

# هانس کموخ

# قدرت پیاده در شطرنج

## ترجمہ عنایت گنجیان

## ویراسته رضا رضایی

ISBN 964-90006-0-7 ۹۶۴-۹۰۰۰۶-۰-۷ شایک

تهران، ۱۳۷۳

این کتاب ترجمه‌ای است از

**Kmoch , Hans , *Pawn Power In Chess* ,...**

### انتشارات فرزین

---

♟ قدرت پیاده در شطرنج

♟ نوشته هانس کموخ

♟ ترجمه عنایت گنجیان

♟ ویراسته رضا رضایی

♟ چاپ اول : تابستان ۱۳۷۳

♟ تیراژ : ۳۰۰۰ جلد

♟ حروفچینی : فرمان رایانه ۹۲۳۴۹۷

♟ لیتوگرافی : گلشن

♟ چاپ : گلشن

♟ قیمت : ۴۰۰۰ ریال

♟ حق چاپ و تکثیر برای این انتشارات محفوظ است

انتشارات فرزین، خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه، پلاک ۵، تلفن ۶۴۶۲۴۰۶

## مقدمه مترجم

پیاده‌ها روح شطرنج هستند.

فیلیدور دو قرن پیش این جمله را گفت و پس از او بسیاری از مؤلفین و نویسندگان کتب خاص شطرنج در آن تفحص کرده‌اند و مقالات متعددی با همین مضمون نوشته‌اند که از جمله معروفترین آنها اشتاینیتس و نیمزوویچ بودند که خود از شطرنج‌بازان بنام تاریخ شطرنج‌اند. اما تا زمانی که کتاب قدرت پیاده در شطرنج (یا عنوان اصلی آلمانی آن یعنی هنر بازی با پیاده‌ها) توسط هانس کموخ تألیف نشده بود، یک بررسی اصولی و همه‌جانبه درخصوص قواعد عمومی و ارزشمند بازی پیاده‌ای و نقش و اهمیت کارساز آن در تجارب عینی به عمل نیامده بود. این کتاب سنگ بنای جدیدی در ادبیات شطرنج جهان است و خواننده با دنبال کردن مطالب آن از روابط بین سواران سبک و سنگین با پیاده‌ها، ناسازگاری فیله‌ها با میخکوبیهای پیاده‌ای، نقش اسب در مورد نقاط بلوکه‌کننده و ارتباط رخ با ایجاد اهرمها و بسیاری نکات ظریف استراتژیکی بازی شطرنج آگاه خواهد شد.

ترجمه و انتشار کتاب حاضر در واقع برای پر کردن خلئی که در امر آموزش شطرنج در کشورمان وجود دارد امری حیاتی به شمار می‌رود. این یکی از معدود کتب شطرنجی است که تاکنون به زبانهای مختلف و هر یک چندین بار تجدید چاپ شده است.

قدرت پیاده در شطرنج حاوی اطلاعاتی بیش از عنوان ظاهری کتاب است، زیرا نه تنها بازی پیاده‌ها با دقت و به طور مفصل در آن توضیح داده شده، بلکه نمودارهای ارائه شده در آن که در

ارتباط با ساختار پیاده‌ای در مراحل شروع و وسط بازی مطرح شده‌اند، کمک فراوانی در آموزش استراتژی بازی می‌نمایند. شطرنج‌باز در حین انجام بازیهای مسابقه‌ای یا تجربی به راحتی می‌تواند این نمودارها را در ذهن مرور و بانقشه استراتژیک مربوط به آن بازی تطبیق دهد. در سه فصل اول کتاب به منظور آشنا شدن با محتوای کتاب، اصطلاحات و عبارات فنی زیادی وارد شده که به لحاظ نبود معادلهای دقیق فارسی، مجبور بودیم باهمکاری و مشورت اساتید فن معادلهای مناسبی برای این نوع اصطلاحات انتخاب نماییم. امید است انتشار این کتاب بتواند تاحدودی نقیصه موجود در فرهنگ و ادبیات شطرنج ایران را از این لحاظ برطرف سازد.



## پیشگفتار

نوآموزان شطرنج در بازی با پیاده‌ها که ظاهراً کم ارزشترین مهره‌ها به شمار می‌روند، همواره با بی‌دقتی عمل می‌کنند. یک یا دو یا حتی چند پیاده برای آنها هیچ فرقی نمی‌کند. اما حتی پیشروی یکی از همین پیاده‌های بی‌اهمیت ممکن است در بازی نقش تعیین‌کننده‌ای داشته باشد و تنها با درک همین نکته ظریف می‌توان بازیکنی قوی در شطرنج شد. در بازیهای اساتید فقط تعداد پیاده‌ها نیست که مدنظر قرار می‌گیرد، بلکه اساساً ویژگی و کیفیت آنها مهم است. مهمترین خاصیت یک پیاده، حق ترفیع آن در زمانی است که به عرض هشتم برسد.

فیلیدور، شطرنج‌باز بزرگ فرانسوی در قرن هجدهم و از نخستین قهرمانان غیررسمی جهان شطرنج، کسی بود که در دوره انقلاب فرانسه این حقیقت انقلابی را عنوان کرد که پیاده‌ها عنصر بسیار مهمی در استراتژی شطرنج به شمار می‌روند و همگان این جمله مشهور او را شنیده‌اند که «پیاده‌ها روح شطرنج‌اند.» بد نیست یادآور شوم که فیلیدور نخستین کسی بود که در مورد مفاهیم مهم بازی با پیاده‌ها و تجزیه و تحلیل آرایشهای پیاده‌ای مختلف مطالبی را عنوان کرد که امروزه همچون معلومات استاندارد هر بازیکن پرقدرتی به شمار می‌آید: مفاهیمی از قبیل پیاده رونده، پیاده رونده حمایت شده، پیاده‌های متصل، زنجیر پیاده‌ای، پیاده ایزوله و پیاده‌های دوبله ...

دو سده است که این تئوری همچنان برقرار است. تئوری شطرنج معاصر عمیقاً به بررسی مسائل مربوط به فرم پیاده‌ها می‌پردازد. این مسائل موضوع اصلی کتابهای فراوانی است که به مرحله وسط بازی اختصاص یافته‌اند.

کتاب حاضر، یکی از کتب پایه‌ای حائز اهمیت در ادبیات شطرنج نوین است. در دوران جوانی، زمانی که تئوری شطرنج را عمیقاً مطالعه می‌کردم، کتاب «سیستم من» اثر نیمزوویچ کتاب مورد علاقه‌ام بود و همیشه منطق و روشنی آن متعجب و حیرت زده‌ام می‌ساخت. هانس کموخ نیز یکی از تئوریسینهای بسیار مهم در تاریخ شطرنج است. او به عنوان یکی از همراهان و مربیان دکتر ماکس اوپوه نقش بزرگی در یکی از درخشانترین صفحات تاریخ شطرنج هلند ایفاء کرده است. کموخ چه به تنهایی و چه با همراهی دیگران، نویسنده کتب بسیاری در زمینه شطرنج است.

مطالعه دقیق کتاب قدرت پیاده در شطرنج بسیار سودمند است. با مطالعه این کتاب نه تنها می‌توان قواعد استراتژیکی خاص پیاده‌ها را فرا گرفت، بلکه باید شیوه تفکر شطرنجی را از آن آموخت. البته کموخ همچون نیمزوویچ فیلسوف شطرنج به شمار نمی‌رود، معذالک یکی از بزرگترین مربیان و آموزگاران این رشته است و از این لحاظ بی‌شک شایسته‌ترین جانشین دکتر تاراش محسوب می‌گردد. هرچند کموخ به عنوان یک تئوریسین شناخته شده نیست اما مانند تاراش استادی مجرب و کارآزموده به شمار می‌رود. قضاوت‌های او در مورد پوزیسیونها، مانورها و ترکیبات شطرنج دقیق و مطمئن است و معمولاً نمی‌توان آنها را رد کرد.

از کموخ قبل از هر چیز یک نکته را می‌توان آموخت و آن اینکه زیبایی شطرنج را تنها نباید در تجربیات مخاطره‌آمیز جستجو کرد بلکه باید در منطق قوی آن نیز مذاقه نمود. تقریباً در تمامی صفحات این اثر پرارزش با زیبایی منطقی شطرنج مواجه می‌شویم.

لودک پاخمان، استاد بزرگ بین‌المللی شطرنج

# فهرست

صفحه	عنوان
۷.....	قسمت اول : "مبانی بازی با پیاده‌ها"
۸.....	فصل اول : مروری بر مبانی
۸.....	۱-۱. محل پیاده
۱۰.....	۲-۱. پیاده در راه ترفیع
۱۳.....	۳-۱. پیاده‌های بلوکه یا میخکوب
۱۳.....	۴-۱. نقطه ایست و ایست دور
۱۴.....	۵-۱. زوج پیاده‌ای
۱۴.....	۶-۱. پیاده پیش افتاده (نفوذی) و زوج پیش افتاده (نفوذی)
۱۶.....	۷-۱. انواع زوج
۱۸.....	۸-۱. سه تایی و چهارتایی
۱۹.....	۹-۱. اهرم
۱۹.....	۱۰-۱. انواع اهرم
۲۳.....	۱۱-۱. تعویض متقارن و نامتقارن
۲۴.....	۱۲-۱. اکثریتهای موضعی
۲۵.....	۱۳-۱. زنجیره‌های پیاده‌ای
۲۶.....	۱۴-۱. ایزوله کردن و گسیختگی در عرض و ستون
۲۷.....	۱۵-۱. پیاده‌های عقب مانده
۲۸.....	۱۶-۱. ایجاد حفاظ با پیاده
۲۹.....	۱۷-۱. محاصره و گیره چهار پیاده‌ای
۳۱.....	فصل دوم : پیاده‌های هم ستون
۳۱.....	۱-۲. پیاده‌های دوبله (مضاعف) یا دو پشته
۳۳.....	۲-۲. مثلث پیاده‌ای
۳۵.....	۳-۲. انواع پیاده‌های دوبله
۳۷.....	۴-۲. پیاده‌های دوبله در ستون فیل
۳۹.....	۵-۲. پیاده‌های دوبله ایزوله
۴۰.....	۶-۲. عبور پیاده و از بین بردن پیاده‌های دوبله
۴۱.....	۷-۲. هیولاهای پیاده‌ای

قسمت دوم: "پیاده‌ها و سوارها"	۴۲
فصل سوم: پیاده‌ها و فیلها	۴۳
۱-۳. "تفاوت کوچک" یا تفاوت فیل با اسب	۴۳
۲-۳. فیلها و میخکوبهای پیاده‌ای	۴۴
۳-۳. تکرنگی	۴۵
۴-۳. فیل بد در مقابل اسب	۴۸
۵-۳. سرچشمه تکرنگی	۵۱
۶-۳. تکرنگی دینامیکی	۵۳
۷-۳. قدرت دورزنی فیل	۵۷
۸-۳. فیل خوب در مقابل فیل بد	۶۳
۹-۳. دو فیل	۶۵
۱۰-۳. فیلهای ناهم‌رنگ	۶۸
فصل چهارم: پیاده‌ها و اسبها	۷۳
۱-۴. خانه‌های مناسب اسب	۷۳
۲-۴. اسب تمرکز یافته	۸۰
۳-۴. اسب در نقش مهره پوشش دهنده	۸۲
۴-۴. تحرک و آزادی عمل اسب	۸۳
۵-۴. اسبهای قویتر از دو فیل	۸۵
فصل پنجم: پیاده‌ها و رخها	۸۸
۱-۵. وضعیت ستون	۸۸
۲-۵. کنترل فضا در ستون نیمه باز	۹۰
۳-۵. انواع فرمهای پیاده‌ای	۹۱
۴-۵. ستون باز	۹۳
۵-۵. تغییر مسیر عرضی	۹۴
۶-۵. ستون نیمه باز به اضافه ستون باز (حمله اقلیت پیاده‌ای)	۹۶
۷-۵. ساختار پیاده‌ای میخکوب لوئیس پاولسن	۹۹
۸-۵. فرم پیاده‌ای پرشی	۱۰۳
۹-۵. فرماسیونهای برق‌آسا	۱۱۴
۱۰-۵. فرماسیونهای سیسلی	۱۱۶
۱۱-۵. حصار ماروتسی و دیوار بولسلاوسکی	۱۱۸
۱۲-۵. فرماسیونهای پیاده‌ای آزاد	۱۲۱
۱۳-۵. فرماسیونهای بسته - مروری بر سیستم بنونی	۱۳۰

۱۳۱.....	۱۴-۵. فرماسیونهای نیمه بسته - فرماسیون فرانسوی.
۱۳۶.....	۱۵-۵. روش دراگون و حمله سنت جورج.
۱۳۸.....	۱۶-۵. روش صف آرای.
۱۴۴.....	۱۷-۵. ستون پیوندی.
۱۴۷.....	<b>فصل ششم: مسدود کردن و خالی کردن</b>
۱۴۷.....	۱-۶. مسدود کردن.
۱۴۹.....	۲-۶. خالی کردن.
۱۵۱.....	۳-۶. تلفیق خالی کردن و مسدود کردن.
۱۵۵.....	۴-۶. انسداد دوبله.
۱۵۶.....	۵-۶. شبیخون.
۱۶۱.....	۶-۶. حمله میخکوب.
۱۶۵.....	<b>فصل هفتم: مرکز و حیلۀ چنگال</b>
۱۶۶.....	۱-۷. حیلۀ چنگال در آرایش d2 و e4 در مقابل d7 و e5.
۱۷۰.....	۲-۷. حیلۀ چنگال در آرایش d4 و e4 در مقابل d6 و e5.
۱۷۲.....	۳-۷. حیلۀ چنگال در آرایش d4 و e4 در مقابل d6 و e7.
۱۷۵.....	۴-۷. حیلۀ چنگال در آرایش d4 و e4 در مقابل d6.
۱۷۷.....	۵-۷. حیلۀ چنگال در مرحله وسط بازی.
۱۸۰.....	<b>قسمت سوم: "قدرت پیاده در بازی"</b>
۱۸۱.....	<b>فصل هشتم: فرماسیونهای بنونی</b>
۱۸۲.....	۱-۸. پرش بنونی.
۱۸۵.....	۲-۸. بنونی بزرگ.
۱۹۴.....	۳-۸. بنونی کوچک.
۱۹۷.....	۴-۸. بنونی اسپانیایی.
۲۰۲.....	۵-۸. بنونی برق آسا (بلیتس).
۲۰۷.....	۶-۸. بنونی جناحی.
۲۱۰.....	۷-۸. بنونی گامبی.
۲۱۱.....	۸-۸. بنونی شاهانه.
۲۲۴.....	<b>فصل نهم: تنوع آرایشهای پیاده‌ای</b>
۲۲۴.....	۱-۹. دو فرماسیون وایویل.
۲۳۱.....	۲-۹. آرایش تعویضی ارتدوکس.
۲۳۴.....	۳-۹. سیستم میخکوب سیسیلی.
۲۳۹.....	۴-۹. دیوار بولسلاوسکی.

## قسمت اول

### "مبانی بازی با پیاده‌ها"

پیاده‌ها برخلاف سوارها فقط در یک جهت حرکت می‌کنند: رو به جلو. پیاده‌ها آرام و با طمأنینه و عموماً در فواصل زمانی طولانی قدم به جلو می‌گذارند. مارش پیاده فقط به ۶ بار پیشروی خلاصه می‌شود، اما اکثر اوقات قبل از آنکه مارش پیاده به پایان برسد و گاه حتی در محل اولیه، عمرش به آخر می‌رسد. اصولاً "بیشتر بازیها زمانی به اتمام می‌رسند که هنوز همه پیاده‌ها وارد عرصه عمل نشده‌اند، و بعضی از بازیها قبل از آنکه اصولاً پیاده‌ای به عرض هشتم برسد تمام می‌شوند.

به طور کلی، فرم یا اسکلت پیاده‌ای خیلی کند و مرحله به مرحله تغییر می‌کند و از این رو، موقعیتهای کلی و ویژگیهای کم و بیش پایداری پیدا می‌کنند که راهنمای بازیکن در انتخاب حرکتهای منطقی و طرحهای استراتژیک به شمار می‌روند. ارزیابی و بررسی هر پوزیسیون مستلزم توجه به عوامل بسیاری است، ولی آن عواملی که به اسکلت پیاده‌ای مربوط می‌شوند معمولاً مقدم‌ترند.

در بحث راجع به جزئیات هر پوزیسیونی بهتر است آن را با اصطلاحاتی فنی (تکنیکی) که اهمیت اساسی دارند، تجزیه و تحلیل کرد. فایده دیگر این اصطلاحات این است که مفاهیم نام‌دار بهتر از مفاهیم بی‌نام در ذهن جای می‌گیرند. اما در حوزه بازی پیادگان، تقیصه‌های اصطلاحی بسیاری وجود دارد که برخی از آنها را مجبوریم با نامها و کلمات تازه‌ای بخوانیم.

تقسیم‌بندی مبانی بازی با پیاده‌ها، که بعضی از آنها تقریباً در هم تنیده و جدایی ناپذیرند، مسئله غامضی است. با وجود این، به نحوی در جهت این تقسیم بندی تلاش کرده‌ایم.

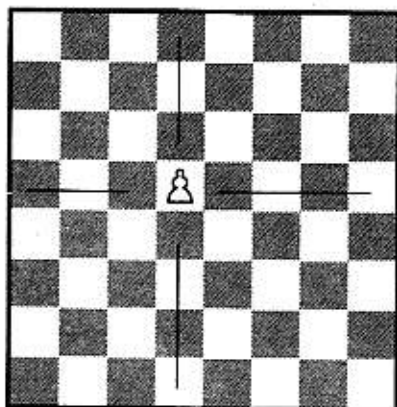
اصطلاحات فنی ما، نظیر زوج پیاده‌ای، اهرم و جلو و عقب، لااقل برای نیتی که ما در کتاب حاضر دنبال می‌کنیم ضرورت دارد، اما از بعضی الفاظ جدید صرفاً برای اختصار استفاده می‌کنیم.

# فصل اول

## مروری بر مبانی

را تشکیل می‌دهد (نمودار ۱). تیرکهای افقی این صلیب نامساوی، بلا تغییر است. طرف کوتاهتر را حفاظ می‌نامیم چون غالباً برای شاه پناهگاه بهتری نسبت به طرف دیگریه شمار می‌رود. تیرک بلندتر صلیب را لنگر می‌خوانیم. هر تغییری در حفاظ و لنگر که در اثر گرفتن ایجاد شود، نتایج ریشه‌ای به بار می‌رود، زیرا پیاده تغییر ستون می‌دهد. برای مثال، اگر پیاده سفید در b2 مهره‌ای را در c3 بگیرد، سفید در واقع پیاده‌ی ستون b خود را از دست می‌دهد و صاحب پیاده‌ای در ستون c می‌شود.

نمودار ۱  
صلیب پیاده‌ای



افقی: حفاظ و لنگر - عمودی: جلو و عقب

اسکلت پیاده‌ای اولیه کامل است و هیچیک از دو طرف نمی‌توانند برتری اجباری محسوسی به دست آورند. به هم خوردن این توازن بدون شک ناشی از اشتباهات است. فقط اشتباهات یک طرف است که طرف دیگر را قادر می‌سازد تا وضع بهتری پیدا کند، هرچند که تشخیص اشتباهات و بهره‌گیری از آنها خود نیاز به خلاقیت و قوه ابتکار دارد. پیاده‌ها به طور کلی نقش پیشقراول را برای سواران ایفاء می‌کنند. در وهله نخست، تنها عامل هدایت‌کننده آنها، موقعیت شاه دو طرف است. حرکت به حرکت و بخصوص با هرگونه تغییر اسکلت پیادگان، سرنخهای تازه‌ای برای طرز بازی پدیدار می‌شود. هر تغییری از این دست، نوعی معنای بنیادی دارد که اطلاع از آنها نکات مهمی را در بازی عملی روشن می‌کند.

در این فصل، خصوصیات و وظایف پیاده‌ها را چه در آغاز بازی و چه در فرمهای پایه‌ای بررسی می‌کنیم.

### ۱-۱. محل پیاده

محل پیاده عبارت است از فاصله آن تا چهار حاشیه صفحه که مجموع آنها صلیب پیاده‌ای

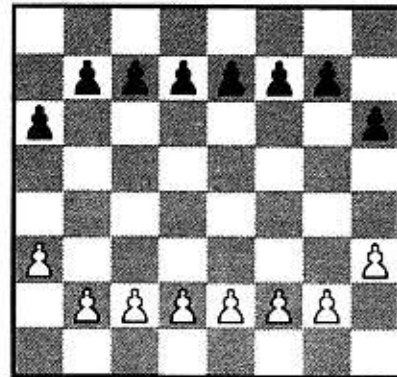
و در نتیجه ضعیف‌تر از پیاده میانی است. نبود حفاظ برای پیاده ضعف محسوب می‌شود که غالباً در مرحله آخر بازی خود را نشان می‌دهد. در آخر بازی با یک پیاده کناری چیزی جز تساوی به بار نمی‌آید، حال آنکه با پیاده میانی می‌توان به بُرد رسید. البته استثنائاتی هم وجود دارد.

تمایز دیگر بین پیاده‌ها که به قلمرو آنان ارتباط دارد، از موقعیت و وظایف بعدی آنها در قبال دو شاه ناشی می‌شود (نمودار ۳). پیاده‌هایی که در مقابل شاه دشمن قرار داشته باشند باید برای حمله پیشروی کنند، حال آنکه پیاده‌هایی که جلوی شاه خودی را پوشش می‌دهند، به خاطر حفظ امنیت شاه باید حتی الامکان سر جای خود باقی بمانند. در نتیجه فقط پیاده‌های مرکزی (پیاده ستونهای شاه و وزیر) در هر حالت می‌توانند پیشروی کنند و وظیفه پیاده‌های جناحی زمانی مشخص می‌شود که هر دو طرف قلعه رفته باشند.

پیاده‌های جناحی به دو دسته پیاده‌های جناح وزیر (پیاده‌های ستون a , b , c) و پیاده‌های جناح شاه (پیاده‌های ستون g , f , h) تقسیم می‌شوند. معمولاً عبارات جناح شاه و جناح وزیر در تمام بازی به کار برده می‌شوند، ولی به دلایلی بهتر است این مفاهیم را در ارتباط با قلعه رفتن طرفین روشن کنیم، و به همین جهت جناح قلعه رفته را جناح خاکی و جناحی را که در آن قلعه نرفته‌ایم، جناح پیشرونده می‌نامیم و به همین طریق پیاده‌های متعلق به این جناحها را به ترتیب پیاده‌های خاکی و پیاده‌های پیشرونده

## نمودار ۲

### پیاده‌های میانی و کناری



### پیاده کناری حفاظ ندارد

تیرکهای عمودی صلیب نیز هیچوقت مساوی نیستند ولی اندازه آنها با پیشروی پیاده به جلو تغییر می‌کند (ضمن اینکه پیشروی پیاده نام آن را تغییر نمی‌دهد). فاصله عمودی پیاده تا حاشیه صفحه را جلو و عقب می‌نامیم، به این صورت که فاصله تا حاشیه بالایی را جلو و فاصله تا حاشیه پایینی را عقب می‌خوانیم. فاصله عمودی بین دو پیاده روبه روی هم را میان می‌نامیم. طولانی‌تر شدن قسمت عقب غالباً رضایت‌بخش است، زیرا افزایش فضای عقب پیاده آزادی عمل سوارها را افزایش می‌دهد. به عبارت دیگر، کوتاه‌تر شدن جلو، آزادی عمل مهره‌های دشمن را محدود می‌کند.

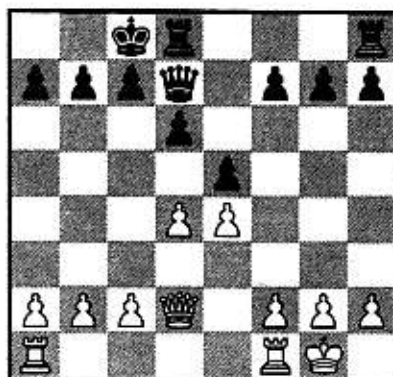
اگر حفاظ و لنگر را معیار بگیریم، پیاده‌های میانی و کناری (نمودار ۲) نیز قابل تعریفند. پیاده کناری که معمولاً پیاده رخ خوانده می‌شود، فاقد حفاظ است و به جای دو خانه فقط یک خانه را می‌تواند کنترل کند



می خوانیم.

### نمودار ۳

تقسیم بندی پیاده ها براساس وظیفه



پیاده های مرکزی: d4, e4 در برابر d6, e5

پیاده های خاکی: h2, g2, f2 در برابر

a7, b7, c7

پیاده های پیشرونده: c2, b2, a2 در برابر

h7, g7, f7

پیاده های مرکزی را همیشه باید با احتیاط به جلو راند و پیاده های پیشرونده را با درک موقعیت، اما پیاده های خانگی را ابداً. پیاده های فیل تا حدودی استثناء هستند، چون هم به پیاده های جناحی تعلق دارند و هم به پیاده های مرکزی خیلی نزدیکند. خیلی وقتها قبل از آنکه مسئله قلعه رفتن در یکی از دو جناح مطرح شود آنها را به جلو می رانند. این امر، بخصوص در مورد پیاده ستون c صادق است.

## ۲-۱. پیاده در راه ترفیع

ترفیع پیاده در اصل فقط بستگی به ممانعت پیاده های دشمن دارد. دو نوع ممانعت می توان برای ترفیع پیاده ها قائل شد: یکی

مکانیکی و دیگری دینامیکی. اکثر ممانعتها مکانیکی است و با پیاده متقابل ایجاد می شود، مانند پیاده d2 در برابر d7. ضمناً هر پیاده ای می تواند پیاده متقابل برای حریف به حساب آید و این موضوع بستگی به آن دارد که از کدام سو ناظر قضیه باشیم.

اساساً هر پیاده ای اگر به طور مکانیکی با پیاده متقابل مسدود شده باشد پیاده غیر آزاد است. خارج شدن پیاده متقابل از بازی، پیاده مفروض را تبدیل به پیاده نیمه آزاد می کند.

ممانعت دینامیکی هنگامی به وجود می آید که پیاده های متقابل که آنها را پیاده کشیک می نامیم ممانعت ایجاد کنند. معمولاً هر پیاده میانی با دو پیاده مجاور روبه رو است و هر پیاده کناری با یک پیاده مجاور. پیاده های کشیک ممکن است هر دو یک خانه و یا دو خانه مختلف را کنترل کنند. برای مثال، کشیکهای پیاده d سفید عبارتند از پیاده های c و e سیاه. در مورد پیاده d4، کشیکهای c6 و e6 نقطه d5 را کنترل می کنند، حال آنکه اگر پیاده سفید در d4 و پیاده های سیاه در c7 و e6 باشند، یکی از کشیکها از d5 و دیگری از d6 حفاظت می کند.

ممانعت دینامیکی مطلق نیست. امکان پیشروی پیاده نیمه آزاد نیز وجود دارد، که در این حالت آن را کاندید می خوانیم (کاندیدای آزادی کامل و ترفیع).

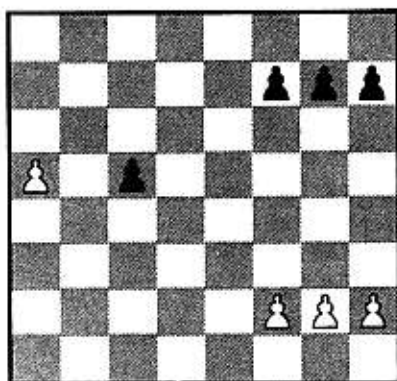
ترفیع پیاده کاندید بستگی تام به همکاری پیاده های مجاورش دارد که برای سهولت آنها را یاور می نامیم. مثلاً یاورهای پیاده d سفید عبارتند از پیاده های e و c. در

همین طوار است پیادهٔ d4 در فرم پیاده‌ای e2,d4,c2 در مقابل e7,c7,f6 وقتی که پیادهٔ e2 با f6 فلج شود؛ این یاور نیازمند کمک یک یاور دیگر مثلاً پیاده‌ای در f2 است که بتواند عبور از e5 و d6 را تضمین کند.

به عبارت دیگر، عبور کاندیدا بستگی به این دارد که کاندیدا متعلق به یک اکثریت پیاده‌ای باشد یا نه (که این اکثریت ممکن است موضعی باشد یا نباشد).

نمودار ۵

پیادهٔ روندهٔ دور



پیادهٔ a5 روندهٔ دور است و از روندهٔ نزدیک c5 قویتر است.

وقتی که پیادهٔ کاندیدا در مقابلش هیچگونه مانعی از سربازان کشیک وجود نداشته باشد، آن پیاده آزاد است، مانند تمام پیاده‌های پوزسیون پیاده‌ای h2,d4 در مقابل f6,c4.

پیاده آزاد را رونده می‌خوانیم. پیادهٔ رونده اساساً قویتر از پیادهٔ غیرآزاد یا کاندیدا است.

هر قدر جلو پیاده کوتاهتر باشد، ارزش

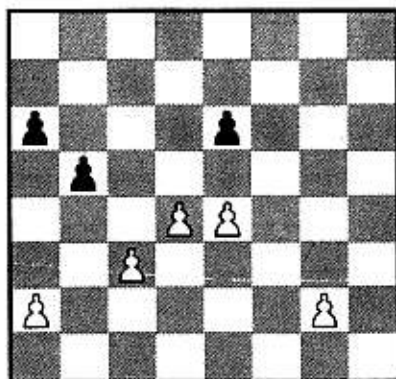
پوزیسیونی که پیاده‌های سفید در e2,d2,c2 و پیاده‌های سیاه در e7 و c7 باشند، در این حالت عبور پیادهٔ d از کشیک‌های e و c شدنی است.

یاری به پیادهٔ کاندیدا برای عبور از خانه یا خانه‌های حفاظت شده، باید با پیشروی خود پیادهٔ کاندیدا شروع شود. در این موارد قانون "اول کاندیدا" صادق است. حرکت سایر پیاده‌ها در ابتدای کار اساساً صحیح نیست.

چنانچه به ازای هر پیادهٔ کشیک یک پیادهٔ یاور وجود داشته باشد، در این صورت یاورها و کشیک‌ها همدیگر را خنثی می‌کنند. پیادهٔ نیمه آزادی که کمک کافی نداشته باشد، کاندیدای واقعی نیست بلکه یک کاندیدای کاذب است. مثلاً اگر پیادهٔ d4 را در مقابل e6 در نظر بگیریم، هر دو کاندیدای کاذب هستند و هیچکدام یاور لازم را ندارند.

نمودار ۶

مراحل آزاد شدن پیاده



پیاده‌های a2, e4, a6, e6 غیرآزادند پیاده‌های c3, b5 کاندیدای کاذب، پیادهٔ d4 کاندیدا و پیادهٔ g2 رونده است

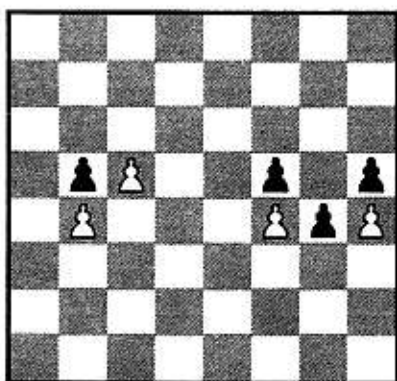
در مثال رایج نمودار ۷، سفید دو پیاده خزننده بالقوه دارد که یکی از آنها باید پیشروی کند تا دیگری ترفیع یابد (البته فرض بر این است که مهره دیگری در این نبرد تن به تن دخالت ندارد).

**1.d6 e7xd6 (1...c7xd6 2.e6)**

**2.c6 d7xc6 3.e6**

نمودار ۶

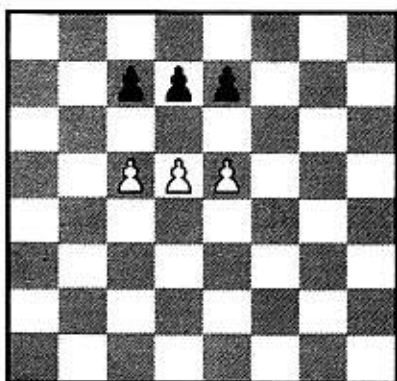
پیاده‌های رونده حمایت شده c5، g4



قوی‌تر از پیاده‌های رونده معمولی

نمودار ۷

پیاده خزننده



رایج‌ترین نمونه

و سفید می‌برد. اهمیت موقعت اولیه را

پیاده رونده بیشتر است. برای مثال:

اگر سفید پیاده f5 و سیاه پیاده c6 را داشته باشد، به نفع سفید است.

عامل مهم دیگر در ارزش نسبی پیاده رونده، فاصله افقی آن از توده پیاده‌ها است، و هر چه این فاصله بیشتر باشد بهتر است.

همان طور که در نمودار ۵ نشان داده‌ایم، پیاده a5 قوی‌تر از c5 است. این نوع برتری را برتری پیاده رونده دور می‌نامیم. این نوع برتری بخصوص در آخر بازی عامل قطعی پیروزی به حساب می‌آید چون شاه حریف مجبور می‌شود که برای جلوگیری از فرزین شدن آن از پیاده‌های خودی دور بيفتد.

از حیث حمایت نیز تمایزی بین پیاده‌های رونده قائل می‌شوند. پیاده رونده‌ای که با یک یا دو پیاده دیگر محافظت شده باشد رونده حمایت شده خوانده می‌شود (نمودار ۶) و از رونده معمولی قوی‌تر است. ولی این حمایت منحصرأ با پیاده‌هاست که ارزش دارد و نه با مهره‌های دیگر.

می‌توان با یک ترکیب قربانی، پیاده نیمه آزاد یا کاندیدای کاذب را به پیاده رونده بسیار قوی تبدیل کرد.

چنین پیاده‌ای را خزننده می‌نامیم. ارزش پیاده خزننده در کوتاه بودن جلو آن است. به عنوان مثال:

پیاده‌های سفید در a5, b4, d5 و پیاده‌های سیاه در a6, c7, d6 قرار دارند. پیاده غیرآزاد a5 یک پیاده خزننده است، زیرا پس از

**1.b5 a6xb5 2.a6**

پیاده a رونده می‌شود.

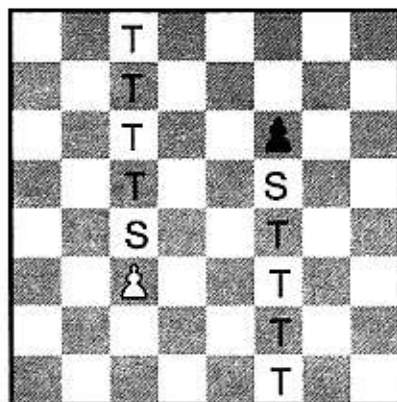
### ۱-۴. نقطه ایست و ایست دور

تمام خانه‌های جلو پیاده ضعیف به حساب می‌آیند، چون پیاده برای پیشروی خود به تک تک آنها احتیاج دارد ولی قادر به کنترل آنها نیست.

این خانه‌ها برای جاگیری سواران حریف بسیار مناسبند، چون سواری که به این ترتیب مستقر شود، در برابر تهاجم از جلو به کلی حفاظت می‌شود. از سوی دیگر دامنه فعالیت آن سوار (به شرطی که پیاده چندان پیشرفته نباشد) بهتر خواهد شد. ارزش چنین خانه‌ای برای سوار دشمن بستگی به این امکان حریف دارد که بتواند سوار را از این موضع بیرون کند یا نه؟ همین جاست که اهمیت پیاده یاور در کنترل خانه‌های حیاتی مذکور روشن می‌شود.

نمودار ۹

نقطه ایست و ایست دور



S = نقطه ایست

T = نقاط ایست دور

این خانه حیاتی و حساس را نقطه ایست یا توقف می‌نامیم و فرق قائل می‌شویم بین

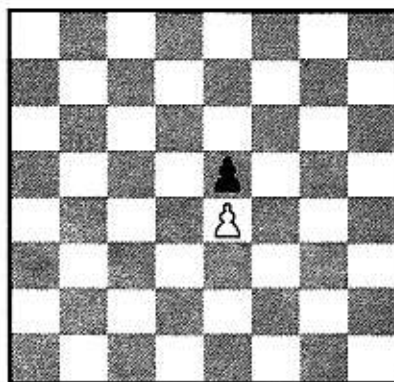
دریابید. اگر نوبت حرکت با سیاه بود، او با حرکت  $1...d6$  شروع می‌کرد و به حرکت  $2.e5xd6$  با  $2...e7xd6$  پاسخ می‌داد، چون  $2...c6$  بی معناست.

### ۱-۳. پیاده‌های بلوکه یا میخکوب

فرض کنید دو پیاده متخاصم، جلو همدیگر قرار گرفته‌اند. این یکی از مفاهیم اولیه در بازی با پیاده‌هاست که ما آن را حالت بلوکه یا میخکوب پیاده‌ای می‌نامیم، مانند پیاده  $e4$  سفید در مقابل پیاده  $e5$  سیاه در نمودار ۸. میخکوب‌های پیاده‌ای موجب بی‌حرکتی می‌شوند، سپاه دو طرف را از هم جدا می‌سازند و بنابراین به نفع طرفی‌اند که دفاع می‌کند.

نمودار ۸

میخکوب پیاده‌ای یا بلوکه



ستکر دفاع

برای حمله کردن باید تا حد ممکن جلو میخکوب گرفته شود و برای نابودی میخکوبها تلاش صورت گیرد. مبارزه برای از بین بردن حالت بلوکه، عمدتاً بستگی به پیاده‌های مجاور دارد.

نمی‌تواند انجام دهد (نمودار ۱۰).  
از پیاده‌ها باید چنان استفاده کرد که بتوانند تشکیل زوج پیاده بدهند و قادر باشند که این عمل را به دفعات تکرار کنند.  
قابلیت ایجاد زوج پیاده‌ای مهم‌ترین معیار ارزش فرم پیاده‌ای است.

### ۱-۶. پیاده پیش افتاده (نفوذی) و زوج پیش افتاده (نفوذی)

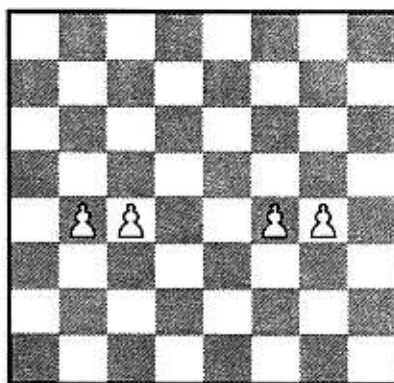
پیاده پیش افتاده (نفوذی) در تئوری به پیاده‌ای گفته می‌شود که بیش از بقیه پیاده‌ها در جبهه دشمن نفوذ داشته باشد. پیاده پیش افتاده در واقع سرکرده جبهه پیاده‌ای محسوب می‌شود و نشان می‌دهد که چه باید کرد تا فعالیت صحیح سوارها حاصل شود. پیاده نفوذی معمولاً به صورت پیش افتاده دیده می‌شود (نمودار ۱۱).

زوج نفوذی به هنگام درگیر شدن با پیاده‌های حریف مهم‌ترین وضعیت را دارد، مثلاً  $d4, e4$  در برابر  $e5, d6$  یا  $e4, d4$  در مقابل  $e6, d5$  یا  $d4, c4$  در مقابل  $e6, d5$ . در این وضع، زوج پیاده‌ای معمولاً منجر به تعویض پیاده می‌گردد که به نوبه خود موجب افزایش تحرک سواران خواهد شد.  
در مرحله گشایش، پیاده پیش افتاده غالباً یک پیاده مرکزی است، مثلاً پیاده  $e4$  یا  $d4$  برای سفید (یا برعکس  $e5$  یا  $d5$  برای سیاه). در این حالات تشکیل زوج پیشرو حداقل برای سفید مسئله‌ای ایجاد نمی‌کند.  
اما وقتی که پیاده پیشرو از خط وسط عبور کرده باشد معمولاً تشکیل زوج پیشرو مسئله عمده‌ای خواهد شد.

اولین خانه جلو پیاده و خانه‌های بعد از آن که به نقاط ایست دور مشهورند (نمودار ۹). همیشه اولین خانه یا همان نقطه ایست اهمیت بسیار زیادی دارد.  
هر قدر فاصله از پیاده بیشتر شود، اهمیت نقاط ایست دور کمتر می‌شود.  
تقریباً هر نوع ضعف ارگانیکی در ساختار پیاده‌ای را می‌توان با ضعف یک یا چند نقطه ایست توضیح داد.

نمودار ۱۰

زوج پیاده‌ای



بیشترین کارایی و صرفه جویی

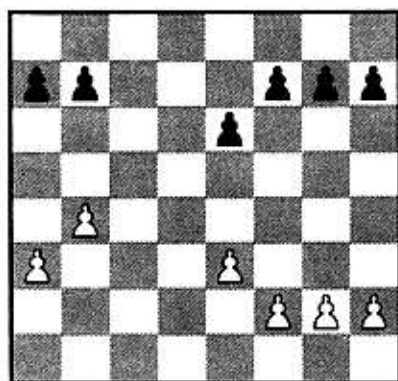
### ۱-۵. زوج پیاده‌ای

دو پیاده مجاور که هر یک از آنها قادر به کنترل نقطه ایست پیاده دیگر باشد، تشکیل زوج پیاده را می‌دهند، مانند پیاده‌های  $d4, c4$  برای سفید یا  $c5, d5$  برای سیاه.  
زوج پیاده فرمی است که در آن پیاده‌ها با صرفه‌ترین شکل و بیشترین بازدهی و کارایی را دارند. دو زوج پیاده‌ای قادرند کنترل کامل یک عرض را به عهده بگیرند و هیچ نوع ساختار پیاده‌ای دیگری چنین کاری را

رضایت بخش خود را داد ، دومی با اثر بیشتری می تواند نقش خود را ایفاء کند. پیاده های پیشروی که پس از تعویض یک یا دو پیاده باقی می ماند ، ممکن است قدرت نفوذ کمتری داشته باشند و یا اصلاً نداشته باشند. برای مثال پیاده های پیشرو در نمودار ۱۳ هیچ اهمیتی ندارند و شانس خیلی کمی برای تعویض مفید پیاده ها وجود دارد، و حتی نیازی هم به چنین تعویضی به چشم نمی خورد.

### نمودار ۱۳

پیاده های پیشرو باقیمانده غیر قابل تعویض اند

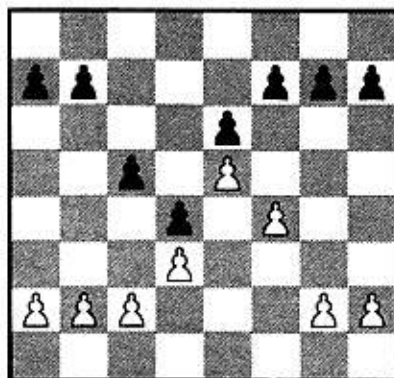


فاقد قدرت فرماندهی

اما مثالی که در نمودار ۱۴ می بینید متفاوت است و موقعیتی را نشان می دهد که پیاده های پیشرو باقیمانده در فاصله یک جهش اسب در مقابل یکدیگر قرار گرفته اند. این پیاده های پیشرو، بخاطر قابلیت تعویض پذیری زیاد خود، طرحهایی را که می توانند برای دو طرف وجود داشته باشند به خوبی آشکار می سازند. پیاده پیشرو در عرض چهارم رامی توان با حرکت 1.c4 به صورت زوج پیشرو درآورد.

### نمودار ۱۱

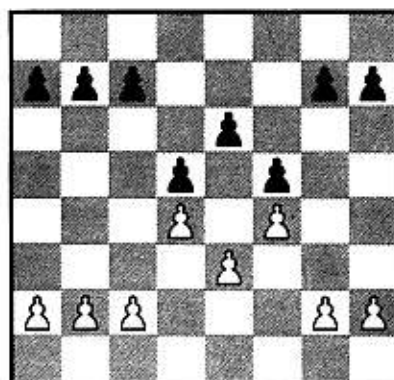
پیاده نفوذی بعد از خط میانی



زوج نفوذی یک مسئله عمده است

### نمودار ۱۲

بیش از یک نفوذی



یک زوج نفوذی در زمان واحد

در پوزیسیونهایی با بیش از یک پیاده پیشرو، مانند نمودار ۱۲، باید تصمیم گرفت که کدام یک زوج پیشرو بهتری به وجود می آورد. عاقلانه آن است که در یک زمان فقط برای تشکیل یک زوج پیشرو تلاش کنیم که این بیشتر بستگی به موقعیت دو شاه دارد.

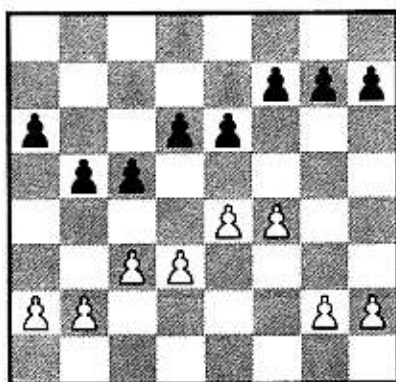
وقتی اولین زوج پیشرو نتیجه

یک میخکوب پیاده‌ای است و فقط از لحاظ حمایت پیاده‌بلوکه‌کننده حریف با هم فرق دارند. برای مثال پیاده‌های d4 و c4 در مقابل پیاده‌های c6 و d5؛ یا پیاده‌های d4 و c4 در مقابل پیاده‌های d5 و e6؛ یا پیاده‌های d4 و c4 در مقابل پیاده‌ d5. همه اینها انواع زوج پیاده‌ای مماس و بدون فاصله محسوب می‌شوند که میخکوب d4، d5، محافظ d5 سیاه متفاوت است یا آنکه اصلاً محافظ ندارد.

اما بین زوجهای غیر مماس تفاوت‌های اساسی تری وجود دارد چون خصوصیاتشان نامعین است.

#### نمودار ۱۵

زوج غیر مماس

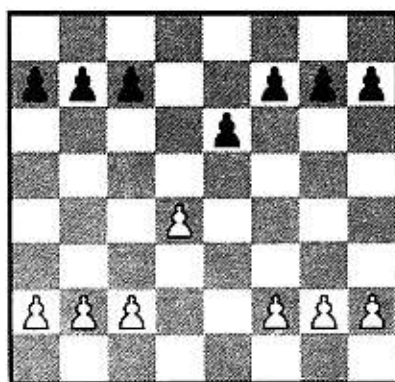


جوشده و سنگین

مطابق نمودار ۱۵ وقتی تمام پیاده‌ها در صحنه حضور داشته باشند، زوجهای پیاده‌ای غیرمماس و پیش افتاده جوشده و سنگین و فشرده‌ای برای حریف به وجود می‌آورند، زیرا معلوم نیست که کجا و چه موقع برخورد احتمالی مابین پیاده‌های دو طرف در خواهد

#### نمودار ۱۴

پیاده‌های پیشرو باقیمانده قابل تعویضند



دارای قدرت فرماندهی و نفوذ

اما برای پیاده‌عرض ششم سیاه چنین مطلبی صادق نیست، چون به طور کلی برای پیاده‌عرض سوم مناسب نیست که پایه‌ای برای تشکیل زوج پیاده‌پیشرو باشد. آنچه می‌توان از این پیاده انتظار داشت آن است که پیاده‌پیشرو دشمن را با تعویض در لحظه مناسب از بین ببرد. بنابراین در پوزیسیون نمودار ۱۴، سیاه باید برای انجام حرکات e5 یا c5 تهاجمات کند.

#### ۷-۱. انواع زوج

زوج پیاده‌ها ممکن است با پیاده‌های حریف در تماس باشند و یا اصلاً با آنها درگیر نشوند. در نتیجه، دو نوع زوج پیاده‌ای می‌توانیم تعریف کنیم: زوج مماس (توام با درگیری و تماس با دشمن) و زوج غیرمماس (بدون تماس).

صرف نظر از موقعیت پیاده‌ها در شطرنج که عامل تمایز زوج پیاده‌ای است، زوجهای مماس از لحاظ نوع یکنواخت‌اند. محور آنها

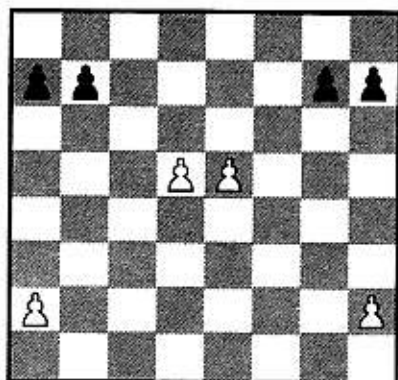


در عرض پنجم تشکیل یک زوج پیاده‌ای بدهند، مثلاً:

1.d5 a6 2.e5

نمودار ۱۷

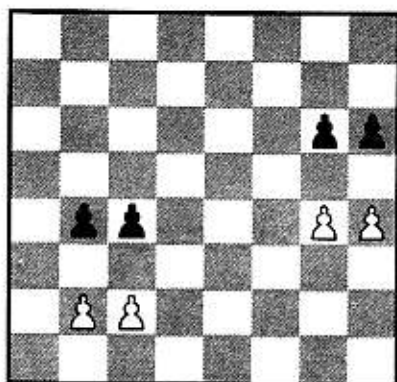
زوج رونده



با قدرتی فوق العاده

نمودار ۱۸

زوج خنثی



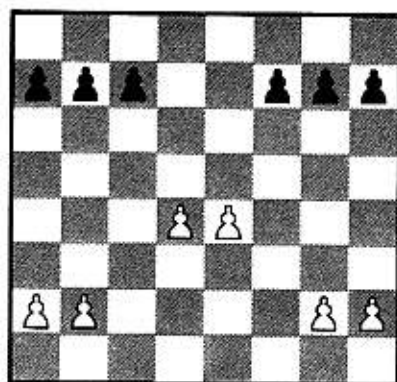
عبور از کنار یکدیگر

زوج رونده (نمودار ۱۷) قویترین شکل ممکن در پیاده‌های رونده متصل است و قدرت فوق العاده زیادی دارد، آنقدر که فرقی نمی‌کند این پیاده‌ها دارای پیاده‌ی یاور باشند یا نه.

گرفت و جنگ تن به تن آغاز خواهد شد. زوجهای پیاده‌ای غیر مماس را در حالت‌های خاصی زوج آویزان، زوج رونده و زوج خنثی می‌نامند.

نمودار ۱۶

زوج آویزان



دارای مزایا و معایب مشخص

زوج آویزان (نمودار ۱۶) حالت مطلوب آن چیزی است که اشتاینیتس آن را پیاده‌های آویزان خوانده است: یک جفت پیاده نیمه آزاد متفرد. این فرم پیاده‌ای مزایا و معایب خاص خودش را دارد. معمولاً اگر پیاده‌های مرکزی یا حداقل یکی از آنها در زوج آویزان وجود داشته باشد، زوج به خاطر موقعیت خوب و تحرکی که دارد، بسیار قوی می‌شود و بخصوص در مرحله وسط بازی حالت‌های تهاجمی دارد. از طرفی این زوج پیاده‌ای ضعیف نیز هست و ممکن است حتی پس از یک حرکت، تحرک آن به پایان برسد.

دقت داشته باشید که پیاده‌های آویزان نمودار ۱۶، کاذب هستند، مثلاً پس از:

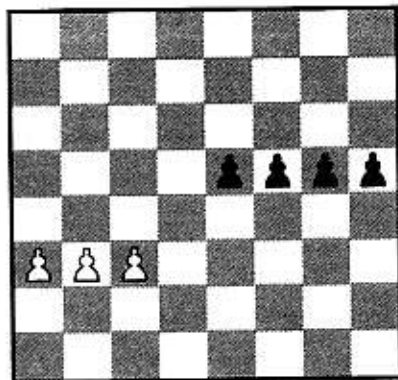
1.d5 f6! و یا 1.e5 c6! این پیاده‌ها زمانی تبدیل به کاندیدا می‌شوند که بتوانند



عبارتند از پیاده‌های a و b، پیاده‌های b و c، پیاده‌های e و f، پیاده‌های f و g، و پیاده‌های g و h.

نمودار ۱۹

پیاده‌های سه تایی و چهار تایی هم عرض



زوجهای بالقوه

با توجه به این احتمالات، روش راندن این گونه پیاده‌ها آشکار می‌شود. هیچ یک از دو حریف نباید لحظه‌ای بدون زوج بماند، مانند حالت زیر که هر دو طرف زوج را به هم زده‌اند:

1.b4? h4 2.b5? f4?

سفید می‌تواند با حرکات 1.a4! و یا 1.c4! آغاز کند و به همین منوال پیش برود. مثلاً:

1.a4! 2.b4! 3.c4! 4.c5!

یا 4.a5!.

سیاه می‌تواند با حرکت دلخواهی شروع کند ولی حرکت دومش باید دقیق باشد چون می‌تواند صاحب دو زوج شود، یا یک زوج و یا هیچ. برای مثال 1...e4 و سپس 2...f4! (دو زوج ایجاد شده) یا 2...h4!? (یک زوج) و یا 2...g4? (بدون زوج).

زوج خنثی (نمودار ۱۸) ترکیبی از شکل‌های فوق است: دو زوج پیاده‌ای متضاد روبه روی یکدیگر واقعند و یک عرض ما بین آنها فاصله است.

یکی از این زوجها پیشرفته‌تر از دیگری است و معمولاً حالت تهاجمی‌تری دارد، بخصوص اگر تعویض مطلوب یکی از این پیاده‌ها یا هر دو مقدور و میسر باشد. اما پیشروی هیچکدام از این پیاده‌ها منجر به یک تعویض اجباری نخواهد شد زیرا زوج دیگری به صورت یک خنثی‌کننده عمل می‌کند و در نتیجه پیاده‌ها می‌توانند از کنار یکدیگر عبور کنند و به اصطلاح پوزیسیون را ببندند. برای مثال، در نمودار ۱۸، جواب 1.g5 حرکت 1...h5! و برعکس جواب 1...c3 حرکت 2.b3! خواهد بود.

در مورد زوج پایه که معمولاً شامل پیاده‌های عرض دومی می‌شود که به پیاده‌های پیشرفته قدرت زوج پیاده‌ای می‌دهند به بخش ۱-۱۳. (نمودار ۳۰) مراجعه کنید.

## ۸-۱ سه تایی و چهار تایی

وقتی چند پیاده به صورت عرضی در یک ردیف قرار گرفته باشند، شکل افقی پیاده‌ها را از لحاظ زوجیت باید در نظر گرفت. زوجهای بالقوه را باید حفظ کرد و تا حد ممکن از آنها استفاده برد. به طور بالقوه سه پیاده هم عرض دو زوج را در بردارند و چهار پیاده هم عرض سه زوج را. به نمودار ۱۹ توجه کنید.

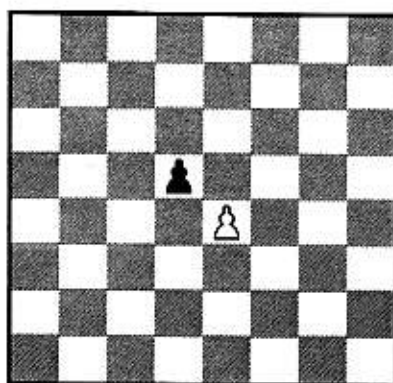
احتمالهای ایجاد زوج در این پوزیسیون

## ۹-۱. اهرم

موقعیتی که دو پیاده دشمن بتوانند یکدیگر را بگیرند، از ارکان مهم بازی پیاده‌هاست که ما آن را از این پس اهرم می‌نامیم، مثل پیاده e4 سفید در مقابل پیاده d5 سیاه در نمودار ۲۰.

نمودار ۲۰

اهرم



قدرت و بار؛ تنش

اهرم، حالت تنشی در صحنه ایجاد می‌کند که در موقع گرفتن پیاده ممکن است انفجار به بار آورد. زدن پیاده غالباً با واگذار کردن چیزی همراه است. به عنوان مثال، شروع دفاع فرانسوی را در نظر بگیرید:

1.e4 e6 2.d4 d5

حالا اگر سفید پیاده d5 را بگیرد،

پوزیسیون حاصل کاملاً مساوی است:

3.exd5 exd5

اما اگر سفید با حرکت 3.♘c3 حالت

تنش را در مرکز صحنه حفظ کند (که غالباً نیز چنین می‌کنند) و گرفتن پیاده توسط سیاه انجام شود،

3...dxe4 4.♗xe4

اسکلت پیاده‌ای حاصل (نمودار ۱۴)

مختصری به نفع سفید خواهد بود.

نتیجه آنکه معمولاً هر طرف سعی می‌کند دیگری را به گرفتن پیاده ترغیب و تحریک کند. به خاطر همین، برای اهرم قدرت و باری قائلند که در تمام مباحث بعدی مد نظر ماست.

## ۱۰-۱. انواع اهرم

مانند زوجها، اهرمها نیز مماسند یا غیرمماس.

اهرمی که در نمودار ۲۰ نمایش داده شده اهرم غیرمماس است زیرا هر دو طرف در مورد گرفتن پیاده یا رد شدن از کنار آن قدرت انتخاب دارند.

اما اهرم مماس به بلوکه یا میخکوب وابسته است و حق انتخاب فقط با یکی از دو حریف است. برای مثال، پیاده‌های سفید را در c4, d4 و پیاده‌های سیاه را در d5, e6 بگذارید، پیاده اهرمی سفید یعنی c4 می‌تواند بین گرفتن پیاده d5 یا پیشروی یکی را انتخاب کند، و پیاده اهرمی سیاه یعنی d5 فقط می‌تواند پیاده c4 را بگیرد. داشتن حق انتخاب در اینگونه موقعیتها معمولاً به معنی داشتن ابتکار عمل است.

همچنین بین حالتی که جهت اهرم به طرف مرکز باشد یا به طرف حاشیه، تفاوت قائل می‌شوند. مثلاً پیاده c4 سفید در مقابل d5 سیاه، از آنجا که اهرم دو طرفه است، یک اهرم نزدیک به مرکز (داخلی) برای سفید و یک اهرم دور از مرکز (خارجی) برای سیاه محسوب می‌شود. اهرم نزدیک به مرکز

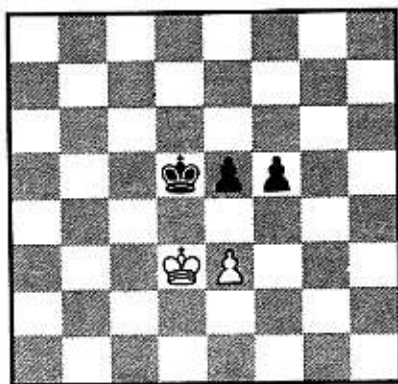
3. ♖c4 ♗c5 4. c3 ♜f6  
 5. d4 exd4 6. cxd4 ♗b4+  
 7. ♖d2 ♗xd2+ 8. ♜bxd2

حالا حرکت 8...d5 زوج پیاده‌ای سفید را متلاشی می‌کند و امکانات را تقریباً متعادل می‌سازد. چرخشهایی از این قبیل ممکن است در هر مرحله از بازی اتفاق بیفتد، همان‌گونه که مثال ساده نمودار ۲۱ آن را نشان می‌دهد.

غیر از اینها سه نوع اهرم مهم دیگر وجود دارد که از خصلتی مرکب برخوردارند، یعنی اهرم زنجیره‌ای، اهرم گازانبری و اهرم ضربدری.

نمودار ۲۱

اهرم جنگالی



حرکت 1.e4+! زوج پیاده را از بین می‌برد و مساوی می‌کند.

اهرم زنجیره‌ای شامل دو یا چند اهرم مجاور هم است که به صورت قطری باشند (نمودار ۲۲) و به نفع طرفی است که دارای پیاده پیشرفته تری باشد، به شرط آنکه این پیاده پیشرفته، پایه زنجیر پیاده‌ای حریف را زیر ضرب داشته باشد. در این حالت، طرف حمله کننده صاحب پیاده رونده‌ای خواهد

معمولاً بهتر از نوع دور از مرکز است زیرا ابتکار عمل ایجاد می‌کند. اهرمی که مانند نمودار ۲۰ در دو ستون مرکزی باشد اساساً از این حیث بی تفاوت است و ما آن را اهرم مرکزی می‌نامیم.

پیاده میانی ممکن است همزمان زیر ضرب اهرم از دو سو قرار گیرد؛ در این صورت ما با یک اهرم دوبله (مماس یا غیر مماس) سرو کار داریم. مثلاً اگر پیاده‌های سفید در c4 و d3 و e4 و پیاده‌های سیاه در c6 و d5 و e6 مستقر باشند اهرم دوبله غیر مماس وجود دارد و اگر پیاده‌های سفید را در c4 و d4 و e4 و پیاده‌های سیاه را در c6 و d5 و e6 در نظر بگیریم، در این صورت اهرم دوبله مماس در صحنه مشاهده می‌شود. اهرم دوبله حالت تنش را مضاعف می‌کند ولی ضرورتاً دو برابر اهرم معمولی قدرت یا فایده ندارد.

از سوی دیگر اهرم دوبله خود را به صورت حمله جنگالی یک پیاده به دو پیاده نشان می‌دهد، مانند این شروع:

1.e4 c6 2.c4 d5

این مورد را اهرم جنگالی می‌نامیم (نمودار ۲۱) و اهمیت آن بسته به شرایطی است که فرمانهای اهرمی دوطرف به یکسان مهم باشند یا نه.

اهرم جنگالی ممکن است همزمان به یک پیاده و یک سوار حمله کند و در نتیجه زوج پیاده‌ای را نابود سازد. این فرم در گشایش اهمیت شایان توجهی دارد. برای مثال در شروع جوئوکوپیانو:

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6

از 1...gxh6 2. gxf6

سیاه صاحب یک پیاده رونده دور خواهد شد اما پیاده رونده سفید به نقطه تبدیل (ترفیع) نزدیکتر شده است. بسته به موقعیت شاه طرفین، این وضعیت به نفع یکی از طرفین خواهد بود.

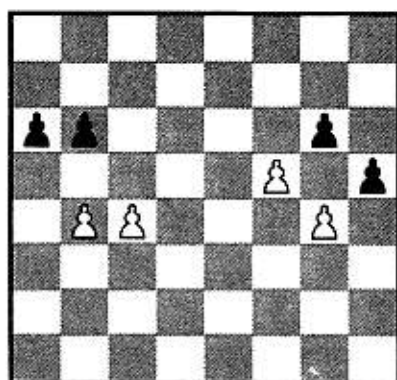
اهرم زنجیره‌ای ممکن است بیش از دو زنجیر داشته باشد، مثلاً پیاده‌های سفید در a6, b5, c4, d3 و پیاده‌های سیاه در a7, b7, c6, d5. تعداد زنجیرها هرچه باشد پیاده پیشرو همیشه باید به پایه زنجیره مقابل حمله کند. حالتی هم هست که اهرم زنجیره‌ای فاقد قوه ایجاد پیاده رونده است. برای مثال اگر پیاده‌های سفید در c3, b4, a5 و پیاده‌های سیاه در c5, b6, a7 قرار داشته باشند، در این صورت هیچ اهرمی نیست که پیاده رونده ایجاد کند.

اهرم گزانبوری نیز مانند اهرم زنجیره‌ای از دو زنجیر تشکیل یافته که از دو سو به زنجیر پیاده‌ای حریف حمله می‌کنند و البته پایه زنجیر در معرض این حمله قرار می‌گیرد. مثلاً پیاده‌های سفید را در d5 و g6 و پیاده‌های حریف را در d6, e6 و f7 قرار دهید. دو اهرم وجود دارد که در یکی از آنها به پایه زنجیر پیاده‌ای سیاه (پیاده f7) حمله شده است. نکته و ویژگی اصلی اهرم گزانبوری عبارت است از ایجاد پیاده رونده پیشرفته‌ای که حتی از پیاده رونده دوری که حریف پیدا می‌کند، قویتر است. در حالتی که در نمودار ۲۳ مشاهده می‌شود، سفید پس از حرکت 1...a3 مجبور است حرکت 2.bxa3 را انجام دهد که پس از جواب

شد که در قیاس با پیاده رونده دشمن پیشرفته‌تر یا دورتر است و یا هر دو.

نمودار ۲۲

اهرم زنجیره‌ای



پیاده رونده خارجی (دور) به وجود می‌آورد نمودار ۲۲ اهرم زنجیره‌ای پیاده‌های f5 و g4 را در مقابل پیاده‌های g6 و h5 نشان می‌دهد. پس از 1...gxh5! 2. gxh5! سفید صاحب یک پیاده رونده دور می‌شود. حتی بعد از حرکات 1...a5 2.c5! نیز با چنین اهرمی مواجهیم و می‌بینیم که چگونه این نوع اهرمها ایجاد می‌شوند.

حتی اگر پیاده پیشرو آزاد هم نباشد، اهرم زنجیره‌ای کار خود را می‌کند. برای مثال پیاده‌های سفید در f6, g5 و پیاده‌های سیاه در f7, g7, h6 توجه داشته باشید که این موقعیت برای سفید یک اهرم دور از مرکز و برعکس برای سیاه یک اهرم نزدیک به مرکز ایجاد می‌کند، یعنی همان حالتی که در نمودار ۲۲ می‌بینیم. در وضعیت حاصل از حالتی که دو پیاده سفید در g5, h6 و سه پیاده سیاه در f6, g7, h7 قرار داشته باشند و نوبت حرکت نیز با سیاه باشد، پس

است از دو بلوکه ؟ یا ترکیبی از زوجهای پیاده‌ای و یا حتی دو اهرم؟ ترکیبی از حالت بلوکه نیست چون فاقد ویژگی استاتیکی است. از طرف دیگر، حالت زوج پیاده‌ای هم نیست زیرا تقارن در وضع موجود در تضاد با مفهوم زوج است. ویژگی اصلی این ساختمان پیاده‌ای در آن است که موقعیتهای احتمالی گرفتن پیاده از دو سو به چه صورت باشد، به همین جهت ما آن را اهرم ضربداری نامیده‌ایم. اهرم ضربداری حالت تنشی قوی ولی گذرا ایجاد می‌کند. اگر پیاده‌های درگیری دارای قلمرو جلوی نامساوی باشند، در این صورت اهرم ضربداری قابلیت ایجاد یک پیاده رونده پیشرفته را دارد. مثلاً پیاده‌های d5, c5 سفید را در مقابله با پیاده‌های d6, c6 سیاه در نظر بگیرید.

آرایش پیاده‌ای نمودار ۲۴ علیرغم خصلت ترکیبی که دارد قابل تقسیم‌بندی است. اما آرایش نمودار ۲۵ چنین نیست. این نمودار فقط یک مثال از موارد مشترکی را نشان می‌دهد که در آن چندین عنصر با هم تداخل کرده‌اند بی‌آنکه بتوان آنها را از یکدیگر تفکیک نمود.

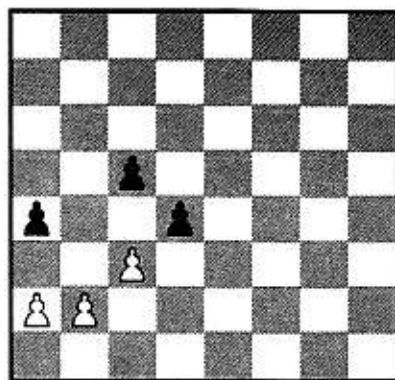
برای تشریح و تجزیه و تحلیل چنین آرایش مرگبی، باید روی عنصر مورد نظر تأکید کرد. همه چیز بستگی به زاویه دید ما به فرمسیون دارد.

پوزیسیون نمودار ۲۵، بلوکه‌ای را به‌اضافه زوج پیاده‌ای (که می‌توان آن را زوج مرکزی، زوج مماس یا حتی زوج اهرمی نامید) و یک اهرم نشان می‌دهد که توأماً وجود دارند. اهرم آن را نیز می‌توان بسته به مورد اهرم

2...dxc3 سیاه پیاده رونده‌اش را از ستون d به ستون c انتقال می‌دهد که ممکن است تفاوت زیادی با حالت قبلی داشته باشد.

نمودار ۲۳

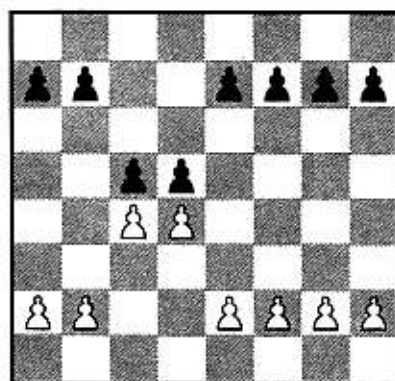
اهرم گاز انبری



حمله گاز انبری با حرکت 1...a3

نمودار ۲۴

اهرم ضربداری



تنش قوی ولی گذرا

سرانجام به آرایش پیاده‌ای نمودار ۲۴ می‌رسیم که از چنین گشایشی به وجود آمده است:

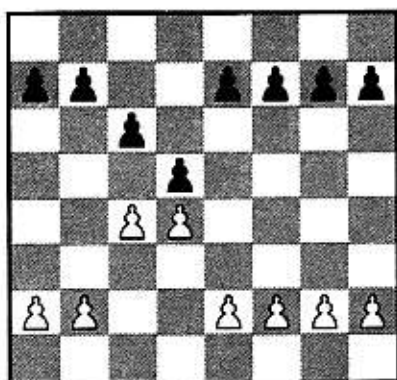
1.d4 d5 2.c4 c5.

آیا می‌توان گفت که این حالت ترکیبی

شده و خنثی به وجود می آید، زیرا وجود  
رخها در این ستون ممکن است به سهولت  
منجر به تعویض آنها شود.

نمودار ۲۶

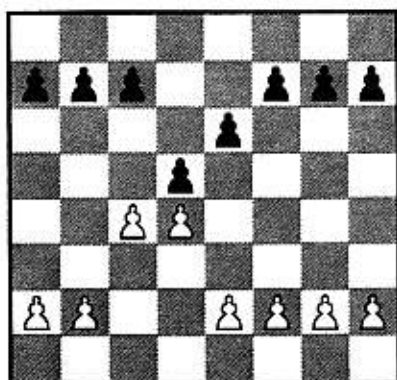
تعویض متقارن و تشکیل ستون باز



تعویض  $3.cxd, cxd$  حالت ثابت ایجاد می کند

نمودار ۲۷

تعویض نامتقارن و ایجاد ستونهای نیمه باز



تعویض  $3.cxd, exd$  حالت دینامیکی ایجاد

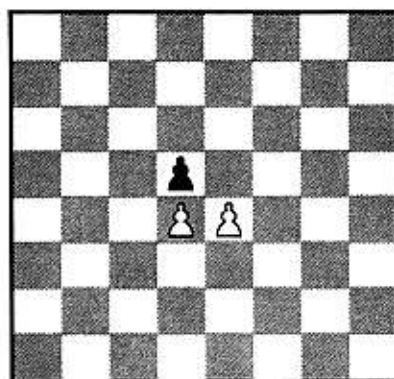
می کند

تعویض نامتقارن حالت دینامیکی دارد زیرا  
در هر طرف یک پیاده نیمه آزاد و یک ستون  
نیمه باز ایجاد می کند، مثل این شروع بازی:  
(نمودار ۲۷)

مرکزی، اهرم مماس، یا اهرم زوجی نامید.

نمودار ۲۵

شکل مرتب



تداخل حالت های بلوکه - زوج - اهرم

تمام این مفاهیم در یک چنین  
پوزیسیونی به هم پیوند خورده اند، در غیر این  
صورت، چنین آرایشی را فقط می توان یک  
حالت ترکیبی دانست.

## ۱-۱۱. تعویض متقارن و نامتقارن

تعویض یک پیاده ممکن است برای حفظ  
تنش یا تحرک یا تهاجم، مفید باشد یا  
برعکس اصلاً مفید نباشد. این مسئله به نوع  
تعویض بستگی دارد که یا به صورت متقارن  
و ثابت است یا به صورت نامتقارن و  
دینامیک.

تعویض متقارن موجب از بین رفتن  
پیاده خودی و پیاده حریف می شود. مثلاً  
این شروع بازی: (نمودار ۲۶).

$1.d4 d5 2.c4 c6 3.cxd5$   
 $cxd5$

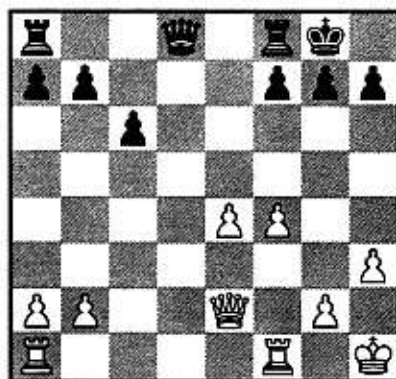
پس از این تعویض شانس ایجاد اهرم کم  
شده است و در ستون باز c حالت تثبیت

مرحله آخر بازی، اکثریت پیاده‌ای در جناح قلعه نرفته غالباً از لحاظ زمانی برتری ایجاد می‌کنند چون این پیاده‌ها نسبت به پیاده‌های اکثریت طرف مقابل جلوتر و پیشرفته‌تر هستند. این را "برتری اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر" می‌نامند، ولی در واقع باید به آن "برتری اکثریت پیاده‌ای در جناح قلعه نرفته" گفت. با این تعریف، قانون مربوطه موارد دیگری را هم (که به خاطر قلعه رفتن در جناح وزیر نامگذاری جناحها باید عوض شود) در برمی‌گیرد.

اکثریت پیاده‌ای در جناح قلعه رفته، ضرورتاً در مرحله وسط بازی مفید و مؤثر نیست. اگر نسبت پیاده‌ها ۴ به ۳ باشد، طوری که دو پیاده بتوانند برای حمایت از شاه و دو پیاده برای عملیات مورد استفاده قرار بگیرند، در این حالت ممکن است این نوع اکثریت پیاده‌ای مهم تلقی شود. (نمودار ۲۸)

نمودار ۲۸

اکثریت پیاده‌ای در جناح قلعه رفته



پیاده‌ها به نسبت ۴ به ۳، مفید در مرحله وسط

بازی

1.d4 d5 2.c4 e6

3.cxd5 exd5

در این پوزیسیون امکان ایجاد اهرمهای جدید با تنشهای جدید همواره وجود دارد، ضمن آنکه وجود ستونهای نیمه باز نمی‌گذارد که رخها تعویض شوند.

### ۱-۱۲. اکثریتهای موضعی

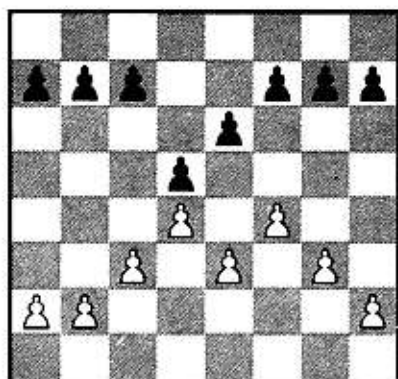
وجود یک یا چند ستون باز همیشه موجب تفکیک پیاده‌ها در صحنه می‌شود به طوری که درقبال اکثریت پیاده‌ای در یک جناح برای یک طرف، اکثریت پیاده‌ای دیگری در جناح مقابل پدید می‌آید. این پیاده‌ها را پیاده‌های اکثریت موضعی می‌نامند. چنین اکثریتی معمولاً شامل یک پیاده اضافه است که آن را در موقعیت کاندیدا قرار می‌دهد. مثلاً فرض کنید پیاده‌های سفید در h7,g7,a7 و پیاده‌های سیاه در h2,b2,a2 باشند. سفید در جناح وزیر و سیاه در جناح شاه صاحب اکثریت پیاده‌ای است. با رعایت قاعده "اول کاندیدا" که قبلاً راجع به آن صحبت شد، دیر یا زود یک پیاده رونده از اکثریت موضعی به وجود می‌آید.

در مرحله وسط بازی که هنوز وزیرها در صحنه نبرد هستند، اکثریت پیاده‌ای موضعی از آن جهت اهمیت خاصی پیدا می‌کند که پیاده اضافی در جناح قلعه رفته، اهمیت کمتری نسبت به پیاده اضافی در جناح دیگر دارد. زیرا که پیاده‌های پیشرونده بر خلاف پیاده‌های خانگی (یعنی پیاده‌های جلو شاه قلعه رفته) اغلب به سهولت و با امنیت بیشتری قادر به پیشروی هستند. اما در



### نمودار ۳۰

متداولترین شکل آرایش اره‌ای



دیوار سنگی: پیاده‌ها در f4, e3, d4, c3

به طور کلی، آرایشهای پیاده‌ای قطری همواره این اشکال را دارند که خانه‌های بلوکه کننده حلقه در آنها بدون محافظ می‌ماند و همین موجب ضعف آنها می‌شود.

کلاً ساختار پیاده‌ای قطری زمانی مناسب است که پایه زنجیرش یا جزو یک زوج پیاده باشد یا یک پیاده کناری. زیرا در این دو حالت حمله به پایه زنجیره پیاده‌ای کار دشواری خواهد بود. برای مثال نمودار ۳۰ نشان می‌دهد که زنجیر پیاده‌ای d4, c3, b2, که پایه b2 آن محسوب می‌شود دارای چنین حالتی است، چون پایه زنجیر متعلق به زوج پیاده‌ای a2, b2 است. سفید می‌تواند زوج پیاده‌ای جدیدی با حرکت b2-b3 بسازد و مجدداً زوج دیگری با حرکت c3-c4، حتی اگر سیاه اول حرکت a4-a5 را انجام دهد.

در جناح شاه موقعیت تاحدودی متفاوت است. زنجیره پیاده‌ای f4, g3, h2 به زوج پیاده‌ای پایه نیازی ندارد، چون

فایده اکثریت ۴ به ۳ در جناح شاه در مواردی شبیه نمودار ۲۸ بارها و بارها توسط باتونیک نشان داده شده است. او به این نوع پوزیسیونها رغبت خاصی داشت.

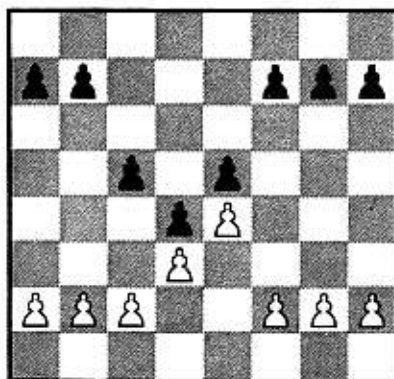
### ۱۳-۱. زنجیره‌های پیاده‌ای

آرایش پیاده‌ای قطری را زنجیره می‌نامند و معمولاً آن را با تعداد حلقه‌های زنجیر مشخص می‌کنند، مثلاً "زنجیره‌های دو حلقه‌ای (دوتایی)"، سه حلقه‌ای تا حداکثر شش حلقه‌ای.

دو زنجیر پیاده‌ای متقارب که در قلمرو دشمن به همدیگر رسیده باشند، تشکیل یک پیکان را می‌دهند (نمودار ۲۹).

### نمودار ۲۹

زنجیره و پیکان

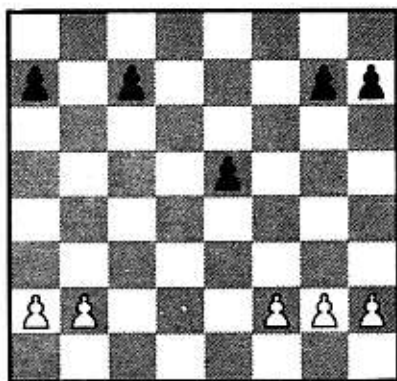


زنجیر c2, d3, e4 در مقابل پیکان c5, d4, e5

فرم پیاده‌ای زیگ-زاگ اصطلاحاً به فرم اره‌ای موسوم است. متداولترین آرایش اره‌ای همان دیوار سنگی است که در بعضی از شروع بازیها، چه توسط سفید و چه توسط سیاه به کار برده می‌شود (نمودار ۳۰)

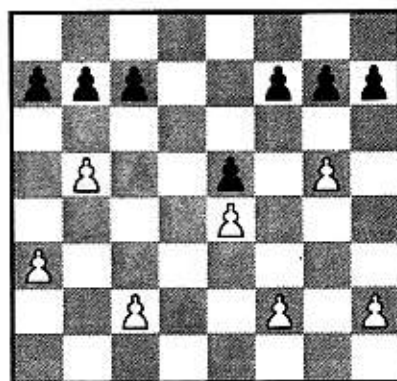


### نمودار ۳۱ گسست عمودی



سیاه دچار گسیختگی ستونی و ایزوله شدن است.

### نمودار ۳۲ گسست عرضی



سفید دچار گسیختگی عرضی پیاده‌هاست

در نمودار ۳۱، سیاه سه پیاده ایزوله (منفرد) دارد که پیاده‌های c7 و e5 ضعیف‌ترند زیرا حریف می‌تواند از جلو به آنها هجوم آورد و موقعیت مرکزی آنها اهمیت نقاط ایست (بلوکه کننده) این دو پیاده را افزایش داده است. شکاف عرضی چاره پذیر است، چون پیاده‌ها و یا حداقل بعضی از آنها قابلیت خود را برای تشکیل زوج پیاده‌ای

پایه‌اش پیاده‌کناری است و چون نیروی مقاومی از خارج وجود ندارد بنابراین حرکت h2-h3 برای تشکیل زوج پیاده‌ای جدید همواره امکان پذیر است.

### ۱۴-۱. ایزوله کردن و گسیختگی در عرض و ستون

پیاده‌ها در آغاز بازی دیواری غیر قابل نفوذ تشکیل می‌دهند، به طوری که هر کدام نقطه ایست دیگری را تحت پوشش دارد. ولی با پیش رفتن یا تعویض پیاده‌ها، موقعیتهای جدیدی خلق می‌شود که تأثیر مهمی در توازن قوا به جا می‌گذارند.

به وجود آمدن نقاط ایست حمایت نشده صرف نظر از اینکه جبرانی وجود دارد یا نه، موجب تضعیف پوزیسیون می‌گردد.

این نقاط ضعف از شکافته شدن ساختار پیاده‌ای به قطعات جداگانه که قابلیت کمی برای تشکیل زوج پیاده‌ای دارند (یا اصلاً ندارند) به وجود می‌آید. هر چه میزان این قطعات یا به اصطلاح "جزایر پیاده‌ای" بیشتر باشد، مشکلات بیشتری ایجاد می‌شود. بر اثر تعویض یا گرفتن مهره‌ای دیگر یک گسست یا شکاف در جهت عمود یعنی در ستونها به وقوع می‌پیوندد، حال آنکه گسست در جهت افقی (عرضی) با پیشروی پیاده‌ها حادث می‌شود.

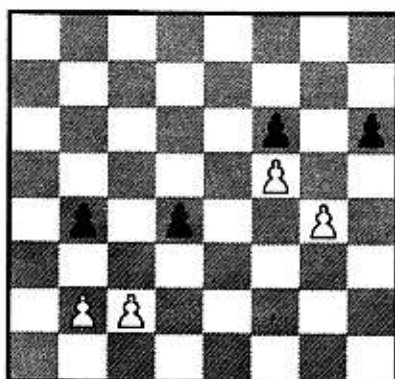
شکاف در جهت عمودی یا ستونها را گسیختگی ستونی (نمودار ۳۱) و شکاف در جهت افقی را گسیختگی عرضی می‌نامیم (نمودار ۳۲). شکل معمول گسیختگی، ایزوله شدن یک یا چند پیاده است.

(۱) سواران دشمن می‌توانند در خانه جلو پیاده عقب مانده یا نقطه ایست آن مستقر شوند و از آنجا ضمن محفوظ ماندن از حملات روبه رویی، به خط وسط جبهه نیز مسلط باشند. (۲) پیاده عقب مانده مانعی برای سواران خودی است. (۳) این نوع پیاده اساساً آسیب پذیر است.

غیر از اینها گاهی اوقات با عقب ماندگی مشروط مواجه می‌شویم و آن زمانی است که پیاده فقط از جهاتی عقب مانده باشد. در پوزیسیون نمودار ۳۴، پیاده c2 چون متعلق به یک زوج پیاده ای است، عقب مانده محسوب نمی‌شود. ولی همین پیاده چون در عرض دوم قرار گرفته و در حرکت به جلو مصونیت ندارد، به نوعی عقب مانده به حساب می‌آید و چون برای جلوگیری از حرکت b4-b3 ممکن است لازم شود که سفید حرکت b2-b3 را انجام دهد، این خطر وجود دارد که پیاده c2 در آینده عقب مانده شود.

نمودار ۳۴

عقب مانده مشروط



پیاده‌های c2, g4 از جهاتی عقب مانده‌اند

حفظ می‌کنند. اما این فقط یک اصل است که باید به اجرا درآید. گاهی اوقات علاج یک گسیختگی جزئی امکان پذیر است، ولی در وضعی که مثلاً سفید در نمودار ۳۲ دارد، امکان پذیر نیست.

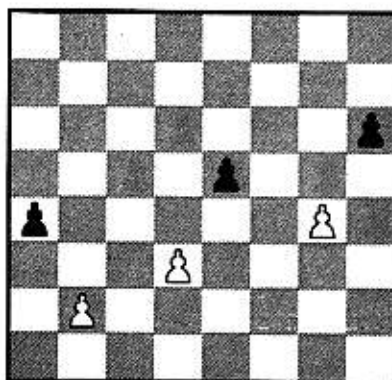
گسیختگی عرضی پیاده‌ها معمولاً بیش از گسیختگی ستونی زیان‌آور است، چون اگر بعضی از پیاده‌ها پیشروی کنند، سواران دشمن شانس بیشتری برای مانور و عمل کردن از پشت سر پیاده‌ها خواهند داشت.

### ۱۵-۱. پیاده‌های عقب مانده

پیاده نیمه آزادی که در عرض دوم یا سوم باشد و نقطه ایست آن از حمایت پیاده خودی محروم مانده و در عوض توسط پیاده کشیک حریف کنترل گردد، به پیاده عقب مانده موسوم است (نمودار ۳۳).

نمودار ۳۳

پیاده‌های عقب مانده



پیاده‌های b2, d3 (سفید) و h6 (سیاه) عقب

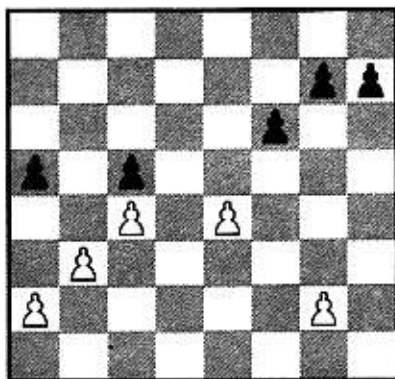
مانده‌اند

پیاده عقب مانده به سه دلیل زیر ضعیف محسوب می‌شود:

حفاظ از درجه اهمیت کمتری برخوردارند. تحت شرایط معینی یک پیاده غیر حفاظدار می تواند به طور مصنوعی توسط یک سوار حفاظدار شود. این موضوع را بعداً در نمودارهای ۸۸ و ۹۲ بررسی خواهیم کرد.

نمودار ۳۵

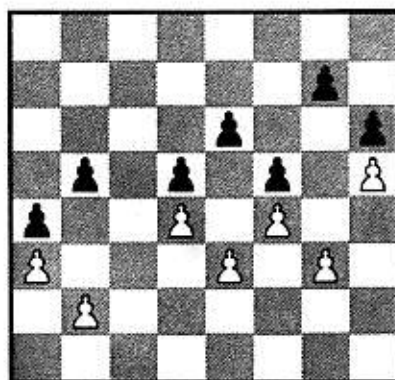
ایزوله شدن حفاظدار



و درجات مختلف آن

نمودار ۳۶

پیاده های عقب مانده حفاظ دار



و نتایج بالقوه آن

از چهار پیاده منفرد نمودار ۳۵، پیاده c5 کاملاً حفاظدار و پیاده a5 تقریباً چنین است چون حمله از روبه رو به آن فقط از

در همان نمودار پیاده g4 عقب مانده مشروط است: عقب مانده نسبت به پیاده های بلوکه f5 در برابر f6 و زنجیر پیاده ای f5، g4، نه عقب مانده نسبت به پیاده h6 سیاه، هر چند که نقطه ایست آن در کنترل دشمن است (نقطه g5). در اینجا موقعیت ترکیبی خاصی وجود دارد و همه چیز بستگی به شرایط دارد.

### ۱۶-۱. ایجاد حفاظ با پیاده

پیاده یا سوازی که نقطه ایست یا ایست دور پیاده حریف را اشغال کند توسط آن پیاده از حملات روبه روی محفوظ می ماند. این را حفاظ می نامیم. (با مفهوم حفاظی که در بخش اول این فصل گفتیم فرق می کند). مؤثرترین شکل حفاظ زمانی است که سوازی در نقطه ایست پیاده حریف باشد مثلاً شاه سفید در e2 در مقابل پیاده سیاه در خانه e3. در مورد نقاط ایست دور، تأثیر حفاظ با زیاد شدن فاصله از پیاده حفاظ دهنده کاسته می شود چون امکان حمله از روبه رو افزایش می یابد، مثل حالتی که شاه سفید در e2 و پیاده سیاه در e4 یا در e5 و ... قرار داشته باشند.

در ابتدای بازی پیاده ها غیر آزادند، و به عبارت دیگر خود به خود حفاظ دارند. بنابراین، پیاده ضعیف را از این جهت که قابلیت حفاظ شدن دارد یا نه و یا اگر چنین قابلیت دارد تا چه درجه ای است، باید مورد بررسی قرار داد. این امر در نمودارهای ۳۵ و ۳۶ نشان داده شده است. نقاط ضعف حفاظ داده شده نسبت به ضعفهای باز و بدون

موجب عقب ماندگی کامل پیاده a3 سفید خواهد بود.

به علاوه، حرکت دادن پیاده b2 به b3 با اهرم ضرردری حریف یعنی حرکت b5-b4 می‌بازد.

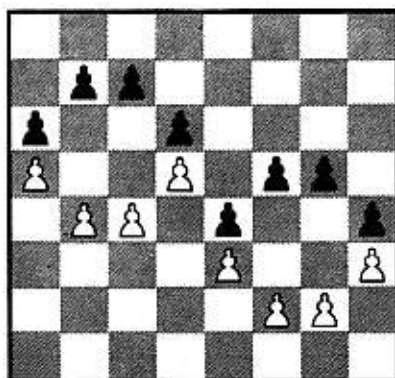
### ۱۷-۱: محاصره و گیره چهار پیاده‌ای

عقب ماندن پیاده فلج کننده است. عقب ماندگی حفاظ دار کمتر فلج کننده است، ولی همین عقب ماندگی ممکن است تمام اسکلت پیاده‌ای را فلج سازد. در این صورت ما از محاصره صحبت می‌کنیم.

نمونه اصلی محاصره حالتی است که ما به آن گیره چهارتایی می‌گوییم و در آن چهار پیاده در مقابل چهار پیاده حریف طوری قرار گرفته‌اند که در آن، قلمرو جلو کو تا هتر برتری زیادی به وجود می‌آورد. نمودار ۳۷ این حالت را نشان می‌دهد.

نمودار ۳۷

گیره چهارتایی



سمت چپ: سیاه در گیره است.

سمت راست: سفید در گیره است.

عهده وزیر و شاه ساخته است. پیاده g2 فقط تا حدودی حفاظ دارد زیرا فاصله پیاده g7 تا آن زیاد است و پیاده e4 ابدأ حفاظی ندارد. در نمودار ۳۶ نیز پنج پیاده عقب مانده حفاظ دار وجود دارد که عبارتند از پیاده‌های g3, e3, b2 (سفید) و g7, e6 (سیاه). پیاده‌های e3 و e6 همدیگر را خنثی کرده‌اند.

پیاده g3 در عین حال یک پیاده مهم برای ایجاد اهرم محسوب می‌شود. پیشروی آن به خانه g4 و تعویض احتمالی آن ممکن است پوزیسیون موجود را به یکی از طرق زیر تغییر فرم دهد:

(۱) از بین رفتن پیاده g3 در مقابل f5 که به نفع سفید خواهد بود زیرا اؤلا پیاده g7 سیاه کاملاً عقب مانده می‌شود و درثانی امکان به وجود آوردن اهرم با حرکت e4 برای سفید ایجاد می‌گردد.

(۲) از بین رفتن پیاده g3 در مقابل e6، که مهم به نظر می‌رسد زیرا هم پیاده e3 سفید و هم پیاده g7 سیاه به طور کامل عقب مانده می‌شوند.

(۳) از بین رفتن پیاده g3 در خانه g5، که سفید در آن لحظه به یک زوج پیاده پیشرو دست خواهد یافت و بنابراین پوزیسیون او بهبود می‌یابد.

پیاده g7 نیز قدرت اهرمی مهمی دارد. تعویض احتمالی این پیاده با پیاده h5 و سپس حرکت h5 - h6 منجر به عقب ماندگی کامل پیاده g3 سفید می‌شود.

پیاده b2 هیچ نوع قدرت ایجاد اهرم ندارد، چون تعویض احتمالی آن با پیاده a4

ستون e را آزاد می‌سازد. در حالت 1.f3 سیاه با حرکت 1...exf3 پیادهٔ رونده دوری ایجاد می‌کند، در حالی که حرکت 1...f4 با ایجاد اهرم ضربدوری پیادهٔ e را آزاد می‌کند. تمامی این واریاسیونها قدرت گیره‌های چهارتایی را نشان می‌دهند.

با آنکه احتمالاً فقط در مرحلهٔ پیشرفته بازی این حالت روی می‌دهد، وضعیت فوق ممکن است حتی در مرحلهٔ شروع بازی نیز به وجود آید. مثلاً شاخهٔ زیر از دفاع فرانسوی را ملاحظه کنید:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♗c3  
♙b4 4.e5 c5 5.a3 ♙xc3+  
6.bxc3

حالا اگر سیاه حرکت c4 را دیر یا زود انجام دهد و لذا گشوده شدن ستونها را به تعویق اندازد، سفید می‌تواند بزای کسب آرایش پیاده‌ای d5, f4, e5, h5 تلاش کند که ممکن است دقیقاً به آرایش گیرهٔ چهارتایی جناح شاه برسد (البته اگر سیاه h6 کرده باشد).

شاید لازم به گفتن نباشد که گیرهٔ چهارتایی زمانی خوب عمل می‌کند که در مقابل اقلیت پیاده‌ای قرار بگیرد.

مثال: پیاده‌های سفید در d5, c4, b4, a5 در مقابل پیاده‌های سیاه به فرم d6, b7, a6 یا d6, c7, a6. در هر دو حالت سفید به راحتی پیروز می‌شود.

