلی بازی اسکاتلندي برای سیاه هیچ‌گونه مشکلی به بار نمی‌آورد.

از ادامه پایین هم چیزی عاید سفید نمی‌شود:

11. ♖e2 h6 12. ♗h4 ♗d6 13. f4

�c5+ 14. ♔h1 ♗g4 15. h3

�xe2 10. ♗xe2 ♜e8=

الکساندر - کوتوف ۱۹۵۴

11. ♗f3 ♗e7

12. ♜ae1 ♗b8

13. ♖d1 c5!

سیاه به استقرار تعادل وضعیت موفق شده است.

بازی اسکاتلندي

کاپابلانکا - رومانفسکی

۱۹۹۵

1. e4 e5

2. ♖f3 ♗c6

3. d4 e×d4

4. ♖d4 ♗f6

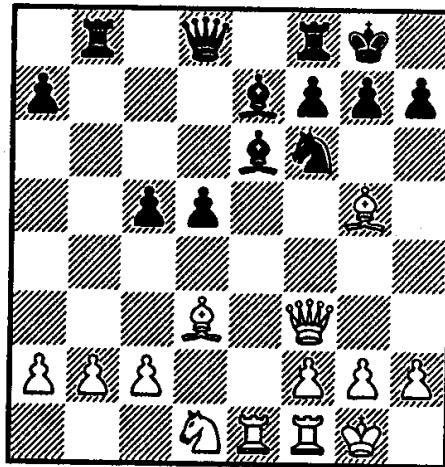
این راه بازی برای برقراری تساوی کفايت می‌کند.

5. ♖c3

بعد از:

5. ♖c3 b×c6 6. ♗d3 d5!

سیاه به آسانی آزاد می‌شود. همان‌طور که قبل اگفته شده است: در تمام گشايشهای باز اگر سیاه بدون دادن امتیاز به اجرای حرکت آزادکننده d5... موفق شود، به برقراری تعادل نایل شده است.



۵

b) 5. ♖c3 b×c6

6. ♗d3

ادامه پایین سفید را به برتری نمی‌رساند:

6. e5 ♗e7 7. ♗e2 ♖d5 8. c4 ♗a6

9. ♗e4 (9. f4 ♗b4+ 10. ♔d1 ♗c5+) ♗b6 10. ♗d3 d5 c×d5
c×d5 الخ

6. ... d5

7. e×d5

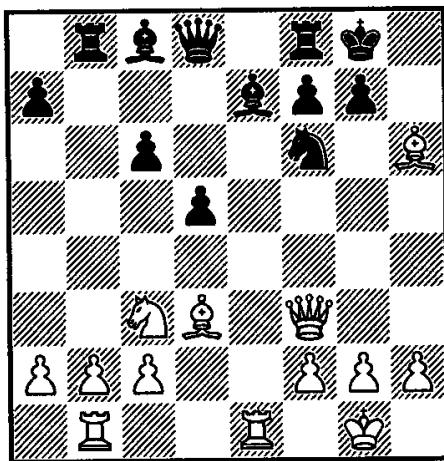
7. e5 ♖g4 8. o-o ♗c5 9. h3 (9. ♗f4

13. $\mathbb{Q}ab1$ $h6$

5. ...

 $\mathbb{Q}b4$

با این اندیشه که سوار مهاجم حریف را پس
براند.

14. $\mathbb{Q}\times h6$ 

۶

یک قربانی که با همه زیبایی اش نتیجه بازی
را فقط به تساوی می‌رساند.

14. ...

 $g\times h6$ 6. $\mathbb{Q}\times c6$ $b\times c6$

دوپشته شدن پیاده‌های سیاه با اثری که بر
مرکز می‌گذارند جبران می‌شود. اگر سیاه
6... $d\times c6?$ بازی می‌کرد اشتیاه بزرگی را
مرتکب شده بود. زیرا پس از:

7. $\mathbb{Q}\times d8+$ $\mathbb{Q}\times d8$

نه تنها شاه سیاه از رفتن به قلعه باز می‌ماند،
بلکه ساختار پیاده‌ی او ضعیف می‌شد و اثر
نامطلوب آن در پایان بازی ظاهر می‌گشت.

7. $\mathbb{Q}d3$ $d5$ 8. $e\times d5$

حرکت 8.e5 با پاسخ 8... $\mathbb{Q}g4$ 8... $\mathbb{Q}g4$ 8... $\mathbb{Q}g4$ روبرو
می‌شد و پیاده شاه سفید در معرض تهدید قرار
می‌گرفت.

8. ...

 $c\times d5$

پیاده از حالت دوپشته در آمد و به پیاده
مرکزی تبدیل شده است.

9.0-0

0-0

10. $\mathbb{Q}g5$

بر اثر این آچمزی تهدید زیر مطرح شده
است:

11. $\mathbb{Q}\times f6$ $g\times f6$ (11. ... $\mathbb{Q}\times f6$ 12. $\mathbb{Q}\times d5$) 12. $\mathbb{Q}\times d5$ $\mathbb{Q}\times d5??$ 13. $\mathbb{Q}\times h7 +$ 14. $\mathbb{Q}\times d5$

10. ...

 $c6$ 11. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}e7$ 12. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}b8$

هر دو حریف رخ‌های خود را به ستونهای باز
منتقل می‌سازند.

15. $\mathbb{Q}e3!$ با تهدید دوگانه 16. $\mathbb{Q}\times e7$ و 16. $\mathbb{Q}\times h6$

حرکت 15. $\mathbb{Q}g3 +$ بی‌فایده است. چون بعد از
15. $\mathbb{Q}g4$ 16. $h3$ $\mathbb{Q}d6$ 17. $f4$ $\mathbb{Q}c7$

این سیاه است که عرصه نبرد را در اختیار
می‌گیرد.

15. ...

 $\mathbb{Q}d6$ 16. $\mathbb{Q}\times h6$ $\mathbb{Q}b4$

سیاه می‌خواهد با 17... $\mathbb{Q}g4$ 17... $\mathbb{Q}g4$ جناح شاه
خود را تقویت کند.

17. $\mathbb{Q}g5 +$ $h8$ 18. $\mathbb{Q}h6 +$ $g8$ 19. $\mathbb{Q}g5 +$

بازی با کیش دائم سفید مساوی می‌شود.

3.d3 ♕f6 5. ♔c3 d6 6. ♘g5 h6
7. ♘xf6 ♗xf6 8. ♔d5 ♗d8 9.c3 الخ

با اندیشه تثبیت پیاده‌ها در e4 و d4

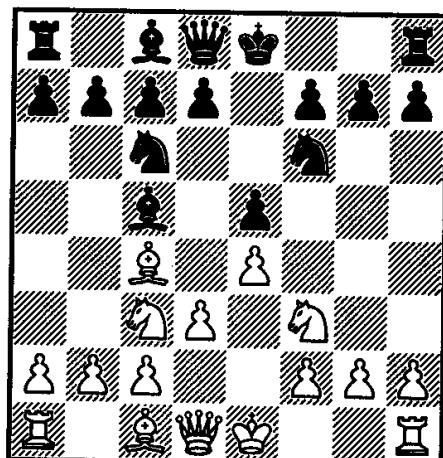
3. ... ♘c5

حرکاتی که دو طرف بازی کردند، حرکات بنیادی بازی ایتالیایی محسوب می‌شوند. سیاه می‌تواند 3... ♔f6 (دفاع دو اسب) و یا 3... ♘e7 (دفاع مجارستانی) را انتخاب کند.

4.d3 ♔f6

سیاه باید مراقب حرکت 5. ♘g5 و حمله دوگانه به پیاده f7 باشد و بنابراین باید آماده قلعه رفتن بشود. اگر 4...d6 5...d6 ناگزیر به اجرای حرکت 5... ♘h6 خواهد شد که در نتیجه اسب او در یک خانه غیرفعال گسترش خواهد یافت.

5. ♔c3



۷

بی‌درنگ از خانه 5 مراقبت می‌کند و مانع از اجرای حرکت آزادکننده 5...d5 می‌شود. ضمن آنکه انتخاب خانه مناسب برای گسترش فیل c1 را نیز ذخیره نگاه می‌دارد.

بازی ایتالیایی

«جیوکو پیانو»

1.e4 e5

2. ♔f3 ♔c6

3. ♘c4 ♘c5

از آنجاکه معلوم شد بازی زودهنگام d4 به دلیل حمله متقابل سیاه مسلماً به هیچ چیز جالب توجهی برای سفید نمی‌انجامد، راههای بازی‌ای که در آنها سفید پیشروی این پیاده را تا زمان گسترش چند سوار خود به تأخیر می‌اندازد، اهمیت زیادی پیدا می‌کند. از آن میان گشاشهای ایتالیایی و اسپانیایی باید نام برده شوند که بیشتر از دیگر گشاشهایها امید دست یافتن سفید به برتری را نوید می‌دهند.

راه آرام

در این راه بازی که سفید در پی کسب اطمینان به داشتن پیاده در خانه d4 نیست روبرو شدن با آن آسان است و لذا اهمیت آن اندک است و قرینه‌سازی در گسترش قوا به عنوان روش مقابله سیاه شناخته شده است. و اگر او بتواند هر چه طولانی‌تر از حرکت 4. ♘f3 سفید ممانعت نماید و خود نیز تهدید 5...d5 را ایجاد کند، چیز زیادی برای ترسیدن ندارد.

1.e4 e5

2. ♔f3 ♔c6

3. ♘c4

فیل به خانه h4 برای سفید خالی از خطر نیست.
درباره این عقبنشینی بعداً مثالی آورده خواهد شد.

7. ... ♕xf6

8. ♜d5 ♕d8

سیاه یک «زمان» از دست داده ولی به برتری دو فیل رسیده است و می‌توان گفت که شانس‌های طرفین تقریباً یکسان است. اینک برای آشنا شدن خوانندگان با نوع مخاطراتی که عقبنشینی فیل به h4 - در حالتی که سفید به قلعه رفته باشد - می‌تواند پدید آورد به ذکر مثال زیر می‌پردازیم:

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜c4 ♜c5

4.d3 d6 5.0-0 ♜f6 6. ♜g5 h6

7. ♜h4? g5!

8. ♜g3 h5!

این حرکت با ترکیبی وسیع و عمیق همراه است. سیاه که قصد اجرای h5-h4 و گرفتن فیل g3 را دارد، جواب سفید را به خوبی محاسبه کرده است.

9. ♜xg5 h4!

10. ♜xf7 hxg3!!

11. ♜xd8 ♜g4

12. ♜d2 ♜d4

با تهدید مات به روش زیر:

13. ♜e2+ 14. ♜h1 ♜xh2#

13. ♜c3 ♜f3+!!

14. gx f3

14. ♜h1 ♜xh2#

14. ... ♜xf3

5. ...

d6

به نفع سیاه است که حالا پناهگاه آینده شاه خود را برای حریف، مشخص نسازد. اگر او 0-0-5 بازی کند بعد از ♜g5 6. ♜f6 آچمز شدن اسب f6 مؤثر واقع می‌شود. چون سیاه بعد از رفتن به قلعه برای جلوگیری از تضعیف وضعیت شاه خود نمی‌تواند 6...h6 7. ♜h4 g5 8. ♜g5 بازی کند. از طرفی پس از 5...0-0-6. ♜g5 7. ♜d5 و فشار بر ♜d5 ظاهر می‌شود.

در وضعیت شکل بالا، سفید نیز به همان دلیل یعنی (6.0-0 ♜g4) نباید قلعه برود. به عنوان مثال فرض کنیم اگر بعد از حرکات 6.h3h6 7.0-0 سفید 7.0-0 بازی کند، ضعف ایجاد شده در جناح شاه سفید، به سیاه امکان می‌دهد تا با حرکت 7...g5 8. ♜g7-g5 حمله مستقیمی را بر قلعه سفید راه بیندازد و با جلو راندن پیاده به ♜g4 خط زنجیر پیاده‌های سفید را بشکافد و ستون مهم g را به روی رخ خود باز کند. به عنوان مثال: 8. ♜h2 g4! 9.hxg4 ♜g8 10. ♜d2 g4 11. ♜xg4 ♜g5 12. ♜d2 ♜g4 13. ♜xg4 ♜g5 14. ♜d2 ♜g4 15. ♜xg4 ♜g5 16. ♜d2 ♜g4 17. ♜xg4 ♜g5 18. ♜d2 ♜g4 19. ♜xg4 ♜g5 20. ♜d2 ♜g4 21. ♜xg4 ♜g5 22. ♜d2 ♜g4 23. ♜xg4 ♜g5 24. ♜d2 ♜g4 25. ♜xg4 ♜g5 26. ♜d2 ♜g4 27. ♜xg4 ♜g5 28. ♜d2 ♜g4 29. ♜xg4 ♜g5 30. ♜d2 ♜g4 31. ♜xg4 ♜g5 32. ♜d2 ♜g4 33. ♜xg4 ♜g5 34. ♜d2 ♜g4 35. ♜xg4 ♜g5 36. ♜d2 ♜g4 37. ♜xg4 ♜g5 38. ♜d2 ♜g4 39. ♜xg4 ♜g5 40. ♜d2 ♜g4 41. ♜xg4 ♜g5 42. ♜d2 ♜g4 43. ♜xg4 ♜g5 44. ♜d2 ♜g4 45. ♜xg4 ♜g5 46. ♜d2 ♜g4 47. ♜xg4 ♜g5 48. ♜d2 ♜g4 49. ♜xg4 ♜g5 50. ♜d2 ♜g4 51. ♜xg4 ♜g5 52. ♜d2 ♜g4 53. ♜xg4 ♜g5 54. ♜d2 ♜g4 55. ♜xg4 ♜g5 56. ♜d2 ♜g4 57. ♜xg4 ♜g5 58. ♜d2 ♜g4 59. ♜xg4 ♜g5 60. ♜d2 ♜g4 61. ♜xg4 ♜g5 62. ♜d2 ♜g4 63. ♜xg4 ♜g5 64. ♜d2 ♜g4 65. ♜xg4 ♜g5 66. ♜d2 ♜g4 67. ♜xg4 ♜g5 68. ♜d2 ♜g4 69. ♜xg4 ♜g5 70. ♜d2 ♜g4 71. ♜xg4 ♜g5 72. ♜d2 ♜g4 73. ♜xg4 ♜g5 74. ♜d2 ♜g4 75. ♜xg4 ♜g5 76. ♜d2 ♜g4 77. ♜xg4 ♜g5 78. ♜d2 ♜g4 79. ♜xg4 ♜g5 80. ♜d2 ♜g4 81. ♜xg4 ♜g5 82. ♜d2 ♜g4 83. ♜xg4 ♜g5 84. ♜d2 ♜g4 85. ♜xg4 ♜g5 86. ♜d2 ♜g4 87. ♜xg4 ♜g5 88. ♜d2 ♜g4 89. ♜xg4 ♜g5 90. ♜d2 ♜g4 91. ♜xg4 ♜g5 92. ♜d2 ♜g4 93. ♜xg4 ♜g5 94. ♜d2 ♜g4 95. ♜xg4 ♜g5 96. ♜d2 ♜g4 97. ♜xg4 ♜g5 98. ♜d2 ♜g4 99. ♜xg4 ♜g5 100. ♜d2 ♜g4 101. ♜xg4 ♜g5 102. ♜d2 ♜g4 103. ♜xg4 ♜g5 104. ♜d2 ♜g4 105. ♜xg4 ♜g5 106. ♜d2 ♜g4 107. ♜xg4 ♜g5 108. ♜d2 ♜g4 109. ♜xg4 ♜g5 110. ♜d2 ♜g4 111. ♜xg4 ♜g5 112. ♜d2 ♜g4 113. ♜xg4 ♜g5 114. ♜d2 ♜g4 115. ♜xg4 ♜g5 116. ♜d2 ♜g4 117. ♜xg4 ♜g5 118. ♜d2 ♜g4 119. ♜xg4 ♜g5 120. ♜d2 ♜g4 121. ♜xg4 ♜g5 122. ♜d2 ♜g4 123. ♜xg4 ♜g5 124. ♜d2 ♜g4 125. ♜xg4 ♜g5 126. ♜d2 ♜g4 127. ♜xg4 ♜g5 128. ♜d2 ♜g4 129. ♜xg4 ♜g5 130. ♜d2 ♜g4 131. ♜xg4 ♜g5 132. ♜d2 ♜g4 133. ♜xg4 ♜g5 134. ♜d2 ♜g4 135. ♜xg4 ♜g5 136. ♜d2 ♜g4 137. ♜xg4 ♜g5 138. ♜d2 ♜g4 139. ♜xg4 ♜g5 140. ♜d2 ♜g4 141. ♜xg4 ♜g5 142. ♜d2 ♜g4 143. ♜xg4 ♜g5 144. ♜d2 ♜g4 145. ♜xg4 ♜g5 146. ♜d2 ♜g4 147. ♜xg4 ♜g5 148. ♜d2 ♜g4 149. ♜xg4 ♜g5 150. ♜d2 ♜g4 151. ♜xg4 ♜g5 152. ♜d2 ♜g4 153. ♜xg4 ♜g5 154. ♜d2 ♜g4 155. ♜xg4 ♜g5 156. ♜d2 ♜g4 157. ♜xg4 ♜g5 158. ♜d2 ♜g4 159. ♜xg4 ♜g5 160. ♜d2 ♜g4 161. ♜xg4 ♜g5 162. ♜d2 ♜g4 163. ♜xg4 ♜g5 164. ♜d2 ♜g4 165. ♜xg4 ♜g5 166. ♜d2 ♜g4 167. ♜xg4 ♜g5 168. ♜d2 ♜g4 169. ♜xg4 ♜g5 170. ♜d2 ♜g4 171. ♜xg4 ♜g5 172. ♜d2 ♜g4 173. ♜xg4 ♜g5 174. ♜d2 ♜g4 175. ♜xg4 ♜g5 176. ♜d2 ♜g4 177. ♜xg4 ♜g5 178. ♜d2 ♜g4 179. ♜xg4 ♜g5 180. ♜d2 ♜g4 181. ♜xg4 ♜g5 182. ♜d2 ♜g4 183. ♜xg4 ♜g5 184. ♜d2 ♜g4 185. ♜xg4 ♜g5 186. ♜d2 ♜g4 187. ♜xg4 ♜g5 188. ♜d2 ♜g4 189. ♜xg4 ♜g5 190. ♜d2 ♜g4 191. ♜xg4 ♜g5 192. ♜d2 ♜g4 193. ♜xg4 ♜g5 194. ♜d2 ♜g4 195. ♜xg4 ♜g5 196. ♜d2 ♜g4 197. ♜xg4 ♜g5 198. ♜d2 ♜g4 199. ♜xg4 ♜g5 200. ♜d2 ♜g4 201. ♜xg4 ♜g5 202. ♜d2 ♜g4 203. ♜xg4 ♜g5 204. ♜d2 ♜g4 205. ♜xg4 ♜g5 206. ♜d2 ♜g4 207. ♜xg4 ♜g5 208. ♜d2 ♜g4 209. ♜xg4 ♜g5 210. ♜d2 ♜g4 211. ♜xg4 ♜g5 212. ♜d2 ♜g4 213. ♜xg4 ♜g5 214. ♜d2 ♜g4 215. ♜xg4 ♜g5 216. ♜d2 ♜g4 217. ♜xg4 ♜g5 218. ♜d2 ♜g4 219. ♜xg4 ♜g5 220. ♜d2 ♜g4 221. ♜xg4 ♜g5 222. ♜d2 ♜g4 223. ♜xg4 ♜g5 224. ♜d2 ♜g4 225. ♜xg4 ♜g5 226. ♜d2 ♜g4 227. ♜xg4 ♜g5 228. ♜d2 ♜g4 229. ♜xg4 ♜g5 230. ♜d2 ♜g4 231. ♜xg4 ♜g5 232. ♜d2 ♜g4 233. ♜xg4 ♜g5 234. ♜d2 ♜g4 235. ♜xg4 ♜g5 236. ♜d2 ♜g4 237. ♜xg4 ♜g5 238. ♜d2 ♜g4 239. ♜xg4 ♜g5 240. ♜d2 ♜g4 241. ♜xg4 ♜g5 242. ♜d2 ♜g4 243. ♜xg4 ♜g5 244. ♜d2 ♜g4 245. ♜xg4 ♜g5 246. ♜d2 ♜g4 247. ♜xg4 ♜g5 248. ♜d2 ♜g4 249. ♜xg4 ♜g5 250. ♜d2 ♜g4 251. ♜xg4 ♜g5 252. ♜d2 ♜g4 253. ♜xg4 ♜g5 254. ♜d2 ♜g4 255. ♜xg4 ♜g5 256. ♜d2 ♜g4 257. ♜xg4 ♜g5 258. ♜d2 ♜g4 259. ♜xg4 ♜g5 260. ♜d2 ♜g4 261. ♜xg4 ♜g5 262. ♜d2 ♜g4 263. ♜xg4 ♜g5 264. ♜d2 ♜g4 265. ♜xg4 ♜g5 266. ♜d2 ♜g4 267. ♜xg4 ♜g5 268. ♜d2 ♜g4 269. ♜xg4 ♜g5 270. ♜d2 ♜g4 271. ♜xg4 ♜g5 272. ♜d2 ♜g4 273. ♜xg4 ♜g5 274. ♜d2 ♜g4 275. ♜xg4 ♜g5 276. ♜d2 ♜g4 277. ♜xg4 ♜g5 278. ♜d2 ♜g4 279. ♜xg4 ♜g5 280. ♜d2 ♜g4 281. ♜xg4 ♜g5 282. ♜d2 ♜g4 283. ♜xg4 ♜g5 284. ♜d2 ♜g4 285. ♜xg4 ♜g5 286. ♜d2 ♜g4 287. ♜xg4 ♜g5 288. ♜d2 ♜g4 289. ♜xg4 ♜g5 290. ♜d2 ♜g4 291. ♜xg4 ♜g5 292. ♜d2 ♜g4 293. ♜xg4 ♜g5 294. ♜d2 ♜g4 295. ♜xg4 ♜g5 296. ♜d2 ♜g4 297. ♜xg4 ♜g5 298. ♜d2 ♜g4 299. ♜xg4 ♜g5 300. ♜d2 ♜g4 301. ♜xg4 ♜g5 302. ♜d2 ♜g4 303. ♜xg4 ♜g5 304. ♜d2 ♜g4 305. ♜xg4 ♜g5 306. ♜d2 ♜g4 307. ♜xg4 ♜g5 308. ♜d2 ♜g4 309. ♜xg4 ♜g5 310. ♜d2 ♜g4 311. ♜xg4 ♜g5 312. ♜d2 ♜g4 313. ♜xg4 ♜g5 314. ♜d2 ♜g4 315. ♜xg4 ♜g5 316. ♜d2 ♜g4 317. ♜xg4 ♜g5 318. ♜d2 ♜g4 319. ♜xg4 ♜g5 320. ♜d2 ♜g4 321. ♜xg4 ♜g5 322. ♜d2 ♜g4 323. ♜xg4 ♜g5 324. ♜d2 ♜g4 325. ♜xg4 ♜g5 326. ♜d2 ♜g4 327. ♜xg4 ♜g5 328. ♜d2 ♜g4 329. ♜xg4 ♜g5 330. ♜d2 ♜g4 331. ♜xg4 ♜g5 332. ♜d2 ♜g4 333. ♜xg4 ♜g5 334. ♜d2 ♜g4 335. ♜xg4 ♜g5 336. ♜d2 ♜g4 337. ♜xg4 ♜g5 338. ♜d2 ♜g4 339. ♜xg4 ♜g5 340. ♜d2 ♜g4 341. ♜xg4 ♜g5 342. ♜d2 ♜g4 343. ♜xg4 ♜g5 344. ♜d2 ♜g4 345. ♜xg4 ♜g5 346. ♜d2 ♜g4 347. ♜xg4 ♜g5 348. ♜d2 ♜g4 349. ♜xg4 ♜g5 350. ♜d2 ♜g4 351. ♜xg4 ♜g5 352. ♜d2 ♜g4 353. ♜xg4 ♜g5 354. ♜d2 ♜g4 355. ♜xg4 ♜g5 356. ♜d2 ♜g4 357. ♜xg4 ♜g5 358. ♜d2 ♜g4 359. ♜xg4 ♜g5 360. ♜d2 ♜g4 361. ♜xg4 ♜g5 362. ♜d2 ♜g4 363. ♜xg4 ♜g5 364. ♜d2 ♜g4 365. ♜xg4 ♜g5 366. ♜d2 ♜g4 367. ♜xg4 ♜g5 368. ♜d2 ♜g4 369. ♜xg4 ♜g5 370. ♜d2 ♜g4 371. ♜xg4 ♜g5 372. ♜d2 ♜g4 373. ♜xg4 ♜g5 374. ♜d2 ♜g4 375. ♜xg4 ♜g5 376. ♜d2 ♜g4 377. ♜xg4 ♜g5 378. ♜d2 ♜g4 379. ♜xg4 ♜g5 380. ♜d2 ♜g4 381. ♜xg4 ♜g5 382. ♜d2 ♜g4 383. ♜xg4 ♜g5 384. ♜d2 ♜g4 385. ♜xg4 ♜g5 386. ♜d2 ♜g4 387. ♜xg4 ♜g5 388. ♜d2 ♜g4 389. ♜xg4 ♜g5 390. ♜d2 ♜g4 391. ♜xg4 ♜g5 392. ♜d2 ♜g4 393. ♜xg4 ♜g5 394. ♜d2 ♜g4 395. ♜xg4 ♜g5 396. ♜d2 ♜g4 397. ♜xg4 ♜g5 398. ♜d2 ♜g4 399. ♜xg4 ♜g5 400. ♜d2 ♜g4 401. ♜xg4 ♜g5 402. ♜d2 ♜g4 403. ♜xg4 ♜g5 404. ♜d2 ♜g4 405. ♜xg4 ♜g5 406. ♜d2 ♜g4 407. ♜xg4 ♜g5 408. ♜d2 ♜g4 409. ♜xg4 ♜g5 410. ♜d2 ♜g4 411. ♜xg4 ♜g5 412. ♜d2 ♜g4 413. ♜xg4 ♜g5 414. ♜d2 ♜g4 415. ♜xg4 ♜g5 416. ♜d2 ♜g4 417. ♜xg4 ♜g5 418. ♜d2 ♜g4 419. ♜xg4 ♜g5 420. ♜d2 ♜g4 421. ♜xg4 ♜g5 422. ♜d2 ♜g4 423. ♜xg4 ♜g5 424. ♜d2 ♜g4 425. ♜xg4 ♜g5 426. ♜d2 ♜g4 427. ♜xg4 ♜g5 428. ♜d2 ♜g4 429. ♜xg4 ♜g5 430. ♜d2 ♜g4 431. ♜xg4 ♜g5 432. ♜d2 ♜g4 433. ♜xg4 ♜g5 434. ♜d2 ♜g4 435. ♜xg4 ♜g5 436. ♜d2 ♜g4 437. ♜xg4 ♜g5 438. ♜d2 ♜g4 439. ♜xg4 ♜g5 440. ♜d2 ♜g4 441. ♜xg4 ♜g5 442. ♜d2 ♜g4 443. ♜xg4 ♜g5 444. ♜d2 ♜g4 445. ♜xg4 ♜g5 446. ♜d2 ♜g4 447. ♜xg4 ♜g5 448. ♜d2 ♜g4 449. ♜xg4 ♜g5 450. ♜d2 ♜g4 451. ♜xg4 ♜g5 452. ♜d2 ♜g4 453. ♜xg4 ♜g5 454. ♜d2 ♜g4 455. ♜xg4 ♜g5 456. ♜d2 ♜g4 457. ♜xg4 ♜g5 458. ♜d2 ♜g4 459. ♜xg4 ♜g5 460. ♜d2 ♜g4 461. ♜xg4 ♜g5 462. ♜d2 ♜g4 463. ♜xg4 ♜g5 464. ♜d2 ♜g4 465. ♜xg4 ♜g5 466. ♜d2 ♜g4 467. ♜xg4 ♜g5 468. ♜d2 ♜g4 469. ♜xg4 ♜g5 470. ♜d2 ♜g4 471. ♜xg4 ♜g5 472. ♜d2 ♜g4 473. ♜xg4 ♜g5 474. ♜d2 ♜g4 475. ♜xg4 ♜g5 476. ♜d2 ♜g4 477. ♜xg4 ♜g5 478. ♜d2 ♜g4 479. ♜xg4 ♜g5 480. ♜d2 ♜g4 481. ♜xg4 ♜g5 482. ♜d2 ♜g4 483. ♜xg4 ♜g5 484. ♜d2 ♜g4 485. ♜xg4 ♜g5 486. ♜d2 ♜g4 487. ♜xg4 ♜g5 488. ♜d2 ♜g4 489. ♜xg4 ♜g5 490. ♜d2 ♜g4 491. ♜xg4 ♜g5 492. ♜d2 ♜g4 493. ♜xg4 ♜g5 494. ♜d2 ♜g4 495. ♜xg4 ♜g5 496. ♜d2 ♜g4 497. ♜xg4 ♜g5 498. ♜d2 ♜g4 499. ♜xg4 ♜g5 500. ♜d2 ♜g4 501. ♜xg4 ♜g5 502. ♜d2 ♜g4 503. ♜xg4 ♜g5 504. ♜d2 ♜g4 505. ♜xg4 ♜g5 506. ♜d2 ♜g4 507. ♜xg4 ♜g5 508. ♜d2 ♜g4 509. ♜xg4 ♜g5 510. ♜d2 ♜g4 511. ♜xg4 ♜g5 512. ♜d2 ♜g4 513. ♜xg4 ♜g5 514. ♜d2 ♜g4 515. ♜xg4 ♜g5 516. ♜d2 ♜g4 517. ♜xg4 ♜g5 518. ♜d2 ♜g4 519. ♜xg4 ♜g5 520. ♜d2 ♜g4 521. ♜xg4 ♜g5 522. ♜d2 ♜g4 523. ♜xg4 ♜g5 524. ♜d2 ♜g4 525. ♜xg4 ♜g5 526. ♜d2 ♜g4 527. ♜xg4 ♜g5 528. ♜d2 ♜g4 529. ♜xg4 ♜g5 530. ♜d2 ♜g4 531. ♜xg4 ♜g5 532. ♜d2 ♜g4 533. ♜xg4 ♜g5 534. ♜d2 ♜g4 535. ♜xg4 ♜g5 536. ♜d2 ♜g4 537. ♜xg4 ♜g5 538. ♜d2 ♜g4 539. ♜xg4 ♜g5 540. ♜d2 ♜g4 541. ♜xg4 ♜g5 542. ♜d2 ♜g4 543. ♜xg4 ♜g5 544. ♜d2 ♜g4 545. ♜xg4 ♜g5 546. ♜d2 ♜g4 547. ♜xg4 ♜g5 548. ♜d2 ♜g4 549. ♜xg4 ♜g5 550. ♜d2 ♜g4 551. ♜xg4 ♜g5 552. ♜d2 ♜g4 553. ♜xg4 ♜g5 554. ♜d2 ♜g4 555. ♜xg4 ♜g5 556. ♜d2 ♜g4 557. ♜xg4 ♜g5 558. ♜d2 ♜g4 559. ♜xg4 ♜g5 560. ♜d2 ♜g4 561. ♜xg4 ♜g5 562. ♜d2 ♜g4 563. ♜xg4 ♜g5 564. ♜d2 ♜g4 565. ♜xg4 ♜g5 566. ♜d2 ♜g4 567. ♜xg4 ♜g5 568. ♜d2 ♜g4 569. ♜xg4 ♜g5 570. ♜d2 ♜g4 571. ♜xg4 ♜g5 572. ♜d2 ♜g4 573. ♜xg4 ♜g5 574. ♜d2 ♜g4 575. ♜xg4 ♜g5 576. ♜d2 ♜g4 577. ♜xg4 ♜g5 578. ♜d2 ♜g4 579. ♜xg4 ♜g5 580. ♜d2 ♜g4 581. ♜xg4 ♜g5 582. ♜d2 ♜g4 583. ♜xg4 ♜g5 584. ♜d2 ♜g4 585. ♜xg4 ♜g5 586. ♜d2 ♜g4 587. ♜xg4 ♜g5 588. ♜d2 ♜g4 589. ♜xg4 ♜g5 590. ♜d2 ♜g4 591. ♜xg4 ♜g5 592. ♜d2 ♜g4 593. ♜xg4 ♜g5 594. ♜d2 ♜g4 595. ♜xg4 ♜g5 596. ♜d2 ♜g4 597. ♜xg4 ♜g5 598. ♜d2 ♜g4 599. ♜xg4 ♜g5 500. ♜d2 ♜g4 501. ♜xg4 ♜g5 502. ♜d2 ♜g4 503. ♜xg4 ♜g5 504. ♜d2 ♜g4 505. ♜xg4 ♜g5 506. ♜d2 ♜g4 507. ♜xg4 ♜g5 508. ♜d2 ♜g4 509. ♜xg4 ♜g5 510. ♜d2 ♜g4 511. ♜xg4 ♜g5 512. ♜d2 ♜g4 513. ♜xg4 ♜g5 514. ♜d2 ♜g4 515. ♜xg4 ♜g5 516. ♜d2 ♜g4 517. ♜xg4 ♜g5 518. ♜d2 ♜g4 519. ♜xg4 ♜g5 520. ♜d2 ♜g4 521. ♜xg4 ♜g5 522. ♜d2 ♜g4 523. ♜xg4 ♜g5 524. ♜d2 ♜g4 525. ♜xg4 ♜g5 526. ♜d2 ♜g4 527. ♜xg4 ♜g5 528. ♜d2 ♜g4 529. ♜xg4 ♜g5 530. ♜d2 ♜g4 531. ♜xg4 ♜g5 532. ♜d2 ♜g4 533. ♜xg4 ♜g5 534. ♜d2 ♜g4 535. ♜xg4 ♜g5 536. ♜d2 ♜g4 537. ♜xg4 ♜g5 538. ♜d2 ♜g4 539. ♜xg4 ♜g5 540. ♜d2 ♜g4 541. ♜xg4 ♜g5 542. ♜d2 ♜g4 543. ♜xg4 ♜g5 544. ♜d2 ♜g4 545. ♜xg4 ♜g5 546. ♜d2 ♜g4 547. ♜xg4 ♜g5 548. ♜d2 ♜g4 549. ♜xg4 ♜g5 550. ♜d2 ♜g4 551. ♜xg4 ♜g5 552. ♜d2 ♜g4 553. ♜xg4 ♜g5 554. ♜d2 ♜g4 555. ♜xg4 ♜g5 556. ♜d2 ♜g4 557. ♜xg4 ♜g5 558. ♜d2 ♜g4 559. ♜xg4 ♜g5 560. ♜d2 ♜g4 561. ♜xg4 ♜g5 562. ♜d2 ♜g4 563. ♜xg4 ♜g5 564. ♜d2 ♜g4 565. ♜xg4 ♜g5 566. ♜d2 ♜g4 567. ♜xg4 ♜g5 568. ♜d2 ♜g4 569. ♜xg4 ♜g5 570. ♜d2 ♜g4 571. ♜xg4 ♜g5 572. ♜d2 ♜g4 573. ♜xg4 ♜g5 574. ♜d2 ♜g4 575. ♜xg4 ♜g5 576. ♜d2 ♜g4 577. ♜xg4 ♜g5 578. ♜d2 ♜g4 579. ♜xg4 ♜g5 580. ♜d2 ♜g4 581. ♜xg4 ♜g5 582. ♜d2 ♜g4 583. ♜xg4 ♜g5 584. ♜d2 ♜g4 585. ♜xg4 ♜g5 586. ♜d2 ♜g4 587. ♜xg4 ♜g5 588. ♜d2 ♜g4 589. ♜xg4 ♜g5 590. ♜d2 ♜g4 591. ♜xg4 ♜g5 592. ♜d2 ♜g4 593. ♜xg4 ♜g5 594. ♜d2 ♜g4 595. ♜xg4 ♜g5 596. ♜d2 ♜g4 597. ♜xg4 ♜g5 598. ♜d2 ♜g4 599. ♜xg4 ♜g5 600. ♜d2 ♜g4 601. ♜xg4 ♜g5 602. ♜d2 ♜g4 603. ♜xg4 ♜g5 604. ♜d2 ♜g4 605. ♜xg4 ♜g5 606. ♜d2 ♜g4 607. ♜xg4 ♜g5 608. ♜d2 ♜g4 609. ♜xg4 ♜g5 610. ♜d2 ♜g4 611. ♜xg4 ♜g5 612. ♜d2 ♜g4 613. ♜xg4 ♜g

در عین حال پیاده d3 را برای رفتن به جلو حمایت می‌نماید. همچنین پس از رفتن به قلعه کوچک، رخ f1 ستون باز f را در اختیار می‌گیرد.

6. ...

ቁ b6

اگر سیاه با ቁ e6... 6... راه قربنه‌سازی را دنبال کند. بعد از:

7. ቁ x c5 d x c5 8. ቁ x e6 f x e6

زنگیر پیاده‌های سیاه سست می‌شود و سفید در پایان بازی پیاده‌ها برتری پیدا می‌کند. اما در عوض بر اثر معاوضه فیلهای «سیاه رو» خانه‌های d4 و f4 ضعیف و پایگاه خوبی برای اسبهای سیاه می‌شود. ضمن آنکه سیاه بر ستونهای باز f و e نیز تسلط می‌یابد.

7.0-0

ቁ e6

8. ቁ b3

h6

9. ቁ d2

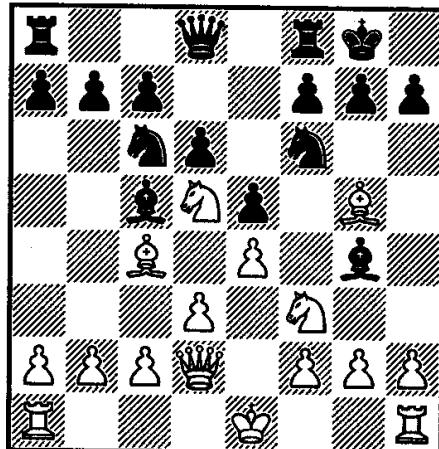
0-0

طرفین وضع یکسان دارند.

حالا سفید در برابر تهدید 15... g x h2... 15... و مات بی‌دفاع است. اگر 15. h x g3 بازی کند پس از 15... ፩ h1... 15 مات می‌شود و اگر حرکت 15. h4... ፩ x h4... 15 در برابر مات در خانه h1 دفاعی ندارد.

اینک یک مثال دیگر:

1. e4 e5 2. ፻ f3 ፻ c6 3. ፻ c4 ፻ c5
4. d3 d6 5. ፻ c3 ፻ f6 5. ፻ g5 0-0?
6. ፻ d5! ፻ g4 8. ፻ d2!



مرکز متحرک

1. e4 e5
2. ፻ f3 ፻ c6
3. ፻ c4 ፻ c5
4. c3

این حرکت راه اصلی بازی ایتالیایی است. سفید با این حرکت قصد دارد d4 بازی کند، به طوری که همیشه یک پیاده در خانه d4 داشته باشد. در این راه بازی، اگر سیاه در کار دفاع سهل‌انگاری کند، دو پیاده مرکزی سفید همانند یک غلطک واقعی عمل خواهد کرد.

سفید با این حرکت نمونه‌وار، در نظر دارد بعد از 9. ቁ x f6 g x f6 وزیر خود را به خانه h6 ببرد. حرکتی که نتیجه قاطعی در بر دارد.

(۳) سفید فیل را در خانه e3 گسترش می‌دهد.

6. ፻ e3

سفید حریف خود را به زدن این فیل ترغیب می‌کند. پس از 6... ፻ x e3 7. f x e3... سفید وضع بهتری پیدا می‌کند. هرچند پیاده‌های او دوپشته می‌شود، اما پیاده‌ای که در خانه e3 جای می‌گیرد، خانه‌های d4 و f4 را کنترل می‌کند و

ب - سیاه اسب شاه را گسترش می دهد.

4. ... $\mathbb{Q}f6$

این حرکت که منطقی ترین جواب سیاه است ادامه پیچیده‌ای را در پی دارد و شناخت راههای تاکتیکی آن الزامی است.

5. d4 $e \times d4$

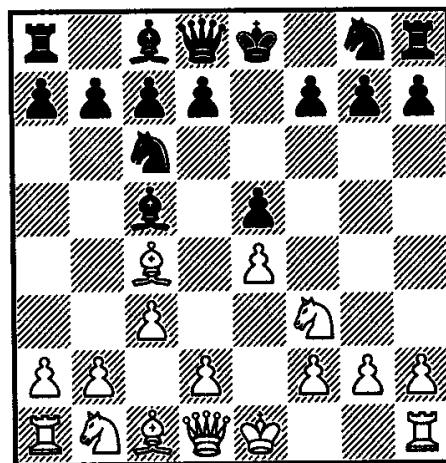
6. $c \times d5$

6. e5 d5! 6. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}e4$

تساوی را به دنبال دارد.

6. ... $\mathbb{Q}b4+$

از اینجا، بازی می‌تواند در یکی از دو راه پایین دنبال شود:



٩

در وضعیت بالا سیاه می‌تواند، یکی از سه راه زیر را برای ادامه بازی انتخاب کند.

الف - 4. ... d6

ب - 4. ... $\mathbb{Q}f6$

ج - 4. ... $\mathbb{Q}e7$

ادامه آرام

7. $\mathbb{Q}d2$

این حرکت محتاطانه به برتری سفید نمی‌انجامد.

7. ... $\mathbb{Q} \times d2+$

8. $\mathbb{Q}b \times d2$

این حرکت برای دفاع از پیاده e4 ضروری است. حالا سیاه به طریق زیر، برتری سفید در مرکز را سریعاً بی اثر می‌سازد.

8. ... d5

9. $e \times d5$ $\mathbb{Q} \times d5$

10. o-o 0-0

وضع دو طرف یکسان است. یا:

10. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}ce7$

11. o-o 0-0

الف - سیاه 4...d6 بازی می‌کند.

سیاه راه فعالهای را انتخاب نکرده است. بنابراین، حتی حرکات بقدر کفايت قابل قبول هم برای رسیدن او به یک وضعیت مناسب کافی نخواهد بود.

5. d4 $e \times d4$

6. $c \times d4$ $\mathbb{Q}b4+$

6. ... $\mathbb{Q}b6$ 7. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}f6$ 8. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}g4$ 9. $\mathbb{Q}b5$ o-o 10. $\mathbb{Q}e2$

سفید برتری اندکی دارد.

7. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q} \times d2+$

8. $\mathbb{Q} \times d2$ $\mathbb{Q}f6$

9. $\mathbb{Q}c3$

با اندک برتری برای سفید.

15. d5! $\mathbb{W} \times d5$ 16. $\mathbb{E} ad1$ $\mathbb{W} c5$
17. $\mathbb{E} e5$ $\mathbb{W} b6$ 18. $\mathbb{E} \times e6!!$

سفید می‌برد چون پس از 18...fxe6 آنگاه

19. $\mathbb{W} \times g7+$

10. cxb4 dxc4

11. $\mathbb{E} e1+$

11. b5 $\mathbb{Q} e7$ 12. $\mathbb{Q} a3$ o-o 13. $\mathbb{E} e1$
 $\mathbb{E} e8$ 14. $\mathbb{W} e2$ $\mathbb{Q} e6$ 15. $\mathbb{Q} g5$
 $\mathbb{W} d5=$

11. ... $\mathbb{Q} e7$

12. $\mathbb{W} e2$ $\mathbb{Q} e6$

13. $\mathbb{Q} g5$

ادامه پایین هیچ‌گونه برتری عاید سفید
نمی‌کند:

13. $\mathbb{Q} g5$ $\mathbb{W} d7$ 14. $\mathbb{Q} \times e6$ $\mathbb{W} \times e6!$

13. ... $\mathbb{W} d5$

14. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{W} \times e7$

15. $\mathbb{W} c2$ f6!

سیاه یک پیاده بیشتر دارد ولی سفید دارای
شانس‌هایی برای حمله می‌باشد.

حمله مولر

2) 8. ... $\mathbb{Q} \times c3$
9. d5! $\mathbb{Q} f6$
9. ... $\mathbb{Q} e5$ 10. bxc3 $\mathbb{Q} \times c4$
11. $\mathbb{W} d4$ f5 12. $\mathbb{W} \times c4$

گسترش سفید ایده‌آل است. اما سیاه یک
پیاده بیشتر و وضع محکمی دارد. اگر سیاه به
جای 11...f5 برای حفظ سوار بازی کند، در

12. $\mathbb{E} el$ c6

دو طرف وضع برابر دارند.

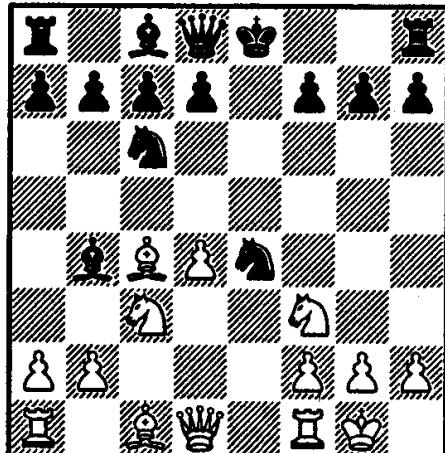
حمله گرکو

در این راه بازی سفید برای دست یافتن به
یک حمله مستقیم پیاده‌ای را قربانی می‌دهد.
شطرنج بازی به نام گرکو (۱۶۰۰-۱۶۳۴) این راه را
ابداع کرده است.

7. $\mathbb{Q} c3!$ $\mathbb{Q} \times e4$

این قربانی پیاده با وجود گذشتן چند قرن،
هنوز رد نشده است و سیاه باید به روشهای بسیار
روشن و قاطع بازی کند تا به دفع دشواریهای
وضع خود موفق شود. تجزیه و تحلیل «گرکو» به
شرح زیر است:

7. o-o



10.

1) 8. ... $\mathbb{Q} \times c3$
9. bxc3 d5!
9. ... $\mathbb{Q} \times c3$ 10. $\mathbb{Q} a3!$ $\mathbb{Q} e7$
11. $\mathbb{W} b3!$ d5 12. $\mathbb{W} \times c3$ dxc4
13. $\mathbb{E} fe1$ $\mathbb{Q} e6$ 14. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{W} \times e7$

رو بردارد تا لاقل به نتیجه تساوی برسد. مثلا:

14. ... ♕xh7 15. ♔h5+ ♔g8

16. ♜h4f5 الخ

حرکت اخیر سیاه، سفید را به معاوضه چند سوار مجبور می‌سازد و بر اثر آن از شدت حمله اش کاسته می‌شود.

15. ♜xe7 ♕x e7

16. ♜xf8

وضع طرفین برابر است.

راه دفاعی بالا برای سیاه اطمینان بخش است اما در عین حال شанс پیروز شدن او را از میان بر می‌دارد.

ج- سیاه 4... ♕e7 بازی می‌کند.

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜c4 ♜c5

4.c3 ♕e7

ایده استراتژیک این حرکت، تسلط بر خانه e5 است.

5.d4

♕b6!

این منطقی‌ترین حرکت است. حرکتهای چهارم و پنجم سیاه را می‌توان پس و پیش بازی کرد. اگر سیاه با 5...exd4 مرکز را ترک کند، با دشواری مواجه می‌شود. به عنوان مثال:

5. ... exd4 6.o-o! dxc3 7. ♜xc3d6

8. ♜d5 ♕d8 9.b4 ♜b6 (9.

... ♜xb4) 9. ... ♜xb4 10. ♜xb4

爵xb4 11. ♕b3) 10. ♜b2 ♜f6

11. ♜xf6+ gxf6 12. ♜g5! o-o

13. ♜xh7 ♕xh7 14. ♕h5+

سیاه باید بازی را ترک کند. چون بعد از

14. آن وقت 15. ♕g6+ و پس از

پایان راه زیر، سفید به برتری مشخص می‌رسد.

11. ... ♜cd6 12. ♕xg7 ♜f6

13. ♜xf6 ♜xf6 14. ♜e1+ ♜f8

15. ♜h6+ ♔g8 16. ♜e5 ♜fe4

17. ♜ae1f6 18. ♜e7f5 18. ♜h4

10. ♜e1 ♜e7

11. ♜x e4 d6

در غیر این صورت سفید 12.d6! بازی می‌کرد.

12. ♜g5

راه زیر که شلشتر بررسی کرده است توان کمتری دارد:

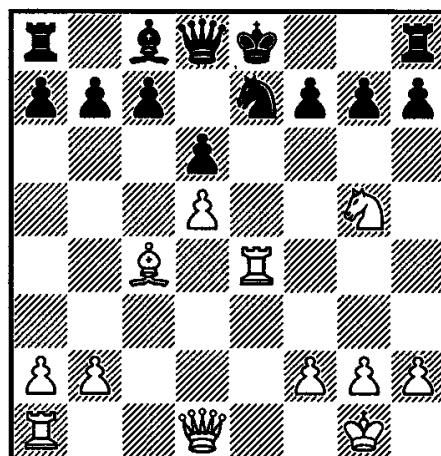
12.g4 o-o 13.g5 ♜e5 14. ♜xe5

dxe5 15. ♜x e5 ♜g6 16. ♜e1

♕d6

12. ... ♜xg5

13. ♜xg5

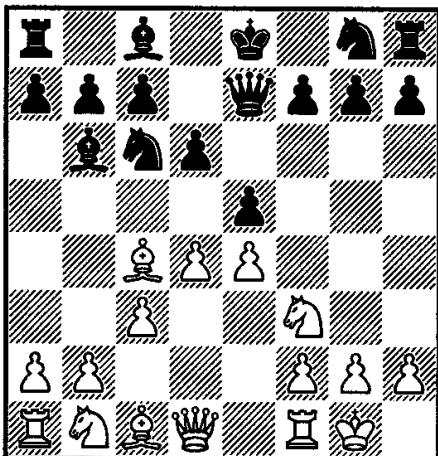


11

13. ... o-o

14. ♜xh7! ♜f5

پذیرفتن قربانی مشکلات زیادی ایجاد می‌کند که سیاه باید بتواند خطرات آن را از پیش



۱۲

9. ...a6 10. ♕f1 ♜e8 11. ♔c4
♕a7 12.b3 h6 13. ♔a3 ♛d8
دو طرف وضعیت یکسان دارند.

10. ♔c2 ♔d8!

هدف از اجرای این حرکت آن است که اگر ♔c2 بخواهد از راه خانه e3 در خانه 5 مستقر شود، بتواند با c6 از این خانه مراقبت نماید.

11.b3 ♔e6
12. ♔d3 ♔g8
13. ♔e3 f6
14. ♔d5 ♔f7!

سیاه بر آن است که وزیر خود را برای حمله متقابل به جناح شاه ببرد. ضمن آنکه از پیشروی پیاده‌های حریف در جناح وزیر جلوگیری می‌کند:

15.a4 c6 16. ♔x b6 ♔xb3! الخ!

15. ♔x b6 a×b6
13.c4

وضع دو طرف برابر است.

2) 9.b4 h6
10.a4 a6

14... ♔g5+ 15. ♔g7 روبرو خواهد شد.

6.0-0

واضح است که سفید می‌تواند به طریق پایین خود را از شر پیاده e5 خلاص کند:
6.dxe5 ♔x e5 7. ♔x e5 ♛x e5 8.0-0
اما در آن حالت به سادگی در معرض حمله بر قلعه شاه خود قرار می‌گیرد:

8. ... ♔f6 9. ♛e2 d6 10. ♔d2 o-o
11. ♔f3 ♛h5 الخ

با در نظر گرفتن امکان بالا، سفید باید استراتژی بازی خود را بر پایه یکی از دو ایده زیر بناسنند:

(۱) تضعیف کار دفاع از پیاده e5 به امید آنکه، سیاه سرانجام ناگزیر به معاوضه آن شود.
(۲) استقرار اسب در d5 یا f5 یعنی پستهای مقدم که به توسط پیاده e4 پشتیبانی می‌شوند. دشواری راه دوم در آن است که پیاده‌های مرکزی سفید، دائماً در معرض تهدید هستند. بنابراین می‌توان ایده نخست را ترجیح داد.

6. ... d6

سیاه به هدف استراتژیک خود رسیده است و مرکز بازی دست‌نخورده مانده است. حالا تهدید سیاه آچمز ساختن اسب f3 با فیل وزیر است.

(شکل ۱۲)

7.h3 ♔f6

8. ♜e1 o-o

1) 9. ♔a3 ♛h8!

هدف این حرکت که دکتر ایوه آن را ابداع کرده آن است که اسب سیاه به خانه g8 عقب ننشیند و با حرکت f6 از مرکز دفاع شود.

$\mathbb{Q} \times d5$ 13.0-0 0-0 14. $\mathbb{Q} ac1$

برتری با سفید است.

11.0-0

c6

12. $\mathbb{Q} fe1$

0-0

13.a4

سفید قصد دارد ساختار پیاده‌های جناح وزیر سیاه را ضعیف کند. او همچنین می‌تواند 13. $\mathbb{Q} e5$ و یا 13. $\mathbb{Q} ac1$ بازی کند.

13. ...

b6?!

سیاه در نظر دارد فیل وزیر را در خانه b7 گسترش بدهد. اما این حرکت باعث ضعف پیاده c6 می‌شود. سیاه می‌توانست به یکی از دو راه زیر ادامه بدهد:

13. ... $\mathbb{Q} f5$ 14. $\mathbb{Q} \times d5$ $\mathbb{Q} \times d5$

13. ... $\mathbb{Q} c7$ 14. $\mathbb{Q} ac1$ $\mathbb{Q} f4$

14. $\mathbb{Q} e5$

سفید بلاfacسله به پیاده ضعیف c6 یورش می‌برد:

14. ...

$\mathbb{Q} b7$

15.a5

تهدید سفید 16.a6 و گرفتن پیاده c6 است.

15. ...

$\mathbb{Q} c8$

16. $\mathbb{Q} e4$

$\mathbb{Q} c7$

17.a6!

با این حرکت فیل حریف را از صحنه عملیات به عقب می‌راند و امکان دست زدن به هرگونه بازی متقابل در جناح وزیر را از او سلب می‌کند.

17. ...

$\mathbb{Q} a8$

18. $\mathbb{Q} h3$

11. $\mathbb{Q} a3$

$\mathbb{Q} d7$

سیاه برای مراقبت از پیاده مجبور به اجرای این حرکت است.

12.b5

$\mathbb{Q} d8$

13. $\mathbb{Q} bd2$

و حالا انتقال اسب از خانه‌های e3 و f1 به خانه d5 یا f5 ادامه بسیار مؤثری در اجرای ایده دوم سفید است، سیاه به محافظت از پیاده e پرداخته اما در انجام این کار گسترش او در تنگنا قرار گرفته است. نتیجه آنکه سفید به کمی برتری دست یافته است.

بازی ایتالیایی

رایسمن - روسلیمو

سال ۱۹۶۵

1.e4

e5

2. $\mathbb{Q} f3$

$\mathbb{Q} c6$

3. $\mathbb{Q} c4$

$\mathbb{Q} c5$

4.c3

$\mathbb{Q} f6$

5.d4

$\mathbb{Q} \times d4$

6.c \times d4

$\mathbb{Q} b4+$

7. $\mathbb{Q} d2$

سفید از ورود به راههای پیچیده امتناع می‌کند:

7. ...

$\mathbb{Q} \times d2$

8. $\mathbb{Q} b \times d2$

d5

9.e \times d5

$\mathbb{Q} \times d5$

10. $\mathbb{Q} b3$

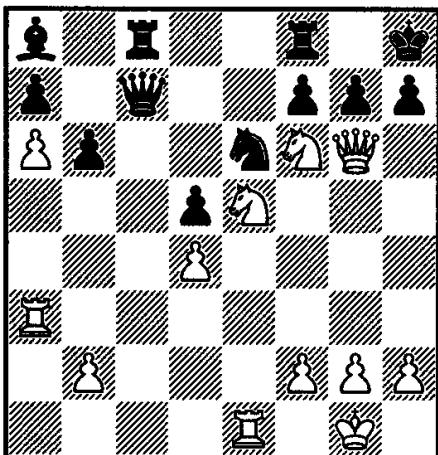
$\mathbb{Q} ce7$

10. ... $\mathbb{Q} a5$ 11. $\mathbb{Q} a4+c6$ 12. $\mathbb{Q} \times d5$

... $\mathbb{Q}g8$ 25. $\mathbb{Q}g3+$) 25. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}g8$
27. $\mathbb{Q}xf7+$

سفید می برد.

۱۳



23. ... $\mathbb{Q}c2$

24. $\mathbb{Q}h3!$

سیاه واگذار می کند زیرا:

24. ... $\mathbb{Q}xg6$ 25. $\mathbb{Q}xg6+$ $f\times g6$

26. $\mathbb{Q}xh7\#$

24. ... $h6$ 25. $\mathbb{Q}xh6+$ الخ

سفید قلعه شاه حریف را هدف گرفته است:

18. ... $\mathbb{Q}f4$

19. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}ed5$

20. $\mathbb{Q}a3$

این یک مانور جالب توجه است. سفید از طریق عرض سوم رخ وزیر را رهسپار جناح شاه می سازد.

20. ... $\mathbb{Q}e6?$

در اینجا بهترین حرکت سیاه 20.... $\mathbb{Q}e7$ است. بعد از:

20. ... $f5$ 21. $\mathbb{Q}xg4$ $f\times e4$ 22. $\mathbb{Q}xe4$

سفید در وضعیت مناسب یک پیاده جلو می افتد. همچنین پس از:

20. ... $\mathbb{Q}g6$ 21. $\mathbb{Q}g5!$ $\mathbb{Q}\times e5$

22. $d\times e5$ $h6$ 23. $\mathbb{Q}g3!$ $h\times g5$

24. $\mathbb{Q}xg5$ $g6$ 25. $\mathbb{Q}h6$

تهدید 26 $\mathbb{Q}h3$ پیروزی سفید را تضمین می کند.

21. $\mathbb{Q}\times d5$

یکی از مدافعان را از پیش رو بر می دارد.

21. ... $c\times d5$

22. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}h8$

23. $\mathbb{Q}g6!!$

(شکل ۱۳)

تهدید سفید 24. $\mathbb{Q}xh7\#$ است. سیاه در برابر این تهدید چه کاری می تواند بکند، اگر:

1) 23. ... $h\times g6$ 24. $\mathbb{Q}h3\#$

2) 23. ... $f\times g6$ 24. $\mathbb{Q}xg6$ $h\times g6$

25. $\mathbb{Q}h3\#$

3) 23. ... $g\times f6$ 24. $\mathbb{Q}xf6+$ $\mathbb{Q}g7$ (24.

در بازی ایتالیایی، این حرکت سیاه، یک پاسخ قدیم به حرکت 4.c3 سفید است که در گذشته به توسط لوسناتجزیه و تحلیل شده

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. $\mathbb{Q}f3$ | $\mathbb{Q}c6$ |
| 3. $\mathbb{Q}c4$ | $\mathbb{Q}c5$ |
| 4. c3 | $\mathbb{Q}e7$ |

همراه است ابدأ ضرورتی نداشت چون حالا سفید را در وضعیت نازل تری قرار می‌دهد. بعد از:

15. ♜x b6 a x b6 16. c4

سفید می‌توانست بازی متعادلی داشته باشد

15. ... ♜x d4

16. ♜x d4 e x d4

17. ♜c2 c6

18. ♜f4 c5

سیاه برتری نیرو دارد و دو فیل سفید آن را جبران نمی‌کند.

19. ♜d3 g5!

پیشایش از h7 دفاع می‌کند (در مقابل پیشروی e5) و به سوی قلعه حریف یورش می‌برد:

20. ♜d5 ♜c6

21. ♜g3 ♜e5

اکنون سیاه نه فقط یک پیاده پیش است، بلکه همچنین دارای اسبی نیرومند در مرکز است که وادار ساختن آن به ترک موضعش دشوار است. در چنین شرایطی، سفید تلاش می‌کند به هر قیمت که شده، ابتکار عمل را بدست آورد.

22. h4?

اما این تلاش، شکست سفید را سرعت می‌بخشد. و این سیاه است که از باز شدن ستون g استفاده می‌کند:

22. ... g x h4!

23. ♜x h4 ♜g6

با تهدید + ♜f3+ ... و گرفتن وزیر حریف:

است این طرز دفاع، راه بسیار مشکلی است و به عنوان شاهد مثال یک بازی انجام شده در قرن هفدهم میلادی، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

5. o-o d6 6. d4 ♜b6 7. ♜g5 f6

8. ♜h4 g5? 9. ♜x g5 f x g5

10. ♜h5+ ♜d7 11. ♜x g5 ♜g7

12. ♜e6+!! ♜x e6 13. ♜e8+

♜ge7 14. d5#

5. d4 ♜b6

6. o-o d6

7. h3 ♜f6

8. ♜e1 o-o

9. ♜a3

ایده استادانه این حرکت، انتقال این اسب از راه خانه‌های c2 و e3 به خانه d5 است.

9. ... ♜h8

به منظور آنکه پس از ♜g8 ... با حرکت f6 یک بار برای همیشه از پیاده دفاع کند.

9. ... a6 10. ♜f1 ♜e8 11. ♜c4 ♜a7 12. b3 h6 13. ♜a3 ♜d8

با تساوی وضع دو طرف:

10. ♜c2 ♜d8

برای آنکه بتواند با c6 از خانه d5 دفاع کند:

11. b3 ♜e6

12. ♜d3 ♜g8

13. ♜e3 f6

14. ♜d5 ♜f7!

15. c4?

این حرکت سفید که با قربانی یک پیاده

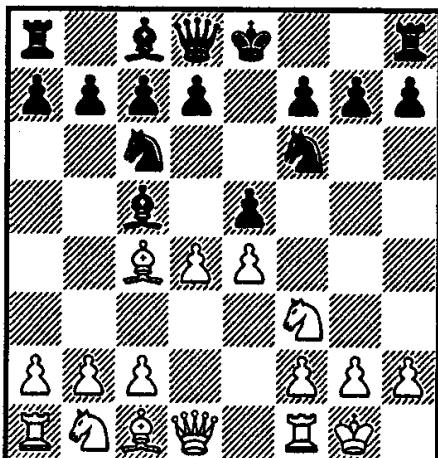
سفید از بازی دست می‌کشد. زیرا بعد از
35. ♘e4 یکی از دو پیاده سیاه شاه سفید را
مات می‌سازد.

حمله ماکس لانتر

- 1.e4 e5
2. ♔f3 ♕c6
3. ♘c4 ♘c5
- 4.0-0 ♔f6
- 5.d4

ایده این حرکت سفید، اجزای یک «گامبی»
می‌باشد. این گشاشهای به ویژه از آن جهت دارای
اهمیت است که ممکن است با پس و پیش شدن
حرکات، در بسیاری از وضعیت‌ها از جمله دفاع
دو اسب ایجاد شود.

۱۵

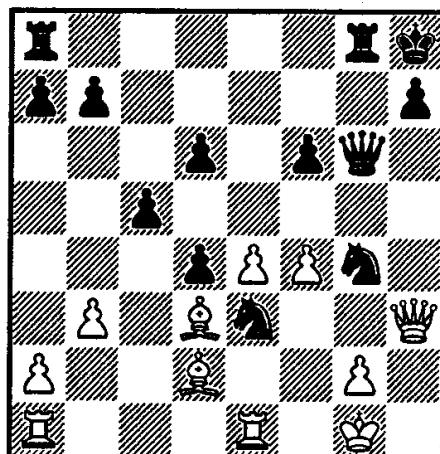


این حرکت می‌تواند برای سیاه دشواری‌های
زیادی ایجاد کند اگر شناسایی عمیق بر تغییرات
گوناگون تاکتیکی آن نداشته باشد.
در وضعیت شکل (۱۵) سیاه دو راه متفاوت
زیر را در اختیار دارد:

24. ♔h1 ♘×d5
25. c×d5 ♔e7
26. f4 ♘g8
27. ♘h3 ♔g4
28. ♔g1 ♘×d5

با تهدید $\square f2+$... و زدن وزیر سفید.

29. ♘d3 ♘de3
30. ♘d2



۱۶

30. ... ♘f2!!
31. ♔×f2 ♘×g2+
32. ♘×g2 ♘×g2+
33. ♔f3 ♘ag8

تهدید مات خودنمایی می‌کند.

34. e5

34. f5 ♘g3+ 35. ♘f4 ♘g4!

36. ♘e2 ♘e5

و می‌برد. یا:

36. ♘f1 ♘e5 37. ♘e2 ♘g4+

و مات در حرکت بعد.

34. ... ♘g3+

6.e5	d5	1- سیاه مرکز را رهانمی سازد.
یک واکنش طبیعی	5. ...	$\mathbb{Q} \times d4$
6. ... $\mathbb{Q} g4$ 7. $\mathbb{Q} f4$ d6 8. $e \times d6$ $\mathbb{Q} \times d6$	6. $\mathbb{Q} \times d4$	$\mathbb{Q} \times d4$
9. $\mathbb{Q} e1 + \mathbb{Q} f8$ 10. $\mathbb{Q} \times d6 + \mathbb{Q} \times d6$	7.f4	
11.c3 $d \times c3$ 12. $\mathbb{Q} \times c3$	7. $\mathbb{Q} g5$ h6 8. $\mathbb{Q} h4$ g5?	این حرکت ظاهراً طبیعی به نظر می‌رسد.
سفید مختصر برتری دارد.		سیاه یک پیاده بیشتر دارد و علاوه بر آن چون هنوز قلعه نرفته است می‌تواند، قلعه بزرگ را انتخاب کند. اما با اجرای این حرکت در دام زیبایی می‌افتد که در زیر خواهیم دید. بازی درست سیاه 8... $\mathbb{Q} e7$ است و بعد از 9.f4 آن وقت 5... $\mathbb{Q} c5$ بازی می‌کند.
7.e×f6	d×c4	این راه بازی همان حمله مشهور ماکس لانژ است که در طول بیش از یک قرن مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.
8. $\mathbb{Q} e1 +$	$\mathbb{Q} e6$	9.f4! $g \times f4$ (9... $g \times h4$ 10. $f \times e5$!)
9. $\mathbb{Q} g5$	$\mathbb{Q} d5$	10. $\mathbb{Q} \times f4$! $e \times f4$ 11. $\mathbb{Q} \times d4$ o-o
10. $\mathbb{Q} c3$	$\mathbb{Q} f5$	12. $\mathbb{Q} \times f6$ $\mathbb{Q} e8$ 13. $\mathbb{Q} h8$!
11. $\mathbb{Q} ce4$	o-o-o	مات اجتنابناپذیر است.
12. $\mathbb{Q} \times e6$	f×e6	
13.g4	$\mathbb{Q} e5$	
14.f×g7	$\mathbb{Q} g8$	7. ... d6
15. $\mathbb{Q} h6$!		8.f×e5 $\mathbb{Q} e5$
اکنون سیاه می‌تواند خواه با 15...d3! و خواه با 15... $\mathbb{Q} b4$! بازی را دنبال کند. در وضعیت حاضر، استراتژی نقش مهمی ندارد و شناسایی عمیق تغییرات گوناگون تاکتیکی حرف اول را می‌زند.	9. $\mathbb{Q} g5$	$\mathbb{Q} e7$
	10. $\mathbb{Q} a3$	$\mathbb{Q} e6$
دفاع دو اسب	11.c3	$\mathbb{Q} \times c4$
	12. $\mathbb{Q} \times c4$	$\mathbb{Q} e6$
	13. $\mathbb{Q} \times f6$	g×f6
	14. $\mathbb{Q} a4 +$	c6
	15. $\mathbb{Q} e3$	$\mathbb{Q} c5$
در بازی ایتالیایی راهی وجود ندارد که در آن، سفید ابتکار عمل را از آن خود نسازد. و آن را برای مدت نسبتاً طولانی حفظ نکند. حتی اگر (در بعضی حالات) ناچار شود برای این منظور از	در این وضعیت، سیاه دست‌کم به برقراری تساوی موفق شده است.	
	2- سیاه مرکز را ترک می‌کند.	
	5. ...	e×d4

استراتژی، جواب طبیعی سیاه ۵... $\text{Q} \times d5$ است. اما این راه بازی سرشار از دامهای پیچیده است. کسی که بخواهد این راه را انتخاب کند باید با تجزیه و تحلیل‌هایی که قبلًا روی این شاخه از بازی انجام شده است به خوبی آشنا باشد. مثال:

I

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 5. ... | $\text{Q} \times d5$ |
| 1) 6. $\text{Q} \times f7$ | $\text{Q} \times f7$ |
| 7. $\text{W} f3+$ | $\text{Q} e6$ |
| 8. $\text{Q} c3$ | $\text{Q} b4$ |
| 8... $\text{Q} e7$ | 9. d4 c6 10. $\text{Q} g5$ $\text{Q} d7$ |
| 11. $d \times e5$ | $\text{Q} e8$ 12. 0-0-0 $\text{Q} e6$ |
| 13. $\text{Q} \times d5$ | $\text{Q} \times d5$ 14. $\text{Q} \times d5$ $c \times d5$ |
| 15. $\text{Q} b5+$ | سیاه تسلیم می‌شود + |
| 9. $\text{W} e4!$ c6 10. a3 $\text{Q} a6$ 11. d4 | |
| $\text{Q} c7$ 12. $\text{Q} f4$ $\text{Q} f7$ 13. $d \times e5$ $\text{Q} e6$ | |
| 14. 0-0-0 | |

حمله سفید نیرومند است و سیاه هم

شانسهای خوبی دارد:

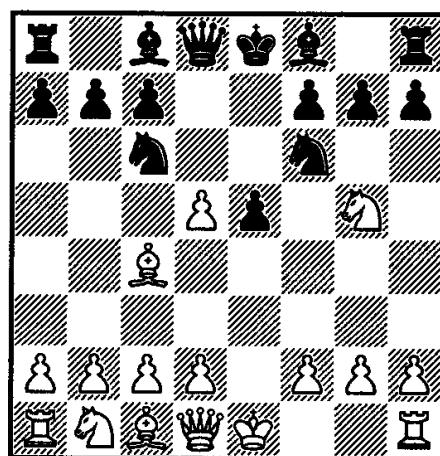
- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 2) 6. d4! | $\text{Q} e6$ |
| 6. ... $e \times d4$ 7. 0-0 | |
| 7. $\text{Q} \times e6$ | $f \times e6$ |
| 8. $d \times e5$ | $\text{Q} \times e5$ |
| 9. $\text{W} h5+$ | $\text{Q} f7$ |
| 10. 0-0 | $\text{W} d7$ |
| 11. $\text{Q} e1$ | 0-0-0 |
| 12. $\text{W} g4$ | $\text{Q} e8$ |
| 13. $\text{Q} c3$ | $\text{Q} b4$ |
| $\text{Q} d2$ | |

یک پیاده خویش چشم بپوشد. برای دوری جستن از این مشکل، سیاه می‌تواند در حرکت سوم بازی به جای فیل خود اسب شاه را گسترش بدهد. این گشاشه در حقیقت یک نوع «گامبی» به شمار می‌رود. هرچند در شمار گامبی‌های معمول قرار نمی‌گیرد. در این گشاشه این سیاه است که یک پیاده قربانی می‌دهد تا بتواند بر جریان حوادث اثر بگذارد و وارد وضعیت بسیار مناسبی بشود که در دیگر راهها به آن نمی‌رسد.

1. e4	$e5$
2. $\text{Q} f3$	$\text{Q} c6$
3. $\text{Q} c4$	$\text{Q} f6$
4. $\text{Q} g5$	سیاه در حرکت سوم، به جای فیل شاه، اسب شاه را گسترش داده است.
5. $\text{e} \times d5$	در باره ارزش این حرکت عقاید یکسان نیست.

4. ... $d5$

5. $e \times d5$



۱۶

به گفته اشتاینیتز «راه درست رد کردن یک قربانی پذیرفتن آن است.» از نقطه نظر

دوگانه دفاع از اسب e5 را بررسی می‌کنیم:

وضع سفید بهتر است.

(A)

11.d4**e×d3! e.p..****12.♘d3****♗c7****13.h3****0-0****14.0-0****♕b8!****15.♘c3****c5!**

ابتکار عمل در اختیار سیاه است.

II

♘a5

راه معمول برای سیاه 5... ♘a5 است که در آن سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا به ابتکار عمل برسد. در اینجا سفید برای حفظ پیاده، دو راه متفاوت در پیش رو دارد:

راه اول

(B)

11.f4**e×f3 e.p..****12.♘xf3****♘g4****13.0-0****♔c7****14.h3****♖h2+****15.♔h1****h5****16.d4****♖g3****17.♖d3****♖e6****18.♗e2****0-0-0****19.b4****♘b7****20.♖e3****♕de8**

برتری با سیاه است.

6.♖b5+**c6****7.d×c6****b×c6**

(۱) سفید 5... ♖b5 را عقب می‌کشد

8.♖e2**h6**

اسب را وادر به عقب‌نشینی می‌کند، پیش از آنکه بتواند به خانه عالی e4 درآید.

9.♘f3**e4****10.♘e5****♖d6**

تا اینجا حرکات دو طرف اجباری بوده است و حالا سفید باید برای فکر کردن توقف کند. آیا اسپ را به خانه c4 عقب بکشد و یا آنکه از آن دفاع کند و در حالت دوم آیا این کار را با پیش راندن پیاده d یا پیاده f انجام دهد.

در صورت اجرای حرکت 11.♘c4 بعد از:

11. ... ♘×c4 12. ♖×c4 0-0

ضمن آنکه اسپ نشسته در کنار صحنه با اسپ فعل سفید عوض می‌شود. سفید به علت وجود قربانی معمول ♖×h2 ... تا مدتی نمی‌تواند شاه را به قلعه ببرد. حالا شاخه‌های

(۲) سفید پیاده c6 را آچمز می‌سازد.

(شکل ۱۷)

8.♗f3

این حرکت به راه استونتون معروف است.

8. ...**♕b8!?**

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

8. ... ♗c7 9.♖d3 h6 10.♘e4

امتیاز به حریف واگذار می‌کند.

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 6. ... | h6 |
| 7. Qf3 | e4 |
| 8. W e2 | Qxc4 |
| 9. dxc4 | Qc5! |
| 10.h3 | |
| 10. Qfd2 o-o | 11. Qb3 Qg4 |
| 12. Wf1 Qb4+! | 13. c3 Qe7 |
| 13. Qc3c6 | |

با برتری سیاه.

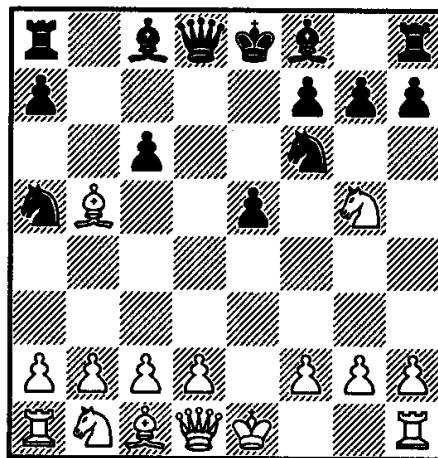
- | | |
|-----------------|-------------|
| 10. ... | o-o |
| 11. Qh2 | c6 |
| 12. dxc6 | e3 |
| 13. Qxe3 | Qxe3 |
| 14. fxe3 | Qe4 |
| 15. o-o | Qg3 |

برتری با سیاه است.

آنچه که تا اینجا درباره گشايش دفاع دو اسب از نظر خوانندگان گذشت، در ارتباط با حرکت 5. **Qg5** سفید بود. اکنون راههای مهم دیگر این گشايش را بررسی می‌کنیم.
 1.e4 e5 2. **Qf3 Qc6** 3. **Qc4 Qf6**

- | | | |
|---------------|--------------------|----------------|
| 4. Qd5 | 11. Qc3 Qf4 | 12. Wf1 |
|---------------|--------------------|----------------|

چنین به نظر می‌رسد که سیاه برای کمبود پیاده جبرانی ندارد.



۱۷

- | | |
|--------------------|----------------|
| 9. Qxc6+ | Qxc6 |
| 10. Wxc6+ | Qd7! |
| 10. ... Qd7 | 11. Wa4 |
| 11. d3 | Qe7 |
| 12. Qe4 | Qb6 |
| 13. Wa4 | f5 |
| 14. Qg3 | o-o |

سیاه در برابر دو پیادهای که عقب است، از لحاظ گسترش نیروها به برتری بزرگی رسیده است و پیاده‌های خط مقدم جبهه او برای آغاز حمله وضع مناسبی دارند.

- الف - سفید 4.d4 بازی می‌کند.
- | | |
|--------------|-------------|
| 4. d4 | exd4 |
|--------------|-------------|

I

- | | |
|---------------|-------------|
| 5. o-o | Qxe4 |
|---------------|-------------|
- سیاه برای اجتناب از پیچیدگی‌های حمله

راه دوم

سفید از فیل حمایت می‌کند.

- 6.d3**

پافشاری سفید برای حفظ پیاده، در اینجا نتیجه خوشحال‌کننده‌ای عاید او نمی‌سازد. زیرا بعد از ادامه زیر سفید بیش از ارزش یک پیاده،

ماکس لانژ باید به عوض ۵... $\hat{Q}c5$ حرکت بالا را بازی کند.

2) 8. ... $\hat{Q}a5$

9. $\hat{Q}xe4$ $\hat{Q}e6$

10. $\hat{Q}g5$ 0-0-0

11. $\hat{Q}xe6$ $fxe6$

12. $\hat{Q}x e6$ $\hat{Q}d6$

13. $\hat{Q}g5$

13. $\hat{Q}e2$ $\hat{Q}h5$ 14. $h3$ $\hat{Q}de8$

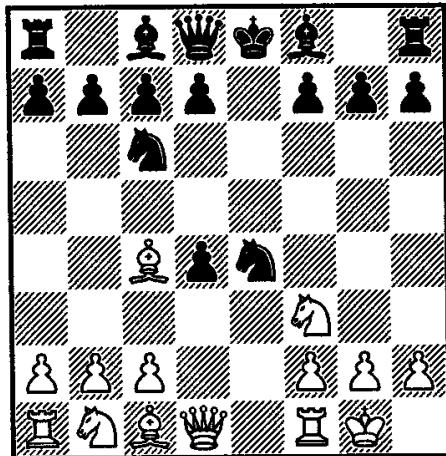
13. ... $\hat{Q}de8$

14. $\hat{Q}e2$ $\hat{Q}d7$

15. $\hat{Q}e1$ $\hat{Q}xe1+$

16. $\hat{Q}xe1$ $\hat{Q}x e6$

وضع بازی برابر است.



۱۸

3) 8. ... $\hat{Q}h5$

9. $\hat{Q}xe4$ $\hat{Q}e6$

10. $\hat{Q}g5!$ $\hat{Q}b4!$

10. ... $h6?$ 11. $\hat{Q}f6!$

11. $\hat{Q}xd4$ $\hat{Q}xd1$

12. $\hat{Q}e4$ $\hat{Q}d4$

13. $\hat{Q}xd4$ $\hat{Q}e7$

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

6. $\hat{Q}e1$ $d5$

7. $\hat{Q}x d5!$

7. $\hat{Q}c3$ $\hat{Q}e6$ 8. $\hat{Q}xe4$ $dxc4$

9. $\hat{Q}fg5$ $\hat{Q}e7$ 10. $\hat{Q}xe6$ $f\times e6$

11. $\hat{Q}h5 + g6$ 12. $\hat{Q}b5$ 0-0

13. $\hat{Q}xc4$ $\hat{Q}d5$

بازی سیاه بهتر است.

$\hat{Q}x d5$

7. ...

8. $\hat{Q}c3$

1) 8. ... $\hat{Q}d8$

9. $\hat{Q}xe4$

9. $\hat{Q}e4 + \hat{Q}x e7!$ 10. $\hat{Q}xd4$ $f5$

11. $\hat{Q}f4$ 0-0 12. $\hat{Q}xc6$ $\hat{Q}x d1$

12. ... $\hat{Q}e7$

10. $\hat{Q}g5$ $\hat{Q}e6$

11. $\hat{Q}x e7$ $\hat{Q}e7$

12. $\hat{Q}eg5$ $\hat{Q}d5$

13. $\hat{Q}d2$

II

5. $e5$ $d5$

5. ... $\hat{Q}e4$ 6. $\hat{Q}d5$ $\hat{Q}c5$ 7. 0-0

$\hat{Q}e6$ 8. $c3$ $d\times c3$ 9. $\hat{Q}x c3$

با دورنمای حمله برای سفید

6. $\hat{Q}b5$ $\hat{Q}e4$

بعد از 6. $e\times f6$ $d\times c4$ 6. $e\times f6$ سیاه بازی بهتری پیدا

می‌کند. به طوری که ملاحظه می‌شود، سیاه در

6. ♜b5 dxe4 7. ♜x e5 ♚g5!

بعد از 6. ♜x d5 ♚x d5 سیاه به برتری دو

فیل دست می‌یابد.

6. ...

dxe4

7. ♜x e4

♜d6

8. d4

♞x d4

8. ...exd4 9. ♜x c6+ bxc6 10. ♜x d4

o-o 11. o-o c5=

9. ♜x d4

exd4

10. ♜x d4

o-o

11. ♜e3

♚e7

بازی دو طرف یکسان است.

اینک به شکل شماره (۱۹) برمی‌گردیم.

سفید می‌تواند به جای 5. ♜x e4 5. حركت ماجراجویانه + 5. ♜xf7+ را انجام دهد. سفید با این حركت، شاه حریف را از رفتن به قلعه باز می‌دارد. اما سیاه به مرکزی نیرومند و مالکیت دو فیل دست می‌یابد. حال آنکه سفید از داشتن فیل مهاجم خود محروم می‌شود.

با این‌همه، بازی از دامهای فراوان پوشیده

است و سیاه باید در کمال هوشیاری و با دقت

زیاد بازی کند.

5. ♜x f7+

♚x f7

6. ♜x e4

d5

1) 7. ♜g5+

این حركت سفید نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد.

چون 7. ♜f3 راه هجوم وزیر را بسته است.

7. ...

♚g8

این حركت از 7... ♜e8 بهتر است. و سیاه

می‌تواند بعد از ایجاد قلعه مصنوعی، ارتباط رخها

7. ♜x d4

♜d7

8. ♜x c6

bxc6

9. o-o

♞c5

10. f3

♝g5

11. ♜e3

♜b6

12. f4

♝e4

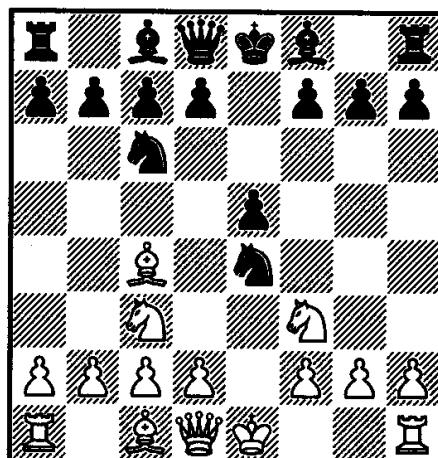
13. ♜c3

دو طرف وضع یکسان دارند.

ب-سفید 4. ♜c3 بازی می‌کند
1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜c4 ♜f6

4. ♜c3

♝x e4



۱۹

این حركت سیاه که یک قربانی مجازی است،
انتظار دستیابی به برتری را ندارد. بلکه بازی
سیاه را به آسانی آزاد می‌سازد.

5. ♜x e4

d5

به این ترتیب سیاه سوار قربانی شده را پس
می‌گیرد.

6. ♜d3!

پاسخ صحیح همین است و حركت زیر به
برتری سیاه می‌انجامد.

10. ...



را برقرار کند.

11.d3



وضعیت سیاه خوب است.

8.d3

حالا سیاه با $\mathbb{Q}h7$ و سپس $\mathbb{Q}he8$

قلعه مصنوعی را آماده می‌سازد.

2) 7. $\mathbb{Q}fg5+$!

دفاع دو اسب

لوك ونتس - کوواکس

۱۹۴۸

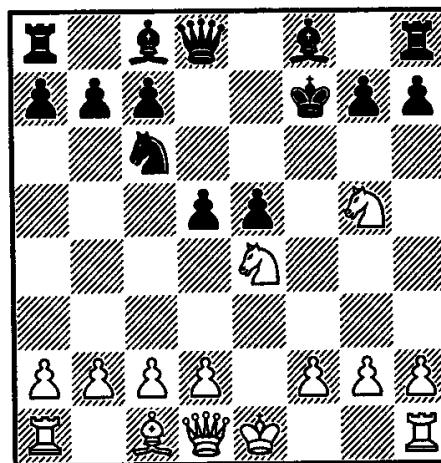
1.e4

2. $\mathbb{Q}f3$ 3. $\mathbb{Q}c4$ 4. $\mathbb{Q}g5$ 

5.e×d5

6. $\mathbb{Q}b5+$ 7. $d\times c6$ 8. $\mathbb{Q}f3$

حرکات 8. $\mathbb{Q}a4$ و 8. $\mathbb{Q}e2$. بازی را به راه آرامتری هدایت می‌کنند.



۲۰

وضعیت سیاه بازی دقیقی را ایجاد می‌کند.

7. ... $\mathbb{Q}g8$ 8. $\mathbb{Q}f3$

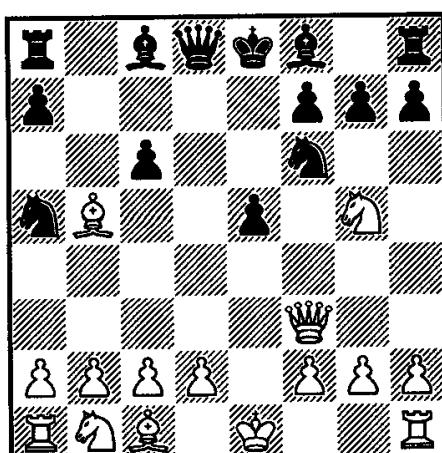
این حرکت سفید تهدید مات در خانه $f7$ را پدید آورده است.

8. ... $\mathbb{Q}d7!$

این حرکت هرچند راه فیل وزیر سیاه را می‌بندد اما در وضعیت فعلی بهترین حرکت است. تهدید سیاه آن است که با 6 اسب مهاجم حرف را به عقب براند و سپس اسب دیگر او را بگیرد.

9. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}d4$ 10. $\mathbb{Q}d1$

۲۱

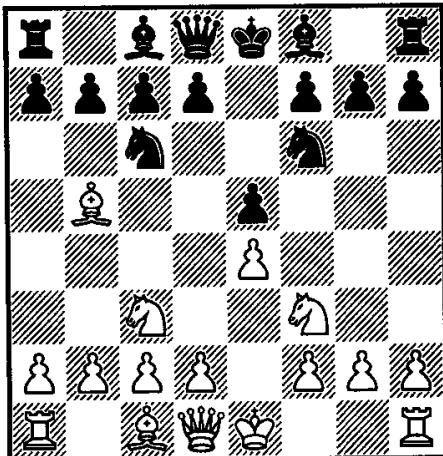
8. ... $\mathbb{Q}b7$

این حرکت راه عقبنشینی اسب $a5$ را می‌بندد سیاه می‌توانست با 8... $\mathbb{Q}b6$ ضمن

10. $\mathbb{Q}\times d5 + \mathbb{Q}\times d5$ 11. $\mathbb{Q}\times d5$

$\mathbb{Q}c4$	16. $\mathbb{Q} \times c4$	$\mathbb{Q} \times g2+$	دفاع از پیاده c6 به فیل حریف حمله ور شود و یا با حرکت $c7\mathbb{Q}$... 8... و گسترش وزیر در خانه طبیعی اش تهدید $g4\mathbb{Q}$... را بیجاد کند.
13. ...		$\mathbb{Q}b3$	9. $\mathbb{Q}d3$
14. $c \times b3$		$\mathbb{Q} \times d3+$	یک ایده این عقبنشینی آن است که در صورت $c5$... 9... بتواند 10. $\mathbb{Q}e4$ بازی کند.
15. $\mathbb{Q}d1$		$\mathbb{W}d7$	سفید می‌توانست 9. $a4\mathbb{Q}$... 9. بازی کند.
16. $\mathbb{Q}c2$		$\mathbb{B}d8$	9. ... $\mathbb{Q}e7$
17. $\mathbb{W}e3$		f5	سفید در وضعیت سختی قرار گرفته است.
18. $\mathbb{Q}c5$		$\mathbb{Q} \times c5$	اسب 5 $g5$ پشتیبانی ندارد. فیل شاهش موقتاً راه پیشروی پیاده وزیر را سد کرده و وزیر روی قطری نشسته است که فیل حرف آن را اشغال کرده است.
19. $b \times c5$		0-0	10. $\mathbb{Q}c3$ h6
20. f3		$\mathbb{Q}a6$	11. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}d5$
21. $\mathbb{B}d1$			12. a3
برای آنکه بعد از $b2\mathbb{Q}$ ارتباط رخها را برقرار سازد.			سفید با این حرکت از ورود اسب سیاه به خانه $b4$ جلوگیری می‌کند ضمن آنکه تهدید اجرای $b4$ و گرفتن $a5\mathbb{Q}$ را مطرح کرده است. اما او از حرکت $f4\mathbb{Q}$ حریف غافل مانده است. بنابراین بهتر آن بود که بازی را به طریق زیر دنبال می‌کرد:
21. ...		$\mathbb{B}e8$	12. $\mathbb{Q} \times d5$ $c \times d5$ 13. $\mathbb{Q}g3$ e4
22. $\mathbb{Q}b2$		$\mathbb{W}e7$	14. $\mathbb{Q}b5+$
23. b4			که در نتیجه وضعیت تا حدودی ساده می‌شد.
از پیاده c5 حمایت می‌کند. اما در مقابل، باعث تضعیف خانه c4 می‌شود.			$\mathbb{Q}f4$
23. ...		$\mathbb{Q}c4$	13. b4
24. $\mathbb{Q}a2$		$\mathbb{W}e6$	بعد از ادامه زیر وزیر سفید از دست می‌رود:
25. $\mathbb{Q}c1$			13. $\mathbb{Q}f1f5$ 14. $\mathbb{Q}g3c5$ 15. $\mathbb{W}e3$
تلash سفید برای رهایی از مزاحمت اسب حریف دیر شده است.		سیاه می‌برد.	
25. ...		f4	12. ...
26. $\mathbb{W}g1$			13. b4
26. $\mathbb{W}e4$ $\mathbb{Q} \times c1$ 27. $\mathbb{Q} \times c1$ $\mathbb{Q}d3$			
28. $\mathbb{W}e1$ $\mathbb{W}b3$			
26. ...		$\mathbb{Q}b5$	
27. $\mathbb{Q}c3$		$\mathbb{Q}a4+$	
28. $\mathbb{Q}b1$		$\mathbb{Q} \times c1$	

۲۲



الف - راه قرینه سازی

4. ... $\mathbb{Q}b4$ 4. ... $\mathbb{Q}c5$ 5. $\mathbb{Q}xe5$

5.0-0

این ادامه معمول قدیم و بهترین راه ادامه است:

5.d3 $\mathbb{Q}d4!$ 6. $\mathbb{Q}a4$ (6. $\mathbb{Q}xd4$
 $exd4$) 0-0 7.0-0 c6 8. $\mathbb{Q}xd4$
 $exd4$ 9. $\mathbb{Q}e2d5=$

5. ... 0-0

6.d3 d6

7. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}xc3$

به خاطر تهدید 8. $\mathbb{Q}d5$ ادامه دادن به راه قرینه سازی ممکن نیست.

8.bxc3 $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{Q}e1$

این حرکت سفید بسیار مهم است. سفید پیش از آنکه با d4 عملیات در مرکز را آغاز کند به طور مضاعف از پیاده e4 حمایت می‌نماید. در عین حال خانه f1 را خالی می‌کند و این کار همان‌طور که دیده خواهد شد، سودمند واقع

سفید تسلیم می‌شود زیرا:

29. $\mathbb{Q}xc1$ (29. $\mathbb{Q}xc1\mathbb{Q}b3$) 29.
... $\mathbb{Q}b3+$ 30. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}d3+$
31. $\mathbb{Q}a2$ $\mathbb{Q}b3\#$

بازی چهار اسب

در این گشايش نسبتاً آرام، سفید از تلاش معمول خود برای حصول اطمینان به برتری زودهنگام با حرکت d4 منحرف می‌شود و سیاه به دلیل اندک بودن تهدیدات حریف می‌تواند به کپی‌برداری از حرکات سفید قناعت کند با این وصف او باید مراقب حرکاتی که انجام می‌دهد باشد. چون نمی‌تواند بیش از حد به این کار خود ادامه بدهد.

از طرفی سفید باید برای ایجاد تهدیداتی علیه حریف شتاب کند. در غیر این صورت، سیاه خواهد توانست با d5... به حمله متقابل دست بزند و یا در کوتاه‌ترین زمان، تمام سوارهای خود را به نحو مطلوب وارد صحنه پیکار کند.

1.e4	e5
2. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}c6$
3. $\mathbb{Q}c3$	$\mathbb{Q}f6$
4. $\mathbb{Q}b5$	

سفید با هدف گرفتن اسب مدافع پیاده e5 به این پیاده فشار می‌آورد. سیاه در صورت تمایل می‌تواند با 4...d6 به دفاع غیرفعال استاینیتز وارد شود. ولی بهتر است با انتخاب یکی از دو راه زیر به دنبال تساوی بازی برود:

می‌انجامد:

می‌شود.

8. ...

d8

I

وزیر سیاه از آن جهت خانه ۱۸ را ترک کرده
بود که اجرای این حرکت امکان‌پذیر شود.

5. ×d4

e×d4

6.e5

d×c3

7.e×f6

A

7. ...

×f6

8.d×c3

e5+

8. ... c6 9. d3 d5 10.o-o d6

11. h5 h6 12. e3 e6=

9. e2

×e2+

10. ×e2

d5

11. f4

c6

طرفین به وضعیت مساوی رسیده‌اند.

B

7. ...

c×d2+

سیاه برای گرفتن یک پاده بازی می‌کند و
دچار وضعیت ناگواری می‌شود.

8. ×d2

×f6

9.o-o

e7

10. c3

g5

ادامه زیر درخور اطمینان بیشتری است.

10. ... b6 11. e2 o-o 12. ×e7

×b5

11. e1!

×b5

11. ...o-o 12. e5 f6 13. d3

سفید می‌برد 14. h5

10. ... g4? 11.h3 h5 12.g4
 g6 13.d5 c6 14. d3 c × d5
15.e×d5 e4 16. ×e4! ×e4
17. d4

سفید برتری زیادی دارد.

11. c1

سفید که امتیاز کمی بدست آورده است دو
فیل خود را حفظ می‌کند. چون هم در مرحله
وسط بازی و هم در پایان بازی بکار خواهد آمد.

11. ...

c6

11. ...c5 12.d5 c7 13. d3 b5
14. g5 h6 15. h4 d7=

12. f1

این فیل بعد از g3 در خانه ۲ گسترش
می‌یابد.

12. ...

• d8

سیاه دست به کار تخلیه قطر a3-f8 از سوار
سنگین شده است تا پس از استقرار فیل c1 در
خانه a3 از فشار آن در امان بماند. شانسها برابر
است.

ب - راه رویانشتهای

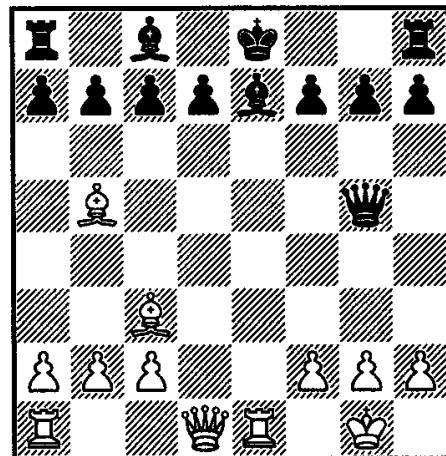
بازی را از وضعیت شکل (۲۲) آغاز می‌کنیم.

4. ...

d4

این حرکت به وضعهای بسیار پیچیده

17. ♜ e1+ ♚ d8
 18. ♜ f6+ ♜ e7
 19. ♜ f8+ مات
 2) 12. ... ♜ d5
 13. ♜ xg7 ♜ f8
 14. ♜ f6 ♜ e6
 15. ♜ x e6! ♜ x e6
 16. ♜ x e7+ مات



۲۳

سیاه یک سوار بیشتر دارد و معلوم نیست،
 سفید چگونه خواهد توانست از تفوق در گسترش
 بهره مند شود؟ ادامه ۱۲. ♜ x g7؟ ۱۲. ♜ x g7+ ادامه
 سفید می‌انجامد. مثال:

12. ... ♜ g8 13. ♜ f6 ♜ c6!

وزیر سیاه ضمن حمله به فیل حریف، شاه او را نیز تهدید به مات می‌کند. حالا سفید می‌تواند با ۱۴. ♜ x e7+ یک سوار به چنگ بیاورد اما پس از ♜ f8 ... بلا فاصله آن را از دست می‌دهد.

12. ♜ g4!!

در برابر این حرکت درخشنان، سیاه با وجود داشتن یک سوار بیشتر قادر به دفاع از شاه خود نیست.

- II
5. ♜ x e5 ♜ e7
 6. f4
 6. ♜ f3 ♜ x b5 7. ♜ x b5 ♜ x e4+
 وضعیت دو طرف برابر است.
 6. ... ♜ x b5
 7. ♜ x b5 d6
 8. ♜ f3 ♜ x e4+
 9. ♜ f2
 تهدید سفید حرکت 10. ♜ e1 است.
 9. ... ♜ g4+
 10. ♜ g1. ♜ c6
 11. ♜ 5d4 ♜ c5
 12. h3 ♜ f6
 13. ♜ h2 ♜ e6
 14. ♜ e1 0-0-0
 وضعیت متعادل است.

بازی چهار اسب

رشفسکی - باتوینیک
 قهرمانی دنیا

- 1) 12. ... ♜ d8
 12. ... ♜ g8 13. ♜ f6!
 13. ♜ x g7 ♜ e8
 14. ♜ x e7! ♜ x e7
 14. ... ♜ x e7? 15. ♜ f8+
 16. ♜ f6#
 15. ♜ f6+ ♜ f8
 16. ♜ h6+! ♜ e7

13.g3 ♕g4

مسکو ۱۹۴۸

و اگر:

13. ♜b1 ♜b8

13. ...

♕g4

اگر سیاه به قصد گرفتن پیاده به روش زیر بازی کند، سفید حمله نیرومندی پیدا خواهد کرد:

13. ... ♜x e4 14. ♜x e4 f5 15. ♜c4+ ♜h8 16. ♜h5 fxe4 17. ♜g5 ♜d7 18. ♜f7 b6 (18. ... h6 19. ♜xh6 gxh6 20. ♜xh6+ ♜h7 21. ♜g6#) 19. ♜g6+ ♜xg6 20. ♜xg6 h6 21. ♜xd8 ♜x d8 22. dxe5 dx e5 23. ♜x e4 ♜b8 24. ♜d1

و سفید وضعیت برنده‌ای دارد.

14.g3

♚f6

با تهدید به پیاده f2

15.f3

♜h6

16. ♜e3

♝e8

17. ♜d2

♞g6

18. ♜g2

در هر کدام از دو راه زیر سیاه به بازی متقابل

مناسبی می‌رسد:

18. ♜g5 ♜xh4 19. ♜xh4 ♜g6

20. ♜g5 f6

و یا:

18. ... ♜xh6 ♜xh4 19. gxh4 gxh6

20. ♜f2 ♜h8

18. ...

♕h3

سیاه نیز به نوبت خود نمی‌تواند به شکار

1.e4

2. ♜f3

e5

♞c6

3. ♜c3

♞f6

4. ♜b5

♞b4

5. 0-0

0-0

6. d3

♜c3

7. bxc3

d6

8. ♜g5

♚e7

9. ♜e1

♜d8

10. d4

♞e6

11. ♜c1

♝d8

سیاه با این حرکت به طور غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می‌کند. هدف فوق از راههای دوگانه زیر نیز تأمین می‌شود:

11. ... c6 12. ♜f1 ♜c7

و یا 11...c5 که در صورت:

12. dx e5 x dxe5 13. ♜x e5 ♜c7

آنگاه سیاه یک سوار می‌گیرد.

12. ♜f1

سفید به انتظار حرکت c6...سیاه نمی‌ماند و فیل خود را عقب می‌کشد.

12. ...

♜f8

طرح دیگر سیاه می‌توانست چنین باشد:

12. ... g6 13. g3 ♜h5 14. ♜g2 c5

13. ♜h4

این حرکت که معمولاً بعد از g3 صورت می‌گیرد، بازی حریف را با مشکل مواجه می‌سازد اگر:

یک راه دیگر برای تضعیف ساختار پیاده‌های مرکزی سفید حرکت 25...c6 است.

26. ♕g5

♕xg5

27. h×g5

h4

28. ♖d3

h×g3

29. ♖xg3

♘x d4

سیاه دچار وسوسه پس گرفتن پیاده شده

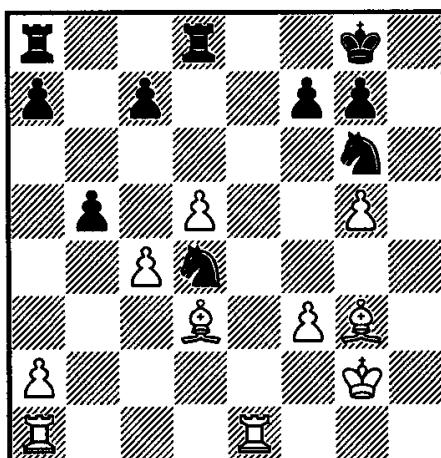
است او می‌توانست از راه زیر بازی را ساده کند:

29. ... ♗xg3 30. ♖xg3 bxc4

31. ♖x c4

و سفید یک پیاده بیشتر دارد. اما این پیاده
ضعیف است.

۲۶



30. ♖ad1

32. ♖xd4 و سپس 31. ♖g6 با تهدید

30. ...

c5

30. ... ♗f8 31. ♖e4 c5 32. dxc6

e.p..

31. dxc6 e.p..

♗x c6

31. ... bxc4 32. c7 ♖f8 33. ♖xc4

♘f5 34. ♖d7

با وضعیت خوب برای سفید.

پیاده برود:

18. ... ♕xf3 19. ♖e2 ♕f6 20. ♖g5
♕e6 21. d5 ♕d7 22. ♖xh6 g×h6
23. ♖xh6 ♕h3 24. ♕g5

برتری با سفید است.

19. ♖e2

♖xg2

20. ♕xg2

سفید با مانورهای خود وضعیت محکمی پیدا
کرده و به برتری دو فیل رسیده است و حالا

اجرای دو تهدید زیر را در نظر دارد:

یکی 21. d5 که بعداً با 21. d5 ♖g5 وزیر سیاه را
گرفتار سازد و دومی:

21. ♖g5 ♕e6 22. d5 ♕d7
23. ♖xh6 g×h6 24. ♕xh6

که با یک پیاده بیشتر، وضع بهتری خواهد
داشت.

20. ...

d5

سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا میدان
عمل نیروهای خود را وسعت ببخشد و امیدوار
است که بعداً بتواند این پیاده را پس بگیرد. یا
دست‌کم به یک آخر بازی برسد که از ضعف جناح
وزیر حریف بهره‌برداری کند.

21. e×d5

e×d4

22. c×d4

22. ♖x d4 ♕d6 23. c4 ♗f5
24. ♖f2 c6 و بعد 25. ... ♖ed8

22. ...

♗f5

23. ♖f2

♖ed8

24. c4

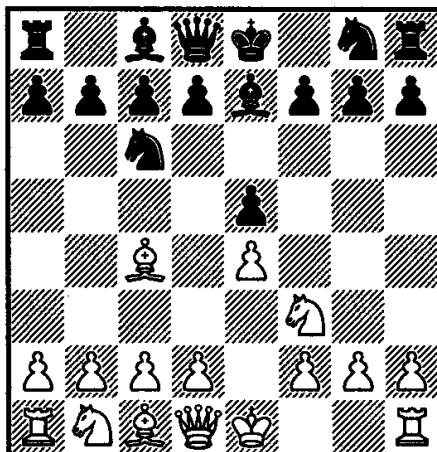
h5

25. h4

b5

غیرفعال است. این بازی برای اولین بار در سال ۱۸۴۲ در بازی مکاتبه‌ای بین شهرهای بوداپست و پاریس بازی شده است. در واقع سیاه برای دور ماندن از پیچیدگی‌های بازی ایتالیایی، حمله ماکس لانژ و گامبی اوتس این راه بازی را انتخاب می‌کند. هرچند سفید از لحاظ عرصه به برتری می‌رسد، اما سیاه نقطه ضعفی ندارد.

۲۵

**4.d4!**

این بازی واکنش طبیعی به آخرین حرکت سیاه است.

4. ...**d6**

اندیشه مطلوب این دفاع است. سیاه از مرکز دفاع می‌کند و این کار به او وضع ثابت و استواری می‌بخشد. سفید به سه طریق می‌تواند واکنش نشان دهد. یکی اقدام به تعویض وزیرها و تلاش برای ورود به یک مرحله پایان بازی برتر. دیگری بستن مرکز برای ایجاد یک وضعیت مبهمن طولانی مدت و بالاخره باز نگهداشتن مرکز به قصد پدید آمدن وضعیت قابل انعطاف.

1) 5.dxe5**dxe5****6. ♕x d8+****♕x d8**

سیاه ظاهراً پیاده را پس گرفته است اما سفید به کمک برتری دوفیل، به زودی بازی را به سود خود به پایان می‌رساند.

32. ♜e4**33. ♜xb5 , 33. ♜xc6****32. ...****♝ac8****33. ♜xd8****♛x d8****34. ♜f5**

این حرکت از 34.cxb5 قویتر است.

34. ...**♞a8****35. ♜e8+****♚h7****36.cxb5****f6****37. ♜c7****♝e6****38. ♜xa8**

در این لحظه هر دو حریف در تنگی وقت بودند و گرنه سفید می‌توانست با 38. ♜x e6 آسانتر به پیروزی برسد.

38. ...**♛c7****39. ♜x a7****♛b5****40. ♜d7****f x g5****41.a4**

سیاه از بازی دست می‌کشد.

پیروزی در این بازی مقام قهرمانی شطرنج جهان را برای میخانیل باتوینیک تثبیت ساخت.

بازی مجارستانی**1.e4.e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜c4 ♜e7**

(شکل ۲۵)

بازی مجارستانی یک بازی محکم اما

2. ♔f3	♕c6	7. ♔c3	♔f6
3. ♕c4	♔e7	8. ♕e3	♔e7
4. d4	e×d4	9. ♔d5	♔d6
5. c3		10. ♔xg6+	

این حرکت به منزله قوی‌ترین ادامه سفید تلقی شده است. روشن است که حرکت 5...d5 به علت 6. ♕d5 فلاکت‌بار است. سیاه برای پرهیز از هرگونه پیچیدگی و ابهام بازی می‌تواند یا با 5...d5 پیاده را با کسب وضعیتی آرام پس بدهد و یا با 5...♔f6 به 5...♔f6+ فیل سفید حمله‌ور شود. و اما اگر 5...♔f6+ بازی کند بعد از:

6.e5 ♔e4 4. ♕d5

برتری با سفید خواهد بود.

برتری با سفید است.

2) 5.d5	♔b8
6. ♕d3	♔f6
7.c4	
7.h3c6 8.c4b5 9. ♔c3b4 10. ♔e2	
0-0=	
7. ...	0-0
8.h3	♔bd7
9. ♔c3	♔e8

سفید برتری دارد اما سیاه دارای نوعی بازی متقابل با 6...g6 و سپس 5...f5 است.

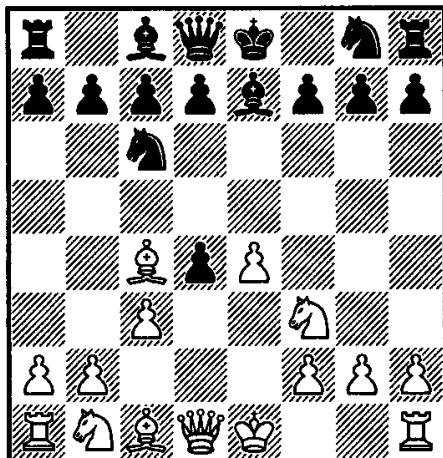
3) 5. ♔c3	♔f6
6.h3	0-0
6. ...a6 7. ♕e3 b5 8. ♕d5 ♔xg5	
9. ♔xg5 0-0=	
7.0-0	e×d4
7. ...h6 8. ♕e1 ♕e8 9. ♕e3	

وضع سفید مزیت دارد.

8. ♔xg4	♔xg4
9. ♕xg4	♔e6
10. ♕xe6	f×e6
11.e5	

با برتری اندک سفید.

۲۶



در وضعیت شکل (۲۶) چیگورین، ادامه متهورانه زیر را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده است:

5. ... ♔a5

اکنون اگر سفید فیل حمله خود را از قطر خارج سازد، سیاه پیاده c3 را می‌گیرد. ضمن آنکه پیش بودن سفید در گسترش نیروها

پیچیدگی و ابهام تاکتیکی
1.e4 e5

می دهد:

13. $\mathbb{Q} \times c5$

$\mathbb{Q} \times c5$

به قدر کافی کمبود پیاده را جبران نمی کند.

6. $\mathbb{Q} \times d4$

$\mathbb{Q} \times c4$

7. $\mathbb{Q} \times c4$

و در نتیجه سیاه به برتری بزرگی دست یافته

است.

7. $\mathbb{Q} \times g7?$ $\mathbb{Q} f6$

7. ...

$\mathbb{Q} f6!$

پیشروی پیاده d را تقویت می کند.

8. e5

$d5!$

9. $\mathbb{Q} a4+$

$\mathbb{Q} fd7!$

حرکت 9... $\mathbb{Q} d7$ درست نیست چون سفید بعد از 10. $\mathbb{Q} b3!$ سود می برد. اما حالا سیاه آماده است که به قلعه برود و اگر سفید 10.e6? بازی کند، آنگاه ادامه می تواند چنین باشد:

10. ...

$f \times e6$

11. $\mathbb{Q} d4$

0-0!

12. $\mathbb{Q} \times e6$

این شروع بازی در اواسط قرن نوزدهم توسط شطرنج بازان وین مطرح شده است و بنیاد آن بر اجرای حرکت گامبی شاه استوار است، بدون آنکه به سیاه امکان جواب $d5$... داده شود. اما در این گشايش، سیاه در کوتاه ترین زمان، امکانات متقابل ارزشمندی بدست می آورد و به همین سبب در مسابقات کمتر بازی می شود.

1.e4

e5

2. $\mathbb{Q} c3$

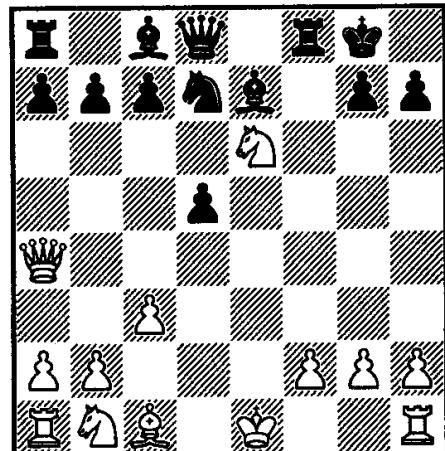
این حرکت که مشخصه بازی وینی است، خانه $d5$ را زیر نظر می گیرد. اما اگر سیاه درست بازی کند، تقریباً همیشه به اجرای حرکت ... $d5$ موفق می شود و وضع آزادی پیدا می کند. بنابراین انجام دادن این حرکت باید راهنمای گسترش سیاه باشد.

2. ...

$\mathbb{Q} f6!$

این حرکت که پیشروی پیاده وزیر را آماده می کند از حرکت 2... $\mathbb{Q} c6$ 2... قوی تر ارزیابی شده است. هرچند حرکت 2... $\mathbb{Q} c6$ را هم می توان بازی کرد و این راه نیز در پایان، بررسی می شود.

سفید می تواند به آرامی گسترش خود را دنبال کند و با 3. $\mathbb{Q} c4$ نظارت بر خانه $d5$ را



۲۷

12. ...

$\mathbb{Q} c5!$

این اسب، هم وزیر و هم اسب حریف را مورد حمله قرار داده است. از آنجاکه بعد از 13. $\mathbb{Q} \times d8$ اسب $d8$ جان به سلامت در نمی برد، سفید ناچار به طریق پایین ادامه

بپردازد.

1) 5. ♕g5

آجمزی f6 $\text{f}6$ فعلاً مانع از حرکت 5...d5
حریف می‌شود.

5. ...

h6!

سیاه نیز همان جد و جهد پیشین را بکار
می‌برد.

6. ♕x f6

پس از: 3. ♕h4 g5 7. ♕g3
سیاه 7...d5 بازی می‌کند و در آن حال
می‌تواند شاه را به قلعه بزرگ ببرد.

6. ...

♕c3+!

اگر سیاه حرکت 6... ♕x f6 را انجام دهد،
سفید با 7. ♔e2 اسب خانه c3 را حمایت
می‌نماید تا در صورت 7... ♕x c3 ... آن را جایگزین
اسب c3 کند و سرانجام همین اسب را در خانه
d5 مستقر سازد.

7. bxc3

♕x f6

8. ♔e2

g5!

سفید را از اجرای حرکت f4 مانع می‌شود.

9. o-o

♔e7!

هدف این اسب ورود به خانه f4 است. سیاه
برای هجوم به قلعه حریف آماده می‌شود و در
صورت لزوم پیاده‌های جناح شاه را بکار می‌گیرد.

2) 5. ♔e2

مراقبت از خانه d5 را وامی‌گذارد. اما هجوم
بر مرکز را با حرکت 4...f4 که طرح اصلی این
گشایش است ممکن می‌سازد.

5. ...

d5

6.exd5

♔x d5

افزایش دهد و یا آنکه با 3.f4 به مرکز حریف
حمله‌ور شود. این پیاده هرگاه به خانه 5f بررسد
مزاحم خروج فیل وزیر سیاه می‌شود.

سفید حرکت 3. ♕c4 را انجام

می‌دهد.

3. ♕c4

♘c6

رعایت نظام حرکات دارای اهمیت زیاد و
اساسی است. به این ترتیب سیاه برای انتخاب
خانه گسترش فیل شاه هنوز هم فرصت دارد.

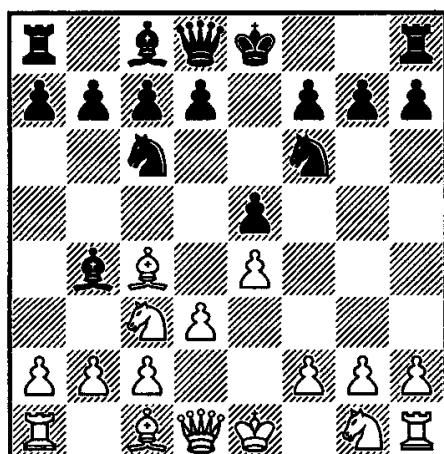
4.d3

♕b4

در همه حال همان فکر اولیه مدنظر است.
سیاه منظماً برای اجرای حرکت آزادکننده 5...d5
می‌کوشد: بعد از:

3. ♕c5 5.f4d6 6. ♔f3

بازی به گشایش گامبی شاه پذیرفته نشده
تبديل می‌شود.

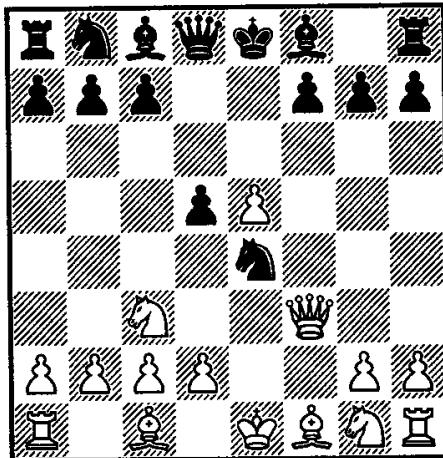


۲۸

اینک سفید دو طرح متفاوت را می‌تواند
دبال کند. یکی آنکه همچنان سیاه را از بازی
...d5... باز دارد و دیگر آنکه به گسترش سوارها

سیاه می تواند $\mathbb{Q}g4$ و $\mathbb{Q}c5$... هم بازی کند.

۳۱



5. ... f5
 6. d3 $\mathbb{Q}\times c3$
 7. bxc3 d4
 8. $\mathbb{Q}g3$
 8. $\mathbb{Q}d2$ dxc3 9. $\mathbb{Q}\times c3$ $\mathbb{Q}b4!$
 10. $\mathbb{Q}\times b4$ $\mathbb{Q}h4+$

با مختصر برتری سیاه

8. ... $\mathbb{Q}c6$
 9. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e6$
 10. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}d7$
 11. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}c5$
 12. c4 0-0
 حالا در جواب 13. 0-0 سیاه 13. ... $\mathbb{Q}\times c4$ بازی می کند.
 وضع بازی سیاه بهتر است.

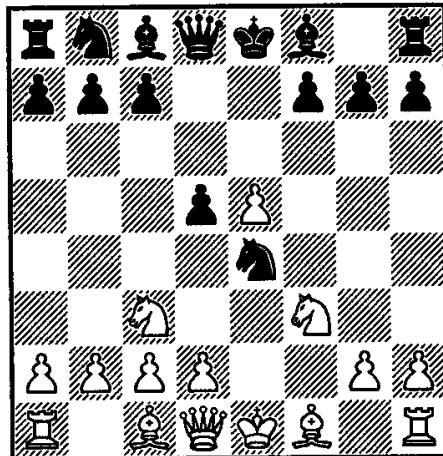
بازی وینی

ه گروپ - ف. متزگر

سال ۱۹۵۰

1.e4

e5



۳۰

6. d4 0-0
 7. $\mathbb{Q}d3$ f5
 8. exf6 «e.p.»

در غیر این صورت اسب e4 در دسر زیادی به بار می آورد.

8. ... $\mathbb{Q}f6$

روح دفاع سیاه در این حرکت نهفته است. سیاه به جای حمایت از $\mathbb{Q}e4$ می کوشد به پیاده فشار بیاورد. حالا اگر سفید $\mathbb{Q}e4$ را بزند بعد از $d\times e4$ نمی تواند پیاده e4 را بگیرد. زیرا سواری که روی ستون باز e قرار می گیرد به توسط رخ سیاه آچمز می شود.

9. 0-0 $\mathbb{Q}c6$

فسار بر پیاده d4 افزایش می یابد.

10. $\mathbb{Q}\times e4$ $d\times e4$

11. $\mathbb{Q}\times e4$ $\mathbb{Q}\times d4$

طرفین وضع برابر دارند

2) 5. $\mathbb{Q}f3$

(شکل ۳۱)

10. ♕xh4 ♖e3+ (سفید بهتر است

و در پایان، سفید به چیزی نرسیده است.

7. ♔h5!

0-0

7. ...g6 8. ♔h6 ♖xh1 9. ♕g7 ♕f8

10. ♕h6 الخ

8. ♕g5

♔d7

9. ♖d5

♔e8

10. ♖h3!

10. ♖f6+ gxf6 11. ♕xh6 ♕e3!

از خانه‌های g5 و h6 مراقبت می‌کند تا با

12. ... ♖d7 12... ♖d7 ادامه بدهد.

10. ...

♖g4

لحظه احتضار سیاه فرا رسیده است.

11. ♕xg4

♔h8

12. ♖f6!

♔c6

12. gxf6 13. ♕xh6#

13. ♔h5

با تهدید مات

13. ...

♕f5

14. e×f5

h6

14. ...gxf6 15. ♕xh6+

و سپس مات

15. ♕xh6!

سیاه از بازی دست می‌کشد. اگر:

15. ...g6 16. f×g6 f×g6 17. ♕xg6

و مات دفاعی ندارد.

گشاشهای پونزیانی

در این گشاشهای سفید با اجرای حرکت سوم

2. ♖c3

♘f6

3. ♕c4

♕c5

4. d3

d6

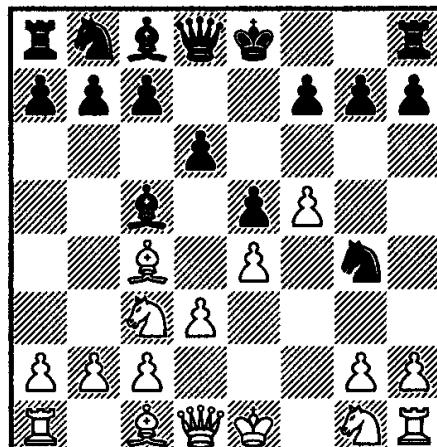
5. f4

♘g4?

در این بازی که از طریق مکاتبه انجام شده است سیاه دست به یک حمله نابهنهنگام زده است. اما با وجود علامتی که در کنار این حرکت مشاهده می‌شود رد کردن آن به صورت قاطع آسان نیست.

سیاه با ادامه آرام 5... ♖c6 5... ♖c6 به تساوی وضع دست می‌یافتد و تلاش برای محاصره کردن بازی سیاه با 6. f5 بعد از 6. f5 6... ♖d4 به برتری سیاه می‌انجامید.

6. f5!



۳۲

6. ...

♘f2?

این حمله نابهنهنگام موجب برتری قاطع سفید می‌شود. سیاه می‌باید راه زیر را می‌آزمود:

6. ...h5! 7. ♖h3 ♔h4+

8. ♖f1 ♖f2 (8... ♕e3 9. ♖d5!)

9. ♕g5 ♖d1 (9... ♕xg5 10. ♖xg5

♖d1 11. ♕xh6+ 12. ♕xh6 و بعد

راه زیر این نکته را ثابت می‌کند.

4. ...dxe4 5. ♜x e5 ♕d5 6. ♜xc6
bx c6 7. ♜c4 ♕d7 8. o-o ♜d6
9. ♜e1 ♜f6 10. d3 o-o 11. dx e4
♕g4 12. e5 ♜e8 13. ♜f4

سفید برتری بارزی دارد.

5. ♜x e5 ♜d6

6. ♜x c6 bxc6

اکنون اگر وزیر سفید پیاده c6 را بزند پس از حرکات زیر، برتری به دست سیاه می‌افتد:
7. ♜x c6+ ♜d7 8. ♜a6 o-o 9. exd5
♜e8+ 10. ♜e2 ♜e7

7. d4 dxe4

8. ♜a6 ♜d7

9. ♜b7 c5

10. ♜c6 cxd4

♜x d7+ ♜x d7

12. ♜x d4 o-o

وضع دو طرف یکسان است.

2) 4. ♜b5 dxe4

5. ♜x e5 ♕d5

6. ♜a4 ♜e7

7. f4 ♜d7

8. ♜x d7 ♜x d7

9. ♜c4!

سفید در اینجا بهترین حرکت را انجام داده است و هر کار دیگر از جمله ادامه پایین استحکام حرکت بالا راندارد. مثلًا:

9. o-o ♜f5! 10. b4 a5!
تهدید سیاه اجرای 11...axb4 و بعد

خود، استقرار یک مرکز پیاده‌ای نیرومند را تدارک می‌بیند. اما معاایب مسلم این حرکت رفع شدنی نیست. اسب وزیر سفید از گسترش در خانه طبیعی اش محروم می‌شود و هیچ چیز قادر نیست از عملیات متقابل سپاه در مرکز، ممانعت کند. این عملیات متقابل به سه روش زیر اعمال می‌شود:

3...f5 3...d5 و یا 3...f6

1.e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3.c3

I

3. ... ♜f6!

4.d4 ♜x e4

دلیلی وجود ندارد که سیاه از پیاده مرکزی چشم بپوشد.

5.d5 ♜b8!

6. ♜d3 ♜c5

7. ♜x e5 ♜x d3+

8. ♜x d3 d6

9. o-o ♜e7

10. ♜f3 o-o

11. ♜d2 ♜d7

12. ♜e1 ♜f6

تفسیر این راه بازی از کِرس است که نظرش بر تساوی وضع طرفین است.

II

3. ... d5

1) 4. ♜a4 ♜f6

این حرکت از دیگر بازیهای سیاه بهتر است و

12... $\hat{\square}c5+$ است که به برتری قاطع او عکس العمل نشان بدهد. مؤثرترین واکنش او حرکت $2... \hat{\square}f6$ است. حرکت $2... \hat{\square}c5$ خطرساز است و $2... \hat{\square}c5$ هم می‌توان بازی کرد.

1.e4 e5
2. $\hat{\square}c4$

12... $\hat{\square}f5$
10.0-0 $\hat{\square}d8$

وضع دو هماورد برابر است.

I	III
2. ... $\hat{\square}f6$	3. ... $f5$
1) 3.d4 $e\times d4$ 4. $\hat{\square}f3$ $\hat{\square}\times e4$	4.d4 4.e \times f5 $\hat{\square}f6$
بعد از $4... \hat{\square}c6$ بازی به دفاع دو اسب در می‌آید.	4. ... $d6$ 4. ... $f\times e4$ 5. $\hat{\square}\times e5$ $\hat{\square}f6$ 5... $\hat{\square}f6$
5. $\hat{\square}\times d4$ $\hat{\square}c5$ 6.0-0 $\hat{\square}e6$ 7. $\hat{\square}e1$ c6 8. $\hat{\square}c3$ d5 9. $\hat{\square}d3$ $\hat{\square}e7$	5. $e\times f5$ $e\times d4$ 6. $\hat{\square}\times d4$ $\hat{\square}\times d4$ 7. $\hat{\square}\times d4$ $\hat{\square}\times f5$ 8. $\hat{\square}c4$ $\hat{\square}f6$
دو طرف وضعیت یکسان دارند.	با وضعیت برابر برای طرفین

گشايش فیل شاه

2) 3.d3 $\hat{\square}c6$ 4. $\hat{\square}c3$	4.f4 $e\times f4!$ 5. $\hat{\square}\times f4$ d5 6. $e\times d5$ $\hat{\square}\times d5$	می‌توان گفت، در بین گشايش‌هایی که تا اینجا از نظر خوانندگان گذشته است، این اولین گشايش است که سفید بلافضله به مرکز یورش نمی‌برد.
4. ... $\hat{\square}b4$		ایده سفید آن است که بتواند هرگونه حمله متقابل حریف را دفع کند و سپس خود با f4 به مرکز حمله ور شود. او همچنین این فرصت را دارد که بازی را به دیگر گشايشها بکشاند. از آن
5.f4 d6		
6. $\hat{\square}f3$ 0-0		
7.f5 $\hat{\square}d4$		
8. $\hat{\square}g5$ c6		
با تساوی وضع طرفین		

9. ♜c3	♛x f6		II
10. ♛x f6	gxf6	2. ...	c6
11. ♜f3	c6	3. d4	
12. ♜b3	f5	3. ♛e2 ♜c5!	

وضع طرفین یکسان است.

شروع بازی فیل شاه

هوسنگ - هرمان

۱۹۳۵

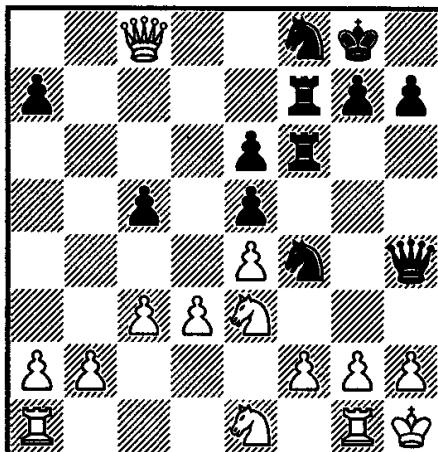
1.e4	e5	9. o-o	♜e7
2. ♜c4	♜c5	10. ♜c3	
3. ♜f3	d6		سفید کمی برتری دارد.
4.d3	♜e6		
5. ♜x e6	fxe6		III

6. ♜e3	♝d7	2. ...	♜c5
7. ♜x c5	dxc5!	3.c3	
8. ♜bd2			بعد از 3. ♜c3 بازی به گشایش وینی در
برای آنکه این اسب را در خانه c4 بنشاند و به پیاده e5 حملهور شود.			می‌آید و پس از 3. ♜f3 ♜c6 3. گشایش ایتالیایی خودنمایی می‌کند.

8. ...	♝e7!	3. ...	d5
نه فقط برای آنکه بعد از ♜g6 ... از پیاده e5 دفاع کند بلکه به جهت آنکه خانه f4 را زیر نظر بگیرد، خانه‌ای که پس از تعویض فیلهای «سیاه‌رو» ضعیف شده است.		3. ... ♛g5 4. ♜f1 ♛e7 5. d4 ♜b6	
		6. ♜f3 ♜c6	با اندک مزیت برای سیاه
		4. ♜x d5	
		4. exd5 ♜x f2+	

9. o-o	o-o	4. ...	♝f6
10. ♜c4	♝g6	5. ♛f3	o-o
11. c3	♛f6	6. d4	e×d4
12. ♛b3		7. ♜g5	d×c3
فشار سیاه روی ستون f و خانه f4 موجب		8. ♜x f6	c2

۳۴



ترکیبی که سیاه بکار می‌برد، در دوران خود تأثیر زیادی بر آلخین داشته است.

19. ... $\mathbb{W} \times h2 + !!$
 20. $\mathbb{W} \times h2$ $\mathbb{B} h6 +$
 21. $\mathbb{W} g3$ $\mathbb{Q} e2 +$
 22. $\mathbb{W} g4$ $\mathbb{B} f4 +$
 23. $\mathbb{W} g5$ $\mathbb{B} h2 !$

با تهدید 24...h6 و مات

24. $\mathbb{W} \times f8$

اجباری است.

24. ... $\mathbb{W} \times f8$
 25. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{W} g8 !$
 26. $\mathbb{Q} \times h2$ $h6 +$
 27. $\mathbb{W} g6$
 27. $\mathbb{W} h5$ $\mathbb{W} h7$ الخ
 27. ... $\mathbb{B} f5 !!$

(شکل ۳۵)

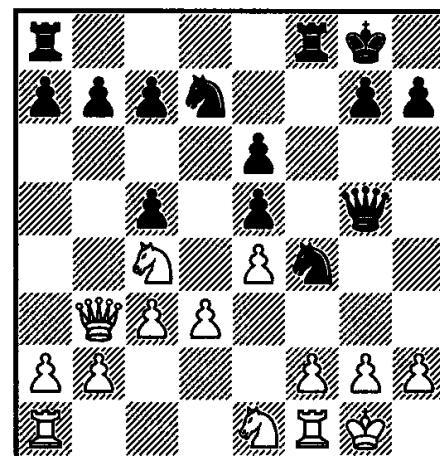
حالا تهدید دوگانه $28... \mathbb{B} g5 +$ و $28... \mathbb{Q} f4 +$ که مات را در پی دارد دیده می‌شود. بنابراین سفید شکست را می‌پذیرد.

برتری موضعی (پوزیسیونی) سیاه شده است. سفید می‌کوشد در جناح مقابل دست به حمله بزند اما این کار که به منظور وادار ساختن حریف به تغییر جبهه نبرد صورت می‌گیرد نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد.

12. ... $\mathbb{Q} f4 !$

با تهدید:

13. ... $\mathbb{Q} \times g2 !$ (14. $\mathbb{W} \times g2$ $\mathbb{W} f3 +$)
 13. $\mathbb{Q} e1$ $\mathbb{W} g5$



۳۳

تهدید سیاه از این قرار است:

14. ... $\mathbb{Q} h3 +$ 15. $\mathbb{W} h1$ $\mathbb{Q} \times f2 +$
 16. $\mathbb{W} g1$ $\mathbb{Q} h3 +$ 17. $\mathbb{W} h1$ $\mathbb{B} \times f1 \#$
 14. $\mathbb{W} h1$ $\mathbb{B} f6 !$
 15. $\mathbb{W} \times b7$ $\mathbb{B} af8$
 16. $\mathbb{W} \times c7$ $\mathbb{B} 8f7$

برای آنکه عرض اول خود را با $\mathbb{Q} f8$ دفاع کند.

17. $\mathbb{B} g1$ $\mathbb{W} h4$
 18. $\mathbb{W} c8 +$ $\mathbb{Q} f8$
 19. $\mathbb{Q} e3$
 19. $g3$ $\mathbb{W} \times h2 +$! 20. $\mathbb{W} \times h2$ $\mathbb{B} h6 \#$

سفید، حرکت $d6 \dots$ قویترین جواب سیاه است.
اما امروزه نظر بر این است که این حرکت سیاه بهترین نیست. چون بعد از $d4$ ، سیاه دیگر نمی‌تواند سوارهای خود را آزادانه گسترش بدهد.
ضمن آنکه ورود فیل شاه او به بازی با مشکل جدی مواجه می‌شود.

دفاع فیلیدور در عین برخورداری از استواری و استحکام، فاقد قابلیت تحرک است و سیاه باید همواره از دامهای متعدد این گشایش که مبتنی بر ضعف خانه $f7$ و وضعیت دشوار شاه است برهنگار باشد.

1.e4	e5
2.♘f3	d6
3.d4	
3.♗c4	♗e7
4.0-0	♘f6
5.♕e1	
0-0	
6.d4	e×d4
الخ	

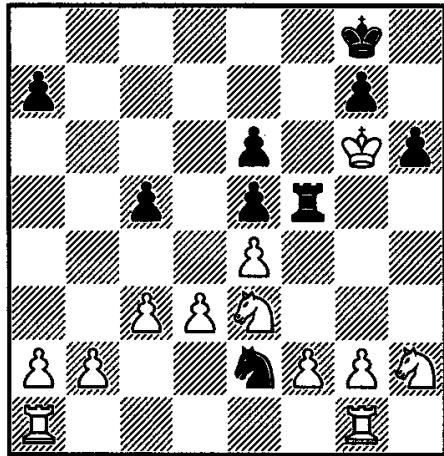
(۱) سیاه اسب را آچمز می‌کند.

3. ...	♗g4?
این حرکت ظاهراً طبیعی دست کم باعث از دست رفتن یک پیاده می‌شود.	

4.d×e5	♗×f3
4. ...d×e5	5.♗×d8
	♗×d8
5.♘×f3	d×e5

سفید برتری دارد. زیر نه فقط یک سوار را گسترش داده است بلکه چون نوبت با اوست، سوار دوم را هم وارد بازی می‌کند.

6.♗c4	
این حرکت شاه سیاه را تهدید به مات می‌کند.	



۳۵

خوانندگان قبلاً در شرح مربوط به شکل شماره (۱) خوانده‌اند که سیاه برای برقراری تعادل وضع با حرف دو راه در پیش رو دارد. یا باید روش «دفاع به هر قیمت» را انتخاب کند و یا از روش «حمله متقابل» سود ببرد.

راه دیگری برای رسیدن به تساوی وضع وجود ندارد. در راه اول معمولاً ساختار پیاده‌ها رضایت‌بخش است، اما سوارها فعالیت کمی دارند و در راه دوم بعضاً اسکلت پیاده‌ها گستته می‌شود ولی سوارها از آزادی عمل بیشتری برخوردارند.

در مبحث گشایشهای باز در میان راههای نخست **دفاع فیلیدور** ارزشمندترین است و در بین راههای دوم **دفاع پتروف** بهترین روش شناخته شده است.

دفاع فیلیدور

فیلیدور استاد فرانسوی قوی‌ترین شطرنج باز مسلم قرن هیجدهم، این طرز دفاع را ترجیح می‌داد و معتقد بود در برابر گسترش اسب شاه

برای وضعیت‌های بازی باز، آزادکننده است.

b) 4. $\mathbb{Q} \times d4$

5. $\mathbb{Q} b5$

6. $\mathbb{Q} \times c6$

7. $\mathbb{Q} c3$

8. $\mathbb{Q} g5$

9. 0-0-0

$\mathbb{Q} c6$

$\mathbb{Q} d7$

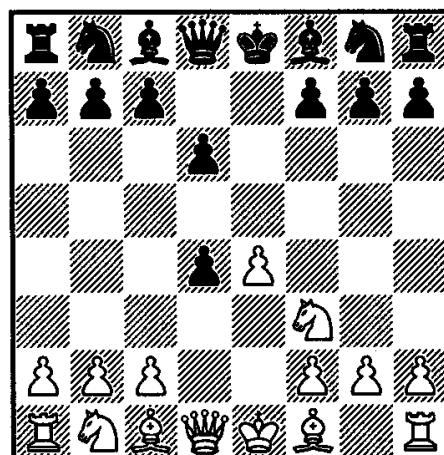
$\mathbb{Q} \times c6$

$\mathbb{Q} f6$

$\mathbb{Q} e7$

3. ...

$e \times d4$



۳۷

سفید اندک برتری دارد.

(۴) حمله متقابل با 3...f5

3. ...

f5

هنگامی که سفید با d4 مرکز سیاه را تحت فشار قرار داده است این حرکت سیاه نابهنه‌گام و مردود است بر عکس اگر سفید به اجرای حرکت d4 مبادرت نکرده باشد، یک شانس خوب سیاه از راه بازی 3...f5... بدست خواهد آمد.

این حرکت، سپاه را از پیاده مرکزش محروم می‌سازد. ضمن آنکه این کار هیچ چیز عاید او نمی‌کند. نتیجه آن داشتن یک گسترش ایده‌آل برای سفید است.

a) 4. $\mathbb{Q} \times d4$

$\mathbb{Q} f6$

5. $\mathbb{Q} c3$

$\mathbb{Q} e7$

6. $\mathbb{Q} c4$

پس از ادامه زیر:

6. $\mathbb{Q} e2$ 0-0 7. 0-0 $\mathbb{Q} c6$ 8. f4

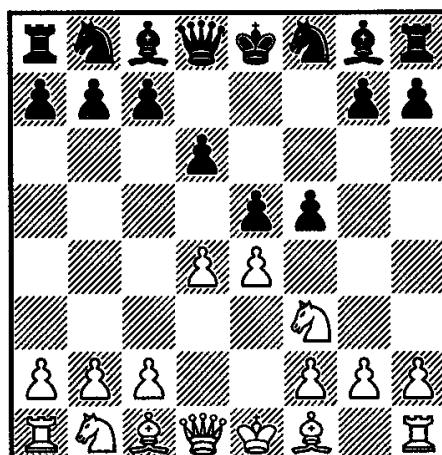
سفید در مرکز به برتری نمایانی می‌رسد.

6. ...

0-0

اکنون که سیاه مرکز را به حریف واگذار کرده d6-d5 است هدف استراتژیک او باید اجرای باشد.

۳۸



4. $\mathbb{Q} c3$

$\mathbb{Q} f6$

5. $d \times e5$

$\mathbb{Q} \times e4$

6. $\mathbb{Q} \times e4$

f \times e4

7. $\mathbb{Q} g5!$

به پیاده e4 حمله می‌کند

7. 0-0

$\mathbb{Q} c6$

8. $\mathbb{Q} e3$

$\mathbb{Q} \times d4$

9. $\mathbb{Q} \times d4$

$\mathbb{Q} e6$

و بعد از c6 سیاه موفق می‌شود d5 بازی کند همان‌طور که قبل اگفته شده است این حرکت

a) 4. $\text{d} \times \text{e}5$	$\text{Q} \times \text{e}4$	7. ...	d5
5. $\text{Q} \text{bd}2$	$\text{Q} \times \text{d}2$		تا اینجا همه چیز در آمن و امان بنظر می‌رسد. اما حرکت پایین یکباره وضع را بر هم می‌زند:
5. ... $\text{Q} \text{c}5$	6. $\text{Q} \text{c}4$ d5 7. $\text{Q} \text{g}5!$		
6. $\text{Q} \times \text{d}2$	$\text{Q} \text{e}7$	8. e6!	تهدید سفید 9. $\text{Q} \text{f}7$ و گرفتن تفاوت است.
	با برتری سفید	8. ...	$\text{Q} \text{c}5$
6. ... $\text{d} \times \text{e}5$	7. $\text{Q} \text{c}4$ $\text{Q} \text{e}7$	9. $\text{Q} \text{f}7$	سیاه حریف را به اجرای حرکت 7.
8. $\text{Q} \times \text{e}5$ o-o	9. $\text{Q} \text{h}5$	9. ... $\text{Q} \text{f}6$	دعوت می‌کند تا با 9... $\text{Q} \text{f}6$ 9. $\text{Q} \text{f}7$ که با تهدید مات همراه است به بازی ادامه بدهد.
الخ		9. $\text{Q} \times \text{e}4!$	اگر سیاه 9... $\text{d} \times \text{e}4$ 9... $\text{d} \times \text{e}4$, سفید با 10. $\text{Q} \text{h}5+$ 10. $\text{Q} \text{h}5+$ فیل 5 c5 را می‌گرفت.
	برتری با سفید است.	10. $\text{Q} \text{h}5+$	10. $\text{Q} \text{h}5+$ g6
7. $\text{Q} \text{c}4$	0-0	11. $\text{Q} \text{e}5$	
8. $\text{Q} \text{e}2$	$\text{Q} \text{g}4$		برتری با سفید است.
9. o-o-o	$\text{Q} \text{c}6$		
10. $\text{Q} \text{c}3$	$\text{Q} \text{c}8$		
	طرفین وضعیت یکسان دارند.		

b) 4. $\text{Q} \text{c}3$	$\text{Q} \text{bd}7$	5. $\text{Q} \text{c}4$	$\text{Q} \text{e}7$
6. o-o	0-0		
7. $\text{Q} \text{e}3$	c6		
8. $\text{Q} \text{b}3!$	$\text{Q} \text{c}7$		
	برتری سفید اندک است.		

هشدار درباره دامها

همان طور که قبلاً گفته شد در دفاع فیلیدور دامهای متعددی وجود دارد که از ضعف خانه f7 سرچشم می‌گیرد و سیاه همواره باید مراقب آنها باشد. به عنوان مثال در زیر به شرح دو دام متعارف می‌پردازیم.

7. ...

ta ainyga heme chiz dar amen va aman bazar

mi resd. ama harakt paein yekbarohe wazn rabe hame mi zende:

8. e6!

tehdid sid savid 9. Qf7 vekarun tafawat ast.

8. ...

Qc5

siah harif ra be agravi harakt 7. Qf7 deout mi kand ta ba 9. ... Qf6 9. ke ba tehdid mat hemrahe ast be bazi adameh bedehd.

9. Qxe4!

Qe7

akar siah 9... dxe4 9... dxe4, savid ba 10. ... Qh5+ 10. ... Qh5+ fil 5 c5 ra mi gرفت.

10. Qh5+

g6

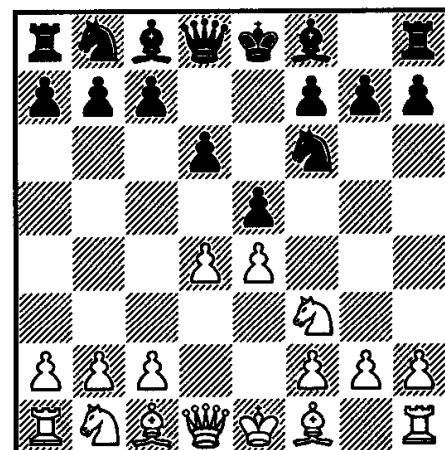
11. Qe5

brteri ba savid ast.

(5) siah 3... Qf6 3... Qf6 mi kand.

3. ...

Qf6

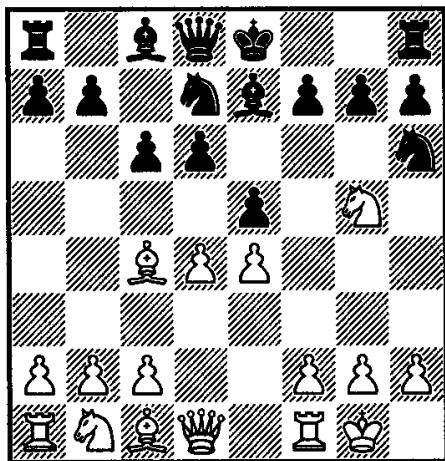


siah be piadeh e4 hamle kardde ast v savid mi toand iki az do rah umde zir ra anttahab knd:

دوم

- 1.e4 e5
2.♘f3 d6
3.d4 ♘d7
4.♕c4 c6
5.♘g5

این حرکت، بهترین بازی نیست. اما وضعی سرشار از دامها را پدید می‌آورد.
5. ... ♘h6
1) 6.0-0 ♘e7?
راه زیر به نتیجه تساوی می‌انجامید:
6. ... ♘b6 7. ♘b3 ♘g4

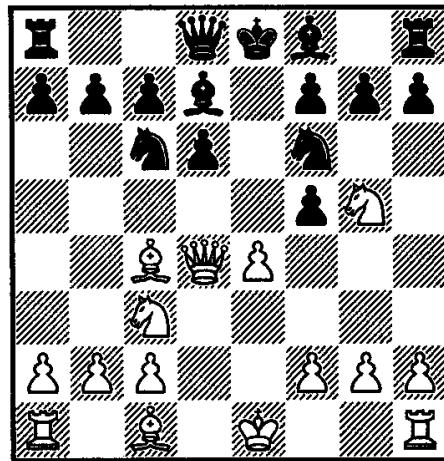


۴۱

اول

- 1.e4 e5
2.♘f3 d6
3.♕c4 f5
4.d4 ♘f6
5.♘c3 e×d4
6.♕×d4 ♘d7

سیاه با این حرکت مقدمات خروج اسب وزیر را فراهم می‌سازد. چون اگر بلافضله 6... ♘c6 7. ♘g5 بازی کند با حرکت 5. ♘b5 5. موافق می‌شود.
7. ♘c6?
سیاه به دام می‌افتد.



۴۰

7. ♘e6 f×e6
8. ♘×h6 g×h6?
ادامه بهتر چنین است اما باز برتری با سفید است:
8. ... ♘b6 9. ♘×g7 ♘×c4 10. ♘×h8
♔f7 11.b3 ♘b6 12.f4
9. ♘h5+ ♔f8
10. ♘×e6

8. ♘×f7+ ♔e7
9. ♘×f6+!! ♔×f6
9. ... g×f6 10. ♘d5#
10. ♘d5+ ♔e5
11. ♘f3+ ♔×e4
12. ♘c3# /
این مات یک حالت درخشنان از مات «لگال» است.

است.

و به دنبال آن مات خواهد بود. زیرا اگر:

- 1.e4 e5
2. ♜f3 d6
3.d4 e×d4
4. ♛x d4 ♜c6
5. ♜b5

این وضعیت در دفاع اشتاینیتز از شروع بازی اسپانیولی هم حاصل می‌شود.

5. ... ♜d7
6. ♜x c6 ♜x c6
7. ♜c3 ♜f6
8.0-0

حرکات قویتر 8. ♜g5 یا 8. ♜f4 یا 8. و سپس رفتن به قلعه بزرگ است.

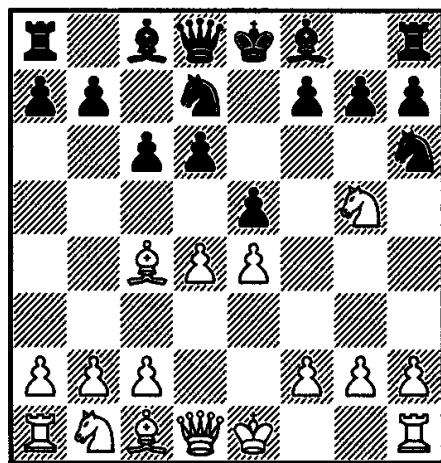
8. ... ♜e7
9. ♜d5 ♜x d5
10.e×d5 0-0
11. ♜g5 c6

پیاده اسباب زحمت سیاه است.

- 12.c4 c×d5
13.c×d5 ♜e8
14. ♜fe1 a5
15. ♜e2 ♜c8
16. ♜ae1 ♜d7
17. ♜x f6!

(شکل ۴۳)

توره فاتح شماری از مسابقات بین‌المللی، با حضور امثال لاسکر و گرونفلد، هرگز فکر نمی‌کرد که بزوودی شکست سریعی را متحمل خواهد شد. وضعیت، هموار بنظر می‌رسد.



۴۲

2) 6.a4

باز هم دامی پنهان تر

6. ... ♜e7?
7. ♜x f7+! ♜x f7
8. ♜e6 ♜b6
8. ... ♜a5+ 9. ♜d2 ♜b6 10.a5
爵x b2 11. ♜c3 الخ

- 9.a5 ♜b4+
10.c3 ♜c4
11. ♜c7+

و به دنبال آن با 12.b3، وزیر سیاه گرفته می‌شود.

دفاع فیلیدور

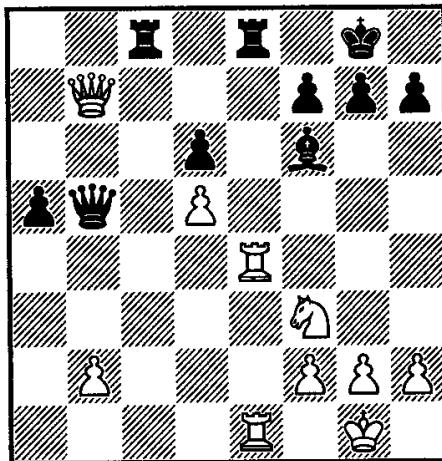
ک. توره - ا. آدامس

۱۹۲۵

این بازی، به ویژه از آن جهت انتخاب شده است که ترکیب پایانی آن منحصر و شگفتانگیز

با این وصف، معجزه می‌رود که اتفاق بیفت.

۴۴



دفاع فیلیدور

نایدورف - گریف

۱۹۷۶

1.e4 e5

2.♘f3 d6

3.d4 ♘f6

اندیشه این حرکت که هجوم بر پیاده مرکزی سفید را مدنظر دارد، از نیمزوویچ است.

4.♘c3

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

4.d×e5 ♘×e4 5.♕d5 ♘c5

6.♗g5! ♗e7 7.e×d6 8.♘c3 سپس

وضعیت کمی به سود سفید است.

4. ... ♘bd7

5.♗c4 ♗e7

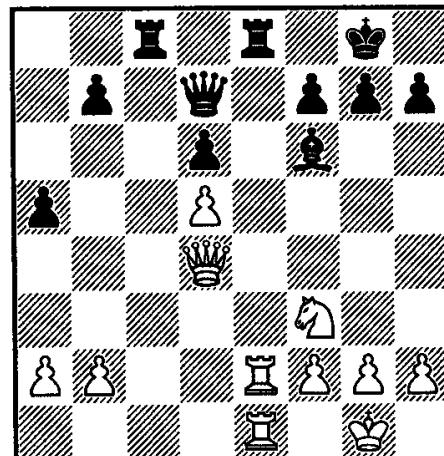
حرکت 5...c6... غلط است زیرا:

6.d×e5! ♘×e5 (6...d×e5 7.♗g5)

7.♘×e5 d×e5 8.♗×f7+ الخ

6.0-0 0-0

7.♕e2



۴۵

18.♔g4!! ♗b5

واضح است که بعد از:

18. ... ♗×g4 19.♗×e8+

شاه سیاه مات خواهد شد.

19.♔c4!!

نه وزیر و نه رخ سیاه نمی‌توانند وزیر سفید را بگیرند.

19. ... ♘d7

20.♔c7! ♗b5

همچنان همان ماجرا

20. ... ♗d8 21.♔×c8

21.a4 ♗×a4

22.♗e4!! ♗b5

22. ... ♗×e4 23.♔×c8+

23.♔×b7!

سیاه از بازی دست می‌کشد.

(شکل ۴۴)

وزیر سیاه جایی برای عقبنشینی ندارد. اگر:

23. ... ♗b8 24.♔×b5

14. ♔c1

♘c5

15. ♕a2

d5

سرانجام سیاه موفق می شود، پیاده وزیر را پیش براند. اما تصمیم حریف در برابر این حرکت سیاه از قبل گرفته شده است.

16.f4

روشن است که حرکت 16.e×d5 به علت

پاسخ 16... ♘g4 16... ♘g4 غلط است.

16. ...

♘ed7

17.e5

♘b6

18.a5

♘d7

19. ♜h5

قصد سفید یورش به قلعه شاه حریف است و در این راه از پیاده a5 چشم می پوشد.

19. ...

♘e6

20. ♘f5

♛x a5

21. ♜f3

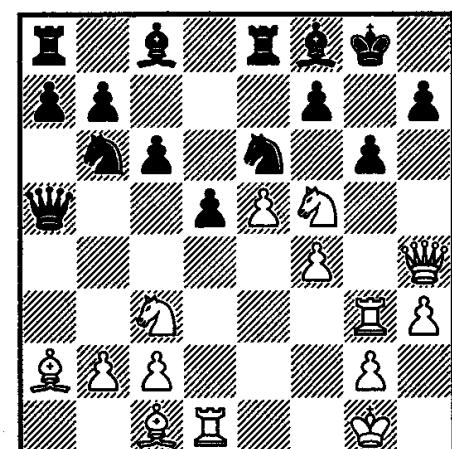
♘b6

منظور سیاه براه انداختن یک حمله متقابل در جناح وزیر، به امید کاستن از فشار سفید در جناح شاه است.

22. ♜g3

g6

23. ♜h4



بعد از 7. ♜e1 بازی می تواند به طریق زیر

تعقیب شود:

7. ♜e1 c6 8.a4! ♛c7 9.h3 h6
10.d×e5 d×e5 11. ♜h4 ♜c5!
12. ♜f5 ♜e6

دو طرف وضع برابر دارند.

7. ... c6

این حرکت از 7...e×d4 قویتر است. در حالت اخیر پس از 8. ♜x d4 اگر سیاه

8. ♜e8? بازی کند، می بازد. از این قرار:
9. ♜x f7+ ♛x f7 10. ♜e6! ♛x e6
11. ♛c4+ d5 12.e×d5+ ♜f7 (12.
... ♜d6 13. ♜b5+ ♜e5
14. ♜e1+ ♜f5 15. ♜d3+
14. ... و سپس 13.d6+ 14.d×c7

8.a4 ♛c7

9.h3

اجرای حرکت 9. ♜e3 را تدارک می بیند.

9. ... e×d4

طرح سیاه آن است که قبل از اجرای حرکت آزادکننده d5، سوارهای خود را فعال سازد و به مقابله با سوارهای حریف بفرستد. اما بهتر بود کار معاوضه پیاده ها را که به موقع انجام نداده است به سفید واگذار می کرد.

10. ♜x d4 ♜e8

11. ♜f4 ♜e5

12. ♜b3 ♜fd7

13. ♜ad1 ♜f8

پشتیبانی از اسب e5 را افزایش می دهد تا اسب دیگر آزادی عمل پیدا کند.

از دست دادن سوار اجباری است.

36. ♜x e6

♜g7

37. ♜d4

♝ad8

38. ♜c3

b5

99. ♜d7

♝f8

40. ♛e7

سیاه از ادامه بازی صرف نظر می‌کند. به عنوان

مثال:

40. ... ♔g8 41.e6 ♜x c3 42.bxc3

a5 43. ♛xd8

و متعاقب آن 44.e7 و سفید می‌برد.

23. ...

♛a4?

این یک اشتباه مهلك است. هدف سیاه، ساده کردن وضع است. اما موفق نمی‌شود. لازم بود کار گسترش قوا با 23... ♜d7 و بعد 24... ♜ad8 دنبال می‌شد

24. ♜x d5!!

یک قربانی مؤثر رخ که پذیرفتن آن مات را به دنبال دارد:

24. ... cxd5? 25. ♜x d5 ♜g7

26. ♜f6+ ♜xf6 27. ♛xf6 ♛c7

28. ♜xe6

ومات در حرکت بعد.

24. ...

♛b6+

25. ♜e3

♛b4

از آمدن اسب سفید به خانه e4 به قصد ♜f6+ جلوگیری می‌کند.

26. ♜b5!

∜c3

اگر سیاه 26...cxb5 بازی کند، جواب سفید 27. ♜d5

27. ♜xb4

∜e2+

28. ♔h2

∜xg3

29. ♛xg3

♜x b4

آتش درگیری فرو نشسته است. اما سفید همچنان ابتکار عمل را در دست دارد.

30. ♜h6+

♔h8

31.f5!

∜d8

32.fxg6

f x g6

33. ♛f4

♜f8

34. ♜f7+

∜x f7

35. ♛x f7

♜e6

دفاع پتروف

در این شروع بازی که از نقطه نظر تئوری کاملاً منطقی است، روش «حمله متقابل» به شکل ساده‌ای مشاهده می‌شود.

اندیشه استراتژیک این گشايش، توسط شترنج بازان روس، پتروف و یانیش در قرن نوزدهم میلادی بررسی شده است.

سیاه به سرعت، اما به بهای بعضی ناامنی‌ها در وضعیت، قوای خود را گسترش می‌دهد و تمایل خود را به کسب ابتکار عمل نمایان می‌سازد.

در وضعهای قرینه‌ای که در این گشايش پدید می‌آید، سفید به خاطر همان یک حرکتی که پیش است، برتری بادوامی دارد. اما سیاه به کمک عملیات متقابل به ایجاد وضع برابر موفق می‌شود.

دفاع پتروف راه مناسبی برای دوری جستن

می‌انجامد:

3. ... $\mathbb{Q}xe4$ 4. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{W}e7$ 5. $\mathbb{W}xe4$
d6 6. d4

و اگر سیاه برای ندادن پیاده بکوشد، آن
وقت:

6. ... f6 7. $\mathbb{Q}c3$

(این حرکت که آیوه ابداع کرده، از حرکت
7f4 قویتر است.)

7. ... dxe5 8. $\mathbb{Q}d5!$ $\mathbb{W}d6$ 9. dxе5
fxе5 10. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}d7$ 11. 0-0-0 $\mathbb{Q}e7$
12. $\mathbb{Q}c4!$ exf4 13. $\mathbb{Q}he1!$ الخ

4. $\mathbb{Q}f3$

$\mathbb{Q}xe4$

5. d4

لاسکر به جای حرکت بالا ادامه 5. $\mathbb{W}e2$ را
معمول کرده است. و این راه بعداً تحت عنوان
روش اختصار آورده می‌شود.

حرکت متن که جسورانه‌تر است از ورود به
روش اختصار که غالباً به نتیجه مساوی
می‌انجامد، خودداری می‌کند.

5. ...

d5

سیاه می‌کوشد اسب خود را در خانه مرکزی
نگاه دارد:

6. $\mathbb{Q}d3$

$\mathbb{Q}d6?$

7. 0-0

0-0

8. c4

سفید می‌کوشد پیاده حامی $\mathbb{Q}e4$ را از
میان بردارد.

8. ...

$\mathbb{Q}g4$

این حرکت که به مارشال تعلق دارد با قربانی
پیاده همراه است. اگر سیاه 8... $c6$ بازی می‌کرد

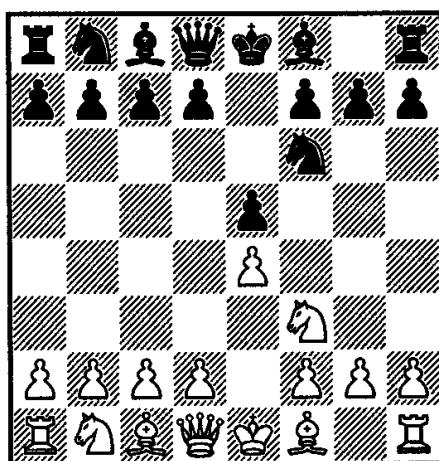
از ورود به انواع گشايشهایی است که سفید
می‌تواند بعد از e4 انتخاب کند. این گشايش
برای نخستین بار در سال ۱۹۶۹ به توسط
پطروسیان در مسابقات قهرمانی جهان بازی
شده است و در سالهای بعد نیز بعضی از استادان
بزرگ شطرنج، آن را در مسابقات بین‌المللی بکار
برده‌اند.

1. e4

e5

2. $\mathbb{Q}f3$

$\mathbb{Q}f6$



۴۶

صرفنظر از انتخاب راههایی که به سایر
گشايشها کشیده می‌شود (مثل 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}c6$
یا $b4$ 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4$) اگر سفید می‌خواهد
جستجوگر یک برتری اطمینان‌بخش باشد، فقط
دو امکان را در اختیار دارد: یکی 3. $\mathbb{Q}xе5$ و
دیگری 3. d4

اینک به شرح این دفاع می‌پردازیم:

راه اول

3. $\mathbb{Q}xе5$

d6

بهترین حرکت سیاه همین است. حال آنکه
دست‌کم به از دست دادن یک پیاده

$\mathbb{Q}xe4$

دو سوار زیر ضریب بود.

17. ♔g5

♕e6

ادامه آن چنین می‌بود:

18. ♔x e6

♔h4

8. ... c6 (8... ♕e6 9. ♔c3) 9. ♜e1

19. ♚b3!

♔f6 10. ♕g5

وضع سفید بهتر است.

سفید به برتری قاطعی رسیده است.

سیاه قربانی پیاده داده اما به نتیجه مطلوب نرسیده است. حالا راه بالا را از حرکت ششم سیاه از سر می‌گیریم:

6. ...

♕e7!

9. cxd5

f5

10. h3

حرکت 10 خطای محض است:

10. ♜e1 ♕xh2+! 11. ♔xh2 ♔xf2

12. ♖e2 ♔xd3 13. ♖xd3 ♕xf3

چنان که مشاهده می‌شود، سیاه به برتری بارزی رسیده است اگر سفید 14. ♖xf3 بازی کند، سیاه پس از ♖h4+ رخ e1 را خواهد گرفت.

10. ...

♕h5

11. ♔c3

سفید همواره اندیشه خلاص شدن از 4e4 را دنبال می‌کند.

11. ...

♘d7

سیاه برای گشوده شدن ستون f یک پیاده دیگر قربانی می‌دهد.

12. ♔xe4

fxe4

13. ♕xe4

♔f6

14. ♕f5!

سفید به طور غیرمستقیم از پیاده d5 دفاع می‌کند. چون می‌تواند حرکت 14... ♔xd5 حریف را با 15... ♕e6+ پاسخ بدهد.

14. ...

♔h8

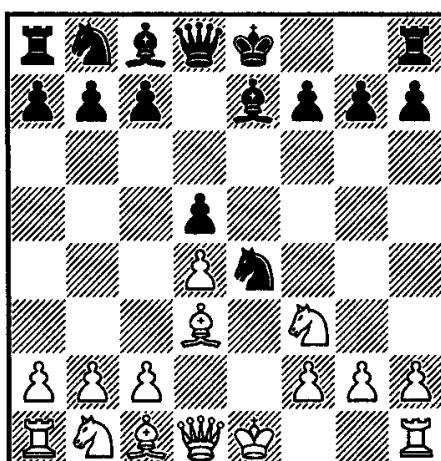
15. g4!

♔xd5

سیاه یک پیاده را پس می‌گیرد.

16. ♕e6

♕f7



۴۷

7.0-0

حرکت 7.c4 نابهنجام است. مثال:

7.c4 ♕b4+! 8. ♔d2 o-o! 9. o-o ♕x d2 10. ♕x d2 ♕g4 11. ♕f4 ♔c6 12. ♜e1 ♔xd4 13. ♕xe4 dxe4 14. ♖x d4 exf3=

7. ...

♔c6!

این حرکت، گشايش انتخابی سیاه را دوباره اعتبار بخشیده است. ادامه آن را یانیش بررسی کرده است.

I

8.c4

♔b4

11. ♕xf3	♕×d5	9. ♔e2	♔e6
12. ♕g3		10. ♔c3	o-o
12. ♕×d5 ♔×d5	13. ♔e4 o-o-o	11. ♔e3	
14. ♔c3 ♔b4=		11.c×d5 ♔×c3	12.b×c3 ♔×d5
		13. ♕c2 c5	14.c4 ♔b4=

لیوبویویچ - تال ۱۹۸۴

12. ...	♕×d4
13. ♔c3	o-o
14. ♔b5	♕g4

این راه بازی در سال ۱۹۸۴ بین ساکس و یوسوف در شهر تسالونیک یونان انجام شده است و طرفین وضع یکسان دارند.

لیوبویویچ - سیراوان ۱۹۸۶
11. ...
11. ... ♔f6
12. ♔×e4 d×e4
13. ♔e1 c6
14. ♕b3 ♕e7
15. a3 ♔a6
16. ♔c2

سفید کمی بهتر است.

روش اختصار

1.e4 e5	2. ♔f3 ♔f6 ♔×e5 d6
4. ♔f3 ♔×e4	
5. ♕e2	

حرکت 5. ♕e2 برای سفید برتری ایجاد

نمی‌کند. هرچند لاسکر و کاپابلانکا از این راه موفقیت‌هایی بدست آورده‌اند، اما نباید چنین پنداشت که موفقیت آنان دفاع پتروف را رد می‌کند. دلیل موفقیت این دو قهرمان سابق جهان آن بوده است که در ادامه بازی نسبت به حریف خود توانایی بیشتری نشان داده‌اند. به هر حال سیاه قادر است با اجرای یک بازی صحیح همه‌گونه شانس تساوی را در اختیار بگیرد.

لیوبویویچ - کاریوف ۱۹۸۶

12.a3	♔×c3
13.b×c3	♔c6
14. ♕a4	f4
15. ♔c1	♔h8
16. ♜b1	♜b8
17. ♜e1	

سفید اندکی بهتر است.

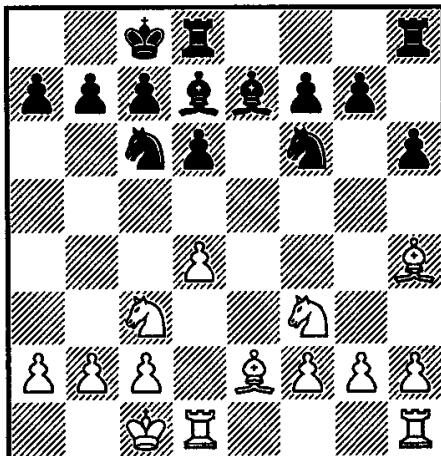
II

8. ♜e1	♔g4!
8. ... ♔f5	9.c4 o-o
10. ♔c3 ♔×c3	
11.b×c3	

سفید بهتر است.

9.c4	♔f6!
10.c×d5	♔×f3

۴۸



در وضع بالا نمی‌توان از نوعی برتری سفید صحبت کرد. مثال:

13. ♕c4 (13. ♖he1 ♕de8
14. ♕c4 ♖d8!) 13. ... ♕hf8
14. ♖he1 ♕de8 الخ

راه دوم

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖f6

3.d4

این راه بازی به روش اشتاینیتز معروف است. سفید به جای رفت و آمد اسب، بلا فاصله به مرکز می‌تازد. اما این راه فقط نتیجه تساوی به بار می‌آورد. جا دارد خاطرنشان شود که در برابر حرکت 4... ♕c4 دوراندیشانه‌تر آن است که سیاه 3... ♖c6 بازی کند و به شروع بازی «دفاع دو اسب» وارد شود و از اجرای حرکت 4... ♖x e4 که موجب پیچیدگی وضع می‌شود خودداری نماید.

3. ...

4. ♕d3

5. ...

♔e7

6. d3

6. ♖c3 ♖xc3 7. dxc3 ♕g4 8. ♕e3

الخ

6. ...

♖f6

7. ♕g5

ласکر و کاپابلانکا آغاز بازی بالا را این‌طور رشد و تغییر داده‌اند:

7. ...

♔×e2

این ساده‌ترین حرکت است.

7. ... ♕e6 8. ♖c3 h6 9. ♕h4
♖bd7 10. o-o-o o-o-o 11. d4 d5!
12. ♖d2= (12. ♖e5 ♖x e5!
13. dxe5 ♖b4! 14. g3g5

وضع سیاه بهتر است.

8. ♕×e2

♕e7

9. ♖c3

♕d7

از اجرای حرکت 10. ♖b5 جلوگیری می‌کند

9. ... c6! 10. o-o-o ♖a6 11. ♖he1
♖c7 12. ♕f1 ♖e6 13. ♕d2
♕d7=

اسپاسکی - پتروسیان مسابقه قهرمانی

جهان ۱۹۶۹

10. o-o-o

♖c6

11. d4

h6

12. ♕h4

o-o-o

9.fxe5

Qxd4

در این حال و همچنین در حالت
وضع دو طرف یکسان است.

4.dxe5d5 5.Qbd2 Qd2

6.Qxd2 Qe7 7.Qf4 c5

8.c3 Qc6 9.Qd3 Qe6=

آلخین - الکساندر هاستینگ ۱۹۳۴

شورت - سیراوان ۱۹۸۶

3) 8.Qxc6!?

bxc6

9.c5

Qe7

10.Qd2

Qf6!

سیاه متقابل بازی رضایت‌بخشی دارد.

10. ... Qf5 11.Qf3 Qg4=

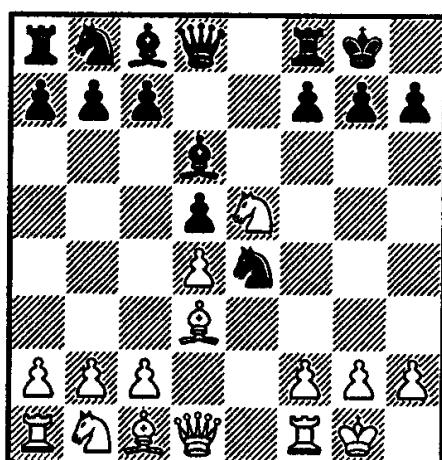
4. ... d5

5.Qxe5

Qd6

6.0-0

0-0



۴۹

دفاع پتروف

سالوف - شورت

سال ۱۹۸۹

1.e4

e5

2.Qf3

Qf6

3.Qxe5

d6

4.Qf3

Qxe4

5.d4

d5

6.Qd3

Qd6

7.0-0

0-0

8.c4

c6

9.Qc3

Qxc3

10.bxc3

Qg4

11.cxd5

cxd5

12.Qb1

b6

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

7.c4

سفید به پیاده حامی اسب یورش می‌برد.

7. ... Qc6!

از ادامه قدیمی 7...c6 قویتر است.

1) 8.cxd5 Qd4

9.Qxe4 Qe5

10.f4

10. Qxh7+? Qxh7 11.Qh5+

Qg8 12.Qxe5 Qc2

سیاه تفاوت می‌گیرد.

10. ... Qf6

11.Qc3 Qf5

تساوی وضع برقرار است.

2) 8.f4 Qe5

24.d5+

شاه سیاه مات می‌شود.

15. $\mathbb{E}e1!$

سفید تا اینجا سه حرکت شایان تحسین انجام داده است. نتیجه این حرکات آشکار می‌سازد که در طرح سیاه ایرادی وجود دارد. برخلاف محاسبات سیاه، شاه سفید در وضعیتی که آسیب‌پذیر باشد قرار نخواهد گرفت.

15. ... $\mathbb{Q}xf3$ 16. $\mathbb{W}xf3$ $\mathbb{Q}xh2+$ 17. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{N}c6$ 18. $\mathbb{E}xd5$

وضع بازی را ارزیابی می‌کنیم. سفید بر مرکز نظارت دارد. دارای دو فیل است، که قلعه شاه حریف را نشانه گرفته‌اند. از جانب وزیر سیاه هیچ‌گونه خطر جدی متوجه شاه سفید نیست. زیرا هیچ یک از سوارهای سیاه توانایی حمایت از وزیر را ندارند. بنابراین سفید، دارای برتری مشخص است.

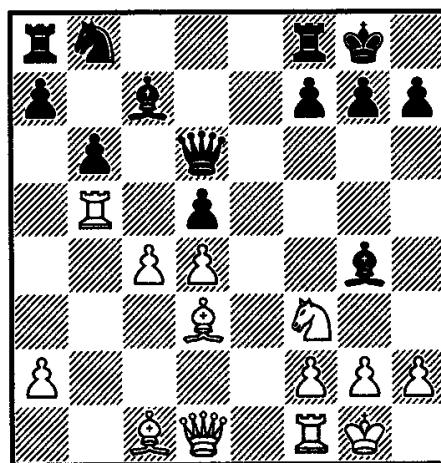
18. ... $\mathbb{E}ae8$ 19. $\mathbb{Q}e3!$

بهترین حرکت همین است. برعکس حرکت 19. $\mathbb{E}h5?$ خطای محض است. از این قرار: 19. ... $\mathbb{E}xe1+$ 20. $\mathbb{Q}xe1$ $\mathbb{W}g1+$ 21. $\mathbb{Q}d2$ $g6$

و اکنون برتری با سیاه است. حالا اگر سفید 22. $\mathbb{W}c6$ بازی کند، پاسخ سیاه 22. $\mathbb{Q}f4+$

19. ... $g6$

20.a3

12. ... $\mathbb{Q}d7$ 13. $\mathbb{E}xb7$ $\mathbb{Q}b6$ 13. ... $\mathbb{Q}h5$ 14. $\mathbb{E}b5$ $\mathbb{Q}b6$ (الخ15.c4 $\mathbb{Q}xf3$ 16. $\mathbb{W}xf3$ $dxc4$ 17. $\mathbb{Q}c2!$ $\mathbb{E}b8!?$ سیاه وضعیت قابل قبولی دارد.**13. $\mathbb{E}b5!$ $\mathbb{Q}c7$** 13. ... $a6$ 14. $\mathbb{E}xd5$ $\mathbb{Q}xh2+$ 15. $\mathbb{Q}xh2!$ $\mathbb{Q}xd1$ 16. $\mathbb{E}xd8$ $\mathbb{E}xd8$ 17. $\mathbb{E}xd1$ سفید می‌برد.**14.c4** $\mathbb{W}d6$ 

۵۰

سیاه با انتخاب ادامه زیر راه به جایی نمی‌برد.

