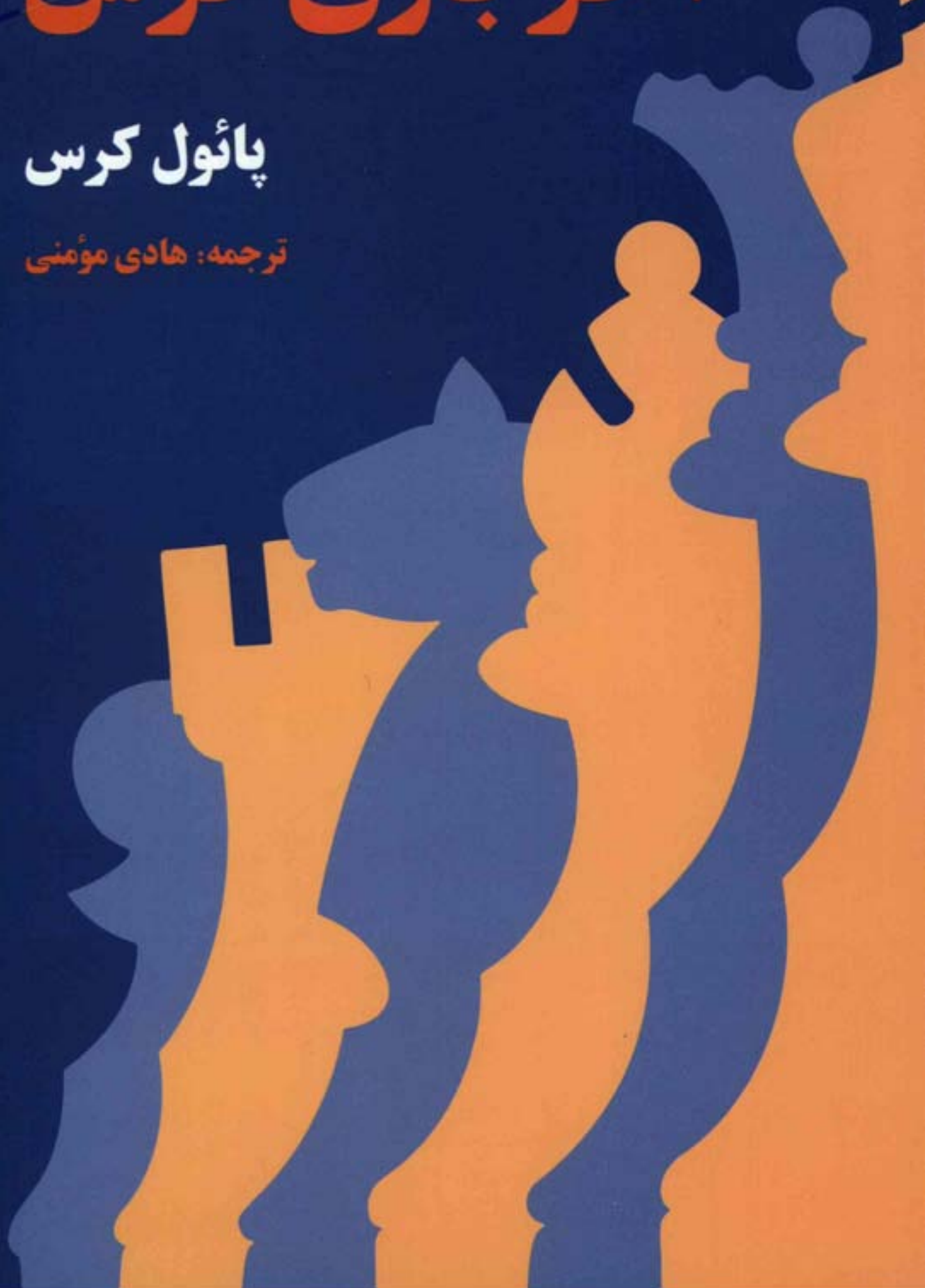


آخر بازی کرس

پائول کرس

ترجمه: هادی مؤمنی



بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برگذرد

آخر بازی کرس

پائول کرس

ترجمه: هادی مومنی

انتشارات فرزین

سرشناسه : کرس، پاول، ۱۹۱۶-۱۹۷۵م.

Keres, Paul

عنوان و نام پدیدآور : آخر بازی کرس/ پائول کرس؛ ترجمه هادی مومنی.

وضعیت ویراست : ویراست ۲.

مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری : ۳۲۸ ص.: مصور.

فروست : هنر.

شابک : ۷۷۰۰۰ ریال: ۷-۵-۹۰۰۰۶-۹۶۴-۹۷۸

یادداشت : عنوان اصلی: Practical Chess Endings.

موضوع : شطرنج--آخر بازی

شناسه افزوده : مومنی، هادی، ۱۳۳۴-، مترجم

رده بندی کنگره : ۱۳۹۰/۷/۷۱۴۵۰/GV

رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲۴

شماره کتابشناسی ملی : ۲۵۱۰۸۵۰



فرزین

انتشارات فرزین

آخر بازی کرس

نویسنده: پائول کرس

ترجمه: هادی مومنی

چاپ و صحافی: طیف‌نگار

شمارگان: ۵۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: دوم (ویرایش جدید) ۱۳۹۰

بها: ۷۷۰۰ تومان

ISBN:978-964-90006-5-7

شابک: ۷-۵-۹۰۰۰۶-۹۶۴-۹۷۸

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

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

مقدمه مترجم

ما چو شطرنجیم اندر برد و مات

برد و مات ما ز توست ای خوش صفات

«مولوی»

در ایام قدیم، شطرنج در سرزمین ایران از احترام بالایی برخوردار بوده است. وجود کتاب‌های خطی فراوان و توجه ادبا و اندیشمندان و سلاطین، نشانگر علاقه و توجه همگانی به این بازی است. در مغرب زمین، ایران را یکی از خاستگاه‌های اصلی شطرنج می‌شناسند و شطرنج امروزین را تکامل یافته شطرنج کبیر ایران می‌دانند. در چند سال اخیر به همت شیفتگان این رشته، شطرنج در جامعه ما می‌رود که جایگاه مناسبی پیدا کند. حمایت شماری از فرهنگسراها، شرکت‌ها و سازمان‌های خصوصی و دولتی و مؤسسات آموزشی، همراه با تلاش روزافزون دست‌اندرکاران این رشته، آینده نوید بخشی را برای شطرنج پیش روی ما قرار می‌دهد. ظهور قهرمانان نونهال و نوجوان در چند ساله اخیر حکایت از استعداد طبیعی ایرانیان در این زمینه دارد. وجود نشریات و کتاب‌ها، همچنین مربیان کارآمد می‌تواند در کنار حمایت‌های مذکور و توجه همگانی، به رشد و شکوفایی این رشته در ایران کمک شایانی بنماید. متأسفانه کمبود کتاب‌های مناسب یکی از مشکلاتی است که بر سر راه پیشرفت نسل جوان قرار دارد. به خصوص در مرحله آخر بازی، این قضیه به شدت به چشم می‌خورد. کتاب حاضر که نویسنده آن استاد بزرگ فقید پائول کرس است به عنوان کتاب پایه در بخش آخر بازی می‌تواند جوابگوی بسیاری از نیازهای شطرنج‌دوستان باشد. این کتاب بی‌اغراق یکی از برجسته‌ترین آثار در زمینه آخر بازی در سطح جهان به شمار می‌رود. پرداختن به پوزیسیون‌های پایه، بحث تحلیلی و روش بررسی آخر بازی‌ها، راهنمای مناسبی است که ما را با روش صحیح تجزیه و تحلیل پوزیسیون‌ها آشنا می‌کند. امید است که مطالعه آن، رضایت خاطر عزیزان شطرنج‌دوست را فراهم آورد.

هادی مؤمنی ۱۳۷۵

«معرفی مؤلف»

پائول پترویچ کرس، متولد ۱۹۱۶ در استونی، از ۱۹۳۷ تا ۱۹۶۵ به مدت ۲۸ سال جزء بهترین شطرنج‌بازان جهان شمرده می‌شد و عوامل گوناگونی بارها او را در یک قدمی کسب عنوان قهرمانی جهان ناکام کردند. کرس را سلطان بی تاج و تخت شطرنج جهان می‌نامیدند. او مانند مورفی، روپینشتاین و کورچنوی از جمله شایستگی‌هایی بود که نتوانست به این عنوان دست یابد. در ۲۱ سالگی با آلخین مشترکاً تورنمنت ناوهایم اول شد. در سال ۱۹۳۷ در ۵ تورنمنت از ۸ تورنمندی که شرکت کرد اول شد. در بزرگ‌ترین تورنمنت قبل از جنگ دوم، «آورو» که با شرکت تمام مشاهیر شطرنج آن روزگار برپا شد بالاتر از کاپابلانکا، آلخین، اویوه، باتونیک... مشترکاً با فاین به مقام نخست دست یافت و به عنوان مدعی اصلی قهرمانی جهان معرفی شد که آلخین به دلایلی از رویارویی با وی طفره رفت. جنگ دوم و اشغال استونی، که در دوران اوج قدرت شطرنجی وی اتفاق افتاد بر بازی‌های او سایه افکند. از سال ۱۹۴۸ تا ۱۹۶۵ نیز یکی از مدعیان اصلی عنوان قهرمانی جهان بود که در بسیاری از اوقات با اختلاف ناچیزی از رسیدن به فینال محروم ماند. کاپابلانکا زمانی گفته بود: «بازیکن خوب، خوش شانس هم هست» ولی این جمله در مورد کرس اصلاً مصداق نداشت. او در ۷۰ تورنمنت بین‌المللی شرکت داشت که در ۱۳ آنها اول شد. به عناوین اروپایی فراوانی دست یافت. همچنین با شرکت در تیم ملی استونی و سپس شوروی سابق به عناوین جهانی در المپیادهای شطرنج نائل آمد. وی مؤلف چندین کتاب در زمینه ادبیات شطرنج است که کتاب حاضر که سه سال قبل از مرگ وی به رشته تحریر در آمده، برجسته‌ترین آنها می‌باشد. این شطرنج‌باز بزرگ در ۵ ژوئن سال ۱۹۷۵ درگذشت.

مترجم

«پیش‌گفتار»

در زمینه ادبیات شطرنج، کتاب‌های زیادی در مورد تئوری شروع بازی، وسط بازی، تورنمنت‌های شطرنج و بازی‌های منتخب در سراسر جهان به رشته تحریر درآمده است. اما به رغم اینکه، آخر بازی یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی شطرنج محسوب می‌شود تنها شمار اندکی از این کتاب‌ها به این موضوع اختصاص یافته است.

در واقع برآورد ارزش آخری بازی خوب و میزان وقتی که صرف این بخش باید بشود دشوار است. هدف این کتاب، کمک عملی به خواننده در فن آخر بازی است.

بسیاری از شطرنج‌بازان از مطالعه آخر بازی بیزارند چون آن‌را خسته‌کننده می‌یابند. تا حدودی حق با آنهاست، زیرا بسیاری از آخر بازی‌های تئوریک مقداری بی‌روحند، نیاز به محاسبه دقیق دارند و امکان‌های اندکی برای قوه تخیل فرد عرضه می‌کنند. با این وجود، توجه زیادی به این مرحله از بازی وجود دارد و تمام شطرنج‌بازان باید تلاش کنند تا بازی خود را با تسلط بر تکنیک لازم بهبود بخشند.

در این کتاب به منظور تبیین قواعد اصلی، از تعداد مثال‌ها کاسته‌ام اما بیشتر از روال معمول به بررسی آنها پرداخته‌ام. از این راه امیدوارم که تئوری آخر بازی را اندکی دلپذیرتر کرده باشم. بر حسب ضرورت ناگزیر به حذف بسیاری از تجزیه و تحلیل‌های تئوریک صرف شده‌ام و به موضوعاتی که بیشترین سود عملی را نصیب شطرنج‌باز می‌کند بسنده کرده‌ام.

امیدوارم این اثر ضمن ایجاد علاقه به موضوع، اساساً موجب افزایش سطح تکنیک آخر بازی در بین شطرنج‌بازان، در همه جا بشود.

پائول کرس

تالین، جولای ۱۹۷۲

مقدمه چاپ دوم

۱۵ سال از چاپ نخست «آخر بازی کرس» می‌گذرد. هدف از ترجمه این کتاب آشنایی شطرنج‌بازان فارسی‌زبان با اصول علمی و کاربردی این مرحله از بازی بوده است.

در کنار تلاش برای تربیت قهرمانان این رشته، در نقش مترجم نیز تلاش کرده‌ام تا نسل جدید از آن‌چه که نسل ما از آن بی‌بهره بوده‌اند، محروم نمانند.

روزگاری دور ایرانیان در شطرنج سرآمد بوده‌اند. امروزه ایرانیان ثابت کرده‌اند که در عرصه‌های مثبت زندگی اجتماعی از استعداد بالایی برخوردارند. در کنار توسعه گسترده همگانی این رشته باید تلاش کنیم تا پایه‌های بسیاری از رشته‌های ورزشی قهرمانانی جهانی تربیت کنیم.

در چاپ دوم این کتاب ویرایش جدید صورت گرفته و بسیاری از غلط‌ها و لغزش‌های چاپ اول نیز اصلاح شده‌اند. ساعت‌های زیادی با وسواس صرف این کار شده است. تقاضای فراوان علاقه‌مندان و تلاش و پیگیری مدیر محترم انتشارات فرزین امکان چاپ دوم و شایسته این کتاب را فراهم آورده است.

امید است که این خدمت کوچک مورد توجه دوستداران این رشته علمی و هنری قرار گیرد.

هادی مؤمنی ۱۳۹۰

فهرست مطالب

عنوان

صفحه

فصل ۱

آخر بازی مقدماتی

۱۳	شاه و وزیر در مقابل شاه
۱۳	شاه و رخ در مقابل شاه
۱۴	شاه و دو فیل در مقابل شاه
۱۴	شاه و دو اسب در مقابل شاه
۱۵	شاه، فیل و اسب در مقابل شاه
۱۶	شاه و پیاده در مقابل شاه

فصل ۲

آخر بازی پیاده

۲۱	شاه و پیاده در مقابل شاه
۲۲	شاه و پیاده در مقابل شاه و پیاده
۲۲	الف: پیاده‌ها در یک ستون قرار دارند

۲۵	ب: پیاده‌ها در ستون‌های مختلف قرار دارند.....
۲۷	شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده.....
۲۸	الف: پیاده‌های منفرد که یکی از آنها رونده است.....
۳۲	ب: پیاده‌های منفرد که هیچ کدام رونده نیستند.....
۳۶	ج: پیاده‌های متصل که یکی از آنها رونده است.....
۴۱	د: پیاده‌های متصل که هیچ کدام رونده نیست.....
۴۱	الف) وقتی یک پیاده بلوکه است.....
۴۶	ب) وقتی که هیچ کدام بلوکه نیست.....
۵۴	شاه و دو پیاده در مقابل شاه.....
۵۵	شاه و دو پیاده در مقابل شاه و دو پیاده.....
۵۵	الف: ایجاد پیاده رونده.....
۵۶	ب: پیاده رونده دور.....
۵۷	ج: پیاده رونده متصل.....
۵۸	د: بلوکه کردن پیاده‌های حریف.....
۵۹	ه: حالت‌های دیگر.....
۶۰	آخر بازی با پیاده‌های بیشتر.....
۶۳	مثال‌های عملی.....

فصل ۳

آخر بازی وزیر

۷۳	وزیر در مقابل پیاده.....
۷۸	وزیر در مقابل رخ (و پیاده).....
۷۸	الف: وزیر در مقابل رخ.....
۸۱	ب: وزیر در مقابل رخ و پیاده.....
۹۲	وزیر در مقابل وزیر (و پیاده‌ها).....

۹۲	الف : وزیر در مقابل وزیر
۹۳	ب : وزیر در مقابل وزیر و پیاده
۹۸	ج : وزیر و پیاده (ها) در مقابل وزیر و پیاده (ها)
۱۰۰	وزیر در مقابل سایر سوارها
۱۰۰	الف : وزیر در مقابل دو رخ
۱۰۱	ب : وزیر در مقابل دو فیل
۱۰۲	ج : وزیر در مقابل دو اسب
۱۰۳	د : وزیر در مقابل فیل و اسب
۱۰۵	مثال‌های عملی

فصل ۴

آخر بازی رخ

۱۱۵	رخ در مقابل پیاده (ها)
۱۲۸	رخ و پیاده در مقابل رخ
۱۳۱	الف : رخ و پیاده رخ
۱۴۴	ب : رخ و پیاده‌ای غیر از پیاده رخ
۱۴۵	الف (پیاده در عرض هفتم
۱۴۸	ب (پیاده در عرض ششم
۱۵۶	ج (پیاده در عرض‌های دوم تا پنجم
۱۶۸	رخ و دو پیاده در مقابل رخ
۱۸۵	رخ و پیاده (ها) ی سفید و سیاه
۱۸۵	الف : رخ و پیاده، در مقابل رخ و پیاده
۱۹۰	ب : رخ و دو پیاده در مقابل رخ و پیاده
۱۹۹	مثال‌های عملی
۲۱۱	رخ در مقابل سوارهای سبک

۲۱۱	رخ در مقابل فیل
۲۲۳	رخ در مقابل اسب
۲۲۷	رخ و سوار سبک در مقابل رخ
۲۲۷	رخ و فیل در مقابل رخ
۲۳۰	رخ و اسب در مقابل رخ

فصل ۵

آخر بازی فیل

۲۳۳	فیل در مقابل پیاده‌ها
۲۴۱	فیل و پیاده در مقابل فیل
۲۴۷	فیل‌های هم‌رنگ
۲۵۱	فیل‌های ناهم‌رنگ
۲۵۱	الف : فیل و دو پیاده در مقابل فیل
۲۵۵	ب: فیل و پیاده(ها)ی سفید و سیاه
۲۵۸	فیل و پیاده(ها) در مقابل اسب
۲۶۵	فیل در مقابل اسب و پیاده(ها)
۲۷۴	مثال‌های عملی

فصل ۶

آخر بازی اسب

۲۹۹	اسب در مقابل پیاده(ها)
۳۰۶	اسب و پیاده در مقابل پیاده
۳۱۰	اسب و پیاده(ها) در مقابل اسب
۳۱۷	مثال‌های عملی

فصل ۱

آخر بازی مقدماتی

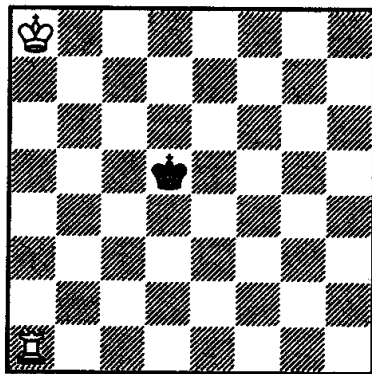
8. ♔ f5 ♔ h4 9. ♔ d3 ♔ h5
10. ♔ h3 مات

شاید این کوتاهترین راه نباشد؛ 1. ♔ b7 احتمالاً سریعتر به نتیجه می‌رسد ولی روش بالا نشان می‌دهد که در چنین پوزیسیون‌هایی با چه سهولتی می‌توان شاه دشمن را مات کرد.

در این جا به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در واقع الفبای بازی محسوب می‌شوند و معمولاً نیازی به تشریح آنها نیست. ولی، برای کامل بودن کار، به اختصار از آنها یاد می‌شود؛ در وهله نخست می‌پردازیم به قوای لازم برای مات کردن یک شاه تنها.

شاه و رخ در مقابل شاه

این حالت نیز همیشه برنده است. همانند مثال قبلی، ابتدا باید شاه دشمن را به کناره صفحه راند تا بتوان آن را مات کرد، هر چند که این کار اندکی دشوارتر است. وزیر بدون کمک شاه خودی، می‌تواند شاه حریف را به کناره صفحه براند، اما اینجا هماهنگی شاه و رخ برای رسیدن به این هدف الزامی است.

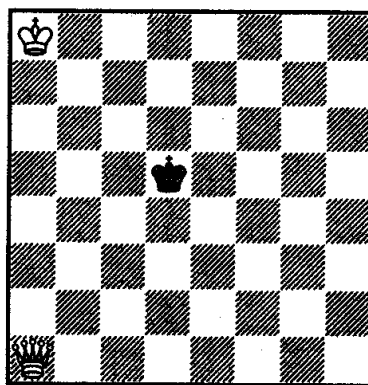


(۲)

در نمودار ۲، کار سفید دشوار نیست. برای راندن شاه سیاه به کناره صفحه، ساده‌ترین روش، بریدن راه

شاه و وزیر در مقابل شاه

این حالت همیشه برنده است و تنها خطر محتمل، پات است.



(۱)

یک روش ممکن برد در نمودار ۱ بدین گونه است:

1. ♔ c3 ♔ e4 2. ♔ b7 ♔ d5

بدیهی است که شاه سیاه حتی المقدور می‌خواهد

در مرکز باقی بماند.

3. ♔ c7 ♔ e4 4. ♔ d6 ♔ f4 5. ♔ d3

♔ g5 6. ♔ e5 ♔ g4 7. ♔ e3 ♔ h5

فهمید:

1. ♔ b2 ♔ e4 2. ♔ c3 ♔ d5 3. ♙ f3+
♙ e5 4. ♙ g3+ ♔ e6 5. ♔ d4

شاه سیاه اکنون توسط فیلهای محدود شده و به کنج
صفحه رانده می‌شود.

5... ♔ f5 6. ♔ d5 ♔ f6 7. ♙ g4 ♔ g5
8. ♙ d7 ♔ f6 9. ♙ h4+ ♔ g6

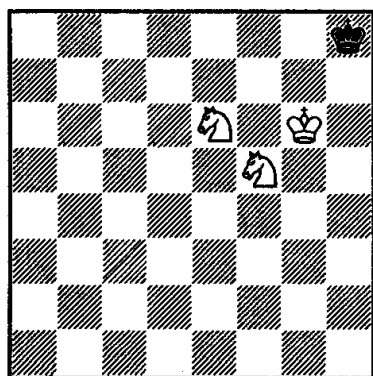
حرکتهای شاه سیاه محدودتر شده و باید به کنج
صفحه برود.

10. ♔ e5 ♔ f7 11. ♔ f5 ♔ g7 12. ♙ e8
♔ f8 13. ♙ g6 ♔ g7 14. ♙ e7 ♔ g8
15. ♔ f6 ♔ h8 16. ♙ f5 ♔ g8 17. ♔ g6
♔ h8 18. ♙ d6 ♔ g8 19. ♙ e6+ ♔ h8
20. ♙ e5 مات

البته شاید راههای سریعتری وجود داشته باشد
اما روش برد در تمام حالتها یکسان است.

شاه و دواسب در مقابل شاه

واضح است که تنها با یک اسب و شاه نمی‌توان شاه
حریف را مات کرد. ولی اینکه با دواسب هم نتوان پیروز شد
شاید چندان روشن به نظر نرسد. در این حالت، پوزیسیون
تئوریک مات را می‌توان نشان داد ولی در برابر دفاع صحیح
نمی‌توان آن را ایجاد کرد. نمودار ۴ گویای امر است، زیرا با
آنکه شاه سیاه در کنج قرار دارد، سفید نمی‌تواند پوزیسیون
بهتری ایجاد کند.



(۴)

شاه با استفاده از رخ در عرض یا ستون است که با
1. ♙ a4 یا 1. ♙ e1 آغاز می‌شود. اما چون بدون
کمک شاه سفید، پیشرفتی حاصل نمی‌شود
روشنترین روش بدین قرار است:

1. ♔ b7 ♔ e4 2. ♔ c6 ♔ d4 3. ♙ e1
برای کشاندن شاه دشمن به ستون a.

3... ♔ c4 4. ♙ e4+ ♔ d3 5. ♔ d5

اکنون راه ورود شاه به جناح شاه و عرض چهارم
مسدود شده است.

5... ♔ c3 6. ♙ d4 ♔ c2 7. ♔ c4 ♔ b2
8. ♙ d2+ ♔ c1

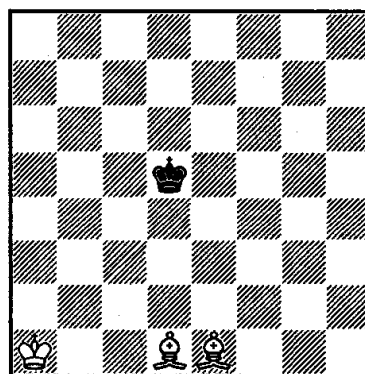
اینک شاه ناگزیر به عرض آخرش می‌رود.

9. ♔ c3 ♔ b1 10. ♔ b3 ♔ c1 11. ♙ d3
♔ b1 12. ♙ d1 مات

به حرکتهای انتظاری رخ توجه کنید.

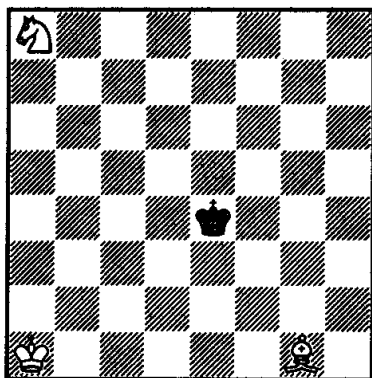
شاه و دو فیل در مقابل شاه

بدیهی است که شاه و یک فیل به هیچ وجه
نمی‌توانند شاه تنها را مات کنند، اما همان‌گونه که از
نمودار ۳ پیداست با دو فیل به آسانی می‌توان به
پیروزی رسید.



(۳)

روش برد همانند روش کار در مثالهای قبلی است.
فیلهای با هماهنگی یکدیگر رفته رفته خانه‌های گریز
شاه حریف را در کنترل می‌گیرند و آن را به کناره
صفحه می‌رانند شیوه زیر را به سهولت می‌توان



(۵)

در حالیکه شاه سیاه تلاش می‌کند تا هر چه بیشتر در مرکز باقی بماند، سفید باید نخست شاه خود را وارد کارزار کند. شاه سیاه به محض حرکت، رهسپار کنج «مخالف» یعنی a8 یا h1 می‌شود که در آنجا در صورت دفاع درست، مات نخواهد شد. ممکن است بازی بدینگونه ادامه یابد:

1. ♖b2 ♔d3 2. ♜c7 ♔c4

برای جلوگیری از ورود شاه دشمن.

3. ♜e6 ♔d5 4. ♜d4 ♔c4 5. ♔c2 ♔b4

ادامه 6. ♔d3 5... ♔d5 بهتر نبود.

6. ♔d3 ♔c5 7. ♜h2

همانگونه که می‌بینیم، سوارهای سفید با پشتیبانی شاه خانه‌های فراوانی را از شاه سیاه گرفته‌اند.

7... ♔d5 8. ♜b3 ♔c6

شاه سیاه باید عقب‌نشینی کند. بنابراین عازم a8 می‌شود، زیرا بعد از 8... ♔e6 و 9. ♔e4 به سوی h8 کشانده می‌شد.

9. ♔c4 ♔b6

بهتر از 10. ♔d5 9... ♔d7

10. ♜c5 ♔c6 11. ♜a4

به موقعیتی مشابه موقعیت بعد از حرکت هشتم سفید رسیده‌ایم. این یک روش تپییک عقب راندن شاه دشمن با فیل و اسب را نشان می‌دهد.

سفید اگر بخواهد با 1. ♜e7 یا 1. ♜h6 شاه حریف را محدودتر کند بازی پات می‌شود.

سفید می‌تواند ادامه

1. ♜f8 ♔g8 2. ♜d7 ♔h8 3. ♜d6 ♔g8 4. ♜f6+

را بیازماید و در صورت 4... ♔h8، با 5. ♜f7+ مات کند، ولی سیاه خیلی ساده حرکت 4... ♔f8 را بازی می‌کند و سفید باید بار دیگر همه چیز را از نو شروع کند. به رغم تمام تلاشهای سفید، راهی اجباری برای مات کردن شاه سیاه با دو اسب وجود ندارد.

شاه، فیل و اسب در مقابل شاه

سفید در این آخر بازی می‌تواند حریف را مات کند اما آموختن تکنیک آن امری است لازم. بالطبع باز هم باید شاه سیاه را به کنج صفحه راند. تصور پوزیسیون‌های مات در هر چهار کنج صفحه امکان پذیر است. اما عملاً مات فقط در دو کنجی که همرنگ خانه‌های فیل باشد قابل تحقق است. در دو کنج دیگر، مات فقط در صورتی ممکن است که طرف مدافع همانند مثال دو اسب مرتکب اشتباه شود.

نتیجه آنکه کار طرف مهاجم نسبتاً ظریف است. نخست باید شاه دشمن را به کناره و سپس کنج صفحه راند و سرانجام اگر آن کنج همرنگ خانه‌های فیل نباشد، شاه را به کنج دیگر کشاند. با وزیر، رخ یا دو فیل، بریدن شاه در امتداد عرضها، ستونها یا قطرهای آسان بود، اما کار کنترل با اسب و فیل سخت‌تر است. این دو سوار همواره نیازمند حمایت شاه خودی هستند، چون اسب و شاه می‌توانند از خانه‌هایی که فیل نمی‌تواند کنترل کند حفاظت کنند. با بررسی بازی از نمودار ۵ ببینیم که این کار چگونه انجام می‌شود.

سرانجام شاه سیاه به a1 کشانده شد. اینک شاه سیاه در سه حرکت مات می‌شود.

34. ♖ b4 ♙ a2 35. ♜ c1+ ♙ a1
مات 36. ♜ c3

حالا متوجه شده‌اید که این آخر بازی آنقدرها هم ساده نیست. به پوزیسیون‌های استاندارد حرکت‌های هشتم، بیستم و بیست و دوم سفید کاملاً توجه کنید و بهتر است که مبتدیان برای آشنایی با طریقه همکاری هر سه سوار سفید، خودشان سعی کنند تا شاه سیاه را در پوزیسیون‌های مختلف به کنج صفحه برانند.

فراموش نکنید که شاه را باید در ۵۰ حرکت مات کنید وگرنه حریف‌تان می‌تواند ادعای تساوی کند. همین محدودیت حرکات، آشنایی کامل ما را با روش بُرد الزامی می‌کند تا وقت گرانها را برای عقب راندن شاه هدر ندهیم.

شاه و پیاده در مقابل شاه

می‌توانستیم این آخر بازی را در بخش آخر بازی‌های پیاده بررسی کنیم، اما چون در اینجا به مثالهای ساده می‌پردازیم بهتر است این آخر بازی را نیز در همین بخش آخر بازی‌های مقدماتی بگنجانیم. در این نوع آخر بازی، ارائه اصول کلی دشوار است. زیرا همه چیز به محل استقرار مهره‌ها بستگی دارد. بدیهی است که پیروزی فقط در صورت ارتقاء پیاده، ممکن است. بنابراین وظیفه ما تعیین این است که چه وقت این کارشده‌نی است و چه وقت ناشدنی.

البته هنگامی که شاه سیاه آنقدر از پیاده دور باشد که نتواند مانع وزیر شدن آن شود سفید به سادگی به پیروزی می‌رسد. همچنین واضح است که اگر شاه سفید نتواند مانع نابودی پیاده‌اش شود، بازی مساوی است. ابتدا به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آنها شاه سیاه در مقابل پیاده قرار دارد. کار را با بررسی

11... ♙ b7 12. ♙ b5 ♙ c8

پس از 12... ♙ a7 13. ♙ c6 به پوزیسیونی می‌رسیدیم که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آید.

13. ♙ c6 ♙ d8 14. ♙ d6 ♙ c8

اگر سیاه با 14... ♙ e8 برای گریختن تلاش می‌کرد، پس از

15. ♙ e6 ♙ f8 16. ♙ e5

یا 16. ♙ b6 15... ♙ d8 به سوی h8 رانده می‌شد، بی‌آنکه بتواند امید رسیدن به h1 را داشته باشد.

15. ♙ b6+ ♙ b7 16. ♙ c5 ♙ a6

17. ♙ c6 ♙ a5 18. ♙ d6 ♙ a6 19. ♙ b8

جلوگیری از عقب‌نشینی شاه به a8 و آغاز مانور راندن شاه به سوی a1.

19... ♙ a5 20. ♙ d5! ♙ a4

پس از

20... ♙ a6 21. ♙ b4+ ♙ a5 22. ♙ c5

♙ a4 23. ♙ c4 ♙ a5 24. ♙ c7+

کار سفید آسانتر است.

21. ♙ c5 ♙ b3 22. ♙ b4!

یک حرکت بسیار مهم اسب و طریقه‌ای تیپیک برای راندن شاه از یک کنج به کنج دیگر.

22... ♙ c3 23. ♙ f4

می‌بینیم که پوزیسیون خوب اسب، راه فرار شاه سیاه را می‌بندد.

23... ♙ b3 24. ♙ e5 ♙ a4 25. ♙ c4

♙ a5 26. ♙ c7+ ♙ a4 27. ♙ d3 ♙ a3

28. ♙ b6

یک حرکت انتظاری. شاه سیاه اکنون مجبور است به a1 برود.

28... ♙ a4 29. ♙ b2+ ♙ a3 30. ♙ c3

♙ a2 31. ♙ c2 ♙ a3 32. ♙ c5+ ♙ a2

33. ♙ d3 ♙ a1

مقابل یکدیگر قرار گیرند (یعنی در عرض یا ستون واحد با یک خانه فاصله)، آن حالت را «تقابل» یا به عبارت دقیقتر «تقابل نزدیک» می‌نامند که با «تقابل دور» که در آن شاهان سه یا پنج خانه از هم فاصله دارند تفاوت دارد.

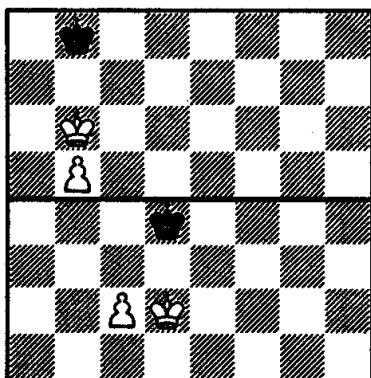
وقتی بازیکنی یکی از پوزیسیون‌های پیشگفته را که در آنها نوبت حرکت با حریفش باشد ایجاد کند می‌گوییم که «تقابل گرفته است». در چنین مواردی، حریف این بازیکن تقابل را از دست داده است. اکنون می‌توانیم دربارهٔ نیمهٔ چپ نمودار ۶ بگوییم: پیروزی در این پوزیسیون بستگی به این دارد که چه کسی تقابل گرفته باشد. اگر سفید تقابل گرفته باشد به پیروزی می‌رسد وگرنه بازی مساوی است.

این قاعده در تمام پوزیسیون‌های مشابه، به جز پوزیسیون‌هایی که در آنها با پیادهٔ رخ سروکار داریم، کاربرد دارد. برای مثال، در نیمهٔ راست نمودار ۶، سفید حتی با تقابل هم نمی‌تواند به پیروزی برسد. ادامهٔ

1... ♔h8 2.h7

به پات می‌انجامد.

اگر پیاده نه در عرض ششم بلکه عقبتر باشد، شانسهای تساوی سیاه به نحو قابل توجهی افزایش می‌یابند. نیمهٔ پایینی نمودار ۷ را در نظر بگیرید.

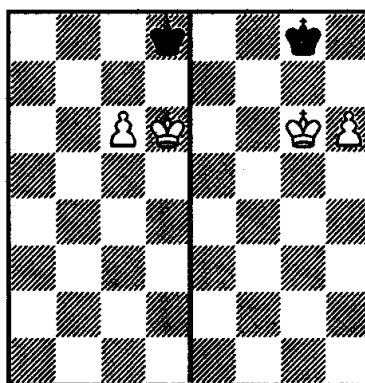


(۷)

این پوزیسیون و پوزیسیون‌های مشابه، نوبت حرکت با هر کس که باشد، مساوی است. سیاه طبق اصولی که در بالا گفتیم، دفاع می‌کند و بازی بدینگونه

وضعیت‌های پایه نمودار ۶ شروع می‌کنیم که پیاده در عرض ششم و شاه سیاه در عرض آخر در مقابل پیاده قرار دارد.

در سمت چپ یک پوزیسیون تپیک از این آخر بازی را می‌بینید که حتی اگر پیاده عقب‌تر هم بوده باشد قابل حصول است. زیرا از پیشروی پیاده به عرض ششم نمی‌توان جلوگیری کرد. پیروزی در اینجا بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.



(۶)

1.c7+ ♔c8 2. ♔c6

و پات می‌شود. سفید نمی‌تواند همین پوزیسیون را به صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد به وجود آورد.

1. ♔d5 ♔c7 2. ♔c5

سیاه حرکت صحیح! ♔c8... را انجام می‌دهد و اکنون هم ♔d8 ♔d6 3. ♔b6 ♔b8 و هم ♔d8 ♔d6 3. ♔b6 ♔b8 به همان وضعیت منجر می‌شود. دفاع سیاه آسان است: او شاهش را حتی‌الامکان در خانه‌های c7 و c8 نگه می‌دارد تا آنکه شاه سفید به عرض ششم برسد، و آن وقت سیاه می‌بایست بی‌درنگ شاهش را مستقیماً در مقابل شاه سفید قرار دهد.

در این آخر بازی، بر نکتهٔ بسیار مهمی در مورد پوزیسیون دو شاه تأکید می‌کنیم. در تمام آخر بازی‌های پیاده، هنگامی که شاهان همانند مثال فوق

ادامه می‌یابد:

1.c3+ ♖ c4 2. ♖ c2 ♖ c5 3. ♖ d3
 ♖ d5 4.c4+ ♖ c5 5. ♖ c3 ♖ c6
 6. ♖ d4 ♖ d6 7.c5+ ♖ c6 8. ♖ c4
 ♖ c7 9. ♖ d5 ♖ d7 10.c6+ ♖ c7
 11. ♖ c5 ♖ c8! 12. ♖ d6 ♖ d8!

به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای رسیده‌ایم که در آن سیاه تقابل گرفته است.

شاید فکر کنید که آخر بازی شاه و پیاده را به پایان برده‌ایم، ولی اصلاً این طور نیست. مثلاً اگر شاه سفید خانه مقابل پیاده خود را اشغال کند چه اتفاقی می‌افتد؟ در این مورد نیز قواعد کلی برای بُرد وجود ندارد، اما بخت‌های پیروزی سفید بسیار بیشترند، بخصوص اگر پیاده پیشرفته باشد، همانند نیمه بالایی نمودار ۷.

شاه سفید موفق شده به خانه مهم مقابل پیاده‌اش برسد و این امر پیروزی او را در تمام حالات تأمین می‌کند: مهم نیست که نوبت حرکت با کیست و پیاده کجاست، اگر نوبت سیاه باشد، پس از

1... ♖ a8 2. ♖ c7

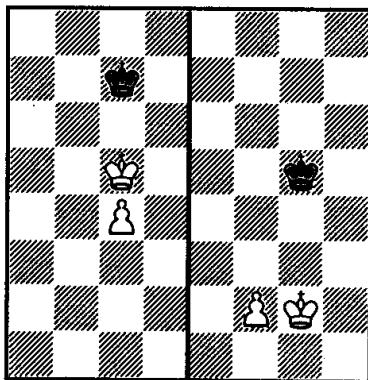
یا 2. ♖ a7 1... ♖ c8 و در پی آن پیشروی پیاده، پیروزی آسانی حاصل می‌شود. حتی اگر نوبت حرکت با سفید باشد، باز هم مسئله‌ای برای او وجود ندارد. پس از

1. ♖ a6 ♖ a8 2.b6

سفید تقابل می‌گیرد و همانگونه که قبلاً دیدیم پیروز می‌شود. تمام پوزیسیون‌های مشابه به جز آنهایی که شامل پیاده رخ هستند به پیروزی می‌انجامند.

اما یک نکته را در مورد پوزیسیون‌های دارای پیاده اسب باید گفت. برمی‌گردیم به نیمه بالایی نمودار ۷، نوبت حرکت با سفید است. ممکن است در نگاه اول به نظر برسد که سفید می‌تواند با 1. ♖ c6 هم به پیروزی برسد، زیرا 2.b6 1... ♖ c8 و سیاه

بازنده است. اما حرکت صحیح 1. ♖ a6! است، هر چند که حتی پس از 1. ♖ c6 هم سفید می‌تواند به این پوزیسیون برسد. سیاه با 1... ♖ a7! به 1. ♖ c6 جواب می‌دهد. اگر الان سفید با بی‌دقتی 2.b6+? بازی کند سیاه با 2... ♖ a8! به تساوی می‌رسد، زیرا هم 3. ♖ c7 و هم 4. ♖ b6، 3.b7+ ♖ b8 منجر به پات می‌شود. بنابراین سفید باید دست از سرسختی بردارد و 2. ♖ a6! 3. ♖ b6! 4. ♖ b8 3. ♖ a8 2. ♖ c7 بازی کند و به طرح برنده باز گردد.



(A)

اگر شاه سفید مقابل پیاده‌ای باشد که زیاد پیش نرفته است، به نیمه چپ نمودار ۸ می‌رسیم. در این پوزیسیون تیییک، نتیجه بُرد بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر سفید تقابل گرفته باشد، سیاه پس از

1... ♖ b7 2. ♖ d6 ♖ c8

یا 3. ♖ d7 2... ♖ b8،

3.c5 ♖ d8 4.c6 ♖ c8 5.c7

شکست می‌خورد.

اما اگر نوبت با سفید باشد، سیاه پس از

1. ♖ d5 ♖ d7 2.c5 ♖ c7 3.c6 ♖ c8!

4. ♖ d6 ♖ d8

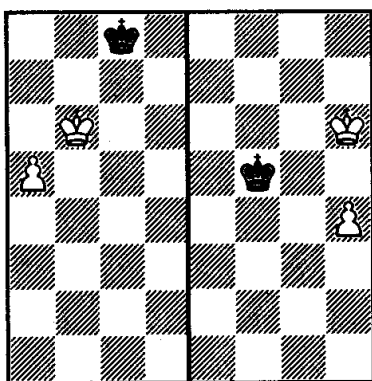
به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای دست می‌یابد.

از این مثال، چنین برمی‌آید که سفید در صورتیکه پیاده‌اش عقبتر باشد به سادگی پیروز

10.f6? ♔g8 به تساوی می‌انجامید.
10... ♔e8 11. ♔g7 ♔e7 12.f6+

و پیاده وزیر می‌شود.

در خاتمه دو مورد استثنائی را که شامل پیاده رخ می‌شود ذکر می‌کنیم. امکان دفاع در این نوع آخر بازی بیشتر است، حال آنکه در پوزیسیون‌های همردیف اگر پیاده در ستون رخ نباشد، وضع بسیار مایوس‌کننده می‌شود. به عنوان مثال، در نیمه چپ نمودار ۹، سفید حتی با داشتن نوبت حرکت نمی‌تواند پیروز شود.



(۹)

پس از

1. ♔a7 ♔c7 2.a6 ♔c8 3. ♔a8
یا 3. ♔b6 ♔b8

3... ♔c7 4.a7 ♔c8

سفید خودش پات می‌شود.

قاعداً اگر شاه سیاه به خانه حساس c8 (یا f8 در جناح دیگر) برسد، بازی مساوی می‌شود. یک استثناء در این قاعده هنگامی است که شاه سفید خانه c6 یا b6 را اشغال کرده باشد و بتواند 1.a7 بازی کند.

در نیمه راست نمودار ۹ نیز سیاه مساوی می‌کند، در صورتیکه با هر پیاده دیگری غیر از پیاده رخ، شکست سیاه حتمی بود. باز هم سفید نمی‌تواند حتی

با داشتن نوبت حرکت به پیروزی برسد، زیرا

1.h5 ♔f6 2. ♔h7 ♔f7 3.h6 ♔f8

و پوزیسیون مساوی که هم اینک دیدیم حاصل می‌شود. بنابراین، کلاً سیاه در مقابل پیاده رخ مساوی می‌کند.

می‌شود زیرا در این حالت همیشه با حرکت دادن پیاده می‌تواند تقابل بگیرد. از این رو، یک قاعده سودمند برای اداره این نوع آخر بازی چنین است: شاه سفید تا جایی که می‌تواند جلو پیاده پیش می‌رود (البته بدون از دست دادن پیاده) و فقط پس از آن، پیاده حرکت می‌کند.

نیمه راست نمودار ۸ کاربرد این قاعده را نشان می‌دهد اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، به سادگی با 1... ♔g4 یا 1... ♔f4 مساوی می‌کند ولی اگر نوبت با سفید باشد به طریقه آموزنده زیر به پیروزی می‌رسد: 1. ♔g3! و تقابل می‌گیرد. در صورت 1. ♔f3? سیاه تقابل می‌گیرد و مساوی می‌کند.

1... ♔f5 2. ♔f3!

حفظ تقابل؛ توجه داشته باشید که 2.f4? ♔f6

باز به تساوی می‌انجامید.

2... ♔e5 3. ♔g4 ♔f6 4. ♔f4!

یکبار دیگر سفید تقابل می‌گیرد و از قاعده ما یعنی پیشروی شاه بدون حرکت دادن پیاده استفاده می‌کند. ادامه

4.f3? ♔g6 5. ♔f4 ♔f6!

که به تساوی می‌رسید، اشتباه بود.

4... ♔e6 5. ♔g5! ♔f7 6. ♔f5

6.f3 قابل بازی است، ولی 6.f4? ♔g7! به تساوی می‌انجامد.

6... ♔e7 7. ♔g6 ♔e8 8.f4

فقط حالا که شاه سفید در عرض ششم قرار دارد، پیاده پیشروی می‌کند: 8. ♔g7 بی‌فایده بود زیرا

8... ♔e7 9.f4 ♔e6

حرکت 10. ♔g6 را اجباری می‌کرد.

8... ♔e7 9.f5 ♔f8 10. ♔f6!

بار دیگر گرفتن تقابل، حیاتی است، زیرا

مختلف را نشان دهند. همان گونه که پیشتر گفته شد، قصد ما تدوین یک کتاب مرجع آخر بازی نبوده است، بلکه هدف، نشان دادن پوزیسیون های مهم پایه است که هر شطرنجباز باید طرز عمل را در آنها بداند.

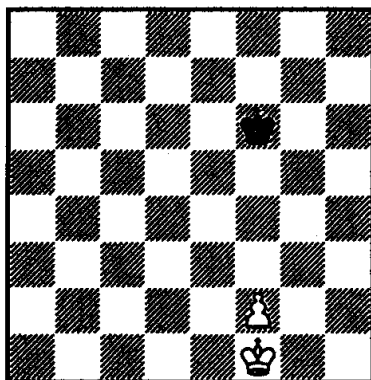
با این مثال بررسی آخر بازی های مقدماتی به پایان می رسد و به سراغ حالت های پیچیده تر می رویم. و به نوبت به آخر بازی پیاده، وزیر، رخ، فیل و اسب می پردازیم. اما فقط پوزیسیون هایی بررسی خواهند شد که اصول کلی کاربردی در آخر بازی های

فصل ۲

آخر بازی پیاده

شاه و پیاده در مقابل شاه

بار دیگر باز می‌گردیم به این آخر بازی که قبلاً در قسمت آخر بازی‌های مقدماتی بررسی کرده‌ایم. به عنوان مثال، نمودار ۱۰ را در نظر می‌گیریم که با کاربرد اصول پیشگفته قابل حل نیست. در مورد اصطلاح «تقابل دور» نیز توضیح بیشتری می‌دهیم.



(۱۰)

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد نمی‌توان مانع رسیدن او به f4 شد. در آن صورت، همان‌گونه که قبلاً دیدیم، بازی مساوی می‌شود. اما اگر نوبت حرکت با سفید باشد مسئله غامض‌تر می‌شود. در آن صورت نتیجه چه خواهد بود؟ برای پاسخگویی به این پرسش، باید پوزیسیون را اندکی مشروح‌تر بررسی کنیم. همان‌گونه که در نمونه‌های قبلی دیده‌ایم، سفید اگر شاهش را به f4 برساند، ولو نوبت حرکت با سیاه باشد، برنده است. حرکت نخست طبیعتاً 1. ♔e2

ممکن است تا حدودی عجیب به نظر برسد که بحث را با آخر بازی پیاده آغاز می‌کنیم ولی برای این کار دلایل قانع‌کننده‌ای داریم. اولاً، آخر بازی‌های پیاده در شکل نسبتاً ساده‌اند (البته نه لزوماً در محتوی!). معمولاً از مهره‌های معدودی تشکیل می‌شوند و از اینرو ما را با دیدگاه‌های کلی در مورد آخر بازی‌ها و طرز عمل در آنها آشنا می‌کنند. ثانیاً، آخر بازی‌های پیاده معمولاً از آخر بازی‌های دیگر منتج می‌شوند و اصطلاحاً پی سنگ کل تئوری آخر بازی به حساب می‌آیند.

قبلاً آخر بازی‌های مقدماتی پیاده را که پایه تمام آخر بازی‌های پیاده هستند بررسی کرده‌ایم. اگر با این نمونه‌ها تصور شود که آخر بازی‌های پیاده آسانترین آخر بازی‌ها هستند سخت در اشتباه هستیم. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، بعضی از آخر بازی‌های پیاده برای ناآشنایان خیلی پیچیده و سخت هستند.

برای سادگی مطلب در مثال‌های بعدی، همیشه ابتکار عمل را از آن سفید فرض کرده‌ایم و هنگامی که از عرضهای چهارم، پنجم یا ششم صحبت می‌شود، از دید سفید به آن نگاه می‌کنیم. لازم به گفتن نیست که عین همین قواعد با معکوس کردن پوزیسیون برای سیاه کاربرد می‌یابد.

سفید در e3 قرار گیرد و تهدید رفتن به f4 را داشته باشد شاه سیاه باید آماده رفتن به e5 و f5 یا g5 باشد، اما خانه g5 خوب نیست زیرا سفید با e4 ♔ حداقل خانه f5 را می‌گیرد، به همین گونه f5 ♔ هم برای شاه سیاه مناسب نیست، زیرا باید هنگامی که شاه سفید به خانه f3 رفت آماده اشغال این خانه باشد. فقط باقی می‌ماند خانه e5 که خانه متناسب خانه e3 است.

با این منطق، کدام خانه برای سیاه، همانند خانه e2 است؟

همان گونه که سفید می‌تواند از این خانه به e3 یا f3 برود، سیاه نیز باید دارای خانه‌ای باشد که از آنجا بتواند به e5 و f5 برود.

در این روند دفاع درست سیاه را کشف کرده‌ایم. پس از e2 ♔ 1. تنها e6! ♔ 1... تساوی را تأمین می‌کند. همان گونه که در بالا دیدیم، حرکات دیگر بازنده‌اند.

این مثال البته نمونه ساده‌ای از خانه‌های متناسب است اما بعداً نمونه‌های آموزنده‌ای از سودمندی این روش محاسبه را ارائه خواهیم کرد.

شاه و پیاده در مقابل شاه و پیاده

برای این نوع آخر بازی نیز قواعد کلی برای پیروزی یا تساوی وجود ندارد زیرا همه چیز به نحوه استقرار مهره‌ها بستگی دارد. معمولاً، این آخر بازی‌ها به تساوی منجر می‌شوند، بنابراین در ابتدا به حالت‌هایی می‌پردازیم که در آنها سفید می‌تواند برد را تحمیل کند. پیش از هر چیز قوای خود را به دو گروه تقسیم می‌کنیم:

الف: پیاده‌ها در یک ستون قرار دارند

در این حالت می‌توانیم نمودار ۱۱ را پوزیسیون پایه قلمداد کنیم.

است (g2 ♔ 1. هم به واریاسیونهای مشابه تبدیل می‌شود) و اکنون این سیاه است که باید بهترین دفاع را انتخاب کند. واضح است که پس از f5 ♔ 1... سفید با f3 ♔ 2. به مقصود می‌رسد. ادامه

f3 ♔ 3. f5 ♔ 2. e3 ♔ 1... e5 ♔ 1...

نیز همین گونه است. تنها دفاع درست e6! ♔ 1... است تا e3 ♔ 2. را با e5 ♔ 2... و f3 ♔ 2. را با f5 ♔ 2... پاسخ دهد که در این صورت سیاه تقابل می‌گیرد و بازی به تساوی می‌انجامد. حرکت e6! ♔ 1... به سیاه تقابل دور می‌دهد که با نزدیک شدن شاهان به یکدیگر این تقابل به تقابل نزدیک تبدیل می‌شود. این مثال شکل اساسی تقابل دور را به ما نشان می‌دهد؛ ما بعدها با نمونه‌های بسیار پیچیده‌تری از کاربرد آن آشنا خواهیم شد.

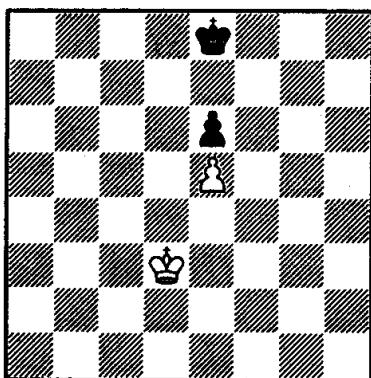
تئوری تقابل هم مهم است و هم منطقی ساده دارد، اما بازیکن در صورت درک تئوری «خانه‌های متناسب» می‌تواند بدون استفاده از تئوری تقابل کارش را پیش ببرد. این تئوری گاهی حتی جامع‌تر و قابل فهم‌تر از کاربرد قانون تقابل است. بنابراین برمی‌گردیم به نمودار ۱۰ و آن را بیشتر بررسی می‌کنیم. «خانه‌های متناسب» کدامند؟ فرض کنیم که شاه

سفید در f3 و همتای سیاهش در f5 قرار دارد. اکنون می‌دانیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد. ما می‌توانیم این دو خانه را «خانه‌های متناسب» بنامیم، یعنی وقتی که شاه سیاه در f5 است، شاه سفید برای پیروزی باید در f3 مستقر شود، یا سیاه اگر بخواهد مساوی کند، پس از آنکه سفید شاهش را به f3 برد، باید شاه خود را به خانه متناسب انتقال دهد.

اکنون بیایید زوجهای دیگری از خانه‌های متناسب را از دیدگاه مدافع پیدا کنیم. می‌دانیم که شاه سفید نباید به f4 برسد زیرا در تمام واریاسیونها به پیروزی می‌رسد. این بدان معنی است که اگر شاه

سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما شاه سفید در این هنگام به عرض ششم می‌رسد که پیروزی را تضمین می‌کند. پوزیسیون‌های مشابه، به غیر از پوزیسیون‌های پیاده‌رخ، به همین نتیجه می‌انجامند. حالت استثنایی هنگامی است که پیاده‌سیاه در g7 یا b7 قرار گرفته باشد. شاه سیاه در این موقع می‌تواند به کنج صفحه راه بجوید که در صورت نزدیک شدن شاه سفید، بازی پات می‌شود. پوزیسیون‌های پیاده‌رخ مانند همیشه مساوی هستند.

حالا چند پوزیسیون را بررسی می‌کنیم که در آنها هر دو شاه فضای بیشتری برای مانور دارند. با نمودار ۱۲ شروع می‌کنیم.



(۱۲)

چنین پوزیسیون‌هایی اغلب کاربرد عملی دارند و از این رو ارزیابی صحیح آنها حائز اهمیت است. می‌دانیم که سفید اگر بتواند پیاده را بگیرد پیروز می‌شود، و اگر نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند راحت به پیروزی برسد زیرا سیاه نمی‌تواند تقابل بگیرد. بازی ممکن است بدینگونه ادامه یابد.

1. ♔c4!

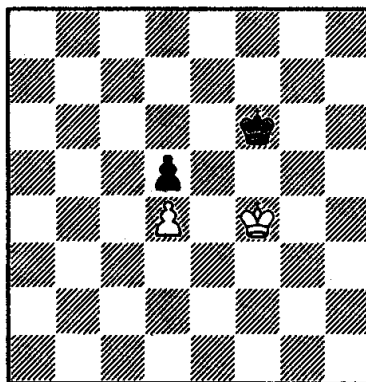
تنها راه پیروزی. در صورت 1. ♔d4 ♔d8! سیاه تقابل می‌گیرد و بازی مساوی می‌شود.

1... ♔d7

2. ♔b5!

بار دیگر تقابل قطری. ادامه

2. ♔c5? ♔c7!



(۱۱)

این نوع پوزیسیون‌ها، نوبت با هر که باشد و یا دو پیاده در عرضهای پایینتری باشند، مساوی محسوب می‌شوند. اگر نوبت حرکت با سفید باشد سیاه تقابل می‌گیرد و پس از

و غیره 1. ♔g4 ♔g6 2. ♔f4 ♔f6

بازی به وضوح مساوی است.

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، در آن صورت او

پیاده‌اش را از دست می‌دهد:

1... ♔e6

2. ♔g5 ♔e7

3. ♔f5 ♔d6

4. ♔f6 ♔d7

5. ♔e5

و با 5... ♔c6 6. ♔e6 سیاه از بین

می‌رود. اما سیاه با کاربرد اصولی که ما در آخر بازی‌های مقدماتی مان ارائه کردیم باز هم به تساوی دست می‌یابد.

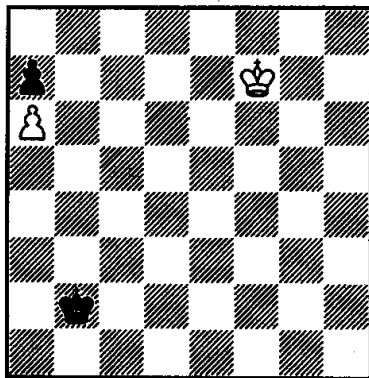
5... ♔e7!

6. ♔x d5 ♔d7!

سیاه تقابل می‌گیرد و همان گونه که قبلاً دیدیم بازی مساوی است.

اگر مهره‌ها در نمودار ۱۱ یکی دو عرض بالاتر قرار گیرند صحنه کاملاً تغییر می‌کند. مسلماً اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، اما اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سیاه بازنده است. همان گونه که دیدیم

البته، با پیاده رخ، بخت پیروزی کاهش می‌یابد، اما نمودار ۱۳ یک مانور برنده ظریف و غیرمنتظره را به ما می‌نماید.



(۱۳)

شلاگه - آیونس، برلین ۱۹۲۱

این پوزیسیون در بازی بین شلاگه - آیونس، برلین، ۱۹۲۱ به وجود آمد. در صورت حرکت سفید، سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما مهم به نظر نمی‌رسد زیرا پنج حرکت طول می‌کشد تا سفید پیاده را بگیرد و در این فرصت شاه سیاه می‌تواند به خانه تساوای بخش c7 برسد. پس آیا پوزیسیون مساوی است؟ ادامه بازی بدینگونه بود:

1. ♖e6 ♙c3 2. ♙d6? ♙d4 3. ♙c6 ♙e5 4. ♙b7 ♙d6 5. ♙xa7 ♙c7

والخ، همراه با تساوای.

اما سفید می‌توانست با انتخاب مسیر درست برای شاهش به پیروزی برسد. در آخر بازی‌های پیاده، گاهی ممکن است شاه مسیر مورتی را برگزیند که از لحاظ شماره حرکات بیشتر نیست ولی مسیر حرکت شاه دشمن را محدود می‌کند. سفید می‌بایست بدین گونه بازی کند:

1. ♖e6 ♙c3

2. ♙d5!

همان گونه که می‌بینید، سفید باز هم پیاده را در حرکت می‌گیرد اما مانع نزدیک شدن شاه سیاه از طریق d4، e5 و d6 می‌شود. در نتیجه سیاه

به تساوای می‌انجامید.

2... ♙c7

3. ♙c5 ♙d7

4. ♙b6 ♙d8

5. ♙c6 ♙e7

6. ♙c7 ♙e8

7. ♙d6 ♙f7

8. ♙d7

و سفید می‌برد.

این یکی از امکان‌ها بود، اما سیاه می‌تواند با 1... ♙f7 دست به ضد حمله علیه پیاده سفید بزند.

در آن صورت، چنین ادامه می‌دهیم:

1. ♙c4! ♙f7

2. ♙c5 ♙g6

بار دیگر، در وضعیتی کلی قرار داریم که هر دو شاه از دو جناح متقابل به طرف پیاده‌ها می‌روند. اکنون 3. ♙d6? یک خطای تیپیک محسوب می‌شود چون سیاه با 3... ♙f5! حتی به پیروزی می‌رسد! در چنین موقعیتهایی، قاعده مفیدی که باید به خاطر سپرد آن است که طرف پیروز باید از یک خانه پایینتر به پیاده حمله کند (در اینجا d7)، تا بتواند در حرکت بعد (♙d6) همزمان با حفظ پیاده خودی حمله را حفظ کند. بنابراین سفید چنین ادامه می‌دهد:

3. ♙c6!

همانند قبل شاه سفید عازم d7 است و شاه سیاه عازم f4، واضح است که در این مورد سفید زودتر به مقصد می‌رسد.

3... ♙g5

در صورت 4. ♙d6 3... ♙f5، سفید فوراً به

پیروزی می‌رسید.

4. ♙d7! ♙f5

5. ♙d6

سفید پیروز می‌شود.

1. ♖c3 ♙e5 2. ♖b4 ♙d5 3. ♖xa4
کار را فیصله می‌دهد. اما سیاه ترفند! 1...a3 را دارد،
که پس از هر دو ادامه

2.bxa3 ♙e6 3. ♖c4 ♙d6

و

2.b4 ♙e6 3. ♖b3 ♙d6 4. ♖xa3
♙c6 5. ♙a4 ♙b6

مساوی می‌کند. سفید باید برای مقابله با این دفاع
سیاه طرحریزی کند و آماده‌گرفتن پیاده با شاه باشد و
همزمان پیاده خود را تا حد ممکن در عرضهای پایین
نگه دارد. بدین گونه :

1. ♖b1! a3

بهترین دفاع، زیرا سفید پس از

1... ♙e5 2. ♖a2 ♙d4 3. ♖a3 ♙c5
4. ♖xa4 ♙b6 5. ♖b4!

به سادگی پیروز می‌شود.

2.b3!

همان گونه که خواهیم دید، 2.b4 به مساوی

می‌انجامد.

2... ♙e5

3. ♖a2 ♙d5

4. ♖xa3 ♙c5

5. ♖a4 ♙b6

6. ♖b4!

و سفید به پیروزی می‌رسد.

واضح است که با وجود پیاده در b4، این حرکت
آخر ناممکن بود، با همین حرکت آخر به پوزیسیون
برنده شناخته شده‌ای رسیده‌ایم.

هنگامی که هیچ یک از دو پیاده رونده را نتوان
متوقف کرد، امکانات جالبی به وجود می‌آید. غالباً
بازی با مانورهای آموزنده شاه به پیروزی می‌رسد. در
این مانورها از این ایده که در شطرنج، کوتاه‌ترین

نمی‌تواند به موقع به c7 برسد و می‌بازد.

2. ... ♖b4

در صورت

2... ♙d3 3. ♖c6 ♙e4 4. ♖b7 ♙d5

5. ♖xa7 ♙c6 6. ♖b8

سفید به پیروزی می‌رسد.

3. ♖c6 ♙a5

4. ♖b7 ♙b5

5. ♖xa7 ♙c6

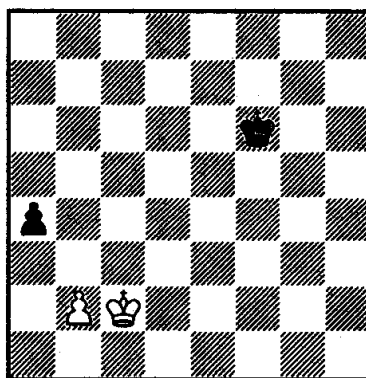
6. ♖b8

و پیاده، وزیر می‌شود.

یک نمونه ساده ولی آموزنده. جالب توجه آنکه اگر
شاه سیاه در آغاز به جای b2، در خانه به ظاهر بدتر
h2 قرار داشت، بازی مساوی می‌شد، زیرا سفید
نمی‌توانست بدون اتلاف وقت از نزدیک شدن شاه
سیاه جلوگیری کند.

ب : پیاده‌ها در ستون‌های مختلف قرار دارند.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده توسط شاه
حریف متوقف شود، نتیجه معمولاً مساوی است، مگر
آنکه سفید بتواند پیاده دشمن را در شرایط مساعدی
به چنگ آورد به عنوان مثال، نمودار ۱۴ را بررسی
می‌کنیم.



(۱۴)

ف. ددرله، ۱۹۲۱

سفید به آسانی پیاده سیاه را می‌گیرد و ظاهراً با

ادامه

3.b5 ♔e7

4. ♔c6!

اکنون می بینیم که چرا 1. ♔c5 لازم بود. بازی پس از دو ادامه

4.b6 ♔d7

و

4. ♔b6 g5 5. ♔c7 g4

مساوی می شد.

4... ♔d8

نکته در اینجاست که شاه سیاه اکنون به نحو ناخوشایندی در عرض هشتم مستقر شده که بعداً در آنجا در معرض کیش وزیر سفید واقع می شود.

5. ♔b7! g5

6.b6 g4

7. ♔a7 g3

8.b7 g2

9.b8=♔+

و سفید به پیروزی می رسد.

ب

1...g5

به جای کوشش برای متوقف کردن پیاده حریف، سیاه تلاش می کند پیاده اش را پیش براند، بخصوص که با کیش، وزیر خواهد کرد. اما شاه سفید اکنون انعطاف پذیریش را با برد ظریف زیر به نمایش گذارد:

2.b4 g4

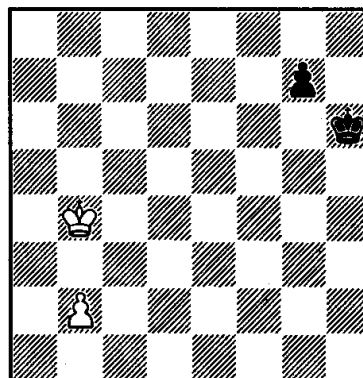
3. ♔d4!

پیاده سیاه اکنون به حمایت شاهش نیازمند است، اما این به مفهوم آن است که سفید می تواند شاه حریف را به خانه ای هدایت کند که کیش باشد. توجه داشته باشید که 3.b5? g3 به پیروزی سیاه می انجامید.

3.... ♔g5

3....g3 4. ♔e3 ♔g5 5.b5!

فاصله بین دو نقطه لزوماً خط راست نیست استفاده می شود. بیا بید یک آخر بازی از استاد بزرگ دوراس را بررسی کنیم.



۱. دوراس ۱۹۰۵

یک نگاه سطحی ممکن است ما را به این باور بکشاند که پوزیسیون مساوی است، زیرا هر دو پیاده هنوز در خانه های اولیه خود قرار دارند و محل شاه سفید فقط اندکی بهتر است. اما این برتری ناچیز در تلفیق با این امر که نوبت حرکت با سفید است، به نحو حیرت انگیزی به برد اجباری او می انجامد. با این وجود، سفید برای دستیابی به این نتیجه باید بسیار دقیق بازی کند، بخصوص در انتخاب خانه های صحیح پوزیسیون شاهش.

1. ♔c5!

واضح است که شاه سفید باید به طریقی از پیشروی پیاده اش حمایت کند، وگرنه شاه سیاه می تواند آن را متوقف کند. اما چرا سفید با انجام این حرکت آشکارا شاه خود را در خانه نامناسبی قرار می دهد که در خط آتش وزیر آتی سیاه قرار دارد؟ پاسخ در حرکات بعدی است.

الف

1... ♔g6

سیاه تلاش می کند تا پیاده سفید را متوقف سازد. 1...g5 در بخش ب بررسی خواهد شد.

2.b4 ♔f7

حداقل به دو تمپ نیاز دارد. ظاهراً به پیاده خودی نیز امیدی نمی‌رود زیرا به آسانی توسط شاه سیاه متوقف می‌شود. اما باز هم نقشمایه هندسی وارد کار می‌شود و شاه سفید شگفتی می‌آفریند:

1. ♖g7 h4

2. ♖f6 ♔b6

با این حساب، سفید با واداشتن سیاه به یک حرکت زمان‌گیر یک تمپ گرفته است. اگر در عوض، h3...2 بازی می‌شد، ادامه

3. ♖e7 h2 4. c7

به تساوی می‌انجامید، زیرا هر دو پیاده همزمان وزیر می‌شدند. دو حرکت نخست سیاه قابل تبدیل بودند، زیرا پس از

1... ♔b6 2. ♖f6

تهدید 3. ♖g5، حرکت 2...h4 را اجباری می‌کرد.

3. ♖e5!

جان کلام کل بازی. چون اینک سفید تهدید گرفتن پیاده با 4. ♖f4 را دارد، سیاه راه دیگری ندارد.

3...h3

4. ♖d6 h2

5. c7 h1=♔

6. c8 = ♔

با یک مساوی واضح.

چه کسی می‌توانست چنین امکانی را در پوزیسیون اولیه تصور کند؟ این نمونه‌ها البته کلیت ندارند، اما هر کدام بیانگر بخشی از امکانات گوناگونی هستند که در ساده‌ترین آخر بازی‌های پیاده نهفته است. بعداً به پوزیسیون‌های پیچیده‌تری که همانند این پوزیسیون پس از حل ساده می‌نمایند نیز خواهیم پرداخت.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده

پوزیسیون‌های شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده، بخش بسیار پیچیده‌ای از آخر بازی پیاده به شمار می‌روند. امکانات بسیار و گوناگونی وجود دارد و

به واریاسیون متن منتهی می‌شود اما

5. ♖f3? ♔f5! به تساوی می‌انجامد.

4.b5 g3

اگر سیاه برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سفید حرکت 4... ♖f4 را انجام می‌داد در آن صورت پیاده سفید نخست باکیش وزیر می‌شد.

5. ♖e3 ♔g4

6.b6 ♔h3

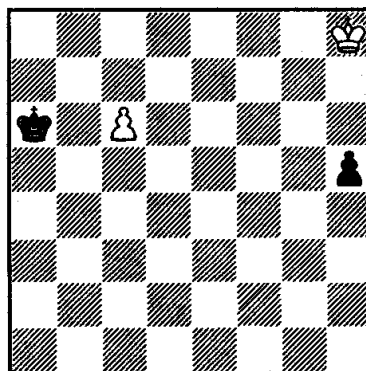
7.b7 g2

8. ♖f2 ♔h2

9.b8=♔+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

در این بررسی با ارزش، ضمن محدودیت قوا، پیچیدگی‌هایی که ممکن است بعضی از آخر بازی‌های پیاده‌ای داشته باشند آشکار شده است. از میان مسئله‌های بی‌شمار می‌توانیم نمونه‌های دیگری را ارائه کنیم که به نحو حیرت‌انگیزی عمق ایده‌هایی را که از پوزیسیون‌های نسبتاً ساده منتج می‌شوند می‌نمایانند. در اینجا بررسی دیگری را مشاهده می‌کنیم که احتمالاً در ادبیات شاه و پیاده شطرنج مشهورترین نمونه محسوب می‌شود.



ر.رتی ۱۹۲۲

(۱۶)

حرکت با سفید است، اما ظاهراً او به نحو نومیدکننده‌ای بازنده محسوب می‌شود، زیرا پیاده سیاه در راه وزیر شدن است و او برای متوقف کردن آن

حرکت باکدام طرف باشد. فرض کنیم که نوبت حرکت با سفید است.

1.d5 ♔d7

پس از

1... ♔c5 2 ♔e5 ♔xb5 3.d6 ♔c6

4. ♔e6

و غیره، سفید به سادگی پیروز می شود.

2. ♔e5 ♔e7

3.d6+ ♔d8!

دفاع زیرکانه‌ای که برای سفید چند مشکل ایجاد

می کند. پس از

3.... ♔d7 4. ♔d5

سفید به پیروزی می رسد، در حالی که اینک

یا 4. ♔d5 ♔d7

4. ♔e6 ♔e8 5.d7+ ♔d8

به سفید کمکی نخواهد کرد. اما اکنون سفید می تواند به یکی از آخر بازی های مقدماتی وارد شود.

4.d7!

ساده ترین روش برد، قربانی کردن پیاده، گرفتن

تقابل، و سپس گرفتن پیاده سیاه با یک برد استاندارد

است. راه پیچیده تر برای پیروزی ادامه

4. ♔d4 ♔e8 5. ♔e4 ♔d8 6. ♔e5!

است، این امکان را بعداً بررسی خواهیم کرد.

4. ... ♔xd7

وگرنه

4. ... ♔e7 5.d8=♔+ ♔xd8 6. ♔d6

به پیروزی می رسد.

5. ♔d5 ♔c7

6. ♔e6

و سفید می برد.

اکنون ببینیم اگر مهره ها را یک عرض پایین تر

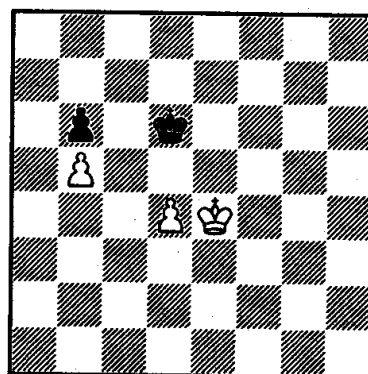
ببریم چه اتفاقی می افتد. نمودار ۱۸ حاصل می شود.

بنابراین اگر در پی درک کامل مسائل باشیم باید به طور سیستماتیک عمل کنیم. معمولاً طرفی که قوای بیشتر دارد به پیروزی می رسد، به خصوص اگر پیاده رونده اش از پیاده های دیگر فاصله داشته باشد و شاه مدافع را به دنبال خود بکشانند.

اما پوزیسیون هایی نیز هستند که به سادگی به برد نمی رسند و همین پوزیسیون ها هستند که بیشترین توجه را به خود جلب می کنند. بخش بعدی را عمدتاً به آنها اختصاص داده ایم.

الف: پیاده های منفرد که یکی از آنها رونده است

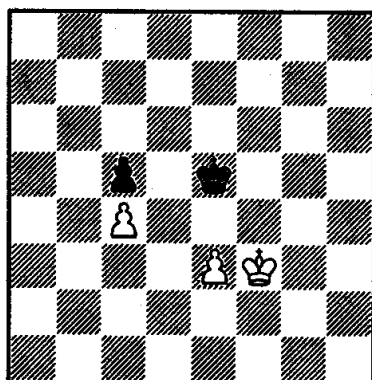
در اینجا می خواهیم آخر بازی های دو پیاده در مقابل یک پیاده را بسته به پوزیسیون پیاده های سفید، طبقه بندی کنیم. نخست پوزیسیون هایی را بررسی می کنیم که از میان پیاده های منفرد سفید یکی از آنها رونده است. همان گونه که قبلاً گفته شد، در صورتی که پیاده ها تا حدودی از هم فاصله داشته باشند، سفید تقریباً به آسانی پیروز می شود، بنابراین فقط پوزیسیون هایی را بررسی می کنیم که در آنها فقط یک ستون بین پیاده ها فاصله باشد، به طوری که پیاده رونده به تنهایی نتواند شاه سیاه را از صحنه عملیات زیاد دور کند. نمودار ۱۷ یک پوزیسیون تیپیک پایه است.



(۱۷)

همان گونه که انتظار می رود، این پوزیسیون برای سفید برنده محسوب می شود و مهم نیست که نوبت

استثناء حیرت‌آور وجود دارد و آن هنگامی است که پیاده‌های سیاه و سفید همانند نمودار ۱۹ در ستون فیل قرار گرفته باشند.



(۱۹)

در نگاه اول، تفاوتی به چشم نمی‌خورد، زیرا پس

از
1.e4 ♔e6 2.♔f4 ♔f6 3.e5+ ♔e7
4.♔f5 ♔f7 5.e6+

یا

1...♔d4 2.♔f4 ♔xc4 3.e5 ♔d5
4.♔f5 c4 5.e6 c3 6.e7 c2 7.e8=♔
c1=♔ 8.♔d8+

و در پی آن 9.♔c7+، سفید به همان طریقی که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد. اما یک نکته باریک‌تر از موجود دارد، بدین گونه:

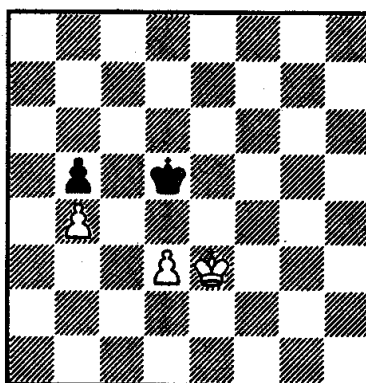
1.e4 ♔d4!
2.♔f4 ♔xc4
3.e5 ♔b3!!

هنگامی که شاه دور باشد، وزیر به تنهایی در مقابل پیاده‌عرض ۷ ستون فیل به پیروزی نمی‌رسد. ادامه

3....♔d3 4.e6 c4 5.e7 c3 6.e8=♔
c2 7.♔e3+

به پیروزی سفید می‌انجامد.

4.e6 c4
5.e7 c3



(۱۸)

در این پوزیسیون نیز سفید به برد می‌رسد، اما باید مراقب حمله متقابل به پیاده‌خود باشد. ممکن است بازی این گونه ادامه یابد:

1.d4 ♔c4

ادامه

1...♔d6 2.♔e4 ♔e6 3.d5+ ♔d7
4.♔e5 ♔e7 5.d6+ ♔d7 6.♔d5

و سپس 7.♔c5 که به پیروزی سفید می‌انجامد
نومیدکننده بود.

2.♔e4 ♔xb4
3.d5 ♔c5

سیاه برای آنکه پیاده‌سفید زودتر به وزارت نرسد، مجبور است شاه خود را در این خانه نامناسب قرار دهد.

4.♔e5 b4
5.d6 b3

5...♔c6 6.♔e6

نمی‌داد.

6.d7 b2
7.d8=♔ b1=♔

هر دو طرف وزیر دارند، اما پس از:

8.♔c8+ ♔b4
9.♔b7+

وزیر سیاه از دست می‌رود و سفید به پیروزی می‌رسد.

ممکن است تصور شود که همه پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ به برد سفید می‌انجامند، اما یک

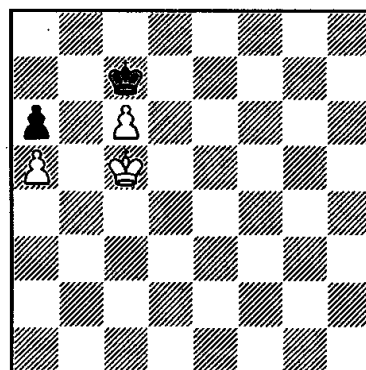
6.e8=♔ c2

و آخر بازی مساوی است زیرا سفید نمی‌تواند شاه سیاه را از رسیدن به b2 باز دارد. البته در بخش آخر بازی وزیر به طور مفضل این موضوع بررسی می‌شود، ولی فعلاً فقط به ذکر آن اکتفا می‌کنیم.

واضح است که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ در یک عرض پایینتر مساوی هستند زیرا سیاه همواره می‌تواند به پیاده سفید حمله کند. اما شگفت آنکه اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم به نحوی که پیاده سیاه در خانه اولیه‌اش باشد باز هم شانس پیروزی سفید محدود می‌شود. شاه سیاه جلو پیاده‌ها قرار می‌گیرد و همیشه با استفاده از پات خود را خلاص می‌کند، اما بررسی این جنبه ما را از بحث کنونی دور می‌کند.

در خاتمه باید گفت که در پوزیسیون‌های مشابه نمودارهای ۱۷ تا ۱۹، در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به آسانی می‌برد. در این حالت، به پیاده سفید نمی‌توان حمله کرد، از این رو، سفید فقط باید پیاده رونده‌اش را پیش براند، و البته باز تنها استثناء در پوزیسیون‌هایی است که پیاده سیاه در خانه اولیه خود قرار دارد.

معمولاً پیاده‌های رخ تا حد زیادی شانس برد سفید را کاهش می‌دهند، اما شگفت آنکه در پوزیسیون‌هایی که بررسی شد این مورد دیده نمی‌شود. نمودار ۲۰ را بررسی می‌کنیم.



فارنی - آلاپین

(۲۰)

این پوزیسیون را می‌شد در جریان تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷ بررسی کرد، البته در صورتی که مهره‌ها را یک ستون به سمت چپ می‌بردیم و سفید پیاده آزادش را پیش می‌راند. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، برد آسان است، اما اگر نوبت سفید باشد چگونه به پیروزی می‌رسد؟ روش نمودار ۱۷ در اینجا کارساز نیست. ادامه

1. ♔d5 ♔c8 2. c7? ♔xc7 3. ♔c5
♔b7

یا

2. ♔d6 ♔d8 3. c7+ ♔c8

به تساوی می‌رسد. بنابراین پیروزی، آسان به دست نمی‌آید و باید اندکی عمیق‌تر کند و کاو کنیم. گفتیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید می‌برد. آیا نمی‌توان تمپ از دست داد تا در همین موقعیت نوبت حرکت با سیاه باشد؟

عجالتاً به تئوری خانه‌های متناسب برگردیم. دیدیم که سیاه باید جواب ♔c5 را با ♔c7 ... و جواب ♔d6 را با ♔d8 ... بدهد. اما دو جفت خانه متناسب وجود دارد. کدام خانه سیاه متناسب d5 سفید است؟ شاه سفید می‌تواند از این خانه به c5 و d6 برود، بنابراین شاه سیاه باید بتواند به خانه‌های متناسب c7 و d8 برود. در این صورت، تنها خانه سیاه c8 است که یک جفت خانه متناسب دیگر به ما می‌دهد. با ادامه این روند، در می‌یابیم که خانه c4 سفید (که d5 و c5 را کنترل می‌کند) با خانه‌های b8 و d8 سیاه (که c7 و c8 را کنترل می‌کنند)، متناسب خواهد بود. پس در واقع دو خانه با یک خانه متناسب است. اما خانه d4 سفید چگونه؟ چون این خانه d5 و c5 را کنترل می‌کند، خانه‌های متناسب سیاه b8 و d8 هستند.

اکنون با این مقدمات، حل مسئله خود را فراهم کرده‌ایم. فرض کنیم که سفید ♔c4 بازی کرده است

ج. واکر ۱۸۴۱

کار سفید بسیار سخت است، زیرا پیاده آزادش در ستون رخ قرار گرفته و در قسمت چپ این پیاده فضایی برای مانور شاه وجود ندارد. تنها شانس او حمله از راست است که در این صورت، باید دائماً مراقب حمله متقابل شاه سیاه بود. به عنوان مثال، پس از تلاش مستقیم.

1. ♔c3 ♔a4 2. ♔d3

سیاه ♔b4! ... 2 بازی می‌کند و یکی از پیاده‌های سفید را می‌گیرد و به تساوی واضحی می‌رسد.

(در صورت

2... ♔a3 3. ♔e4 ♔xa2 4. ♔d5

سفید به آسانی پیروز می‌شود)

کمی عمیقتر بررسی کنیم.

برای پیروزی، شاه سفید باید به d5 برسد بدون آنکه به سیاه امکان بدهد که پیاده a2 را بگیرد و سیاه باید با رساندن شاه به b4 از پیاده خود دفاع کند. وقتی سیاه ♔b4 ... بازی می‌کند، سفید باید در وضعیتی باشد که بتواند ♔d3 بازی کند چون در آن حالت سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و نمی‌تواند از e4-d5- ♔ جلوگیری کند. بنابراین نخستین خانه‌های متناسب، d3 و b4 هستند.

پیشتر برویم. هنگامی که شاه سیاه در a3 قرار می‌گیرد و تهدید گرفتن پیاده a2 را دارد سفید باید آماده باشد که این تهدید را با ♔d5 جواب دهد، بنابراین e4 و a3 نیز خانه‌های متناسب هستند. در نتیجه، خانه a4 (که خانه‌های a3 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با e3 است (که خانه‌های e4 و d3 را کنترل می‌کند) و خانه a5 (که خانه‌های a4 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با خانه d2 است (که خانه‌های d3 و e3 را کنترل می‌کند).

و سیاه خانه متناسب b8 را انتخاب کرده است. حالا سفید شاهش را به d4 می‌برد و سیاه را مجبور می‌کند به خانه‌های متناسب b8 یا d8 برود اما سیاه هم اکنون در b8 است و نمی‌تواند دو خانه حرکت کند و به d8 برود. پس ناچار است به یک خانه نامتناسب برود، و ببازد. ببینیم که چگونه این کار با رشته حرکات معینی امکان‌پذیر است.

1. ♔d5 ♔c8

2. ♔c4

در اینجا انتخاب خانه d4 یا c4 فرق نمی‌کند زیرا هر دو به یک نتیجه می‌رسند.

2. ... ♔d8

یا ♔b8 ... 2.

3. ♔d4! ♔c8

در صورت ♔c7 ... 3، سفید با ♔c5 4. به سرعت پیروز می‌شود.

4. ♔d5! ♔c7

5. ♔c5

و سفید در حالتی به پوزیسیون نمودار رسیده که نوبت حرکت با سیاه است. پس از

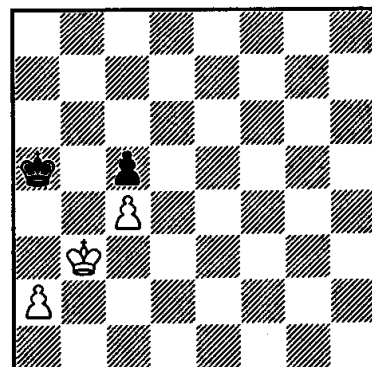
5... ♔d8 6. ♔d6 ♔c8 7. c7 ♔b7

8. ♔d7 ♔a7 9. ♔c6

(در صورت ♔c8=9، پات می‌شود)

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

این بخش را با یک نمونه از این گونه آخر بازی به پایان می‌بریم.



(۲۱)

اما تئوری خانه‌های متناسب چقدر همه چیز را ساده کرده است!

5... ♔a4

6. ♔e3! ♔b4

7. ♔d3

و سفید به مقصود می‌رسد چون پس از

7... ♔a3 8. ♔e4 ♔xa2 9. ♔d5

یا

8... ♔a4 9. ♔d5 ♔b4 10a3+

به سادگی پیروز می‌شود.

مثال‌های زیادی از این دست وجود دارند که در

آنها مسائل ظاهراً پیچیده را به کمک خانه‌های

متناسب می‌توان حل کرد و ما اهمیت آن را در

پوزیسیون‌های دیگر پی می‌گیریم.

ب: پیاده‌های منفرد که هیچ کدام رونده نیستند

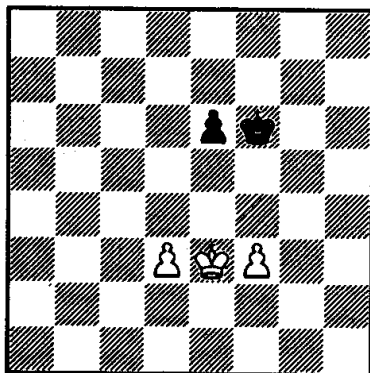
در این نوع پوزیسیون‌ها شانس‌های تساوی طرف

مدافع بیشتر است، به خصوص اگر طرف مهاجم قادر

به تمپ‌گیری با حرکت پیاده‌هایش نباشد. عوامل

تعیین‌کننده، طرز استقرار شاهان و گرفتن تقابل

است. نگاه کنید به نمودار ۲۲.



(۲۲)

این وضعیتی است تیپیک و با یک نگاه نمی‌توان

گفت که سفید می‌برد یا نه، در اینجا به تجزیه و تحلیل

کاملی نیاز است. کلاً می‌توان گفت که طرف مدافع باید

بار دیگر دشوارترین بخش کار را انجام داده‌ایم.

فقط می‌ماند که سفید با مانور دقیق به d2 برسد و

سیاه نتواند از پیشروی شاه سفید به d5 ممانعت کند.

برای تکمیل مطلب باید بگوییم که اگر شاه سیاه در

a6 یا b6 باشد، شاه سفید می‌تواند c1، c2 یا c3 را

اشغال کند. در این حال، همیشه می‌تواند a5 ♔... را

با d2 ♔ پاسخ دهد.

از آخرین تفسیر ما روشن می‌شود که اگر نوبت

سیاه باشد به سرعت می‌بازد، زیرا پس از

2. ♔b6 (a6) 1... ، سفید، بلافاصله (c2) ♔c3 2.

بازی می‌کند.

2.... ♔a5 3. ♔d2!

اگر نوبت سفید باشد وضعیت پیچیده‌تر است، اما

به گونه زیر می‌برد:

1. ♔a3!

تنها حرکت. وگرنه سیاه a4 ♔... می‌کند و شاه

سفید از خانه متناسب e3 خیلی دور است. حرکت

متن یک تمپ مهم نصیب سفید می‌کند.

1.... ♔b6

2. ♔b2 ♔a5

بهترین حرکت، زیرا سایر حرکات امکان ♔c3 3.

و یک برد آسان را به سفید می‌دهند. بدیهی است که

سیاه با آوردن شاهش به مرکز به جایی نمی‌رسد.

3. ♔b3!

بار دیگر سفید یک تمپ می‌گیرد.

3.... ♔b6

4. ♔c3(c2) ♔a5

در صورت a6 ♔... سفید با

♔c2(c3)-d3-e4-d5 به پیروزی می‌رسد.

5. ♔d2!

حرکت برنده‌ای که بعدها توسط کلینگ کشف شد.

2.d4+ ♔d5

یا

2.f4+ ♔f5

سیاه تهدید 3...e5 را دارد و در صورت (یا d4) 3.f4 به پوزیسیونی مشابه پوزیسیون پس از حرکت 1...e5 می‌رسیم.

2. ... ♔f4

سایر حرکات شاه هم به تساوی می‌انجامند، لیکن حرکت متن آموزنده‌ترین آنهاست.

3.d4 ♔g5!

این بار تنها حرکت مساوی، زیرا

3. ... ♔f5? 4. ♔e3

همان‌طور که دیدیم به برد سفید می‌انجامد. سیاه باید مطمئن شود که می‌تواند ♔e3 را با ♔f5 ... پاسخ دهد چون در آن صورت تساوی اجباری است و سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. باز می‌گردیم به نمودار ۲۲ اگر نوبت سفید باشد، بدین‌گونه می‌برد:

1. ♔e4!

پیروی از قانون، پیشروی هر چه بیشتر شاه! این تنها راه پیروزی است، زیرا

1. ♔f4? e5+ 2. ♔g4 ♔g6

یا

1.f4 ♔f5 2. ♔f3 e5

به تساوی می‌رسد به همین‌گونه است.

1.d4 ♔f5 2. ♔d3 ♔f4 3. ♔e2

♔g5!

و غیره.

1. ... ♔f7

بهترین شانس. پس از

1. ...e5 2.f4!

یا

1. ... ♔e7 2. ♔e5 ♔d7 3.d4 ♔e7

تا حد ممکن آزادی پیاده‌های سفید را محدود کند، به قسمی که آنها حرکت تمپ‌گیر در اختیار نداشته باشند. از سوی دیگر، طرف مهاجم باید سعی در حفظ این آزادی داشته باشد و بکوشد تا شاهش را تا آنجا که ممکن است پیش براند. اگر این نکات را به خاطر بسپاریم، واریاسیون‌های بعدی به آسانی قابل درک خواهند بود. با ساده‌ترین حالت آغاز می‌کنیم که نوبت با سیاه باشد.

1. ...e5!

2.f4

حرکت شاه کارساز نیست. به عنوان مثال

2. ♔e4 ♔e6

یا

2. ♔d2 ♔e6 3. ♔c3 ♔d5

حرکت متن، تنها تلاش ممکن برای برد محسوب می‌شود.

2. ... ♔f5!

تنها حرکت سیاه برای تساوی. زیرا

2. ...exf4+ 3. ♔xf4 ♔e6 4. ♔e4

♔d6 5. ♔d4!

به برد سفید می‌انجامد. اما حالا

3.fxe5 ♔xe5

کاملاً به تساوی منجر می‌شود.

غیر از این شاخه ساده، سیاه روش تساوی دیگر هم دارد که نیازمند بازی دقیق است، بدین‌گونه:

1. ... ♔e5

ادامه

1. ... ♔f5 2.d4 ♔g6 3. ♔f4 ♔f6

4. ♔e4

و سپس 5. ♔e5، همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، به برد سفید می‌رسد.

2. ♔e2

پس از

آن صورت g8 و g7 متناسب با خانه‌های e8 و e7 سیاه هستند. اما خانه g6 سفید چطور؟ خانه e6 سیاه با پیاده‌اش اشغال شده و بنابراین او در این حالت فقط امکان تقابل دور با c6 را دارد، سیاه باید آماده باشد که به محض g6 سفید، شاه خود را به c6 ببرد.

یعنی بازی ممکن است این‌گونه ادامه پیدا کند:

1. ♖f6 ♖d6 2. ♖g7 ♖c7!

♖e7? ...2 که به برد سفید می‌انجامد خوب

نیست:

3. ♖g6! ♖d6 4. ♖f6 ♖d7 5. ♖f7

3. ♖g6 ♖c6! 4. ♖f7 ♖d7 5. ♖g8

♖c8!

باز تنها حرکت ممکن، چون هر دو ادامه

5. ... ♖e8 6. ♖g7 ♖e7 7. ♖g6!

و

5. ... ♖c6 6. ♖f8 ♖d6 7. ♖e8

به شکست منجر می‌شوند.

6.d5

حرکت دیگری وجود ندارد.

6. ... ♖d7!

6. ... exd5? 7.f5

خوب نیست زیرا سفید با کیش وزیر می‌کند.

7. ♖g7

در صورت

7.dxe6+ ♖xe6

و ♖f5 ...8 مساوی می‌شود.

7. ... exd5 و هر دو پیاده با هم وزیر می‌شوند.

اگر دو پیاده سفید دوبله باشند او فقط در صورتی می‌تواند امید برد داشته باشد که بتواند با پیاده عقبی‌اش حرکت‌های تمپ‌گیر انجام دهد. پوزیسیون جالب نمودار ۲۳ را نگاه کنید.

4.f4 ♖d7 5.d5 (4. ... ♖f7 5.f5)

سفید به سهولت پیروز می‌شود.

2. ♖e5 ♖e7

3.f4 ♖d7

♖f7 ...3 بسی درنگ مقابل 4.f5 به شکست

می‌انجامد.

4. ♖f6!

♖e7! 4.d4? ، همان‌گونه که خودتان

می‌توانید بررسی کنید، به تساوی می‌رسید.

4. ... ♖d6

5.d4

سفید تقابل می‌گیرد و بازی را می‌برد. ♖f7 5.

هم امکان‌پذیر است، زیرا

5. ... e5 6.f5

نیز به برد سفید می‌انجامد.

5. ... ♖d7

6. ♖f7 ♖d6

7. ♖e8! ♖c6

8. ♖e7 ♖d5

9. ♖d7 ♖xd4

10. ♖xe6

و سفید می‌برد.

قابل توجه آن است که سفید این آخر بازی را فقط به این دلیل برد که حرکت تمپ‌گیر 5.d4 را در اختیار داشت. مثلاً اگر به پوزیسیون پس از حرکت ششم سفید نگاه کنیم و به جای سیاه نوبت سفید باشد، با دفاع خوب بازی به تساوی می‌کشد. این را مفصلتر بررسی می‌کنیم.

برای پیروزی، همان‌گونه که دیدیم سفید باید هنگامی که شاه سیاه در d7 است با استقرار شاه خود در f7 تقابل بگیرد. خانه‌های متناسب دیگر سفید، f6 و f8 هستند که متناسب خانه‌های d6 و d8 سیاه به شمار می‌روند، و اگر شاه سفید در ستون اسب باشد در

2.f4 ♖d7

3. ♖g4!

باز هم ♖e6! ♖g5? 3. مساوی است.

3. ... ♖e8

4. ♖h5

همان گونه که بعداً می بینیم، باز هم

♖f8 ♖g5 4. سفید را در وضعیت اکراهی قرار می داد.

4. ... ♖f8

5. ♖g5

اکنون این سیاه است که در وضعیت اکراهی قرار دارد و باید از یک طرف اجازه ورود به سفید بدهد. جالب توجه آن که اگر پوزیسیون یک عرض پایین تر بود؛ سیاه با 5... ♖f8! مساوی می کرد زیرا منتظر می ماند که ببیند سفید به کدام طرف می رود. اما در پوزیسیون حاضر فاقد فضای کافی است.

5. ... ♖g8

در صورت

5. ... ♖e8 6. ♖h6 ♖f8 7. ♖h7

سفید به سادگی می برد.

6. ♖f5 ♖h7

اکنون ادامه

6. ... ♖f8 7. ♖e5 ♖e8 8. ♖d6 ♖d8 9.f5!

(تمپ برنده!)

9. ... ♖e8 10. ♖c7

به پیروزی سفید می انجامد.

7. ♖e4!

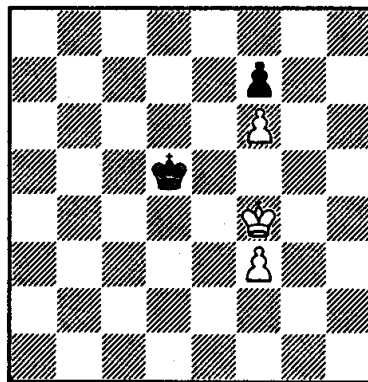
سفید هنوز باید با دقت ادامه دهد. در صورت

7. ♖e5 ♖g6!

سیاه امکان تساوی می یافت، زیرا سفید خواستار

این پوزیسیون با نوبت حرکت سیاه است.

7. ... ♖h6



ن. گریگوروف ۱۹۳۵

(۲۳)

چون شاه سیاه بسیار فعالتر از شاه سفید است، در نگاه نخست برد سفید محتمل به نظر نمی رسد، اما پیاده f3 در لحظه حساس یک تمپ مهم به او می دهد و سفید به زیبایی می برد، بدین گونه:

1. ♖f5!

اگر پیاده در f2 بود مشکلی وجود نداشت و سفید بلافاصله با

2.f3 ♖e5 1. ♖g5 به پیروزی می رسید، اما در این موقعیت 1. ♖g5 پس از

1. ... ♖e5 2.f4+ ♖e6 3.f5+ ♖e5

فقط به تساوی می رسد و 1. ♖g4 به دلیل

1. ... ♖e6 2. ♖g5 ♖e5

عقیم می ماند چون وضعیت اکراهی به وجود می آید. سفید نخست باید پیاده اش را برای محروم کردن شاه سیاه از e5، به f4 ببرد.

1. ... ♖d6

سفید تهدید 2.f4 و سپس نفوذ شاه به h6 از

طریق h5 را داشت. به عنوان مثال، ادامه

1. ... ♖d4 2.f4 ♖d5 3. ♖g4

(در صورت 3. ♖g5 ♖e6! سفید در وضعیت اکراهی قرار می گیرد)

3. ... ♖d6 4. ♖h5 ♖e6 5. ♖g5

و 6. ♖h6 به پیروزی می رسد. بنابراین سیاه برای جلوگیری از نفوذ دشمن، شاهش را به عقب برمی گرداند.

کلیدی به شمار می‌آید. چون نوبت حرکت تأثیری در نتیجه ندارد، فرض می‌کنیم نوبت با سیاه باشد تا کار سفید اندکی دشوارتر شود.

1. ... ♖c5

2. ♔d3 ♕d5

3. ♖e3 ♕e5

4. ♔f3!

فوراً به مزایای عظیم پیاده‌ی رونده متصل پی می‌بریم. چنین پیاده‌ای نیازی ندارد که شاه سفید نزدیک آن باشد و در عین حال فعالیت شاه حریف را بسیار محدود می‌کند. در این مثال، شاه سیاه نمی‌تواند مربع b5-b8-e8-e5 را ترک کند زیرا پیاده‌ی b وزیر می‌شود. پس ♔f5... 4 قابل بازی نیست و سیاه مجبور است از تقابل دست بکشد.

4. ... ♔d5

5. ♔f4 ♕d6

6. ♖e4

سفید با ♔d5 ♖f5 6. به جایی نمی‌رسد و

مجبور می‌شد به عرض چهارم باز گردد.

6. ... ♖e6

7. ♔d4 ♕d6

8. ♖c4 ♕c7

بدین ترتیب سیاه مجبور شده که عرض پنجم را به سفید واگذار کند اما هنوز امکانات دفاعی گوناگونی دارد.

9. ♖c5

برد ساده‌تر، ادامه

9. ♔d5 ♖b6 10. ♔d6 ♕b7 11. ♖c5

است، اما برد طولانی‌تر نشان داده می‌شود تا یکی دو نکته‌ی آموزنده نیز مورد توجه قرار گیرد.

9. ... ♖b7

10. ♔d5!

سفید در صورت

8. ♔d5 ♕g6

9. ♖e5 ♕h5

10. ♔d6 ♕h6

11. ♖e7 ♕g6

12. f5+

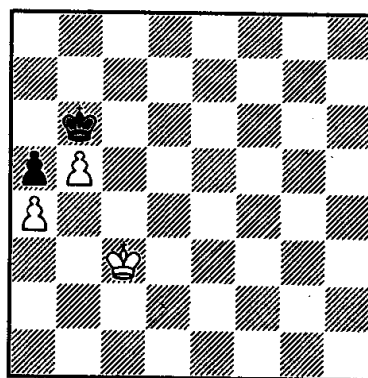
و سفید می‌برد.

یک بررسی زیبا با راه حلی ظریف.

ج: پیاده‌های متصل که یکی از آنها رونده است

هنگامی که پیاده‌های سفید متصل و یکی از آنها رونده است، معمولاً شانس‌های خوبی برای پیروزی وجود دارد. امکانات دفاعی سیاه محدود است و او فقط در صورتی می‌تواند امید به تساوی داشته باشد که پیاده‌های سفید زیاد پیشرفته نباشند یا شاه سیاه موقعیت بسیار مطلوبی داشته باشد. در بررسی زیر سعی می‌کنیم تا عواملی را نشان دهیم که با آنها می‌توان پوزیسیون را ارزیابی کرد.

از پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که در آنها پیاده‌ها در ستون‌های a و b هستند، کار را با ستون‌های مختلف ادامه می‌دهیم تا به ستون‌های g و h برسیم. در عین حال در نظر می‌گیریم که پیاده‌ها چقدر پیش رفته‌اند، و به این ترتیب انواع پوزیسیون‌ها را بررسی می‌کنیم.

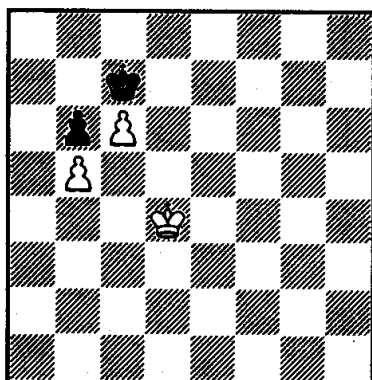


(۲۴)

نمودار ۲۴ در این نوع آخر بازی یک پوزیسیون

در ستون های b و c هستند. نمودار ۲۴ را یک ستون به راست حرکت دهید (پیاده های سفید در b4 و c5) در این حالت سفید آسانتر می برد، اگر همین پوزیسیون را یک عرض پایینتر ببریم (پیاده های سفید در b3 و c4)، برد سفید از آن هم آسانتر می شود. شرح آن توضیح واضح است.