گیرهٔ چهارتایی به صورت یک زوج پیادهٔ عقب ماندهٔ حفاظ دار در عرض دوم است که در مقابل آنها یک زوج پیادهٔ حریف قرار دارد که در عرض چهارم خودش دیگر عقب مانده به حساب نمی‌آیند. مثلاً در نمودار ۳۷ در جناح شاه پیاده‌های g2 و f2 زوج پیادهٔ عقب ماندهٔ سفید هستند و ضعف چنین پیاده‌هایی دو چندان می‌نماید. طرف مهاجم که دو پیادهٔ پیشرو در عرض پنجم خود دارد با راندن پیاده‌ها قادر است پیادهٔ روندهٔ پیشرفته‌ای به وجود آورد.

حالا چند احتمال را در نمودار ۳۷ بررسی می‌کنیم:

1.b5 f4  
1...axb5 2.cxb5 (یا  
(3.a6 و سپس

2.c5 f3  
(2...axb5 3.c6!  
(یا 3.b6!) 2...dxc5

3.gxf3 exf3 4.c6  
(یا 4.b6 که پیادهٔ رونده‌ای در ستون c یا d ایجاد می‌کند).

5...g4 (یا 5.b6) 5.bxa6  
و سیاه هم دارای یک پیادهٔ رونده پیشرفته خواهد شد.

پس از حرکت 1.g3، سیاه یا با حرکت 1...g5 پیادهٔ h خود را آزاد می‌کند و یا با حرکات: 1...hxg3 2.fxg3 f4

## فصل دوم

### پیاده‌های هم ستون

#### ۱-۲. پیاده‌های دوبله (مضاعف) یا دو پشته

تنها آرایش پیاده‌ای مهم ستونی زوج پیاده مضاعف یا دوبله است. اصطلاح خاصی برای اجزای دو پیاده دوبله وجود ندارد جز آنکه یکی از آنها را پیاده دوبله جلوی و دیگری را پیاده دوبله عقبی بنامیم.

در موقع ایجاد یا حذف یک زوج پیاده دوبله، ما از اصطلاحات دوبله شدن یا از بین بردن پیاده‌های دوبله استفاده می‌کنیم.

معمولاً برای از بین بردن پیاده‌های دوبله احتیاج به اهرمی است که با استفاده از پیاده مضاعف جلوی تشکیل شود. براین مبنا، سه نوع پیاده‌های دوبله وجود دارد: دوبله کاذب، دوبله غیر مماس و دوبله مماس. هنگامی از پیاده‌های دوبله کاذب سخن می‌گوییم که پیشاپیش در مورد حذف آن مطمئن باشیم. به عنوان مثال:

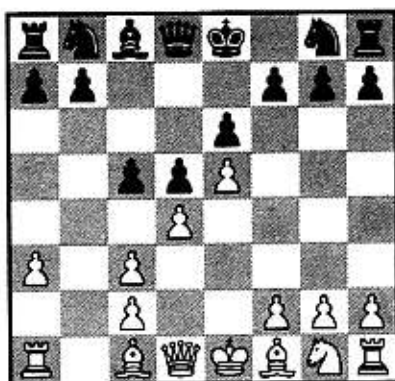
1.d4 d5 2.c4 e6

پیاده‌ها در حالت عادی پهلوی به پهلوی گام برمی‌دارند اما موقعی که با گرفتن مهره‌ای از حریف در جلو یکدیگر واقع شوند وضعیت خاصی به وجود می‌آورند. واضح است که اگر دو یا چند پیاده در یک ستون و دارای قلمرو جلوی یکسانی باشند، یا مثلاً برای تشکیل یک اهرم، سرباز کشیک واحدی در کمین آنها باشد، قدرت رزمی آنها به شدت کاهش می‌یابد.

اما عیب اصلی یک آرایش پیاده‌ای عمودی از لحاظ عملی ضرورتاً جدی نیست، زیرا امکان دارد که نظم و ترتیب عرضی (افقی) پیاده‌ها عاده شود و به صورت اولیه برگردند. همچنین، حالت عمودی (ستونی) آرایش پیاده‌ای ممکن است موقعیت پیاده‌ای را تا آنجا که به ایجاد پیاده‌های رونده مرتبط می‌شود مختل نسازد. حالا در مورد این موضوعات مفصلتر بحث می‌کنیم.

هستیم.

نمودار ۳۹  
دوبله غیر مماس



اهرم از بین برنده پیاده‌های دوبله یک احتمال است

برای مثال در دفاع نیمزوهندی:

1.d4 ♖f6 2.c4 e6  
3.♗c3 ♘b4 4.a3 ♗xc3+  
5.bxc3 (نمودار ۴۰)

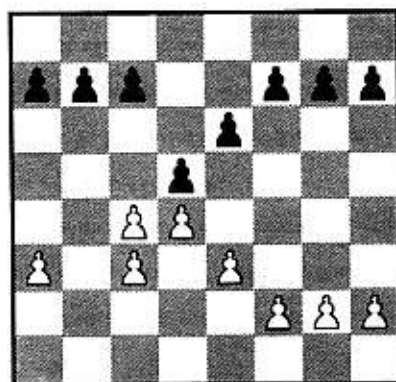
در اینجا سفید هیچ شانس برای تشکیل یک اهرم با پیاده c4 ندارد، مگر آنکه سیاه حرکت d5 یا b5 را دیر یا زود انجام دهد که این به استراتژی سیاه بستگی دارد. ادامه معمول در این لحظه برای سیاه 5...c5 و بعد b6 و d6 است که احتمالاً به فرماسیونی منجر میشود که به فرماسیون وایویل (Wyvill) مشهور است، یعنی: پیاده‌های سفید در c3, c4, d5, e4 و پیاده‌های سیاه در c5, d6, e5. چنین پیاده‌های دوبله پابرجا و ثابتی یک نقطه ضعف به حساب می‌آید که نیاز به نوعی جبران دارد، یعنی در مقابل آن حتماً باید نوعی برتری از حریف گرفت. در آرایش

3.♗c3 ♘b4 4.a3 ♗xc3+  
5.bxc3 و 6.e3 (نمودار ۳۸)

دوبله شدن پیاده‌ها در ستون c حالت گذرا و موقتی دارد و احتمالاً اثر زیان‌آوری نخواهد داشت. اگر حذف پیاده‌های دوبله مسلم نباشد بلکه فقط یک احتمال باشد، آنگاه باید از پیاده‌های دوبله غیر مماس صحبت به میان آورد. به عنوان مثال، در دفاع فرانسوی

1.e4 e6 2.d4 d5  
3.♗c3 ♘b4 4.e5 c5  
5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3  
(نمودار ۳۹)

نمودار ۳۸  
دوبله کاذب



اهرم از بین برنده پیاده‌های دوبله حتمی است در این حالت از بین بردن پیاده‌های دوبله امکان‌پذیر است ولی حتمی نیست. پیاده‌های دوبله غیر مماس متداول‌ترند و معمولاً کم ضرر یا بی‌ضررند.

ولی اگر از بین بردن پیاده‌های دوبله از لحاظ تئوریک اجباراً غیر ممکن باشد، در آن صورت با پیاده‌های دوبله مماس مواجه



لحاظ امکان ایجاد پیاده رونده بیازماییم. مناسب‌ترین شکل چنین آزمونی آن است که کوچکترین واحد یا جزیره پیاده‌ای را که شامل پیاده‌های دوبله غیرایزوله یعنی دسته‌ای از سه پیاده در دو ستون مجاور باشند، در نظر بگیریم و مطالعات خود را روی آن انجام دهیم، مثل سه پیاده  $c3, b3, b2$  که اصطلاحاً به مثلث پیاده‌ای مشهور است. اصطلاح لاتین این نوع پیاده‌ها "تریاد" است. در "مثلث‌ها"، مانند اسکلت‌های پیاده‌ای دارای پیاده دوبله، به طور کلی عملیات طبق قانون "اول، پیاده دوبله جلوی" (درست مثل قانون "اول، کاندیدا") به اجرا درمی‌آید. در این مورد مسئله‌ای که اهمیت زیاد دارد، ایجاد فاصله یا فضا میان پیاده دوبله جلوی و عقبی است، به طوری که پیاده عقبی بتواند حرکت کند. ولی باز هم اکثریت پیاده‌ای در اثر وجود "مثلث" بی‌تأثیر باقی می‌ماند. مثلی از پیاده‌های غیر آزاد در مقابل یک زوج پیاده‌ای قادر به ایجاد پیاده رونده نیست. در پوزیسیون نمودار ۴۱، نه سفید قادر به ایجاد پیاده رونده است و نه سیاه. برای مثال:

1.f6 g6! یا 1.g6 f×g6!

طرف مدافع نباید بگذارد که پیاده عقبی یک اهرم تشکیل دهد. مثلاً:

و غمیره 2.g4! 1.g6 f6?? همین طور:

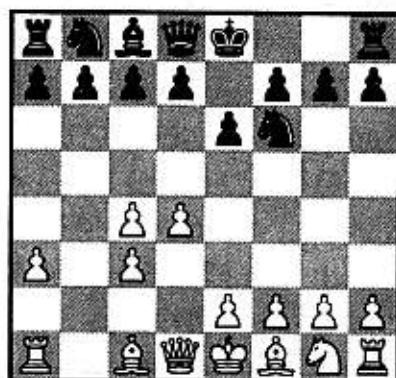
و غمیره 2.g×f6 1.f6 g×f6??

مطابق مطالب فوق حرکت 1.b4 برای سفید خوب است، با این طرح که هرگاه سیاه حرکت c5-c6... را انجام داد، با آن تعویض

وایویل یا تشکیل اهرم تهاجمی پیاده f4 در مقابل پیاده e5 این جبران به دست می‌آید.

نمودار ۴۰

دوبله مماس



اهرم از بین برنده پیاده‌های دوبله غیرممکن است فرض کنید که در نمودار ۴۰ نوبت حرکت با سفید باشد و او حرکت 1.c5 را انجام دهد، با این تصوّر که بتواند این پیاده را بعداً در مقابل حرکات اجتناب ناپذیر d6 یا b6 تعویض کند. با این کار سفید فقط یک ضعف را با ضعف دیگری عوض می‌کند، زیرا پس از 1...b6 2.c×b6 a×b6

پیاده a3 ایزوله و ثانیاً عقب مانده شده است. پیاده‌های دوبله غیرمماس اگر در یک فرم بلوکه پیاده‌ای از نوع c2, c3 در مقابل c4 سیاه به صورت بیحرکت درآمده باشند، تبدیل به پیاده‌های دوبله مماس خواهند شد. مثلاً در نمودار ۳۹ فرض کنید که سیاه حرکت 6...c4 را انجام داده باشد.

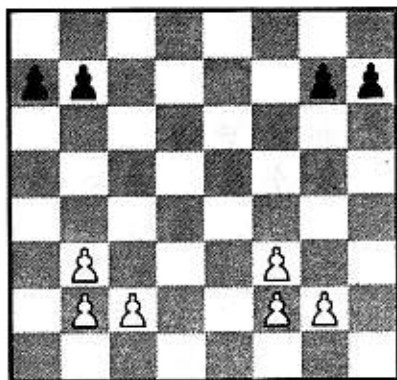
## ۲-۲. مثلث پیاده‌ای

ضرر پیاده‌های دوبله زمانی روشن می‌شود که اکثریت پیاده‌ای معیوب را بخواهیم از



## نمودار ۴۲

پیاده‌های دوتله با پیاده یاور نیمه آزاد



سمت چپ: پیاده رونده ایجاد نمی شود.

سمت راست: پیاده رونده به وجود می آید ولی

به قیمتی گزاف

از نقطه f6 حتمی است و این به خاطر آن است که پیاده عقبی آن (پیاده f2) به صورت یاور یاور عمل می‌کند. یعنی پیاده g2، یاور f3 و در مرحله بعدی پیاده f2 یاور پیاده g2 خواهد شد. اما در این لحظه سفید تصمیم مهمی باید بگیرد، زیرا که پیاده ستون h سیاه، زودتر وزیر خواهد شد. بنابراین:

1.f4 h5 2.g3 (2.f3?? h4!)

2...a6 3.f3 a5 4.f5 ,

(پس از h4 4.g4? سیاه دو تمپ جلو می‌افتد)

4...b6 5.g4 h4

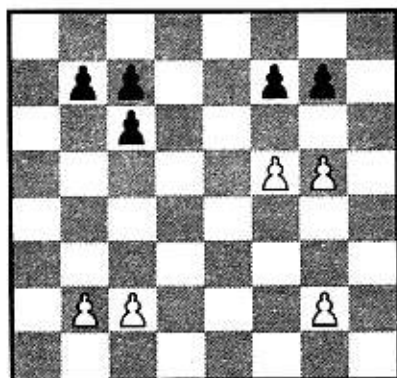
و پیاده سیاه یک حرکت زودتر به وزارت می‌رسد. آری، حتی در این حالت نیز پیاده‌های دوتله اشکالات جدی دارند.

قدرت تهاجمی پیاده‌های دوتله غالباً در حد قدرت یک پیاده است، اما قدرت تدافعی آن بدون خدشه باقی می‌ماند.

کند. در ضمن حرکت 1.c4 نیز خوب است ولی در آن صورت در جواب حرکت ...b5 سفید هرگز نباید تعویض کند.

## نمودار ۴۱

مثلی از پیاده‌های غیر آزاد در مقابل زوج پیاده



ایجاد پیاده رونده غیر ممکن است

اگر پیاده یاور پیاده‌های دوتله، نیمه آزاد باشد، فرم "مثلت" قدرت ایجاد رونده را تا حدودی کسب می‌کند (نمودار ۴۲، سمت چپ). اما اگر خود پیاده‌های دوتله نیمه آزاد باشند، این قدرت بیشتر می‌شود (نمودار ۴۲، سمت راست).

در نمودار ۴۲، پیاده نیمه آزاد c2 نیاز به یک یاور در نقطه b5 دارد تا بتواند به یک کاندیدای حقیقی تبدیل شود. پس از آن می‌تواند از مرتبه حمایت شده c6 عبور کند. بنابراین حرکت 1.b4 با تهدید 2.b5 درست است. اما این تلاش سفید در مقابل حرکت 1... a6 با شکست مواجه می‌شود، چون امکان 2.b5 از او گرفته شده است.

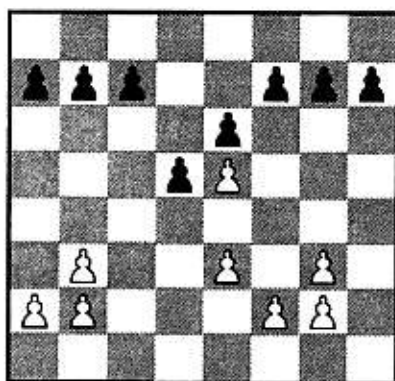
پیاده نیمه آزاد f3 نسبت به پیاده c2 در موقعیت بهتری است. در واقع خود این پیاده یک کاندیدای حقیقی است، چون عبورش

## ۲-۳. انواع پیاده‌های دوبله

مطابق آنچه در مورد سه نوع اهرم برحسب جهت آنها به طرف مرکز یا حاشیه توضیح دادیم (بخش دهم، فصل اول) در خصوص دوبله شدن پیاده‌ها نیز می‌توان سه حالت قائل شد: اگر تعویض به طرف مرکز صحنه باشد (مثلاً پیادهٔ ستون c پیادهٔ ستون d را بگیرد) بادوبله درجهت داخلی سرو کار داریم. در صورتی که تعویض به سوی حاشیه باشد (مثلاً پیادهٔ d پیادهٔ c حریف را بگیرد) دوبله در جهت بیرونی پدید می‌آید. نهایتاً اگر مثلاً پیادهٔ ستون d پیادهٔ e حریف را بگیرد و پیاده‌های مضاعف به وجود آورد، در این صورت به آن دوبلهٔ مرکزی می‌گویند.

نمودار ۴۴

انواع دوبله شدن



- دوبله در جهت داخلی: پیادهٔ h2 در g3 جایگزین شده است.

- دوبله در جهت بیرونی: پیادهٔ c2 در b3 مستقر شده است.

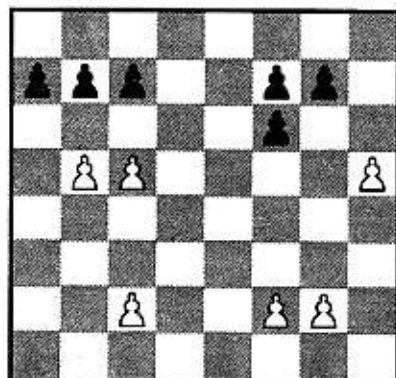
- دوبلهٔ مرکزی: پیادهٔ d4 در e5 مستقر گشته است.

نمودار ۴۴ سه نوع دوبله شدن را که شرح

به عبارتی دیگر، پیاده‌های دوبله ممکن است قادر نباشند در مقابل یک پیادهٔ تنها کاری از پیش ببرند، ولی برای نگه داشتن دو پیادهٔ حریف به اندازهٔ کافی قدرت دارند. اما "مثلاً" ضرورتاً نمی‌تواند جلو یک ردیف پیادهٔ سه تایی را برای ایجاد یک پیادهٔ رونده بگیرد، زیرا اگر یکی از سه پیادهٔ هم ردیف حریف جلوی دو پیادهٔ دوبله بایستد، دوتای دیگر اکثریت پیادهٔ ۲ به ۱ به وجود می‌آورند و نهایتاً پیادهٔ رونده خلق می‌کنند.

نمودار ۴۳

مثلاً در مقابل سه پیاده



سه پیادهٔ هم عرض، پیادهٔ رونده ایجاد می‌کنند در پوزیسیون نمودار ۴۳، کاندیدای سیاه به راحتی به سمت جلو قدم برمی‌دارد:  $1...a5! (1...a6 \ 2.c6!)$

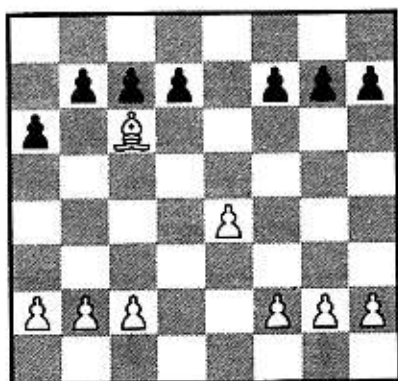
عبور کاندیدای سفید بستگی به حرکت 1.g4 دارد که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، با حرکت 1...f5 مانع آن خواهد شد.

توجه داشته باشید که در اینگونه موارد، پیادهٔ کاندیدا نمی‌تواند در ستون مجاور پیاده‌های دوبله باشد، در این صورت فقط یک پیادهٔ گول زن خواهد بود.

جای بحث دارد. کافی است یادآوری شود که امانوئل لاسکر همواره از این واریاسیون برای سفید سود می‌جست و غالباً در آن موفق بود.

نمودار ۴۵

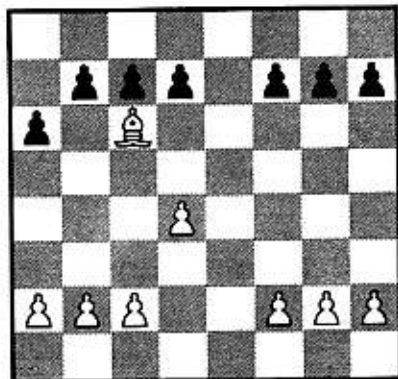
اکثریت‌های پیاده‌ای مطرح هستند



دوبله در جهت داخلی یعنی  $bxc6 \dots$  لازم است.

نمودار ۴۶

هیچ نوع اکثریت پیاده‌ای مطرح نیست



دوبله در جهت بیرونی یعنی  $dxc6 \dots$  ترجیح دارد در همان پوزیسیون نمودار ۴۵، حرکت  $bxc6 \dots$  یک ضعف ایجاد می‌کند اما فقط از آن جهت که تولید گسیختگی ستونی می‌کند ضعف مهمی است ولی اساساً چندان

دادیم نشان می‌دهد.

دوبله در جهت بیرونی، در مقایسه با دو نوع دیگر، احتمالاً موجب گسیختگی ستونی بیشتری می‌شود و برای اسکلت پیاده‌ای زیان آورتر است. اما موقعیتهایی هم وجود دارد که عکس این مطلب صادق است. به طور کلی، دوبله شدن پیاده‌ها بخصوص در مرحله اولیه بازی، باعث ایجاد اکثریت‌های پیاده‌ای موضعی می‌گردد. در اینگونه موارد، دوبله در جهت بیرونی، ممکن است اکثریت پیاده‌ای خودی را فلج کند. ولی اگر اکثریتی در کار نباشد، دوبله در جهت بیرونی ممکن است بی‌ضرر و یا حتی بهتر هم باشد (نمودارهای ۴۵ و ۴۶). در پوزیسیون نمودار ۴۵، که نوبت حرکت با سیاه باشد، ایجاد دوبله در جهت بیرونی با حرکت  $dxc6 \dots$  زیان آور است چون سفید در جناح شاه صاحب اکثریت پیاده‌ای می‌شود و در آخر بازی پیاده‌ای وضع برنده‌ای دارد. با وجود این، در شروع بازی روی لوپس (واریانت تعویضی) چنین دوبله‌ای توصیه می‌شود:

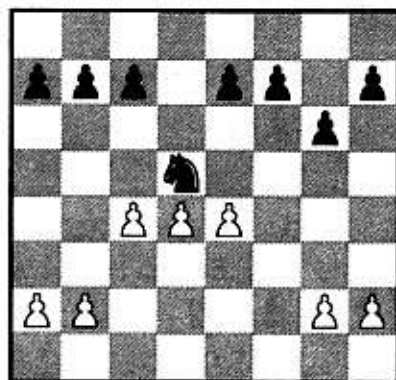
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5  
a6 4.♙xc6 dxc6 5.d4 exd4  
6.♙xd4 ♙xd4 7.♘xd4

چون هنوز تا رسیدن به مرحله آخر بازی فرصت زیادی در پیش است، بنابراین سیاه به‌خاطر دارابودن برتری دو فیل بازی خوبی خواهد داشت. به هر حال، این مسئله هنوز مورد بحث مفسران و تئوریسین‌هاست. به هر جهت، فلج شدن اکثریت پیاده‌ای سیاه یک نقص واقعی به شمار می‌آید و جبران آن

اکثریت پیاده‌ای فلج شده‌ای خواهد داشت (البسته در مورد اخیر سیاه باید مواظب تشکیل گیره چهارپیاده‌ای از طرف حریف باشد و برای اطمینان خاطر باید a6 کند). ایجاد پیاده‌های دوبله همچنین ممکن است چنان اکثریت پیاده‌ای به وجود آورد که هیچ ستون باز خاصی مابین آنها ایجاد نشود. بانگاہی به نمودار ۴۸، متوجه می‌شوید که ایجاد دوبله مرکزی با حرکت  $e4 \times d5$  اکثریت پیاده‌ای کاملی را در جناح شاه به سیاه اعطاء می‌کند و در مقابل، اکثریت پیاده‌ای سفید در جناح وزیر فلج شده است. به این دلیل، حرکت  $c4 \times d5$  که دوبله در جهت داخلی به وجود می‌آورد، با وجود آنکه موجب گسیختگی پیاده‌هاست، اساساً ارجحیت دارد.

## نمودار ۴۸

اکثریتهای پیاده‌ای بدون ستون نشانه‌گذاری شده



حرکت  $c4 \times d5$  بهتر است

۴-۲. پیاده‌های دوبله در ستون فیل

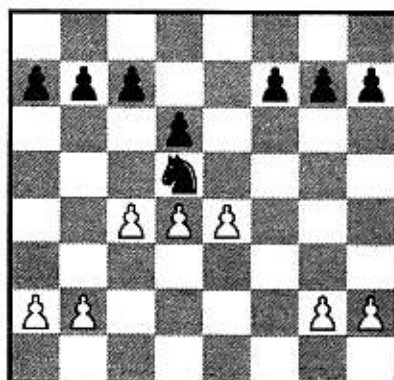
پیاده‌های ستون فیل یعنی پیاده‌های ستون f

مصبیت‌بار به شمار نمی‌رود.

موقعیت در نمودار ۴۶، متفاوت است. پیاده مرکزی سفید به جای  $e4$  اکنون در  $d4$  قرار دارد. هیچیک از طرق پس گرفتن فیل، اکثریت پیاده‌ای به وجود نمی‌آورد و بنابراین دلیلی ندارد که سیاه پیاده‌هایش را با حرکت  $b \times c6$  ... از هم جدا کند و یک ستون بین آنها فاصله بیندازد. در اینجا ایجاد دوبله در جهت بیرونی بهتر است یعنی حرکت  $d \times c6$  ... مسئله اکثریتهای پیاده‌ای موضعی در مورد ایجاد پیاده‌های دوبله مرکزی نیز مطرح می‌شود و اگر تغییر فرمی در آنها به وجود آید، به صورت نامطلوبی ممکن است درآیند. مثلاً پیاده‌های  $e3, d4$  در مقابل  $e6, c5$  که به حالت  $e5, e3$  در مقابل  $e6, c5$  تبدیل شده باشد.

## نمودار ۴۷

دوبله مرکزی و اکثریتهای پیاده‌ای



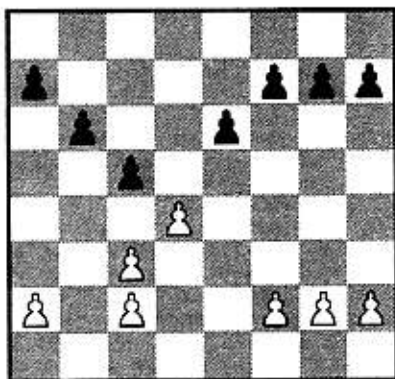
حرکت  $e4 \times d5$  ضعیف‌تر از  $c4 \times d5$  است

در پوزیسیون نمودار ۴۷، حرکت  $c4 \times d5$  موجب گسیختگی پیاده‌ها خواهد شد، هر چند که نسبت به حرکت  $e4 \times d5$  ارجحیت دارد. چون در این صورت سفید

حفظ کند و فقط اگر دلیل بخصوصی وجود داشته باشد می‌تواند حرکات  $c5$  و  $d5$  را انجام دهد. (مثل از بین بردن اجباری پیاده‌های دوبله با حرکت  $e4 \times d5$ ).

نمودار ۵۰

پیاده‌های دوبله ستون C کند عمل می‌کنند



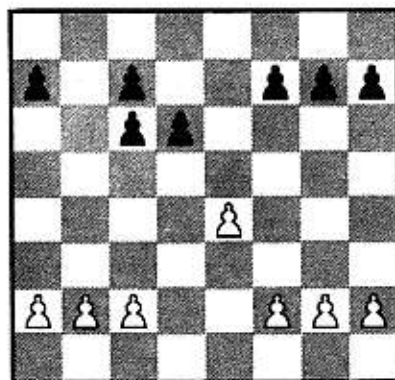
وضعیت مناسب برای سیاه

نمودار ۵۰ حالتی را نشان می‌دهد که در آن قانون "اول، پیادهٔ دوبلهٔ جلوی" نقض می‌شود. البته، پیاده ستون d امکان دارد قبل از آنکه مسئله دوبله شدن پیاده‌های ستون c اتفاق بیفتد، در  $d4$  مستقر بوده باشد. به هر حال حتی وقتی سفید پیادهٔ غلط مثلث خود را به جلو می‌راند، مسئله چندان فرقی نمی‌کند. حالا مثلث گسیخته شده و پیاده‌های دوبله خیلی کند عمل می‌کنند و از آنجایی که حرکت  $c5 \times d4$ ... برای سیاه عملی ولی  $d4 \times c5$  برای سفید غیرعملی است، ابتکار عمل در دست سیاه است. توجه داشته باشید که  $1... c5 \times d4$  وضعیت برتر سیاه را حفظ می‌کند چون سفید پس از پاسخ  $2. c3 \times d4$ ، دو پیادهٔ آویزان خواهد داشت. عواقب از بین بردن پیاده‌های دوبله در

یا c، اکثراً در معرض دوبله شدن هستند که این امر غالباً با تعویض احتمالی اسبها در  $f3, c3$  (یا  $f6, c6$ ) در شروع یا وسط بازی به وجود می‌آید. معمولاً برای جلوگیری از دوبله شدن پیاده‌های ستون f، بخاطر قلعه رفتن در جناح شاه، اقداماتی صورت می‌گیرد، اما دوبله شدن پیاده‌های ستون c غالباً مجاز و بی خطر تشخیص داده شده و گاهی اوقات حتی طرفین برای این عمل از خود رغبت نشان می‌دهند. ایدهٔ کلی آن است که با ایجاد پیاده‌های دوبله در جهت داخلی (با پیادهٔ ستون b)، مرکز تا حدودی تقویت می‌شود. دوبله شدن یکی از پیاده‌های فیل صفت مشخصه تعداد زیادی از پوزیسیونهاست و ما در اینجا فقط به ذکر چند مثال اکتفا می‌کنیم:

نمودار ۴۹

پیاده‌های دوبله ستون C با موقعیت زوج و مثلث



وضعیت نسبتاً مناسب برای سیاه

نمودار ۴۹، پیاده‌های دوبلهٔ ستون c را در وضعیت نسبتاً مناسبی نشان می‌دهد، سیاه فقط تا حدودی از گسیختگی ستونی رنج می‌برد. او باید زوج پیاده‌ای خود را

فرم چنین "مثلی" در جناح خانگی یا قلعه رفته عبارت است از پیاده‌های سفید در e4, f3, f2 در مقابل پیادهٔ e5 سیاه که نقطه ایست پیاده‌های دوبله سفید (خانهٔ f4) در معرض هجوم دشمن است و سفید هیچ کنترلی بر آن ندارد. به هر حال، این موضوع در هر مورد خاص به شرایط تاکتیکی بستگی زیادی دارد. به طور کلی، میزان خطر برای طرفی که دفاع می‌کند با هر تعویض سوارهای سبک کاهش می‌یابد. بعضی اوقات، طرف مدافع حتی امکان حملهٔ متقابل در ستون g را به دست می‌آورد ولی این موارد استثنائی‌اند، آنقدر استثنائی که نمی‌توان زیاد اعتماد کرد.

## ۵-۲. پیاده‌های دوبلهٔ ایزوله

می‌دانیم که نقاط ایست (خانه‌های بلوکه کننده) برای یک پیادهٔ تنها مضر و زیان آورند. این موضوع طبعاً برای ستونی از پیاده‌ها بیشتر مصداق پیدا می‌کند. از تحرک و امنیت اینگونه پیاده‌ها به شدت کم می‌شود و ممکن است خسارتهای دیگری هم به بار آید.

نمودار ۵۲، جناح وزیر سیاه را در شرایط اسفناکی نشان می‌دهد که عمدتاً به خاطر وجود پیاده‌های دوبله و ایزوله در ستون c است (که از جلو در معرض حمله واقع می‌شوند). وضع سفید کمی بهتر است چون پیاده‌های دوبله‌اش تا حدودی حفاظ دارند (به خاطر وجود پیادهٔ g7).

همچنین سفید دارای یک زوج پیاده‌ای است اما از لحاظ تئوریک شانس برای

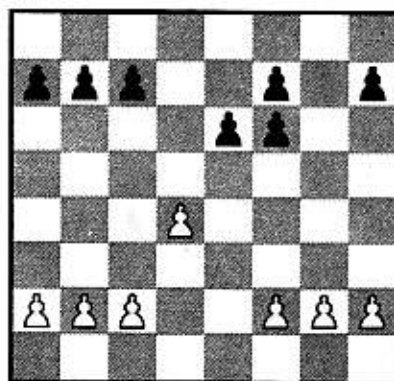
این مورد مانند نمودار ۴۹ نیست.

حالاتی که گفتیم به نفع سیاه است، اما سفید نیز ممکن است به قدر کافی جبران داشته باشد. مثلاً در اثر عمل اهرمی پیادهٔ ستون a با حرکات: a2-a4-a5 و حمله به پیادهٔ b6، پیادهٔ رونده مرکزی ایجاد کند. او به این ترتیب زنجیرهٔ پیاده‌های سیاه را در جناح وزیر کوتاه‌تر می‌کند و به پایه‌اش ضربه می‌زند. سفید حتی ممکن است در جناح شاه نیز شانسهایی برای حمله داشته باشد. ولی این امکانات بستگی به پوزیسیون سوارها دارد، و گر نه اسکلت پیاده‌ای به تنهایی به نفع سیاه عمل می‌کند.

## نمودار ۵۱

پیاده‌های دوبلهٔ ستون f همراه با زوج پیاده و

مثلت



حداقل ضررش جلوگیری از قلعه سیاه است

مسئله پیاده‌های دوبلهٔ ستون f چنانچه با مسئلهٔ قلعه رفتن در جناح شاه ترکیب شود اهمیت خاصی می‌یابد. در آن صورت، چنان وضعی به وجود می‌آید که معمولاً جدی و خطرناک است. نمودار ۵۱ این ضعف را در ملایم‌ترین شکل خود نشان می‌دهد. بدترین



ایجاد یک اهرم با پیادهٔ دوبلهٔ جلویی خود ندارد.

کار آسانی نیست.

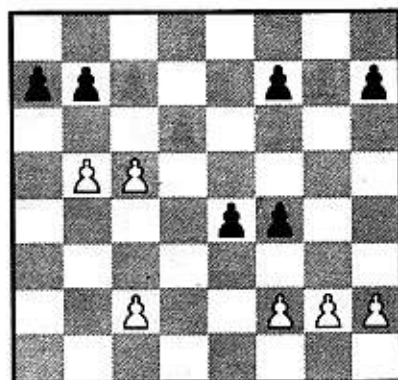
## ۶-۲. عبور پیاده و از بین بردن پیاده‌های دوبله

امکان دارد که عبور یک پیادهٔ کاندیدا به منطقهٔ آزاد و از بین بردن پیاده‌های دوبله، هر دو یک موضوع واحد را تشکیل دهند.

در پوزیسیون نمودار ۵۲، پیادهٔ c5 (پیادهٔ دوبلهٔ جلو) در عین حال یک پیادهٔ کاندیدای حقیقی است و پس از حرکت 1.c6 تبدیل به یک پیادهٔ رونده می‌شود. اما بعد از جواب 1...bxc6 و همچنین پس از 1...b6، وضعیت پیاده‌های ستون c از لحاظ دوبله بودن فرقی نمی‌کند.

### نمودار ۵۲

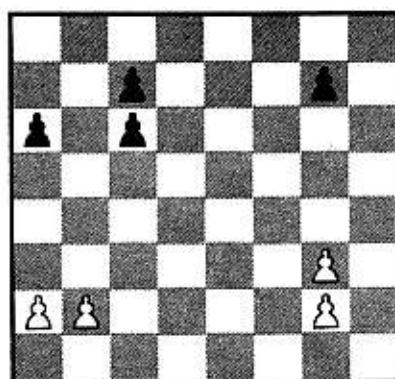
عبور پیاده و از بین بردن پیاده‌های دوبله



ضرورتاً یکسان نیستند

امکانات سیاه برای عبور و از بین بردن پیاده‌های دوبله کمی فرق می‌کند زیرا پیادهٔ دوبله جلویی او یعنی f4 حالت یک پیادهٔ یاور را دارد و خودش کاندیدای نیست. براین اساس، حرکت 1...e3 در حالتی که سفید با 2.fxex3 جواب دهد هم به عبور پیاده و

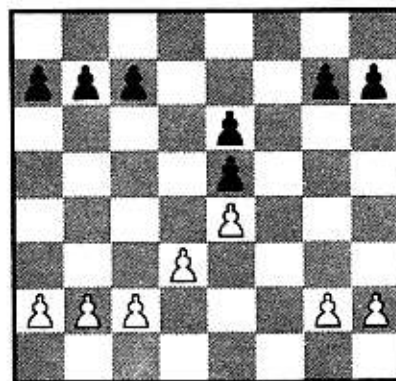
## نمودار ۵۲ پیاده‌های دوبلهٔ ایزوله



مخصوصاً برای سیاه مضر است

### نمودار ۵۳

پیاده‌های ستون c سیاه دوبله و حفاظ دارند



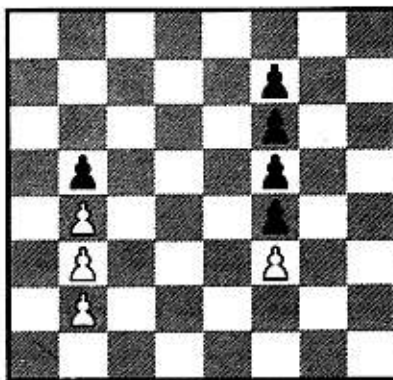
غالباً مفید است

یک مورد استثنائی در نمودار ۵۳ نشان داده شده که در آن پیاده‌های دوبله ستون شاه ایزوله و در عین حال حفاظ دارند. این پیاده‌های دوبله غالباً خوب عمل می‌کنند چون از طرفی نقاط مرکزی با ارزشی را کنترل می‌کنند و از طرف دیگر حمله کردن به آنها

سه پیاده‌ای خیلی به ندرت اتفاق می‌افتد و حالت چهار پیاده‌ای در بازیهای عملی دیده نشده است و قاعدتاً قابل بحث نمی‌تواند باشد. واضح است که در این نوع پوزیسیونها همان ضعفها و نقائص پیاده‌های دوبله با شدتی بیشتر وجود دارند.

نمودار ۵۵

سه پیاده و چهار پیاده پشت سرهم



هیولاهای پوزیسیونی

رونده شدن آن منجر می‌شود و هم به از بین رفتن حالت دوبله. اما در حالتی که سفید با حرکت 2.f3 پاسخ دهد (البته فرض براین است که نقطه e2 کنترل شده باشد) با ایده ادامه زیر:

3.g3 f×g3 4.h×g3 f5 5.f4

دراین صورت برای سیاه خطرناک خواهد بود، چون او به طور مصنوعی پیاده رونده‌اش را ایزوله و در نتیجه ضعیف کرده است. اگر سیاه بخواهد این خطر را دفع کند، مجبور است ابتدا با حرکات h7-h5-h4 پاسخ g3 را پیش بینی کند و سپس با حرکت e3 پیاده رونده‌اش را ایجاد کند.

## ۷-۲. هیولاهای پیاده‌ای

اگر سه پیاده یا حتی چهار پیاده در یک ستون و به ردیف قرار گرفته باشند، حالت‌های خاص پوزیسیونی ایجاد می‌کنند که ما اصطلاحاً آنها را هیولاهای پوزیسیونی نامیده‌ایم. مورد



## قسمت دوم

### "پیاده‌ها و سوارها"

با توضیحاتی که در قسمت اول این کتاب در مورد میانی بازی با پیاده از لحاظ تثریک داده شد، اکنون می‌خواهیم سئوالات عملی‌تری را که از همکاری و هماهنگی پیاده‌ها با سوارها یا انواع مختلف سوارها ناشی می‌شود مطرح کنیم و مورد بررسی قرار دهیم.

هنگام تشریح و بحث اینگونه مسائل، راجع به شاه و وزیر به ندرت سخنی به میان می‌آوریم. شاه، با توجه به آسیب‌پذیری‌اش، در ابتدای بازی نقش غیر فعالی را در پشت سر پوشش پیاده‌ای محافظش بازی می‌کند. افزایش میزان فعالیت شاه با تعداد سوارهای خارج شده از صحنه نبرد و بخصوص وزیرها نسبت مستقیم دارد، چون وزیر تنها سواری است که شاه هیچگاه نمی‌تواند به آن حمله کند. در مرحله آخر بازی، شاه ممکن است حتی بر کل صحنه بازی تسلط و حکمفرمایی داشته باشد.

از سوی دیگر، وزیر چنان سوار قدرتمندی است که به پیاده‌ها وابسته نیست. این سوار سنگین به سهولت می‌تواند خود را با هر فرم پیاده‌ای تطبیق دهد.

موضوع با وجود رخها، فیلها و اسبها فرق می‌کند. استفاده از این سوارها، هریک به طریق خاص خودش، ارتباط خیلی زیادی به همکاری صحیح آنها با پیاده‌ها دارد. از این حیث، فیلها مهمترین سوار محسوب می‌شوند زیرا آرایش پیاده‌ای تأثیر فوق‌العاده زیادی در ارزش نسبی آنها می‌گذارد. بنابراین ابتدا در فصل سوم به موضوع ارتباط ارگانیک پیاده‌ها و فیلها می‌پردازیم. در فصل چهارم اسبها و پیاده‌ها را بررسی می‌کنیم، و در فصل پنجم رخها و پیاده‌ها را که مبحث مفصلتری است مدنظر قرار می‌دهیم. فصول ششم و هفتم به موضوعاتی اختصاص دارد که از ترکیب و هماهنگی کلیه سوارها در ارتباط با آرایش پیاده‌ها در عمل به وجود می‌آیند.

## فصل سوم

### پیاده‌ها و فیلها

صحنه باشد، تأثیر مهمی در ارزش نسبی سواران سبک می‌گذارد.

#### ۱-۳. "تفاوت کوچک" یا تفاوت فیل با اسب

بعضی از صاحب نظران معتقدند که فیل کمی قویتر از اسب است. تاراش این تفاوت مختصر را "تفاوت کوچک" می‌نامید.

ما معتقد به "تفاوت کوچک" نیستیم بلکه نوسان ارزش نسبی فیل و اسب را ناشی از تحولات بعدی و بخصوص تغییرات آرایش پیاده‌ای می‌دانیم. البته  $\text{♞} \times \text{♜}$  غالباً زیان آورتر از  $\text{♞} \times \text{♜}$  است ولی  $\text{♞} \times \text{♜}$  به خاطر خصلت و طبیعت بازی محتملتر است تا  $\text{♞} \times \text{♜}$ . البته احتمال به تنهایی نمی‌تواند حرکتی را توجیه کند. هر نوع تعویض سوار که موجب بی‌حرکتی در بازی شود ممکن است موجب خسران و آسیب نیز شود، و  $\text{♞} \times \text{♜}$  اگر بی‌فکرانه

از میان تمام مهره‌های شطرنج، فیل تنها مهره‌ای است که فقط در خانه‌های هم‌رنگ خانه اولیه‌اش می‌تواند حرکت کند. فیلها منحصرأ یا در خانه‌های سفید و یا در خانه‌های سیاه حرکت می‌کنند و در نتیجه با موانع مختلفی می‌توان از دامنهٔ تحرکشان و همچنین از ارزش فعالیتشان کاست.

بدترین و زیان بارترین حالت برای یک فیل زمانی است که با پیاده‌های خودی محصور شده باشد. فیلی که به این صورت محصور و غیر فعال شده باشد فیل بد خوانده می‌شود. برعکس فیل خوب فیلی است که با پیاده‌های خودی محدود نشود و آزادی عمل داشته باشد.

فرق فیلهای خوب و بد زمانی آشکار می‌شود که پیاده‌ها بی حرکت شوند و دامنهٔ عمل یکی از فیلهای طرفین محدود گردد. این محدودیت که طبیعتاً درجات کمی و کیفی متفاوتی دارد، تا زمانی که فیلی در

بازی شود غالباً چنین می‌کند.

هر نوع تعویض سوارهای سبک (فیل و اسب) نهایتاً به این امر بستگی دارد که کدام سوار سبک روی صحنه باقی می‌ماند (اگر سوار سبکی باقی بماند) و چه چشم‌اندازهایی خواهد داشت. لفظ "تفاوت کوچک" در شرایط خاصی ممکن است در توصیف برتری اسب در مقابل فیل بد نیز به کار برود.

### ۲-۳. فیلها و میخکوبهای پیاده‌ای

فیلها به قطرهای باز و پیاده‌های متحرک احتیاج دارند. پیاده‌های بلوکه شده روبه روی هم که قبلاً آنها را میخکوب نامیده‌ایم، برای فیلها به هیچ وجه خوب نیستند. ولی از آنجا که در اکثر گشایش‌ها به هر حال میخکوب پیاده‌ای ایجاد می‌شود، معمولاً یکی از دو فیل هر طرف در همان حرکات اولیه بازی محدود و محصور می‌شود. به عنوان مثال بعد از حرکات 1.d4 d5 هر دو فیل وزیر (فیل‌های c1 و c8) فیل بد به شمار می‌آیند، زیرا خانه‌های مرکزی هم‌رنگشان توسط پیاده‌های خودی اشغال شده است.

فیل بد همیشه نگرانی آورتر از فیل خوب است. فیل خوب در خدمت بازی است و به همین دلیل نگرانی اندکی برمی‌انگیزد و یا اصلاً نگرانی برانگیز نیست، اما فیل بد عملکرد معیوبی دارد و نقش مهمی در سیمای پوزیسیون می‌یابد. به همین دلیل، دقیقاً فیل بد است که بیشتر مد نظر قرار می‌گیرد.

به هر حال، بدی فیل و یا معایب آن

بستگی به شرایط پوزیسیون دارد: ممکن است در پوزیسیون فقط یک یا چند میخکوب وجود داشته باشد، ممکن است فیل در جلو دیوار پیاده‌ای به طرز مناسبی قرار گرفته باشد به طوری که بتواند به معاوضه‌های سودمند خدمت کند، یا آنکه ممکن است به طرز نامناسبی پشت دیوار پیاده‌ای خودی قرار بگیرد و نتواند به معاوضه‌های مفید و مؤثر پردازد و غیر فعال بماند. این محدودیتها ممکن است برای یک طرف یا برای هر دو طرف به درجات گوناگون پدید آید.

پس از حرکات زیر:

1.d4 d5 2.e3 e6 3.f4 f5

فیل جناح وزیر هر دو طرف نه تنها فیل‌های خیلی بدی به شمار می‌آیند، بلکه در محل نامناسبی نیز قرار گرفته‌اند و در نتیجه غیر فعال شده‌اند. پوزیسیون متعادل است.

پس از حرکات:

1.d4 d5 2.♞f4 ♞f5

3.e3 e6

همان فیل‌های بد در مکان‌های خوبی مستقر شده‌اند و فعالند. این پوزیسیون نیز متعادل است. ولی بعد از

1.d4 d5 2.♞f4 e6

فیل‌های بد از لحاظ محل استقرار در وضعیت یکسانی نیستند. فیل f4 سفید در جلو پیاده‌های خودی است و فعال است در حالی که فیل c8 سیاه پشت پیاده‌های خودی در محل اولیه‌اش قرار گرفته و در نتیجه غیر فعال است. سفید از لحاظ پوزیسیونی برتری مختصری دارد.

است و طرفین باید ببینند چه هنگام  $\text{f2} \times \text{e5}$  و چه وقت  $\text{f2} \times \text{e5}$  را باید انجام داد.

اگر تعداد میخکوبها خیلی زیاد باشد، حتی ممکن است فیل خوب هم از فعالیت بیفتد. مثلاً پوزیسیون زیر را روی صفحه شطرنج بچینید:

سفید: فیل در c2 و پیاده‌ها در b4, d4, e5, f4, g3

سیاه: فیل در c4 و پیاده‌ها در b5, d5, e6, f5, g4

در این پوزیسیون سفید علیرغم دارا بودن فیل خوب نمی‌تواند استفاده‌ای از آن بکند. اگر چنین موقعیتی در مرحله وسط بازی پدید آید، فیل بد فعال می‌تواند مورد استفاده بیشتری نسبت به فیل خوب پیدا کند. در مثال فوق، هر چند فیل سیاه در خانه c4 فیل بدی به شمار می‌رود ولی از فیل سفید مؤثرتر است.

### ۳-۳. تکرنگی

دو رنگ بودن صفحه شطرنج کنترل متعادل و متوازن خانه‌های سفید و سیاه را برای طرفین ایجاد می‌کند. برهم خوردن این توازن موجب تکرنگی می‌شود که ضعف جدی و مهمی به شمار می‌رود. تکرنگی به صورت "ضعف خانه‌های سفید رنگ" یا "ضعف خانه‌های سیاه رنگ" بروز می‌کند. این دو را پس از این به اختصار ضعف خانه‌های سفید و ضعف خانه‌های سیاه می‌نامیم و منظورمان کنترل ناقص خانه‌های سفید رنگ یا خانه‌های سیاه رنگ است.

فیل شاه نیز غالباً با میخکوب پیاده‌ای e4 در مقابل e5 محدود می‌شود، ولی چون می‌تواند نقطه f7 (یا f2) را که در مجاورت شاه حریف ضعیفترین خانه محسوب می‌شود زیر آتش بگیرد، در همان مراحل اولیه بازی نیز بسیار ارزشمند است، همانطور که در مورد شروع بازی جوئوکویانو این موضوع برای هر دو طرف مطرح است:

1. e4 e5 2. f3 f6

3. c4 c5

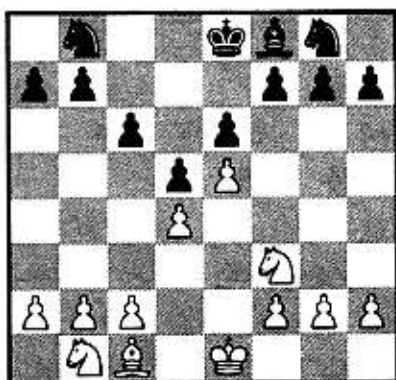
نتیجه آنکه اگر طرفین دارای قوای فراوان در صحنه نبرد باشند، یک میخکوب تنها معمولاً مانع مهمی برای فیلها ایجاد نمی‌کند. صفت "خوب" و "بد" را می‌توان به میخکوبها نیز نسبت داد، البته به شرط آنکه اصولاً فیلی در صحنه بازی موجود باشد. برای مثال پوزیسیون d3, d4, e4, e6, d7, d6 را در صفحه بچینید. سفید با حرکت 1. e5! موقعیت میخکوبی در صحنه ایجاد می‌کند که برای فیل سفید خوب ولی برای فیل سیاه بد به شمار می‌آید، در حالی که بعد از 1. d5? قضیه درست برعکس می‌شود. نتیجتاً حرکات 1. e5! d5? دو میخکوب خوب به سفید می‌دهد در حالی که پس از 1. d5? e5! او با دو میخکوب بد مواجه می‌گردد.

وجود چند میخکوب پیاده‌ای، بخصوص در منطقه مرکز، به فیل بد امکان کمی برای فعالیت مناسب می‌دهد. در این گونه موارد باقی ماندن فیل بد خطر بزرگی

ملایم است، چون اسبها در صحنه حضور دارند. سفید امکان تعویض فیل خود را دارد، ولی فقط ♗×♗ است که منجر به تساوی کامل می شود.

### نمودار ۵۶

ضعف ملایم خانه های سفید

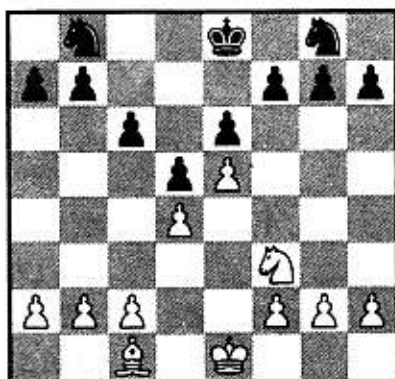


همکاری اسبها در پوشاندن ضعف و امکان

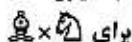


### نمودار ۵۷

ضعف بارز نقاط سفید



همکاری یک اسب در پوشاندن ضعف و شانس



برای ♗×♗ کمتر مؤثر است زیرا آنوقت سیاه فیلش را حفظ می کند و میخکوبهای موجود

تکرنگی در واقع عیبی برای فیلهای بد است و ممکن است خصلت مکانیکی یا دینامیکی آن باشد که خود بستگی به عدم تحرک مکانیکی یا دینامیکی پیاده های مهم صحنه نبرد دارد. برای مثال:

سفید: فیل در d3 و پیاده ها در d4 و e5

سیاه: فیل در d7 و پیاده ها در d5 و e6

سیاه دچار ضعف مکانیکی خانه های سیاه است. در پوزیسیون زیر:

سفید: فیل در d3 و پیاده ها در e3 و f4

سیاه: فیل در d7 و پیاده ها در d5 و e6

سیاه با ضعف دینامیکی خانه های سیاه محدود شده است. در اغلب موارد تکرنگی جزئی مکانیکی و جزئی دینامیکی است، مانند پوزیسیون زیر:

سفید: فیل در d3 و پیاده ها در d4 و e5

سیاه: فیل در d7 و پیاده ها در d5 و f7

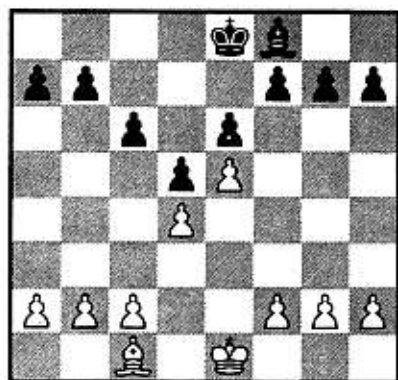
تکرنگی مکانیکی مهمتر و خطرناکتر است. درجه تکرنگی بستگی به سه عامل دارد: (۱) تعداد پیاده های مزاحم، (۲) "فیل بد در مقابل اسب" که تکرنگی جدی است یا "فیل بد در مقابل فیل خوب" که تکرنگی غیر جدی تر است، (۳) همکاری و همدستی یک یادو اسب با فیل بد، زیرا اسب می تواند در خانه های سفید و سیاه گردش کند و تا اندازه ای ضعف فیل را بپوشاند.

پنج نمودار بعدی (نمودارهای ۵۶ تا ۶۰)، پنج درجه تکرنگی از نوع ضعف خانه های سفید را نشان می دهند. در تمام اینها سفید به خاطر دارا بودن فیل بد، طرفی است که به این درد مبتلا است.

ضعف خانه های سفید در نمودار ۵۶

## نمودار ۵۹

ضعف خانه‌های سفید خطرناک است

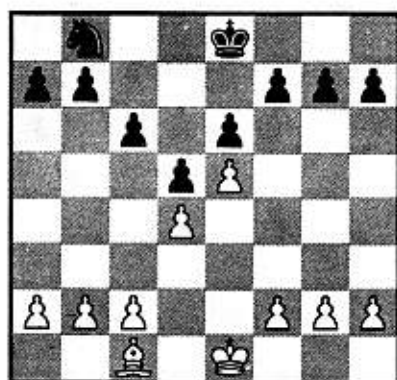


جدی ولی قابل تحمل

قابل تحمل است زیرا سیاه (چون فاقد فیل سفید رنگ است) در هموار ساختن خانه‌های مخالف رنگ فیلش دچار مشکل است. معمولاً چنین عملی بستگی به حضور حداقل یک جفت رخ دارد.

نمودار ۶۰

ضعف کامل خانه‌های سفید



جدی و فزاینده

در نمودار ۶۰، "فیل بد در مقابل اسب" و مبارزه بین آنها مطرح است. به خاطر حضور اسب سیاه، تکرنگی معمولاً حالت

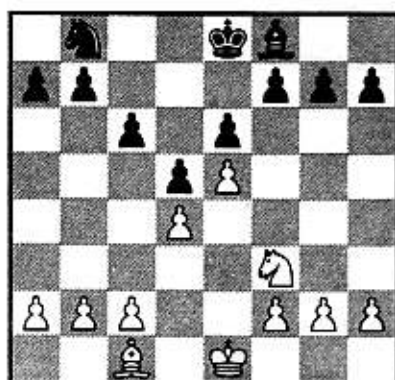
تیز برای او می‌خکوبهای خوبی محسوب می‌شوند.

می‌خکوبهای خوب معمولاً موجب می‌شوند که فیل نسبت به اسب کمی قویتر شود.

در نمودار ۵۷، پوشش نقاط ضعف سفید به خاطر آنکه فقط یک اسب دارد، کمی کاهش یافته است. در نتیجه ضعف خانه‌های سفید نسبت به وضعیت قبلی کمی بارزتر است. به هر حال سفید شانس نسبتاً خوبی برای رسیدن به تساوی کامل با حرکت  $\text{f6} \times \text{g7}$  دارد.

## نمودار ۵۸

ضعف مشخص خانه‌های سفید



همکاری یک اسب در پوشاندن ضعف وجود دارد اما شانس کمی برای تعویض فیلها و آزادی عمل هست. ضعف نقاط سفید در نمودار ۵۸ مشخص‌تر از نمودار ۵۷ است. آزادی عمل بیشتر بستگی به حرکت  $\text{f6} \times \text{g7}$  دارد اما سفید شانس کمی برای این تعویض دارد.

در نمودار ۵۹، مجدداً "فیل بد در مقابل فیل خوب" نشان داده شده است. مسئله تکرنگی مصیبت آمیز و جدی است اما هنوز

سقوط آن فاجعه آمیز است. نوبت حرکت با سیاه است.

1... ♖a7

2. ♔f2 ♙c6

سیاه درمی یابد که حرکت مدّ نظرش ♙b5... 2 برای حمله به پیادهٔ c3، فقط بنفع سفید تمام خواهد شد، آن هم به علت حرکت 3. ♙a4! و پس از آن 4. ♙x♗. ولی حرکت 2... ♙c6؟ اشتباهی قطعی است و همان طور که ناتانیل کوهن خاطر نشان ساخته، ادامهٔ صحیح عبارت بود از 2... ♙c8 و سپس 3... ♙b6 و 4... ♙a4.

3. ♙e3 ♙b5

4. ♙d2 ...

حرکت 4. ♙a4؟ فعلاً به علت جواب 4... ♙xd4 درست نبود.

در این لحظه سفید پیشنهاد مساوی رارذ می کند (و حق دارد که رد کند).

4... ♙f8

5. ♙c2 ♙e7

6. ♙e3 ♙f5

یک میخکوب بد دیگر، ولی حالا دیگر اهمیتی ندارد. سیاه می خواهد جناح شاه بسته باشد.

7. ♙f3 ...

8. ♙xc4 با تهدید

7... ♙d7

8.g4! ...

همان طوری که در این گونه حالت معمول است، کم شدن تعداد پیاده ها به طوری که هدفهای قابل حمله در اردوی

فزاینده و نهایتاً مخوّب پیدا می کند، زیرا اسب می تواند در خانه های سفید و سیاه حرکت کند و سیاه هرچه بگذرد قویتر می شود.

### ۳-۴. فیل بد در مقابل اسب

این حالت اهمیت عملی فراوانی دارد و بحث مفصلتری را طلب می کند. با مثالی نکته را توضیح می دهیم.

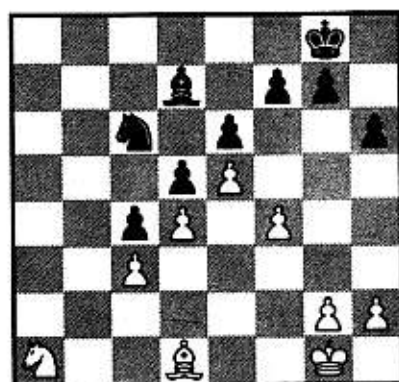
سفید: آموس بورن سیاه: آلکساندر آلهین (تورنمنت کارلسباد، ۱۹۱۱)

(نگاه کنید به نمودار ۶۱)

سیاه به طور جدّی دچار ضعف خانه های سیاه است ولی مادامی که بتواند روی همکاری اسب خود برای پوشش دادن خانه های سیاه حساب کند، اوضاع نومیدانه ای نخواهد داشت.

نمودار ۶۱

مرحله نیمه نهایی بازی



هدف بعدی سفید عبارت است از ♙x♗

در این موقعیت سفید پیشنهاد مساوی داد ولی سیاه نپذیرفت. هردو بازیکن براین اعتقاد بودند که پیادهٔ c3 پیادهٔ مهمی است و

حرکت تدارکاتی برای ورود شاه به قلمرو دشمن از طریق a3 سفید در نظر ندارد حرکت 18. ♖a4 را انجام دهد، زیرا آنگاه سیاه 18... ♜xd4 خواهد کرد ولی این تهدید را با حالت زوگزواتک پدید می‌آورد.

### 17... ♜a7

راه دیگری وجود نداشت که سیاه بتواند مانع از ♜a3 بشود. مثلاً:

- (1) 17... ♜g7 18. ♖a4 ♜xd4  
19. ♜xd4 ♖xd4 20. ♜xe6+.  
(2) 17... ♜e7 18. ♜h4 ♖e8  
19. ♖c2

و پیاده g را می‌گیرد.

### (3) 17... ♖e8 18. ♜h4

(حرکت خاص این پوزیسیون، ولی ادامه  
18. ♖a4 ♜c7 19. ♖xe8+  
♜xe8 20. ♜a3

هم منجر به بُرد سفید می‌شد)

18. ♜g7 19. ♖c2 ♜h7(h6)  
20. ♜f3 ♜g7 21. ♜g5 ♖d7  
22. ♖a4 والی آخر  
(4) 17... ♖c6 18. ♜h4 ♜g7  
19. ♖c2 ♖e8 20. h3 ♜h7(h6)  
21. ♜f3 ♜g7 22. ♜g5 ♖d7  
23. ♖a4.... والی آخر

### 18. ♜a3 ♜c6

### 19. ♖a4 ♜e7!

اگر آلتین 19... ♜b8 را انجام می‌داد، سفید  
با ادامه خاص این نوع پوزیسیونها  
به صورت زیر می‌برد:

20. ♖c2 ♜g7 21. ♜h4 ♖e8

دشمن به وجود آید مسئله بسیار مهمی  
است. به این ترتیب فضای مانور برای  
سوارها تأمین خواهد شد.

### 8... f×g4

پیاده e6 در معرض تهاجم قرار می‌گیرد.  
البته اجتناب ناپذیر است، لیکن سیاه  
می‌توانست به طریقه اندکی بهتر ادامه زیر را  
در پیش گیرد:

### 8... g6 9. h4 (10. h5

### 9... f×g4 10. ♖×g4 h5

در این حال سفید قادر به ایجاد حالت  
زوگزواتک نیست چون دیگر حرکات انتظاری  
با پیاده ستون h ندارد.

### 9. ♖×g4 ...

توأم با تهدید 10. f5 و البته اگر سیاه  
10... e×f5 کند جواب سفید 11. ♜×f5!  
خواهد بود.

### 9... g6

حرکت لازمی بود، ولی درعین حال  
هدف دیگری را جلو سفید قرار می‌دهد.

### 10. ♖d1 ♜e7

### 11. ♜g4 h5

اسب سفید پیاده دشمن را به خانه‌ای با  
رنگ غلط می‌کشانند و ممکن است این کار  
را تکرار کند. حرکت متن، ضعف نقاط سیاه  
رنگ را در اردوی سیاه کامل کرده است.

### 12. ♜e3 ♜f7

### 13. ♜g2 ♜g7

### 14. ♜h4 ♖e8

### 15. ♜f3 ♜f7

### 16. ♜c2 ♖d7

### 17. ♜b2 ....



d6 دارد (که بتواند پیاده e6 را بگیرد)، کمک رساندن اسب به شاه از طریق رفتن به e1, c2 و b4 ضروری بود. این دو مهره باید از طریق گذرگاه باریکی که در جناح وزیر به وجود آمده خود را به پشت جبهه دشمن برسانند و آنجا ضربات اصلی را وارد کنند.

برای مثال، راهی که می توانست ادامه یابد، به صورت زیر بود:

24. ♖e1 ♙c6 25. ♖c2  
(25... ♙c5 ♙a4!) 25... ♙d7  
26. ♙c5 ♙c7 27. ♖b4 ♙b7  
28. h3! (حالت زوگزوانگ)  
28... ♙c8 29. ♖c6 ♙d7  
(29... ♙d7 30. ♙b6!) 30. ♖e7  
♙e8 31. ♖g8 ♙d7 32. ♖f6  
♙a4 33. ♖h7 ♙e8 34. ♖f8  
♙f7 35. h4

و از طریق ایجاد حالت زوگزوانگ می برد.

24... ♙c6

25. ♙a3 ...

به راه خطا می رود.

25... ♙d7

26. ♙b2 ♙a4

27. ♙c1 ♙b3

28. ♖f3 ♙a4

29. ♖h4 ♙f7

30. ♖g2 ♙d7

31. h4? ...

اشتباهی جدی و قابل توجه. سفید می توانست پیاده را برای یک یا دو حرکت انتظاری سر جای خود نگه دارد تا به وقت

22. ♙b4

و یا با ادامه زیر:

20. ♙x d7 ♖x d7 21. ♙b4

در هر دو حالت پیروزی سفید منوط به نفوذ شاه به خانه d6 است.

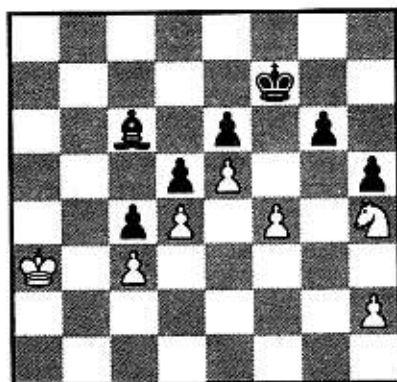
20. ♖h4 ♙f7

21. ♙x c6 ♙x c6

اکنون مرحله نهایی بازی فرا رسیده است. مقاومت سیاه برای پوشش ضعف خانه های سیاه بستگی به شاهش دارد که به هر حال با کیش یا زوگزوانگ رانده می شود. هدف غائی سفید رساندن شاه به d6 است.

نمودار ۶۲

بوزیسیون بعد از 12... ♙x c6



مرحله نهایی

هدف نهایی سفید ♙d6 است.

22. ♙b4 ♙e8

23. ♖f3 ♙e7

24. ♖g5 ...

در این لحظه آثار تردید و تزلزل در سفید هویدا می شود. او زمان را تلف می کند. از آنجایی که نهایتاً پیروزی او بستگی به

49. ♖b5 ♖b7 50. ♖c5

(50. ♔d7?? ♔e8!)

50... ♖c7.

در اینگونه موارد، پیاده‌های بی حرکت زیادی هم یک عامل خنثی کننده‌اند چون مانع تحرک اسب هستند.

38. ♔b4 ♔d7

اگر ♖c7... 38، آنگاه سفید به ترتیب

زیر پینش می‌رفت:

39. ♔xc6 ♖xc6

40. ♖a6 ♖c7

41. ♖a7! ♖c6

42. ♖b8

و الی آخر، و در آخر بازی وزیر خواهد بُرد. اما حرکت 39. ♔a6+ راحت تر به بُرد می‌رسید.

39. ♔a6 ♔e8

حرکات دیگر نیز کمکی به سیاه نمی‌کنند:

a) 39... ♖c8 40. ♖b6

b) 39... ♖c6 40. ♔b8+ ♖c7

41. ♔xd7 ♖xd7 42. ♖b6

c) 39... ♖a7 40. ♔c5 ♔c8

41. ♖b5

d) 39... ♔c8 40. ♔c5+ ♖c7

41. ♖b5

40. ♔c5+ ♖c6

41. ♔xe6 ...

و سفید خواهد بُرد.

لزوم از آن برای ایجاد حالت زوگزوانگ استفاده کند. در این لحظه حالت زوگزوانگی وجود ندارد و دلیلی هم برای اشغال خانه h4 وجود نداشت.

31... ♔e8

32. ♖b2 ...

بازگشت به مسیر درست و اصولی.

32... ♔a4

33. ♔e3 ♖e7

34. ♖a3 ♔c6

حرکت 34... ♔b3 برای جلوگیری از حرکت ♔c2 اثری نداشت، چون اسب از راه‌های دیگری هم می‌توانست به جناح وزیر برسد.

35. ♖b4 ♖d7

36. ♖a5 ♖c7

37. ♔c2 ♖b7?

اشتباهی فاحش که به سرعت موجب باخت سیاه می‌شود، زیرا اسب حالا دیگر می‌تواند به خانه c5 بیاید. بعد از 37... ♔b7! نیل به پیروزی برای سفید مسئله غامضی می‌شد. مثلاً:

38. ♔b4 ♔c8 39. ♖b5

(39. ♔a6+ ♔xa6 40. ♖xa6

♖c6) 39... ♔b7 40. ♖c5 ♔c8

41. ♔c6 ♔d7 42. ♔e7 ♔e8

43. ♔g8 ♔a4 44. ♔f6 ♔c6

45. ♔h7 ♔e8 46. ♔f8 ♔f7

47. ♖b4

(سفید حالا دیگر حرکت برنده h2-h4 را ندارد)

47... ♖c6 48. ♖a5 ♖c7

### ۵-۳. سرچشمه تکرنگی

تکرنگی یا مونوکرومی نقص بسیار متداولی

حالتی دفاعی ضروری بود.

**2.e5** ...

با این حرکت سیاه دچار ضعف نقاط سیاه رنگ می‌گردد چون پیاده‌های بلوکه ایجاد شده کاملاً راه فیل را بسته‌اند. به علاوه، حالا تهدید 3.exd6 به وجود آمده است.

**2... d5??**

حرکت بسیار بدی که یک استاد انجام داده است. احتمالاً سیاه تصور می‌کرد که می‌تواند با حرکت 3...c5 مجدداً یک زوج پیاده‌ای ایجاد کند. لاسکر گفته که پس از

**2... ♖ae8 3. ♖e2**

باز هم پوزیسیون به نفع سفید خواهد بود و این مطلب را افزوده که حرکت 3.g4 به دلیل جواب 3... ♜c8 زود هنگام است.

**3. ♜a4! ♜e7**

فرقی نمی‌کند که وزیر به کجا برود. تلاش برای کسب یک تمپ با حرکت 3... ♜a3 به خاطر جواب 4. ♜c3 بی‌ثمر است، چون اگر سیاه 4... ♜x2 کند، برای حرکت 5. ♜a1 جوابی ندارد.

**4. ♜d4! ...**

با این حرکت نقاط بلوکه کننده d4 و c5 کاملاً تحت کنترل سفید در می‌آیند و ضعف خانه های سیاه رنگ به خوبی آشکار می‌شود. حالا دیگر فیل مُرده است.

**4... ♜fb8**

**5. ♜c5 a5**

با تهدید تصرف و کنترل نقاط بلوکه کننده مهم با حرکت 6... ♜b5

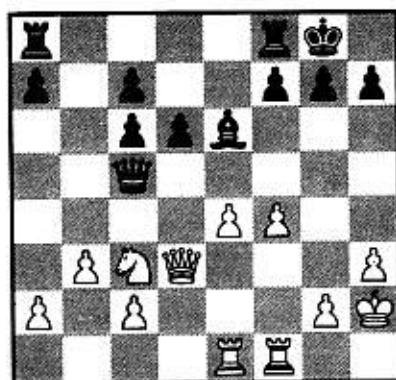
**6.a3 ...**

است و برای آن می‌توان تعداد بیشماری مثال از بازیهای واقعی پیدا کرد. یک نمونه چشمگیر آن را در اینجا بررسی می‌کنیم.

سفید: امانوئل لاسکر سیاه: اریش کوهن  
(تورنمنت پترزبورگ، ۱۹۰۹)

نمودار ۶۳

فیل در سلامت کامل



تکرتگی ریشه می‌دواند

پوزیسیون سیاه کمی فشرده و محدود ولی محکم است. سه پیاده وی در c7 و c6 و d6 که به صورت "مثلث" هستند، بخوبی قابل استفاده‌اند و به همین دلیل فیل قادر است خیلی خوب انجام وظیفه کند چون پیاده‌ای مانع راهش نیست. زوج پیاده پیشرو سفید در e4 و f4 به همراه رخهای پشت سرشان وضعیت خوبی دارند، ولی عملیات فوری غیر از پیشروی پیاده f4 به f5 و سپس به f6 نمی‌تواند انجام دهد و البته سیاه هم می‌تواند به سهولت جلو آن را بگیرد. بازی چنین ادامه یافت:

**1... f5?**

یک حرکت بد.

لاسکر گفت که حرکت 1...f6 و گرفتن

9... ♖xc5

10.bxc5 ♖b5

11. ♖ab1 ♖xc5

یا

11... ♖xc5 12. ♖b7 ♖c4

13. ♖a7

و پیروزی سفید تأمین است.

12.a4! ...

سیاه واگذار کرد.

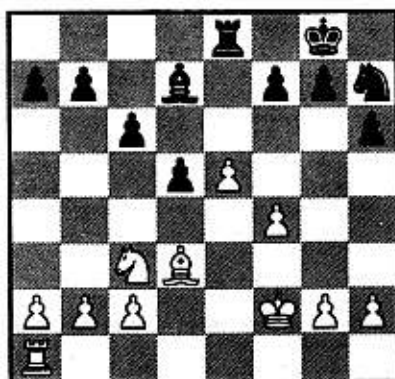
## ۳-۶. تکرنگی دینامیکی

معمولاً تکرنگی بستگی به میخکوبهای پیاده‌ای دارد ولی غالباً با پیاده‌هایی که از لحاظ دینامیکی بی حرکت شده اند این ضعف شدیدتر می شود. اما حتی تکرنگی از نوع کاملاً دینامیکی نیز ممکن است مطلب مستقلاً باشد. در همین مورد مثال می آوریم:

سفید: آلکساندر آلیخین سیاه: ف.د. بیتس  
(برگرفته از بازی در تورنمنت هیستینگز ۱۹۲۵-۲۶)

نمودار ۶۴

آثاری از تکرنگی برای سیاه



بی ضرر ولی نه قابل چشم پوشی

سفید ضمن دفع تهدید سیاه، دام ظریفی برای حریف می چیند.

6... ♔f7

به نظر می رسد که ادامه زیر باعث می شد سیاه بازی متقابلی به دست آورد:

6... ♖b5 7.b4 axb4

8.axb4 ♖a2

و ستون a تحت کنترل وی درآید مثلاً:

9.c3 ♖b8 10. ♖a1 ♖ba8.

اما در این ادامه حرکت 9. ♖a1! خیلی قویتر است. در آن صورت، سفید خود صاحب ستون باز می شد، نکته تاکتیکی قضیه درست در اینجا است که بعد از

9... ♖xc2 10. ♖a8+ ♔f7

11. ♖d1!!

سفید با رخ حریف را می گیرد و یا با دو حرکت او را مات می کند.

7. ♖a1 ♖b5

8.b4 ♖ab8

9.c3 ...

سفید پوزیسیون خود را مستحکم کرده و برای حمله نهایی به یکی از طرق زیر آماده می شود: می تواند با حرکت 10.a4 و سپس 11.bxa5 موجبات پیشروی پیاده اش را فراهم کند و یا آنکه با حرکت 10. ♖b3 ستون a را پس از حرکات: 10...axb4 11.axb4 یا آنکه در همین ادامه پیاده ستون a را پس از 10...a4 11. ♖c5 حتی یک حمله در جناح شاه بر پایه حرکت g2-g4 نیز می تواند امیدوار کننده باشد چون سیاه کاملاً محدود شده است.

2...d4? 3. ♖e4! یا 2...b6

3.b5 c5? 4. ♖xd5

2... ♜e6

سیاه تمپ با ارزشی کسب می کند که خود از آن آگاه نیست.

3.g3 ...

السته حرکت 3.f5 پس از 3... ♖d4 ... پیاده‌ای از دست می داد.

3... ♔f8?

سیاه بایستی از تمپ کسب شده به جهت حمایت بیشتر از پیادهٔ d5 استفاده می کرد. این امر با حرکت 3... ♜c7! اجرا می شد. در آن صورت، حرکت 4.b5 تأثیری نمی گذاشت چون سیاه با 4...c5 جواب می داد. علاوه براین، سیاه می توانست به هر ترتیب برای حرکت c6-c5 از طریق 4...b6 تلاش کند. وقتی زوج پیاده‌ای d5,c5 به وجود می آمد و جلو نفوذ رخ سفید از طریق ستون b گرفته می شد، احتمالاً پراکندگی اکثریت پیاده‌ای سیاه زیان آور نمی بود.

4. ♜e1 ...

ظاهراً سفید مطمئن نیست که پیشروی پیاده‌اش به b5 ارزشی بیش از ارزش تثوریک داشته باشد. او می خواهد ابتدا واکنش سیاه را در مقابل حرکت احتمالی 5.f5 بسنجد.

4... g6?

واکنش ضعیف و غیر فعالی که سیاه از خود نشان داد موجب ایجاد تکرنگی جزئی در جناح شاه خواهد شد. او می توانست با حرکت 4... ♜c7 مانع 5.f5 شود و تعادل

در این پوزیسیون دو اکثریت پیاده‌ای وجود دارد. اکثریت پیاده‌ای سیاه نشانگر وجود ضعف مختصر ناشی از مسئلهٔ تکرنگی است، چون زنجیر پیاده‌ای d5,c6,b7 فیل را محدود کرده است. اما از آنجا که پایه این زنجیر خود متعلق به یک زوج پیاده‌ای است (پیاده‌های a7 , b7)، بنابراین سیاه در تشکیل زوج پیادهٔ پیشرو و حفظ تساوی کامل مشکلی نخواهد داشت. ولی بازی طوری دیگر پیش می رود:

1... ♜f8?

این ائتلاف وقت است. در عوض، حرکت 1...f6! همانطور که آلمخین توصیه نموده، طبیعی تر و رضایتبخش تر است. در آن صورت بعد از 2.exf6 ♜xf6، پیشرفتگی ساختار پیاده‌ای سفید از بین می رفت، و سیاه با محافظت کافی از پیادهٔ d4 می توانست از اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر خود استفاده کند. سفید حرکتی بهتر از 2. ♜e1 ندارد که در آن صورت نیز سیاه با تعویض پیاده‌ها موجب ایزوله شدن پیادهٔ e می شود، و ادامهٔ 2. ♜xh7+ ♜xh7 3.exf6 gxf6 شرایطی فراهم می آورد که در آن فیل بهتر از اسب عمل می کند و بنابراین به نفع سیاه خواهد شد.

2.b4! ...

حالا سفید با حمله به پیادهٔ c6 می خواهد زنجیر پیاده‌ای سیاه را در جناح وزیر درهم بشکند. موفقیت در این امر بستگی تام به تحرک کمتر و حمایت غیر کافی از پیادهٔ d5 سیاه دارد. مثلاً

را در حالت :

d8 ♖ کند، c8 ♙ 8... بود.

9. ♗e2 ...

حالا دیگر سفید اجازه حرکت d8 ♖ ... را می‌دهد چون بعد از آخرین حرکت پیاده سیاه، موقعیت برای تعویض رخها کاملاً آماده است. آماده از این جهت که سفید دیگر برای رسیدن به برتری بیشتر و جمع کردن برتریهای کوچک نیاز به سعی بیشتری ندارد، چون قبل سیاه تبدیل به فیل بدی شده است.

9... ♖d8

10. ♙b8+ ♗e7?

این حرکت سیاه است که به سفید اجازه تعویض رخها را می‌دهد. حرکت صحیح c8 ♙ 10... و بعد از آن به عقب راندن رخ سفید بود، مثلاً

a) 11. ♗d4 ♖c7 (2. ♙a8??

♖b7)

b) 11. ♙a8 (1) 11... ♙e7?

12. ♗d4 ♙c7 13. ♙x a7!

(2) 11... a6! 12. ♙b8

(12. ♙a7?? ♗b7!) 12... ♖c7

11. ♙x e8+ ♙x e8

12. ♖e3 ...

سفید می‌خواهد با حرکت 13. c4 امکان به‌وجود آوردن زوج پیاده‌ای c5 و d5 را از حریف بگیرد. تکرنگی پوزیسیون سیاه با آنکه کاملاً دینامیک است، به عاملی قطعی و تعیین کننده تبدیل شده است.

12.... ♗x d3?

سیاه با آخرین نیرو می‌خواهد به فیل بدش یاری برساند. آلمخین اعتقاد دارد که حرکت d7 ♙ 12... نسبتاً بهتر بود. مثلاً در

5. f5 b6 6. g4 c5

که دو زوج پیاده‌ای پیشرو طرفین با هم متوازن هستند، حفظ کند.

5. b5! ♗c5

6. bxc6 bxc6?

به این ترتیب ستون b به سفید واگذار شد. بهتر بود که 6... ♙xc6 انجام میشد تا رخ سیاه آینده‌ای در ستون c داشته باشد.

7. ♙b1 ♖e7

سیاه قصد دارد تصرف ستون b را از طریق آوردن شاه به d8 و c7 خنثی کند.

8. ♙b4! ...

سفید جلو d8 ♖ 8... را می‌گیرد چون با 9. ♗a4! خواهد بُرد. در حقیقت، سیاه در حالت 10. ♙xa4 9... ♗xa4 و یا 10. ♙b7 9... ♗e6 یک پیاده از دست می‌داد، و ادامه

9... ♗xd3+ 10. cxd3 ♖c7

11. ♗c5

او را در موقعیت ضعف خانه‌های سیاه رنگ، بدون هیچ امیدی باقی می‌گذاشت.

8... h5?

سیاه بدون هیچ دلیل واضحی تنها زوج پیاده‌ای خود را از دست داد و ضعف خانه‌های سیاه جناح شاه را بیشتر کرد. او احتمالاً انتظار حرکت 9. ♗a4?? را از سفید داشت که همان طوری که آلمخین خاطرنشان ساخته، پس از ادامه زیر سفید می‌باخت:

9... a5 10. ♙d4 ♗e6.

حرکت ضروری برای سیاه که بتواند بعداً

سفید کمی مشکلتر می سازد. اما آلخین به طرز استادانه ای پیروزی خود را مسجل می کند.

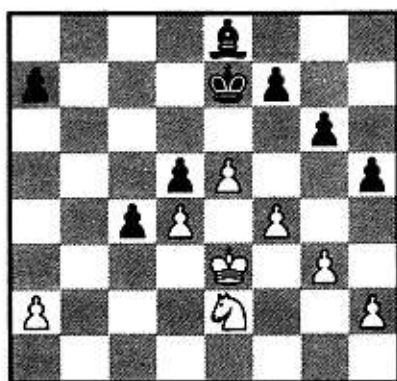
15.f5!! ...

با تهدید 16.f4 (البته ادامه زیر ضعیف تر است):

16.fxg6 fxg6 17.f4

نمودار ۶۵

پوزیسیون پس از حرکت 14...c4



ضعف نقاط سیاه رنگ دینامیک ولی بسیار وخیم است.

چون سیاه با 17...f7 جواب می داد.

15... g5

تنها دفاع منطقی و قابل قبول. چنانچه

15...gxh5 16.f4 c6

17.fxh5

سفید بدون مشکل خاصی بازی را خواهد برد.

16.h4! f6

17.hxg5 ...

خطرناک ولی کاملاً محاسبه شده.

حرکت 17.e6 کافی نیست، چون

17...gxh4 18.gxh4 d6

دو حالت زیر:

(a) 13.c4? dxd3 14.exd3

dxc4+ 15.exxc4 ex6+

16.exxc5 exa2 17.exxc6.

سفید حالا باید برای تساوی بجنگد.

(b) 13.a3!

و سفید برتری خود را حفظ می کند. مثلاً:

(1) 13...e6 14.c4!

(2) 13...e6 14.f4!

(3) 13...dxd3 14.cxd3!

همانگونه که در بازی اصلی عمل شد.

13.cxd3! c5

این پیشروی پیاده در صورتی می توانست مورد استفاده سیاه قرار بگیرد که او یا قادر به نگهداری آن باشد و یا با حرکت d5-d4 تا حدودی ضعف خانه های سیاه رنگ را بپوشاند. البته این حالت را باید در نظر داشت:

14...d4+ 15.exd4?? c6

مات ولی دیگر خیلی دیر شده است.

14.d4! c4

تبدیل زوج پیاده به زنجیره موجب ایجاد میخکوب ناجوری شده و پوزیسیون سیاه دچار ضعف خانه های سیاه می شود، ولی امکان انتخاب دیگری برای او وجود نداشت. بعد از

14...cxd4+ 15.exd4

سفید به راحتی می برد، به عنوان مثال:

15...exd6 16.h3! (16...exf5

مات) 17.exd5 با تهدید 18.f4!

حرکت متن فقط پیاده رونده و حمایت شده ای به وجود آورده که مسائل را برای

الف ( 21. ♖h4 و سپس آوردن اسب از طریق g2 به f4.

ب) یا بطریق زیر:

21. ♖g5+ ♘g6 22. f7 ♘g7

23. e6 ♙xe6.

24. ♖xe6+ ♘xf7 25. ♖f4.

20. ♖f3 g4

21. ♖h4 ♙e6

22. ♖g6 ♙f7

23. ♖f4 ...

حال که اسب در پایگاه کلیدی خود مستقر گشته به پیروزی رساندن بازی حتی برای غیر استادان هم ساده خواهد بود.

23... ♘d7

24. ♖e2 ...

حالا دیگر فشار منگنه حس می شود.

24... a5

25. ♖e3 ♙g8

یا در صورت 25...a4، پس از 26.a3 سیاه باید از پیاده‌اش چشم پوشی کند.

26. ♖xh5

و سفید برنده شد.

### ۷-۳. قدرت دورزنی فیل

شرایطی را که در آن اسب قویتر از فیل است بسادگی می توان فرموله کرد. اصل قضیه در مسئله تکرنگی است و زمانی که این مسئله وجود داشته باشد، می توان اسب را قویتر از فیل به شمار آورد.

تشریح مطلب از طریق دیگر دشوارتر است، چون برتریهای احتمالی فیل در مقابل اسب نامحسوس است و فقط می توان آن را در

و سیاه می تواند با حرکت دادن شاه به خانه های c6 و d6 دفع الوقت کند.

17... f×g5

18. ♖g1!! ...

اسب می خواهد پیروزمندانه در نقطه f4 فرود آید:

19. ♖h3 g4 20. ♖f4.

18... ♙d7

یا

18...h4 19.g4! ♙a4

20. ♖e2!

و سفید به سهولت می برد. این ادامه عملاً خط اصلی بازی است:

20...c3 21. ♖h3 c2 22. ♖d2

♙b5 23. ♖xg5 ♙e2 24. f6+

♖e8 (یا ♖f8) 25. e6 ♙xg4

26. f7+ (یا ♖h7+) ♖e7

27. ♖h7

و سفید پیروز خواهد شد.

19. f6+ ...

حرکت 19.e6? نه تنها به علت جواب

19... ♙e8 و سپس 20... ♖f6 اشتباه

است، بلکه اساساً به خاطر جواب

19... ♙xe6 ضعیف به شمار می رود،

چون این دو پیاده مخوف بیش از یک سوار ارزش دارند.

19... ♖e8

یا اینکه

19... ♖f7 20. ♖f3 g4

(20... ♖g6 21. ♖xg5!)

و سفید در این لحظه دو راه برای برد در پیش دارد.



البته این بازی با انتخاب حرکت 1.e6? به تساوی رسید، چون سیاه با حرکت 1...d6 مانع از فرزین شدن پیاده‌های حریف شد.

اما تجربه و تحلیل بعدی بازی آشکار کرد که راه پیروزی سفید به صورت زیر بود:

1. ♖b3 ...  
2. ♖a4 با تهدید

1... ♖b5  
پس از

1... ♖d7 2. ♖a4  
سفید همه پیاده‌های حریف را می‌گیرد، و خودش فقط پیاده دویله جلو را از دست می‌دهد. بنابراین بعد از ادامه

2...c4 3. ♖xa4 c3 4. ♖xb4 c2  
5. ♙b2 ♖e6 6. ♖c4 c1=♚+  
7. ♙xc1 ♖xe5 8. ♖d3  
سفید خواهد برد.

2.e6 c4+  
ادامه: 2...a4+ 3. ♖a2!  
به همین ادامه منتهی می‌شد.

3. ♖c2! ♙g6  
فرصتی برای حرکت 3...c3 نمانده است چون سفید 4.e7 خواهد کرد. ضمناً حرکت 3...b3+ نیز با ادامه زیر می‌بازد:

4. ♖b1! ♙g6 5. h7 ♖c6  
6. e7 ♖d7 7. ♙f6 a4  
8. ♖b2.

موقعیت شاه سفید در b2 در مقابل پیاده‌های a4 ، b3 و c4 در مقایسه با موقعیت شاه سفید در b2 در برابر پیاده‌های a2، c2 و b3

عبارت کلی فرموله کرد. همه چیز بستگی به قوه فعالیت فیل در مسیرهای بلند و طولانی دارد که ما آن را در بحثهایمان قدرت دورزنی می‌نامیم.

زمانی که اکثریتهای پیاده‌ای یا پیاده‌های رونده در هر دو جناح وجود داشته باشد یا وجود میخکوبیهای خوب پیاده‌ای هدفهای سهل الوصولی را برای فیل تأمین کند، قدرت دورزنی آن تهدیدی برای اسب به شمار می‌آید.

با ذکر سه مثال دراین مورد، موضوع کاملاً روشن خواهد شد.

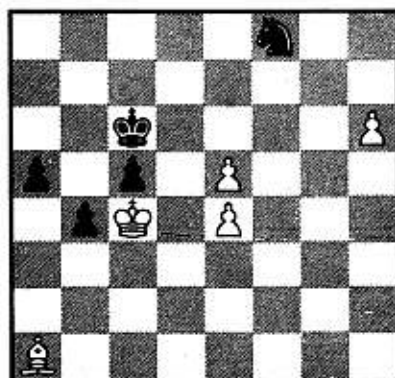
#### مثال اول

سفید: ماکس اوپوه سیاه: میخائیل باتونینک  
(برگرفته از بازی در تورنمنت ناتینگم، ۱۹۳۶)

سفید علیرغم پیاده‌های دویله، برتری برنده‌ای دارد، زیرا در نبرد بین پیاده‌های رونده، قدرت دورزنی فیل عامل تعیین کننده است.

نمودار ۶۶

فیل قویتر است



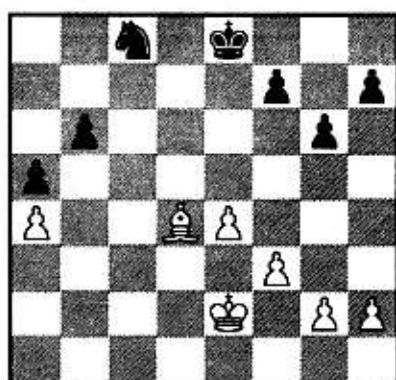
عامل قدرت، پیاده‌های رونده

(برگرفته از رویارویی آنها در یوگوسلاوی،

(۱۹۴۹)

نمودار ۶۷

فیل قویتر از اسب



اکثریت‌های پیاده‌ای - میخکوب خوب - پیاده

عقب مانده و در معرض تهاجم

این فرم پیاده‌ای که بخودی خود برای سیاه وضعیت نامطلوبی ایجاد کرده (زیرا اکثریت پیاده‌ای او در جناح وزیر با عقب ماندگی پیاده b6 محدود شده است)، هدفهای بسیار خوبی به فیل سفید می‌دهد و شاه سفید به راحتی قادر است به جناح دیگر نفوذ کند و به همین دلیل سفید برتری زیادی دارد. بازی چنین ادامه یافت:

1. ♖e3! ...

سفید زیرکانه این گمان را به وجود می‌آورد که گویا می‌خواهد، با حرکت 2. ♕f4 جناح شاه عملیاتی انجام دهد.

1... ♔d6

با کمی دقت به نظر می‌رسد که سیاه نیز جواب زیرکانه‌ای به حریف داده است. پیاده b6 از حمله مصون است (زیرا در صورت

تفاوت اساسی ندارد.

4.h7 ♔c6

5.e7 ♔d7

6. ♕f6 a4

7. ♖b1 ...

سفید می‌خواهد با ایجاد حالت زوئرواتک بازی را ببرد.

7... ♔e8

شقوق دیگر نیز به موقعیت یکسانی منجر خواهد شد:

a) 7...b3 8. ♖b2!,

b) 7...a3 8. ♖a2 c3 9. ♖b3,

c) 7...c3 8. ♖c2 a3 9. ♖b3,

8.e5 ♔f7

9.e6+ ♔e8

10. ♕g5 ♔h8

11. ♕h4 ♔g6

12. ♕f6 a3

سیاه مجبور می‌شود پیاده‌هایش را حرکت دهد و در نتیجه یکی پس از دیگری آنها را از دست بدهد.

13. ♖a2 c3

14. ♖b3 c2

15. ♖xc2 a2

16. ♖b2 b3

17. ♖a1!

و سفید می‌برد.

ادامه 17. ♖xb3?, a1=♔ به تساوی

می‌رسید.

مثال دوم

سفید: ماکس اویوه سیاه: واسیاییرک

جواب 3.e5 خواهد باخت.

2... ♖c8

برگشت اسب به جای اولش جز اتلاف وقت نیست، هرچند که حرکت لازمی به نظر می‌رسید. سیاه اکنون در برابر نفوذ شاه حریف لاعلاج است.

3. ♖c4 ♕d7

4. ♖b5 ♕c7

5. ♖a6 ♕c6

6. ♖e3 ♕c7

یا در صورت

6...f6 7.g4 ♕c7 8. ♖d4

و سفید می‌برد.

7. ♖g5!! ...

مانوری عالی، با این طرح که سیاه را در حالت زومروان قرار دهد.

7... ♖c6

حرکت 8. ♖d6...7 در برابر 8. ♖f4

کاری از پیش نمی‌برد.

8.e5! ♕c5

راههای دیگر نیز فرق نمی‌کرد:

8... ♖d7 9. ♖b7

8... ♖c7 9. ♖f6 ♕c6 10. ♖d8

♕c5 11. ♖b7.

9. ♖b7

سیاه واگذار کرد.

مثال سوم

سفید: امانوئل لاسکر سیاه: داوید یانوفسکی

(برگرفته از رویارویی در سال ۱۹۰۹)

سفید برتری کاملی از لحاظ اکثریت پیاده‌ای دارد. اقلیت پیاده‌ای او در جناح وزیر علیرغم

2. ♖x6b6?? او با 2... ♖c4+! فیل را

خواهد گرفت) و سیاه این تهدید را به وجود آورده که اکثریت پیاده‌ای خود را با تأثیر بیشتری فعال کند. مانند این ادامه‌ها:

2. ♖f4 b5! (a) 3.e5 ♖f5!

(b) 3. ♖c5 ♖b7 (c) 3. ♖e5

♖d7!.

در حقیقت ترکیب فوق بسرعت بازی را از دست خواهد داد، ولی راه حل قانع کننده دیگری هم وجود نداشت.

برای مثال اگر 1... ♖e7، آنگاه

2. ♖f4 f6 3.g4،

و احتمال دو حالت زیر:

(1) 3...g5+ (a) 4. ♖f5??،

♖d6 مات (b) 4. ♖e3

و برتری سفید با توجه به اینکه اکنون فیل در جناح شاه نیز هدفهای قابل حمله پیدا کرده، افزایش یافته است.

(2) 3... ♖e6 4.g5 fxg5+

5. ♖xg5 ♖f7

و حالا:

(a) 6. ♖h6 ♖g8 7.h4 ♖d6!

و سیاه با تهدید ماتی 8... ♖f7 بازی متقابل به دست خواهد آورد.

(b) 6.h4!

و سفید با تهدید

7. ♖h6 ♖g8 8.h5

برتری برنده‌اش را همچنان حفظ خواهد کرد.

2. ♖d3! ...

حالا دیگر تهدید 3. ♖xb6 عملاً

وجود دارد و اگر سیاه 2...b5 کند در مقابل

کنند.

به این ترتیب، ضمن تأمین آزادی عمل فیل، حرکت متن برای ایجاد اهرمهای لازم نیز می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد. بعد از حرکت f6... که سیاه به سختی می‌تواند از آن پرهیز کند، امکان بسیار مناسبی برای پیشروی پیادهٔ g به خانهٔ g5 و همچنین شانس برای e5 - e4 به وجود خواهد آمد.