14. ... $dxc4$ 15. $\mathbb{Q}e4$ $a6$ 16. $\mathbb{E}g5$ $\mathbb{Q}xf3$ 17. $\mathbb{W}xf3$ $\mathbb{E}a7$ 18. $\mathbb{Q}xh7+!$ $\mathbb{Q}xh7$ 19. $\mathbb{W}h3+$ $\mathbb{Q}g8$ 20. $\mathbb{E}h5$ $f6$ 21. $\mathbb{Q}a3$

سفید پیروز می‌شود. چون در این حال سیاه اگر 21... $\mathbb{Q}d6$ 21... $\mathbb{Q}d6$ بازی کند، جواب سفید 22. $\mathbb{E}e1$ 22. $\mathbb{E}e1$ خواهد بود و اگر 21... $\mathbb{Q}d7$ را اجرا کند، آن وقت به دنبال ادامه پایین:

22. $\mathbb{E}h8+$ $\mathbb{Q}f7$ 23. $\mathbb{W}h5+$ $\mathbb{Q}e6$

مسابقه شطرنج قهرمانی ایالات متحده آمریکا را در سال ۱۹۸۶ نصیب کامران شیرازی (جوان باستعداد ایرانی) ساخته که با مهره‌های سفید در مقابل بوریس کوگان قهرمان آمریکا به پیروزی رسیده است.

1.e4	e5	
2.♘f3	♘f6	
3.d4	♘xe4	
4.♗d3	d5	
5.♘xe5	♘d7	
6.♘xd7	♗xd7	

زمانی برداشت آن بود که حرکت ۵..**♘d7** ضعیف است. زیر بعد از جواب ۲...**♗e2** ۶. وضع به سود سفید خواهد شد. اما در سال ۱۹۸۰ در بازی میان کارپوت و هورت که در شهر آمستردام هلند انجام شد، پس از حرکت ۲...**♗e2** ۶. بازی این چنین ادامه پیدا کرد:

6. ...**♗e7** 7.**♗xe4** **dxe4** 8.**♗f4**
♘xe5 9.**♗e5** **♗f5** 10.**♘c3**

0-0-0

نتیجه برای سیاه کاملاً مناسب است.

7. 0-0	♗f6!?	
8. ♘c3	♗xd4	
9. ♛h5!?		

حرکت 6...**♗f6** 7...**♗f6** سیاه که پاسخهای سفید را محدود می‌سازد، ممکن است نسبت به بازی ۷...**♗h4** ۷...**♗h4** بهتر باشد. به شرط آنکه پس از ۸. این طور تعقیب شود:

8. ...**♘xc3** 9.**bxc3** 0-0-0

اما بازی ماجراجویانه ۸...**♗d4** ۸...**♗d4** سیاه،

از حرکت 4...**♗b4** ۲۰...**♗b4** ۲۰...**♗b4** جلوگیری می‌کند.

20. ...	♔h1+
21. ♔e2	♔h4
22. g4!	

اثر کیش نابجای وزیر سیاه، فقط اتفاف یک «زمان» است که سفید به طرز قابل ملاحظه از آن بهره‌برداری می‌کند و هجوم قاطعی را بر موضع حریف به راه می‌اندازد.

22. ...	f5
23. ♜d7	f4
23. ... fxf4	24. ♕xc6 ♕xf2+
25. ♔d1 ♝e3	26. ♕d5+ ♔h8
27. ♝xh7!! ♔xh7	28. ♕h5+

مات در دو حرکت بعد برقرار می‌شود.

24. ♜h1	♗f6
----------------	------------

اگر وزیر سیاه به خانه **g5** عقب‌نشینی کند، ادامه بازی به طریق زیر خواهد بود:

24. ... ♗g5	25. ♝1xh7 ♘xd4+
26. ♔d1	

و سفید می‌برد.

25. ♜d5+	♝e6
-----------------	------------

25. ... ♗e6	26. ♝1xh7
--------------------	------------------

26. g5!	♘xd4+
----------------	--------------

17. ♔d1	
----------------	--

سیاه شکست خود را می‌پذیرد.

دفاع پتروف

بوریس کوگان - کامران شیرازی

بازی زیر جایزه نخست بازیهای درخشان

سیاه اگر $14... \text{g}5 \times g5$ بازی کند، بعد از $15. \text{d}7+$ یک سوار از دست می‌دهد.

15. $\text{w} \times f6$ $\text{g}8$

16. $\text{h}6+$ $e8$

17. $\text{e}1+$ $e6$

18. $g3$ $d7$

پس از حرکت $18.g3$ سیاه نمی‌توانست با بازی $18... \text{ad}8$ به دفاع برخیزد. زیرا متعاقب:

$19. \text{f}5 \text{ d}1 20. \text{g}4 \times e1+$

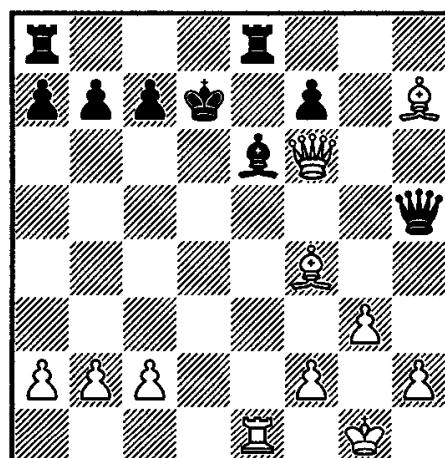
$21. \text{g}2 \text{ g}4 22. \text{g}5 \text{ d}7$

$23. \text{d}8+ \text{c}6 24. \text{f}4$

او قادر به پایداری نبود.

19. $\text{h}7 \times h7$ $g8$

20. $\text{f}4$ $h5$



۵۱

بر اثر حرکت $19. \text{h}7 \times h7$ سیاه یک پیاده داده است اما کار به همین جا خاتمه نمی‌یابد. حالا بعد از $20. \text{f}4$ هجوم سفید بی‌وقفه ادامه پیدا می‌کند.

21. $\text{c}3!$ $e7$

این امکان را به سفید می‌دهد که یک پیاده فدا سازد و حرکت $9. \text{h}5 \times h5$ را انجام دهد.

9. ... $f6$

سیاه هنوز این فرصت را داشت که از سر احتیاط $0-0-0$ بازی کند و پس از آن در برابر حرکت $10. \text{e}3$ $10. \text{f}6$ حریف با $10... \text{d}5 \times d5$ پاسخ مناسب بدهد و در قبال بازی $10. \text{d}5 \times d5 11. \text{c}5$ به طریق زیر جواب بگوید:

10. ... $e6$
اما او به طرزی مخاطره‌آمیز می‌کوشد پیاده‌ی به غنیمت گرفته‌شده را حفظ کند.

10. $\text{e}1+$ $e7$

11. $\text{g}5$ $g4?$

این حرکت غلط است و به جای آن لازم بود، حرکت $11... \text{e}6!$ انجام پذیرد که ادامه آن می‌توانست به شرح زیر باشد:

12. $b5$ $b6 13. \text{g}7 \times g7 \text{ g}8$

14. $h6$ $a6 15. \text{c}3 0-0-0$

در آن حال وضعی پیچیده با امکانات متقابل، پیش روی طرفین بازی قرار می‌گرفت. سیاه با اجرای حرکت نادرست $11... \text{g}4?$ ظاهراً یک پایان بازی بی‌خطر را در پی معاوضه وزیرها - جستجو می‌کند. ضمن آنکه متوجه دام زیر نیز می‌باشد:

12. $e5$ $0-0-0 13. \text{e}7? \text{ e}8$

اما او از ضربت درهم شکننده آینده حریف غافل مانده و یا آن را دست‌کم گرفته است.

12. $\text{e}7+$ $\text{e}7 \times \text{e}7$

13. $\text{d}5 \times \text{d}5+$ $f8$

14. $\text{f}6 \times \text{f}6$ $g \times f6$

25. ♜g5!	f6	سیاه اگر 21...c6 بازی کند با جواب قاطع
25. ... ♜e8?	26. ♜d1+ ♜d5	22. ♜b4 مواجه می‌شود که با تهدید دوجانبه
27. ♜x d5 cxd5	28. ♜x d5+ ♜c7	23. ♜xb7+ و 23. ♜d6+
29. ♜d6#		اگر حرکت 21... ♜ac8 را انجام دهد با بازی
26. ♜d4+	♛e8	22. ♜e4 سفید روبرو می‌شود و به هر حال
27. ♜xf6	♜8c7	برای محافظت از شاه سیاه بی‌پناه و مانده در وسط
28. ♜xe6!	♛xe6	میدان کارزار دفاع کارسازی به اختیار ندارد.
اگر سیاه 28... ♜xe6 بازی کند، ادامه آن		22. ♜e4 c6
به قرار زیر خواهد بود:		23. ♜f3! ♜h3
29. ♜h5+ ♜xh5	(29... ♜d7	جواب به حرکت 23. ♜f3 سفید با استفاده
30. ♜d8#)	30. ♜xe6+ ♜f8	از بازی 23... ♜b5 میسر نیست. زیر با ادامه
31. ♜h6+ ♜g7	32. ♜f6+	زیر:
	سفید می‌برد.	24. ♜d1+ ♜d5 25.a4! ♜xa4
29. ♜h5+	♛d7	26. ♜x d5 cxd5 27. ♜xd5+
30. ♜g4!		مات در حرکت بعد تحمیل می‌شود.
سیاه ادامه بازی را رها می‌سازد.		24. ♜c5 Tc8

گامبی‌ها

گامبی‌ها که به منظور امکان هجوم بر موضع حریف بازی می‌شوند، طبعاً با قربانی یک یا چند پیاده (و در موارد استثنایی یک سوار) همراه هستند. به تدریج، این نکته مسلم شده است که گامبی‌ها عموماً بعد از 1.e4e5 اجرا می‌شوند. گامبی‌ها دارای سه وجه مشترک هستند:

- ۱) حمله‌ی هدایت شده بر آسیب‌پذیرترین پیاده سیاه یعنی خانه f7
- ۲) اگر سیاه بخواهد، نیروی بدست آمده را حفظ کند، باید تأخیر در کار گسترش قوای خود را متحمل شود.
- ۳) بهترین روش مقابله با یک گامبی، پذیرفتن قربانی و سپس مرکز ساختن ذهن بر روی تسریع در امر گسترش قوا و توجه به لزوم پس دادن به موقع نیروی بدست آمده است. از آن طرف، سیاه مخصوصاً باید جستجوگر اجرای هر چه زودتر حرکت d5 باشد.

جبانی که سفید، در بهترین حالات برای پیاده قربانی شده دارد، تسلط بر مرکز و در بعضی موارد، گسترش خیلی سریع و یا بسیار مؤثر سوارهاست. بیرون از این ایده‌های اساسی، دلایل استراتژیک چیز بیشتری به ما نمی‌آموزند. آنچه که باقی می‌ماند مسائل تاکتیکی و کاربرد تدریجی آنهاست. هرچند هر گامبی، چه در حمله و چه در دفاع، ایده‌های خاص خود را دارد.

در عمل سودمند است که سفید از خود سؤال کند، آیا حمله‌ای که به آن مبادرت کرده است می‌تواند به قدر کافی موجب برتری او در ازای نیروی از دست رفته باشد؟ در پایان این مبحث لازم است خاطرنشان شود که اگر امروزه گامبی‌ها در مسابقات مهم دیده نمی‌شوند، بیشتر به دلیل آن است که بعد از دوران آندرسن و مورفی، تکنیک تدافعی سیاه، به طور چشمگیری بهبود یافته است.

پذیرفتن گامبی

4. ...	$d \times c3$	1.e4	e5
1) 5. $\text{Q} \times c3$	$\text{Q} b4$	2. $\text{Q} f3$	$\text{Q} c6$
6. $\text{Q} c4$	d6	3.d4	$\text{e} \times d4$
6. ... $\text{Q} f6$	7.e5 d5 8. $\text{e} \times f6$ $d \times c4$	4.c3	
9. $\text{Q} \times d8+$			

وضع سفید بهتر است.

7.0-0

7. $\text{Q} b3$	$\text{Q} \times c3+$	8.b×c3	$\text{Q} d7$
9. $\text{Q} c2$	$\text{Q} f6$	10.0-0 0-0	

سفید برای پیاده قربانی جبرانی کافی ندارد.

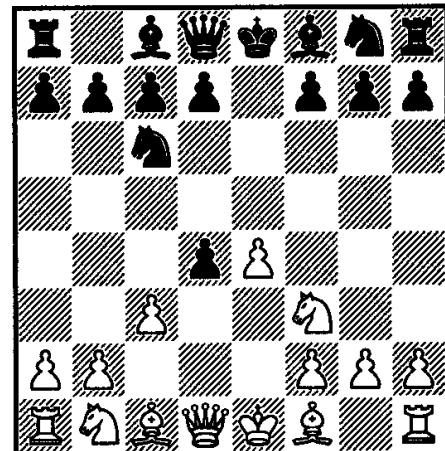
7. ...	$\text{Q} \times c3$
8.b×c3	$\text{Q} e6$
9. $\text{Q} \times e6$	f×e6
10. $\text{Q} b3$	$\text{Q} d7$
11. $\text{Q} \times b7$	$\text{Q} b8$
12. $\text{Q} a6$	$\text{Q} g e 7$

وضع طرفین برابر است.

2) 5. $\text{Q} c4$	$c \times b2$
6. $\text{Q} \times b2$	$\text{Q} b4+$
7. $\text{Q} c3$	$\text{Q} f6$
8. $\text{Q} c2$	d6
9.0-0-0	0-0

گامبی اسکاتلندي

این بازی سفید، گامبی اسکاتلندي نامیده می‌شود.



۵۲

اگر سفید به جای 4.c3 $\text{Q} c4$ حرکت 4. $\text{Q} c4$ را بازی کند، سیاه می‌تواند با 4... $\text{Q} f6$... 4... $\text{Q} f6$ جواب بدهد و شروع بازی به راه دفاع دو اسب در می‌آید.

برای سفید این راه بازی کمی نویبدبخش است. هرچند که سیاه می‌تواند واهمهای نداشته باشد.

پذیرفتن گامبی

10.e5

g4

11.Qd5

با شانس‌های حمله برای سفید.

3. ...

dxc3

3. ...d3 4.Qxd3 Qc5 6.Qf3 d6
6.Qc2 Qc6

بازی سیاه قابل قبول است.

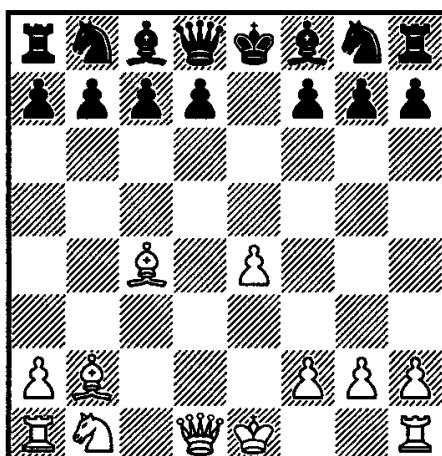
1) 4.Qc4

این حرکت سفید، چنان که خواهیم دید،
امتیاز را به سیاه واگذار می‌کند. بازی بهتر سفید
4.Qxc3 است که در پایین خواهد آمد.

4. ...

cxb2

5.Qxb2 سیاه از راه زیر، ساده شدن بازی را - در
وضعی که مطلوب اوست - به حریف تحمیل
می‌کند.



۵۳

5. ...

d5!

6.Qxd5

اگر سفید e5xd5 بازی کند، قطر مهم a2-g8
بسته می‌شود و سیاه می‌تواند بدون دردسر،
سوارهای خود را وارد بازی کند.

4. ...

d5!

بازی 4...d6 هم حرکت دفاعی
اطمینان‌بخشی است.

5.exd5

Qxd5

6.cxd4

Qb4+

7.Qc3

Qg4

8.Qe2

Qf3

9.Qxf3

Qc4

10.Qxc6+

10.Qb3 Qxb3 11.axb3 Qge7

0-0=

10. ...

bxc6

11.Qe2+

Qxe2

12.Qxe2

0-0-0

طرفین وضعیت برابر دارند.

گامبی دانمارکی

1.e4e5 2.d4 exd4 3.c3

این شروع بازی از آن جهت گامبی دانمارکی
نامیده شده است که در قرن نوزدهم به توسط
عده‌ای از شطرنج‌بازان دانمارکی از جمله یک نفر
قاضی موسوم به بلاکن اشتاینر مورد بررسی قرار
گرفته است.

آلخین در گامبی دانمارکی همیشه این حرکت را ترجیح می‌داد.

4. ... ♕b4

حرکت 4...d6 بهتر است.

5. ♖c4 ♗e7

6. ♖ge2

واضح است، سفید که در پی کسب «زمان» است خود را سرگرم دفاع از پیاده e4 نمی‌سازد.

6. ... ♖f6

7.0-0 0-0

8. ♖g5

یک آچمزی ناخوشایند، خانه d5 ضعیف است.

8. ... ♗e5

این حرکت سیاه بزودی رد می‌شود. حرکت 8....c6 بهتر بود.

9. ♖xf6! ♗xf6

10. ♖d5

یک حرکت طبیعی

10. ... ♗d6

11.e5 ♗c5

12. ♜ac1 ♗a5

13.a3!

یک سوار می‌گیرد.

13. ... ♖xa3

14.bxa3

خوبی‌خانه سیاه بازی را واگذار نمی‌کند و ما را از ترکیب درخشنان آخر این بازی محروم نمی‌سازد.

14. ... c6

11. ♖a3

12. ♖c4

13. ♗d1

♝e8

c5

♜ab8

تفسیر این راه بازی از کرس است که در اینجا وضع دو هماورد را برابر می‌داند. ساختار پیاده‌های سفید از پیاده‌های سیاه بهتر است. اما قدرت حرک سوارهای سیاه بیشتر است.

باید خاطرنشان شود که دغدغه خاطر سیاه در این راه بازی، سرعت بخشیدن به گسترش نیروهاست.

گامبی دانمارکی

سوپیکو - آلخین

۱۹۴۲

آلخین این بازی را در یک بازی همزمان با چشم‌بسته انجام داده است.

1.e4

e5

2.d4

exd4

3.c3

این حرکت در مقایسه با 3. ♗x d4 ♖c6 شانس‌های بیشتری نصیب سفید می‌کند.

3. ...

dxc3

سیاه با این حرکت یک پیاده می‌گیرد. اما در گسترش قواعقب می‌افتد. یک ادامه خوب از این قرار است:

3. ...d5! 4.exd5 ♖f6! 5.cxd4

♝b4+ 6. ♖d2 ♗d2+ 7. ♗xd2

0-0

4. ♖x c3!

سیاه تسلیم می‌شود. زیرا با دو تهدید و خشن زیر موواجه شده است:

- 1) 21. $\mathbb{Q} \times g7\#$
- 2) 21. $\mathbb{W} \times h7+$ $\mathbb{Q} \times h7$ 22. $\mathbb{B} h3\#$
اگر 21. $\mathbb{B} h3\#$ 20... $h \times g6$ و اگر
20... $f \times g6$
21. $\mathbb{Q} \times g6+$ $h \times g6$ 22. $\mathbb{B} h3\#$
این یکی از آخرین بازیهای آلخین بوده است.

گامبی اونس

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1.e4 | e5 |
| 2. $\mathbb{Q} f3$ | $\mathbb{Q} c6$ |
| 3. $\mathbb{Q} c4$ | $\mathbb{Q} c5$ |
| 4.b4!? | |

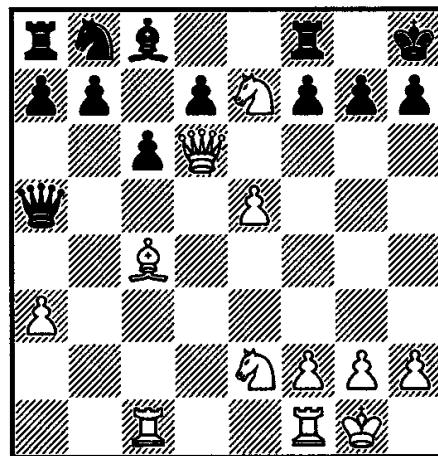
این گامبی که در سال ۱۸۲۴ توسط کاپیتان اونس (۱۷۹۰-۱۸۷۲) ابداع شده است، در اواسط قرن نوزدهم یکی از گشايشهای اصلی به شمار می‌آمد و در جدی‌ترین مسابقات بکار می‌رفت. قهرمانان بزرگ آن قرن به ویژه مورفی، اشتاینیتز و چیگورین، غالباً این شروع را بازی می‌کردند. این گامبی هرچند امروزه از رواج افتاده است، ولی به عقیده کیرس، هنوز هم می‌تواند مورد توجه و بررسی قرار بگیرد.

پذیرفتن گامبی

(شکل ۵۶)

- | | |
|--------|------------------------|
| 4. ... | $\mathbb{Q} \times b4$ |
|--------|------------------------|

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 15. $\mathbb{Q} e7+$ | $\mathbb{W} h8$ |
| 16. $\mathbb{W} d6!$ | |



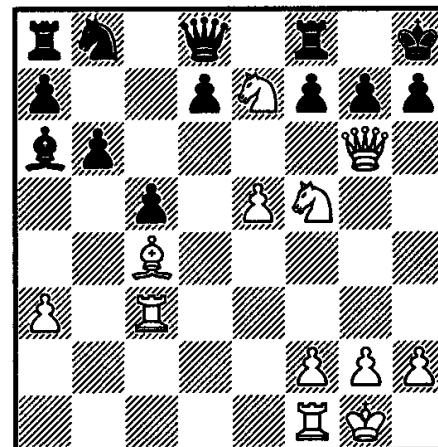
۵۴

یک اقدام نمونه‌وار برای ممانعت از گسترش قوای حریف، تهدید سفید + 17. $\mathbb{Q} g6+$ و سپس 18. $\mathbb{W} f8+$ است.

- | | |
|---------|-----------------|
| 16. ... | $\mathbb{W} d8$ |
|---------|-----------------|

رخ سیاه که پای‌بند دفاع از خانه f7 است نمی‌تواند پست خود را ترک کند.

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 17. $\mathbb{Q} d4$ | b6 |
| 18. $\mathbb{B} c3!$ | c5 |
| 19. $\mathbb{Q} f5$ | $\mathbb{Q} a6$ |
| 20. $\mathbb{W} g6!!$ | |



۵۵

11. $\mathbb{W}a4$ $\mathbb{Q}e6$ 12. $\mathbb{Q}b$ d2

برتری سفید اندک است.

6.d4

d6

6.0-0 d6 7.d4 $\mathbb{Q}b6$

7. $\mathbb{W}b3!$

این حمله دوگانه بر پیاده f7، در این وضعیت قویترین حرکت است. ادامه پایین نتیجه شایان توجهی نمی‌دهد:

7.dxe5 dxe5 8. $\mathbb{W}xd8+$ $\mathbb{Q}xd8$

9. $\mathbb{Q}xe5$ $\mathbb{Q}e6$ الخ

در مورد 4. $\mathbb{W}a4$, 7. $\mathbb{W}a4$, سیاه با 7...exd4 7... جواب می‌دهد.

7. ...

$\mathbb{W}d7!$

از تهدید 8.d5 و سپس 8. $\mathbb{W}a4+$ جلوگیری می‌کند.

8.dxe5

$\mathbb{Q}b6!$

این بازی از ادامه 8...dxe5 به احتیاط نزدیکتر است زیرا پس از حرکت فوق، سفید قلعه می‌رود و سیاه را در برابر تهدید 8. $\mathbb{Q}d1$ قرار می‌دهد.

9.exd6

9. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}ge7$ 10.0-0 $\mathbb{W}g4$

11.exd6 cxd6 12. $\mathbb{Q}a3$ $\mathbb{Q}e6=$

9. ...

$\mathbb{Q}a5$

سیاه در همه حال می‌کوشد بازی را ساده کند و به عبارت دیگر با استفاده از دوش آب سرد، از شدت گرمای این مبارزه تن به تن بکاهد.

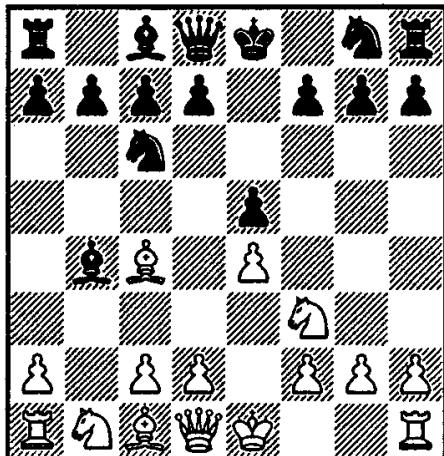
10. $\mathbb{W}b4$

$\mathbb{Q}xc4$

11. $\mathbb{W}xc4$

$\mathbb{W}xd6$

وضع طرفین یکسان است.



۵۶

سفید برای تسريع در بسیج نیروها و ایجاد خطوط باز یک پیاده را قربانی می‌دهد و غالباً سیاه را برای رفتن به قلعه و گسترش عادی قوا با مشکل مواجه می‌سازد.

نقشه صحیح سیاه آن است که پیاده را پس بدهد و بکوشد، بازی به مرحله پایان بازی بررسد تا او بتواند از ساختار نامناسب پیاده‌های سفید بهره‌برداری کند. در گامی اولن عوامل تاکتیکی نقش اصلی را بازی می‌کند.

در این راه بازی، علاوه بر ایده‌های معمول فشار بر f7 و در تنگنا قرار دادن وضعیت سیاه، دو ایده اضافی و جالب دیگر هم وجود دارد که یکی استقرار یک مرکز نیرومند و دیگری ممانعت از قلعه رفتن حریف با حرکت 3... $\mathbb{Q}a3$ است.

5.c3

$\mathbb{Q}a5!$

حرکت 5... $\mathbb{Q}c5$ جایز نیست. چون فیل را در معرض حمله d4 قرار می‌دهد و در مورد حرکت 7... $\mathbb{Q}e7$ 5... $\mathbb{Q}a5$ نیز بازی این طور دنبال می‌شود:

6.d4 $\mathbb{Q}a5$ 7. $\mathbb{Q}e2$ d5 8.dxe5 dxe4
9. $\mathbb{W}a4+$ c6 10. $\mathbb{W}xe4$ $\mathbb{W}d5$

9. ♜x a1	♝d4	سیاه پیاده را حفظ نکرده اما وضعیتش مطمئن است.
10. ♜x d4	e×d4	
11.c3	♞f6	
12.0-0	0-0	نپذیرفتن گامبی
13.d3	d5	
14.e×d5	♞x d5	4. ... ♜b6
		برتری سفید، حداقل است.

گامبی اونس

لویس - مورفی

1.e4 e5

2.♞f3 ♜c6

3.♜c4 ♜c5

4.b4

این حرکت بنیادی گامبی اونس است.

4. ... ♜b6

این حرکت به احتیاط نزدیک است.

5.0-0 ♔e7

6.a4

با تهدید گرفتن فیل سیاه به روش زیر:

7.a5 ♜d4 8.c3

6. ... ♜x b4

سیاه باید 6...a6 بازی می کرد.

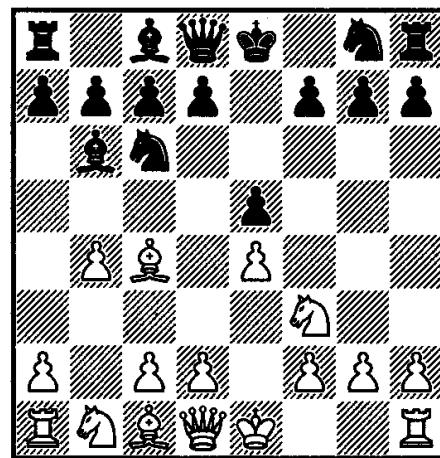
7.a5 ♜c5

8.c3 ♜c6

9.d4 e×d4

10.c×d4

تسلط پیاده های سفید بر مرکز، کمبود پیاده را به خوبی جبران می کند.



۵۷

در وضعیت هایی که بعد از حرکت 4... ♜b6 حاصل می شود ایده هایی که سفید در پی تحقق آنهاست همان است که در بازی ایتالیایی مطرح است.

5.a4

5.b5?! ♜a5 6. ♜x e5? ♔f6

5. ... a6

6. ♜b2

اگر سفید 6. ♜c3 بازی کند سیاه می تواند از راه زیر تساوی را برقرار سازد:

6. ... ♜f6 7. ♜d5 ♜x d5 8.e×d5

♞d4!

6. ... d6

7.b5 a×b5

8. ♜x a1

- و سفید می‌برد.
23. ... $\text{h}5$
 24. $f6!$ $\text{g}\times\text{g}3+$
 25. $\text{h}\times\text{g}3$ $\text{g}\times\text{f}6$
 26. $\text{h}6$ $\text{d}7$
 27. $\text{f}6$ سیاه از بازی دست می‌کشد.

گامبی شاه

این شروع بازی در طول یک قرن و حتی بیشتر، زیاد بازی می‌شد. در آن زمان، سفید قصد داشت به بهای قربانی یک پیاده و گاه یک سوار مرکز را متصرف شود، سوارهای خود را سریعاً گسترش دهد، خطوط بازی را برای هجوم به شاه رقیب بگشاید و آن را مات کند.

از سوی دیگر تجربه سیاه چنین تکلیف می‌کند که گامبی را بپذیرد و سپس به موقع پیاده را پس بدهد.

این گشايش که بازيهای زنده و سرگرم‌کننده به وجود می‌آورد، برای مدتی مدید، رواج و مقبولیت عامه داشته است.

نخستین بررسیهای این آغاز بازی از مؤلفین قرن شانزدهم است که عموماً مختصر و سطحی و به ویژه اهمیت آن اندک بوده است. هر بازیکن می‌توانست به قدرت تخیل و نیروی تاکتیک خود اعتماد کند. اما امروزه برای آنکه این‌گونه بازی را به خصوص با مهره‌های سیاه بازی کنیم، لازم است راههای زیادی را فرا بگیریم.

اینک به شرح شاخه‌های گوناگون این گامبی

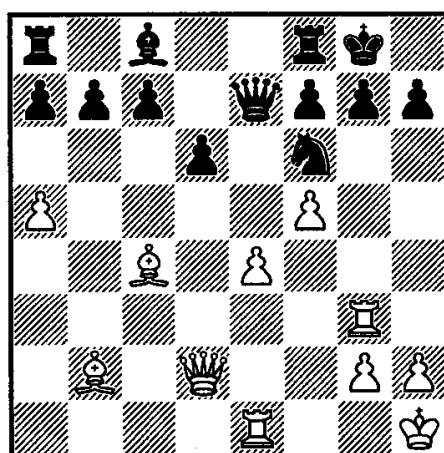
10. ... $\text{b}4$
 11. $\text{e}5!$

قصد سفید آن است که یک پیاده دیگر قربانی بدهد و خطوط بیشتری را باز کند.

11. ... $\text{e}5$
 12. $\text{d}\times\text{e}5$ $\text{e}5$
 13. $\text{b}3$ $\text{e}7$

13. ... $\text{a}1$ 14. $\text{b}2$

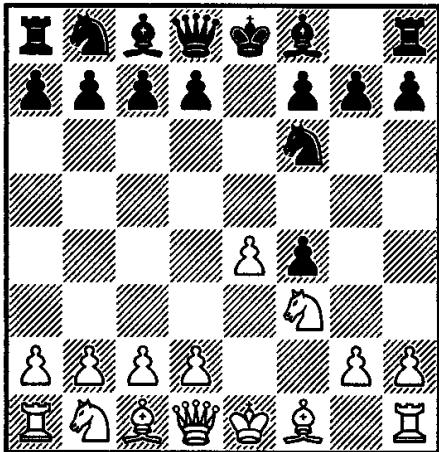
14. $\text{b}2$ $\text{f}6$
 15. $\text{c}3$ $\text{c}3$
 16. $\text{c}3$ $0-0$
 17. $\text{a}1$ $\text{e}8$
 18. $\text{f}4$ $\text{c}5+$
 19. $\text{h}1$ $\text{d}6$
 20. $\text{f}5$ $\text{f}6$
 21. $\text{f}3$ $\text{e}5$
 22. $\text{d}2$ $\text{e}7$
 23. $\text{g}3$



تهذید سفید چنین است:

24. $\text{g}\times\text{g}7+$ $\text{g}\times\text{g}7$ 25. $\text{g}5+$
 $\text{h}8$ 26. $\text{f}6+$

مبادرت می‌شود که صرفاً جنبه استراتژیک این گشایش را روشن می‌سازد.



۵۹

6. ♜e2 g5) ♜x d5 6. ♜x d5
♛x d5 7. d4 ♜e7!

حالاً گرفتن پیاده f4 اشتباه است، چون بعد از + ♜e4+ فیل سفید از دست می‌رود.

4. ... ♜h5

این اسب از پیاده f4 حمایت می‌کند و در صورت لزوم با g6 حمایت می‌شود.

5. ♜e2

بعد از ادامه زیر چیزی عاید سفید نمی‌شود:

5. d4 d5 6. ♜d3 ♜c6 7. 0-0 g6

حرکت متن از کرس است که آن را در برابر آخین در سال ۱۹۴۲ در سالزبورک بازی کرده است.

5. ... ♜e7

6. d4 0-0

7. g4!

سفید یک پیاده کمتر از حریف دارد و باید بازی را پیچیده کند.

7. ... f x g3, e.p..

8. ♜c3

کرس به جای این حرکت که در بازی با

1.e4 e5
2.f4

سفید با این حرکت یک پیاده قربانی می‌دهد تا بر مرکز تسلط پیدا کند، گسترش بهتری داشته باشد و پس از قلعه رفتن و گشودن ستون f با رخ خود بر پیاده f7 فشار آورد.

عیب این گشایش، تضعیف قطر a7-g1 و مسئله امنیت شاه سفید است یک فیل سیاه که در خانه c5 جای بگیرد، گاهی قادر است، سفید را از قلعه رفتن باز دارد. در عین حال چون قطر e1-h4 هم باز است، سفید باید همیشه مراقب کیشی باشد که ممکن است توسط وزیر سیاه از خانه h4 داده شود.

سیاه می‌تواند بین پذیرفتن و نپذیرفتن گامبی یکی را انتخاب کند.

اول - سیاه گامبی رامی پذیرد

2. ... e x f4

گامبی اسب شاه

♜f3

سفید بدؤاً از حرکت ♜h4 سیاه جلوگیری می‌کند.

(1) 3. ... ♜f6!

4.e5

ادامه زیر ثمری نمی‌دهد:

4. ♜c3 d5 5.e x d5 (5.e5 ♜g4

میان بردارد.

6.d4!

6.dxc6 $\mathbb{Q}x\text{c}6$ 7.d4 $\mathbb{Q}g4$

سیاه امکانات زیادی دارد.

6. ...

$\mathbb{Q}b4+$

6. ... $c\times d5$ 7.c5 $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{Q}\times f4$ $\mathbb{Q}e7$

9. $\mathbb{Q}c3$ 0-0=

7. $\mathbb{Q}c3$

$c\times d5$

8. $\mathbb{Q}\times f4$

0-0

9. $\mathbb{Q}d3$

$\mathbb{Q}e8+$

10. $\mathbb{Q}e5$

$\mathbb{Q}c6$

11.0-0

$\mathbb{Q}\times e5$

12. $\mathbb{Q}\times e5$

$d\times c4$

13. $\mathbb{Q}\times c4$

$\mathbb{Q}e6$

شانس طرفین، تقریباً برابر است.

3) 3. ...

$g5$

4. $\mathbb{Q}c4$

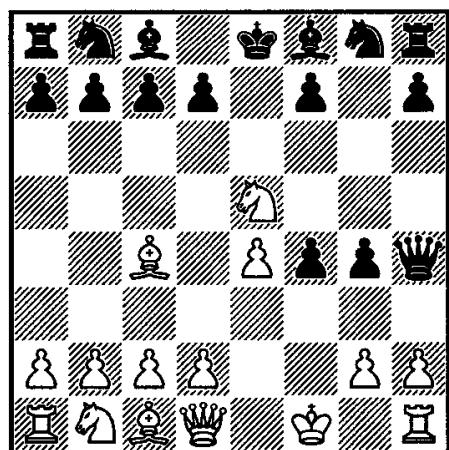
$g4$

5. $\mathbb{Q}e5$

$\mathbb{Q}h4+$

6. $\mathbb{Q}f1$

هرچند این راه بازی در درجه پایین اهمیت قرار دارد، با این وصف، اشتاینیتز چندین بار در مسابقه با آندرسن و زوکرتورت آن را بکار برده است.



۶۱

آلخین اجرا کرده است چنین توصیه می‌کند:

8. $\mathbb{Q}g2!$ $d6$ 9. $h\times g3$ $\mathbb{Q}g4$ 10. $\mathbb{Q}h2$

که نتیجه آن پیدا شد وضع پیچیده‌ای خواهد بود.

8. ...

d5

9. $\mathbb{Q}d2$

سفید از حرکت پنجم رفتن به قلعه بزرگ را در نظر گرفته است.

$\mathbb{Q}c6$

10.0-0-0

سفید در کمال سرعت به گسترش می‌پردازد. اما از حریف یک پیاده عقب است و قضاوت درباره برتری یکی بر دیگری آسان نیست.

$\mathbb{Q}g4$

11. $\mathbb{Q}e3$

f6

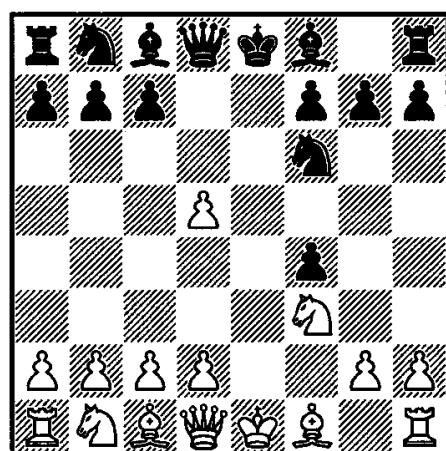
وضع در کمال پیچیدگی است. سرانجام سیاه پس از نبردی هیجان‌انگیز بازی را برده است.

2) 3. ...

d5

4.e \times d5

$\mathbb{Q}f6$



۶۰

5.c4

c6

سیاه می‌خواهد هرچه زودتر پیاده d5 را از

5. ... ♕g7 6.d4d6 7. ♔xg4 ♕xg4

8. ♕xg4 ♕xg4 9.c3 ♕e5

10. ♕xf4 ♔f6 11. ♕f3 ♔bd7=

حرکات 5...h5, 5...♕e7, 5...d5

و بالاخره 5...d6 5...♔c6

برتری سفید می‌شود.

6.d4

d6

7. ♔d3

♔xe4

8. ♕xf4

♕e7

9. ♕e2

♕g7

10.c3

♕f5

11. ♔d2

♔xd2

12. ♕x e7+

♔xe7

13. ♕xd2

به عقیده کرس، سفید در قبال کمبود پیاده

جیران دارد.

6. ...

♔c6

7. ♔xf7

یک حرکت جالب ولی مشکوک +

است.

7. ...

♕c5

8. ♕e1

g3

9. ♔xh8

♕f2

10. ♕d1

♔f6

11.d4

d5

12.e×d5

♕g4

13. ♕e2

♔xd4

سیاه بازی را می‌برد.

اقدام سیاه به دفاع از پیاده با 5.g5، گامبی‌های

گوناگونی را در پی دارد که به یکایک آنها

می‌پردازیم.

بازی گامبی شاه

گامبی کیه زریتسکی

فیشر - اسپاسکی

۱۹۶۰

1.e4

e5

2.f4

exf4

3. ♔f3

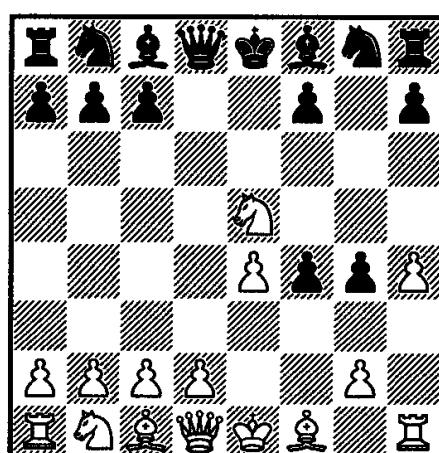
g5

فیشر در پایان این بازی اظهار داشته که حرکت 3...d6 بهتر بوده است.

4.h4

در این راه بازی حرکت بالا منطقی‌ترین طریق برای کسب نوعی برتری است.

1.e4e5 2.f4e×f4 3. ♔f3 g5



۶۲

4.h4

g4

5. ♔e5

♔f6

9. ...	$\text{Q} \times \text{c}3$	4. ...	$\text{g}4$
10. $\text{b} \times \text{c}3$	$\text{c}5$	5. $\text{Q} \text{e}5$	$\text{Q} \text{f}6$
بی درنگ به تخریب مرکز سفید اقدام می کند.		5. ... $\text{h}5$ 6. $\text{Q} \text{c}4$ $\text{Q} \text{h}7$ 7. $\text{d}4 \text{d}6$	
11. $\text{Q} \text{e}2$	$\text{c} \times \text{d}4$	8. $\text{Q} \text{d}3 \text{f}3$ 9. $\text{g} \times \text{f}3$ $\text{Q} \text{e}7$ 10. $\text{Q} \text{e}3$	
12. 0-0	$\text{Q} \text{c}6$	$\text{Q} \times \text{h}4 +$ 11. $\text{Q} \text{d}2$ $\text{Q} \text{g}5$ 12. $\text{f}4$	
بعد از ادامه زیر، جناح شاه سیاه در هم می ریزد:		$\text{Q} \text{h}6$ 13. $\text{Q} \text{c}3 \pm$	
12. ... $\text{h}5$ 13. $\text{Q} \text{g}5$ $\text{f}6$ 14. $\text{Q} \text{c}1$	و سپس 0-0	6. $\text{Q} \text{c}4 \text{d}5$ 7. $\text{e} \times \text{d}5$ $\text{Q} \text{g}7$	
15. $\text{Q} \text{f}4$		این حرکت سیاه به منزله یک حرکت جدید به شمار می رود. حرکت قدیمی 7... $\text{Q} \text{d}6$ نیز پذیرفتنی است.	
13. $\text{Q} \times \text{g}4$	0-0	در مورد سفید، بازی 6. $\text{Q} \times \text{g}4$ به سود او	
14. $\text{Q} \times \text{c}8$	$\text{Q} \text{a} \times \text{c}8$	نیست زیرا:	
15. $\text{Q} \text{g}4$	$\text{f}5$	6. ... $\text{Q} \times \text{e}4$ 7. $\text{d}3$ $\text{Q} \text{g}3$ 8. $\text{Q} \times \text{f}4$	
برای آنکه دومین پیاده را هم بگیرد. اما این کار باعث تضعیف جناح شاه سیاه می شود. حرکت بسیار ساده 15... $\text{Q} \text{h}8$ 16. $\text{Q} \text{h}1$ 9. $\text{Q} \text{e}2 +$ (9. $\text{Q} \text{g}5$ $\text{Q} \text{e}7$) قویتر است.		$\text{Q} \times \text{h}1$ 9. $\text{Q} \text{e}2 +$ (9. $\text{Q} \text{g}5$ $\text{Q} \text{e}7$)	
16. $\text{Q} \text{g}3$	$\text{d} \times \text{c}3$	10. $\text{Q} \text{e}2$ $\text{h}5$ 11. $\text{Q} \text{e}5$ $\text{f}6 !$	
17. $\text{Q} \text{a} \times \text{e}1$		12. $\text{Q} \times \text{f}6 +$ $\text{Q} \text{f}7$ 13. $\text{Q} \text{e}4$ 9. $\text{Q} \text{e}7$ 10. $\text{Q} \text{f}6 +$ $\text{Q} \text{d}8$	
بعد از ادامه پایین سیاه ابتکار عمل را بدست می گیرد.		11. $\text{Q} \times \text{c}7 +$ $\text{Q} \times \text{c}7$ 12. $\text{Q} \text{d}5 +$ $\text{Q} \text{d}8$	
17. $\text{Q} \times \text{d}6$ $\text{Q} \text{f}6$ 18. $\text{Q} \text{f}4$ $\text{Q} \text{g}6$		13. $\text{Q} \times \text{e}7$ $\text{Q} \times \text{e}7$	
17. ...	$\text{Q} \text{h}8$	این بازی در سال ۱۸۵۸ بین سورفی و آندرسن بازی شده است و سیاه باید پیروز شود.	
حرکت 17... $\text{Q} \text{d}7$ هم خوب است و آن وقت:		6. ... $\text{d}6$	
18. $\text{Q} \times \text{d}6$ $\text{Q} \text{f}8$ 19. $\text{Q} \text{c}5$ $\text{Q} \text{f}7$		7. $\text{Q} \text{d}3$ $\text{Q} \times \text{e}4$	
18. ... $\text{Q} \text{e}5$ 20. $\text{Q} \times \text{e}5$		8. $\text{Q} \times \text{f}4$ $\text{Q} \text{g}7$	
18. $\text{Q} \text{h}1$		9. $\text{Q} \text{c}3$	
به عقیده فیشر، در اینجا حرکت دقیقتر است و بعد از:		سفید برای سرعت بخشیدن به گسترش نیروها، دادن پیاده را ناچیز می شمارد. اما فیشر معتقد است که سفید از این پس قادر به جبران پیاده نخواهد بود.	
18. ... $\text{Q} \text{f}6$ (18... $\text{Q} \text{g}8$ 19. $\text{Q} \text{e}5 !)$			
19. $\text{Q} \text{e}5$ $\text{Q} \times \text{e}5$			

24. $\mathbb{W}xg3$ (24. $\mathbb{W}e2 \mathbb{Q}d6$) 24. ... $\mathbb{B}xg3$

تهدید 25... $\mathbb{B}xd3$ و سپس
مطرح می‌شود و سفید که یک پیاده عقب است با
آخر بازی مشکلی رو برو خواهد بود.

24. $\mathbb{B}f2$

$\mathbb{Q}e7$

25. $\mathbb{B}e4$

$\mathbb{W}g5$

سیاه هنوز هم متوجه وضعیت مخاطره‌آمیز
خود نشده است. او می‌توانست با حرکت
+ 26... $\mathbb{W}d1+$ به نتیجه هیچ بر هیچ رضایت
دهد. از این قرار:

25. ... $\mathbb{W}d1+$ 26. $\mathbb{B}e1 \mathbb{W}g4$ 27.
 $\mathbb{B}e4 \mathbb{W}d1+$ 28. $\mathbb{W}h2 \mathbb{B}c6$ 29.
 $\mathbb{W}b8+$ $\mathbb{B}g8$ 30. $\mathbb{W}e5+$ $\mathbb{B}g7$ الخ

26. $\mathbb{W}d4!$

$\mathbb{B}cf8?$

اینجا حرکت درست دفاعی سیاه
است و متعاقب حرکات ریز وضع
بازی به حالت مساوی در می‌آید:

27. $\mathbb{W}xa7$ (27. $\mathbb{Q}e5 \mathbb{Q}c5$)
28. $\mathbb{Q}f7+$ $\mathbb{W}g8$ 29. $\mathbb{Q}xg5 \mathbb{Q}xd4$
30. $\mathbb{B}xd4 \mathbb{B}xg5) 27. \dots \mathbb{Q}d6=$

27. $\mathbb{B}e5!$

$\mathbb{B}d8$

28. $\mathbb{W}e4$

$\mathbb{W}h4$

29. $\mathbb{B}f4$

سیاه پیروزی حریف را می‌پذیرد. زیرا از
دست دادن یک سوار اجباری است.

گامبی آلگئر

1.e4 e5 2.f4 e_xf4 3. $\mathbb{Q}f3 g5$ 4.h4 g4

در مقایسه با راه اصلی، سفید حرف بیشتری
برای گفتن دارد.

18. ... $\mathbb{B}g8$

حرکت 18... d5 از 19. $\mathbb{Q}c5$ برای
سیاه ایجاد مشکل می‌کند.

19. $\mathbb{Q}xg6$ $\mathbb{Q}f8!$

این بازی، حرکت کلیدی بازی سیاه است.

19. ... $\mathbb{Q}d4$ 20. $\mathbb{W}h2 \mathbb{B}g4$

21. $\mathbb{Q}e5!+$ $\mathbb{W}g8$ (21... $\mathbb{Q}xg5$

22. $\mathbb{Q}xe5 \mathbb{B}xh4$ 23. $\mathbb{Q}f7+)$

22. $\mathbb{Q}g3$ الخ

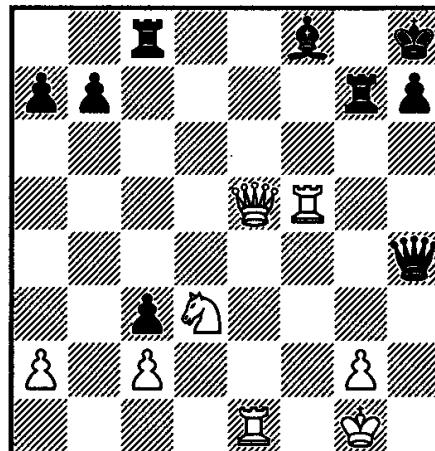
20. $\mathbb{Q}e5+$ $\mathbb{Q}xe5$

21. $\mathbb{W}xg5+$ $\mathbb{B}g7!$

حالا پیاده h4 محکوم به فنا می‌باشد.

22. $\mathbb{B}xf5 \mathbb{W}xh4+$

23. $\mathbb{W}g1$

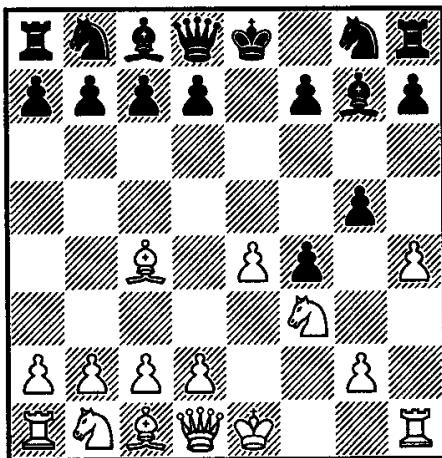


۶۳

23. ... $\mathbb{W}g4?$

سیاه بدون آنکه خطر پنهانی را درک کند،
اندیشه خود را که سازمان دادن و هجوم بر روی
ستون است، دنبال می‌کند. بازی صحیح سیاه
حرکت 23... $\mathbb{W}g3!$ است و پس از:

۶۵



5.0-0 d6 6.d4 h6 7.c3 (7.♘c3
♘c6!) 7. ... ♘e7 8.g3 ♖h3
9.♗e1 f×g3 10.h×g3 ♘c6

وضع سیاه بهتر است.

5. ...

h6

6.d4

d6

7.h×g5

7.c3 ♘c6 8.♕b3 ♕e7 9.0-0 ♘f6
وضع به سود سیاه است.

7. ...

h×g5

8.♗xh8

♗xh8

9.♘c3

c6

10.g3

g4

11.♗x f4

g×f3

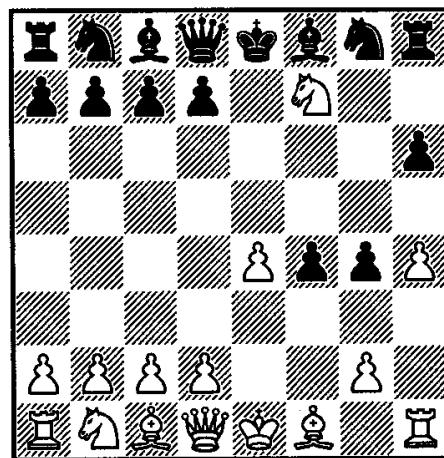
سفید در ازای کمبود نیرو شانس‌های حمله
دارد.

گامبی موزیو

1.e4 e5 2.f4 e×f4 3.♘f3 g5
4.♗c4 g4

5.♘g5

6.♘x f7



۶۶

6. ...

♔x f7

7.♗c4+

d5

8.♗×d5+

♔g7

9.d4

f3!

10.g×f3

♘f6

11.♘c3

♗b4

12.♗c4

g×f3

13.♗g1+

♘g4

14.♕×f3

♗h4+

15.♗g3

♗f8

16.♗f4

♗e7

سیاه برتری آشکاری دارد.

گامبی فیلیدور

1.e4 e5 2.f4 e×f4 3.♘f3 g5

4.♗c4

♗g7

5.h4

فشاری سنگین بر f7 وارد می‌آورد.

5.0-0

6. ...

f6!

گامبی موزیو همین است.

این حرکت بهترین حرکت دفاعی سیاه است.

7.e5!

x e5

8.d3

h6!

9. c3

e7

تهدید زیر را بطرف می‌سازد:

10. x f4 x f4 11. ae1

10. d2

bc6

11. ae1

f5!

12. d5!

این حرکت از ادامه پایین قوی‌تر است:

12. e4 o-o! 13. x f4 g7

12. ...

d8

اولین نتیجه‌ای که حاصل شده، از قلعه افتادن شاه سیاه است:

13. c3!

این حرکت از راه ماکلثون که چیگورین و زنوسکو بروفسکی بررسی و تکمیل کرده‌اند، قویتر است. راه ماکلثون چنین است:

13. e2 e6 (13. ... x d5

14. x d5 x d5 15. c3 c5+

16. h1 g5 17. x h8 f8

18. h5!) 14. f3 f5 15. e2

e6

بازی به خاطر تکرار حرکات مساوی می‌شود.

13. ...

g8

14. x e7

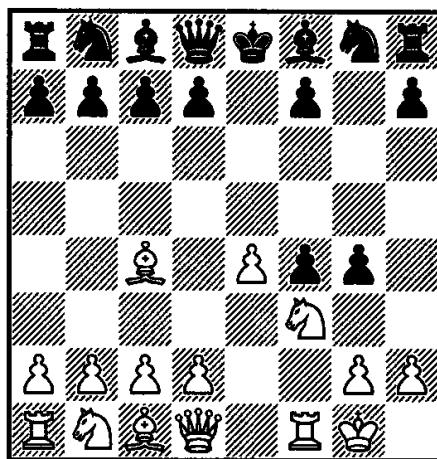
x e7

15. f6

f8

16. e2

e6



۶۶

هنگامی که سیاه روش قدیمی 5.g5 را برای دفاع از پیاده f4 بکار می‌گیرد، سفید با انتخاب این گامبی قدرت تهاجمی شدیدی پیدا می‌کند. ادامه پایین قدرت کمتری دارد:

5. c3 gxf3 6. x f3 d6 7.0-0

e6!

این حرکت سیاه که به منظور قطع فشار حریف بر خانه f7 بازی شده است، بر دیگر حرکات رجحان دارد و در ادامه آن، راه زیر برای سفید ثمری به بار نمی‌آورد:

8. x e6 fxe6 9. h5+ d7

10.d4 e7 11. b5+ c8

12. x f4 g7

و بازی سیاه بهتر است. کرس در راه بالا حرکت گسترشی 8.d3 را برای سفید پیشنهاد می‌کند.

5. ...

gxf3

6. x f3

سفید یک سوار از حریف عقب است. اما

عاید سیاه نمی‌سازد. بلکه فیل سیاه را در معرض خطر قرار می‌دهد.

1) 5. ♔f1

♕f6

6. d4!

این حرکت که کرس توصیه کرده است از حرکت متعارف e5 قویتر است.

6. ...

g5

7. h4!

g4

اگر سیاه 7...h6 7...h6 بازی کند، سفید با 8. ♜e5 به f7 حمله‌ور می‌شود.

8. ♜e5

برتری با سفید است.

2) 5. g3?

f×g3

6. 0-0

g×h2+

7. ♔h1

d5!

این نیرومندترین حرکت است.

8. ♜×d5

♞f6

9. ♜×f7+

♔×f7

9. ♜c3 ♜×d5 10. ♜×d5 ♜g4

برتری با سیاه است.

10. ♜×h4

♝f8

سفید نمی‌تواند 11.e5 بازی کند. چون با جواب 11...d5+ 11...d5+ روبرو می‌شود.

11. ♜f3

♞h5

بازی سیاه بهتر است.

II

4. ...

♞f6!

این یک حرکت جدید است که جایگزین

حرکت قدیمی ♜h4+ ... شده است.

17. ♔d2

برتری با سفید است.

گامبی کونینگهام

اینک به شرح یک راه دفاعی بسیار قدیمی می‌پردازیم که رضایت خاطر سیاه را فراهم می‌سازد.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♜f3

3. ... ♜e7!

حرکت بنیادی این گامبی است.

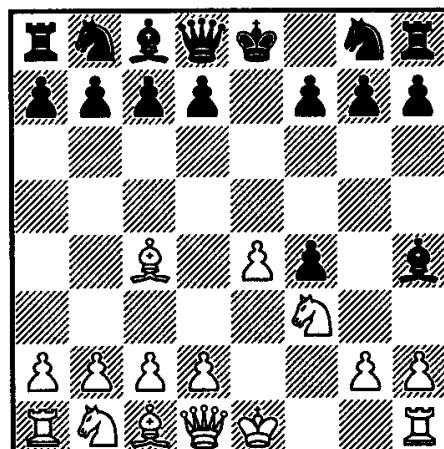
4. ♜c4

4. ♜c3 ♜h4+ 5. ♔e2 d5 6. ♜×d5
♞f6 7. ♜×f6 ♜×f6 8. d4

اینک این سؤال مطرح است که آیا مرکز نیرومند سفید در مقایسه با شاه در معرض خطر او تا چه حد ارزشمند است.

I

4. ... ♜h4+



۵۷

حالا وضع فرق می‌کند و این حرکت، چیزی

حرکت قدیمی ♜h4+ ... شده است.

گامبی کوئینکهام

اوکلی - راون

۱۹۵۱

1.e4

e5

2.f4

exf4

3.Qf3

Qe7

4.Qc4

Qf6

5.e5

Qg4

6.0-0

Qc6

از حرکت 6...d6 قویتر است.

7.d4

حرکت 7. Qe1 با ادامه زیر رد می شود:

7. ... Qc5+ 8.d4 Qxd4! 9. و سپس

...Qh4

7. ...

d5!

8.exd6,e.p..

حرکت 8.Qd3 با ادامه 9.c4 قابل توجه

است.

8. ...

Qx d6

سیاه موفق به دفاع از پیاده شده است،

بی آنکه با g5... جناح شاه خود را ضعیف کند.

9.Qe1+

Qe7

10.h3

Qf6

11.Qc3

0-0

12.Qb5

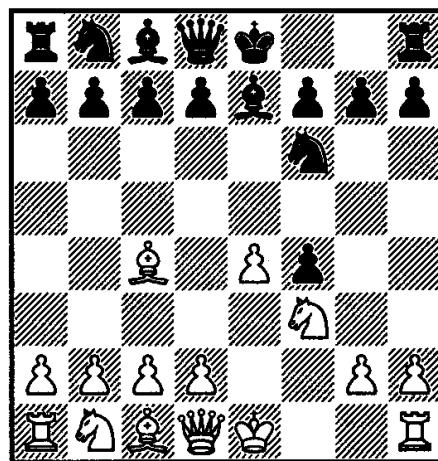
Qg6

13.Qxd6

cxd6!

سیاه برای آنکه از خانه e5 دفاع کند، از

پیدایش یک پیاده منفرد و عقب مانده ترسی به



۶۸

5.e5

ادامه‌ی پایین، چیزی عاید سفید نمی‌سازد:

5.d3 (5.Qe2 d5) d5 6.exd5 Qxd5
الخ

5. ...

Qg4

6.0-0

6.d4d5 7.Qb3 (7.Qe2 Qe3
8.Qxe3 fxе3) 7. ... Qh4+
8.Qf1b6

بازی سیاه بهتر است (کرامر - آیوه ۱۹۴۱)

اگر سفید در راه بالا 6.h3 بازی کند خطای بزرگی را مرتکب شده است و به روش زیر بازی را از دست می‌دهد:

6. ... Qh4+ 7.Qf1 Qf2 8.Qe1
Qxh1 9. ... Qg3+

6. ...

Qc6

7.d4

d5

8.exd6,e.p..

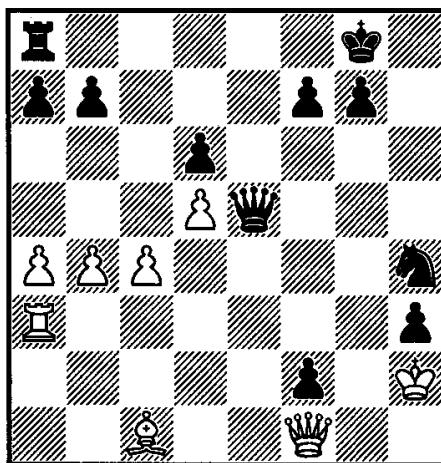
Qxd6

به عقیده کِرس، بازی سیاه بسیار خوب است و برای تحقق برتری خود، شانس‌های خوبی دارد.

31. ♕f1

♕e5+

سفید شکست را می‌پذیرد.



۶۹

آخرین حرکت سیاه، قاطع است. اگر:

32. ♔h1 (32. ♔xh3 ♕e1!)

32... ♕e4+ 33. ♔h2 ♕g2+

34. ♕xg2 hxg2

وضعیت نادری ایجاد شده است.

گامبی فیل شاه

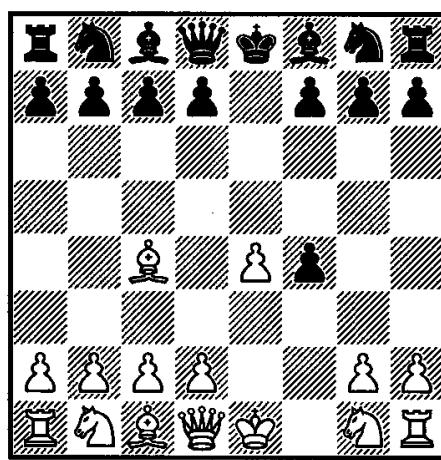
1.e4

e5

2.f4

exf4

3. ♘c4



۷۰

خود راه نمی‌دهد.

14. ♘d3

♘h5

حالا دو اسب از پیاده f4 دفاع می‌کنند. به علاوه اسب، خانه g3 را نیز زیر نظر دارد.

15.c4

♕f6

16.b4

♘g3

17. ♘b2

فیل با تغییر قطر، کنترل خانه e3 را ترک می‌کند.

17. ...

♕f5

18.a4

عملیات در جناح وزیر به دلیل حمله مستقیم بر شاه سفید بیهوده است.

18. ...

♗fe8

19. ♘d2

♘x d3

20. ♘xd3

♘f5

21. ♘b3

♘gh4

سیاه می‌خواهد سوار مدافعان قلعه را از میان بردارد.

22. ♘xh4

♘xh4

23. ♘c2

f3!

پیاده اضافی، رخنه قاطعی بوجود می‌آورد.

24.d5

♕g5

25.g4

h5

26. ♘c1

♗xe1+

27. ♘xe1

hxg4

28. ♘c1

♕f6

29. ♗a3

gxh3

با تهدید مات

30. ♔h2

f2

5. ♕c3	♕g7	در گامبی فیل شاه، سفید خود را برای
6. d4	♘e7	اجرای حرکت f1 ♘ و محروم شدن از قلعه
7. g3!	fxg3	آماده ساخته است. با این اطمینان که مرکز
8. ♔g2	♔h6	نیرومند و گسترش خوب او، موجب انتظام کافی
9. h×g3	♔g6	سوارهایش می‌شود.
10. ♘f3	f6	در مورد سیاه، ساده‌ترین طریق برای تعديل
11. ♘d5		وضعیت، انتخاب راه زیر است:

برتری با سفید است.

گامبی فیل شاه

م. بوغوسیان - ع. لطفی

مسابقه قهرمانی تهران ۱۳۳۴

1) 3. ... d5

ادامه 3... ♔h4+ را در زیر خواهیم دید.

4. ♕xg5 ♘f6

5. ♘c3 ♔b4

بازی‌های دیگر، به خوبی حرکت بالا نیست.

مثال:

5. ... ♘d5 6. ♘xg5 ♔h4+ 7. ♔f1

یا الخ

5. ... c6 6. ♘b3 ♔g4 7. ♘f3

و در هر دو شاخه بالا سفید بهتر است.

6. ♘f3 ♕xg3

7. d×c3 c6

8. ♘c4 ♕×d1+

9. ♔xg1 0-0

10. ♘xg4 ♘e4

وضعیت دو طرف یکسان است.

2) 3. ... ♔h4+

خروج زودهنگام وزیر سیاه، هرچند شاه

سفید را از رفتن به قلعه محروم می‌سازد، اما

سفید با کسب «زمان» در کار گسترش نیروها

پیش می‌افتد و از آن طرف سیاه برای عدم

گسترش سوارهایش جبران کافی ندارد.

4. ♔f1 g5

سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و از پانهادن به راهی که دامهای متعدد و مانورهای دشوار در بردارد اجتناب ورزد.

3. ♕c4

گاهی فیل شاه در مقایسه با گامبی اسب شاه پیچیدگی‌های کمتری دارد.

3. ... ♔h4+

بازی بالا حرکت متقاعدکننده‌ای نیست، چون از قلعه افتادن شاه سفید مشکلی برایش ایجاد نمی‌کند. بر عکس وزیر سیاه در خانه نامناسبی قرار می‌گیرد و بعد از 3... ♘f3 ناچار است به خانه امن عقب بنشیند و در نتیجه سیاه در مرحله بسیج نیروها «زمان» از دست می‌دهد.

4. ♔f1 ♘c6

اگر سیاه قصد حفظ پیاده غنیمت گرفته شده

ثوری شروع بازی شطرنج

چون فیل «سیاه رو» او که پای بند دفاع از خانه c7 شده است، قادر به حمایت از این پیاده نمی باشد.

10. ...

♕g4

این حرکت مانع از تعویض پیاده ها نمی شود و پس از گستته شدن زنجیر پیاده های سیاه، سفید حمله شدیدی پیدا می کند.

10. ...g4 11. ♜xf4

11.h×g5

♕×f3

11. ... ♕×g5 12. ♜×g5 ♕×d1 13. ♜×h7

سفید می برد.

12.g×f3

♕×g5+

13.♔f1

♕g7

وزیر سیاه با یورش به پیاده d4 مکان نامناسب خود را تغییر می دهد.

14.c3

♜f6

15.♕g1

♕f8

15. ... ♕h6 16. ♜×f4 ♕h3+

17. ♔f2 ♜×d5 18.e×d5 ♜e7

19.♕b3

16. ♜×f4

♜d5

17.e×d5

♜b8

17. ... ♜a5 (17. ... ♜e7 18. ♕a4+

c6 19. ♜×d6) 18. ♜d3 b6 19.b4

♜b7 20. ♜b5+

سفید می برد.

18.♕d2

با تهدید گرفتن وزیر سیاه

18. ...

h5

را داشته باشد باید 4...g5 و h6 به تقویت جناح شاه بپردازد.

بر عکس حرکت ♜f6 ... 4 غلط است. زیرا بعد از:

5. ♜f3 ♕h5 6. ♕e1 d6 7.e5! dx e5

8. ♜×e5 ♜e6 9. ♜×f7

سفید به برتری آشکار می رسد.

5. ♜f3

حرکت 5.d4 نیز خوب است.

5. ...

♕h5

6.d4

g5

7.h4

با هدف مقابله با تهدید 4 g4 و همچنین از هم گستن زنجیر پیاده های سیاه.

7. ...

♕e7

این یک خطای فاحش است که تضعیف وضع دفاعی سیاه را در پی دارد. سیاه می باید

...

...
baزی می کرد و ضمناً خانه e7 را برای گسترش اسب شاه در نظر می گرفت.

لازم به گفتن است که حالا دیگر زمان برای اجرای طرح ...h6 و بعد ...g7 ... دیر شده است.

8. ♜c3

d6

9. ♜d5

♕d8

ادامه بازی نشان می دهد که سیاه موفق نمی شود قلعه برود و بنابراین بهتر بود

...

...
baزی می کرد.

10. ♔g1!

به طور غیر مستقیم پیاده 5g را مورد تهدید

قرار می دهد.

الف - سفید به گسترش قوا ادامه می دهد.

4. ♜c3 ♜f6

سیاه موقتاً پیاده e5 را قربانی می کند و پس از:

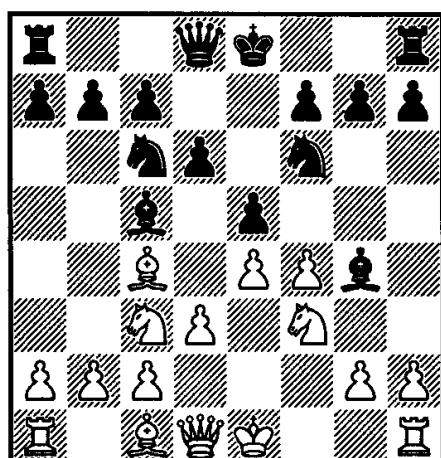
5. fxe5 dx e5 6. ♜x e5 ♛d4

آن را پس می گیرد.

5. ♜c4 ♜c6

6. d3

1) 6... ♜g4



۷۱

6. ... ♜e6 7. ♜b5 a6 8. ♜xc6+ سفید بهتر است.

7. ♜a4 ♜b6

در هر دو راه پایین برتری با سفید است:

7. ... ♜xf3 8. ♜xf3 ♜d4 9. ♜g3 و یا:

7. ... ♜d4 8. ♜xc5 dx c5 9. c3

8. ♜xb6 ax b6

9. c3 0-0

طرفین وضع برابر دارند.

2) 6... a6

18. ... ♜g8 19. ♜e1+ ♔d7 (19. ... ♜e7 20. ♜xg8 ♛xg8 21. ♜e2 ♜f8 23. ♜h6) 20. ♜xg8 ♛xg8 21. ♜d3 c6 22. ♜f5+ ♜c7 23. ♜xd6!+ ♜b6 24. ♜c5+ ♜a6 25. ♜e2+ b5 26. ♜c8+ ♜a5 27. b4+ الخ

19. ♜e1+ ♔d7

20. ♜c2 ♜e7?

این حرکت، باخت سیاه را سرعت می بخشد، بهتر بود 20...c6 بازی می شد.

21. ♜f5 ♔d8

22. ♜x e7 ♔x e7

23. ♜g5+ f6

24. ♜e6+

سیاه بازی را واگذار می کند.

سیاه گامبی رانمی پذیرد.

1. e4 e5

2. f4 ♜c5

سیاه از ضعف قطر a7-g1 بهره برداری می کند و می کوشد سفید را از رفتن به قلعه کوچک مانع شود. در عین حال به طور غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می کند. ادامه 3. fxe5 ♛h4+ برای سفید مصیبتبار است.

3. ♜f3 d6

3. ... ♜c6 4. ♜xe5 ♜x e5 6. d4 ♜xd4 7. ♜x d4

وضع سفید بهتر است.

حالا این قربانی پیاده خیلی جالب توجه است.	7. f5	h6
9. ...	Q×e4	Qd7
10. Q×e4	Q×e4+	Qd4
11. Qf2	Qd2	دو طرف وضع یکسان دارد.
12. Qb×d2		

حالا وزیر برای عقبنشینی جای مناسبی ندارد. مثال:	b - سفید به مرکز حمله می‌کند.
12. ... Qd5 13. Qe1+ Qe6	4. c3 Qf6
14. Qe5	حرکات دیگر مثل 4... g4 و 4... f5 به سود سیاه نیست. از این قرار:
با ایجاد کشمکشی پیچیده	4. ... f5 5. f×e5 d×e5 (5... f×e4 6. Qa4+ 7. Q×e4) 6. d4 e×d4 7. Qc4 ±

گامبی متقابل فالکبیر

از میان گامبی‌های شاه که سیاه گامبی را نمی‌پذیرد، گامبی متقابل فالکبیر مهمترین آنها شناخته شده است. زیرا این گشايش موقعیت بازی را تغییر می‌دهد و به بهای یک پیاده، حمله را در اختیار سیاه می‌گذارد.

در یک دوره برداشت چنین بود که این گشايش به منزله رد انواع گامبی‌های شاه است. اما بررسی‌های بعضی استادان به ویژه استاد بزرگ کریس ارزش آن را مورد تردید قرار داده است.

1.e4

e5

2.f4

d5

(شکل ۷۲)

الف - سفید گامبی متقابل را می‌پذیرد.

3.e×d5

ادامه زیر اشتباه است:

7. f5	h6
8. Qe2	Qd7
9. Qe3	Qd4
	دو طرف وضع یکسان دارد.
4. c3	Qf6
4... f5	حرکات دیگر مثل 4... g4 و 4... f5 به سود سیاه نیست. از این قرار:
4. ... f5 5. f×e5 d×e5 (5... f×e4 6. Qa4+ 7. Q×e4) 6. d4 e×d4 7. Qc4 ±	
4. ... Qg4 5. f×e5 d×e5 6. Qa4+ Qd7 (6. ... Qd7? 7. Qb5c6 8. Q×e5!) 7. Qc2!	
	این حرکت وزیر محور اصلی مانور را تشکیل می‌دهد. حالا اسب e5 پیاده f3 را زیر ضربه دارد.
7. ... Qc6 8.b4 Qd6 9.Qc4 Qf6	ستون باز f به سفید برتری می‌بخشد.
10.d3	
5.f×e5	d×e5
6.d4	
6. Q×e5 Qe7 7.d4 Qd6	
	و سیاه پیاده را پس می‌گیرد.
6. ...	exd4
7.c×d4	Qb4+
8. Qd2	Qe7
9. Qd3	
	در اینجا حرکت بسیار معمول 9.e5 است.

6. ... ♜xd5 7. ♜e4 ♜e7 8. ♜f3 3.fxe5? ♛h4+ 4.g3 ♛x e4+
 ♜d7 9.0-0 c6 10. ♜e1 ♜df6 11. 3. ... **e4**
 ♜e5

7. ♜gf3

حرکت 7. ♜f3 در خور توجه است.

7. ... **♜c6**

8. ♛e2+ **♚e7**

8.0-0 **♚g4**

سیاه قلعه بزرگ را تدارک می‌بیند.

چنین به نظر می‌رسد که سیاه مستله گسترش نیروها را حل کرده است و شاید بتوان گفت که بهترین طریق ادامه را بکار بسته است.

2) 5. d×e4 **♞e4**

6. ♜f3 **♞c5**

7. ♛e2 **♞f5**

7. ... **♝f2+** 8. ♔d1 ♛x d5+

9. ♜fd2!

و سفید می‌برد.

8. **♞c3**

راه زیر برای سفید خطرآفرین است:

8.g4 0-0 9.gxf5 **♝e8**

8. ... **♛e7**

9. **♞e3** **♛x e3**

9. ... **♞xc3?** 10. **♝x c5** **♞e2**

11. **♝x e7** **♞xf4** 12. **♝a3**

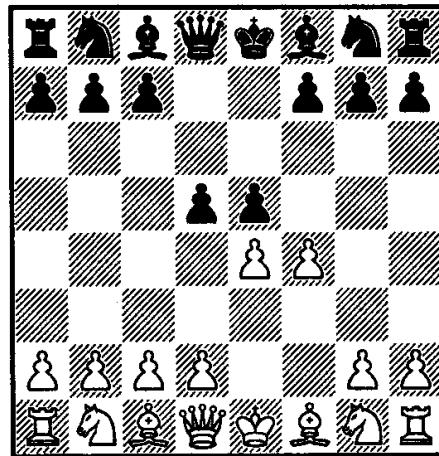
برتری با سفید است. (برونشتین - تال ۱۹۶۸)

10. **♛x e3** **♞c3**

11. **♛x e7+** **♚x e7**

12. **bxc3**

برقراری تعادل، برای سیاه دشوار است.



۷۲

قدرت بازی سیاه درست متکی بر این پیاده است و به همین جهت توجه سفید بر این پیاده متمرکز می‌باشد. بعداً راه 3...c6 را که متعلق به نیمزوویج است خواهیم دید.

4.d3

سفید می‌خواهد از شر پیاده مزاحم حریف خلاص شود.

♞f6

1) 5. **♞d2**

این حرکت پیشنهاد کرس است و به منظور جلوگیری از آچمز شدن اسب با حرکت ♜b4... 5. **♝b4** انجام شده است. اما این بازی سفید یک حرکت فعالانه نیست.

5. ... **exd3**

5. ... **e3** 6. **♞c4** **♞d5** 7. **♝f3**

این حرکت و حرکت **g3** از پیاده **f4** حمایت می‌کند و پیاده **e3** را می‌گیرد.

6. **♝x d3** **♛x d5**

در پایان راه زیر: بازی سفید فعالتر می‌شود:

9.0-0	0-0	3) 5. ♜c3	♛b4
10. ♜f3	c6	6. ♜d2	0-0
	وضع دو طرف یکسان است.	7. ♜×e4	♝e8
2) 4. ...	♛d6	8. ♜×b4	♜e4
5. ♜e2		9. d×e4	♝×e4+
5. ♜c4 ♜×e5 6.f×e5 ♜c6=		10. ♜e2	♝×b4
5. ...	♞f6	11. ♜f3	
6.d4	e×d3 e.p..		سفید بهتر است. (اسپاسکی - برونشتین
7. ♜×d3+ ♜e7!			(۱۹۷۱)
	طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.		

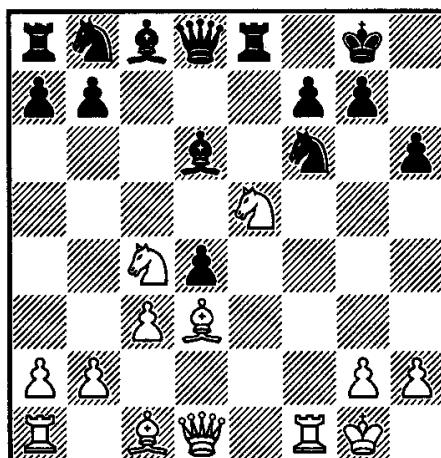
گامبی متقابل نیمزوویج

1.e4	e5	3. ♜c3	اگر سفید 3. ♜c3 بازی کند، بعد از
2.f4	d5	3... ♜f6	3... ♜f6 شروع بازی وینی را در پیش رو
3.e×d5	c6!?		داریم.
	این بازی حرکت ابداعی نیمزوویج است.	3. ...	d×e4
4. ♜c3		4. ♜×e5	
سفید از خانه e4 دفاع می‌کند و پیاده e5 را		1) 4. ...	♞d7
مورد تهدید قرار می‌دهد. بی‌آنکه از حرکت			حرکت 4... ♜c6 ضعیف است. اما این
... حرف ترسی داشته باشد.			حرکت دامی را در خود نهفته دارد. بعد از:
ادامه زیر نادرست است:		5. ♜b5 ♜f6!	5. ♜b5 ♜f6!
4.d×c6 ♜×c6 5.d3 ♜c5	الخ		بازی صحیح سفید 6. ♜e2 ♜e2 است. حال
و در نتیجه سفید به بهای یک پیاده ابتکار			آنکه پس از:
عمل را بر حرف واگذار می‌کند.		6. ♜×c6 b×c6 7. ♜×c6+ ♜d7	6. ♜×c6 b×c6 7. ♜×c6+ ♜d7
1) 4. ...	c×d5	8. ♜×a8 ♜g4	8. ♜×a8 ♜g4
5.f×e5	d4		وزیر سفید از صحنه خارج می‌شود.
از حرکت 6.d4 جلو می‌گیرد.		5.d4	e×d3 e.p..
6. ♜e4	♝d5	6. ♜×d3	♝gf6
7. ♜d3!	♞c6	7. ♜c3	♝b6
		8. ♜e2	♛d6

	سفید در دام می‌افتد.	8. ♜e2	
8. ...	b×c6	به عقیده آیوه بازی سفید بهتر است. دنباله	
9. ♜×c6+	♝d7	بازی می‌تواند این طور باشد:	
10. ♜×a8	♝g4	8. ... ♜h6 9. ♜c4 ♜a5 10. ♜f3	
2) 4. ♜e2	c×d5	♝g4 11. ♜d6+ الخ	
5. ♜×e5+	♝e7!	2) 4. ... e×f4	
6. ♜×g7?	♝f6	5. ♜f3 f6	
7. ♜g3		6.d4 d6	
این تنها خانه‌ای است که وزیر سفید می‌تواند به آنجا عقبنشینی کند.		6. ... ♜×d5 7. ♜×d5 ♜×d5 8. ♜×f4	
7. ... ♜h4		爵e4+ 9. ♜e2 ♜×e2+ 10. ♜×e2	
در نتیجه، وزیر سفید گرفته می‌شود.		سفید بهتر است.	
بازی گامبی شاه (پذیرفته نشده) شلستر - تارتاكوور		7. ♜e2 ♜×d5	
1909		8. ♜×d5 c×d5	
1.e4	e5	9.0-0 ♜c6	
2.f4	♝c5	دو طرف وضع برابر دارند.	
3. ♜f3	d6	اکنون دو دام سرگرم‌کننده و آموزنده از نظر	
4.f×e5	d×e5	خوانندگان می‌گذرد که محتمل است در جریان	
5.c3	♜f6	این شروع بازی اتفاق بیفت.	
این قربانی پیاده موقتی است و در اینجا حرکت بسیار مؤثر 5... ♜c6 است. که مستقیماً از پیشروی d4 جلوگیری می‌کند.		1.e4 e5	
6. ♜×e5	0-0	2.f4 d5	
روشن است که حرکت 6... ♜×e4 6. ♜×e4... اشتباه		3.e×d5 c6	
محض است. چون سفید بعد از 7. ♜a4+ اسب را می‌گیرد.		همان طور که در بالا مشاهده شد حرکت	
7.d4	♝d6	خوب سفید 4. ♜c3 است. حالا ببینیم اگر	
		سفید حرکاتی دیگری را انجام دهد نتیجه	
		احتمالی آنها چه خواهد بود:	
		1) 4.d×c6 ♜×c6	
		5. ♜f3 e4	
		6. ♜e5 ♜f6	
		7. ♜b5 ♜c5	
		8. ♜×c6	

15. ♖xh6

یک پیاده مهم را می‌گیرد.



۷۳

14. ♖xf7!!

♔xf7

15. ♜h5+

♔g8

16. ♜xf6!!

♝e1+

17. ♜f1

♝xf1+

18. ♖xf1

♜f8

19. ♖xh6!!

ضعفی که سیاه در حرکت دهم در حصار قلعه‌اش بوجود آورده بود، اینک عاملی برای ادامه مؤثر حمله سفید شده است.

19. ...

♛f6

19. ...g×h6 20. ♜g6+ ♖g7

21. ♖d6

22. ♖c4+

20. ♖g5

♛f5

21. ♖d6!!

♖xg6

22. ♖c4+

♖e6

23. ♜f1 ♔xf1+

این یک اجبار غمانگیز است. چون بعد از

23. ... ♜e5 24. ♜e8+ ♔h7

8. ♜f3

حفظ پیاده با حرکت 8. ♜d2 نادرست است، زیرا پس از:

8. ... ♖xe5 9. d×e5

پیاده‌های دوپشته وضع نامطلوبی برای سفید ایجاد می‌کند.

8. ...

♜e4

9. ♖d3

♝e8

10. o-o

h6

سیاه با این حرکت از تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

11. ♖x e4 ♝x e4 12. ♜g5 و سپس 13. ♜h5

با این وصف ادامه بازی نشان می‌دهد که حرکت اخیر سیاه نه تنها یک ائتلاف «زمان» است، بلکه به طور جدی موجب تضعیف قلعه شاه سیاه می‌شود.

بهتر آن بود که با حرکت 10. ... ♜d7 اسب دیگر خود را وارد بازی می‌ساخت و پس از استقرار آن در خانه f6، موقعیت شاه خود را تقویت می‌کرد.

11. ♜bd2

♜f6

یک نظر اجمالی بر صحنه پیکار آشکار می‌سازد که سفید به لطف ستون باز f وجود پیاده نیرومند مرکزی یعنی d4 و در اختیار داشتن قطر مؤثر b1-h7 حاکم بر میدان نبرد است.

12. ♜c4

c5

13. ♜fe5

c×d4

13. ... ♖e6 14. ♜xd6 ♛x d6

برتری، نسبت به سایر گشايشهای باز دارد. و چشم انداز آن، تقریباً به همان اندازه گشايشهای پیاده وزیر خوب است.

از طرف دیگر، این شروع بازی، برای سیاه دشوارتر از دیگر گشايشهای باز است. و از آنجاکه بعد از $b5 \check{Q}$ و آچمز شدن $c6 \check{Q}$ سیاه نمی‌تواند حرکت آزادکننده $d5 \dots d5$ را انجام دهد، ناگزیر است راه عمیقاً متفاوتی را دنبال کند. دفاع با حرکت $a6 \dots a6$ به طور قابل ملاحظه‌ای کار او را سبک می‌سازد و بعد از گسترش یک سوار، او باید یک بار برای همیشه بین دو راه «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» یکی را انتخاب کند و این هر دو راه در بسیاری حالات فواید خود را نمایان می‌سازند.

این آغاز بازی، از آن جهت اسپانیایی نامیده می‌شود که ملیت شطرنج بازان قرن پانزدهم و شانزدهم به نام لوسنا و لوپزا که این شروع را برای نخستین بار تجزیه و تحلیل کردند، اسپانیایی بوده است.

این شروع بازی در اواخر قرن ۱۹، در سایه استنباط جدیدی که به طور کلی درباره تئوری مرحله آغاز بازی بوجود آمد، به تدریج در میان شطرنج بازان معمول شد و از اوایل قرن بیستم همگام با گامبی وزیر به سلاح محبوب شطرنج بازان تبدیل شده است. در تفهیم بازی اسپانیایی، از نقطه نظر تئوری معاصر، تهدید پیاده $e5$ تنها ابتدای یک مبارزه طولانی و شدید است که سفید برای تصرف مرکز و کسب ابتكار از راه گسترش هماهنگ و متناسب‌تر سوارهای خود نسبت به حریف انجام می‌دهد.

25. $\check{Q} d3+$

سفید می‌برد.

24. $\check{Q} \times f1$ $\check{Q} d7$ 25. $\check{Q} d3$ $\check{Q} f8$ 26. $c \times d4$ $\check{Q} f7$ 27. $\mathbb{W} f3$ $\check{Q} e6$ 28. $\check{Q} e3$ $\mathbb{B} b8$ 29. $g4$ $g5$ 30. $\mathbb{W} f6$ $\check{Q} f8$ 31. $\check{Q} h7+$ $\mathbb{Q} \times h7$ 32. $\mathbb{W} \times f7+$

سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند.

آغاز بازی اسپانیایی

(روی لوپز)

در پایان مبحث گشايشهای باز، اینک به یک شروع بازی می‌رسیم که از نظر اهمیت، فاصله زیادی با دیگر گشايشهایی دارد که از نظر خوانندگان گذشته است. و این همان گشايشی است که نام اسپانیایی یا روی لوپز را به خود گرفته است.

سؤالی که مطرح می‌شود این است که اعتبار پایدار این شروع بازی از کجاست.

آغاز بازی اسپانیایی، در واقع، ترکیبی است از استحکام بازی ایتالیایی و توانمندی انواع گامبی‌ها برای تدارک و اجرای یک حمله مستقیم.

در این آغاز بازی، در شرایط تساوی همه چیز سفید شانس بیشتری برای کسب

3. دفاع به سبک قدیم: ۱۵

4.c3  f6

5.d4 ♕b6

اگر سیاه $5... \text{e} \times \text{d}4$ بازی کند. در واقع، برتری حریف در مرکز را موجب می‌شود. مثال:

6. e5 $\text{d} \times \text{e}4$ 7. $\text{c} \times \text{d}4$ $\text{b} \times \text{b}4+$ 8. $\text{f}1 \text{a}6$

9. $\text{e}2 \text{a} \times \text{b}5$ 10. $\text{e} \times \text{e}4$ $\text{f}8$ 11. d5

سفید برتری بازی دارد.

6.  x c6 b x c6

7. Nxe5 0-0

8.0-0

این حرکت از بازی 8. ♕g5 قویتر است.
ادامه حرکت اخیر می‌تواند این طور باشد:

8. ... ♔e8 9. ♕x f6 (9.f3 ♜e4
10.fxe4f6=) gxf6 10. ♔g4+ ♔h8
11. ♔f4f5e5 12. ♔f6+=

8. ... x e4

9. $\mathbb{H}e1$ $\mathfrak{h}d6$

10. ♔f4 c5

11.dxc5 ♕×c5

12. ♔d5!

سفید اندک، برتقی، دارد.

دفاع فانکته: g6...3.

4.d4

سفید معمولاً به مبارزه سخت موضعی (پوزیسیونی) برای نظارت بر خانه‌های $d5$ و $f5$ دست می‌زند. در عین حال این کار را با حملات احتمالی بر جناح شاه سیاه توانم می‌سازد. سیاه هم به نوبت خود، ضمن بی‌اثر ساختن نقشه‌های سفید، عملیات متقابلی را در مرکز مهیا می‌کند. به این معنا که بدؤاً می‌کوشد به اجرای حرکت $d6-d5$ موفق شود و سپس در صورت باز شدن ستون با تعویض سوارهای بزرگ وضع را خلاصه و ساده کند.

اگر سفید ۱۵ بازی کند. آنگاه سیاه در یکی از دو جناح که معمولاً دفاع در جناح شاه و حمله در جناح وزیر است به حمله متقابل می‌پردازد. راههای گوناگون بازی اسپانیایی برای رعایت نظم، معمولاً به دو دسته تقسیم می‌شود: نخست راههایی که بدون حرکت ۳...a6 بازی می‌شود و دفاعهای قدیمی یا غیرمعمول جزء این دسته است.

دوم راههایی که سیاه ۳...۶ بازی می‌کند
که خود شاخه‌های متعددی را شامل می‌شود و
دفاع‌های باز و بسته از مهمترین آنها می‌باشد.
اینک به همین نحو آغاز بازی اسپانیایی را
مود بررس، قرار مسددهم.

اول: اہلہاں ندوں 3...a6

4.d4

	با برتری سفید	4. ...	$\text{Q} \times \text{d}4$
8. $\text{W} \text{e}2$	$\text{Q} \text{f}6$	4. ... $\text{e} \times \text{d}4$ 5. $\text{Q} \text{g}5 \text{f}6$ 6. $\text{Q} \text{f}4 \text{Q} \text{g}7$	
9. $\text{f}4$	$\text{W} \times \text{f}4$	7. 0-0 $\text{Q} \text{ge}7$ 8. $\text{Q} \text{e}10-0$ 9. $\text{Q} \times \text{d}4 \text{f}5$	
10. $\text{Q} \times \text{a}7+$	$\text{Q} \text{d}7$	10. $\text{e}5 \text{Q} \times \text{d}4$ 11. $\text{W} \times \text{d}4 \text{d}5=$	
11. $\text{Q} \times \text{d}7+$	$\text{Q} \times \text{d}7$	5. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{e} \times \text{d}4$	
12. $\text{d}4$		6. $\text{W} \times \text{d}4$ $\text{W} \text{f}6$	
	برتری سفید آشکار است.	7. $\text{e}5$ $\text{W} \text{b}6$	
	3... $\text{Q} \text{d}4$ دفاع برد:	8. $\text{W} \text{d}3$ $\text{c}6$	
1) 4. $\text{Q} \text{c}4$	$\text{Q} \text{c}5$	9. $\text{Q} \text{c}4$ $\text{W} \text{a}5+$	
4. ... $\text{d}6$ 5. $\text{Q} \times \text{d}4 \text{e} \times \text{d}4$ 6. 0-0 $\text{Q} \text{f}6$		10. $\text{Q} \text{c}3$ $\text{W} \times \text{e}5+$	
7. $\text{c}3 \text{Q} \text{e}7$ 8. $\text{c} \times \text{d}4 \text{d}5$		11. $\text{Q} \text{e}3$ $\text{d}5$	
	سیاه به برقراری تساوی وضع، موفق شده است.	12. $\text{Q} \times \text{d}5$ $\text{c} \times \text{d}5$	
		13. $\text{Q} \text{b}5+$	

سفید در قبال سوار به گسترش خیلی زیادی دست یافته است.

5. $\text{Q} \times \text{d}4$		دفاع یانیش: 3... $\text{f}5$:	
5. $\text{Q} \times \text{e}5 \text{W} \text{g}4$			
5. ... $\text{Q} \times \text{d}4$		4. $\text{Q} \text{c}3$	
6. 0-0 $\text{Q} \text{f}6$		4. $\text{d}3 \text{f} \times \text{e}4$ 5. $\text{d} \times \text{e}4 \text{Q} \text{f}6$ 6. 0-0 $\text{Q} \text{c}5$	
7. $\text{c}3 \text{Q} \text{b}6$		7. $\text{Q} \text{c}3 \text{d}6$ 8. $\text{Q} \text{e}3 \text{Q} \text{b}6$ 9. $\text{Q} \text{d}5 \text{o}-\text{o}$	
8. $\text{d}4 \text{d}5$		10. $\text{Q} \text{c}4 \text{Q} \text{h}8$ 11. $\text{Q} \text{g}5 \text{Q} \text{g}4=$	
	طرفین وضع یکسان دارند.		
2) 4. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{e} \times \text{d}4$		4. ... $\text{f} \times \text{e}4$	
5. 0-0 $\text{c}6$		5. $\text{Q} \times \text{e}4$ $\text{d}5$	
6. $\text{Q} \text{c}4 \text{Q} \text{f}6$		6. $\text{Q} \times \text{e}5$ $\text{d} \times \text{e}4$	
7. $\text{Q} \text{e}1 \text{d}6$		7. $\text{Q} \times \text{c}6$ $\text{W} \text{g}5$	
8. $\text{c}3 \text{Q} \text{e}7$		7. ... $\text{b} \times \text{c}6?!$ (7. ... $\text{W} \text{d}5$ 8. $\text{c}4 \text{W} \text{d}6$	
8. ... $\text{Q} \text{g}4$ 9. $\text{h}3 \text{Q} \text{e}5$ 10. $\text{d}3! \text{Q} \times \text{c}4$		9. $\text{Q} \times \text{a}7+)$ 8. $\text{Q} \times \text{c}6+ \text{Q} \text{d}7$	
11. $\text{d} \times \text{c}4 \text{d} \times \text{c}3$ 12. $\text{Q} \times \text{c}3 \text{Q} \text{e}7$		9. $\text{W} \text{h}5+ \text{Q} \text{e}7$ 10. $\text{W} \text{e}5+ \text{Q} \text{e}6$	
13. $\text{Q} \text{f}4$		11. $\text{Q} \times \text{a}8 \text{W} \times \text{a}8$ 12. $\text{W} \times \text{c}7+$	

5. ...	$\text{Q}e7$	با وجود آنکه سیاه دارای دو فیل است، سفید به دلیل آنکه عرصه بیشتری را در اختیار دارد و حمله به پیاده d6 را هدف گرفته است، دارای برتری می‌باشد.	
5. ...d5 6. $\text{Q}\times e5$ $\text{Q}d7$ 7. $\text{Q}\times f7!$	$\text{Q}\times f7$ 8. $\text{W}h5+g6$ (8... $\text{Q}g8?$	9.c×d4	d5
9. $\text{W}\times d5+$ $\text{Q}e6$	10. $\text{W}\times e6\#$)	10.e×d5	$\text{Q}\times d5$
9. $\text{W}\times d5+$		11. $\text{Q}c3$	$\text{Q}b6$
و سفید، ضمن پس گرفتن سوار و داشتن وضع تهاجمی، یک پیاده نیز بیشتر دارد.			وضع طرفین برابر است.
6. $\text{W}e2$	$\text{Q}d6$	دفعه برلین: 6... $\text{Q}f6$	
7. $\text{Q}\times c6$	$b\times c6$	حمله متقابل سیاه با 6... $\text{Q}f6$ 3 می‌تواند	
8. $d\times e5$	$\text{Q}b7$	بازی را به راه مملو از دامها ببرد. از نقطه نظر تئوری، این حرکت سیاه، رد نشده است. اما سفید موفق به گسترش سریع قوا می‌شود و از موقعیت نامناسب اسب سیاه بهره‌برداری می‌کند.	
8. ... $\text{Q}f5$ 9. $\text{W}e4g6$ 10. $\text{Q}d4\text{Q}\times d4$			
11. $\text{W}\times d4o-o$ الخ			
9. $\text{Q}f4$	0-0		I
10. $\text{Q}c3$	$\text{Q}c5$	4.0-0	$\text{Q}\times e4$
11. $\text{Q}e4$	$\text{Q}e6$	1) 5.d4!	
12. $\text{Q}g3$	f5	این حرکت که هدف آن گشودن ستون e می‌باشد از 5. $\text{Q}e1$ قویتر است.	
13. $e\times f6$ «e.p»	$\text{Q}\times f6$		
14. c3	$\text{Q}e7$		
15. $\text{Q}ad1$			
با قدرت تهاجمی سفید در مرکز (فیرمیان - کنه زویج ۱۹۸۴)			

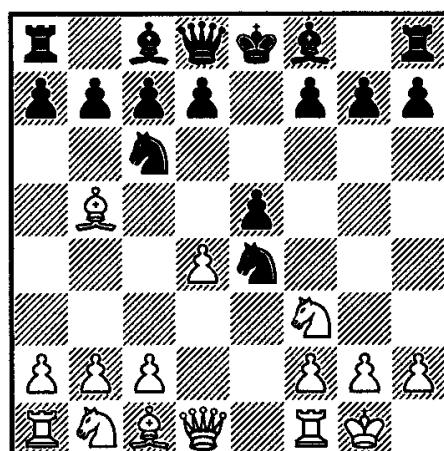
2) 5. $\text{Q}e1$

این حرکت سفید، شامل چند دام است.

5. ...	$\text{Q}d6$
6. $\text{Q}\times e5$	$\text{Q}\times e5?$

بازی صحیح سیاه 6... $\text{Q}e7$ و بستن فوری ستون مخاطره‌آمیز شاه است. مثال:

7. $\text{Q}d3$ o-o 8. $\text{Q}c3$ $\text{Q}\times e5$ 9. $\text{Q}\times e5$



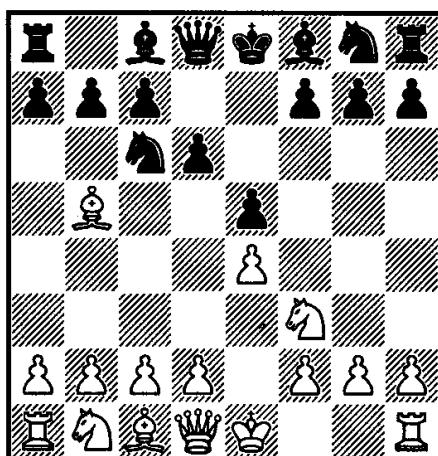
(ایوانف - رومانفسکی ۱۹۸۰)

5.c3	0-0
6. ♜×c6	d×c6
7. ♞×e5	♕d6
8.d4	c5
9.0-0	♝e8
10.f4	c×d4
11.c×d4	c5

طرفین به وضع یک ایر رسیده‌اند.

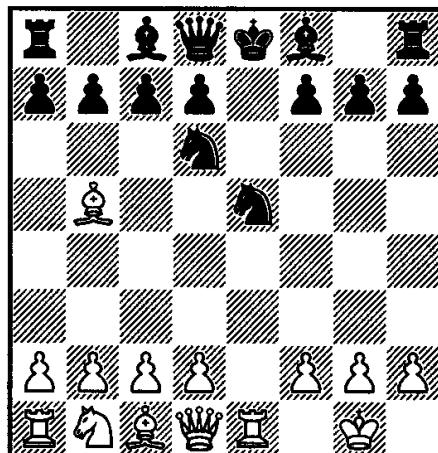
دفاع اشتاینیتز (دفاع قدیم)

3. ... d6



این بازی مبتنی بر روش «دفاع به هر قیمت» است. در دفاع اشتاینبرگ، سیاه در بیشتر حالات ناگزیر به ترک مرکز است. ضمن آنکه دارای وضعیتی فشرده خواهد بود. و طبیعی است که برای رهایی از یک چنین وضعیت باید تا می‌تواند به تعویض‌های مکرر دست بزند و اگر به این کار موفق شود، شانس بسیار خوبی برای تساوی خواهد داشت.

10. ♜e3g6 11.b3 ♜d4=



10

7. $\ddot{\text{x}} \times e5+$ $\ddot{\text{o}} e7$

8. $\text{Nc}3$ Nxb5?

سازی صحیح سیاه رفتز به قلعه بود.

9. $\text{N}d5!$ 0-0

10. $\text{N} \times e7+$ $\text{K} h8$

11. ♔ h5!

نهدید سفید اجرای حرکات زیر است:

$\text{♔} \times \text{h7!} + \text{♔} \times \text{h7}$ 13. $\text{♝} \text{h5\#}$

11. ... g6

12. h6 d6

13. ♜h5! g×h5

14. ♔f6+

مات

III

4. ♔e2 ♕e7!

4. ...d6 5.d4 e×d4 6.e5! d×e5

7. $\text{N} \times e5$

برتری با سفید است.

این بازی سیاه، به سفید آزادی عمل زیادی می‌دهد. با حذف پیاده e5، خانه‌های d4 و f4 در دسترس سوارهای سفید قرار می‌گیرد. در راه عمدۀ که به سفید امکان می‌دهد تا وضع فعال و مؤثری بدست آورد، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

الف - گرفتن پیاده سیاه با وزیر

5. ♕x d4

در دفاع فیلیدور بعد از حرکت پایین به همین وضع می‌رسیم:

1.e4 e5 2. ♜f3 d6 3.d4 e×d4
4. ♕x d4 ♜c6 5. ♔b5

5. ...

♔d7

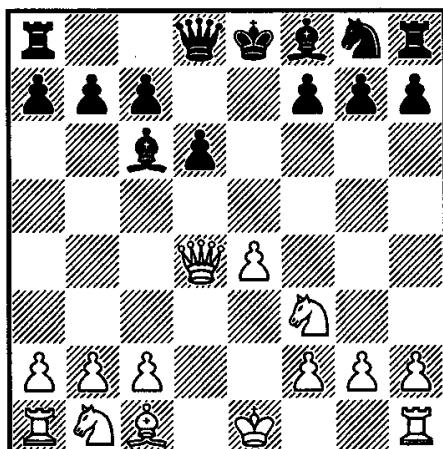
6. ♔x c6

برای آن است که با تغییر خانه وزیر، یک «زمان» تلف نشود. در اینجا سیاه از دو راه می‌تواند به بازی ادامه بدهد:

(۱) پس گرفتن با فیل

6. ...

♕x c6



۷۸

از آن طرف، اولین وظیفه سفید آن است که حریف را به تعویض e×d4... ♕x d4 ناگزیر سازد و حتی المقدور از قبول معاوضه سوارها خودداری نماید. ضمناً، تدارک حمله بر مواضع حریف را جستجو کند.

4.d4!

این پرتوان ترین حرکت است. تهدید سفید یکی گرفتن پیاده e5 و دیگری پیش راندن d5 است که اسب آچمز c6 را مورد حمله قرار می‌دهد. مثلاً:

4. ... ♔g4 5.d5 a6 6. ♔a4b5
7.d×c6! b×a4 8.c4!

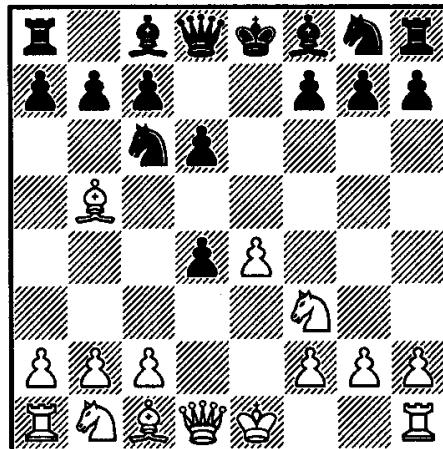
که متعاقباً سفید پیاده a4 را می‌گیرد و اسب وزیر از راه c3 در خانه d5 می‌نشیند.

بعد از حرکت 4.d4 سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را انتخاب کند، یا با 4... e×d4 4. Merkz را ترک کند و یا با 7. ♔d7... 4. و رفع آچمزی از اسب c6 به حفظ مرکز بکوشد.

ترک مرکز

4. ...

e×d4



۷۷

اکنون اگر:

5. ♕x c6 ♕x c6 6. dxe5 ♕x e4

وضع مساوی حاصل شده است.

دفاع پیاده e5 بر پایه حمله متقابل به پیاده e4 بنا شده است.

5. ♜c3

♘f6

اینک سفید می‌تواند از دو راه زیر یکی را انتخاب کند:

(۱) راه نو:

6. ♕x c6!

♕x c6

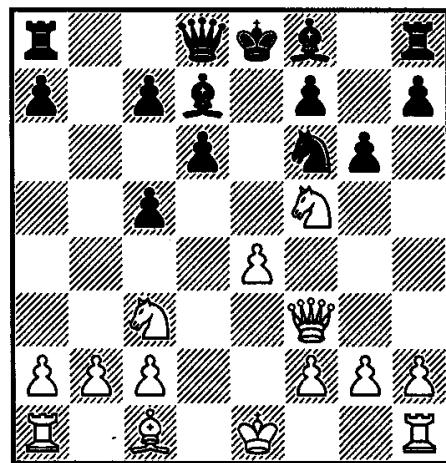
7. ♚d3!

سفید به طرز قاطعی از پیاده e4 دفاع می‌کند. اکنون پیاده e5 مورد تهدید قرار گرفته است و سیاه علماً مجبور به ترک مرکز است.

ترکیبی است زیبا و تا حدی ناپیدا.

تهدید سفید + ♗x d6+ و سپس ♘x f6

است.



۸۰

10. ... gxf5

11. e5! dxe5

12. ♕x f6 e4

راه وزیر سفید و رخ a8 را می‌بندد.

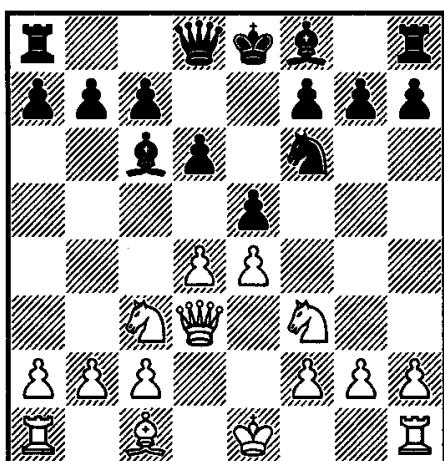
13. ♜x e4! fxe4

14. ♚x e4+ ♕e7

15. ♕x h8

برتری سفید قاطع است.

۸۱



حفظ مرکز

1. e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3. ♕b5 d6

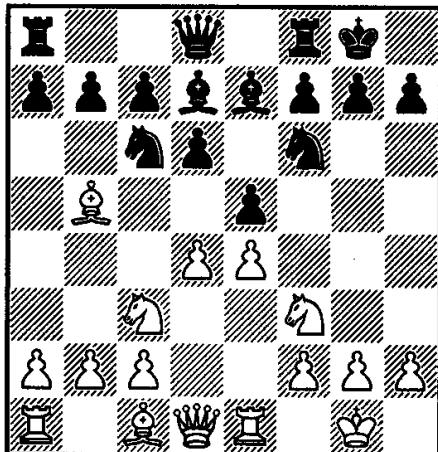
4. d4

دلیلی ندارد که سیاه مرکز را بدون جدال ترک کند.

4. ... ♕d7

در شکل بالا، سیاه، هنوز هم می‌تواند با 7... ♜d7 برای حمایت از پیاده کوشش کند. در آن حال ادامه 8.d5 به دلیل جواب 8... ♜c5 باعث گرفتن سوار سیاه نمی‌شود. اما سفید با 8. ♜e3 حریف را به ترک مرکز وادر می‌سازد.

۸۲



7. ... $\text{e} \times \text{d}4$
 8. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{g}6$
 9. $\text{Q} \times \text{g}5$ $\text{Q} \times \text{g}7$
 10. $0-0-0$

سفید بهتر است.

(۲) راه قدیم

8. $\text{Q} \times \text{c}6$ $\text{Q} \times \text{c}6$
 9. $\text{d} \times \text{e}5$ $\text{d} \times \text{e}5$
 10. $\text{Q} \times \text{d}8$

- 1) 10. ... $\text{Q} \times \text{d}8$
 11. $\text{Q} \times \text{e}5$ $\text{Q} \times \text{e}4$
 12. $\text{Q} \times \text{e}4$ $\text{Q} \times \text{e}4$
 13. $\text{Q} \times \text{d}3!$

اکنون دو سوار سیاه در معرض رخ e1 قرار گرفته است.

13. ... $\text{f}5$
 14. $\text{f}3$ $\text{Q} \times \text{c}5+$
 این تنها راه ممکن است.
 15. $\text{Q} \times \text{c}5!$
 15. $\text{Q} \times \text{f}1$ $\text{Q} \times \text{b}6$ الخ
 15. ... $\text{Q} \times \text{c}5$
 16. $\text{Q} \times \text{g}5!$

نکته برجسته و پنهانی دام در این حرکت نهفته است. تهدید سفید اجرای حرکت 7. $\text{Q} \times \text{e}7$ و گرفتن تفاوت است.

16. ... $\text{Q} \times \text{d}5$
 17. $\text{c}4!$

حال سیاه برای رهایی از فشار حریف، لازم است با 7... $\text{e} \times \text{d}4$ مرکز را ترک کند و گرنه در دام مشهور تاراش می‌افتد که متعاقباً خواهیم دید.

7. ... $\text{e} \times \text{d}4$
 8. $\text{Q} \times \text{d}4$ $0-0$
 9. $\text{Q} \times \text{c}6$ $\text{b} \times \text{c}6$
 10. $\text{Q} \times \text{g}5$

10. $\text{b}3 \text{d}5!$ 11. $\text{e}5$ $\text{Q} \times \text{b}4$

وضع دو طرف برابر است.

10. ... $\text{h}6$
 11. $\text{Q} \times \text{h}4$ $\text{Q} \times \text{e}8$
 12. $\text{Q} \times \text{d}2$ $\text{Q} \times \text{h}7$
 13. $\text{Q} \times \text{e}7$ $\text{Q} \times \text{e}7$

دو طرف وضعیت یکسان دارند.

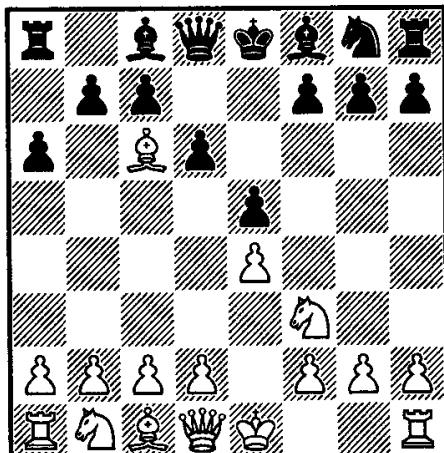
(لاسکر - کاپابلانکا ۱۹۲۱)

دام تاراش

7. ... $0-0?$
 سیاه به جای 7... $\text{e} \times \text{d}5$ و ترک مرکز، حرکت بالا را بازی کرده است.

بازی را استحکام ببخشد.

در این راه بازی، سفید برتری اندکی بدست می‌آورد.



۸۳

2) 10. ...

 $\blacksquare f \times d8$ 11. $\square e5$ $\blacksquare \times e4$ 12. $\square e4$ $\square \times e4$ 13. $\square d3$

f5

14. f3

 $\blacksquare c5+$ 15. $\square f1!$

در این راه بازی که رخ سیاه در ستون f قرار ندارد، این حرکت سفید، بهترین جواب است. حالا سیاه قادر نیست در آن واحد هر دو سوار مورد حمله رانجات دهد.

دفاع اشتاینیتز (دفاع جدید)

5. ... $b \times c6$

6. d4 f6

این بازی منطقی‌ترین حرکت سیاه است. زیرا به سیاه امکان می‌دهد، از پیاده e5 دفاع

کند و در معاوضه احتمالی (7.dxe5) زنجیر پیاده‌های خود را دست‌نخورده نگاه دارد. و چون فیل شاه سفید از صحنه پیکار خارج شده است، سفید قادر نیست از ضعف قطر b3-g8 بهره‌برداری کند.

7. c4

در شماره چهارم مجله شاخمات شوروی سال ۱۹۵۲، بررسی استاد بزرگ لیپ نیتزکی معرف برتری سفید است.

همچنین در کتاب شطرنج در شوروی تأثیف استاد بزرگ راگوزین ضمن یک مقاله تئوریک، به همین نحو اظهار نظر شده است.^(۱)

این راه بازی، در واقع راه تکامل یافته دفاع اشتاینیتز است. در مقایسه با دفاع قدیم، در این روش دفاعی سیاه می‌تواند پیاده نیرومند e5 را حفظ کند و در لحظه مناسب به اجرای حرکت b5 بپردازد.

1. e4 e5

2. $\square f3$ $\square c6$ 3. $\blacksquare b5$ a64. $\blacksquare a4$ d6

سفید می‌تواند دو طرح متفاوت استراتژیک را دنبال کند:

طرح اول

5. $\blacksquare \times c6+$

(شکل ۸۳)

پیش از آنکه سیاه با 5... b5... 5... d7... 5... و یا

۱. در این باره به تفسیر بازی لطفی - فوکس که در پایان مبحث بازی اسپانیایی آمده است، مراجعه شود.

تهدید این حرکت، گستن زنجیر پیاده‌های سیاه با اجرای حرکت ۵۵ است.

اینک بخشهای اساسی تجزیه و تحلیل لیپ نیتزکی از نظر خوانندگان می‌گذرد:

سیاه مختار است یکی از دو راه دفاعی زیر را انتخاب کند:

الف ۷...g6

ب ۷...e7 ۷...g6 و سپس

حالا شاه سیاه نمی‌تواند قلعه ببرود. چون روشن است که قلعه بزرگ برای شاه مناسب نیست.

12. ♕a4

برتری با سفید است.

راه الف

**2) 8. ... ♕g7 7. ... g6
9. ♕a4 ♔e7 8. ♔c3
10. d×e5 f×e5 8... ♔h6 ...
11. c5! o-o 8... ♕g7 ... باز نمی‌دارد.
12. ♕g5 ♕d7 1) 8. ... ♔h6
12. ...d5 13. e×d5 c×d5 14. ♕h4 9. d×e5 f×e5**

بازی سفید بهتر است.

13. c×d6 c×d6

برتری سفید محرز است.

سفید، حریف را از اجرای حرکت ۶... ♔h6 ... باز نمی‌دارد. ۹...d×e5 جایز نیست. زیرا دو پیاده بد برای سیاه باقی می‌ماند.

**10. ♕g5 ♕d7
11. ♕f6!**

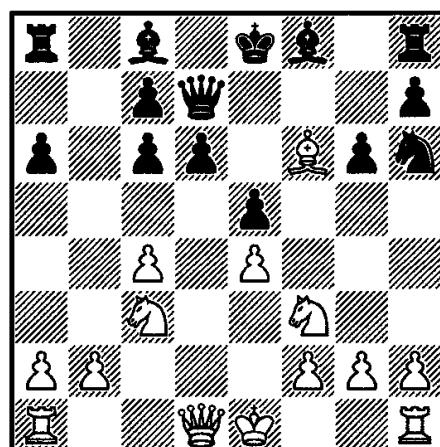
راه ب

**7. ... ♔e7
8. ♔c3 ♔g6
9. ♕a4 ♕d7
10. c5 d×c5
10. ... ♕b8 11. o-o a5 12. a3 ♕e7
13. ♕c4**

سفید بهتر است.

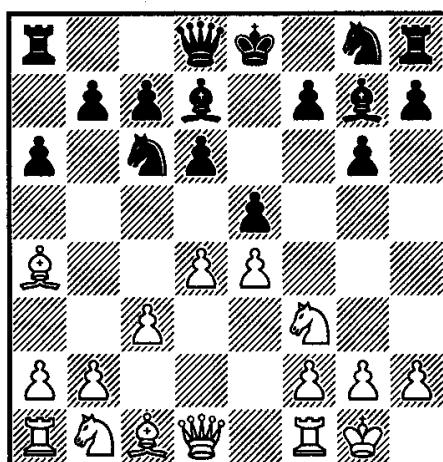
11. d×e5 ♔x e5!

در این وضعیت، سیاه نمی‌تواند



9. ♕g5

♕f6



۸۵

12. ♜x e5

fxe5

13. 0-0

♔d6

14. ♜e3

♚b8!

می توان گفت، وضع دو طرف برابر است.

طرح دوم

5.c3

یک طرح خوب سفید آن است که با انجام
دادن این حرکت، هم مقدمات پیش راندن پیاده
وزیر را فراهم سازد و هم راهی برای عقب نشینی
احتمالی فیل شاه تهیه ببیند.

البته سیاه که موفق به تقویت پیاده شاه خود
شده است، ناگزیر نیست به حرکت d4 سفید با
بازی exd4 پاسخ بدهد.

سفید همچنین می تواند بدون تمهد
مقدمه، d4 بازی کند. که در آن حالت، بازی
ممکن است به طریق زیر ادامه یابد:

5.d4b5 6. ♜b3 ♜xd4 7. ♜xd4
exd4 8.c3 dxc3 9. ♜xc3 ♜b7
10. ♜e2c5 11. ♜f4 ♜e7=

5. ... ♜d7

6.d4 g6

سیاه فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش
می دهد و در موقع خود به پشتیبانی پیاده g6 با
حرکت f5 به بازی متقابل در جناح شاه مبادرت
می ورزد.

7.0-0 ♜g7

(شکل ۸۵)

1) 8.dxe5 dxe5

8. ... ♜x e5 9. ♜x e5 dxe5 10.f4! الخ

حرکت 9. ♜f6... ضعیف است زیرا:

10. ♜x c6 ♜x c6 11. ♜x e5 ♜x e4

12. ♜d2 ♜f5 13. ♚b3!

10. ♜e3 ♜ge7

11. ♚c1 0-0

12. ♜h6 ♜g7

13. ♜xg7 ♔xg7

14. ♚e3 f6

وضع بازی دو طرف یکسان است.

2) 8. ♜e1 ♜ge7

9. ♜e3 0-0

10. ♜bd2 ♜e8

11. ♜b3 b6

12. dxe5 dxe5

13. ♜c4 ♔h8

14. ♚c1

سفید کمی بهتر است.

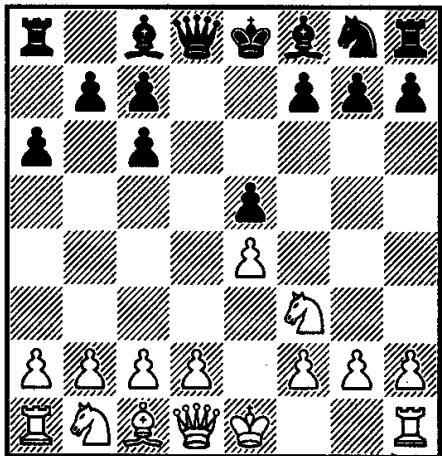
(کاریوف - اسپاسکی ۱۹۸۶)

دوم: راههای با 3...a6

این حرکت که در قرن نوزدهم توسط پل

بهره‌برداری کند و یا ضمن دفاع از e5 پیاده حریف را مورد حمله قرار بدهد.

۸۶



معاوضه سوارها

5.d4

سفید نخستین طرح استراتژیک را دنبال می‌کند.

5. ... $e \times d4$

6. $\mathbb{W} \times d4$ $\mathbb{W} \times d4$

7. $\mathbb{Q} \times d4$

صفت مشخصه این وضعیت آن است که سفید روی جناح شاه در برابر سه پیاده حریف، چهار پیاده دارد. حال آنکه در جناح وزیر، چهار پیاده سیاه فقط به قدر سه پیاده سفید می‌ارزد. اما داشتن دو فیل برای شطرنج بازی که راه بکار بردن آنها را می‌داند می‌تواند جبرانی باشد. بنابراین نمی‌توان از برتری حقیقی سفید، سخن گفت.

(شکل ۸۷)

7. ... $\mathbb{Q} d7$

هدف سیاه آن است که بی‌درنگ قلعه بزرگ

موزفی رواج یافته، همچنان اعتبار خود را حفظ کرده است. می‌توان گفت که این حرکت روح تازه‌ای به این شروع بازی دمیده است.

آنچه که امکان اجرای این حرکت را فراهم آورده این است که سفید نمی‌تواند بلافاصله برای گرفتن پیاده سیاه بازی کند. زیرا پس از:

4. $\mathbb{Q} \times c6$ $d \times c6$ 5. $\mathbb{Q} \times e5$

سیاه با جواب 4... $\mathbb{W} d4$ 5. پیاده را با یک وضع خوب پس می‌گیرد.

پس از 3... a6 4. $\mathbb{Q} \times c6$

بازی کند و یا فیل را به خانه a4 عقب بکشد، تا در لحظه مناسب دست به تعویض بزند. در حالت دوم حرکت سوم سیاه مقدمه‌ای خواهد بود تا بتواند با 5... b5... فیل حریف را وادار به عقب‌نشینی سازد و فشار را از روی 6. $\mathbb{Q} c6$ بردارد.

روش تعویض

1. e4 e5 2. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} c6$ 3. $\mathbb{Q} b5$ a6

4. $\mathbb{Q} \times c6$ $d \times c6$

4. ... $b \times c6$ 5. d4 exd4 6. $\mathbb{W} \times d4$

سفید به گسترش خوبی دست می‌یابد.

حرکت 5. $\mathbb{Q} \times e5$ 5. ضعیف است و پاسخ

5... $\mathbb{W} g5$ به سیاه موقعیت خوبی می‌بخشد.

(شکل ۸۶)

در وضعیت شکل بالا سفید دو طرح استراتژیک متفاوت را می‌تواند دنبال کند. یا معاوضه سوارها را مدنظر قرار دهد تا در پایان بازی از ضعف ساختار پیاده‌های سیاه

برود و ضمناً در مقابل حرکت $f4$ سفید، برای نمی‌آورد. مثال:

6. $\mathbb{Q}x e5?$ $f \times e5$ 7. $\mathbb{W}h5 + \mathbb{Q}e7!$

دفاع از پیاده $c7$ نگرانی نداشته باشد.

8. $\mathbb{W}x e5 + \mathbb{Q}e6$

و سفید در برابر سواری که از دست داده است جبران کافی ندارد.

6.d3

6.d4 $\times e \times d4$ 7. $\mathbb{W}x d4 \mathbb{W}x d4$

وضع دو طرف یکسان است.

6. ... $\mathbb{Q}d6$

7. $\mathbb{Q}e3$ $c5$

8. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e7$

9. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}e6$

10. $c3$ $\mathbb{W}d7$

11. 0-0 0-0

دو طرف به تساوی وضع رسیده‌اند.

2) 5. 0-0 $f6$

6. $d4$ $\mathbb{Q}g4$

7. $d \times e5$ $\mathbb{W} \times d1$

8. $\mathbb{W} \times d1$ $f \times e5$

9. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q}d6$

9. ... $\mathbb{Q} \times f3$ 10. $g \times f3!$

سفید برتری پیدا می‌کند.

10. $\mathbb{Q}bd2$ $b5$

از ورود اسب حریف به خانه $c4$ جلوگیری می‌کند.

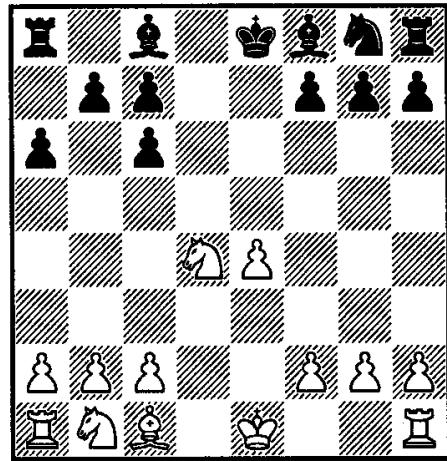
11. $b3$ $\mathbb{Q}e7$

12. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}g6$

13. $g3$ 0-0

14. $\mathbb{W}g2$ $\mathbb{W}f6$

طرفین به وضع برابر دست یافته‌اند.



۸۷

7. ... $\mathbb{Q}d6$ 8. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{Q}e3$ $c5$

10. $\mathbb{Q}de2$ $\mathbb{Q}g6$ 11. 0-0 0-0

(پترسون - آخین ۱۹۳۶)

8. $\mathbb{Q}e3$ 0-0-0

9. $\mathbb{Q}bd2$ $\mathbb{Q}e7$

9. ... $g6$ 10. 0-0-0 $\mathbb{Q}g7$

سیاه بازی خوبی دارد.

10. 0-0-0 $\mathbb{W}e8$

11. $\mathbb{W}hel$ $\mathbb{Q}g6$

وضع دو طرف برابر است.

هجوم به پیاده $e5$

1) 5. $\mathbb{Q}c3$

با دفاع از پیاده $e4$ ، تهدید روی پیاده $e5$ مطرح شده است.

5. ... $f6$

از آنجاکه فیل شاه سفید، از صحنه نبرد خارج شده است این حرکت مشکلی به بار

می شود. از طرفی بعد از ۵. $\mathbb{Q}c3$ سیاه می تواند

با حرکات:

5. ...b5 , 6. $\mathbb{Q}b3 \mathbb{Q}a5$

به معاوضه فیل شاه سفید، که در این گشايش واجد اهمیت است دست بزنند. اما بعد از ۵.0-0 اجرای طرح فوق با پاسخ زیر برخورد می کند:

7. $\mathbb{Q}xf7+$ $\mathbb{Q}xf7$ 8. $\mathbb{Q}xe5+$ $\mathbb{Q}e7$

که در نتیجه سفید، در برابر قربانی فیل، دو پیاده گرفته و شاه حریف را از قلعه انداخته است. همچنین، دفاع از پیاده e4 با حرکت سست d3 نتیجه بزرگی نمی دهد. در آن حالت، سیاه با d6 از پیاده e5 حمایت می کند و سفید، برای یورش به مرکز حریف سرانجام باید پیاده d3 را پیش براند. پس بهتر آن است که پیاده وزیر به جای صرف دو «زمان» فقط با یک «زمان» به خانه d4 رانده شود.

بعد از حرکت ۵.0-0، سیاه یکبار دیگر با دو روش تدافعی: «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» روبرو می شود که در این کتاب تحت عنوانیں «دفاع بسته» و «دفاع باز» مورد بررسی قرار می گیرد.

دفاع بسته

1. e4 e5 2. $\mathbb{Q}f3 \mathbb{Q}c6$ 3. $\mathbb{Q}b5 a6$
4. $\mathbb{Q}a4 \mathbb{Q}f6$ 5.0-0

5. ... $\mathbb{Q}e7!$

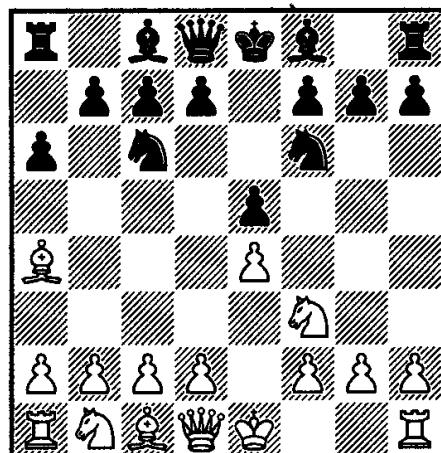
علامت تحسین به این معنی نیست که این حرکت از $\mathbb{Q}e4$... $\mathbb{Q}x e4$ ۵. که «دفاع باز» را بنیاد

روش خودداری از تعویض (راه اصلی)

سفید فیل b5 را که مورد حمله قرار گرفته است عقب می کشد. پس از عقبنشینی فیل، سیاه امکان می یابد در لحظه لازم، با حرکت b5، اسب را از آچمزی خلاص کند و از فشار بر e5 بکاهد.

1.e4	e5
2. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}c6$
3. $\mathbb{Q}b5$	a6
4. $\mathbb{Q}a4$	$\mathbb{Q}f6$

محققاً، قویترین ادامه همین است.
سیاه با حرکت اخیر و حمله به پیاده e4 سفید را به اخذ تصمیم فوری وادر می سازد.



۸۸

5.0-0

سفید با این حرکت، حداکثر امکانات را برای خود ذخیره می کند. به عنوان مثال، اگر با ۵. $\mathbb{Q}c3$ به دفاع از پیاده e4 مبادرت کند، از هجوم به مرکز سیاه با $c3$ و سپس $d4$ محروم

در اینجا سفید می‌تواند بازی را با یکی از حرکات زیر دنبال کند. که از این پس به ترتیب مورد بررسی قرار می‌گیرند:

اول - 6. $\ddot{\text{E}}\text{e}1$

دوم - 6. $\ddot{\text{B}}\text{e}2$

سوم - 6. $\ddot{\text{C}}\text{c}3$

اول: 6. $\ddot{\text{E}}\text{e}1$

این حرکت، امروزه رایج‌ترین حرکت است. سفید رخ را در ستون مهمن مرکزی مستقر می‌کند و در عین حال تهدید گرفتن پیاده e5 را مطرح می‌سازد.

6. ... b5

بهترین پاسخ سیاه به تهدید سفید همین حرکت است.

7. $\ddot{\text{B}}\text{b}3$ d6

بعد آگامبی مارشال را مشاهده می‌کنیم.

8. c3

سفید هم پیش روی d4 را تهیه می‌بیند و هم راه گریزی برای فیل b3 فراهم می‌آورد.

اگر سیاه قصد دست‌یابی به تساوی را داشته باشد باید یک سلسله حرکاتی را که به طور منطقی به یکدیگر وابسته بوده و هدف آنها ایجاد وضع معینی باشد دنبال کند و این کار باید برپایه دست نخوردن مرکز استوار باشد. و هنگامی که سفید پیش روی d4 را عملی می‌سازد. سیاه حتی المقدور خیال ترک مرکز را (با e5xd4) نباید به سر خود راه دهد.

8. ... 0-0

این حرکت جدیدترین راه ادامه است که

می‌نهد نیرومندتر است. بلکه «دفاع بسته» برای بازی آسانتر است و سیاه با خطرات احتمالی کمتری روبه رو می‌شود. دفاع بسته، روش دفاعی محکمی است و حمله مستقیم بر مواضع استوار سیاه دشوار خواهد بود.

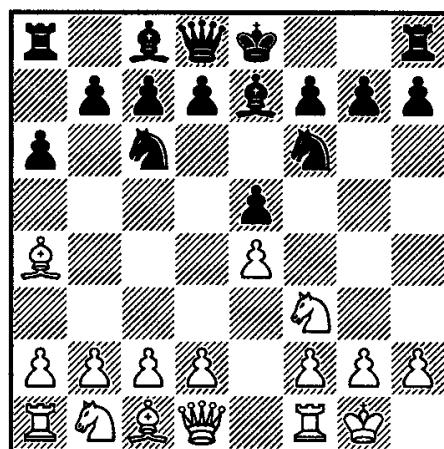
هدف سیاه از استقرار فیل در خانه e7 آن است که ستون e یعنی ستونی که شاه سیاه هنوز در آن قرار دارد، بسته شود و حمله به پیاده e4 حریف مطرح گردد. بدون آنکه از پیچیدگیهای ناشی از 6.d4... 5... $\ddot{\text{D}}\text{x}\text{e}4$ و 6.d4 اثری در میان باشد.

انتخاب دفاع بسته مستلزم صبر و شکیبایی شطرنج باز و شناسایی عمیق وضعیت‌های متغیر و راههای متعدد تاکتیکی است.

سیاه کار عقب راندن 4. $\ddot{\text{A}}\text{a}4$ با حرکت b5 را همچنان ذخیره دارد. اما در حال حاضر این حرکت، هنوز ضروری نیست. به عنوان مثال اگر:

6. $\ddot{\text{Q}}\text{x}\text{c}6$ $\text{d}\text{x}\text{c}6$ 7. $\ddot{\text{D}}\text{x}\text{e}5$

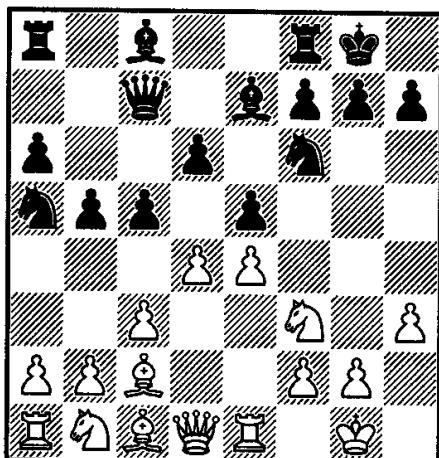
چون ستون e بسته شده است، سیاه نیز متقابلاً می‌تواند با 7... $\ddot{\text{D}}\text{x}\text{e}4$ جواب بدهد و اشغال ستون شاه به توسط رخ یا وزیر سفید برای او خطری ندارد.



11.d4

c7

۹۰



این بنای دفاعی که سیاه در سایه آن پیاده را دست نخورده نگاه داشته است، متعلق به چیگورین بانی مکتب شطرنج سوروی است. این ساختمان دفاعی که در آغاز قرن بیستم، توسط این استاد بزرگ شطرنج ابداع گردیده است، اکنون در مسابقه‌های بزرگ، فراوان بازی می‌شود و عملیاً از سایر بناهای این گشاشهای بازی، محکم‌تر است.

در وضعیت شکل بالا، سفید ساختار پیاده‌ای مطلوبی در مرکز دارد (پیاده‌های e4 و d4، در مقابل e5 و d6) و از آن طرف، سیاه پیاده نیرومند e5 را حفظ کرده است و گوشش‌چشمی هم به پیاده d4 حریف دوخته است.

برای ادامه بازی ایده‌های پایین می‌تواند مورد توجه قرار بگیرد:

۱- سفید تلاش خود را برای فشار بر مرکز سیاه دنبال کند و بکوشد اسب خود را در خانه‌های d5 و f5 مستقر سازد.

۲- برای استفاده از نوعی فشردگی وضع سیاه، نحوه اجرای حمله بر شاه حریف را

بازی 9... $\mathbb{Q}a5$ را تدارک می‌بیند.

8. ... $\mathbb{Q}a5$ 9. $\mathbb{Q}c2c5$ 10.a4

با تهدید زیر:

11.a×b5 a×b5 12.b4

9.h3

سفید قبل از آنکه پیاده وزیر را پیش براند، از حرکت 9... $\mathbb{Q}g4$ جلوگیری می‌کند. پس از 9.d4 $\mathbb{Q}g4$ 10. d5 مدافع خانه آچمز می‌شود و آن وقت اگر سفید e5 بازی کند و مرکز را بینندد، حمله به پیاده e5 متوقف می‌شود و اگر

10... $\mathbb{Q}e3$ 10. بازی کند بعد از:

10. ...e×d4 11.c×d4 $\mathbb{Q}a5$

12. $\mathbb{Q}c2\mathbb{Q}c4$ 13. $\mathbb{Q}c1c5$ الخ

سیاه به ایجاد اکثریت پیاده در جناح وزیر موفق می‌شود و می‌تواند آن را در مرحله پایان بازی بکار بگیرد.

9... $\mathbb{Q}a5$

سیاه همچنین می‌تواند 9...a5 بازی کند و برای آشنایی خوانندگان با ادامه آن، در زیر قسمتی از بازی کاستیلو - بولبوخان که در سال ۱۹۵۰ در ماردل پلاتا بازی شده است، آورده می‌شود:

10.a4b4 11.d4b×c3 12.b×c3 e×d4

13.c×d4d5 14.e5 $\mathbb{Q}e4$ 15. $\mathbb{Q}e3$

$\mathbb{Q}b4$ 16. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b7$ 17. $\mathbb{Q}e2$

$\mathbb{Q}h8$ 18. $\mathbb{Q}a3f6$ 19. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}a6=$

10. $\mathbb{Q}c2$

فیل با اهمیت را حفظ می‌کند.

10. ...

c5

خانه c7 را در دستر س وزیر قرار می‌دهد.

منظور آنکه رخ شاه را قبل از گشودن ستون c در خانه c8 آماده کارزار سازد و بالاخره یا آنکه حرکت b7... $\mathbb{Q}d7$ را انجام دهد، تا سفید را به تصمیم‌گیری درباره مرکز ترغیب کند.

الف:

12. ...

$c \times d4$

13. $c \times d4$

$\mathbb{Q}c6$

پانوف شطرنج باز شوروی، در اینجا حرکت b7... $\mathbb{Q}d7$ را پیشنهاد کرده است. با این اندیشه که در فرصت مناسب به اجرای حرکت آزادکننده d5 مبادرت ورزد و اگر سفید با d5 از این کار سیاه جلوگیری کند، دست کم خیالش از بابت پیاده e5 آسوده باشد. بعد از حرکت پیشنهادی پانوف بازی می‌تواند این‌گونه دنبال شود:

14. $d5 \mathbb{Q}c8$ 15. $\mathbb{Q}f1 \mathbb{Q}d7$
 16. $\mathbb{Q}3h2$ $\mathbb{Q}fc8$ 17. $\mathbb{Q}d3 \mathbb{Q}b7$
 18. $b4a5$ 19. $\mathbb{Q}d2$ $a \times b4$ 20. $\mathbb{Q} \times b4$
 $\mathbb{Q}c5$ 21. $a3\mathbb{Q}a7$ 22. $\mathbb{Q}g3 \mathbb{Q}d8$
 سیاه بهتر است.

(برونشتین - کرس ۱۹۵۱)

1) 14. $\mathbb{Q}b3$

سفید قصد دارد حالت تنش در مرکز را حفظ کند.

14. ...

a5

هدف این حرکت هجوم به اسب b3 است.

15. $\mathbb{Q}e3$

a4

16. $\mathbb{Q}d2$

$\mathbb{Q}b4$

بی‌شک بهترین بازی سیاه همین است.

جستجو کند.

۳- سیاه، بدوأ باید تمام سعی خود را برای روشن شدن وضع مرکز بکار بگیرد (به عنوان مثال، برانگیختن سفید به اجرای حرکات $dxe5$ یا $d5$) که نتیجه آن استحکام e5 است و بر اثر آن، سوارهای پای بند این خانه آزادی عمل پیدا می‌کنند. ضمناً در هیچ حالتی نباید قبل از روشن شدن وضعیت بازی در مرکز، دست به اقدامی بزنند. این نکته - در مقایسه با سفید - بسیار حائز اهمیت است. چون که سیاه در موقعیت تدافعی است و برای برقراری تساوی مبارزه می‌کند.

۴- شانس‌های متقابل احتمالی سیاه، در جناح وزیر است و هرگز نباید بگذارد، پیاده‌های او در این جناح بلوکه شود. بلکه باید بکوشد به ایجاد ستون باز در این جناح موفق شود.

12. $\mathbb{Q}bd2$

1) 12. $b4c \times b4$ 13. $c \times b4 \mathbb{Q}c4$
 14. $\mathbb{Q}bd2$ $\mathbb{Q}b7$ 15. $\mathbb{Q} \times c4 b \times c4$
 16. $d5a5$ 17. $b5a4$ 18. $\mathbb{Q} \times a4 \mathbb{Q}a5$
 19. $\mathbb{Q}c2 \mathbb{Q} \times b5 =$

(تال - سانگی نیتی ۱۹۵۸)

2) 12. $d5 \mathbb{Q}c4$ 13. $a4 \mathbb{Q}d7$
 14. $b3 \mathbb{Q}a5!$ 15. $a \times b5$ $a \times b5$ 16. $\mathbb{Q}b2$
 $c4$ 17. $b4 \mathbb{Q}b7$ 18. $\mathbb{Q} \times a8 \mathbb{Q} \times a8 =$

(لوجنکف - اینگرون ۱۹۸۱)

در وضع شکل ۹۰ بعد از حرکت طبیعی 12. $\mathbb{Q}bd2$ سیاه می‌تواند طرح‌های متفاوتی را دنبال کند. یا با 12... $c \times d4$ 13. $a4$ روی ستون باز c وارد عمل شود یا 12... $\mathbb{Q}d7$ 13. $\mathbb{Q} \times b5$ بازی کند به

سپس سوار را پس می‌گیرد و برتری را همچنان حفظ می‌کند.	17. ♜b1	♝d7
3) 14.d5	♞b4	♞c6
15. ♜b1	a5	♞a5
منظور سیاه آن است که اسب را از راه a6 به خانه c5 برساند.	سیاه به برقراری تعادل وضع موفق شده است.	
16.a3	♞a6	♞xd4
17. ♜f1	♝d7	e×d4
18. ♜d2	b4	واضح است که پیاده d4 را نمی‌توان گرفت.
بر حرکت b4 سفید پیشستی می‌کند.		زیرا فیل c2 از دست می‌رود.
19.a×b4	♞×b4	16. ♜g5 ♕c5 17. ♜h4 ♜e6
وضع طرفین یکسان است.		18. ♜c1 ♕b4 19.e5d3!
اکنون به بررسی یک طرح دیگر سیاه می‌پردازیم.		و امتیاز با سیاه است.
: ب:		
12. ...	♝d7	16. ... ♜d7
13. d×e5	d×e5	17. ♜f5 ♘f6
14. ♜f1	♞c4	18. ♜e2
15. ♜g3		18. ♜b3 ♕b6 19. ♜d5 ♜b7!=
15.b3 ♜b6 16.a4c4 17.a5 c×b3		18. ... ♕b6
18.a×b6 ♕×c3 19. ♜×b3 ♕×a1		اکنون مبارزه بر سر پیاده d4 جریان دارد.
20. ♕d2 ♜a3		19. ♜d2 ♜e5!!
این بازی بین بولسلاؤسکی و اسمیسلوف در سال ۱۹۴۶ انجام گرفته و امتیاز با سیاه است.		20. ♜×d4 ♜c4
15. ...	♜ad8	21. ♜d3 ♘b7
16. ♕e2	♜fe8	22. b3 ♜e5
17.b3	♞b6	23. ♜d2 d5!
18.a4	♝f8	اکنون بهترین فرصت است که پیاده عقب‌مانده و منفرد d6 از این حالت خارج و با پیاده‌ی مرکزی سفید معاوضه شود.
طرفین وضع برابر دارند.		24.f4 d×e4!!
		سیاه به برتری روشی رسانیده است. اگر سفید با پیاده، اسب را بزند. سیاه ابتدا پیاده و

10. ♜c3d6 11.h3 ♜d7)

وضع سیاه خوب است. تریبال - آلخین ۱۹۲۲

ج:

9.a5d6 10.c3 ♜b8 11. ♜c4 d5!=

12. ...

♜b7

1) 8. ...

d6

13.d5

♜c8

9. ♜d1

♜e6

اکنون که قطر بزرگ h1-a8 بسته شده است

10. ♜c2

از تعویض فیل سفید خود امتناع می‌کند.

14. ♜f1

♝e8

10. ...

d5

راه رفتن فیل 7 e7 به خانه 7 g7 را باز می‌کند.

11.d3

♝e8

15. ♛h2

g6

12. ♜bd2

♜d6

16. ♜e3

♜f8

13. ♜f1

h6

17.g4

14.h3

♛c8!?

یورش بر قلعه حریف این‌چنین آغاز می‌شود.

15. ♜g3

d×e4

17. ...

♜g7

وضع طرفین برابر است (پارنو夫 - ونی

18. ♜g1

♛h8

میرورویچ ۱۹۸۵)

این بازی هم بین بولسلاؤسکی و اسمیسلوف

2) 8. ...

d5

در سال ۱۹۴۷ انجام شده است و طرفین وضع

9.d3

9.e×d5 ♜g4 10.d×c6e4 11.d4 e×f3

دوم:

12.g×f3 ♜h5! 13. ♜f4 ♜e8

1.e4e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♜b5a6

14. ♜g3 ♜d6 15. ♜d3 ♜g6=

4. ♜a4 ♜f6 5.0-0 ♜e7

9. ...

♝e8

در این راه بازی سفید به جای رخ از وزیر

10. ♜e1

♜b7

خود برای دفاع از پیاده e4 استفاده می‌کند و

11. ♜bd2

♛d7

خانه d1 را برای استقرار رخ آزاد می‌سازد.

12. ♜f1

♝ad8

حرکت بالا «حمله ورآل» نامیده می‌شود.

13. ♜g5

♜a5

6. ♜e2

b5

14. ♜c2

d×e4

7. ♜b3

0-0

15.d×e4

♜c4

8.c3

این بازی در سال ۱۹۵۲ بین کریس و گلر بازی

شده است و دو بازیکن به وضع برابر رسیده‌اند.

8.a4b4 (8... ♜b8 9.a×b5 a×b5

گامبی مارشال

گامبی مارشال یا حمله مارشال روش ابداعی فرانک مارشال، شطرنج باز نامدار آمریکایی است که در سال ۱۹۱۸ برای نخستین بار در شهر نیویورک در مقابل کاپانلانکا بکار برده است. در این روش بازی که از دفاع بسته جدا می‌شود، سیاه پس از حرکت $\text{b}3 \text{f}5$ ۷. سفید به جای $d6 \dots d5$ ۷... $d5$! ۸... $d5$ را انجام می‌دهد.

قصد سیاه از این قربانی پیاده آن است که ابتکار را از دست سفید برباید، قطرهای $a8-h1$ و $c8-h3$ و $b8-h2$ همچنین ستون شاه باز شود. به این امید که بتواند از این خطوط علیه قلعه شاه حریف بهره‌برداری کند. ضمن آنکه در این میان، اسب جناح شاه سفید که تنها مدافع قلعه اوست حذف می‌شود و گسترش نیروهای سفید به کندی صورت می‌گیرد.

1.e4e5 2. $\text{Q}f3 \text{Q}c6$ 3. $\text{Q}b5a6$
4. $\text{Q}a4 \text{Q}f6$ 5.0-0 $\text{Q}e7$ 6. $\text{Q}e1b5$
7. $\text{Q}b3$

7. ...

0-0

8.c3

d5

سفید می‌تواند با 8.d4 از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری کند. هرچند ارزش این گامبی همواره مورد تأمل بوده، واقعیت این است که سیاه حالت تهاجمی نیرومندی پیدا می‌کند.

9.e×d5

سوم:

1.e4e5 2. $\text{Q}f3 \text{Q}c6$ 3. $\text{Q}b5a6$
4. $\text{Q}a4 \text{Q}f6$ 5.0-0 $\text{Q}e7$
6. $\text{Q}c3$
ضمن گسترش یک سوار، تهدید زدن پیاده e5 را مطرح ساخته است.
6. $\text{Q} \times c6$ $d \times c6$ 7. $d3 \text{Q}d6$ 8. $\text{Q}bd2$
0-0 9. $\text{Q}c4 \text{Q}e8$ 10. $b3b5$
11. $\text{Q}e3!$

وضع سفید بهتر است.

6. ... b5

7. $\text{Q}b3$ d6

8. $\text{Q}d5$

8.a4b4 9. $\text{Q}d5 \text{Q}a5$ 10. $\text{Q} \times e7$
 $\text{Q} \times e7$ 11. $d4 \text{Q} \times b3$ 12. $c \times b3 \text{Q}g4$
13. $\text{Q}g5$ 0-0=

(توماس - آلخین ۱۹۲۲)

8. ... $\text{Q}b7$

9. $\text{Q} \times f6+$ $\text{Q} \times f6$

10. $\text{Q}d5$ $\text{Q}c8$

11. $\text{Q}e1$ 0-0

12.c3 $\text{Q}a5$

بعد از ادامه زیر، سفید به نوعی برتری می‌رسد:

12. ... $\text{Q}e7$ 13. $\text{Q}b3c5$ 14. $d4 \text{Q}c7$
15. $a4$

(کریس - گلی گوریچ ۱۹۵۸)

13. $\text{Q} \times b7$ $\text{Q} \times b7$

تساوی وضعیت ایجاد شده است.

I

11. ...

♞f6

تهدید سیاه اجرای حرکات d6 ♜d6 سپس و متعاقباً h4 ♛h4 است.

a) 12.h3

♞d6

13. ♜e1

♞g4!

1) 14.h×g4

♛h4

15. ♛f3

♜h2+

15. ♛h2+ 16. ♔f1 ♜×g4

17. ♛×g4 ♛h1+ 18. ♔e2

♜ae8+ 19. ♜e6! ♜×e6+

20. ♛×e6 ♛h5+ 21.g4

سفید می برد.

16. ♔f1

♜×g4

17. ♛e4

♜f4!

سیاه حمله غیرقابل دفاعی بدست آورده است. حالا اگر سفید 18.g3 بازی کند، جواب سیاه 18... ♛h2 خواهد بود. (با تهدید و سپس ♜ae8 ♜h3+) و در صورت:

19. ♜e3 ♜ae8 20. ♛d5 ♜×g3

21. ♜×g3 (21. ♛×f7+ ♔h8)

21... ♜e2+ 22. ♔e1 ♜f3+ می برد

نتیجه آنکه سفید نباید اسب g4 را بزند.

بلکه باید این طور بازی کند:

2) 14.d4

♛h4

15. ♛f3

♞×f2

16. ♜d2

وزیر سفید نمی تواند اسب سیاه را بزند. زیرا

سفید می تواند به سادگی از قبول گامبی خودداری کند و با حرکت 9.d3 بازی آرامی داشته باشد. البته در آن حالت هیچ گونه برتری ندارد. مثال:

9. d3d×e4 10.d×e4 ♛×d1+ 11. ♜×d1=

9. ... ♜×d5

این راهی است که مارشال رفته است.

9. ... e4 10.d×c6 e×f3 11.d4! f×g2

(11... ♜g4 12.g×f3! ♜h3 13. ♜f4

(وضع سفید خیلی خوب است

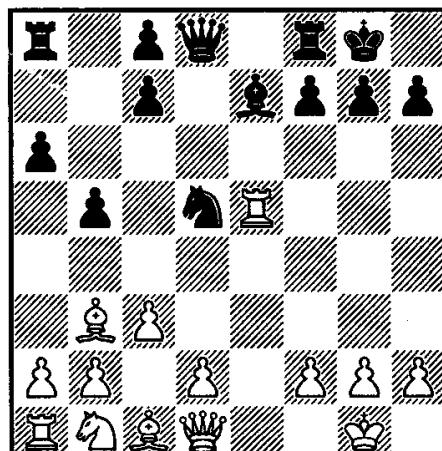
12. ♛f3 ♜e6 13. ♜f4 ♜d5

14. ♜g3 a5 15. ♜d2

برتری با سفید است.

10. ♜×e5 ♜×e5

11. ♜×e5



91

در اینجا دو راه، برای ادامه بازی پیش روی سیاه قرار دارد. یکی 11... ♜f6 که مارشال در بازی با کاپابلانکا انجام داده است و دیگری 11... c6 که در بررسی های بعدی این گامبی پیشنهاد شده است.

13. ♜ e1

13. ♜ e2 ♛ h4 14. g3 ♛ h5 15. ♔ d2
 ♜ g4 16. f3 ♜ x f3 17. ♔ x f3 ♛ x f3
 18. ♜ f2 ♛ e4 19. ♛ f3

شانس سفید کمی بهتر است.

(ساکس - نیکولیک ۱۹۸۳)

13. ...

♛ h4

سیاه یک پیاده از دست داده است. اما ابتکار عمل را همچنان در اختیار دارد.

14. g3

♛ h3

15. ♜ e3

♜ g4

16. ♜ d3

f5

17. f4

♔ h8

18. ♜ x d5

c x d5

19. ♜ d2

♝ ae8

20. ♛ f1

♛ h5

21. a4

سیاه در مقابل پیاده از جبران کمی برخوردار است.

2) 12. ♜ x d5**13. d4**

c x d5

14. ♜ e3

♜ d6

15. h3

♛ h4

16. ♜ e5

♛ f4

17. ♜ e1

♛ g4

18. ♛ f3

♜ e6

19. ♜ f4

♜ x f4

20. ♛ x f4

♜ x h3

21. ♛ g3

♛ x g3

بعد از:

16. ♛ x f2 ♜ h2+! (16... ♜ g3
 17. ♛ x f7+) 17. ♔ f1 ♜ g3
 18. ♛ e2 ♜ x h3 19. g x h3 ♜ ae8

و سیاه می برد.

16. ...

♜ b7

17. ♛ x b7

♞ d3

18. ♜ e2

♛ g3

19. ♔ f1

♞ f4

19. ... ♛ h2 20. g4**20. ♜ f2!**

برتری با سفید است.

b) 12. d4!

♜ d6

13. ♜ e1

♞ g4

14. h3

♛ h4

15. ♛ f3

♞ f2

16. ♜ e2

♞ g4

به عقیده تارتاكوور دو طرف وضع برابر دارند.

در بازی کاپابلانکا - مارشال، سیاه

16... ♜ g4?! بازی کرده و در پایان راه زیر

سفید به برتری قاطع نیرو دست یافته است:

16. ... ♜ g4 17. h x g4 ♜ h2+

18. ♔ f1 ♜ g3 19. ♜ x f2 ♛ h1+

20. ♔ e2 ♜ x f2 21. ♜ d2! ♜ h4

22. ♛ h3 ♜ ae8+ 23. ♔ d3 ♛ f1+

22. ♔ c2 ♜ f2 25. ♛ f3

II

11. ...

c6!

1) 12. d4

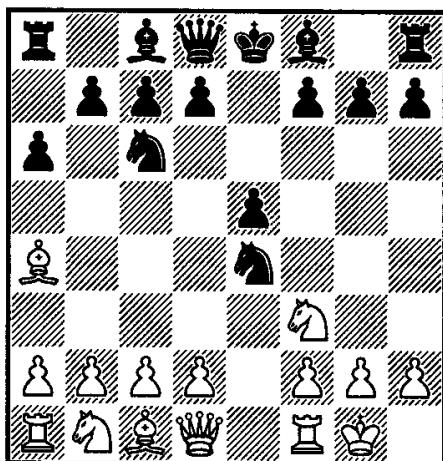
♜ d6

ترغیب کند تا با گشودن ستون e اسب را آچمز سازد.

دو طرف وضع یکسان دارند.

(قال - اسپاسکی ۱۹۶۵)

۹۲



6. $\mathbb{E}e1$ $\mathbb{Q}c5$ 7. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{Q}e7=$
6. ... **b5**
6. ... $e\times d4$ 7. $\mathbb{E}e1$ $d5$
8. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{Q}\times e7$
 $\mathbb{Q}\times e7$ 10. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{Q}\times d4$
11. $\mathbb{W}\times d4$

برتری سفید آشکار است.

7. $\mathbb{Q}b3$ **d5**
سیاه در کمال استحکام از $\mathbb{Q}e4$ حمایت می‌کند.

8. $d\times e5$

بعد از:

6. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{Q}\times e5$ 9. $d\times e5$

چون راه پیاده f سفید بسته نشده است، او می‌تواند به راحتی در جناح شاه دست به مانور بزنده و از آن طرف، چون اسب وزیر سیاه از بازی خارج شده است، راه برای گسترش سایر مهره‌های سیاه آسان گشته و دستیابی او به برقراری تعادل سهل‌تر شده است.

دفاع باز

سیاه اگر در دفاع بسته از روش «دفاع به هر قیمت» استفاده می‌کند، در دفاع باز که دفاع تاراش نیز نامیده می‌شود، روش «حمله متقابل» را بکار می‌گیرد. راهی که پس از یک دوره بی‌اعتباری، ارزش دوباره یافته است.

ایده‌های راهنمای این راه بازی، برای سفید حفظ فیل شاه و یک پیاده استوار در خانه e5 است و برای سیاه، ابقاء اسب در e4 و تا آنجا که ممکن باشد داشتن یک پیاده نیرومند و ماندگار در خانه d5 است و نیز گسترش فیل شاه به نحوی که دست و پای سایر سوارها را نبندد. در دفاع باز، ایده‌ها در مقایسه با دیگر راههای بازی اسپانیایی، نسبتاً دست یافتنی تر هستند. اما پیاده کردن آنها که عموماً جنبه تاکتیکی دارند، پیچیده‌تر است.

1. e4	e5
2. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}c6$
3. $\mathbb{Q}b5$	a6
4. $\mathbb{Q}a4$	$\mathbb{Q}f6$
5. 0-0	$\mathbb{Q}\times e4$

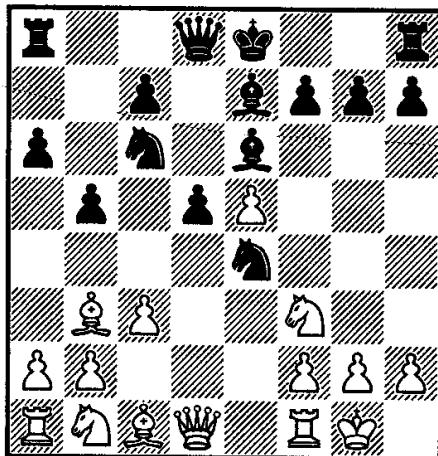
(شکل ۹۲)

بازی اخیر سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است.

6. $d4$

سفید می‌کوشد حریف را به گرفتن این پیاده

سیاه بکار بگیرد.
دورنمای بازی سیاه، اجرای حرکت c5... و در صورت امکان کسب بازی متقابل در مرکز است.



۹۳

10. ♜bd2 0-0

اگر سیاه 2... ♜xd2 بازی کند، پس از 11. ♜x d2 ♜a5 12. ♜d4 سفید با اجرای حرکات f4 و f5 حمله بر جناح شاه سیاه را به راه می‌اندازد.

11. ♜c2

11. ♜e1 ♜c5 12. ♜d4 ♜x d4
13. cxd4 ♜d7 الخ

11. ... f5

11. ... ♜c5? 12. ♜d4 ♜x e5
12. ♜h5! ♜g6 14. f4 ♜d7
15. f5 ♜h8 16. f6

و سفید یک سوار می‌گیرد.

(شکل ۹۴)

در وضع بالا شанс دو طرف برابر است.

12. ♜b3

اگر سفید پیاده حریف را در حین عبور بزند،

در ادامه این راه فرعی بهترین بازی سیاه 9... ♜b7 9... ♜c6 است بر عکس حرکت f4-f5 9... ♜e6 به علت امکان پیشروی درست نیست. مثال:

9. ... ♜e6 10. ♜e3 ♜c5 11. ♜x c5 ♜x c5 12. f4 g6 13. ♜d2 0-0 14. ♜f3 ♜xb3 axb3c5 16. ♜d2b4 17. ♜f2 ♜b6 18. ♜h4

با برتری سفید

8. ... ♜e6

راه پیشروی پیاده f سفید باز نیست.

9. c3

در برابر حرکت 9. ... ♜e2 که به حمله «هاول» مشهور است، برونشتین، بازی 9... ♜c5 9... ♜d1 مانع می‌شود و ادامه آن از این قرار است: 10. ♜e3 0-0 11. ♜bd2 ♜x d2 12. ♜x d2 d4 13. ♜g5 ♜d7 14. ♜x e6 ♜x e6

که به تساوی می‌انجامد.

سیاه برای گسترش فیل شاه خود باید یکی از خانه‌های e7 و c5 را انتخاب کند.

a) **9. ... ♜e7**

(شکل ۹۳)

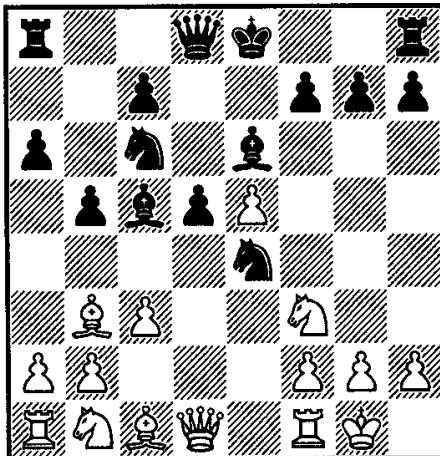
آرایش پیاده‌ها، راهنمای ادامه بازی است، سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر دارای اکثریت پیاده‌ای هستند. سفید باید بکوشد تا اسب پیش‌تاخته سیاه را دور سازد و با حرکات ♜c2 و ♜d4 و در نهایت پیشروی پیاده f و احتمالاً پیاده g، قوای خود را در حمله علیه شاه

بعد از:

12.e×f6 «e.p.» ♜xf6 13.♗b3
(13.♗g5 ♛g4) ♛d7

امتیازی کسب نمی‌کند.

۹۵



1) 10.♗bd2

سفید برای از جا کندن اسب نشسته در e4
آغاز به کار می‌کند.

10. ... 0-0

11.♕c2

11.♔e2 ♔f5 12.♗×e4 d×e4
13.♗g5 ♗x e5! 14.♗×e4 ♔g4 یا
14...♛d3=

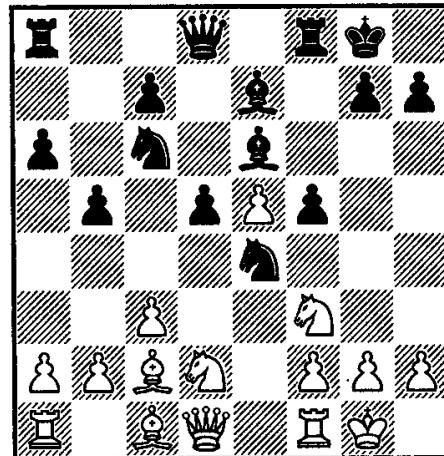
11. ... f5

این حرکت، بازی را به راههای پرپیچ و خم
تاتکنیکی می‌کشاند و اگر سیاه قصد استقبال از
آن را نداشته باشد، می‌تواند به روش آسان زیر با
حریف به برابری برسد:

11. ... ♔f5 12.♗b3 ♔g4
13.♗xc5 ♗x c5 14.♗e1 ♗e8
15.♗f4 ♗e6 16.♗g3 ♔h5
17.♔d2 ♔g6 18.♔xg6 h×g6=

12.♗b3

هدف این حرکت آن است که خانه d4 به
نحوی استوار اشغال شود.
ادامه 12.e×f6 «e.p.» ♜xf6 چیزی عاید



۹۶

12. ... ♛d7

13.♗bd4 ♗×d4

14.♘×d4 c5

15.♗×e6 ♛e6

16.f3 ♗g5

17.♔×g5 ♔g5

18.f4 ♔d8

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

مقصود از حرکت اخیر سیاه آن است که فیل
در خانه b6 مستقر شود.

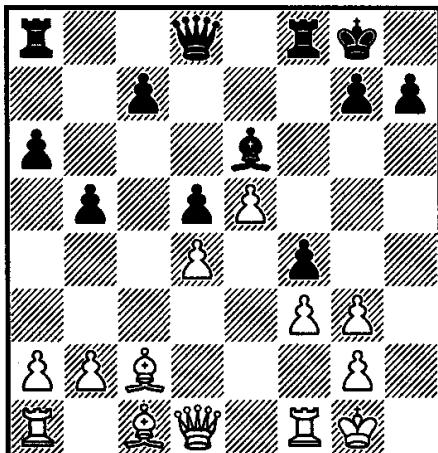
b) 9. ... ♔c5

(شکل ۹۵)

در این وضعیت که فیل سیاه به جای e7 در
خانه c5 مستقر شده است، برای سیاه مسائل
تاتکنیکی بیشتر خودنمایی می‌کند. فیل در c5
را پیاده c7 را بسته اما فیل و اسب به طور
هماهنگ خانه f2 را نشانه رفته‌اند.

20. ♕xh7+ ♔xh7

۹۶



و متعاقب آن پیاده g3 که بیش از حد به جلو
آمده است سقوط می‌کند.

18. ...g6 19. ♕e3 ♕h4 20. ♕h6!

19. ♕xf5! ♖xf5

20. ♕xf5 ♕h4

21. ♕h3 ♕xd4+

22. ♕h1 ♕xe5

وضعیت برای هر دو طرف بازی، بسیار
پیچیده است و بازی سیاه را نباید در سطح
پایین تر از وضع سفید ارزیابی کرد.

برای آگاهی بیشتر خوانندگان یک راه ادامه
وضعیت بالا را که در یک بازی انجام شده است
به نظر می‌رسانیم:

23. ♕d2 ♕xb2 (23...c5 24. ♖fe1!

♕xb2 25. ♕f4 d4 24. ♕xg3) (الخ)

24. ♕f4 c6 25. ♖ae1 d4

26. ♖e7d3 27. ♕e5 ♕e2 28. ♖g1

♔f8 29. ♕d6 ♕xe7 30. ♕xe7+

♔x e7

وضع به سود سیاه است.

سفید نمی‌کند.

12. ... ♕b6

13. ♖bd4 ♖d4

14. ♖xd4 ♕xd4

15. cxd4

15. ♕xd4! c5 16. ♕d1f4 17. f3 ♖g5

18. a4b4 19. cxb4

سفید بهتر است.

15. ... f4

تهدید سیاه اجرای حرکت f3 و تخریب قلعه

سفید است.

16. f3 ♖g3

یک قربانی نمونهوار که در پایین دلیل آن را
می‌بینیم.

17. hxg3

مسلمان سفید می‌تواند با 17. ♖f2 از زدن
♖g3 صرفنظر کند. و باز هم به برتری برسد،
اما چون قربانی متقابلی را مدنظر دارد، حرکت
بالا را انجام می‌دهد.

بعد از 17. ♖f2 17. ادامه بازی می‌تواند چنین
باشد:

17. ♖f2 ♕h4 18. ♕d3 ♖f5

19. ♕xf4 ♕xf4 20. hxg3 ♕xg3

21. f4

(شکل ۹۶)

17. ... f x g3

حالا تهدید سیاه اجرای حرکت
18... ♕h4 است.

18. ♕d3! ♕f5

18. ... ♕h4 19. ♕xh7+! ♕xh7

سفید اگر مایل به بستن مرکز نباشد می‌تواند
به طریق زیر بازی کند:

10. ♜e3 e×d4 11.c×d4 ♜a5
12. ♜c2 c5 13.d×c5 d×c5
14. ♜bd2 ♜c6 15. ♜c1...

10. ... ♜a5

11. ♜c2 c6

12. h3 ♜×f3

1) 12. ... ♜c8 (12... ♜d7 13. ♜×e5
d×e5 14.d6) 13.d×c6 ♜c7 14.a4 b4
دو طرف وضع برابر دارند.
2) 12. ... ♜h5 13.d×c6 ♜×c6
14. ♜g5 ♜b6 15. ♜bd2 ♜ad8
16. ♜b3 ♜d7 17. ♜e3 ♜c7
18. ♜f1 ♜a5 19. ♜g3 ♜g6
20.a4

سفید نسبت به حریف وضع بهتری دارد.

13. ♜×f3 c×d5

14. e×d5 ♜c4

15. ♜d2 ♜b6

16. ♜f1!?

سفید در اندیشه کسب برتری موضعی
(پوزیسیونی) از جمله بهره‌برداری از ضعف رقیب
در خانه‌های سفید (به علت خروج فیل وزیرش از
صحنه نبرد) پیاده وزیر را فدا می‌سازد.

16. ... ♜b×d5

17. ♜g3 ♜c7

18. ♜f5 ♜h8?!

در اینجا حرکت بهتر سیاه
است و ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد:

4. ♜a4

5. 0-0

6. ♜e1

7. ♜b3

♘f6

♕e7

b5

0-0

سیاه از حرکت معمول d6 چشم می‌پوشد.

شاید این یک پس و پیش کردن ساده حرکات
است و شاید هم خود را برای اجرای گامبی
مارشال آماده ساخته است.

8. d4

سفید به منظور مقابله روانی با اندیشه حریف
از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری می‌کند.

راه دیگر ممانعت از این کار به شرح زیر است:

8.a4 ♜b7 9.d3d6 10. ♜c3 ♜a5
11. ♜a2b4 12. ♜e2 c5 13. ♜g3...

8. ... d6

تعقیب بازی به روش زیر به برد سفید منتهی
می‌شود:

1) 8. .. e×d4 9.e5 ♜e8 10. ♜d5
♜b8 11. ♜f4
2) 8. ... ♜×d4 9. ♜×f7+ ♜×f7
10. ♜×e5 ♜e6? (10. ... ♜c6
11. ♜×f7 ♜×f7 12.e5 ♜e8
13. ♜d5+) 11. ♜×f7 ♜×f7 12.e5
♜b7 (12... ♜g8 13. ♜f3+)
13.e×f6

9. c3

حرکت 9.d×e5 و حذف فشار بر پیاده شاه
سیاه چیزی عاید سفید نمی‌کند.

9. ... ♜g4

10. d5

پیش روی پیاده اسب وزیر حریف جلوگیری کند.
اما ادامه بازی صحت این حرکت را زیر سؤال
می برد.

29.a5 **♘e8**

30.a6 **♕a7**

31. ♜d4! **♕a8**

سیاه قادر نیست فیل سفید را تصاحب کند
زیرا این کار موجبات شکست او را فراهم
می سازد.

1) 31. ... **♕x d4?** 32. **♕x d4 exd4**

33.a7 **♝a8** 34. **♝x e8** **♝x e8**

35.a8: **♚**

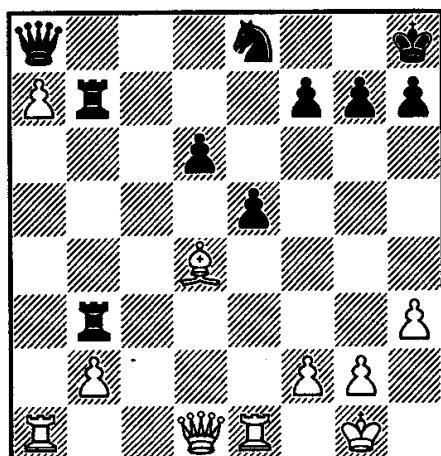
2) 31. ... **exd4** 32. **♕x b3 h6**

(32... **♞f6** 33. **♝e7!**) 33. **♕x b8**

♛x b8 34.a7 **♛a8** 35. **♝x e8+...**

در هر دو حالت سفید می برد.

32.a7 **♝b7**



33. ♜x e5!

این ضربه کارساز تکلیف پیکار را یکسره
می کند.

33. ... **dxe5**

19.a4b4 (19...bxa4 20. **♝x a4!** **g6**

21. **♞x e7+** **♛x e7** 22. **♜h6** **♝fe8**

23. **♝ea1)** 20. **♛b7** **♝e8**

21. **♛x b4** **♝f8** 22.a5 **♝b8**

23. **♛h4...**

19.a4

سفید با توجه به ضعف جناح وزیر رقیب
برای تضعیف بیش از پیش آن اقدام می کند.

19. ... **b4?**

در وضعیت حاضر این حرکت جبراً به برتری
سفید می انجامد.

20.cxb4 **♝b8**

21. ♜d2 **♞fd5**

22. ♜b3 **♞xb4**

23. ♛g4 **♞e8**

24. ♜x b4 **a5**

25. ♜x e7

حرکت 4. 25. **♝e4** نیز به برتری سفید منجر
می شود.

25. ... **♛x e7**

و سفید می برد. 26. **♞c6**

26. ♜x a5 **♝x b3**

27. ♜c3 **♞f6**

28. ♛d1!

درگیری دو هماورد در جناح وزیر خاتمه
یافته است و سفید به دلیل در اختیار داشتن دو
پیاده گذشته در این جناح، به برتری آشکار
رسیده است.

28. ... **♝fb8**

رخ را در خانه b3 باقی نگاه می دارد تا از

2. ♜f3	♘c6	34. ♜x e5	
3. ♜b5	a6	35. ♜x e8+	حالا تهدید اجرای حرکت 35. ♜x e8+ و
4. ♜a4	d6	36. a8:	سپس 36. a8: خودنمایی می‌کند.
5. ♜x c6+		34. ...	34. ... ♜f6
بعد از 5.0-0 سیاه با ♜d7 5... ♜d7 وضع را محکم می‌سازد و به دنبال 6.c3 با حرکت 6...g6 فیل شاه را در حالت فیانکتوگسترش می‌دهد.		34. .. ♜c7 35. ♜e7 ♜e6 (35... ♜x b2 36. ♜f3) 36. ♜d5	و سفید پیروز می‌شود.
5. ...	bxc6	36. ♜c8+	تهدید سفید + 36. ♜c8+ است و پس از
6.d4	f6	37. a8:	37. a8: آنگاه حرکت 36... ♜c8 اجرا خواهد شد.
e5 سیاه با این محکم‌ترین حرکت، از پیاده دفاع می‌کند و زنجیر پیاده‌هایش را در تعویض محتمل در خانه‌ی e5 دست‌خورده نگاه می‌دارد. در حالی که به سبب خروج فیل شاه سفید از صحنه‌ی عملیات از ضعف قطر a2-g8 واهمهای ندارد.		35. ...	35. ♜x b2
7.c4		36. ♜c1	36. ♜b1
7. ♜c3 g6 8. ♜e3 ♜h6 9. dxe5 dx e5! 10. ♜x d8+ ♜xd8 11. 0-0-0+ ♜d7		37. ♜x b1	37. ♜x b1
وضع دو طرف یکسان است.		38. ♜x b1	38. ♜x a7
7. ... c5		39. ♜c8+	39. ♜g8
در بولتن شماره‌ی ۱۰ دوازدهمین المپیاد شطرنج، استاد بزرگ او کلی این حرکت سیاه را یک نوآوری قلمداد کرده است که بر اثر آن سیاه سریعاً بازی خوبی پیدا می‌کند. هدف سیاه ضمن جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی c4 سفید، وارد ساختن فشار به خانه‌ی d4 حریف است. جنبه‌ی منفی آن تضعیف پیاده‌ی c5 پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در این خانه می‌باشد.		40. ♜e4	40. ♜e4 سفید قصد دارد و بعد 41. ♜x g8+ و بعد 42. ♜e8+ بازی کند.
		41. ♜x g8+	41. ♜x g8+ و بعد 42. ♜e8+ بازی کند.
		42. ♜e8	42. ♜e8
		43. ♜c7	43. ♜c7 سیاه شکست را می‌پذیرد.
			بازی اسپانیایی دفاع اشتاینیتز جدید فوکس (آلمان شرقی)- لطفی (ایران) المپیاد ۱۹۵۶
		1.e4	e5

16. ... ♕g4

نقشه‌ی سیاه گرفتن یک پیاده و یا تضعیف وضع بازی حریف است و سفید بر آن است با از دست دادن پیاده هم از شر اسب مزاحم خلاص شود و هم ابتکار بازی را از چنگ رقیب به در آورد. عقبنشینی اسب نیز در جهت اجرای همین طرح صورت گرفته است.