در ضمن، بدیهی است که اگر پوزیسیون را دو عرض پایینتر (پیاده های سفید در b2 و c3) یا دو عرض بالاتر (پیاده های سفید در b6 و c7) ببریم سفید نمی برد، درست همان گونه که در پوزیسیون های مشابه قبلی بررسی کردیم. اما اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک ستون به راست و یک عرض بالاتر ببریم نمودار ۲۵ حاصل می شود که با قبل تفاوت دارد.



(۲۵)

در این پوزیسیون سفید می برد، بدین گونه:

1. ... ♔d6
2. ♔e4 ♔e6
3. ♔f4 ♔d6

پیاده رونده حرکت های شاه سیاه را محدود می کند به طوری که سفید می تواند شاهش را پیش براند.

4. ♔f5 ♔c7
5. ♔e6 ♔c8

اکنون سفید با مشکل مواجه شده است. در صورت

6. ♔d6 ♔d8 7. c7+ ♔c8 8. ♔c6?

10. b6? ♔a6! 11. ♔c6

به پات می رسید و همه چیز خراب می شد. پس از

10. ♔d6 ♔b6 11. ♔d7 ♔b7

نیز سیاه تقابل را حفظ می کرد.

10. ... ♔c7

11. ♔e6 ♔b6

در صورت

11. ... ♔b7 12. ♔d7 ♔b6 13. ♔c8

سفید می برد.

12. ♔d6 ♔b7

13. ♔c5(d7)

با پیروزی آسان برای سفید.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض بالاتر در نظر بگیریم (پیاده های سفید در a5 و b6) به هیچ وجه نمی توان به پیروزی رسید. البته شاه سفید به c6 می رسد، اما پیاده b را نمی تواند جلو ببرد. (به دلیل پات) اگر پوزیسیون را یک عرض دیگر هم بالاتر ببریم باز هم مساوی است (پیاده های سفید در a6 و b7)، زیرا واضح است که شاه سیاه را نمی توان از خانه های b8 و c7 دور کرد.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض پایینتر ببریم (پیاده های سفید در a3 و b4) هنوز سفید برنده است، اما دو عرض پایینتر (پیاده های سفید در a2 و b3) تغییری ایجاد می کند. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی می رسد:

1. ♔c2 ♔c5 2. ♔d3! ♔b4 3. ♔d4 ♔b5 4. ♔c3! ♔c5 5. b4+

اما اگر نوبت سیاه باشد می تواند با حمله متقابل به پیاده با

1. ... ♔c3 2. ♔d1 ♔b2!

مساوی کند زیرا سفید برای جلوگیری از شکست باید به پات تن دهد.

برگردیم به پوزیسیون هایی که پیاده های سفید

3. ♔e2!

سفید باید خطای حرکت قبلی خود را بپذیرد، زیرا 3. ♔g3 عادی در اینجا کارساز نیست. سیاه اینگونه پاسخ می‌دهد:

3. ... ♔d3! 4. d5 ♔xc3 5. d6 ♔b2
6. d7 c3 7. d8=♔ c2

همانطور که در تحلیل نمودار ۱۹ دیدیم بازی مساوی می‌شود. پس شیوه برد معمول سفید کارساز نیست، اما او از طریق جناح وزیر امکان نفوذ دارد.

3. ... ♔f4

4. ♔d2 ♔e4

5. ♔c2 ♔d5

سیاه باید آماده باشد تا ♔d2 را با ♔e4 ... و a3 را با ♔b5 ... پاسخ دهد و به نظر هم می‌رسد که موفق می‌شود، زیرا سفید در هر دو ادامه

6. ♔b2 ♔c6 7. ♔a3 ♔b5
و 6. ♔d2 ♔e4

به جایی نمی‌رسد. اما یک امکان وجود دارد:

6. ♔c1!

این حرکت انتظاری، سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد. اگر ♔e4 ... بازی کند آنگاه سفید با 7. ♔b2 ♔d5 8. ♔a3

به پیروزی می‌رسد، در حالی که ♔c6 ... 6 در مقابل 7. ♔d2 و 8. ♔e3 ناکام می‌ماند. پس سیاه شکست می‌خورد.

با دیدن این راه برد، می‌توانیم همان پوزیسیون را با انتقال به یک عرض پایین‌تر ارزیابی کنیم (پیاده‌های سفید در c2 و d3). سفید در صورت

1. ♔d1 ♔f3

(برای جلوگیری از ♔e2 2.)

2. ♔c1 ♔e3 3. ♔b1

به پیروزی می‌رسد. اما سیاه در صورت

1... ♔f3! 2. ♔d1 ♔e3 3. ♔c1 ♔d4

سیاه پات می‌شود، پس قربانی لازم است.

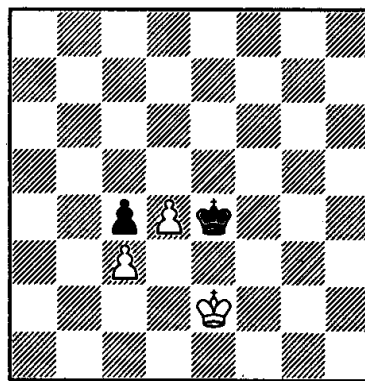
6. c7! ♔xc7

7. ♔e7!

و سفید می‌برد.

پیاده سیاه از بین می‌رود و سفید به پوزیسیون برنده نمودار ۷ می‌رسد.

اکنون به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که با انتقال نمودار ۲۴ به دو ستون در سمت راست به وجود می‌آیند به سادگی می‌بینیم که این پوزیسیون و مشابهش در صورت انتقال به یک عرض بالاتر به پیروزی سفید می‌انجامد (پیاده‌های سفید در c5 و d6) همچنین اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم (پیاده‌های سفید در c6 و d7) سفید می‌برد، زیرا می‌تواند از طریق a6 به جناح وزیر رخنه کند. در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض پایینتر (با استقرار اندک متفاوت شاهان) نمودار ۲۶ به وجود می‌آید.



(۲۶)

در مقایسه با پوزیسیون‌های مشابهی که دیده‌ایم، در این پوزیسیون امکان تازه جالبی نهفته است. برای آنکه سیاه مطلوبترین پوزیسیون دفاعی را داشته باشد، شاه سیاه را در e4 گذاشته‌ایم و نوبت حرکت را نیز به او داده‌ایم، لیکن این امر مشخصات اساسی پوزیسیون را تغییر نمی‌دهد. نخست ببینیم که سیاه چگونه با روش برد معمول سفید مقابله می‌کند:

1. ... ♔f4

2. ♔f2? ♔e4

4. ♔c1 ♔d5

5. ♔b2 ♔c4

6. ♔a3!

سفید می برد.

با نتیجه گیری از مثال فوق، می توانیم بگوییم که در صورت استقرار پیاده ها در ستون های مرکزی (همانند نمودار ۲۷)، تمام پوزیسیون ها به برد سفید می انجامند، اما (پیاده ها در هر عرض که باشند فرق نمی کند) در این حالت، نحوه استقرار شاهان نیز تفاوتی در وضعیت ایجاد نمی کند، زیرا شاه سیاه نمی تواند مانع رخنه شاه سفید از طریق a3 یا f2 شود. تلاش دیگر برای حمله متقابل از طریق مرکز نیز ناکام می ماند. به عنوان مثال، در پوزیسیونی که پیاده های سفید d2 و e3 و شاه در c1 باشد و پیاده سیاه در d3 و شاهش در c4، سیاه می تواند 1... ♔b3 را امتحان کند،

2. ♔d1 ♔b4 3. ♔e1 ♔b3

برای آنکه 4. ♔f2 را با 4... ♔c2! پاسخ دهد، اما

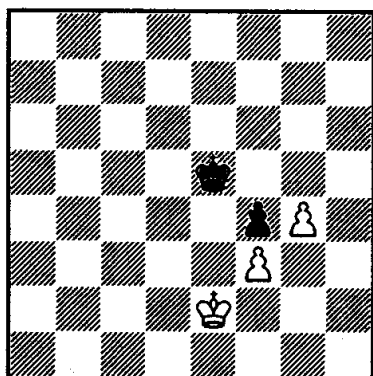
سفید با ادامه

4.e4! ♔c4 5. ♔f2 ♔d4 6. ♔f3 ♔e5

7. ♔e3

می برد.

باز هم اگر نمودار را به سمت راست ببریم، همان طور که در نمودار ۲۸ می بینیم، وضعیت اندکی پیچیده تر می شود:



(۲۸)

مساوی می کند، زیرا سفید برای حرکت تمپ گیری که در نمودار ۲۶ مشاهده کردیم (6. ♔c1!) فضای کافی ندارد، چون شاهش هم اکنون در عرض آخر است.

پس از

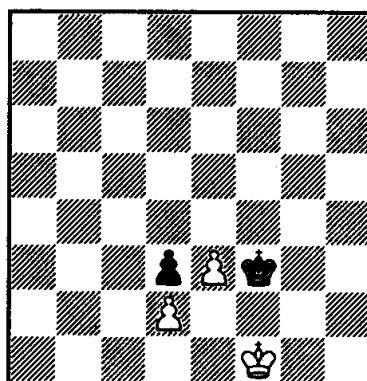
4. ♔b1 ♔c5 5. ♔a2 ♔b4

یا

4. ♔d1 ♔e3

بازی مساوی می شود.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۶ را یک ستون به راست ببریم، که در این صورت پیاده های سفید هر دو در ستون های مرکزی قرار می گیرند، شانس های پیروزی سفید افزایش می یابند. ترفند آمیزترین پوزیسیون آن است که پیاده سفید در d2 باشد، همانند نمودار ۲۷:



(۲۷)

اگر نوبت سفید باشد، با ادامه

1. ♔e1 ♔g3 2. ♔d1

به راحتی می برد. اگر نوبت سیاه باشد، باز هم سفید می برد زیرا شاهش امکان استفاده از ستون a برای رخنه به جناح وزیر را دارد!

1. ... ♔g3

2. ♔e1 ♔f3

3. ♔d1 ♔e4

همان گونه که قبلاً دیدیم. در صورتی که این پوزیسیون را یک ستون به چپ حرکت دهیم بردی در کار نخواهد بود. اما در اینجا وضع فرق می کند.

تقابل می‌دهد. اما در مورد ضد حمله با

4. ... ♔e3 5.g5 ♔xf3 6.g6 ♔e2 7.g7
f3 8.g8=♔ f2

که به آخر بازی مشابهی با تحلیل نمودار ۲۶ می‌رسد
چه باید گفت؟ در واقع پوزیسیون متفاوتی است و
موقعیت شاه سفید به او امکان برد ظریفی با ادامه زیر
را می‌دهد:

9. ♔g2 ♔e1 10. ♔c2! f1=♔

11. ♔d2 مات

5. ♔b4 ♔d4

سفید دیگر نمی‌تواند پیشروی کند. در صورت
6. ♔b5 سیاه می‌تواند 6... ♔e3 را که اکنون
دیگر کارساز است انتخاب کند یا 6... ♔d5 کند. در
صورت

6. ♔b3 ♔d5 7. ♔a3 ♔c5

و سرانجام

6.g5 ♔e5 7. ♔c5 ♔f5 8. ♔d5
♔xg5 9. ♔e5 ♔g6 10. ♔xf4 ♔f6!
با پوزیسونهای مساوی استاندارد رو به رو
می‌شویم.

از مطالب بالا برمی‌آید که شانس‌های پیروزی
سفید حتی کمتر از حالتی است که در صورت انتقال
نمودار ۲۸ به یک عرض پایینتر به وجود می‌آید، اما
سفید در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض بالاتر
به پیروزی می‌رسد، زیرا پیاده رونده، فعالیت شاه
سیاه را به شدت محدود می‌کند. به عنوان مثال، در
صورت استقرار پیاده‌های سفید در f4 و g5 و شاه در
e3، و پیاده سیاه در f5 و شاه سیاه در e6، شاه سیاه
در مربع d5-h5-h8-d8 محبوس است و نمی‌تواند از
ورود شاه سفید از طریق c5 جلوگیری کند، به عنوان
مثال:

1. ... ♔d5 2. ♔d3 ♔e6

در صورت

پیدا است که از شانس‌های سفید در اینجا به شدت
کم شده است. سفید باید تلاش کند تا از طریق جناح
وزیر نفوذ کند، زیرا ستون h برای این منظور به کار
نمی‌آید. اما سفید برای پیشروی در جناح وزیر باید
تقابل بگیرد و تقابل از راه دور نیز کارساز نیست. اگر
سیاه به درستی با استفاده از تقابل دور دفاع کند،
درمی‌یابیم که سفید به موفقیت نمی‌رسد.

البته سفید می‌تواند از این موضوع که شاه سیاه در
داخل مربع g8 - g4 - c8 - c4 محبوس است
بهره‌برداری کند و از ستون a نفوذ کند. اما سیاه نیز
می‌تواند از تقابل استفاده کند و در مقابل این طرح از
خود دفاع کند و سفید ناگزیر در این حالت باید حمله
احتمالی به پیاده f خود را نیز مدنظر داشته باشد
ببینیم چه اتفاقی ممکن است بیفتد:

1. ... ♔d4

ساده‌ترین راه، اما 1... ♔e6 یا 1... ♔d6 هم
امکان‌پذیر است. سیاه باید طوری بازی کند که بتواند
d3 را با d5 .. پاسخ دهد و c3 را با
c5

در حال حاضر گرفتن تقابل دور موردی
ندارد، زیرا نمی‌توان شاه سفید را از ستون a
محروم کرد.

2. ♔d2

در صورت

2. ♔f2 ♔e5 3. ♔g2 ♔f6 4. ♔h3
♔g5

بازی مساوی می‌شود.

2. ... ♔c4

3. ♔c2 ♔d4

4. ♔b3 ♔d5!

سیاه باید به سرعت تقابل قطری بگیرد، زیرا
4... ♔d3 به دلیل g5 بی‌اثر می‌شود. و
c5... 4 به سفید امکان c3! 5 و گرفتن

6. ♖b6 ♔d6

7. ♖a7 ♔e7!

سیاه تقابل دور را حفظ می‌کند!

8. ♖b8 ♔d8

بار دیگر، سفید قادر به هیچ‌گونه پیشروی نیست و

بازی مساوی است. ادامه ممکن:

9. ♖b7 ♔d7 10. ♖a6 ♔e6 11. ♖b6 ♔d6!

است، اما در صورت

11. ... ♖f6 12. ♖b5 ♔f5 13. ♖b4! ♔e6 14. ♖c4 ♔e5 15. ♖c5

شاه سفید به d4 می‌رسد.

12. ♖a5 ♔e5 13. ♖a4 ♔e4 14. ♖a3 ♔e5! 15. ♖b3 ♔d5!

و به همان نقطه شروع بازگشته‌ایم.

با انتقال پوزیسیون نمودار ۲۹ به یک عرض

پایینتر، شانس‌های سفید کاهش می‌یابد، اما

پوزیسیون یک عرض بالاتر، به برد سفید می‌انجامد.

به عنوان مثال، در صورت استقرار پیاده‌های سفید در

g4 و h5 و شاه در f3 و پیاده سیاه در g5 و شاه سیاه

در f6، شاه سیاه مجدداً محبوس است و نمی‌تواند از

نفوذ شاه سفید جلوگیری کند، مثلاً

1. ... ♖e5 2. ♖e3 ♔f6 3. ♖e4 ♔e6 4. ♖d4 ♔f6 5. ♖d5

با بردی آسان. به همین نحو، سفید در صورت استقرار

پیاده‌هایش در h6 و g5، یا h7 و g6 به پیروزی

می‌رسد مگر آنکه در این حالت آخری، شاه سیاه در

h8 باشد که پوزیسیون پات است!

د: پیاده‌های متصل که هیچ کدام رونده نیست

الف) وقتی یک پیاده بلوکه است.

نمونه‌ای از چنین پوزیسیونی، نمودار ۳۰ است.

2. ... ♖c5 3. g6

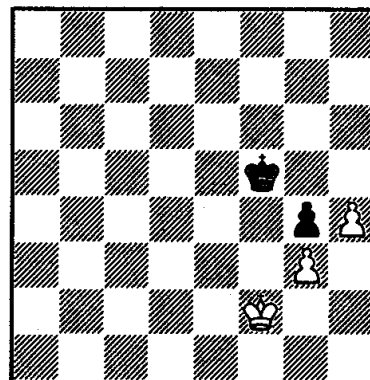
سفید می‌برد.

3. ♖d4 ♔d6 4. ♖c4 ♔e6 5. ♖c5

و سفید به زودی پیاده را می‌گیرد.

و اینک باید حالتی را که پیاده رونده سفید در

ستون h قرار دارد بررسی کنیم، همانند نمودار ۲۹:



(۲۹)

در پی تجزیه و تحلیل نمودار ۲۸ ممکن است ادعا

کنیم که این پوزیسیون هم مساوی است، اما چون

یکی دو تفاوت در بازی دفاعی وجود دارد، اندکی

دقیقتر آن را بررسی می‌کنیم.

1. ♖e3 ♔e5

2. ♖d3 ♔d5

همانند مثال قبل، سیاه باید تقابل را حفظ کند

وگرنه سفید خانه کلیدی d4 را اشغال خواهد کرد.

3. ♖c3 ♔e5!

سیاه باید از نمودار ۲۸ هم دقیقتر دفاع کند، زیرا

در اینجا نمی‌تواند به پیاده حمله کند (چون اینجا

دیگر پیاده فیل نیست). او نمی‌تواند مربع

d4-h4-h8-d8 را ترک کند و هرگز نباید تقابل را از

دست بدهد. مثلاً، پس از

3. ... ♖e4? 4. ♖c4 ♔e5 5. ♖c5

شاه سفید از طریق d4 یا d6 نفوذ می‌کند.

4. ♖c4 ♔e4

5. ♖c5 ♔e5

3. ♔d5

بار دیگر به نمودار ۳۰ می‌رسیم ولی این بار نوبت حرکت با سیاه است.

3. ... ♔c8

4. ♔e6

هنوز باید مراقب بود، زیرا

4.c6? ♔b8!

به تساوی می‌انجامد.

اما ادامه ممکن دیگر

4. ♔d6 ♔d8 5. ♔e6 (5.c6? ♔c8!)

5. ... ♔c8 6. ♔e7

است.

4. ... ♔d8

5. ♔d6 ♔c8

6. ♔e7 ♔b8

7. ♔d7 ♔a8

و فقط حالا است که پیاده پیشروی می‌کند.

8.c6! bxc6

9. ♔c7

و سیاه در سه حرکت مات است.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را یک عرض عقبتر ببریم سفید برنده نیست، البته به فرض آنکه سیاه تقابل داشته باشد. به عنوان مثال، اگر پیاده‌های سفید در b5 و c4 و شاهش در d4 و پیاده سیاه در b6 و شاهش در d6 باشد، سیاه می‌تواند 1. ♔e4 را بزند. 1... ♔e6 پاسخ دهد.

تهدید 2.c5 وجود ندارد.

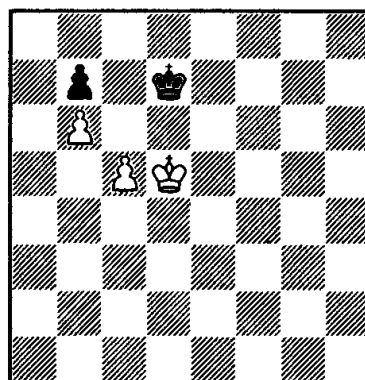
2. ♔f4 ♔d6!

(ادامه)

2. ... ♔f6? 3.c5

(خوب نیست.)

و تهدید 3... ♔c5 شاه سفید را مجبور به بازگشت می‌کند. اما پس از 3. ♔e3 سیاه باید از



(۳۰)

بدیهی است که بی‌پایه رونده، شانس پیروزی سفیدکاهش می‌یابد زیرا فقط با پیشروی شاه می‌تواند به پیروزی برسد. اما برای پیشروی شاه، سفید باید تقابل بگیرد. بنابراین، در بیشتر موارد، تقابل است که راه را باز می‌کند.

اگر پیاده‌های سفید همانند نمودار ۳۰ پیشرفته باشند، اغلب می‌توان حتی بدون گرفتن تقابل به پیروزی رسید. شاه سیاه در مربع d5-a5-a8-d8 محبوس است. بنابراین سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1. ♔e5!

1.c6+ و سوسه‌انگیز به نظر می‌رسد، زیرا

1...bxc6+ در مقابل

2. ♔c5 ♔d8 3. ♔d6! ♔c8 4. ♔xc6

که به پیروزی سفید می‌انجامد ناکام می‌ماند، اما در واقع 1.c6+ یک اشتباه آموزنده است.

سیاه با

1. ... ♔c8! 2. ♔d6 ♔b8

(با تهدید 3...bxc6)

3.c7+ ♔c8

مساوی می‌کند.

1. ... ♔c6

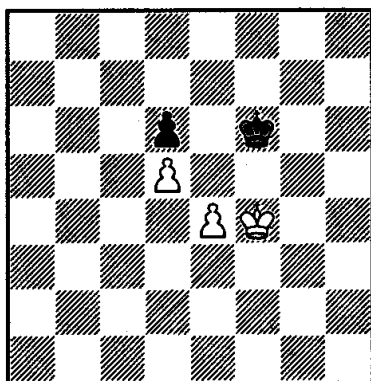
سیاه نمی‌تواند تقابل را با 1... ♔e7 حفظ کند،

زیرا 2.c6 می‌برد.

2. ♔d4 ♔d7

صورتی که خانه c5 را با شاه اشغال کند، با استفاده از تقابل به پیروزی می‌رسد، که این آشکارا ناممکن است.

اینک تمام حالت‌های مشابه نمودار ۳۰ را بررسی کرده‌ایم، اما بیا ببینیم نمونه‌ای از دفاع صحیح را با استفاده از تقابل دور بررسی کنیم (۳۱).



(۳۱)

همانگونه که گفته شد، اگر نوبت سیاه باشد پس از 1... ♖g6 2.e5 یا 1... ♖e7 2. ♖g5 ♖f7 3. ♖f5 ♖e7 4. ♖g6

به سرعت می‌بازد. اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است اما سیاه باید خیلی دقیق دفاع کند.

خطراتی که سیاه را تهدید می‌کنند بررسی می‌کنیم. اول از همه نباید هرگز به شاه سفید اجازه رسیدن به عرض ششم را بدهد. به عبارت دیگر، باید ضمن نگهداشتن شاه خود در همان ستونی که شاه سفید قرار دارد، تقابل را حفظ کند. مثلاً، اگر شاه سفید در f1 باشد، سیاه نباید شاهش را به ستون g

ببرد زیرا در آن صورت سفید با

1. ♖e2 ♖f7 2. ♖d3 ♖e7 (در صورت 2... ♖f6، سفید 3. ♖d4 بازی می‌کند)

3. ♖c4 ♖d7 4. ♖b5 ♖c7 5. ♖a6! به پیروزی می‌رسد. ثانیاً، باید همیشه مراقب e5 احتمالی باشد. بنابراین هرگز نباید شاه خود را در

3. ... ♖e5? 4. ♖d3 ♖e6 5. ♖e4

یا

3. ... ♖c5? 4. ♖d3 ♖d6 5. ♖d4

پرهیز کند. در عوض! ♖e7... 3 با تقابل دور به او مساوی می‌دهد. اگر در پوزیسیون اصلی حرکت با سیاه بود، پس از

1. ... ♖e6 2.c5!

یا

1. ... ♖c7 2. ♖e5 ♖d7 3. ♖d5 ♖c7

4. ♖e6

می‌بخت.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را به راست انتقال دهیم، تغییری در نتیجه که پیروزی سفید باشد حاصل نمی‌شود. اما با پیاده‌های سفید در f6 و g5 و شاه در h5، و پیاده سیاه در f7 و شاه در h7، شاه سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به جناح راست رخنه کند، و از طریقه برد دیگری باید استفاده کرد. ادامه ممکن است چنین باشد:

1. ... ♖h8 2.g6 fg+ 3. ♖h6! ♖g8

4. ♖xg6

که سفید می‌برد. یا در صورت حرکت سفید

1.g6+ fg+ 2. ♖g5 ♖h8 3. ♖h6!

و سفید به همان طریق به پیروزی می‌رسد. اما با پیاده‌های سفید در g6 و h5، سیاه می‌تواند به سادگی با آوزدن شاهش به g8 مساوی کند زیرا دیگر کاری از سفید ساخته نیست.

همچنین در صورتی که پیاده‌های مقابل، در ستون رخ باشند، سفید شانس پیروزی ندارد. مثلاً با پیاده‌های سفید در a5 و b4 و شاه در c4، و پیاده سیاه در a6 و شاه در c6، تقابل چیزی عاید سفید نمی‌کند. زیرا پس از

1. ... ♖d6 2.b5 axb5+ 3. ♖xb5 ♖c7

پیاده رخ نمی‌تواند وزیر شود. سفید فقط در

ستون h قرار دهد.

علاوه بر این، در مورد تقابل، سیاه فقط باید نگران ستون‌های a، b، f و g باشد. چون شاه سفید نمی‌تواند به ستون‌های c، d و e نفوذ کند، سیاه لازم نیست در این سه ستون تقابل گیرد. سیاه فقط موقعی باید تقابل بگیرد که شاه سفید از این ستون‌ها خارج می‌شود.

با توجه به این نکات، به سادگی می‌توانید تحلیل ما را دنبال کنید:

1. ♖g4 ♙g6

در صورت

1. ... ♗e5? 2. ♗f3 ♙f6 3. ♗f4

سفید تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد.

2. ♙h4 ♙f6

همان گونه که گفته شد، سیاه نمی‌تواند ♙h6... 2 را به دلیل ♗e5! بازی کند، اما می‌توانست ♗f7... 2 بازی کند و سپس در ستون g تقابل بگیرد.

3. ♙g3 ♙g7!

باز ♗e5... 3 بازنده است. به همین گونه است:

3. ... ♗g5? 4. ♗f3!

که سیاه نمی‌تواند به ♗f5 برود و

4. ... ♗f6 5. ♗f4

به پیروزی سفید می‌انجامد.

4. ♙g2 ♙g8

مطمئن‌ترین راه، حفظ تقابل راه دور است، اگر

چه ♙g6... 4 هم امکان‌پذیر است، پس از

5. ♗f2 ♙f6 6. ♗e2

سیاه نباید نگران تقابل در ستون e باشد، چون

6. ... ♗e7 7. ♗e3 ♙e8! 8. ♗f4

♗f8! 9. ♗f5 ♙f7

تساوی را تأمین می‌کند.

5. ♙g1 ♙g7

تنها حرکت، در صورت

5. ... ♗f7 6. ♗f1! ♙f8 7. ♗f2 ♙f7
8. ♗f3 ♙f8 9. ♗f4 ♙e8 10. ♗g5
♗f7 11. ♗f5

سفید به پیروزی می‌رسد. یا در اینجا ♗e7... 6
(در صورت ♗g7... 6، شاه سفید عازم a6 می‌شود، چون شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به b7 برسد)

7. ♗g2 ♙f8 8. ♗f2! ♗e7 9. ♗g3
♗f7 10. ♗f3 ♙e7 11. ♗g4

هم به پیروزی سفید می‌انجامد.

6. ♗f1 ♙f7

همان طور که می‌دانیم باز هم تنها حرکت بازی.

7. ♗e2 ♙e7

8. ♗d2 ♙d7

9. ♗c2 ♙c7

سیاه می‌توانست در سه حرکت آخرش هر خانه‌ای را در این ستون‌ها انتخاب کند، زیرا شاه سفید نمی‌تواند نزدیک شود، اما حالا بار دیگر باید دقیق بازی کند.

10. ♗b2 ♙b8

♗b6... 10 هم ممکن بود، اما در صورت

10. ... ♗b7? 11. ♗b3!

خودتان می‌توانید طرز پیروزی سفید را نشان دهید.

11. ♗b3 ♙b7

12. ♗a3 ♙a7

در اینجا تحلیل ما خاتمه می‌یابد، زیرا اگر سیاه تقابل را حفظ کند سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. البته سفید می‌تواند از خانه‌های دیگر هم استفاده کند، اما سیاه بی‌هیچ مشکلی با استفاده از قواعد مزبور قادر به دفاع خواهد بود.

ممکن است پیاده غیربلوکه سفید اندکی عقب‌تر باشد و حرکت‌های تمپ‌گیر در آستین داشته باشد. این وضعیت عمدتاً به نفع سفید است و شانس

به ذهن می‌رسد آن است که سفید عرض چهارم را با شاهش اشغال کند چون سپس می‌تواند با حرکت تمپ‌گیر خود، هنگامی که دیگر سیاه نتواند مانع ورودش به f5 شود تقابل بگیرد. یعنی اگر شاه سفید قبل از انجام h3 به e4 برسد، به پیروزی می‌رسد.

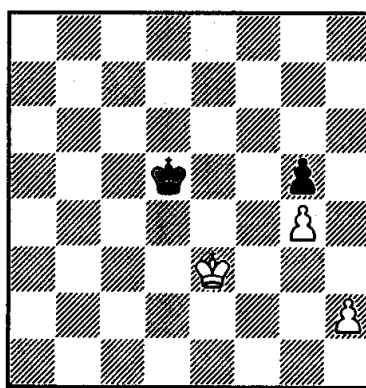
وانگهی در صورتی که شاه سیاه زیاد دور شود، سفید تهدید اضافه h4 را نیز دارد. چون سیاه نباید اجازه h5 را به سفید بدهد، باید پیاده را بگیرد و در ضمن آماده باشد تا وقتی که شاه سفید پیاده h4 را گرفت، شاه خود را به خانه g6 برساند. در این حالت شاه سیاه باید در f6 باشد وگرنه بازنده است.

اکنون که این همه پیش رفته‌ایم می‌توانیم در جستجوی چند جفت خانه متناسب باشیم. هنگامی که شاه سفید در g3 است و تهدید h4 را دارد، شاه سیاه همان طور که گفتیم باید در f6 باشد. چون شاه سفید در f3 تهدید به اشغال e4 و همین‌طور g3 را دارد، تنها خانه برای شاه سیاه e5 خواهد بود که f6 و e4 را کنترل می‌کند. سرانجام، شاه سفید در e3، هم e4 و هم f3 را کنترل می‌کند و باز فقط یک خانه برای شاه سیاه می‌ماند: d5. این بررسی، سه خانه متناسب با خانه‌های f6، e5 و d5 سیاه، به ما می‌دهد.

با این روند، اگر سفید ♔f2 بازی کند چه اتفاقی می‌افتد؟ با این حرکت خانه‌های e3، f3 و g3 کنترل می‌شود، بنابراین سیاه باید آماده اشغال خانه‌های d5، e5 و f6 باشد و در نتیجه خانه e6 خانه متناسب او خواهد بود. حالا اگر شاه سفید در g2 باشد f3 و g3 را کنترل می‌کند، و باز خانه متناسب برای

پیروزی‌اش به نحو فوق‌العاده‌ای افزایش می‌یابد. در این حالت تمام پوزیسیون‌هایی که به تقابل بستگی دارند به پیروزی سفید می‌انجامند زیرا وی همیشه قادر به گرفتن یک تمپ خواهد بود. توضیح بیشتر این مسئله ضرورتی ندارد.

اما، جالب آن‌که چنین پیاده‌ای گهگاه، به بردن پوزیسیون‌هایی می‌انجامد که نومیدکننده به نظر می‌رسند، مانند نمودار ۳۲.



ج. کلینگ ۱۸۴۸

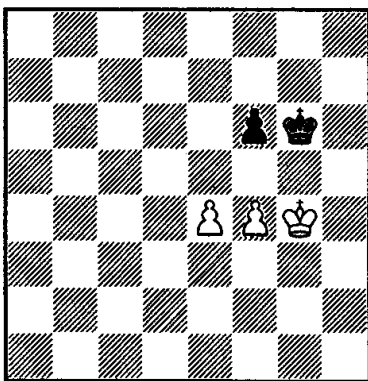
اگر پیاده h سفید در h3 بود، نوبت هر که بود بازی مساوی می‌شد. اما آیا این حرکت اضافی پیاده، می‌تواند ارزیابی‌مان را از پوزیسیون دگرگون کند؟ آخر، وقتی که تقابل در نمودار ۳۲ اهمیت ندارد، چگونه ذخیره یک حرکت پیاده رخ می‌تواند مهم باشد؟

قاعدتاً باید مهم باشد، اما باید ببینیم که آیا سفید می‌تواند قبل از استفاده از حرکت پیاده اضافی‌اش پوزیسیون شاه را بهبود ببخشد یا نه. اولین چیزی که

سرانجام، از تمپ ذخیره استفاده شد! اکنون سفید
تقابل می‌گیرد و پس از
6. ... ♔f6 7. ♔d5
به پیروزی می‌رسد. یک مثال بسیار آموزنده.

ب) وقتی که هیچ کدام بلوکه نیست

اکنون به سراغ پوزیسیون‌هایی می‌رویم که سفید
در آنها پیاده رونده ندارد، اما هیچ یک از پیاده‌هایش
هم توسط پیاده سیاه بلوکه نشده‌اند و در نتیجه پیاده
عقب مانده هم دارد. چنین پوزیسیون‌هایی کلاً به نفع
سفیداند و معمولاً به پیروزی می‌انجامند. نمودار ۳۳ را
در نظر بگیرید.



(۳۳)

در این پوزیسیون اگر نوبت سفید باشد به پیروزی
می‌رسد، اما اگر نوبت سیاه باشد امکان تاکتیکی
1. ... f5+! 2. ef+ ♔f6
را دارد که به تساوی می‌انجامد. اما اگر شاه سفید در
هر جای دیگری بود، مثلاً h4، حتی اگر نوبت سیاه نیز
بود سفید می‌برد.

اصل کلی این است که سفید باید قبل از حرکت
دادن پیاده‌ها بهترین پوزیسیون را برای شاه خود
ایجاد کند. در اینجا، به عنوان مثال، هر دو ادامه 1. e5
و f.e ♔g7 1. f5+ فقط منجر به تساوی
می‌شوند. بنابراین سفید باید نخست با شاهش مانور
دهد:

1. ♔f3 ♔f7

سیاه خانه e6 است که خانه‌های e5 و f6 را
کنترل می‌کند. به این ترتیب راه حل مسئله روشن
می‌شود: به محض آنکه شاه سیاه e6 را اشغال کند،
سفید باید ♔g2 (یا ♔f2) بازی کند، و در نتیجه
سیاه نمی‌تواند در خانه متناسب e6 قرار بگیرد و
شکست می‌خورد. ببینیم که عملاً چه روی می‌دهد:

1. ♔f2!

رشته حرکاتی نیز که اولین بار توسط کلینگ ارائه
شد صحیح است:

1. ♔f3 ♔e5 2. ♔g3 ♔f6 3. ♔g2
♔e6 4. ♔f2

ادامه متن یک حرکت زودتر به نتیجه می‌رسد.

1. ... ♔e6

چون سفید تهدید 2. ♔g3 و 3. h4 را دارد، شاه
سیاه باید به سرعت عازم f6 شود. در صورت
1. ... ♔e5 1. سفید با 2. ♔f3 به پیروزی می‌رسد.

2. ♔g2! ♔f6

در صورت

2. ... ♔e5 3. ♔f3 ♔d5
4. ♔g3 ♔e6 (برای جلوگیری از 4. ♔e4)
5. h4 gh+ 6. ♔xh4 ♔f6 (خیلی دیر است)
7. ♔h5 ♔g7 8. ♔g5!

سفید به پیروزی می‌رسد. سایر حرکتهای شاه در
مقابل ♔g2-f3-e4 یا ♔g3 و h4 به شکست
می‌انجامند.

3. ♔g3!

اینک سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

3. ... ♔g6

جواب ♔e6 ... 3. حرکت 4. h4 است و سایر
حرکت‌ها به شاخه اصلی منتهی می‌شوند.

4. ♔f3 ♔f6

5. ♔e4 ♔e6

6. h3!

ادامه

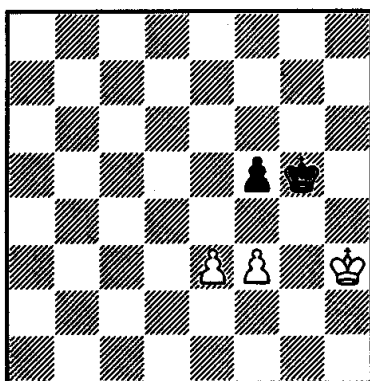
پایینتر ببریم. باز هم نتیجه عوض نمی‌شود، اما اگر پیاده‌ها را یک عرض بالاتر و در b5 و c5 قرار دهیم، سفید می‌تواند با

1.c6+ ♔e7 2. ♔e5 ♔e8 3. ♔e6
♔d8 4. ♔f7

به پیروزی برسد.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۳ را چهار ستون به چپ ببریم، همان گونه که بعداً در پوزیسیون‌های پیاده‌رخ خواهیم دید، بازی مساوی است.

در این مرحله یک حالت استثنایی را بررسی می‌کنیم که در آن پیاده سیاه در ستون فیل قرار دارد:



(۳۴)

این همان پوزیسیون نمودار ۳۳ است که به یک عرض پایینتر انتقال یافته و شاه سفید به جای g3 در h3 قرار دارد. با همین تفاوت اندک، که معمولاً بی‌اهمیت است، نوبت هر کسی که باشد، به دلیل ویژگی پیاده فیل، بازی مساوی می‌شود. فرض کنیم نوبت سفید باشد. پوزیسیون را به طور کامل بررسی می‌کنیم:

الف

1. ♔g2

البته 1. ♔g3 f4+! به مساوی فوری می‌انجامد، و ♔f6 1. ♔h2 چیزی را تغییر نمی‌دهد.

1. ... ♔h5 2. ♔e3 ♔g4 3. f5

به برد می‌انجامد، اما در صورت

2.e5 ♔g6! 3. ♔e4 ♔f7

سیاه مساوی می‌کند.

2. ♔e3 ♔e6

3. ♔d4 ♔d6

4. f5!

شاه سفید پوزیسیون خوبی دارد بنابراین وقت حرکت پیاده است. اکنون به یک پوزیسیون برنده شناخته شده رسیده‌ایم که در آن هم ادامه

4. ... ♔c6 5. e5

و هم ادامه

4. ... ♔e7 5. ♔c5 ♔d7 6. ♔d5

به سرعت به برد می‌رسد. یک قاعده سودمند که باید به خاطر سپرد این است که شاه سفید باید در بخش آن پیاده‌ای که در مقابل پیاده خریف نیست، قرار گیرد.

در نمودار ۳۳، اگر پوزیسیون در عرض بالا و پایین برده شود یا یکی دو ستون به چپ برود، در ارزیابی ما تغییری حاصل نمی‌شود. اما، اگر سه ستون به چپ حرکت کنیم و پیاده‌ها را در b4 و c4 قرار دهیم، آنگاه حتی اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است. ادامه ممکن است چنین باشد:

1. ♔e4

پس از

1. ♔c3 ♔c7 2. ♔b3 ♔b6 3. ♔a4
♔a6 4. c5 ♔b7

شاه سفید نمی‌تواند به چپ نفوذ کند.

1. ... ♔e6 2. ♔f4 ♔f6 3. c5 ♔e6
4. ♔e4 ♔f6! 5. ♔d4 ♔e6 6. ♔c4
♔d7

و سفید نمی‌تواند پیشروی کند. اگر پوزیسیون را

1. ... ♔f6!

در غیر این صورت، سفید با بردن شاهش به جناح وزیر، همان گونه که در تحلیل نمودار ۳۳ دیدیم، به پیروزی می رسد. مثلاً:

1. ... ♔g6 2. ♔f2 ♔f6 3. ♔e2 ♔e5
(در صورت

3. ... ♔e6 4. ♔d3 ♔e5 5. ♔c4 ♔d6
6. ♔d4 ♔e6 7. e4!

سفید می برد)

4. ♔d3 ♔d5 5. f4!

همینطور ادامه

1. ... f4 2. e4 ♔f6 3. ♔f2 ♔e5
4. ♔f1!

همان گونه که در نمودار ۲۶ دیدیم به پیروزی سفید می انجامد.

2. ♔g3

ادامه 2. ♔f2 ♔e5(e6) به ادامه اصلی منتهی می شود.

2. ... ♔f7!

باز هم تنها حرکت. شاه نباید به دلیل 3. ♔f2 به ستون g و به دلیل 3. ♔h4 به ستون e برود. اکنون هم 3. ♔f4 ♔f6 و هم 3. ♔h4 ♔g6 به نفع سفید نیست. بنابراین باید در جناح وزیر دست به کار شود.

3. ♔f2 ♔e6

4. ♔e2 ♔d5

5. ♔d2 ♔d6

در صورت (یا c5) 5. ... ♔e5، سفید پس از 6. ♔d3 ♔d5 7. f4 به پیروزی می رسد. سیاه باید بتواند ♔d3 را با ♔c5 ... پاسخ دهد.

6. ♔d3 ♔c5!

7. ♔c3

تنها تلاش ممکن برای کسب پیروزی. پس از

7. e4 ♔d6! 8. ♔d4 fxe 9. ♔xe4 ♔e6

یا 7. f4 ♔d5 سیاه بازی را مساوی می کند.

7. ... ♔d5

8. ♔b4

در صورت 8. f4 ♔c5 مساوی است، اما 8. ... ♔e4? 9. ♔d2 ♔d5 10. ♔d3

به پیروزی سفید می انجامد.

8. ... f4!

نکته اینجاست. سیاه از ویژگی پیاده فیل، همان طور که در نمودارهای ۱۹ و ۲۶ دیدیم استفاده می کند.

9. e4+ ♔d4

10. ♔b3 ♔e3!

11. e5 ♔xf3

12. e6 ♔g2

13. e7 f3

14. e8=♔ f2

و همان گونه که بعداً در بخش آخر بازی وزیر خواهیم دید، سفید به پیروزی نمی رسد. زیرا شاهش خیلی دور است. اکنون ببینیم اگر نوبت با سیاه باشد چه می شود:

ب

1. ... ♔f6!

تنها حرکت برای کسب تساوی. اگر شاه سیاه در ستون رخ حرکت کند، سفید با ♔g3-f2-e2-d3 1. ... ♔g6 2. ♔h4 به پیروزی می رسد و 2. ♔h4 ♔g6! اکنون 2. ♔h4 یا ♔f7! ♔g3 2. مساوی است.

2. ♔g2 ♔e6

در صورت

موضوع فرق می‌کند. اگر نوبت سیاه باشد به نحو شگفت‌انگیزی در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و بدین‌گونه می‌بازد:

1. ... ♔f5

ما قبلاً دانستیم که در صورت 1. ... ♔g5 پس از
2. ♔h3 ♔h5 3. ♔g2 ♔g4 4. ♔f1
♔f5 5. ♔e1 ♔e5 6. ♔d2 ♔d4 7. f3

سیاه می‌بازد. همچنین پس از

1. ... f3 2. e3 ♔h4 3. ♔g1 ♔g4
4. ♔f1 ♔f5 5. ♔e1 ♔e4 6. ♔d2

سفید به پیروزی می‌رسد.

2. ♔g2 ♔f6!

3. ♔f1 ♔e5

4. ♔e1 ♔d4

5. ♔d2 ♔c4

در صورت

5.... ♔e4 6. ♔c3 ♔d5 7. ♔d3 ♔e5
8. e4!

سفید به پیروزی می‌رسد. تا اینجا تحلیل ما همانند نمودار ۳۴ پیش رفته است اما اکنون تفاوت‌های دقیق دو پوزیسیون را مشاهده می‌کنیم؛ پیاده شاه سفید حق انتخاب حرکت بین دو خانه را دارد!

6. e4! ♔d4

6. ... f.e+ 7. ♔xe3 ♔d5 8. ♔f4

به پیروزی می‌رسد.

7. f3 ♔c4

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازه رفتن به d3 را

بدهد.

8. ♔e2 ♔d4

9. ♔f2 ♔e5

10. ♔f1!

این مانور برنده‌ای است که در نمودار ۲۶ دیدیم. اکنون سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و نمی‌تواند از

2. ... ♔f7 3. ♔g3!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. مثلاً

3. ... ♔f6 4. ♔f4

یا

3. ... ♔g6 4. ♔f2

یا سرانجام

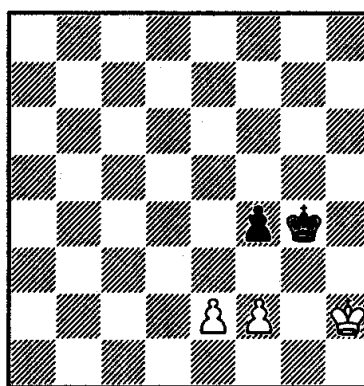
3. ... ♔e6 4. ♔h4

اما 2. ... ♔e7 هم قابل بازی است.

3. ♔g3 ♔f7!

و ما به همان پوزیسیون شاخه الف رسیده‌ایم.

بدیهی است که اگر نمودار ۳۴ به یک عرض بالاتر منتقل شود. حمله به پیاده فیل سفید ممکن نیست، اما جالب آنکه اگر پوزیسیون به یک عرض پایینتر برده شود، یعنی نمودار ۳۵ حاصل شود، سیاه در صورت حرکت می‌بازد!



(۳۵)

پ. کرس ۱۹۴۲

اگر نوبت سفید باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد،

مثلاً 1. ♔g2 f3+ یا 1. ♔h4 f3+ در ضمن
1. ♔h1 f3! 2. e3 ♔g5

یا

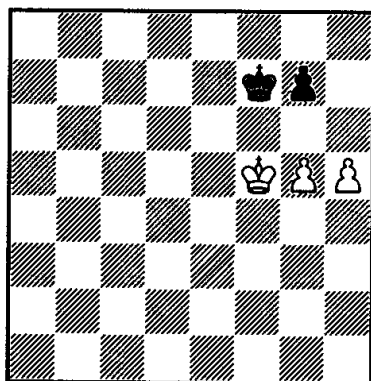
1. ♔g1 f3! 2. e3 ♔f5!

به پوزیسیون‌های مساوی شناخته شده‌ای تبدیل می‌شوند.

در نمودار ۳۴ نوبت حرکت مهم نبود، اما در اینجا

این پوزیسیون را به راست ببریم مساوی خواهد شد.

هنوز در مورد پوزیسیون‌هایی که از نمودار ۳۳ منشعب می‌شوند و در آنها یک پیاده رخ برای سفید وجود دارد بحث نکرده‌ایم. واضح است که این امر شانس تساوی سیاه را افزایش می‌دهد، اما ارائه قواعد کلی برای این حالت دشوار است. هر مورد خاص را باید به طور مستقل بررسی کرد. کار را با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیاده سیاه در ستون اسب قرار دارد و شاه سفید موفق به اشغال هیچ خانه‌ای در جلو پیاده‌ها نشده است. نمودار ۳۷ را پوزیسیون پایه می‌گیریم.



(۳۷)

سیاه در این پوزیسیون به سادگی مساوی می‌کند. اگر نوبت حرکت با او باشد $1. \dots g6+!$ بلافاصله به تساوی می‌انجامد. در صورت حرکت سفید، ادامه بازی ممکن است بدین گونه باشد:

1. Ke5 Ke7

2. Kd5 Kf7

2. $\dots \text{Kd7?}$ 3. $h6$

به پیروزی می‌انجامد.

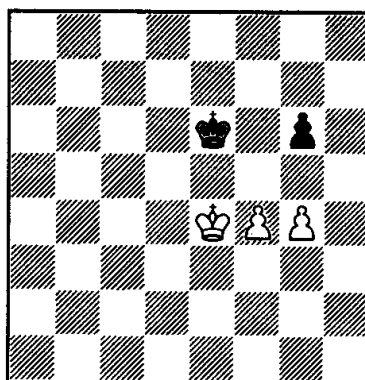
3. Kd6 Kf8

ادامه

3. $\dots \text{Ke8}$ 4. Ke6 Kf8 5. Kd7 Kf7

هم امکان پذیر است.

نفوذ شاه سفید از طریق $d3$ یا $h3$ جلوگیری کند. برگردیم به نمودار ۳۳ اگر پیاده‌ها را یک ستون به راست ببریم و شاهان را در سمت چپ پیاده‌ها قرار دهیم، به نمودار ۳۶ می‌رسیم.



(۳۶)

شاه سفید در سمت صحیح پیاده‌ها یعنی در ناحیه پیاده‌ای که مقابلش پیاده سیاه نیست، قرار دارد از این رو، پیروزی ساده است. در صورت حرکت سفید، او $1.g5$ Kd6 $2.f5$

یا در اینجا

1. $\dots \text{Kf7}$ 2. Kd5 Ke7 3. Ke5

بازی می‌کند. در صورت حرکت سیاه،

1. $\dots \text{Kd6}$ 2. Kd4!

بازی می‌شود و بار دیگر هم $2.f5$ Ke7 و هم $2.g5$ Ke6 به مساوی می‌رسند.

2. $\dots \text{Ke6}$ 3. Kc5 $g5$

در غیر این صورت شاه سفید نفوذ می‌کند.

4. $f5+$ Ke5 5. Kc6

و به پیروزی می‌رسد.

حرکت دادن این پوزیسیون به بالا یا پایین چیزی را تغییر نمی‌دهد، حتی با وجود پیاده‌های سفید در $f2$ و $g2$ ، چون سیاه مسلماً با

1. $\dots \text{Kd4}$ 2. Kd2? Ke4 3. Kc3 $g3!$

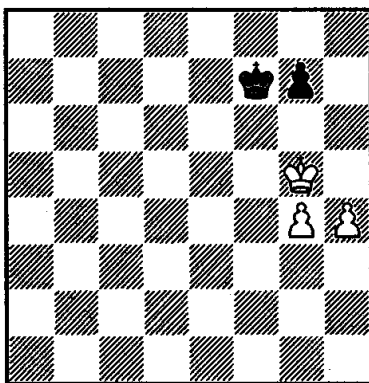
4. $f3+$ Ke3

و حمله متقابل به پیاده $g2$ به تساوی می‌رسد، اما $2.f4!$ می‌برد. ولی همان طور که بعداً خواهیم دید، اگر

3. ... ♔h7 4.h6 gh 5.g6+

سفید می برد.

اگر پیاده های سفید، عقبتر باشند و شاه سفید امکان یابد تا در جلو آنها حرکت کند، شانس تساوی سیاه با پیاده g به حداقل می رسد. به عنوان مثال نمودار ۳۸ را در نظر بگیرید.



(۳۸)

نوبت هر کس که باشد، سفید به راحتی پیروز می شود.

1. ♔f5

اگر نوبت سیاه بود بازی ممکن بود بدین گونه جریان یابد:

1. ... ♔f8 2. ♔g6 ♔g8 3.h5 ♔h8
4.h6 ♔g8 5.g5

و سفید به پیروزی می رسد.

1. ... g6+

در غیر این صورت، سفید همانگونه که در مثال قبل دیدیم با رساندن شاه خود به g6 به پیروزی می رسد.

2. ♔e5

اما ادامه

2. ♔g5? ♔g7 3. ♔f4 ♔f6

مساوی می شود.

2. ... ♔e7

3.g5 ♔f7

4. ♔e6 ♔e8

اما این تنها حرکت است، زیرا

4. ... ♔g8 5. ♔e7 ♔h8 6. ♔f7

♔h7 7.h6 gh 8.g6+

به پیروزی سفید می انجامد. به عبارت دیگر، سیاه نباید بگذارد که قبل از g6 سفید، شاهش به گوشه صفحه رانده شود.

5. ♔f5 ♔f7

به پوزیسیون اول بازگشته ایم.

6.g6+ ♔g8

و سیاه به سادگی با نگه داشتن شاهش در g8 یا h8 مساوی می کند.

اگر نمودار ۳۷ را به یک عرض پایینتر انتقال دهیم نتیجه تغییر نمی کند. سفید فقط در صورتی شانس برد پیدا می کند که شاهش خانه ای را در جلو پیاده های خودی اشغال کند. مثلاً اگر در نمودار ۳۷ شاه سیاه را به h7 ببریم، نوبت هر کس که باشد سفید به پیروزی می رسد. اگر نوبت سفید باشد او به این صورت بازی می کند:

1. ♔e6 ♔g8 2. ♔e7 ♔h7 3. ♔f7
♔h8 4. ♔g6!

البته! ♔h7? 4.h6? به تساوی منجر می شود.

4. ... ♔g8 5.h6 gh 6. ♔xh6

و سفید می برد. اگر نوبت سیاه باشد باز هم می بازد. پس از

1. ... ♔g8

ادامه

1. ... ♔h8 2. ♔g6 ♔g8 3.h6

به واریاسیون قبلی منتهی می شود، و

1. ... g6+ 2. ♔f6 gh 3. ♔f7

به پیروزی می انجامد.

2. ♔g6 ♔h8 3. ♔f7

♔g8! 3.h6? مساوی است.

4. ♔d6

و سفید می برد.

4. ... ♔g3 5. ♔f5 ♔xg2 6. ♔g4

به پیروزی سفید می انجامد.

2.g3 ♔f5

2. ... ♔g5 3. ♔f3 ♔f5 4.g4+

3. ♔d4!

ادامه ♔g5 ♔f3 3. خوب نیست، زیرا سیاه با

♔h4! 4.g4? مساوی می کند (♔f4 5. پات

می کند). سفید با حرکت متن تقابل می گیرد.

3. ... ♔g5

4. ♔e5 ♔g4

5. ♔e4 ♔g5

6. ♔f3!

سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد و پس از

6. ... ♔f5 7.g4+

یا 7. ♔f4 6. شکست می خورد.

انتقال پوزیسیون نمودار ۳۹ به یک یا دو عرض

بالاتر چیزی را تغییر نمی دهد. سیاه در صورت حرکت

مساوی می کند و سفید به پیروزی می رسد. اما

پوزیسیون در صورت حرکت به سه عرض بالاتر طوری

که پیاده های سفید در g5 و h5 قرار گیرند، نوبت هر

یک از طرفین که باشد بازی مساوی است. سیاه

می تواند با 1. ... ♔f7 به بازی ادامه دهد و سفید در

صورت حرکت فقط می تواند سیاه را پات کند. پس از

1. ♔e6 h6

البته با شاه هم می توان حرکت کرد.

2.g6 ♔g8 3. ♔f6 ♔f8 4.g7+ ♔g8

5. پات ♔g6

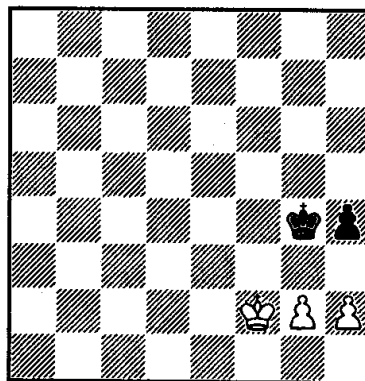
قبلاً دانستیم که تمام پوزیسیون های مشابه

نمودار ۳۹ در صورتی که نوبت سیاه باشد مساوی اند.

اگر سیاه به جای پیاده اسب، دارای پیاده رخ باشد

شانس تساوی اش به مراتب زیادتر می شود.

پوزیسیون پایه ما نمودار ۳۹ است.



(۳۹)

سفید در اینجا فقط در صورتی که نوبتش باشد به

پیروزی می رسد، چون اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی

مساوی می کند:

1. ... ♔f4 2. ♔e2 ♔e4 3. ♔d2

♔d4

(ادامه)

3. ...h3 4.g3 ♔f3

هم در اینجا قابل بازی است چون پیاده های سفید

زیاد پیشروی نکرده اند)

4. ♔e2 (4. ♔c2 ♔e3)

4. ... ♔e4 5.h3 ♔f4 6. ♔f2 ♔e4

و سفید دیگر هیچ گونه پیشرفتی نخواهد داشت.

1. ♔e3 h3

ادامه زیر بهتر نیست:

1. ... ♔f5 (1. ... ♔g5 2.h3 ♔f5

3. ♔f3) 2. ♔f3 ♔g5 3. ♔e4! ♔g4

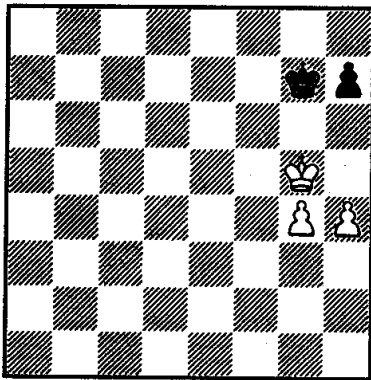
4.h3+!

(اما)

4. ♔e5? h3! 5.g3 ♔f3

عوض نمی‌شود. اما اگر دو عرض بالاتر ببریم همانند نمودار ۳۹ به هنگامی که سه عرض بالاتر رفتیم دیدیم، نوبت حرکت با هر که باشد مساوی است.

از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان می‌توانیم نتیجه بگیریم که سیاه هنگامی که پیاده‌اش در خانه اولیه است شانس بیشتری دارد. در این حالت سیاه می‌تواند حتی به هنگامی که شاه سفید در جلو پیاده‌ها قرار دارد مساوی کند، همان گونه که در نمودار ۴۱ می‌بینیم (همانند نمودار ۳۸ ولی با پیاده رخ به جای پیاده اسب، و بودن شاه سیاه در g7).



(۴۱)

نخست فرض کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1. ♔f5

در صورت

1.h5 h6+ 2. ♔f5 ♔f7

به مساوی شناخته شده‌ای می‌رسیم.

1. ... ♔f7

2. ♔e5

2.g5 ♔e7 (2. ... ♔g7) 3.h5 ♔f7

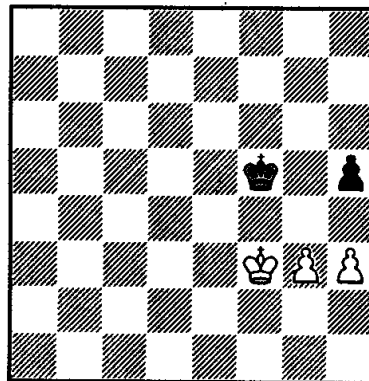
2. ♔e7

3.g5 ♔f7

و سفید نمی‌تواند پیشتر برود. در صورت

انتقال پوزیسیون به عرض‌های پایین‌تر، اگر

اما اگر پوزیسیون را اندکی تغییر دهیم تا نمودار ۴۰ به وجود آید چه اتفاقی می‌افتد؟



(۴۰)

اگر نوبت سفید باشد، همان گونه که دیدیم، مساوی می‌کند، اما اگر نوبت سیاه باشد، سفید بدین‌گونه تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♔e5

2. ♔e4 1. ... ♔g5 به بردی که قبلاً دیدیم

می‌رسد و

1. ...h4 2.g4+ ♔e5 3. ♔e3

حتی ساده‌تر به بُرد می‌رسد.

2. ♔e3 ♔f5

3. ♔d4 h4

تنها شانس، وگرنه پیاده سرانجام سقوط می‌کند.

4.g4+ ♔f4

5. ♔d5 ♔g5

حمله متقابل با ۵. ... ♔g3، در صورتی که

پوزیسیون یک عرض پایین‌تر بود خوب بود، اما در

اینجا ناکام می‌ماند. بنابراین می‌توانیم اعلام کنیم که

نمودار ۴۰ اگر یک عرض پایین‌تر باشد، نوبت با هر که

باشد مساوی است.

6. ♔e5 ♔g6

7. ♔f4 ♔f6

8.g5+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

نمودار ۴۰ را اگر یک عرض بالاتر ببریم نتیجه

در h5 و شاهش در g5، سیاه پس از f5 ♖ ... 1.
می‌بازد. در صورت

1. ...h4+ 2. ♖f3 ♖f5 3.h3

یا

2. ...h3 3.g3 ♖f5 4.g4+

سفید به پیروزی می‌رسد.

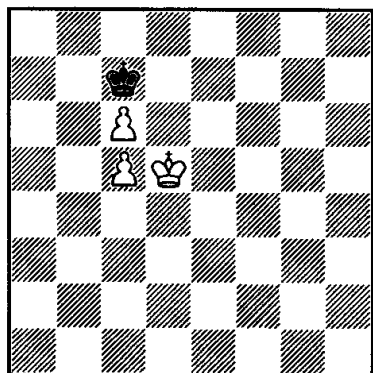
2. ♖f3 ♖e5 3.g3 ♖f5 4.h3

همانند نمودار ۴۰، سفید می‌برد.

این بررسی به طور سیستماتیک مهمترین جنبه‌های آخر بازی دو پیاده علیه یک پیاده را در برمی‌گیرد و تصویر جامعی از این آخر بازی، به خواننده ارائه می‌کند. البته نمونه‌های جالب و آموزنده زیادی وجود دارند که ناگزیر به حذف آنها شده‌ایم زیرا ممکن بود از مسیرمان دور شویم. البته خوانندگان علاقه‌مند، می‌توانند نمونه‌های بیشتر را در کتاب‌های مرجع آخر بازی جست‌وجو کنند.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه

این نوع آخر بازی به تفسیر چندانی نیاز ندارد، زیرا معمولاً بدون دشواری به پیروزی سفید می‌انجامد. اما چند استثناء برای یادگیری وجود دارد. مثلاً، دو پیاده یا حتی بیشتر، در ستون رخ به پیروزی نمی‌انجامند. همچنین بازی مساوی است اگر سیاه در یک پوزیسیون مطلوب موفق به گرفتن یکی از پیاده‌ها شود.



(۴۲)

همچنین از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان دریافته‌ایم که

نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.

اکنون فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سیاه است:

ب

1. ... ♖f7

این طبیعی‌ترین دفاع است. اگر چه h8 ♖ ... 1 یا f8 ♖ ... 1 هم قابل بازی هستند، زیرا سیاه درباره پیشروی پیاده‌های سفید نگرانی ندارد. فقط g8 ♖ ... 1 خطاست، زیرا در صورت

2. ♖h6 ♖h8 3.g5 ♖g8 4.h5 ♖h8 5.g6 hg 6.hg

سفید به پیروزی می‌رسد. سیاه باید همیشه پاسخ h6 ♖ را با g8 ♖ ... بدهد. اشتباه دیگر ?+h6 ... 1 است:

2. ♖f5 ♖f7 3.h5

به پیروزی می‌انجامد.

2. ♖h6

ادامه

2. ♖f5 ♖e7 3. ♖e5 ♖f7 4. ♖d6 ♖f6

یا در همین ادامه، e7 ♖ 4.h5 بهتر نیست. اگر سیاه از ابتدا شاهش را به h8 می‌برد، سفید

2. ♖f6 ♖g8 3.g5 ♖f8! (3. ... h8 ♖? 4. ♖f7!) 4.h5 ♖g8

بازی می‌کرد، اما این هم مساوی است.

2. ... ♖g8

3.g5 ♖h8

4.h5 ♖g8

5.g6 hg

6.hg ♖h8

مساوی.

اگر نوبت سیاه باشد و همین پوزیسیون را پایین‌تر بکشانیم، بازی مساوی نمی‌شود. مثلاً اگر پیاده‌های سفید در g2 و h2 و شاهش در g3 باشد و پیاده سیاه

1. ♔h8 ♕f8 2. h7 ♔f7

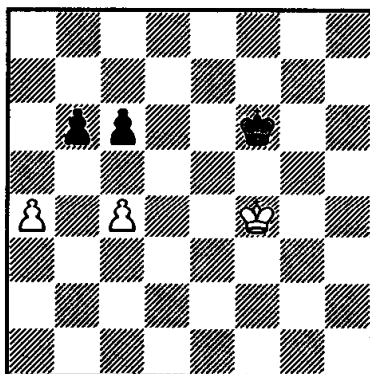
منجر به پات می‌شود.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه و دو پیاده

نمی‌توان قواعد مشخصی برای این نوع آخر بازی ارائه کرد، زیرا قوا برابر است و معمولاً بازی مساوی می‌شود. اما غیر از برتری‌های کمی، پوزیسیون ممکن است ویژگی‌هایی داشته باشد که در نتیجه بازی تأثیر قاطع بگذارد. منظور برتری‌های پوزیسیونی است که بعضی از مهمترین آنها را با مثال‌های ساده‌ای توضیح می‌دهیم البته این عناصر پوزیسیونی در آخر بازی‌های پیچیده‌تری که خارج از دامنه بحث ما هستند نیز روی می‌نمایند.

الف: ایجاد پیاده رونده

این کار در اثر شکافت پیاده‌ای و معمولاً به هنگامی صورت می‌گیرد که هر دو شاه در بخش دیگری از صفحه قرار دارند و نمی‌توانند پیاده رونده حاصل را متوقف یا حمایت کنند. شکافت پیاده‌ای معمولاً با قربانی پیاده همراه است و به هر دو طرف پیاده رونده می‌دهد. پس حمله کننده باید به دقت محاسبه کند تا پیاده حریف از پیاده خودی خطرناکتر از کار در نیاید. نمودار ۴۵ را در نظر بگیرید.



(۴۵)

سفید اگر از اصل نزدیک کردن شاه تبعیت کند به چیزی دست نمی‌یابد، چون پس از

اگر سفید پیاده‌های دوبله‌ای در عرض‌های پنجم و ششم داشته باشد، به پیروزی نمی‌رسد. مثلاً در نمودار ۴۲، حتی اگر نوبت با سیاه باشد پوزیسیون مساوی است:

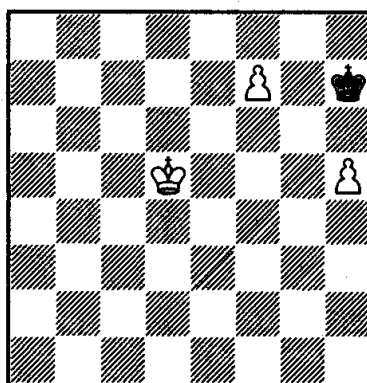
1. ... ♔c8! 2. ♔d6 ♕d8 3. c7+

در غیر این صورت شاه سیاه به c7 باز می‌گردد.

3. ... ♔c8

هم 4. c6 و هم 4. ♔c6 به پات ختم می‌شود.

یک تساوی جالب در نمودار ۴۳ دیده می‌شود:



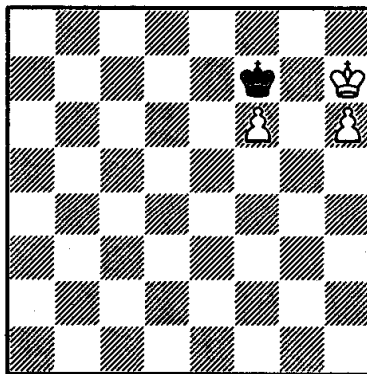
(۴۳)

اگر نوبت سیاه باشد، به رغم موقعیت به ظاهر نومیدکننده‌اش می‌تواند مساوی کند:

1. ... ♔g7 2. ♔e6 ♕f8

هم h6 و هم 3. ♔f6 به پات می‌انجامد و پیاده h

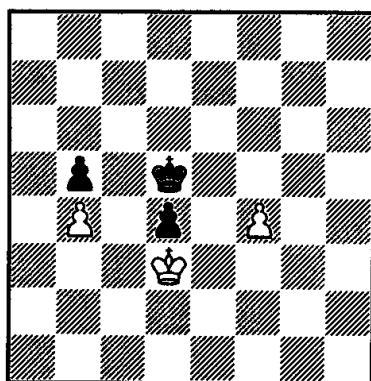
نیز به خودی خود باعث برد نمی‌شود.



(۴۴)

در پایان، به یک پوزیسیون مساوی تیپیک دیگر در نمودار ۴۴ اشاره می‌کنیم. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا

اصلی عملیات فاصله داشته باشد. مزیت اصلی چنین پیاده‌ای آن است که می‌تواند با کشاندن شاه حریف به سمت خود، شاه خود را برای ایجاد برتری در سمت دیگر آزاد بگذارد. پیاده رونده دور آنچنان نیرومند است که خیلی وقتهای برتری‌های دیگر و حتی برتری‌های کمی را جبران می‌کند.



(۴۶)

سفید اگر پیاده رونده نداشت می‌باخت زیرا شاه سیاه از طریق c4 یا e4 نفوذ می‌کرد. اما پیاده رونده نتیجه را تغییر می‌دهد.

1.f5!

این پیاده از دست می‌رود، اما شاه سیاه را از صحنه اصلی عملیات (پیاده‌های b) دور می‌کند و اجازه می‌دهد تا سفید به سرعت پیروز شود:

1. ... ♔e5**2.f6 ♔xf6****3. ♔xd4 ♔e6****4. ♔c5 ♔d7****5. ♔xb5 ♔c7****6. ♔a6**

از این مثال معلوم می‌شود که پیاده رونده هر چه از صحنه اصلی عملیات دورتر باشد ارزش بیشتری پیدا می‌کند. به عنوان مثال، اگر پیاده سفید به جای f4، در h4 قرار داشت، حتی اگر سیاه یک پیاده دیگر هم در a6 می‌داشت باز سفید به پیروزی می‌رسید. خودتان می‌توانید آزمایش کنید!

1. ♔e4 ♔e6 مساوی اجتناب‌ناپذیر است. اما قربانی پیاده برای سفید پیروزی می‌آورد:

1.c5!

در محاسبه چنین شکافتی سفید باید نکات زیر را در نظر بگیرد: نخست آنکه پس از 2.a5 1...b.c، شاه سیاه نتواند پیاده را متوقف کند. دوم آنکه پیاده رونده نارس سیاه را متوقف کند، و سوم آنکه حریف در صورت نپذیرفتن قربانی پیاده، وضع مطلوبی پیدا نکند.

1. ...b5

سومین امکان را برای دفاع سیاه برمی‌گزینیم. دو شرط نخست حاصل شده‌اند، زیرا پس از 2.a5 1...b.c، این پیاده را نمی‌توان گرفت، و پس از 2. ...c4 3.a6 c3 4. ♔e3

پیاده c سیاه متوقف می‌شود. اگر سیاه قربانی را با

1. ... ♔e6**2.cb ♔d7 3.a5**

به آسانی پیروز می‌شود.

2.a5!

اما ادامه

2.ab cb 3.c6 ♔e6

خوب نیست و سیاه مساوی می‌کند. پس از حرکت متن، سیاه صاحب یک پیاده رونده می‌شود اما شاه سفید به اندازه کافی نزدیک است.

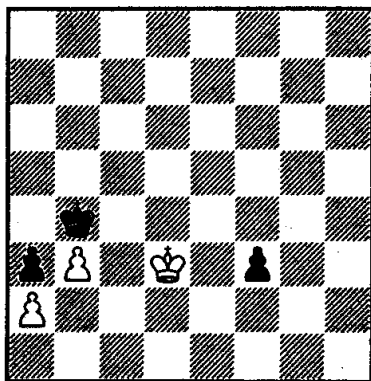
2. ...b4**3. ♔e4 b3****4. ♔d3**

و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیاده a را نمی‌توان از وزیر شدن بازداشت.

ب: پیاده رونده دور

یکی از رایجترین و مهمترین برتری‌های پوزیسیونی در آخر بازی، برخورداری از پیاده رونده دور است. منظور ما از «دور» آن است که پیاده از صحنه



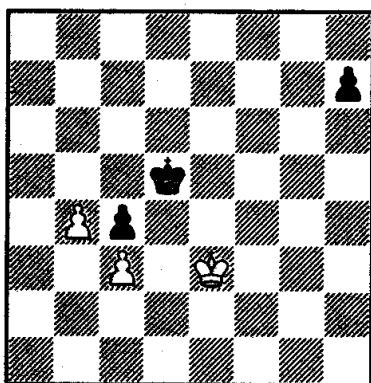
(۴۸)

نکته مهم آنکه در چنین پوزیسیون‌هایی سفید باید همواره مراقب باشد که سیاه با حمله به پیاده پایه نتواند مساوی کند. برای این منظور، پیاده متصل باید لااقل در عرض چهارم باشد. به عنوان مثال، در نمودار ۴۸، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. پس از

1. ♖e3 ♔c3 2. ♖xf3 ♔b2! 3. b4
♔xa2 4. b5 ♔b2 5. b6 a2

بازی مساوی است.

اما پیاده رونده متصل عرض چهارم همیشه جلودار حمله متقابل نیست.



(۴۹)

در نمودار ۴۹ سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. بازی ممکن است بدین گونه جریان پیدا کند:

1. ♖f4 h5 2. ♖g5 ♔e4 3. ♖xh5

ادامه

3. b5 ♔d5 4. ♖xh5 ♔c5

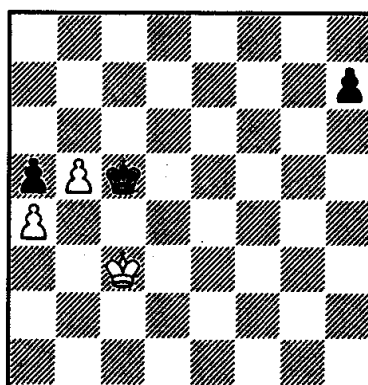
مساوی می‌شود.

3. ... ♔d3! 4. b5 ♔xc3 5. b6 ♔d2 6. b7
c3 7. b8=♔ c2

ج: پیاده رونده متصل

هنگامی که پیاده رونده توسط یک پیاده دیگر حمایت شود به سلاحی بسیار نیرومند تبدیل می‌شود و حتی از پیاده رونده دور نیز قوی‌تر است (مگر آنکه پیاده دور بتواند وزیر شود). قدرت اصلی پیاده رونده متصل در این است که فعالیت شاه حریف را محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی آزادی کامل می‌دهد. نمودار ۴۷ این امر را نشان می‌دهد.

پیاده حمایت شده b5 در اینجا از پیاده h7 نیرومندتر است و بدین‌گونه پیروزی را از آن سفید می‌کند:



(۴۷)

1. ...h5

2. ♖d3 ♔d5

سیاه سعی می‌کند تا شاه سفید را از گرفتن پیاده رخ باز دارد.

3. ♖e3 ♔e5

4. ♖f3 ♔d5

شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل خطر وزیر شدن پیاده b جلوتر برود.

5. ♖g3

و سفید به پیروزی می‌رسد.

سفید به سادگی پیاده h را می‌گیرد و سپس به جناح وزیر باز می‌گردد، و سیاه صرفاً با نומیدی نظاره می‌کند.

سیاه خیلی دور است. اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی با
 1. ...c5 2. ♖e3 c4 3. ♖d4 ♙xf4
 4. ♙c5 ♙e4 5. ♙xb5 ♙d3
 مساوی می‌کند. اما سفید می‌تواند نخست پیاده‌های
 حریف را بلوکه کند که این خود معادل یک پیاده
 اضافه است.

1.b4! c5

تنها شانس متقابل، زیرا
 1. ... ♙e6 2. ♙e4 ♙d6 3. ♙d4
 و به دنبال آن پیشروی پیاده f، برای سیاه نومیدکننده
 است.

2.bc b4

2. ... ♙e6 3. ♙e4 b4 4.f5+
 3.c6!

سفید باید به دقت بازی کند، چون 3. ♙e3 که
 ظاهراً ساده‌تر است پیروزی را به باد می‌دهد.
 پس از

3. ...b3 4. ♙d3 b2 5. ♙c2 ♙e6!
 سیاه یکی از پیاده‌ها را می‌گیرد و مساوی می‌کند.
 خودتان امتحان کنید!

3. ... ♙e6

پس از 4.c7 3. ...b3 سفید باکیش وزیر
 می‌کند.

4.f5+!

پیاده‌های سفید آن قدر پیشرفته‌اند که سفید
 می‌تواند بدون کمک شاه به پیروزی برسد.

4. ... ♙d6

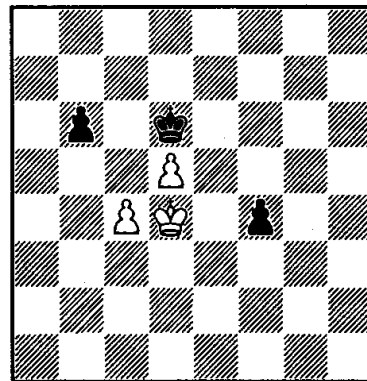
5.f6 b3

6.f7 ♙e7

7.c7

و سفید می‌برد.

و بار دیگر به حالتی خاص از آخر بازی پیاده فیل وارد
 می‌شویم که به یک تساوی تئوریک می‌رسد.



(۵۰)

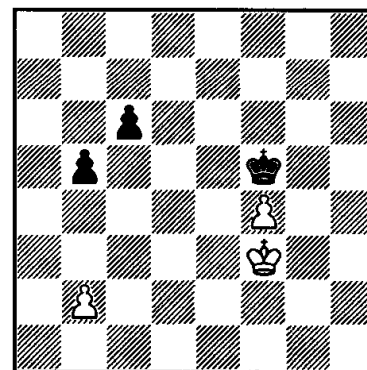
سرانجام باید متذکر شویم که اگر پیاده پایه با پیاده
 حریف مورد حمله قرار گیرد بازی ممکن است به تساوی
 بینجامد. به عنوان مثال، در نمودار ۵۰، سیاه پس از

1. ♙e4 f3 2. ♙xf3 b5! 3.cb ♙xd5

مساوی می‌کند.

د: بلوکه کردن پیاده‌های حریف

گاه پوزیسیون‌هایی به وجود می‌آید که در آنها یک
 پیاده واحد می‌تواند دو یا حتی سه پیاده دشمن را بلوکه
 (یعنی بی‌حرکت) کند. همان گونه که مثال زیر نشان
 می‌دهد، این امر سبب برتری محسوسی می‌شود:



(۵۱)

سفید از برتری پیاده رونده دور برخوردار است، اما این
 به تنهایی برای برد کافی نیست زیرا شاهش از پیاده‌های

حرکت سیاه بررسی می‌کنیم. حرکت شاه بازنده است مثلاً پس از 2. ♖e5 1. ... ♙e8، سفید پیاده d را به دلیل تهدید 3. ♙e6 و سپس مات می‌گیرد. همین طور با 2. ♙e3 1. ... d3 هم بلافاصله پیاده d از دست می‌رود. بنابراین فقط می‌ماند حرکت پیاده c.

در جریان حل مسئله، خواهیم دید که سیاه پس از

1. ... c5 2. ♙e4

و

1. ... c6 2. ♙f3 ♙e8 (2. ... c5 3. ♙e4) 3. ♙e4 c5 4. ♙d5

در وضعیت اکراهی است و سفید به پوزیسیون برنده‌ای که در راه حل اصلی خواهیم دید می‌رسد.

با مشاهده اینکه سیاه در پوزیسیون اولیه در وضعیت اکراهی قرار دارد، اینک باید با مانورهایی او را به یکی از واریاسیونهای بازنده فوق بکشانیم، که در اینجا نشان داده می‌شود:

1. ♙f3! c6

بهترین دفاع. هم 2. ♙e4 1. ... c5 و هم

1. ... ♙e8 2. ♙e4 c5 3. ♙d5

به شاخه اصلی منتهی می‌شوند.

2. ♙f4

اما c5 2. ♙e4? خوب نیست چون سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و فقط مساوی می‌کند.

2. ... c5

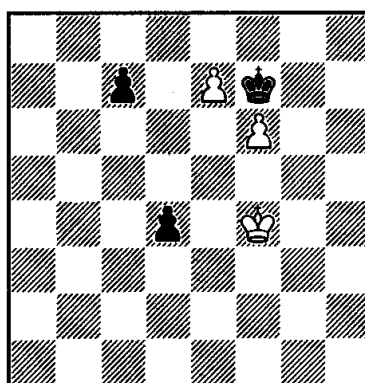
3. ♙e4!

و اینک سیاه در وضعیت اکراهی است و باید برای شاه سفید راه باز کند. حرکت بعدی او اجباری است.

3. ... ♙e8

۵: حالت‌های دیگر

غیر از برتری‌های فوق، عوامل متعدد دیگری هم در آخر بازی پیاده به کمک می‌آیند، مانند موقعیت بهتر شاه، پیاده‌هایی که پیشرفته‌ترند، پیاده‌های متصل در مقابل پیاده‌های دوبله، و غیره. بررسی تک تک این حالت‌ها ما را از مسیر دور می‌کند، بنابراین به چند نمونه بسنده می‌کنیم. نخست می‌پردازیم به نمودار ۵۲.



(۵۲)

ی. بهتینگ ۱۹۰۰

در نگاه اول به نظر می‌رسد که در این پوزیسیون هر دو طرف چشم‌اندازهای یکسانی دارند، زیرا هر یک از آنها، دو پیاده رونده متصل دارند و هر دو شاه می‌توانند آنها را متوقف کنند. همچنین پیش راندن بیشتر پیاده‌ها بدون قبول خطر وزیر شدن پیاده‌های حریف ناممکن است.

اما به رغم این مسائل، سفید دارای این برتری حیاتی است که پیاده‌هایش به خانه‌های تبدیل نزدیک‌ترند و از این رو تحرک شاه سیاه محدودتر است. همان گونه که خواهیم دید، این به معنای آن است که سیاه به هنگامی که شاهش در وضعیت اکراهی قرار گیرد مجبور می‌شود با پیاده‌ها دست به حرکت‌های تضعیف‌شونده بزند. حتی همین حالا سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و اگر نوبت حرکت با سفید نباشد می‌بازد.

نخست چند ممکنه از نمودار ۵۲ را در صورت

۱. ... ♖e6 به ادامه اصلی تبدیل می شود و

1. ... e5 2. ♖e4 ♖e6 3. e3

به برد سفید می انجامد. سرانجام

1. ... e6 2. ♖e4 ♖f6 3. e3 ♖f7

4. ♖e5 ♖e7 5. e4

هم به همان طریق به برد می رسد.

2. ♖e4 ♖e6

3. e3

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می گیرد و ناگزیر به

باز کردن مدخلی برای شاه سفید می شود.

3. ... ♖f6

4. ♖d5 ♖f7

4. ... e6+ 5. ♖d6 ♖f7 6. e4

به ادامه اصلی تبدیل می شود.

5. ♖e5 e6

6. ♖d6 ♖f6

7. e4

سفید به پیروزی می رسد. با هر حرکت سیاه پیاده e از

دست می رود.

آخر بازی با پیاده های بیشتر

هنوز آخر بازی هایی را که یکی از طرفین بیشتر از

دو پیاده داشته باشد بررسی نکرده ایم. این نوع آخر

بازی ها در واقع جزو پوزیسیون های تئوریک خالصی

که تاکنون بررسی کرده ایم نیستند و عمدتاً از

ویژگی های مثال های عملی برخوردارند. به این دلیل

در اینجا به پوزیسیون هایی بسنده می کنیم که

جنبه هایی را که تاکنون ندیده ایم به نمایش

می گذارند.

از پوزیسیونی آغاز می کنیم که در بین آخر

بازی های اکثریت پیاده در جناح، از ارزش عملی

بیشتری برخوردار است.

4. ♖d5 ♖d7

باز هم تنها حرکت، زیرا 5. ♖e6 4. ... d3 در

حرکت بعد به مات می رسد و

4. ... ♖f7 5. ♖d6 d3 6. ♖d7

به سفید امکان می دهد تا با کیش وزیر کند.

5. ♖c4 ♖e8

6. ♖xc5! d3

7. ♖d6 ♖f7

7. ... d2 8. ♖e6 d1=♔ 9. f7 مات

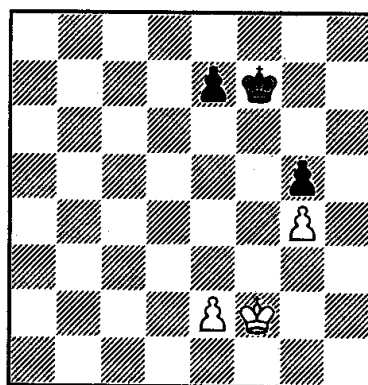
8. ♖d7

و سفید به پیروزی می رسد.

همان گونه که در پوزیسیون ۵۳ مشاهده می شود،

گاهی موقعیت بهتر شاه کافی است تا مساوی به برد

تبدیل شود.



(۵۳)

س. سالوولی ۱۸۸۷

این پوزیسیون کاملاً متقارن است و بعید به نظر

می رسد که سفید برتری به دست آورد. اما نوبت

حرکت، به او شانس ایجاد پوزیسیون مطلوب شاه و

پیروزی را می دهد، بدین گونه:

1. ♖f3

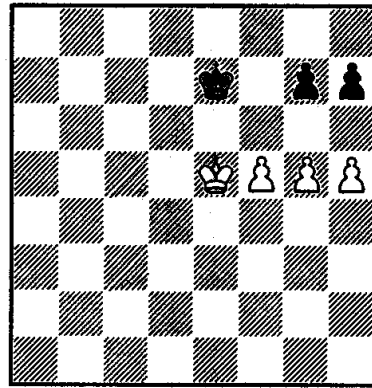
البته 1. ♖e3 با هدف اشغال خانه e4 یک شق

دیگر است. اگر نوبت با سیاه بود او نیز به همین طریق

می برد.

1. ... ♖f6

(۵۴)



ج. لولی ۱۷۶۳

و ۵. ♔f7 هم به پیروزی منتهی می‌شود.

3. ... ♕e7

4. ♕e5 ♔f8

5. ♕e6 ♔e8

6. ♕d6

♔f8 6.f6? به تساوی می‌انجامد.

6. ... ♕f8

7. ♕d7 ♔g8

8. ♕e7 ♔h8

9.f6 gf

10. ♕f7

سفید پیروز می‌شود.

و اینک در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد:

ب

1. ... ♕f7

حرکت‌های پیاده‌ای سریعتر به شکست

می‌انجامند. به عنوان مثال

1. ...h6 2.g6

(ادامه 2.gh gh 3.f6+ هم به پیروزی

می‌رسد اما ♕f7 2.f6+? مساوی می‌شود)

همانند شاخه الف، و ادامه

1. ...g6 2.hg hg 3.fg ♕e8 4. ♕e6

به پیروزی سفید منجر می‌شوند.

2.g6+

2. ♕d6 هم به برد می‌رسد.

2. ... ♕g8

3. ♕e6 ♔h8

3. ...hg به شاخه الف تبدیل می‌شود.

4. ♕f7 hg

5.h6 gh

6.fg

و سیاه در سه حرکت مات است.

خواهیم دید که بهره‌برداری از اکثریت پیاده‌ای ۳

به ۲، به مراتب آسانتر از بهره‌برداری از اکثریت‌های ۲

به ۱ است که در مثال‌های قبلی بررسی کرده‌ایم.

نخست فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1.g6

ساده‌ترین راه برد. 1. ♕d5 هم به برد می‌رسد،

اما هر دو ادامه

1.h6? gh 2.gh ♕f7

یا

1.f6+? gf 2.gf+ ♕f7 3. ♕f5 ♕e8

(یا g8) 4. ♕e6 ♕f8

به تساوی منجر می‌شوند.

1. ...h6

سفید پس از 1. ...hg 2.hg به آسانی پیروز

می‌شود.

2. ♕d5

سفید باید از

2.f6+? gf 3. ♕f5 ♕f8

که به مساوی می‌انجامد اجتناب کند.

2. ... ♕f6

3. ♕e4

ادامه

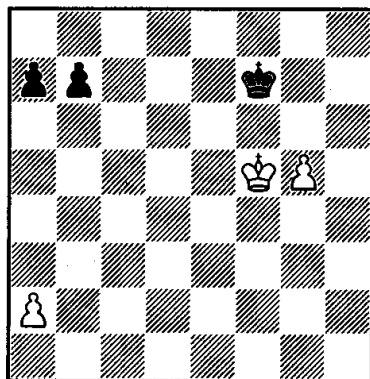
3. ♕d6 ♕xf5 4. ♕e7

کافی از پیادهٔ فیل دور باشد وگرنه می‌تواند جلو وزیر شدن آن را بگیرد. به عنوان مثال، در صورت استقرار شاه سیاه در f6 به جای g6، ترکیب سفید پس از

1.b6? cb 2.a6 ba 3.c6 ♔e6

به شکست می‌انجامید. به عبارت دیگر، شطرنج‌باز باید قبل از غوطه‌ور شدن در چنین ترکیب حادّی همهٔ عوامل را سبک و سنگین کند.

اینک چند توصیهٔ عملی دربارهٔ پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۵۶.

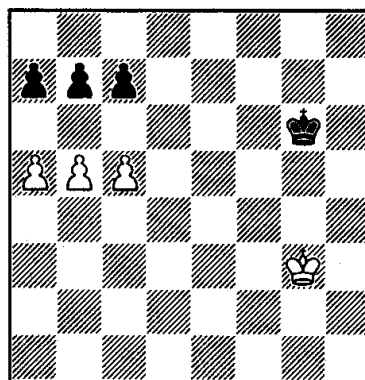


(۵۶)

با دیدن این پوزیسیون، بی‌درنگ یک نتیجهٔ مساوی به ذهن خطور می‌کند. بدیهی است که سفید پیادهٔ روندهٔ دور دارد، اما اهمیت آن ناچیز است زیرا شاهش از پیاده‌های سیاه زیاد فاصله دارد و تهدید سیاه راندن پیاده‌ها و نابودی پیادهٔ a سفید است. اما سیاه برای تضمین تساوی ابتدا کدام پیاده را باید پیش براند؟

شاید به نظر برسد که ترتیب پیشروی پیاده‌ها اهمیت ندارد اما اگر خواننده مطالبی را که در مورد بلوک کردن پیاده‌ها گفتیم به خاطر بیاورد، به اهمیت ترتیب صحیح راندن پیاده‌ها پی خواهد برد. یک قاعدهٔ عمومی مفید این است **پیاده‌ای را که مقابل پیادهٔ حریف نیست برانید**. در این پوزیسیون پیادهٔ b اینچنین است. در ضمن، نشان می‌دهیم که راندن پیادهٔ a کاملاً غلط است و به شکست سیاه

در نمودار ۵۵ به پایان مسئله واری برمی‌خوریم که باید کاملاً فرا گرفته شود، زیرا در عمل با آن مواجه می‌شویم. شکافت پیاده در اینجا به مراتب ظریفتر از حالتی است که در نمودار ۴۵ دیدیم.



(۵۵)

سیاه می‌خواهد شاه خود را به جناح وزیر بکشد و در آن هنگام سفید می‌تواند حداکثر امید به تساوی داشته باشد. در نگاه اول به نظر می‌رسد که هیچ راهی چاره‌ساز نیست، زیرا هم

1.c6 bc 2.bc

و هم

1.b6 ab 2.cb cb

به جایی نمی‌رسند. اما یک ترکیب زیبای شکافت وجود دارد که ظرف چند حرکت به برد می‌رسد.

1.b6! cb

1. ...ab 2.c6! bc 3.a6

به برد می‌رسد.

2.a6! ba

3.c6

و سفید می‌برد.

در اجرای چنین ترکیبی البته باید مطمئن بود که تمام عناصر لازم وجود دارند. اگر همهٔ پیاده‌ها یک عرض پایینتر قرار داشتند، تمام طرح به هم می‌خورد چون سیاه می‌توانست هر دو قربانی پیاده را بپذیرد، پیادهٔ خودش را وزیر کند و برتری قوای خود را محفوظ نگه دارد. همچنین، شاه سیاه باید به اندازهٔ

5.b6 a3

6.b7 a2

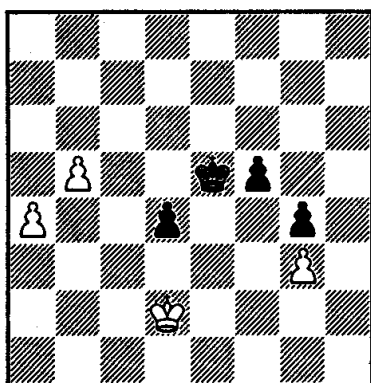
7.b8=♔ a1=♔

8.♔c7+

و مات در دو حرکت.

مثال های عملی

تا اینجا مهمترین عناصر اساسی آخر بازی پیاده را که شطرنجباز باید در آنها مهارت کامل داشته باشد بررسی کرده ایم. در این قسمت چند نمونه عملی را بررسی می کنیم که نحوه کاربرد این اصول را در آخر بازی های دشوارتر نشان می دهند.



(۵۲)
حرکت سیاه

اشتولتس - نیمزویچ ۱۹۲۸

با نگاهی اجمالی به این پوزیسیون ممکن است گمان کنیم وضعیت سفید بهتر است. سفید دو پیاده متصل نیرومند در جناح وزیر دارد، راه پیشروی پیاده d را با شاه خود سد کرده و جلو پیاده های جناح شاه سیاه را گرفته است. پس چه جای نگرانی است؟ اما با بررسی دقیقتر، برتری های سیاه معلوم می شود. او با راندن پیاده f می تواند دو پیاده رونده در ستونهای d و g ایجاد کند که شاه سفید نتواند آنها را متوقف کند، حال آنکه پیاده های جناح وزیر سفید آنقدر پیشرفته نیستند که خطر ساز باشند. بنابراین، هر دو طرف برتری های مهمی دارند و باید دید کفه ترازو به نفع کدام طرف سنگینی می کند. معمولاً در چنین

منتهی می شود.

بنابراین طرح صحیح عبارت است از:

1. ...b5! 2.g6+

2.♔e5 ♔g6 3.♔d5 ♔xg5 4.♔c5

♔f5 5.♔xb5 ♔e6 6.♔a6 ♔d7

7.♔xa7 ♔c7 مساوی است.

2. ...♔g7 3.♔g5 a5 4.♔f5 b4

و سفید اکنون باید با

5.♔e4 a4 6.♔d4 b3 7.ab ab 8.♔c3

مساوی کند. بینیم اگر سیاه به جای 1. ...b5! (یا

♔g7 ... 1. انتظاری) 1. ...a5? اشتباه را برگزیند

چه خواهد شد.

1. ...a5?

این حرکت بازنده است زیرا حالا سفید می تواند هر دو پیاده سیاه را بلوکه کند. در واقع معنی اش این می شود که سفید یک پیاده جلو باشد. البته سیاه چون یک پیاده در عرض پنجم دارد می تواند پیاده b خود را قربانی کند و پیاده ستون رخ را وزیر کند اما این هم راه به جایی نمی برد.

2.a4! b5

سیاه نمی تواند منتظر بماند، زیرا سفید پس از

2. ...b6 3.g6+ ♔g7 4.♔g5 b5

(4. ...♔g8 5.♔f6 ♔f8 6.g7+ ♔g8

7.♔g6)

5.ab a4 6.b6 a3 7.b7 a2 8.b8=♔

و 9.♔c7 پس از دو حرکت مات می کند.

3.ab a4

4.g6+! ♔g7

اگر

4. ...♔e7 5.g7 ♔f7 6.g8=♔+

♔xg8 7.b6

سفید با کیش، وزیر می کند، و این نکته تاکتیکی سودمندی است که باید به خاطر سپرد.

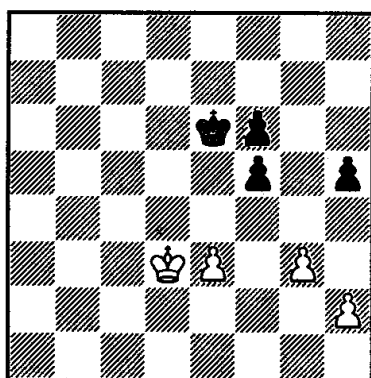
6. ♖×d3 g2

7. ♖e4 g1=♔

و اشتولتس خیلی زود تسلیم شد.

این مثال آموزنده نشان می‌دهد که شکافت پیاده‌ای تا چه اندازه می‌تواند پیچیده باشد و تمام واریاسیون‌ها را با چه دقتی باید محاسبه کرد.

مثال بعدی نیز که در بازی بین دو استاد بزرگ در در کلاس جهانی پدید آمد بسیار ظریف است.



(۵۸)
حرکت سیاه

فلور - کاپابلانکا ۱۹۳۵

روشن است که سفید برتری‌های پوزیسیونی مهمی دارد زیرا پوزیسیون پیاده‌ای سیاه به دلیل پیاده‌های دوبله‌اش بسیار ضعیف شده است. اگر شاه سفید به f4 برسد، سیاه دیر یا زود یک پیاده از دست می‌دهد و باید تسلیم شود. شاه سفید برای رسیدن به f4 باید نخست f3 را اشغال کند. در آن هنگام، حرکت‌های تمپ‌گیر پیاده h سفید، رسیدن شاه به f4 را تضمین می‌کند. سیاه برای مقابله با این طرح

* 2. ... ♖d5 3. ... ♖c5 سفید با

4.f5 مساوی می‌کند:

4.f5 g3 5.f6 g2 6.f7 g1=♔ 7.f8=♔+

یا

4.f5 g3 5.f6 ♖d6 6.f7 ♖e7 7.f8=♔

♔×f8 8.a6

مترجم

موقعیت‌هایی بازیکنی که نوبت حرکت با اوست یک تمپ حیاتی در اختیار دارد که نیمزویج در این بازی آموزنده این نکته را نشان می‌دهد.

1. ...f4!

واضح است که سیاه نباید وقت تلف کند. اگر در اینجا حرکت با سفید بود با 1. ♖d3 به پیروزی می‌رسید. ادامه

1.b6 ♖d6 2. ♖d3 f4 3. ♖×d4 f3!

که به تساوی می‌رسید. خوب نبود.

1. ...f4 2.gf+ ♖d5

در صورت 3.b6 2. ... ♖×f4 سفید با کیش

وزیر می‌کرد.

3.b6 g3 4.b7 g2 5.b8=♔ g1=♔

6. ♖e5+

و سفید پیاده d را در یک آخر بازی برنده وزیر و پیاده می‌گیرد.

2.gf+

اگر سفید پیشکش را با 2.b6 یا 2.a5 رد کند، آنگاه 2... ♖d6 به وضعیتی مشابه ادامه اصلی می‌انجامد.

2. ... ♖d6!

سیاه پیاده f را پس نمی‌گیرد، نه فقط به آن دلیل که سفید می‌تواند با کیش وزیر کند، بلکه به این خاطر که نقش شاه سیاه مقابله با پیاده‌های جناح وزیر سفید است. ادامه

* 2. ... ♖d5 3.a5 ♖c5 4.a6 ♖b6

یا در اینجا 4.b6 ♖c6 هم خوب است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند هر دو پیاده سیاه را متوقف کند.

3.a5 g3

4.a6 ♖c7!

اکنون همه چیز روشن است. پیاده‌های سفید متوقف شده‌اند، در صورتی که یکی از پیاده‌های سیاه وزیر می‌شود.

5. ♖e2 d3+

یا 5. ...g2 6. ♖f2 d3

اجباری است، زیرا سفید تهدید ۵. f3 را داشت.

۵. e2 یا ۵. d5

۵. ...h4 6.gh f4 7.h5 ۸. ef

به پیروزی سفید می‌انجامد.

۶. f3 ۷. e5 ۸. d5 ۹. f4 ۱۰. e6 ۱۱. h4

سفید پیاده ۵ را می‌گیرد و بازی را می‌برد.

عجیب آنکه، سیاه با آوردن شاه به ۵g نیز می‌تواند با موفقیت دفاع کند زیرا، هم از خانه ۴f دفاع می‌کند و هم تدارک ۴h... را می‌بیند. این راه را بعداً در ب بررسی می‌کنیم.

۲. e2

همان گونه که قبلاً گفته شد،

۲. d2 h4! ۳. gh f4! ۴. h5 f.e+

۵. xe3 ۶. f5

مساوی می‌شود.

۲. ... e4!

اکنون سیاه به هدف دست یافته و سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. چون حرکت دادن شاه امکان ۴h... را به سیاه می‌دهد، سفید ناگزیر است با راندن پیاده ۱h از یک تمپ مهم خود استفاده کند.

۳. h3 ۴. d5

البته ۴. f3 ۵. e5? ... ۳. به برد سفید

می‌انجامد.

۴. f3 ۵. e5

و هر دو بازیکن به تساوی رضایت دادند. پس از

۵. h4 ۶. d5 ۷. f4 ۸. e6

سفید دیگر تمپ حیاتی پیاده ۱h را ندارد.

ب

۱. ... f7!

این حرکت نیز به تساوی می‌انجامد اما مخاطره‌آمیزتر است. سیاه درست بموقع شاه را به ۵g

چه اقدامی می‌تواند بکند؟

اگر غیرفعال بازی کند، سفید با اجرای طرح بالا به پیروزی آسانی دست می‌یابد. پس تنها شانس سیاه در آن هنگام در حرکت ۴h... خلاصه می‌شود چون او می‌تواند gh را با ۴f... پاسخ دهد و پیاده ۵e سفید را از بین ببرد.

اما اگر شاه سفید در ۲e و شاه سیاه در ۵e باشد، این کار سودی ندارد زیرا سفید پیاده ۵ را می‌گیرد و ۴f... ۱. را با ۳. ef ۴. f5! ۲. h5! پاسخ می‌دهد و با حفظ تمام پیاده‌ها به پیروزی می‌رسد. سیاه برای تساوی باید بتواند پیاده ۵e را باکیش بگیرد، مثلاً شاه سفید باید در ۲d یا ۲f باشد. به عبارت دیگر، اگر شاه سفید در ۲e و شاه سیاه در ۴e باشد و نوبت سفید نیز باشد، او ناگزیر است شاهش را به ۲d یا ۲f ببرد و امکان ۴h... و تساوی برای سیاه به وجود می‌آید. از سوی دیگر، در همان پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید می‌برد، زیرا ۴h... کارساز نیست و شاه سفید ۳f یعنی خانه ۳d را اشغال می‌کند.

بدیهی است که سیاه باید با دقت فراوان، دفاع خود را طرح‌ریزی کند و ببینیم کاپابلانکا چگونه مسئله را حل می‌کند:

الف

۱. ... e5!

سیاه فهم کامل خود را از ظرافتهای پوزیسیون نشان می‌دهد. گرفتن تقابل ساده با ۱. ... d5? ۲. از راهی آموزنده به شکست می‌انجامد. ۳. e5 ۴. d2 ۵. e2 ۶. e4 ... ۲. سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد و در صورت

۲. ...h4 ۳. gh f4 ۴. ef ۵. e4 ۶. h5

سفید به پیروزی می‌رسد، و به همین دلیل است که شاه سیاه باید در ۵e قرار گیرد).

۳. e1! ۴. d5 ۵. f2 ۶. e4

می‌رساند.

سیاه با ادامه

6. ...hg 7. ♖×g3 f4+ 8. ef+ ♔h5

هم می‌تواند مساوی کند.

7. ♖f2 hg+

8. ♖×g3 ♔g5

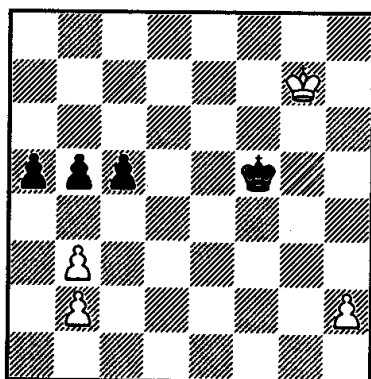
9. h4+ ♔h5

10. ♖h3 f4!

11. ef f5

و پوزیسیون کاملاً مساوی است.

مثال بعدی یک مانور هوشمندانه شاه را نشان می‌دهد، نظیر مانوری که در نمودار ۱۳ دیده بودیم.



(۵۹)

لاسکر - تاراش ۱۹۱۴

تاراش با فرض باخت سفید این پوزیسیون را ایجاد کرد. در واقع سیاه تهدید دارد که حتی بدون کمک شاه با ادامه

1. ...c4 2. bc bc

و سپس 3. ...a4 و 4. ...c3 در جناح وزیر به پیروزی برسد. به نظر می‌رسد که از شاه سفید کار چندانی ساخته نیست و پیاده h سفید را نیز می‌توان به آسانی متوقف کرد. اما، در میان شگفتی عظیم تاراش، قهرمان جهان مانور تحسین بر انگیز زیر را برای کسب تساوی ارائه کرد:

1. h4 ♔g4

2. ♔g6!