**1... f6**

سیاه نمی‌توانست به مدّت طولانی مانع از حرکت e5 و ایجاد زوج پیاده‌ای پیشرو سفید بشود. مثلاً "بعد از حرکات:

1... c6 2. f4 e7

دو حالت زیر را در نظر می‌گیریم:

(1) 3. g4 he8 4. e3 e5+

طبق اظهار تاراش، سیاه بازی کاملاً رضایتبخشی خواهد داشت. اما از آنجایی که حرکت g4 برای ایجاد اهرم پیاده‌های g5 و f6 مورد استفاده واقع خواهد شد، چندان عاقلانه نیست که آن را قبل از حرکت f6... انجام دهیم.

(2) 3. d5! he8 4. e1

و سفید ابتکار عمل را با تحریک سیاه به f6... یا امکان حرکت e5 حفظ خواهد کرد، مثلاً

(a) 4... f6 5. g4! (b) 4... e5+ 5. xe5 xe5 6. xe5 xe5 7. f4 f6 8. c4! (8. g4 c4!)

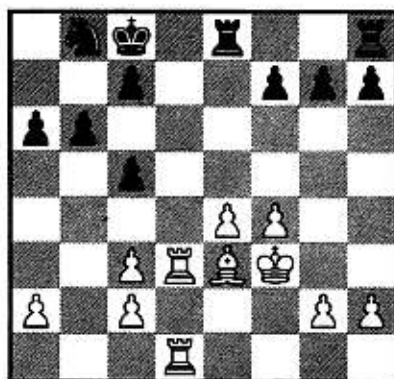
و پس از آن 9. g4

(c) 4... b7 (باهر حرکت خنثای دیگر) 5. e5.

دست و پاگیر بودن، قادر به جلوگیری از ایجاد یک پیادهٔ رونده توسط اکثریت سیاه هست.

نمودار ۶۸

فیل برتر



این ضعف بیشتر ناشی از عقب ماندگی پیاده‌هاست

تا ناشی از تکرنگی

اگر فرض کنیم هیچ سواری در صحنه نباشد، سفید بیدرنگ بر اساس قانون "اول - کاندیدا" پیروز می‌شد. حرکت e5 با آنکه ضعف تکرنگی را ایجاد می‌کند، چندان هم بد نیست. این تشخیص خود لاسکر است. روش او برای پیش بردن و به برتری رساندن سفید در این موقعیت بسیار آموزنده و با ارزش است.

**1. f5! ...**

سفید ضمن تن در دادن به عقب ماندگی پیادهٔ e4 خود، ترجیح می‌دهد که بین اکثریت پیاده‌ای و فیلش همکاری و هماهنگی درستی به وجود آید. چون فیل سفید خانه‌های سیاه را کنترل می‌کند، پیاده‌ها باید ترجیحاً به خانه‌های سفید پیشروی

9. ♖(3)e1 (9. ♖e2? ♗xf5!)

9... ♗a3 10. ♕c1 ♗b5!

11. ♕d2 ♗d6

(b) 7. ♖f4 ♖f7

و سفید باید باز هم 8. ♖g3 کند، چون تهدید زیر وجود دارد:

8... h6 9. ♕h4 g5+

حال آنکه حرکت 8. ♕h4 پیاده از دست می‌دهد:

8... ♗g6+ 9. ♖g3 ♗xh4

10. ♖xh4 ♖xf5.

6. h4! ...

به این ترتیب، لغزش سفید تصحیح شده و حالا برتری او محرز شده است.

6... ♗c4

7. ♖e2 ♖f7

حرکت 7... ♗e5+ پس از 8. ♕xe5

به نفع سفید خواهد بود، ولی دفاع نسبتاً بهتری است.

8. ♖g1 ♗d7

9. h5! ...

این حرکت برد سفید را قطعی کرده است، چون در برابر تهدید 10. h6، سیاه هیچ دفاع مناسبی ندارد.

9... ♗d6

یا در صورت 9... fxg5 برد سفید با

10. ♖xg5 حتمی است.

10. h6! ...

به این ترتیب اهرم زنجیره‌ای نیرومند و مستحکمی به وجود آمد که تمام مقاومتها را درهم می‌شکند.

2. g4 ♖e7

3. ♕f4 ♖h e8

4. ♖e3 ♗c6

5. g5? ...

این حرکت زود هنگام است، به دلیل آنکه فیل را از کنترل نقطه ایست حیاتی e5 باز می‌دارد. حرکت صحیح 5. h4! بود که در صورت 5... h6 با جواب 6. ♖g1! سفید دارای بازی بسیار عالی می‌شد.

5... ♗a5?

سیاه فرصت طلایی را از دست داد.

راههای دیگر عبارت بودند از:

(1) 5... ♗e5+ 6. ♕xe5 ♖xe5

7. gxf6 gxf6

طبق اظهار تاراش، سیاه بازی رضایتبخشی دارد. اما این در صورتی است که سفید در حرکت بعدی اشتباه کند و حرکت 8. ♖g1! را انجام دهد، که سیاه در این صورت با حرکت 8... c4! جواب خواهد داد.

اما اگر بازی به صورت زیر ادامه یابد:

8. c4! 9. ♖g1 9. ♖d5

سفید ابتکار عمل را حفظ می‌کند چون قادر به حرکت e5 است، یا کنترل ستون g را در دست خواهد گرفت.

(2) 5... fxg5! 6. ♕xg5 ♗e5!

تا اینجا را تاراش بررسی کرده و بدرستی اعتقاد دارد که سیاه بازی خوبی کسب نموده است. (اما به غلط نتیجه می‌گیرد که این نتیجه حرکت 1. f5 سفید است.) ادامه‌های محتمل عبارتند از:

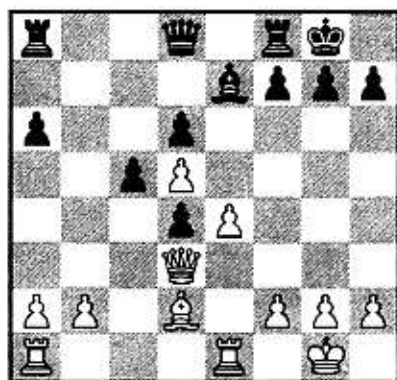
(a) 7. ♖g3 ♖f7 8. ♕f4 ♗c4

سفید با حرکات آموزنده‌ای از موقعیت موجود به نفع خود بهره می‌گیرد.

1.b4! ...

نمونه ۶۹

فیل خوب در برابر فیل بد



ضعف خانه‌های سفید رنگ و عواقب آن

سفید قصد دارد که با تعویض پیاده‌ها: (الف) با خالی کردن جلو پیاده d5 آن را به یک پیاده رونده و پیاده e4 را به یک کاندیدا تبدیل کند. (ب) مثلث پیاده‌های مرکزی سیاه را که غیر قابل حمله است به زنجیر پیاده‌ای c5 و d4 تبدیل و به آن حمله کند. (ج) در ستونهای b و c برای رخهای خود میدان عمل ایجاد کند. (د) از آنجایی که ضعف ناشی از تکرنگی موقعی بیشتر است که تعداد پیاده‌ها نه زیاد باشد (هشت یا هفت) و نه کم (چهار یا کمتر) این موضوع نیز مورد بهره‌برداری سفید واقع می‌شود.

1... ♔d7

با تهدید ♔b5... که ورق را برمی‌گرداند، چون سیاه قادر به ایجاد زوج پیاده‌ای پیشرو خواهد شد.

10... f×g5

11. ♖×g5 g6

یک اقدام نومیدانه، سیاه بجای تن در دادن به پیاده‌های رونده متصل سفید، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد. ولی سفید به ملایمت و آرامی به صورت زیر بازی را می‌برد:

12.f×g6 h×g6

13. ♖×g6 ♖e f8

14. ♖g7! ♖×g7

15.h×g7 ♖g8

16. ♖g2 ♖e8

17. ♕e5 ♖e6

18. ♖f4 ♖f7

19. ♖f5

و سیاه تسلیم می‌شود.

### ۸-۳. فیل خوب در مقابل فیل بد

درست است که فیل بد در مقابل اسب ناتوان است، اما در برابر فیل خوب امکان مقابله دارد، زیرا همواره ممکن است تعویض صورت گیرد. اما قطعاً فیل بد سبب دردسر است. حضور سواران سنگین اهمیت محدودیت فوق را بیشتر نشان می‌دهد، همانگونه که در مثال بعدی این موضوع را می‌بینیم.

سفید: گرهارد بفايفر سیاه: پتار تریفونوویچ

آلمان غربی یوگوسلاوی

(از رویارویی تیمی آلمان غربی و یوگسلاوی در سال ۱۹۵۴)

سیاه دچار ضعف در خانه‌های سفید است و

تهدید فوری سفید عبارت از حرکت  
10.d6 و در ادامه 11.♖xc5 است.

9... ♖b1+

10.♔f2 ♖d1

حرکت ♖b6... 10 نیز چاره درد نیست،  
زیرا سفید با پاسخ 11.♕c1 و تهدید  
12.♕a3 و 13.d6 وضع برنده‌ای پیدا  
می‌کند.

11.♖c1! ♖xc1

پاسخ حرکت 11...♖xc1 ابتدا  
12.d6 و سپس 13.♖xc5 خواهد بود که  
پیروزی سفید تأمین می‌شود.

12.♕c1 c4

یا حالا یا هرگز. برآستی که این پیشروی  
پیاده، سیاه را از ضعف خانه‌های سیاه نجات  
می‌دهد، ولی دیگر خیلی دیر شده است.  
علت آن است که در این آخر بازی میزبان  
تحرک و فعالیت شاه سفید بیشتر از حریف  
است و این خود یک عامل تعیین کننده به  
شمار می‌رود.

13.d6 ♕d8

واضح بود که حرکت 13...♕f8  
به خاطر جواب 14.♕a3 می‌باخت، چون  
تهدید 15.d7 بسیار خطرناک و مهلک  
می‌بود.

14.f5! ♕f8

15.♕a3 ♕e8

16.e6 ...

با تهدید ماتی 17.d7

16... fxe6

17.fxe6 ♕b6

2.a4! ♕f c8

باز هم تهدید c5-c4 در حرکت بعدی  
به وجود آمده که در آن صورت بهترین شانس  
سفید تفاوت دادن است به صورت :

3.♖xd4 ♕f6

3.bxc5 dxc5

بدین ترتیب ضعف خانه‌های سفید رنگ  
کاملاً دینامیکی شده است.

4.♖c4! ...

اشغال این نقطه ایست مهم، پیاده‌های  
رونده و متصل سیاه را بی‌اثر کرده و نتیجتاً  
حرکتی است قوی و قاطع. توجه داشته  
باشید که اکنون وزیر وظیفه‌ای را به عهده  
گرفته که کمتر از آن انتظار می‌رود.

4... ♖a b8

5.♖a b1 ...

البته 5.♖xa6 بعلت 5...c4 صحیح  
نبود. مسلماً داشتن زوج پیاده پیشرو برای  
سیاه خیلی بیشتر از یک پیاده ناقابل ارزش  
دارد.

5... ♖xb1

6.♖xb1 ♖c7

7.f4 ♖b8

8.♖xb8+ ♖xb8

9.e5 ...

زوج پیشرو تشکیل شد.

هر چند نوک زنجیر پیاده‌ای سفید، تنها  
شامل یک پیاده رنده است، ولی چون قادر  
به تشکیل زوجهای موفقیت آمیزی است،  
لذا نسبت به دو پیاده متصل رنده سیاه  
وضع بهتری دارند.

خودداری می‌کنیم، زیرا همه چیز به شرایط پوزیسیون بستگی دارد. اصولاً دو فیل فی‌نفسه ارزش فوق‌العاده‌ای ندارند، اما اگر به خاطر اسکلت پیاده‌ای مناسب یا احتمالاً موقعیت شاهها، قدرت دورزنی آنها خوب باشد، در این صورت ارزش خاصی پیدا می‌کنند: در مرحله شروع بازی، فیل را می‌توان غالباً با یک اسب تعویض کرد، طوری که ضرری هم نداشته باشد و گاهی اوقات حتی سودمند هم باشد.

در واریاسیون "کانال" از بازی جونوکویانو، سفید حتی با ♖x♗ در مرکز صاحب ابتکار عمل می‌شود. به این ترتیب:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6  
3.♗c4 ♗c5 4.♗c3 ♗f6  
5.d3 d6 6.♗g5 h6  
7.♗xf6 ♖xf6 8.♗d5 ♖d8  
9.c3

در دفاع اشتاینیتس از روی لوپس، تعویض ♗x♗ برای سفید قوی و نیرومند به شمار می‌رود:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6  
3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7  
5.♗c3 ♗f6 6.♗xc6  
(بهترین حرکت، اما ادامه زیر تیز خوب است:  
6.O-O ♗e7 7.♖e1 exd4  
8.♗xd4 O-O 9.♗xc6

که به سفید جزئی برتری می‌بخشد.)

6...♗xc6 7.♖d3 exd4  
8.♗xd4

و سفید بازی عالی دارد. برگ برنده اصلی

### 18. ♗f3 a5

سیاه بیهوده در انتظار کسب بازی متقابل با حرکت 19...d3 است، تا سفید نتواند با 20. ♗b4 جلوی پیشروی پیاده‌هایش را بگیرد.

### 19. ♗c1 ...

با تهدید 20. ♗g5، که قویتر از حرکت 20.d7+ است.

### 19... h6

### 20. ♗f4 ♗c5

حرکات 20...d3 یا 20...c3 با پاسخ 21. ♗e4 مواجه می‌شدند.

### 21. ♗e4 d3

### 22.d7+ ♗d8

یا در صورت 22...♗e7 آنگاه 23. ♗c7

### 23. ♗d5 ...

تهدید اصلی عبارت است از 24. ♗c6. سیاه در این لحظه واگذار کرد.

## ۹-۳. دو فیل

به طور کلی دو فیل را قویتر از یک فیل و اسب و نیز قویتر از دو اسب می‌دانند. در ارزیابی کلی پوزیسیونها، سوارها را امتیازبندی خاصی می‌کنند. مثلاً اگر برای هر سوار سبک دو امتیاز قائل شوند برای دو فیل پنج امتیاز در نظر می‌گیرند. تاراش عقیده داشت که یک رخ و دو فیل با همدیگر، قدرت جنگندگی معادل حداقل دو رخ و یک اسب را دارند.

البته ما در اینجا از امتیازگذاری برای فیلها



او انجام قلعه بزرگ خواهد بود.

در دفاع نیمزوهندی

1.d4 ♘f6 2.c4 e6

3.♗c3 ♕b4

سیاه خود را ملزم به تعویض فیل با اسب حریف می‌داند و در بسیاری از شاخه‌ها نهایتاً این کار را انجام می‌دهد. این عملی اصولی و یکی از دفاعهای پر قدرت در مقابل 1.d4 به شمار می‌رود. دفاع هلندی معکوس ( 1.f4 d5 ) آن چنان سیستم گشایشی است که سفید، به قصد کنترل قطر a1-h8 با کمال رضایت فیل شاه خود را با اسب جناح وزیر سیاه (اگر چنین امکانی بوجود آید) تعویض می‌کند:

2.♗f3 c5 3.e3 ♘c6?!

4.♕b5!

به این ترتیب فیل همرنگ خانه‌های سفید به طور غیرمستقیم به کنترل قطر بزرگ سیاه کمک می‌کند. در اسکلت دیوار سنگی، تعویض فیل جناح وزیر سفید یا سیاه با اسب حریف یک موفقیت جزئی به حساب می‌آید، به عنوان مثال:

1.f4 d5 2.e3 ♘f6 3.♗f3

♕g4 4.h3 ♕xf3! 5.♖xf3

♘bd7 6.d4 ♗e4 7.♕d3 f5

با بازی خوبی برای سیاه. تعیین ارزش دو فیل در شاخه تعویضی روی لوپس مشکلتر است و عمدتاً به نظرات شخصی و سلیقه بستگی دارد:

1.e4 e5 2.♗f3 ♘c6

3.♕b5 a6 4.♕xc6 dxc6.

ویژگی اصلی این پوزیسیون برای سیاه، از بین رفتن فرم پیاده‌ای نرمال در جناح وزیر و در عوض برخورداری او از دو فیل است. قبلاً در بررسی نمودار ۴۵ گفته بودیم که علیرغم بازی خوب برای سیاه، امانوئل لاسکر این پوزیسیون را با مهره سفید بازی می‌کرد. او در مورد حفاظت در مقابل دو فیل حریف، روش خاصی داشت و از اکثریت پیاده‌ای خود، پس از سلسله حرکات

5.d4 exd4 6.♖xd4 ♖xd4

7.♗xd4

سود می‌جست. بازی مشهور او در مقابل کاپابلانکا در تورنمنت سنت پترزبورگ سال ۱۹۱۴، که منجر به پیروزی او شد دقیقاً در همین شروع بازی بود، با این ادامه:

7...♕d6 8.♗c3 ♗e7

9.O-O O-O 10.f4 ♕e8

11.♗b3 f6 12.f5.

این پیشروی متهورانه، شدیداً مورد انتقاد کاپابلانکا قرار گرفت (به نمودار ۶۸ نیز توجه کنید). اما لاسکر نیز در این زمینه صاحب نظر بود و می‌دانست که چه می‌کند. دیدگاه او در مورد کل این واریاسیون قابل توجه است. دهها سال پس از لاسکر، فیشر مجدداً روح تازه‌ای به این شروع بازی دمید. اما فیشر به جای 5.d4 حرکت 5.O-O را انجام می‌داد که در مقایسه با حرکت لاسکر، سفید را صاحب ابتکار عمل طولانی تری می‌کند. او با همین گشایش پیروزیهای زیادی کسب نمود که موجب احیای مجدداً این شروع بازی شد.

آنکه با زومروانک عمل نماید. حرکت

1... ♖d6 به خاطر جواب ♙e8

بی‌فایده بود. همین‌طور هم حرکت ♙e5

بعلت 1... ♙d4+ حرکت ♙d3

به‌خاطر ادامه‌ی زیر بی‌ثمر بود:

1... ♙e3+ 2. ♙e5 ♙g4+.

1... ♙xg3

پس از سلسله حرکات:

1... ♙d6 2. ♙d3 ♙d7

3.g4 hxg4 4.hxg4

سیاه با حالت زومروانک مواجه می‌شود، مثلاً:

4... ♙c7 5.f5! gxf5 6. ♙f4!.

اما ادامه‌ی

4... ♙d8 5. ♙e3 ♙c7

ممکن است بازی را حفظ کند.

2. ♙e8 ♙f1

3. ♙e1 ♙e3+

4. ♙e5 ♙c4+

5. ♙f6 ♙d4+

6. ♙xf7 ♙d6+

7. ♙f8 ♙xe8

8. ♙xe8 ...

تعویض مطلوب فیل با فیل، یا فیل با

اسب، یکی از برتری‌های اصلی قدرت

دورزنی دو فیل به شمار می‌رود که امکانات

بهتری در اختیار قرار می‌دهد.

در مورد این پوزیسیون، سفید به‌طور

غیر مستقیم در چنین تعویضی پیشقدم شده

است. او اکنون در سایه‌ی تحرک بیشتر شاه

خود می‌تواند بازی را ببرد.

مثال زیر در باره‌ی شرایط برتری دو فیل

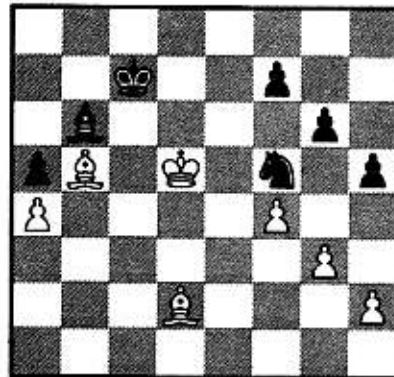
ایده‌ای به دست می‌دهد.

سفید: سمیوئل رشفسکی سیاه: فردریک اولافسون

(برگرفته از بازی در تورنمنت ۱۹۵۷ دالاس)

نمودار ۷۰

برتری دو فیل



سفید می‌برد

این پوزیسیون برای فیلهای چندان ایده‌آل

نیست چون نه پیاده‌ی رونده‌ای وجود دارد و نه

اکثریت پیاده‌ای موضعی. طرف مدافع دارای

یک فیل و یک اسب است که اصولاً از دو

اسب بهتر است. اما سفید پوزیسیونی دارد

که در آن موارد مثبت کم نیستند:

(۱) در هر دو جناح پیاده‌هایی وجود دارد.

(۲) شاه او بر صحنه حاکم است.

(۳) فیل سیاه به خاطر اینکه پیاده‌اش در

a5 واقع شده بد به شمار می‌رود.

با این وصف، سفید با مشکلی هم مواجه

است که پیشرفتش را دشوار می‌سازد.

1.h3!! ...

یک قربانی موقت که سفید را قادر

می‌سازد به پیاده‌های جناح شاه حمله کند، یا

بیشتری دارد.

### ۳-۱۰. فیل‌های ناهم‌رنگ

فیل‌های ناهم‌رنگ به آسانی باعث راکد شدن بازی می‌شوند زیرا حالتی از تکرنگی دو جانبه در صحنه حاکم است. هر طرف کنترل مطلق خانه‌های سفید یا سیاه را در دست دارد. مانند موقعیت زیر:

سفید: فیل در d3 و پیاده‌ها در f5, e4, c4

سیاه: فیل در d4 و پیاده‌ها در f6, e5, c5

سفید کنترل خانه‌های سفید و سیاه کنترل خانه‌های سیاه رنگ را در صحنه برقرار ساخته است و در نتیجه طرفین در تعادل نسبی هستند. همان‌طور که ضعف خانه‌های سیاه و ضعف خانه‌های سفید، ضعفی یک جانبه محسوب می‌شود، کنترل خانه‌های سیاه یا سفید نیز قوتی یک جانبه به شمار می‌آید. این قدرت غالباً جبران یک یا دو پیاده را هم می‌کند، برای مثال پوزیسیون زیر را در نظر بگیرید:

سفید: شاه در f4، فیل در d3، و پیاده‌ها در f5, e4, c4

سیاه: شاه در f6، فیل در d4، و پیاده در c5. این پوزیسیون مساوی است، زیرا سفید قادر به تشکیل زوج پیاده‌ای نیست.

هنگامی که سوارهای بیشتر و بخصوص سواران سنگین در صحنه نبرد وجود داشته باشند، فیل‌های ناهم‌رنگ غالباً نقش عامل محرک را دارند تا یک آرام‌کننده. در این موارد، این مسئله که فیل باید در پیشاپیش پیاده‌ها عمل کند و یا در پشت سر آنها،

8... ♖e3

پس از حرکات 8... ♖b6 یا 8... ♗b6، سفید به راحتی با 9. ♗f7 پیروز می‌شود.

9. ♗x a5+ ♖c6

10. ♗f7 ♗xf4

11. ♖xg6 h4

12. ♗h5

سیاه تسلیم شد.

نکته اینجاست که سیاه پس از آنکه آخرین پیاده‌اش را از دست دهد، نمی‌تواند فیل خود را به ازای پیاده ستون h قربانی کند تا به تساوی برسد.  
برای مثال:

12... ♗g3 13. ♗d8 ♗e1

14. ♗xh4 ♗b4 15. ♖g4 ♖b7

16. ♗g3 ♗e7 17. ♗f4 ♖a6

18. ♗g5 ♗b4 19. h4

والی آخر.

در پوزیسیون‌هایی که هر دو حریف صاحب دو فیل هستند، این سؤال مطرح می‌شود که آیا در صحنه بازی پیاده‌های بلوکه یا میخکوب وجود دارد یا نه، و اگر وجود دارد کدام یک از فیل‌های بد در محل بهتری مستقر است. برای مثال، پوزیسیون زیر را در نظر بگیرید:

سفید: شاه g1، فیل b2، فیل d3 و پیاده‌ها در h2, g2, f2, e5, b4, a3

سیاه: شاه g8، فیل b6، فیل d5 و پیاده‌ها در h7, g7, f7, e6, b5, a6

وضع سیاه بهتر است چون فیل d5 در مقایسه با فیل غیر فعال سفید در b2 تحرک

## 1... g5?

ولی این حرکت ضعیف است.  
بهتر از این، هر چند با دورنمای ضعیفتر،  
ادامه خاص این نوع وضعیتهاست یعنی  
1...g6 2. ♖e2 ♔g7 3. ♕c4  
♕e5.

این ادامه برای ایجاد یک پیاده رونده در  
جناح شاه طراحی شده است، توجه داریم که  
اکثریت پیاده‌ای سیاه در آن جناح باید طوری  
پیشروی کند که حتی الامکان به خاطر وجود  
فیل همرنگ خانه‌های سیاه، ضعف خانه‌های  
سفید رنگ را بیوشاند.

اما بهترین حرکت 1...♕c1!! است،  
برای مثال:

2. ♖e2 b5 یا 2. ♖xc1 ♖xe6  
توأم با پیروزی برای سیاه (بر مبنای آنچه در  
کتابچه راهنمای تورنمنت نوشته شده  
است). سفید بعد از حرکت 3. ♖c7 تنها  
شانس این را خواهد داشت که در آخر بازی  
رخ برای تساوی بجنگد.

## 2.g4! f×g4

## 3.h×g4 ...

اکنون جناح شاه به علت تکرنگی دو  
جانبه و کاسته شدن از ارزش تک پیاده  
اضافی سیاه از حالت یک پیاده کاندیدا به  
یک پیاده عقب مانده بدون کمک، بسته و  
متجمد شده است.

## 3... ♔g7

## 4. ♖e2 ♔f6

## 5. ♕c4 ♖xe2

## 6. ♕xe2 ♕c1

اهمیت فراوانی کسب می‌کند. تهاجم به شاه  
در نتیجه چنین قدرت یک جانبه‌ای (که طرف  
دیگر فاقد آن است) ممکن است غیر قابل  
مقاومت شود و در مواقعی اگر پوزیسیون  
ایجاب کند و یک پیاده اضافی موجود باشد،  
حتی می‌توان قربانی تفاوت (♖×♕) را  
برای امر دفاع و تقویت بنیه تدافعی توصیه  
کرد.

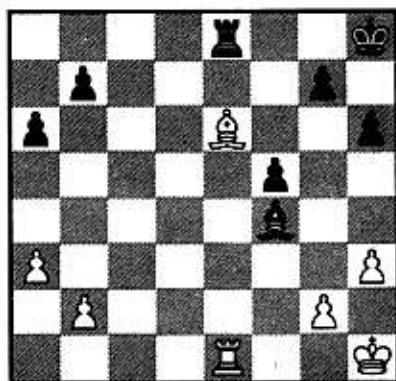
حالا به ذکر دو مثال در این زمینه  
می‌پردازیم:

## مثال اول

سفید: سمیونل رفسکی سیاه: ساویلی تاراکوور  
(تورنمنت کیری، ۱۹۳۷)

## نمودار ۷۱

## پیاده اضافی و شانس بهتر



## سیاه برتری زیاد دارد.

در وضعیت فوق، پیاده اضافی به خودی  
خود ارزش چندانی ندارد. اما سیاه شانس  
دیگری هم دارد. او هم می‌تواند فیل‌های  
ناهمرنگ را از صحنه بازی خارج سازد و هم  
پیاده دیگری بگیرد که در هر دو حالت،  
برتری اش فزونتر می‌شود.

f4 محدود و محصور گشته است. به علت وجود همین دو پیاده، خانه‌ای برای فیل سفید در صحنه بازی وجود ندارد که بتواند به خوبی فیل سیاه عمل کند.

حتی خانه e5 نسبت به d5 از این حیث ضعیف تر است، زیرا در آنجا (خانه e5) ارتباط قطری با پشت جبهه سفید قطع شده است. سیاه باید بازی را ببرد.

1. ♖e3      ♜dc8  
2. ♖e5      h6  
3. ♜bb2      ♜c3  
4. ♖e2      ♖a3  
5. ♜d1      ♖xb2 !

سیاه به طرز عالی پوزیسیون را ساده می‌کند که موجب بهتر شدن وضع او می‌شود.

6. ♖xb2      ♜c2  
7. ♜d2      ...

واضح است که این حرکت اجباری بود.

- 7...      ♜xb2  
8. ♜xb2      ♜c4

تهدید اصلی حرکت اخیر سیاه ♜a4... 9 است.

9. ♜b4      ...

چون حرکت ♜b4?? 9. با جواب ♜c2! 9... می‌باخت، بنابراین سفید باید یک پیاده بدهد او به درستی به دفاع از پیاده a می‌پردازد چون پیاده فوق العاده مهمی است.

- 9...      a5

سیاه می‌توانست با ♜xd4 9... بیشتر

سیاه پیاده دیگری خواهد گرفت، ولی فایده‌ای ندارد، زیرا آرایش پیاده‌ای او به طور کامل فلج شده است.

7. ♜f3      b6  
8. a4      ♜xb2  
9. ♜e2!      a5

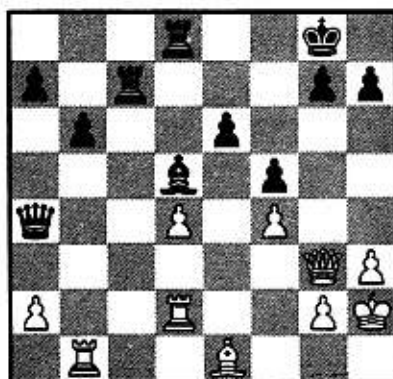
حرکت قفل کننده برای مواقعی که کنترل خانه‌های سفید در مقابل کنترل خانه‌های سیاه وجود دارد. دو پیاده اضافی سیاه به علت عقب ماندگی چاره ناپذیرشان بلا استفاده مانده‌اند. نیل به تساوی اجتناب ناپذیر است. در بازی اصلی، سیاه حرکت b5... 9 را انجام داد که نتیجه‌ای بهتر از این نداشت.

مثال دوم

سفید: آلکساندر آله‌خین سیاه: رودولف اشپیلمان  
(تورنمنت کارلسباد، ۱۹۲۳)

نمودار ۷۲

پیاده اضافی و فیل فعال



سیاه باید ببرد

سفید یک پیاده کمتر دارد و همچنین از پراکندگی پیاده‌ها و غیر فعال بودن فیل در رنج است. این فیل توسط پیاده‌های d4 و

فیل در خانهٔ e5 برای حمله جای مناسبی را اشغال کرده است ولی چون رخ او هنوز در عرض دوم زمینگیر شده، حمله‌ای هم ندارد. به علاوه، همانطور که قبلاً ذکر شد، ارتباط فیل با پشت جبهه کاملاً قطع شده است.

15... g6  
16.g4 c3

این موضوع برای سیاه حائز اهمیت است که از حرکت 16...fxg4 اجتناب کند، بطوری که پیادهٔ h3 همچنان به صورت یک هدف باقی بماند.

17.gxf5 gxf5  
18. hxb6 ...

سرانجام رخ خود را از قید عرض دوم خلاص نمود، اما به سیاه پیادهٔ رونده‌ای اعطاء کرد. در کتابچهٔ تورنمنت به این حرکت انتقاد شد، ولی حرکت بهتری هم پیشنهاد نشد. فکر نمی‌کنم حرکت بهتری وجود داشت. پس از 18. d6, b3 سیاه به هر حال به زودی صاحب پیادهٔ رونده‌ای می‌شد.

18... xa3  
19. d6 c3  
20. c5 ...

حملهٔ متقابل 20. a6 حداقل از لحاظ عملی بهتر بود. به عنوان مثال سه ادامه را مد نظر قرار می‌دهیم:

(1) 20...h5 21. xa5 h4  
22. a1! c2+ 23. g1  
g2+ 24. f1 h2

منفعت بیرد (البته اگر سفید 10. d6 کند، جواب سیاه 10... xa2 خواهد بود)، ولی او اصل صحیح باقی نگه داشتن پیاده‌های مزاحم فیل سفید را دنبال می‌کند. معذالک حرکتی که سیاه انجام داد، تا حدودی بدون دقت و ناشی از بی صبری بود که اسباب دردسر خواهد شد. در واقع سفیدی فیل او ایجاب می‌نمود که اکثریت پیاده‌ای‌اش از طریق خانه‌های سیاه پیشروی کند، و عقب ماندگی پیادهٔ b6 قابل تحمل است زیرا که در خال حاضر گرفتن این پیاده با رخ، به خاطر جواب c2 تهدیدی تلقی نمی‌شود. اما سیاه راه مطمئن‌تری برای این کار می‌توانست برگزیند. می‌بایست اول شاه خود را به جناح وزیر آورد.

10. d6 f7  
11. a3 c6  
12. b8 e8  
13. a7 c7!  
14. b8 ...

فیل باید از شکار خود صرف نظر کند، زیرا گرفتن پیاده با فیل همان و آچمزی آن با حرکت 14... b7! همان: پس از آوردن شاه از طریق d7 به c6 این فیل شکار می‌شد. به نقش مزاحم پیادهٔ d4 برای فیل که مانع حرکت d4 می‌شود، توجه داشته باشید.

14... c8  
15. e5 ...

بدیهی است که در صورت 15. a7? با پاسخ 15... a8 فیل از دست می‌رود.

ستون h غیر قابل دفاع شده است. حرکت  
23. ♖g3 مقاومت بهتری به شمار می‌رود.

23... ♜g2+

24. ♖f1 ♜g4!

25. ♜xa4 ♜xh4!

سیاه پیاده f4 را نگرفت چون در موقع  
پیشروی پیاده رونده h5، فیل سفید قادر به  
کنترل آن نخواهد بود.

26. ♙d6 ♜h1+

27. ♖f2 h4

28. ♜a7 ♜h2+

29. ♖f1 ...

یا آنکه

29. ♖e3 h3 30. ♜h7 ♜b2!

با همان نتیجه.

29... h3

30. ♜e7+ ♙d8

31. ♜h7 ♜a2

سفید واگذار کرد، چون در مقابل  
پیشروی پیاده رونده عاجز است و  
23. ♜xh3? با جواب ♜g2+ مواجه  
خواهد شد.

25. ♜a3 (یا ♜g3)

و دفاع برای سفید مقدور است.

(2)20... ♜c2+ 21. ♖g3 ♜a2

22. ♖h4 ♙f3 23. ♜a7,

و سفید تا حدی بازی متقابل کسب می‌کند.

(3)20... ♜c6 21. ♜xc6

(21. ♜a8+?? ♙d7!)

21... ♙xc6

با احتمال برد سیاه.

20... h5!

همراه با تهدید 21...h4، مثلاً

21. ♜b1 h4 22. ♜a1 a4!

با طرح آوردن شاه از d7 و c6 به b5 (البته  
جواب 23. ♜xa4??، حرکت ... ♜c1!  
است).

21.h4 ...

حرکت لازمی بود، ولی از طرف دیگر راه

فرار شاه را از طریق h4 از بین می‌برد.

21... a4

22. ♜a6 ♜c2+

23. ♖g1? ...

این حرکت به زودی می‌بازد چون پیاده

## فصل چهارم

### پیاده‌ها و اسبها

عقب افتاده و دوبله، و دویاده ناهم‌رنگ در جلو یکدیگر ( پیاده‌های بلوکه یا میخکوب).

#### ۴-۱. خانه‌های مناسب اسب

قابلیت‌ها و نقایص اسب در مقام مقایسه با فیل موضوع قابل بحث مستقلی را تشکیل می‌دهد که در فصل سوم همین کتاب مورد بررسی قرار گرفته است. اکنون با یک سری نمودار، موقعیتهای کم و بیش مطلوب اسب را در نزدیکی خطوط حریف نشان می‌دهیم، با این فرض که سایر عوامل و عناصر در صحنه یکسان باشد.

وضعیت نمودار ۷۳ در بازیهای عملی به وفور دیده می‌شود. چون ساختار پیاده‌ای متقارن است لذا لازم است از لحاظ تاکتیکی ارزیابی دقیقی به عمل آید. اگر مهره‌های نظیر وجود داشته باشند، زمان عامل تعیین کننده خواهد شد. در این حالت تمرکز اسب به سه شرط کارساز است :

بهترین خانه‌ها برای اسب خانه‌هایی‌اند که در مرکز صفحه‌اند. نیم‌زوویچ اسبی را که در مرکز مستقر باشد اسب تمرکز یافته یا مرکزی نامیده است. ما از اصطلاح او فقط در مورد مربعهای مرکزی d5,e5 ( برای سفید )، d4,e4 ( برای سیاه ) استفاده می‌کنیم. این خانه‌ها بخصوص در مراحل شروع و وسط بازی اهمیت ویژه‌ای دارند. اسبی که در d5 یا e5 مستقر شده باشد، در عین حال که در قلمرو دشمن است چندان هم از اردوگاه خودی دور نیست و این می‌تواند اساس عملیات بعدی و اجرای طرحهای تهاجمی باشد. صرف نظر از مرکزیت، به طور کلی اسب در هر خانه‌ای در خط مقدم جبهه مستقر شود ( طوری که حریف نتواند او را از آن خانه براند ) می‌تواند بسیار مفید واقع شود. در نتیجه ساختارهای پیاده‌ای مناسب برای اسب ساختارهایی‌اند که تحرک کمتری دارند، مانند حالت پیاده‌های منفرد (ایزوله)،



۱- حرکت  $1...f5$  آشکارا پوزیسیون اسب را تقویت می‌کند ولی ضمناً یک ساختار پیاده‌ای دیوار سنگی به وجود می‌آورد که لزوماً چندان زیان‌آور نیست. (توضیح آنکه قرم پیاده‌ای دیوار سنگی به موقعیتی گفته می‌شود که پیاده‌های سیاه به صورت  $f5, e6, d5$  قرار بگیرند که این توضیح ممکن است برای سفید نیز حادث شود).

۲- حرکت  $1.f4$  یک ساختار پیاده‌ای دیوار سنگی برای سفید ایجاد می‌کند و ممکن است در جریان حمله در جناح شاه بسیار بمورد و توجیه پذیر باشد.

۳- پس از حرکات  $f5$   $1.f4$  قرم پیاده‌ای مستقارن (دیوار سنگی طرفین) با تمام پیامدهایش ایجاد می‌شود. در نمودار ۷۴ اسب جایگاه خوبی کسب کرده است چون حرکت  $f6$  سیاه به طور محسوسی پیاده  $e6$  را ضعیف می‌کند و در معرض فشار از روبه‌رو قرار می‌دهد.

موقعیتهای جدیدی که ممکن است از این نمودار حادث شود به قرار زیر است :

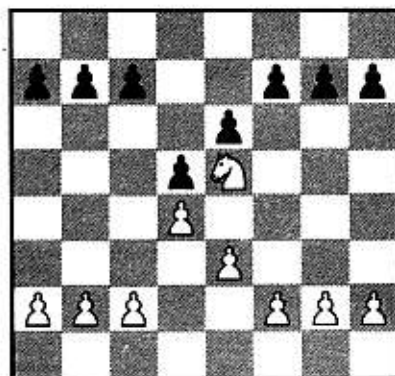
۱- حرکت  $1...f5$  سیاه را دچار ضعف جدی می‌کند و پیاده  $e6$  را به صورت یک پیاده عقب افتاده در می‌آورد.

۲- حرکت  $1.f4$  امکان  $f3$  را از بین می‌برد و به طور جزئی نقطه  $e4$  را تضعیف می‌کند، ولی اگر پیشروی بعدی و تعویض این پیاده حتمی باشد نقطه قوت به حساب می‌آید.

۳- حرکات  $f5$   $1.f4$  اساساً به نمودار ۸۸ تبدیل می‌شود (بعداً بررسی می‌شود) و به سیاه امکان می‌دهد که اسبی در  $e4$  مستقر کند.

## نمودار ۷۳

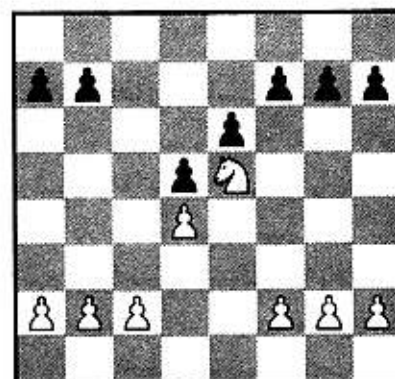
اسب تمرکز یافته؛ قرم پیاده‌ای مستقارن



فقط برتری تاکتیکی

## نمودار ۷۴

اسبی که خوب جاگیری کرده است



به خاطر ستون نیمه باز شاه

(الف) سیاه نتواند متقابلاً  $e4$  کند...

(ب) سیاه نتواند اسب حریف را

به سرعت با حرکت  $f6$ ... از جایگاهش براند.

(ج) سیاه نتواند اسب را تعویض کند و

فوراً با حرکت  $f6$ ... یک اهرم بسازد.

موقعیتهای جدیدی که ممکن است

پس از نمودار ۷۳ با حرکات مختلف طرفین

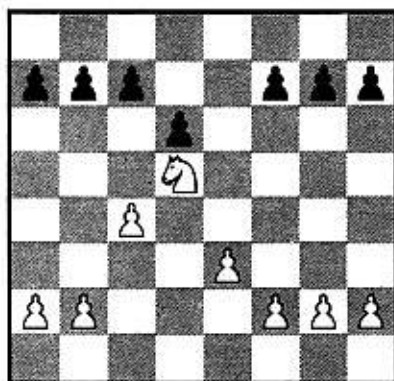
به وجود آید عبارتند از :

واقعاً مسلط و مؤثری قرار دارد.

موقعیت نمودار ۷۶ غالباً برتری پوزیسیونی سفید را که در نمودار ۷۵ از آن بحث کردیم دو چندان می‌کند. هر دو اسب در موقعیتی عالی قرار دارند. اگر بخواهیم بین آن دو وجه تمایزی قایل شویم، اسب تمرکز یافته در e5 قویتر از اسب d4 است. اسب d4 در یک موقعیت تا حدودی وابسته قرار دارد، چون با حرکت اسب e5، حرکت e5 سیاه امکان پذیر می‌گردد.

نمودار ۷۷

اسب تمرکز یافته جناح وزیر



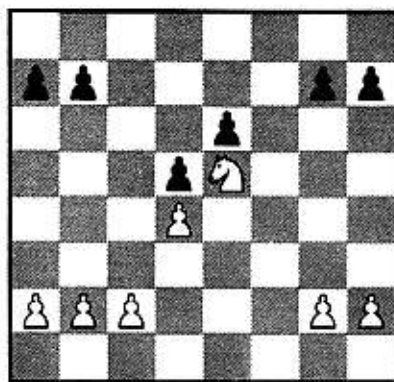
پوزیسیون عالی

پوزیسیون نمودار ۷۷ تکمیل کننده نمودار ۷۴ است. البته هر اسبی ممکن است در d5 مستقر شود ولی عموماً این اسب وزیر است که به راحتی در این نقطه جای می‌گیرد.

این وضعیت غالباً با حرکت e4 به جای e3 به وقوع می‌پیوندد. سفید در این حال امکانات خود را در جناح شاه افزایش می‌دهد، ولی از طرفی با پیشروی پیاده ستون f سیاه و احتمال تعویض آن، امکان

نمودار ۷۵

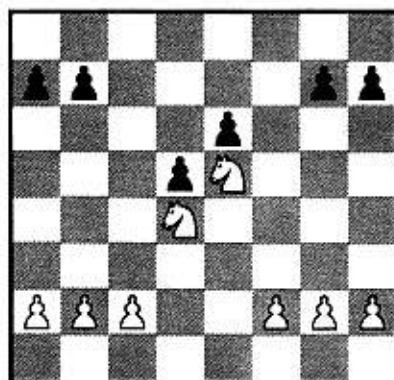
پیاده عقب افتاده در مجاورت ستون باز



برتری زیاد برای سفید

نمودار ۷۶

پیاده‌های آویزان متوقف شده



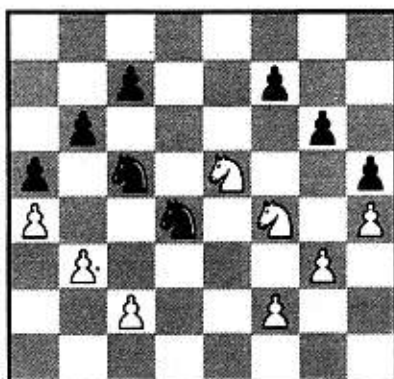
برتری فوق العاده

موقعیت نمودار ۷۵ در واقع امکانی را که در نمودار ۷۴ (بند ۲) متذکر شدیم نشان می‌دهد. از آنجا که عموماً ستون آزاد فعالیت و تحرک مهره‌ها را افزایش می‌دهد و از طریق افزایش تحرک معمولاً نشان دهنده نقاط ضعف حریف است، لذا پیاده عقب افتاده e6 تبدیل به یک ضعف جدی می‌شود و اسب e5 که آن را متوقف کرده در وضعیت

ولی اسب e5 سفید در حمله مؤثرتر است. البته برای حفظ موقعیت حمله همواره باید به یاد داشته باشیم که سوارهای سبک به منظور قربانی دادن احتمالی، اهمیت زیادی دارند. این موضوع برای مهره‌های سفید و سیاه در هر دو نمودار یاد شده صادق است.

نمودار ۸۰

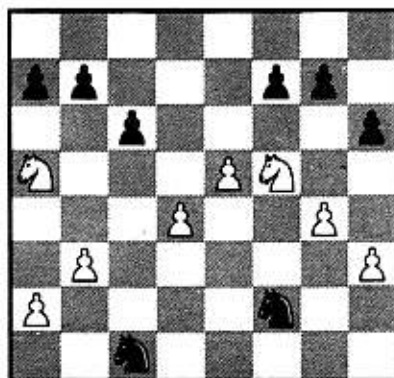
قدرت جنگالی اسب روی زنجیر پیاده‌ای



بسیار قوی

نمودار ۸۱

قدرت جنگالی اسب روی پایه زنجیر پیاده‌ای



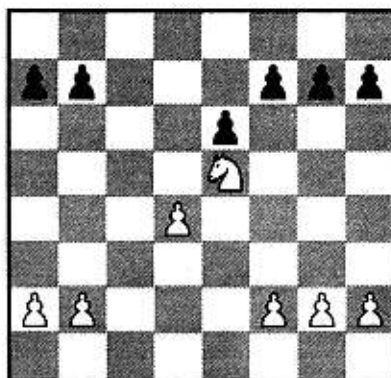
پوزیسیونهای مؤثر

قدرت جنگالی اسب عموماً در زمره

بازی متقابل نیز برای حریف پدید می‌آید. دو مورد بعدی (نمودارهای ۷۸ و ۷۹) نیز معمولاً مانند پوزیسیون قبلی اتفاق می‌افتند.

نمودار ۷۸

پشتیبانی اسب با پیاده منفرد وزیر



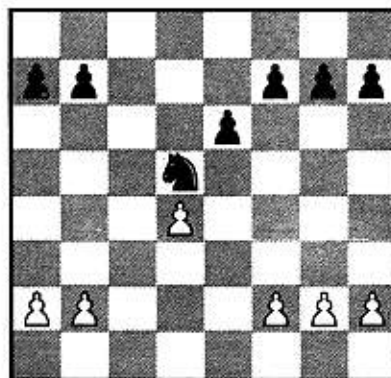
خطرناک در وسط بازی، هر چقدر سواران سبک

بیشتر باشند بهتر است

اسب متوقف کننده (اسب d5 در نمودار ۷۹) به خودی خود نسبت به اسب تمرکز یافته e5 نمودار ۷۸ در موقعیت بهتری است.

نمودار ۷۹

متوقف کردن پیاده منفرد وزیر



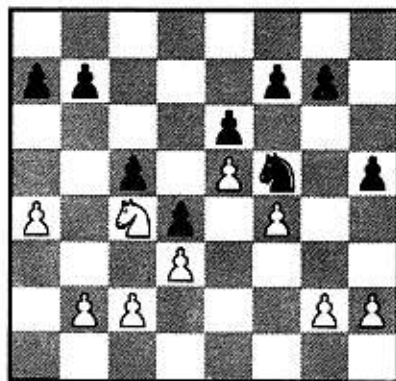
عالی برای سیاه؛ هر چه سواران سبک کمتر باشند

بهتر است

نمودار ۸۳ مورد بخصوصی از نمودار ۸۲ را نشان می‌دهد. چنین اسبهایی کاملاً فعال‌اند و از آنجا که پیاده‌های مرکزی حریف از خانه‌های بحرانی (به ترتیب c4 یا f4 برای سفید و c5 یا f5 برای سیاه) عبور کرده‌اند، عقب راندن آنها بسیار مشکل است. شایع‌ترین وضع از این گونه عبارت است از: پیاده‌های سفید در e4, d5, c4, b2, a2 مقابل اسب سیاه در c5 و پیاده‌ها در e5, d6, c7, b7, a5. مستلزم سری حرکات 1. b3, 2. a3 و بعد 3. b4 از سوی سفید است که البته معمولاً حرکات بینابینی هم گاهی اوقات لازم دارد.

## نمودار ۸۳

متصل به پیاده d3 در مقابل d4 یا پیاده e5 در مقابل e6



## موقعیت کلاسیک اسبهای c4 و f5

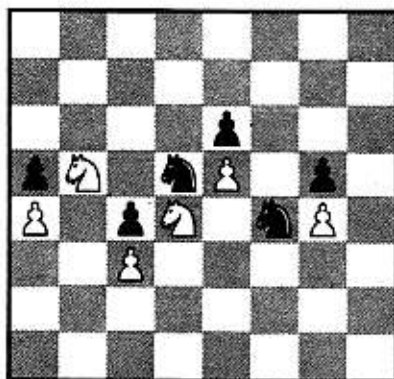
این یک روند طولانی و کند است ولی حرکت فوری 1. a3؟ در برابر 1...a4 که موقعیت اسب سیاه را ثابت و پایدار می‌کند، می‌بازد، چون پیاده b2 تبدیل به یک پیاده عقب افتاده می‌شود.

اسب نموار ۸۴ نیز که همانند نمودارهای

وظایف عمده تاکتیکی آن منظور می‌شود، ولی موقعی که اسبی دو پیاده از یک زنجیره پیاده‌ای را تحت فشار قرار دهد، همانطور که در نمودار ۸۰ ملاحظه می‌شود، ارزش استراتژیک آن بهتر آشکار می‌گردد. همه اسبهای نمودار ۸۱ از این قدرت چنگال زنجیر پیاده‌ای برخوردارند با این فرق نسبت به نمودار ۸۰ که یکی از پیاده‌ها پایه زنجیر را تشکیل می‌دهد و اسبهای سیاه وظیفه خود را از پشت سر پیاده‌ها ایفاء می‌کنند که البته در این مورد، به لحاظ عدم محافظت پایه زنجیر پیاده‌ای، برتری محسوسی نسبت به اسبهای سفید دارند. خصلت مشترک اسبهای نمودار ۸۲ آن است که هر یک از آنها به یک میخکوب پیاده‌ای (دو پیاده غیر هم‌رنگ که در جلو یکدیگر قرار گرفته باشند) متصل‌اند و به این وسیله از سوی پیاده‌ها قابل حمله نیستند. اسبی که در چنین موقعیتی قرار گرفته باشد در اکثر حالات بسیار مؤثر و مفید واقع می‌شود.

## نمودار ۸۲

متصل به یک میخکوب پیاده‌ای



عموماً محل استقرار اسبها خوب است

ایده‌آلی برای سواران دشمن محسوب می‌شوند، نقطه ضعف اساسی به شمار می‌آیند. مناسبترین مهره برای اشغال سوراخ اسب است، بخصوص اگر خانه ضعیف در منطقه مرکزی صحنه باشد. اگر همانند نمودار ۸۴ اسب مرکزی در این سوراخ مستقر شود بهترین حالت به وجود می‌آید.

هنگام تقویت یک پیاده، اسب از پشت سر آن می‌تواند بخوبی این وظیفه را به عهده بگیرد (همچنانکه یک زوج پیاده‌ای این کار را انجام می‌دهد). مثلاً در نمودار ۸۵ اسب سفید در e4 درست مانند یک پیاده اضافی فرضی در e5 عمل می‌کند. مرحله بعدی پس از حرکات 1.f6 , 2.g5 به وجود می‌آید که باز هم اسب در این نقطه جایگزین یک پیاده فرضی در g6 می‌شود و مجدداً پس از 3.f7 و سپس 4.e6، اسب به جای پیاده‌ای در e7 عمل محافظت از پیاده f7 را انجام می‌دهد. به این ترتیب ملاحظه می‌شود که اسب از پشت پیاده به خوبی آن را محافظت می‌کند. اما اگر اسب را جلو پیاده خودی در نظر بگیریم مانند اسب c2 در نمودار ۸۵، از این حیث در مضیقه است زیرا نمی‌تواند به خوبی حالت قبلی خانه بعدی پیاده را کنترل کند.

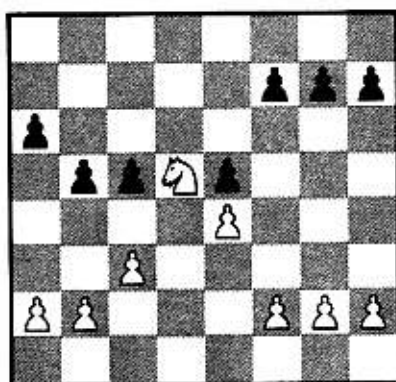
عمل محافظت پیاده از پشت توسط یک اسب به هنگام خلق موقعیت اهرم پیاده‌ای نیز نمایان می‌شود.

مثلاً در نمودار ۸۶ به اسب d3 نگاه کنید. پوزیسیون این اسب ایده‌آل است زیرا آرایش پیاده‌ای نیازمند حرکات b4 و یا f4 است که در صورت لزوم می‌توان حرکات a3 و یا g3

۸۲ و ۸۳ به یک میخکوب پیاده‌ای متصل است موقعیت ایده‌آلی را دارد، چون پیاده‌های متقابل حریف در ستونهای e و c از خانه‌ای که بتوانند اسب را عقب بنشانند عبور کرده‌اند. یک چنین خانه‌ای را در اصطلاح شطرنج "سوراخ یا حفره" می‌نامند (خانه d5 در همان نمودار).

نمودار ۸۴

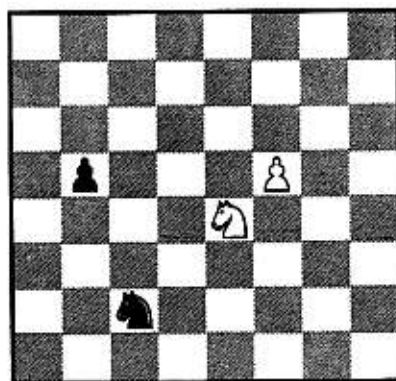
سوراخ و پایگاه



ایده‌آل برای اسب

نمودار ۸۵

اسب در نقش زوج پیاده‌ای

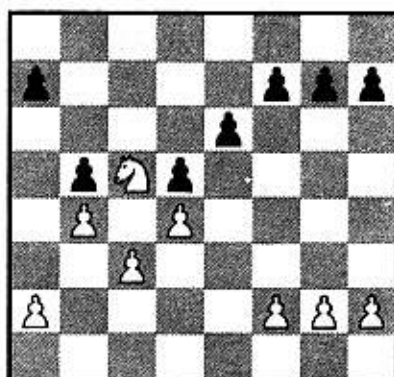


اسب در پشت پیاده خودی بهتر از جلو آن است. از آنجایی که این سوراخها محل استقرار

همزمان پیاده‌های  $d4$  و  $f4$  می‌تواند بخوبی وظیفه فحالی را هم به عهده بگیرد. هیچ سوار دیگری بخوبی اسب در آن خانه قادر به انجام چنین کاری نیست. موقعیت عالی این اسب، حداقل جزئی از برتری سفید را که عبارت از داشتن یک پیاده رونده محافظت شده است، بخوبی جبران می‌کند.

نمودار ۸۸

پوشش دادن یک پیاده عقب افتاده



از موارد با ارزش استفاده از اسب

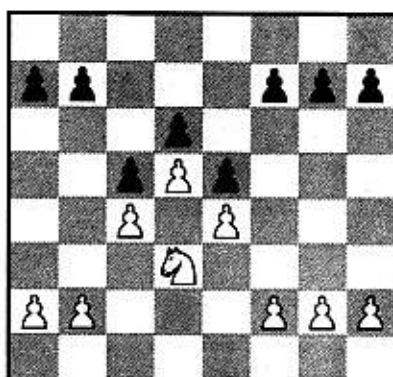
اسب نمودار ۸۸ که دو پیاده محافظش هستند، در سایه مصونیتی که در برابر حمله پیاده‌ای دشمن دارد، از پیاده  $c3$  در قبال حمله از روبه رو محافظت می‌کند به طوری که عقب افتادگی این پیاده تأثیر منفی کمی بر پوزیسیون سفید باقی می‌گذارد. حفاظ شدن برای چنین پیاده‌ای یکی دیگر از وظایفی است که اسب به خوبی می‌تواند عهده دارش شود، عمدتاً به این خاطر که اسب قادر است به‌سبب خود را به خانه بحرانی برساند و مجدداً برگردد.

عمل متقابل علیه چنین اسب محافظی، ایجاد اهرمهایی در برابر پیاده‌های محافظ آن

را هم انجام داد.

نمودار ۸۶

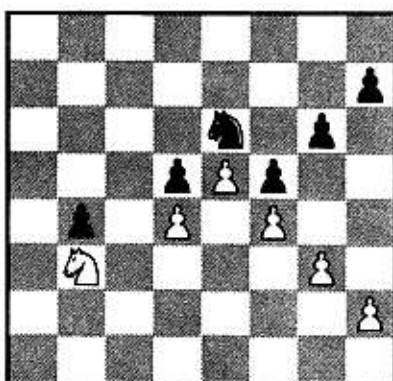
نقش اسب برای ایجاد اهرم



پوشش دادن خانه‌های کلیدی

نمودار ۸۷

متوقف کردن پیاده رونده



موقعیت اسب سیاه بهتر از اسب سفید است

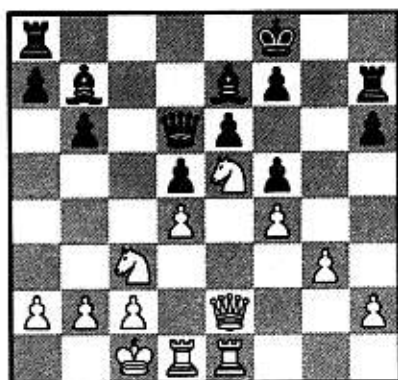
متوقف کردن پیاده رونده وظیفه‌ای است که در اکثر موارد به اسب واگذار می‌شود، بخصوص اگر این پیاده رونده در منطقه مرکزی مستقر باشد. اسب سیاه در نمودار ۸۷ نه تنها پیاده رونده را متوقف کرده بلکه همچنین به خاطر امکان ایجاد یک اهرم پیاده‌ای با حرکت  $g5$  وزیر ضربه داشتن



خوب و بد او.

نمودار ۹۰

اسب تمرکز یافته و اهرم



سیاه برای جمع و جور کردن قوا حداقل نیاز به ده حرکت یا چیزی در این حدود دارد، اما زمان چنین اجازه‌ای به او نمی‌دهد. سفید برای استفاده از نیروهایش که به خوبی گسترش یافته‌اند، و با کمک اسب مرکزی خود، قادر به ایجاد یک اهرم پیاده‌ای در ستون g است.

1. g4! f×g4

2. ♖×g4 h5

3. ♖f3 ...

مقدمات حرکات 4.f5 برای اهرم جدید فراهم شد. و اگر سیاه 3...f5 کند، سفید از طریق ستون باز g نفوذ می‌کند.

3... a6

4.f5 ♙g5+

5. ♔b1 ♙e7

6.f×e6 f×e6

7. ♗g1 ♗h6

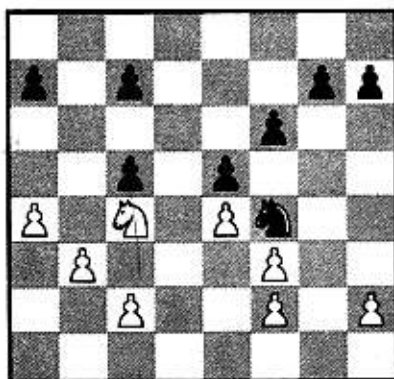
سه شق دیگر عبارتند از:

a) 7... ♗g7 8. ♗×g5!

است (در این مورد حرکت e5 یا c5 در نمودار ۸۸). تعویض چنین اسبی یک پیاده رونده ایجاد می‌کند، که برای مدافع جالب نیست.

(نمودار ۸۹)

متوقف کردن پیاده‌های مضاعف (دوبله)



ایده آل برای اسب

حفاظت از پیاده رخ طبیعتاً به شکلی که گفته شد قابل اجرا نیست. وضعیتی از نوع نمودار ۸۹ نشان می‌دهد که اسب قادر است جلو دو پیاده دوبله (مضاعف) را سد کند. (اسب f4 سیاه و اسب c4 سفید).

## ۲-۴. اسب تمرکز یافته

در بخش دوم مبحث با ذکر دو مثال در مورد تمرکز یافتن اسبها اهمیت موضوع را در بازیهای عملی نشان خواهیم داد.

مثال اول

سفید: ماکس اوپوه سیاه: سالوفلور

(دهمین بازی رویارویی، کارلسباد ۱۹۳۲)

سیاه دچار چندین ضعف پوزیسیونی است از قبیل شکسته شدن دیوار پیاده‌ای و ایجاد پیاده‌های مضاعف در جلو شاه، پوزیسیون ضعیف رخ شاه و غیر فعال بودن فیلهای

اما بازی چنین ادامه یافت :

1. ♖c2! ...

سفید تنها امکان تقویت پوزیسیونش را بدون آنکه فرم پیاده‌ای صعب العبور خود را تغییر دهد کشف می‌کند و قصد دارد که فیل بد خود را از طریق a4، پیشاپیش دیوار پیاده‌ای مستقر سازد.

1... ♗a6

اسباه سعی می‌کند حریف را به حرکت 2.b3 تحریک کند که راه فیل بد سفید را کاملاً مسدود سازد، اما

2. ♖a4! ...

در این حال اگر اسباه 2... ♗xc4 کند، سفید بعد از

3. ♖xd7 ♗xd7 4. ♖xg5

با تعویض غیر مستقیم پیاده‌ها جبهه تهاجمی خود را گسترده‌تر خواهد کرد.

2... ♗c5

یا این ادامه :

2... ♖f6 3. ♖c6 ♗b8 4. ♗b5

که در این حالت اسباه امکان بازی کردن با فیل خوب خود را نیز احتمالاً با 4... ♖xb5 از دست می‌دهد.

3. ♖c6 ♗b7

راههای دیگر هم چندان تعریفی ندارند:

a) 3... ♗b7 4.b4!

b) 3... ♗b8 4.b4! ♗d7

5. ♖xd7 ♗xd7 6.b5

4. ♖xc5! ♖xc6

5. dxc6 bxc5

5...dxc5 هم فرقی نمی‌کند.

6. ♗d5!

b) 7... ♖g8 8.h4!

c) 7... ♖f6 8. ♗g6+ ♖f7

9. ♖d f1 ♗d8 10. ♗e5+.

8. ♖df1 ♗b4

9.a3!

اسباه واگذار کرد، چون بعد از 9... ♗a5 سفید با حرکت 10. ♗f7+ والی آخر مات خواهد کرد.

مثال دوم

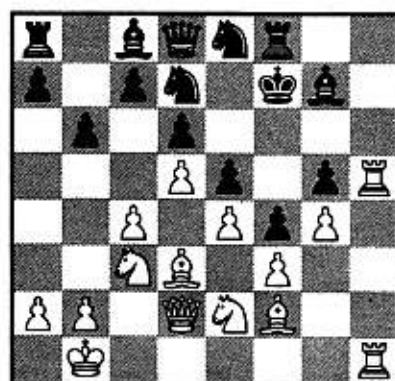
سفید: ایساک فاربر سیاه: ه.ه. والاچ

(از یک تورنمنت مکاتیه‌ای در امریکا،

۱۹۵۵)

نمودار ۹۱

تحقق یک رؤیا



سفید اسبی را به d5 می‌آورد.

بدون شک برتری با سفید است و این حاصل کنترل ستون باز h است. اما به پیروزی رساندن این برتری برای وی کار چندان آسانی نیست زیرا سواران سبک با چهار میخکوب پیاده‌ای از جناح شاه فاصله دارند و از طرفی امکان ایجاد یک اهرم پیاده‌ای یا حتی قربانی جالب در نظر اول به چشم نمی‌آید.



به منظور پوشش دادن این دو پیاده عقب افتاده به کار می‌روند آموزنده خواهد بود.

1. ♖a5!

سفید پیاده عقب افتاده ستون a را موقتاً می‌پوشاند تا بعد بتواند حرکت a4 را انجام دهد و به این وسیله به یکی از پیاده‌های محافظ اسب پوششی سیاه حمله کند. حرکت متن حالت بخصوصی را که اسب قادر به پوشش دادن پیاده رخ شده است نشان می‌دهد.

1... ♜x a5

بهترین حرکت. راه‌های دیگر بنفع سفید تمام می‌شوند، ملاحظه کنید:

a) 1... ♖a5 2. bxa5 ♙d8 3. a4!

b) 1... ♜c7 2. ♖xc4 dxc4 3. a4 ♜xa4 4. ♙xc4!

2. ♙xc4

این هم بهترین حرکت است. تعویض غیر مستقیم یک رخ که از حرکات 2. bxa5 ♖a3 فقط ضعف پیاده‌های دبله یا مضاعف سفید را بیشتر می‌کند.

2... ♜a6

3. ♙b3 ...

بنظر می‌رسد سفید یک پیشروی اساسی کرده چون تهدید 4. a4 را دارد و ضمناً پیاده عقب مانده سیاه دیگر پوششی ندارد. ولی هنوز یک اسب دیگر برای سیاه باقی مانده است.

3... ♖e4

4. ♜f-c1 ♙f6

5. ♙e1 ...

با این تمرکز یابی اسب، رویای سفید تحقق یافت و او به زودی بازی را برد:

6... ♜g8 7. ♖e-c3 a6 8. ♜h2

♙f6 9. ♜h7+ ♜g7

10. ♜h5+ ♙f8 11. ♜h8+

♜g8 12. ♜xg8+ ♙xg8

13. ♜xe8+! ♙xe8 14. ♖x f6+

و سفید می‌برد.

۳-۴. اسب در نقش مهره پوشش دهنده

در مثال زیر با اصول پوشش دادن با اسب آشنا می‌شویم:

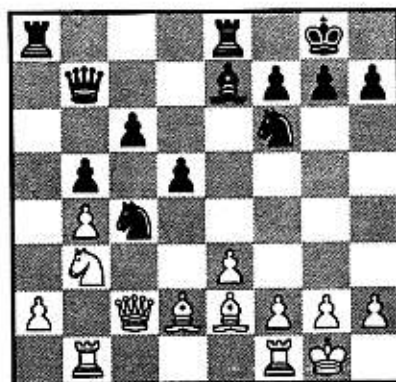
سفید: آکیباروینشتاین

سیاه: دوس - خوتیمیرسکی

(کارلسباد، ۱۹۱۱)

نمودار ۹۲

عمل پوششی اسب c4



اقدامات و ضد اقدامات

در پوزیسیون نمودار ۹۲ شانسها و امکانات طرفین تقریباً برابر است. پیاده a2 سفید و پیاده c6 سیاه هردو عقب افتاده‌اند. نبرد آتی طرفین بخصوص در مورد اسبهایی که

## 14. ♖c1! ...

سفید بالاخره با تهدید گرفتن یک سوار،  
راه پیاده عقب مانده را می‌گشاید.

## 14... ♜a8

## 15. ♙xc4 ♜xc4

## 16. ♖xc4

و به این ترتیب بخشی از بازی که نمایانگر  
پوشش دادن بود به پایان رسید. با توجه  
به اینکه امکانات طرفین هنوز در تعادل  
است، هر دو بازیکن نهایتاً به تساوی  
رضایت دادند.

## ۴-۴. تحرک و آزادی عمل اسب

مثال زیر گویای آزادی عمل و تحرک زیاد  
اسب در بازیهای عملی است.

سفید: میگوئل نایدورف (از باشگاه جوکی  
لاپلاتا)

سیاه: ایساک کشدن (از باشگاه شطرنج  
مانهاتان نیویورک)

(از رویارویی رادیویی بین باشگاه جوکی  
شهر لاپلاتا و باشگاه مانهاتان نیویورک در  
سال ۱۹۴۷)

در پوزیسیون نمودار ۹۳، سفید با آنکه  
یک پیاده کمتر دارد ولی امکانات تهاجمی  
خوبی دارد.

او با استفاده از تحرک پذیری و آزادی  
عمل اسب خود بازی را می‌برد.

## 1. ♜g5! ...

با توجه به ضعف جناح شاه سیاه، سفید  
اولاً تهدید 2. ♖h5 و ثانیاً تهدید زیر را  
ایجاد کرده است:

## 2. ♜xf7 ♙xf7 3. ♖c4+

حالا دیگر پس از 6.a4 این فیل در  
معرض خطر نیست.

## 5... ♖a7

## 6. ♖d3 ♜d6

## 7. ♙c3 ...

حرکتی برای تدارک ♜a1 که سفید برای  
انجام a4 به آن احتیاج خواهد داشت.

## 7... ♙xc3

## 8. ♖xc3 ♜c4!

اسب دیگر سیاه و وظیفه پوششی پیاده c6  
را به عهده گرفته است. گسترشهای بعدی  
بستگی به پاسخ این سؤال دارد که چطور و با  
چه ترتیبی سفید حرکات a4 و یا e4 را اجرا  
می‌کند.

## 9. ♜d1 ♜a3

پیاده عقب افتاده ستون a سفید که غیر  
قابل هجوم بود، هر لحظه ممکن بود به طرز  
مؤثری به خانه a4 حرکت کند و به همین  
جهت نیز این حرکت سیاه فقط برای مسدود  
کردن راه پیاده a انجام گرفت.

## 10. ♜d4 ...

سفید آماده تدارک اهرم دیگری می‌شود:  
e4

## 10... ♜e6

## 11. ♜b1-d1 ♖e7

## 12. e4! ...

یک ترکیب کوچک در این لحظه کارساز  
است.

## 12... ♜xe4

## 13. ♜xe4 dxe4

طبعاً حرکت 13... ♖xe4? به علت  
14. ♜e1! غلط است.

6. ♖f5! ...

از نقطه f5 اسب سفید قادر است فشار جنگالی خود را بر زنجیر پیاده‌ای سیاه (g7 و h6) درست مانند حالت نمودار ۸۱، اعمال کند. اکنون سفید دو تهدید دارد: یکی 7. ♖g4 و دیگری:

7. ♖e7+ ♔h7 8. ♖xf7

حمله سفید به مرحله قطعی رسیده است.

6... ♜e8

پس از حرکات:

6...g6 7. ♖xh6+ ♔g7 8. ♖h4

سفید سریعتر می‌برد. به عنوان مثال، دو حالت را در نظر می‌گیریم:

(1) 8...fxe3 9.fxe3 ♜d2

10. ♖g4 ♜h8 11. ♖f6+ ♔g8 (11...♔h7 12. ♖f4) 12. ♜f1.

(2) 8... ♜h8 9.d5! f6 10.dxc6

♖xc6 11. ♜d1 ♖b7 12. ♜d6

♜af8 13. ♖xf4 (13... ♜xh6

14. ♜xc6!).

7. ♖g4 f6

8. ♖xf4 ♖a6

9. ♖g4 ...

دو تهدید همزمان 10. ♖xh6+ و 10. ♜xc6 به وجود آمده است. موقعیت حاصل از لحاظ همکاری وزیر و اسب حائز اهمیت است.

9... ♔h7

10. ♜xc6 ...

با گرفتن یک پیاده اضافی و موقعیت

تهاجمی، سفید به راحتی بازی را می‌برد:

10... ♜ac8

نمودار ۹۳

اسب سفید به ضعف‌های حریف دامن می‌زند



...و کمک می‌کند که از آن ضعف‌ها سود جوید

اما هدف اصلی این حرکت آن است که

اسب با قدرت به f5 برود.

1... ♖d7

2. ♖h5 h6

3. ♖f3 ...

حال که سفید، حریف را به حرکت h6

واداشته، تهدید پس گرفتن پیاده را با حرکت

4. ♖h4 به وجود آورده است.

3... b6

حرکت فوری 3...f4 با جواب

4. ♜fc1 موجب از دست رفتن فیل

می‌گردد. حرکت 3...♔h7 نیز بخاطر

4. ♖e5 قابل بازی نیست.

راه منطقی دیگر عبارت از 3...a5 است که

البته پس از

4. ♜fc1 ♜b4 5. ♜xb4 axb4

6. ♜xb4

باز هم برتری سفید محرز است.

4. ♜fc1 ♜a5

5. ♖h4 f4

راه زمان تلف شود. حرکت 7...e7 معتدل‌تر و اندکی مطمئن‌تر است.

8.d4 ♘xb3

پر واضح است که 8...exd4 به علت 9.e5! بازنده است.

9.axb3 ♙b7

10. ♙g5! ...

این ادامه لاسکر است که توجه کمی به آن شده است. سفید تهدید گرفتن یک پیاده را با حرکت 11.dxe5 دارد. البته حرکت 10.dxe5 فوری به خاطر جواب 10...♘xe4 بازی خوبی به سیاه می‌داد.

10... h6

11. ♘xd4 10...exd4 برای سفید رضایتبخش خواهد بود.

11. ♙h4! ...

این حرکت نسبت به آنچه در بازی لاسکر - روبینشتاین (مائریش - استراو، ۱۹۲۳) ارائه شد بهتر است. در آنجا بازی چنین پیش رفته بود:

11. ♙xf6 ♙xf6 12. ♘c3 c6

13.d5 c5 14. ♙d3 ♙d8

15. ♘xb5

و حمله سفید با آنکه خطرناک است، فقط به کیش دائم منجر می‌شود.

حرکت متن توسط س. پولسن دانمارکی مورد بررسی قرار گرفته است.

11... ♙e7?

سیاه از ادامه زیر اجتناب می‌کند:

11...g5 12. ♙g3 ♘xe4

13.dxe5 d5

چون سفید پس از آن با 14.e6! حمله

11. ♙d6 ♙f7

12. ♘g7! ♙ed8

13. ♘h5 f5

14. ♙h4 ♙xd6

15. ♙xd6 ♙b4

16. ♘f6+ ♙g7

17. ♙e5 ♙f8

18.h3 ♙g6

19.a5 f4

20. ♘e4+ ♙h7

21. ♙xf4

و سیاه واگذار کرد.

#### ۵-۴. اسبهای قویتر از دو فیل

در بخش آخر این فصل طی مثالی آموزنده شرایطی را که دو اسب قویتر از دو فیل عمل می‌کنند نشان می‌دهیم.

سفید: ولفگانگ اونتسیکر سیاه: فریتس زمیش

(اولدنبورگ، آلمان، ۱۹۴۹)

1.e4 e5

2. ♘f3 ♘c6

3. ♙b5 a6

4. ♙a4 d6

5.O-O ♘f6

6. ♙e1 ...

حرکت مورد علاقه امانوئل لاسکر. ادامه معمول که ضمناً فیل شاه سفید را حفظ می‌کند 6.c3 است

6... b5

7. ♙b3 ♘a5

تعویض فیل سفید با اسب عموماً موفقیتی برای سیاه به حساب می‌آید، حتی اگر در این

13... b4

چه این حرکت و چه ادامه

13...g5 14. ♖g3 ♜d7

ظاهراً تهدید فوری سفید را دفع می‌کند، ولی یکی از آنها نقطه c4 و دیگری نقطه f5 را تضعیف می‌کند و در نتیجه برای اسب وزیر سفید امکان بسیار خوبی به وجود می‌آورد که از طریق d1 و e3 روی این دو نقطه نفوذ داشته باشد.

14. ♜d1! ♖e6

حرکت 14...g6 درست نیست. مثلاً\*

15. ♜e3 ♖g7 16. dxe5 dxe5

17. ♜c4 ♜d8 18. ♖e3 g5

19. ♖g3 ♜d7 20. ♖a7 ♖c8

21. ♖c7

و سفید می‌برد.

بنابراین سیاه طرح خود را به صورت ♖e7 ... تغییر داده است. اما این پوزیسیون قابل ترمیم نیست.

15. ♖x f6! ...

به این ترتیب سفید باز هم زمان کسب کرده است.

15... ♖x f6

16. ♜e3 ...

باز هم سفید تهدید گرفتن یک پیاده را با حرکات

17. dxe5 dxe5 18. ♜g4

به وجود آورده است.

16... ♖e6

حرکت 16... ♜d8 با پاسخ 17. ♖c4

مواجه می‌شود که تهدید 18. ♖xb4 را به همراه دارد و ضمناً

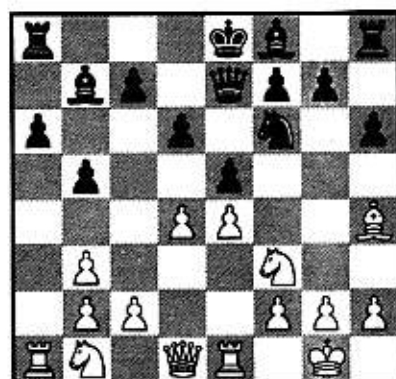
پر قدرتی به دست می‌آورد.

حالا سیاه یا باید این مبارزه را بپذیرد یا آنکه قبول کند که حرکت 7... ♜a5 ضعیف بوده است. با حرکت متن، سیاه مرکز را نگه داشته و قصد دارد دیوار پیاده‌ای خود را پابرجا نگه دارد تا آنکه گسترش خود را با حرکات 7.g6, ♖g7 و O-O کامل کند.

اما این رؤیایی بیش نیست، اسکلت پیاده‌ای سیاه به قدری ضعیف است که اسبهای سفید آن را درهم خواهند شکست.

نمودار ۹۴

پوزیسیون بعد از حرکت 11... ♖e7?



اسبهای سفید فعالیت خطرناکی را شروع می‌کنند.

12. ♜c3 ...

تهدید 13. ♜d5 ایجاد شده و جواب سیاه اجباری است.

12... c6

13. ♖d3 ...

مجدداً تهدید دیگری ایجاد شده که بعد از

14. d5 c5 15. ♖x f6!

دو ادامه متصور است:

(a) 15... ♖x f6 16. ♜xb5!

(b) 15... gxf6 16. ♜h4!

است که سیاه دو فیل دارد، ولی تحت این شرایط دو فیل ضعیف تر از دو اسب است.

19. ♖h4 ...

حالا دیگر نقطه g6 هم تبدیل به محل ایده‌آلی برای یک اسب گردیده است.

19... c5

20. ♗ef5 ...

شاید حرکت 20. ♗g6 با طرح 21. f4 بهتر باشد ولی این دیگر بستگی به سلیقه دارد.

20... ♜g8

21. ♖g3 g5

22. ♖g4! g×h4?

سیاه به جای این حرکت می‌توانست 22... ♖f7 کند اما بعد از آن هم

23. ♗f3 h5 24. ♖g3

♖c7 (با تهدید 25. ♗×e5)

پوزیسیون سیاه مأیوس‌کننده است.

23. ♗g7+

سیاه واگذار کرد.

17...d5 18.exd5 c×d5

19. ♖c7!

حرکت 16...exd4 نیز به هیچ وجه خوب نیست چون بازی را باز می‌کند و سفید به طرق مختلف قادر به استفاده از این موقعیت است، مثلاً با 17.e5! و پس از آن

17...d×e5 18. ♗g4

17.d×e5! d×e5

18. ♜ad1 ...

با تهدید 19. ♗×e5، حال آنکه 18... ♗e7 را سفید با 19. ♗f5 جواب خواهد داد.

(19...O-O 20. ♖d7!)

پاسخ سیاه اجباری است.

18... f6

موقعیت سیاه دیدنی است. او هفت پیاده دارد ولی هیچگونه امکانی برای ایجاد دو پیاده مجاور هم ندارد! پنج سوار دارد که فقط دو تا از آنها گسترش یافته‌اند و یا درست تر گفته باشیم فقط حرکت کرده اند! این درست

## فصل پنجم

### پیاده ها و رخها

باز بودن ستون روزنه‌ای برای فعالیت رخها در قلمرو دشمن ایجاد می‌کند و رخ می‌تواند به پوزسیون دشمن حمله کند. اصطلاحاً گفته می‌شود که چنین ستونی قابل تصرف یا قابل اشغال است. باز شدن ستون چنانچه با تعویض پیاده حاصل شده باشد (که معمولاً همینطور است) دو روزنه ایجاد می‌کند: یکی برای سفید و یکی برای سیاه و در نتیجه خطوطی برای هر دو طرف باز می‌شود که یا در یک ستون باز و یا روی دو ستون نیمه باز قرار دارند.

مضاعف (دوبله) شدن پیاده‌ها یا از دست دادن آن (مثلاً با قربانی) فقط یک روزنه ایجاد می‌کند، طوری که مجراً فقط برای یک طرف باز می‌شود. ستونهایی از این نوع نیز نیمه باز خوانده می‌شوند ولی معمولاً آنها را جداگانه در نظر می‌گیرند چون هر کدام مفهوم خاص خود را دارد. سرانجام حالتی است که رخ در جلو پیاده

رخها پشت دیوار پیاده‌های خودی به قدر کافی تحرک دارند ولی فقط موقعی قوی و فعال محسوب می‌شوند که به پوزسیون دشمن حمله ور شوند.

تدارک برای ایجاد رخهای فعال همانا گشودن ستونهاست که عمده‌تأ بستگی به بازی با پیاده‌ها و بخصوص استفاده صحیح و بموقع از اهرمها دارد.

#### ۵-۱. وضعیت ستون

وضعیت ستون بستگی به حضور یا عدم حضور پیاده‌ها دارد. ستون بسته ستونی است که با یک پیاده سفید و یک پیاده سیاه به کلی مسدود شده باشد و هنگامی ستون باز محسوب می‌شود که هیچیک از طرفین در آن پیاده‌ای نداشته باشند. ستون نیمه باز به ستونی اطلاق می‌شود که فقط پیاده یکی از دو طرف در آن حضور داشته و بنابراین از یک طرف باز باشد.

1.d4 c5 2.e3 cxd4 3.exd4.

تعویض غیر مستقیم پیاده‌ها فاصله بین دو ستون نیمه باز را بیشتر می‌کند و اکثریت پیاده‌ای موضعی ایجاد می‌نماید، مثل:

1.b4 e5 2.♖b2 ♗xb4

3.♗xe5

به این ترتیب ستون b برای سفید و ستون e برای سیاه نیمه باز شده است.

۴\* ستون پیوندی: به ستونی اطلاق می‌شود که با مضاعف شدن پیاده و انتقال آن به ستون مجاور، به صورت نیمه باز درآید. به عنوان مثال:

1.d4 e6 2.c4 ♗b4+

3.♖c3 ♗xc3 4.bxc3

ستون b برای سفید یک ستون پیوندی است. بر خلاف حالت ستونهای نیمه باز، ایجاد ستون پیوندی مستلزم تعویض یا حذف پیاده‌ها نیست و در مقابل آن ستون متقابلی از همان نوع به وجود نخواهد آمد.

۵\* ستون خالی: در تقسیم بندی ما، این نوع ستون زمانی حادث می‌شود که یک پیاده عمداً یا تحت نقشه معینی فدا شود. مثالی در این مورد می‌آوریم تا قضیه روشن شود:

1.e4 e5 2.♗c4 ♗c5

3.b4 ♗xb4.

به این ترتیب سفید با دادن قربانی پیاده به‌طور آگاهانه ستون b را برای خود خالی کرده است. ستون خالی حتماً با از دست دادن ماتریال به وجود می‌آید و بنابراین با مورد ستون نیمه باز فرق اساسی دارد. اینکه این نوع ستونها دارای چه خصلت تکنیکی یا

مسدود کننده قرار بگیرد، مثلاً با حرکات

1.a2-a4 , 2.♖a1-a3 , 3.♖a3-h3

موقعی که رخ، قلمرو جلو پیاده h2 را کنترل کند اصطلاحاً آن را پوش رخ می‌نامیم. با این وصف، عملاً این حالت در مراحل اولیه بازی به ندرت پیش می‌آید چون رخ به‌سہولت مورد حمله سواران سبک دشمن قرار می‌گیرد. با این توضیحات مقدماتی، کلاً با شش نوع ستون سروکار داریم.

۱\* ستون بسته: هر ستونی در اول بازی چنین وضعی دارد. ستون بسته به کار نمی‌آید مگر آنکه فضای بینابینی آن با پرش رخ کنترل شود.

۲\* ستون باز: ستونی است که با پیاده‌ها مسدود نشده باشد و معمولاً در نتیجه تعویض متقارن پیاده‌ها مانند نمودار ۲۶ به وجود می‌آید.

۳\* ستون نیمه باز و ستون متقابل آن: به ستونهایی گفته می‌شود که در نتیجه تعویض غیر متقارن (مانند نمودار ۲۷) ایجاد شده باشد، که یکی از ستونها برای سفید و دیگری برای سیاه نیمه باز است. به عبارتی اگر در آن ستون پیاده سیاه وجود داشته باشد آن ستون برای سفید نیمه باز محسوب می‌شود، و برعکس. این نوع ستونها اگر پیاده تعویضی با سوار پس گرفته شود، در مجاورت همدیگر واقع می‌شوند. به این مثال توجه کنید:

1.e4 d5 2.exd5 ♔xd5.

اما اگر پیاده با پیاده باز پس گرفته شود، بین این دو ستون نیمه باز یک ستون فاصله خواهد افتاد. مثلاً



مورد مثال گویایی است:

1.e4 c6 2.d4 d5

3.exd5 cxd5

در این حالت برتری فضای هر دو طرف (در ستون e برای سفید و در ستون c برای سیاه) ۶ به ۱ است. تفاوت‌های جزئی در کنترل فضای ستون و نسبت برتریها و تأثیرات حتی جزئی آن در حفظ تعادل فضا، مسئله اصلی در باز کردن بازی است.

فضای جلو پیاده یگانه عامل برتری نیست، زیرا ضعف پیاده مسدود کننده نیز حائز اهمیت است. ضعف چنین پیاده‌ای ممکن است حتی با فضای منفی جبران شود. مثلاً فرض کنید پیاده‌های سفید در d4, b7, a7 و پیاده‌های سیاه در c2, b2, a2 باشند که این به نفع سفید است با وجود آنکه برتری ۳ به ۴ در مقابل ۶ به ۱ برای او منفی است. یک پیاده منفرد (ایزوله) عموماً مسدود کننده ضعیفی است.

بهترین پیاده مسدود کننده، که کنترل قلمرو جلو را برای حریف بی‌فایده می‌سازد، پیاده رونده حمایت شده است. برای مثال پیاده‌های c5 و d6 سفید را در مقابل b5 و c6 سیاه در نظر بگیرید نسبت فضای مثبت سفید (۴ به ۳ در برابر ۲ به ۵) اهمیت غیرمستقیمی در برتری سفید دارد، چون هر چقدر قلمرو جلو بیشتر باشد، امکان متوقف کردن پیاده رونده طرف مقابل بیشتر می‌شود.

کنترل ستون از طریق پرش عموماً از نقطه‌ای در عرض سوم اجرا می‌شود، مثل رخ در h3 و پیاده در h2، که وضع این رخ به

تاکتیکی هستند، خارج از چهار چوب بحث کتاب حاضر است.

۶\* ستون پرشی: به ستونی اطلاق می‌شود که رخ آن را با مکانیسم پرش (که قبلاً شرح آن داده شد) اشغال کرده باشد. مثلاً شاه سفید در g1 و در مقابل رخ سیاه در g6 و پیاده در g7. ستون g یک ستون پرشی است.

## ۲-۵. کنترل فضا در ستون نیمه باز

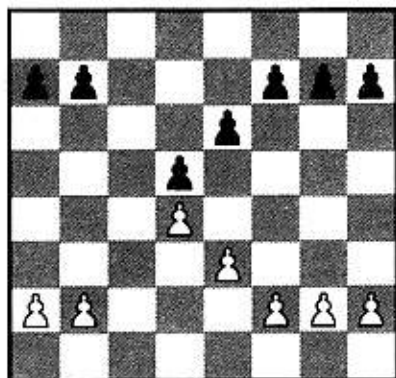
کنترل ستون بسیار اهمیت دارد.

کنترل ستون نیمه باز به معنی کنترل قلمرو جلو پیاده حریف است. برای مثال پیاده سفید در c4 و پیاده سیاه در d6 است و ستون d برای سفید و ستون c برای سیاه باز است. سفید خانه‌های d1 تا d5 را کنترل می‌کند، اما نقاط d7 و d8 در دسترس او نیستند. به این ترتیب سفید در ستون d به نسبت ۵ به ۲ برتری فضا دارد ولی در ستون c سیاه به نسبت ۴ به ۳ برتری فضا دارد. نسبت فضاها در این حالت یعنی  $\frac{5}{4}$  در مقابل  $\frac{4}{3}$  (به ترتیب برای سفید و سیاه) برتری مختصری به سفید داده است. به عبارت واضحتر، فضایی که سفید در ستون d دارد، کمی بیش از فضایی است که سیاه در ستون c دارد.

در یک ستون منفرد همواره فضای مثبت و منفی وجود دارد، مثلاً به نسبت ۶ به ۱، ۵ به ۲ یا ۴ به ۳ اما تعادل در کنترل فضای ستون نیز امکان پذیر است، چون ممکن است برتری فضای طرفین در دو ستون نیمه باز یکسان باشد. شروع بازی کاروکان در این

## نمودار ۹۵

فرم پیاده‌ای باز

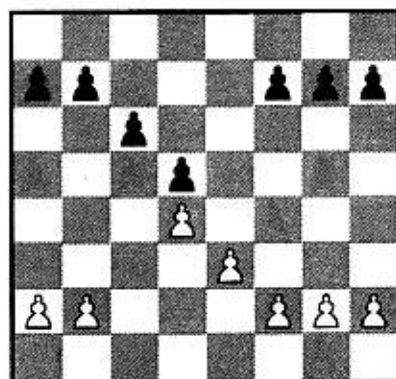


ستون باز C

(ب) فرم نیمه باز پرسی، که دیوار پیاده‌ای طرفین در عرض پنجم یکی از دو طرف از هم جدا شده و دو پیاده پیشرو به فاصله یک پرش اسب از همدیگر قرار گرفته باشند (نمودار ۹۷).

## نمودار ۹۶

فرم پیاده‌ای میخکوب



ستونهای نیمه باز با یک میخکوب

(۳) فرم پیاده‌ای آزاد: در این نوع ساختار اولاً تمام پیاده‌ها در صفحه حضور دارند و ثانیاً هیچیک از آنها از خط وسط عبور نکرده

طور نسبی بهتر از زمانی است که مثلاً رخ در h5 و پیاده در h4 قرار گرفته باشد.

## ۳-۵. انواع فرمهای پیاده‌ای

مرحله شروع بازی معمولاً منجر به تشکیل اهرم یا تعویض پیاده‌ها می‌شود، به طوری که بعد از چند حرکت مقوی برای رخها (برای هر دو طرف) ایجاد می‌گردد. از آن پس لازم است نقشه‌ها و طرحهای بازی طوری ریخته شوند که با خصوصیات ویژه اسکلت پیاده‌ای سازگار باشند، و موضوع رخنه به قلمرو دشمن حتماً باید مد نظر قرار گیرد. از آنجا که ویژگیهایی برای رخنه و فعالیت رخها (یعنی ایجاد روزنه برای رخها از طریق ایجاد اهرم) وجود دارد، می‌توان بین چند نوع پوزیسیون پایه که هر یک منجر به وسط بازی خاص خودش می‌شود، تمایز قائل شد. در مراحل اولیه هر بازی، به طور عام فرض می‌کنیم که فرم پیاده‌ای یکی از فرمهایی باشند که در زیر اشاره می‌شوند:

## (۱) فرم پیاده‌ای باز :

در این فرم حداقل یک ستون باز وجود دارد (نمودار ۹۵).

## (۲) فرم پیاده‌ای نیمه باز :

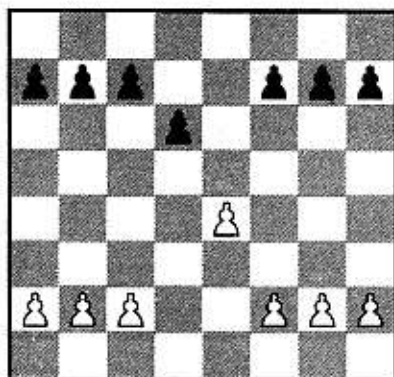
به نوعی اسکلت پیاده‌ای اطلاق می‌شود که یک ستون نیمه باز و ستون متقابلش (برای حریف) وجود داشته باشد. دو نوع پوزیسیون در این گروه قرار می‌گیرند :

الف) فرم نیمه باز با میخکوب، که دیوار پیاده‌ای طرفین حداقل با یک میخکوب (دو پیاده پیشرو در مقابل هم) به هم مرتبط باشند (نمودار ۹۶).

است (نمودار ۹۸).

نمودار ۹۷

فرم پیاده‌ای پرشی



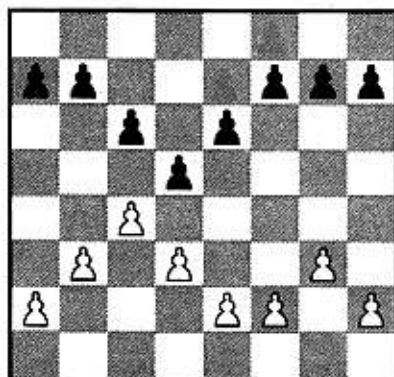
ستونهای نیمه باز: عرض پنجم خالی است و دو پیاده پیشرو طرفین به فاصلهٔ پرش یک اسب از یکدیگر قرار دارند.

(۴) فرم پیاده‌ای بسته:

تمام پیاده‌ها در صفحه هستند ولی حداقل یکی از آنها از خط وسط عبور کرده است (نمودار ۹۹).

نمودار ۹۸

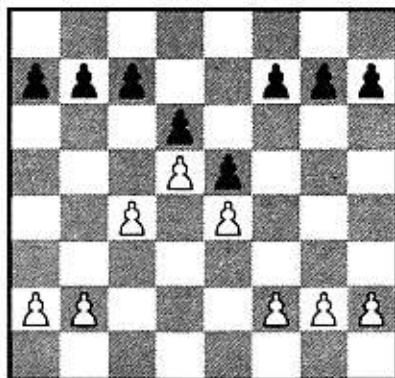
فرم پیاده‌ای آزاد



تمام پیاده‌ها در صفحه‌اند ولی هیچیک از طرفین از خط وسط عبور نکرده است.