17. ♜d2 ♜e2+

18. ♜x e2

18. ♘h1? ♜x c3 19. bxc3 ♜e2 و 20... ♜d3 سپس

18. ... ♜x e2

19. ♜fc1!

20. ♜a1 ♜xb2

21. ♜c3 ♜c2

22. ♜ac1 ♜a4

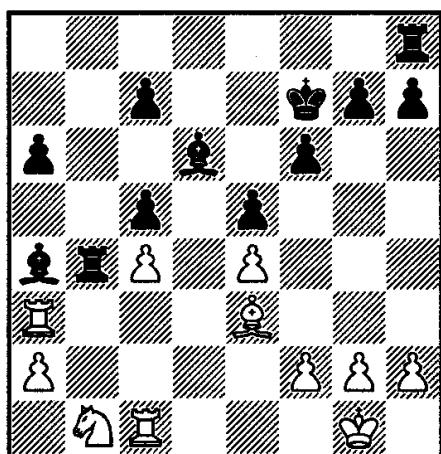
23. ♜a3 ♜b4

24. ♜b1

با تهدید d2 ♜d2 ولی بهتر بود قبل ا

24. f3 بازی می‌کرد.

۹۹



24. ... ♜c6

یک راه دیگر ادامه‌ی بازی به شرح زیر است:

7. ... ♜e7 8. ♜c3 ♜g6 9. ♜e3 ♜e7 10. ♜a4 ♜d7 11. c5 ♜b8! 12. 0-0-0 ♜b7 13. ♜d2 ♜b8 14. dxe5 dxe5

با وضع برابر برای دو طرف (اسپاسکی -

اسمیسلوف سال ۱۹۵۸)

8. dxc5 dxc5

9. ♜c3?

سفید برخلاف نظر خود چون بی‌اراده اسب وزیر را لمس کرده بود ناگزیر شد آن را بازی کند.

در صورتی که می‌بایست چنین بازی کرده باشد: 9. ♜xd8+ ♜e3 10. ♜e3 الخ

9. ... ♜xd1+

10. ♜x d1 ♜e7

11. ♜c3 ♜c6

12. ♜d5 ♜d6

13. ♜e3 ♜b8

14. ♜b1 ♜d4

سیاه با استفاده از اشتباه سفید در حرکت نهم، اینک خانه‌ی d4 را تسخیر کرده است و اسب را در این خانه مستقر ساخته است. حالا اگر سفید برای رهایی از مزاحمت ناخوشایند این اسب آن را بزنند سیاه بر روی ستون وزیر صاحب یک پیاده‌ی رونده می‌شود که نقش مؤثری در مرحله‌ی پایان بازی ایفا خواهد کرد.

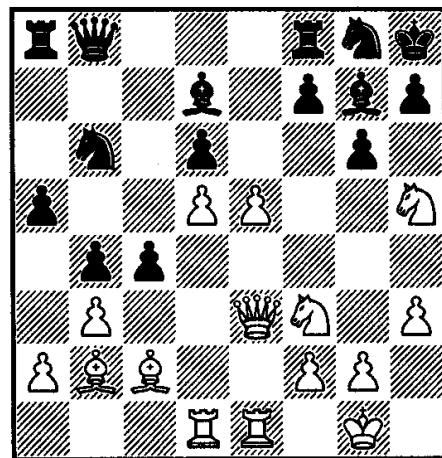
15. 0-0 ♜f7

16. ♜c3

دلیل این عقبنشینی اسب در پایین روشن می‌شود.

33. ...	$\mathbb{Q}b5?$	سپاه در نظر دارد به هر قیمت که شده، پیاده‌ی اضافی را حفظ کند و به همین جهت بازی را از دست می‌دهد. بهتر بود با انتخاب راه زیر در پی حصول نتیجه‌ی هیچ بر هیچ گام برمی‌داشت:
34. $c \times b5$	$\mathbb{Q} \times c5+$	24. ... $\mathbb{Q}c2$ 25. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}d3$ 26. $\mathbb{Q}d5$
35. $\mathbb{Q}h1$	واضح است که حرکت 35. $\mathbb{Q}f1$ خطای محض است و شاید سیاه از آن جهت حرکت سی و سوم را انجام داده است که به ارتکاب این اشتباه از جانب حریف چشم دوخته بوده است.	$\mathbb{Q} \times c4$ 27. $\mathbb{Q} \times b4$ $c \times b4$ 28. $\mathbb{Q}a5$
	حالا اگر:	$\mathbb{Q}b5$ 29. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{Q} \times c5$ 30. $\mathbb{Q} \times c5$ $c6$
35. ... $a \times b5$ (35... $\mathbb{Q} \times b5?$ 36.a4)	31. $a4b \times a3$ e.p.) 32. $\mathbb{Q} \times a3$ الخ	
36. $\mathbb{Q} \times a8$ $\mathbb{Q} \times a8$ 37. $\mathbb{Q}b1$	سفید می‌برد.	25. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}b6$
	سیاه با آنکه برای اجرای پنج حرکت باقیمانده زمان کافی در اختیار داشت در ادامه دادن به بازی آنقدر تعلل نمود که وقت بازیش تمام شد و بازنده محسوب گردید.	26. $\mathbb{Q}a5$ $\mathbb{Q}b7$
		27. $\mathbb{Q}d2$ $g6$
		28. $f3$ $f5$
		29. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}a8$
		30. $\mathbb{Q}a5$
		مقدمه‌ی گرفتن پیاده ضعیف را می‌چینند.
		31. $\mathbb{Q}e1$ $f4$
		32. ... $\mathbb{Q}b6$
		33. ... $\mathbb{Q}e4$ 32. $f \times e4$
1. $e4$	$e5$	34. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}f6$
2. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}c6$	35. $\mathbb{Q} \times c5$
3. $\mathbb{Q}b5$	$a6$	اکنون سیاه اگر 33... $\mathbb{Q} \times c5$ 34. $\mathbb{Q} \times c5$ تهدید گرفتن پیاده‌ی شاه حریف
4. $\mathbb{Q}a4$	$\mathbb{Q}f6$	و اجرای حرکت 35. $\mathbb{Q}a5$ مطرح می‌شود و اگر اسب سفید را نزند آنگاه این اسب در حرکت بعد در خانه‌ی $d3$ می‌نشیند و بر اثر آن تهدید دوگانه $c5$ و $\mathbb{Q} \times e5+$ خودنمایی می‌کند. به طوری که مشهود است نیروهای سیاه آرایش مناسبی ندارند و بازی سیاه از دست رفته است.
5. 0-0	$b5$	
6. $\mathbb{Q}b3$	$\mathbb{Q}e7$	
7. $\mathbb{Q}e1$	$d6$	
8. $c3$	$0-0$	
9. $h3$	$\mathbb{Q}a5$	
10. $\mathbb{Q}c2$	$c5$	

25. ♔h5!



100

اسب سفید را نمی‌توان گرفت زیرا جواب آن

26. ♕e4 خواهد بود.

25. ...

c3

26. ♔xg7

cxb2

بعد از: 26... ♕xg7 27. ♕c1 به دلیل

ضعیف شدن قطراهای سیاه، سیاه دچار زحمت می‌شود.

27. e6

♔xg7

28. ♕d4+

f6

ظاهراً این یک حرکت طبیعی است. حال

آنکه سبب تضعیف شدید خانه‌ی e6 می‌گردد. بازی f6... ♔f6 به احتیاط نزدیکتر است.

29. exd7

♘bxd7

30. ♔g5

♕e8

31. ♕xe8

♔xe8

32. ♔e6+

♔h8

33. ♕xb2

پیچیدگیها پایان یافته است و وضعیت بازی آشکارا نشان‌دهنده‌ی برتری سفید است. استقرار فعالانه‌ی اسب سفید در خانه‌ی e6 (که

11. d4

♔c7

12. ♔bd2

♕d7

13. ♔f1

♔h8

با آگاهی به راه دفاع چیگورین در بازی اسپانیایی باید گفته شود که حرکت اخیر سیاه به عنوان بهترین ادامه‌ی بازی محسوب نمی‌شود. حرکت بهتر 13... ♔c4 است با این هدف که اسب در b6 بنشیند و برخانه‌ی d5 نظارت کند.

14. ♔g3

♔g8

15. ♕e3?

♔c4

16. ♕c1

سفید شجاعانه اشتباه خود را رفع می‌کند و فیل را عقب می‌کشد. واقعیت این است که هدر دادن «زمان» مطلوب نیست. اما در وضع حاضر این امر زیان چشمگیری ندارد.

16. ...

g6

17. b3

♘b6

18. ♕b2

♕f6

19. ♕d2

a5

20. ♕d1

exd4?

یک حرکت خطأ. مرکز را نباید واگذار کرد. سیاه می‌بایست 20...a4 بازی می‌کرد.

21. cxd4

c4

22. e5

♕g7

23. d5

♔b8

24. ♕e3

b4

سیاه می‌خواهد با اجرای حرکت 23...c3 فیل حریف را بر جای میخکوب سازد اما سفید نادرست بودن اندیشه‌ی سیاه را با حرکت ظریف خود به اثبات می‌رساند.

نتیجه‌ی حرکت ناپخته‌ی f6...f5 است) توان
مانور قوای سیاه را محدود ساخته است.

بازی اسپانیایی

کاریوف - کاسپاروف

سال ۱۹۸۶

به عنوان نمونه‌ای بارز از شطرنج خلاق و شگفتی آفرین به بررسی این بازی می‌نشینیم که به مثابه‌ی یکی از بهترین بازیهای مسابقات قهرمانی شطرنج جهان ارزیابی شده است. در گرماگرم کارزار وضع بازی کاسپاروف در آستانه‌ی فروپاشی می‌نمود. جناح وزیر او در هم ریخته بود و می‌رفت که فنای یک اسبش را به چشم ببیند و در آن گیرودار یورش وی در جناح دیگر عرصه‌ی نبرد تازه داشت آغاز می‌شد. قهرمان جهان با یک سلسله حرکات بی‌پروا - که اگر به نتیجه نمی‌رسید به منزله حرکاتی به دور از حزم و تدبیر تلقی می‌شد - شاه رقیب را هدف حمله‌ای قرار داد که سرانجام به هجومی ویرانگر بدل گشت. اما هیچ‌کس در پایان بازی نمی‌توانست آنچه را که رخ داده بود باور کند. کاریف در مراحل بحرانی نبرد به حل دشواریها توفیق نیافت و شکست را پذیرا شد.

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗b5	a6
4.♗a4	♗f6
5.0-0	♗e7
6.♗e1	b5
7.♗b3	d6
8.c3	

33. ... ♜c8

34. ♜d3 ♜c5

35. ♜c4 ♜e7

36. ♜e1 ♜e8

37.a3!

سفید موقعیت را به خوبی می‌سنجد و با گشودن ستون a نقاط ضعف اردوگاه رقیب را نمایان‌تر می‌سازد.

37. ... ♜x e6

دیر یا زود اما به هرحال لازم است به مزاحمت اسب سفید پایان داده شود.

38. ♜x e6 ♜d7

39.a×b4 a×b4

40. ♜d2 ♜b8

41. ♜a2! ♜c7

42.g4 ♔g7

43.h4 ♔f7

44. ♜a1 ♜e8

45. ♜a4! ♜x e6

اگر سیاه 45... ♜b8 بازی کند پاسخ سفید 46. ♜c6 خواهد بود.

46.d×e6+ ♔g7?

واضح است که حتی پس از بهترین حرکت ممکن یعنی 46... ♔e7 47.g5! نیز به دنبال مقاومت سیاه طول نخواهد کشید.

47. ♜d7+

سیاه از ادامه‌ی بازی صرف نظر می‌کند.

b2 فشار وارد آورد. پس از گرفتن پیاده‌ی b2 پیاده‌ی c4 سیاه به صورت یک پیاده‌ی رونده نیرومند قدرت‌نمایی خواهد کرد. قبل‌به جای این حرکت، e5... 18 بازی می‌شده است.

19. ♜d2f3

به این ترتیب انتقال رخ a3 به جناح شاه با دشواری مواجه می‌شود. از طرفی بازی 19. ♜f1 به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

19. ... ♜x d5 20.e×d5 ♕x e1
21. ♕x e1 ♕x d4 الخ

19. ...

♛c5

سیاه پیاده‌ای را فدا می‌سازد و سفید کار بهتری جز قبول آن ندارد.

20.a×b5

a×b5

21. ♜x b5

♕x a3

22. ♜x a3

بعد از 22.b×a3 این طور تعقیب

می‌شود:

22. ... ♜bd3 23. ♕x d3 ♜x d3

24. ♕e2 ♕a1! الخ

اما حالا اسب در خانه‌ی a3 فرصت بالارزشی برای یورش به پیاده‌ی c4 به دست می‌آورد.

22. ...

♕a6!

حرکت 22. ... ♜bd3 نابهنجام است زیرا

پس از 23. ♕e3 سیاه بازی خوبی ندارد مثال:

23. ... ♕x e4 24. ♕x e4 ♜x e4

25. ♜x c4! ♜x c1 26. ♕x e4

و برتری با سفید خواهد بود.

از این پس با هر حرکت، طرحهای تاکتیکی پیچیده‌تر می‌گردد. آنچنان که حتی استادان

حرکت 8.a4 ظاهراً نسبت به راه اصلی بازی مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می‌کند. به عنوان مثال در بازی بین وان درویل - توره، سال ۱۹۸۵، سیاه به حرکت مزبور با 8... ♜g4! پاسخ داده است و سپس بازی چنین دنبال شده است:

9.c3 o-o 10.d3 ♜a5 11. ♜c2 ♜xf3! 12. ♜xf3 b4 13. ♜d2 (13.c×b4 ♜c6) ♜d7 14. ♜g4 ♜g5

وسیاه بازی راحتی دارد.

8. ...

o-o

9.h3

♕b7

10.d4

♕e8

سفید در صورت تمایل می‌تواند با: 12. ♜f3 11. ♜g5 ♕f8 به دنبال نتیجه‌ی مساوی برود.

11. ♜bd2

♕f8

12.a4

h6

13. ♜c2

e×d4

14.c×d4

♜b4

15. ♜b1

c5

16.d5

♜d7

17. ♕a3

c4

سیاه قصد دارد به پشتیبانی این پیاده اسب خود را در خانه‌ی d3 مستقر سازد و در صف قوای حریف ایجاد آشتفتگی کند.

18. ♜d4

♔f6!

یک حرکت جدید و خوب. سیاه این نقشه را در سر دارد که یک پیاده قربانی بدهد و برخانه‌ی

سیاه (به جای $\mathbb{Q}b3$... 26) موجب باخت او می‌شود. مثال:

- 1) 26. ... $\mathbb{Q}d6$ 27. $\mathbb{Q}axc4$ $\mathbb{Q}x c4$
28. $\mathbb{Q}xc4$ $\mathbb{Q}f4$ 29. $\mathbb{Q}xd3$ $\mathbb{Q}xd3$
30. $\mathbb{W}xd3$ $\mathbb{Q}xc1$ 31. $\mathbb{W}h7+$ $\mathbb{Q}f8$
32. $\mathbb{W}h8+$ $\mathbb{Q}e7$ 33. $\mathbb{W}xb8$

سفید می‌برد

- 2) 26. ... $\mathbb{Q}b4$ 27. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}b7$
28. $\mathbb{Q}e8$

حالا تهدید سفید اجرای حرکت! $\mathbb{Q}e3$!
است و بنابراین سیاه باید پیشاپیش راه فراری
برای شاه خود دست و پا کند.

28. ... $g5$ 29. $f3$ $\mathbb{W}d6$ (29... $\mathbb{Q}g7$
30. $\mathbb{Q}e3$) 30. $\mathbb{Q}xc4$ 31. $\mathbb{Q}ce5!$

الخ

وضعیت سیاه خیلی دشوار است و در برابر
تهدید $b4$ و $d8$ دفاع مؤثری ندارد.

26. $\mathbb{Q}g4$

اجرای حرکت بالانشان دهندهی آن است که
سفید از توجه به پیرامون خانه‌های $c4$ و $d3$ و
منصرف شده مصمم است جناح وزیر را به حال
خود رها سازد و به نیروی هجوم در جناح شاه
اعتماد کند.

26. ...

$\mathbb{W}b6!$

27. $\mathbb{Q}g3$

$g6$

برداشت درست سیاه آن است که سفید به
آسانی نخواهد توانست آتش نیروهای تحت
فرمان را روی نقطه‌ی $g6$ متمرکز سازد. در اینجا
بررسی حرکت 27... $\mathbb{Q}e4!$ در خور توجه است:
1) 28. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}ec5$ 29. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}e4$

بزرگ شطرنج ناظر بر این بازی نیز پیش‌بینی دقیق حرکت بعد را دشوار می‌دیدند.

23. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}b8$

اگر سیاه 23... $\mathbb{Q}bd3$ بازی کند ادامه‌ی آن شرح زیر خواهد بود.

24. $\mathbb{Q}xd3$ $cxd3$ 25. $b4$ $\mathbb{Q}xe4$ 26. $b5$
(26. $\mathbb{Q}a4$ $\mathbb{Q}c8$) 26... $\mathbb{Q}b7$

و در آن حال سیاه با حل مستله‌ی پیاده‌ی اضافی و رونده‌ی حرف روبرو می‌باشد.

24. $e5!$

حرکت اخیر سفید راه فیل را به سوی قلعه‌ی شاه رقیب می‌گشاید.

24. ... $dxe5$

25. $\mathbb{Q}xe5$ $\mathbb{Q}bd3$

اکنون سفید می‌تواند با حرکت بسیار خوب 26. $\mathbb{W}c2!$ به برتری چشمگیری برسد. وزیر سفید در خانه‌ی $c2$ قادر است هم وظیفه‌ی دفاعی و هم نقش تهاجمی را ایفا کند. و ادامه‌ی فعالیت سیاه را با مشکل جدی مواجه سازد. در آن حال بهترین شانس‌های سیاه در حرکت 26... $\mathbb{Q}b3!?$ است. مثال:

26. $\mathbb{W}c2$ $\mathbb{Q}b3$ 27. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{W}d6$
28. $\mathbb{Q}xb8$ $\mathbb{W}xb8$ 29. $\mathbb{Q}xc4$ $\mathbb{Q}bxc1$
30. $\mathbb{Q}xd3$ $\mathbb{Q}xd3$ 31. $\mathbb{W}xd3$ $g6$
32. $b3$ $\mathbb{Q}c5$ الخ

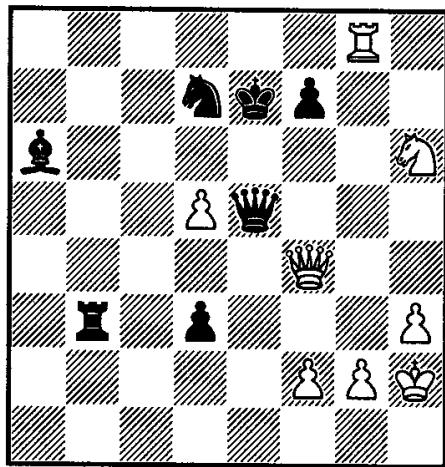
به عقیده‌ی کاسپاروف هرچند معلوم نیست برتری کمی سفید برای رسیدن به پیروزی کافی باشد، اما سیاه برای جلوگیری از شکست باید تلاش زیادی از خود نشان دهد. هر حرکت دیگر

دفاعی جناح شاه می پردازد. پس از حرکت ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین باشد:	با امکان تکرار حرکات و نتیجه‌ی مساوی. ^(۱)
30. ♜f6+ ♛h8	28. ♜e3 ♜exf2 29. ♜xf2 ♜xf2 30. ♜xf2 ♜xa3 31. ♜c2! f5 32. bxa3 ♜xb1 33. ♜xb1 ♜xb1 وضعیت مساوی نمایان است.
1) 31. ♜xf8 ♜xf8 (31... ♜xb1+ 32. ♜h2 ♜c1 33. ♜h5+!) 32. ♜g4 ♜c1+ 33. ♜h2 ♜g7 (33... ♜h6? 34. ♜g3) 34. ♜h5+ ♜g8 35. ♜f6+	3) 28. ♜e3 ♜xa3! 29. ♜xe4 4) 28. ♜xf2 (29... ♜h6 30. ♜xd3) 30. ♜f3 ♜f6!! (30. ♜xf6? 31. ♜xd3 ♜c1 32. ♜d1+) 31. ♜g4 (31. ♜xf6 gxf6 32. ♜g4 32. ♜xf3 ♜xg4 33. ♜xc4 ♜c5+! 34. ♜h1 ♜xc4 35. hxg4 ♜h8!! 36. ♜xd3+ ♜g8 37. ♜h3 ♜xd3 الخ
30. ♜xf8 ♜xf8 بعد از 30... ♜xf8 بازی این طور دنبال می‌شود:	سیاه می‌برد. خلاصه آنکه بعد از حرکت 27. ♜e4... کمتری روبرو می‌شود. اما ظاهراً کارپوف در اندیشه‌ی آن نیست که تهدیدها را به حداقل برساند.
31. ♜h2! یک حرکت برجسته که ادامه‌ی هجوم اسب را میسر می‌سازد. قبل از اجرای این حرکت بازی 31. ♜h6 عملی نیست زیرا سیاه با 31... ♜c1+ اسب را می‌گیرد اما اکنون این اسب نقش بزرگی را در حمله بازی می‌کند.	28. ♜xf6 ♜xb2 29. ♜f3! الخ
31. ... ♜b3 32. ♜xd3 ♜d3 حرکت 32... ♜xd3 وضع را به یک آخر	اسب سفید نمی‌تواند از خانه‌ی a3 فرار کند. بنابراین سیاه قبل از گرفتن آن به تقویت مواضع

۱. در این بازی، کارپوف به دنبال تساوی نیست. زیرا بر اثر نتیجه‌ی مساوی، کاسپاروف به مقام قهرمانی جهان دست می‌یابد.

42. $\mathbb{W}xf5$ $\mathbb{W}d6+$ 43. $f4$ $\mathbb{W}xa3$
و در این آخر بازی دو وزیر که سه پیاده‌ی سفید در برابر یک سوار سیاه باقی مانده است؛ سفید فقط دارای برتری معنوی‌ی می‌باشد.
34. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{W}e7$
35. $\mathbb{B}xg6$ $\mathbb{W}e5$
36. $\mathbb{B}g8+$ $\mathbb{W}e7$

۱۰۱

**37. $d6!+$**

با قربانی کردن این پیاده‌ی کار را یکسره می‌کند.

37. ... $\mathbb{W}e6$
38. $\mathbb{B}e8+$ $\mathbb{W}d5$
39. $\mathbb{B}xe5+$ $\mathbb{Q}xe5$
40. $d7$ $\mathbb{B}b8$
40. ... $\mathbb{Q}xd7$ 41. $\mathbb{W}xf7+$ سپس
42. $\mathbb{W}xb3$
41. $\mathbb{Q}xf7$

سیاه از بازی دست می‌کشد.
در پایان بازی خبرنگاران قلمهای خود را آماده ساختند تا آخرین کلمات آگهی تسلیت درباره‌ی مسابقه‌ی کارپوف را بنویسند. تنشهایی

بازی می‌کشند که سفید یک پیاده بیشتر دارد و شانس پیروزیش جزئی است. از این قرار:

33. $\mathbb{W}f4$ $\mathbb{B}xa3$ 34. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{W}e7$
35. $\mathbb{B}xg6$ $\mathbb{W}e5$ 36. $\mathbb{W}xe5$ $\mathbb{Q}xe5$
37. $\mathbb{B}xa6$ $\mathbb{B}xd5$ 38. $\mathbb{B}a8+$ $\mathbb{W}e7$
39. $\mathbb{Q}f5+$ $\mathbb{W}e6$ 40. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{B}c5$
الخ 32... $\mathbb{B}xa3$ به روش زیر دنبال

می‌شود:

33. $\mathbb{W}f4$ $\mathbb{B}xd3$ 34. $\mathbb{W}d6+$ $\mathbb{Q}g7$
35. $\mathbb{W}xd7$ $\mathbb{B}xg3$ 36. $f2\times g3$ $\mathbb{Q}b7!$
37. $h4!$ $\mathbb{Q}a8!!$ 38. $\mathbb{W}d8$ $\mathbb{W}d4!$
39. $\mathbb{W}xa8$ $\mathbb{W}xg4$ الخ

یک پایان بازی وزیر که نتیجه‌ی آن از تساوی تجاوز نمی‌کند.

33. $\mathbb{W}f4$ $\mathbb{W}xa3?$

اگر سیاه 33... $\mathbb{B}xa3$ بازی کند بعد از جواب 34. $\mathbb{B}f3!$ وضع بازیش مثل کاخ مقواوی فرومی‌ریزد:

34. ... $\mathbb{W}b8$ (34... $f6$ 35. $\mathbb{W}d6+$ $\mathbb{Q}e8$ 36. $\mathbb{Q}xf6+$ $\mathbb{Q}xf6$
37. $\mathbb{B}e3+)$ 35. $d6$ $\mathbb{W}e8$ 36. $\mathbb{B}e3!$ $\mathbb{W}c8$ 37. $\mathbb{B}e7$ $\mathbb{Q}c4$ 38. $\mathbb{W}h6+$ $\mathbb{Q}g8$ 39. $\mathbb{B}d7$ الخ

تنها راهی که می‌تواند حرکت 32... $c\times d3$ را توجیه کند، بازی 33... $d2!$ و بهره‌برداری از پیاده رونده و پیش تاخته است. از این قرار:

34. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{Q}f6$ 35. $\mathbb{B}xb3$ $\mathbb{W}xb3$
36. $\mathbb{W}xf6$ $\mathbb{W}xd5$ 37. $\mathbb{Q}xf7!$ $d1:\mathbb{W}$
38. $\mathbb{Q}d6+$ $\mathbb{Q}g8$ 39. $\mathbb{W}xg6+$ $\mathbb{Q}f8$
40. $\mathbb{W}f6+$ $\mathbb{Q}g8$ 41. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{W}xf5!$

10. ♕x e5

♕x e5

که این مسابقه بی‌سابقه به همراه داشت برای هیچ‌کس قابل تصور نبود.

11. ♜x e5

c6

تازه‌ترین نمونه‌ی ارائه شده از گامبی مارشال در راهی که با حرکت 11...c6 11...d6 می‌شود مسیر اصلی بازی را این‌طور نشان داده است: 11. ♜x e5 12. d4 ♜d6 13. ♜e1 ...c6 14. g3 ♜h3 15. ♜e3 ♜g4

الخ

که بر اثر آن سیاه فشار شدیدی را بر خانه‌های سفید مجاور شاه سفید وارد می‌سازد. اما در بازی حاضر سفید برای دوری جستن از این‌گونه فشارها راه بهتری را در پیش می‌گیرد.

12. ♜x d5

cxd5

13. d4

♜d6

14. ♜e3

♝h4

15. h3

f5

در بازی دیگری که در همین مسابقه متعاقباً بین تال و نیکولیک انجام شد، سیاه که گامبی مارشال را انتخاب کرده بود راه مقابله با طرح جدید سفید (هوبنر) را به طریق زیر به مورد اجرا گذاشت:

15... ♜f4!? 16. ♜e5 ♜f6 17. ♜e3

و نتیجه‌ی بازی به تساوی فوری انجامید. محتمل است نان بر این راه بازی آگاه بوده اما حرکت 15...f5 را کاراتر می‌دانسته است.

اگر سیاه در حرکت پانزدهم 15...g5...g5 بازی کند پس از ادامه‌ی زیر:

16. ♜f3 ♜e6 17. ♜f6 ♜h5
18. ♜d2! h6 19. ♜a3 ♜ae8
20. ♜c2 ♜f4 21. ♜d3 ♜e2

بازی اسپانیایی

گامبی مارشال

نان - هوبنر

برای همه‌ی شطرنج‌بازانی که با مهره‌های سفید آغاز بازی اسپانیایی را انتخاب می‌کنند. گامبی مارشال راه پرمخاطره‌ای است که باید با چگونگی مقابله با آن آشنایی کافی داشته باشند. بازی گامبی مارشال که در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد در سال ۱۹۸۹ در مسابقه‌ی جام جهانی سوئد بین رابت هوبنر از آلمان غربی و جان نان از انگلیس بازی شده است و سفید (هوبنر) با انجام دادن یک بازی هوشیارانه‌ی تاکتیکی موفق به کسب پیروزی گشته است.

1.e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3. ♜b5 a6

4. ♜a4 ♜f6

5. 0-0 ♜e7

6. ♜e1 b5

7. ♜b3 0-0

8. c2-c3 d5!?

توجهی قربانی جسورانه پیاده‌ی مارشال یعنی 8...d5! آن است که گسترش سفید در مراحل اولیه‌ی آغاز بازی اسپانیایی کند و سنگین می‌شود.

9. ♜x d5 ♜x d5

22. $\mathbb{Q} \times g5$ $\mathbb{W} \times g5$ 23. $\mathbb{W} e6+$

سفید از لحظه نیرو به برتری می‌رسد.

20. $\mathbb{Q} \times g5$ $\mathbb{W} g6$

روشن است که بازی $\mathbb{W} \times g5$... 20... بعد از جواب 21. $\mathbb{B} g3$ به از دست رفتن وزیر تمام می‌شود.

21. $\mathbb{B} e6$ $\mathbb{W} \times g5$

22. $\mathbb{B} \times d6$ $\mathbb{B} ae8$

23. $\mathbb{B} e6$ $\mathbb{W} f7$

24. $\mathbb{B} e5$ $\mathbb{B} \times e5$

25. $d \times e5$ $\mathbb{W} e6$

26. $\mathbb{W} d2$ $\mathbb{W} \times e5$

سیاه پیاده‌ی از دستداده را پس می‌گیرد اما بعد از حرکت آینده‌ی سفید، شاه سیاه بدون پناه در مرکز میدان باقی می‌ماند.

27. $\mathbb{W} d3$ $\mathbb{W} g7$

28. $\mathbb{B} e1+$ $\mathbb{W} d7$

29. $f3$ $\mathbb{B} f6$

30. $\mathbb{W} d4$ $\mathbb{W} f7$

31. $a4!$

سفید به تضعیف جناح وزیر حریف مباردت می‌کند.

31. ... $b \times a4$

32. $\mathbb{W} \times a4+$ $\mathbb{W} c7$

33. $\mathbb{W} b4$

تهدید سفید + 34. $\mathbb{B} e7+$ و گرفتن وزیر سیاه است.

33. ... $\mathbb{W} d8$

34. $\mathbb{W} \times f4!$

حالا اگر سیاه $\mathbb{B} \times f4$... 34... بازی کند بعد از:

22. $\mathbb{B} \times f4$

وضع بازی سفید بهتر است و هرچه سیاه به دست بیاورد بی‌ارزش خواهد بود. به عنوان مثال اگر:

22... $\mathbb{W} \times d3$ 23. $\mathbb{B} e5$ $\mathbb{W} h7$ 24. $\mathbb{B} b4$

a5 (24... $\mathbb{B} \times h3$ 25. $g \times h3$ $\mathbb{B} e6$

26. $\mathbb{Q} \times d5!$) 25. $\mathbb{Q} c6$

سفید به آسانی می‌برد.

16. $\mathbb{W} f3$ $\mathbb{B} b7$

17. $\mathbb{Q} d2$ g5

سیاه ادامه‌ی بازی را این طور پیش‌بینی کرده بود:

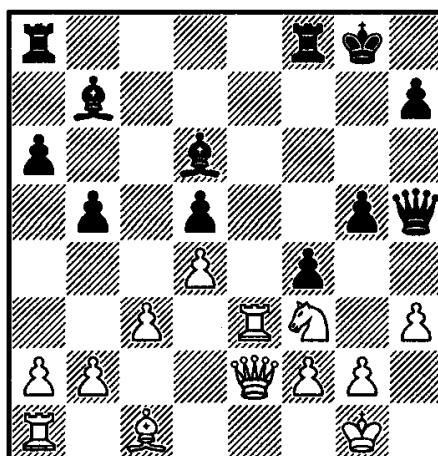
15. ... $f5$ 16. $\mathbb{W} f3$ $\mathbb{B} b7$ 17. $\mathbb{Q} d2$ g5

اما حالا پس از حرکت 18. $\mathbb{W} e2$ اگر

18... f4 می‌افتد.

18. $\mathbb{W} e2$ f4?

19. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{W} h5$



102

سیاه نمی‌توانست با حرکت 19... $\mathbb{W} h6$

خود را از مهلکه نجات بدهد. زیرا پس از:

20. $\mathbb{B} e6$ $\mathbb{B} f6$ 21. $\mathbb{B} \times f6$ $\mathbb{W} \times f6$

باخت او اجتناب ناپذیر خواهد بود.
بنابراین سیاه شکست خود را می‌پذیرد.

35. ♕d6+ ♔c8 (35... ♕d7
36. ♕xf4) 36. ♜e7

فصل ۳

گشايشهای پیاده شاه (گشايشهای نیمه باز)

شروع بازيهاي که سياه حرکت e4 سفيد را با حرکتی غير از e5... پاسخ می دهد.

در اين آغاز بازيها که گشايشهای نیمه باز نامیده می شوند، کار دفاع، از بعضی جهات با دفاع در گشايشهای باز عميقاً فرق می کند و از برخی جهات ديگر نکات مشترک زيادي بين آنها وجود دارد.

در وهله اول، حمله به خانه f7 که در گشايشهای باز نقش بالايی را بازي می کند، در گشايشهای نیمه باز وجود ندارد و به همین جهت، بازي خصوصیت پوزیسیونی بسیار بیشتری پیدا می کند.

در وهله دوم، ساختار پیاده های سياه، در مرحله گشايش، وضع نازلتر و فروتری دارد و اين موضوع، چيز شگفتآوری نيست. زيرا سياه حرکت e5... را انجام نمی دهد. با اين همه نمی توان اين طور نتيجه گرفت که تمام اين گشايشها، الزاماً ضعيفند. تنها نتيجه قابل قبول آن است که نبرد برای دستیابی به تعادل وضع (یا حمله متقابل) بسیار پیچیده تر است و بی اندازه به ساختار پیاده ها وابسته می باشد.

اهمیت و ارزش حرکت d5... سياه، به وضوح يك نکته مشترک جدید و نیز يك تفاوت اساسی جدید را بيان می کند. در گشايشهای باز مشاهده کردیم که اگر سياه بدون

در درس فوری، موفق به بازی d5... بشود، مشکل او در مرحله شروع بازی حل شده است. همچنین دیدیم که اجرای این حرکت، چقدر دشوار است، حتی اگر، بهترین حرکات را انجام دهد. (به ویژه در گشاشهای اسپانیایی و ایتالیایی)

بر عکس در گشاشهای نیمه باز، بازی d5... (به استثناء دفاع سیلیسی) نسبتاً آسان است. اما این حرکت تعادل فوری وضعیت را برقرار نمی سازد. در اینجا هدف سیاه، تسویه یا خنثی کردن مجموعه مرکز است. بنابراین برای مطمئن شدن از دستیابی به آزادی کامل وضع، سیاه باید حرکت c5... را همراه با e5... و یا f5... دنبال کند. (همان طور که در گشاشهای باز، سیاه متعاقب e5... حرکات d5... یا f5... را بازی می کند). و برخلاف گشاشهای باز که حرکت f5... باعث تضعیف قلعه سیاه می شود، در اینجا حرکت c5... بدون واهمه و هر زمان که امکان پذیر باشد باید انجام شود. بعضی اوقات (مانند دفاع سیسیلی) ابتدا حرکت c5... بازی می شود که در آن حالت، اجرای حرکت d5... باید هدف مورد نظر باشد. نتیجه آنکه سیاه برای رسیدن به تساوی وضعیت، باید با پیاده ها به مرکز سفید بتازد. در گشاشهای نیمه باز، او می تواند این حمله را اغلب با d5... و c5... انجام دهد و در بعضی حالات با d5... و e5... و یا در موارد اندک با c5... و بعد d5... به این کار دست بزند.

یکی از امتیازات بزرگ این گشايش، اين است که میداني عظيم بر روی قوه تخيل و ابداع مي گشайд.

در دفاع فرانسوی، مرکز سفید بهتر است. بنابراین می کوشد این برتری را ماندگار سازد و حتی با حرکات e5 و f4 بعضاً آنرا بهبود ببخشد. سیاه وقتی از وضع فشرده ای که دارد خلاص می شود که به پیاده های مرکزی سفید یورش ببرد. به این منظور اجرای حرکت c5... برای او یک حرکت حیاتی است. با بازی c5... سیاه معمولاً (ونه همیشه) می تواند به تساوی وضع بررسد. بر عکس اگر موفق به انجام دادن این حرکت نشود، هرگز به برابری نخواهد رسید. یک مانور آزادکننده سیاه، حرکت f6... است هنگامی

دفاع فرانسوی

1.e4	e6
2.d4	d5

در دفاع فرانسوی غالباً در درس های سیاه از فقدان گسترش فیل وزیر و وضعیت جناح شاه او سرچشمه می گیرد. سفید معمولاً از فقدان عرصه حیاتی حریف، برای دست یافتن به برتری و حمله بر جناح شاه او بهره برداری می کند. و در عین حال می کوشد فشار بر مرکز بازی را حفظ کند.

دفاع سیاه مبتنی بر شکافت مرکز و گسترش صحیح و آگاهانه نیروهاست.

3.e×d5

این حرکت قدیمی که بازی را به تساوی می‌کشاند، امروزه به ندرت بازی می‌شود.

3. ...

e×d5

اکنون وضع طرفین مشابه است و امکان هرگونه درگیری شدید عملأ از میان رفته است.

4. ♕d3

♕c6

بهترین حرکت سیاه همین است. بازی 4. ♕d6 کمی ضعیف است. از این قرار:

4. ... ♕d6 5. ♕c3c6 6. ♕ge2 ♜h4

سیاه به این ترتیب مانع از حرکت 7. ♕f4 می‌شود.

7. ♕e3 ♜f6 8. ♜d2 ♜g4 9.g3±

5. ♕e2

5. ♕f3 ♜g4 6.c3 ♜d7 7.0-0

0-0-0

در این وضعیت، حمله متقابل پیاده‌ها در دو جناح آغاز می‌شود و بسیار شدید خواهد بود.

5. ...

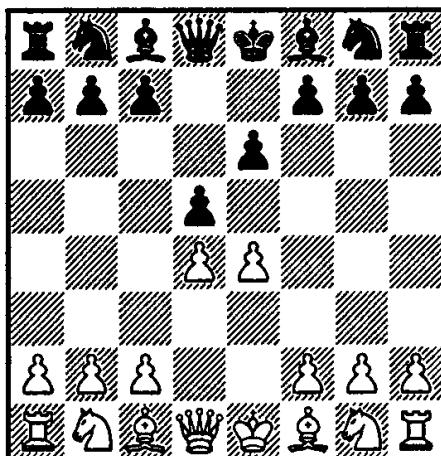
♕d6

6.c3

در جواب 6. c3، آخین حرکت 6. ♜b4 را صلاح می‌داند. با این توضیح که سفید یا باید به معاوضه ♜d3 ♜f6 تن بدهد و یا آن را جابه‌جا کند. اما اگر سفید فیل را از زیر ضربه اسب در ببرد و ♜b5+ بازی کند، بعد از 6...c6، این فیل در حالتی غیرفعال قرار می‌گیرد. و چون اجرای مانور ♜b×d3 از جانب سیاه به بهای تلف شدن دو «زمان» تمام می‌شود، فرار ♜d3 مجاز نیست و بنابراین سفید باید

که سفید پیاده شاه را به e5 پیش رانده باشد. در این گشايش گسترش فیل وزیر سیاه، مسئله خاصی را مطرح می‌سازد. چونکه اجباراً برای مدتی در پس پیاده‌ها بی‌حرکت می‌ماند و مدام که پیاده‌های سفید در e5 و d4 باشند این فیل زندانی و اسب شاه از بهترین خانه گسترش خود محروم است.

نام دفاع فرانسوی از یک بازی مکاتبه‌ای گرفته شده است که در سال ۱۸۳۴ بین شهرهای پاریس و لندن بازی شده است. فرانسویان در جواب 4. e4 حرکت 6. ... e6 را انجام داده‌اند و سیاه این بازی را بردۀ است. قدمت این دفاع به قرن چهاردهم میلادی می‌رسد.



۱۰۳

در وضع شکل بالا که پیاده e4 مورد حمله قرار گرفته است، سفید می‌تواند از سه راه زیر یکی را انتخاب کند:

اول: معاوضه پیاده‌های مرکزی

دوم: پیش راندن پیاده مورد حمله

سوم: دفاع از پیاده مورد هجوم

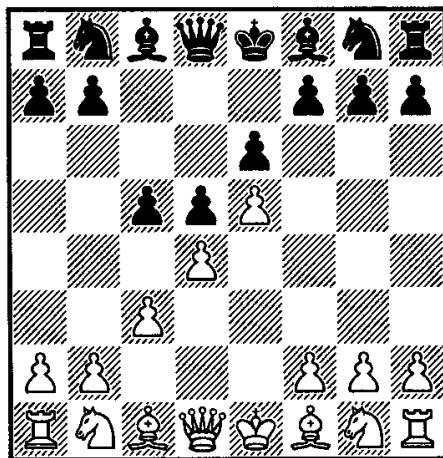
اول: سفید پیاده مرکز را عوض می‌کند

پیش روی سفید این مسئله مطرح است که پیاده d4 را حفظ کند (الف) یا آنکه بنابر عقیده نیمزوویج آن را به حال خود بگذارد و به داشتن یک پیاده در مرکز اکتفا نماید (ب).

الف: سفید حفظ پیاده را در نظر می‌گیرد.

4.c3

این حرکت که مدت‌ها غیرفعال و بی‌اثر قضاوت می‌شد اکنون دوباره کسب اعتبار کرده است.



۱۰۴

4. ... ♔c6

5. ♔f3 ♕b6

سیاه با هر حرکت، فشار بر پیاده d4 را زیادتر می‌کند.

6. ♔e2 ♔e7

حالا تهدید سیاه گرفتن پیاده است:

7. ... cxd4 8.cxd4 ♔f5

7.b3

اگر سفید 7.dxc5 بازی کند، سیاه با پاسخ

7. ... ♕c7!

7. ... cxd4

7. ♔f4 بازی کند.

6. ... ♕h4!

7.g3!

اگر سفید 7. ♔d2 بازی کند، به منظور آنکه آن را در خانه f3 قرار دهد، سیاه به روش زیر ادامه می‌دهد:

7. ... ♔g4 8. ♕b3 0-0-0 9. ♕xd5?

♔f6

و سیاه قدرت حمله شدیدی پیدا می‌کند.

7. ... ♕h5

7... ♕e7 8.0-0 9. ♜e1!

8. ♔f4 ♕xd1+

9. ♔xd1 ♔g4+

10. ♔c2 0-0-0

11. ♜e1

شانس طرفین برابر است.

دوم: سفید پیاده مرکز را به پیش می‌راند

3.e5

این حرکت، روش قدیمی و مورد پسند اشتاینیتز و نیمزوویج بوده است. چون وضعی که در مرکز ایجاد می‌شود، گسترش نیروهای سیاه را دشوار می‌سازد.

با وجود این سیاه به آسانی قادر است به حمله متقابل در جناح وزیر دست بزند و شانسهای تقریباً برابر با حریف بدست بیاورد.

3. ... c5

این واکنش طبیعی سیاه است و هدف آن گستern زنجیر پیاده‌های سفید است. حالا در

اسب را از راه a4، ضمن هجوم به وزیر حریف در خانه c5 مستقر سازد.

2) 6. ...

7.b4

8.c×d4

9. ♜e2

10.0-0

11. ♜b2

12. ♛d3

13. ♜bd2

شانس دو طرف برابر است.

3) 6. ...

c4

این حرکت موجب می‌شود، فیل شاه سفید، غیرفعال شود. ولی در عوض، زنجیر پیاده‌های مرکزی سفید دست‌نخورده می‌ماند، به نظر می‌رسد، در مقابل حرکت پولسن، بهترین جواب همین است که ادامه آن 7. a5 ... بعد 8. ♜d7 ... و سپس 0-0-0 ... خواهد بود.

ب: سفید به نگهداری یک پیاده در مرکز اکتفا می‌کند.

1) 4. d×c5

7. ♜c6!

سیاه بدؤا به پیاده e5 یورش می‌برد. اگر بلافاصله 8. ♜×c5 ... 4. ... بازی کند، پس از 5. ♛g4! به وضع نامطلوبی می‌رسد.

5. ♜f3

8. ♜c2

6. ♜d3

9. c×d4

این روش لاسکر قهرمان اسبق شطرنج جهان است. ادامه 7. ♜e7 ... 6. ... 8. g6 ...

8.c×d4

9. ♜b2

10. ♜f1

حالا سفید ناچار است 10. ♜f1 بازی کند

و از رفتن به قلعه چشم بپوشد. زیرا هر حرکت دیگر باعث فنای پیاده‌ی d4 می‌شود. البته سفید برای آنکه با چنین وضعی مواجه نشود می‌تواند یا در حرکت هفتم (به جای b3) 7. ♜a3 بازی کند از این قرار:

7. ♜a3 c×d4 8.c×d4 9. ♜c2

10. ♜e7 11. ♜b1 a5 11.g4 ♜h4

12. ♜×h4 ♜×h4 13. ♜e3[±]

و یا به عوض 14. ♜e2 6. حرکت قدیمی

پولسن یعنی 6.a3 را انجام دهد:

6.a3

سفید می‌خواهد b4 بازی کند.

1) 6. ...

a5

7. ♜d3

8. ♜d7

7. ... c×d4 8.c×d4? 9. ♜×d4

سفید به خاطر امکان کیش در خانه b5

بیروز می‌شود. حرکت 7. a4 که مولر پیشنهاد

کرده است شایسته توجه است.

8. ♜c2

c×d4

9. c×d4

f6

10.0-0

f×e5

11.d×e5

g6

وضع طرفین یکسان است.

به طور کلی اگر سیاه معاوضه در خانه d4 را نابهنجام و زود انجام دهد، سفید موفق می‌شود، اسب وزیر را در خانه c3 گسترش بدهد و سپس

منظور سفید را تأمین نمی‌کند و پیروی از روش نیمزوویج برای سفید فایده‌ای ندارد.

سوم: سفید از پیاده مورد هجوم دفاع می‌کند.

حمایت از پیاده مورد حمله به دو طریق انجام می‌گیرد. یکی با 3. $\mathbb{d}2$ که به روش تاراش معروف است و دیگری با 3. $\mathbb{c}3$ که راه اصلی بازی است.

الف: 3. $\mathbb{d}2$

این روش مورد بررسی دقیق و عمیق تاراش قرار گرفته است و به همین جهت به نام او شهرت یافته است. شطرنج بازان سوروی نیز آن را از لحاظ تئوری تجزیه و تحلیل زیادی کرده به این نتیجه رسیده‌اند که بکار بردن آن برای حمله و دفاع شایستگی کافی دارد.

سفید با انتخاب این راه بازی، از خطرات احتمالی ناشی از اجرای حرکت 3. $\mathbb{c}3$ اجتناب می‌کند و با خاطری آسوده به نبرد می‌پردازد. به هر حال در تأیید آنچه که در مقدمه این مبحث گفته شد، بار دیگر تأکید می‌شود که این ادامه برای سفید اطمینان‌بخش‌تر است.

1) 3. ... $\mathbb{c}5$

بهترین پاسخ سیاه همین است. سفید با آنکه در نتیجه معاوضه پیاده‌های مرکزی، پیاده $d5$ حریف را منفرد می‌سازد، اما نمی‌تواند به طور مؤثر به آن حمله‌ور شود و اسب $d2$ کمترین فشاری بر این پیاده وارد نمی‌آورد.

7.c3 a6

این حرکت برای پیشگیری از $b5 \mathbb{Q}$ و $b4$ انجام گرفته است. بعد از 8. $\mathbb{b}d2 \mathbb{g}e7$ وضع سیاه خوب است.

2) 4. $\mathbb{f}3$

سفید به این ترتیب، کارگسترش را دنبال می‌کند و موقتاً پیاده $d4$ را فدا می‌سازد.

4. ... $\mathbb{c}6$

5. $\mathbb{d}3 \mathbf{c}\times\mathbf{d}4$

6. $\mathbf{0-0} \mathbf{f}6$

7. $\mathbb{b}5$

7. $\mathbb{f}4g5$ سیاه می‌برد.

7. ... $\mathbb{d}7$

8. $\mathbb{d}\times\mathbf{c}6 \mathbb{d}\times\mathbf{c}6$

9. $\mathbb{w}\times\mathbf{d}4 \mathbf{f}5$

سیاه به موقعیت خوبی رسیده است.

3) 4. $\mathbb{g}4$

چنانکه در زیر خواهیم دید، سفید از این حرکت هم سودی نمی‌برد.

4. ... $\mathbb{c}6$

5. $\mathbb{f}3 \mathbb{g}e7$

6. $\mathbf{c}3 \mathbf{f}5$

7. $\mathbb{d}3 \mathbf{c}\times\mathbf{d}4$

8. $\mathbf{c}\times\mathbf{d}4 \mathbb{b}4$

سیاه برتری قاطعی دارد.

تجربه نشان داده است که قربانی پیاده $d4$,

وضع سفید بهتر است.

6. $\mathbb{W}e2+$

$\mathbb{W}e7$

برای آنکه پیاده c5 از دست نرود.

7. $\mathbb{Q} \times d7+$

$\mathbb{Q} \times d7$

8. $d \times c5$

امتیاز سفید اندک است.

2) 3. ...

$\mathbb{Q}f6$

اندیشه استادانه دفاع فرانسوی آن است که سفید را به پیش راندن پیاده شاه تحریک کند. هرچند سیاه در این میانه یک «زمان» از دست می‌دهد، اما به این ترتیب خط زنجیر پیاده‌های سفید ثبات می‌یابد و آن وقت سیاه می‌تواند با c5 و احیاناً f6 کار تخریب آن را آغاز کند.

4. $e5$

$\mathbb{Q}fd7$

5. $\mathbb{Q}d3$

c5

6. $c3$

یکی از مزایای روش تاراش اینک ظاهر شده است. سفید چون راه پیاده c را نبسته است، با این حرکت خط زنجیر پیاده‌ها را دست‌خورده نگاه می‌دارد.

6. ...

$\mathbb{Q}c6$

7. $\mathbb{Q}e2$

$\mathbb{W}b6$

8. $\mathbb{Q}f3$

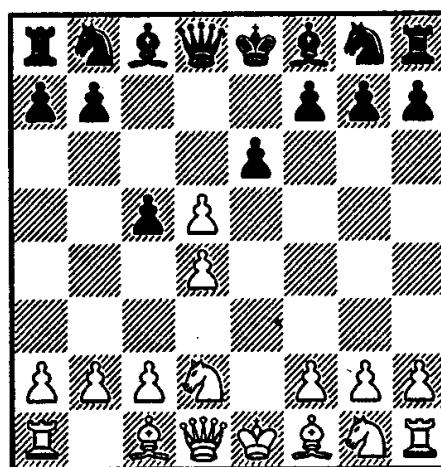
سیاه تمام نیروی خود را برای هجوم به پیاده d4 بسیج کرده است اما به نتیجه نمی‌رسد. مرکز اردوگاه سفید به خوبی دفاع شده است ولی گسترش سیاه ناتمام مانده و سوارهایش در خانه‌های غیرفعال جای گرفته‌اند.

(شکل ۱۰۶)

8. ...

$c \times d4$

4. $e \times d5$



۱۰۵

4. ... $e \times d5$

برای آنکه پیاده به صورت پیاده منفرد در نیاید، حرکات $4...c \times d4$ و $4... \mathbb{W} \times d5$ ۴... زیاد بررسی شده است. اما بعد از $4...c \times d4$ سفید به روش زیر به برتری می‌رسد:

5. $\mathbb{Q}b5+!$ $\mathbb{Q}d7$ 6. $d \times e6$ $\mathbb{Q} \times b5$
7. $e \times f7+$ $\mathbb{Q} \times f7$ 8. $\mathbb{W}h5+$ و سپس
9. $\mathbb{W} \times b5$

بعد از $9. \mathbb{W} \times b5$ ۴... سیاه بازی آسانی بدست می‌آورد از این قرار:

5. $\mathbb{Q}gf3$ $c \times d4$ 6. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{W}d6!$
(6... $\mathbb{W}d8$ 7. ۰-۰ $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}f6$
9. $\mathbb{Q}b \times d4 \pm$) 7. ۰-۰ $\mathbb{Q}f6$ 8. $\mathbb{Q}b3$
 $\mathbb{Q}c6$ 9. $\mathbb{Q}b \times d4$ $\mathbb{Q} \times d4$ 10. $\mathbb{Q} \times d4$
a6 11. c3 $\mathbb{W}c7$

این بازی بین بولسلافسکی و گیمار انجام شده و سریعاً به نتیجه هیچ بر هیچ رسیده است.

5. $\mathbb{Q}b5+$ $\mathbb{Q}d7$

5. ... $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}f6$ 7. ۰-۰ $c \times d4$
8. $\mathbb{E}e1+$ $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{W}e2$

طريق زير ادامه مى دهد:

6. ...c5 7.c3 cxd4 8.cxd4 ♕c6
9. ♔f3 ♔b4!

راه بالا در سال ۱۹۳۸ میان آبرامویچ و
باتوینیک بازی شده است. حالا اگر سفید
10. ♘b1 بازی کند، سیاه حرکت 10... ♘a6
را انجام خواهد داد.

- | | |
|----------------|-------|
| 6. ... | c5 |
| 7.c3 | cxd4 |
| 8.cxd4 | ♘a6 |
| 9. ♘x a6 | ♔x a6 |
| 10.0-0 | ♘e7 |
| 11. ♔g3 | 0-0 |
| 12. ♕g4 | f5 |
| 13.exf6 «e.p.» | ♕x f6 |
| 14. ♔h5 | ♕g6 |
| 15. ♕e2 | |

سفید اندکی برتری دارد (کوتوف - کرس
(۱۹۴۸)

- 3) 3. ... dxe4

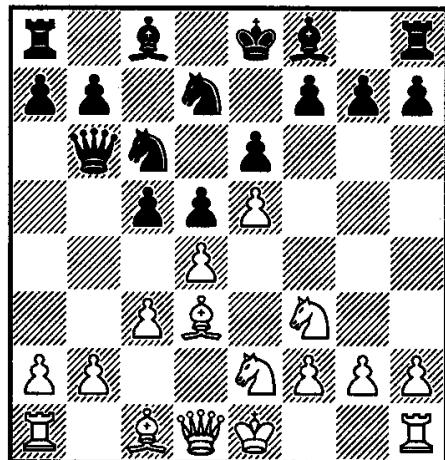
سیاه به این ترتیب، وضع را ساده می کند.
این راه بازی که به روش روینیشتین موسوم
است، اگرچه مطمئن است، اما شورانگیز نیست.

4. ♔xe4

این وضعیت با آنچه که بعد از 4... ♔cxe4
حاصل می شود مشابه است.

4. ... ♔d7

این حرکت به مراتب محکم تر از 4... ♔f6
است زیرا بعد از:
4. ... ♔f6 5. ♔xf6+ ♕xf6 (5...gxf6



106

این بازی میان گلر و اشتالبرگ در سال ۱۹۵۲
انجام شده و تا اینجا سفید کمی برتری یافته
است.

با توجه به راه بالا، علت تفوق سفید را
می توانیم در حرکت 3... ♔f6 سیاه بدانیم. به
هرحال لازم است سیاه تلاش خود را متوجه
حذف عامل اصلی حمله سفید یعنی فیل شاه او
سازد.

در پایین راهی را که سیاه به دنبال
3... ♔f6 برای رسیدن به مقصد بالا طی
می کند، مورد بررسی قرار می دهیم.

- 1.e4 e6 2.d4d5 3. ♔d2 ♔f6
4.e5 ♔d7 5. ♘d3

5. ... b6

6. ♔e2

اگر سفید برای جلوگیری از حرکت
6... ♕e2 6. بازی کند، سیاه به

بررسیهای خود به کوشش برخاسته‌اند که به طریقی، ابتکار عمل را از چنگ سفید بدر آورند. حرکت بالانمونه‌ای از این مساعی است. سیاه با این حرکت، ضمن حمله به پیاده d4 اجرای حرکت e5 را مورد نظر دارد:

4. ♜f3

از پیاده d4 حمایت می‌کند و پیشروی ...e5 را هم مانع می‌شود.

4. ...

♞f6

4. ...e5? 5. ♜b5 exd4 6.0-0 ♜d7
7. exd5 ♜b4 8. ♜e2+ ♜e7
9. d6! ±

5. e5

♞d7

6. c3

مقصود، اجرای حرکت d3 ♜ و جلوگیری از بازی ♜b4 ... حریف است. ادامه زیر نیز در خور توجه است:

6. ♜b5 a6 7. ♜xc6 bxc6 8. c4 dx4
9. ♜x4 ♜b6=

6. ...

f6

در حال حاضر پیاده e5 با سه زور مورد حمله قرار گرفته است.

7. exf6

♛x f6

سیاه هنوز هم برخانه e5 نظارت دارد.

8. ♜d3

♜d6

9. 0-0

0-0

سفید دیگر قادر نیست از پیشروی e5 که برای سیاه بازی خوبی در پی دارد، ممانعت به عمل آورد. زیرا این طرز بازی او خالی از عیب نبوده است. بنابراین باید در برابر روش سیاه، راه

6. ♜f3 b6 7. ♜f4! ♜b7 8. ♜b5+
c6 9. ♜d3±) 6. ♜f3 h6 7. ♜d3
♜d6 8.0-0 0-0 9. ♜e2 ♜c6
10. ♜e4 ♜d8 11. g4

برتری سفید آشکار است (برنشتین - هومن

(۱۹۵۱)

در راه بالا دامی پنهان است که در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

6. ♜d3 ♜d7 7. ♜f3 ♜c6?
8. ♜g5! ♜xf3 9. ♜d2

به این ترتیب وزیر سیاه در دام می‌افتد. حالا اگر سیاه 9... ♜xd4 بازی کند، سفید با 10. ♜b5+ و بعد ♜xd4 11. ♜b5+ پاسخ می‌دهد.

5. ♜f3

♝gf6

6. ♜xf6

6. ♜d3 ♜e7 7. ♜e2 0-0
(7. ... ♜xe4 8. ♜xe4 ♜f6?
9. ♜xb7!) 8. ♜g5 c5 9.0-0 cxd4
10. ♜xd4 ♜d5 11. ♜h5±

6. ...

♞xf6

7. ♜d3

♜e7

8. 0-0

0-0

9. ♜e5

c5

10. dxc5

♛a5

11. ♜e2

♛xc5

12. ♜d2

این راه بازی را پاخمن تفسیر کرده است و به عقیده او سفید مختصر برتری دارد.

4) 3. ...

♞c6

از سال ۱۹۴۸ استادان شطرنج به یاری

مؤثری را انتخاب کند، به این منظور لازم است از ۳...dxe4 یعنی روش روپینشتن را برگزیند.
قبل‌آ روش روپینشتن را دیده‌ایم و حالا به
بررسی دو راه دیگر تحت نامهای روش ویناور و
دفاع به سبک قدیم می‌پردازیم.

حرکت ششم این طور ادامه دهد:

6. ♜b3 f6
7. ♜b5

به این طریق، سفید نظارت بر خانه e5 را
تأمین می‌کند.

7. ... ♜e7
8. ♜f4

نظارت را تقویت می‌کند.

8. ... 0-0
9.e×f6 g×f6

منطقی‌ترین بازی سیاه همین است که از
خانه e5 دفاع می‌کند.

10.0-0 a6

طرفین وضع برابر دارند.
از راه زیر سیاه به اجرای e5 موفق
نمی‌شود:

10. ... ♜b6 11. ♜e1 ♜d6
12. ♜g3

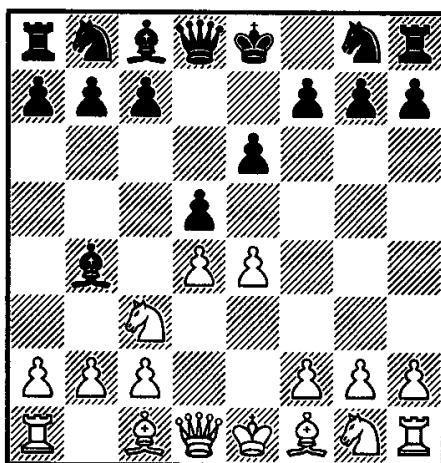
همان‌گونه که قبل‌آ بیان شد، سفید حمایت از
پیاده e4 را با حرکت 3. ♜c3 هم می‌تواند
عملی سازد.

ب: 3. ♜c3

اما همان‌طور که گفته شد، این حرکت، بازی
را بسیار پرتنش می‌سازد و با پیچیدگی‌های
فراوانی همراه است.

سیاه می‌تواند به سه طریق بازی کند: یا با
3... ♜b4 فشار بر خانه e4 را زیاد کند، یا با
همین فکر 6. ♜f6... 3... ♜b5 بازی کند و یا آنکه حرکت

۱۰۷



این حرکت قدیمی را قهرمانان بزرگ شطرنج
از نو رواج داده‌اند. آلخین در مسابقه با کاپابلانکا
بر سر عنوان قهرمانی جهان در نخستین دست
بازی، این حرکت را بکار برد و پیروز شده است.
باتوینیک اولین قهرمان شطرنج جهان بعد از
جنگ جهانی دوم، کارشناس بزرگ این روش
بازی بوده است. بازیهایی که از این روش،
متناوب با سبک حاد بعضی شطرنج بازان حاصل
می‌شود، بسیار زنده و با روح است و
پیچیدگی‌های زیادی را عرضه می‌کند.

با حرکت بالا و آچمز شدن 3. ♜c3 پیاده e4
مورد حمله قرار می‌گیرد و سفید برای حمایت از
آن باید تدبیری بیندیشد. به این منظور می‌تواند

ادامه پیدا کند:

7. ... ♜g4 8. h3 ♜h5 9. a3 ♜d6
 10. ♜b5 o-o 11. c3 ♜e8 12. ♜c2
 ♜g6 13. ♜xd6 ♜xd6 14. ♜f4
 ♜d8

راه بالا، به هنگام مسابقه فرانسه - شوروی در سال ۱۹۵۴ میان برونشتین و برنشتین بازی شده است.

8. ♜xf5

♜xf5

9. ♜d3

♞d7

10. ♜d1

0-0

راه بالا در نخستین بازی کاپابلانکا و آخین در مسابقه معروف آنان بر سر عنوان قهرمانی جهان در سال ۱۹۲۷ بازی شده است و در موقعیت حاضر دو هماورد وضع برابر دارند.

۲) سفید با ♜g4 ♜g4 متقابلاً به پیاده g7 حمله می‌کند.

در دفاع فرانسوی، هر وقت فیل از حمایت پیاده‌ی g7 دست بکشد، این حمله امکان‌پذیر می‌شود. در این‌گونه موارد سیاه راههای دفاعی متنوعی در اختیار دارد. گاهی g6 بازی می‌کند. اما این حرکت باعث تضعیف جناح شاه او می‌شود و سفید می‌تواند با پیش راندن پیاده h آن را مورد هجوم قرار دهد. گاهی هم ♜f8 می‌کند. ولی این حرکت نیز شاه را از رفتن به قلعه محروم می‌سازد.

در وضعیت حاضر، سیاه که بدون شک یورش حریف با ♜g4 را پیش‌بینی کرده است سعی می‌کند از خروج نابهنجام وزیر سفید بهره‌برداری

به یکی از سه راه زیر عمل کند:

(۱) معاوضه پیاده‌های مرکزی

(۲) حمله متقابل به پیاده 7g با حرکت

♞g4

(۳) پیش راندن پیاده‌ای که مورد حمله قرار گرفته است.

(۱) سفید پیاده‌های مرکزی را عوض می‌کند.

4. e×d5

این کار که موجب ثبات پیاده‌های مرکز می‌شود، مثل همه موارد مشابه، به بازی سفید استحکام می‌دهد. اما او را به برتری نمی‌رساند، بلکه تنها وضع را ساده می‌سازد.

4. ...

e×d5

به این ترتیب، فیل وزیر سیاه، به قطر باز دسترسی پیدا کرده است و سیاه دیگر بر سر راه گسترش قوا مشکلی ندارد.

5. ♜d3

♞c6

6. ♜e2

سفید برای دفاع از پیاده d4، گسترش اسب به روش بالا را ترجیح می‌دهد. زیرا بعد از 3. ♜f3، حریف بلاfacسله با 4... ♜g4... آن را آچمز می‌سازد. در صورتی که در حال حاضر، سفید قادر است با 3... ♜f3 از این کار جلوگیری کند.

6. ...

♞ge7

7. 0-0

♞f5

سیاه به مقابله با «فیل حمله» سفید رفته و به حل مسئله گسترش موفق شده است. بازی به جای حرکت متن، می‌تواند این طور

(۳) سفید پیاده مورد حمله را پیش

می‌راند

4.e5

این حرکت سفید باعث بوجود آمدن بازیهای پیچیده‌ای می‌شود و از همان شروع کار، یک مبارزه واقعی در می‌گیرد. در این راه بازی، سیاه در جناح وزیر، شانسهای بزرگی پیش رو دارد و سفید برای رسیدن به پیروزی باید عملیات در جناح شاه را به شدت دنبال کند.

4. ...

c5

هجوم سیاه در جناح وزیر آغاز می‌شود. حالا نه تنها خط زنجیر پیاده‌های مرکزی سفید مورد تهدید قرار گرفته، بلکه قطر d8-a5 نیز به روی وزیر سیاه باز شده است.

5.a3

- 1) 5. ♕d2 ♖c6 6. ♖b5 ♗x d2+
7. ♗x d2 ♖x d4 8. ♖x d4 cxd4
9. ♖f3 ♗b6 10. ♗x d4 ♗x d4
11. ♖x d4 a6=
- 2) 5. ♗g4 ♖e7! 6. dxc5 (6. ♗x g7
♗g8 7. ♗x h7 cxd4 8. a3 ♗a5
9. ♗b1 dx c3 10. ax b4 ♗a2 سیاه
(—ی برد 6... ♗x c3+ 7. bx c3 o-o
8. ♖f3 ♖d7 9. ♗d3f5=

I

5. ...

♕x c3+

این حرکت وضع سیاه را تقویت می‌کند. بازی 5... cxd4 به روش پایین دنبال می‌شود.
6. axb4 dx c3 7. ♖f3 (7. bx c3?

4. ♗g4

♖f6

5. ♗xg7

♗g8

اولین نتیجه قربانی پیاده ظاهر شده و سیاه ستون باز g را در اختیار گرفته است. ضمن آنکه حریف را ناچار می‌سازد با در بردن وزیر یک «زمان» از دست بدهد.

6. ♗h6

c5!

6. ... ♗g6 7. ♗e3 ♖xe4 8. ♗d3 f5
9. ♖e2 c5 10. ♗xe4 dx e4=

(آلخین - ایوه مسابقه دوچانبه (۱۹۳۵)

هنگامی که از حریف یک پیاده کمتر داریم باید فعالانه و با نهایت قدرت بازی کنیم.

7.e5

7. a3 ♗g6 8. ♗e3 ♗a5 9. ♖f3
♖x e4 10. ♗d3f5

از راه بالا سیاه به برتری اندکی می‌رسد و از راه زیر تفوق آشکار بددست می‌آورد.
7. dxc5 d4 8. a3 ♗g6 9. ♗f4 ♗a5
10. b4 ♗c7

7. ...

cxd4

8. exf6

dx c3

9. b3

♗g6

10. ♗xh7

♗x f6

سیاه در وضعیت خوبی است و پیاده‌ای هم کم ندارد.

9. ...cxd4	10.cxd4	$\mathbb{W} \times d2+$	$\mathbb{W} c7!$) 7...cxb2	8. $\mathbb{Q} \times b2$	سفید ابتکار بازی را در دست دارد.
11. $\mathbb{Q} \times d2$	$\mathbb{Q} f5$	12. $\mathbb{Q} c3!$	(حرکت 12.c3 غلط است. چون سیاه امکان	6.bxc3	$\mathbb{Q} e7$
اجرای 12... $\mathbb{Q} a5$	12... $\mathbb{Q} a5$	12... $\mathbb{Q} a5$	12... $\mathbb{Q} a5$ را پیدا می کند).	7. $\mathbb{W} g4$	این حرکت با اهمیت است و بازی
12. ... $\mathbb{Q} d7$	13. $\mathbb{Q} d3$	$\mathbb{Q} c8$	را بی اثر می سازد. اکنون اگر سفید باز هم حرکت	7... $\mathbb{Q} f5$	بالا را انجام دهد، سیاه با
14. $\mathbb{Q} d2$	o-o	15.a5	7... $\mathbb{Q} f5$... یا	7... $\mathbb{Q} g6$	7... $\mathbb{Q} g6$ از خود دفاع می کند.
			با برتری سفید		به اصل بازی برمی گردیم. سفید برای ادامه
10. $\mathbb{Q} a3$	cxd4				بازی با مشکل رو بروست. سیاه هر آن می تواند با
11.cxd4	$\mathbb{W} \times d2+$... فیل شاه سفید را در تنگنا بگذارد و پیاده
12. $\mathbb{Q} \times d2$	$\mathbb{Q} f5$				c3 را هدف حمله قرار دهد.
13. $\mathbb{Q} b1$	b6			7.a4!	
14.c3	$\mathbb{Q} a5$				به این ترتیب خانه a3 را در دستریس فیل
15. $\mathbb{Q} b5$	$\mathbb{Q} c4+$				وزیر می گذارد و ضمناً از مانور $\mathbb{W} a5$ و بعد
16. $\mathbb{Q} \times c4$	dxc4				$\mathbb{W} a4$ جلوگیری می کند.
17.a5	$\mathbb{Q} c6$			7. ...	$\mathbb{W} a5$
با بازی خوب برای سیاه (کان - باتوینیک				8. $\mathbb{W} d2$	
(۱۹۴۳					این حرکت از $\mathbb{Q} d2$ 8. قویتر است. چون
II					بعد از $\mathbb{Q} d2$ سیاه با 8...c4 ... این فیل را در تنگنا
5. ...	$\mathbb{Q} a5$				قرار می دهد.
این حرکت چند بار به توسط باتوینیک در				8. ...	$\mathbb{Q} c6$
مسابقه دو جانبی با اسمیسلوف (سال ۱۹۵۴) بازی				9. $\mathbb{Q} f3$	$\mathbb{Q} d7$
شده و یک بار چنین ادامه یافته است:				9. ...c4 10.g3 o-o 11. $\mathbb{Q} g2$ f6	
6.b4!				12.exf6 $\mathbb{Q} \times f6$ 13.o-o $\mathbb{Q} d7$	
(شکل ۱۰۸)				14. $\mathbb{Q} h3$	
6. ...	cxd4!				وضع سفید بهتر است.
6. ...cxb4 7. $\mathbb{Q} b5$ bxa3+ 8.c3 $\mathbb{Q} c7$					سیاه به جای $\mathbb{Q} d7$... می تواند از راه زیر
9. $\mathbb{Q} \times a3$					بازی را ساده کند و به مرحله آخر بازی نزدیک
سفید قدرت اجرای حمله های شدید پیدا					شود:

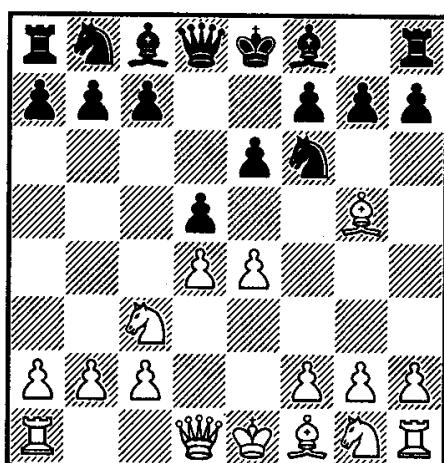
11. gxf3 ♕f6
 12. ♖h6 ♕e5+

سیاه برتری مشخصی دارد.

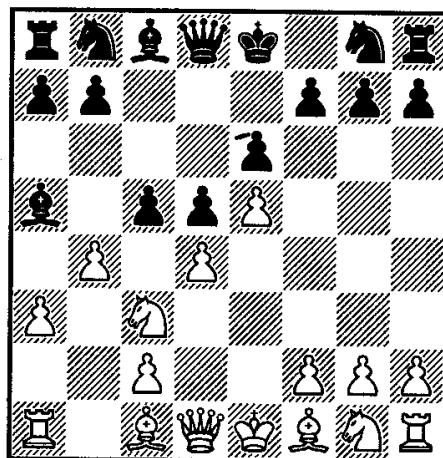
دفاع به سبک قدیم

3. ... ♖f6

- 1.e4 e6
 2.d4 d5
 3.♘c3 ♘f6
 4.♕g5



10.8



10.9

- 1) 7.♕g4! ♘e7
 8.b×a5 d×c3
 9.♕×g7 ♜g8
 10.♕×h7 ♘d7
 11.♘f3 ♘f8?

حرکت 7.♕c7... 11.ندکی بهتر است. اما بازی را به طور کامل نجات نمی‌دهد.

- 12.♕d3 ♕×a5
 13.h4!

این پیاده، برتری قاطع سفید را تأمین می‌کند.

- الف - راه اصلی
4. ... ♔e7
 5.e5
 5.♕x f6 ♕x f6 6.e5 ♔e7 7.♕g4
 o-o 8.o-o-o f5 9.♕h3 b6 10.f4 c5
 11.♘f3 c4 12.♕g1 b5 13.g4 b4
 14.gxf5 bxc3 15.♕g4 ♕f6=

5. ... ♘fd7
 از اینجا سفید می‌تواند یکی از دو راه پایین را انتخاب کند.

- 2) 7.♕×d4
 7.♘b5 ♕c7 8.f4 ♘e7 9.♘f3
 ♕d7 10.♘b×d4 ♘bc6 11.c3
 ♘d4 12.c×d4 ♘f5 13.♕e2
 ♜c8=
7. ... ♕c7
 8.♘f3 ♘c6
 9.♕g4 ♘×e5
 10.♕×g7 ♘×f3+

کرده است.

7. ...g6?! 8.e×f6! ♕×f6 9.♕e2 c5
 10.d×c5 ♕c6 11.0-0-0 0-0
 12.♕h3

برتری با سفید است.

2) 6.♕×e7

♕×e7

a) 7.f4

اگر سفید بخواهد خط زنجیر پیاده خود در جناح وزیر را تقویت کند، می‌تواند با 7.♕b5 به پیاده c7 حمله‌ور شود و بعد از 7...♕b6 یا 7...♕d8 حرف، آنگاه 8.c3 بازی کند. اما این مانور کمترین امتیازی نصیب او نمی‌کند.

7. ...

a6

سیاه قبل از اجرای حرکت c5... مانع از حرکت b5 ♕b5 سفید می‌شود.

8. ♕f3

c5

9.d×c5

♕c6

این حرکت از 9...d×c5 قویتر است.

10. ♕d3

سفید در نظر ندارد از تعویض فیل شاه خود جلوگیری کند. چون در صورت ♕×d3 ...سفید با پاسخ c×d3 می‌تواند پیاده را به خانه d4 جلو براند و مرکز را تقویت کند.

10. ...

♕×c5

11. ♕d2

b5

12. ♕f2

♕b7

13. ♕×c5

♕×c5

14. ♕e2

d4!

قصد سفید آن بود که یکی از دو اسب خود را در پایگاه مهم d4 مستقر سازد. اما سیاه با حرکت اخیر خود با این طرح حریف مقابله

1) 6.h4

در این راه که به حمله آلخین معروف است، سفید یک پیاده قربانی می‌دهد و بازی تغییرات تاکتیکی زیادی پیدا می‌کند.

a) 6. ...

c5

7. ♕×e7!

♔×e7

7. ... ♕×e7 8. ♕b5 0-0 9. ♕c7 c×d4 10. ♕×a8 ♕b4+ 11. ♕d2 ♕×b2 12. ♕c1 و سپس 13.c3

8. ♕g4

♔f8

9. ♕f3

♕c6

10.d×c5

♕d×e5

11. ♕×e5

♕e5

12. ♕g3

f6

به عقیده آلخین وضع دو طرف یکسان است.

b) 6. ...

♕×g5

7.h×g5

♕×g5

8. ♕h3

♕e7

8. ... ♕h6 9.g3 c6 10. ♕d3 g6 11.f4 b6 12. ♕e2 و سپس 13.0-0-0=

9. ♕g4!?

f5

10. ♕h5+

♕f7

10. ...g6 11. ♕h6

11. ♕×f7+

♔×f7

12. ♕g5+ سفید بهتر است.

c) 6. ...

f6

6. ...h6?! 7. ♕e3 c5 8. ♕g4 ♔f8

9. ♕f3 ♕c6 10.0-0-0

با شанс حمله سریع برای سفید

7. ♕h5+!

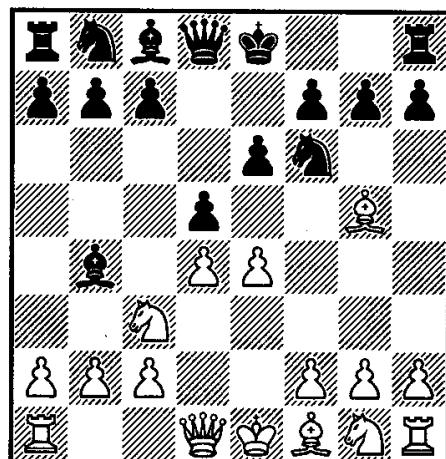
♔f8

10.f4	f×e5			می‌کند.
11.f×e5	c×d4	15. ♜×d4	♛×d4	
12. ♜×d4	♞×e5!	16. ♜×d4	0-0-0	
13. ♜×h7+	♚×h7			حالا سیاه پیاده را پس می‌گیرد و با حریف به
14. ♚h5+	♚g8			وضع برابر می‌رسد.
15. ♜×e5	♞c6			این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و
16. ♜×c6	b×c6			آلخین بازی شده است.

بازی بالا را کرس تفسیر کرده است و به عقیده او وضع سفید بهتر است.

ب-راه ماک کوچئون

4. ...	♝b4
---------------	------------



5.e5	h6
1) 6.e×f6	h×g5
7.f×g7	♝g8
8.h4!	

8. ♜h5	♚f6	9. ♜f3	♚×g7
10.0-0-0	♜d6		

وضع سیاه بهتر است.

8. ...	g×h4
9. ♚h5	♚f6

b) **7. ♜d2** **0-0**
8. ♜ce2
ایده سفید آن است با c3 و متعاقباً f4 از خط زنجیر پیاده‌های مرکزی حمایت نماید. سفید می‌تواند همین طرح را با 8. ♜d1 دنبال کند.

8. ...	c5
9.c3	f6
10.f4	c×d4
11.c×d4	f×e5
12.f×e5	♞c6
12. ... ♜h4 +	13. ♜g3 ♜c6
14. ♜d1=	

13. ♜f3 **♝b6**
14. ♜g3 **♚b4**
دو طرف بازی به وضع برابر رسیده‌اند.

c) 7. ♜d3	
	بازی بالا، حرکت پیشنهادی تاراش است.
7. ...	0-0
8. ♜ce2	c5
8. ... ♜b4	9.c3 ♜×b2 10.f4

و متعاقباً ♜f3 و هجوم بر قلعه حریف
9.c3 **f6**

11. ♔f3

♕c6

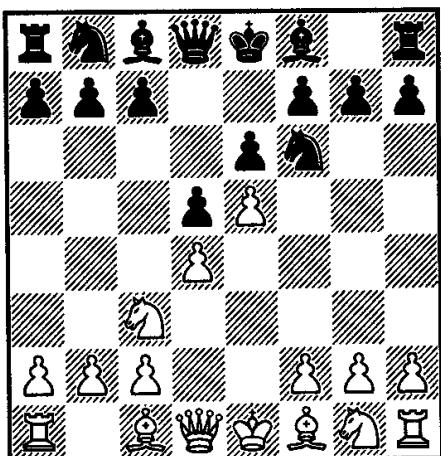
12. h4

ابتکار در اختیار سفید است.

در روش دفاعی به سبک قدیم راه پرانشعابی را بررسی کردیم که در جواب 6. ♔f6 ... 3. ♔f3 سیاه، 4. ♔g5 بازی کرده است. اینک یک راه دیگر را مطالعه می‌کنیم که سفید حرکت 4. e5 را انجام می‌دهد.

4. e5

این راه بازی به روش اشتاینیتز موسوم است.



111

4. ...

♘d7

4. ... ♘e4 5. ♘xe4 dx e4 6. ♔c4 a6
7. a4 b6 8. ♘h3 ♔b7 9. ♘f4 ♘c6
10. ♔e3 ♔e7 11. ♕g4g6

سفید بهتر است.

1) 5.f4

c5

6. ♔f3

♘c6

7. ♔e3

cxd4

8. ♘xd4

♔c5

9. ♕d2

o-o

10. ♔f3

♘c6

11. ♜xh4

♔g7

12. o-o-o

♕d7

13. ♕h7

o-o-o

سیاه به ایجاد تعادل وضع موفق شده است.

2) 6. ♔e3

♘e4

7. ♕g4

♔f8

8. ♔d3

♘xc3

9. a3

♘a2+

10. ♔d2

♔x d2+

11. ♔xd2

♕g5+

12. ♕xg5

h×g5

13. ♜xa2

♘c6

وضعیت دو طرف یکسان است.

3) 6. ♔d2

6. ♔h4 g5 7. ♔g3 ♘e4 8. ♘e2 f5
9. exf6 (e.p.) ♕xf6 10. ♜d3 ♘c6
11. o-o-o ♘xg3 12. ♘xg3 ♔d7
13. ♔e2 o-o-o=

6. ...

♔x c3

7. b×c3

♘e4

8. ♕g4

g6

نظر تاراش بر آن است که سیاه برای جلوگیری از تضعیف قلعه، لازم است 8... ♔f8 بازی کند.

9. ♔d3

9. ♔c1 c5 10. ♔d3 ♘x c3 11. d×c5
♕a5 12. ♔d2 ♕a4=

9. ...

♘x d2

10. ♕x d2

c5

1.e4	e6	10.○-○-○	♔e7
2.d4	d5	11.♕b5	♘×d4
3.♘c3	♗b4	12.♗×d4	a6
سیاه روش ویناور را انتخاب کرده است.		13.♗×d7	♗×d7
4.e5	♘e7	14.♘e2	b6
5.a3	♗×c3+	15.♗hf1	♗ac8
6.b×c3	c5		دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.
7.♔g4	♔c7	2) 5.♘ce2	
در این راه بازی که با پیچیدگی‌های زیاد همراه است، سیاه در مقابل تهدیدهای احتمالی سفید در جناح شاه، امکانات متقابلی در مرکز و در جناح وزیر دارد.		سفید می‌خواهد c3 بازی کند.	
8.♔×g7	♗g8	5. ...	c5
9.♔×h7	c×d4	6.c3	♘c6
10.♘e2!	♘bc6	7.f4	b5!
10. ... ♔×e5 11.c×d4			این بازی از ♔b6 ... 7.♗g8 بهتر است.
11.f4	♗d7	8.♘f3	♔b6
12.♔d3	d×c3	9.a3	
13.♔×c3			سفید که معاوضه احتمالی در d4 را پیش‌بینی کرده است، قبلًا از خانه b4 دفاع می‌کند.
13.♘×c3 برای سفید حرکت توصیه می‌شود و جواب سیاه 13...a6 است.		9. ...	a5
13. ...	♘f5	10.f5	c×d4!
14.♗b1	○-○-○	11.f×e5	f×e6
بدون شک قلعه رفتن سیاه از حرکات 14...c8 و 14...d4 قویتر است.		12.c×d4	♗e7
15.♗g1		13.♘f4	♘d8
سفید می‌خواهد اسب سیاه را از خانه f5 بیرون کند. بعد از حرکت آرام 15.♗d2 این طور دنبال می‌شود:		14.♗d3	♘f7
15. ...d4 16.♔d3 f6		15.h4	b4
		سیاه اندکی برتری دارد.	

دفاع فرانسوی

مسابقات جهانی سال ۱۹۸۸
نوئه گیراس (کوبا) - جارتارسون (ایسلند)

کافی می داشت.

18. ...

$\mathbb{Q}c2$

سیاه با این قربانی، راه پیشروی پیاده d را هموار می سازد و خطوط بازی را به سوی شاه سفید باز می کند.

19. $\mathbb{W}x c2$

d3

20. $\mathbb{W}a2$

20. $\mathbb{W}a4$ (20. $\mathbb{W}b2$ $\mathbb{Q}c4$) dxe2

21. $\mathbb{Q}x e2$ $\mathbb{W}c3+$ الخ

20. ...

$\mathbb{W}c5!$

این حرکت از زدن اسب حرفی به مراتب قویتر است.

21. $\mathbb{B}g2$

$\mathbb{K}e3!$

22. $\mathbb{Q}x e3$

$\mathbb{W}x e3$

23. $\mathbb{B}g3$

d2+

24. $\mathbb{K}d1$

$\mathbb{W}f2$

25. $\mathbb{K}c2$

d1: $\mathbb{W}+$

26. $\mathbb{B}x d1$

$\mathbb{B}x d1$

27. $\mathbb{K}x d1$

$\mathbb{W}x f1+$

28. $\mathbb{K}d2$

b5

سیاه پایگاهی برای اسب خود درست می کند تا اسب بتواند به کمک وزیر سیاه بیاید.

29. $\mathbb{K}e3$

$\mathbb{Q}c4+$

30. $\mathbb{K}e4$

$\mathbb{W}f2$

سفید از ادامه بازی صرف نظر می کند. چون بعد از:

31. $\mathbb{B}f3$ $\mathbb{W}c5$ 32. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{W}d5+$

33. $\mathbb{K}d3$ $\mathbb{Q}x e5$

وزیر سفید گرفته می شود و یا:

31. $\mathbb{B}d3$ $\mathbb{W}g2+$ 32. $\mathbb{B}f3$ $\mathbb{B}d8$

با وضع بسیار خوب برای بازی سیاه

15. ...

d4

16. $\mathbb{W}d3$

$\mathbb{Q}a5!?$

این یک حرکت جدید در این بازی است. اگر سیاه 16...f6 می کرد، بعد از:

17. g4 $\mathbb{Q}h6$ 18. exf6 $\mathbb{B}xg4$

19. $\mathbb{B}xg4$ $\mathbb{Q}xg4$ 20. f7!

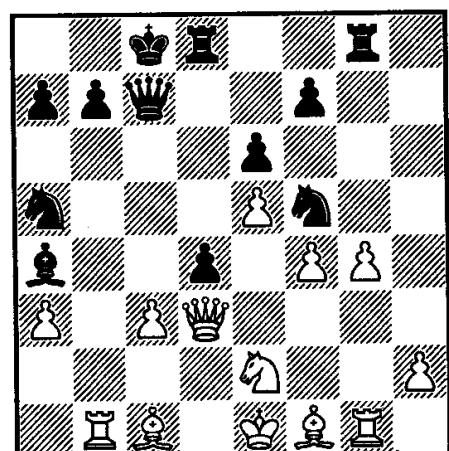
سفید به وضع بهتری می رسید.

17. g4

$\mathbb{Q}a4!$

یک قربانی غیرمنتظره از جانب سیاه

18. c3?



۱۱۲

سفید قربانی حرفی را نمی پذیرد. با این برداشت که بازی خود را از تنگنا در بیاورد. اما به جای حرکت بالا که نتیجه آن یک هجوم غیرقابل مقاومت از طرف سیاه است، او می باید راه زیر را انتخاب می کرد:

18. gxf5 (18. $\mathbb{B}b2?$ $\mathbb{Q}e3!$) $\mathbb{Q}x c2$

19. $\mathbb{W}b5$ $\mathbb{B}xg1$ 20. $\mathbb{Q}xg1d3!?$

در پایان این راه، بازی وضع بسیار پیچیده ای پیدا می کرد و سیاه در مقابل سوار اضافی حرفی به لطف پیاده گذشته و پیش تاخته خود جبران

اين پايابن بازي به نفع سياه است. چون وضعیت پياده های سياه در مرکز، در مقایسه با پياده رونده سفید در جناح، ارزنده تر است.

15. ...

 $\mathbb{Q} \times b5$

بازی $15... \mathbb{W} \times e5$ به سود سياه نیست.

زیرا:

16. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{B} h8$ 17. $\mathbb{B} fe1$ (17. $\mathbb{B} ae1$ $\mathbb{W} b8$) سياه می برد 17... $\mathbb{W} \times e1+$ 18. $\mathbb{B} \times e1$ $\mathbb{B} \times h2$ 19. $\mathbb{Q} \times d8$ $\mathbb{W} \times d8$ (19... $\mathbb{Q} \times b5$ 20. $\mathbb{Q} f6$) 20. $\mathbb{Q} \times d7$ $\mathbb{W} \times d7$ 21. $\mathbb{B} e3$

الخ

16. $\mathbb{Q} \times f7$ $\mathbb{Q} \times f1!$

16. ... $\mathbb{B} df8$ 17. $\mathbb{B} fb1$ $\mathbb{Q} c6$ 18. $\mathbb{Q} d6+$ $\mathbb{W} \times d6$ 19. $\mathbb{W} \times e7$

وضع دو طرف، تقریباً برابر است

17. $\mathbb{Q} \times d8$ $\mathbb{B} \times g5$ 18. $\mathbb{Q} \times e6$ $\mathbb{B} \times g2+!$ 19. $\mathbb{W} h1!$

یک حرکت نجات بخش. حرکت آتش بازي خیره کننده ای را به اشتباه بزرگی است و بعد از:

19. ... $\mathbb{B} \times h2$ 20. $\mathbb{W} f7$ $\mathbb{B} h1+$

سياه می برد.

19. ...

 $\mathbb{W} e5$ 20. $\mathbb{B} \times f1$ $\mathbb{W} \times e6$ 21. $\mathbb{W} \times g2$ $\mathbb{W} g4+$

نتیجه اين زورآزمایی شدید و شورانگیز از هیچ بر هیچ تجاوز نمی کند. شاه سفید قادر

13. $\mathbb{Q} \times c6?$ $\mathbb{Q} \times c6$ 14. o-o d415. $\mathbb{Q} g5$ $\mathbb{W} \times e5$ 16. $\mathbb{W} \times f7+$ $\mathbb{W} d7$

برتری با سياه است.

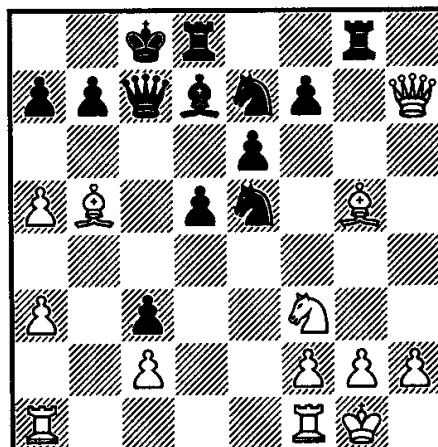
13. ...

0-0-0

14. $\mathbb{Q} g5?$ حرکت صحیح $14. \mathbb{Q} \times c6$ است و حالا اگر:1) 14. ... $\mathbb{W} \times c6$ 15. $\mathbb{Q} g5$ d4 16. h42) 14. ... $\mathbb{Q} \times c6$ 15. $\mathbb{B} e1$

و بعد از $\mathbb{Q} g5$ و سپس h4 مثل راه اول، از جانب سياه کار مؤثری ساخته نیست.

14. ...

 $\mathbb{Q} \times e5!$ 

113

سياه با تکیه بر یکسری حرکات دقیق تاکتیکی، نمایش آتش بازي خیره کننده ای را به راه می اندازد و می کوشد با پیچیده ساختن وضعیت، نتیجه بازي را به ابهام بکشاند.

15. $\mathbb{Q} \times e5$

15. $\mathbb{Q} \times d7+$ $\mathbb{B} \times d7$ 16. $\mathbb{Q} \times e5$ (16. $\mathbb{Q} \times e7?$ $\mathbb{Q} \times f3+$ 17. $\mathbb{W} h1$ $\mathbb{W} \times h2+!$ 18. $\mathbb{W} \times h2$ $\mathbb{Q} \times h2$) الخ 16... $\mathbb{W} \times e5$ 17. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{B} h8$ 18. $\mathbb{B} ae1$ $\mathbb{B} \times h7$ 19. $\mathbb{B} \times e5$ $\mathbb{B} \times e7$

9.0-0-0

b7

نیست از کیش دائم وزیر سیاه خلاص شود.

10. ♕f4

d7

11. ♗d3

e7

12. h4

f6

دفاع فرانسوی

الوست - ساکس

سال ۱۹۸۹

نگرانی سیاه از تسلط سفید بر مرکز عرصه
کارزار در آن است که این کار به سفید امکان
می‌دهد تا به حمله در جناح شاه دست بزند.

13. ♗eg5

سفید از معاوضه سوارها جلوگیری می‌کند و
در عین حال فشار بر جناح شاه سیاه را افزایش
می‌دهد.

13. ...

d6

سیاه نمی‌تواند 13...h6 13 بازی کند. چون
سفید بعد از ...h×g5 h×g4 حمله قاطعی را بر
قلعه شاه سیاه به مرحله اجرا می‌گذارد.

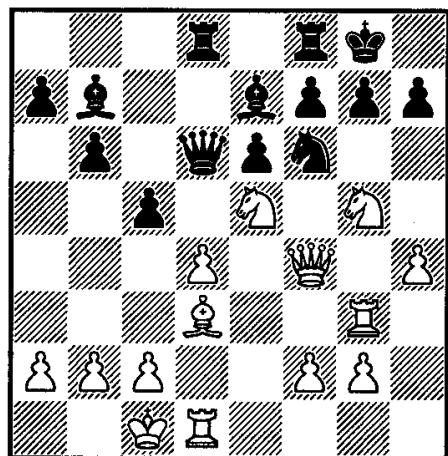
14. ♗e5

ad8

15. ♗h3

c5

16. ♗g3



۱۱۴

حالا سفید، قسمت بیشتر نیروهای خود را
برای حمله به قلعه سیاه بسیج کرده است. در
برابر یک چنین تهدید بزرگی از جانب سیاه چه

در این بازی شاهد هستیم درست هنگامی
که سفید، عمدۀ قوای خود را روی قلعه شاه
حریف متمرکز ساخته است و می‌رود تا یورش
نهایی را شروع و کار را یکسره کند، ناگهان سیاه،
در مرکز صحنه نبرد، با فدا ساختن ارزشمندترین
سوار خود، وضع را به نفع خویش تغییر می‌دهد،
سفید را ناچار به دفاع می‌کند و سرانجام او را به
قبول شکست وادر می‌سازد.

1.e4

e6

2.d4

d5

3. ♗c3

f6

4. ♗g5

d×e4

5. ♗×e4

e7

ایده این راه بازی که سیاه با 4...d×e4 شروع کرده آن است که تا آنجا که ممکن باشد با تعویض سوارها، بازی را ساده کند. اما سفید برای خودداری از ساده شدن بازی، به جای انتخاب راه زیر:

6. ♗×f6 ♗×f6 7. ♗×f6

که منجر به معاوضه چهار سوار از دو طرف بازی می‌شود، فقط یک تعویض را انجام می‌دهد.

6. ♗×f6

f6

7. ♗f3

0-0

8. ♔d2

b6

26. ♜d4	♝xg2	کاری ساخته است. حرکت 16... ♖h5 در
27. ♛d1	♝d8	نتیجه ادامه زیر به مصیبت ختم می شود:
28.b4	♝g3	17. ♖xh7+ ♕h8 18. ♛g4! ♖xg5
29. ♜e1	♝g5	19. h×g5 ♜xg3 20. ♛xg3 ♖xh7
30.a3	♝g1	21. ♛h4+ ♕g8 22. ♜h1
31. ♛e2	c3	و فرار از مات شدن غیرممکن است.
32. ♛f2	♝h1	16. ... ♛x d4!!
33. ♜d1		سیاه وزیر خود را در مقابل گرفتن یک فیل و
سفید نمی تواند با 33. h4		یک رخ سفید قربانی می دهد. برداشت او آن
رخها موفق شود. چون بازی به روش زیر دنبال		است که ارزش در اختیار گرفتن ابتکار عملی که
خواهد شد:		از این کار حاصل می شود قربانی را جبران
33. ... ♖f3!	34. ♜xh1 ♖f4+	می کند.
35. ♕b1 ♜d1+		17. ♖xh7+ ♜h7
و سفید مات می شود.		18. ♜x d4 ♜x d4
33. ... ♜h2		19. ♛e3 ♜g5
34. ♜d4	♝c8	20. h×g5 ♜e4
35. ♜d3	♝c4	21. ♛c3 ♖d6
رخ دیگر سیاه هم وارد کارزار شده است.		اسب سفید قادر به تغییر مکان نیست.
36. ♛e3	♝g4	22. f4 ♜x f4
37. ♜f1	f6	23. ♜d3 ♖d5
38. ♜e1	♝h1	24. ♜f3
39. ♛e2		اگر سفید g6 بازی کند، ادامه آن می تواند به
بعد از 39. ♜xh1 پاسخ سیاه 39... ♖f4		شرح زیر باشد:
خواهد بود و در آن حالت برد سیاه قطعی است.		24. ... f×g6 25. ♜xg6 ♜c4 26. ♛e1
39. ... ♜e4		♝f6 27. ♜e5 ♜cf4 28. ♜f3
40. ♛d3		♝g4 الخ
40. ... ♛f2 ♜f4		در نتیجه از وضعیت برتری برخوردار است.
40. ... ♜x e1+		24. ... ♜g4
سفید ضمن ترک بازی، پیروزی حریف را به		25. ♛e1 c4

بازی میان لیوبویوچ و تیمان سال ۱۹۸۷
این طور ادامه یافته است:

10. ... ♜b4 11. ♖x b4 ♖x b4+
12. ♕f1 h6 13. ♜e2 o-o 14. h4
♜b8 15. ♜g5 ♗c6 16. ♗b3 ♗b6
17. ♖h7+ ♕h8 18. ♗d3 ♗a6
19. ♗e3 ♜c6 20. ♖d3

و دو طرف، هیچ بر هیچ را پذیرفته‌اند.

11. ♜x d4 ♗x d4

12. ♜f3 ♗c5

12. ... ♗b6 13. o-o h6 14. ♜ac1
♖e7 15. ♖e3 ♗b4 16. a3 ♗a5
17. b4 ♗d8 18. ♗d2 b6 19. ♜c2
♖b7 20. ♜fc1 ♜c8 21. ♜x c8
♖x c8 22. ♜c2 ♖b7 23. ♗c1
♗b8 24. ♖b5 ♖d8 25. ♖d4 a6
26. ♖x d7+ ♕x d7 27. a4 (27.
♗e3!?) 27... ♖c7 28. h4±

طرفین نتیجه مساوی را قبول کرده‌اند.
(سیلر - فالاتو سال ۱۹۹۸)

13. ♗a4 a6?!

سیاه ادامه گسترش و رفتن به قلعه را به
تأخیر می‌اندازد.

14. o-o b5?!

15. ♗g4 h6?

حرکت بهتر سیاه 15... ♗c7 است.

16. ♜ac1 ♗a7

بعد از:

16. ... ♗b6 17. ♖e3 ♗d8 18. ♜c6
سفید حمله را به دست خواهد گرفت.

باروآ - احسان قائم مقامی

دوخه، سال ۲۰۰۳

1.e4 e6

2.d4 d5

3. ♜d2 ♜f6

4. e5 ♜fd7

5. ♖d3 c5

6. c3 ♜c6

7. ♜df3 ♗a5

ادامه متداول چنین است:

7. ... cxd4 8. cxd4 f6 9. exf6 ♜xf6

10. ♜e2

8. ♖d2 ♗b6

9. ♗c2 cxd4

9. ... h6 10. h4 (10. ♜e2? c4

11. ♖xh7 ♜e7 12. ♜h4 ♗d8

g6+) 10... cxd4 11. cxd4 12. ♜x d4

♗x d4 13. ♜f3 ♗g4 14. ♖e3

♗b4+ (14... ♗x g2 15. ♜e2 ♗g4

16. ♖d4 ♗h5 17. ♗a4 b6

(با حمله نیرومند سفید)

15. ♖d2 ♗g4 16. ♖e3 ♗b4+

17. ♖d2 ♗g4

راه بالا در سال ۲۰۰۲ بین هولزکه و بونزمان

(آلمان) بازی شده است و در اینجا طرفین به

نتیجه مساوی رضایت داده‌اند.

10. cxd4 ♜x d4

$\mathbb{W} \times g6+$ $\mathbb{Q} d7?!$ 24. $\mathbb{Q} e5$

ادامه بازی چنین بوده است:

22. $\mathbb{W} \times d5$ $\mathbb{W} d8$ 23. $\mathbb{W} b3$ $\mathbb{W} d6$
 24. $\mathbb{Q} e4$ $\mathbb{B} ad8$ 25. $\mathbb{Q} b1$ $\mathbb{B} c8$
 26. $a4$ $\mathbb{W} b4$ 27. $\mathbb{W} \times b4$ $\mathbb{Q} \times b4$
 28. $a \times b5$ $a \times b5$ 29. $\mathbb{Q} d4$ $\mathbb{Q} c5$
 30. $\mathbb{Q} \times b5$ $\mathbb{Q} \times e3$ 31. $f \times e3$ $\mathbb{B} b8$
 32. $\mathbb{Q} d3$ $\mathbb{B} fe8$ 33. $\mathbb{Q} c4$ $\mathbb{B} \times e3$
 34. $\mathbb{B} \times f7$ $\mathbb{Q} h8$ 35. $b3$ $\mathbb{B} d8$
 36. $\mathbb{Q} c7$ $\mathbb{B} d2$ 37. $\mathbb{B} f1$ $g5$
 38. $\mathbb{Q} d5$ $\mathbb{B} e5$ 39. $\mathbb{Q} f6$ $\mathbb{B} a5$
 40. $\mathbb{Q} e4$ $\mathbb{B} d4$ 41. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{B} d2$
 42. $\mathbb{Q} e2$ $\mathbb{B} b2$ 43. $g4$ $\mathbb{B} aa2$
 44. $\mathbb{Q} f2$ $\mathbb{B} d2$ 45. $\mathbb{Q} e3$ $\mathbb{B} d8$
 46. $\mathbb{B} f6$ $\mathbb{Q} g7$ 47. $\mathbb{B} f7+$ $\mathbb{Q} g6$
 48. $\mathbb{B} e7$ $\mathbb{Q} f6$ 49. $\mathbb{B} e6+$ $\mathbb{Q} g7$
 50. $\mathbb{Q} d3$ $\mathbb{B} b2$ 51. $\mathbb{B} g6+$ $\mathbb{Q} f7$
 52. $\mathbb{B} b6$ $\mathbb{B} e8+$ 53. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{B} d8$
 54. $\mathbb{Q} c4+$ $\mathbb{Q} g7$ 55. $\mathbb{Q} g3$ $\mathbb{B} \times h2$
 56. $\mathbb{Q} h5+$ $\mathbb{Q} f8$ 57. $\mathbb{B} \times h6$ $\mathbb{B} d4$
 58. $\mathbb{B} h7$ $\mathbb{B} h3+$ 59. $\mathbb{Q} e2$
 $\mathbb{B} e4+$ 60. $\mathbb{Q} d2$ $\mathbb{B} d4+$
 61. $\mathbb{Q} c2$ $\mathbb{B} f3$ 62. $\mathbb{Q} g7$ $\mathbb{B} \times g4$

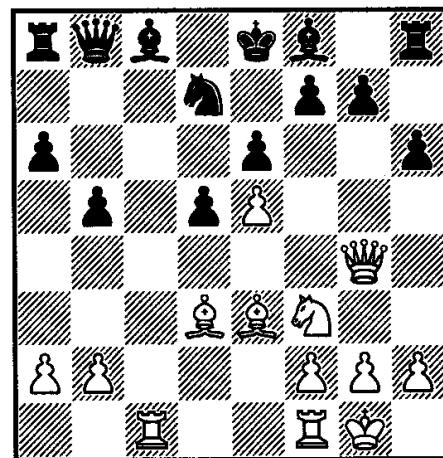
ادامه زیر هم سودی به بار نمی آورد:

62. ... $\mathbb{B} \times c4+$ 63. $b \times c4$ $\mathbb{Q} g8$ 64.
 $\mathbb{B} h5$ $\mathbb{Q} \times g7$ 65. $\mathbb{B} \times g5+$
 63. $\mathbb{Q} e6+$ $\mathbb{Q} g8$ (63... $\mathbb{Q} e8$
 64. $\mathbb{Q} b5\#)$ 64. $\mathbb{Q} \times g5+$ $\mathbb{B} \times c4+$
 65. $b \times c4$ $\mathbb{B} f5$ 66. $\mathbb{B} h5$

سیاه ادامه بازی را رها می سازد.

17. $\mathbb{Q} e3$

$\mathbb{W} b8$



115

18. $\mathbb{Q} g6!!$ $\mathbb{Q} e7$

پذیرفتن قربانی به شکست سیاه می انجامد:

18. ... $f \times g6$ 19. $\mathbb{W} \times e6+$ $\mathbb{Q} d8$
 20. $\mathbb{Q} g5!$ $h \times g5$ 21. $\mathbb{Q} \times g5+$ $\mathbb{Q} f6$
 و سپس 22. $\mathbb{Q} \times f6+$ $g \times f6$ 22. $\mathbb{W} \times f6+$
 23. $\mathbb{W} \times h8$

19. $\mathbb{W} \times e6$ $\mathbb{Q} \times e5?$

این اشتباہ سیاه به کار خاتمه می دهد. سیاه می توانست با انتخاب راه زیر، دفاع بهتری را سازمان دهی کند.

19. ... $\mathbb{B} f8$ 20. $\mathbb{Q} h5$ $\mathbb{W} b7$
 (20... $g6?$ 21. $\mathbb{Q} \times g6$ $f \times g6$
 22. $\mathbb{W} \times g6+$ $\mathbb{Q} d8$ 23. $\mathbb{Q} \times h6$ $\mathbb{B} e8$
 24. $\mathbb{Q} f4$ (با برتری قاطع سفید) 21. $\mathbb{B} fd1$

20. $\mathbb{B} \times c8+!$

حالا سفید به وضعیت برنده رسیده است.

20. ... $\mathbb{W} \times c8$

21. $\mathbb{W} \times e5$ $0-0$

راه زیر سرنوشت بازی را تغییر نمی دهد.

21. ... $f \times g6?!$ 22. $\mathbb{W} \times g7$ $\mathbb{B} f8$ 23.

آن پرداخته می‌شود.

2. ...

d5

حالا سفید برای دفاع از پیاده شاه می‌تواند

یکی از راههای زیر را انتخاب کند:

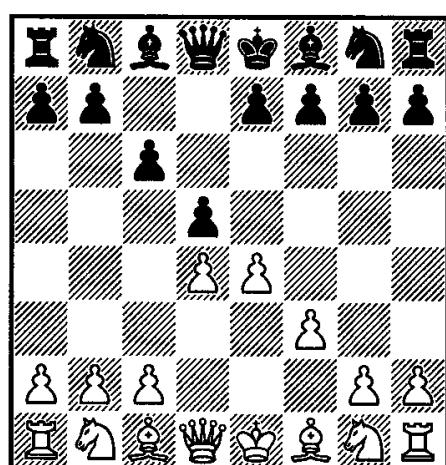
1) 3.f3

2) 3.♘c3

3) e5

4) exd5

(۱) سفید با 3.f3 از پیاده شاه دفاع می‌کند.



116

این حرکت سفید که کمتر متداول است با آنکه قطر e1-h4 را ضعیف می‌کند اما بازی شدنی است. چون وزیر سیاه موقتاً به آن دسترسی ندارد.

3. ...

dx e4

3. ... e6 4. ♜e3 ♛b6 5. ♜d2 ♜d7
6. ♜d3 c5 7. c3 c4 8. ♜c2 ♛xb2
9. ♜e2 ♛a3 10. 0-0 ♜b6 11. e×d5
e×d5 12. ♜e1 ♛d7 13. ♜c1
0-0-0=

دفاع کاروکان

1.e4

c6

در دفاع کاروکان، ایده اساسی سیاه، از دو نظر شبیه دفاع فرانسوی است. یکی مقابله با مرکز سفید با d5... و دیگری ممانعت از حمله به خانه آسیب‌پذیر f7. امتیاز بزرگ دفاع کاروکان نسبت به دفاع فرانسوی در آن است که اولاً مانع از خروج فیل وزیر سیاه نمی‌شود. ثانیاً امنیت بیشتری به وضعیت سیاه می‌دهد. در مقابل دو جنبه منفی دارد. یکی آنکه گسترش سوارهای جناح شاه سیاه با تأخیر صورت می‌گیرد و دیگر آنکه چون در این دفاع پشتیبانی از پیاده d5، به جای پیاده مرکزی، با پیاده‌ی جانبی انجام می‌شود، سفید در مرکز، آسانتر به برتری می‌رسد و سیاه برای دست زدن به بازی متقابل از احتمالات کمتری برخوردار می‌شود.

نام این شروع بازی از اسم دو شطرنج باز قرن نوزدهم به نامهای هـ-کارو از اهالی برلین و مـ-کان از شهر وین گرفته شده است. که نتیجه بررسیهای خود را در سال ۱۸۸۶ منتشر ساخته‌اند. و سابقه آن به قرن شانزدهم میلادی می‌رسد.

2.d4

این یک حرکت طبیعی است.

سفید فرصت پیدا می‌کند تا دومین پیاده را در مرکز قرار دهد. در عین حال او می‌تواند با انتخاب روش محافظه‌کارانه 2.♘f3 یا 2.♘c3 2.♘c3 بازی کند که در پایان این مبحث به

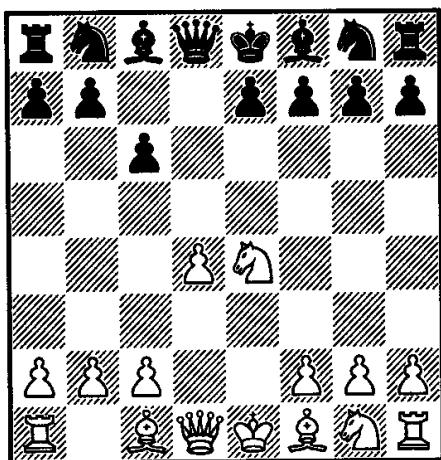
دفاع می کند.

3. ♜c3

dxe4

این راه اصلی خانه f5 را برای فیل وزیر سیاه تأمین می کند.

4. ♜x e4



۱۱۷

1) 4. ...

♕f5

5. ♜g3

♕g6

فیل سیاه در خانه f5 به طور رایگان از دست نمی رفت چون سیاه می توانست با ... ♕a5+ عوض آن را پس بگیرد. اما این کار او لا به قیمت تلف شدن «زمان» تمام می شد، ثانیاً حریف از امتیاز داشتن دو فیل بهره مند می گشت.

6.h4

حرکت درست و قاطع همین است. سفید می خواهد بعد از رفتن به قلعه بزرگ، با رخهای خود، دو ستون مرکزی را اشغال کند. با حرکت بالا سیاه را هم به انتخاب قلعه بزرگ تشویق می کند که در نتیجه شاه سفید، در خانه c1 مورد هجوم پیاده های جناح وزیر حریف قرار نخواهد گرفت. پس حرکت فوق، با آنکه عموماً خصلت تعرضی دارد، در عین حال دارای جنبه دفاعی

(اسمیسلوف - ماکاگانوف ۱۹۴۴)

4. fxe4

e5

حال تهدید سیاه ♘h4+ 5... ♘h4+ و بعد 6... ♘xe4+ است.

5. ♜f3!

سفید وضع بسیار خوبی دارد که ضمناً با دام زیبایی نیز همراه می باشد.

5. ...

♕e6

5. ... exd4 6. ♜c4 ♜b4+

سیاه هرچند از لحاظ نیرو برتری بدست می آورد اما با سقوط در دام کاپلانکا شکست می خورد.

7.c3 dxc3 8. ♜xf7+! ♛xf7

9. ♘xd8 cxb2+ 10. ♛e2 bxa1: ♕

سیاه یک رخ بیشتر دارد. اما...

11. ♜g5+ ♛g6 12. ♘e8+ ♛h6.

13. ♜e6+ g5 14. ♜xg5+ #

6.c3

اگر سفید 6. ♜e3 بازی کند، پس از:

6. ... exd4 7. ♘xd4 ♘xd4 8. ♜xd4

♜f6

سیاه بازی خوبی پیدا می کند.

6. ...

♜f6

7. ♜d3

♞bd7

8. ♘e2

♞d6

9. ♜bd2

♚e7

10.0-0

0-0-0

سیاه کمی برتری دارد.

(۲) سفید با 3. ♜c3 از پیاده e4

18. ♜e5!

سفید کمی برتری موضعی (پوزیسیونی)
دارد.

راه بالا یعنی راه اصلی، محتملاً بهترین
طريقی است که سفید می‌تواند راه انتخاب کند.

2) 4. ... ♜d7

این راه بازی از ادامه زیر که پیاده‌های سیاه
را دوپشته می‌سازد، بهتر و به احتیاط نزدیکتر
است:

4. ... ♜f6 5. ♜xf6+ e_xf6 6. ♜c4
♝e7 7. ♜e2 ♜d7 8.0-0 ♜b6
9. ♜b3 0-0 10. ♜e3 ♜d5
11. ♜d2 ♜g4 12.c4

نظرات سفید بر مرکز، بیشتر است.

5. ♜f3 ♜gf6

6. ♜x f6+

سفید همچنین می‌تواند به روش زیر بازی
کند:

6. ♜g3 e6 7. ♜d3 ♜e7 8.0-0 c5
9. ♜e1 b6 10.c4 c_xd4 11. ♜xd4
♝b7 الخ

6. ... ♜xf6

7. ♜e5 g6

8. ♜e3 ♜g7

9. ♜d3 ♜d5

وضع دو طرف یکسان است.

(۳) سفید پیاده شاه را به پیش
می‌راند.

3.e5

هم می‌باشد.

سفید همچنین می‌تواند راه پایین را انتخاب
کند:

6. ♜f3 ♜d7 7. ♜d3 ♜gf6 8.0-0
e6 9.c4 ♜e7 10. ♜e1 ♜_xd3
11. ♜_xd3 ♜c7 12. ♜d2 0-0
13. ♜c3 ♜ad8 14. ♜e2 ♜fe8
15. ♜ad1 c5=

6. ... h6

7. ♜f3 ♜d7!

این حرکت اهمیت اساسی دارد. سیاه باید
دقیقاً از خانه e5 دفاع نماید و نگذارد اسب شاه
حریف به آنجا نفوذ کند.

8. ♜d3 ♜_xd3

9. ♜_xd3 ♜gf6

10. ♜d2

قصد سفید آن است که پس از حرکت
c4 این فیل را در خانه c3 مستقر سازد و فشار بر
خانه e5 را زیاد کند.

10. ... e6

11.0-0-0 ♜d6

12. ♜e4 ♜_xe4

13. ♜_xe4 ♜f6

14. ♜e2 ♜c7

سیاه باز هم در جهت نظرات بر خانه
بازی می‌کند و ضمناً رفتن به قلعه بزرگ را
تدارک می‌بیند.

15. ♜b1 0-0-0

16.c4 ♜he8

17. ♜c3 ♜b8

در وضعی که درست شده است طرحهای متفاوتی پیش روی سفید قرار دارد که از بین آنها بعضی امکانات را بررسی می‌کنیم.

الف - سفید حریف را در کارگسترش فیل وزیر به زحمت می‌اندازد.

4. ♕d3

فیل c8 را از خانه f5 محروم می‌سازد.

4. ...

♘c6

5.c3

این حرکت برای دفاع از پیاده و جلوگیری از ♜b4 حریف بازی شده است.

5. ...

♘f6

6.h3

سفید به قیمت یک «زمان» خانه g4 را از دسترس فیل حریف خارج می‌سازد.

6. ♕f4 g6 (6... ♕g4 7. ♜e2 ♕d7

8. ♕b3 ♕h5 =) 7. ♜f3 ♕g7

8. ♜bd2 ♕f5 9. ♕x5 gxf5

10. ♜e5 ♕b6 11. o-o! o-o

12. ♜b3 e6 13. ♕e2 ♕fd8

14. ♜c5 ♜xe5 15. ♕x5 ♜e4=

6. ...

e5!

این واکنش طبیعی سیاه است که به پیاده d4 حمله می‌کند.

7.dxe5

♘x5

سیاه به منفرد شدن پیاده d5 رضایت می‌دهد و برای سوارهای خود بازی خوبی بدست می‌آورد. در اینجا شанс دو طرف مساوی است. ادامه بازی می‌تواند به شرح زیر باشد:

در بازیهای جدید این ادامه قدیمی کمتر دیده می‌شود. زیرا سیاه بازی آسانی پیدا می‌کند.

3. ...

♕f5!

دلیلی ندارد که سیاه این فیل را زندانی کند.

4. ♕d3

ادامه‌های زیر قابل توجه است:

4.g4 ♕d7!

4. ♜e2 e6

4.c4 dxc4 5. ♕xc4 e6

4. ...

♕x3

حرکت 6. ♕g6 ... 4. ♕... نادرست است. چون سفید از راه پایین برتری قاطعی کسب می‌کند:

5. ♕xg6 hxg6 6.e6! fxe6 7. ♕g4

الخ

5. ♕x3

e6

6. ♜c3

♕b6

سیاه متعاقباً 5. c5 بازی می‌کند تا زنجیر پیاده‌های سفید را خراب کند. اگر سفید در حرکت ششم 6. ♜e2 بازی کند، به روش زیر تساوی حاصل می‌شود:

6. ... ♕a5+ 7. ♜d2 ♕a6 8. ♕xa6

qx6 9.c3=

۴) سفید پیاده مرکزی را عوض می‌کند.

3.exd5

cxd5

سفید با انتخاب راه بالا ضمن ثابت ساختن وضع پیاده‌ها می‌تواند برتری به خاطر نوبت را حفظ کند و طرح استراتژیک دخواه خود را انتخاب کند.

قصد فشار بر پیاده d4 به روی ♜f8 باز می‌کند.

10. ♜e3

g4

11. ♜d2

♘x d2

12. ♛x d2

برای آنکه پیاده d4 ضعیف نشود:

12. ...

♜x c5!

13. dxc5

d4!

این راه بازی توسط ورسوف یکی از استادان شطرنج شوروی ابداع شده است و به نظر می‌رسد که به سیاه بازی خوبی می‌بخشد.

2) 6. ♜g5

a) 6. ...

e6

7. c5

اگر سفید 7. ♜f3 بازی کند بعد از 7...dxc4 7...dxc4 مطلوب سیاه ایجاد می‌شود.

7. ...

♜e7

8. ♜b5

سفید به این ترتیب از حرکت 5...e5 جلوگیری می‌کند.

8. ...

0-0

9. ♜f3

♘e4

10. ♜xe7

♛x e7

11. ♛c2

♘g5

12. ♜xg5

♛x g5

13. ♜x c6

bxc6

14. 0-0

e5!

15. dxe5

♛x e5

این بازی میان کرس و آخین انجام شده

8. ♜e2 ♜e7 9. ♜b5+ ♜d7
10. ♜e3 ♜x b5 11. ♛x b5+
♛d7=

ب - سفید حالت کشمکش در مرکز را حفظ می‌کند.

4. c4

این راه بازی به حمله پانوف مشهور است.

4. ...

♘f6

5. ♜c3

♘c6

5. ...e6 6. ♜f3 ♜e7 7. cxd5! ♜xd5

8. ♜c4 ♜c6 9. 0-0 a6 10. ♜e1 b5

11. ♜xd5 exd5 12. ♜g5

سفید بهتر است.

1) 6. ♜f3

e6

به این ترتیب بازی به یکی از راههای گامبی وزیر پذیرفته شده در می‌آید.

7. c5

سفید به اکثریت پیاده‌های خود در جناح وزیر اهمیت می‌گذارد.

7. ...

♘e4!

8. ♜f4

بعد از 8. ♜xe4 dx e4 8. ♜f3 خانه مناسبی ندارد.

♛a5

9. ♛b3

از ♜c3 دفاع می‌کند و ضمناً با فشار بر پیاده b7 مانع خروج ♜c8 ♜f8 می‌شود. اما سیاه چاره کار را می‌داند.

9. ...

g5!

این حرکت بسیار قوی است و خانه g7 را به

			با برتری سفید است و در اینجا دو طرف وضع یکسان دارند.
8. ♜ e3	e5!	b) 6. ...	dxc4
9. dxe6 e.p..	♜ c5	7. d5	
10. exf7+	♚ e7		مسلمًا قویترین حرکت همین است. بازی زیر
11. ♜ ge2	♛ x b2		سریعاً به نتیجه مساوی می‌رسد.
12. ♜ c1	♝ d8	7. ♜ xc4 ♛ xd4	8. ♛ xd4 ♜ xd4
13. ♜ x d4	♜ x d4	9. o-o-o e5=	
14. ♜ x d4	♝ x d4	7. ...	7. ... ♜ a5
			استاد فلور حرکت 7... ♜ e5 را پیشنهاد
	سیاه وضعیت خوبی دارد.		می‌کند که ادامه آن چنین است:
***			8. ♛ d4 ♜ d3+ 9. ♜ x d3 cxd3
			10. ♜ f3 ♛ b6=
			اگر سیاه 10... g6 بازی کند باعث برتری
			آشکار سفید می‌شود. از این قرار:
سفید مرکز را با یک پیاده اشغال می‌کند.		11. ♜ x f6 exf6 12. o-o	
1. e4	c6	8. b4!	cxb3 e.p..
2. ♜ c3		9. a x b3	e6
2. ...	d5	9. b6 10. ♜ f3=	
3. ♜ f3		10. ♜ b5+	♜ d7
3...d4	2. ... ♜ f3	11. ♜ x f6	gxf6
سفید، حریف را به اجرای حرکت تحریک می‌کند. و این کار به نفع او تمام می‌شود.		12. ♜ x d7	♛ xd7
مثال:		13. ♜ x a5	♜ b4
3. ...d4 4. ♜ e2 c5 (4...d3 5. cxd3 ♛ x d3 6. ♜ g3 (با برتری سفید 5. c3! ♜ c6 6. cxd4 cxd4 7. ♛ a4!		14. ♛ a1	
و پیاده d4 سقوط می‌کند.			بطوری که مشاهده می‌شود، برتری سفید واضح است. حالا اگر سیاه حرکت 7... ♛ c7 14... ♛ a4+ را انجام دهد بعد از حرکت + 15. ♛ a4+ ناچار بازی را از دست می‌دهد.
1) 3. ...	♜ g4	c) 6. ...	♛ b6
این بهترین حرکت سیاه در این لحظه است.		7. c x d5	♜ x d4
حرکتی که باتوینیک پیشنهاد کرده است و ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد:		7. ... ♜ x d5 8. ... ♜ c1	
4. h3	♜ x f3		

9. ♜e4

♝e7

4. ... ♜h5 5.e×d5 c×d5 6. ♜b5+

10.0-0

♛c7

7. ♜c6 8. ♜e5 ♛b6 9.d4

سفید بهتر است.

f6 10. ♜×g6 h×g6 11. ♛d3 0-0-0

12. ♜×c6 ♛×c6 13. ♛×g6

دفاع کاروکان

لارسن - بلیافسکی

۱۹۸۲

و سیاه در قبال پیاده‌ی از دست رفته جبران

کافی ندارد.

5. ♛×f3

e6

6.g3

♜f6

1.e4

c6

7.d3

♝e7

2.d4

d5

8. ♜g2

0-0

3. ♜c3

d×e4

9.0-0

♞a6

4. ♜×e4

♝f5

10. ♛e2

♞e8

5. ♜g3

♝g6

11.e5

♞ec7

6.h4

h6

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

7. ♜f3

♞d7

2) 3. ... ♜×e4

8.h5

♝h7

4. ♜×e4

♞d7

9. ♜d3

♝×d3

4. ... ♜f5 (4... ♜g4 5.h3 ♜×f3) (الخ)

10. ♛×d3

♞gf6

5. ♜g3 ♜g6 6.h4! h6 7. ♜e5

11. ♜f4

e6

8. ♛h5 g6 9. ♛f3 ♜f6

جواب معمول به 11. ♜f4 حرکت

(9... ♛d5 10. ♛×d5! c×d5

است و بعد از ادامه زیر:

11. ♜b5+ 10. ♛b3

12. ♜d2 ♛c7 13.0-0-0 e6

با برتری قاطع سفید

14. ♜e4 0-0-0 15.g3 ♜c5

5. ♜c4

♞gf6

16. ♜×c5 ♜×c5 17. ♜c4 ♜d6

6. ♜eg5

e6

سفید از لحاظ عرصه دارای اندکی برتری

7. ♜e2

♞d5

می‌باشد. ولی اکنون سفید اجرای طرح دیگری را

7. ... ♜b6? (7...h6?! 8. ♜×f7)

در نظر دارد.

8. ♜e5! ♜×c4 9. ♜×e4 ♛d5

12.0-0-0

♝e7

10. ♛×d5 e×d5 11. ♜gxf7

13. ♜e5

سفید یک پیاده می‌گیرد.

این حرکت را بلیافسکی در سال ۱۹۸۱ در

8.d4

h6

(سفید می برد) 22. $\mathbb{E}e7!$

20. $\mathbb{E}\times e7!$ $\mathcal{Q}\times e7$ 21. $\mathbb{Q}d6$

سفید دو پیاده از حریف خود پیش است و

بعد از تعویض سوارها دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) خواهد بود.

16. $\mathcal{Q}f5!$

یا این حرکت، سفید می خواهد شاه سیاه را با

17. $\mathcal{Q}\times g7$ 17 مات کند.

16. ...

f8

16. ... $f\times g6$ 17. $\mathcal{Q}\times g7+$ $\mathbb{Q}f7$

17. $\mathbb{W}\times g6+$ 19. $\mathcal{Q}\times e6\#$

16. ... $e\times f5$ 17. $\mathcal{Q}\times e7$ $\mathcal{Q}\times f4$

(17... $\mathcal{Q}\times e7$ 18. $\mathbb{Q}d6$) 18. $\mathcal{Q}\times c6+$

$\mathbb{W}f8$ 19. $\mathbb{W}a3$

وزیر سیاه را می گیرد.

17. $\mathbb{Q}d6!$

سفید تمايلی به اجرای حرکت 17. $\mathcal{Q}\times h8$

نشان نمی دهد. حرکت بالا، سیاه را به بازی

17... $\mathbb{Q}\times d6$ دعوت می کند که بعد از پاسخ

18. $\mathcal{Q}\times d6+$ 18 شاه سیاه مات می شود.

17. ...

g8

18.c4

b4

لارسن هنوز نمی تواند $\mathcal{Q}g6$ را بزند، چون

پس از:

18. ... $f\times g6$ 19. $\mathbb{E}\times e6+$ $\mathbb{W}f7$

20. $c\times d5$ $g\times h5$ (20... $\mathbb{W}g5+$ 21. $f4$

$\mathbb{W}\times f5$ 22. $h\times g6+$ 21. $\mathcal{Q}e7$ $g6$

22. $\mathbb{W}f3+$ $\mathbb{W}g7$ 23. $\mathbb{E}\times g6+$ $\mathbb{W}h7$

24. $\mathbb{E}\times g8$

سیاه به خاطر تحمل تلفات زیاد و بی دفاع

برابر تال بکار برد بود. در آن بازی تال از ادامه

زیر خودداری کرد:

13. ... $\mathcal{Q}\times e5$ 14. $d\times e5$ $\mathbb{W}\times d3$

15. $\mathbb{E}\times d3$ $\mathcal{Q}d5$ 16. $\mathbb{Q}d2b5$

زیرا بعد از حرکت 17. $\mathcal{Q}e4$ سفید در پایان

بازی از لحاظ تحرک پیاده ها به برتری می رسد.

13. ... **a5**

لارسن پیش از این، در چند بازی، طرح

اجرای حرکات **a5** 13...**a4** و 14...**a4** را با

موقیت بکار برد بود. با این ایده که بعد از

15...**a3** 15 موضع شاه سفید را به هم بریزد. او

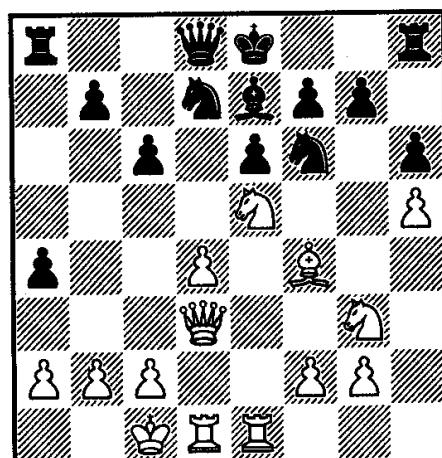
طمثناً آماده نبود تا با حرکت 15. $\mathcal{Q}g6!$

حریف که سواری را به وی پیشکش می کرد،

روبرو شود.

14. $\mathbb{E}he1$

a4



118

15. $\mathcal{Q}g6!$ **d5**

اگر سیاه 15... $f\times g6$ بازی کند ادامه آن

چنین خواهد بود:

16. $\mathbb{W}\times g6+$ $\mathbb{W}f8$ 17. $\mathbb{E}\times e6$ $\mathbb{W}e8$

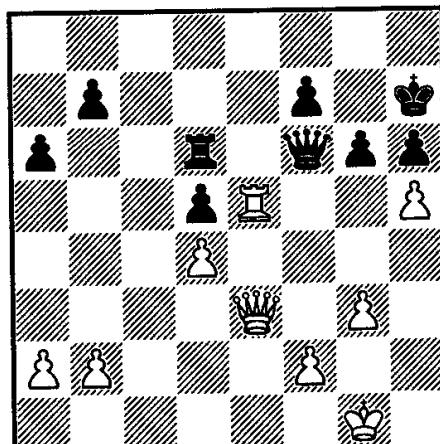
18. $\mathcal{Q}f5!$ $\mathbb{W}\times g6$ 19. $h\times g6$ $\mathcal{Q}d5$

(19... $\mathbb{Q}b4$ 20. $c3$ $\mathbb{Q}a5$ 21. $\mathbb{Q}d6+$

2.d4	d5		بودن شاه وادار به تسلیم می‌شود.
3.e×d5	c×d5	19. ♜h3	f×g6
4.c4		20. ♜xg7! +	حالا سیاه برای دفع تهدید +
		21. ♜xe6! +	و سپس 21. ♜xe6! + ناچار شده است اسب
4. ...	♞f6	21. ♜xe6 +	سفید را بگیرد. اما بعد از حرکت 21. ♜xe6 +
5. ♜c3	e6		دیوارها یکباره فرو می‌ریزد و شاه سیاه بدون
6. ♜f3	♝e7		حافظ می‌شود.
7.c×d5	♞×d5	20. ♜×e6 +	20. ♜×e6 +
		21. h×g6 +	21. h×g6 +
		22. ♜e1 +	22. ♜e1 +
8. ♜b5 +	♝d7		اگر سیاه ♜f6 ... 22 بازی کند، بعد از
			23. ♜h4 هرگونه دفاع در برابر تهدید مات
حرکت بهتر 8... ♜c6			غیرممکن می‌شود.
احتمالی زیر:		23. ♜×e5	
9. ♜e5 ♜d7 10. ♜×c6 b×c6			سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند. چون بعد
	و سیاه وضع خوبی دارد.		از این حرکت در برابر تهدید زیر:
9. ♜×d7 +	♞×d7	24. ♜×g7 + ♜e7 25. ♜e6 + #	24. ♜×g7 + ♜e7 25. ♜e6 + #
10. ♜×d5	e×d5		دفاع معقولی ندارد. به طور مثال اگر:
11. ♜b3			23. ... ♜d3 + 24. ♜b1! ♜×e5
			25. ♜×e5 + ♜d7 (25... ♜f6
بعد از تعویض‌های بالا، سفید ابتکار عمل را			26. ♜e7!) 26. ♜×g7 + ♜d6
بدست گرفته است.			27. c5 + ♜c7 28. ♜e6 +
11. ...	♞b6		در نتیجه وزیر سیاه از صحنه نبرد خارج
این تنها راه دفاع از پیاده‌های b7 و d5			می‌شود.
است اما حالا اسب سیاه پست نامناسبی را			
اشغال کرده است. در حالی که اسب سفید،			
قرارگاه بسیار مطلوب e5 را در اختیار دارد.			
12. o-o	o-o	دفاع کاروکان	
13. ♜f4	♝d6		نیمززوویچ - آلخین
14. ♜×d6	♛×d6		المپیاد ۱۹۳۹
15. ♜e1	♜ac8		
16. ♜ac1	h6	1.e4	c6

- سیاه امیدوار است با $\mathbb{Q}e6$... به تساوی
برسد. بعد از:
28. ...
29. ...
30. ...
31. ...
32. ...
33. ...
34. ...
35. ...
36. ...
37. ...
38. ...
39. ...
40. ...
- سیاه امیدوار است با $\mathbb{Q}e6$... به تساوی
برسد. بعد از:
- (29... $f\times g6$ 30. $\mathbb{Q}e6$) 30. $\mathbb{Q}f3$
بازی سیاه رو به خرابی می‌گذارد.
29. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}b6$
30. $\mathbb{Q}h\times g6+$ $\mathbb{Q}\times g6$
31. $\mathbb{Q}\times d5$ $\mathbb{Q}\times b2$
- سیاه با سرسختی از خود دفاع می‌کند.
32. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}b5$
- سیاه می‌کوشد به قیمت از دست دادن یک
پیاده، خود را از این وضعیت نجات دهد و به یک
آخر بازی رخ و پیاده برسد. بعد از:
32. $\mathbb{Q}g8$ 33. a4
سفید بیش از پیش حریف را تحت فشار
می‌گذارد.
33. $\mathbb{Q}\times f7+$ $\mathbb{Q}g8$
33. ... $\mathbb{Q}h8$ 34. $\mathbb{Q}d8+$ $\mathbb{Q}g8$
35. $\mathbb{Q}f6+$
34. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}\times d5$
35. $\mathbb{Q}\times g6+$ $\mathbb{Q}h7$
36. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}\times d4$
37. $\mathbb{Q}\times b7+$ $\mathbb{Q}g8$
38. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}a4$
- این تنها شانس سیاه است.
39. $\mathbb{Q}\times h6$ $\mathbb{Q}\times a2$
40. $\mathbb{Q}g2$
- سفید با اجرای مانورهای دقیق سرانجام یک
پیاده از حریف پیش افتاده است و دو پیاده

17. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}c7$
18. g3 $\mathbb{Q}fc8$
19. $\mathbb{Q}\times c7$ $\mathbb{Q}\times c7$
- سیاه از پیاده b7 دفاع کرده، امیدوار است
بتواند به تساوی وضعیت برسد.
20. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}d7$
21. $\mathbb{Q}\times d7$ $\mathbb{Q}\times d7$
- بعد از:
21. ... $\mathbb{Q}\times d7$ 22. $\mathbb{Q}e8+$ $\mathbb{Q}h7$
23. $\mathbb{Q}d3+ g6$ 24. $\mathbb{Q}e3$
- سیاه با مشکلات زیادی روبرو می‌باشد.
22. $\mathbb{Q}e8+$ $\mathbb{Q}h7$
- با آنکه سوارهای کمی در صحنه باقی مانده
است، سفید تنها به پیروزی فکر می‌کند.
23. h4 a6
24. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}d8$
25. $\mathbb{Q}e7$ $\mathbb{Q}d7$
26. $\mathbb{Q}e5$ g6
27. h5
- استراتژی بازی سفید، برای در هم شکستن
خطوط دفاعی حریف شایان تحسین است.
27. ... $\mathbb{Q}f6$
28. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}d6$



18. ...

0-0

13. ...

Qf5

19. Qd4

Wb6

14.c3

20. Bf2

Bfc8

این حرکت، مشکل خانه‌های سفید را باقی می‌گذارد. حرکت بهتر 14. Bc1 با ادامه 15.c4 بود.

21.a3

Bc7

22. Bd3

توجه سفید به حفظ یک وضعیت تا حد امکان قدرتمند در مرکز است و تلاش برای تغییر این وضعیت را به عهده سیاه می‌گذارد.

22. ...

Qa5

سیاه اجرای عملیات در جناح وزیر را در نظر دارد که بعداً به بی‌نتیجه بودن آن پی می‌برد و سرانجام طرح صحیح را در جناح شاه (از حرکت ۲۶ به بعد) به مورد اجرا می‌گذارد.

23. Bf2

Be8

از نقشه سفید که قصد داشت:

24.f5 exf5 25.e6

بازی کند ممانعت می‌نماید.

23. ... Qc4 24. Wf2 Qxa3 25.f5
(25.bxa3 Wb1+) 25...gx f5 26.g6
fxg6 27. Bg3 Qc4 Bxg6+ Bg7
29. Wg3

و سفید می‌برد.

(شکل ۱۲۰)

24. Wg2

Qc6

25. B ed2

سفید به روش غیرفعاله خود ادامه می‌دهد.
بهتر بود بلافصله دست به تعویض اسبها می‌زد.
چون بعداً تحت شرایط نامطلوب ناچار به این کار خواهد شد.

14. ...

14. ...

Qc6

15. B ad1

این حرکت سفید فقط جنبه دفاعی دارد و لی حرکات بهتر 15. Bf2 و پس از آن 16. Qd4 است.

15. ...

g6

سیاه از اجرای فوری h5... خودداری می‌کند با این امید که حریف او با بازی g4 بدست خود جناح شاهش را ضعیف سازد.

16.g4?

سفید در دام موضعی (پوزیسیونی) سیاه گرفتار می‌شود. او به قصد دور ساختن 15. f5 این حرکت را انجام داده است. اما در واقع به دست خود جناح شاه خود را ضعیف کرده است.
هنوز هم حرکت بهتر 16. Bf2 بود.

16. ...

Qxe3

17. Wx e3

h5

18.g5

پس از ادامه زیر:

18.h3 hxg4 19.hxg4

سیاه در ستون h حمله سهمگینی پیدا می‌کرد. اما حالا ساختار پیاده‌های سفید در جناح شاه دچار ضعف دائمی شده و خانه f5 می‌تواند پایگاه مناسبی برای استقرار اسب سیاه بشود.

ادامه زیر به نفع سیاه است.

31. $\mathbb{H} ed2$ $\mathbb{Q} \times d4$ 32. $\mathbb{H} \times d4$ $\mathbb{H} \times d4$

33. $c \times d4$ $\mathbb{W} b5$ 34. $\mathbb{W} f3$ $\mathbb{H} c1$

31. ... $g \times f5$

32. $\mathbb{W} f3$

32. $\mathbb{W} \times h5$ $\mathbb{H} h8$ 33. $\mathbb{W} f3$ $\mathbb{H} h4$

وضع سفید در هم می‌ریزد.

32. ... $\mathbb{W} g6$

33. $\mathbb{H} ed2$ $\mathbb{H} e4$

34. $\mathbb{H} d4$ $\mathbb{H} c4$

35. $\mathbb{W} f2$ $\mathbb{W} b5$

36. $\mathbb{W} g3$

بعد از ادامه زیر سیاه وضع برند پیدا می‌کند:

36. $\mathbb{H} \times c4$ $\mathbb{W} \times c4$ 37. $\mathbb{H} d4$ $\mathbb{W} e2!$

36. ... $\mathbb{H} c \times d4$

37. $c \times d4$

37. $\mathbb{H} \times d4$ $\mathbb{H} e2$

37. ... $\mathbb{W} c4$

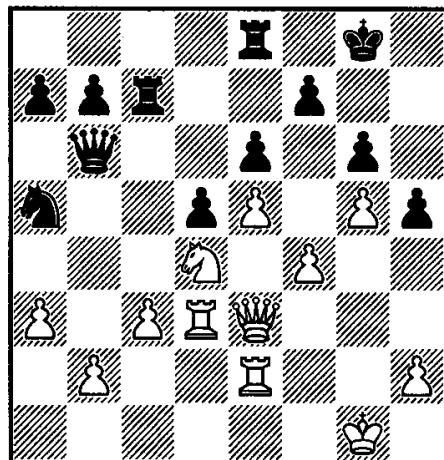
سیاه فشار بر نقاط ضعف $f4$ و $d4$ را تا استقرار سوارهای سنگین در عرض اول حریف ادامه می‌دهد. پس از آن سفید فاقد حرکت خوب خواهد شد (یک نمونه عالی از وضعیت اکراهی^(۱))

38. $\mathbb{W} g2$ $b5$

این پیشروی پیاده سیاه، بخشی از طرح او برای از بین بردن امکان حرکت از پیاده‌های سفید است.

39. $\mathbb{W} g1$ $b4$

40. $a \times b4$ $a \times b4$



25. ... $\mathbb{H} ec8$

26. $\mathbb{H} e2$ $\mathbb{Q} e7$

27. $\mathbb{H} ed2$ $\mathbb{H} c4!$

استفاده از رخها در این ستون به توسط کاپلابلانکا آموزنده است. سیاه فشار بر خانه $d4$ را افزایش می‌دهد تا مگر رخ به خانه $e4$ نفوذ کند. در آنجا رخ می‌تواند به $f4$ که ضعیفترین وضع سفید است، ضربه بزند.

28. $\mathbb{W} h3$ $\mathbb{W} g7$

یک حرکت موضعی (پوزیسیونی) که شاه را به صحنه عملیات نزدیک می‌سازد و ارزش خود را بعداً نشان می‌دهد (نگاه کنید به حرکت ۳۲)

29. $\mathbb{H} f2$ $a5$

32. $\mathbb{H} e2$ $\mathbb{Q} f5!$

با این حرکت سیاه، سفید مجبور به تعویض اسب (یعنی مهره دفاعی خود که در بهترین وضع مستقر شده است) می‌شود و متعاقب آن، سیاه، سرانجام می‌تواند، برای هجوم بر پیاده $f4$ دست بکار شود.

31. $\mathbb{Q} \times f5+$

راهی را که سیاه در این بازی برای دست
یافتن به پیروزی طی کرده است، ارزش
دقیق‌ترین مطالعه را دارد.

دفاع پیرک

این دفاع که در اوآخر قرن نوزدهم میلادی به
توسط لویی پولسن بازی می‌شد، در نیمه اول
قرن بیستم به وسیله پیرک، از بزرگان شطرنج
یوگسلاوی، احیا شده است و امروزه استادان
طراز اول شطرنج جهان، در مسابقات بزرگ از
این روش دفاعی نیز استفاده می‌کنند.

ایده استراتژیک سیاه در این دفاع، تدارک
قطراهای باز برای هر دو فیل است. سیاه
می‌خواهد با e5... و در بعضی موارد با e5... به
مرکز حریف آسیب برساند. اما در پاره‌ای حالات
دیگر لازم است فقط به اجرای حرکات c6... و
b6... اکتفا کند.

یک حسن این دفاع در آن است که می‌تواند
روش بازی خود در مرکز را متناسب با روش
گسترش سفید تنظیم کند. اما اگر سفید شیوه
تهاجمی را انتخاب کند، سیاه باید با دقت زیاد به
مقابله با طرحهای سفید برود و در نتیجه امکان
فعالیت‌های آزادانه او کم می‌شود.

برای سفید، امیدبخش‌ترین راه ادامه بازی،
روش تهاجمی 4.f4 5. g5 6. f3 است. این
روش را می‌توان راه اصلی بازی به شمار آورد.
حرکتهایی به غیر از 4.f4، راه سیاه را برای دست
یافتن به تعادل وضع آسانتر می‌سازد. البته

41. ♔g2 ♕c1

42. ♔g3 ♕h1

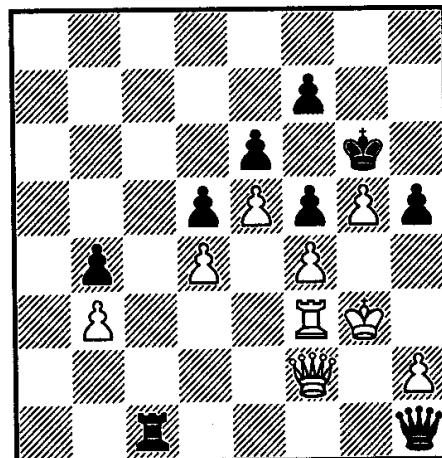
43. ♜d3 ♜e1

44. ♜f3

تهدید سیاه 44... ♜f1... و در پی آن
45... ♕g1+ بود که به سقوط پیاده‌های
سفید می‌انجامید.

44. ... ♜d1

45.b3 ♜c1!



۱۲۱

وضعیت اکراهی کامل ایجاد شده است. حالا

هر حرکت سفید به باخت او منجر می‌شود.

46. ♜e3

در صورت 46. ♔h3 46. ♜h4 46. ♜h4 جواب
سیاه 46... ♜c2... 46... ♜c2... و سپس مات خواهد بود.
همچنین:

46.h3 ♜g1+ 47. ♔h4 ♜g4#

46. ♜e2 ♜g1+ 47. ♜g2 ♜xg2

الخ

46. ... ♜f1

سفید واگذار می‌کند.

اگر 47... ♜e2 آن وقت + 47... ♜e2

1. 4.f4

قوی ترین راه ادامه بازی، همین حرکت است که اجرای حرکت e5 را تدارک می بیند.

4. ... ♕g7

5. ♖f3

راه زیر برای سفید در خور توجه است:

5. ♖c4 c6 6.e5 dxe5 7.fxe5 ♖d5
8. ♔f3 ♕e6 9. ♖h3 ♖c7
10. ♔d3 ♕x c4 11. ♔x c4 ±

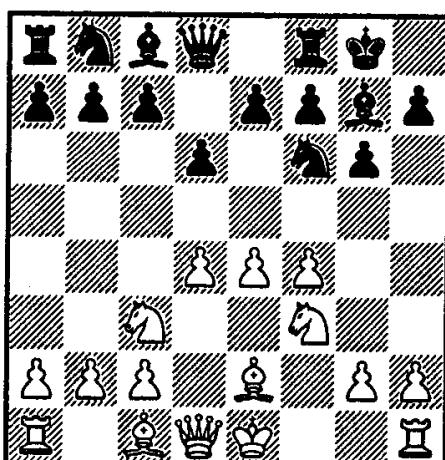
5. ... 0-0

حرکت 5...c5 خوب نیست. زیرا:

6. ♕b5+ ♕d7 7.e5 ♖g4 8.e6!
♕x b5 (8...fxe6 9. ♖g5) 9.exf7+
الخ

6. ♕e2

6. ♕d3 ♖bd7 7.0-0 (7.e5 ♖e8
8.0-0 c5!) 7...e5!
الخ
6.e5 ♖d7 7. ♕c4 c5 8.e6 ♖b6
9.exf7+ ♔h8 10. ♕e2 cxd4
11. ♖xd4 ♖c6=



۱۲۲

6. ... c5

حرکت 4. ♕g5. هم مسائلی را پیش روی سیاه می گذارد. حال آنکه حرکات 4.f3 یا 4. ♖f3 مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می کند و بازیهایی با شانسهای متعادل در بی دارد.

1.e4 d6

این بازی سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه قصد دارد با اجرای حرکات 6...g6 و سپس 7. ♕g7 فیل شاه را در قطر بزرگ مستقر سازد و این کار ممکن است در همان حرکت اول با 1...g6 انجام بگیرد.

2.d4

این وضعیت می تواند از آغاز بازی پیاده وزیر هم ایجاد شود. از این قرار:

1.d4 d6 2.e4

بعد از 1.e4 d6 2.f4 بازی کند، جواب سیاه 2...c5 3. ♖d3 خواهد بود.

2. ... ♖f6

این مناسب ترین حرکت سیاه است که حریف را ناچار می سازد 3. ♖c3 بازی کند و در نتیجه راه پیشروی پیاده جناح وزیر خود را ببندد و این در حالی است که اجرای حرکات 5...c6 یا 6...c6 b5 برای به راه انداختن بازی متقابل سیاه وجود دارد. حرکت 3.f3، برای سیاه مشکل کمی پدید می آورد. مثال:

3.f3 c5 4.c3 ♖bd7 5. ♕e3 e6
6. ♖d2 d5 7.e5 ♖g8

3. ♖c3 g6

حالا وضعیت بنیادی دفاع پیرک را پیش رو داریم و سفید برای ادامه بازی می تواند یکی از پنج شاخه اصلی زیر را انتخاب کند:

بزرگ ببرد. وضع بازی برای دو هماورده است. حالت
حاد و پیچیده دارد.

3) 4. ♕f3

با این حرکت از اصل مهم گسترش سریع
سوارها پیروی شده است و امتیاز آن در وارد
ساختن فشار این سوار بر مرکز عرصه پیکار
است. اما حالا هر دو اسب سفید راه پیشروی
پیاده‌های خودی را گرفته‌اند و این امر به سیاه
امکان می‌دهد تا با استفاده از فرصت و قدرت
تحرک پیاده‌ها به حمله متقابل دست بزند.

4. ...

♕g7

5. ♜c4

حرکت 5. ♜e2 بازی فعالی نیست و بعد از
ادامه زیر:

5. ...o-o 6. ♜f4 ♜c6! 7.d5 e5!
8.dxe6 «e.p.» ♜x e6 9.o-o ♜e8
10. ♜e1 h6 11.h3 g5 12. ♜e3 d5
13.exd5 ♜xd5

سیاه بازی خوبی دارد. (اونزیکر - باتوینیک

(۱۹۶۲)

در جواب حرکت 5. ♜g5 ادامه بازی
می‌تواند چنین باشد:

5. ...c6 6. ♜d2 ♜a5 7. ♜d3
الخ ♜g4!

5. ...

o-o

6. ♜b3

به منظور جلوگیری از حرکت 6... ♜x e4
سپس 7...d5 که باعث برهم ریختن مرکز سفید
می‌شود.

6. ...

♜c6

7. dxc5

♛a5

برای سیاه بهترین بازی همین حرکت است.
چون اگر ...dxc5... بازی کند، بعد از
8. ♜x d8 ♜x d8 وضع به جانب یک پایان
بازی کشیده می‌شود که برای سیاه نامطلوب
خواهد بود مثال:

9.e5 ♜e8 10. ♜e3 b6

وضع سفید بهتر است.

8. o-o

8.cxd6 ♜x e4!

8. ...

♛x c5+

9. ♜h1

سفید بازی خوبی دارد. این وضعیت تقریباً
منطبق با حالت دفاعی دراگون در شروع بازی
سیسیلی می‌باشد.

2) 4.f3

در این راه بازی نقشه سفید هجوم بر قلعه
شاه سیاه با اجرای حرکات ♜e3 ♜d2 و ♜e2 و
سپس o-o است. اگر چه سیاه قادر به مقابله
با این طرح می‌باشد.

4. ...

c6

5. ♜e3

♛b6!

تلاش برای حمله متقابل در جناح وزیر از راه
ادامه زیر نتیجه نمی‌دهد:

5. ...b5 6.e5! b4 7.exf6 bxc3 8.bxc3
exf6 9. ♜d3 ♜g7 10. ♜e2 o-o
11.o-o ♜e8 12. ♜d2

الخ

6. ♜c1

♜g7

7. ♜ge2

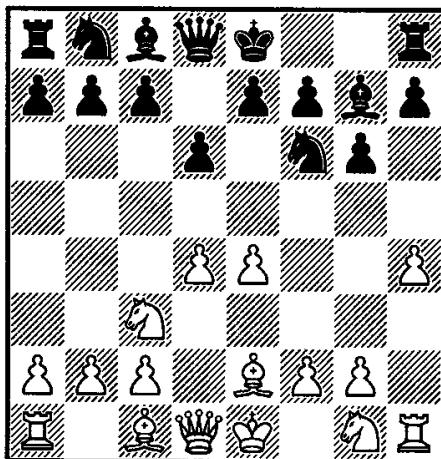
o-o

سیاه مانع شده است که سفید شاه را به قلعه

جناح شاه امر مهمی است.

- | | |
|-------------------------------|----------------|
| 5. ... | 0-0 |
| 6.e5 | |
| 6. $\mathbb{Q}f3$ c5 7.d5 b5! | الخ |
| 6. ... | $\mathbb{Q}e8$ |
| 7. $\mathbb{Q}f3$ | $\mathbb{Q}d7$ |
| 8. $\mathbb{Q}c4$ | $\mathbb{Q}b6$ |
| 9. $\mathbb{Q}b3$ | d5 |
| 10.0-0 | c6 |
| 11.a4 | |
| سفید اندکی برتری دارد. | |
| 5) 4.h4 | $\mathbb{Q}g7$ |
| 5. $\mathbb{Q}e2$ | |

۱۲۴



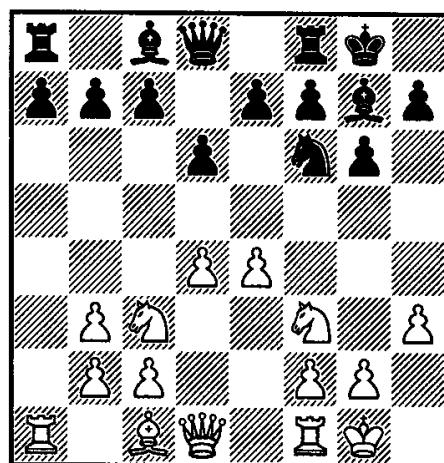
- وضعیت بالا ممکن است از طریق پس و پیش شدن حرکات چهارم و پنجم ایجاد شود:
4. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}g7$ 5.h4
در این حالت اگر سفید به جای 5.h4 حرکت 5.g4 را بازی کند بعد از ادامه پایین:
5. ...c5 6.g5 $\mathbb{Q}fd7$ 7.d5 a6 8.h4
b5 9.h5 $\mathbb{Q}a5$

سیاه مختصری برتری خواهد داشت.

حرکت 6...c6 نیز بازی کردنی است. اما

قصد سیاه تعویض فیل شاه سفید است.

- | | |
|--------|-----------------|
| 7.h3 | $\mathbb{Q}a5$ |
| 8.0-0 | $\mathbb{Q}xb3$ |
| 9.a×b3 | |



۱۲۳

در بازی بین ساخاروف - گوفلد سال ۱۹۶۳

ادامه بازی به شرح زیر بوده است:

- | | | |
|--------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------|
| 9. ... | $\mathbb{Q}d7$ | 10. $\mathbb{Q}e3$ a6 |
| 11. $\mathbb{Q}d2$ | $\mathbb{Q}e8$ | 12. $\mathbb{Q}ad1$ e6 13.e5 |
| b6 | | 14. $\mathbb{Q}g5$ f6 15.e×f6 $\mathbb{Q}xf6$ |
| | | 16. $\mathbb{Q}fe1$ $\mathbb{Q}d7$ 17. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{Q}b7$ |

و طرفین شانسهای برابر دارند.

- 4) $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}g7$

مطالعه ادامه زیر قابل توجه است:

- | | |
|--------|------------------------------------------------------------------------|
| 4. ... | $\mathbb{Q}bd7$ 5.f4 c6! 6. $\mathbb{Q}f3$ (6.e5 |
| | $\mathbb{Q}d5$ 7. $\mathbb{Q}x5$ c×d5 8. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}b6$ |
| | 9.0-0-0 $\mathbb{Q}g7=$) 6... $\mathbb{Q}a5$ 7. $\mathbb{Q}d2$ |
| | $\mathbb{Q}g7$ 8. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}c7$ 9.e5 $\mathbb{Q}d5$ |

برتری سفید در حداقل است

- 5.f4

برای سفید بکار بردن قدرتمندانه پیاده های

شوروی و قهرمان اسبق شطرنج جهان با جاناتان اسپیلمن انگلیسی و نامزد قهرمانی شطرنج دنیا در مرحله نیمه نهایی، که بیست سال از حریف خود جوان‌تر است اتفاق افتاده است. این دو شطرنج‌باز در سال ۱۹۸۹ در سومین مسابقه جام جهانی شطرنج در شهر ریکیاویک ایسلند با یکدیگر رویرو شده‌اند.

1.e4

d6

2.d4

g6

3.♘f3

♕g7

4.♗e2

6. ...

c5

6.d5

6.dxc5 ♕a5 7.♗d2 ♕xg5 8.h5
o-o 9.♗h3 ♗c6 10.♗f4 ♗d4
وضع دو طرف یکسان است. (اشمیت -
یودوویج سال ۱۹۵۳)

سفید با اجرای حرکات سوم و چهارم که در این شروع بازی حرکات محتاطانه تلقی می‌شوند، در برابر حریف جوان، راه احتیاط را برمی‌گزینند.

4. ...

♗f6

5.♘c3

o-o

6.0-0

c5

اجرای حرکت 6...c5 و یورش به مرکز سفید در بازی بین آندرسن و تور در سال ۱۹۸۷ این طور ادامه یافته است.

7.dxc5 dxc5 8.♗e3 b6 9.♕xg5
♗xg5 10.♗ad1 ♗c6 11.♗xd8
♘xd8 12.♗d1 ♗b7

و بازی سرانجام با نتیجه مساوی به پایان رسیده است.

7.d5

♘a6

8.♗e1

♘c7

9.♗f4

سفید به عوض واکنش پیشگیرانه معمول و بازی 9.a4 حرکت بالا را انجام می‌دهد تا بازی را

6. ...

h5

7.♗g5

a6

8.a4

♕a5

9.♗d2

♘bd7

10.♗h3

♘e5

بازی طرفین برابر است.

در پایان این مبحث، نظر خوانندگان به این نکته جلب می‌شود که دفاع پیرک برای سیاه دشوار است و انتخاب آن در صورتی موجه است که نسبت به آن احاطه کامل وجود داشته باشد.

دفاع پیرک

اسپیلمن - تال

سال ۱۹۸۹

دردرس سنجش و طبقه‌بندی بازیکنان دو نسل متفاوت شطرنج از این است که هر دو گروه نمی‌توانند در مرتبه بهترین باشند. با این همه رویارویی شطرنج باز یک نسل پیش که به مرور جلوه خویش را از دست می‌دهد، با بازیکن نسل جوانتر که تازه به شهرت دست می‌یابد، می‌تواند بسیار جالب توجه باشد.

این رویداد را می‌توانیم در بازی زیر مشاهده کنیم که بین میخائل تال پنجاه و دو ساله از

شطرنج باز کهنه کار دراز می کند.

دفاع پیرک

کورچنی - فیشر

۱۹۶۲

1.e4

d6

2.d4

f3

3.Qc3

g6

4.f4

حرکت شاخص سفید، در این بازی است.

سفید اجرای یک بازی فعالانه در جناح شاه را در نظر دارد و به این منظور پیش راندن پیاده به خانه e5 هم جزئی از نقشه اوست.

4. ...

Qg7

5.Qf3

0-0

5. ... c5 6.Qb5+! Qd7 7.e5

6.Qe2

c5

فقط با این حرکت است که سیاه می تواند به بازی متقابل در مرکز دست پیدا کند. ادامه پایین ضعیف است:

6. ... c6 7.0-0 b5 8.e5! Qe8 9.a4
b4 10.Qe4

سوارهای سفید در مرکز وضعیت مناسبی دارند.

7.dxc5

اگر سفید 7.d5 بازی کند، سیاه با

واکنش تندی نشان خواهد داد. مثال:

8.Qxb5 Qxe4 9.Qxe4 Wa5+
با برتری سیاه

سیاه نمی توانست با حرکت 6...a6 25...Qa6 از پیاده d6 دفاع کند. چون بازی، این چنین ادامه پیدا می کرد:

26.b3 Wxa2 27.Qxe7 Qxe7

28.Wxe7+ Kg8 29.Wb7 الخ

علاوه بر این پس از:

25. ... ab8 26.Qxb8 Qxb8

27.Qxd6 exd6 28.Wxd6+ Kg8

29.Wxb8+

سفید در برابر دو سوار کوچک حربی، یک رخ و سه پیاده بیشتر خواهد داشت.

26.Qd6 Qg8

27.Qe3

حالا پناهگاه شاه سیاه زیر فشار شدید قوای

سفید قرار گرفته است.

27. ... f6

28.Qf3 g7

سیاه با این حرکت از یک تنگنا در می آید اما به گرفتاری دیگری دچار می شود.

29.Qe7! Qe7

29. ... Qe7 30.Qf7+ h8

31.Wxg6

30.Qxe7+ Qe7

31.Wxf6+ g8

32.Wf7+ h8

33.Wxe7 Wd5

34.Qf7

شاه سیاه درمانده است و در برابر خطر مات قرار دارد. متأسفانه از وزیر سیاه کاری ساخته نیست. بازیکن جوان دست تسليم به جانب

بهترین حرکت سفید ۱۳. ♕d3 و رضایت

دادن به تعویض آن با اسب حریف است.

13. ... ♕g4

14. ♕xg4 ♔g4

15. ♕xg4 ♔c2

16. ♔b5 ♔xa1

17. ♔xa1 ♔c6!

سیاه در مقابل دو سوار کوچک که از دست داده، یک رخ و دو پیاده سفید را گرفته است و ضمناً دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) می‌باشد. حالا موقعیت شاه سفید ضعیف شده و اسب او از بازی دور افتاده است.

18. f5 ♔c4

19. ♕f3 ♔xa4

20. ♔c7

در وضع حاضر، این بهترین شانس سفید

است.

20. ... ♔xa1

21. ♔d5?

تلاشی دیگر، برای تغییر مسیر بازی، ادامه پایین بهتر بود:

21. ♔xa8 ♕xa8 22.e5!

و اگر سیاه $\text{...} \text{Qx}e5?$ ۲۲ می‌کرد، بازی این طور تعقیب می‌شد:

23.f×g6 f×g6 24. ♕f7+ ♔h8

25. ♕h6!

اما سیاه می‌توانست به جای $\text{...} \text{Qx}e5?$

حرکت خوب! $\text{...} \text{Qa}4!$ ۲۲ را انجام دهد و برتری خود را حفظ کند.

21. ... ♕ae8

7. ... ♔a5

7. ... d×c5? 8. ♕xd8 ♕d8 9.e5

♔e8 10. ♕e3 b6 11. ♕ad1

♕d1+ 12. ♕xd1 ♕b7 13. ♕c1

♔c6 14. ♕d1

با شانس‌های بهتر برای سفید

8.0-0

8.c×d6? ♔e4 9.d×e7 ♕e8 10.0-0

♔c3 11.b×c3 ♔c6

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و برتری با اوست.

8. ... ♕x c5+

9. ♕h1 ♔c6

10. ♔d2

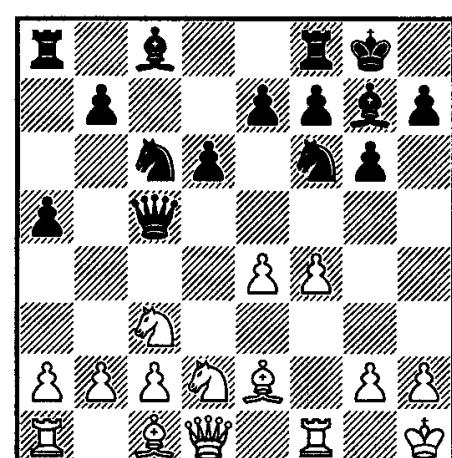
مانور این اسب به قصد دور ساختن وزیر

سیاه از خانه c5 است.

10. ... a5

واکنشی ظریف از جانب سیاه به آخرین

حرکت سفید است.



۱۲۶

11. ♔b3 ♔b6

12.a4 ♔b4

13.g4?

f×e6 12. ♜g5+

راههای دیگری که بازی شده به شرح زیر

است:

1) 9.h3 ♜f3 10. ♜x3 ♜c7

11.a4 ♜b8 12. ♜e1 ♜d7

13. ♜d2 ♜a6 14. ♜d1 e6

15.d×e6 f×e6 16. ♜c3 ♜x3

17. ♜x3±

بولگار - رسوهودگسون سال ۱۹۹۵

2) 9.a3!? ♜c7 10.h3 ♜f3

11. ♜x3 e6 12.f5 e×d5 13.e×d5

爵d7 14. ♜g3 ♜e5 15. ♜f4 ♜e8

16. ♜x5 ♜x5 17. ♜e4

حمله سفید نیرومند است.

زولفوگارلی - کوچتکوف سال ۱۹۹۵

3) 9. ♜h1e6 10.d×e6 f×e6 11.h3

爵x3 12. ♜x3 ♜b4 13.f5 g×f5

14.e×f5 ♜c8

اوکس - کوایژیرس سال ۱۹۹۴

4) 9. ♜e1?! ♜b4 10. ♜h4 c4

11. ♜x4 ♜x2 12. ♜b1 ♜x3!

13. ♜x3 ♜c8 14. ♜b3 ♜d4

15. ♜h3 ♜x3 16.a×b3 h5=

جانسا - تماوا سال ۱۹۹۲

9. ... ♜c7

1) 9. ... e6 10.d×e6 ♜x6 11. ♜x6

f×e6 12. ♜g5!

با طرح ادامه بازی با f5

2) 9. ... ♜d7 10.h3 ♜x3 11. ♜x3

爵c7 12.a4 ♜b8 13. ♜d3 ♜e8

22. ♜g5

23. ♜x e7

♛×b2

♛e5!

کورچنی، با جلب توجه سفید به این نکته که باید به دفاع از شاه خود بیاندیشد، دقیق‌ترین بهره‌برداری از این وضعیت را به نمایش می‌گذارد.

24. ♜f2

25. ♜f1

♛c1+

♛h6

26. h3

27. ♜x f8

28. ♜e7+

29. ♜x f5

30. ♜g1

31. ♜g4

32. ♜f1

g×f5

♝x f8

♚h8

♛e6

a4

♛b3

a3

سفید به شکست خود اعتراف می‌کند.

آزمای پاراشیولی - مرتضی محجوب

تریپولی سال ۲۰۰۴

1.e4

2.d4

3. ♜c3

4.f4

5. ♜f3

6. ♜d3

7. 0-0

8.d5

9. ♜c4

این دقیق‌ترین حرکت است! حالا آگر:

9. ... e6 10.d×e6 ♜x6 11. ♜x6

15. $\mathbb{W}d2$	$e \times d5$	14. $\mathbb{Q}e3$ a6 15. $\mathbb{B}af1^+$
16. $\mathbb{Q} \times d5$	$\mathbb{Q} \times d5$	فینکل - زیلبرمان سال ۱۹۹۶
17. $\mathbb{Q} \times d5$	$\mathbb{Q}c6$	10. h3
	پس از ادامه زیر برتری با سفید خواهد بود:	بعد از:
17. ... $\mathbb{Q}c7$	18. $\mathbb{Q} \times b7$ $\mathbb{B}b8$	10. a4 a6 11. a5 (11. $\mathbb{W}e2!$ $\mathbb{Q}d7$
19. $\mathbb{Q}e4$ f5 20. $\mathbb{Q}d5+$		12. h3 $\mathbb{Q} \times f3$ 13. $\mathbb{B} \times f3^+$) 11... $\mathbb{Q}b5!$
18. $\mathbb{B}ad1$	$\mathbb{Q} \times d5$	سیاه وضعیت بازی را به حالت پیچیده در
18. ... $d \times e5$	19. $\mathbb{Q} \times f7+$ $\mathbb{B} \times f7$	می آورد.
20. $\mathbb{W} \times d8$ $\mathbb{B} \times d8$ 21. $\mathbb{B} \times d8$ $e \times f4$		10. ... $\mathbb{Q}d7??$
22. $\mathbb{Q} \times c5$		در این شاخه از بازی، این حرکت، رفتن به
	با برتری نمایان سفید.	استقبال خطر است. در بازی بین دو کاتوف -
19. $\mathbb{W} \times d5$	$\mathbb{B}c6$	شرنین قهرمانی شوروی سال ۱۹۸۷ بازی
		این طور جریان یافته است:
10. ... $\mathbb{Q} \times f3$	11. $\mathbb{W} \times f3$ a6 12. a4	10. ... $\mathbb{Q} \times f3$ 11. $\mathbb{W} \times f3$ a6 12. a4
$\mathbb{Q}d7$ 13. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q}b6!?$ 14. $\mathbb{Q}a2$		$\mathbb{Q}d7$ 13. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q}b6!?$ 14. $\mathbb{Q}a2$
$\mathbb{W}d7$ 15. a5 $\mathbb{Q}c8$ 16. $\mathbb{Q}d2$ b5		15. a5 $\mathbb{Q}c8$ 16. $\mathbb{Q}d2$ b5
17. a \times b6 (e.p.) $\mathbb{Q} \times b6$ 18. $\mathbb{B}ae1^+$		17. a \times b6 (e.p.) $\mathbb{Q} \times b6$ 18. $\mathbb{B}ae1^+$
11. a4	a6	11. a4
12. e5	$\mathbb{Q}fe8$	12. e5
13. a5	e6	13. a5
13. ... $\mathbb{Q}b5$	14. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q} \times c4$	13. ... $\mathbb{Q}b5$ 14. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q} \times c4$
15. $\mathbb{W} \times c4$ $\mathbb{Q}b5$ 16. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}d4$		15. $\mathbb{W} \times c4$ $\mathbb{Q}b5$ 16. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}d4$
17. $\mathbb{Q} \times d4$ c \times d4 18. $\mathbb{W} \times d4$ $\mathbb{W}c7$		17. $\mathbb{Q} \times d4$ c \times d4 18. $\mathbb{W} \times d4$ $\mathbb{W}c7$
19. $\mathbb{W}d3^+$		19. $\mathbb{W}d3^+$
	فیرمیان - تودوریسویچ سال ۱۹۹۹	فیرمیان - تودوریسویچ سال ۱۹۹۹
20. f5!		14. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{B}c8$
	سفید فعالانه بازی می کند.	14. ... $\mathbb{Q}b5$ 15. $\mathbb{Q} \times b5$ $\mathbb{Q} \times b5$
20. ... $g \times f5$		16. $\mathbb{Q} \times b5$ a \times b5 17. d \times e6 f \times e6
21. $\mathbb{Q}g5$	$\mathbb{W}d7$	18. $\mathbb{Q}g5$
21. ... $\mathbb{W}c7$ 22. $\mathbb{Q}f4$ d \times e5 23. $\mathbb{Q} \times e5$		با برتری قاطع سفید
$\mathbb{B}d6$ 24. $\mathbb{W}f3$ $\mathbb{B} \times d1$ 25. $\mathbb{B} \times d1$		
$\mathbb{W}e7$ 26. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}d4+$ 27. $\mathbb{B} \times d4$		
c \times d4 28. $\mathbb{W}g3+$ $\mathbb{Q}g7$ 29. $\mathbb{Q} \times f8$		
$\mathbb{W} \times f8$ 30. $\mathbb{Q}e5^+$		

سفید باید 38. $\mathbb{Q}f6$ بازی می کرد.	22. $\mathbb{Q}h4$	$\mathbb{Q}c7$
36. ... $\mathbb{Q}d8$	23. $\mathbb{W}f3$	$\mathbb{Q}\times e5$
37. $\mathbb{W}h6$ $\mathbb{Q}d4$	24. $\mathbb{Q}h6$	
38. $\mathbb{Q}5f2$ $\mathbb{Q}e8??$	24. $\mathbb{Q}\times f5f6$ 25. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{Q}f7$	با وضعیت مبهم که دلخواه سفید نخواهد بود.
بعد از چند حرکت ضعیف، سیاه «آخرین اشتباه» را مرتكب می شود او می توانست با ادامه زیر وضعیت را حفظ کند:	24. ... $\mathbb{Q}e8$	
38. ... $\mathbb{W}e7!$ 39. $\mathbb{Q}d2$ (39. $c3e3$ $c\times d4$ $e\times f2+$ 41. $\mathbb{Q}\times f2$ $\mathbb{W}e1+$ 42. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{W}e4\bar{\mp}$) 39... $\mathbb{Q}c6$ 40. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{W}c5+$ 41. $\mathbb{Q}h2$ $\mathbb{Q}g6$	25. $\mathbb{Q}\times f5$	$d5$
اما حالا سفید به طریق زیر بازی را به سود خوبش به پایان می رساند:	26. $\mathbb{Q}de1$	$\mathbb{Q}g6$
39. $\mathbb{W}f6$ $\mathbb{Q}f3$	27. $\mathbb{Q}e3$	$f6$
39. ... $e3$ 40. $\mathbb{W}f8+$ $\mathbb{Q}\times f8$		ادامه زیر بازی را به تعادل وضع می رساند.
41. $\mathbb{Q}\times f8\#$	27. ... $\mathbb{Q}\times b2$ 28. $\mathbb{Q}h6+$ $\mathbb{Q}h8$	
40. $\mathbb{Q}\times f3$ $e\times f3$ 41. $\mathbb{W}\times f3$ $\mathbb{Q}g5$	29. $\mathbb{Q}\times f7+$ $\mathbb{Q}g7$ 30. $\mathbb{Q}h6+$ $\mathbb{Q}\times h6$	
42. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{W}e6$ 43. $\mathbb{W}b3$ $\mathbb{Q}g7$	31. $\mathbb{Q}\times h6$ $\mathbb{Q}d4+$ 32. $\mathbb{Q}h1$ $\mathbb{Q}\times h6$	
44. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}d8$ 45. $\mathbb{W}f3$ $\mathbb{Q}h8$	33. $\mathbb{Q}\times e8$ $\mathbb{Q}\times e8$ 34. $\mathbb{W}f4+$ $\mathbb{Q}g6$	
46. $c3$ $\mathbb{W}d6$ 47. $\mathbb{Q}f8+$ $\mathbb{Q}g8$	35. $\mathbb{W}g3+$ $\mathbb{Q}h6=$	
48. $\mathbb{Q}f7!$ $\mathbb{Q}d7$ (48... $\mathbb{Q}g7$	28. $\mathbb{Q}\times c5$ $\mathbb{Q}h8?!$	
49. $\mathbb{Q}\times g7$ $\mathbb{Q}\times g7$ 50. $\mathbb{W}g4+$ $\mathbb{Q}h8$	28... $\mathbb{Q}e6$ 28... $\mathbb{Q}e6$ بهتر بود. حالا سفید	
51. $\mathbb{Q}f7$ (با برتری آشکار سفید)		ابتکار عمل را به دست می گیرد.
49. $\mathbb{Q}\times d7$ $\mathbb{W}\times d7$ 50. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}g5$	29. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}b5?!$	
51. $\mathbb{W}f8+$ $\mathbb{Q}g8$ 52. $\mathbb{W}f6+$ $\mathbb{Q}g7$	30. $\mathbb{Q}\times e5$ 31. $\mathbb{Q}\times e5$ $f\times e5$	
53. $\mathbb{W}e5$ $\mathbb{W}e7$ 54. $\mathbb{Q}\times d5$ $\mathbb{W}\times e5$	32. $\mathbb{Q}h6+$	
55. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{Q}d7$ 56. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}d5$		برتری سفید قاطع است.
57. $b4$ $\mathbb{Q}d7$ 58. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}c7$	31. $\mathbb{Q}h4$ $\mathbb{Q}g7?!$	
59. $c4$ $\mathbb{Q}g7$ 60. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}f7$	31... $\mathbb{Q}g5$ 31... $\mathbb{Q}g5$ قویتر بود.	
61. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e8$ 62. $b5$ $a\times b5$	32. $\mathbb{W}h5$ $e4$	
	33. $\mathbb{Q}f5$ $\mathbb{Q}c7$	
	34. $\mathbb{Q}ef1$ $\mathbb{Q}g8$	
	35. $\mathbb{Q}5f4!$ $\mathbb{Q}e6$	
	36. $\mathbb{Q}f5?!$	

درباره سیاه، از نقطه نظر استراتژی، مسئله اصلی بی اثر و خنثی ساختن تسلط و اقتدار سفید بر مرکز است. به این منظور باید بکوشد، از طرق گوناگون مرکز پیاده‌های سفید را مورد حمله قرار دهد.