2. ♔e2

حرکت‌های دیگر شاه نیز بی‌فایده‌اند. به عنوان مثال

2. ♔d4 ♔e6 3. ♔c3 ♔f7 4. ♔d3

♔g6!

(ادامه ۵. ♔e2 4. ... ♔e6 و بعد 6. ♔f3 خوب

نیست)

5. ♔d4 ♔g5 6. ♔d5 ♔g4 7. ♔e6

♔h3

مساوی می‌شود.

2. ... ♔g6

3. ♔f2 ♔h6!

شاه سیاه نباید g5 را تا استقرار شاه سفید در f3

تصرف کند. مثلاً

3. ... ♔g5? 4. ♔f3 h4 5. gh+ ♔×h4

6. ♔f4 ♔h3 7. ♔×f5

و سفید به پیروزی می‌رسد.

4. ♔f3 ♔g5

5. h3

5. h4+ ♔h6 6. ♔f4 ♔g6 7. e4 f.e

8. ♔×e4 ♔f7 9. ♔f5 ♔g7 10. ♔e6

♔g6 11. ♔e7 ♔g7!

و مساوی می‌شود. حرکت متن برای سیاه خطرناکتر به

نظر می‌رسد، زیرا در صورت

5. ... ♔h6 6. ♔f4 ♔g6 7. h4!

سفید می‌برد، اما سیاه هنوز تیری در ترکش دارد:

5. ... h4!

6. ♔g2

در صورت

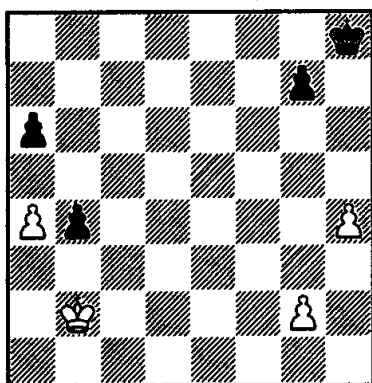
6. gh+ ♔×h4 7. ♔f4 ♔×h3 (نکته اصلی!)

8. ♔×f5 ♔g3 9. ♔×f6 ♔f3

بازی مساوی می‌شود.

6. ... ♔h5

بخصوص راجع به تقابل دور و خانه‌های متناسب تأکید داشته‌ایم. اما شاید بعضی از خوانندگان گمان کنند که چنین ایده‌هایی بیشتر به قلمرو اتودهای آخر بازی تعلق دارند تا به بازی‌های عملی. مثال بسیار جالب بعدی از تورنمنت بین‌المللی ۱۹۳۷ کمبری بطلان این گمان را ثابت می‌کند.



برگ - پتروف ۱۹۳۷

(۶۰)
حرکت سیاه

باز هم ظواهر گول‌زننده است، زیرا گرچه قوا همسنگ است و هر دو شاه پیاده‌های حریف را کنترل می‌کنند این سیاه است که برتری برنده دارد. علت اصلی این است که می‌تواند یک پیاده رونده متصل ایجاد کند در حالی که سفید نمی‌تواند.

پیاده متصل آزادی شاه حریف را به شدت محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی امکان می‌دهد تا به دلخواه پرسه بزند.

در این حالت، شاه سفید باید دائماً مراقب پیاده b سیاه باشد در حالی که شاه سیاه همیشه می‌تواند به پیاده‌های سفید حمله کند.

اما، بردن به هیچ وجه برای سیاه آسان نیست، زیرا شاه سفید می‌تواند تا e4 پیش برود و مراقب پیاده b هم باشد و پیاده‌های h4 و g4 سفید دیواری ایجاد می‌کنند که با g5... شکافته نمی‌شود زیرا سفید در این صورت امکان می‌یابد تا با h5 یک پیاده رونده متصل ایجاد کند. بازی در اینجا نیمه تمام مانده بود و هر دو بازیکن وقت داشتند تا تحلیل جامعی از

نکته اصلی. تاراش فقط

2. ♔f6 c4 3. bc bc 4. ♔e5 c3! 5. bc a4 را بررسی کرده بود در آن صورت نمی‌شد پیاده را متوقف ساخت. لاسکر با این حرکت یک تمپ حیاتی به دست می‌آورد زیرا تهدید 3. h5 را دارد و سیاه ناگزیر است برای گرفتن پیاده یک تمپ هدر بدهد. پس شاه سفید می‌تواند نه از طریق قطر سیاه (a1-h8) که به وسیله یک پیاده مسدود می‌شود، بلکه از طریق قطر سفید (b1-h7) به عقب برگردد. همان گونه که خواهیم دید. تفاوت عظیمی در کار است.

2. ... ♔xh4

3. ♔f5 ♔g3

حتماً در اینجا بود که تاراش از رویای پیروزی دست شست، زیرا اگر به طرح اصلی ادامه می‌داد بدین گونه می‌باخت:

3. ... c4 4. bc bc 5. ♔e4 c3 6. bc a4?

(البته هنوز سیاه می‌تواند با

6. ... ♔g4 7. ♔d5 ♔f3

مساوی کند)

7. ♔d3!

زیرا پیاده c3 سفید دیگر باعث نمی‌شود که شاه سفید برای رسیدن به b2 یک حرکت از دست بدهد.

4. ♔e4 ♔f2

5. ♔d5 ♔e3

حالا سیاه باید مراقب باشد تا بازی را از دست ندهد.

6. ♔xc5 ♔d3

7. ♔xb5 ♔c2

8. ♔xa5 ♔xb3

$$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$$

در مورد تقابل و اهمیت آن زیاد صحبت کرده‌ایم و

پوزیسیون انجام دهند. سفید بدون ادامه دادن بازی تسلیم شد! اکنون ببینیم چرا:

1. ...a5!

حرکتی است لازم زیرا سیاه باید از پیاده b قبل از آنکه سفید آن را با 2.a5 ایزوله کند حمایت کند. به همین دلیل 1. ...g5 در مقابل 2.h5 ناکام می ماند زیرا سیاه برای انجام 2. ...g4 به دلیل 3.a5 مجال نمی یابد و سفید می تواند از پیاده رونده اش با 3.g4 حمایت کند.

2.g4

اینک سیاه تهدید

2. ...g5 3.hg ♔g7

یا 3.h5 g4 را داشت که همانند نمودار ۲۴ به

برد مستقیم می رسید.

2. ... ♔g8

3. ♔c2 ♔f7

4. ♔d3 ♔e6

به وضوح مشاهده می شود که تقابل در اینجا نقش اصلی را بازی می کند. مثلاً در صورت استقرار شاه سفید در d4 و شاه سیاه در d6، اگر نوبت با سفید باشد سیاه می تواند از طریق c5 یا e5 نفوذ کند. آن گونه که خواهیم دید، سفید حرکت های پیاده ای سودمندی در جناح شاه نخواهد داشت.

سیاه نمی تواند مستقیماً تقابل بگیرد، زیرا به محض آنکه شاه سیاه به e6، d6 یا c6 برود شاه سفید خانه های e4، d4 یا c4 را در اختیار می گیرد. بنابراین سیاه باید از تقابل دور مطمئن شود. در صورت استقرار شاه سیاه در e7 یا d7، خانه های متناسب شاه سفید e3 و d3 هستند، اما چون خانه c3 برای سفید قابل دسترس نیست، اگر شاه سیاه به c7 برود سفید نمی تواند تقابل بگیرد.

می ماند پیدا کردن بهترین راه انجام طرح سیاه بدون دادن شانس های تاکتیکی به سفید.

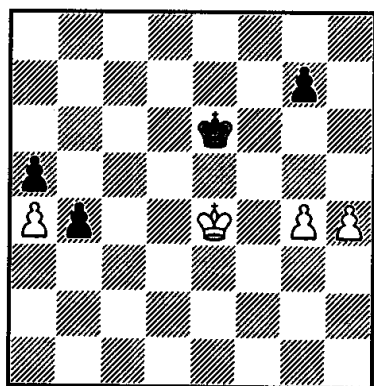
صرفه جویانه ترین روش

4. ... ♔e7 5. ♔e3 ♔d7 6. ♔d3

♔c7!

است، اما راهی طولانی تر را برمی گزینیم تا چند نکته دیگر را در پوزیسیون نشان دهیم.

5. ♔e4



(۶۱)
حرکت سیاه

این پوزیسیون را نقطه آغاز تحلیلمان می گیریم، زیرا امکانات گوناگونی را که در اختیار طرفین قرار دارد به بهترین وجه نشان می دهد.

اگر سفید سعی کند تا با 5. ♔e2 تقابل دور بگیرد تا بعداً 7. ♔c7 ... را با 1. ♔c1 پاسخ دهد، شاه سیاه امکان می یابد تا با 5! ♔c5 6. ♔d3 5... به c4 برسد زیرا خانه c3 در دسترس شاه سفید نیست و پس از

7. ♔e4 (7.h5 ♔d5) 7.... ♔c4 8. ♔e3 ♔c3!

پیاده b وزیر می شود.

5. ... ♔d6

یک راه سریعتر برای برد 6. ♔d3 5. ... ♔d7 است. در صورت

6.h5 ♔e7! 7.g5 ♔e6!

سفید در وضعیت اکراهی قرار می گیرد. 6... ♔c7 والخ. اما می خواهیم دام جالبی را نشان دهیم.

توجه داشته باشید که در واریاسیون مهم

5. ...b3 6. ♔d3 ♔e5 7. ♔c3 ♔f4

نه $c6 \text{ ♔}$ $c4 \text{ ♔}$ 8. چیزی را عوض می‌کند و نه
 $d6 \text{ ♔}$ $d4 \text{ ♔}$ 8. ادامه
 $8.h5 \text{ ♔} d6!$ $9. \text{ ♔} e4 \text{ ♔} e7!$ $10.g5$
 $\text{ ♔} e6!$
 وضعیتی اکراهی به وجود می‌آورد که دیگر آن را به
 خوبی می‌شناسیم.

سیاه پس از $d6! \text{ ♔}$ $8.g5$ هم به پیروزی
 می‌رسد. $9.h5 \text{ ♔} d7?$... 8. مساوی می‌شود.
 $9... \text{ ♔} e6?$ $10.h5$ بار دیگر $9. \text{ ♔} e4 \text{ ♔} e7!$
 مساوی می‌کند. $\text{ ♔} e6!$ $10. \text{ ♔} e3$ هم
 $10....g6$ $11. \text{ ♔} d3$ و هم $10.... \text{ ♔} f7$ $11.h5$
 به مساوی منتهی می‌شوند. $11. \text{ ♔} e4 g6$ و سیاه به
 دلیل آنکه شاهش خانه $f5$ را می‌گیرد به پیروزی
 می‌رسد.

8. ... ♔c6!

سیاه تقابل قطری می‌گیرد.

9. ♔d4

سیاه پس از
 $9.g5 \text{ ♔} d6$ $10. \text{ ♔} d4 \text{ ♔} e6$ $11. \text{ ♔} e4$
 $g6$ یا $9.h5 \text{ ♔} d6$ $10.g5 \text{ ♔} e6$
 نیز به پیروزی می‌رسد.
 کلاً وقتی پیاده‌های سفید در $g5$ و $h5$ باشند،
 سیاه باید هنگامی که سفید $\text{ ♔} e4$ بازی می‌کند در
 $e6$ تقابل بگیرد.

9. ... ♔d6

سیاه به مقصودش رسیده و به راحتی می‌برد.

10. ♔e4

هر حرکت پیاده‌ای با $\text{ ♔} e6$ 1.... پاسخ داده می‌شود.

10. ... ♔c5

11.h5

ما پیشروی پیاده را که البته می‌توانست زودتر هم
 صورت بگیرد به عنوان شاخه اصلی انتخاب می‌کنیم.
 ادامه‌های

هم سفید پس از $8.g5!$ با زیرکی به تساوی می‌رسد.
 پس از

$8. \text{ ♔} g4$ $9. \text{ ♔} \times b3 \text{ ♔} \times h4$ $10. \text{ ♔} c4$
 $\text{ ♔} \times g5$ $11. \text{ ♔} b5 \text{ ♔} f4$ $12. \text{ ♔} \times a5 g5$
 $13. \text{ ♔} b5 g4$

هر دو طرف با هم وزیر می‌کنند.

6. ♔d4 ♔d7!

سیاه باید به دقت بازی کند و شاهش را تا زمانی
 که شاه سفید در عرض سوم قرار نگرفته است در خانه
 $c7$ قرار ندهد. سیاه باید مطمئن باشد که در صورت
 پیشروی پیاده‌های سفید، شاهش به $e5$ برسد.
 مثلاً یک خطای آموزنده $\text{ ♔} c7?$... 6. فوری
 است که سیاه البته تقابل می‌گیرد اما سفید امکان
 می‌یابد تا با

$7.h5!$ $\text{ ♔} d6$ $8.g5$

خود را نجات دهد. در این هنگام، تهدید $h6$ ادامه

$8. \text{ ♔} e7$ $9. \text{ ♔} e3 \text{ ♔} e6$ $10. \text{ ♔} e4$

را اجباری می‌کند و سفید با جلوگیری از $\text{ ♔} f5$...
 تقابل را باز پس گرفته است.

7. ♔d3

در صورت $\text{ ♔} e6$ $7. \text{ ♔} e4$ سیاه تقابل می‌گیرد

و در ضمن هم

$7.g5 \text{ ♔} e6$ $8. \text{ ♔} e4 g6$

و هم $\text{ ♔} e6$ $7.h5$ فوراً به باخت می‌رسد.

7. ... ♔c7!

این حرکت فقط در این لحظه بی‌خطر است، زیرا

$8.h5$ در مقابل

$8. \text{ ♔} d6$ $9.g5 \text{ ♔} e5!$

یا در همین ادامه،

$9. \text{ ♔} e4 \text{ ♔} e7!$ $10.g5 \text{ ♔} e6!$

به ناکامی می‌انجامد. پس از حرکت متن، سفید مجبور
 است تقابل را از دست بدهد.

8. ♔e4

می‌کند. همان طور که بعداً خواهیم دید، سیاه این آخر بازی را فقط به دلیل آنکه این تمپ را در اختیار دارد می‌برد. اگر پیاده در h6 بود آخر بازی مساوی بود!

1. ... ♖b5!

تنها راه بُرد. پس از

1. ... ♖b6? 2. ♖c4 a5 3. a4

سفید مساوی می‌کند، زیرا h6... 3. اجباری می‌شود.

2. a4+

این کیش اجباری است زیرا در صورت

2. ♖d3 c4+ 3. ♖d4 c3! 4. ♖xc3
♔c5

سیاه به سرعت می‌برد. اینک سیاه پیاده را به

دلیل d6 نمی‌تواند بگیرد.

2. ... ♖b6

3. ♖c4 a5!

سیاه به این طریق به پوزیسیونی که دیده‌ایم

می‌رسد، بی‌آنکه هنوز از تمپ ارزشمند h6... استفاده کرده باشد.

4. d6

در صورت

4. ♖c3 ♖c7 5. ♖d3 ♖d6 6. ♖c4
h6 7. ♖b5 ♖xd5 8. ♖xa5 ♖c6!
9. ♖a6 c4

سیاه به پیروزی می‌رسد.

4. ... ♖c6

5. d7 ♖xd7

6. ♖xc5 ♖e7

سیاه در مرکز یا جناح وزیر به چیزی دست

نمی‌یابد زیرا شاه سفید خیلی فعال است.

اما سیاه می‌تواند تهدید شکافت با h5... را ایجاد

کند چون دیگر پیاده h سفید را می‌توان متوقف

ساخت. به عنوان مثال از 7. ♖b5 نباید هراس داشت زیرا

(ساده‌ترین) 11. ♖d3 ♖d5 12. ♖e3 ♖e5!

و

11. g5 ♖d6 12. h5 ♖e6

به ادامه متن تبدیل می‌شوند.

11. ... ♖d6

ادامه 11. ... ♖c4 12. ♖e3 ♖d5 هم

به پیروزی می‌رسد.

12. g5 ♖e6!

13. ♖d4 ♖f5

14. h6 gh

15. gh ♖g6

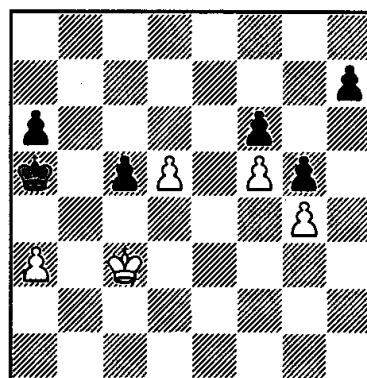
و سیاه پیاده h را می‌گیرد و سپس همان طور که در

نمودار ۲۴ دیدیم به پیروزی می‌رسد. نمونه بسیار

جالب و آموزنده‌ای بود.

در پایان پوزیسیونی ارائه می‌شود که اهمیت

تقابل و تمپ‌گیری با پیاده‌ها را می‌نمایاند.



(۶۲)

حرکت سیاه

راندویر - کرس ۱۹۴۷

سیاه یک پیاده جلو است اما به دلیل استقرار بهتر

شاه سفید، پیاده رونده خطرناک مرکزی سفید و پیاده

عقب مانده h7 خود مشکلاتی دارد. اما یک پیاده یک

پیاده است و یکی از فایده‌های آن ممکن است h5...

باشد تا پیاده g آزاد شود. فایده مهمتر این پیاده،

تمپ‌گیری با (h6...) در لحظه حساس است که برای

گرفتن تقابل و کسب پیروزی نقش حیاتی پیدا

حمله متقابل بزند، زیرا پس از

12. ♖c4 ♖e5 13. ♖b5 h5 14. gh
♙xf5

سیاه به سرعت پیروز می شود.

12. ... ♖c5

13. ♖e3 ♖d5!

این ادامه ساده تر از طرح برد زیر است:

13. ... ♖b4 14. ♖d4 ♖xa4 15. ♖d5
♙b3 16. ♖e6 a4

14. ♖d3 ♖e5

15. ♖e3 h5!

16. gh ♙xf5

17. ♖f3 ♖e6

باز هم این ادامه ساده تر از

17. ... g4+ 18. ♖g3 ♖g5 19. h6

والخ ... بود.

18. ♖g4 ♖f7

19. ♖f5 ♖g7

0-1

با این مثال به بحث آخر بازی پیاده‌ای خاتمه می دهیم. مهمترین پوزیسیون های پایه را که قواعد کلی آخر بازی پیاده‌ای را نشان می دهند به خواننده ارائه داده ایم. البته پوزیسیون های زیادی وجود دارند که نمی توان در این کتاب به آنها پرداخت. همان گونه که قبلاً گفته شد قصدمان این است که مطالب بیش از آنکه جامع باشند، آموزنده باشند. اگر خواننده این مطالب را به دقت مطالعه کند، اطلاعات کافی برای هدایت پیچیده ترین آخر بازی ها را کسب خواهد کرد. حال می پردازیم به آخر بازی های وزیر.

7. ... h5! 8. gh g4 9. h6 ♖f7

بلافاصله به پیروزی سیاه می انجامد. به عبارت دیگر، شاه سفید جرأت ترک مربع c1-c5-g1-g5 را ندارد.

7. ♖d5 ♖f7

8. ♖e4

سفید باید شاهش را برای جلوگیری از تهدید 8. ... h5 9. gh ♖g7 و سپس 10. ... ♖h6 راست حرکت دهد تا بتواند با ادامه

10. ♖f3 ♖h6 11. ♖g4

پاسخ دهد. سیاه پس از

8. ♖d4 h5 9. gh ♖g7 10. ♖d5 g4

11. ♖e4 ♖h6 12. ♖f4 ♖xh5

به سادگی پیروز می شود.

8. ... ♖f8!

حرکت برنده‌ای که روش پیروزی نمودار ۲۶ را به خاطر می آورد. اکنون سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. شاهش جرئت ترک ستون e را با 9. ♖d4 به دلیل 9. ... h5! ندارد و همچنین نمی تواند عقب نشینی کند زیرا شاه سیاه امکان می یابد به d6 برسد. باید بین بد و بدتر یکی را انتخاب کند.

9. ♖e3 ♖e7

10. ♖e4 ♖d6

11. ♖d4 h6!

سیاه فقط حالا که شاهش یک عرض بالاتر و در ستون d قرار دارد، این کارت برنده را رو می کند. او تقابل می گیرد و بدین ترتیب موفق می شود شاهش را باز هم جلوتر ببرد. واضح است که بدون این تمپ، سیاه به رغم پیاده اضافی اش قادر به بردن بازی نبود.

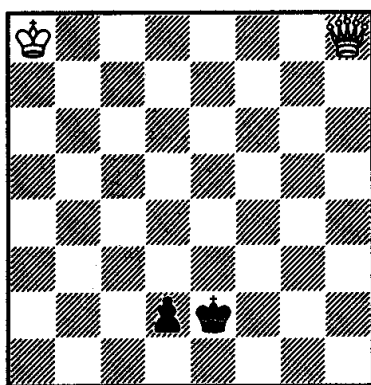
12. ♖e4

سفید فرصت نمی یابد تا در جناح وزیر دست به

فصل ۳

آخر بازی وزیر

هفتم رسیده باشد. همان گونه که قبلاً دیدیم این وضع در جریان بازی زیاد پیش می آید. بنابراین دقیقاً باید بدانیم که چگونه این پوزیسیون ها را هدایت کنیم. با نمودار ۶۳ شروع می کنیم.



(۶۳)

هنگامی که سیاه یک پیاده مرکزی در عرض دوم دارد، سفید هر چه قدر هم که شاهش دور باشد به پیروزی می رسد مگر در حالت های استثنایی که به دلیل استقرار نامناسب مهره های سفید نتوان مانع وزیر شدن پیاده در حرکت بعد شد. (به عنوان مثال، در صورتی که شاه سفید در e6، وزیر در d8، شاه سیاه در e2 و پیاده در d2 باشد، شاه سفید راه کیش دادن وزیر را مسدود می کند، بنابراین نمی توان جلوی $d1 = \text{king}$... 1. را گرفت).

در نمودار فوق، سفید شاه سیاه را وامی دارد تا به خانه روبه روی پیاده اش برود و سپس با گرفتن تمپ شاه خود را نزدیکتر می کند و به پیروزی می رسد.

به این دلیل با آخر بازی پیاده آغاز کردیم که بخش پایه تئوری آخر بازی محسوب می شود. اکنون به ترتیب قدرت به بررسی آخر بازی سوارهای منفرد می پردازیم. از وزیر شروع می کنیم.

طبقه بندی آخر بازی وزیر به مراتب دشوارتر از آخر بازی پیاده است زیرا ممکنه های بیشتری وجود دارد. به عنوان مثال، به خوبی می دانیم که وزیر معمولاً مقابل هر یک از سوارهای دیگر، یا دو سوار سبک به پیروزی می رسد، در حالیکه مقابل دو رخ یا یک رخ و یک سوار سبک مساوی می کند. بنابراین از بررسی مفصل چنین پوزیسیون هایی خودداری می کنیم.

در ابتدا به پوزیسیون ها یا گروه پوزیسیون هایی می پردازیم که در آن ها طبق اصول کلی می توان برد یا تساوی را با استثنائاتی تحقق بخشید. و در این آخر بازی ها، نخست آن هایی را بررسی می کنیم که ارزش عملی بالاتری دارند. در اینجا نه جا دارد و نه ضرورت که تمام انشعابات ممکن آخر بازی وزیر را بررسی کنیم.

وزیر در مقابل پیاده

در نگاه اول ممکن است تجزیه و تحلیل آخر بازی هایی با این همه تفاوت کمی عجیب به نظر برسد، زیرا وزیر معمولاً به آسانی پیروز می شود. اما پیچیدگی ها هنگامی بروز می کنند که پیاده به عرض

1. ♔g2+ ♔b1

2. ♔f1+ ♔b2

3. ♔b5+ ♔c2

4. ♔a4+ ♔b2

5. ♔b4+ ♔c2

6. ♔a3 ♔b1

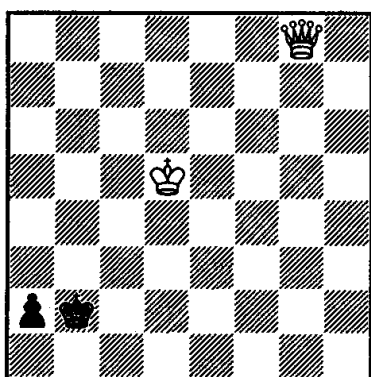
7. ♔b3+ ♔a1

و اینجا متوجه تفاوت اساسی می شویم؛ سفید جرئت نمی کند دست به شاهش بزند زیرا سیاه پات می شود و 8. ♔c2 با تهدید مات، هم پات می کند. یعنی سفید به هیچ موفقیتی دست نمی یابد، بنابراین پوزیسیون مساوی است.

اما پوزیسیون هایی وجود دارند که اگر شاه سفید به اندازه کافی نزدیک باشد به پیروزی می رسد. به عبارت دیگر، همان گونه که در نمودار ۶۴ مشاهده می شود شاه سفید باید در منطقه

a1-a5-d5-e4-e1

باشد. به عنوان مثال، ببینیم اگر شاه در d5 باشد چه اتفاقی می افتد (نمودار ۶۵)



(۶۵)

سفید با 1. ♔g2+ ♔b1 به پیروزی می رسد.

در صورت

1. ... ♔b3 2. ♔g7! ♔c2 3. ♔a1

فوراً می برد.

2. ♔c4! a1=♔ 3. ♔b3!

ممکن است بازی بدین گونه جریان یابد:

1. ♔b2 ♔e1

2. ♔c2 1. ... ♔e3 بهتر نیست.

2. ♔b4 ♔e2

3. ♔e4+ ♔f2

4. ♔d3 ♔e1

5. ♔e3+ ♔d1

سفید به هدفش رسید، و اکنون می تواند با تکرار مانور بالا شاهش را نزدیک تر کند.

6. ♔b7 ♔c2

7. ♔e2 ♔c1

8. ♔c4+ ♔b2

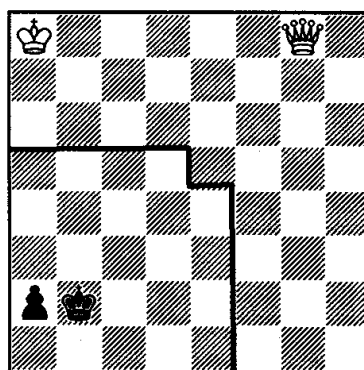
9. ♔d3 ♔c1

10. ♔c3+ ♔d1

شاه سیاه دیگر بار پیاده اش را بلوکه می کند و سفید با 11. ♔c6 و همان ادامه تمپ گیری که قبلاً دیدیم به بازی ادامه خواهد داد. به نظر می رسد که نکته جالبی در ادامه بازی وجود نداشته باشد. با همین روش می توانیم پوزیسیون را به سادگی به برد برسانیم.

بدیهی است که سفید می تواند از همان روش در مقابل پیاده اسب استفاده کند، اما با پیاده رخ یا فیل وضع فرق می کند.

نمودار ۶۴ را ملاحظه کنید:



(۶۴)

نخست همان طرح برد نمودار ۶۳ را آزمایش

می کنیم:

5. ♔d3+ ♕c1

سفید می‌تواند فقط یک بار شاه سیاه را وادار به بلوکه کردن شاهش کند، بنابراین باید بلافاصله شاهش را نزدیکتر کند.

6. ♕b7 ♔b2

7. ♔d2 ♕b1

8. ♕b4+ ♔a2

9. ♕c3 ♔b1

10. ♕b3+ ♔a1!

11. ♕xc2 برود c1 به ♔c1 مجبور نیست به هم پات می‌کند. سفید بیشتر از این نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند و بازی مساوی است.

در نمودار ۶۷ هم منطقه‌ای که شاه سفید برای تحمیل برد باید در آنجا مستقر باشد را مشخص کرده‌ایم. با چند مثال این مطلب روشن خواهد شد. در صورت استقرار شاه در d5، سفید با

1. ♕g5+ ♔d1 2. ♕g1+ ♔d2

3. ♕d4+ ♔e2 4. ♕c3 ♔d1 5. ♕d3+ ♔c1 6. ♕c4 ♔b2 7. ♕d2

به پیروزی می‌رسد. اما

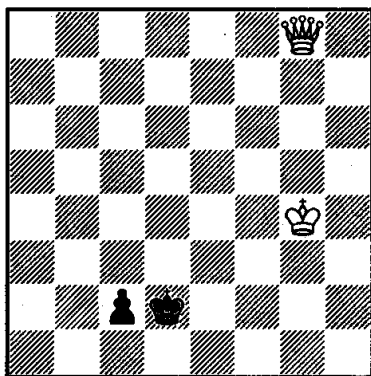
7. ♕e2 ♔b1 8. ♕b3? c1=♔+

مساوی است، اگرچه در اینجا

8. ♕c3 c1=♕+ 9. ♕b3

می‌رسد.

مات 9. ♕a2 ♔b1 8. ♕b3 c1=♕ 7. ...



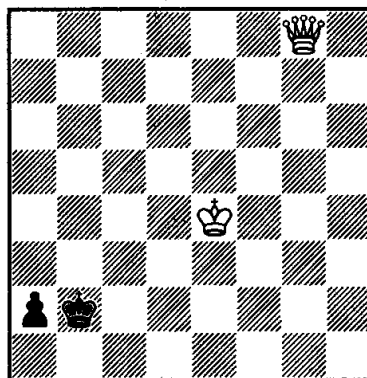
(۶۸)

در صورت استقرار شاه سفید در g4 (نمودار ۶۸)،

روش برد بدینگونه است:

در این هنگام به رغم توازن قوا، سیاه نمی‌تواند از مات شدن خود جلوگیری کند.

اکنون شاه را در e4 قرار می‌دهیم (نمودار ۶۶).



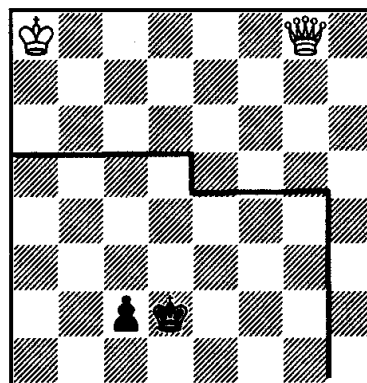
(۶۶)

برد در اینجا به طریق دیگری حاصل می‌شود.

1. ♕g2+ ♔b1 2. ♕d3! a1=♕

3. ♕c2 مات

اگر سیاه یک پیاده فیل داشته باشد، نتیجه بار دیگر به موقعیت شاه سفید بستگی پیدا می‌کند، اما علاوه بر آن مقرر شاه سیاه نیز حائز اهمیت است. نمودار ۶۷ شاه سیاه را در یک ستون مرکزی نشان می‌دهد.



(۶۷)

این پوزیسیون مساوی است زیرا شاه سفید خیلی دور است. بازی ممکن است این گونه جریان پیدا کند:

1. ♕a2 ♔d1

2. ♕a4 ♔d2

3. ♕d4+ ♔e2

4. ♕c3 ♔d1

1. ♔g2 ♕b1 2. ♔b3! c1=♔

3. ♔a2 مات

بار دیگر به پوزیسیونی می‌پردازیم که شاه سفید خارج از منطقه بُرد قرار دارد ولی با این وجود برای سیاه مشکلاتی ایجاد می‌کند. در صورت استقرار شاه در b5، سفید

1. ♔g2 ♕b1 2. ♔e4 ♕b2 3. ♔e2

بازی می‌کند و پس از

3. ... ♕b1? 4. ♔b4! c1=♔ 5. ♔b3

همان گونه که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد،

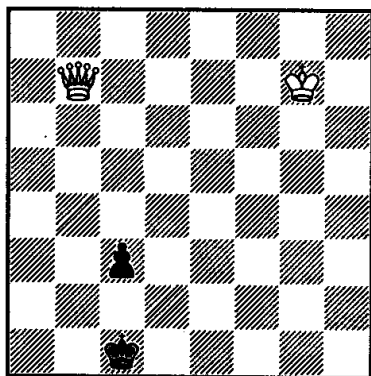
سیاه باید با 3. ... ♕a1! دقیقتر دفاع کند، 4. ♔xc2

پات می‌کند و پس از

4. ♔d2 ♕b1! 5. ♔b4 c1=♔

بازی مساوی است زیرا به وزیر سفید حمله شده است. اینک پس از بررسی تمامی، آخر بازی‌های وزیر در مقابل یک پیاده پیش رفته عرض دوم درمی‌یابیم که، قواعد مزبور در تمام حالتها صدق می‌کنند، مگر هنگامی که مهره‌های سفید به شکلی قرار گرفته باشند که نتوان مانع وزیر شدن پیاده شد.

وزیر در مقابل پیاده عرض سوم همواره به پیروزی می‌رسد مگر همان گونه که در نمودار ۷۰ مشاهده می‌شود نتوان آن را از رسیدن به عرض دوم بازداشت.



مجله دنیای شطرنج ۱۸۶۵

اگر شاه سفید در چنین وضع نامطلوبی در قطر بزرگ سیاه قرار نداشت، برد آسان بود. به عنوان مثال

1. ♔a2 ♕c3

1, ... ♕d1 2. ♔f3

2. ♔a3+ ♕d2 3. ♔b2 ♕d1 4. ♔f3!

c1=♔ 5. ♔e2 مات

سرانجام، با وجود شاه در e5، خارج از محوطه مزبور، به نظر می‌رسد که سفید با

1. ♔a2 ♕d1 2. ♔e4 c1=♔

3. ♔d3!

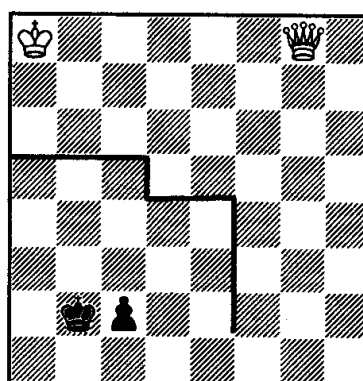
مات کند، اما سیاه یک دفاع بهتر دارد.

1. ... ♕c3! 2. ♔a3+ ♕d2 3. ♔b2

♕d1

و سفید نمی‌تواند به پوزیسیون بهتری دست پیدا کند.

از بررسی فوق درمی‌یابیم شاه سیاه به دلیل استقرار نامناسب در d1 برای رفتن به c1 باید یک تمپ بدهد. سفید فقط در حالت‌های خاص به پیروزی می‌رسد. حال اگر ما شاه را در سمت دیگر پیاده، در ستون اسب قرار دهیم، شاه سفید همان گونه که در نمودار ۶۹ نشان داده شده، برای تحمیل برد باید خیلی نزدیکتر باشد:

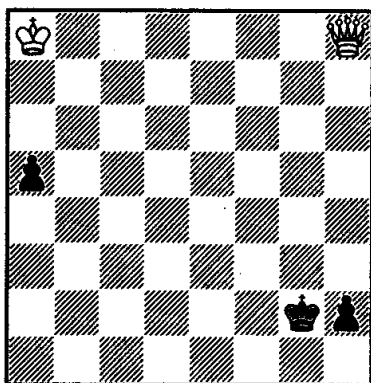


(۶۹)

البته این پوزیسیون مساوی است. شاه سفید برای بُرد نباید در منطقه ترسیم شده (a4-c4-d3-e3-e1-a1) باشد. در e3 و e1 به راحتی می‌تواند پیاده را با ♕d2 متوقف کند. در a4 هم مشکلی ندارد، زیرا

با وجود شاه در g8،
 1. ♖e8(e7)+ ♔f1!
 پیاده جلوگیری کند، بنابراین پوزیسیون مساوی است
 (همانند نمودار ۶۹، 2. ♔d5 f2 3. ♔e4 ♔g2).
 اگر سیاه به غیر از پیاده عرض دوم، پیاده‌های
 دیگری هم داشته باشد شرایط متفاوتی به وجود
 می‌آید. عموماً سفید شانس‌های خوبی برای برد پیدا
 می‌کند، البته پیاده دومی گاهی یک پوزیسیون کاملاً
 بازنده را نجات می‌دهد.

به عنوان مثال، اگر سیاه دو پیاده در عرض دوم
 داشته باشد، سفید فقط در صورتی که شاهش کاملاً
 نزدیک پیاده‌ها باشد به پیروزی می‌رسد، به همین
 گونه است هنگامی که پیاده دومی در عرض سوم باشد.
 در اینجا امکان بررسی همه حالت‌ها را نداریم،
 خواننده علاقه‌مند می‌تواند به کتابهای تخصصی‌تر
 آخر بازی مراجعه کند. به یک مثال، نمودار ۷۱، که
 امکانات نهفته دفاعی سیاه را آشکار می‌کند بسنده
 می‌کنیم.



(۷۱)

بدون پیاده a، پوزیسیون مساوی بود، اما شگفت
 آنکه، سفید نمی‌تواند از این نکته که تهدید پات در کار
 نیست بهره‌برداری کند. در صورتی که شاه سفید در
 a4 باشد پیروزی به سادگی به دست می‌آید:

1. ♖g7+ ♔f2 2. ♖h6 ♔g2 3. ♖g5+
 ♔f2 4. ♖h4+ ♔g2 5. ♖g4+ ♔f2
 6. ♖h3 ♔g1 7. ♖g3+ ♔h1 8. ♖b5!
 مات 9. ♖f2 و 10. ♖f1

1. ♖h1+ ♔b2 2. ♖h8! ♔b3
 2. ... ♔c2 3. ♖d4
 3. ♖d4 c2 4. ♖a1

سفید به پیروزی می‌رسد. اما در نمودار بالا، از آن رو
 که سفید نمی‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند،
 سیاه مساوی می‌کند:

1. ♖h1+ ♔b2!
 2. ♖b7+ ♔c1
 3. ♖f6

جالب آنکه حتی اگر حالا هم شاه سفید در h6
 قرار داشت به پیروزی می‌رسید، زیرا پس از
 3. ♔g5! c2 4. ♔f4
 می‌گرفت (نمودار ۶۷ را ملاحظه کنید)

3. ...c2
 4. ♔e5 ♔d2

همان گونه که در نمودار ۶۷ دیدیم، اکنون
 پوزیسیون مساوی است، اما ما بار دیگر دفاع صحیح را
 ارائه می‌کنیم.

5. ♖b2 ♔d1
 6. ♖b3 ♔d2
 7. ♖a2 ♔c3!

ادامه

2. ... ♔d1?

8. ♔d4! c1=♖

9. ♔d3

به پیروزی سفید می‌انجامد در حالیکه اکنون پس از
 8. ♖a3+ ♔d2 سفید به جایی نمی‌رسد.

یکی دو پوزیسیون استثنایی دیگر هم وجود
 دارند که در آن‌ها سفید نمی‌تواند برد را تحمیل کند.
 برای نمونه، با بودن شاه در c6، وزیر در d8، شاه سیاه
 در e2 و پیاده سیاه در f3، پس از

g2 به شاه سیاه، مأموریتش را به پایان می‌رساند.

9. ♖x a1 ♔g2

و همان گونه که در نمودار ۶۴ دیدیم بازی مساوی است. شگفت آنکه، اگر شاه سفید در هر خانه‌ای به غیر از a8 قرار داشت به پیروزی می‌رسید!

و سرانجام، به بررسی امکانات پنهانی دفاعی در پوزیسیون پیاده اسب که توسط پیاده رخ حمایت می‌شود می‌پردازیم. در وضعیتی که شاه سفید در a8، وزیر در b7، شاه سیاه در h1 و پیاده‌ها در g2 و h4 باشند سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. سیاه تهدید 1. ... h3 و 2. ... h2 را دارد. پس از ادامهٔ خوش‌ظاهر 1. ♖f3

1. ... ♔h2 2. ♖f4+ ♔h3 3. ♖f2

g1=♖! 4. ♖xg1

سیاه پات می‌شود. اگر شاه سفید دورتر از f6 قرار نداشت به پیروزی می‌رسید.

1. ♖f3 ♔h2 2. ♖f2 h3 3. ♔g5
♔h1 4. ♖f3 ♔h2 5. ♔h4! g1=♖
6. ♖xh3 مات

وزیر در مقابل رخ (و پیاده)

الف: وزیر در مقابل رخ

تجزیه و تحلیل آخر بازی وزیر در مقابل رخ و پیاده پیچیده است قبل از ورود به آن مبحث، بررسی مختصری خواهیم داشت از چگونگی برد وزیر در برابر یک رخ.

عموماً، به غیر از چند حالت خاص، وزیر مقابل رخ به پیروزی می‌رسد، اما همان گونه که بررسی زیر نشان می‌دهد، این برد به آسانی حاصل نمی‌شود:

اما، از آن جاکه در نمودار ۷۱ پیادهٔ a بلوکه نیست، سفید نمی‌تواند این مانور را در مقابل دفاع صحیح اجرا کند.

1. ♖g8+ ♔f2!

سیاه به هیچ‌وجه نباید اجازهٔ رسیدن وزیر سفید به g4 را بدهد. زیرا به همین دلیل پس از
1. ... ♔f1 2. ♖c4+ ♔g2 3. ♖g4+
♔f2 4. ♖h3 ♔g1 5. ♖g3+ ♔h1
6. ♖f2

یا

1. ... ♔f3 2. ♖g5! a4 3. ♖h4 ♔g2
4. ♖g4+

می‌بازد. اما سیاه همانند شاخهٔ اصلی با 1. ... ♔h3
2. ♖d5 ♔g3! هم می‌تواند مساوی کند.

2. ♖h7 ♔g3

3. ♖d3+ ♔g2

4. ♖e4+ ♔g3!

تنها حرکتی که بازی را مساوی می‌کند. همان گونه که قبلاً گفته شد. سیاه نباید به وزیر سفید اجازهٔ رسیدن به g4 را بدهد، چون در این هنگام شاهش ناگزیر است به h1 برود. یعنی آنکه هم 4. ... g1+ و سپس 5. ♖h3 و هم 4. ... ♔f2 5. ♖h1 ♔g3 6. ♔b7 به باخت سیاه می‌انجامد، زیرا سفید در شاخهٔ اصلی یک تمپ مهم می‌گیرد.

5. ♔b7 a4

6. ♔c6 a3

7. ♔d5 a2

8. ♔h1 a1=♖!

پیادهٔ اضافی با قربانی کردن خود و واگذاری خانه

7. ♖f8+ ♔d7 8. ♖f6! ♜a5 9. ♔c4
 ♔c7 10. ♖e7+ ♔c6 11. ♖e6+ ♔c7
 12. ♔b4

و رخ سیاه مجبور است عقب بنشیند.

4. ♖e5+ ♔d7

5. ♔d5 ♜c7

پس از

5. ... ♜a6 6. ♖g7+ ♔d8 (6. ... ♔e8
 7. ♖c7) 7. ♖f8+ ♔d7 8. ♖f7+
 ♔d8 9. ♔c5

یا

5. ... ♜c1 6. ♖f5+ ♔e8 7. ♖h5+
 ♔d7 8. ♖g4+ ♔e8 9. ♔d6

سفید به پیروزی می‌رسد.

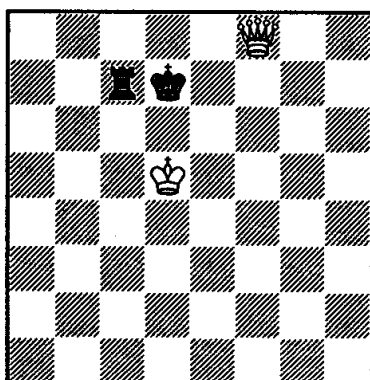
6. ♖e6+ ♔d8 7. ♖g8+

7. ♔d6? ♜c6+! 8. ♔xc6 دام از
 اجتناب از دام، مهم است.

7. ... ♔e7

8. ♖g7+ ♔d8

9. ♖f8+ ♔d7



(۷۳)

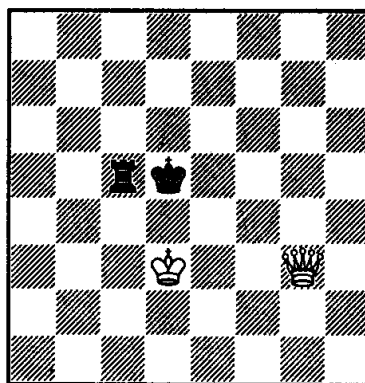
10. ♖f4

احتمالاً این ساده‌ترین حرکت برنده از بین

چندین حرکت است. ادامه ممکن دیگر

10. ♖h8 ♔e7 11. ♖g8! ♜d7+

(11. ... ♔d7 12. ♖f8) 12. ♔e5 ♜c7



(۷۲)

1. ♖f3+ ♔e5

2. ♖e4+ ♔d6

3. ♔d4

سفید به منظور برد باید هم از شاه و هم از
 وزیر برای راندن شاه سیاه به حاشیه صفحه
 استفاده کند.

3. ... ♜c6

ما ادعا نمی‌کنیم که این بهترین دفاع سیاه است.
 اما رخ هر کجا برود سفید با پیشروی شاه خود
 سرانجام موفق به راندن شاه سیاه به حاشیه صفحه
 می‌شود.

مثلاً فرض می‌کنیم که سیاه سعی کند تا از
 پیشروی شاه با 3. ... ♜a5 جلوگیری کند.

در آن صورت سفید با 4. ♖g6+ ♔d7 ادامه

می‌دهد پس از

4. ... ♔e7 5. ♖b6 ♜h5 6. ♔e4

به پوزیسیونی می‌رسیم که مشابه پوزیسیون متن
 است.

5. ♖f6 ♜b5

در صورت

5. ... ♔c7 6. ♖e6 ♔b7 7. ♔c4 ♔c7

8. ♔b4

رخ باید عقب‌نشینی کند.

6. ♖f7+ ♔d6

6. ... ♔c6 7. ♖e6+ ♔c7 8. ♔c4

سریعتر به نتیجه می‌رسد.

15. ... ♖b1

پس از

15. ... ♖h7 16. ♖e5+ ♔a8
17. ♖a1+ ♔b8 18. ♖b1+

یا

15. ... ♖b3 16. ♖d8+ ♔a7
17. ♖d4+ ♔b8 18. ♖f4+

رخ از بین می‌رود. همچنین

15. ... ♖f7 16. ♖e5+ ♔a7
17. ♖e3+

به جایی نمی‌رسد.

16. ♖d8+ ♔a7

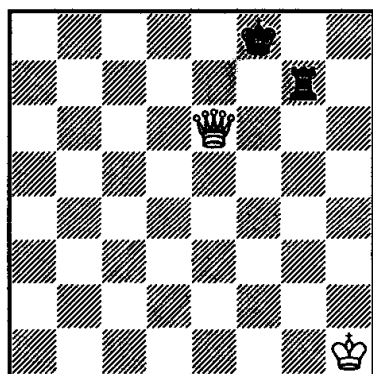
17. ♖d4+ ♔a8

18. ♖h8+ ♔a7

19. ♖h7+

رخ می‌گیرد.

گمان کنم که این مثال تصویر دقیقی از مقابله
یک وزیر در برابر یک رخ را نشان می‌دهد،
در عین حال یک حالت استثنایی هم ارزش دیدن
دارد:



(۷۴)

سیاه در صورت حرکت، مساوی می‌کند
زیرا شاه سفید نمی‌تواند از کیش دائم
بگریزد.
بازی ممکن است چنین ادامه یابد:

13. ♖g7+ ♔d8 14. ♖f8+ ♔d7

15. ♔d5! ♖b7 16. ♖f7+ ♔c8

17. ♖e8+ ♔c7 18. ♔c5!

است و سفید به آسانی می‌برد، زیرا پس از

18. ... ♖a7 19. ♖e7+ ♔b8

20. ♖d8+ ♔b7 21. ♔b5

رخ سیاه به زودی از دست می‌رود. سفید

پس از 10. ♖b8 هم می‌برد. اما سیاه با

10. ... ♖c2! می‌تواند به دفاع سرسختانه‌ای

بپردازد.

10. ... ♔c8

در صورت 10. ... ♖b7، سفید با

11. ♖f7+ ♔c8 12. ♖e8+ ♔c7

13. ♔c5

به بازی ادامه می‌دهد و طبق تفسیر آخری به پیروزی

می‌رسد.

11. ♔d6 ♔b8

11. ... ♖a7 در مقابل

12. ♖f8+ ♔b7 13. ♖f7+ ♔b8

14. ♖e8+ ♔b7 15. ♖d7+ ♔b8

16. ♖d8+ ♔b7 17. ♖c7+

به شکست سریع می‌انجامد، همین گونه است:

11. ... ♔b7 12. ♖b4+ ♔c8 13. ♖a5

12. ♖e5! ♖b7

پس از حرکت‌های دیگر همان گونه که به

سادگی مشاهده می‌شود سیاه حتی سریعتر

می‌بازد.

13. ♔c6+ ♔a8

14. ♖a1+ ♔b8

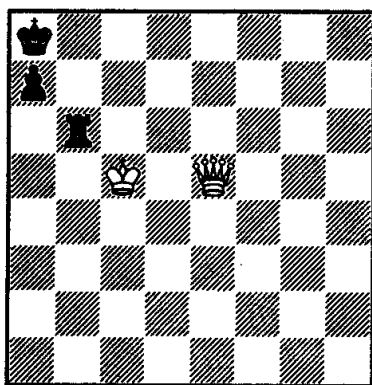
15. ♖a5

فیلیدور دیر زمانی پیش در سال ۱۷۷۷ ثابت کرد

که این پوزیسیون، برنده است!

2. ♔g8 ♖c6
3. ♔g7+ ♕d8
4. ♔f8+ ♕c7
5. ♔a8 ♖e6

وضع سفید بهتر نمی‌شود و بازی مساوی است. اگر پوزیسیون را به راست یا چپ حرکت دهیم هم بازی مساوی است، مگر در مورد پیاده رخ که سیاه همانند نمودار ۷۶ شکست می‌خورد.



(۷۶)

ج. برگر ۱۹۲۲

در اینجا تفاوت اساسی آن است که خانه دیگری که توسط پیاده حمایت شود در اختیار رخ نیست. در اختیار داشتن تنها یک خانه، (b6)، به این معنی است که شاه بی حرکت می‌شود، رخ، به ناگزیر باید دور شود و شاه سفید اجازه نفوذ پیدا کند.

1. ... ♔b7

سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1. ♔c7 به پیروزی می‌رسید مثلاً

1. ... ♖b1 2. ♔c8+ ♖b8 3. ♔c6+ ♖b7 4. ♔d6

و سیاه باید پیاده‌اش را قربانی کند.

2. ♔e7+ ♕a6

پس از 3. ♔d7 2. ... ♕b8 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد به عنوان مثال

3. ... ♖h6

(در صورت

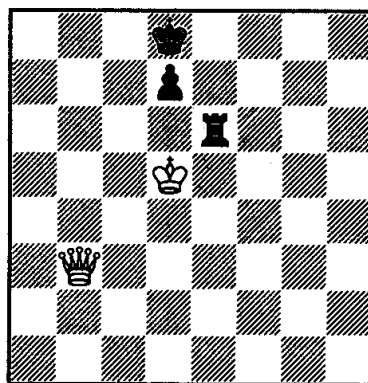
1. ... ♖h7+ 2. ♔g2 ♖g7+ 3. ♔f3 ♖f7+ 4. ♔g4 ♖g7+ 5. ♔f5 ♖f7+ 6. ♔g6 ♖g7+ 7. ♔h6 ♖h7+!

که 8. ♔xh7 پات می‌کند. البته، در چنین پوزیسیونی اگر نوبت حرکت با سفید باشد به پیروزی می‌رسد.

ب: وزیر در مقابل رخ و پیاده

با اضافه شدن یک پیاده وضعیت بغرنج‌تر می‌شود. گاهی یک پوزیسیون از ظرافت‌هایی برخوردار است که ارزیابی از آن ممکن است پس از سال‌ها، تغییر پیدا کند. از میان آخربازی‌های بی‌شمار، فقط به بررسی آن‌هایی می‌پردازیم که پیاده از رخ حمایت می‌کند و خود توسط شاه حمایت می‌شود. سایر پوزیسیون‌ها را می‌توان در کتابهای تخصصی‌تر بررسی کرد.

با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیاده در خانه اولیه‌اش قرار دارد، همانند نمودار ۷۵.



(۷۵)

آ. فیلیدور ۱۸۰۳

همان گونه که فیلیدور سالها قبل به اثبات رساند، سفید نمی‌تواند در این پوزیسیون به پیروزی برسد. سیاه در وضعیت اکراهی قرار نمی‌گیرد، زیرا رخش همیشه می‌تواند به c6 و e6 رفت و آمد کند. یعنی نه شاه سفید می‌تواند از عرض ششم عبور کند و نه شاه سیاه را می‌توان از حمایت پیاده‌اش دور کرد.

1. ♔b8+ ♕e7

آ. فیلیدور ۱۷۷۷

فیلیدور ثابت کرده است که سفید در این پوزیسیون با اندکی دشواری به پیروزی می‌رسد. در مقایسه با نمودار ۷۵، اکنون وزیر سفید یک عرض اضافه‌تر دارد که از آنجا می‌تواند شاه سیاه را به پوزیسیون نامساعدتری بکشانند. سفید به منظور پیروزی باید نخست شاه سیاه را به d5 براند، دوماً شاه خود را از عرض پنجم بگذراند، و سوماً با شاهش از ستون e عبور کند. در آن صورت سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد. این همه با استفاده از سلاح وضع اکراهی فراهم می‌شود.

1. ♔h7+ ♔d8

البته 1. ... ♔f8 و 1. ... ♔e8 2. ♔d7 3. ♔c7 کار سفید را آسانتر می‌کند.

1. ... ♔e6 2. ♔c7 ♔c5 3. ♔d8 ♔e5 4. ♔e8+ ♔d5 5. ♔c8

به ادامه اصلی منتهی می‌شود.

2. ♔f7! ♔c8

2. ... ♔c5 3. ♔e6 ♔c7 4. ♔e7+ ♔c6 5. ♔d8

هم به ادامه اصلی تبدیل می‌شود.

3. ♔a7 ♔d8

3. ... ♔c5 4. ♔e7

4. ♔b8+ ♔d7

5. ♔b7+ ♔d8

6. ♔c6 ♔e7

7. ♔c7+ ♔e6

8. ♔d8 ♔d5

این وضع با

8. ... ♔f5+ 9. ♔g4 ♔e5 10. ♔e8+ ♔d5 11. ♔c8

هم تغییر نمی‌یابد. سفید اکنون به اولین هدف خود دست یافته و اینک باید شاهش را از عرض پنجم عبور

3. ... ♔b1 4. ♔e8+ ♔c7 5. ♔f7+

و سپس 6. ♔g8+ و 7. ♔h7+ سفید به پیروزی می‌رسد و در صورت

3. ... ♔b2 4. ♔e8+ ♔b7 5. ♔e4+ ♔a6 6. ♔d3+ ♔b7 7. ♔f3+ ♔b8 8. ♔f8+

و سپس 9. ♔g7+ هم رخ آسیب‌پذیر، گرفته می‌شود)

4. ♔e8+ ♔b7 5. ♔e7+ ♔a6 6. ♔f7! ♔b6 7. ♔d7!

به شاخه اصلی تبدیل می‌شود؛ یا

3. ... ♔a6 4. ♔b5 ♔b6+ 5. ♔a5

و سیاه رخ یا پیاده‌اش را از دست می‌دهد.

3. ♔d7!

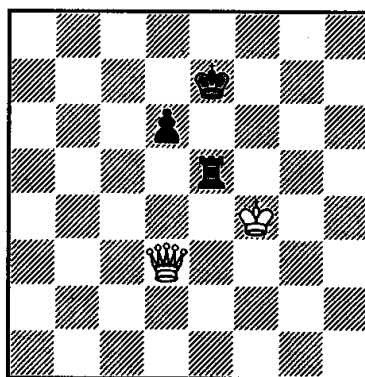
اکنون سیاه در وضعیت اکراهی است و باید به زودی رخش را از دست بدهد. مثلاً 3. ... ♔b2 در صورت 3. ... ♔b1 سفید با 4. ♔a4+ سپس 5. ♔e4+، به پیروزی می‌رسد.

4. ♔d3+ ♔b7 5. ♔f3+ ♔c7

6. ♔f7+

و سپس 7. ♔f8+ و 8. ♔g7+ سفید می‌برد.

اما معمولاً اگر پیاده سیاه خانه اولیه‌اش را ترک کرده باشد کار سفید آسانتر می‌شود. با نمودار ۷۷ آغاز می‌کنیم که پیاده سیاه در عرض ششم قرار دارد.



(۷۷)

کند.

دهد.

11. ♖f6 ♜e4

تنها حرکت، والا + ♜b7 12. ، قوامی گیرد.

12. ♜c3

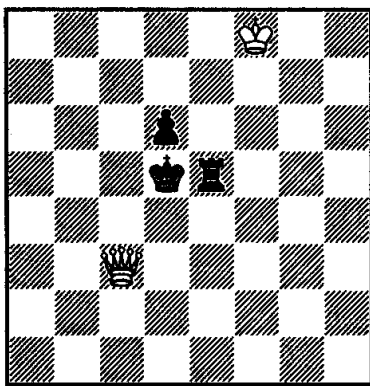
این حرکت که توسط گورتسکی - کورنیتز ارائه شده ساده تر از + ♜f5 12. فیلیدور است که آن هم به پیروزی می انجامد.

12. ... ♜e6+

یا 13. ♜f7 12. ... ♜e5

13. ♜f7 ♜e5

14. ♜f8!



(۷۹)

حرکت سیاه

سفید پوزیسیون اکراهی ایجاد می کند تا به سومین هدفش که عبور دادن شاه از ستون شاه است دست یابد.

14. ... ♜e4

14. ... ♜e6 هم کمکی نمی کند، پس از

15. ♜b3+ ♜e5 16. ♜f7;

یا

14.... ♜e4 15. ♜c4+ ♜f5 16. ♜d3+ ♜e6 17. ♜e8

شاه سفید نفوذ می کند.

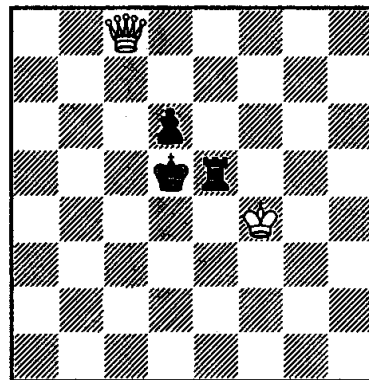
15. ♜d3+ ♜d4

اگر

15. ... ♜e5 16. ♜e7 d5 17. ♜g3+

و سپس 18. ♜d6 سفید به سادگی می برد.

9. ♜c8!



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

(۷۸)

حرکت سیاه

به اولین پوزیسیون مهم اکراهی که توسط فیلیدور مشخص شده رسیده ایم. سیاه نمی تواند از پیشروی شاه سفید جلوگیری کند.

9. ... ♜e4+

در صورت 9... ♜d4 10. ♜c6 ♜d5 ، سفید

با 11. ♜f3 ♜f5+ 12. ♜g4 ♜d5

13. ♜f4!

یا در همین شاخه،

11. ... ♜e5 12. ♜c3+ ♜f5 13. ♜c4

به پیروزی می رسد. سایر حرکتهای رخ بدین گونه به شکست می انجامند:

9. ... ♜h5 10. ♜a8+! ♜d4

11. ♜a4+

و

9. ... ♜e7 10. ♜f5 ♜f7+ 11. ♜g5!

(در جواب 11. ♜g6 ، ♜f4 بازی می شود) و

سیاه باید 11. ... ♜e7 بازی کند تا رخ از دست نرود.

10. ♜f5 ♜e5+

در صورت

10. ... ♜d4 11. ♜c6 d5 12. ♜c2!

♜e5+ 13. ♜f6 ♜e4 14. ♜f7!

سیاه باید به شاه سفید اجازه دهد از ستون e عبور

2. ♔d1+ ♖d2 به بازی ادامه دهد. ادامه‌های
2. ... ♕e3 3. ♕e5 d3 4. ♕g1+
♕f3+ 5. ♕d4 d2 6. ♕d1;

یا در همین شاخه،

4. ... ♕d2+ 5. ♕d4 ♕c2 6. ♕g6
♖d2 7. ♕c6+

به برد می‌رسند.

3. ♕b3+ ♕e2 4. ♕e4 ♕e1

4. ... d3 5. ♕g8!

5. ♕f3! ♖d1 6. ♕d5 ♖d2 7. ♕c5!

سیاه یک تمپ از دست می‌دهد؛

7. ... ♖d1 8. ♕c4 ♖d2 9. ♕b3

و پس از 9. ... ♖d1 10. ♕e4+

11. ♕c2 یا 10. ♕g3+! 9. ... ♖e2

پیروزی می‌رسد. 1. ... ♕e2 هم پس از

2. ♕c2+ ♕e1 3. ♕f4

2. ♕a3+ ♕e2

2. ... ♕d2 3. ♕b4+

3. ♕a4 ♖d8

اگر

3. ... ♖f8+ 4. ♕e4 d3 5. ♕b5 ♖d8

6. ♕h5+ ♕f1 7. ♕e3

می‌برد.

4. ♕a5

4. ... ♖f8+ 5. ♕e4 d3 6. ♕h5+

سیاه رخ یا پیاده می‌دهد (6. ... ♕d2 7. ♕h6+).

اما با دادن نوبت حرکت به سفید نمودار ۸۰ تا

مدتها مساوی به حساب می‌آمد، زیرا راهی برای ایجاد

همان پوزیسیون که نوبت حرکت با سیاه باشد پیدا

نمی‌شد. سرانجام در سال ۱۹۴۹، شرون موفق شد

بدین‌گونه برد را نشان دهد:

1. ♕c5 ♖e2

در صورت 2. ♕b5+ 1. ... ♖e1 سفید رخ یا

16. ♕f5+ ♕c4

17. ♕c2+ ♕d5

18. ♕e7 ♖e4+

یا

18. ... ♕e5 19. ♕c3! d5 20. ♕e3+

♖e4 21. ♕g5+ ♕d4+ 22. ♕d6

به پیروزی می‌رسد.

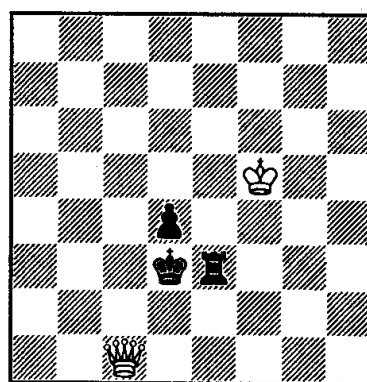
19. ♕d7

و سفید به راحتی می‌برد، اکنون در صورت

19. ... ♖d4 20. ♕c6+ ♕e5 21. ♕f3

پیاده می‌گیرد.

اگر پیاده سیاه در عرض پنجم باشد، روش برد، همسان است، اما اگر مانند نمودار ۸۰ پیاده به عرض چهارم رسیده باشد، مسائلی به وجود می‌آید.



(۸۰)

حرکت سیاه

ب. گورتسکی - کورنیتز ۱۸۶۴

حرکت‌های مقدماتی را زها می‌کنیم و مستقیماً به سراغ پوزیسیون حساس می‌رویم. قریب یکصد سال گمان می‌کردند که در این پوزیسیون فقط اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد، بدین‌گونه:

1. ... ♖e8

پس از 1. ... ♖e2 سفید می‌تواند 2. ♕a3+

بازی کند و واریاسیون‌هایی از نمودار ۸۰ را که در آن‌ها

نوبت حرکت با سفید باشد ایجاد کند، یا می‌تواند با

را ارائه می‌کنیم:

7. ♖b3

آور باخ و لیسیتسین بعدها ممکنه‌های 7. ♖d4 و 8. ♖f3 و 7. ♖b4+ ♖c2 را عرضه کردند که به واریاسیون‌های مشابه ادامه اصلی منتهی می‌شوند.

7. ... ♜e1

البته ادامه

7. ... ♜f2+ 8. ♖e4 ♜e2+ 9. ♖d4

به برد سفید می‌انجامد. همچنین

7. ... ♜e8 8. ♖b2+

هم پس از

8. ... ♖e1 9. ♖b5! ♜d8 10. ♖e3 ♖f1 11. ♖f5+

یا

8. ... ♖d1 9. ♖b5 ♜d8 10. ♖e3 ♖c1(c2) 11. ♖c5+ ♖d1 12. ♖b6

به برد می‌رسد.

8. ♖b2+ ♖d1

9. ♖f3 ♜e2

9. ... ♜e7 (e8) 10. ♖b1+ ♖d2

11. ♖b4+

هم می‌برد.

10. ♖c3 ♜d2

11. ♖c4

اکنون سیاه باید پیاده بدهد

اما

11. ♖e3 ♜e2+ 12. ♖xd3? ♜e3+!

13. ♖xe3

پات می‌کند.

این مثال ثابت می‌کند که سیاه حتی با داشتن یک پیاده مرکزی در عرض سؤم هم نمی‌تواند مساوی کند، بنابراین اکنون می‌توانیم بگوییم که سیاه فقط در صورتی می‌تواند مساوی کند که پیاده مرکزی‌اش

پیاده می‌گیرد.

2. ♖a3+ ♖d2

یا اینکه

2. ... ♖c2 3. ♖a2+ ♖d3 4. ♖b3+ ♖d2 5. ♖f4

3. ♖f4 ♖c2

در صورت 3. ... d3 شاخه اصلی ایجاد

می‌شود، در حالی که پس از 3. ... ♜e1(e8) 4. ♖b4+

3. ... ♜e3 4. ♖b2+ ♖d3 5. ♖b3+

♖d2 (5. ... ♖e2 6. ♖c2+ ♖e1

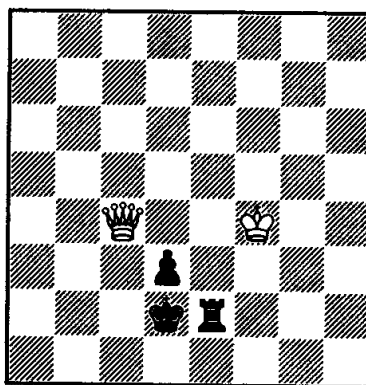
7. ♖c4) 6. ♖c4 ♜d3 7. ♖e4

سفید می‌برد.

4. ♖a2+ ♖d3

5. ♖b3+ ♖d2

6. ♖c4 d3



(۸۱)

ب. گورتسکی - کورنیتز ۱۸۶۴

مدتها این پوزیسیون براساس تجزیه و تحلیل

گورتسکی - کورنیتز مساوی محسوب می‌شد:

7. ♖c5 ♖d1 8. ♖c3 d2 9. ♖f3 ♖c1! 10. ♖c3+ ♖b1 11. ♖b3+ ♖c1 12. ♖c4+ ♖d1 13. ♖f3 ♜e7 14. ♖f2 ♜e8

که سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. اما، در واقع چند راه برای برد سفید وجود دارد که ما روش شرون

3. ... ♖d2 4. ♔f5! ♖d5+ 5. ♔f6

یا

3. ... ♖d1 4. ♔a3+ ♔d7 5. ♔h3+!
 ♔c7 6. ♔g3+ ♖d6 7. ♔e5 ♔d7
 8. ♔g7+

و به دنبال آن 9. ♔e5 به شاه سفید امکان نفوذ می‌دهند.

4. ♔d4 ♖d5+

5. ♔c4 ♖b5

6. ♔f7 ♖c5+

6. ... ♖b6 7. ♔e8! یا 6. ... ♖d5 7. ♔b4
 به برد می‌رسند.

7. ♔b4 ♖d5

8. ♔a4 ♖b5

9. ♔g7

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود زیرا اکنون سیاه نمی‌تواند از مانور ♔b7-c8 جلوگیری کند.

9. ... ♖d5

10. ♔b7 ♖b5

در صورت

10. ... ♖d1 11. ♔b4+ ♔c7 12. ♔f4+
 ♔b6 (12. ... ♔b7 13. ♔f7+ ♔c8
 14. ♔a5) 13. ♔e3+ ♔c7 14. ♔g3+
 ♔d8 15. ♔a5

سفید به سادگی می‌برد.

11. ♔c8 ♔d5

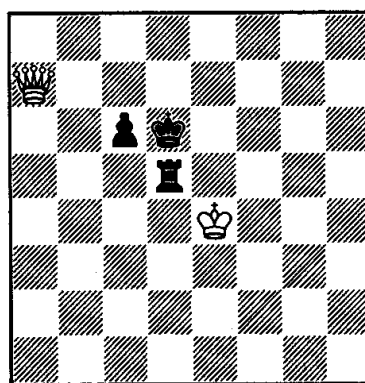
اگر

11. ... ♖d5 12. ♔d8+ ♔c5 13. ♔c7
 ♖d1 (13. ... ♖d3 14. ♔a5+ ♔c4
 15. ♔a6+) 14. ♔a5+ ♔c4
 15. ♔b4+

می‌برد.

در خانه اولیه باشد.

شانس تساوی سیاه با پیاده فیل افزایش می‌یابد. مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه با پیاده فیل در هر عرضی که باشد مساوی می‌کند. اما تجزیه و تحلیل جدیدی که هالبراشتات و شرون انجام داده‌اند نشان می‌دهد که این تعمیم حداقل با وجود پیاده در عرض هفتم یا ششم خطا محسوب می‌شود. یکی از حالت‌های ممکن را جامع‌تر بررسی می‌کنیم.



و. هالبراشتات ۱۹۳۱

1. ♔b6!

هالبراشتات در سال ۱۹۳۱ ثابت کرد که اگر در پوزیسیون اولیه نوبت حرکت با سیاه بود، در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. سفید به راحتی می‌تواند این وضعیت را ایجاد کند.

1. ... ♔d7

در صورت

1. ... ♖e5+ 2. ♔d4 ♖d5+ 3. ♔c4

سفید به سادگی می‌برد.

2. ♔b7+ ♔d6

3. ♔a7!

اکنون سفید به اولین هدفش رسیده و سیاه باید اجازه دهد تا شاه سفید از ستون d عبور کند.

3. ... ♖e5+

سیاه نمی‌تواند رخ خود را در ستون d نگه دارد،

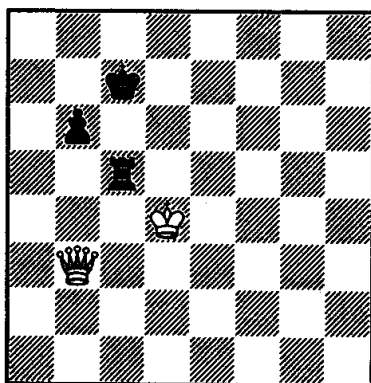
زیرا

20. ♔d2+

سیاه می‌تواند یکی از دو ادامه ♔c4 ... 20. ♔d6 یا 21. ♔d7 21. ♔e4 (e5) ... 20. را انتخاب کند که هر دو به برد ساده سفید منتهی می‌شوند.

پوزیسیون‌های جالبتری در مورد پیاده فیل وجود دارد که در محدوده این کتاب نمی‌توان به طرح آن‌ها پرداخت و باید در کتاب‌های تخصصی‌تر آخر بازی مورد مطالعه قرار گیرند.

بیشترین شانس مساوی سیاه با بودن پیاده در ستون اسب ایجاد می‌شود. اگر سوارهایش به نحو مطلوبی مستقر شده باشند محل قرار گرفتن پیاده مهم نیست. نمودار ۸۳ را به عنوان نمونه‌ای از این دست بررسی می‌کنیم.



(۸۳)

ب. گورتسکی - کورنیتز ۱۸۶۴

1. ♔f7+ ♔b8

سیاه نباید اجازه دهد تا وزیر سفید a7 را اشغال کند پس از 1. ... ♔c8 یا حتی پس از 1. ... ♔c6 2. ♔a7 ♔a5 3. ♔b8 بر اساس آخرین تحلیل‌ها سیاه نمی‌تواند پوزیسیون را حفظ کند.

2. ♔e6 ♔b7

3. ♔d7+ ♔b8

4. ♔e4 ♔a8

5. ♔a4+ ♔b7

12. ♔d7+ ♔c5

13. ♔d8!

بار دیگر سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد.

13. ... ♔c4

در صورت

13. ... ♔b4+ 14. ♔a5 ♔b5+ 15. ♔a6 ♔b4 16. ♔d3!

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۷۸

دیدیم سفید به پیروزی می‌رسد.

14. ♔d6 ♔c5

اگر اکنون حرکت با سیاه بود، مجبور به دادن پیاده می‌شد، اما ایجاد این وضعیت برای سفید آسان نیست.

15. ♔e6+ ♔d3

در صورت

15. ... ♔c3 16. ♔e3+ ♔c4 17. ♔e4+ ♔c3 18. ♔b4+

می‌برد و 16. ♔g4+ 15. ... ♔d4 به شاخه اصلی منتهی می‌شود.

16. ♔h3+ ♔d4

یا 16. ... ♔c4.

اگر شاه به عرض دوم برود آنگاه 17. ♔b4

می‌برد.

17. ♔g4+ ♔d3

ادامه 17. ... ♔d5 18. ♔d7+ هم شاه را به ستون e می‌کشد که با 19. ♔b4 سفید به برد می‌رسد، یا پس از 18. ... ♔c4 19. ♔d6! سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، در صورت 17. ... ♔e5 18. ♔d7 هم سفید می‌برد.

18. ♔d1+ ♔c3

بار دیگر هم 18. ... ♔c4 19. ♔d6 یا 18. ... ♔e4 19. ♔d7 به برد سفید می‌انجامد.

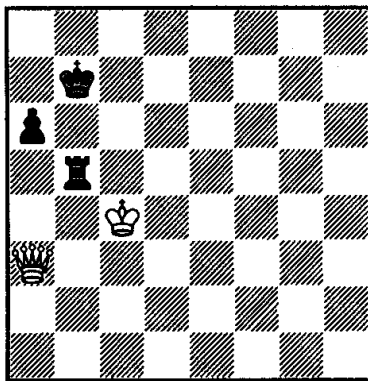
19. ♔c1+ ♔d4

♖c4 4. ♔d8 ♖c5 5. ♚b2+ ♔a4!

6. ♔d7 ♖c4

شاه سفید نمی تواند از ستون c عبور کند زیرا دور کردن رخ از ستون غیرممکن است.

حالا پوزیسیون پیاده رخ را بررسی می کنیم و در این حالت می پردازیم به پوزیسیون نمودار ۸۵ که در آن پیاده در عرض ششم قرار دارد.



(۸۵)

ب. گورتسکی - کورنیتز

این پوزیسیون مساوی است مگر آنکه شاه سفید بتواند از ستون b عبور کند یا به c8 برسد. همچنین شاه سیاه باید در خانه های کنج باقی بماند. بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1. ♚e7+ ♔b8

2. ♚e8+ ♔b7

3. ♚d8 ♔a7

4. ♚c8

سفید به موفقیت های اندکی دست یافته و اکنون سیاه ناچار است اجازه دهد تا شاه سفید از عرض پنجم عبور کند. اما، اهمیت چندانی ندارد.

4. ... ♖b7!

اما ادامه

4. ... ♔b6? 5. ♚b8+ ♔c6 (5. ... ♔a5

6. ♚d8+ ♔a4 7. ♚d2) 6. ♚a7 ♖b6

7. ♔d4 ♔b5 8. ♚d7+ ♔b4 9. ♚c7

6. ♔d4 ♖c7!

شاه سفید امکان می یابد تا از عرض پنجم عبور کند که در اینجا اهمیت ندارد. باز هم آخرین تحقیق پس از

6. ... ♔b8 7. ♚a6 ♔c7 8. ♚a7+

♔c6 9. ♚b8

یا

6. ... ♖a5 7. ♚d7+ ♔b8 8. ♚c6

♔a7 9. ♚c7+ ♔a6 10. ♚b8

حکم به پیروزی سفید می دهد.

7. ♔d5 ♖c5+

8. ♔d6 ♖c7

9. ♚b5 ♖c5

10. ♚d7+ ♔b8

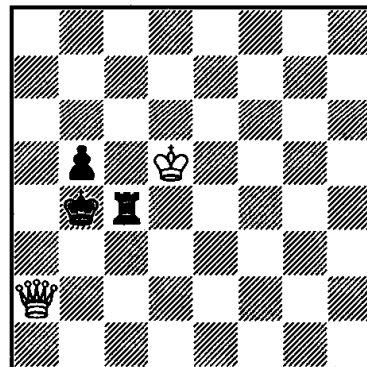
11. ♚g4 ♖c7

سیاه نباید اجازه ♔d7-d8 ، به سفید بدهد.

12. ♚e2 ♔b7

سفید نمی تواند پوزیسیونش را بیش از این تقویت کند، بنابراین سیاه مساوی می کند.

حتی هنگامی که پیاده ستون اسب جلوتر رفته باشد، همان گونه که در پوزیسیون پایه زیر مشاهده می شود سیاه معمولاً مساوی می کند:



(۸۴)

حرکت سیاه

پس از

1. ... ♖c5+ 2. ♔d6 ♖c8! 3. ♔d7

14. ♔c6+ ♕a7 15. ♔d6! ♖b7+!
16. ♔c8 ♖b5 17. ♔d7+ ♕a8
18. ♔c7

به زودی رخ از دست می‌رود. اما سیاه با حرکت ساده
10. ... ♕a7! جلوی برد سفید را می‌گرفت.

10. ... ♖b8

ادامه

10. ... ♕a7 11. ♔c8 ♖b6+ 12. ♔c7
♖b5!

هم قابل بازی است.

11. ♔d5

ادامه

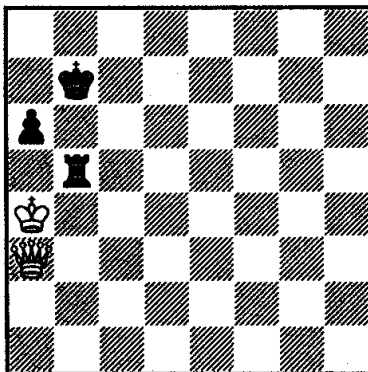
11. ♔a5 ♕a7 12. ♔c7+ ♕a8
13. ♔f4 ♖b7!

هم به پوزیسیون مورد نظر می‌رسد.

11. ... ♖b7!

البته 11. ... ♕a7? 12. ♔c7 خوب نیست.
اکنون در پوزیسیون اصلی سیاه می‌تواند مرتباً با کیش
شاه سفید را از c8 دور کند و سفید راهی برای تقویت
پوزیسیون خود ندارد. بازی مساوی است.

از تجزیه و تحلیل بالا معلوم می‌شود که چرا سفید
با وجود شاهش در ستون a به پیروزی می‌رسد.
به عنوان مثال در نمودار ۸۷، سفید بدین‌گونه
می‌برد:



(۸۷)

1. ♔e7+ ♕b8 2. ♔d7 ♕a8 3. ♔c7

♖h6 10. ♔e7+ ♕a4 11. ♔e8+
♕a5 12. ♔c5

که سفید می‌برد خوب نیست.

5. ♔c5+

5. ♔c5 پس از

5. ... ♖b5+ 6. ♔c6 ♖b6+ 7. ♔c7
♖b5

راه به جایی نمی‌برد، زیرا شاه سفید اکنون به c4
بازگردانده می‌شود.

5. ... ♕b8

6. ♔d6+ ♕a7

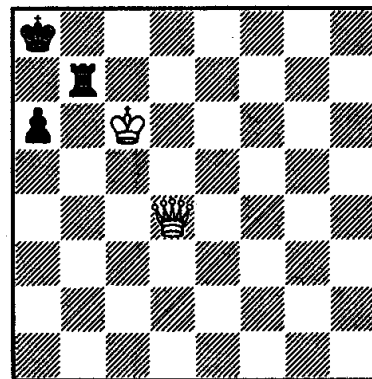
7. ♔d4+ ♕a8

8. ♔c5 ♖b5+

8. ... ♕a7 9. ♔c6+ ♕a8

به همان پوزیسیون می‌رسد.

9. ♔c6 ♖b7



(۸۶)

پوزیسیون پایه در این نوع آخر بازی. سفید
نمی‌تواند به پیروزی برسد.

10. ♔d8+

سفید در اینجا می‌توانست با 10. ♔f4 دام
زیرکانه‌ای پهن کند. اگر سیاه با بی‌دقتی 10... ♖b5?
پاسخ می‌داد پس از 11. ♔c7! ♕a7 (در صورت
11. ... ♖b7+ 12. ♔c8 ♖b5 13. ♔c7

سفید به پیروزی می‌رسد)

12. ♔d6 ♖b8 13. ♔c5+ ♕a8

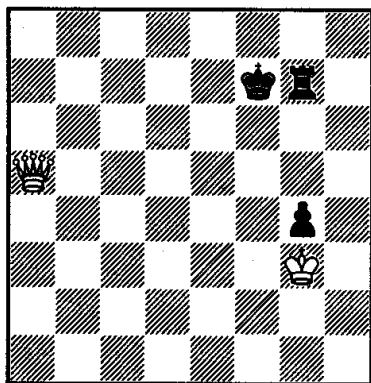
جلوی پیاده باشد، موفق به مساوی می‌شود.

به عنوان مثال در نمودار ۸۹، سفید موفقیتی کسب نمی‌کند، بازی ممکن است بدین گونه پیش برود:

1. ♔f3 ♖b4 2. ♔d5+ ♔a1 3. ♔a5
 ♖b1+ 4. ♔c2 ♖b2+ 5. ♔c3 ♔a2
 6. ♔a4 ♖b1

و سیاه مساوی می‌کند.

سرانجام، به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آن‌ها رخ سیاه از پشت از پیاده حمایت می‌کند. در این حالت همه چیز به میزان پیشروی پیاده بستگی پیدا می‌کند. به طور کلی، سفید در مقابل پیاده تا عرض پنجم به پیروزی می‌رسد، در حالی که با وجود پیاده عرض چهارم، آرایش مهره‌ها تعیین کننده است. اگر پیاده به عرض سوم برسد، معمولاً سیاه موفق به مساوی می‌شود. فقط در حالت‌های استثنایی مانند نمودار ۹۰، سفید می‌تواند به پیروزی برسد.



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

پیاده توسط شاه سفید بلوکه شده ولی در نگاه اول مشکل به نظر می‌رسد که سفید بتواند پوزیسیونش را تقویت کند. او با این بازی دقیق به پیروزی دست می‌یابد:

1. ♔f5+

طراحان راه حل خود را با ♔f6 1. ♔d5+

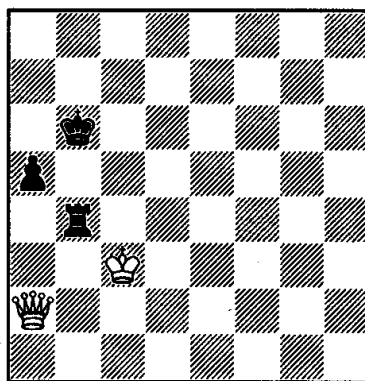
♖b1

3. ... ♖b7 4. ♔d8+ ♔a7 5. ♔d4+

و سپس ♔a5 می‌برد.

4. ♔d8+ ♔a7 5. ♔d4+ ♔a8 6. ♔a5

به پیروزی می‌رسد.



(۸۸)

با بودن پیاده سیاه در a4 یا a5 هم برد میسر است. به عنوان مثال، در نمودار ۸۸، بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1. ♔d5 ♔a6 2. ♔c6+ ♔a7

2. ... ♖b6 3. ♔a8+ ♔b5 4. ♔b3

3. ♔d3! ♖b6

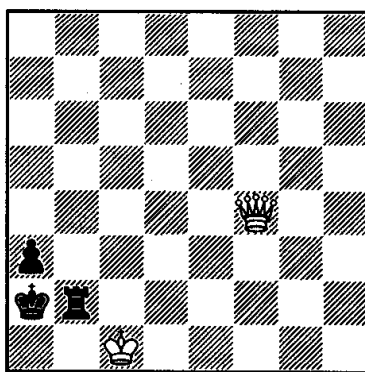
سیاه در وضعیت اکراهی است و باید اجازه دهد تا شاه سفید از عرض چهارم عبور کند. در صورت 3...a4، ساده‌ترین راه برد ♔c3 4. است.

4. ♔c7+ ♔a6 5. ♔c8+ ♔a7 6. ♔c4

♖b7 7. ♔d8 ♔a6 8. ♔c5 ♖b5+

9. ♔c6

می‌برد.



(۸۹)

اما اگر پیاده سیاه به عرض سوم برسد و شاه‌اش

قبلاً دیدیم که

و 4. ♖f8 3. ... ♔e6

4. ♖e5+ 3. ... ♜g8

یک حرکت راه حل را کوتاهتر می‌کنند.

4. ♖f5! ♜g8

5. ♖e5+ ♔f7

6. ♖d5+ ♔f8

7. ♖e6!

سیاه مجدداً در وضعیت اکراهی است و باید

رخاش را در خانه‌های g8 و g7 حرکت دهد. اکنون

سفید با دوبار استفاده از همان مانور تمپ‌گیر به

پیروزی می‌رسد.

7. ... ♜g7

8. ♔h2

سفید همان گونه که در تفسیر حرکت اول دیدیم،

با

8. ♖f6+ ♔g8 9. ♖f5 ♔h8

10. ♖f8+ ♔h7 11. ♖e8!

هم به پیروزی می‌رسد.

8. ... g3+

9. ♔g2 ♜g8

دام 9. ... ♜f7 در مقابل 10. ♖c8+ و به

دنبال آن 11. ♔xg3 بازنده است، اما

10. ♔xg3? ♜g7+ 11. ♔h4 ♜h7+

12. ♔g5 ♜g7+ 13. ♔h6 ♜h7+!

و 14. ♔xh7 به پات می‌انجامد.

10. ♖f6+ ♔e8

11. ♔h1! g2+

12. ♔g1

سفید می‌برد.

سیاه ناگزیر است با 12. ... ♜f8 از پیاده صرف

نظر کند. با این مثال بررسی مان از آخر بازی وزیر در

2. ♖c6+ شروع کردند و پس از واریاسیون‌های
بفرنج راه برد را نشان دادند. آن‌ها آشکارا
نمی‌خواستند که شاه سیاه به g8 برود، اما ترس مورد
ندارد و حرکت متن کوتاهترین راه برد است.

1. ... ♖e7

در صورت 1. ... ♖g8 2. ♖f6 ♔h7

3. ♖f8 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و

پس از

3. ... ♜g6 4. ♖f7+ ♜g7 5. ♖e8!

♜g6 6. ♔h4 g3 7. ♔h5

می‌بازد، تهدیدهای ماتی لاقل به گرفتن پیاده سیاه
می‌انجامد.

همچنین 1. ... ♖e8 در مقابل

2. ♖f6 ♜g8 3. ♔h2! g3+ 4. ♔g2

که پیاده مجدداً از دست می‌رود، بازنده است.

2. ♖f2

با این تمپ‌گیری هوشیارانه، سفید موفق به عقب

راندن مهره‌های سیاه می‌شود. 2. ♖f1 هم

امکان‌پذیر است، اما 2. ♖f4 ♜g6! خوب نیست

زیرا سفید خود در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

2. ... ♜g6

سفید پس از

2. ... ♜g5 3. ♖e3+ ♔f6 4. ♖f4+

♔g6 5. ♔h4

یا

2. ... ♖e6 3. ♖f8 ♜g6 4. ♔h4! g3

5. ♔h5

هم به آسانی می‌برد. در صورت

2. ... ♜g8 3. ♖c5+ ♔f6 4. ♖d6+

♔f7 5. ♖d5+ ♔f8 6. ♖e6

وارد ادامه اصلی می‌شویم.

3. ♖f4! ♜g7

این یک مثال تیپیک از یک حمله موفقیت آمیز ماتی است که سفید بدین گونه به انجام می‌رساند:

1. ♖g2+

سفید نمی‌تواند با

1. ♖h8+? ♔b1 2. ♖h1+ ♔a2

3. ♖d5+ ♔b1!

به پیروزی برسد زیرا وزیر سفید دیگر نمی‌تواند

به شاه سیاه نزدیکتر شود. همچنین 1. ♖h2+? در مقابل

1. ... ♔a3! 2. ♖d6+ ♔a2 3. ♖e6+

♔b1! 4. ♖e1+ ♔a2

ناکام می‌ماند. در چنین پوزیسیون‌هایی سفید همواره باید توانایی کیش دادن در ستون‌های a و b را داشته باشد تا از چسبیدن شاه سیاه به خانه‌های a2 و b1 جلوگیری کند.

1. ... ♔a3

2. ♖a8+! ♔b2

3. ♖b7+ ♔c1

ما اکنون به علت کیش دادن در ستون b پی می‌بریم. شاه سیاه نمی‌تواند به a2 برود زیرا 4. ♖c2! به برد فوری سفید می‌انجامد. اما حرکت متن هم ناموفق از کار در می‌آید.

4. ♖c6+ ♔b2

5. ♖b5+ ♔a3

6. ♖a5+ ♔b2

7. ♖b4+ ♔a2

این حرکت اجباری است زیرا پس از

7. ... ♔c1 8. ♖d2+ ♔b1 9. ♖c2

سیاه مات می‌شود.

8. ♖c2!

مقابل رخ و پیاده را به پایان می‌بریم.

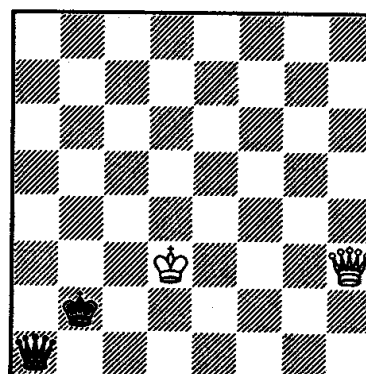
ما فقط بخش کوچکی از پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کرده‌ایم و هیچ تحلیلی درمورد هدایت آخر بازی‌های بیشتر از یک پیاده نداشته‌ایم. اما احساس می‌کنیم که به اندازه کافی پوزیسیون پایه در اختیار خواننده قرار گرفته تا از عهده هدایت این نوع آخر بازی برآید.

وزیر در مقابل وزیر (و پیاده‌ها)

آخر بازی‌های وزیر و پیاده برای هر دو طرف، دشوارترین آخر بازی‌های شطرنج محسوب می‌شوند. حتی در روشنترین نمونه‌های آخر بازی وزیر و پیاده عرض هفتم، علیه وزیر تنها، به هیچ وجه فرموله کردن اصول کلی آسان نیست. در صفحات بعد امیدواریم تصویری جامع از آخر بازی‌های وزیر به خواننده عرضه کنیم که با دستاوردهای تئوری امروزمین همخوان باشد.

الف: وزیر در مقابل وزیر

ممکن است طرح این آخر بازی اندکی مضحک به نظر برسد، زیرا در ظاهر بُردی وجود ندارد مگر اینکه بتوان بلافاصله وزیر حریف را گرفت. اما، در واقع در پوزیسیون‌های معین که باید دقیقاً به خاطر سپرد، می‌توان به پیروزی دست یافت.



(۹۱)

مات اجباری است.

گرچه حرکت با سیاه است ولی او نمی تواند از شکست پرهیز کند. سفید تهدید $f2(g3)+$ و به دنبال آن مات را دارد. $1. \dots h4$ 2. $a1+$ 3. $h7+$ به مات منتهی می شود، همچنین است.

1. $\dots g1$ 2. $a7+$ 3. $h7+$ 4. $g1$ 5. $g7+$

یا

1. $\dots f1+$ 2. $g3+$ 3. $g1$ 4. $a7+$ 5. $h1$ 6. $h7+$

چه وزیری!

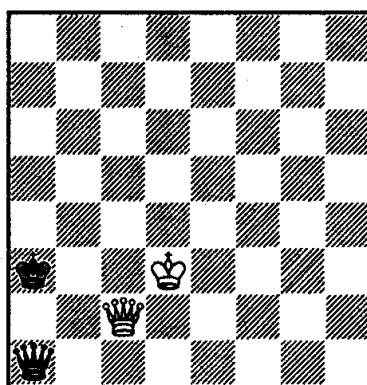
ب: وزیر در مقابل وزیر و پیاده

نه فقط اداره این آخر بازی دشوار است بلکه تجزیه و تحلیل آن نیز دقت بیشتری طلب می کند. معمولاً در این پوزیسیون ها هر دو شاه هدف کیش وزیر حریف قرار می گیرند و در عمل بررسی کامل تمامی واریاسیون ها را ناممکن می سازند. بنابراین با بررسی یکی دو مثال مشخص به اصول کلی راهنما در این گونه آخر بازی بسنده می کنیم.

با بودن ممکنه های فراوان، فقط به پوزیسیون هایی می پردازیم که شامل یک پیاده در عرض هفتم باشند. به رغم این محدودسازی، موقعیت های بغرنج دیگری ناگفته می ماند که نمی توانیم آن ها را در این مجلد بررسی کنیم.

مدتها گمان می رفت که این نوع آخر بازی معمولاً به تساوی می انجامد زیرا دارنده پیاده به ندرت موفق به ارتقاء آن می شد. فقط به پیاده وزیر شانس های برد داده می شد. اما این اواخر، همان گونه که تعداد زیادی از بررسی های دقیق نشان داده اند، همه پوزیسیون های شامل پیاده عرض هفتم، شانس های خوبی برای برد عرضه می کنند. پیاده رخ یک استثناء است اگر چه حتی در این مورد هم شانس های اندکی

اگر وزیر سفید به اندازه کافی نزدیک باشد، حتی اگر شاه سیاه خانه $a2$ را هم اشغال کند گهگاه می توان به پیروزی رسید. به عنوان مثال، نمودار ۹۲:



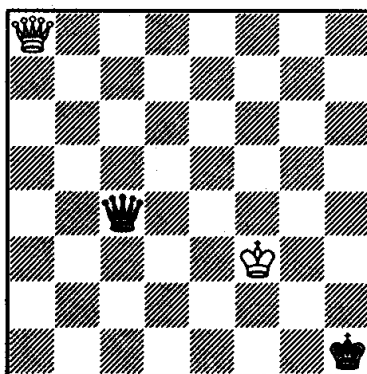
(۹۲)

پس از 1. $c5+$ 2. $a2$ 3. $c4+!$ مساوی می شود.

2. $a3$ 3. $b1$ 4. $c2$ در صورت 3. $a6+$ مات است. 3. $a6+$ والی آخر همان گونه که قبلاً ملاحظه شد، سفید به پیروزی می رسد.

اما اگر در نمودار ۹۱، شاه سفید در خانه مناسبتر $d2$ قرار داشت، تقریباً همیشه بدون در نظر گرفتن محل استقرار وزیرش به پیروزی می رسید.

یکی دو پوزیسیون دیگر وجود دارد که سفید در آن ها به پیروزی می رسد. به عنوان نمونه، گاه گاهی می توان وزیر را پس از یک رشته کیش گرفت، یا یک حمله غیر معمول مات امکان پذیر است. یکی از حیرت انگیزترین مثالها بررسی کانتر وویج است:



(۹۳)

شناسایی شده‌اند.

2. ♔f8

ساده‌ترین حرکت، گرچه سفید با

2. ♔e6 ♔f3+ 3. ♔f6 ♔h5+
 (3. ... ♔d5+ 4. ♔g7 ♔g2+ 5. ♔f8)
 4. ♔g7 ♔g4+ 5. ♔f8 ♔b4
 6. ♔a6+ ♔b3 7. ♔e6+

و سپس 8. ♔g8 هم به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♔b4

پس از 3. ♔d7+ 2. ... ♔a3 سفید وزیرها را
 تعویض می‌کند.

3. ♔e5

باید توجه داشته باشیم که حرکت‌های آرامی که
 به خوبی محاسبه شده باشند، اغلب از کیشهایی که
 ظاهراً اجباری‌ترند ثمربخش‌ترند. این حرکت سیاه را
 در وضعی اکراهی قرار می‌دهد.

3. ... ♔b3

4. ♔g7 3. ... ♔a3 می‌برد و در صورت
 4. ♔a1+ 3. ... ♔a3 تعویض وزیرها اجباری
 می‌شود.

4. ♔e6+

می‌برد. پس از 5. ♔g8، پیاده وزیر می‌شود.

ب:

1. ... ♔a3

به این طریق سیاه بدون از دست دادن زمان، وزیر
 سفید را از اشغال خانه‌های مهم مرکزی d4 یا e4 باز
 می‌دارد.

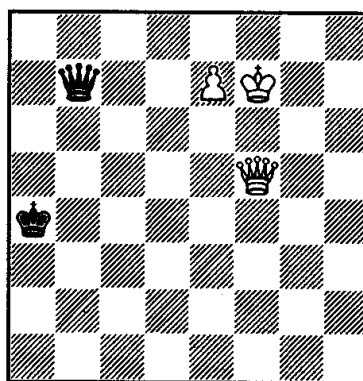
2. ♔f4!

بدیهی است که روشهای برد دیگری وجود دارند اما
 حرکت متن ساده‌ترین است. اینک سفید تهدید 3. ♔f8
 را دارد، بنابراین سیاه باید وزیرش را حرکت دهد.

2. ... ♔a7

هم 2. ... ♔b3+ و هم 2. ... ♔d7 در مقابل

به منظور ارائه ایده به خواننده در مورد مشکلاتی که
 مدافع و مهاجم در چنین پوزیسیون‌هایی با آن مواجه‌اند،
 به طرح نیمه‌گسترده یکی دو مثال می‌پردازیم. به این
 طریق می‌توانیم به چند روش برد مجهز شویم که عموماً
 در پوزیسیون‌های همسان به کار می‌روند.



(۹۴)

حرکت سیاه

این پوزیسیون در بازی آلخین - اشتولتز (۱۹۴۲)
 ایجاد شد و شایستگی آن را دارد که به عنوان یک
 مثال مناسب از وضعیتی که مهاجم دارای یک پیاده
 مرکزی است بررسی شود. چنین پیاده‌ای عمده‌تاً به
 دلیل آنکه شاه سفید می‌تواند در دو طرف آن پناه
 بگیرد، شانس‌های برد خوبی ارائه می‌کند.

سفید در صورت حرکت، بلافاصله با

1. ♔c2+ ♔a3(a5) 2. ♔c3+

و به دنبال آن 3. ♔f8 به پیروزی می‌رسد، پس
 ببینیم که سیاه در صورت حرکت، چگونه در چنین
 پوزیسیونی دفاع می‌کند. او گزینه‌های زیادی ندارد
 یعنی آنکه ما می‌توانیم به بررسی این پوزیسیون تا
 بردی روشن ادامه دهیم.

الف:

1. ... ♔b3+

1. ... ♔a7 2. ♔f8 بلافاصله می‌بازد و
 1. ... ♔a3 و 1. ... ♔c7 را در واریاسیون‌های ب
 و ج بررسی می‌کنیم.

4. ♖e6!

و سیاه دیگر کیشی ندارد.

3. ♖e3+

البته روشهای برد دیگر هم وجود دارد، اما حرکت متن ایده مهمی را بیان می کند که ارزش یادگیری بالایی دارد زیرا اغلب در این گونه آخر بازی ها ایجاد می شود.

3. ... ♖c2

در صورت 3... ♖c4 یا 3... ♖a2 4. ♖f6 + 4. ♖c1 سفید به برد می رسد. حرکت های شاه به وزیر سفید امکان می دهد تا با کیش به d4 برسد.

4. ♖g6

شاه سفید سفر بازگشت به عرض اول را آغاز می کند و سیاه نمی تواند از آن جلوگیری کند، اما می تواند زیاد کیش دهد.

4. ... ♖c6+

یا اینکه

4. ... ♖d6+ 5. ♖g5 ♖d5+ 6. ♖h4! ♖c4+ (6. ... ♖h1+ 7. ♖g3) 7. ♖g3 ♖g8+ 8. ♖f2 ♖f7+ 9. ♖e1

همانند شاخه اصلی است.

5. ♖g5 ♖g2+

6. ♖f4 ♖h2+

یا 7. ♖g3 6. ... ♖f1+ ، و سیاه کیش دیگری ندارد.

7. ♖f3 ♖h5+

ادامه

7. ... ♖h3(h1)+ 8. ♖f2 ♖h2+

9. ♖f1 ♖h1+ 10. ♖g1!

همانند شاخه اصلی بازی است.

8. ♖g2 ♖g6+

پس از

8. ... ♖g4+ 9. ♖f1 ♖d1+ 10. ♖e1!

یا

3. ♖f8 بازنده می شوند و در صورت 2... ♖d5+

ادامه

یا 3. ... ♖d7 3. ♖g7 ♖g2+

3... ♖b7) 4. ♖f8

می برد.

3. ♖e6 ♖a8

تنها حرکت، زیرا 3. ... ♖b6 (a6) 3. امکان 4. ♖d6+ را می دهد.

4. ♖d6+ ♖b2

اگر

4. ... ♖a2 (b3) 5. ♖d7+ یا 4. ... ♖a4,

5. ♖d5+

5. ♖e5+ ♖c2(c1)

بار دیگر 5. ... ♖a2(b3) 5. اجازه 6. ♖d5+ رابه سفید می دهد و 5. ... ♖b1 5. در مقابل 6. ♖b5+ و سپس ♖e8= ♖ در می ماند.

6. ♖c5+

می برد.

سفید یا وزیرها را در d5 تعویض می کند یا پس از 7. ♖b5+ پیاده اش، وزیر می شود.

ج:

1. ... ♖c7

2. ♖e4+

سفید در صدد استقرار وزیرش در d4 است که در آن هنگام ♖f8 به برد فوری می رسد، بنابراین سیاه باید از این کار جلوگیری کند.

2. ... ♖b3

تنها حرکت، پس از 2. ... ♖a3 3. ♖d4، وجود بلافاصله به برد می رسد، زیرا تهدید 4. ♖f8 دارد و 3. ... ♖b7 4. ♖a1+ در مقابل 4. ناکام می ماند. یا در صورت

2. ... ♖a5 (b5) 3. ♖f6 ♖b6(d6)+

که از کیش‌های وزیر سیاه ناشی می‌شوند، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم. منظور، نشان دادن نحوه تحقق پیروزی در چنین پوزیسیون‌هایی است.

1. ♔g3!

طرح سفید ساده ولی مؤثر است و قبلاً پیش‌زمینه آنرا مشاهده کرده‌ایم. او قصد دارد وزیرش را در f2 مستقر کند، بعد بر مبنای پوزیسیون شاه سیاه پیشروی کند. اگر شاه سیاه عرض سوم را اشغال کند، شاه سفید به g2 عزیمت می‌کند و اگر شاه سیاه به عرض اول برود سفید شاهش را به g1 می‌برد تا در f1 کیش دهد. در هر دو حالت سیاه کیش اضافی ندارد و نمی‌تواند جلوی وزیر شدن پیاده را بگیرد. دفاعی در مقابل این طرح وجود ندارد.

1. ... ♚a1

پس از حرکت وزیر سیاه، هم سفید به همین طریق می‌برد.

2. ♔g7

سفید باید قبل از آغاز طرح خود، تدارک ببیند. ادامه فوری

2. ♔g1+ ♚b2 3. ♔f2+ ♚a3

4. ♔g7

کارساز نیست، زیرا سیاه می‌تواند از پیشروی شاه سفید با

4. ... ♔g5+ 5. ♚h7 ♔h5+

جلوگیری کند.