نمودار ۹۹

فرم پیاده‌ای بسته



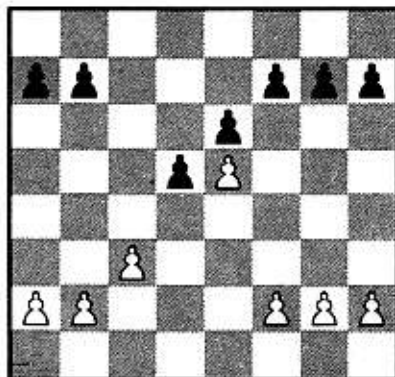
تمام پیاده‌ها در صفحه‌اند و یکی از پیاده‌ها خط وسط را رد کرده است

(۵) فرم پیاده‌ای نیمه بسته:

فرمهایی با ستونهای نیمه باز و حداقل یک پیادهٔ نفوذی در قلمرو دشمن (نمودار ۱۰۰).

نمودار ۱۰۰

فرم پیاده‌ای نیمه بسته



ستونهای نیمه باز: خط وسط قطع شده است

(۶) فرم پیاده‌ای پیوندی:

تمام پیاده‌ها در صفحه‌اند و یک ستون پیوندی نیز وجود دارد (نمودار ۱۰۱). ما در خصوص ستون پیوندی بحث خواهیم کرد

## ۴-۵. ستون باز

پوزیسیون نمودار ۱۰۳ یک حالت مقدماتی را که همه چیز بستگی به کنترل ستون باز C دارد نشان می‌دهد. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد می‌تواند پس از  $1... \text{c8}$  و یا  $1... \text{d7}$  همراه با  $1... \text{ac8}$  یا  $1... \text{fc8}$  ... تعادل کامل را در ستون C برقرار سازد. ولی اگر نوبت حرکت با سفید باشد، او در ستون باز C به نسبت ۵۵ به ۴۵ برتری دارد، بنابراین مختصری وضعش بهتر از حریف است. مرحله بعدی، تلاش برای ردیف کردن سه سوار سنگین (دو رخ و یک وزیر) در ستون باز است که با حرکت  $1. \text{c3}$  یا  $1. \text{c5}$  آغاز می‌شود. به یاد داشته باشید که رخ را باید به خانه‌ای حرکت داد که اولاً محافظت شده باشد و ثانیاً آنقدر فضای کافی در پشت سرش باقی گذاشته باشد تا دو سوار دیگر بتوانند در آن مستقر شوند. بعد از حرکات:

$1. \text{c3} \quad \text{d7} \quad 2. \text{c2} \quad \text{ac8}$   
 $3. \text{c1} \quad \text{xc3} \quad 4. \text{xc3}$

سفید کنترل کامل ستون را در اختیار دارد. آنگاه او سعی می‌کند که به پوزیسیون سیاه نفوذ کرده و به طور عرضی پیشرفت کند. اما اگر:

$4... \text{d8!} \quad 5. \text{c7} \quad \text{h6!}$

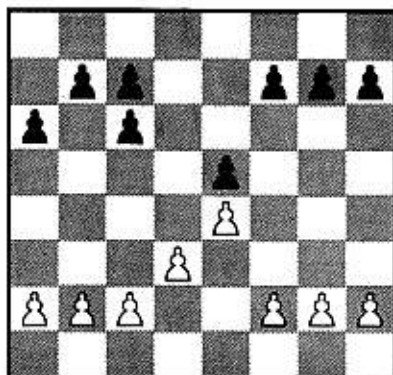
در این صورت با مشکل مواجه خواهد شد و سیاه ممکن است قادر به حفظ بازی باشد.

تغییر فرم نمودار ۱۰۳ به نمودار ۱۰۴ با آنکه جزئی است، اهمیت زیادی برای اساتید شطرنج دارد. هر دو طرف در ستون باز C سوراخ یا پایگاه خیلی خوبی در عرض

ولی در مورد فرمهای پیاده‌ای پیوندی به طور مستقل بحثی نخواهیم کرد.

نمودار ۱۰۱

فرم پیاده‌ای پیوندی



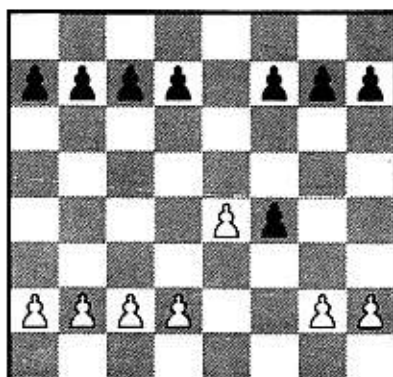
تمام پیاده‌ها در صحنه‌اند و یک ستون پیوندی وجود دارد.

(۷) فرم گامبی:

فرمهایی که یک طرف پیاده‌های بیشتری نسبت به حریف دارد (نمودار ۱۰۲). این نوع فرم پیاده‌ای فقط به عنوان یک امکان یادآوری شده است.

نمودار ۱۰۲

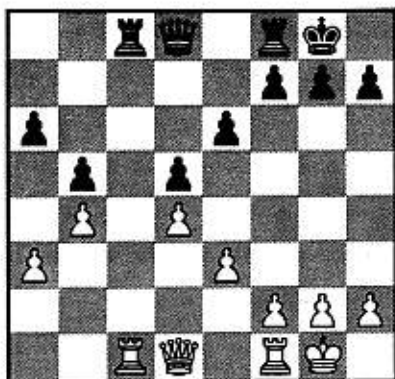
فرم گامبی



تعداد پیاده‌های طرفین مساوی نیستند

## نمودار ۱۰۴

ستون باز با پایگاه‌های متقابل



نوبت حرکت عامل مهم است.

حال آنکه حرکت  $a5!$  که اهرم لازم را ایجاد می‌کند بسیار قویتر است. غالباً حفظ تساوی از لحاظ امکان رخنه رخ بستگی به باز کردن ستون دیگر دارد.

## ۵-۵. تغییر مسیر عرضی

ستون بازی که از پیاده‌ها پاکسازی شده، هیچگاه نباید هدف دائمی در نظر گرفته شود. برتری در کنترل ستون باز عمدتاً بستگی به امکان نفوذ به پوزیسیون حریف و فعالیت از طریق عرضهای هفتم و هشتم دارد. غالباً فعالیت عرضی رخها عامل اصلی و تعیین کننده در حمله‌های ماتمی است، مثلاً\* در حالتی که رخهای سفید در  $h8$  و  $h7$  و شاه سیاه در  $g7$  و پیاده‌هایش در  $f6$  و  $g6$  باشند.

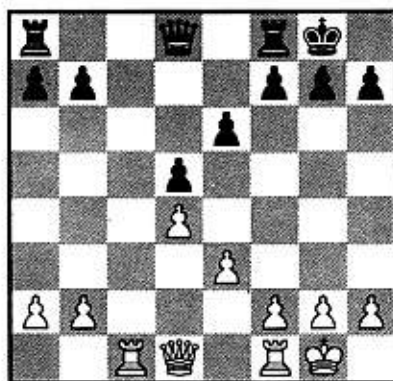
اما از لحاظ استراتژیکی، تغییر وضعیت حمله‌ای رخها به منظور بهره‌برداری از عرض اولیه پیاده‌ها یعنی عرض هفتم صورت می‌گیرد و این قضیه حائز اهمیت فراوانی در

پنجم خود دارند (نقطه  $c5$  برای سفید و  $c4$  برای سیاه) که اشغال آنها برتری زیادی به ارمغان می‌آورد. به همین جهت نوبت حرکت در این جا حائز اهمیت است. سفید با  $1. \text{c5}$  برتری کسب می‌کند و سیاه با  $1... \text{c4}$  رخی که به این ترتیب پایگاه ایجاد کند با ردیف کردن سایر قوای خودی در ستون  $c$  بخوبی از این ستون باز استفاده خواهد کرد و اگر رخها تعویض شوند، یک پیاده رونده حمایت شده در همین ستون پدید خواهد آمد که در مقابل برای سیاه فقط یک کاندیدا در ستون  $d$  ایجاد می‌شود.

(1.  $\text{c5}$   $\text{cxc5}$  2.  $\text{dxc5}$ )

## نمودار ۱۰۳

ستون باز، حالت تقارن، عدم وجود اهرمهای خوب



تعادل فقط زمانی است که نوبت حرکت با سیاه باشد این مثال نشان می‌دهد که اولین حرکت در چنین پوزیسیونهای متقارنی چه اهمیتی دارد.

از آنجا که عموماً نوبت حرکت با سفید است، باید فرض کرد که حتماً سیاه به مدت طولانی تقارن را نگه داشته است و ممکن است آخرین حرکتش  $c8?$  بوده باشد،

1...g6! از طرف سیاه خواهد شد و بعد از آن سفید قادر به شکستن خط دفاعی نیست زیرا با حرکت شاه سیاه به e8 و رخ مجبور به ترک عرض هفتم خواهد شد. برای مثال به دو احتمال زیر توجه کنید:

- (1) 3. ♖h4 ♕g7!  
 (a) 1.a4 g6! 2.f5 gxf5  
 (2) 3.g6 f×g6 4. ♖f4 ♜f8  
 5. ♜xc7 ♜f7  
 (b) 1. ♖g4 g6! 2.f5 exf5+  
 3. ♖f4 ♕f8 4.e6 f×e6 5. ♖e5  
 ♜e8 6. ♖f6 e5!.
- 1... f×g6

حرکتی بهتر از این وجود نداشت. پس از 1...f6 سفید به راحتی با ادامه 2.f5 exf5 3.e6

بازی را می‌برد. در حالت زیر:

- 1...f5 2. ♖h4 ♕f8  
 3. ♖g5 ♕g8

سفید چون رخش هیچ حرکتی در عرض ششم ندارد، نباید پیاده e را بگیرد. روش صحیح، پیشروی عمومی پیاده‌ها با هدف گسترده‌تر کردن دامنه عمل رخ به وسیله حرکت b6 است.

2. ♖g4 ...  
 2... ♜e7 حرکت درستی نیست چون 2... ♖f8 و در این حال رخ مجبور است به d7 برگردد. چون پس از 3. ♜×e6?? سیاه با ♖f7! رخ را به تله می‌اندازد.

2... b5  
 مهم نیست که سیاه چگونه پیاده‌هایش را

طرح ریزهای شطرنج به شمار می‌رود. عموماً کنترل عرض هفتم موجب آن می‌شود که بتوان حمله به پیاده‌هایی را که از یکدیگر دفاع نمی‌کنند، سازمان داد، در حالی که شاه دشمن نیز در عرض هشتم یا در گوشه دیگری زندانی شده است. در این گونه موارد (نمودار ۱۰۵) نتیجه کار بستگی به دامنه تحرک رخ در عرض هفتم یا وضع پیاده‌هایی دارد که این دامنه را در هر دو سو مسدود می‌کنند.

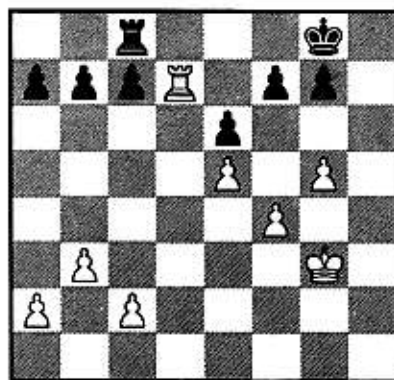
در پوزیسیون زیر، سیاه می‌خواهد به تساوی برسد، ولی حرکت با سفید است و به ترتیب زیر بازی را می‌برد:

1.g6! ...

با این حمله به یکی از پیاده‌های مسدود کننده، سفید دامنه عملیات رخ خود را در عرض هفتم به سه خانه افزایش می‌دهد و آن را برای بهره‌برداری آتی مناسب می‌سازد.

نمودار ۱۰۵

فعالیت در عرض



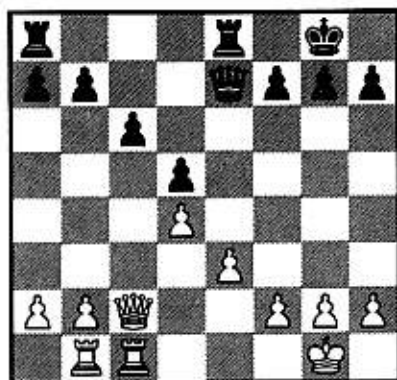
نقاط نفوذ رخ d7 و e7 و پیاده‌های c7 و f7

مسدود کننده‌اند.

هر حرکت بی‌اثر دیگری موجب پاسخ

نمودار ۱۰۶

فرم پیاده‌ای نیمه باز با یک میخکوب



سفید اهرم بهتری در اختیار دارد

این اسکلت پیاده‌ای که از شروع بازی گامبی وزیر یا دفاع نیمزوهندی ایجاد شده است غالباً در تورنمنت‌های امروزی دیده می‌شود. ما مخصوصاً صحنه را از سواران سبک خالی کردیم تا به خوبی در مورد آنچه برای رخها اهمیت دارد تأکید کنیم. هر دو طرف دارای یک ستون نیمه باز هستند و نسبت کنترل فضا برای هر دو ۵ به ۲ و در تعادل است. (در مورد تعریف نسبت کنترل فضا به بخش دوم همین فصل رجوع شود). از لحاظ جفت کردن دو پیاده نیز برای هر دو طرف این امکان وجود دارد. حرکت  $e4$  منجر به منفرد شدن پیاده  $d4$  می‌شود و از طرف دیگر حرکت  $c5$  سیاه نیز موجب منفرد شدن پیاده  $d5$  می‌گردد و اگر حرکت  $e4$  قبلاً با  $f3$  تدارک دیده شود (یا متقابلاً برای سیاه:  $c5$  با حرکت  $b6$ ) نتیجه کار زوج پیاده آویزان خواهد بود که آنهم پیشنهاد خوبی نیست.

نه، هیچکدام اینها درست نیست، این

براند چون به هر حال بزودی حرکاتش تمام خواهند شد.

3.  $\text{Kg5}$   $\text{Kh7}$ 4.  $\text{Re7}$  ...

حرکت 4.b4 دقیق نیست چون سیاه پس از 4...c5 بازی متقابل کسب می‌کند (در موقعیتهایی نظیر این، مدافع باید سعی کند حتی الامکان رخش را فعال کند حتی اگر به قیمت یک یا دو پیاده تمام شود)

4...  $\text{d8}$ 5.  $\text{Rxe6}$   $\text{d2}$ 6.  $\text{Rc6}$ 

و سفید به سهولت بازی را می‌برد.

## ۵-۶. ستون نیمه باز به اضافه ستون باز (حمله اقلیت پیاده‌ای)

در ستونهای باز معمولاً با تعویض رخها مواجه هستیم که اثر خنثی کننده‌ای دارد، اما ستونهای نیمه باز با مانع شدن از تحرک کامل رخها، عملیات را به تعویق می‌اندازند.

بهترین حالت برای رخها وجود یک ستون باز و یک ستون نیمه باز اضافی در مجاورت آن است.

ترتیب زمانی روش کار به طور خلاصه این است:

"ستون نیمه باز به اضافه یک اهرم به اضافه ستون باز"

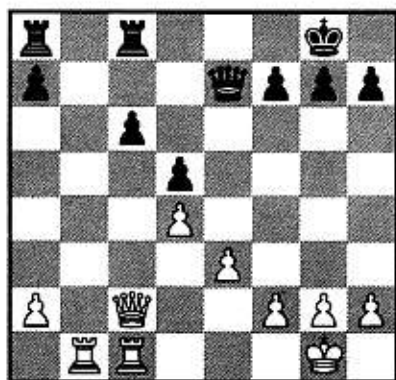
زیرا ستون نیمه باز دلالت بر یک ساختار پیاده‌ای غیر متقارن دارد که در آن امکانات کافی برای ایجاد اهرم وجود دارد.

این مطلب به خوبی در مثال زیر نشان داده شده است:



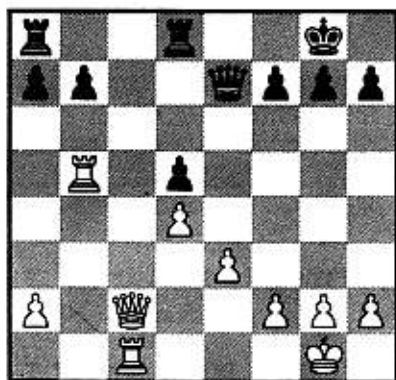
نمودارهای ۱۰۷ تا ۱۱۰ منجر شود.  
نمودار ۱۰۷ در مقایسه با نمودار ۱۰۶ نشان می‌دهد که سفید پیشرفت اساسی کرده است، چون

نمودار ۱۰۷  
پیاده b5 و b7 طرفین از بین رفته‌اند



برتری مشخص برای سفید

نمودار ۱۰۸  
پیاده b5 و c6 طرفین از بین رفته‌اند



برتری مشخص برای سفید

الف) ستون نیمه باز به خاطر ضعیف شدن بیشتر پیاده c6 (که اکنون تبدیل به یک پیاده عقب مانده و ضعیف شده) اهمیت بیشتری یافته است.

پوزیسیون به جای زوج پیاده‌ای، به چند اهرم نیاز دارد و اهرمهای مربوطه عبارتند از پیاده b5 در مقابل c6 برای سفید و f4 در مقابل e3 برای سیاه. این اهرمها باید پیاده‌های ضعیف و همچنین نقاط بلوکه‌ای در ستونهای نیمه باز یا در مجاورتشان خلق کنند.

برای آنکه حرکت b5 در قبال حرکت تدافعی a6 سیاه بدون نتیجه نماند، لذا سفید ابتدا نیاز به حرکت a4 دارد. به همین دلیل نیز سیاه پس از 1...f5 2.g3 2...g5 دارد ولی این پیشروی پوزیسیون شاه سیاه را تضعیف می‌کند. بنابراین موقعیت نمودار ۱۰۶ به نفع سفید است.

اگر نوبت حرکت با سفید باشد با حرکت 1.b4 ابتکار عمل نیرومندی کسب خواهد کرد. توجه داشته باشید که این اسکلت پیاده‌ای که به خاطر شکل نامتقارنش به نفع طرف مهاجم است، باز هم نامتقارن باقی می‌ماند و فرقی نمی‌کند که چه تعویضی از حرکت b5 سفید ناشی شود.

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد او 1...a5 بازی می‌کند که تحت این شرایط دفاع مناسبی است چون مانع عمل پیاده‌های سفید می‌شود. مثلاً:

2.a3 a4! الف)

2.b3 ♖a3! ب)

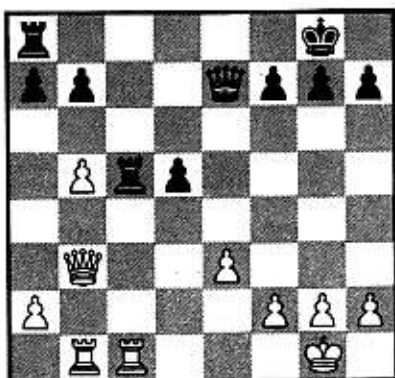
ایجاد اهرم پیاده‌ای با حرکات b4 و b5 را اصطلاحاً حمله اقلیت پیاده‌ای می‌نامند که موجب گشوده شدن ستون b یا c خواهد شد، بنابراین فرم پیاده‌ای نیمه باز نمودار ۱۰۶ می‌تواند به یکی از فرمهای باز



برای پوزیسیون او مضر است.

نمودار ۱۰۹

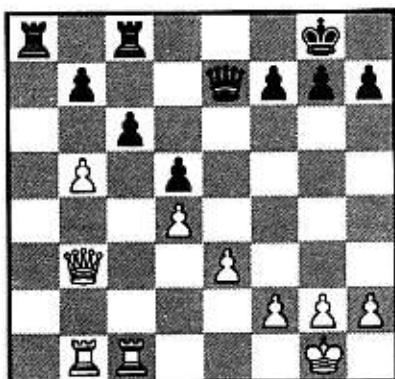
پیادهٔ b5 با پیادهٔ b7 عقیم مانده است.



وضع سفید شاید خیلی جزئی بهتر باشد.

نمودار ۱۱۰

پیاده‌های ستون a حذف شده‌اند.



سیاه امکان تنش دارد.

در اینجا برتری کمتری نسبت به نمودار ۱۰۶ به چشم می‌خورد و شاید هم هیچ درست است که پیادهٔ d5 منفرد است ولی پیشروی بی‌هدف b5 نیز نقطهٔ ضعفی برای سفید ایجاد کرده که عمدتاً به خاطر عدم کنترل نقاط c4 و c5 است، به طوری که سیاه می‌تواند از این نقاط پایگاههای نیرومندی

ب) به سهولت خانهٔ ایست c5 را کنترل می‌کند.

ج) از ستون باز b سود می‌برد که سیاه برای حفاظت از پیادهٔ عقب ماندهٔ c6 در استفادهٔ متقابل از آن دچار مشکل است.

د) سفید دارای امکان نفوذ به خانهٔ b7 یا (اگر پیادهٔ a7 سیاه حرکت کند) به خانهٔ b6 است.

ه) می‌تواند پیادهٔ ستون رخ سیاه را زیر آتش بگیرد حال آنکه پیادهٔ رخ خودش غیر قابل حمله است.

به همین ترتیب، نمودار ۱۰۸ درمقایسه با نمودار ۱۰۶ نقاط قوت زیادی را برای سفید به ارمغان آورده است زیرا اکنون او هم تهدید گرفتن یک پیاده را با حرکت 1. ♖b3 دارد و هم متحد کردن سواران سنگین در ستون c با حرکت 1. ♞c5 (البته حرکت 1...b6 قادر به جلوگیری از این طرح نیست، چون سفید ابتدا 2. ♞b3 و بعد 3. ♞c3 خواهد کرد).

پوزیسیون سیاه بسیار نامطلوب است؛ اسکلت پیاده‌ای او دچار ضعفهای فراوانی است:

الف) پیادهٔ وزیرش ضعیف است و در معرض عمل اهرم باحرکت e4 و f3 و e4 قرار دارد.

ب) چون حرکت b6 می‌تواند موجب تحریک سفید به ایجاد یک اهرم قوی با حرکات a4 و a5 بشود، فشار زیادی روی پیادهٔ b7 باقی خواهد بود.

دیاگرام ۱۰۹ نشان می‌دهد که حرکت b5 سفید اگر منجر به تعویض این پیاده نشود،

## ۷-۵. ساختار پیاده‌ای میخکوب

## لوئیس پاولسن

در تورنمنت‌هایی که پس از سال ۱۹۴۵ برگزار گردید نوع دیگری از ساختار میخکوب پیاده‌ای نیمه باز اهمیت فراوانی یافت. از این نوع ساختار به عنوان سیستم میخکوب پیاده‌ای دفاع سیسلی نام می‌بریم.

اساساً این فرم پیاده‌ای به علت وجود اهرمهای بسیار قوی با فرم نمودار ۱۰۶ تفاوت دارد (با نمودار ۱۱۱ مقایسه کنید). مشخصه اصلی آن عبارت است از عقب ماندگی پیاده d6. نکته قابل ذکر دیگر آن است که تناسب کنترل ستون با نسبت ۵ به ۲ در قبال ۶ به ۱ به نفع سیاه است، ولی در دفاع سیسلی این یک ویژگی عمومی است و خاص این پوزیسیون نیست.

سیستم میخکوب سیسلی یکی از سه سیستم اصلی دفاع سیسلی است و دو نوع دیگر به ترتیب با حرکات e6 و g6 مشخص می‌شود. لوئیس پاولسن روی هر سه نوع سیستم ذکر شده کار فراوانی انجام داد و برای دنیای شطرنج به ارث گذاشت. اکنون هر یک از این سیستمها خود به واریاسیونهای متعدد و پیچیده تری تکامل یافته‌اند و هر کدام با اسمی مشخص شده‌اند اما فقط سیستم فیانکتوی فیل در g7 نام عمومی سیستم درآگون را به خود پذیرفته است که اسمش تجسمی است از کیفیات فیل فیانکتوی سیاه. سیستم زوج پیاده‌ای e6 و d6 در دفاع سیسلی همان واریانت معروف شونینگن است که اکنون خود شاخه‌های بسیار متعددی دارد. و سرانجام سیستم میخکوب

در ستون باز ایجاد کند. جنبه‌های مثبت و منفی این فرم پیاده‌ای قابل بحث است. برتری احتمالی سفید بستگی به حضور سوارهای سبک دارد.

کلاً فقط زمانی حرکت b5 را انجام دهید که از تعویض این پیاده مطمئن باشید. در موقعیتی شبیه نمودار ۱۰۶، وظیفه سیاه در هر حالتی مشکل خواهد بود.

(احیاناً بهتر بود از ابتدا در پاسخ به سری حرکات گشایشی 2.c4 ; 1.d4 d5 به جای 2...e6 با حرکت 2...c6 جواب دهد، یعنی دفاع اسلاو یا واریاسیونهای مختلف آن).

اما اگر به چنین پوزیسیونی رسیدیم، سیاه باید با حرکات a6... یا a5... برای تعویض پیاده‌های ستون رخ تلاش کند. حذف پیاده‌های ستون a در هر یک از پوزیسیونهای یاد شده مزایای زیر را برای سیاه در پی دارد:

(۱) در مقایسه با نمودار ۱۰۷ کمی راحت تر خواهد بود (چون پیاده a7 ضعیف بود).

(۲) در مقایسه با نمودار ۱۰۸ وضعش چندان بهتر نیست. (چون پیاده b منفرد می‌شود).

(۳) در مقایسه با نمودار ۱۰۹ راحتی بیشتری نصیب سیاه می‌شود زیرا پیاده b5 سفید منفرد و ضعیف خواهد شد.

(۴) طبعاً بر اثر گشوده شدن ستون a در پی تعویض پیاده‌ها، آزادی عمل رخها در این ستون برای سیاه مفید خواهد بود.

آن دفاع سیسیلی به طور کلی محبوبیت زیادی پیدا کرد.

بنابراین بین شاخهٔ پاولسن (♠bd7) و شاخهٔ اوپوه (♠c6...) در سیستم زوج پیاده‌ای یا شونینگن باید تمایز قائل شویم. شاخهٔ اوپوه در تورنمنت ۱۹۲۳ شونینگن، در بازی ماروتسی - اوپوه برای اولین مرتبه مطرح شد و به همین خاطر بعد از آن تاریخ به واریانت شونینگن مشهور شد.

نام پاولسن هرگز در ارتباط با سیستم دراگون ذکر نمی‌شود، هر چند به نظر می‌رسد که او آن را کشف کرده است. اشتاینیس در کتابچهٔ تورنمنت ۱۸۸۹ نیویورک نوشت که "حرکت جدید g6 توسط لوئیس پاولسن در تورنمنت فرانکفورت ارائه شد." نوآوری پاولسن در دراگون از آنجا محرز است که او عموماً تمایل زیادی به فیانکتو کردن فیل شاه خود داشت و این عمل در زمان او خیلی عجیب می‌نمود. همچنین "دفاع هندی شاه" را حدود چهل سال قبل از آنکه عمومیت یابد، یقیناً او ارائه داد.

(1.d4 ♠f6 2.c4 g6)

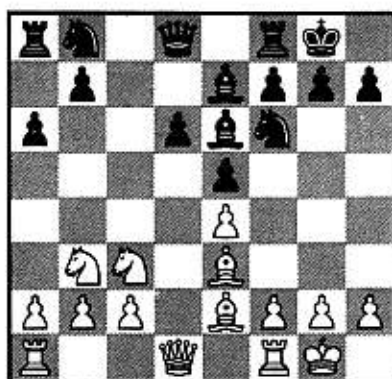
همینطور واریانتی از دفاع هندی شاه را که امروزه به دفاع یوگسلاو یا پیرک موسوم است معرفی نموده بود (1.e4 d6). برای این مطلب هم سندی در کتابچهٔ راهنمای تورنمنت ۱۸۸۳ نورنبرگ وجود دارد که چنین است: "کاشف عملی این دفاع ویلفرد پاولسن است ولی (برادر او) لوئیس پاولسن با تحقیقات بیشتری قبلاً روی آن کار کرده و پیشنهاد داده بود."

به راستی که در شطرنج معاصر نام لوئیس

(پیادهٔ e4 در مقابل e5) به نام واریاسیون بولسلاوسکی مشهور است.

نمودار ۱۱۱

سیستم میخکوب سیسیلی



میراث لوئیس پاولسن

حرکت بلوکهٔ e5 بارها و بارها قبل از پاولسن نیز بازی شده بود ولی او بود که آن را به صورت یک سیستم کامل درآورد. این کار در دههٔ هشتاد قرن نوزدهم انجام گرفت. شصت سال طول کشید تا کارهای لوئیس پاولسن مفسر بالارزشی چون ایساک بولسلاوسکی پیدا کند.

سیستم زوج پیاده‌ای مشغلهٔ اصلی پاولسن در سراسر زندگی شطرنجی‌اش بود. او بارها و بارها حرکت e6 را تجربه کرد و انواع ایده‌های آن را مورد تجزیه و تحلیل قرار داد. در حقیقت این سیستم مدیون اوست البته به شرطی که سیاه آن را با حرکت ♠b-d7 ادامه دهد. امروزه عموماً اسب وزیر به c6 منتقل می‌شود، حرکتی که توسط ماکس اوپوه در سالهای ۱۹۲۰ ارائه شد و موفقیت‌های وی در این شروع بازی چنان بود که سیستم زوج پیاده‌ای و همراه با

پاولسن قرین افتخار است.

از این مطلب نیز می‌گذریم که لوئیس پاولسن آلمانی (۱۸۹۰ - ۱۸۳۳) چهار سالی هم در ایالات متحده به عنوان تاجر مقیم بود و در تورنمنت نیویورک (سال ۱۸۵۷) پس از پاول مورفی مقام دوم را احراز کرده بود. حالا برمی‌گردیم به پوزیسیونی که در نمودار ۱۱۱ داشتیم.

واریانتهای بسیاری از سیستم بلوکه (میخکوب) سیسیلی (پیادهٔ e4 در مقابل e5) وجود دارد که بستگی به حرکت انتخابی سیاه c6... یا b7-d7... و نیز e6... یا b7... دارند. ما واریاسیونی را با اهمیت متوسط انتخاب کردیم تا زمینهٔ مناسبی برای توضیحات عمومی موقعیت حاصل فراهم آوریم.

پوزیسیون نمودار ۱۱۱ معمولاً به این ترتیب ایجاد می‌شود:

1.e4 c5 2.♞f3 d6 3.d4  
c×d4 4.♞×d4 ♞f6 5.♞c3  
a6 6.♞e2 e5 7.♞b3 ♞e7  
8.O-O O-O 9.♞e3 ♞e6.

تا مدت‌های مدید پیادهٔ عقب ماندهٔ d6 علامت مشخصهٔ این پوزیسیون و یک ضعف جدی به شمار می‌آمد، ولی موقعی که بولسلاوسکی و سایرین به بررسی کارهای لوئیس پاولسن پرداختند ثابت شد که پیادهٔ عقب مانده غیر قابل حمله است و حتی در برخی موارد می‌تواند خطرناک هم باشد چون هر آن ممکن است پیشروی کند و یک اهرم قوی بسازد.

در این ساختار پیاده‌ای امکان سه نوع

اهرم وجود دارد: یکی برای سفید با حرکت f4 و دو تا برای سیاه با d5... و f5... از میان اینها حرکت f5 عملاً خارج از بحث ماست چون که پس از exf5 سیاه دارای دو پیادهٔ آویزان در مرکز و یک جناح شاه ضعیف می‌شود و سوارهای سفید بر اثر عدم حضور پیاده در e4 میدان‌دار صحنه خواهند شد.

با این توضیحات، امکان ایجاد اهرم از سوی هر دو طرف یکسان و متعادل می‌گردد: f4 سفید در قبال d5 سیاه. معهذاً این اهرمها کیفیات متفاوتی دارند، و مسائل دشواری به وجود می‌آید. به طور کلی f4 حرکت مطمئنی به شمار می‌آید اما دستاورد کمتری دارد، حال آنکه حرکت d5... امید بخش تر است ولی مطمئن نیست. سفید نمی‌تواند از تعویض پیادهٔ f انتظار زیادی داشته باشد، عمدتاً به خاطر آنکه دیگر برای محافظت از عملیات در ستون نیمه باز f پیاده‌ای در اختیار ندارد. از سوی دیگر، سیاه اگر پیادهٔ d5 خود را در زمان صحیحی تعویض کند وضعیت خوب می‌شود، زیرا در آن هنگام دارای اکثریت پیاده‌ای خطرناکی در جناح شاه خواهد شد. ستون باز d در اثر وجود پیادهٔ مرکزی و پرتوی فضا در ستون c (عبه ۱) برای سیاه با ارزش به حساب می‌آید. در واقع حرکت d5 حرکت کلیدی این سیستم است. اما حرکت d5 اگر پیش از موعد لازم انجام شود ممکن است زیان آور هم باشد. برای مثال به این بازی توجه کنید:

1.e4 c5 2.♞f3 d6 3.d4  
c×d4 4.♞×d4 ♞f6 5.♞c3  
a6 6.♞d3 e5 d5 7.♞d-e2

است. سفید می‌خواهد با حرکت 11.f5 روی نقطه حیاتی d5 فشار بیشتری وارد کند. سیاه دو راه انتخاب دارد:

الف) 10...exf4 یک اقدام رادیکال - هرچند تا حدودی عجیب به نظر می‌رسد چون پیاده d6 ایزوله می‌شود ولی قابل بازی کردن است زیرا e4 را هم ایزوله می‌کند و بنابراین نقطه e5 تبدیل به پایگاه مناسبی برای سواران سیاه می‌گردد.

ب) 11.f5 c4 10...c7 11.f5 c4 (ب) اقدام عادی است و موقعیت حاصله بسیار پرتنش خواهد بود، زیرا سفید باید برای ایجاد زوج پیاده‌ای از طریق حرکات g4 و g5 تلاش ورزد. ولی از سوی دیگر متقابلاً خطرات ناشی از حرکت d5 حریف را بایستی پذیرا باشد.

(۲) حرکت 10.f3 که بیسگوئر آن را ترجیح می‌داد. سفید اکثریت نسبتاً بهتری از دو طریق کسب می‌کند:

11.exd5 10...d5 (الف)

12.c4 13.c4 12.d5 11.d5

12.exd5 10...c7 11.d5 11.d5

12.exd5

(از بازی بیسگوئر - بارتسا، زاگرب، ۱۹۵۵)

(۳) حرکت 10.d5 10...d5 مستقیماً به حالت

(ب) از قسمت ۲ منجر می‌گردد. (البته

حرکت 10...e4?? به خاطر جواب

11.b6! غلط است).

از این بحث باید نتیجه گرفت که حمله

بردن به فرم پیاده‌ای بلوکه پاولسن بسیار

مشکل است. در مقایسه با حمله اقلیت

پیاده‌ای در اسکلت پیاده‌ای نمودار ۱۰۶،

8.exd5 9.c4! 10.f6 10.f7+

10.f6 10.f7+

با برتری کامل سفید. (بازی الگزاندر - زمیلیف، تورنمنت تیمی بین المللی، آمستردام، ۱۹۵۴) البته سفید راغب است که مستقیم یا غیر مستقیم از حرکت d5 ممانعت کند و خانه d5 را برای تمرکز دادن اسب c3 حفظ نماید و از طرفی با حرکت c3 یا c4 کمبود فضای خود را در ستون c اندکی بهبود بخشد. اما به ندرت قادر به انجام همه این کارهاست: حرکت d5 معمولاً منجر به تغییر ساختار پیاده‌ای خواهد شد طوری که پیاده e4 در d5 مستقر می‌شود و نقطه بلوکه کننده d5 را اشغال می‌کند و اکثریت پیاده‌ای برای حریف بوجود می‌آورد. در این موقعیت جدید، سفید اگر در جناح شاه عمل کند هنوز وضع خوبی خواهد داشت ولی اگر حرکت f2-f3 را انجام دهد، همانطور که چندین بار توسط بیسگوئر نشان داده شد، در جناح شاه غیر فعال خواهد ماند.

حرکت f2-f4 تا حدودی برای سفید خطرناک هم هست، زیرا جواب 10...exf4 ستون e را پاک کرده و خانه e5 را برای سواران سیاه خالی خواهد کرد (که البته مادامی که ستون d نیمه باز باشد اهمیت کمتری دارد).

نتیجه تمام بحثهای فوق را با ادامه‌های احتمالی و منطقی زیر که از نمودار ۱۱۱ و پوزیسیونهای مشابه ممکن است به وجود آیند، در سه حالت خلاصه می‌کنیم:

(۱) حرکت 10.f4. این حرکت متداولتر

پرش می‌خوانند).

در چنین اسکلت پیاده‌ای نسبت کنترل فضای ستون طرفین همیشه ۵ به ۲ در مقابل ۴ به ۳ است و این امر برای طرفی که برتری مثبت دارد (نه لزوماً سفید) برتری مختصری از حیث قضا ایجاد می‌کند. طرف مهاجم برای نگهداری این برتری و احیاناً افزایش آن معمولاً به موضوعات پنهانگانه زیر توجه خاصی معطوف می‌دارد:

(الف) سوارانش را در موقعیتهایی مستقر می‌کند که به راحتی در دسترس بوده و هماهنگ شوند.

(ب) تا آنجا که امکان دارد از تعویض اجتناب می‌کند.

(ج) به جای تلاش در جهت ایجاد اهرم، سعی می‌کند تشکیل اهرمها را بی اثر و خنثی سازد.

(د) در هر حرکت سعی می‌کند تهدید یا تهدیدهای جدیدی به وجود آورد.

(ه) عموماً تا زمان عملیات اصلی و نهایی منتظر فرصت می‌ماند.

تا آنجا که به موضوع رخها مربوط می‌شود، اسکلتهای پیاده‌ای پرشی گزینه‌های مختلفی را به وجود می‌آورند. از نظر کسی که حمله می‌کند، همیشه اشغال ستون نیمه باز مورد نیاز نیست، زیرا ممکن است با تشکیل فرم زوج پیاده‌ای و قرار دادن یک رخ در پشت یکی از این دو پیاده، وضعیت تهاجمی او بهتر شود. منطقی هم نیست که رخها را بدون دلیل خاصی دوبله کند، چون معمولاً سواران سنگین اگر مجاور همدیگر باشند، حالت بسیجی بهتری دارند تا آنکه پشت

سیستم مناسبی برای حمله وجود ندارد. فقدان هر نوع اهرم پر قدرتی به سفید این اجازه را نمی‌دهد که سرعت رخهایش را وارد عمل کند و او فقط باید به مانورهای آرام و بطئی تکیه کند.

نکته قابل ذکر دیگر در این ارتباط، واریاسیونی است که این روزها عمومیت زیادی پیدا کرده است و آن واریانت نایدورف در دفاع سیسلی است که به این شکل آغاز می‌شود:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4  
cxd4 4.♘xd4 ♙f6 5.♘c3  
a6 6.♙g5

که این حرکت آخر از e5...6 جلوگیری می‌کند چون در آن صورت پس از ادامه:

7.♙xf6 ♖xf6 8.♘d5 ♖d8  
9.♘f5

سفید پوزیسیون نیرومندی کسب خواهد کرد.

این نکته را برای ارضاء حس کنجکاوی یادآور شدیم. سیستم بلوکه سیسلی یا سیستم بولسلاوسکی تا همین چندی پیش ضعیف محسوب می‌شد، ولی امروزه گاه سفید از آن احتراز می‌کند.

## ۸-۵ فرم پیاده‌ای پرشی

فرمهای پیاده‌ای پرشی گروه بسیار مهمی را در فرمهای پیاده‌ای نیمه باز تشکیل می‌دهند. (قبلاً تعریف کرده بودیم که هرگاه عرض پنجم خالی از پیاده باشد و پیاده‌های پیشرو دو طرف به فاصله یک پرش اسب از یکدیگر قرار گرفته باشند، اسکلت پیاده‌ای را

اهرم از جانب فیل، مسائل حساس و دشواری پدید می‌آید. گاهی اوقات راه حل قضیه به سه مرحله عملیات نیاز دارد، مثل حالت زیر که پیادهٔ c3 بخواهد در مقابل پیادهٔ d5 سیاه اهرم آزاد کننده بسازد:

(1) ♗a1, ♙c1, ♖a2, ♗b2, ♖c3

(2) ♗a1, ♙b2, ♖a2, ♗b3, ♖c3

(3) ♗c1, ♙b2, ♖a2, ♗b3, ♖c4

در این صورت پیادهٔ c4 در مقابل d5 اهرم آزاد کننده به وجود آورده است. بنابراین حرکت c3-c4 تا زمان تدارک اولیهٔ فیل و رخ برای مواجهه با باز شدن ستونها (که حتی بعضی اوقات نیاز به مقدمه چینی بیشتری هم دارد) به تعویق می‌افتد. در این حالت فیل b2 (یا عموماً فیل g7 سیاه) تا مدتی در محل خود به طور غیر فعال باید باقی بماند. در این صورت، نقاط b2 یا g7 را اصطلاحاً "آشپانه" و روش سه مرحله‌ای را که در بالا به آن اشاره کردیم، روش آشپانه می‌نامند.

پوزیسیون فیل وزیر طرف مدافع، چه در جلو دیوار پیاده‌ای و چه در عقب آن، یکی از ویژگیهای مهم دیگری است که اسکلتیهای پیاده‌ای پرشی را از سایر ساختارها متمایز می‌کند. فرقه‌های دیگر بستگی دارد به ستونهای نیمه باز برای سفید و سیاه و نیز امکان اعمال محدودیت در ستونهای d, c و e. مورد ستون f به تدرت پیش می‌آید چون یک فرم پیاده‌ای پرشی نظیر حالت زیر را که در مرحلهٔ وسط بازی آشکارا به نفع سفید است، به دشواری می‌توان ناشی از یک وضع منطقی دانست: پیاده‌های سفید در ♖a2, ♗b2, ♖c2, ♗d3, ♙e4, ♖g2 و ♗h2 در

سرهم قرار بگیرند. البته می‌توان در این نوع فرمهای پیاده‌ای رخ را به عرض سوم رساند و حالت پرش رخ را ایجاد کرد تا در جناح شاه فعال شود.

گشودن کامل یک ستون ممکن است به سهولت منجر به تعویض رخها شود و نتیجتاً به طرف مدافع کمک کند. همان طور که گفته شد، ایجاد اهرم بازی را برای طرفی که دفاع می‌کند آزاد می‌کند. و به همین جهت، آنها را اهرمهای آزاد کننده می‌نامیم. برای مثال در شروع بازی دفاع فیلدور:

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.d4

exd4 4.♗xd4

اهرم آزادکنندهٔ سیاه عبارتند از حرکات d6-d5 ... و f7-f5 ... ارزش یک اهرم آزاد کننده بستگی دارد به استفادهٔ صحیح از ستون یا ستونهایی که باز می‌شوند. اگر این نوع اهرم زودتر از موقع لازم تشکیل شود، فقط به نفع طرفی است که حمله می‌کند. برای اجتناب از این مسئله، طرف مدافع باید قبل از رسیدن به مرحلهٔ قطعی، رخنه‌هایش را در دسترس داشته باشد. معمولاً بهترین حالت آن است که یکی از رخها در ستون نیمه باز و رخ دیگر در پشت پیاده‌ای مستقر باشد که قصد ایجاد اهرم دارد. همگام با تعویض مهره‌ها، نیاز به اهرم آزاد کننده تخفیف می‌یابد زیرا کاهش نیروها در فضای موجود همانقدر اثر دارد که افزایش فضا برای نیروهای موجود.

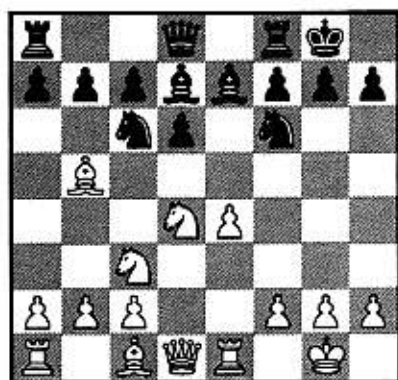
در حالتی که اهرم آزاد کننده بایستی برای آزاد کردن فیل وزیر به کار رود، وظیفهٔ مدافع مشکندر می‌شود و به خاطر فوریت



سوارهای سبک احتراز جوید. از طرف دیگر سیاه نیازمند چند تعویض است، ولی در حال حاضر اهرمی برایش موجود نیست.

نمودار ۱۱۲

فرم پیاده‌های اسپانیایی (دفاع قدیمی اشتاینیتس)



سواران سبک اهمیت دارند و هیچ اهرمی مورد نیاز نیست.

اما هر نوع وقت کشی از سوی سفید ممکن است به سیاه فرصت تشکیل اهرمهایش را بدهد. در این لحظه سفید می‌تواند یکی از این سه راه را برای ادامه بازی انتخاب کند:

راه اول: حرکت منسوخ و متروک  $9. \text{d-e2}$  و در ادامه:

$9...a6! 10. \text{d3}$

(قابل ایرادترین حرکت این سیستم، زیرا فیل جلو وزیر را گرفته و خود توسط پیاده  $e4$  مسدود شده است.)

$10...g4 11. g3$

(یا  $11.f4? d5!$ )

$11...f6 12.h3 \text{xc3}$

$13.bxc3 g-e5 14.f4 \text{h4!}$

$15.f1 \text{xd3} 16.cxd3 f5!$

مقابل پیاده‌های سیاه در

$a7, b7, c7, d6, f7, g7, h7$

مهمترین انواع اسکلت‌های پیاده‌ای پرشی

عبارتند از:

(۱) فرماسیون اسپانیایی یا روی لوپس

(واریانت دفاع قدیمی اشتاینیتس مطابق

نمودار ۱۱۲)

(۲) فرماسیون فرانسوی (نمودار ۱۱۳)

(۳) فرماسیون گسترده فرانسوی (نمودار

۱۱۴)

(۴) فرماسیون کارو-کان (نمودار ۱۱۵)

(۵) فرماسیون ارتدوکس (نمودار ۱۱۶)

(۶) فرماسیون اسلاو (نمودار ۱۱۷)

هر یک از این فرماسیون‌ها از شروع بازی

خاصی به وجود می‌آید، ولی همیشه این احتمال وجود دارد که از طرق دیگری به آنها رسید.

آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۱۲ به طور

معمول از گشایش اسپانیایی (روی لوپس) بدون حرکت  $a6$  به وجود می‌آید:

$1.e4 e5 2.f3 c6$

$3.b5 f6 4.O-O d6$

$5.d4 d7 6.c3 e7$

$7.e1 exd4 8.xd4 O-O$

هر دو طرف سواران سبک خود را

گسترش داده‌اند و سفید برتری مختصری

دارد که در اثر کنترل فضای بیشتر به وجود

آمده است. ولی در حال حاضر شانسهای

سفید در تقویت و نگهداری وضع موجود

است تا در پیشروی، برای آنکه او فاقد یک

اهرم مناسب و کارساز است. اولین نکته مهم

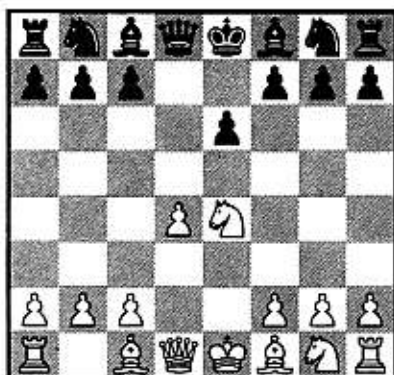
برای سفید آن است که از تعویض غیر لازم



و برتری سفید محرز است.

نمودار ۱۱۳

فرم پیاده‌ای حاصل از دفاع فرانسوی



اهرم آزادکننده مورد نیاز است.

آرایش پیاده‌ای فوق در بعضی از واریاسیونهای دفاع فرانسوی که در آن پیاده‌های e و d دو طرف تعویض شده باشند، زیاد به وجود می‌آید. سریعترین راه رسیدن به این نمودار واریاسیون روبینشتاین است، به این طریق:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2  
(یا 3.♘c3) dxe4 4.♘xe4.

آرایش دفاع فرانسوی به اهرم آزادکننده‌ای احتیاج دارد که (الف) معمولاً با پیاده‌ستون غیرآزاد c سیاه اجرا می‌شود که خود گاهی اوقات به روش آشیانه‌که قبلاً به آن اشاره شد نیاز دارد. (ب) در موارد استثنائی نیز با پیاده‌ستون نیمه‌آزاد e (سیاه).

حال چند نوع ادامه معقول و منطقی را که از نمودار ۱۱۳ شروع می‌شود بررسی می‌کنیم:

(۱) حرکت 4...♘f6 (به خاطر جواب

توأم با یک بازی عالی برای سیاه) یانوفسکی -امانوئل لاسکو، رویارویی ۱۹۰۹، بازی هشتم)

راه دوم: حرکت 9.♙f1 (یک سیستم قابل قبول، اما باز هم زمان تلف می‌شود) با این ادامه:

9... ♖e8 10.f3 ♜xd4  
11.♙xd4 ♙e6 12.♙f2 c6  
13.♙d2 ♙b6 14.♞a4  
♙xf2+ 15.♙xf2 d5!

و سیاه بازی رضایتبخشی دارد (اویوه - کاپابلانکا، لندن، ۱۹۲۲)

راه سوم: حرکت 9.♙xc6! بهترین ادامه که برتری مختصر سفید را در آینده ابقاء یا افزایش خواهد داد چون حرکت e4 - e5 به‌خاطر وجود پیاده‌های دوبله سیاه، تهدیدی دائمی خواهد شد. برای مثال به بازی اسمیسلف - باتونیک، رویارویی ۱۹۵۴، بازی یازدهم، توجه کنید:

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6  
3.♙b5 a6 4.♙a4 ♞f6  
5.O-O d6 6.♙xc6+ bxc6  
7.d4 exd4 8.♞xd4 c5  
9.♞f3 ♙e7 10.♞c3 O-O  
11.♙e1 ♙b7 12.♙g5 h6  
13.♙h4 ♙e8 14.e5!

(با ایجاد این اهرم اگر سفید بتواند جزیره سه پیاده‌ای حریف را درهم بشکند، هدفهای قابل حمله‌ای به دست خواهد آورد)

14...dxe5 15.♙xe5 ♙xd1+  
16.♙xd1 ♙d6 17.♙xe8+  
♞xe8 18.♞d2

کند). اکنون دو حالت زیر را برای سیاه در نظر می‌گیریم:  
(ب ۱)

10...b6 11. ♖d1 ♙b7

12.c4 c6 13. ♗e5

و سیاه دچار مشکل می‌شود که عمدتاً به‌خاطر ادامه 14. ♙f4 ♙c7 13... است.

10...c5 (ب ۲)

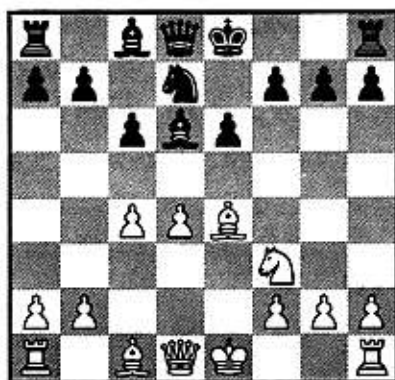
(تحت این شرایط، بهترین حرکت به شمار می‌رود)

11.dxc5 ♙xc5 12. ♖d1

سفید پوزیسیون بهتری دارد و با گسترش خوبی که دارد، اکثریت پیاده‌ای موضعی برای او مفید و با ارزش خواهد شد.

نمودار ۱۱۴

آرایش پیاده‌ای گسترده دفاع فرانسوی



اهرم آزادکننده فوریت دارد.

آرایش پیاده‌ای دفاع فرانسوی در گامی وزیر نیز متداول است، منتهی به صورت گسترده زیر:  
پیاده‌های سفید در c4 و d4 در مقابل

احتمالی 5. ♗xf6+ (مشکوک است)  
5. ♙g5 (تبدیل به واریاسیون برون شده است) و در ادامه:

5...♙e7 6. ♗xf6+

6. ♙xf6 ♙xf6 7. ♗f3 ادامه (البته بخش‌تر است)

6...♙xf6 7. ♙xf6 ♙xf6

8. ♗f3 O-O 9.c3 ♗d7

10. ♙c2 e5.

با تساوی کامل (کاپابلانکا-آلخین، نیویورک، ۱۹۲۷). این نمونه‌ای بود از اهرم آزادکننده با پیاده شاه در حالت استثنائی.

4...♗d7 5. ♗f3 ♗g-f6 (۲)

6. ♙d3 ♙e7 7. O-O ♗xe4

8. ♙xe4 ♗f6 9. ♙d3 O-O

و حالا دو ادامه برای سفید وجود دارد:  
الف) 10.c3 (سفید در مقابل اهرم آزادکننده حریف اقدامی نمی‌کند).

10...b6 11. ♙e2 ♙b7

12. ♗e5 ♙d5 13.f3 c5!

بالاخره اهرم آزادکننده به وجود می‌آید.

14. ♙e3 cxd4 15. ♙xd4

♙c5 16. ♙xc5 ♙xc5+

17. ♙h1 ♙ad8

توأم با یک بازی خوب برای سیاه (ولف - روبینشتاین، کارلسباد، ۱۹۰۷)

ب) 10. ♙e2! (سفید، حریف را مجبور می‌کند که تا حدودی پیش از وقت، اهرم را تشکیل دهد، یا آنکه با "روش آشیانه" آن را به وجود آورد، اما در این مورد بخصوص ایجاد چنین اهرمی پر درد سر است چون سیاه نمی‌تواند روی حرکت ♙c7 حساب

22. ♖h3+ ♔g8 23. ♙g4

و سیاه تسلیم شد (سابو-بیسگوئر، بوئنوس آیرس، ۱۹۵۵)  
(ب)

10...O-O 11.O-O

(توأم با تهدید 12. ♙g5 و به دنبالش ♙d3)

11...h6

(1) 12. ♖e2 b6! 13.b3 ♙b7

14. ♙b2 ♖e7 15. ♙a-d1

♙a-d8 16. ♙b1 c5!

و "روش آشیانه" عملی می شود. سیاه بازی رضایتبخشی دارد.

(2) 12. ♖d3! b6 13.b3 ♙b7

14. ♙b2

و "روش آشیانه" عقیم مانده است. تهدید 15.d5 قطعی است.

(۲)

9...O-O 10.O-O

و اکنون:

الف) 10... ♙f6? حرکتی ضعیف که امکان دارد به حالت (ب) قسمت (۱) منجر شود.

ب) 10... ♖c7 حرکت خوبی که امکان دارد به حالت (ج) همین قسمت منجر گردد.

ج) 10...c5! با ادامه زیر:

11. ♙c2 ♖c7 12. ♖d3 f5!

ایمن بهترین ادامه بازی سیاه است (گرونفلد-بوگولیووف، برلین ۱۹۲۶).

حمله سفید متوقف شده و عقب ماندگی پیاده e6 به ازای فشاری که روی پیاده d4 است، خنثی می گردد. سیاه برای یک دوئل

پیاده‌های سیاه در c6 و e6 (به جای آنکه پیاده‌های سفید در c2 و d4 و پیاده‌های سیاه در c7 و e6 باشند).

فرم پیاده‌ای فوق معمولاً به صورت زیر به وجود می آید:

1.d4 d5 2.c4 c6

3. ♙f3 ♙f6 4. ♙c3 e6

5.e3 ♙b-d7 6. ♙d3 ♙d6

7.e4 dxe4 8. ♙xe4.

و ادامه عادی در این لحظه عبارت است از:  
(نمودار ۱۱۴) 8... ♙xe4 9. ♙xe4

در این پوزیسیون، سیاه نیازمند اهرم آزاد کننده فوری است. هنگام بررسی احتمالات بعدی، این موضوع را بخاطر داشته باشید:

(۱)

9... ♙f6? (حرکت خوبی نیست زیرا

اسب بهتر بود که از خانه‌های ایجاد اهرم یعنی c5 و e5 حمایت می نمود)

10. ♙c2 و اکنون دو واریاسیون احتمالی

را در نظر می گیریم:

الف) 10... ♙b4? (معمولاً این حرکت

قبل از آزاد ساختن فیل c8 موجب تأخیر در گسترش می گردد)

11. ♙d2 ♙xd2+ 12. ♖xd2

O-O?

(حرکت 12... ♖e7 که احتمالاً با قلعه بزرگ ادامه می یافت، نسبتاً بهتر بود)

13. ♙e5 ♖c7 14.O-O-O c5

15. ♖e3 b6 16.dxc5 bxc5

17.g4! ♙b8! 18. ♙h-g1

♖b6 19.b3 ♙b7 20.g5

♙e8 21. ♙xh7+! ♙xh7

کارو-کان به ترتیب زیر بوجود می‌آید:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♞c3  
d×e4 4.♞×e4 ♙f5 5.♞g3  
♙g6 6.♞f3 ♞d7

سیاه که فیل وزیرش در جلو پیاده‌ها قرار دارد، با مسئله خاصی مواجه نیست. او می‌تواند به آرامی گسترش خود را بدون ایجاد اهرم یا تعویض آزاد کننده دیگری کامل کند. فضای منفی که پیاده c6 وی در مقابل پیاده d4 سفید دارد، اهمیت چندانی ندارد.

سفید نیز قادر نیست از فیل جناح شاه خود به درستی استفاده کند، زیرا خانه d3 که براساس آرایش پیاده‌ای بهترین محل برای استقرار آن به حساب می‌آید، تحت کنترل فیل دشمن است. تعویض فیلها برای سیاه کار را ساده می‌کند.

به عنوان مثال :

7.h4 h6 8.h5 ♙h7  
9.♙d3 ♙×d3 10.♚×d3 e6  
11.♙d2 ♞g-f6 12.O-O-O  
♚c7 13.♚b1 O-O-O

این سیستم، که شامل شاخه‌های فرعی زیادی است، امروزه کمتر در مسابقات مشاهده می‌شود، چون نفع خاصی برای سفید ندارد.

عامل مهم دیگر، بی اهمیت تلقی شدن دو فیل سفید است که از تعویض اسب سفید با فیل وزیر حریف و یا برعکس ناشی می‌شود. بعد از حرکت 7.♞h4، سیاه نه تنها با 7...e5 که عموماً توصیه می‌شود، بلکه با 7...e6 نیز صاحب بازی

بین اکثریت‌های پیاده‌ای متضاد آمادگی کافی دارد. امکانات طرفین تقریباً مساوی است.  
(۳)

9...c5

این حرکت ممکن است الان مفید واقع شود، اما از آنجایی که سیاه تا قبل از قلعه رفتن مجبور به آغاز واکنش نیست [ به حالت (ج) از قسمت (۲) رجوع کنید ]، می‌تواند اول قلعه برود.

(۴)

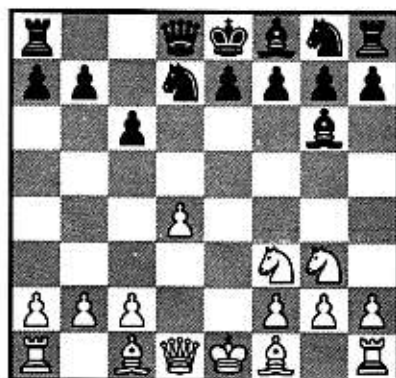
9...e5

ایجاد اهرم با پیاده کاندیدا قبل از قلعه رفتن، فوق العاده خطرناک و توأم با ریسک است. پس از پاسخ 10.O-O! سیاه دچار مشکل می‌شود، عمدتاً به خاطر آنکه با جواب طبیعی 10...O-O، یک پیاده از دست خواهد داد:

11.d×e5 ♞×e5 12.♞×e5  
♙×e5 13.♙×h7+!

نمودار ۱۱۵

آرایش پیاده‌ای دفاع کارو-کان



نه مشکلات ایجاد اهرم وجود دارد و نه تنش. پوزیسیون نمودار ۱۱۵، از دفاع

معمولاً از دفاع ارتدوکس در گامبی وزیر به وجود می‌آیند. پوزیسیون نمودار ۱۱۶ از بازی زیر گرفته شده که زمینه خوبی برای بحث در مورد آرایش ارتدوکس ارائه می‌دهد. (ب) فیل محصور c8 سیاه.

سفید: کارل گمبلک سیاه: اریش الیسکازس  
(قهرمان آلمان، سال ۱۹۳۹)

گامبی وزیر ارتدوکس

1.d4 d5

2.c4 ...

گامبی وزیر. اگر این پیاده دیر یا زود توسط حریف گرفته شود، فرم پرشی پدید می‌آید.

2... e6

دفاع کلاسیک. در این نوع دفاع احتمال تبدیل به آرایش پیاده‌ای پرشی از نوع ارتدکس همواره وجود دارد. آرایش پرشی ارتدکس مستلزم آن است که به دنبال حرکت d5xc4، سیاه به سرعت یکی از حرکات c5 یا e5 را انجام دهد. اگر حرکت اهرمی به تعویق افتد، سفید ممکن است از برتری خود در مرکز بهره‌برداری کند. در صورت حرکت 2...d5xc4 (گامبی وزیر پذیرفته شده)، این دو احتمال به وجود می‌آید:

(۱)

3.e3 e5

که بازی رضایتبخشی برای سیاه به وجود می‌آید. اگر سفید بتواند مانع این اهرم فوری بشود، وضعیت بهتر خواهد شد.

(۲)

3.f3 a6 4.e3

(2a) 4...f6 5.fxc4 e6

6.O-O c5! 7.fxe2 b5

رضایتبخشی می‌شود. به همین دلیل در سیستم دیگر کارو-کان به صورت زیر:

1.e4 c6 2.f3 d5 3.f3

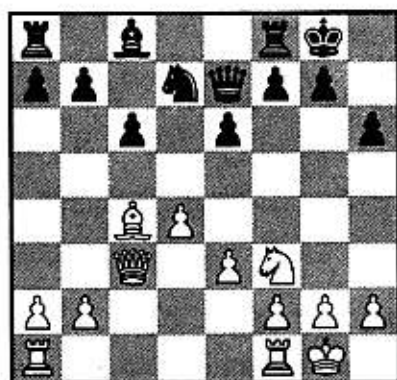
که امروزه کاملاً متداول است، سیاه می‌تواند به صورت زیر به آرایش پیاده‌ای پرشی کارو-کان وارد شود و بازی مطمئن و خوبی به دست آورد:

3...g4 4.h3 fxf3

5.fxf3 e6 6.d4 dxe4

نمودار ۱۱۶

آرایش ارتدوکس



اهرم آزادکننده ضروری است.

آرایش پیاده‌ای ارتدوکس دو ویژگی اساسی دارد:

(الف) ستون نیمه باز c (سفید) در مقابل

ستون نیمه باز d (سیاه).

(ب) فیل محصور c8 سیاه.

در نتیجه سیاه فوراً به یک اهرم آزادکننده احتیاج دارد.

انتخاب اول او ایجاد این اهرم در ستون بسته e است، یعنی حرکت e5 و انتخاب دوم او ایجاد اهرم توسط پیاده کاندیدا یعنی حرکت c5. پوزیسیونهایی از این نوع

واریانت مشهور امانوئل لاسکر. اما این ادامه در بسیاری از واریانتهای گامبی وزیر قابل اتخاذ است و به همین جهت اطلاق اسمی مانند انتقال لاسکر به آن شاید بهتر باشد.

انتقال لاسکر تحرک سیاه را از طریق تعویض یک یا دو سوار سبک افزایش می‌دهد.

8. ♖xe7 ♙xe7

9. ♖c2 ...

در عوض، ادامه زیر:

9.cxd5 ♜xc3 10.bxc3 exd5

11. ♖b3

که به عقیده تاراش قابل توصیه و کاربرد است، برتری خیلی جزئی و صوری نصیب سفید می‌نمود.

9... c6

10. ♙e2 ...

تعویض اسب مرکزی

(یعنی 10. ♜xe4 dxe4) برای سیاه

رضایتبخش است. مثلاً

11. ♜d2 f5 یا 11. ♖xe4 ♖b4+

و 12... ♖xb2

10... ♜d7

11.O-O ♜xc3

12. ♖xc3 ...

زدن اسب با پیاده با این تصوّر که مرکز تقویت خواهد شد، چندان قابل اعتماد نیست، چون نقائص و ضعفهایی به وجود می‌آید که بایستی آنها را در نظر داشت. بعد از 12.bxc3 dxc4! 13. ♙xc4 c5،

آرایش پیاده‌ای سفید صورت زمختی به خود می‌گیرد، چون هر نوع تعویض پیاده d4 در

8. ♙b3 ♙b7،

همراه با یک بازی رضایتبخش و مناسب برای سیاه. به وضعیت فیانکتوی فیل وزیر سیاه در b7 دقت داشته باشید. اصطلاحاً به آن فیانکتوی مسترده می‌گویند. این نوع بازی در بسیاری از واریانتهای گامبی وزیر، از ویژگیهای اصلی به شمار می‌رود.

(2b) 4... ♙g4 5. ♙xc4 e6

در مقایسه این پوزیسیون با نمودار ۱۱۷،

ملاحظه می‌شود که نوع آرایش پیاده‌ای به فرماسیون پرشی از نوع دفاع اسلاو تبدیل شده است. بعد از حرکت 6. ♖b3 این واریانت به یک بازی کامل برای دو طرف منجر خواهد شد. انتظار می‌رود که سیاه یک بازی رضایتبخش داشته باشد.

3. ♜c3 ♜f6

4. ♙g5 ♙e7

این همان دفاع ارتدوکس مشهور است.

5. ♜f3 h6

در ادامه زیر:

5...O-O 6.e3 ♜b-d7

7. ♜c1 c6 8. ♙d3 dxc4

9. ♙xc4

اهرم آزاد کننده با پیاده e بخوبی عمل می‌کند:

9... ♜d5 10. ♙xe7 ♖xe7

11.O-O ♜xc3 12. ♜xc3 e5!.

ادامه فوق عملاً خط اصلی دفاع ارتدوکس است، ولی امروزه خیلی به ندرت بازی می‌شود.

6. ♙h4 O-O

7.e3 ♜e4

سفید خود را برای حرکت d5 آماده می‌سازد که چه به طور مستقل و چه در پاسخ به حرکت c5 حریف، قابل بازی است. با در نظر داشتن برتری فضای او، سفید خودش برای ایجاد یک اهرم تلاش می‌کند.

14... ♖b7

15. ♗fe1 ♗fc8!

سیاه از حرکت 16.d5 جلوگیری می‌کند. علت باقی گذاشتن رخ دیگر در a8 آن است که سیاه حرکت احتمالی b4 سفید را با a5! جواب بدهد.

16. ♗a-d1 a6

17. ♕d3? ...

سفید نقطه کلیدی d5 را از یاد برده است. حرکت صحیح در این لحظه ♕b3 17... بود. در آن صورت سفید وضع بهتری می‌داشت زیرا حرکت c5... 17... بخاطر جواب 18.d5 و تهدید 19.d6 شدنی نبود. بهترین پاسخ سیاه به ♕b3 حرکت ♗f6 17... می‌باشد. 17... c5!

این حرکت در لحظه مناسبی انجام گرفت طوری که اهرم آزاد کننده تأثیر کاملاً مثبتی به جا خواهد گذاشت.

18.d5 ...

این پیشروی حالا دیگر سودمند نیست، چون تهدید 19.d6 وجود ندارد.

18... ♗f8!

تنها پاسخ مناسب که در عین حال حرکت بسیار خوبی هم هست. سیاه قصد دارد که با رخ، نقطه ایست پیاده d5 را کنترل کند.

19. ♗e5 ...

آینده موجب ایزوله شدن پیاده c3 خواهد شد.

12... dxc4

گسترش فیل سیاه چنین تعویضی را ایجاب می‌کرد و ادامه‌های دیگر، هر کدام با مشکلی مواجه می‌گردید. مثلاً:

(a) 12... e5? 13. ♗xe5!

(b) 12... c5? 13. cxd5!

که پیاده d5 را ایزوله می‌کند.

(c) 12... b6? 13. cxd5! cxd5

در این حالت نیز پیاده غیر قابل تعویض d5 فیل سیاه را کاملاً محدود می‌کند.

13. ♕xc4 ...

این همان فرم‌اسیون پرشی ارتدوکس در نمودار ۱۱۶ است. حرکت ♕xc4 13... به سیاه اجازه 13... e5! را خواهد داد که برایش راحت‌تر است.

13... b6!

حرکت فوری 13... c5 زود به نظر می‌رسد، چون سیاه قبل از آمادگی برای اشغال یا دفاع از ستون c اقدام به گشودن آن می‌نماید. بعد از:

14. ♕a3 ♗e8! (15. ♕b5 cxd4!)

دفاع کامل می‌شود.

اما سیاه تصمیم دارد که به "روشن آشیانه" عمل کند. این روش هر چند مهارت بیشتری می‌طلبد، ولی طبیعتاً فعال‌تر است.

به عنوان یک قاعده، وقتی در شک و تردید هستید، به تعویق انداختن اهرم سیاست خوبی است.

14.e4 ...



23... b5

اکنون سیاه بازی بهتری دارد، آن هم در نتیجه اکثریت پیاده‌ای پیشرفته‌اش در جناح وزیر. این بازی را سیاه بُرد.

نمودار ۱۱۷

آرایش اسلاو



مسائل آزادسازی وجود ندارد، ولی حالت تنش چرا.

پوزیسیون بالا از دفاع اسلاو به وجود آمده است:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♞f3  
♞f6 4.♞c3 dxc4 5.a4 ♞f5  
6.e3 e6 7.♞xc4 ♞b4.

ویژگی‌های اصلی فرم‌اسیون اسلاو عبارتند از ستون‌های نیمه باز (ستون c سفید در مقابل ستون d سیاه، مانند دفاع اُرتدوکس) و موقعیت فیل وزیر سیاه در جلو پیاده‌های خودی (مانند دفاع کارو-کان).

نمودار ۱۱۷ متداول‌ترین پوزیسیون از این نوع را نشان می‌دهد.

فرم‌اسیون اسلاو خصوصیات واضح‌تر و زنده‌تری نسبت به فرم‌اسیون کارو-کان دارد. حرکت پیاده e3 به e4 ممکن است

سفید بعد از:

19.d6 ♞xd6 20.♞xa6

می‌توانست حالت تنش را از بین برده و یک پوزیسیون مساوی به وجود آورد.

19... ♞c7

سیاه به این دلیل از 19... ♞d8 چشم پوشی کرد که در نتیجه جواب 20.♞c6 اوضاع مبهمی به وجود می‌آمد.

20.♞c4 ...

هنوز هم ساده کردن پوزیسیون با حرکت 20.d6 امکان پذیر بود، ولی سفید برای سهم بیشتری تلاش می‌ورزد. او اکنون تهدید 21.d6 را به وجود آورده است.

20... ♞d8!

21.dxe6? ...

یک اشتباه جدی. کاملاً ضرورت داشت که سفید حرکت 21.a4 را انجام دهد، طوری که بتواند پیاده d5 را حفظ کند و جلو پیشروی اکثریت پیاده‌ای سیاه را بگیرد.

21.... fxe6!

حفاظت از نقطه d5 در برابر تهاجم. به علاوه، اکنون سیاه تهدید زیر را به وجود آورده است:

22... ♞xd1 23.♞xd1 ♞xe4.

22.♞d3 ...

بعد از:

22.♞xd8 ♞xd8 23.a4 ♞d4!

وضعیت سیاه برنده است.

22... ♞a-c8

23.♞c2 ...

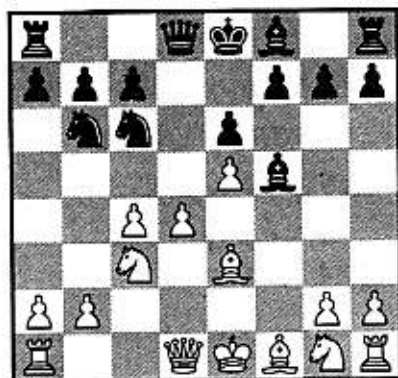
ادامه زیر هم به نفع سیاه تمام می‌شد:

23.a4 ♞d4 24.♞c4 b5



## نمودار ۱۱۸

فرم پیاده‌ای برق آسای آلخین

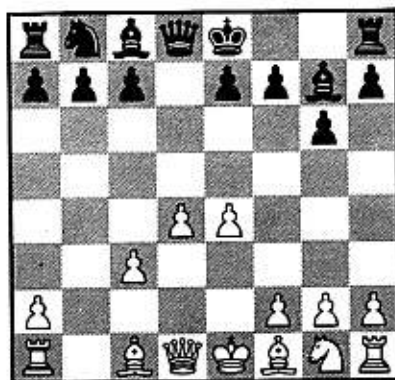


مطلوب سفید

سفید در ستون d و همچنین از طریق ایجاد مهرهای f6 و c5 در معرض فشار است. موقعیت کنونی خطیر و پرتنش است. ولی از آنجا که سفید خود دارای مهر خطرناکی است (یعنی حرکت (d4-d5) و نیز سیاه قادر به ایجاد فیل فیانکتو نمی‌باشد، شانس سفید بیشتر است.

## نمودار ۱۱۹

فرماسیون برق آسای گرونفلد



تقریباً متعادل

این پوزیسیون از دفاع گرونفلد به ترتیب

فعالیت فیل وزیر سیاه را محدود سازد که این موضوع البته ضرورتاً برای سفید برتری محسوب نمی‌شود.

تا آنجا که به فعال بودن رخها مربوط می‌شود، فرماسیون اسلاو همان حالت تأخیری کارو-کان را دارد. چون سفید فاقد یک مهر مناسب است و سیاه به اهرمی نیاز ندارد.

## ۹-۵. فرماسیونهای برق آسا

پوزیسیونهایی وجود دارند که در آنها یک طرف (معمولاً سفید) دارای مرکز پیاده‌ای وسیع و تهدیدآمیزی است اما طرف دیگر امکاناتی برای نابود کردن آن در اختیار دارد. این چنین مرکزهای پیاده‌ای را فرماسیونهای برق آسا یا بلیتس می‌نامند که نشان دهنده ویژگی تند و گاهی اوقات انفجار آمیزی است که این نوع فرماسیونها به بازی می‌دهند.

راههای از بین بردن مرکز پیاده‌ای عبارتند از:

(الف) ستون نیمه باز d یا e، (ب) یک یا دو مهر در قبال مرکز پیاده‌ای حریف، و (ج) معمولاً یک فیل فیانکتو.

اکنون سه نوع معروف این نوع فرماسیونها را مورد بررسی قرار می‌دهیم: آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۱۸ از دفاع آلخین به ترتیب زیر ایجاد می‌شود:

- 1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5
- 3.c4 ♘b6 4.d4 d6
- 5.f4 dxe5 6.fxe5 ♘c6
- 7.♙e3 ♙f5 8.♘c3 e6.

نمودار ۱۲۰

فرماسیون برق آسای اویوه (بنونی برق آسا)



مطلوب برای سیاه

اصلی این دفاع خارج می‌شود، به صورت زیر:

1.d4            ♖f6  
 2.c4            g6  
 3. ♘c3          ♕g7  
 4.e4            d6  
 5.f4            ...

این حمله چهار پیاده است که از زمان لوئیس پاولسن تهدیدی علیه هندی شاه به شماره می‌رفته است.

5...            O-O  
 6. ♘f3          c5!

دکتر ماکس اویوه این حرکت را برای بی اعتبار ساختن حمله چهار پیاده در دهه ۱۹۳۰ در مسابقات مطرح ساخت. تا آن موقع ادامه پذیرفته شده ولی ناکافی چنین بود:

6... ♘b-d7 7. ♕e2 e5

بعنوان مثال بازی انگلیش - تاراش (هامبورگ، ۱۸۸۵) چنین ادامه یافته بود:

8.dxe5 dxe5 9.fxe5 ♘g4  
 10. ♕g5! ♖e8 11. ♘d5!

زیر به وجود می‌آید:

1.d4 ♖f6 2.c4 g6  
 3. ♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5  
 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♕g7.

سیاه دارای قوای نیرومندی برای متمرکز کردن فشار روی پیاده d4 است، به این معنی که در قطر و ستون و نیز با حرکت اهرمی c7-c5 می‌تواند روی d4 فشار بیاورد. اهرم c5 به هر حال و در اولین فرصت انجام می‌شود، حتی آنقدر سریع که گاهی به جای ♕g7... 6 آن را بازی می‌کنند. بعد از اهرم، معمولاً حرکت تقویت کننده ♘c6... انجام می‌گیرد و مجدداً طرح طولانی سیاه برای ایجاد اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر (با حرکت c5xd4) و استفاده از آن در ارتباط با بازی در ستون باز c مطرح می‌شود.

فعلاً سفید زوج پیاده‌ای خیلی خوبی در مرکز دارد ولی امکاناتش برای حمله مبهم و نامعلوم است زیرا اهرم هدایت کننده‌ای در اختیارش نیست. از طرف دیگر عملیات در جناح شاه برای وی ضرورت دارد. بیشترین شانس او در حرکات h4-h5 و یا f4-f5 است. شانس سفید در مرحله وسط بازی بارزتر است تا مرحله آخر بازی. روی هم رفته، پوزیسیون سفید رضایتبخش است، ولی بسیاری از بازیکنان به آن بی‌اعتماد هستند. شاخه‌هایی از دفاع گرونفلد که کم خطرتر باشد بیشتر متداول است.

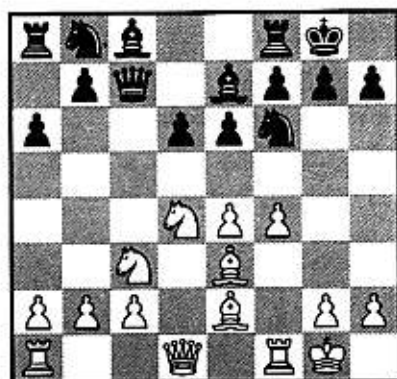
این فرماسیون مهم سابقه‌ای در ارتباط با دفاع هندی شاه دارد، به صورتی که چهار حرکت اول آن مشخص کننده دفاع هندی شاه است و در حرکت پنجم از شاخه‌های

می‌شویم. در تمام آنها ویژگی مشترک عبارت است از ستونهای نیمه باز c,d و تناسب کنترل ستون ۵ به ۲ در برابر ۶ به ۱ به نفع سیاه است (برای اطلاعات بیشتر درباره کنترل فضای ستونها به بخش دوم همین فصل رجوع شود).

سیستم میخکوب پیاده‌ای در دفاع سیسیلی با نمودار ۱۱۱ توضیح داده شده بود. اکنون نظری می‌افکنیم بر سیستم زوج پیاده‌ای و سیستم دراگون که با همدیگر شاخه مخصوصی از فرماسیونهای پرشی را تشکیل می‌دهند.

نمودار ۱۲۱

سیستم زوج پیاده‌ای سیسیلی



دو زوج پیاده‌ای به فاصله یک پرش اسب

پوزیسیون فوق نمونه‌ای است از سیستم زوج پیاده‌ای سیسیلی. صفت بارز این پوزیسیون عبارت است از زوج پیاده‌ای d6 و e6. زوج متقابل e4 و f4 نوع بخصوصی از آرایش پیاده‌ای پرشی دوبله رابه وجود آورده‌اند که تقریباً خاص همین سیستم است.

زوج متقابل e4 و f4 که سفید را

12. ♖e5 12. ♙e7

7.d5 ...

ادامه اصلی.

بعداً کوششهایی برای بهبود وضعیت و آرایش سفید با حرکت 7.dxc5 به عمل آمد، ولی بعد از سلسله حرکات:

7... ♙a5! 8. ♙d3 ♙xc5

این تلاشها به جایی نرسیدند.

7... e6!

یک اهرم قوی.

8. ♙d3 ...

باز هم ادامه اصلی ایوه. ادامه

8. ♙e2 exd5 9. exd5 ♙e8

10. O-O

که اخیراً با موفقیتی نسبی به کار گرفته شده، بعید است که سفید را صاحب برتری کند.

8... exd5

9. cxd5 ...

یا 9. exd5 ♙e8+ نوام با یک بازی

آسوده و راحت برای سیاه.

9... ♙b6!

این همان پوزیسیون نمودار ۱۲۰ است

که از بازی زمیش - اوپوه (ویسبادن، ۱۹۲۵) گرفته شده است. سیاه بازی خوبی دارد.

این پوزیسیون به خانواده بزرگ آرایشهای پیاده‌ای بنونی تعلق دارد که در فصل هشتم کتاب به تفصیل به آن خواهیم پرداخت.

## ۱۰-۵. فرماسیونهای سیسیلی

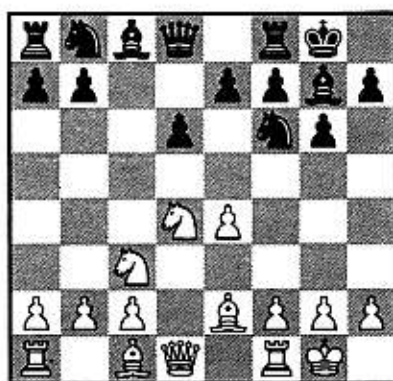
همانطور که قبلاً (در بخش هفتم) توضیح داده شد، بین سه نوع سیستم میخکوب، زوج و دراگون در دفاع سیسیلی تمایز قائل

تشکیل اهرم با حرکت b5-b4 مد نظر خواهد بود. در طی این عملیات هر دو طرف باید به دقت احتمال قربانی تفاوت (رخ به اسب) یعنی  $\times c3$  ... را در نظر داشته باشند. این قربانی تفاوت اگر منجر به سقوط پیاده e4 و دوبله شدن پیاده‌های سفید در ستون c بشود، برتری مشخصی نصیب سیاه می‌کند.

از طرف دیگر سفید شانس کمی برای پیشرفت در ستون d دارد. ظرفیت اضافی وی در آن ستون برای دست یافتن به یک پایگاه اساسی در قیاس با نقطه c4 برای سیاه به هیچ وجه کافی نیست و هیچ عمل تقویتی نیز آنطور که سیاه می‌توانست انجام دهد، در اختیار ندارد. در واقع، اگر فقط ستونهای نیمه‌باز طرفین را مدنظر قرار دهیم، سیاه وضع بهتری دارد.

نمودار ۱۲۲

سیستم دراگون در دفاع سیسیلی



تمرکز روی نقطه d5

اما سفید امکانات قابل ملاحظه‌ای برای حمله در جناح شاه دارد. غیراز حرکات e5 و f5، امکان راندن پیاده g به g4 و سپس

صاحب برتری در فضای جناح شاه ساخته، جبرانی است برای ظرفیت یا فضای اضافی سیاه در جناح وزیر. به این لحاظ پوزیسیون متعادل است.

حرکات اهرمی مشخص این پوزیسیون عبارتند از: حرکات e5 و f5 برای سفید، و حرکات d5 و e5 برای سیاه. در اصل هیچیک از این حرکات اهمیت یک تهدید را ندارند و فقط امکاناتی هستند که بایستی از آنها در لحظه صحیح و مناسب استفاده کرد. لحظات مناسب برای اهرمهای فوق عبارتند از:

(الف) حرکت e5 به هنگامی که راندن اسب f6 یا خارج کردن پیاده از e4 و خالی کردن جای آن مطلوب باشد.

(ب) حرکت f5 زمانی که امکان استفاده از ستون f وجود دارد یا آنکه سفید بخواهد به نقطه d5 دسترسی یابد یا زوج پیاده‌ای e5, f5 را تشکیل دهد.

(ج) حرکت d5 موقعی که جواب خطرناکی e4-e5 بدون ضرر تشخیص داده شود.

(د) حرکت e5، زمانی که تبدیل پوزیسیون به سیستم میخکوب پیاده‌ای چشم‌انداز خوب و مناسبی برای سیاه ارائه بدهد.

تا آنجا که به موضوع استفاده از رخها مربوط می‌شود، مسیر بازی سیاه روشن‌تر از سفید است.

سیاه باید ستون c را اشغال و کنترل کند و با آوردن اسب جناح وزیر خود به نقطه c4 و سپس حرکت b7-b5 فشار خود را تقویت کند. حرکت b5 ضمناً برای راندن اسب c3 انجام می‌شود که اگر با a3 پاسخ داده شود،

آنکه در معاوضه ستون d به ازای ستون e، او کنترل فضایی خود را از نسبت ۵ به ۲ به میزان ۶ به ۱ بالا می‌برد و همچنین جلودار خود را قدمی به شاه سیاه نزدیکتر می‌کند؛ بخصوص اینکه سفید سپس می‌تواند برای حرکت اهرم‌کننده f5 تلاش ورزد که در این صورت دیگر پیاده e4 درگیر ضعف ناشی از عقب ماندگی نخواهد شد.

معمولاً سفید دارای جزئی نفوذ بیشتری است.

## ۵-۱۱. حصار ماروتسی و دیوار بولسلاوسکی

دو نوع آرایش پیاده‌ای مخصوص و در عین حال بسیار مهم از نوع فرمسیون پرشی نیز وجود دارد که یکی از آنها به صورت دو پیاده سفید در e4, c4 در مقابل دو پیاده e7, d6 سیاه است (معروف به حصار ماروتسی)، و فرم دیگر به صورت دو پیاده سفید در e4, c4 و دو پیاده سیاه در نقاط d6, e6 (که به دیوار بولسلاوسکی شهرت یافته است).

در دفاع سیسیلی اگر سفید فرصت پیدا کند که قبل از حرکت دادن اسب جناح وزیر به c3 بتواند حرکت c2-c4 را انجام دهد، در این صورت پوزیسیون معروف حصار ماروتسی به وجود خواهد آمد. برای مثال:

1.e4 c5 2.f3 d6 3.d4  
cxd4 4.fxd4 5.c6

(نمودار ۱۲۳)

در این پوزیسیون اگر از لحاظ نسبت کنترل فضا یا ستون در ستونهای c و d دقت شود، ملاحظه خواهد شد که سفید دارای ظرفیت

g5 وجود دارد که بعد از آن به کمک پیاده در f5 و یا یک رخ در نقطه h3 می‌تواند بسیار مؤثر واقع شود.

پوزیسیون نمودار ۱۲۲ نمونه‌ای است از سیستم دراگون.

سیاه با فیانکتو کردن فیل شاه خود به راحتی نمی‌تواند پیاده شاه خود را حرکت دهد چون پیاده d6 ضعیف می‌شود. در نتیجه نقطه d5 برای هر دو طرف اهمیت زیادی پیدا می‌کند. سفید از آن نقطه برای متمرکز کردن اسب c3 خود سود می‌جوید، در حالی که سیاه امکان آزاد کردن بازی خود را با حرکت d5 در دست دارد. به هر حال، سفید فشار بیشتر و بهتری بر این خانه حیاتی می‌تواند وارد کند زیرا در ستون نیمه‌باز وی واقع شده است و این برتری، جبران کنترل اضافی سیاه را از حیث فضا می‌کند.

اهمیت خانه d5 موهون نقش مرکزی آن است و در مقایسه با سیستم زوج پیاده‌ای شونینگن، امکانات اولیه سفید در جناح شاه کاهش یافته و سیاه نیز عین همین وضعیت را در جناح وزیر دارد.

سفید ممکن است با حرکت d5 قادر به بهبود نسبت کنترل فضا در ستون c، توسط حرکاتی نظیر c3 یا c4 باشد. بهتر آن است که سیاه جلو حرکت c4 را بگیرد و برای حرکت c4... خود پیشقدم شود. چنانچه حریف اسب خود را تمرکز دهد، معمولاً سیاه سعی می‌کند سریعاً آن را تعویض نماید.

انتقال احتمالی پیاده e4 به d5 امکانات سفید را در جناح شاه افزایش می‌دهد، برای

چون در غیر این صورت شانس خیلی کمی برای این کار وجود دارد.

سیستم سیماگین مستلزم حرکات g6 و h6 است. به علاوه طبق تجارب اخیر، حرکت f7-f5 یابستی پیش از d6 انجام شود. بهترین راه انجام این کار چنین به نظر می‌رسد:

1.e4 c5

2. f3 c6

اگر سیاه بخواهد با آرایش حصار ماروتسی مقابله نماید، باید به جای حرکت متداولتر 2...d6 که ممکن است به نمودار ۱۲۳ منجر شود، این حرکت را انجام دهد.

3.d4 cxd4

4. fxd4 g6

5.c4 g7

6. e3 h6

ضروری برای سیستم سیماگین.

ادامه دیگری که برای بهره‌برداری از ضعف جزئی نقاط سیاه رنگ حصار ماروتسی طراحی شده، به صورت زیر است:

6... f6 7. c3 g4

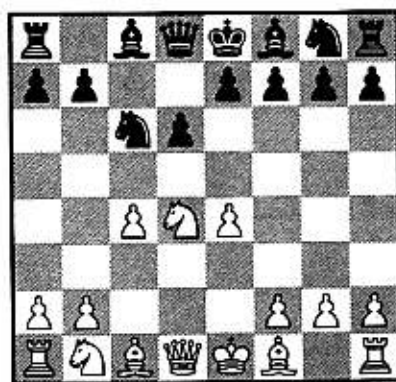
8. f3 g4 9. d1

در این لحظه دو احتمال برای سیاه وجود دارد: یکی 9...e5 همانگونه که در بازی اسمیسلف - باتورنیک (تورنمنت یادبود آلخین، مسکو ۱۹۵۶) پیش آمد و دومی 9...e6 که در بازی گلیگوریچ - لارسن (دالاس، ۱۹۵۷) بازی شد. هیچیک از این دو بازی متقاعد کننده نیست. ایده عمومی سیاه سؤال برانگیز است.

اضافی ۵ به ۲ درقبال ۴ به ۳ است در حالی که در حالت نرمال ظرفیت منفی او ۵ به ۲ درقبال ۶ به ۱ بود و این نکته مهمی در موضوع کنترل فضا است که بخصوص در دفاع سیسیلی میزان برتریهای طرفین را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

نمودار ۱۲۳

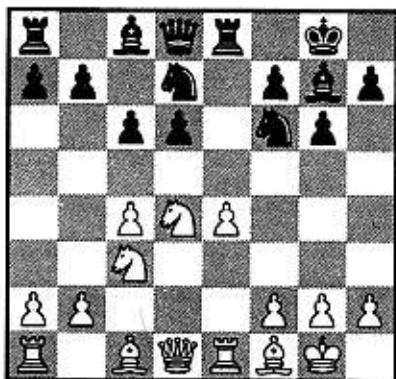
حصار ماروتسی



کنترل ستون یا فضا با حرکت c4 بهبود یافته است. این برتری در فضا مدتهای مدیدی اهمیت فراوانی یافت طوری که نهایتاً به این نتیجه رسیدند که برای سیاه حرکت 4... f6 و فشار آوردن بر پیاده e4 ضروری و لازم است؛ چون فقط در این صورت است که جواب 5. c3 برای سفید بهترین حرکت محسوب می‌شود که نتیجتاً جلو حرکت c4 گرفته می‌شود.

اما حصار ماروتسی یک نقطه ضعف هم دارد و این موضوع را «سیماگین» آنالیز روسی بارها خاطرنشان ساخت. حرکت 5.c4 گسترش سواران سفید را به تأخیر می‌اندازد و سیاه از این موضوع می‌تواند با حرکت اهرم ساز f7-f5 ... بهره‌برداری نماید،

نمودار ۱۲۴  
دیوار بولسلاوسکی



آرایش پیاده‌ای پرشی هندی شاه شاخه‌های دیگری نیز از دفاع هندی شاه به همین آرایش پیاده‌ای در مرکز منتهی می‌شوند. این آرایش پیاده‌ای (نه البته دقیقاً همین پوزیسیون) می‌تواند از شروع روی لویس نیز به وجود آید.

به این جهت این آرایش را دیوار بولسلاوسکی نامیده‌ایم که برای اولین بار این ادامه دفاعی را استاد بزرگ روسی ایساک بولسلاوسکی ارائه کرد. در این ادامه، بخصوص حرکت  $e5 \times d4$  ... یک حرکت کلیدی محسوب می‌شود.

دیوار بولسلاوسکی سرشار از امکانات است و در تورنمنت‌های مهم امروزی حائز اهمیت فراوانی است. نکته برجسته در این دفاع، پیاده  $d6$  سیاه است که به نظر ضعیف می‌رسد چون از جانب پیاده حمایت نمی‌شود ولی از سوی دیگر چون بخشی از زوج پیاده‌ای مستحکم سیاه به شمار می‌رود، پیاده خوبی است. سفید از حیث تناسب کنترل فضا برتری مختصری دارد (۵ به ۲ در

7.  $\text{c3}$  O-O

حرکت  $g4$  ... 7 به سیستم دیگر منتهی می‌شود که قبلاً به آن اشاره کردیم.

8.  $\text{e2}$  f5!  
9.  $\text{exf5}$   $\text{g} \times d4$ !  
10.  $\text{g} \times d4$   $\text{f} \times f5$   
11.  $\text{c5}$  d6  
12.  $\text{a3}$   $\text{f}d4$

سیاه خط محاصره را شکسته و به بازی رضایتبخشی نایل آمده است (فورمان - اسپاسکی، قهرمانی شوروی - ۱۹۵۷).

ایده مبارزه با حصار ماروتسی در واقع به ریشارد رتی (۱۸۸۹-۱۹۲۹) برمی‌گردد که با مهره‌های سفید سعی می‌کرد با موفقیت ادامه‌ای را برگزیند که تلفیتی از دراگون و ماروتسی معکوس باشد.  
مثلاً:

1.  $\text{f3}$  d5 2.  $\text{c4}$   $\text{d} \times \text{c4}$   
3.  $\text{a3}$  c5 4.  $\text{g} \times \text{c4}$  f6  
5.  $\text{g3}$  e5

اما اهمیت این سیستم ویژه، به خاطر اینکه هر گشایش ناشی از حرکت 1.  $\text{f3}$  را سیستم رتی نامیده‌اند، تحت الشعاع قرار گرفت.

دیوار بولسلاوسکی همانطور که از نمودار ۱۲۴ معلوم است، به ترتیب زیر به وجود می‌آید:

1.  $\text{d4}$   $\text{f6}$  2.  $\text{c4}$   $\text{g6}$   
3.  $\text{c3}$   $\text{g7}$  4.  $\text{e4}$  d6  
5.  $\text{f3}$  O-O 6.  $\text{e2}$   $\text{b-d7}$   
7. O-O e5 8.  $\text{e1}$   $\text{exd4}$   
9.  $\text{g} \times \text{d4}$   $\text{e8}$  10.  $\text{f1}$  c6.



توجیه کننده این ضعف باشد.