حادترین ادامه سفید، در این شروع بازی، حمله چهار پیاده است که ذیلاً به بررسی آن پرداخته می‌شود.

عقیده استادان شطرنج درباره ارزش این روش دفاعی متفاوت است. هرچند دلیل کافی بر رد آن هنوز پیدا نشده است. اما واقعیت این است که این دفاع در سالهای اخیر در مسابقات بزرگ کم بازی شده است.

حمله چهار پیاده

1.e4 ♕f6

سیاه ضمن دوری جستن از انتخاب روش قرینه‌سازی بر آن است که شانس‌های رسیدن به پیروزی را بیازماید.

2.e5

پیاده مورد هجوم با یورش به سوار حریف از خود دفاع می‌کند. بدون شک این تنها راه نیرومند مقابله با حرکت ابداعی سیاه است.

2. ... ♔d5

3.d4

3. ♕c3 e6
الخ
3. ... d6
این بهترین حرکت سیاه برای تضعیف پیاده پیش‌قراؤل سفید است.

63.cxb5 ♔d8 64.a6 bxa6
65. ♜b8+ ♔e7 66.bxa6
♖c3 + 67. ♔d4 ♜a3
68. ♜b7+ ♔f6 69. ♜xh7 ♔g6
70. ♜a7 ♜a2 71. ♜a8 ♔g7
72.g4 ♜a3 73. ♔c5 ♜xh3
74. ♜b8 ♜a3 75. ♔b6 ♜b3+
76. ♔a7 ♜a3 77. ♜b7+ ♔f6
78. ♜b6+

سیاه از ادامه بازی دست می‌کشد.

دفاع آخین

ایده اساسی این دفاع که بعد از 1.e4 با حرکت 1... ♛f6 1 مشخص می‌شود، آن است که سفید را به پیش راندن پیاده‌های مرکزیش دعوت می‌کند، به امید آنکه بتواند به آنها آسیب برساند. نکته مهمی که در اینجا باید به آن اشاره شود آن است که پیاده‌های مرکزی هنگامی مؤثروکارساز هستند که حفظ و نگهداری آنها در طول اجرای حرکات متعدد بازی، امکان پذیر باشد. بنابراین سفید باید در جلو راندن پیاده‌های مرکزی با حساب و با دقت کامل عمل کند. چه در بسیاری از موارد، یک حمله خوب‌بینانه پیاده‌ها می‌تواند با عدم موفقیت و شکست مواجه شود.

طرح طبیعی سفید آن است که از چند «زمان» که حریف او به خاطر جابه‌جا کردن اسب، از دست می‌دهد، سود ببرد و برتری خود را حفظ کند.

بر $d4$ را افزایش بدهد.

10. $\mathbb{Q}f3$

0-0-0

11. 0-0

f6!

به خط زنجیر پیاده‌های سفید یورش می‌برد.

12. e×f6

بهترین حرکت سفید همین است.

12. ...

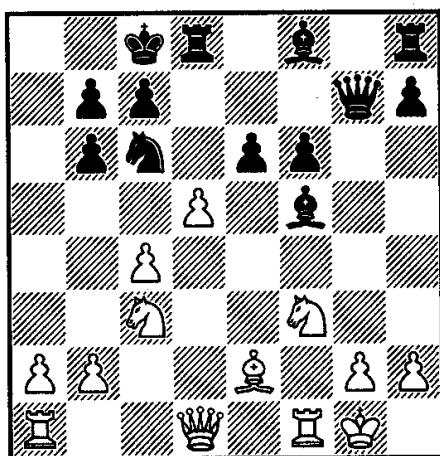
g×f6

13. d5

g7!

14. ♕x b6

دو طرف وضع برابر دارند.



۱۲۸

2) 5.e×d6

سفید به جای 5.f4 راه تعویض را انتخاب می‌کند در این راه بازی، سفید پیاده پیش تاخته را از دست می‌دهد. اما عرصه بیشتری را در اختیار دارد و این برتری از نقطه نظر تئوری دارای اهمیت است.

5. ...

e×d6

6. ♔c3

این حرکت از 6. ♕e3 که به طریق زیر

ادامه می‌یابد بهتر است:

6. ♕e3 g6 7. ♔f3 ♕g7 8. ♔bd2

4.c4

سفید سوار حریف را از مرکز بازی عقب می‌راند. اما حمایت او از سربازان پیشترانش که از سایر نیروهای خودی دور شده‌اند، دشوار خواهد شد. به علاوه حالا فیل شاه از قرار گرفتن در خانه C4 که بهترین جایگاه اوست محروم شده است.

4. ...

♕b6

1) 5.f4

سفید به کار مخاطره‌آمیزش ادامه می‌دهد و مرکز خود را تقویت می‌کند. اما به علت گستردگی زیاد خط مقدم جبهه‌اش باید نگران عملیات ایدایی حریف باشد.

5. ...

d×e5

6.f×e5

♔c6

از این پس سیاه پیش از هر چیز، پیاده 4d4 سفید را روی ستون باز هدف هجوم قوای خود قرار خواهد داد. اگر سفید موفق شود، ضمن حمایت از پیاده شاه، این پیاده را به پیش براند وارد آوردن فشار بر جبهه مرکزی برای سیاه در درس آفرین خواهد شد.

7. ♕e3

تنها راه خوب دفاع از پیاده همین است.

اگر سفید 7. ♔f3 بازی کند، جواب سیاه

7... ♕g4

7. ...

♕f5

8. ♔c3

8. ♕d3 ♕x d3 9. ♕x d3 ♔x e5

8. ...

e6

9. ♕e2

♔d7

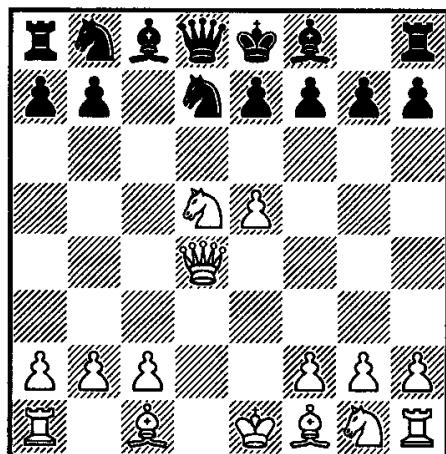
سیاه در نظر دارد با رفتن به قلعه بزرگ فشار

3. ...	Qd7	Qc6	9. Qe2 o-o 10.o-o Qg4
3. ...d4 4.exf6 dxc3 5.fxg7	cxd2+ 6. Qxg7 $\text{Qxg7}+$ 7. Qxg7	11. Qc1 d5 12.c5 Qc8	این اسب بعداً از راه e7 به خانه f5 خواهد
cxd2+ 6. Qxg7 $\text{Qxg7}+$ 7. Qxg7	Qg7 8.o-o-o $\text{Qg4}!$ 9. Qe2	f5 خواهد	رفت.
Qxg7 8.o-o-o $\text{Qg4}!$ 9. Qe2	Qxg2 10. Qxg2 $\text{Qc6}=$	6. ...	Qc6
1) 4. Qxd5	Qxe5	7. Qe3	Qe7
5. Qe3	c5	8. Qd3	o-o
از حرکت 6.d4 سفید جلوگیری می‌کند.	6.d4	9. Qge2	Qg4
6. Qf3	$\text{Qxf3}+$	10.o-o	Qh5
7. Qxf3	Qc6	11.a3	Qg6
وضع طرفین یکسان است.		12. Qd2	Qf6

2) 4.d4

در اینجا ساده‌ترین جواب سیاه حرکت 4...e6 است که بازی را به راه مناسبی از دفاع فرانسوی می‌کشاند. ادامه زیر، بازی را پیچیده می‌سازد:

4. ...	c5	6. Qxd4
5. Qxd5	cxd4	



۱۲۹

واضح است که سیاه می‌تواند با 6... Qc6 پیاده را پس بگیرد. اما او حرکت بهتری در

سفید از پیاده e4 دفاع می‌کند

2. Qc3

این بازی، حرکت طبیعی دفاع از پیاده است. اما ادعای رد کردن دفاع آخین را نمی‌تواند داشته باشد. چون سیاه قادر است با حرکت 2...e5 به سادگی وارد بازی وینی بشود که قبل از آن را دیده‌ایم و یا آنکه برای ایجاد تنش در بازی حرکت 2...d5 را انجام دهد که در زیر مورد بررسی قرار داده می‌شود.

2. ...	d5
3.e5	

سفید با این حرکت، شانس‌های بیشتری برای کسب ابتکار عمل پیدا می‌کند بعد از 3.e5...d5 سیاه راه‌های مختلفی برای رسیدن به تعادل وضع در اختیار دارد. مثال:

3.e5...d5	Qxd5	4. Qc4	Qb6
5. Qb3	c5	6. Qh5	e6 7.d3 $\text{Qc6}=$

اختیار دارد:

دفاع آلخین

ماته ویج - دولیو کانوف

۱۹۶۸

6. ...

 $\text{Q}b6!$ 7. $\text{Q}b5+$

حرکت 7.c4 نتیجه بهتری ندارد.

7. ...

 $\text{Q}c6$

1.e4

 $\text{Q}f6$

8.c4

e6!

2. $\text{Q}c3$

d5

9. $\text{Q}g5$ ساده‌ترین کار 2...e5 است که به شروع بازی
وینی در می‌آید.در این حرکت سفید دامی نهفته است. از این
قرار:

3.e5

 $\text{Q}d7$ 9. ... $\text{Q}xg5?$ 10. $\text{Q}c7+$ $\text{Q}e7$

4.d4

e6

11. $\text{Q}d6\#$ سیاه بازی را به راه اصلی دفاع فرانسوی
می‌کشند. حرکت نیرومند و در عین حال
پیچیده‌تر، بازی! 4...c5 است.9. ... $\text{Q}d7$ سیاه علاوه بر حرکت بالا می‌تواند
9. $\text{Q}b4+$ بازی کند و خانه f8 را برای شاه
سیاه تخلیه کند. در هر صورت وضعیت سفید
رضایت‌بخش نیست.

5.f4

c5

3) 4.e6!?

اگر سیاه 7...cxd4 بازی می‌کرد، وضع
آسانتری می‌داشت. او با این حرکت می‌خواهد
هرچه زودتر بر خانه e5 مسلط شود.این حرکت، قربانی اشپیلمان و حرکتی جالب
توجه است زیرا سوارهای سیاه را محدود
می‌سازد و به سفید امکانات تهاجمی می‌بخشد.
شاخه‌های این گامبی تابه حال زیاد تجزیه و
تحلیل نشده است.8. $\text{Q}b5$ یک حرکت منطقی، سواری را که از e5
حمایت می‌کند مورد حمله قرار می‌دهد.4. ... $f\times e6$

8. ...

a6

5.d4 c5!

9. $\text{Q}\times c6$ $b\times c6$ 6. $\text{Q}f3$ $\text{Q}c6$ 10. $e\times f6$ $\text{Q}\times f6$ 7. $d\times c5$ $\text{Q}\times c5$

11. 0-0

 $\text{Q}d6$ 8. $\text{Q}e3$ $\text{Q}a5$ 12. $d\times c5$ $\text{Q}\times c5$

وضع همچنان بفرنج است.

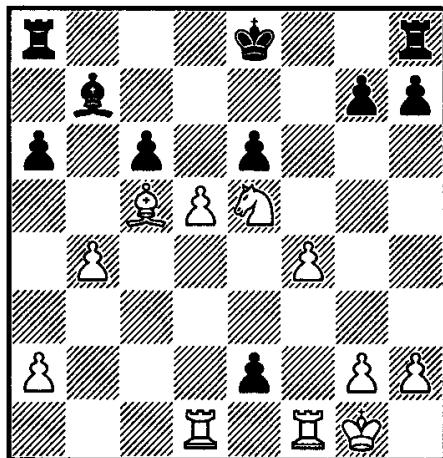
13. $\text{Q}e5!$

سفید خانه e5 را تصرف می‌کند.

ادامه بازی سیاه از حرکت پنجم بالا از دکتر

ایوه است.

۱۳۱



13. ... $\mathbb{Q} \times e5$ 14. $f \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5?$
 15. $\mathbb{Q} \times c5$
13. ... $\mathbb{Q} b7$
 14. $b4$ $\mathbb{Q} d7$
- چنین بنظر می‌رسد حالا که سیاه با سه روز
 به اسب e5 حمله کرده است به تسخیر خانه e5
 که کلید وضعیت است موفق شده است.
15. $\mathbb{Q} e4!$

23. $d \times c6$ $e \times d1: \mathbb{Q}$
 24. $\mathbb{Q} \times d1$ $\mathbb{Q} c8$
 25. $a4$ $g5$
 26. $c7$ $\mathbb{Q} b7$
 27. $\mathbb{Q} d7!$

سیاه از بازی دست می‌کشد زیرا در برابر
 تهدید زیر نمی‌تواند کاری انجام بدهد:

28. $\mathbb{Q} e7+$ 29. $\mathbb{Q} d7+$ $\mathbb{Q} g8$
 30. $\mathbb{Q} f6+$ $\mathbb{Q} f8$ 31. $\mathbb{Q} d7\#$

دفاع الخين

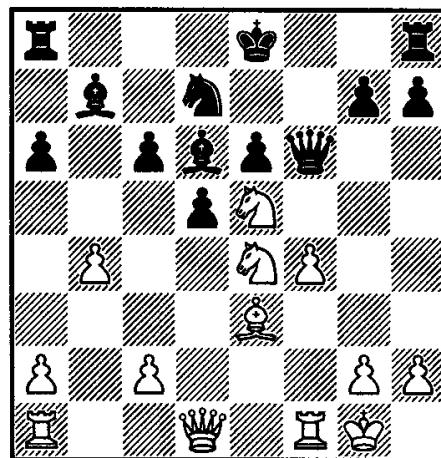
لیوبویه ویچ - برونشتین

سال ۱۹۷۳

برونشتین در برابر دفاع آلخین راه یورش
 چهار پیاده را انتخاب می‌کند که شیوه‌ی اصلی و
 قدیمی این گشایش است و بازی را به وضعیتهای
 بسیار حاد با امکانات متقابل می‌کشاند.

1. $e4$ $\mathbb{Q} f6$
 2. $e5$ $\mathbb{Q} d5$
 3. $d4$ $d6$

۱۳۰



15. ... $d \times e4$
15. ... $\mathbb{Q} e7$ 16. $\mathbb{Q} \times d6$ $\mathbb{Q} \times d6$
 17. $\mathbb{Q} h5+$ الخ
16. $\mathbb{Q} \times d6$ $\mathbb{Q} e7$
 17. $\mathbb{Q} c7$ $\mathbb{Q} f6$
 18. $\mathbb{Q} \times e7+$ $\mathbb{Q} \times e7$
 19. $\mathbb{Q} c5+$ $\mathbb{Q} e8$
- تعویض وزیرها، سیاه را به تعادل وضعیت
 نرسانیده است.
20. $\mathbb{Q} ad1$ $\mathbb{Q} d5$
 21. $c4$ $e3$
 22. $c \times d5!$ $e2$

(شکل ۱۳۱)

10. ♔f3	♕g4	4.c4	♔b6
10. ... ♕b4	11. ♕g5! ♗xd5 (11...f6 12.e×f6 g×f6 13.♔e2+)	5.f4	dx e5
12. ♗x d5 ♕×c3+ 13.b×c3 ♔x d5	6.f×e5	c5	
14.0-0-0			بیشترین خصوصیت نهفته در این حرکت استقبال از خطر است. در اینجا سیاه معمولاً 6.♔c6 بازی می‌کند.
	برتری سفید قاطع است.		
11. ♕d4		7.d5	e6
در این وضعیت یک ادامه‌ی آرام کاری از پیش نمی‌برد. به عنوان مثال اگر سفید 11. ♕e2 بازی کند سیاه حرکت مزاحم 11... ♕c5 را انجام می‌دهد. اما حرکت متن اثر چندجانبه دارد به این معنی که فیل وزیر حریف مورد تهدید واقع شده، از کیش وزیر سیاه در خانه‌ی h4 جلوگیری به عمل آمده، خانه‌ی c5 از دسترس فیل شاه حریف خارج شده و سرانجام پیاده c4 در معرض حمله قرار گرفته است.	8. ♔c3	یک حرکت گسترشی که خانه‌ی e4 را نیز تحت نظر می‌گیرد. بازی 8.d6 نابهنجام است. از این قرار:	
	بعد از 11. ♕×c4 11... ♕c5 بازی می‌تواند به روش زیر تعقیب شود:	8. ...	8. ... ♕h4+ 9.g3 ♕e4+ 10.♔e2 ♗xh1 11. ♔f3 ♔c6 12. ♔bd2 ♔d7! الخ!
11. ... ♔×c4 12. ♕a4+ ♔d7	9. c×d5	e×d5	ادامه‌ی زیر مردود است:
13. ♕×c4 ♕×f3 14.g×f3 ♔×e5		c4	9. ... ♕h4+ 10.g3 ♕d4
15. ♕e2 (♔e4 ♕h4+!) ♕e7			شاهد مثال بازی لیوبویه‌ویچ - ماسس سال ۱۹۶۹ است که در پایین نقل می‌شود:
16.0-0!			11. ♕b5+ ♕d7 12. ♕e2 ♔×d5
در نتیجه سفید به برتری اندک دل بسته است.			13.e6 f×e6 14. ♕×e6+ ♔e7
11. ...	♕×f3		15. ♔f3 ♕f6 (15... ♕b4 16. ♔e5!
12. g×f3	♕b4		♕×b5 17. ♕g5 (16. ♕e2 ♔c6
13. ♕×c4	0-0		17. ♔e4 ♕e6 18. ♕c4
14. ♕g1			سفید برتری بزرگی دارد. همچنین است ادامه‌ی زیر:
سفید پیش از آنکه شاه خود را در مکان امنی قرار دهد. به پشتیبانی دو پیاده‌ی نیرومند			11. ♕f4 g5 12. ♕×g5 ♕×e5+ 13. ♕e2
			که وضع بازی آشکارا به نفع سفید است.

27. ♜d5 ♜xf3 28. ♜x b6 ♜x b6 مرکزی حمله‌ای سریع را به جانب قلعه‌ی شاه حریف به راه می‌اندازد.

29. ♜x b7 سفید به وضوح شانس‌های بهتری دارد.
نکته در این است که پس از:
19. ♜e4 ♜xg1 20. ♜f6! ♜xf6
21.e×f6 ♜fe8 22. ♜h6 ♜x e4+
23. ♜f1 ♜b5+ 24. ♜xg1
سیاه دیگر بی دفاع خواهد بود.

2) 17. ... ♜e8 18. ♜f6 ♜8d7
19. ♜e4! ♜x e5 (19... ♜x e5
20. ♜x g6+!!) 20. ♜x e5 ♜x e5
21. ♜e2

شانس سفید بیشتر است.

18.d6



عقب‌نشینی وزیر به این خانه اشتباہ است.
هرچند پیش‌بینی آن دشوار است. در کنار حرکت
متن، امکانات زیر را بررسی می‌کنیم.
1) 18. ... ♜c6 19.o-o-o ♜c5 20.e6
♜8d7 21.e7!

سفید با آنکه یک رخ از حریف خود عقب
است، دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) بزرگ و
بازی رضایت‌بخشی می‌باشد.
2) 18. ... ♜c5 19. ♜e4 ♜d4
20. ♜f1 ♜x b2 21. ♜e1 ♜x h2
22. ♜g4

سیاه ناچار است از فیل چشم بپوشد و سفید
در ازای تفاوتی که عقب است دارای جبران کافی
می‌باشد. مثال:
22. ...h5 23. ♜x g1 ♜x g1 24. ♜x g1
♜8d7 الخ

14. ... g6

14. ... ♜c7 15.e6 f6 16. ♜h6!
爵x c4 17. ♜x g7+ ♜h8 18. ♜g8 +
! ♜x g8 19. ♜g1+
شاه سیاه از مات گریزی ندارد.

15. ♜g5!

این حرکت مقدمه‌ای است بر قربانی رخ در
بلندمدت. بی‌گمان سفید تمام اندیشه‌های پنهان
در پس این بازی را خوانده است.

15. ... ♜c7

خانه‌ی درست برای گسترش وزیر سیاه
همین است.

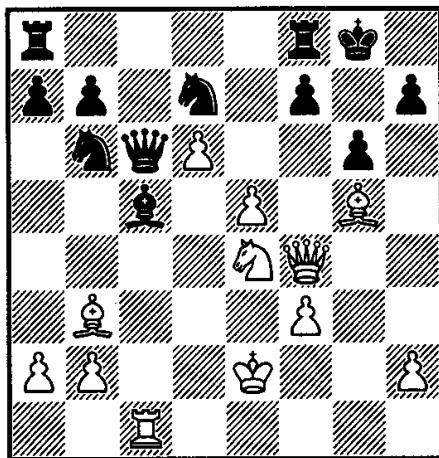
15. ... ♜c8 16. ♜b3 ♜c5 17. ♜h4
爵x g1 18. ♜h6
و حالا مات تنها بر اثر حرکت 18... ♜e3
می‌تواند به تأخیر بیفتند.

16. ♜b3 ♜c5

17. ♜f4 ♜x g1

سیاه رخ سفید را می‌گیرد و این تصمیمی در
خور انتقاد بسیار است. راههای دیگری که سیاه
می‌تواند انتخاب کند از این قرار است:

1) 17. ... ♜8d7 18.d6 ♜c6
19.o-o-o (19. ♜g4? ♜x e5
20. ♜x e5 ♜ae8 21. ♜e7 ♜x d6
22. ♜x g1) (سیاه می‌برد
爵c5 21. ♜e1 ♜ae8 22. ♜e7
爵x e7 23.d×e7 ♜x e7 24.e6! f×e6
25. ♜x e6 ♜h8 26. ♜x e7 ♜x f4

21. $\mathbb{E}c1$ $\mathbb{W}c6$ 

۱۳۲

تهدید سیاه آن است که از خانه‌ی b5 به شاه سفید کیش بدهد. اما حرکت بعدی سفید هرگونه امکانی را از او می‌گیرد.

22. $\mathbb{E} \times c5$

سفید با این قربانی «تفاوت» یک اسب نیرومند را در خانه‌ی f6 مستقر می‌سازد.

22. ... $\mathbb{Q} \times c5$ 23. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{W}h8$ 24. $\mathbb{W}h4$

سیاه از لحاظ نیرو بر حریف برتری دارد. اما نمی‌تواند از پیروزی او ممانعت کند. و حالا آخرین کیشها را آزمایش می‌کند.

24. ... $\mathbb{W}b5+$ 25. $\mathbb{Q}e3!$

این یک حرکت کارساز در بازی تهاجمی سفید است. اینک تنها کیش قبل قبول حریف 26. $\mathbb{W}d3+$... است. اما بعد از

سیاه دیگر حرفی برای گفتن ندارد. مثال:

24. $\mathbb{W}f2$ $h5$ 27. $\mathbb{Q} \times h5$ $g \times h5$
28. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{W}g8$ 29. $\mathbb{W}g5+$

19. $\mathbb{W}e2$

برونشتین نیز مرتكب اشتباه شده است. عدم توجه به امنیت شاه ممکن است به بهای گرانی تمام شود. در اینجا حرکت درست 19.0-0-0 است. هرچند در آن حال سفید نمی‌تواند با $\mathbb{Q}e4$ بی‌درنگ از اسب خود برای حمله به شاه سیاه استفاده کند. اما شایان توجه آن است که سیاه نیز زمانی را در اختیار ندارد تا دفاع نفوذناپذیری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد مثال:

19. ... $\mathbb{Q}c5$ 20. $e6$ $f \times e6$ 21. $\mathbb{W}e5$
 $\mathbb{E}e8$ 22. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{W}d7$ 23. $\mathbb{Q}e4$

سفید می‌برد

سیاه می‌تواند $\mathbb{Q}c5$... 19 بازی کند که حرکت قوی‌تر است از این قرار:
19. ... $\mathbb{Q}c5$ 20. $e6$ $\mathbb{Q}8d7$ 21. $e \times f7+$
 $\mathbb{Q}g7$ 22. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{W}e5$ 23. $\mathbb{E} \times g1$ الخ
سفید در برابر تفاوتی که عقب است دو پیاده بیشتر از حریف دارد.

19. ... $\mathbb{Q}c5$

این حرکت هیچ فایده‌ای ندارد. بهتر آن بود که سیاه راه 19... $\mathbb{Q}c5!$ را انتخاب می‌کرد:
20. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{W}b5+$ 21. $\mathbb{W}d2$ $\mathbb{Q}c4+$
22. $\mathbb{Q}e1!$ $\mathbb{W} \times e5$ (22... $\mathbb{Q}e3$
23. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{W}h8$ 24. $\mathbb{W}h4$)
23. $\mathbb{Q} \times c4$ $\mathbb{W} \times f4$ 24. $\mathbb{Q} \times f4$
وضعیت سفید به روشنی تفاوت از دست داده را جبران می‌کند.

20. $\mathbb{Q}e4$

حالا همه چیز بر وفق مراد سفید است.

20. ... $\mathbb{Q}8d7$

35. ♜g4

♝a6+

شاه سیاه مات می‌شود. لازم به گفتن است که

36. ♔e5

♝f5+

حرکت فوری 25. ♔f2 (به جای 25. ♔e3) پس از ادامه‌ی زیر:

37. ♛xf5

g×f5

25. ... ♜d3+ 26. ♔g1 (26. ♔g2

38. d8:♛

fxg4

26. ♔e1+) ♛c5+ 27. ♔h1 h5

39. ♛d7+

♔h6

28. ♜xh5 ♛f2 29. ♜g3+ ♔g8

40. ♛x b7

♝g6

30. ♜f6 ♛xf3+

41. f4

سیاه پیروزی حریف را قبول می‌کند.

بازی اسکاندیناوی

1.e4

d5

این آغاز بازی که بیشتر به توسط شطرنج بازان اسکاندیناوی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته، امروزه از جریان عمل، تقریباً به کنار نهاده شده است.

ایده اصلی سیاه، یک ایده غیرمعمول است.

سیاه می‌خواهد به بهای ساختار پیاده‌ای که از نقطه‌نظر تئوری در سطحی نازل است، بازی آزادی پیدا کند. گاهی هم یک «زمان» از دست می‌دهد، به امید آنکه با رسیدن به یک گسترش مناسب، به جبران کافی دست یابد.

سیاه با 1...d5 که حرکت مشخصه این شروع بازی است، بی‌درنگ به پیاده e4 حمله‌ور می‌شود.

2.e×d5

تنها جواب منطقی سفید همین حرکت است. حرکت 2.e5 جایز نیست. چون خانه f5 را در اختیار فیل وزیر سیاه می‌گذارد.

3. ♜a6+

پس از ادامه‌ی زیر:

25. ♔f2 (به جای 25. ♔e3) پس از ادامه‌ی زیر:

25. ... ♜d3+ 26. ♔g1 (26. ♔g2

26. ♔e1+) ♛c5+ 27. ♔h1 h5

28. ♜xh5 ♛f2 29. ♜g3+ ♔g8

30. ♜f6 ♛xf3+

به لطف کیش دائم بازی را به نتیجه مساوی می‌رساند. ضمناً حرکت 25. ♔e1 بعد از پاسخ

25... ♛b4+ به معاوضه‌ی وزیرها می‌انجامد.

25. ... h5

26. ♜xh5 ♛xb3+

سیاه برای جلوگیری از مات سریع بخشی از قوای خود را فدا می‌سازد.

27. a×b3 ♜d5+

28. ♔d4

پنهان نیست که شاه یک مهره‌ی نیرومند است.

28. ... ♜e6+

29. ♔×d5 ♜g5

30. ♜f6+ ♔g7

31. ♛xg5

حالا برتری سفید بر حریف آشکار است اما سیاه بازی را تا پایان ساعت مقرر ادامه می‌دهد. زیرا سفید دچار تنگی وقت است. بقیه‌ی بازی به شرح زیر دنبال شده است.

31. ... ♜fc8

32. e6 f×e6+

33. ♔×e6 ♜f8

34. d7 a5

می بیند و در عین حال می تواند به روش زیر هم بازی کند:

3. ... ♕d8 4. d4 ♘f6 5. ♖e3 c6
 6. ♖d3 ♖g4 7. ♘ge2 e6 8. ♕d2
 ♖d6 9. ♘g3 ♕c7 10. h3 ♖xg3
 11. h×g4±

4.d4 ♘f6
5.♘f3 ♖g4

در برابر 5... ♖f5 ، سفید حرکت 6. ♘e5! را انجام می دهد.

6.h3 ♖h5
 6. ... ♖x f3 7. ♕xf3 c6 8. ♖d2
 ♘bd7 9. o-o-o e6 10. ♖c4 ♕c7
 11. ♕he1

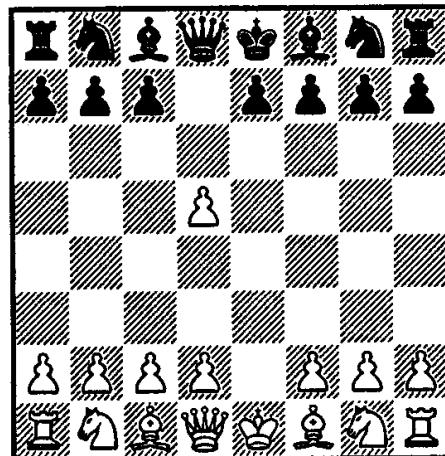
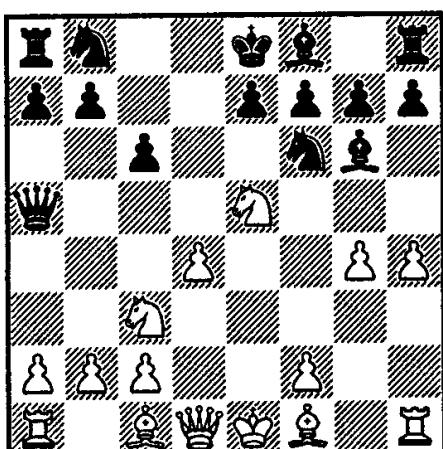
سفید برتری بازی دارد.

7.g4 ♖g6
8.♘e5

این حرکت که از امانوئل لاسکر است، بسیار قوی است. و تهدید 9. ♘c4 را به دنبال دارد.

8. ... c6
 برای وزیر سیاه راه فراری باز می کند.

9.h4



همچنین ادامه زیر، به نام گامبی بلاکمار نیز

به نفع سفید نخواهد بود:

2. d4 d×e4 3. ♘c3 ♘f6 4. f3 e×f3
 5. ♕xf3 (5. ♘xf3 g6 6. ♖g5 ♖g7
 7. ♖d2 o-o+) 5... ♕xd4 6. ♖e3
 ♕g4 7. ♕f2 e5 8. ♘f3 ♖b4

سیاه به برتری روشنی رسیده است. حالا اگر سفید 9. ♘e5 بازی کند، سیاه حرکت 9... ♘e4 را که با تهدید 4. ♘g4 ... همراه است، اجرا خواهد کرد.

اینک به اصل بازی بر می گردیم. سیاه می تواند یا با وزیر پیاده 5. d5 را بزند و یا با 2. ♘f6 ... به آن حملهور شود.

الف - گرفتن پیاده 5 با وزیر

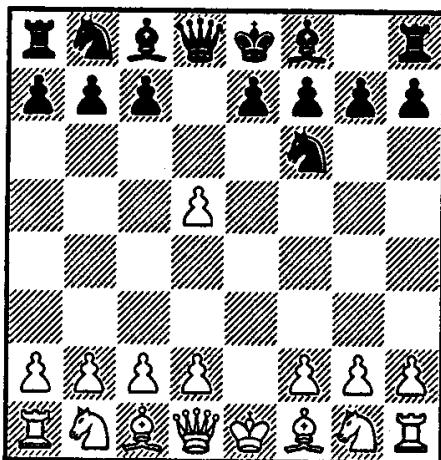
2. ... ♕×d5
3. ♘c3

سفید با حمله به وزیر حریف، یک زمان سود می برد. بازی 3. c4 به منظور ادامه با 4. d4 که اندیشه آن از «باراتز» می باشد، جالب توجه است.

3. ... a5

سیاه با این حرکت، قلعه بزرگ را تدارک

۱۳۵



از حرکات زیر، وضعیت حمله پانوف در شروع بازی کارو - کان به وجود می آید:

4.d4 cxd5 5.Qc3

4. ... $\mathbb{Q} \times c6$

حالا سیاه در برابر پیاده‌ی فداشده، ستون d را در اختیار گرفته است و این امر حریف را از اجرای حرکت d4 مانع می‌شود. به علاوه سیاه از لحاظ گسترش هم برتری دارد.

5.Qf3 e5

فشار بر خانه d4 را زیاد می‌کند.

6.d3 $\mathbb{Q}f5$

7.Qc3 $\mathbb{Q}c5$

8.Qe3

به این ترتیب از هجوم دو نیرو بر پیاده f2 که بعد از $\mathbb{Q}b6$ حاصل می‌شود، جلوگیری می‌کند.

8. ... $\mathbb{Q} \times e3$

9.fxe3 $\mathbb{Q}b6$

اینک دو پیاده‌ی سفید در معرض حمله قرار گرفته است.

10.Qc1 e4

11.dxe4 $\mathbb{Q} \times e4$

مشکل است بتوان برای سیاه ادامه رضایت‌بخشی پیدا کرد.
مثال:

9. ... $\mathbb{Q}bd7$ 10. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}c7$ 11. h5

$\mathbb{Q}e4$ 12. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{Q} \times e4$ 13. $\mathbb{Q}f3$

سفید بر عرصه شطرنج مسلط است.

حال که سیاه از بازی بالا سود نبرده است، بسیار بجاست به ادامه راهی بپردازیم که نتیجه مساوی به دست می‌دهد. به این منظور، سیاه باید در حرکت پنجم این طور بازی کند:

5. ... $\mathbb{Q}c6$

6. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}d7$

7. $\mathbb{Q}e2$ a6

8. $\mathbb{Q}a4$ e6

9. 0-0 $\mathbb{Q}d6$

10. h3 $\mathbb{Q}h5$

این بازی میان وید و تارتا کوور در یادبود صدمین سال استانتون در سال ۱۹۵۱ انجام شده و وضع طرفین یکسان است.

ب - اجرای حرکت $\mathbb{Q}f6$ 2... و

حمله به پیاده

(شکل ۱۳۵)

در وضعیت شکل ۱۳۵، سفید می‌تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:

1) 3.c4 c6

شانس سیاه تنها در این حرکت است.

4.dxc6

بهتر آن است که سفید از حفظ پیاده اضافی چشم بپوشد و 4.d4 بازی کند. در آن حال، پس

3) 3.d4

این حرکت طبیعی، به سفید مزیتی نمی‌دهد.

3. ...

 $\mathbb{Q} \times d5$

4.c4

 $\mathbb{Q} f6$

4. ... $\mathbb{Q} b4$ 5. $\mathbb{Q} d2$ e5 6.a3 $\mathbb{Q} c6$
 7. $d \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5$ 8. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} b c6$
 9. $\mathbb{Q} e3$ $\mathbb{Q} g4$ 10. $\mathbb{W} \times d8+$ $\mathbb{Q} \times d8=$

این بازی به وسیله ارتباط در سال ۱۹۵۴ میان شابو شینکوف و یودوکینوف انجام شده است. در این راه بازی حرکت بهتر سفید! 5.a3!

5. $\mathbb{Q} f3$

c6

سیاه خانه d5 را زیر نظر می‌گیرد.

6. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} g4$ 7. $\mathbb{Q} e3$

e6

8. $\mathbb{W} b3$ $\mathbb{W} b6$

وضع طرفین برابر است.

بازی اسکاندیناوی

لوتیه - آناند

بیل - ۱۹۹۷

12. $\mathbb{Q} e2$

این وضعیت، برای سفید بازی کردنی است، اما به سیاه نیز امکانات تهاجمی خوبی می‌بخشد.

2. 3. $\mathbb{Q} b5+$ $\mathbb{Q} d7$ 4. $\mathbb{Q} c4$

منظور سفید از اجرای حرکت سوم بالا، بسته شدن مسیر حمله وزیر سیاه به پیاده d5 بوده است.

4. ...

 $\mathbb{Q} g4$

5.f3

 $\mathbb{Q} f5$ 6. $\mathbb{Q} e2!$ $\mathbb{Q} \times d5$ 7. $\mathbb{Q} g3$ $\mathbb{Q} g6$

8.0-0

e6

9.f4!

بر اثر 10.f5! وضع سیاه به خرابی تهدید می‌شود.

9. ...

 $\mathbb{Q} b6$

9. ... $\mathbb{Q} c6$ (9... $\mathbb{Q} f6$ 10. $\mathbb{Q} b3$ $\mathbb{Q} c5+$ 11. $\mathbb{Q} h1 \pm$) 10.d4 $\mathbb{Q} ce7$ 11. $\mathbb{Q} b3$ h5 12. $\mathbb{W} e2$ h4 13. $\mathbb{Q} e4$ $\mathbb{Q} \times e4=$

این بازی به وسیله ارتباط میان برگراسر و اشمیت در سال ۱۹۵۵ بازی شده است.

1.e4

d5

10. $\mathbb{Q} b3$ $\mathbb{Q} c5+$ 2.e \times d5 $\mathbb{W} \times d5$ 11. $\mathbb{Q} h1$

0-0

3. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{W} a5$ 12. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} c6$

4.d4

 $\mathbb{Q} f6$ 13. $\mathbb{Q} ce4$ $\mathbb{W} e7$ 5. $\mathbb{Q} f3$

c6

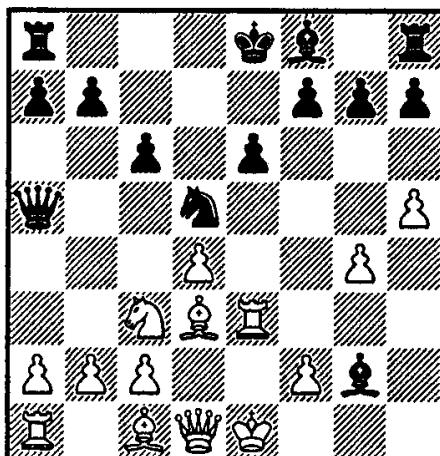
14.c3!

6. $\mathbb{Q} c4$ حرکت 6. $\mathbb{Q} e5$ متداول‌تر است.

سفید متعاقباً d4 بازی می‌کند و وضع

بهتری دارد.

۱۳۶



6. ... ♕f5

7. ♜e5

ادامه بازی با 7. ♜d2 7. موجب برتری اندک سفید می‌شود.

7. ... e6

8. g4 ♕g6

9. h4 ♜bd7

در هر یک از راههای دوگانه زیر برتری با سفید می‌شود.

9. ... h6 10. ♜xg6 fxg6 11. ♕xe6

9. ... ♕b4 10. ♕d2 ♜e4 11. f3!

10. ♜xd7 ♜xd7

11. h5 ♕e4

12. ♜h3 ♕g2

انگیزه این حرکت سیاه آن است که بعد از 13. ♜g3 بکشد و متعاقباً با گسترش فیل دیگر در خانه d6 یک زمان سود ببرد. اما بهتر آن بود که بلا فاصله 12. ♕d5... 12 بازی می‌کرد.

13. ♜e3! ♜b6

14. ♕d3

اگر سفید 14. ♕b3 14. انجام می‌داد سیاه با حرکت 14... c5! 14... c5 بازی متقابل خوبی به دست می‌آورد.

14. ... ♜d5

(شکل ۱۳۶)

15. f3!

سفید برای به دام انداختن فیل حریف از دادن قربانی ایابی ندارد.

15. ... ♕b4

بعد از ادامه بازی به روش زیر:

15. ... ♜xc3 16. bxc3 ♕xc3+

17. ♕d2 ♕d4 18. ♜f2 ♕xf3

19. ♕xf3

سفید بر اوضاع مسلط می‌شود.

16. ♜f2! ♕c3

16. ... ♜xc3 17. bxc3 ♕c3

18. ♜b1 ♕d4 19. ♕xg2 ♕e3

20. ♕xe3

با برتری مسلم سفید.

17. bxc3 ♕c3

18. ♜b1 ♕d4

18. ... ♕f3 19. ♕xf3 ♕d4

20. ♜xb7

و برتری با سفید است.

19. ♜xb7 ♜d8

19. ... ♜h3 20. ♜xf7! c5 21. ♜f5

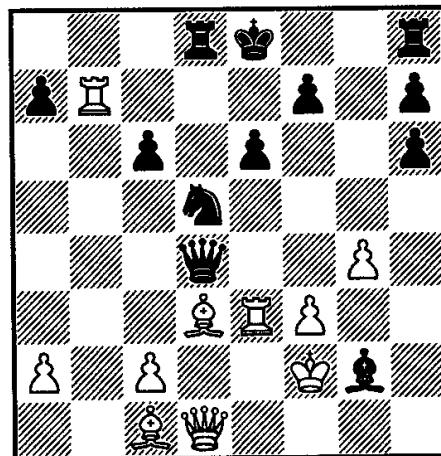
♜e3 22. ♜xe3 ♕b2 23. ♜xc5

o-o 24. ♕g3!

و سفید می‌برد.

19. ... ♜f4 20. ♕g3 ♕d6

21. ♜g6!	♝e7	21. ♜a3! ♛xh5+ (21... ♕xa3 22. ♜e4!!) 22. ♜xg2 ♕g3+
21. ... ♕f6 22. ♜xf7+ ♕xf7	23. ♜xf7 ♛xe3 24. ♜xd8!+	23. ♜f1
(24. ♜e2 ♛d1+ 25. ♜xg2 ♜xf7)	24... ♜xd8 25. ♜xe3 ♜h3	20.h6!!
26. ♜xa7	سفید برنده است.	حرکت 6 ♜g6 اینک مناسب نیست زیرا پس از:
21. ... ♕xd1 22. ♜xe6+ ♜f8	20. ♜g6 ♕xd1 21. ♜xe6+ ♜f8	
23. ♜xh6+ ♜g8 24. ♜xf7#	22. ♜xf7+ ♜g8	شاه سیاه موفق به نجات خود می شود.
22. ♜xd4 ♜xg8	23. ♜d3 ♜d8	20. ... g×h6?
24. ♜xd8+ ♜xd8	25. ♜d3	
در اینجا سیاه از ادامه بازی دست می کشد زیرا بعد از:		
25. ... ♜h1 26. ♜b2 ♜e8 27. ♜f6		
باخت سیاه قطعی است.		



۱۳۷

بازی اسکاندیناوی

لطفی - میدلتون

المپیاد سال ۱۹۵۶ (مسکو)

1.e4	d5
2.e×d5	♝f6
3.d4	♞×d5
4.c4	♝b4 ^(۱)

این حرکت سیاه، یک دام است که در مقابل

این خطابه سفید امکان می دهد تا به زیبایی
بازی را به سود خویش به پایان برساند. در این
لحظه حساس بهترین پاسخ سیاه

20... ♛e3! است که از باخت سریع جلوگیری می کند. مثال:
21. ♜x e3 ♕e5 22. h×g7 ♜g8
23. ♜g1 (23. ♜h6 ♜h2!) 23... ♜f3 24. ♜xf3

سفید برتری دارد.

۱. پس از 4 ♜b4... آقای میدلتون، کمی فکر کرد، بعد نگاهی به صورت من انداخت و آنگاه از جا برخاست و از
میز بازی دور شد. حدس زدم برای مشورت با افراد گروه خود رفته است. اندکی بعد یکی از آنان بر سر میز حاضر
شد. دقایقی به بازی نگاه کرد و رفت. متعاقب آن، حریف من آمد و در پشت میز قرار گرفت و به قصد گرفتن سوار،
حرکت پنجم خود را انجام داد. لطفی

9. ♕d2

♘x d5

سفید گسترده شده است. سیاه حریف خود را به گرفتن یک سوار ترغیب می‌کند.

10. ♔e2

سفید می‌کوشد، از شر اسب مراحم سیاه خلاص شود.

10. ...

♘b6

بهترین حرکت سفید! 5.a3! است که اسب سیاه را به حاشیه می‌راند.

11. ♕d1

این بهترین خانه برای عقب نشستن وزیر است. بعد از 11. ♕a5... ♕x a3, سیاه بازی می‌کرد.

11. ...

♕g4

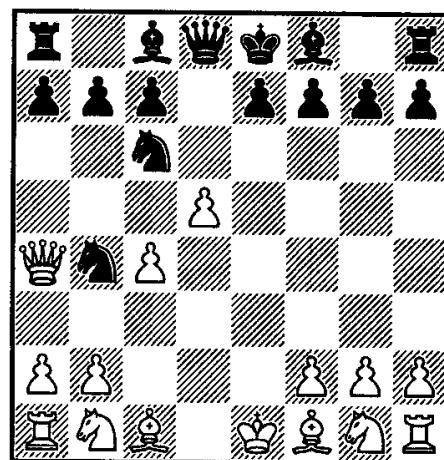
5. ...

♘8c6

6.d5

12. ♕c3

♕c5



13. ♕x d4!

e×d4!

حالا تهدید 14...d3 مطرح شده است.

14. ♕b3

d3

15.0-0-0

واضح است که اسب مجال حرکت کردن ندارد. چون شاه سفید مات می‌شود.

15. ...

♕x e2

6.a3 ♘a6 7.d5 ♘c5 8.♕b5? e5!

16. ♕x e2

♕g5+

9.d×c6 b6

17. ♔b1

d×e2

با تهدید 10...a6 و گرفتن وزیر

18. ♜he1

0-0

b5!

19. ♜x e2

♕x a3

7.c×b5

اکنون که سیاه یک سوار پیش افتاده است، تعویض نیروها کاری منطقی است.

7. ♕x b5 ♘c2+ 8.♔d2 (8.♔d1

20.b×a3

برای آنکه پیاده b5 را از دست ندهد.

20. ...

a6

♀d7 9.d×c6 ♕g4+ (و سیاه می‌برد

8... ♕d7 9.d×c6 ♕f5+ 10.♕d5

(10. ♔c3 ♕d4+) 10...e6

11. ♕x d8+ ♜x d8+ 12.♔c3

♀b4+ 13.♔b3 ♜b8

سیاه می‌برد.

7. ...

♘d4

سیاه بی‌درنگ ستون روبه قلعه حریف را بازی می‌کند.

21.b×a6

♜x a6

8. ♘a3

e5!

به $g5$ و سپس $f4$ و $f5$ و سرانجام $f5$ به $f6$ مبادرت ورزد. در بعضی حالات سفید قلعه بزرگ را انتخاب می‌کند. (در این‌گونه حالات لازم است پیش‌اپیش واکنش حریف و بازی متقابل او را ارزیابی کند).

یکی از هدفهای اساسی سفید باید ممانعت از پیشروی پیاده وزیر سیاه به خانه $d5$ باشد.

بازی طبیعی سیاه وارد آوردن فشار روی ستون C و مخصوصاً خانه $c4$ است. به علاوه حمله به پیاده شاه سفید باید مدنظر باشد و این کار می‌تواند مستقل از فشار بر $c4$ اجرا شود.

بعضی اوقات سیاه برای کسب امتیاز داشتن دو فیل می‌تواند - در شرایطی که حریف را ناگزیر به اجرای حرکت $\text{K} \times \text{Q}$ ببیند - اسب را در خانه $c4$ مستقر سازد. هر زمان که سیاه بتواند $d5$... بازی کند، بی‌آنکه با پاسخ $e5$ حریف رو به رو شود، باید این حرکت را انجام دهد و به این ترتیب می‌تواند به برقراری وضع برابر خاطر جمع باشد.

در پایان این مقدمه خاطرنشان می‌شود که در دفاع سیسیلی، سفید باید از خود فعالیت شدید نشان بدهد و از هجوم بر جبهه حریف غفلت نورزد. زیرا زمان به سود سیاه پیش می‌رود. به همین سبب است که این دفاع در برابر بازیکن ملاحظه کار و اندیشناک بسیار مؤثر می‌افتد.

1.e4

این بازی سیاه حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه بدؤاً حریف را از اشغال مرکز به توسط هر دو پیاده مانع می‌شود. سفید می‌تواند یا برای

22. ♕b4

سفید باخت خود را می‌پذیرد.

دفاع سیسیلی

این آغاز بازی مانند دفاع کاروکان با اجتناب از قرینه‌سازی آغاز می‌شود. منتهی علاوه بر تلاش برای تسلط بر مرکز که هدف اصلی دفاع کاروکان نیز هست، حمله متقابل در جناح وزیر را نیز در نظر دارد. به همین جهت علامت مشخصه و برجسته دفاع سیسیلی آن است که یک بازی رزمی می‌باشد.

در این گشايش، هر دو هماورد ناگزیر باید هدف خود را در جناح‌های مختلف (سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر) جستجو کنند. و این امر بازی را به سوی راههای جذاب، بغرنج و شورانگیز هدایت می‌کند و به گرمای آتش نبرد می‌افزاید.

از آنجاکه مجموعه راههای دفاعی موجود در این گشايش از بیشتر روش‌های تدافعی دیگر غنی‌تر است، ممکن و در عین حال جالب است، شماری چند از آن اصول کلی که در بسیاری حالات معتبر است، از نظر خوانندگان گذرانده شود.

c5

سفید هنگامی که مرحله گشايش این دفاع را پشت سر می‌گذارد، همواره از لحاظ عرصه بر حریف برتری دارد. **قئوری بازی شطرنج** حکم می‌کند که در این‌گونه حالات، سفید باید دست به حمله بزند و بنابراین طبعاً لازم است به اجرای حرکت $g4$ و متعاقب آن پیشروی

6. $\mathbb{Q}f6$ 8. $\mathbb{Q}e2$

برتری سفید از لحاظ گسترش قوا و تسلط بر عرصه‌ی بیشتر، کمبود یک پیاده را جبران می‌کند. اما سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و به یکی از دو طریق پایین بازی کند:

1) 3. ...d3 4. $\mathbb{Q}x d3$ 5. $\mathbb{Q}c6$ g6
0-0 $\mathbb{Q}g7$ 7. $\mathbb{Q}bd2$ $\mathbb{Q}f6$ 8. $\mathbb{Q}e1$
0-0 9. $\mathbb{Q}f1$ d5 10.e5 $\mathbb{Q}e4!$

سیاه بازی خوبی دارد.

2) 3. ...d5! 4. e4xd5 $\mathbb{Q}x d5$ 5. cxd4
 $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}g4$ 7. $\mathbb{Q}e2$ e6
8.0-0 (8. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}d7=$) $\mathbb{Q}f6$
9. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e7$ 10.h3 $\mathbb{Q}h5$ 11. $\mathbb{Q}c3$
 $\mathbb{Q}a5$ 12.a3 0-0 13.b4 $\mathbb{Q}d8!$
14. $\mathbb{Q}c1$ a5!

وضع طرفین برابر است.

بعد از بازی 2. $\mathbb{Q}f3$ سیاه یکی از سه حالت طبیعی زیر را می‌تواند انجام دهد.

2. ...d6 2...e6 2... $\mathbb{Q}c6$

حرکت a6 2...a6 بسیار به ندرت بازی می‌شود.

اینک راههای اصلی دفاع سیسیلی را یکایک بررسی می‌کنیم.

روش دراگون

2. $\mathbb{Q}f3$

d6

3.d4

cxd4

سیاه ستون c را باز می‌کند. زیرا یکی از ایده‌های اصلی این دفاع بی‌شک استفاده از این ستون است.

کسب ابتکار در مرکز اقدام کند و یا چنان که در مبحث روش بسته خواهیم دید به وسیله‌ی سوارها بر خانه‌ی d5 نظارت کند و بازی را به وضع بسته در آورد تا بعداً حمله‌ای را در جناح شاه به راه بیاندازد.

این شروع بازی از آن جهت نام دفاع سیسیلی به خود گرفته است که شخصی به نام کاررا (Carrera) که در سال ۱۵۱۷ میلادی آن را ابداع کرده از اهالی جزیره‌ی سیسیل بوده است.

اینک به بحث درباره‌ی حالت نخست پرداخته می‌شود:

2. $\mathbb{Q}f3$

به حکم تجربه بهترین حرکت سفید همین حرکت است که مقدمات اجرای حرکت d4 را فراهم می‌سازد تا پیاده‌ی ناظر بر خانه‌ی d4 را از میان بردارد. اگر سفید بلاfacسله 2.d4 2...cxd4 3. $\mathbb{Q}c6$ 3. $\mathbb{Q}x d4$ 3...cxd4 2... $\mathbb{Q}f3$ 2... $\mathbb{Q}c3$ یک زمان از دست می‌دهد و اگر به عوض گرفتن پیاده، حرکت 3. $\mathbb{Q}f3$ را انجام بدهد، بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

3. ... $\mathbb{Q}a5+$ (3...e5 4.c3!) 4. $\mathbb{Q}d2$
 $\mathbb{Q}b6$ 5. $\mathbb{Q}a3$ $\mathbb{Q}c6$ (5... $\mathbb{Q}x b2?$
6. $\mathbb{Q}c4$) 6. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}c7$ الخ

و سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

متعاقب اجرای حرکات زیر:

1.e4 c5 2.d4 cxd4

سفید می‌تواند راهی را انتخاب کند که به گامبی سیسیلی موسوم است. از این قرار:
3.c3 dxc3 4. $\mathbb{Q}c6$ 5. $\mathbb{Q}f3$ d6

حال سیاه بازی متقابل بر روی ستون نیمه باز فیل وزیر همراه با وارد آوردن فشار در طول قطر بزرگ a1-h8 را به مورد اجرا می‌گذارد. یکی از مزایای این شاخه بازی آن است که برخلاف روش شونینگن که بعداً خواهیم دید راههای عملیاتی هر دو فیل سیاه باز است و سیاه با سوارهای خود به بازی فعالی می‌پردازد. جنبه‌ی منفی این راه بازی در آن است که به خاطر بازی نکردن 5...e6 (مربوط به روش شونینگن) پیش راندن پیاده‌ی وزیر به خانه‌ی d5 و وارد ساختن فشار به مرکز بازی که برای سیاه اهمیت زیادی دارد با مشکل موواجه می‌شود و ضمناً در بعضی موارد سفید می‌تواند اسب خود را در خانه d5 بنشاند.

سفید از اینجا می‌تواند بازی را به یکی از راههای گوناگون پایین بکشاند:

1) 6. ♕e2

به راه قدیم معروف است.

6. ... ♕g7

7. ♕e3 ♘c6

8.0-0 0-0

9. ♘b3 ♕e6

10. f4

از تأثیر بازی متقابل سیاه در جناح وزیر کم می‌کند.

10. ... ♖c8

11. h3 a5

12. a4 ♘b4!

13. ♕f3 ♘d7

سفید باید تهدید بر خانه‌ی c3 را دفع کند.

4. ♘d4

4. ♗x d4 ♘c6 5. ♕b5 ♔d7
6. ♘xc6 bxc6 7. c4 e5! 8. ♗d3
♔e7 9.0-0 ♖c7 10. ♘c3 h6!
11. b3 ♘f6 12. ♕a3 ♕d8
13. ♕f-d1 ♕e6=

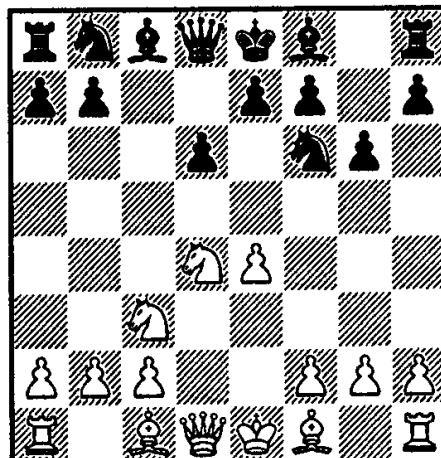
4. ...

♘f6

مراعات ترتیب حرکات اهمیت اساسی دارد. سیاه با هجوم به پیاده‌ی c4، حریف را به اجرای حرکت ♘c3 برمی‌انگیزد و در نتیجه راه پیاده‌ی c را می‌بندد. بعد از حرکات ♘c6 4...
4...g6 4...g6 سفید می‌تواند! c4 بازی کند و بر اثر آن خانه‌ی d5 در اختیار سفید خواهد بود. به علاوه سیاه به اجرای بازی متقابل معمول بر روی ستون وزیر دست نخواهد یافت.

5. ♘c3

g6



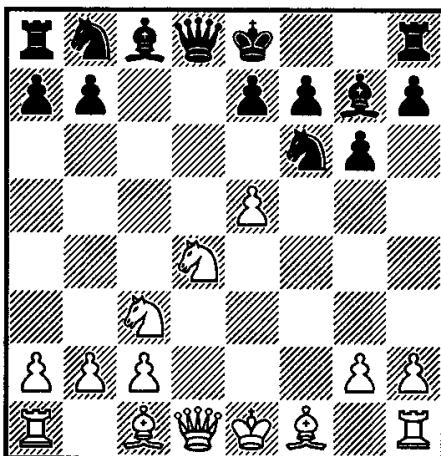
۱۳۹

این وضعیت بنیادی روش دراگون است.

جدال سخت و پیچیدگیهای گوناگون این شیوه بازی توجه خیلی از شطرنج بازان را به خود جلب کرده است. در بسیاری از حالات سفید به حمله در جناح شاه مبادرت می‌ورزد و در همان

13. ...	$\mathbb{Q}f8$	(کوکریس - باتوینیک ۱۹۶۲)
14. $\mathbb{Q}f1$	$\mathbb{Q}a6$	2) 6.f4
15. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}g1+$	این شاخه بازی راه جدید نامیده می‌شود.
وضع دو هماورد یکسان است.		سفید با اجرای حرکت بالا حریف را از ادامه‌ی
حال که با راه درست بازی سیاه آشنا شدیم		گسترش با حرکت طبیعی 6... $\mathbb{Q}g7$ مانع
به بررسی نتایج حرکت 7... $\mathbb{Q}g7$ 6...پرداخته		می‌شود و اکنون سیاه برای پرهیز از نتایج این
می‌شود.		امر باید! 7... $\mathbb{Q}c6!$ 6 بازی کند و از خانه‌ی e5
6. ...	$\mathbb{Q}g7$	دفاع نماید. با این‌همه در بازی میان فودرر و
7.e5	$d \times e5$	تریفونویچ مسابقه‌ی قهرمانی سال ۱۹۵۳
8. $f \times e5$		یوگوسلاوی سفید به شرح پایین به برتری رسیده
آشکار است که سیاه بازی رضایت‌بخشی در		است:
اختیار ندارد.		7. $\mathbb{Q} \times c6$ $b \times c6$ 8.e5 $\mathbb{Q}d7$ 9.e \times d6

۱۴۰



8. ...	$\mathbb{Q}g4$	
8. ... $\mathbb{Q}d5$	9. $\mathbb{Q}b5+$!	10. O-O
$\mathbb{Q} \times e5$	11. $\mathbb{Q}h6+$	$\mathbb{Q}g8$ (11... $\mathbb{Q}g7$
12. $\mathbb{Q} \times g7+$	$\mathbb{Q} \times g7$	13. $\mathbb{Q} \times d5!$
$\mathbb{Q} \times d5$	14. $\mathbb{Q}f5+!$	(الخ) 12. $\mathbb{Q} \times d5$
$\mathbb{Q} \times d5$	13. $\mathbb{Q}f5!!$	13. $\mathbb{Q}c5+$ 14. $\mathbb{Q}e3$
$\mathbb{Q}c7$	15. $\mathbb{Q}h6+$	$\mathbb{Q}c5+$ 14. $\mathbb{Q}e3$

و شاه سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

9. $\mathbb{Q}b5+$! $\mathbb{Q}c6!$

10. ...	$\mathbb{Q}e7!$	
11. $\mathbb{Q}d4$		
11. $\mathbb{Q}d2$	$\mathbb{Q}g7$	12. O-O-O 0-0
13. $\mathbb{Q}d4$	$\mathbb{Q}f6!$	14. $\mathbb{Q} \times f6$ $\mathbb{Q} \times f6$
$\mathbb{Q} \times f6$	15. $\mathbb{Q} \times d6$	$\mathbb{Q}e6$
سیاه برتری روشنی دارد.		
11. ...	$\mathbb{Q}g7!$	
12. $\mathbb{Q} \times g7$		
13. $\mathbb{Q}e2$		
13. $\mathbb{Q}d1?$	$\mathbb{Q}f8$	14. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}e5!$
سیاه دارای برتری نمایان می‌باشد.		

$\mathbb{Q}d7$	15. $g4$	$\mathbb{Q}fd8$	16. $\mathbb{Q}f2$	b6	بهترین بازی سیاه همین است زیرا اگر 9... $\mathbb{Q}e2! \pm$
9. $e5$		$\mathbb{Q}e8$			را می زند و اگر حرکت 8... $\mathbb{Q}f8$ را انجام دهد
10. $f4$		f6			سفید به یاری 10. $\mathbb{Q}e6+!$ وزیر سیاه را می گیرد.
11. 0-0-0		$\mathbb{Q}x e5$			سیاه با حرکت اخیر سوار از دست نمی دهد
12. $f \times e5$		$\mathbb{Q}c6$			اما امتیازی به حریف تفویض می کند.
13. $\mathbb{Q}f3$		e6			10. $\mathbb{Q} \times c6$
14. $\mathbb{Q}h6$		a6!			$\mathbb{Q} \times d1+$
تفسیر این راه بازی از یودوویچ است و به نظر این استاد وضع کنونی دو حریف برابر است.					11. $\mathbb{Q} \times d1$
4) 6. $\mathbb{Q}g5$		$\mathbb{Q}g7$			a6!
7. $\mathbb{Q}d2$		$\mathbb{Q}c6$			12. $\mathbb{Q}a4$
7. ... $\mathbb{Q}bd7$	8. $\mathbb{Q}h6$	0-0	9. $\mathbb{Q} \times g7$		$\mathbb{Q}d7$
$\mathbb{Q} \times g7$	10. $\mathbb{Q}e2$	$\mathbb{Q}c5$	11. f3	$\mathbb{Q}d7$	13. h3!
12. h4	h5	13. 0-0-0	a6		$\mathbb{Q}h6$
14. g4!					این حرکت اجباری است.
(کومیتوف - بوریوف، ۱۹۵۳)					14. $\mathbb{Q} \times e7$
8. $\mathbb{Q}b3$	0-0				$\mathbb{Q} \times a4$
8. ... h6	9. $\mathbb{Q}e3!$	$\mathbb{Q}g4$	10. $\mathbb{Q}f4=$		14. ... $\mathbb{Q} \times e7$
9. 0-0-0		$\mathbb{Q}e8$			15. $\mathbb{Q}g5+$
10. f3		a6			$\mathbb{Q}e8$
11. $\mathbb{Q}b1$		b5			16. $\mathbb{Q} \times d7+$
12. h4		$\mathbb{Q}e6$			17. $\mathbb{Q} \times d7$
13. g4		$\mathbb{Q}e5$			18. 0-0-0
بازی دو حریف برابر است.					19. $\mathbb{Q}d5$
5) 6. g3					$\mathbb{Q}d8$
این راه بازی به راه فیانکتو موسوم است.					هر دو تهدید $\mathbb{Q}b6$ و $\mathbb{Q}c7$ را دفع می کند.
6. ...		$\mathbb{Q}g7$			16. $\mathbb{Q}f5$
7. $\mathbb{Q}g2$					17. $\mathbb{Q}d7$
(شکل ۱۴۱)					18. $\mathbb{Q}c6$
این طرز گسترش، بسیار قوی و به ویژه					سفید برتری قاطع دارد.
					(پیلنیک - کاشدان - سال ۱۹۴۹)
3) 6. f3					3) 6. f3
					$\mathbb{Q}g7$
7. $\mathbb{Q}e3$					7. $\mathbb{Q}e3$
8. $\mathbb{Q}d2$					0-0
8. ... $\mathbb{Q}c6$	9. 0-0-0		10. $\mathbb{Q} \times d4$		8. $\mathbb{Q}d5$
$\mathbb{Q}a5$	11. $\mathbb{Q}c4$		$\mathbb{Q} \times d4$		12. $\mathbb{Q}b3$
$\mathbb{Q} \times b3$	13. $c \times b3$		$\mathbb{Q}b3$		14. $\mathbb{Q}b1$

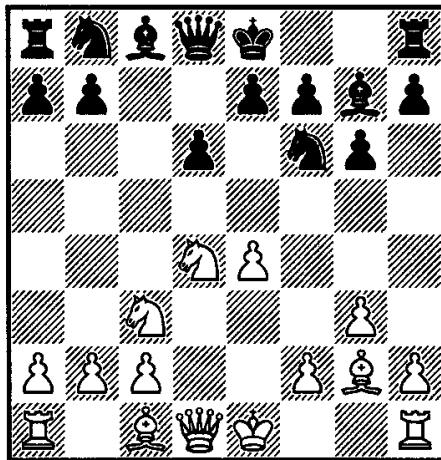
14. ♕e3

♝c8

15. ♔d2

برتری با سفید است.

(برونشتین - ساتلر سال ۱۹۴۶)



۱۴۱

حمله‌ی نیمزویچ

1.e4

c5

2. ♔f3

d6

3. ♕b5+

باز هم ایده‌ای نو به چشم می‌خورد. در این شاخه از بازی سیسیلی فیل شاه سفید برای گسترش تنها خانه‌ی e2 را در اختیار دارد که در آنجا چندان فعالیتی نمی‌تواند ابراز کند. از این جهت سفید تصمیم می‌گیرد آن را عوض کند. بالاخره سفید در پیمودن راههای متعارف، همیشه ناچار است با اسب وزیر خود از پیاده‌ی e4 دفاع کند و در نتیجه راه پیاده‌ی فیل وزیر را بینند، حال آنکه با تعویض فیل شاه موفق می‌شود سریعاً به قلعه برود و به وسیله‌ی رخ از پیاده‌ی e4 دفاع نماید. همچنین با اجرای حرکات c3 d4 سپس e4 هجوم بر مرکز حریف را عملی سازد. هرچند گفت و گو درباره‌ی ارزش حرکت متن دشوار است با اینهمه امتیاز آن در این است که از ادامه‌ی 3. ♔f3 ۳. کمتر مورد بررسی قرار گرفته است.

(شکل ۱۴۲)

1) 3. ...

♕d7!

4. ♕×d7

♔×d7

4. ... ♔×d7 5.0-0 ♔gf6 6. ♜e1 e6

بسیار مطمئن است. سفید به این ترتیب بر خانه‌ی d5 تسلط یافته و از پیشروی d5 سیاه به نحو مؤثری جلوگیری می‌کند، و انگه‌ی پیاده‌ی 4e4 که در دفاع سیسیلی غالباً هدف حمله‌ی سیاه قرار می‌گیرد به خوبی حمایت می‌شود. فاین استاد بزرگ شطرنج (آمریکا) این راه بازی را توصیه کرده است.

7. 0-0

8. h3

حرکتی است بسیار سودمند که نه تنها از خانه‌ی g4 مراقبت می‌کند بلکه پس از ادامه‌ی احتمالی 8... ♔d7 9.0-0 ♔c8 10. ♔h2 از این‌گونه وضعها به منزله‌ی نمونه‌ی طرز عمل به شمار می‌رود سفید قادر می‌شود با 10. ♔h2 از قلعه‌ی خود دفاع کند.

8. ... ♔c6

9. ♔e2!

10.0-0

11. ♔h2

12.f4

13.b3

a6

e5

d7

c4

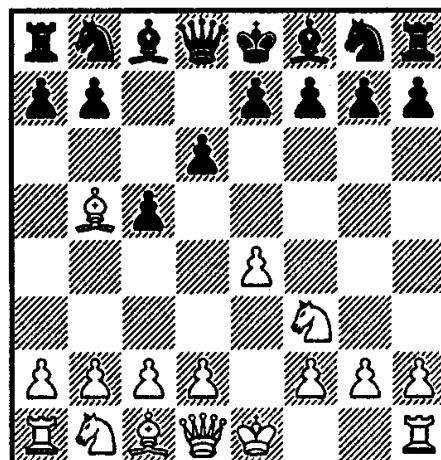
a5

- | | |
|----------|------|
| 8. ♕f4 | ♕d6 |
| 9. ♔d2 | 0-0 |
| 10. ♕xc6 | bxc6 |
| 11. ♔dc4 | ♔a6 |
| 12. dxc5 | ♕xc5 |
| 13. ♖f3 | ♔d5 |

دو طرف برابر هستند. (روسولیمو - بورگر،

سال ۱۹۵۴)

7. c3 ♕e7 8. d4±



۱۴۲

راه شوینینگ

- | | |
|---------|------|
| 2. ♔f3 | e6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. ♔xd4 | ♔f6 |
| 5. ♔c3 | d6 |

از حرکت e5 جلوگیری می‌کند. چونکه اجرای حرکت مزبور از جانب سفید، برای سیاه خالی از اشکال نیست. مثال:

5. ... ♕b4 6. e5 ♔e4 7. ♖g4!
♖a5 8. ♖xe4 (8. ♖xg7 ♕xc3+
9. bxc3 ♖xc3+ 10. ♖e2±)
8... ♕xc3+ 9. bxc3 ♖xc3+
10. ♕d1 ♖xa1 11. ♔b5 d5
12. exd6, e.p., ♔a6 13. ♕d3!

سفید حمله‌ی نیرومندی به اختیار دارد.

(شکل ۱۴۳)

راه دفاعی شوینینگ برای سیاه بیشتر وضعیتی فشرده اما مستحکم ایجاد می‌کند. با آنکه حضور پیاده‌های سیاه در خانه‌های e6 و d6 راه گسترش فیلهایش را می‌بندد. با این

سیاه از آن جهت با وزیر، فیل حریف را می‌زند که اسب وزیر را در خانه‌ی معمولی c6 گسترش دهد.

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 5. 0-0 | ♔c6 |
| 5. ... e5 6. c3 ♔c6 7. d4 ♕d8 8. b4! | وضع سفید امیدبخش است. |

- | | |
|---------|------|
| 6. ♖e2 | e6 |
| 7. ♕d1 | d5 |
| 8. exd5 | ♖xd5 |
| 9. ♔c3 | ♖h5 |

دو هماورد وضع برابر دارند.

- 2) 3. ... ♔c6
3. ... ♔d7 4. d4 cxd4 5. ♖xd4 ♔f6
6. ♕g5!

و سفید نیروها را به خوبی گسترش داده است.

- | | |
|---------|------|
| 4. 0-0 | ♔f6 |
| 5. e5 | dxe5 |
| 6. ♔xe5 | ♖c7 |
| 7. d4 | e6 |

o-o 9.o-o ♕c7 10.♕e1 ♔d7
 11.♕g3 ♖×d4 12.♔×d4 ♔c6
 13.♔h1 ♕ac8

و حالا سفید باید با $d3$ 14. \clubsuit به بازی ادامه بدهد. در این راه بازی نکته‌ی شایان توجه آن است که سیاه از صرف یک زمان برای اجرای حرکت $a6$ معاف بوده است. حرکتی که اغلب در این شیوه‌ی دفاعی بازی می‌شود.

3) 6.g4

این حرکت ابداعی کرس است و موجب تسريع در وقوع حوادث می‌شود. چگونگی راه ادامه‌ی بازی را در پایان مبحث دفاع سیسیلی در یک بازی تفسیر شده ملاحظه خواهیم کرد.

6. ...

a6

7.0-0

در برابر بازی 7... $b5$ حرکت 7.e3! 8. بازی می‌کند و پس است چون سفید

8. ...d5 9.e5 ♔fd7 10.♔x d5!
 ♔b7 11.♔xe6 fxe6 12.♔f6+!
 ♔xf6 13.♔xd8+ ♔xd8 14.♔xb7

سیاه ناگزیر به ترک بازی خواهد بود.

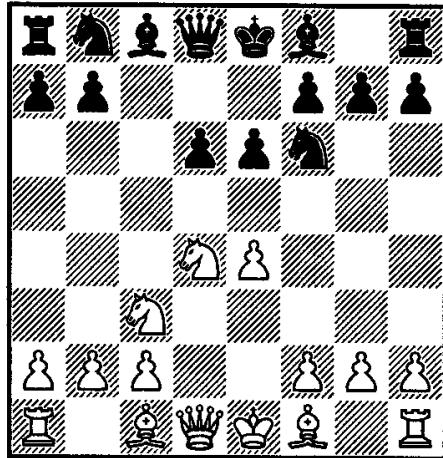
7. ...

c7

استقرار وزیر سیاه در خانه‌ی ۷۵ قبل از
گسترش دیگر سوارها در اینجا بازی شدنی است
و این کار در جهت رسیدن به یکی از هدفهای
روش شونینگ یعنی اجرای بازی متقابل در
میان ستون، نیمه‌یا؛ فنا، وزیر صهیوت مسگرد.

بازی b5...7 ناچنگام است. از این قرار

8. ♕f3! ♜a7 9. ♔e2 ♜c7



۱۳

وصف روش مزبور راهی موجه و بازی کردنی به شمار می‌رود. پیاده‌های d6 و e6 که به عنوان «مرکز کوچک» نامیده می‌شوند. سوارهای حریف را از استقرار در مواضع مقدم جبهه‌ی مرکزی خود مانع می‌شود. علاوه بر این در این راه بازی نسبت به راه دراگون سیاه شانس‌های زیادتری برای جلو راندن پیاده‌ی وزیر به خانه‌ی d5 در اختیار دارد.

امروزه راه شونینگ بیشتر از جانب
شطرنج بازانی بازی می‌شود که قادرند بازی
دفعی را با اندیشه‌های نوین حمله‌ی متقابل
درآمیزند و به مرحله‌ی اجرا بگذارند.

6. ♕e2

راههای دیگر ادامه‌ی بازی سفید عبارت است از:

- 1) 6. ♕e3 a6 7. g4 b5 8. g5 ♖fd7
9. a3 ♔b7 10. h3 ♖c6 11. f4 ♕c8

دو هماور د عملیات را در دو جناح مخالف ادامه می‌دهند. (لومباردی - گلیگوریک، سال ۱۹۶۱).

- 2) 6.f4 ♔c6 7.♔e3 ♔e7 8.♔e2

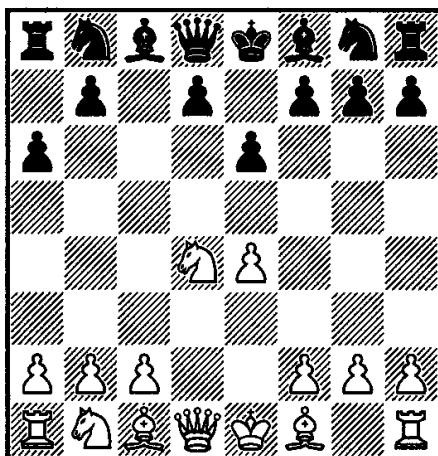
15. $\mathbb{Q}xf3$ $\mathbb{Q}c5$ 16. $\mathbb{Q}\times c5$ $\mathbb{W}\times c5$
17. $\mathbb{K}h1$ $\mathbb{Q}c6$

با امکانات متقابل برای دو طرف بازی.

روش پولسن - کان

2. $\mathbb{Q}f3$	e6
3. d4	c×d4
4. $\mathbb{Q}\times d4$	a6

۱۴۵



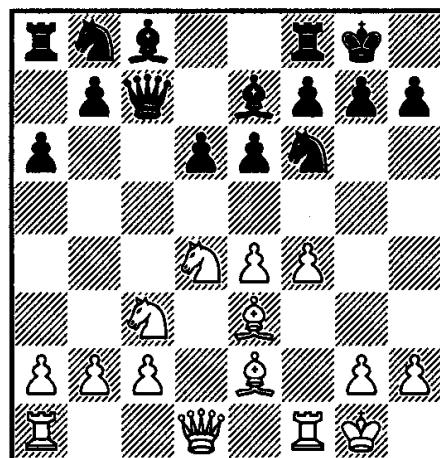
این روش دفاعی نشان‌دهنده نظریه‌ای است که در قرن نوزدهم توسط لویی پولسن عرضه شده است و در قرن حاضر به وسیله‌ی کان استاد شطرنج شوروی نکات تازه‌ای به تئوری آن اضافه شده و رونق دوباره پیدا کرده است. امتیاز این شیوه‌ی بازی نسبت به راه شونینگن در آن است که در بسیاری حالات سیاه می‌تواند فیل وزیر را به منظور حمله سریعاً گسترش بدهد و جنبه‌ی منفی اش در آن است که صرف زمان برای بازی a6 ممکن است سفید را قادر سازد از برتری در گسترش قوا برای تهاجم بهره‌برداری کند. امروزه راه جدید این شیوه‌ی دفاعی معمول‌تر است.

10. $\mathbb{B}d1$ $\mathbb{Q}bb7$ 11. a4!

حمله‌ی سفید نیرومند است.

8. f4 $\mathbb{Q}e7$

حرکت 6... $\mathbb{Q}c6$ با ادامه‌ی d7 و $\mathbb{Q}\times d4$ سپس c6 نیز خوب است.

9. $\mathbb{Q}e3$ 0-0

۱۴۴

شکل بالا وضعیت نمونه و معمول راه شونینگن را نشان می‌دهد. سفید حمله در جناح شاه را تدارک می‌بیند و در همان حال سیاه در جناح وزیر و نیز در مرکز (با جلو راندن به موقع پیاده‌های وزیر و شاه) دارای شانسهای متقابل می‌باشد. در اینجا معمولاً سفید وزیر را از راه خانه‌ی e1 به جناح شاه منتقل می‌سازد و سیاه به حل مستله‌ی گسترش فیل وزیرش می‌پردازد. خواه از طریق بازی b5 و حرکت $b7\mathbb{Q}$ و خواه از راه اجرای حرکات $d7\mathbb{Q}$ و $\mathbb{Q}\times d4$ و بعد $c6\mathbb{Q}$. نمونه‌ی ادامه‌ی وضع فوق را در بازی میان استین - اسپاسکی سال ۱۹۶۴ به شرح زیر می‌بینیم.

10. $\mathbb{W}e1$ b5 11. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}b7$ 12. e5
 $d\times e5$ 13. f×e5 $\mathbb{Q}fd7$ 14. $\mathbb{W}g3$ $\mathbb{Q}\times f3$

بازی دو طرف متعادل است. (اونس -

5. $\mathbb{Q}c3$

بعد از حرکت 5.c4 و متعاقب ادامه‌ی زیر:

8. ... $\mathbb{Q}c6$

5. ... $\mathbb{Q}f6$ 6. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4!$

9.a4! $b4$

سیاه می‌تواند به یک بازی متقابل بپردازد و

10. $\mathbb{Q} \times c6$ $b \times c3$

حالا اگر:

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

10. ... $\mathbb{Q} \times c6$ 11. $\mathbb{Q}d5!$ $e \times d5$

1) 7.e5 $\mathbb{Q}e4!$ 8. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q} \times c3$ 9.a3

12. $e \times d5$ $\mathbb{Q}b7$ 13. $\mathbb{Q}e1+$ $\mathbb{Q}d8$

$\mathbb{Q}f8$ 10. $b \times c3$ $\mathbb{Q}a5$

14. $d6$

2) 7. $\mathbb{Q}d2$ o-o 8. e5 $\mathbb{Q} \times c3!$

سفید برتری نیرومندی پیدا می‌کند.

9. $\mathbb{Q} \times c3$ $\mathbb{Q}e4$ 10. $\mathbb{Q}c2$ $d5!$

11. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}f6$

11. $e \times d6$ $\mathbb{Q}e.p. \times$ $\mathbb{Q} \times c3$ 12. $\mathbb{Q} \times c3$

12. $e5$

$\mathbb{Q} \times d6$

برتری سفید مختصر است.

3) 7. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{Q}e2$ $d5!$ 9. $e \times d5$

b) 6. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}c6$

10. $c \times d5$ $\mathbb{Q} \times d5$

حرکت 6...b5?! بی‌موقع است و ادامه

در همه‌ی حالات بالا سیاه توانسته است

پایین به تحرک سفید در مرکز منجر می‌شود:

تساوی وضع را برقرار سازد.

7. o-o $\mathbb{Q}b7$ 8. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}f6$ 9. $\mathbb{Q}h1$

5. ... $\mathbb{Q}c7$

$\mathbb{Q}e7$ 10. f4 d6 11. $\mathbb{Q}d2$

وارد ساختن فشار در مسیر ستون نیمه‌باز

7. $\mathbb{Q} \times c6$ $b \times c6$

فیل وزیر یکی از ایده‌های اصلی این شیوه‌ی

8. o-o $\mathbb{Q}f6$

دافعی است. یک دلیل دیگر گسترش وزیر آن

9. $\mathbb{Q}e2$ $d5$

است که پس از $\mathbb{Q}f6$ حریف نتواند e5 بازی

10. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}b7$

کند.

11. f4 $\mathbb{Q}e7$

در اینجا بسته به این‌که سفید، فیل شاه را در

12. $e5$ $\mathbb{Q}d7$

خانه‌های e2 یا d3 گسترش بدهد، بازی در دو

13. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{Q} \times e4$

راه متفاوت جریان پیدا می‌کند:

این بازی در سال ۱۹۶۹ بین اسپاسکی و

a) 6. $\mathbb{Q}e2$ $b5$

بطروسیان انجام شده و برتری سفید اندک است.

راه را برای گسترش فیل وزیر باز می‌کند.

با تمام شدن کار گسترش سوارها عملیات دو

7. o-o $\mathbb{Q}b7$

طرف بازی در دو جناح آغاز می‌گردد.

8. $\mathbb{Q}f3$

1.e4 $c5$

a3 $\mathbb{Q}f6$ 9. $\mathbb{Q}d3$ d6 10. $\mathbb{Q}g5$

$\mathbb{Q}bd7$

a6 8. ♜d4 ♛c7 الخ

6. ♜e3

حرکت 6. ♜e2 نیز امکان پذیر است. اما

حرکت بالا که از بازی 6... ♜c5... 6. ♜e3 جلوگیری می کند متداول تر است.

6. ... ♛c7

7.a3

این حرکت از ورود فیل سیاه به خانه‌ی b4 جلوگیری می کند. ضمناً نمی گذارد سیاه پس از b5 پیاده را به خانه‌ی b4 پیش براند و اسب سفید را مجبور به ترک موضع کند.
حرکت 4. f4 بازی را به راهی حاد سوق می دهد.

مثال:

7.f4 b5 8. ♜x c6 ♛x c6 9. ♜e2! b4
10. ♜f3 bxc3 11.e5 cx b2 12. ♜b1
♜b4+ 13. ♜f2 ♛c3 14. ♜xa8

برتری با سفید است. (اسپاسکی - سوئین،

سال ۱۹۶۴)

7. ... b5

8. ♜e2 ♜b7

9.f4 ♜f6

10. ♜f3 d6

این حرکت اجباری است زیرا مانع پیشروی پیاده‌ی شاه سفید می شود.

11.0-0 ♜e7

سیاه کار گسترش را دنبال می کند. بازی 11... ♜c4... 12... ♜a5 بعضی راههای دفاع سیسیلی یک مانور طبیعی است اما حالا نابهنهگام است زیرا:

2. ♜f3

3.d4

4. ♜x d4

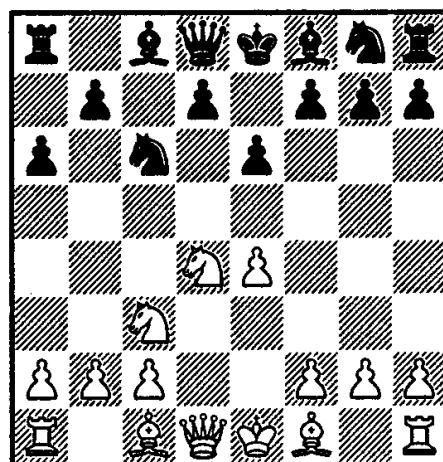
4.c3 d5 5. ♜b5 dx e4 6. ♜x d4
♜d7 7. ♜x c6 bxc6 8. ♜c4 ♜f5=

این گامبی به نام پیرمورا موسوم است.

4. ... e6

5. ♜c3

a6



۱۴۶

سفید که عرصه‌ی بیشتری را متصرف است عملیات در مرکز و هجوم در جناح شاه را در نظر دارد. از آن طرف ایده‌های اساسی سیاه شامل بازی متقابل در جناح وزیر همراه با وارد آوردن فشار بر روی ستون فیل وزیر است. به این منظور سیاه بعد از حرکت 7. ♛c7 فیل شاه را وارد صحنه‌ی پیکار می کند. (آن را در خانه‌ی b4 یا d6 مستقر می سازد) و پس از b5 یا b6 فیل وزیر را در خانه‌ی b7 روی قطر بزرگ a8-h1 جای می دهد. سیاه همچنین می تواند بلافاصله 5. ♜b5 بازی کند، در آن حال حرکت 5. ♛c7 به جایی نمی رسد. از این قرار:

5. ... ♛c7 6. ♜d-b5 ♛b8 7. ♜e3

7. $\mathbb{Q}c4$ 0-0 (7... $\mathbb{Q}a5$ 8. $\mathbb{Q}\times f7+$ $\mathbb{Q}\times f7$ 9.e5 $\mathbb{Q}e8?$ 10. $\mathbb{Q}e6!$)
8. $\mathbb{Q}b3$

و حالا اگر سیاه 8...d6 بازی کند راه دراگون را در پیش رو خواهیم داشت. بازی فیشر - کوبو سال ۱۹۶۵، یک ادامه‌ی جالب این راه بازی از

حرکت هفتم چنین است:

7. $\mathbb{Q}c4$ d6 8.f3 $\mathbb{W}b6$ 9. $\mathbb{Q}f5!?$ $\mathbb{W}\times b2$ 10. $\mathbb{Q}\times g7+$ $\mathbb{Q}f8$ 11. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}\times d5$ 12. $\mathbb{Q}\times d5$

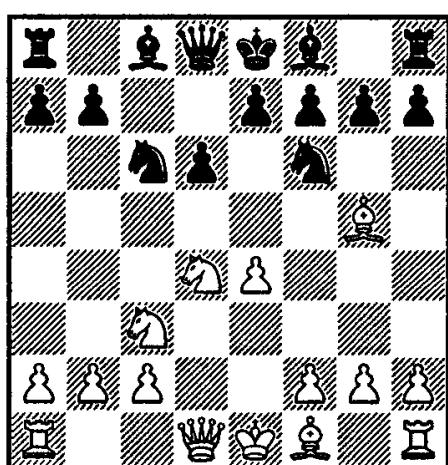
وضع سفید خیلی بهتر است.

5. $\mathbb{Q}c3$ d6

سیاه می‌تواند 5...e6 بازی کند. مثال:
6. $\mathbb{Q}db5$ $\mathbb{Q}b4$ 7.a3 $\mathbb{Q}\times c3+$
8. $\mathbb{Q}\times c3$ d5 9.exd5 exd5 10. $\mathbb{Q}d3$
0-0 11.0-0 d4 12. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{W}d5$

با وضع برابر

6. $\mathbb{Q}g5$



۱۴۷

ایده‌ی این حرکت سفید که متعلق به روزر است جنبه‌ی کاملاً تعریضی دارد. بسیار روشن است که این بازی پیش از هر چیز، مانع می‌شود

011. ... $\mathbb{Q}a5?$ 12. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{Q}c4$
13.e5!

سیاه همیشه باید روی شکافته شدن مرکز بازی دقیقاً حساب کند. اما این کار وقتی که شاه سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه قرار دارد، بسیار خطرناک است:

13. ... $\mathbb{Q}\times e3$ (13... dxe5 14. $\mathbb{Q}d\times b5!$ $a\times b5$ 15. $\mathbb{Q}\times b5\pm$) 14. $\mathbb{W}\times e3$ dxe5
15. fxe5 $\mathbb{Q}d7$ 16. $\mathbb{Q}\times b7$ $\mathbb{W}\times b7$
17. $\mathbb{W}f4$

وضع بازی سیاه رضایت‌بخش نیست.

12.e5 $\mathbb{d}\times e5$

13. $\mathbb{Q}\times c6$ $\mathbb{Q}\times c6$

14.f\times e5 $\mathbb{Q}d8!$

حرکت 14... $\mathbb{Q}d7$ ضعیف است. مثلاً

14. ... $\mathbb{Q}d7$ 15. $\mathbb{Q}\times c6$ $\mathbb{W}\times c0$

16. $\mathbb{W}h5$ الخ

15. $\mathbb{Q}\times c6+$ $\mathbb{W}\times c6$

16. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{Q}d5$

در وضعیتی که ایجاد شده است سیاه می‌تواند از خود دفاع کند.

روش روزر

2. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}c6$

3. d4 $c\times d4$

4. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{Q}f6$

بعد از حرکت 4...g6 بازی به وضعی حاد کشیده می‌شود. مثال:

4. ...g6 5. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}g7$ 6. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}f6$

9.0-0-0	♛b6	سیاه راه دراگون را انتخاب کند. چون پس از
9. ...a5 10.a4 ♛b6 11.♕e3 ♛b4	f6 6...g6	در نتیجه معاوضه در خانه‌ی f6
12.f3 h6 13.h4!±		بیاههای جناح شاه سیاه به حالت دوپشته در
10.f3		می‌آید. با این توضیح سیاه فقط حرکت 6...e6 را در اختیار دارد.
10. ♜e3 ♜c7 11.f3 a6 12.g4 b5		همچنین سفید قصد دارد به قلعه‌ی بزرگ
13.g5 ♜d7 14.f4±		برود و ضمن یورش بر پیاده‌ی ضعیف وزیر سیاه
10.f4 ♜d8 11.♕e1 a6 12. ♜d3		با استفاده از پیشروی پیاده‌ها به جناح شاه
♛c7 13. ♜g1 b5=		حریف بتازد.
10. ...	♜d8	
11. ♜b5	d5	به همین جهت است که عده‌ای از
12. ♜e3	d4	شطرنج بازان حرکت 2...d6 را انتخاب می‌کنند.
13. ♜x d4	♞x d4	زیرا اگر سیاه به جای 2...♞c6 2...♞c6 حرکت بالا را
14. ♜x d4	♛c7	انجام دهد فرصت پیدا می‌کند پیش‌پیش 6g6 بازی کند تا در صورت برخورد به حرکت 5g5
15. ♜c3		فیل شاه را در خانه‌ی g7 بنشاند و با طرح سفید
		مقابله نماید.
3) 7. ♜e2	♝e7	
7. ...h6 8. ♜e3 e5 9. ♜b3 ♜e6	6. ...	e6
10.0-0 ♜e7 11. ♜f3 0-0 12. ♜d5	1) 7. ♜x c6	bxc6
♞x d5 13.e×d5 ♜b4=	8.e5	
8. ♜d2	a6	8. ♜f3 e5! الخ
8. ...0-0 9. ♜d1 ♜x d4 10. ♜x d4	8. ...	d×e5
♞d7 11. ♜x f6 ♜x f6 12. ♜x d6	9. ♜f3	♞e7
♞x c3+ 13.b×c3 ♜c6=	10. ♜x f6	♞x f6
9.0-0-0	0-0	11. ♜x c6+ ♝d7
10. ♜b3	♛b6	12. ♜f3 0-0
11. ♜e3	♛c7	سیاه مختصری برتری دارد.
12.f4	b5	2) 7. ♜b3 ♝e7
13. ♜f3	♞d7	8. ♜d2 0-0
		الخین راه ساده‌ی زیر را توصیه کرده است:
4) 7. ♜d2		8. ...h6! 9. ♜e3 0-0=
		وضع دو طرف مساوی است.

d6 $\mathbb{W}xf2$) $\mathbb{W}c7$ 12. $\mathbb{W}xd6?$ $\mathbb{Q}g5+$
13. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{B}d8!$ الخ!

10. ...

 $\mathbb{B}d8$ 11. $\mathbb{W}e1$

سفید با این حرکت از ادامه‌ی
11... $h6$ 12. $\mathbb{Q}h4$ $\mathbb{Q}xe4$ 13... $h6$

11. ...

a6

12. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{W}c7$ 13. $\mathbb{B}g1$

b5

14. g4

b4

15. $\mathbb{Q}e2$

a5

16. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}x d4$ 17. $\mathbb{Q}x d4$ $\mathbb{W}c5$ 18. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}a6$

سیاه برای عملیات متقابل شانسهای خوبی
دارد.

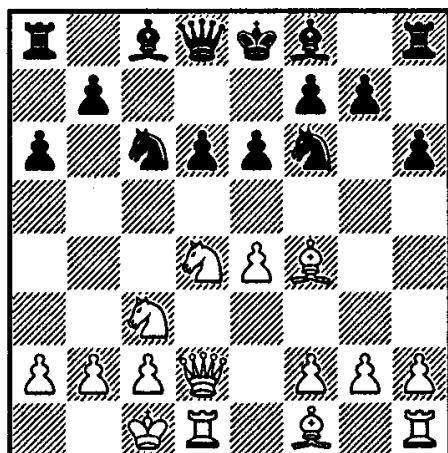
راه‌های حمله‌ی روزگار زیاد است و مثالهای
گفته شده در بالا تنها نقشه‌ی استراتژیک این
هجوم را نشان می‌دهد که عبارت است از حمله
در دو جناح به هر قیمت که باشد.

b) 7. ...

a6

8.0-0-0

h6

9. $\mathbb{Q}f4!$ 

۱۴۹

a) 7. ...

 $\mathbb{Q}e7$

8.0-0-0

0-0

8. ...a6 9. $\mathbb{Q}b3!$ b5 10. $\mathbb{Q}xf6$ $\mathbb{Q}xf6$
11. f4 $\mathbb{Q}d7$ 12. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{B}c8$ 13. g4 \pm

رفتن به قلعه و قربانی پیاده موجه است. زیرا
اگر:

9. $\mathbb{Q}xf6$ $\mathbb{Q}xf6!$ 10. $\mathbb{Q}xc6$ $b\times c6$ 11. $\mathbb{W}xd6$ $\mathbb{W}a5!$

سیاه حمله‌ی نیرومندی پیدا می‌کند.

9. $\mathbb{Q}b3$

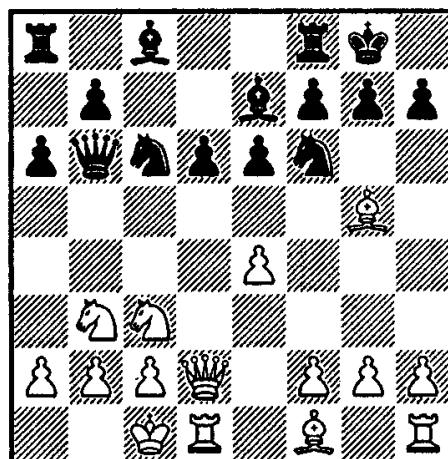
این حرکت الخین محتملاً از 9.f4 که
ادامه‌ی آن به شرح پایین است، قوی‌تر است.

9. f4 $\mathbb{Q}x d4$ 10. $\mathbb{W}xd4$ $\mathbb{W}a5$ 11. $\mathbb{Q}c4$ h6 12. $\mathbb{Q}h4$ (12. h4 $\mathbb{B}d8!$) e5 13. fxe5 dxe5 14. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{W}c7=$

9. ...

 $\mathbb{W}b6$

استاد تایمانوف این حرکت را با گذاردن
علامت تحسین توصیه کرده است.

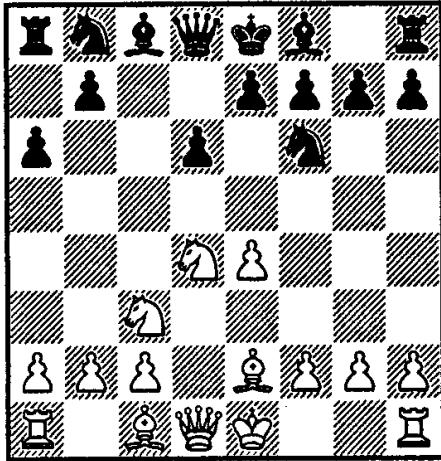


۱۴۸

10. f4

10. $\mathbb{Q}xf6$ $\mathbb{Q}xf6$ 11. $\mathbb{Q}a4$ (11. $\mathbb{W}x$

۱۵۰



این راه بازی یک روش قابل انعطاف است که در مسابقات بزرگ اغلب آن را می‌بینیم. سیاه از آشکار ساختن مقاصدش خودداری می‌کند. حالا او می‌تواند یا با حرکت e6 بازی را به راه شونینگن بکشاند و یا با بازی g6 به راه دراگون برود. همچنین اسب وزیر سیاه به اقتضای وضع بازی ممکن است در خانه‌ی c6 یا d7 گسترش داده شود. در عین حال سیاه آماده می‌شود که بدون واهمه از + b5+ حرف حرکت 6...e5 را انجام دهد. این شیوه‌ی دفاعی را می‌توان جداشده از روش پولسن به شمار آورد.

الف

6. ♜ e2 e5

این حرکت سیاه ابداع جدیدی به شمار می‌رود که در اصل اپوچنسکی آن را بررسی کرده است و بعدها توسط نایدورف عمومیت یافته و فراوان بازی شده است. بر اثر اجرای این حرکت علاوه بر آنکه پیاده‌ی d6 در ستون باز d «عقب‌مانده» می‌شود خانه‌ی مرکزی d5 نیز به وضعی در می‌آید که سیاه ناگزیر باید از آن

9. ♜ x f6 (9. ♜ h4 ♛ x e4!) ♛ x f6

10. ♜ b3 b5 11. f4 ♛ d8!=

تهدید حرکت متن اجرای 10. ♜ x c6 سپس 11. ♜ x d6 است.

9. ... ♜ d7

9. ... ♜ x d4 10. ♛ x d4 e5 11. ♜ x e5 d x e5 12. ♛ x e5 ♛ e7 13. ♛ a5±

10. ♜ x c6

10. ♜ b3 e5 (10... b5 11. ♜ x d6 b4

(سفید برتری قاطع دارد)

11. ♜ g3 ♜ e6=

10. ... ♜ x c6

11. ♛ e3 ♛ c7

12. ♜ e2 ♜ e7

13. ♜ d2 b5

14. a3 e5

15. ♜ g3 ♛ b7

15. ... o-o 16. ♜ h4 b4=

16. f4 ♜ x e4

17. ♜ x e4 ♜ x e4

18. f x e5 d5

وضع دو طرف برابر است.

راه نایدورف

2. ♜ f3 d6

3. d4 c x d4

4. ♜ x d4 ♜ f6

5. ♜ c3 a6

با واکنش در جناح وزیر جواب می‌دهد.

12. ...

 $\mathbb{Q}c4$

نحوه‌ی ادامه‌ی بازی بالا در تفسیر حرکت دهم سفید نشان داده شد اینک به ذکر این نکته اکتفا می‌شود که حرکت $3\mathbb{Q}\times b3 \dots 12\mathbb{Q}c4$ خوب نیست چون برتری را به سفید واگذار می‌کند.

2) 7. ...

 $\mathbb{Q}e7$ 8. $\mathbb{Q}e3$

0-0

9.0-0

 $\mathbb{Q}bd7$

10.f3

 $\mathbb{Q}c7$

10. ... $b5$ 11.a4 $b\times a4$ 12. $\mathbb{Q}\times a4$
 $\mathbb{Q}c7$ 13.c4 $\mathbb{Q}b7$ 14. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}fb8$
15. $\mathbb{Q}a5$ $\mathbb{Q}d8=$

(ماتانوویج - ایوکوف، سال ۱۹۵۰)

11. $\mathbb{Q}e1$ $b5$

12.a3

اجرای این حرکت به منظور جلوگیری از بازی $b4$ ضروری است.

12. ...

 $\mathbb{Q}b6$ 13. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}b8$ 14. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}e6$

این بازی در مسابقه‌ی کاندیدای قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۳ میان اسمیسلوف و کوتوف انجام شده است و طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

اکنون با پایان بحث بالا بررسی درباره‌ی دفاع سیسیلی را از سر می‌گیریم:

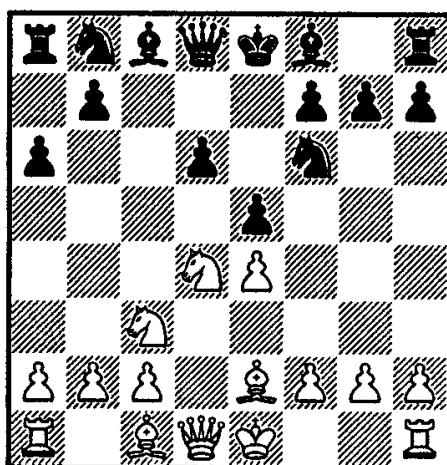
1.e4

 $c5$ 2. $\mathbb{Q}f3$ $d6$

مراقبت کامل و دقیق به عمل آورد.

اما در مقابل همه‌ی این‌ها سیاه می‌تواند با

سوارها به طور فعال بازی کند.



151

7. $\mathbb{Q}b3!$

برای آنکه راه پیاده‌ی f2 بسته نشود و گرنه بازی چنین جربان می‌یابد:

7. $\mathbb{Q}f3$ (7. $\mathbb{Q}f5?$ $\mathbb{Q}\times e4!$) $\mathbb{Q}e7$ 8.0-0 0-0 9. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}bd7$ 10. $\mathbb{Q}d2$
 $h6=$ 1) 7. ... $\mathbb{Q}e6$ 8.0-0 $\mathbb{Q}bd7$ 9.f4 $\mathbb{Q}c7$ 10. $\mathbb{Q}h1$ 10.f5 $\mathbb{Q}c4$ 11.a4 $\mathbb{Q}c8$ 12. $\mathbb{Q}e3$
 $\mathbb{Q}e7$ 13.a5 h5 14. $\mathbb{Q}\times c4$ $\mathbb{Q}\times c4=$

(گلر - نایدورف، سال ۱۹۵۳)

10. ... $\mathbb{Q}e7$ 11. $\mathbb{Q}e3$ 0-0

12.f5

بنابر قاعده‌ی جاری در دفاع سیسیلی سفید به مواضع قلعه‌ی حریف حمله‌ور می‌شود و سیاه

13. $\mathbb{W} \times e4!$ ناچار باید بازی را ترک کند.

7. $\mathfrak{Q} d3$

$\mathfrak{Q} g4$

3. $d4$

$c \times d4$

8. $\mathfrak{Q} f3$

$\mathfrak{Q} c6$

4. $\mathfrak{Q} \times d4$

$\mathfrak{Q} f6$

9. $h3$

$\mathfrak{Q} \times f3$

5. $\mathfrak{Q} c3$

a6

10. $\mathbb{W} \times f3$

e6

6. $f4$

11. 0-0

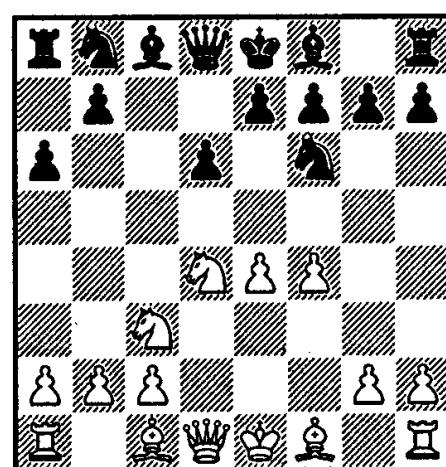
$\mathfrak{Q} e7$

12. $\mathfrak{Q} e3$

$\mathfrak{Q} b4$

ب

سیاه به این ترتیب اسب را با فیل شاه حرفی عوض می‌کند و این حرکت از بازی 12... $\mathfrak{Q} d7$ که برتری را به سفید می‌دهد بهتر است. گذشته از بازی 6.f4 که در بالا بررسی شد سفید می‌تواند به وسیله‌ی دیگری حرفی را از حرکت e5 مانع شود که ذیلاً به شرح آن می‌پردازیم.



۱۵۲

ایده این حرکت که چندی است مورد توجه قرار گرفته و در نظر اول بی‌موقع جلوه می‌کند اجرای اصل پیش‌دستی است و بس، سفید با پیش‌بینی حمله‌ی متقابل e5 حرفی، حرکت متن را انجام داده است تا اسب d4 بتواند به جای خانه‌ی b3 به پست بهتر f3 برگردد وانگهی اگر سیاه ... بازی کند پس از $\mathfrak{Q} \times f4$... پیاده‌ی d6 در برابر هجوم حرفی قرار می‌گیرد.

ج

6. $\mathfrak{Q} g5$

قوی‌ترین طرز مقابله با راه نایدورف همین است. سفید ضمن جلوگیری از بازی g6، آماده می‌شود که شاه را به قلعه‌ی بزرگ ببرد و بعد از $\mathfrak{Q} f3$ یا f4 فعالیت در مرکز و جناح شاه را به مرحله‌ی اجرا درآورد.

1) 6. ...

$\mathfrak{Q} bd7$

6. ... $\mathbb{W} c7$

7. ... e6? 8. 0-0 b5 (8... $\mathbb{W} c7$

6. ... e5 7. $\mathfrak{Q} f3$ $\mathfrak{Q} bd7$ 8. $\mathfrak{Q} d3$ $\mathfrak{Q} e7$ 9. 0-0 0-0 10. $\mathbb{W} e1$ b5 11. $f \times e5$ $d \times e5$ 12. $\mathfrak{Q} h4$

9. $\mathfrak{Q} \times e6$ $f \times e6$ 10. $\mathfrak{Q} \times e6$ $\mathbb{W} b6$

این راه را ایوه نشان داده است و برتری را با سفید می‌داند. در اینجا اگر سیاه حرکت 12... $\mathfrak{Q} \times e4?$ را بازی کند پس از

11. $\mathfrak{Q} d5$ $\mathfrak{Q} \times d5$ 12. $\mathbb{W} \times d5$ $\mathfrak{Q} b8$

این حرکت اجباری است زیرا اگر سیاه به دفاع از رخ a8 اقدام کند، شاه او پس از سه

- a) 7. ... $\mathbb{Q}e7$
8.0-0-0
- اکنون که ستون d به روی سفید باز شده است این حرکت کاملاً درست است.
8. ... $\mathbb{W}c7$
9. $\mathbb{B}g1$
- این حرکت در مسابقات زیاد بازی شده است حرکت 9.g4 نیز شایسته توجه است.
9. ... $\mathbb{Q}d7$
10.g4 $\mathbb{Q}c6$
11. $\mathbb{Q}e3$
- برای آنکه پیاده‌ی g4 را پیش براند.
11. ... $\mathbb{Q}e5$
- پس از حرکت 11...h6 سفید با اجرای 12.h4 به برتری می‌رسد.
12. $\mathbb{W}e2$ b5
13.g5 $\mathbb{Q}g8$
- وضع طرفین برابر است.
- b) 7. ... $\mathbb{Q}bd7$
7. ... $\mathbb{Q}d7$ 8.0-0-0 $\mathbb{Q}c6$ 9. $\mathbb{B}g1$ $\mathbb{Q}e7$ 10.g4 $\mathbb{Q}x d4$ 11. $\mathbb{B}x d4$ $\mathbb{W}a5$ 12. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}c6$ =
8.0-0-0 $\mathbb{W}c7$
9. $\mathbb{W}g3!$ b5
- حرکت 9... $\mathbb{Q}e7$ بهتر است.
10. $\mathbb{Q}xb5$
- این قربانی سوار، پیروزی سفید را تأمین کرده است.
10. ... a×b5
11. $\mathbb{Q}d\times b5$ $\mathbb{W}b8$

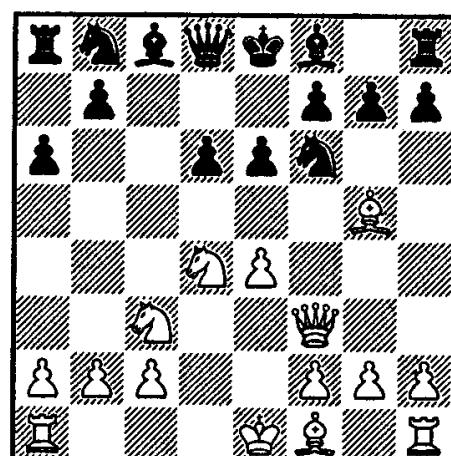
حرکت مات می‌شود. روشن است که در این حالت اگر سفید رخ سیاه را بزند سیاه نیز اسب e6 را می‌گیرد.

13. $\mathbb{Q}xf8$ $\mathbb{W}c6$ 14. $\mathbb{Q}e6! \pm$
- | | |
|--------------------|-----------------|
| 8.h4 | h6 |
| 9. $\mathbb{Q}e3$ | $\mathbb{Q}e5$ |
| 10. $\mathbb{Q}b3$ | $\mathbb{Q}eg4$ |
| 11. $\mathbb{Q}c1$ | $\mathbb{Q}g7$ |
| 12.f3 | $\mathbb{Q}e5$ |
| 13. $\mathbb{Q}e3$ | $\mathbb{Q}d7$ |
| 14.a4 | $\mathbb{W}c7$ |

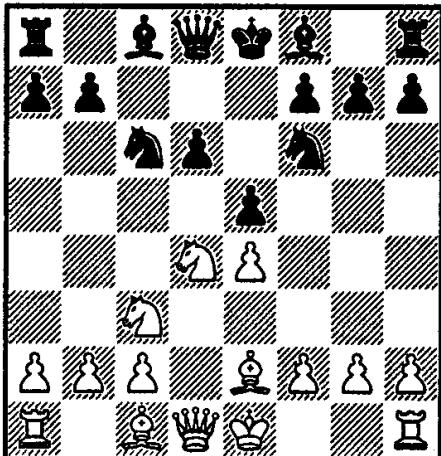
طرفین وضع برابر دارند.

- 2) 6. ... e6
7. $\mathbb{W}f3$
- سفید در اینجا می‌تواند با اجرای حرکت 7.f4 بازی را به راههای متعدد و گوناگون بکشاند که از آن میان یکی از نظر خوانندگان می‌گذرد.
- 7.f4 $\mathbb{W}c7!$ 8. $\mathbb{W}f3$ $\mathbb{Q}bd7$ 9.0-0-0 $\mathbb{B}b8$ 10. $\mathbb{W}g3$ b5 11.a3 b4 12.a×b4 $\mathbb{B}x b4$ 13. $\mathbb{Q}xf6$ $\mathbb{Q}xf6$ 14. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e7=$

هدف سفید از بازی متن معاوضه در خانه‌ی f6 و تخریب جناح شاه حریف است.



۱۰۴



راه بالا یک ادامه‌ی قدیمی است که راهی ضعیف تلقی می‌شد اما استاد بزرگ بولسلاؤسکی که در غنی ساختن تئوری آغاز بازی شطرنج سهیم است آن را اعتبار تازه بخشیده، دوباره در جریان عمل وارد کرده است.
به عقیده‌ی باتوینیک سیاه به گسترش شایسته‌ی نیروها موفق می‌شود و در این وضعیت ضعف خانه‌ی d5 بی‌اهمیت است.

I) 7. $\mathbb{Q} \times c6$

این حرکت ضعیف به نظر می‌رسد زیرا بر اثر آن سیاه مرکز خود را تقویت می‌کند و از خانه‌ی d5 دفاع می‌نماید.

7. ... $b \times c6$

8. $\mathbb{Q} d3$ $\mathbb{Q} e7$

9. 0-0 $\mathbb{Q} d7!$

9. ... 0-0 10. $\mathbb{Q} d1$ $\mathbb{Q} d7$ 11. $\mathbb{Q} e3$
 $\mathbb{Q} b6$ 12. a4 $\mathbb{Q} e6$ 13. b3 a5
14. f4 ±

10. $\mathbb{Q} g3$ 0-0

11. $\mathbb{Q} h6$ $\mathbb{Q} f6$

12. $\mathbb{Q} ad1$ $\mathbb{Q} c5$

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 12. $\mathbb{Q} \times d6+$ | $\mathbb{Q} \times d6$ |
| 13. $\mathbb{Q} \times d6$ | $\mathbb{Q} \times d6$ |
| 14. $\mathbb{Q} \times d6$ | h6 |
| 15. $\mathbb{Q} \times f6$ | $\mathbb{Q} \times f6$ |
| 16. $\mathbb{Q} hd1$ | $\mathbb{Q} b7$ |
| 17. f3 | $\mathbb{Q} e7$ |
| 18. $\mathbb{Q} b6$ | |

سفید برتری بارزی دارد. (فیچتل - دولزال،

سال ۱۹۵۴)

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| c) 7. ... | h6! |
| 8. $\mathbb{Q} h4$ | $\mathbb{Q} e7$ |
| 9. 0-0-0 | $\mathbb{Q} c7$ |
| 10. $\mathbb{Q} d3$ | $\mathbb{Q} c6$ |
| 11. $\mathbb{Q} \times c6$ | b × c6 |
| 12. $\mathbb{Q} c4$ | $\mathbb{Q} b8$ |
| 13. $\mathbb{Q} g3$ | 0-0 |

حالا سیاه شانسهای متقابل کافی در اختیار دارد.

روش بولسلاؤسکی

سیاه نظیر راه نایدورف پیاده‌ی شاه را خیلی زود دو خانه به پیش می‌راند با این تفاوت که در اینجا اسب وزیر را به جای خانه‌ی d7 در پست c6 گسترش می‌دهد.

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. $\mathbb{Q} f3$ | $\mathbb{Q} c6$ |
| 3. d4 | $\mathbb{Q} \times d4$ |
| 4. $\mathbb{Q} \times d4$ | $\mathbb{Q} f6$ |
| 5. $\mathbb{Q} c3$ | d6 |
| 6. $\mathbb{Q} e2$ | e5 |

تعویض‌ها فاصله دارد و بازی را به حالتی جالب و پیچیده می‌کشاند. تفاوت آن با راه اصلی بازی سیسیلی در خودداری سفید از حرکت d4 و باز کردن مرکز است. سفید با اجرای حرکات d3 و g3 و نشاندن فیل شاه در خانه‌ی g2 به گسترش می‌پردازد و طرح استراتژیک او ایجاد امکانات برای فعالیت در جناح شاه است. در برابر آن، نقشه‌ی سیاه دست زدن به بازی متقابل از راه تسخیر خانه‌ی مرکزی d4 و مرتبط ساختن آن با اجرای بازی فعال پیاده‌ها در جناح وزیر می‌باشد.

1.e4

c5

2. ♜c3

سفید سعی می‌کند بر خانه‌ی d5 تسلط پیدا کند و سپس پیاده‌ها را بی‌امان به طرف قلعه‌ی کوچک به حرکت درآورد.
در اینجا شانس سفید بسته به حوادثی است که بعد از f5 ظاهر می‌شود ولی چنان‌که در پایین خواهیم دید این روش در مسابقات جدید موفقیت چندانی کسب نکرده است.

2. ...

♜c6

حالا که سفید از اجرای حرکت قوی d4 لحظه‌ای چشم پوشیده است سیاه باید با افزایش فشار بر خانه‌ی d4 برای همیشه حریف را از انجام دادن این کار مانع شود.

2. ...e6 3.g3 d5 4.e×d5 e×d5
 5. ♜g2 ♜f6 6.d3 d4 7. ♜e4
 ♜×e4 8. ♜×e4 ♜d6 9. ♜h5 ♜d7
 10. ♜g5 ♜e7 11. ♜f3 h6 12.h4
 ♜g8=

13. ♜c4

♛e6

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

II) 7. ♜b3

منظور آن است که راه پیاده‌ی f2 بسته نشود. با این‌همه حرکت 7. ♜f3 و سد کردن راه پیاده‌ی f2 نیز بازی می‌شود از این قرار:
 7. ♜f3 h6 8.0-0 ♜e7 9. ♜e1 0-0
 10.h3 a6 11. ♜f1 b5=

(اونزیکر - تایمانوف، ۱۹۵۲)

7. ...

♛e7

این حرکت از 7. ♜e6 مطمئن‌تر به نظر می‌رسد.

8.0-0

0-0

9.f4

a5

10.a4

10.f×e5 d×e5 11. ♜e3 a4 12. ♜d2 ♜e6 13. ♜c4 ♜×d1 14. ♜a×d1 ♜g4! 15. ♜×g4 ♜×g4 16. ♜d2 a3!=

10. ...

♜b4

11.f5

d5

12.e×d5

♜f×d5

13. ♜×d5

♜d5

14. ♜d3

♚c7

15. ♜g4

♛d7

وضع هر دو طرف یکسان است.

**روش بسته
ساختمان بازی چیگورین**

روش بسته از ساده شدن بازی بر اثر

7. ... ♕b7
 8. f4 f5
 سیاه به خاطر آنکه به هر قیمت راه پیشروی
 پیاده‌ی f سفید را سد کند خطرات ضعف خانه‌ی
 e6 را می‌پذیرد.

9. g4!?

سفید برای آنکه بتواند پیاده‌ی f را پیش
 براند به این قربانی دست می‌زند.

9. ... f×g4
 10. f5 ♔d7
 11. ♖f4 g×f5
 12. e×f5 ♕d4+
 13. ♔h1 ♕×c3!

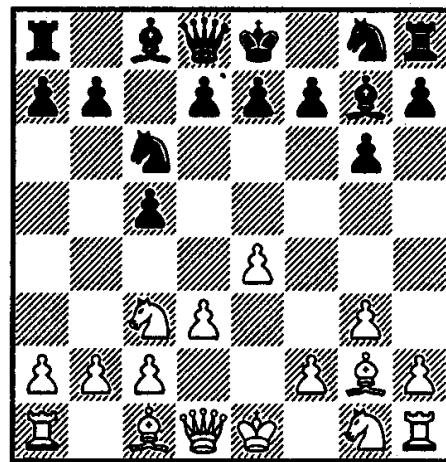
به این ترتیب حمله‌ی سفید را درهم
 می‌شکند.

14. b×c3 ♖e5
 15. ♔e2 ♖f6

این بازی در سیزدهمین دور از مسابقه‌ی
 دوچانبه‌ی سال ۱۹۵۴ میان اسمنیسلوف و
 باتونینیک انجام شده است و سیاه به پیروزی
 رسیده است. در وضع حاضر علاوه بر آنکه سیاه
 یک پیاده بیشتر دارد جبهه‌ی سفید نیز شکاف
 برداشته است. برای سفید بهتر آن است که در
 حرکت هشتم ♕e3 و سپس ♔d2. ۸. ♔d2 بازی
 کند.

3) 5. ... d6
 5. ... ♕b8 6. f4 d6 7. ♖f3 e6 8. 0-0
 ♖ge7 9. e5 d×e5 10. f×e5 ♖x e5
 11. ♕f4 ♖f3+ 12. ♔xf3 ♕a8
 13. ♕e3±

(اسمنیسلوف - تریفونوویچ، سال ۱۹۴۷)
 3. g3 g6
 4. ♕g2 ♕g7
 5. d3



155

1) 5. ... ♖f6
 6. ♖ge2 0-0
 7. 0-0 d6
 8. ♕b1

منظور بازی کردن پیاده‌ی b است بی‌آنکه
 رخ در برابر هجوم 7. ♕g7 قرار گیرد.

8. ... ♕b8
 9. a3 b5
 10. b4 c×b4
 11. a×b4 ♕d7
 12. ♖f4 e6

شانس دو طرف برابر است.

2) 5. ... b6
 این حرکت از کوتوف است.
 6. ♖e2 d6
 7. 0-0
 7. e5 ♕b7 8. e×d6 ♕×d6
 الخ

7. ♕g2 o-o 8.o-o ♜b8 9.h3 b5
 10.g4 b4 11. ♜e2 c4 12. ♜e3
 ♜a6 13. ♜ed4!

با شانس‌های بهتر برای سفید.

گامبی جناحی

در این گامبی سفید یک پیاده قربانی می‌دهد تا قدرت خود را در مرکز صحنه‌ی نبرد استقرار ببخشد و قوای حریف را در تنگنا قرار بدهد.

1.e4

c5

2.b4

cxb4

3.a3

3. ♜b2 d5 4.e×d5 ♛x d5 5.c4
 ♛e4+ 6. ♜e2 ♜f5

سیاه برتری بارزی دارد.

3. ...

d5!

این حرکت به منزله‌ی رد گامبی سفید به شمار می‌رود.

4.e×d5

4.e5 ♜c6 5.d4 ♛b6 6. ♜e3 ♜f5
 7. ♜d3 ♜×d3 8. ♛×d3 e6

تفوق سیاه آشکار است.

4. ...

♛×d5

5. ♜f3

e5

6.a×b4

♜×b4

7. ♜a3

♜e7!

بعد از 7...e4 سفید با ادامه‌ی زیر حالت تهاجمی پیچیده‌ای پیدا می‌کند:

سفید پیاده‌ی از دست داده را پس می‌گیرد و ضمناً بر حریف برتری دارد.

(برونشتین - کرس، سال ۱۹۵۳)

6. ♜ge2 e5!

حرکتی است نوظهور.

7. ♜d5 ♜ge7

8.c3

8. ♜×e7 ♜×e7 9. ♜e3 o-o 10.o-o
 b6=

8. ... ♜×d5!

9.e×d5 ♜e7

10.o-o o-o

11.f4 ♜d7

12.h3 ♜c7

13. ♜e3 ♜ae8

14. ♛d2 ♜f5

وضع سفید به وحامت می‌گراید.

15. ♜f2 h5!

16. ♜ae1 ♛d8!

17. ♜h2 ♜h6!

(اسمیسلوف - باتوینیک. پانزدهمین دست بازی از مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۵۴. سیاه به آسانی پیروز گشته است.)

در پایان این مبحث اضافه می‌شود که سفید می‌تواند به عوض 3.g3 بلافاصله 3.f4 بازی کند. مورد مثال بازی بین اسمیسلوف - تایمانف سال ۱۹۵۹ است که در پایین از نظر خوانندگان می‌گذرد:

1.e4 c5 2. ♜c3 ♜c6 3.f4 g6

4. ♜f3 ♜g7 5.d3 d6 6.g3 ♜f6

وضع دو طرف برابر است.

11. ...

d5

به طوری که در عمل مشاهده خواهیم کرد
پیش راندن پیاده نابهنجام است.

12. ♕xf6

dxe4?

7. ...e4 8. ♔b5! ♖d8 9. ♔fd4

8. ♔b5

0-0

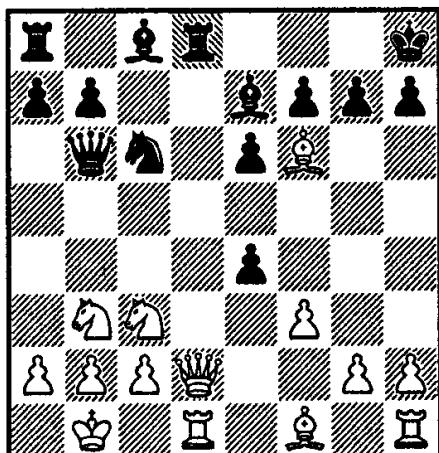
9. ♔c7

♕c5

10. ♔xa8

e4!

سیاه وضع تهاجمی نیرومندی به دست
آورده است.



۱۵۶

طرح سیاه بر روی همین حرکت بنا نهاده
شده است که سفید عدم صحبت آن را به اثبات
می رساند. بهتر بود 12... ♕xf6 13. ♕xg5
این قرار:
13. exd5 ♕xc3 14. ♕xc3 exd5
(14... ♕xd5 15. ♕c4) 15. g4
الخ

13. ♕xe7!

♕xd2

14. ♔xd2!!

حالا سیاه قادر نیست فیل سفید را بگیرد.

زیرا بعد از:

14. ... ♔xe7? 15. ♔c4 ♕c7
16. ♔b5

به دلیل وجود تهدید مات، وزیر سیاه
نمی تواند خانهی c7 را ترک کند و گرفته می شود.
این نکته‌ای است که ظاهراً از نظر سیاه دور
مانده بوده است.

دفاع سیسیلی

بنیامین (امریکا) - آناند (هندوستان)

سال ۱۹۸۹

1.e4 c5

2. ♔f3 d6

3.d4 cxd4

4. ♔xd4 ♕f6

5. ♔c3 ♕c6

6. ♕g5 e6

7. ♕d2 ♕e7

8. 0-0-0 0-0

9. ♔b3

اکنون در یکی از راههای گوناگون حمله روز
هستیم.

9. ... ♕b6

10. f3

10. ♕xf6 ♕xf6 11. ♕xd6 ♕xf2

10. ... ♕d8

♔b1

11. ♕e3 ♕c7 12. ♕f2 d5 13. exd5
♔xd5 14. ♔xd5 ♕xd5 15. ♕xd5
exd5

پیاده‌ی مرکز حریف را بزند زیرا شاه سیاه مات می‌شود.	14. ...	e×f3
22. ♜he1	♝b4	15.g×f3
23. ♛c1	♜g4	16. ♜h4
23. ... ♜b3+ 24. axb3 ♗xf2		در پایان نخستین مرحله‌ی درگیری، برای سفید یک رخ و دو سوار کوچک در برابر وزیر و یک پیاده باقی مانده است. حالا سفید پس از استقرار نیروها در مواضع مناسب، بهره‌برداری از برتری نیروی خود را آغاز خواهد کرد.
25. ♜d8+ ♛f7 26. ♜f1		وزیر سیاه فنا می‌شود.
24. ♜d5!	♛c5	16. ...
25. ♜×b4	♜×d1	17. ♜de4
26. ♛×d1!		18. ♜g2
سفید با دقیقی فوق العاده بازی را هدایت می‌کند. حالا اگر سیاه 26... ♗×b4 27... ♜e4 انجام دهد، پاسخ آن 27. ♜×e4 28. ♜f2 خواهد بود.		19. ♜f2!
26. ...	e3?	f5
سیاه می‌خواهد با پیچیده کردن بازی به راه نجاتی دست پیدا کند.		20. f4!
27. ♜×e3	♞f5	سفید به یاری دو حرکت اخیر فعالانه با تهدید سیاه مقابله می‌نماید و ابتکار عمل را حفظ می‌کند.
28. ♜d5+	♛f8	20. ...
28. ... ♛h8 29. ♜f3 ♗×b4 30. ♜x f5 ♗g4+ 31. ♜f3	(الخ)	21. f×e5
31. e6		22. ♜c4
سیاه بازی را واگذار می‌کند.		اگر سیاه به عوض حمایت از اسب خود اسب سفید را بزند. بازی به شرح زیر جریان می‌یابد.
دفاع سیسیلی		21. ... ♜×c3 (21... ♜d8 22. ♜h e1 22. ♜×d4 ♜c5 23. ♜h f1 g6 24. ♜×e4 ♗a5 25. ♜×c5 ♜a2+ (25... ♗×c5 26. ♜×b7 ♗×e5? 27. ♜fe1 ♗c7 28. ♜×e6 ♗×b7 29. ♜e d6 (الخ 26. ♛a1! ♜d5 27. ♜a3 ♜×e4 28. ♛b1 ♗c7 29. ♜d2
پلوگایفسکی - ساکس		سفید می‌برد. روشن است که سیاه نمی‌تواند
سال ۱۹۸۹	c5	
1.e4		

10. ♕h5!?

در حمله‌ی کرس طوفان خیلی زود آغاز می‌شود. سایر حرکات ممکن برای سفید رفتن شاه سفید به قلعه‌ی بزرگ هموار می‌سازد. سفید با اجرای حرکت متن نشان می‌دهد که فقط به قصد مات ساختن شاه حریف بازی می‌کند. اما اینک وزیر سفید مانع پیشروی پیاده‌ی ستون رخ شده است و چنین به نظر می‌رسد که نگاه سفید متوجه جلو راندن پیاده‌ی ستون فیل شاه می‌باشد.

10. ...**♝e8!?**

در پس این حرکت یک انگیزه‌ی روشن پنهان است. سیاه پیش از آنکه عملیات در جناح وزیر را شروع کند در برابر ظهور علائم اولیه‌ی طوفان دست به اقدامات پیشگیرانه می‌زند. ادامه‌ی معمول این طور است:

10. ...a6 11.0-0-0 ♜x d4 12. ♜x d4
b5 الخ

11.0-0-0**a6****12. f4****♜x d4****13. ♜x d4****b5****14. f5****♕f8!**

این تنها حرکت خوب است. سیاه به این ترتیب پیاده‌ی e6 و قلعه‌ی شاه خود را تقویت می‌کند. بازی e6 نادرست است:

14. ...b4? 15. fxe6 fxe6 16. ♜c4!
bxc3 17. ♜xe6+ ♔h8 18. ♜xg7+
♛xg7 19. ♜h6+ ♔h8 20. g6
تهدید سفید را نمی‌توان دفع کرد.

2. ♜f3**d6****3. d4****cxd4****4. ♜x d4****♞f6****5. ♜c3****e6**

اکون در راه دفاعی شونینگ هستیم.

6. g4!?

این حرکت ابداعی کرس است که موجب تسريع در وقوع حوادث می‌شود. ایده سفید آن است که بی‌آنکه به حریف مجال تفکر بدهد حمله در جناح شاه را آغاز کند. حالا واکنش سیاه چه باید باشد.

بعد از 6...e5 7. ♜f5 7. بازی خواهد

کرد و پس از 6...d5 6 بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

7. exd5 ♜x d5 8. ♜b5+ ♜d7
9. ♜x d5 exd5 10. ♜e2+ ♜e7
11. ♜f5

و ابتکار عمل در دست سفید خواهد بود و بالاخره متعاقب حرکت 6...h6 ادامه‌ی بازی

می‌تواند به شرح زیر باشد:

7. ♜g2 ♜c6 8. g5! hxg5 9. ♜xg5
♛a5 10. h4 ♜x d4 11. ♜x d4 ♜e7
12. 0-0-0

که در آن حال سفید شانسهای بهتری خواهد داشت.

6. ...**♞c6**

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

7. g5**♞d7****8. ♜e3****♕e7****9. h4****0-0**

تعقیب خواهد شد:

19. ...e5 20. $\mathbb{Q}e6$ $\mathbb{Q}f6$ 21. $\mathbb{Q}\times d8$
 $\mathbb{Q}\times h5$ 22. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}\times h3$

در نتیجه سفید یک سوار ضرر می‌کند. در
واقع سفید اسب را فدا ساخته و به عمل رخ بر
روی ستون f دل بسته است.

19. ... $e\times d5$

20. $\mathbb{W}\times d5+$ $\mathbb{Q}h8$

21. $\mathbb{B}f7!$

به حرکت فریبندی 21. $\mathbb{W}h5$ 21. با بازی
21... $\mathbb{Q}f6!$ 21... قاطعانه جواب داده خواهد شد و
اما 21... $\mathbb{Q}e5$ 21... جواب اشتباه است زیرا:
22. $\mathbb{B}\times f8+$ $\mathbb{B}\times f8$ 23. $\mathbb{Q}\times e5$

21. ... $\mathbb{Q}e5!$

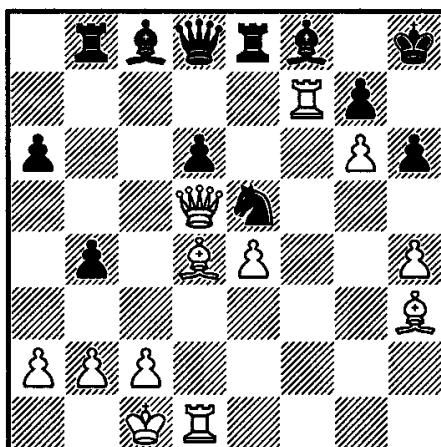
یک بار دیگر سیاه تنها جواب مکفی را پیدا
می‌کند. حرکت? 21... $\mathbb{B}b5?$ 21... اشتباه است از
این قرار:

22. $\mathbb{B}\times g7$ $\mathbb{B}\times d5$ (22... $\mathbb{Q}\times g7$)

23. $\mathbb{Q}\times g7$ $\mathbb{Q}\times g7$ 24. $\mathbb{W}f7+)$

23. $\mathbb{B}h7+$ $\mathbb{Q}g8$ 24. $\mathbb{B}h8\#$

۱۵۷



22. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{B}\times e5$

15. $\mathbb{Q}h3$

b4

حالا حضور فیل سفید در خانه‌ی c4 مطرح
نیست.

16. $f\times e6$

$f\times e6$

17. $g6?$

یورش مستقیم ثمری ندارد. زیرا سیاه جناح
شاه را به حد کافی تقویت کرده است و از خانه‌ی
f6 نیز به نحوی رضایت‌بخش مراقبت می‌کند.
بهتر آن بود سفید بدون نشان دادن عجله
17. $\mathbb{Q}e2$ بازی می‌کرد. برای آنکه اسب را به
خانه‌ی f4 بسیاورد. در آن حال او می‌توانست
همه‌ی امکانات فعال راه تهدید‌آمیز انتخاب شده
را ذخیره نگاه دارد.

17. ... h6

18. $\mathbb{Q}d5!?$

به این طریق سوارهای سفید حالت تهاجم
به خود گرفته‌اند. تنها چیزی که باقی مانده آن
است که رخ h1 ستون f را اشغال کند. اما ظاهراً
جواب سیاه برای سفید غیرمنتظره است.

18. ... $\mathbb{B}b8!$

این حرکت نشانه‌ی خونسردی زیاد در یک
چنین وضع بحرانی است. سیاه رخ را که در
معرض تهدید غیرمستقیم حریف است جابه‌جا
می‌کند. پیاده‌ی b5 را حمایت می‌نماید. به علاوه
حالا مستله‌ی زدن اسب سفید و بالاخره ورود رخ
به صحنه‌ی عملیات با حمله به وزیر سفید مطرح
می‌باشد.

19. $\mathbb{B}hf1$

پس از 19. $\mathbb{Q}e3$ 19... $e\times d5$ پاسخ سیاه
خواهد بود و بعد از 19. $\mathbb{Q}f4$ بازی این طور

36.a4	b×a3 e.p..	23. ♕×e5	♕×h3
37.b×a3	♕×g6	24. ♕d5	♕e8!
38.a4	♝a6??	در حالی که فیل سیاه خانه‌ی f1 را نشانه گرفته مانع از دوپشته شدن رخهای سفید شده است. سیاه از موقعیت استفاده می‌کند و می‌خواهد که با اعمال قدرت وزیر حریف بر روی قطر a2-g8 مقابله کند.	
این حرکت سیاه به سفید امکان می‌دهد تا شانسهای متقابلی داشته باشد. بازی بسیار ساده‌ی! ♕f7!... 38 با ادامه‌ی زیر:			
39.a5 ♜f4+ 40. ♕c3 ♜a4		25. ♜d2	♕e6
41. ♜b5 d4+ الخ	به جدال خاتمه می‌داد.	26. ♜f2	♕×d5
39.a5 ♜f7		27.e×d5	♔g8
40. ♜b5 ♜e7	حالا سیاه می‌تواند نفس تازه کند. چون		
41. ♜e2 ♜×h4	اکنون برتری به سیاه رسیده است که در مقابل یک رخ و یک پیاده‌ی حریف دو فیل در اختیار دارد. با این وصف هنوز مشکلاتی باقی است که باید حل شوند.		
42. ♔c5 ♜f6		28. ♜a7	♕g4
43. ♜b8+ ♔h7		29. ♔d2?	
44. ♔b5 ♜a7		حرکت نامبارکی است که به طور مشخص کار سیاه را آسان می‌سازد. صحیح آن بود که بلاfacله 29. ♜×a6 بازی شود.	
45.a6 d4!		29. ...	♕h5
سیاه خود را از قید پیاده‌ی گذشته و با اهمیت حریف خلاص می‌کند و به اجرای عملیات در جناح دیگر می‌پردازد.		30. ♜g2	♜b5
46. ♜b7 ♜×a6		31. ♜×a6	♜×d5+
47. ♜×f7 ♜a3		32. ♔e3	♜e5+
48. ♔c4 ♔g6		33. ♔d4	♜f5
49. ♜f8 ♜g3		34. ♜b6	
اقدامی است دوراندیشانه پیش از آنکه جلو راندن پیاده‌ها شروع شود.		حرکت 34.a4 شانس بیشتری به سفید می‌دهد.	
50. ♜f2 ♜g4		34. ...	d5
51. ♔d3		35. ♜b8	♜f6
51. ♜×f6 g×f6 52. ♜g8+ ♔f5			
53. ♜×g4 ♔×g4 54. ♔×d4 ♔f5			
55. ♔d5 h5			

2. ♜f3	d6	آخر بازی پیاده‌ها به نفع سیاه است.
3. d4	c×d4	51. ... h5
4. ♜×d4	♜f6	52. ♛e2 h4
5. ♜c3	a6	53. ♛f3 ♜g5
6. f4		54. ♜g2 ♜×g2
ایده این حرکت سفید، که ظاهراً نابهنه‌گام بنظر می‌رسد پیشستی در مقابل حرکت سیاه است. جلو راندن پیاده به f4 به سفید این امکان را می‌دهد که در صورت لزوم اسب را به خانه‌ی f3 عقب بنشیند جایی که اسب در مقایسه با بازگشت به b3، b6، به مرکز نزدیکتر است.		55. ♛×g2 ♛g4!
6. ...	♛c7	اکنون سفید حرکت مناسب و مؤثری در اختیار ندارد. اگر 56. ♜f7 بازی کند با پاسخ 56. ♜f5... 56. ♜h2 روبرو می‌شود و اگر 56. ♜e5... 56. ♜e5 برخورد می‌کند انجام دهد با جواب 56. ♜e5... 56. ♜e5 برخورد می‌کند و در هر حال نتیجه‌ی کار روشن است. ادامه‌ی بازی از این قرار است:
7. ♜d3	♝g4	56. ♜e8 g5 57. ♜g8 h3
8. ♜f3	♞c6	58. ♛g1 ♜f5 59. ♜f8 g4
9. h3	♝×f3	60. ♜f2 ♛g5 61. ♜g8+ ♜f4
سیاه ناگزیر از این تعویض است که نتیجه آمدن بی‌موقع فیل به خانه‌ی g4 می‌باشد.		62. ♜f8 g3+ 63. ♛g1 ♛g5
10. ♜×f3	e6	64. ♜e8 ♜g4 65. ♜g8+ ♜g5
11. 0-0	♝e7	در اینجا سفید سلاح نبرد را در پای خصم بر زمین می‌گذارد.
12. ♜e3	0-0	
13. ♜e2	♞d7	
14. c3!	♝ad8	دفاع سیسیلی
14. ... ♜e5? 15. fxe5 ♜×e5		پیرک - گلیگوریچ
16. ♛g3! ♜×d3 17. ♜h6		۱۹۵۱
و سفید می‌برد.		سیاه امتیاز داشتن دو فیل را به سفید تفویض می‌کند. امری که بعد از گشوده شدن ستونها و قطرهای بازی به سفید امکان می‌دهد مهارت و استادی خود را با یک حمله منجر به مات به نمایش بگذارد.
15. ♜ad1	d5	
(شکل ۱۵۸)		
در ظاهر، سیاه یک پیاده از دست می‌دهد. اما در واقع، این یک دام است. چون بعد از:		1. e4 c5

14. ♔e3

♞d4

حالا خانه e6 مورد توجه سفید قرار دارد.

16. ...

b6

♚f7

این حرکت سیاه به معنای اعتراف به نقص
کارگسترش اوست.

16.c3

راه خانه b3 را بروی وزیر سفید باز می‌کند.

16. ...

♛e8

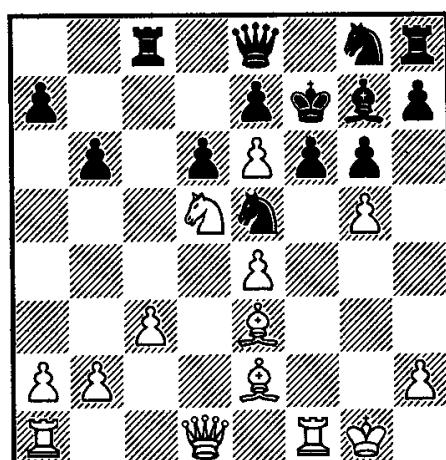
17. ♜e6!

با تهدید: 18. ♜dc7

17. ...

♔xе6

18.fxe6+



159

18. ...

♚f8

18. ... ♔xе6 19. ♛b3 ♕d7

20. ♛a4+ ♕d8 21. ♛xa7

با برتری زیاد سفید

19. ♜xе6!

♞xе6

20. ♜xf6

♔xе6

21. ♔h6+

♚g8

22. ♜xf6!

exf6

مشاهده خواهیم کرد که چگونه یک پیاده رونده منفرد، که در برابر سوار سنگین سیاه بی دفاع است، می‌تواند از یک وزیر هم نیرومندتر باشد.

1.e4

c5

2. ♜f3

d6

3.d4

cxd4

4. ♜xе4

♞f6

5. ♜c3

g6

6. ♔e2

♞c6

7. ♜b3

♔g7

8.0-0

♔e6

حرکت معمول سیاه 8...0-0 است و بعد از 9.f4b5! بازی خواهد کرد. این حرکت سیاه از دست دادن «زمان» است.

9.f4

♝c8

10.f5

در روش دراگون، مثل همیشه سفید باید قبل از آنکه سیاه عملیات در جناح وزیر را آغاز کند در جناح شاه دست به حمله بزند. به این منظور او ناچار است از اشغال خانه e5 از جانب سیاه به وسیله ♜c6 چشم بپوشد.

10. ...

♔d7

11.g4

♞e5

12.g5!

اسب ناگزیر است به اصطبل باز گردد.

12. ...

♞g8

13. ♜d5

با تهدید: f6

13. ...

f6

e6 بسته شود، چاره‌ساز نیست. چون سفید فیل را از راه d1 و b3 در خانه d5 مستقر می‌سازد و سیاه قادر نخواهد بود از ایجاد پیاده رونده سفید، روی ستون c جلوگیری کند. در نتیجه پیاده تا خانه c7 پیش خواهد رفت و آن وقت، هجوم رخ سفید به خانه f7، کار را یکسره خواهد کرد.

26. ♖d1

♖c4

27. ♖b3

b5

28. ♖x c4

bx c4

29. b3

حرکت 29.b4 قاطع‌تر بود.

29. ...

a5

30. bx c4!

30.b4? axb4 31.cxb4 c3

و سیاه خواهد برد.

30. ...

♔e7

31. ♔g2

♔a3

32. ♜f2

♔e7

33. ♜f1

g5

33. ... ♔a3 34. ♜f2 ♔e7 35.c4

♔x c4 36. ♜f7 ♔a3 37. ♜c7

و سفید می‌برد.

34. ♜f5

g4

35. c5!

♔d8

35. ... ♔x c5 36. ♜g5#

36. c6

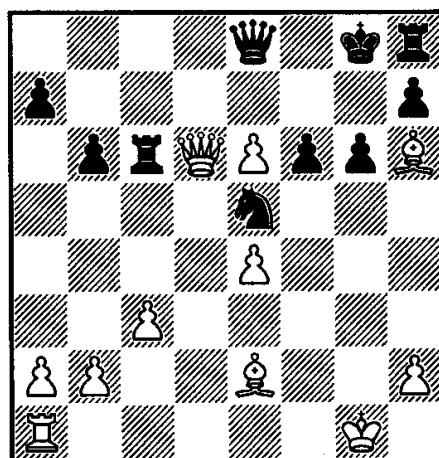
♔e7

37. c7

سیاه تسليم می‌شود.

23. ♜x d6

♝c6



۱۶۰

24. ♜x e5!!

fx e5

25. ♜f1

اگر در یک موقعیت عادی، قوای دو هماورد را بسنجمیم، سفید یک رخ و دو فیل و سیاه وزیر و دو رخ در اختیار دارند. اما در حقیقت، یک رخ سیاه، نه تنها از صحنه کارزار بیرون است، بلکه جای شاه سیاه را هم تنگ کرده است. و بالاخره تهدید f8 ♜f8 سفید که مات را در پی دارد، وزیر سیاه را در عرض هشتم، بر جای میخکوب ساخته است. از طرفی پیاده e6 نیز عملأ همارز یک وزیر خودنمایی می‌کند. سیاه بدون حرکت مانده است.

تهدید سفید 26. ♖b5 است و اگر سیاه 26... ♜x e6 بازی کند، پاسخ 26. ♜c4 مات را ناگزیر خواهد ساخت.

25. ...

♝c8

آموزنده است بدانیم که حرکت 25... ♜c7 برای آنکه رخ به خانه e7 منتقل و راه پیاده

فصل ۲۵

گشايشهايي که سفيد در حرکت نخست پياده شاه را بازي نمی کند

آغاز بازيهاي بسته

ایده اصلی و بنیادی در این گشايشها - اگر بتوان گفت - همانهاست که درباره شروع بازي پياده شاه جلوه‌گری می‌کند. با اين تفاوت که اينجا هدف سفيد آن است که پس از d4 پياده شاه را به خانه‌ی e4 پيش براند و آنجا قصد آن داد که پس از 1.e4 حرکت d4 را اجرا کند. اساساً در هر دو حال ايده یکی است و آن استقرار پياده‌هاست در خانه‌های d4 و e4.

بنابر یک روش کلی در آغاز بازي پياده شاه، برای سیاه مسئله‌ی مهم، گسترش صحیح فیل شاه است و در این شروع بازي منشأ دشواری و بحران، گسترش فیل وزیر می‌باشد.

از اينها گذشته موارد تشابه ديگري را نيز می‌توانيم بيان کنيم. همان‌طور که سفيد در گشايشهاي پياده شاه تنها بر اثر گسترش همراه با حمله بر مرکز سیاه (1.e4e52. ♜f3) می‌تواند اميد برتری داشته باشد، در اينجا نيز بهترین شانسهاي او

بر پایه‌ی هجوم مشابه آن قرار دارد. اما این‌بار پیاده‌ی وزیر سیاه دفاع شده است و بنابراین بهتر آن است که حمله به آن به جای سوار به وسیله‌ی یک پیاده صورت بگیرد. به همین جهت است که ما به بازی 2.e4 که از نقطه‌نظر تئوری حرکتی اساسی تلقی می‌شود توجه پیدا می‌کنیم. تفاوت عمدی آن با گشاشهای باز در آن است که در بیشتر آغاز بازیهای بسته ساختار پیاده‌های مرکزی، تا مدتی به حال خود باقی می‌ماند و گسترش سوارها گند انجام می‌گیرد. ضمناً مانورهای تدارکاتی گوناگون، اهمیت زیادی کسب می‌کند و بازی عموماً به وضع پیچیده و بغرنج منتهی می‌شود.

بنا به قراردادی که از قرن نوزدهم میلادی اعتبار یافته است کلیه‌ی بازیهایی که سفید پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش نراند گشايش بسته نامیده می‌شود.

اگر سفید از اجرای 1.e4 چشم بپوشد می‌تواند بازی را با انتخاب یکی از چهار حرکت زیر آغاز کند:

شروع بازیهای پیاده‌ی وزیر 1.d4

1.e4 f3 شروع بازی رتی

1.c4 شروع بازی انگلیسی

1.f4 شروع بازی برد

زود در صدد اجرای حرکات c5 یا e5 برمی‌آید. توضیح آنکه این پیاده‌ها ممکن است بسیاری اوقات به علل تاکتیکی ابتدا یک خانه جایه‌جا شود.

در آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر پس از حرکت اول سفید، بسته به آنکه سیاه d5...1 بازی گند و یا به پاسخ دیگری دست بزند دو مبحث کلی پدید می‌آید که مبحث اول در همین بخش بیان می‌شود و آن دیگر نظر به اهمیت خاصی که دارد در بخشی جداگانه آورده می‌شود.

1.d4

d5

سیاه با این حرکت مانع می‌شود که سفید

آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر

1.d4

چنان که در مقدمه‌ی این بخش گفته شد این حرکت به قدر حرکت 1.e2-e4 قدرت دارد. به این ترتیب سیاه نمی‌تواند پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش براند و به علاوه ناگزیر است از خانه‌های مرکزی و در وهله‌ی اول از خانه‌ی e4 دفاع گند تا حریف نتواند آنجا را توسط دو پیاده‌ی خود به اشغال درآورد. سیاه باید از یک طرف مانع بسته شدن راه فیل وزیر خود بشود و از طرف دیگر بر پیاده‌ی d4 بتازد. به همین جهت است که دیر یا

به وسیله‌ی حفظ یک پیاده در خانه‌ی d5 خواه با 2...e6 که به دفاع ارتدوکس و نظایر آن مشهور است و خواه با 2...c6 که به دفاع اسلاو معروف می‌باشد.

۳. اجرای حمله‌ی متقابل با 2...e5 به نام گامبی متقابل آلبین یا 2...c6 یا 2...f5

۴. سیاه با اجرای حرکت 2...f5 یا 2...g6 به سفید مجال می‌دهد مرکز را نیرومند و استوار کند به امید آنکه بعداً آن را مورد تعرض قرار دهد و به آن آسیب برساند. در کلیه‌ی حالات سیاه باید بکوشد به وسیله‌ی c5 (که بسیار متداول است) یا e5 خود را آزاد سازد.

امروزه در مسابقات جدی شطرنج از میان انواع آغاز بازیها دو شروع بازی اسپانیایی و گامبی وزیر بیش از همه بازی می‌شود. این گامبی فی الواقع گامبی کاذبی بیش نیست چون سفید پیاده‌ای را قربانی نمی‌کند.

گامبی وزیر پذیرفته شده

2. ...

dxc4

سیاه با گرفتن این پیاده به وضع مخاطره‌آمیزی دچار نمی‌شود هرچند از یک پیاده‌ی مرکزی محروم می‌گردد و مسلمًا ایده‌ی اولیه سفید هم تحریک حریف به انجام دادن این کار و واگذاری مرکز است و بنابر قاعده، به محض ترک مرکز، سفید بازی آزادتری پیدا می‌کند و این آزادی عمل به منزله‌ی امتیازی تلقی

مرکز را با دو پیاده‌ی مرکزی (2.e4) اشغال کند و چنان که بعدها خواهیم دید برای نظارت بر خانه‌ی e4 وسائل دیگری مانند f6 ♜ یا f5 در اختیار دارد.

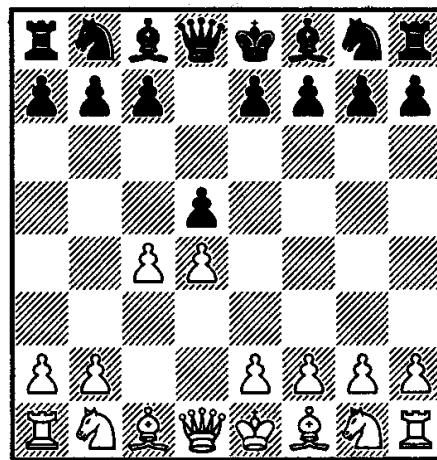
گامبی وزیر

1.d4

d5

2.c4

این بازی حرکت بنیادی گامبی وزیر است که به حق از هر حرکت خوب دیگر قوی‌تر است.



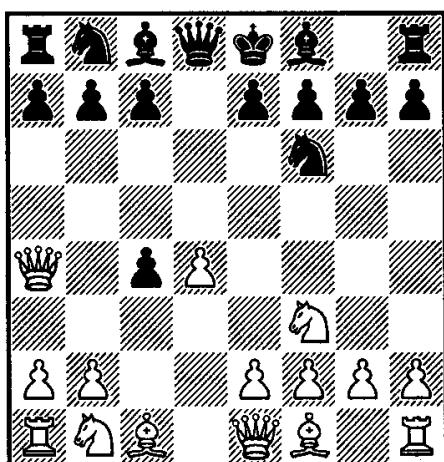
۱۶۱

قدرت بازی سفید در تهدید سریع 3.c4xd5 است که اگر حریف 3...♝x d5 بازی 5.e4 4.♘c3 و سپس 5.e4 کند بعد از 5.e4 4.♘c3 بلندپروازیهای استراتژیک خود را عملی می‌کند. سیاه برای رد 3.c4xd5، چهار حرکت دفاعی شایان بازی در اختیار دارد که از چهار نوع ایده‌ی تدافعی زیر الهام می‌گیرد:

۱. تسویه‌ی مرکز یکی با 2...dxc4 که گامبی وزیر پذیرفته شده نام دارد و دیگر با 2...c5
۲. نگاهداری یک خانه‌ی مستحکم در مرکز

ظاهر شود از این قرار:

1. d4
2. ♜f3
3. c4
4. ♚a4+



۱۶۲

- 1) 4. ... ♚d7
 5. ♚x c4 ♚c6
 6. ♜a3 ♜x c4
 7. ♜x c4
- برتری سفید ناچیز و کم‌اهمیت است.
- 2) 4. ... ♜d7
 5. ♜c3 e6
 6. g3

بازی 6.e4 نیز درخور توجه است. سفید با اجرای حرکت متن به روش کاتالان در گامبی وزیر پا می‌گذارد.

6. ... a6!
7. ♜g2 ♜b8

بازی? 7...b5 خوب نیست زیرا با پاسخ 8. ♜x b5 مواجه می‌شود. اما اکنون تهدید سیاه آن است که پیروزمندانه b5 بازی کند و از

می‌شود. از پایان جنگ جهانی دوم به بعد سیاه این گامبی سفید را پذیرفت و زبانی نیز ندیده است.

غرض سیاه از قبول گامبی حفظ پیاده و رسیدن به برتری کمی نیست بلکه ایجاد یک ساختمان بازی بسیار دقیق و استوار را در نظر دارد.

3. ♚a4+ (الف)

سفید بلا فاصله پیاده را پس می‌گیرد. عیب این حرکت آن است که به سیاه امکان می‌دهد به تعویض وزیرها موفق بشود.

3. ... ♜d7

پس از 3... ♜bd7 3. سفید عجله‌ای برای پس گرفتن پیاده نشان نمی‌دهد. بلکه می‌تواند با 4. ♜c3 و تدارک پیشروی 5. ♜f3 کار گسترش قوا را دنبال کند.

4. ♜x c4 ♚c6

از آنجاکه وزیر سفید از فیل c1 دفاع می‌کند قادر نیست از معاوضه سریعی نماید.

5. e3 e6

6. ♜c3 ♜x c4

7. ♜b5 ♜glorified

این بازی از اجرای حرکت 5. ♜b5 جلوگیری می‌کند.

سفید به برتری دست یافته است اما چون نیروهای دو هم‌اورده در صحنه‌ی نبرد کاهش پیدا کرده است این برتری برای رسیدن به پیروزی کافی نخواهد بود.

راه بالا ممکن است به صورت دیگری نیز

کیش وزیر از خانه‌ی a4 اگر چه سیاه را به اتخاذ روشی دقیق وامی دارد اما کوچک‌ترین امتیازی به سفید نمی‌بخشد.

3.e3 (ب)

هرچند سفید با این بازی امکان پیدا می‌کند به آسانی پیاده‌ی فداشده را پس بگیرد اما قوی‌ترین حرکت را انجام نداده است.

1) 3. ...

b5?

این ایده حفظ پیاده که برای نوآموزان خیلی گرانبهاست خطای محض است.

4.a4!

خط زنجیر پیاده‌ها را بی‌درنگ درهم می‌ریزد.

4. ...

c6

5.a×b5

c×b5

6. ♜f3

تنها این حرکت تاکتیکی ♜f3 نیست که موجب برتری می‌شود. فرض کنیم اسب شاه سفید در خانه‌ی f3 و اسب شاه سیاه در خانه‌ی f6 باشد در آن حال وزیر سفید به خانه‌ی f3 دسترسی ندارد اما سفید با! b3! زنجیر زنگ‌خوردهی پیاده‌های سیاه را به هم می‌ریزد. توضیح آنکه در برابر حرکت c×b3 سفید 7×b5+ بازی می‌کند.

2) 3. ...

e5!

این حرکت باعث آزادی بازی سیاه می‌شود.

4. ♜×c4

4.d×e5 ♜×d1+ 5. ♜×d1 ♜e6 الخ

4. ...

e×d4

پیاده‌ی c4 دفاع نماید.

8. ♜×c4

b5

9. ♜d3

مناسب‌ترین خانه برای عقبنشینی وزیر همین‌جاست.

9. ...

♜b7

10.0-0

c5

تساوی برقرار است.

3) 4. ...

♞d7

این حرکت نیز دفاع خوبی به شمار می‌رود.

5. ♜×c4

e6

6. ♜c3

بازی ♜c2 6. نیز می‌تواند مورد نظر قرار گیرد زیرا به وزیر میدان عمل وسیع‌تری می‌بخشد.

6. ...

♞a6!

این بازی هم پیش روی c5 را تدارک می‌بیند و هم اجرای حرکت 4. ♜b4 را در نظر دارد و همین احتمال دوم است که سفید را ناگزیر می‌سازد خانه‌ی c1 را از فیل تخلیه کرده آن را با رخ خود اشغال کند.

7. ♜g5

c5

8.e3

c×d4

9.e×d4

9. ♜×d4 ♜c8 الخ

9. ...

♞c7

به این ترتیب اسب می‌تواند پست مناسب و شایسته‌ی d5 را به تصرف درآورد و راه را بر پیاده‌ی منفرد d4 سد کند.

از آنچه در بالا گذشت چنین برمی‌آید که

		برتری با سیاه است.
2) 4. ...	$\mathbb{Q}b4+$	5.e×d4
5. $\mathbb{Q}d2$		5. $\mathbb{Q}f3 \mathbb{Q}b4+ 6.\mathbb{Q}f1 \mathbb{Q}c6!=$
5. $\mathbb{Q}c3$ e×d4 6. $\mathbb{W}x d4$ $\mathbb{W}x d4$		5. ... $\mathbb{Q}b4+$
7. $\mathbb{Q}x d4 \mathbb{Q}x c3+$ الخ		6. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}c6$
آرایش پیاده‌های سفید در جناح وزیر به هم ریخته است.		7. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}f6$
5. ...	$\mathbb{Q}x d2+$	8.d5 $\mathbb{Q}x c3+$
6. $\mathbb{Q}x d2$	e×d4	9. $\mathbb{Q}x c3$ $\mathbb{Q}e5$
7. $\mathbb{Q}x c4$	$\mathbb{Q}c6$	10.0-0
8.0-0	$\mathbb{Q}f6$	وضع طرفین یکسان است.
9.e5	$\mathbb{Q}g4$	روشن است که اگر سیاه 10... $\mathbb{Q}x c4$ 11. $\mathbb{W}e2+$ اسب حریف را کند سفید با 11. $\mathbb{W}e2+$ اسب حریف را می‌گیرد.
10.h3	$\mathbb{Q}h6$	
سفید در ازای کمبود پیاده جبران کافی در اختیار ندارد.		ج 3.e4 e5!
(د) 3. $\mathbb{Q}f3!$		4. $\mathbb{Q}f3$
سفید برای پس گرفتن پیاده فرصت کافی دارد بنابراین اول از بازی e5 سیاه جلوگیری می‌کند.		4.d×e5 $\mathbb{W}x d1+$ 5. $\mathbb{Q}x d1$ $\mathbb{Q}c6$
3. $\mathbb{Q}c3$ c5 4.d5 e6 5.e4 e×d5		6. $\mathbb{Q}f3$ (6.f4 f6!=) 6... $\mathbb{Q}e6$
6. $\mathbb{Q}x d5$ $\mathbb{Q}f6$ 7. $\mathbb{Q}x c4$ $\mathbb{Q}e7$		با شانس‌های خوب برای سیاه.
8. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}x d5$ 9. $\mathbb{Q}x d5$ 0-0		1) 4. ... e×d4
10. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{W}b6=$		5. $\mathbb{W}x d4$
3. ...	$\mathbb{Q}f6$	5. $\mathbb{Q}x c4$ $\mathbb{Q}b4+$ 6. $\mathbb{Q}bd2$ $\mathbb{Q}c6$
«در آغاز بازیهای بسته به ویژه گامبی وزیر، دو هماورد به سرعت قلعه را تدارک می‌بینند.»		7.0-0 $\mathbb{W}f6$ 8.e5 $\mathbb{W}g6$ 9.a3 $\mathbb{Q}e7$
4.e3	e6	10. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}e6$ 11. $\mathbb{Q}x e6$ $\mathbb{W}x e6$
حرکت 4...b5 جایز نیست زیرا:		12. $\mathbb{Q}b3\pm$
		5. ... $\mathbb{W}x d4$
		6. $\mathbb{Q}x d4$ $\mathbb{Q}c5$
		7. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}a6$
		8. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}e6$
		9. $\mathbb{Q}x c7+$ $\mathbb{Q}x c7$
		10. $\mathbb{Q}x c7$ $\mathbb{Q}f6$

سفید با پیاده، پیاده‌ی حریف را می‌زند زیرا بدون وجود پیاده در مرکز امیدی به کسب برتری از مرحله‌ی گشایش نمی‌تواند داشته باشد. پیاده‌ی منفرد d4 به آسانی با ♜c1 دفاع می‌شود.

7. ... ♜e7

8. ♛e2

یک حرکت نمونه‌وار (typique)، سفید خانه‌ی d1 را برای رخ آزاد می‌کند تا دفاع پیاده‌ی d4 تأمین شود. بعد از 8. ♜c3 بازی به دفاع کاروکان کشیده می‌شود.

8. ... 0-0

9. ♜c3 ♜c6

هدف آتی اسب سیاه رسیدن به قرارگاه d5 از راه خانه‌ی b4 است.

گاهی ممکن است این اسب از راه d7 سپس به خانه‌ی d5 برسد از این قرار:

9. ... ♜d7 10. ♜d1 ♜b6 11. ♜b3
♜bd5 12. ♜g5 ♛a5 13. ♜ac1
♜d8

اینک نقشه‌ی سیاه آن است که بنابه روش اشتاینیتز ♜d7... ♜d8 و بعد ♜ac8 و سرانجام ♜e8 بازی کند و فشار سختی بر پیاده‌ی d4 وارد آورد اما سفید با حرکت ♜e5! از این کار جلوگیری می‌کند. حالا اگر سیاه باز هم نقشه‌ی خود را دنبال کند به طریق زیر یک پیاده از دست می‌دهد.

14. ... ♜d7? 15. ♜x d5 ♜x d5

16. ♜x e7 ♜x e7 17. ♛f3

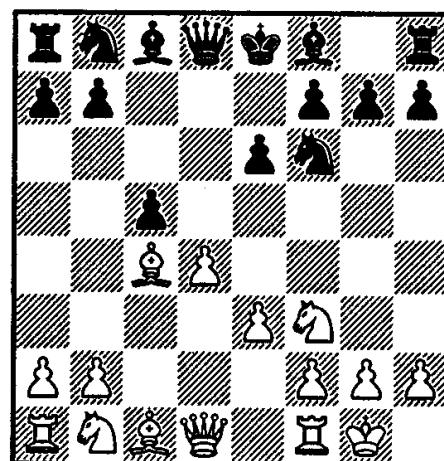
وزیر سفید به پیاده‌ی f7 و b7 حمله‌ور شده

5. a4 c6 6. a×b5 c×b5 7. b3[±]

5. ♜x c4 c5

حرکتی است که اهمیت اساسی دارد. سیاه پیش از ادامه‌ی گسترش نیروها حالتی آمیخته به کشمکش را در مرکز ایجاد می‌کند. به این ترتیب شانس آن را دارد که پیاده‌ی مرکزی سفید را با c×d4 منفرد بسازد و این به اصطلاح نقطه‌ی ضعف را مورد حمله قرار دهد.

6.0-0



۱۶۳

در اینجا سیاه دو نقشه‌ی استراتژیک مختلف در برابر خود مطرح می‌بیند. اول آنکه ضمن منفرد ساختن پیاده‌ی d4 به کار گسترش قوا ادامه دهد تا بعداً به پیاده‌ی مزبور حمله کند (روش اشتاینیتز) دوم آنکه با استقرار یک فیانکتوی پردامنه ابتکار عمل را در جناح وزیر به دست بگیرد (روش نوین).

روش اشتاینیتز:

6. ... c×d4

7. e×d4

از اینجا سفید سه راه مناسب زیر را پیش رو

است و یکی از آن دو را می‌گیرد.

دارد..

1) 8.d×c5 ♕×c5
9.a3 b5

e5 =

10. ♕ a2	♕ b7
11. b4	♗ e7
12. ♕ b2	o-o
13. ♜ d2	♔ b6
14. ♜ b3	♝ fd8
15. ♞ ac1	♝ ac8
16. ♜ c5	

(الپسکاسز - موفانگ. ورشو ۱۹۳۵)

سفید بر صحنه‌ی نبرد مسلط است و پس از
حالت تهاجمی پیدا می‌کند.

2) 8. ♜ d1
9. ♜ b3!

همچنان از خانه‌ی d5 دیده‌بانی می‌کند. از ادامه‌ی c7 توقع و انتظاری نباید داشت.

9. ... c4

حرکت بالا معاوضه‌ی فیل شاه سفید را ناگزیر می‌سازد.

10. ♜ c2 ♞ b4
 11. ♞ c3 ♞ x c2
 12. ♛ x c2 ♜ b7
 13. d5!

(١٦٥) شکل

13.e4 b4 14.e5 bxc3 15.exf6 gxf6

10. ♜ d1	a6
11. ♜ g5	♘ b4
12. ♘ e5	♗ bd5
13. ♜ c1	♕ e8
14. ♜ d3	h6
15. ♜ h4	♕ d7
16. ♘ b1	

وضع دو طرف برابر است.

روش نوین:

6. ... a6

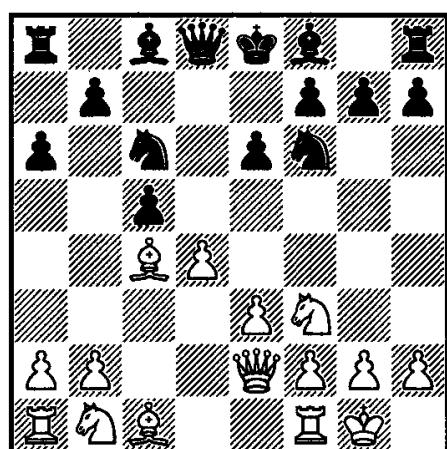
Zwe2

7.a4 ♜c6 8.♔e2 c×d4! 9.♕d1
d3! 10.♗x d3 ♔c7 11.e4 ♜g4!=

تفسیر راه بالا از یاخمن است.

7. c6

I



a5, ♜a6, b4
الخ

شروع کند و یا اسب d7 را از راه c5 در
خانه‌ی d3 مستقر سازد.

در بازی متن سیاه در حرکت دوازدهم
به جای 7. ♜b7 می‌تواند 7... ♜d5 12... ♜d5 را اجرا
کند در آن صورت بازی چنین دنبال می‌شود:
13.e4 ♜b4 14. ♜e2 ♜d3
15. ♜e3 ♜b7=

(کرس - ایوه سال ۱۹۳۹)

در نتیجه می‌توانیم بگوییم که راههای بالا
برای سیاه بازی کردنی است.

3) 8. ♜c3!

این حرکت موجب اجتناب از معاوضه‌ی فیل
سفید می‌شود.

8. ...

b5

8. ... cxd4 9. ♜fd1

9. ♜b3

c4

9. ... ♜b7 10. ♜d1 ♜b6 11.d5
e×d5 12. ♜×d5 ♜×d5 13. ♜×d5
爵e7 14.b3 0-0 15. ♜b2
♜ad8!=

10. ♜c2

爵b7

11.a4

b4

12. ♜e4

爵a5

13. ♜×f6+

g×f6!

14.e4

♛c7

15. ♜e3

爵d6

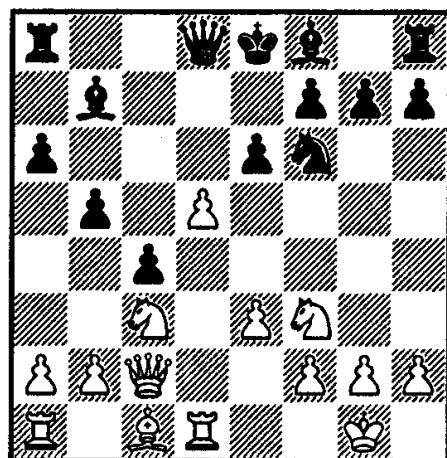
16. ♜ac1

♜g8

وزیر را یا با:

16. ♜a4+ ♜d7 17. ♜×c4 ♜c8
18. ♜e2 ♜g8=

(سابو - ایوه، کرونینگن، سال ۱۹۴۶)



۱۶۵

13. ... ♜c7!

این حرکت را الخین توصیه کرده است. بازی
13... e×d5? به دلیل زیر درست نیست:
14.e4! ♜e7 15.e5 ♜d7 16. ♜×d5
0-0 17. ♜f5

سفید برتری قاطع دارد.

14.e4 e5

15. ♜g5 ♜d7

سیاه دارای وضع محکمی است و در جناح
وزیر شانسهای واقعی تحت اختیار دارد.

16. ♜ac1 ♜d6

17. ♜e2 0-0

18. ♜g3

و حالا به جای 18.f6 که قلعه‌ی سیاه را
ضعیف می‌سازد سیاه باید 18. ♜ac8 بازی
کند و اگر سفید حرکت 19. ♜f5 را انجام دهد
آنگاه با 19... ♜f-e8 به آن جواب بدهد.
از این پس سیاه می‌تواند عملیات در جناح

10.a4 b4 11. $\text{Q}bd2$ $\text{W}c7$ 12. $\text{Q}c4$
 $\text{Q}e7=$

10. ...

 $\text{Q}e7$

11.e4

 $\text{c}\times\text{d}4!$

11. ...b4? 12.e5 $b\times c3$ 13. $e\times f6$ $\text{Q}\times f6$
14. $\text{Q}a4+$ $\text{Q}f8$ 15. $d\times c5$ $\text{W}c7$
16. $\text{Q}e5$ $\text{W}\times c5$ 17. $b\times c3$

برتری سفید آشکار است.

12. $\text{Q}\times\text{d}4$ $\text{W}c7$ 13. $\text{Q}g5$

b4

14. $\text{Q}a4$ $\text{W}e5$

این بازی در مسابقات قهرمانی شوروی سال ۱۹۵۰ میان اسمیسلوف و کرس انجام شده و شانس طرفین برابر است.

در پایان این مبحث راهی به خوانندگان عرضه می‌شود که سیاه پیش از آنکه مسیر خروج فیل وزیر بسته شود به گسترش آن اقدام می‌کند.

1.d4

d5

2.c4

 $\text{d}\times\text{c}4$ 3. $\text{Q}f3$ $\text{Q}f6$

4.e3

 $\text{Q}g4$

این روش که آخین آن را به کار بسته است امروزه نیز بعضاً بازی می‌شود.