2. ... ♔d4+

3. ♚h7 ♔e4+

4. ♚h6 ♔c6+

پس از

4. ... ♔e6+ 5. ♚g7 ♔e7(d7)

6. ♔g1+

و سپس 7. ♔f2+ سفید همانند شاخه اصلی به برد

8. ... ♔d5+ 9. ♔f1 ♔h1+ 10. ♔g1!

سیاه برای جلوگیری از تعویض وزیرها دیگر کیش ندارد.

ادامه

10.... ♔h5 11. ♔f2+ ♔d3 12. ♔g3+

هم نجاتش نمی‌داد و وزیر سفید سرانجام کنترل

خانه e8 را به دست می‌گیرد. این مانوری است که ما

راجع به آن صحبت کرده‌ایم؛ شاه سفید به عرض اول

عقب‌نشینی می‌کند در حالیکه شاه سیاه در عرض دوم

است و این به مفهوم آن است که امکان کیش دادن

سیاه به دلیل تهدید تعویض وزیر با کیش بینابینی

محدود شده است. روشن است که همین روش

هنگامی که شاه سیاه در ستون b باشد، در ستون a

کارساز است، مثلاً (هنگامی که شاه سفید در a8، وزیر

در a7، و شاه سیاه در b2 قرار دارد).

9. ♔f1 ♔e8

کیش، اجازه تعویض وزیرها را می‌دهد.

10. ♔e1!

سفید می‌برد.

هیچ حرکت سیاه نمی‌تواند از 11. ♔e6 و به

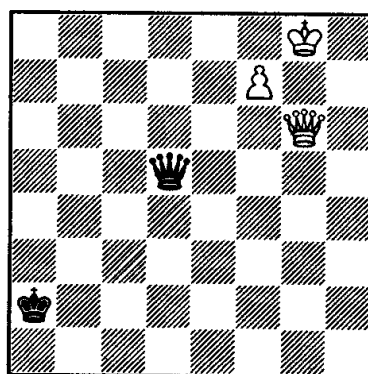
دنبال آن 12. ♔d6 و 13. ♔d8 جلوگیری کند.

همان‌گونه که در مثال فوق دیدیم، یک پیاده

مرکزی شانس‌های برد بسیار خوبی به سفید می‌دهد

اما سایر پیاده‌ها چه؟ نمودار ۹۵ مورد پیاده فیل را

بیان می‌کند.



(۹۵)

به منظور اجتناب از رشته واریاسیون‌های بغرنجی

می‌رسد.

مانور دور و دراز رسیدن شاه به d2 را حذف کرده‌ایم. سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1. ♖f2 به پیروزی می‌رسد، بنابراین به بررسی بازی در صورت حرکت سیاه می‌پردازیم.

1. ... ♜f7

1. ... ♜e6 در مقابل

2. ♜a7+ ♜b2 3. ♜b8+ ♜a1

4. ♜a8+

(در صورت 4.g8=♜ سیاه با 4. ... ♜e3+!

پات می‌کند) و سپس 5.g8=♜ بازنده است.

همچنین 1. ... ♜g8 از حرکت متن بهتر نیست پس

از 2. ♜g4 سیاه با 2. ... ♜d5+ هم به شاخه

اصلی بازی می‌گردد. سفید می‌تواند 1. ... ♜g8 را با

2. ♜d7 هم پاسخ دهد و پیروز شود.

2. ♜g4!

روشن‌ترین روش برد. اکنون سفید تهدید بردن

شاهش به g1 را دارد. بنابراین سیاه باید راه نجات

خود را در کیش جست و جو کند.

2. ... ♜d5+

در صورت 3. ♜d3 2. ... ♜f2+ کیش

سیاه تمام می‌شود و 3. ♜e1 2. ... ♜g8 به برد

سفید می‌انجامد.

3. ♜e1!

سفید به منظور فرار از کیش‌های متعدد باید

دقیق بازی کند. مثلاً، در صورت

3. ♜e2 ♜b5+ 4. ♜f2 ♜b6+

5. ♜g2 ♜c6+ 6. ♜h2+ ♜h6

نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

سفید باید به گونه‌ای شاهش را به ستون g ببرد

که سیاه کیش‌های قطری مؤثر نداشته باشد.

5. ♜g7 ♜b7(d7)

6. ♜g1+ ♜b2

7. ♜f2+ ♜a1

یا اینکه 8. ♜h6 7. ... ♜a3 (b3,c3) و

شاه رهسپار g2 می‌شود.

8. ♜f1+ ♜b2

9. ♜h6

می‌برد،

بازی ممکن است این‌گونه پیش برود.

9. ... ♜c6+ 10. ♜g5 ♜d5+ 11. ♜g4

♜e4+ 12. ♜g3 ♜g6+ 13. ♜h2

♜h6+ 14. ♜g1 ♜f8

دیگر کیش مفیدی وجود ندارد! 15. ♜f6+ ♜a2

16. ♜f1! و سپس ♜e6-e8.

روش‌های برد دیگری برای پوزیسیون نمودار

وجود دارند ولی آموزنده‌ترین آن‌ها، روش مذکور

است.

تجزیه و تحلیل جامع نشان می‌دهد که سفید با

پیاده فیل از شانس‌های برد خوبی برخوردار است، اما

در مقایسه با پیاده‌های مرکزی با مشکلات بیشتری

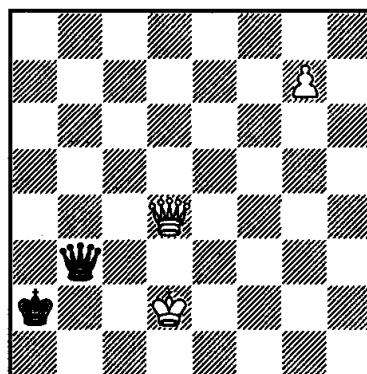
روبه‌روست.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌های شامل یک پیاده

اسب می‌پردازیم. امکانات دفاعی سیاه در اینجا

بیشتراند اما با این وجود، سفید در اکثر حالت‌ها به

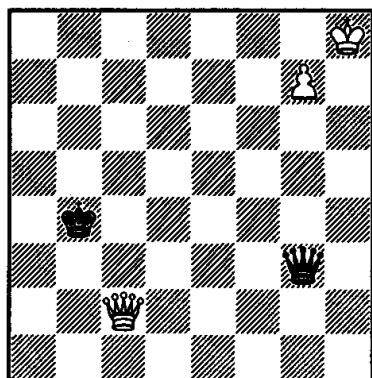
پیروزی می‌رسد. نمونه نمودار ۹۶، گویای امر است.



(۹۶)

بار دیگر، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم و

اسب ایجاد شود.



(۹۷)
حرکت سیاه

در صورت

3. ... ♔h1+

3. ... ♔e5+ 4. ♔e2+

3... ♔a5+ 4. ♔f1

3... ♔g8 4. ♔f2

(با تهدید 5. ♔g1 پس از

4. ... ♔f7+ 5. ♔g1 ♔a7+ 6. ♔h1

سفید به پیروزی می‌رسد.

4. ♔f2 ♔h2+

5. ♔g2

می‌برد.

سیاه همان‌گونه که مدتها قبل توسط لولی به اثبات رسید می‌تواند تساوی را تحمیل کند.

او 1. ♔h4+ ... 2. ♔h7 یا

2. ♔g8 ♔d8+ 3. ♔f7 ♔d7+

4. ♔f6 ♔d4+! 5. ♔g6 ♔g4+

والی آخر.

2. ... ♔d8+! 3. g8=(♔ 3. ♔g8 ♔h4+)

3. ... ♔f6+ 4. ♔gg7 ♔d8+ 5. ♔hg8

♔h4+ 6. ♔7h7 ♔f6+

که با وجود دو وزیر، سفید نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

اگر سفید بیش از یک پیاده داشته باشد، برد معمولاً آسان است، با این فرض به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که هر دو طرف پیاده داشته باشند.

ج: وزیر و پیاده(ها) در مقابل وزیر و پیاده(ها)

در اینجا بار دیگر به انبوهی از پوزیسیون برمی‌خوریم که به سختی می‌توان آنها را طبقه‌بندی کرد. به علاوه، همانند بازی عملی هر دو طرف معمولاً چند پیاده در صفحه دارند و این پوزیسیون‌ها عمدتاً در بخش آخر بازی‌های عملی قرار می‌گیرند. بنابراین بررسی خود را به تجزیه و تحلیل پوزیسیون‌های جالب با دو پیاده در مقابل یکی محدود می‌کنیم.

ما به بررسی پوزیسیون‌های پیاده رخ که شانس‌های برد ناچیزی به سفید عرضه می‌کنند، نمی‌پردازیم. دلیل این کار روشن است: شاه سفید برای گریز از کیش مشکل دارد. مثال‌هایی که انتخاب کرده‌ایم نسبتاً کم تعداداند، اما با این وجود می‌توانیم به نتایج مهمی برسیم. نخست مشاهده می‌شود که هر دو وزیر باید برای اشغال یک مرکز فرماندهی تلاش کنند تا از آنجا بتوانند سریعاً به هر قسمت از صفحه بروند. دوماً، پی می‌بریم که سفید به ندرت می‌تواند بی آنکه شاه خود را پوشش دهد، به پیشرفتی نایل آید. سوماً، به منظور آنکه کیش دادن بیشترین تأثیر را داشته باشد سیاه باید شاهش را تا حد ممکن از پیاده دور نگه دارد. به همین دلیل، معمولاً حاشیه صفحه یا کنجها برای استقرار شاه بهتر است. برای آشنایی بیشتر با امکانات تدافعی و تهاجمی، خواننده باید شخصاً پوزیسیون‌های مشابه این آخر بازی را بررسی کند.

قبل از خاتمه این بخش، به یک ایده دیگر اشاره می‌کنیم که ممکن است در آخر بازی‌های وزیر با پیاده

۱. ♔e6 ۲. ♔g8+ و ۳. a8=♔
 ۴. ♔h7+ ♔d6 ۵. ♔b7 ♔a5+ ۶. ♔g6
 ♔g5+ ۷. ♔f7

۲. ♔g3 ♔f7

این حرکت از ۳. ♔e7+ و در ادامه ۴. ♔e8+
 جلوگیری می‌کند.

۳. ♔d3!

یک گزینه دیگر:

۳. ♔e4! ♔a3+ ۴. ♔h4 ♔b2

است. اگر:

۴... ♔a2 ۵. ♔h7+ ♔f8 ۶. a8=♔+!

یا

۴... ♔d6 ۵. ♔h7+ ♔e6 ۶. ♔c2

۵. ♔c4+ ♔g6 (۵... ♔g7 ۶. ♔c7+ و

۷. a8=♔) ۶. ♔d3+

و به دنبال آن ۷. a8=♔ به برد می‌رسد.

۳. ... ♔g7

۴. ♔d7+ ♔h6

ظاهراً سیاه دست به دفاع موفقیت‌آمیزی زده

است.

۵. g5+! ♔xg5

اگر

۵... f6 ۶. ♔c6+ یا ۵... ♔g6 ۶. ♔e8+،

و به دنبال هر دو ادامه: ۷. a8=♔

۶. ♔g7+ ♔f5

۶. ... ♔h5 ۷. ♔h8+

۷. ♔g4+

سفید به پیروزی می‌رسد.

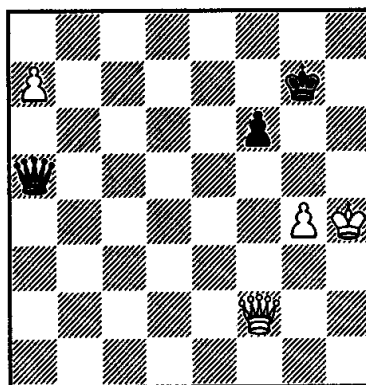
پس از ۸. ♔f4+ ۷... ♔e5، سفید با کیش

در f3 یا e4 پیاده را ارتقاء می‌دهد.

همان گونه که پیشتر گفته شد، در بخش آخر

بازی‌های عملی، سایر آخر بازی‌هایی را که هر دو

طرف در آن دارای پیاده هستند بررسی خواهیم کرد.



ه فریدمان - گیلگ ۱۹۳۶

(۹۸)

سفید یک پیاده رونده نیرومند دارد که وزیر سیاه
 از آن مراقبت می‌کند. حضور پیاده‌ها در جناح شاه
 پوشش بهتری در برابر کیش به هر دو شاه می‌دهد،
 ولی سفید با ادامه دقیق زیر به پیروزی می‌رسد:

۱. ♔e3!

تهدید ۲. ♔e7+ ♔g6 ۳. ♔e8+

ادامه ۴. a8=♔ است و همزمان سفید در تدارک
 عقب‌نشینی شاهش به خانه امن g3 است.

۱. ... ♔a2

یک دفاع صوری. از تهدید سفید جلوگیری

می‌شود چون در انتها وزیر سیاه در h2 مات می‌کند.

در صورت ۱... ♔f8، سفید با ۲. ♔h6+ پیاده را

با کیش می‌گیرد، و ۱... ♔f7 اجازه ۲. ♔b3+ را

می‌دهد که پیاده به سرعت وزیر خواهد شد. اما، پس

از ۱... ♔a4 (که e8 را کنترل می‌کند) کار سفید

چندان ساده نیست، هر دو ادامه ۲. ♔e7 + ♔g6

یا ۳. ♔b7 ♔a2 ۲. ♔b6 ♔e4! به سیاه

بازی متقابل خوبی می‌دهند. سفید بدین‌گونه به

پیروزی می‌رسد:

۲. ♔h5! ♔f7 (۲... ♔a5+ ۳. g5)

۳. ♔d3! ♔e7

اگر

۳... ♔a5+ ۴. ♔f5 ♔d2 ۵. ♔h7+

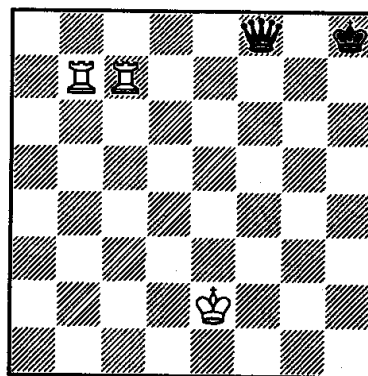
وزیر درمقابل سایر سوارها

تا اینجا آخر بازی های وزیر درمقابل رخ، پیاده، و رخ و پیاده بررسی شده اند. به طور کلی یک وزیر و سوار سبک نمی تواند درمقابل یک وزیر منفرد به پیروزی برسد، اگرچه استثناءهایی وجود دارد. همچنین آخر بازی وزیر درمقابل رخ و سوار سبک معمولاً مساوی است. از سوی دیگر، وزیر به سادگی درمقابل یک سوار سبک به پیروزی می رسد، اما درمقابل یک سوار سبک و یک پیاده پیش رفته دور گهگاه بازی مساوی می شود.

اما با دو رخ، یا دو فیل، یا دو اسب، یا فیل و اسب درمقابل یک وزیر، نتیجه به آرایش سوارها بستگی پیدا می کند. این چهار ممکنه را به نوبت بررسی می کنیم.

الف: وزیر درمقابل دو رخ

این آخر بازی معمولاً مساوی است، بنابراین ما فقط یک پوزیسیون استثنائی را که در آن دو رخ به دلیل استقرار نامطلوب شاه سیاه، سفید را به پیروزی می رسانند بررسی می کنیم. هر دو مهره سیاه بد استقرار یافته اند، شاه در شبکه مات می است و وزیر به دلیل جلوگیری از مات، آزاد نیست. با این وصف، سفید برای کسب پیروزی باید به سختی تلاش کند.



(۹۹)

ه. رینک ۱۹۱۶

1. ♖h7+ ♔g8

2. ♖h-e7!

اولین حرکت سفید g8 را از وزیر سیاه گرفت، همچنین مانع گریختن وزیر سیاه شد (♔d6! ♕f7? 1). او باید مرتباً مراقب تهدید کیش دائم سیاه باشد. حرکت های بعدی رخ در این راستا صورت می گیرد.

2. ... ♔h8

اگر وزیر در عرض حرکت کند در برابر

3. ♖g7+ ♔h8 4. ♖h7+ ♔g8

5 ♖bg7+ ♔f8 6. ♖h8+

از دست می رود.

3. ♖bc7!

چرا این خانه؟ ایده آن، پاسخگویی به ♔g8 ... 3. با ♕f1! 4. است که خانه c4 در اختیار وزیر سیاه قرار نمی گیرد و

4. ... ♕f8+ 5. ♖f7 ♔g8 6. ♕f2!

به وضعیت اکراهی منتهی می شود که سیاه وزیرش را از دست می دهد یا مات می شود. بنابراین سیاه باید با حرکت های انتظاری به بازی ادامه دهد.

3. ... ♔g8

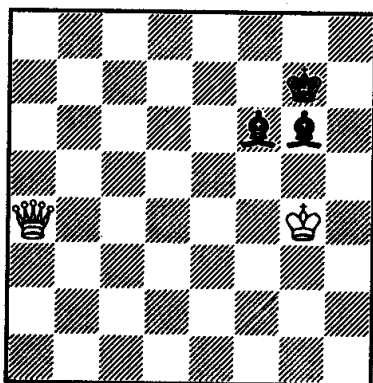
4. ♖a7

4. ♖cd7 هم مانند شاخه اصلی به برد می رسد. اما 5. ♖f7 ♔h8 4. ♕e1 به دلیل 5. ... ♕b4+ به جایی نمی رسد، درحالی که 4. ♖b7 ♔h8 به پوزیسیون پس از حرکت دوم سیاه تبدیل می شود.

4. ... ♔h8

5. ♖f7 ♕e8+

در صورت ♔g8 ... 5. هر حرکت شاه در ستون f



گ. توی ۱۷۶۳

(۱۰۰)

به برد می‌رسد.

6. ♔f2!

اما

6. ♔f3? ♔c6+ یا 6. ♔f1? ♔b5+ خوب نیستند. باید توجه داشت که با 4. ♔cd7 این هر دو حرکت شاه امکان‌پذیر بود.

6. ... ♔g8

7. ♔g7+ ♔f8

در غیر این صورت همان‌گونه که دیدیم وزیر از دست می‌رود.

8. ♔h7! ♔g8

سیاه کیش ندارد و وزیرش نمی‌تواند همزمان از مات در a8 و h8 جلوگیری کند.

9. ♔ag7+ ♔f8

10. ♔h8+

وزیر می‌گیرد.

این نمای درستی است که باید هدف سیاه رسیدن به آن باشد. هر دو فیل به بهترین وجه نزدیک به هم قرار گرفته‌اند و از پیشروی شاه حریف جلوگیری می‌کنند. شاه هم به‌خوبی در عرض هفتم نزدیک به کنج صفحه و در مجاورت فیل‌ها مستقر شده است. یعنی سیاه در حالیکه به خوبی درمقابل حمله از دو طرف محافظت می‌شود، فضای کافی برای مانور دارد.

دفاع بدین‌گونه پیش می‌رود:

1. ♔d7+ ♔g8!

1. ... ♔f7? که به شاه سفید اجازه نزدیک شدن با

2. ♔f5! را می‌دهد. خوب نیست، واریاسیونهای

برنده بدین قرارند:

2. ... ♔c3 3. ♔a7 ♔b2 (الف)

فیل حرکت دیگری ندارد و 3. ... ♔g8 درمقابل

4. ♔b8+ ♔a3 به باخت می‌رسد، 4. ♔b6

در صورت

4. ... ♔c3 5. ♔g1+ ♔h7 6. ♔h2+

♔g8 7. ♔b8+ ♔h7 8. ♔c7

فیل می‌گیرد.

5. ♔d4+ ♔f8 5. ... ♔g8 6. ♔f6 ♔f8

7. ♔d8+ ♔e8 8. ♔e6

به برد می‌رسد. 6. ♔a1 یا راه حل طراح:

6. ♔h8+ ♔e7 7. ♔e5+ ♔f8

ممکن است حتی وزیر درمقابل دو رخ به پیروزی برسد، اما این فقط در صورتی ممکن می‌شود که پوزیسیون بازنده باشد، مثلاً یک رخ از ناحیه رخ دیگر یا شاه حمایت نشود. همچنین اگر یکی از طرفین دارای یک سوار سبک باشد، معمولاً برد تضمین می‌شود. حتی آخر بازی وزیر درمقابل رخ و دو سوار سبک، برای طرفی که وزیر دارد بدتر است اگرچه معمولاً مساوی می‌شود.

ب: وزیر درمقابل دو فیل

در آخر بازی وزیر درمقابل سوارهای سبک، نتیجه معمولاً به نحوه استقرار مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. چهار سوار سبک معمولاً می‌برد. سه سوار سبک حاصلی بیش از مساوی ندارد و دو سوار سبک ممکن است به شکست بیانجامد. با بررسی نمودار ۱۰۰ آغاز می‌کنیم که دو فیل موفق به دفاع از خود می‌شوند.

ساده ترین ادامه

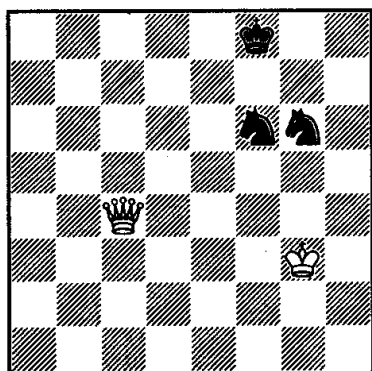
13. ... ♖e6 14. ♔f3 ♖f7+ 15. ♔d7
♖g8

است. پوزیسیون مساوی است.

حتی در وسط صفحه، دو فیل اغلب مقابل وزیر
مساوی می کنند اما بازی بسیار بغرنج تر است.

ج: وزیر در مقابل دو اسب

شگفت انگیزتر آن که دو اسب شانس های دفاعی
بهتری نسبت به دو فیل عرضه می کنند و این آخر
بازی مساوی محسوب می شود. البته سیاه باید
سوارهای خود را درست مستقر کند. در نگاه اول،
ممکن است نحوه استقرار اسب هایی که از یکدیگر
دفاع می کنند صحیح به نظر برسد، اما این گونه نیست.
چنین نمایی به شاه سیاه اجازه می دهد تا به درون
شکاف های ایجاد شده رخنه کند و همزمان وزیر بتواند
شاه مدافع را از اسب ها دور کند. همانند آخر بازی دو
فیل، وظیفه اصلی دفاعی، جلوگیری از نزدیک شدن
شاه حریف است، از این رو بهترین نحوه استقرار
اسب ها نمودار ۱۰۱ است. در هر حال آنها باید به شاه
خود نزدیک باشند و در حاشیه صفحه قرار نگیرند.



(۱۰۱)

ت. فون درلازا

1. ♔e6 ♔g7

2. ♔f3 ♖h7

ادامه 2.... ♖h8 3. ♔f4 ♖f7 مشکلات

8. ♔f6 6. ... ♖b4

یا، 6.... ♖e7 7. ♔h8+ ♖g8 8. ♔g6

یا 6.... ♖d6 7. ♔h8+ ♔e7 8. ♔f6+

هم به برد می رسند. 7. ♔h8+ ♔e7

یا 7. ... ♖g8 8. ♔g6

b4 اش را از دست می دهد.

2. ... ♖a1 3. ♔a7 ♖b2

4. ♔b6

به واریاسیون الف تبدیل می شود.

3. ♔a7 ♖c3 4. ♔g1+ ♔h7 5. ♔h2+

♔g8 6. ♔b8+ ♔h7 7. ♔c7

و سفید فیل می گیرد.

2. ♔e6+ ♔g7

3. ♔f4 ♖h7!

سیاه باید فیلش را نزدیک به شاهش نگه دارد و در

عین حال از ♔f5 جلوگیری به عمل آورد. در صورت

3. ... ♖f7 4. ♔d7 ♔g6 5. ♔g4+

و به دنبال آن ♔f5. سفید به پیروزی می رسد.

4. ♔d7+ ♔g6

4. ... ♔g8 حتی مطمئن تر است، اما حرکت

متن هم به مساوی می رسد.

5. ♔g4 ♖g8

6. ♔e8+ ♔g7

یا 6. ... ♖f7 7. ♔d7 ♖g8

7. ♔f5 ♖h7+

8. ♔e6 ♖g8+

9. ♔d7 ♖f7

و اکنون اگر صفحه را ۹۰ درجه بچرخانیم تقریباً به

همان پوزیسیون نمودار ۱۰۰ می رسیم. سفید

پیشرفتی نداشته و کار دیگری که قادر به انجام آن

باشد مشاهده نمی شود. پس از

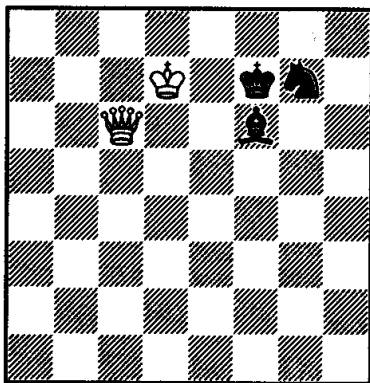
10. ♔e4 ♖g8 11. ♔g4+ ♔f7

12. ♔h5+ ♔g7 13. ♔e8

است. به همین دلیل، آخر بازی وزیر در مقابل دو اسب، منطقاً مساوی است.

د: وزیر در مقابل فیل و اسب

برخلاف دو گروه سوار سبک قبلی، فیل و اسب تنها شانس‌های اندکی برای تأمین مساوی عرضه می‌کنند. دلیل عمده آن است که این دو سوار در جلوگیری از پیشروی شاه دشمن دچار مشکل هستند. نمودار ۱۰۲ نشان می‌دهد که حتی در یک پوزیسیون نسبتاً مطلوب هم نمی‌توان پایداری کرد.



(۱۰۲)

پ. بیلگوئر ۱۸۴۳

بیلگوئر خود این پوزیسیون را به عنوان مساوی ارائه کرد، نظری که توسط همعصرانش پذیرفته شد. برگر اولین کسی بود که ثابت کرد سیاه نمی‌تواند از پوزیسیون دفاع کند. ارائه یک تجزیه و تحلیل کامل در اینجا به درازا میکشد، بنابراین ما فقط یک واریاسیون نسبتاً روشن را بررسی می‌کنیم:

1. ♖g2

این حرکت از ادامه

1. ♖d5+ ♔g6 2. ♖g2+

بیلگوئر، که به سیاه حق انتخاب (h7(h6) ... ♔h7 را می‌دهد، بهتر است.

1. ... ♕e5

در ممکنه دیگر سفید به آسانی می‌برد:

1. ... ♖g8

بیشتری برای سیاه ایجاد می‌کند، زیرا پس از 4. ♔c6! با تهدید 5. ♖g2+ جلوگیری از پیشروی شاه سفید آسان نخواهد بود.

3. ♖g4

در صورت

3. ♖d7+ ♔g8 4. ♖d8+ ♔f7

5. ♖c7+ ♕e7

و 6. ... ♕f6 هم سوارهای سیاه به خوبی فعالیت می‌کنند. سیاه اگر بخواند می‌تواند مهره‌هایش را به سوی مرکز بکشد زیرا در آنجا خطر کمتر است.

3. ... ♕hf8

3. ... ♕f6+ ریسکی است پس از

4. ♔f5 ♕h4+ 5. ♔g5 ♕f3+

6. ♔f4 ♕h4 7. ♔h3 ♕g6+ 8. ♔f5

پوزیسیون شاه سفید شانس‌های برد را افزایش می‌دهد.

4. ♖d6 ♔f7

5. ♖d5+

در صورت 5. ♔h5 ♕e6 هدف سیاه رسیدن

به پوزیسیونی است که اسب‌ها در e6 و e5 و شاه در f6 باشد. از سفید در این حالت کار خاصی ساخته نیست.

5. ... ♖g7

سفید دیگر به سختی می‌تواند پیشروی کند.

چون با 6. ♖g5? ♕h7+ وزیرش از دست

می‌رود. پس باید

6. ♖d4+ ♔f7 7. ♔f5 ♕e7+ 8. ♔e4

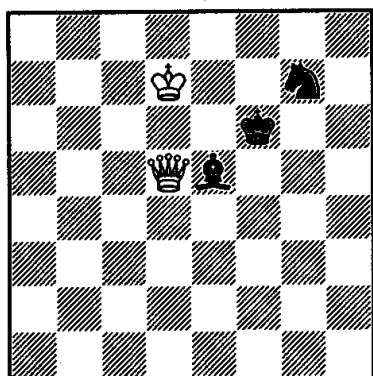
♕fg6

بازی کند که به چیزی دست نمی‌یابد.

در چنین آخر بازی‌هایی همان قدر که، تعیین

پوزیسیون‌های مساوی دشوار است به همان اندازه

ترسیم طریقه برد سفید در مقابل دفاع صحیح، سخت



(۱۰۳)
حرکت سیاه

6. ... ♖f4

سیاه نمی‌تواند از نزدیک شدن شاه سفید

جلوگیری کند. او پس از

6. ... ♖a1 (6. ... ♖b2 7. ♚f3+ ♜f5
8. ♚c6+ ♚g7 9. ♚b5) 7. ♚c6+
♚f7 8. ♚c4+ ♚g6 9. ♚c2+ ♚f6
10. ♚f2+ ♜f5 11. ♚b6+ ♚g7
12. ♚a5

شکست می‌خورد و پس از ادامه‌های زیر نیز

سوارهایش در وضع بدی قرار می‌گیرند:

6. ... ♖g3 (6. ... ♖h2 7. ♚c6+ ♚f7
8. ♚f3+ ♚g8 9. ♚e7) 7. ♚c6+
♚g5 8. ♚c3 ♜h5 9. ♚f3

یا

6. ... ♖b8 7. ♚c6+ ♚f7 8. ♚b5
♜h2 9. ♚f1+ ♚g8 10. ♚e7

یا

6. ... ♚f5 7. ♚e7 ♚f4 8. ♚f7

7. ♚c6+ ♚g5

در صورت 7. ... ♚f5، حرکت 8. ♚e7 هم پس از

حرکت متن خوب به شمار می‌رود.

8. ♚e4 ♜f5

9. ♚e6 ♜g3

سفید پس از

(ادامه ♚g6 2. ♚f8 1. برای سفید حتی

بهتر است)

2. ♚g6 ♜a1 (2. ... ♜h4 3. ♚h6)

3. ♚a6 ♜e5 4. ♚e7

و به دنبال آن 5. ♚c4+ و 6. ♚f7، به همین گونه است.

1. ... ♜f5

(1. ... ♜h5 2. ♚d5+ ♚g6 3. ♚e4+

و 4. ♚e6)

2. ♚d5+ ♚g6 3. ♚e4

و به دنبال آن 4. ♚e6، یا

1. ... ♜h4 2. ♚d5+ ♚g6 3. ♚e4+

که سفید یک سوار می‌گیرد.

2. ♚g5

در صورت 2. ♚d5+ ♚f6 سفید حرکت

انتظاری خوبی ندارد.

2. ... ♚f6

3. ♚g4

سفید پس از ادامه پیشنهادی کار اشت،

3. ♚g3 ♜d4 4. ♚b3+ ♚f6 5. ♚c6

هم به پیروزی می‌رسد، اما حرکت متن ساده‌تر به نظر می‌آید.

3. ... ♚e5

4. ♚c4+ ♚g6

5. ♚e4+ ♚f6

6. ♚d5!

این ادامه از

6. ♚c6 ♜f5 7. ♚f3 ♚e6 8. ♚b3+

♚f6 9. ♚d5

پیشنهادی بیلگوئر بسیار نیرومندتر است، زیرا سیاه

می‌توانست با 6. ... ♚e6! وضع را دگرگون کند و

مشکلاتی برای سفید ایجاد کند. اکنون سیاه در

وضعیت اکراهی است.

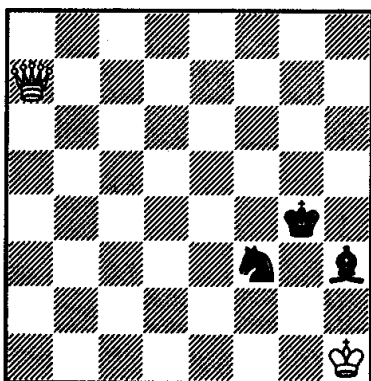
6. ♖h5 ♙h8

7. ♚e7+ ♙g7

8. ♖g5 ♚g8

و سفید نه می تواند شاهش را جلو ببرد نه می تواند وضع اکراهی ایجاد کند. بازی آشکارا مساوی است.

ما همچنین می توانیم به پوزیسیون نمودار ۱۰۵ اشاره کنیم. سفید نمی تواند شاهش را از وضعیت پات خارج کند. اما اینها استثناء هستند و ارزیابی کلی ما درمورد غلبه وزیر بر اسب و فیل را تغییر نمی دهند.



(۱۰۵)

با این مثال، ما به کند و کاو پوزیسیون های پایه که از آخر بازی های وزیر منتج می شوند خاتمه می دهیم. چنین آخر بازی هایی را نمی توان به همان سهولت آخر بازی های پیاده طبقه بندی کرد و قضاوت ما غالباً مبتنی بر ملاحظات کلی پوزیسیونی است. هرچند بسیاری از ایده های کلیدی که در پوزیسیون های مختلف به کار می روند را نشان داده ایم. در خاتمه ببینیم که چگونه می توان این دانسته ها را در چند بازی از بازی های عملی به کار گرفت.

مثال های عملی

اولین مثال ما نمودار ۱۰۶، از بازی لیسیتسین - کاپابلانکا در تورنمنت مسکو، ۱۹۳۵ است.

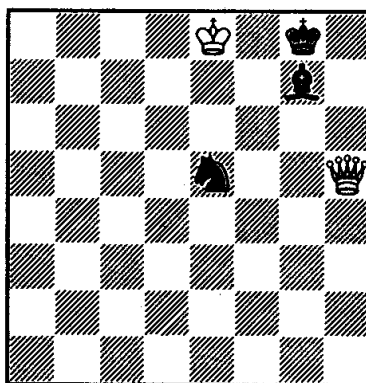
9. ... ♗g7+ 10. ♚f7 ♗f5? 11. ♚d5 ♖g4 12. ♚e6

اسب می گیرد.

10. ♚f3

و سفید هم آهنکی مهره های سیاه را به هم ریخته است، به گونه ای که اکنون می توان آخر بازی او را برنده ارزیابی کرد. خواننده علاقه مند می تواند این بررسی را در یک کتاب تخصصی تر آخر بازی دنبال کند.

اما حتی با فیل و اسب هم پوزیسیون های استثنایی پیدا می شود که در آنها وزیر شانس برای برد ندارد. یکی از مشهورترین آنها پوزیسیون زیر است.



(۱۰۴)

م. کارشت ۱۹۰۳

سوارهای سیاه به نحو ایده آلی می توانند دفاع کنند، فیل از اسب حمایت می کند و شاه از فیل، و سوارها بی آنکه در وضعیت اکراهی قرار گیرند فضای کافی برای مانور دارند. سفید نمی تواند پیشرفتی حاصل کند.

1. ♚e7 ♙h8

2. ♚e6 ♙g7

3. ♚f5 ♙h8

4. ♖g5 ♙g7

پوزیسیون عملاً تغییر نمی کند.

5. ♚e8+ ♚h7

♙xc6

که یک آخر بازی برنده پیاده نصیب سیاه می‌کند
(پیاده رونده دور).

3. ... ♖c4!

4. g3

تهدید سیاه افزایش فشار با 4. ... ♙d5 بود که
اکنون با 5. ♖g2+ مقابله می‌شود. اما این حرکت
پیاده‌ای منجر به تضعیف آتی جناح شاه و به خصوص
خانه f3 سفید می‌شود. در ادامه بازی کاپابلانکا به طرز
استادانه‌ای از ضعف این خانه استفاده می‌کند.

بوندارفسکی دفاع فعالانه‌تری را با 4. ♙b1!
توصیه می‌کند که مطمئناً چشم‌اندازهای بهتری از
ادامه بازی، پیش روی سفید قرار می‌دهد. پس از
4. ... ♖c3+ 5. ♖d3 ♙xd3+ 6. ♙xd3
♙d5

سیاه در آخر بازی به پیروزی می‌رسد:

(7. ♙e3 g5! *8. hg fg 9. ♙d3 h4
10. ♙e3 g4 یا 8. g3 g4! 9. ♙d3 f5
10. ♙e3 ♙c4)

اما سفید در عوض می‌تواند با 5. ♙e2! بازی
متقابل پیدا کند، گرچه سیاه با

5. ... ♙xd4 6. ♙xg6 ♙e5+ 7. ♙f3
♙xb5

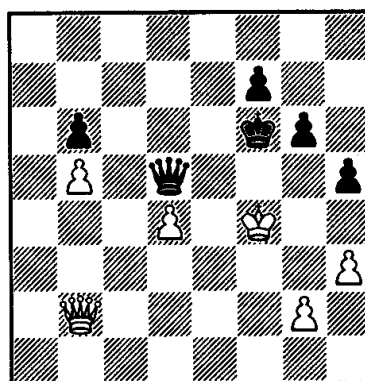
یک پیاده می‌گیرد ولی سفید پس از

8. ♙g8+ ♙e5 9. ♙b8+

شانس‌های مساوی مختصری دارد. یک قاعده کلی خوب
در آخر بازی‌های وزیر، آن است که نباید وزیر به عنوان یک
مدافع غیرفعال به کار گرفته شود بلکه همیشه باید در صدد
استفاده فعالانه از آن در بازی متقابل بود.

4. ... g5!

5. hg fg



لیسیستین - کاپابلانکا ۱۹۳۵

(۱۰۶)
حرکت سیاه

از آنجا که قوا برابر است و سیاه فاقد تهدیدهای
واقعی و حمله ماتی است، ممکن است پوزیسیون در
نگاه اول مساوی به نظر برسد. اما، بررسی دقیق‌تر،
چند برتری کوچک سیاه را آشکار می‌کند. اولاً وزیرش
قدرتمندانه در d5 متمرکز شده است، دوماً،
پوزیسیون پیاده‌اش مرتب‌تر است، سوماً به دلیل
ضعف پیاده‌های سفید، وزیر سفید نقش غیرفعالی
ایفا می‌کند، و چهارماً از شاه سیاه نسبت به همتای
سفید خود در مقابل کیش‌ها بهتر حمایت می‌شود.

در نگاه به تک‌تک آنها، برتری‌های فوق‌ناچیز به نظر
می‌رسند، اما در جمع، برتری پوزیسیونی آشکاری به سیاه
می‌دهند. طریقه بهره‌گیری کاپابلانکا از این عناصر برای
کسب پیروزی بی‌نهایت آموزنده است.

1. ... ♙e6

گرچه وزیر سفید غیرفعال است ولی از پیاده‌های
d, b, g دفاع می‌کند، بنابراین سیاه بدون کمک
شاهش که اینک عازم d5 است نمی‌تواند موفق باشد.

2. h4 f6

3. ♙e3

اگر سفید سعی کند با

3. ♙e2+ ♙d6 4. ♙e4

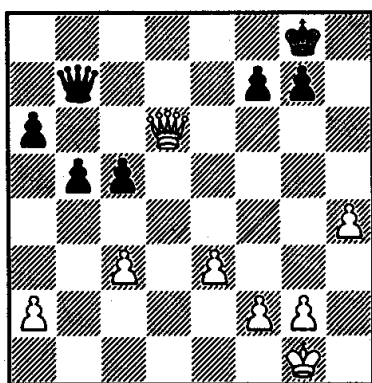
از پیاده رونده d اش استفاده کند سیاه با 4... g5+
پاسخ می‌دهد.

5. hg ♙xg5+ 6. ♙f3 ♙xb5 7. ♙f4+
♙d7! 8. ♙xf6 ♙c6+ 9. ♙xc6+

*-- سفید با 8. g4! به پیروزی می‌رسد. مترجم

سادگی آخر بازی پیاده را می برد.

در آخر بازی های وزیر، پیاده های رونده اهمیت اساسی دارند. بدیهی است که پیاده رونده ای که به وسیله وزیر حمایت شود نیرویی به حساب می آید و بسیاری از اوقات چنین پیاده ای کمبود قوا را جبران می کند. یعنی می توان گهگاه چند پیاده را برای ایجاد یک پیاده رونده قربانی کرد و پوزیسیونی کاملاً بازنده را نجات داد. نمودار ۱۰۷ این دفاع هوشمندانه را نشان می دهد.



(۱۰۷)
حرکت سیاه

روبینشتاین - کاپابلانکا ۱۹۱۴

سفید یک پیاده پیش است و وزیر فعالیت دارد. از سوی دیگر وزیر سیاه مجبور به دفاع از پیاده های جناح وزیرش است. اگر سیاه به دفاع غیرفعال بپردازد سفید اکثریت پیاده های اش را پیش می راند و به زودی پوزیسیون برنده ای پیدا می کند.

سیاه چه می تواند انجام دهد؟ پیاده c اش مورد حمله واقع شده و پس از 1. ...c4 2. a3 وزیر سیاه ملزم به حمایت دائم از پیاده a خواهد بود. 1. ...c8 هم تغییر چندانی در وضعیت نمی دهد، زیرا وزیر مجبور است کماکان به دفاع غیرفعال ادامه دهد. حمله متقابل با 1. ...e4 هم بی تأثیر است، چون پس از 2. ...x6 سفید دو پیاده جلو می افتد و شاهش پوزیسیون امنی خواهد داشت، کاپابلانکا برای خلق شانس های متقابل راه دیگری پیدا می کند.

6. ♖h2

سفید به طرز حیرت انگیزی در وضعیت اکراهی که در آخر بازی های وزیر به ندرت ایجاد می شود گرفتار آمده است. پس از 6. ♖e2، آخر بازی آشکارا بازنده محسوب می شود و

6. ♖e4 g4 7. ♖f4 ♖f6 8. ♖e4 ♖e6+ 9. ♖d3 ♖d5!

برای سفید جالب به نظر نمی رسد.

به طور نسبی بهترین ادامه

6. ♖b1 ♖c3+ 7. ♖e2

است که پس از 7. ...♖x4 7. سفید یک پیاده از دست می دهد ولی با

8. ♖g6+ ♖f6 9. ♖xh5

شانس های مساوی مختصری پیدا می کند.

حمله متقابلی که با حرکت متن آغاز شد اقدام نومیدانه ای است که به سرعت منجر به شکست می شود.

6. ... ♖b3+

7. ♖e4 g4!

تهدید 8. ... ♖f3 مات، وزیر سفید را وادار می کند تا برای دفاع برگردد.

8. ♖e2

8. ♖f2 ♖d5+ 9. ♖e3 ♖x5

8. ... ♖xg3

9. ♖c4+ ♖e7

10. ♖c8

سرانجام چنین به نظر می رسد که سفید بازی متقابلی پیدا کرده است اما دیگر خیلی دیر است.

10. ... ♖f3+

11. ♖e5 ♖f6+

12. ♖d5 ♖d6+

0-1

سیاه در حرکت بعد با تعویض اجباری وزیرها به

وزیر را مشاهده کنیم. او یک پیاده رونده در ستون a ایجاد کرده که تهدید راه‌پیمایی به سوی خانه وزارت را دارد. به علاوه سفید باید برای دفاع از پیاده f اش زمان بدهد، تا بتواند پس از آن در جناح شاه دست به اقدام بزند. شانس‌هایش برای برد از بین رفته‌اند.

5. ♖c8+ ♔h7

6. ♜f5+ g6

البته 6. ♜g8 ... هم میسر بود، اما حرکت متن یک تمپ مهم می‌گیرد گرچه جناح شاهش را اندکی ضعیف میکند.

7. ♜f6 a5

8. g4 a4

9. h5 gh!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا

9. ...a3? 10. h6! ♜xh6 11. ♜h8+ ♔g5 12. ♔g3!

به حمله ماتی می‌انجامد. به همین گونه 9. ... ♜e6 درمقابل 10. hg+ به باخت می‌رسد.

10. ♜f5+

روبینشتاین نمی‌خواهد با آتش بازی کند. درواقع 10. gh ♜e6! به سیاه شانس برد می‌داد.

10. ... ♔g7

11. ♜g5+ ♔h7

11. ... ♜f8 12. ♜d8+

12. ♜xh5+ ♔g7

13. ♜g5+ ♔h7

$$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$$

سیاه نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد و برای سفید چیزی بهتر از مساوی وجود ندارد. در آخر بازی‌های وزیر، همان‌گونه که گفته شد پیاده‌های رونده مهم‌تر از برتری‌های کمی هستند.

ممکن است تصور شود که آخر بازی‌های کاملاً تئوریک، کاربرد ناچیزی در بازی عملی دارند اما این

1. ...b4!

هدف، ایجاد یک پیاده رونده با حداکثر سرعت ممکن است.

2. ♜xc5?

این حرکت کار سیاه را تا حدودی آسان می‌کند. 2. cb ♜xb4 هم بهتر نیست اما 2. c4! مشکلات بیشتری برای سیاه فراهم می‌کند، زیرا هم 2... ♜a7 و هم 2. ... ♜c8 3. ♜b6 3. ♜d8+ و سپس ♜a5 برایش خوب نیست. به محض آنکه سفید پیاده‌های جناح وزیر سیاه را بی‌تحرک کند می‌تواند پیاده‌های خودش را پیش براند.

اما یک امکان جالب در اختیار سیاه است. او می‌تواند با 2. ... ♜e4! حمله متقابل کند، چون 3. ♜xc5 ♜b1+ 4. ♔h2 ♜xa2 5. ♜xb4 ♜xf2

هیچ شانس به سفید نمی‌دهد. بنابراین بهترین حرکت 3. ♜xa6 است که در آن صورت سیاه با خونسردی 3. ... ♔h7! پاسخ می‌دهد و سفید را با مسائل دشواری روبه‌رو می‌کند. وزیرش ملزم به دفاع از پیاده‌های c و a است که گرفتن هر کدام، یک پیاده رونده قوی نصیب سیاه می‌کند. اگر سفید با 4. g3 از پیاده رخ خود دفاع کند، سیاه پس از

4. ... ♜b1+ 5. ♔g2 ♜e4+ 6. ♔h2 ♜c2

تکرار حرکت را تحمیل می‌کند. سفید به رغم دو پیاده اضافه‌اش، ممکن است راهی برای بهره‌گیری از برتری‌اش نداشته باشد، اما باید حداقل این شاخه‌ها را امتحان کند.

2. ...bc

3. ♜xc3 ♜b1+

4. ♔h2 ♜xa2

اکنون می‌توانیم اولین نتایج بازی سیاه در جناح

همیشه از دادن چنین کیش‌هایی باید پرهیز کرد. قبلاً گفته شد که این نوع آخربازی نیازمند وزیرهای مرکزی فعال است و چون سفید قادر به مرکزی کردن وزیر خود نشده است، سیاه باید با $3... \text{e5!}$... 3. از این شانس استفاده کند.

همان‌گونه که آلمخین خود پس از بازی تأیید کرد، با این حرکت، سیاه به مساوی دست می‌یافت. $4... \text{c8+}$ یا $4... \text{a7+}$ پس از $4... \text{d6}$... 4. به جایی نمی‌رسید و $4... \text{f7}$ به سیاه امکان کیش دائم می‌دهد:

$4... \text{h5+}$ 5. e7 6. h4+ e8
همچنین است ادامه
 $4... \text{e7}$ g3+ 5. f7 f4+ 6. e8
 b8+ 7. d8 b5+ 8. f7
 f1+

4. f7 h1

سیاه نه می‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند و نه هیچ شانسی برای دادن کیش دائم دارد. مثلاً، پس از

$4... \text{f2+}$ 5. e8 g3 6. e7+
 c6 7. f6 g8+ 8. e7 h7+
9. f8

می‌بازد. یا پس از

$4... \text{f1+}$ 5. e8 a1
(برای جلوگیری از e7+ و f6 سفید)
 $6... \text{c7+}$ b5 7. e7

و شاه سفید به زودی از کیش می‌گریزد.

محکمترین دفاع سیاه

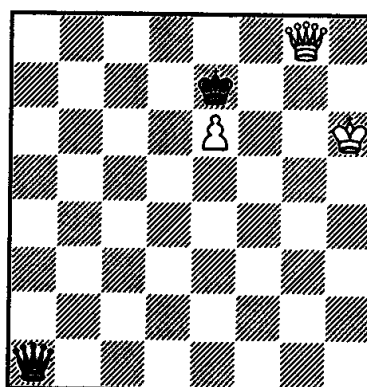
4. ... f2+ 5. e8 h2

است اما پس از $6... \text{e7}$ و $7... \text{f6}$ در حالی که سیاه به سختی قادر به حفظ پوزیسیون است سفید می‌تواند پیاده‌اش را پیش براند.

5. c7+ b5

امر درمورد آخر بازی‌های وزیر که بسیاری از آنها پس از ارتقاء پیاده طرفین به وجود می‌آیند صادق نیست.

نمودار ۱۰۸، نشان‌دهنده بازی غیردقیقی است که معمولاً در آخر این بازی‌ها اتفاق می‌افتد.



(۱۰۸)

آلمخین - اشتولتز ۱۹۴۲

به طور کلی چنین پوزیسیون‌هایی شانس‌های برد خوبی نصیب سفید می‌کنند یا از نظر تئوریک برنده محسوب می‌شوند، اما در اینجا یک عامل به نفع سیاه است. شاهش نزدیک پیاده است و از تسلط وزیر سفید بر مرکز که در آنجا می‌تواند از شاه سفید درمقابل کیش حمایت کند جلوگیری می‌کند. ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا می‌کند:

1. f7+ d6

2. d7+ c5

سیاه پس از $3... \text{e5}$ 2. وزیرش را از دست می‌دهد. اکنون سفید نمی‌تواند $3... \text{e7}$ بازی کند زیرا پس از $3... \text{f6+}$ ، کیش دائم وجود دارد.

3. g6 g1+?

بارها شنیده‌ایم که کیش‌های بی‌هدف غالباً نتایج فاجعه‌آمیزی در پی دارند. حرکت متن وضع وزیر سیاه را بهتر نمی‌کند ولی با واداشتن شاه سفید به آنجا که خود می‌خواهد برود یک تمپ مفید به سفید می‌دهد!

8. ♖e6 ♙h3+ 9. ♔d6 ♙d3+
10. ♔c7 ♙c4+ 11. ♔b8 ♙b3+
12. ♔a7 ♙f7 13. ♙d6!

یا 8.e7 ♙b7+ 7. ♙f5! که همان گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ نشان دادیم به برد می‌رسد.

البته حرکت متن برخلاف اشتباه اشتولتز چیزی را خراب نمی‌کند بلکه ناخواسته اوضاع را پیچیده می‌کند.

7. ... ♙a3

8. ♙d3+ ♙b4

این حرکت بلافاصله به شکست می‌رسد اما حتی 8. ♙b2 ... بهتر هم سرانجام به شکست ختم می‌شد. سفید می‌توانست یا

8.e7 ♙h5+ 9. ♔e6 ♙g4+ 10. ♔d6 (یا 10. ♙f5)

بازی کند، یا همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ 8. ♙f5 و سپس 9.e7

9. ♙f5!

اکنون این حرکت از 9.e7 هم مؤثرتر است.

9. ... ♙c6

سیاه پس از 10.e7 ... ♙b7+ 9. انتخاب‌های بیشتری داشت ولی با این وجود می‌باخت. 10. ... ♙c7 به شاخه اصلی تبدیل می‌شد، 11. ♙f8 ... ♙a7 10. بلافاصله می‌باخت و 12. ♔e6 ♙a7 11. ♙f4! 10. ... ♙a3 هم همان گونه که در نمودار ۹۴ دیدیم به برد می‌رسید.

10.e7 ♙c7

11. ♙e4+ ♙a3

12. ♙d4!

اکنون از تهدید 13. ♙f8 نمی‌توان جلوگیری کرد، زیرا 12. ... ♙b7 13. ♙a1+ درمقابل و

اشتولتز بد دفاع میکند و کار سفید را نسبتاً آسان می‌کند. اما حتی 4. ♙b4 ... 5. بازی را نجات نمی‌داد پس از

6. ♙f4+ ♙a3 7.e7 ♙h7+

(در صورت)

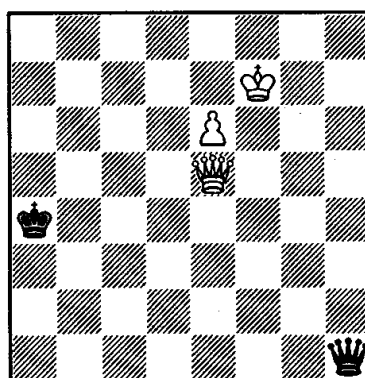
7. ... ♙d5+ 8. ♔g7 ♙d7 9. ♙f8

سفید به پیروزی می‌رسد)

8. ♔e6 ♙h3+ 9. ♔d6 ♙d3+
10. ♔c7 ♙c3+ 11. ♔b7 ♙b2+
12. ♔a7 ♙g7 13. ♙d6+ و 14. ♔a6

سفید می‌برد.

6. ♙e5+ ♙a4



(۱۰۹)

آلخین - اشتولتز ۱۹۴۲

اگر شاه به عرض ششم برود آنگاه سفید با

7.e7 ♙h7+ 8. ♙g7

بلافاصله به پیروزی می‌رسد و 6. ♙b4 ... هم مطمئناً بهتر از ادامه متن نیست.

7. ♙d4+

آلخین در اینجا مرتکب همان اشتباهی می‌شود که حریفش پیشتر انجام داده بود، او با کیش‌های غیرضروری پوزیسیون شاه سیاه را بهتر می‌کند و در عین حال پوزیسیون وزیرش بهتر نمی‌شود. سفید دو راه ساده‌برد دارد. یا 7.e7 ♙h7+ اگر 7... ♙f3+ یا 7. ♙f1+ ... 7. آنگاه 8. ♙f6 و 9. ♙f8 می‌برد،

1.g4 hg

2.fg ♘g5!

یک حرکت تدافعی هوشمندانه که تقریباً سیاه را نجات می‌دهد. او پیاده رونده را نابود می‌کند و یک آخر بازی وزیر مقابل رخ با یک پیاده برای دو طرف ایجاد می‌کند. پوزیسیون جالبی روی می‌نماید.

3.♙f5 ♘xh3+

4.♙xh3 ♖c6

در اینجا سفید ظاهراً آنچنان از قربانی اسب شوکه شد که بدون طرح به بازی ادامه داد و سرانجام در وضعیتی که شاه سفید در f5، وزیر در c3، پیاده در g4، و شاه سیاه در g8، رخ در e6 و پیاده در f7 بود توافق به تساوی شد. در واقع سفید در این پوزیسیون پیشرفت نمی‌کند، زیرا نه شاه سیاه را میتوان از g8 یا g7 دور کرد نه رخ سیاه را از عرض ششم.

اما، بیا دید ادامه بازی را به فراموشی سپاریم و توجه خود را به پوزیسیون پس از قربانی معطوف کنیم. سفید با دادن اجازه رسیدن شاه سیاه به g8 شانس‌هایش را به باد داد. شاه باید در ستون e باقی می‌ماند در این حالت سفید می‌توانست پیروزی را تحمیل کند.

5.♙h4+ ♔e8

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل مان درمورد آخر بازی وزیر مقابل رخ دیدیم، 5. ...f6 فقط به سفید کمک می‌کند.

6.♙h8+ ♔e7

7.♙f2

اکنون که شاه سیاه محدود شده طرح سفید رساندن پیاده‌اش به g5 و شاهش به f5 یا h5 است. سیاه فقط باید انتظار بکشد.

7. ... ♖g6

8.♙f3 ♖e6

9.♙g4 ♖g6+

14. ♙b1+ ناکام می‌ماند. سیاه باید تسلیم می‌شد اما به آخرین دام امید می‌بندد.

12. ... ♙h2

13. ♙c5+ ♙a2

14.e8= ♙ ♙f4+

15. ♙g7 ♙g3+

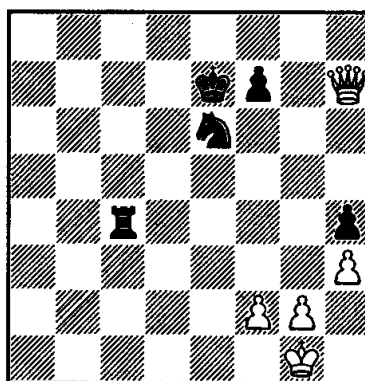
16. ♙f8!

تا پایان دقت لازم است. پس از

16. ♙g6? ♙c3+!

یک پات شگفت‌انگیز ایجاد می‌شد. سیاه سرانجام در اینجا تسلیم شد.

نمودار ۱۱۰ یک مثال جالب از آخر بازی وزیر درمقابل رخ و اسب را پیش روی ما قرار می‌دهد.



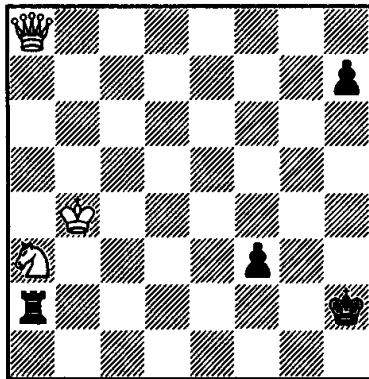
(۱۱۰)

زمیش - پرینس ۱۹۳۸

سفید دارای برتری آشکار قواست، لیکن تبدیل آن به برد دشوار است. تمام پیاده‌ها در یک جناح هستند. سفید هنوز پیاده رونده ندارد، نشانه‌ای از حمله در اردوی سیاه دیده نمی‌شود و از آنرو که رخ می‌تواند بین d4 و f4 نوسان کند، ایجاد وضع اکراهی ناممکن است. با این وجود سفید یک طرح برد روشن دارد: g3 بازی کند و یک پیاده رونده به وجود آورد تا بعداً بتواند وزیر شود. او می‌توانست با 1. ♙h8 تدارک این کار را ببیند اما در عوض با بازی عجولانه شانس پیروزی‌اش را در معرض مخاطره قرار می‌دهد:

از بین می‌برد، روش آموزشی فوق راه پنهان برد را نشان می‌دهد.

نمودار ۱۱۲ موقعیت نادری را پیش روی ما قرار می‌دهد که در آن برتری کمی سفید باید صرف متوقف ساختن یک پیاده رونده نیرومند شود.



(۱۱۲)
حرکت سیاه

فلور - اوزولس ۱۹۳۷

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید به آسانی می‌برد، اما در بررسی دقیقتر مشکلات مشخصی بروز می‌کنند. نوبت حرکت با سیاه است و او می‌تواند بلافاصله پیاده‌اش را به عرض دوم براند. درواقع اگر به خاطر وجود پیاده h نبود، سیاه می‌توانست با قربانی کردن فوری رخ درمقابل اسب و سپس پیشروی پیاده مساوی کند. وانگهی، حتی اگر سفید رخ را هم بگیرد همیشه تضمینی برای برد وجود ندارد، زیرا اسبش از صحنه عملیات دور است.

اول از همه، به اختصار ادامه بازی را بررسی می‌کنیم:

1. ... ♖b2+?

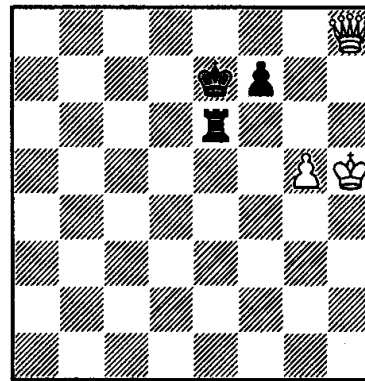
ایده نهفته در این حرکت، راندن شاه سفید به عرض سوم است به طوری که رخ بعداً بتواند سوارهای این عرض را آچمز کند. اما طرح، عملی نیست و به سرعت به باخت می‌انجامد. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید سیاه با 1. ... f2! می‌توانست مشکلات زیادی برای سفید ایجاد کند.

10. ♔h5 ♖e6

البته 11. ♔e5+ 10. ... ♖xg3? خوب نیست.

11. g4 ♖g6

12. g5 ♖e6



(۱۱۱)

زمیش - پرینس ۱۹۳۸
(واریاسیونی از بازی)

اکنون سفید می‌تواند در این پوزیسیون که از لحاظ تثوریک برنده است، دست به اقدامات فعالانه‌تر بزند.

13. ♔b8! ♖g6

تنها حرکت، زیرا 13. ... ♔d7 درمقابل 14. ♔f8 ناکام می‌ماند و 13. ... ♖d6 14. ♔c7+ اجازه تعویض پیاده‌ها را می‌دهد.

14. ♔b4+ ♔e8

سیاه نمی‌تواند اجازه رسیدن وزیر به f8 را بدهد و 14. ... ♖d6 15. ♔b7+ و 16. ♔b8+ همان‌گونه که دیدیم به تعویض پیاده‌ها منجر می‌شود.

15. ♔e4+ ♖e6

یا

15. ... ♔f8 16. ♔xg6! fg+ 17. ♔xg6 ♔g8 18. ♔h6 ♔h8 19. g6

می‌برد.

16. ♔xg6+! fe

17. ♔h6

و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیاده را نمی‌توان متوقف کرد در حالی که پس از بازی هر دو بازیکن تصور می‌کردند که g4 امکان پیروزی را

پیاده اضافی در چنین آخربازی‌هایی خود یک مانع برای دفاع محسوب می‌شود چون از پات جلوگیری می‌کند.

2. ... ♖g1

3. ♔g4+

حتی در اینجا هم، سفید باید مراقب باشد. به عنوان مثال 3. ♔e3? به سیاه امکان می‌دهد تا با 3. ... ♜xa3! 4. ♔xa3 h5! 5. ♔g3+ ♔f1 6. ♔b2 h4 مساوی کند.

3. ... ♖h2

4. ♔d1!

حرکت برنده‌ای که تهدید 5. ♔f1 و به دنبال آن 6. ♜c4 را دارد. سیاه نمی‌تواند

4. ... ♔g2 5. ♜c4!

بازی کند و باید اسب را از بین ببرد.

4. ... ♜xa3

5. ♔xa3 ♔g2

اگر پیاده سیاه قبلاً تا h5 یا h4 پیشروی کرده بود، بازی مساوی بود درحالی‌که اکنون سفید بی مشکل به پیروزی می‌رسد.

6. ♔g4+ ♔h2

7. ♔f3 ♔g1

8. ♔g3+ ♔f1

9. ♔b3 h5

در صورت

9. ... ♔e2 10. ♔g2 ♔e1 11. ♔c2!

سفید می‌برد.

10. ♔c2 h4

11. ♔g4 h3

12. ♔d2 h2

13. ♔f3 ♔g1

14. ♔e2!

2. ♔c3 ♜g2

اکنون 2. ... f2 با پاسخ

3. ♔f3 ♔g1 4. ♔g4+ ♔h2 5. ♔d1 ♔g2 6. ♜c4!

به برد سفید می‌انجامد.

3. ♜c4

البته در صورت 3. ♔xf3? ♜g3 وزیر آچمز می‌شود.

3. ... f2

4. ♜d2!

سیاه به 4. ♜e3? امید بسته بود تا در آن هنگام با 4. ... ♜g3! مساوی کند اما اکنون بازی از دست رفته است و پس از

4. ... h5 5. ♔d3 h4 6. ♜f1+ ♔g1

7. ♔a1 ♔h1 8. ♔e3 h3 9. ♔f3 ♜g1

10. ♔b1 ♜xf1 11. ♔xf1+ ♔h2

12. ♔xf2+ ♔h1 13. ♔g3

سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

تا اینجا رضایتبخش بود اما آیا سفید می‌توانست در برابر حرکت بهتر 1. ... f2! که در بولتن تورنمنت به عنوان حرکت مساوی کننده ذکر شده به برد برسد؟ بیاید تجزیه و تحلیل کنیم:

1. ... f2!

2. ♔f3!

بولتن تورنمنت چنین ادامه می‌دهد:

2. ♔b8+ ♔h1 3. ♔b7+ ♔h2

4. ♔xh7+? ♔g2 5. ♔e4+ ♔h2

پس از

6. ♔f3 ♔g1 7. ♔g4+ ♔h2 8. ♔d1

♜xa3! 9. ♔xa3 ♔g2

به مساوی منتهی می‌شود.

اما این واریاسیون دربردارنده اشتباه بزرگی است. سفید نباید پیاده h را بگیرد، زیرا قبلاً نشان دادیم که

سفید به پیروزی می‌رسد.

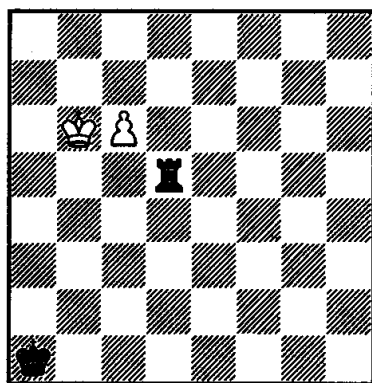
با این مثال به بحث آخر بازی‌های وزیر خاتمه می‌دهیم. با بررسی چند نمونه از ممکنه‌های متعدد امیدواریم قادر به تشریح مبانی این آخر بازی شده باشیم. برای مطالعه بیشتر خواننده می‌تواند به

کتاب‌های اختصاصی آخر بازی مراجعه کند یا به بررسی بازی‌هایی بپردازد که دربرگیرنده مطالب آموزشی باشند. فقط از طریق یک بررسی همه جانبه می‌توان امیدوار به درک کامل شاخه‌های متنوع این آخر بازی دشوار بود.

فصل ۴

آخر بازی رخ

دارند که در آنها پیاده از رخ قویتر است با نمونه‌ای کلاسیک آغاز می‌کنیم.



ف. ساودرا ۱۸۹۵

این پوزیسیون در یک بازی که در سال ۱۸۹۵ انجام شد و به تساوی انجامید، روی نمود. پس از بازی، ساودرا نشان داد که سفید می‌تواند از مسیر خیال‌انگیز زیر به پیروزی برسد:

1. c7 ♖ d6+

این حرکت اجباری است، زیرا d8 و c5 برای رخ غیرقابل دسترس‌اند. بدین لحاظ چند حرکت بعدی به آسانی قابل فهم است.

2. ♔ b5 ♜ d5+

3. ♔ b4 ♜ d4+

4. ♔ b3 ♜ d3+

5. ♔ c2!

فقط الآن سفید می‌تواند شاهش را به ستون c

بی‌تردید در بین انواع آخربازی‌ها، آخربازی رخ عمومیت بیشتری دارد. احتمالاً به همین دلیل به بهترین وجه مورد بررسی قرار گرفته و با مثالهای فراوانی از بازی عملی همراه است. اما با این همه، دشوارترین بخش تئوری آخربازی به حساب می‌آید و از میان متخصصان پیشرو تنها تنی چند به فهم همه‌جانبه‌ای از آن رسیده‌اند. بهترین استادان بزرگ جهان هم برای کسب مهارت در آخربازی رخ ناگزیر به کار شاق پرداخته‌اند. درمورد کاپابلانکا گفته می‌شود که در سالهای آغازین، قبل از آنکه به مهارت شایانی در این زمینه دست یابد بیش از هزار آخربازی رخ را به طور جامع تجزیه و تحلیل کرده بود.

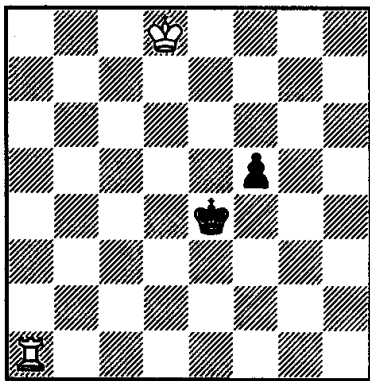
نظر به مطالب بالا، درک صحیح این نوع آخربازی اهمیت زیادی دارد. همانند آخربازی وزیر، در آخر بازی رخ، میدان امکانات وسیع است اما طبقه‌بندی و ارزیابی آن ساده‌تر است. در این قسمت تعداد محدودی پوزیسیون که پایه آخربازی رخ هستند به خواننده عرضه می‌شوند.

رخ در مقابل پیاده (ها)

رخ معمولاً از یک پیاده می‌برد اما استثناءهای فراوانی وجود دارند، به خصوص هنگامی که نتوان شاه را به سرعت لازم پیش آورد و رخ ناگزیر باید به تنهایی پیاده را متوقف کند. گاه‌گاه، حتی استثناءهایی وجود

و سفید حرکت بعد وزیر می‌کند.

اما همان‌گونه که پیشتر گفته شد این رویدادها، نادر محسوب می‌شوند. پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ بتواند پیاده را متوقف کند مفیدترند، سؤال اصلی این است آیا آنها برنده‌اند یا خیر. چنین پوزیسیون‌هایی هنگامی پدید می‌آیند که پیاده توسط شاه حمایت شود و نتوان آن را بلافاصله با شاه مقابل متوقف کرد. با یک نمای نمونه‌وار آغاز می‌کنیم:



(۱۱۵)

بدیهی است که رخ به تنهایی نمی‌تواند بازی را به برد برساند، اما آیا شاه سفید با ورود به موقع می‌تواند پیاده را از وزیر شدن بازدارد؟ اگر حرکت‌ها را محاسبه کنیم پاسخ به این سؤال تا حدی آسان خواهد بود. شاه سفید به منظور متوقف ساختن پیاده، باید به g2 (یا e2 اگر شاه سیاه در ستون g باشد) برسد. برای این کار او به ۶ حرکت نیاز دارد، درحالی‌که ۵ حرکت برای سیاه کافی است تا به پوزیسیونی که شاهش در e2 و پیاده‌اش در f2 باشد برسد. از این مطالب می‌توان نتیجه گرفت که سفید فقط در صورتی که نوبت حرکت با او باشد به پیروزی می‌رسد، بدین گونه:

1. ♔e7

سیاه در صورت حرکت با

1. ...f4 2. ♔e7 f3 3. ♔f6 f2 4. ♔g5 ♔e3 5. ♔g4 ♔e2

مساوی می‌کند.

ببرد، زیرا انجام $d1 \rightarrow d5$ ناممکن است. بازی خاتمه یافته به نظر می‌رسد، اما هنوز سیاه ادامه می‌دهد.

5. ... ♖d4

6. c8= ♖!

7. ♔xc4 ♖c4+! 6. c8= ♔ پات است.

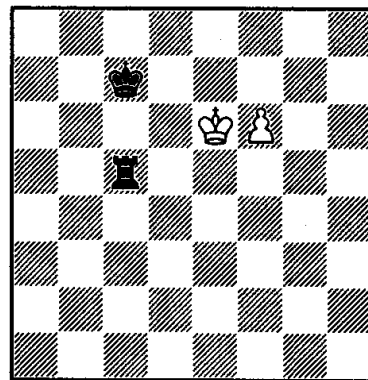
اکنون تهدید سفید $a8 \rightarrow a6$ مات است، بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

6. ... ♖a4

7. ♔b3

و سفید یا رخ می‌گیرد یا اجباراً با $c1 \rightarrow c8$ مات می‌کند. یک پوزیسیون باشکوه با زیبایی کلاسیک!

در بررسی زیر همان ایده منتهی به شکل بغرنج‌تر توسط سلسنیف ارائه می‌شود:



(۱۱۴)

سفید بدین گونه می‌برد:

1. f7 ♖c6+ 2. ♔e5!

اما

2. ♔e7 ♖c1! 3. f8= ♔ e1+

و $f1 \rightarrow f4$ به مساوی می‌رسد.

2. ... ♖c5+ 3. ♔e4 ♖c4+ 4. ♔e3 ♖c3+ 5. ♔f2! ♖c2+ 6. ♔g3 ♖c3+ 7. ♔g4 ♖c4+ 8. ♔g5 ♖c5+ 9. ♔g6 ♖c6+ 10. ♔g7

♔e2

که باز مساوی می‌شود.

اگر شاه سفید در بخش نامناسب باشد، برای پیروز شدن باید به همان نسبت به خانه وزارت نزدیکتر باشد. به عنوان مثال، اگر در نمودار ۱۱۵، شاه را در c6 قرار دهیم، سفید با

1. ♔c5 f4 2. ♔c4 ♔e3

به پیروزی می‌رسد یا

2. ...f3 3. ♔e1+ و 4. ♔d3

3. ♔c3 ♔e2

یا

3. ...f3 4. ♔e1+ ♔f2 5. ♔d2 ♔g2

6. ♔e3 f2 7. ♔e2

4. ♔d4 f3 5. ♔a2+

و سپس 6. ♔e3

هنوز تمام امکان‌های نمودار ۱۱۵ را مورد بررسی قرار نداده‌ایم. به جای جابه‌جا کردن شاه سفید، رخ را در d1 قرار می‌دهیم و نوبت حرکت را به سفید واگذار می‌کنیم. ادامه طبیعی، تولید اشکال می‌کند، زیرا پس از

1. ♔e7 f4 2. ♔f6 f3 3. ♔g5 f2

4. ♔g4 ♔e3 5. ♔g3 ♔e2

به رخ سفید حمله می‌شود، بنابراین بازی مساوی است.

به منظور پیروزی در این پوزیسیون، سفید باید

نخست محل استقرار رخ‌اش را با ♔d4! ♔e1+ 1.

بهبود بخشد اگر

1. ... ♔f3 2. ♔f1+ ♔g4 3. ♔e7 f4

4. ♔e6 f3 5. ♔e5 ♔g3 6. ♔e4 f2

7. ♔e3

و سفید می‌برد.

2. ♔f1! ♔e4

و فقط الآن ♔e7! 3.

1. ...f4

2. ♔f6 f3

در اینجا اگر سیاه شاه یا پیاده‌اش را حرکت بدهد تفاوت نمی‌کند.

3. ♔g5 f2

4. ♔g4 ♔e3

5. ♔g3 ♔e2

6. ♔g2

سفید به پیروزی می‌رسد.

البته پوزیسیون‌ها همیشه این قدر واضح نیستند. دیدیم که شاه سفید باید از سمت مخالف شاه دشمن نزدیک شود، تا راهش مسدود نگردد. سیاه گهگاه با جلوگیری از نزدیک شدن شاه دشمن می‌تواند زمان با ارزشی به دست آورد که این می‌تواند روش دفاعی مؤثری باشد.

به عنوان مثال، اگر نمودار ۱۱۵ را با قرار دادن شاه سفید در c7 ایجاد کنیم، سفید در صورت حرکت به پیروزی نمی‌رسد، حتی اگر چه از نظر تئوریک برای رساندن شاه، به g2 فقط احتیاج به پنج حرکت باشد. دلیل، آن است که شاه سیاه می‌تواند سفید را به ازدست دادن زمان مجبور کند، بدین گونه:

1. ♔d6 f4 2. ♔a4+

یا 2. ♔e6 f3

2. ♔c5 f3 3. ♔c4 f2 4. ♔c3 ♔e3

2. ... ♔e3 3. ♔e5 f3 4. ♔a3+ ♔e2

5. ♔e4 f2 6. ♔a2+ ♔e1 7. ♔e3

f1= ♔+!

و سیاه مساوی می‌کند. یا

1. ♔e1+ ♔d4 2. ♔f1 ♔e4 3. ♔d6

f4 4. ♔e6

یا

4. ♔c5 f3 5. ♔c4 ♔e3 6. ♔c3 f2

4. ...f3 5. ♔f6 ♔e3 6. ♔g5 f2 7. ♔g4

1. ... ♔e4 جلوگیری کند، سفید پس از
2. ♖g8 ♔f4 3. ♔d5 به پیروزی می‌رسد.

2. ♔d5 ♔f4

3. ♔d4 ♔f3

در صورت 4. ♖f8+ 3. ...g3 و 5. ♔e3 سفید
می‌برد.

4. ♔d3 g3

یا

4. ... ♔f2 5. ♖f8+ ♔g2 6. ♔e2

5. ♖f8+ ♔g2

6. ♔e2 ♔g1

7. ♔f3 g2

8. ♖g8 ♔h1

9. ♔f2!

سفید می‌برد.

اما، اگر قرارگاه رخ سفید را تغییر دهیم ممکن
است ارزیابی‌مان از این پوزیسیون تغییر کند. مثلاً
باوجود رخ در a6، سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به
پیروزی برسد، زیرا رخ به طرز نامناسبی در عرض
ششم مستقر گردیده است. هر دو ادامه

1. ♖f6+ ♔e4!

رخ، شاه خودی را بلوکه می‌کند و باید با

2. ♖g6 ♔f4 3. ♔f6 یک تمپ بدهد، اگر

3. ♔e6 g4 4. ♔d5 g3 5. ♔d4 ♔f3

مساوی می‌کند، 3. ...g4، رخ بار دیگر مانع نزدیک
شدن شاهش از طریق g6 می‌شود، یا

2. ♔d6 g4 3. ♔c5 g3 4. ♖g6 ♔f3

5. ♔d4 g2

به مساوی ختم می‌شوند.

اگر به جای حرکت قبلی 1. ♔f7 بازی شود.

1. ...g4 2. ♔g7 g3 3. ♔h6 ♔f4

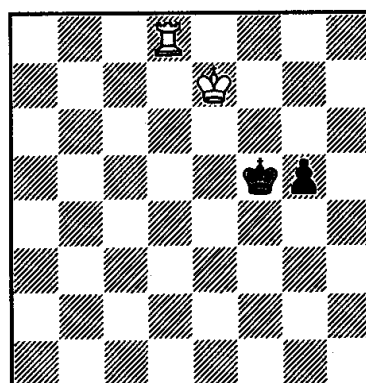
4. ♔h5 g2

و 5. ... ♔f3 بازی مساوی است، یا

3. ...f4 4. ♔f6 f3 5. ♔g5 ♔e3 6. ♔g4
f2 7. ♔g3

به برد می‌رسد.

عملاً، پوزیسیون‌ها هنگامی که رخ نه در عرض
اول بلکه کنار شاه در پشت پیاده قرار گرفته باشد پدید
می‌آیند. چنین پوزیسیونی را بررسی می‌کنیم:



(۱۱۶)

م. اوپوه ۱۹۳۴

سفید راه‌های مختلفی برای برد دارد، بنابراین ما
یکی از آنها را به عنوان شاخه اصلی‌مان انتخاب می‌کنیم:

1. ♔d6

گزینه‌های دیگر عبارتند از الف:

1. ♖f8+ ♔e4 2. ♔f6

یا

2. ♖g8 ♔f4 3. ♔f6 g4 4. ♔g6 g3

5. ♔h5

2. ...g4 3. ♔g5 g3 4. ♔h4 g2 5. ♖g8

♔f3 6. ♔h3

می‌برد.

ب: 1. ♖g8 یا نخست 1. ♔f7.

1. ...g4 2. ♔f7! ♔f4 3. ♔g6 g3

4. ♔h5 ♔f3 5. ♔h4

با یک برد آسان.

1. ...g4

اگر سیاه سعی کند تا از پیشروی شاه با

1. ♔b7? ♔e5! 2. ♔c6 g4 3. ♚g7

یا

3. ♔c5 g3 4. ♔c4 ♔e4! 5. ♚g7
♔f3 6. ♔d3 g2 7. ♔d2 ♔f2
8. ♚f7+ ♔g3!

3. ... ♔f4 4. ♔d5 g3 5. ♔d4 ♔f3
6. ♔d3

اگر ♔e2! ♚f7+ , 6. ...g2 و سیاه مساوی می‌کند.

1. ... ♔g6

پیاده را نمی‌توان پیش راند، زیرا سیاه پس از

1. ...g4 2. ♔b7 g3 3. ♚a3!

بازنده می‌شود، و حتی اگر پیاده به عرض سوم نرود
شاه برای همیشه بریده می‌ماند.

اینک سیاه قصد دارد شاهش را بالا بیاورد، اما این
کار وقت زیادی می‌برد که سفید از آن برای پیشروی
شاه خود استفاده می‌کند.

2. ♔b7 ♔h5

3. ♔c6 ♔g4

سیاه باید برای جلوگیری از پیشروی شاه سفید

زمان بیشتری از دست دهد، چون 3. ... ♔h4
بلافاصله درمقابل

4. ♔d5 g4 5. ♔e4 g3 6. ♔f3

به شکست می‌انجامد.

4. ♔d5 ♔f3

4. ... ♔f4 5. ♔d4 g4 6. ♔d3 ♔f3
7. ♚f5+

5. ♔e5!

این ادامه از 5. ♔d4 به مراتب ساده‌تر است

که سفید در آن صورت باید از دام رو نهفته دوری
کند:

6. ♔d3? g3 7. ♚f5+ ♔g4! 8. ♚f8

8. ♚f1 g2 9. ♚a1 ♔f3

3. ... ♔f4! 4. ♔h5 e3 5. ♔h4 ♔f3

مساوی می‌کند.

3. ... ♔d4

یا

3. ... ♔f4 4. ♔d6 e3 5. ♔d5

4. ♔f6 e3

5. ♔f5 ♔d3

6. ♔f4 e2

7. ♔f3

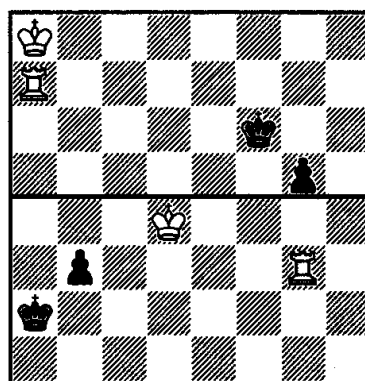
سفید به پیروزی می‌رسد.

یکی از بهترین بررسی‌ها با این مقدار قوا. این

اندازه ظریف اندیشی در چنین نماد ساده‌ای
حیرت‌انگیز است.

قبل از آنکه به این بخش خاتمه دهیم، دو

پوزیسیون سودمند در نمودار ۱۱۸ را بررسی
می‌کنیم.



(۱۱۸)

در پوزیسیون بالایی، سفید با یک مانور قابل

توجه که اغلب در چنین آخربازی‌هایی روی می‌نماید

به پیروزی می‌رسد:

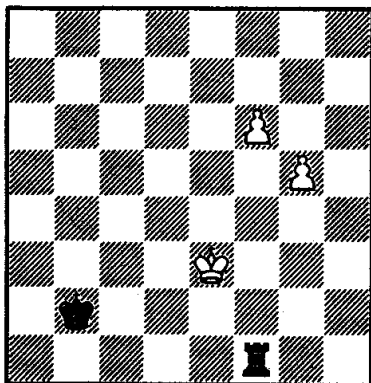
1. ♚a5!

پیاده بدون کمک شاه که هم اینک از یک سمت

آن بریده شده نمی‌تواند به عرض سوم برسد. سفید از

این قضیه بهره‌برداری می‌کند. او نباید ادامه زیر را

بازی کند:



تاراش - یانوفسکی ۱۹۰۷

(۱۱۹)

این پوزیسیون آموزنده در یک تورنمنت مهم ایجاد شد.

سفید پیاده‌های رونده نیرومندی دارد اما آنها هنوز به حمایت شاه نیاز دارند، و گرنه سیاه به سادگی با $1. \dots \text{f5}$ ، $2. \dots \text{g5}$ و $3. \dots \text{f5}$ تارو مارشان می‌کند. از همین رو سفید باید توسط شاهش از پیاده‌ها حمایت کند، اما با دقت.

1. ♖d4!

به پیروی از قواعدی که پیشتر گفته شد، سفید در حالیکه از نزدیک شدن شاه سیاه جلوگیری می‌کند، شاهش را جلو می‌برد. سیاه در صورت داشتن نوبت حرکت به سادگی مساوی می‌کرد:

$1. \dots \text{c3}$ $2. \text{e4}$ c4 $3. \text{e5}$ g1 $4. \text{f7}$

(در صورت d5 f5 سیاه می‌برد!)

$4. \dots \text{g5}+$ $5. \text{e4}$ ($5. \text{e6}$ $\text{g6}+$) $5. \dots \text{g1}$ $6. \text{e5}$

مساوی.

1. ... ♖b3

سیاه باید با حداکثر سرعت شاهش را به پیاده‌ها نزدیکتر کند. حرکت‌های رخ بی‌فایده‌اند، مثلاً پس از:

$1. \dots \text{f5}$ $2. \text{e4!}$ g5 $3. \text{f7}$ $\text{g4}+$ $4. \text{e3}$ $\text{g3}+$ $5. \text{f2}$

سفید می‌برد.

$8. \dots \text{g2}$ $9. \text{e2}$ $\text{g1} = \text{♔} +!$

سفید باید در عوض، $6. \text{a3}+$! f4 بازی کند،

$6. \dots \text{f2}$ $7. \text{e4}$

$7. \text{d3}$ f3 $8. \text{d2}+$ f2 $9. \text{a8}$

g3 $10. \text{f8}+$

و به دنبال آن $11. \text{e2}$ به برد می‌رسد.

5. ... g4

6. ♖a3+

با بردی آسان.

خواننده باید ایده استفاده از رخ عرض پنجم، به منظور بریدن شاه دشمن را به خاطر بسپارد.

پوزیسیون پایین نمودار ۱۱۸، به رغم این که نوبت حرکت با سفید است، مساوی است. دلیل آن، پوزیسیون نامطلوب رخ سفید است. مثلاً اگر رخ در g8 بود، سفید با

$1. \text{c3}$ b2 $2. \text{a8}+$ b1 $3. \text{b8}$ a1 $4. \text{c2!}$

به پیروزی می‌رسید.

بازی از وضعیت نمودار ممکن است بدین گونه

ادامه یابد:

1. ♖c3 b2

2. ♖g2

$2. \text{g8}$ $\text{b1} = \text{♔} +!$ مساوی می‌شود.

2. ... ♖a1

3. ♖xb2

پات.

اگر سفید دو پیاده داشته باشد همه چیز بستگی به نحوه استقرار مهره‌ها دارد. اگر پیاده‌ها پیشرفته باشند و توسط شاه حمایت شوند، بازی بیشتر به برد می‌رسد، اما اگر بلوکه باشند، رخ می‌برد. چند نمونه را بررسی می‌کنیم:

تنها حرکت، زیرا سیاه پس از

5.f7 ♖xg6+ 6.♔e5 ♖g5+ 7.♔e4
♖g1!

مساوی می‌کند.

5. ... ♔d4

این حرکت از 6.f7 که در آن صورت سیاه با
7... ♖xg7 و 6... ♖g6+! مساوی می‌کند

جلوگیری می‌نماید. اکنون سفید نمی‌تواند با

6.♔e6 ♔e4 7.♔f7 ♔f5

یا 6.♔e7 ♔e5 به پیروزی برسد.

6. ♔c6!

تهدید 7.f7 است. اکنون در صورت

7.♔b5 6... ♖g6 سفید می‌برد.

6. ... ♔c4

7. ♔d7!

سفید از این نکته که سیاه نمی‌تواند 7... ♔e5

بازی کند بهره‌برداری می‌کند. در عوض، 7.♔b6

پس از:

7. ... ♖g6! 8.♔a5 (8.♔c7 ♔d5

9.♔d7 ♔e5) 8. ... ♖g5+ 9.♔a4

♖g1 10.♔a3 ♔c3 11.♔a2 ♖g2+

فقط منجر به تساوی می‌شد.

7. ... ♔d5

8. ♔e8

و اکنون نمی‌توان مانع 9.f7 شد.

8. ... ♔e6

9.f7 ♖a1

آخرین تلاش، تهدید مات است.

10.f8=♔+!

و متعاقباً ♔g8=♔ می‌برد.

این مثال نشان می‌دهد که گاهی در موقعیت‌های

به ظاهر نومیدکننده، رخ درمقابل پیاده‌های پیشرفته

2. ♔e5

مایزلیس بعداً نشان داد که 2.♔d5! کار سفید

را آسانتر می‌کرد. شاه سیاه از c4 دور نگه داشته

می‌شود و 2. ... ♖f5+ درمقابل

3.♔e6 ♖xg5 4.f7

بازنده می‌شود. پس از:

2. ... ♔c3 3.♔e6 ♔d4 4.f7

یا در همین ادامه

3. ... ♖e1+ 4.♔f7 ♔d4 5.g6 ♔e5

6.♔g7!

سفید به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♔c4

3.g6

به نظر مایزلیس ادامه نیرومندتری وجود دارد:

3. ... ♖e1+ 4.f7 (زیرا تهدید 4.f7 وجود

داشت)

4.♔f7 ♔d5 5.g6

تهدید 6.g7 است و پس از 5... ♔e5 یا

6.♔g7! 5... ♖g1 سفید می‌برد.

3. ... ♖e1+

4. ♔d6

اما ادامه

4.♔f5 ♔d5! 5.f7 ♖f1+

و 6. ... ♔e6 که به مساوی می‌انجامد خوب نیست،

به همین گونه است:

5.g7 ♖f1+ 6.♔g6 ♖g1+ 7.♔f7

♔e5 8.♔e7 ♖g2

4. ... ♖g1!

در بازی اصلی، یانوفسکی ادامه ضعیفتر

4. ... ♖d1+ 5.♔e7 ♖e1+ 6.♔f7

را بازی کرد و مجبور به قبول شکست شد. از سوی

دیگر، حرکت متن مسائل جالبی را مطرح می‌کند.

5.g7

5. ♔f6 ♖f1+ 6. ♔e7 ♔d5 7. ♔d7
♖f6

مساوی می‌کند.

2. ... ♖d1+

3. ♔e5 ♔c5

4. ♔e6

باز هم 4.f6 ♖e1+ و 5. ... ♔d6 به یک

مساوی آسان می‌انجامد، همچنین

4. ♔f6 ♖e1 5. ♔f7 ♔d6 6. e8=♔

(6.f6 ♔d7 7. ♔f8 ♖e6) 6. ... ♖x8

7. ♔xe8 ♔e5

مساوی است.

4. ... ♖e1+

5. ♔d7 ♖d1+

6. ♔c7

در صورت 6. ♔e8 ♖f1 شاه باید به ستون d

بازگردد، و یا

6. ♔c8 ♖e1 7. f6 ♔d6 8. ♔d8

♖a1!

که مساوی است.

6. ... ♖e1

7. f6 ♖e6!

تنها حرکت که از تهدید

8. ♔d7 ♖d1+ 9. ♔e8 و 10. f7

جلوگیری می‌کند.

8. ♔d7 ♖d6+

9. ♔c8

9. ♔e8 ♖xf6 اکنون سفید به

10. f7 ... ♖e6? 9. که می‌برد، امیدوار است. اما

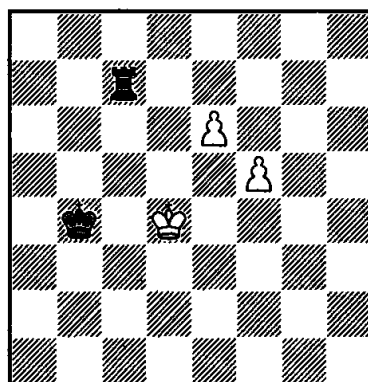
سیاه یک حرکت قویتر دارد.

9. ... ♖c6+

10. ♔b7 ♖b6+

11. ♔a7 ♖e6!

از شانس‌های دفاعی بالایی برخوردار است. پوزیسیون
بعدی ما مؤید این مطلب است.



ه. کیدانسگی ۱۹۱۴

(۱۲۰)

سیاه

در مقایسه با مثال قبلی، شاه سیاه در اینجا
آرایش مطلوبتری دارد، در حالیکه رخ پوزیسیون
غیرفعالتری دارد و قادر به جلوگیری از تهدید
f6 نیست بنابراین اولین وظیفه سیاه، بهبود پوزیسیون
رخ هست.

1. ... ♖c1!

به عقیده کوپایف ادامه

1. ... ♖c4+! 2. ♔e5 (2. ♔d5 ♖c5+

3. ♔d6 ♖xf5! یا 2. ♔d3 ♖c3+

3. ♔e2? ♖c8! و 4. ... ♔c5) 2. ... ♔c5

3. e7 ♖c1

که واریاسیون اصلی را به ما عرضه می‌کند، ساده‌تر است.

2. e7

این حرکت، مسائل دفاعی بیشتری ایجاد می‌کند،

در حالیکه 2. ♔d5 پس از

2. ... ♖f1 3. ♔e5 ♔c5

یا در اینجا

3. e7 ♖xf5+ 4. ♔d4 ♖f1!

بی‌خطر است.

پاسخ به 2. f6 هم آسانتر است. سیاه با

2. ... ♖d1+ 3. ♔e5 ♔c5 4. f7 (4. e7

♖e1+ و 5. ... ♔d6) 4. ... ♖e1+

نومیدکننده به نظر می‌رسد زیرا پیاده‌ها را نمی‌توان متوقف کرد. اما سیاه با بهره‌گیری از وضعیت نامطلوب شاه سفید که نمی‌تواند از تهدیدهای دائم مات بگریزد، خود را نجات می‌دهد.

1.b7

پس از

1.a7 ♖a2! 2.♔d1 (2.♔f1 ♔f3) 2... ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1 ♖a6! 5.b7 ♖b6+ 6.♔c1 ♖h6! 7.♔d1 ♔d3 8.♔e1 ♔e3 9.♔f1 ♔f3 10.♔g1 ♖g6+ 11.♔f1 ♖h6

سفید نمی‌تواند از تهدیدهای ماتی بگریزد. یک مساوی شگفت‌آور!

1. ... ♖h2!

تنها خانه رخ. 1. ... ♖b2 درمقابل

2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.a7 ♖h2 (4. ... ♖a2 5.b8=♔!) 5.♔d1 ♔d3 6.♔e1 ♔e3 7.♔f1 ♔f3 8.♔g1 ♖g2+ 9.♔h1

به شکست می‌انجامد. یا

1. ... ♖a2 2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.b8=♔ ♖a1+ 5.♔b1

که سفید می‌برد.

2.♔f1

در صورت

2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1 سیاه می‌تواند با ادامه‌های زیر به تساوی برسد:
4. ... ♖b2+ 5.♔a1 ♖b6 6.a7 ♖a6+ 7.♔b1 ♖b6+ 8.♔c1 ♖h6!

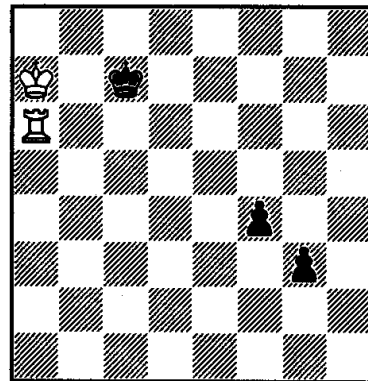
یا

4. ... ♖h1+ 5.♔a2 ♖h2+ 6.♔a3 ♖h1 7.♔a4 ♔c4 8.♔a5 ♔c5

شاه باید برگردد.

و مساوی قطعی است، زیرا سفید نمی‌تواند از 12. ... ♔d6 و 13. ... ♖xe7 جلوگیری کند.

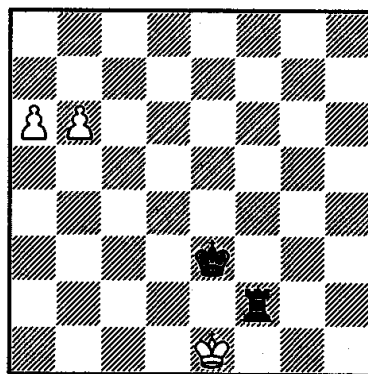
قبلاً دیدیم که اگر پیاده‌های پیشرفته دور توسط شاه حمایت نشوند می‌توان آنها را با رخ خنثی کرد یا گرفت. این یک مثال دیگر است:



(۱۲۱)

سیاه در صورت حرکت به سادگی با 1. ... ♔f3 یا 1. ... ♔g2 می‌برد، اما اگر حرکت با سفید باشد رخ می‌تواند به تنهایی پیاده را نابود کند:

1. ♖g6! ♔d7 2. ♖g4 ♔g2 یا 4. ♖g4 و 2. ... ♔e6 3. ♖xf4 یا 3. ♖xg2 ♔e6 4. ♖g5! ♔f6 5. ♖a5 با بردی آسان، زیرا پیاده هرگز نمی‌تواند حرکت کند. همانند مثال بعدی ما، هنگامی که شاه در حاشیه صفحه بریده شود ولی پیاده‌ها پیش رفته باشند، پوزیسیون‌های بسیار جالبی به وجود می‌آیند.



(۱۲۲)

ج. موراوک ۱۹۲۴

در صورت حرکت سفید، پوزیسیون سیاه

f3 4. ♔c4 ♕e3 5. ♔c3 f2 6. ♔c2
♕e2 7. ♖e7+ ♔f3! $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$

اولین حرکت سفید یک خطای جدی بود زیرا پیاده خطرناک، پیاده f است نه پیاده h. او می توانست بدین گونه به پیروزی برسد:

1. ♖f8!

1. ♖d8+ ♕e5 2. ♔c5
نتیجه می رسد.

1. ... ♕e5

2. ♔c5 ♕e4

پس از

2. ...h5 3. ♖e8+ ♕f5 4. ♔d4 h4

ساده ترین طریق برد 5. ♔d3 و 6. ♕e2 است.

3. ♔c4 ♕e3

4. ♔c3 h5

در صورت

4. ...f3 5. ♖e8+ ♕f2 6. ♔d2 h5

7. ♖h8 ♕g2 8. ♕e3

و سپس 9. ♖g8+ سفید به آسانی می برد.

5. ♖e8+ ♕f2

6. ♔d2

6. ♖h8 اتلاف وقت است چون پس از

6.... ♕e2 سفید بار دیگر باید 7. ♖e8+ بازی

کند، زیرا f3 7. ♖xh5 مساوی می شود.

6. ...h4

7. ♖h8 ♕g3

8. ♕e2 h3

9. ♖g8+

و 10. ♔f2 به یک برد آسان دست می یابد.

آخر بازی های رخ در مقابل سه پیاده یا بیشتر در حوزه آخر بازی های عملی قرار دارند. بررسی موردی که رخ همانند نمودار بعدی بر سه پیاده متصل برتری

2. ... ♕f3

3. ♔g1 ♖g2+

ادامه

3. ... ♖b2? 4. a7 ♖b1+ 5. ♔h2

♖b2+ 6. ♕h3 ♖b1 7. b8= ♔

♖h1+ 8. ♔h2

که سفید می برد خوب نیست اما 3. ... ♖h8 امکان پذیر است.

4. ♔h1 ♖g8

5. a7 ♖h8+

6. ♔g1 ♖g8+

7. ♔f1 ♖h8

و سفید نمی تواند پیشرفتی داشته باشد، مثلاً:

8. ♕e1 ♕e3 9. ♔d1 ♕d3 10. ♔c1

♕c3 11. ♔b1 ♖h1+ 12. ♔a2

♖h2+ 13. ♔a3 ♖h1 14. ♔a4

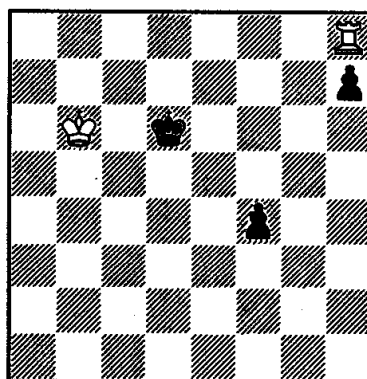
♕c4 15. ♔a5 ♕c5 16. ♔a6? ♖a1

مات، بنابراین شاه باید بازگردد.

هنگامی که پیاده ها منفرد هستند، رخ معمولاً

می برد مگر آنکه زیاد پیشرفته باشند. نمودار ۱۲۳

یک پوزیسیون آموزنده از یک بازی واقعی است.



(۱۲۳)

لنر - روچیلد ۱۸۸۱

بازی اصلی، بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1. ♖xh7? ♔d5! 2. ♖f7 ♕e4 3. ♔c5

8. ♖xf5 h2 9. ♖g5+ ♔h6 10. ♖g8 ♔h7

سیاه می برد.

8. ... ♔h6 9. ♖g8 ♔h7 10. ♖a8 ♔g7
و ما به نقطه شروع بازی می گردیم.

سیاه باید مراقب باشد که رخ به f8 یا همان گونه که بعداً در بعضی از شاخه ها خواهیم دید به g8 نرسد. با این حال به رغم همه اینها، همان گونه که کوپایف در تجزیه و تحلیل زیبای زیر نشان می دهد، سفید در صورت حرکت به پیروزی می رسد:

1. ♔e2

سفید قصد دارد یک تمپ بدهد و همان نمودار را که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد ایجاد کند. همان گونه که خواهیم دید، سیاه نمی تواند از این کار جلوگیری کند، بنابراین در نمودار ۱۲۴ باید از هم اکنون سفید را در صورت حرکت هر یک از طرفین برنده دانست.

1. ... ♔h5

حرکت هیچ یک از پیاده ها مفید نیست.

2. ♔f2 ♔h4

سیاه به ما عرضه می کند و 2. ... f4 3. ♖h8+ 2. ... f4 به شاخه اصلی منتهی می شود.

3. ♖g7 f4

در صورت

3. ... ♔h5 4. ♔e3 ♔h6 5. ♖g8

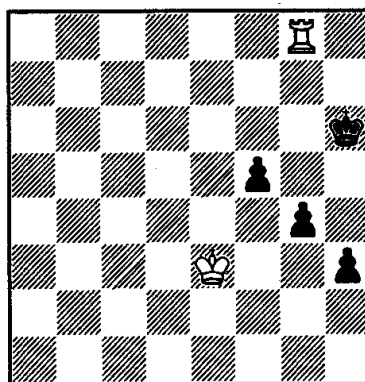
سفید بار دیگر به هدف خود دست می یابد. حتی پوزیسیون فعلی مدتها مساوی تلقی می شد، اما طرح برد کوپایف به اندازه کافی متقاعد کننده است:

4. ♖h7+ ♔g5

5. ♔g1!

نکته ظریف این است. شاه سفید برای پیشگیری دائمی از پیشروی پیاده ها رهسپار h2 می شود. در آن

دارد خالی از فایده نیست.



ه. لمر ۱۸۸۷

(۱۲۴)

در این پوزیسیون سیاه در صورت حرکت در وضع اکراهی قرار می گیرد و به سرعت می بازد، مثلاً 1... ♔h7 یا

1. ... ♔h5 2. ♔f4 ♔h6 3. ♔xf5
2. ♖g5 ♔h6 3. ♖xf5 h2 4. ♖f1 g3
5. ♔f3

اما ظاهراً سفید در صورت حرکت نمی تواند اقدام قاطعی انجام دهد، زیرا پس از

1. ♔f4 ♔h7 2. ♖g5 ♔h6
نمی تواند به دلیل 3. ... h2 پیاده f را بگیرد. اگر با
3. ♖g8 ♔h7 4. ♖a8
ادامه دهد سیاه 4. ... ♔g7! بازی می کند. اما در صورت

4. ... ♔g6 5. ♖f8! ♔h6 6. ♖f6+
و 7. ♖xf5 سفید می برد.

5. ♖a6 ♔f7!

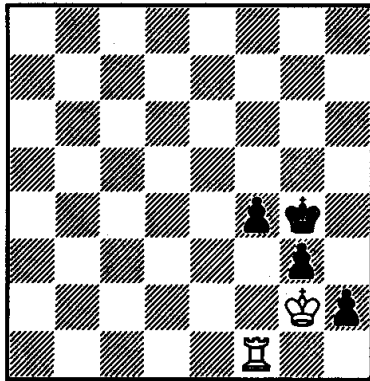
ادامه

5. ... ♔h7 6. ♔g5! ♔g7 7. ♖a7+
و سپس 8. ♔f4 و 9. ♖a5 خوب نیست؛
6. ♖a5 یا 5... ♔f8 5. ... ♔f8 هم در برابر 6. ♖a5 بازنده اند.