سیاه با راندن پیاده  $a$  به  $a5$  و  $a4$  و سپس  $a3$  می‌تواند یک اهرم اضافی تشکیل دهد. این عمل هر چند زمان زیادی می‌برد ولی اصولاً صحیح است، به شرط آنکه سیاه بتواند از استقرار پیاده  $b$  سفید در نقطه  $b4$  جلوگیری کند. حرکت احتمالی  $a3 \times b2 \dots$  برای سیاه بسیار مطلوب است. موقعیت ناشی از پیاده‌های سفید در  $a2$  و  $b3$  و اسب و پیاده سیاه به ترتیب در  $b4$  و  $a3$  برای سیاه امیدبخش است و همچنین به میزان کمتری پیاده  $b3$  در مقابل اسب  $b4$ . اما در هر دو موقعیت شرط اصلی آن است که سیاه بتواند اسب خود را به سلامت حفظ کند. اگر سیاه کنترل نقطه ایست حیاتی  $b4$  را از دست بدهد و به حریف اجازه حرکت پیاده به  $b4$  را بدهد، به عقب‌نشینی عمومی می‌افتد که ممکن است خیلی راحت به شکست منجر شود.

## ۵-۱۲. فرماسیونهای پیاده‌ای آزاد

فرماسیونهای آزاد (که در آن تمام پیاده‌ها در صحنه وجود دارند ولی هیچیک از خط وسط عبور نکرده‌اند)، برای طرحریزی بازی رخ، زمسانی که یک موقعیت می‌خکوب پیاده‌ای و یا اهرم موجب تماس پیاده‌ها گردد، مناسب است. اما اگر چنین تماسی مابین پیاده‌ها وجود نداشته باشد، پوزیسیون هنوز برای بازی رخ آماده نیست.

پوزیسیون نمودار ۱۲۵ در تورنمنت نیویورک ۱۹۲۷ در بازی ویدمار - نیمزوویچ به وقوع پیوست.

مقابل ۴ به ۳) و در نتیجه برتری خیلی جزئی نسبت به حریف دارد. اما فعلاً فیل شاه او در مقایسه با فیل شاه سیاه غیرفعال‌تر است، و از طرف دیگر اسبهایش فاقد نقاط ایست در خط مقدم هستند در حالی که اسبهای سیاه نقاط ایست خوبی در  $c5$  و  $e5$  دارند.

اهرمهای اصلی این فرم پیاده‌ای عبارتند از حرکات  $c5$  و  $e5$  در برابر  $d5$  و  $f5$  سیاه. اهرمهای ستون بسته یعنی حرکت  $c5$  سفید و  $f5$  سیاه خصوصیتی تهاجمی دارند: هریک از آنها خالق یک اکثریت پیاده‌ای در جناح شاه برای سفید و یک اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیر برای سیاه می‌شود. اما قدرت تهاجمی اکثریت ۴ به ۳ بیشتر از اکثریت ۳ به ۲ است. بر این مبنا، حرکت  $c5-c4$  محتملاً به نفع سفید خواهد شد چون او را صاحب اکثریت پیاده‌ای ۴ به ۳ در جناح شاه می‌سازد، حال آنکه حرکت اهرم ساز  $f5-f7$  تأثیر معکوس دارد چون سیاه را صاحب اکثریت پیاده‌ای ۴ به ۳ در جناح وزیر می‌کند. حرکات اهرم ساز با پیاده‌های کاندیدا یعنی  $e5$  (سفید) در برابر  $d5$  (سیاه) که فقط دومی بعضی اوقات مطلوب است، احیاناً تأثیر آرام کننده‌ای در جریان بازی دارند.

بسیار مشکل است که همه این اهرمهای اصلی رابه وجود آورد. جریان بازی عموماً خصوصیت نیمه باز خود را تا زمان طولانی حفظ خواهد کرد.

ممکن است سفید به دلایل تاکتیکی پیاده  $f$  را تا  $f5$  براند اما این اهرم آشکارا موجب عقب‌ماندگی یا ایزوله شدن پیاده  $e4$  خواهد شد. امکان دارد که شانسهای حمله



و سواران دارند. معمولی‌ترین آنها دیوار سنگی هلندی است که با فیانکتور شدن فیل جناح شاه سفید مشخص می‌شود. تمام دیوارهای سنگی از لحاظ آرایش پیاده‌ای منطقه مرکز مشترکند و البته این امکان هم وجود دارد که در آنها رنگ مهره‌ها عوض شود.

نمودار ۱۲۶

دیوار سنگی (نوع هلندی)



آرایش پیاده‌ای آماده با خصوصیتی ماندگار آرایش پیاده‌ای دیوار سنگی، شانس تغییر سریع و امن ساختار پیاده‌ای را به هیچیک از دو طرف بازی نمی‌دهد. اگر سیاه بخواهد با حرکت  $d5 \times c4$  ... آرایش پیاده‌ای را تبدیل به نوع نیمه باز کند، ندرتاً بازی موفق خواهد داشت و حتی گرفتن یک پیاده به این روش خطرناک خواهد بود. از آنجا که پیاده‌های d5 و f5 ستونهای این دیوار به شمار می‌روند، بنابراین به محض آنکه یکی از آنها محل خود را ترک کند، پیاده دیگر با حمله  $e2-e4$  در معرض یک اهرم قوی قرار خواهد گرفت و مجموعه دیوار فرو می‌ریزد. در آن صورت پیاده e6 کاملاً عقب

آنچه آلتین درباره دو حرکت بعدی در کتابچه تورنمنت گفته است ارزشمند است.

1. ♖a-d1

...

نمودار ۱۲۵

فرماسیون غیر آماده



لزومی به بازی رخ نیست

یک حرکت قابل قبول، چون احتمالاً ستون d دیر یا زود باز خواهد شد. آلتین ضمن توضیح این مطلب حرکت  $1. \text{♞g5}$  را با ایده  $2. \text{♞f3}$  ترجیح می‌دهد. مثلاً:

1...h6 2. ♞f3!

1... ♞xc3

این حرکت بشدت مورد تأیید آلتین قرار گرفت. غیر از این سیاه فقط می‌توانست یک رخ را حرکت دهد، در حالی که این پوزیسیون نشانه‌ای از محل استقرار رخها به دست نمی‌دهد.

مهمترین فرماسیون آزاد و مستعد، آرایش دیوار سنگی است که غالباً در بازیها پیش می‌آید و در معرض تغییرات سریع نیست.

دیوارهای سنگی زیادی وجود دارند که عمدتاً بستگی به تفاوت در گسترش مهره‌ها

انجام حرکت مؤثر  $e4$  ... امکانات نیرومندی در جناح شاه دارد.

سفید حتی می‌تواند با حرکت  $c4-c5$ ، ساختار پیاده‌ای را تغییر دهد و به صورت بسته در آورد و بعداً روی حمله اهرم‌ساز پیاده  $b(b2-b4-b5)$  حساب کند. اما این اقدام معمولاً اثر وارونه‌ای دارد زیرا سفید اگر فشار روی  $d5$  را نگه ندارد، در معرض حرکت اهرم‌ساز و خطرناک  $e5$  قرار خواهد گرفت. علاوه بر آن، حرکت  $b6$  ممکن است تمام نقشه‌های سفید را بر هم زند.

با در نظر گرفتن اینکه شکستن اهرم پیاده‌ای  $c4$  در برابر  $d5$  از هر طرف احتمالاً منجر به واگذاری ابتکار عمل به حریف می‌شود تا یک پیشرفت مقطعی، بنابراین بهتر است که هر دو طرف فعلاً کم و بیش دست به اقدامات انتظاری بزنند. مثلاً سفید منتظر فرصت برای یک حرکت اهرم‌ساز باشد و سیاه حمله‌ای را در جناح شاه پی‌ریزی نماید.

سفید بایستی به شانس سه اهرم اضافی دیگر هم گوشه چشمی داشته باشد:

(الف) اهرم زنجیره‌ای پیاده‌ها در  $b5$  و  $c4$  در مقابل  $c6$  و  $d5$  که این اهرم باید خیلی مؤثر باشد. ولی به دست آوردن این امکان مشکل است.

(ب) اهرم چنگالی (دوشاخه) پیاده  $c4$  در مقابل پیاده‌های  $d5$  و  $f5$  سیاه، که امکان درست عمل کردن این اهرم معلوم نیست زیرا ایجاد این اهرم مقدّمات نیاز به حرکت نه چندان دلچسب  $f3$  دارد.

(ج) اهرم پیاده  $g4$  در مقابل  $f5$ ، که

مانده می‌شود. اما حرکت  $d5 \times c4$  ... اگر بلافاصله با اهرم آزاد کننده  $e5$  دنبال شود، ممکن است مفید و مؤثر واقع شود و گاهی اوقات سیاه چنین شانس را در مرحله وسط بازی دارد.

اما حرکت  $c4 \times d5$  سفید، که به ندرت قوی به شمار می‌رود، بسته به پاسخ سیاه و اینکه پیاده را با کدام یک از مهره‌های خود بگیرد، سه نوع احتمال برای تغییر فرم‌اسیون پیاده‌ای به وجود می‌آورد که عبارتند از:

(الف)  $d5 \times d5$  یا گرفتن پیاده با هر سوار دیگری: منجر به همان نوع آرایش پیاده‌ای نیمه بازی می‌شود که از حرکت  $d5 \times c4$  ... ناشی می‌شد و همانطور که قبلاً دیدیم ضعیف به شمار می‌رود ولی این حرکت در عمل هرگز اجباری نیست.

(ب)  $c6 \times d5$  ... یک فرم‌اسیون باز به وجود خواهد آمد. اگر سیاه بتواند بلافاصله اسب وزیر خود را به نقطه  $b6$  برساند کاملاً رضایتبخش است. در غیر این صورت ستون باز  $c$  احیاناً برای سفید مفید واقع خواهد شد.

(ج)  $e6 \times d5$  ... روش معمول در گرفتن پیاده همین است زیرا حاصلش چنان فرم‌اسیونی است که در آن ستونهای دیوار سنگی یعنی پیاده‌های  $d5$  و  $f5$ ، سر جای خود باقی‌مانده‌اند و از طرف دیگر پیاده مزاحم  $e6$  نیز از بازی خارج شده است. ساختار پیاده‌ای در جناح وزیر درست مانند نمودار ۱۰۶ خواهد شد، ولی سفید در حمله اقلیت پیاده‌ای شانس کمی برای موفقیت دارد، زیرا سیاه عمدتاً بخاطر سهولت در

سنگی در نظر گرفت.

(۴) تکمیل تأخیری دیوار سنگی طوری که دوبله شدن پیاده‌های ستون e یا تعویض مهم فیله‌ها احتمالاً پیش از آن صورت گرفته باشد.

حال به منظور نشان دادن عمل اهرم در یک سری از پوزیسیونهای دیوار سنگی به ذکر چند مثال می‌پردازیم:

کاپابلانکا - آماطور (هاوانا، ۱۹۱۲)

1.d4 d5 2.e3 e6 3.♙d3 c6  
4.♜f3 ♙d6 5.♜b-d2 f5  
6.c4 ♚f6 7.b3 ♜h6  
8.♙b2 O-O 9.♚c2 ♜d7

(یک دیوار سنگی نامناسب. وزیر، فیل و اسب جناح شاه سیاه در نقاط ضعیفی مستقر گشته‌اند)

10.h3! g6 11.O-O-O

(سفید برای حرکت g2-g4 آماده شده است، همانطور که این حرکت در حالتی که سفید قلعه بزرگ و سیاه قلعه کوچک گرفته باشند، معمولاً مورد نیاز است)

11...e5

(این حرکت اهرم‌ساز، در حالی که هنوز اهرم پیاده‌ای c4 در مقابل d5 وجود دارد، ناقص و بسیار ضعیف است. البته در این مورد، چون سیاه در برابر تهدید قوی g4 دفاع قابل قبولی نداشت، عذری بر او نیست. حال سفید بازی را به طرز ظریف و جالبی می‌برد)

12.dxe5 ♜xe5 13.cxd5 cxd5  
14.♜c4!! dxc4 15.♙xc4+

برپژه در حالتی که سفید به قلعه بزرگ و سیاه به قلعه کوچک رفته باشد، شدیداً مورد نیاز خواهد بود و به احتمال زیاد بسیار مؤثر واقع خواهد شد.

سیاه باید از هر حرکت اهرم‌ساز زودرسی امتناع کند و دلیلی ندارد که بجز حرکت g7-g5، حرکت دیگری با پیاده‌ها انجام دهد و حرکت g5 نیز دیر یا زود در ارتباط با حرکات e4، ♜b-d7 و آوردن وزیر به e8 و سپس h5 مورد نیازش خواهد بود که بعداً با حرکات ♜h8، ♜g8 دنبال خواهد شد. این روش جدیدی است که توسط باتونینیک عموماً به کار گرفته می‌شد. روش قدیمی و غالباً پرزحمت‌تر حرکات کلیدی ♙d6 و سپس ♚f6 بود.

برای هر حرکتی (بخصوص حرکات اهرم‌ساز) موارد ضروری دقیقی وجود دارند که با نوع دیوار سنگی تغییر می‌کنند. این ضرورتها و دلایل عبارتند از:

(۱) موقعیت سوارهایی که مستلزم اینگونه تفاوتهاست، مثلاً فیل d3 سفید در مقابل g7 سیاه.

(۲) کشیده شدن آرایش پیاده‌ای به آرایش دیوار سنگی متقابل به این شکل: پیاده‌های سفید در نقاط f4, e3, d4, c4 در برابر پیاده‌های سیاه در f5, e6, d5, c6.

(۳) دوبله (مضاعف) شدن پیاده‌های سفید یا سیاه در ستون e که معمولاً از تعویض یک اسب ناشی می‌شود و متضمن ستون پیوندی d می‌باشد. از آنجایی که این موقعیت زیاد پیش می‌آید، می‌توان آن را به عنوان مشخص کننده مرحله دوم دیوار

17.d×e5 ♖e7 18.♙g1 b6  
 19.♙c3 g6 20.♙c4 ♖×c5  
 21.♖e2 b5 22.g×f5! ♖×c4  
 23.♖h5! ♙h8 24.f×g6 h×g6  
 25.♙×g6+ ♙×g6  
 26.♖×g6+ ♙h8 27.♖h5+

و سیاه تسلیم شد.

الیسکازس - کانال (ماریش - اوستراو، ۱۹۳۳)

1.d4 d5 2.♙f3 ♙f6  
 3.c4 c6 4.e3 ♙b-d7 5.♙d3  
 e6 6.O-O ♙e4 7.♙b-d2 f5  
 8.♙e5 ♙×e5 9.d×e5 ♖c7  
 10.♙f3 ♙e7 11.b3 O-O  
 12.♙b2 ♙g5

(حرکت 12...♙d7! قویتر بود)

13.♙×g5 ♙×g5 14.c5 ♖f7  
 15.f4 ♙e7 16.♙d4

(نمونه‌ای از یک دیوار سنگی متقابل در مرحله دوم. محدودیت سیاه به خاطر وجود سه میخکوب پیاده‌ای و کنترل نقطه d4 آزار دهنده است. این آرایش پیاده‌ای، حمله اهرمی g4 و یا احیاناً b3-b4-b5 را ایجاب می‌نماید. در مواردی که هر دو طرف قلعه کوچک گرفته باشند، معمولاً حرکت g4 بستگی به ستون پیوندی d همراه با احتمال تشکیل زوج پیاده‌ای g4,f4 از طرف سفید دارد. به همین شکل و به همین دلیل سیاه نیز سعی می‌کند که حرکت g5 را انجام دهد، البته بشرطی که برای حمله آمادگی داشته باشد.)

16...g5??

(انتحار واضح و آشکار تحت این شرایط،

♙h-f7 16.♙×d6! ♖×d6  
 17.♙×e5 ♙e6 18.♙d1 ♖e7  
 19.♙d7!! ♙×d7 20.♙×d7  
 ♙f-c8 21.♖c3 ♙×c4  
 22.b×c4 .

سیاه واگذار کرد.

تایمانوف (شوروی) - کاراکلانیچ (یوگوسلاوی)

(مسابقه تیمی شوروی - یوگوسلاوی،

۱۹۵۷)

1.c4 ♙f6 2.♙c3 e6 3.♙f3  
 d5 4.d4 c6 5.e3 ♙b-d7  
 6.♖c2 ♙d6 7.♙d2 O-O  
 8.O-O-O ♙g4 (8...c5!)  
 9.♙e1 f5

(یک دیوار سنگی تأخیری که زمان در آن تلف شده است و بخصوص از این جهت که قلعه بزرگ سفید در مقابل قلعه کوچک سیاه حرکت g4 را ایجاب می‌نماید، بسیار خطرناک است.)

10.h3 ♙h6 11.♙e2  
 (با تهدید 12.g4)

11...♙f6 12.♙e5 ♙f7  
 13.f4

(دیوار سنگی متقابل)

13...♙e4 14.♙×e4 d×e4  
 (روش منظمی برای وارد شدن به مرحله دوم دیوار سنگی که البته در مورد این بازی مصیبت بزرگی است. در واقع سیاه بایستی از حمله اهرم ساز g4 با حرکت 14...f×e4 جلوگیری می‌کرد.)

15.g4! (حرکتی ویران کننده)

15...♙d7 16.c5 ♙×e5

## 11... ♖b-d7

(سیاه توانایی آن را ندارد که خودش یک  
اهرم تشکیل دهد. بعد از سلسله حرکات:

11... dxc4 12. ♖xc4 e5  
13. dxe5 ♖xe5 14. e4

نیز او دچار مشکل خواهد بود.)

12. cxd5! (12. e4 e5!)

12... exd5 13. e4!

(13. ♖xf5 ♖e3+) 13... fxe4

14. fxe4 ♖b6 (یا 14... dxe4

15. ♖xe4 و حالا

a: 15... ♖xe4 16. ♖xe4 ♖f6

17. ♖xh7!

b: 15... ♖b6 16. ♖g5!)

15. ♖a-e1 dxe4 16. ♖xe4!

(16. ♖xe4 ♖f5!) 16... ♖xe4

17. ♖xe4 ♖d6 18. ♖e5

♖d7 19. ♖h5 ♖f6 20. ♖e4!

و پس از چند حرکت دیگر سیاه واگذار کرد.

هرمان اشتاینر - باتوینیک (گرونینگن، ۱۹۴۶)

1. d4 e6 2. c4 f5 3. g3 ♖f6

4. ♖g2 ♖b4+ 5. ♖d2 ♖e7!

6. ♖c3 O-O 7. ♖c2 d5

8. ♖f3

(البته 8. ♖h3 درست نیست زیرا پاسخ سیاه

8... dxc4 توأم با تهدید 9... ♖xd4 است)

8... c6 (8... dxc4 9. e4!) 9. O-O

♖e8 10. ♖f4 ♖h5

(نمونه‌ای از دیوار سنگی هلندی منظم)

11. ♖a-e1

(باطرح بغایت خوش بینانه e2-e4)

11... ♖b-d7 12. ♖d2 g5!

برای آنکه اثرات مخرب حرکت اهرم ساز  
بعدی سفید بیشتر مشخص می‌شود.)

17. g4!

(یک اهرم ضربداری مهلک)

17... gxf4

(حرکت 17... d7 کمی بهتر بود)

18. ♖h1! fxf4 19. ♖xf4

♖h5 20. ♖xg4+ ♖xg4

21. ♖xg4+

و سیاه تسلیم شد.

پریوورکا (ورشو) - گوتسدینر (لودز)

(مسابقات بین شهری - ۱۹۲۴)

1. d4 f5 2. g3 e6

3. ♖g2 ♖f6 4. ♖h3

(حرکتی است بی‌ضرر، مگر آنکه سیاه آرایش

دیوار سنگی را بپذیرد)

4... d5 (4... d6!) 5. O-O ♖d6

(5... ♖e7!) 6. c4 c6

(نمونه‌ای از دیوار سنگی هلندی نامناسب.

در این حالت، سیاه نمی‌تواند روی حرکت

♖e4 تکیه کند و از سوی دیگر فیل با

ارزش جناح شاه او در معرض تعویض است)

7. ♖d3 O-O 8. ♖c3 ♖h8

(حرکت 8... ♖e4، گرچه ارزش کمی دارد

ولی باز هم بهترین حرکت سیاه است)

9. ♖f4 ♖xf4 10. ♖xf4

(حرکت 10. gxf4 نیز منطقی است، چون

تاکیدی است بر ضعف نقاط سیاه رنگ

حریف)

10. ♖e7 11. f3

(براستی هم در این شرایط بایستی حرکت

e4 خیلی قوی باشد)

7. ♖b2 ♜b-d7 8.d4 c6

9. ♜b-d2 ♜e4 10. ♜x e4

dxe4 11. ♜e5 f5

(یک دیوار سنگی تاخیری که از مرحله دومش شروع شده است. سیاه دچار مشکل است زیرا رخ در e8 و فیل در d6 پوزیسیون خوبی ندارند و در عوض این دو سوار به ترتیب باید در نقاط f8 و e7 مستقر می‌گشتند. با این حال، اگر نوبت حرکت با سیاه بود، بازی مساوی بود)

12.f3!

(مهمترین اهرم سفید در مرحله دوم دیوار سنگی. طبق معمول این حرکت در تدارک e2-e4 انجام گرفت.)

12...exf3 13. ♜xf3! ♙c7

14. ♜xd7 ♜xd7 15.e4! e5

(تنها اهرمی که سیاه می‌توانست با آن پوزیسیون رخ e8 و فیل d6 خود را توجیه کند همین حرکت بود. اما از لحاظ تاکتیکی می‌بازد.)

16.c5! ♜f8 17. ♙c2! exd4

18.exf5 ♜a-d8 19. ♜h5!

♜e5 20. ♜xd4 ♜xf5

21. ♜xf5 ♜xf5 22. ♙xf5

♜xd4 23. ♜f1 ♜d8

24. ♜f7+ ♜h8 25. ♜e8!!

و سیاه تسلیم شد.

فلور - باتونیک (روبارویی ۱۹۳۳)

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 ♜f6

4. ♜g2 ♜e7 5. ♜f3 O-O

6.O-O d5 7.b3 c6 8. ♜c3

(بعد از 8. ♜a3 سیاه باید در مقابل ضعف

13. ♜c7

(فیل ضعیف سفید هیچ جای قابل قبول دیگری هم ندارد.)

13... ♜e8 14. ♜e5 ♜xe5

15.dxe5 f4!

(یک اهرم، آری. اما هدف اصلی این پیشروی محاصره دشمن است. از آنجایی که حرکت 16.f4 دیگر مقدور نیست و درعین حال 16.f3 نیز پس از 16. ♜c5+ می‌بازد و همینطور حرکت 16.e4 نیز با پاسخ 16...d4 یا 16...f3 قوای سفید به شدت دچار تنگی فضا شده‌اند.)

16.gxf4 (16. ♜f3 g4!)

16...gxf4 17. ♜f3

(در واقع پیاده e5 اکنون ایمن شده است. اما سفید به هر حال می‌بازد، چون قادر به کنترل یا حداقل مقابله در ستون باز g با سیاه نیست.)

17... ♜h8 18. ♜h1 ♜g7

19. ♙c1 ♜d7 20.a3 ♜f7

21.b4 ♜g8 22. ♜g1 ♜f5

23. ♜d1 ♜(7)-g7 24. ♙xf4

♜g4 25. ♙d2 ♜h4 26. ♜e3

♜xf3 27.exf3 (27. ♜xf3

♙xh2+!) 27... ♜h4 28. ♜f1

♜g5

و سفید واگذار کرد.

رتی - بوگولیووف (نیویورک، ۱۹۲۴)

1. ♜f3 d5 2.c4 e6

3.g3 ♜f6 4. ♜g2 ♜d6

5.O-O O-O 6.b3 ♜e8

عمل مداومی را به دست خواهد آورد. سفید نیز متقابلاً نیاز به پیاده در b5 دارد تا بتواند از ستون نیمه باز c بهره‌برداری نماید. اما او شانس برای این کار ندارد.

15. ♖f-e1 ♜h5 16. ♜f1  
 ♜d6 17. e3 f×g3 18. ♜×g3  
 (18. h×g3?! ♜×f3!?) 18... ♜h4  
 19. ♜f1 ♜f6 20. ♖e2 ♜d7  
 21. ♜e1 ♜g5 22. ♜g3  
 ♜×g3 23. ♜×g3 (23. h×g3  
 ♜h5) 23... h5! 24. ♖f2

(دفاع مناسبی وجود نداشت)

24... h4 25. f4 ♜g4 26. ♜f3  
 h×g3! 27. ♜×g4 g×f2+  
 28. ♜g2 ♜×g4 29. h3 ♜f6  
 30. ♜×f2 ♜e4+

و سفید تسلیم گردید.

خانم منچیک (اولین فرمان زن جهان) - پیکر

(کارلسباد، ۱۹۲۹)

1. d4 d5 2. ♜f3 ♜f6 3. c4  
 c6 4. ♜c3 e6 5. e3 ♜e4  
 6. ♜d3 f5 7. ♜e5 ♜h4  
 8. O-O ♜d7 9. f4

(دیوار سنگی متقابلی که درعین تثبیت مرکز، امکان اهرم اضافی g7-g5 را برای سیاه به وجود می‌آورد که امکانات تشکیل اهرم سفید را در جناح وزیر جبران می‌کند. ادامه زیر نیز قابل ملاحظه است:

9. ♜c2 ♜d6 10. f4

که به بازی پیل‌زبری - مارشال، مونت کارلو ۱۹۰۳، تبدیل می‌شد. در آن بازی سیاه با قربانی دادن یک پیاده حمله خطرناکی به

خانه‌های سیاه‌رنگ اقدامی به عمل آورد. در این رابطه به بازی باتونیک - برونشتاین از هفتمین رویارویی سال ۱۹۵۱ نظر کوتاهی می‌افکنیم:

8... b6! 9. ♜×e7 ♜×e7  
 10. ♜e5 ♜b7 11. ♜d2  
 ♜b-d7 12. ♜×d7 ♜×d7!  
 13. e3 ♜a-c8 14. ♜c1 c5.

با پوزیسیونی مساوی)

8... ♜b-d7?!  
 (حرکات 8... ♜e8! یا 8... ♜e4! قویتر بود.)

9. ♜b2 (9. ♜g5!?) 9... ♜e8  
 10. ♜d3 ♜h8  
 (نمونه‌ای از دام مخصوص دیوار سنگی)  
 11. c×d5

(و سفید در دام افتاد. او روی جواب 11... c×d5 حساب باز کرده بود که بتواند با 12. ♜b5! ابتکار عمل را با قدرت در دست گیرد.)

11... e×d5! 12. ♜d2

(سفید تازه به این موضوع پی برده که با گرفتن پیاده، وزیرش را از دست خواهد داد:  
 12. ♜×f5?? ♜e4! 13. ♜e6  
 ♜d-f6 14. ♜e5 ♜g4 15. ♜c7  
 ♜d8

و این ثابت می‌کند که از بین بردن اهرم در حرکت یازدهم تصمیم‌گیری نابجایی بود.)

12... ♜e4 13. f3 ♜×c3  
 14. ♜×c3 f4!

(اقدام به ساخت یک اهرم در مجاورت ستون نیمه باز e! سیاه با باز کردن ستون f ابتکار



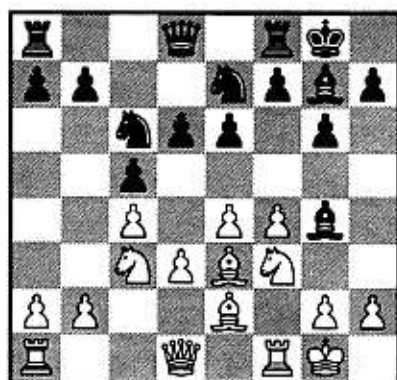
آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۲۷ توسط استاوتن معرفی شده بود و به هر صورت چون منشأ بریتانیایی دارد، ما آن را دیوار انگلیسی نامیده‌ایم.

بر خلاف دیوار سنگی، ساختار پیاده‌ای دیوار انگلیسی اساساً یک سیستم حمله‌ای (اما بدون چشم انداز چندان امیدبخش) به شمار می‌رود. سفید از سه نوع امکان پیشرفت برخوردار است:

نمودار ۱۲۷

دیوار انگلیسی: پیاده‌های سفید در نقاط

f4, e4, d3, c4



مستقل از آرایش سیاه

- (۱) حرکت d3-d4 که احتمالاً به یک نوع مؤثر از حصار ماروتسی منتهی خواهد شد.
  - (۲) حمله در جناح شاه با حرکت f4-f5.
  - (۳) حمله در جناح وزیر با حرکت b2-b4.
- بنابراین، برای سیاه سه اقدام متقابل مورد نیاز است:

- (۱) کنترل کامل نقطه ایست d4 که معمولاً حرکت c5 را ایجاب می‌نماید.
- (۲) کنترل کامل نقطه d5 که عمدتاً به منظور حمله احتمالی d6-d5 و ایجاد اهرم توسط

دست آورده بود:

10...g5!? 11. f3 ♖h5  
12. ♙xe4 fxe4 13. ♜xg5 ♜f6  
14. ♖e2 ♖g6 15. c5 ♙c7  
16. ♔h1 h6 17. ♜h3 ♜g8  
18. ♙d2? b6! 19. b4 bxc5  
20. bxc5 ♙a6!

و سیاه پیروز شد.

9... ♙e7 10. ♙d2 ♜xe5  
11. dxe5!

(حرکت 11.fxe5 بعد از پاسخ ♙g5! کار سیاه را ساده می‌کرد که نمونه‌اش در بازی تایشمان - رتی (تپلیس - شوناو، ۱۹۲۲) پیش آمده بود. ملاحظه کنید:

11... ♙g5! 12. ♜f3? ♜xd2  
13. ♖xd2 ♖xd4!

و وضع سیاه بهتر است)

11... ♙c5 12. ♙xe4

(صرف نظر کردن از فیل خوب، به خودی خود امتیازی است که به حریف داده می‌شود. ولی سفید فکر ♙x♙ را در سر می‌پروراند.)

12...fxe4

(البته 12...dxe4 ایمن‌تر بود مثلاً:

(13. b4 ♙e7!

13. ♖b3!

(توأم با تهدید 14. cxd5 و 15. ♜xd5)

13... ♖d8! 14. ♜a4 ♙e7

15. ♙b4!

با یک بازی خوب برای سفید. اما سیاه نیز خود را حفظ نمود تا آنکه مرتکب اشتباه فاحشی نگردد.



پیاده‌ای است. نام بنونی از گشایشی به همین نام گرفته شده است:

### 1.d4 c5 2.d5

اما در کتاب حاضر ما از این نام در حوزه وسیعتری استفاده کرده‌ایم تا هر نوع پوزیسیونی را که دارای میخکوب پیاده‌ای d5 و d6 باشد، بتوانیم تشریح کنیم و در نتیجه این سیستم برخی از فرماسیون‌هایی را که بسته نباشند نیز در بر می‌گیرد. لذا بایستی در جستجوی معیاری برای تقسیم‌بندی انواع مختلف آن ب‌آئیم.

در تمایز بین انواع فرماسیون‌های بنونی، به موقعیت پیاده‌ها در ستون c و e توجه داریم و سه گروه یا سه نوع مختلف برای این سیستم قائل می‌شویم:

(۱) فرماسیون‌های بنونی کامل: پیاده سفید در d5 و پیاده‌های سیاه در c5, d6, c5.

(۲) فرماسیون‌های بنونی باز: هیچ پیاده‌ای در ستون c و یا e وجود ندارد.

(۳) فرماسیون‌های نیمه بنونی: فرماسیون‌هایی از بنونی که نه کامل و نه باز باشند.

تنوع ساختار پیاده‌ای بنونی بسیار زیاد است و به همین جهت در شطرنج معاصر اهمیت فراوانی دارد و بخشی از بررسی‌های عمیق تئوریک مربوط به شروع و وسط بازی را در ادبیات شطرنج به خود اختصاص داده است. به همین جهت فصلی جداگانه از کتاب را به بررسی مفصل این نوع ساختارها اختصاص داده‌ایم. در مبحث حاضر، به طور خلاصه به آن می‌پردازیم.

یادآوری این مطلب نیز ضروری است که ما در بحث این نوع ساختارها، فقط

این پیاده صورت می‌گیرد و سفید را از عمل آزادانه در جناح دیگر باز می‌دارد.

(۳) فشار اهرم ساز b7-b5 که در حقیقت برگ برنده اصلی سیاه است.

نمودار ۱۲۷، از نظر سیاه آرایش مناسبی به شمار می‌رود.

به طور کلی بحث درباره جزئیات دیوار انگلیسی دشوار است، چون عملاً از یک سو واریانتهای بالقوه مناسب بسیار زیادی بسته به موقعیت سیاه وجود دارد و از سوی دیگر به خاطر رواج کم این سیستم، شمار واریانتهای شناخته شده زیاد نیست.

به هر حال قابل ذکر است که دیوار انگلیسی کوچک نیز وجود دارد که به آرایش پیاده‌ای e4, d3, c4 اطلاق می‌شود.

مثال بعدی که در آن سیاه دائماً برای حرکت b7-b5 تلاش می‌ورزد، برای هر دو شاخه دیوار انگلیسی که در بالا به آن اشاره شده، نمونه خوبی است:

1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6  
3.g3 ♗g7 4.♗g2 O-O  
5.e4 c5 6.♘g-e2 ♘c6  
7.O-O d6 8.a3 ♗d7  
9.h3 ♘e8 10.d3 ♘c7  
11.♗b1 ♗b8 12.♗e3 b5!

بابازی خوب برای سیاه (باتونیک - اسمیسلف، اولین بازی رویارویی ۱۹۵۷).

### ۱۳-۵. فرماسیون‌های بسته -

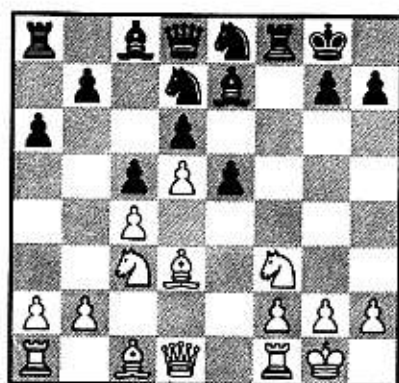
#### مروری بر سیستم بنونی

فرماسیون‌های بسته عمدتاً با خانواده بنونی مشخص می‌شوند که نوع خاصی از آرایش

بنا بر این فرماسیونهای فرانسوی بر خلاف فرماسیونهای بنونی، به ندرت در طولانی مدت بسته باقی خواهند ماند. به علاوه، از لحاظ بازی با پیاده‌ها، مسائل کمتری پیش رو خواهد بود. دو نمودار بعدی تفاوت حرکت f5... در بنونی و حرکت c5... در فرانسوی را نشان می‌دهد.

نمودار ۱۲۸

فرماسیون بنونی نیمه بسته



بسیار مناسب برای سفید ولی رسیدن به آن مشکل است.

پوزیسیونی که در نمودار ۱۲۸ ملاحظه می‌شود، ناشی از حرکت f5 سیاه در بنونی است که پیش از وقت لازم انجام گرفته است. سفید موقعیتهای عالی برای حمله دارد چون سوارانش با پیاده e4 محدود نشده‌اند، حال آنکه شاه سیاه فاقد پوشش لازم از طرف پیاده f7 است.

در مواردی از نوع نمودار ۱۲۹ پوزیسیون سیاه کاملاً خوب است. شاه او ایمن از هر خطری است. البته O-O... نیازمند هوشیاری تاکتیکی خواهد بود. اما سیاه می‌تواند حتی روی قلعه بزرگ نیز حساب

فرماسیونهای بنونی کامل و نیمه بنونی را مدنظر قرار خواهیم داد و فرماسیونهای بنونی باز عملاً از سایر فرماسیونها ناشی می‌شوند و آنها را به اختصار بررسی خواهیم کرد.

فرماسیونهای بنونی در مجموع تفاوت فیلهای خوب و بد را کاملاً عیان می‌کنند و مسائل مهمی را از لحاظ ایجاد اهرمها مطرح می‌سازند. اداره کردن این نوع فرماسیونها برای هر دو طرف مشکل و پیچیده است.

## ۱۴-۵. فرماسیونهای نیمه بسته - فرماسیون فرانسوی

در میان فرماسیونهای نیمه بسته (فرمهایی با ستونهای نیمه باز و حداقل یک پیاده نفوذی در قلمرو دشمن) مهمتر از همه آنهايي هستند که با میخکوب پیاده e5 سفید در مقابل پیاده e6 سیاه و موقعیت ستون d (سفید) در مقابل c (سیاه) مشخص می‌شوند. اطلاق نام فرماسیونهای فرانسوی به آنها به این جهت است که غالباً از دفاع فرانسوی به وجود می‌آیند.

بین پوزیسیونهای بنونی و فرانسوی تفاوت اساسی وجود ندارد، جزآنکه حرکات اهرم ساز در آنها برای سیاه متفاوت است: در بنونی حرکت f5... و در فرانسوی c5... و هر دو حرکت بسیار مطلوب به شمار می‌روند: ولی اهرم اول نیاز به تدارک اولیه و دقیق دارد چون ممکن است امنیت شاه به خطر افتد در حالی که در اهرم دوم (c5...) چنین خطری مطرح نیست و این حرکت در اسرع وقت انجام می‌شود.

3.e5 ...

سیستم میخکوب فرانسوی (متمایز از سیستم میخکوب سیسیلی؛ نگاه کنید به نمودار ۱۱۱).

حرکات 3...c3 و 3...d2 نیز معمولاً به فرماسیونهای فرانسوی منجر می‌شوند.

3... c5!

4.c3 ...

حرکت 4.dxc5 (واریاسیون نیمزوویچ)، بعد از:

4...c6! (4...c5 5.g4!)

5.f3 c5

به پوزیسیون نمودار ۱۲۹ منتهی می‌گردد. هدف در این واریاسیون نیمه بسته، تخلیه نقطه ایست d4 است. واریانت‌های گوناگون این ایده که بارها توسط نیمزوویچ به کار رفتند عبارتند از:

(1) 4.f3 cxd4 5.gxd4

یا 5.d3

(2) 4.g4 cxd4 5.f3

4... c6

5.f3 ...

واریاسیون پاولسن.

واریاسیون مک دائل که با حرکت

5.f4 متمایز می‌گردد، سیستم حمله‌ای متروکی است. چون سفید عملاً امکان حرکت f4-f5 را ندارد و فقط تمپو از دست می‌دهد، ضمناً جناح شاهش را ضعیف و نهایتاً فیل وزیر خود را نیز محدود کرده است.

5... b6

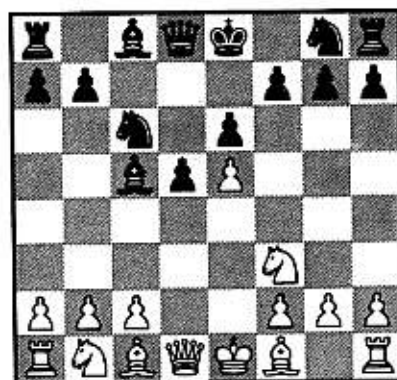
6.e2 ...

کند. او در معرض هیچگونه حمله‌ی اهرم ساز در دو جناح نیست ولی خود تهدید دائمی اهرم f7-f6 را دارد.

البته، سفید است که صاحب موقعیت و فضا است. فقط باید اقدامات صحیح

نمودار ۱۲۹

فرماسیون فرانسوی نیمه بسته



رسیدن به آن آسان است ولی فقط به مساوی می‌انجامد.

احتیاطی را در قبال اهرم سیاه (...f6) مدنظر داشته باشد تا احياناً بعد از ...f6xe5 کنترل دائمی نقطه ایست e5 را به دست بیاورد. برای اطمینان از این قضیه، سفید باید پیاده‌ی e5 خود را تحت محافظت کامل سوارها در آورد. (نیمزوویچ این حالت را "فوق محافظت" می‌نامید.)

اکنون بررسی مختصری در مورد فرماسیونهای فرانسوی به عمل می‌آوریم. این نوع آرایش پیاده‌ای همان‌طور که قبلاً اشاره شد، از سیستم میخکوب دفاع فرانسوی حادث می‌شود:

1.e4 e6

2.d4 d5

بتواند حرکت اهرم ساز f6... را پی‌ریزی کند،  
آنگاه موقعیت ممکن است تغییر کند.

اما حرکت c4-c5... معمولاً بازی  
نمی‌شود و فقط در سالهای اخیر بود که  
تفاوت بین c4?... و c4!... نمایان شد.  
بازی قدیمی زیر را می‌توان یک سند  
تاریخی دانست:

لوئیس پاولسن - تشودور فون شوه  
(فرانکفورت ۱۸۸۷)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4.c3 ♘c6 5.♙f3 ♙d7  
6.♙e2 ♚c7 7.O-O ♗g-e7  
8.♙e1 ♗g6 9.♙d3 ♙c8  
10.a3 c4!.

سیاه بازی خوبی به دست آورد و نهایتاً  
این باری را بُرد.

6... cxd4

پیادهٔ d4 بی‌حرکت می‌شود و به صورت  
یک هدف در می‌آید.

7.cxd4 ...

فرماسیون از نوع بسته به نوع باز تغییر  
پیدا کرد.

موقعیت دشواری است ولی امکانات  
طرفین تقریباً مساوی است. ستون باز خنثی  
است. پس از حرکت ♗g-e7... 7، سفید  
می‌تواند یکی از سه ادامهٔ زیر را در مقابل  
تهدید 8... ♗f5 انتخاب کند:

(1) 8. ♗c3 ♗f5 ♗a4.  
(2) 8.b3 ♗f5 9. ♙b2 ♙b4+  
10. ♙f1  
(3) 8. ♗a3 ♗f5 9. ♗c2 ♙b4+  
10. ♙f1.

حرکت 6.a3 که پاولسن آن را ترجیح  
می‌داد، برای ضعیف کردن فشار دو جانبه  
وزیر سیاه از طریق حرکت b2-b4 طراحی  
شده است. به عنوان مثال:

6... ♙d7 7.b4 cxd4 8.cxd4 a5  
9.b5 ♗a7 10. ♗c3 ♙c8  
11. ♙b2

با بازی عالی برای سفید (بیسگویر-ویتیکر،  
قهرمانی آزاد آمریکا، ۱۹۵۴)

اما عیب حرکت 6.a3 پاسخ 6...c4! است.  
در مواردی که پیاده‌های سفید در  
d4, c3, b2, a2 و پیاده‌های سیاه در d5 و  
c5 قرار داشته باشند، این پیشروی پیادهٔ سیاه  
مناسب نیست. چون سفید قادر است با  
حرکت b2-b3 زوج اهرمی نیرومندی  
بسازد و در مقابل پیشروی حریف، واکنش  
خوبی نشان دهد. اما اگر ساختار پیاده‌ای به  
صورتی تغییر یابد که پیاده‌های سفید در  
d4, c3, b2, a3 در مقابل پیاده‌های سیاه در  
d5, c5 قرار گیرند، چنین امکانی برای سفید  
وجود ندارد و در نتیجه حرکت c4-c5...  
کاملاً درست است، زیرا پس از b2-b3 و  
cxb3... عقب ماندگی پیادهٔ b2 به عقب  
ماندگی کامل پیادهٔ c3 منتقل خواهد شد.  
تأثیر این مسئله درست مانند حالتی است که  
فرض کنیم سیاه با موفقیت طرح حملهٔ اقلیت  
پیاده‌ای را در جناح وزیر اجرا نموده باشد.  
سفید اهرم مناسب دیگری در اختیار ندارد، و  
پوزیسیون تا مدتی احتمالاً همچنان بسته  
خواهد ماند که این حالت در فرماسیون  
فرانسوی استثنائی به شمار می‌رود. اگر سیاه  
بعد از تدارکات اولیه (مثلاً با قلعه بزرگ)

♞xg1+ 21. ♞xg1 O-O-O  
22. ♞d1 ♞xb2 23. ♞d2  
♞xd4! 24. ♞xd4 ♞xf2

سفید تسلیم شد.

آلخین - اوپوه (ناتینگم ۱۹۳۶)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4.♞f3 ♞c6 5.♞d3 cxd4  
6.O-O f6 7.♞b5

(برای سفید حیاتی است که پیاده اش را پس گیرد و کنترل e5 را تقویت کند. طبق نظر آلخین، سفید حرکت بهتری در اختیار ندارد)  
7... ♞d7 8. ♞xc6 bxc6  
9. ♞xd4 fxg5

(کنترل نقطه e5 همچنان در دست سفید باقی می ماند. حرکت معتدل تر ولی محکم و در عین حال نویدبخش تر در این لحظه عبارت بود از 9...f5)

10. ♞xe5 ♞f6 11. ♞f4 ♞c5  
12. ♞c3 O-O

این پوزیسیون دشوار به هر دو طرف امکاناتی تقریباً مساوی ارائه می دهد. بقیه بازی با اشتباهات و بی دقتی هایی از مسیر اصلی منحرف شد و سفید بازی را برد.

کوس - اوپوه (زاندوورت ۱۹۳۵)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4.♞f3 cxd4 5. ♞xd4 ♞c6  
6. ♞f4 f5

(این پیشروی غالباً بهتر از حرکت 6...f6 عمل می کند، بخصوص در مرحله اولیه بازی که موضوع اصلی سیاه همان گسترش

هیچ عملیات پیاده ای عمده ای در آینده نزدیک متصور نیست.

حال به ذکر چند مثال در مورد فرمایشی های فرانسوی نیمه بسته می پردازیم که عمدتاً با توجه به پیامدهای اهرم اولیه d4 در برابر c5 انتخاب شده اند:

نیمزوویچ - خانم منچیک (کارلسباد ۱۹۲۹)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4. ♞g4 cxd4 5. ♞f3 ♞c6  
6. ♞d3 ♞a5+ 7. ♞b-d2  
♞g-e7? (7... ♞c7!) 8.O-O  
♞g6 9. ♞e1 ♞e7 10.h4  
(10. ♞b3? ♞c6xe5!) 10... ♞f8  
11.h5 ♞g-e7 12. ♞b3 ♞c7  
13. ♞bxd4 ♞xd4 14. ♞xd4  
♞d7 15. ♞g5 g6 16. ♞a-c1

و سفید داری برتری برنده است.

کانپا - آلخین (مونتویدئو ۱۹۳۸)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4. ♞g4 ♞c6 5. ♞f3 ♞g-e7!  
6.c3 ♞f5

(ابتکار در دست سیاه است.)

7. ♞d3? (7.dxc5!) 7...cxd4  
8.O-O ♞d7 9. ♞e1 dxc3  
10. ♞xc3 g6 11. ♞g5 ♞e7  
12. ♞f4 ♞c-d4 13. ♞f6  
♞xf3+ 14.gxf3 ♞g8  
15. ♞h1 ♞c6 16. ♞xf5 gxf5  
17. ♞xe7 ♞xe7 18. ♞e2 d4!  
19. ♞xd4 ♞b4! 20. ♞g1

تاراش سامانوال لاسکو (سنت پترزبورگ ۱۹۱۴)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5  
4.dxc5 ♘c6! 5.♘f3 ♙xc5  
(پوزیسیون نمودار ۱۲۹)  
6.♙d3 f5 7.c3 a6 8.♘b-d2  
♘g-e7 9.♘b3 ♙a7 10.O-O  
O-O

(در این لحظه، همان‌طور که تاراش  
خاطر نشان ساخت، ادامه)

10...♘g6 11.♙e1 ♙b8  
12.♘b-d4 ♘cxe5 13.♘xe5  
♘xe5 14.♙xf5! exf5 15.f4

(به نفع سفید است.)

11.♙e1 ♘g6 12.♘b-d4  
♙b8 13.♘xc6 bxc6

و پوزیسیون مساوی است.

اشپلمان - کوس (نوردویک ۱۹۳۸)

1.e4 e6 2.d4 d5  
3.♘c3 ♘f6 4.e5

(سیستم اشتاینیتس - شاخه‌ای بهبود یافته و  
تا حدودی مشکوک از واریاسیون مک دانل)  
4...♘f-d7 5.f4

(این حرکت منجر به فرم‌اسیون نیمه پسته‌ای  
می‌شود که می‌توان آن را سیستم "اشتاینیتس  
کوچک" (در مقایسه با "اشتاینیتس بزرگ"  
اصلی نامید). سیستم اشتاینیتس بزرگ به این  
صورت است:

5.♘c-e2 c5 6.c3 ♘c6 7.f4  
در حالت اخیر، معمولاً سیاه به خاطر قلعه  
کوچک زود هنگامش، در معرض حمله  
ماتی واقع می‌شود. او باید یا 7...b5 کند و

مهره‌هاست. این حرکت باید قبل از حرکت  
دادن اسب جناح شاه بازی شود، تا در برابر  
پاسخ احتمالی ۶...exf6(e.p.)، سیاه بتواند  
با ۶...♘f6! جواب دهد.)

7.♙d3 ♘g-e7 8.O-O ♘g6  
9.♙g3 ♙e7 10.♙e1 O-O  
11.a3 ♘b8

(با طرح مانور اسب از طریق a6 و c5 به  
e4 - که سفید مانع آن می‌شود)

12.♘b-d2 a5 13.♘b3 ♘a6  
14.a4 ♘b4 15.♘f-d4 ♙d7  
16.♙b5 ♘c6

(پوزیسیون در حال حاضر تقریباً مساوی  
است.)

17.c4?

(اگر می‌که معکوس عمل می‌کند. حرکت  
صحیح ۱۷.c3 بود.)

17...♘xd4 18.♘xd4 ♙c5  
19.♙d3 (19.♘b3 ♙b4!)  
19...♙xb5 20.♘xb5 ♙h4!  
21.♙f1 ♙a-d8! 22.♙e3

(علاج نومیدانه‌ای که در برابر تصرف  
قریب‌الوقوع ستون d در پیش گرفته  
می‌شود)

22...d4 23.♙d2 d3  
24.b3 f4 25.♙e4 ♙f5  
26.♙a-e1 ♙h5 27.h3 ♙g5  
28.♘d6 ♙xh3 29.♙xf4  
♘xf4 30.♙xf4 ♙g3!  
31.♙f-e4 ♙h5

و سفید واگذار کرد.

17. ♖xe5 ♗xe5 18. ♕xe5  
exf5

و سیاه می برد.)

15... ♗dxe5 16. gxf7+ ♖xf7  
17. ♗g5 ♖f6 18. ♕f1 ♗g4!  
19. ♖f3 ♖xc3+ 20. ♖d1  
♖g7! 21. ♖e2 ♕f8  
22. ♕xf8+ ♖xf8 23. ♗xe6+  
♕xe6 24. ♖xe6 ♗f2+  
25. ♖e1 ♗xd3+

و سفید تسلیم شد.

## ۱۵-۵. روش دراگون و حمله

### سنت جورج

موقعیتی که در آن شاه در g1 یا g8 و فیل در h2 یا g2 و پیاده‌ها بصورت f2 و g3 و h2 (یا f7 و g6 و h7) قرار گرفته باشند، در بسیاری از گشایشها ملاحظه می شود. از میان این گشایشها سیستم دراگون در دفاع سیسیلی حالت مشخص تری دارد و به همین جهت این نوع گشایشها را حالت یاروش دراگون می نامند.

روش دراگون به حضور فیل فیانکتو در g2 (یا g7) بستگی ندارد ولی بندرت پیش می آید که فیل در آن خانه حضور نداشته باشد.

موقعی که حالت دراگون به صورت زیر چیده شده باشد:

سفید: شاه در e1، رخ در h1 و پیاده‌ها در h2, g2, f2.

سیاه: شاه در g8 و پیاده‌ها در h7, g6, f7 در این حال ایجاد اهرم با پیش راندن

در جهت تشکیل یک اهرم اضافی در جناح وزیر بکوشد، و یا آنکه ♖b6...7 کند تا بعد از پاسخ 8.a3 جناح وزیر را با حرکت 8...c4 ببندد. سوای مسائل مربوط به بازی پیاده‌ها، حمله گلداهیل نیز در این لحظه وجود دارد که با ♖g4 5. مشخص می شود و این زمانی است که سفید بخواهد پیاده c5 را به حال خود رها کند.)

5...c5 6.dxc5 ♗c6 7.a3  
♕xc5 8.♖g4 g6!

(این حرکت بسیار مطمئن تر از قلعه کوچک است که تا آن زمان معمول بود)

9. ♗f3 a6 10. ♕d3 b5

11.b4 ♕a7 12.h4 h5

13. ♖g3 ♖e7

(پوزیسیون در تعادل است. به خاطر عدم وجود اهرمهای ساده، امکان چندانی برای اقدام سریع وجود ندارد)

14.f5??

(این اهرم تند و شدید، عاقبت فاجعه باری خواهد داشت. سفید منتظر ادامه زیر بود:

14...gxf5 15. ♕xf5 exf5??

16. ♗xd5 ♖d8 17.e6.

که البته چنین نشد.)

14... ♕b8

(به این ترتیب سیاه ضمن رد تهدیدهای حریف، دو تهدید همزمان 15... ♗dxe5 و 15...gxf5 را به وجود می آورد.)

15.fxg6

(در صورت 15. ♕f4 سیاه چنین ادامه‌ای را در نظر داشت:

15...gxf5 16. ♕xf5 ♗dxe5



جناح شاه او تامین می‌شود در حالی که در مورد ستون d موضوع کاملاً برعکس است. البته اگر ستون d برای طرف حمله کننده نیمه باز باشد، باز هم به نفع او خواهد بود، مثلاً شروع بازی سیستم دراگون زیر را که ضمناً بسیار متداول است در نظر بگیرید:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4  
cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3  
g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 O-O  
8.♚d2 ♘c6 9.O-O-O.

در اینجا برتری مشخصی برای سفید قائل نمی‌شویم (باآنکه ممکن است اینطور باشد). تمام مطلبی که می‌خواهیم بگوییم این است که در این مورد، حمله سنت جورج صحیح و مؤثر است.

روش دراگون و نیمه باز بودن ستون d معمولاً در تضاد با یکدیگرند. فقط در پوزیسیونهایی از نوع گرونفلد، یعنی

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3  
d5 4.cxd5

است که این دو با هم می‌توانند مفید واقع شوند و معمولاً در آن صورت، جلوگیری از حمله سنت جورج از طریق فعالیت در مرکز صورت می‌گیرد.

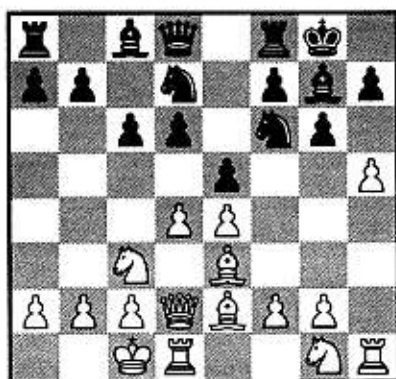
چیزی که در مورد حمله سنت جورج مهم است، آرایش پیاده‌های بسته در مرکز است، یعنی پیاده‌های سفید در d5 و e4 و پیاده‌های سیاه در d6 و e5. این نوع آرایش پیاده‌ای در واریاسیون زمیش از دفاع هندی شاه به خوبی تجربه شده است:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3  
♙g7 4.e4 d6 5.f3

پیاده ستون h توسط سفید و رساندن آن به نقطه h5 قابل ملاحظه و بررسی است، چون ممکن است براساس بازشدن احتمالی ستون h، به حمله پرقدرتی منجر شود.

نمودار ۱۳۰

حالت دراگون و حمله سنت جورج



اهرم مشخصه h5 در برابر g6

این نوع حمله را ما حمله سنت جورج می‌نامیم که نشان‌دهنده تخاصم تند و تیزی مابین این دو صف‌آرایی است.

نمودار ۱۳۰ حمله سنت جورج را در مرحله اولیه‌اش و در شرایط عالی نشان می‌دهد. سفید بازی عالی دارد، چون برای فشار بیشتر می‌تواند از ستون d نیز استفاده کند.

موقعیت مرکز صحنه در حمله سنت جورج حائز اهمیت فراوانی است. معمولاً وجود دو ستون باز در منطقه مرکز، اثر حمله را خنثی می‌کند، چون این ستونها نیروی رخها را معطوف به خود می‌سازند.

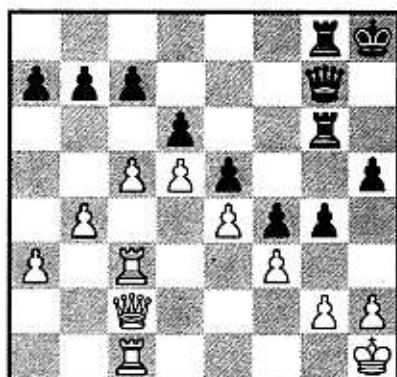
اما وقتی که فقط یک ستون باز باشد، مثلاً ستون e، این موضوع به نفع کسی است که دفاع می‌کند، چون فعال شدن سوارهای



باشد به تعویق انداخته می شود.

نمودار ۱۳۱

روش صف آرایی



سواران سنگین در پشت پیاده اهرم

واضح است که قبل از همه چیز، موفقیت این روش بستگی به فضای اضافی پشت پیاده اهرم شده دارد که در نمودار ۱۳۱ برای طرفین این فضا یکسان است. همچنین آشکار است که اهرم مربوطه در عرض پنجم (سفید) یا عرض چهارم (برای سیاه) بهترین شرایط را فراهم می کند (در نمودار فوق پیاده c5 در مقابل d6 و برعکس پیاده g4 سیاه در برابر پیاده f3 سفید). اگر پیاده اهرم خود جزئی از زوج پیاده ای پیشرو باشد، باز هم شرایط بهتر می شود (مثلاً در همان نمودار پیاده های d5 و c5 سفید و پیاده های g4 و f4 سیاه).

بهترین حالت زمانی است که پیاده اهرم خود دارای پشتیبان پیاده ای باشد، مثلاً در نمودار ۱۳۱ پیاده h4 حامی پیاده c5 است و پیاده h5 سیاه از پیاده g4 دفاع می کند.

به خصوص هنگامی که صف آرایی سواران سنگین علیه شاه باشد، فوق العاده

5...O-O (وارپاسیون زمیش)

6. ♖e3 e5 7.d5

طرح سفید ♖d2 و سپس O-O-O و g4 و h4 و g1-e2-g3 و نهایتاً h5 است. سیاه نیز با حرکت f7-f5 مقابله خواهد کرد. ولی این حرکت او را در معرض اهرمهای خطرناکی نیز قرار می دهد، به عنوان مثال:

7... ♜e8 8. ♖d2 f5

و حالا:

(1) 9.O-O-O f4 10. ♜f2

توأم با طرحهای g2-g3 و c4-c5. با آنکه:

(2) 9.exf5 gxf5 10.O-O-O

با طرح g2-g4 و f2-f4.

وارپاسیون زمیش در تورنمنت های امروزی جای معتبری در میان گشایشها کسب کرده است.

## ۵-۱۶. روش صف آرایی

گاهی باز کردن یک ستون برای آنکه بیشترین تأثیر را داشته باشد، نیازمند روش خاصی است که ما آن را روش صف آرایی نامیده ایم.

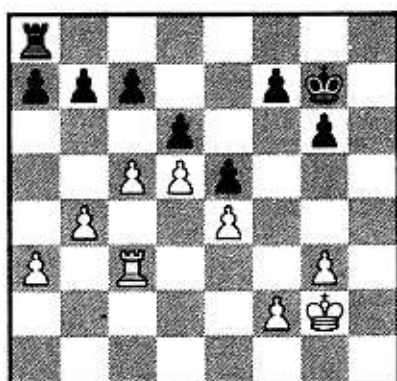
نمودار ۱۳۱ منظورمان را کاملاً روشن می سازد: در هر سو یک پیاده اهرمی وجود دارد که همه سواران سنگین در پشت آن سنگر گرفته اند و در یک ستون به خط ایستاده اند: پیاده c5، رخ c3 و وزیر c2 و رخ c1 در برابر: پیاده g4، رخ g6، وزیر g7 و رخ g8.

هدف این روش باز کردن ستون حساس بعد از کسب اطمینان از کنترل آن است. تعویض پیاده اهرمی تا زمانی که طرف مدافع شانس برای مقابله در ستون نداشته

استفاده از ستون c را قبل از آنکه حریف قادر به تمرکز قوا روی ستون h باشد، کسب کند. قدرت صف‌آرایی معمولاً با فضای پشت پیاده‌های اهرم تناسب دارد اما مسائل دیگری نیز هست که در نمودارهای ۱۳۲ و ۱۳۳ نشان داده شده‌اند.

## نمودار ۱۳۲

بسیج رخ c3 در پشت پیاده c5



- (a) 2...cxd4 3. ♖c6  
 (b) 2... ♖xd4 3. ♖xc5 ♖xd3??  
 4. ♖c8+!  
 (2) 1...dxc3 2. ♖xc3 ♖d8  
 3. ♖xc5  
 (3) 1...c4 2.cxd4 exd4  
 3.dxc4 d3 4. ♖d2 ♖xc4  
 (4...bxc4 5. ♖xd3!) 5. ♖c-d1!  
 با برتری برنده.

البته ادامه زیر هم یک پیاده می‌گرفت:

5. ♖xc4 bxc4 6.b3

ولی به دلیل:

- 6...cxb3 7.axb3 hxc4 8.hxc4  
 ♖g7 9. ♖xd3 ♖b8

کمتر متقاعدکننده به نظر می‌رسد.

در همان نمودار، سیاه توسط رخ h8 خود بر ستون h فشاری اعمال می‌کند که البته ناقص و غیر مؤثر است زیرا این رخ به تنهایی قادر نیست بر مقاومت شاه حریف در g2 فائق آید.

دو مثال از این مطلب در بازیهای عملی

در پی خواهد آمد:

مثال اول

سفید: ماکس بلومیش سیاه: آلبین بکر  
 (برگرفته از بازی در تورنمنت برسلاو  
 ۱۹۲۵)

صف آرایی سواران سنگین سیاه در ستون h بخصوص از آن جهت قوی است که شاه حریف هدف حمله است، و حضور کلیه سواران سبک امکانات تهاجمی را به شدت افزایش داده است.

در نمودار ۱۳۴ بازی چنین ادامه یافت:

- 4... ♖e8

(یا در صورت

- 4...exf4 5.gxf4 ♖e8 9. ♖f3

7.e5 سفید خواهد برد، زیرا تهدید فوری او  
 (است)

5. ♖f3

و سفید مانند نمودار ۱۰۵ پیروز خواهد شد.

حرکت 1...dxc5 نیز بهتر از این نیست:

2. ♖xc5 ♖c8 3.d6 c6

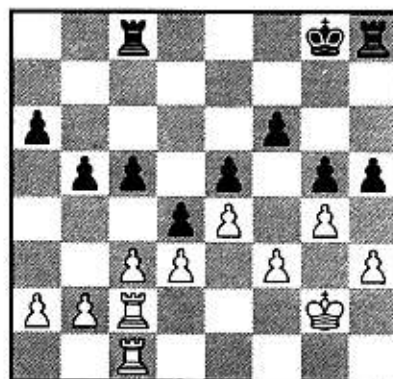
4. ♖xe5 ♖d8 5. ♖e7

و سفید می‌برد.

نمودار ۱۳۳ بر این مطلب تاکید دارد که تأثیر صف آرایی لزوماً بستگی به فضای اضافی پشت پیاده ندارد. در این پوزیسیون هر چند سیاه از لحاظ فضای پیاده ستون c برتری دارد، ولی به علت پراکنده بودن سوارانش، فاقد حرکت دفاعی مناسبی در مقابل تهدید 1.cxd4 است.

نمودار ۱۳۳

صف آرایی رخی‌های c2 و c1 در پشت پیاده c3



فضای کم کمینگاه اصلاً مهم نیست.

برای مثال:

- (1) 1... ♖d8 2.cxd4

به این ترتیب اسب سیاه قادر خواهد بود از نقطه f4 پیاده h3 را زیر آتش بگیرد. سفید در معرض خطر باز شدن ستون h است، ستونی که سواران سنگین حریف در آن بسیج شده‌اند و منتظر تهاجم نهایی ایستاده‌اند.

4. ♖xf3 ...

در صورت:

4. ♖xf3 ♜f4 (a) 5. ♖xe5+ ♔d6

اسب سیاه می‌برد و تهدید اصلی او 6... ♜xh3+ است.

(b) 5. ♖xg5 ♜xh3! 6. ♖g1xh3 ♜xh3+

اسب سیاه خواهد برد.

4... ♜f4  
5. ♖g3 ♜xh3!

حرکات سفید و سیاه بهترین حرکات محسوب می‌شوند.

6. ♖xh3 ♜xh3  
7. ♖xe5 ♖d6!  
8. ♖xd6 ♔xd6  
9. ♖e2 ...

اشتباه. حرکت 9. ♖a1-a2 لازم بود. ولی در آن صورت نیز سیاه با آوردن اسب دیگرش به نقطه f4، به ترتیب زیر می‌برد:

9... ♜d7 10. ♖a-f2 ♜e5  
(11... ♜xf3 (با تهدید 11. ♖e2 ♜g6!

والی آخر.

بقیه بازی ساده است:

9... ♜xg4!  
10. ♖xg4 ♖xg4

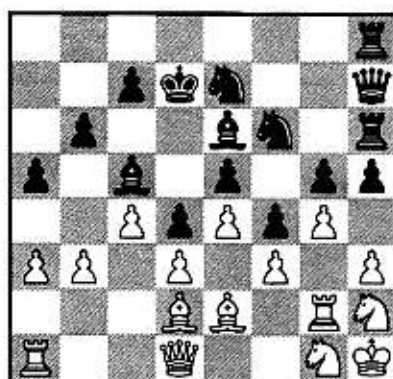
1... h×g4  
2. f×g4 ...

یا آنکه

2. ♜xg4 ♖xg4 3. f×g4 ♜xh3+  
4. ♜xh3 ♖xh3+ 5. ♖g1 ♜xg4!

نمودار ۱۳۴

صف آزایی ایده آل با سوارهای سبک



اسب سیاه حمله برنده‌ای دارد.

و سیاه خواهد برد.

2... ♜g6

گرفتن فوری پیاده h3 با رخ چندان قانع کننده نیست.

3. ♖e1 ...

پس از 3... ♖f3 که به منظور متوقف ساختن پیاده رونده مطلوب به نظر می‌رسد، سیاه می‌تواند با قربانی تفاوت به طور متقاعد کننده‌ای به ازای آن دو پیاده رونده و متصل به دست آورد:

3... ♜h4 4. ♖f2 ♜xf3 5. ♖xf3 ♜xh3! 6. ♜xh3 ♖xh3  
7. ♖xh3 ♜xh3 8. ♖f3 ♜h8  
3... f3!

( برای ممانعت از e4 سیاه ) و سیاه اکنون بازی متقابل قانع کننده‌ای کسب کرده است.

(2) 2. ♘f4 ♖d6

و حالا:

(a) 3. ♘xe6 fxe6

و سیاه امکان حرکت حیاتی e6-e5 را به دست می‌آورد.

(b) 3. ♘xe6 fxe6 4. ♘d3 ♘d7 5. f4 b6

همراه با بازی متقابل کافی و رضایتبخش.

2. ♘f4! ♜c-d8?

فکر بیرون آمدن از آچمزی فیل سفید فکر درستی است، ولی قاعده‌تاً رخ باید در محلی استقرار یابد که پشت سر یک پیاده قابل تعویض یا حداقل متحرک باشد. به همین جهت، حرکت ♜b8 ...2 صحیح بود. مثلاً:

3. ♘xe6 fxe6 4. ♘g6 ♜e-c8 5. f4 b6.

و سیاه می‌تواند روی تهدید c6-c5 حساب کند.

3. ♘xe6 fxe6

4. ♘g6! ♜e7

5. f4 ...

حالا دیگر سفید به برتری کاملاً مشخص و محرز رسیده است. به نظر می‌رسد که انگار سیاه سیستم دیوار سنگی را با حذف پیاده f5 اجرا کرده است.

5... ♘e8

صرف‌نظر از اینکه وضع سیاه بازنده

11. ♖xg4 ♜xh2+

12. ♔g1 ♜h1+

13. ♔f2 ♖f7+

14. ♔e2 ♜a1

15. e5+ ♔c5

سفید تسلیم شد.

مثال دوم

سفید: آلکساندر کوتوف (شوروی)

سیاه: هرمان اشتاینر (امریکا)

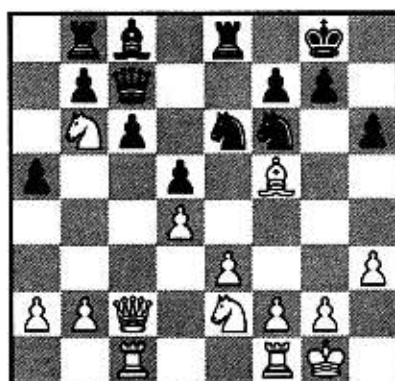
(برگرفته شده از بازی در مسابقه تیمی سال ۱۹۵۵)

در پوزیسیون ۱۳۵ سفید مختصری برتری نسبت به حریف دارد. بازی چنین ادامه یافت:

1. ♘xc8 ♜bxc8?

نمودار ۱۳۵

مقدمات صف‌آرایی



تغییر اساسی آرایش پیاده‌ای

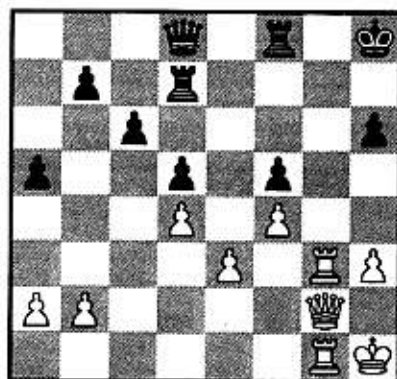
حرکت ♖xc8? 1... نیز به همان دلیل بد است که حرکت متن بازی. اما حرکت درست ♜ex8! 1... بود با احتمالات زیر:

(1) 2. ♘xe6 fxe6 3. f4 ♘e4

فقط به تساوی می‌رسد زیرا پاسخ سیاه در قبال آن  $16... \text{g8!}$  خواهد بود. همچنین این مطلب مدنظر باشد که قبل از آنکه سفید بتواند به طور موفقیت‌آمیز در نقطه  $\text{g7}$  نفوذ کند باید رخ سیاه را به نقطه  $\text{h7}$  بکشانند.

نمودار ۱۳۶

بوزیسیون پس از  $14. \text{g2}$



موفقیت صف آرایی

$14... \text{f7} (7) \text{f7}$

حرکت  $14... \text{e8}$  نیز دردی را دوا نمی‌کرد و سفید با  $15. \text{h2!}$  می‌برد. (البته اگر سفید طبق نقشه قبلی  $15. \text{g6}$  می‌کرد سیاه با  $\text{e4}$  وزیرش را آچمز می‌نمود) مثلاً:

$15... \text{f7} \text{f7} \text{h7} \text{g6}$

$17. \text{g3!} \text{h4}$

$15. \text{g6} \text{e7}$

هیچ دفاعی در برابر تهدید ماتی وجود نداشت:

$15... \text{h7} \text{h6+}$

$15... \text{h7} \text{g7!!}$

$16. \text{g8+}$

سیاه تسلیم شد.

باشد یا نه، به هر حال باید سعی کند که امکان حرکت  $\text{c6-c5}$  را به دست آورد. بنابراین،  $5... \text{d7}$  مورد نیاز بود.

$6. \text{f3} \text{d6}$

$7. \text{g4} \text{f8}$

$8. \text{h1} \text{h8}$

$9. \text{g1} \dots$

سفید امکان پیدا کرده که با حرکت  $\text{g4-g5}$  اهرمی علیه حریف به وجود آورد. بر پایه همین اهرم، او تصمیم دارد که سواران سنگین خود را در ستون  $\text{g}$  به صف بکشد.

$9... \text{d8}$

$10. \text{f3} (3) \text{g3} \text{d7}$

$11. \text{g5!} \dots$

حالا صف‌آرایی تا حدودی به اجرا درآمده و سفید قصد دارد آن را با حرکت  $12. \text{g2}$  کامل کند.

$11... \text{f5}$

$12. \text{xf5} \dots$

هرچند این حرکت سفید اجباری است، ولی حرکت نیرومندی به شمار می‌رود. سفید نباید نگران پیاده عقب مانده  $\text{e3}$  باشد برتری او در ستون  $\text{g}$  تعیین‌کننده است.

$12... \text{xf5}$

$13. \text{gxh6} \dots$

به برکت کنترل مطلق ستون باز، می‌توان گفت که سفید اجباراً برنده است.

$13... \text{gxh6}$

$14. \text{g2} \dots$

اکنون سفید تهدید ماتی زیر را دارد:

$15. \text{g6!} \text{h7} \text{g7!!}$

دقت داشته باشید که حرکت  $16. \text{fxh6}$

## ۵-۱۷. ستون پیوندی

در آخرین بخش این فصل اجازه دهید بررسی مختصری کنیم در مورد حالتی که پیاده یکی از دو طرف به خاطر دوبله شدن به ستون مجاور منتقل شده باشد و در نتیجه ستونی باز شده باشد. مثلاً موقعیت زیر را در نظر بگیرید:

پیاده‌های سفید در f2 و g2 و g3 و پیاده‌های سیاه در f7 و g7 و h7.

در این موقعیت ستون h یک ستون پیوندی است. به تفاوت آن با ستون نیمه باز توجه داشته باشید. چنین ستونی علیه جبهه‌ای پیاده‌ای گشوده می‌شود که از لحاظ تعداد کامل و دست نخورده است، بنابراین، کنترل ستون پیوندی ارزش کمتری نسبت به کنترل ستون نیمه باز دارد.

واضح است که افزایش آسیب‌پذیری پیاده متقابل، ارزش ستون پیوندی را بیشتر می‌کند. برای مثال فرض کنید که پیاده‌های سفید در f2، g2 و g3 و پیاده‌های سیاه در f7، g5 و h6 مستقر باشند. در این پوزیسیون پیاده h6 عقب افتاده است، پس ستون پیوندی h برای سفید ارزش زیادی دارد. حالا موقعیت زیر را در نظر بگیرید:

پیاده‌های سفید در f2، g2 و g4 و پیاده‌های سیاه در e5، f6 و h6 که ستونهای نیمه باز (ستون e برای سفید در برابر ستون g برای سیاه) یکدیگر را بی‌اثر می‌سازند، در حالی که ستون پیوندی h به علت عقب ماندگی و تک‌افتادگی پیاده h6 ارزش بسیار زیادی برای سفید دارد. عامل مهم در اینگونه موارد، امکان

تعویض فعال یا غیر فعال پیاده‌های مضاعف ستون مجاور است که آن نیز بستگی به توانایی ایجاد اهرم یا هدف اهرم واقع شدن این پیاده‌ها دارد. مثلاً در موقعیت پیاده‌های سفید در e3، e5، f4 و پیاده‌های سیاه در d5، e6، f7، پیاده e3 توانایی تشکیل یک اهرم را با حرکت e3-e4 دارد، در حالی که پیاده e5 امکان اهرمی برای سیاه ایجاد می‌کند (f7-f6). تعویض یکی از دو پیاده مضاعف سبب ایجاد ستون نیمه باز می‌شود و به این لحاظ اساساً چهره پوزیسیون عوض می‌گردد. اگر امکان چنین تعویضی به وجود آید، با ارزش است. مثلاً اگر پیاده‌های سفید در f4، g2 و g3 و پیاده‌های سیاه در f5، g6 و g4 مستقر شده باشند، در این حالت ستون h برای هر دو حریف در حکم یک ستون پیوندی به شمار می‌آید، در حالی که سیاه به خاطر امکان بازی g5-g6... از برتری خوبی برخوردار است.

ذکر چند بازی عملی در خصوص ستونهای پیوندی خالی از فایده نیست. همچنین مطالعه مجدد بخش دوازدهم همین فصل توصیه می‌شود، زیرا ستون پیوندی در مرحله دوم دیوار سنگی عامل مهمی به شمار می‌رود.

دکتر - فورشتان

(قهرمانی باشگاه شطرنج منهن، ۱۹۵۶)

1. d4 ♘f6 2. ♘f3 g6  
3. ♘c3 d5 4. ♘f4 ♘g7  
5. e3 ♘h5 6. ♘e5



## 19. ♖c4 ♜f6!

و سیاه می‌برد.

شروین - پیوی

(قهرمانی باشگاه شطرنج منهن، ۱۹۵۵)

(دفاع گرونفلد)

1.d4 ♜f6 2.c4 g6  
 3.♜c3 d5 4.♜f3 ♜g7  
 5.♜b3 dxc4 6.♜xc4 O-O  
 7.e4 ♜g4 8.♜e3 ♜fd7  
 9.♜b3 ♜b6 10.♞d1 ♜c6  
 11.d5 ♜e5 12.♜e2 ♜xf3+  
 13.gxf3

(این موردی است که ستون پیوندی به خاطر موقعیت اهرمی کاملاً خوب از کار درمی‌آید. سفید می‌تواند روی راندن پیاده مضاعف جلو تا خانه f5 حساب کند و با این حال هنوز پیاده f2 می‌تواند نقش پشتیبان مهمی را ایفاء کند. سفید در تغییر موقعیت ستون g از حالت پیوندی به نیمه باز و سرانجام به یک ستون باز، حمله پیروزی بخشی کسب خواهد کرد.)

13... ♜h3

(شاید بهتر بود که سیاه فیل خود را در h5 مستقر می‌کرد و پس از آن:

14.♞g1 ♜d7 15.♞g3 c6  
 16.dxc6 ♜xc6 17.♜b5 ♞fc8  
 18.♜xa7 ♞xa7 19.♜xb6  
 ♞aa8

با وضع مساوی. کین - تاربان، توره مولینوس (۱۹۷۵)

14.♞g1 ♜c8 15.f4 ♜d7

(سفید برای ایجاد ستون پیوندی h بازی می‌کند، ولی ادامه:

6.♜d2 ♜xf4 7.exf4

که ستون پیوندی e را به او می‌داد بهتر بود. هیچیک از دو ستون ارزش حمله‌ای خاصی برای سفید ندارد. ولی ستون e در عقیق گذاشتن نقشه‌های سیاه مؤثرتر واقع می‌شود. سیاه قصد حرکت e5... را دارد ولی مطمئناً قصد h5... را ندارد.)

6...f6 7.♜g3 ♜xg3 8.hxg3  
 c6 9.e4 ♜e6 10.♜d3

(تهدید سفید عبارت است از

11.exd5 cxd5 12.♞xh7!

و به سهولت دو پیاده به دست می‌آورد)

10... ♜f7 11.♜e2 ♜d7  
 12.exd5?

(حرکتی ضعیف و متوقف کننده. سفید می‌بایست برای تعویض پیاده مضاعف جلو تلاش می‌نمود و حرکت 12.g4 را انجام می‌داد.)

12...cxd5 13.O-O-O O-O  
 14.♞h2 e5!

(تهدید فعلی سیاه e4...15 است که حاصل حرکت دوازدهم سفید می‌باشد.)

15.dxe5 fxe5 16.♜b5 e4  
 17.♜xd5

(سفید چشم انتظار ادامه زیر بود:

17...exf3 18.♜e7+ ♜h8  
 19.♞xh7+ ♜xh7 20.♞h1+  
 ♜h6+ 21.♜e3

اما او چشم واقع بینی نداشت)

17...♜b6!! 18.♜xe4 ♜xd5



می‌باشد که سیاه برای کسب فضا به آن نیاز دارد. در غیر این صورت، ممکن است در مقابل حمله‌ای از جانب جناح شاه از پای درآید. در این حمله، رخ سفید جلو پیاده خودی قرار خواهد گرفت. البته حرکت  $f6...$  ممکن است به نفع این یا آن طرف از کار درآید. سفید باید قبل از شروع به دوبله کردن به فکر این مسئله باشد، حال آنکه سیاه باید در زمان مناسب که بستگی به شرایط تاکتیکی دارد اقدام به حرکت  $f6...$  کند. ستون پیوندی معمولاً وضعیت خود را پس از چند حرکت تغییر می‌دهد و تبدیل به ستونی نیمه باز یا باز می‌گردد.

8...  $\text{c5}$  9.  $\text{a3}$   $\text{e7}$   
 10.  $\text{b4}$   $\text{b6}$  11.  $\text{e2!}$   
 (11.  $\text{d3?}$   $\text{dxc4}$  12.  $\text{xc4}$   
 $\text{xe5!}$  13.  $\text{fxe5}$   $\text{h4+}$ )  
 11...  $\text{O-O}$  (11...  $\text{dxc4?}$  12.  $\text{O-O!}$ )  
 12.  $\text{O-O}$   $\text{f6!}$  13.  $\text{c5!}$   $\text{c7}$   
 14.  $\text{exf6}$   $\text{xf6}$  15.  $\text{g4}$   $\text{e5}$   
 ترام با شانسهای مساوی.

16.  $\text{f5!}$   $\text{c6}$  17.  $\text{d6!}$   $\text{e6}$   
 18.  $\text{fxg6}$   $\text{fxg6}$  19.  $\text{h4}$   $\text{e8}$   
 20.  $\text{h5}$   $\text{f7}$  21.  $\text{hxg6}$   $\text{hxg6}$   
 22.  $\text{e5!}$   $\text{xe5}$  23.  $\text{d3}$   $\text{e8}$   
 24.  $\text{c2}$   $\text{g7}$  25.  $\text{xg6}$   
 $\text{xg6}$  26.  $\text{xg6}$   $\text{f5}$   
 27.  $\text{g1}$   $\text{f8}$  28.  $\text{e4}$   $\text{f7}$   
 29.  $\text{h4}$   $\text{e8}$  30.  $\text{xb6!}$   
 $\text{f6}$  31.  $\text{d7+}$   $\text{xd7}$   
 32.  $\text{g8+}$

و سیاه تسلیم می‌شود.

اشیلمان - لوکوتک (وین، ۱۹۳۶)

دفاع نیمه اسلاو

1.  $\text{d4}$   $\text{d5}$  2.  $\text{c4}$   $\text{c6}$  3.  $\text{f3}$   
 $\text{f6}$  4.  $\text{c3}$   $\text{e6}$  5.  $\text{e3}$   $\text{b-d7}$   
 6.  $\text{e5}$   $\text{xe5}$  7.  $\text{dxe5}$   $\text{d7}$   
 8.  $\text{f4}$

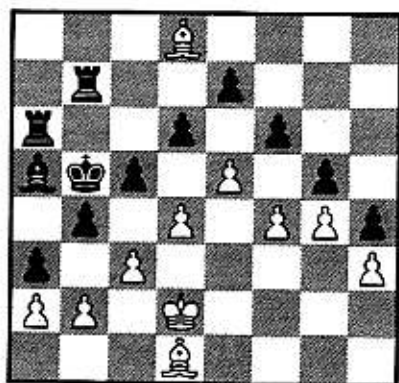
(این موقعیتی است که به وفور در بازیها دیده می‌شود. فرم اصلی این نوع پوزیسیونها ستون پیوندی  $\text{d}$  نیست، بلکه اهرم  $\text{f6-f7-...}$

## فصل ششم

### مسدود کردن و خالی کردن

نمودار ۱۳۷

و.ا. رودولف، مجله استراتژی، سال ۱۹۱۲



سفید شروع و مساوی می‌کند.

نمودار بالا، یک مسئله شطرنج است و یک نگاه سطحی به راه حل آن، گویای کامل مطلب خواهد بود:

1. ♔a4+ ♚x a4 (1... ♚c4
2. ♔b3+ (با کیش دائم)
2. ♔b3+ ♚b5 3. ♔c4+ ♚c6
4. ♔d5+ ♚d7 5. ♔e6+ ♚d8

پیاده بیحرکت ممکن است مانعی برای سوارهای خودی باشد. چنین پیاده‌ای را اصطلاحاً مسدود کننده می‌نامند. اما پیاده‌ای که فقط از جنبه دینامیکی فاقد حرکت است، می‌تواند با فدا کردن خود، محل استقرارش را به نفع یکی از سواران خودی خالی کند. در این صورت، اصطلاحاً این پیاده را خالی کننده یا پاک کننده می‌خوانیم.

مسدود کردن و خالی کردن غالباً اجزائی از یک عمل واحد بشمار می‌روند. زیرا اگر پیاده قربانی داده شده توسط یک پیاده گرفته شود، این یکی با اشغال همان خانه، آن را برای مهره‌های خودی و به زیان خود مسدود می‌کند. اکنون این مطلب را به تفصیل نشان می‌دهیم.

#### ۱-۶. مسدود کردن

در ابتدا یک مسئله آموزشی را در نظر می‌گیریم.

به سادگی می توانست ببرد.

1... ♖h7 2. ♙a4 ♜b8  
3. ♙e3 ♙d7 4. ♙c2 ♜c6  
5.b4 b5 6. ♙d3

مساوی محرز است چون تمام پوزیسیون مسدود شده است.

البته حتی با وفاترین پیاده نیز به هر حال باید خانه‌ای را اشغال کند. اثر زیان‌آور انسداد زمانی قابل فهم می‌شود که یک پیاده غیر آزاد را در نظر بگیریم که به محض عبور از خط وسط، تحرکش را از دست می‌دهد. برای مثال، تشخیص حکمت پیشروی پیاده‌های سفید به d5 و e5 غالباً کار دشواری است، زیرا این سؤال پیش می‌آید که آیا باید یک خانه حیاتی برای سوارها باز شود یا نه؟

واریاسیونی را که اکنون از شروع بازی گامبی وزیر پذیرفته شده ملاحظه می‌کنید، مثال خوبی از همین موضوع ارائه می‌دهد:

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3. ♞f3  
♞f6 4.e3 e6 5. ♙xc4 c5  
6.O-O a6 7. ♞e2 ♞c6  
8. ♜d1 b5 9.dxc5 ♞c7  
10. ♙d3 ♙xc5 11.a4 b4?!  
12. ♞b-d2 O-O

در این پوزیسیون، سیاه به چند طریق محدود شده است، برای آنکه نقطه b4 مسدود گشته و ستون b نیز لاجرم بسته می‌ماند، در حالی که اسب سفید در d2 میدان عمل بسیار خوبی دارد و می‌تواند به نقاط b3 و c4 حرکت کند. این خطر برای سیاه وجود دارد که پیاده‌های a و b نیز

## 6.f5

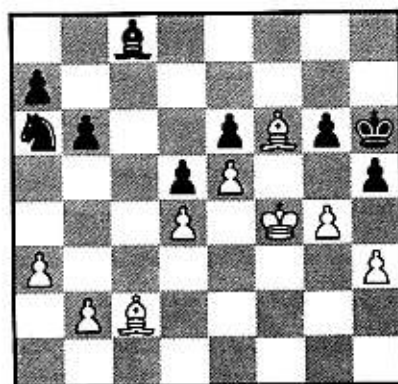
و بازی مساوی است، چون سیاه که با هشت پیاده‌ی بلوکه خود را کاملاً مسدود کرده، قادر به گرفتن حتی یک مهره حریف نمی‌باشد. به این موضوع هم توجه داشته باشید که که در پوزیسیون فوق به جای پیاده سفید می‌شد سه سوار سبک قرار داد و می‌خکوبهای مصنوعی به وجود آورد، به عنوان مثال: فیلی در f5، اسبی در g4 و اسبی دیگر در h3 که باز هم نتیجه بازی مساوی است. مثال نمودار ۱۳۷ البته یک مثال غیر واقعی است. بد نیست مثالی هم از بازیهای عملی و تجربه شده بزنیم.

سفید: لایوش آستالوش سیاه: بوریس کوستیچ

(تورنمنت بلد ۱۹۳۱)

نمودار ۱۳۸

خودبندی



مهیّب و شکفت آور

1.g5+ ??

(سفید با این حرکت، اشتباهی بسیار بزرگ مرتکب می‌شود چون نقطه g5 را کاملاً بسته است. در حالی که او برای پیروز شدن به این نقطه احتیاج داشت. با حرکت 1.gxh5

ضعیف گردند.

شوروی - امریکا، ۱۹۴۵)

(نمودار ۱۳۹)

13. b3 ♖e5 14. ♖e4! ♜x d3  
 15. ♜x f6+ g x f6 16. ♖x d3  
 e5 17. ♜b2 ♜e6

(حرکت ♖e7... 17 شاید بهتر باشد و بازی را حفظ کند)

18. ♜x e5!! f x e5 19. ♜g5!  
 ♜g7 20. ♖x h7+ ♜f6  
 21. ♜e4+ ♜e7 22. ♖h4+  
 f6 23. ♜d-c1!

و سفید پیروز شد.

نتیجه آنکه حرکت 11...b4 در واریاسیون فوق‌الذکر، که در پوزیسیونهای نظیر این سالهای متمادی بازی می‌شد، عملاً تولید دردسر می‌کند. و به جای آن سیاه با حرکت 11...b x a4 و اجتناب از انسداد، بازی رضایتبخشی کسب خواهد کرد.

## ۲-۶. خالی کردن

پوزیسیونی را در نظر بگیرید که در آن شاه سفید در f5 و رخ در b7 و پیاده‌اش در g6 و شاه سیاه در h8 و فیل وی در خانه a1 مستقر گشته است (طراحی گورتسکی - کورنیتس)، برد سفید موهون جاخالی کردن پیاده اوست:

1. g7+ ♜h7

2. ♜g6 (البته 1... ♜x g7، پس از پاسخ می‌باخت)

2. ♜f7

2. ♜b1 (طبق گفته سالویو و برگر حرکت نیز می‌برد)

نمودار ۱۳۹

پوزیسیون بازی بعد از حرکت 12...O-O



سیاه توسط پیاده مسدودکننده b4 محدود شده است.

ممکن است کاملاً مفهوم نباشد که این توازن در بازی تا چه حد برهم خورده است، از این رو ذکر دو مثال بی‌فایده نیست.

آلخین - فلور (بلد، ۱۹۳۱)

(نمودار ۱۳۹)

13. ♜b3 ♜e7 14. e4 ♜d7  
 15. ♜e3 ♜d-e5 16. ♜x e5  
 ♜x e5 17. ♜a-c1 ♖b8  
 18. ♜c5 ♜x c5 19. ♜x c5  
 ♖b6 20. ♖h5 ♜d7  
 21. ♜e2 g6 22. ♖g5 ♜x c5  
 23. ♜x c5 a5 24. h4 ♜a6  
 25. ♜f3 f6 26. ♖e3 ♜a-d8  
 27. ♜x d8 ♜x d8 28. e5! f5  
 29. ♜c8!

و سیاه تسلیم شد.

فلور - هورویتس (رویاریو رادیویی

سفید به سرعت پیروز شد:

- 2... ♘d5  
3. ♘(6)-c5 ♘c8  
4. ♘x d7 ♘x d7  
5. ♙h7 ♙f8  
6. ♙a1 ♖d8  
7. ♙a8+ ♘c8  
8. ♘c5

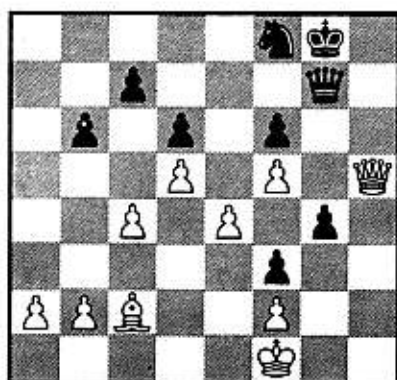
و سیاه واگذار کرد.

سفید: آلکساندر آلهین سیاه: هانس یونر

(تورنمنت زوریخ، ۱۹۳۴)

نمودار ۱۴۱

خالی کردن زنجیره‌ای



فعال شدن انفجاری فیل

سفید برتری برنده‌ای دارد ولی بردن بازی هنوز مشکل است، چون فیل او یک فیل بد است، در حالی که اسب حریف می‌تواند در نقطه e5 خیلی فعال باشد. اما سفید این مشکلات را به طرز زیبایی به شیوه خالی کردن زنجیره‌ای از سر راه برمی‌دارد:

1.e5!! dxe5

البته در صورت:

2... ♘d4 (2... ♘xg7 3. ♖g5 ♖g8 4. ♖g6) 3.g8=♙+ ♘xg8 4. ♖g6

و سفید خواهد برد.

حالا به دو مثال از بازیهای عملی توجه کنید:

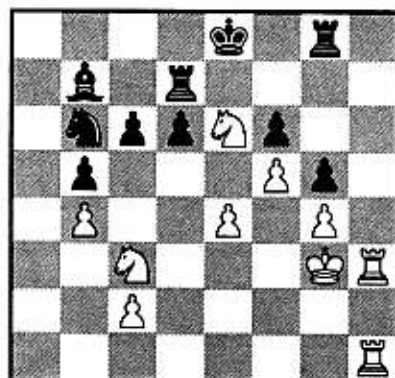
سفید: امانوئل لاسکر سیاه: کاپابلانکا

(برگرفته از بازی حساسی در تورنمنت

پترزبورگ ۱۹۱۴)

نمودار ۱۴۰

نقطه e4 برای اسب خالی می‌شود



و در عین حال سیاه را دچار انسداد می‌کند.

سفید وضع بهتری دارد ولی هم برای فعال کردن اسب c3 و هم در قبال مانور اسب به c4 و سپس e5 باید چاره‌ای بیندیشد. جابخالی دادن پیاده e4 این وظیفه را به نحو احسن انجام خواهد داد:

1.e5! dxe5

2. ♘e4 ...

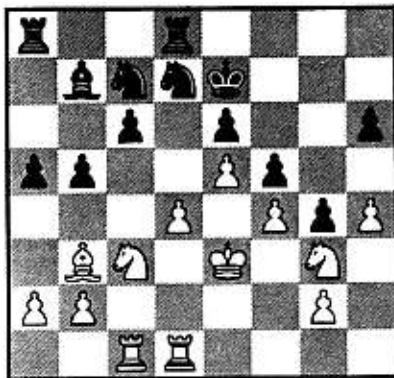
اجزاء و پیامدهای این ترکیب نمونه بسیار گویایی است. با پیشروی پیاده عقب مانده e4 و فدا شدن آن، نقطه e4 برای سوارهای سفید خالی شد و در عین حال نقطه e5 برای سیاه مسدود.

لازم است که سفید حتی با قربانی پیاده، ابتکار عمل را در بازی در دست داشته باشد.

1.d5! cxd5!  
2.♖c-e2 ♜a-c8  
3.♜d4 ...

نمودار ۱۴۲

ترکیب خالی کردن و مسدود کردن



خوش آتیه

همه چیز طبق برنامه. اکنون بوی قربانی خطرناکی در f5 به مشام می‌رسد.

3... ♜b6  
4.♜c5! ...

به این ترتیب، این رخ در عرض می‌تواند فعال شود. مثلاً در صورت:

4...♜c4+ 5.♜xc4 dxc4  
6.♜gxf5+ exf5 7.♜xf5+  
♜e6 8.♜d6

علاوه بر امکانات دیگر، تهدید 9.f5+ وجود دارد (آلخین).

4... a4  
5.♜c2 ♜d7

پیچیدگیهای حاصل از:

5...♜c4+ 6.♜e2 ♜xb2

1...fxe5 2.f6! ♜xf6 3.♜xg4+  
و سپس 4.♜e4 آسانی نصیب  
سفید می‌شد.

2.d6!! ...