5. $\text{Q}\times\text{c}4$

5.h3 $\text{Q}h5$ 6.g4 $\text{Q}g6$ 7. $\text{Q}e5$
 $\text{Q}e4!$ 8.f3 $\text{Q}\times b1$ 9. $\text{Q}\times b1$ e6
10. $\text{Q}\times c4$ $\text{Q}bd7$ 11. $\text{Q}d2$ $\text{Q}d6$ الخ

5. ...

e6

(شکل ۱۶۶)

17. $\text{Q}d1$

f5

وضع دو طرف یکسان است.

II

7. ...

b5

1) 8. $\text{Q}d3$ $\text{c}\times\text{d}4$ 8. ... $\text{Q}c6$ 9.a4 $b\times a4$ 10. $\text{Q}c2$ $\text{Q}b4$ 11. $\text{Q}\times a4+$ $\text{Q}d7$ 12. $\text{Q}c3$ $c\times d4$ 13. $\text{Q}\times d4$ $\text{Q}\times a4=$ 9. $e\times\text{d}4$ $\text{Q}c6$ 10. $\text{Q}c3$ $\text{Q}b4$ 11. $\text{Q}b1$ $\text{Q}b7$ 12. $\text{Q}e5$ $\text{W}b6$

اگر سیاه پیاده 4 d4 را بزند اشتباہ بزرگی مرتكب شده است زیرا با پاسخ شایسته‌ی حریف روبرو می‌شود.

13.a4

 $\text{b}\times\text{a}4$ 14. $\text{W}d1$ $\text{Q}e7$ 15. $\text{W}\times a4+$ $\text{Q}c6$ 16. $\text{Q}e3$ $\text{W}b4$

وزیر سیاه ضمن فرار از برابر حمله‌ی پنهانی فیل حریف به قصد معاوضه که به نفع سیاه است به وزیر سفید می‌نشینند.

17. $\text{Q}c2$ $\text{Q}c8$

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان گلرو آلاتورتسف انجام گرفته و طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 8. $\text{Q}b3$ $\text{Q}b7$ 9. $\text{Q}d1$ $\text{Q}bd7$ 10. $\text{Q}c3$

16. ♕e2**♘c6**

در مسابقه‌ی جام جهانی ریکیاویک سال ۱۹۸۸ بازی بین بلیافسکی و تال چنین ادامه پیدا کرده است:

16. ... ♕c4? 17. ♕x c4 ♘xc4

18. ♜c1 ♘xe5 19. ♜x c7 ♘d5

20. ♜xb7

و سفید به برتری کمی خود تحقق بخشیده است. اما در بازی فوق تال بایستی این چنین بازی کرده باشد:

16. ... ♜a d8 17. f4 ♕c4 18. ♜f2

(18. ♕x c4 ♘xc4 19. ♜c1 ♘e3

20. ♜e1 ♘d5) 18... ♕d5!

تساوی وضع برقرار است.

17. ♘xc6**♕x c6****18. ♘a5****♕a4****19. ♘xb7****♕x a2****20. ♘c5****♕c4****21. ♕e3****♗fe8****22. b3****♕b5****23. f4****♗ad8****24. ♜x d8?!**

بازیکنی که می‌خواهد در یک وضع متعادل به هر قیمت که شده است پیروز شود یقیناً خطر حمله‌ی متقابل حریف و احتمال شکست را پذیرا می‌گردد.

در اینجا سفید یک اصل مهم استراتژیک را نادیده می‌گیرد. تنها ستون باز را ترک می‌کند و همه چیز را بر سر حمله‌ای گرو می‌گذارد که به خوبی تدارک و تقویت نشده است. او بایستی

6. ♘xd5 ♜e7 7. ♜x c4 ♘xd5

8. ♜x d5 ♜e7 9. ♘f3 o-o 10.o-o

♗b6 11. ♜e3!? ♘c6 سپس

12... ♜g4 با اندک برتری سفید.

4. ♘f3**5. ♜x c4****6. ♘bd2****7. o-o****8.e5****9. ♘b3**

حرکت 9.a3 نیز در خور توجه است. مثال:

1) 9.a3 ♜x d2 10. ♜x d2 o-o

11. ♜g5 ♘de7 12.b4 الخ

2) 9.a3 ♜e7 10. ♜b3 ♘a5

11. ♜a4+ ♘c6 12. ♘xd4 ♘b6

13. ♘xc6 ♘xa4 14. ♘xd8 ♜x d8

15. ♘e4 که در هر دو حالت سفید مختصر برتری دارد.

9. ...**10. ♜g5**

حرکت 10...f6? خطای محض است. زیرا:

11. exf6 gxf6 (11... ♘x c4 12. f x g7)

12. ♕e2+ با برتری قاطع سفید.

11. ♜x e7**12. ♜d3****13. ♘f x d4****14. ♜x d3****15. ♜ad1****♘e7****f5****xd3****o-o****qd5**

24.g3 بازی می‌کرد.

1.d4

d5

24. ...

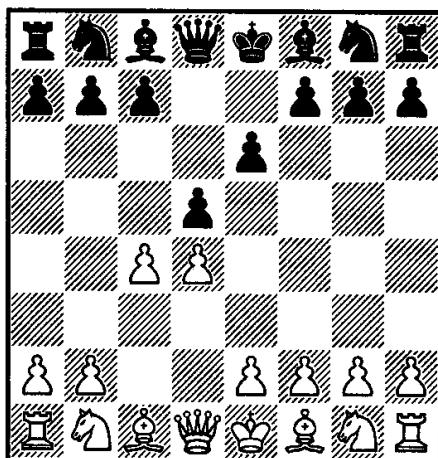
 $\blacksquare \times d8$

2.c4

e6

25.h3

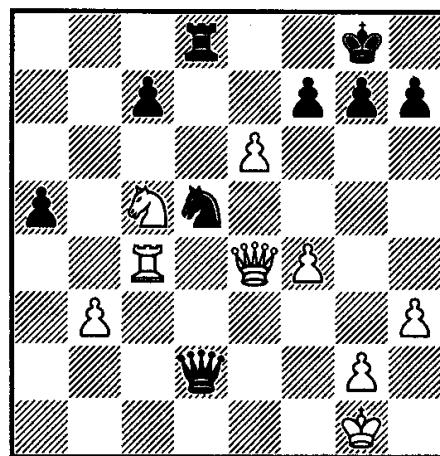
a5



۱۶۸

26. $\blacksquare c1$ $\clubsuit d5$ 27. $\clubsuit e4$ $\clubsuit b4$ 28. $\blacksquare c4$ $\clubsuit d2$

29.e6??



۱۶۷

عیب این روش آن است که فیل وزیر سیاه را از قطر خروجی اش محروم می‌سازد. در این آغاز بازی مشکل سیاه آن است که به گسترش رضایت‌بخش این فیل موفق بشود. سیاه باید طرح مشخصی را انتخاب کند که فیل وزیر را وارد میدان عمل سازد، ضمناً بتواند پیاده‌ی c را به خانه‌ی c5 و یا پیاده‌ی e را به خانه‌ی e5 برساند. در حالت دوم قبل از پیشروی پیاده‌ی شاه باید با c7-c6 از پیاده‌ی d5 دفاع کند. در صورتی که سیاه به روش صحیح و دقیق بازی کند همیشه به گسترش فیل وزیر موفق می‌گردد. این فیل ممکن است روی قطر c8-h3 یا قطر a8-h1 مستقر شود. هرگاه سیاه در امر گسترش فیل وزیر خود در خانه‌ای فعال و مناسب موفق نشود به حل مسئله‌ی گشایش بازی موفق نشده است.

سیاه فیل وزیر را در قطر c8-h3

سفید به هیچ چیز شک نمی‌برد. لازم بود 29. $\clubsuit d4$ بازی می‌کرد و تساوی را نگاه می‌داشت.

29. ... $\clubsuit e3!$

30.e7?!

30.exf7+ $\clubsuit \times f7$ 31. $\clubsuit e6+$ $\clubsuit f8$ 30. ... $\clubsuit e1+$ 31. $\clubsuit h2$ $\clubsuit g4+!!$

پایان کار معلوم است.

32.hxg4 $\clubsuit h4+$ 33. $\clubsuit g1$ $\blacksquare d1+$

و در حرکت بعد یک مات معمولی!

گامبی وزیر پذیرفته نشده
دفاع اُرتدوکس

5. ... $\mathbb{Q}e7$

5. ... c6 6. cxd5! exd5

7. $\mathbb{W}c2$

اگر سفید $\mathbb{Q}f3$ 6. بازی کند پاسخ سیاه 6... $\mathbb{W}a5$ خواهد بود و بازی به راه کمبریج اسپرینگ در خواهد آمد.

6. $\mathbb{Q}f3$

0-0

7. $\mathbb{E}c1$

این حرکت می‌تواند در آینده موجب فعالیت سفید بر ستون C بشود بعلاوه سفید امید مبهم دارد که حریف پیاده‌ی C4 را بزند و در نتیجه فیل شاه سفید فقط با یک حرکت به خانه‌ی C4 درآید.

حرکت متن از بازی 7. $\mathbb{W}c2$ 7. بهتر است.

مثال:

7. $\mathbb{W}c2$ c5 8. cxd5 exd5 9. dxc5

$\mathbb{Q}x5$ 10. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e6$ 11. 0-0 $\mathbb{E}e8$

حالا آشکار می‌شود که وزیر سفید در موضع خوبی گسترش نیافته است.

7. ... c6

این وضعیت متعارف دفاع ارتدوکس است. سفید فشار خود را متوجه خانه‌ی d5 حریف ساخته و سیاه به دفاع از آن پرداخته است. سوارهای سفید آزادی عمل بیشتری دارند اما مسئله‌ی گسترش فیل وزیر سیاه هنوز حل نشده است. با این وصف تخریب موضع مستحکم سیاه آسان نیست و تلاش سفید برای دستیابی به برتری مؤثر کار ساده‌ای نمی‌باشد.

7. ... c5 8. dxc5 $\mathbb{W}a5$ (8...dxc4 9. c6)

9. a3 dxc4 10. $\mathbb{Q}x4$ $\mathbb{W}x5$

گسترش می‌دهد.

(دفاع ارتدوکس - روش کاپابلانکا):

3. $\mathbb{Q}c3$

سفید با اجرای هر حرکت فشار بر پیاده‌ی d5 را افزایش می‌دهد.

3. ... $\mathbb{Q}f6$

سیاه که در فکر پیش راندن پیاده‌ی شاه و آزاد ساختن بازی خود است به سرعت قلعه‌ی کوچک را مهیا می‌سازد و در عین حال دفاع از پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند.

بازی متن حرکت بنیادی دفاعی است که تاراش آن را "ارتدوکس" نامید و این نامگذاری که به قصد استهزا و تمسخر صورت گرفته است. به هر حال امروزه در شمار اصطلاحات بین‌المللی شطرنج در آمده است.

4. $\mathbb{Q}g5$

سفید همان ایده‌ی بالا را دنبال می‌کند. سیاه قادر است با 7. $\mathbb{Q}e7$ 4... $\mathbb{Q}e6$ و رفع آچمزی از اسب شاه پاسخ بدهد و یا بدؤا 4... $\mathbb{Q}bd7$ بازی کند. در اینجا نظم و ترتیب حرکات اهمیت ندارد..

4. ... $\mathbb{Q}d7$

این اسب نظارت بر دو خانه‌ی اساسی c5 و e5 را بی‌درنگ آغاز می‌کند و در آینده پیشروی پیاده‌ی C یا e را تدارک می‌بیند.

5. e3

سفید در دام معروف زیر نمی‌افتد:

5. cxd5 exd5 6. $\mathbb{Q}x5?$ $\mathbb{Q}x5!$

7. $\mathbb{Q}x8$ $\mathbb{Q}b4+$

در اینجا سیاه یک سوار سود می‌برد

10. ♜x e7

♚x e7

11. ♕e2 \pm

11. 0-0

Qx c3

8. ♜d3

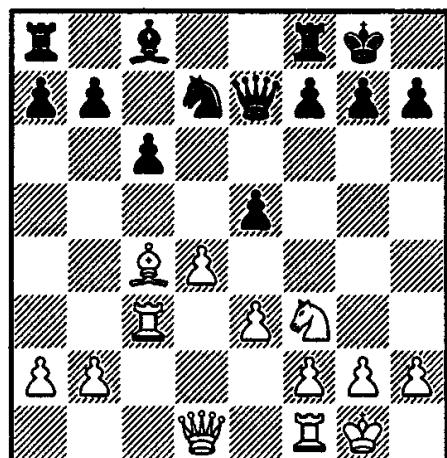
12. ♜x c3

سفید از آن جهت با پیاده پس نمی‌زند که ستون c را به روی رخ خود نبندد و اقدامات آینده بر این ستون عملی شود.

12. ...

e5!

نقشه‌ی استراتژیک سیاه سرانجام عملی شده و فیل وزیرش آزاد گشته است.



۱۶۹

سفید از راههای گوناگون کوشیده است از وضع بالا که امروزه به صورت متعارف درآمده و زیاد بررسی شده است به خاطر سبقتی که در گسترش قوا دارد امتیازی به دست آورد. اما بدون شک جنبه‌ی تئوریک این سبقت بر واقعیت آن می‌چربد. زیرا سیاه همواره دفاع شایسته و رضایتبخش در اختیار دارد. در این مورد به ذکر دو مثال پرداخته می‌شود:

مثال اول

13. dx e5

این راه بازی روش روپیشتنی نام دارد.

سفید تلف شدن یک زمان را ترجیح می‌دهد چون اگر 8.cxd5 بازی کند قطر c8-h3 به روی فیل زندانی حریف باز می‌شود.

8. ...

dxc4

9. ♜x c4

به این ترتیب این فیل دوبار بازی شده است اما باید به یاد داشته باشیم که هدف استراتژیک سیاه باز کردن قطر c8-h3 است و سفید در هر حرکت باید این نکته را به حساب بیاورد.

9. ...

Qd5!

حرکت بنیادی روشنی است که به کاپابلانکا منسوب است اما مدت‌ها قبل از وی بازی شده و مبنی بر اصل قدیمی اشتاینیتز است که می‌گوید:

«معاوضه‌ی دسته‌جمعی سواره‌ای سبک هر وضع درهم فشرده را آزادی می‌بخشد.»

فیل 5g برای عقبنشینی خانه‌ی مناسبی ندارد و چون با دو زور مورد حمله قرار گرفته است باید معاوضه را بپذیرد.

پس از 10. ♜x f4 و 10. ♜f4 پیاده‌های سفید به صورت دوپشته در می‌آید و دو فیل برای حریف باقی می‌ماند.

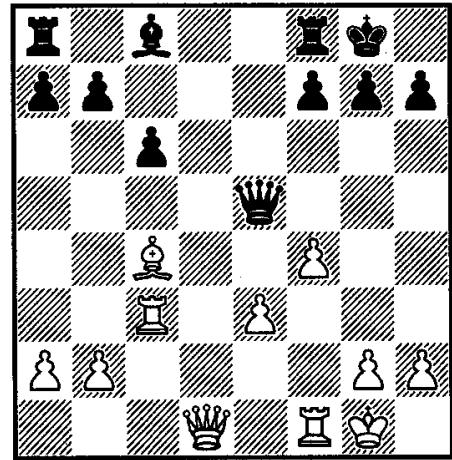
اگر سیاه:

9. ...h6 10. ♜h4 ♜d5

بازی کند به خطای بزرگی دست زده است.

زیرا در آن حال حریف حرکت 11. ♜g3! را انجام می‌دهد و خانه‌ی 5c زیر نظر می‌گیرد.

- از 20. $\mathbb{Q}d3$ جلوگیری می‌کند.
- 20.e4!** $\mathbb{Q}g6$
20. ... $\mathbb{Q} \times e4$ 21. $\mathbb{Q}e3$ f5 22. $\mathbb{Q}c4+$
23. $\mathbb{Q}f7$ سپس
- 21. $\mathbb{Q}d3$**
- تهدید خطرناک 22. $\mathbb{Q}d8+$ را در بر دارد.
21. ... $\mathbb{Q}e8$
- 22. $\mathbb{Q}d8$** f6
- 23. $\mathbb{Q}c4+$** $\mathbb{Q}h8$
- روشن است که اگر سیاه $\mathbb{Q}f7$... 13 بازی کند پس از 24. $\mathbb{Q} \times e8+$ 25. $\mathbb{Q} \times e8+$ مات می‌شود.
- 24. $\mathbb{Q}e6!$**
- این حرکت یک ضربه‌ی نهایی می‌باشد. سیاه در برابر تهدید 25. $\mathbb{Q}d7$ بی‌دفاع است.
- 2) 15. ... $\mathbb{Q}e4$**
- 16. $\mathbb{Q}e2!$**
- از ادامه‌ی قدیمی 16. $\mathbb{Q}b3$ 17. $\mathbb{Q}b3$ نیرومندتر است. حرکت بالا با تهدید 17.f5 همراه است و اگر سیاه 17. ... $\mathbb{Q} \times f5$ بازی کند بعد از 18. $\mathbb{Q}d3$ یک سوار از دست می‌دهد.
16. ... $\mathbb{Q}f5$
17. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}d5$
17. ... $\mathbb{Q}e6?$ 18. e4 $\mathbb{Q}g4$ 19. $\mathbb{Q}f2$ الخ
- حالا فیل سیاه به خطر افتاده است.
- 18.e4** $\mathbb{Q}d4+$
- 19. $\mathbb{Q}f2$**
- از حرکت 19. $\mathbb{Q}h1$ 19. $\mathbb{Q}h1$ بهتر است.
19. ... $\mathbb{Q} \times f2+$
- 20. $\mathbb{Q} \times f2$** $\mathbb{Q}d7$

13. ... $\mathbb{Q} \times e5$
14. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5$
- 15.f4**
- 170.
- 
- 1) 15. ... $\mathbb{Q}e7$
- این حرکت ضعیف است و به سفید برتری می‌دهد.
- 16.f5** $\mathbb{Q}d8$
16. ... $\mathbb{Q}d7$ 17.f6!
- 17.f6!**
17. ... $\mathbb{Q} \times f6$ 18. $\mathbb{Q}b3$
17. ... $g \times f6$ 18. $\mathbb{Q}h5$
- به دنبال حرکت متن به پایان یک بازی هنری می‌رسیم که منسوب به استاد اشتاینیتز است.
17. ... $\mathbb{Q} \times d1$
- 18.f5** $\mathbb{Q} \times f1+$
- 19. $\mathbb{Q} \times f1!$**
- حرکت 19. $\mathbb{Q} \times f1$ درست نیست زیرا سیاه با 19. ... $\mathbb{Q}e6$ جواب می‌دهد و سفید به علت تهدید $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q} \times c4$ نمی‌تواند $\mathbb{Q}d3$ بازی کند.
19. ... $\mathbb{Q}f5$

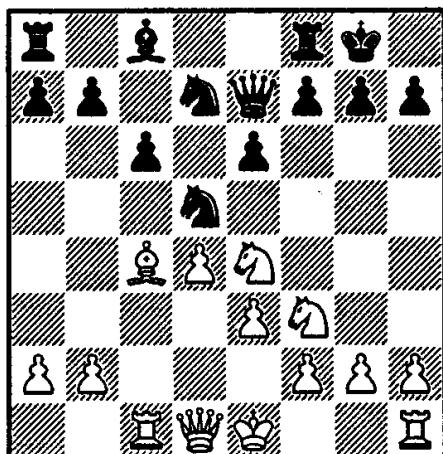
14.e×d4	$\mathbb{Q}b6!$	ادامه‌ی زیر ضعیف به نظر می‌رسد.	21. $\mathbb{E}d2$	$\mathbb{Q}ad8$
14. ... $\mathbb{Q}f6$	15. $\mathbb{E}e1$ $\mathbb{W}d6$ 16. $\mathbb{Q}g5$	16. $\mathbb{Q}b1$	$\mathbb{Q}c8$	سفید برتری آشکار دارد.
الخ		23. $\mathbb{E}d3$		
15. $\mathbb{E}e1$	$\mathbb{W}f6$	3) 15. ...	$\mathbb{Q}f6$	
16. $\mathbb{Q}b3$	$\mathbb{Q}f5$	16.f5!		
17. $\mathbb{W}e2$	$\mathbb{E}ad8$	این حرکت از 16.e4 که ادامه‌ی آن به شرح زیر است قوی‌تر می‌باشد.		
	سیاه بازی امیدبخشی دارد.	16.e4 $\mathbb{Q}e6!$ (16...b5? 17.e5! $\mathbb{W}e7$ 18. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}b7$ 19. $\mathbb{W}h5!$ g6 20. $\mathbb{W}h6$ b4 21.f5! $\mathbb{E}f-e8$ 22.f×g6 h×g6 23. $\mathbb{E}x f7!!$ $\mathbb{W}x f7$ 24. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{W}x c4$ 24. ... $\mathbb{E}e6$ 25. $\mathbb{E}h3!-25. \mathbb{W}x g6+$ $\mathbb{Q}f8$ 26. $\mathbb{E}f3+$ $\mathbb{Q}e7$ 27. $\mathbb{W}d6+$ مات) 17.e5 $\mathbb{W}e7$ 18. $\mathbb{Q}x e6$ f×e6! بازی به سمت وضعیت مساوی رفته است.		

روش الخین:

ایده این روش که در اصل به توسط الخین بازی شده است دوری از هرگونه معاوضه است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}f6$
4. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}e7$ 5.e3 $\mathbb{Q}bd7$ 6. $\mathbb{Q}f3$
0-0 7. $\mathbb{E}c1$ c6 8. $\mathbb{Q}d3$ d×c4
9. $\mathbb{Q}x c4$ $\mathbb{Q}d5$ 10. $\mathbb{Q}x e7$ (10. $\mathbb{Q}e4$
f6! 11. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}b6\bar{+}$) $\mathbb{W}x e7$

11. $\mathbb{Q}e4$



۱۷۱

11. ... $\mathbb{Q}5f6$

نظرارت بر خانه‌ی e5 را حفظ می‌کند.

21. $\mathbb{E}d2$	$\mathbb{Q}ad8$
22. $\mathbb{Q}b1$	$\mathbb{Q}c8$
23. $\mathbb{E}d3$	
3) 15. ...	$\mathbb{Q}f6$
16.f5!	
این حرکت از 16.e4 که ادامه‌ی آن به شرح زیر است قوی‌تر می‌باشد.	
16.e4 $\mathbb{Q}e6!$ (16...b5? 17.e5! $\mathbb{W}e7$ 18. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}b7$ 19. $\mathbb{W}h5!$ g6 20. $\mathbb{W}h6$ b4 21.f5! $\mathbb{E}f-e8$ 22.f×g6 h×g6 23. $\mathbb{E}x f7!!$ $\mathbb{W}x f7$ 24. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{W}x c4$ 24. ... $\mathbb{E}e6$ 25. $\mathbb{E}h3!-25. \mathbb{W}x g6+$ $\mathbb{Q}f8$ 26. $\mathbb{E}f3+$ $\mathbb{Q}e7$ 27. $\mathbb{W}d6+$ مات) 17.e5 $\mathbb{W}e7$ 18. $\mathbb{Q}x e6$ f×e6! بازی به سمت وضعیت مساوی رفته است.	
16. ...	b5
17.g4 $\mathbb{Q}x f5$... 16 به خاطر جواب	
نادرست است. همچنین حرکت 16... $\mathbb{E}d8$ به	
دلیل زیر ضعیف است.	
17. $\mathbb{E}d3!$ $\mathbb{Q}x f5?$ 18. $\mathbb{E}x f5!$	الخ
17. $\mathbb{Q}d3$	b4
18. $\mathbb{E}c2$	$\mathbb{E}d8$
19. $\mathbb{W}e2$	a5
20. $\mathbb{E}fc1$	$\mathbb{Q}x f5$
	وضع دو هماورد یکسان است.

مثال دوم

13. $\mathbb{W}c2$ e×d4

سیاه فیل وزیر را در قطر بزرگ گسترش می‌دهد.

- | | |
|-------|------|
| 1.d4 | d5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3.♘c3 | ♘f6 |
| 4.♗g5 | ♘bd7 |
| 5.e3 | ♗e7 |
| 6.♘f3 | 0-0 |
| 7.♕c1 | c6 |
| 8.♗c2 | |

سفید خروج فیل شاه را (که سیاه را به زدن پیاده‌ی c4 بر می‌انگیزد) باز هم به تأخیر می‌اندازد زیر این کار به فیل شاه سفید امکان می‌دهد که فقط با صرف یک زمان و بدون توقف در d3 به خانه‌ی c4 برود. این راه بازی به روش دفع وقت مشهور است.

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 8. ... | ♕e8 |
| خانه‌ی f8 را در اختیار اسب می‌گذارد و اسب از آن جا خانه‌ی h7 را دفاع می‌کند. ادامه‌ی زیر نیز رضایت‌بخش است: | |
| 8. ... ♘e4! | 9.♗xe7 ♗xe7 |
| 10.♘xe4 dx e4 | 11.♗xe4 ♗b4+ |
| 12.♘d2 ♗xb2 | 13.♕b1 (13.♗b1 ♗a3!) ♗a3 |
| 14.♗c2 e5 | 15.♗d3 cxd4 |
| 16.♗xh7+ ♔h8 | 17.0-0 ♗d6= |

سیاه نباید زیاد حریص باشد یعنی در حرکت سیزدهم راه بالا نباید پیاده a2 را بگیرد چون در آن صورت سفید وضع تهاجمی نیرومندی پیدا

12. ♘g3 ♗b4+

این حرکت که توسط کاپابلانکا در مسابقه‌ی دوچانبه بالخین در سال ۱۹۲۷ انجام شده است بهترین بازی نیست.

- | | |
|----------|-------|
| 13. ♗d2 | ♗xd2+ |
| 14. ♔xd2 | ♕d8 |
| 15. ♕he1 | b6 |
| 16. e4 | ♗b7 |
| 17. e5 | |

وضع سفید بر حربه مزیت دارد. برای سیاه ادامه‌ی صحیح چنین است:

- | | |
|---------|------|
| 12. ... | e5! |
| 13. 0-0 | exd4 |

در بازی میان اسمیسلوف و رابار که در سال ۱۹۵۲ در شهر هلسینکی انجام یافته است سیاه حرکت ضعیف? 13...g6 13...g6? را بازی کرده و پس از ادامه‌ی زیر به سرعت شکست خورده است.

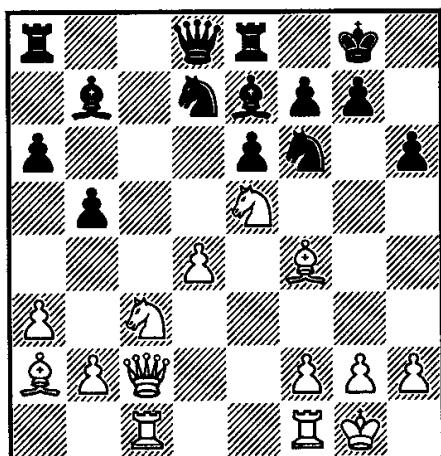
- | | |
|-----------|------|
| 14. ♗b3 | ♗xd4 |
| 15. ♗xd4 | ♘b6 |
| 16. ♗h4 | الخ |
| 14. ♘f5 | ♗d8 |
| 15. ♘3xd4 | ♘e5 |
| 16. ♗b3 | ♗xf5 |
| 17. ♘xf5 | g6! |

وضع طرفین برابر است. در بازی میان الخین و لاسکر که در سال ۱۹۳۴ در شهر زوریخ صورت گرفته است سیاه با اجرای حرکت? 17...b6? به سفید امکان داده است که به وضع برنده‌ای برسد از این قرار: 18.♗d6 ♘ed7 19.♕fd1 ♕fd8 20.♗g3

15.e×d4

پس از 15. $\text{Q} \times d4$ ۱۵. خانه‌های سیاه $e5$ و $c5$ در دسترس سوارهای سیاه قرار می‌گیرد. پیاده‌ی منفرد $d4$ به آسانی دفاع‌پذیر است.

15. ...

 $\text{Q} b7$ 16. $\text{Q} e5$ 

۱۷۲

16. ...

 $\text{Q} c8?$

می‌باشد با اجرای 16... $\text{Q} b6$ ۱۶. از پیاده‌ی دفاع می‌شود.

17. $\text{Q} \times f7!!$ $\text{Q} \times f7$ 18. $\text{Q} \times e6+!$ $\text{Q} \times e6$

۱۸. ... $\text{Q} f8$ ۱۹. $\text{Q} g6$ سفید می‌برد.

19. $\text{Q} g6!$

ضریبی کشنده‌ای که هرگونه راه بازگشت شاه سیاه را قطع می‌کند.

19. ...

 $\text{Q} f8$ 20. $\text{Q} fe1+$ $\text{Q} d7$ 21. $\text{Q} f5+$ $\text{Q} c6$ 22. $\text{Q} a4+$ $\text{Q} c5$ 23. $\text{Q} \times c5+ \#$ 2) 10. $\text{Q} h4$

a6

می‌کند:

13. ... $\text{Q} \times a2$ ۱۴. $\text{Q} d3$ $\text{Q} f6$ الخ ۱۵. $\text{Q} h4$

9.a3

مفهوم این حرکت بعداً آشکار می‌شود.

9. ... $\text{h} 6$

سیاه پیش از آنکه به گسترش ادامه دهد. مایل است بداند ۱۶. $\text{Q} g5$ کدام قطر را انتخاب می‌کند.

1) 10. $\text{Q} f4$

a6

اینهم یک حرکت انتظاری است. سیاه مادام که فیل $f1$ با ورود به خانه $d3$ یک زمان تلف نکرده است از زدن پیاده‌ی $c4$ امتناع می‌ورزد. حرکت متن ضروری می‌باشد.

11. $\text{Q} d3$

سفید به جز حرکت بالا و یا زدن پیاده‌ی $d5$ که قطر $c8-h3$ را به روی فیل وزیر حریف باز می‌کند حرکت منطقی دیگری ندارد.

11. ...

 $\text{d} \times \text{c}4$ 12. $\text{Q} \times \text{c}4$

b5

13. $\text{Q} a2$

اکنون ایده حرکت نهم سفید آشکار می‌شود. فیل می‌تواند در خانه $b1$ بنشیند و هجوم بر خانه $h7$ را تقویت کند.

13. ...

c5!

اینک توضیح درباره‌ی حرکت دهم سیاه به دست می‌آید به این معنی که از پیاده‌ی $b5$ دفاع شده است. چنان که مشاهده می‌کنیم قطر به روی فیل $c8$ باز است.

14. ۰-۰

 $\text{c} \times \text{d}4$

ساده‌ترین حرکت است. سفید g_5 را که

هدف وزیر a5... قرار گرفته است عوض می‌کند و در نتیجه به بازی آرام و بی‌دردسری وارد می‌شود. در مقابل، سیاه صاحب دو فیل است ولی از لحاظ وضعیت بازی برتری ندارد و شانس دو طرف یکسان است.

7. . .

x f6

8. ♔ d3

b4

این حرکت سیاه ادامه‌ی معمولی این راه بازی می‌باشد.

9. ♔c2

اکنون اگر سیاه 9...dxc4 بازی کند بعد از حرکت 10. ♕d5 هجوم 10. ♕d5...
نتیجه‌ای ندارد و چون پیاده‌ی a2 بی‌دفاع نیست سفید می‌تواند بی‌پروا این طور ادامه بدهد:
11. ♕c1 o-o 12.o-o

حالا اگر سیاه در خانه‌ی C3 به معاوضه دست
بیزند سفید با e4 در مرکز ابتکار عمل را به دست
می‌گیرد. اما صلاح سیاه در آن است که بازی را با
9...c5 ادامه بدهد. در آن حال پس از
10. ♕d2 طرفین به وضعیت زیر می‌رسند.

در راه بالا اگر سفید به جای $d3$ قصد جلوگیری از حرکت $b4$... $a3$ انجام دهد سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

8. ...dxc4 9. ♕x c4 ♕d6

به طور خلاصه در راههای دفاعی مورد بحث
اگر لازم باشد سیاه از هجوم به پیاده‌ی C3 چشم
بیوشد در عوض به کمک پیشروی آزادی بخش

راههای تدافعی پیش گفته بر دو عامل متنکی می‌باشد. یکی آچمزی اسب شاه سیاه با فیل وزیر سفید و دیگر دشواریهایی که بر سر راه گسترش فیل وزیر سیاه خودنمایی می‌کند. دفاع کمبریج - اسپرینگ در حقیقت تلاش سیاه را برای مقابله با عامل نخست یعنی آچمزی اسب شاه سیاه نشان می‌دهد. در اینجا سفید دیگر نمی‌تواند فیل وزیر را به خانه‌ی d2 برگرداند و به آچمزی ناشی از آخرین حرکت سیاه واکنش قاطع نشان بدهد.

هجمون سیاه جدی است و شاید به همین دلیل بوده است که اشتاینیتز فیل وزیر خود را غالباً در خانه‌ی ۵۵ گسترش نمی‌داده است. وزیر سیاه که در خانه‌ی ۵۷ نشسته به طور غیرمستقیم ۵۵ گرفته است. همچنین اسب f6 از آچمزی رهایی یافته است و ورود به خانه‌ی e4 را در نظر دارد. این راه بازی در سال ۱۹۰۴ به توسط پیلسبوری نابغه‌ی شطرنج در «کمبریج - اسپرینگ»^(۱) معمول گشته است.

حال اگر سفید 17. بازی کند سیاه با ادامه‌ی زیر از لحاظ شمار نیروها برتری به دست می‌آورد:

در وضع حاضر این سفید است که باید به دفاع بپردازد. با این همه سفید برای دفع این حمله وسایل متعددی در اختیار دارد که به حل تاخته اند: ۱) ... $\text{Qd}5$ ۲) ... $\text{Qc}4$ ۳) ... $\text{Qe}4$ الخ

7. f6

6.c×d5

e×d5

۵۵ دستکم به ایجاد وضع برابر با حریف موفق

7.e3

c5

در این راه بازی اجرای حرکت بالا یکی از هدفهای سیاه است.

8. ♕d3

c4

روش مانهاتان

9. ♕c2

♔a5

به نظر می‌رسد که وضع سفید در خطر است.
اسب آچمز c3 با دو زور مورد حمله قرار گرفته است به علاوه سیاه می‌تواند با بازی ♕e4 فشار را زیاد کند.

10.0-0!

تنها حرکت ممکن همین است.

10. ...

♕x c3

11.b×c3

♔x c3

12. ♔b1!

تهدید سفید آن است که پیش از قلعه رفتن سیاه، با اجرای حرکت 13.e4 بازی را در مرکز باز کند.

12. ...

0-0

13.e4!

d×e4

حرکت 4... ♕x e4 13... ♕x e4 درست نیست زیرا پس از پاسخ 14. ♔e7! تهدید گرفتن وزیر حریف با 15. ♔b4 آشکار می‌شود.

14. ♔d2!

♔a3

15. ♔b4

♔a6

16. ♔xf8

بازی سفید بهتر است (الخین ۱۹۲۷).

روش معاوضه

1.d4

d5

2.c4

e6

3. ♜c3

♜f6

4. ♔g5

♜d7

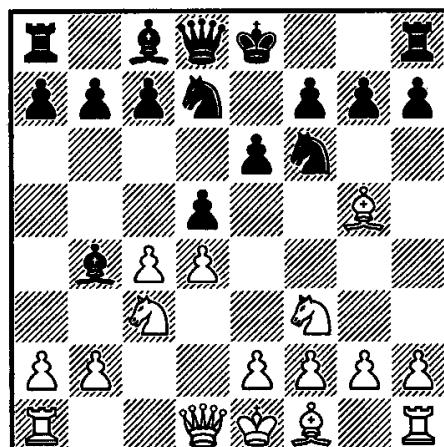
5. ♜f3

برحسب معمول این پس و پیش شدن حرکات امکانات سفید را کم و زیاد نمی‌کند. اما به خصوص در روش مورد بحث موقعیت تغییر می‌پذیرد.

5. ...

♕b4

روشن است که سیاه اجرای یک حمله متقابل را مورد نظر دارد.



۱۷۵

حالا که اسب شاه سفید دیگر قادر نیست در خانه‌ی e2 مستقر شود سفید باید چاره‌ی دیگری پیدا کند.

$\text{g5} \blacksquare$ خطری ایجاد نخواهد کرد.

6.e3

حرکت 6. $\text{d5} \blacksquare$ 6. اشتباه فاحش است زیرا پس از 6... $\text{d5} \blacksquare$ سفید در دامی که قبلانشان داده شده است سقوط می‌کند اما حالا که شاه، خانه‌ی e2 را تحت اختیار دارد پیاده‌ی d5 مورد تهدید قرار گرفته است.

6. ...

c6

سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه هنوز فرصت دارد.

7. d3

$\text{e7} \blacksquare$

8. c2

سفید امکان انتخاب قلعه‌ی کوچک یا بزرگ را برای خود نگاه می‌دارد.

8. ...

0-0

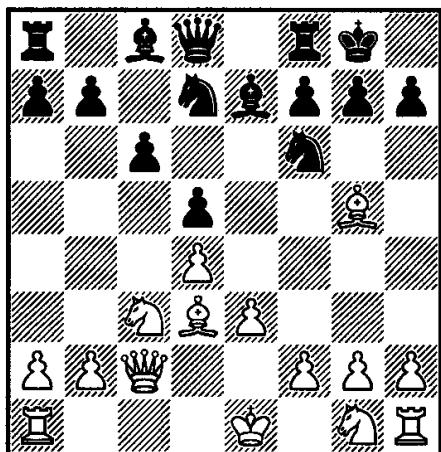
ادامه‌ی زیر نیز شایسته‌ی توجه است:

8. ... h6 9. h4 (9. f4 h5) 0-0

10. f3 e8 11. 0-0 e4

12. $\text{x} \text{e7}$ $\text{x} \text{e7}=$

۱۷۷



اکنون وقت آن است که سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه (e2 یا f3) تصمیم

سفید با معاوضه‌ی پیاده‌های وسط، مرکز خود را ثبات می‌دهد.

1.d4

d5

2.c4

e6

3. c3

f6

4. $\text{g5} \blacksquare$

bd7

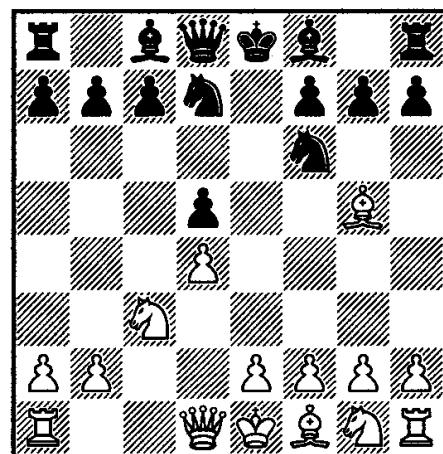
5. cxd5

این بازی حرکت بنیادی روش بالاست و معمولاً باید پیش از اجرای 6c6 انجام شود تا سیاه ناچار با پیاده‌ی شاه آن را پس بزند.

در این راه بازی سفید دو طرح استراتژیک مشخص و متفاوت در اختیار دارد که یکی گسترش اسب شاه است در خانه‌ی e2، رفتن به قلعه‌ی بزرگ و بسیج قوا برای حمله در جناح شاه و دیگر استقرار همین اسب در خانه‌ی f3 و انتخاب قلعه‌ی کوچک به منظور هجوم به مواضع حریف در جناح وزیر.

5. ...

$\text{e} \times \text{d}5$

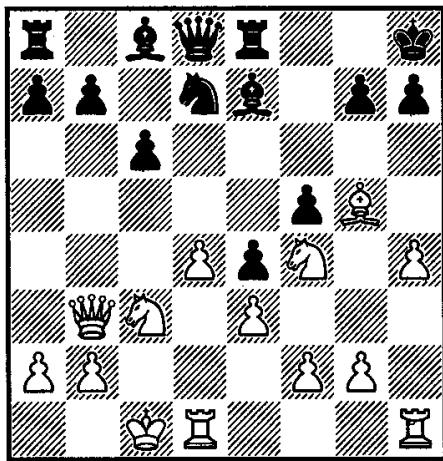


۱۷۸

اکنون که پیاده‌ی d5 سیاه عرض پنجم را اشغال کرده است سفید از پیچیدگی‌های راه پیلسبوری در امان است و حرکت $\text{a}5 \text{a}5$ برای

11. ... ♕xg5 12. ♕xh7+

12. h4! f5
13. ♜b3+ ♔h8
14. ♜f4!



۱۷۹

سفید اینکه حریف را به مات تهدید می‌کند.
منظرهی ماتی که شناسایی آن ضروری می‌باشد:
15. ♜g6+! h×g6 16. h5! ♕xg5
17. h×g6+ ♕h6 18. ♜xh6+! g×h6
19. ♜f7!

اینک سیاه در برابر دو تهدید قاطع
20. ♜h7# و یا

20. g7+ ♔h7 21. g8 ♜#
بی دفاع است.

14. ... ♜f6

15. h5!

یک بار دیگر تهدید مات با
جلوه‌گر می‌شود. سیاه برای نجات از وضع
خطروناک خود راه چاره‌ای ندارد. مثال:

- 1) 15. ... h6
16. ♜f7!

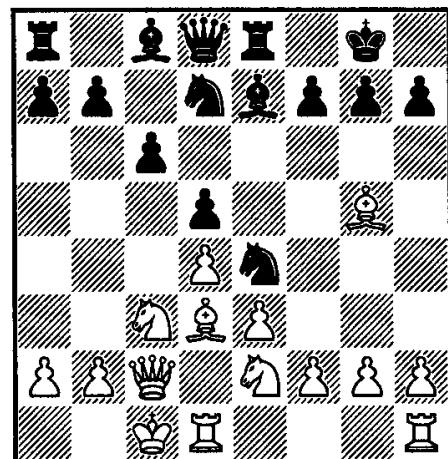
16. ... h×g5 17. h6! الخ

بگیرد سفید با استقرار اسب در خانه‌ی e2 طرح استراتژیک نخست را به مرحله‌ی اجرا می‌گذارد.

9. ♜e2 ♜e8 (الف)

این یک حرکت احتیاطی است به این ترتیب
خواهد توانست با نشستن در f8 از
پیاده‌ی h7 دفاع کند.

10. 0-0-0 ♜e4?



۱۷۸

بازی صحیح سیاه ♜f8 ... 10. ... است و
ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

10. ... ♜f8 11. h3 b5! 12. ♜b1 a5
13. ♜g3 a4 (13... b4 14. ♜a4!)
14. ♜ce2 ♕d7 15. ♜f5 b4

قدرت حمله‌ی متقابل سیاه شدید است.
بعد از حرکت متن، سفید یورش مستقیمی را
بر شاه سیاه به راه می‌اندازد. این هجوم که امروزه
به صورت نمونه در آمده بسیار آموزنده است.
نتیجه آنکه از یک بازی «بسته» هم ممکن است
همان حمله‌ی برق‌آسای ناشی از گامبی شاه را به
دست آورد:

11. ♜x e4! d×e4

در زیر، بازی کرس - نایدورف را می‌بینیم که نشان می‌دهد سفید چگونه یکی از راههای طرح استراتژیک یورش اقلیت پیاده بر اکثریت را به مرحله‌ی اجرا می‌گذارد.	17. ♜g6+ ♔h7
9. ♜f3 ♕e8	18. ♜x e7 ♕x e7
10.h3	18. ... ♜x e7 19. ♔f6! ♕g8
از ساده شدن بازی به روش زیر اجتناب می‌کند:	در نتیجه اسب سیاه از دست می‌رود.
10.0-0 ♜df8 11. ♜e5 ♜g4!	19. ♔x e7
10. ... ♜f8	سفید برتری قاطع دارد. (بازی الخین - کاشدان - شهر پاسادنا ۱۹۳۲)
11.0-0	2) 15. ... ♜d5
چنان‌که قبل‌آگفته شد با این عمل نقشه‌ی استراتژیک سفید یکباره عوض می‌شود. به این معنی که اکنون در جناح وزیر دست به کار می‌زند.	سیاه قطر a2-g8 را می‌بندد.
11. ... ♜h5	16. ♔x e7 ♜x e7
این حرکت به منزله‌ی ائتلاف وقت است. بازی 11... ♜e4 بهتر است.	17. ♜g6+! ♜x g6
12. ♔x e7 ♚x e7	18. hxg6 ♔e6
13. ♕b1	18. ... hxh6 19. ♕x h6+ gxh6 20. ♜f7
این یک حرکت اساسی در جهت نقشه‌ی استراتژیک مورد نظر است.	الخ
13. ... ♜f6	19. ♕x h7+ ♔g8
بازی 13...a5 در خور توجه است.	20. d5 cxd5
14.b4! ♔e6	21. ♜x d5 ♕c8+
15. ♜a4 ♜e4!	22. ♜b1 ♜g5
(شکل ۱۸۰)	22. ... ♔x d5 23. ♕x d5!
16. ♜c5	23. ♕dh1 ♜x g6
16. ♔x e4 dxe4 17. ♜x e4 ♜f6!	24. ♕h8+
18. ♜h4 ♜x h4 19. ♜x h4 ♔x a2	سیاه تسليم می‌شود زیرا بعد از 24... ♔f7 با ضربه‌ی مهلک 25. ♜x b7+ روبرو می‌شود.
	(بازی اشییلمان - سرج. توماس، کارلسbad ۱۹۲۹)
	غرض از توضیح کامل بازی بالا آشنا ساختن خوانندگان با این شکل حمله است که مستقیماً از مرحله‌ی آغاز بازی ناشی می‌شود.
	اکنون به شکل شماره‌ی ۱۷۷ برمی‌گردیم.
	این بار سفید اسب شاه را در خانه‌ی f3 گسترش می‌دهد و حمله در جناح وزیر را دنبال می‌کند.

منظور آن است که $\mathbb{Q}f8$ را از قید حمایت

پیاده‌ی $h7$ برهاند.

20.b5

cxb5

21.a×b5

کرس درباره‌ی این حرکت گفته است که بین اجرای این بازی و حرکت $21.\mathbb{Q} \times b5$ که پیاده‌ی $b7$ را ضعیف باقی می‌گذارد، در تردید بوده است.

21. ...

Qec8

22.Qb3

Qd7

23.Qb4?

Qe4?

نایدورف تا اینجا به خوبی از عهده‌ی دفاع برآمده است اما حرکت بالا برای او به قیمت یک پیاده تمام می‌شود.

24.Qdxe4!

dxe4

25.Q×e4!

حال اگر سیاه $25.\mathbb{Q} \times c5$... $25.\mathbb{Q} \times e4$ بازی کند پس از پاسخ $26.d \times c5$ فیل $e4$ از حمایت وزیر برخوردار می‌شود.

25. ...

b6

امید سیاه به این حرکت بوده است و چنین می‌پنداشته است که بر اثر آن بر حریف برتری کمی پیدا خواهد کرد.

26.Q×a8

b×c5

27.Q×c5!

تهدید سفید گرفتن وزیر حریف توسط $27.Q \times c5$ است.

27. ...

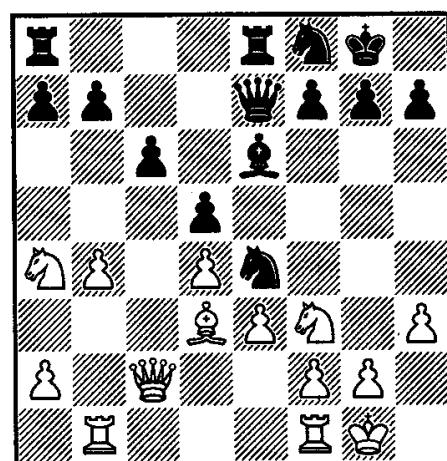
Q×c5

28.Qc6!!

این حرکت است که سرنوشت بازی را تعیین

20.Qa1 Qc4

سیاه بازی خوبی دارد.



۱۸۰

در راه فرعی بالا اگر سیاه به غلط $17...\mathbb{Q} \times a2?$ بازی کند متعاقب حرکات زیر:

18.Q×e7 Q×e7 19.Qa1 Qc4

20.Qfc1

به وضع دشواری دچار می‌شود. اکنون اگر سیاه فیل مورد حمله را به خانه‌ی $a6$ در برد با پاسخ $20.Qc5$ حریف روبرو می‌گردد و چنانچه فیل را به هر نقطه دیگر پس بکشد با جواب $20.Qb6!$ برخورد می‌کند.

16. ...

Qd6!

حالا این اسب پست خوبی را اشغال کرده است زیرا هم از پیاده‌ی $b7$ دفاع می‌نماید و هم برخانه‌های $b5$ و $c4$ نظرات دارد.

17.a4

f6

حرکت متن خانه‌ی $f7$ را به روی فیل باز می‌کند و ضمناً از ورود اسب حریف به خانه‌ی $e5$ ممانعت می‌نماید.

18.Qfc1

Qf7

19.Qd2

g6

9. ♕d3 ♖b7 10. h4 ♔d7
 11. ♖xh7+ ♔xh7 12. ♔g5+
 ♖h6 13. ♖d3 g6 14. h5

در نتیجه سفید وضع تهاجمی نیرومندی
 پیدا کرده است.

6. ... **h6**

7. ♖h4

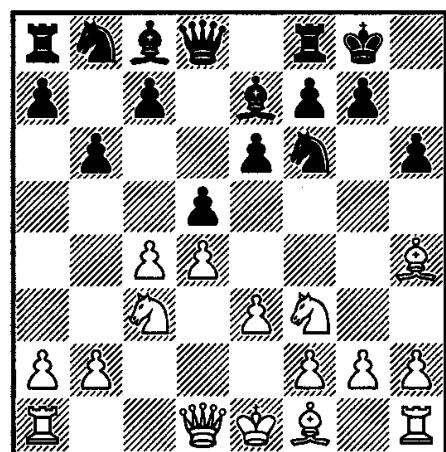
اگر سفید 4. ♖f4 7. بازی کند جواب سیاه
 7...c5! 7...c5! خواهد بود و در آن حال سفید
 نمی‌تواند با اندیشه‌ی منفرد ساختن پیاده‌ی وزیر
 حریف به روش پایین ادامه بدهد:

8. dxc5 ♖x c5 9. cxd5 ♔xd5
 10. ♔xd5 exd5 11. ♖d3 ♖b4+
 12. ♔d2 d4

وضع طرفین برابر است و به طوری که
 می‌بینیم سفید به منظور خود نرسیده است.

اجرای حرکت 7. ♖xf6 نیز موجب می‌شود
 که سیاه صاحب امتیاز دو فیل بشود و در
 موقعیت مناسب به راحتی بتواند با حرکت 5
 ستون فیل وزیر را باز کند.

7. ... b6



می‌کند. اسب 5. c5 آچمز مانده است و به هر حال
 سفید از حریف دو پیاده جلو می‌افتد.

28. ... a6

29. dxc5 axb5

30. ♖xb5

در اینجا نایدروف تسلیم شده است.

حال اگر سیاه 7. ♖c7... 30. بازی کند، سفید
 ابتدا حرکت 7. ♖d7 و سپس c6 را انجام
 می‌دهد.

دفاع تار تاکوور

1. d4 d5

2. c4 e6

3. ♔c3 ♔f6

4. ♖g5 ♖e7

در این راه بازی سیاه فیل شاه را قبل از اسب
 وزیر گسترش می‌دهد. در سایر راههای دفاع
 ارتدوکس نیز امروزه بیشتر به همین نحو بازی
 می‌شود.

5. e3 0-0

سیاه که قصد دارد فیل وزیر را به صورت
 فیانکتو گسترش بدهد برای جلوگیری از پیدا
 شدن ضعف در خانه‌های c6 و a6 موقتاً اسب
 وزیر را در خانه‌ی اولیه باقی می‌گذارد و از آن جا
 خانه‌های مزبور را زیر حمایت می‌گیرد.

6. ♔f3

در این وضعیت، ادامه بازی به روش زیر برای
 سیاه خطرناک است.

6. ... b6 7. ♖xf6 ♖xf6 8. cxd5 exd5

حال فیانکتو جایه‌جا نشده است بلکه همچنین به منظور حمایت از پیشروی پیاده‌ی c5 به خانه‌ی c5 این حرکت صورت گرفته است. با این‌همه استقرار فیل در حالت فیانکتو نیز به شرح پایین بازی را مساوی می‌کند.

11. ♜b7 12. ♜e2 c5 13. dxc5
bxc5 14. 0-0 ♜c8=

(سابو - پیرک. استکلهلم ۱۹۴۸).

12. ♜a4! c5

13. ♜a3!

پیاده‌ی c5 را آچمز کرده در عین حال به آن حمله‌ور شده است.

13. ... ♜c8

14. ♜e2

به این ترتیب سفید ستون d را نمی‌بندد.

14. ... ♜d7

15. 0-0 a6

16. ♜d1 ♜f8

برای رفع آچمزی از پیاده‌ی c5 و تحرک آن که باز هم ایده‌ی این روش است، بازی 16... ♜f8 نیز شایان توجه می‌باشد.

17. b3 ♜f6

در وضع حاضر پیش راندن پیاده‌ی c5 جایز نیست زیرا:

17. ...c4? 18. ♜xf8 ♜xf8 19. bxc4
dxc4 20. d5!

و در نتیجه سفید پیاده‌ی c4 را به چنگ می‌آورد.

18. dxc5 bxc5

اکنون دو پیاده‌ی c5 و d5 سیاه به وضعیت

آخرین حرکت سیاه، حرکت پیشنهادی تارتاکوور است و ما اکنون وضعیت بنیادی دفاع تارتاکوور را در برابر خود داریم. ایده‌ی سیاه حل مسئله‌ی گسترش فیل وزیر است که در بسیاری از راههای بازی گامبی وزیر، برای سیاه مشکلاتی را باعث می‌شود. سیاه می‌تواند به جای 7...b6 حرکت ♜e4 7... ♜e4 را بازی کند که حرکت پیشنهادی لاسکر است و ادامه‌ی آن می‌تواند چنین باشد:

8. ♜x e7 ♜xe7 9. ♜c2 ♜f6
10. ♜d3 (10. cxd5 exd5 11. ♜d3
♜c6 12. a3 ♜g4 13. 0-0 ♜xf3
14. gxf3 ♜ad8=) 10...dxc4
11. ♜x c4 c5

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و لاسکر در مسکو انجام شده است و وضع طرفین برابر است.

1) 8. cxd5 ♜x d5

سیاه که برای رسیدن به پایان بازی پیاده‌ها کار می‌کند می‌کوشد تا حد ممکن به تعویض سوارها دست بزند.

8. ...exd5 9. ♜e5 ♜b7 10. ♜c1
♜bd7 11. ♜xd7 ♜xd7 12. ♜d3
♜e4!=

9. ♜x e7 ♜xe7

10. ♜x d5 exd5

11. ♜c1 ♜e6

این بازی سیاه نیز حرکت دیگر مشخص‌کننده‌ی روش تارتاکوور است. در حقیقت پیاده‌ی b6 تنها برای گسترش فیل به

12.0-0	$\kappa e8$	مشهور «پیاده‌های معلق» درآمده‌اند. «درباره‌ی
13. $\kappa e1$	$\kappa d7$	ارزش این پیاده‌ها باید گفته شود تا زمانی
14. $\kappa b5$	$\kappa e7$	که دو پیاده‌ی بالا به حرکت در نیامده‌اند
15. $d \times c5$	$\kappa \times c5$	خانه‌های مرکزی را مراقبت می‌کنند. اما
16. $\kappa d4$	$\kappa c8$	به محض آنکه ناگزیر به تغییر مکان شوند
		وضع دگرگون می‌شود.»
	با برتری مختصر برای سفید.	

گامیبی وزیر - دفاع تار تاکوور

جان اسپیلمان - یان تیمن
سال ۱۹۸۹

در مسابقات نیمهنهایی مدعیان عنوان قهرمانی شطرنج جهان که در سال ۱۹۸۹ برگزار شد یان تیمان از هلند با جان اسپیلمن از انگلیس و کارپوف با یوسوپف هر دو از شوروی روبه رو شدند که از آن میان تیمان و کارپوف برنده‌گان این مسابقات به نوبت خود به مصاف یکدیگر شتافتند و سرانجام کارپوف به عنوان فاتح نهایی این بازیها شناخته شد تا در نیمه‌ی سال ۱۹۹۰ بار دیگر بر سر عنوان قهرمانی شطرنج دنیا با گاری کاسپاروف قهرمان شطرنج به میازدهمین دارد.

تفسیر یکی از بازیهای این مسابقات که بین تیمان و اسپیلمن انجام شده است در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد. مطالعه‌ی این بازی نشان می‌دهد که آگاهی سیاه بر وضعیت‌های مرحله‌ی «پایان بازی» سبب شده است تا او از شکست در پادشاه حریف فرار کند و به نتیجه‌ی مساوی برسد.

1.d4

2.c4

f6

е6

مشهور «پیاده‌های معلق» درآمده‌اند. «درباره‌ی ارزش این پیاده‌ها باید گفته شود تا زمانی که دو پیاده‌ی بالا به حرکت در نیامده‌اند خانه‌های مرکزی را مراقبت می‌کنند. اما به محض آنکه ناگزیر به تغییر مکان شوند وضع دگرگون می‌شود.»

10. ♔e2	♞e4
11. ♕g3	♞×g3
12. h×g3	c5
13. ♜ad1	d×c4
14. ♕×c4	♛c7

3) 8. ♜ c1 ♜ b7
 9. ♜ x f6

پیش از آنکه سیاه \clubsuit bd7 ... بازی کند و
 بتواند در برابر حرکت \clubsuit f6 \clubsuit x f6 ...
 جواب بدهد اسب شاه حریف را از صحنه‌ی پیکار
 خارج می‌سازد تا متعاقباً به معاوضه‌ی پیاده‌ها در
 خانه‌ی d5 دست بزند. و به این ترتیب قطر بزرگ
 h1-a8 را به روی فیل وزیر سیاه بیندد.

9. ... ♕xf6
 10. cxd5 exd5
 11. ♔d3 c5

معاوضه‌ی پیاده‌ها در خانه‌ی c6 را قبول کند که در آن حال وضعی غیرفعال اما مستحکم خواهد داشت.

13. ...



در وضع حاضر جای مناسب جهت گسترش وزیر سیاه همین خانه است.

14.b5

c5

15.dxc5

bxc5

16.Qa4

Qd7

پس از:

16. ... Qc8 17.Qf5 Qc7

سیاه برای گسترش جناح وزیر خود به زحمت می‌افتد.

17.Qf5!

به طور غیرمستقیم فشار بر پیاده‌ی c5 را زیاد می‌کند.

17. ...

Qc8

اگر سیاه به قصد رهایی از وجود پیاده‌های معلق d5 و c5 ادامه‌ی زیر را انتخاب کند:

17. ... d4 18.Qxf3 19.Qxf3 Qxd7 20.Qxc5 Qxb5

سفید با اجرای حرکت! 21.Qe4! که تهدید دوگانه‌ی Qxf6 و Qd6 را به همراه دارد به برتری می‌رسد و در آن حال اگر سیاه 22.exd4 بازی کند پاسخ سفید خواهد بود.

یک راه دیگر بازی سیاه چنین است:

17. ... Qac8 18.Qxd7 Qxd7 19.Qxc5 Qxb5 20.Qd4! Qxd4 (20... Qb4 21.a3 Qb6

3.Qc3

d5

4.Qf3

Qe7

5.Qg5

h6

6.Qh4

6.Qxf6 Qxf6 7.e3 o-o 8.Qc1 c6

9.Qd3 Qd7 10.o-o dxc4

11.Qxc4 e5 الخ

وضع دو طرف یکسان است.

6. ...

o-o

7.e3

b6

8.Qc1

Qb7

9.Qxf6

Qxf6

10.cxd5

exd5

11.Qd3

Qe8

حرکت معمول سیاه 11...c5 است.

11. ... c5 12.o-o Qd7 13.Qb1 g6

14.Qa4 Qe8 15.Qfd1 cxd4

16.exd4

به طوری که مشاهده می‌شود میدان برد

آتش فیل b7 و حوزه‌ی عمل اسب سیاه بسیار

محدود شده است. اما در مقابل، فشار بر پیاده‌ی

منفرد d5 نیز کاهش پیدا کرده است.

12.o-o

c6

13.b4

سفید در حالی که وضعیت خود را در مرکز

تبییت کرده است می‌خواهد با حرکت b5

پیاده‌ی c6 را مورد حمله قرار بدهد در آن حال

سیاه باید تصمیم بگیرد که یا با اجرای حرکت

c5...بازی را باز کند - حرکتی که موجب

پیدایش پیاده‌ی منفرد در مرکز خواهد شد - یا

23. ♕x d7	a×b5	22. ♜d7±) 21. ♖x d4	الخ ۲۱. ♖x d4
24. ♜x b5	♖d8!		برتری با سفید است.
این بهترین حرکت سیاه در این وضعیت است. مثال:		18. ♖x d7	♖x d7
1) 24. ... ♖a7? 25. ♜b7		19. ♜x c5	d4
2) 24. ... ♖a6? 25. ♜a5			سیاه به منظور فعال ساختن سوارهایش خود را ناگزیر می‌بیند که بی‌درنگ دومین پیاده را نیز قربانی کند چون انتخاب روش دفاعی غیرفعال و اجرای حرکت ۱۹... ♜e7 به سفید امکان می‌دهد که پس از بازی ۲۰. ♜d4 سپس ۲۱. ♜c1 به برتری چشمگیری برسد.
3) 24. ... ♖e6? 25. ♜x e6 ♜x e6		20. ♜x d4	a6
26. a4!		21. ♜b3!?	
روشن است که پیاده‌ی a4 به علت امکان اجرای حرکت ۲۵. ♜c5 گرفتنی نیست و سفید به سبب داشتن دو پیاده بیشتر بازی را می‌برد.		بعد از حرکت ۲۱. ♜c6 که باعث تعویض اجباری یکی از دو فیل سیاه خواهد شد. ادامه‌ی بازی می‌تواند این‌طور باشد:	
25. ♖x d8	♜e×d8	21. ... ♖x d1 22. ♜x d1 a×b5	
26. ♜c1	♜d2	23. ♜x d7 ♜x a4 24. ♜c2	
27. g3		(24. ♜x b5? ♜c4) ♜ea8 25. ♜d2	
برای شاه سفید روزنه‌ای به سوی خارج از قلعه باز می‌کند.		و در وضعیت ایجادشده، سفید برای بهره‌برداری از برتری کمی با دشواری‌هایی روبرو خواهد بود. در آن حال یک طرح ساده سیاه می‌تواند اجرای حرکات ۲۴. b4 و بعد ۲۵. ♜c3 باشد.	
27. ...	♕e7	21. ...	21. ... ♖e6?
28. ♜b7	♕a3	22. ♜x d1 a×b5	سیاه بایستی ۲۱. ♖x d1 و ۲۱. ♖x d1 بازی می‌کرد و
29. ♜b3	♜a2	23. ♜x d7 ♜x a4 24. ♜c2	بعد از:
30. ♜d1	♕f8	(24. ♜x b5? ♜c4) ♜ea8 25. ♜d2	
31. ♜dd7	f6	22. ♜x d1 ♗x b5	
32. ♜d4	♜d2	به علت داشتن دو فیل تا حدودی کمبود پیاده جبران می‌شد.	
33. ♜e6	♜x d7	22. ... ♗b6	22. ... ♗b6
تعویض سوارها فشار بر مواضع مدافع را کاهش می‌دهد.			
34. ♜x d7			
(شکل ۱۸۲)			
در شکل ۱۸۲ یک «پایان بازی» را می‌بینیم که سفید علاوه بر داشتن حالت تهاجمی یک پیاده از حریف خود بیشتر دارد. آیا سیاه خواهد			

پیروزی احتمالی را از دست می‌دهد.

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 46. ... | $\blacksquare f6$ |
| 47. $\mathbb{Q}f4$ | $\blacksquare e6$ |
| 48. $f3$ | $\blacksquare a6$ |
| 49. $e4$ | $f \times e4$ |
| 50. $f \times e4$ | $\blacksquare f6+$ |
| 51. $\mathbb{Q}e3$ | $\blacksquare a6$ |
| 52. $\blacksquare d5$ | $\mathbb{Q}g7$ |
| 53. $\mathbb{Q}f4$ | $\blacksquare a3$ |

رخ سیاه به پیاده‌ی $g3$ یورش می‌برد تا مانع

از نفوذ شاه حریف به خانه‌ی $g5$ بشود.

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 54. $\blacksquare d7+$ | $\mathbb{Q}f6$ |
| 55. $\blacksquare d6+$ | $\mathbb{Q}g7$ |
| 56. $\blacksquare c6$ | $\blacksquare b3$ |
| 57. $\blacksquare c7+$ | $\mathbb{Q}f6$ |
| 58. $\blacksquare a7$ | $\blacksquare c3$ |
| 59. $e5+$ | $\mathbb{Q}e6$ |
| 60. $\blacksquare a6+$ | $\mathbb{Q}f7$ |

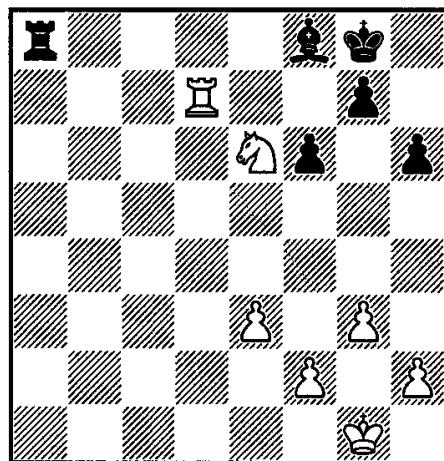
در این وضعیت، بازی ناتمام ماند و ادامه‌ی آن به روز بعد ممکن شد. اما فردای آن روز سفید قبل از آغاز بازی پیشنهاد مساوی حریف را پذیرفت. سفید حرکت $+ 61. \blacksquare f6$ را ثبت کرده در داخل پاکت گذاشته بود.

دفاع تاراش

- | | |
|-------------------|------|
| 1. $d4$ | $d5$ |
| 2. $c4$ | $e6$ |
| 3. $\mathbb{Q}c3$ | $c5$ |
- این بازی حرکت بنیادی دفاع تاراش است و

توانست خود را از شکست نجات بدهد؟

- | | |
|---------|-------------------|
| 34. ... | $\blacksquare a6$ |
|---------|-------------------|



۱۸۲

- | | |
|--------------------|-------|
| 35. $\mathbb{Q}f4$ | $f5!$ |
|--------------------|-------|

- | | |
|--------------------|----------------|
| 36. $\mathbb{Q}g2$ | $\mathbb{Q}d6$ |
|--------------------|----------------|

فیل سیاه با هجوم به اسب و تهدید تعویض آن از حالت صدرصد تدافعی خارج می‌شود.

- | | |
|--------------------|----------------|
| 37. $\mathbb{Q}g6$ | $\mathbb{Q}b4$ |
|--------------------|----------------|

- | | |
|--------------------|----------------|
| 38. $\mathbb{Q}e5$ | $\mathbb{Q}c3$ |
|--------------------|----------------|

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 39. $\mathbb{Q}d3$ | $\mathbb{Q}h7!$ |
|--------------------|-----------------|

یک حرکت بسیار خوب که به سیاه امکان می‌دهد تا به تثبیت آرایش پیاده‌ها در خانه‌های سفید $h5, g6, f5$ موفق شود.

- | | |
|----------|------|
| 40. $h4$ | $h5$ |
|----------|------|

- | | |
|--------------------|----------------|
| 41. $\mathbb{Q}f4$ | $\mathbb{Q}h6$ |
|--------------------|----------------|

- | | |
|--------------------|----------------|
| 42. $\mathbb{Q}d5$ | $\mathbb{Q}f6$ |
|--------------------|----------------|

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 43. $\mathbb{Q}f3$ | $\blacksquare c6$ |
|--------------------|-------------------|

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 44. $\blacksquare b7$ | $\blacksquare d6$ |
|-----------------------|-------------------|

- | | |
|-----------------------|------|
| 45. $\blacksquare b5$ | $g6$ |
|-----------------------|------|

- | | |
|-----------------------------|--|
| 46. $\mathbb{Q} \times f6?$ | |
|-----------------------------|--|

با این معاوضه، سفید ورود به پایان بازی رخها را انتخاب می‌کند اما با این کار شанс

12. ♜d3 ♜b7 الخ

4. c×d5

حرکت 4. d×c5 ضعیف است زیرا پس از:

4. ... d4 5. ♜a4 6. ♜x c5 7... ♜a5+ 8. ♜x c5

سیاه در مرکز، کسب برتری می‌کند.

سفید تنها وقتی مجاز است تعویض d×c5 را انجام دهد که حریف فیل شاه را بازی کرده باشد و به این وسیله یک زمان ارزشمند از دست بدهد.

4. ...

e×d5

یک راه بازی جالب که با قربانی یک پیاده همراه است، ادامه به روش زیر است:

4. ... c×d4 5. ♜a4+ ♜d7 6. ♜x d4 e×d5 7. ♜x d5 ♜c6 8. e3 ♜f6 9. ♜d1 ♜b6 10. ... o-o-o سپس

5. ♜f3

حرکت 5.e4 که به حرکت مارشال موسوم است، بازی خوبی ارزیابی نشده است. به عنوان مثال قسمتی از بازی تولوش - فورمان سال ۱۹۵۸ در زیر به نظر خوانندگان می‌رسد:

5. ... dxe4 6. d5 f5 7. ♜f4 ♜d6 8. ♜b5+ ♜f7 9. ♜h3 ♜f6 10. ♜c4 a6 11. a4 ♜e8 12. ♜d2 ♜e7 13. a5 ♜b-d7 14. ♜g5+ ♜g8 15. ♜e6 b5

سیاه به بازی خوبی دست یافته است.

5. ...

爵c6

فشار بر d4 را زیاد می‌کند. اما پیاده به قدر کافی دفاع دارد.

دکتر تاراش آن را یگانه دفاع طبیعی می‌دانسته است. سیاه به جای اکتفا به دفاع از مرکز به قصد کسب ابتكار عمل با هجوم به مرکز سفید (خانه‌ی d4) حالت کشمکشی پدید می‌آورد و آتش پیکار را روشن می‌سازد. در گذشته این حرکت زیاد بازی می‌شد اما امروزه کمتر اجرا می‌گردد.

سفید با 4. c4×d5 پیاده‌ی وزیر حریف را به حالت منفرد در می‌آورد و سپس برای هدف گرفتن آن فیل شاه را به حال فیانکتو در خانه‌ی g2 گسترش می‌دهد. این طرز گسترش، دفاع تاراش را رد نمی‌کند و موجب دغدغه‌ی خاطر سیاه نمی‌شود زیرا سیاه در صورت گسترش سریع قوا بازی فعالی پیدا می‌کند.

طرح حمله ساده است. اما وضعهای حاصل از آن بسیار بغرنج و پیچیده است. دو طرف بازی برای آنکه بتوانند به طور شایسته با این‌گونه وضعها رویرو شوند لازم است با راههای تاکتیکی دلخواه، شناسایی عمیق داشته باشند.

بازیکنی که قصد پیروزی با مهره‌های سیاه را دارد باید بداند که ممکن است با پاسخ 4. e2-e3 سفید مواجه شود. این همان حرکت است که تاراش توصیه می‌کند. زیرا سفید امکان می‌یابد یک پیاده در خانه‌ی d4 داشته باشد. اما نتیجه‌ی این حرکت سفید پیدا شدن وضعی است که به سوی قرینه‌سازی کشیده می‌شود و ادامه‌ی آن به جانب نتیجه‌ی مساوی روی می‌آورد. مثال:

4. e3 ♜f6 5. ♜f3 ♜c6 6. d×c5 ♜x c5 7. a3 o-o 8. b4 ♜d6 9. ♜b2 a6 10. ♜d3 d×c4 11. ♜x c4 b5

9. $\mathbb{Q}e5$ 0-0 10. $\mathbb{Q}\times c6$ $b\times c6$
 11. $\mathbb{Q}a4$ $\mathbb{Q}f5$ 12. $b3$ $\mathbb{Q}e8$ 13. $b\times c4$
 $\mathbb{Q}a6$ 14. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}f8$ 15. $\mathbb{Q}e1$
 وضع سفید کمی بهتر است. (اسمیسلوف -
 باردا، سال ۱۹۵۳).

6. $g3!$

حرکت بنیادی روش روبنشتین است. در
 اینجا دو راه عمدی بازی پیش روی سیاه قرار
 دارد. یکی 6... $c4$ و دیگری 6... $\mathbb{Q}f6$...

9. ...

 $d\times e4$

ادامه‌ی:

9. ... $\mathbb{Q}\times c3$ 10. $b\times c3$ $d\times e4$

تشویش برانگیز نیست زیرا سفید
 11. $\mathbb{Q}d2!$ بازی می‌کند.

10. $\mathbb{Q}\times e4$

0-0

10. ... $\mathbb{Q}f5$ 11. $\mathbb{Q}e5!$ $\mathbb{Q}\times d4$
 12. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{Q}\times d4$ 13. $a3$ $\mathbb{Q}\times e4$
 14. $\mathbb{Q}\times e4$ $\mathbb{Q}c5$ 15. $\mathbb{Q}\times b7$ الخ

11. $\mathbb{Q}c2!$ $\mathbb{Q}d5$

گرفتن پیاده‌ی $d4$ و یا حرکت $b5$ به منظور
 دفاع از پیاده‌ی $c4$ هر دو سیاه را به وضعیت
 نامطلوبی دچار می‌سازد.

12. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}g6?$ 13. $\mathbb{Q}h4$

تهدید سفید اجرای حرکت $+ \mathbb{Q}f6$ و زدن
 وزیر حریف است.

13. ...

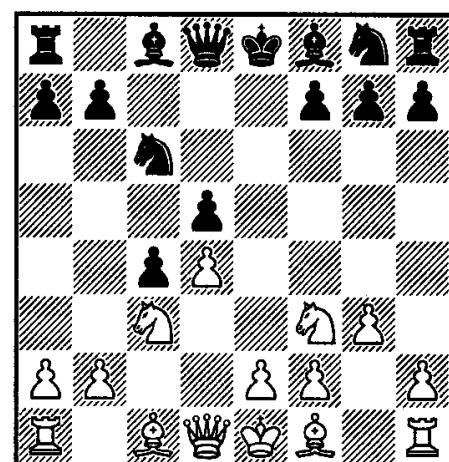
 $\mathbb{Q}b5$ 14. $\mathbb{Q}\times g6$ $h\times g6$ 15. $a3$ $\mathbb{Q}e7$ 16. $d5$

وضع سفید بهتر است. این بازی در سال
 ۱۹۵۳ در مسابقات کاندیدای قهرمانی جهان
 میان رشفسکی و اشتالبرگ انجام شده است.
 بازی درست سیاه در حرکت دوازدهم

6. ...

 $c4$

راه نخست



۱۸۳

ایده‌ی استراتژیک حرکت متن مشهور به
 روش سوئدی روشن است. سیاه می‌خواهد از
 اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر بهره‌برداری کند.
 اما وضع بازی او در مرکز روبروی ضعف می‌گذارد.

7. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}b4$

8. 0-0

 $\mathbb{Q}ge7$

به این طریق سفید نمی‌تواند این اسب را
 آچمز کند زیرا پس از 9. $\mathbb{Q}g5$ با پاسخ 9... $f6$ بازی می‌گذرد.

9. $e4$

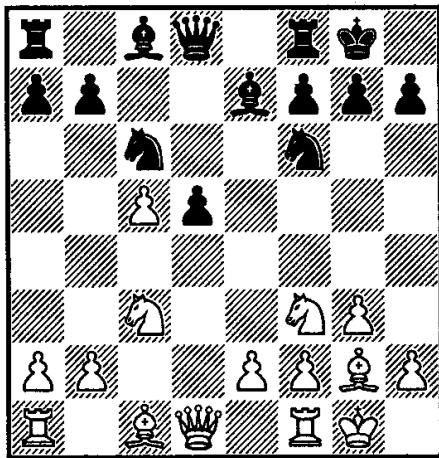
سفید با فشار بر مرکز حریف خطرات ناشی از
 تک ماندن پیاده‌ی وزیر خود را می‌پذیرد. هدف
 آن است که زنجیر پیاده‌های سیاه را پاره کند و
 فعالیت پُر دامنه‌ای به فیل شاه بدهد.

مدت‌ها چنین تصور می‌رفت که سیاه نمی‌تواند با حریف مساوی کند. اما آخرین بررسیهای بازیهای مسابقات، دفاع تاراش را اعتبار تازه بخشیده است.

۹. $d \times c5$ (الف)

این راه زیاد بازی می‌شود. سفید با باز کردن ستون d به فشار خود می‌افزاید و ضمناً در صورتی که حریف خانه‌ی d4 را با پیاده اشغال نکند یکی از سوارهای سبک خود را در آنجا مستقر می‌سازد. اینک سیاه می‌تواند یا پیاده‌ی حریف را بزند و یا پیاده‌ی خود را جلو براند.

۱۸۵



1) 9. ... $\mathbb{Q} \times c5$
10. $\mathbb{Q} a4$

این حرکت که رتی معمول کرده است هدف آن اشغال خانه‌ی c5 است اما حریف راههای چاره‌ی متعددی در اختیار دارد.

10. ... $\mathbb{Q} e7$
11. $\mathbb{Q} e4$

برای دفاع از خانه‌ی c5 نیروی دیگری به میدان روانه می‌سازد.

12. ... $\mathbb{Q} f5$ است و ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

13. $\mathbb{Q} h4$ $\mathbb{Q} \times e4$ 14. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{Q} \times d4$
15. $\mathbb{Q} \times h7+$ $\mathbb{Q} h8$ 16. $\mathbb{Q} e4$ $\mathbb{Q} \times e4$
17. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{Q} d c6$

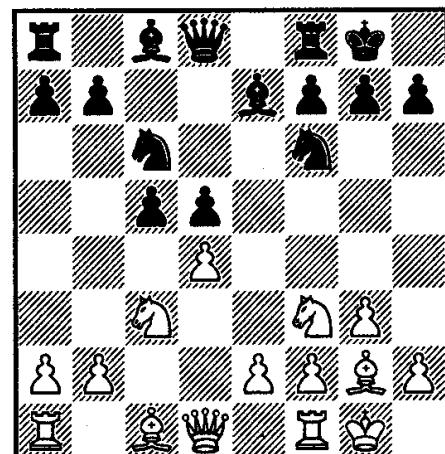
طرفین وضع یکسان دارند. این شاخه بازی، راههای پیچیده و بغرنجی پیش پا می‌گذارد که همگی بر پایه‌ی امکانات تاکتیکی استوار است.

راه دوم

6. ... $\mathbb{Q} f6$

این بازی با روش دفاع سوئدی قابل مقایسه است.

7. $\mathbb{Q} g2$ $\mathbb{Q} e7$
8. 0-0 0-0



۱۸۶

سفید برای زیاد کردن فشار بر پیاده‌ی منفرد d5 می‌تواند یکی از دو ادامه‌ی زیر را انتخاب کند. این دو راه از دیگر راههای ممکنه قوی‌تر است.

الف: 9. $d \times c5$
ب: 9. $\mathbb{Q} g5$

10. ♜a4

10. ♜b5 ♕xg5=

10. ...

♕f5

11. ♕f4

این حرکت از 11. ♜h4 قوی‌تر است و در آن صورت سیاه با 11... ♔e4... 11 جواب می‌دهد.

11. ...

♔e4!

11. ... ♜e4 12.b4 ♕f6 (12... ♜xb4

13. ♜xd4 ♕g6 14. ♜b1 ♜d5

15. ♜xb7 ♜xf4 16. ♜c6 سفید

13.b5 ♜e7 14. ♕e5 ♕xe5 (می‌برد

15. ♜xe5 ♜d5 16. ♜d3 ♜a d8

17. ♜c2±

(فاین - هورویتس، نیویورک، سال ۱۹۳۲)

12. ♜c1

♔d5

13.b3

♜d8

14. ♜d2

♔h5

این بازی در مسابقات قهرمانی سال ۱۹۴۸ شوروی میان راگوزین و کنستانتنیوبولسکی انجام شده است و تحرک سوارهای سیاه کمبود پیاده را جبران می‌کند.

9. ♕g5 (ب)

مقصود نابودی اسبی است که از پیاده‌ی منفرد دفاع می‌کند.

(شکل ۱۸۶)

9. ♕e3 ♕g4! 10. dxc5 ♕f3

11. ♕xf3 d4! 12. ♕xc6 dxe3

13. ♕xb7 exf2+ 14. ♜g2 ♕xc5

تهذیدات سیاه نیرومند است.

12. ♜c1

♔a5

سیاه همان ایده را دنبال می‌کند و مبارزه بر سر خانه‌ی c5 دائمًا جریان دارد.

13. ♜d4

♕d7!

این حرکت که به لِونفیش منسوب است از 13... ♜xd4 قوی‌تر است.

14. ♕x e4

dxe4

15. ♜b3

تهذید سیاه اجرای 15... ♜xd4 و گرفتن ♜a4 بود.

15. ...

♔xa4

16. ♜x d7

♔xa2

17. ♜xb7

♜ab8

18. ♜xc6

♔xb3

19. ♕xa7

♜b4

شانس دو طرف برابر است.

پیچیدگیهای تاکتیکی، علامت مشخصه‌ی این روش است.

«ذکر این نکته لازم است که برای رسیدن به پیروزی، منفرد ساختن پیاده‌ی حریف کافی نیست بلکه چگونگی ادامه‌ی بازی نیز شرط مهم است.

بسا اوقات پیاده‌ی تک‌مانده در مرکز، نقش یک سوار حقیقی را بازی می‌کند.»

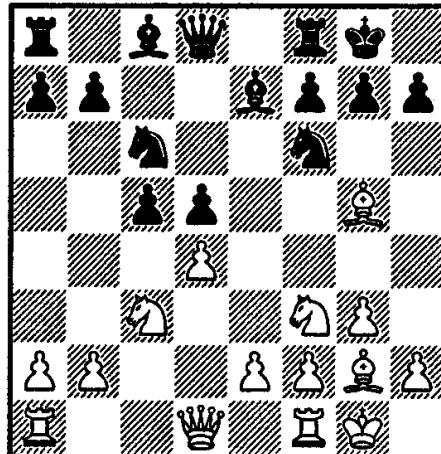
2) 9. ... d4

این راه بازی از راه قبلی قوی‌تر به نظر می‌رسد. سیاه به این ترتیب یک پیاده قربانی می‌دهد و به بازی متقابل در مرکز جبهه دست می‌زند:

17. b4 e4
 18. a4 f7
 19. c2 d6

هدف آن است که با اجرای حرکت C4 ستون C را بیندد.

دو هماورد وضع برابر دارند.



۱۸۶

گامبی وزیر - دفاع تاراش

ک. اسیراڑہ - آ. یوسویف

1989, 11w

- 1.d4
- 2.c4
- 3.♘c3
- 4.♗f3
- 5.cxd5
- 6.g3
- 7.♕g2
- 8.0-0

حرکت دیگری که سیاه می‌تواند بازی کند
مثال: $9 \dots c \times d 4$

9. ...cxd4 10. ♔xd4 ♔xd4
 11. ♕xd4 ♔e6 12. ♜a c1 h6
 (12... ♕a5 13.a3 ♜fe8 14. ♕d3!
 d4 15. ♔e4±) 13. ♔xf6 ♔xf6
 14. ♕d3 ♔xc3 15. ♜xc3 d4
 16. ♜c5 b6!

وضع دو طرف برابر است.

9. ...  e6

10. $\mathbb{H}c1$

1) 10.dxc5 ♕x c5 11.♘a4 ♔b6!
 12.♘x b6 a x b6 13.♘d4 h6
 14.♔f4 ♔d7 15.a3 ♔h3!
 16.♔d3 ♔fe8

وضع بازی سپاه خوب است.

2) 10. ♕xf6 ♕xf6 11. dxc5 ♔xc3
 12. bxc3 ♛a5 سیاه پیاده را پس می‌گیرد
 3) 10. a3 ♖e4=

10. ...  e4

11. ♕ × e7

12.dxc5 fd8!

13. $\text{N}d4$ $\text{N} \times c5$

14.9 x c6

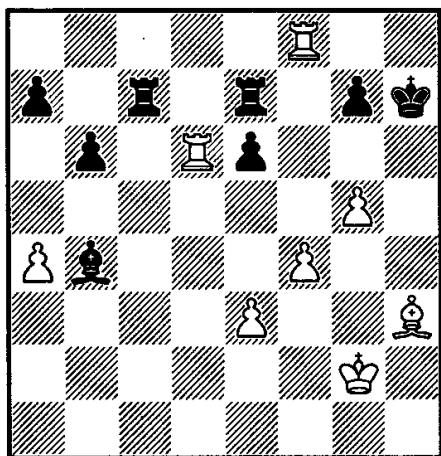
15. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{H}ac8$

در برابر تهدید! ۱۶. $d5 \times d5$ به دفاع دست می‌زند. بازی بالا میان نایدورف و میشل در ماردل پلاتا در سال ۱۹۳۳ چنین ادامه یافته است:

16. ♘ fd1 f5

20. ...	$\blacksquare f d8?!$	این رخ بزودی ناگزیر خواهد شد برای دفاع از پیاده‌ی منفرد e6 به خانه‌ی e8 برود و بر اثر آن سیاه یک زمان از دست می‌دهد. این زمان ارزشمند بایستی در جهت بهبود صفات آرایی نیروهای سیاه و انتقال اسب سیاه به خانه‌ی c5-az طریق اجرای حرکات b6... و بعد $\blacksquare a5-b7-c5$ - مورد استفاده قرار می‌گرفت.	10. $d \times c5$	$\blacksquare \times c5$
21. $\blacksquare h3$	$\blacksquare f7$	سفید می‌خواهد رخ را از عرض اول خارج کند و بنابراین قبل‌آش را از این عرض جابه‌جا می‌کند.	11. $\blacksquare \times f6$	$\blacksquare \times f6$
22. $\blacksquare g2$		سفید می‌خواهد رخ را از عرض اول خارج کند و بنابراین قبل‌آش را از این عرض جابه‌جا می‌کند.	12. $\blacksquare \times d5$	$\blacksquare \times b2$
22. ...	$\blacksquare e8$	نتیجه‌ی این درگیری پیدا شدن پیاده‌ی منفرد مرکزی برای سیاه است که به مانند نقطه‌ی ضعفی در اردوگاه سیاه خودنمایی می‌کند. آیا این ضعف پوزیسیونی برتری قابل دوامی به سفید ارزانی خواهد داشت؟ ادامه‌ی بازی را مطالعه می‌کنیم:	13. $\blacksquare c7$	$\blacksquare d8$
23. $\blacksquare c1$	$\blacksquare e7$	16. $\blacksquare \times e6$	$\blacksquare \times e6$	سفید یک سوار نفع می‌کند. اما حرکت 15...b6
24. $\blacksquare c2$	b6?	17. $\blacksquare \times e6$	$\blacksquare f6$	سفید یک سوار نفع می‌کند. اما حرکت 15...b6
	یک تضییغ غمانگیز. سیاه دیگر مجال آن را نخواهد یافت که به اجرای مانور $\blacksquare a5-b7-c5$... دست بزند. به عوض این حرکت بایستی 24... $\blacksquare ed7$ بازی می‌کرد تا در برابر حرکت احتمالی $\blacksquare f4$ حرفی بتواند شاه را به خانه‌ی e7 درآورد.	18. e3	$\blacksquare d6$	سفید قصد دارد اسب را از راه g5 به خانه‌ی e4 منتقل سازد و سیاه که معاوضه‌ی فیل با اسب حرفی را به نفع خود نمی‌داند ناگزیر 6...h6 بازی می‌کند که سبب تضییغ خانه‌های سفید در جناح شاه سیاه می‌شود.
25. $\blacksquare f4!$		19. ...	$h6$	19. ...
حالا تهدید، $\blacksquare e5+$ و سپس	است. و سیاه در مقام دفاع چاره‌ای جز انتقال شاه به خانه‌ی g6 نمی‌بیند.	20. $\blacksquare e4!$		رخ سفید به پیاده‌ی تک‌مانده‌ی حرفی یورش می‌برد و در عین حال از حرکت 5... $\blacksquare e5$ سیاه ممانعت می‌نماید.
25. ...	$\blacksquare g6$			
	بعد از 25... $\blacksquare c7$ بازی چنین تعقیب می‌شود:			
26.g4 $\blacksquare e7$ 27.g5 $h \times g5$ 28.hxg5				

اخیر سبب تسریع آن می‌شود. اکنون سفید می‌تواند به روش زیر شاه حریف را مات کند.



۱۸۷

37.g6+ ♕xg6 (37... ♔h6)

38. ♔f5!) 38. ♔f5+ ♕h5 (♔h6)

39. ♜h8#

اما سفید که در تنگی وقت است راه بالا را نمی‌رود و بازی را به طریق پایین ادامه می‌دهد:

37. ♜dd8 ♔g6

38. ♔f3 ♜f7

39. ♜h8 e5

40. ♔g4 exf4

41. ♜d5!

و حالا برقراری مات با حرکت دفع‌نشدنی است.

41. ...fxe3+ 42. ♔g3 ♔e1+

43. ♔h3

سیاه تسليم می‌شود. یک مثال جالب از حمله به کمک فیل ناهمنگ.

گامبی وزیر

با حرکت 3. ♜f3

29. ♜h4

و سفید دارای ابتکار عمل نیرومندی خواهد

بود.

26.g4 ♔a1

27. ♜c1 ♔b2

28. ♜c2 ♔a1

29.a4!

یک حرکت ظریف. حرکت انتظاری که نوبت را به حریف وامی‌گذارد و بر اثر آن سیاه می‌رود (ZUG-ZWANG) که در حالت وضعیت اکراهی قرار بگیرد.

29. ... ♜e5

مشکل بتوان حرکت بهتری به سیاه پیشنهاد کرد. سیاه بازی را باخته است. مثال:

1) 29. ...a6 30. ♜c1 ♔e5

31. ♜e4 ♔f6 32.g5 hxg5 33.hxg5
♔b2 34. ♜b1

2) 29. ... ♜e8 30.h5+ ♔h7
31. ♜f7

3) 29. ... ♜e d7 30.h5+ ♔h7
31.g5

30. ♜x e5 ♔x e5

31. ♜f8 ♜dd7

32.f4 ♜c7

33. ♜d2 ♔c3

34. ♜d6 ♔h7

35.g5 hxg5

36.hxg5 ♔b4?

(شکل ۱۸۷)

بازی سیاه از دست رفته است. اما حرکت

حرکت $\mathbb{Q}b4+$... ۴ که به راه وینی موسوم

است چیزی عاید سیاه نمی‌سازد. مثال:

۴. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}b4+$ ۵. $\mathbb{Q}c3$ $d\times c4$ ۶. e4
 $c5$ ۷. $\mathbb{Q}\times c4!$ $c\times d4$ ۸. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{W}c7$
(۸... $\mathbb{W}a5$ ۹. $\mathbb{Q}\times f6!$ $\mathbb{Q}\times c3+$
۱۰. $b\times c3$ $\mathbb{W}\times c3+$ ۱۱. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{W}\times c4+$
۱۲. $\mathbb{Q}g1$ ۱۳. $\mathbb{Q}c1)$ ۹. $\mathbb{W}b3!$
 $\mathbb{Q}\times c3+$ ۱۰. $\mathbb{W}\times c3$ $\mathbb{Q}\times e4$ ۱۱. $\mathbb{Q}b5!$

الخ

بازی به وضعی بسیار حاد کشیده شده است
و سیاه به خاطر تأخیر در کار گسترش قوا در
وضعیت نامساعدی قرار دارد.

۴. ...

c5

حرکت طبیعی. اختلاف بین این راه بازی و
دفاع تاراش در آن است که حالا اگر سفید
۵. $c\times d5$ بازی کند سیاه مجبور نیست با پیاده
آن را پس بگیرد و بعد از $\mathbb{Q}\times d5$... ۵ وضع
طرفین بازی متعادل می‌شود.

۵. $c\times d5$

$\mathbb{Q}\times d5$

حرکت ۵... $e\times d5$ ضعیف است و پس از:
۶. $\mathbb{Q}g5!$ $\mathbb{Q}e6$ ۷. $\mathbb{Q}\times f6$ $\mathbb{W}\times f6$ ۸. e4!
 $d\times e4$ ۹. $\mathbb{Q}b5+$

متعاقب آن ۱۰. $\mathbb{Q}\times e4$ ۱۰ بازی می‌شود و
سفید حمله‌ی نیرومندی دارد.

۶. e3

بازی ۶. e4 نیز خوب است و با وجود آن که
بر اثر ادامه‌ی زیر وضع ساده می‌شود:
۶. ... $\mathbb{Q}\times c3$ ۷. $b\times c3$ $c\times d4$ ۸. $c\times d4$
 $\mathbb{Q}b4+$ ۹. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}\times d2+$ ۱۰. $\mathbb{W}\times d2$
الخ

در بازیهای متعددی که از این پس بررسی
می‌کنیم سفید به جای اسب وزیر اسب شاه را
گسترش می‌دهد و غیبت اسب وزیر در خانه‌ی
C3 به این نوع بازیها سیمای مشخصی می‌بخشد.

شبه دفاع تاراش

1. d4

d5

2. c4

e6

3. $\mathbb{Q}f3$

$\mathbb{Q}f6$

اگر سیاه ۳... $c5$... ۳ بازی کند. بعد از:

4. $c\times d5$ $e\times d5$ ۵. g3!

بازی در حالت مطلوب سفید به راه دفاع
تاراش در می‌آید و اسب وزیر می‌تواند در خانه‌ی
C3 یا d2 گسترش پیدا کند. مثال:

5. ... $\mathbb{Q}c6$ ۶. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}f6$ ۷. o-o $\mathbb{Q}e7$
8. $d\times c5$ $\mathbb{Q}\times c5$ ۹. $\mathbb{Q}bd2!$ o-o
10. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}b6$ ۱۱. $\mathbb{Q}b$ d4 $\mathbb{Q}e8$
12. b3! $\mathbb{Q}g4$ ۱۳. $\mathbb{Q}b2$

وضع سفید بهتر است. (اسپاسکی - آرونین،
۱۹۵۲)

4. $\mathbb{Q}c3$

حرکت ۵. $\mathbb{Q}g5$ ۴. امروزه معمول نیست و
سیاه به روش زیر با آن مقابله می‌کند.

4. $\mathbb{Q}g5$ h6 ۵. $\mathbb{Q}\times f6$ (۵. $\mathbb{Q}h4$ $d\times c4$
6. e3 b5 ۷. a4 c6 و سیاه پیاده را حفظ
(می‌کند)

5. ... $\mathbb{W}\times f6$ ۶. $\mathbb{Q}c3$ c6

سیاه بازی راحتی دارد. لازم است بدانیم که

سفید در مرحله‌ی شروع بازی کسب برتری

می‌کند.

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♜f3 | ♞f6 |
| 4. ♜c3 | |
| 4. ... | ♝b4 |

سیاه به جای 4...c5 می‌تواند روش راگوزین را انتخاب کند:

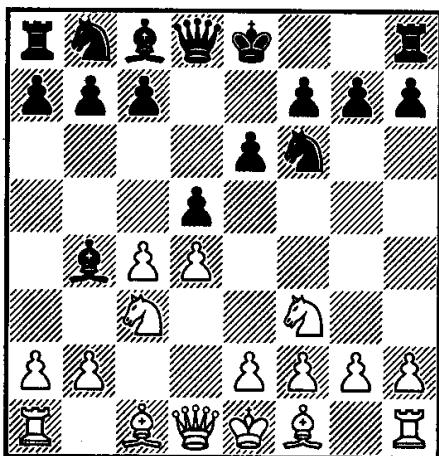
- | | |
|--------------|------------------------|
| 6. ... | ♛c6 |
| 7. ♜d3 | ♝e7 |
| 7. ... ♜x c3 | 8. bxc3 ♜e7 9. 0-0 0-0 |
| 10. ♜e2 b6 | 11. ♜d1 ♜c7 12. e4 |
| ♝b7 | 13. ♜e3 |
| الخ | |

سفید در مرکز برتری دارد (برن - فیشر، سال

(1960)

8. 0-0 0-0

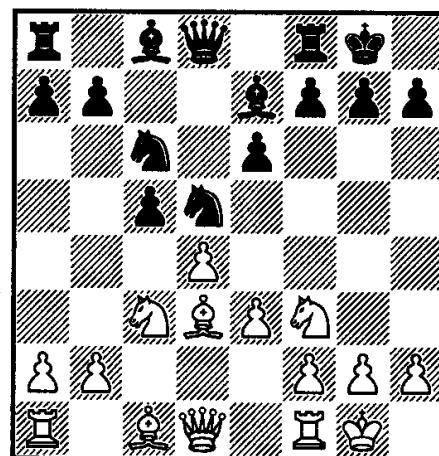
۱۸۹



ایده‌ی اصلی این حرکت آن است که بعد از معاوضه‌ی d4x c4 و بازگشت فیل b4 به خانه‌ی d6 پیشروی e5 را آماده سازد. زمانی را که در نتیجه دو بار بازی با فیل شاه (4. ♜b4 ♜d6) به هدر می‌دهد برای او نتیجه‌ی بدی به بار نمی‌آورد چون تقریباً در تمام حالاً سفید مجبور است e3 بازی کند و به این ترتیب فیل وزیر خود را حبس کند.

سیاه برای نظارت بر خانه‌ی e5 غالباً اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

بعضی استادان شطرنج گمان کرده‌اند که با حرکت 5. ♜a4+ می‌توان این روش دفاعی را رد کرد زیرا سیاه به اجرای 5... ♜c6 ناگزیر



۱۸۸

وضع بالا در این روش دفاعی غالباً نمایان می‌شود. در اینجا ادامه‌ی معمول یکی 9.a3 و دیگری 9. ♜e1 است و به عنوان مثال چند حرکتی از راه اول آورده می‌شود.

- | | | |
|------------|--------------|------------|
| 9. a3 cxd4 | 10. exd4 ♜f6 | 11. ♜e4! |
| ♛x c3 | 12. bxc3 ♜d7 | 13. ♜b1 b6 |
| 14. ♜f4 | ♛c8 | 15. ♜d3 g6 |
| 16. ♜a6 | | |

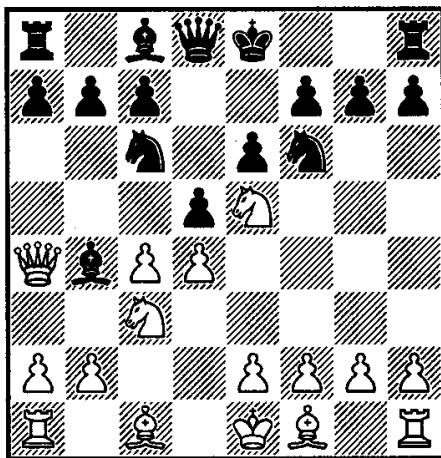
با شانس‌های بهتر برای طرف سفید.

روش راگوزین

۱۵... Qxg2 را انجام می‌دهد. با قبول آنکه راه بالاتاکتیکهای پیچیده‌ای دارد. مع‌الوصف قربانی پیاده‌ی c4 مشکوک به نظر می‌رسد.

۶. Qe5 (ب)

۱۹۰



6. ... Qd7
7. Qxd7 Qxd7

این ادامه را قبل‌اً در سال ۱۹۲۵ الخین در برابر کل بازی کرده است.

8.e3

- 8.a3 Qxc3+ 9. bxc3 0-0 10.e3 a6
11. Qe2 b5! 12.cxb5 a \times b5
13. Qxb5 Qf b8 14. Qd3 Qa5
15.0-0 Qc6 16. Qc2

و حالا سیاه به جای b3... Qb3 ... 16... که در بازی تولوش - سوکولسکی لینگراد، سال ۱۹۳۸ انجام شده است باید حرکت 16... Qe4! را انجام دهد. وضع بازی سیاه و ابتکار عمل او کمبود پیاده را جبران می‌کند.

8. ... e5!
این حرکت ایده‌ی اساسی سیاه است.

می‌شود و در نتیجه راه پیاده‌ی c7 را می‌بندد اما این کیش برای سفید در واقع تلف کردن زمان است. اینک چند مثال:

5. Qa4+ Qc6

6. Qg5 (الف) h6!
7. Qxf6 Qxf6
8. Qe5 0-0
9. Qxc6 Qxc3+
10. bxc3 Qd7!

و وضع سیاه بسیار خوب است. سیاه در ششمین حرکت همچنین می‌تواند بازی را به روش مناسب زیر ادامه بدهد:

6. ... dxc4
7. e3 Qd5!
8. Qxf6 gxf6
9. Qd2 Qxc3
10. bxc3 b5
11. Qc2

سفید در نظر دارد از این پس با 12. Qe2 سپس 13. Qf3 و یا 12.a4 13. Qf3 به بازی ادامه دهد اما...

11. ... Qb7!

اکنون اگر سفید 12.a4 بازی کند با جواب ساده‌ی 12...a6 12...a6 روبرو می‌شود.

12. Qe2 Qg2
13. Qf3 Qd4!

حالا اگر سفید 14.cxd4 بازی کند سیاه با 14... Qf3 جواب می‌دهد و بعد از 14. Qxc2+ 14. Qg2 سپس

12.e×f6 e×f2+ 13.♕×f2 ♕f5+

14.♔e1 0-0-0

هجوم سیاه قاطع می‌شود.

12. ...

♘g4

13. ♖d4 ♘g×e5

وضع سیاه بهتر است. (اشیلمن - فاین، سال

(۱۹۳۶)

چنان‌که هم‌اکنون مشاهده کردیم راه ۵. ♖a4+ می‌شود و برای سیاه در کارگسترش، برتری روشنی فراهم خواهد ساخت به همین دلیل است که دادن کیش در پنجمین حرکت سفید عملأکنار رفته است.

اینک راه مهم دیگری را که سفید می‌تواند به جای + ۵. ♖a4+ انتخاب کند مورد بررسی، قرار می‌دهیم:

5.e3

0-0

چون هنوز به بحث درباره‌ی دفاع نیمزویچ نرسیده‌ایم لذا در اینجا فقط به ذکر این نکته اکتفا می‌شود که سیاه می‌تواند به روش زیر بازی را به یکی از شکلهای دلخواه از دفاع نیمزویچ بکشاند:

5. ...c5 6. ♖d3 d×c4! 7. ♖x c4 0-0

8.0-0 ♘c6

بازی سیاه رضایت‌بخش است.

6. ♖d3

6.a3 ♖c3+ 7.b×c3 b6 8.♖c2

♖b7 9.c×d5 e×d5 10.♖d3 ♘b d7

11.0-0 ♜e8 12.c4 c5! 13.♖b2

♜c8 14.d×c5 ♘c5=

1) 9.a3

10.a×b4

11.b×c3

12. ♔e2

13.0-0

13. ♖c4 ♗g4

13. ...

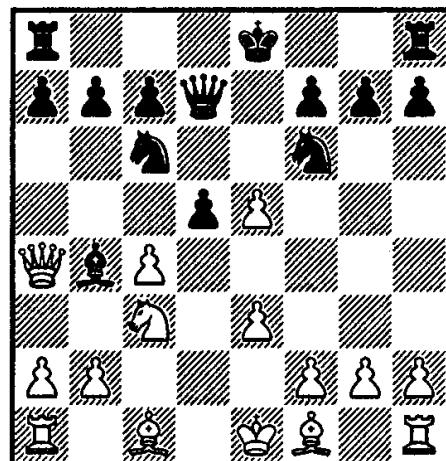
a6

14. ♗c2

سیاه برتری دارد.

این راه بازی گاهی اوقات به وضعهای مشابه دفاع نیمزویچ (که بعداً بیان خواهد شد) کشیده می‌شود و برای سفید دو فیل باقی می‌ماند اما سیاه نباید از این جهت ترسی داشته باشد.

2) 9.d×e5



۱۹۱

9. ...

d4!

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

10.a3

10.e×d4 ♗×d4

10. ...

♖c3+

11.b×c3

d×e3

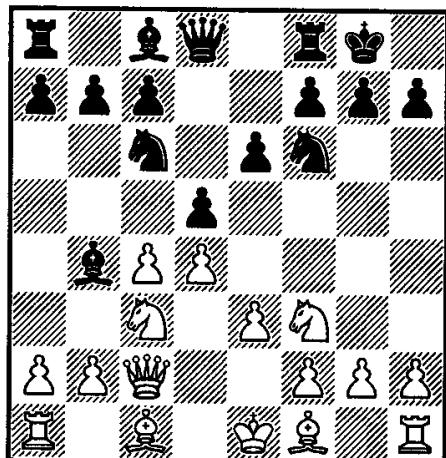
12. ♖×e3

6. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}c6$

(شکل ۱۹۲)

اسب خانه‌ی c6 را اشغال کرده است بی‌آن‌که نظیر روش راگوزین بر اثر حرکت $\mathbb{Q}a4+$ به این کار مجبور شده باشد.

این طرز گسترش اسب مخصوص راگوزین است مقصود راگوزین کنترل خانه‌ی e5 است به منظور آنکه بعداً پیاده‌ی شاه را پیش براند. راگوزین در این خصوص می‌گوید گسترش اسب قبل از بازی c5 با روش معمولی این دفاع مغایرت دارد. سیاه اول پیشروی e5 را فراهم می‌سازد و اگر به این کار موفق نشود آنگاه به جست‌وجوی شانس‌های متقابل در جناح وزیر برمی‌آید.



۱۹۲

7.a3

اگر سفید این فیل را فوراً نراند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پیاده‌ی c4 را بزند و سپس فیل را به خانه‌ی d6 عقب بکشد و به این ترتیب به اجرای حرکت e5 مطمئن شود. حال آنکه اکنون بازی $\mathbb{Q}d6$... 7. به علت 8.c5 ضعیف است.

(مسابقه بین بوداپست - مسکو، سال ۱۹۴۹)

بازی تیپار و راگوزین)

6. ...

 $\mathbb{Q}c6$

7.0-0

 $d\times c4$ 8. $\mathbb{Q}\times c4$ $\mathbb{Q}d6$ 9. $\mathbb{Q}c2$ 9. $\mathbb{Q}b5$ e5 (9... $\mathbb{Q}d7$ 10.e4)10. $\mathbb{Q}\times c6$ $e\times d4!$ 11. $\mathbb{Q}\times b7$ (11. $\mathbb{Q}\times d4$ $b\times c6$ 12. $\mathbb{Q}\times c6$ $\mathbb{Q}e8$) $\mathbb{Q}\times b7$ 12. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{Q}d7$ 13. $\mathbb{Q}d$ b5 $\mathbb{Q}c6$ 14.f3 $\mathbb{Q}e5!=$

9. ...

e5

10.h3

 $\mathbb{Q}e7$ 11. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}d7$ 12. $\mathbb{Q}ae1$ $\mathbb{Q}ae8$ 13. $\mathbb{Q}g5$

g6

14. $d\times e5$ $\mathbb{Q}\times e5$ 15. $\mathbb{Q}b3$

c5!

تفسیر این راه بازی از راگوزین است و به نظر او وضع دو هماورد برابر است. همان‌طور که قبلاً گفته شد وضع نمونه‌ی روش راگوزین ممکن است از دفاع نیمزویچ در بازی پیاده‌ی وزیر ایجاد شود.

اینک دو مثال در این باره آورده می‌شود:

مثال اول:

1.d4

 $\mathbb{Q}f6$

2.c4

e6

3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4$ 4. $\mathbb{Q}c2$

d5

5.e3

0-0

این بازی در عصری که بازی شد اثر مطلوبی در شطرنج بازان باقی گذاشت.
به طوری که در وضع شکل بالا مشاهده می‌کنیم سیاه در جناح وزیر دارای سه پیاده‌ی پیوسته و رونده است و دیر یا زود سفید ناگزیر است در برابر فشار و مزاحمت این پیاده‌ها سوار اضافی را پس بدهد. همچنان که سیاه سرانجام بازی را به طرز درخشانی برده است.

1.d4

♘f6

2.c4

e6

3.♘c3

♕b4

4.♗b3

♘c6

5.e3

d5

6.♘f3

o-o

7.a3

dxc4!

8.♕x c4

♕d6

اینک سیاه می‌تواند میان حرکات 9...e5 و 9...♘a5 یکی را برگزیند.

9.♕b5

e5!

10.♕x c6

exd4

11.♘x d4

bx c6

12.♘x c6

♗d7

سیاه یک پیاده قربانی داده است اما برتری وضع این قربانی را کاملاً توجیه می‌کند.

13.♘d4

(شکل ۱۹۴)

و حالا به جای 13...g4 که راگوزین در سال ۱۹۳۶ در شهر مسکو در مقابل کاپلابلانکا

7. ... ♕x c3+

8. ♔x c3 ♕d7

9.b4

پیش از آنکه سیاه فرصت پیدا کند و با a5 از این حرکت ممانعت به عمل آورد. مثال:

9. ♕d3 a5 10.o-o a4! 11... ♗a5 12... ♗b3

9. ... a5!

10.b5?

بهتر آن است که با 10. ♕b1 زنجیر پیاده‌ها را حفاظت کند.

10. ... ♘a7

11.a4 c6!

12. ♕a3 ♜e8

13. ♜b1 dxc4

14.b6?

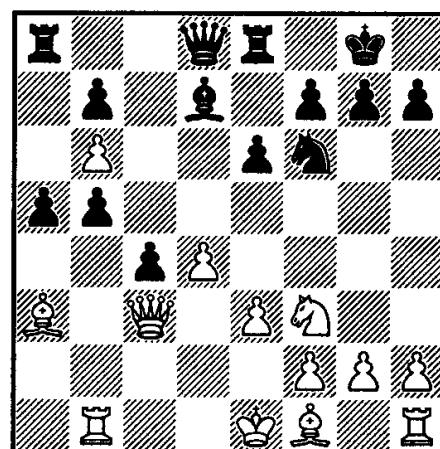
بازی درست چنین است:

14. ♕x c4 cxb5 15.axb5 ♘d5

16. ♕d3 الخ

14. ... ♘b5!

15.axb5 cxb5



آن با اتلاف زمان همراه است. از سوی دیگر در بسیاری حالات گرفتن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با b7-b5 تهدیدی است که سفید باید آن را در نظر داشته باشد.

3. $\mathbb{Q}f3$

از ادامه‌ی 3. $\mathbb{Q}c3e5$ به نام گامبی متقابل ویناور اجتناب می‌کند (گامبی ویناور را بعداً می‌بینیم).

3. ...

$\mathbb{Q}f6$

4. $\mathbb{Q}c3$

سفید اگر مایل به ورود در حالات مختلف دفاع اسلاو نباشد می‌تواند روش معاوضه را به شرح پایین دنبال کند. آنچه مسلم است مسایلی که پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در برابر بازی سیاه ظاهر می‌شود کمتر حل نشدنی می‌ماند:

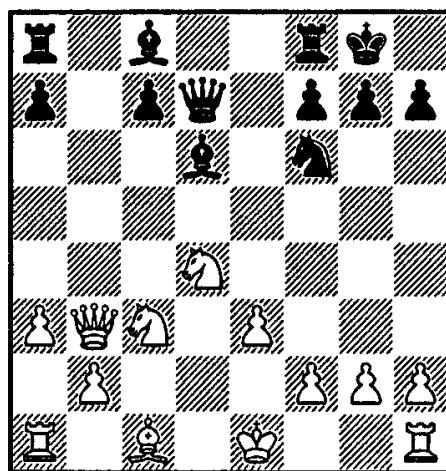
4. cxd5 $\mathbb{Q}c3$ 5. $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q}f4$
 $\mathbb{Q}f5$ 7. e3 e6 (7...a6 8. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}c8$
9. g4 $\mathbb{Q}d7$ 10. $\mathbb{Q}g2$ e6 11. o-o h6
12. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{Q}e7$ 13. f4 $\mathbb{Q}x e5$ 14. fxe5
 $\mathbb{Q}h7=$) 8. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}b4$ (8... $\mathbb{Q}b6$
9. $\mathbb{Q}x b6$ a×b6 10. a3 \pm) 9. $\mathbb{Q}b5$
 $\mathbb{Q}e7$ 10. a3 $\mathbb{Q}x c3+$ 11. $\mathbb{Q}x c3$ o-o
وضع دو طرف برابر است.

4. ...

d×c4

حرکت بالا وزیر سفید را از خانه‌ی b3 محروم می‌سازد و در نتیجه سیاه می‌تواند بدون مشکل فیل وزیر را در خانه‌ی f5 گسترش بدهد. سیاه وقتی دفاع اسلاو را انتخاب می‌کند ناچار است ورود وزیر حریف را به خانه‌ی b3 مورد توجه قرار بدهد و همین امکان سفید است که

بازی کرده است به عقیده‌ی کاپلابلانکا سیاه باید 13... $\mathbb{Q}a6$ انجام دهد.



۱۹۶

دفاع اسلاو

اکنون به شرح راهی پرداخته می‌شود که چون به وسیله‌ی استادان شطرنج اسلواک مطرح شده دفاع اسلاو نام گرفته است. در این شیوه‌ی دفاعی سیاه در دومین حرکت c7-c6 بازی می‌کند.

1. d4

d5

2. c4

c6

سیاه از پیاده‌ی مرکز دفاع می‌کند بی‌آن‌که راه را بر فیل وزیر بیندد.

محققاً این دفاع بسیار محکم است و هرگز دلیلی بر رد آن ارائه نگشته است. سیاه نظری دفاع ارتدوکس از پیاده‌ی وزیر حمایت می‌کند، با این تفاوت که راه خروج فیل وزیر را مسدود نمی‌سازد جنبه‌ی منفی آن در مقایسه با دفاع ارتدوکس در آن است که اسب وزیر از گسترش در خانه‌ی c6 محروم می‌شود. ضمناً اقدام به یک بازی متقابل به کمک پیش راندن پیاده‌ی ستون c در اینجا یا مطرح نمی‌شود و یا اجرای

0-0 12. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{W}e7$ 13. e4 e5

این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه - الخین در پانزدهمین دست بازی از مسابقه بر سر عنوان قهرمانی جهان انجام شده است و اکنون وضع دو طرف برابر است. سیاه با حرکت متن اسب c3 یعنی مدافع خانه‌ی e4 را هدف گرفته است زیرا سفید در وضعیت حاضر می‌کوشد پیاده‌ی شاه خود را پیش براند.

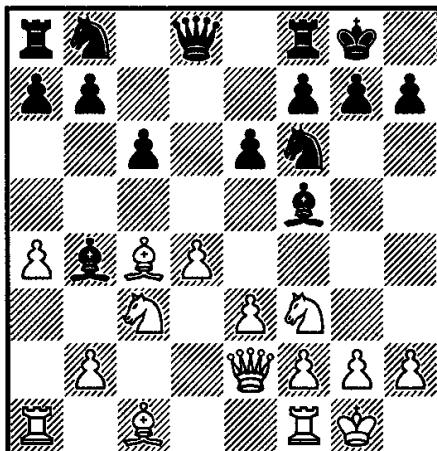
8.0-0

0-0

9. $\mathbb{W}e2$

به این ترتیب به وضع بنیادی دفاع اسلاو رسیده‌ایم. سفید همچنین می‌تواند h4 بازی کند و این راه بازی را در پایان این مبحث در یک بازی می‌بینیم.

۱۹۵



قصد سفید پیش راندن پیاده‌ی شاه است و سیاه برای جلوگیری از این پیشروی فوری می‌تواند به سه طریق متفاوت زیر بازی کند:

1) 9. ... c5

2) 9. ... $\mathbb{Q}e4$

3) 9. ... $\mathbb{Q}g4$

1) 9. ...

c5

غالباً گسترش پیش از وقت فیل وزیر سیاه را مشکوک می‌سازد. مثال:

4. $\mathbb{Q}f5$ 5. cxd5 cxd5 6. $\mathbb{W}b3!$

ادامه‌ی فوق در بازی بین الخین - کاپابلانکا، سال ۱۹۲۴ جریان یافته است و سیاه ناگزیر 6... $\mathbb{Q}c8$ 6... b6 بازی کرده است زیرا حرکت 6... $\mathbb{Q}c8$ برای او ایجاد مشکل می‌کند. بد نیست بدانیم که حرکات:

4. ... e6 5. e3

بازی را به راه مران در می‌آورد.

5. a4

حرکتی است احتیاطی که سیاه را از اجرای b5 و دفاع از پیاده‌ی c4 مانع می‌شود. سفید همچنین می‌تواند با 5. e3 به گسترش ادامه دهد. (این راه را بعداً بررسی می‌کنیم) اما این ادامه ضعیف است و کمتر بازی می‌شود. یک راه بازی جالب 5. e4 است که گلر استاد شطرنج شوروی به دفعات آن را بازی کرده است. مثال:

5. e4!? b5 6. e5 $\mathbb{Q}d5$ 7. a4 e6
8. axb5 $\mathbb{Q}x c3$ 9. bxc3 cxb5
10. $\mathbb{Q}g5!$ $\mathbb{Q}b7$ 11. $\mathbb{W}h5$ g6
12. $\mathbb{W}g4$ $\mathbb{Q}e7$ 13. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}d5$
14. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}c6$

شانسهای سیاه کمتر از سفید نیست.

5. ...

$\mathbb{Q}f5$

6. e3

e6

7. $\mathbb{Q}x c4$

$\mathbb{Q}b4$

یک راه ادامه‌ی خوب برای سیاه چنین است:

7. ... $\mathbb{Q}b-d7$ 8. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{Q}b4$ 9. o-o
 $\mathbb{Q}g6$ 10. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}x d3$ 11. $\mathbb{W}x d3$

پیاده را پس می‌گیرد اما بازی را از دست می‌دهد.

14.b4!

× b4

14. ... ♜ × b4 15. ♜ × c6 b × c6

16. ♜ × b4 ♛ × b4 17. ♜ a3 الخ

15. ♜ a3!

تهدید سفید به شرح زیر است:

16. ♜ b3 ♛ b6 17. ♜ × a5 سپس

18. ♜ × b4

در بازی بلاونتز - ورسوف، که این بطلان برای اولین بار نشان داده شده، سیاه کوشیده است با 15... ♜ f8 به مقابله برخیزد اما پس از ادامه‌ی پایین:

16. ♜ dc1! ♛ b6 17. ♜ × f5 e × f5

18. ♜ a b1 ♜ × a2

(می‌کوشد در قبال از دست رفتن وزیر دورخ حرف را بگیرد.)

19. ♜ × f7+! ♔ × f7 20. ♛ × a2+

سفید سریعاً بازی را برده است.

در بازی راگوزین - فلور (مسکو سال ۱۹۳۶) سیاه حرکتی از ادامه‌ی پیشنهادی تئوری را انتخاب کرده و این طور بازی کرده است:

b) 13. ...

d8

از نقطه‌نظر تئوری ادامه حرکت بالا این است:

14. ♜ × c6 b × c6 15. b4 ♜ c7 16. h3

× d1+ 17. ♛ × d1 ♜ e5

که وضع سیاه جبران کمبود پیاده را می‌کند اما در بازی راگوزین - فلور سفید چنین ادامه داده است.

منظور آن است که در جواب 10.e4 حرکت 10... c × d4 را بازی کند. این حرکت بر اثر بررسیهای پلاونتز استاد شطرنج سوروی رد شده است، از این قرار:

10. ♜ a2!

a5

حرکت 10... ♜ c6 بهتر به نظر می‌رسد و ادامه‌ی آن چنین است:

10. ... ♜ c6 11. ♜ × b4 ♜ × b4

12. ♜ d2

که چون برای سفید دو فیل باقی می‌ماند، کمی برتری دارد. سیاه حرکت متن را برای آن بازی کرده است که از داشتن دو فیل محروم نشود.

11. d × c5

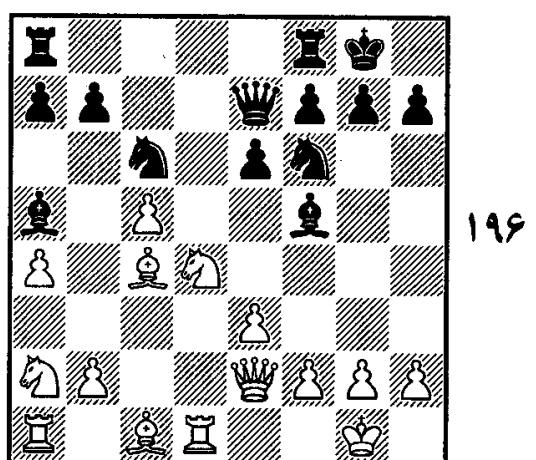
c6

مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه می‌تواند پیاده‌ی c5 را پس بگیرد.

12. ♜ d1

e7

13. ♜ d4!



اینک ادامه‌ی دو بازی آورده می‌شود که هر دو به برتری قاطع سفید انجامیده است.

a) 13. ...

× c5?

14. $\mathbb{W}d1 \pm$) 11. $\mathfrak{Q}e5$ $\mathfrak{Q}xc3 =$

(الخین - ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

10. ... $\mathfrak{Q}xc3$

10. ... $\mathfrak{Q}xc3$ 11. $b \times c3$ $\mathfrak{Q}xc3$

12. $\mathfrak{K}b1$

با تهدید دو جانبی 13. $\mathfrak{K}x b7$ و همچنین

13. $\mathfrak{Q}xf5$ $e \times f5$ 14. $\mathfrak{W}c2$

11. $b \times c3$ $\mathfrak{Q}xc3$

12. $\mathfrak{W}c2$ $\mathfrak{Q}xd3$

13. $\mathfrak{W} \times d3$ $\mathfrak{Q}d5$

14. $\mathfrak{Q}a3$ $\mathfrak{K}e8$

15. $\mathfrak{K}b1$

سفید به خاطر پیاده‌ی قربانی شده فشار

نیرومندی وارد می‌سازد. در بازی نایدورف -

تریفونوویچ، پراک، سال ۱۹۴۹ بازی چنین دنبال

شده است:

15. ... $b6$

16. $\mathfrak{Q}e5!$ $\mathfrak{Q}f6$

17. $\mathfrak{W}c3$ $\mathfrak{Q}fd7$

سیاه بی‌آنکه از پیاده‌ی اضافی دفاع کند

برای از جا کندن اسب e5 و بهبود وضع، به

اجرای حرکت متن دست زده است. اکنون اگر

سفید پیاده‌ی c6 را بزند پس از:

18. ... $\mathfrak{Q} \times c6$ 19. $\mathfrak{W} \times c6$ $\mathfrak{K}c8$

وضع متعادل می‌شود.

18. $\mathfrak{Q}c4$ $c5$

19. $\mathfrak{Q}d6$ $\mathfrak{K}f8$

20. $\mathfrak{K}fd1$ $\mathfrak{W}h4$

21. $a5$

سفید به برتری بارزی دست یافته است.

14. $b4!$

14. ... $\mathfrak{Q} \times b4$ 15. $\mathfrak{Q}d2$ $\mathfrak{Q}c6$

(15. ... $\mathfrak{Q} \times c5$ 16. $\mathfrak{Q}b3$ $\mathfrak{W}b6$

بنابراین چون پیاده‌ی b4 گرفتنی نیست

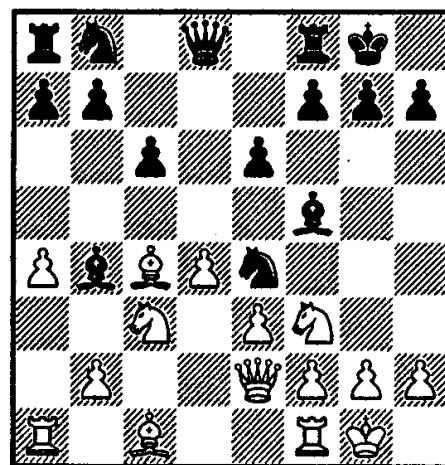
سیاه بازی را به شرح زیر دنبال کرده است است:

14. ... $\mathfrak{Q}c7$

و سفید به خاطر برتری نیروها سرانجام بازی را برده است.

2. 9. ... $\mathfrak{Q}e4$

حرکت بالاکه محققاً سفید را از پیش راندن پیاده‌ی شاه مانع می‌شود مدت‌ها در این وضع نیرومندترین حرکت به شمار می‌رفته است.



۱۹۷

10. $\mathfrak{Q}d3!$

این قربانی پیاده در سال ۱۹۳۷ توسط ایوه در مسابقه‌ی دو جانبی نامبرده با الخین در عمل وارد شده و متداول گردیده است.

ایده‌ی سامیش یعنی حرکت 10. $g4$ بسیار جالب توجه است. مثال:

10. $g4!$ $\mathfrak{Q}g6$ (10. ... $\mathfrak{Q} \times c3$ 11. $b \times c3$

$\mathfrak{Q} \times g4$ 12. $c \times b4$ $\mathfrak{W}f6$ 13. $\mathfrak{Q}g2$ $\mathfrak{W}g6$

هدف سفید آن است که با حرکت f3 سپس e4 مرکز را متصرف شود. این روش نسبت به ادامه‌ی 6.e3 پیچیدگی‌های تاکتیکی بیشتری دارد.

1) 6. ...



سیاه با حرکت بالا و حرکت بعدی خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرد تا بتواند بعداً پیاده‌ی شاه را دو خانه جلو براند. این کار به منزله‌ی نقض اصول کلی به شمار می‌رود اما سال‌ها گذشته است تا بطلان این حمله‌ی متقابل نابهنه‌گام به اثبات رسیده است.

7. ♜x c4

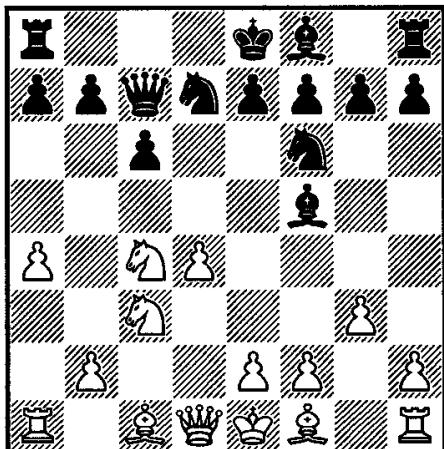
7. ♜x d7 ♜x d7! 8.e4 ♜g6
9. ♜x c4 e5=

7. ...



8.g3!

۱۹۸



این حرکت به سفید امکان می‌دهد فیل وزیر را در خانه‌ی f4 مستقر سازد. ادامه‌ی 8. ♜b3 به شرح زیر رد شده است.

8. ...e5! 9.dxe5 ♜c5! 10. ♜a2 ♜a6 (با تهدید 6. ♜e5 (ب

3) 9. ... ♜g4

بعد از حرکت بالا سفید از اجرای اندیشه‌ی خود یعنی پیش راندن پیاده‌ی شاه باز می‌ماند زیرا پس از 10.e4 سیاه 10... ♜xf3 11. ♜d4 11... ♜x d4 سیاه بی‌آنکه راه پیشروی پیاده‌ی شاه سفید را بگیرد دست یافتن به تساوی را برای او ممکن می‌سازد.

10. ♜d1

10.h3 ♜xf3 11. ♜xf3 ♜bd7
12. ♜d1 e5=

(رشفسکی - اسمیسلوف شانزدهمین دور از مسابقه‌ی قهرمانی جهان در مسکو، سال ۱۹۴۸)

10. ... ♜bd7

11.h3 ♜h5

12.e4

سفید سرانجام پیاده‌ی شاه را پیش می‌راند!

12. ... ♜e7

13.e5

ایوه حرکت 13.a5 را توصیه می‌کند و به نظر او بازی سفید از حریف بهتر می‌شود. در آن حال اگر سیاه 13...e5 13 بازی کند با پاسخ 14.g4 برخورد می‌کند.

13. ... ♜d5

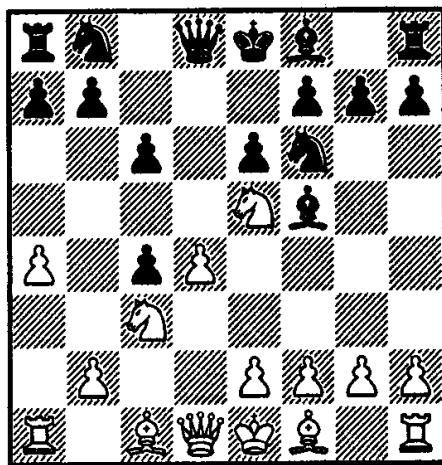
14. ♜e4 h6

15. ♜g3 ♜g6

تساوی برقرار است. (فلور - رشفسکی، سال

(۱۹۳۷)

رابه تساوی می‌رساند. مثال:
(شکل ۱۹۹)



۱۹۹

7.f3

برای آنکه 8.e4 بازی کند.

7. ...

♕b4

8. ♕g5

ادامه‌ی 8.e4 پر مخاطره است و کمترین
بی‌احتیاطی سفید موجب برتری حریف خواهد
شد. مثال:

8.e4 ♕x e4 9.fxe4 ♕xe4 10. ♕d2
(10. ♕f3 ♕xd4 11. ♕xf7+ ♔d8
12. ♕g5+ ♕xg5 13. ♕xg7 ♕e3+
14. ♔d1 ♕f8 15. ♕xc4 ♕c5
16. ♔c2 ♕d7 17. ♕d1 ♕e7
سیاه (برتری نمایان دارد
17. ♕xd4 11. ♕xe4
18. ♕xe2 ♕xd2+
19. ♔xd2 ♕d5+ 20. ♔c2 ♕a6
21. ♕xc4 0-0-0 22. ♕e3 ♕c5

سیاه در برابر کمبود سوار، جبران کافی دارد.

یوکوویچ برای حرکت پانزدهم 15...b5 را توصیه
می‌کند و وضع دو طرف بازی را برابر می‌داند.

12. ♕xe4 ♕xe4=

(پتروف - کارپا بلانکا، سال ۱۹۳۷).

8. ... e5

9. dxe5 ♕xe5

10. ♕f4

اکنون اسب e5 آچمز شده و مورد حمله قرار
گرفته است.

10. ... ♕fd7

11. ♕g2 f6

12. 0-0 ♕d8

12. ... ♕e6 13. ♕xe5 fxe5 14. ♕e3
♕c5 15. ♕c1=

13. ♕c1

هدف این حرکت سفید، تنها بیرون بردن
وزیر از برابر رخ حریف نیست بلکه دسترسی به
خانه‌ی e3 را نیز در نظر دارد.

13. ... ♕e6

سیاه سعی می‌کند از مزاحمت ♕c4
خلاص شود.

14. ♕e4!

این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه و الخین
انجام گرفته است و وضع سفید بهتر است.
در مسابقه‌ی بین‌المللی مسکو سال ۱۹۳۶
لوفنیش با ادامه‌ی زیر:

14. ♕xe5 ♕xe5 15. ♕e4

در برابر فلور کسب برتری کرده است. با
این‌همه لازم است خاطرنشان شود که حرکت
متن از ادامه‌ی اخیر قوی‌تر است.

2) 6. ... e6

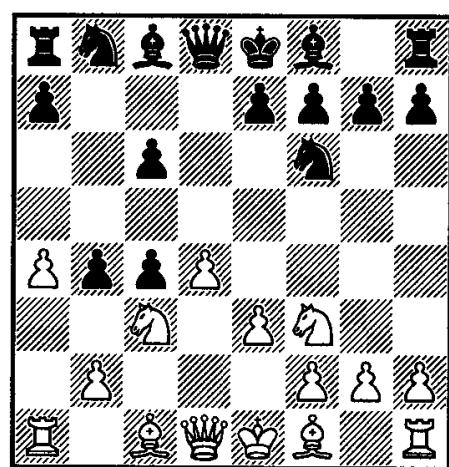
حرکت بالا از 6... ♕d7 آرام‌تر است و سیاه

تنها وسیله پاره کردن زنجیر پیاده‌های سیاه همین است.

6. ...

b4

سیاه که در صدد حفظ پیاده‌ی گرفته شده نیست در جناح وزیر به عملیات می‌پردازد.



۲۰۰

1) 7. $\mathbb{Q}a2$

هرچند بهترین خانه‌ی عقبنشینی اسب همین است، با این وصف چند «زمان» لازم است تا این اسب به صحنه‌ی عملیات برگردد.

7. ...

e68. $\mathbb{Q}\times c4$ $\mathbb{Q}e7$

9. 0-0

0-0

10. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}b7$ 11. $\mathbb{K}d1$ **a5**

ادامه‌ی پایین هم خوب است:

11. ...c5 12. $d\times c5$ $\mathbb{Q}a5$

حالا سفید برای آنکه $\mathbb{Q}a2$ را وارد میدان کند باید مشکلاتی را از پیش بردارد.

12. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}bd7$ 13. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}b6$ 14. $\mathbb{Q}b3$ **c5!**

حرکت $c4\times d4$ 8. به شرح زیر بازی را به تساوی می‌کشاند.

8. ...0-0 9. $\mathbb{Q}g5$ **c5** 10. $d\times c5$ $\mathbb{Q}\times d1+$ 11. $\mathbb{K}\times d1$ $\mathbb{Q}c2$ الخ8. ... **h6**9. $\mathbb{Q}\times f6$ **g\times f6**

اسب e5 را فراری دهد، بهتر است سفید 9... $\mathbb{Q}bd7$ 9. $\mathbb{Q}h4$ خواهد بود.

10. $\mathbb{Q}\times c4$ **c5!**11. $d\times c5$ $\mathbb{Q}\times d1+$ 12. $\mathbb{K}\times d1$ $\mathbb{Q}c2!$ 13. $\mathbb{K}c1$ $\mathbb{Q}b3$ 14. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}\times c3$ 15. $\mathbb{K}\times c3$ $\mathbb{Q}\times a4$

بازی دو طرف برابر است. (ایوه - الخین، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

راه الخین

در مبحث دفاع اسلاو سفید به جای حرکت احتیاطی 5.a4 می‌تواند 5.e3 بازی کند اما در آن صورت باید به دقت هرچه تمام‌تر مبارزه را ادامه بدهد.

1. **d4** **d5**2. **c4** **c6**3. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}f6$ 4. $\mathbb{Q}c3$ $d\times c4$ 5. **e3** **b5!**6. **a4**

سیاه که در صدد است پیاده‌ی ۵۶ را پس بگیرد نسبت به حریف بازی آزادتری دارد (الخین - ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷).

گامبی متقابل ویناور

اگر سفید به جای ۳. $\mathbb{f}3$ ۳. حرفت $\mathbb{c}3$ را بازی کند، سیاه می‌تواند راه گامبی ویناور را انتخاب کند. از این قرار:

1. $d4$ $d5$ 2. $c4$ $c6$ 3. $\mathbb{c}3$

این ادامه روز به روز کمتر بازی می‌شود. معمولاً این پس و پیش شدن حرکات واکنشی را باعث می‌شود که در زیر به شرح آن می‌پردازیم.

3. ...

 $e5!?$

حرکت بالا که گامبی ویناور نامیده شده به شدت مورد انتقاد قرار گرفته است و امروزه تقریباً بازی نمی‌شود. ذیلاً عکس العمل سفید را در برابر این گامبی بررسی می‌کنیم.

1) 4. $d \times e5$

این حرکت بازی سیاه را آسان می‌سازد.

4. ...

 $d4$ 5. $\mathbb{e}4$ $\mathbb{a}5+$

پیاده را پس می‌گیرد.

6. $\mathbb{d}2$

پس از حرکات ۵. $\mathbb{d}2$ ۶. سفید ناچار است با صرف زمان، اسب مورد تهدید را نقل مکان بدهد و سیاه به سهولت وضع را متعادل می‌سازد.

بازی خوب برای سیاه (رشفسکی - اسمیسلوف مسابقه‌ی رادیویی آمریکا و شوروی سال ۱۹۴۵).

در بازیهای قدیمی که بر این زمینه جریان یافته است این پیشروی خیلی زودتر اجرا می‌شده و در نتیجه مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کرده است. از جمله‌ی این دشواریها یکی ضعف خانه‌ی $b5$ قبل از رفتن شاه سیاه به قلعه است که در نتیجه آن فیل شاه سفید می‌تواند در آن نقطه مستقر شود. در بازیهای منطبق بر اصول کلی که قبل از رفتن قلعه هرگونه اقدام به معاوضه در مرکز را مجاز نمی‌داند، سیاه پس از برقراری ارتباط میان رخها به اجرای حرفت $c5$ دست می‌زند. این یک نکته‌ی اساسی روش نوین به شمار می‌رود.

2) 7. $\mathbb{b}1$

این ادامه خیلی ضعیف است و به سیاه آزادی عمل زیادی می‌بخشد.

7. ...

 $\mathbb{a}6!$ 8. $\mathbb{e}2$ $e6$ 9. $\mathbb{e}5$ $\mathbb{e}7$

10. ۰-۰

۰-۰

11. $\mathbb{c}4$ $c5!$

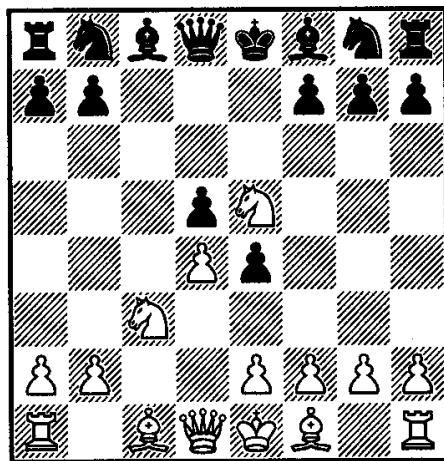
حرکتی مهم و اساسی است.

12. $d \times c5$ $\mathbb{b}d7$

سیاه برای زدن پیاده عجله نمی‌کند.

13. $c6$ $\mathbb{c}5$ 14. $\mathbb{b}d2$ $\mathbb{c}7$ 15. $\mathbb{c}2$ $\mathbb{ad}8$ 16. $\mathbb{f}3$ $\mathbb{d}5!$

سفارش می‌کند. در شکل پایین گویی با مهره‌های سفید شروع بازی فرانسوی انجام شده است.



۲۰۱

6. ... $\mathbb{Q}c6!$

حرکتی است که سیاه را به وضع برابر می‌رساند. دیگر حرکات سیاه ضعیف است. مثال:

6. ...f6? 7. $\mathbb{Q}a4+$ $\mathbb{Q}e7$ 8. $\mathbb{Q}b3!$
 $f \times e5$ 9. $\mathbb{Q}g5+$ $\mathbb{Q}f6$ 10. $d \times e5$ الخ
6. ... $\mathbb{Q}a5$ 7. e3! $\mathbb{Q}b4$
(7...f6 8. $\mathbb{Q}h5+$) 8. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}e7$
9. a3 (9. $\mathbb{Q}b5+$ $\mathbb{Q}f8$ 10. $\mathbb{Q}h5$ $\mathbb{Q}e6$ 11. $\mathbb{Q}e2$ f6 12. f3! $f \times e5$ 13. $f \times e4$ $\mathbb{Q}g6$ 14. o-o حمله برنده‌ای (دارد) $\mathbb{Q} \times c3$ 10. $\mathbb{Q} \times c3$ $\mathbb{Q}b6$ 11. $\mathbb{Q}a4+$ $\mathbb{Q}f8$ 12. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}e6$ 13. $\mathbb{Q}e8!$ الخ

ادامه‌ی محافظه‌کارانه در دفاع اسلاو

3.e3

1.d4

2.c4

d5

c6

6. ...

$\mathbb{Q}d7!$

حرکت متن از زدن پیاده‌ی حریف قوی‌تر است، یوکوویچ ادامه‌ی زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

6. ... $\mathbb{Q}f5$ 7. $\mathbb{Q}f3$ c5! 8. $\mathbb{Q}b3$

$\mathbb{Q}a6=$

7. $\mathbb{Q}f3$

بازی 7.f4 نادرست است زیرا ضعف خانه‌ی e3 به ضرر سفید تمام می‌شود و بعد از 7... $\mathbb{Q}h6!$ سفید نمی‌تواند از نفوذ اسب شاه حریف به این خانه جلوگیری کند.

7. ...

$\mathbb{Q} \times e5$

8. $\mathbb{Q} \times e5$

وضع سفید اندکی مزیت دارد.

چنان‌که دیدیم زدن فوری پیاده‌ی e5 گامبی متقابل را رد نمی‌کند.

2) 4.c×d5

$c \times d5$

5. $\mathbb{Q}f3$

الخین راه زیر را توصیه می‌کند:

5.e4 $d \times e4$ 6. $\mathbb{Q}b5+$ $\mathbb{Q}d7$ 7. $d \times e5$ $\mathbb{Q} \times b5$ 8. $\mathbb{Q} \times d8+$ $\mathbb{Q} \times d8$ 9. $\mathbb{Q} \times b5$ $\mathbb{Q}b4+$ 10. $\mathbb{Q}e2$ a6 11. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}e7$ 12. $\mathbb{Q}e3$

برتری با سفید است.

5. ...

e4

5. ... $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5$ 7. $d \times e5$ d4 8. $\mathbb{Q}a4+$

سفید پیاده را حفظ می‌کند.

6. $\mathbb{Q}e5$

ایوه بازی 2. $\mathbb{Q}d2$ e3 $\mathbb{Q}b3$ 6. سپس

3.e3

راه دوم - دیوار سنگی

3. ... e6
4. ♜f3 f5

این طرز آرایش پیاده‌های سیاه بجاست که دیوار سنگی نامیده شود. به عقیده‌ی تاراش هنگامی که سفید با e3 راه را به روی فیل وزیر خود می‌بندد، صفات آرایی پیاده‌های سیاه به وضع بالا همواره خوب است. خوانندگان مختصر بررسی درباره‌ی این مبحث را در دفاع هلندی خواهند دید.

5. ♜c3 ♜f6
6. ♜d3 ♜e4

این حرکت سیاه ایده استادانه آرایش بالاست. اسب سیاه در قلب صحنه‌ی پیکار برابر موضع حریف فشار شدیدی وارد می‌آورد و سفید اگر با جلو راندن بعدی f3 آن را به عقب براند در آن صورت پیاده‌ی e3 ضعیف خواهد شد.

7. ♜e5

لینفیش بازی 7.g4 را توصیه می‌کند اما در آن حال وضع بسیار بغرنج می‌شود. حرکت متن تهدید 8. ♜h5+ را به دنبال دارد.

7. ... ♜h4
8.0-0 ♜d7
9.f4

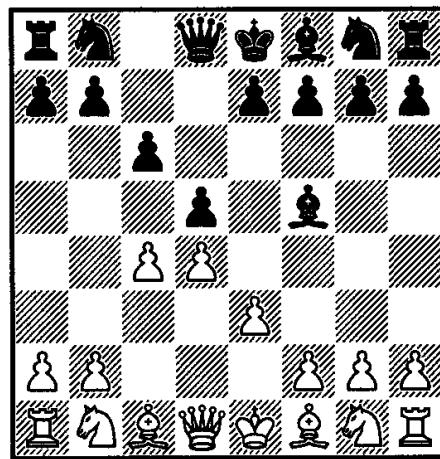
دیوار سنگی متقابلي بربا شده است و برتری سفید در مرتبه‌ی حداقل است.

در پایان مبحث مهم گامبی وزیر بار دیگر

حرکتی است آرام که بیشتر از ادامه‌ی طبیعی 3. ♜f3 به سیاه آزادی می‌دهد. این آزادی از دو راه زیر برای سیاه قابل وصول است:

راه اول

3. ... ♜f5



۲۰۲

4. ♜b3 ♜c8

بازی 4. ... ♜b6 به دلیل زیر جایز نیست.
5.cxd5 ♜x b3 6.axb3 ♜xb1
(6...cxd5 7. ♜c3 ♜f6 8. ♜b5)
7.dxc6! ♜e4 8. ♜xa7! ♜xa7 9.c7!
الخ

5. ♜f3 ♜f6
6. ♜c3 e6
7.cxd5 cxd5
8. ♜e5 ♜fd7

به قصد آنکه در صورت لزوم f6 بازی کند و اسب سفید را از موضع حساسش براند.

9. ♜d2 ♜c6

بازی دو طرف برابر است.

تدافعی بعداً بررسی خواهد شد. بازی $3.c \times d5$
بسیار نیرومند است و بعد از حرکات زیر:

3. ...

 $\mathbb{W} \times d5$ 4. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{W}a5$ 5. $\mathbb{Q}f3$

قوای سفید به وضع بسیار عالی گسترش پیدا می‌کند.

3) 2. ...

 $\mathbb{Q}c6$

این بازی که به دفاع چیگورین مشهور است تحت همین عنوان بعداً از نظر خوانندگان خواهد گذشت.

4) 2. ...

 $\mathbb{Q}f6$

در واقع راه بالا روش مستقلی به شمار نمی‌آید چون ممکن است به راههای گوناگون دیگری تبدیل بشود. مثلاً بعد از $3.\mathbb{Q}c3g6$ بازی به دفاع گرونفلد در آید و یا پس از $3.\mathbb{Q}f3c6$ به دفاع اسلاو برسد. اکنون ببینیم اگر سفید حرکت $3.c \times d5$ را بازی کند پاسخ سیاه چگونه خواهد بود.

3. ...

 $\mathbb{Q} \times d5$

4.e4

 $\mathbb{Q}f6$ 5. $\mathbb{Q}d3$

e5!

6. $d \times e5$ $\mathbb{Q}g4$

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و وضع خوبی به دست می‌آورد. اما سفید در اجرای حرکت چهارم متن نباید عجله به خرج بدهد بلکه لازم است این طور بازی کند:

4. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}f5$

5.e3

 $\mathbb{Q}c6$

سفید همچنین می‌تواند $5.\mathbb{Q}b3!$ بازی

نظری به حرکات بنیادی این گامبی انداخته می‌شود:

1.d4

d5

2.c4

سیاه علاوه بر آنچه تا اینجا گفته شده است در حرکت دوم امکانات وسیع دیگری نیز در اختیار دارد که یکایک آنها به شرح زیر و به طور اختصار مورد بررسی قرار داده می‌شود. اما باید گفته شود که این بازیها نویدبخش نیستند و امروزه به کار نمی‌روند.

1) 2. ...

c5

هدف این حرکت تسویه‌ی فوری مرکز است. اصل موضوع عالی است زیر سرانجام سیاه باید برای توفیق در اجرای حرکت $c5 \dots c6$ رنج و زحمت فراوان بکشد اما این حرکت باعث می‌شود سفید در کار گسترش برتری پیدا کند:

3.c \times d5 $\mathbb{W} \times d5$ 4. $\mathbb{Q}f3$ c \times d45. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{W}a5$ 6. $\mathbb{Q} \times d4$ $\mathbb{Q}f6$ 7. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{W}c7$

8.g3

الخ

سفید برتری دارد.

2) 2. ...

g6

منظور سیاه آن است که از اجرای حرکت $e6$ خودداری کند تا فیل وزیرش بتواند از قطر آزاد $c8-h3$ استفاده نماید.

با اجرای حرکت زیر:

3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}f6$

بازی به دفاع گرونفلد وارد می‌شود و این راه

4. ...	Qf6?	کند که حرکتی بسیار نیرومند است.	
5. cxd5	cxd5	6. Qbd2	Qb6
6. Qb3!	الخ	6. ... Qf6	7. Qb3

گامبی وزیر - دفاع اسلاو

توره - پلوگایفسکی

۱۹۸۹

* 1. d4	d5	5) 2. ... Qf5
2. c4	c6	سیاه می خواهد مشکل همیشگی فیل وزیر را سریعاً حل کند اما چون خروج این فیل موجب ضعف جناح وزیر می شود از این کار سودی نمی برد. مثلًا پس از حرکات پایین:
3. Qf3	Qf6	3. Qf3
4. Qc3	$\text{dx}c4$	4. Qb3!
5. a4	Qf5	سیاه برای یافتن پاسخ مناسب به دردرس می افتد.
6. e3	e6	4. ...
7. $\text{Qx}c4$	Qb4	5. c5!
8. $0-0$	$0-0$	6. Qf4
9. Qh4	Qg4	راه تعرضی بالا زیاد بازی می شود. سفید بر اثر پیش روی سریع در جناح وزیر به برتری روشنی دست می یابد.

این یورش بی پروای اسب از دیرباز شناخته شده است اما تنها در سالهای اخیر چهره‌ی واقعی خود را نشان داده است.

9. ...	Qg4	لازم است به ذکر این نکته‌ی جالب پرداخته شود که پس از حرکت 3. Qf3 بهترین ایده برای سیاه بازی 3... $c6$ و ورود به دفاع اسلاو است و آن وقت در برابر حرکت 3. Qc3 جواب درست 4... $e6$ است و بر عکس حرکت 4... Qf6 به دلیل ادامه‌ی زیر اشتباه خواهد بود:	
10. ...	Qg6	11. Qxg6	12. hxg6

سیاه امکان خواهد یافت حرکت آزادکننده‌ی 16...c5 را بازی کند. مثال:

16. ...c5 17. ♔a2 ♕a5 18. dxc5 ♔x c5! 19. ♕x c5 ♕x g5+ سپس 20... ♕x c5

16. ... ♕a5

روشن است که پس از عقبنشینی فیل به خانه‌ی e2 اجرای حرکت 16...c5 میسر نیست: 17. ♔a2! cxd4 (17... ♕a5? 18. dxc5 ♔x c5 19. b4) 18. ♔xb4 dx e3 19. ♕x d6

سیاه توان قرار دادن اسب در خانه‌ی d6 را می‌پردازد.

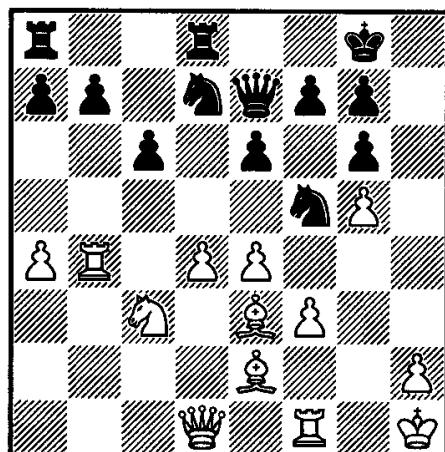
17. ♕h1 ♕e7

18. ♜b1 ♜fd8

19. b4 ♕x b4

در اینجا حرکت طبیعی 19... ♕c7 است. اما بعد از 20. f4 وضعیت سیاه فشرده و میدان عمل قوایش بسیار محدود می‌شود. به همین جهت است که ادامه‌ی فعال بالا را انتخاب می‌کند.

20. ♜x b4 ♔f5!



۲۰۳

♕c8!

سیاه وضعیتی مناسب و بدون عیب و نقص خواهد داشت.

10. f3

♕h5

11. g4

♕g6

12. e4

بی‌گفت‌وگو در اینجا قوی‌ترین حرکت همین است. سفید بدون اتلاف وقت از عدم توانایی سیاه در اجرای حرکت 12... ♔x e4 استفاده می‌کند و پیاده‌ی مرکز را پیش می‌راند. مثال:

12. ... ♔x e4 13. ♔x g6 ♔x c3 14. bx c3 ♕x c3 15. ♔x f8 الخ

12. ... ♜bd7

13. g5

حرکت 13... ♔h5 به علت جواب 14. f4 نادرست است.

14. ♔x g6

h x g6

15. ♕e3

♔d6!?

پس از 15... ♔c7 بر اثر ادامه‌ی زیر:

16. ♕b3! ♕e7 17. ♕h1 c5 18. d5 الخ

برتری با سفید خواهد بود. اسب سیاه در خانه‌ی d6 فعالیت بیشتری اعمال می‌کند. اما در عین حال این جنبه‌ی منفی بزرگ را هم دارد که راه بازگشت فیل شاه سیاه را می‌بندد و سیاه باید دائمًا تهدید 17. ♔a2! حرفی را در نظر داشته باشد.

16. ♕e2!?

در ابتدای امر به نظر می‌رسد که فیل قاعده‌ای باید به خانه‌ی b3 عقب بنشیند. اما متعاقب آن

است.

25. ♜x b8

♜x b8

در نگاه اول به نظر می‌رسد سیاه موردی برای ناراحتی ندارد و ضمناً جایگاه سوارهای سفید بد و نامناسب است. اما حرکت بعدی سفید همه چیز را در جای خود قرار می‌دهد.

26. d5!

«نیک‌بختی به روی افراد دلیر و جسور

لبخند می‌زند.»

حالا اقدام اساسی، باز کردن راه فعالیت دو فیل است. فیلهای یکی پس از دیگری تمام عرصه‌ی نبرد را جولانگاه خود قرار می‌دهند.

26. ... cxd5

27. ♜b5

♝b6

روشن است که سفید به آنچه می‌خواسته دست یافته است. فیل نشسته در خانه‌ی سیاه، مرکز جبهه را تقویت می‌کند و تهدیدهای مهلکی را بر روی قطر بزرگ a1-h8 بوجود می‌آورد. اکنون حرکت 27... ♜f8 27... هیچ‌گونه کمکی به حال سیاه نمی‌کند. زیرا بعد از:

28. ♜xd5 ♜x d2 29. ♜x d2 a6

30. ♜f4!

سیاه پیاده‌ی a6 را از دست می‌دهد. واضح

است که اگر سفید به جای حرکت اخیر 30. ♜x a6? شده است و پس از:

30. ... ♜b1+ 31. ♜g2 ♜b2

فیل سفید گرفته می‌شود. بهترین امکانات مقاومت سیاه در حرکت! 27... ♜e5! است. در آن حال بازی 28. ♜xd5 راه به جایی نمی‌برد.

سیاه امید خود را به این قربانی بسته ولی ظاهراً سفید همه چیز را پیش‌بینی کرده است.

21. e×f5

22. ♜d2

حالا پیاده‌ی بی‌دفاع b7 آرایش صحنه‌ی نمایش را تغییر می‌دهد.

22. ... e×f5

اگر سیاه 22... gxf5 بازی کند جواب سفید 23. g6! خواهد بود و تعداد پیاده‌های سیاه در قبال همکاری و هم‌آهنگی خوب سوارهای سفید به حساب نمی‌آید. ادامه‌ی این راه را کمی بررسی می‌کنیم.

بعد از 23. g6fxg6 سفید بازی را با حرکت 24. ♜g5! دنبال می‌کند و در آن حال اجرای حرکت 24... ♜f6 عملی نیست از این قرار: 25. ♜f6 gxf6 26. ♜h6 الخ و در مقابل حرکت 24... ♜e8 24... بازی چنین دنبال می‌شود:

24. ... ♜e8 (♜d b8 25. ♜f4)

25. ♜b1 ♜a5 26. ♜x b7

در نتیجه سوارهای سفید بر صحنه‌ی پیکار

سلط پیدا می‌کنند.

23. ♜b1

♛a5

24. ♜x b7

♜ab8

سیاه نمی‌تواند حضور رخ حریف را در عرض

هفتم تحمل کند. مثال:

24. ... ♜c5 25. ♜e7! ♜xa4

26. ♛a2

سفید در ایجاد تهدیدات قاطع پیشقدم

حریف پاک و راه را هموار می‌سازد. ادامه‌ی این راه می‌تواند چنین باشد:

- 1) 34. ... ♕x b7 35. h×g7 f6 36. g×f6 ♔f7 37. ♕h6 (h4) ♕b8 38. ♜e2! 39. ♜f4
- 2) 34. ... g×h6 35. ♕x d5! h×g5 (35....h5 36. ♕f6! ♜b6 37. ♕e5!) 36. ♕h2

این حرکت آخر تکلیف بازی را روشن می‌سازد.

31. ♕c7

♕f8

32. ♕x c4

سفید با این معاوضه شانس کمترین واکنش موجود را از حریف می‌گیرد.

32. ...

d×c4

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

32. ... ♕x c4 33. ♕x c4 d×c4
34. ♕x a7 ♕d8 35. ♕c5! ♕d3
36. ♕b4 ♕f3 37. ♕g2

آن وقت پیاده‌ی رونده‌ی a4 بدون آنکه بتوان با آن مقابله کرد به سوی مسند وزارت رهسپار می‌شود.

33. ♕e5

f6

34. ♕e6+

♔h7

35. g×f6

پایان جدال نزدیک است.

35. ...

♔b7

36. ♜d5

g×f6

36. ... ♜f7 37. f×g7 ♕x e6 38. g×f8

♜+

مثال: 28. ... ♜x d2 29. ♕x d2 a6 الخ

بر عکس با اجرای حرکت 28. و

ادامه‌ی زیر:

28. ... ♜x f3 29. ♕d3! ♕c8
- (29... ♕x b5 30. a×b5 ♕a1+
31. ♜d1) 30. ♜x d5! ♕e1+
31. ♕g2 ♜h4+ 32. ♕h3

سیاه تنها می‌تواند به معجزه امید داشته باشد.

28. ♕d4

♜c4

29. ♕f4

♕d8

30. h4!

یک طرح درست و آمیخته با بی‌پروایی. ایده‌ی سفید ایجاد شکاف و نفوذ در قلعه‌ی شاه حریف است.

30. ...

♕b4?

سیاه مبارزه را می‌بازد. او بایستی آخرین شانس‌های خود را در انتخاب راه زیر جست‌وجو می‌کرد:

30. ... a6 31. ♕c6 ♕d6 32. ♕b7 ♕d8

منظور سیاه آن است که اگر سفید 33. ♕c5 بازی کند روی حرکت 33...d4 حساب باز کند. اما سفید به جای حرکت مورد انتظار سیاه بازی را با 33.h5! ادامه خواهد داد که موجب بروز پی‌آمداتی ناخوشایند و جدی برای سیاه می‌شود. مثال:

33. ... ♕d7 34. h6!

سفید قطر سیاه را از بازمانده‌ی سربازان

شطرنج جهان بعد از جنگ دوم جهانی است که هنگام بازی با مهره‌های سیاه به دفعات با این روش دفاعی به مبارزه با سفید برخاسته کسب موفقیت کرده است.

9. $\mathbb{Q} \times g5$ $h \times g5$ 10. $\mathbb{Q} \times g5$ $\mathbb{Q} bd7$
 11. $e \times f6$ $\mathbb{Q} b7$ 12. $\mathbb{Q} e2$ $\mathbb{W} b6$ 13. $a4$
 0-0-0! 14. $a5$ $\mathbb{W} a6$ 15. 0-0 c5!

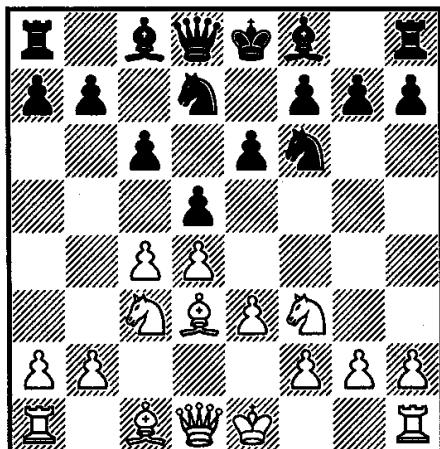
برتری با سیاه است.

5. ...

$\mathbb{Q} bd7$

خانه‌های c5 و e5 را زیر نظر می‌گیرد.

6. $\mathbb{Q} d3$



اکنون سیاه با ایده‌ی آزاد ساختن بازی خود می‌تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:
 ۱) اجرای حرکت $\mathbb{Q} d6 \dots \mathbb{Q} e5$ با قصد آن‌که $\mathbb{Q} e5 \dots \mathbb{Q} e5$ بازی کند.

۲) انجام دادن حرکت $\mathbb{Q} e7 \dots \mathbb{Q} e6$ با هدف دست زدن به عملیات رزمی در جناح وزیر.
 ۳) گرفتن پیاده‌ی حریف با $d \times c4$ و $6 \dots d \times c4$ سپس فعالیت در جناح وزیر.

این راه بازی به روش مران مشهور است و به حکم تجربه، از دو راه دیگر نیرومندتر است.

37. $\mathbb{Q} g2$ $\mathbb{Q} h6$

38. $\mathbb{Q} \times f6$ $\mathbb{Q} d8$

39. $\mathbb{Q} g8+$ $\mathbb{Q} h5$

39. ... $\mathbb{Q} h7$ 40. $\mathbb{Q} e7$

در این وضعیت سیاه بی‌آنکه به انتظار حرکت 40. $\mathbb{W} f6$ حریف بماند، ادامه‌ی بازی را رها می‌سازد و به باخت اعتراف می‌کند.

دفاع نیمه اسلاو

در راه دفاعی اسلاو اگر سیاه در همان حرکات اولیه‌ی بازی حرکت e6 را انجام دهد و راه خروج فیل وزیرش را ببندد، بازی به روش دیگری تبدیل می‌شود که نام دفاع نیمه اسلاو را به خود گرفته است. اینک به بررسی این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1. d4 d5

2. c4 c6

3. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} f6$

4. $\mathbb{Q} c3$ e6

حالا تهدید سیاه زدن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با حرکت b5 است.

5. e3

راه دیگر بازی به ضدگامبی مران موسوم است چون سفید با اجرای حرکت $5. \mathbb{Q} g5$ سعی می‌کند حریف را از ورود به راه بازی معروف به مران که متعاقباً خواهیم دید مانع شود. مثال:
 $5. \mathbb{Q} g5$ $d \times c4$ 6. e4 b5 7. e5 h6
 8. $\mathbb{Q} h4$ g5

حرکات اخیر سیاه ابداعی باتوینیک قهرمان

اگر به این هدف برسد برتری مؤثری به دست می‌آورد.

رفتن در این مسیر دفاعی غالباً به پیدایش اکثریت پیاده‌های سیاه در جناح وزیر منجر می‌شود که در مرحله‌ی پایان بازی به نفع سیاه است. از آن طرف بازیکنی که با مهره‌های سفید بازی می‌کند باید هر چه زودتر که ممکن شود عملیات در مرکز جبهه را آغاز کند. در غیر این صورت شанс به دست گرفتن ابتکار عمل را از کف می‌دهد.

1.d4

d5

2.c4

c6

ممکن است ابتدا e6 ... بازی شود.

3.♘f3

♘f6

4.♗c3

e6

5.e3

♗bd7

اگر سیاه پیش از وقت 5...a6 بازی کند بر اثر حرکت 6.c5! وضع نامطلوبی پیدا می‌کند.

6.♕d3

d×c4

7.♕×c4

b5

دو بازی اخیر سیاه حرکات بنیادی روش مران است. سیاه پیاده‌های جناح وزیر را به حرکت در می‌آورد تا قطر بزرگ را روی فیل وزیر خود باز کند و این کار شامل پیشروی نهایی 5...b5 می‌باشد.

8.♕d3

8.♕b3 b4 9.♗e2 ♕a6

8.♕e2 a6 9.e4 b4 10.e5 b×c3
11.e×f6 c×b2 12.f×g7 ♕×g7
13.♕×b2 ♕a5+ 14.♗d2 c5=

15.♗c d1+=

(باتوینیک - کابلننس، سال ۱۹۴۵)

11.♗ad1

بازی سفید بهتر است. تهدید سفید آن است که اسب شاه را در خانه‌ی e5 بنشاند و سپس آن را با f4 حمایت کند و این امر نتیجه‌ی منطقی ضعف خانه‌ی e5 است. درست است که سیاه بر خانه‌ی e4 کنترل دارد اما استقرار اسب شاه سیاه در خانه‌ی e4 به هر شکل که باشد قابل توصیه نیست. مثال:

♘e4

11. ... ♕c7 12.♗e5 ♘×e5 13.d×e5

♘d7 14.f4 ♗f d8 15.♗f3 ♘f8

16.♗h3+=

12.d×c5

ستون d را باز می‌کند.

12. ... ♘×c3

13.♗×c3 b×c5

14.c×d5 e×d5

15.♕a6!

این بازی در سال ۱۹۳۶ میان ایوه و وینتر در نوتینگهام انجام شده است و وضع سفید بهتر است.

سوم

روش مران

ایده‌ی سیاه آن است که بتواند هر چه زودتر ...b5 بازی کند. ضمناً فیل وزیر را در خانه‌ی b7 ...c5 و دیگر سوارها را به طرز معمول گسترش بدهد و

$\mathbb{Q}d6!=$

(فولتیش - تریفونوویچ، پراگ، سال ۱۹۴۶)

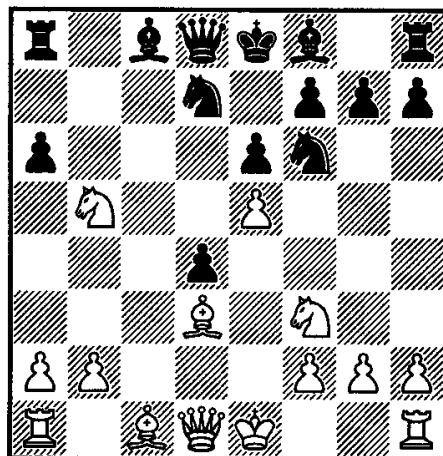
10. ...

 $c \times d4$ 11. $\mathbb{Q} \times b5!$

این حرکت که به بلومنفلد متعلق است به صورت ادامه‌ی معمولی در آمده است. بعد از حرکت 11.e\times f6 سیاه با 11...d\times c3 11...d\times c3 خوبی پیدا می‌کند همچنین پس از حرکت قدیمی 11. $\mathbb{Q}e4$ 11. $\mathbb{Q}e4$ سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

11. ... $\mathbb{Q}d5$ 12.o-o $\mathbb{Q}e7$ 13.a4 b4
14. $\mathbb{Q}e1$ h6 15. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}b7$
16. $\mathbb{Q} \times d4$ $\mathbb{Q}b6=$

۲۰۷



I

ادامه‌ی رنو-سوزلین:

11. ... $\mathbb{Q} \times e5$ 12. $\mathbb{Q} \times e5$ $a \times b5$ 13. $\mathbb{Q}f3!$

این ادامه که توسط اشتالبرگ معمول گشته قوی‌ترین راه ادامه است.

a) 13. ...

 $\mathbb{Q}b4+$

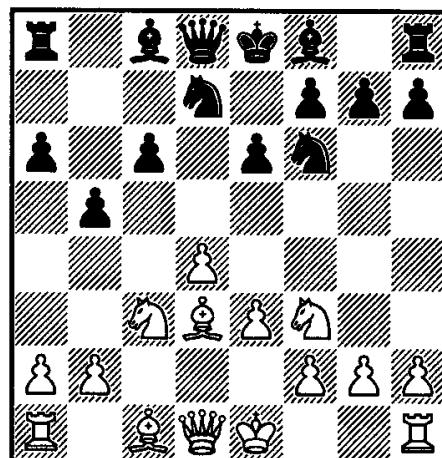
(راگوزین - بوک ۱۹۴۸).

حرکت متن به تهیه‌ی مقدمات پیشروی e4 کمک می‌کند.

8. ...

a6

از پیاده‌ی b5 دفاع می‌نماید تا بتواند بازی کند.



۲۰۶

9.e4!

این حرکت از ادامه‌ی زیر قویتر است:

9.o-o c5 10.a4 b4 11. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}b7$
12. $\mathbb{Q}e$ d2 $\mathbb{Q}e7$ 13.a5 o-o
14. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}c7$ 15. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e4!=$

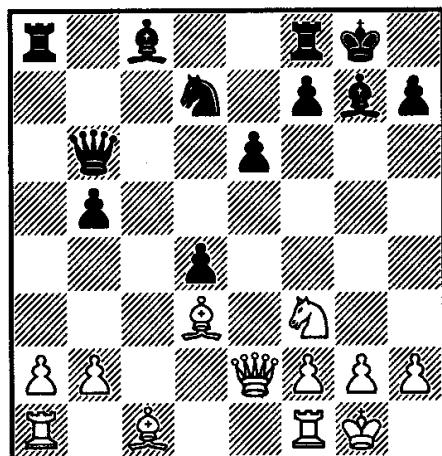
9. ... c5

10.e5

در بعضی از بازیهای مسابقات استادان شطرنج به جای حرکت بالا بازی 10.d5 را انجام داده‌اند. پاسخ سیاه به این حرکت سفید یکی 10...c4 است که چگونگی ادامه‌ی آن را در تفسیر بازی سیراوان - کورچنوف در پایان این شیوه‌ی دفاعی می‌بینیم و دیگر اجرای حرکت 10...e5 است از این قرار:
10.d5 e5 11.o-o c4 12. $\mathbb{Q}c2$

11. ... $a \times b5$
 12. $e \times f6$ $\mathbb{W}b6$
 13. $f \times g7$ $\mathbb{Q} \times g7$
 14. 0-0 0-0
 15. $\mathbb{W}e2!$
14. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{B}b8$
 14. ... $\mathbb{W}d5$ 15. $\mathbb{W} \times d5$ $\mathbb{Q} \times d5$
 16. $\mathbb{Q} \times b5+$ $\mathbb{W}e7$ 17. $\mathbb{B}d1$ $\mathbb{Q}c5$
 18. $\mathbb{Q}c6+$

برتری سفید آشکار است.



تهدید سفید یکی 16. $\mathbb{Q} \times b5$ و دیگر است که به پیروزی می‌انجامد. 16. $\mathbb{W}e4!$

15. ... $\mathbb{Q}c5?$
 این بازی بهترین حرکت سیاه نیست.
 16. $\mathbb{Q} \times h7+!$ $\mathbb{W} \times h7$
 17. $\mathbb{Q}g5+$ $\mathbb{W}g6$
 17. ... $\mathbb{W}g8$ 18. $\mathbb{W}h5$ الخ
 18. $\mathbb{W}g4$ f5
 19. $\mathbb{W}g3$ $\mathbb{Q}f6$
 19. ... $\mathbb{W}b8$ 20. $\mathbb{Q}f4$
 20. $\mathbb{Q}f4$
 تهدید سفید بازی 21. $\mathbb{Q}e5+$ است.
 20. ... $\mathbb{W}e7$
 21. $\mathbb{B}ac1$

تهدید سفید چنین است:
 22. $\mathbb{B} \times c5!$ 23. $\mathbb{B}c1$ 24. $\mathbb{B}c7+$

15. $\mathbb{Q}g5!$ h6
 16. $\mathbb{Q} \times f6$ gxf6
 17. $\mathbb{W}h5$ fe5
 18. $\mathbb{W} \times e5$ o-o!
 19. $\mathbb{W} \times b8$ e5
 20. $\mathbb{W} \times b5$ e4!
 21. $\mathbb{W} \times b4$ exd3+
 22. $\mathbb{W}f1$ $\mathbb{B}e8!$

این بازی در سال ۱۹۵۴ میان آبراموف و آگرینسکی انجام شده و وضع طرفین مساوی است.

- b) 13. ... $\mathbb{W}a5+$
 14. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{Q}d6$
 15. $\mathbb{W}c6+$ $\mathbb{W}e7$
 16. $\mathbb{Q}d2$ b4
 17. $\mathbb{W} \times d6+$
 17. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{W}h5+$ 18. f3 $\mathbb{B}a6$
 19. $\mathbb{Q}b6$ $\mathbb{Q}d7$ 20. $\mathbb{W}b7$ $\mathbb{B} \times b6!$

این بازی در سال ۱۹۵۵ در مسابقه‌ی آمریکا و شوروی میان رشفسکی و باتوینیک صورت گرفته و وضع دو هماورد یکسان است.

این بازی به ویژه از آن جهت انتخاب شده است که نمایانگر جدال سخت سه سوار در برابر وزیر است. این مبارزه‌ی پیچیده و دشوار حتی قبل از گسترش کامل نیروها در می‌گیرد و تا خاتمه‌ی کارزاری امان ادامه پیدا می‌کند.

نکته‌ی جالب در آن است که وقتی جدال به مرحله‌ی «پایان بازی» نزدیک می‌شود، شاه سیاه با وجود تهدیدات وزیر حریف به صحنه‌ی عملیات می‌شتابد و در حالی‌که از جانب قوای خودی به خوبی حفاظت می‌شود، تنها پیاده‌ی باقی‌مانده در میدان نبرد را تا خانه‌ی وزارت بدرقه می‌کند و سرنوشت بازی را روشن می‌سازد.

1.d4 d5

2.c4 e6

3.♘c3 c6

4.e3 ♘f6

5.♘f3 ♘bd7

6.♕d3 dxc4

7.♕x c4 b5

8.♕d3 a6

9.e4 c5

10.d5 c4

11.dxe6

سفید همچنین می‌تواند **c2 ♕e2** 11. بازی

کند از این قرار:

11. ♕c2 e5 12.o-o ♕b4 13. ♕d2

o-o 14.a4 ♕b8 15.axb5 axb5

16. ♘a2 ♕d6 17. ♘b4 ♕b7

18. ♕c3 ♕e7 الخ

(توكماکف - نوگه‌ایراس، سال ۱۹۸۸)

21. ... ♜a7

22. ♜fe1 ♔d7

23.b4 ♜a6

24. ♔xe6! ♔e6

25. ♕g5+ ♜f7

این حرکت سیاه اجباری است.

26. ♔g5+ ♛d7

27. ♕h8

تهدید مات از خانه‌ی 8 خودنمایی می‌کند.

27. ... ♕b8

28. ♕x d4+

و سیاه تسلیم شده است. (کوتانوئر - کوتوف، سال ۱۹۴۶) اما سیاه می‌تواند به جای 15... ♗c5 15... ♗c5 قوی‌ترین حرکت را انتخاب کند و این طور ادامه بدهد:

15. ... ♔b7!

16. ♕x b5 ♜d6

ایده‌ی این حرکت سیاه از سیماگین است.

17. ♕d2

اگر سفید 17. ♕d3 ♕e7 17. بازی کند سیاه می‌تواند حرکت 17... ♗c5 17... ♗c5 را انجام دهد.

17. ... e5

و سیاه پیاده‌های مرکزی نیرومند و بازی خوبی دارد.