6. ♖h6 ♔g7 7. ♖h5 ♔g6 8. ♖g5+

اگر

پیروزی می‌رسد اگر شاهش نزدیک باشد و هیچ‌یک از پیاده‌ها از عرض چهارم جلوتر نیامده باشد. با رسیدن یکی از پیاده‌ها به عرض سوم سیاه شانس‌های خوبی برای مساوی دارد و یک پیاده در عرض دوم معمولاً سفید را وادار به جست و جوی تساوی می‌کند.



(۱۲۵)

به عنوان مثال در نمودار ۱۲۵ سیاه در صورت حرکت با

1. ...f3+! 2. ♖xf3 h1=♔+ 3. ♔xh1 ♔xf3 4. ♔g1 g2

به پیروزی می‌رسد. سفید در صورت حرکت می‌تواند با 1. ♔h1! مساوی کند، زیرا 1. ...f3،

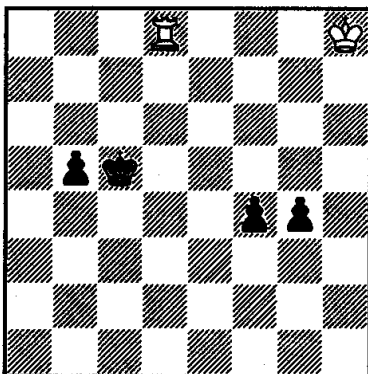
1. ... ♔h3 2. ♖f3

پس از

2. ♖xf3 ♔xf3

پات است.

سرانجام می‌رسیم به یک بررسی جالب از رتی:



(۱۲۶)

رتی ۱۹۲۹

از آنجا که شاه سفید از صحنه عملیات دور است،

هنگام سیاه ناگزیر است f3... کند که سفید با ♔g3 کار را یکسره می‌کند.

5. ... ♔f5

ادامه

5. ...f3 6. ♔f2 ♔f4 7. ♖f7+

و 8. ♔g3، برای سفید آسانتر است.

6. ♔h2 ♔e4

حرکت قبلی هم بهتر نبود. پس از

6. ... ♔g5 7. ♖f7!

یا

6. ... ♔e5 7. ♖g7 ♔f5 8. ♖g8!

سفید f3... را اجباری می‌کند و در آن هنگام با 9. ♔g3 به راحتی می‌برد.

7. ♖g7 ♔f3

8. ♖g8!

وضع اکراهی! سیاه باید یک پیاده بدهد.

8. ... ♔e2

اگر

8. ...g3+ 9. ♔xh3 ♔f2 10. ♖a8

سفید می‌برد.

9. ♖xg4 f3

10. ♖e4+ ♔f1

11. ♔g3

اما 11. ♔xh3 f2 که مساوی می‌کند، خوب نیست.

11. ... f2

یا

11. ...h2 12. ♔xh2 f2 13. ♖f4

و 14. ♔g2

12. ♖f4

سفید می‌برد.

ما می‌توانیم از این قطعه بررسی زیبا نتایج گوناگونی بگیریم. سفید در مقابل سه پیاده متصل به

6. ♔g7 ♔d4

7. ♔f6 ♔e3

باز هم تهدید، برد با ♔f2 ... 8. است، اما سفید در این حالت یک دفاع رضایتبخش دارد.

8. ♖b1! ♔d3

9. ♖g1!

مساوی.

سیاه نمی‌تواند شاهش را نزدیکتر بیاورد. در چنین وضعیتی باید حداقل چهار ستون بین پیاده‌ها فاصله باشد تا سفید بتواند مساوی کند.

می‌توانستیم پوزیسیون‌های جالبتری را نشان دهیم که در آنها رخ ناگزیر است در مقابل چندین پیاده بجنگد، اما با اینکار از مسیرمان دور می‌شدیم. در عوض می‌پردازیم به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ که شاید مهمترین بخش آخر بازی‌های ساده‌تر رخ باشد.

رخ و پیاده در مقابل رخ

پیشتر گفته شد که از میان آخر بازی‌ها، آخر بازی‌های رخ متداولترین محسوب می‌شوند و از این رو سرفصل مهمی از تئوری آخر بازی را تشکیل می‌دهند. به همین دلیل خواننده باید به این قسمت توجه بیشتری داشته باشد. درواقع ارائه بازی خوب در آخر بازی‌های رخ به رغم ظاهر ساده‌ای که دارند بسیار سخت است و اغلب دربرگیرنده ظرافت‌هایی است که در نگاه اول به زحمت قابل تشخیص‌اند.

قبل از آنکه به طور مشروح به بررسی پوزیسیون‌های پایه بپردازیم، چند وضعیت استثنایی را که در آنها رخ حتی بدون وجود پیاده در صفحه از رخ می‌برد به اختصار بررسی می‌کنیم. البته این حالت فقط هنگامی روی می‌دهد که شاه در شبکه‌ماتی قرار داشته باشد یا گرفتن اجباری رخ در بین باشد. به

تنها امیدش مساوی است. بدین جهت او باید حداقل یکی از پیاده‌های خطرناک متصل را از بین ببرد، اما مهمترین سؤال، تعیین آن پیاده است. راه حل رتی پاسخ ماست:

1. ♖g8!

ممکنه ♖f8 1. به طریق آموزنده زیر بازنده

می‌شود:

1. ...f3 2. ♖f4 b4 3. ♖xg4 b3 4. ♖g1

(ادامه) 4. ♖g5+ ♔d4 5. ♖g4+ ♔e5! 6. ♖g5+ ♔f4 درمقابل 5. ... ♔e5! 5. ناکام می‌ماند اما در اینجا

5. ... ♔d3 6. ♖b4 ♔c2 7. ♖c4+ ♔d2 8. ♖d4+ ♔e2 9. ♖e4+ (خوب نیست).

4. ...f2 5. ♖f1 b2 6. ♔g7 ♔d4 7. ♔f6 ♔d3!

سیاه به پیروزی می‌رسد. تهدید ♔e2 ... 8. است و 8. ♖b1 درمقابل ♔c2 ... 8. و ♔b1= ... 9. ناکام می‌ماند. ما به زودی تفاوت بین این شاخه و ادامه اصلی را خواهیم دید.

1. ...g3

تنها شانس، زیرا سفید پس از

1. ...f3 2. ♖xg4 و 3. ♖f4

پیاده f را می‌گیرد و

1. ... ♔d4 2. ♖xg4 ♔e3 3. ♖g5

منجر به گرفتن پیاده b می‌شود.

2. ♖g4 b4

3. ♖xf4 b3

4. ♖f1

تنها راه برای مراقبت از هر دو پیاده.

4. ...g2

5. ♖g1 b2

بخش نسبتاً عمده‌ای از این کتاب، اختصاص به این آخربازی‌ها دارد. ممکن است بررسی این اصول پایه برای بسیاری از شطرنجبازان دلچسب نباشد اما این دانش لازمه پیشرفت است.

معمولاً فقط هنگامی می‌توانیم از برد صحبت کنیم که شاه مدافع، روبه‌روی پیاده نباشد و شاه مهاجم نزدیک پیاده باشد. غیر از این، معمولاً ارائه هر رهنمود کلی راجع به برد یا تساوی دشوار است، زیرا نتیجه هر پوزیسیون غالباً با اندک تغییری در نحوه استقرار مهره‌ها تغییر می‌کند. این موضوع فراگیری کامل پوزیسیون‌های پایه را برای خواننده حیاتی‌تر می‌کند، زیرا باید تغییرات جزئی مختلف را به خوبی درک کند.

حال، قبل از آنکه به پوزیسیون‌های خاص بپردازیم به دو نکته کلی اشاره می‌کنیم که در بیشتر آخربازی‌های رخ به کار می‌آید.

اول، پیاده‌رونده باید توسط شاه حمایت شود و شاه دشمن تا حد ممکن دور نگه داشته شود، معمولاً با استفاده از رخ در عرض یا ستون، شاه دشمن را می‌بریم.

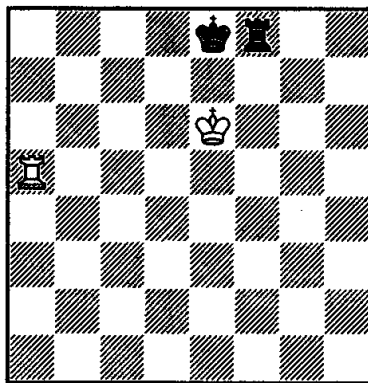
دوم، بهترین نحوه استقرار رخ، پشت پیاده است، هم برای حمایت از پیشروی مؤثر آن، هم برای جلوگیری از پیشروی آن در عین حفظ حداکثر تحرک.

این قواعد مهم آخربازی‌های رخ در صفحات بعد غالباً کاربرد می‌یابند.

با بررسی یک نمونه کلاسیک، پوزیسیون لوسنا، با قدمت تقریباً ۵۰۰ سال، آغاز می‌کنیم.

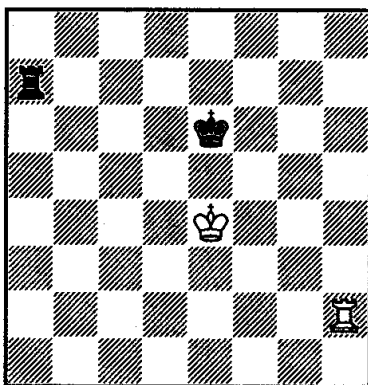
این یک پوزیسیون برد تیپیک است که پیاده در عرض هفتم و شاه خودی مقابل آن قرار گرفته و شاه دشمن بریده شده است.

عنوان مثال در نمودار ۱۲۷، سیاه حتی در صورت انجام حرکت می‌بازد، زیرا باید رخ‌اش را برای جلوگیری از مات قربانی کند.



(۱۲۷)

سیاه همچنین در پوزیسیونی که شاه سفید در e6، رخ در a6 و شاه سیاه در e8 و رخ در f5 باشد شکست می‌خورد. سرانجام در نمودار ۱۲۸، سفید در صورت حرکت، با 1. ♖h6+ و 2. ♕h7+ رخ می‌گیرد.



(۱۲۸)

طبیعی است که این پوزیسیون‌های استثنایی معمولاً از ادامه آخربازی‌های بغرنج‌تر پدید می‌آیند تا به خودی خود، (پوزیسیون ساودرا را ملاحظه کنید) اما ارزش فراگیری دارند.

به زودی درخواهیم یافت که حتی ساده‌ترین آخربازی‌ها می‌توانند بغرنج باشند، اما قبل از آن که به پوزیسیون‌های پیچیده‌تر بپردازیم باید این پوزیسیون‌های پایه را کاملاً بشناسیم. به همین دلیل

سیاه باید انتظار بکشد، زیرا f2 ... 3. هم در مقابل h7 4. و هم h4 4. و سپس h8 5. شکست می‌خورد.

4. f7 $\text{f1}+$

5. g6 $\text{g1}+$

6. f6 $\text{f1}+$

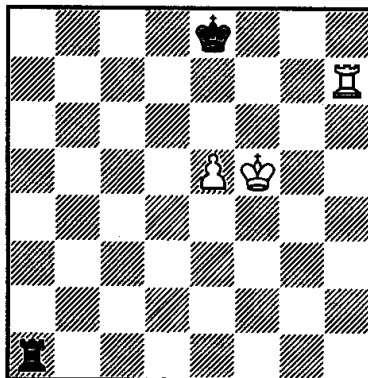
سفید تهدید e5 7. و g5 8. را داشت و d6 ... در مقابل $\text{d4}+$ 7. و سپس d8 8. یا d5 8. بازنده می‌شد.

7. g5 $\text{g1}+$

8. $\text{g4}!$

این علت بردن رخ به عرض چهارم است. تمام کیش‌ها متوقف شده‌اند و اکنون پیاده وزیر می‌شود.

پوزیسیون کلاسیک دیگری که قبل از آنکه جلوتر برویم باید بشناسیم، پوزیسیون مشهور فیلیدور در نمودار ۱۳۰ است که در آن شاه سیاه درست مقابل پیاده قرار دارد.



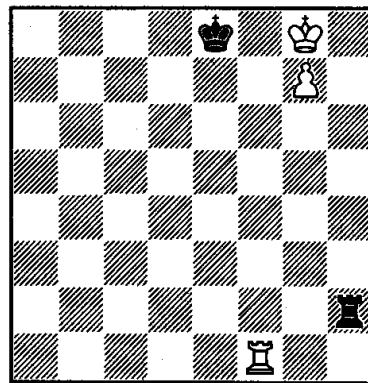
آ. فیلیدور ۱۷۷۷

(۱۳۰)

معمولاً چنین پوزیسیون‌هایی مساوی هستند اما یکی دو استثناء وجود دارد. فیلیدور نشان داد که چگونه می‌توان در این نوع پوزیسیون دفاع کرد:

1. ... $\text{a6}!$

طرح سیاه ساده است. او نخست پیشروی شاه را متوقف می‌کند تا بتواند کیش‌ها را با حرکت دادن



(۱۲۹)

لوسنا (؟) ۱۴۹۷ (؟)

برد با مانور مخصوص بعدی اجباری می‌شود:

1. ... e7

2. $\text{e1}+$

واضح است که رخ سیاه نباید ستون h را ترک کند چون رخ سفید کنترل آن را در دست می‌گیرد و اجازه h8 را می‌دهد. سفید با

2. $\text{f7}+$ e8 3. $\text{f8}+$ e7

به جایی نمی‌رسد، زیرا هنوز شاهش می‌خکوب است.

2. ... d7

راه سریع‌تر برای باخت، f8 3. f6 ... 2. یا

2. ... d6 3. f8 $\text{f2}+$ 4. e8 g2 5. e7

و سپس f8 6. است.

3. $\text{e4}!$

به زودی خواهیم دید که چرا رخ به اینجا می‌رود.

در عوض f7 3. بی‌فایده بود، زیرا پس از

3. ... $\text{f2}+$ 4. g6 $\text{g2}+$ 5. f6 $\text{f2}+$ 6. e5 g2

شاه باید به f6 عقب بنشیند.

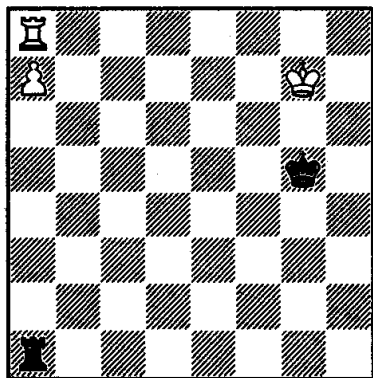
3. e5 هم می‌برد، اگرچه پس از

3. ... d6 4. f7 $\text{f2}+$ 5. e8 $\text{x}e5$ 6. $\text{g8}=\text{king}$

سفید گرفتاری‌های بیشتری از ادامه متن داشت.

3. ... h1

سمت از پیاده حمایت کند. اما به دلیل گوناگونی فراوان، این نوع آخربازی را مفصل تر بررسی می کنیم.



ج. برگز ۱۹۲۲

این شاید نامطلوبترین پوزیسیون برای سفید باشد که با بودن پیاده اش در عرض هفتم و رخی که برای دفاع به آن چسبیده، هیچ گونه آزادی حرکت ندارد. سفید فقط در صورتی که نحوه استقرار شاه سیاه بد باشد می تواند امید به پیروزی داشته باشد اما حتی این عامل هم در اینجا کافی نیست.

بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1. ♔f5 ♔f7

سیاه انتخاب های اندکی دارد، زیرا تهدید،
2. ♔g8+

2. ♔e7 ♔e5

3. ♔d7 ♔d5

4. ♔c7 ♔c5

5. ♔c8

آخرین کوشش، زیرا 5. ♔b7 ♔b1+ متعاقباً 6. ♔a1(+) حاصل بیشتری نداشت.

5. ... ♔a7+

6. ♔b8+ ♔b6

مساوی.

شاهش در e7 و e8 پاسخ دهد. اگر سفید رخ اش را به g6 ببرد، سیاه رخ ها را تعویض می کند و آخر بازی پیاده مساوی است. سفید برای هرگونه پیشرفتی باید پیاده اش را جلو ببرد، که در این حالت سیاه بلافاصله رخ را پایین می کشد تا از پشت به شاه سفید کیش دهد.

2. ♔b7 ♔c6

3. ♔a7 ♔b6

4. e6

دیر یا زود این حرکت باید انجام شود، اکنون تهدید سفید ♔f6 5. است.

4. ... ♔b1!

حالا که خانه e6 از شاه سفید گرفته شده، رخ سیاه می تواند به آرامی حرکت کند. بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمیتواند به نحو مؤثری درمقابل کیشهای آتی دفاع کند.

سفید در صورت حرکت می تواند با 1. ♔f6 برای برد تلاش کند ولی درمقابل بهترین دفاع که 1. ... ♔e1! است ناکام می ماند، حتی ادامه فیلیدور

1. ... ♔f1+ 2. ♔e6 ♔f8!

هم آن گونه که طراح به اشتباه بازنده فرض می کرد، منجر به شکست نمی شود. ما پس از بررسی چند پوزیسیون پایه دیگر، باز به این ممکنه ها خواهیم پرداخت.

با این فرض که شاه سیاه روبه روی پیاده نباشد، بهتر آن است که این آخربازی ها را براساس محل استقرار پیاده طبقه بندی کنیم.

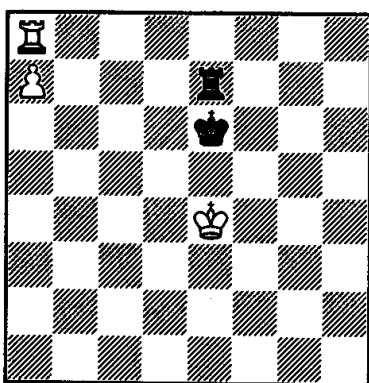
الف: رخ و پیاده رخ

یک پیاده رخ، شانس های برد سفید را به خصوص هنگامی که رخ اش مقابل پیاده باشد محدود می کند. دلیل، واضح است: شاه فقط می تواند از یک

به پیروزی می‌رسید. در صورت

4. ... ♖c1+ 5. ♔b4 ♖b1+ 6. ♔a3
سیاه دفاعی مقابل 7. ♖d8+ ندارد.
5. ♖c8! ♖xa7 6. ♔b6+

اگر رخ سیاه به جای a1، به نحو غیر فعالتری در
عرض هفتم مستقر شده باشد، در آن صورت سفید
معمولاً چشم‌اندازهای خوبی برای برد دارد. این یک
مثال از نحوه هدایت چنین پوزیسیون‌هایی است:



(۱۳۳)

آ. شرون ۱۹۲۳

البته سفید در صورت حرکت با

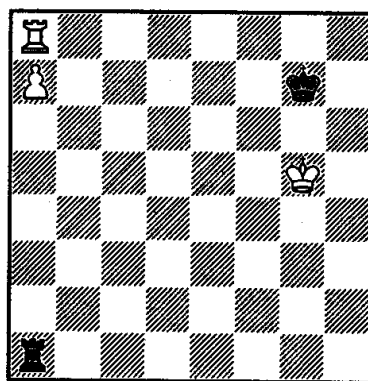
1. ♔d4 ♖d7+ 2. ♔c5 ♖e7 3. ♔b6
به راحتی پیروز می‌شود. اما سیاه در صورت حرکت به
طریقه جالب زیر مساوی می‌کند:

1. ... ♔f6+

حیرت‌آور است، شاه سیاه باید از پیاده دور شود،
زیرا 1. ... ♔d6+ در مقابل 2. ♔d4 ♔e6 به
شکست می‌انجامد، اگر
2. ... ♖d7 3. ♔c4 ♖c7+ 4. ♔b5
♖d7 5. ♔b6
یا در اینجا 5. ♔b4 ... ♖c5+ 4. به برد
می‌رسد.

3. ♔c5 ♔e5 4. ♔c6!

که سیاه در وضع اکراهی است. مثلاً
4. ... ♔e6 5. ♔b6



(۱۳۲)

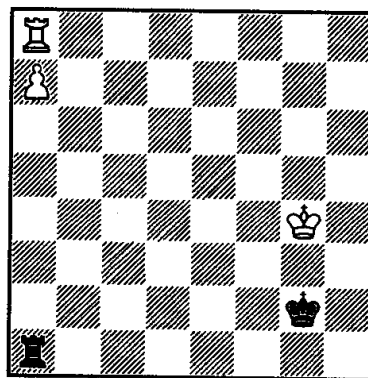
در چنین پوزیسیون‌هایی بهترین محل استقرار
شاه سیاه در g7 یا h7 است که پس از آن سفید هیچ
شانسی برای برد ندارد. مثلاً، در نمودار ۱۳۲، سفید
هیچ کاری نمی‌تواند بکند، مثلاً:

1. ♔f5 ♖a2 2. ♔e5 ♖a1 3. ♔d5
♖a2 4. ♔c5 ♖a1 5. ♔b6 ♖b1+
6. ♔c6 ♖a1

والی آخر.

شاه نمی‌تواند از پیاده حفاظت کند زیرا به فوریت
دور رانده می‌شود.

اما اگر در نمودار ۱۳۱ شاه سیاه در وضعیت
بدتری قرار داشت، سفید طبق بررسی زیر از
ترویتسکی به پیروزی می‌رسید:



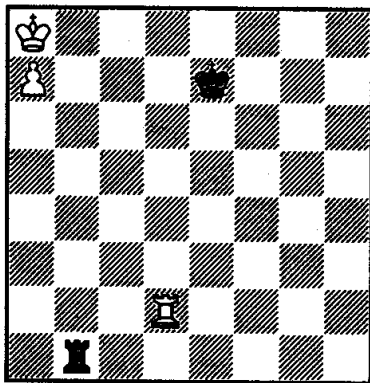
(۱۳۳)

ترویتسکی

سفید با

1. ♔f4 ♔f2 2. ♔e4 ♔e2 3. ♔d4
♔d2 4. ♔c5 ♔c3

که شاه سفید مقابل پیاده قرار دارد.



م. کارشتت ۱۹۰۹

(۱۳۵)

این یک پوزیسیون مساوی تیپیک است. شاه سفید فقط در صورتی می تواند بیرون بیاید که رخ همرنگش به b7 یا b8 برسد، اما با این کار شاه سیاه مجال می یابد به c7 برسد و بازی مساوی شود.

1. ♖h2 ♕d7

2. ♖h8 ♕c7

3. ♖b8 ♖c1

ساده ترین راه، اگرچه

3. ... ♖d1 4. ♖b7+ ♕c6 5. ♖b2 ♖d8+ 6. ♖b8 ♖d1 7. ♖c8+ ♕d7 8. ♖c2 ♖b1

هم مساوی می شود.

4. ♖b2 ♕c8

پوزیسیون مساوی است زیرا اگر سیاه رخ اش را در ستون c حفظ کند و شاهش در c7 و c8 بازی کند، سفید به جایی نمی رسد. ترک کردن این ستون می تواند خطرناک باشد، مثلاً در صورت

5. ♖b4 ♖h1? 6. ♖c4+ ♕d7

7. ♕b7 ♖b1+ 8. ♕a6 ♖a1+

9. ♕b6 ♖b1+ 10. ♕a5 ♖a1+

11. ♖a4

سفید می برد.

یا 5 ♕d6 4. ... ♕e4، یا سرانجام

4. ... ♖e6+ 5. ♕d7 ♖d6+ 6. ♕c7.

2. ♕d4 ♖f7!

بدین ترتیب سیاه در ستون f پوزیسیون دفاعی ایجاد می کند. به زودی خواهیم دید که در مقایسه با ستون e، این ستون مزایای بیشتری دارد. قبلاً مشاهده کردیم که 2. ... ♕e6 در مقابل 3. ♕c5 و 2. ... ♖d7+ در مقابل 3. ♕c5 ♖f7 بازنده است.

3. ♕d5

همچنین

3. ♕c5 ♕f5 4. ♕b6 ♖f6+

و 5. ... ♖f7 مساوی است. سیاه رانمی توان در وضع اکراهی قرار داد.

3. ... ♕f5

4. ♕d6 ♕f6!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا 4. ... ♖f6+ در مقابل 5. ♕e7 به شکست می انجامد.

5. ♕c6 ♕f5

6. ♕c5 ♕f4!

تنها حرکت. در صورت 6. ... ♕f6 یا 6. ... ♖c7+ آنگاه 7. ♕b6 بلافاصله می برد.

7. ♕b6 ♖f6+

8. ♕c7 ♖f7+

9. ♕c6 ♕f5

سفید دیگر قادر به پیشروی نیست، زیرا شاهش نمی تواند همزمان خانه های حساس b6 و e6 را تهدید کند که در آن صورت سیاه در وضع اکراهی قرار می گرفت. پوزیسیون مساوی است.

این مثال ها نشان می دهند که به خاطر وضع نامطلوب رخ سفید در a8، شانس های برد کاهش می یابند. اکنون به بررسی پوزیسیون هایی می پردازیم

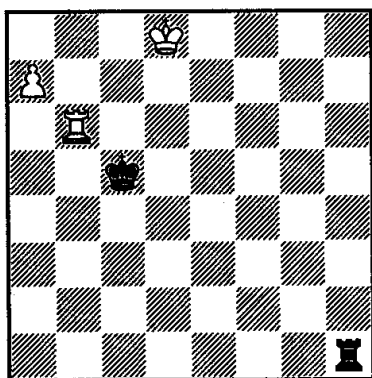
سفید فقط در صورتی به پیروزی می‌رسد که شاه سیاه حداقل به اندازه مثال بعدی ماکه در ستون f قرار دارد، دور باشد.

اتلاف وقت محسوب می‌شود.

5. ... ♖c1+

6. ♔d8 ♜h1

7. ♜b6+ ♔c5



(۱۳۷)

8. ♜c6+!

ساده ترین راه برد، گرچه 8. ♜b1 هم به پیروزی منتهی می‌شد، پس از

8. ... ♜h7

(یا)

8. ... ♜h8+ 9. ♔c7 ♜h7+ 10. ♔b8 ♜h8+ 11. ♔b7 ♜h7+ 12. ♔a6 ♜h6+ 13. ♔a5 ♜h8 14. ♜b8 ♜h1 15. ♜c8+

(می‌برد)

9. ♜a1 ♜h8+ 10. ♔d7 ♜a8 (10.... ♜h7+ 11. ♔e6) 11. ♔c7

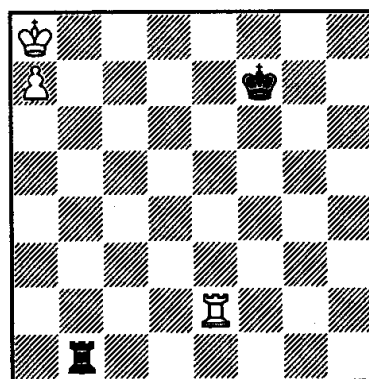
سفید می‌برد. اما

8. ♜a6? ♜h8+ 9. ♔e7 ♜h7+ 10. ♔e8 ♜h8+ 11. ♔f7 ♜a8 12. ♔e7 ♔b5 13. ♜a1 ♔b6 14. ♔d6 ♜xa7 15. ♜b1+ ♔a5!

مساوی می‌کند.

8. ... ♔d5

یا اینکه



(۱۳۶)

م. کارشتت ۱۹۰۹

رخ سفید قبل از آنکه شاه سیاه c7 را اشغال کند می‌تواند به b8 برسد. روش برد بسیار آموزنده است:

1. ♜c2 ♔e7

2. ♜c8

اما ادامه

2. ♜c7+? ♔d8 3. ♜b7 ♜c1!

که امکان 4. ... ♜c8 مات را فراهم می‌کند خوب نیست، بنابراین سیاه مساوی می‌کند.

2. ... ♔d6

سفید پس از

2. ... ♔d7 3. ♜b8 ♜a1 4. ♔b7 ♜b1+ 5. ♔a6 ♜a1+ 6. ♔b6 ♜b1+ 7. ♔c5 ♜c1+ 8. ♔d4

می‌برد.

3. ♜b8 ♜a1

4. ♔b7 ♜b1+

5. ♔c8!

اکنون 4. ♔a6 پس از

5. ... ♜a1+ 6. ♔b6 ♜b1+ 7. ♔a5 ♜a1+

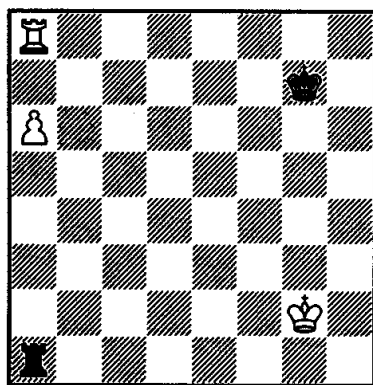
4. ♖e5 ♜c6

یا اینکه 4. ... ♜b5+ 5. ... ♜b6، 5. ولی
5. ♜g8+! 4. ... ♜f6? خوب نیست.

5. ♜a7+ ♔g6

یا اینکه 5. ... ♔g8 بدیهی است که اگر سیاه به طرح
مساوی خود ادامه دهد سفید نمی تواند پوزیسیونش
را تقویت کند. به محض آنکه سفید a7 کند، سیاه با
a6 ... مانند نمودار ۱۳۱ مساوی می کند.

اکنون که ما با این پوزیسیون مساوی پایه آشنا
شده ایم، می توانیم یک نمای کلی تر را بررسی کنیم که
در آن برد یا مساوی بستگی به طرز استقرار شاه سفید
دارد.



(۱۳۹)

س. تاراش ۱۹۰۸

در طول سال ها، ارزیابی از این پوزیسیون دگرگون
شده است. در سال ۱۹۰۸، تاراش طی تجزیه و
تحلیلی برد سفید را نشان داد (در کتاب رویارویی
لاسکر - تاراش). ولی پوزیسیون مساوی وانکورا
(نمودار ۱۳۸) همه چیز را به هم ریخت، اکنون ما
می دانیم که سیاه در صورت ارائه بهترین دفاع مساوی
می کند. نخست طرح هایی را که باید توسط طرفین
دنبال شود، معلوم می کنیم.

نکته اول آن است که سفید باید برای جلوگیری از
نزدیک شدن شاه سیاه، شاهش را به سرعت به طرف
پایه برد. سیاه نیز باید همیشه مراقب a7 باشد،

8. ... ♔b5 9. ♜c8 ♜h8+ 10. ♔c7
♜h7+ 11. ♔b8

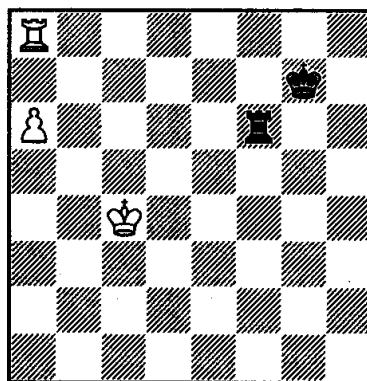
به برد می رسد، درحالی که اکنون 9. ♜c8 با 9. ... ♔d6
پاسخ داده می شود.

9. ♜a6 ♜h8

10. ♔c7

سفید می برد.

اکنون می رسیم به پوزیسیون هایی که پیاده در
عرض ششم قرار دارد. با بودن رخ در مقابل پیاده آغاز
می کنیم.



(۱۳۸)

ج. وانکورا ۱۹۲۴

این مثال یک نمونه مهم از پوزیسیون های
مساوی در این نوع آخر بازی است (پیاده را می شد
عقبتر قرار داد). این پوزیسیون با قرار گرفتن رخ
سفید در مقابل پیاده، شاه سیاه در g7 یا h7 و حمله
رخ از پهلوی پیاده، مشخص می شود. سفید به جایی
نمی رسد و پوزیسیون مساوی است.

1. ♔b5 ♜f5+

شاه را باید از دفاع پیاده دور کرد، زیرا تهدید
2. ... ♜c8 وجود داشت.

2. ♔c6 ♜f6+

3. ♔d5 ♜b6

دادن کیش، دیگر ضرورتی ندارد اما رخ باید حمله
به پیاده را تداوم بخشد.

پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۳۹ مساوی هستند. همان‌گونه که گفته شد، همه چیز به نحوه استقرار شاه سفید بستگی می‌یابد. به عنوان مثال با بودن شاه در عرض چهارم، واضح است که نمی‌توان با همان روش پوزیسیون وانکورا از رخ استفاده کرد.

آیا در آن هنگام گرفتن یک تمپ برای رسیدن به عرض ششم به وسیله رخ سیاه تغییرکننده است؟ چرا سیاه نمی‌تواند شاهش را از g7 دور کند و رخ‌اش را از ستون a به عرض ششم ببرد؟ در نمودار ۱۳۹ بازی ممکن است بدین‌گونه جریان یابد:

1. ♖f2 ♜c1

و چون سیاه تهدید ♜c6 ... 2. را دارد، سفید باید رخش را حرکت بدهد.

2. ♜b8 ♜a1 3. ♜b6 ♖f7 4. ♖e3 ♖e7 5. ♖d4 ♖d7 6. ♖c5 ♖c7 7. ♜b7+ ♖c8 8. ♖b6 ♜b1+ 9. ♖a7 ♜c1

و چیزی عاید سفید نمی‌شود (حتی در همین ادامه ♜a3! ... 3. ساده‌تر است) بنابراین باید ♜a7+ 2. را امتحان کند.

اکنون سیاه شاهش را کجا ببرد؟ سیاه پس از ♜b7 3. ♜f8, ... 2. و ♜a7 4. می‌بازد اما با ♜a3 4. ♜a7 3. ♜b7 ♜a1 2. ... ♖g6 2. ♖e2 ♖f6 5.

مساوی می‌کند. یعنی مادامی که شاه سفید به اندازه کافی دور است سیاه راه دومی برای رسیدن به پوزیسیون وانکورا دارد. خوب، اگر سیاه خواهان مساوی است این فاصله چقدر باید باشد؟ قبل از تعیین این حد و مرز، پوزیسیون نمودار ۱۴۰ را بررسی می‌کنیم.

پس باید شاهش را برای بازگشت به g7 یا h7 آماده نگه دارد، یعنی شاه سیاه می‌تواند به f7 یا f6 برود ولی نمی‌تواند به ستون e گام نهد. به عنوان مثال،

1. ... ♖f7 2. ♖f2 ♖e7(e6)? 3. a7! ♖d7

تهدید، ♜h8 4. بود.

4. ♜h8 ♜xa7 5. ♜h7+

سفید می‌برد. بنابراین خطر نزدیک شدن شاه سیاه به پیاده وجود ندارد.

نکته جالب دوم آن‌که آیا سیاه می‌تواند با بازی غیرفعال به شاه سفید اجازه رسیدن به a7 را بدهد یا خیر؟ او نمی‌تواند زیرا سفید بدین‌گونه می‌برد:

1. ♖f2 ♖h7? 2. ♖e2 ♖g7? 3. ♖d3 ♜a4 4. ♖c3 ♖f7 5. ♖b3 ♜a1 6. ♖b4 ♜b1+ 7. ♖c5 ♜c1+ 8. ♖b6 ♜b1+ 9. ♖a7 ♖e7 10. ♜b8 ♜c1 11. ♖b7 ♜b1+ 12. ♖a8 ♜a1 13. a7

که همانند تجزیه و تحلیل مان از نمودار ۱۳۶ ادامه می‌یابد.

همه اینها یعنی آنکه سیاه اگر می‌خواهد مساوی کند باید دست به اقدام فعالانه بزند. هدف او، رسیدن به پوزیسیون‌های مساوی است که در نمودار ۱۳۸ نشان داده شده، بدین‌گونه:

1. ♖f2 ♜a5!

2. ♖e3

2. ♜a7+ چیزی را عوض نمی‌کند، زیرا سیاه به سادگی ♖g6 ... 2. بازی می‌کند، گرچه ♖g8 ... 2. هم میسر است.

2. ... ♜e5+

3. ♖d4 ♜e6!

و ما به پوزیسیون وانکورا که می‌دانیم مساوی است رسیده‌ایم.

اما اشتباه است اگر تصور کنیم که تمام

2. ♖c8 ♜a1 3. ♖c6? ♔f7 4. ♔c4
 ♔e7 5. ♔b5 ♔d7 6. ♖c4 ♜b1+
 7. ♔a5 ♜a1+ 8. ♔b6 ♜b1+
 9. ♔a7 ♜b2

که مساوی می شود خوب نیست. 2. ... ♔g6 یا اینکه
 2. ... ♔f6 3. ♜h7! ♔g6 4. ♜b7

تبدیل به همین ادامه می شود یا در اینجا
 3. ... ♜a1 4. a7 ♔e6 5. ♔c4 ♔d6
 6. ♔b5

به برد می رسد.

3. ♜b7 ♜a1 4. a7 ♔f6

وگرنه

4. ... ♜a4 5. ♔c3 ♔f6 6. ♔b3 ♜a1
 7. ♔c4 ♔e6 8. ♔c5

یا 8. ♜h7 به برد می رسد.

5. ♔c4 ♔e6 6. ♔c5

یا 6. ♜h7 با بردی ساده.

سرانجام سیاه می تواند 1. ... ♜h1 بازی کند تا
 پس از ♔f6! ♜a7+ 2. ♜h7 از 3. ♜h7 جلویی
 شود و پس از

3. ♜b7 ♜a1 4. a7 ♔e6 5. ♔c4
 ♔d6

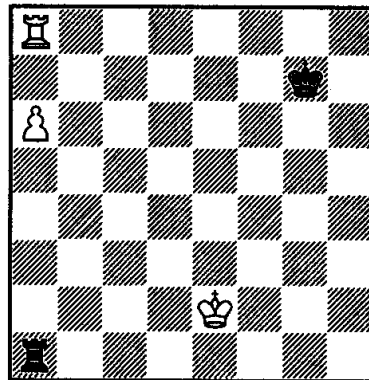
مساوی کند. اما، مکان نامناسب رخ در ستون h به
 سفید امکان می دهد تا با

2. ♔c4! ♜h6 3. ♔b5 ♜h5+
 4. ♔b6 ♜h6+ 5. ♔b7

به پیروزی برسد، زیرا هم اینک شاه سیاه مانع کیش
 رخ می شود.

2. ♔c3 ♜h4

سیاه نمی تواند انتظار بکشد، زیرا تهدید 3. ♔b3 و
 4. ♔b4 وجود دارد.



(۱۴۰)

شاه سفید به اندازه کافی به پیاده نزدیک است که
 بتواند با اسلوب آموزنده زیر به پیروزی دست یابد.

1. ♔d3!

تنها حرکت برنده، زیرا 1. ♔e3 درمقابل
 1. ... ♜e1+ و 2. ... ♜e6 ناکام می ماند و

1. ♔d2 ♜b1 2. ♜a7+ ♔g6

مساوی است، مثلاً:

3. ♜b7 ♜a1 4. ♜b6+ (4. a7 ♔f6
 5. ♔c3 ♔e6 6. ♔c4 ♔d6) 4. ... ♔f7
 5. ♔c3 ♔e7

همچنین ادامه

1. ♜a7+ ♔f6 2. ♔d3? ♔e6
 3. ♔c4 ♔d6

که سیاه با آن به تساوی می رسد، بی تأثیر است.

این تجزیه و تحلیل نشان می دهد که در صورت
 حرکت سیاه، پوزیسیون پس از 1. ... ♜c1 یا
 1. ... ♜a5 مساوی است.

1. ... ♜a4

روش ممکن دیگر،

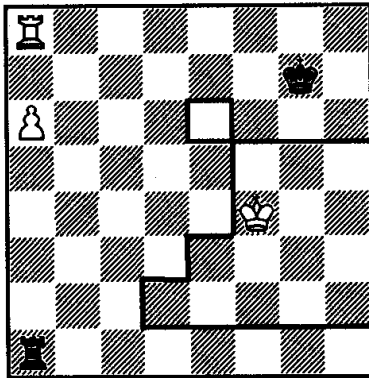
1. ... ♜d1+ 2. ♔c4 ♜d6

درمقابل

3. ♔b5! ♜d5+ 4. ♔c6 ♜a5
 5. ♔b6

که منجر به برد سفید می شود ناکام می ماند.

یا اینکه 2. ♜a7+! 1. ... ♜f1 ادامه



پ. رومانوفسکی ۱۹۵۰

(۱۴۱)

اگر

2. ... ♖ f4 3. ♖ a7+ ♔ f6 4. ♖ h7
♔ g6 5. ♖ b7

همان‌گونه که قبلاً مشاهده کردیم به برد می‌رسد.

3. ♖ a7+ ♔ f6

علت انجام حرکت قبلی در این حرکت نهفته

است. سفید پس از

3. ... ♔ g6 4. ♖ b7

به پیروزی می‌رسد، درحالی که اکنون

4. ♖ b7 ♖ a4 5. a7 ♔ e6 6. ♔ b3
♖ a1

به تساوی می‌انجامد.

4. ♔ b3! ♖ h1

شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل 5. ♖ a8 و سپس

6. a7 به ستون e برود و در صورت

4. ... ♖ h8 5. ♖ b7 ♔ e6 6. a7 ♖ a8
7. ♔ c4 ♔ d6 8. ♔ b5

سفید به پیروزی می‌رسد.

5. ♖ a8 ♖ a1

تهدید، 6. a7 بود و در صورت 5. ... ♔ g7 همان‌گونه

که در تفسیر حرکت اول دیدیم سفید با 6. ♔ c4 به

برد می‌رسد.

6. ♔ b4

و سفید با بردن شاهش به a7 پیروز می‌شود. سیاه

نمی‌تواند 6. ... ♔ e7 (e6) را به دلیل 7. a7 بازی

کند. قبلاً این روش برد را نشان داده‌ایم.

به منظور ارائه یک دفاع صحیح توسط سیاه،

فرض می‌کنیم که شاه سفید در f4 قرار دارد.

1. ... ♖ c1

سیاه راه دیگری ندارد و حتی ممکن است روش

تساوی زیر ساده‌تر باشد:

1. ... ♖ a5! 2. ♔ e4 ♖ c5 3. ♖ a7+

تهدید سیاه 3. ... ♖ c6 است و

3. ♖ b8 ♖ a5 4. ♖ b6 ♔ f7 5. ♔ d4
♔ e7 6. ♔ c4 ♔ d7

هم مساوی می‌شود. 3. ... ♔ g6! اما ادامه

3. ... ♔ f6? 4. ♔ d4 ♖ c6 5. ♖ h7

♔ g6 6. a7 ♖ a6 7. ♖ b7

که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست.

4. ♖ b7 ♖ a5 5. a7

5. ♖ b6+ ♔ f7 6. ♔ d4 ♔ e7

به تساوی می‌انجامد.

5. ... ♔ f6 6. ♔ d4 ♔ e6 7. ♔ c4 ♔ d6

8. ♔ b4 ♖ a1

و سیاه به راحتی مساوی می‌کند.

اما، سایر حرکتها به باخت سیاه می‌انجامند.

2. ♖ a7+ ♔ g6 1. ... ♖ b1

(2. ... ♔ f6 3. ♔ e4 ♖ b6 4. ♖ h7)

3. ♖ b7 ♖ a1 4. ♖ b6+! ♔ f7

5. ♔ e5

اکنون منطقه‌ای که شاه سفید در صورت استقرار

در آن، به سیاه امکان تساوی می‌دهد را در نمودار

۱۴۱ مشخص می‌کنیم:

4. ♖ b8 ♖ a1 5. ♖ a8 ♖ a4+!
6. ♔ e3 ♔ g7 7. ♔ d3 ♖ f4
8. ♖ a7+ ♔ g6! 9. ♖ b7 ♖ a4 10. a7
♔ f6 11. ♔ c3 ♔ e6 12. ♔ b3 ♖ a1
13. ♔ c4 ♔ d6

سیاه مساوی می‌کند.

توجه داشته باشید که این واریاسیون ناقض منطقه مشخص ماکه در آن صورت پوزیسیون مساوی می‌شود، نیست، زیرا نمودار ۱۴۱ فقط با بودن شاه سیاه در g7، معتبر است نه مانند اینجا که پس از حرکت ششم سفید، شاه در e6 قرار دارد.

4.a7

پس از

4. ♔ e4 ♖ a5 5. ♖ a7 ♖ c5!
بار دیگر تهدید، ♖ c6 ... 6. است.

یا اینکه پس از

4. ♖ b8 ♖ a5 5. ♖ a8 ♔ g7
و به دنبال آن ♖ c5 ... 6. سفید دیگر قادر به پیشرفت نیست.

4. ... ♖ a5

5. ♔ e4 ♔ f6

و پس از

6. ♔ d4 ♔ e6 7. ♔ c4 ♔ d6 8. ♔ b4
♖ a1

بازی مساوی است.

اکنون ببینیم که در نمودار ۱۴۱ سفید در صورت حرکت چگونه به پیروزی می‌رسد:

1. ♔ e5

1. ♔ e4 هم بر اساس منطقه مشخصه به وضعیتی مشابه ادامه اصلی منتهی می‌شود.

1. ... ♖ a5+

سیاه انتخاب دیگری ندارد، زیرا 1. ... ♖ e1+ فقط کمک می‌کند تا شاه سفید به a7 برسد و

ناکام می‌ماند، زیرا سفید پس از تحمیل ادامه ♖ b7+ 6. ♖ e7 ... 5. و 7.a7 به پیروزی می‌رسد.

در صورت

1. ... ♖ h1 2. ♖ a7+ ♔ f6 3. ♔ e4!
♔ e6 4. ♖ a8!

و 5.a7 یا

1. ... ♖ f1+ 2. ♔ e5 ♖ f6 3. ♖ g8+
هم سفید می‌برد.

2. ♖ a7+

همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید پس از

2. ♖ b8 ♖ a1 3. ♖ b6 ♖ a5! 4. ♔ e4
♔ f7 5. ♔ d4 ♔ e7

فقط به مساوی می‌رسد. ضمناً تهدید سیاه ♖ c6 ... 2. است.

2. ... ♔ g6!

تنها حرکت. پس از

2. ... ♔ f6?
(یا اینکه ♖ b7 3. ♖ f8? 2. و 4.a7 سفید می‌برد)

و 4. ♖ a8! (3. ... ♔ e6 ♖ c6 4. ♔ e4! 5.a7)

4. ♖ h7 ♔ g6 5.a7 ♖ a6 6. ♖ b7
♖ a5 7. ♔ d4 ♔ f6 8. ♔ c4 ♔ e6
9. ♔ b4

و 10. ♔ b5 سفید می‌برد. پس از حرکت متن، سیاه مجدداً تهدید ♖ c6 ... 3. را دارد.

3. ♖ b7 ♖ c5

ادامه ممکن دیگر برای مساوی ♔ f6! 3. ... است زیرا 4. ♔ e4 را می‌توان با

4. ... ♖ a1 5. ♖ a7 ♔ e6 6. ♖ a8 ♔ d6
7.a7 ♔ c7

پاسخ گفت. پس از

5. ♔c5 ♚e6

6. ♚h7

و سفید پس از

6. ... ♔g6 7.a7 ♚a6 8. ♚b7

به آسانی می برد.

در پایان به منظور تکمیل تحلیل نمودار ۱۴۱، می پردازیم به بررسی آنچه که در صورت استقرار شاه سفید در f5 ممکن است روی دهد. سیاه با 1. ... ♚a5+!

1. ... ♚f1+ 2. ♔e5! ♚f6? 3. ♚g8+

یا

1. ... ♚b1 2. ♚a7+ ♔h6 3. ♚b7

و 4.a7 به باخت می رسند.

2. ♔e6 یا همانگونه که قبلاً تحلیل شد در صورت

2. ♔e4 2. سیاه c5 ♚ بازی می کند، ♚h5! ... 2.

در صورت 2. ... ♚g5 سفید با

3. ♚a7+ ♔g8 4. ♔f6 ♚a5 5. ♔g6

♔f8 6. ♚a8+ ♔e7 7.a7

می برد. 3. ♚a7+ ادامه

3. ♔d7 ♚h6 4. ♔c7 ♚f6!

به پوزیسیون مساوی وانکورا می رسد.

3. ... ♔g8! 4. ♚f7 ♚a5!

مساوی می شود. اکنون 5.a7? در مقابل

5. ♚a6+ ... به شکست می انجامد.

این تجزیه و تحلیل، دفاع صحیح در صورت

استقرار شاه سفید در e6 را نشان می دهد.

1.... ♚h1! (اما 2. ♔f5! 1.... ♚g1? یا

2. ♔e5! 1.... ♚f1? خوب نیستند) به همان

ادامه مساوی که نشان دادیم تبدیل می شود.

اکنون به پوزیسیون هایی برمی گردیم که در آنها

شاه سفید مقابل پیاده اش قرار گرفته باشد، با نمودار

۱۴۲ آغاز می کنیم.

1. ... ♚b1 2. ♚a7+ ♔g6 3. ♚b7

♚a1 4.a7

به برد می رسد.

2. ♔d4

ما این ادامه را به این دلیل ارائه می کنیم که با

1. ♔e4 هم می توانست به وجود آید. سفید با

2. ♔d6 ♚f5 3. ♚a7+ ♔f8

(در صورت 3. ... ♔g8 یا 3. ... ♔g6 ...

سفید با 4. ♚e7 می برد، درحالی که اکنون 4. ♚e7

در مقابل 5.a7 ♚a6+ 4. ... ♚a5 4. بازنده

می شود)

4. ♔e6 ♚a5 5. ♚a8+ ♔g7 6. ♔d7

♚f5 7. ♚e8

هم به پیروزی می رسد.

2. ... ♚b5

3. ♚a7+ ♔f6

یا اینکه

3. ... ♔g6 4. ♚b7 ♚a5 5.a7 ♔f6

6. ♔c4 ♔e6 7. ♔b4 ♚a1 8. ♔c5

به برد می رسد.

4. ♔c4

4. ♚h7 هم پس از

4. ... ♚a5 (4. ... ♔g6 5. ♚b7) 5.a7

♔e6 6. ♔c4 ♔d6 7. ♔b4 ♚a1

8. ♔b5

به برد می رسد. اما

4. ♚b7 ♚a5 5.a7 ♔e6 6. ♔c4

♔d6 7. ♔b4 ♚a1

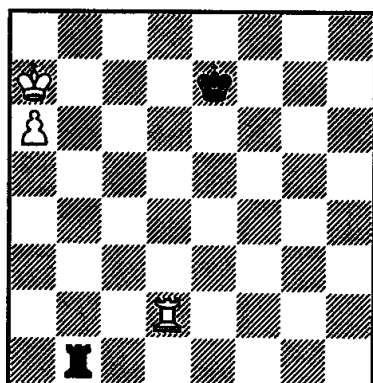
مساوی است.

4. ... ♚b6

یا اینکه 5. ♚a8 4. ... ♚a5 و شاه سفید به

a7 می رسد.

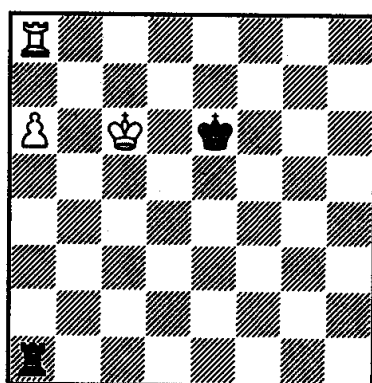
با همان رویه می‌توان به ثبوت رساند که پوزیسیون زیر مساوی است:



(۱۴۳)

سفید نمی‌تواند کاری بهتر از رسیدن به نمودار ۱۳۵ با $a8$ و $a7$ انجام دهد. اما اگر شاه سیاه در $f7$ و رخ سفید در $e2$ باشد، آن گاه سفید به آسانی با $a8$ و $a7$ و به دنبال آن با $c2-c8-b8$ می‌برد (نمودار ۱۳۶ را ملاحظه کنید).

برای تکمیل بررسی‌مان در مورد پوزیسیون‌هایی که پیاده سفید در $a6$ قرار داشته باشد، نمودار ۱۴۴ را بررسی می‌کنیم.



(۱۴۴)

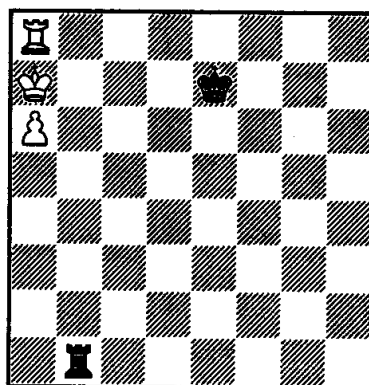
ن. گریگوریف ۱۹۳۶

سفید در صورت حرکت با $1.a7$ فوری می‌برد، اما سیاه حتی در صورت حرکت نیز نمی‌تواند بازی را نجات دهد.

بازی ممکن است بدین‌گونه جریان یابد:

1. ... $\text{Rc1}+$

اگر سیاه به انجام $1. ... \text{f7}$ اقدام کند تا $a7$



(۱۴۲)

اگر نوبت حرکت با سفید باشد این نمای تیپیک به

برد او می‌انجامد، بدین‌گونه:

1. Rb8! Rd1

یا اینکه $2. \text{Rb7}$ 1. ... Ra1 که وضعی مشابه

ادامه اصلی ایجاد می‌شود.

2. Rb7 $\text{Rb1}+$

یا اینکه

2. ... $\text{Rd7}+$ 3. Rb6 $\text{Rd6}+$ 4. Ra5

$\text{Rd5}+$ 5. Rb4 Rd1 6. $a7$

می‌برد.

3. Ra8 Ra1

4. $a7$

و ما به واریاسیون اصلی که در نمودار ۱۲۶ به ظهور

پیوسته پا می‌گذاریم. سفید پس از

4. ... Rd7 5. Rb7 $\text{Rb1}+$ 6. Ra6

$\text{Ra1}+$ 7. Rb6 $\text{Rb1}+$ 8. Rc5

یا

4. ... Rd6 5. Rb7 $\text{Rb1}+$ 6. Rc8

$\text{Rc1}+$ 7. Rd8 Rh1 8. $\text{Rb6}+$ Rc5

9. $\text{Rc6}+$!

به سادگی می‌برد.

در نمودار ۱۴۲ اگر حرکت با سیاه باشد، با

1. ... Rd7 2. Rb8 Rc1 3. Rb7

$\text{Rb1}+$ 4. Ra8 Rc1

و در ادامه با $5. ... \text{Rc7}$ مساوی می‌کند.

4. ... ♖c7

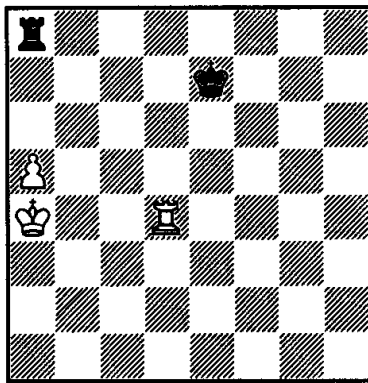
5.a7 ♖e7

6.♙c4 ♙e5

7.♙c5

سفید به راحتی پیروز می شود.

اگر پیاده سفید خیلی پیشرفته نباشد، چشم انداز تساوی سیاه زیادتر می شود، اما، روش های دفاعی تغییر نمی کنند، مگر هنگامی که سیاه بتواند آن گونه که در نمودار ۱۴۵ نشان داده شده، رخ اش را مقابل پیاده قرار دهد.



(۱۴۵)

آ. شرون ۱۹۲۷

تا آنجا که دیده می شود سفید تمام عوامل را در اختیار دارد. شاه سیاه بریده شده و رخ اش به تنهایی نمی تواند از پیشروی هماهنگ شاه و پیاده سفید جلوگیری کند. اما به رغم تمام این برتری ها، سیاه می تواند با یک دفاع هوشمندانه خود را نجات دهد:

1.♙b5 ♖d8!

در اینجا ما یکی از مزایای بودن رخ در مقابل پیاده را مشاهده می کنیم. سیاه می تواند به تعویض رخها اقدام کند زیرا پس از

2. ♖x d8 ♙x d8 3. ♙b6 ♙c8

آخر بازی مساوی می شود. یعنی آنکه رخ سفید از ستون d رانده می شود و سیاه امکان می یابد شاهش را به پیاده نزدیکتر کند.

را با! ♙g7 ... 2. پاسخ دهد، سفید

2. ♙b7 ♖b1+ 3. ♙a7 ♙e7 4. ♖b8

بازی می کند، که نمودار برد ۱۴۲ را پیش روی ما قرار می دهد. بنابراین سیاه باید راه خلاص را در دادن کیش جست و جو کند.

2. ♙b5

پس از 3. ♙a7? ♖b1+ 2. ♙b7

سیاه با! ♙d7 ... 3. مساوی می کند (نمودار ۱۴۲).

2. ... ♖b1+

تهدید ♙a7 بود.

3. ♙c4

یک ممکنه دیگر ♖a1+ ♙a4 3. است،

(یا اینکه)

3. ... ♙f7 4. ♙a5 ♖a1+ 5. ♙b6

♖b1+ 6. ♙a7 ♙e7 7. ♖b8

سفید می برد)

4. ♙b3 ♙f7 5. ♙b4

چون شاه سیاه نمی تواند به دلیل ♙a7 به ستون e بیاید، سفید به پیروزی می رسد.

3. ... ♖c1+

4. ♙b3

سفید همچنین با

4. ♙d3 ♖d1+ 5. ♙e3! ♖d7 6. ♙e4!

6. ♙d5! ♙a7? به مساوی می انجامد،

6. ♙... یا اینکه

6. ... ♙f6 7. ♖b8 ♖a7 8. ♖b6+

7.a7! ♖e7+ 8. ♙d4 ♖d7 9. ♙c4

به پیروزی می رسد.

روش ساده تر برد

4. ♙b4! ♖b1+ (اگر 4. ... ♖c7

است، 7.a7 و 6. ♙b2 ♖a1+ 5. ♖h8

5. ♙a3 ♙f7 و سفید پس از 6. ♙a4 به پیروزی

می رسد،

ما به منظور آنکه نشان دهیم سیاه حتی به این طریق هم مساوی می‌کند بغرنج‌ترین روش دفاعی را برای او انتخاب کرده‌ایم. باز هم یک ادامه ساده‌تر وجود داشت:

5. ... ♖h8 6. ♔a5
6.a7 ♖a8 7. ♖b7+ ♔c6
6. ... ♔c7 7. ♖b7+

یا

7.a7 ♖h5+ 8. ♔a4 ♖h8 7. ... ♔c8!
ادامه

7. ... ♔c6? 8. ♖b6+ ♔c7 9.a7 ♖h1
10. ♖a6!;

یا در همین شاخه

9. ... ♖h5+ 10. ♔a6 ♖h2
11. ♖c6+!

به برد می‌رسند. 8. ♖b5

8. ♔b6 ♖h6+ 9. ♔a7 ♖c6
8. ... ♖h7

و سفید دیگر نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد.

6. ♔a5 ♖c7!

7. ♖b6+ ♔c5

اکنون شاه سیاه را نمی‌توان از ستون c راند، بنابراین سیاه مساوی می‌کند. به عنوان مثال:

8. ♖b7 ♔c6 9. ♖b1 ♔c5 10. ♖b6
♔d5

یا

10. ... ♖h7 11. ♖b7 ♖h1 12. ♖c7+
♔d6 13. ♖c4 ♖a1+ 14. ♔b6
♖b1+

مساوی می‌شود.

توجه داشته باشید که 1. ... ♖b8+
سهل‌انگارانه، درمقابل ♖b1 2. ♔c6 (یا اینکه
2. ... ♖a8 3. ♖a4 ♖c8+ 4. ♔b7
♖c1 5.a6 ♖b1+ 6. ♔c7 ♖c1+
7. ♔b6 ♖b1+ 8. ♔a5

می‌برد.)

3.a6 ♖a1 4. ♔b5 ♖b1+ 5. ♔a5
♖a1+ 6. ♖a4

بازنده می‌شود.

2. ♖c4

یا اینکه

2. ♖a4 ♔d7 3.a6 ♔c7

مساوی است.

2. ... ♖b8+!

سیاه باید دقیق بازی کند. پس از

2. ... ♔d7 3.a6! ♖a8(3. ... ♖c8 4.a7!)
4. ♔b6 ♖b8+ 5. ♔a5 ♖a8
6. ♖h4! ♖g8 7.a7 ♔c7 8. ♖h7+

و 9. ♔a6 سفید به پیروزی می‌رسد.

3. ♔a4

هر دو ادامه ♔d7 3. ♔a6 یا

3. ♔c6 ♖c8+ 4. ♔d5 ♔d7

مساوی می‌شوند.

3. ... ♔d7

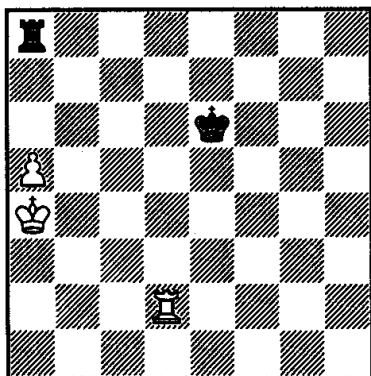
4.a6 ♖c8

ادامه

4. ... ♖b1 5. ♔a5 ♖a1+ 6. ♔b6
♖b1+ 7. ♔a7 ♖b2

حتی ساده‌تر است.

5. ♖b4 ♔c6



(۱۴۸)

11. ♖h6 11. ♔b5 ♜c5+ 12. ♔b4
♜c4+ 13. ♔b3 ♜c7

مساوی است.

11. ... ♔c5 12. ♜g6 ♜f7 13. ♜g5+
♔c6 14. ♜g6+ ♔c5 15. ♜g1 ♜c7
16. ♜c1+ ♔d6

و در ادامه 17. ♔c6 سفید به آنجایی که شروع کرده بازی می‌گردد.

به عنوان مثال اگر رخ سفید در d2 باشد (نمودار ۱۴۸) شانس‌های پیروزی از بین می‌روند، حتی اگر سیاه نتواند ♜d8 ... 1. کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ♔b5 ♜b8+ 2. ♔c6 ♜c8+ 3. ♔b7
♜c1! 4. a6

هم ♜b2 4. و هم ♜a2 4. با ♔d7 ... 4. پاسخ داده می‌شود. 5. ♔c7 ♜b1+ ... 4. در صورت ♔e7 ♔a7 5. بازی مساوی می‌شود.

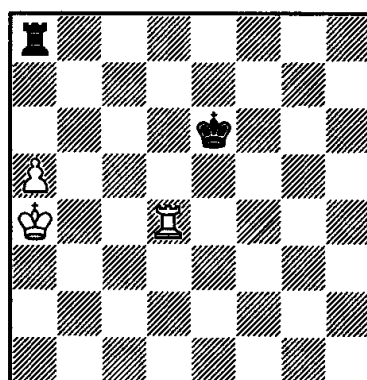
5. ... ♜c1+ 6. ♔d8 ♜a1 7. ♜h2
♜d1+! 8. ♔e8 ♜g1 9. ♜h6+ ♔d5
10. a7

یا اینکه

10. ♔d7 ♔c5 11. ♔c7 ♜g7+
10. ... ♜g8+ 11. ♔f7 ♜a8

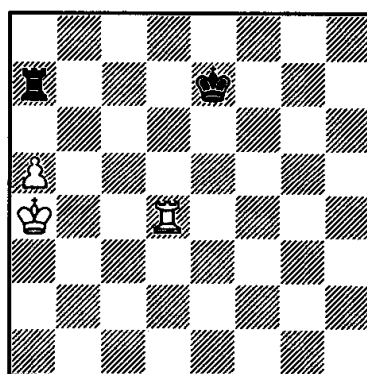
مساوی.

البته پوزیسیون‌های جالبتری هم درمورد آخربازی رخ و پیاده رخ درمقابل رخ وجود دارد که حاوی نکات ظریف و حیرت‌انگیزی هستند. اما آن‌چه را که در نظر داشتیم بررسی کردیم. اکنون آخربازی رخ با پیاده‌های غیررخ را بررسی می‌کنیم و خواهیم دید که در این آخربازی‌ها حتی امکانات جالبتر و پیچیده‌تری وجود دارد.



(۱۴۶)

باید توجه داشت که دفاع سیاه فقط به دلیل پوزیسیون مطلوب مهره‌هایش امکان‌پذیر است. حتی تغییرات جزیی به برد سفید منتهی می‌شود. به عنوان مثال، در نمودار ۱۴۶، سفید با 1. ♔b5 به پیروزی می‌رسد. سیاه دیگر امکان ♜d8 ... 1. را ندارد.



(۱۴۷)

همچنین در نمودار ۱۴۷، سفید با 1. ♔b5 ♜d7 2. ♜a4! به پیروزی می‌رسد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند پیاده را متوقف کند.

وجود دارد، سیاه باید بی درنگ به شاه سفید کیش دهد اما این کار بی تأثیر است:

1. ... ♖a8+
2. ♔c7 ♖a7+
3. ♔c8

سفید می تواند با

3. ♔c6 ♖a6+ (یا 3. ... ♖a8 یا 4. ♔b7 هم به پیروزی برسد.

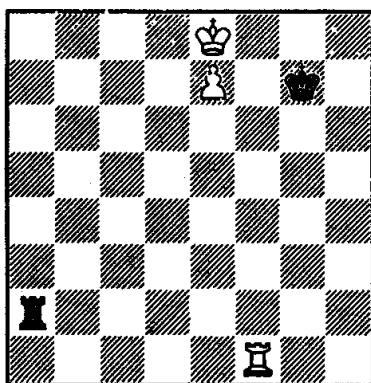
3. ... ♖a8+
4. ♔b7

و

5. ♔c7

سفید به پیروزی می رسد.

این مثال نشان می دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه رخ اش زیاد از پیاده دور نبود شکست خورد. چون شاه سفید فرصت یافت تا با حمله به رخ یک تمپ حیاتی بگیرد. اما اگر به غیر از رخ سیاه همه مهره ها را یک خانه به سمت راست ببریم (نمودار ۱۵۰)، در آن صورت سیاه می تواند مساوی کند.



(۱۵۰)

س. تاراش ۱۹۰۶

1. ... ♖a8+
2. ♔d7 ♖a7+
3. ♔d6 ♖a6+
4. ♔d5

یا اینکه 4. ♔c7 ♖a7+

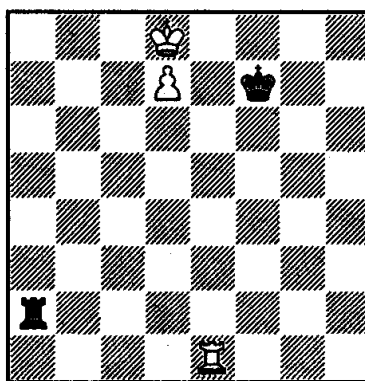
ب: رخ و پیاده ای غیر از پیاده رخ

روشن است که این آخربازی ها شانس های برد بیشتری درمقایسه با پیاده رخ دراختیار سفید قرار می دهند. الف، سیاه به سختی می تواند، رخ ها را تعویض کند. ب، اکنون شاه سفید می تواند از دو طرف از پیاده خود حمایت کند و ج، رخ سفید به دلیل داشتن فضا در دو سوی پیاده، آزادی عمل بیشتری دارد. از ایسن رو برای سیاه تساوی در چنین پوزیسیون هایی دشوارتر است و گهگاه اگر شاهش خانه وزیر شدن پیاده را هم اشغال کند، در تأمین تساوی ناکام می ماند.

ما به طور سیستماتیک مهمترین پوزیسیون های این نوع آخربازی ها را بررسی خواهیم کرد. بدین منظور با حالت هایی که پیاده سفید به عرض هفتم رسیده، شروع می کنیم.

الف) پیاده در عرض هفتم

قبلاً یک نمونه از این دست را در پوزیسیون لوسنا (نمودار ۱۲۹) بررسی کرده ایم. در آنجا نشان دادیم که چگونه سفید برتری خود را تبدیل به برد می کند. اکنون می پردازیم به بررسی پوزیسیون های پایه دیگر.



(۱۴۹)

س. تاراش ۱۹۰۶

حتی اگر حرکت با سیاه باشد، سفید به پیروزی می رسد. زیرا تهدید

1. ♖f1+ ♔e6 2. ♔e8

رخ سفید در c3

1. ... ♖a8+ 2. ♔d7 ♜a7+ 3. ♜c7

سفید می‌برد و رخ سفید در صوت استقرار در ستون d، می‌تواند هم در d8 یا پس از d7-e6 ♔d7 در d6، حائل شود. ستون b برای استقرار رخ سفید خوب نیست، زیرا تعویض رخ‌ها منجر به ازدست رفتن پیاده می‌شود. استثناء بر این قاعده، بودن رخ در خانه b8 است که از 1. ... ♜a8+ 1. ... ♜a8+ جلوگیری می‌کند. سفید پس از 1. ... ♜d2 می‌برد، تهدید

2. ♔d7 ♜d2+ 3. ♔c6

بود و 1. ... ♜a7 1. ... ♜a7 در مقابل ♔d8 2. ♔d8 ناکام می‌ماند.

♜d8 2. ♜d8 و سپس 3. ♔d7 3. ♔d7 به برد سفید می‌انجامد.

سفید همچنین با وجود رخ‌اش در ستون e به پیروزی می‌رسد، زیرا هنگامی که پیاده در شرف وزیر شدن است شاهش می‌تواند به سادگی از کیش فرار کند.

بابودن رخ سفید در c6 یا c7، امکان مساوی‌های استثنایی وجود دارد. مثلاً :

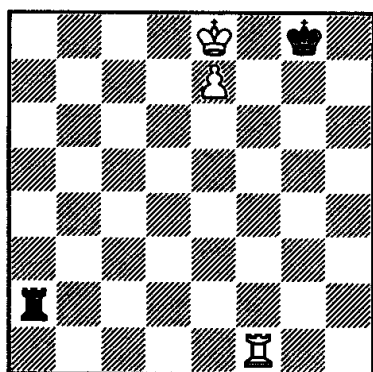
1. ... ♖a8+ 2. ♔d7 ♔f7

تغییر پوزیسیون مهره‌های سیاه می‌تواند نتایج مهمی داشته باشد. به عنوان مثال با بودن رخ سیاه در ستون b (فرضاً b2) سفید پس از

1. ... ♜b8+ 2. ♔d7 ♜b7+ 3. ♔d8

♜b8+ 4. ♔c7 ♜a8 5. ♜a1!

و به دنبال آن ♔d7 6. ♔d7 به پیروزی می‌رسد.



(۱۵۲)

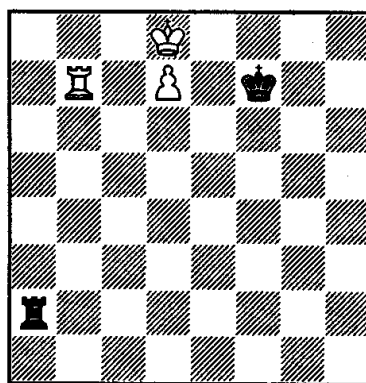
اگر شاه سیاه در g8 هم باشد شکست می‌خورد، مثلاً

♜a5+ 4. ♔c5 4. ♔c5 یا حتی ♜e6 4. ... ♜e6

4. ... ♜a5+

و بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند بدون رها کردن پیاده که در آن صورت توسط رخ سیاه گرفته می‌شود از کیش‌ها خلاص شود.

این دو مثال به ما نشان می‌دهد که سیاه چگونه باید دفاع کند، حال اگر پوزیسیون مهره‌ها اندکی تغییر کند، چه اتفاقی می‌افتد؟ در نمودار ۱۴۹، سفید در تمام وضعیت‌ها، به غیر از حالتی که رخ‌اش در b7 قرار بگیرد به پیروزی می‌رسد.



(۱۵۱)

در نمودار ۱۵۱ سیاه با

1. ... ♖a8+ 2. ♔c7 ♔e7!

مساوی می‌کند، زیرا رخ سفید نمی‌تواند در ستون e کیش دهد. ممکن است تصور شود که همین حالت با بودن رخ در b6 هم ایجاد می‌شود، اما سفید پس از 1. ... ♜a8+ 2. ♔c7 ♔e7 3. ♜a6! ♜h8

3. ... ♜d8 4. ♜e6+! 4. ♜a1!

در نمودار بالا اگر سیاه یک ستون اضافه در جناح وزیر داشت باز هم قادر به تساوی بود!

در نمودار ۱۵۰، اوضاع چندان ساده نیست. اگر رخ سفید در ستون h قرار داشت، هیچ چیز تغییر نمی‌کرد، اما با بودن رخ در ستون d یا c، سفید به آسانی پیروز می‌شد. به عنوان مثال، در صورت استقرار

نخست ممکن است به نظر برسد که سیاه می تواند مساوی کند زیرا همان گونه که خواهیم دید سفید نمی تواند از روش برد نمودار ۱۵۰ (با بودن شاه سیاه در g8) استفاده کند. اما سفید با بهره گیری از این نکته که رخ سیاه فقط دو ستون از پیاده فاصله دارد با اسلوب آموزنده زیر به پیروزی می رسد:

1. ... ♖c8+

2. ♔e7 ♖c7+

3. ♔f6

در صورت 3. ♔e6 ♖c8 سفید راهی بهتر از ورود به شاخه اصلی با 4. ♔f6 را ندارد، زیرا 4. ♔d7 ♖a8 5. ♖a1 در مقابل 5.... ♖b8! (خانه اضافی!) ناکام می ماند.

3. ... ♖c6+

4. ♔e5!

روش برد قبلی ما در اینجا کارساز نیست، زیرا پس

از

4. ♔f5 ♖c5+ 5. ♔g6 ♖c6+
6. ♔h5 ♖c5+ 7. ♔h6 ♖c6+
8. ♖g6 ♖xg6+ 9. ♔xg6

سیاه پات می کند.

4. ... ♖c8

یا اینکه

4. ... ♖c5+ 5. ♔d6 ♖c8 6. ♖e1!
♔g7 7. ♖e8

می برد. توجه داشته باشید که اگر اکنون رخ سیاه در

ستون b بود، او می توانست با

4. ... ♖b5+ 5. ♔d6 ♖b8 6. ♖e1
♔g7 7. ♖e8 ♖b6+ 8. ♔c5 ♖f6

مساوی کند.

5. ♖g6!

تنها به دلیل آنکه شاه سفید عرض ششم را ترک

کرده انجام این حرکت برنده امکان پذیر است.

1. ... ♖a8+ 2. ♔d7 ♖a7+ 3. ♔d6

وگرنه

3. ♔e6 ♖a6+ 4. ♔e5 ♖a5+

5. ♔f6! ♖a6+ 6. ♔g5 ♖a5+

7. ♔g6 و 8. ♖f6-d6

به برد می رسد.

3. ... ♖a6+ 4. ♔c5 ♖a8

4. ... ♖a5+ 5. ♔c6! یا

5. ♔c6! ♔g7

وگرنه

5. ... ♖a6+ 6. ♔b7 ♖e6 7. ♖f8+

علت انجام حرکت 7. ♔g7!

6. ♖a1! ♖b8 7. ♔c7

و به دنبال آن 8. ♔d7 سفید به پیروزی می رسد.

می توانیم نتیجه بگیریم که در چنین

پوزیسیون هایی سیاه در صورتی می تواند مساوی کند که:

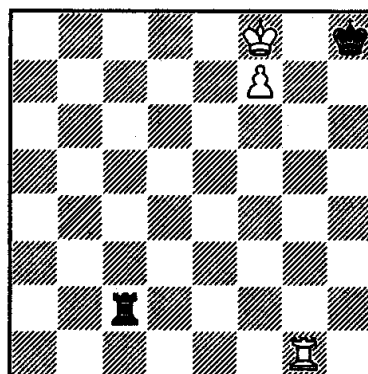
۱) شاهش نسبت به پیاده در بخش کوچکتر صفحه باشد و بیش از یک ستون با پیاده فاصله نداشته باشد،

۲) رخ اش حداقل سه خانه از پیاده دور باشد و بتواند به طور افقی کیش دهد، و

۳) رخ سفید در وضعیتی کمابیش غیرفعال قرار داشته باشد (تفسیر نمودار ۱۵۰ را ملاحظه کنید).

در خاتمه، نظر خواننده را به این پوزیسیون

استثنایی جلب می کنیم:



(۱۵۳)

ن. کوپایف ۱۹۵۳

1. ♖d8

پس از 1. ♖d6+ ♜f8 یا 1. ... ♜f6 ...
 ♜g6+ ♜f7 2. سیاه به راحتی مساوی
 می‌کند. سایر حرکتها به ادامه اصلی می‌رسند.

1. ... ♜a7+

سیاه نمی‌تواند

1. ... ♜a1? 2. ♜e8! ♜f6 3. e7 ♜e6
 4. ♜b8 ♜a6 5. ♜f8

بازی کند چون شکست می‌خورد، اما 1. ... ♜a6
 2. ♜d6 ♜a8! امکان‌پذیر است.

2. ♜d7

حرکت بهتری وجود ندارد، زیرا

2. ♜e8 ♜f6

به مساوی فوری می‌انجامد و پس از

2. ♜d6 ♜a6+ 3. ♜e5 ♜a5+
 4. ♜d5 ♜a1 5. ♜d6 ♜f8

وضعیت متعادل است.

2. ... ♜a8

رخ همان‌گونه که بعداً خواهیم دید به غیر از a6 به
 سایر خانه‌ها می‌تواند برود.

3. ♜d6

یک حرکت رندانه که سیاه در مقابل، باید به دقت
 دفاع کند. سایر حرکتهای رخ در ستون d امکان

3. ... ♜a7+ 4. ♜e8 ♜f6

را می‌دهد که در وضعیت اصلی با 5. e7+ به برد
 می‌رسد. سفید همچنین نمی‌تواند با رخ دست به
 حرکتهای انتظاری بزند، مثلاً 3. ♜b7 ♜a1 یا

3. ... ♜g6 , 4. ♜e8+

4. ♜d7 ♜a8 5. e7 ♜f7

تبدیل به همین ادامه می‌شود. و

4. ♜d6+ ♜f6 5. ♜f7+ ♜g6

هم به تساوی می‌رسد.

4. ... ♜f6 5. e7 ♜a8+ 6. ♜d7 ♜f7

5. ... ♜h7

اگر 6. ♜a6 5. ... ♜a8 و 7. ♜f6 می‌برد.

6. ♜c6 ♜a8

7. ♜f6 ♜b8

8. ♜e6

9

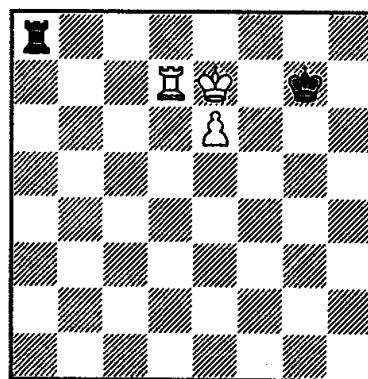
9. ♜e8

می‌برد.

(ب) پیاده در عرض ششم

با بودن پیاده در عرض ششم، شانس‌های تساوی
 افزایش می‌یابد. اگرچه هنوز شاه سیاه نباید بیش از
 یک ستون از پیاده دور بوده و باید در بخش کوچکتر
 قرار گرفته باشد. پوزیسیون رخ‌اش زیاد حساس
 نیست.

پیش از آنکه به طور سیستماتیک به این گونه
 آخربازی بپردازیم، یک نمای مهم پایه را بررسی
 می‌کنیم.



(۱۵۴)

س. تاراش ۱۹۰۶

این پوزیسیون مساوی است و سه عنصر مشخص

دارد:

(۱) پیاده در عرض ششم است.

(۲) شاه سیاه یک ستون از پیاده فاصله دارد.

(۳) رخ سیاه سه ستون از پیاده دور است.

بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

9. ♖d1 ♗a8+ 10. ♖d8 ♗a7

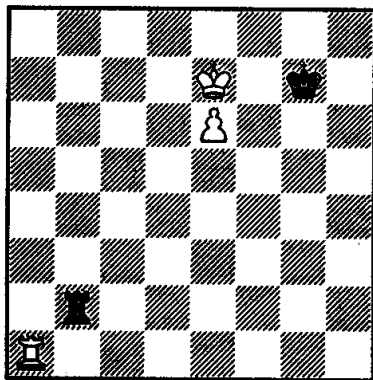
حاصلی ندارد.

9. ... ♗f2+

10. ♖e8 ♗a2

مساوی.

اکنون می‌توانیم به مثال‌های دیگر بپردازیم. با نمودار ۱۵۵ شروع می‌کنیم.



(۱۵۵)
حرکت سیاه

ن. گریگوریف ۱۹۳۷

در بقیه پوزیسیون‌های این بخش حرکت با سیاه است، وگرنه رخ سفید، شاه را از ستون g باکیش دور می‌کند و برتری سفید به برد می‌رسد. به رغم آنکه رخ سیاه به اندازه کافی از پیاده دور نیست، او به طریق زیر مساوی می‌کند:

1. ... ♗b7+

2. ♖d6 ♗b6+

البته

2. ... ♖f8 3. ♗a8+

یا

2. ... ♖f6 3. ♗f1+

خوب نیست.

3. ♖d7 ♗b7+

4. ♖d8 ♗b8+

سیاه به شاه کیش می‌دهد تا ستون d را ترک کند.

5. ♖c7 ♗b2

7. ♗b1 ♗a7+

با یک تساوی آشکار.

3. ... ♖g6!

تنها حرکت برای نجات سیاه. او پس از

3. ... ♗a7+ (3. ... ♗a1 یا 3. ... ♗f6 5. e7+

یا در همین ادامه 5. ♗d8 4. ... ♗a8+ 5. ♗d8 3. ... ♗b8 درمقابل

4. ♗d8 ♗b7+ 5. ♖d6 ♗b6+ 6. ♖d7! ♗b7+ (6. ... ♖f6 7. ♗f8+ و 8. e7) 7. ♖c6

به شکست می‌انجامد.

4. ♗d7

یا اینکه 4. ♖d7 ♖f6 در صورت

4. ♗d8(d1) ♗a7+ 5. ♖e8 ♖f6

سفید توفیقی حاصل نمی‌کند.

4. ... ♖g7

5. ♗c7 ♗a1

6. ♗d7 ♗a2

آخرین حرکت‌ها برای این انجام شده‌اند که نشان دهند لازم نیست سیاه رخ‌اش را به a8 ببرد. فقط 6. ... ♗a6?

7. ♖e8+ ♖f6 8. e7 ♖e6 9. ♖f8!

به شکست می‌انجامد، زیرا سیاه در این حالت نمی‌تواند در ستون f کیش دهد.

7. ♖e8+

پس از 7. ♗d6 8. ♖e8 با تهدید

سیاه برای تساوی 7. ... ♗a8! است.

7. ... ♖f6

8. e7 ♖e6!

9. ♖f8

شگفت‌آور است، سفید نمی‌تواند به پیروزی

برسد.

♖e7 5. ♔d6 ♜b7 6.e7

پیاده وزیر می‌شود. اکنون به تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۶ مان برمی‌گردیم.

1. ... ♜b8!

بهترین دفاع. سایر حرکت‌های انتظاری نظیر 1.... ♜b1 یا 1.... ♔g6 به سفید امکان 2. ♜a8 و ورود به واریاسیون اصلی را می‌دهد. با حرکت متن از این کار جلوگیری شده و مسائل پیچیده‌ای برای سفید ایجاد می‌شود.

2. ♔d6+!

تنها حرکت. در صورت 2. ♜a1 ♜b7+ بازی مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۵). اگر 2. ♜a8 ♜d7، هم مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۴)، و در صورت 2. ♔d7 هم 2. ♔f6 ... 2. و هم 2. ♔f8 ... 2. مساوی می‌کنند.

2. ... ♔f6

همان‌گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه غیر از حرکت متن انتخاب دیگری ندارد:

۱) 2. ... ♔f8 3. ♔d7! ♜e8

4. ♔e7! 3. ... ♔g7 به شاخه اصلی تبدیل می‌شود و

3. ... ♔g8 4. ♜a1 ♜b7+ 5. ♔d8 ♜b8+ 6. ♔e7 ♜b7+ 7. ♔f6

می‌برد.

4. ♜a1 ♜e7+ 5. ♔d6 ♜b7 6. ♜a8+ ♔g7 7.e7

سفید می‌برد.

۲) 2. ... ♔g6 3. ♜a1! ♜b6+

یا اینکه 3. ... ♜b2 4. ♜e1

4. ♔d7 ♜b7+ 5. ♔c6 ♜b8 6. ♔c7 ♜b2 7. ♜e1! ♜c2+ 8. ♔d7 ♜d2+ 9. ♔e8

و 10.e7 سفید می‌برد.

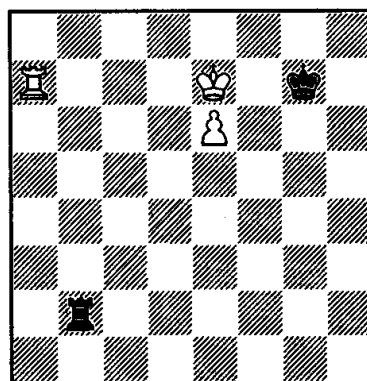
6. ♜f1

این حرکت برای جلوگیری از ♔f8 ... 6. سیاه است که پس از 6. ♜e1 بازی می‌شد.

6. ... ♜a2!

و سیاه به پوزیسیون مساوی که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۰ دیدیم، دست یافته است.

با احتساب نمودار ۱۵۵، به عنوان نقطه آغاز، اکنون می‌توانیم در مورد واریاسیون‌هایی بحث کنیم که در صورت تغییر پوزیسیون رخ سفید یا شاه سیاه به وجود می‌آیند. اگر رخ را در ستون‌های f یا h یا خانه‌های a1 تا a6 مستقر کنیم، اتفاقی نمی‌افتد، زیرا سیاه به همان طریق با موفقیت دست به دفاع می‌زند. اما، بقیه پوزیسیون‌های رخ اغلب به برد سفید می‌انجامند. در نمودار ۱۵۶، رخ در a7 است.



(۱۵۶)

سفید می‌برد زیرا سیاه نمی‌تواند در b7 کیش دهد، اما روش برد هم جالب و هم آموزنده است. گفتنی است که با وجود رخ سفید در a8، او آسان‌تر پیروز می‌شود. تهدید، 2. ♔e8 و 3.e7 است و پس از 1. ... ♜b7+ اگر

1. ... ♜b1 2. ♔e8 ♜h1 3. ♜a7+ ♔f6 4.e7 ♜h8+ 5. ♔d7 ♔f7 6. ♜a1

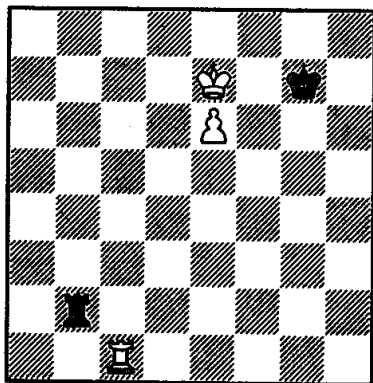
سفید می‌برد.

2. ♔d6 ♜b6+ 3. ♔d7 ♜b7+ 4. ♔c6

3. ♔d7!

اما ادامه

اگر رخ سفید را در c1 قرار دهیم، به پوزیسیون نمودار ۱۵۲ می‌رسیم.



(۱۵۲)

در این پوزیسیون با بودن رخ در ستون c، سفید به پیروزی می‌رسد مگر آنکه در خانه‌های c4 و c5 و c6 قرار گرفته باشد. بعداً خواهیم دید که چرا استقرار رخ در این خانه‌ها منجر به تساوی می‌شود.

1. ... ♖b7+

2. ♔d8

در صورتی که رخ سفید در c8 قرار داشت، این حرکت پس از 2. ... ♔f6 به مساوی ختم می‌شد، اما در آن حالت

2. ♔d6 ♖b6+ 3. ♔d7 ♖b7+ 4. ♔c6

به آسانی می‌برد. با بودن رخ در c4 یا c5، 2. ♔d8 به سیاه امکان می‌دهد تا با

2. ... ♔f6 3. e7 ♖xe7! 4. ♖f4+ ♔e5 مساوی کند.

در این حالت یک روش دیگر برد

3. ♔d7 ♖b6+ 2. ♔d6 است، ادامه

3. ♖c6 ♖b8! 4. ♖c1 ♔f8!

یا در اینجا ♔f6 که هر دو حالت مساوی می‌شود خوب نیست، 3. ... ♖b7+ با بودن رخ در c4 یا c5، 3. ♔f6! مساوی می‌کند.

4. ♖c7 ♖b8 5. ♖c8! ♖b7+ 6. ♔c6

3. ♖f7+ ♔g6 4. ♖f1 ♖a8!

خوب نیست. با حرکت متن، پوزیسیون اکراهی ایجاد می‌شود که سفید فقط به دلیل آنکه حرکت با سیاه است به پیروزی می‌رسد. خواننده می‌تواند خود این موضوع را بررسی کند.

3. ... ♔g7

پس از 3. ... ♔g6 سفید همانند تفسیر حرکت دوم سیاه در واریاسیون ۲، به پیروزی می‌رسد و حرکت‌های رخ به سرعت مقابل 4. e7 به شکست می‌انجامند. اما اینک به نظر می‌رسد که سفید مشکل دارد.

4. ♔e7!

یک حرکت دقیق دیگر که مجدداً سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. 4. ♖a1 ♖b7+ به مساوی می‌رسد (نمودار ۱۵۵).

4. ... ♖b1

پس از

4. ... ♔g6 5. ♖a1 ♖b7+ 6. ♔d6

ما بار دیگر به تفسیر حرکت دوم سیاه در واریاسیون ۲ می‌رسیم و پس از

4. ... ♔g8 5. ♔f6 (یا 5. ♖a1 ♖f8+ 6. ♔g6 ♖b8 7. ♖g7+ ♔h8 8. ♖f7 ♔g8 9. e7

سفید می‌برد. در صورت

4. ... ♖c8 5. ♖a1 ♖c7+ 6. ♔d8

و 7. e7 هم سفید می‌برد.

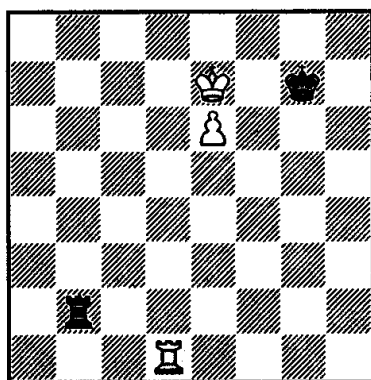
5. ♖a8!

و سرانجام پس از حرکات بسیار زیبایی که ارزشی همانند یک مسئله آخر بازی دارند، به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم که رخ سفید در a8 است و قبلاً طرز برد آن را تجزیه و تحلیل کرده‌ایم.

به پیروزی می‌رسد. اما با بودن رخ در e5، ما یک مساوی استثنایی خواهیم داشت، زیرا سیاه مانند پوزیسیون نهایی می‌تواند $1... \text{f6} \text{!}$ بازی کند. همچنین باید دانست که با بودن رخ سفید در e8، سیاه می‌تواند با $2... \text{a2}$... 1. مساوی کند.

نمودار ۱۵۸ رخ سفید را در ستون d نشان

می‌دهد.



(۱۵۸)

باز هم در این پوزیسیون، اگر رخ سفید در هر یک از خانه‌های ستون d قرار گیرد، به پیروزی می‌رسد، تنها استثناء d7 است که سیاه با $1... \text{a2} \text{!}$ مساوی می‌کند (تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۴ را ملاحظه کنید)

1. ... $\text{b7}+$

با بودن رخ سفید در d5، سیاه می‌تواند $1... \text{g6}$ بازی کند، اما سفید با این وجود با $2... \text{d8}$ یا $2... \text{d1}$ به پیروزی می‌رسد، $2... \text{b7}+$ ، تهدید، $3... \text{e8}$ بود و $2... \text{f5}$ در مقابل $3... \text{f7}$ به شکست می‌انجامد، $3... \text{d7}$ یا اینکه

$3... \text{b6}$ 4. a7 f5 5. $\text{a5}+$ g6 6. $\text{a1}!$ $\text{b7}+$ 7. d8 $\text{b8}+$ 8. c7 b2 9. $\text{e1}!$

می‌برد، ما بعدها به این پوزیسیون خواهیم رسید، g7 $\text{a7}!$ 4. و سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۵۶ مشاهده کردیم با

به آسانی پیروز می‌شود.

2. ... f6

با بودن رخ سفید در c6، سیاه می‌توانست با $2... \text{f8}!$ و در حرکت قبل پس از $2... \text{d6}$ با $2... \text{f6}!$ مساوی کند. به جای حرکت متن اگر سیاه $2... \text{b8}+$ می‌کرد در آن صورت 3. به سرعت می‌برد.

3. $\text{e7}!$

تنها این حرکت زیرکانه می‌تواند سفید را به پیروزی برساند.

3. ... $\text{b8}+$

4. d7

ادامه‌های

4. c7 a8 5. $\text{a1}!$ e8 6. d6 یا

4. c7 e8 5. d6 a8 6. $\text{f1}+$ g7 7. $\text{a1}!$

هم که به برد می‌رسند، امکان پذیرند.

4. ... $\text{b7}+$

5. d6 $\text{b6}+$

یا اینکه

5. ... b8 6. $\text{f1}+$ g7 7. c7 a8 8. $\text{a1}!$

می‌برد.

6. $\text{c7}!$ e6

7. d8 $\text{d6}+$

8. e8

و سفید به آسانی می‌برد.

در نمودار ۱۵۷ اگر رخ سفید در e1 قرار داشته

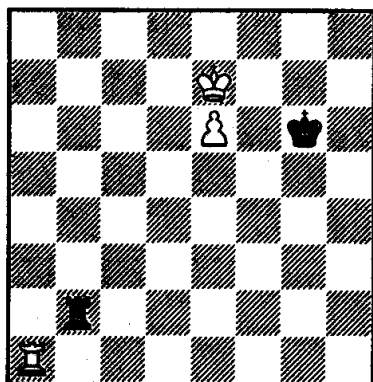
باشد، سفید پس از

1. ... $\text{b7}+$ 2. d8 $\text{b8}+$ 3. $\text{d7}!$

$\text{c7}?$ $\text{a8}!$ 3. مساوی می‌کند.

3. ... $\text{b7}+$ 4. c8 e7 5. d8

اکنون با انتقال شاه سیاه به g6 نمودار ۱۵۵ را تغییر می‌دهیم. این تغییر اندک، گاهی می‌تواند اهمیت اساسی پیدا کند و به عملکرد پوزیسیونی متفاوتی منتهی شود. نمودار ۱۵۹ می‌تواند نقطه آغاز این مباحثه باشد.



(۱۵۹)

ن. گریگورف ۱۹۳۷

با بودن شاه سیاه در g7، این پوزیسیون مساوی بود، ولی اکنون سفید بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖b7+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید برد با

2. ♖g1+ ♔f5 3. ♔f7

را داشت.

2. ♔d8 ♖b8+

پس از 2. ... ♔f6 3. e7 ♖b8+ سفید با

هر دو ادامه زیر به پیروزی می‌رسد:

4. ♔c7 ♖e8 5. ♔d6 ♖b8 6. ♖f1+

♔g7 7. ♔c7 ♖a8 8. ♖a1!

یا

4. ♔d7 ♖b7+ 5. ♔d6 ♖b6+

6. ♔c7 ♖e6 7. ♔d8 ♖d6+ 8. ♔e8

اگر رخ سفید در a5 بود، سیاه با 2. ... ♔f6

(یا حتی پس از 2. ♔d6) مساوی می‌کرد. ما مجدداً

به پوزیسیون‌های مساوی با بودن رخ در a4 و a6

خواهیم پرداخت.

5. ♔d6+ ♔f6 6. ♔d7! ♔g7
7. ♔e7!

به پیروزی می‌رسد.

2. ♖d7 ♖b1

پس از

2. ... ♖b8 3. ♖d8 ♖b7+ 4. ♔d6

با تقدم و تأخر حرکات، پوزیسیون اصلی ایجاد

می‌شد، و 2. ... ♖b6 درمقابل

3. ♔e8+ ♔f6 4. e7 ♔e6 5. ♔f8!

ناکام می‌ماند.

3. ♖d8

با تهدید 4. ♔e8 که به دلیل

3. ... ♔f6 4. e7 ♔e6!

مساوی، نمی‌توان بلافاصله بازی کرد.

3. ... ♖b7+

4. ♔d6 ♖b6+

سیاه نمی‌تواند با 4. ... ♔f6 از تهدید e7

جستجوگری کند، زیرا 5. ♖f8+ و 6. e7 درپی

می‌آیند.

5. ♔d7 ♖b7+

6. ♔c6 ♖e7

یا اینکه 7. ♖d7+ 6. ... ♖a7 به برد

می‌رسد.

7. ♔d6

سفید می‌برد.

پوزیسیون نمودار ۱۵۵ با کلیه جابه‌جایی‌های رخ

سفید تجزیه و تحلیل شد. نتایج‌مان را خلاصه

می‌کنیم: اگر رخ سفید در ستون‌های c, d, e یا g به

جز خانه‌های c4, c5, c6, e5 و e8 باشد، به

پیروزی می‌رسد. همچنین اگر رخ‌اش در خانه‌های a7

یا a8 مستقر باشد نیز می‌برد.

سایر پوزیسیون‌های رخ، در صورت دفاع دقیق، به

سیاه امکان تساوی می‌دهند.

همانند نمودار ۱۵۰ مساوی می‌کند.

با بودن رخ در ستون c، d یا e، سفید مانند نمودار ۱۵۵ به پیروزی می‌رسد. اما دو تفاوت قابل توجه در اینجا وجود دارد:

الف)، سفید الآن با بودن رخ‌اش در c6، پس از 1... ♖b7+ 3. ♔d8 ♖b8+ 4. ♖c8

و 5.e7، یا در همین ادامه

3. ... ♔f6 4.e7 ♖b8+ 5. ♔d7 ♖b7+ 6. ♔d6 ♖b6+ 7. ♔c7 ♖e6 8. ♔d8

به پیروزی می‌رسد. ♖b8+ 2. ♔d8 سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حرکت نجات‌بخش! ♔f8 ... 2. را انجام دهد، ♖c8 3. و 4.e7 به راحتی می‌برد.

ب)، و این بار اگر رخ سفید در e4 باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد، زیرا خیلی به پیاده نزدیک است. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

♖a2! ... 1.، با وجود رخ در e5 هم این حرکت به مساوی منتهی می‌شود، اما با بودن رخ در e8 سیاه با ادامه

1. ... ♖b7+ 2. ♔d6 ♖b6+ 3. ♔d7 ♖b7+ 4. ♔c6 ♖a7

مساوی می‌کند. ♖g4+ 2.، وگرنه سیاه به پوزیسیون مساوی که در نمودار ۱۵۴، دیدیم می‌رسد. ♖d4 3. ... ♔f5 2.، اگر رخ سفید مورد حمله قرار نگرفته بود، اکنون ♔f7 3. به برد می‌رسید. ♔e5! ... 3. اما ♔e8! 4. ♔g6 ... 3. و سپس

5.e7 می‌برد، یا اینکه

3. ... ♖a7+ 4. ♖d7 ♖a6 5. ♖d6 ♖a7+ 6. ♔f8

می‌برد.

4. ♖d1 ♖a7+ 5. ♖d7 ♖a6

3. ♔c7 ♖b2

4. ♖e1!

تفاوت در اینجا است! با بودن شاه در g7، سیاه می‌توانست ♔f8 ... 4. بازی کند، حال آنکه اکنون نمی‌توان پیاده را متوقف کرد. اما ♖a2! ♖f1 4. که مساوی می‌کند همان گونه که در تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۵۰ دیدیم خوب نیست.

4. ... ♖c2+

5. ♔d7 ♖d2+

6. ♔e8

و 7.e7 به آسانی می‌برد.

با بودن رخ سفید در a4، پوزیسیون پس از ♖b7+ 2. ♔d8 1... مساوی است یا اینکه

2. ♔d6 ♖b6+ 3. ♔d7 ♔f6! 4. ♖f4+ ♔e5;

یا در همین ادامه ♖a1 ♖b7+! 4.

با وجود رخ سفید در a6، ادامه

1. ... ♖b7+ 2. ♔d6 ♔f6

به مساوی می‌رسد. ♔f6 ... 2. باز اگر رخ در a6 بود سیاه با ♖b1 ♖c7 3. ... ♖b8+ 2. مساوی می‌کرد زیرا سفید نمی‌توانست رخ‌اش را به ستون e ببرد. اما در این پوزیسیون ♖b8+ ... 2. درمقابل ♔e4! 4. ♖b1 ♖c7 3. شکست می‌خورد، ♔e4 3. یا ♔e7! ♖x7 3.e7

4. ♔d7 ♖b8+ ... 3. یا ♖a8! ♖c7 4. ♖b6+ ♔d6 5. ♖b7+ ... 4. و سیاه همان گونه که پیداست مساوی می‌کند.

پوزیسیون با بودن رخ سفید در ستون‌های f یا h هم مساوی است، به عنوان مثال با بودن رخ در f1، سیاه با

1. ... ♖b7+ 2. ♔d8 ♖b8+ 3. ♔c7 ♖a8!

و سیاه مساوی می‌کند.

3. ♖ d8 ♜ b7+ 4. ♔ d6 ♜ b6+
5. ♔ d7 ♜ b7+ 6. ♔ c6

به آسانی پیروز می‌شد. اما اکنون 6. ... ♜ a7! به مساوی می‌رسد زیرا 7. ♜ d7 دیگر باکیش نیست. یعنی سفید ناگزیر است راه طولانی‌تری را انتخاب کند.

3. ... ♔ g7

و ما به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم (پس از بهترین حرکت دفاعی سیاه، 1. ... ♜ b8)، همان‌گونه که در آنجا

دیدیم، سفید به آسانی با

4. ♔ d6+ ♔ f6 5. ♔ d7! ♔ g7
6. ♔ e7! ♜ b1 7. ♜ a8 ♜ b7+
8. ♔ d6 ♜ b6+ 9. ♔ d7 ♜ b7+
10. ♔ c6 ♜ e7 11. ♔ d6 ♜ b7 12. e7

به پیروزی می‌رسد. برای تجزیه و تحلیل مشروح این شاخه مهم به نمودار ۱۵۶ مراجعه شود.

نتیجه‌گیری‌هایمان را خلاصه می‌کنیم:

سفید در نمودار ۱۵۹ می‌تواند به پیروزی برسد، اگر رخ‌اش در ستون‌های a, d, c, یا g به استثنای خانه‌های

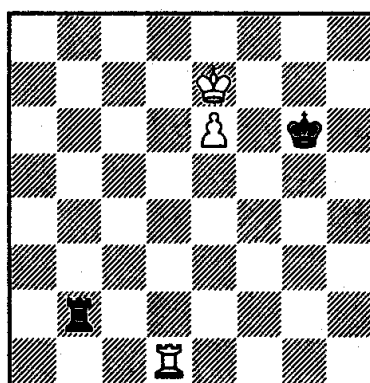
a4, a5, a6, c4, c5, d5, d7, e4, e5 و e8

باشد. اگر رخ در این خانه‌ها یا ستون‌های f یا h باشد بازی مساوی است.

حجم زیادی به آخر بازی‌هایی که پیاده در عرض ششم باشد، اختصاص داده شد، اما این کار بی‌دلیل نبوده است. چنین پوزیسیون‌هایی پایه‌ساز آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ به شمار می‌روند. بنابراین نیاز به آن دارند که با تمام زیر و بمشان شناخته شوند. زمانی که برای کسب این دانش صرف می‌شود، به هیچ وجه هدر نمی‌رود.