تدارک سومین جای خالی: 3.c5!!  
همراه با تهدید 4.♜b3+ . سیاه کاملاً  
درمانده است.

2... c5  
3.♜e4! ♜d7  
4.♜h6

و سیاه تسلیم شد.

این دو مثال موضوع مسدود کردن را نیز نشان می‌داد که البته در ورای جریان حوادث تند و پیچیده بازی از نظرها پنهان بود. معمولاً این دو موضوع در بازیهای عملی با هم پیش می‌آیند.

### ۳-۶. تلفیق خالی کردن و مسدود کردن

ترکیب این دو ترفند در سه مثال بعدی نشانگر اهمیت این قضیه در بازیهای عملی و استادانه است.

مثال اول

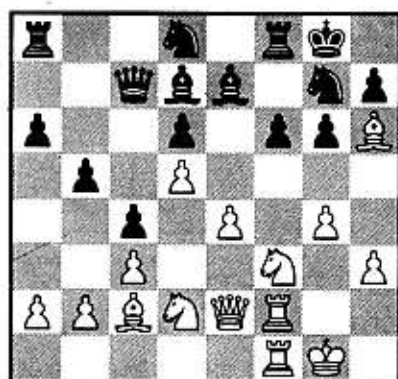
سفید: آلکساندر آلخین سیاه: کاپابلانکا  
(برگرفته از بازی بیست و چهارم رویارویی  
سال ۱۹۲۷)

در نمودار ۱۴۲ سفید با آنکه پوزیسیون عالی و بسیار مناسبی دارد، از عقب مانده بودن پیاده d4 رنج می‌برد، زیرا سیاه قصد دارد اسب خود را در نقطه d5 مستقر سازد و از آن به صورت یک لنگرگاه استفاده کند. بنابراین

15. ♖d2 ♜f-e8 16.g4 g6  
17.f4! exf4 18. ♜xf4 ♜f8  
19. ♜f2 ♞e8 20. ♞ef3 ♞d8  
21. ♜a-f1 f6 22. ♞h6 ♞g7

نمودار ۱۴۳

۲۲... ♞g7 پس از حرکت



ترکیب قدرتمندانه خالی کردن و بستن

پوزیسیون حاصل، همانطور که در قسمت سوم کتاب، در فصل هشتم، خواهیم دید، از نوعی است که به آن بنونی اسپانیایی گفته می‌شود. حرکت پیاده ستون f سفید به f4، به طرز زیرکانه‌ای انجام گرفت در حالی که سیاه هنوز برای بهره برداری از نقطه ایست e5 آمادگی نداشت، به همین سبب موقعیت بازی بسیار حساس گشته است.

23.e5! ...

سفید از دست پیاده مزاحم e4 خلاص شده است و در عین حال جلو مانور اسب d8 را به f7 و سپس به e5 می‌گیرد. الآن حمله او بسیار قوی شده است.

23... dxe5

پس از:

23...fxe5 24. ♞g5 ♞b7

7. ♜b1 a3 8. ♞gxf5+ exf5  
9. ♞xf5

به احتمال زیاد به مساوی می‌انجامید.

6. ♜c3 ...

همراه با تهدید قوی 7. ♞xf5.

6... b4

7. ♜c6! ...

و البته ادامه زیر درست نبود:

7. ♞c6+ ♞xc6 8. ♜xc6،

چون این دفعه پیاده d5 سیاه است که جاخالی می‌دهد: 8...d4+!

7... ♞xc6

8. ♞xc6+ ♞e8

9. ♞xd8 ♞xd8

10. ♞xa4 ...

تنش و غلیان بازی فرونشست. پس از

سلسله حرکات:

10... ♞b6 11. ♞b3 ♞a6

12. ♞e2 ♞d7 13. ♜d4 ♜c5

14. ♞d2 ♜c8 15. ♞e3

بازی با توافق طرفین مساوی اعلام شد.

مثال دوم

سفید: سالوفلور سیاه: لوستیک

(پراگ ۱۹۲۸)

روی لوپس

1.e4 e5 2. ♞f3 ♞c6

3. ♞b5 a6 4. ♞a4 ♞f6

5. ♞e2 ♞e7 6. c3 b5

7. ♞b3 d6 8. h3 ♞a5

9. ♞c2 c5 10. d4 ♞c7

11. O-O O-O 12. d5 c4

13. ♞e3 ♞d7 14. ♞e1 ♞b7

کند، سفید با حرکت  $29. \text{♖} \times e5$  می‌برد.

$29. \text{♜} \times g6!! \quad h \times g6$

$30. \text{♙} \times g6!! \quad \dots$

شاه سیاه به این نحو کاملاً از پیاده‌های محافظش محروم گشته است. هر پیاده به قیمت یک سوار تمام شده ولی می‌ارزد.

$30. \dots \quad \text{♙} \times g6$

$31. \text{♖} e4+ \quad \text{♙} g7$

$32. \text{♖} h4! \quad \text{♙} g8$

علیرغم برتری قوای بسیار زیاد، سیاه عاجز و درمانده شده است.

$33. g \times f6 \quad \text{♜} \times f6$

$34. \text{♖} g5+ \quad \text{♙} h8$

یا

$34. \dots \text{♙} f7 \quad 35. \text{♙} \times f6+ \quad \text{♙} e7$

$36. \text{♙} e6$  مات

$35. \text{♙} \times f6 \quad \text{♖} c5+$

$36. \text{♙} h2$

سیاه واگذار کرد.

مثال سوم

سفید: یفیم بوگولیووف سیاه: رودولف اشپیلمان

(از بازی هشتم رویارویی ۱۹۳۲)

این مثال بسیار جالب و قابل توجه است. سفید به سبب فضای کنترل بیشتر، وضع بهتری دارد. او با اولین حرکت خود، برتریهایش را بیشتر می‌کند و در مجموع، از لحاظ استراتژیکی صاحب برتری قطعی می‌شود.

$1. d5! \quad \dots$

این بار، برخلاف موارد قبلی که پیاده

عقب مانده جاخالی می‌داد، یک پیاده سالم چنین می‌کند.

$25. \text{♜} d-e4 \quad \text{♙} \times f2 \quad 26. \text{♖} \times f2$

سفید حمله خطرناک و برنده‌ای در دست خواهد داشت و البته توجه داریم که

$26. \dots \text{♙} f8? \quad 27. \text{♖} \times f8+!$

$24. \text{♜} e4 \quad \text{♜} f7$

حرکت  $24. \dots f5$  نیز چنگی به دل

نمی‌زند، زیرا:

$25. d6! \quad \text{♙} \times d6 \quad 26. \text{♜} \times d6 \quad \text{♖} \times d6$

$27. \text{♙} \times g7 \quad \text{♙} \times g7 \quad 28. \text{♙} d1 \quad \text{♖} e7$

$\text{♜} \times e5$

اما عواقب حرکت متن بدتر از این است.

$25. \text{♙} \times g7 \quad \text{♙} \times g7$

$26. \text{♜} h4! \quad \dots$

پوزیسیونی جذاب و تماشایی. سیاه

نمی‌تواند از طوفان متلاطم قربانیها بگریزد.

$26. \dots \quad \text{♜} d6$

در صورت  $26. \dots f5$ ، پاسخ هوشمندانه

سفید  $27. \text{♜} \times g6!!$  خواهد بود. مثلاً:

$27. \dots h \times g6 \quad 28. g \times f5 \quad \text{♙} \times f5$

$29. \text{♙} \times f5 \quad g \times f5 \quad 30. \text{♖} g2+ \quad \text{♙} h7$

$31. \text{♙} \times f5$

و سفید می‌برد، در این حال اگر سیاه

$31. \dots \text{♙} g8$  کند. سفید به صورت زیر مات

خواهد کرد:

$32. \text{♙} h5+ \quad \text{♜} h6 \quad 33. \text{♜} f6++$

$\text{♙} h8 \quad 34. \text{♙} \times h6$

$27. \text{♜} \times f6! \quad \text{♙} \times f6$

ادامه زیرمنجر به باخت سیاه می‌شد:

$27. \dots \text{♙} \times f6 \quad 28. \text{♖} \times e5 \quad \text{♖} d8$

$29. g5$

$28. g5! \quad \text{♜} e8$

اگر فیلی که مورد تهاجم قرار گرفته حرکت



(۳) در جناح شاه، یک اکثریت پیاده‌ای به قویترین شکلش به وجود آورده است.  
(۴) و سرانجام سفید ضعیفی جدی در آرایش پیاده‌ای جناح وزیر حریف به وجود آورده که شامل پیاده عقب مانده b6 نیز می‌شود. اینها همان برتریهای استراتژیک بودند که در ابتدا به آن اشاره شد.

3... ♖b8  
4.f5 ♘d-d8  
5. ♙(1)-c2 ...

ادامه زیر معقول نیست:

5.f6 gxf6 6.exf6 ♗g8 7. ♗c6

بخاطر آنکه پس از:

7... ♗xf6 8. ♖f3 ♗e4

9. ♙(3)-c2 ♗c5

سیاه بازی خوبی کسب خواهد کرد. چنین ساده‌سازی را "گرفتن تفاوت به ازای دو پیاده" می‌نامند، ولی این نامگذاری فریبنده است و بهتر است آن را "از دست دادن دو پیاده به ازای تفاوت" بنامیم. در این نوع پیروزی‌یونها، ارزش پیاده‌ها بیشتر از اینهاست.

5... ♖e8  
6. ♖e3 ♖b-c8  
7. ♗b5?? ...

حرکتی سطحی.

ادامه صحیح عبارت بود از:

7. ♙xc8 ♗xc8 (7... ♙xc8?

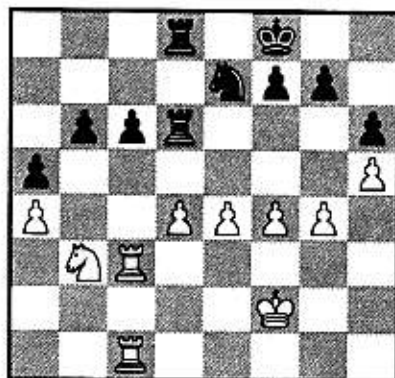
8.f6!) 8. ♗d3

با یک پیروزی سهل و آسان.

7... ♙xc3+  
8. ♙xc3 ♗xf5+!

نمودار ۱۴۴

خالی کردن و مسدود کردن



لحظه حساس

1... cxd5

حرکات دیگر بدتر از این بودند:

1... ♙c8 2. ♗d4!

1...c5 2. ♗d2!

2.e5! ♙(6)-d7

نکته مهمی که در این لحظه باید به آن توجه شود، آن است که جاخالی متقابل پیاده d5 سیاه یعنی حرکت 2...d4، که اساساً مورد نیاز هم هست، از لحاظ تاکتیکی می‌بازد:

3.exd6 dxc3 4.dxe7+

همراه با کیش.

3. ♗d4 ...

قربانی پیاده به چهار طریق برتری سفید

را افزون کرده است:

(۱) ستون c باز شده و تحت کنترل اوست.

(۲) او ستونی را که رخیهای سیاه در آن به

صف ایستاده بودند بسته است و در نتیجه

آنها را غیرفعال کرده، درست مانند ناوگانی

درکنار لنگرگاه که راه خروج آن با یک کشتی

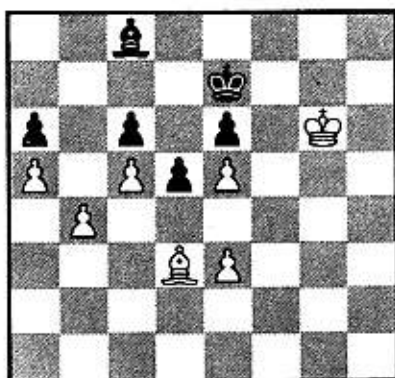
به گل نشسته بسته شده باشد.

سفید: امانوئل لاسکر سیاه: دکتر بوگاتیرچوک

(تورنمنت مسکو ۱۹۳۵)

نمودار ۱۴۵

برتری برنده برای سفید



ولی باید از انسداد پیاده‌های دویله برحذر باشد. در این پوزیسیون، سیاه هم یک پیاده عقب است و هم فیل بدی دارد که بسیار محدود شده است و قاعدتاً باید این بازی را ببازد. اما سفید نیز تا حدودی، بخاطر عقب مانده بودن پیاده b4 و داشتن پیاده‌های دویله محدودیت دارد و به همین جهت باید خیلی با احتیاط بازی کند.

1.e4?? ...

یک حرکت از روی بی‌دقتی (خود لاسکر لفظ "جنایت" را در مورد آن به کار برده است).

1... d4!!

حالا پیاده‌های مضاعف سفید قفل شدند و با آنکه پیاده d4 از بین خواهد رفت، بازی سیاه حفظ می‌شود. سفید به هیچ وجه قادر به پیشرفت نیست چون خانه‌های e4 و e5 مسدود شده‌اند. به ادامه بازی که نکته‌ای قابل بحث ندارد توجه کنید:

یک ضربه نجات بخش. سیاه به ازای این سوار چند پیاده حریف را شکار خواهد کرد. دنباله این بازی چندان جالب توجه نیست و به همین جهت خیلی سریع از آن می‌گذریم:

9.gxf5 ♖xe5+

10.♖f4 ♖e4+

11.♖g3 ♖xa4

12.f6 ...

حرکت 12. ♖c7 تلاش بهتری بود.

12... ♖c4!

13. ♖e3 ♖e4!

14. ♖c3 ♖c4

با تکرار حرکات، بازی به تساوی کشیده شد.

## ۴-۶. انسداد دویله

پیاده‌های دویله ممکن است به صورت مهره‌های مسدود کننده دویله درآیند. پیاده‌های دویله مسدود کننده ممکن است در اثر عبور کردن از زوج پشتی به وجود آیند، به عنوان مثال: پیاده‌های سفید در نقاط e5, f3 و e3 و پیاده‌های سیاه در d5 و e6 و f5. در این حال اگر سفید حرکت 1.e4 را انجام دهد، سیاه می‌تواند مابین دو ادامه زیر یکی را انتخاب کند:

a) 1...dxe4 2.fxe4 f4

b) 1...fxe4 2.fxe4 d4

چنین واکنشی را در مقابل اهرم زوج پشتی، انسداد دویله می‌نامیم.

حال به ذکر مثالی در این مورد می‌پردازیم:

16. ♖g5

(البته 16.e6 درست نیست چون پس از

16... ♖e7 17. ♖e5

همین پیاده e6 به صورت یک مهره مسدود کننده درمی آید و به سیاه اجازه حرکت 17... ♙c8 را می دهد.)

16... ♖e7 17. ♙f5

و سفید خواهد برد.

## ۵-۶. شبیخون

یک پیاده سفید را در e5 و سه پیاده سیاه را در d5, e7 و f7 در نظر بگیرید. اگر در مراحل اولیه بازی چنین آرایشی به وجود آمد، گاهی اوقات پیاده e5 به درد قریانی شدن در e6 می خورد، مثلاً:

1.e4 ♘f6 2. ♘c3 d5 3.e5  
 ♘f-d7 4.e6 fxe6

در این حالت، انسداد پیاده های دوبره مانع گسترش سیاه می شود و شاهش هم به خاطر عدم پشتیبانی پیاده f7 و هم به خاطر خالی شدن خانه e5 برای سواران سفید در مخاطره است.

چون تمام این عملیات برای آن طراحی شده که نیروهای مدافع را در خواب غفلت خود گیر بیندازد، آن را شبیخون می نامیم.

در آرایش پیاده ای زیر، شبیخون نمی تواند خانه e5 را خالی کند و در نتیجه تأثیر حمله ملایمتر است:

پیاده سفید در e5 و پیاده های سیاه در f7, e7, d6 ولی باز هم قابل استفاده است. مثلاً در دفاع آلخین:

1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5

2. ♙c4 ♙b7 3. ♖g5 ♙c8

4. ♖f4 ♖d7 5. ♖f3 ♙b7

6. ♖e2 ♙c8 7. ♖d3 ♙b7

8. ♖xd4 ♙c8 9. ♖e3 ♙b7

و طرفین با تساوی موافقت کردند.  
 طریقه برد سفید همان طور که در کتابچه مخصوص این تورنمنت آمده است، چنین است:

1. ♖g5 ♖f7 2. ♙g6+ ♖e7

3. ♖g4 ♙b7 4. ♖f3 ♖f8

5. ♖e2 ♖g7 6. ♙e8 ♖f8

7. ♙h5 ♖g7 8. ♖d3 ♖f8

9. ♖d4 ♖e7 10.e4!

در این لحظه به دو ادامه اشاره شده است:

(1) 10... dxe4 11. ♖xe4 ♙c8

12. ♖f4 ♙b7 13. ♖g5 ♙c8

14. ♖g6 ♙b7 15. ♖g7 ♙c8

16. ♙f3 ♙b7 17. ♙e4! ♙a8

(اگر شاه حرکت کند، سفید با 18. ♖f6 می برد)

18.b5!

(فقط این ترکیب است که پیاده عقب مانده را مؤثر واقع می سازد.)

18... axb5 19.a6

و سفید با استفاده از حالت زومزواتک خواهد برد و این را خودتان امتحان کنید.

(2) 10... ♖d7 11. ♙e2 ♖e7

12.exd5

(تا اینجا دقیقاً در کتابچه تورنمنت قید شده بود.)

12... exd5 13. ♙g4 ♖d8

14. ♖e3 ♖e7 15. ♖f4 ♖d8

دفاع کارو - کان

1.e4 c6

2.♖c3 d5

3.♖f3 ♖f6

4.e5 ♖e4

5.♙e2 ...

یک حرکت خوب. سفید برای ستون پیوندی  
d بازی می‌کند و درصدد قلعه بزرگ است.

5... ♖xc3

6.dxc3 b6

سیاه مایل است فیل جناح وزیرش را که  
تا حدی محدود است معاوضه کند.

7.♖d4! ...

از حرکت 7... ♖a6 جلوگیری به عمل  
آمد، چون در این صورت:

8.♙f3 ♖xf1 (8...e6

9.♖xc6!) 9.e6! fxe6

10.♙h5+ ♖d7 11.♖xf1

توأم با بازی بهتر برای سفید، مثل این ادامه:

11...c5 12.♖xe6 ♖xe6

13.♖f4

و می‌برد.

علاوه برآن، تهدید 8.e6 به وجود آمده

است.

7... c5?

رائدن اسب خیال خامی بیش نیست.

حرکت صحیح 7...e6 بود.

8.e6! fxe6?

غیر از این، حرکت 8... ♖a6 نیز

به علت 9.♙xa6! بد است. در صورت

8...cxd4? سفید به صورت زیر خواهد

برد:

3.d4 d6 4.♖f3 ♖c6

5.c4 ♖b6 6.e6 fxe6

البته اگر فیل جناح وزیر فعال باشد، شبیخون  
خوب عمل نمی‌کند. باز هم مثالی از دفاع  
آلخین:

1.e4 ♖f6 2.e5 ♖d5 3.c4

♖b6 4.d4 d6 5.f4 dxe5

6.fxe5 ♖c6 7.♖e3 ♖f5

8.e6? fxe6!

این ادامه چندین بار توسط اشیلمان با مهره  
سفید امتحان شد، ولی هرگز موفقیتی به  
همراه نداشت. ولی هنگامی که فیل جناح  
وزیر سیاه تعویض شده باشد و احیاناً  
پساده‌هایش در ستون g دوبله شوند،  
شبیخون ممکن است خوب عمل کند، مثال  
جالب در این زمینه دفاع کاروکان است:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♖f5

4.♖d3 ♖g6?? 5.♖xg6

hxc6 6.e6! fxe6 7.♙g4

توأم با برتری برنده برای سفید. چنین  
مصیبتی یک بار در تورنمنتی بین دو استاد  
بزرگ پیش آمده بود:

1.e4 ♖f6 2.e5 ♖d5

3.♖f3 d6 4.d4 ♖f5

5.♖d3 ♖g6?? 6.c4 ♖b6

7.♖xg6 hxc6 8.e6

و سفید پیروز شد (بوگولیووف - تاراش،  
برسلاو ۱۹۲۵).

حال به مثالی جالب در مورد شبیخون

می‌پردازیم.

سفید: رودولف اشیلمان سیاه: ماکس والتر

(تورنمنت ترنچین - تپلیس، ۱۹۲۸)

است (10... ♖c6 ; 11. ♙b5!)

11. ♙e5 ...

خود پوزیسیون بیانگر وضع بازی است.  
واضح است که سفید برتری برنده‌ای دارد.

11... ♙d7

رخ شاه محکوم به فناست. مثلاً:

11... ♖b7 12. ♙f7 ♙e8?

13. ♙d6+!

یا:

11... ♙d7 12. ♙f7 ♙e8

13. ♙f4+ e5 14. ♙xe5+

♙xe5 15. ♙xe5+ ♙c6

که سفید بین دو ادامه 16. ♙xh8 و یا:

16. ♙b5+ ♙xb5 17. ♙d6+

می‌تواند یکی را انتخاب کند.

12. ♙f7 ♙e8

13. ♙e5+ ♙b7

14. ♙f4! c4

این حرکت به سفید امکان آن را می‌دهد  
که با حمله ماتی کار را یکسره کند. بعد از  
14... ♙a6 او فقط می‌توانست رخ حریف  
را بگیرد.

15. ♙c7+ ♙a6

16. ♙d8! ♙c6

و یا:

16... ♙c6 17. ♙c8+ ♙a5

(17... ♙b5 18. a4+) 18. ♙xb8

♙xb8 19. b4+

و مات در حرکت بعدی.

17. ♙b7+ ♙b5

و یا در صورت 17... ♙a5 ، ادامه زیر

به مات منجر می‌شد:

9. ♙b5+ ♙d7 10. ♙xd5

(یا 10. exf7+)

ادامه زیر نسبتاً بهتر بود:

8... ♙xc6 9. ♙xe6 fxe6

10. ♙xe6 ♙d6 11. ♙b5+

♙d8

همچنین:

8... a6 9. exf7+ ♙xf7 10. ♙f3

♙c6

نسبت به حرکت متن قابل قبولتر است.

9. ♙h5+! ...

حرکتی قویتر از 9. ♙xe6

9... ♙d7

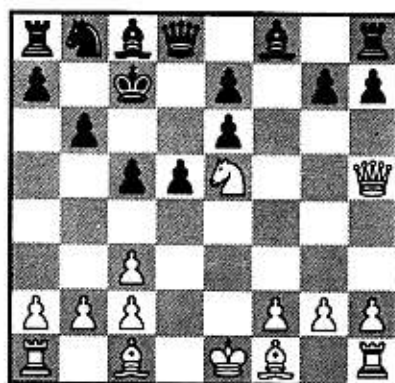
بعد از:

9... g6 10. ♙e5 ♙g8

11. ♙xe6 ♙xe6 12. ♙xe6

نمودار ۱۴۶

پوزیسیون بعد از حرکت 11. ♙e5



شیخون در بهترین شکل

تهدید دو گانه 13. ♙b5+ و 13. ♙xg8

ایجاد خواهد شد.

10. ♙f3 ♙c7

ممانعت از تمرکز اسب سفید غیرممکن

این حرکت، همانند حرکت  $5.d5$  مشکوک است. پاسخ حرکت اخیر  $5...e6$  و سپس  $6...cxd4$  خواهد بود.

ادامه منطقی تر عبارت است از:

$5.e6 \quad fxe6 \quad 6.dxc5$

$5... \quad c6$

$6.f3 \quad a6$

ادامه مناسب عبارت است از:

$6...e6 \quad 7.o-o \quad a6$

ولی البته نه ادامه زیر:

$7...cxd4 \quad 8.dxd4 \quad cxe5??$

$9.e1 \quad g6 \quad 10.d5 \quad a6$

$11.xe6+ \quad fxe6 \quad 12.dxe6$

و سفید می برد (رومانکو - بائر، واشینگتن ۱۹۵۵).

$7.c6 \quad bxc6$

$8.e6 \quad ...$

"شیبختون" در این فرم تأخیری و بعد از تعویض فیل جناح شاه (که می توانست تهدیدهایی در جناح شاه به وجود آورد) فقط امکانات محدودی در اختیار سفید می گذارد. در این وضعیت، جبران پیاده از دست رفته برای او دشوار است.

$8... \quad fxe6$

$9.O-O \quad e5!$

خالی کردن متقابل. خلاص شدن از شر پیاده های بلوکه کننده خیلی مهمتر از پیاده اضافی به شمار می رود.

$10.dxe5 \quad e6$

اکنون سیاه صاحب یوزیسیون پایداری شده است و با وجود برخی مشکلات، بازی متقابل خوبی دارد.

$18.dxc6+ \quad c6 \quad 19.b4+$

$18.a4+ \quad c5$

$19.cxc6+!! \quad c6$

$20.dxe6 \quad \text{مات}$

پایانی دلپذیر و زیبا.

در مقابله با شیبختون معمولاً سعی می شود که فوراً با روش جاخالی دادن متقابل، از شر دو پیاده مسدود کننده خلاص شوند.

این روش با پیشروی پیاده دوبله جلوی ستون e و قربانی دادن آن شروع می شود و به این ترتیب پیاده دوبله عقبی قادر به حرکت می شود و فیل جناح شاه سیاه می تواند آزاد شود.

مثالی در این زمینه روشنگر قضیه است.

سفید: یفیم بوکولیووف سیاه: آلكساندر آلخین (تورنمنت کارلسباد، ۱۹۲۳)

$1.e4 \quad f6$

$2.c3 \quad d5$

$3.e5 \quad f-d7$

حرکتی تحریک کننده است، اگرچه لزوماً بد نیست.

حرکت مطمئن تری که از شیبختون جلوگیری می کرد،  $4...d4$  بود.

$4.d4 \quad ...$

سفید در شیبختون زدن درنگ می کند.

$4... \quad c5$

سیاه به جای آنکه با حرکت مطمئنتر  $4...e6$  بازی را به دفاع فرانسوی تبدیل کند، به روشی تحریک آمیز ادامه می دهد.

$5.b5 \quad ...$

ادامه زیر نیز در عین ثبات، خالی از  
بلندپروازی است:

5.a4 e6 6.e3 c5 7.♙xc4

5... b5

6.e5 ♘d5

7.a4 ...

به هر حال این ادامه بهتر از 7.♘g5 است که  
در بازی بوگولیووف - آلخین (رویارویی  
۱۹۳۴، بازی هفدهم) انجام شد.

7... ♘xc3

8.bxc3 ♙b7

گرچه احتمالاً حرکت خوبی است ولی  
بسیار تحریک کننده هم هست.

حرکت 8...c6 با طرح 9...e6 و  
10...♙b7 مطمئنتر از این بود.

9.e6! ...

"شبیخون" در این لحظه ضرورت  
داشت، چون در غیراین صورت، سیاه  
پوزیسیون خود را با حرکت 9...e6 تحکیم  
می کرد.

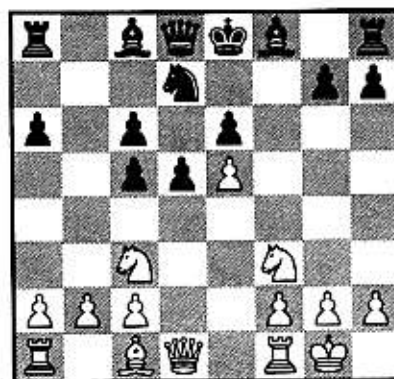
اما شرایط نیز غیرعادی است و عواقب  
حرکت متن هنوز کاملاً روشن نیست.

9... f6!

پاسخی غیرعادی که بر مبنای موقعیت  
استثنایی ستون d داده شده است. این ستون  
از طرف سیاه یک ستون نیمه باز است و  
بنابراین وی تصمیم دارد که پیاده e6 سفید را  
با حرکت ♙d5 و احتمالاً مانور اسب از c6  
به d8 مورد حمله قرار دهد. در واقع سیاه  
زمان از دست می دهد، ولی با این حال، باز  
هم وضعیتش بهتر از زمانی است که حرکت  
9...fxe6 را انجام می داد، زیرا در آن حالت

نمودار ۱۴۷

پوزیسیون بعد از حرکت 10...e6



پس از جا خالی متقابل

و حالا مثال دیگری آورده می شود که در  
آن ظرافتی خاص دیده خواهد شد.

سفید: داوید برونشتاین (شوروی)

سیاه: رابرت بایرن (امریکا)

(المپیاد شطرنج، هلسینکی ۱۹۵۲)

گامبی وزیر پذیرفته شده

1.d4 d5

2.c4 dxc4

3.♘f3 ♘f6

4.♘c3 ...

تدارکی برای یک قربانی پیاده مشکوک.  
حرکت متداول 4.e3 است.

4... a6

5.e4 ...

این همان قربانی است. حرکت 5.e3  
اکنون منجر به بازی خوبی برای سیاه خواهد  
شد، به صورت زیر:

5...b5 6.a4 b4 7.♘a2 e6

8.♙xc4 ♙b7

14. ♖e1 ♜f7 15. a×b5 a×b5  
 16. ♖×a8 ♙×a8 17. ♚e2  
 ♜a6 18. ♙f4 g6 19. ♜d2  
 h5 20. h4 ♙b7 21. ♚h2  
 ♜g7 22. ♖a1 ♚h7 23. ♜h3  
 ♚d8 24. ♜e4 ♙h6

و سیاه نهایتاً بازی را برد.

### ۶-۶. حمله میخکوب

این نوع حمله همانند "شبیخون" پیشروی پیاده d تا نقطه d6 است که مقابل پیاده d7 سیاه واقع می شود و به همین جهت به آن حمله میخکوب می گویند. برخلاف پیاده های بلوکه e6 سفید و e7 سیاه در حالت قبلی، میخکوب پیاده های d6 در مقابل d7، خود یک هدف است (آن هم یک هدف ایده آل). سایر هدفهای احتمالی حمله میخکوب عبارتند از:

(الف) قربانی پیاده d به منظور انسداد و (ب) تعویض پیاده d6 برای به دست آوردن ستون نیمه باز d.

به عنوان مثال هر سه نوع حمله میخکوب در سیستم مورو در جونیوپیانو قابل ملاحظه است:

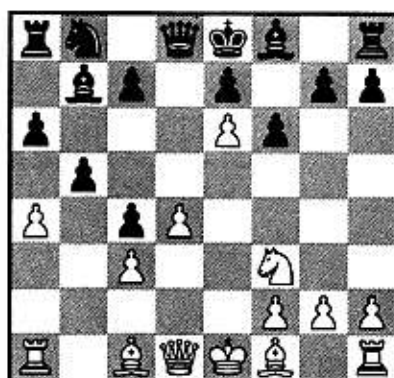
1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♙c4  
 ♙c5 4. c3  
 (1) 4... ♚e7 5. d4 ♙b6 6. d5  
 ♜b8 (یا ♜d8) 7. d6  
 (واریاسیون آیزننگر)  
 7... ♚×d6 8. ♚×d6 c×d6

در اینجا با نوع انسدادی حمله میخکوب مواجهیم. این ادامه امیدبخش است ولی به

دو پیاده اضافی اش به طور جدی فلج کننده می شد.

نمودار ۱۴۸

پوزیسیون پس از حرکت 9...f6!



حالت استثنایی

10. g3?

...

سفید امکانات خوبی برای حمله دارد، ولی بایستی از ستون نیمه باز e به طرز درستی استفاده می کرد.

ادامه ضروری برای او چنین چیزی بود:  
 10. ♙e2 ♚d5 11. O-O ♚×e6  
 12. ♖e1

که احتمالاً با ♙a3 دنبال می شد.

10... ♚d5  
 11. ♙g2 ♚×e6+  
 12. ♙e3 ...

سفید مجبور است این فیل را در محلی قرار دهد که ستون را ببندد و خودنیز آزادی عمل نداشته باشد.

بقیه این بازی، در واقع پیشرفت مداوم سیاه در جهت استفاده از برتری کمی خویش است:

12...c6 13. O-O ♚c8



ندرت بازی می‌شود.

(تورنمنت بلد ۱۹۵۰)

روی لوپس

1.e4 e5 2.♖f3 ♘c6  
3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗b4?!  
5.O-O ♘g-e7 6.c3 ♗a5  
7.d4 e×d4 8.b4 ♗b6  
9.c×d4 O-O?

در پوزیسیونهایی از این نوع، هرچه زودتر باید زوج پیاده‌ای سفید را منهدم ساخت. بنابراین حرکت 9...d5! ضرورت داشت. اشکال اصلی کار را باید در حرکت 4...♗b4?! جستجو کرد.

10.d5! ♗a7  
چون این حرکت موجب انسداد فیل b6 است، بنابراین حرکت 10...♗b8 نسبتاً بهتر بود و البته:

11.♗a3 d6 12.♗c4 ♗a7!.  
11.♗a3 c5?

لازم بود که سیاه 11...d6 می‌کرد و بعد از 12.♗c4 به تعویض فیل خود با اسب حریف به کمک پیاده c7 تن در می‌داد، چون در غیراین صورت، حمله سفید بسیار قوی می‌گشت، مثلاً:

12...c6 13.d×c6 ♗a×c6  
14.♗×d6 ♗×b4 15.♗b3.  
12.d6! ...

در نتیجه چنین حمله‌ای، پوزیسیون سیاه دوشقه شده و سفید وضع برنده‌ای پیدا کرده است.

12... ♗g6  
13.♗c4 c×b4  
14.♗g5!! ...

(2)4...♗f6 5.d4 e×d4 6.c×d4  
(2a)6...♗b6? 7.d5! (7.e5 d5!)  
7...♗e7 8.e5 ♗e4 9.d6!

و سفید وضع برنده‌ای دارد. اینجا با نوع میخکوب این حمله روبرویم، بنابراین حمله میخکوب درست اجرا شده است. میخکوب پیشرفته، صرف‌نظر از اثر انسدادی، فضای ستونی ۵ به ۱ را برای سفید ایجاد کرده است (در این باره به بخش دوم از فصل پنجم کتاب رجوع کنید).

(2b)6...♗b4+ 7.♗c3 ♗×e4  
8.o-o ♗×c3 9.d5 ♗f6  
10.♗e1 ♗e7 11.♗×e4 o-o  
12.d6 c×d6 13.♗×d6 ♗f5  
14.♗d5!

(برای ممانعت از 14...d5)

14...♗e7 15.♗d6!  
(باز هم جهت جلوگیری از حرکت 15...d5).

15...♗f5

وضعیت مساوی است.

این نوع حمله میخکوب، نوع اهرمی آن است. تعویض پیاده موجب ایجاد فضای اضافی در ستون d برای سفید شد که در این مورد خاص، جبران پیاده اضافی سیاه را می‌کند.

مثالی که هم‌اکنون می‌آید، یک مورد عالی از روش حمله میخکوب را نمایش می‌دهد.

سفید: آندریا فودرر سیاه: ساویلی تارتاکوور

تحت این شرایط، بهترین حرکت سیاه  
 17... ♖c6 بود که البته سفید باز هم حمله  
 بسیار سنگینی به صورت زیر به دست  
 می آورد:

18. ♙b3+ ♔h8 19. exf6  
 ♚xf6 20. ♘g5 h6 21. f4!  
 18. ♘xe5 fxe5  
 19. f4!! ...

بازی به جایی رسیده که پیاده‌ها اصلاً  
 به حساب نمی‌آیند، بلکه فقط ایجاد اهرم  
 اهمیت پیدا کرده است.

19... e4

سیاه سعی دارد زمان به دست آورد. پس  
 ازادامه:

19... exf4 20. ♚d5+ ♔h8  
 21. ♚xf4

سفید به سرعت می‌برد.

20. f5! ...

ولی سفید دیگر زمان را هدر نمی‌دهد. او  
 دارای اکثریت پیاده‌ای موضعی در جناح شاه  
 است و اکنون قصد دارد که آن را مورد استفاده  
 قرار دهد.

20... ♘c6  
 21. ♚d5+ ♔h8  
 22. f6!! ...

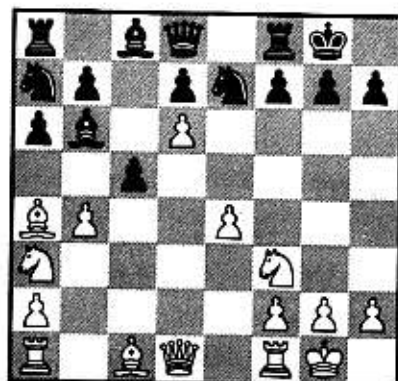
این سومین اهرم، تمام مقاومتهای  
 حریف را درهم می‌شکنند.  
 سفید شاهکاری واقعی از کار درآورده  
 است.

22... gxf6  
 23. ♙b3 b5

اگر اسب سیاه حرکت می‌کرد، سفید با

نمودار ۱۴۹

پوزیسیون بعد از 12.d6!



حمله میخکوب به قویترین شکل ممکن

درک عمیق سفید از پوزیسیون، در این  
 حرکت نهفته است. واضح است که او باید  
 برای کسب حمله در جناح شاه بازی کند و  
 رخدایش نیز لزوماً در این حمله باید شرکت  
 جویند، اما رخدایش نیاز به ستون دارند که آن نیز  
 به وجود اهرم یا اهرمهایی بستگی پیدا  
 می‌کند. حرکت متن، سیاه را به حرکت  
 f7-f6 وامی‌دارد و سفید قادر خواهد شد با  
 پیاده ستون e خود اهرمی بسازد.

14... f6  
 15. ♘xb6 ♚xb6  
 16. ♙e3 ♚d8  
 17. e5! ...

اهرمی که می‌خواست، پدیدار شد.

17... ♘xe5  
 حرکات 17...fxe5 یا 17...f5 در  
 مقابل جواب 18. ♘g5 می‌بازند، زیرا  
 تهدیدهای سه‌گانه 19. ♘h7 و 19. ♙b3+  
 و 19. ♚h5 به طور همزمان  
 به وجود می‌آید.

24. ♔d4 پیروز می‌شد.
24. ♖f4 ♔b7
25. ♖h4 ...
- توأم با تهدید 26. ♖xh7+ و مات در دو حرکت.
- 25... f5
- از یک جهت این حرکت ضروری بود، ولی از جنبه دیگر زیان‌آور، زیرا راه را برای فیل e3 باز کرده است.
26. ♖h6 ...
- و حالا تهدید 27. ♔d4+ ایجاد شده است.
- 26... ♔g7
27. ♖f1 ♖f6
28. ♖xf5! ♖xh6
29. ♔xh6+ ♔h8
- گرفتن این فیل با شاه، سیاه را دچار یک مات سه حرکتی می‌کرد.
30. ♖f7 ♖b6+
- مات غیر قابل اجتناب شده است.
31. ♔h1 ♔d4
32. ♖f8+
- سیاه واگذار کرد.

## فصل هفتم

### مرکز و حیلۀ چنگال

روشن شده است. در کنار مسئله مرکز و در ارتباط با آن، چگونگی وضعیت سواران (به درجات مختلف) مطرح است: در مورد اسبها قبلاً دیده‌ایم که به مقدار زیادی به مرکز وابسته‌اند، چون به هر حال به نقاطی در منطقه مرکزی احتیاج دارند؛ در مورد فیله‌ها نیز همین‌طور است، چون مانع شدن آنها توسط پیاده‌های مرکزی، برایشان زیان‌آور است؛ رخها غیرمستقیم به مسئله مرکز مربوطند زیرا به طور معمول، اول از همه پیاده‌های مرکزی هستند که با یکدیگر برخورد می‌کنند و اهرمهایی را به وجود می‌آورند؛ در مورد وزیر که قویترین سوار است هیچ نوع وابستگی به آرایش پیاده‌ای در مرکز وجود ندارد؛ و نهایتاً مهره آسیب‌پذیر شاه مطرح می‌شود که فقط در مرحله آخر بازی و به خاطر نیاز احتمالی به حضورش در نقاط امن منطقه مرکزی، به موضوع مرکز مربوط

منظور از مرکز خانه‌های d4,e4 برای سفید و d5,e5 برای سیاه است. همچنین هرگاه از مرکز پیاده‌ای سخن می‌گوییم، منظورمان آرایش پیاده‌ای در همین نقاط است.

گاهی اوقات خانه‌های e3,d3 در برابر e6,d6 را به ترتیب نیمه مرکز سفید و سیاه می‌نامند. خانه‌های مرکزی به علاوه خانه‌های پیرامونی آن نیز معمولاً منطقه مرکزی خوانده می‌شوند.

ساختار پیاده‌ای در داخل مرکز و همچنین در اطراف آن برای شناخت کاراکتر بازی نقش مهمی دارد و مستلزم بررسی دقیق است. بنابراین از تشریح این مطلب در تحت یک عنوان واحد منحرف شده‌ایم، ولی حداقل توانستیم اهمیت آن را به طرُق مختلف، بخصوص در فصل پنجم، نشان دهیم.

تا به حال به اندازه کافی اهمیت مرکز

می‌شود.

اما یک مطلب در ارتباط با مرکز وجود دارد که باید در مورد آن جداگانه بحث کنیم و آن ترکیب کوچکی است برطبق الگوی «قربانی - چنگال - پس گرفتن». مثلاً این بازی را در نظر بگیرید:

1.e4 e5 2.f3 c6 3.c3  
c5 4.xe5 xe5 5.d4

همین را حیلۀ چنگال نام گذاشته‌ایم.

حیلۀ چنگال ممکن است در هر قسمتی از قلمرو پیاده‌ای و در هر مرحله‌ای از بازی اتفاق افتد. اما عمدتاً در مرکز و در مرحله‌ی شروع بازی رخ می‌دهد، زیرا در این حالت است که غالباً فرصتهای مغتنمی برای آن پیش می‌آید.

فرصت مغتنم و مناسب از آن جهت که معمولاً حیلۀ چنگال در پوزیسیون بهبود ایجاد می‌کند. بهبود پوزیسیون به دو صورت اتفاق می‌افتد: یا از وضع مساوی به برتری جزئی منتهی می‌شود که معمولاً اگر سفید دست به چنین کاری بزند برایش به وجود می‌آید، و یا آنکه وضع جزئی بدتر به وضع مساوی می‌رسد (که مورد اخیر غالباً نصیب سیاه می‌شود).

ویژگیهای قانونمند حیلۀ چنگال عبارتند

از:

(۱) در مرحله‌ی شروع بازی به وقوع می‌پیوندد.

(۲) با قربانی موقت اسب جناح شاه به ازای پیاده‌ی ستون e در عرض چهارم آغاز می‌شود (عرض چهارم برای هر طرف).

(۳) در صورتی این حیلۀ کامل می‌شود که قربانی اسب بلافاصله از سوی حریف پذیرفته شود و پس از آن پیاده‌ی ستون d دو سوار اسب و فیل را همزمان مورد حمله‌ی دو شاخه‌ای خود قرار دهد.

(۴) بهبودی که در مرکز ایجاد می‌شود عبارت است از تبدیل آرایش متقارن d2 و e4 در مقابل d7 و e5 به آرایش پیاده‌ای پرشی به صورت e4 در مقابل d6.

هر نوع انحرافی از این قاعده ممکن است به نتایج نامعلوم و غیر مشخصی منجر گردد. به هر حال، حیلۀ چنگال به نوع ساختار پیاده‌ای مرکزی که مراحل فوق با آن شروع می‌شود نیز بستگی زیادی دارد. سفید به خاطر موقعیت تهاجمی که انتظار می‌رود در مرکز داشته باشد، بیشتر از سیاه قابلیت چنین اقدامی را دارد. «حیلۀ چنگال» درست مانند «اهرم چنگال» می‌تواند زوج پیاده‌ی مرکزی حریف را منهدم کند و معمولاً این سفید است که به چنین امکانی دست می‌یابد. عموماً فقط آرایش پیاده‌ای متقارن e4, d2 و e5, d7 است که برای هر دو طرف امکانی برای «حیلۀ چنگال» به وجود می‌آورد. حال به ذکر مثالهایی می‌پردازیم تا این موضوعات به تفصیل مورد بررسی قرارگیرد.

## ۷-۱. حیلۀ چنگال در آرایش e4, d2 در مقابل e5, d7

حرکات گشایشی زیر، شماری از امکانات عمومی شروع بازی چهار اسب را نشان می‌دهد:

امکان حیلۀ چنگال به سیاه می‌دهد.  
در عوض بازی چهار اسب اسپانیایی که  
با حرکت 4...b5 مشغول می‌شود و  
همچنین بازی چهار اسب اسکاتلندی  
(4.d4) تا حدودی به سفید ابتکار عمل  
می‌داد.

4... ♖xe4!  
5... ♖xe4 ...

پذیرش ساده این قربانی، ساده‌ترین  
پاسخ به حملۀ چنگال است.  
البته ادامۀ ضعیف‌تری که در اینگونه  
موارد فوری به ذهن خطور می‌کند، چنین  
است:

5... ♗xf7+? ♖xf7 6... ♖xe4 d5  
معمولاً امکان این چرخش وجود دارد،  
ولی به نفع حریف خواهد شد چون به ازای  
از دست دادن امکان قلعه رفتن سیاه، مرکز  
قوی و برتری دو فیل کسب می‌کند که کاملاً  
ارزش آن را دارند.

سایر ادامه‌ها ویژگی خاصی ندارند ولی  
ضرورتاً ضعیف هم نیستند.  
در این مورد، پاسخ غیرمنتظره دیگری که  
اهمیت داشته باشد محتاج نیست.

5... d5  
6... ♗d3 ...

به منظور حفظ تعادل در مرکز، این  
حرکت لازم بود.

روشهای دیگر، شامل

a) 6... ♗xd5? ♖xd5  
b) 6... ♗b5? dxe4 7... ♖xe5  
♗g5!

1.e4 e5  
2... ♗f3 ♗c6  
3... ♗c3 ...

ادامۀ 3... ♗c4 (دفاع دو اسب)، بعد از  
حرکت 4... ♗c3 به همین گشایش منتهی  
می‌شود، ولی ادامۀ اصلی دفاع دو اسب  
4... ♗g5 است. در آن صورت بعد از  
4... ♗c3، حیلۀ چنگال 4... ♖xe4 که در  
حالت: 5... ♖xe4? d5 به نفع سیاه عمل  
می‌کند، به دو طریق دفاع می‌شود:

(1) 5... ♖xe5! ♖h4 6.o-o ♗c5  
7.d4!  
(2) 5... ♗xf7+!! ♖e7 6.d4! h6  
7... ♖xe4 ♖xf7 8.d5!.

3... ♗f6

حرکت 3... ♗c5، به سبب ادامۀ زیر  
ضعیف است:

4... ♖xe5! ♖xe5  
(حرکت 4... ♗xf2+ بدتر است)

5.d4

توأم با یک بازی عالی برای سفید. در این  
حالت، بهترین جواب نسبی سیاه 5... ♗d6  
خواهد بود. دیدن بازی رتی - دونکلبوم  
خالی از لطف نیست که پس از:

5... ♗xd4? 6... ♖xd4 ♖f6  
7... ♗b5! ♖d8 8... ♖c5!!

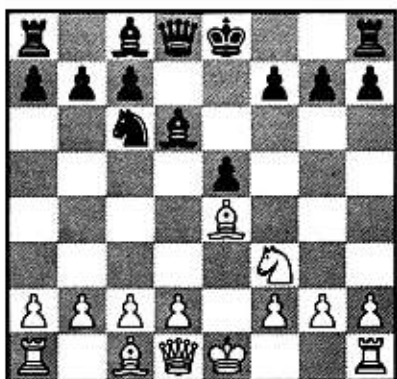
سیاه واگذار کرده بود.

4... ♗c4 ...

بازی چهار اسب ایتالیایی که الآن  
مشاهده می‌کنیم، به هیچ وجه نوید بخش  
نیست، زیرا ایراد عمده‌اش این است که

نمودار ۱۵۰

بوزیسون بازی پس از حرکت ۷... d6



مبادله d2 با e5 ضروری است.

پیاده مرکزی‌اش، ارزش فیل او بالا خواهد رفت. ادامه‌های محتمل عبارتند از:

- a) 9.d4 e4!  
b) 9.d3 g4!  
8... dxd4

این حرکت، فروتنانه و مطمئنتر است.

حرکت 8... exd4 بسیار هیجان‌انگیز بود اما ممکن بود تأثیر دوگانه‌ای داشته باشد:

- (1) 9. dxd4?! o-o!  
(a) 10. o-o?? dxd4!  
(b) 10. dxc6 wh4!  
(c) 10. dxc6 bxc6 11. o-o c5  
12. df3 gb7

و سیاه در هر سه حالت به خاطر برتری دو فیل خود بازی عالی دارد.

- (2) 9. dxc6+! bxc6 10. whxd4!  
o-o 11. o-o c5 12. whc3 gb7  
13. b3 wd7

و معلوم نیست که دو فیل سیاه ضعف

به نفع سیاه بود.

6... dxe4

ادامه این ترکیب با سلسله حرکات:

6...f5 7. dc3 e4 8. db5 exf3  
9. wxf3

به تساوی منجر می‌شود، ولی این ادامه کمتر معمول است.

7. de4 ...

آرایش پیاده‌ای d2 (سفید) در مقابل e5 (سیاه) در این لحظه به نفع سیاه است. اما سفید تهدید 8. dxc6+ و سپس 9. dxe5 را دارد.

7... dd6

محافظت طبیعی و معمول از پیاده. برخی از تحلیل گران شطرنج ادامه زیر را توصیه می‌کنند:

7... dg4 8. h3 dxf3 9. whxf3  
wd7 10. dxc6 bxc6

این ادامه، به ازای دوبله شدن پیاده‌ها، یک نوع برتری در مرکز را که عبارت از فرماسیون پرشی باشد، نصیب سیاه می‌کند. در ضمن این خطر هست که اگر سفید با حرکت f4 پیاده e5 را تعویض کند، ضعف پیاده‌های دوبله سیاه آشکار شود.

8. d4! ...

سفید درصدد است که با حذف دو پیاده باقیمانده مرکزی، تساوی کامل را در بازی برقرار سازد. در عوض ادامه:

8. dxc6+ bxc6

برای سیاه مطلوب‌تر می‌بود، چون صرف نظر از ساختار پیاده‌ای ضعیفش، به علت حفظ

بود.

4. ♖h5! ...

جواب غیرمنتظره‌ای که نقشه سیاه را به هم می‌ریزد. ادامه قابل انتظار زیر:

4. ♜xe4 d5

وضع نسبتاً خوبی را نصیب سیاه می‌کرد، چون پیاده e5 او در معرض یک تعویض سریع نیست. بعد از:

4. ♙xf7+? ♜xf7 5. ♜xe4 d5

برتری سیاه محرز است و در صورت انتخاب ادامه زیر:

6. ♖h5+? g6 ; 7. ♖xe5 ♙h6!

سفید می‌بازد.

4... ♜d6

یک عقب‌نشینی پُردردسر - ولی 4... ♜g5 به علت پاسخ 5. d4 بدتر از این بود.

5. ♙b3 ...

حرکت 5. ♖xe5+ پس از پاسخ 5... ♖e7 به تساوی کشیده می‌شد.

5... ♜c6

مگر آنکه سیاه بخواهد متواضعانه پیاده را پس دهد (5... ♙e7 6. ♜f3!) که در این صورت نیز دچار دردسر زیادی خواهد شد. به این ترتیب باید بپذیرد که حیلۀ چنگال او موفق نبوده است.

6. ♜b5 ...

به عقیدهٔ ادمز، این حرکت از 6. d4 قویتر است.

6... g6

7. ♖f3 f5

ساختر پیاده‌ای‌اش را جبران بکند.

9. ♜xd4 exd4

10. ♖xd4 ...

پوزیسیون مبهم و نامعلومی به وجود آمده است، چون از یک سو هیچ اهرمی به چشم نمی‌خورد و از سوی دیگر ستونهای باز فقط تعویض رخها را تقویت می‌کند. بازی تارتاکوور - سابو (گرونینگن ۱۹۴۶) به ترتیب زیر ادامه یافته بود:

10... O-O 11. ♙e3 ♖e7

12. O-O-O ♙e5 13. ♖c4

♖f6 14. ♙d4 ♙e6 15. ♖c3

♙xd4 16. ♖xd4 ♖g5+

17. ♜b1 ♜a-d8! 18. ♖c3!

c6 19. g3 ♖b5 20. b3 a5

21. a4 ♖b6 22. f4 ♙g4

23. ♙f3 ♙xf3 24. ♖xf3

♖b4 25. ♜xd8 ♜xd8

26. ♜d1

و بازی بسرعت به تساوی کشیده شد.

مثال بعدی از گشایش وینی است و نشان می‌دهد که در صورت جواب غیرمعمول به حیلۀ چنگال چه عواقب نامطلوبی ممکن است به بار آید.

1. e4 e5

2. ♜c3 ♜f6

3. ♙c4 ♜xe4

احتمالاً سیاه حرکت بدی را انتخاب کرده است. به هر حال سیاه به آنچه در نظر دارد نخواهد رسید. حرکت مطمئنتر 3... ♜c6



ولی سفید دارای امکانات خوبی است.  
به عنوان مثال:

14... e4  
15. d4 e3  
16. dxe3 ♖e4  
17. O-O ♖xa8  
18. ♗d1 ...

یک موضوع کاملاً روشن است: حیلۀ چنگال به ایجاد وضعیت بهتری برای سیاه منجر نشده است.

## ۲-۷. حیلۀ چنگال در آرایش e4, d4 در مقابل e5, d6

در این حالت فقط سیاه قادر به اجرای این «حیلۀ» است. به مثال بعد توجه کنید:

سفید: ج. براون سیاه: سرجورج ا. تامس  
(تورنمنت ساوت سی، ۱۹۴۹)

دفاع مجارستانی

1. e4 e5  
2. ♗f3 ♗c6  
3. ♕c4 ♕c7  
4. d4 d6

وضعیتی نمونه وار. کشمکش برای مقابله با زوج پیاده مرکزی سفید در پیش است. سیاه با هدف انهدام این زوج پیاده‌ای به روشی که پس از ایجاد آرایش پیاده‌ای (پیاده e4 در مقابل پیاده d6) در موضع تدافعی قرار نگیرد، نقشه اجرای حیلۀ چنگال و آچمز کردن اسب f3 سفید را در سر دارد، حال آنکه اهرم چنگال به عنوان یک امکان خارج از برنامه، در مد نظرش خواهد بود.

حرکت 7... ♗f5 عواقب وخیمی دارد:  
8. g4 a6 9. gx f5 axb5 10. fxg6  
8. ♖d5 ♖e7  
سیاه باید ماتریال قابل توجهی را به حریف واگذارد.

9. ♗xc7+ ♔d8  
10. ♗xa8 b6  
حالا دیگر سیاه با حرکت 11... ♕b7 قصد دارد بازی متقابل پر قدرتی کسب کند. این ادامه توأم با قربانی که بوسیله س. ر. ولف پیشنهاد شده بود، سالهای متمادی تحلیل‌گران شطرنج را به خود مشغول داشت و هنوز هم درباره آن اختلاف نظرهایی وجود دارد.

11. ♗e2 ...  
برای آنکه اگر لازم شد وزیر خود را به‌ازای ماتریال کافی قربانی دهد. این اواخر به نظر می‌رسد که سفید در چنین ایده‌ای مُحق است.

11... ♕b7  
12. ♖f3 ...  
ادامۀ زیر نیز با موفقیت امتحان شده است:

12. c3 ♗d4 13. cxd4  
ولی حرکت متن (پیشنهاد و. وادمز) به نظر می‌رسد که بهترین روش اجرای طرح سفید باشد.

12... ♗d4  
13. ♗xd4 ♕xf3  
14. ♗xf3 ...  
این پوزیسیون هنوز هم مسائلی دارد،

6... ♗g4 به وجود آمده است. ادامه زیر:  
5... ♗g4 6. ♗b5! ♗xf3 7. gxf3  
کاملاً به نفع سفید است.

6.h3 ...

یک حرکت دقیق ولی نه بهترین.  
در عوض حرکت 6. ♗b5! ضروری  
بود. در این تبدیل شروع به «روی لوپس»  
سفید یک تمپو از دست می‌دهد، ولی ارزش  
آن را دارد که به واریانت اشتاینیتس در  
بهترین شکلش برسد، ضمن آنکه هنوز  
امکان O-O-O برایش وجود دارد.

6... O-O

این نیز حرکت دقیقی است.  
اما حیلۀ چنگال در این لحظه بهتر بود:  
6... ♗xe4 7. ♗xe4 d5  
چهار احتمال قابل بررسی است:  
(1) 8. ♗xd5 ♖xd5 9. ♗c3  
♗d6

با بازی راحتی برای سیاه.  
(10. ♗b5? ♗b4+!)  
(2) 8. ♗d3 dxe4 9. ♗xe4  
♗xd4 10. ♗xe5 ♗f5

با وضعی مساوی.  
(3) 8. ♗b5 dxe4 9. ♗xe5 ♖d6  
با شانسهای متعادل. حتی حرکت  
9... ♗d7 با ادامه زیر نیز ممکن است به  
تساوی برسد:

10. ♗xd7 ♖xd7 11. d5 o-o-o  
12. c4 ♗f5.

(4) 8. ♗xe5 ♗xe5 9. dxe5  
dxc4 10. ♖xd8+ ♗xd8

5. ♗c3 ...

سفید می‌توانست به خاطر پیشگیری از  
آچمزی و حیلۀ چنگال حریف، شاخۀ زیر را  
در پیش بگیرد:

5.h3 ♗f6 6. ♗b5 (6. ♗c3  
♗xe4!).

اما پاسخ سیاه به آن 6... ♗xe4!  
خواهد بود که وضع رضایتبخشی برایش  
به وجود می‌آورد چون بعد از:

7.d5 a6 8. ♗d3 ♗f6

9.dxc6 e4

ضمن حفظ قوا، پوزیسیون مناسبی خواهد  
داشت.

حرکت 5.d5 ضعیف است، ولی ادامه:

5.dxe5 dxe5 6. ♖xd8+

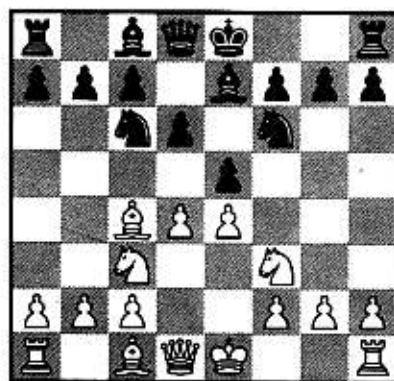
♗xd8 7. ♗c3

برتری بسیار جزئی نصیب سفید می‌کند.

5... ♗f6

نمودار ۱۵۱

پوزیسیون بازی بعد از 5... ♗f6



تهدید حیلۀ چنگال

دو تهدید همزمان 6... ♗xe4 و

با وضعی مساوی.

10. ♖xc6      bxc6

سیاه در اثر شرایط پوزیسیون حاضر، صاحب بازی عالی و راحتی است. این شرایط عبارتند از:

برتری دو فیل؛ ستونهای نیمه باز b و d که البته هر دو ستون پیوندی و دارای ارزش زیادی است، چون پیاده‌های b2 و d4 به صورت هدفهای قابل حمله مطرح است و از طرف دیگر نقطه d5 به صورت محل استقرار عالی برای فیل جناح وزیرش درخواهد آمد؛ تهدید پیشروی پیاده ستون f به f5 و سپس f4 به وجود آمده است که برای گسترش سفید زیان‌آور خواهد بود؛ و سرانجام این که پیاده d4 سفید مانع تحرک فیل e3 است.

سفید موفق نمی‌شود از عهده مبارزه با دشمن برآید و سریعاً می‌بازد:

11. ♖c5? (11. ♖d2!) 11...f5  
12. ♖f3? (12. ♖d2!) 12...f4!  
13. ♖xf4 ♖xd4 14. ♖e3  
♖xb2 15. ♖d1 ♖b4+  
16. c3 ♖xc3+ 17. ♖f1  
♖xe3

و سفید تسلیم شد.

۷-۳. حیلۀ چنگال در آرایش d4 و e4 در مقابل d6 و e7

آرایش پیاده‌ای فوق نیز طوری است که سیاه قادر به اجرای حیلۀ چنگال هست و احتمالاً اهرم چنگال را هم می‌تواند به انجام رساند.

با امکانات مساوی برای طرفین

(11. ♖g5 ♖f5).

7. ♖e3      ...

ادامه‌ای مبهم و نامعلوم.

حرکت صحیح در این لحظه 7.O-O! بود که حیلۀ چنگال حریف را بی‌مورد می‌سازد:

7... ♖xe4?! 8. ♖xe4 d5  
9. ♖xd5! ♖xd5 10. ♖c3 ♖a5  
(10... ♖d6? 11. ♖b5!±) 11. d5  
♖d8 12. ♖d2 ♖b4 13. ♖b3  
♖b6 14. a3 ♖a6 15. ♖h5

توأم با یک بازی امیدبخش برای سفید.

7...      ♖xe4!

این حرکت تحت شرایط فعلی یک متعادل‌کننده کامل است.

8. ♖xe4      d5

9. ♖xe5      ...

البته اگر سفید ادامه زیر را انتخاب می‌کرد، برای سیاه راحت‌تر می‌بود:

9. ♖xd5 ♖xd5 10. ♖c3 ♖d6  
(11. ♖b5? ♖b4+!).

حرکت صحیح 9. ♖d3! با یک بازی متعادل بود.

9...      dxc4!

یک حرکت تهورآمیز. سیاه با اجتناب از دو ادامه ضعیف‌تر زیر، برای اجرای حمله حاضر می‌شود حتی پیاده‌هایش در ستون c جمع شوند:

a) 9...dxe4 10. ♖xc6 bxc6,  
b) 9... ♖xe5 10. dxe5 dxc4

و سفید دارای بازی نسبتاً خوبی است.

(b) 5. ♖xe4 d5 6. ♙d3 dxe4

7. ♙xe4

سفید به خاطر موقعیت پیاده‌اش در مرکز

برتری دارد.

(2) 4. ♖e2 d5 5. exd5 ♙xd5

6. ♙f3

و سفید وضع بهتری دارد. توجه داشته

باشید که اهرم چنگالی، هر چند که زوج

پیاده‌ای را از بین می‌برد، نسبت به حیلۀ

چنگال، کمتر موجب آزادی عمل مهره‌ها

می‌شود، چون با تعویض یک سوار توأم

نیست.

(3) 4. ♖f3

حرکتی است که هم از حیلۀ چنگال

جلوگیری می‌کند و هم از اهرم چنگالی، ولی

ایراد عمده‌اش آن است که در گسترش سفید

تولید دردسر می‌نماید. سه ادامه برای سیاه

بررسی می‌شود:

(a) 4... ♙g7?? 5. e5! ±

(b) 4... ♙g4? 5. ♖b3! ±

(c) 4... ♙c6! 5. ♙e2 ♙g7

6. h3 e5

عواقب این واریانت تا حدودی مشکوک به

نظر می‌رسد.

می‌پردازیم به ادامه بازی اصلی:

4. ♙f3 ♙f6

5. ♖e2! ...

پیشگیری از حیلۀ چنگال حریف. (در

صورت 5. ♙c3 سیاه 5... ♙xe4

می‌کرد.)

اما از آنجا که هنوز پیادهٔ e7 به مرکز پیشروی

نکرده است، این تدابیر جنگی احتمالاً تأثیر

کاملی به جا نخواهد گذاشت.

بازی بعدی، مثال خیلی خوبی در این

زمینه است.

سفید: آلخین سیاه: کارتیه - مارشال - وینفری

(بازی نمایشی، مونترال ۱۹۲۳)

فیانتکوی شاه

1. e4 g6

2. d4 d6

3. ♙c4 ...

این حرکت، هر چند قابل سرزنش

نیست، ولی چون موقعیت حیلۀ چنگال را به

ذهن می‌آورد ضعفی جزئی به همراه دارد.

در پوزیسیونهایی از این دست، بهترین

کار سفید آن است که قبل از همه چیز در

جناح وزیر قلعه برود. مثلاً:

3. ♙c3 ♙f6 4. ♙g5 h6

5. ♙h4 ♙g7 6. ♖d2

در این صورت، امکاناتی در جناح شاه و

همچنین مرکز نصیب او می‌شود.

3... ♙g7

حرکت 3... ♙f6، چگونگی حمایت از

پیادهٔ e4 را زیر سؤال می‌برد. در این حال

واریانتهای زیر مطرح می‌شود:

(1) 4. ♙c3 ♙xe4

پس از این دو حالت در نظر گرفته می‌شود:

(a) 5. ♙xf7+

از لحاظ فرم پیاده‌ای مرکزی حاصله، حرکت

قابل قبولی است.

5... ♙xf7 6. ♙xe4

اهرم چنگال، به زوج پیاده‌ای مرکز ضربه بزند:

6...d5! 7.exd5 ♞xd5  
(8.0-0 ♞b6!)

و به این ترتیب برتری سفید بسیار مختصر خواهد شد.

متأسفانه آلمخین در یادداشتهای خود، از حرکت 6...d5 چشم پوشی کرده است و لذا از آنچه در ذهنش می‌گذشت هیچ نمی‌دانیم.

7. ♞c3 ...

حال که مشخصاً جلو حیلۀ چنگال و اهرم چنگال گرفته شده، سفید دارای یک پوزیسیون عالی است.

7... e5

در واقع این حرکت نیز زوج پیاده‌ای مرکزی را نابود می‌کند ولی به بهای مسدود شدن فیل فیانکتوی سیاه و همچنین اعطای امتیاز بهره‌برداری از ستون d به سفید.

8.dxe5! dxe5

ادامۀ زیر نیز شبیه بازی اصلی است:

8... ♞xe5 9. ♞xe5 dxe5.

9. ♞e3 ♞e7

حرکت 9. ♞d4 نیز قانع‌کننده نیست،

زیرا بنا به نظر آلمخین، ادامۀ بازی چنین خواهد بود:

10. ♞d1! ♞xf3+ 11. ♞xf3 c6

12.a4± .

10.0-O-O ...

به این ترتیب سفید برتری آشکاری به دست آورده است. بازی چنین ادامه یافت.

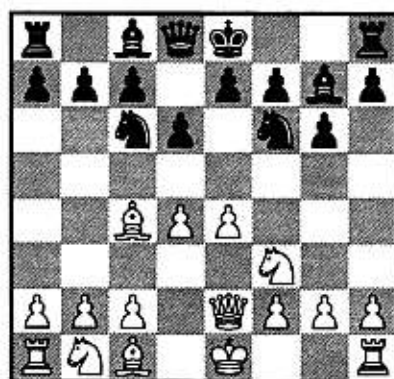
10... ♞e6

5... ♞c6

سیاه قصد دارد که فشار دیگری بر زوج پیاده سفید اعمال کند (با حرکت 6... ♞g4).

نمودار ۱۵۲

پوزیسیون بازی بعد از حرکت 5... ♞c6



زوج پیاده سفید در تحت فشار

6.h3 ...

آلمخین عقیده دارد که این حرکت مستحق یک علامت تحسین است، زیرا حرکت 6. ♞c3 را باز هم حرکت زودرسی می‌داند. حرکت 6. ♞c3 (که به نوبۀ خود از حرکت 6.c3 مطلوبتر است) ضعیف عمل می‌کند، آن هم به علت زیر:

6... ♞g4

(a) 7. ♞e3 ♞xe4!

(b) 7. ♞b5 a6!

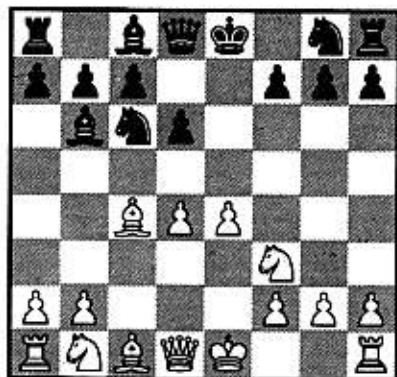
(c) 7. ♞d3 ♞xf3!

به هر حال حرکت متن نیز با توجه به امکان اهرم چنگال حریف، زمان تلف کرده است.

6... O-O

سیاه در همین لحظه می‌توانست با ایجاد

سفید: م - شلدشتاین سیاه: رتی  
(قهرمانی لندن، ۱۹۲۲)  
(نگاه کنید به نمودار ۱۵۳)  
نمودار ۱۵۳  
پوزیسیون بازی پس از حرکت ۶... ۱۵۳



نقطه انشعاب بازی

۷. ۱۵۳ c3

...

ادامه معمول.

۷... ۱۵۳ f6

با تهدید انهدام زوج پیاده با حرکت  
۸... ۱۵۳ e4، و یا تحت فشار سنگین قرار  
دادن آن با:

۸... ۱۵۳ g4 (9. ۱۵۳ b5 o-o).

سیاه اگر بلافاصله ۷... ۱۵۳ g4 کند، پاسخ  
۸... ۱۵۳ b5 برای وی چندان دلپذیر نخواهد  
بود چون هنوز برای قلعه رفتن آماده نشده  
است.

۸... ۱۵۳ d3!

...

به این ترتیب جلوی حیلۀ جنگال گرفته  
شده و در ضمن سفید از گزند حرکت  
۸... ۱۵۳ g4 در امان می ماند.

۸... ۱۵۳ g4

۱۱. ۱۵۳ g5! ۱۵۳ x c4  
۱۲. ۱۵۳ x c4 ۱۵۳ f-d8  
۱۳. ۱۵۳ c5 ۱۵۳ e8  
۱۴. ۱۵۳ b5! ۱۵۳ x d1 +  
۱۵. ۱۵۳ x d1 ۱۵۳ c8  
۱۶. ۱۵۳ x a7!

و سفید پیروز شد.

### ۴-۷. حیلۀ جنگال در آرایش d4, d4 در مقابل e4, d4

معمولاً این نوع فرمسیون با حذف پیاده c  
سفید و پیاده e سیاه به وجود می آید. در  
نتیجه، حیلۀ جنگال همچون اهرم جنگال،  
یک حمله اقلیت پیاده ای در مرکز به وجود  
می آورد که ممکن است خیلی مؤثر واقع  
شود، زیرا منجر به منفرد (ایزوله) شدن پیاده  
d سفید خواهد شد.

دو مثال در همین موضوع ذکر می شود  
که نقطه شروع هر دو، پوزیسیون نمودار  
۱۵۳ خواهد بود.

جوتوکو پیانو

1. e4 e5  
2. ۱۵۳ f3 ۱۵۳ c6  
3. ۱۵۳ c4 ۱۵۳ c5  
4. c3 d6

حرکت اخیر سیاه نسبت به ۴... ۱۵۳ f6  
ضعیفتر است و مشکلات زیادی از آن  
سرچشمه می گیرد.

5. d4 e x d4  
6. c x d4 ۱۵۳ b6

مثال اول

## مثال دوم

سفید: رودولف اشپیلمان سیاه: داوید یانوفسکی

(تورنمنت کارلسباد ۱۹۰۷)

(نگاه کنید به نمودار ۱۵۳)

7.h3 ...

ادامه‌ای نسبتاً خوب که نسبت به حرکت 7.c3 از قدرت کمتری برخوردار می‌باشد، چون منجر به ایزوله شدن پیاده d4 سفید می‌گردد.

7... ♠f6

8.O-O ...

در این لحظه، حمایت مستقیمی از پیاده e4 نمی‌شود تا همزمان مانع از حمله چنگال و اهرم چنگال گردد. به عنوان مثال:

10. ♠c3 ♠xe4! 11. ♣e2 o-o و یا آنکه:

10. ♣d3 d5!.

8... ♠xe4!

یک حمله چنگال از نوع غیرعادی آن. حرکت 8...O-O نیز قابل اجرا است. به عنوان مثال:

(1) 9. ♠c3 ♠xe4 10. ♠xe4 d5 11. ♠g5

و حالا:

(a) 11...f6? 12. ♠xf6! gxf6

13. ♠b3±

(b) 11...♣d7!

همراه با یک بازی خوب برای سیاه.

(2) 9. ♠e1

(a) 9...d5 10.exd5 ♠xd5

11. ♠g5

حرکت 8...♠b4 به منظور ایجاد اهرم چنگال هر چند جالب است ولی کاملاً رضایتبخش نیست. مثلاً:

(1) 9. ♣d1 ♠c6 (9...d5?)

10. ♣a4+!

با احتمال تکرار حرکات.

(2) 9. ♣b1 d5 10.exd5

♠bx d5 11. ♠xd5 ♠xd5

12. ♣e4+ ♠e6 13. ♠g5 ♣d7

وضع تقریباً متعادل است.

(3) 9. ♣e2 O-O 10. ♠b3!

و سفید به طرز مطلوبی از حمله چنگال و همینطور اهرم چنگال گریز می‌زند:

10... ♠xe4? 11. ♠xe4 ♠e8

12. ♠g5 d5 13. ♣h5!.

9. ♠e3 O-O

با تهدید 10...♠b4 و سپس 11...d5.

حرکت 9...♠b4 چندان مؤثر نیست

چون با پاسخ 10. ♣d1 مواجه می‌شود که به نوبه خود تهدید متقابل 11. ♣a4+ را برای جلوگیری از حرکات 10...d5 و 10...♠xe4 به وجود می‌آورد.

10.a3 ♠e8

ادامه 10...♠xf3 11.gxf3 به علت

تحرك زوج جلو فقط موجب افزایش برتری سفید می‌شود.

11. ♠d2 ...

اکنون سفید به طور قطع زوج پیاده‌ای خود را در مرکز حفظ کرده و بازی بهتری به دست آورده است.

19... ♖×d6 20. ♜d5 ♜f7  
 21. ♜e1 ♜d7 22. ♜h4 ♜a5  
 23. ♜×f7 ♜×f7 24. ♜f5!!  
 ♜e5 25. ♜f-e7+ ♚h8  
 26. b4 ♜a8 27. f4 ♜g6  
 28. ♜×g6+ h×g6 29. ♜e7  
 ♚e8 30. ♚f2! g5 31. f×g5  
 f×g5 32. ♚d2 b5 33. ♚×g5  
 ♜a6 34. ♜e4 ♜h6 35. ♜f5!  
 ♚g6 36. ♚d8+ ♚h7  
 37. ♚×d7 ♜h5 38. ♜g4  
 ♜g5 39. ♜h4+

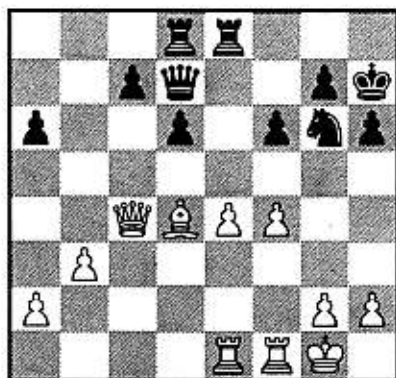
و سیاه تسلیم شد.

## ۵-۷. حیلۀ جنگال در مرحله وسط بازی

در وسط بازی (و همینطور آخر بازی) حیلۀ  
جنگال زیاد رخ نمی‌دهد. به دو مثال در این  
زمینه توجه کنید.

نمودار ۱۵۴

حیلۀ جنگال ویران ساز



حرکت با سیاه

با یک بازی نسبتاً خوب.

(b) 9... ♜×e4

بازی به وضعیت اصلی اجرا شده تبدیل  
می‌گردد.

9. ♜e1 O-O

حرکت 9...d5 با دردسر همراه است،  
چون در آن صورت سفید ابتدا 10. ♜g5 و  
سپس 11. ♜×d5 خواهد کرد.

10. ♜×e4 d5

این بار برخلاف دفعات قبلی، جنگال به  
جای فیل و اسب، رخ و فیل را هدف قرار  
داده است.

11. ♜g5 ♚d6?

با این حرکت، سیاه زمان تلف کرده و  
موجب محدودیت خود می‌شود.

حرکت صحیح و قانع کننده 11... f6  
بود، مثلاً:

(1) 12. ♜×d5+ ♚×d5 13. ♜c3  
♚a5.

(2) 12. ♜b3 f×g5 13. ♜c3  
♜f5.

به هر حال ادامه بازی فوق به این ترتیب  
است:

12. ♜×d5 ♚×d5 13. ♜c3  
♚d7 14. d5! f6 15. ♜e3!  
♜d8 16. ♜×b6 a×b6  
17. ♚e2 ♜f7 18. ♜e7 ♚d8  
19. d6!!

(یک خالی کردن زیبا و مبتکرانه. سفید با  
تمرکز اسب c3 درصددۀ تشدید حمله خود  
برآمده است.)



سفید: ماکس اویوه سیاه: پاول کپرس  
(تورنمنت قهرمانی جهان، ۱۹۴۸)  
اگر امکان حیلۀ چنگال وجود نداشت،  
پوزیسیون در تعادل بود. اما...

1...  $\text{f5}$   
همینطور پاسخ  $\text{c2}$  7. حرکت  $\text{f5}$  7...  
است که تهدید علاج ناپذیر  $\text{e3}$  8... را  
به دنبال خواهد داشت.

2...  $\text{e4!}$   
این حیلۀ چنگال غیر معمول، پوزیسیون  
سفید را منهدم می کند.

2...  $\text{e4}$   $\text{d5}$   
این بار چیزی که عمل می کند، چنگال  
غیرعادی وزیر و رخ است به طوری که  
گرفتن پیاده عامل چنگال مطرح نیست.

8...  $\text{c6}$   
ادامۀ زیر دقیق تر است:

3...  $\text{a6}$  ...  
متأسفانه سفید برای پیاده مرکزی از  
دست رفته اش، چیز دیگری نداشت که به  
دست آورد.

8...  $\text{c3}$  9...  $\text{d5}$   $\text{c6}$ .

9...  $\text{xc6}$   $\text{c3}$

10...  $\text{d5}$   $\text{c5!}$

البته  $\text{c2}$  10... غلط بود، چون سفید  
 $\text{d2}$  11... را در آستین داشت.

11...  $\text{d2}$  ...

در صورت  $\text{b7}$  11...، سیاه با  $\text{c2}$   
می برد. مثلاً:

12...  $\text{g3}$   $\text{h3}$  13...  $\text{h1}$   $\text{g2+}$ .

11...  $\text{xc1!}$

سفید قادر به پس گرفتن سوار نیست.  
سیاه پیروز شد.

3...  $\text{dxe4}$   
4...  $\text{e3}$   $\text{g4!}$

دست آورد حیلۀ چنگال برای سیاه یک  
برتری محرز است که او را صاحب حمله  
پیروزبخشی خواهد کرد.

سفید: زیگبرت تاراش سیاه: امانوئل لاسکر

(بازی چهارم رویارویی سال ۱۹۰۸)

پوزیسیون در تعادل است ولی سفید مرتکب  
خطایی می شود که جبران آن میسر نیست.

5...  $\text{c4}$   $\text{d3!}$

6...  $\text{c1}$  ...

گرفتن پیاده  $\text{e4}$  با پاسخ  $\text{e2}$  6...  
مواجه می گشت.

1...  $\text{b5?}$  ...

اشتباه سفید در آن است که یک پیاده مهم  
را به خاطر ایجاد حالت حیلۀ چنگال به

6...  $\text{h4!}$

7...  $\text{xe4+}$  ...

حرکت بهتری هم وجود نداشت: حرکت  
7...  $\text{g3}$  با  $\text{g3+}$  7... و حرکت  $\text{f2}$  7... با

قربانگاه فرستاده است.  
حرکت صحیح  $\text{bxc5}$  1... بود.

می‌شود. چندان جای تعجب نیست که رخ اضافی (همان که اسانوئل لاسکر آن را «از جان گذشته» می‌نامید)، قبل از نابودی‌اش، دست به چنین شرارتی بزند، البته ادامهٔ زیر نیز امکانات کافی برای حفظ بازی را به سیاه می‌داد:

3... ♖d1+ 4. ♔xd1 ♕e7.

4.gxf4 ...

انتخاب دیگری هم برای سفید وجود نداشت. مثلاً:

4.exf6 ♖xf3 5. ♖xf3 ♖d5

و سیاه می‌برد. سفید به طور جبران ناپذیری یک پیاده از دست داده و ضمناً پوزیسیون وی به مخاطره افتاده است.

4... ♔g6+

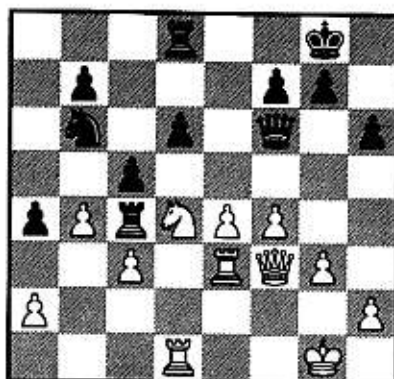
5. ♔h1 ♔b1+

6. ♔g2 ♖d2+

7. ♖e2 ♕xa2

و سیاه پیروز گشت.

نمودار ۱۵۵  
حیلۀ جنگال غلط



حرکت با سفید

1... cxb4

2. ♖xd6 ...

به نظر می‌رسد که سفید پیاده‌اش را پس خواهد گرفت. ولی...

2... ♖xd6

3.e5 ♖xf4!!

ترکیب سفید به طرز درخشانی رد

## قسمت سوم

### "قدرت پیاده در بازی"

اکنون به مرحلهٔ آزمون رسیده‌ایم. تا حال هرچه مثال دیدیم، برای فهم مطالب جداگانه بود. اما مجموعهٔ بازیهای قسمت سوم باید این را نشان دهد که چگونه موضوعات گذشته و جزئیات آنها در فراز و نشیبهای یک بازی به کار می‌آید. به عبارت دیگر، در این قسمت این مسئله باید روشن شود که حالا هر یک از سازه‌های جداگانه چگونه به‌طور باید در کنسرت بنوازند تا صدای دلنشینی از مجموعهٔ آنها بیرون آید.

در مطالعهٔ بازی با پیادگان، پوزیسیونهای کم و بیش بسته و از نوع ایستا بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند و لاجرم در انتخاب گشایشهای این قسمت مجبور شدیم از تعدادی نسبتاً محدود از گشایشها که آرایش پیاده‌ای شاخصتری نسبت به بقیه دارند استفاده کنیم. سعی کردیم مثالهایمان خصلت استراتژیک متمایزی داشته باشد، به طوری که طرحهای مورد نظر تحت الشعاع مسائل تاکتیکی قرار نگیرند.

همین ملاحظات، ما را به نوع بنونی بازی گشایشی رهنمون شد که امروزه بسیار متداول گشته است و خود به سرعت به سیستمهای متمایزی تقسیم شده که طیف گسترده‌ای از انواع بازیها، از سنگرندیهای سنگین پوزیسیونی گرفته تا گامبیهای بزرگ را در بر می‌گیرد. سعی می‌شود که آنها را طبقه‌بندی و اجزاء و شاخه‌های مختلف را بررسی و مشخص کنیم.

در این مجموعه بازیها، بعضی از فرم‌اسیونهای پیاده‌ای غیر از آرایش بنونی نیز مثال زده می‌شوند که البته تعدادشان چندان زیاد نیست ولی آنقدر هست که موضوع مورد نظر تفهیم شود. روی هم رفته، قواعدی که برای طرز عمل در ساختارهای پیاده‌ای هم نوع نتیجه‌گیری شده است، هر گونه پوزیسیونی را در بر می‌گیرد.

## فصل هشتم

### فرماسیونهای بنونی

ج) بنونی گامبی: پیاده‌های سفید در e4,d5,b2,a2 - پیاده‌های سیاه در e7,d6,c5.  
د) بنونی شاهانه: پیاده سفید در d5 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c7.

فرق بین بنونی بزرگ و بنونی کوچک در خانه c4 است که در دومی خالی می‌ماند و به همین جهت سوارهای سفید میدان وسیعتری می‌یابند. بنابراین، سیاه معمولاً از بنونی کوچک که از حرکات c5 1.d4 ناشی می‌شود، بدین نحو اجتناب می‌کند که فقط در موقع واکنش نسبت به حرکت c4 سفید، حرکت c5... را بازی می‌کند. با این توضیح، شروع بنونی بزرگ چنین خواهد شد:

1.d4 ♞f6 2.c4 c5

بنونی اسپانیایی خود نوعی از بنونی بزرگ است که در آن وضعیت سیاه به لحاظ کنترل

اکنون از جایی شروع می‌کنیم که در فصل پنجم - بخش سیزدهم (تحت عنوان: فرماسیونهای بسته - مروری بر سیستم بنونی) در آن متوقف شده بودیم.  
تقسیم‌بندی فرماسیونهای بنونی و تمایز آنها بر مبنای زیر است:

#### (۱) بنونی کامل

الف) بنونی بزرگ: پیاده‌های سفید در e4,d5,c4 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c5.  
ب) بنونی کوچک: پیاده‌های سفید در e4,d5,c2 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c5.  
ج) بنونی اسپانیایی: پیاده‌های سفید در e4,d5,c3 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c5,h5,a6.

#### (۲) بنونی ناقص

الف) بنونی برق‌آسا (بلیتس): پیاده‌های سفید در e4,d5 - پیاده‌های سیاه در d6,c5.  
ب) بنونی جناحی: پیاده سفید در d5 - پیاده‌های سیاه در e7,d6,c5.

خانهٔ c4 بهبود یافته است.

بنونی بلیتس (برق‌آسا) که نمودار ۱۲۰ ایدهٔ مختصری از آن به دست می‌دهد، فرماسیون نیمه بسته‌ای است که در آن تمایل شدیدی به تقابل اکثریتهای پیاده‌ای ملاحظه می‌شود.

بنونی جناحی برای اعمال فشار همگرا در جناح وزیر سفید طراحی شده است. بنابراین سیاه فیل جناح شاه خود را فیانکتو می‌کند و با حرکت b5... در راه تعویض یک پیاده تلاش خواهد کرد.

بنونی گامبی که در آن سیاه پیاده‌ای را با حرکت b5... قربانی می‌دهد، کوششی است برای تقویت و تشدید زمینه‌های طرح بنونی جناحی و وارد آوردن فشار بیشتر به جناح وزیر حریف.

تفاوت بنونی شاهانه با سایر فرماسیونهای بنونی، وضعیت پیادهٔ c7 است که در فرماسیونهای دیگر در c5 قرار می‌گیرد. این نوع آرایش، مهمترین آرایش در بنونی‌های ناقص است. اصطلاح شاهانه بیانگر این مطلب است که معمولاً این نوع فرماسیونها از دفاع هندی شاه به وجود می‌آید.

تمام فرماسیونهای بنونی با رنگ مهره‌های معکوس نیز امکان‌پذیر است.

در بحث از فرماسیونهای بنونی، بسته به پوزیسیون پیادهٔ طرفین در ستون d که بیانگر عبور از خط وسط و نفوذ به جبههٔ دشمن و کسب موقعیت تهاجمی است، بین طرف مهاجم و طرف مدافع تمایز قائل خواهیم شد. بنابراین هر طرف که پیادهٔ ستون وزیرش از خط وسط عبور کرده باشد، طرف مهاجم

به شمار خواهد رفت.

کلیه فرماسیونهای بنونی از لحاظ فضا به سود طرف مهاجم و از نظر ایجاد اهرم یا اهرمها به نفع طرف مدافع عمل می‌کنند. طرف حمله‌کننده که برای ایجاد یک زوج پیاده یا پیادهٔ وزیرش تلاش می‌کند، در مورد تشکیل اهرمهای اصولی دچار مشکل است. از سوی دیگر، طرف مدافع همیشه با این خطر مواجه است که تعویض یک پیاده یا خیلی زود یا خیلی دیر انجام شود. ادامهٔ مبارزه برای هر دو طرف معمولاً بسیار دشوار خواهد بود. در تورنمنت‌های امروزی شطرنج، فرماسیونهای بنونی، به خاطر ظرافت و دقت و داشتن حالت تنش دائمی، سلاحهای پرقدرتی به شمار می‌آیند.

## ۱-۸. پرش بنونی

قبل از آغاز بحث در مورد یکایک فرمهای بنونی، باید با یک نوع چرخش تاکتیکی آشنا شویم که ممکن است به سادگی در هر یک از فرماسیونها اتفاق افتد. این تاکتیک اساساً از قربانی اسب در f5 برای سفید (یا در f4 برای سیاه) تشکیل می‌شود. این تاکتیک را اصطلاحاً پرش بنونی می‌نامیم.

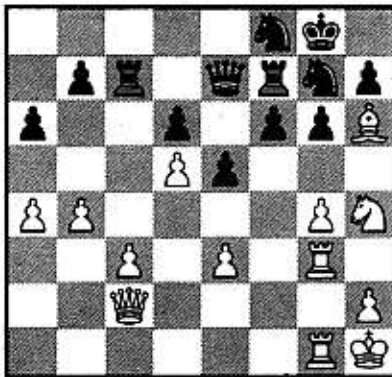
سیستمهای بنونی مستلزم فیانکتو کردن فیل جناح شاه از سوی طرف مدافع است (قبلاً طرف مهاجم و مدافع تعریف شده‌اند)، بنابراین حرکت g6 سیاه از همین ضرورت ناشی می‌شود و ضمناً تدارکی هم برای حرکت f5... به شمار می‌رود و غالباً سفید را به انجام حرکت g4 ترغیب می‌نماید. در آن صورت، موقعی که حرکت f5... انجام

خواهد کرد.

2.gxf5 ...

نمودار ۱۵۶

مؤثرترین پرش بنونی



پذیرش قربانی اجباری است

ترکیب سفید در اینجا، صرف نظر از دادن قربانی، به همان روشی عمل می‌کند که در متد صف‌آرایی سواران سنگین در بخش شانزدهم از فصل پنجم دیده بودیم.

2... ♔e8

وزیر باید طوری حرکت کند که جلو محافظت از اسب آچمز شده را نگیرد.

3. ♖g2! ...

با این حرکت، وزیر سیاه دوباره مجبور است پوزیسیون مزاحمش را بازباید چون اسب محتاج کمک است.

3... ♔d7

4. ♜xg7+ ♜xg7

5. ♙xg7 ♙xg7

6. ♖c2! ♜g6

7. f.xg6 h6

سفید با حفظ پیاده اضافی نهایتاً بازی را برد.

می‌شود، موقعیت پیاده‌ای چنین خواهد بود که سیاه پیاده‌ای در g6 و سفید پیاده‌ای در g4 دارد. شرط لازم برای موفقیت طرح پرش بنونی آن است که سفید برای بهره‌برداری از ستون g به منظور حمله به شاه حریف آمادگی داشته باشد.

صرف‌نظر از این که قربانی اسب چه تأثیری در بازی خواهد گذاشت، برای ارزیابی تاکتیک پرش بنونی، باید ابتدا به این چهار سؤال مقدماتی پاسخ داده شود: (۱) آیا گرفتن اسب با پیاده g6 اجباری است؟

(۲) آیا گرفتن اسب سفید با اسب یا فیل حالت اجبار دارد؟ (۳) اگر از گرفتن اسب چشم‌پوشی شود، آیا خود این اسب در حرکت بعدی می‌تواند مهره‌ای را بگیرد؟ (۴) اگر از گرفتن اسب صرف‌نظر شود و اسب هم چیزی برای گرفتن نداشته باشد، در این صورت آیا باز هم پرش بنونی اثر مثبتی دارد یا نه؟

ذکر سه مثال در این خصوص، کل مطلب را روشن خواهد کرد.

مثال اول

سفید: اریش الیسکازس سیاه: ارنست گرونفلد  
(تورنمنت ماریش - استراو، ۱۹۳۳)

پوزیسیون نمودار ۱۵۶ فرماسیون بنونی در شکل بسیار پیشرفته‌اش می‌باشد. سفید تدارک پرش بنونی را دیده است و عنقریب به طرز مؤثری اقدام می‌کند.

1. ♜f5! gxf5

سیاه مجبور است قربانی را بپذیرد، چون در غیراین صورت حداقل یک تفاوت ضرر

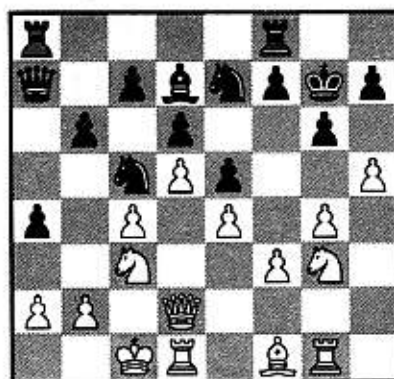
## مثال دوم

سفید: خانم ورامنچیک سیاه: سر جورج ا. تامس

(تورنمنت لندن، ۱۹۳۲)

نمودار ۱۵۷

پرش بنونی در شکل موثر



## تعویض اجباری

پوزیسیون فوق، آرایش بنونی را همراه با حمله ست جورج کاملاً پیشرفته نشان می‌دهد. علاوه بر این، سفید پرش بنونی را تدارک دیده است.

1. ♖f5! ...

این حرکت سیاه را مجبور می‌کند که اسب را تعویض نماید چون در غیر این صورت، مات خواهد شد.

1... ♘xf5

سیاه با صرف نظر کردن از این اسب مفید، به سرعت خواهد باخت. با ادامه زیر او می‌توانست مبارزه را طولانی کند:

1... ♕xf5 2. gxf5 ♘d7.

2. gxf5 a3

حرکات دیگر هم تأثیری بر روند بازی در جناح شاه نداشتند.

3. f6+! ♔h8

ادامه زیر نیز به مات منجر می‌شد:

3... ♕xf6 4. ♖g5+ ♔g7

5. h6+ ♔g8 ♖f6.

4. ♖h6 ♔g8

5. h×g6 f×g6

6. ♖×h7+!

و مات اجباری.

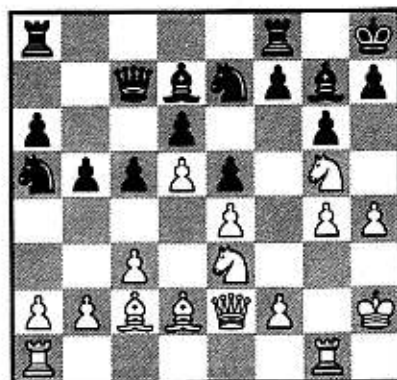
## مثال سوم

سفید: س. هالگزاندِر سیاه: لودک پاخان

(تورنمنت منطقه‌ای در هیلورسوم ۱۹۴۷)

نمودار ۱۵۸

پرش بنونی مفید



## پیشنهاد تعویض

این یک بنونی اسپانیایی است که پرش بنونی در آن چندان روشن نیست. این مورد بسیار متداول است. بازی چنین ادامه یافت:

1. ♖f5! ...

حرکت خوبی است، ولی نتایج قطعی ندارد، چون سیاه در مورد گرفتن اسب اجباری نخواهد داشت.

1... gxf5?

ولی این حرکت موجب باخت سیاه

اهرمی که او لازم دارد حرکات a3 و b4 است. g3 و f4 به ندرت مطرح می‌شود چون پوزیسیون شاه سفید تضعیف می‌گردد. در این فرماسیون، فیل جناح شاه سفید تبدیل به فیل بدی می‌شود که بهترین نقطه استقرارش d3 است. از این نقطه، فیل می‌تواند محافظ خیلی خوبی در برابر حرکات اهرم‌ساز b5... و f5... باشد.