گامبی وزیر

دفاع نیمه‌اسلاو - روش مران

کورچنوی - سیراوان

سال ۱۹۸۹

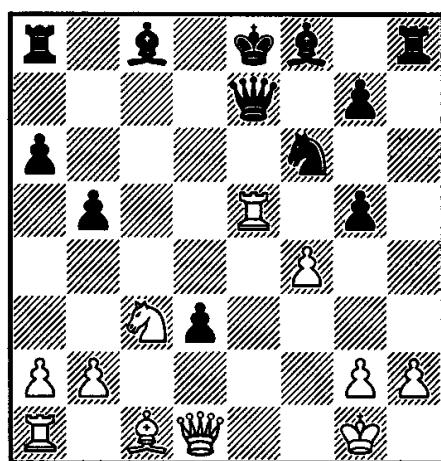
بهتر است سفید به روش زیر بازی کند:

17. ♕f4 h×g5 18. ♕×e5 ♔f7

اما در آن حالت نیز سیاه مسئله‌ی دشواری پیش رو نخواهد داشت.

17. ... h×g5

18. ♕×e5



۲۰۹

18. ... ♕×e5!!

این حرکت درست نبودن استراتژی سفید را به اثبات می‌رساند.

19. f×e5 ♕c5+!

20. ♕e3

تنها حرکتی است که از پیروزی سریع سیاه

جلوگیری می‌کند. مثال:

1) 20. ♔h1 ♕g4

و سفید در برابر تهدید دوگانه‌ی ... ♕f2+ ♕×h2+ و ... ♕d2+ ♕×h1+ دفع خواهد بود.

2) 20. ♔f1 ♕×h2 21. ♕×d3

♕h1+ 22. ♔e2 ♕g4+ 23. ♔d2
♕d8

سیاه می‌برد.

20. ... ♕×e3+

11. ... c×d3

12. e×f7+??

استاد بزرگ شطرنج آمریکا برای اجتناب از ورود به راههای شناخته‌شده، حرکت تازه‌ای را به کار می‌گیرد که با قربانی یک سوار همراه است. راه اصلی ادامه‌ی بازی چنین است:

12. e×d7+ ♕×d7

و حالا دنباله‌ی بازی می‌تواند به یکی از دو شاخه‌ی زیر کشیده شود:

1) 13. o-o ♕b7 14. ♕e1 ♕e7
15. ♕g5 o-o 16. e5 ♕g4 17. ♕×e7
♕×e7 18. ♕×d3 b4 19. ♕a4 ♕×f3
20. ♕×f3 ♕×e5

وضع طرفین یکسان است (نیکولیچ - بلیافسکی سال ۱۹۸۸).

2) 13. ♕g5 ♕e7 14. o-o ♕b7
15. e5 ♕e4 16. ♕×e7 ♕×e7!?
17. ♕×e4 ♕×e4 18. ♕g5 ♕b7
19. e6 ♕d5 20. ♕g4 f6

وضعیت حاد و قضاوت درباره‌ی آن دشوار است.

12. ... ♕×f7

13. e5 ♕e7

14. ♕g5+ ♕e8

14. ... ♕g8? 15. ♕b3+ الخ

15. o-o ♕×e5

16. ♕e1 h6

17. f4?

یک حرکت اشتباه که موجب تضعیف قلعه‌ی شاه سفید می‌شود.

34. ♕d6+		21. ♔f1	♘h5
در نتیجه سفید قادر خواهد بود به کمک کیش دائم نتیجه‌ی بازی را مساوی کند.		22. ♕×d3	♕f8+
29. ♘e4	♗×e4	23. ♔e1	♗f2+
30. ♕×e4	♗f2+	24. ♔f1	
31. ♔f1		24. ♕d2 (24. ♔e2 ♘f5+) ♗f5	
31. ♕d2 ♘d7+ 32. ♕c2 ♘c7+		25... ♘d8+	سیاه می‌برد.
33. ♕d2 ♗b6 34. ♘f2+ الخ		24. ...	♗e3+
31. ...	♗×g3+	25. ♔e1	♘f4!
32. ♕g2	♗f4	اسب سیاه به طور غیرمستقیم از فیل e3 پشتیبانی می‌کند و در عین حال بر موضع حساس g6 و d5 نظرات می‌نماید.	
33. ♘d1	♔e7	26. ♕e4	♖a7
34. ♘d6	♘d8	27. g3	
35. ♕d5	♘×d6	27. ♕c6+ 27. رانجام دهد	اگر سفید حرکت + ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود.
معاوضه‌ی سوارها از قدرت عمل سفید کم می‌کند و بر عکس برتری کمی قوای سیاه را نمایان تر می‌سازد.		27. ... ♗d7! (27... ♔f7? 28. g3 ♘e6 22. ♕f3+ 30. ♕×e3)	
36. ♕×d6+	♔f7	28. ♕e4 ♘c7! 29. ♕a8+ (29. g3 ♗c6 30. ♕h7 ♘g2+ 31. ♕e2 ♘f2+ 32. ♕d3 ♘d2+ (مات))	
37. b4	♘c7	29... ♔e7 30. ♕×a6 ♘×g2+ 31. ♕d1 ♘f1+ 32. ♕c2 ♘f2+ 33. ♕b3 ♗e6+ 34. ♕a3 ♘×c3+!	
توجه سیاه به آن است که سوارهایش را هر چه بیشتر فعال کند و از برتری نیرو کمال استفاده را ببرد.		سیاه می‌برد.	
38. ♕×a6	♘c2+	27. ...	♗b7
39. ♔f3	♗×e5	28. ♕h7	♘e6
40. h3		28. ... ♘g2+? 29. ♕d1 ♘f1+	
... ♘d4+ b5 به علت حرکت	پیاده‌ی	30. ♕c2 ♘×a1 31. ♕g8+ ♕d7 32. ♕×g7+ ♕c8 33. ♕f8+ ♕c7	
	گرفتنی نیست.		
40. ...	♔f6		
41. ♔e4	♘c4+		
42. ♔e3	♘×b4		
43. ♕c6	♗f4+		

- 2) 6. ♕a4+ ♘c6
 7. ♖x b4 e×f2+
 8. ♖xf2 ♗h4+
 9. g3 ♗d4+
 سیاه برتری قاطع دارد.

بنابراین برای سفید بازی درست چنین

تاکتیکی زیر به این کار موفق نمی‌شود. به این معنی که سفید می‌تواند در لحظه‌ی مناسب پیاده‌ی پیشکشی را پس بدهد و برتری موضعی (پوزیسیونی) خردکننده‌ای به دست آورد.

4. ♘f3 ♘c6
 4. ... c5 5. e3 ♘c6 6. exd4 c×d4
 7. ♖d3 ♖g4 8. 0-0 ♗c7 9. h3
 ♖xf3 10. ♗xf3 ♘xe5 11. ♖e1
 ♖d6 12. ♖f4±
 (گرونفیلد - تارتاكوور، ۱۹۲۳)

a) 5. ♘bd2

منظور سفید آن است که با 5. ♘bd2 برای بار سوم به پیاده‌ی d4 حمله‌ور شود. ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است.

5. ♖f4 ♗ge7 6. a3 ♖g4 7. ♘b d2
 ♘g6 8. ♖g5 ♖e7 9. ♖x e7 ♗x e7
 =+

به طوری که ملاحظه می‌شود در راه بازی بالا سیاه مختصر برتری پیدا می‌کند.

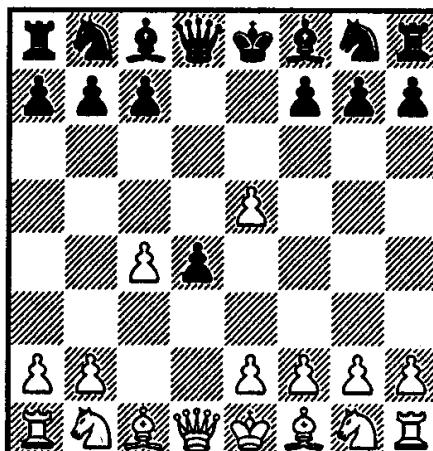
5. ... ♖e6

حالا اگر سفید 6. ♘b3 باری کند سیاه پیاده‌ی c4 را می‌زند. بازیهای 6. ... ♖g4 و 6. ... ♖b4 نیز آزمایش شده اما همیشه به برتری سفید ختم شده است.

6. g3 ♗d7
 7. a3 ♗ge7
 8. ♗a4 ♘g6

این بازی سیاه حرکت بنیادی این گامبی به شمار می‌رود که توسط آلبین ابداع شده است.

3. d4+ d5
 2. c4 e5
 3. d×e5 d4
 راه اصلی گامبی مورد بحث همین است. پیاده‌ی d4 خروج اسب و زیر سفید را دچار زحمت می‌کند و در عین حال به آسانی از جا کنده نمی‌شود. در این وضعیت، بازی هر دو طرف روی پیاده‌ی d4 دور می‌زند.



۲۱۰

سفید به آسانی نمی‌تواند از مزاحمت پیاده‌ی d4 رهایی پیدا کند. مثال:

4. e3? ♖b4+
 5. ♖d2 d×e3!
 1) 6. ♖x b4? e×f2+
 7. ♖e2 f×g1: ♘+!
 الخ

52. ♜a8+	♖g3	44. ♔f2	♝b2+
53. ♜a3		45. ♔f1	
ضمن حمله به فیل سیاه از حرکت + ... ♜d3+ که مات را به دنبال خواهد داشت کماکان به دلیل وجود تهدید + ... ♜d4+ جلوگیری می‌نماید.		بعد از: 45. ♜f3 سیاه به سادگی پیاده‌ی a2 را می‌زند و این در حالی است که پیاده‌ی b5 کماکان به دلیل وجود تهدید + ... ♜d4+ گرفتنی نیست.	
53. ...	♝f3	45. ...	♝xa2
54. ♔e2	♞e6	46. ...	
55. ♜e7	♞f4+	حال جناح وزیر از وجود نیروهای سفید کاملأ پاک شده است و سیاه می‌تواند عملیات جنگی را فقط در یک جبهه یعنی در جناح شاه دنبال کند.	
56. ♔d1	♞xh3	47. ♜c6	♝f2+
57. ♜xg7	g4	48. ♔e1	♔e5
58. ♔c2	♞g5	شاه سیاه از پناهگاه خود خارج می‌شود و با شجاعت تمام اما با رعایت همه‌ی جوانب امر پا به میدان می‌گذارد.	
59. ♜g8	♝f1	49. ♜b5+	♞c5
رخ سیاه عرض نخست، یعنی آنجا را که پیاده لباس وزارت به تن خواهد کرد، در اختیار می‌گیرد و در عین حال خانه‌ی f3 را برای مانور شاه سیاه آزاد می‌سازد.		50. ♜e8+	♔f4
60. ♔c3	♝e1	اینک تهدید «مات در دو حرکت» بر بالای سر شاه سفید سایه افکننده است.	
سفید به شکست خود اعتراف می‌کند. چون از این پس وزیر سفید (به تنها ی) قادر نخواهد بود با طرح پیشروی پیاده‌ی رونده‌ی g4 به سوی خانه‌ی وزارت مقابله کند.		51. ♜b8+	♔f3
گامبی آلبین		یک «پایان بازی» آموزنده، همکاری هماهنگ سوارهای سیاه قابل توجه است. همگی به نحو مطلوب از یکدیگر پشتیبانی می‌کنند و فیل نشسته در خانه‌ی e3 در این میان نقش اساسی را عهده‌دار است. در همان حال شاه سیاه به پیش می‌رود تا در برقرار ساختن شبکه‌ی ماتی و یا ایجاد یک پیاده‌ی رونده‌ی سرنوشت‌ساز به نیروهای تحت فرمانش کمک برساند.	
در این گامبی، سیاه یک پیاده به حریف پیشکش می‌کند تا آزادی سوارهای خود را تأمین کند و به وسیله‌ی مرکز نیرومند پیاده‌ها بر مواضع سفید فشار بیاورد اما به دلیل ساده‌ی			

		نیرومندی به سفید می‌دهد.	9. ♜g2	
13. ...	♜e2		اکنون اگر سیاه پیاده‌ی e5 را بزنند سفید نیز	
14. ♜a4	♝f1		پیاده‌ی b7 را می‌گیرد.	
15. ♜x f1			9. ...	♝e7
اکنون سیاه درست یک تفاوت پیش است اما هجوم سفید بسیار نیرومند است. در حال حاضر تهدید سفید اجرای حرکات 16.b5 16.Sپس 17. ♜xa7 است. ذیلًا ادامه‌ی بازی‌ای که به سبک بسیار جالبی جریان یافته و به پیروزی درخشان سفید منتهی شده است برای ملاحظه‌ی خوانندگان آورده می‌شود:			10.0-0	0-0
15. ... ♜b8 16.b5 ♜d8 17. ♜xd4 ♜c5 18. ♜2b3 ♜xd4 19. ♜xd4 b6 20.c5 ♜e7 21.cxb6 cxb6 22. ♜xb6! axb6 23. ♜a8+ ♜c7 24. ♜a7+ ♜d6 25. ♜d1+ ♜e5 26. ♜xd7 ♜d7 27. ♜c7+ ♜e6 28. ♜d4+ ♜f7 29. ♜f5! ♜e1+ 30. ♜h2 ♜d1 31. ♜c2!			11.b4	♞ad8
سیاه تسليم شده است زیرا رخ، برای فرار پناهگاهی ندارد. مثلًا اگر به خانه‌ی e1 برود وزیر سفید در c3 می‌نشیند و به رخ و پیاده g7 حمله‌ور می‌شود. الخ			12. ♜b2	♝h3
بازی پیاده‌ی وزیر دفاع متعارف			13.b5	♝xg2
این راه بازی، آرام اما بسیار محکم و استوار، یورش به مرکز سیاه به وسیله‌ی c4 را شامل نمی‌باشد. سفید بیشتر اوقات پیاده‌ی d4 را با			14. ♜xg2	الخ ♜h3
			14. ...	♞e5
			15. ♜xd4	
			بازی میان پیرک و کوستیچ در سال ۱۹۴۸ در زاگرب انجام شده و سفید برتری نمایانی دارد.	
			b) 5.g3	
			در هجدهمین مسابقه‌ی قهرمانی شوروی بوندارفسکی در برابر میکناس به جای ادامه‌ی کلاسیک 5. ♜bd2 این حرکت را انجام داده و بازی این طور ادامه یافته است.	
			5. ...	♞g4
			6. ♜d2	♛d7
			7. ♜g2	0-0-0
			8.h3	♝f5
			9.a3	f6
			سیاه یک گامبی واقعی بازی می‌کند.	
			10.exf6	♜xf6
			11.b4!	♞e8
			12. ♜b2	♝d3
			13.0-0	این قربانی اجباری «تفاوت» قدرت تهاجمی

دفاع کند و یا دفاعهای هندی را که خوانندگان بعداً مطالعه خواهند کرد به کار بگیرد. به هر حال انتخاب صفا آرایی مشخص به منظور پیکار با نقشه های سفید باید از همان آغاز بازی عملی شود. در وضعیت متن سیاه می تواند هم به حفظ وضع قرینه بپردازد و هم فیل وزیر را در یکی از خانه های f5 یا g4 گسترش بدهد.

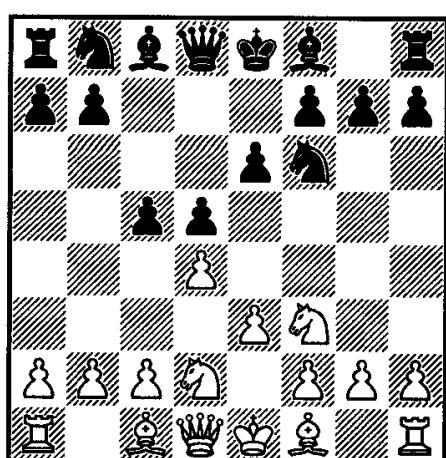
اول: سیاه وضع قرینه را حفظ می کند.

3. ... e6
4. ♜bd2

این نخستین اقدام سفید برای نظارت بر خانه e4 و تأمین پیشروی بعدی پیاده شاه است. این کار را با حرکت 4. ♜d3 نیز می توان آغاز کرد.

4. ... c5

ایده هی استراتژیک این حرکت تعرضی به شرح زیر است:



۲۱۱

سفید ضمن پیش راندن پیاده شاه d4 (e3-e4) ناچار است معاوضه روی پیاده

c3 حمایت و وضعیت دفاعی را انتخاب می کند. بر عکس این سیاه است که با جلو راندن پیاده فیل وزیر یعنی c5 به پیاده d4 حمله ور می شود. در حقیقت اینجا نقش دو هماورد عوض شده است.

1. d4
2. ♜f3
3. e3
4. ♜f6

سفید در این وضعیت دو روش متفاوت در اختیار دارد یکی آنکه به آرامی 3. e3 بازی کند و دیگری آنکه فیل وزیر را گسترش بدهد. اینک روش اول را می آزماییم.

صف آرایی گُل (Colle)

3. e3

سفید به این ترتیب راه فیل وزیر را می بندد اما این کار موقتی است چون همیشه این امکان را دارد که بعداً پیاده شاه را به پیش براند، قطر 6 c1-h6 را باز کند و فیل وزیر را وارد عرصه ای کارزار سازد. این همان روش گُل است و نامگذاری آن به این مناسبت است که استاد شطرنج بلژیکی به نام گُل در سالهای ۱۹۲۰ به عنوان شروع بازی اختصاصی خود آن را با موفقیت مورد استفاده قرار می داده است. در عین حال سفید می تواند بعد از b3 فیل وزیر را در خانه b2 گسترش بدهد و از روش روبنیشتین پیروی کند.

سیاه برای مبارزه با این دو روش یاد شده می تواند با استفاده از شیوه های معمول که هم اکنون در جریان بررسی آن هستیم از خود

نمایان می‌گردد. اگر این اسب در خانه‌ی ۷ می‌بود سیاه با این سوار پیاده‌ی سفید را می‌گرفت.

9.e4

ایده‌ی استادانه‌ی این شروع بازی در اجرای همین حرکت است.

9. ...



روشن است که ساده‌ترین وضع با حرکات

زیر:

9. ...d×e4 10. ♕x e4 ♕x e4

11. ♘x e4

وضعیت سیاه را بهتر نمی‌کند و لو آنکه وزیرها نیز عوض شوند. در هرحال فیل وزیر سیاه در بنده باقی می‌ماند.

حرکت بالاخانه‌ی ۵ را زیر نظر قرار می‌دهد و از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف ۵ جلوگیری می‌کند و در اطراف همین خانه ای است که زورآزمایی دو هماورد اوج می‌گیرد.

10. ♔e2



11. ♘e1



12.h3

از خانه‌ی ۲ دفاع می‌نماید:

12. ...



13. ♕x e5



14.e×d5!

پیاده‌ی ۵ منفرد می‌شود و هدف حمله‌ی سفید قرار می‌گیرد. این روش توسط کولتانوفسکی شاگرد و مرید استاد ادگار گل متداول شده است.

14. ...



را (cxd4) مورد توجه قرار بدهد چه این امر غالباً به منفرد شدن پیاده‌ی ۴ منجر می‌شود. اما سیاه تا موقعی که پیاده‌ی ۳ در جای خود باقی مانده است نباید به این معاوضه دست بزند چون در آن صورت سفید بر ستون باز e مسلط می‌شود و ضمناً قطر c1-h6 به روی فیل وزیر سفید باز می‌شود.

5.c3

برای سیاه لحظه‌ی مهم فرا رسیده است به این معنی که اکنون باید خانه‌های مناسب برای گسترش فیل شاه و اسب وزیر را انتخاب کند.

5. ...



سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی ۶ مستقر می‌سازد و فشار بر خانه‌ی ۴ را افزایش می‌دهد. عیب این گسترش تعرضی به فوریت ظاهر می‌شود. هرچند خروج اسب در این خانه، طبیعی به نظر می‌رسد اما تجربه نشان داده است که ادامه‌ی ۵... ♕bd7 ۵ بهتر است.

6. ♘d3

اقدام نهایی برای مراقبت از خانه‌ی ۴

6. ...



برای این راه بازی استقرار فیل سیاه در ۷ یا ۶ بی‌تفاوت است.

7.0-0

0-0

8.d×c5

بازی ۸.e4 خوب نیست چون پس از ۸...cxd4 ۸...piede ۴ منفرد می‌شود.

8. ...



حالا عیب گسترش اسب وزیر در خانه‌ی ۶

در نتیجه پیاده‌ی d4 ضعیف شده است.

8. ...

$\mathbb{Q}c7$

9.e4

تهدید سفید، حمله‌ی جناغی با پیاده e4 به دو سوار حریف است.

9. ...

$c \times d4$

10.c×d4

$d \times e4$

11. $\mathbb{Q} \times e4$

$\mathbb{Q} \times e4$

12. $\mathbb{Q} \times e4!$

$\mathbb{Q}e8$

13. $\mathbb{Q}h4!$

$\mathbb{Q}f8$

14. $\mathbb{Q}g5$

$h6$

15. $\mathbb{Q}h5!$

حمله‌ی سفید نیرومند است. در این روش بازی، سلاح پنهانی سفید هجوم بر موضع شاه سیاه است و اگر سیاه به قدر کافی این قسمت از جبهه‌ی نبرد را تقویت کند و بازی را با هوشیاری و احتیاط ادامه دهد می‌تواند از این بابت ترسی نداشته باشد.

2) 6. ...

$\mathbb{Q}e7$

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی e7 می‌گذارد.

7.0-0

0-0

8.e4

$d \times e4$

9. $\mathbb{Q} \times e4$

$\mathbb{Q} \times e4$

اگر فیل سیاه در خانه‌ی d6 باشد مورد حمله‌ی $\mathbb{Q}e4$ حریف واقع می‌شود. اما اگر در e7 باشد سیاه می‌تواند به جای حرکت فوق، 9...b6 بازی کند و گسترش قوا را به آرامی ادامه بدهد.

10. $\mathbb{Q} \times e4$

$\mathbb{Q}f6$

11. $\mathbb{Q}c2$

$b6$

15. $\mathbb{Q}f3$

$\mathbb{Q} \times d3$

16. $\mathbb{Q} \times d3$

$\mathbb{Q}c4$

17. $\mathbb{Q}d1$

تهدید سفید علاوه بر زدن پیاده‌ی d5

گرفتن یک سوار با ادامه‌ی زیر است:

18. $\mathbb{Q} \times c4$ $d \times c4$ 19. $\mathbb{Q} \times d6$

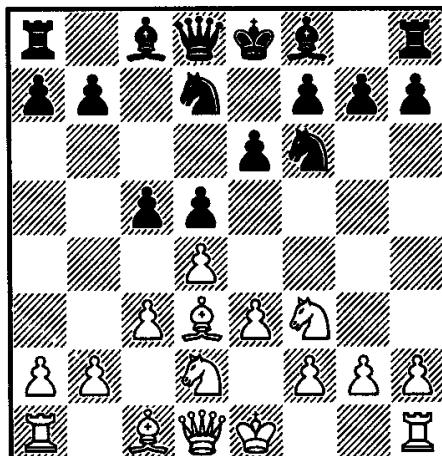
برتری سفید مسلم است.

5. ...

$\mathbb{Q}bd7!$

سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌دهد.

6. $\mathbb{Q}d3$



یک لحظه‌ی مهم دیگر برای سیاه فرا رسیده است و آن انتخاب خانه‌ی مناسب برای گسترش فیل شاه است.

1) 6. ...

$\mathbb{Q}d6$

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی d6 قرار می‌دهد.

7.0-0

0-0

8. $\mathbb{Q}e1!$

8.e4 $c \times d4!$ 9. $c \times d4$ $\mathbb{Q} \times e4$ 10. $\mathbb{Q} \times e4$ $d \times e4$ 11. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{Q}b6$

سیاه به آسانی به نتیجه‌ی برابر می‌رسد.

5. ... $\mathbb{Q}d6!$

هر حرکت که از خانه‌ی e5 مراقبت کند خوب است.

6.0-0

$\mathbb{Q}c6!$

این حرکت علاوه بر آنکه خانه‌ی e5 را زیر

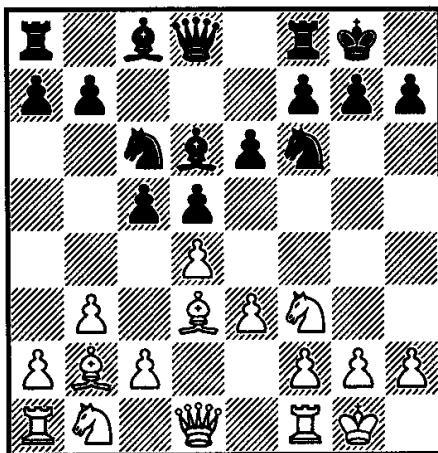
نظر می‌گیرد امکان اجرای $\mathbb{Q}b4$ و معاوضه‌ی $\mathbb{Q}d3$ را نیز دارد.

7. $\mathbb{Q}b2$

0-0

برای سفید سخت است از این وضع امتیازی

به دست بیاورد. مثال:



و حالا سیاه با گسترش فیل در خانه‌ی b7 به وضع برابر می‌رسد. در زیر به ذکر مثالی پرداخته می‌شود که سیاه پیاده‌ی وزیر را فقط یک خانه حرکت می‌دهد.

1.d4

$\mathbb{Q}f6$

2. $\mathbb{Q}f3$

e6

3.e3

c5

4. $\mathbb{Q}d3$

$\mathbb{Q}c6$

5.c3

d6

برای آنکه بعداً e5 بازی کند و در صورتی که سفید پیاده‌ی c5 را بزند با این پیاده پس بگیرد.

6. $\mathbb{Q}bd2$

e5!

تسريع در گسترش سوارها و در صورت امکان به پیش راندن پیاده‌ی شاه از اهم نکاتی است که سیاه باید در نظر داشته باشد.

7.0-0

$\mathbb{Q}e7$

تساوی وضع برقرار است.

صف‌آرایی روپینشتین

1) 8. $\mathbb{Q}bd2$ $\mathbb{Q}e7!$

قصد سیاه اجرای حرکت 9...e5 است.

9. $\mathbb{Q}e5$ $c \times d4!$

10. $e \times d4$ $\mathbb{Q}a3$

منظور، تضعیف خانه‌های سیاه در جناح وزیر سفید است.

11. $\mathbb{Q}c1!$

تنها حرکتی است که تعادل را حفظ می‌کند.

2) 8. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}c7!$

9. f4 $c \times d4$

1.d4

d5

2. $\mathbb{Q}f3$

$\mathbb{Q}f6$

3.e3

e6

4. $\mathbb{Q}d3$

c5

5.b3

این بازی سفید حرکت بنیادی این طرز آرایش نیروهاست که ضمناً از پیشروی c4 جلوگیری می‌کند. سفید فیانکتوی فیل وزیر را مهیا می‌سازد تا بر خانه‌ی e5 فشار بیاورد. اما این راه بازی بر اثر برخورد با بازی درست و دقیق

4.c4 e6 5. \mathbb{Q} b3 \mathbb{Q} c8

و سیاه با ادامه‌ی c6 سپس \mathbb{Q} bd7 وضع

محکمی پیدا می‌کند. به جای بازی 8... \mathbb{Q} c8 حرکت! 5... \mathbb{Q} c6! نیز قابل ملاحظه است مثال:

6. \mathbb{Q} x b7 \mathbb{Q} b4 7. \mathbb{Q} a3 \mathbb{Q} b8

8. \mathbb{Q} x a7 \mathbb{Q} a8 9. \mathbb{Q} b7 \mathbb{Q} x a3

10.bxa3 \mathbb{Q} c2+ 11. \mathbb{Q} d1 \mathbb{Q} x a1

12.cxd5 \mathbb{Q} d6!

که در نتیجه سیاه به بازی خوبی می‌رسد.

4. ... $e6!$

پس از 5... \mathbb{Q} x d3; 6.cxd3 5... \mathbb{Q} x d3 مرکز سفید

بسیار نیرومند می‌شود و در برابر 6... \mathbb{Q} g6 4... \mathbb{Q} g6 سفید! 5. \mathbb{Q} e5! بازی می‌کند.

5. \mathbb{Q} x f5 $e\times f5$

6. \mathbb{Q} d3

اینک دو پیاده‌ی سیاه مورد تهدید قرار گرفته است. یکی پیاده‌ی f5 و دیگری پیاده‌ی b7 که پس از \mathbb{Q} b5+ با خطر سقوط روبرو می‌شود.

6. ... \mathbb{Q} c8

7.b3

حرکت 7.c4 ضعیف است و سیاه بعد از 8...c6 به خانه‌ی d5 مسلط می‌شود و در آن حال می‌تواند اسب وزیر را از راه b7 به خانه‌ی b6 درآورد و سپس تحت حمایت این سوار اسب f6 را در خانه‌ی d5 بگذارد.

7. ... \mathbb{Q} a6

8.0-0 \mathbb{Q} e7

9.c4 0-0

9. ...dxc4 10.bxc4

10.e×d4

الخ \mathbb{Q} b4!

3) 8.a3

در برابر ورود فیل وزیر سیاه به خانه‌ی a3 چاره‌اندیشی می‌نماید.

8. ...

\mathbb{Q} c7

و با ادامه‌ی 9...e5 سیاه وضع بهتری پیدا می‌کند.

دوم: سیاه با حرکت \mathbb{Q} f5 3... \mathbb{Q} f5 وضع

قرینه را به هم می‌زنند:

1.d4

d5

2. \mathbb{Q} f3

\mathbb{Q} f6

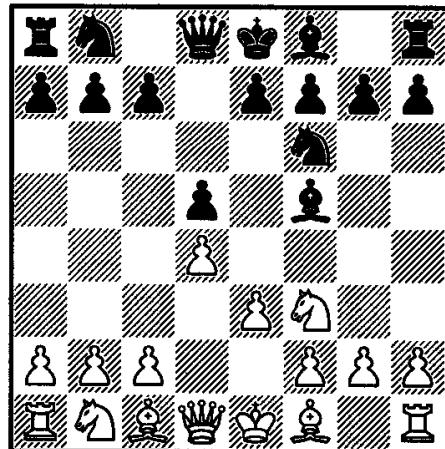
3.e3

\mathbb{Q} f5

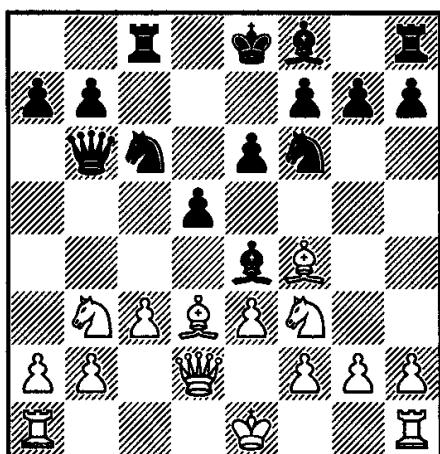
بازی 4... \mathbb{Q} g4 3... \mathbb{Q} g4 نیز شایان توجه است. مثال:

3. ... \mathbb{Q} g4 4.c4 e6 5. \mathbb{Q} c3 (5. \mathbb{Q} b3 \mathbb{Q} c8 6. \mathbb{Q} e5 \mathbb{Q} f5 7. \mathbb{Q} c3 c6 (الخ \mathbb{Q} b d7 6. \mathbb{Q} d3 c6 7.0-0 \mathbb{Q} e7 8.b3 0-0 9. \mathbb{Q} b2 e5 10. \mathbb{Q} e2 e4=

(بوندارفسکی - باتوینیک، ۱۹۴۲)



5. ...	Qc6	و خانه‌ی d5 دفاع می‌شود.
6.c3	به پیاده‌ی d4 حمله‌ور می‌شود.	10. Qc3
6. ...	سفید از هم‌اکنون ناگزیر می‌گردد از پیاده‌ی d4 دفاع کند.	10. ... c6
7. dxc5	11. Qb2	
اجرای این حرکت پیش از آنکه سیاه e6 و بعد Qc8 بازی کند به سفید امکان می‌دهد با هجوم به وزیر حریف یک زمان نفع کند.	12. fc1	
7. ... Qxc5	12. ... Qb4! الخ	
8. Qbd2	13. Qe2	
9. Qb3	وزیر را از هجوم Qb4 در می‌برد.	
10. Qd2	13. ... Qe6	
11. Qd3	14. a3 Qc7	
	تساوی برقرار است (الخین - ایوه، مسابقه‌ی سال (۱۹۳۵	



سفید از این گشایش سودی نبرده است.

روشن است که پس از Qxh5? Qxe4? Qxh5

اسپ شاه سیاه بر مرکز عرصه‌ی شطرنج مسلط

می‌شود. همچنین ادامه‌ی 12.0-0 خالی از

خطر نمی‌باشد. مثال:

12.0-0 g5! 13. Qg3 h5 الخ

سفید فیل وزیر را در خانه‌ی f4 گسترش می‌دهد:

1. d4	d5
2. Qf3	Qf6
3. Qf4	

این بازی یک حرکت گسترشی طبیعی است.

اما نتیجه‌ی ترک دفاع از پیاده‌ی b2

به زودی احساس می‌شود.

3. ... c5!

4. e3 Qb6!

5. Qc1

5. Qc3 c4!

از Qb5 جلوگیری می‌کند

6. Qb1 Qf5 الخ

و سیاه بازی خوبی دارد.

2. ...

 $\mathbb{Q}b4+$

بسته به جوابی که سفید به این حرکت می‌دهد بازی به دو راه متفاوت در می‌آید.

اول

3. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{W}e7$ 3. ... $\mathbb{Q}\times d2 +$ 4. $\mathbb{W}\times d2$ (4. $\mathbb{Q}\times d2$ c5)

f5

وضعیت، تقریباً نظیر دفاع هلندی است.

4.e4

 $\mathbb{Q}c6$

کرس در اینجا بازی را به روش زیر دنبال کرده است:

4. ...d5 5.e5 $\mathbb{Q}c6$ 6. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}h6$ 7. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}f5 =$ 5. $\mathbb{Q}f3$

e5

6.d5

 $\mathbb{Q}\times d2 +$ 7. $\mathbb{W}\times d2$ $\mathbb{Q}b8$ 8. $\mathbb{Q}c3$

d6

9. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}h6$

سیاه در صدد است در فرصت مناسب بازی کند. در این وضعیت دو طرف وضع برابر دارند. این راه بازی را پاخمن تفسیر کرده است.

دوم

3. $\mathbb{Q}c3$

این حرکت بسیار جسورانه است. مثال:

الف. 3. ...

c5

(شکل ۲۱۶)

1) 4.d×c5!?

نتیجه آنکه هدایت بازی سفید آسان نیست.

در این شرایط سفید تصمیم می‌گیرد باز هم با وزیر کمی اتلاف وقت کرده از $f3$ دفاع نماید و با یک سلسله تعویض سوارها، تعادل را به دست آورد.

12. $\mathbb{W}e2$ $\mathbb{Q}e7$

13. 0-0

0-0

14. $\mathbb{Q}g5!$ $\mathbb{Q}\times d3$ 15. $\mathbb{W}\times d3$ $\mathbb{Q}fe8$ 16. $\mathbb{Q}\times f6$ پیش از آنکه $\mathbb{Q}f6$ به خانه‌ی e4 برود.

16. ...

 $\mathbb{Q}\times f6$

وضع طرفین یکسان است. (کاپلانکا -

ماروکزی، نیویورک، ۱۹۲۴)

دفاع فرانسوی - هندی

سفید می‌تواند با 2.e4 به آغاز بازی

فرانسوی وارد شود.

در این شیوه‌ی دفاعی سیاه می‌تواند راه دفاعی فوق را دنبال کند و یا بازی را به گشايش دیگری بکشاند، یکی از این گشايشها گشايش کاتالان می‌تواند باشد. هنگامی که سیاه e6 بازی می‌کند و سفید فیانکتوی جناح شاه را انتخاب می‌نماید. این راه بازی دفاعهای فرانسوی و هندی ($2.\mathbb{Q}b4+ \dots$) را در هم ادغام می‌کند و به همین دلیل دفاع فرانسوی - هندی نامیده شده است.

گرفتن تفاوت است.

12. ... $d6$
 13. $\ddot{\square}d1$ $\ddot{\square}d8$
 14. $\ddot{\diamond}a3$ $\ddot{\diamond}e5$
 15. $c5!$ $d5$
 16. $c4$

بازی سفید بهتر است. (آلخین - کرس، سال

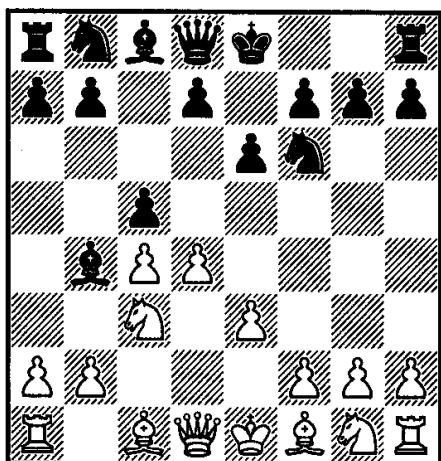
این بازی عجیب به نظر می‌رسد.

4. ... $\ddot{\diamond} \times c3+$
 5. $b \times c3$

حالا پیاده‌های سفید روی ستون c به حالت سه‌پشته درآمده است. اما در حال حاضر پیاده‌ی $c5$ ، سیاه را به زحمت می‌اندازد.

- (۱۹۳۶)
 2) 4. $e3$ $\ddot{\square}f6$

۲۱۷

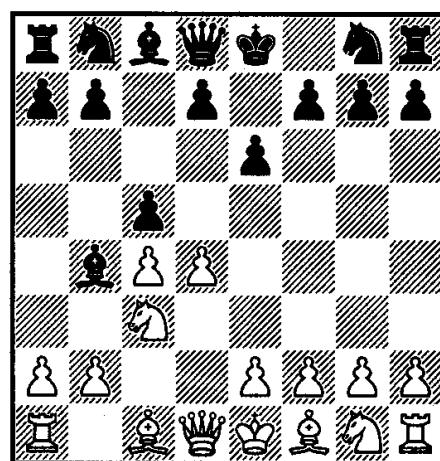


5. $\ddot{\square}e2$

5. $a3$ $\ddot{\diamond} \times c3+$ 6. $b \times c3$ 0-0 7. $\ddot{\diamond}d3$
 $d5$ 8. $c \times d5$ $e \times d5$ الخ

با به توصیه‌ی باتوینیک حرکت
8... $\ddot{\square} \times d5$ نیز در خور توجه است.

5. ... $c \times d4$
 6. $e \times d4$ 0-0
 7. $a3$ $\ddot{\diamond}e7$
 8. $\ddot{\square}f4$
 حرکت 8. $d5$ نیز بازی‌کردنی است.
 8. ... $d5!$
 9. $c \times d5$ $\ddot{\square} \times d5$



۲۱۶

5. ... $\ddot{\diamond}a5$
 6. $\ddot{\square}f3!$ $\ddot{\square}f6$

6. ... $\ddot{\diamond} \times c3+$ 7. $\ddot{\diamond}d2$ $\ddot{\diamond} \times c4$ 8. $e3$ الخ
در نتیجه سفید از لحاظ گسترش برتری
بزرگی پیدا می‌کند. روشن است که
به علت 8... $\ddot{\diamond}c5$ 9. $\ddot{\square}c1$ اشتباه محض است.

7. $e3$ 0-0
 8. $\ddot{\square}d4!$ $\ddot{\square}e4!$

8. ... $\ddot{\square}a6$ 9. $\ddot{\square}b3!$ الخ
 9. $\ddot{\diamond}b2$ $\ddot{\square} \times c5$
 9. ... $\ddot{\square} \times c3?$ 10. $\ddot{\diamond}d2$ الخ
 10. $\ddot{\square}b3$ $\ddot{\diamond}c7$
 11. $\ddot{\square} \times c5$ $\ddot{\diamond} \times c5$
 12. $\ddot{\diamond}b3$

تهدید سفید اجرای حرکت 13. $\ddot{\diamond}a3$ و

3. ... ♜bd7 4. ♜f3 g6 5.e3 ♜g7

6. ♜d3 c5 7.0-0 0-0

دو طرف شانس‌های برابر دارند.

4. dxc5

این بازی به منزله‌ی رد حرکت قبلی سیاه تلقی می‌شده است. راه دیگر بازی آن است که سفید با 6. ♜xf6 و سپس 5.e4 به اجرای عملیات شدید در مرکز جبهه دست بزند. مثال:

4. ♜xf6 exf6 5.e4! dx e4 6.dxc5
7. ♜xd1+ 8. ♜x d1

و حالا تهدید زدن پیاده‌ی e4 و نیز رفتن اسب سفید به خانه‌ی b5 یا d5 در برابر سیاه خودنمایی می‌کند. سفید همچنین می‌تواند در حرکت چهارم با بازی 4.e3 به طور آرام کار گسترش را ادامه بدهد.

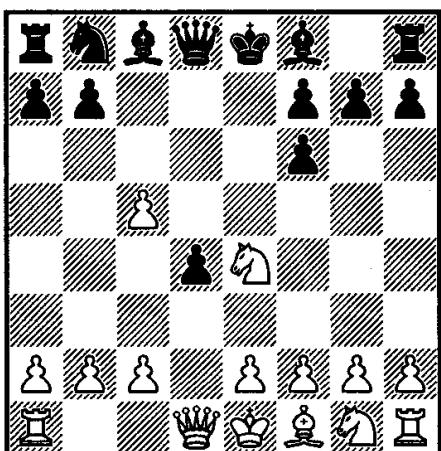
4. ...

d4

5. ♜xf6

exf6

6. ♜e4



6. ...

爵x c5

7. ♜x c5

后a5+

I

این شروع بازی پرسابقه که در فرانسه به توسط ل. «بتبدرا» و در آلمان به وسیله‌ی ک. ریشتر رواج دوباره یافته بر پایه‌ی بررسیهای قدیمی یانکوویچ استاد شطرنج روس بنا شده است و امروزه به نام راه ورسف نامیده می‌شود. ورسف استاد شطرنج شوروی، در سالهای پس از جنگ جهانی تجزیه و تحلیل زیادی بر روی این گشایش انجام داده است و آن را در مسابقات متعدد بازی کرده است اما دیگر استادان شطرنج توجه چندانی به آن نشان نداده‌اند.

در این راه بازی سیاه همیشه باید از میان دشواریهای فراوان عبور کند.

روشن‌ترین ادامه برای سیاه جلو راندن پیاده فیل وزیر است: این حرکت که مدت‌ها نادرست تصور می‌شد بازی سیاه را آسان می‌سازد.

1. d4

爵f6

2. ♜c3

این بازی حرکت بنیادی گشایش مورد بحث است. سفید با اجرای حرکت بالا، راه پیشروی پیاده فیل وزیر را سد می‌کند. (اما می‌خواهد با جلو راندن پیاده‌ی شاه به e4) بازی را به وضعیت باز در بیاورد.

2. ...

d5

3. ♜g5

c5

حرکتی است فعل. اما بهترین حرکت نیست. سیاه معاوضه در خانه‌ی f6 و دوپشته شدن پیاده را خالی از اشکال می‌بیند. اما بهتر آن است که با بازی 3... ♜bd7 از دوپشته شدن پیاده‌ها جلوگیری کند. مثال:

1) 9.c3

dxc3

8.c3

♕×c5

10.b4

♝×b4

بازی 8...dxc3 غلط است زیرا سفید پس از

11.♕c2

♛×f5!

9.♔b3! یک سوار می‌گیرد.

حالا اگر سفید وزیر سیاه را بگیرد با حرکت
c2+ مات می‌شود.

2) 9.♕d2

♝b4

6. ...

♝f5!

10.c3

dxc3

7. ♔d6+ (الف)

♝×d6

11.♕e3+

♚f8

8.c×d6

♛b6!!

12.0-0-0

♞c6!

12. ... ♛×f5 13. ♜d8#

این حرکت که به توسط تیلمان متداول شده
به فوریت برتری سیاه را تأمین می‌کند و از بازی
قوی‌تر است. 8...♛×d6

بعد از حرکت آرام متن دو تهدید
13...♛×a2 و 13...♛×f5 همچنان باقی

مانده است.

13.♕e4

♛×a2

7. ♔g3 (ب)

♝×c5!!

14.♕b1

14. ♛c2 c×b2+ 15. ♛×b2 ♚a3 الخ

این بازی حرکت اخیر سفید را رد می‌کند.

8. ♔×f5

14. ...

c×b2

اگر سفید این فیل را نزند آن وقت سیاه
8...♝g6 بازی می‌کند و به برتری بزرگی
می‌رسد، به این معنی که از طرفی هر دو فیل
برایش باقی می‌ماند و از طرف دیگر بر خانه‌ی
ضعیف e3 فشار شدیدی وارد می‌سازد.

15. ♛c2

♛c4+

8. ... ♛a5+!

16. ♛×b2

♛c3+

17. ♛a2

♛a3+

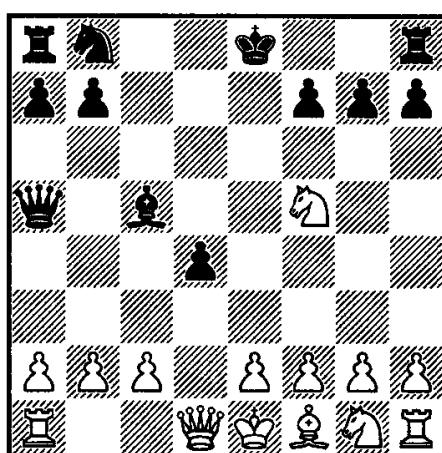
شاه سفید مات شده است.

با مشاهده راههای بالا به این نتیجه
می‌رسیم که پیشروی 3...c5 با پاسخ
سفید رد نشده است.

دفاع هلندی

1.d4

f5



حرکات از خطرات احتمالی گامبی مزبور دوری کند. به این ترتیب که ابتدا ۱...e6 بازی کند اما با این کار به سفید امکان می‌دهد که اگر بخواهد با حرکت ۲.e4 بازی را به دفاع فرانسوی برگرداند.

2. ...

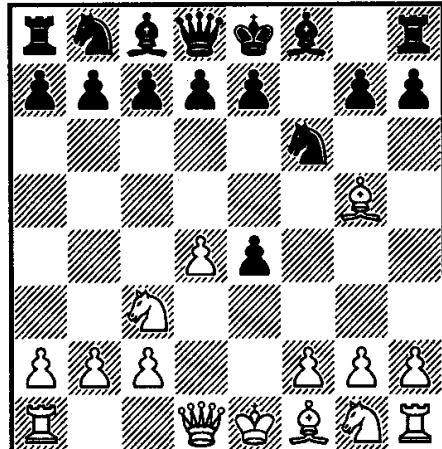
fxe4

این حرکت عملاً اجباری است.

3. $\mathbb{Q}c3$

I

3. ...

 $\mathbb{Q}f6$ 3. ...d5 4. $\mathbb{W}h5+$ 5. $\mathbb{W}xd5$ 4. $\mathbb{Q}g5$ (الف)

این حرکت برای پس گرفتن پیاده کفايت می‌کند. اکنون اگر سیاه ۴...d5 اجرا کند بازی چنین ادامه می‌یابد:

5. $\mathbb{Q}xf6$ $e\times f6$ 6. $\mathbb{W}h5+!$ $g6$ 7. $\mathbb{W}xd5$

و سفید برتری قاطعی پیدا می‌کند زیرا سیاه یک پیاده‌ی دیگر نیز از دست می‌دهد.

1) 4. ...

c6

مدتها استادان شطرنج به این حرکت بنیادی دفاع هلندی توجهی نداشتند اما بر اثر تجزیه و تحلیلهای شطرنج‌بازان شوروی این بازی رونق دوباره یافته است و امروزه بعضاً در مسابقات بازی می‌شود.

ایده‌ی اصلی سیاه آن است که با پیش راندن پیاده‌ی جانبی، حریف را از اجرای e2(e3)-e4 مانع شود و طبیعی است که سفید نیز از اجرای نقشه‌ی خود یعنی جلو راندن پیاده‌ی شاه چشم نمی‌پوشد، در نتیجه دو هماورده با یکدیگر درگیر می‌شوند یکی برای آنکه مقدمات پیشروی e4 را فراهم آورد و دیگری به قصد آنکه نقشه‌ی حریف را غیرممکن و یا دست‌کم بی‌اثر سازد.

در این راه بازی سفید در مرکز و جناح وزیر به عملیات می‌برد از و بازی متقابل سیاه در جناح شاه جریان می‌یابد و اگر سفید با روش ممashesات و دور از دقت لازم بازی کند آنگاه سیاه قادر به اجرای حمله‌ی نیرومندی می‌شود.

گامبی استونتون

2.e4

این گامبی یک روش پیچیده و بغرنج و برای سفید امیدبخش است. هرچند از نظر تنوری رد این گامبی به اثبات نرسیده است با این وصف باید گفت که حرکت مزبور خطرات احتمالی شدیدی به همراه دارد.

گامبی بالا برایده‌ی گسترش سریع به منظور یورش بر قلعه‌ی حریف بنا شده است. سیاه در صورت تعامل می‌تواند با پس و پیش کردن

این حرکت به منزله‌ی افراط در خوشبینی است. حرکتی که منجر به تساوی می‌شود چنین است:

7. ...d5 8. ♜xf6 gxf6 9. ♛d2 ♜c6
10. 0-0-0 ♜d7 11. ♜b5 ♛e7=

8. ♜e5 0-0

9. ♜d3 ♜b7

10. ♛h5! ♛e7

در اینجا حرکت مناسب برای سیاه است. 10. ... ♜x e5

11. ♛xh7+!

از این پس سفید شاه سیاه را مات می‌کند از این قرار:

11. ... ♜xh7 12. ♜xf6++ ♜h8
13. ♜g6# (12. ... ♜h6 13. ♜eg4 + ♜g5 14. h4 + ♜f4 15. g3 + ♜f3 16. 0-0 17. ♜h2#)

3) 4. ... g6

5.f3

حرکت 4. ... g6 که توسط الخین وارد عمل شده است به شرح زیر امتیاز را به سیاه وامی گذارد.

5. ...d5 6.h5 ♜f5 7. ♜xf6 exf6
8. g4 ♜e6 9. hxg6 ♛d7=

تفسیر راه بالا از پاخمن است.

5. ... e×f3

6. ♜x f3 d5

7. ♜e5 ♜g7

8. ♛d2 0-0

9. 0-0-0 ♜bd7

5.f3!

سفید به برقراری تعادل قوا قانع نیست بلکه هجوم بر مواضع حریف را در نظر گرفته است. ادامه‌ی آرام:

5. ♛d2 ♛a5 6. ♜xe4!

نیز قابل ملاحظه است. بعد از:

5. ♜xf6 exf6 6. ♜xe4 d5

سیاه وضع نامطلوب ندارد.

5. ... e×f3

6. ♜x f3 e6

7. ♜d3 ♜e7

8. ♜e5 0-0

9. ♜xf6 ♜x f6

10. ♛h5 g6

11. ♜xg6! ♛e8!

11. ... h×g6 12. ♜xg6 ♜xg6

13. ♛xg6+ ♜h8 17. 0-0

و سفید می‌برد.

12. ♜x e7+ ♛x e7

13. 0-0-0

بازی سفید بهتر است. (لاسکر - پیلسبوری، پاریس، سال ۱۹۰۰)

2) 4. ... e6

5. ♜x e4 ♜e7

6. ♜xf6

در اینجا استاد پاخمن بازی زیر را به سفید توصیه می‌کند:

6. ♜xf6+! ♜xf6 7. h4! الخ

6. ... ♜f6

7. ♜f3 b6

سفید را به حرکت متن! 6.h4! می‌داند.

6. ♕d3

♕e7

6. ...c5 7.d5! exd5 8. ♔g5

به عقیده‌ی برونشتین سفید می‌تواند به

حمله‌ای نیرومند دست بزند.

در بازی سابو - پیدرسن، هلسینکی، سال

۱۹۵۲ سفید بازی را با 7. ♕e2 ادامه داده و

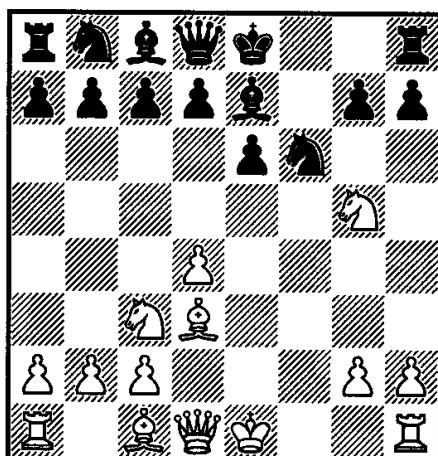
برتری را حفظ کرده است. اما اندیشه‌ی

برونشتین قوی‌تر به نظر می‌رسد. اینک تفسیر

این استاد بلندپایه درباره‌ی این وضع بازی عیناً

نقل می‌شود:

7. ♔g5!



تهدید سفید اجرای حرکت!

است.

7. ...

0-0

8.0-0

سفید حریف را ناگزیر می‌سازد برای پس
راندن اسب، حرکت 8...h6 را بازی کند و این
کاری است که آرایش پیاده‌های محافظ شاه سیاه
را ضعیف می‌سازد. سیاه برای جلوگیری از قربانی
فیل در خانه‌ی h6 و دفع تهدیدهای مات روی

10. ♔x d7

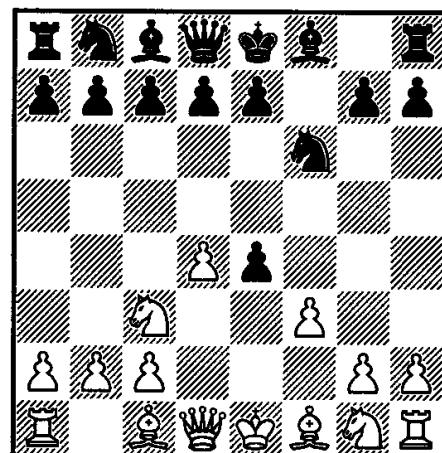
♔x d7

وضع دو طرف برابر است.

4.f3 (ب)

حرکت بالا به جای 4. ♔g5 بازی شده

است.



4.g4?! h6 5.g5 h×g5 6. ♔xg5 d5

و به نظر فاین بازی سیاه بهتر است.

4. ... e×f3

این حرکت به سیاه امکان می‌دهد تا به ضرر
گسترش خود، پیاده را حفظ کند.

ادامه‌ی 4...d5 به احتیاط نزدیکتر است:

4. ...d5 5. ♔g5 ♕c6 6.fxe4 ♕x e4
7. ♕x e4 d×e4 8.d5 ♕e5 9. ♕d4
♕f7 10. ♔e3 e6 11.d×e6 ♔x e6
12. ♕x e4 ♕d5=

5. ♔x f3

e6

حرکت طبیعی سیاه همین است. برونشتین
استاد عالیقدر شطرنج (شوروی) بازی 5...g6 را
توصیه می‌کند چون پیاده‌ی e6 مزاحم گسترش
سواره‌ای سیاه است. برونشتین پاسخ شایسته‌ی

1. e6 2... f5

به احتیاط نزدیک تر است.

II

1. d4

f5

2. e4

fxe4

3. ♜c3

g6

4. ♜xe4

ادامه‌ی زیر قابل توجه است:

4. h4! ♕g7 5. h5 ♜f6 6. h6 ♕f8

7. ♕g5 d5 8. f3 ♔d6 9. ♔d2 exf3

10. gx f3

سفید قدرت حمله‌ی شدیدی پیدا کرده است.

4. ...

d5

5. ♜g5!

واضح است که سیاه نباید با 5... h6 باعث ضعف پیاده‌ی g6 بشود.

5. ...

♕g7

6. ♕d3 ♔d6

از اجرای حرکت 7. ♜xh7 و سپس 8. ♕xg6+ ممانعت می‌کند. اکنون تاکتیکهای پیچیده و شورانگیزی جلوه‌گر می‌شود.

7. f4

♕x d4

8. ♕b5+

c6

9. ♔xd4 ♔f6

حالا وزیر سفید در معرض خطر است.

10. ♔xd5!

cxb5

11. ♕d2!

تهدید سفید اجرای حرکت 3

است.

قطر b1-h7 در جریان ادامه‌ی بازی متحمل دشواریهای ناگوار می‌شود.

همان طور که در دو مثال پایین می‌بینیم سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حضور اسب حریف را در خانه‌ی g5 تحمل کند.

1) 8. ... c5

9. d5 exd5

10. ♜xh7+ ♜xh7

11. ♔xd5+ ♔h8

12. ♜xf8+ ♔xf8

12. ... ♕xf8? یا 12... ♜xf8?

13. ♜f7+

13. ♜f7+ ♔g8

14. ♜e5+ ♔h8

15. ♜g6#

2) 8. ... c5

9. ♜xf6!

این حرکت هم بسیار نیرومند است.

9. ... ♕xf6

9. ... gxf6 10. ♔h5!

9. ... ♜xf6 10. ♜xh7+ ♔f8

11. ♔h5 ♔e8 12. ♕g6! الخ

10. ♜xh7+ ♔h8

11. ♕g6! ♕xg5

12. ♔h5+ ♕h6

13. ♜xh6

سفید می‌برد.

این تجزیه و تحلیلهای برونشتین خطراتی را که در دفاع مورد بحث بر سر راه سیاه ظاهر می‌شود، آشکار می‌سازد. بنابراین ادامه‌ی:

بوندارفسکی که به شروع بازی انتخاب شده از طرف این دو استاد بزرگ اختصاص یافته است به نظر خوانندگان می‌رسد.

1.d4

e6

سیاه از گامبی استونتون دوری می‌کند.

2.c4

f5

سفید با بازی 2.c4 به حریف امکان می‌دهد که به کیش در خانه‌ی b4 مبادرت کند. بررسی درباره‌ی این امکان سیاه در پایان دفاع مورد بحث، دنبال می‌شود.

اگر سفید 2.f3 بازی کند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پس از 2...b6 3...b6 وزیر را در خانه‌ی b7 بگذارد.

3.g3

از آنجاکه فیل c8 به توسط پیاده‌های e6 و f5 کاملاً زندانی شده است بنابراین به نفع سیاه است که b6 بازی کند و این فیل را در خانه‌ی b7 گسترش بدهد. حرکت بالا سیاه را از این امکان محروم می‌سازد.

3. ...

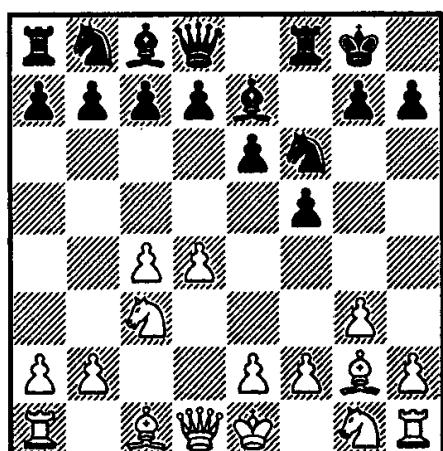
f6

4.Qg2

e7

5.Qc3

0-0



11. ... ♜f5

سیاه در پی ساده کردن بازی می‌باشد.

12. ♜b3

h6

13. g4!

♛xg4

14. ♜f7+

d7

15. ♜5f3

تهدید سفید بازی 16. ♜e5+ است.

15. ...

Qc6

16.0-0-0

سفید وضع برنده دارد.

(مارشال - تارتاكوور، لودز، ۱۹۳۰)

«راه نوین»

سفید فیل شاه را در خانه‌ی g2 گسترش می‌دهد.

تحت شرایط زیر این راه بازی برای سفید بهترین روش است. اولاً فیل وزیر سیاه نمی‌تواند از خانه‌ی b7 به مقابله با فیل g2 اقدام کند.

ثانیاً چنان که گفته شد در دفاع هلندی همه چیز در اطراف خانه‌ی e4 دور می‌زند. ثالثاً

سیاه امیدوار است که در جناح شاه حمله کند و در این‌گونه حالات قلعه‌ای که در آن گسترش فیل در حالت فیانکتو باشد (به شرط آنکه این فیل عوض نشود) آسان‌تر دفاع می‌شود.

و سرانجام در این‌گونه گشایشها نظارت بر مرکز از فاصله‌ی دور به ویژه تأثیر زیادی دارد. در جریان مسابقه‌ی باتوینیک - برونشتین بر سر عنوان قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۱ این آغاز بازی از طرف این دو استاد بزرگ شهیر به دفعات بازی شده است. اینک تفسیری چند از مقاله‌ی

8.b3	$\square e4$	از وضع منعکس شده در شکل بالا بازی
9.0-0	$\square d7$	می تواند در یکی از سه راه زیر ادامه پیدا کند:
10. $\square b2$	$\square df6$	
		وضع دو طرف مساوی است.
6. $\square b3$ (ب)		
سفید با اجرای حرکت بالا و حمله به پیاده‌ی		
مانع می‌شود که حریف $d5$ بازی کند و «دیوار		
سنگی» معروف را بسازد.		
6. ...	$\square c6$	اگر سفید 6. $\square f3$ بازی کند سیاه می‌تواند
7.d5	$\square e5$	به شیوه‌ی همیشگی باتوینیک با $d5$ و
8.d×e6	$d \times e6$	سپس 7... $c6$ «دیوار سنگی» پیاده‌ها را بناسنند.
9. $\square f4$	$\square fd7$	اما این طرز آرایش پیاده‌ها را می‌توانیم به
10. $\square d1$	$\square e8$	وسیله‌ی قاعده‌ی نوینی (که بعداً خواهد آمد)
11. $\square b5$	$\square d8$	درست کنیم. هرچند حرکت بالا مورد انتقاد واقع
12. $\square h3$	a6	شده است با این وصف بر دلایل پوزیسیونی
این بازی میان جرین و تارتاكوور در سال		مهمی مبتنی می‌باشد. سفید به این ترتیب قطر
۱۹۴۸ در بوداپست انجام شده و وضع دو طرف		بزرگ a8-h1 را به روی فیل شاه خود نمی‌بندد
یکسان است. در مثال زیر به ایده‌ی جالبی		و به علاوه این امکان را برای خود ذخیره می‌کند
برمی‌خوریم که برای مقابله با «دیوار سنگی» مورد		که اگر سیاه آرایش «دیوار سنگی» را ایجاد کند با
استفاده قرار می‌گیرد.		f3 سپس e4 به تخریب آن مبادرت کند. به
1.d4	e6	علاوه سفید می‌تواند فیل وزیر را در خانه‌ی b2
2.g3	f5	گسترش بدهد. به همین جهت است که
3. $\square g2$	$\square f6$	برونشتین در نخستین بازی مسابقه‌ی یادشده
4. $\square f3$		ادامه‌ی زیر را ترجیح داده است.
ایده‌ی اجرای حرکات به ترتیب فوق		1) 6. ... d6
هم‌اکنون آشکار می‌شود.		7. $\square e2$ e5
4. ...	$\square e7$	و بازی سیاه خوب است.
5.c4	0-0	2) 6. ... d5
		حرکت متن مطلوب باتوینیک بوده و برای
		برپا ساختن «دیوار سنگی» پیاده‌ها بازی شده
		است.
		7. $\square ge2$ c6
		اینک «دیوار سنگی» بنا شده است.

6. ...

d5!

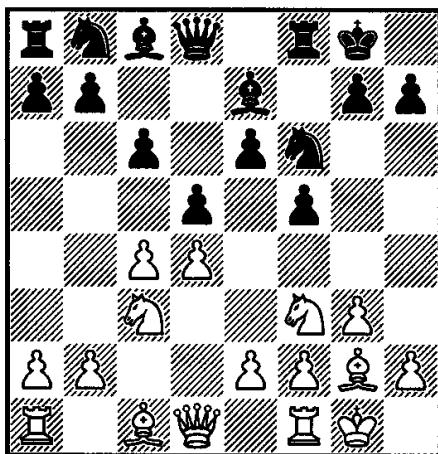
ثابت شده است که ادامه‌ی 6...d6 به منظور تدارک پیشروی c5، غیرکافی می‌باشد چون سفید با 7. $\mathbb{K}c2!$ و تهدید حرکت e4 به برتری مسلمی می‌رسد و چون تنها وسیله‌ی ممانعت از بازی d5 است سیاه ناگزیر می‌شود پیاده‌ی وزیر را که به خانه‌ی d6 آمده مجدداً به d5 جلو براند و در نتیجه یک «زمان» گرانبها از دست بدهد.

7.0-0

c6

بار دیگر «دیوار سنگی» برپا شده است.

۲۲۷

1) 8. $\mathbb{K}c2$ $\mathbb{K}e8$

این بازی به صورت یک حرکت نمونه‌وار درآمده است. سیاه برای حمله بر قلعه‌ی حریف قصد دارد وزیر را به خانه‌ی h5 برساند.

9. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}h5$

10. b3

از پیاده‌ی c4 دفاع می‌نماید هرچند سفید همواره می‌تواند پس از $\mathbb{Q}e5$ با $\mathbb{Q}e5$ این پیاده را پس بگیرد.

10. ...

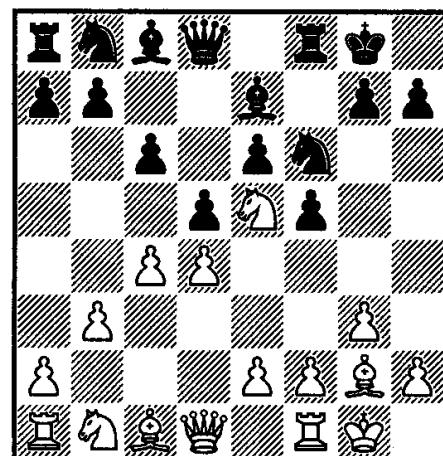
 $\mathbb{Q}bd7$

6.0-0 d5

7.b3

8. $\mathbb{Q}e5!$

سفید می‌خواهد از ضعف خانه‌ی e5 استفاده کند.



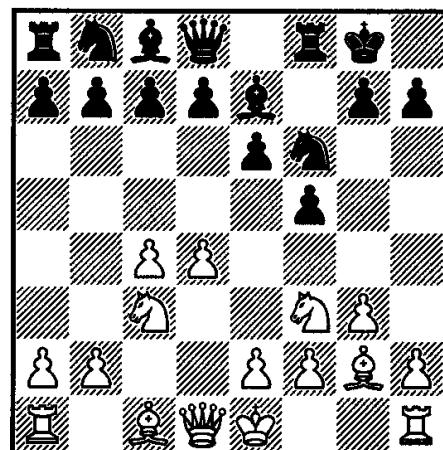
۲۲۵

8. ... $\mathbb{Q}bd7$ 9. $\mathbb{Q}d3$

و حالا اسب وزیر از راه d2 به خانه‌ی f3 خواهد رفت. به این ترتیب دو اسب سفید خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرند تا در صورت لزوم آنجا را اشغال کنند.

6. $\mathbb{Q}f3$ (ج)

حرکتی است که زیاد بازی می‌شود.



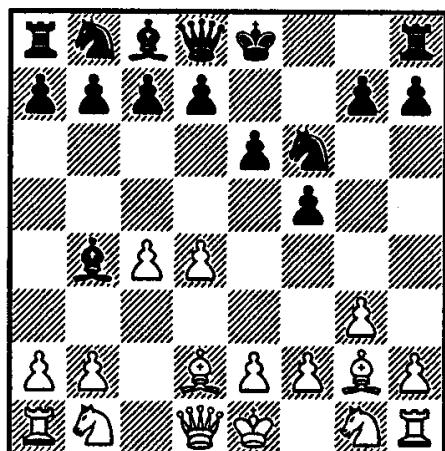
۲۲۶

بازی را مجسم و پیچیدگیهای موجود در این گشایش را نمایان سازد و به همین سبب دفاع مورد بحث نباید به علاقه‌مندان کم‌تجربه توصیه شود. چنان‌که می‌بینیم تا به حال پانزده حرکت بازی شده است و فیل وزیر سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه زندانی می‌باشد. با این همه این بازی که در سال ۱۹۳۶ میان رشفسکی و باتوینیک در نوتینگهام انجام گرفته به نتیجه‌ی مساوی رسیده است.

اکنون که به پایان مبحث «دفاع هلندی» نزدیک شده‌ایم امکان سیاه برای کیش از خانه‌ی b4 مورد بررسی قرار می‌گیرد و به دنبال آن راهی آورده می‌شود که سیاه ایده‌های این روش دفاعی را با ایده‌های دفاع هندی شاه پیوند می‌دهد.

I

- | | |
|--------------|-------------|
| 1.d4 | f5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3.g3 | ♘f6 |
| 4.♗g2 | ♕b4+ |
| 5.♗d2 | |

**11. ♜ad1**

شانسها مساوی و وضع سیاه محکم است.

2) 8. ♜b1!

حمله بر جناح وزیر را تدارک می‌بیند.

8. ... **♔e8**

9.c5 **♔h5**

10.b4

سفید ترسی به خود راه نمی‌دهد و پیشروی

پیاده‌ی b را با خونسردی شروع می‌کند.

10. ... **♘e4**

11. **♔c2** **♘d7**

12. **b5** **♕f6**

تهدید سیاه از این قرار است:

13. ... **♘dxc5** 14. **dxc5** **♘xc3**

13. ♕f4!

سفید تهدید حریف را از نظر دور نداشته

است. حال اگر سیاه به غلط 13... **♘dxc5**

بازی کند سفید با ادامه زیر به برتری می‌رسد:

14. **♘dxe4** **♘xe4** (14... **fxe4**)

15. **♕xg2** **exf3** 16. **♕xf3** (الخ)

15. **bxc6** ±

13. ... **♔e8!**

14. ♕c7!

فیل وزیر سفید به جناح وزیر آمده است.

14. ... **♗f7**

14. ... **♘dxc5?** 15. **♘d1!** **♘d7**

16. **bxc6** (الخ)

15. **♕a5**

سفید اندکی برتری دارد.

راه بالا می‌تواند جزئی از ایده‌های این شروع

7. ♜f3 c6 8. ♛c2 0-0 9.0-0

♛e8=

7. ♛b3!

از اجرای 7...d5 7. جلوگیری می‌کند. ادامه‌ی

7. ♛c2 ضعیف است.

7. ...

c5

8.d5

بازی سفید بهتر است.

ادامه‌ی استاینینیتز

در این راه بازی سفید فیل شاه را در خانه‌ی d3 گسترش می‌دهد.

1.d4

f5

2.c4

e6

3. ♜c3

♛b4

4.e3

برخی از شطرنج‌بازان برای جلوگیری از دوپشته شدن پیاده‌ها در اینجا 4. ♜d2 یا 4. ♜c2 4. بازی می‌کنند در پایین راه که در مسابقه‌ی دوچانبه‌ی باتوینیک - برونشتین (سال ۱۹۵۱) مورد استفاده قرار گرفته است از نظر خوانندگان می‌گذرد:

4. ♛c2 ♜f6 5.e3 0-0 6. ♜d3 d6 7. ♜e2 c5 8.a3 ♜x c3+ 9. ♜xc3 ♜c6 10.dxc5 dxc5 11.b3 ♜d7=

4. ...

爵f6

5. ♜d3

b6

اکنون سیاه از فرصت استفاده می‌کند و فیل وزیر را در خانه‌ی b7 گسترش می‌دهد اما نقش

1) 5. ...

♜x d2+

6. ♜x d2!

خانه‌ی c3 برای خروج اسب b1 ذخیره می‌شود.

6. ...

7. ♜c3

0-0

d6

این حرکت از 7...d5 بهتر است چون در این حالت که فیلهای سیاه از صحنه‌ی پیکار بیرون رفته‌اند. بازی d5 موجب تضعیف خانه‌ی e5 می‌شود.

8. ♜f3

爵c6

9. ♜d1

♛e7

10.d5

爵d8

11.0-0

e5

11.e4

爵f7

به عقیده‌ی پاخمن - مفسر این بازی - دو هماورده وضع برابر دارند.

2) 5. ...

♛e7

ایده‌ی حرکت بالا از الخین است و بعضی از استادان فن آن را مسافرت دوسره‌ی فیل شاه نام نهاده‌اند. فیل سفید با استقرار در خانه‌ی d2 و بستن ستون d برای سفید تولید زحمت کرده است. اما اثبات آنکه تلف کردن زمان از جانب سیاه درست باشد مشکل به نظر می‌رسد. مثال زیر از مسابقه‌ی گرونینگ در سال ۱۹۴۶ نقل شده است:

6. ♜c3

0-0

بازی! 6...d5! صحیح‌تر است و به شرح پایین نتیجه‌ی مساوی می‌دهد.

باعث پیچیدگیهای خاص و جالب می‌شود:

1.d4

f5

6. ♜e2!

♜b7

2.g3

♞f6

7.0-0

0-0

3. ♜g2

g6

8.f3!

در این راه بازی سیاه نیز فیل شاه را در
حالت فیانکتو گسترش می‌دهد.

1) 4. ♜h3

سفید با گسترش اسب در خانه‌ی h3
می‌خواهد راه قطر بزرگ h1-a8 به روی فیل
g2 باز بماند و بتواند در لحظه‌ی مناسب با پیش
راندن پیاده‌ی شاه به خانه‌ی e4 مرکز بازی را
 بشکافد.

4. ...

♝g7

8. ...

♞c6

5. ♜c3

5.0-0 0-0 6.c4 الخ

9.e4

fxe4

5. ...

♞c6

10.fxe4

e5

6.d5

♞e5

11. ♜d5

♝e7

7.e4

d6

12. ♜xf6

♝xf6

8. ♜f4

c6

13. ♜xf6

♝xf6

خانه‌ی c7 را جهت گسترش وزیر آزاد
می‌سازد و در عین حال به پیاده‌ی جلوآمدگی
حریف حمله‌ور می‌شود.

9.0-0

0-0

14.d5

♝e7

10.e×f5

♝×f5

15. ♜g3

g6

11. ♜ce2

غرض از اجرای این مانور انتقال این اسب به
خانه‌ی d4 است که فشار بر خانه‌ی ضعیف e6 را
زیاد می‌کند. وضع بازی سفید بهتر است.
(پاخمان - الکساندر، سال ۱۹۵۵).

2) 4. ♜f3

♝g7

فیل مذبور غیرفعال خواهد بود.

6. ♜e2!

♜b7

7.0-0

0-0

8.f3!

سفید با این بازی عمل فیل b7 را بی‌اثر
می‌سازد.

8. ...

♞c6

9.e4

fxe4

10.fxe4

e5

11. ♜d5

♝e7

12. ♜xf6

♝xf6

13. ♜xf6

♝xf6

حالا فیل d3 که در محاصره‌ی پیاده‌های
خودی قرار گرفته غیرفعال شده است. اما این
وضعیت موقتی است.

14.d5

♝e7

15. ♜g3

g6

16.c5!

و در حرکت بعد فیل d3 در خانه‌ی c4
خواهد بود. ادامه‌ی 16...b×c5 نادرست است
زیرا بعد از 17. ♜b3 دو تهدید، گرفتن فیل
b7 و اجرای حرکت 18.d6+ ظاهر می‌شود.

بازی سفید بهتر است. فیل b7 آینده‌ی
روشنی ندارد. (اشتاینیتز - تاراش، هاستینگ
سال ۱۸۹۵).

II

یک شاخه‌ی دفاع هلنندی که مطلوب نظر
استادان کنونی شطرنج جهان است ترکیب
ایده‌های این دفاع و دفاع هندی شاه است که

5. ♜c3	d6	5.0-0	0-0
6. ♜f3	0-0	6.c4	d6
7.0-0	c6	7. ♜c3	
8.b3		7.d5 a5 8. ♜c3 ♜b d7 9. ♜d4	
در اینجا سفید معمولاً 8.d5 بازی می‌کند.		9. ♜c5 10.b3 ♜d7 11. ♜b2 ♜c8=	
8. ...	♛c7	7. ...	c6
9. ♜a3	a5	8.b3	♛c7
سیاه برای مستقر ساختن اسب وزیر در خانه‌ی b4 از پیاده‌ی رخ کمک می‌گیرد.		سیاه آماده می‌شود که e5... بازی کند. اگر سفید حرکت 8.d5 را انجام دهد، ادامه‌ی بازی می‌تواند به شرح زیر باشد.	
10. ♜c1	♜a6	8. ... ♜e8 9. ♜c2 ♜a6 10.e4 f×e4	
11. ♜d2		11. ♜×e4 ♜f5 12. ♜h4 ♜×e4	
11.d5 ♜d8 12. ♜d4 e5 13.d×e6		13. ♜×e4 ♜×e4 14. ♜×e4 e5 الخ	
9. c5 14. ♜d2 ♜×e6 15. ♜d5!		طرفین وضع برابر دارند.	
سفید برتری بارز دارد.		9. ♜a3	
11. ...	♜d7	این فیل با اجرای حرکت e5... و همچنین استقرار اسب وزیر سیاه در خانه‌ی c5 (پس از (d5 مقابله می‌کند و بر پیاده d6 فشار وارد می‌آورد.	
12. ♜fe1	♜b4	13. ... ♜e4 14. ♜×e4 f×e4 15. ♜g5	
13. ♜b2	e5??!	16. ♜×a2 17. ♜a1 ♜b4 18. ♜×e4	
ادامه‌ی بهتر چنین است:		19. ♜×e4 ♜×e4 20. ♜g5 ♜a3	
13. ... ♜e4 14. ♜×e4 f×e4 15. ♜g5		21. ♜a1 ♜b4 22. ♜×e4 ♜×e4	
9. a2 16. ♜a1 ♜b4 17. ♜×e4		23. ♜g5 ♜a3 24. ♜a1 ♜b4	
الخ		25. ♜×e4 ♜×e4 26. ♜g5 ♜a3	
برتری سفید اندک است.		27. ♜a1 ♜b4 28. ♜×e4 ♜×e4	
14.a3	♜a6?	29. ♜g5 ♜a3 30. ♜a1 ♜b4	
با دیدن ادامه‌ی بازی در خواهیم یافت که سیاه به جای حرکت بالا می‌بایست		31. ♜×e4 ♜×e4 32. ♜g5 ♜a3	
14...e×d4 بازی می‌کرد و در آن حال اگر:		33. ♜a1 ♜b4 34. ♜×e4 ♜×e4	
1) 15.a×b4 d×c3 16. ♜×c3		35. ♜g5 ♜a3 36. ♜a1 ♜b4	
(16. ♜×c3 ♜e4) 16. ♜e8		37. ♜×e4 ♜×e4 38. ♜g5 ♜a3	
(16...a×b4 17. ♜×b4±) 17. ♜c2		39. ♜a1 ♜b4 40. ♜×e4 ♜×e4	
9. ×b2 18. ♜b2 a×b4		41. ♜g5 ♜a3 42. ♜a1 ♜b4	
2) 15. ♜×d4 ♜a6 16.e4! f×e4		43. ♜×e4 ♜×e4 44. ♜g5 ♜a3	
		45. ♜a1 ♜b4 46. ♜×e4 ♜×e4	
		47. ♜g5 ♜a3 48. ♜a1 ♜b4	
		49. ♜×e4 ♜×e4 50. ♜g5 ♜a3	
		51. ♜a1 ♜b4 52. ♜×e4 ♜×e4	
		53. ♜g5 ♜a3 54. ♜a1 ♜b4	
		55. ♜×e4 ♜×e4 56. ♜g5 ♜a3	
		57. ♜a1 ♜b4 58. ♜×e4 ♜×e4	
		59. ♜g5 ♜a3 60. ♜a1 ♜b4	
		61. ♜×e4 ♜×e4 62. ♜g5 ♜a3	
		63. ♜a1 ♜b4 64. ♜×e4 ♜×e4	
		65. ♜g5 ♜a3 66. ♜a1 ♜b4	
		67. ♜×e4 ♜×e4 68. ♜g5 ♜a3	
		69. ♜a1 ♜b4 70. ♜×e4 ♜×e4	
		71. ♜g5 ♜a3 72. ♜a1 ♜b4	
		73. ♜×e4 ♜×e4 74. ♜g5 ♜a3	
		75. ♜a1 ♜b4 76. ♜×e4 ♜×e4	
		77. ♜g5 ♜a3 78. ♜a1 ♜b4	
		79. ♜×e4 ♜×e4 80. ♜g5 ♜a3	
		81. ♜a1 ♜b4 82. ♜×e4 ♜×e4	
		83. ♜g5 ♜a3 84. ♜a1 ♜b4	
		85. ♜×e4 ♜×e4 86. ♜g5 ♜a3	
		87. ♜a1 ♜b4 88. ♜×e4 ♜×e4	
		89. ♜g5 ♜a3 90. ♜a1 ♜b4	
		91. ♜×e4 ♜×e4 92. ♜g5 ♜a3	
		93. ♜a1 ♜b4 94. ♜×e4 ♜×e4	
		95. ♜g5 ♜a3 96. ♜a1 ♜b4	
		97. ♜×e4 ♜×e4 98. ♜g5 ♜a3	
		99. ♜a1 ♜b4 100. ♜×e4 ♜×e4	
		101. ♜g5 ♜a3 102. ♜a1 ♜b4	
		103. ♜×e4 ♜×e4 104. ♜g5 ♜a3	
		105. ♜a1 ♜b4 106. ♜×e4 ♜×e4	
		107. ♜g5 ♜a3 108. ♜a1 ♜b4	
		109. ♜×e4 ♜×e4 110. ♜g5 ♜a3	
		111. ♜a1 ♜b4 112. ♜×e4 ♜×e4	
		113. ♜g5 ♜a3 114. ♜a1 ♜b4	
		115. ♜×e4 ♜×e4 116. ♜g5 ♜a3	
		117. ♜a1 ♜b4 118. ♜×e4 ♜×e4	
		119. ♜g5 ♜a3 120. ♜a1 ♜b4	
		121. ♜×e4 ♜×e4 122. ♜g5 ♜a3	
		123. ♜a1 ♜b4 124. ♜×e4 ♜×e4	
		125. ♜g5 ♜a3 126. ♜a1 ♜b4	
		127. ♜×e4 ♜×e4 128. ♜g5 ♜a3	
		129. ♜a1 ♜b4 130. ♜×e4 ♜×e4	
		131. ♜g5 ♜a3 132. ♜a1 ♜b4	
		133. ♜×e4 ♜×e4 134. ♜g5 ♜a3	
		135. ♜a1 ♜b4 136. ♜×e4 ♜×e4	
		137. ♜g5 ♜a3 138. ♜a1 ♜b4	
		139. ♜×e4 ♜×e4 140. ♜g5 ♜a3	
		141. ♜a1 ♜b4 142. ♜×e4 ♜×e4	
		143. ♜g5 ♜a3 144. ♜a1 ♜b4	
		145. ♜×e4 ♜×e4 146. ♜g5 ♜a3	
		147. ♜a1 ♜b4 148. ♜×e4 ♜×e4	
		149. ♜g5 ♜a3 150. ♜a1 ♜b4	
		151. ♜×e4 ♜×e4 152. ♜g5 ♜a3	
		153. ♜a1 ♜b4 154. ♜×e4 ♜×e4	
		155. ♜g5 ♜a3 156. ♜a1 ♜b4	
		157. ♜×e4 ♜×e4 158. ♜g5 ♜a3	
		159. ♜a1 ♜b4 160. ♜×e4 ♜×e4	
		161. ♜g5 ♜a3 162. ♜a1 ♜b4	
		163. ♜×e4 ♜×e4 164. ♜g5 ♜a3	
		165. ♜a1 ♜b4 166. ♜×e4 ♜×e4	
		167. ♜g5 ♜a3 168. ♜a1 ♜b4	
		169. ♜×e4 ♜×e4 170. ♜g5 ♜a3	
		171. ♜a1 ♜b4 172. ♜×e4 ♜×e4	
		173. ♜g5 ♜a3 174. ♜a1 ♜b4	
		175. ♜×e4 ♜×e4 176. ♜g5 ♜a3	
		177. ♜a1 ♜b4 178. ♜×e4 ♜×e4	
		179. ♜g5 ♜a3 180. ♜a1 ♜b4	
		181. ♜×e4 ♜×e4 182. ♜g5 ♜a3	
		183. ♜a1 ♜b4 184. ♜×e4 ♜×e4	
		185. ♜g5 ♜a3 186. ♜a1 ♜b4	
		187. ♜×e4 ♜×e4 188. ♜g5 ♜a3	
		189. ♜a1 ♜b4 190. ♜×e4 ♜×e4	
		191. ♜g5 ♜a3 192. ♜a1 ♜b4	
		193. ♜×e4 ♜×e4 194. ♜g5 ♜a3	
		195. ♜a1 ♜b4 196. ♜×e4 ♜×e4	
		197. ♜g5 ♜a3 198. ♜a1 ♜b4	
		199. ♜×e4 ♜×e4 200. ♜g5 ♜a3	
		201. ♜a1 ♜b4 202. ♜×e4 ♜×e4	
		203. ♜g5 ♜a3 204. ♜a1 ♜b4	
		205. ♜×e4 ♜×e4 206. ♜g5 ♜a3	
		207. ♜a1 ♜b4 208. ♜×e4 ♜×e4	
		209. ♜g5 ♜a3 210. ♜a1 ♜b4	
		211. ♜×e4 ♜×e4 212. ♜g5 ♜a3	
		213. ♜a1 ♜b4 214. ♜×e4 ♜×e4	
		215. ♜g5 ♜a3 216. ♜a1 ♜b4	
		217. ♜×e4 ♜×e4 218. ♜g5 ♜a3	
		219. ♜a1 ♜b4 220. ♜×e4 ♜×e4	
		221. ♜g5 ♜a3 222. ♜a1 ♜b4	
		223. ♜×e4 ♜×e4 224. ♜g5 ♜a3	
		225. ♜a1 ♜b4 226. ♜×e4 ♜×e4	
		227. ♜g5 ♜a3 228. ♜a1 ♜b4	
		229. ♜×e4 ♜×e4 230. ♜g5 ♜a3	
		231. ♜a1 ♜b4 232. ♜×e4 ♜×e4	
		233. ♜g5 ♜a3 234. ♜a1 ♜b4	
		235. ♜×e4 ♜×e4 236. ♜g5 ♜a3	
		237. ♜a1 ♜b4 238. ♜×e4 ♜×e4	
		239. ♜g5 ♜a3 240. ♜a1 ♜b4	
		241. ♜×e4 ♜×e4 242. ♜g5 ♜a3	
		243. ♜a1 ♜b4 244. ♜×e4 ♜×e4	
		245. ♜g5 ♜a3 246. ♜a1 ♜b4	
		247. ♜×e4 ♜×e4 248. ♜g5 ♜a3	
		249. ♜a1 ♜b4 250. ♜×e4 ♜×e4	
		251. ♜g5 ♜a3 252. ♜a1 ♜b4	
		253. ♜×e4 ♜×e4 254. ♜g5 ♜a3	
		255. ♜a1 ♜b4 256. ♜×e4 ♜×e4	
		257. ♜g5 ♜a3 258. ♜a1 ♜b4	
		259. ♜×e4 ♜×e4 260. ♜g5 ♜a3	
		261. ♜a1 ♜b4 262. ♜×e4 ♜×e4	
		263. ♜g5 ♜a3 264. ♜a1 ♜b4	
		265. ♜×e4 ♜×e4 266. ♜g5 ♜a3	
		267. ♜a1 ♜b4 268. ♜×e4 ♜×e4	
		269. ♜g5 ♜a3 270. ♜a1 ♜b4	
		271. ♜×e4 ♜×e4 272. ♜g5 ♜a3	
		273. ♜a1 ♜b4 274. ♜×e4 ♜×e4	
		275. ♜g5 ♜a3 276. ♜a1 ♜b4	
		277. ♜×e4 ♜×e4 278. ♜g5 ♜a3	
		279. ♜a1 ♜b4 280. ♜×e4 ♜×e4	
		281. ♜g5 ♜a3 282. ♜a1 ♜b4	
		283. ♜×e4 ♜×e4 284. ♜g5 ♜a3	
		285. ♜a1 ♜b4 286. ♜×e4 ♜×e4	
		287. ♜g5 ♜a3 288. ♜a1 ♜b4	
		289. ♜×e4 ♜×e4 290. ♜g5 ♜a3	
		291. ♜a1 ♜b4 292. ♜×e4 ♜×e4	
		293. ♜g5 ♜a3 294. ♜a1 ♜b4	
		295. ♜×e4 ♜×e4 296. ♜g5 ♜a3	
		297. ♜a1 ♜b4 298. ♜×e4 ♜×e4	
		299. ♜g5 ♜a3 300. ♜a1 ♜b4	
		301. ♜×e4 ♜×e4 302. ♜g5 ♜a3	
		303. ♜a1 ♜b4 304. ♜×e4 ♜×e4	
		305. ♜g5 ♜a3 306. ♜a1 ♜b4	
		307. ♜×e4 ♜×e4 308. ♜g5 ♜a3	
		309. ♜a1 ♜b4 310. ♜×e4 ♜×e4	
		311. ♜g5 ♜a3 312. ♜a1 ♜b4	
		313. ♜×e4 ♜×e4 314. ♜g5 ♜a3	
		315. ♜a1 ♜b4 316. ♜×e4 ♜×e4	
		317. ♜g5 ♜a3 318. ♜a1 ♜b4	
		319. ♜×e4 ♜×e4 320. ♜g5 ♜a3	
		321. ♜a1 ♜b4 322. ♜×e4 ♜×e4	
		323. ♜g5 ♜a3 324. ♜a1 ♜b4	
		325. ♜×e4 ♜×e4 326. ♜g5 ♜a3	
		327. ♜a1 ♜b4 328. ♜×e4 ♜×e4	
		329. ♜g5 ♜a3 330. ♜a1 ♜b4	
		331. ♜×e4 ♜×e4 332. ♜g5 ♜a3	
		333. ♜a1 ♜b4 334. ♜×e4 ♜×e4	
		335. ♜g5 ♜a3 336. ♜a1 ♜b4	
		337. ♜×e4 ♜×e4 338. ♜g5 ♜a3	
		339. ♜a1 ♜b4 340. ♜×e4 ♜×e4	
		341. ♜g5 ♜a3 342. ♜a1 ♜b4	
		343. ♜×e4 ♜×e4 344. ♜g5 ♜a3	
		345. ♜a1 ♜b4 346. ♜×e4 ♜×e4	
		347. ♜g5 ♜a3 348. ♜a1 ♜b4	
		349. ♜×e4 ♜×e4 350. ♜g5 ♜a3	
		351. ♜a1 ♜b4 352. ♜×e4 ♜×e4	
		353. ♜g5 ♜a3 354. ♜a1 ♜b4	
		355. ♜×e4 ♜×e4 356. ♜g5 ♜a3	
		357. ♜a1 ♜b4 358. ♜×e4 ♜×e4	
		359. ♜g5 ♜a3 360. ♜a1 ♜b4	
		361. ♜×e4 ♜×e4 362. ♜g5 ♜a3	
		363. ♜a1 ♜b4 364. ♜×e4 ♜×e4	
		365. ♜g5 ♜a3 366. ♜a1 ♜b4	
		367. ♜×e4 ♜×e4 368. ♜g5 ♜a3	
		369. ♜a1 ♜b4 370. ♜×e4 ♜×e4	
		371. ♜g5 ♜a3 372. ♜a1 ♜b4	
		373. ♜×e4 ♜×e4 374. ♜g5 ♜a3	
		375. ♜a1 ♜b4 376. ♜×e4 ♜×e4	
		377. ♜g5 ♜a3 378. ♜a1 ♜b4	
		379. ♜×e4 ♜×e4 380. ♜g5 ♜a3	
		381. ♜a1 ♜b4 382. ♜×e4 ♜×e4	
		383. ♜g5 ♜a3 384. ♜a1 ♜b4	
		385. ♜×e4 ♜×e4 386. ♜g5 ♜a3	
		387. ♜a1 ♜b4 388. ♜×e4 ♜×e4	
		389. ♜g5 ♜a3 390. ♜a1 ♜b4	
		391. ♜×e4 ♜×e4 392. ♜g5 ♜a3	
		393. ♜a1 ♜b4 394. ♜×e4 ♜×e4	
		395. ♜g5 ♜a3 396. ♜a1 ♜b4	
		397. ♜×e4 ♜×e4 398. ♜g5 ♜a3	
		399. ♜a1 ♜b4 400. ♜×e4 ♜×e4	
		401. ♜g5 ♜a3 402. ♜a1 ♜b4	
		403. ♜×e4 ♜×e4 404. ♜g5 ♜a3	
		405. ♜a1 ♜b4 406. ♜×e4 ♜×e4	
		407. ♜g5 ♜a3 408. ♜a1 ♜b4	
		409. ♜×e4 ♜×e4 410. ♜g5 ♜a3	
		411. ♜a1 ♜b4 412. ♜×e4 ♜×e4	
		413. ♜g5 ♜a3 414. ♜a1 ♜b4	
		415. ♜×e4 ♜×e4 416. ♜g5 ♜a3	
		417. ♜a1 ♜b4 418. ♜×e4 ♜×e4	
		419. ♜g5 ♜a3 420. ♜a1 ♜b4	
		421. ♜×e4 ♜×e4 422. ♜g5 ♜a3	
		423. ♜a1 ♜b4 424. ♜×e4 ♜×e4	
		425. ♜g5 ♜a3 426. ♜a1 ♜b4	
		427. ♜×e4 ♜×e4 428. ♜g5 ♜a3	
		429. ♜a1 ♜b	

19. ♕xf6!

نکته‌ی اصلی ترکیب، نهفته در همین حرکت است. سفید با حذف اسب f6 و به واسطه کیش در خانه‌ی d5 سوار قربانی شده را پس می‌گیرد.

19. ... ♕xf6

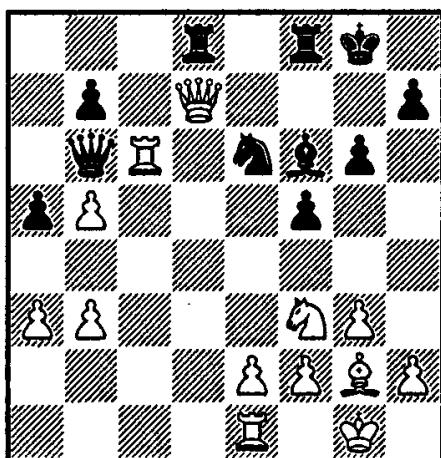
20. ♔d5+ **♕e6**
ظاهرآ برداشت سیاه آن است که فیل d7 گرفتنی نیست و اگر وزیر سفید آن را بزند در مهلکه می‌افتد و راه فرار ندارد. اما...

21. ♔x d7 ♜ad8

22. ♜c6!!

حرکتی است که کارپوف به هنگام بازی 16. ♜b5 آن را محاسبه کرده بوده است.

۲۲۹



اینک وزیر سفید از تنگنا نجات پیدا می‌کند.

22. ... ♜xd7

22. ... bxc6 23. ♔xe6+ ♔g7

24. ♔xc6 ♔xc6 25. bxc6

برتری سفید نمایان است زیرا در برابر «تفاوت» سه پیاده بیشتر دارد.

23. ♜xb6 ♕c5

23. ... ♕d8 24. a4 (24. e3 ♔e7!?)

17. ♜xe4 ♜xe4 18. ♜xe4 ♜a e8

(18... ♜c5 19. ♜e7 ♜f7 20. ♜c
e1[±]) 19. ♜c e1 ♜xe4 (19... ♜c5
20. ♜xe8 ♜e8 21. ♜xe8+ ♔xe8
22. b4 سپس 23. ♜e6) 20. ♜xe4
爵c5 21. ♜e7 ♜f7 (21... ♔d8
22. ♜xg7+!) 22. ♜xf7 ♔xf7

تعادل تقریباً برقرار است.

15. dxe5 dxe5

16. ♜b5!!

یک «ترکیب» درخشنان از کارپوف! ترکیبی که بر قضاوت وضعیت بازی یعنی بهره‌برداری از ضعف خانه‌های مرکزی d6 و e5 و موضع نامناسب سوارهای سیاه (اسب a6 و فیل d7) پایه‌گذاری شده است و به طوری که مشاهده خواهیم کرد قهرمان سابق جهان تا دوازده حرکت بعد همه چیز را محاسبه کرده است.

16. ... cxb5

سیاه انتخاب بهتری ندارد مثلاً اگر 16... ♔b6 بازی کند، آنگاه بر اثر:

17. ♜xe5 cxb5 18. ♜xd7 ♜xd7

19. ♔xg7

سفید می‌برد و یا اگر 16... ♔d8 انجام دهد آن وقت:

17. ♜d6 e4 18. ♜e5 ♔c8

19. ♜ed1

برتری سفید قاطع است.

17. cxb5 ♕c5

18. ♔xe5 ♔b6

34. ♔f1

طرح سفید اجرای حرکات e3 و e2 سپس h5 خواهد بود.

29. ...

♔f7

30. ♕x e4

fxe4

31. ♔e6!

سفید با آنکه در تنگی وقت قرار گرفته است اما همهی حرکات خوب را می بیند. حرکت اخیر سفید از تهدید زیر جلوگیری می کند:

31. ... ♕d8

31. ...

♕d8

32. ♔g5+

نه این که 32. ♔xd8 چون پس از 32. ♔xd8 33. ♜c4 ♜e8 در پایان بازی که حاصل می شود سفید به خاطر آنکه رخ b6 فاقد میدان عمل است - با دشواریهایی مواجه می شود.

32. ...

♕xg5

اگر سیاه شاه را جابه جا کند، رخ سفید به خانه e6 خواهد آمد.

33. h×g5

اکنون رخ سفید از طریق خانه e6 به راه خروج دست یافته است.

33. ...

♜e8

34. ♜c4

♔g7

35. ♔g2

♞f7

بعد از حرکت 35...h6 بازی به روش زیر ادامه می یابد:

36. ♜d4 ♜x d4 (36... ♜f7 37. ♜d
d6+) 37. ♜x b7+ ♔g8 40.e×d4

25. ♔e5 ♜c7 26. ♔d3 ♕xa3)

♕e7 25. ♔e5 ♜c7 26. ♔d3

واز آن پس، سفید با انتقال رخ به خانه b1 و سپس اجرای حرکات b4 و a5 بازی را تعقیب خواهد کرد.

24. b4

سفید با این حرکت از تهدید 24... ♕d8 سیاه جلوگیری می کند.

24. ... a×b4

25.a×b4 ♔e4

26.e3 ♔f7

اگر سیاه 26... ♕d8 بازی کند سفید با حرکت 27. ♜e6 پاسخ می دهد و در برابر 27... ♜e8 او 28. ♜x e4 و بعد 27... ♔f7 28. ♜e5+ 29. ♔e5+ خواهد بود.

27. h4!

قصد سفید ادامهی بازی به روش زیر است:

28. ♔g5+ ♕xg5 (28... ♔xg5

29.h×g5 ♕xg5 30. ♜x b7=)

22. ♕x e4 fxe4 30.h×g5

سفید می برد.

27. ... ♜b8

پیشاپیش حمایت از پیاده e7 را زیاد می کند.

28. ♜c1 ♔e7

29. ♔d4

تهدید سفید حرکت 30. ♔c6+ است و آن وقت اگر سیاه 30... ♜d4 بازی کند. بعد از:

30.e×d4 ♜x d4 31. ♜c7+ ♜d7

32. ♜x d7+ ♔x d7 33. ♜x e4 fxe4

شطرنج پناه می‌برده است و کتاب فوق الذکر حاصل تجزیه و تحلیل‌های او درباره‌ی اقدامات دفاعی گوناگون در برابر انواع «گامبیها» می‌باشد.

روش قدیم

1.d4

c5

این حمله‌ی متقابل سیاه به منزله‌ی پیش‌ستی در تعرض است. در واقع سیاه حریف را دعوت می‌کند که با اجرای حرکت d5 مرکز جبهه را بیندد.

سفید می‌تواند با حرکت 2.e4 بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند.

2.d5

e5

دو حرکت نخست سیاه مشخص‌کننده‌ی دفاع بنوی قديم است. که امروزه کمتر بازی می‌شود. ایده‌ی مستقل سیاه - پس از بسته شدن مرکز - دست زدن به عملیات تهاجمی در جناح شاه با استفاده از f5... است و گرنه باید بسته به بازی حریف از خود واکنش نشان بدهد.

سفید برای رویارویی با نقشه‌ی تعرضی سیاه راههای چندی تحت اختیار دارد. این راهها بر دو فکر مهم زیر استوار است:

۱) استقرار یک اسب در خانه‌ی c4 و تأمین مصونیت آن از هرگونه تعرض، با اجرای حرکت a4 و سپس فشار بر پیاده‌ی d6 و جناح وزیر سیاه.

۲) گسترش فیل شاه در حالت فیانکتو و پیش راندن پیاده‌ها به خانه‌های c4، e4 و f4، ضمناً به سبب حضور پیاده‌ی سیاه در خانه‌ی c5

h×g5 41.b6

سفید می‌برد.

36. ♜d6

h6

37.g×h6+

♔×h6

38.b6

♕e5

39. ♜c7

♝f8

40. ♜×b7

♝ef5

41. ♜d2

♝b5

42. ♜d4

سیاه از بازی دست می‌کشد، اگر:

42. ... ♜b ... 43.f4 e×f3+ e.p.»

الخ 44. ♜f2 ♜f4 45. ♜f2 سپس

دفاع بنوی

دفاع بنوی که سابقه‌ی آن به قرن هفدهم میلادی می‌رسد در گذشته به عنوان یک دفاع مطلوب تلقی نمی‌شده است اما از سالهای ۱۹۵۰ به بعد این دفاع و نظایر آن طرف توجه شطرنج‌بازان قرار گرفته است و از آن میان بنوی جدید که سیاه بازی c5... را با تأخیر و بعد از گسترش اسب شاه انجام می‌دهد بیشتر مورد نظر قرار گرفته است. به طوری که امروزه در مسابقات بزرگ گهگاه به عنوان یکی از سلاحهای دفاعی سیاه در برابر حرکت d4 به کار گرفته می‌شود. «بن اونی» واژه عبری، به معنای «فرزنده اندوه من» نام کتابی است که در قرن نوزدهم میلادی نوشته شده است. نویسنده، هر وقت که احساس دلتنگی و افسردگی می‌کرده به صفحه‌ی

14. ♕e3

♚d7

امکان درگیری پیاده‌ها و نفوذ در جناح وزیر

15. h4

a6

سهولت پیدا کرده است.

16. ♛h2

f5

3.c4

d6

زدن پیاده‌ی h4 به نفع سیاه نیست زیرا باعث باز شدن ستون رخ بر روی قلعه‌ی شاه سیاه می‌شود.

17. gxf5

gxf5

سفید اندکی برتری دارد.

2) 6.g3

♞a6

7. ♕g2

♞c7

8.f4!

e×f4

9. ♕x f4

حرکت 9.gxf4 خطاست زیرا پاسخ حریف خواهد بود که تهدید 9... ♜g4 و سپس 10... ♜f2 11... ♜h4+ را به دنبال دارد.

9. ...

♞d7

10. ♜f3

g5!

تضییغ جناح شاه از تخریب مرکز اهمیت کمتری دارد.

11. ♕e3

g4

12. ♜d2

♞e5

13. ♔e2

♚d7

14. ♕f4

♚f6

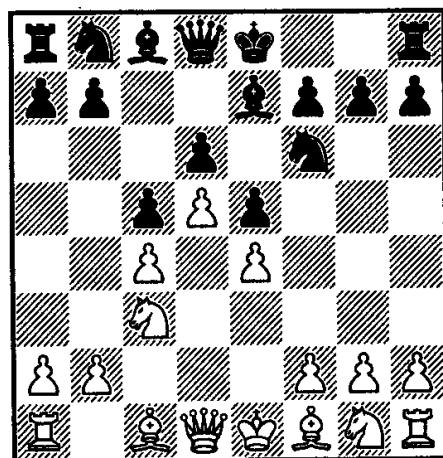
15. h3

h5

16. h×g4

♚×g4!

اگر سیاه 16...h×g4?! بازی کند. ضمن آنکه فیل نشسته در خانه‌ی سفید را غیرفعال می‌سازد. بر اثر گشوده شدن ستون رخ، ابتکار بازی را به حریف واگذار می‌کند. مثال:



۲۳۰

1) 6. ♕d3

0-0

7.h3

قبل از گسترش اسب شاه از آچمز شدن آن به وسیله‌ی ♜g4 ممانعت به عمل می‌آورد.

7. ... ♜e8

7. ... ♜a6 8.a3 ♕d7 9. ♜f3 ♜e8

10. ♜b1 ♜h8! 11.b4 b6 12.0-0

g6

8. ♜f3 ♜d7

9.g4 g6

10. ♜h6 ♜g7

11. ♔d2 ♜f6

12. ♜e2! ♜h8

خانه‌ی g8 را برای مانور اسب آزاد می‌سازد.

الخ

13. ♜ag1 ♜g8

عمل زیادتری برخوردار می‌شود؛ امکان می‌یابد که با به کارگیری یورش پیاده‌ها حمله‌ی شدیدی را در مرکز جبهه و در جناح شاه بر موضع حریف به راه بیندازد. ضمن آن که در همه حال نابود ساختن پیاده‌ی d6 را - که در صفا آرایی نیروهای سیاه موضع بسیار حساس و مهم به شمار می‌رود - از اهداف اصلی خود قرار می‌دهد. هرگاه سیاه نتواند از تضعیف این پیاده جلوگیری کند در اغلب موارد با دشواریهای لاینحل روبرو خواهد شد.

اکنون به بررسی شاخه‌های گوناگون روش جدید این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1.d4

Qf6

2.c4

c5

3.d5

سفید می‌تواند با حرکت 3.Qf3 بازی را به گشايش انگلیسي درآورد.

3. ...

e6

در اینجا یکی از امکانات سیاه اجرای حرکت 3...b5 است. مثال:

3. ...b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 Qxa6
 6.g3 d6 7.Qg2 g6 8.b3 Qg7
 9.Qb2 o-o 10.Qh3 Qb d7
 11.o-o Qa7 12.Qe1 Wa8
 13.Qf4 Qb8 14.h4 c4

وضع دو طرف برابر است.

4.Qc3

exd5

5.cxd5

d6

(شکل ۲۳۱)

16...h×g4 17.Q×h8+ ♜×h8
 18.o-o-o ♕f6 19.Qh1 o-o-o
 20.Qh6 ♜g6 21.e5!
 الخ در مثال بالا این قربانی پیاده علاوه بر آنکه قطر بزرگ را به روی وزیر و فیل سیاه می‌بندد؛ خانه‌ی e4 را جهت استقرار اسب سفید آزاد می‌سازد و در عین حال مقدمات گشايش مسیر آتش فیل g2 را فراهم می‌آورد.

17.Qe3

Qd7

18.a3

b5!

سیاه دارای امکانات متقابل است.

روش جدید

دفاع بنوی جدید که حرکات بنیادی آن به شرح زیر است:

1.d4 Qf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Qc3 exd5 5.cxd5 d6

و طرف توجه بودن آن به میزان زیادی مدیون موققیتهای میخانیل تال قهرمان اسبیق شطرنج جهان می‌باشد، به شطرنج باز متھور و نوآفرین، گنجینه‌ای از امکانات تاکتیکی را عرضه می‌دارد.

بازی متقابل سیاه بر پایه‌ی وجود اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر، استفاده از ستون نیمه‌باز و بالاخره اعمال قدرت فیل شاه بر روی قطر بزرگ h8-a1 بنا نهاده شده است و از سوی دیگر سفید که با پیش راندن پیاده‌ی مرکزی عرصه‌ی بیشتری را در اختیار می‌گیرد و از آزادی

در وضعیت فوق سفید دو راه عمدۀ را می‌تواند دنبال کند.

9. ... $\ddot{\text{E}}\text{e}8$
 9. ... a6 10. a4 $\ddot{\text{Q}}\text{g}4$ 11. $\ddot{\text{Q}}\text{g}5$ $\ddot{\text{Q}}\text{b}$
 $\text{d}7$ 12. $\ddot{\text{Q}}\text{d}2$ $\ddot{\text{Q}}\times\text{e}2$ 13. $\ddot{\text{Q}}\times\text{e}2$ $\ddot{\text{E}}\text{e}8$
 14. f4 $\ddot{\text{Q}}\text{c}4$ 15. $\ddot{\text{Q}}\text{f}3$ c4 16. $\ddot{\text{Q}}\text{h}1$
 $\ddot{\text{E}}\text{a}$ b8 17. $\ddot{\text{E}}\text{a}$ e1 \pm

10. $\ddot{\text{Q}}\text{d}2$

اسب سفید استقرار در خانه‌ی c4 را در نظر دارد. ضمناً راه پیشروی پیاده‌ی f را هموار می‌سازد.

10. ... $\ddot{\text{Q}}\text{a}6$

11. f3

اگر سفید 11. f4 11. بازی کند سیاه با 11. ... $\ddot{\text{Q}}\text{c}7$ جواب می‌دهد و برای اجرای حرکت b5 ... آماده می‌شود.

11. ... $\ddot{\text{Q}}\text{c}7$

12. a4

13. $\ddot{\text{Q}}\text{c}4$

قصد سیاه خلاصی از مذاہمت اسب سفید است که به پیاده‌ی وزیر حمله‌ور شده است و می‌رود با اجرای حرکت f4 $\ddot{\text{Q}}$ آن را بگیرد.

14. $\ddot{\text{Q}}\text{g}5$

$\ddot{\text{Q}}\text{d}7$

(14. ... $\ddot{\text{E}}\text{b}8$ 15. b3 h6 16. $\ddot{\text{Q}}\text{d}2$ \pm)

15. $\ddot{\text{Q}}\text{d}2$

$\ddot{\text{Q}}\times\text{c}4$

16. $\ddot{\text{Q}}\times\text{c}4$

a6

17. $\ddot{\text{Q}}\text{d}3$

h6

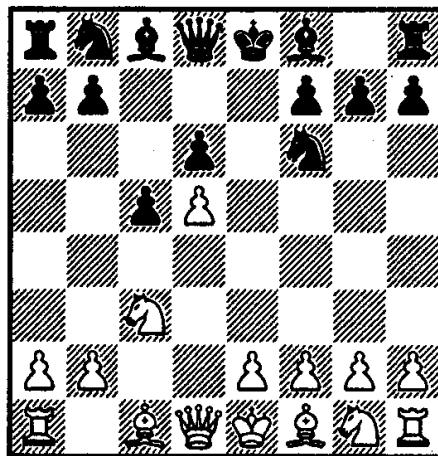
18. $\ddot{\text{Q}}\text{d}2$

$\ddot{\text{Q}}\text{e}7$

خانه‌ی d7 را برای انتقال اسب به خانه‌ی e5 آزاد می‌سازد.

19. $\ddot{\text{E}}\text{a}1$

وضع سفید کمی بهتر است.



۲۳۱

راه اول

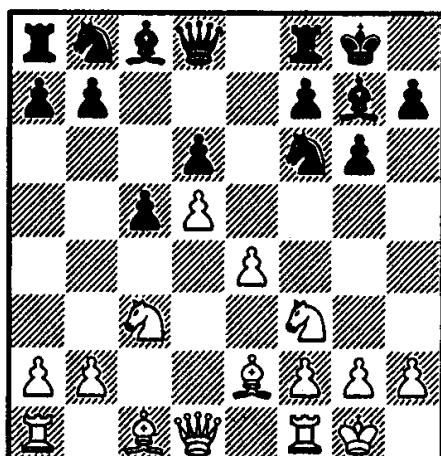
6. e4 $\ddot{\text{Q}}\text{g}6$

7. $\ddot{\text{Q}}\text{f}3$ (الف)

$\ddot{\text{Q}}\text{g}7$

1) 8. $\ddot{\text{Q}}\text{e}2$ 0-0

9. 0-0



۲۳۲

وضعیت منعکس در شکل بالا راه اصلی و طبیعی بازی را نشان می‌دهد. این راه بازی و همچنین راه گسترش فیل در خانه‌ی g2 که بعداً خواهیم دید مورد پسند بازیکنانی است که دارای طبیعتی آرام و معتمد هستند.

12. ♜d2

♕a6

2) 8. ♜d3

0-0

13.a4

♚a5!

9.h3

با وجود عقب بودن یک سوار، وضع بازی به سود سیاه است.

ب) 7.f4

7.f3 ♜g7 8. ♜g5 0-0 9. ♜d2 a6
 10.a4 ♜e8 11. ♜g e2 ♜b d7
 12. ♜g3 ♜b8 13. ♜e2 ♚c7
 14.0-0 c4 15. ♜e3 b5 16.a×b5
 a×b5 17.b4=

(سیراوان - جارتارسون، سال ۱۹۸۶)

7. ...

♕g7

8. ♜b5+

ادامه‌ی بالا که در مسابقات سالهای اخیر موفقیتهایی را نصیب خود ساخته است راه تهاجمی جاه طلبانه‌ای است که سیاه باید برای مقابله با آن آمادگی کافی داشته باشد.

8. ...

♜fd7

سیاه برای جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی شاه سفید و اجتناب از پیچیدگی بازی، با استفاده از اسب شاه دفع کیش می‌کند. دو امکان دیگر سیاه یکی ♜d7 ... 8... ♜d7 است که به نفع سفید است و دیگر حرکت ♜bd7 ... 8... ♜bd7 که بازی را به وضعیتی پیچیده می‌کشاند. به عنوان شاهد مثال قسمتی از یک بازی که در سال ۱۹۸۸ انجام شده است در پایین آورده می‌شود:

8. ... ♜b d7 9.e5 d×e5 10.f×e5
 ♜h5 11.e6 ♚h4+ (11...f×e6

سفید پیش از آنکه قلعه برود از حرکت ♜g4 حرفه‌ای می‌کند و اجازه نمی‌دهد که سیاه مشکل گسترش فیل وزیرش را حل کند.
 9.0-0 a6 10.a4 ♜g4

وضع طرفین متعادل است.

9. ...

b5

سیاه همچنین می‌تواند بازی را با 9...a6 یا 9... ♜a6 ادامه بدهد.

I

10.0-0

10. ♜×b5 ♜×e4 11. ♜×e4 ♚a5+

وضعیت به نفع سیاه است.

10. ...

a6

11. ♜e1

♜e8

12. ♜c2

♜bd7

13.a4

c4

14. ♜f1

b4

15. ♜b1

♜c5

برتری با سیاه است.

II

10. ♜×b5

♜×e4

11. ♜×e4

♜e8

اگر سیاه 11... ♜a6 بازی کند بعد از

ادامه‌ی زیر:

12.a4 ♜e8 13. ♜c2 f5 14. ♜g5

سفید به برتری می‌رسد.

14.f5!

e5

12.dxe6 o-o 13.Qf3! Qxf3

14. ...b5 15.axb5! Qxb5 16.Qg5
Qf6 الخ14.Qxf3+ 12.g3 Qxg3 13.hxg3
Qxh1 14.exd7+ (14.Qe3) Qxd7

15.Qg5

سفید اندکی برتری دارد.

15.Qxd7+ Qxd7 16.Qg4+ f5

راه دوم

6.Qf3

g6

17.Qa4+ Qc8 18.Qe3 Qxc3+

19.bxc3 Qxd5 20.Qd1 Qc6!

21.Qxc6 bxc6 22.Qxc5 Qe8+

23.Qf2 Qb8 24.Qd2 a6 25.Qf3

Qb5 26.Qe3 Qd5 27.Qb2

Qb5

در اینجا دو طرف بازی نتیجه‌ی مساوی را
قبول کرده‌اند.در مورد حرکت 8...Qd7 8...ادامه‌ی بازی
چنین خواهد بود.

9.e5 Qh5 10.Qf3 dxe5 11.fxe5

Qxb5 12.Qxb5 o-o 13.o-o Qd7

14.Qc3 Qf5 15.Qa4 Qxe5

16.Qxe5 (16.g4 Qd4+) Qxe5

وضع سفید بهتر است.

9.a4

سفید که قصد ندارد فیل خود را با اسب
حریف عوض کند پیش‌اپیش از اجرای حرکت
...Qd5... جلوگیری می‌نماید که ممکن است پس از
...b5... بازی شود.

1) 7.g3 Qg7

8.Qg2 o-o

9.o-o a6

10.a4 Qbd7

11.Qd2 Qb8!

11. ... Qe8 12.a5 b5 13.axb6 e.p.,

Qxb6 14.Qb3

با مختصر برتری سفید (ایوه - کوتوف، سال

.1953

12.Qc4

12.a5 b5 13.axb6 e.p. Qxb6

14.Qb3 Qc4 15.Qa4 Qb6=

(اوکلی - تولوش، سال 1953)

9. ... o-o

10.Qf3 Qa6

11.o-o Qc7

12.Qd3 a6

13.Qh1 Qb8

12.0-0	a6	12. ...	♘e8
12. ...c4 13. ♜c2 ♜d7 14.a4 ♜c8		13.a5	♘e5
15.f4 ♜a8 16. ♜e2	با برتری سفید	14. ♜b6	♘c7
13.a4	♗bd7	15.f4	♗g4
14.a5			وضع دو طرف یکسان است.
با این ایده که بتواند اسب را مجدداً در خانه‌ی c4 مستقر سازد.		2) 7. ♜d2	
14. ...	♘e5	روش نیمزورویچ در مقابله با دفاع بنونی که با حرکت	
15. ♜e2	g5	6. ♜f3 g6 7. ♜d2,	
از حرکت f4 سفید جلوگیری می‌کند.		مشخص می‌شود. تلاش مستقیمی است به منظور آن که این دفاع از لحاظ وضعیت «پوزیسیون» در تنگنا قرار داده شود. اما جلو بودن سیاه در امر گسترش قوا برای رسیدن به وضعیت برابر کافی به نظر می‌رسد.	
16.h3			
سفید برتری مختصری دارد.			
II			
7. ...	♜g7		
8. ♜c4	o-o	I	
9. ♜g5	♛e7	7. ...	♗bd7
10.e3	♗bd7	8.e4	
11. ♜b5		8. ♜c4 ♜b6 9.e4 ♜xc4 10. ♜xg4	
11.a4! ? ♜e5 12. ♜a3 h6!		♜g7 11.o-o o-o 12. ♜f4	
13. ♜h4 g5 14. ♜g3 ♜f d7! =		(12. ♜g5 h6 13. ♜h4 g5 14. ♜g3 a6=) a6 13.a4=	
11. ...	a6		(گلیگوریچ - چرنیاک، سال ۱۹۵۴)
12. ♜bxd6	b5	8. ...	♜g7
13. ♜xc8	♝axc8	8. ... ♜b6 9.a4 الخ	
وضع دو طرف برابر است.		9. ♜c4 ♜b6	
3) 7. ♜f4		9. ... ♛e7 10. ♜e2 o-o 11.f3 ♜e5	
بعضی از استادان شطرنج ادامه‌ی بازی با حرکت فوق را بر راه اصلی ترجیح می‌دهند.		12. ♜e3 a6 13.a4 ♜b8 14.o-o=	
7. ...	a6	10. ♜e3 o-o	
7. ... ♜g7 8.e4 o-o 9. ♜d2 ♜g4		11. ♜d3 ♜e8	

16. ♜c4

سفید اندکی برتری دارد.

10. ♜e2 ♜e5 11. ♜g3 g5 12. 0-0

a5 13. a4 ♜b d7 14. ♛c2±

دفاع بنوی

I

کرام لینک (سوئد) - ورا (کوبا)

8. a4 ♜g7

سال ۱۹۸۸

9. e4 0-0

1. d4

♜f6

10. ♜e2 ♛e7

2. c4

c5

11. ♜d2 ♜bd7

3. d5

e6

12. 0-0 ♜e5

4. ♜c3

e×d5

13. h3 ♜bd7

5. c×d5

d6

14. ♛c2

6. e4

g6

بازی سفید کمی بهتر است.

7. ♜f3

♜g7

8. ♜e2

0-0

II

8. e4 ♜g4

9. 0-0

♝e8

9. ♜a4+

10. ♜fd2

♜a6

الخ 9.e5 ♜h5

11. f3

♜c7

9. ... ♜bd7

12. a4

b6

10. ♜d2 b5

راه را برای گسترش فیل وزیر بازی می‌کند تا

این فیل بتواند به مقابله با اسب سفید ببرود که

قصد دارد در خانه‌ی c4 موضع بگیرد.

13. ♜c4

♜a6

به فیل حریف حمله می‌کند تا بتواند کار

تأخیر جایز نیست چون در غیر این صورت

گسترش فیل شاه در خانه‌ی g7 را دنبال کند.

سفید با ♜f4 14. ♜b1 پیاده‌ی وزیر سیاه را خواهد

12. ♜e3

گرفت.

الخ 12.h3? ♜×h3

14. ♜g5

h6

12. ... ♜b6

سیاه در صدد است مسیر آینده‌ی فیل

13. a4! b4

حریف روش بشود. و در حالت عقبنشینی آن

14. ♜b1 ♜g7

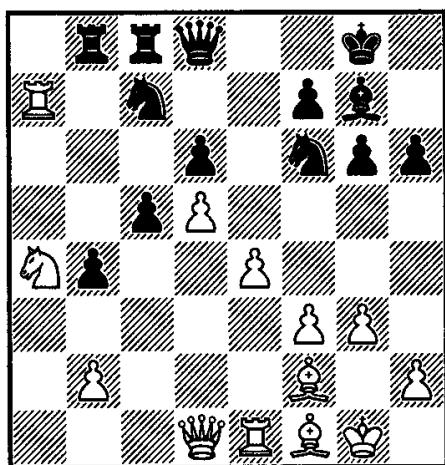
به خانه‌ی h4 بتواند در صورت لزوم اسب شاه را

15. a5 ♜c8

با وضعیت بهتر برای طرف سفید.

25. ♜c4!

d×e5



۲۳۴

پس از حرکت? 25... ♜b6? سفید به برتری قاطعی می‌رسد. از این قرار:

26.e×d6 ♜x c4 27.d×c7 ♛x d1

28. ♜x d1 الخ

26. ♛b3

27. ♜d1 تهدید سفید اجرای حرکت است.

26. ...

♜a8!

26. ... ♜b5?! 27. ♜xf7 ♛xf7

28. ♜x d5+ ♛f6 29. ♜x c5

وضع سفید بهتر است.

27. ♜xa8

♜xa8

28. ♜d1

♛e8!

29. ♜x c5

♞b6

30. ♜d3!

♛h7

31. ♛xb4

اکنون پیاده‌ی رونده‌ی b در جناح وزیر

برتری سفید را نمایان می‌سازد.

31. ...

♝b8

با g5... از آچمزی خارج کند.

14. ... ♛d7 15. ♛d2 ♜x c4 16. ♜x c4 a6 17. ♛d3 ♜h5 18. g4 ♜d4+ 19. ♛h1 ♜g7 20. ♜a b1 h5 21. ♜e2!? b5 22. ♜a2 h×g4 23. ♜x d4 c×d4 24. f4! g3 25. f5 الخ

وضعیتی است پیچیده و سرشار از امکانات تاکتیکی متقابل.

15. ♜h4

♛d7

16. ♜f2

♜ab8

17. ♜e1!

رخ برای اعمال قدرت در ستون شاه به خانه‌ی e1 منتقل می‌شود و خانه‌ی f1 جهت عقب‌نشینی فیل سفید آزاد می‌گردد.

17. ...

♜x c4

18. ♜x c4

a6

19. ♜f1!

♜ec8

اجرای حرکت? 19...b5? بی‌موقع است زیرا بعد از:

20. a×b5 a×b5 21. ♜a7 c4 (21...b4

22. ♜b5 ♜e c8 23. e5! d×e5?

24. d6) 22. e5 ♜h5 23. f4

سفید برتری بارزی پیدا می‌کند.

20. g3

b5

21. a×b5

a×b5

22. ♜a7

b4

23. ♜a4

♛d8

(شکل ۲۳۴)

24. e5

♞x d5

24. ...d×e5 25. d6 ♜e6 26. ♜c4

43. $h \times g6 +$	$f \times g6$	32. $\mathbb{Q} d2$	$\mathbb{Q} e6$	
44. $\mathbb{Q} e4!$	$\mathbb{Q} \times d3!$	33. $\mathbb{Q} \times e6$	$\mathbb{Q} \times e6$	
این بهترین پاسخ سیاه به حرکت وزیر سفید است. زیرا بعد از:			34. $b4$	
44. ... $\mathbb{Q} c6$	45. $\mathbb{Q} \times b8$ $\mathbb{Q} \times b8$	35. $\mathbb{Q} b1$	$\mathbb{Q} f8$	
46. $\mathbb{Q} b7 +$ $\mathbb{Q} d7$ (46... $\mathbb{Q} d7$		36. $\mathbb{Q} e2$	$\mathbb{Q} c6$	
47. $\mathbb{Q} b5)$	47. $\mathbb{Q} \times b8$ $\mathbb{Q} \times d3$	37. $\mathbb{Q} g2$	$\mathbb{Q} c3$	
48. $\mathbb{Q} \times f8$		38. $\mathbb{Q} d1$	$\mathbb{Q} d8$	
44... $\mathbb{Q} d6$	45. $\mathbb{Q} \times b4$ $\mathbb{Q} \times b4$	روشن است که زدن پیاده‌ی $b4$ به علت امکان اجرای حرکت $\mathbb{Q} \times g6 +$ عملی نیست.		
46. $\mathbb{Q} \times b4$ $\mathbb{Q} \times b4$ 47. $\mathbb{Q} \times g6 +$		39. $\mathbb{Q} e1$	$\mathbb{Q} b3$	
44... $\mathbb{Q} f5$	45. $\mathbb{Q} \times b4!$ $\mathbb{Q} \times b4$	40. $\mathbb{Q} b1$	$\mathbb{Q} e6$	
46. $\mathbb{Q} \times f5$ الخ		41. $h4!$	$\mathbb{Q} d5??$	
در همهی حالات سفید به پیروزی می‌رسد.			قرار گرفتن علامت فوق در برابر حرکت اخیر سیاه از آن جهت است که سیاه می‌بایستی به جای این حرکت با 41... $h5$ از پیشروی پیاده‌ی رخ حریف جلوگیری می‌کرد. مثال:	41. ... $h5$ 42. $\mathbb{Q} c1$ $\mathbb{Q} a8$ 43. $b5$ $\mathbb{Q} a2$ 44. $\mathbb{Q} c2$ الخ
45. $\mathbb{Q} \times b8$	$\mathbb{Q} \times e1 +$			
46. $\mathbb{Q} \times e1$	$\mathbb{Q} g7$	حالا سفید به بهای از دست دادن پیاده‌ی رونده‌ی خود به ضعیف ساختن قلعه‌ی شاه سیاه می‌پردازد و متعاقباً از این ضعف بهره‌برداری می‌کند.		42. $h5!$ $\mathbb{Q} \times b4$ گرفتن پیاده با فیل نادرست است و به باخت سیاه منجر می‌شود:
47. ...	$\mathbb{Q} a2 +$	دفع کیش با وزیر و تعویض وزیرها برتری سفید را از بین می‌برد.		
48. $\mathbb{Q} g3$		42. $h5!$	$\mathbb{Q} \times b4$	42. ... $\mathbb{Q} \times b4$ 43. $h \times g6 +$ $f \times g6$
دفع کیش با وزیر و تعویض وزیرها برتری سفید را از بین می‌برد.			44. $\mathbb{Q} c4!$ $\mathbb{Q} d6$ (44... $\mathbb{Q} e3$ 45. $\mathbb{Q} \times e3$ $\mathbb{Q} \times c4$ 46. $\mathbb{Q} a7 +$)	
48. ...	$\mathbb{Q} d5$	45. $\mathbb{Q} d1$ $\mathbb{Q} e3 +$ 46. $\mathbb{Q} \times e3$ $\mathbb{Q} \times c4$		
49. $\mathbb{Q} b1$	$\mathbb{Q} f6$	47. $\mathbb{Q} \times d6$ الخ		
50. $\mathbb{Q} e2$	$\mathbb{Q} c6$			
51. $\mathbb{Q} d1$	$\mathbb{Q} a4$			
52. $\mathbb{Q} g2$	$\mathbb{Q} g7$			
53. $\mathbb{Q} d6$	$\mathbb{Q} e8$			
54. $\mathbb{Q} c4$				

سالهای دهه‌ی ۱۹۵۰ عده‌ای از استادان شطرنج شوروی مانند برونشتین و کرس با مهره‌های سیاه این گامبی را بازی کردند.

در سالهای دهه‌ی ۱۹۷۰ پال بنکو استاد بزرگ شطرنج آمریکا تجزیه و تحلیلهای مفصل خود درباره‌ی این گشایش را در کتابی تحت عنوان گامبی بنکو منتشر ساخته است و در واقع کار بر جسته‌ی او یعنی نوشه‌ها و بازیهایش سبب شده است تا گامبی بنکو در سالهای یاد شده رواج و عمومیت پیدا کند. اما امروزه پیشرفت‌های فنی و «تئوریک» شطرنج از شکوه و درخشندگی اولیه‌ی آن کاسته است.

1.d4

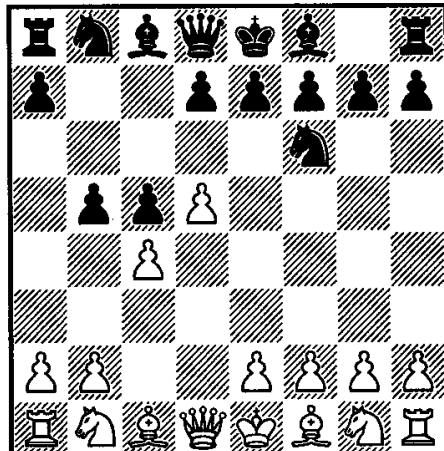
Qf6

2.c4

c5

3.d5

b5



۲۳۵

گامبی بنکو که در حقیقت از گشایش بنونی جدا می‌شود با حرکت اخیر سیاه آغاز می‌گردد. هوشیارانه‌ترین راه مقابله با آن نپذیرفتن گامبی و یا باز پس دادن به موقع پیاده در صورت قبول آن است.

نپذیرفتن گامبی

1) 4.Qf3 ♗b7

وزیر سفید قطر a2-g8 را اشغال می‌کند.

54. ... ♔e7

55. ♕d5

♕g5?

سیاه که اینک در تنگی وقت است با اشتباه بالا باخت خود را سرعت می‌بخشد. هرچند ادامه‌ی پایین هم چاره‌ی کارش نمی‌شود.

55. ...h5 56. ♕d7 ♕f6 (56... ♕g5

57. ♕f7 ♕h6 58. ♕e7 h×g4

59. f×g4 g5 60. ♕d6 ♕h4 61. ♕e6

(سفید می‌برد)

57. ♕f7 ♕g5 58. ♕d7 ♕h6

59. ♕e7 الخ

56. ♕d8 h5

57. ♕g8+ ♔h6

58. ♕d7 ♕f6

59. ♕f7

سیاه واگذار می‌کند.

گامبی بنکو

یا

گامبی ولگا

پس از آنکه در سال ۱۹۴۶ یعنی بعد از جنگ دوم جهانی شطرنج بازی از هالی شهر «کوی بیشف» واقع در کنار رود ولگا بررسیهای انجام‌شده درباره‌ی حرکات زیر را:

«1.d4 Qf6 2.c4 c5 3.d5 b5!?,

طی مقاله‌ای منتشر ساخت این آغاز بازی که با قربانی یک پیاده از جانب سیاه همراه است گامبی ولگا نامیده شد و از آن پس به ویژه در

وضع سفید کمی بهتر است.

12.c×d5

b5

13.e4

a5

14.Qc4

a2

15.Qd3

d7

16.0-0

- سفید اندکی برتری دارد. (گورلوف -

يانوفسکی، سال ۱۹۸۴)

ادامه‌ی بازی با حرکات 4...b4 و 4...bxc4

به برتری سفید می‌انجامد. مثال:

a) 4. ...b4 (4...e6 5.Qg5) 5.a3! a5

6.Qb d2 g6 7.e4 d6 8.a×b4 الخ

b) 4. ...bxc4 5.Qc3 g6 6.e4 d6

7.Q×c4 Qg7 8.e5! dxe5 9.Q×e5

o-o 10.o-o Qf d7 11.Q×f7!?

Qxf7 12.d6 الخ

2) 4.Qd2

d6

بعد از 4...Qa5 بازی می‌تواند به طریق

زیر دنبال شود:

5.b4!? Q×b4 6.Qb1 Qa4

7.Q×a4 b×a4 8.e4 الخ

5.a4

سفید همچنین می‌تواند به روش زیر بازی

کند:

5.e3 g6 6.Qc3 b4 7.Qe2 Qg7

8.Qg3 e6 9.e4 e×d5 10.e×d5 o-o

11.Qe2 d6 12.o-o Qb d7

13.Qf4

و حالا بهتر آن است که سیاه

بازی کند با اندیشه‌ی 8...Qc8 و 9...Qae8

5.e4

b×c4

6.Qe2

g6

7.Qc3

Qg7

8.Q×c4

o-o

9.Qe2

Qa6

10.0-0

Qbd7

11.Qg5

Qb8

a6

6.a×b5

a×b5

7.Q×a8

Q×a8

8.Qc3

Qa5

پس از باز شدن ستون اسب وزیر، ایده‌ی

استراتژیک سیاه یورش بر پیاده‌ی b2 خواهد

بود.

12.Qc2

Q×c4

13.Q×c4

Qe5!

14.Qe2

c4

و حالا اگر سفید حرکت 15.f4 را انجام دهد،

سیاه 15...Qd3 بازی خواهد کرد.

3) 4.Qc2

b×c4

4. ...e6 5.e4 e×d5 6.c×d5 Qe7

اگر سیاه 8...b4 بازی کند پاسخ حرف

9.Qb5 خواهد بود و در جواب حرکت

10.Qa4! عکس العمل 9...Qb6 سفید با

نشان خواهد داد.

9.Qf4!

d6

10.Qd2

b4

11.Qb5

Q×d5

11. ...g6 12.e4 Qb d7 13.Qb3

Qb6 14.Qa1 Qb7 15.Qa5!

با 4.cxb5 درست است. در آن حال سیاه می‌تواند بازی را در یکی از سه راه زیر دنبال کند:

4. ...

g6

5. ♜c3

♜g7

6.e4

d6

7. ♜f3

0-0

8. ♜e2

سفید همچنین می‌تواند 8. ♜d2 بازی کند. برای آنکه به حرکت 8...a6 با 9.a4 جواب

بدهد. مثال:

8. ♜d2 a6 9.a4 a×b5 10.a×b5
♝×a1 11.♛×a1 الخ

8. ...

a6

9.0-0

a×b5

10. ♜×b5

♜a6

11. ♛e2

♜×b5

12. ♜×b5

♝bd7

13.a4

جای تردید است که سیاه بتواند کمبود پیاده را جبران کند.

4. ...

e6?!

5. ♜c3

حرکت 5.d×e6 نادرست است زیرا سیاه بعد از 5...fxe6 با سربازانش مرکز جبهه را کاملاً در اختیار می‌گیرد.

5. ...

e×d5

6. ♜×d5

♜b7

7.e4!

7. ♜c3 b4 8.d6 ♛×d6 9. ♜b5
♛c6 10. ♜f4 ♜h5 11. ♜×b8!
♝×b8 12. ♜×a7 13. ♜×c8 سپس

وضع سفید کمی بهتر است. ضمناً در برابر حرکات 5.e4 4...g6 یا 4...b4 بازی سفید خواهد بود.

5.e4

e6

5. ... ♜a6?! 6. ♜×c4 ♜b4 7. ♛e2
♛a5 8. ♜c3 d6 9. ♜f3 g6 10.0-0
♜g7 11.a3 ♜a6 12.e5

با برتری اندک سفید.

6. ♜×c4

e×d5

7.e×d5

d6

8. ♜c3

♜e7

8. ...g6 9. ♜f4 ♜g7 10. ♜b5
با برتری سفید.

9. ♜ge2

0-0

10.0-0

♝bd7

11.a3

♝b6

12. ♜a2

♝e8

13. ♜g3

♜b7

14. ♜d1

c4

15. ♜f5

♝f×d5

16. ♜×d5

♜×d5

17. ♜f4

♛d7

وضعیت مبهم و ناروشن است.

پذیرفتن گامبی

جای هیچ تردیدی نیست که پذیرفتن گامبی

برای توجیه قربانی پیاده است و در جواب آن سفید می‌تواند یکی از دو راه عمدۀ را انتخاب کند که با 5.e2-e3 و یا 5.bxa6 شروع می‌شود.

راه اول

5.e3

5.b6 e6 (5...d6 6.Qc3 Qb d7 7.Qf3 g6=) 6.Qc3 ♕xb6 7.e4 ♕b7 8.Qf3 g6

وضع دو طرف برابر است.

I

5. ...

g6

6.Qc3

♕g7

7.Qf3

سفید می‌تواند به جای حرکت متن بازی را با 7.a4!? تعییب کند. از این قرار:

7.a4 o-o 8.Qc4 e6! 9.Qg e2 axb5 10.Qxb5 exd5 11.Qxd5 ♕b7 12.Qc4

وضع بازی به سود سفید است.

7. ...

o-o

8.a4

♕b7

9.Qb1

بعد از 9.bxa6 بازی این طور ادامه می‌یابد:

9. ... Qxa6 10.Qc4 Qe8!? 11.o-o Qd6 12.Qe2 Qc7

وضع طرفین متعادل است.

9. ...

e6

10.dxe6

fxe6

حرکت بالا محققًا از تعقیب بازی به روش زیر نیرومندتر است:

7.Qxf6+ ♕xf6 8.Qf3 d6 9.g3 ♕b6 10.a4 الخ

7. ...

Qxe4

8.Qc4

Qd6

9.Qf3

o-o

10.o-o

اگر سیاه 7.Qxd5... بازی کند. بعد از

ادامه‌ی:

8.exd5 ♕e7+

9.Qe3 ♕e4

10.Qe2! ♕xd5

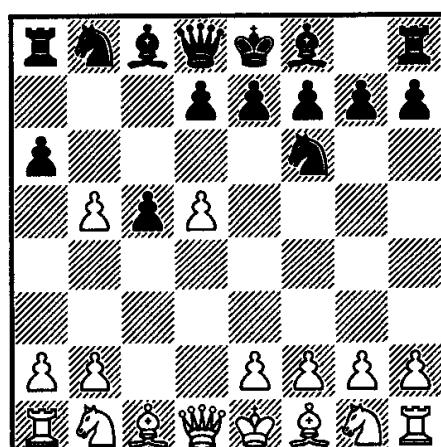
11.Qc3 ♕e6

12.Qa4 d5

13.o-o-o

برتری سفید در گسترش سوارها می‌تواند برای سیاه نگران‌کننده باشد.

4. ... a6!?

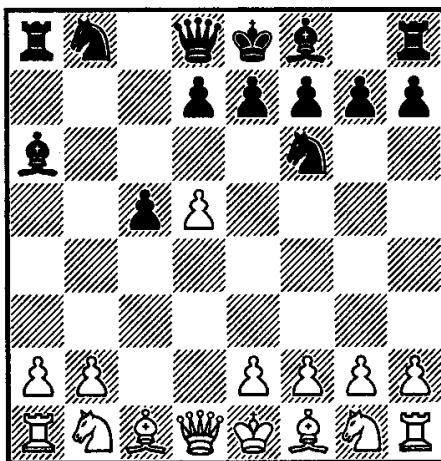


به نظر می‌رسد این حرکت سیاه مؤثرترین راه

راه دوم

5.b×a6

♕×a6



۲۳۷

در وضعیت شکل بالا سیاه از لحاظ گسترش سوار کمی پیش افتاده است و مهم‌تر از آن، باز شدن ستون اسب وزیر است که به سیاه امکان می‌دهد به پیاده‌ی آسیب‌پذیر b2 فشار وارد آورد. در عین حال گسترش فیل شاه سفید مشکل‌آفرین شده است. اگر سفید پیاده‌ی شاه را بازی کند پس ♜×f1 ... و ♜ شاه سفید از رفتن به قلعه محروم می‌شود و ناچار خواهد بود با صرف زمان به طور مصنوعی قلعه برود و در صورتی که فیل شاه در حالت فیانکتو گسترش پیدا کند در موضعی غیرفعال قرار می‌گیرد.

امیدبخش‌ترین طرح استراتژیک سفید آن است که از یک پیاده اضافی صرفنظر کند و به تحکیم موضع خود بپردازد.

5. ...e6 6. ♜c3 ♜×d5 7. ♜×d5
e×d5 8. ♜×d5 ♜c6 9. ♜f3 ♜×a6
10. ♜e5 ♜×e5 11. ♜×e5+
♛e7=

در راه فرعی بالا سیاه از حرکت نهم می‌تواند

11. ♜e2

a×b5

12. a×b5

d5

13. 0-0

♝bd7

14. b4

c4

15. ♜d4

♛e7

16. e4!

وضعیت سفید کمی بهتر است (گلیگوریچ - راجکوویچ، سال ۱۹۸۴).

II

5. ...

a×b5

6. ♜×b5

♛a5+

7. ♜c3

♜b7

7. ... ♜e4 8. ♜e2

8. ♜e2

♝d5

1) 8. ...e6 9. 0-0! e×d5 10. ♜b3
♜c6 11. ♜×c6 d×c6 12. e4

برتری با سفید است.

2) 8. ... ♜×d5 9. 0-0! ♜c6
10. ♜d3 ♜×b5 11. ♜×b5 ♜c6
12. ♜d2 ♛b6 13. a4!

برتری با سفید است.

9. 0-0

♝c7

10. ♜c4

♜a6

11. ♜×a6

♛×a6

12. e4

e6

13. ♜f4

d6

14. a4!

وضع سفید اندکی بهتر است.

14. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e8$ 15. $\mathbb{Q}g5$ $h6$

15. ... $\mathbb{Q}xg3?$ 16. $b \times c3$ $\mathbb{Q}xg3$
 17. $\mathbb{Q}c1!$ $\mathbb{Q}b4$ (17... $\mathbb{Q}g7$
 18. $\mathbb{Q}b1)$ 18. $\mathbb{Q}xe7$ f6 19. e5

سفید برتری آشکار دارد.

16. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}c7$ 17. $\mathbb{Q}c1!?$

اگر سفید 17. e5 بازی کند بعد از ادامه‌ی

زیر:

17. ... $d \times e5$ 18. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5$
 19. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q} \times e5$ 20. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q} \times b2$
 21. $\mathbb{Q} \times e7$ $\mathbb{Q} \times c3$ 22. $\mathbb{Q} \times c7$ $\mathbb{Q} a3!$
 نتیجه‌ی درگیری، به برتری سیاه می‌انجامد.

بازی را به راه دیگری ببرد. از این قرار:

- a) 9. ... $\mathbb{Q} \times a6$ 10. e4! $\mathbb{Q} e7$
 11. $\mathbb{Q} c4$ o-o 12. o-o $\mathbb{Q} b4$ 13. $\mathbb{Q} d1$
 $\mathbb{Q} g6!$ 14. $\mathbb{Q} e5$ $\mathbb{Q} f6$ 15. a3 الخ
 b) 9. ... $\mathbb{Q} e7!?$ 10. $\mathbb{Q} e5$ $\mathbb{Q} \times e5$
 11. $\mathbb{Q} \times a8$ $\mathbb{Q} c6$ 12. a7! الخ

6. $\mathbb{Q} c3$ $g6$

حرکت 6...d6 با پس و پیش شدن حرکات
به راه متن باز می‌گردد. اکنون سفید می‌تواند به
یکی از سه روش زیر بازی را دنبال کند:

I

7. e4

 $\mathbb{Q} \times f1$ 8. $\mathbb{Q} \times f1$ $d6$

II

7. $\mathbb{Q} f3$

با انتخاب این راه که به منزله‌ی بهترین
شیوه‌ی ادامه‌ی سفید در این شاخه بازی تلقی
شده است، سفید امکان پیدا می‌کند که شاه را به
قلعه ببرد.

7. ...

 $d6$ 8. $\mathbb{Q} d2$

(شکل ۲۳۹)

8. ...

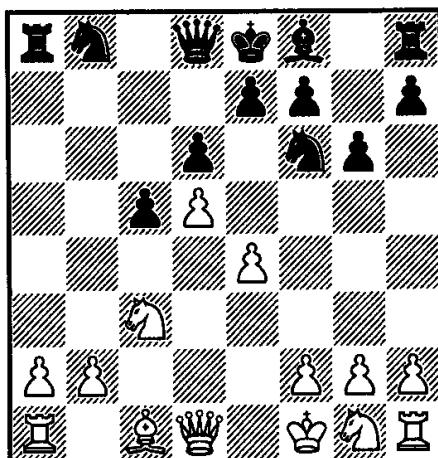
 $\mathbb{Q} g7$

9. e4

o-o

ادامه‌ی زیر به برتری سفید منجر می‌شود:

9. ... $\mathbb{Q} \times f1$ 10. $\mathbb{Q} \times f1$ o-o 11. $\mathbb{Q} e3$
 $\mathbb{Q} b$ d7 12. o-o $\mathbb{Q} b6$ 13. $\mathbb{Q} c2$ $\mathbb{Q} f$
 b8 14. $\mathbb{Q} b1$ $\mathbb{Q} e8$ 15. b3 $\mathbb{Q} c7$



۲۳۸

9. g3

 $\mathbb{Q} g7$ 10. $\mathbb{Q} g2$

o-o

11. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} bd7$

12. h3

12. $\mathbb{Q} e1$ $\mathbb{Q} g4$ 13. $\mathbb{Q} e2$ $\mathbb{Q} a5$ الخ

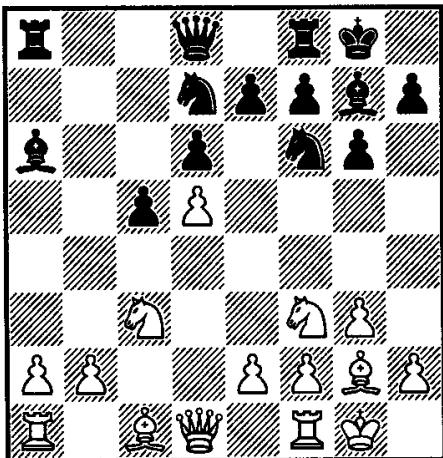
12. ...

 $\mathbb{Q} a5$ 13. $\mathbb{Q} e1$ $\mathbb{Q} fb8$

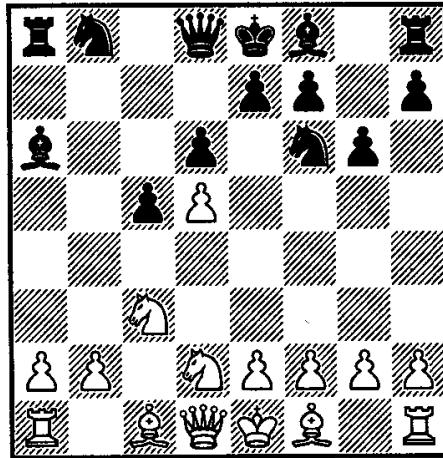
13.h3 ♜b6 14. ♜d2 ♜f d7 16. ♜c4 ♛a6 17.a4 ♜e5
 15. ♜b1 ♜c8 16.b3 ♛a5 18. ♜x e5 ♜x e5 19. ♜h6
 17. ♜b2 c4 18. ♜a1

سفید برتری دارد.

۲۴۰



۲۳۹



با چشم انداز خوب برای سفید

b) 11. ... ♛a5 12. ♜d2 ♜f b8
 13.h3 ♜e8 14. ♜fe1 ♜c7 15.b3
 c4 16. ♜a c1 cxb3 17.axb3 ♜b5
 18. ♜xb5 ♛x b5 19. ♛e4 ♜e8
 20. ♜d4 ♜c5 21. ♜xb5 ♜xe4
 22. ♜x e4 ♜x b5 23. ♜c2

وضع بازی اندکی به سود سفید است.

12. ♜b1 ♜fb8

12. ... ♜g4 13.b3 ♜a b8 14.h3
 ♜g e5 15. ♜x e5 ♜x e5 16. ♜d2

با مختصر برتری برای سفید.

13.b3 ♜e8

14. ♜d2 ♛a5

وضع سفید کمی بهتر است.

10. ♜x a6

♛x a6

11. o-o

♞d7

12. ♜c4

♞b6

13. ♜e3

♛d7

14.a4

♛b7

15. ♜a3

♜fb8

16.h4

سفید بعد از اطمینان خاطر از جناح وزیر،
 عملیات جنگی در جناح شاه را آغاز می‌کند.

III

7.g3

♜g7

8. ♜f3

d6

9. ♜g2

o-o

10.o-o

♞bd7

(شکل ۲۴۰)

11. ♛c2

♛b6

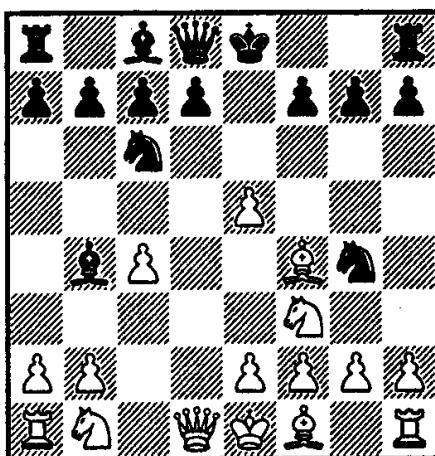
a) 11. ... ♛c7 12. ♜d1 ♜f b8

1) 6. $\text{Nbd}2$

این حرکت به احتیاط نزدیک است اما به سفید امتیازی نمی‌دهد.

وضع سفید کمی بهتر است.

گامبی بوداپست



三

6. ...  e7
 ...f6 7.e×f6  ×f6 8.g3  ×b2
 g2 d6 10.o-o o-o 11. b3
 ...6 12. g5 h6 13. e4  f7
 a3

۱۴.a3 و سفید برتری بارز دارد.
 (روبنشتین - تارتاكوور، سال ۱۹۲۸)

7.a3 8... تهدید سیاه آن است که با +

8. ♜ × e5	♞ × e5!
9. e3	♝ × d2+
10. ♛ × d2	d6
11. ♔ e2	♞ g6
12. ♔ g3	o-o
13. o-o	f5
14. ♔ f3	♝ b8

امکانات دو طرف تقریباً برابر است.

گامبی بوداپست یا دفاع بوداپست یک گامبی با ماهیت حمله‌ای است که در سال ۱۹۱۶ به وسیله‌ی استادان شطرنج شهر بوداپست مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

1.d4 f6
2.c4 e5

این بازی حرکت بنیادی گامبی متقابل بودا پست است که پیش از نخستین جنگ جهانی زیاد بازی می شده است و در حال حاضر به ندرت انتخاب می شود. چون اگر سفید درست بازی کند سیاه برای برقراری تساوی به حمت مم افتاد.

3.dxe5  g4

سفید می‌تواند دو نقشه‌ی استراتژیک
متفاوت را دنبال کند یکی آنکه بکوشد تا پیاده‌ی
قربانی داده‌ی حریف را حفظ کند و دیگر آنکه در
کار گسترش قوا شتاب به خرج بدهد.

۱- سفید به حفظ پیاده می کوشد:

4. ♕f4 ♗c6

5. ♔f3 ♕b4+

ادامه‌ی زیر رضایت‌بخش نیست:
 5. ...f6 6.e×f6 ♕×f6 7.♕d2 ♖b4
 8.♘c3 ♖×c3 9.b×c3 d6 10.e3±
 (الیسکاسز - بوگولیویف، مسابقه‌ی دوچانبه‌ی
 ۱۹۳۴، سا)

(شکل ۲۴۱)

12. ♜d4!

♚x d4

این حرکت سیاه اجباری است!

13. c×d4

♜g6

14. ♜x c7

سفید یک پیاده بیشتر دارد و بر جبهه‌ی
مرکزی حریف فشار شدیدی وارد می‌سازد.

۲- سفید در گسترش نیروها شتاب می‌کند.

راه اصلی

1. d4

♞f6

2. c4

e5

3. d×e5

♜g4

4. e4

♞x e5

5. f4

راه‌های محافظه کارانه‌ی ۵. ♜c3 و
۵. ♜f3 نیز بازی کردنی است. به عنوان مثال به
شرح ادامه‌ی حرکت ۵. ♜c3 ۵. ♜c3 پرداخته می‌شود:
5. ♜c3 ♜b4 6. ♜f3 ♜x c3+
7. b×c3 ♜e7 8. ♜e2 ♜x f3+=

5. ...

♞c6

اسب در اینجا کمتر دچار خطر می‌شود تا در
خانه‌ی g6

(شکل ۲۴۲)

1) 6. ♜f3

♜c5

7. ♜c3

d6

8. ♜d3

♜g4

8. ...o-o 9. ♜e2±

9. h3

♜x f3

2) 6. ♜c3

فقط با اجرای این حرکت می‌توان به کسب
برتری از مرحله‌ی شروع بازی امیدوار بود.

6. ...

♚e7

7. ♜d5

♜x c3+

8. b×c3

♚a3

8. ...f6 9. e×f6 ♜x f6 10. ♜d1 ♜e4

11. e3 ♜x c3!=

9. ♜d2

9. ♜c1 f6 10. e×f6 ♜x f6 11. ♜d2
d6 (11...o-o 12. e3d6 13. ♜d3±)

12. ♜d4 o-o 13. f3

سفید برتری دارد.

به بازی متن برمی‌گردیم. اکنون سیاه
می‌تواند با تکرار حرکات زیر:

9. ... ♜e7 10. ♜d5 ♜a3 11. ♜d2

الخ

نتیجه‌ی مساوی را به دست آورد اما اگر
حرکت فریبنده‌ی 9... ♜c5? را بازی کند،
موجب برتری قاطع حریف می‌شود:

9. ...

♞c5?

وزیر سیاه در آن واحد به سه پیاده‌ی حریف
یورش می‌برد.

10. e3

قبل از هر کار پیاده‌ی f2 را پشتیبانی
می‌کند.

10. ...

♞gxe5

10. ... ♜a5 11. ♜b1 a6 12. c5

♜x c5 13. h3 ♜h6 14. ♜d3±

11. ♜x e5

♜x e5

13. ...fxg5	14. $\mathbb{Q} \times c5$	$\mathbb{W} \times c5$	8... $\mathbb{Q} \times h1$ رخ سفید را بزند بازی این طور
15. $\mathbb{K} e1+$!			دنبال می شود.
14. $\mathbb{K} d7$			وضع سفید برنده است.
2) 4. $\mathbb{Q} f3$	$\mathbb{Q} b4+$		
4. ... $\mathbb{Q} c6$	5. a3! d6	6. $\mathbb{W} c2$ $\mathbb{Q} f5$	7.e4
7. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} \times f2$	8. $\mathbb{W} \times f5$	$\mathbb{Q} \times h1$ 9.e6	$\mathbb{Q} \times e4?$
fxe6 10. $\mathbb{W} \times e6+$	$\mathbb{W} e7$	11. $\mathbb{W} d5$	به عقیده تارتاکوور راه صحیح بازی چنین است:
			سفید برتری برنده دارد.
5. $\mathbb{Q} d2$	$\mathbb{Q} \times d2$		
6. $\mathbb{Q} b \times d2$	$\mathbb{Q} c6$		
7.a3	$\mathbb{Q} \times d2+$		اما سفید برتری پیدا می کند.
8. $\mathbb{W} \times d2$	$\mathbb{W} e7$		به نظر می رسد که راه درست ادامه بازی
9. $\mathbb{W} c3$	0-0		برای سیاه از این قرار است:
10. $\mathbb{K} d1$	$\mathbb{K} e8$		7. ... $\mathbb{Q} g6$ 8.c5! $\mathbb{Q} \times e4$ 9. $\mathbb{Q} \times e4$
11. $\mathbb{K} d5!!$			$\mathbb{W} e7$ 10. $\mathbb{Q} d3$ $\mathbb{Q} \times e4$ 11. $\mathbb{Q} \times e4$ f5
d5 سفید خوب می داند که رخ در خانه			12. $\mathbb{Q} e3$ $\mathbb{W} \times e4$ 13. $\mathbb{W} \times e4$ f5x e4
قادربه حفظ خود نیست.			14. 0-0-0 $\mathbb{Q} d7$ 15.b4 a5! 16.a3
11. ...	b6		a x b4 17.a x b4 $\mathbb{K} a4$ 18. $\mathbb{Q} d2$ b6!=
12.e3	$\mathbb{Q} b7$		8. $\mathbb{Q} d3!$ $\mathbb{Q} \times f2$
13. $\mathbb{Q} e2$	$\mathbb{K} ad8$		8. ... $\mathbb{Q} \times c3$ 9. $\mathbb{Q} \times f5$ 8... $\mathbb{Q} b4$
14. 0-0	$\mathbb{Q} b8$		9. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{W} e7$ 10.f3 الخ
15. $\mathbb{K} c1!!$			9. $\mathbb{Q} \times f5$ $\mathbb{Q} \times h1$
این بازی، قربانی عالی یک تفاوت است.			10. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} c5$
15. ...	$\mathbb{Q} \times d5$		11. $\mathbb{Q} e4$ $\mathbb{W} e7$
16.c x d5	d6		تهدید سیاه بازی $\mathbb{Q} f2$ و نجات اسب
17. $\mathbb{Q} b5$			است.
و سفید حریف را سرکوب کرده است.			12. $\mathbb{Q} g5$ f6
(اسمیسلوف - اشتایز، ۱۹۴۶).			13. 0-0-0 $\mathbb{Q} a6$

بازی آسان نیست.

پیش از آنکه به ذکر دو مثال از امکانات سفید پرداخته شود یادآوری می‌گردد که ادامه‌ی قدیمی ۴. $\mathbb{Q}d2$ به دلیل جواب ۴... $\mathbb{Q}b4$... ۴... به نتیجه نمی‌رسد.

۱) ۴. $\mathbb{Q}c2$

d5

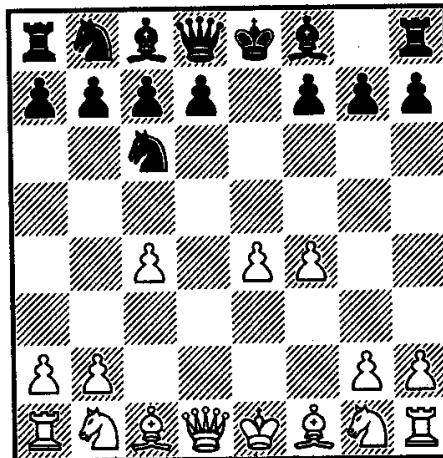
طرف سیاه سعی می‌کند به سرعت هرچه بیشتر از موقعیت وزیر حریف بهره‌برداری کند.

5. e×d6 «e.p.»

$\mathbb{Q}f5$

6. $\mathbb{Q}c3!$

حرکت بدیع و نوظهوری است که استاد کوت نوئر ابداع کرده است.



۲۴۲

11. $\mathbb{Q}g4$

0-0

12. $\mathbb{Q}d2$

a6

13. 0-0-0

b5

تفسیر این راه بازی از استاد میلف است که در اینجا نظر بر تساوی وضع طرفین داده است.

2) 6. $\mathbb{Q}e3!$

$\mathbb{Q}b4+$

7. $\mathbb{Q}c3$

$\mathbb{Q}c3+$

8. b×c3

$\mathbb{Q}h4+$

9. g3

$\mathbb{Q}e7$

10. $\mathbb{Q}d3$

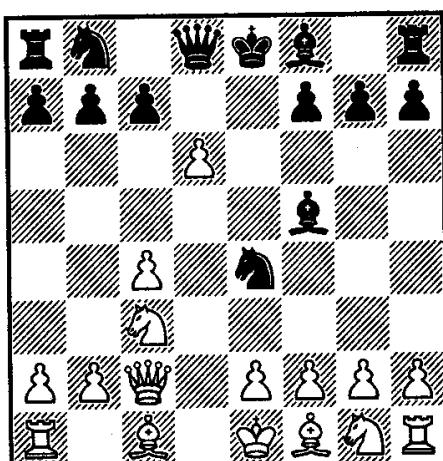
d6

11. $\mathbb{Q}c2$

0-0

12. $\mathbb{Q}f2$

۲۴۳



بازی سفید بهتر است.

6. ... $\mathbb{Q}x d6$

6. ... $\mathbb{Q}g3$ 7. $\mathbb{Q}a4+!$ $\mathbb{Q}d7$ (7...b5

8. $\mathbb{Q}x b5+$ 9. سپس 9. $\mathbb{Q}e5+$

10. $\mathbb{Q}x g3$) 8. $\mathbb{Q}b5!!$

. حرکتی است پیچیده که پیروزی را بر حریف تحمیل می‌کند.

حالا تهدید سفید یکی 9. $h \times g3$ و دیگری

9. $\mathbb{Q}x c7+$ است. به عنوان مثال اگر سیاه با

راه فاجارویکز

1. d4

$\mathbb{Q}f6$

2. c4

e5

3. d×e5

$\mathbb{Q}e4$

حرکت اختصاصی راه بالا است.

بنابر استنباط برخی از استادان شطرنج اسب

سیاه نقطه‌ی اتکایی ندارد با این‌همه رد این راه

زیرکانه‌ی حریف گرفتار می‌شود و گرنه قاعده‌تا

با هیچ‌گونه خطری برخورد نمی‌کند.

یکی از سلاحهای اصلی مورد استفاده‌ی

سفید آن است که به حریف فرصت می‌دهد تا با

پیاده‌های خود مرکز را اشغال کند. آن وقت به

این پیاده‌ها حمله‌ور می‌شود و در جبهه‌ی حریف

نقاط ضعف و رخنه‌های ترمیم‌ناپذیری ایجاد

می‌کند. در اینجا نیز سیاه باید کاملاً مراقب باشد

که غافلگیر نشود.

در این آغاز بازی ایده‌ی اساسی همان است

که در دفاع آلخین یا در بعضی از حالات دفاعهای

هندي وجود دارد، با این تفاوت که این بار این

سفید است که دامی ناپیدا بر سر راه حریف پهنه

می‌کند. تصادفی نیست که بسیاری از استادان

شطرنج که به اجرای این‌گونه دفاعها با مهره‌های

سیاه عادت کرده‌اند گشایش رتی را هم برای

مهره‌های سفید پسندیده و بازی می‌کنند.

یکی از خصوصیات برجسته‌ی این بازی

استقرار فیلهای در حالت فیانکتوست. سیاه برای

کاهش قدرت از فیل حریف به دو کار می‌تواند

دست بزنند:

یکی آنکه پیاده‌ها را با استحکام تمام در

مرکز مستقر سازد (این کار برای مدت طولانی

دوام ندارد) و دیگر آنکه به تعویض این فیلهای

اقدام کند. روش دوم زیاد مورد استفاده قرار

می‌گیرد.

در آغاز بازی پیاده‌ی وزیر یادآور شده‌ایم هر

وقت که سفید از اجرای حرکت نیرومند ۶۴ یعنی

آغاز بازی رتی^(۱)

۱. ۷f3 d5

آغاز بازی رتی چکیده‌ی اندیشه‌ی نوگرایی

افراتی در شطرنج است. این گشایش بخصوص

در زمانی که استادان نامآور این مکتب، خود

پیشاپیش دیگران در این راه قدم بر می‌داشته‌اند

از حد اعلای نفوذ و اعتبار برخوردار بوده

است. از آن پس یعنی تقریباً بعد از سال ۱۹۳۰ تا

اندازه‌ای از رواج افتاده اما هنوز هم یکی از شروع

بازیهای بسیار مهم به شمار می‌آید.

به عقیده‌ی طرفداران این مکتب ایده‌ی

استادانه‌ی سفید در این گشایش آن است که

مراقبت از مرکز را بر اشغال آن ترجیح می‌دهد.

این امر تا حدود معینی درست است زیرا سفید

فیلهای را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد و

معمولًا قبل از اجرای شش یا هفت حرکت، هیچ

یک از پیاده‌های مرکزی را به پیش نمی‌راند. با

این‌همه این تعریف موضوع را به حد مفرط و

فریبندهای ساده گرفته است. فی الواقع اندیشه‌ی

اساسی اشغال مرکز است در آن لحظه که این کار

بلافاصله برای سفید مناسب و سودمند باشد.

مقصود سفید مانند همیشه ایجاد مرکزی

نیرومند است منتها در اینجا از راه غیرمستقیم

به کار می‌پردازد.

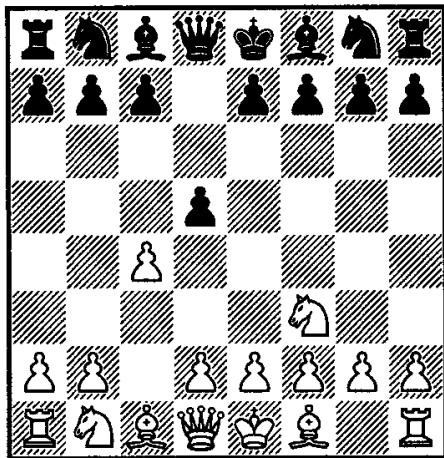
سیاه اگر به اقدامات سفید بی‌اعتنای بماند

دیری نمی‌گذرد که در دام موضعی «پوزیسیونی» و

۱. این شروع بازی به توسط شطرنج باز نامدار چک و اسلواکی، ریشارد رتی که از بنیان‌گذاران مکتب «هیپر مدرن»

محسوب می‌شود، بعد از جنگ جهانی اول مورد مطالعه‌ی دقیق قرار گرفته و متداول شده است.

است اما در گشایش رتی حرکت بالا بازی می‌شود.



۲۴۴

سفید نظیر گامبی وزیر، منتهی بدون دخالت پیاده‌ی وزیر به ایجاد حالت کشمکش در مرکز می‌پردازد.

اکنون برای سیاه سه نوع ادامه‌ی ممکن زیر وجود دارد که هر کدام ایده‌ی جداگانه‌ای را دنبال می‌کند و برای ترجیح یکی بر دیگری دلایل کافی در دست نیست چون هر کدام دارای محاسن و معایب مخصوص به خود می‌باشد.

I

2. ... dxc4

سیاه با این حرکت از پیچیدگیها می‌پرهیزد و با ادامه‌ی $c5 \dots$ و $e5 \dots$ در مرکز جبهه وضع استواری برقرار می‌سازد. عیب جزئی آن به خاطر آن است که سفید می‌تواند بازی را به گامبی وزیر قبول شده برگرداند.

II

2. ... d4

افزایش فشار بر مرکز کوتاهی کند دوران دشواری سیاه دیگر پایان یافته است. در اینجا حرکت $c4$ انجام شده اما $d4$ بازی نشده است و بنابراین همان توضیح مورد پیدا می‌کند. به هر حال سیاه با رعایت دقیق چند اصل اساسی می‌تواند بر دشواریهای خاص این شروع بازی غلبه کند.

1. ♕f3

حرکت قدیمی است که در حدود سال ۱۸۷۰ به توسط زوکرتورت بازی شده است و منظور آن جلوگیری از اجرای حرکت $e5$ است.

1. ... d5

حرکت بالا پاسخ طبیعی سیاه به بازی حریف است. اگر سیاه $c5 \dots$ بازی کند سفید می‌تواند با $2.e4$ بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند. جواب قرینه‌ی $f6 \dots$ $1. ♔f6 \dots$ را بعداً خواهیم دید.

2.c4

2.g3 ♔f6 3. ♘g2 ♘f5 4.0-0 e6

حرکت $7. \dots ♔bd7$ ضعیف است. مثال:

4. ... ♔d7 5.d3 c6 6. ♔b d2 h6

7.e4!

سفید در ازاء فقدان یک پیاده دارای حمله در جناح شاه و جبهه‌ی مرکزی می‌شود.

5.d3 ♘c5 6. ♔b d2 h6 7. ♔e1

0-0 8.e4 dxe4 9. ♔xe4 ♘xe4

10.dxe4 ♘h7 11.b4! ♘e7

12. ♘b2

وضع بازی سفید بهتر است.

(شکل ۲۴۴)

در اینجا بازی خوب سفید حرکت $4. \dots$

4. ♜x c4	e5	2. ...	d4
5.d4!			
با این وصف سفید حرکت بالا را بازی می‌کند.			این حرکت وضع بازی را به صورتی در
این حرکت را پاخمن توصیه کرده است.			می‌آورد که گویی سفید گامبی بنوی بازی کرده
5. ♜b3? ♜h6 6.d4 e4 7. ♜f d2 f5			باشد. ضمناً فشار سیاه بر خانه‌ی d4 او را در
8. ♜c3 ♜d7 9. ♜d1 ♜g5 10.0-0			رسیدن به برابری با حریف کمک می‌کند. اگر
0-0-0=			سفید جانب احتیاط را نگاه ندارد سیاه موقعیت
5. ...	exd4		خرد کننده‌ای پیدا می‌کند. اما در عین حال
6.e×d4	♜b4+		ممکن است مرکز سیاه به وضع بدی ضعیف شود.
7. ♜c3	♜f6	III	
8.0-0	0-0	2. ...	c6
9. ♜g5			سیاه با این کار یک پیاده در مرکز نگاه
برتری در دستان سفید است.			می‌دارد و در عین حال راه خروج فیل وزیر را باز
2) 3. ♜a3			می‌گذارد. مزیت این حرکت در آن است که
می‌توان گفت که ادامه‌ی مطلوب سفید			گسترش آزاد و آسان سوارها را ممکن می‌سازد و
همین است.			اشکالش به خاطر آن است که به علت عدم اجرای
3. ...	c5		حرکت طبیعی c5 ممکن است سفید حتی با
4. ♜x c4	♜c6		پیشروی کنده که مخصوص این گشایش است
5.g3	f6		بازی سیاه را یکباره از کار بیندازد.
بازی e5 را تدارک می‌بیند.			حالا به شرح یکایک ادامه‌های بالا پرداخته
6. ♜g2	e5		می‌شود:
7.d3			
7.b3 ♜g e7 8. ♜b2 ♜d5 9.0-0	I) 2. ...		d×c4
♜e7 10. ♜h4! 0-0 11. ♜b1! ♜f7	1) 3.e3		
12. ♜f5 ♜e6 13.f4 exf4 14.gxf4			منظور سفید آن است که وضع گامبی
♜b6! 15. ♜e4 ♜x f5=			پذیرفته شده وزیر را ایجاد کند.
7. ...	♜e6	3. ...	♜c6!
8.0-0	♜ge7		اما سیاه امکان اجرای این کار را نمی‌دهد و
9. ♜fd2	♜d5		پیش از آنکه سفید به بازی d4 موفق شود
بعد از 4... ♜f5; 10. ♜e4 شанс دو			حرکت e5 را انجام می‌دهد.

وزیر سفید به کار می‌برد به شکست می‌انجامد زیرا وزیر سیاه قادر به حفظ خود در خانه‌ی d4 نخواهد بود.

6. ♜c3

♜g4

الخین بازی f6 ... 6... و بعد e5... را توصیه کرده است که به نتیجه‌ی تساوی می‌انجامد.

7. ♛a4+

c6

کرس این حرکت سیاه را غیرفعال می‌داند و بازی زیر را پیشنهاد می‌کند:

7. ... ♜d7 8. ♛b3 ♛e5+! 9. ♜e2 ♜c6 10. o-o o-o-o 11. d3 e6 12. ♜e3 ♜c5 الخ

8. d3

♞f6

9. ♜e3

♛d7

10. d4

e6

11. f3

♞f5

12. o-o-o

♜d6

13. g4!

♜g6

14. h4

h6

ابتکار عمل در دست سفید است.

در بازی کرس - ایوه سال ۱۹۳۸ ادامه‌ی بازی این طور بوده است.

14. ... h5? 15. g5 ♜h7 16. c5 ♜e7

17. d5! ±

2) 3. ...

c5

این حرکت طبیعی، بهترین بازی سیاه است.

4. b4

حرکت بالا از الخین است.

4. ...

f6

10. ♜e4

♜e7

11. ♜e3

♛d7

سیاه قصد دارد با حرکت h3 فیل g2 را عوض کند.

12. ♜c3

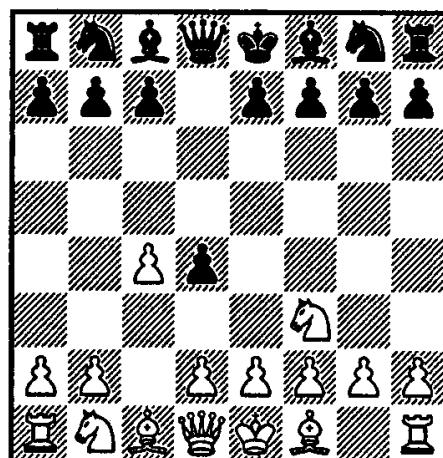
♝c7!

وضع دو هماورد یکسان است.

II) 2. ...

d4

این ادامه که به ندرت بازی می‌شود، هم صحیح و هم بی‌باکانه است.



۲۴۵

3. e3

اثر پیاده‌ی مزاحم را فوراً از بین می‌برد.

سفید به قصد جلوگیری از بازی c5 و همچنین برای هجوم بر پیاده‌ی d4 می‌تواند چنین بازی کند:

3. b4 f6 4. d3 e5 5. a3 ♜e6=

1) 3. ...

♞c6

4. e×d4

♞×d4

5. ♜×d4

♛×d4

کوششی که سیاه برای بستن راه بر پیاده‌ی

حالا وقت آن است که سیاه خانه‌ی خروجی
فیل شاه را انتخاب کند و برای این منظور
خانه‌های d6 و e7 را در اختیار دارد.