اگر تمام این پوزیسیون‌ها یک ستون به راست حرکت داده شوند، بدیهی است که بخت‌های تساوی سیاه افزایش می‌یابند، زیرا رخ‌اش فضای بیشتری برای

در سایر پوزیسیون‌های رخ، به استثنای آن که رخ در ستون d قرار داشته باشد، روش برد همان است که در مقابل شاه سیاه در g7 به کار می‌رفت. در این حالت، سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۶۰ مشاهده می‌شود، مشکلات بیشتری دارد.



(۱۶۰)

1. ... ♜ b7+

با بودن رخ در d5، سیاه با

1. ... ♜ a2! 2. ♔ e8 ♔ f6 3. e7 ♔ e6
مساوی می‌کرد، و 1. ... ♜ a2! هم با بودن رخ در d7 به مساوی می‌رسد.

اما اگر رخ سفید در d4 باشد پس از:

1. ... ♜ a2 2. ♔ e8! ♔ f6 3. e7 ♔ e6
4. ♜ e4+

به پیروزی می‌رسد.

2. ♜ d7 ♜ b8

یا اینکه

2. ... ♜ b6 3. ♜ a7 ♔ f5 4. ♜ a5+
♔ g6 5. ♜ a1

همانند نمودار ۱۵۹ به برد می‌رسد. 2. ... ♜ b1
3. ♜ a7 مجدداً می‌برد.

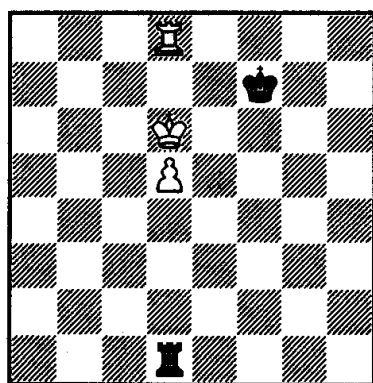
3. ♜ a7!

در نمودار ۱۵۸ (با بودن شاه سیاه در g7)، سفید

با

تساوی سیاه افزوده می‌شود. در اینجا قصد نداریم به طور سیستماتیک همه پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کنیم زیرا این کار وقت زیادی می‌طلبد. نکته اصلی که باید به خاطر سپرد آن است که سیاه از همان امکانات دفاعی که پیشتر گفته شد منتها با شانس موفقیتی بیشتر، بهره می‌گیرد.

با بودن پیاده در عرض پنجم، پوزیسیون‌های جدیدی خلق می‌شود که در آنها شاه سیاه خانه وزارت پیاده را اشغال، یا تهدید به اشغال آن می‌کند. از این نظر، نمودار ۱۶۲ ارزش عملی فراوانی دارد.



(۱۶۲)

کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

این پوزیسیون بیشتر از یکصد سال قبل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و مشخص شد که یک منبع دفاعی مهم در آن نهفته است. پیش از همه ببینیم که سفید در صورت انجام حرکت چگونه می‌برد:

1. ♔c7!

تنها حرکت. پس از

1. ♖a8 ♖d2 2. ♔c6 ♔e7!

همان‌گونه که در تحلیل‌مان، هنگامی که حرکت با سیاه باشد، نشان می‌دهیم بازی مساوی است. 1. ♔c6 فوری درمقابل

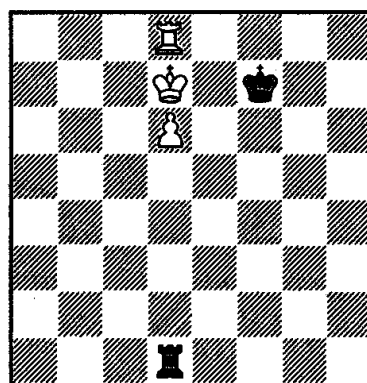
1. ... ♔e7 2. ♖d7+ ♔e8

ناکام می‌ماند.

1. ... ♖a1

یا اینکه

مانور پیدا می‌کند. اما، روال کلی کار در چنین پوزیسیون‌هایی تغییر نمی‌کند. برای تکمیل بحث‌مان، مثالی را بررسی می‌کنیم که شاه سیاه در بخشی که استقرار در آن نسبت به پیاده غلط محسوب می‌شود، (مثلاً در بخش بزرگتر صفحه) قرار بگیرد.



(۱۶۱)

نتیجه می‌گیریم که رخ سیاه فضای کوچکی برای دادن کیش‌های افقی مؤثر دارد. سیاه حتی در صورت حرکت، بدین گونه شکست می‌خورد:

1. ... ♖a1

اگر پس از این حرکت باز نوبت با سیاه بود

می‌توانست با

1. ... ♖a7+ 2. ♔c6 ♖a6+ 3. ♔b7 ♖a1!

مساوی کند. همچنین اگر شاه سیاه در b7 بود با

1. ... ♖h1! مساوی می‌کرد، (نمودار ۱۵۴).

2. ♖c8 ♖a7+

تهدید سفید 3. ♔d8 و 4. d7 است.

3. ♔c6 ♖a6+

4. ♔c7 ♖a7+

5. ♔b6 ♖d7

6. ♔c6

سفید می‌برد.

(ج) پیاده در عرض‌های دوم تا پنجم

اگر پیاده عقب‌تر باشد، به همان نسبت به شانس

8.d7 ♖a8+

9. ♔b7 ♖d8

10. ♔c6

به آسانی می برد.

این روش برد چیز تازه ای به ما نشان نمی دهد، اما اگر حرکت با سیاه باشد، ادامه جالب و آموزنده برای مساوی پیش روی ما است:

1. ... ♖a1!

این حرکت به منظور جلوگیری از 2. ♔c7 انجام می شود. همان گونه که قبلاً در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۱ دیدیم، سفید نمی تواند اجازه دهد تا سیاه با رخ کیشهای افقی بدهد.

2. ♖c8

اکنون سیاه بازنده به نظر می رسد، زیرا پس از 2. ... ♖a6+ 3. ♔d7 ♖a7+ 4. ♖c7 همان گونه که در بالا نشان داده شد سفید به پیروزی می رسد، و از طرف دیگر دفاعی در مقابل تهدید ♔d7 و سپس d6، به چشم نمی خورد.

2. ... ♖d1!

راه حل! اکنون که رخ سفید d8 را ترک کرده، رخ سیاه بی درنگ برای جلوگیری از پیشروی پیاده، به ستون d نقل مکان می کند. یک مانور ساده ولی بسیار مؤثر که ارزش به خاطر سپردن دارد، زیرا بیشتر در پوزیسیون های پیچیده تر روی می نماید.

3. ♖c2

معنای طرح سیاه آن است که با

♔e7! 3. ♔c6 ♔e7! 3. ♔c6 ♔e7! 3. ♔c6 ♔e7!

از

4. ♖c7+ ♔d8 5. ♖h7 ♖d2!

6. ♔d6 ♔c8 7. ♖h8+ ♔b7

ما به پوزیسیونی مشابه نمودار می رسیم.

سفید پس از

3. ♖c5 ♔e8 4. ♔c7 ♔e7

1. ... ♖c1+ 2. ♔d7 ♖a1 3. ♖c8

و 4.d6 همانند نمودار ۱۶۱ می برد.

2. ♖b8!

قبلاً در تجزیه و تحلیل همان از نمودار ۱۶۱، نشان دادیم که

2.d6? ♖a7+ 3. ♔b6 ♖a1!

متجر به تساوی می شود.

2. ... ♖a7+

3. ♖b7 ♖a8

4. ♔d7!

ادامه

4.d6? ♔e6 5.d7 ♔e7

مساوی می شود. از این به بعد سیاه فقط می تواند حرکتهای انتظاری انجام دهد.

4. ... ♔f6

5.d6 ♔f7

6. ♖b1

اکنون جاده های زیادی به رم ختم می شوند.

کلینگ و هورویتز بدین گونه ادامه دادند:

6. ♖c7 ♔f6 7. ♖c1 ♖a7+ 8. ♔c6

♖a6+ 9. ♔c7 ♖a4 10. ♖d1

در حالی که لوفنیش واسمیس洛夫،

6. ♔c6+ ♔e8 (6. ... ♔f6 7. ♖e7)

7. ♔c7 ♔f7 8. ♖b8 ♖a7+ 9. ♔b6

را توصیه کردند. اما حرکت متن، منطقی ترین به نظر

می رسد.

6. ... ♖a7+

7. ♔c8

یا اینکه

7. ♔c6 ♖a6+ 8. ♔c7 ♖a7+

9. ♖b7 ♖a8 10. ♖b8

می برد.

7. ... ♔e6

هم به پیشرفتی نائل نمی‌شود.

3. ... ♖e8!

این حرکت به موقع، برای جلوگیری از برد سفید با 4. ♜e2 صورت می‌گیرد که در آن صورت شاه سیاه بریده می‌شد.

4. ♜a2 ♜d3

سیاه نمی‌تواند شاهش را حرکت دهد، زیرا این حرکت، 5. ♜e2 را در پی دارد و اگر رخ ستون d را ترک کند، سفید با 5. ♜a8+ و 6. ♜d7 به پیروزی می‌رسد.

5. ♜a8+ ♜f7

6. ♜a7+

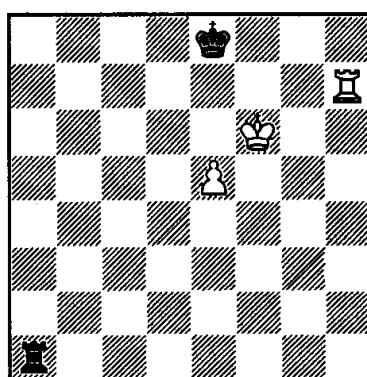
یا اینکه

6. ♜d8 ♜a3! یا 6. ♜c6 ♜e7!

6. ... ♖e8

و سفید دیگر پیشرفتی نمی‌تواند داشته باشد.

اکنون می‌توانیم به شرح پوزیسیون فیلیدور (نمودار ۱۳۰) بپردازیم و تحلیلش را که در آن به اشتباه سفید را برنده می‌داند، پی بگیریم.



(۱۶۳)

آ. فیلیدور ۱۷۷۷

تجزیه و تحلیل فیلیدور چنین است:

1. ... ♜f1+?

نخستین بی‌دقتی، ولی هنوز امکان تساوی از بین نرفته است. اگر رخ سفید الآن در a7 بود، او

می‌توانست با 2. ♜e6 به پیروزی برسد، چون هم

2. ... ♜f8 3. ♜a8+ ♜g7 4. ♜e7

و 5. e6 (نمودار ۱۵۶) و هم

2. ... ♜d8 3. ♜a8+ ♜c7 4. ♜e7

و 5. e6 (نمودار ۱۶۱) به برد سفید می‌انجامد.

ما قبلاً دفاع صحیح را در تجزیه و تحلیل‌مان از

نمودار ۱۶۲ نشان دادیم:

1. ... ♜e1! 2. ♜e6 ♜f8

به عنوان یک اصل کلی، بردن شاه به جناح کوچکتر بهتر است، اما سیاه با

2. ... ♜d8 3. ♜h8+ ♜c7 4. ♜e8 ♜h1!

هم مساوی می‌کند.

3. ♜h8+ ♜g7 4. ♜e8

4. ♜a8 ♜e2! یا اینکه

4. ... ♜a1! 5. ♜d8 ♜e1!

و بازی مساوی می‌شود.

2. ♜e6 ♜f8!

تنها حرکت. پس از

2. ... ♜d8 3. ♜h8+ ♜c7 4. ♜e7

سفید همانند نمودار ۱۶۱ به پیروزی می‌رسد.

3. ♜h8+ ♜g7

4. ♜e8 ♜e1

باز هم این دقیق‌ترین حرکت نیست. همانگونه که

در نمودار ۱۶۲ دیدیم، صحیح‌ترین روش دفاعی

4. ... ♜a1! 5. ♜d8 ♜e1!

است.

5. ♜d7 ♜f7?

اشتباه تعیین‌کننده.

5. ... ♜d1+ 6. ♜e7 ♜e1 7. e6 ♜a1!

سیاه می‌توانست همانند تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار

۱۵۴ به تساوی دست یابد. در اینجا 6. ... ♜e1

دفاع سیاه را ساده می‌کند، اما در عوض در صورت

11. ♔f7 ♚f3+

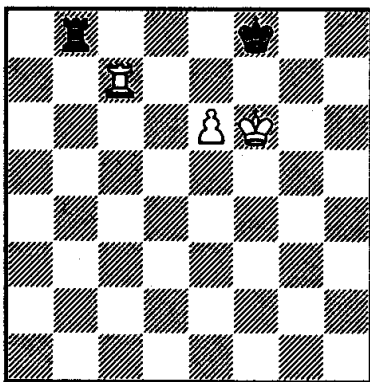
12. ♔e8 ♚e3

13.e7

سفید می برد.

یک مثال عالی از ظرافت های موجود در پوزیسیونی که ساده به نظر می رسد و یک آخر بازی مناسب، برای آزمون دانشی که به تازگی فرا گرفته ایم.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۲ را یک یا دو ستون به چپ حرکت دهیم، سفید می برد، زیرا کیشهای افقی رخ سیاه یا کم فاصله است یا ناممکن. در ضمن، پوزیسیون فیلدور در صورت دفاع ناقص سیاه می تواند بدین گونه ادامه یابد:



(۱۶۲)

سفید با

1. ♚h7 ♔g8 2. ♚g7+ ♔f8

یا 3. ♚g1 2. ... ♔h8 و 4. ♔f7

3.e7+ ♔e8 4. ♚g8+

به آسانی به پیروزی می رسد.

اگر پوزیسیون را یک خانه به چپ یا راست حرکت دهیم، نتیجه تغییر نمی کند، مگر آنکه دو ستون به راست ببریم که در آن صورت رخ سفید فضای کافی برای مانور نخواهد داشت، بنابراین

ادامه

1. ♚h7+ ♔g8 2.g7? ♚d6+

6. ... ♚a1 7. ♚d8 ♚a7+ 8. ♔e8

سیاه ناگزیر به یافتن ادامه ظریف

8. ... ♚a6! 9. ♚d7+ ♔g8 10. ♚d6 ♚a8+ 11. ♚d8 ♚a6!

برای تساوی است. پس از 8. ... ♔g6 سفید با

9. ♚d6+ ♔f5 10.e6 ♔e5 11. ♚b6

و سپس 12.e7 می برد.

6.e6+ ♔g7

یا اینکه 7. ♚f8+ 6. ... ♔f6 و 8.e7

می برد.

7. ♔e7?

یک اشتباه غیر قابل درک که امکان پیروزی را

از بین می برد. در عوض 7. ♚a8! ♚d1+

8. ♔e8 و 9.e7 بی مشکل به برد می رسد.

7. ... ♚e2?

و این حرکت سرانجام شانس مساوی را از بین

می برد. نمودار ۱۵۴ به ما نشان می دهد که تنها دفاع

♚a1 7 است، مثلاً

8. ♚d8 ♚a7+ 9. ♚d7 ♚a8

(یا 9. ... ♚a1)

مساوی می کند.

8. ♚d8 ♚e1

برای 8. ... ♚a2 خیلی دیر است، زیرا سفید با

9. ♔e8 و 10.e7 می برد.

9. ♚d2

ادامه

9. ♔d7 ♚d1+

(یا اینکه 11.e7 و 10. ♚f8+ 9. ... ♔f6)

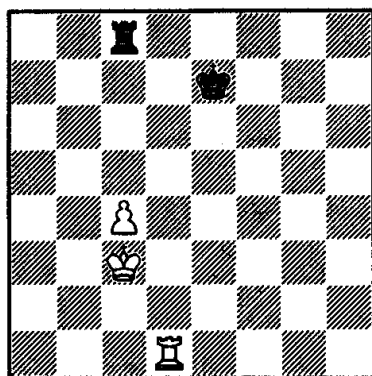
10. ♔e8 و سپس 11.e7 حتی سریعتر به برد

می رسد.

9. ... ♚e3

دیگر هیچ دفاعی وجود ندارد.

10. ♚g2+ ♔h7



(۱۶۶)

می‌بازد و ادامه

1. ♖e6 ♜a8 2. g7+ ♔g8

مساوی است.

با توجه به ساده بودن این پوزیسیون‌ها شطرنج‌باز باید آنها را خوب به خاطر بسپارد. در پوزیسیون فیلیدور بریدن شاه دشمن از عرض ششم همیشه ممکن نیست، بنابراین در این حالت باید از راه‌های دیگر برای نجات پوزیسیون استفاده کرد.

همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید باید از رخ‌اش پیشروی پیاده استفاده کند. او با بهره‌برداری از پوزیسیون نامناسب شاه سیاه، این‌گونه می‌برد.

1. ♔b4!

نمی‌توان حرکتهای را با تقدّم و تأخّر انجام داد، 1. ♜d4 به دلیل 1. ... ♜d8! خوب نیست (یکی از مزایای استقرار رخ در مقابل پیاده) و آخر بازی پیاده پس از

2. ♜x d8 ♔x d8 3. ♔b4 ♔c8!

مساوی است.

1. ... ♜b8+

2. ♔a5 ♜c8!

سیاه نباید با بی‌مبالاتی کیش دهد، چون ، 3. ♔b6 2. ... ♜a8+? به سفید اجازه می‌دهد پیاده‌اش را پیش براند یا پس از

4. ♔c7 3. ... ♜b8+ به رخ حمله کند.

3. ♔b5 ♜b8+

4. ♔a6 ♜c8

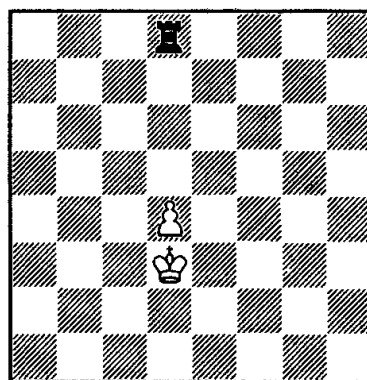
5. ♜d4!

اکنون که سفید شاهش را تاحد ممکن جلو برده، با رخ از پیاده حمایت می‌کند و سیاه نمی‌تواند پیشروی پیاده را متوقف کند.

5. ... ♔e6

اگر شاه سیاه در اینجا قرار داشت، در آن صورت فوراً با 5. ... ♔e5 مساوی می‌کرد. به عبارت دیگر، نمودار ۱۶۶ با بودن شاه سیاه در یا e6 یا e5 مساوی

اگر پیاده عقب‌تر و در عرض چهارم باشد، در آن صورت استقرار رخ در مقابل پیاده، غالباً مؤثرتر از استقرار آن در پشت پیاده است. به عنوان مثال، در نمودار ۱۶۵، سفید نمی‌تواند بی‌کمک رخ، پیاده‌اش را پیش براند.



(۱۶۵)

پس از

1. ♔c4 ♜c8+ 2. ♔b5 ♜d8! 3. ♔c5 ♜c8+ 4. ♔d6 ♜d8+ 5. ♔e5 ♜e8+ 6. ♔f5 ♜d8!

سفید به آنجایی که شروع کرد برمی‌گردد. این روش دفاعی خیلی مهم است و می‌تواند غالباً سیاه را نجات دهد، به عنوان مثال در نمودار ۱۶۶:

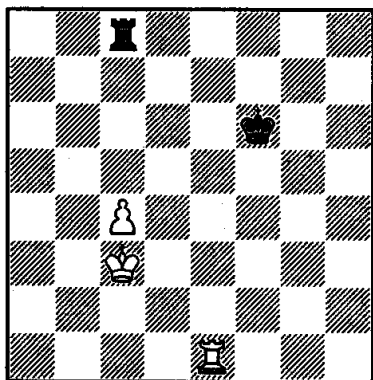
را، اما

2. ... ♖a8+ 3. ♔b5 ♖b8+ 4. ♔a6 ♔d5 5. ♖g4!

می برد.

3. ♖c5+ ♔d6 4. ♔a5 ♖a8+ 5. ♔b5 ♖b8+ 6. ♔c4 ♖h8

مساوی می شود. این واریاسیون آخری مهم است، چون از امکان ... ♖c8 1. همیشه نمی توان استفاده کرد. (مثلاً با بودن شاه سیاه در d5).



(۱۶۷)

اگر همانند پوزیسیون پایه نمودار ۱۶۷، شاه سیاه با دو ستون فاصله از پیاده بریده شده باشد، وضع جالب تری به وجود می آید.

روش برد بعدی که درمورد یک پیاده مرکزی هم به کار می رود، گرچه اندکی با روش نمودار ۱۶۶ تفاوت دارد ولی ارزش آموزشی آن کمتر نیست:

1. ♔b4

در اینجا ترتیب حرکات چندان مهم نیست، زیرا سیاه حتی با بودن شاهش در f7 نمی تواند ... ♖e8 1.... بازی کند. پس از

2. ♖xe8 ♔xe8 3. ♔b4 ♔d8 4. ♔b5!

آخر بازی پیاده به برد می رسد. پوزیسیون شاه سیاه در اینجا مهم نیست.

1. ... ♖b8+

2. ♔a5 ♖c8

بود. اما اگر شاه در e4 یا پایین تر قرار داشت سفید با 1. ♖e1+ آن را دوستون از پیاده دور می کرد و به پیروزی می رسید. ما بعداً به این مطلب باز خواهیم گشت.

6. ♔b7 ♖c5

یا اینکه 7. ♖d5+ 6. ... ♔e5 رخ می گیرد.

7. ♔b6 ♖c8

8. c5

سفید می برد.

اکنون مشخص می شود که در صورت حرکت سیاه، نمودار ۱۶۶ با 1. ... ♖d8 (تفسیر حرکت ۱ بالا را ملاحظه کنید) یا با 1. ... ♔e6 (تفسیر حرکت ۵ را ملاحظه کنید) مساوی است. به عبارت دیگر شانس برد سفید، در صورتی که شاه سیاه یک ستون از پیاده دور باشد، به حداقل می رسد.

در اینجا، باید خاطر نشان کرد که در نمودار ۱۶۶ سفید فقط به دلیل آنکه رخ سیاه در سمت چپ، فضای کافی برای دادن کیش های افقی ندارد به پیروزی می رسد. اگر پوزیسیون نمودار را اقلأ دو ستون به راست حرکت دهیم، سفید نمی تواند به پیروزی برسد. بدیهی است که اگر رخ سیاه به جای آنکه جلوی پیاده باشد در پشت آن قرار داشت، امکان تساوی از بین می رفت.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۶ را یک ستون به چپ حرکت دهیم، در آن صورت سفید اصلاً نمی تواند ببرد، زیرا حرکت 2. ♔a5! دیگر ممکن نیست. به عنوان مثال،

1. ♔a4 ♖a8+ 2. ♔b5 ♖b8+ 3. ♔a5 ♖a8+ 4. ♔b6 ♖b8+

مساوی می کند.

یا پس از 1. ♖c4 هم ♖c8 ... 1. را دارد،

هم ادامه

1. ... ♔d6 2. ♔a4 ♔d5!

8. ... ♔d8

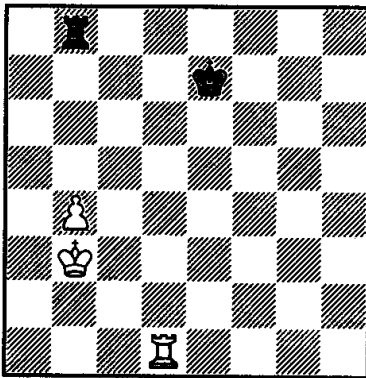
9. ♖a1

اما ♖h2؟ 9.c6 که سیاه مساوی می‌کند خوب نیست. گزینه‌های حرکت رخ از قبیل 9. ♖g1 یا 9. ♖d1+ هم به برد می‌رسند.

9. ... ♖h2

10. ♖a8+

و 11.c6 (+) به آسانی می‌برد.



(۱۶۸)

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، پوزیسیون مشابه ۱۶۶، با پیاده اسب فقط به مساوی می‌رسد، اما اگر شاه سیاه دورتر باشد، سفید به پیروزی می‌رسد. به عنوان مثال در پوزیسیون نمودار ۱۶۸، سفید با 1. ♖d4! ♔e6 1. ... ♖d8 2. ♖x d8 ♔x d8 3. ♔a4 ♔c8 4. ♔a5!

می‌برد.

2. ♔c4 ♖c8+

یا اینکه

2. ... ♔e5 3. ♖d5+ ♔e6 4. b5 ♖c8+ 5. ♖c5 ♔d7 6. b6!

می‌برد.

3. ♔b5 ♖b8+

یا اینکه

3. ... ♔e5 4. ♖d7 ♔e6 5. ♖a7

می‌برد.

3. ♔b5 ♖b8+

4. ♔a6

بار دیگر اهمیت ستون اضافی را مشاهده می‌کنیم. به همین دلیل است که پوزیسیون مشابه، با بودن پیاده در ستون b، فقط مساوی می‌شود.

4. ... ♖c8

5. ♖c1!

در این پوزیسیون سفید می‌تواند با

5. ♖e4 ♔f5 6. ♖h4

هم به پیروزی برسد (تهدید 7. ♔b7 است)،

6. ... ♖b8 7. c5

در اینجا هم 8. ♖d4 7. ... ♔e6 و هم 8. ♖h6 7. ... ♔e5، به برد می‌رسند. اما برد در این شاخه با بودن شاه سیاه در f5 یا با یک ستون حرکت دادن تمام پوزیسیون به راست ناممکن بود.

5. ... ♔e7

6. ♔b7 ♖c5

اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده می‌شد، سیاه می‌توانست 6. ... ♖a8 را هم امتحان کند، اما باز سفید با

7. d5 ♖a7+ 8. ♔b6 ♖d7 (8. ... ♖a2 9. ♖e1!) 9. ♔c6 ♔e7 10. d6+ ♔d8 11. ♖h1

به پیروزی می‌رسید.

7. ♔b6 ♖h5

یا اینکه

7. ... ♖c8 8. c5 ♖b8+ 9. ♔c7

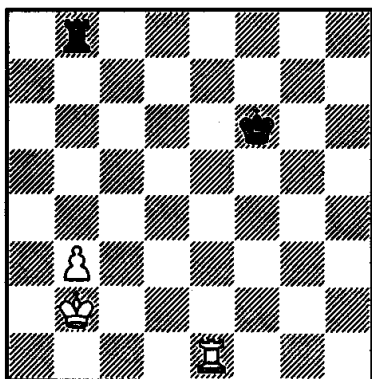
می‌برد.

8. c5

یا اینکه

8. ♖d1 ♖h6+ 9. ♔c7 ♖h5 10. ♖d5

می‌برد.



(۱۷۰)

ن. گریگوریف ۱۹۳۷

قبل از آنکه این پوزیسیون را به طور مشروح تجزیه و تحلیل کنیم، باید یکی، دو نکته را روشن کنیم.

اگر سفید شاهش را جلو ببرد، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد: ۱. ♖c3 ♜c8+ ۲. ♖d4

مصلحت نیست که باز سیاه به کیش دادن ادامه دهد، زیرا پس از

۲. ... ♜d8+ ۳. ♖c5 ♜c8+ ۴. ♖d6 ♜b8

شاهش با ۵. ♜f1+ دور می شود، بنابراین بازی ادامه می یابد:

۲. ... ♜b8 ۳. ♖c4 ♜c8+ ۴. ♖d5 ♜b8.

اکنون سفید باید از پیاده اش مراقبت کند، لیکن ۵. ♜b1 اجازه می دهد تا سیاه با ۵. ... ♖e7

شاهش را به جناح وزیر ببرد و پس از

۵. ♜e3 ♜f5 ۶. ♜f3+ ♜g4

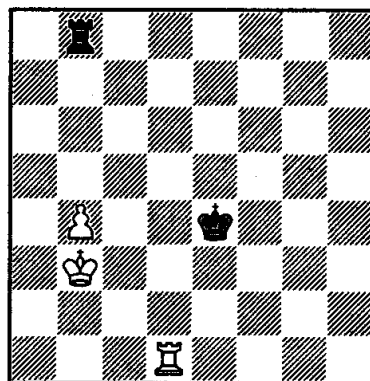
رخ ناگزیر است برای شاه سیاه راه باز کند. بنابراین معلوم می شود که سفید باید پیشروی شاهش را تدارک ببیند.

تجزیه و تحلیل بالا نشان می دهد که استقرار شاه سیاه در f6 بالنسبه خوب است. به عنوان مثال اگر در f8 بود، ۱. ♜e4 و ۲. b4 به سادگی می بردند. شاه در f4 ... هم جایگاه خوبی ندارد: سفید با

۵. ♜h4 ۴. ♖c6 سفید به پیروزی می رسد.

می رسد.

همچنین اگر شاه سیاه زیاد جلو آمده باشد، (به عنوان مثال مانند نمودار ۱۶۹، در e4)، شکست می خورد:



(۱۶۹)

۱. ♜d6! ۲. ♜e5 ۳. ♜a4 ۴. ♜a6 ۵. ♜d5 ۶. ♜a4

و پیاده پیشروی می کند، یا سفید می تواند ادامه پیچیده تر

۱. ♜d7 ۲. ♜e5 ۳. ♜c4 ۴. ♜c8+

را بازی کند، یا اینکه ۳. ♜d4 ۴. ♜e6 ... ۲. همانند ادامه بالا.

۳. ♜b5 ۴. ♜b8+ ۵. ♜c5 ۶. ♜c8+ ۷. ♜b6 ۸. ♜b8+ ۹. ♜b7

سفید می برد.

به منظور بُرد قطعی با پیاده اسب، شاه سیاه باید لااقل سه ستون از پیاده دور باشد. توضیح این مطلب چندان اهمیتی ندارد. راه کار شبیه تجزیه و تحلیل بالا است و فقط در صورتی که پیاده در عرض سؤم باشد جالب می شود. این هنگام وضعیت بی نهایت بغرنج می شود و همان گونه که در مثال بعدی می توان دید بازی دقیقی را می طلبد.

به پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♖ a8+ 3. ♖ b4 ♕ f5 4. ♗ c6
♕ e5 5. ♕ c5 و 6. b4

می‌برد،

3. ♗ a6 ♕ e5 4. b4 ♕ d5 5. ♕ a4
♕ c4 6. ♗ c6+ ♕ d5 7. b5 ♗ a8+
8. ♕ b4

والخ.

باید توجه کرده باشید که چند بار پس از آنکه شاه
سیاه بیش از یک ستون به راست رانده شد، در یک
نقطه معین تجزیه و تحلیل‌مان را متوقف کردیم. بعداً
نشان خواهیم داد که در این حالت سفید به پیروزی
می‌رسد.

تمام واریاسیون‌های ارائه شده به وضوح نشان
می‌دهند که به غیر از f6، استقرار شاه سیاه در سایر
نقاط بد است. و به این نتیجه شگفت‌انگیز می‌رسیم که
در نمودار ۱۷۰ سیاه عملاً در وضعیت اکراهی قرار
دارد! با اطلاع از این موضوع، یافتن روشن‌ترین طرح
برد به هیچ وجه دشوار نخواهد بود:

1. ♗ e4

هدف از این حرکت و حرکت بعدی ایجاد نمودار
۱۷۰ با بودن رخ سفید در e3 است و به زودی خواهیم
دید که چرا این کار ضروری است. در آغاز بررسی‌مان
به ذکر ممکنه

1. ♕ c3 ♗ c8+ 2. ♕ d4 ♗ b8 3. ♕ c4
♗ c8+ 4. ♕ d5 ♗ b8 5. ♗ b1 ♕ e7
پرداختیم. گریگوروف بر آن بود که اکنون سیاه پس از
6. ♕ c6 ♗ b4! 7. ♗ e1+ ♕ d8

مساوی می‌کند.

7. ... ♕ f6 8. ♗ e3 ♗ b8 9. ♕ c7 ♗ b4
10. ♕ d6!

به شاخه اصلی منتهی می‌شود.

8. ♗ e3 ♗ h4! 9. ♗ e5? ♗ h6+
10. ♕ b7 ♗ h7+ 11. ♕ b8 ♕ d7!

♗ b8 2. ♕ d4 ♗ c8+ 1. ♕ c3 —

پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♗ d8+ 3. ♕ c5 ♗ c8+ 4. ♕ d6
♗ b8 5. ♗ b1! ♕ e4 6. b4 ♕ d3 7. b5
♕ c2 8. ♕ c7!

می‌برد.

3. ♗ b1!

ادامه

3. ♕ c4 ♗ c8+ 4. ♕ d5 ♗ b8 5. ♗ b1
♕ e3! 6. b4 ♕ d3 7. b5 ♕ c2 8. ♗ b4
♕ c3

که مساوی می‌شود خوب نیست. همچنین است ادامه
والخ، 3. ♗ f1+ ♕ g5 4. ♗ b1 ♕ f6

3. ... ♕ f5 4. ♕ d5!

سفید یک تمپ حیاتی می‌گیرد،

4. ... ♕ f6 5. b4 ♕ e7 6. ♕ c6

و پس از 7. b5 به آسانی پیروز می‌شود.

سیاه با بودن شاهش در f5 هم شکست می‌خورد، پس
از

1. ♕ c3 ♗ c8+ 2. ♕ d4 ♗ b8 3. ♕ c4
♗ c8+ 4. ♕ d5 ♗ b8

یا اینکه

4. ... ♗ d8+ 5. ♕ c5 ♗ c8+ 6. ♕ d6
♗ b8 7. ♗ b1 ♕ e4 8. b4 ♕ d3 9. b5
♕ c2 10. ♕ c7!

می‌برد.

5. ♗ b1 به واریاسیون پیشنهادی بالا تبدیل
می‌شود.

هنگامی که به تجزیه و تحلیل اصلی‌مان برسیم،
حالتی که شاه سیاه در f7 باشد را بررسی خواهیم کرد.
اگر شاه در پایین صفحه مثلاً در f3 باشد، سفید به
راحتی با

1. ♗ e6 ♕ f4 2. ♕ a3 ♕ f5

5. ♖e8 ♔f5! 6.b5 ♜d3! 7.b6 ♜d6
8. ♜b8 ♔e6

یا

5. ♔a2 ♜d3! 6.b5 ♜d5 7. ♜b1
♔e5 8. ♔a3 ♔d6 9.b6 ♔c6

که سیاه موفق به تساوی می‌شود. 5. ... ♔f5 حرکت
انتظاری 5. ... ♜g3 در مقابل

6.b5 ♜g5 7.b6 ♜c5+ 8. ♔d3
♜b5 9. ♜e6

بازنده می‌شود. 6.b5 ♔f6 یا اینکه

6. ... ♜g3 7.b6 ♜g7 8. ♔c3 ♜b7
9. ♜b1 ♔e6 10. ♔c4 ♔d7 11. ♔b5
♔c8 12. ♔a6 ♜d7 13. ♜h1 ♜d8
14. ♔a7 ♜d7+ 15. ♔a8

سفید می‌برد. 7.b6 ♔f7، یا اینکه

7. ... ♜h8 8. ♔c3 ♜b8 9. ♜b1 ♔e6
10. ♔c4 ♔d7 11. ♔b5 ♔c8
12. ♜c1+ ♔b7

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

8. ♜b1 ♜h8 9. ♔c3 ♔e6 10. ♔b4
♔d7 11. ♜c1! ♜c8 12. ♜c5

سفید می‌برد (12. ... ♜c6 13. ♔b5).

واریاسیون فوق نه فقط یک امکان جدید دفاعی، بلکه
یک روش ظریف برد را هم به ما نشان می‌دهد. قابل
توجه آنکه پس از 4. ... ♜h3! اگر شاه سیاه به جای

f4 در f5 قرار داشت، پس از

5. ♔c2 ♔f6 6.b5 ♜h5 7.b6 ♜c5+
8. ♔d3 ♜b5

از آنجا که سفید به هیچ‌وجه نمی‌تواند 9. ♜e6 کند

بازی مساوی می‌شد. یا اینکه

5.b5 ♜d3! 6. ♔c2 ♜d5 7. ♜b1
♜c5+ 8. ♔d3 ♔e5 9.b6 ♜c8

مساوی می‌شود. اکنون به شاخه اصلی بازی می‌گردیم:

12. ♜c5 ♜h4 13. ♜b5 ♔c6

اما، کویایف بعداً اصلاحیه زیر را برای سفید پیدا کرد:

9. ♜g3! ♜h6+ 10. ♔b7 ♜h7+
11. ♔b8 ♜h4

یا اینکه

11. ... ♔d7 12. ♜g6! ♜h4 13. ♜b6
و 14.b4 می‌برد.

12. ♜d3+! ♔e7 13. ♔c7 ♜b4
14. ♜e3+ ♔f6 15. ♔d6

و سفید همانند واریاسیون اصلی به پیروزی می‌رسد.

اما روش برد، طولانی‌تر و پیچیده‌تر از واریاسیون

اصلی ماست

1. ... ♔f5

اگر 1. ... ♔f7 2. ♔c3 سفید می‌برد زیرا

می‌تواند b4 کند.

2. ♜e3 ♔f6

پس از 3. ♜e1 2. ... ♔f4 مابه یکی از

پوزیسیون‌های برنده گفته شده در قبل می‌رسیم، که

شاه در f3، f4 یا f5 بود. پوزیسیون متن در صورتی که

شاه سیاه از ابتدا در f7 بود هم به وجود می‌آمد. در این

حالت، پس از 1. ♜e3 سیاه بهتر از 1. ... ♔f6

نداشت. اما سفید با

1. ♜e4 ♔f6 2. ♔c3 ♜c8+ 3. ♔d4
♜b8 4. ♔c4 ♜c8+ 5. ♔d5 ♜b8

6.b4 ♔f5 7. ♜h4

هم به آسانی پیروز می‌شد.

به جای 2. ... ♔f6 سیاه دفاعی زیرکانه دارد:

2. ... ♜h8 3.b4 ♔f4! 4. ♜e1 ♜h3!

از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. در این

حالت سفید با اسلوب آموزنده زیر می‌برد: 5. ♔c2!

البته نه h5 ♜h5? 5.b5 خوب است و نه ادامه‌های

کار سفید به رغم برتری اش هنوز آسان نیست.
در صورت

8. ♖c7 ♜b4 9. ♖c6 ♜b8

پیاده نمی تواند پیشروی کند. هر حرکت رخ به شاه سیاه اجازه بازگشت می دهد. سفید به منظور پیروزی باید طرحهای خود را بر استقرار رخ اش در b1 متمرکز کند که در آن هنگام به دلیل دور بودن شاه سیاه به پیروزی می رسد.

8. ♖c5! ♜c8+

یا اینکه

8. ... ♖g4 9. ♜d3! ♜c8+

(برای جلوگیری از 10.b4)

10. ♖b6 ♜b8+ 11. ♖c7 ♜b4

12. ♖c6 ♖f5

(یا اینکه)

12. ... ♜b8 13. ♜d4+ ♖f5 14.b4

♖e5 15. ♜h4

می برد)

13. ♖c5 ♜b8 14.b4 ♜c8+

15. ♖d5 ♜d8+ 16. ♖c4 ♜c8+

17. ♖b3 ♖e4 (17. ... ♜b8

18. ♜d5+; 17. ... ♖e5 18.b5) 18. ♜d6

♖e5 19. ♜a06

و همان گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۸ دیدیم

سفید به پیروزی می رسد.

9. ♖d4 ♜b8

10. ♖c3 ♜c8+

10. ... ♖g4 11. ♜f1 در اینجا یا قبلاً

فقط به اجرای طرح سفید کمک می کرد.

11. ♖b2 ♜b8

پس از پشت سر گذاشتن مشکلات فراوان و انجام

3. ♖c3

سفید می تواند 3. ♜e1 بازی کند و نمودار ۱۷۰

را ایجاد کند که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد، ولی اکنون می دانیم که سیاه می تواند طرح دفاعی اش را با 3. ... ♜h8! تغییر دهد، سفید در این هنگام مجبور

به 4. ♜e3 است زیرا

4.b4? ♜h3! 5. ♖c2 ♖f7 6.b5 ♜h5

7. ♜b1 ♖e6

مساوی می شود.

3. ... ♜c8+

4. ♖d4 ♜b8

ادامه

4. ... ♜d8+ 5. ♖c5 ♜c8+

به شاخه اصلی تبدیل می شود.

5. ♖c5 ♜c8+

6. ♖d6! ♜b8

یا اینکه

6. ... ♜d8+ 7. ♖c7 ♜d4 8. ♖c6

♜h4 9. ♖b5 ♜h5+ 10. ♖a4

و پیاده پیشروی می کند.

7. ♜f3+

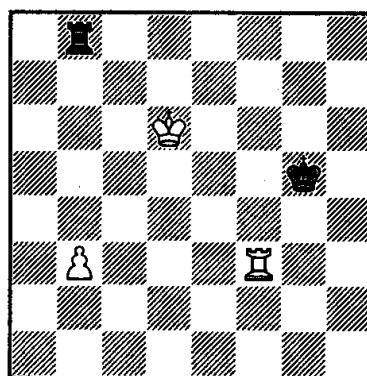
جان کلام تمامی مانور. حمایت پیاده سفید

توسط رخ e3 به سفید اجازه 5. ♖c5 و 6. ♖d6 را

داد که این حرکات به نوبه خود شاه سیاه را یک ستون

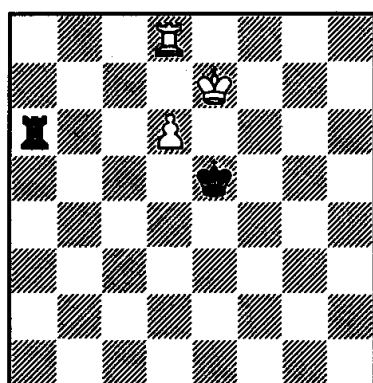
دور کردند.

7. ... ♖g5



(۱۷۱)

در عوض، دو نمونه را که در آنها شاه مدافع، پشت پیاده قرار دارد بررسی می‌کنیم.



(۱۷۲)

کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

کلاً، در چنین پوزیسیون‌هایی سفید به پیروزی می‌رسد، به خصوص اگر شاه مدافع یک عرض از پیاده فاصله داشته باشد. سیاه فقط هنگامی که نحوه استقرار مهره‌های سفید بد باشد یا پیاده زیاد پیشروی نکرده باشد شانس تساوی دارد. در نگاه اول، چنین به نظر می‌رسد که سیاه در نمودار ۱۷۲ شانس‌های خوبی برای تساوی دارد، زیرا مهره‌های سفید برای دفاع از پیاده به آن چسبیده‌اند. اما سفید با مانور تیپیک بعدی بازی را باز می‌کند.

1. ♖h8!

اما 1.d7 ? ♖e6+ 2. ♔f7 3. ♖e8! 2. ... ♔d6? 3. ♖e8! پیروزی می‌رسد (در صورت)

می‌رسد) خوب نیست، چون سیاه پس از 2. ... ♖f6+! 3. ♔g7 ♔e6 4. ♖e8+ ♔xd7

تساوی می‌کند.

1. ... ♖xd6

2. ♖h5+

سفید می‌برد.

اگر این پوزیسیون را به چپ حرکت دهیم باز سفید به پیروزی می‌رسد، اما روشن است که اگر آن را یک ستون به راست ببریم، پس از

بازی دقیق، سفید اکنون تقریباً به همانجایی که شروع کرد بازگشته است. تفاوت اصلی در اینجا است که شاه سیاه به جای سه ستون، چهار ستون از پیاده دور است و این عامل تعیین کننده به حساب می‌آید.

12. ♖f1!

رخ سفید رهسپار b1 است و دفاعی درمقابل این طرح وجود ندارد.

12. ... ♔g6

13. ♔c3

برای آخرین بار حرکات موزون قدیم تکرار می‌شود!

13. ... ♖c8+

14. ♔d4 ♖b8

15. ♔c4 ♖c8+

16. ♔d5 ♖b8

17. ♖b1!

سرانجام، رخ به b1 می‌رود. اکنون شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

17. ... ♔f7

18. b4 ♔e7

19. ♔c6

و سفید به آسانی پیروز می‌شود.

این قطعه طولانی تجزیه و تحلیل گریگوروف پر از نکات ظریف و شگفت‌انگیز بود. منظور از ارائه آن جلب توجه خواننده به ظرایفی است که حتی در ساده‌ترین آخربازی‌ها وجود دارد. دلیل دیگر، آنکه چنین آخربازی‌هایی باید قبل از رویارویی بر سر میز، مورد بررسی قرار گیرند.

آخر بازی‌های جالبتری وجود دارند که در آنها پیاده در خانه اولیه است یا یک پیاده مرکزی در عرض سوم قرار دارد، که ما از بررسی آنها صرف‌نظر می‌کنیم.

6. ♖f2+ ♔g7

و سیاه به پوزیسیون مساوی از نوع نمودار ۱۵۴ رسیده است.

اما اگر پوزیسیون نمودار ۱۷۳ یک ستون به چپ حرکت داده شود، پس از

1. ... ♔e5 2. d6+ ♔e6 3. ♖a6 ♖d2
4. ♖c6 ♖d1 5. ♖c2 ♖a1 6. ♖e2+
♔f7 7. d7

به پوزیسیونی از نوع نمودار ۱۴۹ می‌رسیم که به برد سفید می‌انجامد.

حرکت دادن پوزیسیون به راست، تغییری در نتیجه نمی‌دهد، اما اگر پوزیسیون دو ستون به راست حرکت داده شود، سیاه ناگزیر است به نحو متفاوتی دفاع کند. پس از

1. ... ♔h5 2. g6+ ♔h6 3. ♖a6 ♖g2
4. ♖f6 ♖g1? 5. ♖f2 ♖a1 6. ♖h2+
سفید می‌برد، زیرا شاه سیاه باید به g5 برود. اما، سیاه با
پات. 4... ♖g5! 5. ♖f1 ♖f5+! 6. ♖x f5
یک ذخیره پاتی در اختیار دارد. توجه داشته باشید که
سیاه نمی‌تواند 3... ♖g5? ... 3. بازی کند زیرا با
4. ♖f6! در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و سفید
می‌برد.

با این نمودار به بررسی مان از آخر بازی رخ و پیاده درمقابل رخ خاتمه می‌دهیم.
درمورد حجم این بخش که فقط اهمیت فوق‌العاده این نوع آخر بازی را نشان می‌دهد، عذر ما پذیرفته است. آخر بازی‌های پیچیده‌تر رخ و پیاده معمولاً به یکی از این پوزیسیون‌های پایه که باید کاملاً آنها را شناخت تبدیل می‌شوند.

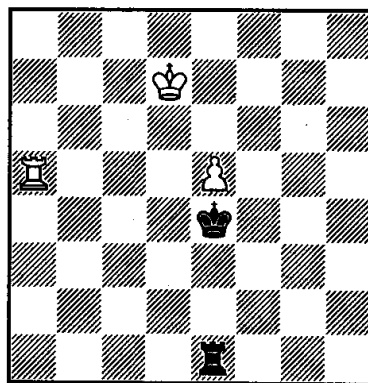
رخ و دو پیاده درمقابل رخ

در آخر بازی رخ و دو پیاده، مقابل رخ، معمولاً سفید خیلی آسان به پیروزی می‌رسد. حتی اگر ناگزیر

1. ♖h8 ♖x d6 2. ♖h5+ ♔g4

مساوی می‌شود.

نمودار ۱۷۳ یکی دیگر از پوزیسیون‌هایی است که ارزش عملی دارد. نحوه استقرار مهره‌های سفید به نسبت مثال قبلی تأثیرگذارتر است، اما با کمال تعجب، سیاه در صورت حرکت، مساوی می‌کند.



(۱۷۳)

سفید در صورت حرکت با 1.e6 به پیروزی می‌رسد اما اگر حرکت با سیاه باشد بدین‌گونه مساوی می‌کند:

1. ... ♔f5

سیاه باید از این فرصت برای برگرداندن شاهش به عرض پنجم استفاده کند.

2. e6+ ♔f6

3. ♖a6 ♖e2!

رخ باید در ستون e یک حرکت انتظاری انجام دهد، زیرا هم 4. ♔e8 و 3... ♖d1+? و 5. e7+ و هم 4. ♖a7 3... ♔g7 به برد سفید می‌انجامد.

4. ♖d6

پس از 4. e7+ ♔f7 مساوی، روشن است.

4. ... ♖e1

5. ♖d2 ♖a1!

باز هم تنها حرکت، زیرا سفید تهدید برد با 6. ♖f2+ و 7. e7 را داشت. البته 5... ♖x e6 درمقابل 6. ♖f2+ به شکست می‌انجامد.

کار ایده آل است گرچه ستون e هم به قدر کافی از پیاده دور است و $e4 \times \text{...}$ 2. هم قابل بازی است. از سوی دیگر $g4 \times \text{...}$ 2. چندان دقیق نیست زیرا در آن صورت رخ نمی تواند در $g7$ کیش دهد.

3. $\text{b3} \times \text{f3}+$

حرکت اجباری، زیرا تهدید $c6 \times \text{...}$ 4. وجود

داشت.

4. $\text{c4} \times \text{f4}+$

5. $\text{d5} \times \text{b4}$

سیاه فقط تا زمانی که شاه سفید از پیاده a

حمایت می کند، کیش می دهد. به عنوان مثال،

$\text{f5}+ \times \text{...}$ 5. در مقابل $a5$ 7. $\text{f4} \times \text{e6}$ 6. $\text{f5}+ \times \text{...}$

ناکام می ماند چون سیاه نمی تواند $\text{f5} \times \text{...}$ 7. کند.

6. $\text{c6} \times \text{f4}$

باز هم تهدید $a5$ 7. بود.

7. $\text{d7} \times \text{d4}+$

8. $\text{c7} \times \text{f4}$

9. $a5 \times \text{f5}!$

تمام حرکات مبتنی بر دستورالعمل وانکورا

(نمودار ۱۳۸) است.

10. $\text{d7} \times \text{d5}+$

11. $\text{e7} \times \text{e5}+$

12. $\text{f6} \times \text{c5}$

13. $\text{a8} \times \text{b5}$

14. $a6 \times \text{b6}+$

و سفید دیگر نمی تواند پیشرفتی حاصل کند. پس از

$\text{e7} \times \text{h6}$ 15. $\text{c6} \times \text{...}$ 15. هم ممکن

است،

$\text{f7} \times \text{h6}$ 16. $\text{a7} \times \text{h6}$ 17. $\text{b6} \times \text{f7}$ 18.

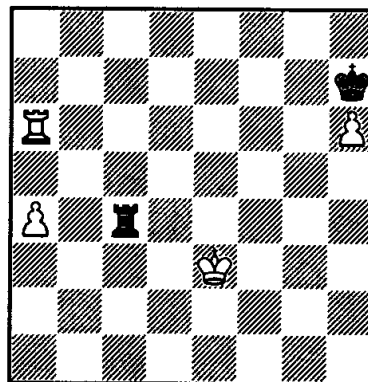
$\text{f8} \times \text{b8}+$ 19. $\text{e7} \times \text{b6}$ 20.

$\text{d8} \times \text{f6}$ 21. $\text{c8} \times \text{d8}$

طرفین به تساوی رضایت دادند. همان گونه که

مشاهده می شود، این روش دفاعی، ارزش عملی

به از دست دادن یک پیاده شود می تواند به طور طبیعی از این فرصت برای ایجاد یک پوزیسیون برنده تئوریک، با پیاده دیگر استفاده کند. فقط در حالت های استثنایی سیاه می تواند به تساوی امیدوار باشد که ما اکنون به بررسی چند نمونه از آنها که دارای بیشترین ارزش عملی هستند، می پردازیم.



(۱۲۴)

اسمیسلوف - بوندارفسکی ۱۹۴۰

نخستین پوزیسیون ما بی نهایت جالب است. به رغم آنکه رخ سفید از پیاده ها حمایت می کند و شاهش در عرض، آزادی حرکت دارد، نمی تواند برد را تحمیل کند. سیاه با مدنظر قراردادن پوزیسیون مهم وانکورا، (نمودار ۱۳۸) مساوی می کند درحالی که پیاده $h6$ ابداً نقشی در جریان بازی ندارد.

1. d3

هر حرکت رخ بلافاصله منجر به از دست دادن یک

پیاده می شود و در صورتی که شاه به سوی پیاده h

عزیمت کند، از رسیدن به $g5$ یا $h5$ دور می ماند.

1. $\text{...} \times \text{b4}$

2. $\text{c3} \times \text{f4}$

طرح سیاه ساده است. رخ اش به حفظ حمله افقی

به پیاده a می پردازد، سپس به محض نزدیک شدن

شاه سفید به پیاده با کیش آن را دور می کند. برای

انجام موفقیت آمیز این کار، رخ باید ستونی را انتخاب

کند که بتواند از هر خانه آن کیش دهد و تا حد ممکن

از پیاده a دور باشد. بدیهی است که ستون f برای این

عظیمی دارد.

1. ... ♖a7+ 2. ♔f8 ♖a8+ 3. ♖e8
♖a6

(جلوگیری از 4.f6)

4. ♖e7+ ♔h8 5. ♖e6 ♖a8+

(باز تهدید، 6.f6 بود)

6. ♖e8 ♖a6 7.f6! ♖xf6! 8. ♔e7+

سیاه هم نمی‌تواند انتظار بکشد، زیرا

♖a2 ... 1.، در مقابل

2.f6 ♖a8

ناکام می‌ماند (3. ♔f8 2. ... ♔xh6)

3. ♖e8 ♖a7+ 4. ♔e6! ♖a6+

5. ♔f5 ♖a5+ 6. ♖e5 ♖a1 7.f7

♖f1+ 8. ♔e6 ♔g6 9. ♖g5+!

♔xg5 10.h7

سفید می‌برد، زیرا شاه با رفتن به f8 از کیش فرار می‌کند.

فقط با یک تغییر جزئی در پوزیسیون، یعنی

استقرار رخ سفید در d6، سیاه امکان می‌یابد با

1. ... ♖a7+ 2. ♔e8 ♖a8+ 3. ♔e7

مساوی کند.

یا اینکه 3. ♖d8 ♖a6

3. ... ♖a7+ 4. ♖d7 ♖a8 5. ♖d8

در صورت 5.f6 ♔xh6 مساوی می‌شود.

5. ... ♖a7+ 6. ♔f6 ♖a1 7. ♖e8 ♖a2

و سفید به دلیل 8. ... ♔xh6 نمی‌تواند 8. ♔f7 بازی کند.

2. ♖e8

البته 2.f6 ♔xh6 که مساوی می‌کند خوب

نیست.

2. ... ♖a7+

یا اینکه

2. ... ♖a6 3. ♖e1! ♔xh6 4. ♖e6+

یا 4.f6 می‌برد، یا در همین ادامه 3. ... ♖a7+

استثنائات فراوان دیگری وجود دارد که در آنها دو

پیاده تضمین‌کننده پیروزی نیستند. گاهی دلیل این

کار، موقعیت نامناسب شاه سفید یا به طور غیر

معمول، فعال بودن مهره‌های سیاه یا این حقیقت

است که یکی از پیاده‌ها تقریباً بی‌ارزش است. اکثر این

پوزیسیون‌ها به ندرت در جریان بازی ایجاد می‌شوند،

بنابراین ما توجه خود را به آن چند پوزیسیونی

معطوف می‌کنیم که برای خواننده ارزش بیشتری

داشته باشند.

هنگامی که دو پیاده فیل و رخ در یک جناح

باشند، با اینکه عجیب به نظر می‌رسد، ولی از نظر

تئوری، بازی معمولاً مساوی می‌شود. البته دفاع در

چنین پوزیسیون‌هایی مستلزم دقت فوق‌العاده است

زیرا در موقعیت‌های متعددی سفید به پیروزی

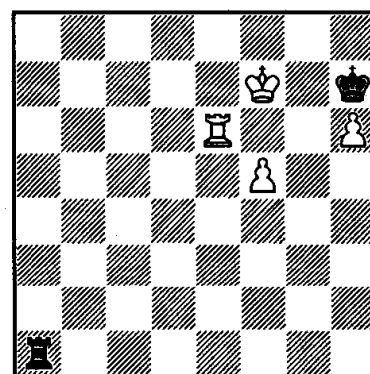
می‌رسد، به خصوص هنگامی که پیاده‌ها زیاد

پیشرفته باشند. با توجه به ارزش عظیم عملی این آخر

بازی، آن را اندکی مفصل‌تر بررسی می‌کنیم. به همین

منظور با نمودار ۱۷۵ که نخستین پوزیسیون حساس

ماست آغاز می‌کنیم:



ی. مایزلیس ۱۹۳۹

(۱۷۵)

حرکت سیاه

استقرار فعالانه شاه و رخ سفید به وی اجازه

می‌دهند بدین‌گونه پیروز شود:

1. ... ♖a8

اگر سیاه کیش دهد، سفید به پیروزی می‌رسد:

سفید لااقل سه ادامه برنده دارد، ولی ما به منظور نشان دادن امکانات متنوع ضمنی، طولانی ترین ادامه را انتخاب کرده ایم.

1.h6

کاپابلانکا، 2. ♖g7+ 1.f6 بازی کرد و پس از 3.h6 2. ... ♕f8 چون سیاه نمی توانست هیچ کاری برای جلوگیری از 4.h7 و 5. ♖g8+ انجام دهد، تسلیم شد. سیاه می توانست با 2. ... ♕h8 کمی بیشتر مقاومت کند، پس از 3. ♕g6 (یا اینکه 4.h6 3. ♕g8 ♕e7 می برد)،

3. ... ♖g1+ 4. ♕f7 ♖a1 5. ♖g8+ ♕h7 6. ♖e8 ♖a6 7. ♕e7 ♖a7+ 8. ♕f8

سفید به راحتی می برد.

کوپایف راه برد دیگری را نشان می دهد:

و 2.h6 1. ... ♕f7 1. ♖b8+ ♕h7 3.h7; 1. ... ♕g7 2.f6+ ♖xf6 3.h6+ 2.f6 ♖c5+ 3. ♕g4 ♖c4+ (می برد) 4. ♕f5 ♖c5+ 5. ♕e6 ♖c6+ 6. ♕e7 ♖c7+ 7. ♕f8

سفید می برد.

1. ... ♖c1

2.f6

این ادامه هم راه برد هم روش آموزشی است و نشان می دهد که سفید همیشه با داشتن دو پیاده در عرض ششم، در صورتی که شاه سیاه از عرض بریده شده باشد به پیروزی می رسد.

2. ... ♖g1+

تهدید سفید 3. ♖b8+ یا 3. ♖g7+ است که یکی از پیاده ها وزیر می شود.

3. ♕f5 ♖f1+

4. ♕e6 ♖e1+

4. ♕f8 همانند توضیح قبل به برد سفید می انجامد، یا

3. ... ♖b6 4.f6 ♖b8

(6. ♕g7 و 4.... ♕xh6 5. ♖h1+)

5. ♖e8 ♖b6

(ادامه ♕e6 6. ♖b7+ 5. ... همان گونه که دیدیم به برد می رسد)

6. ♕e7 ♖b7+ 7. ♕e6

و همانند تفسیر قبلی مان به پیروزی سفید می انجامد.

3. ♕f8 ♕xh6

یا اینکه 4. ♖e7+ 3. ... ♖a6

4. ♖e6+ ♕g5

5.f6 ♕f5

6. ♖b6

یا اینکه

6. ♖d6 ♕g6 7.f7+ ♕h7 8. ♕e8

می برد.

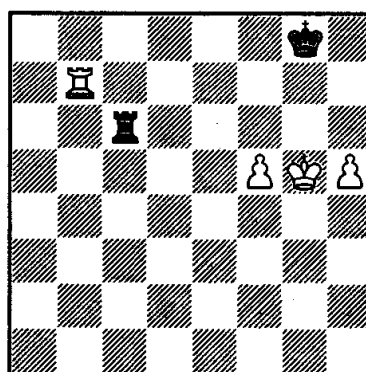
6. ... ♕g6

7.f7+ ♕h7

8. ♖b8

سفید به آسانی می برد.

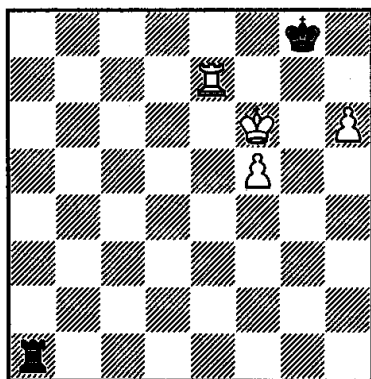
در این نوع آخر بازی، سیاه باید مانع بریده شدن شاهش از عرض آخر شود، زیرا چنین پوزیسیون هایی معمولاً بازنده اند. یک مثال از این دست:



(۱۷۶)

کاپابلانکا - کوستیچ ۱۹۱۹

در این پوزیسیون نیز شاه سیاه در عرض آخر قرار دارد:



(۱۷۲)
حرکت سیاه

نوبت با هرکه باشد، سفید به پیروزی می‌رسد، بنابراین نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم و دو واریاسیون اصلی را بررسی می‌کنیم:

«الف»

1. ... ♖a2

حرکت انتظاری. ما حرکت فعالتر 1. ... ♖h1 را در واریاسیون ب تحلیل خواهیم کرد. پس از، 2. ♔g5 1. ... ♖a6+، سپس 3.f6 به یک پوزیسیون برنده از نمودار ۱۷۶ می‌رسیم.

2. ♔e5!

پس از

2.h7+ ♔h8 3. ♔f7 ♔xh7?
4. ♔f8+ ♔h6 5. ♖e6+! ♔h7
6.f6 ♖a8+ (یا 5. ... ♔g5 6.f6)
7. ♖e8

سفید می‌برد، اما سیاه با ادامه مسئله مانند

3. ... ♖a5! 4.f6 ♔xh7 5. ♔f8+ ♔g6
6.f7 ♔f6!

مساوی می‌کند.

2. ... ♖e2+

3. ♔d6 ♖d2+

در صورت 3. ... ♖f2 یا 3. ... ♖h2، سفید

5. ♔d6

هنوز باید احتیاط کرد، زیرا

5. ♔d7? ♔f7! 6.h7 ♖h1

مساوی می‌شود.

5. ... ♖d1+

ادامه‌های

5. ... ♖f1 6. ♖b8+ ♔h7 7. ♔e7

یا

5. ... ♖h1 6. ♖b8+ ♔f7 7.h7!

به برد می‌رسند. بهترین کار سیاه کیش دادن است.

6. ♔e7 ♖e1+

7. ♔d8 ♖f1

7. ... ♔f8 8. ♖g7 در صورت

و 9.h7 یا اینکه

7. ... ♖d1+ 8. ♔e8 ♖e1+ 9. ♖e7

سفید می‌برد.

8.h7+ ♔h8

9. ♔e7

9.f7? ♖x7! مساوی می‌شود در صورتی که

اکنون 9. ... ♖x6 در مقابل حرکت بینابینی

10. ♖b8+ بازنده می‌شود.

9. ... ♖e1+

10. ♔f7

ادامه

10. ♔f8? ♖e8+ 11. ♔f7 ♖f8+!

که مجدداً به مساوی می‌رسید اشتباه بود، درحالی که

پس از حرکت متن، سفید پاسخ 10. ... ♖e8 را با

11. ♔g6 یا 11. ♖b1 می‌دهد.

10. ... ♖a1

11. ♖b8+ ♔xh7

12. ♔f8

سفید می‌برد.

بار دیگر فقط به مساوی می‌رسد.

9. ... ♖h7

10.f6 ♜a2

سیاه برای رسیدن به مساوی باید در پوزیسیونی

باشد که بتواند در اینجا 10. ... ♜a8 بازی کند.

11. ♖f8 ♜a8+

12. ♜e8

و 13.f7 می‌برد.

«ب»

1. ... ♜h1

در صورتی که رخ سفید در یکی دیگر از خانه‌های

عرض هفتم قرار داشت، باز شاهد همین پوزیسیون، بودیم،

مثلاً با وجود رخ در b7، سفید پس از انتخاب این راه

2. ♜b8+ ♖h7 3. ♖f7 ♜a1 4.f6

♜a7+ 5. ♖e8 ♖g6 6.f7 ♜xf7!

7. ♜b6+ ♜f6

فقط به مساوی دست می‌یافت اما همان‌گونه که ادامه

اصلی زیر نشان می‌دهد 2. ♜g7+ حرکت برنده

محسوب می‌شود.

2. ♜g7+

یا اینکه

2. ♜e8+ ♖h7 3. ♖f7 ♜a1 4. ♜e6

همانند نمودار ۱۷۵ به پیروزی می‌رسد.

یا اینکه

2. ♖e6 ♜e1+ (2. ... ♜xh6+ 3.f6)

3. ♖d7

همانند واریاسیون «الف» به برد می‌رسد.

2. ... ♖f8

یا اینکه

2. ... ♖h8 3. ♜e7 ♖g8

(در صورت

3. ... ♜xh6+ 4. ♖f7 ♜a6 5.f6 ♖h7

بار دیگر! ♖e6 4. بازی می‌کند.

(4. ... ♜xh6+ 5.f6)

4. ♖e6 ♜e2+

5. ♖d7 ♜d2+

پس از 5. ♜f2 ... سفید

6. ♜e8+ ♖h7 7. ♖e6 ♜a2

بازی می‌کند (یا اینکه

7. ... ♜e2+ 8. ♖f7 ♜a2 9. ♜e6

به نمودار ۱۷۵ می‌رسد)

8.f6 ♜a6+ 9. ♖f5

(ادامه؟ ♖f8 10. ♖f7 ♜a7+ 9. امکان

می‌دهد تا سیاه با ادامه جالب

10. ... ♖g6! 11. ♖g8 ♖xf6 12.h7

♜g7+ 13. ♖h8 ♜a7!

مساوی کند)

9. ... ♜a5+ 10. ♜e5

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷۵ دیدیم

(تفسیر حرکت اول سیاه) سفید به پیروزی می‌رسد.

6. ♖e8 ♜f2

7. ♜e5 ♖h7

اگر رخ سیاه ستون را رها کند، 8.f6 می‌برد. یا

اینکه 8. ♖e7 7. ... ♜f1 به برد می‌رسد.

8. ♖f7!

ادامه

8. ♖e7? ♖xh6 9.f6 ♖g6 10. ♜e6

♜f1

که مساوی می‌شود خوب نیست.

8. ... ♖xh6

یا اینکه 9. ♜e6 8. ... ♜a2 و ما نمودار ۷۵

را داریم.

9. ♜e6+!

سفید پس از

9.f6 ♜a2 10. ♖f8 ♖g6! 11.f7 ♖f6

10. ♔b7 ♔xh6

8. ... ♔xh7 9. ♔e7 ♖a8

و بازی به یک مساوی تثویک ختم می‌شود.

3. ... ♖g1+

4. ♔h7 ♖f1

وگرنه سفید با 5.f6 و سپس ♔g6 و h7 به

پیروزی می‌رسد.

5. ♖a7! ♖g1

در صورت 5. ... ♖xf5 سفید با 6. ♔g6 و

سپس 7. ♖a8+ و 8.h7 به پیروزی می‌رسد.

6.f6 ♖g2

7. ♖g7 ♖f2

8. ♔g6

به آسانی می‌برد.

این واریاسیون‌ها که هر دو طرف در آن با مسائلی

درگیر بودند جالب و آموزنده است.

تا به حال پوزیسیون‌هایی را که شاه سیاه از

عرض آخر بریده شده یا شاه سفید تا f7 پیشروی

کرده بررسی کرده‌ایم. در این حالت‌ها، سفید

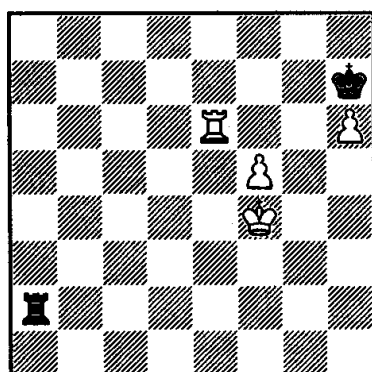
باوجود مشکلات تکنیکی معمولاً به پیروزی می‌رسد.

اکنون باز می‌گردیم به پوزیسیون‌های متداول که

شاه سیاه به نحو صحیحی مستقر شده است.

سفید درمقابل بهترین دفاع نمی‌تواند به پیروزی

برسد.



بوندارفسکی - کرس ۱۹۳۹

(۱۷۸)
حرکت سیاه

6. ♔f8+ ♔g6 7.f7 ♔f6 8. ♔g8!

(سفید می‌برد)

4. ♖e8+ (یا ♔e6)

همانند ادامه مزبور به پیروزی می‌رسد.

3. ♔g6!

زمانی تصور می‌شد که سفید می‌تواند در اینجا با

3. ♖g6 ♖h2 4. ♔e6 ♖h1 5. ♔d7

به پیروزی برسد، در صورت

5. ♖f6+ ♔e8! 6. ♔d6 ♖d1+

7. ♔c7 ♖a1 8. ♖d6 ♔f7

مساوی می‌شود، 5. ... ♖a1 یا اینکه

5. ... ♖h5 6. ♖e6! ♔f7 7.h7 ♔g7

8.f6+

می‌برد.

6. ♖d6 ♔f7 7.h7 ♖h1

یا اینکه

7. ... ♔g7 8.f6+ ♔xh7 9. ♔e8

8. ♔d8 ♔g7 9. ♖d7+ ♔h8 10.f6

♖f1 11. ♔e7!

اما کوپایف نشان می‌دهد که سیاه می‌تواند با

6. ♖e6 5. ... ♔f7! به اوضاع بهبود بخشد،

6. ♖d6 ♖h5! 6. مساوی می‌شود.

6. ... ♖a1! 7.h7

اگر

7. ♖e7+ ♔f6 8.h7 ♖a8!

مساوی می‌شود. یا اینکه

7. ♖d6 ♖a7+ 8. ♔d8 ♖a8+

9. ♔c7 ♖a7+ 10. ♔c6 ♖a1

11.h7 ♔g7 12. ♖d7+ ♔h8

مساوی می‌شود.

7. ... ♔g7 8.f6+

یا

8. ♖h6 ♖a7+ 9. ♔c8 ♖a8+

پس از هر حرکت رخ، سیاه می‌تواند در ستون a یک حرکت انتظاری انجام دهد.

2. ♖e5 ♜a2

ساده‌تر از ادامه

(یا 3. ♖d6) 3. ♖f6 3. ♖e2+ ... 2.

که سیاه طی آن باید در جست و جوی حرکت مساوی‌کننده! ♜f2 ... 3. باشد

3. ♖d6

تنها راه عبور از عرض ششم، چون 3. ♖f6 امکان

4. ♖f7+ ♜h7 5. ♖f6 ♜a8! 3.... ♜xh6

مساوی را می‌دهد.

3. ... ♜a5

این حرکت از ♜f2 ... 3. که پس از 4. ♖f6 (یا

4. ♜a2 ♜f6) 4. به مساوی می‌انجامد بهتر است:

6. ♜e1 6. ♜g6 ♜e7 5. ♖xh6 ... 4. ♜a2! 7. ♜g1+ ♜h7

4. ♖f6 ♜g6

ما ادامه بازی که قدری شگفتی‌آفرین است را به

عنوان شاخه اصلی انتخاب می‌کنیم. ادامه ساده‌تر

4. ♖xh6 ... 5. ♖e7 ♜a8! 4. مساوی بود.

5. ♜e8

یا اینکه

5. ♜h7 ♜xh7 6. ♖e7 ♜a8

و غیره.

5. ... ♜a6+

6. ♖e7 ♜xf6

یا اینکه

8. ♖g8 ♜xf6 ♖f8 7. ♜a7+ ... 6.

10. ♜d6 ♜e6+ ♜f5 9. ♜g6

11. ♜g7 ♜a7+ ♜a8+

مساوی.

7. ♜g8+ ♜h7

8. ♜g7+ ♜h8

در این پوزیسیون سیاه باید از سه حالت اجتناب کند. اولاً، نباید اجازه دهد که شاهش به عرض آخر رانده شود، دوماً نباید نمودار ۱۷۵ (با بودن شاه سفید در f7) ایجاد شود، و سوماً نباید هنگامی که پیاده h را گرفت، به سفید اجازه دسترسی به یک آخر بازی برنده رخ و پیاده فیل را بدهد.

1. ... ♜g2

سیاه می‌خواهد مانع رسیدن شاه سفید از طریق

g5 به f6 شود، ولی این حرکت مطلقاً غیرضروری بود.

او می‌توانست با

2. ♖g5 ♜g2+ 1. ... ♜f2+

3. ♖f6 ♜f2!

هم مساوی کند، تنها دفاع؛

4. ♖f7 ♜a2 ... 3. سفید به نمودار ۱۷۵

می‌رسد و پس از 4. ♜e7 3. ... ♜g8 به نمودار

۱۷۷. در صورت 3. ... ♜xh6 سفید نمی‌تواند

6. ♖f8 5. ♖f6 ♜g7+ 4. ♖f7+? ♜h7

7. ♖e7 ♜a8 ♜g8+

بازی کند چون به مساوی می‌رسد اما با

6. ♖f8 5. ♖f6 ♜f2 4. ♖e7+! ♜h7

به پیروزی می‌رسد. 4. ♜e8 4. ♜d6

ساده‌ترین ادامه

6. ♜d7 5. ♖e7 ♜a7+ 4. ... ♜a2

♜a8

است یا در اینجا

6. ♖e8 ♜a8+ 7. ♜d8 ♜a6

که همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۷۵

دیدیم مساوی می‌شود. در صورت 4. ♜e5، یا

4. ♜e7+ حرکت 4. ... ♜xh6 امکان‌پذیر

می‌شود،! ♜a2 ... 4. و سفید نمی‌تواند پیشرفتی

داشته باشد. حرکت‌های شاه اجازه ♜xh6 ... 5. را به

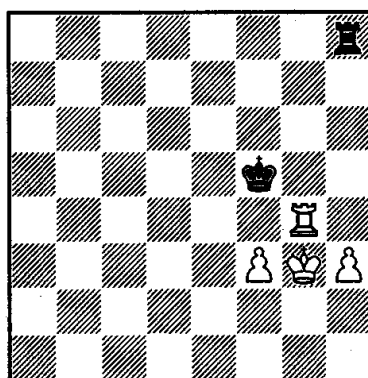
سیاه می‌دهند، زیرا رخ می‌تواند در عرض‌های پنجم،

ششم و هفتم حرکت کند.

9. ♔×f6

پات.

بنابراین اگر سیاه سوارهایش را همانند نمودار ۱۷۸ به نحو مؤثری مستقر کند می تواند دفاع رضایتبخشی داشته باشد. وگرنه همان گونه که مثال بعدی ما نشان می دهد اوضاع مبهم خواهد بود.

(۱۷۹)
حرکت سیاه

کرس - سوکولسکی ۱۹۴۷

در اینجا سفید با طرح خود سیاه را و می دارد تا با بیشترین دقت و احتیاط دفاع کند. شاه سیاه از ستون g بریده شده و رخ اش ملزم به جلوگیری از پیشروی پیاده h است. پیاده f، شاه سفید را از کیش های افقی محفوظ نگه می دارد و پایگاه نیرومند g4 را در اختیار رخ قرار می دهد، بنابراین نباید از کیش های رخ از پشت ترسید. سیاه باید مراقب باشد تا سفید در شرایط مطلوب پیاده h اش را پیش نراند.

1. ♖a8

چون رخ کیش مؤثر ندارد باید در همانجا مستقر باشد. پس از

1. ... ♔f6 2. h4 ♖h5!

سیاه با استفاده از رخ عرض پنج دست به دفاع رضایت بخشی می زد.

2. h4 ♖a1?

جالب آنکه پس از همین حرکت غیر دقیق، سیاه بازنده می شود. باتونیک

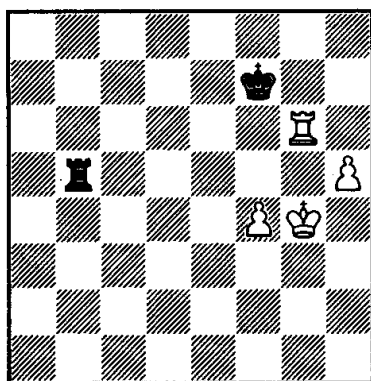
2. ... ♖h8! 3. ♖g5+ ♔f6

را توصیه کرد که فقط پس از 4. ♔g4 سیاه می تواند 4. ... ♖a8 بازی کند.

در این هنگام چون سفید قادر به انجام مانور h4 - h5 - h6 نیست رخ سیاه به فضای بیشتری دست می یابد. اگر این شاخه را با

5. h5 ♖a1 6. ♖g6+ ♔f7 7. f4 ♖a5

ادامه دهیم به پوزیسیون بازی گلیگوریچ - اسمیسلفوف، ۱۹۴۷ می رسیم، با این تفاوت اندک که رخ در b5 قرار داشت.



(۱۸۰)

گلیگوریچ - اسمیسلفوف ۱۹۴۷

بازی گلیگوریچ - اسمیسلفوف از نمودار ۱۸۰

بدین گونه ادامه پیدا کرد: 8. ♖g5 در صورت

8. f5 ♖b1 8. f5 بازی مساوی می شود و کوپایف نشان داده که 8. ♖h4 ♖bl! هم برای سیاه مساوی دارد.

واریاسیون های اصلی بدین قرار است:

9. ♔g5 ♖g1+ 10. ♔f5 ♖h1

11. ♔g5 ♖g1+ 12. ♔h6 ♖f1

13 ♖g4 ♖h1

یا اینکه

9. ♖a6 ♖g1 10. h6 ♖h1+ 11. ♔g5

♖g1+ 12. ♔f5 ♖h1 13. ♖a7+

♔g8 14. ♔g6 ♖g1+ 15. ♔f6

♖h1 16. ♖g7+ ♔h8! 17. f5

کار ساز نخواهد بود.

5. ... ♔g5

6. ♜g4+ ♔f5

پس از 6. ... ♔xh5 7. ♜h4+

7. ♜g6+ 6. ... ♔f6، سیاه در هر دو آخر بازی

پیاده، بازنده محسوب می شود.

7. ♔h4 ♜h8

رخ سیاه باید غیر فعال باقی بماند، از همین رو

♜a6 ... 7 در مقابل

8. ♜g5+ ♔f4 9. ♜g6

و 10. ♜f6+ به شکست می انجامد.

8. ♜g5+ ♔f6

یا اینکه 9. ♜g7 8. ... ♔f4 می برد.

9. ♔g4 ♔f7

10. ♜f5+!

سفید نباید با

10. ♜a5 ♜g8+ 11. ♔f5 ♔g7!

برتری اش را به باد دهد چون شاه سیاه به ستون h

می رسد.

10. ... ♔g7

11. ♔g5 ♜g8

12. ♜f6 ♔h7+

بدین ترتیب سرانجام شاه موفق به بلوکه کردن

پیاده h می شود، اما در این بین سوارهای سفید

چنان فعال شده اند که سیاه نمی تواند بازی را نجات

دهد.

13. ♜g6 ♜a8

14.f4 ♜a1

15. ♜e6 ♜g1+

16. ♔f6

18. ♜g6 ♜h7! 19. ♜g1

♜a7 20. ♜e1 ♜a6+ 21. ♔f7

♜a7+ 22. ♔g6 ♜g7+ 23. ♔f6

♜g2

و سیاه پس از

24. ♔f7 ♜g7+ 25. ♔e8 ♜a7! 26.f6

♔g8!

یا

24. ♔e7 ♜g7+ 25. ♔d6 ♜f7!

مساوی می کند. واریاسیون های طولانی و پیچیده، با

تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی ارائه

شده اند. 8. ... ♜b1 9. ♜c5 ادامه

9.h6 ♜a1! 10. ♜h5 ♔g8 11.h7+

♔h8;

یا در اینجا 11.f5 ♔h7 هر دو به تساوی ختم

می شوند.

9. ... ♔f6 10. ♜c6+ ♔g7! 11. ♔g5

♜g1+ 12. ♔f5 ♜a1 13. ♜c7+ ♔h6

14. ♜e7 ♜b1

و ما به پوزیسیونی شبیه نمودار ۱۷۸ می رسیم. پس از

۲۵ حرکت دیگر بازی به تساوی ختم شد.

3.h5 ♜a6

سیاه اشتباه خود را می پذیرد پس از

3. ... ♜h1 4. ♜h4 ♜g1+ 5. ♔f2

♜g7 6.h6 ♜h7 7. ♔g3

سفید به آسانی پیروز می شود.

4. ♜h4 ♜h6

5. ♜f4+

سفید باید مانع بلوکه کردن پیاده رخ توسط شاه

شود، بنابراین

5. ♜a4 ♜b6 6. ♜a5+? ♔f6

25. ♔f8 ♖a6

25. ... پیاده h سفید از حرکت نجاتبخش ♔g6 ...
جلوگیری می‌کند.

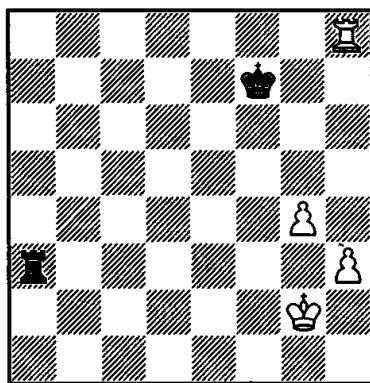
26. f7 ♖a7

27. ♖c8 ♖a1

28. ♔e7 1-0

این مثال بحث و بررسی مان از آخر بازی رخ و پیاده فیل + پیاده رخ در مقابل رخ را کامل می‌کند. ما حجم زیاد یا شاید حجم نسبتاً زیادی را به این آخر بازی اختصاص داده‌ایم چون اهمیت عملی زیادی دارد ولی با این وجود بسیاری از شطرنج‌بازان استنباط صحیحی از آن ندارند. این قبیل آخر بازی‌های پایه رخ هستند که سر میز از دست می‌روند.

اگر سفید دو پیاده متصل داشته باشد، تقریباً همیشه می‌برد. به عنوان مثال چگونگی برد با پیاده‌های h و g را بررسی می‌کنیم.



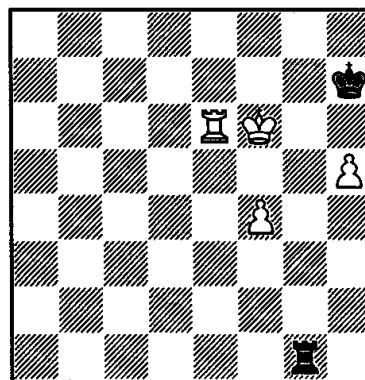
(۱۸۲)

(زوکرتورت - اشتاینیتز ۱۸۸۳)

یک اصل راهنما در این نوع پوزیسیون، استقرار شاه به بهترین وجه ممکن، قبل از پیشروی پیاده‌ها می‌باشد. اگر شاه از پیاده‌ها خیلی دور باشد، مدافع اغلب می‌تواند با حمله به پیاده‌ها و رانده شدن آنها به خانه‌های نامناسب، مساوی کند. تجزیه و تحلیل‌مان به جای ارائه قویترین ادامه، یک بازی واقعی را با تمامی خطاهای آموزنده آن پی می‌گیریم.

1. ♖b8

منطقی‌ترین طرح، f3 - f5 - h5 - ♖ و



(۱۸۱)

حرکت سیاه

کرس - سوکولسکی ۱۹۴۷

استقرار پیاده h در h5، که نمی‌توان آن را به سادگی گرفت، مهم است. با بودن این پیاده در h6، همان طور که خواننده خود می‌تواند بررسی کند، بازی مساوی خواهد شد.

16. ... ♖f1

پس از 16. ... ♖h1، سفید با

17. f5 ♖xh5 18. ♖e7+ ♔h6

19. ♖e8 ♔h7 20. ♔e6

و 21. f6 به پیروزی می‌رسد.

17. f5 ♖f2

یا اینکه

17. ... ♔h6 18. ♔f7+ ♔xh5 19. f6

♔h6 20. ♔f8

می‌برد.

18. ♖e5 ♖h2

یا اینکه

18. ... ♔h6 19. ♔f7 ♔xh5 20. f6+

♔h6 21. ♖e1

می‌برد.

19. ♖e7+ ♔h6

20. ♖e8 ♔h7

21. ♔e6 ♖e2+

22. ♔f7 ♖a2

23. f6 ♖a6

24. ♔e7 ♖a7+

برسد. اما سفید با

و 8. ♖f6+ ♔g5 (8. ... ♔g7 9. ♖g6+ و 10. ♔g3) 9. ♖g6+ ♔f4 10.h6.

به پیروزی می‌رسید. توجه داشته باشید که در این حالت

پیاده‌ها می‌توانند بی‌کمک شاه پیشروی کنند، مثلاً

10. ... ♖a8 11.g5 ♔f5 12. ♖g7 ♖h8 13.h7

و سپس 14.g6 و 15. ♖g8.

8. ♔g3

سفید برای خود مشکل ایجاد می‌کند. با

8. ♖f6+ ♔g5 9. ♖g6+ ♔f4 10.h6 ♖a2+ 11. ♔f1

(در صورت 11. ♔g3? ♔h1? سیاه حتی به

پیروزی می‌رسد!)

11. ... ♔f3 12. ♔e1 ♔e3 13. ♔d1 ♔d3 14. ♖d6+

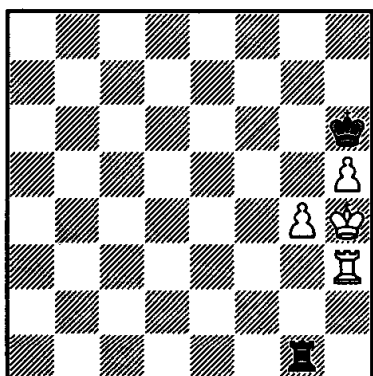
و 15.g5 برد آسانی وجود داشت. یا در اینجا

و 8... ♔g7 9. ♖g6+ 10. ♔g3 می‌برد.

8. ... ♖g1+

9. ♔h4 ♖h1+

10. ♖h3 ♖g1



(زوکرتورت - اشتاینیتز ۱۸۸۳)

11. ♖h2!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و از این رو g5

اجباری می‌شود، ولی سفید مجبور به انتخاب چنین

شیوه‌هایی نیست!

متعاقب آن ♔g3 بود و فقط در این هنگام باید پیشروی پیاده‌ها آغاز می‌شد. سفید با بی‌اعتنایی به این اصل کلی کارش را دشوارتر می‌سازد.

1. ... ♔g6

2. ♖b5 ♖c3

3. ♖e5

او هنوز هم باید 3. ♖f5 و 4. ♖f3 بازی

می‌کرد، البته 3.h4 خوب نبود چون پس از

3. ... ♖c2+ شاهش در مقابل کیش‌های افقی

سرپناهی نداشت.

3. ... ♖a3

4.h4

سفید قبل از بالا کشاندن شاه، پیاده‌هایش را

پیش می‌رانند. مسلماً پوزیسیون هنوز برنده است اما

ادامه منطقی‌تر

4. ♖f5 ♖b3 5. ♖f3 ♖b1 6. ♔g3

♖g1+ 7. ♔h4 ♖a1 8. ♖b3 ♖a6

9. ♖b4

و سپس 10.g5 و 11. ♔g4 و پیشروی پیاده به

h5 بود.

4. ... ♖b3

5.h5+

پرهیز از 5.g5? مهم بود زیرا پس از

5. ... ♔h5! 6. ♖e4 ♖a3 7. ♖f4

♖b3 8. ♖f3 ♖b4

فقط مساوی وجود داشت. پیشروی پیاده‌ها نباید به

گونه‌ای باشد که شاه حریف با قرار گرفتن در حفاظ پیاده

جلو به پیاده پستی حمله کند.

5. ... ♔h6

6. ♖f5 ♖a3

7. ♖f3 ♖a1

سیاه می‌توانست با 7. ... ♖a5 دامی پهن کند

که در صورت 8. ♔g3? ♔g5! به مساوی

25. ♖e7+ ♔g8

26.g6

کار تمام است، حالا چند راه برای بردن بازی وجود دارد.

26. ... ♖a4+

27. ♔f5 ♖a8

28. ♖e5

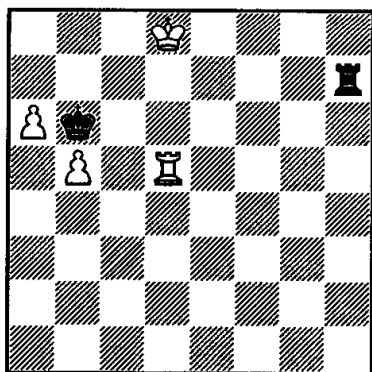
28. ♖d7 و به دنبال آن پیشروی شاه به e7 و تعویض رخها در d8 هم ممکن است یا پس از 29. ♔f6 ♔h8 سفید با 30. ♖f7 ♖a6+ 31. ♔g5 ♖a8 32. ♖f8+! ♖xf8 33.g7+ ♔g8 34. ♔g6!

در پایانی خوش به پیروزی می‌رسد.

28. ... ♔h8

29. ♔g5

و سیاه در مقابل 30.h7 و 31. ♔h6 دفاعی ندارد. مسلماً این روش، طولانی است ولی خواننده امکان می‌یابد تا با نکات آموزنده مختلف این آخر بازی آشنایی یابد. مثال بعدی ما، نمودار ۱۸۴، نشان دهنده مشکلاتی است که سفید هنگامی با آن‌ها مواجه می‌شود که به شاه حریف اجازه اشغال یک خانه مناسب بلوکه کننده را بدهد.



آ. شرون ۱۹۲۶

(۱۸۴)

11. ... ♖a1

12.g5+ ♔g7

13. ♖f2

سفید نمی‌تواند هیچ یک از پیاده‌ها را حرکت دهد و به دلیل وجود کیش‌های افقی باید رخ‌اش را نزدیک شاه نگه دارد.

13. ... ♖h1+

یا اینکه همانند بازی اصلی،

13. ... ♖a4+ 14. ♔g3 ♖b4 15. ♖f4 ♖b1 16. ♔g4

14. ♔g4 ♖g1+

15. ♔f5 ♖h1

16.h6+ ♔h7

در بازی اصلی، زوکر تورت 17. ♔f6 کرد و پس از 17. ... ♖g1! باز مجبور به تغییر طرح خود شد. پس از بازی (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) او شاخه متن را به عنوان یک اصلاحیه ارائه داد. اما سریع‌ترین راه برد در 18. ♔f6 ♖xh6 17.g6+! قرار دارد و پیاده را نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه به جای 15. ... ♖h1 باید 15. ... ♖a1 بازی می‌کرد.

17. ♖f4 ♖g1

18. ♖e4 ♖f1+

19. ♔g4 ♖g1+

20. ♔h5 ♖h1+

21. ♖h4 ♖g1

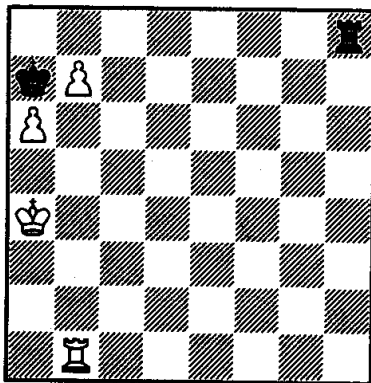
22. ♖h2! ♖g3

این حرکت اجباری است والا سفید 23.g6 بازی می‌کند. رخ سیاه اکنون خیلی به شاه نزدیک است و سفید می‌تواند جایگاه مهره‌هایش را بهبود بخشد.

23. ♖e2 ♖h3+

24. ♔g4 ♖a3

اگر پیاده‌ها به مرکز نزدیکتر باشند سفید برای برد شانس‌های بهتری پیدا می‌کند، در تجزیه و تحلیل این پوزیسیون‌ها نکات چندانی وجود ندارد. اما قبل از پایان بخشیدن به مبحث پیاده‌های متصل اسب و رخ به بررسی جالب بعدی که توسط کلینگ و هورویتز انجام شده می‌پردازیم.



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

سفید قبل از کسب پیروزی باید بر مشکلات عظیمی فایق آید:

1. ♔a5 ♖h5+ 2. ♖b5 ♖h8 3. ♖b6!

3. ♖c5? ♖h6! تنها حرکت برای برد، پس از

بازی مساوی می‌شود و سایر حرکت‌های شاه باکیش در عرض و متعاقب آن ♖h8 ... پاسخ داده می‌شوند. اگر همین پوزیسیون در عرض‌های پایینتر به وجود می‌آمد، حرکت متن بی‌فایده بود و سیاه مساوی می‌کرد.

3. ... ♖h5+ 4. ♔b4 ♖h4+ 5. ♔c5 ♖h5+ 6. ♔d4 ♖h4+ 7. ♔e5 ♖h5+ 8. ♔f4 ♖h4+ 9. ♔g5 ♖h8 10. ♖c6! ♔b8

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید 11. ♖c8 را دارد.

11. ♔g6 ♖f8 12. ♔g7 ♖d8 13. ♖f6 و 14. ♖f8 می‌برد.

گرچه پیاده‌های سفید زیاد پیشروی کرده‌اند و رخ سفید فعال است، ولی عمدتاً به دلیل پوزیسیون عالی شاه سیاه راهی برای برد وجود ندارد.

1. ♔c8 ♖g7

2. ♖d7 ♖g8+

3. ♖d8 ♖g7

4. ♔b8

سفید غیر مستقیم از پیاده‌اش دفاع می‌کند، 4. ... ♔xb5 با 5.a7 به شکست می‌انجامد. اگر

4. ♖d6+ ♔xb5 5. ♔b8

آنگاه 5. ... ♖g8+ مساوی می‌کند.

4. ... ♖h7

5. ♖d6+

یا اینکه

5. ♖e8 ♖g7 6. ♖e6+ ♔xb5 7.a7 ♖g8+ 8. ♔b7 ♖g7+

مساوی می‌شود.

5. ... ♔c5!

ادامه

5. ... ♔xb5? 6.a7 ♖h8+ 7. ♔c7 ♖h7+ 8. ♖d7

که به برد می‌رسد، خوب نیست.

6.b6

اگر 6. ♖e6 آنگاه می‌توان 6. ... ♔xb5 بازی

کرد. یا اینکه

6.a7 ♔xd6 7.b6 ♔c5 والخ، یا 6. ♖d8 ♔b6! مساوی می‌شود.

6. ... ♔xd6

و بازی پس از 7.b7 ♖h8+ و سپس

8. ... ♔c7 و یا

7.a7 ♔c5 8.b7 ♔b6!

مساوی است.

امکان پذیر است، اما سفید در صورت حرکت هم در وضع اکراهی است و نمی‌تواند حرکت را به حریفش واگذار کند.

به عبارت دیگر، سیاه در صورت حرکت می‌بازد و سفید در صورت حرکت فقط می‌تواند مساوی کند.

1. ... ♖a3

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازه عبور از عرض

سوم را بدهد. 1. ... ♔f8، ادامه

3. ♜f5 ♔g8 2. ♜f7+ را به دنبال دارد. از سوی دیگر، سفید در صورت انجام حرکت به جایی نمی‌رسد، مثلاً:

2. ♔g2 (یا 1. ... ♜h2) 1. ♔f1 ♜f3+ 3. ♜f2 ♜h3 ♜a3

در صورتی که شاه از جناح شاه دور شود، رخ سیاه بین h3 و g3 در نوسان خواهد بود.

2. ♜c7 ♜h3

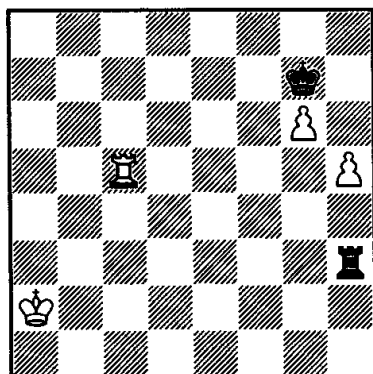
اکنون که شاه سفید در ستون g نیست،

2. ... ♜a5 در مقابل 3. h6 بازنده است.

3. ♜c5 ♔g7

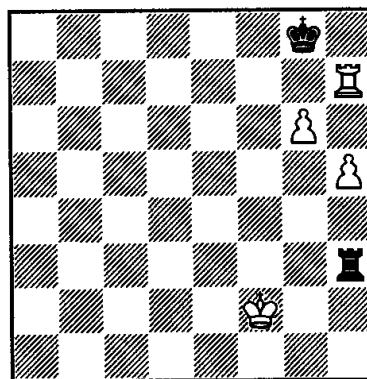
4. ♔g2

رخ سیاه ناگزیر است راه باز کند و سفید به آسانی پیروز می‌شود. حتی اگر شاه سفید دورتر هم می‌بود به پیروزی می‌رسید، منتها با مشکلات بیشتر، به عنوان مثال، با بودن شاه سفید در a2، نمودار ۱۸۷ را داریم.



(۱۸۷)

شگفت آنکه، اگر شاه سفید تا حدودی از پیاده‌های متصل دور باشد، پوزیسیون‌های مساوی زیادی به وجود می‌آیند. مثال بعدی مان را بررسی می‌کنیم:



(۱۸۶)

حرکت سیاه

۵. کاسپاریان

در نگاه اول مشکلی به چشم نمی‌خورد، زیرا شاه سفید فقط باید به h6 برسد تا سیاه تسلیم شود. اما با ارزیابی دقیقتر امکانات نهفته سیاه، معلوم می‌شود که سفید مشکلات قابل توجهی دارد. طرح او دور کردن رخ سیاه از حمله به پیاده h و فعال کردن رخ خودی است. برای انجام اینکار، شاهش باید به g2 برود که در نتیجه سیاه 2. ... ♜a3 می‌کند و حالا ♜b7 جواب! ♜a5... را در پی دارد. اکنون رخ سفید باید به h7 برگردد چون با موقعیت شاه سفید، h6، فرصت ♜g5+ ... و ♜xg6 را به سیاه می‌دهد.

اگر سفید بلافاصله h6 بازی کند، سیاه با پاسخ g5 - ♜h5 ... حرکت ♜g7+ سفید را اجباری می‌کند که در آن هنگام شاه سیاه با ♜h8! ... در کنج پوزیسیون پاتی خانه می‌کند و سفید باید یک پیاده داده یا اجازه کیش دائم به رخ سیاه بدهد. بنابراین سفید باید بی‌استقرار شاهش در ستون g، رخ‌اش را از دفاع پیاده h خلاص کند.

در واقع اینکار در صورت دادن نوبت حرکت به سیاه

می برد.

4. ... ♖h4

5. ♔g3 ♖h1

یا

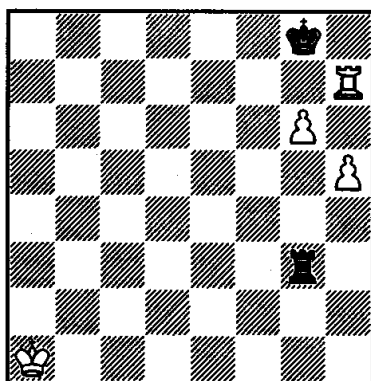
5. ... ♖h4 6. ♖c7+ ♔g8 7. h6

6. ♖c7+ ♔g8

7. ♔g4

و سفید با پیشروی شاهش به h6 به آسانی پیروز می شود.

در این زمینه، بررسی زیر که توسط کاسپاریان انجام شده قابل ذکر است:



(۱۸۸)

۵. کاسپاریان ۱۹۴۶

سفید در صورت حرکت فقط یک راه برد دارد، ۱. ♔a2! که سیاه در وضعیت اکراهی قرار می گیرد. در آن هنگام فقط می تواند با رخ اش بین h3 و g3 نوسان کند و پس از

1. ... ♖h3 2. ♔b2 ♖g3 3. ♔c2 ♖h3 4. ♔d2 ♖g3 5. ♔e2 ♖h3 6. ♔f2!

به نمودار ۱۸۶ می رسمیم که نوبت حرکت با سیاه است و البته به پیروزی سفید می انجامد. به ندرت پیش می آید که صاحب دو پیاده متصل چنین مشکلاتی داشته باشد!

به سختی می توان پذیرفت که بردن یک آخر بازی با دو پیاده متصل هم عرض که هیچ یک از آنها هم،

سفید باید بدین گونه ادامه دهد:

1. ♖g5! یا اینکه 2. ♖g5 ♔h6 ♔b2

1. ... ♖h4، رخ نمی تواند به دلیل 2. h6+ ستون را رها کند،

2. ♔b3 ♖h1 3. ♔c4

ادامه

3. ♔c2 ♖h4 4. ♔d3 ♖h1 5. ♔e2 ♖h4 6. ♔f2

سریعتر به برد نمی رسد، به دلیل آنکه سیاه 6. ... ♖h2+! 7. ♔g3 ♖h1 8. ♔g2 ♖h4

بازی می کند و سفید نمی تواند یک تمپ بگیرد.

3. ... ♖c1 + 4. ♔d5 ♖d1+

یا اینکه

4. ... ♖c2 5. ♖e5 ♔h6 6. ♔e6 5. ♔e6 ♖e1+ 6. ♔d6 ♖d1+ 7. ♖d5 ♖a1

یا اینکه

7. ... ♖e1 8. ♔d7 ♔h6 9. ♔d8

با تهدید 10. ♖d7

8. ♔e7 ♖a6 یا اینکه

8. ... ♖e1+ 9. ♔d8! ♔h6 10. ♖d7! ♔xh5 11. g7 ♖g1 12. ♔e8

9. ... ♖b6 اگر 9. ♖d7 ♖c6

10. ♔d8+ ♔g8 11. ♔c7 ♖a6 12. ♖d6

و به دنبال آن h6 بازی می کند.

10. ♔d8+ ♔g8 11. ♖e7 ♔f8

یا اینکه

11. ... ♖d6+ 12. ♔c7 ♖a6 13. ♔d7

با تهدید 14. ♖e6

12. ♔d7 ♖a6 13. ♖e6 ♖a7+

14. ♔d6 ♖a6+ 15. ♔e5

6. ♔f3 ♖g1
7. ♔e4 ♖e1+
8. ♔d5 ♖g1
9. ♖f6+

یا

9. ♔d6 ♖g2 10. ♔d7 ♖g1
تبدیل به ادامه اصلی می شود.

9. ... ♔g7
10. ♔e6 ♖e1+!

11. ♖f7+ 10. ... ♖xg5 پس از سفید با
می برد، مثلاً

11. ... ♔h6 (یا 11. ... ♔g8 12. ♖a7
♖g1 13. ♖a8+ ♔h7 14. f6)
12. ♖f8 ♖g1 13. f6 ♖a1

یا)

13. ... ♖e1+ 14. ♔f7 ♔h7 15. ♖e8
می برد)

14. ♖h8+ ♔g6 15. ♖g8+
و 16. f7 می برد.

11. ♔d6

سیاه بلافاصله پس از

11. ♔d7 ♖e5 12. ♔d6 ♖a5
مساوی می کند.

11. ... ♖g1
12. ♖g6+

یا اینکه

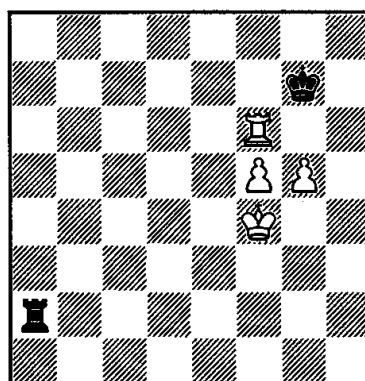
12. ♔e7 ♖xg5 13. ♖f8 ♔h7! 14. f6
♖e5+ 15. ♔f7 ♖a5

مساوی می شود.