موقعیت این فیل در خانه e2 اندکی کم اثرتر است و در g2 حداقل کارایی را خواهد داشت. در این حالت، انجام حرکت a4 به لحاظ دفاع در برابر حرکت b5... غالباً ضرورت پیدا می‌کند، ولی در این صورت، سفید باید طرح b4 را فراموش کند و تا حدودی روی اهرم f4 تکیه نماید.

چنانچه در همان مراحل آغاز بازی این فرماسیون پدید آید لااقل تا مدتی باید شاه سفید را در کمال امنیت در مرکز نگاه داشت. در این صورت، اگر سیاه حرکت g6 را (که معمول هم هست) بازی کند، سفید شانس تدارک حمله سنت جورج را دارد و راحت‌تر با حرکت f5 سیاه مقابله می‌کند.

این حرکت f5... در واقع برگ برنده سیاه است. معمولاً قبل از حرکت f5، حرکت g6 انجام می‌شود.

بنابراین سفید قادر نخواهد بود پایگاه e4 را با حرکت e4xf5 به دست آورد. ذکر این نکته نیز حائز اهمیت است که حرکت f5... سیاه اگر بعد از قلعه کوچک سفید صورت گیرد، کارایی بیشتری دارد، چون در این حالت سفید نمی‌تواند از پیاده‌های خانگی خود (پیاده‌های جناح قلعه رفته‌اش)

خواهد شد.

ضمناً حرکت f6? 1... هم بد بود، بخاطر آنکه:

2. ♖xh7! ♔xh7 3.g5 حرکت صحیح 1... ♖g8 بود. اما تاکتیک پرش بنونی باز هم می‌توانست راضی‌کننده باشد، چون سفید با حرکت 2. ♖g7 دفاع سیاه را تضعیف می‌نمود.

2.gxf5 ... در حال حاضر تهدید اصلی 3. ♖xh7! است.

2... f6 دفاع منطقی و قابل دیگری هم وجود نداشت. مثلاً در صورت 2... h6، جواب سفید! ♗h5 3. می‌بود.

3. ♖xh7! ♔e8 یا آنکه سفید به طریق زیر می‌برد:

3... ♖xh7 4. ♗h5+ ♔g8

5. ♗xg7+.

4. ♗xg7! ♔xg7

5. ♖xf8 ♔xf8

6. ♔h6+ ♔f7

7. ♗h5+ ♖g6

8.fxg6+

و سفید پیروز شد.

۲-۸. بنونی بزرگ: پیاده‌های سفید در e4, d5, c4 - پیاده‌های سیاه در e5, d6, c5.

رسیدن به چنین فرماسیونی ممکن است در مرحله شروع بازی یا بعد از آن رخ دهد. معمولاً سفید برتری خیلی جزئی دارد.



هر حرکت آرامی در این گونه موقعیتها  
بهرتر به نظر می‌رسد.

5. ♖c3      ♜f6

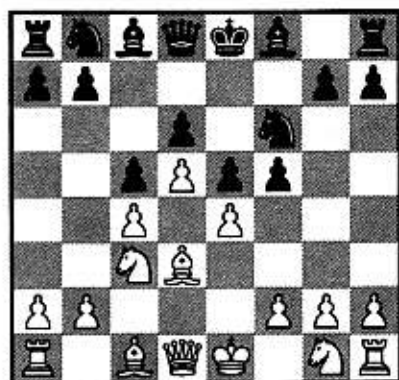
کوشش برای بستن پوزیسیون با 5...f4،  
در مقابل حرکت اهرم ساز 6.g3! شکست  
خواهد خورد.

6. ♙d3      ...

به این ترتیب، فیل بد سفید در این  
پوزیسیون بسیار فعال خواهد شد. عواقب  
حرکت 4...f5? به تدریج آشکار می‌شود.

نمودار ۱۵۹

پوزیسیون بازی بعد از حرکت 6. ♙d3



آثار حرکت 4...f5? بروز می‌کند

6...      fxe4

به این ترتیب پایگاه e4، ستون نیمه باز  
e و قطر باز b1-h7 به سفید واگذار می‌شود.  
اما ادامه‌های دیگر نیز ایراد دارد. به دو  
ادامه مهم زیر توجه کنید:

(1) 6...f4 7.g3! g5 8.h4!  
fxg3 9.hxg5! gxf2+ 10. ♖xf2  
♜g4+ 11. ♙e1

توأم با تهدید 12. ♙e2

سفید به خاطر حذف دو پیاده در جناح

برای ایجاد اهرمهای قوی، بهره‌برداری کند.  
از آنجایی که فیلهای جناح شاه هر دو  
حریف فیلهای بدی به شمار می‌روند،  
هرگونه تعویض یکی از این دو فیل ممکن  
است نتایج دراز مدتی به جا بگذارد. به عنوان  
مثال، نگاه می‌کنیم به شروع بازی بکر -  
پرزپیورکا (پراگ، ۱۹۳۱):

1.d4 e6 2.c4 ♙b4+ 3. ♙d2  
♙xd2+ 4. ♜xd2 d6 5. ♜g-f3  
♞e7 6.e4 e5 7. ♙d3 ♜f6  
8.O-O O-O 9. ♞c2 c5 10.d5.

وضع سفید هم از لحاظ فضا و هم از  
لحاظ گسترش بهتر از حریف است. ولی با  
داشتن فیل بد d3، او هیچ نوع برتری ندارد.  
البته، سیاه این بازی را باخت، ولی فقط به  
علت بی‌دقتی‌هایی که بعداً انجام داد.

از کلیات بگذریم و چند مثال ببینیم که شاید  
روشنگر خیلی از مسائل فوق باشد.

سفید: جولیوس پارتوس سیاه: و.هریس  
(قهرمانی ایالت کلرادو، ۱۹۵۱)

“دفاع بنونی”

1.d4      c5

2.d5      e5

3.e4      d6

4.c4      ...

آرایش بنونی بزرگ به سریعترین راه.

4...      f5?

یک اشتباه اساسی. به وجود آوردن یک  
چنین اهرمی که پیش از موعد لازم انجام  
شده، سیاه را در موقعیتی از نوع نمودار ۱۲۸  
قرار خواهد داد.

(اکنون سفید فیل خوب در برابر اسب حریف دارد. این امر معمولاً در فرمایشیونهای بنونی، برتری باارزشی به شمار می‌رود.)

18... ♖xe7 19. ♚a-c1 b5?

(سیاه فراموش کرده که وزیرش در خط آتش مستقیم رخ سفید قرار گرفته است. با ادامه زیر:

19... ♖d7 20.f4 exf4 21. ♙xf4  
♚a-e8

سیاه می‌توانست بیشتر مقاومت نماید.)

20.f4 bxc4 21.bxc4 ♜d7

22. ♜e4!

(با تهدید زیر:

23. ♜g5 g6 24. ♜f3

22... ♜e8

(حرکت 22...h6 نیز کافی نبود، زیرا:

23. ♙c3! ♚a-e8 24. ♜g3

هرچند که سیاه در آن صورت می‌توانست بیشتر مقاومت کند.)

23. ♜g5 ♜e-f6 24. ♙c3

♚f-c8 25. ♜e6 e4 26. ♚e3

♙f7 27.g4! ♜xg4 28. ♚g3

h5 29.h3 ♖h4 30. ♖g2

♜g-f6 31. ♚xg7+ ♙e8

32. ♖g6

مات

سفید: لاسلوسایو سیاه: بوریس ایوکوف

(تورنمنت بوئنوس آیرس، ۱۹۵۵)

(دفاع هندی شاه)

1.d4 ♜f6

2.c4 g6

3. ♜c3 ♙g7

شاه، برتری پیروزمندی به دست آورده است.

(2)6...g6 7. ♖c2

(a)7... ♖d7 8.f4!

و حالا دیگر تنش موجود در مرکز برای

سیاه قابل تحمل نیست.

(b)7...f4 8.g3!

با تأثیراتی بیش از پیش.

(c)7...fxe4 8. ♜xe4

که وضعی مشابه بازی اصلی به بار

می‌آید.

7. ♜xe4 ♜b-d7

8. ♜c3! ...

یک حرکت بسیار خوب و به موقع. با

این حرکت، سفید از معاوضه یک سوار و

همینطور عواقب بغرنج و مبهم حرکت

8. ♜g5 احتراز می‌جوید.

8... ♙e7

9. ♜g-e2 O-O

10. ♜g3 a6

11.a4 b6

12.O-O ♜e8

موقعیت فعلی تقریباً حالت نمودار ۱۲۸

را به ذهن متبادر می‌سازد. سفید برتری

زیادی دارد و به صورت زیر بازی را برد:

13. ♖c2 ♜d-f6 14. ♙d2

(14.f4!) 14... ♙d7 15. ♙f5

(حرکت 15. ♚a-e1! و سپس f4 قویتر

بود.)

15... ♜c7 16.b3 ♙xf5

17. ♜xf5 ♖d7

(با تهدید 18... ♜fxe5)

18. ♜xe7+

قبل از قلعه رفتن، در واقع از حمله سنت جورج پیشگیری می‌کند. اگر سیاه قلعه می‌رفت، احیاناً با پاسخ  $11. \text{♖d2}$ ، حمله مذکور تبدیل به یک تهدید جدی می‌گشت، و نکته حائز اهمیت آن است که بعد از سلسله حرکات

$11...h6$   $12. \text{♙xh6} \text{ ♜x e4}$

سفید به طریق زیر می‌برد:

$13. \text{♜x e4!} \text{ ♖h4+}$   $14. g3$

$\text{♖xh6}$   $15. \text{♖xh6} \text{ ♙xh6}$

$16. \text{♜xd6} .$

$11. \text{♙e3} \quad \text{O-O}$

$12. b4! \quad b6$

حرکت  $12... \text{♜a6}$  پس از جواب  $13. \text{♙b1}$  با ادامه بازی فرقی نخواهد کرد. سفید به ازای تعویض فیل خوب خود با اسب حریف قادر به آزاد کردن پیاده  $d5$  نخواهد بود. مثلاً:

$13. bxc5 \text{ ♜xc5}$   $14. \text{♙xc5} \text{ dxc5.}$

در این حالت، نقطه  $d6$  برای سوارهای سیاه خالی شده است.

$13. \text{O-O} \quad \text{♙h8}$

$14. \text{♙b1} \quad \text{♜g8}$

$15. \text{♖d2} \quad \text{♜e8}$

$16. \text{♙b3} \quad \dots$

سفید برای اعمال فشار همچنان از اهرم پیاده  $b4$  در مقابل  $c5$  محافظت می‌کند. او هر وقت که بخواهد می‌تواند با گرفتن پیاده  $c5$  توسط پیاده  $b4$  اهرم موجود را از بین برد، ولی اگر سیاه این پیاده را با پیاده  $d6$  خود بگیرد، خواهد توانست از خانه  $d6$  بخوبی بهره‌برداری کند.

$4. e4 \quad d6$

$5. f3 \quad \dots$

سیستم زمیش یکی از راههای مبارزه جدی علیه دفاع هندی شاه به شمار می‌رود.

$5... \quad e5$

$6. d5 \quad \dots$

سیستم زمیش مستلزم یک حالت بسته در مرکز صفحه است تا سفید بتواند عمل اهرم‌سازی در جناح شاه و بخصوص حمله سنت جورج را پیاده کند. حرکت متن، فرماسیونی را خلق می‌کند که ما آن را بنونی شاهانه نامیده بودیم.

$6... \quad c5$

سیاه امکانات زیادی برای مقابله با حمله زمیش در بنونی شاهانه در اختیار دارد، ولی هیچکدام آنها وضع قانع کننده‌ای به بار نخواهد آورد. به همین جهت است که سعی می‌شود با تغییر مسیر و تبدیل این فرماسیون به بنونی بزرگ، نتایج بهتری کسب کنند. اما این تغییر خط با حرکت  $6... c5$  به طور وارونه عمل می‌کند، چون سیاه در جناح دیگر آتش اهرم پیاده‌ای را دامن می‌زند.

$7. \text{♙g5} \quad \text{♜a6}$

$8. \text{♙d3} \quad \text{♜c7}$

$9. \text{♜g-e2} \quad \text{♙d7}$

$10. a3! \quad \dots$

بهترین اقدام علیه تهدید  $b5$  سیاه، حمله با حرکت  $b4$  است که نسبت به حرکت کاملاً تدافعی  $a4$  ارجحیت دارد.

$10... \quad h6$

سیاه با تشکیل زوج پیاده‌ای  $g6$  و  $h6$

است که به قیمت یک پیاده، برای کاستن از فشار موجود طراحی شده است. بنابراین در صورت:

18.fxg5 f4 19.gxh6 ♖xh6

20. ♙f2 ♜g4

وضعیت سیاه اندکی بهتر خواهد شد.

18.g3! ...

ولی سفید به سادگی حاضر به حذف تنش موجود نیست و به این ترتیب برتری خود را حفظ می‌کند.

18... fxe4

سیاه نتوانست صبر کند.

19. ♜xe4 ♙h3

یک ترکیب کوچک دیگر که آن هم به شکست منتهی خواهد شد. ادامه دیگر نیز به صورت زیر:

19...exf4 20.gxf4 g4

21. ♜(4)-g3

به همان اندازه برای سیاه بد بود.

20. ♙f2 ♜e-f6

21.fxg5 ♜g4

22. ♜(2)-c3! ...

امید سیاه به یأس مبدل شد. او انتظار داشت که پس از:

22. ♙xf8 ♙xf8 ،

بتواند بازی متقابلی کسب کند. حرکت متن نقشه‌اش را نقش بر آب کرد.

22... ♙d7

در صورت 22... ♜xf2 ، سفید ابتدا 23. ♜xf2 و آنگاه 24.gxh6 می‌کند و به این ترتیب تلافی تفاوت را درمی‌آورد.

23. ♜b5! ...

16... f5

احساس ترس سیاه از اینکه دفع‌الوقت و سکون، بیش از پیش بازی را به خطر اندازد، طبیعی است. به همین جهت او سعی خود را برای کسب بازی متقابل با حرکت f7-f5 به عمل می‌آورد.

17.f4!! ...

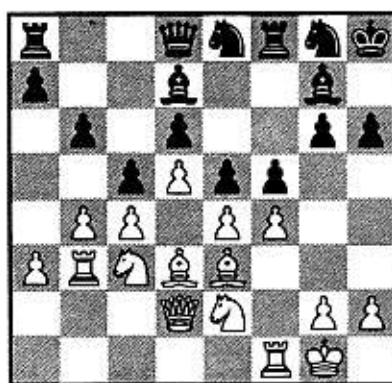
سفید در نتیجه قابلیت تعویض‌پذیری پیاده e4 که دیگر داوطلب عقب‌ماندگی نیست، اکنون می‌تواند بازی را از مرحله اعمال فشار صرف به حمله بکشانند. تهدید او ایزوله کردن پیاده f5 در ادامه زیر است:

18.fxe5 ♙xe5 19.exf5

(19. ♙xh6 ♙xh2+!).

نمودار ۱۶۰

بوزیسیون بازی بعد از حرکت 17.f4!!



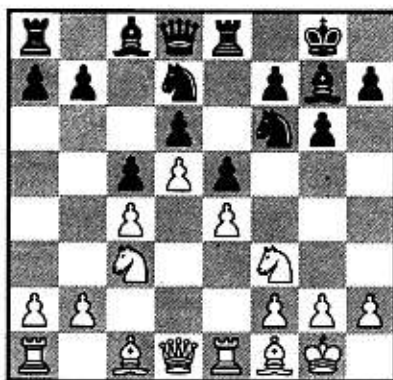
قابل تعویض بودن پیاده e4

17... g5

قبل از این حرکت، سه اهرم در پوزیسیون وجود داشت که سیاه نمی‌توانست هیچیک از آنها را از بین ببرد مگر آنکه امتیاز مهمی به حریف بدهد. هدف از اجرای این چهارمین اهرم، ترکیبی

نمودار ۱۶۱

پوزیسیون بازی بعد از حرکت 10...c5



بنونی بزرگ تأخیری

11.a3 f8!

از آنجایی که طرح اصلی سیاه، جلوراندن پیاده f7 و ایجاد اهرم در مرکز است، لذا رخ خود را مجدداً به محل اولش برمی‌گرداند تا پشت پیاده f7 قرار گیرد.

تنها ادامه خوب دیگر که به هر حال با ترتیب حرکات، طرح اصلی فوق را دنبال خواهد کرد، عبارت از حرکت 11...h6 است، حرکتی که معمولاً سیاه به آن احتیاج دارد تا بدون نگرانی از مانور اسب f3 به g5 و سپس e6، قادر به اجرای حرکت f5... باشد.

در اینجا به ذکر یک بازی که در آن سیاه مرتکب خطاهای محرز می‌شود می‌پردازیم؛ اشتالبرگ - وید (تورنمنت یادبود استاونتن، انگلستان ۱۹۵۱):

11...h6 12.h3 f8?

(این حرکت مانعی است برسر راه حرکت اهرم‌ساز مورد نیاز سیاه)

13.g3 g5??

حالا دیگر پیاده d6 سقوط خواهد کرد.

دنباله بازی چنین بود:

23... f2 24. f2 f3  
25. bxd6 a-f8 26. bxc5  
bxc5 27. b7 d8 28. g6!  
e7 29. f7+ (3)xf7  
30. gx f7

و سیاه تسلیم گشت.

سفید: سمیوئل رفسکی سیاه: سوتوزار گلیکوریچ

(رویارویی نیویورک ۱۹۵۲)

دفاع هندی شاه

1.d4 f6  
2.c4 g6  
3. c3 g7  
4.e4 d6  
5. f3 O-O  
6. e2 e5  
7.O-O b-d7  
8. e1 c6  
9. f1 e8  
10.d5 c5

پوزیسیون حاصل، حالت مشهوری از تبدیل تأخیری فرم بنونی شاهانه به بنونی بزرگ است.

نوع گسترش سفید، مستلزم حرکت اهرمی b4 است. و عمل متقابل آن با حرکت f5... می‌باشد. در حال حاضر از ایجاد اهرم پیاده‌ای دیگری (c4 در مقابل b5) صرف نظر شده است.

امکانات طرفین تقریباً مساوی است. سفید فقط برتری بسیار جزئی دارد.

(۱۹۴۶)

13...h6 14. ♖h4 ♜d-f6

15.bxc5

(حرکت زودرسی است.)

15...dxc5 16.a4

(تهدیدی که در این لحظه وجود دارد،

عبارت است از:

17. ♙e3 b6 18.a5

اما پیادهٔ a4 یک پیادهٔ ضعیف شده است.

به جای عمل کردن در جناح وزیر، سفید

می‌بایستی برای حرکت f4 تلاش می‌کرد.)

16...a5! 17. ♚b1 ♜d6!

18. ♙a3?

(اتلاف زمان. بهتر بود سفید چنین ادامه‌ای را

برمی‌گزید: 18.f3 یا 18.d3.)

18...b6 19. ♙b3 ♚a6!

(19... ♚b8? 20. ♙c5!)

20. ♙c2 ♜h7 21. ♜b5?

(21. ♙c1!) 21... ♜g5

(حرکت 21... ♜xb5! قویتر بود)

22. ♜h1 (22. ♜c3!)

22... ♜xb5! 23.cxb5

(گرفتن اسب با پیادهٔ a4 کم ضررتر بود.)

23... ♚a7(+) 24. ♙b2 ♙d6

25. ♙d2 ♚e7 26. ♙g2 ♙h3!

27. ♙xh3 ♜xh3 38. ♜g2?

(28.f3! f5 29. ♚f1!) 28... ♜g5

29. ♙d1 f5!

(بعد از تدارکات اولیهٔ طولانی، بالاخره اهرم

اصلی با تأثیرات قطعی اجرا می‌شود.)

(صرف نظر از آنکه حرکت 12... ♜f8?

عملیات اهرمی مورد نظر سیاه را گرفته

است، حرکت اخیر نیز شانس او را برای به

دست آوردن و نگهداری زوج پیاده‌ای

حساس e5 و f5 از بین می‌برد)

14.h4!!

(یک اهرم بسیار قوی که سفید را به سه

هدف خود می‌رساند: اولاً کنترل مشخص

خانهٔ g4، ثانیاً تعویض فیل‌های هم‌رنگ

خانه‌های سفید و ثالثاً گشوده شدن ستون h.)

14... ♜(6)-h7?

(سیاه مؤفق به مقاومت استراتژیکی

نمی‌شود. او باید حرکت 14...g4 را

آزمایش می‌کرد.)

15.hxg5 hxg5 16. ♜h2! ♙f6

17. ♙e2 ♙h6 18. ♙g4! ♜d7

19. ♜f3 ♜b6 20. ♙xc8

♚exc8 21. ♙b3 ♙f6?

22. ♜h4! ♙f8 23. ♜f5 ♙e7

24. ♜g2 ♚c7 25. ♜b5 ♚d7

26. ♚h1! ♜c8 27. ♙d1! ♙d8

28. ♚xh7! ♜xh7 29. ♙h5+

♜g8 30. ♙xg5 f6 31. ♙h6

♙f7 32. ♙g4+

و سیاه تسلیم شد.

12.g3 ♜e8

13.b4 ♙e7

در این لحظه، آوردن بازی دیگری که

نشان دهندهٔ حرکات ضعیف سفید باشد

خالی از فایده نیست:

کریستوفل - بولسلاوسکی (گرونینگن

و می‌خواهد که دیگری را نیز نگه دارد. اگر هردو آنها تعویض شوند، در این صورت ابتکار عمل مختصر وی همچنان حفظ خواهد شد.

20... ♖e8

سیاه در تدارک حرکت 21... ♙f6 و با ادامه زیر است:

21... ♙xh6 22. ♖xh6 ♙f8

23. ♙g5 ♙e7 .

سیاه نمی‌تواند چندان غیرفعال بازی کند. او باید کمی به این موضوع توجه داشته باشد که حرکت f4 حریف، چنانچه نقطه مرکزی e5، به علت تعویض ♙x♙ و ♗x♗ از حمایت سواران سبک خودی محروم بماند، می‌تواند حرکت پرقدرتی باشد.

21. ♙xg7 ♔xg7

22. ♖d2 ♗f8!

حالا فیل بهتر از آن سیاه است، اما او ظاهراً فاقد راهی منطقی برای حفظ آن است.

23. ♙xc8 ♖xc8

علت گرفتن فیل با این رخ آن است که اگر زمانی سیاه تمایل داشته باشد، با حرکات ♖c-b8 و ♖d8 بتواند از ستون b پشتیبانی کند و از طرفی عبور و مرور مهره‌ها دست و پاگیر نباشد.

24. bxc5 ...

این بهترین فرصت تعویض پیاده بود، چون سیاه نه می‌تواند با یک سوار آن را پس بگیرد و نه با پیاده d6.

24... bxc5

25. ♖b2 ♗d7!

30. exf5 gxf5 31. f4 ♗e4!

32. ♗g1 c4! 33. fxe5 ♙xe5

34. ♙xe5 ♖xe5 35. ♗e3 ♗c3

36. ♖d4 ♗xb1 37. ♖xb1 ♖e4

38. ♗xf5 ♖xd4 39. ♗xd6 c3!

40. ♖c1 ♖xd5 41. ♗e4 ♖d4!

42. ♗xc3 ♖c8

و سفید واگذار کرد.

14. ♖a2 ♗c7

15. ♙e3 b6

16. ♗h4 ♗e8

17. ♖c1 ♗c7

هر دو حریف وقت خود را به انتظار سپری می‌کنند. سفید مترصد حرکت b4xc5 و سیاه مترصد f5... هر یک از آن دو می‌خواهد قبل از دیگری دست حریف را بخواند. موقعیت هردو طرف حکم می‌کند که در حرکات خود احتیاط لازم را به عمل آورند و درک عمیقی از پوزیسیون داشته باشند. سفید دارای برتری بسیار جزئی است.

18. ♙g5 ♙f6!

حرکت 18...f6، البته درست نبود، چون دامنه فعالیت فیل جناح شاه سفید را زیاد می‌کند. مثلاً:

19. ♙e3 ♗e8 20. ♙h3 ♗c7

21. ♖a-e2

توأم با یک بازی عالی برای سفید. تهدید فوری او 22. ♙e6+ و سپس 23. f4 خواهد بود.

19. ♙h6 ♙g7

20. ♙h3 ...

سفید قصد تعویض فیل خویش را ندارد

## 29. ♖a5 ♜b6?

سیاه ترسیده است. ادامهٔ درست بازی عبارت بود از:

29... ♜xb2 30. ♜xb2 ♜b8

همراه با تساوی. (البته 31. ♖xa7?? هم بخاطر جواب! ♜a8 غلط است.)

بقیه بازی عمدتاً یک امر تاکتیکی است.

## 30. ♜xb6 axb6?

او حداقل می‌بایست به خاطر آزاد شدن، یک جفت رخ را تعویض می‌نمود:

30... ♜xb6! 31. ♜xb6 axb6 .

## 31. ♖c3 ...

با تهدید 32.f4! البته 32. ♜xb6? غلط است، چون:

32... ♜xb6 33. ♜xb6 ♜xd5! .

## 31... ♜g8

حرکت 31... ♜h7 بهتر بود. هرچند

ادامهٔ زیر منجر به برتری سفید می‌گردد:

32.f4! exf4 33. ♜f2!

(البته باز هم گرفتن پیادهٔ b6 غلط بود، چون پس از تعویض رخها و گرفتن پیادهٔ d5

توسط اسب c7، به ظاهر حرکت خوب

34. ♖f3! وجود دارد ولی سیاه با جواب

34... ♜f6! می‌تواند به تساوی نایل آید.)

## 32. ♖d2! ...

تهدیدهای موجود یکی 33. ♖xh6 است و دیگری

33. ♜xb6 ♜xb6 34. ♜xb6

♜xd5? 35. ♖xd5! .

## 32... ♜a3?

مصیبت اصلی. سیاه بایستی از پیادهٔ h6 خود دفاع کند.

## 26. ♜a4 ...

حرکت 26. ♜b7 تنها موجب تعویض

همین رخ می‌شد، بخاطر آنکه سیاه ابتدا با

حرکت 26... ♜b6 راه خروج آن را

می‌بست و بعد 27... ♜c-b8 بازی می‌کرد.

## 26... ♜c-b8

## 27. ♜e-b1 ♖d8

## 28. ♜g2 ...

حرکت 28. ♜b7 سودی عاید سفید

نمی‌کرد چون پاسخ سیاه به آن 28... ♜b6

می‌بود. حرکت 28. ♖a5 نیز فایده‌ای دربر

نداشت، چون:

28... ♜xb2 29. ♜xb2 ♜b8!

(30. ♖xa7?? ♜a8!)

از آنجایی که سفید قادر به جلوگیری از

تعویض رخها نیست، به این لحاظ برتری

جزئی سفید از بین رفته است. حرکت متن

آخرین تلاش سفید بود.

## 28... h6

اقدامی تدافعی که هرچند بی‌ضرر ولی

غیرضروری است.

در واقع، سیاه به سهولت می‌توانست به

ادامهٔ زیر مبادرت ورزد:

28... ♜xb2 29. ♜xb2 ♜b8

30. ♜xb8 ♖xb8

(و البته نه 30... ♜xb8، چون

31. ♖a5!)

آنگاه پس از 31. ♖g5 (حرکتی که ترجیه

کنندهٔ 28. ♜g2 و همچنین 28... h6

است) سیاه با حرکت 31... ♜e8 موقعیت

را کاملاً حفظ خواهد کرد، به عنوان مثال:

32. ♖e7 ♜d-f6 .



50.h4

و سفید قاعدتاً باید ببرد.

40. ♖g1

♙d4

41. ♖g2

♙e4+

42. ♖h3!

سیاه واگذار کرد.

۸-۳. بنونی کوچک: پیاده‌های  
سفید در e4, d5, c2 - پیاده‌های  
سیاه در e5, d6, c5.

بنونی کوچک که فقط از دو میخکوب  
پیاده‌ای تشکیل یافته است، نسبت به بنونی  
بزرگ امکانات بهتری در اختیار طرف مهاجم  
قرار می‌دهد. گشودن ستونها باز هم کار  
دشواری خواهد بود.

سفید: هانس کموخ سیاه: آلکساندر آلخین

(تورنمنتی در هلند، ۱۹۳۷)

"دفاع بنونی"

1.d4

c5

2.d5

e5

3.e4

d6

4. ♕d3

...

معتقدیم که بهترین حرکت سفید همین  
است.

سایر ادامه‌ها عبارتند از:

(۱) حرکت 4.f4! - حرکتی که به طور کلی  
بد است (نگاه کنید به نمودار ۱۷۵) ولی در  
این لحظه قابل بازی است، برای مثال پس از:  
4...exf4 5. ♕xf4

دو ادامه برای سیاه متصور است:

(a) 5... ♙h4+?! 6.g3 ♙e7

7. ♕c3? (7. ♕f3! ♙e4+?

33. ♙xh6

♕e8

34.f4!

exf4

35. ♕f2!

...

نکته ظریفی که در اهرم وجود داشت،  
همین بود. حال اگر سیاه 35...fxg3 کند،  
سفید! 36. ♕xg6 خواهد کرد.

35...

♙e7

36. ♙xf4

♞a4

ادامه‌های زیر نیز چاره‌درد نبود:

a) 36...g5 37. ♙g4!

b) 36... ♕g7 37. ♞b-f1 ♞a7

38. ♙g4!

37. ♞b-f1 ♞b7

بعد از 37... ♞xc4، سفید با ادامه زیر  
می‌توانست حمله پیروزمندی داشته باشد:

38. ♙xf7+ ♙xf7 39. ♞xf7

♞xe4 40. ♞f8+ ♕h7

41. ♞(1)-f7+ .

38. ♕xg6!

...

یک ترکیب تمام کننده، هرچند که خیلی  
زود هم نمی‌برد.

38...

f×g6

39. ♙h6!

♙e4+?

ولی این حرکت سریعاً موجب باخت  
می‌شود. ادامه صحیح عبارت بود از

39... ♕g7 40. ♙xg6 ♞xc4

با این ادامه معقول:

41. ♞f4 ♙e8 42. ♙xe8+

♕xe8 43. ♞f8+ ♕g7

44. ♞xe8 ♞d4 45. ♞e6 b5

46. ♞xd6 ♞xe4 47. ♞c6 c4

48.d6 ♞e8 49. ♞f5 ♞d8

5.a4 ...

برای گسترش بعدی اسب جناح وزیر  
حرکت لازمی بود.

5... ♖e7

6. ♖e2 ...

خوب است که سفید برای انجام حرکات  
f4 یا f3 در هر وقتی آمادگی داشته باشد.

6... ♖g6

7. ♖a3 ♖e7

8. ♖c4 ...

چنین پوزیسیون مناسبی برای اسب،  
فرمایشون بنونی کوچک را برای سفید بسیار  
جذاب می سازد.

8... O-O

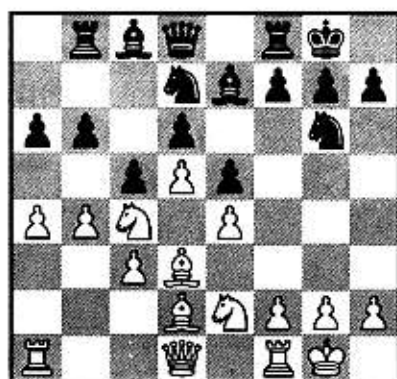
9.O-O ♖d7

10. ♖d2 ...

از حرکت 10... ♖b6 ممانعت شد،  
چون در آن صورت سفید پس از 11.a5 و  
یا 11. ♖a5 تهدید فلج کردن جناح وزیر  
حریف را دارد.

نمودار ۱۶۲

وضعیت پس از حرکت 12.b4!



پوزیسیون مشخصه

8. ♖f2!) 7...g5! 8. ♖e3 ♖d7

9. ♖f3 h6 10. ♖d2 ♖g-f6

11.O-O-O ♖g4 12. ♖e2 ♖g7

با یک بازی عالی برای سیاه (بوگولیووف -  
آلخین، نهمین بازی رویارویی سال ۱۹۳۴).

(b)5... ♖e7 6. ♖b5+! ♖d7

7. ♖x d7+ ♖x d7 8. ♖f3 ♖g6

9. ♖g3

و سفید علیرغم عقب افتادگی پیاده e4  
صاحب بازی خوب و قابل قبولی است.

(۲) حرکت 4. ♖c3 - حرکتی که معمولاً

توصیه شده است و تا حدودی بی خطر است  
چون مانع تشکیل اهرم با حرکات c3 و b4  
می گردد. به عنوان مثال، در شاخه زیر:

4... ♖e7! 5.g3 ♖g6 6.h4

♖e7 7.h5 ♖f8 8. ♖b5+

♖b-d7 9.a4 a6 10. ♖e2 h6

11. ♖e3 ♖g5! 12. ♖d2 ♖h7

13. ♖f3 ♖xe3 14. ♖xe3 O-O

15. ♖d2 b6 16. ♖c4 ♖c7

17.f4 ♖e8 18.O-O ♖b8

19.b3 f6

پوزیسیون سیاه تا حدودی بسته و محدود  
ولی در عین حال تزلزل ناپذیر است. (آلخین  
- کاستیلو، بوئنوس آیرس ۱۹۳۹. در این  
بازی طرفین زمانی طولانی اقدام به  
مانورهای بی خطر نمودند تا آنکه سیاه  
مرتکب اشتباه فاحشی شد و باخت).

4... a6

به طور استثنائی این حرکت موجب  
تضعیف نقطه b6 می شود و سیاه می بایست  
از آن صرف نظر کند.

سفید فاقد دفاع مناسبی در قبال دو تهدید همزمان  $21... \text{♖}a4$  و  $21... \text{♕}g4$  خواهد بود.

$20... \text{♕}g4$   
برای ممانعت از حرکت  $21.f3$ .

$21. \text{♕}f1$  ...  
در تدارک حرکت  $f3$ .

$21... \text{♜}f6$   
 $22. \text{♜}g1$   $h5$   
حال که سیاه نمی‌تواند از زوج پیاده‌ای  $f3$  و  $g3$  جلوگیری کند، طرح نابودی آن را می‌ریزد.

$23. \text{♖}b3$   $\text{♖}c8$   
 $24. \text{♕}e1$  ...  
طرح سفید آن است که با آوردن شاه به  $a3$  اولاً آن را از منطقه خطر دور کند و درثانی با حمایت از پیاده  $a4$ ، وزیر و اسبش برای نفوذ به نقطه  $b6$  آزاد شوند. نقشه سفید قوی و نیرومند است.

$24... h4$   
 $25. \text{♕}d3$   $\text{♕}d7$   
 $26.f3$   $\text{♜}h5$   
 $27. \text{♜}e2$   $h \times g3$   
 $28. h \times g3$   $\text{♕}e8$   
تدارک حرکت  $\text{♖}h3$

$29. \text{♕}d1$   $\text{♕}f8$   
 $29... \text{♖}h3$  به علت  $30. \text{♖}b8$  و سپس  $31. \text{♜} \times d6$  صحیح نیست. ولی حالا که فیل  $e8$  او محافظت می‌شود، سیاه تهدید  $30... \text{♖}h3$  را دارد.

$30.g4$  ...  
دیگر زوج پیاده‌ای مهم نیست. با دست

$10... b6$   
 $11.c3$   $\text{♞}b8$   
 $12.b4!$  ...  
اهرم پرقدرتی که جزو خصوصیات این آرایش است.

سفید صاحب بازی بسیار خوبی است.  
 $12... \text{♜}f6$   
هرچند این حرکت، اجازه تعویض بعدی را به سفید می‌دهد، ولی بهترین حرکت محسوب می‌شود. سیاه به هر حال باید نیروهایش را گسترش بدهد.

$13.b \times c5$   $b \times c5$   
البته حرکت  $13... d \times c5$  درست نبود، چون تحت این شرایط، پاسخ  $14.f4!$  را به دنبال داشت.

$14. \text{♞}b1$   $\text{♕}d7$   
 $15. \text{♖}c2$   $\text{♖}c7$   
 $16. \text{♖}a2$   $\text{♜}h5$   
سیاه سعی دارد که در جناح شاه بازی متقابل کسب کند.

$17.g3$  ...  
برای ممانعت از  $17... \text{♜}h-f4$ . سفید به خاطر زوج پیاده تدافعی  $g3$  و  $f3$  (که در ذهن دارد)، می‌تواند این ضعف جزئی را تحمل کند.

$17... \text{♕}h3$   
 $18. \text{♞} \times b8$   $\text{♞} \times b8$   
 $19. \text{♞}b1$   $\text{♞} \times b1+$   
 $20. \text{♕} \times b1!$  ...  
تا بتواند  $20... \text{♖}d7$  را با حرکت  $21.f3$  جواب دهد. بعد از:  
 $20. \text{♖} \times b1?$   $\text{♖}d7!$

کند:

36. ♖xg5 ♔xg5 37. ♕b2 .

36... ♜d2!

37. ♖b2 ♜xe4

38. ♕e1 ♜f6

39. ♕e2 ♖e7

40. ♕d1 ♜xd5!

سفید تسلیم شد.

۴-۸. بنونی اسپانیایی: پیاده‌های سفید در e4,d5,c3 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c5,b5,a6 .

بنونی اسپانیایی فرمایشونی است که بهتر است سفید از آن اجتناب جوید زیرا شانس او برای عمل اهرم‌سازی در این نوع آرایش پیاده‌ای بسیار ناچیز است و به همین لحاظ بهتر است که او پیاده‌ستون وزیرش را در a4 نگه دارد و یا آن را همانگونه که معمول است تعویض کند.

بحث خود را در مورد این فرم پیاده‌ای با بازی زیر آغاز می‌کنیم.

سفید: لاری ایونز سیاه: نیکولاس روسولیمو

(قهرمانی آزاد آمریکا، ۱۹۵۵)

(روی لوپس)

1.e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3. ♕b5 a6

4. ♕a4 ♜f6

5.O-O ♕e7

6. ♜e1 b5

7. ♕b3 d6

8.c3 O-O

شستن از این طرح، سفید امکان هرگونه بازی متقابلی را از حریف می‌گیرد.

30... ♜h-f4

31. ♜xf4 exf4

پس از ادامه:

31... ♜xf4 32. ♕xf4 exf4

سیاه با خطر پیشروی پیاده e4 نیز مواجه خواهد شد (البته حرکت فوری 33.e5 به علت پاسخ 33... ♖c7 درست نیست).

32. ♕c2 ♖d8

تا اینجا این نبرد سخت به سود سفید پیش رفته است و او دارای برتری قابل توجهی است. اما بخاطر کمبود وقت و دستپاچگی (ناشی از فشار زمانی)، ناگهان حرکت ضعیفی ارائه می‌دهد.

33. ♜b6? ...

انگار سفید طرح خود را که رساندن شاه به a3 بود، کاملاً فراموش کرده است.

33... ♜e5!

34. ♕xa6?? ...

به حال خود رها کردن پیاده f3 مصیبت‌آمیز و خطرناک است.

حرکت صحیح 34. ♕e2 و حمایت از پیاده f3 بود. در این صورت بازی مساوی می‌شد چون سفید قادر به کسب مجدد پوزیسیون مطلوب اسب در نقطه c4 نخواهد بود.

34... ♜xf3

35. ♕xf4 ♕g5

36. ♕g3 ...

البته اگر سفید ادامه زیر را انتخاب می‌کرد، می‌توانست بیشتر از این مقاومت

سیاه قصد دارد که از حمله تعویضی که در آن dxc5 یا dxe5 از حرکات ستون وزیر را باز می‌کند، پیشگیری نماید. اما دلیلی هم وجود ندارد که حرکت c5xd4 ضروری باشد.

12. ♖b-d2 ♜c6

13.d5 ...

این حرکت تکمیل کننده آرایش بنونی اسپانیایی است که برای سفید نویدبخش نیست. امروزه حمله تعویضی متداولتر است. این حمله ابتکار عمل مختصری به سفید می‌دهد:

13.dxc5 dxc5 14. ♞f1

و احیاناً با مانور اسب به e3 و d5 دنبال می‌شود. یا آنکه

13.a4 ♜b8 14.axb5 axb5

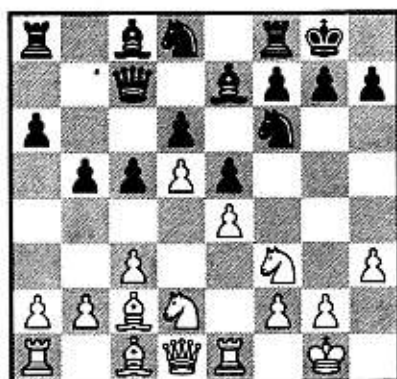
15.dxc5

والی آخر.

13... ♜d8

نمودار ۱۶۳

پوزیسیون بعد از 13... ♜d8



بنونی اسپانیایی - شاخه اصلی

این شاخه اصلی بنونی اسپانیایی است.

ادامه زیر که به سیستم چیگورین تسریع شده مشهور است، کمتر توصیه می‌شود:

8... ♜a5 9. ♞c2 c5 10.d4!

در این حالت، در جواب 10... ♞g4؟، سفید حرکت 11.dxe5! را ارائه می‌دهد که جواب 11... ♞xf3 را اجباری خواهد کرد، و بنابراین کاملاً به نفع سفید است.

9.h3 ...

در این لحظه، اگر سفید 9.d4 می‌کرد، پاسخ 9... ♞g4! برای سیاه کاملاً مطلوب می‌بود، زیرا در صورت 10.dxe5، جواب 10... ♞xf3 اجباری نیست.

9... ♜a5

شقی دیگری که قابل توجه است، "شاخه بریر" است که با مانور اسب وزیر سیاه دنبال می‌شود:

9... ♜b8 10.d4 ♜b-d7

و نهایتاً با حرکت c6... تکمیل می‌شود.

10. ♞c2 c5

این همان سیستم معمول چیگورین است.

غیراز این حرکت پیشنهادی لومباردی یعنی 10... c6 قابل ملاحظه است که ترکیبی از ایده‌های چیگورین و بریر است. سیاه برای آوردن وزیر به c7 آماده می‌شود و نقطه d5 را در مقابل تهاجم دشمن مورد حمایت قرار می‌دهد.

11.d4 ♞c7

ادامه موسوم به دفاع تعویضی به صورت

زیر:

11...cxd4 12.cxd4 ♞c7

موجب باز شدن ستون c خواهد شد و لذا فراماسیون بنونی باز خلق می‌شود. در واقع

(1) 19. ♖h6!? ♗g7 20. ♛e3 f6

21. ♕g2 ♗f7! 22. ♖xg7

♕xg7 23. ♗d2 ♖h8!

24. ♗d-f1 h5!

توأم با یک بازی خوب برای سیاه  
(بوگولیووف - روبینشتاین، برلین، ۱۹۲۶؛  
مقایسه کنید با بازی ابوکوف - بیسگویر که  
مثال بعدی همین فصل است).

(2) 19. ♗g3 ♗g7 20. ♕h1 f6

21. ♗h2 ♗f7 22. ♖g1 ♖d7

23. ♖e3 ♖a8 24. ♖d2 ♖xa1!

باوضعی مساوی (نیلسون - گرونفلد،  
بازی مکتبهای ۱۹۳۷).

اکنون می‌پردازیم به ادامه بازی اصلی:

15... b4!

16. ♕h2 ♗e8

17. g4 g6

18. ♖g1 f6

19. ♗f1 ♗f7

20. ♗g3 ...

بازی بوگولیووف - روبینشتاین (برسلاو  
۱۹۲۵) چنین ادامه یافته بود:

20. ♗e3 ♕h8 21. b3 ♖g8

22. ♖b2 ♖f8 23. h4 ♖e7

24. ♖g2 ♖h6

این بازی نیز وضعیتی نظیر همین بازی را  
یافت با این فرق که حرکت f5... خیلی دیرتر  
انجام گرفت.

20... ♗g7

موقعیت فعلی از نوعی است که در آن  
تاکتیک پرش بنونی قابل اجرا است که اثر  
یک اهرم خوب را دارد. سیاه باید دقیق و

(نمودار ۱۶۳)

14.a4 ...

تنها حرکت اهرمی درستی که در اختیار  
سفید بود همین حرکت بود و این  
مطمئن‌ترین ادامه‌اش به شمار می‌رود.

14... ♖b8

برای سیاه خانه c4 مهم‌تر از ستون a  
تلقی می‌شود. بعد از ادامه:

14...b4? 15. ♗c4 a5

برتری با سفید است و بهترین ادامه‌اش بر  
طبق نظر آلخین، 16. ♖e3 و سپس  
17. ♗f-d2 می‌باشد. ولی ادامه زیر درست  
نیست:

16. ♗fxe5 ♖a6 17. ♖b3 dxe5

18. d6 ♖xd6 19. ♖xd6 ♖xd6

20. ♗xd6

(کاپابلانکا - ویدمار، نیویورک ۱۹۲۷) که  
سیاه بازی رضایتبخشی با حرکت  
20... ♖b8 به دست می‌آورد.

15.c4 ...

سؤال اصلی در این مقطع آن است که آیا  
سفید باید بازی را در جناح وزیر ببندد یا آنکه  
ستون a را باز کند؟ پاسخ به این سؤال  
بستگی به ارزیابی ما دربارهٔ امکانات سفید  
در جناح شاه دارد. ملاحظه می‌شود که این  
امکانات نسبتاً ناکافی است و لذا باید قاعدتاً  
اینطور نتیجه گرفت که سفید باید ستون a را  
باز کند. بنابراین:

15. axb5 axb5 16. c4! b4!

17. ♗f1 ♗e8 18. g4 g6

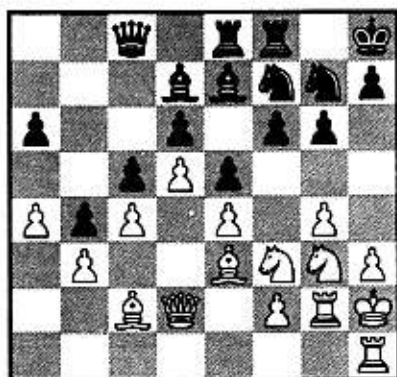
دو بازی با همین پوزیسیون را ذیلاً ملاحظه  
می‌کنید:

سفید دام کوچکی برای حریف چیده

است:

نمودار ۱۶۴

پوزیسیون پس از 25. ♖h1



سیاه ضربه می زند

29... ♙xh3?? 30. ♖d3!

و سفید خواهد برد.

29... ♙g8

سیاه بخاطر حرکت f5... تا این لحظه از آوردن رخ به ستون g خودداری کرده بود.

30. ♙g5 ♙xg5

31. ♙xg5 ♙xg5

32. ♙xg5 ♙xc2

33. ♖xc2 ♙xg5

34. ♙xg5 ...

این پوزیسیون علیرغم عقب افتاده بودن پیاده f2 سفید مساوی است، برای آنکه کاهش نیروها شانسی برای حمله به سیاه نمی دهد. سفید نیز شانسی ندارد، ولی در ادامه بازی او روش تعرض آمیزی در پیش گرفت و نهایتاً بازی را از دست داد.

سفید: بوریس ایوکوف سیاه: آرتور بیسگویر

محتاط عمل کند.

21.b3 ♙d7

بازی کرس - ویدمار (بادناوهایم، ۱۹۳۶) به این شکل پیش رفته بود:

21... ♙b7 22. ♙d2 ♙h8

23. ♖e2 ♙d8 24. ♙g2 ♖d7

25. ♙h1 ♖e8 .

بازی سیاه در این حالت چندان قابل سرزنش نیست، ولی هدف منطقی تهدید اهرمی f6-f5... باید باشد.

شگفت آور نیست که سفید نهایتاً آن بازی را برد.

22. ♙e3 ♙h8

23. ♖d2 ♙b-e8

24. ♙g2 ♖c8

25. ♙h1 ...

موردی استثنایی در بازی سفید دیده نشده و او ادامه های معمولی را دنبال کرده است.

اما ثابت قدمی سیاه که با آن به دنبال حرکت اهرم ساز اصلی خود رفت، موردی استثنائی است. اکنون زمان ضربه زدن او به حریف فرا رسیده است.

25... f5!

این حرکت منطقی که ذره به ذره تدارک دیده شده است، ضعف پوزیسیون سفید را کاملاً آشکار می سازد. سیاه برتری جزئی کسب خواهد کرد.

26.gxf5 gxf5

27.exf5 ♙xf5

28. ♙xf5 ♙xf5

29. ♙h-g1 ...

**h8!**

در اینجا ما به مرحله‌ای از بازی رسیده‌ایم که منظور اصلی مثالمان در آن نهفته است، سیاه در صدد ایجاد اهرم با حرکت  $h5$ ... است.

اما سیاه در حرکت بعدی نمی‌تواند  $h5$ ... نماید، بدلیل آنکه پس از:

$30.g \times h5 \quad \text{h} \times h3 + \quad 31. \text{g}1$

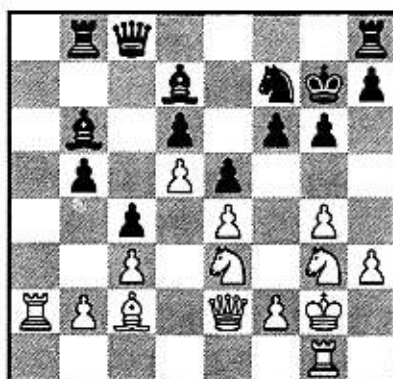
ناگزیر پیاده  $g6$  تعویض می‌شود و نقطه مهم  $f5$  تحت تسلط سفید درخواهد آمد. از این لحظه به بعد بازی را با دقت بیشتری دنبال خواهیم کرد.

**29. h1? ...**

اما این حرکت تأسف‌آور، راه را برای عملیات بعدی حریف هموار می‌سازد.

نمودار ۱۶۵

پوزیسیون پس از  $29. h1?$



حمله اهرم‌ساز با حرکت  $h5$ ...

**29... h5!**

اهرمی درست و بجا، چون سفید قادر به کنترل نقطه  $f5$  نخواهد بود.

**30. f3 ...**

بعد از سلسله حرکات.

یوگوسلاوی ایالات متحده آمریکا

(رویارویی تیمی رادیویی، سال ۱۹۵۰)

روی لوپس

**1.e4 e5 2. f3 f6**

**3. b5 a6 4. a4 f6**

**5.O-O e7 6.d3 d6 7.c3**

**O-O 8. e1 h8 9.d4 b5**

**10. c2 g4 11.d5 a5**

**12. b-d2 c5 13. f1**

(نمونه‌ای از بنونی اسپانیایی، در عرض

$13.d \times c6$  به واریانته تبدیل می‌شد که به

سیستم میخکوب سبیلی مشابهت فراوانی

داشت.)

**13... b7 14.h3 d7 15.g4**

**c8 16. g3 g6 17. g2**

**e8 18. h6 g7 19. e2**

**f6 20. d2 d8 21. d-f1**

**f7 22. g7+?**

(اشتباه سفید در آن بود که فیل خوب خود را

به راحتی از دست داد. حرکت صحیح

$22. d2$  بود. در آن صورت پاسخ

$22... f5$  حرکتی نارس به شمار می‌رود،

چون

**23. exf5 gxf5 24. f4!**

که در صورت  $24... f \times g4??$ ، سفید با

$25. e4!$  خواهد برد.)

**22... g7 23. e3 c4**

**24. h1 d8 25. a4?**

(تحت شرایط فعلی، گشوده شدن ستون a به

نفع سیاه تمام خواهد شد.)

**25... b6 26. a2 b8**

**27. axb5 axb5 28. h-a1**



رسید و در چهار بخش بعدی این فصل، فرماسیونهای بنونی ناقص مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## ۵-۸. بنونی برق‌آسا (بلیتس): پیاده‌های سفید در e4, d5 - پیاده‌های سیاه در d6, c5

آرایش بنونی برق‌آسا یکی از فرماسیونهای بنونی ناقص است که معمولاً چنین آغاز می‌شود:

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 e6  
4.♘c3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4

از ویژگیهای عمده آن مقابله اکثریتهای پیاده‌ای دو طرف است که غالباً به بازی بسیار حادثی منجر می‌گردد که حول حرکت زوج‌ساز e4-e5 دور می‌زند. به خاطر همین حرکت یا برای مقابله با آن، اقدامات خاصی صورت می‌گیرد که از اهمیت فراوانی برخوردارند.

مهمترین مسئله از نظر سفید رسیدن به جبهه پیاده‌ای f4, e4, d5 است که جنبه کلاسیک دارد و اخیراً مورد تجزیه و تحلیل و توصیه شدید آل هوروویتس قرار گرفته است. در مبحث فرماسیونهای برق‌آسا (بخش نهم از فصل پنجم)، در نمودار ۱۲۰ با یکی از همین نوع آرایشهای بنونی برق‌آسا مواجه شده بودیم که در آن سیاه بازی خوبی داشت و این می‌تواند زنگ خطری باشد برای این ایده کلاسیک.

مسئله عمده در این نوع آرایش پیاده‌ای، گسترش فیل شاه هر دو حریف است. ظاهراً سیاه بایستی روی g7 ♘ حساب کند، چون

30.gxh5 ♘xh3+ 31.♖h2  
(31.♖f3 ♘g5 مات) 31... ♘xe3

32.♞xe3 ♘g4 ،

سیاه پیاده h5 سفید را خواهد گرفت، ضمن آنکه پیاده g6 خود را همچنان حفظ کرده است. در این حالت پاسخ 33. ♘d1 ، حرکت 33... ♘g5! خواهد بود.

30... h×g4

31.h×g4 ...

یا در صورت

31.fxg4 ♘g5 32.♞h1 ♞h4

سرانجام پیاده h3 سقوط خواهد کرد. ادامه بازی نکته چندان غریبی ندارد:

31... ♞c5

32.♘g-f1 ♘g5

33.♞h1 ♞xh1

34.♖xh1 ♞h8+

35.♖g2 ♞h3

36.♞a1 ♞c8!

این حرکت حتی از 36... ♞xf3 نیز قویتر است.

37.♘h2 ♞xh2+!

حرکت 37... ♞h8!! بسیار قویتر از

حرکت انجام شده بود.

38.♖xh2 ♞h8+

39.♖g2 ♘h3!

40.♖g3 ♘f4

41.♞h2 ♞xh2!

42.♖xh2 ♘e3

و نهایتاً سیاه بازی را برد.

با پایان یافتن مبحث بنونی اسپانیایی، بخش فرماسیونهای بنونی کامل نیز به اتمام

4... ♔g7

5. ♔g2 ♜f6

6.e4 O-O

7. ♜e2 ♜b-d7?

ولی سیاه به جای راندن پیاده e7، آن را سر جای خود باقی گذاشته است و به همین لحاظ زمان پرارزشی را از دست می دهد.

8.f4 ♜b6

9. ♖c2 ...

دقیق تر از این 9. ♖d3 بود.

9... e6

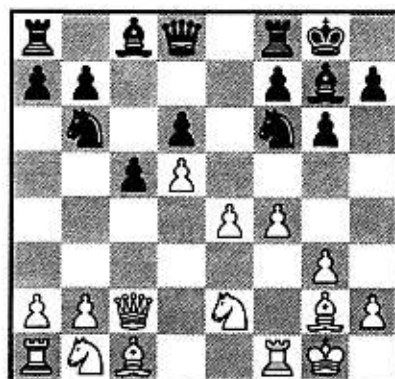
10.O-O e×d5

10... ♞e8 بهتر بود، چون دیگر سفید نمی توانست اسب خود را به c3 بیاورد.

11.c×d5 ...

نمودار ۱۶۶

پوزیسیون بازی بعد از حرکت 11.cxd5



سیاه بد بازی کرده است.

نمونه ای از آرایش پیاده ای بنونی برق آسا که البته سیاه کمی در آن بد بازی کرده و به سفید برتری آشکاری داده است، علیرغم آنکه فیل او در g2 فیاکتو شده است.

11... ♞e8

در غیر این صورت شانس برای جلوگیری از حرکت e5 ندارد. ولی حرکت ♞g2 سفید، با آنکه خیلی وقتها اتخاذ می شود، از لحاظ تحرک فیل حرکت ضعیفی به شمار می آید. تحرک فیل در g2 منحصرأ بستگی به حرکت e4-e5 دارد و به همین دلیل زمانی می توان آن را انجام داد که شانس پیشروی پیاده e4 را داشته باشیم، در غیر این صورت فقط یک تمپو از دست داده ایم. از طرف دیگر حرکت ♞g2 به حرکت کلیدی سیاه یعنی ...b5 کمک می کند.

در این بخش، سه مثال از بازیهای عملی آورده می شود تا کلیه امکانات طرفین مورد بررسی واقع شود.

مثال اول

سفید: آکیباروینشتاین سیاه: ژاک میزس

(تورنمنت بادکیسینگن ۱۹۲۸)

«دفاع بنونی»

1.d4 c5

2.d5 d6

3.c4 ...

سفید خیلی سریع آرایش پیاده ای بنونی کوچک را اجرا می کند.

3... g6

4.g3 ...

حرکت نسبتاً بی خطر برای سیاه. او اکنون می تواند بین سه نوع ساختار بنونی یکی را انتخاب نماید:

بنونی بزرگ (با حرکت e5...)، برق آسا (با e6...) و یا بنونی جناحی (با حرکت a6...).

1.d4 ♠f6

2.c4 g6

3.♠f3 ♙g7

4.g3 c5

5.♙g2 O-O

6.O-O d6

7.♠c3 ♠c6

8.d5 ...

حرکت 8.e3 معتدلتر ولی محکمتر است،  
حال آنکه 8.dxc5 بی خطر و خنثی است.

8... ♠a5

موقعیت اسب، برخلاف ظاهرش، بسیار  
مناسب است.

9.♠d2 a6

10.♙c2? ...

اتلاف زمان. حرکت صحیح 10.a3!  
بود، هرچند که سیاه جوابهای رضایتبخش  
10...♙c7 و یا 10...b6 را در اختیار  
داشت.

10... e6

11.e4 exd5

12.cxd5 ...

گرفتن پیاده d5 با پیاده e4 منجر به  
آرایش بنونی باز می‌گردید که در آن سیاه  
وضع مطلوبی را با حرکت 12...♙f5!  
می‌توانست به وجود آورد. توجه داشته  
باشید که چگونه پیاده میخکوب شده d5  
مانع تحرک فیل g2 می‌شود.

12... b5

این هم یک نمونه دیگر از بنونی برق آسا  
(بلیتس)، اما این بار برخلاف مثال قبلی، این  
سفید است که بد بازی کرده است. موقعیت

حرکت 11...b-d7 ضروری تر بود تا  
این اسب دست و پاگیر اکثریت پیاده‌ای سیاه  
در جناح وزیر نباشد.

12.♠b-c3 ♙g4

آغاز یک عملیات انتحاری.

13.h3 ♙xe2

14.♠xe2! ♙e7

15.♠c3 ♠h5

16.♙h2 ♙xc3

17.bxc3 ♠f6

18.c4! ♠xe4

تصور سیاه این بود که پیاده‌ای به چنگ  
آورده است، در حالی که او فی الواقع در دام  
خطرناکی گرفتار شده است.

19.♙b2 h6

در صورت انتخاب ادامه

19...♠f6 20.♙c3! ♠b-d7

21.♙a-e1 ♙d8 22.g4

سفید خواهد برد.

20.♙a-e1 f5

21.g4! ...

یک اهرم مهلک.

21... ♙h7

22.gxf5 gxf5

23.♙g1 ♙g8

24.♙xe4

سیاه واگذار کرد.

مثال دوم

سفید: ایساک کشدن سیاه: سوتوزار کلیگوریچ

(تورنمنتی در هالیوود، ۱۹۵۲)

«دفاع هندی شاه»

20. ♖c1 ...

سفید می‌بایست حرکت 20. ♖xg7+ و سپس 21. fxe4 را امتحان می‌کرد.

20... ♜xf2!

21. ♜xe7 ♖xe7

22. ♜xf2 ♔d4!!

این آخرین نکته ترکیب سیاه بود. تهدید فعلی او ♖e2... است.

23. ♔h1 ♜xf2

24. ♜b1 ♜f5

25. ♜b3 ♜d4

سفید تسلیم شد.

مثال سوم

سفید: مارک تایمانوف سیاه: پتار تریفونوویچ

شوروی یوگوسلاوی

(رویارویی تیمی ۱۹۵۷)

«دفاع بنونی»

1.d4 ♜f6

2.c4 c5

3.d5 e6

4. ♜c3 exd5

سیستمی که سفید در این بازی اتخاذ کرده این سؤال را پیش می‌آورد که آیا سیاه می‌تواند حرکت متن را تا زمانی که سفید فیل شاهش را حرکت دهد به تعویق اندازد یا نه؟ به طوری که امکان ♔b5+ از بین برود. مثلاً:

4...d6 5.e4 g6 6.f4 ♜g7

7. ♜f3 O-O 8. ♜d3 exd5

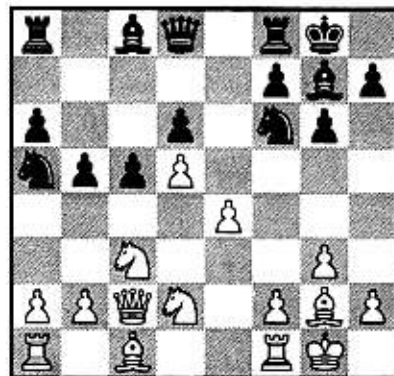
9.cxd5 ♖b6

که به نمودار ۱۲۰ تبدیل می‌شود.

فیل در g2 و وزیر در c2 مجموعاً پوزیسیون او را خراب کرده‌اند. سیاه در نتیجه اکثریت پیاده‌ای پیشرفته‌اش در جناح وزیر و نیز داشتن آمادگی مقابله با حرکت e5، برتری محرز بر حریف دارد.

نمودار ۱۶۷

پوزیسیون بعد از 12...b5



سفید بد بازی کرده است.

13. ♜e1 ...

حرکت ظاهراً مطلوب‌تر 13.b3 در مقابل 13...b4 می‌بازد. در نوبت بعدی حرکت سفید نیز همین مسئله وجود دارد.

13... ♜e8

14. ♜f1 ♜a7!

15.f3 ♜a-e7

16. ♜e3 ♜c4

سیاه آشکارا پوزیسیون برنده‌ای دارد.

17. ♜f2 ...

باخت اجباری. فقط حرکت 17. ♜d1

می‌توانست بازی را مدتی حفظ کند.

17... ♜xb2!!

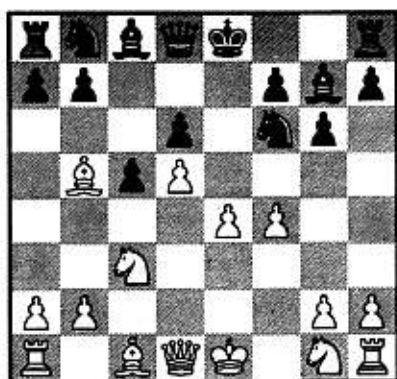
18. ♖xb2 b4

19. ♜d1 ♜xe4!

می‌کند.

نمودار ۱۶۸

پوزیسیون بعد از ۸. ♖b5+!



بی‌نظمی در صفوف سیاه

۸... ♖f-d7

در غیراین صورت، حرکت ۹.e5 بسیار قوی خواهد بود. به عنوان مثال:

۸... ♖b-d7 ۹.e5 ♖h5 ۱۰.e6

♙h4+ ۱۱. ♖f1 ♖g3+

۱۲.h×g3

و سفید خواهد برد. یا آنکه:

۸... ♖d7 ۹.e5 ♖h5 ۱۰. ♖f3

توأم با برتری قطعی سفید. عمده‌ترین نکته این است که سیاه، بعد از تعویض فیل وزیر خود، برای جلوگیری از حرکت g4 مشکل بسیار زیادی خواهد داشت.

۹. ♖d3! ...

عقب‌نشینی فوری فیل حائز اهمیت است، چونکه سفید می‌خواهد حرکت ۹...a6 را با ۱۰.a4 جواب بدهد.

۹... O-O

صدمه‌ای که سیاه خورده حداقل به بهای از دست دادن یک حرکت (تمپو) است که در

اما متأسفانه اینجا فرصت آن نیست که بررسی دقیق‌تری از این مسئله گشایشی به عمل آید.

۵.c×d5 d6

۶.e4 ...

ادامه زیر نیز مناسب است:

۶. ♖f3 g6 ۷.e4 ♖g7 ۸. ♖d3.

(ایونز - لومباردی، نیویورک ۱۹۵۵). این ادامه به طور مشخص از فینکتو کردن فیل بهتر است. اما حرکت متن اهمیت لحظه‌ای بیشتری دارد، آنهم فقط به یک دلیل: فیل آماده عمل است.

۶... g6

ادامه مرسوم همین است. اما نیاز شدیدی به حرکت a6... دیده می‌شود که باید یا الآن یا در حرکت بعدی انجام شود. با حرکت a6، هیچ زمانی هم تلف نمی‌شد زیرا تهدید b5 سیاه، حرکت a4 را از طرف سفید ضروری می‌ساخت.

۷.f4 ...

این پرتحرک‌ترین ادامه‌ای است که سفید در اختیار دارد. امیدبخش ولی مخاطره‌آمیز است.

۷... ♖g7?

در این لحظه حرکت ۷...a6 شدیداً مورد نیاز بود. بعد از:

۸.a4 ♖g7

وضعیت سیاه بطور مشخص بهتر است. همین‌طور بعد از:

۸.e5 ♖h5 .

۸. ♖b5+! ...

این کیش در صفوف سیاه ایجاد آشفتگی

جناحی را پیش برد.

پیاده e7 سیاه در صورت لزوم فقط یک خانه به جلو می‌رود.

به دلیل آنکه حرکات b5... و e6... در فرم پیاده‌ای بنونی برق‌آسا نیز مشاهده می‌شود، لازم است که فرق بین دو سیستم را درک کنیم. در بنونی جناحی، سیاه آنطور که در بنونی برق‌آسا ملاحظه شد اکثریتهای پیاده‌ای متقابل به وجود نمی‌آورد. او حرکت b5... را به این خاطر انجام می‌دهد که یک اهرم به وجود آورد و پیاده جلو شاه خود را حرکت نمی‌دهد، مگر آنکه تحولات بعدی، حرکت e6... را ایجاب کند. برای مثال:

1.d4 ♟f6 2.c4 g6 3.g3 ♞g7  
4.♞g2 O-O 5.♟c3 d6 6.♟f3  
c5 7.d5 ♟a6 8.♟d2 ♟c7  
9.♞c2 ♞b8 10.b3 b5

با امکانات تقریباً مساوی (رشفسکی - گلیگوریچ، سویس ۱۹۵۳)

بازی زیر، نمونه جالبی از بنونی جناحی است.

سفید: اولاف باردا سیاه: یوریس اسپاسکی  
(تورنمنت بوخارست، ۱۹۵۳)

1.d4 ♟f6  
2.♟f3 c5  
3.d5 ...

این را می‌توان نوع نیمه هندی بنونی نامید. نسبت به نوع هندی (2.c4) وضع سفید کمی مناسب‌تر است ولی در مقایسه با خود بنونی (1...c5) از مطلوبیت کمتری

شرایطی چنین پرتنش اهمیت بسیار زیادی دارد. عامل تعیین کننده در حال حاضر، مرکز پیاده‌ای سفید است. در ادامه بازی، بهبودی اساسی در وضعیت سیاه به چشم نمی‌خورد و به همین دلیل از آن سریع رد می‌شویم:

10.♟f3 ♟a6 11.O-O ♟c7  
12.♟d2 ♟f6 13.h3 ♞e8  
14.♞f3 ♞b8 15.a4 ♟a6  
16.♟c4 ♟b4 17.♞b1 a6  
18.a5 ♞f8 19.f5! ♞e7  
20.fxg6 fxg6 21.e5! dxex5  
22.d6! ♞xd6 23.♟xd6  
♞xd6 24.♟e4!

و سیاه تسلیم شد.

۶-۸. بنونی جناحی: پیاده سفید در d5 - پیاده‌های سیاه در e7,d6,c5,b5

این آرایش پیاده‌ای، نوع دیگری از فرماسیونهای بنونی ناقص است. طرح استراتژیک آن عبارت است از متمرکز کردن فشار بر جناح وزیر سفید، و بدین منظور، سیاه فیل شاه خود را در g7 فیکتو می‌کند و با حرکت b5... برای تعویض یک پیاده در جناح وزیر تلاش می‌ورزد. به همین لحاظ، معمولاً ستون نیمه باز b را تصاحب می‌کند. از آنجایی که استقرار فیل در g2، حرکت b5... را تسهیل می‌کند، بنونی جناحی را می‌توان نمونه یک واکنش مناسب در برابر فیکتوری سفید در g2 دانست، هرچند که این طرح الزاماً بستگی به آن ندارد، یعنی بدون آن نیز می‌توان طرح استراتژیک بنونی

♙a6 12. ♖e2 ♜b8 .

8... ♙b7

9. ♜h2 ...

حفاظت از پیادهٔ d5 چندان بی‌دردسر

نیست. ادامهٔ زیر:

9.c4 bxc4 10. ♜c3 e6 11.e4

که سفید با آوردن اسب f3 به d2 و سپس گرفتن پیادهٔ c4، تدارک بازی خوبی را برای خود می‌بیند، بعد از:

9... ♜xe4! 12. ♜xe4 ♙xd5

منجر به وضعیتی می‌شود که در آن سیاه جبران بسیار زیادی به ازای سوار از دست رفته‌اش بدست می‌آورد و از وضع بهتری برخوردار است.

9... a6

10.axb5 axb5

اکنون آرایش پیاده‌ای بنونی جناحی کامل شده است. در این بازی استثنائاً تعویض پیاده‌ها موجب باز شدن ستون e (به جای ستون b) شده است. ولی به دلیل آنکه فشار سیاه روی نقطهٔ a1 متمرکز شده و این نقطه را حریف برای دفاع از ستون نیاز دارد، موجب بهبود وضعیت سیاه خواهد شد.

11. ♜xa8 ♙xa8

12. ♜a3 ♖d7

13.b3 ...

پس از سلسله حرکات:

13.c4 bxc4 14. ♜xc4 ♖b5

عقب مانده بودن پیادهٔ b2، نقطهٔ ضعفی برای سفید بشمار می‌رود.

13... ♙a6

14. ♙b2 ♜c7

برخوردار است.

3... g6

4.g3 ...

فیانکتو کردن فیل سفید، برای حریف بی‌خطر است. حرکت 4. ♜c3 بیشتر توصیه می‌شود که منجر به نوعی از بنونی کوچک می‌شود. حرکت 4.c4 نیز مطلوب‌تر از حرکت متن است.

4... ♙g7

5. ♙g2 O-O

6.O-O d6

7.h3 ...

اتلاف زمان. تحت شرایط فعلی حرکت 7.c4 لازم بود.

7... b5!

با چنین حرکتی، در واقع یک اهرم به‌طور غیرمستقیم به وجود خواهد آمد. سیاه با طرح حمله به پیادهٔ d5، از حرکت c4 پیشگیری به عمل می‌آورد. به طوری که حرکت e6... خیلی مؤثر واقع خواهد شد. در نتیجه، انتظار می‌رود که سفید تمام تلاش خود را برای انهدام زوج پیاده‌ای b5 و c5 به کار ببرد. به این طریق، حرکت متن، ایجاد اهرمی را که بنونی جناحی ایجاد می‌کند، دامن می‌زند.

8.a4 ...

ادامهٔ زیراندکی بهتر از این بود:

8.c4 ♙b7 9. ♜f-d2

هرچند سیاه باز هم بازی متقابل نیرومندی به دست خواهد آورد:

9... ♜a6! 10.e4 (10.cxb5

♜c7!) 10... ♜c7 11. ♜c3

21... cxd5 سیاه a6... 21 می کند.

21... a2!

با تهدیدی قوی.

22.g4? ...

سفید تهدید را اصلاً ندیده است. او با حرکت 22... f2 می توانست فعلاً بازی را حفظ کند. (در صورت 22... fxd5، سفید 23... d3!! بازی می کرد.)

22... fxd5!!

23.cxd5 ...

حرکت بهتری وجود نداشت. مثلاً در صورت 23... d3، پاسخ سیاه a6! خواهد بود.

23... a6

24. d1 f1

25. f1 ...

سفید مجبور می شود که به خاطر جلوگیری از حرکت 25... b5، یکی دیگر از پیاده های خود را از دست بدهد. ادامه بازی نکته خاصی ندارد و لذا سریعاً از آن رد می شویم:

25... d5! 26. d5 c2

27. e3 e6! 28. a8+

f8 29. f2 b3 30. g5

c1! 31. g2 a3

32. d5 a1! 33. g4

a8! 34. c4 g7

35. a8+ a8 36. f6+

f6 37. gxf6 a3 38. e1

b3 39. c3 a2+ 40. f3

c2

و سفید واگذار کرد.

15.e4 b7

16. e2 a8

تهدید سیاه عبارت است از گرفتن یک

پیاده با ادامه زیر:

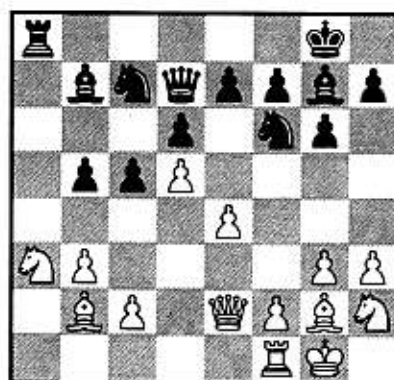
17... fxd5! 18. xg7 xg7

19. exd5 xa3.

سیاه وضع بهتری دارد. هرآنچه در بنونی جناحی می توان کسب کرد، سیاه کسب کرده است.

نمودار ۱۶۹

پوزیسیون پس از 16... a8



دستاوردهای بنونی جناحی

17. c1 a7

18.f4 ...

سفید میل دارد که امکان c4 و e5 را

به دست آورد.

18... e6!

19.c4 b4

20. c2 exd5!

این تعویض، شانس اهرم سفید را در مرکز از بین می برد.

21. exd5 ...

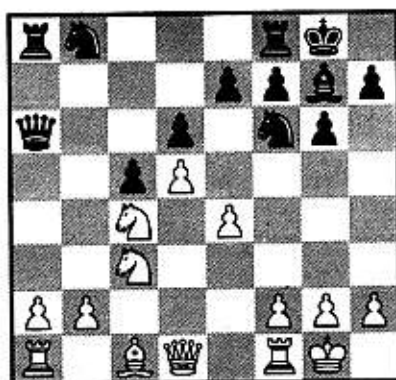
سفید چاره ای جز این نداشت. در صورت



خواهد بود.

(اتفاقاً بازی مشهور نیمزوویچ - کاپابلانکا در سنت پترزبورگ ۱۹۱۴، تا حدودی مشابه همین پوزیسیون بود که سیاه آن بازی را برد) نمودار ۱۷۰

پوزیسیون بعد از 13... ♖xa6



نمونه متداولی از بنونی گامبی

14. ♖e2 ...

حمایت از اسب با آچمز کردن آن، ایده خوبی نیست. حرکت مناسب‌تر او 14. ♘e3 بود.

14... ♘b-d7

15. ♙e3 ...

حرکت 15. ♙e1 به عنوان تدارک 16. ♘e3 بسیار ضروری‌تر از این بود، البته در نظر داریم که:

15. ♘e3? ♙xe2 16. ♘xe2

♘xe4! (+)

15... ♙f-b8

سیاه دارای بازی کاملاً گسترش یافته‌ای است. تهدیدی که او دارد، چنین چیزی است:

۷-۸. بنونی گامبی: پیاده‌های سفید در e4,d5,b2,a2 - پیاده‌های سیاه در e7,d6,c5

علیرغم آنکه بحث‌هایمان به فرماسیون‌هایی منحصر است که از نظر کمی (ماتریالی) در تعادل باشند، در مورد فرماسیون‌های بنونی باید نوع گامبی آن را نیز مدنظر قرار دهیم. بازی بعدی طرح سیاه را نشان خواهد داد.

سفید: ت.د. وان شلتینگا سیاه: کارل اوپوچنسکی (تورنمنت تیمی بوئنوس آیرس ۱۹۳۹)

1.d4 ♘f6

2.c4 g6

3. ♘c3 c5

4.d5 d6

5.e4 b5

حرکت کلیدی در فرماسیون بنونی گامبی.

6.cxb5 ♙g7

7. ♘f3 O-O

8. ♙e2 a6

حرکت اخیر سیاه به منظور تعقیب قربانی قبلی ضروری است. او باید پیاده b5 را از بین ببرد.

9.O-O axb5

10. ♙xb5 ♙b6

11. ♘d2 ♙a6

12. ♘c4 ♙b7

13. ♙xa6 ♙xa6

پوزیسیون حاضر، نمونه‌ای متداول از فرم گامبی بنونی است. به ازای از دست دادن پیاده، سیاه کنترل ستون‌های a و b را دارد که جبران خوبی است. اما به اعتقاد ما برتری کمی سفید در طولانی مدت تعیین کننده

c4-c5. در واقع مورد اخیر (آوردن پیاده به نقطه c5) به راحتی تحقق نمی‌پذیرد، ولی باز هم نسبت به سایر فرماسیونهای بنونی آسانتر صورت می‌گیرد.

فرماسیون بنونی شاهانه را بسته به موقعیت پیاده "g" سیاه به دو دسته تقسیم می‌کنند: اگر این پیاده در g7 مستقر شده باشد، آن را "بنونی شاهانه ساده" و اگر پیاده مذکور در g6 باشد به آن "بنونی شاهانه گسترده" می‌گویند.

"بنونی شاهانه گسترده" بیشتر روی می‌دهد. بهترین امکان سفید در این موقعیت برای عمل اهرم، حمله سنت جورج است. معمولاً تهدید h2-h4-h5، بسته به بازی متقابل سیاه که عموماً برپایه حرکت f5 بنا نهاده می‌شود، منجر به اهرمهای دیگری نیز خواهد شد. در مورد بقیه فرماسیونهای بنونی شاهانه و بخصوص نوع ساده آن، سفید بایستی حرکت c4-c5 را هدف خود قرار دهد. در این حالت شاید امکان مناسبی برای حرکت f4 وجود نداشته باشد.

آرایش بنونی شاهانه غالباً بعد از حرکت c5... به بنونی بزرگ بدل می‌گردد و بعضی اوقات نیز پس از حذف پیاده‌های c4 و c7 (ناشی از حرکات c6... یا c5) به آرایشی از نوع بنونی باز تبدیل می‌شود.

برای درک عمیق‌تر مطالب گفته شده، چند مثال آورده می‌شود.

#### مثال اول

سفید: سالو فلور سیاه: یفیم بوگولیووف

16... ♖b6 17. ♗xb6 ♜xe2

18. ♗xe2 ♜xb6 ،

که پیاده‌اش را با وضعی مطلوبتر پس می‌گیرد.

16. ♜a-b1 ...

مجدداً سفید حرکت 16. ♜f-e1 را به بوته فراموشی سپرد و دچار دردسر جدی و خطیری می‌شود.

16... ♗e8!

تهدید فعلی گرفتن اسب آچمز شده است.

17. ♜f-e1? ...

حالا دیگر خیلی دیر شده است، چون موفق به دفع تهدید اصلی حریف نخواهد شد. سفید باید حرکت 17. ♗d2 را می‌آزمود.

17... ♗xc3!

18. bxc3 ♜xb1

چون جواب حرکت 19. ♜xb1، استقرار اسب در e5 است، سفید بازی را واگذار کرد.

### ۸-۸. بنونی شاهانه: پیاده‌های سفید در e4,d5,c4 - پیاده‌های سیاه در e5,d6,c7

این نوع فرماسیون بنونی ناقص، مهمترین عضو خانواده بنونی است. ویژگی اصلی این نوع آرایش پیاده‌ای، موقعیت نقطه c5 است که در سایر فرماسیونهای بنونی توسط پیاده اشغال می‌شود، اما در این نوع آرایش این خانه خالی است و لذا سیاه را به حرکت c5... ترغیب می‌کند و سفید را به

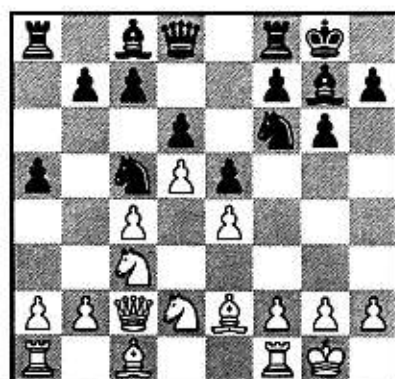
(تورنمنت اسلیاک، ۱۹۳۲)

(دفاع هندی شاه)

1.d4	f6
2.c4	g6
3. c3	g7
4.e4	d6
5. f3	O-O
6. e2	b-d7
7.O-O	e5
8.d5	c5
9. d2	a5
10. c2	...

نمودار ۱۷۱

پوزیسیون پس از 10. c2



بنونی شاهانه گسترده - حفظ وضعیت

در این پوزیسیون هر دو طرف سعی در حفظ وضع دارند.

سفید اگر زمان کافی داشته باشد، در جناح وزیر به آرامی باحرکاتی نظیر b3 و a3 و b4 سپس c5 پیشرفت خواهد کرد. آنگاه اهدافی را در پیاده‌های c7 و یا d6 پیدا می‌کند و حتی شانس آن را خواهد داشت که از طریق عرض هفتم جناح شاه حریف را زیر

آتش حمله قرار دهد.

اما این نبرد به ندرت مطابق آنچه گفتیم پیش می‌رود، چون سیاه با حرکت f5... در جناح شاه پیچیدگی‌های حادّی به وجود می‌آورد که لازم است به آن توجه کافی مبذول شود. تنها زمانی که تنش در آن جناح تا حدودی افت کند، سفید می‌تواند اقدامات خود را در جناح وزیر از سر بگیرد.

10... g4

تعویض فیلهای سفیدرو، آنقدرها هم که به نظر می‌رسد نامطلوب نیست، برای آنکه سیاه تغییرات آتی آرایش پیاده‌ای را در نظر دارد و اثر آن را در ارزش نسبی فیلهای پیش‌بینی می‌کند.

احتمالات دیگر عبارت بودند از

(1) 10... f-d7?! 11. b3 f5  
12. exf5! (1a) 12... xxf5  
13. e3! b6 (13... xxb3  
14. axb3!) 14. g4! f8  
15. xc5 xc5 16. xc8  
xc8 17. xc5 bxc5  
18. e4

و سیاه دچار ضعف در خانه‌های سفید رنگ است (م. لوکیس - د. بایرن، رویارویی رادیویی لاپلاتا - باشگاه شطرنج منهن، سال ۱۹۴۷)

(1b) 12... gxf5 13. f4

و وضع سیاه محدودتر از ادامه اصل بازی است. (2) 10... a4

(این ایده که از سوی اوپوه مطرح شد قابل ملاحظه و بررسی است. سیاه حریف را به حرکت b4 تحریک می‌کند، ضمن آنکه اثر

اهرم مورد نیاز سیاه.

**16.exf5 ...**

و این پاسخ طبیعی معمولاً ضروری است. در عوض، حرکت 16.f3، بعد از جواب 16...f4 مسیری به بازی می دهد که غالباً به نفع سیاه تمام خواهد شد. علت این را باید در حمله اهرم ساز 7-g5-g4 دانست. مقایسه کنید با بازی سابو-اسپاسکی (مثال بعدی).

**16... gxf5**

محروم کردن سفید از نقطه e4، موضوع حیاتی در این شیوه بازی است.

**17.f4 ...**

یک حرکت قوی و خاص پوزیسیون بنونی شاهانه.

**17... e4**

سیاه نمی توانست به سفید اجازه حرکت 18.fxex5 را بدهد، چون در آن صورت یا پیاده f5 او ایزوله (منفرد) می ماند و یا زوج پیاده های آسیب پذیری پیدا می کرد که در مقابل اکثریت پیاده های حریف در جناح وزیر کاری نمی توانست از پیش ببرد.

اما از طرف دیگر، حرکت متن نیز نقطه تسلط بخش d4 را به سفید واگذار می کند (که در سایر فرمایشونهای بنونی چنین نیست).

**18.f2 gxc3??**

حرکت بسیار ضعیفی که پوزیسیون شاه سیاه را خراب می کند.

آ. بکر ادامه زیر را توصیه می کند:

**18... c5 19.g4 e7 20.gxf5**

**a-e8 21. gxc5 dxc5**

آن را تضعیف می سازد.

و حالا باز هم دو ادامه متصور است:

**(2a) 11... e8? 12.b4 axb3**

**13.axb3 d7 14.b4 a4**

**15. xa4 xa4 16. c3 d7**

**17.c5 f5 18.f3**

و سفید صاحب برتری شده است. (اویوه - کریستوفل، زاندام، ۱۹۴۶)

**(2b) 11... h6!**

این حرکت، غیرمستقیم پیاده e4 را تحت فشار قرار می دهد و بنابراین امکانات دو طرف را تقریباً در تعادل نگه می دارد. بعد از سلسله حرکات زیر:

**12.b4 axb3 13.axb3 d7**

**14.b4 a4 15. xa4 xa4**

**16. d3 d7 17.c5 a2**

ستون a برای سیاه با ارزش به شمار می رود. برگردیم به ادامه بازی اصلی:

**11. b3 xe2**

**12. cxd7**

در صورت:

**12... xb3 13.axb3 d7**

**14. e3**

برتری مختصری برای سفید حاصل می شود.

**13. e3 h6**

**14. c1 h7**

**15. d3 ...**

همانگونه که در آرایش بنونی معمول

است، اسب در d3 موقعیت خوبی دارد.

چون از آنجا می تواند خانه های مهم e5، c5، b4 و f4 را کنترل کند.

**15... f5**

اول همین بخش).

حرکت  $7...c6$  به دلیل پاسخ  $7.d5$  حرکت دقیقی نیست.

**7.O-O ...**

بعد از  $7.d5$ ، سیاه راه انتخابی دارد بین  $7...b-d7$  که محافظه کارانه است و یا  $7...c5$  که به نحو رضایتبخشی به بنونی بزرگ تبدیل می شود و در صورت  $8.dxc6?! 8...bxc6$  وضعیت خوبی برای سیاه به وجود خواهد آورد.

حرکت  $7.dxe5$  نویدبخش نیست، زیرا نقطه  $d4$  بسیار ضعیف می شود.

**7... c6**

**8.d5 ...**

رشفسکی طی سه بازی خود با نایدورف، حرکت  $8...e3$  را ارائه داده بود. در بازی اول و دوم که در مسابقه دو جانبه شان در سال ۱۹۵۳ به وقوع پیوسته بود، سفید بعد از ادامه زیر به برتری دست یافت:

**8...g4 9...g5 f6 10...c1 .**

ولی در بازی سوم (زوریخ، ۱۹۵۳) سیاه جوابی پیدا کرد که به تساوی منجر می شد:

**8...e8! 9.d5 d4! 10.dxd4 exd4 11...xd4 xe4 12...xg7 xg7 13.dxe4 xe4 14.c2 e8**

و به دنبال آن طرفین مساوی را پذیرفتند.

اما در این حالت، استثنائاً تعویض پیاده ها ( $dxe5!$  و غیره) شانسهایی به سفید می دهد. این مورد، بعدها توسط بنکو در یکی از بازیهای دوجانبه اش با رشفسکی

**22.cxe4 d4**

و سیاه بازی متقابل خوبی در اختیار دارد. ادامه زیر هم قابل قبول بود:

**18...h8 19.g4 fxg4**

به عنوان مثال

**20.xg4?? xc3!**

یا

**20.xg4 h4 21.dxe4?!**

**a-e8**

یا:

**20.cxe4 (fxe4) d-f6**

ادامه بازی اصلی فقط قلع و قمع سیاه است:

**19.bxc3 h-f6 20.g4 h8**

**21.g5! g8 22.h1 e8**

**23.g1 g6 24.gxh6 xh6**

**25.g3! g-f6 26.h3**

و سیاه تسلیم شد.

مثال دوم

سفید: لاسلو سابو سیاه: یوریس اسپاسکی

(تورنمنت بوخارست، ۱۹۵۳)

(دفاع هندی شاه)

**1.d4 f6**

**2.c4 d6**

**3.f3 g6**

**4.c3 g7**

**5.e4 O-O**

**6.e2 e5**

برای آنکه بعد از این حرکت  $7...c6$  را انجام دهد که نسبت به حرکت محافظه کارانه  $b-d7$  فضای بیشتری به سیاه می دهد (نگاه کنید به بازی فلور-بوگولیووف، مثال

نشان داده شد.

11.f3 f4

12. ♖f2 g5

13.b4? ...

هر دو حریف مشغول ایجاد زوج پیاده‌ای خودشان هستند: پیاده‌های c5 و d5 (سفید) در مقابل f4 و g4 (سیاه). اما این طریقه بازی برای سفید مسئله‌ساز است چون شاه او به طرز خطرناکی در معرض حملات دشمن واقع خواهد شد. تجربیات بسیار زیادی در این مورد وجود دارد که یکی از مهمترین آنها بازی رشفسکی - لومباردی در قهرمانی سال ۱۹۵۸ امریکاست.

به نظر می‌رسد که حرکت 13. ♗d3 نسبت به حرکت غیرلازم متن، بهتر باشد. به عنوان مثال:

13... ♜f6 14.c5 ♜g6 15.cxd6 cxd6 16. ♗b5 .

یا

13... ♗f6 14.c5 ♗g6 15. ♜c1 ♜f7 16.cxd6 cxd6 17. ♗b5 .

در این موارد، سفید امکان خوبی برای حفظ بازی خود خواهد داشت.

13... ♜f6

14. ♗d3 ♜g6

15.c5 ♗f6

16. ♖b3 ♖h8

17. ♜f-c1 g4!

حکم نهایی را همین زوج پیاده‌ای صادر می‌کند. حمله سیاه قطعی و برنده است.

18.fxg4 ♗xg4

19. ♗f1 ...

حرکت 19. ♖d1 نسبتاً بهتر بود.

8... ♗e7

9. ♗e1 ♗d7

سیاه به نحو مؤثرتری (نسبت به ادامه محافظه کارانه‌ای که در بازی فلور - بوگولیووف دیدیم) از اسبهای خود استفاده کرده است.

10. ♗e3 ...

ایده‌ای رایج اما بدعاقبت. در دو بازی از رویارویی امریکا - شوروی در سال ۱۹۵۴، پس از حرکات:

10. ♗d3 f5

دو طرح قابل ملاحظه مشاهده گردید:

(1) 11.exf5 gxf5 12.f4 e4

13. ♗f2

(بازی ایونز - تایمانوف)؛ تقریباً همان ادامه‌ای که سیاه در بازی فلور - بوگولیووف ارائه داد (احتمالاً اندکی کم مایه‌تر از آن) در اینجا دیده می‌شود که بسیار قابل قبول به نظر می‌رسد. البته با آنکه سفید بازی رضایتبخشی کسب کرد بازی را باخت که علتش پذیرفتن غیرضروری یک قربانی بود.

(2) 11.f3 f4 12. ♗d2 g5

13. ♜c1 ♜f6 14.c5!? ♗xc5

15. ♗xc5 dxc5 16. ♗a4 b6

17.b4 cxb4 18. ♗xb4 ♗f8

(تایمانوف - ایونز)؛ سفید قربانی پیاده پوزیسیونی داد، ولی به ازای آن جبران خوبی به دست آورد. اما به خاطر یک ترکیب غلط بازی را از دست داد:

19. ♜xc7? ♗f5!!

10... f5

29. ♖h1

♜d8

سفید واگذار کرد.

نمودار ۱۷۲

پوزیسیون پس از 17...g4!



مثال سوم

سفید: آرون نیمزوویچ سیاه: ساویلی تارتاکوور

(تورنمنت کارلسباد، ۱۹۲۹)

- 1.d4 ♞f6  
2.c4 g6  
3.f3 ♞g7  
4.e4 d6  
5.♞c3 O-O  
6.♞e3 ♞b-d7  
7.♞h3! e5  
8.d5 a5  
9.♞f2 b6  
10.♞d2 ♞c5  
11.♞g5 ♞d7  
12.g4 ♞c8  
13.h4! ♞h8  
14.h5! ...

این سلسله حرکات نشان می‌دهد که حمله سنت جورج در آرایش بنونی شاهانه گسترده چه اندازه خطرناک است. سفید پوزیسیون برنده‌ای دارد و این در حالی است که سیاه حرکت اشتباهی هم انجام نداده، مگر آنکه بگوییم ادامه محافظه کارانه‌ای را در پیش گرفت.

تنها حرکت خوبی که برای سیاه وضع بهتری به وجود می‌آورد و امروزه معمولاً از آن استفاده می‌شود، حرکت f5... در مراحل اولیه است. اما تا حالا نتایج چندانی قانع کننده‌ای از آن گرفته نشده و حمله سنت

زوج پیاده‌ای سیاه قویتر است.

- 19... ♞f3!  
20.♞c4 ♞xg2!  
21.♞xg2 f3  
22.♞e1 ...

سفید می‌توانست با ادامه زیر کمی بهتر عمل کند:

22. ♞g3 f×g2 23. ♞c2 .  
22... f×g2  
23. ♞xg2 ♞h6  
24. ♞c2 ♞g8  
25. ♞g3 ♞xg3!  
26. c×d6 c×d6  
27. ♞c7 ...

در صورت: 27.h×g3 بعد از 27...♞xg3 و آنگاه 28...♞g4 ، سفید بی‌دفاع خواهد ماند.

- 27... ♞g7  
28. ♞xg4 ♞g4

16... ♖g7

17. ♜h1 f6

18. ♖h2 h6

19. ♜g3

و سفید نهایتاً بازی را برد. بقیه بازی نکته آموختنی خاصی ندارد.

## مثال چهارم

سفید: جیمز شروین سیاه: سمیول رشفسکی

(قهرمانی آمریکا، ۵۸-۱۹۵۷)

«دفاع هندی شاه»

1.d4 ♜f6

2.c4 g6

3. ♜c3 ♖g7

4.e4 d6

5.f3 ...

سیستم زمیش در دفاع هندی شاه با ترتیب حرکات منظم، مهمترین هدف این سیستم، حمله سنت جورج است (البته با این فرض که سیاه حتماً در جناح شاه قلعه می‌رود).

5... O-O

سیاه اگر بخواهد حرک ۵...f5 را انجام دهد، باید هرچه زودتر قلعه کوچک برود. در این حالت رخ در پشت پیاده اهرم‌ساز قرار می‌گیرد. با آنکه موقعیت شاه سیاه در جناح شاه خطرناک به نظر می‌رسد، با این وصف او به خاطر کسب بازی متقابل می‌تواند روی قلعه کوچک حساب کند.