1) 7. ... ♜d6

بازی 7...h6 نیز شایسته‌ی توجه است چون
به سیاه امکان می‌دهد در حالت 7.h4 فیل f5
را به خانه‌ی h7 پس بکشد و از معاوضه اجتناب
کند. مثال:

7. ...h6 8. ♜c3 ♜h7 (8... ♜e7
9.d4 o-o 10. ♜d2!±) 9.d3 ♜c5
10.e4 d×e4 11.d×e4 o-o 12. ♜e2
♝e7 13.e5±

(الیسکاسس - ایوه، بوئنوس آیرس، سال

. ۱۹۴۷)

8.d3 0-0

9. ♜c3!

9. ♜b d2 e5! 10.c×d5 c×d5
11. ♜c1 (11.e4!=) ♜e7 12. ♜c2
a5! 13.a4 h6 14. ♜a1 ♜fe8
15. ♜f c1 ♜h7 16. ♜f1 ♜c5

سیاه بازی بسیار خوبی دارد. (رتی - امانوئل
لاسکر، نیویورک، سال ۱۹۲۴).

9. ... ♜e7

10. ♜e1 e5

11.c×d5 c×d5

12.e4 d×e4

13.d×e4 ♜g6

بازی 13... ♜g4 نیز خوب است.

14. ♜h4 ♜a3!

5. e×d4 c×d4

6. c5 e5

7. ♜c4 ♜e7

8. d3 ♜f8

9. ♜bd2 a5

10. b×a5 ♜d7

وضع طرفین برابر است.

III) 2. ... c6

3. b3

این ساختمان بازی رتی است آنچنان که
خود او بازی کرده است. سفید در حال حاضر از
پیاده‌ی c4 دفاع می‌کند و در عین حال قصد
دارد دو فیل را به شکل فیانکتو گسترش بدهد.

3. ... ♜f6

4. g3 ♜f5

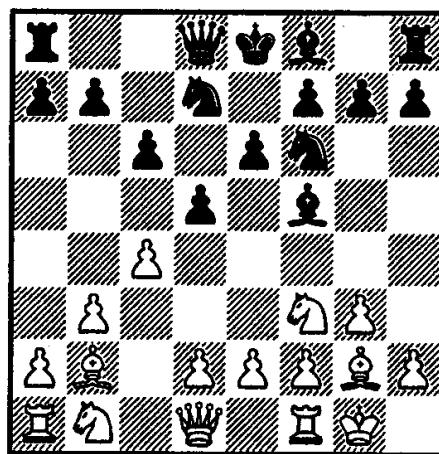
4. ... ♜g4 5. ♜e5 ♜h5 6. ♜g2
♜b d7 7. ♜x d7 ♜x d7 8. ♜b2 e6
9.o-o ♜d6 10.d3 ♜e7 11. ♜c2
o-o 12.e4 d×e4=

(رتی - تور، مسکو، سال ۱۹۲۵)

5. ♜g2 e6

6. ♜b2 ♜bd7

7. o-o



۱۹۲۰ به عنوان گشايش خوب و بازي کردنی شناخته شده است. استاد تارتاكوور در سال ۱۹۲۹ در مسابقات بارسلون اين شروع بازي را به کار گرفته است و به مناسبت اسم محل بازيها آن را کاتالان نامیده است.

این آغاز بازي به شکل هاي گوناگون خودنمایي می کند به اين معنی که ممکن است از گامبی وزیر يا بازي پیادهی وزیر و يا همچنین آغاز بازي رتي حاصل شود اما در هر حال ايدهی مشترک و اساسی سفید اجرای حرکات d4 و g3 و با يكديگر است.

1.d4

f6

2.c4

e6

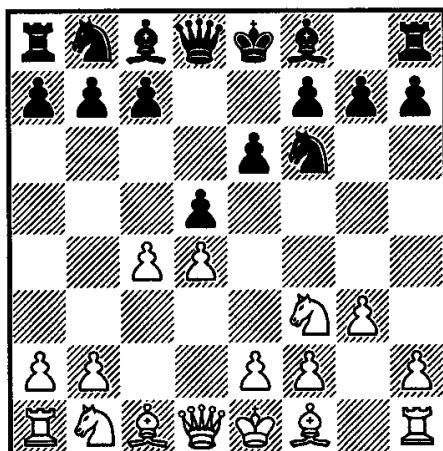
3. $\mathbb{Q}f3$

در اينجا معمولاً 3.g3 بازي می شود اما در هر دو صورت، صف آرایي سفید شکل واحدی پيدا می کند.

3. ...

d5

4.g3



۲۴۷

با يك نظر به شکل بالا متوجه می شويم که سياه در راه بازي رتي قرار دارد منتها در اينجا

2) 7. ... $\mathbb{Q}e7$

8.d3

8. $\mathbb{Q}c3$ 0-0=

(اسمیسلوف - برونشتین، سال ۱۹۵۳)

8. ... h6

9. $\mathbb{Q}c3$ 0-010. $\mathbb{Q}c2$ h7

11.e4 dxe4

12.dxe4 c5

دو هماورد وضع مساوي دارند.

همان طور که در مقدمه ای این شروع بازي مشروحاً بیان شد جای تردید نیست که روش بازي رتي و ايدهی نظارت بر مرکز از راه دور فاقد ارزش و شایستگی نمی باشد. به عنوان مثال سياه ناگزير است برای پرهيز از سقوط در دامهای متعدد، کاملاً از خود مراقبت کند، بنابراین لازم است به جست و جوی آنچنان گشايشی برآيیم که هم خصوصيات مطلوب و مناسب دفاع رتي يعني اعمال نظارت واقعی از راه دور و از طریق قطر مؤثر فیلهای را منعکس سازد و هم از برخورد با عوامل نامطلوب و نامناسب، يعني قدرت فراوان پیادههای مرکزی حریف و گسترش فوق العاده آزاد او اجتناب شود. يك چنین راه بازي ای وجود دارد و آن روش کاتالان است که علاوه بر خصوصيات بالا اين امتياز را هم دارد که با پس و پيش کردن حرکات، به حالات گوناگون مناسب و دلخواه درمی آيد.

گشايش کاتالان

این شروع بازي از يکی دو سال قبل از سال

$\text{Q} \times e5 =$

حرکت ۲...e6 را بازی کرده است.

(کرس - بوگولیوبف، سال ۱۹۳۸).

سفید با اجرای حرکت متن خانه‌ی d1 را تخلیه می‌کند تا رخ آن را اشغال نماید.

7. ...

c6

الف. سیاه مرکز را حفظ می‌کند:

 $\text{Q} e7$ 8. $\text{K} d1$

b5

4. ... $\text{Q} g2$ ۰-۰8. ...b6 9.a4 $\text{Q} b7$ 10.a5 الخ

6.0-0 c5

9.b3

 $\text{Q} a6$

سیاه از ۷...e5 و منفرد شدن پیاده‌ی

10. $\text{Q} bd2$ $\text{K} c8$

d5 خودداری می‌نماید.

11.e4

 $\text{Q} b6$ حرکت $\text{Q} b2$ ۱۱. تعادل را برقرار می‌سازد.9. $\text{Q} c3$ $\text{c} d4$

11. ...

c5

10. $\text{Q} \times d4$ $\text{Q} c6!$

سیاه بالاخره حرکت آزاد کننده را بازی می‌کند.

11. $\text{Q} \times c6$ ۱۱. $\text{Q} e3$ $\text{Q} c4!$ الخ

12.e5

 $\text{Q} e4$ 11. ... $\text{b} \times c6$ 13. $\text{Q} \times e4$ $d \times e4$ $\text{Q} e2$ e514. $\text{Q} \times e4$ $b \times c4$

وضع طرفین برابر است. فیل g2 فعالیتی

15.d5

 $e \times d5$

ندارد. مثال دیگر:

پس از این همه کشمکش سرانجام سیاه بر حریف خود برتری یافته است.

1. d4 $\text{Q} f6$

ب. سیاه مرکز را ترک می‌کند.

2. c4 $\text{e} 6$

1. d4

 $\text{Q} f6$ 3. g3 $\text{d} 5$

2. c4

e6

4. $\text{Q} f3$ $\text{Q} e7$

3. g3

d5

5. $\text{Q} g2$ ۰-۰4. $\text{Q} g2$ $d \times c4$ 6.0-0 $\text{Q} bd7$ 5. $\text{Q} a4+$

در این مثال سیاه گسترش اسب وزیر را بر

1) 5. ...

 $\text{Q} d7$

بازی c5 مقدم می‌شمرد.

7. $\text{Q} c3$ c6 8.b3 a6 9. $\text{Q} b2$ b56. $\text{Q} \times c4$ $\text{Q} c6!$ 10. $\text{Q} e5$ $\text{Q} \times e5$ 11. $d \times e5$ $\text{Q} d7$ 7. $\text{Q} f3$ 12. $c \times d5$ $c \times d5$ 13. e4 d4 14. $\text{Q} e2$

9.a4

در وضع حاضر طبیعی ترین راه ادامه‌ی بازی همین است.

9. ...

ቁ b7

10.0-0

ቁ c8

11.a×b5

a×b5

12. w b3

w b6

13. q a3

ቁ c6

این بازی در سال ۱۹۵۲ میان کرس و پلاتز در بوداپست انجام شده و شانس‌های طرفین تقریباً برابر است.
لازم است توضیح داده شود که بازی ۱۳... ቁ a6 اشتباه است چون با ضربه‌ی نیرومند ۱۴. q c4! حرف برخورد می‌کند.
اینک به ذکر مثال دیگر از حالت ترک مرکز پرداخته می‌شود.

1.d4

q f6

2.c4

e6

3.g3

d5

4. q f3

d×c4

5. w a4+

5. ቁ g2 c5 6.0-0 ቁ c6 7. w a4
 ቁ d7 8.d×c5 (8. w ×c4 w b6=)
 ቁ a5 9. w c2 ቁ ×c5 10. q e5 ቁ c8
 11. q c3 b5 12. ቁ g5 w b6
 دو طرف بازی وضع برابر دارند. (بارکزا -

ریشر، سال ۱۹۴۸).

1) 5. ...

ቁ d7

6. w ×c4

ቁ c6

حرکت 6...c5 در این لحظه درست نیست و

7. q f3

ایوه بازی 7.f3 را توصیه کرده است که ادامه‌ی آن به شرح زیر است:

7.f3 ቁ b d7 8.e4 ቁ b6 (8...e5?
 9.d5 ቁ b6 10. w c3!+) 9. w d3
 w d7 10. q c3 ቁ b4 11. ቁ e3
 ቁ b5 12. w c2 c5 13.0-0-0 ቁ ×c3
 14. w ×c3 ቁ a4=

7. ...

ቁ d5

8. w c2

بعضی از استادان حرکت 8. w d3 را بهتر می‌دانند ولی در آن حال نیز سیاه به ایجاد وضع برابر موفق می‌شود:

8. ... ቁ e4 9. w d1 c5 10. q c3
 ቁ c6 11.0-0 ቁ b d7=

8. ...

q c6

اکنون تهدید سیاه اجرای حرکت 9... ቁ ×d4 و سپس 10... ቁ ×f3 است.

9. w d1

ቁ b4+

10. q c3

0-0

طرفین بازی به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 5. ...

q bd7

6. w ×c4

a6

7. w c2

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

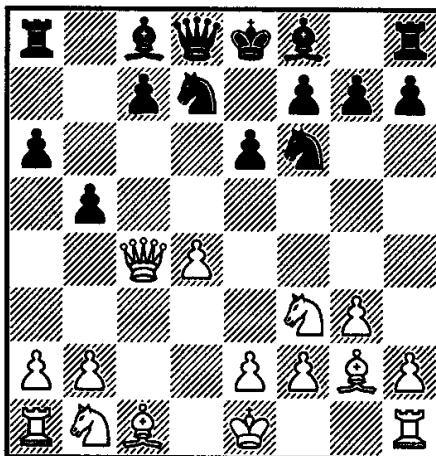
7. ...

c5

7. ... ቁ b8 8. q f3 b5 9. ቁ f4 ቁ d6
 10. ቁ ×d6 c×d6 11. q b d2 ቁ b7
 12.0-0 o-o 13. ቁ a c1 ቁ c8=

8. q f3

b5



۲۴۸

8. ... $\mathbb{Q}a7!$ 9. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}b7$ 10. $\mathbb{Q}c1$ c5!

اکنون منطق اجرای حرکت هشتم سیاه آشکار می‌شود. سیاه اگر $\mathbb{Q}b8$... بازی کرده بود حالانمی توانست حرکت آزاد کننده‌ی متن را انجام دهد.

11. dxc5 $\mathbb{Q}\times c5$

12. o-o o-0

13. $\mathbb{Q}bd2$

در مجله‌ی شاخمات شماره‌ی ۹ سال ۱۹۳۶ به عنوان بازی بهتر معرفی شده است. راه بازی بالا در سال ۱۹۳۶ میان کاپابلانکا و رشفسکی انجام شده و این طور ادامه یافته است:

13. ... $\mathbb{Q}e7$ 14. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}b6$ 15. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}c8$ 16. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}e4$ 17. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}c5$ 18. $\mathbb{Q}\times c5$ $\mathbb{Q}\times c5$ 19. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}a8$ 20. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}a7$

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

7. dxc5	$\mathbb{Q}c6$	8. $\mathbb{Q}c3$	$\mathbb{Q}b$	d7
9. $\mathbb{Q}e3$				الخ
7. $\mathbb{Q}g2$				$\mathbb{Q}bd7$
8. $\mathbb{Q}c3$				$\mathbb{Q}b6$
9. $\mathbb{Q}d3$				$\mathbb{Q}b4$
10. o-o				o-o
11. $\mathbb{Q}d1$				h6
12. $\mathbb{Q}d2$				$\mathbb{Q}e7$
13. a3				$\mathbb{Q}\times c3$
14. $\mathbb{Q}\times c3$				$\mathbb{Q}fd8$

این بازی در سال ۱۹۴۸ میان اسمیسلوف و کرس انجام شده و در اینجا طرفین وضع برابر دارند.

2) 5. ... $\mathbb{Q}bd7$

سیاه می‌تواند با حرکت $\mathbb{Q}d7$... $\mathbb{Q}d7$ معاوضه وزیرها را بر حریف تحمیل کند اما در آن صورت سفید برتری اندازی به دست می‌آورد. مثال:

5. ... $\mathbb{Q}d7$ 6. $\mathbb{Q}\times c4$ $\mathbb{Q}c6$ 7. $\mathbb{Q}b$ d2 $\mathbb{Q}\times c4$ 8. $\mathbb{Q}\times c4$ الخ

(باتوینیک - ویدمار، سال ۱۹۴۶)

6. $\mathbb{Q}g2$ a67. $\mathbb{Q}\times c4$ 7. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}e7$ 8. o-o o-o 9. $\mathbb{Q}\times c4$ b510. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}b7$ 11. $\mathbb{Q}f4$ c5=

7. ... b5

(شکل ۲۴۸)

8. $\mathbb{Q}c6$ بازی 2. $\mathbb{Q}c2$ 8. $\mathbb{Q}c2$ محکم‌تر به نظر می‌رسد:8. $\mathbb{Q}c2$ $\mathbb{Q}b7$ 9. a4 b4=

(فلور - فاین، سال ۱۹۳۶)

8.e3	b7
9.♘ bd2	♘ a5
10.♕ c2	♘ d5!

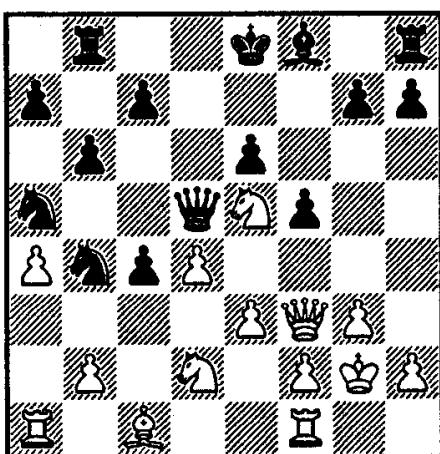
نکته در این است که اگر سفید با
 ۱۱. C4 پیاده را پس بگیرد. آنگاه سیاه
 می‌تواند با تکرار حرکات نتیجه‌ی مساوی را بر او
 تحمیل کند. از این قرار:

و هرگاه برای خودداری از تکرار حرکات بازی
الخ Qb4 12. Qc3 Qd5 13. Qc2
12. Qe2 را انجام دهد. بعد از:

12. ... ♕a6 13. ♔f d2 c5 14. dxc5
♕x c5 15. ♔g4 o-o

سفید دچار وضع نامساعدی می شود.

11. ♜e5	♝b4
12. ♕d1	♛×g2
13. ♛×g2	♛d5+
14. ♔f3	f5



سیاه مصمم است کماکان از پیاده‌ی اضافی دفاع کند. ادامه‌ی زیر طرفین را به وضع برابر می‌رساند.

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

گشاپش کاتالان

ایوانف (آمریکا) آلبرت (آمریکا)

سال ۱۹۸۹

1.d4	f6
2.c4	e6
3.g3	d5
4. g2	dxc4
5. f3	c6

ایده‌ی اصلی این حرکت و حرکت بعدی سیاه یکی جایه‌جا ساختن رخ a8 از روی قطری است که اینک در مسیر آتش فیل سفید g2 قرار گرفته است و دیگر اجرای به موقع حرکت b5...b5... و حمایت از بیاده‌ی c4 است.

6.0-0 **b8**
7.a4

حال توفیق در تعقیب ایده‌ی پشتیبانی از
پیاده‌ی سیاه با حرکت ۷...۲۶ در محل تردید
قرار دارد. مثا:

7. ...a6 8.a5 ♕b4 (8...b5 9.axb6
 e.p.) cxb6 10.♕f4 ♕d6 11.♘e5
 ±) 9.♗c2 ♘xa5 10.♗a4+ ♘c6
 11.♘e5 ♘d5 12.♘xc6 bxc6
 13.♗xc6+ ♕d7 17.♗xc4

سفید در وضعیتی بهتر از وضع حرفی،
پیاده از دست داده را پس می‌گیرد. (آلبرت - یو، تیش، سال ۱۹۸۰).

7

			15.e4	منظور سفید آزاد ساختن وزیر از قید
29. g7	g8			آچمزی و بهره‌برداری از ضعفی است که حریف با
30. f7	xg5			پیش راندن پیاده‌ی فیل شاه در موضع شاه خود
با دادن قربانی «تفاوت» فشار قوای حریف را				ایجاد کرده است.
تا حد ممکن کم می‌کند.				
31. xg5	d4		15. ...	x d4
32. e3	f8		16. h5+	g6
33. g7	c5		17. xg6	h x g6
34. h4	f4		18. xg6+	d7
35. e4	f x e3!			سیاه برای حفظ برتری کمی، راه
سیاه مؤثرترین راه رسیدن به پیروزی را				مخاطره‌آمیزی را انتخاب کرده است و بر اثر آن
انتخاب می‌کند و به این منظور وزیر خود را فدا				شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم مانده است.
می‌سازد.				
36. x d6	x f2+		19. df3	x e4
37. h3	e2		20. e1	d5
38. e5	x d6			اسب سفید را همچنان در حالت آچمزی
39. e4	f3			باقی نگاه می‌دارد تا از شدت هجوم نیروهای
40. b7+	e6			سفید بر شاه مانده در مرکز بکاهد.
41. c8+	e7		21. f7+	e7
اکنون سفید فقط می‌تواند یک کیش آن هم			22. g5	be8
از خانه‌ی b7 به شاه سیاه بدهد و پس از			23. e5	c6
42. f6 وزیر سفید کیش دیگری در اختیار			24. ae1	hf8
نخواهد داشت و از آن پس در برابر تهدید			25. h7	d3
دوگانه‌ی + 42... x g3+ و 43... e1: e7			26. x e6	
هیچ‌گونه دفاعی نمی‌تواند بکند. به همین جهت				سفید به جای حرکت 26. d1 و اعتراض
سفید ناگزیر تسلیم می‌شود.				به شکست حمله‌ی خود، به از دست دادن تفاوت
شادی پریدر - آنتوانتا استفانوا				راضی می‌شود.
مایورکا سال ۲۰۰۴				
1.d4	d5		26. ...	x e1+
			27. x e1	d6
			28. e2	b3
				اسب سیاه برای جلوگیری از اجرای حرکت

10. $\mathbb{Q}bd7$	11. $e4b5$	12. $d5$	$e\times d5$	1. $d4$	$d5$
13. $e5\pm$				2. $c4$	$e6$
11. $\mathbb{Q}\times f3$	$\mathbb{Q}c6$			3. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}f6$
12. $\mathbb{Q}\times c6$	$b\times c6$			4. $g3$	
سیاه ساختار پیاده‌ای بدی دارد. اما هنوز یک پیاده پیش است.				4. ...	سلاح کرامنیکا $\mathbb{Q}e7$
13.a5					شاخه زیر هم بازی می‌شود:
این بهترین ادامه است. راه زیر هم بازی‌کردنی است:				4. ... $\mathbb{Q}b4+$	5. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}e7$ 6. $\mathbb{Q}g2$
13. $\mathbb{Q}g5$	$\mathbb{Q}b8$	14. $\mathbb{Q}\times f6$	$\mathbb{Q}f6$	0-0	7. $o-o$ $c6$
15. $e3$				5. $\mathbb{Q}g2$	$o-o$
13. ...	$\mathbb{Q}b8$			6. $o-o$	$d\times c4$
14. $\mathbb{Q}a4$	$\mathbb{Q}b3$			7. $\mathbb{Q}c2$	$a6$
15. $\mathbb{Q}\times c6$	$\mathbb{Q}d5!$			8. $a4$	
این حرکت قبلاً بازی نشده است. بنظر می‌رسد که سیاه در پشت میز مسابقه آن را پیدا کرده است و جالب آن است که هنوز مورد توجه قرار نگرفته است. ولی سیاه با این حرکت تمام مشکلاتش را حل می‌کند. پیش از این در اینجا سیاه حرکات 4... $\mathbb{Q}b4$ 5... $\mathbb{Q}b7$ 6... $\mathbb{Q}d2$ 7. $\mathbb{Q}a7$ (10... $\mathbb{Q}e4$ 11. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}b7$ 12. $\mathbb{Q}f4$) 11. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}e4$ 12. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}bd7$		امروزه ادامه زیر طرفداران بیشتری دارد:			
16. $\mathbb{Q}d2$	$\mathbb{Q}fd8$			8. ...	$\mathbb{Q}d7$
17. $\mathbb{Q}\times d5$	$e\times d5$			9. $\mathbb{Q}d1$	
سیاه موفق شده است، وضعیت بدساختر پیاده‌ای خود را بهبود ببخشد. حالا نوبت اوست که از ضعف ساختار پیاده‌ای حریف در جناح وزیر بهره‌برداری کند. او این کار را به نحو شایسته‌ای انجام داده است:				این راه بازی تقریباً چیزی عاید سفید نمی‌کند. ظاهراً قهرمان شطرنج زنان جهان می‌خواهد حریف جوان و با استعداد خود را فریب دهد. در اینجا یک راه دیگر بازی چنین است:	
18. $\mathbb{Q}\times c7$	$\mathbb{Q}d6$	19. $\mathbb{Q}c6$	$\mathbb{Q}\times b2$	9. $\mathbb{Q}x c4$	10. $\mathbb{Q}g5$ $a5$ 11. $\mathbb{Q}c3$
20. $\mathbb{Q}g5$	$\mathbb{Q}ac8$	21. $\mathbb{Q}\times a6f6$		$\mathbb{Q}a6$ 12. $\mathbb{Q}\times f6$ $\mathbb{Q}\times f6$ 13. $e4$ $\mathbb{Q}b4$ 14. $\mathbb{Q}fd1$ $g6$ 15. $\mathbb{Q}ac1^{\pm}$	
					(گلفاند - آناند سال ۲۰۰۰)
				9. ...	$\mathbb{Q}c6$
				10. $\mathbb{Q}c3$	$\mathbb{Q}\times f3!$

حرکت بنیادی بازی انگلیسی چنین است:

1.c4

پاسخ طبیعی سیاه به اولین حرکت سفید

چنین است:

1. ...

e5

حالا وضع بازی طوری است که گویی سفید دفاع سیسیلی بازی کرده و یک زمان نیز جلو است. این زمان اضافی میان وضع بالا و دفاع سیسیلی سه تفاوت مهم پدید می‌آورد. یکی آنکه در دفاع سیسیلی اجرای $d5$... برای سیاه مشکل بزرگی به شمار می‌آید اما در اینجا سفید هر وقت که بخواهد می‌تواند $d4$ بازی کند. دیگر آنکه عملیات روی ستون C در اینجا با سرعت بیشتری (منتھی توسط سفید) صورت می‌گیرد. سوم آنکه در وضع موجود اجرای حرکت $d5$... برای سیاه به هیچ وجه کار ساده و آسانی نیست.

تفاوت سه گانه‌ی بالا همراه با خصوصیات عادی دفاع سیسیلی جریان آینده‌ی این بازی را مشخص می‌سازد.

ساختمانی دفاعی که سیاه می‌تواند در حرکت نخست انتخاب کند در جای خود مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

راه چهار اسب

2. $\mathbb{Q}c3$

$\mathbb{Q}f6$

سیاه به خوبی از گانه‌ی $d5$ مراقبت می‌کند.

در بازی باتوینیک - رشفسکی، سال ۱۹۳۸

سیاه با ادامه‌ی بازی به روش زیر نظرارت بر

24.a6 h5 25.a7 h4 26.g \times h4

$\mathbb{Q}h8$ 27. $\mathbb{Q}f1$ c3 28. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}e8$

29. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}cd8$ 30. a8: \mathbb{Q}

$\mathbb{Q}x a8$ 31. $\mathbb{Q}g1$ $\mathbb{Q}b4$ 32. $\mathbb{Q}b7$

$\mathbb{Q}g4+$ 33. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}h3+$

34. $\mathbb{Q}g1$ $\mathbb{Q}g4+$ 35. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}ab8$

36. $\mathbb{Q}x d5$ $\mathbb{Q}h3+$ 37. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}f5$

38. h5 c2 39. $\mathbb{Q}ec1$ $\mathbb{Q}c3$

40. $\mathbb{Q}a4$ $\mathbb{Q}b2$

سفید پیروزی حریف خود را می‌پذیرد.

آغاز بازی انگلیسی

این شروع بازی یکی از گشاشهای جدید محسوب می‌شود. سفید در اولین قدم نظرارت بر خانه‌ی مرکزی $d5$ را مدنظر قرار می‌دهد و می‌تواند با حرکت $c3$... 2. $\mathbb{Q}c3$ و بعد $g3$ و سپس

$\mathbb{Q}g2$ فشار بر این خانه را افزایش بدهد.

در اینجا نکته‌ی مهم آن است که گسترش اسب سفید مانع پیشروی پیاده‌ی فیل وزیر سفید نمی‌شود.

سفید در ادامه‌ی بازی می‌تواند یا مقدمات پیش راندن $b4$ را تدارک ببیند، به این منظور که با پیش راندن پیاده‌ها در جناح وزیر عرصه کسب کند و یا با اجرای حرکت $d4$ برای بدست آوردن فضا در مرکز جبهه تلاش کند.

شروع بازی انگلیسی ممکن است با پس و پیش کردن و تغییر حرکات به راه گشاشهای بسته وارد شود و این امکان به خصوص برای سیاه مطرح می‌باشد.

6. ♕g5

این آچمزی برای سیاه ایجاد رحمت می‌کند.

6. ...

h6

7. ♕h4

♕x c3+

7. ... d6 8. e3 ♕e7 9. ♕e2 g5

10. ♕g3 ♕e4 11. ♜c1 o-o 12. o-o

♕x c3 13. bxc3 ♕xg3 14. hxg3

♕e5 15. ♕c2=

8. bxc3

d6

9. f3

o-o

10. e4

♕e5

11. ♕e2

♕g6

حالا وقت آن است که فیل h4 وضع خود را مشخص کند.

12. ♕f2

♕d7

13. ♕d2

♕b6

این بازی در سال ۱۹۲۵ میان باتوینیک و پیرک در مسکو انجام گرفته است و در اینحال طرفین وضع برابر دارند.

2) 4. ... e4

این حرکت از 4...exd4 استحکام کمتری داشته و دام زیبایی را نیز در برداشت.

5. ♕d2

حرکت 5. ♕g5 نیز بازی کردنی است. از این قرار:

5. ♕g5 h6 6. ♕gxe4 ♕xe4

7. ♕xe4 ♕h4 8. ♜c3 ♕xd4

9. ♕xd4 ♕xd4=

اگر سفید برای حفظ پیاده به جای بازی کند در دام زیبای زیر

سیاه با ادامه‌ی بازی به روش زیر نظارت بر خانه‌ی d5 را از دست داده است:

2. ... ♜c6 3. g3 g6 7. ♕g2! ♕g7

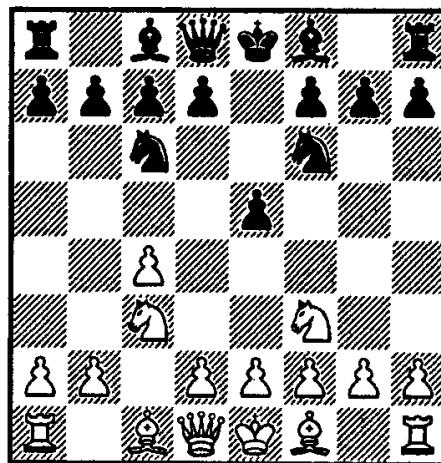
5. e3 d6 6. ♜g e2 ♜g e7 7. d4

برتری با سفید است.

3. ♜f3

♕c6

بازی 3...e4 خوب نیست چون سفید با 4. ♜g5 پیاده‌ی e4 را مورد حمله قرار می‌دهد.



۲۵۰

الف 4.d4

این حرکت با بازی 5...d5 سیاه در دفاع سیسیلی شبیه است و هر دو وضع را به تساوی می‌کشاند اما سفید با این کار انتظار بیشتری دارد.

1) 4. ... exd4

5. ♜x d4

♕b4

نظارت بر خانه‌ی d5 را شدت می‌بخشد.

حرکت 5. ♕c5 به شرح زیر موجب برتری سفید می‌شود:

5. ... ♕c5 6. ♜xc6 bxc6 7. g3 d5

8. ♕g2 ♕e6 9. o-o الخ

9. ♜e3 ♜xf3 10. ♛xf3

اکنون پیاده‌های سفید به وضع مطلوبی در آمده است. سفید با چنین وضعیت به زودی در جناح وزیر آغاز پیشروی می‌کند.

اگر سیاه به عوض حرکت متن فیل شاه را گسترش بدهد از این معركه به سلامت بیرون

می‌آید:

4. ...

♜b4

4. ... ♜c5 5. ♜xe5 ♜xe5 6. d4

♜b4 7. dx e5 ♜xe4 8. ♜d4 f5

9. exf6 (e.p.) ♜xf6 10. c5 ♛e7+=

5. d3

d6

6. ♜e2

o-o

7. o-o

♜x c3

8. bxc3

♛e7

9. ♜e1

♞e8

10. ♜c2

f5

11. exf5

♜xf5

12. ♜e3

♜e6

طرفین وضع یکسان دارند. (فاین - داک،

سال ۱۹۳۵)

8. ♜d3 d5! 9. cxd5 ♜b4 10. ♜b1

♜f5! 11. ♜d6+ cxd6! 12. ♛xf5 g6! 13. ♛b1 ♜c8!

حالاً غرض اصلی سیاه از حرکت یازدهم آشکار می‌شود. سفید در برابر تهدید 14... ♜c2+ دفاع است.

5. ...

♜x d4

به عقیده‌ی فاین بازی ♜b4... 5. به شرح

زیر موجب برتری سفید می‌شود:

6. e3 o-o 7. g3

6. ♜dxe4

♜xe4

7. ♜xe4

♜b4+

8. ♜d2

♜x d2+

9. ♛xd2

♞e6

10. g3

o-o

11. ♜g2

d6

12. o-o

♜d7

13. ♜c3

♜c6

این بازی در سال ۱۹۳۴ در مسابقه‌ی دوچانبه میان باتوینیک و فلور انجام شده و در این حال دو هماورد به وضع مساوی رسیده‌اند.

4.e4 (ب)

سفید با این بازی هم از اجرای ...d5 پیش‌گیری می‌کند و هم مقدمات از بین بردن پیاده‌ی e5 را فراهم می‌آورد.

اگر سیاه به طرز غیرفعال به دفاع بپردازد، در وضعیت نامناسب و بدی قرار خواهد گرفت.

مثال:

4. ...d6? 5. d4 ♜g4 6. d5 ♜d4

7. ♜e2 ♜xf3 8. ♜xf3 ♜e7

راه دراگون

1. c4

e5

2. ♜c3

♞f6

3. g3

d5

4. cxd5

♞d5

5. ♜g2

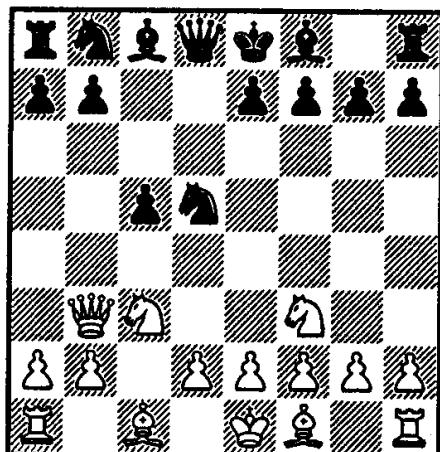
♞b6

حرکت آخر سیاه از بازی ♜e7... 5. بهتر

1.c4	e5	حرکت آخر سیاه از بازی ۵... $\mathbb{Q}e7$ بهتر است. مثال:
2.$\mathbb{Q}c3$	$\mathbb{Q}c6$	5. ... $\mathbb{Q}e7$ 6. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}b\ c6$ 7.d3 g6
چنان که می‌دانیم بازی بهتر حرکت ۲... $\mathbb{Q}f6$ است که اجرای فوری d5 را امکان‌پذیر می‌سازد.		8.o-o $\mathbb{Q}g7$ 9. $\mathbb{Q}d2$ o-o 10.a3 h6 11.b4 $\mathbb{Q}f5$ 12. $\mathbb{Q}c1$ a5 13.b5 $\mathbb{Q}c$ d4 14. $\mathbb{Q}xd4$ $\mathbb{Q}xd4$ 15.a4 $\mathbb{Q}e6$ 16. $\mathbb{Q}b1^{\pm}$
3.g3!		(اونس - مدنیس، سال ۱۹۵۴)
با این ترتیب مسئله‌ی حرکت ۵...d5 دیگر به این زودیها مطرح نیست و بنابراین سیاه باید گسترش را از راه g6 دنبال کند و این راه در برابر راه «سیسیلی» ارزش چندانی ندارد.		6.$\mathbb{Q}f3$
3. ...	g6	7.0-0
4.$\mathbb{Q}g2$	$\mathbb{Q}g7$	در برابر 7.a3 سیاه با 7...a5 واکنش نشان می‌دهد و از پیشروی حریف در جناح وزیر جلوگیری می‌کند.
5.d3	d6	7. ..
6.f4		8.d3
سفید به این ترتیب فشار بجا و مناسبی بر مرکز حریف وارد می‌سازد.		9.$\mathbb{Q}e3$
6. ...	$\mathbb{Q}ge7$	جای تعجب نیست اگر سفید با این کار راه را بر پیاده‌ی e2 می‌بندد زیرا تغییر مکان این پیاده که سبب ایجاد ضعف در وضع پیاده‌ی وزیر می‌شود فعلاً مطرح نمی‌باشد.
7.$\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}g4$	9. ...
8.o-o	0-0	9. ...f5 10. $\mathbb{Q}a4$ f4 11. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{Q}g4$
9.h3	$\mathbb{Q}xf3$	12. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}d6$ 13. $\mathbb{Q}xd6$ c×d6=
10.$\mathbb{Q}xf3$	$\mathbb{Q}f5$	(چرنیاک - الخین، سال ۱۹۲۹).
11.$\mathbb{Q}h2$	e×f4	10.h3
12.$\mathbb{Q}xf4$		این بازی در سال ۱۹۳۶ میان کرس و انگلس انجام شده است و در وضع موجود دو حریف برابر هستند.
سفید به خاطر مالکیت دو فیل و برتری قدرت بالقوه در مرکز دورنمای امیدبخشی در برابر خود دارد.		حال به ذکر مثال دیگری از راه دراگون پرداخته می‌شود:
حالا جا دارد درباره‌ی دیگر راههای دفاعی سیاه در حرکت نخست بیان مطلب شود و چون از میان همه‌ی آنها فقط دو راه شایان توجه		

10. ♕×b5+	♕d7
دو حریف وضع برابر دارند.	
مثال دیگر:	
1.c4	c5
2. ♜c3	♞f6
3. ♜f3	
3.g3 d5! 4.c×d5 ♜×d5 5. ♔g2	
♞c7! 6. ♜f3 ♜c6 7.0-0 e5	الخ
3. ...	d5
4.c×d5	♞×d5
5. ♚b3	

۲۵۱



5.e4 ♜b4 6. ♔b5+ (6. ♔c4 ♜d3+ ♜8c6 7.d4 c×d4 8.a3 d×c3 9. ♛×d8+ ♔×d8 10.a×b4 c×b2! 11. ♔×b2 e6 12.0-0 f6+) 5.g3 ♜×c3 6.b×c3 g6 (6...e6=) 7. ♛a4+ ♜d7 8.h4±

5. ... ♜c7!
6.g3 ♜c6
7. ♔g2 e5!
سیاه اکنون بر خانه‌ی d4 مسلط است و اگر

وجود دارد بنابراین به بحث درباره‌ی آن دو اکتفا می‌شود.

راه اول

1.c4 c5

این راه در حقیقت روش قرینه‌سازی است و با توانیک قهرمان شطرنج جهان آن را ترجیح می‌داد.

در این راه بازی سیاه برای رسیدن به تساوی باید در کمال دقت و مهارت بازی کند و گرنه برتری با حریف خواهد بود.

2. ♜f3 ♜f6
3.d4! c×d4
4. ♜×d4 d5
5.c×d5 ♜×d5
6.e4 ♜c7

مناسب‌ترین جا برای عقبنشینی اسب همین خانه است و گرنه سیاه به برقراری تساوی موفق نمی‌شود. مثال:

6. ... ♜f6 7. ♔b5+ ♜d7 8.e5 ♔×b5 9. ♜×b5 ♛×d1+ 10. ♔×d1 ♜d5 11. ♜e2 a6 12. ♜d1

برتری سفید روشن است.

6. ... ♜b4 7. ♛a4+ ♜bc6 8. ♜x c6 ♜×c6 9. ♜c3 ♔d7 10. ♔e3 e6 11. ♜c1

وضع سفید بهتر است.

7. ♜c3 e5
8. ♜b5 ♛×d1+
9. ♛×d1 ♜×b5

3.e4	c5!	d4 مانع شود آن وقت خانه‌ی d3 ضعیف می‌شود و پیاده‌ی عقب‌مانده‌ی سفید روی ستون باز d احتمالاً مشکلاتی برای او ایجاد می‌کند.
4. ♜f3		8.d3 ♜e7
4.e5 ♜g8		9. ♜e3
سیاه به این ترتیب یک «زمان» از دست می‌دهد اما با ادامه‌ی 5...d6 و گشودن ستون d بازی بسیار خوبی پیدا می‌کند.		این نقشه‌ی حمله به خانه‌ی c5 غالباً وقتی به موفقیت می‌رسد که اسب شاه سیاه در b6 نشسته و حرکت c5 بازی نشده است. اما در اینجا جز نتیجه‌ی منفی فایده‌ای ندارد.
4. ...	♜c6	9. ... 0-0
5.d4	cxd4	10. ♜c1 ♜b8!
6. ♜x d4	♝b4!	سیاه پیش از آنکه با b6 به تحکیم موقعیت پیاده‌ی c5 بپردازد از سر احتیاط رخ را از مسیر آتش فیل شاه سفید به کنار می‌کشد. با این وصف سیاه می‌تواند حرکت 10...b6 11...c5 را که علامت مشخصه‌ی این دفاع است جلو بیندازد. چون اگر: 11. ♜xe5? ♜xe5 12. ♜xa8 ♜xa8
سیاه که نظارت بر خانه‌ی d5 را همچنان در نظر دارد به اجرای حرکت متن دست می‌زند، ضمناً پیاده‌ی e4 را نیز مورد حمله قرار می‌دهد. در زیر تصویر ظریفی از این راه بازی به نظر خوانندگان می‌رسد. این بازی در سال ۱۹۴۰ میان مازل و باتوینیک انجام شده است.		در نتیجه سیاه به برتری نیرو می‌رسد.
1.c4	♞f6	11.0-0 b6
2. ♜c3	e6	به این ترتیب حمله بر پیاده‌ی c5 دفع شده است.
3.e4	c5!	12. ♜c2 ♜e6!
4.f4	♞c6	هدف این اسب خانه‌ی d4 است.
5. ♜f3	d5	روشن است که سیاه برتری دارد.
6.e5	♝g4	
7.cxd5	exd5	
8. ♛b3	♞b4	
9.a3	c4	راه دوم
10. ♛a4+	♝d7	1.c4 ♞f6
11. ♛d1	♛b6!	2. ♜c3
در اینجا سفید به شکست خود اعتراف کرده تسلیم شده است. به عنوان مثال اگر سفید برای		1) 2. ... e6 سیاه می‌تواند با 2...c5 به راه قبل برگردد.

بی درنگ و فعالانه عملیات در مرکز را آغاز کند. انتخاب حرکت متن برای آن است که با گسترش سوارها بر مرکز جبهه فشار وارد آورد و بیش راندن پیاده‌ها در جناح را به مرحله‌ی اجرا بگذارد.

3. ...

d5

سیاه نیز به نوبت خود می‌خواهد به وسیله‌ی سوارها موضع حساس را تصرف کند. به این ترتیب تلاش قابل توجهی از جانب دو هماورد آغاز می‌شود:

4.cxd5

d5

5. ♜g2

e7

بازی اخیر سیاه حرکتی است نامأнос اما در خور بررسی و تعمق. سیاه قصد دارد خانه‌ی مهم را با اسب خود اشغال کند d4 (Qb8-c6-d4) و در صورت لزوم آن را با ♜f5 مورد حمایت قرار دهد.

اسپ خانه‌ی e7، اسب دیگر نشسته در خانه‌ی c6 را پشتیبانی می‌کند به نحوی که اگر سفید به معاوضه‌ی فیل خود با این اسب دست بزند از دوپشته شدن پیاده‌های سیاه بر روی ستون فیل وزیر جلوگیری می‌نماید. البته اسب e7 راه خروج فیل شاه را بسته است. اما سیاه قصد دارد این فیل را از جناح و به حالت فیانکتو گسترش بدهد.

لازم به ذکر است که اجرای حرکت ♜x c3 و معاوضه‌ی اسبها باعث تقویت وضع پیاده‌های سفید در مرکز می‌شود و عقب‌نشینی اسب به خانه‌ی b6 هم یک بازی غیرفعال است. مثال:

تسليم شده است. به عنوان مثال اگر سفید برای دفاع از خانه‌ی f2 حرکت 12. ♕e2 ♜b3# را بازی کند، به روش زیر مات می‌شود:

12. ... ♜d3+ 13. ♕d1 ♜b3#

2) 2. ... d5

3.cxd5

d5

4.g3

c3

5.bxc3

g6

6. ♜g2

c5

این حرکت از بازی زیر قوی تر است.

6. ... ♜g7 7. ♜b3! c7-c6 8.d4 0-0

9. ♜a3±

7. ♜f3

g7

8.0-0

0-0

9. ♜b1

c6

10.c4

b6

11. ♜b2

b2

12. ♜xb2

b7

13.d3

d7

وضع دو طرف یکسان است.

شروع بازی انگلیسی

ویتکوفسکی - تایمانف

سال ۱۹۶۹

1.e4 e5

2. ♜c3 ♜f6

3.g3

سفید می‌تواند با اجرای حرکات زیر:

3. ♜f3 ♜c6 4.d4

اما در واقع همکاری سوارهای سفید در مرکز، در مقایسه با حریف به مراتب بیشتر است و سوارها به نحو مؤثرتری عمل می‌کنند. تنها سوار فعال e3 سیاه هر لحظه ممکن است به کمک حرکت e3 از پایگاه خود پس رانده شود و این در حالی است که سایر سوارهای سیاه نیز غیرفعال هستند.

12. ♜g5

سفید در نظر دارد این اسب را از راه خانه‌ی e4 به جناح وزیر و خانه‌ی c5 نقل مکان بدهد.

12. ...

♝b8

13. ♜c1

h6

14. ♜e4

f5

بهتر بود سیاه برای جلوگیری از ورود اسب سفید به خانه‌ی c5 حرکت 14...b6 14...b6 را انجام می‌داد. اما به نظر می‌رسد که به امکانات خود در

جناح شاه و مرکز بیش از حد بها می‌دهد.

پیاده‌های سیاه بدون پشتیبانی سوارها توان پیش‌روی ندارند.

15. ♜c5

b6

16. ♜a6!

♚x a6

17. bxa6

c5

18. a5!

e4

هجدۀ حرکت بازی شده است و هنوز پیاده‌های شاه و وزیر سفید در خانه‌های اولیه باقی‌مانده‌اند. هر چند سیاه به هدف خود یعنی تصرف مرکز موفق شده است با این وصف برتری از آن سفید است.

اگر سفید با حرکت 19. ♜b1 و سپس 20. e3 یا 20. ♜a4 یا 20. axb6 دنبال می‌کرد به برتری موضعی «پوزیسیونی»

8. d3 0-0 9. b4

با دورنمای بسیار خوب برای بازی سفید.

6. ♜f3

7. 0-0

g6

8. b4!

در وضعیت حاضر پیشروی پیاده در جناح وزیر طرحی بجا و مناسب است. ادامه‌ی بازی به روش زیر:

8. ... ♜x b4 9. ♜xe5

موجب برتری سفید در مرکز می‌شود.

8. ... ♜g7

حرکت 8...a6 8...a6 کارآیی کمتری دارد زیرا سفید در منطقه‌ای که از لحاظ عرصه به برتری رسیده است سرانجام به باز کردن خطوط موفق می‌شود.

9. b5!

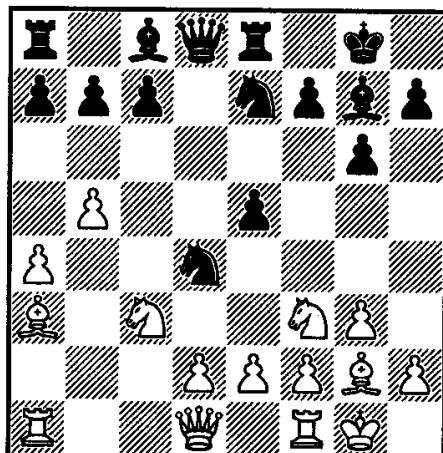
♜d4

10. a4

0-0

11. ♜a3

♝e8



۲۵۲

در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که با توجه به استقرار اسب سیاه در خانه‌ی حساس مرکزی وضعیت بازی سیاه بهتر از حریف است

جناح شاه او تمام می‌شد. ضعفی که برطرف ساختن آن ممکن نبود.

27. ♕e2!

این حرکت سفید از معاوضه‌ی وزیرها قوی‌تر است. همراه ساختن تهدید در جناح شاه با پیشروی پیاده‌ی پیشتابخته‌ی رخ در جناح وزیر سفید را آسان به بُرد می‌رساند.

27. ...

♕c6

28. ♕c4+

♔h8

سیاه نمی‌تواند ♕e6... 28... بازی کند زیرا: 29. ♖x e4! ♕x c4 30. ♖x c4 b5 31. ♖d5+ الخ واضح است که در مقابل ♖e6... 28... بازی سفید 29. ♖h3 خواهد بود.

29. ♖fd1

♖e7

حرکت 29...b5 به علت ادامه‌ی زیر بد است:

30. ♕x c5 ♕x a6 31. ♖d6 الخ

30. ♖c2

♖e5

نتیجه‌ی کار روشن است سفید با دوپشته ساختن رخها در ستون وزیر به عرض هفتم نفوذ پیدا می‌کند و بر اثر آن پیاده‌ی پیشتابخته به صورت عاملی بی‌اندازه خطرناک در می‌آید.

31. ♖cd2

b5

32. ♕f7

♕e8

33.a7

♖a8

34. ♕b7

♖e7

35. ♖d7

♖f6

36. ♖x e7

♖x e7

37. ♖d7

♖f6

آشکاری دست می‌یافت. آغاز عملیات با 8.b4 باقیستی راه ادامه‌ی منطقی را طی می‌کرد. اما به جای آن سفید راه تخریب مرکز حریف را می‌رود، راهی که بر اثر آن سیاه می‌توانست بازی مقابله خوبی داشته باشد.

19. d3?

♘d5!

20. ♘x d5

♕x d5

21. a x b6

a x b6?

سیاه به عوض این پاسخ معمول باقیستی چنین بازی می‌کرد:

21. ... ♕a2! 22. b x a7 ♖a8

و ادامه‌ی آن می‌توانست به روش زیر باشد:

23. ♖x c5 ♘x e2+ 24. ♖h1 ♘x c1

25. ♕x c1

نتیجه‌ی این راه بازی احتمالاً به تساوی می‌انجامید.

22. ♖b2

♕a2

حالا این بازی وزیر سیاه اثر حالت فوق الذکر را ندارد.

سفید با استفاده از تعویض سوارها بازی را ساده می‌کند و پیاده‌ی گذشته (رونده) و پیشتابخته‌اش برای پیروزی شانس خوبی نصیب او می‌سازد.

23. ♖x d4

♖x d4

24. d x e4

f x e4

25. e3

♖g7

26. ♕g4!

♕e6

سیاه می‌توانست با حرکت 26... ♕x a6 پیاده‌ی خطرناک حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج سازد. اما این کار به بهای تضعیف جدی

9.0-0 ♜e7=

سفید از اجرای نقشه‌ی سیاه جلوگیری کرده است اما بر اثر این کار، سیاه به آسانی تساوی را برقرار می‌سازد.

4. ... ♜xf3

5. ♛xf3 ♜bd7

6.d4

مانع از حرکت 6...e5 سیاه شده اما خانه‌ی e4 را نیز ضعیف ساخته است.

6. ... ♜e4

واکنش طبیعی سیاه است.

7. ♜d3 f5

8.0-0 e6

9.c4 c6

دو هماورد وضع برابر دارند.

(۲)

در این راه بازی سیاه فیل شاه را در حالت فیانکتوگسترش می‌دهد:

1.f4 d5

2. ♜f3 ♜f6

3.e3 g6

سیاه با توجه به نقشه‌ی استراتژیک حریف، این راه بازی را انتخاب می‌کند تا هجوم بر قلعه‌ی خود را بی‌اثر سازد.

4. ♜e2 ♜g7

5.0-0 0-0

6.d3 c5

7. ♛e1

سفید خودش روش دفاع هلنندی را به کار

38. ♜×e4

و سفید بازی را می‌برد.

آغاز بازی بِرْذ

1.f4

در این گشایش سفید در صدد است یکی از دو اسب را در خانه‌ی e5 مستقر سازد و بر جناح شاه حریف حمله کند اما می‌توان گفت از لحاظ تئوری ارزشی ندارد و تنها فایده‌ی اصلی آن در ایجاد تنوع است و بس.

(۱)

1. ... d5

این حرکت ساده‌ترین و محکم‌ترین راه ادامه‌ی سیاه به شمار می‌آید.

حالا بازی عملأً شکل دفاع هلنندی را پیدا کرده است منتهی سفید جای سیاه را گرفته است. ضمناً وضع موجود به قدرت دفاع هلنندی نیست و اگر سیاه درست بازی کند در کمال سهولت به ایجاد تساوی موفق می‌شود.

2.e3 ♜f6

نقشه‌ی سیاه در این راه بازی آن است که اسب شاه سفید را آچمز کند و پیشروی سریع ... e5 را فراهم آورد (روش شلستر).

3. ♜f3

در برابر حرکت 3.b3 3.b3 پاسخ سیاه! d4 است.

3. ... ♜g4!

4.h3

4. ♜e2 ♜×f3! 5. ♜×f3 ♜b d7
6.c4! e6! 7.c×d5 e×d5 8. ♜c3 c6

بازی متن قویترین حرکت است. ادامه‌ی زیر موجب برتری سفید می‌شود:

4. ... $\mathbb{Q}h6$ 5. d4! $\mathbb{Q}g4$ 6. $\mathbb{Q}d3!$

در وضعیت شکل بالا، سفید در برابر تهدید 6... $\mathbb{Q}h4+$ 5... g4 سپس

5.d4

ادامه‌ی زیر بسیار تماشایی است:

5. e4? g4 6. e5 $g \times f3$ 7. $e \times d6$ $\mathbb{Q}h4+$

8. g3 $\mathbb{Q}e4+$ 9. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}d4+!$

10. $\mathbb{Q}e1$ f2+ 11. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}g4\#$

5. ...

g4

حالا اگر سفید حرکت 6. $\mathbb{Q}e5$ را انجام

دهد بازی می‌تواند چنین ادامه پیدا کند:

6. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q} \times e5$ 7. $d \times e5$ $\mathbb{Q} \times d1+$

8. $\mathbb{Q} \times d1$ $\mathbb{Q}c6$ 9. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}e6$

(9... $\mathbb{Q} \times e5$ 10. $\mathbb{Q}b5$) 10. $\mathbb{Q}f4$

0-0-0+ 11. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}g e7$

سیاه قادر است با اجرای حرکت

12... $\mathbb{Q}g6$ با داشتن وضعی مناسب پیاده را

پس بگیرد.

6. $\mathbb{Q}g5!$

وضع بازی پیچیده و بفرنج می‌گردد، اما براساس تجزیه و تحلیل الخین از راه زیر نتیجه به سود سفید تمام می‌شود.

6. ...

$\mathbb{Q}e7$

خانه‌ی مراجعت 4 e4 را اسب g5 می‌گیرد.

7. $\mathbb{Q}d3$

f5

8. h3

$\mathbb{Q}c6$

8. ... h6? 9. $h \times g4!$

9. $h \times g4$

$\mathbb{Q}b4$

گرفته است و با حرکاتی حساب شده پیشروی را فراهم می‌آورد.

e4 **$\mathbb{Q}c6$**

8. $\mathbb{Q}d1$ **$\mathbb{Q}c7$**

9. e4 **$d \times e4$**

10. $d \times e4$ **e5!**

11. $f \times e5$ **$\mathbb{Q} \times e5$**

12. $\mathbb{Q} \times e5$ **$\mathbb{Q} \times e5$**

وضع سیاه اندکی بهتر است.

گامبی فرم

1. f4 **e5**

مدت زمانی، این گامبی متقابل به عنوان رد «آغاز بازی برد» تلقی می‌شد اما بررسیهای بعدی این برداشت را مورد تردید قرار داده است.

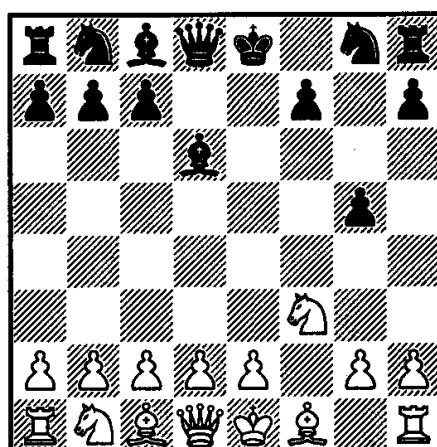
2. $f \times e5$ **d6**

3. $e \times d6$ **$\mathbb{Q} \times d6$**

تهدید سیاه اینک بازی + 4... $\mathbb{Q}h4+$

ایجاد حالت مات در سه حرکت است.

4. $\mathbb{Q}f3$ **g5!**



15... $\mathbb{W} \times e4??$ 16. $\mathbb{Q} f6+$ الخ

16. $\mathbb{Q} \times e3$

فیل سفید را به دلیل زیر نمی توان گرفت:

16. ... $\mathbb{W} \times e3?$ 17. $\mathbb{Q} f6+ \mathbb{Q} c6$
 $(17... \mathbb{W} e7 18. \mathbb{Q} d5+)$ 18. $\mathbb{W} c4+$
 $\mathbb{Q} b6$ 19. $\mathbb{W} b5\#$

پس از حرکت شانزدهم متن وضع همچنان

بغرنج است اما برتری با سفید می باشد.

10. $\mathbb{W} b3$

f4

سیاه به اسب g5 حمله می کند.

11. $\mathbb{B} \times h7$

$\mathbb{B} \times h7$

12. $\mathbb{W} \times g8+$

$\mathbb{Q} d7$

13. $\mathbb{Q} \times h7$

$\mathbb{Q} \times c2+$

14. $\mathbb{Q} d1$

$\mathbb{Q} \times a1$

15. e4!

$f \times e3$ e.p..

فصل ۵

دفاع‌های هندی

1.e4 $\mathbb{Q}f6$

همان طور که می‌دانیم، در گشايشهای پياده وزير، هدف سفيد آن است که برای دست یافتن به برتری در مرکز، بعد از 1.d4 بتواند حرکت 2.e4 را انجام بدهد. بنابراین هرگونه دفاع منطقی سیاه باید بر پایه ممانعت از پیشروی پياده شاه حریف قرار بگیرد. و یا در صورت رسیدن سفيد به هدف خود، دست‌کم، طرحی بریزد که نتایج آن پیشروی را بی‌اثر کند.

در بسیاری از دفاع‌های هندی مشاهده می‌شود که سیاه به حریف، اجازه می‌دهد تا مرکز را با پياده‌های خود اشغال کند، و آن وقت او به این آرایش پيادگان یورش می‌برد و سعی می‌کند آن را درهم بریزد. همین امر باعث پیدا شدن این فکر شده است که وجود پياده‌ها در مرکز، تنها وقتی برتری محسوب می‌شود که حفظ و نگهداری آنها امکان‌پذیر باشد. به عبارت دیگر، در شرایطی که وضع دو هماورد از هر حیث برابر باشد، وجود حتی یک پياده‌ی «نیرومند» در مرکز عامل مهم برتری به شمار می‌رود. بنابراین، مطلب اساسی تشخیص آن است که آیا وضعیت دو طرف، از هر جهت یکسان است؟ و در آن حالت، برای سیاه، این سؤال پیش می‌آيد که اگر دست حریف را برای تصرف مرکز به

توسط پیاده‌ها باز بگذارد، آیا بعداً خواهد توانست این مرکز را از هم بپاشد یا آنکه مجبور است، این وضعیت نامناسب را تحمل کند؟ نتیجه آنکه در همه‌ی این گشايشها، برای هر دو طرف بازی، دو سؤال مهم زیر مطرح می‌شود:

۱) آیا سفید موفق به ایجاد مرکز قدرتمند پیاده‌ها، معمولاً (e4,d4,c4) می‌شود یا نه؟

۲) در صورتی که جواب سؤال بالا مثبت باشد، آیا حفظ این پیاده‌ها امکان‌پذیر خواهد بود یا خیر؟

جواب به پرسشهای بالا و مسائل مربوط به آنها از نقطه‌نظر تئوری، شکل و حالت تمام شروع بازیها و یا دست‌کم گشايشها این فصل را مشخص می‌سازد.

استدلال بالا به ما کمک می‌کند، متوجه شویم که از لحاظ تئوری، بهتری بازی سیاه در حرکت اول: $\text{f}6\text{...}\text{f}1$ است که هم گسترش یک سوار است و هم مانع پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی e4 می‌شود.

این گروه دفاع‌ها از آن جهت نام هندی به خود گرفته‌اند که در بازیهای معمول مردم هند، پیاده از جایگاه اولیه‌ی خود، یک خانه به جلو می‌رفته است. به علاوه گسترش آرام نیروها که صفت بارز این گروه دفاعی است، در بازیهای سرزمین هندوستان زیاد مشاهده شده است.

همه‌ی این دفاعها در سه وجه مهم زیر مشترک هستند:

۱. دو هماورد اساساً در مرکز جبهه با یکدیگر درگیر می‌شوند. سفید برای آنکه به اجرای e4 موفق شود و سیاه به قصد آنکه از این کار جلوگیری کند.

۲. سیاه هنگامی که اجرای e4 را به حریف اجازه می‌دهد باید یکی از سه راه جبران زیر را برای خود نگاه دارد:

الف. هجوم واقعی با سوارها بر مرکز حریف.

ب. پیشروی ...f5

ج. تحکیم ساختار پیاده‌های خودی که موجب می‌شود نظارت سفید بر عرصه‌ی وسیع زیر تسلطش بی‌رنگ و بی‌اثر شود.

۳. حرکت d5... که بعداً توسط سیاه اجرا می‌گردد غالباً بسیار مؤثر واقع می‌شود.

دفاعهای هندی به دو دسته‌ی بزرگ و مهم تقسیم می‌شوند:

اول - مجموعه‌ی دفاع «هندي نيمزوبيچ».

دوم - مجموعه‌ی دفاع «هندي شاه».

هرچند در تقسیم‌بندی کلی گشايشها، مجموعه دفاع‌های هندی، بخشی از گشايشهاي بسته به شمار می‌رود. مع‌هذا به سبب جایگاه ویژه‌ای که در بین انواع آغاز بازیها دارد، در این کتاب، یک فصل جداگانه برای آن منظور شده است.

برجسته‌ترین صفت مشخصه‌ی این دفاع خصلت رزمی آن است. این دفاع تنها به جلوگیری از e4 اکتفا نمی‌کند بلکه امکانات حمله‌ی متقابل را نیز به دست می‌دهد. ادامه‌ی بازی سفید تحت تأثیر ضرورت گسترش قوا و تمایل به پیش راندن پیاده‌ی شاه به خانه‌ی e4 در بسیاری از حالات و ایده‌ی اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید تحت شرایط مناسب جریان می‌یابد. اما بازی سیاه در این مورد با چهار ایده‌ی اساسی زیر درآمیخته است:

اول حمله‌ی متقابل با c5... این حرکت غالباً مرکز سفید را در هم می‌ریزد. اما پاسخ d5...c5 سفید پیاده‌های سیاه را به دلیل وجود پیاده‌ی عقب‌مانده، ضعیف می‌سازد. در نتیجه، این حرکت امروزه به عنوان یک راه مستقل از اعتبار افتاده است، حال آنکه در حالتی که با حرکت b6... و گاهی d5... همراه باشد ارزش خود را حفظ می‌کند.

دوم حمله‌ی متقابل با d5... این حرکت و حرکت بعدی امروزه سلاحهای اصلی سیاه به شمار می‌آیند. ایده‌ی آن به قدر کافی روشن است و آن انهدام فوری مرکز سفید است. اما عملیات تاکتیکی آن بسیار پیچیده و دشوار می‌باشد.

مجموعه دفاع «هندي نيمزوبيج»

1.d4 $\mathbb{Q}f6$ 2.c4 e6

در این دسته از گشايشها ایده‌ی اصلی سیاه آن است که علاج واقعه را قبل از وقوع بکند و به حریف امکان اجرای حرکت e4 را نهد.

ضمناً نباید این عامل روانی را از نظر دور بداریم که سیاه غالباً حرکات بالا را به آن جهت انجام می‌دهد که به یکی از راههای بسیار آسان گامبی وزیر پذیرفته نشده وارد شود زیرا بسیاری از استادان که از ورود به دفاع نیمزویج اکراه دارند بدؤاً اسب شاه را گسترش می‌دهند و آنگاه با اجرای حرکت d5...d3 به راهی از گامبی وزیر قبول نشده در می‌آیند که مشکلات کمتری دارد. اکنون بسته به آنکه سفید در حرکت سوم اسب وزیر یا اسب شاه را گسترش بدهد دو راه کاملاً متفاوت پدیدار می‌شود که این دو راه اساسی یکی پس از دیگری مورد بررسی قرار می‌گیرد.

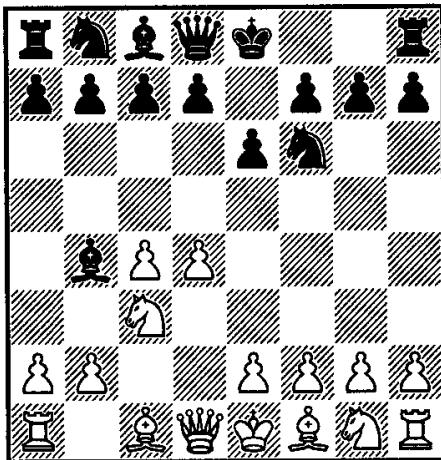
دفاع نیمزویج

1.d4 $\mathbb{Q}f6$ 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}c3$

$\mathbb{Q}b4$

در اینجا راههای ادامهی بازی سفید در حرکت چهارم در هیچ طبقه‌بندی منظمی قرار نمی‌گیرد و اگر بر سبیل اتفاق دوتای آنها را انتخاب کنیم همیشه عوامل مشترک و متفاوتی در آنها می‌یابیم.

۲۵۴



راههای اصلی حرکت چهارم سفید که با ایده‌های خاص گوناگونی همراه می‌باشد به شرح زیر است:

۴. ♕c2 (اول)

هدف این حرکت اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید است.

۴. a3 (دوم)

منظور از این حرکت تحکیم مرکز و تدارک حمله در جناح شاه است (روش سامیش).

۴. e3 (سوم)

مقصود این بازی گسترش سریع نیروها همراه با هدف نهایی هجوم بر قلعه‌ی حریف می‌باشد (راه روپیشتن).

۴. ♜f3 (چهارم)

موردنظر آن صرفاً گسترش ساده است. کلیه‌ی این راهها را می‌توان بازی کرد. اما

سوم انجام عملیات با استفاده از d5... و e5... در راههای قدیمی که سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌داده است بازی جمع و فشرده‌ای پیدا می‌کرده است. اما عمل اصلاحی سیاه یعنی گسترش سریع اسب وزیر در خانه‌ی c6 به طرز قابل ملاحظه‌ای ارزش این اقدام مخالفت‌آمیز را بالا برده است.

چهارم اقدام به مقابله با اجرای حرکت ♜x c3+ ... و حمله در جناح وزیر بر پیاده‌ی c4 سفید. سیاه معمولاً به این راه توجهی ندارد.

دفاع هندی نیمزویچ

دفاع هندی نیمزویچ که به اختصار دفاع نیمزویچ نامیده می‌شود یک بار در سال ۱۸۸۳ به وسیله‌ی بلاک بُرن (شطرنج باز بنام انگلیسی) به کار برده شد و او درباره‌ی آن نوشت «چیز زیادی از آن در نمی‌آید». اما نیمزویچ در حدود سال ۱۹۱۴ پیش‌تاز این شروع بازی شد و از آن پس این آغاز بازی نام او را به خود گرفته است.

1. d4 ♜f6**2. c4 e6****3. ♜c3 ♜b4**

حرکت بنیادی دفاع مورد بحث همین است. چنان که در بالا گفته شد در اینجا سیاه می‌تواند با 3... d5... بازی را به راه کلاسیک گامبی وزیر در آورد. حرکت متن فشار بر خانه‌ی e4 را زیاد می‌کند و مانع اجرای e4 می‌شود.

(شکل ۲۵۴)

برخلاف شاخه‌های دیگر بازی پیاده‌ی وزیر،

5. $\mathbb{Q}g5?$ خاطرنشان می‌شود که ادامه‌ی بازی با 5. $\mathbb{Q}g5$ و 4.e3 از دیگر راهها ارزنده‌تر و بهتر نادرست است، از این قرار: تلقی شده است.

5. $\mathbb{Q}g5?$

سفید به خیالش گامبی وزیر بازی می‌کند.

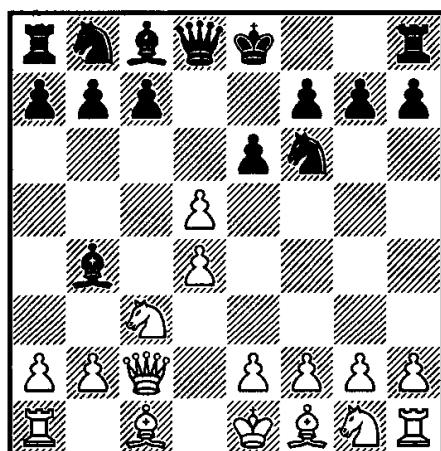
5. ... $d \times c4!$
6. $\mathbb{Q}f3$ $b5$
7.a4 $c6$
8. $\mathbb{Q} \times f6$ $g \times f6$
ادامه‌ی زیر نیز امکان‌پذیر است.

8. ... $\mathbb{Q} \times f6$ 9.a \times b5 $c \times b5$ 10. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}g6!$ 11. $\mathbb{Q} \times a8$ $\mathbb{Q}c2!$ الخ
9.g3 $a6$
10. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}a7!$
11.0-0 $\mathbb{Q}d7!$

سیاه پیاده را حفظ می‌کند.
حالا به بررسی دو راه بالا پرداخته می‌شود:

(الف) 5.c \times d5

حالات سه‌گانه‌ی پس گرفتن پیاده از جانب سیاه به شرح زیر است:



(۱) سیاه پیاده را با اسب می‌زند.

5. ... $\mathbb{Q} \times d5?$

اول

4. $\mathbb{Q}c2$

ایده‌ی اصلی حرکت بالا دفاع از اسب است به منظور آنکه بعداً معاوضه‌ی فیل شاه سیاه را با اسب وزیر اجباری سازد بدون آنکه پیاده‌های جناح وزیر ضعیف شود.

بعد از این معاوضه، سفید صاحب دو فیل خواهد بود و این امتیاز هرچند مختصر، اما بادوام است و به همین جهت بعضی از استادان همواره این راه بازی را انتخاب می‌کنند.
علاوه بر اندیشه‌ی بالا حرکت متن بر خانه‌ی e4 ناظارت دارد و پیشروی e4 را ممکن می‌سازد منتهی اجرای فوری e4 به خاطر گسترش کم‌قوا، مرکز سفید را به وضع خط‌زنگی ضعیف می‌کند.
عكس العمل سیاه در برابر بازی سفید از پنج راه زیر اجرا می‌شود:

A) 4. ...d5

B) 4. ...c5

C) 4. ... $\mathbb{Q}c6$

D) 4. ...d6

E) 4. ...0-0

A) 4. ... $d5$

حالا سفید یکی از دو راه اصلی بازی را می‌تواند اختیار کند:

5. $c \times d5$ (الف)

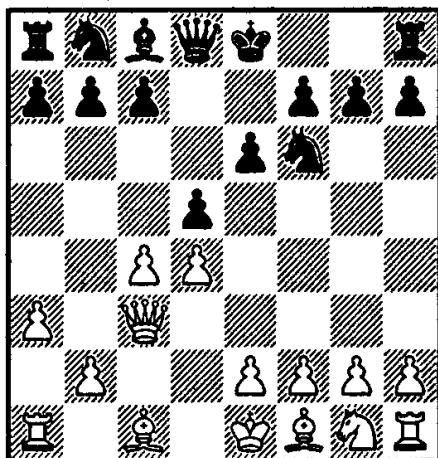
5. a3 (ب)

اما پیش از شروع بررسی دو راه بالا

بازی 7... $\text{Q} \times \text{d}7$ ۸ نیز قابل توجه است.	این حرکت به سود سفید تمام می‌شود.		
9. $\text{Q} \text{f}3$	$\text{c} \times \text{d}4$	6.e4	$\text{Q} \times \text{c}3$
10. $\text{c} \times \text{d}4$	b6	7.b \times c3	$\text{Q} \text{e}7$
11. $\text{Q} \text{c}4$	$\text{Q} \text{c}6!$	حرکت نمایشی ۷... $\text{Q} \times \text{d}4$ ۷ به جایی	
منظور سیاه آن است که بازی را با			نمی‌رسد. مثال:
ادامه بدهد و معاوضه‌ی وزیرها را			7. ... $\text{Q} \times \text{d}4$ 8. $\text{Q} \text{a}4+$ $\text{Q} \text{c}6$ 9. $\text{Q} \times \text{b}4$
اجباری کند.			$\text{Q} \times \text{b}4$ 10. $\text{c} \times \text{d}4$ $\text{Q} \text{c}2+$ 11. $\text{Q} \text{d}1$
12. $\text{Q} \text{d}3$	$\text{Q} \times \text{c}2$	$\text{Q} \times \text{a}1$	12. $\text{Q} \text{b}2$ الخ
13. $\text{Q} \times \text{c}2$	$\text{Q} \text{a}6$	8. $\text{Q} \text{f}3$	c5
14. $\text{Q} \text{g}5$	$\text{Q} \text{bd}7$	9. $\text{Q} \text{c}4$	
این بازی میان الخین و ایوه در مسابقه‌ی			وضع سفید بهتر است.
دو جانبی سال ۱۹۳۷ انجام شده و وضع سیاه			(۲) سیاه پیاده را با وزیر می‌گیرد.
کمی بهتر است.			5. ... $\text{Q} \times \text{d}5$
(۳) سیاه پیاده را با پیاده می‌زند.			6.e3
5. ...	$\text{e} \times \text{d}5$	این دفاع ملایم از پیاده‌ی d4 امتیازی به	
این ادامه جدید است.			سفید نمی‌دهد:
6. $\text{Q} \text{g}5$		6. $\text{Q} \text{f}3$ $\text{c}5$ 7. $\text{Q} \text{d}2$ $\text{Q} \times \text{c}3$ 8. $\text{Q} \times \text{c}3$	
ادامه‌ی معمول همین است اما حرکت ۶.a3			$\text{c} \times \text{d}4$ 9. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{e}5$ (9...o-o=)
نیز بازی کردنی است:			10. $\text{Q} \text{f}5$ $\text{Q} \times \text{f}5$ 11. $\text{Q} \times \text{f}5$ $\text{Q} \text{c}6$ الخ
6.a3 $\text{Q} \times \text{c}3+$ 7. $\text{b} \times \text{c}3$ $\text{c}5$ 8. $\text{Q} \text{f}3$		6. ... c5!	
(8.f3 $\text{Q} \text{c}7$ 9. $\text{Q} \text{a}2$ $\text{a}6=$) $\text{Q} \text{c}7=$			7.a3
6. ...	h6	7. $\text{Q} \text{d}2$ $\text{Q} \times \text{c}3$ 8. $\text{b} \times \text{c}3$ o-o 9. $\text{Q} \text{f}3$	
7. $\text{Q} \text{h}4$		$\text{Q} \text{c}6$ 10. $\text{Q} \text{d}3$ $\text{c}4!$ 11. $\text{Q} \text{e}2$ $\text{e}5!=$	
حرکت! ۷. $\text{Q} \times \text{f}6!$ بهتر است و در این حالت			7. ... $\text{Q} \times \text{c}3+$
بازی این طور دنبال می‌شود:			8.b \times c3
7. ... $\text{Q} \times \text{f}6$ 8. a3! $\text{Q} \times \text{c}3!$ 9. $\text{Q} \times \text{c}3$		8. $\text{Q} \times \text{c}3$ $\text{Q} \text{b}$ d7 9. $\text{Q} \text{f}3$ $\text{c} \times \text{d}4$	
o-o 10. e3 c6 11. $\text{Q} \text{f}3$ $\text{Q} \text{f}5=$		10. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{Q} \text{c}5$ 11. $\text{Q} \text{c}4$ $\text{Q} \times \text{d}4$	
(ایوه - فلور، سال ۱۹۳۲)			12. $\text{Q} \times \text{d}4$ $\text{Q} \text{d}7$ 13. $\text{Q} \text{d}2$ $\text{Q} \text{f}$ e4=
7. ...	c5	8. ... 0-0	

$\mathbb{Q} \times c5$ 10.b4 (10.cxd5 $\mathbb{Q} ce4$) $\mathbb{Q} c$
e4 11. $\mathbb{W} d4$

بازی 2 احتمالاً قوی‌تر است.



۲۵۶

11. ...dxc4 12. $\mathbb{W} \times d8$ $\mathbb{Q} \times d8$
13. $\mathbb{Q} \times c4$ b5! 14. $\mathbb{Q} e2$ (14. $\mathbb{Q} \times b5$
 $\mathbb{Q} c3$!) 15. $\mathbb{Q} e2$ $\mathbb{Q} \times e2$ 16. $\mathbb{Q} \times e2$
 $\mathbb{Q} a6+$ 17. $\mathbb{Q} e1$ $\mathbb{Q} a$ c8=)
14... $\mathbb{Q} c3$ =

(أکلی - یانوفسکی، سال ۱۹۴۶).

7. $\mathbb{W} c2$ 0-0!

به نظر بعضی استادان شطرنج تنها این حرکت است که بازی را به تساوی می‌کشاند و راههای دوگانه‌ی 7... $\mathbb{Q} c6$ 7...c5 و 7...c7 موجب برتری سفید می‌شود. از این قرار:

7. ... $\mathbb{Q} c6$ 8.e3 e5 9.cxd5 $\mathbb{W} \times d5$
10. $\mathbb{Q} c4$ $\mathbb{W} a5+$ 11.b4 $\mathbb{Q} \times b4$
12. $\mathbb{W} \times e4$ $\mathbb{Q} c2+$ 13. $\mathbb{Q} e2$
(13. $\mathbb{Q} d1$ $\mathbb{Q} \times a1$ 14... $\mathbb{W} a4+$)
13... $\mathbb{W} e1+$ 14. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} \times a1$
15. $\mathbb{Q} b2$ o-o 16. $\mathbb{Q} g3$ $\mathbb{Q} d7$
(16...h6 17.h4! $\mathbb{W} d2$ 18. $\mathbb{Q} f3$

8.0-0-0

سفید بایستی به نتیجه‌ی مساوی قناعت می‌کرد و حرکت 8.e3 را انجام می‌داد.

8.dxc5 $\mathbb{Q} c6$ 9.e3 g5 10. $\mathbb{Q} g3$
 $\mathbb{W} a5=$

8. ... $\mathbb{Q} \times c3$

9. $\mathbb{W} \times c3$

9. $\mathbb{Q} \times f6$ (9.bxc3 cxd4 10.cxd4
 $\mathbb{Q} c6=$) $\mathbb{Q} \times b2+$ 10. $\mathbb{Q} \times b2$ $\mathbb{W} \times f6$
11. $\mathbb{W} \times c5$ $\mathbb{Q} e6=$

9. ... g5!

10. $\mathbb{Q} g3$ cxd4!

11. $\mathbb{W} \times d4$ $\mathbb{Q} c6$

12. $\mathbb{W} a4$ $\mathbb{Q} f5!$

13.e3 $\mathbb{Q} c8$

14. $\mathbb{Q} d3$ $\mathbb{W} d7!$

این بازی در سال ۱۹۴۱ میان کرس و باتوینیک انجام شده است و سیاه سرانجام بازی را برده است.

5.a3 (ب) $\mathbb{Q} \times c3$

شطرنج‌بازانی که نسبت به داشتن «دو فیل» تعصب دارند نباید دفاع نیمزویچ را انتخاب کنند.

6. $\mathbb{W} \times c3$

(شکل ۲۵۶)

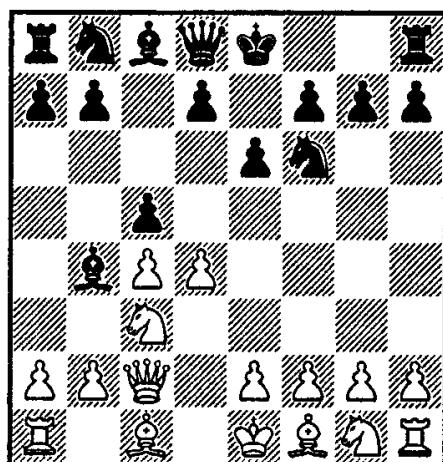
6. ... $\mathbb{Q} e4$

ادامه‌ی معمول همین حرکت است. حرکت 0-0-0 با ادامه‌ی زیر قابل توجه است:

7.e3 $\mathbb{Q} b$ d7 8. $\mathbb{Q} f3$ c5 9.dxc5

دست آورده.

5. ...

 $\mathbb{Q} \times c5$ 

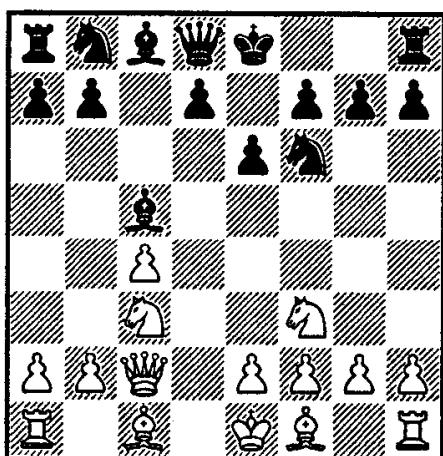
۲۵۷

ادامه‌ی زیر نیز بازی کردنی است:

5. ... $o-o$ 6. $a3$ $\mathbb{Q} \times c5$ 7. $\mathbb{Q} f3$
 (7. $\mathbb{Q} g5?$ $\mathbb{Q} \times f2+!$) $\mathbb{Q} c6$ 8. $b4$
 $\mathbb{Q} e7$ 9. $e3$ $d6$ 10. $\mathbb{Q} b2$ $a5$ 11. $b5$
 $\mathbb{Q} b8$ 12. $\mathbb{Q} g5$ $\mathbb{Q} b$ $d7$ 13. $\mathbb{Q} e2$ $h6$
 14. $h4!$ $\mathbb{Q} c7$ 15. $\mathbb{Q} c$ $e4$ $e5=$
 (نایدورف - رشفسکی. سال ۱۹۵۲)

6. $\mathbb{Q} f3$

۲۵۸



1) 6. ...

 $d5!$ 7. $e3$ $o-o$ 8. $\mathbb{Q} e2$ $d \times c4$ 17. $h3$ (سفید می‌برد! 19. $\mathbb{Q} g5!$ 18. $\mathbb{Q} h2$

سفید برتری بارز دارد.

7. ... $c5$ 8. $d \times c5$ $\mathbb{Q} c6$ 9. $c \times d5$ $e \times d5$
 10. $\mathbb{Q} f3$ $\mathbb{Q} f5$ 11. $b4!$ $o-o$
 (11... $\mathbb{Q} g3$ 12. $\mathbb{Q} b2$ $\mathbb{Q} h1$
 13. $\mathbb{Q} \times g7$ (اخ 12. $\mathbb{Q} b2$ $\mathbb{Q} g3$
 (12... $d4$ 13. $g4$ $\mathbb{Q} g6$ 14. $\mathbb{Q} c4=$)
 13. $\mathbb{Q} c3$ $d4$ 14. $\mathbb{Q} \times d4$ $\mathbb{Q} \times d4$
 15. $f \times g3!$ $\mathbb{Q} c2+$ 16. $\mathbb{Q} f2$ $\mathbb{Q} g5$
 17. $h4$ $\mathbb{Q} h6$ 18. $g4!$ $\mathbb{Q} e4$ 19. $g5$
 $\mathbb{Q} g6$ 20. $\mathbb{Q} d1$

این بازی به سال ۱۹۴۷ میان ایوه و نایدورف صورت گرفته و سفید برده است.

8. $e3!$	$b6$
9. $\mathbb{Q} d3$	$\mathbb{Q} a6$
10. $\mathbb{Q} \times e4$	$d \times e4$
11. $\mathbb{Q} \times e4$	$\mathbb{Q} \times c4$
12. $\mathbb{Q} \times a8$	$\mathbb{Q} d5$
13. $\mathbb{Q} \times a7$	$\mathbb{Q} \times g2$

راه متن در سال ۱۹۳۹ میان آکلی و ایوه بازی شده است و در اینجا طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

B) 4. ... $c5$

(شکل ۲۵۷)

5. $d \times c5$

حرکت بالا قوی‌ترین پاسخ سفید در مقابل آخرین حرکت سیاه است. حالا پیاده‌ی وزیر سیاه به حالت عقب‌مانده درآمده است، به علاوه سفید امید آن را دارد که از ستون باز d امتیازی به

зорیخ معروف است. سیاه در نظر دارد با پیاده‌های خود (d6 سپس e5) خانه‌ی مرکزی را اشغال کند و وضع را به صورت بازیهای باز در آورد.

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♜b4
4.♗c2

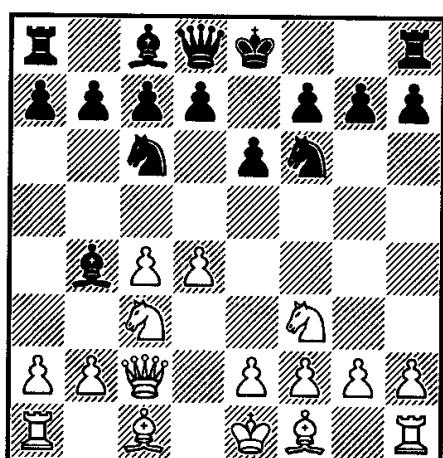
4. ...

♞c6

حرکت فعالی است و به پیاده‌ی d4 حمله می‌کند.

5.♘f3

قصد سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی وزیر جلوگیری از پیشروی e5 است.



5.e3 e5! 6.d5 ♜e7 7.♘f3
♜x c3+ (7...d6? 8.♗a4+ سپس 9.♗xb4) 8.♗xc3 d6 9.♗e2 o-o
10.o-o ♜e4 11.♗c2 f5=

1) 5. ...

o-o

بازی بهتر حرکت! 5...d6 است که بعداً می‌بینیم.

6.♗g5

♝e8

6. ...h6 7.♗h4 g5 (7...d6 8.e3

9.♗x c4

♞bd7

10.o-o

a6

11.a3

b5

12.♗e2

♜b7

13.b4

♜b6

14.♗b2

♝c8

وضع طرفین برابر است.

2) 6. ...

♞c6

7.♗g5

b6

7. ... ♜d4 8.♗xd4 ♜xd4 9.e3
♛a5 10.exd4 ♛xg5 11.g3 o-o
12.♗g2 d5 13.cxd5 exd5 14.o-o
♜e6

وضع سفید اندکی بهتر است و می‌تواند با 15.♗b3 16.♗e2 و... فشار بر مواضع حریف را ادامه دهد.

8.e3

♜b7

9.♗e2

♝c8

10.o-o

♜e7!

11.♝ad1

d6

12.♝d2

12.♗xf6 gxf6!

12. ...

a6

از ورود اسب به خانه‌ی b5 جلوگیری می‌کند.

13.♝fd1

o-o!

14.♗f4

♞e8

همان طور که مشاهده می‌شود سفید فشار شدیدی بر پیاده‌ی d6 وارد می‌سازد.

C) 4. ...

♞c6

این ادامه‌ی بازی به راه «میل نر باری» یا

6.a3!		$\mathbb{W}e7$	9. $\mathbb{Q}e2!$	e5 10.d5 e4
6. $\mathbb{Q}g5$ h6 7. $\mathbb{Q}h4$ g5 8. $\mathbb{Q}g3$ g4 9... $\mathbb{Q}xd4$		11. $\mathbb{Q}d2! \pm$)	8. $\mathbb{Q}g3$ g4 9. $\mathbb{Q}h4$ $\mathbb{Q}xd4$ 10. $\mathbb{W}d3$ $\mathbb{Q}f5$ 11.e4	
6.g3 e5 7.d5 $\mathbb{Q}xc3+$ 8. $\mathbb{W}xc3$ $\mathbb{Q}e7$ 9. $\mathbb{Q}g2$ $\mathbb{Q}e4$ 10. $\mathbb{W}c2$ f5=				در نتیجه حصار قلعه‌ی شاه سیاه سُست شده است.
6.e3 (6.e4 e5!) e5! 7. $\mathbb{Q}d2$ $exd4$	7.e3			
8. $\mathbb{Q}xd4$ $\mathbb{Q}xd4$ 9. $exd4$ o-o	7...e5!	7.e4	پس از 7.e4 با اجرای حرکت 7...e5!	
10. $\mathbb{Q}e2$ d5! 11.cxd5 $\mathbb{Q}xd5 \mp$				خانه‌ی d4 ضعیف می‌شود.
6. ...	$\mathbb{Q}xc3$	7. ...	d6	
7. $\mathbb{W}xc3$	a5!	8. $\mathbb{Q}e2$	e5	
از آنجا که قصد سفید اجرای b4-b5 و متواری ساختن $\mathbb{Q}c6$ یعنی اسب ناظر بر خانه‌ی e5 است سیاه با اجرای حرکت بالا از این کار حریف جلوگیری می‌کند.		9.o-o	$\mathbb{Q}xc3$	
حالا اگر سفید با 8.b3 مانع از بازی 4 نشود بعد از حرکت 5. $\mathbb{Q}a5$... ممکن است خانه‌ی b3 ضعیف شود.		10. $\mathbb{Q}d5$	این بازی برای پرهیز از حرکت 10. $\mathbb{Q}d5$ از لازم است.	
8. $\mathbb{Q}g5$		10. $b\mathbb{xc3}$	h6	
8.g3 (8.b3 o-o 9.g3 $\mathbb{Q}e8$ 10. $\mathbb{Q}g2$ e5 a4 9. $\mathbb{Q}g2$ o-o 10.o-o $\mathbb{Q}e8$ =		11. $\mathbb{Q}h4$	$\mathbb{W}e7$	
8. ...	h6	12. $\mathbb{Q}ae1$	$\mathbb{Q}d7$	
9. $\mathbb{Q}xf6$	$\mathbb{W}xf6$	13. $\mathbb{Q}xe5!$	12... $\mathbb{Q}g4$ بازی اشتباه است.	
10.e3	o-o	13. $\mathbb{Q}d2$	g5	
11. $\mathbb{Q}e2$	e5	14. $\mathbb{Q}g3$	$\mathbb{W}g7$	
12. $d\mathbb{xe5}$	$d\mathbb{xe5}$	15.f4!		
13.o-o	$\mathbb{Q}g4$			برتری با سفید است.
14.h3	$\mathbb{Q}h5$			(باتوینیک - کان، مسکو سال ۱۹۳۶)
1.d4 $\mathbb{Q}f6$ f6 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4$ 4. $\mathbb{W}c2$		2) 5. ...	d6!	
				بهترین ادامه‌ی بازی همین است و حرکت 5. ...d5 در حال حاضر جایز نیست. از این قرار: 5. ...d5 6.e3 o-o 7. $\mathbb{Q}d2$ $d\mathbb{xc4}$ 8. $\mathbb{Q}xc4$ $\mathbb{Q}d6$ 9. $\mathbb{Q}b5$ e5 10. $\mathbb{Q}xc6$ $exd4$ 11. $\mathbb{Q}xd4$ $b\mathbb{xc6}$ 12. $\mathbb{Q}a4$ سفید برتری آشکار دارد.

12. ♕xc3

♘d7

13. 0-0

♘e5

14. ♖c2

♕d7

15. ♜ad1

♔e7

16. ♜fe1

D) 4. ...

d6

بازی سفید کمی بهتر است (کرس).

(اسمیسلوف).

3) 5. ♖g5

0-0

حرکت 6...h6 موجب تساوی می‌شود:

5. ...h6 6. ♖h4 0-0 7.e3 e5=

اما راه پایین برتری را به سفید واگذار می‌کند:

5. ... ♘b d7 (5... ♘c6 6.0-0-0

♖x c3 7.bxc3+) 6.e3 b6 7. ♖d3

♗b7 8.f3 ♖xc3+ 9. ♔x c3 c5

10. ♘h3 h6 11. ♖h4 ♔e7

12. ♖g3 e5 13.dxe5+

6. ♘f3

سفید با این حرکت از پیشروی پیاده‌ی شاه سیاه جلوگیری می‌کند بعد از 6.e3 ادامه‌ی بازی چنین است.

6.e3 e5! 7. ♘e2 ♔e7 8.dxe5 dx e5

9.a3 ♖x c3+ 10. ♘x c3 c6=

6. ...

♘bd7

7.a3

♖x c3+

8. ♔x c3

♔e7

9.e3

b6

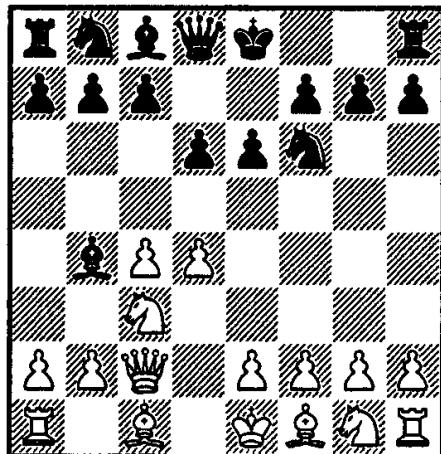
10. ♖e2

♗b7

11. 0-0

h6

دو هماورد وضع یکسان دارند.



۲۶۰

1) 5. ♘f3

♘bd7

6.a3

♖x c3+

7.bxc3

درست بودن این حرکت مشکوک است.

7. ...

e5

8.e3

0-0

9. ♖d3

♗e8

تهدید سیاه اجرای حمله‌ی جناغی است.

10. ♘d2

b6

11. 0-0

♗b7

12. ♜fe1

♘f8

شانس دو طرف تقریباً برابر است.

2) 5.e3

0-0

6. ♘e2

e5

7. ♖d2

♗e8

8.a3!

♖x c3

9. ♖x c3

exd4

بازی 9... ♘c6 بهتر است.

10. ♘xd4

♘e4

11. ♖d3

♘x c3

9.e3	$\mathbb{Q}bd7$	1.d4 $\mathbb{Q}f6$ 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4$
10. $\mathbb{Q}c2$	$\mathbb{Q}e8$	4. $\mathbb{Q}c2$
11. $\mathbb{Q}d2$	c5	E) 4. ... 0-0
12.b4	e5	1) 5.e4 $\mathbb{Q}c6$
13.bxc5	bxc5	سیاه همچنین می‌تواند بازی را به روش زیر ادامه دهد:
		راه بالا میان رشفسکی و کرس بازی شده است و وضع طرفین برابر است.
4) 5. $\mathbb{Q}g5$	h6	5. ... c5 6.a3 $\mathbb{Q}xc3$ 7.bxc3 d5! 8.e5 $\mathbb{Q}e4$ 9. $\mathbb{Q}d3$ cxd4 10.cxd4 $\mathbb{Q}a5+$
6. $\mathbb{Q}h4$	c5	11. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}c3!=$
7.d4xc5		6. $\mathbb{Q}f3$ d6
7.e3 cxd4 8.exd4 b6 9. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}b7$		7.e5 dxe5
10. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}e7$ 11.o-o d5=		8.dxe5 $\mathbb{Q}g4!$
7. ...	$\mathbb{Q}a6$	9. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}d4$
8.a3	$\mathbb{Q}xc3+$	10. $\mathbb{Q}d2$ f6!
9. $\mathbb{Q}xc3$	g5	سیاه ابتکار بازی را در دست دارد. اگر سفید
10. $\mathbb{Q}g3$	$\mathbb{Q}e4$	11...fxe5 12. $\mathbb{Q}xd4$ جواب می‌دهد.
		دو طرف وضع برابر دارند.
اینک که بحث دربارهی بازی 4. $\mathbb{Q}c2$ و		
جوابهای متعدد سیاه خاتمه یافته لازم است		
کمی هم دربارهی راه 4. $\mathbb{Q}b3$ که با بازی بالا		
خوبشاوندی نزدیک دارد صحبت شود. تفاوت		
اصلی و در خور توجه آنها در آن است که در		
مقابل 4. $\mathbb{Q}b3$, سیاه ناچار است برای فیل		
خود تصمیم فوری بگیرد و نمی‌تواند d5... بازی		
کند. در اینجا نیز برای سیاه دو راه اصلی دفاع		
وجود دارد یکی 4... $\mathbb{Q}c6$ و دیگری 4...c5		
بازی 6... $\mathbb{Q}c6$ در واقع همان حرکت است		
که سیاه در برابر 2. $\mathbb{Q}c2$ 4.انجام می‌دهد، منتهی		
در اینجا بنا به وضعی که وزیر سفید دارد این		
2) 5. $\mathbb{Q}f3$ c5		
6.dxc5	$\mathbb{Q}a6$	
7. $\mathbb{Q}d2$	$\mathbb{Q}xc5$	
8.e3	b6	تساوی برقرار است.
3) 5.a3	$\mathbb{Q}xc3+$	
6. $\mathbb{Q}xc3$		
		بازی 6... $\mathbb{Q}e4$... اکنون درست نیست. مثال:
		7. $\mathbb{Q}c2$ f5 8. $\mathbb{Q}h3$ $\mathbb{Q}c6$ 9.f3 $\mathbb{Q}f6$
		10.e3 d6 11. $\mathbb{Q}d2\pm$
6. ...	b6	
7. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{Q}b7$	
8. $\mathbb{Q}g5$	d6	

گسترش بدهد و در صورت امکان پیاده‌ی d را بیش براند و حمله‌ی متقابل بر ضد شاه حریف را به راه بیاندازد این بورش معمولاً در جناح شاه و برحسب موقعیت در جناح وزیر انجام می‌گیرد.

- 1) 5. ... ♕x c5
5. ... ♖a6 6.a3 ♕x c5 7. ♖f3 b6
8. ♘g5 ♘b7 9.e3 ♘e7=
6. ♖f3 ♘c6
7. ♘g5 h6
8. ♘x f6 ♗x f6
- 9.e3 b6
10. ♘e2 ♘b7
11. ♖e4 ♗e7
12. 0-0 0-0

وضع دو طرف برابر است.

- 2) 5. ... ♘c6
 6. ♖f3 ♘e4
 7. ♘d2 ♘x c5
- وضع مخاطره‌آمیز وزیر در خانه‌ی b3 تقریباً در همه‌ی حالات احساس می‌شود. بازی 7... ♖x d2 نسبت به حرکت متن ارزش کمتری دارد و ادامه‌ی آن چنین است:

8. ♖x d2 f5 9.e3 ♘x c5 10. ♘e2
- 0-0 11. 0-0-0! b6 12. ♖f3 ♘b7
13. ♗d2±

8. ♗c2 0-0
- 9.a3 ♘x c3
10. ♘x c3 a5
- 11.g3 f5

مراقبت از خانه‌ی e4 اهمیت زیادی دارد.

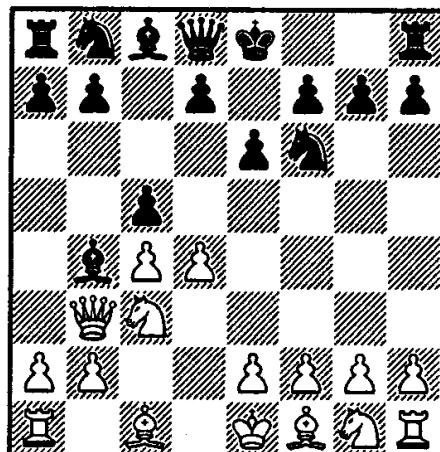
حرکت نسبت به حالت قبل برای سیاه مناسب‌تر می‌شود چون با ادامه‌ی:

5. ♖f3 a5! 6.a3 a4

سیاه یک زمان نفع می‌کند.

از این مورد که بگذریم وزیر سفید در هر یک از این دو خانه که باشد نتیجه یکی است. به علاوه درباره‌ی این حالت قبل‌ا در مبحث روش راگوزین مثالی آورده شده است. بنابراین راهی که اکنون باید مورد توجه و بررسی قرار گیرد حرکت 4...c5 است.

- 1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3. ♖c3 ♘b4
4. ♗b3 c5



۲۶۱

5. dxc5

نکته‌ی جالب آن است که این وضع با آنچه که در حالت 4. ♗c2 دیده‌ایم مشابه نیست. چون حالا فیل شاه سیاه در معرض تهدید است و وزیر سفید در خانه‌ی دیگری قرار دارد. به طور خلاصه ایده‌ی اصلی برای سفید آن است که پیاده‌ی d حریف را در حالت عقب‌مانده باقی نگاه دارد و هجوم بر جناح را تدارک ببیند و اندیشه‌ی سیاه نیز آن است که نیروها را سریعاً

امر سرچشمه می‌گیرد.

«برای درک خوب و کامل تئوری هر آغاز بازی، لازم است مقاصد و نظریات سفید دقیقاً مورد توجه قرار بگیرد.»

در اینجا بهترین روش برای پی بردن به منظور سفید آن است که وضع کمال مطلوب زیر بررسی شود:

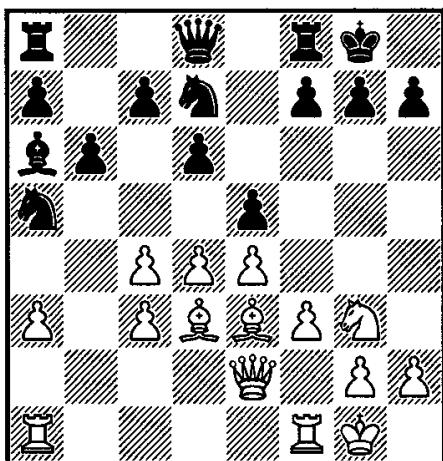
12. ♕g2 ♜c7

14.0-0 a4

14. ♛d2 b6

15.f4 ♜a6

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان ایوه و اوتمن انجام شده است و در موقعیت موجود وضع دو طرف یکسان است.



۲۶۲

وضع دلخواه سفید در راه سامیش

چنان که می‌بینیم سفید از پیاده‌ها، مرکزی محکم و استوار ساخته و قصد دارد بازی را با f4 ادامه بدهد و در جناح شاه دست به حمله بزند. در شکل بالا بازی آن چنان است که از هم‌اکنون برای سیاه دفاع کار دشواری بنظر می‌رسد. توضیح آنکه حمله‌ی متقابل بر پیاده‌ی فیل وزیر سفید یک سلاح مؤثر سیاه محسوب می‌شود اما وقت زیادی می‌گیرد و تازه اگر به موفقیت هم برسد جنبه‌ی قطعی ندارد. شانس‌های موجود در جناح دیگر، قدرت بیشتری دارد.

وضع کمال مطلوب منعکس در شکل بالا که سفید می‌خواهد حتی‌الامکان به آن دست پیدا کند و سیاه با تمام قوای کوشیده مانع پیدایش آن

دوم

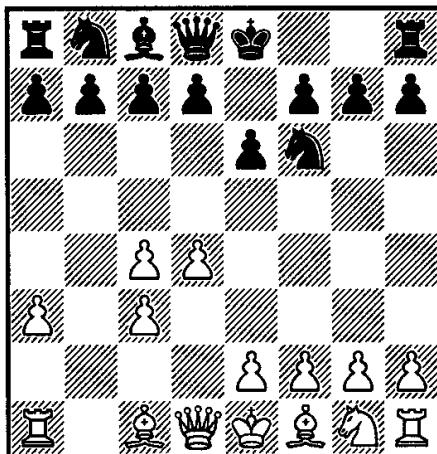
4.a3

حرکت بالا معروف به روش سامیش، راه بازی پرقدرتی است و در این راه بازی سفید دانسته وضع پیاده‌های خود را در جناح وزیر به خطر می‌اندازد تا مرکز جبهه را استحکام ببخشد و در جناح شاه به حمله بپردازد.

آشکار است که یک چنین تاکتیک بی‌باکانه‌ای بازی را به نبردی سخت و جانانه می‌کشاند. پاسخ $\text{+}\times\text{c}3\text{...}\times\text{f}4$ که حرکت 5.b×c3 را به دنبال دارد اجباری است. از آن پس سیاه می‌تواند یا با d6... بازی را ادامه دهد برای آنکه پیاده‌های جناح وزیر سفید به حال دوپشته باقی بماند که این کار به بهای آزادی وضع خودش تمام می‌شود؛ و یا با اجرای d5... برتری در گسترش را سرمایه‌ی عملیات رزمی قرار دهد.

هر دو اندیشه کامل و بی‌نقص است هرگاه آن طور که باید و شاید به مرحله‌ی عمل درآیند. اما اگر سیاه از عهده برنیاید ممکن است به نتایج ناگوار برسد. قدرت عظیم راه سامیش و حرکت روبنیشتین (که بعداً خواهیم دید) نیز از همین

۲۶۳



7. ♜d2 ♜e4

8. ♜f3 ♜x d2

روشن است که زدن پیاده‌ی c3 نادرست است زیرا اسب سیاه آچمز می‌شود و از دست می‌رود.

9. ♛xd2 0-0

10. ♜d3 d6

11. 0-0 ♜c6

12. ♛c2 f5!

سیاه به ایجاد تعادل وضعیت موفق شده است.

2) 6.f3

سفید پیشروی e4 را تدارک می‌بیند.

6. ... d5!

7.e3 0-0

8.cxd5

حرکت فوق ضروری است زیرا در برابر 8. ♜d3? می‌کند:

8. ... ♛c7! 9.cxd5 cxd4 10. ♛c2
dx e3 11.dxe6 ♜xe6 12. ♜xe3

بسود چنان است که راه سامیش در بیشتر حالات از آن الهام می‌گیرد. سیاه برای اجتناب از این وضع روش‌های متفاوتی در اختیار دارد که در اصل به دو راه زیر محدود می‌شود:

یکی آنکه از همان ابتدا با ایجاد رخنه و شکاف، مرکز جبهه‌ی سفید را در هم بریزد؛ و دیگر آنکه با حمله به پیاده‌ی فیل وزیر، به جبران کافی برسد. نوع دفاع سومی هم وجود دارد که باید به عنوان یک داروی مسکن تلقی شود و آن جلوگیری از پیشروی e4 است تا آنجا که ممکن باشد. به امید آنکه سفید برای انجام دادن این کار اجباراً وضع بازی را بر هم بزند. اما این امید ندرتاً تحقق پیدا می‌کند. ضمناً نباید از نظر دور بماند که ساختار پیاده‌های سفید بالقوه از وضع پیاده‌های سیاه سست‌تر است. بنابراین اگر سفید نقشه‌هایش به جایی نرسد چه بسا که باید رسیدن به یک پایان بازی بازنده را انتظار بکشد.

1. d4 ♜f6 2. c4 e6 3. ♜c3 ♜b4

4. a3 ♜xc3+

5. bxc3

سفید با بازی 4.a3 یک زمان از دست داده، اما سیاه را از داشتن یکی از فیله‌هایش محروم ساخته است.

(شکل ۲۶۳)

الف 5. ... c5

منظور سیاه آن است که مرکز سفید را در هم بریزد.

1) 6.e3 ♛a5

استاد پاخمن در اینجا 8.g3 سپس
 $\text{Q}h3-f2$ بازی می‌کند.

8. ... $\text{Q}h5$ 9. Qc2 Qe8 10. g4 Qf4

11. h4 c5 12. Qf2 Qg6 h5 $\text{Qf8}=$
 6.f3

چنان که می‌دانیم قصد سفید اجرای e4 و
اشغال کامل مرکز است.

6. ... 0-0

7.e4 e5

8. Qg5

به عقیده‌ی استاد مولر ادامه‌ی زیر نیز قابل
توجه است:

8. Qd3 Qc6 9. Qe2 We8 10. o-o

b6=

8. ... Qc6

9. Qe2 b6

10. g4 Qa6

11. Qg3 h6

12. Qe3 Qh7

13. Qd3 Qa5

14. We2

هر یک از دو هماورد برای اجرای نقشه‌ی
استراتژیک خود سرگرم فعالیت هستند. به این
معنی که سفید مقدمات یورش در جناح شاه را
فرام آورده است و سیاه هجوم در جناح وزیر را
شروع کرده است؛ اما در اینجا حمله‌ی سفید
خیلی شدید است و اجرای عملیات زیر را در نظر
دارد.

15. h4 16. Qf5 17. Qf2 18. $\text{Qa}g1$

$\text{Qc4}=$

8. ... $\text{Qx}d5$

نکته‌ی مهم اینجاست که سیاه در مدافعت
خود برای پس گرفتن پیاده‌ی d5 همیشه از
سوار خود کمک می‌گیرد و حمله بر مرکز حریف
را با پیش راندن پیاده‌ی e دنبال می‌کند.

9. Qd2 Qc6

10. Qd3 $\text{cx}d4$

11. $\text{c} \times \text{d}4$ e5!

12. $\text{d} \times \text{e}5$ $\text{Qx}e5$

13. Qe4 Qc4

وضع سیاه بهتر است.

5. ... d5 (ب)

راه زیر که فیلیپ استاد شطرنج چکسلواکی
آن را تفسیر کرده و براساس حمله بر پیاده‌ی c4
بنا شده است، شایان توجه است.

5. ... b6 6. f3 $\text{Qa}6$ 7. e4 $\text{Qc}6$ 8. e5

$\text{Qg}8$ 9. $\text{Qh}3$ $\text{Qa}5$ 10. $\text{W}a4$ f6

(10... $\text{Qe}7$ 11. $\text{Qd}3$ o-o 12. $\text{Qg}5$

$\text{We}8=) 11. \text{Qd}3 \text{We}7=$

6. $\text{Qg}5$ c5

7. $\text{Qf}3$ $\text{Qbd}7$

8. $\text{c} \times \text{d}5$ $\text{ex}d5$

وضع دو طرف برابر است.

5. ... d6 (ج)

راه زیر نمونه‌ای از حمله‌ی سفید در جناح
شاه را نشان می‌دهد:

5. ... o-o 6. f3 d5 7. $\text{c} \times \text{d}5$ $\text{ex}d5$ 8. e3

چون سفید که نسبت به راه سامیش یک زمان پیش است، هم برای دفاع از پیاده‌ی C و هم جهت اجرای حمله در جناح شاه وقت کافی در اختیار دارد.

از آنچه گذشت چنین درک می‌کنیم که چون دفاع بسته، نتیجه‌ی رضایت‌بخش نمی‌دهد سیاه باید به بازی آزادتری دست بزنند، با این فکر که هرچه زودتر مرکز سفید را از هم متلاشی سازد. به این ترتیب بازی درست سیاه اجرای به موقع حرکات c5... و d5... است.

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♘b4

4.e3

سفید قصد دارد جناح شاه را گسترش بدهد و همانطور که ذکر شد در عین حال مقدمات پیشروی آتی پیاده‌ی شاه را تدارک ببیند. در بعضی حالات ایده‌ی راه روبینیشتین ممانعت از دوپشته شدن پیاده‌ها یش در جناح وزیر است و به این منظور ابتدا ♗e2 و سپس a3 بازی می‌کند.

4. ...

c5

5. ♘d3

پس و پیش شدن حرکات با 5. ♘f3 0-0 5. ♘f3 0-0 5. ♘d3 به همان وضعیت بالا می‌رسد. همچنین بعد از ادامه‌ی زیر: 5. ♘f3 0-0 6. ♘e2 d5 7.0-0 dxс4 بازی به راه اصلی بر می‌گردد.

5. ...

0-0

6. ♘f3

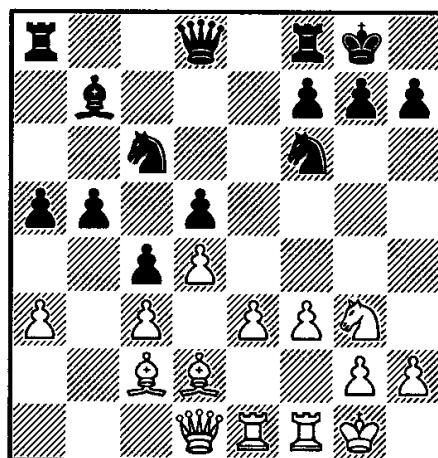
در اینجا حرکت 6. ♘e2 ارزش کمتری

الخ 19.g5

سوم

4.e3

این بازی که به روش روبینیشتین معروف است به روش سامیش بسیار نزدیک است. اینجا وضع کمال مطلوب سفید در شکل زیر منعکس شده است.



۲۶۴

وضع بالا با موقعیت دلخواه سفید در راه سامیش از لحاظ ساختمن بازی مشابه است، با این تفاوت مهم که در اینجا سفید یک زمان اضافی دارد چون در بیشتر حالات پیاده‌ی a3 را به جلو نرانده است. در این وضعیت، نظری وضع دلخواه سفید در راه سامیش، سفید مرکز نیرومندی دارد و حرکت تهدیدآمیز e4 که دیگر نباید به تأخیر بیافتد مانند دینامیت، راههای یک حمله‌ی قطعی را باز می‌کند و به علاوه در اینجا نیز اقدام متقابل سیاه روی جناح وزیر بسیار آرام و بی‌مقدار است. بنابراین بازی ...d6 به منظور راکد نگاه داشتن وضع پیاده‌ها و حمله بر پیاده‌های ستون C برای سیاه مناسب نیست.

شاه جبهه‌ی مرکزی را می‌شکافد و در آنجا به برتری می‌رسد.

7. $\mathbb{Q}f4$ d5 8. cxd5 $\mathbb{Q}\times f1$
e \times d5 10. g4 g5 11. $\mathbb{Q}h5!$

2) 4. ...

d5

ابتکار بازی در دست سفید خواهد بود.

5. a3

$\mathbb{Q}e7$

7. $\mathbb{Q}\times c3$

d5

6. $\mathbb{Q}f3$

b6

8. $\mathbb{Q}f3$

0-0

7. $\mathbb{Q}d3$

$\mathbb{Q}b7$

(تایمانوف - اسپاسکی، سال ۱۹۶۱)

8. 0-0

0-0

در ادامه‌ی بازی بالا بعد از حرکت 9.

9. cxd5

e \times d5

سیاه از راه زیر یک پیاده قربانی داده است.

10. b4

a6

9. ...c5 10. d \times c5 $\mathbb{Q}b$ d7

11. $\mathbb{Q}b3$

و بازی حالتی زیبا پیدا کرده است.

وضع بازی سفید بهتر است.

(تایمانوف - زوراخوف، سال ۱۹۶۵)

در پایان مبحث دفاع نیمزویچ اضافه می‌شود
که علاوه بر آنچه در بالا گذشت سفید در روش
روبینشتین برای حرکت چهارم باز هم امکانات
دیگری در اختیار دارد. ذیلآحرکت 4. $\mathbb{Q}f3$
به عنوان جالب‌ترین این راه بازیها بررسی
می‌شود.

ج) 4. ...

$\mathbb{Q}c6$

5. $\mathbb{Q}e2$

d5

6. a3

$\mathbb{Q}f8$

7. c \times d5

e \times d5

8. $\mathbb{Q}f4$

$\mathbb{Q}e7$

9. b4

$\mathbb{Q}g6$

10. $\mathbb{Q}h5$

وضع سفید بهتر است.

راه قدیمی 5...d5... که در حرکت چهارم
معمول بوده امروزه کمتر بازی می‌شود چون
نتیجه‌ی آن به نفع سفید تمام می‌شود. مثال:

1) 4. ...

d5

5. a3

$\mathbb{Q}\times c3+$

6. b \times c3

c5

7. c \times d5

e \times d5

8. $\mathbb{Q}d3$

0-0

9. $\mathbb{Q}e2$

به دنبال آن سفید طرح خود را با

چهارم

1. d4 $\mathbb{Q}f6$ 2. c4 e6 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b4$

4. $\mathbb{Q}f3$

c5

در این حال بازی 4... $\mathbb{Q}\times c3+$ به منظور

تضعیف پیاده c4 خوب نیست چون سفید با
اسب دیگر از این پیاده دفاع می‌کند و سریعاً
مرکزی نیرومند به وجود می‌آورد. سفید در نظر
دارد $\mathbb{Q}d2$ بازی کند و در صورت لزوم به سبب
فشار حریف بر d4 حرکت $\mathbb{Q}b3$ را انجام دهد.

حرکت متن برای ایجاد تساوی کفايت
می‌کند.

و بعد 10. $\mathbb{Q}g3$ اجرا می‌کند و با پیش راندن پیاده

و

c×d4! 9. ♔x d4 e5 10. ♔f3 ♔c6 5.g3
 11. ♕d1 ♕c5 12.e3 o-o 13. ♕e2 5. ♕b3 ♔e4 6. ♕d2 ♔x d2
 ♕g4 14.o-o ♕a c8 15. ♕b3 7. ♔x d2 c×d4 8. ♕x b4 ♔c6=

با مختصر امتیاز برای سفید.

5. ...	♕x c3	5. ...	♔e4
6. ♕x c3	♔e4	6. ♕d2	♔x d2
7. ♕c2	c5	7. ♕x d2	♔a5
8. d×c5	♔c6	8. ♕g2	o-o
9. c×d5		9. o-o	c×d4
		10. ♔x d4	♔c6
		11. ♕c1	♔c5

بعد از 9. ♔f3 بازی می‌تواند به طریق زیر

دنبال شود:

9. ... ♕a5+ 10. ♕d2 ♕x c5 11.e3
 ♔x d2 12. ♔x d2 o-o 13.b4 ♕e7
 14. ♕d3 g6 15.o-o

و سیاه پس از 15.d×c4 با اندیشه‌ی پیش

راندن پیاده‌ی شاه بازی را تعقیب خواهد کرد.

9. ...	e×d5	1.d4	♔f6
10. ♔f3	♕a5+	2.c4	e6
11. ♕d2	♕x c5	3. ♔c3	♕b4
		4. ♕c2	d5
		5.a3!	

اگر سیاه 11. ♔x d2 بازی کند سفید به

برتری موضعی «پوزیسیون» علوانی خواهد

رسید. از این قرار:

12. ♕x d2 ♕x c5 13. ♕c1 ♕b6
 14.e3 الخ

12. ♕x c5 ♔x c5

13. ♕e3!

در اینجا بازی معمول 13. ♕c3 است اما

این حرکت جدید سیاه را وادار می‌کند که قصد خود را آشکار سازد.

(شکل ۲۶۶)

وضع دو هماورد یکسان است.

دفاع نیمزوویچ

گئورگی یف - کاسپاروف

سال ۱۹۸۸

- 1) 5.c×d5 e×d5 6. ♕g5 h6 ♕h4
 (7. ♕x f6 ♕x f6 8.a3 ♕x c3+
 9. ♕x c3 o-o 10.e3 ♕f5! c5
 8.o-o-o ♕x c3! 9. ♕x c3 g5
 10. ♕g3 c×d4!
 حمله در اختیار سیاه است.
- 2) 5.c×d5 ♕x d5
 راه قدیمی 5... ♕x d5
 15امروز متداول نیست
 مثال:
 6. ♔f3 c5 7. ♕d2 ♕x c3 8. ♕x c3

24. $\mathbb{Q}c1$

اسبهای سیاه که نقطه‌ی اتکایی ندارند قادر به رقابت با فیلهای حریف نیستند. ضمن آن که پیاده‌ی منفرد سیاه بالقوه ضعیف است.

24. ...

 $\mathbb{Q}a5$ 25. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}e7$ 26. $\mathbb{Q}he1$ $\mathbb{Q}d7$ 26. ... $\mathbb{Q} \times e1$ 27. $\mathbb{Q} \times e1$ $\mathbb{Q}b3$ 28. $\mathbb{Q}c3$ با تهدید اجرای حرکت $\mathbb{Q}b4$ 29.27. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}b3$ 28. $\mathbb{Q}cd1$ $\mathbb{Q}c5$ 29. $\mathbb{Q}e5!$ $\mathbb{Q}f7$

هیچ راه دیگری برای حفظ پیاده‌ی

وجود ندارد.

30. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}d6$ 31. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}c4$ 32. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}fd8$ 33. $\mathbb{Q}a2$

b5

اسبهای سیاه پایگاه استواری ندارند و سیاه بایستی از اجرای تهدید زیر پیش‌گیری کند:

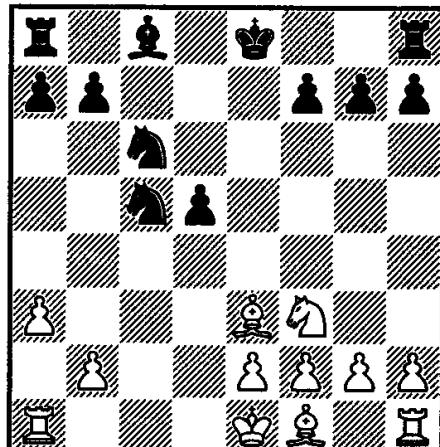
34. $\mathbb{Q} \times d5$ $\mathbb{Q} \times d5$ 35. $\mathbb{Q} \times c4$

34. b3

d4

سیاه امکانات تاکتیکی خود را به مرحله‌ی آزمایش می‌گذارد. حرکت 34... $\mathbb{Q} \times a3$ حرکت زیر است زیرا پس از 24. $\mathbb{Q}b4$ 24. $\mathbb{Q}b4$ باعث از دست رفتن بازی می‌شود.همچنین 34... $\mathbb{Q}b6$ هم بعد از جواب 35. $\mathbb{Q}a5$ وضع بازی را برای سیاه نامیدکننده

13. ...

 $\mathbb{Q}e4$ 

۲۶۶

یک امکان دیگر سیاه بازی 13. $\mathbb{Q}b3$ است

و بعد از:

14. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}e6$ 15. $\mathbb{Q}d3$

برای سیاه شанс رسیدن به تساوی نامعلوم

است.

14. $\mathbb{Q}d4$ 0-015. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}e6$ 16. f3 $\mathbb{Q}d6?$ سیاه سعی می‌کند بازی خود را فعال نشان بدهد. حرکت 6... $\mathbb{Q}f6$ 16... $\mathbb{Q}f6$ نیز بازی کردنی است.17. $\mathbb{Q} \times e6$ $f \times e6$ 18. $\mathbb{Q}c5$ $\mathbb{Q}ad8$ 19. e4 $\mathbb{Q}fe8$ 20. e $\times d5$ + $e \times d5$ +21. $\mathbb{Q}f2$ b622. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e5$ 23. $\mathbb{Q}d3$ حرکت 23. $\mathbb{Q}f4$ نابهنجام است و سیاه23... $\mathbb{Q}f5$ بازی خواهد کرد.23. ... $\mathbb{Q}df8$

	جست و جو می کرد:	می سازد.
42. ... $\mathbb{Q}d2$	43. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}c5$	35. $b \times c4$
44. $\mathbb{Q} \times c3$	$\mathbb{Q} \times b3$	سفید باید به گرفتن یک پیاده اکتفا کند برای آن که حرکت «ظاهراً برنده‌ی» 35. $\mathbb{Q}b4$ به جایی نمی‌رسد، مثال:
45. $\mathbb{Q}b3$	$\mathbb{Q} \times b5+$	35. ... $d3$ 36. $\mathbb{Q} \times c5$ (36. $\mathbb{Q}e-e1$ $d2$ 37... $\mathbb{Q}d3+$ 36. $b \times c4$ $d \times e2$ 37. $c \times b5+$ $\mathbb{Q}h8$ 39. $\mathbb{Q} \times d7$ $\mathbb{Q} \times d7$) 36... $d \times e2$ 37. $\mathbb{Q} \times d7$ $\mathbb{Q} \times d7$ 38. $b \times c4$... $\mathbb{Q}d2!$ الخ
46. $\mathbb{Q}e7!$	43. $\mathbb{Q}d6$	
	44. $\mathbb{Q}d5!$	
منظور سفید اجرای تهدید زیر است:		
45. $\mathbb{Q}b3$	$\mathbb{Q} \times b5+$	46. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}a5$
47. $\mathbb{Q}b4$		
44. ...	$\mathbb{Q}h6$	35. ... $d \times c3$
45. $\mathbb{Q}b3$	$\mathbb{Q}b6+$	36. $\mathbb{Q} \times d7$
46. $\mathbb{Q}c5$	$\mathbb{Q} \times h2$	37. $c \times b5+$ $\mathbb{Q}f8$
47. $a4$	$\mathbb{Q}e7$	38. $\mathbb{Q}c2$
47. ... $\mathbb{Q}h6$	48. $\mathbb{Q} \times c3$	39. $\mathbb{Q}c4!$
الخ		پیاده‌ی دورافتاده‌ی $c3$ حامی درست و حسابی ندارد. حال آنکه اکثریت پیاده‌های سفید در جناح وزیر بالقوه نیرویی غیرقابل مقاومت است.
48. $\mathbb{Q}c6!$		
اشغال این موضع حساس از جانب شاه سفید اثر تعیین‌کننده دارد. بر عکس بازی 48. $a5$ از قاطعیت کمتری برخوردار است. مثال:		
48. ... $\mathbb{Q}d7+$ (یا) 48... $\mathbb{Q}c8)$		39. ... $\mathbb{Q}a4$
49. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{Q}h6+$		40. $\mathbb{Q}e3$
48. ... $\mathbb{Q}d7$	49. $\mathbb{Q} \times c3$	شاه سفید وارد معركه می‌شود.
50. $f4$ $h5$ 51. $\mathbb{Q}e3+$ $\mathbb{Q}d8$		40. ... $\mathbb{Q}e7+$
52. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}g6+$ 53. $\mathbb{Q}b7$ $h4$		سیاه هر آنچه در توان دارد انجام می‌دهد.
54. $\mathbb{Q} \times a7$ $\mathbb{Q}g3$ 55. $\mathbb{Q} \times g3$ $h \times g3$		راه زیر برای سیاه ناامید کننده است:
56. $\mathbb{Q}d5$ $\mathbb{Q}e7$ 57. $\mathbb{Q}g2!$ $\mathbb{Q}d6$		40. ... $\mathbb{Q}e7$ 41. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}d6$
58. $b6$ $g6$ 59. $a5$ $\mathbb{Q}c5$ 60. $b7$		42. $\mathbb{Q}e2$
$\mathbb{Q}b4$ 61. $a6$		41. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}d7+$
و حالا اگر سیاه 61... $\mathbb{Q}a5$... بازی کند		42. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}b7??$
سفید 62. $\mathbb{Q}f1$ انجام می‌دهد. پیروزی سفید		سیاه بهترین شانس را باید در ادامه‌ی زیر

برای انتخاب محل آینده استقرار اسب وزیر و فیل شاه هنوز باز است.

10. ♜e1

سفید رخ را وارد بازی می‌کند و خانه‌های مرکزی ستون شاه را کنترل می‌کند.

10. ♜g5 ♜b7 11. ♛e2 ♜b d7

12. ♜ac1 ♜c8 الخ

10. ... ♜b7

11. ♜d3

فیل از موضع نامناسب تغییر مکان می‌دهد و در پایگاه جدید نشانه‌روی بر قلعه‌ی شاه حریف را عهده‌دار می‌شود.

11. ... ♜c6

12.a3 ♜e7

13. ♜c2 ♜e8

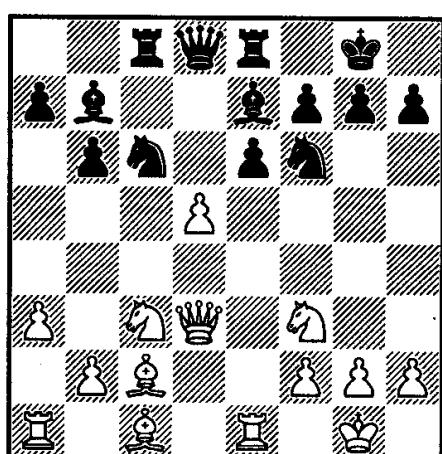
14. ♛d3 ♜c8

14. ... g6 15. ♜h6 ♜c8 16. ♜ad1

♜f8 17. ♜xf8 ♜xf8 18. ♜g5

با تهدید 19. ♛h3

15.d5



۲۶۷

سفید با اجرای این حرکت ضمن باز کردن

دفاع نیمزویچ

کارپوف - پورتیش

سال ۱۹۷۵

1.c4

♞f6

2. ♜c3

e6

3.d4

♝b4

4.e3

c5

5. ♜d3

0-0

6. ♜f3

d5

7.0-0

c×d4

سیاه ستون c و راه بازگشت فیل شاهش را باز می‌کند. جنبه‌ی منفی این حرکت در آن است که ستون شاه به نفع نیروهای سفید باز می‌شود و با باز شدن قطر، فیل وزیر سفید به نحوی فعال گسترش پیدا می‌کند.

سیاه می‌توانست فکر ایجاد پیاده‌ی منفرد برای حریف را کمی به تأخیر بیندازد و بکوشد پاسخهای متعدد او را محدود سازد. مثال:

7. ... ♜c6 8.a3 c×d4 9.e×d4 ♜c3

10.b×c3 d×c4 11. ♜c4 ♛a5

سیاه ضمن یورش به پیاده‌ی c3، امکان پیش راندن پیاده‌ی شاه و آزاد ساختن وضع بازی خود را فراهم می‌آورد.

8.e×d4

♞d4

9. ♜c4

b6

به این ترتیب فیل وزیر می‌تواند روی مناسب‌ترین قطر جا بگیرد. ضمناً دست سیاه

شوری شروع بازی شترنج

حریف - که در جناح شاه تعداد کافی سوار در اختیار ندارد - پیدا کردن جواب مناسب جهت دفاع از قلعه‌ی شاه دشوار بود. مثال:

20. ♜b3! ♜c7 21. ♜f4 (الخ)

20. ...

♞c7

21. ♜xg6

این حرکت مقدمه‌ی یک «ترکیب» است که سفید به موفقیت آن دل بسته است.

21. ...

f×g6

سیاه توجهی به تعقیب بازی به وسیله‌ی حرکت? ♜xg5? ... 21. ♜xg5! 22. ♜xe8+ ♜e8 23. ♜xg5 f×g6 24. ♜xg6+ ♔f8 25. ♜g5 ♜e7 (سفید می‌برد ♜g7 26. ♜h7+ 27. ♜e6+) 26. ♜e6+ ♜xg5 27. ♜xg5

حمله در دست سفید است.

22. ♜c4+

♔g7

23. ♜f4

♜a6!

آیا سفید قبل از اجرای ترکیب موردنظر، این حرکت دفاعی حریف را پیش‌بینی کرده بوده است؟

حرکت اخیر سیاه وضع را به یک پایان بازی می‌کشاند که سفید یک پیاده بیشتر دارد اما برتری او به سبب ضعف جناح وزیرش ناچیز است. حرکات پایین که منجر به ساده شدن وضعیت می‌شود الزامی هستند و سفید برای آن که سوارش را پس بگیرد راه دیگری در اختیار ندارد.

24. ♜c3+

♜f6

25. ♜xg7

♜xg3

ستون شاه امکان استفاده از پست مناسب در پشت پیاده‌ی منفرد را از دست حریف خارج می‌سازد و بر اثر آن می‌تواند فیل وزیر را به مؤثرترین وجه وارد بازی کند.

15. ... e×d5

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

15. ... ♜a5 (15... ♜d5 16. ♜xh7 ♜xg6+ 17. ♔xf7 18. ♜e5+ ♜g8 19. ♜xg6)

وضعیت به سود سفید خواهد بود.

16. ♜g5 ♜e4

باز هم این تنها جواب مناسب سیاه است. برای آن که پس از 16...g6 از 17. ♜xg6 پیروز می‌شود.

17. ♜xg4

این حرکت از بازی زیر بهتر است:

17. ♜xd5 ♜xg5 18. ♜xg4 ♜xg4 19. ♜xg4 g6 (الخ)

17. ... d×e4

18. ♜xg4

g6

19. ♜h4

حالا سفید به ابتکار عمل زیادی دست یافته است.

19. ... h5

سیاه که با دشواری جدی روپرورست با توسل به حرکت بالا از هجوم هم‌زمان اسب سفید بر خانه‌های h7 و f7 از طریق ورود به خانه‌ی g5 پیشگیری می‌کند.

20. ♜ad1!?

اگر سفید 20. ♜b3! بازی می‌کرد برای

پس می‌گیرد.	26. ♜e8	♝e8
در اینجا طرفین بازی، به نتیجه‌ی مساوی توافق می‌کنند و دست یکدیگر را می‌فشارند.	27. bxc3	♛e2
پولات آسانوف - لشن مرادی کیش سال ۲۰۰۵	28. ♜e1	♝c8
	29. ♜e2	
در غیر این صورت حرکت ۲۹... ♜f3		
امتیاز سفید را بی‌ارزش می‌سازد.		
1. d4	♞f6	29. ... ♜c7
2. c4	e6	حالا که فیل وزیر سفید از صحنه‌ی پیکار خارج شده است ضعف پیاده‌های گستته‌ی سفید در جناح وزیر نمایان‌تر می‌شود.
3. ♜c3	♝b4	
4. e3	b6	
5. ♜ge2	♝a6	30. ♜e6 ♜d8
6. a3	♝e7	30. ... ♜a5 31. ♜e5 ♜xc3 32. f4!
این عقب‌نشینی فیل چندان هم بد نیست. اما ادامه:		سفید به لطف استقرار نیروها در مرکز عرصه از وضعیت بهتری بهره‌مند است.
6. ... ♜xc3+ 7. ♜xc3 d5		31. ♜e3 ♔f6
بیشتر بازی می‌شود. زیرا سیاه به واسطه آن به راحتی مشکلات کار گسترش خود را حل می‌کند. مثال:		32. ♔f1 ♜e6
8. ♜f3 o-o 9. cxd5 exd5 10. ♜xa6 ♜xa6 11. o-o c6 12. ♜d2 ♜c7		33. g3 g5
13. ♜ad1 ♜d7 (13... ♜e8!?)		35. h3 ♜c5
14. ♜e2 ♜fe8 15. f3 ♜e7		35. ♜d2 ♜d5
16. ♜f2 c5 17. ♜e2 ♜e6 18. ♜c3 ♜c7 19. ♜d2 ♜e6 20. ♜c3 ♜c7		36. ♔e2 ♜c5
21. ♜d2		37. c4
مساوی توافقی (هلستان - لیتوانی سال ۲۰۰۵)		بازی ۳۷. ♜e4+ به طور نامحسوس بهتر است. از آن نظر که حرکت متن موجب فعل تر شدن رخ سیاه می‌شود.
7. ♜g3		37. ... ♜d4
ادامه دیگری که زیاد بازی می‌شود چنین است:		38. ♜e8 h4!
		39. ♜f8+ ♔e7
		40. ♜h8 h×g3
		41. f×g3 ♜d3
		به این ترتیب سیاه پیاده‌ای را که عقب بود

8. ...	0-0	7. Qf4d5 8. cxd5 Qxf1 9. Qxf1
9. Qb2		Qxd5 (9... exd5 10. Wf3c6
این حرکت یک نوآوری می‌باشد. قبل‌اً سفید 9. Qe2 بازی می‌کرد و سیاه بعد از ادامه زیر:		11. g4g5 12. Qh5 Qxh5 13. gxh5
9. ... c5 10. o-o Qc6		14. a6 14. e4 Qc7 15. $\text{h4!?$ } $\text{g}\times\text{h4}$
به بازی متقابل دست می‌یافتد.		(سفید ابتکار عمل را بدست می‌گیرد 16. Qf4
9. ...	Qb7	10. $\text{Qc}\times\text{d5}$ exd5 11. Wh5c6
سیاه می‌کوشد مانع از گسترش سوارهای سفید بشود. اما ادامه پایین موجه‌تر بنظر می‌رسد:		12. Qe6g6 13. We5 Qf6
9. ... c5 10. $\text{c}\times\text{d5}$ (10. $\text{d}\times\text{c5}$ $\text{d}\times\text{c4!})$		14. $\text{Q}\times\text{d8+}$ $\text{Q}\times\text{e5}$ 15. $\text{Q}\times\text{c6}$
10. ... Qxf1 11. Qxf1 Qxd5		(15. $\text{Q}\times\text{f7}$ Qxf7 16. $\text{d}\times\text{e5}$ Qd7
(11... $\text{e}\times\text{d5}$ 12. $\text{d}\times\text{c5}$ $\text{b}\times\text{c5}$ 13. Qf5		17. f4 Qc5 18. b4 Qe4 19. Qb2
12. $\text{d}\times\text{c5}$ Qxc3 (به سود سیاه نیست		We6 20. Qe2h5 21. Bhc1c5
13. $\text{Q}\times\text{c3}$ $\text{W}\times\text{d1+}$ 14. $\text{B}\times\text{d1}$ $\text{Q}\times\text{c5}$		22. Bab1a5! (سیاه جبران کافی دارد.)
10. $\text{c}\times\text{d5}$	$\text{Q}\times\text{d5}$	15. ... $\text{Q}\times\text{c6}$ 16. $\text{d}\times\text{e5}$ $\text{Q}\times\text{e5}$
11. Qd3!	$\text{Q}\times\text{c3}$	17. Qd2 We7 18. Qc3f6 19. Qe2
12. $\text{Q}\times\text{c3}$	$\text{Q}\times\text{g2?}$	We6 20. Bhd1 Bhd8 21. Bd4f5
سیاه خطر را درست ارزیابی نمی‌کند و «پیاده‌ی زهرآلود» را می‌خورد. ادامه بهتر چنین است:		22. Bad1 Bd7
12. ... Qd7 13. Wc2 h6		سیاه می‌تواند بازی را حفظ کند.
13. Bgl	Qb7	(رشلیس - آدامس سال ۱۹۹۰)
14. d5		7. ... d5
با تهدید: 15. Qf5 و یا:		8. b3
15. $\text{Q}\times\text{h7+}$ $\text{Q}\times\text{h7}$ 16. $\text{W}\times\text{h5+}$		تعویض فیل‌های «سفیدرو» چیزی عاید
Wg8 17. Qf5		سفید نخواهد کرد. مثال:
14. ...	Qf6	8. $\text{c}\times\text{d5}$ Qxf1 9. $\text{Q}\times\text{f1}$ $\text{e}\times\text{d5}$
پس از 14... g6 سفید می‌تواند به روش زیر حمله را ادامه بدهد:		10. Qg3 Wd7 11. Wf8 Qc6
		12. o-o g6 13. Qd2 o-o 14. Qce2
		15. Bfc1h4 16. Qf1 Qe4
		باتوینیک - برونشتین سال ۱۹۵۱
		در راه فرعی بالا اگر سفید 12. Qf5 بازی
		کند، سیاه با 12... Qf8 13. Sip6 ... و بعد
		14... Qg7 ادامه خواهد داد.

25. ♜e4)	25. ♜b1	♛e8	15. d×e6	f×e6	16. ♜c2	♔f7
26. ♜g3+ ♔h6	27. ♜h3+ ♔g5		17. ♜h5	♝g8	18. ♜f4	♛d6
28. ♜e4			19. ♜d1	♝d5	20. ♜xg6!	h×g6
16. ♜×c3	♛f6		21. ♜xg6+	♔f8	22. ♜×d5	e×d5
سیاه قادر نیست از قدرت‌نمایی رخ حریف			23. ♜f5+	♝f6	24. ♜×f6	♝×g6
جلوگیری کند.			25. ♜×g6+	♔e8	26. ♜e5	
17. ♜×f6	g×f6		که در نهایت سفید به وضع برنده‌ای می‌رسد.			
18. ♜h5+	♔h8		در راه بالا اگر سیاه 18... ♜d6 بازی کند،			
19. ♜g7	f5		ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد که به مات منجر خواهد شد:			
20. d×e6	f×e6					
21. ♜×c7			19. ♜×g6! h×g6	20. ♜×g6+	♔e7	
ادامه قویتر سفید چنین بود:			21. ♜×e6! ♜c8	22. ♜f6+!	♔d7	
21. ♜c1! ♜c6	22. ♜×c7		23. ♜f8+	♝×f8	24. o-o-o+	♝d6
و می‌توانست بازی را سریعتر خاتمه بدهد.			25. ♜f5+	♔c6	26. ♜e4+	
در هر حال برتری سفید برای پیروزی کفايت می‌کند.			15. ♜c2!			
21. ...	♜a6		این حرکت ساده و در عین حال نیرومند تمام نقشه‌های باطل سیاه را نقش برآب می‌کند.			
ادامه بهتر این طور بود:			15. ... ♜×c3+			
21. ... ♜a6	22. ♜c2	♝b5	ادامه پایین هم کمکی به سیاه نمی‌کند.			
22. ♜×a6			15. ... g6	16. d×e6	♛e7	(16... f×e6
22. ♜×b7	♜c5	23. ♜c7	17. ♜h5	♝×c3+	18. ♜×c3	♞f7
24. ♜e2	♜e5	25. ♜f4±	19. ♜×g6	h×g6	20. ♜×g6+	♔f8
22. ... ♜×a6			21. ♜h8+ ♔e7	22. ♜×e6+	♛×e6	
23. ♜d1	♝b5		23. ♜×d8)	با برتری قاطع سفید		
24. ♜d6	♝e8		17. ♜h5	♝×c3+	18. ♜×c3	f5
25. ♜g7	♝g6		19. ♜g3	♝e4	(19... ♜×e6	
26. ♜×e6	♝f6		20. ♜c4	♝d5	21. ♜h5	با برتری زیاد
27. ♜cd7	♝e8		22. ♜×e4	f×e4	21. ♜×e4	(سفید) 20. ♜×e4
28. ♜e7	a5		23. ♜×g6!	h×g6	24. ♜h7	22. ♜×g6+
29. ♜d4			24. ♜d3	♛d8	(24... ♜h8	

2.c4	e6	ادame زیر به برتری قاطع سفید می انجامید:
3.♘c3	♗b4	29.♕×b6 ♗f7 30.♘c7 ♕×b6
4.♔c2	0-0	31.♘×a8 ♕f6 32.b4 a×b4 33.a×b4
5.a3	♗×c3+	29. ... ♗f7
6.♔×c3	b6	30.♘g5 ♗g8
7.♗g5	♗b7	31.♕dd7 ♗×b3
8.e3		31. ...h6 32.♘f3 ♗×b3 33.♕h7+ ♔g8 34.♕dg7+ ♔f8 35.♘e5
یک راه دیگری بازی به شرح زیر است:		برتری سفید سرنوشت ساز است.
8.f3h6 9.♗h4d5 10.e3 ♘bd7		32.♕×h7+ ♔g8 33.♕dg7+
11.c×d5 ♘×d5 12.♗×d8 ♘×c3		♔f8 34.♕c7 ♗g8
13.♗h4 (13.♗×c7 ♘d5) ... ♘d5		35.♕hg7+ ♔h8 36.♕gd7 b5
14.♗f2c5 15.e4 ♘e7 16.♘e2		37.♕h7+ ♔g8 38.♕cg7+
♕ac8 17.♘c3 c×d4 18.♗×d4		♔f8 39.♕b7 ♔g8 40.♕×b5
♘c5 19.♕d1 ♕fd8 20.♗e3		a4 41.♕bb7 ♕d8 42.♕bg7+
♕×d1+ 21.♔×d1e5 22.b4		♔f8 43.♕c7 ♗g8
(کرامنیک - لیکوسال ۲۰۰۶)		44.♕hg7+ ♔h8 45.♘f7+
8. ... d6		♔×g7 46.♘×d8+ ♔g8
9.f3	♘bd7	47.♘c6 f4 48.e×f4 ♗f7
10.♘h3		49.♘e5 ♗b3 50.♕c3 ♕×f4
راه زیر انتخاب بهتر است:		51.♕g3+ ♔h7 52.♕g4 ♕f6
10.♗d3c5 11.♘e2 ♕c8 12.♔b3		53.♕d4 ♕h6 54.h4 ♕h5
الخ		55.♘d3 ♕b5 56.♔d2 ♕h6
10. ... c5		57.♘b2 ♕h5 58.♔c3 ♕c5+
11.d×c5		59.♔b4
11.o-o-o h6 12.♗h4d5		سیاه شکست را می پذیرد.
با وضعیتی پیچیده و مبهم		
11. ... b×c5		
12.♕d1		امیر باقری - هیینهای دانو
این یک راه نادر است. شاخه بهتر عبارت است		رشت سال ۱۹۹۸
: از	1.d4	♘f6

خاتمه می‌بخشد.

29. ♔xg2 g5+

30. ♕xg5

بعد از: 30. ♔f1 ♕xf3 سفید بدون دفاع
می‌شود.

30. ...h×g5 31. ♜e1 ♜h5

32. ♜h3 ♕e3 33. ♜x c4 g4

34. ♜c8+ ♔h7 35. f×g4 ♕x e4+

36. ♔f1 ♕f3+ 37. ♔e1 ♕e3+

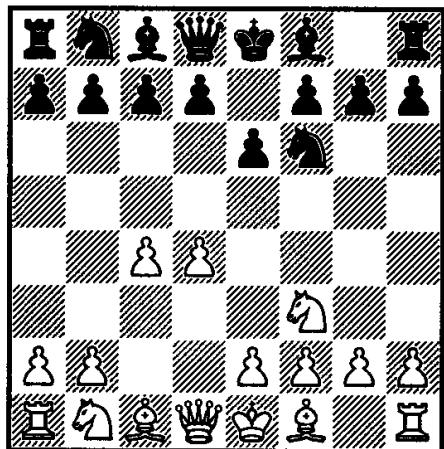
38. ♔d1 d3

سفید به بازی ادامه نمی‌دهد.

دفاع هندی وزیر

در مقدمه‌ی مجموعه‌ی دفاع‌های «هندی نیمزویچ» گفته شد که سفید ممکن است در حرکت سوم ♜c3 و یا 3. ♜f3 بازی کند. آنچه تا اینجا از نظر خوانندگان گذشت مربوط به بازی نخست یعنی 3. ♜c3 بود و اینک بازی بررسی قرار می‌گیرد.

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3. ♜f3



12. ♜e2 ♕b6 13. o-o d5 الخ

12. ... ♕b6

13. ♜e2 h6

14. ♜h4 d5

15. o-o ♜a6!

سیاه بازی را متعادل می‌سازد.

16. ♜d2 ♜ab8

17. ♜c1 ♜fc8

18. ♜fd1 ♕b3

19. c×d5 ♜x e2

20. ♜x e2 e×d5

21. ♜c2 ♜e8

22. ♜f2 ♜e5

23. ♜g3 ♜b5

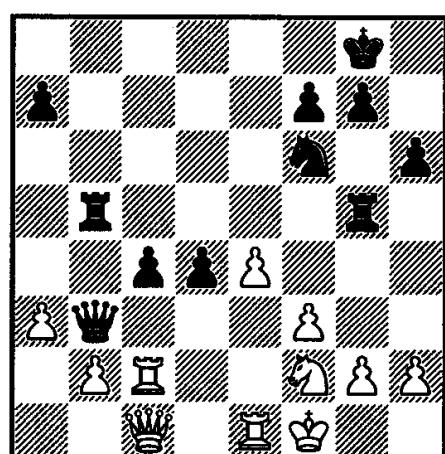
24. ♜f2 c4

25. ♜e1 d4

26. ♜x e5 ♜e×e5

27. e4 ♜g5!

28. ♔f1



28. ... ♜xg2!!

یک حرکت غیرمنتظره که به زیبایی بازی را

این دفعه روشی را که سیاه انتخاب می‌کند فیانکتو، یعنی نظارت از فاصله‌ی دور است.

بنابر قاعده‌ی کلی، برای رهایی از فشار فیل فیانکتوی حریف، بهترین روش آن است که فیل خود را روی همان قطر در حالت فیانکتوگسترش بدهیم.

در دفاع هندی وزیر برای سفید مهمترین کار آن است که در لحظه‌ی مناسب $d5$ کند چون اگر به بستن قطر فیل وزیر سیاه موفق بشود برای پیش راندن پیاده‌ی شاه، دیگر مانعی بر سر راه نمی‌بیند. همچنین می‌تواند برای معاوضه‌ی فیلهای اقدام کند. البته باید در نظر داشته باشد که هرگونه معاوضه به سود آزادی بازی سیاه تمام می‌شود.

اما راجع به سیاه، باید بدانیم که سیاه برای تحقق ایده‌ی خود راههای بیشتری در اختیار دارد. یکی آنکه با یکی از سوارها (بیشتر اوقات با اسب و گاهی با فیل) خانه‌ی $e4$ را اشغال کرده از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف جلوگیری کند، و دیگر آنکه این خانه را با یک پیاده مثلاً $d5$... یا $f5$... (البته پس از تغییر مکان اسب $f6$) کنترل کند. در حالت اجرای $d5$... راه فیل وزیر سیاه بسته می‌شود و این امر غالباً ضررهای جدی ایجاد می‌کند، و در حالت بازی $f5$... گاهی راه پیشروی پیاده‌ی وزیر سفید به خانه‌ی $d5$ هموار می‌شود.

همچنین سیاه می‌تواند با $c5$... دست به حمله‌ی متقابل بزند، اما در این حال باید قبل اطمینان پیدا کند که پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی $d5$ ممکن نباشد و پیاده‌ی وزیر سیاه هم

در وضع بالا راههای دفاعی زیر را تحت اختیار دارد.

۱. دفاع هندی وزیر $b6$...
۲. دفاع بوگولیوبوف $+ b4$...
۳. گامبی بلومن $fld5$...

علاوه بر راههای بالا، سیاه در صورت تمايل می‌تواند با حرکت $d5$... 3 بازی را به گشايش پیاده‌ی وزیر بکشاند.

دفاع هندی وزیر

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. $d4$ | $\triangleleft f6$ |
| 2. $c4$ | $e6$ |
| 3. $\triangleleft f3$ | $b6$ |

قبل‌آخویشاوندی نزدیک میان این دفاع و دفاع نیمزویچ خاطرنشان شده است. در بسیاری از حالات، ایده‌ها و گاهی راههای این دو دفاع یکسان و شبیه به یکدیگر است، به علاوه اهمیت روانی شایان توجه این دفاع در آن است که سفید اغلب برای اجتناب از دفاع نیمزویچ ابتدا اسب شاه را گسترش می‌دهد، بنابراین لازم است سیاه طرز مقابله با هر دو روش را بداند.

در این راه دفاعی نحوه‌ی صفات‌آرایی پیاده‌ها و وضعهای دلخواه سفید با آنچه قبل‌آیدهایم تفاوتی ندارد. لازم است یادآوری شود که اصولاً کشمکش دو هماورد روی امکانات سفید برای اجرای حرکت $e4$ دور می‌زند. به این معنی که طرف مهاجم می‌خواهد این حرکت را بازی کند و مدافع در صدد است مانع از انجام یافتن این کار بشود.

5. ... $\mathbb{Q}b4$

6. $\mathbb{Q}c2$ $\mathbb{Q}e4$

7. $\mathbb{Q}d3$ $f5$

با توجه به آنچه در بالا گفته شد سیاه در اینجا با پیاده‌ی $f5$ خانه‌ی $e4$ را کنترل کرده است. روشن است که اگر با پیاده‌ی $d5$ این کار را بکند راه به روی فیل $b7$ بسته می‌شود.

8.0-0 $\mathbb{Q}\times c3$

9. $b\times c3$ 0-0

10. $\mathbb{Q}d2$

مبارزه بر سر خانه‌ی $e4$ ادامه دارد.

به صورت عقب‌مانده در نماید.

با ذکر مقدمه‌ی بالا اکنون درک و فهم راه اصلی بازی بسیار آسان است. برخلاف دفاع نیمزویچ اینجا فقط یک راه اصلی وجود دارد که بر اثر آن تمامی دفاع به موفقیت یا شکست می‌انجامد.

هدف دو هماورد باید هم گسترش قوا و هم مراقبت احتیاط‌آمیز از $c4$ باشد.

حالا روش‌هایی که دو طرف برای رسیدن به هدف بالا پیش می‌گیرند مورد بررسی قرار داده می‌شوند:

1.d4 $\mathbb{Q}f6$ 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}f3$ b6

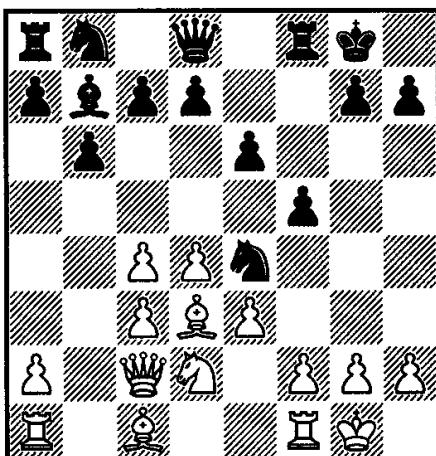
اول

سفید اسب وزیر را در خانه‌ی $c3$ گسترش می‌دهد:

4. $\mathbb{Q}c3$

منظور سفید آن است که پس از گسترش فیل در خانه‌ی $d3$ از پیاده‌ها مرکز نیرومندی بسازد.

۲۷۰



1) 10. ... $\mathbb{Q}h4$

11.f3!

اگر سفید به منظور گرفتن یک پیاده 11.g3? بازی کند به دلیل جواب 11... $\mathbb{Q}g5!$ 12.e4 $f\times e4$ 13.g×h4 $\mathbb{Q}h3+$ 14. $\mathbb{Q}g2$ $e\times d3+$ 15. $\mathbb{Q}\times h3$ $d\times c2$ وضع نامناسبی دچار می‌شود. مثال:

11.g3? $\mathbb{Q}g5!$ 12.e4 $f\times e4$ 13.g×h4 $\mathbb{Q}h3+$ 14. $\mathbb{Q}g2$ $e\times d3+$ 15. $\mathbb{Q}\times h3$ $d\times c2$

در نتیجه وضع سیاه بهتر است.

4. ... $\mathbb{Q}b7$

حرکت 4... $\mathbb{Q}b4$ 4... $\mathbb{Q}b4$ بازی را به یکی از راههای دفاع نیمزویچ در می‌آورد که از لحاظ تئوری برای هدف سیاه کفایت می‌کند. سفید می‌تواند برای ممانعت از این حرکت سیاه قبل از گسترش فیل وزیر ابتدا 4.a3 بازی کند.

الف 5.e3

در مقابل 2. $\mathbb{Q}c2$ 5. $\mathbb{Q}c2$ سیاه می‌تواند با 5... $\mathbb{Q}b4$ 5... $\mathbb{Q}b4$ مانع از اجرای $e4$ بشود.

10. ♕×c3

سفید از آن جهت با وزیر، اسب حریف را می‌زند که در وضع پیاده‌های جناح وزیرش ضعفی ایجاد نشود.

10. ... 0-0

11. ♖e2 d6

12. o-o ♖d7

13. ♖fd1 ♖f6

وضع بازی به تساوی انجامیده است.

دوم

سفید پیاده‌ی شاه را بازی می‌کند.

4.e3

4. ♖f4 ♖b7 5.e3 ♖e4 6. ♖d3
♖b4+ =

4. ... ♖b7

5. ♖d3 ♖e7

حرکت + 5... ♖b4+ به بازی سفید کمی برتری می‌دهد:

5. ... ♖b4+ 6. ♖b d2 o-o 7.o-o
d5 8.b3 ♖b d7 9. ♖b2 ♗e7
10. ♗c2 ♖d6 11.e4 d×e4
12. ♖x e4 ♖x e4 13. ♖x e4=

6. ♖c3 d5

درست است که این حرکت سیاه راه ♖b7 را سد می‌کند اما برای جلوگیری از پیشروی ♖e4 لازم است. ادامه‌ی زیر نیز قابل توجه است:

6. ... c5 7.o-o c×d4 8.e×d4 d5
9.c×d5 (9.b3 ♖e4 10. ♖b2 ♖d7

11. ... ♖d2

12. ♖d2 ♖c6!

بازی 12...c5 به سبب 13.d5! و حرکت 12...d6 به علت جواب 13.c5! درست نیست.

13.e4

سفید بالاخره به جلو راندن پیاده‌ی شاه خود موفق شده اما سیاه نیز کار گسترش را تمام کرده است. به علاوه پیاده‌های دوپشته‌ی سفید روی ستون C ضعیف است.

2) 10. ... ♖d2

این حرکت از باتوینیک است.

11. ♖d2 ♖c6

12.f3 ♖a5

13.e4 f×e4

14.f×e4 ♗h4

وضع دو طرف مساوی است.

5. ♖g5 (ب)

منظور سفید آن است که نظارت اسب سیاه بر خانه‌ی e4 را بی‌اثر کند.

5. ... h6

اگر سیاه ♖b4... 5... ♖b4 بازی کند بازی به دفاع نیمزویچ تبدیل می‌شود.

6. ♖h4 ♖e7

7.e3

7. ♗c2 d5 8.e3 o-o 9. ♖d1

♖b-d7 10.c×d5 ♖x d5=

7. ... ♖e4

8. ♖x e7 ♗x e7

9. ♗c2 ♖x c3

6. ... 0-0 7. $\mathbb{Q} \times d5$ 10. $\mathbb{Q} b5+$ $\mathbb{Q} c6!=$

(زابو - ایوه، سال ۱۹۵۳)

7. $\mathbb{Q} a4+$ c6

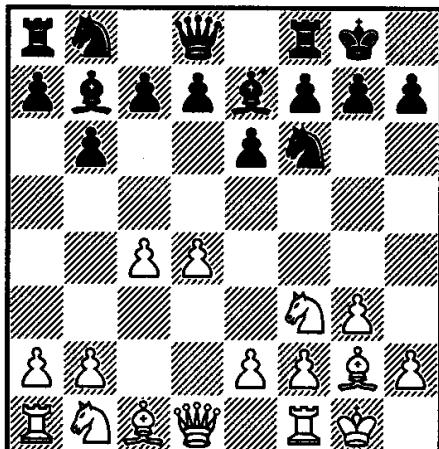
8. c×d5 e×d5

9. 0-0 0-0

10. $\mathbb{Q} c2$ c5

این بازی در سال ۱۹۵۳ میان اشتالبرگ و برونشتین انجام گرفته است و در اینجا وضع دو طرف همانند است.

۲۷۱



در شکل بالا سفید می‌تواند به روش‌های گوناگون و متعدد پیشروی e4 را تدارک ببیند که به ذکر مهم‌ترین آنها مبادرت می‌شود:

الف 7. $\mathbb{Q} c3$

این حرکت به منزله‌ی راه اساسی تلقی می‌شود.

چنان‌که می‌دانیم ایده‌ی اصلی سیاه برای جلوگیری از پیشروی بالا یکی آن است که به کمک پیاده، نظارت بر خانه‌ی e4 را تأمین کند، و دیگر آنکه مستقیماً به اشغال این خانه دست بزنند. برای اجرای نقشه‌ی نخست در اینجا سیاه باید حرکت ...d5 را انجام بدهد (۱) و به منظور پیاده ساختن طرح دوم لازم است ... $\mathbb{Q} e4$...
بازی کند. (۲)

1) 7. ... d5

8. $\mathbb{Q} e5!$

$\mathbb{Q} c8$

سیاه از فیل b7 حمایت کرده است تا مانع بسته شدن قطر بزرگ a8-h1 شود. حرکت 8...c6 به نفع سیاه نیست زیرا:

1. d4 $\mathbb{Q} f6$ 2. c4 e6 3. $\mathbb{Q} f3$ b6 4. g3

همان‌طور که در مقدمه‌ی دفاع هندی وزیر گفته شد بهترین روش برای مقابله با فیل فیانکتوی سیاه آن است که سفید هم فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش بدهد. امروزه شطرنج‌بازان، بیشتر این راه بازی را انتخاب می‌کنند.

4. ... $\mathbb{Q} b7$

5. $\mathbb{Q} g2$

I

5. ... $\mathbb{Q} e7$

6. 0-0

6. d5 e×d5 7. $\mathbb{Q} d4$ 0-0 8. $\mathbb{Q} f5$

$\mathbb{Q} b4+$ 9. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} e8=$

6. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} e4$ 7. $\mathbb{Q} d2$ $\mathbb{Q} f6$ 8. 0-0

الخ

8. ♜c2		8. ...c6 9.e4 dxc4 10. ♜x c4 ♕a6
این حرکت سفید به منظور عقب نشاندن اسب سیاه انجام پذیرفته است.		11.b3 b5 12. ♜e3 b4 13. ♜e2 ♕x e2 14. ♜x e2 ♜x d4 15. ♜b2
8. ♜x e4 ♕x e4 9. ♜f4 (9. ♜e1 ♜x g2 10. ♜x g2 d5=) c6 11. ♜d2 d5= (پاخمن)		سفید یک پیاده از دست داده است اما حمله‌ای قوی در اختیار دارد.
8. ... ♜x c3	9. ♜x c3	9. cxd5 ♜x d5
9. bxc3 f5 10.d5 ♜c8 11. ♜d4 c5=		10. ♜x d5 exd5
9. ... f5		اگر سیاه به قصد جلوگیری از بسته شدن قطر بزرگ 5... ♜x d5 بازی کند، سفید به برتری می‌رسد، مثال:
سیاه کنترل خانه‌ی e4 را عملی ساخته است، بی‌آنکه راه فیل b7 را بسته باشد.		10. ... ♜x d5 11.e4 ♜b7 12. ♜f4 ♜d6 13. ♜g4=
10. b3		11. ♜b3 ♜e6
علاوه بر بازی بالا ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است:		12. ♜d3 ♜d8
10. ♜e3 ♜f6 11. ♜d2 d6 12. ♜f d1 ♜e8 13. ♜a c1 ♜e4 14. ♜e1 ♜x g2 15. ♜x g2 ♜d7 16. ♜c2 a5=		پیاده‌ی e2 به خاطر حرکت ♜e1 گرفتنیست.
هرمانی شوروی، (فلور - آوریان، سال ۱۹۵۱).		13. ♜e3 c6
10. ... ♜f6		14. ♜ac1
11. ♜b2 a5		وضع دو طرف برابر است.
12. ♜d2 ♜a6		لازم است یادآور می‌شود که بازی 5...
13. ♜ad1 ♜e8		اصولاً برای سیاه حرکت بدی نیست، اما فقط این عیب را دارد که در بسیاری حالات راه را بر ♜b7 می‌بندد و پیاده‌های سیاه را به وضع نامطلوبی در می‌آورد و اگر شرایط بالا تغییر کند، آن وقت 5... d5... حرکتی عالی از آب در می‌آید، چون به کمک آن می‌تواند مرکز حریف را بر هم بزنند. بنابراین چون 5... d5... خالی از عیب نیست، سیاه اشغال خانه‌ی e4 را مورد توجه قرار می‌دهد. از این قرار:
سیاه وزیر را از برابر رخ سفید کنار می‌کشد، ضمناً در نظر دارد آنرا به جناح شاه ببرد.		2) 7. ... ♜e4
14. ♜e1 ♜x g2		
15. ♜x g2 g5		

ستون b متقابلًا دارای بازی کافی می‌باشد.

8. ...

c8

9.b3

cxd4

10.xd4

xg2

11.xg2

d5

12.d2

b7

13.g1

d8

وضع دو هماورد یکسان است.

7.b3

این حرکت وقتی بازی می‌شود که سفید ترجیح می‌دهد برای تهیه‌ی پیشروی e4 مستقیماً دست به کار نشود و به سادگی به کار گسترش بپردازد. در این حالت پیشروی در مرکز الزامی است و نتایج خوب زیر را به بار می‌آورد:

1) 7. ...

d5

8.e5

c5

8. ... c8 9.cxd5 xd5 10.xd5 xd5 11.e4 الخ

9.dxc5

bxc5

10.cxd5

exd5

11.c3

bd7

12.d3

b6

12.xd5 xd5 13.xd5 xd5

14.xd5 xe5 15.xe5 f6

سیاه می‌برد.

13.a4

a5

14.a3

c8

بازی دو طرف مساوی است، با این توضیح که پیاده‌های مرکزی سیاه - که در این حالت

16. fe1

g6

وضع دو هماورد برابر است. (بازی پتروسیان - برونشتین، مسابقه‌ی قهرمانی شوروی، سال (۱۹۵۱)

7. c2

در مقابل این حرکت سفید، سیاه پاسخ شایسته‌ای دارد و آن حرکت زیر است:

7. ...

c5

دیگر حرکات معمولاً سیاه را به وضع مساوی

نمی‌رساند، مثال:

1) 7. ... e4 8.b3 c6 9.e3

d5 10.b d2 dxc4 11.xc4 d5

12.c3 h6 13. f d1 c8

14. f4 e8 15.a3 a5

16.d3±

2) 7. ...d5 8.e5 c5 9.dxc5 x c5

10.c3 c8 11.cxd5 xd5

12.xd5!? xd5 (12... xf2+?)

13. xf2 xc2 14.e7+ h8

(وضع سفید برنده است

13. xd5 xf2+ 14. xf2 xc2

15. xa8

سفید هم از لحاظ نیرو و هم وضع بازی

برتری دارد.

8. fd1

سیاه در برابر حرکت 8.dxc5 حریف با

8...bxc5! جواب می‌دهد. در این حال

عقب‌باندگی پیاده‌ی d7 اهمیت چندانی ندارد.

چون به آسانی دفاع می‌شود، در عوض سیاه روی

پیاده‌های معلق نامیده می‌شود - ناپایدار اما می‌کند و به این ترتیب به حریف کمک می‌رساند.

5. ...

 $\mathbb{Q}b4+$

راه ۷... $\mathbb{Q}e7$ که قبل‌آیده‌ایم بر حرکت بالا

ترجیح دارد.

6. $\mathbb{Q}d2$ 6. $\mathbb{Q}b$ d2 o-o 7.o-o d5 8.a3 $\mathbb{Q}e7$

9.b4 c5=

1) 6. ...

 $\mathbb{Q}\times d2+$ 7. $\mathbb{Q}\times d2!$

اسب باید خانه‌ی مؤثر c3 را اشغال کند.

7. ...

o-o

8. $\mathbb{Q}c3$

d6

8. ... $\mathbb{Q}e4$ 9. $\mathbb{Q}c2$ f5 10. $\mathbb{Q}e5$ d511.cxd5 exd5 12.o-o $\mathbb{Q}d7$ 13.f3±9. $\mathbb{Q}c2$

اگر سفید در قلعه رفتن عجله کند، سیاه به ایجاد تساوی موفق می‌شود. مثال:

9.o-o $\mathbb{Q}e4$ 10. $\mathbb{Q}\times e4$ $\mathbb{Q}\times e4$ 11. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}\times g2$ 12. $\mathbb{Q}\times e7$! =

(الخین)

9. ...

 $\mathbb{Q}e7$

10.o-o

 $\mathbb{Q}b4$

11.e4

 $\mathbb{Q}ac8$ 12. $\mathbb{Q}fe1$

e5

13. $\mathbb{Q}ad1$

c6

14. $\mathbb{Q}a4$ $\mathbb{Q}c7$

روشن است که اگر وزیر سفید پیاده‌ی a7 را بزند، بعد از بازی $\mathbb{Q}a8$, به چنگ سیاه می‌افتد. سفید حالا اندکی زورمندتر است.

2) 6. ...

 $\mathbb{Q}e7$

پیاده‌های معلق نامیده می‌شود - ناپایدار اما تهدیدآمیز است. (بازی ایوه - الخین، مسابقه‌ی دوچانبه‌ی سال ۱۹۳۷)

2) 7. ...

c5

8. $\mathbb{Q}b2$ $c\times d4$ 9. $\mathbb{Q}\times d4$ $\mathbb{Q}c6$ 10. $\mathbb{Q}f4$

d5

11. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}c8$ 12. $\mathbb{Q}c3$ حرکت ۱۲. $\mathbb{Q}d2$ هم بنابر تفسیر پاخمن،

بازی را به تساوی می‌رساند:

12. $\mathbb{Q}b$ d2 $\mathbb{Q}h5$ 13. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}f6$! =

12. ...

 $d\times c4$ 13. $\mathbb{Q}\times c4$ $\mathbb{Q}b4$

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

II

لازم است بدانیم که هر یک از طرفین بازی برای بهبود وضع خود کوشش‌های زیادی به کار برده‌اند. سفید برای آنکه برتری روش‌تری پنهان دست بیاورد و سیاه به آن جهت که تسویه‌ی کامل‌تری را در مرکز به حریف تحمیل و بازی آزادتری کسب کند.

یکی از کارهای سیاه برای رسیدن به منظر برلا اجرای حرکت جالب $\mathbb{Q}b4+$... $\mathbb{Q}b4+$ است.

ایده‌ی سیاه در انتخاب این راه بازی، پیروی از این اصل است که هرگونه معاوضه همیشه به آزادی وضعهای فشرده کمک می‌کند. تنها در درس این حرکت آنست که سیاه یک سوار گسترش یافته را با سوار گسترش نیافته‌ی سفید عوض

در حرکت دوم بازی $b7-b6$... $b7-b6$ را انتخاب کند.

1. $d4 \triangleleft f6$

2. $\triangleleft f3 b6$

2. $c4 b6$

حرکات بالا وضعی را به خاطر می‌آورد که در بازی پیاده‌ی وزیر، سفید حرکت $c4$ را بازی نکرده باشد. به این معنی که در اینجا یک طرف بازی به خاطر تنوع، از بهترین راهی که تئوری توصیه می‌کند دور می‌شود. بنابراین جا دارد که برای راههای فوق الذکر اهمیت کمتری قائل شویم؛ اگرچه احتمالاً چند ایده‌ی جالب هم از آن بیرون بیاید.

اول

1. $d4$

$\triangleleft f6$

2. $\triangleleft f3$

$b6$

حالا بهترین بازی سفید حرکت $3. c4$ است که پس از $3...e6$ بازی به دفاع هندی وزیر معمولی کشیده می‌شود. اما اگر سفید مایل نباشد از روی قاعده عمل کند، می‌تواند یکی از راههای زیر را برود.

1) 3. $\triangleleft g5$

$\triangleleft b7$

4. $\triangleleft bd2$

$c5$

5. $c3$

$\triangleleft c6$

6. $e3$

$e6$

7. $\triangleleft d3$

$\triangleleft e7$

8. $\triangleleft e2$

$\triangleleft d5$

9. $\triangleleft \times e7$

$\triangleleft \times e7$

10. $o-o$

$o-o$

11. $\triangleleft a6$

$\triangleleft \times a6$

اگر سیاه با اجرای این حرکت یک زمان از دست می‌دهد، به خاطر آن است که فیل وزیر سفید در پست نامناسبی می‌ماند و ضمناً ستون d را می‌بندد. حرکت $6... \triangleleft e7$ برتری را به سفید می‌دهد، از این قرار:

6. ... $\triangleleft e7$ 7. $o-o$ $\triangleleft \times d2$ 8. $\triangleleft \times d2$

9. $\triangleleft e1$ $d5$ 10. $\triangleleft e5$ $\triangleleft e4$

11. $\triangleleft c2$ $f6$ 12. $c \times d5$ $e \times d5$ 13. $\triangleleft d3$

$\triangleleft c6$ 14. $\triangleleft a4 \pm$

7. $o-o$ 0-0

8. $\triangleleft c3$ $d5$

9. $\triangleleft e5$ $c6$

10. $c \times d5$ $c \times d5$

11. $\triangleleft c1$ $\triangleleft bd7$

قصد سیاه آن است که اگر سفید به تحکیم موقعیت اسب بپردازد، با پیاده‌ی f آن را از جای خود براند.

12. $\triangleleft \times d7$ $\triangleleft \times d7$

13. $\triangleleft f4$

فیل وزیر از پست نامناسب جابه‌جا می‌شود.

13. ... $\triangleleft c8$

این بازی در سال ۱۹۵۶ میان پاخمن و آلاتورتسف انجام شده است و در این حالت طرفین وضع مساوی دارند.

در پایان این مبحث می‌توانیم چنین نتیجه بگیریم که هرچند حرکت $4. \triangleleft b4$... $\triangleleft e5$ در نگاه اول ظاهر دلپسندی نشان می‌دهد، اما تنها گسترش سفید را سرعت می‌بخشد.

*

در دفاع هندی وزیر، گاهی ممکن است سیاه

9. ...	0-0	12. ♜x a6	♝c7
10. ♜e2	♝e5!		وضع دو طرف برابر است.
11. ♜c2	♛c8!		
12. f4	♝a6	2) 3.e3	
	سیاه بازی خوبی دارد.		
دوم			
1. d4	♞f6		
2. c4	b6		
در اینجا این طرف سیاه است که از اجرای بهترین حرکت ممکن خودداری نموده و 2...b6 را انتخاب کرده است. حالا سفید می‌تواند با اجرای سریع e4 تغییر و تبدیلی در وضع بازی بوجود آورد.			
3. ♜c3			
ادامه‌ی زیر قدرت و نفوذ موقعیت سفید را کمی زیاد می‌کند.			
3. f3! d5 4. cxd5 ♜xd5 5. e4 ♜f6			
6. ♜e3 e6 7. ♜c3 الخ			
3. ...	♝b7	3. ...	c5!
4. f3	d5	4. ♜bd2	e6
5. cxd5	♜xd5	5. ♜d3	♝b7
6. e4	♜xc3	5. ... ♜a6 6. ♜xa6 ♜xa6 7. c3	
7. bxc3	e6	7. ♜e7 8. 0-0 0-0 9. ♜e2 ♜c8	
8. ♜b5+	♝d7	10. a3 (10. e4 cxd4 11. cxd4 ♜b4	
9. ♜e2	♝e7	12. a3 ♜a6+) ♜b7 12. ♜d1 ♜a	
10. 0-0	a6	c8=	
11. ♜d3	c5		
12. a4			
	سفید اندکی برتری دارد.	(اشتالبرگ - کوت نائز، سال ۱۹۵۲)	
		6. 0-0	♝c6
		7. c3	♝e7
		8. e4	cxd4
		9. ♜d4	
		9. cxd4 ♜b4 10. ♜b1 ♜a6	الخ

12. ... ♜a6 13. ♖b7 ♜c5

14. ♜x c6 d x c6 15. ♖x c6+ ♔f8

سیاه از وضعیت نامناسب بیرون خواهد آمد.

12. ...

0-0

13. ♖d6!

قوی‌ترین حرکت! فیل در خانه‌ی d6 مثل

استخوانی در گلوی خصم نشسته و هرگونه جنب

و جوش در جبهه‌ی مرکزی را از او سلب کرده است.

13. ...

♕e8

14. ♖x a8

♔c8

16... ♕x a8 15... ♜a6 و بعد

15.b4

تنها حرکت همین است.

15. ...

♜a6

16.b5

♔x a8

16. ... ♜c5 17. ♖x c6 d x c6

18. ♜x c6

وضع بازی به سود سفید است.