12. ... ♔f7
13. ♔d7 ♖g2
14. ♖f6+ ♔g7

سفید به منظور پیشروی پیاده f با قربانی کردن

پیاده رخ نیست، گاهی ناممکن باشد. نمودار ۱۸۹ به
ما نشان می دهد که چنین پوزیسیون هایی وجود دارند.



(۱۸۹)
حرکت سیاه

ه. کاسپاریان ۱۹۴۶

به نظر می رسد که مجموعه عوامل در اختیار
سفید است و سیاه بر لبه شکست قرار دارد. اما سیاه
می تواند با مهارت از این نکته که رخ سفید در
پوزیسیون بدی قرار دارد، بهره برداری کند.

1. ... ♖f2+

البته سفید در صورت حرکت به راحتی با 1. ♖d6
پیروز می شد. کیش های افقی در اینجا بی نتیجه اند
زیرا شاه سفید می تواند در h5 پناه بگیرد.

2. ♔e3

سفید می تواند با 2. ♔e5 راه حل را کوتاه تر
کند، ولی ما برآنیم تا نشان دهیم که سایر مساعی به
جایی نمی رسند. اگر

2. ♔g3 ♖f1 3. ♔g2 ♖f4 4. ♔h3
♖f1

مساوی می شود.

2. ... ♖g2

حال آنکه اکنون به پیاده g حمله شده است.

3. ♖g6+ ♔f7

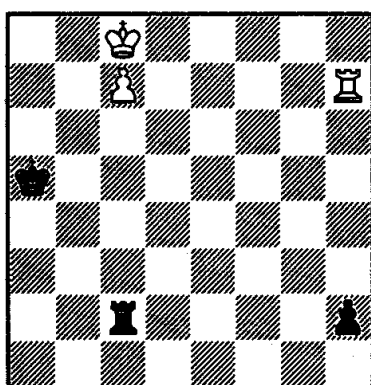
4. ♔f3 ♖g1

5. ♔f2 ♖g4

رخ سیاه را نمی توان دور کرد، بنابراین شاه سفید
باید رهسپار d7 شود.

الف: رخ و پیاده، در مقابل رخ و پیاده

معمولاً توازن قوا به معنای نتیجه مساوی است، بنابراین در اینجا عمدتاً به حالت‌های خاصی که یک طرف از برتری پوزیسیونی کافی برای برد برخوردار است توجه می‌کنیم. معروفترین مثال از یک چنین آخر بازی، بررسی زیر است که توسط یک قهرمان پیشین جهان، لاسکر، صورت گرفته است:



(۱۹۰)

دکتر ام. لاسکر ۱۸۹۰

اگر شاه سفید بیرون بیاید با کیش از پیاده دور می‌شود و مجدداً پس از c2 ... مجبور به حمایت از آن با شاه می‌شود. اما، سفید با یک مانور آموزنده که با تناوب شگفت آوری در جریان بازی روی می‌نماید به پیروزی دست می‌یابد.

1. b7 b2+

2. a7 c2

همان طور که پیداست، همه چیز اجباری است.

3. h5+ a4

سفید پس از 4. b7 3. ... b4 بلافاصله

می‌برد. اکنون سفید مانور قبلی‌اش را تکرار می‌کند.

4. b7 b2+

5. a6 c2

6. h4+ a3

7. b6 b2+

تهدید سفید، 8. xh2 بود.

8. a5! c2

g5 به آخرین تلاش خود دست می‌زند.

15. d6 xg5

16. e6 g1

17. e7

یا اینکه

17. f6+ g6 18. e7 f1 19. e6 f2 20. e1 a2! 21. g1+ h7

مساوی می‌شود.

17. ... f1

18. g6+ h7

و بازی مساوی است.

پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارند که در آنها سیاه با دو پیاده کمتر موفق به تساوی می‌شود. اما از آن رو که معمولاً مشخصه آنها استقرار بد یک مهره سفید است، می‌توان آنها را جزء موارد استثنایی طبقه‌بندی کرد و از آنجا که از ارزش عملی اندکی برخوردارند خارج از موضوع بحث این کتاب قرار می‌گیرند.

رخ و پیاده (ها)ی سفید و سیاه

اکنون پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که هر دو طرف یک پیاده یا بیشتر دارند. این نوع آخر بازی طبیعتاً بیشتر در جریان بازی روی می‌نماید و تقریباً اکثر آخر بازی‌های رخ را می‌توان در این طبقه جای داد. بدیهی است که در یک جلد کتاب از این دست به زحمت می‌توان این حجم عظیم را گنجاند یا بسیاری از امکانات را ارزیابی کرد. به همین دلیل فقط آن مثال‌های پایه را انتخاب کرده‌ایم که به خواننده نشان می‌دهند چگونه در جریان بازی از عهده اداره موقعیت‌های حساس برآید.

یا واریاسیون ۲

4. ♖xa2 ♜b8+ 5. ♔d7 ♜b7+
6. ♔d8 ♜b8+ 7. ♔c7

می برد.

۲) 2. ... ♔h6 3. ♜a3 ♔g5

یا اینکه

3. ... ♔h5 4. ♜h3+ ♔g4 5. ♜h2
♔g3 6. ♜d2 ♔f3
7. ♔d7 ♔e3 8. ♜xa2

می برد.

4. ♜g3+ ♔f4 5. ♜g2 ♔f3

یا 5. ... ♔e3 6. ♜b2 ♔e4
نمی تواند به ستونهای d یا f برود و

7. ♔d7 6. ... ♔e4 به ادامه اصلی تبدیل
می شود. 6. ♜b2 ولی

6. ♜d2 ♔e3 7. ♔d7? ♔xd2
8. e8=♔ ♜d1!

خوب نیست.

6. ... ♔e3 7. ♔d7 ♜d1+ 8. ♔c7
♜c1+ 9. ♔b7

سفید می برد، زیرا پیاده باکیش وزیر می شود.

به عبارت دیگر، سیاه نمی تواند به رخ سفید اجازه
رسیدن به عرض دوم را بدهد. اکنون سؤال این است، آیا
سفید می تواند وضع خود را بهتر کند یا خیر؟ او به طریقه
جالبی موفق به ایجاد یک پوزیسیون اکراهی می شود.

3. ♜a3 ♔h4!

بهترین دفاع. پس از 4. ♔f7 3. ... ♔g4
شاخه اصلی یک تمپ می گیرد، در حالیکه اکنون

4. ♔f7 ♜f1+ 5. ♔g6 ♜g1+
6. ♔h6 ♜e1 7. ♜a4+ ♔g3

مساوی می کند.

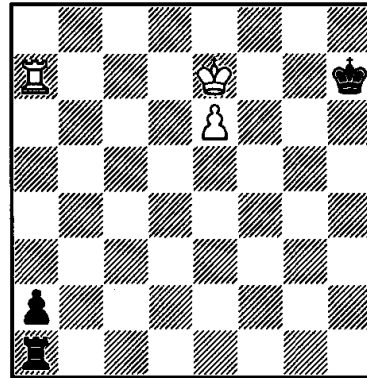
به دلیل آنکه شاه سیاه یک ستون اضافی در اختیار
دارد، مانور لاسکرکار ساز به نظر نمی رسد. اما سفید با

9. ♜h3+ ♔a2

10. ♜xh2!

می برد.

نکته بازی، اکنون رخ سیاه آچمز است و نمی تواند
پیاده را بگیرد.



(۱۹۱)

پ. کرس ۱۹۴۴

ایده لاسکر از آن زمان تا به حال به اشکال مختلف
توسط بازیکنانی که ایده های بدیع دیگری در این زمینه
ارائه داده اند، تکرار گردیده است. نمودار ۱۹۱ را در نظر
بگیرید که در آن برای تحقق ایده برد از یک پیاده مرکزی
استفاده شده، گرچه از سوی دیگر، رخ سیاه به طرز
غیرفعالی در مقابل پیاده خودی قرار گرفته است.

سفید نخست از پوزیسیون شاه سیاه به منظور
پیشروی پیاده اش به عرض هفتم بهره می گیرد.

1. ♔e8+ ♔g6

همان گونه که بعداً خواهیم دید، اگر سفید بتواند
رخ اش را به عرض دوم برساند بی آنکه شاه سیاه زیاد
به پیاده a نزدیک شود، به آسانی پیروز می شود. به
همین دلیل 1. ... ♔g8 سریعتر به باخت می رسد.

2. e7 ♔h5

این حرکت به منظور جوابگویی به 3. ♜a3 با
4. ... ♔h4 انجام شد. چون طرح سفید ♜h3+ و
5. ♜h2 بود. اگر سیاه در اینجا غیرفعال بازی کند،
این است آن چه رخ می دهد:

۱) 2. ... ♔g7 3. ♜a3 ♜b1

می‌شود و تهدید سیاه انتقال شاهش به d6 است. سفید برای بردن این پوزیسیون، باید یک آخر بازی مسئله‌وار دیگر را حل کند.

14. ♔g5 ♔e4

15. ♖b7!

اما در صورت 15. ♔e5! ♖d7? این سفید است که در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و پوزیسیون مساوی می‌شود. اما 15. ♖c7 هم امکان‌پذیر است. سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد زیرا نمی‌تواند به شاه سفید اجازه رسیدن به f5 را بدهد و 15. ... ♖e5+ در مقابل 16. ♔f6 به شکست می‌انجامد.

15. ... ♔e5

16. ♖d7!

فقط این حرکت که الان بازی شد به برد اجباری منتهی می‌شود.

16. ... ♔e4

17. ♖d1! ♔f3

18. ♖f1+ ♔e2

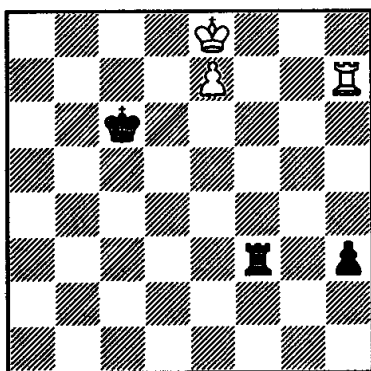
19. ♖f7

20. ♔f5

به آسانی می‌برد.

چه کسی فکر می‌کرد که راه حل این قدر طولانی باشد؟

این یک مثال دیگر است که در آن ایده لاسکر فقط پس از چند مانور پیچیده مقدماتی نمایان می‌شود.



(۱۹۲)

یک حرکت زیرکانه به پیروزی می‌رسد.

4. ♖a5!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، زیرا نه می‌تواند با شاهش پیشروی کند و نه می‌تواند آن را به عرض سوم ببرد که در آن صورت سفید می‌تواند حیلۀ جنگی لاسکر را به کار گیرد. نکات ظریفی که در چنین پوزیسیون‌های به ظاهر ساده‌ای پنهان است باور نکردنی است!

4. ... ♔g4

5. ♔f7!

نکته در اینجا است که سیاه اصلاً در ستون g کیش ندارد، بنابراین اکنون کاربرد ایده لاسکر موفقیت‌آمیز است!

5. ... ♖f1+

6. ♔g6 ♖e1

7. ♖a4+ ♔h3!

باز هم بهترین حرکت. سفید پس از 7. ... ♔g3 8. ♔f6 به آسانی پیروز می‌شود.

8. ♔f6 ♖f1+

9. ♔g5 ♖g1+

10. ♔h5 ♖e1

سیاه اگرچه شاه سفید را خیلی از پیاده دور کرده ولی متأسفانه شاه خود را یک عرض پایین‌تر آورده است.

11. ♖a3+ ♔g2

12. ♖x a2+

در بررسی لاسکر، با گرفتن این پیاده، بازی بی‌درنگ خاتمه می‌یافت، در حالیکه اینجا فقط پایان یک شروع است. با توجه به این حقیقت که شاه سفید دو ستون از پیاده دور است، سیاه می‌تواند سرسختانه دفاع کند.

12. ... ♔f3

13. ♖a7 ♖e6!

یک حرکت مهم، شاه سفید از عرض ششم بریده

و xh3 10. بازنده می‌شود.

7. d7 $\text{d3}+$

8. c6 e3

باز هم $\text{c3}+$... 8. امکان

9. b6 e3 10. $\text{h4}+$

و xh3 11. برد را به سفید می‌دهد. اکنون به نظر می‌رسد که سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد، اما هنوز یک امکان دیگر در پوزیسیون وجود دارد.

9. $\text{h4}+$! a5

اجباری است، زیرا سایر حرکتهای در مقابل

10. xh3 به شکست منتهی می‌شوند.

10. d6 !

در صورت

10. d7 $\text{d3}+$ 11. e8

و تهدید h8 12. سیاه با b3 ! ... 11. خود را نجات می‌دهد چون سفید باید شاهش را بازگرداند.

10. ... $\text{d3}+$

سیاه می‌تواند با

10. ... b6 11. xh3 ? xh3

12. $\text{e8}=\text{king}$ $\text{d3}+$

و به دنبال آن $\text{e3}+$... 13. برای مساوی دام بگستراند، اما h8 ! 11. به سادگی می‌برد.

11. c5 ! e3

یا اینکه

11. ... $\text{c3}+$ 12. d4 c8 13. xh3

و 14. e3

12. xh3 !

می‌برد. پس از a3 13. xh3 12. سیاه مات است! یک مارپیچ شگفت آور.

پوزیسیون‌های جالب و آموزنده دیگری با همین

تم وجود دارند ولی پرداختن به آنها ما را از منظور اصلی مان خیلی دور می‌کند. خواننده علاقه‌مند خود می‌تواند مثال‌های زیادی از این گونه آخر بازی‌ها را

پیاپیاده سیاه که در عرض سوم قرار گرفته برتری‌های مختلفی به سفید می‌دهد. اولاً، برای اجرای طرح لاسکر، سفید نیاز به آن دارد که شاه سیاه را یک عرض دورتر براند. دوماً او اکنون می‌تواند در شرایط معین از رخ‌اش برای حمایت شاه در مقابل کیش استفاده کند، زیرا پیاده‌اش یک حرکت زودتر وزیر می‌شود. این عوامل به یک برد آموزنده منتهی می‌شوند.

1. d8 $\text{d3}+$

2. c8 e3

3. $\text{h6}+$

مانور به خوبی شناخته شده مان را آغاز می‌کنیم، اما آیا مطمئناً شاه سیاه در جناح وزیر ستون‌های فراوانی را در اختیار خود دارد؟ همان گونه که خواهیم دید، سفید باید از چند امکان مخفی برای پشتیبانی از طرح اصلی خود استفاده کند.

3. ... c5 !

بهترین خانه برای شاه. d5 ... 3. اجازه d7 4. را به سفید می‌دهد و b5 ... 3. در مقابل d6 ! 5. $\text{d3}+$ 4. ناکام می‌ماند و پیاده سفید با کیش وزیر می‌شود! اما، این همه به معنای آن است که اکنون می‌توان شاه سیاه را عقب‌تر راند.

4. d7 $\text{d3}+$

5. c7

سفید با e8 5. به جایی نمی‌رسد، چون سیاه e3 ... 5. یا a3 ... 5. بازی می‌کند.

5. ... e3

6. $\text{h5}+$ b4 !

اکنون شاه باید ستون c را ترک کند، زیرا c4 ... 6. بلافاصله در مقابل

7. d7 $\text{d3}+$ 8. c6 9. $\text{h4}+$

تا در نزدیک شدن شاه سفید اخلاص ایجاد کند که در این حالت پس از 2.b7 مساوی می‌کند یا اینکه

2. ♖e1+ ♔f4 3. ♖f1+ ♔e5 4. b7 f5 5. ♔c7 ♖f8 6. b8=♔ ♖xb8 7. ♔xb8 f4 8. ♔c7 ♔e4 9. ♔d6 f3 مساوی می‌شود. 3.b8=♔ 2. ...f5 یا اینکه 3. ♖a1 ♖b8

3. ... ♖xb8 4. ♖xb8 f4 5. ♖b4+

یا اینکه

5. ♖e8+ ♔d4 6. ♖f8 ♔e3

و 7. ...f3 مساوی می‌شود.

5. ... ♔e3 6. ♔d5 f3 7. ♖b3+ ♔e2

اما ادامه

7. ... ♔f4? 8. ♔d4 f2 9. ♖b1 ♔f3 10. ♔d3

به برد سفید می‌انجامد.

8. ♔e4 f2 9. ♖b2+ ♔e1 10. ♔e3 f1=♔+!

با یک مساوی کتابی.

2.b7 f5

یا اینکه

2. ... ♖b8 3. ♔c7 ♖xb7+ 4. ♔xb7 f5 5. ♔c6

می‌برد.

3.b8=♔ ♖xb8

4. ♖xb8 f4

5. ♔d5 f3

6. ♔e4 f2

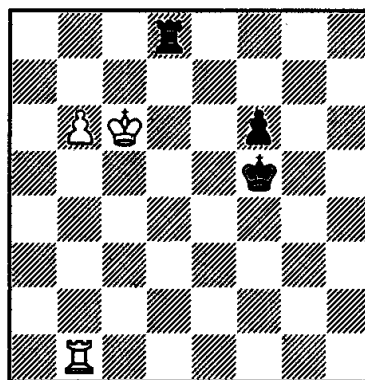
7. ♖f8 ♔g3

8. ♔e3 1-0

حتی ساده‌ترین آخر بازی‌ها باید با دقت بازی

شوند!

هم در بازی‌ها و هم در بررسی‌ها پیدا کند. این صحنه نهایی یکی از آخر بازی‌های رخ و پیاده در مقابل رخ و پیاده است که بار دیگر بر درک صحیح از آخر بازی‌های مقدماتی تأکید دارد. این مثال به ما نشان می‌دهد که حتی در رویارویی‌های قهرمانی جهان هم خطاهایی در آخر بازی صورت می‌گیرد.



(۱۹۳)
حرکت سیاه

آلخین - باگولوبوف ۱۹۲۹

این صحنه، برگرفته از نوزدهمین بازی رویارویی آلخین - باگولوبوف، ۱۹۲۹، است. سفید به وضوح وضع بهتری دارد، زیرا پیاده رونده‌اش را که فقط دو خانه با وزیر شدن فاصله دارد و توسط شاه و رخ حمایت می‌شود، نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه باید به زودی رخ‌اش را قربانی کند، بنابراین تنها شانس او برای تساوی در پیاده‌اش خلاصه می‌شود. بازی بدین‌گونه ادامه پیدا کرد:

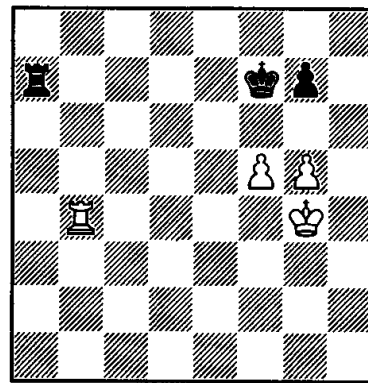
1. ... ♔g4?

اصلی که پیشتر ارائه شد فراموش می‌شود. وقتی که زمان، مطرح است پوزیسیون هر شاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند حتی‌الامکان در نزدیک شدن شاه دشمن محدودیت ایجاد کند. در مثال‌مان، روشن است که سیاه باید به زودی رخ‌اش را در خانه b8 قربانی کند که در آن صورت، شاه سفید برای متوقف کردن پیاده سیاه، باید به سرعت ممکن از ستون d عبور کند. ولی این قضیه به دفاع صحیح سیاه بستگی دارد. او باید با 1. ... ♔e4! شاهش را به ستون e ببرد

ب: رخ و دو پیاده در مقابل رخ و پیاده

در این نوع وضعیت هم، تعیین قواعد کلی دشوار است، زیرا اوضاع بیشتر به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. از این رو بار دیگر به مثال‌هایی بسنده می‌کنیم که از بالاترین ارزش عملی برای شطرنج‌باز متوسط برخوردار باشد.

با پوزیسیونی آغاز می‌کنیم که در آن سفید دو پیاده متصل در مقابل یک پیاده منفرد سیاه دارد.



(۱۹۴)

چخور - کازاکوویچ ۱۹۴۹

معمولاً هنگامی که هیچ یک از پیاده‌ها رونده نیست، مدافع چشم‌اندازهای خوبی برای مساوی دارد. سفید منطقاً فقط هنگامی که پیاده‌هایش پیشروی زیاد کرده باشند یا اگر شاهش بتواند خانه‌های کلیدی جلو پیاده‌هایش را اشغال کند شانس برد پیدا می‌کند. ادامه بازی، بردی را که بر پوزیسیون مطلوب مهره‌های سفید مبتنی است، نشان می‌دهد:

1. ♖h5

خانه نیرومندی برای شاه که انتخاب حرکت را برای سیاه سخت می‌کند.

1. ... ♜c7

1. ... ♖g6+ مساوی، در صورت 2. ♜g7+، اغواکننده به نظر می‌رسد ولی این حرکت با 2. ♜h6! رد می‌شود. 2. ... ♜f6 3. ♖g6+ 4. ♜b6+!

(4.g7 ♜a1! مساوی می‌شود)

4. ... ♜e5 5. ♖g7 ♜a8 6. ♜g6 ♜g8 7. ♜h7 ♜a8 8. ♖g8=♜ ♜xg8 9. ♜xg8 f4 10. ♜g6 f3 11. ♜g5

می‌برد، همچنین

1. ... ♜a1 2. ♜b7+ ♜f8 3. ♜g6 ♜a6+ 4. ♜f6 ♜g6 5. ♜g6 ♜a8 6. ♜h7

به برد آسان سفید می‌انجامد. اگر سیاه 2. ♜b7+ بازی کند به شاخه اصلی می‌رسیم.

2. ♜b8 ♜c6

این حرکت بیشترین مشکل را برای سفید ایجاد می‌کند. بازی اصلی بدین گونه ادامه یافت:

2. ... ♜a7 3. ♖g6+ ♜f6 4. ♜f8+ ♜e5 5. ♜f6!

(در صورت 5. ♜f7 ♜a1 سفید جرئت انجام 6. ♜xg7? را ندارد چون سیاه با 6. ... ♜f4! حتی

به پیروزی می‌رسد!)

5. ... ♜g6 6. ♜h6 ♜a1 7. ♖g7 ♜h1+ 8. ♜g6 ♜g1+ 9. ♜f7

ممکن بود بازی بدین گونه پایان یابد:

9. ... ♜f5 10. ♖g8=♜ ♜xg8 11. ♜xg8 f4 12. ♜g6 f3 13. ♜g5 ♜e4 14. ♜g4

با بردی آسان.

3. ♖g6+

اگر سیاه

1. ... ♜a6 2. ♜b7+ ♜f8 3. ♜b8+ بازی کرده بود، الان 3. ... ♜e7 را در اختیار داشت.

سفید در آن هنگام با 4. ♜f6+! به پیروزی می‌رسید،

4. ... ♜g6 5. ♖g6 ♜a1 6. ♖g7 ♜h1+ 7. ♜g6 ♜g1+ 8. ♜h7 ♜h1+ 9. ♜g8 f5 10. ♜b7+ ♜e6

(یا اینکه)

2. ... ♖c1

3. ♜b7+ ♔f8

4.f5

اکنون سفید آشکارا به هدفش رسیده است و تهدید بردن بازی با 5. ♜b8+ و 6.f6+ را دارد. اما به منظور دستیابی به این پوزیسیون، شاه سفید ناگزیر است پیاده‌ها را رها کند. سیاه می‌تواند از این شرایط برای دست زدن به یک دفاع موفقیت‌آمیز استفاده کند.

4. ... ♜g1!

بار دیگر با این تنها دفاع، شاه سفید بریده می‌شود.

5. ♜b8+ ♔e7

6.f6+

راه دیگری برای بهبود وضعیت وجود ندارد.

6. ... ♔e6

7. ♜e8+ ♔f5

8. ♔h7

اگر 8.e6 ♔xf6 مساوی می‌شود، یا اینکه 8. ♜e7 ♜g2 9. ♜xf7 ♔xe5 10. ♜g7 ♜f2 11.f7 ♔e6 12. ♔g6 ♜f6+ مساوی است.

8. ... ♜g2

9. ♜e7 ♜g5!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا پس از

9. ... ♜g1 10. ♜xf7 ♔xe5 11. ♜g7!

12. ♔h1+ 13. ♔g6 ♜g1+ 14. ♔f7

سفید می‌برد. حرکت متن، سفید را در وضعیت اکراهی

قرار می‌دهد، زیرا اکنون در صورت

10. ♔h8 ♜g1! 11. ♜xf7 ♔xe5

12. ♜g7 ♜h1+

مساوی می‌شود.

9.e6! fe 10. ♔g6

به برد سفید می‌انجامد. 4. ♜a7!، اما در صورت 4. ♜b8+ فوری پس از

4. ... ♔e7 5.f6+ ♔d7 6. ♜f8 ♜g1+

سیاه تا آنجا که خانه f5 را برای شاه خودی آزاد کند کیش می‌دهد. با حرکت متن از وضع اکراهی برای کشاندن رخ سیاه به یک ستون بالاتر استفاده می‌شود.

4. ... ♜h2 5. ♜a8+ ♔e7

یا اینکه

5. ... ♔g7 6.f6+ ♔h7 7.e6!

6.f6+ ♔d7 7. ♜f8 ♜h7

اکنون 7. ... ♜g2+ در مقابل

8. ♔f4 ♔e6 9. ♜e8+ ♔d5

10. ♜d8+ ♔c6 11. ♜f8

بازنده می‌شود.

8. ♔f5 ♜h5+ 9. ♔f4 ♜h7 10. ♔g5 ♔e6

یا اینکه 11. ♜e8 ♔c6 10. ... ♔c6 می‌برد.

11. ♜e8+ ♔d5 12.e6 fe 13. ♔g6 14.f7

و

به برد می‌رسد.

2. ♔h6

در صورت 2. ♜b7+ سیاه نمی‌تواند

2. ... ♔e6? 3.f5+ ♔xe5 4. ♜e7+

و 5. ♜xf7 بازی کند زیرا سفید به پیروزی می‌رسد، اما

2. ... ♔f8! 3.f5 ♔xe5 4. ♔f6 ♜e1

5. ♜xf7+ ♔g8 6. ♜g7+ ♔h8 7. ♜a7 ♜f1!

به یک مساوی کتابی منجر می‌شود. حرکت متن، تهدید 2. ♔g7 را دارد بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

2. ♖h7 ♖h1+ 3. ♔g3 ♖g1+
4. ♔f3 ♖h1

مساوی است.

2. ... ♔g7
3. ♖g6+ ♔h7
4. ♖e6 ♔g7
5. ♔g3 ♖f1

حرکتی ساده که به شاه سفید هیچ شانس برای رسیدن به مرکز نمی‌دهد.

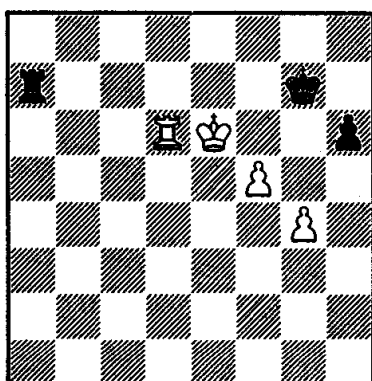
6. ♖e7+ ♔f6
7. ♖h7 ♖h1
8. ♔g2 ♖h4
9. ♔f3 ♖h1

وضع سفید هیچ گونه بهبودی پیدا نکرده. پس از حرکت‌های بعدی

10. ♖h8 ♔g7 11. ♖d8 ♖f1+
12. ♔g2 ♖f4 13. ♖d7+ ♔f6
14. ♖d6+ ♔g7 15. ♔g3

به تساوی توافق شد.

جالب آن که حتی اگر شاه سفید موفق به پیشروی به بالای مرکز صفحه هم می‌شد به پیروزی نمی‌رسید.

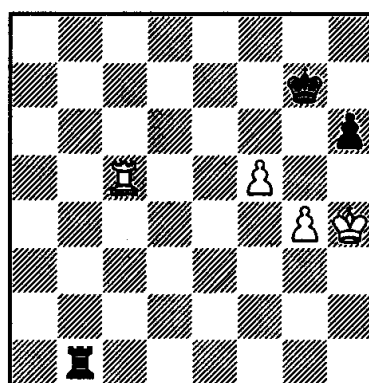


(۱۹۲)

10. ♖xf7 ♔xe5
11. ♖g7 ♔xf6

مساوی.

اکنون به بررسی پوزیسیونی می‌پردازیم که یکی از پیاده‌های متصل سفید رونده باشد. در این حالت شانس پیروزی خیلی بیشتر است و سیاه به ندرت قادر به تساوی است. نمودار ۱۹۶ وضعیتی را نشان می‌دهد که به کرات در بازی‌ها ایجاد می‌شود.



(۱۹۶)

(کرس - اسمیسلفوف ۱۹۴۹)

این وضعیت (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) در بازی کرس - اسمیسلفوف، سال ۱۹۴۹ ایجاد شد و عمدتاً به دلیل آنکه شاه سفید از یک ستون اضافی برای نفوذ به سمت راست محروم است به برد نمی‌رسد.

بازی بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1. ♖c7+ ♔f6

شاه سیاه نباید به عرض آخر برود، زیرا 1. ... ♔g8 در مقابل

2. ♔h5 ♖b6 3. ♖e7

و ♖e6 به شکست می‌انجامد.

2. ♖c6+

یا اینکه

از سفید کاری ساخته نیست. آخر بازی پیاده، پس

از

1. ♖d7+ ♜x d7 2. ♔x d7 ♜f6

و در ادامه، 3. ...h5 مساوی است و ♜g6

در اوضاع بهبودی ایجاد نمی‌کند، همچنین 1. ♜b6

در مقابل

1. ... ♜c7 2. ♜b8 ♜c6+ 3. ♔e7

7f ♜ 8e ♔.4 +7c ♜

ناکام می‌ماند، تهدید 5...h5 است،

همان گونه که پیشتر گفته شد، چون شاه سفید در

چنین پوزیسیون‌هایی از فضای کافی برای مانور در

سمت راست پیاده‌ها برخوردار نیست، نمی‌تواند کاری

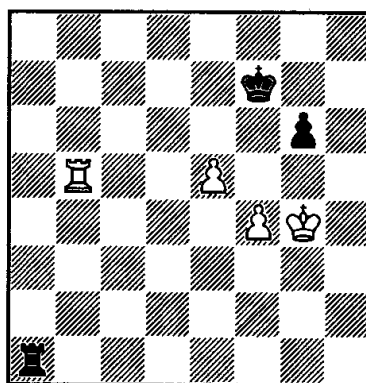
صورت دهد. یعنی آنکه اگر ما نمودار ۱۹۶ را یک

ستون به چپ حرکت دهیم (نمودار ۱۹۸)، به دلیل

آنکه سفید می‌تواند با شاهش به موقع پیشروی کند

شانس برد دارد.

(۱۹۸)



بازی ممکن است بدین گونه پیش برود

1. ♜b7+ ♔e6 یا اینکه

1. ... ♔f8 2. ♔g5 ♜a6 3. ♜d7

و 4. ♜d6 می‌برد.

2. ♔g5 ♜g1+ 3. ♔h6

خانه کلیدی!

3. ... ♜g4 4. ♜b6+ ♔e7 5. ♜f6

♔d7 6. ♔h7!

سفید همان طور که خواهیم دید باید تقابل بگیرد.

6. ... ♔e8 7. ♔g8! ♔e7

یا اینکه

7. ... ♜g1 8. ♔g7 ♜g4 9. ♜f7

می‌برد.

8. ♔g7 ♔e8 9. ♜f7 ♔d8

یا اینکه

9. ... ♜g1 10. ♔f6 ♜g4 11. f5! gf

12. ♜a7

می‌برد.

10. ♔f8 ♜h4

تهدید 11.e6 بود.

11. e6 ♜h8+ 12. ♔g7 ♜h4 13. ♔xg6

می‌برد. البته سیاه در صورت انجام حرکت می‌تواند

پیشروی شاه سفید را متوقف کند و با

1. ... ♜g1+ 2. ♔f3 ♔e7 مساوی کند.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که

هر دو پیاده متصل سفید رونده هستند.

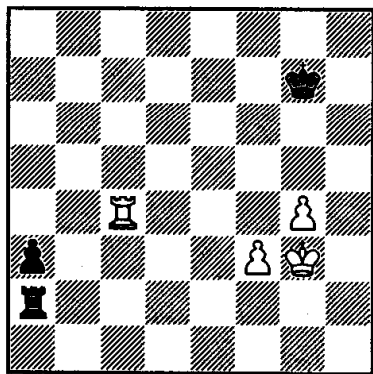
سفید معمولاً در اینجا به برد می‌رسد، اما بعضی

استثنائات وجود دارند، به خصوص اگر یکی از پیاده‌ها

پیاده رخ باشد. بحث‌مان را با مثال جالب نمودار ۱۹۹

آغاز می‌کنیم.

(۱۹۹)



سفید پیاده رخ ندارد بنابراین همان گونه که

گفته شد باید به پیروزی برسد. اما نکته در اینجا

مستقر بود، زیرا رخ سفید هنگامی که پیاده سیاه را می‌گیرد از آن حفاظت می‌کند.

3. ... ♔f6

4.f4 ♔e6

5. ♖a5

سفید باید در پیش راندن پیاده‌هایش احتیاط کند، مثلاً

5. ♖a6+ ♔d5 6.g5 ♔e4 7.g6 ♖b1!

مساوی می‌شود.

5. ... ♔f6

6. ♖a6+ ♔g7

7.f5 ♔f7

یا اینکه

7. ... ♖b1 8. ♖xa2 ♔f6 9. ♖a6+

می‌برد.

8.g5 ♔g8

یا اینکه

8. ... ♖b1 9. ♖xa2 ♖b4 10. ♔f2

می‌برد.

9. ♖a7 ♔f8

10.g6

می‌برد.

تهدید سفید 11.f6 و به دنبال آن مات است و 10. ... ♖b1 در مقابل

11. ♖xa2 ♖b5 12. ♖f2

شکست می‌خورد.

این مثال نشان می‌دهد هنگامی که رخ سیاه جلوی پیاده‌اش باشد، بیشتر از حالتی که در کنار پیاده قرار گرفته باشد می‌تواند مشکل‌ساز شود. از سوی دیگر سفید باید تلاش کند تا یکی از پیاده‌هایش را در خانه مبدأ نگه دارد، که در این صورت پیروزی آسان می‌شود.

است که سیاه می‌تواند رخ‌اش را جلوی پیاده‌اش نگه دارد یا از کنار از آن حمایت کند. همان گونه که تحلیل زیر نشان می‌دهد با هیچ روشی نمی‌توان بازی را نجات داد:

1. ... ♖a1

اگر سیاه از کنار از پیاده‌اش حفاظت کند، سفید مشکلات کمتری پیش رو دارد، مثلاً

1. ... ♖b2 2. ♖a4 a2 3. ♖a6

(اما ♖b4+!؟ ♔f4؟ خوب نیست)

3. ... ♔f7 4.g5 ♔g7 5. ♔g4 ♔f7

(سیاه فقط می‌تواند انتظار بکشد)

6.f4 ♔g7 7.f5 ♖g2+ 8. ♔f4

♖f2+ 9. ♔e4 ♖e2+ 10. ♔f3

♖b2 11. ♖a7+ ♔f8 12.g6 ♔g8

13.f6

می‌برد، زیرا در صورت عزیمت رخ به عرض هشتم، پیاده سیاه از بین می‌رود.

2. ♖a4 a2

3. ♔g2!

تنها راه برد! حرکت خوش ظاهر 3. ♔f4 فقط

منجر به تساوی می‌شود، پس از

3. ... ♔f6 4. ♖a6+ ♔g7 5.g5

(یا اینکه

5. ♔g5 ♖f1 6. ♖a7+ ♔g8

7. ♖xa2 ♖xf3

مساوی می‌شود)

5. ... ♔f7

سفید نمی‌تواند 6. ♔f5 را به دلیل 6. ... ♖f1

بازی کنند. اما اگر پیاده f در f2 بود، 3. ♔f4

ساده‌ترین راه برد محسوب می‌شد. سفید می‌توانست

آنقدر شاه و پیاده g را پیش براند تا سیاه برای

جلوگیری از مات شدن مجبور به قربانی کردن

پیاده‌اش شود. پیاده سفید در f2 به طرز ایده‌آلی

1. ...a2!

این حرکت، رخ سفید را در ستون a میخکوب می‌کند، در حالی که پس از 1. ... c3 این حالت وجود نداشت.

2. h5+ ♔f6

ممکنه دیگر

2. ... ♔h6 3. ♔h4 ♖h2+ 4. ♔g4 ♜b2 5. ♜a6+ ♔g7 6. ♔g5 ♜b5+ 7. ♔h4 ♜b2 8. g4 ♔f7!

است که به شاخه اصلی تبدیل می‌شود.

3. ♔h4

تنها تلاش در صورت

3. g4 ♜c5! 4. ♜xa2 ♔g5!

سیاه یک مساوی تئوریک ایجاد می‌کند.

3. ... ♜h2+

سیاه می‌توانست یک حرکت انتظاری هم با رخ انجام دهد، چون در هر حال قادر به جلوگیری از پیشروی پیاده g سفید نیست.

4. ♔g4 ♜b2

5. ♜a6+ ♔f7

یا اینکه

5. ... ♔g7 6. ♔g5 ♜b5+ 7. ♔h4 ♜b2 8. g4 ♔f7!

مساوی می‌شود.

6. ♔g5 ♜b5+

یک حرکت کلیدی، زیرا سیاه نباید اجازه دهد شاهش به عرض آخر رانده شود،

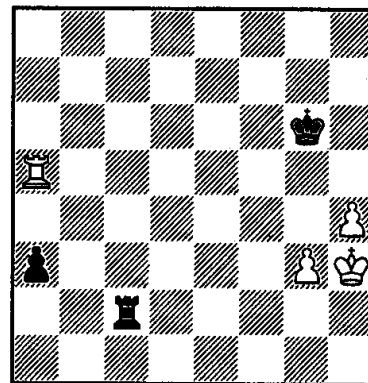
مثلاً

6. ... ♜c2? 7. ♜a7+ ♔g8 8. g4

و در ادامه 9. h6 و 10. ♔h5 می‌برد. اکنون شاه سفید باید عقب نشینی کند چون 7. ♔h6 اجازه 7. ... ♜b6+! را می‌دهد.

7. ♔h4 ♜b2

اینک وضعیت دشوارتری را بررسی می‌کنیم که در آن یکی از پیاده‌های سفید، پیاده رخ است. در این حالت، شانس‌های دفاعی سیاه بیشتر می‌شود، زیرا شاه سفید در مقابل کیشهای افقی، حفاظ کافی ندارد. یک مثال کلاسیک از این وضعیت در نمودار ۲۰۰ مشاهده می‌شود.



تاراش - چیگورین ۱۸۹۳

(۲۰۰)
حرکت سیاه

این پوزیسیون در سال ۱۸۹۳ در رویارویی تاراش - چیگورین خلق شد. سیاه در اینجا می‌توانست رخ را جلو یا کنار پیاده خودی قرار دهد. اما در مقایسه با نمودار ۱۹۹، رخ سیاه در عرض، بهتر می‌تواند از پیاده حمایت کند زیرا آماده است که به شاه سفید از کنار کیش دهد. سیاه در این صورت می‌تواند مساوی کند، در حالی که با وجود رخ در جلوی پیاده شکست می‌خورد.

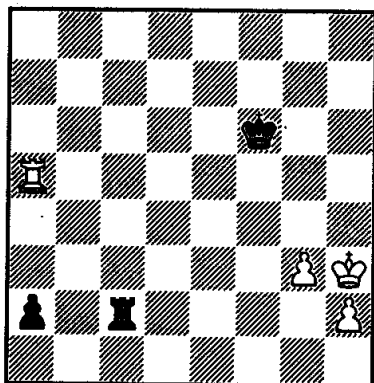
در جریان بازی، چیگورین طرح غلطی را انتخاب کرد و پس از

1. ... ♜a2? 2. ♔g4 ♜a1 3. ♜a6+ ♔f7 4. ♔g5 a2 5. g4

(پیاده‌های سفید اکنون زیاد پیشروی کرده‌اند)

5. ... ♔e7 6. ♜a7+ ♔e8 7. h5 ♔f8 8. h6 ♜b1 (8. ... ♔g8 9. ♔g6) 9. ♜xa2

شکست خورد. بازنده بعدها دفاع صحیح را طی تحلیلی آموزنده نشان داد:



(۲۰۱)

سخت می‌توان باور کرد که نتیجه این پوزیسیون بستگی به نوبت حرکت یکی از طرفین داشته باشد! واضح است که در مقابل طرح $g4, \text{g3}, h3, \text{h4}, \text{a6+}, g5, \text{g4}$ از دست سیاه کاری ساخته نیست. در واقع با داشتن نوبت حرکت، سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.g4 ♔e6

تنها شانس سیاه، بردن شاهش به جناح وزیر است. در صورت

1. ... ♖b2 2. ♔g3 ♖c2 3. h3 ♖b2
4. ♔h4 ♖h2

(تهدید سفید a6+ و h5 است)

5. ♖a6+ ♔e5

(یا اینکه 6.g5 و 5. ... ♔f7 و 7.g4 می‌برد)

6. ♔g5 ♖xh3

(یا اینکه)

6. ... ♔d4 7. h4 ♔c3 8. h5 ♔b2
9. ♔h6

و در ادامه، پیشروی پیاده g به برد می‌رسد)

7. ♖xa2 ♖h1 8. ♖e2+ و 9. ♔f6

می‌برد.

2. ♔g3 ♔d6

3.h3

با کمال شگفتی، سفید نمی‌تواند 3.h4 بازی کند چون سیاه تا زمانی که شاه سفید پیاده‌ها را رها نکند،

8.g4 ♖c2

در صورت 8. ... ♔g7? سفید پس از 9.h6+ و 10. ♔h5 به برد می‌رسد. در این دفاع، با وجود رخ سفید در a6، استقرار شاه در f7 برای سیاه اهمیت حیاتی دارد، تا از

9. ♔g5 ♖c5+ 10. ♔h6?

با 10. ... ♖c6+! جلوگیری کند.

سفید دیگر نمی‌تواند هیچ گونه پیشرفتی داشته باشد.

9.h6

یا اینکه

9. ♖a7+ ♔f6 10.g5+ ♔f5 11.h6
(11. ♖a5+ ♔f4)

11. ... ♖h2+ 12. ♔g3 ♖h1 13. ♖xa2
♔xg5

مساوی می‌شود. یا اینکه

9.g5 ♖c4+ 10. ♔g3 ♖c3+
11. ♔f4 ♖c4+ 12. ♔e3 ♖h4 13.h6
(13.g6+ ♔g7 14. ♖a7+ ♔g8)
13. ... ♖g4

مساوی است.

9. ... ♖c6!

و بازی مساوی می‌شود.

با توجه به این که سلاح دفاعی سپاه در اینجا کیش در عرض بود می‌توانیم از خود سؤال کنیم آیا سفید با پیشروی پیاده g اش وضعیت بهتری پیدا می‌کرد یا خیر؟ در آن صورت این عمل یک نوع حفاظ برای شاه هنگام پیشروی هر دو پیاده بود. این روند اغلب راه صحیح برد محسوب می‌شود و فقط زمانی که پیاده‌ها زیاد عقب مانده باشند کار آن نیست. نمودار ۲۰۱ یک مثال عالی از این دست پوزیسیون محسوب می‌شود.

12. ♖h6 ♙c3

13. h5!

سفید با این حرکت از آخرین دام

h1! ♙h7? 13. مساوی پرهیز می‌کند.

13. ... ♙d4

14. ♖h7 ♙e5

15. g8=♙

شاه سیاه فقط یک تمپ عقب است.

اکنون درمی‌یابیم که اگر در نمودار ۲۰۱ نوبت

حرکت با سیاه بود، می‌توانست بلافاصله با بازی

متقابل در جناح وزیر دست به کار شود. توجه داشته

باشید که اگر نحوه استقرار رخ سفید اندکی بدتر بود

مثلاً به جای a5، در a4 قرار داشت سیاه به آسانی

مساوی می‌کرد او می‌توانست با

1. ... ♙f5 2. ♙a5+ ♙e4 3. g4 ♙f4

4. ♙a4+ (4. g5 ♙a1=♙) 4. ... ♙g5

مساوی کند. بر می‌گردیم به نمودار ۲۰۱ با دادن نوبت

حرکت به سیاه:

1. ... ♙e6!

2. g4 ♙d6

3. ♙g3

3. g5 زود هنگام است، به دلیل 3. ♙e6! با تهدید

4. ... ♙c5

3. ... ♙c6

4. h3

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید نمی‌تواند

حرکت پیاده‌هایش را سریع‌تر کند چون پس از

4. g5 ♙b6 5. ♙a8 ♙b5

در مقابل کیش‌های عرضی دفاعی ندارد.

4. ... ♙b6

5. ♙a8 ♙b5

6. ♙h4

از عرض کیش می‌دهد و آنگاه با ♙c4! ... مساوی

می‌کند. یا اینکه 3. g5 ♙c5 مساوی می‌شود.

3. ... ♙c6

4. ♙h4

سفید نباید مجدداً شاهش را بی‌حفاظ کند، زیرا

پس از

4. g5 ♙b6 5. ♙a8 ♙b5

تهدید سیاه کیش‌های افقی است و شاه سفید نمی‌تواند

به دلیل ♙c4+ ... و ♙a4 ... به عرض چهارم

برود. پیاده g را تا زمانی که وضعیت شاه سفید

اطمینان بخش شود نمی‌توان پیش راند.

4. ... ♙b6

5. ♙a8 ♙b5

تهدید 6. g5 و سپس 7. ♙h5 بود.

6. ♙h5 ♙b4

7. g5

سفید باز باید مراقب باشد، زیرا تهدید سیاه

7. ... ♙c5+ و 8. ... ♙a5 بود.

7. ... ♙b3

8. h4!

دقیق تا به پایان! 8. g6 پس از

8. ... ♙c8! 9. ♙a7 ♙h8+ 10. ♙g4

♙h6!

فقط به تساوی منتهی می‌شد.

8. ... ♙c1

یا اینکه

8. ... ♙c8 9. ♙xa2 ♙xa2 10. g6 ♙b3

11. g7 ♙c4 12. ♙g6 ♙d5 13. h5

♙e6 14. h6

سفید می‌برد. شاه سیاه خیلی دور است.

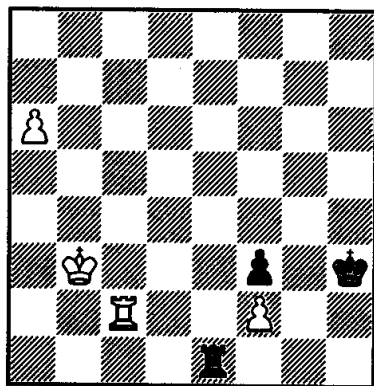
9. g6 ♙a1=♙

10. ♙xa1 ♙xa1

11. g7 ♙g1

مثال های عملی

با یک پوزیسیون جالب، برگرفته از بازی
آلاتور تسف - چخوور، ۱۹۳۷ آغاز می کنیم.



(۲۰۲)

آلاتور تسف - چخوور ۱۹۳۷

در نگاه نخست، پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می رسد. پیاده a سفید خیلی نیرومند است و دیر یا زود سیاه باید رخ اش را در ازای آن، فدا کند. حمله متقابل به پیاده f سفید با وجود رخ محافظ هم دشوار است. در این حالت از سیاه چه کاری ساخته است؟ اما آخر بازی های رخ به ترفند پذیری مشهورند و امکانات غیر منتظره ای در خود نهفته دارند که به ندرت با یک تجزیه و تحلیل سطحی آشکار می شود. با بررسی دقیقتر، در می یابیم که سیاه شانس گرفتن پیاده f را هنگامی که مجبور به قربانی کردن رخ با پیاده a شود دارد. دوماً، اگر سفید تلاش کند تا با استفاده از شاه بی کمک رخ، به برد برسد سیاه می تواند به نحو مؤثری از رخ برای کیش های عرضی استفاده کند.

سوماً، اگر سفید در مقابل کیش ها با قرار دادن رخ اش در c2 دست به دفاع بزند، سیاه در بعضی حالت ها می تواند e2 ... بازی کند.

با تجزیه و تحلیل عمیقتر پی خواهیم برد که شانس های متقابل سیاه تقریباً برای نجات بازی بالاست. فقط با بازی بی نهایت دقیق است که سفید

همانند طرح قبلی، سفید از پیاده g به عنوان یک سپر برای پیشروی شاهش بهره می گیرد.

6. ... ♖b4

7.g5 ♖b3

8.g6

یا ♜c1 8. ♖h5 تبدیل به همین شاخه می شود.

8. ... ♜c1

این ادامه از

8. ... ♜c4+ 9. ♖h5 ♜a4 10. ♜xa4 ♜xa4 11.g7 a1=♚ 12.g8=♚

که آن هم مساوی می شود، ساده تر است.

9. ♖h5

اما 9.g7 به دلیل 9. ... ♜g1 خوب نیست.

9. ... a1=♚

10. ♜xa1 ♜xa1

11.g7

واضح است که با ♜c4 11.h4 تفاوت

محسوسی به وجود نمی آید.

11. ... ♜g1

12. ♖h6 ♖c4

13. ♖h7 ♖d5

14.g8=♚ + ♜xg8

15. ♖xg8 ♖e5

و با سقوط قطعی آخرین پیاده پوزیسیون کاملاً مساوی است.

گرچه آخر بازی های جالبتر دیگری نیز در مورد رخ و پیاده وجود دارد. ولی به نظر می رسد که این مقدار پایه تئوریک برای هدایت این آخر بازی کافی باشد. در خاتمه به بررسی چند مثال عملی می پردازیم تا ببینیم چگونه می توان از این دانش پایه در مورد آنها بهره جست.

6. a8=♔ ♖x a8 7. ♖x a8 ♔xf2

مساوی می‌شود و 6. ♔b7 اجازه

6. ... ♖e7+ 7. ♔b6 ♖e8

را می‌دهد. اما سفید طرح ظریفی در آستین دارد. اگر رخ‌اش در c2 باشد، می‌تواند با ♔b7-b8 از کیش فرار کند، در این حال ♖x a7 ... خوب نیست زیرا رخ سفید از پیاده f دفاع می‌کند و ♖e8+ ... در مقابل c8 بی‌فرجام می‌ماند. با این وجود اگر حالا سفید ♖c2 6. بازی کند، سیاه می‌تواند با

6. ... ♖e6+ 7. ♔b7

(7. ♔c7 ♖e8! یا) 7. ... ♖e2!

دفاع کند نکته در این است که پس از

8. ♖xe2 ♔e8=♔

دیگر کیش نیست و 8. a8=♔ ♖xc2 و در ادامه گرفتن f2 آشکارا مساوی است.

اما سفید پیش از پیروزی به ایده دیگری نیاز پیدا می‌کند ...

6. ♔c6!

این حرکت زیبا سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد! اکنون 7. ♔b7 6. ... ♖c8+ یا 7. ♔d7 6. ... ♖e6+ به برد می‌رسند. همچنین شاه سیاه نمی‌تواند از پیاده f به دلیل 7. a8=♔ جدا شود. سرانجام، اگر رخ ستون e را ترک کند (مثلاً 7. ♖h8 ... 6.)، بازی با

7. ♔b7 ♖h7+ 8. ♔b6 ♖h8

(یا اینکه

8. ... ♖h6+ 9. ♔c5! ♖h8 10. a8=♔

می‌برد)

9. ♖c2 ♖e8 10. ♔c7!

به شاخه اصلی تبدیل می‌شود.

6. ... ♔f1(g1)

7. ♔b7 ♖e7+

8. ♔b6 ♖e8

موفق به پیروزی می‌شود، بدین گونه:

1. a7 ♖e8

2. ♖a2 ♖a8

این حرکت‌ها و چند حرکت بعدی به توضیح چندانی نیازمند نیستند.

3. ♔c4 ♔g2

4. ♔c5!

اکنون باید تعیین شود که شاه سفید بدون ترس از ♖x a7 ... تا کجا می‌تواند از پیاده f فاصله بگیرد.

حرکت متن، درست پس از

4. ... ♖x a7 5. ♖x a7 ♔xf2 6. ♔d4

کارگر می‌افتد ولی 4. ♔b5? به سیاه اجازه می‌دهد تا با

4. ... ♖x a7! 5. ♖x a7 ♔xf2 6. ♔c4 ♔e2!

به تساوی برسد. به عبارت دیگر شاه سفید نمی‌تواند از ستون c یا عرض پنجم آنسو تر برود، که در آن صورت سیاه می‌تواند ♖x a7 ... بازی کند.

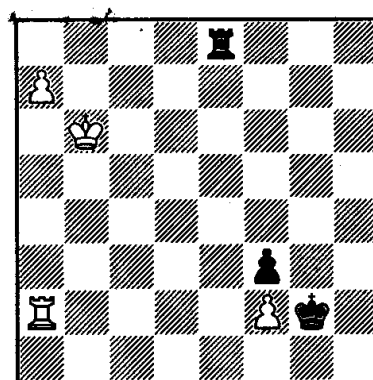
4. ... ♖c8+

یا اینکه

4. ... ♔f1 5. ♔b6 ♖e8

به ادامه اصلی تبدیل می‌شود. با وجود تهدید ♔b6-b7 سیاه باید رخ‌اش را دور کند.

5. ♔b6 ♖e8



(۲۰۳)

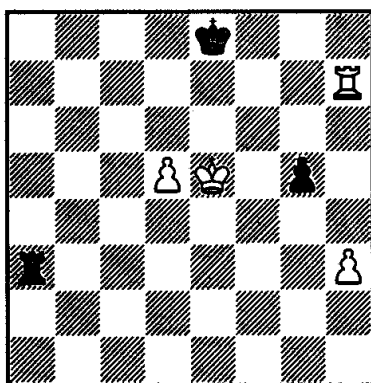
آلاتور تسف - چخوور ۱۹۳۷

باز هم سفید با مسائلی دست به گریبان است، زیرا

14.a8=♔

و سیاه چند حرکت بعد تسلیم شد. یک آخر بازی بسیار آموزنده که خوب به انجام رسید.

مثال بعدی ما نیز از همان مقدار قوا برخوردار است. توجه داشته باشید که بدون پیاده g سیاه و h سفید پوزیسیون معروف فیلیدور (نمودار ۱۳۰) را که مساوی است پیش رو داشتیم.



(۲۰۴)

کرس - مایکناس ۱۹۳۷

به عبارتی، سفید برتری‌های مهم گوناگونی دارد. اولاً، یک پیاده رونده سالم جلو است. دوماً، مهره‌هایش آرایش فعالی دارند. سوماً شاه سیاه از عرض آخر بریده شده است. تنها ضعف او پیاده h است و شگفت آنکه همین پیاده به سیاه شانس‌های متقابل فوق‌العاده‌ای می‌دهد.

سفید چه کاری می‌تواند بکند؟ پیشتر پوزیسیون فیلیدور به این نتیجه رسیدیم که نباید پیاده d را پیش راند چون فقط به مدافع کمک می‌شود. همچنین سفید نمی‌تواند پیاده‌های جناح شاهش را تعویض کند چون پوزیسیون کاملاً مساوی خواهد شد، بنابراین او باید سعی کند تا با تهدیدات گوناگون پوزیسیونش را تقویت کند.

1. ♔e6 ♖e3+

2. ♔f6

سفید قبل از آنکه شاهش را به d6 ببرد، دام

بار دیگر 8. ... ♖e6+ در مقابل

9. ♔c5! ♖e8 10.a8=♔

شکست می‌خورد زیرا شاه سفید آن قدر نزدیک است که بتواند پیاده را متوقف کند.

9. ♖c2!

سفید با تهدید

10. ♔b7 ♖e2 11. ♖c1+ (نکته بازی)

یا در اینجا

10. ... ♖e7+ 11. ♔b8 ♖e8+

12. ♖c8

از پوزیسیون بد شاه سیاه بهره‌برداری می‌کند و به پیروزی می‌رسد. بنابراین شاه سیاه باید به g2 باز گردد.

9. ... ♔g2

10. ♔c7!

بار دیگر سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. سفید در برابر حرکت‌های شاه سیاه، یا اگر رخ ستون e را ترک کند، با 11. ♔b7 به پیروزی می‌رسد. مثلاً 10. ... ♔h2 11. ♔b7 ♖e2 12. ♖c6 به آسانی می‌برد، زیرا شاه سیاه در وضعی نخواهد بود که پیاده f را در صورت

12. ... ♖e8 13.a8=♔ ♖xa8

14. ♔xa8

پس بگیرد.

10. ... ♖e7+

11. ♔b8 ♖e8+

اکنون سفید پس از

11. ... ♖e2 12. ♖xe2 ♔f2 13.a8=♔+

با کیش وزیر می‌کند

و در صورت 13. ... ♔xf2 14. ♔a2+

که پیشتر دیدیم به پیروزی می‌رسد.

12. ♖c8 ♖xc8+

13. ♔xc8 ♔xf2

کوچکی می‌گستراند، اکنون اگر

2. ... ♖f3+ 3. ♔xg5 ♖d3

آنگاه

4. ♔f6! ♖xd5 5. ♔e6

می‌برد. اما سیاه در دام نمی‌افتد.

2. ... ♖d3!

3. ♔e6 ♖e3+

4. ♔d6 ♖a3!

فعالترین مکان برای رخ. به عنوان مثال

4. ... ♖f3 5. h4! gh

اشتباه بود (یا اینکه

5. ... g4 6. ♖g7 g3 7. h5!

می‌برد، مثلاً اگر

7. ... ♖f6+ 8. ♔c5 ♖h6 9. d6
♖xh5+ 10. ♔c6

می‌برد؛ یا

7. ... ♔f8 8. ♖g4 ♖f6+ 9. ♔c5
♖h6 10. ♖xg3 ♖xh5 11. ♖e3

می‌برد)

6. ♖h8+ ♔f7

(یا اینکه

6. ... ♖f8 7. ♖xh4 ♔d8 8. ♔c6

می‌برد)

7. ♖xh4 ♖a3 8. ♖e4!

با یک برد کتابی.

دفاع ممکن دیگر 4. ... ♖d3 است، گرچه دقت

زیادی از جانب سیاه می‌طلبد.

بعداً هنگام تجزیه و تحلیل نمودار ۲۰۷ به این

پوزیسیون جالب خواهیم پرداخت.

5. ♖h5

پس از

5. ♖h8+ ♔f7 6. h4 gh 7. ♖xh4

سفید یک پوزیسیون برنده پیدا می‌کند، اما سیاه

نیازی به تعویض پیاده‌ها ندارد.

با

6. ... ♖h3 7. h5 ♔g7 8. ♖c8 ♖xh5

9. ♔c6 ♖h1!

پیاده g بازی متقابل وی را تضمین می‌کند. یا حتی او

می‌تواند از ادامه

6. ... g4 7. ♖h5 ♖a6+ 8. ♔c7 g3

9. d6

(یا 9. ♖g5 ♖g6!)

9. ... ♖a7+ 10. ♔b6 ♖a1

سود جوید.

5. ... ♖a6+

5. ... ♖d3 هم امکان‌پذیر است که در این

هنگام

6. ♖xg5 ♖xh3 7. ♖g8+ ♔f7

8. ♖d8 ♖a3! 9. ♖b8 ♖d3!

مساوی معروف کلینگ و هورویتز (نمودار ۱۶۲) را به

ما ارائه می‌کند، یا اینکه

6. ♔e6 ♖e3+ 7. ♔f6 ♖d3 8. ♖h7

♖g3

و سفید به جایی نمی‌رسد.

6. ♔e5 ♖g6

سیاه کار خود را مشکل‌تر می‌کند. او با

6. ... ♖a3 7. ♔e6 ♖e3+ 8. ♔d6

♖d3

می‌توانست بازی را به واریاسیون ارائه شده در تفسیر

قبلی تبدیل کند.

7. ♔f5

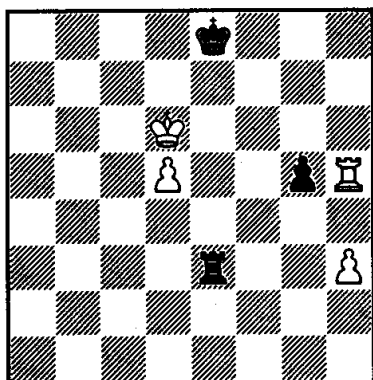
پس از

7. d6 g4 8. ♖h8+ ♔d7 9. ♖h7+

♔e8!

(ادامه)

9. ... ♔d8? 10. ♔d5 و 11. ♔c6



کرس - مایکناس ۱۹۳۷

(۲۰۵)

10.d7+ ♔d8 11.♔f5

سیاه با حرکت تمیز! 11.g3 نجات می یابد. ممکنه

7. ♖h8+ ♔d7 8. ♖h7+ ♔e8!

9. ♔f5 ♖d6

به شاخه اصلی تبدیل می شود.

7. ... ♖d6

8. ♖h7 ♔d8!

9. ♔e6 تنها دفاع. 8. ... ♖xh5+ در مقابل

به شکست می انجامد و سفید در صورت

8. ... ♔f8 9. ♔e5

و سپس 10.d6 می برد. ما پیشتر واریاسیون برنده

8. ... ♖a6 9. ♔xg5 ♖d6 10. ♔f5

♖xh5+ 11. ♔e6

را دیده ایم.

9. ♔e5 ♖a6!

باز هم تنها حرکت. پس از

9. ... ♖g6 10.d6 g4 11. ♔d5!

سفید می برد.

10. ♖h5 ♖a3

11. ♔e6 ♖e3+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید

12. ♖h8+ و 13.d6+ را دارد و در صورت

11. ... ♖d3 سفید می تواند 12. ♖xg5 بازی کند.

12. ♔d6 ♔e8

ولی

12. ... ♔c8 13. ♖h8+ ♔b7 14. ♔d7

و سپس پیشروی پیاده برای سیاه خوب نیست. سیاه

به دلیل حرکت نادرست ششم اش، به پوزیسیونی

مشابه پوزیسیون پس از حرکت پنجم سفید رسیده

است، با این تفاوت که رخ اش در e3، جایگاه خوبی

ندارد. با این همه باز سیاه از امکانات تدافعی کافی

برخوردار است.

13. ♖h8+

احتمالاً سفید با 13.h4 می توانست مشکلات

بیشتری نصیب سیاه کند، در این هنگام، هم

13. ... gh 14. ♖h8+ ♔f7 15. ♖xh4

و هم

13. ... g4 14. ♖g5 g3 15.h5

به برد سفید می انجامیدند. اما سیاه می تواند با

13. ... ♖h3! 14. ♖xg5 ♖xh4

15. ♖g8+ ♔f7 16. ♖b8 ♖d4!

مساوی کند؛ یا در همین شاخه

14. ♖h8+ ♔f7 15.h5 ♔g7 16. ♖e8

♖xh5 17. ♔c7 ♖h1!

سیاه موفق به حفظ پوزیسیون خواهد بود، مثلاً:

18.d6 ♖c1+ 19. ♔d8 ♖d1 20.d7

♔f6 21. ♔c7 g4

13. ... ♔f7

14. ♔d7 ♔g7

سیاه پیاده رخ را می گیرد و با پیاده g بازی متقابل

کافی پیدا می کند.

15. ♖c8 ♖xh3

16.d6 ♔g6!

دقیقترین حرکت، اگر چه

16. ... ♖d3 17. ♔c7 ♔f6 18.d7 g4

هم امکان پذیر است. اما ادامه

23. ♔e6 g4 24. ♖c4+ ♕f3 25. ♕f5
g3 26. ♖c3+ ♕f2 27. ♕f4 g2
28. ♖c2+ ♕f1 29. ♕f3 g1=♗+!

با یک مساوی کتابی.

20. ... ♖f8+

حتی الآن هم سیاه می‌توانست همه چیز را با

20. ... ♖h6+? 21. ♔e5 ♖h8
22. ♖c8!

خراب کند.

21. ♔e6 ♖d8

سفید هنوز با 22. ♖c8 تهدید برد داشت.

22. ♖d5 ♕f4

23. ♖f5+ ♕g4

24. ♖f7 ♕h3

25. ♕f5

سفید دیگر شانس برای برد ندارد و پس از

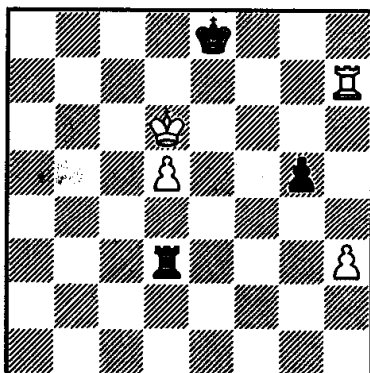
25. ...g4 26. ♕f4 g3 27. ♕f3 ♕h4!

توافق به تساوی شد.

اکنون به پوزیسیون پس از حرکت چهارم سفید

باز می‌گردیم و ممکنه دفاعی سیاه با 4. ... ♖d3

بررسی می‌کنیم.



کرس - مایکناس ۱۹۳۷ (واریاسیون)

ایده آخرین حرکت سیاه ایجاد پوزیسیون کلینگ

و هورویتز (نمودار ۱۶۲) است.

پس از

16. ...g4? 17. ♖c4 g3 18. ♕c7

به برد سفید می‌انجامد.

17. ♖c5 ♖h8

18. ♕e7 ♕h5!

در آخر بازی‌های رخ مقابل پیاده، می‌دانیم اگر شاه

دشمن از عرض پنجم بریده شود، همیشه می‌توان با

رخ به پیروزی رسید اکنون اگر سیاه 18. ...g4?

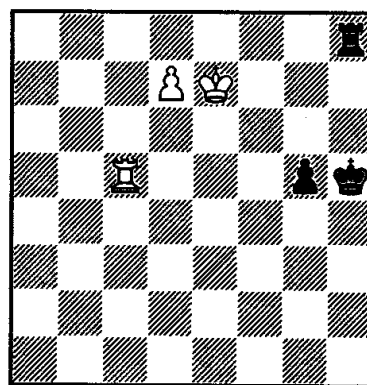
می‌کرد این قاعده کاربرد می‌یافت زیرا پس از 19.d7

رخ سیاه با پیاده تعویض می‌شد، سپس سفید به

آرامی شاهش را عقب می‌کشید در حالی که از دست

سیاه هیچ کاری ساخته نبود.

19.d7



کرس - مایکناس ۱۹۳۷

(۲۰۶)
حرکت سیاه

19. ... ♕g4!

حرکت طبیعی 19. ... ♕h4? در مقابل

20. ♖c8 ♖h7+ 21. ♔e6 ♖xd7

22. ♕xd7 g4 23. ♕e6 g3 24. ♕f5 g2

25. ♕f4

شکست می‌خورد. سیاه باید از شاه برای جلوگیری از

نزدیک شدن شاه سفید استفاده کند.

20. ♕f6

یا اینکه

20. ♖c8 ♖h7+ 21. ♔e6 ♖xd7

22. ♕xd7 ♕f4!

و اکنون سیاه مساوی می‌کند، مثلاً

3. ... ♖d1 4. ♖c7+ ♔b8 (4. ... ♔d8
5. ♖g7) 5. ♖c3

و هم

3. ... ♖g3 4. ♖h8+ ♔b7 5. ♔d7 g4
6.hg ♖xg4 7.d6

به برد سفید می‌انجامند. اما سیاه 3. ... ♔b8! را در
اختیار دارد، مثلاً

4. ♔c6 ♖c3+ 5. ♔d7? ♖c7+

یا

4. ♔e6 ♔c8 5.d6 ♖e3+ 6. ♔f5
♖d3 7.d7+ ♖xd7

حتی اگر سفید پیاده‌های جناح شاه را تعویض
کند، شاه سیاه در بخش نزدیکتر به پیاده جای بهتری
دارد.

3. ... ♔b7

4. ♖h8 ♔b6

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. در
صورت

4. ... ♖d1 (4. ... ♖g3 5. ♔d7)
5. ♖h7+! ♔b6

(در صورت)

5. ... ♔c8 6. ♖c7+ ♔b8 7. ♖c3

یا

5. ... ♔b8 6. ♖h5 ♖d3 7. ♔c6

و سفید پیاده وزیرش را پیش می‌راند)

6. ♔e6 ♖d3 7.d6 ♔c6 8. ♖c7+
♔b6 9. ♖c8 ♖e3+ 10. ♔f6 ♖d3
11. ♔e7 ♖e3+ 12. ♔d8 ♖xh3
13.d7

سفید می‌برد.

5. ♖b8+

سیاه دم به دم بر لبه شکست قرار دارد، اما به نظر
می‌رسد که قادر به تأمین تساوی باشد. ممکنه دیگر

1.h4 gh 2. ♖h8+ ♔f7 3. ♖xh4
♔e8!

رخ در مکان صحیحش قرار می‌گیرد. اما سفید
ایده‌های دیگری را می‌آزماید.

1. ♖e7+ ♔d8

به نظر می‌رسد که سیاه حتی می‌تواند

1. ... ♔f8 2. ♖e5 ♖xh3 3. ♔d7
(♔e8! 3. ♖xg5 مساوی می‌شود.) را امتحان

کند که در این هنگام نباید

3. ... g4 4. ♖f5+ ♔g7 5. ♖g5+ و
6. ♖xg4

یا

3. ... ♖h7+ 4. ♔d8 g4 5.d6 g3 6.d7
g2 7. ♖g5 ♖g7 8. ♔c8!

را که در هر دو حالت سفید به پیروزی می‌رسد بازی
کند. اما در عوض با

3. ... ♖g3! 4.d6 ♔f7

سیاه می‌تواند مساوی کند، مثلاً

5. ♖f5+ ♔g6 6. ♔e6 ♖e3+
7. ♖e5 ♖xe5+ 8. ♔xe5 ♔f7

یا

5. ♖c5 ♔f6 6. ♔c7 ♖d3 7.d7
♔e7 8. ♖e5+ ♔f6 9. ♖e3 ♖d1
10.d8=♔ ♖xd8 11. ♔xd8 g4

2. ♖g7 ♔c8!

اجباری، زیرا

2. ... ♔e8 3. ♖g8+ ♔f7 4. ♖xg5
♖xh3

و 5. ♔d7 به آسانی می‌برد. اکنون لااقل سفید، شاه
سیاه را از جناح شاه دور کرده است.

3. ♖g8+

سفید می‌توانست با 3. ♖h7 سیاه را در وضع
اکراهی قرار دهد که در این هنگام هم

برد 5. ♖h7 است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، اما سیاه با! ♙b5 ... 5. (پس از 5. ♙e6 6. ♙d1 ... به واریاسیون تفسیر قبلی می‌رسیم و 6. ♙d7 5. ♙g3 ... هم به برد سفید می‌انجامد)

6. ♙e6 ♙c5 7. ♙c7+ ♙b6 8. d6 ♙xh3

به تساوی دست می‌یابد.

با حرکت متن مشکلات عظیمتری گریبانگیر سیاه

می‌شود.

5. ... ♙a6

5. ♙a7 ... 5. ضعیفتر است (یا اینکه

5. ... ♙a5 6. ♙c5 ♙c3+ 7. ♙d4 ♙xh3 8. d6 ♙h1 9. d7! ♙d1+ 10. ♙c5

می‌برد)

6. ♙b4 ♙xh3 7. ♙c7 ♙c3+ 8. ♙d7 ♙g3 9. d6 g4 10. ♙e4! ♙b7 11. ♙e7

می‌برد.

6. ♙c6

یا اینکه

6. ♙b4 ♙a5 7. ♙g4 ♙xh3 8. ♙c6 (8. ♙xg5 ♙b6) 8. ... ♙c3+ 9. ♙d7 ♙b6 10. ♙xg5 (یا 10. d6) 10. ... ♙h3!

مساوی می‌شود.

6. ... ♙c3+

7. ♙d7 ♙xh3

8. d6 g4

9. ♙b4

یا اینکه! ♙d3 9. ♙b1 (اما

9. ... g3? 10. ♙c6 و 11. d7

می‌برد)

10. ♙e1 ♙b6!

10. ... g3? پس از

11. ♙e7 g2 12. d7 ♙e3+ 13. ♙xe3 g1=♙ 14. ♙e6+ و 15. d8=♙

باز منجر به شکست می‌شود)

11. ♙e7 ♙c6 12. ♙c1+ ♙b7 13. d7 ♙e3+ 14. ♙d8 g3 15. ♙b1+ ♙a7

و وضع سفید بیش از این بهبود نمی‌یابد.

9. ... ♙a5!

این حرکت در نگاه اول، بی‌معنی به نظر می‌رسد

ولی در واقع تنها راه مطمئن تأمین تساوی است.

9. ... g3? در مقابل

10. ♙c6 ♙a5 11. ♙g4

شکست می‌خورد و پس از

9. ... ♙g3 10. ♙e4! ♙b7 11. ♙e7

سفید می‌برد. اما سیاه اینجا هم با 9. ... ♙h1!

منظور پاسخگویی به 10. ♙xg4 10. ... ♙b6 با 10. ... می‌تواند مساوی کند.

10. ♙xg4

گزینهٔ جالب 10. ♙b2 در صورت

g3? 11. ♙c6 ♙h2 12. d7!

می‌برد، اما سیاه با

10. ... ♙a6! 11. ♙d8 ♙e3! 12. d7 g3

مساوی می‌کند.

10. ... ♙b6

11. ♙b4+

تلاش تماتیک برای برد. قبلاً مشاهده کردیم که سفید با

11. ♙e4 ♙h7+ 12. ♙e7 ♙h8

به چیزی دست نمی‌یابد.

11. ... ♙c5

12. ♙e4 ♙d5!

4. ... ♖b1 5. ♖xa2 ♖b5 6. ♖g2

اما ادامه

6. ♖a8+ ♔h7 7. ♖a7+ ♔h8

8. ♖g7

به دلیل آن که شاه سیاه در وضع پاتی است و سیاه

کیش دائم می‌دهد خوب نیست.

7.... ♔h7 تهدید سیاه ♔g6.... 7 و

8.... ♖b6 مساوی است.

7.g6+ ♔g8 8. ♖g3 ♖h5+ 9. ♖h3

♖g5 10.h7+ ♔h8 11. ♖g3 ♖h5+

12. ♔g2 ♔g7 13. ♖h3 ♖g5+

14. ♔f3 ♖f5+

یا اینکه

14. ... ♔h8 15. ♖g3 ♖f5+ 16. ♔e4

و 17.g7+

15. ♔g4 ♖f8 16. ♔g5

می‌برد.

3. ...a2

4. ♔g2 ♖b1

تهدید سفید، 5.h6 بود.

5. ♖xa2 ♖b5

6. ♖a8+

تنها راه حفاظت از پیاده h زیرا 6.h6 در مقابل

6. ... ♖g5 ناموفق است.

6. ... ♔g7

7. ♖a7+ ♔g8

8. ♖h7 ♖g5+?

و اکنون نوبت سیاه است که اشتباه کند. او

می‌توانست با 8. ... ♖b3! مساوی کند و در صورت

9. ♔f2 ♖h3! به نمودار ۱۸۶ که قبلاً در تجزیه و

تحلیل آن به نتیجه مساوی رسیده‌ایم دست یابد.

9. ♔h3

می‌برد.

پس از

13. ♖e1 ♖h7+ 14. ♖e7 ♖h6

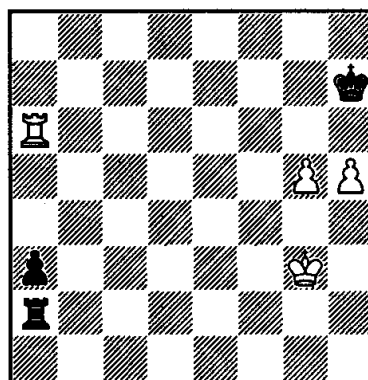
تساوی تأمین می‌شود. یک آخر بازی غیر معمول و

دل‌انگیز.

مثال بعدی ما یک بار دیگر شانس‌های تاکتیکی را

که در آخر بازی‌های رخ و پیاده وجود دارد بر ملا

می‌کند.



(۲۰۸)

حرکت سیاه

برنشتاین - کوکیرمان ۱۹۲۹

پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می‌رسد، زیرا

پیاده‌های سفید پیشرفته‌اند و شاه سیاه به محض رانده

شدن به عرض آخر در خطر مات شدن قرار می‌گیرد. تنها

شانس متقابل سیاه در واداشتن شاه سفید به عقب

نشینی است که بیانگر چند حرکت نخست اوست:

1. ... ♖a1

2. ♖a7+ ♔g8

3.g6?

یک حرکت سهل انگارانه. سفید به اشتباه گمان

می‌کند که برد آسان است، خطایی عمومی در

موقعیتهای این چنین. کوپایف راه آموزنده زیر را برای

کسب پیروزی ارائه می‌کند: 3.h6! تهدید سفید

4. ♔g2 ♖a2+ 5. ♔f3

و 6.g6 بود. 3...a2 4. ♔h2 اگر

4. ♔g2 ♖b1! 5. ♖xa2 ♖b5

مساوی می‌شود!

دشمن را در عرض آخر محدود می‌کند، سلاح بسیار نیرومندی است که غالباً به تنهایی برای بردن بازی کافی است.

در مثال ما، رخ سفید هم اینک در عرض هفتم قرار دارد اما به حمایت شاه نیازمند است. فقط با تعقیب منطق فوق، می‌توان طرح برد درخشان کاپابلانکا را درک کرد:

1. ♔g3!

تنها راه برد، تلفیق حمله و دفاع است. سفید به هیچ وجه نباید اجازه دهد که شاهش به وسیله رخ سیاه بریده شود. به عنوان مثال ادامه خوش ظاهر

1. ♔e2 ♖xc3 2. ♖h6

که منجر به گرفتن پیاده f سیاه می‌شود، در مقابل

2. ... ♖c4 3. ♖f6+ ♔g7 4. ♖xf5
(یا اینکه 4. ♔e3 c5)

4. ... ♖xd4 که به سیاه شانس‌های متقابل عالی می‌دهد، ناکام می‌ماند.

1. ... ♖xc3+

2. ♔h4 ♖f3

تهدید اصلی سفید، 3.g6 و 4. ♔g5 بود که او هنوز می‌توانست به رغم از دست دادن یک پیاده دیگر به بازی ادامه دهد.

در صورت

2. ... c5 3.g6 cd 4. ♔g5 d3 5. ♖d7
♖c5 6. ♔h6

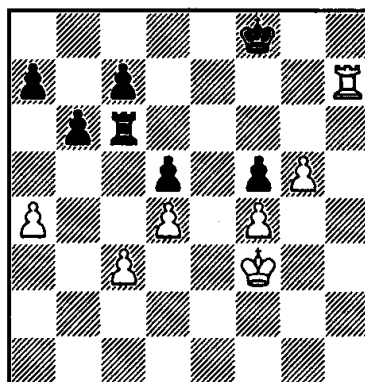
سفید می‌برد.

یا 3. ♔h5 2. ... ♖c1 و سیاه نمی‌تواند رخها را تعویض کند، بنابراین باید

3. ... ♖f1 4. ♔g6 ♖xf4 5. ♔f6

بازی کند که اصلاحیه‌ای بر ادامه بازی محسوب

اکنون به پوزیسیونی می‌پردازیم که از پیاده‌های بیشتری تشکیل می‌شود و در بازی مشهور کاپابلانکا - تارتاکوور، ۱۹۲۴ به وجود آمد.



(۲۰۹)

کاپابلانکا - تارتاکوور ۱۹۲۴

وضعیتی بسیار جالب، که در نگاه اول ارزیابی آن دشوار به نظر می‌رسد. سفید دو برتری عمده دارد: شاه سیاه از عرض آخر بریده شده و پیاده g، پیاده رونده متصل نیرومندی محسوب می‌شود. از سوی دیگر سیاه در صدد از بین بردن چند پیاده ضعیف جناح وزیر سفید است. سؤال اینجاست که برتری‌های چه کسی مهم‌تر است.

یک قاعده اساسی در آخر بازی‌های رخ که نسبت به آخر بازی‌های وزیر کلیت کمتری دارد ایجاد یک پیاده رونده با بیشترین سرعت ممکن است. صدها نمونه از این آخر بازی‌ها وجود دارد که طی آن یکی از طرفین به منظور ایجاد یک پیاده رونده نیرومند، قوای زیادی قربانی می‌کند و بازی را نجات می‌دهد یا به برد می‌رساند. نمودار ۲۰۹ یک نمونه عالی از این آخر بازی‌ها به شمار می‌رود.

در حالی که در آخر بازی‌های وزیر یک پیاده رونده را تنها به کمک وزیر می‌توان پیش راند، اما در آخر بازی‌های رخ معمولاً کمک رسانی توسط شاه ضرورت می‌یابد. در واقع، پیاده رونده‌ای که توسط شاه حمایت شود با بودن رخی که از عرض هفتم، شاه

فقط الآن این پیاده گرفته می‌شود، پوزیسیون سیاه بازنده است، بقیه بازی امری صرفاً تکنیکی است.

8. ... ♖e4

در صورت

8. ...a6 9. ♖b7 b5 10.ab ab
11. ♖xb5 ♖d8 12. ♖e6

می‌برد، یا سفید می‌تواند در اینجا با

9. ♖a7 b5 10.a5

ببرد.

9. ♖f6 ♖f4+

10. ♖e5 ♖g4

11.g7+! ♖g8

بدیهی است که سیاه نمی‌تواند رخها را تعویض کند.

12. ♖xa7 ♖g1

پیاده d را نمی‌توان حفظ کرد، چون

14. ♖a8+ 12. ... ♖g5+ 13. ♖f6

و 15. ♖h8 مات، بلافاصله می‌بازد، اکنون سفید در

ازای دو پیاده قربانی، چهار پیاده می‌گیرد

13. ♖xd5 ♖c1

14. ♖d6

البته بازی برنده است و تارتاکوور پس از

14. ... ♖c2 15.d5 ♖c1 16. ♖c7

♖a1 17. ♖c6 ♖xa4 18.d6

تسلیم شد.

سرانجام به مثال نمودار ۲۱۰ می‌رسیم که در

بازی مشهور تایمانوف - لارسن، در مسابقات بین

قاره‌ای پالمادومالورکا، ۱۹۷۰ ایجاد شد. این مثال

یکبار دیگر مؤید این حقیقت است که حتی استاد

بزرگ‌های پیشرو نیز همیشه در آخر بازی‌های پایه

تبحر کافی ندارند.

نمی‌شود.

حتی ادغام دو طرح با 3. ♖h5 c5 2. ... ♖c1

با در نظر گرفتن اینکه سفید نمی‌تواند بلافاصله

4.g6 بازی کند، پس از 4. ♖d7 چیزی عاید سیاه

نمی‌کند.

3.g6!

توجه داشته باشید که سفید بی‌آنکه با 3. ♖xc7

وقت تلف کند، مستقیم به سوی هدف می‌رود.

3. ... ♖xf4+

4. ♖g5 ♖e4

اگر سیاه در اینجا 4. ... ♖g4+ می‌کرد

می‌توانستیم ایده مهم دیگر این چنین آخر بازی‌هایی

را مشاهده کنیم. سفید نمی‌توانست پیاده را بگیرد

(4. ♖xd4? 5. ♖xf5) اما می‌توانست از آن برای

حفاظت شاهش از پشت استفاده کند و با 5. ♖f6!

بلافاصله به پیروزی برسد. گزینه 4. ... ♖xd4

مقابل

5. ♖f6 6. ♖xc7 ♖e8

شکست می‌خورد چون سفید قبل از آنکه رخ سیاه را

به ازای پیاده g بگیرد، پیاده‌های بیشتری را از بین

می‌برد.

5. ♖f6

اکنون سفید به پوزیسیون ایده آلی که مدّ نظر

داشت رسیده است. شاه سیاه در شبکه مات می‌است و

برای پرهیز از بدتر شدن وضعیت سرانجام باید بیشتر

از قوایی که گرفته پس بدهد. یک قطعه کلاسیک از

استراتژی آخر بازی

5. ... ♖g8

6. ♖g7+ ♖h8

7. ♖xc7 ♖e8

8. ♖xf5

2. ♖a3 ♔e4

در اینجا +g8 ♖ ... 2. بی معنی بود به دلیل
آنکه پس از

3. ♔f7 ♖g5 4. ♔f6 ♖g8

سفید می تواند! 5.g4 بازی کند.

(5. ♖xg4? 6. ♖a4+)

یا اینکه

2. ... ♔e5 3. ♖a5+ ♔e6 (e4)

4. ♔g7

می برد، زیرا پیاده سفید به g5 می رسد.

3.g4

ممکنه 3.g7 ♔ پس از

3. ... ♖h3 4. ♔f6 ♖h6+ 5. ♔f5
♖h8اتلاف وقت محسوب می شود، به دلیل آنکه a5 ♖
با حرکت قاطعانه f3 ♔ ... 6. پاسخ داده می شود.

3. ... ♖g8+

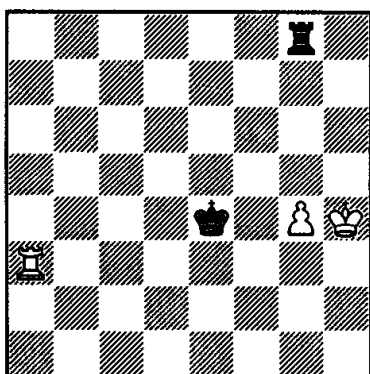
این حرکت اجباری است چون اگر پیاده به عرض

پنجم برسد، سیاه می بازد.

4. ♔h5 ♖h8+

5. ♔g5 ♖g8+

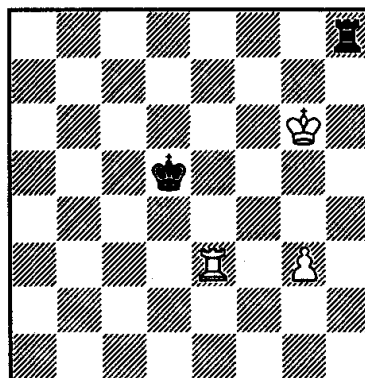
6. ♔h4



تایمانوف - لارسن ۱۹۷۰

6. ... ♔e5??

بدیهی است که سفید باید شاهش را به منظور



تایمانوف - لارسن ۱۹۷۰

(۲۱۰)

حرکت سیاه

اگر به عقب برگردیم و نمودارهای ۱۶۷ و ۱۷۰ را
به خاطر بیاوریم، می بینیم که سیاه نباید برای مساوی
در این پوزیسیون دچار مشکل شود. سفید در صورتی
شانس برد دارد که شاه سیاه حداقل سه ستون از پیاده
دور باشد.

طرح معمول برای سیاه در چنین پوزیسیون هایی
عقب راندن شاه سفید با کیش است. اگر شاه پیشروی
کند، رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده روبه روی آن،
قرار می گیرد. در این جا چون پیاده فقط تا عرض سوم
پیش آمده، پس از

1. ... ♖g8+ 2. ♔f5 ♖f8+ 3. ♔g6
♖g8+ 4. ♔f7 ♖g4

یا در همین جا

2. ♔f6 ♔d4! 3. ♖a3 ♔e4 4. ♖b3
♖g4!

مساوی حتمی است.

این ادامه منطقی بازی بود، اما نحوه استقرار سیاه
در اینجا چنان خوب است که حتی می تواند بدون
ریسک باخت اجازه دهد پیاده به عرض چهارم برسد.
اما ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا کرد:

1. ... ♔d4

این حرکت، اشتباه نیست، اما همان گونه که قبلاً دیدیم
دقیقترین حرکت +g8 ♖ ... 1. بود. حرکت متن به
سفید امکان می دهد پیاده اش را یک خانه جلو ببرد.

که شاهش را بریده و به شاه سفید اجازه پیشروی می‌دهد اشتباه کرد. اکنون بازی بازنده است.

7. ... ♔f4

یا اینکه

7. ... ♜h8+ 8. ♔g5 ♜g8+ 9. ♔h5 ♜h8+ 10. ♜h6 و 11.g5 می‌برد.

8. ♜f6+ ♔e5

9.g5 1-0

پس از 9. ... ♜h8+ 10. ♔g4 و سپس 11. ♜f2 و پیشروی پیاده و شاه سفید، سیاه شکست می‌خورد. شکستی که باید برای همه ما هشدار دهنده باشد.

با این مثال بحث مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده را به پایان می‌بریم. با وجود اختصاص حجم زیاد به این بخش از آخر بازی ناگزیر به حذف مطالب مفید و جالبی شده‌ایم. خواننده علاقه‌مند با مراجعه به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی می‌تواند وقت بیشتری مصروف کند.

رخ در مقابل سوارهای سبک

آخر بازی رخ مقابل فیل یا اسب معمولاً مساوی است، اما در این بین، پوزیسیون‌هایی وجود دارند که استقرار نامطلوب سوارها در آن به دارنده سوار سنگین امکان پیروزی می‌دهد. این امر عمدتاً زمانی روی می‌دهد که شاه مدافع در حاشیه صفحه قرار گرفته باشد.

رخ در مقابل فیل

همان گونه که گفته شد، فقط در صورتی که شاه دشمن به حاشیه صفحه رانده شده باشد دارنده رخ می‌تواند امید به برد داشته باشد. نمودار ۲۱۲ دو مثال پایه را به ما عرضه می‌کند:

جلوگیری از کیش عقب می‌کشید و ادامه منطقی سیاه عقب راندن شاه سفید تا حد ممکن، قبل از استفاده از رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده بود. پس از

6. ... ♜h8+ 7. ♔g3 ♜g8

سفید با 8. ♜a5! به پیروزی می‌رسد، بنابراین سیاه باید با 8. ♔e5! و تهدید 7. ... ♔f6 و مساوی کند. با ادامه تجزیه و تحلیل‌مان، بازی ممکن است

با (8.g5 ♔f5!) 8. ♜a6 ادامه یابد که شاه سیاه بریده می‌شود، اما سفید به جایی نمی‌رسد، چون شاهش نمی‌تواند پیشروی کند. سیاه به سادگی با 8. ... ♜h1 انتظار می‌کشد (ادامه) 9. ♔h4 ♜g8? 8. به برد سفید می‌انجامد) با یک تساوی آسان.

ممکنه دیگر 8. ♜f3 است که ساده‌ترین جواب سیاه 8... ♜g8 می‌باشد، ادامه 8. ... ♔e6 9.g5 ♔e7 10. ♔g4 ♜f8! هم امکان پذیر است.

9. ♜f4 ♔e6 10. ♔h4 ♔e5! 11. ♜f5+ ♔e6 12. ♔h5 ♜h8+

یا در اینجا 9. ♜f5+ ♔e6 با پوزیسیون‌های شناخته شده مساوی.

به غیر از این دفاع تماتیک، سیاه می‌توانست

6. ... ♔f4! 7. ♜a4+ ♔f3!

هم بازی کند که لااقل مؤید طرح ابتکاری لارسن بود. سفید با 8.g5?? که امکان مات یک حرکتی را می‌داد به جایی نمی‌رسید، در حالی که پس از

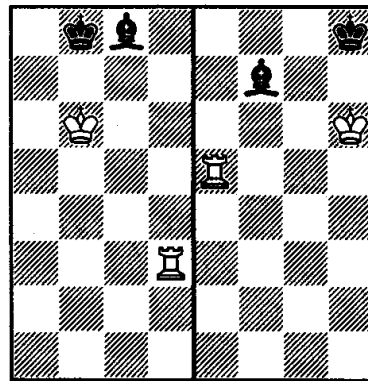
8. ♔h5 ♜h8+ 9. ♔g6 ♜g8+ 10. ♔f5 ♜f8+ 11. ♔e6 ♜g8!

مساوی اجباری است.

7. ♜a6!

شاید لارسن در ارزیابی قدرت این حرکت

(۲۱۲)



در این نوع پوزیسیون‌ها، محل استقرار فیل در پیروزی سفید بی تأثیر است، اما او نباید به شاه سیاه اجازه عبور از ستون f و عزیمت به کنج (امن) را بدهد.

1. ... ♖g1

تنها حرکت برای جلوگیری از حمله دوگانه رخ سفید، یعنی تهدید مات و گرفتن فیل، مثلاً

1. ... ♖b2 2. ♜b7 ♙e5 3. ♜e7

می‌برد.

2. ♜f1

بیرون کشیدن فیل. اما 2. ♜d7 یا 2. ♜c7 به شاه سیاه با 2. ... ♔f8! امکان فرار می‌دهد خوب نیست.

2. ... ♙h2

3. ♜f2 ♙g3

یا اینکه

3. ... ♙g1 4. ♜g2

با وضعی مشابه.

4. ♜g2!

با این حرکت، فیل گرفته می‌شود. اکنون در صورت (یا 4. ... ♙h4) 4. ... ♙f4 سفید با 5. ♙f5+ (5. ♙h5+) 5. ♙f5+ یا اینکه 4. ... ♙b8 (4. ... ♙c7) 4. ... ♙c2

می‌برد. یا 5. ♜e2 4. ... ♙e5 به برد ختم می‌شود.

4. ... ♙d6

5. ♜d2 ♙e7

یا اینکه

5. ... ♙a5 (6. ... ♙b6 6. ♜d7 5. ... ♙c7

7. ♜b7 (7. ♜a7)

می‌برد.

6. ♜a2

می‌برد.

در پوزیسیون سمت راست، حتی اگر سوارهای سفید از حداکثر کارایی برخوردار باشند امکان پیروزی وجود ندارد. نکته در آن است که 1. ... ♙g8 2. ♜e8 2. ♜b5 ♙e6 3. ♜b8+ ♙g8 هم سفید به جایی نمی‌رسد.

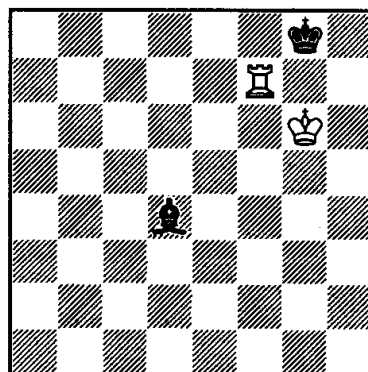
اما در پوزیسیون سمت چپ، سفید به سرعت به پیروزی می‌رسد. پس از

1. ... ♙f5 2. ♜d8+ ♙c8 3. ♜e8

سیاه در حرکت بعد مات است. موضوع روشن است: هدف دارنده فیل باید استقرار شاهش در کنجی باشد که توسط فیل کنترل نشود، البته با این فرض که او مجبور به رفتن به حاشیه صفحه شده باشد.

در صورتی که فیل آزاد باشد، خلق پوزیسیون‌هایی نظیر نمودار ۲۱۲ همیشه آسان نیست. نمودار ۲۱۳ یک نمای تپیک است که سفید باید همواره در پی ایجاد آن باشد.

(۲۱۳)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

منظور ناگزیر است با تعقیب فیل، آن را از خانه‌های مهم دور کند که این کار به هیچ وجه ساده نیست.

1. ... ♖g3

سیاه از انتخاب‌های چندانی برخوردار نیست.

2. ... ♗h2? 1. در مقابل

2. ♖a7+ 3. ♗d6 3. ♖g7

و 1. ... ♗d6? در مقابل

2. ♖a7+ 3. ♗f5

و سپس 4. ♖xc7+ و 5. ♗e6 بازنده است. در صورت

1. ... ♗b6 2. ♖f1 3. ♗c7 3. ♖f7+

♗d6 4. ♖f6+ 5. ♗d7 5. ♗d4 6. ♗h2!

6. ♖g6 7. ♖g4

یا در همین ادامه

2. ... ♗a5 3. ♖f7+ 4. ♖f6+

♗d7 5. ♗d4 6. ♖f2

به همان پوزیسیون‌هایی که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آیند، می‌رسیم. همین‌طور

1. ... ♗b8 2. ♖g1

2. ... ♗c7 تبدیل می‌شود.

2. ♖g1

این پوزیسیون تاریخچه جالبی دارد. فیلیدور در

ابتدا آن را مساوی قلمداد کرد، سپس گورتسکی -

کورنیتز با 2. ♖a7+ برد را به اثبات رساند.

سرانجام برگر با حرکت متن سریع‌ترین روش برد را نشان داد.

2. ... ♗c7

تنها حرکت. اگر 3. ♗e5 2. ... ♗h4 یا

2. ... ♗f2 3. ♖g7+ 4. ♖g6+

♗d7 5. ♗e5

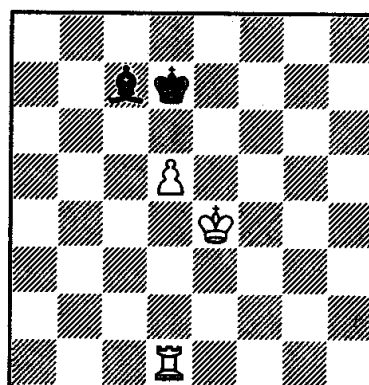
سفید می‌برد. به همین گونه است

2. ... ♗h2 3. ♖g7+ 4. ♖g2

و البته 2. ... ♗d6 در مقابل 3. ♖g7+ ناکام

پوزیسیون‌های دیگری وجود دارد که در آنها رخ حتی هنگامی که شاه دشمن در شبکه ماتی قرار ندارد موجب برد می‌شود. اما در اینجا مجال پرداختن به این وضعیت‌های غیر معمول نیست. همچنین وقت‌مان را صرف بررسی آن پوزیسیون‌های رخ مقابل فیل و پیاده، که در آنها رخ به جای تساوی موجب برد بازی می‌شود هم نکرده‌ایم.

ولی پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ و پیاده مقابل یک فیل تنها قرار دارند محتاج توجه بیشتر است. البته این پوزیسیون‌ها معمولاً به برد سفید می‌انجامد اما در شماری از استثنائات، وجود فیل منجر به تساوی می‌شود. نخست یک حالت کلی را بررسی می‌کنیم:



(۲۱۴)

آ. فیلیدور ۱۷۷۷

روش طبیعی برد سفید، جلو بردن شاه تا حد ممکن، قبل از حرکت دادن پیاده است، اما سفید در اینجا پیاده‌اش را خیلی زود جلو رانده است. یعنی آنکه او برای رسیدن به برد ناگزیر است بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید.

1. ♖a1

در اینجا حرکت‌های تکی به اندازه طرح کلی برد اهمیت ندارند. سفید فقط در صورتی که شاهش موفق به اشغال c5 یا e5 شود به پیروزی می‌رسد. بنابراین باید بتواند شاه سیاه را به عرض آخر عقب براند. به همین

راندن فیل از قطر b8 - h2، h2 ... 6. (یا c7 ... 6.) اجازه c5 7. را می‌دهد و در صورت b8 ... 6، سفید +g7 7. بازی می‌کند.

6. ... d2

یا اینکه

6. ... c1 (6. ... h6? 7. e5) 7. g7+ d6 8. g2! همان گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد:

الف

8. ... f4 (8. ... d7 9. e5) 9. e4 c1 10. a2! g5 (10. ... d7 11. e5) 11. a6+ d7 12. e5

می‌برد.

ب

8. ... a3 9. g6+ d7 10. b6 f8

(تهدید e5 11. است و در صورت

11. a6 10. ... c7 11. می‌برد)

11. b7+ d6 12. e4

(باز هم 12. a7 به دلیل +g7! 12. خوب نیست)

12. ... e7 13. b6+ c7

14. a6 (یا e5 14. d7 ... 13. می‌برد)

می‌برد.

7. g2

در ظاهر به نظر می‌رسد که سفید با

7. g7+ d6 8. g6+ d7 9. d6 و تهدید d5 10. به پیروزی می‌رسد. اما در واقع، پس از

9. ... c6! 10. e5 b4!

می‌ماند. پس از b8 ... 2. راه جالبی برای برد وجود دارد. سفید

3. g7+ d6 4. g6+

بازی می‌کند (اما +a7! d4 4. در صورت 5. xa7 پات است)

4. ... d7 5. f5!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. تهدید

6. g7+ d6 7. b7 c7 8. xc7

است و پس از

5. ... h2 6. g7+ d6 7. e4!

یک وضع اکراهی دیگر ایجاد می‌شود.

3. g7+ d6

4. g6+ d7

5. d4

بهترین خانه برای شاه که از آنجا هم به c5 و هم به

e5 چشم دوخته است. در صورت f5 5. سیاه a5 ... 5. بازی می‌کرد.

5. ... f4

بار دیگر بهترین حرکت. تهدید c5 6. بود که با

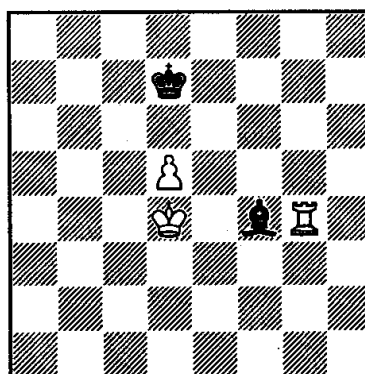
a5 ... 5. h2 ... 5. یا d8 ... 5. پاسخ

داده می‌شد. در صورت

5. ... b8 6. g7+ d6 7. c4 c7 8. g6+ d7 9. c5

می‌برد.

6. g4!



(۲۱۵)

حرکت سیاه

♔e7

(10. ... ♔d7 11. ♔c5) 11. ♖g6 ♕d6
12. ♖g7+ ♔f6 13. ♖d7

می برد.

9. ♖f7+ ♔d6

10. ♔c4

سفید از امکان 10. ♖h7 ♕a7+! جلوگیری

می کند.

10. ... ♕c7

11. ♖f6+ ♔d7

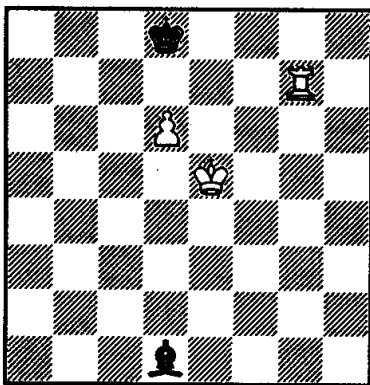
12. ♔c5 ♕e5

13. ♖h6

با یک برد ساده.

همان گونه که مشاهده شد، روش برد، طولانی است و به طرحریزی دقیق نیازمند است.

قبل از پرداختن به پوزیسیون های استثنایی، یک مثال جالبتر از یک پوزیسیون برنده را بررسی می کنیم.



گورتسکی - کورنیتز ۱۸۶۰

در کمال شگفتی، سفید به رغم پیاده پیش رفته اش برای بردن بازی باید بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید. اگرچه راه های مختلفی برای برد وجود دارد ولی هیچ کدام آسان نیست. شاخه ای را انتخاب می کنیم که به سیاه کمترین امکان انتخاب را

برد از دست می رود زیرا رخ سفید نه می تواند عرض ششم را ترک کند و نه می تواند شاهش را از عرض ششم عبور دهد. یک پوزیسیون آموزشی برای مساوی!

7. ... ♕f4

تنها ممکنه در اینجا ♕b4 ... 7. است، زیرا
یا 7. ... ♕a5(e1) 8. ♔c5

8. ♔e5 7. ... ♕h6(c1) هر دو منجر به شکست می شوند، پس از 8. ♖b2! 7. ... ♕b4 پوزیسیونی مشابه واریاسیون اصلی خواهیم داشت، مثلاً 8. ... ♕a3

(یا 8. ... ♕a5 یا 9. ♔c5 8. ... ♕e1 یا اینکه 9. ♔e5 8. ... ♕e7. قبلاً در واریاسیون مان بر حرکت ششم سیاه ادامه 9. ♖b7+ 8. ... ♕f8 را بررسی کرده ایم)

9. ♖b7+ ♔d6 10. ♖b6+ ♔c7 11. ♖a6 (یا 11. ♔e5 10. ... ♔d7)

که پس از 12. ♔c5 11. ... ♕b2+ یا 13. ♖d7 12. ♖a7+ ♔b6 11. ... ♕d6

و در ادامه ♕e4-f5-e6 به پیروزی می رسد.