روشهای دیگر نیز به همین نوع بازی منتهی می‌شوند. برای مثال:

(1) 5...e5 6.d5

در این لحظه دو ادامه متصور است: (الف)

جورج همچنان دشمن شماره یک بنونی شاهانه گسترده برقرار مانده است. همچنین انجام حرکت c6...، قبل از e5... نیز تا حدی قرین موفقیت بوده است. به هر حال، وظیفه سیاه همچنان دشوار خواهد بود.

نمودار ۱۷۳

پوزیسیون بعد از 14.h5!



حمله سنت جورج بنونی شاهانه را درهم می‌شکنند.

14... g×h5

حرکت 14...g8 ♜ بهتر از این بود.

15. ♖×f6 ...

حرکت قوی‌تری که خود نیم‌زوویچ بعد از بررسی دقیق بازی پیشنهاد کرده بود، 15.O-O-O است.

15... ♜×f6

16. ♜×h5 ...

ادامه برنده دیگری که توسط امانوئل لاسکر پیشنهاد شد، به صورت زیر است:

16. ♖h6 ♖g7 17. ♖h5 h6

18.g5 f5 19.g×f6 ♜×f6

20. ♜h3 ♜e8 21. ♜×c8 ♜×h5

22. ♜×h5 ♜×c8 23. ♜e2 .



حرکت درستی است.

ادامه منطقی و قابل قبول دیگری نیز به صورت زیر وجود داشت:

7. ♖g-e2 c6 8. ♖d2 .

در این حالت، اگر سیاه بخواهد فرم "دیوار بولسلاوسکی" را اجرا کند. (با حرکت 8...exd4)، پیاده وزیرش خیلی ضعیف خواهد شد.

7... ♗h5

حرکت 7...c5 به نحو غیرمطلوبی به آرایش پیاده‌ای بنونی بزرگ تبدیل می‌شد. نگاه کنید به بازی سابو - ایوکوف در فصل ۸، بخش ۲.

8. ♖d2 a6

سیاه برای انجام b5... و نیز f5... زمان تلف می‌کند.

البته حرکت عادی 8...f5 هرچند که به دو طریق بازی خوبی نصیب سفید می‌کند، نسبت به دیگری بهتر است:

(a) 9. O-O-O f4 10. ♖f2 ♗f6  
11. ♖g-e2 ♗h4 12. ♗g1

گلر - گلیگوریچ، سوئیس ۱۹۵۳. این ادامه آرام است و سفید عمده‌تاً باید روی حرکت c5 تکیه کند.

(b) 9. exf5 gxf5 10. O-O-O

و این ادامه‌ای است که امروزه متداولتر است. در این لحظه 10...a6 به بازی اصلی منجر می‌شود اما او حرکاتی بهتر از 10...a6 در اختیار دارد.

9. O-O-O f5

در صورت 9...b5، پاسخ سفید 10. c5! خواهد بود که یک بازی عالی

حرکت 6...O-O که به بازی اصلی تبدیل می‌شود و (ب) 6...♗f-d7، برای آنکه ادامه زیر اجرا بشود:

7... ♗h6 8. ♗xh6 ♖h4+

و سپس احتمالاً قلعه کوچک را به تعویق بیندازد یا اصلاً از آن اجتناب کند. این ادامه که توسط پاخمان پیشنهاد شد، هنوز باید مورد آزمایش و بررسی واقع شود.

(2) 5...c6

طرح کلی این حرکت مقابله با حرکت d5 به وسیله 5...cxd5 است تا به سفید امکان dxc6 را به هیچ وجه ندهد باشد. برخی از صاحب‌نظران عقیده دارند که هدف اصلی سیاه در این طریقه، گشودن ستون c باید باشد.

6. ♗e3 e5

سیاه می‌تواند مشکل اهرم خود را با حرکت b5... حل کند. این حرکت، تدبیر جنگی خاص فرماسیون بنونی شاهانه به شمار می‌رود. فکر اجرای این تدبیر در بنونی شاهانه توسط پانو عنوان گردید، ولی نتایج آن برای سیاه تا حدودی دلسرد کننده بوده است. برای مثال:

6...a6 7. ♗d3 ♗c6 8. ♖g-e2  
♗b8 9. a3 ♗d7 10. ♗b1  
♗a7 11. ♗a2 b5 12. cxb5  
axb5 13. b4 ،

و سفید وضع بهتری دارد (باتونیک - اسمیسلف، رویارویی ۱۹۵۸، دومین بازی).

7. d5 ...

با توجه به طرح حمله سنت جورج،

به جای 16.h3.

16. ♖×g3! ♜×g3

در غیر این صورت سیاه یک پیاده از دست می‌داد. اما، باز شدن ستون h نیز بسیار خطرناک است.

بقیه بازی ساده است:

17.h×g3 ♔d7 18.g4! ♜a-e8  
19.g×f5 ♖f6

(یا این ادامه:

19... ♔×f5 20. ♔×f5 ♜×f5  
21.g4 ♜f-f8 22. ♔×c5 d×c5  
23.f5!

و سفید می‌برد.)

20. ♔×c5 d×c5 21. ♜e4  
♖b6 (21... ♖×f5 22. ♜×c5!)  
22.f6! ♜×f6 23. ♜×f6 ♖×f6  
24.f×e5 ♜×e5 25. ♜×e5  
♖×e5 26. ♔×h7 ♔f6  
27. ♕b1!

و سرانجام سفید بازی را برد.

مثال پنجم

سفید: ساویلی تارتاکوور سیاه: امانوئل لاسکر  
(تورنمنت نیویورک، ۱۹۲۴)

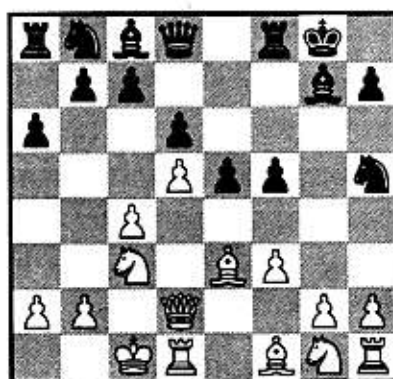
1.c4 e5  
2.a3 ♜f6  
3.e3 ♔e7  
4.♖c2 O-O  
5.♜c3 d6  
6.♜f3 ♜e8  
7.♔e2 ♔f8  
8.O-O ♜c6

نصیب سفید خواهد کرد.

10.e×f5! g×f5

نمودار ۱۷۴

بوزیون پس از 10...g×f5!



از حمله سنت جورج اجتناب شده ولی خطر

همچنان باقی است.

سیاه از حمله سنت جورج احتراز می‌جوید، ولی شاه وی آشکارا در معرض خطر است.

11. ♔d3 ♖e8  
12. ♜g-e2 ♜d7  
13. ♜d-e1! ♔h8  
14. ♔c2 ♜c5  
15.f4! ...

سفید صاحب برتری چشمگیری شده است.

15... ♖e7?

با این حرکت سیاه یکسره می‌بازد. او می‌بایست ادامه زیر را امتحان می‌کرد:

15...e4 16.h3 ♜f6

هرچند که در آن صورت نیز می‌بایستی با حرکت g4 مقابله کند. (حتی

16.g4 f×g3 17. ♜×g3 .

فصل هشتم، بخش سوم، رجوع کنید.)

14... exf4

15. ♖xf4 ♜xf4

یکی از نقاط ضعف اهرم غلط سفید، همین از بین رفتن قیل خوب او بود که خود ضایعات بعدی را در پی خواهد داشت.

16. ♜xf4 ...

و حالا موضوع اصلی عبارت است از نقطه ایست پیاده عقب مانده e4 سفید. سیاه باید به نحوی اسب خود را به خانه e5 برساند که ضمن اجتناب از تاکتیکهای خطرناک حریف، از محدود شدن فیل بد جناح شاه خود (فیل f8) و نیز از محدودیت استراتژیک با حرکت f6... احتراز جوید. لاسکر تمام این مسائل را با درخشش مجذوب کننده‌ای حل می‌کند.

16... ♜e7

لاسکر پیش‌بینی ♜xf6 را می‌نماید.

17. ♜a-f1 ♜f8

به این ترتیب اولاً برای پیاده f7 محافظ اضافی می‌گمارد و ثانیاً خانه e8 را برای فیل d7 خالی می‌کند.

18. ♖d3 ♜e8

اکنون خانه d7 برای اسب تخلیه شده است.

19. ♖g3 ♜d8

تهدید 20. ♜xf6 عقیم ماند و ضمناً خانه‌هایی که ممکن است فیل برای بازی به آنها نیاز پیدا کنند، تقویت شدند.

20. ♜d1 ♜d7

طرح مانور اسب سفید به e3 و f5 خنثی می‌شود.

9.d4 ♜g4

10.d5 ♜e7

11.h3 ♜d7

12. ♜h2 ♜c8

13.e4 ♜g6

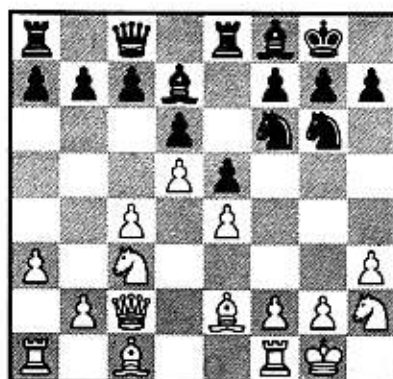
آرایش پیاده‌ای ایجاد شده، بنونی شاهانه ساده است (پیاده در g7 است). در این حالت، مهمترین هدف سفید حرکت c4-c5 است. امّا سفید در حرکت بعد مرتکب اشتباهی اساسی می‌گردد که حریف به نحوی کاملاً کلاسیک از آن بهره می‌گیرد و ما به دلیل آموزنده بودن، این بازی را مثال خود قرار داده‌ایم.

14.f4?? ...

در پوزیسیون بنونی چنین اهرمی بندرت قابل اجرا است، زیرا امنیت لازم را به همراه ندارد.

نمودار ۱۷۵

پوزیسیون پس از 13... ♜g6



مشکلات f4??

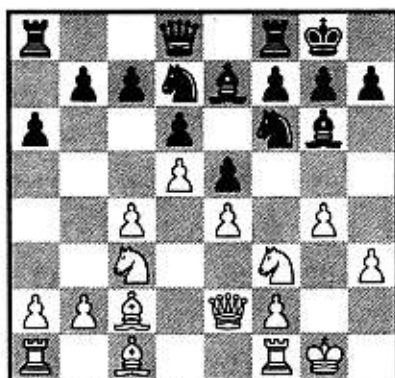
(در مورد استثناء این مطلب به بازی فلور - لوستیگ، نمودار ۱۴۳، فصل ششم و همچنین به حرکت 4.f4 در بنونی کوچک،

- 1.e4 e5  
 2.♘f3 ♘c6  
 3.♙b5 a6  
 4.♙a4 ♘f6  
 5.O-O d6  
 6.c3 ♙d7  
 7.d4 ♙e7  
 8.d5 ♘b8  
 9.♙c2 O-O  
 10.c4 ♙g4  
 11.♘c3 ♘b-d7  
 12.h3 ♙h5  
 13.g4 ♙g6  
 14.♙e2 ...

پوزیسیون حاصل، بنونی شاهانه ساده‌ای است که در آن موقعیت جناح شاه به سیاه امکان یک اهرم اضافی را داده است.

نمودار ۱۷۶

پوزیسیون پس از 14.♙e2



نوعی به خودی خود

این همان اهرمی است که در بازی ایوکوف - بیسگور (نمودار ۱۶۵) دیده بودیم ولی پوزیسیون کلاً خودش یک نوع خاص است

- 21.♘e3 ...

سفید تفاوتی از دست می‌دهد، در حالی که خود به آن به عنوان یک قربانی نگاه می‌کرد. به هر حال، سفید بازی بسیار بدی درپیش دارد.

- 21... ♙g5!

- 22.♙g4 ...

رخ به دام افتاد:

- 22.♙f5 ♙h4 23.♙g4 ♘e5

- 24.♙h5 g6

یا در صورت 24.♙f4، پاسخ سیاه 24...g5 خواهد بود.

- 22... f6!

با تهدید 23...h5 (و البته نه 23...♙h5 به دلیل 24.♙xg5).

- 23.♙f2 h5

- 24.♙g3 h4!

حرکت 24...h4؟ به دلیل

- 25.♙xg7+! درست نیست، چون سفید

با این تفاوت دادن، وضع متعادلی به دست می‌آورد.

- 25.♙g4 ♙h5

باز هم دقت سیاه ستودنی است، چون

- 25...♘e5 بدلیل 26.♙xg5 غلط بود.

- 26.♘f5 ♙xg4

- 27.♘g4 ♙e8

- 28.♙f3 ♘e5

و نهایتاً سیاه برد.

مثال ششم

سفید: ی.هوان دن بوش سیاه: هانس کموخ  
(سال ۱۹۴۱ در تورنمتی در شهر بارن هلند)

مارشال، رویارویی ۱۹۰۹، بازی ششم). به نکات اصلی که در بازی فوق به زیان سیاه عمل کرد، توجه داشته باشید:

۱- سفید اسب جناح وزیر خود را به f5 رسانده است، نه اسب شاه را.

۲- سیاه ابتدا h6... و سپس h5... بازی کرد و نه یکباره h5...

۳- هدف سیاه که تعویض فیل g5 با فیل c1 بود با تعویض 15. ♖x♗ خشی شد.

۴- در این فرماسیون بتونی تمایز فیلهای خوب و بد چندان بارز نیست، چون در این پوزیسیون پیاده وزیر سفید در d3 قرار دارد.

18. ♔g2 ...

جواب سیاه در مقابل 18. ♗e3، حرکت 18... ♗f4! خواهد بود، و سیاه باز هم به نقطه g5 برای استقرار وزیر خود دست می‌یابد.

18... ♗xc1

19. ♖axc1 ♗g5

20. ♖h1? ...

سفید به هر تقدیر بازی مناسبی ندارد و این حرکت موقعیت او را بدتر می‌کند. او می‌بایست یکی از حرکات 20. ♗g3 یا 20. ♗e3 را انجام دهد.

20... ♗xf5!

21. exf5 g6!

اهمیت این حرکت در ایجاد اهرمی تهاجمی است که پوزیسیون پیاده‌های جناح شاه سفید را درهم می‌ریزد.

22. f4 ...

ترکیبی که سفید در اینجا به مغزش خطور کرده، بخاطر عدم هماهنگی لازم

که روش خاصی را می‌طلبد.

این پوزیسیون در بازی آلمخین - یونر (تورنمنت زوریخ ۱۹۳۴) نیز به وقوع پیوسته بود. در آن بازی سیاه چنین ادامه داد:

14... ♗e8 15. ♗d2 h6

و موفق نشد که بازی رضایتبخشی کسب کند و نهایتاً باخت (نگاه کنید به نمودار ۱۴۱).

14... h5!

سیاه با این اهرم، بازی متقابل نیرومندی به دست می‌آورد.

15. ♗h4 hxg4

16. hxg4 ♗h7

سیاه درصدد استفاده از خانه g5 است که در اثر فقدان پیاده h، نقطه مطمئنی برای سوارهای وی شده است.

17. ♗f5 ♗g5

در فرماسیونهای بتونی نظیر این، مبادله فیلهای سیاه و رو یک موفقیت جزئی برای سیاه به شمار می‌رود. این حرکت همیشه خوب نیست، و طرح سیاه هم همیشه صحیح نیست.

بگذارید با ذکر مثالی در این مورد قضیه را روشن کنیم:

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5

d6 4. c3 ♗g4 5. d3 ♗e7

6. ♗b-d2 ♗f6 7. O-O O-O

8. ♖e1 h6 9. ♗f1 ♗h7

10. ♗e3 ♗h5 11. g4 ♗g6

12. ♗f5 h5 13. h3 hxg4

14. hxg4 ♗g5 15. ♗xg5 ♗xg5

16. ♗g2

و سفید پوزیسیون برنده‌ای دارد (کاپابلانکا -

درست عمل نمی‌کند.

22... exf4

اما 22...xf4 درست نبود، چون سفید امکانات بسیار خوبی را با حرکت 23. c-f1 کسب می‌نمود.

23. de4 a-e8

24. wf3 ...

ادامه زیر:

24. dxg5 xxe2+ 25. wf3

خواهد باخت، زیرا پاسخ سیاه 25...xc2! خواهد بود.

24... xxe4

حرکتی ضروری و در عین حال قوی.

25. xe4 dh-f6

26. wf3 g7

27. df3 de5

با تهدید قوی 27...gxf5... و سپس 28...fxg4... حرکت 27...gxf5 پیش از موعد است، چون سفید با 28. wf4! به خوبی دفاع خواهد کرد و سیاه دچار دردسر می‌شود زیرا قادر به کسب پیاده‌های رونده متصل

نخواهد شد. در صورت 28...wg6، سفید 29.g5! می‌کرد.

28. wf4 ...

با این حرکت، هر دو پیاده جناح شاه از بین خواهد رفت. حرکت 28.fxg6 هرچند کافی نیست، کمی بهتر از این است.

28... wf4

29. xh4 g5!

30. fh-h1 dfxg4

و بازی را سرانجام سیاه خواهد برد

31. xg4 dxg4 32. c5 wf6

33. cxd6 cxd6 34. xc7

de3+ 35. xf2 dxd5

36. xh7 wf5 37. fa7 g4

38. xa6 xc8 39. fh5+

we6 40. fa4 xc2+

41. wg1 f5 42. fa8 de3

43. fa5 d5 44. fh8 g3

45. fa6+ we5 46. fe8+

wd4 47. fa4+ wd3

و سفید واگذار کرد.

## فصل نهم

### تنوع آرایشهای پیاده‌ای

در اینجا، همان تفاوتی که بین بنونی شاهانه و سایر فرماسیونهای بنونی وجود داشت، دیده می‌شود. براین مبنا تمایز قائل می‌شویم بین **وایویل شاهانه** (پیادهٔ سیاه در C7) و **وایویل بنونی** (پیادهٔ سیاه در C5). هر یک از دو بازی بعدی مثالی است در زمینهٔ یکی از این دو فرماسیون. اولین مثال را با نوع مهمتر آنها یعنی وایویل بنونی آغاز می‌کنیم.

سفید: راپرت بایرن    سیاه: آلکساندر کوتوف  
(رویارویی تیمی آمریکا- شوروی، ۱۹۵۴)  
(دفاع نیمزو هندی)

1.d4	♟f6
2.c4	e6
3.♞c3	♙b4

طبعاً در فرماسیونهای غیر بنونی به حرکات دیگری نیاز است ولی اصول همان اصول‌اند. می‌خکوب پیاده‌ای، زوج پیاده‌ها، اهرم و نقطهٔ ایست همواره اهمیت خود را دارند. تکرنگی همچنان یک عامل مهم و حیاتی است و هرچیزی نهایتاً به تعویض صحیح پیاده‌ها بستگی پیدا می‌کند.

در مثالهای بعدی، برخی از آرایشهای پیاده‌ای را که اهمیت عمده‌ای دارند بررسی می‌کنیم.

#### ۹-۱. دو فرماسیون وایویل

قبلاً ما با آرایش پیاده‌ای وایویل<sup>۱</sup> در نمودار ۴۰ آشنا شده بودیم. در این حال نقطهٔ C5 ممکن است خالی یا مسدود باشد. حالت اول: پیاده‌های سفید در d4, c4, c3 - پیاده‌های سیاه در e5, d6, c7. حالت دوم: پیاده‌های سفید در d4, c4, c3 - پیاده‌های سیاه در e5, d6, c5.

1. Wywill

انجام بدهد یا نه؟

7... ♖c6

8. ♗e2 ...

این حرکت بهتر از 8. ♗f3 است. هدف سفید آن است که مرکز خود را با حرکت e4 گسترش دهد و امکان دارد به حرکت f3 نیاز داشته باشد.

8... b6

سیاه به این ترتیب اجازه حرکت 9.e4 را به حریف می‌دهد که نشانگر این مطلب است که هدف سیاه پذیرفتن فراماسیون وایویل می‌باشد. به راستی هم این بهترین طرح وی به شمار می‌رود.

در صورت 8...d5، پس از پاسخ 9.cxd5!، سیاه دچار دردسر می‌شود. او مجبور است پیاده را با سوار پس بگیرد که خطرناک است. البته اگر بتواند از ستون تیمه باز d استفاده کند، امکان خوبی برای کسب بازی متقابل خواهد داشت. پاسخ 9...exd5 به این دلیل خوب نیست که سفید با حرکات 0-0، ♗g3، f3 و نهایتاً e4 حمله قوی در جناح شاه به دست خواهد آورد. تنها شانس ضعیف سیاه در این طرح حرکت 9...cxd4 و استفاده از ستون باز c است.

9.e4 ...

با طرح 10. ♗g5 که تهدید پرقدرتی به‌شمار می‌رود، چون سیاه برای خلاصی از آچمزی دچار مشکل بزرگی خواهد شد.

9... ♗e8

حرکتی مهم و نه کاملاً غیر فعال، چون این اسب امکان دارد که پیاده c4 را (پس از

قابل ذکر است که قبل از آرون نیمزوویچ که بنیانگذار این دفاع به شمار می‌رود، استاد مجار، دکتر یوزف نوآ (۱۸۵۶ - ۱۹۰۳) از این سیستم و همچنین از سیستم خویشاوند آن یعنی دفاع هندی وزیر استفاده می‌کرد. به‌عنوان مثال، سه بازی او را در تورنمنت سال ۱۸۸۷ فرانکفورت (فقط در مرحله شروع بازی) در اینجا ذکر می‌کنیم:

۱- انگلیش - نوآ:

1.d4 e6 2.c4 ♗f6 3. ♗c3  
♙b4 4. ♗f3 b6 .

۲- بلکبورن - نوآ:

1.d4 e6 2. ♗f3 ♗f6 3.c4 b6.

۳- زوکرورت - نوآ:

1.d4 e6 2.c4 ♗f6 3.a3 .

بازی آخر بخصوص از این جهت قابل ملاحظه است که سفید ظاهراً به این خاطر حرکت 3.a3 را بازی کرده که از حرکت مورد علاقه نوآ یعنی 3... ♗b4 جلوگیری به عمل آورد. این نخستین توجه به دفاع نیمزو - هندی به شمار می‌رود.

تجربیات دکتر نوآ فراموش شده‌اند زیرا او در میان استادان معاصر خودش قدرت لازم را نداشت. ولی او به خاطر ایده‌هایش سزاوار افتخار است.

4.e3 c5

5. ♗d3 O-O

6.a3 ♗xc3+

7.bxc3 ...

پیاده‌ها در ستون c دوبله شده‌اند. ولی هنوز آرایش پیاده‌ای مشخص نیست و بستگی به این دارد که سیاه حرکت 9...d5 را



مجدداً تهدید گرفتن پیادهٔ دویلهٔ جلو سفید با حرکت  $15... \text{a4}$  ایجاد شده است.

**15.a4** ...

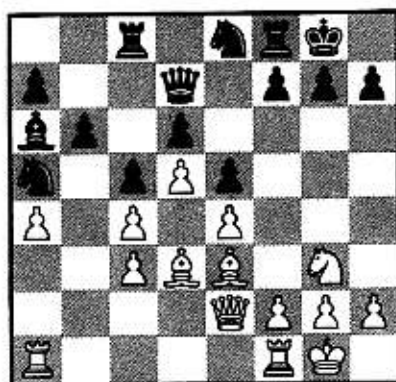
این حرکت هرچند برای سفید اجباری بود ولی ضرری هم نداشت. در واقع این پیاده هم احتیاج به مراقبت دارد اما فعلاً سفید از اوضاع جناح وزیر مطمئن است و بنابراین برای شروع عملیات در جناح شاه آماده است.

**15... e5**

به این ترتیب آرایش پیاده‌ای وایویل - بنونی تکمیل شد.

نمودار ۱۷۷

پوزیسیون پس از  $15... \text{e5}$



تکمیل فرماسیون وایویل - بنونی

موقعیت حاضر، یادآور آرایش بنونی بزرگ است. ولی تفاوت‌های اساسی دیده می‌شود: اول از همه وجود پیاده‌های دویله و سپس موقعیت و نوع سواران سبک حاضر در صحنه. یک دورهٔ انفعالی برای سیاه در پیش است، زیرا شانسهای او برای ایجاد یک اهرم خیلی ضعیف است.

$16. \text{d6}$  (... ) زیر آتش خود بگیرد.

**10. e3** ...

حرکت  $10. \text{e5}$  به هیچ وجه مناسب نیست چون به حریف امکان اهرمهای نیرومندی با حرکات  $... \text{d6}$  و  $... \text{f6}$  خواهد داد.

همچون حرکت  $\text{d5}$ ، سفید باید این پیشروی پیاده را نیز حتی‌الامکان عقب بیندازد.

**10... d6**

سرانجام آرایش پیاده‌ای مورد نظر سیاه یعنی وایویل بنونی به وجود آمد.

**11. O-O a6**

**12. g3** ...

سفید برای آوردن وزیر به  $\text{e2}$  آماده شده است. حمایت از پیاده دویلهٔ جلو در این طرحها حائز اهمیت است. حفاظت از پیادهٔ  $\text{c4}$  با حرکت  $\text{a4}$  قابل اعتماد نیست چون بعد از پاسخ  $... \text{d7}$  یا  $... \text{e8}$  ... ممکن است وزیرها تعویض شوند. در مرحلهٔ آخر بازی، سفید به لحاظ عدم امکانات حمله در جناح شاه، دچار مشکلات خواهد شد.

**12... a5**

**13. e2 c8**

تهدید گرفتن پیادهٔ دویله به وجود آمده است.

**14. d5** ...

این حرکت ضرورت داشت، چون  $14. \text{a-c1}$  در مقابل  $14... \text{d7}$  و سپس  $15... \text{a4}$

قرین موفقیت نمی‌شد.

**14... d7**

20. ♖h3 ♖h8 21.g4 ♔c7  
 22. ♜g3 ♔b8 23. ♜f2 ♜c7  
 24. ♔a2 ♖c-g8 25. ♖g1  
 ♔e7 26. ♙e2 ♙c8 27. ♜f1  
 ♙d7 28. ♜d2 g5 29. ♜f1  
 ♙e8 30. ♜g3 h6 31. ♜h5

(امکان حرکت h5... از سیاه گرفته شد.)

31... ♙xh5 32.gxh5

(چون پیاده h2 قابل تعویض است بنابراین پیاده‌های ستون h دوبله محسوب نمی‌شوند.)

32... ♜e8 33. ♙g4

(حالا دیگر ترسی از حرکت g5-g4 وجود ندارد تا آرامش سفید به هم یخورد.)

33... ♜g7 34. ♔e2 ♔c7

35. ♔d3 ♖a8

(اکنون سیاه در تدارک حرکت اهرمی b6-b5 است.)

36. ♖b1 ♖hb8 37. ♖b2 a6

38. ♔c2 ♔d7 39. ♖g3 ♔e8

40. ♙d2 ♖a7 (40... ♜xh5

41. ♖h3 ±) 41. ♖h3 b5!

(با این اهرم چنگالی قوی، سیاه ابتکار عمل خطرناکی به دست می‌آورد.)

42.axb5 axb5 43.cxb5

♖xb5 44. ♖xb5 ♔xb5

(تهدید ♔f1...45 به وجود آورده است.)

45.c4!!

(حرکتی نجات دهنده و درخشان.)

45... ♔xc4+ 46. ♔xc4 ♜xc4

47. ♙xg5!!

(نکته اصلی ترکیب سفید.)

16.f4! ...

حرکتی که معمولاً در پوزیسیونهای بنونی ناکام می‌ماند، اکنون و در این مورد خاص بجا و بمورد تشخیص داده می‌شود (مقایسه کنید با نمودار ۱۷۵).

16... f6!

اجتناب از 16...exf4، سیاست خوبی است. اگر سیاه سریعاً قادر به بهره‌برداری از نقطه e5 نشود، به موقعیتی شبیه نمودار ۱۴۳ گرفتار می‌آید.

17.f5 ...

تنها راه پیشروی سفید و به دست گرفتن ابتکار عمل در بازی، همین حرکت بود. او باید برای کسب زوج پیاده‌های f5 و g5 تلاش ورزد. حرکت 17.fx e5 درست نبود چون پس از 17...dxe5، تهدید ♜d6...18 به وجود می‌آمد.

17... ♔f7!

طرح سیاه آوردن شاه به جناح دیگر و در نتیجه خشی کردن نقشه سفید است.

18. ♖f3! ...

سفید با درک این موضوع که اهرم مورد نظرش تحت شرایط فعلی به طریق معکوس عمل خواهد کرد و اهرم دیگری نیز در اختیار ندارد، بلافاصله نقشه‌اش را تغییر می‌دهد. از این به بعد، او به پیشگیری از اجرای هرگونه اهرمی از سوی سیاه می‌پردازد. به خاطر همین موضوع، رخ شاه او در جلو پیاده‌ها بهتر می‌تواند در خدمت باشد.

قسمت بعدی این بازی جریان کندتری دارد و به همین جهت سریع از آن می‌گذریم:

18... ♔e7 19. ♜f1 ♔d8

اگر سیاه این حرکت را زودتر از این انجام دهد، سفید می‌تواند به سادگی با حرکت  $b3$  آن را بی‌اثر سازد و چنانچه سیاه اسبها را تعویض کند، سفید با پیاده  $a2$  اسب را می‌گیرد.

به عنوان یک قاعده، اگر سفید بتواند بدون حرکت  $a3$  (که به قیمت یک تمپو و تضعیف خانه  $b3$  تمام می‌شود) به آرایش وایویل برسد وضعیت بهتری خواهد داشت.

**4... b6**

**5. ♖g5 ...**

حرکتی که سفید انجام داد، همچون شمشیر دودم است که خود نیز از آن آسیب خواهد دید. حرکت  $5. ♖b3$  که در بازی انگلیش - نوآ (فرانکفورت، ۱۸۸۷) ملاحظه شد، محکم و مطمئن بود.

**5... ♙xc3+**

حالا این حرکت قابل توجیه است، آنهم به خاطر موقعیت فیل  $g5$  سفید.

**6. bxc3 ♙b7**

فرم آرایش سوارهای سیاه به صورت  $a5$  ♙ و  $a6$  ♙ در وایویل شاهانه نسبت به وایویل بنونی تأثیر کمتری دارد، به خاطر آن که پیاده دبله جلوه کاملاً بی‌حرکت است (به طوری که سفید می‌تواند  $c4-c5$  کند) و نه در معرض فشار از طریق ستونی است (به طوری که سفید می‌تواند از حرکت  $d5$  اجتناب کند).

به علاوه، تا زمانی که پیاده  $a2$  حرکت نکرده است حرکت  $a5$  ♙ مؤثر نخواهد بود.

**7.e3 ...**

یا:

**47... ♙xf5!**

(بهترین دفاع سیاه همین حرکت بود. گرفتن فیل به هر حال بد بود:

**(1) 47... hxg5? 48. h6! ♖a8**

**49. hxg7 ♗g8 50. ♕c3 ♙b6**

**51. ♖h6 ♗xg7 52. ♗xf6 .**

با برتری کامل سفید.

**(2) 47... fxg5? 48. f6! ♕d8**

**49. ♖f3 ♕e8 50. fxg7 ♗xg7**

**51. ♕c3! ♙a5 52. ♖f6 ♙b7**

**53. ♖xh6 .**

باز هم با برتری زیاد سفید.)

**48. exf5 fxg5! 49. f6 e4!**

**50. f7 ♖a8 51. ♖c3! ♙e5**

**52. ♖a3! ♗f8 53. ♙e6 ♕b6**

**54. ♖b3+ ♕c7 55. ♖a3**

و دو بازیکن به تساوی رضایت دادند.

سفید: یفیم بوگولیووف سیاه: ماریو مونتیچلی

(تورنمنت سان رمو، ۱۹۳۰)

(دفاع نیمزوهندی)

**1. d4 ♙f6**

**2. c4 e6**

**3. ♙c3 ♙b4**

**4. ♙f3 ...**

این حرکت با آرایش وایویل هماهنگی ندارد، ولی در این لحظه حرکت درستی است زیرا پس از:

**4... ♙xc3+ 5. bxc3 c5 6. ♙d2!**

**♙c6 7. ♙b3**

سیاه قادر نخواهد بود با حرکت  $a5$  ♙ پیاده دبله جلوه را زیر آتش خود بگیرد. ولی حتی

اهرمی بزند.

## 12. ♖g3 O-O-O?!

حرکت اصلی طرح سیاه قلعه بزرگ است ولی در این لحظه حرکتی زودرس و بسیار مخاطره‌آمیز به شمار می‌رود. حرکت 12...e5? هرچند می‌توانست مطلوب باشد ولی حرکت مناسبی نیست چون سوراخی در نقطه f5 به وجود می‌آورد. اگر سفید e4 کرده بود، این سوراخ دیگر در دسترس فیل d3 نبود و چنین سوراخی اصلاً اهمیت نداشت.

بهترین حرکت موجود 12...h5! بود، چون سیاه می‌بایستی قبل از آنکه خود را با قلعه بزرگ گرفتار کند، در جناح شاه تا حدودی پیشروی می‌کرد.

## 13.a4 a5

هرچند پوزیسیون شاه با این حرکت تضعیف می‌شود ولی چون به هرحال باید جلو حرکت 14.a5 گرفته شود، لذا حرکتی غیرقابل اجتناب بود.

## 14. ♖b1 ♖d-g8

پوزیسیون حاضر نوعی آرایش وایویل - شاهانه است در حالت خام و ناقص، و عملاً (اگر با نمودار ۱۰۱ مقایسه شود) آرایش پیاده‌ای آن پیوندی است. هنوز برخورد بین پیاده‌ها معلوم نیست که چه شکلی بگیرد. سفید شانس خوبی را در اختیار دارد.

## 15.f3? ...

ولی سفید با این حرکت طرح اشتباهی را دنبال می‌کند.

در چنین موقعیتهایی حرکت 15.c5! حرکتی است درست، قوی و حائز اهمیت

7. ♜d2 h6 8. ♙h4 d6 9.f3  
♜b-d7 10.e4 ♙e7 11. ♙d3  
g5 12. ♙f2 ♜h5

با بازی خوب برای سیاه.

سفید باید در مورد راندن پیاده e حساس باشد و عموماً راندن آن یک خانه به جلو بهتر است، چون آرایش پیاده‌ای را قابل انعطاف‌تر می‌سازد.

7... d6  
8. ♙d3 ♜b-d7  
9.O-O ♙e7  
10. ♜d2 h6  
11. ♙h4 ...

تا الآن پیاده‌ها هیچگونه برخوردی نداشته‌اند و آرایش پیاده‌ای ایجاد شده از نوع خام است. با این وجود، پیاده‌های دوبله موجب شده‌اند تا فیل‌های سفید تفاوت یابند و فیل جناح وزیر سفید با ارزش‌تر شود. در نتیجه، خصلت مشکوک حرکت پنجم سفید در این لحظه خود را نشان می‌دهد، زیرا حرکت 11. ♙xf6 همانند حرکت متن بازی، به نوعی به حریف امتیاز می‌دهد.

## 11... g5!

قاعدتاً این تعقیب فیل قوی به شمار می‌آید، اگر (۱) پیاده‌های مرکزی سیاه بطور کامل قطر h2-b8 را بسته باشند، (۲) سفید در جناح شاه قلعه رفته باشد، و (۳) سیاه در جناح شاه قلعه نرفته باشد.

در این صورت چنین تعقیبی سفید را مجبور می‌کند که یکی از پیاده‌های خانگی خود را حرکت دهد و به این وسیله سیاه را قادر سازد که علیه شاه او دست به عملیات

حضور یابد.

**18.h3**

...

در این لحظه نگاهی تند و سریع می‌اندازیم به عواقب حرکت نامطبوع 18.d5?? . این پیشروی پیاده در آرایشهای وایویل بنونی غالباً درست است ولی در وایویل شاهانه یک نوع خودکشی پوزیسیونی به شمار می‌رود، زیرا تسلط خانه c5 به سیاه واگذار می‌شود. ولی اگر سفید بتواند براین خانه مسلط شود، در این صورت می‌تواند حرکت d5 را مدّ نظر قرار دهد. به عنوان مثال، اگر اسب سیاه به جای d7 در نقطه c6 بوده باشد، حرکت d5 می‌توانست مورد داشته باشد زیرا پس از آن او بلافاصله می‌تواند حرکت 19.c5 را انجام دهد.

**18... ♖h5****19.c5? ...**

همانطور که در بالا اشاره شد، حرکتی که انجام گرفت تحت شرایط دیگری می‌توانست در خدمت سفید باشد، ولی تحت شرایط حاضر به هیچ وجه به جای آن سفید حرکت 19. ♖f2 را داشت، با این طرح که اسب خود را (احتمالاً از طریق b3 و a1 و c2 و سپس e3) به خانه f5 برساند.

**19... dxc5****20.d5 ♜f4****21. ♜c4 ...**

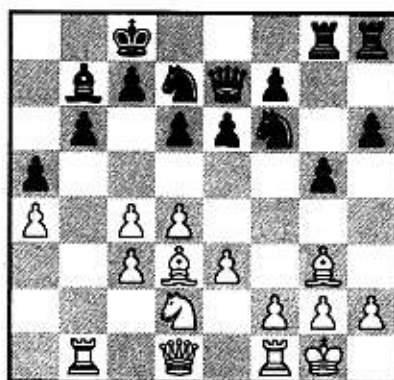
توأم با تهدید 22.d6 و گرفتن تفاوت، اما به قیمت زیاد دو پیاده.

**21... ♜h6!**

فراوان که امکانات تهاجمی بسیار عالی به سفید می‌دهد. برای مثال:

نمودار ۱۷۸

پوزیسیون بعد از 14... ♜dg8



آرایش وایویل شاهانه خام

15...dxc5 16. ♖e2 h5 17. ♜a6 h4 18. ♜xb7+ ♔xb7 19. ♜c4! .

بانوف حرکت 15. ♖e2 را پیشنهاد کرد، اما این ادامه بعد از پاسخ 15...c5! به جایی نمی‌رسید. اصولاً تبدیل فرم بازی به آرایش وایویل بنونی، همانطوری که دیده می‌شود، خطرناک است و به نفع سیاه عمل خواهد کرد، چون محدود شدن پیاده دویله جلو، پوزیسیون سفید را بسته نگاه می‌دارد.

**15... h5****16.e4 h4****17. ♜e1 e5**

سیاه اکنون بازی بسیار خوبی دارد. در اثر وجود پیاده‌های میخکوب مرکزی، پوزیسیون او استحکام زیادی یافته است. فقط یک مورد نگرانی می‌تواند وجود داشته باشد: اسب سفید ممکن است در نقطه f5

32. ♖c2 ♜c6  
 33. c4 g4  
 34. ♙xh4 g×h3  
 35. g3 ♜e5!  
 36. ♜b3 ♜e2+!  
 37. ♜×e2 ♜f1+!  
 38. ♙×f1 ♜h1+  
 39. ♙f2 ♜g4 مات

### ۹-۲. آرایش تعویضی ارتدوکس

در فصل پنجم (مبحث پیاده‌ها و رخها) و در بخش ششم آن با فرم‌اسیونهای نیمه باز آشنا شدیم که میخکوب پیاده‌ای در مرکز داشتند (پیاده‌های میخکوب d5 و d4). در نمودارهای ۱۰۶ تا ۱۱۰ به طور کلی با این نوع پوزیسیونها آشنایی یافتیم. مثالی که در پی خواهد آمد، روشنگر همان مطلبی است که در نمودارهای فوق‌الذکر درباره‌اش بحث کرده بودیم.

سفید: رابرت بایرن سیاه: اریک الیسکازس  
 (المپیاد هلسینکی، ۱۹۵۲)

«گامبی وزیر»

1. d4 d5  
 2. c4 e6  
 3. ♜c3 ♜f6  
 4. c×d5 e×d5  
 5. ♙g5 ♙e7  
 6. e3 c6

آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۰۶ پدید آمده است.

7. ♖c2 ♜b-d7  
 8. ♙d3 ♜h5  
 9. ♙×e7 ♖×e7

22. ♜f2 f5!

یک ترکیب پوزیسیونی درخشان و پیچیده آغاز می‌شود.

23. d6 ...

سفید حتی سعی هم نکرد که مشکلاتی برای حریف به وجود آورد. البته حرکت 23. e×f5 با پاسخ ♙×d5 روبه رو می‌گشت و بازی به نفع سیاه می‌شد.

اما حرکتی که منجر به پیچیدگیهایی در بازی می‌شد، 23. ♜e3 بود. دو ادامه را بررسی می‌کنیم:

23... ♜f6 24. ♜×f5 ♜×f5 (1)  
 25. e×f5 ♙×d5 26. ♙e4 ♜f6  
 (2) 23... f×e4 24. ♜f5 ♖f8  
 25. ♜×h6 e×d3! 26. ♜×g8 c4!.

در هر دو حالت وضعیت سیاه بهتر است.

23... ♜×d6!  
 24. ♜×d6+ ♖×d6  
 25. ♙c4 ♜f8  
 26. e×f5 ♜×f5  
 27. ♜d2 ...

در صورت تعویض وزیرها، سیاه در مرحله آخر بازی خواهد برد.

27... ♖e7  
 28. ♖b3 ♜f8  
 29. ♙d3 e4!  
 30. ♙×e4 ♙×e4  
 31. f×e4 ♖×e4

تهدیدی که به وجود آمده عبارت است

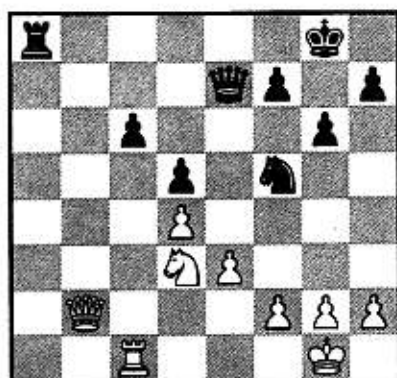
از:

32... g4 33. h×g4 h3 34. g×h3  
 ♜e5

با تهدید متقابل 25... ♖xg2 و سپس  
26... ♔e4+

نمودار ۱۷۹

پوزیسیون پس از 24. ♖c1



آرایش پیاده‌ای تعویضی ارتدوکس

25. ♖e2 ♖a3

با همان منظور قبلی.

26. g3 ♔e4

27. ♖e1! ♖f5

28. ♖c2! ...

سیاه وادار به تعویض وزیرها شده و در

نتیجه کاملاً غیرفعال می‌شود.

28... ♔xc2

29. ♖xc2 ♖e7

30. ♖f1 ...

این آرایش پیاده‌ای، حرکت 30. g4 را

ایجاب می‌کند، به طوری که پیادهٔ ستون h

سیاه بدون هیچ محافظتی همچنان به

صورت یک هدف باقی بماند

(30... h5 31. g×h5!). اما، باید به

عواقب حرکت 30... ♖a1 بدگمان بود.

30... f6

هرچند زوج پیاده‌ای ایجاد شده مفید

10. ♖g-e2 ♖b6

11. O-O g6

سیاه تعویض دو فیل هم‌رنگ را تدارک

می‌بیند.

12. ♖a4! ♖xa4

13. ♔xa4 O-O

14. b4 a6

دامی در سر راه سفید گذاشته می‌شود. در

صورت

15. b5? c×b5 16. ♖×b5??

♖f5!

فیل سفید از بین می‌رود.

15. ♖b3 ♖e6

16. a4 ♖f-c8

17. ♖b2 ♖g7

18. b5 a×b5

19. a×b5 ♖f5

حرکت 19... c5 بهتر بود (نگاه کنید به

نمودار ۱۰۹)

20. ♖f4 ♖×d3

21. ♖×d3 ♖f5

22. ♖×a8 ♖×a8

23. b×c6 b×c6

24. ♖c1 ...

این پوزیسیون حاصل آن چیزی است که

قبلاً آن را حملهٔ اقلیت پیاده‌ای نامیده‌ایم

آرایش پیاده‌ای سیاه به علت پراکندگی

پیاده‌ها در دو گروه و نیز عقب افتاده بودن

پیادهٔ c6 ضعیف است. این ضعف هرچند

جدی است لزوماً تأثیر فکعی در جریان

بازی ندارد.

24... ♖h4

37.h3 ♖c7 38.♘d2 ♖c8

39.♙xc8 ♜xc8 40.♘f3

و سفید می‌برد.

37.♙d8 ♖c7

در صورت 37...♘g6، سفید با پاسخ

38.♙d6 مانع از حرکت 38...h5 خواهد

شد.

38.♜c5 ♖f7

39.♘f3 ♜g6

40.♘g3 ♖a7

41.♙d6 ♖c7

در صورت 41...♜e7 سیاه یک پیاده

از دست می‌داد:

42.♜d7 ♜g6 43.♜b8!

42.♜a6 ♖c8

43.♙d7+ ♜e7

44.♜c5 ♖a8

45.♙d6 ♖a1

یورش‌هایی که شکست خواهد خورد. به

هر حال ادامه وضع غیرفعال سیاه هیچ

شانسی به او نمی‌دهد که در مقابل حمله

پیاده‌ای سفید (با حرکات e4,f3,h4) بتواند

دفاع کند.

46.♜d7 f5

47.♜e5+ ♖g7

48.h3 ...

علاوه بر 49.♜xc6 تهدید زیر به

وجود آمده است:

49.♙e6 ♖a7 (49...♘f8

50.♙f6+) 50.gxf5 ♜xf5+

51.♘g4 .

48... fxf4

است ولی ضروری نبود. حرکت لازم

30...h5! بود، طوری که این پیاده دور،

نوک محافظت شده یک زنجیر پیاده‌ای

بشود، نه آنکه پایه آسیب‌پذیر زنجیر و دور از

دسترس.

31.♘e2 ♖f7

باز هم حرکت 31...h5! فراموش شد.

32.♜d3 ...

تهدید 33.♜b4 به وجود آمده است.

32... ♖e6

33.♙b2 ♖a7

از آنجا که سیاه نهایتاً قادر به حفظ عرض

هفتم نیست بنابراین باز هم بهتر بود که

حرکت 33...h5 را انجام می‌داد.

34.g4! ...

اکنون دیگر پیاده h7 به صورت یک

هدف دائمی درآمده است. از حالا به بعد

سیاه دچار ضعفی اضافه بر ضعف قبلی است

و آن اینکه دو پیاده c6 و h7 که پایه‌های

فرماسیون پیاده‌ای او به شمار می‌روند، آنقدر

از یکدیگر فاصله دارند که هیچگاه

نمی‌توانند توسط شاه به درستی حمایت

شوند.

34... g5

به نظر می‌رسد سیاه درصدد تعویض

پیاده h7 خود (با آوردن شاه به f7 و g6 و

سپس حرکت h5) می‌باشد. اما این نقشه به

تلاش زیادی نیاز دارد.

35.♙b8 ♖f7

36.♙h8 ♖g7

در صورت 36...♘g6 این ادامه منطقی

به نظر می‌رسد:



این سیستم حاصل می‌شدند، دیگر به طور مطلق ضعیف شمرده نمی‌شدند و در نتیجه این موضوع باعث شد که این فرم‌اسیونها بیش از پیش متداول شوند. به عنوان مثال به این دو گشایش توجه کنید:

(1) 1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6

3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6

5. O-O ♙e7 6. ♖e2 b5

7. ♙b3 d6 8. c3 O-O

9. d4 ♙g4 10. d5 ♘a5

11. ♙c2 c5 12. dxc6 ♘xc6

توأم با بازی رضایتبخش برای سیاه (رتی - روبینشتاین، وین ۱۹۲۲).

(2) 1. ♘f3 d5 2. c4 d4

3. e3 ♘c6 4. exd4 ♘xd4

5. ♘xd4 ♙xd4 6. ♘c3 c6

7. d3 e5 8. ♙e3 ♙d8 9. ♙e2

♘f6 10. O-O ♙e7 11. ♙h1

O-O 12. f4

با بازی رضایتبخش برای سفید (باتونیک - فلور، قهرمانی شوروی ۱۹۴۴).

7. ♘f3 ...

حرکت 7. ♘b3 که امروزه بازی

می‌شود، طبیعتاً بهتر است. سفید باید برای حرکات f3 یا f4 آمادگی داشته باشد.

7... h6!

اقدامی غیرمستقیم برای حفظ تسلط بر

خانه d5، زیرا با این حرکت جلو ♙g5 8. که موقعیت اسب f6 را به خطر می‌انداخت گرفته می‌شود.

8. O-O ...

بازی اشتولتس - بولسلاوسکی (تورنمنت

49. hxg4 ♙c1

حرکت 49... ♙a6 هم کافی نیست، چون:

50. ♙e6 ♘f8 51. ♘f3! .

50. ♙e6 ♘g6

در صورت 50... ♘f8، سیاه با پاسخ 51. ♘f3 مواجه می‌شد و در هر حال یک پیاده از دست می‌داد.

51. ♙xc6

و سفید به سادگی خواهد برد.

### ۳-۹. سیستم میخکوب سیسیلی

به دو مثال در مورد آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۱۱ توجه کنید:

سفید: زیگبرت تاراش سیاه: لوئیس پاولسن

(تورنمنت برسلاو، ۱۸۸۹)

«دفاع سیسیلی»

1. e4 c5

2. ♘f3 ♘c6

3. ♘c3 ♘f6

4. d4 cxd4

5. ♘xd4 d6

6. ♙e2 ...

غیر از این، ادامه‌ای که در بازی دکترینوآ-

لوئیس پاولسن در فرانکفورت (۱۸۸۹) به وقوع پیوست، ارزش یادآوری را دارد:

6. ♙e3 e5

6... e5

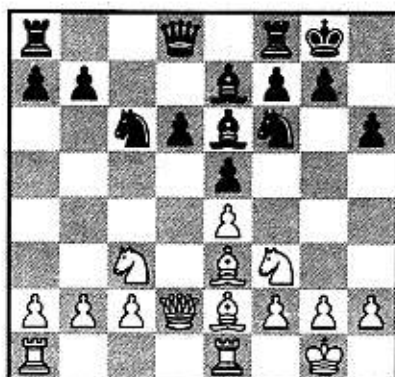
سیستم میخکوب یکی از سلاح‌های مهمی است که پاولسن به شطرنج معاصر معرفی کرده است. نظر انقلابی او در خصوص پیاده عقب مانده d6 به طور کلی از آن موقع به بعد پذیرفته شده است. فرم‌اسیون‌هایی که از

قریب‌الوقع نیست.

11... ♖g4

نمودار ۱۸۰

پوزیسیون پس از 11. ♖d2



اهم d5... غیر قابل جلوگیری است.

بالاخره پاولسن به میل شدید خود برای کسب برتری دو فیل تسلیم می‌شود و تلاشی فوق‌العاده را برای تعویض فیل (که خود با حرکت h6... از آن امتناع ورزیده بود) به خرج می‌دهد. به خاطر همین تناقض، پیاده عقب مانده d6 برای او تبدیل به یک مشکل اضافی می‌شود. اما در عین حال همین موقعیت به پاولسن اجازه می‌دهد که استعداد شگرف خود را در چنین پوزیسیونهایی نشان دهد.

انتخاب این بازی فقط به منظور نشان دادن قوه ابتکار پاولسن در چنین سیستمی بوده است. بنابراین بقیه بازی را به طور مختصر پیگیری خواهیم کرد:

12. ♖a-d1 ♜x e3 13. ♖x e3 ♖a5 14. a3 ♖c5 15. ♖d2 a6 16. b4 ♖a7 17. ♜d5 ♜d8 18. c4 ♜c8 19. ♖e3

گرونینگن (۱۹۴۶) چنین ادامه یافته بود:

8. ♜c4? ♜e7 9. ♖e2 O-O  
10. h3 ♜e6 11. o-o ♜c8  
12. ♜b3 ♜a5 13. ♜d1 ♖c7  
14. g4 ♜x b3 15. a x b3 a6  
16. ♕h1 b5 17. b4 ♖c4 +

8... ♜e6

9. ♜e1 ...

حرکت 9.b3 نیز که در بازی زنوسکو بوروفسکی - هرکرامر (زائدام ۱۹۴۶) انجام گرفت، قابل بازی است، هرچند که ادامه بی‌خطری است.

9... ♜e7

حرکت 9...d5 درست نبود، زیرا

10. exd5 ♜x d5 11. ♜x d5 ♜x d5 12. ♜x e5 ♜x e5  
13. ♜b5+ .

10. ♜e3 ...

بازی در این لحظه طبق موازین امروزی در تعادل است، ولی تاراش خاطرنشان می‌سازد که برتری از آن سفید است و او می‌توانست آن را با مانور فیل e2 به b5 و a4 و سپس به b3 حفظ کند. این مانور عملاً به بازی اشتولتس - بولسلاوسکی منجر می‌شد که در بررسی حرکت هشتم سفید ذکر شده بود.

10... O-O

حال پیاده عقب مانده آماده پیشروی است.

11. ♖d2 ...

سفید قادر به جلوگیری از حرکت اهرمی

46...h5 47.♖d4 g4 48.h4

♙g7 .

طرفین به تساوی رضایت دادند.

سفید: براکلاو رابار (یوگوسلاوی)

سیاه: گدنون بارتسا (مجارستان)

(المپیاد هلسینکی، ۱۹۵۲)

«دفاع سیسیلی»

1.e4 c5

2.♟f3 ♟c6

3.d4 c×d4

4.♟×d4 ♟f6

5.♟c3 d6

6.♙e2 e5

7.♟b3 ...

بهترین نقطه عقب نشینی اسب.

1... ♙e6

در صورت 7...♙e7 جواب 8.♙g5

هیچ مزیتی نخواهد داشت چون

8...♟×e4 9.♟×e4 ♙×g5

10.♟×d6+ ♙e7

این ادامه در صورت 7.♟f3 کارایی

نداشت و این دلیلی است بر اینکه چرا در آن

حالت حرکت 7...h6 مفید است.

8.♙g5 ...

اولین قدم برای افزایش کنترل فضا در

ستون d.

8... ♙e7

9.O-O O-O

همانطور که رابار خاطرنشان ساخت

ادامه زیر درست نبود:

9...♟×e4? 10.♟×e4 ♙×g5

b6 20.♖d2 ♖b7 21.h3

♟e7!

(این حرکت به منظور انسداد نقطه ایست

مهم d5 انجام گرفته است.)

22.♟e3 ♙c7 23.♙d3 ♟g6

24.♟d5 ♙d8 (24...♙×d5

25.c×d5 ±) 25.♙h2 ♖d7

(برای جلوگیری از حرکت 26.g3)

26.♖e3?

(فشار زمان. حرکت صحیح 26.♙f1 بود.)

26...♙×d5! 27.e×d5

(با این حرکت سیاه صاحب اکثریت پیاده‌ای

در جناح شاه می‌شود که خطرناک است، اما

حرکت 27.c×d5 به دلیل 27...♟c3 بدتر

بود.)

27...f5! 28.♙f1 ♖a4

(باز هم فشار زمان. تاراش حرکات

28...♟h8 و 28...g7 را توصیه می‌کند.)

29.♙b1 ♖e8?? 30.♟d4!

♟f4 31.♟c6?

(حرکت 31.g3! پیروزی سفید را تأمین

می‌کرد.)

31...♙c7 32.♖f3 ♖f7

33.g3 ♟g6 34.a4 ♟e7

35.b5 a5 36.♙e2 ♟×c6

37.b×c6! e4 38.♖h5 ♖f6

39.♙f1 ♟c-e8 40.♙g2

♖d4 41.♖e2 ♟e7

42.♙b-d1 ♖f6 43.♖d2

♙f-e8 44.♙e2 ♙e5

45.♙d-e1 g5 46.♙g1

(تهدید 47-g4 به وجود آمده است.)

13... ♖f-d8

تهدید به تعویض پیاده عقب مانده با  
حرکات 14... ♗e7 و 15... d5

14. ♖c4 ♖a-c8

به منظور کسب تساوی تقریبی با این ادامه:

15... ♗b4 16. ♖xf7+ ♖xf7

17. ♖xf7+ ♗xf7 18. cxb4

♖c4 19. f3 ♖xb4 20. ♖a-c1

♗d7 .

15. ♗d2 ♗a5

16. ♖b3 a6

حرکت 16... ♗xb3 موجب می‌شود

که سیاه یک فیل بد در مقابل اسب حریف  
داشته باشد.

17. ♖f-d1 ♖d7

رابار به درستی حرکت 17... b5 را

توصیه می‌کند که احیاناً با ♖g5 ... و

♗c4 ... ادامه داده می‌شود و به این ترتیب

سیاه شانس بهتری برای بازی متقابل خواهد  
داشت.

18. g3 ♗c6

19. ♗f1 ♖f8

تدارک برای 20... ♗e7.

20. ♖d3 ...

حالا موقعیتی برای مانور اسب به نقاط

e3 و d5 فراهم شده است. اما سفید باید از

تعویض اسبها اجتناب نماید، به طوری که

اثر خنثی سازی فیلهای غیرهمرنگ غالب

نگردد.

20... ♖g5

21. ♗e3 ♖xe3 سیاه روی ادامه

حساب می‌کرد. هرچند که سفید در آن

11. ♗xd6+ ♗e7 12. ♗xb7!

10. ♖xf6 ♖xf6

11. ♗d5 ♖xd5

سیاه بی‌جهت فیل خوب خود را تعویض  
می‌کند. تهدید:

12. ♗xf6+ ♖xf6 13. ♖xd6

با حرکت 11... ♖g5! دفع می‌شود. در آن  
صورت سیاه بازی رضایتبخشی خواهد  
داشت. مثلاً:

12. c3 ♗e7!

(مقایسه کنید با حرکت 21... ♗e7 در مثال  
قبلی) و یا

12. f4 exf4 13. ♗xf4 ♖xf4

14. ♖xf4 d5! .

12. ♖xd5 ♖c7

13. c3 ...

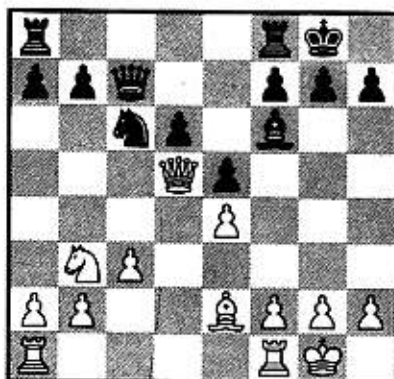
اکنون طرفین از لحاظ تسلط بر ستونها در

وضع مساوی هستند، اما سفید برتری دارد.

پیاده عقب مانده d6 راه فیل سیاه را بسته  
است.

نمودار ۱۸۱

بوزیسیون پس از 13. c3



پیاده عقب مانده، سیاه را دچار مشکل می‌کند.

28.hxg6 hxg6

29. ♖h1 ♗h8

30. ♖a-d1! ...

حمله سنت جورج در قویترین شکل خود به مرحله عمل درآمده است. تهدید سفید 31. ♖xh8 و گرفتن پیاده d6 (31... ♖xh8 32. ♖xg6) پس از ادامه زیر است:

31... ♖xh8 32. ♖h6+ ♖g8

33. ♖xg6+

30... ♖xh1

31. ♖xh1 ♖f6!

لازم بود که ستون باز را در اختیار سفید می گذاشت. به همین لحاظ، ادامه زیر غلط بود:

31... ♖h8? 32. ♖xh8 ♖xh8

33. ♖h6+ ♖g8 34. ♖xg6+ .

32. ♖h6+ ♖g8

33. ♖d5 ♖d7

34. ♖h3 ♖c7

35. ♖h7+ ♖f8

36. ♖h6+ ...

پس از 36. ♖h8+ در مرحله آخر بازی برتری سفید از بین خواهد رفت:

36... ♖xh8 37. ♖xh8+ ♖g7

(37... ♖e7? 38. ♖xf7!)

38. ♖a8 ♖f6 (38... ♖e7?)

39. ♖d8!).

36... ♖e7

به نظر می رسد که سیاه از مهلکه جان سالم به در برده است، اما ...

37. ♖e3! ...

صورت هم برتری خواهد داشت، چون فیل او قویتر از اسب است.

21.h4! ♖h6

حرکت ایده آلی نیست ولی سایر ادامه ها بدتر از این بودند به عنوان مثال:

(1) 21... ♖f6 22. ♖e3 ♖e7

23. ♖g4!

(2) 21... ♖d8 22. ♖e3 ♖e7

23. ♖c4!

(3) 21... ♖e7 22. ♖e3 ±

22. ♖h2 ...

با تهدید دوبله کردن پیاده های ستون h با حرکت 23. ♖g4.

22... g6

هرچند حرکت لازمی بود ولی از طرفی سیاه را در معرض حمله سنت جورج قرار خواهد داد.

23. ♖g4 ♖g7

انتخاب مشکل است. سیاه حتی با انتخاب ادامه زیر نیز دچار تنگناهای مهلکی می شد:

23.... ♖g7 24. ♖g2! h5

25. ♖e3 ♖e7 26. g4 hxg4

27. ♖h1 .

24. ♖g2 ♖d-d8

حرکت 24...f5 در برابر ادامه زیر کاری از پیش نمی برد:

25. exf5 gxf5 26. ♖xh6 ♖xh6

27. ♖e6 .

25. ♖xh6 ♖xh6

26. ♖d2+ ♖g7

27. h5! ♖e7

♖e8 (55...♖e6 56.♖f8!)  
 56.♖f6 ♖f8 57.f4 exf4  
 58.gxf4 ♖e8 59.e5 dxe5  
 60.fxe5 ♖f8 61.c5! + -)  
 54.axb4 ♖f6 55.g4 ♖e6  
 56.♖g7 ♖e7 57.g5 ♖e8  
 (57...♖e6 58.♖f8 f6  
 59.♖g7!) 58.♖f6 ♖f8  
 59.c5! dxc5 60.bxc5 bxc5  
 61.♖xe5 f6+ (آخرین تلاش.)  
 62.gxf6 ♖f7 63.♖d6!

(کوته‌ترین راه برد همین است. پس از حرکات:

63.♖d5 ♖xf6  
 باز هم سفید می‌تواند با 64.f4! ببرد، حال آنکه حرکت 64.♖xc5? فقط به تساوی می‌رسد:

64...♖e5 65.♖c4 g5 66.♖d3  
 ♖f4 67.♖e2 g4!  
 یا آنکه در صورت 67.♖d4، سیاه 67...♖xf3 خواهد کرد)

63...c4 64.e5 c3 65.e6+  
 ♖xf6 66.e7 c2 67.e8=♖  
 c1=♖ 68.♖e7+ ♖f5  
 69.♖e5 مات

#### ۹-۴. دیوار بولسلاوسکی

مثالی که خواهد آمد در مورد آرایش پیاده‌ای نمودار ۱۲۴ است که پیاده‌های سفید در e4 و c4 و پیاده‌های سیاه در c6 و d6 قرار دارند.

سفید: رابرت بایرن (امریکا)

سیاه: آلکساندر کوتوف (شوروی)

با این حرکت عالی، سفید حمله را حفظ می‌کند. تهدید او اکنون بسیار قوی است:

38.♖b6 ♖d7 39.♙xc6+  
 به این ترتیب فرصت کافی برای نفوذ به ستون h برایش به وجود خواهد آمد.

37... ♗d8

38.♙h7 ♖d7

39.♖h6 ♖c8

40.♖f8 ...

فقط حالا است که برتری سفید مسلم و قطعی شده است.

40... ♗d7

41.♖h8! ...

به گفتهٔ رابار، سفید می‌توانست با حرکت 41.♙h8! و سپس با عملیات پیاده‌ای علیه شاه نیز بازی را ببرد.

41... ♖xh8

42.♙xh8 ♗e7

43.♖f3! ...

آخرین مرحله‌ای که باقی مانده، پیشروی شاه به نقطهٔ f6 است. سفید به ترتیب زیر بازی را برد:

43...♖d7 44.♖g4 ♗e8

45.♙xe8 ♖xe8 46.♖g5

♖e7 47.b3 b6 (47...♗c6

48.b4 ±) 48.c4 a5 49.a3

♗e6+

(در غیر این صورت، سفید می‌توانست 50.♖f6 کند.)

50.♙xe6 ♖xe6 51.♖h6

♖f6 52.f3 ♖e6 53.b4 axb4

(53...a4 54.♖g7 ♖e7 55.b5

دهد. اما در این مورد خاص به هر حال او زمان از دست می‌دهد. حرکت متن که تهدید  $15. \text{c}6$  را به همراه دارد، آنقدر به نظر جذاب می‌آید که نمی‌توان حرکتی مثل  $14. \text{h}2$  را جایگزین آن کرد.

**14... ♖a5**

چندان عجله‌ای هم در اجرای این یورش نبود.

به منظور حمایت ساده از پیاده  $\text{d}6$ ، حرکت  $14... \text{f-d}7$  معمولتر است. به عنوان مثال به دو ادامه زیر توجه کنید:

(1)  $15. \text{f}4 \text{ e}5$

با امکانات تقریباً مساوی.

(2)  $15. \text{d-e}2 \text{ ♖a}5!$

(2a)  $16. \text{x-d}6 \text{ ♖b}4!$

و سیاه پیاده‌اش را با کیفیت خوب پس می‌گیرد.

(2b)  $16. \text{f}1 \text{ e}5 (16... \text{b}4?)$

$17. \text{a}3! \text{ ♖x-c}4?? 18. \text{d}4!$

$17. \text{d}4 \text{ a}3 18. \text{f}4 \text{ e-d}7$

$19. \text{b}3 \text{ a}6 20. \text{f}2 \text{ d-c}5$

$21. \text{e}3 \text{ b}4 22. \text{e}2 \text{ d}7$

و یک بازی خوب برای سیاه به وجود می‌آید (رشفسکی - برونشتاین، زوریخ ۱۹۵۳)

(3)  $15. \text{f}4 \text{ ♖a}5 16. \text{f}2 \text{ b}6$

با یک بازی تند و امکانات تقریباً مساوی (اشتالبرگ - بولسلاوسکی، تورنمنت نامزدها، زوریخ ۱۹۵۳)

**15. f4 ...**

رابرت بایرن این را بهترین حرکت می‌داند. حرکت  $15. \text{f}4$  نیز ادامه خوبی بود، مثلاً

(روبارویی تیمی آمریکا- شوروی، ۱۹۵۴)  
«دفاع هندی شاه»

**1. d4 ♟f6 2. c4 g6 3. g3**

**♟g7 4. ♟g2 O-O 5. ♟c3 d6**

**6. ♟f3 ♟b-d7 7. O-O e5**

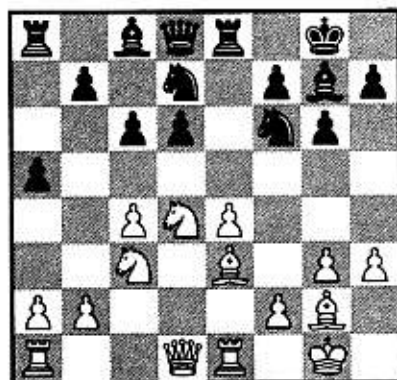
**8. e4 c6 9. h3 ♟e8 10. ♟e1**

**a5 11. ♟e3 e-xd4 12. ♟x-d4.**

نوع فیانکتوی دیوار بولسلاوسکی در واقع رایجترین شکل این فرماسیون به شمار می‌رود و اکنون با چنین فرمی مواجهیم.

نمودار ۱۸۲

پوزیسیون بعد از  $12. \text{d}4$



دیوار بولسلاوسکی، از نوع فیانکتو

بین پوزیسیونهای نمودار ۱۲۴ و نمودار فوق تفاوت اساسی به چشم نمی‌خورد.

**12... ♟c5**

**13. ♖c2 a4**

تدارک برای  $\text{a}5 \text{ ♖}...$  و بعد از آن، احتمالاً  $\text{a}3...$

**14. ♟a-d1 ...**

گاهی اوقات سفید در برابر  $\text{a}5 \text{ ♖}$  می‌تواند  $\text{a-b}1$  و  $\text{b}4$  کند، به شرط آنکه قادر باشد بدون اتلاف زمان این کار را انجام

تنها حرکت دیگر 18...h6 است، اما در آن صورت نیز سفید با ادامه زیر صاحب وضع برنده‌ای می‌شد:

19. ♖g3 ♜c7 20. f×g6 f×g6

21. e5 d×e5 22. ♜×g6 .

19. ♗×f5! ♕×f5

20. e×f5 ♜×e1 +

21. ♜×e1 ...

به دلیل اکثریت پیاده‌ای پیشرفته و برتری دو فیل، سفید برتری کامل دارد. هنوز تهدید 4-g5 وجود دارد.

21... a3

ترکیب هوشمندانه‌ای که موقتاً مانع حرکت 5-g5 می‌شود.

22. g5? ...

سفید نکته ترکیب را نمی‌بیند و به دردرسر می‌افتد. حرکت ساده 22.b3 و یا حتی 22.b×a3 همچنان برتری او را حفظ می‌کرد.

22... a×b2!!

23. g×f6 ♜×e1 +

24. ♕×e1 ♕×f6

25. ♜×b2 ...

هیچ راهی برای حفظ اسب c3 وجود نداشت برای آنکه سفید با تهدیدهای فراوانی روبه روست

(25... ♗a4 , 25... ♕×c3 ,

25... b1=♜).

25... ♗d3

26. ♜e2 ♗e1

27. ♜×e1 ♕d4+

28. ♖h1 ♖f8

15... ♕f8 16. ♗f3 ♕e6

17. ♕×d6 ♕×c4 18. ♕×f8

♖×f8 19. e5 ♗d5 20. ♜d4 b5

21. ♜d2 ♖g8 22. ♜h6 f6

23. e×f6 ♗×f6 24. ♜g5

وضعیت سفید کاملاً بهتر است (رشفسکی - نایدورف، رویارویی ۱۹۵۲، بازی چهاردهم).

حرکت 15.a3 قابل توصیه نیست، به دلیل آنکه

15... ♗f-d7 16. ♕f1 ♜e7

17. f4 ♗f6 18. ♕f2 ♕d7

توأم با یک بازی خوب برای سیاه (باتونیک - گلر، بوداپست، یادبود ماروتسی، ۱۹۵۲).

15... ♕d7

سیاه درصدد دوبله کردن رخیهای خود در ستون e است که از لحاظ تاکتیکی غلط است. او می‌توانست با حرکت 15... ♗f-d7 بازی را به پوزیسیون اشتالبرگ - بولسلاوسکی تبدیل کند (به توضیحاتی که در پی حرکت چهاردهم سیاه داده شده است توجه کنید).

16. ♕f2 ♜e7

17. g4 ♜a-e8

18. f5! ...

از لحاظ تاکتیکی تصمیم درستی است چون سوارهای سیاه همدیگر را محدود کرده‌اند. سفید می‌خواهد با حرکت 19.g5 یک سوار بگیرد و این در حالی است که اسب سیاه در f6 حرکتی ندارد. تهدید قوی دیگر سفید، 19. ♕g3 و آوردن فشار به پیاده d6 است.

18... g×f5



35...♖d3 36.♙e6 h6

37.♖f3 ♙e5 38.♖f2 ♙f6

39.♖f3 ♙g5 40.♖f2

♙h4+ 41.♖f3 ♙g5

42.♖f2

(سفید آخرین شانس خود را از دست داد.

پس از 42.♖g4! هنوز هم می‌توانست  
پیاده h را به h4 و h5 براند.)

42...h5! 43.♖g3 h4+

(حرکت قطعی و تمام کننده، چون نهایتاً

پوزیسیون به شکل زیر درمی‌آید:

سفید: شاه در d3 و پیاده در h3

سیاه: شاه در d5، فیل در b6، و پیاده در h4.

در این حالت وضع سیاه برنده است.)

44.♖g4 ♙d8 45.a4 ♖d4

46.a5 d5! 47.cxd5 c5!

48.♙c8 c4 49.♖f3 ♙a5

50.♖e2 b5 51.d6 b4

52.♖d1 b3 53.♖c1 ♖c3

54.♙f5 ♙d8 55.♖b1 ♙g5

56.d7 ♖b4 57.♙g4 c3

58.♙f5 ♖c5 .

سفید واگذار کرد.

29.♖d2 ♖xc3

30.♖xc3 ♙xc3

سیاه علاوه بر پیاده اضافی امکاناتی هم  
برای پیروزی دارد، با وجود اینکه فیل‌های  
موجود در صحنه ناهم‌رنگ هستند. البته این  
نتیجه خیلی منطقی نیست، ولی حداقل این  
ایده را به دست می‌دهد که دیوار  
بولسلاوسکی خصلتی شدیداً تاکتیکی دارد  
و در هر حرکت باید کاملاً مراقب اوضاع  
باشیم.

دنباله بازی را به طور مختصر پیگیری  
می‌کنیم:

31.♙f3 ♖e7 32.♖g2 ♙f6

33.♙h5 ♖xf5 34.♙xf7

♖e4 35.♖f2

(بوندارفسکی می‌گوید که پیشروی پیاده h  
به h4 و h5 منجر به تساوی می‌شد. برای  
آنکه نهایتاً موقعیتی پیش می‌آمد که شاه و  
پیاده سفید به ترتیب در d3 و h5 و شاه و  
فیل و پیاده سیاه به ترتیب در d5 و b6 و  
h6 قرار می‌گرفت. بایرن این مطلب را حس  
کرده بود ولی آنقدر فرصت نداشت که  
جزئیات آن را تجزیه و تحلیل کند.)

# فهرست بازیها

دربرابر نام هر بازیکن، نام حریف و سال بازی و شماره صفحه‌ای را که بازی مربوطه در آن آمده است می‌بینید. اگر نام حریف باحروف درشت چاپ شده باشد معنی‌اش این است که آن حریف مهره سفید داشته است؛ و اگر شماره صفحه باحروف درشت آمده باشد معنی‌اش این است که بازی به‌طور کامل چاپ شده است. مثلاً دربرابر نام اسپاسکی می‌بینید که بازی‌اش با باردا در سال ۱۹۵۳، در صفحه ۲۰۷ آمده است. باردا مهره سفید داشته و بازی را به‌طور کامل در صفحه ۲۰۷ پیدا می‌کنید.

کوستیچ، ۱۹۳۱: ۱۴۸.	آستالوش
کاپابلانکا، ۱۹۱۲: ۱۲۴.	آماتور
اشپیلمان، ۱۹۲۳: ۷۰؛ اویوه، ۱۹۳۶: ۱۳۴؛ بورن، ۱۹۱۱: ۴۸؛ بوگولیویوف، ۱۹۲۳: ۱۵۹؛ بوگولیویوف، ۱۹۳۴: ۱۶۰، ۱۹۵؛ فلور، ۱۹۳۱: ۱۴۹؛ کاپابلانکا، ۱۹۲۷: ۱۵۱؛ کاپابلانکا، ۱۹۲۷: ۱۰۷؛ کارتیه -...، ۱۹۲۳: ۱۷۳؛ کاستیلو، ۱۹۳۹: ۱۹۵؛ کانپا، ۱۹۳۸: ۱۳۴؛ یونر، ۱۹۳۴: ۱۵۰، ۲۲۲؛ ییتس، ۱۹۲۵ - ۱۹۲۶: ۵۳.	آلخین
باردا، ۱۹۵۳: ۲۰۷؛ فورمان، ۱۹۵۷: ۱۲۰؛ سابو، ۱۹۵۳: ۲۱۴. باتوینیک، ۱۹۵۴: ۱۰۶؛ باتوینیک، ۱۹۵۶: ۱۱۹؛ باتوینیک، ۱۹۵۷: ۱۳۰؛ باتوینیک، ۱۹۵۸: ۲۱۸.	اسپاسکی اسمیسلوف
آلخین، ۱۹۲۳: ۷۰؛ بوگولیویوف، ۱۹۳۲: ۱۵۳؛ کرس، ۱۹۳۸: ۱۳۵؛ لوکونک، ۱۹۳۶: ۱۴۶؛ والتر، ۱۹۲۸: ۱۵۷؛ یانوفسکی، ۱۹۰۷: ۱۷۶. بولسلاوسکی، ۱۹۵۳: ۲۴۰؛ وید، ۱۹۵۱: ۱۹۰. باتوینیک، ۱۹۴۶: ۱۲۶؛ کوتوف، ۱۹۵۵: ۱۴۲. بولسلاوسکی، ۱۹۴۶: ۲۳۴. باخمان، ۱۹۴۷: ۱۸۴؛ میلِف، ۱۹۴۷: ۱۰۲. کانال، ۱۹۳۳: ۱۲۵؛ گرونفلد، ۱۹۳۳: ۱۸۳؛ گیلک، ۱۹۳۹: ۱۱۰. تاراش، ۱۸۸۵: ۱۱۵؛ نوا، ۱۸۸۷: ۲۲۵، ۲۲۸. شلتینگا، ۱۹۳۹: ۲۱۰.	اشپیلمان اشتالبرگ اشتاینر اشتولتس الگزاندرو الیسکازس انگلیش اوپوچنسکی

اولافسون	رشفسکی، ۱۹۵۷: ۶۷.
اوویه	آلخین، ۱۹۳۶: ۱۳۴؛ باتوینیک، ۱۹۳۶: ۵۸؛ پیرک، ۱۹۴۹: ۵۹؛ زمیش، ۱۹۲۵: ۱۱۶؛ فلور، ۱۹۳۲: ۸۰؛ کاپابلانکا، ۱۹۲۲: ۱۰۶؛ کرس، ۱۹۳۵: ۱۳۴؛ کرس، ۱۹۴۸: ۱۷۸؛ کریستوفل، ۱۹۴۶: ۲۱۳؛ ماروتسی، ۱۹۲۳: ۱۰۰.
ایوکوف	بیسگویر، ۱۹۵۰: ۲۰۰؛ سابو، ۱۹۵۵: ۱۸۷.
ایونز	تایمانوف، ۱۹۵۴: ۲۱۵؛ تایمانوف، ۱۹۵۴: ۲۱۵؛ روسولیمو، ۱۹۵۵: ۱۹۷؛ لومباردی، ۱۹۵۵: ۲۰۶.
باتر	رومانتکو، ۱۹۵۵: ۱۶۰.
باتوینیک	اسمیلوف، ۱۹۵۴: ۱۰۶؛ اسمیلوف، ۱۹۵۶: ۱۱۹؛ اسمیلوف، ۱۹۵۷: ۱۳۰؛ اسمیلوف، ۱۹۵۸: ۲۱۸؛ اشتاینر، ۱۹۴۶: ۱۲۶؛ برونشتاین، ۱۹۵۱: ۱۲۸؛ فلور، ۱۹۳۳: ۱۲۷؛ فلور، ۱۹۴۴: ۲۳۴؛ گلر، ۱۹۵۲: ۲۴۱.
بارتسا	بیسگویر، ۱۹۵۵: ۱۰۲؛ رابار، ۱۹۵۲: ۲۳۶.
باردا	اسپاسکی، ۱۹۵۳: ۲۰۷.
بایرن	الیسکازس، ۱۹۵۲: ۲۳۱؛ برونشتاین، ۱۹۵۲: ۱۶۰؛ کوتوف، ۱۹۵۴: ۲۲۴، ۲۴۰.
بایرن (د.)	لوکیس، ۱۹۴۷: ۲۱۲.
براهن	تامس، ۱۹۴۹: ۱۷۰.
برونشتاین	باتوینیک، ۱۹۵۱: ۱۲۸؛ بایرن، ۱۹۵۲: ۱۶۰؛ رشفسکی، ۱۹۵۳: ۲۴۰.
بکر	بلومیش، ۱۹۲۵: ۱۴۰؛ پرزیورکا، ۱۹۳۱: ۱۸۶؛ منچیک، ۱۹۲۹: ۱۲۸.
بلکبورن	نوآ، ۱۸۸۷: ۲۲۵.
بلومیش	بکر، ۱۹۲۵: ۱۴۰.
بورن	آلخین، ۱۹۱۱: ۴۸.
بوش	کموخ، ۱۹۴۱: ۲۲۱.
بوگاتیرچوک	لاسکر، ۱۹۳۵: ۱۵۵.
بوگولیوبوف	آلخین، ۱۹۲۳، ۱۵۹؛ آلخین، ۱۹۳۴: ۱۶۰، ۱۹۵؛ تاراش، ۱۹۲۵: ۱۵۷؛ رتی، ۱۹۲۴: ۱۲۷؛ روینشتاین، ۱۹۲۵: ۱۹۹؛ روینشتاین،

۱۹۲۶: ۱۹۹: فلور، ۱۹۳۲: ۲۱۱؛ گروفلد، ۱۹۲۶: ۱۰۸؛

مونتیچلی، ۱۹۳۰: ۲۲۸.

اشتالبرگ، ۱۹۵۳: ۲۴۰؛ اشتولتس، ۱۹۴۶: ۲۳۴؛ کریستوفل، ۱۹۴۶:

۱۹۱.

ایوکوف، ۱۹۵۰: ۲۰۰؛ بارتسا، ۱۹۵۵: ۱۰۲؛ سابو، ۱۹۵۵: ۱۰۸؛

ویتیکر، ۱۹۵۴: ۱۳۳.

هریس، ۱۹۵۱: ۱۸۶.

الکزاندز، ۱۹۴۷: ۱۸۴.

تاراش، ۱۸۸۹: ۲۳۴؛ شیوه، ۱۸۸۷: ۱۳۳؛ نوآ، ۱۸۸۷: ۲۳۴.

بکر، ۱۹۳۱: ۱۸۶؛ گوتسدینر، ۱۹۲۴: ۱۲۶.

تریفونوویچ، ۱۹۵۴: ۶۳.

مارشال، ۱۹۰۳: ۱۲۸.

اویوه، ۱۹۴۹: ۵۹.

شروین، ۱۹۵۵: ۱۰۸.

انگلیش، ۱۸۸۵: ۱۱۵؛ بوگولیوبوف، ۱۹۲۵: ۱۵۷؛ لاسکر، ۱۹۰۸:

۱۷۸؛ لاسکر، ۱۹۱۴: ۱۳۵.

سابو، ۱۹۴۶: ۱۶۹؛ رشفسکی، ۱۹۳۷: ۶۹؛ فودرر، ۱۹۵۰: ۱۶۲؛

لاسکر، ۱۹۲۴: ۲۱۹؛ نیمزوویچ، ۱۹۲۹: ۲۱۶.

کین، ۱۹۷۵: ۱۴۵.

براون، ۱۹۴۹: ۱۷۰؛ منچیک، ۱۹۳۲: ۱۸۴.

ایونز، ۱۹۵۴: ۲۱۵؛ ایونز، ۱۹۵۴: ۲۱۵؛ تریفونوویچ، ۱۹۵۷: ۲۰۵؛

کاراکلانیچ، ۱۹۵۷: ۱۲۵.

پفایفر، ۱۹۵۴: ۶۳؛ تایمانوف، ۱۹۵۷: ۱۲۵.

فیرشتاین، ۱۹۵۶: ۱۴۴.

روینشتاین، ۱۹۱۱: ۸۲.

رتی، (؟): ۱۶۷.

بارتسا، ۱۹۵۲: ۲۳۶.

روینشتاین، ۱۹۲۲: ۲۳۴؛ گلدشتاین، ۱۹۲۲: ۱۷۵.

بولسلاوسکی

بیسگویر

پارتوس

پاخمان

پاولسن

پرزیپورکا

پفایفر

پیلزبری

پیرک

پیوی

تاراش

تارتاکوور

تاریان

تامس

تایمانوف

تریفونوویچ

دنکر

دوس خوتیمیرسکی

دونگبلوم

رابار

رتی

رشفسكى	اولافسون، ۱۹۵۷: ۶۷؛ برونشتاين، ۱۹۵۳: ۲۴۰؛ تارتاكور، ۱۹۳۷: ۶۹؛ شروين، ۱۹۵۷-۱۹۵۸: ۲۱۷؛ گليگوريچ، ۱۹۵۲: ۱۹۰؛ گليگوريچ، ۱۹۵۳: ۲۰۷؛ لومباردى، ۱۹۵۸: ۲۱۵؛ نايدورف، ۱۹۵۲: ۲۱۴، ۲۴۱؛ نايدورف، ۱۹۵۳: ۲۱۴.
روبيشتاين	بوگوليوفوف، ۱۹۲۵: ۱۹۹؛ بوگوليوفوف، ۱۹۲۶: ۱۹۹؛ رتى، ۱۹۲۲: ۲۳۴؛ دوس خوتيميرسكى، ۱۹۱۱: ۸۲؛ لاسكر، ۱۹۲۳: ۸۵؛ ميزس، ۱۹۲۸: ۲۰۳؛ ولف، ۱۹۰۷: ۱۰۷.
روسوليمو	ايونز، ۱۹۵۵: ۱۹۷.
رومانكو	باثر، ۱۹۵۵: ۱۶۰.
زميش	اونتسيكر، ۱۹۴۹: ۸۵؛ اويوه، ۱۹۲۵: ۱۱۶.
زنوسكو بوروفسكى	كرامر، ۱۹۴۶: ۲۳۵.
زوكرتورت	نوا، ۱۸۸۷: ۲۲۵.
سابو	اسپاسكى، ۱۹۵۳: ۲۱۴؛ ايكوف، ۱۹۵۵: ۱۸۷؛ بيسگوير، ۱۹۵۵: ۱۰۸؛ تارتاكور، ۱۹۴۶: ۱۶۹.
شروين	پيوى، ۱۹۵۵: ۱۴۵؛ رشفسكى ۱۹۵۷-۱۹۵۸: ۲۱۷.
شلتينكا	اوپوچنسكى، ۱۹۳۹: ۲۱۰.
شيوه	پاولسن، ۱۸۸۷: ۱۳۳.
فاربِر	والاج، ۱۹۵۵: ۸۱.
فلور	آلخين، ۱۹۳۱: ۱۴۹؛ اويوه، ۱۹۳۲: ۸۰؛ باتوينيك، ۱۹۳۳: ۱۲۷؛ باتوينيك، ۱۹۴۴: ۲۳۴؛ بوگوليوفوف، ۱۹۳۲: ۲۱۱؛ لوستيگ، ۱۹۲۸: ۱۵۲؛ هررويتس، ۱۹۴۵: ۱۴۹.
فودرر	تارتاكور، ۱۹۵۰: ۱۶۲.
فورمان	اسپاسكى، ۱۹۵۷: ۱۲۰.
فويشتاين	دنكر، ۱۹۵۶: ۱۴۴.
كاپابلانكا	آلخين، ۱۹۲۷: ۱۰۷؛ آلخين، ۱۹۲۷: ۱۵۱؛ آماتور، ۱۹۱۲: ۱۲۴؛ اويوه، ۱۹۲۲: ۱۰۶؛ لاسكر، ۱۹۱۴: ۶۶، ۱۵۰؛ مارشال، ۱۹۰۹: ۲۲۲؛ نيمزويچ، ۱۹۱۴: ۲۱۰؛ ويدمار، ۱۹۲۷: ۱۹۹.
كارا كلانيچ	تايمانوف، ۱۹۵۷: ۲۰۵.

آلخین، ۱۹۳۹: ۱۹۵.	کارتیه - ...
آلخین، ۱۹۳۹: ۱۹۵.	کاستیلو
الیسکازس، ۱۹۳۳: ۱۲۵.	کانال
آلخین، ۱۹۳۸: ۱۳۴.	کانپا
زنوسکوبوروفسکی، ۱۹۴۶: ۲۳۵.	کرامر
اشپیلمان، ۱۹۳۸: ۱۳۵؛ اویوه، ۱۹۳۵: ۱۳۴؛ اویوه، ۱۹۴۸: ۱۷۸؛ ویدمار، ۱۹۳۶: ۲۰۰.	کیرس
اویوه، ۱۹۴۶: ۲۱۳؛ بولسلاوسکی، ۱۹۴۶: ۱۹۱.	کریستوفل
گلیگوریچ، ۱۹۵۲: ۲۰۴؛ نایدورف، ۱۹۴۷: ۸۳.	کشدن
آلخین، ۱۹۳۷: ۱۹۴؛ بوش، ۱۹۴۱: ۲۲۱.	کموخ
اشتاینر، ۱۹۵۵: ۱۴۲؛ بایرن، ۱۹۵۴: ۲۲۴، ۲۴۰.	کوتوف
لاسکر، ۱۹۰۹: ۵۲.	کوهن
تاریان، ۱۹۷۵: ۱۴۵.	کین
الیسکازس، ۱۹۳۳: ۱۸۳؛ بوگولیوبوف، ۱۹۲۶: ۱۰۸؛ نیلسون، ۱۹۳۷: ۱۹۹.	گرونفلد
رتی، ۱۹۲۲: ۱۷۵.	گلدشتاین
باتونینیک، ۱۹۵۲: ۲۴۱؛ گلیگوریچ، ۱۹۵۳: ۲۱۸.	گلر
رفسکی، ۱۹۵۲: ۱۹۰؛ رفسکی، ۱۹۵۳: ۲۰۷؛ کشدن، ۱۹۵۲:	گلیگوریچ
۲۰۴؛ گلر، ۱۹۵۳: ۲۱۸؛ لارسن، ۱۹۵۷: ۱۱۹.	
پرزیپورکا، ۱۹۲۴: ۱۲۶.	گوتسدینر
الیسکازس، ۱۹۳۹: ۱۱۰.	گیلیک
گلیگوریچ، ۱۹۵۷: ۱۱۹.	لارسن
بوگاتیرچوک، ۱۹۳۵: ۱۵۵؛ تاراش، ۱۹۰۸: ۱۷۸؛ تاراش، ۱۹۱۴:	لاسکر
۱۳۵؛ تارتاکوور، ۱۹۲۴: ۲۱۹؛ روینشتاین، ۱۹۲۳: ۸۵؛ کاپابلانکا، ۱۹۱۴: ۶۶، ۱۵۰؛ کوهن، ۱۹۰۹: ۵۲؛ یانوفسکی، ۱۹۰۹: ۶۰؛ یانوفسکی، ۱۹۰۹: ۱۰۶.	
فلور، ۱۹۲۸: ۱۵۲.	لوستیگ
اشپیلمان، ۱۹۳۶: ۱۴۶.	لوکونک

لوکیس	بایرن (د). ۱۹۴۷: ۲۱۲.
لومباردی	ایونز، ۱۹۵۵: ۲۰۶؛ رشفسکی، ۱۹۵۸: ۲۱۵.
مارشال	پیلزبری، ۱۹۰۳: ۱۲۸؛ کاپابلانکا، ۱۹۰۹: ۲۲۲.
ماروتسی	اویوه، ۱۹۲۳: ۱۰۰.
منچیک	بکر، ۱۹۲۹: ۱۲۸؛ تامس، ۱۹۳۲: ۱۸۴؛ نیمزوویچ، ۱۹۲۹: ۱۳۴.
مونتیچلی	یوگولیویوف، ۱۹۳۰: ۲۲۸.
میزس	روینشتاین، ۱۹۲۸: ۲۰۳.
میلف	الکزندر، ۱۹۴۷: ۱۰۲.
نایدورف	رشفسکی، ۱۹۵۲: ۲۱۴، ۲۴۱؛ رشفسکی، ۱۹۵۳: ۲۱۴؛ کشدن، ۱۹۴۷: ۸۳.
نوا	انگلیش، ۱۸۸۷: ۲۲۵، ۲۲۸؛ بلبکورن، ۱۸۸۷: ۲۲۵؛ پاولسن، ۱۸۸۷: ۲۳۴؛ زوکرورت، ۱۸۸۷: ۲۲۵.
نیمزوویچ	تارتاکور، ۱۹۲۹: ۲۱۶؛ کاپابلانکا، ۱۹۱۴: ۲۱۰؛ منچیک، ۱۹۲۹: ۱۳۴؛ ویدمار، ۱۹۲۷: ۱۲۱.
والاج	فاریر، ۱۹۵۵: ۸۱.
والتر	اشپیلمان، ۱۹۲۸: ۱۵۷.
ولف	روینشتاین، ۱۹۰۷: ۱۰۷.
ویتیکر	بیسگویر، ۱۹۵۴: ۱۳۳.
وید	اشتالبرگ، ۱۹۵۱: ۱۹۰.
ویدمار	کاپابلانکا، ۱۹۲۷: ۱۹۹؛ کرس، ۱۹۳۶: ۲۰۰؛ نیمزوویچ، ۱۹۲۷: ۱۲۱.
هریس	پارتوس، ۱۹۵۱: ۱۸۶.
هوروویتس	فلور، ۱۹۴۵: ۱۴۹.
یانوفسکی	اشپیلمان، ۱۹۰۷: ۱۷۶؛ لاسکر، ۱۹۰۹: ۱۰۶؛ لاسکر، ۱۹۰۹: ۶۰.
یونر	آلخین، ۱۹۳۴: ۱۵۰، ۲۲۱.
یتس	آلخین، ۱۹۲۵-۱۹۲۶: ۵۳.

## واژه‌نامه انگلیسی - فارسی

backward pawn	پیاده عقب مانده	Maroczy bind	حصار ماروتسی
bishop's telepower	قدرت دورزنی فیل	minority attack	حمله اقلیت پیاده‌ای
Boleslavsky wall	دیوار بولسلاوسکی	monochromy	تک‌رنگی
bulwark	سنگر	outside passer	رونده دور
candidate	پیاده کاندیدا	passed pawn	پیاده رونده
chain lever	اهرم زنجیره‌ای	passer	پیاده رونده
counter pawn	پیاده متقابل	pawn-cross	صلیب پیاده‌ای
cross lever	اهرم ضربدری	pincer lever	اهرم گازانبری
dispersion	گسیختگی ستونی	protected passer	رونده محافظت شده
distortion	گسیختگی عرضی	quart grip	گیره چهارپیاده‌ای
double lever	اهرم دوبله	ram	بلوکه، میخکوب پیاده‌ای
double pawns	پیاده‌های دوبله یا دوپشته	ranger side	جناح پیشرونده
due	زوج پیاده‌ای	rangers	پیاده‌های پیشرونده
faker	کاندیدای کاذب	rear span	عقب [فضای عقب پیاده]
fork	چنگال	rim pawn	پیاده کناری
fork lever	اهرم چنگالی	sealer	پیاده مسدود کننده
fork trick	حیله چنگال	sentry	پیاده کشیک
front span	جلو [فضای جلو پیاده]	siege	محاصره
half-free pawn	پیاده نیمه آزاد	singleton	پیاده منفرد (ایزوله)
helper	(پیاده) یاور	sneaker	خزنده
home pawns	پیاده‌های خانگی	stop	ایست
home side	جناح خانگی	straggler	پیاده عقب مانده
hybrid formation	فرماسیون پیوندی	sweeper	پیاده خالی کننده
inner pawn	پیاده میانی	telestop	ایست دور
inside passer	رونده نزدیک	tight duo	زوج مماس
isolated twin	پیاده‌های دو پشته منفرد	tight lever	اهرم مماس
lee	حفاظ	twin	پیاده‌های دوبله یا دوپشته
local majority	اکثریت جناحی	unfree pawn	پیاده غیرآزاد
loose due	زوج غیرمماس	wedge	پیکان
loose lever	اهرم غیرمماس	wing pawn	پیاده جناحی
luff	لنگر		