17.bxa6

c5

18. ♜f3

♔e4

19. ♜c1

f6

20.a3

سفید منتظر می‌ماند که ببیند حریف او چه می‌خواهد بکند. در واقع دامنه‌ی مانور قوای سفید روبروی کاهش گذارده است.

20. ...

♔c6

21. ♜d1

♔a4

22. ♜d2

حفظ پیاده‌ی c4 از پیاده‌ی a3 اهمیت

دفاع هندی وزیر

سالوف - کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.d4

♞f6

2.c4

e6

3. ♜f3

b6

4.g3

♖b7

5. ♖g2

♖e7

6. ♜c3

♞e4

7. ♖d2

♖f6

8. ♜c1

...

راه اصلی بازی ادامه با حرکت 8.0-0 است.

8. ...

♖d4

9. ♜x d4

♝x c3

10. ♖x b7

بعد از:

10. ♖x c3 ♖x g2 11. ♜g1 ♖b7

برتری با سیاه خواهد بود.

10. ...

♝x d1

11. ♜x d1

با یک محاسبه‌ی سریع متوجه می‌شویم سفید وزیر خود را در برابر دو سوار حریف قربانی داده است. البته با در نظر گرفته این‌که یک اسب یا رخ سیاه را هم متعاقباً خواهد گرفت.

11. ...

c7-c6

12. ♖f4!

حرکت? 12. ♖x a8? نادرست است زیرا

پس از:

36. ...	$\blacksquare \times b5$	بیشتری دارد.
37. $\mathbb{H}h3$		$\mathbb{W}c6$
روشن است که ادامه‌ی بازی به یکی از دو طریق زیر به نفع سیاه تمام خواهد شد:	22. ...	$\mathbb{W}a4$
37. $\blacksquare \times a4??$ $\blacksquare b2+$	23. $\mathbb{Q}f3$	$\mathbb{W} \times a3$
37. $\blacksquare \times c5?$ $\blacksquare \times c5$ 38. $\mathbb{Q} \times c5$ d5	24. $\mathbb{Q}d2$	$\mathbb{W} \times a6$
37. ...	25. 0-0	با این وصف به لطف استقرار فیل در خانه‌ی d6 هنوز برتری از آن سفید است.
38. $\blacksquare \times c5$	$\mathbb{W}b3$	26. e4 $\mathbb{W}a4$
39. $\blacksquare c3$		27. e5 $\mathbb{W}c6$
این تنها پاسخ در برابر تهدید زیرین سیاه است:	28. $\blacksquare fe1$	a6
39. ... $\mathbb{W}f1+$ 40. $\mathbb{Q}g4$ h5 +	29. $\blacksquare e3$	h6
41. $\mathbb{Q} \times h5$ $\mathbb{W} \times f3+$	30. $\blacksquare c1$	چنین به نظر می‌رسد که بعد از ادامه‌ی زیر:
سیاه می‌برد.		30. f3! b5 31. $\mathbb{Q}e4$ fxe5 32. cxb5 axb5 33. $\mathbb{Q} \times c5$
39. ...	$\mathbb{W}b5$	برتری کماکان با سفید خواهد بود.
۲۷۲		30. ... $\blacksquare a8$ 31. $\mathbb{Q}e4$ fxe5 32. f3
40. $\mathbb{Q}g4?$		بعد از بازی 32. $\mathbb{Q} \times e5$ d5 32. سیاه از تنگنا نجات خواهد یافت.
سفید که به تنگی وقت دچار است، شاه را به جانب وضعیت نامناسبی می‌برد. به نظر می‌رسد بعد از 40.h5 با مشکل خاصی رویرو نمی‌شود.	32. ... a5 33. $\blacksquare a3$ 34. h4	32. ... a5 33. $\blacksquare a3$ 34. h4 $\blacksquare a5!$ سیاه با اجرای مانور 32...a5 و بعد 33...a4 و سپس 34... $\blacksquare a5$ موفق شده است به بازی متقابل دست پیدا کند.
40. ...	$\mathbb{W}h7$	35. $\mathbb{Q}g2$ b5
41. h5	$\blacksquare \times a3$	36. cxb5
		36. $\mathbb{Q} \times c5$ bxc4 37...d5 سپس 37...d5 الخ

4.e3

امکانات دیگر سفید از این قرار است:

4.g3 4. ♜g5 4. ♜c3 4.a3

سفید با اجرای حرکت متن در نظر دارد

متعاقب استقرار فیل شاه در خانه‌ی d3، انتخاب قلعه‌ی کوچک، و گسترش فیل وزیر به حالت فیانکتو، سرانجام هجوم در جناح شاه را به راه بیندازد.

4. ...

♜b7

5. ♜d3

c5

سایر ادامه‌های ممکن برای سیاه چنین است:

5. ... ♜b4+ 5... ♜e7 5...d5

اجرای حرکت متن و جلو راندن پیاده‌ی فیل وزیر تنها یک جابجایی ساده‌ی حرکات است.

6.o-o

♜e7

7. ♜c3

حالا سیاه باید در برابر تهدید d5 و سپس e4 به فکر چاره باشد.

7. ...

d5

تعقیب بازی به روش زیر بهتر است:

7. ...cxd4! 8.exd4 d5 9.b3 ♜e4

10. ♜b2 ♜d7 11. ♜e2 ♜xc3

12. ♜x c3 o-o 13. ♜a c1 ♜c8

14. ♜b2 ♜f6

وضع طرفین در این حالت برابر است. اگر سیاه راه بازی پایین را انتخاب کند:

7. ...o-o 8.d5! exd5 9.cxd5

دچار زحمت می‌شود. مثال:

9. ... ♜xd5 10. ♜xd5 ♜xd5

42. ♜xa3

g6

سیاه با اجرای این حرکت نشان می‌دهد که شاه سفید در خانه‌ی g4 موقعیت سختی دارد.

43. ♜f8

♔g8!

از اجرای تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

44. ♜f6+ ♜h8 45.hxg6

و مات اجتناب‌ناپذیر است.

44. ♜d6

♔f7

45. ♜c3

gxh5+

46. ♔h5

♚f1

با تهدید h3+ 44... ♜h3+ 44... و مات.

47. ♔g4

♔g6!

منگنه فشرده می‌شود. تهدید سیاه مات ساختن شاه حریف از راه زیر است:

48. ...h5+ 49... ♜h1+

48. ♜xe5

d5

49. ♜c5

♚h1

50. ♔f4

50. ♜d4 e5! الخ

سیاه می‌برد.

50. ...

♚h5

سفید از ادامه‌ی بازی دست می‌کشد.

دفاع هندی وزیر

فیرمیان - پورتیش

سال ۱۹۹۰

♜f6

2.c4

e6

3. ♜f3

b6

تئوری شروع بازی شطرنج

c3! 21. $\mathbb{W}c1$ $\mathbb{W} \times d4!$ 22. $\mathbb{W}h6$ $\mathbb{Q}f$ 11. $\mathbb{Q} \times h7+$ $\mathbb{Q} \times h7$ 12. $\mathbb{W} \times d5$ $\mathbb{Q}c6$
d8 13. $\mathbb{Q}d1$

و در پایان سیاه برده است.

13. $c \times d5!$

13. $\mathbb{Q}e5$ $d \times c4$ 14. $\mathbb{Q} \times c6$ $\mathbb{Q} \times c6$
15. $b \times c4$ $\mathbb{W}d7$ یا $\mathbb{Q}f8$

با شانس‌های برابر برای طرفین بازی.

13. ...

$\mathbb{Q} \times d5$

سیاه می‌کوشد قطر بزرگ را به روی فیل b7 باز نگاه دارد و این یک بلندپروازی موجه است. اما رعایت جانب احتیاط حکم می‌کند که پیاده‌ی سفید با پیاده‌ی شاه زده شود. هرچند در آن حال هم سفید با بازی $b5$ به مختصر برتری می‌رسد.

14. $\mathbb{Q} \times d5$

$\mathbb{W} \times d5$

15. $\mathbb{Q}e4!$

اینک برتری سفید بارز و مشخص است. به این معنا که ضمن نظارت بر خانه‌ی e4، فیلهایش دارای قدرت تحرک خوبی هستند. در رخ سفید ستونها را اشغال کرده‌اند و در طرف مقابل، شاه سیاه که از حمایت قوای خودی محروم مانده است در معرض تهدید فیلهای طرف سفید قرار دارد.

15. ...

$\mathbb{W}d7$

(شکل ۲۷۳)

بازی بهتر حرکت $\mathbb{W}h5$... 15... است. اما به نظر می‌رسد سیاه از پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 ترس دارد.

16. $\mathbb{Q} \times c6!!$

پس از عقبنشینی انفعالی وزیر سیاه، سفید

برتری با سفید است.

8. $b3$

حرکت 8. $c \times d5!$ بازی نیرومندی است و اگر سیاه با 8... $e \times d5$ جواب بدهد، سفید با حرکت 9. $\mathbb{Q}b5+$ در تمام حالات به یک برتری آشکار می‌رسد. مثال:

- 1) 9. ... $\mathbb{Q}b$ d7 10. $d \times c5$ $b \times c5$
11. $\mathbb{Q}e5$
- 2) 9. ... $\mathbb{Q}f8$ 10. $b3$ a6 11. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}c6$ 12. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}c8$ 13. $\mathbb{Q}e5!$
- 3) 9. ... $\mathbb{Q}c6$ 10. $\mathbb{W}a4!$ $\mathbb{Q} \times b5$ 11. $\mathbb{W} \times b5+$ $\mathbb{W}d7$ 12. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{W} \times b5$
13. $\mathbb{Q} \times b5$ $\mathbb{Q}a6$ 14. $\mathbb{Q}d1$

8. ... 0-0

9. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}c6$ 10. $\mathbb{Q}e1$

سفید همچنین می‌تواند 10. $\mathbb{W}e2$ و یا 10. $\mathbb{Q}c1$ بازی کند.

10. ... $\mathbb{Q}c8$ 11. $\mathbb{Q}ac1$ $c \times d4$ 12. $e \times d4$ $\mathbb{Q}e8$

در مسابقه‌ی بین کرس - اسمیسلوف (سال ۱۹۵۳) بازی این طور دنبال شده است:

12. ... $\mathbb{Q}b4$ 13. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}e4$ 14. $a3$ $\mathbb{Q} \times c3$ 15. $\mathbb{Q} \times c3$ $\mathbb{Q}c6$ 16. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q} \times e5$ 17. $\mathbb{Q} \times e5$ $\mathbb{Q}f6$ 18. $\mathbb{Q}h5$ g6
19. $\mathbb{Q}c$ h3 $d \times c4!$ 20. $\mathbb{Q} \times h7$

(بازی بهتر حرکت 20. $\mathbb{W}g4$ است)

اگر سیاه حرکت? ۲۰... ♕x e1? ۲۰ را انجام بدهد جواب سفید + ۲۱. ♕a3+ ۲۱ خواهد بود. و اگر ۲۰... ♕x g2? ۲۰ بازی کند آن وقت:

21. ♔h8+ ♔e7 22. ♕xg7 الخ
21. ♔h6+ ♔e7
22. d5!!

باز هم یک رخ و یک پیاده به حرفی پیشکش می‌شود.

22. ... ♕x e1
22. ... ♕x d5 23. ♕h4+ سپس
24. ♕x b4 الخ
23. ♕a3+ ♔d8
روشن است که اگر سیاه ۲۳... ♕f6... ۲۳ بازی
کند شاه سیاه با حرکت + ۲۴. ♕g4+ ۲۴ مات
می‌شود.

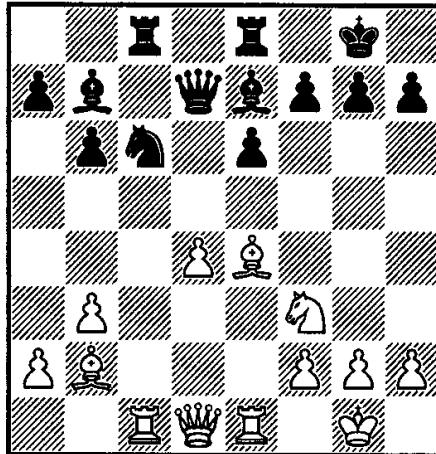
24. ♕h4+ ♔c7
25. dxc6 ♕a8
26. ♕f6 b5

در جستجوی راهی برای فرار از بنبست است.

27. ♕c5! ♕cd8
28. ♕xf7+ ♔c8
29. ♕xb5 a6
30. ♕d7+!

یک پایان زیبا برای یک بازی زیبا. سیاه دست از مقاومت برمی‌دارد و تسلیم می‌شود زیرا: ۳۰. ... ♕xd7 ۳۱. cxd7+ و بعد ۳۲. dxe8: ♕

دفاع بوگولیوبف



دورنمای پیروزی را به وضوح می‌بیند و با اجرای یک ترکیب طولانی پا در راه دراز رسیدن به قله‌ی فتح و ظفر می‌گذارد. ترکیب با قربانی یک «تفاوت» شروع می‌شود.

16. ... ♕x c6
17. ♕e5 ♕b7
18. ♕x h7!!
و حالا نوبت فدا ساختن یک فیل است.

18. ... ♔f8
اگر سیاه با ۱۸... ♕x h7 ۱۸ قربانی را بپذیرد آن وقت بازی به روش زیر دنبال خواهد شد:
19. ♕h5+ ♔g8 20. ♕xf7+ ♔h7
(20... ♔h8 21. ♕g6+ ♔h7
22. ♕e5) 21. d5 ♕x d5 22. ♕g6+
(22. ♕d7? e5) ♕g8 23. ♕d7
♕f6 24. ♕xf6+ ♕f8 25. ♕xd5
exd5 26. ♕a3+ سفید می‌برد.

19. ♕h5 ♕b4
19. ... ♕f6 20. ♕a3+ الخ
20. ♕d3!! g6

این که با 4. $\mathbb{Q}c3$ به دفاع نیمزویج برسد. دوم آنکه $d2 \mathbb{Q}$. 4. بازی کند؛ و سوم راه 4. $\mathbb{Q}bd2$ را انتخاب کند.

1) 4. $\mathbb{Q}d2$

در اینجا راه دفاعی هندی وزیر صورت نمی‌گیرد. به این معنی که پس از

4. $\mathbb{Q}d2 +$ 5. $\mathbb{W}xd2$...

اجرای حرکت 5...d5 تأمل لازم ندارد، زیرا فیل وزیر سیاه به حالت فیانکتو در نیامده است.

4. ... $\mathbb{Q}d2 +$.

حرکت 7. $\mathbb{W}e7$... 4. نسبت به بازی بالا قاطعیت کمتری دارد و سیاه بالاخره به معاوضه‌ی فیلها ناچار می‌شود.

5. $\mathbb{W}xd2!$

در ادامه‌ی 5. $\mathbb{Q}b\times d2$ ، اسب وزیر سفید پست مناسبی پیدا نمی‌کند، چون بر خانه‌ی 5 d5 هیچ‌گونه فشاری وارد نمی‌آورد و در نتیجه سیاه به آسانی می‌تواند با پیاده‌ها خانه‌های سیاه 6 e5 را اشغال کند. مثال:

5. $\mathbb{Q}b\times d2$ d6 6.e3 (6.e4 0-0 7. $\mathbb{Q}d3$ e5 8.dxe5 dx $e5$ 9. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{Q}c6$ 10. $\mathbb{Q}d$ f3 $\mathbb{Q}\times e5$ 11. $\mathbb{Q}\times e5$ $\mathbb{W}d4=$) 0-0 7. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}c6$ 8.0-0 e5=

5. ...

d5!

سیاه می‌تواند با حرکت 5...b6 به دفاع هندی وزیر وارد شود.

6.e3

0-0

7. $\mathbb{Q}c3$

$\mathbb{Q}bd7$

8. $\mathbb{Q}d3$

c6

1. d4 $\mathbb{Q}f6$ 2.c4 e6 3. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}b4+$

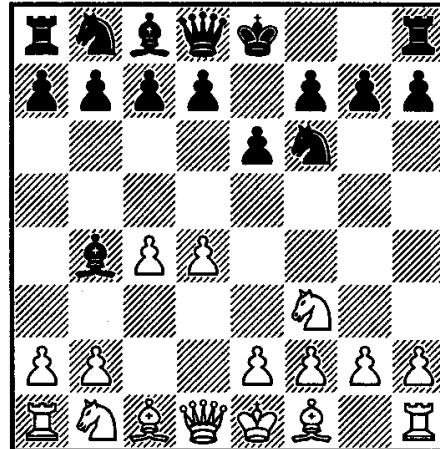
این دفاع که پس از نخستین جنگ جهانی بسیار مورد نظر بوده است، برای یک مدت طولانی کمتر بازی می‌شد، اما امروزه مجدداً مورد توجه قرار گرفته است. استاد بزرگ شطرنج اوکراین، دمیتری بوگولیوبف که از نام آواران بزرگ شطرنج جهان در نیمه‌ی اول قرن بیستم محسوب می‌شود، این گشایش را در مسابقات سال ۱۹۲۰ به کار گرفته است.

از نقطه‌نظر استراتژی این راه دفاعی شاخه‌ای از دفاع هندی وزیر به شمار می‌رود. (به راه 4. ... $\mathbb{Q}b4+$ 5... رجوع شود). هرچند ممکن است از بعضی جهات اساسی با آن اختلاف داشته باشد. یک اندیشه‌ی سیاه از انتخاب این گشایش خودداری از ورود به شاخه‌های اصلی گامبی وزیر و دفاع هندی وزیر است. حرکت بنیادی این دفاع چنین است:

3. ...

$\mathbb{Q}b4+$

سیاه می‌خواهد با معاوضه‌ی فیلها بازی را ساده کند.



7. ♕c2	♝b7	9. 0-0	dxc4
8. ♜g5	d6	10. ♜xе4	e5!
9. e3	♝e4	11. ♜b3!	
	وضع دو هماورد یکسان است.	11. dxе5 ♜xе5 12. ♕xd8 ♜xf3+	
	اگر سیاه بخواهد مثل حریف، دو فیل خود را	13. gxf3 ♜xd8	
	حفظ کند، می‌تواند راه پایین را انتخاب کند:	سیاه به خاطر اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر،	
5. ...	♝e7		وضع بهتری دارد.
6.e4		11. ...	exd4
6.e3 d5 7. ♜d3 ♜b d7 8.0-0 c5		12. ♕xd4	♛b6
	دو هماورد وضع برابر دارند.	13. ♜f4	
6. ...	d5		سیاه برای ساده‌تر شدن بازی، معاوضه‌ی
7.cxd5	exd5		وزیرها را جستجو می‌کند، اما سفید از این کار
8.e5	♞d7		سر باز می‌زند.
9.b4!		13. ...	♞c5
9. ♜d3 c5 10.0-0 ♜c6 11. ♜e1			سیاه به ایجاد وضع مساوی با حریف موفق
♜e8 الخ			شده است.
9. ...	a5	2) 4. ♜bd2	
10.b5	c5		منظور سفید آن است که دو فیل خود را
11. ♜d3			حفظ کند.
	برتری سفید اندک است.	4. ...	0-0
		4. ...c5?! 5.a3 ♜xd2+ 6. ♜xd2	
		cxd4 (6...d6!?) 7. ♜xd4 d6 8.g3	
		0-0 9. ♜g2	
			وضع سفید بهتر است.
1.d4	♞f6	5.a3	
2.c4	e6		اگر سفید در اجرای حرکت فوق تأخیر بکند.
3. ♜f3	♝b4+		سیاه فرصت می‌یابد با 5... ♜e8 خانه‌ی f8 را
	حرکت مشخص کننده‌ی دفاع بوگولیوبف. در		برای فیل خود آزاد سازد.
	این شروع بازی سیاه تا مدتی با خطر نداشت	5. ...	♝xе2+
	عرصه و فضای کافی رو برو است.	6. ♕xе2	b6

سازد و از وضعیت نامطلوب حریف بهره‌برداری کند.

13. ...

 $e \times d5$ 14. $\mathbb{W}c2$ $\mathbb{B}fd8$ 15. $\mathbb{B}ac1$ $\mathbb{B}c8$ 16. $\mathbb{B}d1$

طبعی است که ۱۶. $\mathbb{B}f6$ بی موقع است، چون بازی چنین دنبال خواهد شد.

16. ... $\mathbb{B}f6$ ۱۷. $\mathbb{W} \times c5$ $\mathbb{B}b2$

سیاه می خواهد به عوض پیروی از یک روش دفاعی غیرفعال با بازی متقابل فعال به برقراری تعادل برسد.

16. ...

 $\mathbb{Q}e4$ 17. $\mathbb{Q} \times e4$ $d \times e4$ 18. $\mathbb{Q}d2!$

بدون شک زدن پیاده‌ی سیاه با وزیر، به صلاح نیست چون بعد از $\mathbb{W} \times b3$... ۱۸. $\mathbb{W} \times b3$ وضع بازی سیاه رضایت‌بخش می‌شود.

18. ...

 $\mathbb{Q}a5$ 19. $\mathbb{B}c3!$

در حال حاضر زدن پیاده‌ی $e4$ کار درستی نیست، برای آنکه سیاه متقابلاً پیاده‌ی $b3$ را می‌گیرد. اما حالا به لطف این تهدید تازه، سیاه ناگزیر است به دست خود موجبات ضعیف شدن جناح شاهنش را فراهم آورد.

19. ...

 $f5$

(شکل ۲۷۵)

20. $g4$

پایه‌ی زنجیر پیاده‌های مرکزی حریف را سست و متزلزل می‌سازد. ایده‌ی سفید بسیار ساده است او قصد دارد پیاده‌ی شاه حریف

4. $\mathbb{Q}bd2$ حرکت ۴. $\mathbb{B}d2$ نیز خوب است اما راه بالا

عملیات جنگی با سوارها را برای سفید کمی پر جنب و جوش تر می‌کند.

4. ... $0-0$ 5. $a3$ $\mathbb{B}e7$ 6. $g3$

سفید راهی را انتخاب می‌کند که کمتر بازی می‌شود.

6. ... $b6$ 7. $\mathbb{B}g2$ $\mathbb{B}b7$ 8. $0-0$ $c5$ 9. $d \times c5$ $b \times c5$

حرکت ۹. $\mathbb{B} \times c5$... ۹... $\mathbb{B}e7$ نیز در خور توجه است و بعد از:

10. $b4$ $\mathbb{B}e7$ ۱۱. $\mathbb{B}b2$ $d6$ ۱۲. $\mathbb{W}c2$ $\mathbb{Q}b$ $d7$

وضع بازی سیاه کمی غیرفعال اما بسیار محکم است.

10. $b3$ $d5$

قصد سیاه آن است که با جلو راندن پیاده به خانه‌ی $d4$ از بابت مرکز بازی آسوده‌خاطر شود. اما همانطور که خواهیم دید در این امر توفیق پیدا نمی‌کند.

ادامه‌ی $d6$ ۱۰... $d6$ ۱۱... $\mathbb{Q}bd7$ و ۱۰... $\mathbb{W}b6$... نیز بازی کردنی است.

11. $e3$ $\mathbb{Q}c6$ 12. $\mathbb{B}b2$ $\mathbb{W}b6$ 13. $c \times d5!$

از این پس اگر سیاه $d4$... بازی کند، سفید می‌تواند اسب را در پایگاه مناسب $c4$ مستقر

سنگین را دنبال می‌کند، چون در پایان بازی با حضور سوارهای سبک پیروزی از آن او خواهد بود.

27. ... $\blacksquare \times d1+$

28. $\blacksquare \times d1$ $\blacksquare c6$

29. $\blacksquare d6$ $\blacksquare c8$

سیاه از معاوضه‌ی وزیرها سر باز می‌زند. تنها بخت سیاه تلاش برای دستیابی به کیش دائم از طریق خانه‌های 4 و 1 است. (البته اگر سفید ستون d را ترک نکند). حرکت 29... $\blacksquare f3$ است. موفقیتی ندارد. زیرا:

30. $\blacksquare e6+$ $\blacksquare f8$ 31. $\blacksquare d6$

سفید می‌برد. همچنین بازی به دلیل ادامه‌ی زیر:

30. $\blacksquare b8+$ $\blacksquare f7$ 31. $\blacksquare d6+$

هرگونه امیدی را از سیاه سلب می‌کند.

30. $\blacksquare d5+$ $\blacksquare f8$

31. $\blacksquare d6$ $\blacksquare d7$

ادامه‌ی بازی به روش پایین:

31. ... $\blacksquare g4+$ 32. $\blacksquare f1$ $\blacksquare h3+$

32. $\blacksquare e2$ $\blacksquare g4+$ 33. $\blacksquare d2$

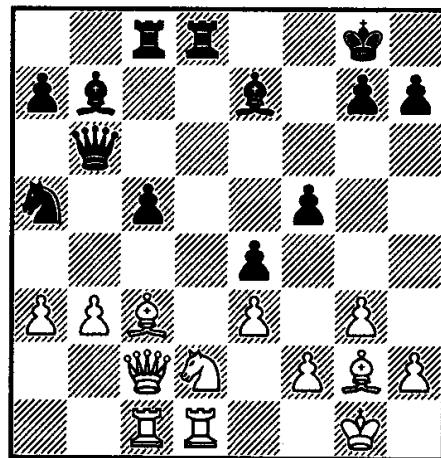
تنها موجب تقویت وضعیت بازی سفید می‌شود.

32.h3!

یک حرکت شایان توجه که بطور قابل ملاحظه‌ای امید سیاه را برای دادن کیش دائم کم می‌کند.

32. ... $g6$

تهدید سیاه 33... $\blacksquare e7$ است که سفید را به اجرای حرکت + 34. $\blacksquare f7+$ ناچار خواهد



را از میان بردارد و پس از آن‌که اسب سیاه a5 را از صحنه‌ی کارزار خارج کرد، اسب خود را در خانه‌ی c4 مستقر کند.

20. ... $f \times g4$

21. $\blacksquare \times e4$ $\blacksquare \times e4$

بعد از حرکات:

21. ... $\blacksquare \times b3$ 22. $\blacksquare \times c4!$

سیاه فقط می‌تواند بدون آن‌که زیاد به انتظار بماند بازی را واگذار کند. از این قرار:

22. ... $\blacksquare \times e4$ 23. $\blacksquare \times e4$ $\blacksquare c7$

24. $\blacksquare \times d8+$ $\blacksquare \times d8$ 25. $\blacksquare b1$

الخ $\blacksquare \times e4$ $\blacksquare f6$

23. $\blacksquare \times a5!$ $\blacksquare \times a5$

24. $\blacksquare c4$ $\blacksquare a6$

«ترکیب» سفید ثمر خود را می‌دهد. اسب سفید از فیل سیاه بهتر است و سفید یک پیاده هم پیش است.

25. $\blacksquare \times g4$ $\blacksquare b8$

26. $\blacksquare \times d8+$ $\blacksquare \times d8$

27. $\blacksquare d1$

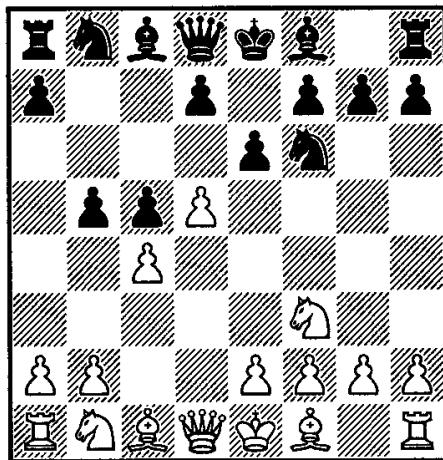
سفید با اطمینان خاطر، تعویض سوارهای

3. $\mathbb{Q}f3$

c5

4. d5!

b5



۲۷۶

ساخت و نتیجه‌ی آن ورود به مرحله‌ی «پایان بازی» دو وزیر است در حالی که سفید یک پیاده بیشتر دارد، یک پایان بازی که امید سیاه به مساوی زیاد خواهد بود.

33. $\mathbb{Q}a8+$ $\mathbb{Q}e7$ 34. $\mathbb{Q}c8+$ $\mathbb{Q}e6$ 35. $\mathbb{Q}\times a7$

سفید به برکت حرکت سی و دوم خود امکان زدن این پیاده را به دست آورده است. حالا سرنوشت بازی روشن است و سفید کاری به جز معاوضه‌ی وزیرها ندارد.

بازی بالا حرکت بنیادی این گامبی بیباکانه است. ایده‌ی آن نظیر گامبی اوانس قربانی دادن یک پیاده در جناح است به منظور رسیدن به گسترش دلخواه و داشتن مرکزی نیرومند اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را بپذیرد از لحاظ استراتژی مرتب اشتباه شده است. مثال:

5. $d\times e6$ f \times e66. c \times b5

پس از این حرکت غیراصولی، یعنی زدن پیاده‌ی جناحی با پیاده‌ی مرکزی، سیاه به آسانی مرکز را فتح و تسخیر می‌کند.

6. ... d5

7. e3 ♕d6

8. $\mathbb{Q}c3$ ♕b7

9. ♕e2 0-0

10. b3 $\mathbb{Q}bd7$

11. ♕b2 ♔e7

12. 0-0 ♕ad8

13. ♕c2 e5

35. ... ♕e5

36. a4 ♔f7

37. ♔g2 h5

38. $\mathbb{Q}b5$ g539. $\mathbb{Q}a7$ ♕ \times a740. $\mathbb{Q}\times a7$ ♕c341. $\mathbb{Q}b5$ ♕b442. $\mathbb{Q}d6+$ ♔e643. $\mathbb{Q}c4$ سیاه به مبارزه ادامه نمی‌دهد.

گامبی بلومن فلد

این شروع بازی که در سال ۱۹۲۲ از جانب آلخین در برابر تاراش با موفقیت بازی شده است، یک راه بازی ابداعی استاد روسی بنیامین بلومنفلد می‌باشد.

1. d4 $\mathbb{Q}f6$

2. c4 e6

می‌سازد اما باری از دوش سیاه برنمی‌دارد.

7. ♕d2 ♕x d2+

8. ♔fx d2! b4

9. ♖d3 d6

10. 0-0 ♔bd7

بازی سفید بهتر است.

2) 5. ... ♕a5+

6. ♕d2 ♕x d2+

7. ♔b x d2 b x c4

7. ... e x d5 8. ♖x f6 g x f6 9. c x d5 ♖b7

10. e4! a6 11. ♔h4 d6 12. a4

سفید وضع بهتری دارد.

8. ♖x f6 g x f6

9. e4 d6

10. ♖x c4

بازی سفید رجحان دارد.

3) 5. ... b x c4

6. e4 ♕a5+

7. ♖d2! ♕b6

8. ♔c3! ♖a6

9. ♕c2!

بازی سفید بهتر است.

4) 5. ... h6

6. ♖x f6 ♕x f6

7. ♔c3 b4

در برابر حرکت 6...a6 7...a4! بازی سفید! 8.a4! خواهد بود.

8. ♔b5 ♕a6

8. ... ♕d8 9. ♕a4 e x d5 10. c x d5
♕a6 11. ♕x a6 ♖x a6 12. e4 الخ

سیاه صحنه‌ی نبرد را به زیر فرمان گرفته و

سرانجام پرچم پیروزی را برآورده است (بازی تاراش - الخین، سال ۱۹۲۲).

اما اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را نپذیرد و بازی را برحسب وضع و موقعیت دنبال کند، اثر منفی واکنش تاخت و تاز نامناسب سیاه به خود

او بر می‌گردد، مثال:

♔f6

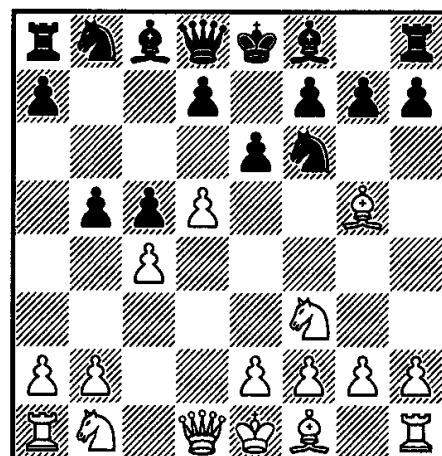
e6

c5

b5

در برابر بازی c5 که بدون تهیه‌ی مقدمات انجام شده باشد، پیش راندن پیاده به خانه‌ی d5 عموماً بازی حریف را فلچ می‌سازد.

5. ♖g5!



مقصود از این حرکت منطقی سفید که به منزله‌ی رد کامل گامبی سیاه تلقی می‌شود تدارک پیشروی e4 است.

1) 5. ... ♖b7

6. e4 ♕a5+

این حرکت معاوضه‌ی وزیرها را اجباری

12. ♜e2

♘d7

13. ♜g1!

به نظر استاد پاخمن سفید قدری برتری دارد.

دفاع گرونفلد و دفاع هندی شاه

سیمای نمایان و مشخص این گروه از راههای دفاعی، گسترش فیل شاه در حالت فیانکتو است. منتهی در اینجا سیاه برای جلوگیری از e4 کوشش ناچیزی به عمل می‌آورد. و یا آنکه در این باره مطلقاً اقدامی نمی‌کند. بر عکس اجرای این حرکت را به حریف فرصت می‌دهد و سپس در صدد کسب موقعیت جبران برمی‌آید.

لازم است بدانیم که بحث مشترک درباره این دو شاخه دفاعی سودی ندارد، زیرا وجه اشتراک این دو راه بسیار ناچیز و انک است. در دفاع گرونفلد، فقط آنچنان وضعهایی از پیاده‌ها محتاج به بررسی و مطالعه است که سیاه ...d5 بازی می‌کند، حال در دفاع هندی شاه تقریباً فقط راههایی جلب می‌کند که شامل حرکت d6... باشد. با این وصف ایده‌ی اساسی معینی وجود دارد که این دو راه دفاعی را در عمل به هم نزدیک می‌کند. توضیح آنکه در هر دو حال سفید آزاد است که از پیاده‌ها مرکز نیرومندی بنای کند به منظور آنکه این چنین مرکز سفید به منزله‌ی هدفی به سیاه عرضه می‌شود و بازی مؤثر و فعالی را متقابلاً برای او به وجود می‌آورد. بعلاوه، در هر دو دفاع، سیاه تمام هم خود را متوجه تسریع در کار گسترش سوارها

9.e4

♛×b2

9. ...e5 10.g3 g5 11. ♜h3 ♜g7

12. ♜d2 ♛b6 13. ♛a4 الخ

10. ♜d3

d6

10. ♛f6 11.e5 ♛d8 12.d×e6 d×e6

13. ♜e4! ♛×d1 14. ♜×d1 ♜b8

15. ♜c6+ ♜e7 16. ♜×a7 g5

17. ♜b5 ♜g7 18. ♜c6+

شاه سیاه در حرکت بعدی مات می‌شود.

11.0-0

♜d7

12. ♛a4

♛a3

13. ♛×a6!

♛×a6

14. ♜c7+

در نتیجه سفید یک سوار به دست می‌آورد.

5) 5. ... e×d5!

راه اصلی بازی سیاه همین است.

6.c×d5

h6

7. ♜×f6

♛×f6

8. ♛c2

d6

9.e4

a6

10.a4

اجرای این حرکت برای کنترل خانه‌ی c4

ضرورت دارد.

10. ...

b4

11. ♜bd2

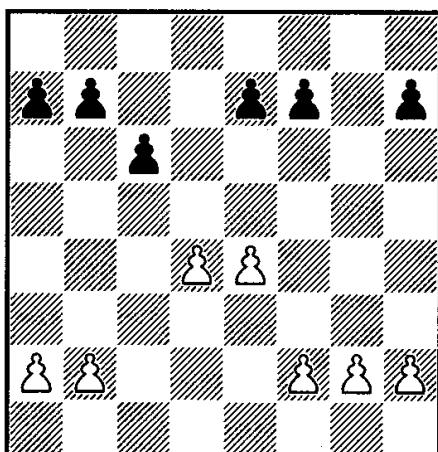
اگر سفید به منظور جلوگیری از ورود فیل بیکاره‌ی سیاه به خانه‌ی g4 حرکت 11.h3 را بازی کند در آن صورت سیاه 11...g5 اجرا خواهد کرد.

11. ...

♜g4

می‌سازد، حال آنکه سفید ناچار است برای جلوگیری از انهدام مرکز خود، به مراقبت و نگهبانی از آن بپردازد.

۲۷۹



پیاده‌ها مرکز نیرومندی دارد و در نتیجه در مرحله‌ی وسط بازی دارای امکانات خوبی خواهد بود. بر عکس چون در جناح وزیر، پیاده‌هاش در اقلیت است، در مرحله‌ی پایان بازی وضع مناسبی نخواهد داشت. بنابراین می‌توان گفت که در دفاع گرونفلد این طرز آرایش پیاده‌ها تقریباً همیشه به نفع سیاه است و هرگونه اقدام به تعویض سوارها به سیاه کمک می‌کند تا سریع‌تر به مرحله‌ی پایان بازی نزدیک شود.

شکل ۲۷۹ تقریباً همیشه به نفع سفید است، چون مانند شکل ۲۷۸ از پیاده‌ها مرکز نیرومندی درست کرده است اما در اینجا پیاده‌ها آرایش دیگری دارند. تفاوت در آن است که سیاه در مرکز پیاده‌ی بیشتری دارد، اما این پیاده‌ی اضافی دارای آنچنان موقعیتی است که از آزادی عمل سوارهای خودی می‌کاهد، ضمناً باید اضافه شده امتیازی که سیاه در مرحله‌ی پایان بازی در شکل ۲۷۸ دارد، اینجا به حداقل خود تنزل یافته است.

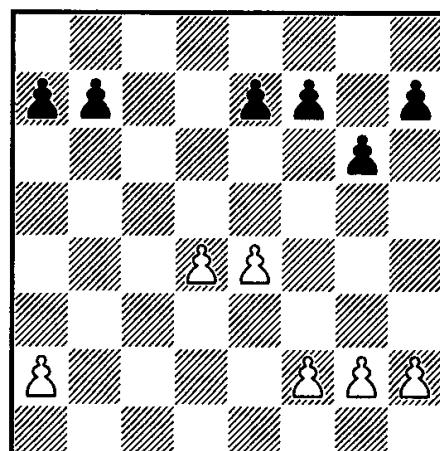
کلیه‌ی راههای موجود در دفاع گرونفلد از دایره‌ی وضع‌های دوگانه‌ی پیاده‌ها که در

بدون شک، دفاع گرونفلد را باید شاخه‌ای از دفاع هندی شاه بدانیم که نسبت به دفاع هندی موارد ناشناخته‌ی آن کمتر است.

امروزه که راههای ارتدوکس (بازی گامبی وزیر) در جریان بازیهای استادان جدید کمتر بازی می‌شود، دفاع گرونفلد مورد توجه قرار گرفته و به صورت یکی از دفاع‌های بسیار رایج درآمده است.

این آغاز بازی در سال ۱۹۲۲ از جانب استاد بزرگ شطرنج اطربیش، ارنست گرونفلد معرفی و به همین مناسبت به نام او ثبت شده است.

۲۷۸



(شکل ۲۷۹)

در این راه دفاعی ساختمان اصلی پیاده همان است که در دو شکل ۲۷۸ و ۲۷۹ دیده می‌شود. در شکل ۲۷۸ سفید به دلیل وضع

سفید ضمن کسب یک زمان مرکز را با هر دو پیاده اشغال می‌کند.

5.g3 ♜g7 6. ♜g2 ♜x c3 (6... ♜b6
 7.e3 o-o 8. ♜g e2 e5=) 7.bxc3 c5
 8.e3 o-o 9. ♜e2 ♜c6 10.o-o cxd4
 11.cxd4 ♜c7=

5. ...

♜x c3

عقبانشینی اسب ضعیف است و سفید با بهره‌برداری از ائتلاف زمان حرفی، ابتکار عمل را به دست می‌گیرد:

5. ... ♜b6 6. ♜e3 ♜g7 7.h3 o-o
 8. ♜f3 c6 9. ♜e2 ♜e6 10.o-o
 ♜c4 11. ♜d2 ♜8d7 12. ♜h6! e5
 13. ♜xg7 ♜xg7 14. ♜xc4 ♜xc4
 15. ♜e2 exd4 16. ♜xd4 ♜c b6
 17. ♜a d1

با برتری سفید (پورتیش - زابو، سال ۱۹۵۹).

6. bxc3

مدتها استادان فن درباره‌ی ارزش به ظاهر بسیار قوی مرکز سفید اتفاق نظر نداشتند، اما در حدود سال ۱۹۵۰ این چنین مرکز به عنوان هدفی که آسان مورد حمله قرار می‌گیرد، تلقی شده بود، و امروزه عقیده‌ی بسیاری بر آن است که در این چنین مرکز، برتری با سفید می‌باشد.

6. ...

c5

سیاه بلاfacسله کار تخریب مرکز سفید را شروع می‌کند.

ادامه‌ی ♜g7 ... 6. فرست می‌دهد که سفید با! ♜a3! 7. از این حرکت سیاه جلوگیری کند. این راه به گرونفلد منسوب است. و اما ایده‌ی

شکل‌های ۲۷۸ و ۲۷۹ منعکس شده بیرون نیست. به این معنی که سیاه خواهان ایجاد وضعیت نخست و سفید طالب پیدا شدن وضع دوم است و نبرد میان دو هماورده بر سر دست یافتن به این دو هدف در می‌گیرد.

1.d4

♞f6

2.c4

g6

این حرکت سیاه ضمن سایر مقاصد، تضمین امنیت شاه را در برابر کلینه‌ی حملات مستقیم روی قطر b1-h7 در نظر دارد و به همین دلیل است که سفید به ندرت فیل شاه را در خانه‌ی گسترش می‌دهد.

3. ♜c3

خانه‌ی e4 را زیر نظر می‌گیرد.

3. ...

d5

حرکت بنیادی دفاع گرونفلد همین است و اندیشه‌ی اصلی وارد کردن فشار بر پیاده‌ی مرکز سفید است.

سفید در حرکت چهارم راههای اصلی زیر را برای ادامه‌ی بازی در اختیار دارد:

اول: راه اصلی 4.cxd5

دوم: افزایش فشار بر ستون c 4. ♜f4 : c

سوم: گسترش سریع: 4.e3

چهارم: حرکت انتظاری برای انتقال از راهی

به راه دیگر: 4. ♜f3

اول: سفید راه اصلی را برمی‌گزیند.

4.cxd5

♞d5

5.e4

(۱۹۵۱) استخراج شده است:

7. ♕a3?

علامت استفهام از سیماگین است.

7. ... 0-0

تریفونوویچ، استاد شطرنج یوگسلاوی ادامه‌ی زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

7. ... ♖d7! 8. ♕c4 c5 9. ♔b3 0-0

10. ♖f3 a6=

8. ♕c4

♖d7

9. ♖e2

c5

10.0-0

واضح است که پس از

10. dxc5 ♔c7

سفید قادر به حفظ پیاده‌ی c5 نیست.

10. ... ♔c7

11. ♕c1 ♕b8

بازی سیاه بهتر است، زیرا فیل سفید در خانه‌ی a3 وضع نامناسبی دارد. مثال دیگر:

6. ... ♕g7

7. ♕c4 0-0

8. ♖e2 ♖c6

ادامه‌ی زیر در سال ۱۹۵۴ در مسابقه‌ی دوچانبه‌ی باتوینیک و اسمیسلوف بازی شده و سیاه به ایجاد تساوی موفق شده است:

8. ... b6 9. 0-0 ♕b7 10. f3 c5

11. ♕g5 cxd4 12. cxd4 ♖c6

13. ♕d5 ♔d7 14. ♔d2 e6

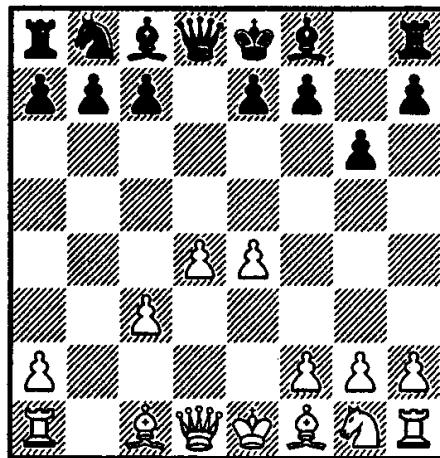
15. ♕x c6 ♕x c6=

9. 0-0 ♖a5

10. ♕d3 b6

عمیق سیاه در تشویق سفید به تشکیل مرکزی از پیاده‌ها به منظور تخریب آن به یاری فیل فیانکتو، از افکار ریچارد رتسی استاد عالی‌قدر شطرنج الهام می‌گیرد.

علی‌رغم توضیحات بالا سیماگین استاد شطرنج شوروی معتقد است که بازی 7. ♕g7 ... در حرکت ششم برای سیاه مناسب است و اینکه پیش از آغاز بازی بررسی راه طبیعی 6...c5 روش سیماگین تجزیه و تحلیل می‌شود.



۲۸۰

راه سیماگین

6. ... ♕g7

عقیده‌ی سیماگین آن است که سیاه به هیچ وجه مجبور نیست فوراً برای تخریب مرکز سفید حرکت 6...c5 را بازی کند. به نظر او بازی 7. ♕a3 حرفه‌ای خوبی نیست چون فیل در خانه‌ی a3 وضع نامناسبی پیدا می‌کند و سیاه را از پیشروی نهایی 5 مانع نمی‌شود.

آنچه در پایین به نظر خوانندگان می‌رسد، مهم‌ترین راههایی است که از مقاله‌ی سیماگین، مندرج در مجله‌ی شاخمات (شماره ۹، سال

8. ♜c4

انتخاب روش معاوضه با **+ ♜b5+** فقط به سیاه کمک می‌کند.

8. ...

♞c6

فشار بر d4 را افزایش می‌دهد.

9. ♜e3

9.d5? **♜x c3+** الخ

9. ...

0-0

10.h3!

از آچمز شدن اسب مدافع پیاده‌ی d4 جلوگیری می‌نماید.

10. ...

cxd4

اجرای فوری این حرکت جنبه‌ی اساسی ندارد، اما سیاه باید همواره مراقب باشد که پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 عملی نشود.

11.cxd4

شانس‌های دو طرف برابر است.

2) 7. ♜b5+ ♜d7

جواب شایسته‌ی دیگر سیاه به شرح زیر

است:

**7. ... ♜c6 8. ♜e2 (8.d5 ♛a5)
♜g7 9.0-0 cxd4 10.cxd4 0-0=**
(پاخمن)

8.a4

♜g7

9. ♜e2

cxd4

10.cxd4

♞c6

وضع دو هماورد برابر است. بازی ۱0...0-0

نیز همین نتیجه را می‌دهد.

3) 7. ♜c4

11. ♜e3

♝b7

12. ♜d2

c5

13. ♜h6

بازی ۱۳.dxc5 خوب نیست زیرا:

13.dxc5 bxc5 14. ♜x c5 ♜c4!

13. ...

cxd4

14. ♜xg7

♛xg7

15.cxd4

e6!

علامت تحسین از سیماگین است.

16. ♜f4

♛e7

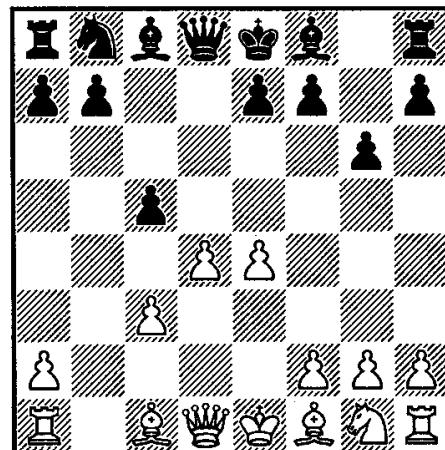
به نظر سیماگین وضع سیاه رضایتبخش است (بازی سوکولسکی - سیماگین، سال ۱۹۵۰).

راه متعارف

6. ...

c5

با فشار بر پیاده‌ی مرکزی سفید و فشار روی ستون نیمه‌باز وزیر و در امتداد قطر بزرگ h8-a1، ایده‌ی اصلی دفاع گرونفلد تحقق پیدا می‌کند.



۲۸۱

1) 7. ♜f3

♜g7

: 11... ♕g4 اینک ادامه‌ی

حرکت بالا راه اصلی بازی به شمار می‌رود.

11. ... ♕g4

7. ... ♕g7

11. ... ♖a5 12. ♕d3 ♕e6 13. d5!

8. ♖e2!

13. ♕xg1 14. ♕xa1 f6 15. ♕h6 ♜e8

این حرکت از دو پیاده‌ی c3 و d4 دفاع می‌کند، ضمناً این امکان را برای سفید نگاه می‌دارد که در صورت آمدن فیل وزیر حریف به خانه‌ی g4 با f3 آنرا پس براند.

16. ♖f4 ♕d7 17. e5

8. ... 0-0

با تهدید 18. e6 و برتری قاطع سفید.

9. 0-0 ♖c6

12. f3 ♖a5

حرکت موردپسند باتوینیک، یعنی 9... ♖d7 رضایتبخش به نظر نمی‌رسد. مثال: 10. ♕g5! h6 11. ♕e3 ♕c7 12. ♖c1 a6 13. ♕d2 ♕h7 14. ♕d3 b5 15. ♖f4 e5 16. ♖d5 ♕d6 17. dxc5 ♖xg5 18. c4= (برونشتین - باتوینیک، مسابقه‌ی دوچانبه‌ی سال ۱۹۵۱).

13. ♖d3

13. ♖x f7+ گرفتن یک پیاده با حرکت

10. ♕e3 cxd4

غلط است و برای سفید دشواریهای جدی ایجاد می‌کند. از این قرار:

11. cxd4 ♖d7

13. ... ♖x f7 14. f×g4 ♖x f1+

(ادامه‌ی بازی با 11... ♕g4 12. ... ♖c8 13. ♖d3 ♖a5 14. d5 سفید از لحاظ وضع بازی برتری نمایان دارد.

15. ♕x f1 ♕d7 16. h3 ♖c4! الخ

12. ♖b1 ♖a5

اگر سفید به روش زیر ادامه بدهد تا اندازه‌ای بازی بهتری خواهد داشت:

12. ... ♖c8 13. ♖d3 ♖a5 14. d5

13. ♖c1 ♖x c4 14. ♖x c4 ♕d7

سفید از لحاظ وضع بازی برتری نمایان دارد.

15. ♕b3 ♕a5 16. ♖c3! الخ

13. ♖d3 e6

13. ... ♖e6

14. ♖d2 b6

14. ... ♖b1

15. ♖g5

15. ... ♖b6

این بازی در سال ۱۹۴۹ میان راگوزین و خولموف انجام شده و وضع طرفین تقریباً یکسان است.

16. ♖a5 ♖b6

17. ♖b6 ♖a5

18. ♖a5 ♖b6

19. ♖b6 ♖a5

20. ♖a5 ♖b6

21. ♖b6 ♖a5

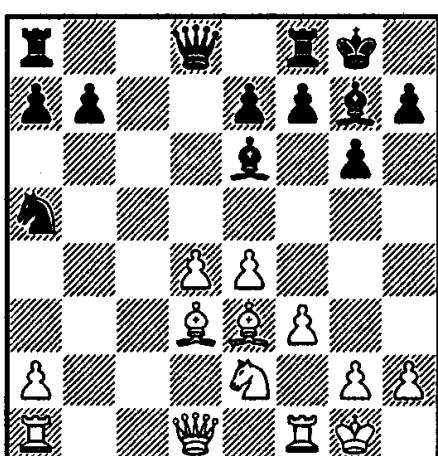
22. ♖a5 ♖b6

23. ♖b6 ♖a5

24. ♖a5 ♖b6

25. ♖b6 ♖a5

26. ♖a5 ♖b6



تئوری شروع بازی شطرنج

c5 7. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}g7$ 8. 0-0-0 0-0=

4. ...

$\mathbb{Q}g7$

ادامه‌ی زیر نسبت به حرکت بالا ارزش کمتری دارد چون سفید موفق می‌شود سریعاً قوای خود را گسترش بدهد:

4. ... dxc4 5. e3 $\mathbb{Q}d5$ 6. $\mathbb{Q}x c4$ $\mathbb{Q}xf4$

7. exf4 الخ

5. e3

0-0

استاد پاخمن راه زیر را ترجیح می‌دهد:

5. ... c5! 6. dx c5 $\mathbb{Q}a5$ 7. $\mathbb{Q}b3$ dxc4

8. $\mathbb{Q}x c4$ 0-0 9. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}x b5$

10. $\mathbb{Q}x b5$ $\mathbb{Q}d7$ 11. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}c6$

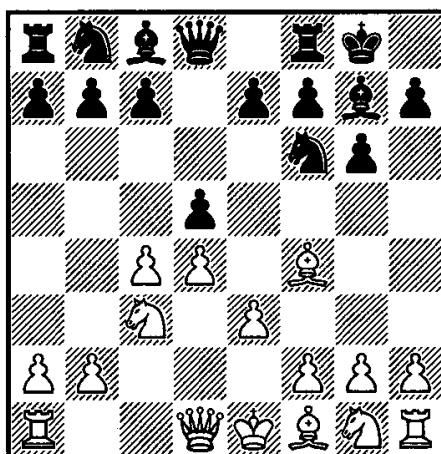
12. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}b$ d7=

c5 چنان که مشاهده می‌شود سیاه پیاده‌ی

را می‌گیرد زیرا سفید قادر به حفظ آن نیست.

سیاه با اجرای حرکت متن در حقیقت یک پیاده قربانی داده است و ابتدا نتایج ناشی از قبول این قربانی بررسی می‌شود.

۲۸۳



الف) 6. cxd5

$\mathbb{Q}d5$

7. $\mathbb{Q}x d5$

$\mathbb{Q}x d5$

8. $\mathbb{Q}x c7$

تهدید سیاه حضور در خانه‌ی c4 است که در نتیجه وضع سیاه بسیار خوب می‌شود. مسئله‌ی اصلی که باید حل شود آن است که در این وضعیت آیا حرکت 14. d5! درست است؟ مثال: 14. ... $\mathbb{Q}x a1$ 15. $\mathbb{Q}x a1$ f6 16. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{Q}e8$ 17. $\mathbb{Q}h1$ $\mathbb{Q}c8!$ 18. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}d7$ 19. $\mathbb{Q}x a7$ $\mathbb{Q}c4$ 20. h4 $\mathbb{Q}e5$ 21. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}b5$ 22. $\mathbb{Q}e1$

با شانسهای برابر برای دو طرف بازی

دوم: سفید فشار بر ستون c را افزایش می‌دهد.

1. d4 $\mathbb{Q}f6$ 2. c4 g6 3. $\mathbb{Q}c3$ d5

4. $\mathbb{Q}f4$

بعضی از استادان شطرنج این بازی را به عنوان قوی‌ترین حرکت سفید ارزیابی کرده‌اند. اما چنان که خواهیم دید درخشندگی آن زودگذر است.

این حرکت سفید ضمن گسترش فیل وزیر، روی خانه‌ی c7 فشار می‌آورد جنبه‌ی منفی این حرکت در ضعیف شدن جناح وزیر سفید است. در بهترین حالات مساعد برای سفید، سیاه نه می‌تواند ...c5 بازی کند و نه موفق می‌شود برای همیشه مانع پیشروی پیاده‌ی شاه سفید به خانه‌ی e4 گردد. با این وصف سیاه قادر است وضع بازی را ساده کند، تا حدی که به تساوی بیانجامد.

. حرکت $\mathbb{Q}g5$ 4. ... $\mathbb{Q}e4$ 4. با پاسخ $\mathbb{Q}e4$ 4... $\mathbb{Q}x e4$ مواجه شده و وضعیت سریعاً مساوی می‌شود. 4. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}e4$ 5. $\mathbb{Q}x e4$ dxe4 6. e3

- | | |
|-----------|-------|
| 14. ♕g2 | ♔f5 |
| 15. ♕×c6! | b×c6 |
| 16. ♔d2 | c5 |
| 17. d5 | ♕fd8 |
| 18. o-o-o | e6 |
| 19. ♔c2 | ♔×c2+ |
| 20. ♔×c2 | e×d5 |

وضع دو هماورد پرایر است (تریفونوویچ).

- 2) 8. ... **Qa6**

9. ♜x a6

9. ♜g3 ♜f5 10.a3 ♜f c8 11. ♜f3
 ♜c2 12. ♜d3 ♜xb2 13.0-0

شانس‌های دو طرف برابر است (کاشدان - سانتازیر، سال ۱۹۳۵).

9. ... ♜x g2

9. ... bxa6 10. ♜f3! (10. ♜f3 ♜b5!!) ♜b7 11.0-0 ♜a c8
 12. ♜f4 ♜c4=

10. ♜f3 ♜xf3

11. ♜x f3 bxa6

12.0-0 f6!

12. ... ♜b7 13. ♜e5 f6 14. ♜d3

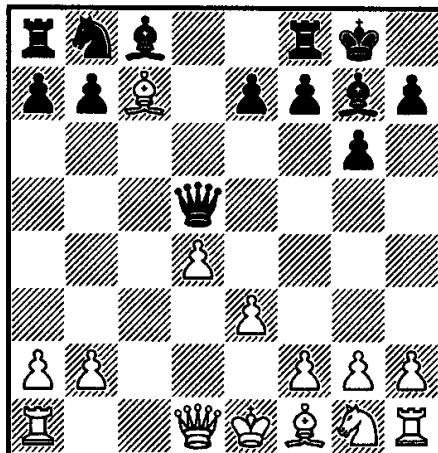
هدف سفید وارد ساختن فشار بر خانه‌ی c5 است.

13. ♜acl ♜b7

14. ♜d2 e5

15. ♜b3 ♜f7

وضع بازی سیاه رضایتبخش است.



三

سفید یک پیاده پیش است اما از لحاظ
گسترش قوا خیلی عقب مانده است، چون کلیه‌ی
سوارهای جناح شاه سفید هنوز در خانه‌های
اولیه باقی مانده‌اند، بنابراین اگر سیاه به جبران
کمبود پیاده موفق می‌شود تعجبی ندارد.

- | | |
|-----------------------------------------|-------|
| 1) 8. ... | c6 |
| 9. e2 | |
| 9. f3 g4 10. e2 a c8 | |
| 11. g3 a5+ 12. d2 x e2 | |
| 13. x e2 e5 14. d x e5 f d8 | |
| سیاه برتری بازی دارد. | |
| 9. ... | g4 |
| 10. f3 | x f3! |
| 11. g x f3 | x f3 |
| 12. g1 | x e3 |
| سیاه در مقابل سواری که قربانی داده است. | |

سیاه در مقابل سواری که قربانی داده است.
ضمن گرفتن دو پیاده، حالت تهاجمی پیدا کرده است.

$\mathbb{Q}b6$ 14. $b \times c5$ 15. $\mathbb{Q}e4!$) سفید حمله بر پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند.
 13. $\mathbb{Q}h4$ g5 14. $\mathbb{Q}g3$ f5 15. f3
 $\mathbb{Q} \times c3 =$

(رشفسکی - کاشدان، سال ۱۹۴۲)

7. ... $c \times d4$

8. $e \times d4$

این وضعیت در دفاع کاروکان و بازی مرکز نیز ظاهر می‌شود.

8. ... $\mathbb{Q}bd7$

9. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}b6$

10. $\mathbb{Q}f3$ e6!

11. d6

بعد از 11. $d \times e6$; $\mathbb{Q} \times e6$ وضع به نفع سیاه می‌شود.

11. ... $\mathbb{Q}e8$

12. $\mathbb{Q}ge2$ $\mathbb{Q} \times d6$

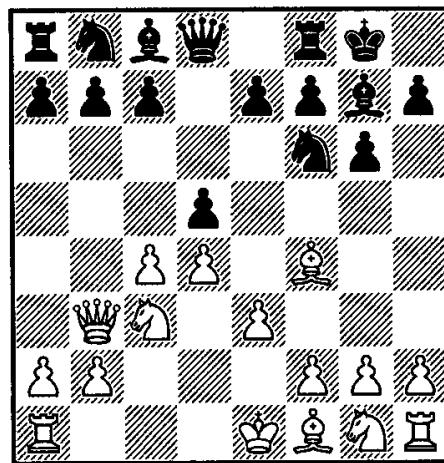
13. 0-0 $\mathbb{Q}dc4$

14. $\mathbb{Q}ad1$ $\mathbb{Q}d7$

15. $\mathbb{Q}c2$ $\mathbb{Q}c6$

16. $\mathbb{Q} \times c6$ $b \times c6$

(کوتوف - کروگیوس، سال ۱۹۵۸).



۲۸۵

1) 6. ... c6

7. $\mathbb{Q}f3$ $d \times c4$

8. $\mathbb{Q} \times c4$ $\mathbb{Q}bd7$

9. 0-0 $\mathbb{Q}b6$

10. $\mathbb{Q}e2$

بازی 10. $\mathbb{Q}d3$ بدون دلیل ستون d را

می‌بندد.

10. ... $\mathbb{Q}e6$

11. $\mathbb{Q}c2$ $\mathbb{Q}bd5$

12. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{Q}f5$

13. $\mathbb{Q}b3$ $\mathbb{Q}b6$

13. e4 $\mathbb{Q} \times c3$ الخ

تساوی برقرار است.

2) 6. ... c5!

در این ادامه‌ی بازی، سیاه یک پیاده را پیشکش می‌کند و به تساوی وضع می‌رسد.

7. $c \times d5$

7. $d \times c5$ $\mathbb{Q}e4$ 8. $c \times d5$ $\mathbb{Q}a5$ 9. $\mathbb{Q}e2$

$\mathbb{Q} \times c5$ 10. $\mathbb{Q}d1!$ e5 11. $\mathbb{Q}g5!$ f6

12. a3!! $\mathbb{Q}e4$ (12... $f \times g5$ 13. b4

سوم: سفید به گسترش سریع قوا می‌پردازد.

1. d4 $\mathbb{Q}f6$ 2. c4 g6 3. $\mathbb{Q}c3$ d5

4. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q}g7$

5. e3 0-0

در این راه بازی که روش بسته نام دارد، ممکن است حرکات چهارم و پنجم پس و پیش اجرا شود. در هر دو حال وضعیت منعکس شده

11. ♜xe6

fxe6

در شکل پایین ایجاد می‌شود.

12. ♔e2

با امکانات بهتر برای سفید. (پتروسیان -

باتوینیک، مسابقه‌ی دوچانبه سال ۱۹۶۳)

2) 6.cxd5

♘x d5

7. ♜c4

♘b6

ادامه‌ی فعال‌تر به شرح زیر است:

7. ... ♘xc3 8.bxc3 c5 الخ

8. ♜b3

♘a6

9.0-0

c5

10.h3!

e6

با آن که سفید راه خروج فیل وزیر را بسته است، با این وصف این شاخه بازی از شایستگی ویژه‌ای برخوردار است.

11. ♜e2

♕e7

12. ♜d1

♕d8

13.a4

بازی سفید بهتر است.

3) 6.b4

a5

6. ... b6 7. ♜b2 c5 8.dxc5 ♘e4

9. ♜b3

امکانات سفید بهتر است.

7.b5!

dxc4

بعد از 7...c5 ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین

باشد:

8.bxc6 «e.p.» ♘xc6 9. ♜a3 ♘b4

10. ♜c1 ♜f5 11. ♜b3

برتری با سفید است.

8. ♜xc4

♘fd7

حرکت 8... ♘bd7 ترجیح دارد.

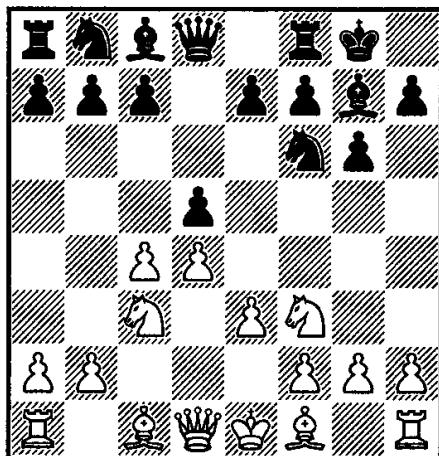
9. ♜a3

♘b6

10. ♜b3

♘8d7

11. ♜c1



۲۸۶

سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی c4 می‌تواند با

6. ♜e2 یا با:

6.cxd5 ♘x d5 7. ♜c4

به کار گسترش جناح شاه بپردازد و یا با اجرای حرکات 6.b4 و یا 6. ♜d2 و سپس 6. ♜c1 فعالیت در جناح وزیر را شروع کند. در عین حال قادر است نظیر راه قبل با بازی 6. ♜b3 بر خانه‌ی d5 فشار بیاورد.

حالا به بررسی یکایک راههای فوق پرداخته می‌شود.

1) 6. ♜e2

dxc4

7. ♜x c4

c5

8.d5

e6

بازی بهتر 8... ♘e8 است که با

9... ♘d6 دنبال می‌شود.

9.dxe6!

♘x d1+

10. ♔x d1

♜x e6

تئوری شروع بازی شطرنج

اسمیسلوف بازی شده و به نام او نیز شهرت یافته است.

4. ...

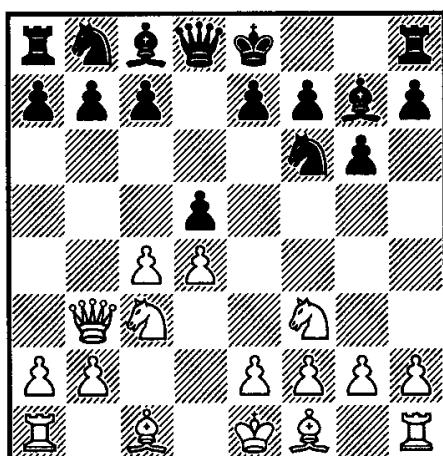
 $\mathbb{Q}g7$ 5. $\mathbb{W}b3$

سفید همچنین می‌تواند حرکت بالا را قبل از گسترش اسب شاه در f3 بازی کند و به راه اصلی وارد شود. بررسی راه زیر هم قابل توجه است:

5. $\mathbb{W}a4+$ $\mathbb{Q}d7$ 6. $\mathbb{W}b3$ $d \times c4$
7. $\mathbb{W} \times c4$ o-o e4 (8. e3 $\mathbb{Q}a6=$)
 $\mathbb{Q}g4$

بازی به راه اصلی برمی‌گردد.

۲۸۷



5. ...

 $d \times c4$

استادان شطرنج، بازی متقابل سیاه را بیشتر

در اجرای این حرکت دانسته‌اند و حرکت 5...c6 در دفاع از مرکز را غیرفعال نه می‌دانند. مثال:

5. ...c6 6. $c \times d5$ $c \times d5$ 7. $\mathbb{Q}g5$ e6 8. e3
o-o 9. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}c6$ 10. h3 b6
11. $\mathbb{Q}e5$

سفید بازی فعال‌تری دارد.

6. $\mathbb{W} \times c4$

0-0

7. e4

فشار سفید در جناح وزیر نمایان است.

4. 6. $\mathbb{Q}d2$

c5

حرکت 6...e6 ضعیف است، چون جواب

سفید! 7. b4! خواهد بود.

7. $d \times c5$ $\mathbb{Q}a6$ 8. $c \times d5$ $\mathbb{Q} \times c5$ 9. $\mathbb{Q}c4$

a6

10. b4

بازی بهتر حرکت 10. a4 است.

10. ...

 $\mathbb{Q}ce4$ 11. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}g4$ 12. $\mathbb{Q} \times e4$ $\mathbb{Q} \times e4$

سیاه به تساوی وضع رسیده است. (تایمانف -

بولسلاوسکی، سال ۱۹۶۴)

5) 6. $\mathbb{W}b3$

e6

7. $\mathbb{Q}d2$

b6

8. $c \times d5$ $e \times d5$ 9. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{Q}b7$

10. o-o

 $\mathbb{Q}bd7$

11. a4!

a5

12. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}e8$ 13. $\mathbb{Q}d3$

با اندک برتری برای سفید.

چهارم: سفید برای ورود از راهی به راه دیگر حرکت انتظاری 4. $\mathbb{Q}f3$ را انجام می‌دهد.

4. $\mathbb{Q}f3$

این حرکت بیشتر به توسط استاد

- | | | |
|-----------|---------|---------------------------------------|
| 13. ♜h3 | ♝x f3 + | 7. g3 ♜e6 8. ♜d3 ♜c8 9. ♜g5 |
| 14. ♛e2 | ♝e5 | ♜d7 10. ♜g2 h6 = |
| 15. ♜x d7 | ♝x d7 | (فاین - نایدورف، مسابقه دو جانبهی سال |
| 16. ♜b5 | c6 | (1949) |

سیاه حریف را به زدن پیاده‌ی b7 تحریک

می کند.

الف 7 ...

g4

- | | | |
|----------------------------------------|-------|-----------------------------|
| 17. ♕xb7 | ♝b8! | 8. ♔e3 |
| 18. ♕xd7 | ♝×b2+ | 8. ♔e5 ♔e6 9.d5 ♔c8 10. ♔e2 |
| 19. ♔f1 | ♕f6 | e6 11. ♔f4 e×d5 12.e×d5 ♔e8 |
| با آنکه سفید یک سوا، بیشتر دارد، معهده | | 13.0-0 ♜d6 |

با آنکه سفید یک سوار بیشتر دارد، مع‌هذا به
علت بی‌بنای بودن شاه از یک طرف و فشار شدید
رخ سیاه بر عرض دوم از طرف دیگر، سیاه برتری
آشکاری دارد.

(شامکویج - سیپما گین سال ۱۹۵۱)

- 2) 9. ♕e2 ♜b6
 10. ♛d3 ♜c6
 11. ♜d1
 11. o-o-o ♜c8 12. ♛c2 e5
 13. ♜xe5 ♜xe5 14. dxe5 ♔xe5
 15. ♔xg4 ♛xg4=

(پا خمن - کرس، سال ۱۹۴۷)

- | | |
|----------------|-------|
| 11. ... | xf3 |
| 12. x f3 | e5 |
| 13. d5 | d4 |
| 14. xd4 | e xd4 |
| 15. e2 | c5 |
| 16. d xc6 e.p. | b xc6 |
| 17. xd4 | c5 |
| 18. c2 | f6 |
| 19. o-o | xb2 |

10. ♔x b7 c5 11. ♔x a8 cxd4
 12. gxf3 dxc3 13. ♔x a7 cxb2
 14. ♕d1 ♔c3+ 15. ♔d2 ♖c5
 16. ♔x c3 ♔x d1+ 17. ♔x d1 b1:
 ♔ + 18. ♔d2 ♕d8+ 19. ♔e3
 ♔c1+

10. ... ♕c6

11. ♜d1 e5

12.dxe5  cxe5

سفید پیشاپیش وزیر را از برابر هجوم
پیاده‌ی سیاه، کنار می‌کشد.

8. ... **b5**
8. ... e5 9. dxe5 ♜g4 10. ♜e2 ♜b6
11. ♜xb6 axb6 12. ♜f4 ♜d7
13. e6 fxe6 14. ♜d6 ♜e8 15. o-o
b5 16. ♜fd1 ♜h6=

(اشتالبرگ - فلور، سال ۱۹۵۰)

9.e5 ♜e8
10.a4 bxa4
11. ♜xa4 ♜a6
12. ♜d2 ♜b8
وضع طرفین برابر است.

ج) 7. ... ♜a6
قصد سیاه تدارک پیش راندن پیاده به
خانه‌ی c5 است.

8. ♜e2 c5
9. d5 e6
10. o-o exd5
11. exd5 ♜f5
12. a3 ♜e8
13. ♜d1 ♜e4!
14. ♜e3 ♜d6

حاصل کار پیدایش یک وضع پیچیده است با
شانس‌های خوب برای سفید.
(پلوگایفسکی - کورچنی، سال ۱۹۶۰).

سفید از قبول دفاع گرونفلد
خودداری می‌کند.

20. ♜b3

♛x b3

راه بالا در سال ۱۹۵۷ میان پلاتر و
اسمیسلوف بازی شده و طرفین وضع مساوی
دارند.

7. ... **c6**

سیاه با اجرای حرکت بالا هم از پیشروی
پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 جلوگیری می‌کند و
هم مقدمات هجوم جناح وزیر را تهیه می‌بیند.
ضمناً می‌تواند: به جای حرکت بالا برای حمله‌ی
سریع به مرکز سفید با پیاده‌ی c راه زیر را برود:
7. ... ♜a6 8. ♜e2 c5 9. d5 e6
10. o-o exd5 11. exd5 ♜e8
12. ♜g5 h6 13. ♜f4 ♜f5 14. ♜a
d1 ♜e4 15. ♜d3 ♜d6 16. ♜xd6
♜xd3 17. ♜xd3 ♜xd6=

(بولبوخان - پیلنیک، سال ۱۹۵۰).

1) 8. ♜e2

8. ♜f4 b5! 9. ♜d3 (9. ♜b3 ♜a5
10. ♜d2 b4!) ♜a5 10. ♜e2 b4
11. ♜d1 c5=

8. ... **b5!**

9. ♜b3 **a5**

سیاه به کار متهورانه‌ای دست زده است.

10. ♜c2 **b4**

11. ♜d1 **a4**

12. o-o **♜e6**

بازی سیاه بهتر است.

2) 8. ♜b3

قدرت مرکز حریف جلوگیری کند.

4. ♕g2

4. d5 cxd5 (4...d6 5. ♕g2 ♕g7
6. ♜c3 o-o 7. ♜f3 e5= 7.e4
e6!=) 5.cxd5 ♕g7 6. ♕g2 o-o
7. ♜c3 d6=

آنچه که حالا مورد بحث قرار داده می‌شود راههایی است که سفید به کمک آن از دفاع گرونفلد دوری می‌کند. در عین حال می‌توانیم این راهها را جزء آغاز بازیهای بی‌قاعده‌ی دفاع هندی محسوب کنیم.

4. ...

d5

1.d4

♜f6

5.cxd5

cxd5

2.c4

g6

6. ♜c3

♕g7

3.g3

7. ♜h3

♕xh3

8. ♕xh3

♞c6

9. ♕g2

e6

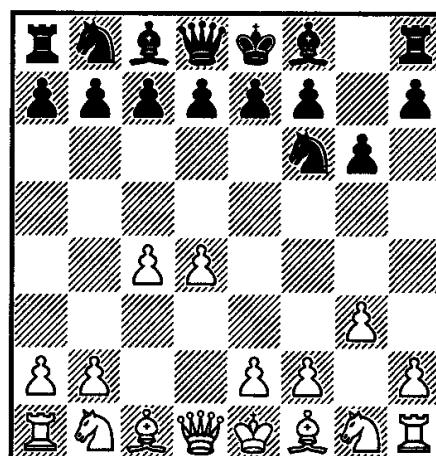
10.e3

o-o

11. ♕d2

♝c8

وضع دو طرف برابر است.

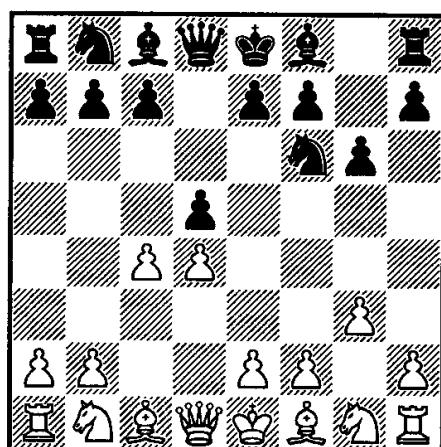


۲۸۸

3. (ب) ...

d5

همانطور که در بالا اشاره شد سیاه در این راه بازی می‌تواند اجرای این حرکت را تا هنگام تهدید واقعی e4 به عقب بیاندازد.



۲۸۹

1) 4.cxd5

♞x d5

مهمترین حرکت در این راه بازی، اجرای حرکت فوق است. در اینجا سفید برای اجرای بازی e4 عجله نمی‌کند و سیاه هم در بعضی موارد عکس العمل ...d5 ... را کمی به تعویق می‌اندازد. به هرحال ایده‌ی اساسی دو طرف بازی با دفاع گرونفلد اختلافی ندارد، به این معنی که قصد سیاه ایجاد نفوذ در مرکز حریف به وسیله‌ی ...c5 ... است و هدف سفید پیش راندن نهایی e4 می‌باشد.

3. ...

c7-c6

منظور سیاه تقویت حمایت از پیاده‌ی وزیر است که باید به خانه‌ی d5 برود و از زیاد شدن

6. ♕a4+

در مقابل 6. ♔c3 سیاه با 6...c6 پاسخ می‌دهد و در برابر 6. ♔bd2 با 6...c3 جواب می‌گوید.

6. ...

c6

7. ♕×c4

0-0

8. ♔c3

♘bd7

9. 0-0

♘b6

10. ♕d3

♕e6

وضع دو هماورد برابر است.

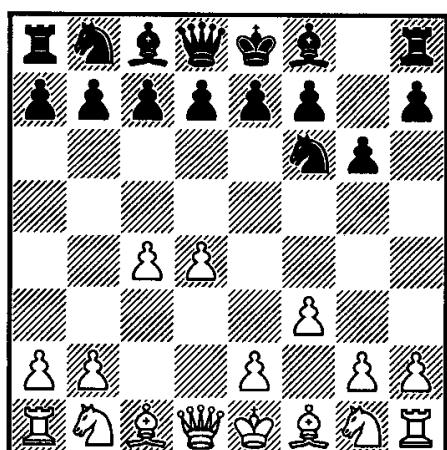
راه دیگر قابل بررسی در این شروع بازی پس از

1. d4 ♘f6 2. c4 g6

حرکت 3. f3 است که پیش روی فوری e4 را ممکن می‌سازد.

3. f3

یکی از ایده‌های این حرکت، نگاهداری مرکز به استواری تمام، گسترش سریع سوارهای جناح وزیر و سپس حمله به شاه سیاه است.



۲۹۰

5. ♔g2

♕g7

6. e4

اگر سفید به جای حرکت فوق 6. ♔c3 را اجرا کند بازی به راه دفاعی گرونوبلد در می‌آید.

حرکت 6. ♔f3 نیز به شرح زیر نتیجه‌ی مساوی می‌دهد:

6. ♔f3 o-o 7. o-o c5 8. d×c5 ♘a6

9. ♘b d2 (9. ♕a4 ♘×c5 10. ♕h4 e6!) ♘×c5 10. ♘b3 ♘e6!=

6. ...

♘b4

این حرکت از بازی 6... ♘b6 7... ♘e2 قوی‌تر است.

7. d5

7. a3 ♘a6 8. ♘e2 c5 9. d5 e6

10. ♘b c3 e×d5 11. e×d5 o-o

12. o-o ♘d7 13. ♔f4 ♘e5=

7. ...

c6

8. ♘e2

c×d5

9. e×d5

♕f5

10. 0-0

0-0

10. ... ♘c2 11. g4 الخ

11. ♘c3

♘8a6

12. ♘f4

♘c5

13. ♔e3

♘bd3

راه بالا در سال ۱۹۵۴ میان پانو و ساچتار بازی شده است. در این حالت شانسهای دو طرف مساوی است.

2) 4. ♔g2

♕g7

حرکت 4... d×c4 بازی را به راه دفاع گرونوبلد می‌کشاند.

1) 3. ...

♕g7

5. ♘f3

d×c4

c6	11. $\mathbb{Q}d1$	$c \times d5$	12. $e \times d5$	$\mathbb{Q}f5$	الخ	4.e4	d6
8. ...				$\mathbb{Q}c6$		5. $\mathbb{Q}c3$	0-0
9.d5				$\mathbb{Q}b8$		6. $\mathbb{Q}e3$	e5
10.a4						7.d5	a5
اینک سیاه دو راه خوب زیر را در اختیار دارد:						8. $\mathbb{Q}d3$	$\mathbb{Q}a6$
a) 10. ...				$e5$		9. $\mathbb{Q}d2$	$\mathbb{Q}c5$
11.a5				$\mathbb{Q}bd7$		10. $\mathbb{Q}c2$	b6
12. $\mathbb{Q}f3$				$e \times f4$		11.0-0-0	
13. $\mathbb{Q} \times f4$				$\mathbb{Q}e8$		سفید می‌تواند با بازی g4 و سپس h4 حمله‌ای قوی بر قلعه‌ی حریف را شروع کند.	
14. $\mathbb{Q}d3$				$\mathbb{Q}e5$		در راه بازی که سفید f3 می‌کند، سیاه در صورتی به وضع مساوی می‌رسد که بدون فوت وقت به ایجاد رخنه در مرکز حریف بپردازد و یا	
وضع دو هماورده کسان است.						... بازی کند، بنابراین برای سیاه راه قوی تر و در عین حال کمی خطرناک حرکت زیر است:	
b) 10. ...				$c6$		2) 3. ...	d5
11.a5				$\mathbb{Q}bd7$		4. $c \times d5$	$\mathbb{Q} \times d5$
12.e5				$c \times d5$		5.e4	$\mathbb{Q}b6$
13. $\mathbb{Q} \times d5$				$\mathbb{Q}c6$		6. $\mathbb{Q}c3$	$\mathbb{Q}g7$
14. $\mathbb{Q}f3$				$\mathbb{Q}db8$		7. $\mathbb{Q}e3$	0-0
15. $\mathbb{Q}b5$				$\mathbb{Q}a6$		7. ... $\mathbb{Q}c6$ 8. $\mathbb{Q}b5$ $\mathbb{Q}d7$ 9. $\mathbb{Q}g e2$ 0-0 10.0-0 $\mathbb{Q}a5$ 11. $\mathbb{Q}d3$ $\mathbb{Q}ac4$ 12. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}e6!$ 13. $\mathbb{Q}c2$ (13.d5 $\mathbb{Q}d7$...) c6=) c6 14.b3 $\mathbb{Q}d6$ 15. $\mathbb{Q}b2$	
وضع دو طرف مساوی است.						سفید برتری بسیار جزئی دارد. (پاخمن)	
نکته‌ی مهمی که باید مورد توجه قرار بگیرد						8.f4	
آن است که سیاه در اینجا نباید غیرفعال و آرام بازی کند، بلکه لازم است به یک واکنش اصولی دست بزند.						در بازی الخین - بوگولیوبوف، سال ۱۹۳۱ بعد از 8. $\mathbb{Q}d2$ ، سیاه به برتری رسیده است: 8. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}c6!$ 9.d5 $\mathbb{Q}e5$ 10. $\mathbb{Q}g5$	
به این ترتیب برای آن که سیاه به طور باید و شاید به بازی ادامه بدهد، بازی 3...c6 حركتی قابل توجه می‌باشد.							
هرگاه سفید c4 بازی نکند سیاه از لحاظ ئتوري با مشکلاتي مواجه نمی‌شود. چون سفید قوی‌ترین حرکت را انتخاب نکرده است و در نتیجه سیاه برای گسترش طبیعی خود،							

14. ♕x f6

♕x f6

این حرکت از e5 بهتر است زیرا بعد از بازی e5 راههای عقبنشینی وزیر سیاه متعدد و برای حریف نامشخص است.

15.e5

در بازی بین فلیر (انگلیس) و کورچنوف (سوئیس) سال ۱۹۸۸، ادامه‌ی بازی به شرح زیر بوده است:

15. ... ♕e7 16. ♜h d1 ♜a d8
 17. ♜x d8 ♜x d8 18. ♜x d8 ♕x d8
 19.e6 ♕b6 20.e×f7+ ♔h8
 21. ♕c2 ♜b4 22. ♕b3 ♜c6
 23. ♕x b6 a×b6 24. ♜c4
 و سفید تا مدت طولانی بر حریف اندکی برتری داشته است، اما سرانجام بازی از نتیجه‌ی مساوی جلوتر نرفته است.

15. ...

♕f5!!

این یک بازی دقیق و استادانه است که قهرمان شطرنج جهان در این راه بازی به کار بسته است. سیاه بزرگ b1h7 را اشغال می‌کند تا تهدید خطره ♜h6 را انجام دهد. این امر سفید را ناچار می‌سازد با حرکت ♜d3 دفع خطر کند که در نتیجه آرایش سوارهایش از حالت مطلوب خارج می‌شود. ضمناً اجرای حمله‌ی متقابل سیاه به وسیله‌ی b5 و بعد c7 یا b4 مطرح و میسر می‌گردد.

16. ♜d3

♕c8

17. ♜d1

b5

واضح است که سفید نمی‌تواند پیاده را بگیرد چون با جواب c7 روبرو می‌شود و یک تفاوت

تسهیلات لازم را در اختیار دارد و اگر از این آزادی استفاده کند به آسانی و به سرعت با حریف مساوی می‌کند.

دفاع گرونفلد

کاسپاروف - بلیافسکی

سال ۱۹۸۸

1.d4	♘f6
2.c4	g6
3.♘c3	d5
4.♘f3	♜g7
5.♕b3	d×c4
6.♕x c4	o-o
7.e4	♘a6

ایده‌ی این حرکت، هجوم به مرکز سفید با بازی c5 است.

8.♜e2	c5
9.d5	e6
10.♜g5	

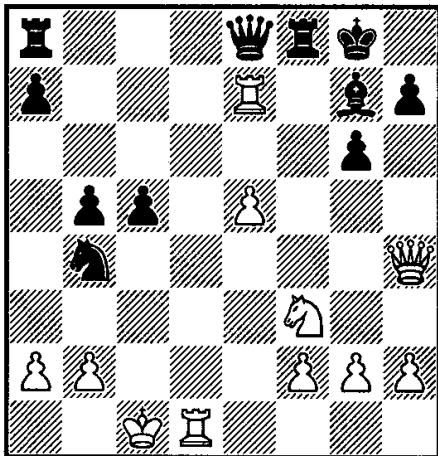
منظور کم کردن فشار بر خانه‌ی d5 است. راه دیگر بازی 10.o-o و سپس d1 ♜ است.

10. ...	e×d5
11. ♜×d5	♜e6
12.o-o-o	

انتخاب قلعه‌ی بزرگ مستله‌ی امنیت شاه را در آینده زیر سوال می‌برد. در اینجا سفید معمولاً قلعه‌ی کوچک را انتخاب می‌کند.

12. ...	♜x d5
13. ♜x d5	♕b6

از دست می‌دهد.



۲۹۱

سلسله حرکات تاکتیکی درخشان و در عین حال غیرمنتظره، باطل بودن طرح حریف را به اثبات می‌رساند.

22. ♔b1

ادامه‌ی 22. ♔xh6 ♕xh6 22. امیدی برای سفید باقی نمی‌گذارد.

حالا با توجه به این که پس از حرکت 22...g5 و به دنبال ادامه‌ی پایین:

23. ♜xe8 g×h4 24. ♜xa8 ♜xa8
25. a3 ♜c6 26. ♜d6

یک سوار سیاه فنا می‌شود، این سؤال پیش می‌آید که سیاه چگونه خواهد توانست در آن واحد وزیر و فیل خود را از مهلکه به در ببرد؟

22. ... ♜d8!!

این حرکت جواب سؤال بالا می‌باشد. شاه سفید در معرض تهدید مات قرار گرفته است.

23. ♜d6

23. ♜e1 g5 الخ

23. ... ♕c6!!

این سومین حرکت زیبا «و غیرمنتظره» است که سرنوشت بازی را رقم می‌زند. سفید قادر

18. ♔h4

♘b4

19. ♜xg6?!

سفید به منظور حفظ ابتكار عمل و امکان اجرای یک بازی فعال در جناح شاه حریف، به یک قربانی دست می‌زند که نتیجه‌ی آن مورد تردید است. اما مطلب این است که بعد از حرکت عادی 19. ♜d6 که با جواب 19...c4 برخورد می‌کند، وضعیت بازی به سود سیاه عوض می‌شود.

19. ...

fxg6

19. ...h×g6? 20. ♜g5 ♜e8
21. ♜d7 الخ

20. ♜d7

♔e8!

مانع از ورود وزیر سفید به خانه‌ی e7 می‌شود اگر:

20. ... ♜f7? 21. ♜g5 ♜xg7
22. ♜xh7+ ♔f8 23. ♜e6+
سفید می‌برد.

21. ♜e7

سفید در نتیجه‌ی قربانی فیل به وضعیت حاضر رسیده است و چنین خیال می‌کند که پس از ادامه‌ی زیر:

21. ... ♕c6 22. ♜dd7

در دو قدمی پیروزی قرار می‌گیرد اما...

(شکل ۲۹۱)

21. ...

♕h6+!!

قهeman جهان که یقیناً قبل از انتقال وزیر خود به خانه‌ی e8 حرکت اخیر سفید را پیش‌بینی کرده است، از این پس با اتکا به یک

7. $\mathbb{Q}c1$

اگر سفید با 7. $c \times d5$ پیاده‌ی پیشکشی حریف را بزند، ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود:

7. ... $\mathbb{Q}d5$ 8. $\mathbb{W}d5$ $\mathbb{Q}c3+$ 9. $b \times c3$ $\mathbb{W}c3+$ 10. $\mathbb{Q}e2$ $\mathbb{W}a1$ 11. $\mathbb{Q}e5$ $\mathbb{W}c1$ 12. $\mathbb{Q}h8$ $\mathbb{Q}e6$ 13. $\mathbb{W}e4$ در اینجا اگر سفید 13. $\mathbb{W}b7$ بازی کند سیاه می‌تواند با کیش وزیر در خانه‌های c2 و c1 نتیجه را مساوی کند (فرار شاه سفید از راه خانه‌ی f3 منجر به مات شدنش می‌شود).

13. ... $\mathbb{Q}c4+$ 14. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{W}f1$ 15. $\mathbb{W}b7$ $\mathbb{W}d1+$ 16. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{W}d5$ سیاه پیاده‌ی از دست داده را در وضعیت برابر پس می‌گیرد.

7. ...

 $\mathbb{Q}e4$ 8. $c \times d5$ $\mathbb{Q} \times c3$ 9. $\mathbb{W}d2$ $\mathbb{W} \times a2$ 10. $b \times c3$ $\mathbb{W} \times d2+$

سیاه برای خودداری از تعویض وزیر می‌تواند 10... $\mathbb{W}a5$ بازی کند. مثال:

10. ... $\mathbb{W}a5$ 11. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}d7$ 12. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{Q} \times c5$ 13. o-o! o-o 14. $\mathbb{W}d1$ $\mathbb{Q}h8$ 15. $\mathbb{Q}e5$ f6 16. d6+! $\mathbb{Q}g7$ 17. $d \times e7$ $\mathbb{Q}e8$ 18. $\mathbb{W}d6$ $\mathbb{Q}e4!$ 19. $\mathbb{W}d5$ $\mathbb{W} \times d5$ 20. $\mathbb{Q} \times d5$ $\mathbb{Q}c5$ 21. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q} \times e7$

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

سیاه با انتخاب حرکت 10... $\mathbb{W} \times d2+$ انتظار دارد پیاده را در حالتی پس بگیرد که بعد از اجرای حرکت سیزدهم (13... $\mathbb{Q} \times d7$) به

نیست فیل سیاه را بگیرد. زیرا:

24. $\mathbb{W} \times h6$ $\mathbb{W}e4+$ 25. $\mathbb{Q}a1$ $\mathbb{Q}c2+$
 26. $\mathbb{Q}b1$ $\mathbb{Q}a3++$ 27. $\mathbb{Q}a1$ $\mathbb{W}b1$
24. a3 $\mathbb{Q} \times d6$
 25. $e \times d6$ $\mathbb{W} \times d6$
 26. a $\times b4$ c $\times b4$
 27. $\mathbb{W}e4$ b3

سفید واگذار می‌کند زیرا بعد از:

28. $\mathbb{W}e6+$ $\mathbb{W} \times e6$ 29. $\mathbb{Q} \times e6$ $\mathbb{Q}c8$
 30. $\mathbb{Q}e1$ $\mathbb{Q}c2$

وضع بازی سیاه پیروزی او را مژده می‌دهد.

دفاع گرونفلد

مولیچ - سولوکف

سال ۱۹۸۸

1. d4 $\mathbb{Q}f6$

2. c4 g6

3. $\mathbb{Q}c3$ d5

4. $\mathbb{Q}f4$ $\mathbb{Q}g7$

5. e3 c5

حرکت معمول 5...o-o است.

6. $d \times c5$

در نتیجه‌ی گرفتن پیاده به روش زیر:

6. $\mathbb{Q} \times b8?$ $\mathbb{Q} \times b8$ 7. $\mathbb{W}a4+$ $\mathbb{Q}d7$
 8. $\mathbb{W} \times a7$ c $\times d4$ 9. $\mathbb{W} \times d4$ o-o 10. c $\times d5$ $\mathbb{W}a5$ 11. $\mathbb{W}d2$ b5

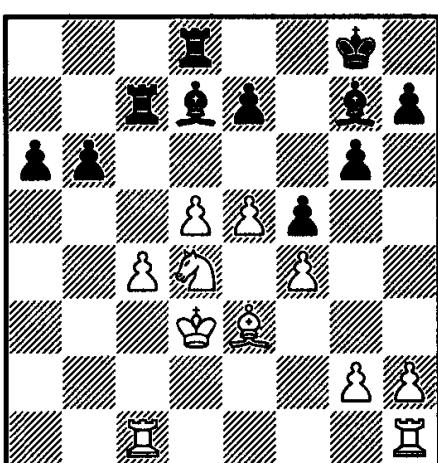
سیاه امکان پیدا می‌کند تا حمله‌ی نیرومندی داشته باشد.

6. ... $\mathbb{W}a5$

فعالیت فیلهای حریف را محدود ساخته اند.

21. ♜d4

a6



۲۹۲

22. ♜e6!

این حرکت برنده در واقع سرنوشت بازی را رقم می‌زند.

22. ... ♜x e6

23. ♜x b6 ♜cd7

در صورتی که سیاه 23... ♜c8 بازی کند
بعد از:

24. ♜e3 ♜f7 25. ♜xd8 ♜xd8

26. ♜a1

سفید خیلی زود پیاده‌ی منفرد ستون رخ را می‌گیرد و با در اختیار داشتن یک رخ و دو پیاده در برابر دو فیل فاقد میدان عمل، می‌تواند به سهولت برد را از آن خود کند.

24. ♜e3 ♜xd5

25. cxd5 ♜xd5

سیاه به این ترتیب سوار اضافی را پس می‌دهد، اما سفید در حرکت بعد تعویض رخها را به حریف تحمیل می‌کند و راه رسیدن به برد را هموار می‌سازد.

26. ♜c5 ♜f7

کمک مالکیت دو فیل، بازی متقابل فعالی داشته باشد.

11. ♛xd2

♘d7

12. ♜b5

0-0

13. ♜xd7

♕x d7

14.e4

f5

15.e5

♖fc8

15. ...e6 16.c4 ♜f c8 17.c6 bxc6

18.d6 g5 الخ

حرکت 15...e6 از 15... ♜f-c8 بهتر

است.

16.c4

اگر بازی به روش زیر جریان پیدا کند:

16.c6? bxc6 17.d6 exd6 18.exd6

♖e8 19. ♜f3 ♜e4 20.g3 h6

21.h4

سیاه بازی بسیار خوبی خواهد داشت. ضمناً

ادامه‌ی بازی از راه زیر:

16.e6 ♜a4 17. ♜e3 ♜b3 18.c4

f4 19. ♜xf4 ♜xc5 20. ♜d3 ♜a

c8

خیلی زود سفید را دچار زحمت خواهد

ساخت.

16. ... ♜x c5

♖c7

17. ♜e3

b6

18.f4

ac8

19. ♜f3

d8

20. ♜d3

♖d8

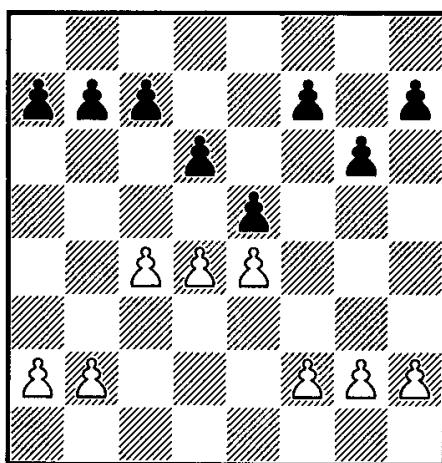
هرچند سفید پیاده‌ی اضافی را پس داده

است، اما پیاده‌های قوی مرکز را تقویت کرده

است؛ پیاده‌هایی که به طور جدی دامنه‌ی

این وصف قادر نیست سیاه را از راه اصلی که انتخاب کرده است منحرف سازد.

۲۹۳



در این راه دفاعی، سیاه برای جلوگیری از حرکت $e4$ حریف کمترین عکس العملی نشان نمی‌دهد. آنچه که در اینجا برای سیاه جالب است جبرانی است که در مقابل این حرکت حریف باید به دست بیاورد.

این جبران، از راه ایجاد نفوذ و شکاف در مرکز حریف با حرکت $f5$... به وجود می‌آید. بنابراین مسئله‌ای که تقریباً در کلیهٔ حالات در مقابل سفید مطرح می‌شود آن است که به حرکت احتمالی $f5$... چطور جواب بدهد.

شکل ۲۹۳ را در نظر می‌گیریم. در این شکل، وضعیت بسیار روشنی از ساختار پیاده‌ها را (صرف‌نظر از سوارها) می‌بینیم که دو طرف، مقدمات کار را تمام کرده‌اند. این وضع همیشه به نفع سفید است و برای سفید کافی است تا هرقدر که بتواند این طرز آرایش پیاده‌ها را حفظ کند. چون در این وضعیت، واکنش سیاه با حرکت $f5$... به ضرر او تمام می‌شود. به این معنا که بعد از دو بار تعویض پیاده‌ها در خانه‌های $f5$ و $e5$ ، پیاده‌های مرکزی سیاه، به وضع آسیب‌پذیری در

روشن است که اگر سیاه $d7 \blacksquare \times d7$... 26 بازی کند، جواب سفید $c7 \blacksquare \times c7$ 27 خواهد بود که باز هم معاوضه‌ی رخها اجباری خواهد شد، ضمن آن که امید سیاه به یک بازی متقابل از میان می‌رود.

27. $\blacksquare \times d5$	$\blacksquare \times d5$
28. $\blacksquare g1$	$g5$
29. $g3$	$h5$
30. $h4$	$g4$
31. $\blacksquare c1$	$\blacksquare f8$
32. $\blacksquare c7$	$\mathbb{e}6$
33. $\mathbb{e}d4$	$\blacksquare f3$
34. $\mathbb{e}c5$	$\mathbb{e}g2$
35. $\blacksquare c8$	

سیاه شکست را می‌پذیرد، چون اگر $\mathbb{e}g7$... 35 بازی کند عکس العمل سفید 36. $\blacksquare e8$ خواهد بود و هرگاه حرکت $\mathbb{e}f7$... 35 را انجام دهد آن وقت بعد از ادامه‌ی زیر:

36. $e6 + \mathbb{e}g7$ 37. $\mathbb{e}e5$ $\mathbb{e}e4$
38. $\blacksquare c7$

سفید می‌برد.

دفاع هندی شاه

از خصوصیات این آغاز بازی آن است که سیاه در مرحله‌ی گشايش، برای انتخاب راه بازی استقلال عمل دارد، به این معنی که هرچند سفید می‌تواند ادامه‌های مختلفی را برگزیند با

شده است، با f5... پیاده‌ی e4 سفید را مورد حمله قرار بدهد.

درباره‌ی واکنش سفید به حرکت f5... سیاه پیشنهادات متفاوتی مطرح شده است که ارزشمندترین آنها حرکت f3 است.

بعد از بازی d5، سفید همچنین می‌تواند راه طولانی دیگری را انتخاب کند. او می‌تواند ضمن حفظ مرکز، قلعه بزرگ برود و حمله‌ی شدیدی را علیه جناح شاه سیاه به راه بیاندازد (راه سامیش). واضح است که در مقابل این نقشه‌ی سفید، سیاه سعی می‌کند در جناح وزیر دست به حمله بزند. زیرا در این حالت هم عملیات مطلقاً دفاعی و غیرفعال، به نفع سفید تمام می‌شود.

اکنون که با ایده‌های دو طرف بازی، آشنا شده‌ایم، در زیر راههای گوناگون این دفاع با رعایت اختصار مورد بررسی قرار می‌گیرد.

راه متعارف

1.d4	f6
2.c4	g6
3.♘c3	♗g7
گسترش فیل در حالت فیانکتو، از لحاظ نظارت آن بر خانه‌ی مرکزی d4 و قطر بزرگ a1-h8 نقش مهمی را در نبرد آینده‌ی دو هماوردهای می‌کند.	

4.e4	d6
حرکات d6... و g6... حرکات بنیادی دفاع هندی شاه هستند. سیاه ضمن گشودن راه خروج فیل وزیر برای جدال در وسط صحنه آماده متقابل» را انتخاب کند و در وضعی که مرکز بسته	

می‌آیند. بنابراین در شکل بالا، سیاه به جای f5... باید برای اقدام متقابل، چاره‌ی دیگری پیدا کند. او می‌تواند حرکت exd4... را بازی کند. با این هدف که اولاً پیاده‌ی شاه سفید، بعد از این تعویض، ضعیف می‌شود و هدف حمله قرار می‌گیرد. ثانیاً خانه‌های e5 و c5 به صورت پایگاههای مناسبی برای سوارهای سیاه در می‌آیند. با این حال، می‌توان گفت که حتی بعد از e4... هم وضعی که ایجاد می‌شود به نفع سفید است. چون سفید در مقابل پیاده‌ی ضعیف d6 سیاه، پیاده‌ی قوی e4 را دارد که مزاحم سوارهای حریف در مرکز می‌شود.

یکی دیگر از راههای چاره‌ی سیاه برای تغییر وضع در شکل ۲۹۳ تحریک و یا وادار ساختن سفید به جلو راندن پیاده به خانه‌ی d5 است. به این منظور سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

پس از حرکت d5 و بسته شدن مرکز، که گاهی به اختیار و زمانی به اجراء انجام می‌شود، راههای بازی دو هماورده به وضوح نمایان می‌شود. به این معنا که از نقطه نظر موضعی (پوزیسیونی) راه بازی سفید در جناح وزیر و عملیات سیاه در جناح شاه خواهد بود. سفید پیاده‌ی ضعیف d6 را هدف می‌گیرد و به این منظور باید b4 و سپس c5 بازی کند. اگر سیاه در برابر این نقشه‌ی سفید به دفاع غیرفعال اکتفا کند، پیشروی پیاده‌های سفید، اجراء اباعث ضعیف شدن ساختار پیاده‌های مرکزی سیاه خواهد شد. بنابراین سیاه باید «روش حمله‌ی متقابل» را انتخاب کند و در وضعی که مرکز بسته

سفید برتری دارد.
در بازی متن پاسخ اصلی سیاه چنین است:
6. ... e5

این حرکت را آلخین توصیه کرده است. علاوه بر این حرکت، سیاه امکانات زیر را هم در اختیار دارد:

1) 6. ... ♕b d7 7.e5! dx e5 8.e×d5 ♕g4 9.e6 f×e6 10.0-0 ♕c5 11. ♔g5 ♔f6 12. ♕c1 c6 13. ♔x f6 ♕x f6 14.b4 ♕d7 15. ♕e3

برتری سفید آشکار است.

2) 6. ... ♔g4 7.0-0 ♕f d7 8. ♔e3 e5 9.d5 ♔x f3 10. ♔x f3 f5 11.b4 a5 12.a3 ♔h8 13. ♕b3 ♕a6
طرفین بازی در یک وضعیت پیچیده مبارزه را در جناح مورد نظر خود ادامه می‌دهند.

حالا به اصل بازی برمی‌گردیم، ولی ابتدا این نکته را باید مذکور شد که سفید در اینجا می‌تواند یکی از دو راه استراتژیک زیر را انتخاب کند؛ به این معنی که یا حالت تنش در جبهه‌ی مرکزی را تا مدتی همچنان حفظ کند و یا آن که مرکز بازی را به قصد آغاز عملیات جنگی در جناح وزیر بینند.

سفید حالت تنش در مرکز را حفظ می‌کند.

7.0-0

(شکل ۲۹۴)

اگر در شکل بالا سوارها را در عرصه‌ی

می‌شود و این کار را با 5... 5... و با کمک سلاح دورزن مستقر در خانه‌ی 7 g7 انجام خواهد داد.

5. ♕f3

لازم است خاطرنشان شود که سفید قبل از اقدام به گسترش قوا باید ابتدا درباره‌ی خانه‌ی گسترش سوارهای خود فکر کند. مثلاً در اینجا سفید علاوه بر حرکت بالا می‌تواند اسب شاه را در خانه‌ی e2 هم گسترش بدهد (بررسی آن را بعداً خواهیم دید).

5. ... 0-0

اگر سیاه به جای حرکت بالا، 5... ♕bd7 بازی کند سفید از راه زیر به برتری می‌رسد:

6.e5! dx e5 7.d×e5 ♕g4 8.e6 f×e6 9. ♕g5 ♕d e5 10. ♕x d8+ ♕x d8 11. ♔f4! ±

6. ♔e2

گسترش فیل در این خانه نسبت به خانه‌ی d3 بهتر است، زیرا پشتیبانی وزیر از پیاده‌ی d4 محفوظ می‌ماند و اگر سیاه 6... ♔g4 ... بازی کند اسب f3 آچمز نخواهد بود. سفید همچنین می‌تواند به روش زیر حمله در جناح شاه را شروع کند.

6.h3! e5 7.d5 h6 8. ♔e3 ♕h7 9.g4 ♕g8 10. ♕d2 b6 11.0-0-0 ♕a6 12. ♔e2

چشم‌انداز بازی برای سفید خوشایندتر است. مثال:

12. ... ♕c5 13.h4 ♕e7 14. ♕d g1 ♕h8 15.g5

Qc5 الخ

8. ...

c6

بازی ۸... Qe8 مفهومی ندارد و با جواب ۹. d5! رویرو خواهد شد.

9. Qf1!

1) 9. ...

exd4

ایده‌ی اقدام سیاه برای ترک مرکز همان است که قبلًاً درباره‌ی آن صحبت شده است.

10. Qxd4

Qe8

11. Qf4

d5

12. cxd5

Qxd5

13. exd5

Qxe1

14. Qxe1

Qxd4

15. Qd1

Qg7

16. dxc6

bxcc6

17. Qc4

سفید برتری آشکار دارد.

2) 9. ...

Qc7

10. Qb1

سفید با این حرکت هم رخ را از راه فیل سیاه خارج می‌کند و هم اجرای $b4$ و هجوم در جناح وزیر را تدارک می‌بیند.

10. ...

a5

11. b3

روشن است که بازی ۱۱. a3 درست نیست زیرا پس از ۱۱... a4 ۱۱... b4 برای همیشه غیرممکن می‌شود.

11. ...

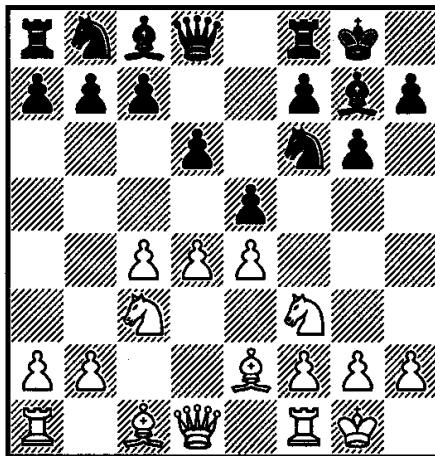
Qfd8

12. a3

Qf8

13. d5

Qd7



۲۹۴

شطرنج نادیده بگیریم همان وضع شکل ۲۹۳ را پیش رو خواهیم داشت. در این وضعیت سیاه دو راه اساسی $\text{Qc6} 7...$ $\text{Qc6} 7...$ Qbd7 و $7...$ $\text{Qc6} 7...$ Qbd7 را در مقابل دارد که در زیر هر یک جداگانه بررسی می‌شود:

شاخه‌ی اول

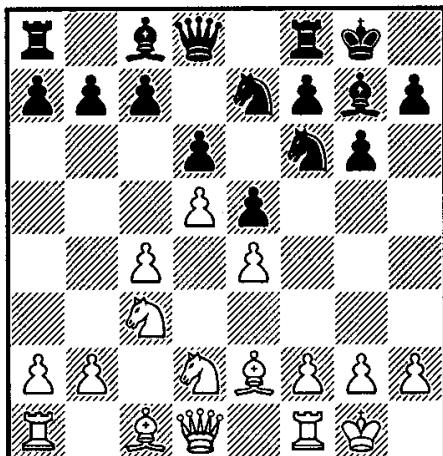
7. ... Qbd7

در این راه قصد سیاه آن است که برای مقابله با تاخت و تاز حریف در جناح وزیر، اسب را در خانه‌ی $c5$ بنشاند و با $a5$ موقعیت آن را در این پایگاه محکم کند و بالاخره برای تدارک بازی متقابل در مرکز کوشش نماید.

8. Qe1

اگر سفید به ۸. dxe5 و تسویه‌ی مرکز اقدام کند به خطای فاحشی دست زده است، و وضعی که درست می‌شود به سود سیاه خواهد بود، چون خانه‌ی $d4$ به صورت قرارگاه مناسبی برای اسب سیاه در می‌آید، حال آنکه خانه‌ی $d5$ در دسترس سوارهای سفید نیست.
8. $\text{d5 a5} 9. \text{Qe1} (9. \text{Qc2 Qe8!} =)$

۲۹۵



یعنی 5...h5 9 خانه‌ی مهم f4 را در دسترس این اسب قرار بدهد. بر عکس پاسخ 9...a5 در واقع حریف را به اجرای نقشه‌ی استراتژیک اش یاری می‌رساند. از این قرار:

9.b4 a5 10.bxa5 ♕x a5 11. ♖d2!

♘d7

که در پی آن اجرای حرکات زیر در نظر خواهد بود:

12. ♖b3 13.c5 14.a4 15. ♖a3 الخ

9. ...

a5

سیاه می‌خواهد به کمک این حرکت اجرای طرح استراتژیک سفید را گند کند و در همان حال فعالیت جنگی خود را در جناح شاه پیش ببرد.

10.a3

1) 10. ...

♘d7

11. ♕b1

f5

12.b4

b6

13.f3

f4

14. ♖b3

a×b4

15.a×b4

g5

14. ♖d2

♕e8

15. ♖d3

دو هماورد وضع برابر دارند.

شاخه‌ی دوم

7. ...

♘c6

چنان که قبل‌گفته شد، ایده‌ی سیاه آن است که حریف را به پیش راندن پیاده‌ی وزیر تحریک کند تا مرکز بسته شود و آنگاه با خاطر آسوده در جناح شاه به حمله بپردازد. سفید هم معمولاً از نظر سیاه استقبال می‌کند و بازی را چنین ادامه می‌دهد.

8.d5

تأخیر در اجرای حرکت بالا در بازی سفید تأثیر کمتری دارد. مثال:

8. ♖e3 ♘g4 9. ♖g5 f6 10. ♖c1
f5 11. ♖g5 ♖f6 12. ♖xf6 ♕xf6
13. d5 ♘d8 14. ♘e1 ♕e7
15. ♖xg4 f×g4 16.f3 g×f3 17. ♕xf3
♕×f3 18. ♕xf3 ♘f7=

8. ...

♘e7

اسب سیاه در این پست نقش مهمی را در بازی انجام می‌دهد.

9. ♖d2 (الف)

سفید اسب را به خانه‌ی d2 عقب می‌کشد تا پس از 4 b4 آن را در پایگاه b3 بنشاند و فشار بر خانه‌ی c5 را زیاد کند.

اگر سفید با اندیشه‌ی تسريع در وارد ساختن فشار بر جناح وزیر بلافاصله 9.b4 بازی کند، این کار به سیاه امکان می‌دهد تا با بهترین جواب

است.

استاد «ایوه» تئوریسین بزرگ، پیشنهاد می‌کند که سیاه برای آسودگی خیال از جناح وزیر، در اینجا c5... بازی کند و بعد در جناح شاه عملیات را شروع کند. در آن حال اگر سفید پیاده‌ی c5 را در حین عبور بزند بعد از پاسخ bxc6 سوارهای سیاه در مرکز جبهه وضع بهتری پیدا می‌کند. اینک مثال مختصری از این پیشنهاد نشان داده می‌شود:

9. ...c5 10. ♕e3 ♔e8 11.a3 f5
12.f3 f4 13. ♕f2 g5 14.b4 b6
15. ♖d3 h5=

مثال بالا یک نمونه از طرز عمل دو هماورده را در دو جناح نشان می‌دهد.

10. ♖d3

چنان که می‌دانیم هدف حرکت بالا ایجاد تحرک فوری قوا در جناح وزیر و وارد آوردن فشار در مرکز جبهه و بالاخره برقراری موازنه در برابر یورش سیاه در جناح شاه است.

10. ... f5

11. e×f5!

11.f3 f4 12. ♕d2 g5 13. ♕c1 ♖f6
14.c5 ♖g6 15. ♖b5 a6! 16. ♖a3
g4! 17. ♕e1 g3

وضع طرفین یکسان است. (پاخمن - پادفسکی، سال ۱۹۵۶)

11. ... g×f5

به نظر «اوتس» استاد آمریکایی شطرونچ، حرکت ♖xf5 11... بازی را به تساوی وضع می‌رساند، اما در آن حال خانه‌ی e4 قرارگاه

16.c5

سفید کمی برتری دارد.

2) 10. ...

ایده‌ای که در پس این حرکت است، بستن بازی و اطمینان خاطر از جناح وزیر است، پیش از آن که به بازی متقابل در جناح شاه دست زده شود. در چنین وضعیت، واکنش طبیعی سفید آن است که ستون اسب وزیر را باز کند. حال آن که گشودن مرکز بازی با 10.dxc6 به اندازه‌ی راهی که اشاره شد امیدبخش نیست.

11. ♕b1

♔e8

12. b4

a×b4

13. a×b4

b6

14. b×c5

b×c5

15. ♖b3

f5

16. ♕g5

h6!

17. ♕×e7

♕×e7

18. ♕a1

♕×a1

19. ♕×a1

♖f6

دو طرف وضع برابر دارند.

9. ♖e1 (ب)

این دفعه سفید اسب را به خانه‌ی e1 پس می‌کشد تا ضمن ممانعت از انتقال اسب حریف به خانه‌ی h5 آن را در جایگاه مرکزی d3 بنشاند و از آنجا جناح وزیر و مرکز را زیر نظر بگیرد و در صورت لزوم در امر دفاع در جناح شاه مشارکت کند.

9. ...

♖d7

اندیشه‌ی این حرکت تدارک پیشروی

15.0-0 ♕f5 16. ♖e1 ♔d7

17. ♕e2 ♘f6! 18. ♘xf6 ♘xg6

سیاه دارای بازی متقابل خوبی است.

7. ...

♘bd7

8. ♘g5

سفید با آچمز ساختن اسب سیاه مانعی
جدی بر سر راه حرکت کلیدی f5 حریف ایجاد
می‌کند و در این ضمن به فعال ساختن بازی خود
در جناح وزیر می‌پردازد.

8. ...

h6

9. ♘h4

مستحکمی برای سوارهای سفید می‌شود و به
علاوه حرکت f4 نیز موقعیت سیاه را متزلزل
می‌سازد.

12. f4

e4

13. ♘f2

♔h8

14. ♔h1

♘f6

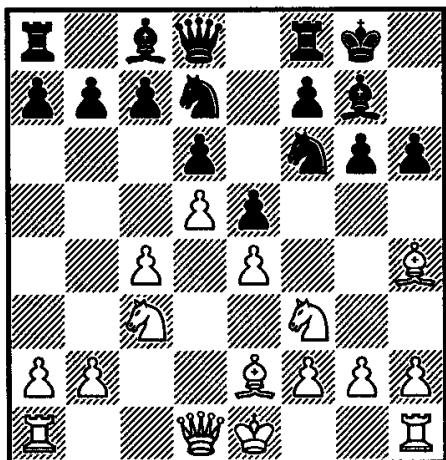
15. ♘e3

♖g8

16. ♖g1

این بازی در سال ۱۹۵۴ در مسابقه‌ی آمریکا
و شوروی میان اونس و تایمانف انجام گرفته و در
اینجا سفید به مختصر برتری رسیده است.

۲۹۶



در زیر دو راه متفاوت که سیاه برای خلاصی
از قید آچمزی اسب می‌تواند برود مشاهده
می‌شود:

1) 9. ...

a6

قصد سیاه جابه‌جا کردن وزیر است و به این
منظور قبلًا از حرکت 1)b5 حریف جلوگیری
می‌کند.

1. ♘d2

♕e8

11.0-0

♘h7

12.b4

♘g5

سفید مرکز جبهه را می‌بندد

7. d5

این یک تصمیم استراتژیک مهم است که
سفید فوراً مرکز را می‌بندد و از نقل مکان اسب
وزیر حریف از راه خانه‌های c6 و e7 به جناح
شاه ممانعت به عمل می‌آورد.

سفید در اینجا می‌تواند راههای دیگری را
هم انتخاب کند که بررسی دو راه ذیلأً به اختصار
آورده می‌شود:

1) 7. dxe5 dxе5 8. ♕xd8 ♖xd8

9. ♘xe5 ♘xe4 10. ♘xe4 ♘xe5

11. ♘g5 ♖d4!

سفید از انتخاب این راه بازی سودی نمی‌برد.

2) 7. ♘e3 ♘g4 8. ♘g5 f6 9. ♘h4

♕d7 10. d5 f5 11. e×f5 (11. ♘g5

♕f6) g×f5 12. ♘g5 ♕e8

13. ♘×g4 f×g4 14. ♘g e4 ♕g6

4.e4 d6 5.f4

تمایل سفید به پیش راندن پیاده‌ها به قصد در تنگنا قرار دادن وضع بازی حریف قابل درک است. اما یک چنین مرکزی محکم و استوار نیست و سیاه اگر با قدرت بازی کند به امکانات متقابل کافی می‌رسد.

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

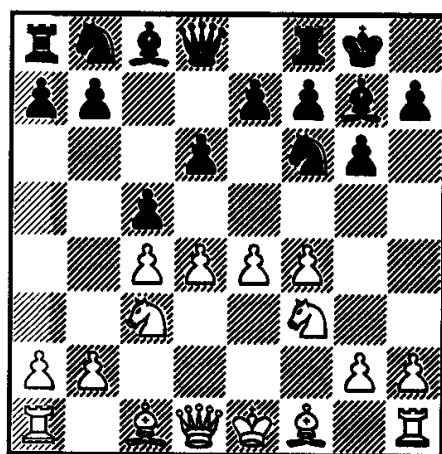
5. ♕g5 h6 6. ♕h4 o-o 7.f4

سیاه در جناح وزیر با استفاده از پیشروی پیاده‌هایش می‌تواند فعالیت جنگی مؤثری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد. مثال:

7. ...c5 8.d5 b5! 9.cxb5 a6 10.bxa6
 ♜a5 11. ♜d2 ♖xa6 12. ♖f3
 ♖b4 13. ♖e2 ♖xe4! 14. ♖xe4
 ♖f5 الخ

و پیچیدگیهایی که بوجود آمده مطلوب سیاه است:

5. ... o-o
 6. ♖f3 c5!



۲۹۷

وضع بنیادی راه چهار پیاده در شکل فوق منعکس شده است. در این وضعیت، سیاه

13. ♗c1 f5
 14. f3 ♗e7

امکان ♖xf3+ ... حریف را دفع می‌کند.

15. ... ♖f6

16. c5!

امکانات سفید بهتر است. (پتروسیان - گلیگوریچ، سال ۱۹۵۹)

2) 9. ... g5

10. ♖g3 ♖h5

11.h4!? ♖f4

حرکت 11...g4 ضعیف است. مثال:

12. ♖h2 ♖xg3 13.fxg3 h5 14.o-o
 با شанс بهتر برای سفید.

12. h×g5 h×g5

13. ♖f1 f5

14. ♖d2 ♖c5

15. ♗c2 c6

سیاه به بازی متقابل دست یافته است. (نیج

(استین، سال ۱۹۶۳)

راه چهار پیاده

در گشایش «دفاع هندی شاه»، اگر سفید ضعیف بازی کند اجرای حمله‌ی متقابل نیرومندی را به حریف امکان می‌دهد. یکی از آن موارد وقتی است که سفید مرکز را بیش از حد در معرض خطر بگذارد و این مورد در حمله‌ی چهار پیاده مشاهده می‌شود.

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3. ♖c3 ♖g7

10. $\text{Qd}2$ بازی کند با جواب قوی سیاه به شرح زیر برخورد خواهد کرد:

10. ... $\text{Qg}4!$ 11. $\text{Qc}4$ $\text{Qd}8$
8. ... $\text{e}\times\text{d}5$

1) 9. $\text{c}\times\text{d}5$ $\text{b}5!$
10. $\text{e}5$

درستی راه بازی زیر جای تردید دارد:
10. $\text{Q}\times\text{b}5$ $\text{Q}\times\text{e}4!$ 11. $\text{Q}\times\text{e}4$ $\text{Qa}5+$
12. $\text{Qf}2$ $\text{Q}\times\text{b}5$ 13. $\text{Q}\times\text{d}6$ $\text{Qa}6$

ارزیابی وضعیتی که بوجود آمده است و توجیه کار سیاه برای قربانی ساختن پیاده جهت به دست گرفتن ابتكار بازی، نیاز به بررسی بیشتر دارد.

10. ... $\text{d}\times\text{e}5$
11. $\text{f}\times\text{e}5$ $\text{Qg}4$
12. $\text{Qf}4$

اگر سفید $\text{g}5$ خواهد بود و پس از: 12. بازی کند، جواب سیاه 12... $\text{f}6$ 13. $\text{e}\times\text{f}6$ $\text{Q}\times\text{f}6$ 14. $\text{Q}\times\text{f}6$ $\text{Q}\times\text{f}6$
15. $\text{Q}\times\text{b}5$ $\text{Qd}7!$

سیاه بازی خوبی خواهد داشت.

12. ... $\text{Qd}7$
13. $\text{e}6!$ $\text{f}\times\text{e}6$
14. $\text{d}\times\text{e}6$ $\text{Q}\times\text{f}4!$

حرکت $\text{b}6$ 14... $\text{Qb}6$ غلط است، زیرا:
15. $\text{Q}\times\text{d}8$ $\text{Q}\times\text{d}8$ 16. $\text{e}7$ $\text{Qe}8$
17. $\text{Qd}6$

15. $\text{Qd}5!$ $\text{Qh}8$
16. $\text{Q}\times\text{a}8$ $\text{Qb}6$
17. $\text{Q}\times\text{a}7$ $\text{Q}\times\text{e}6$

عملیات رزمی فعالانه‌ای را آغاز می‌کند، با این هدف که آرایش نااستوار قوای سفید در مرکز را در هم بربیزد. در زیر راههایی بررسی می‌شود که پس از ایجاد وضع بالا ادامه یافته است.

الف 7. $\text{d}\times\text{c}5$

این حرکت که توسط برونشتین و گلر استادان شطرنج شوروی مطرح شده است سیاه را با مشکلی مواجه نمی‌سازد.

7. ... $\text{Qa}5$

8. $\text{Qd}3$

ادامه‌ی بازی به روش زیر، موافق خواست سیاه خواهد بود:

8. $\text{c}\times\text{d}6$ $\text{Q}\times\text{e}4$ 9. $\text{d}\times\text{e}7$ $\text{Qe}8$
8. ...

تعقیب بازی به شیوه‌ی تال قهرمان سابق جهان نیز در خور توجه است. از این قرار:

8. ... $\text{Qb}7$ 9. $\text{Qd}2$ $\text{Q}\times\text{c}5$
9. $\text{Qe}2$ $\text{Qc}6$

10. $\text{Qe}3$ $\text{Qa}5$

11. o-o $\text{Qg}4$

12. $\text{Qab}1$ $\text{Qd}7$

سیاه بازی خوبی دارد.

7. $\text{d}5$ $\text{e}6!$

8. $\text{Qe}2$

بعد از:

8. $\text{Qd}3$ $\text{e}\times\text{d}5$ 9. $\text{c}\times\text{d}5$ $\text{Qb}6!$

شاه سفید نمی‌تواند قلعه برود زیرا یک سوار سفید از دست می‌رود. حالا اگر سفید

10. $\mathbb{Q} \times c6$ $\mathbb{Q} \times e2$ 11. $\mathbb{Q} \times d8$ $\mathbb{Q} \times d1$
 12. $\mathbb{B} \times d1$ $\mathbb{B} f \times d8$ 13. $\mathbb{Q} e2$ $\mathbb{B} a c8$
 14. $c5!$ $d \times c5$ 15. $e5$ الخ

(اولمن - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

10. $\mathbb{Q} \times c6$

$b \times c6$

11. $f \times e5$

$d \times e5$

12. $\mathbb{W} a4$

$\mathbb{Q} g4$

13. $\mathbb{B} d1$

$\mathbb{W} b8$

شانس‌های طرفین یکسان است. (پانو -
گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

روش سامیش

در این راه بازی که سامیش شطرنج باز بزرگ آلمانی آن را متداول ساخته است، دورنمای مرکز بازی نسبت به راه چهار پیاده برای سفید بهتر و مناسب‌تر است.

ایده‌ی استراتژیک سفید، مثل راه «روزرا» در دفاع سیسیلی، انتخاب قلعه‌ی بزرگ و هجوم در جناح شاه با جلو راندن پیاده‌ها به طرف حصار قلعه‌ی شاه حریف است.

1. $d4$ $\mathbb{Q} f6$ 2. $c4$ $g6$ 3. $\mathbb{Q} c3$ $\mathbb{Q} g7$
 4. $e4$ $d6$

5. $f3$

این حرکت مشخص‌کننده‌ی روشنامیش است پیاده‌ی $f3$ ضمن تقویت پیاده‌ی مرکزی $e4$ ، به عنوان تکیه‌گاهی برای پیشروی پیاده‌های رخ و اسب به طرف دیوار قلعه‌ی شاه سیاه به کار گرفته می‌شود.

«آوزباخ» استاد شطرنج شوروی و نویسنده‌ی

18. $o-o$

$\mathbb{Q} e3$

سیاه در برابر قربانی دادن «تفاوت» جبران کافی دارد. (کرس - اسپاسکی، سال ۱۹۶۵)

2) 9. $e \times d5$

$\mathbb{Q} h5$

بازی 9... $\mathbb{B} e8$ هم خوب است. همچنین است حرکت 9... $\mathbb{Q} f5$ و به دنبال آن ... $\mathbb{Q} e4$

10. $o-o-o$

10. $\mathbb{Q} d2$ $\mathbb{Q} d4!$ الخ

10. ...

$\mathbb{Q} \times c3?$

11. $b \times c3$

$\mathbb{Q} g7$

12. $\mathbb{Q} e3$

حالا فیل وزیر سفید میدان عمل کافی برای ابراز وجود ندارد. بنابراین نقشه‌ی سفید می‌تواند فدا ساختن یک پیاده با اجرای حرکت $f5$ باشد با این هدف که خانه‌ی $f4$ را آزاد سازد و قطر را به روی فیل باز کند.

12. ...

$\mathbb{Q} d7$

13. $\mathbb{Q} f2$

$\mathbb{Q} f6$

14. $\mathbb{Q} d2$

$\mathbb{B} e8$

15. $\mathbb{Q} f3$

$\mathbb{Q} f5$

به علت کاهش قدرت تحرک پیاده‌های سفید در هر دو جناح و اشغال ستون باز در میانه‌ی میدان توسط رخ سیاه، وضعیت به نفع سیاه است.

7. $\mathbb{Q} e2$

$c \times d4$

8. $\mathbb{Q} \times d4$

$\mathbb{Q} c6$

9. $\mathbb{Q} e3$

$e5$

اگر سیاه 9... $\mathbb{Q} g4$ بازی کند، سفید به روش زیر به برتری می‌رسد.

آن به نفع سفید تمام می‌شود. در زیر دو مثال از این دو مورد را مشاهده می‌کنیم:

1) 6. ♕g5 c5 7.d5 e6 8. ♕d3 exd5
9. exd5 ♖b d7 10. ♖g e2 ♖e5
11. o-o h6 12. ♕h4 ♜e8

امکانات طرفین مساوی است.

2) 6. ♕g5 e5? 7. dx e5 dxe5
8. ♜x d8 ♜x d8 9. ♕xf6 ♕xf6
10. ♖d5

سفید دست‌کم یک «تفاوت» سود می‌برد.

6. ... e5

در این حالت که فیل وزیر سفید در خانه‌ی e3 گسترش یافته است بازی 6... ♖bd7 ... سیاه را به اجرای حرکت c5... کمک می‌کند.

راه دیگر برای عملی ساختن c5... بازی ... است. مثال: b6

6. ... b6 7. ♕d3 ♜b7 (7... c5 8. e5 با 7... e4) 8. ♖g e2 c5 9. d5 e6
10. o-o ♖b d7 11. ♕g5 exd5
12. ♖xd5 ♜xd5 13. cx d5 a6!
14. ♜c1 b5 15. b3 ♜e8

ابتکار در دست سیاه است. (گوفرد -

اسپاسکی، سال ۱۹۶۳)

سیاه همچنین می‌تواند 6... c6 ... بازی کند با این فکر که پس از a6... و ♜b8 ... با اجرای حرکت b5... به حمله در جناح وزیر دست بزند، وقتی که سفید شاه را در قلعه‌ی بزرگ پناه خواهد داد.

7. d5

تعویض پیاده‌ها و ساده کردن بازی به نفع

کتاب آخر بازی، به همین نام ادامه‌ی بازی به روش زیر را توصیه می‌کند:

5. ♕e2 o-o 6. ♕g5

که در بازی بین نامبرده و پانو اینچنین تعقیب شده است:

6. ... c5 7. d5 a6 8. a4 ♜a5 9. ♕d2 e5

(حرکت بهتر 9... e6 است به منظور باز کردن ستون شاه و اجرای عملیات متقابل در برابر حریف در جبهه‌ی مرکزی)

10. g4! ♖e8 11. h4 f5 12. h5! f4
13. g5 ♜f7 14. ♕g4!

و سفید بر اثر معاوضه‌ی فیل بد خود به برتری موضعی (پوزیسیونی) قابل ملاحظه‌ای می‌رسد.

0-0

اگر سیاه بلافاصله حرکت 5... e5 را بازی کند پس از:

6. dxe5 dxe5 7. ♜x d8+ ♜x d8
شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم می‌شود و فقط با یک بازی دقیق و حساب شده است که می‌تواند به برقراری تعادل وضع امیدوار باشد.

6. ♜e3

از آنجا که سفید قصد رفتن به قلعه‌ی بزرگ را دارد گسترش سواره‌ای جناح وزیر را پیش می‌اندازد. در برابر حرکت 6. ♜g5 6... c5... خواهد بود با این هدف که جواب سیاه 6... c5... خواهد بود با این هدف که قطر بزرگ را به روی فیل شاه باز کند و حمله‌ی متقابل مؤثری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد. بر عکس بازی 6... e5 نادرست است و نتیجه‌ی

هندی شاه» ایجاد می‌شود. در این وضعیت، سفید از آزادی عمل نسبتاً بیشتری برخوردار است و از آن طرف، سیاه بهره‌برداری از بازی متقابل را در نظر دارد و به این منظور ممکن است اسب شاه را جابه‌جا کند و بعد حرکت ...f5 را بازی کند. سفید هم برای تحقق طرح استراتژیک خود قصد دارد شاه را در جناح چپ قلعه ببرد و با باز کردن خطوط در جناح راست، حمله به قلعه‌ی شاه حریف را به راه بیاندازد. معمولاً سیاه 7...c6...b5 بازی می‌کند به منظور آن که ستون فیل وزیر را باز کند و قصد سفید را برای بردن شاه به قلعه‌ی بزرگ بر هم بزنند. اما قبلًا راه دیگری به اختصار بررسی می‌شود که ایده‌ی آن متعلق به برونشتین، استاد بزرگ شطرنج شوروی است:

7. ... $\text{Q}h5$

8. $\text{Qd}2$

سفید می‌تواند با گسترش اسب در خانه‌ی e2 از وارد شدن به این راه بازی اجتناب کند.

8. ... $\text{Qh}4+$

این حرکت پیشنهادی برونشتین است که در سال ۱۹۵۶ مطرح ساخته است.

9. g3

حرکت 9. $\text{Qf}2$ منجر به معاوضه‌ی وزیرها می‌شود و به دفاع سیاه کمک می‌دهد.

9. $\text{Qf}2$ $\text{Qe}7$ 10. o-o-o f5 11. $\text{Qb}1$ $\text{Qd}7$ 12. $e\times f5$ $g\times f5$ 13. $\text{Qh}3$ e4!?

نتیجه‌ی این وضعیت روش نیست.

(میلس - واندرولیل، سال ۱۹۸۷)

9. ... $\text{Q}\times g3!?$

سفید تمام نمی‌شود. به عنوان مثال بازی میان کالیرو و گلر، در سال ۱۹۶۳ در پایین دیده می‌شود:

7. $d\times e5$ $d\times e5$

8. $\text{Q}\times d8$ $\text{Q}\times d8$

9. $\text{Qd}5$ $\text{Qd}5$

10. $c\times d5$ c6

11. $\text{Qc}4$ $c\times d5$

حرکت 11...b5 و ادامه‌ی آن از این قرار

است:

12. $\text{Qb}3$ $\text{Qb}7$ 13. o-o-o 13. $\text{Qc}1$

الخ

12. $\text{Q}\times d5$ $\text{Qc}6$

13. o-o-o $\text{Qd}4$

14. $\text{Q}\times d4$ $e\times d4$

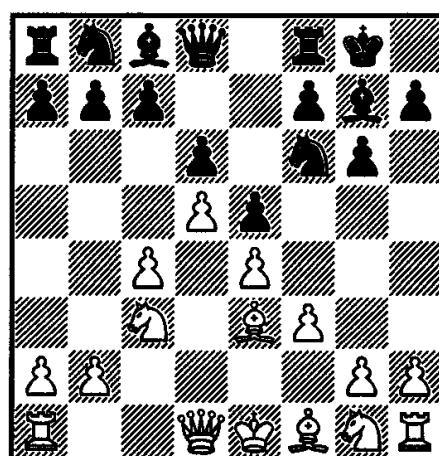
15. $\text{Qe}2$ $\text{Qf}5$

16. $\text{Q}\times b7$ $\text{Qb}8$

17. $e\times f5$ $\text{Q}\times b7$

18. $\text{Qd}3$

وضع بازی طرفین تقریباً برابر است.



شکل بالا وضعیت بنیادی روش سامیش را نشان می‌دهد که اغلب در شروع بازی «دفاع

بازی بهتر 10... $\text{Q}h5$ و سپس 11... $f5$ است.

11. Qc2

d7

12. $b4!$

$a6$

13. b1

$h5$

14. $o-o$

$f4$

15. Wd2

$\text{Qx}e2+$

16. $\text{Qx}e2$

$c7$

17. $a4$

برتری با سفید است.

شاخه‌ی اصلی

1. $d4 \text{Qf6}$ 2. $c4 g6$ 3. $\text{Qc3} \text{Qg7}$

در راه اصلی، سفید فیل شاه را در حالت
فیانکتو گسترش می‌دهد تا این فیل بیشترین
تأثیر را بر روی قطر بزرگ اعمال کند و به علاوه
ضمن حمایت از پیاده‌های مرکزی در صورت
لزوم در کار دفاع از شاه سفید نیز شرکت داشته
باشد.

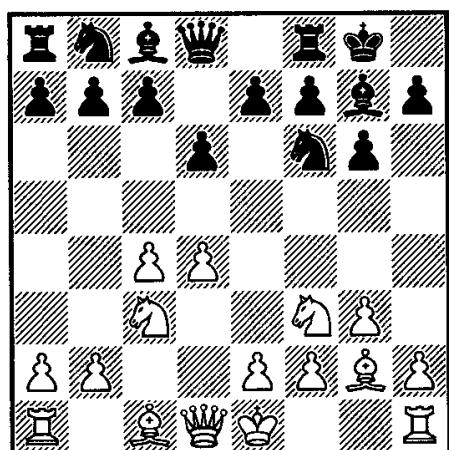
4. $g3$

$d6$

5. Qg2

$o-o$

6. Qf3



۲۹۹

10. Wf2

10. $\text{Qf2} \text{Qxf1}$ 11. $\text{Qxh4} \text{Qxd2}$

در نتیجه سیاه یک پیاده سود برده است.

10. ...

Qxf1

11. Wxh4

Qxe3

12. We2

Qxc4

سیاه در برابر از دست دادن وزیر، دو سوار و
دو پیاده‌ی حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج
ساخته است، ضمن آن که در حال حاضر ابتکار
عملیات را هم در دست دارد. وضعیتی که ایجاد
شده بسیار پیچیده است و پیش‌بینی نتیجه
دشوار می‌باشد.

حالا به ذکر دو مثال درباره‌ی راه معمول

بازی مبادرت می‌شود:

7. ... c6

1) 8. $\text{Wd2} \text{cxd5}$

9. $\text{cxd5} \text{Qbd7}$

9. ... Qa6 10. $\text{Qd3} \text{Qc5!}$ 11. Qc2
 $a5=$

10. $\text{Qge2} \text{a6}$

11. $\text{Qc1} \text{h5}$

12. $b4 \text{f5}$

13. $\text{Qb3} \text{b6}$

14. $\text{Qd3} \text{Qf4!}$

و سیاه خیلی زود ابتکار بازی را در دست
گرفته است.

(کورچنوف - گلر، سال ۱۹۶۳)

2) 8. $\text{Qd3} \text{cxd5}$

9. $\text{cxd5} \text{Qbd7}$

10. $\text{Qge2} \text{Qc5}$

7.0-0	a6	
8.d5	♘a5	شکل بالا وضع اساسی راه اصلی را نشان
9.♘d2	c5	می‌دهد. این راه تا مدت زمانی زیاد انتخاب
10.♗c2	♗b8	می‌شده است اما امروزه زیاد بازی نمی‌شود.
11.b3	b5	ادامه‌ی بازی به شیوه‌ی زیر:
12.♕b2	e5	6.e4 e5 7.♘g e2
13.e4	♘h5	نسبت به راه متن ضعیف است و پس از:
14.♗ac1	♕h6!	7. ...e×d4 8.♘xd4 ♘c6 9.♘xc6 b×c6 10.0-0 ♘d7 11.♗c2 ♗f6 12.♘e2 ♗e8
ابتکار در دست سیاه است (کورچنیو - بولسلاؤسکی، سال ۱۹۶۳)		سیاه به تساوی می‌رسد.
3) 6. ...	c5	(نایدورف - بروننشتین، سال ۱۹۵۰)
7.d5	♘a6	در شاخه‌ی اصلی بازی، پس از حرکت ششم
8.0-0	♘c7	سفید، طرفین می‌توانند راههای متعددی
9.a4	♗b8	انتخاب کنند. مثال:
بازی بهتر 9...b6 است که با 9...a6 ... تعقیب شود و اجرای حرکت 5...b5 ... میسر گردد.		1) 6. ... ♘c6
10.♘e1!	e6	7.0-0 e5
11.d×e6	♕×e6	8.d5 ♘e7
12.♕f4	♘fe8	9.e4
13.♗b3	♕d7	حرکت 9.c5 ضعیف است و سیاه این طور
14.♘d3	♘e6	جوab خواهد داد:
15.♕d2	♘f6	9...e4! 10.c×d6 ♗×d6 الخ
16.♘f4	♘d4	9. ... ♘d7
17.♗d1		10.b4! a5
سفید می‌تواند خانه‌ی d5 را به نحو اطمینان بخشی با اسب خود اشغال کند. حال آن که اسب سیاه در خانه‌ی d4 پایگاه نیرومندی ندارد و با حرکت e3 ناچار به ترک موضع می‌باشد. برتری با سفید است (کورچنیو - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)		11.b×a5 ♗×a5
		12.a4 f5
		13.♕e3
بازی سفید بهتر است. (کروچنیو - ساون، سال ۱۹۶۲)		
		2) 6. ... ♘c6

10. ...e×d4	11. ♜x d4	12. ♜c	4) 6. ...	♗bd7
e2! ♜g e5	13. b3 ♜c5	14. ♜e3	گسترش اسب در خانه‌ی d7 (به جای c6)	به این معنی است که سیاه می‌خواهد ...ba5
a5	15. ♜a b1 ♜e8	16. ♜c3	کند و پیاده‌ی d4 را مورد حمله قرار بدهد و بعد از تعویض پیاده‌ها و یا اجرای حرکت d5 آن وقت اسب را در پایگاه c5 بنشاند و به پیاده‌ی e4 حمله کند.	پورتیش - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۴
11.d5	c×d5			
12.c×d5	♗c5			
13. ♜b1	a5			
برای آن است که از حرکت b4 و حمله به اسب خانه‌ی c5 ممانعت کند.		7.0-0		e5
14. ♜e3	♕d7	9.d×e5		c6
15. ♜d2	♛c7	10.h3		dx e5
16. ♛e2	♝fc8		این یک حرکت احتیاطی برای جلوگیری از اجرای حرکت ♜g4 ... است.	
17. ♜b5				
برتری با سفید است. (بولسلاوسکی - بوبکوف، سال ۱۹۶۱)		10. ...		♛e7
دفاع هندی شاه		11. ♜e3		♗c5
شاخه‌ی اصلی - راه یوگوسلاو		12. ♛c2		♗h5
کیخسروکهیایی - هایگارت		13. ♜ad1		f5
(ایران) - (انگلیس)		14. ♛h2		♗e6
سال ۱۹۶۴		15. ♜e2		f4
سیاه در جناح شاه دارای امکانات حمله است. (بیزووسکا - تال، سال ۱۹۶۳)				
1.d4	♗f6	5) 6. ...		♗bd7
2.c4	g6	7.0-0		e5
3.g3	♕g7	8.e4		c6
4. ♜g2	0-0		ضمن پیشگیری از آمدن سوار حریف به خانه‌ی d5 راهی باز می‌کند تا وزیر در صورت لزوم به جناح وزیر برود.	
5. ♜c3	d6			
6. ♜f3	c5	9.h3		♛b6
حرکت مشخص‌کننده‌ی راه یوگوسلاو همین است. منظور سیاه این است که تصمیم سفید برای چگونگی صفات‌آرایی پیاده‌ها در مرکز، هرچه		10. ♜e1		♝e8
			یک راه دیگر بازی به شرح زیر است:	

است به جای بستن مرکز و فعالیت طرفین در جناحهای مختلف؛ با ایجاد یک حالت همانند، از برتری خود به خاطر داشتن نوبت بازی بهره‌برداری کند.	زودتر روشن شود.
7.0-0	
در اینجا حرکت معمول $d5$ است و به دنبال آن سیاه یا با حرکت $7...e5$ در مرکز دست به عملیات می‌زند. مثال:	
8. ... $d \times c5$	
9. $\mathbb{Q}e3$	$8.d \times e6$ (e.p.) $f \times e6$ ($8... \mathbb{Q}e6$
9. $\mathbb{W} \times d8$ $\mathbb{H} \times d8$ 10. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{Q}e6=$	$9.\mathbb{Q}g5 \pm$) $9.0-0$ $d5$ $10.c \times d5$ $e \times d5$
9. ... $\mathbb{Q}e6$	11. $\mathbb{Q}g5$
10. $\mathbb{H}c1$ $\mathbb{W}a5!?$	با مختصر برتری برای سفید و یا $7... \mathbb{Q}a6$ 7 و به دنبال آن حرکات ... $a6$... و سپس $b8 \mathbb{H}$... و بالاخره ... $b5$... به اجرای عملیات در جناح وزیر می‌پردازد.
ادامه‌ی روش «قرینه‌سازی» به نفع سیاه نیست. مثال:	
10. ... $\mathbb{H}c8$ 11. $\mathbb{Q} \times c5$ $\mathbb{Q} \times c4$	7. ... $\mathbb{Q}c6$
12. $\mathbb{W}a4$ $\mathbb{H}fd1$	8. $d \times c5$
وضعیتی که بوجود آمده برای سیاه مطلوب نیست. بعد از:	در چنین وضعیتی معمولاً سفید $8.d5$ بازی می‌کند و یکی از راههای ادامه‌ی آن که بارها در مسابقات بازی شده به شرح زیر است:
10. ... $\mathbb{Q} \times c4$ 11. $\mathbb{Q} \times c5$ $\mathbb{W}a5$	8. $d5$ $\mathbb{Q}a5$ 9. $\mathbb{Q}d2$ $a6$ 10. $\mathbb{W}c2$
12. $\mathbb{Q}e3$ $\mathbb{H}f d8$ 13. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{W}a6$	$\mathbb{H}b8$ 11. $b3$ $b5$
14. $b3$ $\mathbb{Q}d5$	و در آن حال سفید به خاطر در اختیار داشتن فضای بیشتر در مرکز، کمی برتری دارد. ضمّن آن که سیاه هم در جناح وزیر دارای امکانات متقابل می‌باشد.
وضع دو طرف کمابیش برابر است.	
11. $\mathbb{W}b3$	
پس از ادامه‌ی بازی به روش زیر:	یک راه دیگر که کمتر بازی می‌شود حمایت از پیاده‌ی وزیر با حرکت $8.e3$ است، از این قرار: $8.e3$ $\mathbb{Q}g4!$ $9.h3$ $\mathbb{Q} \times f3$ $10.\mathbb{Q}d7$
11. $\mathbb{W}a4$ $\mathbb{W} \times a4$ 12. $\mathbb{Q} \times a4$ $b6$	وضع طرفین یکسان است.
13. $\mathbb{Q}g5$ $\mathbb{Q}d7$ 14. $\mathbb{H}a d1$ $\mathbb{H}a c8$	اما سفید با انتخاب حرکت متن ترجیح داده
15. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{H}f d8$ 15. $h3$ $h6$	
سفید وضع فشرده‌ای پیدا می‌کند.	
11. ... $\mathbb{W}a6$	
سیاه در سلسله حرکات اخیر خود همه‌جا به عوض دفاع روش «حمله‌ی متقابل» را انتخاب کرده است.	
12. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{H}ad8!$	

حرکت 18. ♜f3 می‌توانست تلاشی باشد در جهت بی‌اثر ساختن فشار حریف بر روی ستون وزیر. اما سفید این آخرین فرصت را از دست می‌دهد. هر چند در آن حالت هم برتری از آن سیاه خواهد بود.

18. ...

♞d5

19. ♜×d5

♝×d5

20. ♛×d5

♝×d5

21. ♛e1

این تنها حرکت است. شاه به یاری اسب آچمز و رخ می‌آید، اما دیگر دیر شده است.

21. ...

♝b2

سیاه برای بهره‌برداری از برتری بدست آمده باید به نحوی فعال بازی کند و هماهنگی آرایش قوای سفید را از بین ببرد.

22. ♜c2

♝a3

23. ♜c3

♞b7

تنها سوار غیرفعال سیاه پا به میدان عملیات می‌گذارد. این حرکت از بازی ♛b4 ... قوی‌تر است. مثال:

23. ... ♛b4 24. ♜d3 ♜×d3

25.e×d3 ♜×d3 26. ♛e2 ♜d7

27. ♜c4 ♜×d1 28. ♛×d1

قضايا درباره‌ی قطعیت پیروزی سیاه در این پایان بازی مشکل است.

24. ♛f4

24. ♜d3 ♜×d3 25.e×d3 ♜d6

26. ♜c4 ♛b4+ 27. ♜e2 ♜×b5

برد سیاه دشوار بنظر نمی‌رسد.

24. ...

g5!

ضمن نقل مکان رخ از مسیر آتش پنهان فیل حریف، به طور غیرمستقیم از پیاده‌ی c5 دفاع می‌نماید و در عین حال تنها ستون باز را اشغال می‌کند.

بازی 12... ♜a5 با جواب زیر برخورد می‌کند.

13. ♜b5 ♜×b5 14. ♜×b5

با تهدید دوگانه‌ی c5×c7 و ♜c7. یا آن که:

13. ... ♛×c4 14. ♜×c4 ♜×c4

15. ♜×a6

و سفید به برتری قاطع می‌رسد.

13. ♜fd1 ♜a5

14. ♜b5 ♜×b5

15.c×b5?

سفید با این حرکت امکانات متقابل خود را محدود می‌سازد. حرکت صحیح

است که ادامه‌ی آن چنین خواهد بود.

15. ... b6 16.b3 (16. ♜×a7 ♜×c4!) ♜d7

الخ با اندک برتری برای سیاه.

15. ... b6

16.b3 ♜d7

17.h3 ♜fd8

18. ♛f1?

در حالی که سیاه نقشه‌ی مشخصی را دنبال می‌کند، سفید به عوض مقابله‌ی جدی با آن، اجرای طرح مشکوکی را در نظر دارد. و می‌خواهد شاه را به کمک رخ d1 برساند. اما ادامه‌ی بازی نادرستی این طرح را ثابت می‌کند.

سال ۱۹۸۸

1.d4**♞f6****2.c4****g6****3. ♜c3****♛g7****4.e4****d6****5.f3**

سفید در برابر دفاع هندی شاه، روش سامیش را بر می‌گزیند.

5. ...**0-0**

5. ...c5 6.dxc5 dxc5 7. ♛xg7+ ♕xd8 8. ♛e3 ♜f d7 9. ♜g e2 ♜c6 10.o-o-o b6

با اندک برتری سفید

6. ♛e3

این سوار در پشت سربازان خودی در موضع خوبی قرار گرفته است و از آن جا می‌تواند روی هر دو جناح عمل کند.

6. ...**e5**

یک راه دیگر بازی به طریق زیر است:
 6. ... ♜b d7 7. ♛d3 a6 8. ♜g e2 c5 9. ♛d2 cxd4 10. ♜xd4 e6 11.o-o d5 12.exd5 exd5 13. ♜a d1 dxc4 14. ♛xc4 ♛c7! 15. ♛b3 ♜c5 16. ♜c2 ♜e6 17. ♛b3 ♜c5 18. ♛c2 ♜e6

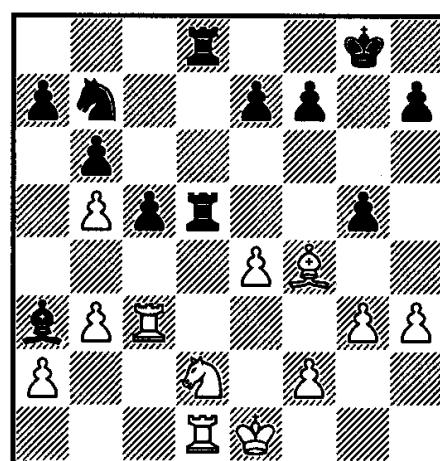
با شانس‌های برابر.

(تیمان - هجار تارسون، سال ۱۹۸۷)

7.d5

حفظ حالت تنش در مرکز، به سیاه امکان

سیاه برای وارد ساختن اسب به صحنه‌ی عملیات، لازم است نظارت فیل حریف بر خانه‌ی d6 را از میان بردارد. او این کار را به بهای قربانی یک پیاده عملی می‌سازد.

25.e4

۳۰۰

25. ...**♛d7****26. ♛xg5**

26. ♛e3 ♛b4 27. ♜c2 ♜d6
 28.a4 ♜x e4
 و پس از تعویض سوارها، یک پایان بازی «شاه و پیاده» ایجاد می‌شود که سیاه یک پیاده پیشتر دارد و به آسانی بازی را می‌برد.

26. ...**♛b4**

قبل از ورود اسب به خانه‌ی d6 رخ سفید باید از عرض سوم رانده شود.

27. ♜c1**♞d6****28.f3****♜x b5**

سفید تسلیم می‌شود.

دفاع هندی شاه

کاسپاروف - گثورگیو

		خواهد بود.	می دهد تا به تساوی وضع برسد:
11. ...	h5		7. ♜g e2 c6 8. ♜d2 exd4 9. ♜x d4
12. ♜d3	f5		♜e6 10. ♜f4 c5! 11. ♜e3 ♜c6
13. ♜1e2	♞df6		12. ♜e2 ♜d4 13. o-o a6 14. ♜d3 ♞d7 15. ♜c e2 ♜e5 الخ
سفید به خاطر اتلاف دو «زمان» در موقع			7. ... c6
گسترش اسب شاه، ابتکار باری را به حریف			سیاه قصد دارد ستون فیل وزیر را باز کند و
واگذار کرده است.			مانع شود که حریف شاه را به قلعه‌ی بزرگ ببرد.
14. exf5	gx f5		8. ♜d2
15. ♜g3	e4!		از ادامه‌ی بازی به روش زیر، چیزی عاید
سیاه که از لحاظ گسترش نیروها از حریف			سفید نمی‌شود:
سبقت گرفته است، برای باز کردن بازی و گشودن			8. dx c6 bxc6 9. ♜d2 ♜e7 10. o-o-o
قطر بزرگ که دلخواه اوست یک پیاده را قربانی			♝d8 11. c5 d5
می‌سازد.			8. ... cxd5!
16. ♜xh5	♞xh5		9. cxd5 ♜bd7
17. fxe4	f4!		از آنجا که تهدید 10. ♜b5 با حرکت
18. ♜f2	♜g4		10... ♜c5 11... ♜c5 جواب داده می‌شود، بنابراین
در این وضعیت، رفتن شاه به قلعه‌ی کوچک			حرکت متن از 9...a6 بهتر است.
خطرناک است و از طرفی فراری ساختن فیل 4			10. ♜ge2
برای آنکه شاه بتواند به قلعه‌ی بزرگ ببرد			ادامه‌ی بازی به روش زیر بی‌موقع است:
(بطوری که در حرکت متن اجرا شده است)			10. g4 a6 11. h4 h5! 12. ♜g5 ♜a5
رخنه‌ی ناخوشایندی در اردوگاه سفید، در			13. gxh5 ♜xh5 14. ♜e7? ♜e8
خانه‌ی g3 ایجاد می‌کند.			15. ♜g5 (15. ♜xd6 ♜g3 سپس
19. h3			16... ♜b6) ♜d f6
19. ♜e2 f3 الخ			(تال - گلیگوریچ، سال ۱۹۵۸)
19. ... ♜d7			10. ... a6
20. o-o-o ♜e5			این یک حرکت مفید است، سیاه آشکار
21. ♜b1 ♜f6			شدن قصد سفید را انتظار می‌کشد.
22. ♜e2 ♜g3			11. ♜c1
23. ♜xg3 f xg3			اگر سفید 10. a4 بازی کند واکنش سیاه
24. ♜f3			

32. ... ♕xc1	33. ♜xc1 ♔d3+	الخ	سفید ستون f را می‌بندد تا از نفوذ بدرجام سوارهای سنگین حریف به خانه‌ی f2 جلوگیری کند. مثال:
32. ♜b3	♔d3+		
33. ♖a1	♜c2		
34. ♜b1			24. ♔g4 ♕xg4 25.hxg4 ♗g6
34. ♜d4 ♜c4			26. ♜f2
34. ...	♔e5		27. ♜ac8
35. ♜c1	♕xb2+		25. ♜e2 ♗g6
36. ♗x b2	♗x b2+	مات اجتناب‌ناپذیر است، زیرا:	26. ♜c1 ♜x c1+
37. ♜x b2 ♜x c1#			27. ♗x c1 ♔x h3 و 27. ♜x c1 ♔f4

دفاع هندی شاه

کاسپاروف - کارپوف

سال ۱۹۸۹

1. d4	♘f6
2. c4	g6
3. ♜c3	♔g7
4. e4	d6
5. ♜f3	0-0
6. ♔e2	e5
7. 0-0	♘c6
8. d5	♘e7
9. ♜d2	

9. ♜e1 ♜d7 10. f3 f5

9. ...	a5
10. a3	

در یکی دیگر از رویاروییهای این دو قهرمان نامدار جهان، کاسپاروف با مهرهای سفید ادامه‌ی آرام زیر را انتخاب کرده است:
10. b3 c5 11. a3 ♜e8 12. ♜b1 f5

سپس 24. ♜ac8 سوارهای هندی را می‌بندد تا از نفوذ بدرجام سوارهای سنگین حریف به خانه‌ی f2 جلوگیری کند. مثال:

24. ...	♜ac8
25. ♜e2	♗g6

26. ♜c1	♜x c1+
27. ♗x c1	

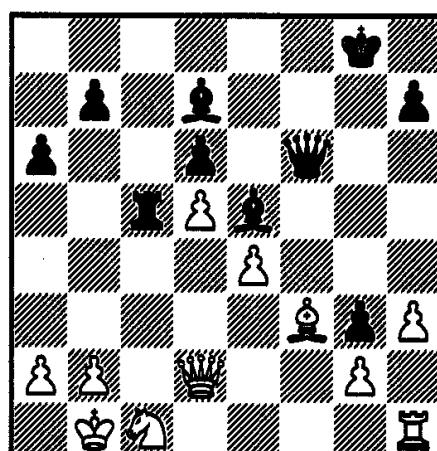
27. ♜x c1 ♔x h3 و 27. ♜x c1 ♔f4

الخ

27. ...	♜c8
28. ♗e3	♗f6
26. ♗d2	♜c5

30. ♜c1

منظور آن است که تهدید 30... ♜b5 سیاه را با ♜d3 جواب بدهد، اما تهدید دیگری هم مطرح است.



۳۰۱

30. ... ♔f4

31. ♗b4 ♔b5!

حالا تهدید سیاه چنین است:

22. ...

h5

13.b4 a×b4 14.a×b4

23.h3

♘h7

با امکانات برابر برای طرفین بازی.

24. ♕e1

♕f6

10. ... ♘d7

سفید مقهور حریف قرار گرفته و به دفاعی غیرفعال افتاده است.

25. ♔g2

♔g7

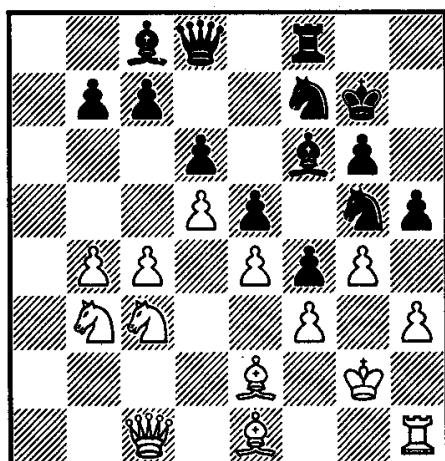
سیاه خانه‌ی g8 را جهت مانور اسب آزاد

26. ♜f1

♘hg5

می‌سازد.

27. ♜h1



۳۰۲

27. ...

♘xh3!?

اسب در این پست، آینده‌ی درخشناد ندارد.

14. ... a×b4

28. ♜xh3

♘g5

♘df6

29. ♜h2?!

16. ♜d2 ♘h5

حرکت 1. ♜h1 29. امکانات بهتری به سفید می‌دهد.

17.g3 ♘hf6

29. ...

h×g4

18. ♜f2 ♘h6

30.f×g4

♜h8

19. ♜a1 ♜×a1

پذیرش قربانی اهدایی حریف خطرناک است و به همین جهت سفید از قبول آن امتناع می‌ورزد، زیرا پس از حرکات زیر:

20. ♜f7 ♜c1 f4!

در اوضاع و احوالی که سفید سرگرم رعایت جانب احتیاط است، سیاه حمله را آغاز می‌کند.

22.g4

پذیرش قربانی اهدایی حریف خطرناک است و به همین جهت سفید از قبول آن امتناع می‌ورزد، زیرا پس از حرکات زیر:

31. ♜d7! با تهدید 30... ♜d7 با قابل توجه است.

31. ♜h4

22.g×f4 e×f4 23. ♜xh5
24. ♜e3 g5

فشار قوای سیاه روی خانه‌های سیاه زحمت افزا خواهد شد.

35. ♔g3	g5	این حرکت اجباری است، چون در صورت	
36. ♕e2	♔g7	معاوضه‌ی رخها - که منجر به اشغال ستون رخ	
37. ♛h1	♘d4	توسط وزیر سیاه می‌شود - شاه سفید در موقعیت	
38. ♘b×d4	e×d4	بدی قرار می‌گیرد.	
39. ♛d1	♕e5+	31. ...	f3+
40. ♔f3	♕f6+	32. ♜x f3	♘x f3
41. ♔g3	♕e5+	33. ♜x f6+	♕x f6
42. ♔f3	♕f6+ =	34. ♜x h8	♔x h8

نقل از مجله کیهان ورزشی، شماره ۲۵۲۱ مورخ ۱۳۸۳/۳/۱۶ (به قلم محمد زارعی)^(۱)

آشنایی با اهالی شطرنج

این هفته استاد عباس لطفی



در المپیاد دوازدهم (مسکو)

نفر ایستاده، شادروان دکتر جمال الدین عصار
رئیس وقت فدراسیون شطرنج و سرپرست گروه
شما هستم. تا ساعت ۲ بعد از ظهر منتظرتان خواهم بود و بعد اضافه کرد از ساعت ۲ تا ۴ وقت

بعد از مطلب استاد عبدالحسین نوابی، قصد داشتم، مهندس سهیل را که از نسل اول شطرنج ایران هستند معرفی کنم که به دلایلی انجام این کار می‌شود. تا این‌که به مهندس خشایار مصطفوی یکی از اعضای اولین تیم ملی شطرنج ایران، اعزامی به المپیاد ۱۹۵۶ مسکو تلفن زدم. ایشان مثل همیشه با گشاده‌روی استقبالم کرد و گفت اصول حرمت پیشکسوتی حکم می‌کند که قبل از من با استاد عباس لطفی که از من چند سال بزرگتر هستند تماس بگیرید. با پیشنهاد مصطفوی به عباس لطفی زنگ زدم. موضوع ستون آشنایی با اهالی شطرنج را گفتم. از استاد نه جواب منفی شنیدم نه مثبت. نتیجه را به روز بعد موكول کردیم. رأس ساعت مقرر تلفن زد و گفت آماده‌ی دیدار استراحتم است.

۱. آقای محمد زارعی از پیشکسوتان شطرنج. سالهای متمادی است که با قلم شیوای خود، در زمینه شطرنج با مجله کیهان ورزشی همکاری می‌کند.

در بدو ورود به منزل استاد لطفی از مشاهده زیبایی سالن پذیرایی منزل استاد متحیر شدم. آرایش بسیار زیبای گلها و میز تزئینی شطرنج در گوشه‌ای از سالن جلب نظر می‌کرد. یک دست شطرنج ایتود روی میز ناهارخوری بود. به استاد گفتم این صفحه و مهره ظاهرًا مربوط به (۴۰) سال پیش است. در جوابم گفت (۴۰) سال که نه! مربوط به ۱۱ سال پیش است. بعد به خواهش من یکی از بازیهایش را که با حریف اسکاتلندي در سال ۱۹۵۶ طی المپیاد جهانی مسکو انجام داده بود، برایم چید که کلی کیف کردم.^(۱)

در پایان بد نیست موضوعی را در خصوص استاد لطفی برای علاقه‌مندان به شطرنج عنوان کنم که استاد عباس لطفی یکی از نجیب‌ترین انسان‌هایی است که تاکنون دیده‌ام. او بارها واژه نجابت را هم برای ما معنا کرده است و هم هجی.

عباس لطفی متولد ۱۳۰۶ تهران است که در سال دوم دانشکده حقوق دانشگاه تهران اجباراً ترک تحصیل نمود و چند سال بعد به استخدام وزارت کشاورزی در آمد و سال‌هاست که بازنشسته وزارت کشاورزیست.

با شطرنج خیلی دیر آشنا شد (سال سوم دبیرستان). در سال ۱۳۲۵ در محل انجمن فرهنگی ایران و انگلیس با بزرگان شطرنج آن زمان یعنی ابراهیم حائری، مهندس حسین سهیل، دکتر جمال الدین عصار و عبدالحسین نوابی آشنا شد. از سال ۱۳۲۶ فعالیت عمده شطرنج تهران به محل انجمن فرهنگی ایران و شوروی سابق کشیده شد و تا آغاز فعالیت فدراسیون شطرنج ایران، همه ساله در محل انجمن، مسابقات شطرنج برگزار می‌شد.

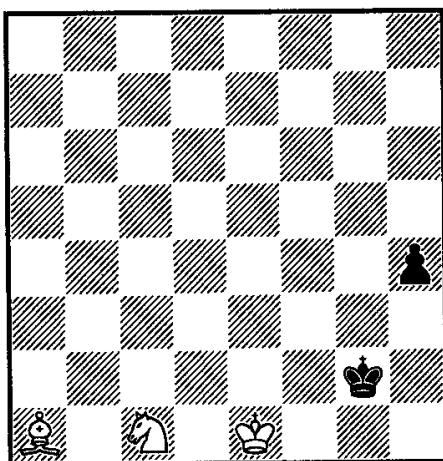
در سال ۱۳۲۷ برای اولین بار در ایران، از ساعت مخصوص شطرنج استفاده شد که استاد لطفی به مقام اول دست یافت و بعد از آن هم در مسابقات انجمن همواره یا اول بود یا دوم. در سال ۱۳۳۳ طی یک مسابقه بسیار مهم و گسترده در باشگاه فرهنگی مهرگان (وابسته به فارغ‌التحصیلان دانشسرای عالی) عباس لطفی دوم شد.

در سال ۱۳۳۴ اولین مسابقه قهرمانی تهران زیر نظر فدراسیون تازه تأسیس شطرنج ایران برگزار شد که استاد لطفی به مقام قهرمانی رسید. عباس لطفی در سال ۱۳۳۵ عضو اولین تیم ملی شطرنج ایران بود و در المپیادهای دوازدهم و سیزدهم همراه تیم ملی ایران حضور داشته است. در سال ۱۳۳۵ طی مراسمی که از سوی ادبی و نویسندهان مطرح ایران در محل دانشکده حقوق دانشگاه تهران تشکیل شد، کتاب مشهور آخر بازی آندره شرون فرانسوی که نویسنده شهری ایران زنده‌یاد جمال‌زاده از کشور سوئیس برای اعطای به شطرنج باز برتر ایران فرستاده بود به استاد لطفی اهدای شد.

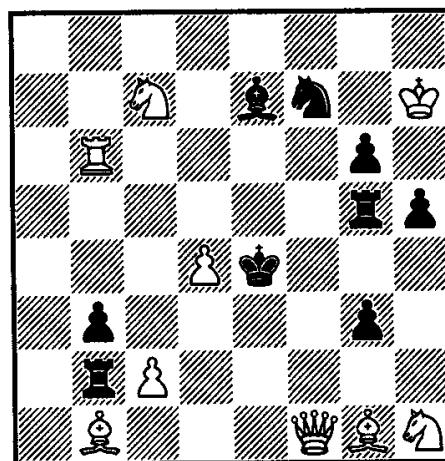
۱. این بازی در صفحه ۲۰۶ کتاب آمده است.

استاد در سال ۱۳۳۰ برای اولین بار در ایران با ۴ نفر هم زمان به طور چشم بسته بازی کرد که حاصل آن دو برد و دو مساوی بود. این بازی‌ها در منزل شادروان حسین ندیم انجام شد. استاد لطفی یکی از معدود بازیکنان نسل اول شطرنج ایران است که در طرح مسئله و بررسی شطرنج نیز تبحر نشان داده است. استاد ۳ جلد کتاب شطرنج از خود به یادگار گذاشته است. سال ۱۳۷۸ خودآموز جامع شطرنج، سال ۱۳۸۱ خودآموز نوین شطرنج و سال ۱۳۸۲ روش جدید آموزش شطرنج.

یک مسئله و یک بررسی از استاد لطفی



سفید شروع می‌کند و می‌برد.



مات در ۲ حرکت

علامت‌های اختصاری

-	حرکت مهره
x	زدن (گرفتن)
+	کیش
++	کیش دوگانه
#	مات
0-0	قلعه کوچک
0-0-0	قلعه بزرگ
(e.p.)	گرفتن در حال عبور (آن پاسان)
±	سفید برتری مشخصی دارد.
≠	سیاه برتری مشخصی دارد.
±	شانس سفید کمی بهتر است.
≡	شانس سیاه کمی بهتر است.
=	شانس دو طرف برابر است. - مساوی
!	حرکت خوب
!!	حرکت خیلی خوب
!?	حرکت جالب
?	حرکت ضعیف
?!>	حرکت مشکوک
~	هر حرکت که بازی شود.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

۳	اهداء كتاب
۵	پيشگفتار
۷	فصل ۱- اصول اساسی

۱۱	فصل ۲- گشایش‌های پیاده شاه / گشایش‌های باز
۱۱	گشایش‌های باز
۱۱	شروع بازی‌هایی که با $1.e4e5$ آغاز می‌شوند
۱۳	بازی مرکز
۱۴	بازی اسکاتلندي
۱۹	بازی ایتالیایی
۱۹	راه آرام
۲۳	حمله مولر
۲۹	حمله ماکس لانژ
۳۰	دفاع دو اسب
۳۸	بازی چهار اسب
۴۳	بازی مجارستانی
۴۵	بازی وینی
۴۹	گشایش پونزیانی
۵۱	گشایش فیل شاه
۵۴	دفاع فیلیدور
۶۲	دفاع پطروف
۷۲	گامبی‌ها

۷۳	گامبی اسکاتلندي
۷۴	گامبی دانمارکي
۷۷	گامبی إونس
۸۰	گامبی شاه
۸۳	گامبی کیه زریتسکی
۸۶	گامبی فیلیدور
۸۶	گامبی موزیو
۸۸	گامبی کونینگهام
۹۰	گامبی فیل شاه
۹۴	گامبی متقابل فالکبیر
۹۹	آغاز بازی اسپانیایی
۱۰۰	اول: راههای بدون ۳...a6
۱۰۲	دفاع برلین:
۱۰۳	دفاع اشتاینیتز (دفاع قدیم)
۱۰۸	دفاع اشتاینیتز (دفاع جدید)
۱۱۰	دوم: راههای با ۳...a6
۱۱۱	روش تعویض
۱۱۳	روش خودداری از تعویض
۱۱۳	دفاع بسته
۱۱۹	گامبی مارشال
۱۲۲	دفاع باز
۱۴۳	فصل ۳- گشايش های پیاده شاه / گشايش های نیمه باز
۱۴۴	دفاع فرانسوی
۱۶۸	دفاع کاروکان
۱۸۱	دفاع پیرک
۱۹۲	دفاع آلخین
۲۰۰	بازی اسکاندیناوی

۲۰۷	دفاع سیسیلی
۲۰۸	روش دراگون
۲۱۳	راه یشوینینگن
۲۱۵	روش پولسن - کان
۲۱۸	روش روزر
۲۲۱	راه نایدورف
۲۲۵	روش بولسلاؤسکی
۲۲۶	روشن بسته

فصل ۴- گشايش هايي که سفيد در حرکت نخست پياده شاه را بازي نمی کند . ۲۳۹

۲۳۹	آغاز بازيهاي بسته
۲۴۰	آغاز بازيهاي پياده وزير
۲۴۱	گامبي وزير
۲۴۱	گامبي وزير پذيرفته شده
۲۵۱	گامبي وزير پذيرفته نشه
۲۵۸	دفاع کمبريج - اسپرینگ
۲۶۵	دفاع تار تاكوور
۲۷۰	دفاع تاراش
۲۷۷	3. $\text{f}3 \text{f}3$ گامبي وزير با حرکت
۲۷۸	شبه دفاع تاراش
۲۷۹	روشن راگوزين
۲۸۴	دفاع اسلاو
۲۹۹	دفاع نيمه اسلاو
۳۰۷	گامبي آلبين
۳۰۹	بازی پياده وزير - دفاع متعارف
۳۱۰	صف آرایي کل
۳۱۲	صف آرایي روبيشتين
۳۱۶	دفاع فرانسوی - هندی

۳۱۸	آغاز بازی بِتِ بر - ریشتر یا راه وِرسَف
۳۲۰	دفاع هلندی
۳۳۴	دفاع بنونی
۳۴۴	گامبی بنکو یا گامبی ولگا
۳۵۱	گامبی بوداپست
۳۵۵	آغاز بازی رتی
۳۶۰	گشايش کاتالان
۳۶۷	آغاز بازی انگلیسي
۳۷۶	آغاز بازی بِرْڈ
۳۷۹	فصل ۵ - دفاع های هندی
۳۸۱	مجموعه دفاع «هندی نیمزویچ»
۳۸۱	دفاع نیمزویچ
۳۸۲	دفاع هندی نیمزویچ
۴۰۷	دفاع هندی وزیر
۴۲۱	دفاع بوگولیوبف
۴۲۶	گامبی بلومن فلد
۴۲۸	دفاع گرونفلد و دفاع هندی شاه
۴۲۹	دفاع گرونفلد
۴۳۱	راه سیماگین
۴۳۲	راه متعارف
۴۴۸	دفاع هندی شاه
۴۵۵	راه چهار پیاده
۴۵۷	روش سامیش
۴۶۰	شاخه اصلی
۴۷۰	آشنایی با اهالی شطرنج

فهرست منابعی که در نگارش این کتاب مورد استفاده قرار گرفته‌اند:

خودآموز جامع شطرنج (عباس لطفی - منوچهر فرهنگ)

خودآموز نوین شطرنج (خسرو روزبه - با بازنگری: علی راستگار - عباس لطفی - خشایار
مصطفوی کاشانی)

کاپابلانکا - صد بازی برتر (ه. گولومبک - ترجمه رضا رضایی - هادی مؤمنی)

سیزده شماره مجله شطرنج - سالهای دهه (۳۰) فدراسیون شطرنج ایران

LES IDÉES CACHÉS DANS LES OUVERTURES D'ECHECS
(ROBERT FINE)

LA CONDUITE DE LA PARTIE D'ECHECS (VICTOR KAHN)

LES ÉCHECS DANS LE MONDE (VICTOR KAHN)

THE MODERN OPENINGS IN THEORY AND PRACTICE (A.SOKOLSKY)

MODERN CHESS OPENINGS (WALTER KORN)