8. ♖f2

واریاسیون متقارن. اکنون حرکت های فیل سیاه درست همانند شاخه 8. ♖b2 7. ... ♕b4 است.

8. ... ♕b8

یا 9. ♔e5 8. ... ♕c1

یا 9. ♖f7+ 8. ... ♕h6 یا اینکه

10. ♖f6+ 9. ♖f7+ ♔d6 8. ... ♕c7 7. ... ♕b4

(در صورت 11. ♔c5 10. ... ♔d7 می برد.)

12. ♖g7+ 11. ♖g6 ♕d6

یا اینکه

10. ♖f6+ 9. ♖f7+ ♔d6 8. ... ♕g3

می‌دهد:

و d4 ♖ 7. می‌برد (یا در اینجا

(6. ... ♙ e6 7. d8=♚+)

2. ♖ g4! ♙ b5

2.... ♙ d1 3. ♖ d4 اگر اجباری است. اگر d7 و

4. d7 می‌برد. در صورت

2. ... ♙ c6 3. ♖ g8+ ♙ d7 4. ♖ g7+ ♙ d8 5. ♙ e6

اگر

2. ... ♙ e8 3. ♖ g8 ♙ d7 4. ♖ xe8 ♙ xe8 5. ♙ e6

می‌برد.

اگر

2.... ♙ b3 3. ♖ b4 ♙ a2 (3.... ♙ d1 4. d7) 4. ♖ b8+ ♙ d7 5. ♖ b7+ ♙ d8 6. d7 ♙ e7 7. ♖ b2 و 8. ♖ d2

می‌برد.

3. ♙ d5

فیل باید از قطر e8 - a4 رانده شود تا سفید

بتواند با ♙ c6 تهدیدهای ماتی ایجاد کند. سیاه نمی‌تواند از این کار جلوگیری کند، زیرا تمام خانه‌های مهم توسط رخ محافظت می‌شود.

3. ... ♙ d7

پس از ♙ a6 ... 3. یا ♙ d3 ... 3. یا ♙ f1 ... 3. سفید ♙ c6 4. بازی می‌کند و می‌دانیم که فیل سیاه به دلیل واریاسیونی که در تفسیرمان بر اولین حرکت سیاه ارائه کردیم نمی‌تواند به e2 برود. در صورت ♙ c8 ... 3. سفید می‌تواند همانند شاخه اصلی بازی کند یا با

4. ♙ c5 ♙ d7 5. ♖ g8+ ♙ b7 6. ♖ d8 ♙ e6 7. ♙ d4

و e5 ♙ 8. به پیروزی برسد.

4. ♖ g7+

این حرکت از ادامه ارائه شده توسط

1. ♖ g1

بی‌شک جالبترین روش برای برد،

1. ♖ a7 ♙ h5 2. ♖ b7! ♙ f3 3. ♖ h7!

است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. خواننده علاقه‌مند می‌تواند خود دنباله بازی را تحلیل کند.

1. ... ♙ a4!

برای درک تحلیل ادامه، دانستن این نکته مهم

است که چرا فیل هرگز نمی‌تواند به e2 برود. پس از

1. ... ♙ e2 2. ♖ g8+ ♙ d7 3. ♖ g7+ ♙ d8 4. d7 ♙ c7 5. d8=♚+! ♙ xd8 6. ♙ d6 ♙ c8 (6. ... ♙ e8 7. ♖ e7+) 7. ♖ c7+ ♙ d8

(یا اینکه ♙ c6 8. ♙ b8 ... 7. و ♙ b6 9. با

پوزیسیون برنده نمودار ۲۱۳)

8. ♖ c2 ♙ d1 (یا ♙ d3 ... 8.) 9. ♖ d2

سیاه فیلش را ظرف چند حرکت از دست می‌دهد.

اگر

1. ... ♙ c2

1. ... ♙ f3 یا 1. ... ♙ h5 1. در مقابل ♙ e6 (بازنده هستند)

2. ♖ g8+ ♙ d7 3. ♖ g7+ ♙ d8 4. ♖ b7!

سفید می‌برد. تهدید ♙ e6 5. است و پس از

4. ... ♙ d3 (d1) 5. d7! ♙ e7 6. ♖ b4!

و ♙ d4 7. سفید می‌برد. سیاه پس از

1. ... ♙ b3 2. ♖ b1 ♙ c4

(در صورت ♙ c2 ... 2. یا ♙ a4 ... 2.)

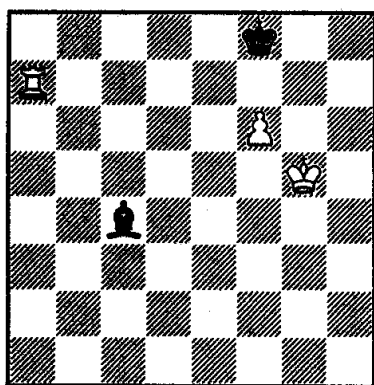
3. ♖ b8+ ♙ d7 4. ♖ b7+ ♙ d8 5. ♙ e6

می‌برد)

3. ♖ b8+ ♙ d7 4. ♖ b7+ ♙ d8 5. d7 ♙ e7 6. ♖ b4

از آنکه شاهش را بیرون بیاورد، پیاده‌اش را جلو ببرد، برد به مراتب مشکل‌تر می‌شود.
اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، کار سفید آسانتر می‌شود چون رخ می‌تواند هم به طور عمودی و هم افقی کیش دهد.

اکنون این پوزیسیون را رها می‌کنیم و به استثنائات می‌پردازیم.



دل ریو ۱۸۳۱

سفید در مقابل دفاع صحیح به جایی نمی‌رسد، زیرا فیل سیاه فضای زیادی برای مانور در قطر g8 - a2 دارد و می‌تواند دائماً شاه سفید را با کیش از g6 دور کند. قربانی پیاده هم به دلیل آنکه شاه سیاه در کنج «امن» قرار دارد (سمت راست نمودار ۲۱۲ را ببینید)، راه به جایی نمی‌برد. بازی ممکن است این گونه ادامه یابد:

1. ♖c7

در صورت

1.f7 ♔g7!

یا

1. ♖h7 ♙b3 2.f7 ♔e7! 3. ♔g6 ♙c4

در هر دو ادامه سفید به جایی نمی‌رسد.

1. ... ♙a2

یا اینکه 1. ... ♙d5 اما 1. ... ♙b3 یا

گورتسکی - کورنیتز،

4. ♔c5 ♙d3 5. ♜g7+ ♔d8 6.d7 ♔c7 7. ♜e7! ♙f5 8.d8=♚+ ♔xd8 9. ♔d6 ♔c8 10. ♜c7+

که به برد می‌رسد، ساده‌تر است. ضرورتی ندارد که به فیل اجازه ورود به d3 داده شود.

4. ... ♔d8

5. ♜g3! ♙a4

فیل حرکت دیگری ندارد و پس از

5. ... ♔d7 6. ♔c5 ♙a4

6. ... ♙a6 7. ♜g7+ یا 6. ... ♙f1 (در صورت 8. ♔c6 و سفید می‌برد)

7. ♜g7+ ♔d8 8. ♜g4! ♙d1 9. ♜d4

و 10.d7 سفید می‌برد.

6. ♜a3

ادامه

6. ♜g4 (6. ♔c5 ♙c2 اگر) 6. ... ♙d1 7. ♜d4,

یا در اینجا 7. ♔c5 ♙b5 6. ... هم امکان پذیر است.

6. ... ♙b5

یا اینکه

6. ... ♙d1 7. ♔c6

یا

6. ... ♙c2 7. ♔e6

7. ♔c5 ♙f1

8. ♜g3!

سفید می‌برد.

سیاه در مقابل تهدید 9. ♔c6 دفاعی ندارد، و پس از 8. ... ♔d7 9. ♜g7+ ♔d8 10. ♔c6

سفید می‌برد. این یک روش تلفیقی برد بود.

دو مثال آخرمان نشان می‌دهند که اگر سفید قبل

«همخوان» است و پیاده عرض پنجم سفید زیاد جلو رفته بر دی وجود ندارد.

1. ♖a6

اگر پیاده در عرض ششم بود، حتی این حرکت هم ناممکن می شد در حالی که اکنون در صورت دفاع غلط شانس های اندکی برای سفید وجود دارد.

1. ... ♜b8

2. ♜b7+ ♜c8!

سیاه باید از ♜a8? ... 2. که منجر به باخت می شود اجتناب کند:

3. ♜d7! ♜e5

(یا اینکه 4. ♜f7 3. ... ♜f6)

4. ♜d8+ ♜b8 5. ♜b5 ♜b7

6. ♜d7+ ♜a8 7. ♜b6! ♜g3

(اگر 7. ... ♜f4 یا

7. ... ♜h2 8. ♜a7+ ♜b8 9. ♜e7

یا 9. ♜g7 می برد)

8. ♜a7+ ♜b8 9. ♜f7!

(مسدود کردن همه کیشهای فیل در قطر a7-g1)

9. ... ♜a8 (یا 9. ... ♜c8 10.a6

10.a6 ♜e5 11.a7 ♜d4+ 12. ♜a6

می برد.

3. ♜b4 ♜e3

اکنون و در حالی که شاه سیاه به خانه های c7, c8

و b8 چسبیده، فیل در قطر باقی می ماند.

4. ♜b6 ♜f2

البته 5.ab ... 4. ♜x b6 می رسد.

5. ♜a7 ♜c7!

مساوی می کند.

تهدید سفید بردن بازی با ♜a8 6. بود در حالی که

اکنون پس از ♜c8 ♜a6 6. به همان جایی که

شروع کردیم باز می گردیم و سفید پیشرفتی حاصل نمی کند.

1.... ♜e6 خوب نیست چون 2. ♜g6 می برد. همچنین اگر سیاه فیلش را از قطر a2-g8 دور کند می باز، مثلاً

1. ... ♜b5? 2.f7! ♜g7 3. ♜f5 ♜a4 (یا اینکه

3. ... ♜d3+ 4. ♜e6 ♜g6 5.f8=♔+ ♜xf8 6. ♜f6

می برد)

4. ♜b7 ♜d1

(یا اینکه

4. ... ♜c6 5. ♜e6! ♜xb7 6. ♜e7

می برد)

5. ♜e6 ♜h5 6. ♜a7 ♜g6

7.f8=♔+ ♜xf8 8. ♜f6

می برد.

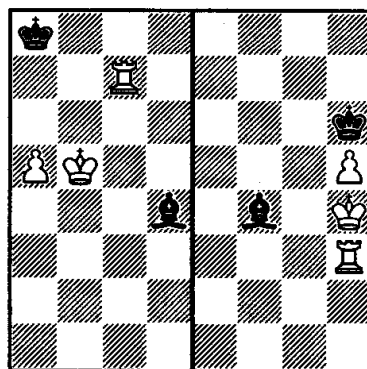
2. ♜c2 ♜d5

3. ♜c8+ ♜f7

4. ♜c7+ ♜f8

5. ♜f5 ♜a2

نمی توان فیل را دور کرد یا از کیش دادن به شاه سفید در g6 توسط فیل جلوگیری به عمل آورد. مساوی اجتناب ناپذیر است. البته، اگر پیاده f به عرض ششم نرسیده بود سفید با اندکی دشواری به پیروزی می رسید. به استثنائات بعدی می پردازیم.



(۲۱۸)

در پوزیسیون سمت چپ، چون سیاه دارای فیل

9. ♔f6

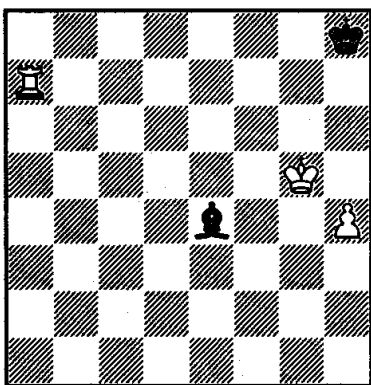
10. ♔f7

می برد.

یکبار دیگر واریاسیونی از نمای برنده نمودار ۲۱۳

پیش روی ماست.

همان گونه که مثال بعدی نشان می دهد در صورتی که پیاده رخ در عرض چهارم یا پایین تر قرار گرفته باشد حتی با وجود فیل «همخوان» سفید به پیروزی می رسد:



(۲۱۹)

گورتسکی - کورنیتز ۱۸۶۳

پیش از هر چیز سفید قبل از آغاز طرح اصلی اش چند حرکت مقدماتی انجام می دهد.

1. ♔h6 ♔g8

قبلاً در تجزیه و تحلیل مان از نمودار ۲۱۸ (تفسیر حرکت دوم سیاه از نیم صفحه چپ) دیدیم که پس از 1. ... ♕d5 2. ♖d7 ♕e6 3. ♖d8+ ♕g8 4. ♔g5 ♔g7 5. ♖d7+ سیاه شکست می خورد.

2. ♖g7+ ♔f8

یا اینکه

2. ... ♔h8 3. ♖e7 ♕d5 4. ♖e8+

همانند تفسیر قبلی.

3. ♖g5!

طرح اصلی آغاز می شود. شاه سفید به منظور

اما اگر سیاه دارای فیل «ناهمخوان» باشد (یعنی خانه تبدیل پیاده را کنترل کند) سفید بی هیچ مشکلی به پیروزی می رسد. این مطلب را در پوزیسیون سمت راست نمودار ۲۱۸ می توان دید:

1. ♔g4 ♕c1

2. ♔f5

یا نخست 2. ♖c3 و 3. ♖c6+ و در ادامه

4. ♔f5

2. ... ♕d2

3. ♖b3 ♕c1

4. ♖b6+ ♔h7

در صورت 5. ♖b1 4. ♔xh5 ... فیل

می گیرد.

5. h6! ♕d2

اگر

5. ... ♕xh6 6. ♖b7+ ♕g7 7. ♔g5

می برد.

6. ♖g6!

این حرکت از ادامه

6. ♖f6 ♕c1 7. ♔g4 ♕xh6 8. ♔h5

و سپس 9. ♖f7+ و 10. ♔g6 که به برد منتهی می شود بهتر است.

6. ... ♕c1

اگر 6. ... ♕xh6 و 8. ♔f7 می برد.

یا اینکه 6. ... ♕c3 و 8. ♔h5 به برد می رسد. بنابراین سیاه یک حرکت انتظاری انجام می دهد.

7. ♖g7+ ♔xh6

یا اینکه

7. ... ♔h8 8. ♔g6 ♕xh6 9. ♖h7+

8. ♖g6+ ♔h7

پس از 8. ... ♔h5 9. ♖g1

می رود.

5. ♖h5

این ادامه توسط گورتسکی - کورنیتز پیشنهاد شد.
روش ساده تر توسط کلینگ ارائه شد:

5. ♜f3+ ♖g8 6. ♜c3!

در صورت

6. ... ♙e4 7. ♜g3+ ♖f7 8. ♖g5!

می برد. یا اینکه

6. ... ♙b1 7. ♜g3+ ♖f7 8. ♜g7+ ♖f8 9. ♜g5!

و 10. ♖h5 می برد. یا سرانجام

6. ... ♙a4 7. ♜c8+ ♖f7 8. ♖h7 ♙b5

(اگر 8... ♙b3 9. ♜c1 یا 8... ♙c4 9. ♙d1 ... 8)

9. ♜d8! ♙c6(a4) 10. ♜d4(d2)

می برد.

5. ... ♖f6

جان کلام این واریاسیون در این نکته نهفته است
که پس از

5. ... ♙d1+ 6. ♖g5 ♖g7 7. ♜c3!

نمی توان فیل را به موقع به قطر b1-h7 بازگرداند
مثلاً

7. ... ♙e2 8. h5 ♙b5(f1) 9. h6+ ♖h7 10. ♜c7+ ♖h8 11. h7

و 12. ♖h6 می برد.

در صورت 5. ... ♙b1(h7) 6. ♜g5

5. ... ♙e4 6. ♖g5

5. ... ♙a4 6. ♖g5 ♖g7 7. ♜c3!

دفاعی در مقابل پیشروی پیاده وجود ندارد.

6. ♜g5 ♙d1+

یا اینکه

6. ... ♙f5 7. ♖h6 ♙d3 8. ♜g3 ♙e4

9. ♜g4

تأمین برد باید به f6 برسد، اما فیل مانع رسیدن آن از طریق g6 است و g1 ♜ و سپس g5 ♖ امکان g7 ♖ ... را می دهد. بنابراین سفید باید با دقت بیشتری بازی کند. حرکت متن تهدید 4. ♖h5 و g4 ♖ 5. را دارد (اکنون مشاهده می کنیم که چرا پیاده سفید نباید در عرض پنجم باشد!) در این صورت اگر سیاه f3+ ♙ ... 4. بازی کند، g6 ♖ 5. می برد، زیرا 6. ♖h6+ 6. ♖g8 ... 5. و شاه سیاه باید به کنج صفحه برود زیرا 7. ♜f5+ 7. ♜f8 ... 6. فیل می دهد.

3. ... ♖f7

اگر

3. ... ♙d3 (c2) 4. ♖h5 ♙e2 (d1)+

5. ♖g6 ♖g8 6. ♜d5 (c5)

می برد، زیرا شاهش به g7 می رسد. اکنون 4. ♖h5 در مقابل f3+ ♙ ... 4. به جایی نمی رسد.

4. ♜g3!

تهدید 6. ♖f4+ ♖g7 5. ♖g5 است.

4. ... ♙c2 (۲۲۰)

یا اینکه

4. ... ♙b1 5. ♜g7+ ♖f8

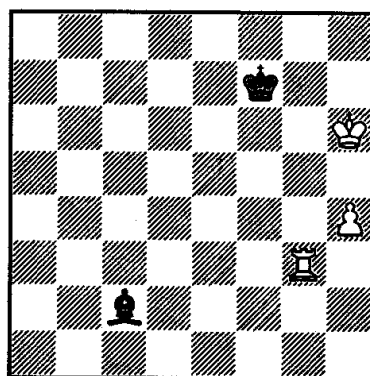
(اگر)

5. ... ♖f6 6. ♜g1 ♙d3 7. ♜d1

و سپس ♜f1+ 8. یا ♖h7 8. می برد)

6. ♜g5! و سیاه نمی تواند از 7. ♖h5 جلوگیری کند.

(۲۲۰)



به وسیله پیاده‌ها شکل دفاعی درستی را در خانه‌های سیاه ایجاد کرده که با هماهنگی فیلش مانع ورود شاه سفید می‌شوند. سؤال این جاست، آیا سفید با پیشروی پیاده‌هایش به چیزی دست می‌یابد یا آنکه سیاه می‌تواند از پوزیسیون خارپشت ماندنش* دفاع کند.

1.b4!

فقط با جلوگیری فوری از 1... a5، سفید می‌تواند بازی را ببرد، زیرا یافتن نحوه افزایش برتری او در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد دشوار است. فیل در قطر بزرگ باقی می‌ماند؛ نمی‌توان آن را دور کرد و اگر شاه سفید دست به نفوذ از طریق b5 بزند سیاه فیلش را در c6 قرار می‌دهد و شاهش را بین عرض‌های هفتم و هشتم حرکت می‌دهد.

در این صورت تنها تلاش سفید

2.a4 3. f3 4. f7

می‌بود تا 4... e4 ... 3 را با

5. f4 ab 4.b4 پاسخ دهد. در آن هنگام

موقعیت سیاه بحرانی می‌شد، اگر چه

5... d3! 6. x b4 7. c6

8. x b6+ 9. b3 10. g6!

به تساوی می‌انجامید: اما سیاه حتی می‌تواند اجازه

این کار را ندهد و 1... h1 2. f2 3... g2

بازی کند تا 5.b4 را با

5... ab 6. b2 7. x b4 8. b5

9. c7 10. d1

10. x b6+ 11. a5

پاسخ دهد. سفید شانس برای برد ندارد.

1. ... f3

* علت تشبیه این پوزیسیون به خارپشت، غیر قابل نفوذ بودن آن است. مترجم

و 10. f4+ می‌برد.

7. h6 8. f7

تهدید سفید، گرفتن زمان و آوردن رخ به ستون f بود، مثلاً

7... f3 8. g1 9. e2 10. g2

یا 8. b5 9. b3 10. b3 ... 7. و غیره.

8. g7+ 9. f6

یا اینکه 8... f8 9. g6 10. f6

می‌برد.

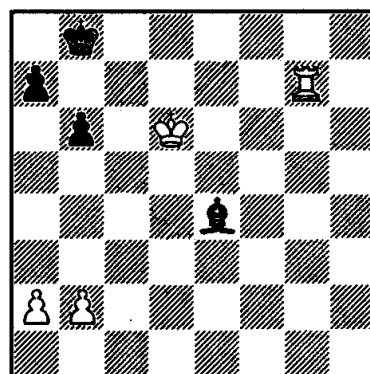
9. g1 10. e2

10. g2 11. d3

11. f2+

می‌برد.

با این مثال بحث‌مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل فیل را به پایان می‌بریم. به غیر از چند استثناء مذکور، این نوع آخر بازی به برد سفید می‌انجامد، اما گهگاه به دقت فراوانی نیازمند است. آخر بازی‌های رخ مقابل فیل و پیاده یا فیل و دو پیاده معمولاً مساوی هستند مگر در پوزیسیون‌های خاص که بر اساس نحوه آرایش مهره‌ها ممکن است یکی از طرفین به پیروزی دست یابد. از بین ممکنه‌های فراوان، پوزیسیونی را که طرفین دارای دو پیاده هستند و ارزش عملی زیاد دارد انتخاب می‌کنیم.



(۲۲۱)

تمام پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند، هیچ یک از آنها رونده نیست و سیاه دارای فیل «همخوان» است. او

اگر

است:

5. ♖c5 ♙d3

6. ♖b6 ♖c8

7. ♜c7+ ♙d8

سفید اولین قدم را بر می‌دارد، ♙b8? ... 7. در مقابل ♜d7 8. به شکست می‌انجامد اما شاه سیاه را هنوز هم باید دورتر راند.

8. ♜c5 ♙e2

البته 9. ♜xb5 8. خوب نیست. در صورت 9. ♜d5 8. ♙e7 ... 8. و 10. ♖c7 نسبت به ادامه اصلی، سیاه زمان از دست می‌دهد.

9. ♙b7 ♖d7

10. ♜d5+ ♙e6

11. ♜d2 ♙c4

تفاوت چشمگیری بین خانه‌هایی که فیل انتخاب می‌کند وجود ندارد، زیرا نمی‌تواند سفید را از تعقیب طرح استراتژیک خود باز دارد.

12. ♙c7 ♙b5

13. ♜d4!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، بدین ترتیب شاهش دورتر می‌شود. اکنون ادامه 14. ♜d6 13. ... ♙e5 به ادامه اصلی تبدیل می‌شود.

13. ... ♙f1

14. ♜d6+ ♙e5

یا اینکه 15. ♜d1 14. ... ♙e7 و 16. ♜e1+ به برد می‌رسد.

15. ♖c6 ♙e2

16. ♖c5 ♙b5

17. ♜b6 ♙e2

در صورت 18. ♜b3 17. ... ♙d3 یا 18. ♜b1 17. ... ♙f1 هم رخ به ستون d می‌رسد.

1. ...a5 2.ba ba 3. ♖c5 a4 4. ♖b6 ♙c8 5. ♜c7+

و 6. ♜c4 پیاده سیاه از بین می‌رود.

2.a4 ♙e4

3.a5!

پس از 3.b5 ♙f3 پوزیسیون جالبی ایجاد می‌شود. اگر در این هنگام سفید یک حرکت سهل انگارانه مثل 4. ♜g1 انجام دهد، سیاه پاسخ زیرکانه 4. ...a5! را دارد حال در صورت 5.ba، سیاه 7.a ♙a7 ... 5. و 6. ♙xa6 بازی می‌کند و اگر سفید پیاده را نگیرد، سیاه فیلش را در قطر بزرگ نگه می‌دارد و اجازه نمی‌دهد شاه سیاه به پیاده b حمله کند. این ایده در بازی اشتاین - ر. بیرن، مسکو ۱۹۷۱ دیده شد (با تفاوت در رنگ مهره‌ها). اما، حتی بدون این انتخاب هم سیاه احتمالاً پس از 3.b5 قادر به حفظ پوزیسیون می‌باشد. برای هر گونه بهبود وضع، سفید باید 5.a5 کند و پس از ba ... پیاده را با شاهش پس بگیرد. سیاه در این هنگام فیلش را در قطر h3 - c8 مستقر می‌کند تا به محض آنکه شاه سفید به 6.a6 رفت، ♙c8+ ... بازی کند. از سوی دیگر اگر شاه به 5.c5 برگردد، فیل سیاه به قطر بزرگ باز خواهد گشت. یافتن راه بهبود وضع سفید دشوار است.

3...ba

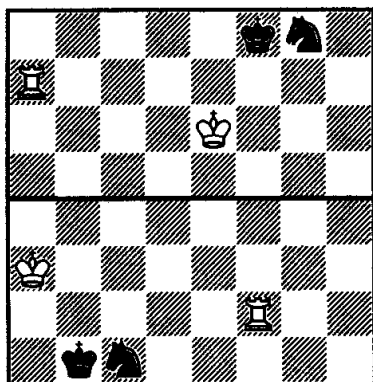
4.ba a6

سیاه باید دیر یا زود این حرکت را انجام می‌داد. در صورت 3. ...d ♙d4، حرکت 5. ♜g3 و در ادامه، 6.a6 یا 6. ♖c6 بازی می‌شد. پس از حرکت متن، یک وضعیت تازه ایجاد می‌شود که مسائل ترنندآمیزی برای سفید به وجود می‌آورد. برای برد باید شاه سیاه را تا حد ممکن از پیاده دور کند تا بتواند با قربانی ♙xa6 به پیروزی برسد. تجزیه و تحلیل زیر از انولدسون نشان می‌دهد که این امر امکان پذیر

دور کردن شاه سیاه را مشاهده کردیم.

رخ در مقابل اسب

این آخر بازی معمولاً مساوی است. برد فقط در شرایط استثنایی امکان پذیر است. چند ممکنه از نمودار ۲۲۲ را بررسی می‌کنیم.



(۲۲۲)

در اینجا دو مثال وجود دارد که در آنها سفید شاه دشمن را به حاشیه صفحه رانده است. با این وجود بردی وجود ندارد. در پوزیسیون پایینی، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ♖b2+ ♔a1

2. ♖b8

یا اینکه

2. ♖h2 ♔b1 3. ♖d2 ♔a1 4. ♔b4
♔b1 5. ♔c3 ♘a2+

والخ،

2. ... ♘e2!

تنها حرکت. سیاه پس از

2. ... ♘d3 3. ♔b3 ♘c1+ 4. ♔c2
♘a2 5. ♖b1

یا

2. ... ♘a2 3. ♔b3 ♔b1 4. ♖b7
♘c1+ 5. ♔c3+

و 6. ♔c2 مات می‌شود.

3. ♔b3 ♔b1!

18. ♖b8

سریعتر از ادامه

18. ♖b2 ♘d3 19. ♖b3

والخ! ♘b5! 18.... اکنون در مقابل 19. ♖xb5 به شکست می‌انجامد.

18. ... ♘d3

19. ♖e8+ ♔f6

20. ♔d4 19. ... ♔f5 حتی سریعتر به برد می‌رسد.

20. ♔d6

تفسیر مترجم انگلیسی: 20. ♔b6 سپس 21. ♖a8 و 22. ♖xa6، هشت حرکت راه حل را کوتاه‌تر می‌کند.

20. ... ♔f5

یا اینکه

20. ... ♔f7 21. ♖e7+ ♔f8

22. ♔e6 (21. ... ♔f6 22. ♖e3)

و 23. ♔f6 می‌برد.

21. ♖e5+ ♔f4

22. ♔d5 ♘b5

23. ♔d4 ♘a4

23. ... ♘f1 24. ♖e8 یا اینکه

24. ♖e6 ♘b5

25. ♖f6+ ♔g5

26. ♖f8

اکنون شاه سیاه به اندازه کافی دور شده و گرنه

سفید می‌توانست با 26. ♔e5 به ادامه کار بپردازد.

26. ... ♔g6

27. ♔c5 ♔g7

28. ♖a8 ♔f7

29. ♔b6 ♔e7

30. ♖xa6

می‌برد.

راه حلی طولانی ولی آسان که طی آن ایده اساسی

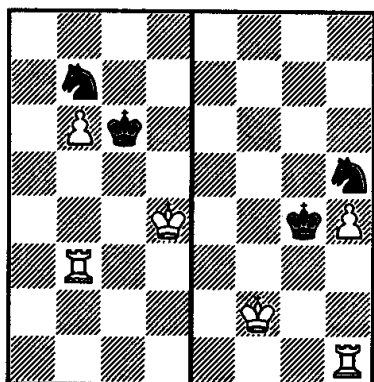
♞e7+

7. ... ♞g8

و از سفید بیش از این، کاری ساخته نیست.

بدیهی است که اگر این پوزیسیون آخری، یک خانه به راست برده می‌شد و اسب سیاه در h8 قرار می‌گرفت، وضع سیاه کاملاً بازنده می‌شد. سفید در صورتی هم که اسب از شاه جدا شود یا به نحو نامطلوبی نزدیک به کنج در عرض هفتم قرار بگیرد، دارای شانس برد می‌شود. به هر حال، خواننده می‌تواند خود این موضوع را با تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی جست و جو کند.

هنگامی که ما دارای رخ و پیاده در مقابل اسب هستیم، به ندرت سیاه می‌تواند خود را نجات دهد. این استثناء فقط هنگامی که پیاده بلوکه شود و از شاه هم‌رنگش جدا بماند اتفاق می‌افتد، مانند پوزیسیون‌های مذکور در نمودار ۲۲۳.



(۲۲۳)

در پوزیسیون سمت چپ، سیاه پیاده را بلوکه کرده است و یافتن طریقه پیشروی سفید دشوار است. تنها شانس وی، نزدیک شدن به وسیله شاه از بالای صفحه است که سیاه برای حفظ پوزیسیون باید به دقت دفاع کند. (توجه کنید که اگر مهره‌ها یک عرض بالاتر قرار داشتند، حتی این طرح سفید هم ناممکن بود).

1. ♖b4 ♜a5!

تهدید سیاه فرار از طریق c1 است.

4. ♜e8 ♞c1+

5. ♔c3 ♜a2+

سفید اکنون باید اجازه کیش دائم بدهد وگرنه شاه سیاه اجازه خروج پیدا می‌کند. پوزیسیون مساوی است. بخش فوقانی نمودار ۲۲۲ یک پوزیسیون مساوی تیپیک است:

1. ♜b7 ♞h6

2. ♜h7 ♞g8!

اسب سیاه باید نزدیک شاه توقف کند. در بازی اشتاینیتز - نویمان، ۱۸۷۰ (با تفاوت در رنگ مهره‌ها)، سیاه اشتباهاً ♞g4 ... 2. کرد و در ادامه شکست خورد:

3. ♜h4 ♞e3 4. ♜e4! ♞d1

4. ... ♞g2 5. ♔f5 (یا اینکه)

یا ♔d5 5. ♞c2 ... 4.)

5. ♜f4+ ♔g7 6. ♜f3 ♔g6

(یا اینکه)

6. ... ♞b2 7. ♔d5 ♔g6 8. ♔d4 ♔g5

9. ♜f1 ♞a4 10. ♜b1

(سیاه اسب می‌دهد)

7. ♔e5 ♔g5 8. ♔d4 ♔g4 9. ♜f1

♞b2 10. ♜b1 ♞a4 11. ♜b4

اسب می‌گیرد.

3. ♜f7+ ♔e8

4. ♜g7 ♔f8!

4. ... ♞h6 5. ♜g6 زیرا با

اسب گرفته می‌شود.

5. ♜h7 ♔e8

6. ♜f7 ♞h6

7. ♜f1

یا اینکه

7. ♜g7 ♔f8 8. ♔f6 ♞g8+ 9. ♔g6

4. ... ♖b7 5. ♖f6 ♜d7+ 6. ♖e7
♜xb6 7. ♖d6

به پوزیسیون برنده شرون می‌رسیم.

5.b7 ♖c7

و سیاه به پوزیسیونی که پیشتر گفته شد می‌رسد،
که در آن شاه سفید فضای مانور ندارد، مثلاً:

6. ♜b5 ♜b8 7. ♖e4 ♖c6 8. ♜b1
♖c7 9. ♖d5 ♜d7 10. ♖c4 ♜b8
11. ♜b5 ♜d7 12. ♖b4 ♖b8
13. ♖a5 ♖a7

مساوی

اگر این پوزیسیون به سوی مرکز حرکت داده شود،
باز هم مساوی است. سیاه همان گونه که نشان دادیم با
استقرار شاهش در هر طرفی که شاه سفید تهدید به
نفوذ دارد دفاع می‌کند. او همچنین ترسی از ادامه
برنده شرون که البته با وجود پیاده‌های فیل، شاه یا
وزیر کارساز نیست ندارد.

در مورد پیاده رخ، شانس‌های تساوی سیاه به این
دلیل ساده که سفید گهگاه حتی با قربانی کردن پیاده
به برتری می‌رسد، خیلی کمتر می‌شود. پوزیسیون
سمت راست نمودار ۲۲۳ از این نظر، یک مورد جالب
محسوب می‌شود. سیاه اگر اجازه دهد تا شاه سفید به
g6 برسد شکست می‌خورد. تنها شانس او در این
است که رخ سفید فضای اندکی برای مانور در پشت
پیاده دارد، که دفاع از پیاده را دشوار می‌کند. سفید از
طریق آموزنده زیر به پیروزی می‌رسد:

1. ♜h2

البته 1. ♖e3 ♜g3 که بلافاصله به تساوی
می‌رسد خوب نیست.

1. ... ♜f4

پس از 1. ... ♜f6 برگزیده را این گونه نشان
می‌دهد:

2. ♖e3 ♖g3 3. ♜h1 ♖g2

برگر این شاخه تساوی را پیشنهاد کرد:

1. ... ♜d6 2. ♖e5 ♜b7 3. ♖e6
♜c5+ 4. ♖e7 ♜b7

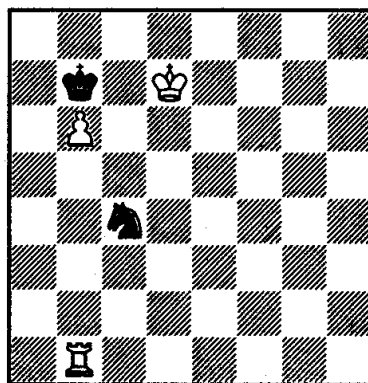
(اگر)

4. ... ♖b7 5. ♖d6 ♜a6 6. ♜b1
♜b8 7. ♖c5 ♜d7+ 8. ♖b5

(می‌برد)

5. ♜b1 ♜a5 6. ♖d8 ♖b7 7. ♖d7
♜c4

پیاده می‌گیرد (۲۲۴).



(۲۲۴)

اما آن طور که شرون نشان می‌دهد، سفید در
اینجا با 8. ♜b4! ♜xb6+
(وگرنه شاه سفید به c5 می‌رسد) به پیروزی می‌رسد،
9. ♖d6 ♖a7 10. ♖c6
حرکت متن توسط فرنیك مورد تجزیه و تحلیل قرار
گرفت.

2. ♖e4

اگر 2. ♖e5 آنگاه

2. ... ♖c5! 3. b7 ♜c6+

و 4. ... ♖xb4 بلافاصله مساوی می‌شود.

2. ... ♜b7

3. ♖e5 ♜c5

اگر 4. ♖f6 سیاه 4. ... ♜d7+ می‌کند.

4. ♖f5 ♜d7!

پس از

به نظر می‌رسد که سیاه به نحو موفقیت آمیزی
دفاع کرده است، زیرا

8. ♖h2 ♜f1 9. ♖f2 ♜g3

یا در همین ادامه

9.h5 ♜xh2 10.h6 (10. ♖g6 ♜f3)

10. ... ♜f3!

برای وی مساوی دارد. اما یک شگفتی در کمین است.

8. ♖g6!

این حرکت تکلیف کار را معین می‌کند، زیرا قربانی

رخ را باید پذیرفت.

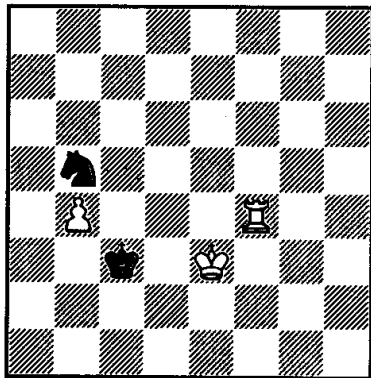
8. ... ♜xh1

9.h5 ♜g3

10.h6

سفید می‌برد.

پیاده را نمی‌توان متوقف کرد.



(۲۲۵)

این نوعی دیگر از پوزیسیون مساوی است که در آن پیاده توسط رخ از کنار حمایت می‌شود. به عنوان مثال در نمودار ۲۲۵، سفید نمی‌تواند در مقابل دفاع صحیح به پیروزی دست یابد. در صورتی که شاه سفید در پایین پیاده قرار گرفته باشد سیاه باید شاهش را به b3 ببرد، اما اگر سفید شاهش را به بالای صفحه ببرد سیاه باید شاهش را به b5 منتقل کند.

بازی ممکن است بدین گونه ادامه پیدا کند:

1. ♖f3 ♖b3 2. ♖g4 ♖a4 3. ♖f5

(یا اینکه

3. ... ♜g4+ 4. ♖e4 ♜f2+ 5. ♖f5 ♜xh1 6.h5

و پیاده را نمی‌توان متوقف کرد، یا اینکه

3. ... ♜h5 4. ♖e4

دید می‌رسد)

4. ♖d1 ♖g3 5. ♖d4

می‌برد. زیرا 5. ... ♜g4+ با ♖e4 پاسخ داده

می‌شود.

2. ♖e3 ♜h5

اما ادامه

2. ... ♖g3 3.h5! ♜d5+ 4. ♖e4

♜c3+ 5. ♖e5

که منجر به پیشروی پیاده می‌شود، خوب نیست.

3. ♖e4 ♜g3+

ادامه

3. ... ♖g3 4. ♖h1 ♖g2 5. ♖d1

♖g3(h3) 6. ♖f5!

ضعیفتر است چون در این حالت نمی‌توان پیاده را گرفت.

4. ♖e5 ♜h5

یا اینکه

4. ... ♜f1 5. ♖f2 ♜e3 6. ♖e4

5. ♖e6 ♖g3

سیاه نمی‌تواند شاه سفید را از رسیدن به g6 باز

دارد. به عنوان مثال، اگر

5. ... ♜f4+ 6. ♖f6 ♖h5 7. ♖f5

♜g6 8. ♖h1

و باز هم نمی‌توان پیاده را گرفت.

6. ♖h1 ♖g4

یا اینکه

6. ... ♖g2 7. ♖d1 ♖g3 8. ♖f5!

7. ♖f7 ♜g3

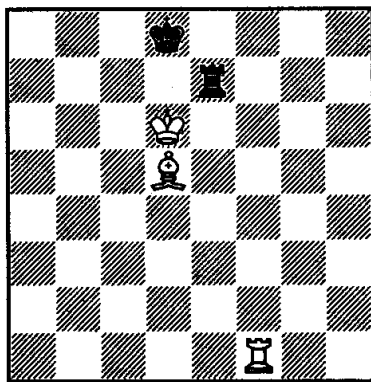
رخ و سوار سبک در مقابل رخ

آخر بازی رخ و فیل یا رخ و اسب در مقابل رخ معمولاً مساوی است، همکاری رخ و اسب ندرتاً به برد می‌رسد. چشم‌اندازهای سفید با وجود رخ و فیل تا اندازه‌ای بهتر است، اگرچه حتی اینجا هم پوزیسیون‌های زیادی هم برای برد وجود ندارد. در این حالت همان‌گونه که به زودی خواهیم دید، دفاع همیشه آسان نیست.

رخ و فیل در مقابل رخ

در کمال شگفتی، این آخر بازی که کم و بیش در جریان مسابقات ایجاد می‌شود اغلب با دفاع غیر دقیق به شکست منتهی می‌شود. بنابراین لازم است که در اینجا به توضیح چند قاعده اساسی دفاع بپردازیم.

پیش از همه، به بررسی پوزیسیون مشهوری می‌پردازیم که فیلیدور بیش از دو قرن قبل برد آن را به اثبات رساند.



آ. فیلیدور ۱۷۴۹

(۲۲۷)

سفید بدین گونه می‌برد:

1. ♖f8+

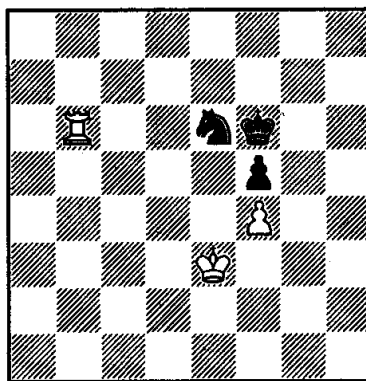
این حرکت به منظور ممانعت از حرکت تدافعی ♖d7+ ... که حتی پس از ♙c6 1. هم امکان پذیر است، انجام می‌شود.

♙a3 4. ♙e5 ♙b5

و سیاه پس از ♙c2 ... 5. تهدید گرفتن پیاده را دارد.

عقل سلیم به ما می‌گوید که در همین وضعیت اگر پیاده، پیاده رخ باشد سفید به پیروزی می‌رسد، زیرا وضعیت سیاه دارای دو نقیصه است: اینکه او ستونی در سمت چپ خود ندارد تا حول پیاده مانور دهد (♙a4!)، همچنین شاهش نمی‌تواند دیگر به رخ که در پشت پیاده نیست حمله‌ور شود. خواننده برای مشاهده طریقه پیروزی سفید می‌تواند خود، این پوزیسیون را مورد بررسی قرار دهد.

آخر بازی رخ در مقابل اسب و پیاده یا اسب و دو پیاده معمولاً مساوی است، اما البته استثنائاتی وجود دارد که در اینجا به بررسی آنها نمی‌پردازیم. با وجود قوای مساوی، معمولاً رخ به برد می‌رسد، مگر آنکه سیاه پوزیسیون خارپشت‌مانندی ایجاد کند. مثال زیر را بررسی می‌کنیم:



(۲۲۶)

سفید نمی‌تواند وضع خود را بهبود ببخشد، زیرا یکی از مهره‌هایش همیشه ناگزیر به دفاع از پیاده است. حداکثر تلاش سفید گرفتن پیاده پس از 1. ♙d3 ♙f7 2. ♖xe6 ♙xe6 3. ♙c4 است ولی آخر بازی حاصل، یک مساوی کتابی است. اما همین پوزیسیون اگر یک عرض بالاتر ایجاد شود منجر به یک آخر بازی برنده خواهد شد!

می‌کند:

5. ♖f7 ♖e1

(5. ... ♖e8 6. ♖f6 ♖d1 7. ♖f2!

♖d4 8. ♖e2+ 9. ♖g2)

6. ♖f3 و پس از مثلاً 6. ... ♖e3 (یا اینکه

6. ... ♖e8 7. ♖f4 ♖d8 8. ♖h5 ♖c8

9. ♖b4!

با برد سفید) 7. ♖c6 که همانند واریاسیون اصلی

بازی ادامه می‌یابد.

5. ... ♖c3

یا اینکه

5. ... ♖c8 6. ♖b4 ♖d8 7. ♖f4 ♖e1

(اگر 7. ... ♖c8 8. ♖d5 ♖b8 9. ♖a4

8. ♖a4 ♖c8 9. ♖c6 ♖d1+

10. ♖d5 ♖b8 11. ♖a4

می‌برد. اکنون رخ سیاه به عرض نامناسب سوم رانده

شده و سفید می‌تواند طرح برنده خود را عملی کند.

6. ♖e6 ♖d3+

7. ♖d5 ♖c3

یا اینکه 8. ♖a7 7. ... ♖c8 می‌برد.

8. ♖d7+! ♖c8

سفید پس از 9. ♖g7 8. ... ♖e8 مات

می‌کند (رخ سیاه نمی‌تواند به ♖f3 برود).

9. ♖f7 ♖b8

10. ♖b7+ ♖c8

11. ♖b4! ♖d8

یا اینکه 12. ♖a4 11. ... ♖d3

12. ♖c4!

می‌برد.

سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند از مات جلوگیری کند. همان گونه که مشاهده شد، این روش برد، بغرنج است و نیاز به طرحریزی درست دارد. پوزیسیون‌های

1. ... ♖e8

2. ♖f7 ♖e2!

تهدید سفید ♖a7 3. بود. در صورت

2. ... ♖c8 3. ♖a7 ♖d8+ 4. ♖c6

♖b8 5. ♖a1

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد.

2. ... ♖e1 یا 2. ... ♖e3 اندکی واریاسیون اصلی

را کوتاه‌تر می‌کند.

3. ♖h7

یک حرکت تمپ‌گیر که رخ سیاه را وادار به حرکت

به یک خانه نامناسب‌تر در ستون e می‌کند.

3. ... ♖e1

دفاعی محکم‌تر از ادامه ♖e3 3. ... که پس از

4. ♖d7+ ♖e8 (یا اینکه

4. ... ♖c8 5. ♖a7

که در آن هنگام سیاه نمی‌تواند ♖b3 5. ... بازی (کند)

5. ♖a7 ♖f8 6. ♖f7+ ♖e8 7. ♖f4!

♖d8

(تهدید سفید ♖c6+ 8. بود و 7. ... ♖d3 به

سفید امکان 8. ♖g4 را می‌دهد که در این صورت

8. ♖f3 ... قابل بازی نیست)

8. ♖e4!

سفید می‌برد. (9. ♖c6+ 8. ... ♖e8)

4. ♖b7 ♖c1

یا اینکه

4. ... ♖c8 5. ♖a7 ♖b1 6. ♖g7 ♖b8

7. ♖g8+ ♖a7 8. ♖a8+

و 9. ♖b8+ رخ می‌گیرد.

5. ♖b3

اکنون مشاهده می‌کنیم که چرا رخ سیاه به عرض ته رانده شد (نمی‌تواند در d1 کیش بدهد!) گریگوریف گزینه زیر را به عنوان ادامه برنده ارائه

3. ♖e5+ ♔d8

4. ♜b1 ♜c2

5. ♜g1 ♔c8

6. ♜b1

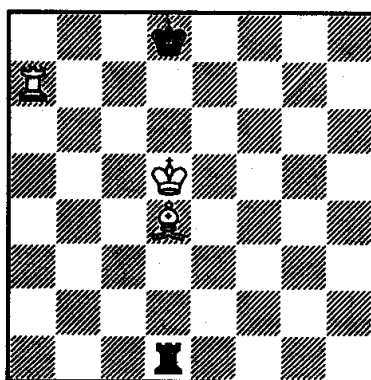
والا شاه سیاه می‌گریزد. این یک مشخصه دیگر از پوزیسیون سزن است؛ در جناحی که رخ از آن دفاع می‌کند، شاه سیاه فضای کافی برای مانور دارد.

اگر کل پوزیسیون یک ستون به چپ حرکت داده می‌شد (رخ سفید در f1 قرار می‌گرفت) سفید با 6. ♜f8+ می‌برد چون سیاه در دو حرکت رخ‌اش را از دست می‌داد. به عبارت دیگر، شاه سیاه باید در بخش (بزرگتر) قرار گرفته باشد.

6. ... ♔d8

و ما به پوزیسیون اولیه خود باز گشته‌ایم. بازی مساوی است.

یک پوزیسیون ساده‌تر وجود دارد که نخست به وسیله کوشران ارائه شد، و در آن رخ سیاه، فیل سفید را آچمز شاه می‌کند. پوزیسیون نمودار ۲۲۹ را ملاحظه کنید.



(۲۲۹)

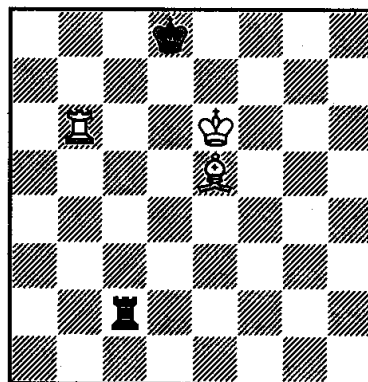
اگر سیاه رخ‌اش را در ستون d نگه دارد، ایجاد تهدید برای سفید دشوار است. به عنوان مثال به بخش پایانی بازی فلور-رشوسکی ۱۹۳۷ می‌رسیم که

پس از 1. ♜h7 چنین ادامه یافت:

1. ... ♜d2 2. ♔e5 ♔c8 3. ♖c5 ♜d7

مشابه فراوانی وجود دارند که در تعدادی از آنها سفید به پیروزی می‌رسد و بعضی از آنها مساوی هستند. ما نمی‌توانیم همه آنها را مورد بررسی قرار دهیم اما فقط متذکر می‌شویم که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۲۲۷ اگر شاه‌ها در ستون‌های رخ یا فیل قرار گرفته باشند برنده محسوب می‌شوند، اما اگر شاه‌ها در ستون‌های مربوط به اسب مستقر باشند نتیجه فقط مساوی است. خواننده می‌تواند تحلیل‌های مشروح‌تر را در کتاب‌های تخصصی آخر بازی پیدا کند. آنچه که در اینجا مورد نظر ماست مسئله عملی طرز دفاع در این پوزیسیون‌هاست.

فرض می‌کنیم که شاه سیاه به کناره صفحه رانده شده و پوزیسیونی شبیه نمودار ۲۲۸ ایجاد شده است.



(۲۲۸)

ج. سزن

این یک پوزیسیون مساوی است که توسط سزن ارائه شده است. این پوزیسیون دارای مشخصه‌های زیر است: شاه سیاه یک حرکت اسب با شاه سفید فاصله دارد و در خانه‌ای هم‌رنگ خانه‌های کنترل فیل قرار گرفته است و رخ سیاه از تهدید مات جلوگیری می‌کند. همان‌گونه که تجزیه و تحلیل زیر نشان می‌دهد، سفید نمی‌تواند بیش از این پوزیسیونش را تقویت کند:

1. ♜b8+ ♜c8

2. ♖f6+ ♔c7

دیگر سلاح وضع اکراهی که رخ سیاه را به خانه نامناسبی در ستون می کشاند کارگر می افتد.

1. ♖e3 ♜f2

البته 2. ♜h7+ ... 1. ♜f8 که به برد سفید می انجامد خوب نیست. همچنین

1. ... ♜f4 2. ♜a3 ♜f1 3. ♜a8+ ♜f8 4. ♜a1!

به واریاسیون اصلی مان تبدیل می شود. ضعف رخ سیاه در f4 آن است که پس از 2. ♜a3 حرکت ♜f8 ... 2. در مقابل ♜e6+ 3. به شکست می انجامد.

سرانجام سفید در صورت

1. ... ♜f8 2. ♜h7 ♜a8 3. ♜e7

و 4. ♜f6 به آسانی می برد.

2. ♜e1 ♜f4

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود.

3. ♜a1! ♜f2

حرکت دیگری وجود ندارد.

4. ♜e4 ♜g2+

5. ♜f6 ♜h8

این حرکت اجباری است، چون سفید تهدید ♜a8+ 6. و ♜g5+ 7. را داشت. اکنون سفید به منظور پیشروی باید رخ سیاه را بار دیگر به عرض چهار براند.

6. ♜b1 ♜g4

در صورت 7. ♜g5 6... سفید می برد.

7. ♜g5 ♜f4+

8. ♜g6 ♜g8

اکنون ما همان پوزیسیون پس از حرکت سوم سفید را پیش رو داریم، با این تفاوت که نوبت حرکت با سفید است.

9. ♜e6! ♜g4+

10. ♜f6 ♜h8

11. ♜b8+

4. ♜e7 ♜b7 5. ♜e6 ♜c6 6. ♜h1 ♜d2 7. ♜c1+ ♜b5 8. ♜d6 ♜e2+

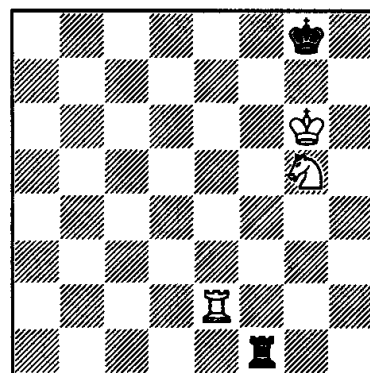
و قس علیهذا.

اگر این دو پوزیسیون مساوی را بشناسیم، ترس از این نوع آخر بازی ها کم خواهد شد. برای فراگیری همه حالت ها، باید صدها دفتر را سیاه کرد و ارزش عملی چندانی هم نخواهد داشت.

در چنین پوزیسیون هایی اگر طرف مدافع یک پیاده هم داشته باشد، این عامل می تواند منفی تلقی شده و موجب از بین رفتن شانس های پاتی شود و گهگاه در فعالیت رخ ایجاد اشکال کند. به ندرت یکی دو پیاده می توانند بازی متقابل مؤثری ایجاد کنند.

رخ و اسب در مقابل رخ

در اینجا دفاع خیلی آسانتر است، زیرا شاه سیاه را نمی توان به کنار صفحه راند. اما اگر قبلاً در آنجا مستقر شده باشد، چند پوزیسیون برنده امکان وقوع می یابند به خصوص اگر شاه سیاه نزدیک به کنج باشد. اما از آن رو که این پوزیسیون ها، استثنایی محسوب می شوند، بنابر آن نیست که وقت زیادی را مصروف آنها کنیم. این یک مثال جالب از طرز برد سفید در این نوع پوزیسیون هاست:



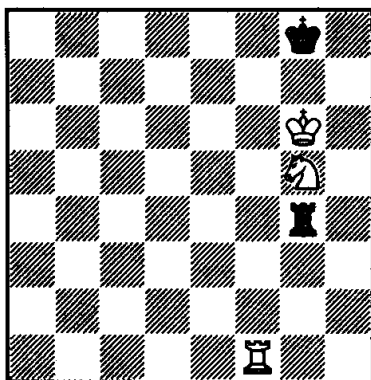
(۲۳۰)

ل. سنتورینی ۱۸۸۸

سفید با

1. ♜e8+ ♜f8 2. ♜e7 ♜f1

فوری به جایی نمی رسد، او همچنین نمی تواند با رها کردن ستون e، اجازه ♜f8 ... را به سیاه بدهد. بار



(۲۳۱)

این حرکت از ادامه طراح،

11. ♔ f7 ♖ h4 12. ♔ g6 ♖ g4+
13. ♘ g5

که آنهم به برد می‌رسد سریعتر عمل می‌کند.

11. ... ♖ g8

12. ♘ f8

و سیاه به سرعت مات می‌شود.

در اینجا سفید فقط به دلیل آنکه سوارهای سیاه به نامناسبترین وجهی مستقر بودند قادر به برد شد. در نمودار ۲۳۰، ما فقط باید رخ سیاه را در g1 مستقر کنیم تا سیاه با ♔ f8 بتواند مساوی کند. اسب آچمز شده نمی‌تواند به عملیات ملحق شود، بنابراین سفید قادر به برد نیست.

حتی اگر شاه سیاه را بتوان در g8 نگه داشت (نمودار ۲۳۱)، باز هم آچمز کردن اسب راه نجات است:

مثلاً 1. ♔ f6 ♖ g2 1. ادامه ♔ f8? ...
2. ♘ e6+ و 3. ♖ d1 که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست،

2. ♘ e6 ♖ g3 3. ♖ f2 ♖ g1

رخ نباید به g4 برود به دلیل آنکه تهدید سفید 4. ♖ a2 با طرح 5. ♖ a8+ و 6. ♘ g5 است.

4. ♘ f4 ♖ a1 5. ♖ b2 ♖ a6+ 6. ♘ e6 ♔ h7

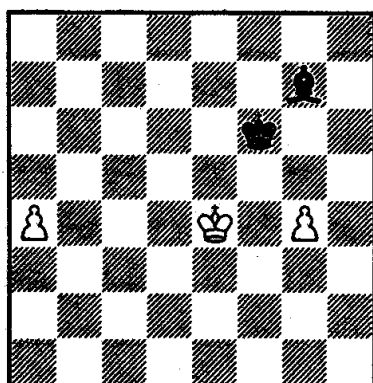
اسب بار دیگر آچمز می‌شود و امکانات سفید را محدود می‌کند. به عبارت دیگر بهترین دفاع برای سیاه در چنین پوزیسیون‌هایی آچمز کردن اسب است.

فصل ۵

آخر بازی فیل

اینها البته قواعد کلی هستند که استثنائات زیادی بر آنها مترتب است.

با بررسی چند پوزیسیون، چگونگی کاربرد این نکات را مشاهده می‌کنیم.



(۲۳۲)

۵. اوتن ۱۸۹۲

قوا بی‌درنگ ما را به فکر مساوی می‌اندازد اما سوارهای سیاه در اینجا چنان آرایش بدی دارند که سفید در واقع می‌تواند بدین گونه پیاده a را وزیر کند:

1. a5 ♖f8

فیل قصد عزیمت به c5 را دارد که تنها خانه‌ای است که از آن جا می‌تواند پیاده را متوقف کند اکنون سفید از این دفاع جلوگیری می‌کند.

2. ♔d5 ♜h6

3. g5+!

این قربانی حیرت‌آور، حرکت کلیدی محسوب

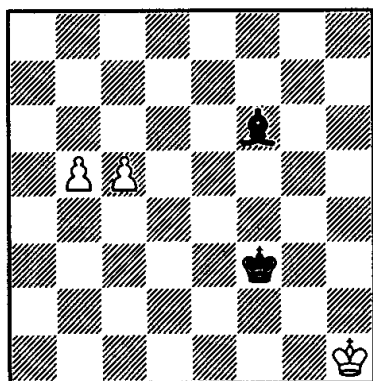
آخر بازی فیل نیز همانند آخر بازی رخ، بخشی دشوار از تئوری آخر بازی است اما همانند آن، در بردارنده قواعد عام مشخصی است که کمک می‌کند تا بازیکن در میان پیچیدگی‌ها رهجویی کند. آخر بازی رخ از نظر تجزیه و تحلیل بسیار دشوارتر است، چون در اینجا مشکل اساسی، فرموله کردن یک طرح کلی استراتژیک است که تا رسیدن به نتیجه منطقی ادامه پیدا کند. این مثال‌ها خواننده را به صحت ادعا متقاعد می‌کنند.

با در نظر گرفتن این موضوع که فیل‌ها خانه‌های همرنگ یا غیر همرنگ را کنترل می‌کنند می‌توان آخر بازی فیل را به دو بخش اصلی تقسیم کرد. همان گونه که مشاهده خواهیم کرد هر یک از دو نوع پوزیسیون طرز عمل کاملاً متفاوتی دارند، اما قبل از اینکه به صورت کلی به آخر بازی فیل بپردازیم، ببینیم که فیل چگونه با پیاده‌های منفرد مقابله می‌کند.

فیل در مقابل پیاده‌ها

فیل به دلیل خیزش بلندش معمولاً در جنگ علیه پیاده‌ها موفق است. بدیهی است که یک فیل، در مقابل یک پیاده منفرد مساوی می‌کند و این مورد طبیعتاً در مورد دو پیاده هم صدق می‌کند. اما در مقابل سه پیاده، فیل فقط در صورتی که پیاده‌ها زیاد پیشروی نکرده باشند، می‌تواند با موفقیت دفاع کند.

پیشرفته نباشند، فیل می تواند دفاع موفقیت آمیزی انجام دهد. طبق یک قاعده کلی، اگر هیچکدام از شاه ها قادر به مداخله نباشند، پیاده ها نباید از عرض پنجم جلوتر رفته باشند. نمودار ۲۳۴ نمایانگر این مطلب است.



(۲۳۴)

پوزیسیون نسبتاً مطلوب فیل سیاه به آسانی به او امکان تساوی می دهد:

1.b6 ♖d4

سفید باید پیاده هایش را در خانه های هم رنگ حرکت فیل پیش براند، وگرنه به سادگی بلوکه می شوند، مثلاً ♖d8 1.c6 والی آخر.

2.b7 ♗e5

با توقف پیاده ها، تساوی تأمین شده است.

اکنون به بررسی چند موقعیت دیگر در حالتی که فیل به خوبی مستقر نشده می پردازیم. اگر فیل سیاه در g7 بود، سفید با 2.b6 1.c6 ♗e5 پیروز می شد، زیرا فیل نمی توانست به موقع به d8 برسد. یا در مقابل فیل a7، سفید با 2.c6 ♖b8 1.b6 به پیروزی می رسد. اما اگر فیل در a5 باشد پس از 1.b6، سیاه فیل را به حال خود رها می کند و با بالاکشیدن شاهش با 1... ♔e4 مساوی می کند.

اگر سیاه در نمودار ۲۳۴ فیل سفید رو داشته باشد، در صورتی که فیلش را به موقع به قطر بلند برساند می تواند مساوی کند. به عنوان مثال با بودن فیل در b7، سیاه پس از 1.c6 ♗a8!

می شود. ♔d4 3. فقط مساوی می کند. ♗f4 ... 3. ♗b8 4.a6 توجه داشته باشید که این پوزیسیون شاه سیاه است که خراب است به عنوان مثال، سیاه با بودن شاهش در g8، مساوی می کرد.

3. ... ♗xg5

یا اینکه 4.a6 3. ... ♗xg5 بلافاصله می برد.

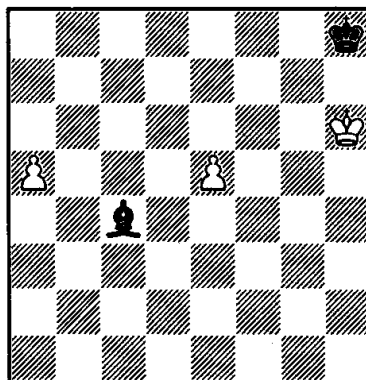
4. ♔e4 ♗h4

5. ♔f3!

می برد.

پیاده را نمی توان متوقف ساخت. یک استثناء جالب در قاعده.

به طور طبیعی فیل و شاه در مقابل دو پیاده منفرد، هر یک می توانند یکی از پیاده ها را متوقف کنند. اما اگر هر دو شاه از فعالیت اصلی دور باشند، فیل وظیفه متوقف کردن هر دو پیاده را برعهده می گیرد. این کار را در امتداد یک قطر یا با کنترل همزمان خانه روبه روی هر دو پیاده می توان انجام داد:



(۲۳۳)

هیچ یک از پیاده ها نمی تواند پیشروی کند و بازی مساوی است. اکنون پیاده ها و فیل را روی صفحه یک خانه جلو ببرید، یک قربانی به چشم می خورد. سفید به آسانی با

2.a7 ♗xe7 1.e7، یا 2.e7 ♗xa7 1.a7 به

پیروزی می رسد. پیاده ها زیاد پیشروی کرده اند.

حتی در مقابل دو پیاده متصل، اگر چندان

برای مقاصد آموزشی، دفاع کند اشتباه آمیز سیاه را به عنوان شاخه اصلی انتخاب می‌کنیم. البته، در جریان تجزیه و تحلیل‌مان، اقدامات صحیح دفاعی را نشان خواهیم داد. به عنوان مثال دقیقترین طرح در اینجا، استقرار فیل در قطر h5 - d1 با انجام فوری b3 و 1... d1 است. اما، هنوز تأخیر، فاجعه آمیز نیست.

2.f5 ♖f7

3.h5

سفید با استقرار پیاده‌هایش در خانه‌های سیاه f6

و g5 و h4 به جایی نمی‌رسد، زیرا پس از

3. ♖f4 ♙f6 4. g5+ ♙g7 5. ♙e5 ♙h5 6. ♙e6 ♙f7+ 7. ♙e7 ♙h5 8. f6+ ♙g8

و اجازه داده تا پیاده‌هایش بلوکه شوند.

3. ... ♙e8?

یک اشتباه آموزنده که پس از آن، سیاه بازنده می‌شود. این آخرین فرصت برای فعال تر کردن فیل، با انتقال به قطر h5 - d1 بود. پس از 3... ♙b3! سیاه هنوز قادر به تساوی بود، مثلاً 4. ♙f4 ♙d1 یا 4. f6+ ♙f7 5. ♙h6 ♙xf6 6. g5+ ♙f7 7. ♙h7 ♙c2+ 8. g6+ ♙f6 در هر دو حالت مساوی به سهولت امکان پذیر بود.

4. ♙f4!

تنها راه برد که توسط کارشتت در سال ۱۹۰۶ نشان داده شد. هورویتز که پوزیسیون را در سال ۱۸۸۰ تجزیه و تحلیل کرده بود، 4. f6+ را به عنوان حرکت برنده ارائه کرد، در صورتی که بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

۱) 4. ... ♙f7? 5. h6 ♙g8 6. ♙f5! ♙d7+ 7. ♙f4 ♙e8 (یا اینکه 8. ♙e5 ♙a4 ... 7. می‌برد، سیاه نمی‌تواند همزمان، هم شاهش را به f7 و هم فیلش را به قطر b1-h7 ببرد)

8. ♙e5 ♙g6 9. ♙e6 ♙f8 10. g5

2.b6) ♙c8? 1... می‌برد) مساوی می‌کند. در

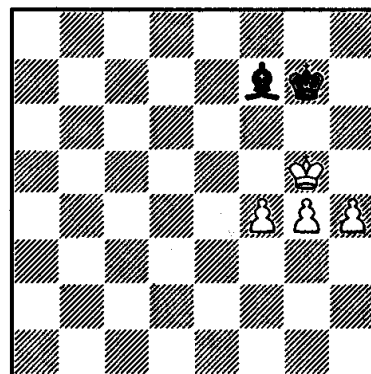
صورت استقرار فیل در e2، سیاه پس از

2.c6 ♙a6? 1.b6 می‌بازد، اما او می‌تواند از پوزیسیون بد شاه سفید بهره برداری کند و با 1... ♙e3 و 2... ♙f3+ مساوی کند.

اگر یکی از شاه‌ها نزدیک پیاده‌ها باشد، وضعیت به تمامی دگرگون می‌شود. در صورتی که شاه سفید نزدیک پیاده‌ها باشد، با فرض اینکه شاه سیاه دور باشد برد معمولاً تضمین شده است. اگر شاه سیاه نزدیک پیاده‌ها باشد، شاه سفید هر جا که باشد، بازی معمولاً مساوی است. البته، استثناء همیشه وجود دارد.

هنگامی که سیاه در برابر سه پیاده، یک فیل داشته باشد، چشم اندازه‌های خوبی برای تساوی پیش رو دارد، البته به شرط آنکه پیاده‌ها زیاد پیشرفته نباشند. قاعدتاً، شاه سیاه، همان گونه که در مثال بعدی‌مان مشاهده می‌شود، به طور طبیعی به مبارزه علیه پیاده‌ها خواهد پیوست.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده‌ها به عرض پنجم نرسیده باشند، سیاه قادر به مساوی است. اما دفاع، همان گونه که ادامه زیر نشان می‌دهد، نیازمند حداکثر دقت است:



(۲۳۵)
حرکت سیاه

ی. آوریباخ ۱۹۵۴

1. ... ♙e8

6.g5 ♖e2
7.h6+ ♔h7
8.♙d6!

ساده ترین ادامه. شاه سفید بدون مزاحمت فیل به e7 می رسد.

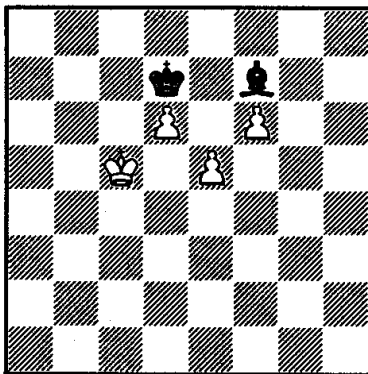
(8.♙e6 ♖g4 9.♙f6!)
8. ... ♙d3

یا
8. ... ♙g4 9.f6 ♙h5 10.♙e7 ♙g8
11.f7+

9.f6 ♙g6
10.♙e7 ♙c4
11.f7 ♙xh7
12.h7 ♙xh7
13.♙xh7 ♙h8
14.♙g6!

می برد.

در مبارزه علیه سه پیاده متصل، سیاه باید تلاش کند تا آنها در قطری قرار گیرند که بتواند توسط فیل بلوکه شان کند. یا اگر آنها تشکیل یک مثلث را دهند، می تواند دو پیاده را توسط فیل بلوکه کند و سومی را با شاه متوقف سازد. این پوزیسیون را ملاحظه بفرمائید:



(۲۳۶)

در صورتی که سیاه از نزدیک شدن شاه سفید جلوگیری کند مساوی می کند. بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

♙c2 11.f7 ♙b3+ 12.♙f6 ♙xf7
13.h7

می برد.

۲) 4. ... ♙g8! 5.♙f4

در صورت

5.♙h6 ♙f7 6.g5 ♙b5

سفید راه به جایی نمی برد، مثلاً

7.g6+ ♙xf6 8.g7 ♙c4 9.♙h7
♙g5

یا

7.♙h7 ♙d3+ 8.♙h8 ♙e4

5. ... ♙a4 6.g5

6.♙e5 ♙d1!

6. ... ♙d1 7.h6

یا 7.g6 ♙xh5 8.♙g5 ♙d1
همین ادامه 8.♙f5 ♙f8!

7. ... ♙c2 8.♙e5 ♙f7

و سیاه به پوزیسیون مساوی دست یافته است.

4. ... ♙f7

الآن برای 4. ... ♙a4 5.g5 ♙d1 خیلی

دیر است، زیرا پس از 6.h6+ سیاه باید با

6. ... ♙h7 به ادامه اصلی گام نهد و الا در صورت

7.g6+ ♙f6 8.h7 با 6. ... ♙f7

می بازد. در صورت 4... ♙h6 سفید پس از

5.f6 ♙h7 6.♙e5 ♙g8 7.h6

یا

5.♙e5 ♙g5 6.♙e6 ♙a4 7.f6

به پیروزی می رسد.

5.♙e5 ♙c4

در صورت

5. ... ♙e8 6.♙e6 ♙f7+ 7.♙e7

♙c4 8.f6+ ♙g8 9.h6

به برد می رسد.

ایده دفاعی زیرکانه دارد.

2. ... ♖a6!

این حرکت به قصد پاسخ به 3.h7 با 3... ♜f6 و 3. ♜f5 با 3... ♜xb6 صورت می‌گیرد. اما پیاده b سفید به طرز حیرت‌آوری به صورت عاملی مهم در می‌آید که سفید هوشمندانه از آن استفاده می‌کند، بدین گونه:

3. ♜e5! ♜g5

سیاه نمی‌تواند با 3... ♜c7 کنترل خانه‌های d4 یا f6 را از سفید بگیرد. حرکت متن تنها شانس سیاه است.

4.h7 ♜c1

5. ♜d6 ♜xb2

6. ♜c7!

یک حرکت زیرکانه دیگر. پس از 6. ♜c6? ♜e5! سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و سیاه مساوی می‌کند. اکنون تهدید، 7.b7 است.

6. ... ♜e5+

7. ♜c6 ♜d4

هم اینک سیاه در وضع اکراهی است و 7. ... ♜a5 در مقابل 8.b7 به شکست می‌انجامد.

8.b7 ♜a7

9. ♜c7 ♜e5+

10. ♜c8

سفید می‌برد.

یکی از پیاده‌ها باید وزیر شود. یک بررسی زیبا که به خوبی مسائلی را که در آخر بازی فیل در مقابل پیاده‌های رونده با آنها روبه‌رو هستیم نشان می‌دهد. پوزیسیون‌های زیادی وجود دارد که در آنها دارنده فیل پیاده هم دارد، اما بیشتر آنها برگرفته از بازی عملی‌اند و امکان طبقه‌بندی شان دشوار است. اکنون چند پوزیسیون استثنایی را که همه شطرنج‌بازان باید بدانند بررسی می‌کنیم، با نمودار

1. ♜d4 ♜e6 2. ♜e4 ♜e8 3. ♜f4 ♜d7 4. ♜g5 ♜e8 5. ♜h6 ♜f7!

(ادامه)

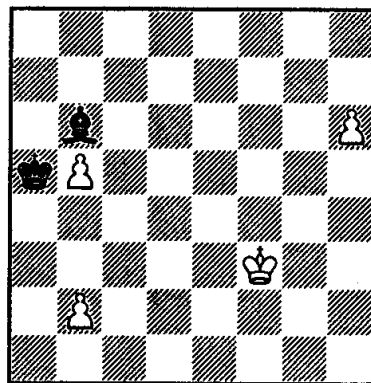
5. ... ♜d7? 6. ♜g7 ♜e8 7.f7 ♜xf7 8.d7

به برد می‌رسد)

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند.

اگر هر سه پیاده سفید منفرد باشند، ارائه قواعد کلی دشوار است. در این حالت دفاع سیاه ترفندآمیز خواهد بود، زیرا فیل در متوقف کردن پیاده‌های جدا از هم مشکل دارد.

بررسی خود را به یک نمونه محدود می‌کنیم.



(۲۳۷)

م. لویت ۱۹۳۳

از آنجا که دو پیاده سفید دوبله هستند، سیاه وظیفه آسانی پیش رو دارد، زیرا فیل فقط با یک پیاده سر و کار دارد. اما همانند نمودار ۲۳۲ فیل اینجا هم نمی‌تواند چنین کاری را صورت دهد و سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

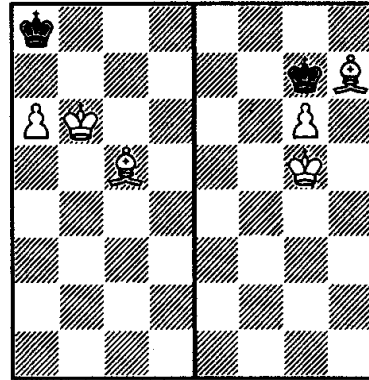
1. ♜e4 ♜d8

2.b6!

باز هم قربانی پیاده چاره ساز است، چون پس از 3. ♜f5 2. ... ♜xb6 و ایجاد یک مانع خودی پیاده رانمی‌توان متوقف کرد. یا در صورت 3.h7 2. ... ♜xb6 سفید می‌برد. اما سیاه یک

۲۳۸ شروع می‌کنیم.

(۲۳۸)

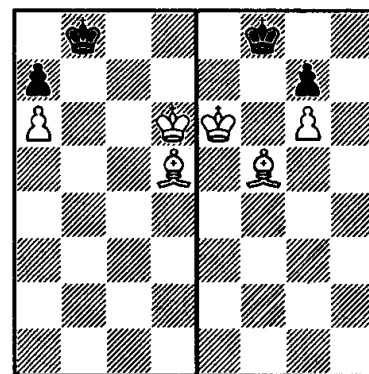


برتری کمی سفید طبیعتاً باید منجر به برد شود، اما هر دو پوزیسیون مساوی است. در پوزیسیون سمت چپ، شاه سیاه را نمی‌توان از گوشه بیرون کشید و پات است. برای برد فیل سفید باید بتواند خانه تبدیل پیاده را کنترل کند. در پوزیسیون سمت راست استثنایی را که قریب دو قرن از شناخته شدن آن می‌گذرد پیش رو داریم که در آن‌جا حتی با بودن فیل و پیاده ستون اسب نمی‌توان به پیروزی رسید. به سادگی مشاهده می‌شود که شاه سیاه را نمی‌توان بدون پات شدن از خانه‌های g7 و h8 دور کرد و قربانی کردن فیل در g8 فقط یک آخر بازی پیاده مساوی نصیب سفید می‌کند.

نمونه‌های مشابهی را در نمودار ۲۳۹ ملاحظه

می‌کنیم.

(۲۳۹)



سمت چپ، با توجه به این مطلب که پیاده a سیاه را نمی‌توان گرفت و همچنین نمی‌توان شاهش را

از گوشه دور کرد، سیاه نجات می‌یابد، سفید همچنین می‌تواند 1. ♖c6 را امتحان کند که 1. ... ♙a8 فرصت 2. ♙c7 مات را می‌دهد، اما پس از ادامه صحیح

1. ... ♙c8! 2. ♙e6+ ♙b8 3. ♙f5 ♙a8

بهتر از 4. ♙c7 پات، عاید سفید نمی‌شود، که خواننده خود می‌تواند صحت و سقم آن را بررسی کند. فیل سفید در پوزیسیون دست راست هم بی‌فایده بودن خود را به ثبوت می‌رساند.

پیاده سیاه را باز هم نمی‌توان گرفت، و در صورت 1. ♙e4 ♙g8 2. ♙e7 ♙h8 3. ♙d5 یا 3. ♙f7 پات می‌شود. در صورتی که شاه سیاه نتواند به گوشه برسد هم مساوی است. به عنوان مثال، اگر ما جای شاه و فیل سفید در نمودار ۲۳۹ (راست) را با هم عوض کنیم سیاه باز هم مساوی می‌کند، مثلاً 1. ♙e5 ♙e7 2. ♙d5 ♙f8 3. ♙d6 ♙e8 4. ♙e6 ♙f8 5. ♙d7 پات.

راهی برای دور کردن شاه سیاه از پیاده وجود ندارد. شگفت آنکه این آرایش پیاده‌ای حتی در صورتی که سفید دارای فیل سیاه رو باشد و بتواند به پیاده g حمله کند، نیز تساوی را برای سیاه تأمین می‌کند. به عنوان مثال، با تغییر مکان فیل از f5 به e5 چنین خواهیم داشت:

1. ♙d7 ♙g8 2. ♙e7 ♙h8

که در این حالت 3. ♙f7 منجر به پات می‌شود. به همین‌گونه، 3. ♙f6 هم بهتر نیست زیرا سیاه 4. ♙f7 3.... ♙gf? بازی نمی‌کند، بلکه با

3. ... ♙g8! 4. ♙e6 ♙gf 5. ♙xf6 ♙f8

مساوی می‌کند.

همان گونه که قبلاً گفته شد، نمی‌توان حجم

می‌کند، شاه سیاه باید در وضعیتی قرار داشته باشد که $\text{x}a4$ سفید را با $\text{c}6$... پاسخ دهد. بنابراین به محض آنکه سفید تهدید به گرفتن پیاده کند، سیاه باید $\text{d}7$... بازی کند. اما اگر شاهش فقط به $\text{e}6$

برسد، پس از

1. $\text{x}a4$ $\text{d}7$ 2. $\text{b}5$ $\text{c}8$ 3. $\text{c}6$ می‌بازد.

جان کلام آن که سفید باید شاه و فیلش را طوری مانور دهد که تا حد ممکن، شاه سیاه را به پایین صفحه براند. در آن صورت سفید می‌تواند قبل از اشغال $\text{d}7$ توسط شاه سیاه، پیاده را بگیرد.

1. ... $\text{g}2!$

سیاه باید دست خود را باز نگهدارد. سایر حرکت‌ها به سرعت به باخت منتهی می‌شدند، مثلاً
1. ... $\text{f}2$ 2. $\text{e}4$ $\text{g}2$ 3. $\text{d}4$ $\text{f}3$
4. $\text{h}2$

که سیاه یک حرکت عقب می‌افتد.

2. $\text{g}4!$

اگر سفید مستقیم به سوی پیاده برود، سیاه پس از

2. $\text{e}4$ $\text{h}3$ 3. $\text{d}4$ $\text{g}4$
4. $\text{h}2?$ $\text{f}5$ 5. $\text{c}4$ $\text{e}6$ 6. $\text{b}5$ $\text{d}7$

با گرفتن پوزیسیون دفاعی صحیح، مساوی می‌کند. سفید نخست شاه را دور می‌کند.

2. ... $\text{f}2$

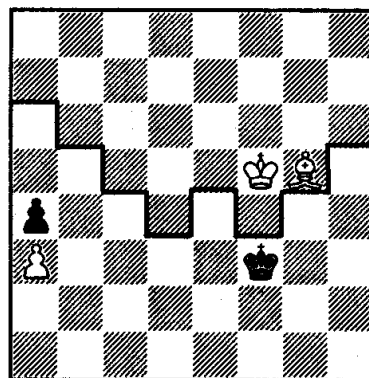
3. $\text{c}1$ $\text{e}2$

همان گونه که ادامه بازی نشان می‌دهد، سفید از حرکت شاه سیاه در جناح وزیر نباید هراس داشته باشد. اما $\text{g}2$... 3. هم در مقابل $\text{e}3$ 4. که شاه را به حاشیه صفحه می‌راند به باخت می‌رسد. به همین پوزیسیون خواهیم رسید.

4. $\text{f}4$ $\text{f}2$

زیادی را به آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل پیاده اختصاص داد، اما این مثال آخری که طی قرن گذشته به طور کامل مورد بررسی قرار گرفته، دارای ارزش عملی زیادی است.

در این پوزیسیون جالب که نخستین بار توسط کلینگ و هورویتز (۱۸۵۱) تجزیه و تحلیل شد، مسائل دل‌انگیزی مطرح می‌شود. می‌دانیم که سیاه در صورت رسیدن شاهش به $\text{a}8$ ، حتی اگر پیاده‌اش را هم از دست بدهد مساوی می‌کند. آیا سفید می‌تواند بی‌آنکه به شاه سیاه امکان رسیدن به $\text{a}8$ بدهد، پیاده را بگیرد؟ پاسخ این سؤال تعیین‌کننده برد سفید است.



(۲۴۰)

کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

طراحان بر این گمان بودند که سفید فقط در صورتی که نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند به پیروزی برسد، عقیده‌ای که توسط سایر کارشناسان هم تأیید شد، تا آنکه راثورز در سال ۱۹۲۸ ثابت کرد که سفید در صورت حرکت هر یک از طرفین هم به پیروزی می‌رسد. نخست با حرکت سفید بازی را آغاز می‌کنیم:

1. $\text{f}4!$

همان گونه که پیشتر گفته شد، هدف سفید گرفتن پیاده است بی‌آنکه به شاه سیاه اجازه رسیدن به $\text{a}8$ داده شود. از نقطه نظر سیاه، بدین معناست که مثلاً اگر فیل سفید در $\text{h}2$ از قطر بزرگ حمایت

عرض آخر رانده می‌شود. با حرکت متن شاه سیاه هنوز امیدوار رسیدن به d7 است.

6. ♖g4! ♙h2

7. ♜f4 ♙h1 ... 6. به شاخه اصلی تبدیل می‌شود. 8. ♜f4 ♙e1 ♜f3 7. ♙f1 ... 6. به آسانی به برد می‌رسد.

7. ♜f4+ ♙g2

8. ♜g3!

این حرکت چرخشی، شاه سیاه را به ته صفحه می‌راند.

8. ... ♙g1

9. ♜f3 ♙h1

10. ♜b8

حرکت‌های دیگر در قطر بلند هم به برد می‌رسند. همان طور که مشاهده می‌شود، شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به d7 برسد.

10. ... ♙g1

11. ♜e4 ♙g2

12. ♜d5 ♙f3

13. ♜c4 ♙e4

14. ♜b5 ♙d5

15. ♜h2

سفید می‌برد.

اکنون در نمودار ۲۴۰ نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم، چون راندن شاه به پایین صفحه در این حالت چندان آسان نیست. مدت‌ها به همین علت گمان می‌رفت که سفید نمی‌تواند به پیروزی دست یابد.

1. ... ♙g3!

2. ♜f6 ♙f3

یا اینکه

2. ... ♙h3 3. ♜f4 ♙h2 4. ♜g4 ♙g2

5. ♜d4

سیاه بر آن است تا شاهش را به منظور رسیدن به خانه d7 به قطر h3 - c8 برگرداند. رفتن شاه سیاه به جناح وزیر کار سفید را آسانتر می‌کند، مثلاً:

1) 4. ... ♙d3 5. ♜e3 ♙c4 6. ♜e5! ♙b3

(اگر 7. ♙d5 6. ... ♙b5)

7. ♜c5 ♙c4 8. ♙d6 ♙b5

یا اینکه

8. ... ♙d3 9. ♙d5 ♙c3 10. ♜d6 ♙d3 11. ♙c5 ♙e4 12. ♙b5 ♙d5 13. ♜h2

می‌برد.

9. ♙d5 ♙a5 10. ♙c6 ♙a6 11. ♜e3 ♙a5 12. ♙b7 ♙b5 13. ♜b6!

شاه سیاه باید برگردد!

13. ... ♙c4 14. ♙c6 ♙b3

یا

14. ... ♙d3 15. ♙b5 و 16. ♙xa4

15. ♜c5 ♙c4 16. ♜d6 ♙d4 17. ♙b5 ♙d5 18. ♜h2 ♙e6 19. ♙xa4 ♙d7 20. ♙b5 ♙c8 21. ♙c6

می‌برد.

۲) 4. ... ♙d1 5. ♜e3 ♙c2

اگر 6. ♙e4 5. ... ♙e2 می‌برد.

6. ♜e5!

اما 6. ♙e4? ♙b3 7. ♜c5 ♙c4 مساوی می‌شود.

6. ... ♙b3

یا اینکه 6. ... ♙d3 7. ♜c5

7. ♜c5 ♙c4 8. ♙d6

همانند واریاسیون قبلی.

5. ♜e3+ ♙g2

پس از 6. ♙e4 5. ... ♙e2 شاه سیاه به

6. ♖c1+ ♔f3

7. ♖f5! ♔g3

8. ♖g5 ♔f3

در صورت 9. ♖f4 و 8. ... ♖h3 و 10. ♖h4

شاه به عقب رانده می‌شود. اکنون به نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود رسیده‌ایم!

9. ♖f4!

می‌برد.

همان گونه که دیدیم سفید برای برد، نباید به شاه سیاه اجازه ورود به نیمه بالای صفحه را بدهد. زیرا از آنجا نمی‌توان مجدداً شاه را عقب راند. در نمودار ۲۴۰ منطقه حساس مشخص شده است. اگر شاه سیاه بالای این خط باشد سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. در این خصوص بحث بیشتری لازم نیست در عوض می‌پردازیم به مبارزه فیل در مقابل فیل.

فیل و پیاده در مقابل فیل

طبق یک قاعده کلی آخر بازی، با تقلیل قوا در صفحه، قدرت پیاده افزایش می‌یابد. به عبارت دیگر، اگر سوارهای سبکتر در صفحه باشند، پیاده اضافی ارزش بیشتری می‌یابد، در آخر بازی وزیر، اهمیت پیاده اضافی نسبتاً کمتر است در حالیکه در آخر بازی پیاده، معمولاً برای بردن بازی کافی است.

با تعمیم این استدلال، در آخر بازی فیل، پیاده اضافی ارزش شایانی می‌یابد، بخصوص هنگامی که فیل‌ها هم‌رنگ باشند فرصت‌های خوبی برای برد ایجاد می‌شود. نخست به بررسی حالت‌هایی می‌پردازیم که یک پیاده منفرد در صحنه وجود دارد. طبیعتاً سیاه شانس‌های نسبتاً خوبی برای تساوی دارد و وظیفه ما تعیین شرایطی است که تحت آن پیاده اضافی بازی را به برد بکشانند.

با نمودار ۲۴۱ که پیاده سفید در عرض ششم قرار

همان گونه که قبلاً دیدیم به برد می‌رسد.

3. ♖e5

به شاه سیاه نباید اجازه پیشروی از طریق خانه‌های d4 یا h4 داده شود. این حرکت امکان آخری را از بین می‌برد.

3. ... ♔e3

4. ♖b2!

تنها حرکت برای برد که توسط راثورز در سال ۱۹۲۸ کشف شد. اینک فیل خانه کلیدی d4 را پوشش می‌دهد و در عین حال کنترل قطر c1-h6 را برای جلوگیری از نفوذ در جناح شاه تدارک می‌بیند. تحلیلگران قبلی فقط ادامه

4. ♖b8? ♔d4 5. ♖e6 ♔c5 6. ♖d7 ♔b6 7. ♖c8 ♔c5

را که به تساوی می‌انجامید مدنظر قرار می‌دادند.

4. ... ♔d3

یا اینکه

4. ... ♖f3 5. ♖c1 ♔g3 6. ♖g5 ♔f2 (در صورت 7. ♖f4 ... ♖f3 6. همانند بررسی قبلی).

7. ♖f4 ♔e2 8. ♖e4 ♔f2 9. ♖f4 همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود به برد می‌رسد.

5. ♖e5 ♔e3

ما قبلاً ادامه

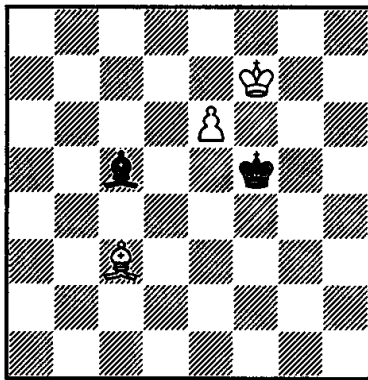
5. ... ♖c2 6. ♖d4 ♔b3 7. ♖c5 ♔c4 8. ♖d6

را بررسی کرده‌ایم (واریاسیون ۱ در تفسیر حرکت چهارم سیاه، در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰، با نوبت حرکت سفید) و پس از

5... ♖c4 6. ♖d6 ♔b3 7. ♖c5! ♔xb2 8. ♖b4

است.

نمودار ۲۴۲ به وجود می آید.



(۲۴۲)

شاه سیاه هم اینک به نحو ایده آلی استقرار یافته به طوری که نه فقط به پیاده حمله کرده بلکه از f6 آتی هم جلوگیری کرده است. ادامه زیر نشان می دهد که سفید به پیروزی نمی رسد:

1. ♖f6 ♙b4

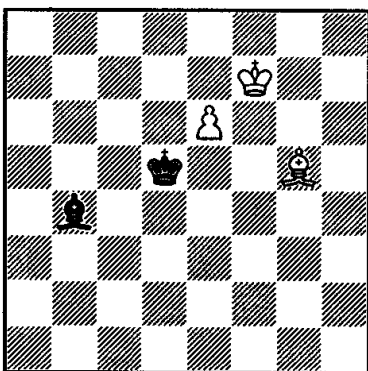
2. ♙e7 ♖e1

3. ♙c5 ♙h4

فیل را نمی توان از قطر جدید دور کرد.

4. ♙d4 ♙g5

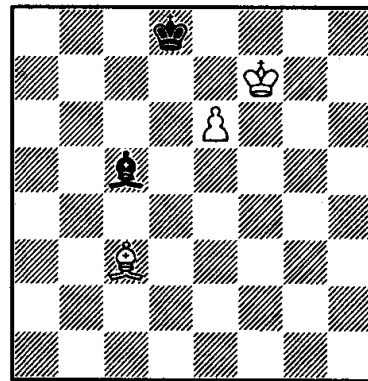
از آنجا که اینک امکان ♙f6 وجود ندارد سفید توفیقی نمی یابد. سیاه فیلش را در قطر d8-h4 و پایین می برد تا زمانی که سفید ♙e7 کند که در آن هنگام به قطر اولیه رجعت می کند. بازی مساوی است. یعنی آنکه در پوزیسیون های مشابه نمودار ۲۴۲، نتیجه بازی مبتنی بر رسیدن به موقع شاه سیاه به خانه حساس است. نمودار ۲۴۳ را ملاحظه کنید:



(۲۴۳)

نتیجه بازی بستگی به نوبت حرکت دارد. سفید در

دارد آغاز می کنیم. البته سفید برای بردن باید پیاده اش را وزیر کند و این امکان تنها در صورتی میسر می شود که شاه سیاه مستقیماً در مقابل پیاده قرار نداشته باشد و همچنین بتوانیم از قربانی شدن فیل در مقابل پیاده جلوگیری کنیم. با وجود فیل های غیرهمرنگ، بدیهی است که راهی برای پیشگیری وجود ندارد.



(۲۴۱)

سفید همیشه می تواند پیاده خود را به e7 براند. مانور زیر در چنین پوزیسیون هایی جنبه تپیک دارد:

1. ♙f6+ ♔c8

یا اینکه

1. ... ♔c7 2. ♙e7 ♙f2 3. ♙d6+!

2. ♙e7 ♙f2

3. ♙d6 ♙h4

فیل رانده شده از قطر f8 - a3، به قطر h4 - d8 می رود ولی چه فایده.

4. ♙e5

سفید می برد.

سیاه دفاعی در مقابل تهدید ♙f6 و ♙e7 ندارد.

همان گونه که دیدیم، وضع سفید در صورتی که فیل سیاه را از کنترل e7 دور کند بهبود می یابد. اما سفید ناگزیر است بعداً با ♙f6 به مصاف فیل برود. آیا همیشه چنین چیزی امکان پذیر است؟ برای پاسخ به این سؤال شاه سیاه را در f5 قرار می دهیم که

h6-f8 هستند، اما این قطر دومی که فقط سه خانه درازا دارد همان‌گونه که تجزیه و تحلیل‌مان نشان می‌دهد مناسب دفاعی موفقیت آمیز نیست:

1. ♖g8!

شاه سفید بین دو جناح حق انتخاب دارد و نتیجه بازی به این تصمیم بستگی دارد. 1. ♖e8? پس از 1. ... ♞d6 2. ♞f8 ♞f4 3. ♞b4 ♞h6 4. ♞c3 ♞d6! فقط به تساوی می‌انجامد. نمی‌توان با مانور، سیاه را به وضع اکراهی کشاند. زیرا فیل سفید نمی‌تواند همزمان از حرکت‌های ♞d6 ... ♞f6 و ♞g7 ... ♞h6 مانعت کند. بازی ممکن است چنین پایان یابد:

5. ♞d2 ♞g7 6. ♞e3 ♞e6 7. ♞f4 ♞f6

مساوی. به عنوان یک قاعده کلی می‌توانیم بگوییم که در چنین پوزیسیون‌هایی شاه سفید همیشه باید به سمتی که فیل سیاه در آنجا دارای قطر دفاعی کوتاه‌تر است، برود. در این صورت می‌تواند با کنترل خانه‌های قطر مزبور حتی آن را کوتاه‌تر کند.

1. ... ♞f5

تهدید

2. ♞f8 ♞e3 3. ♞a3 ♞h6 4. ♞b2 و 5. ♞g7 است که به برد فوری منتهی می‌شود.

2. ♞f8 ♞e3

3. ♞b4 ♞h6

4. ♞d2!

می‌برد.

شاه سفید g7 را کنترل می‌کند و فیل سیاه در قطر، خانه دیگری ندارد. حتی اگر الان شاه سیاه در g6 ... بود نیز می‌باخت. برای مثال، سفید می‌توانست 4. ♞c3 ♞g6 5. ♞d2 ♞g7 6. ♞e3 بازی کند و سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گرفت (6. ... ♞f6 7. ♞d4+).

صورت حرکت به آسانی پیروز می‌شود، همان‌گونه که دیدیم پس از

1. ♞e7 ♞d2 2. ♞a3 ♞g5 3. ♞b2! نمی‌توان از ♞f6 4. ممانعت کرد. اما سیاه در صورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند توازن پوزیسیون را حفظ کند، بدین گونه:

1. ... ♞e4!

تنها حرکت. شاه سیاه به محض تهدید سفید به ♞f6 باید آماده رفتن به f5 باشد. فقط آگاهی از نمودار ۲۴۲ می‌توانست به سیاه، در یافتن این حرکت، کمک کند. توجه داشته باشید که 1. ... ♞e5? در مقابل ♞f6+ 2. ♞e7 ♞e1 3. ♞f6+ بازنده است.

2. ♞e7 ♞e1

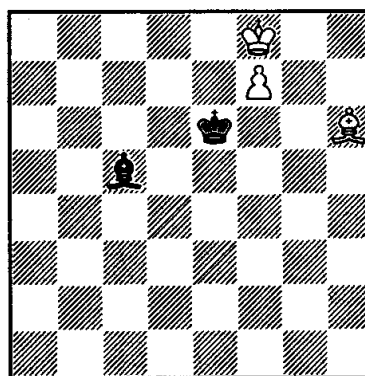
3. ♞a3 ♞h4

4. ♞b2 ♞f5!

همان‌گونه که دیدیم اینک مساوی تأمین شده است.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که وضعیت سیاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند در دو قطر برای جلوگیری از پیشروی پیاده به نبرد برخیزد (قطرهای f8 - a3 و h4 - d8 در مثال‌های قبلی).

اگر پیاده نزدیک به حاشیه صفحه باشد، بدیهی است که یکی از قطرهای کوتاه است و این به برد سفید می‌انجامد در حالی که یک پیاده مرکزی فقط منجر به تساوی می‌شود. مثال بعدی را ملاحظه کنید:



(۲۴۴)

قطرهای حساس فیل سیاه در اینجا، f8-a3 و

قرار دارد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا فیلش نمی‌تواند خانه a8 را اشغال کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد.

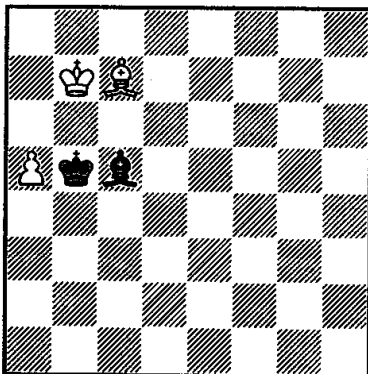
1. ♖b7

پس از 1.a7 ♖d5 هرگز نمی‌توان فیل سیاه را از قطر بزرگ بیرون راند زیرا خانه b9 در دسترس فیل سفید قرار ندارد!

1. ... ♕e4!

نکته اینجاست. چون سفید نمی‌تواند فیل را بگیرد، فیل سیاه کماکان در قطر بزرگ باقی می‌ماند و سفید به چیزی بیشتر از مساوی دست نمی‌یابد.

اگر پوزیسیون را یک عرض در صفحه پایین‌تر ببریم، به نمودار ۲۴۷ می‌رسیم. منطق حاکم بر آنها روشنتر می‌شود.



(۲۴۷)

از آنجاکه اکنون فیل سفید خانه b8 را در اختیار دارد، بدون در نظر گرفتن نوبت حرکت، سفید به پیروزی می‌رسد، بدین گونه:

1. ... ♕b4

2.a6 ♕c5

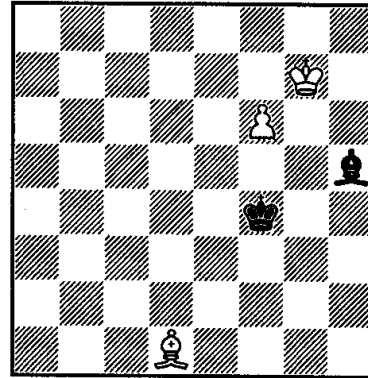
3. ♕b8!

فیل به خانه حساس a7 که در نمودار قبلی دسترسی به آن غیرممکن بود می‌رسد.

3. ... ♕d4

4. ♕a7 ♕e5

بنابراین، به منظور دفاع موفقیت آمیز، باید کوتاه‌ترین قطر فیل سیاه، چهار خانه داشته باشد. به عنوان مثال پوزیسیون نمودار ۲۴۵ را ملاحظه کنید.



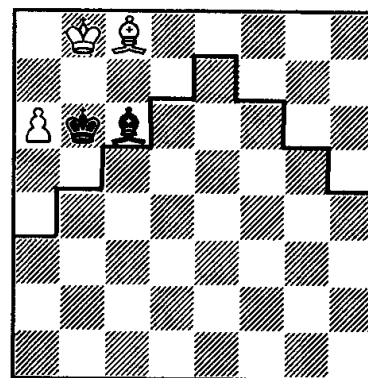
(۲۴۵)
حرکت سیاه

سیاه می‌تواند مساوی کند، زیرا قطر h5-e8 فیل به اندازه کافی بلند است. پس از

1. ... ♕e8 2. ♕c2 ♖g5!

جلوگیری می‌کند و به راحتی مساوی می‌کند.

استاد بزرگ آور باخ نقاط فوق را به شکل سیستماتیک در نمودار ۲۴۶ منطقه بندی کرده است.

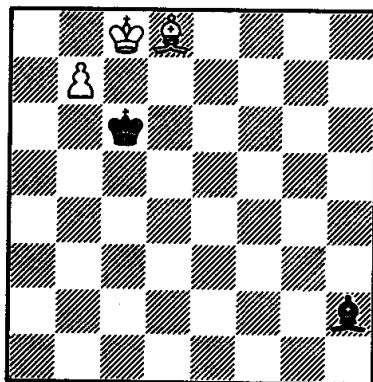


(۲۴۶)

برای تأمین پیروزی باید پیاده سفید بالای خطالرسم فوق قرار بگیرد. در صورت وجود فیل‌های سیاه‌رو، منطقه به طور متقارن از خانه‌های سفید قطرهای h3-d7-a4 ترسیم می‌شود.

طبق نظر آوریباخ، این قاعده دو استثناء دارد، نخستین استثناء را در نمودار ۲۴۴ پس از آنکه سفید به اشتباه حرکت 1. ♖e8 را انجام داد، دیدیم، و دومی در نمودار ۲۴۶ نشان داده شده است. سفید در اینجا به رغم آنکه این پیاده در منطقه برد

هفتم رسیده است. بر اساس طرح منطقه‌ای آوریخ، پوزیسیون سفید برنده است، اما روش برد از نظر آموزشی ویژگی خاص دارد و به هیچ وجه آسان نیست.



(۲۴۹)

ل. سنتورینی ۱۸۴۷

چون سیاه خانه c7 را کنترل می‌کند فیل سفید برای دور کردن فیل سیاه از قطر بزرگ، باید به b8 برود. پس از

1. ♖b8 ♙g1 2. ♙g3 ♙a7 3. ♙f2
سیاه می‌بازد، اما فیل سفید چگونه می‌تواند به b8 برسد؟ در صورت 1. ♙h4 به قصد 2. ♙f2 و 3. ♙a7 سیاه

1. ... ♙b6! 2. ♙f2+ ♙a6

بازی می‌کند تا از این طرح جلوگیری کند و اگر الآن 3. ♙h4 ♙b6! 4. ♙d8+ ♙c6 بازی شود، شاه سیاه بار دیگر از c7 ممانعت می‌کند. این کار ظرافت بیشتری می‌طلبد.

یک لحظه تعمق، متقاعدمان می‌کند که به سلاح وضعیت اکراهی نیازمندیم. سیاه در صورت آغاز حرکت، نمی‌تواند (f4 و g3) ♙e5 1. ... را به دلیل (h4 و g5) ♙f6! 2. بازی کند چون سفید با گرفتن یک تمپ حیاتی، فیل خود را قبل از آنکه شاه سیاه بتواند آنرا متوقف کند به a7 می‌رساند.

اما
1. ... ♙d6! 2. ♙e7 ♙h2

5. ♙b6 ♙b8

6. ♙d8

سفید می‌برد

سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

اگر پوزیسیون را یک عرض پایین‌تر ببریم، باز سفید به پیروزی می‌رسد زیرا قطر «کوچک» فیل سیاه یعنی c8-a6 فقط سه خانه درازا دارد. پس از

1. ... ♙b3 2. ♙a5 ♙c4 3. ♙b7 ♙d3

سایر حرکت‌های فیل به همین پایانه منتهی می‌شوند.

4. ♙a6 ♙f5 یا اینکه

4. ... ♙e4 5. ♙b5 ♙b7 6. ♙d7

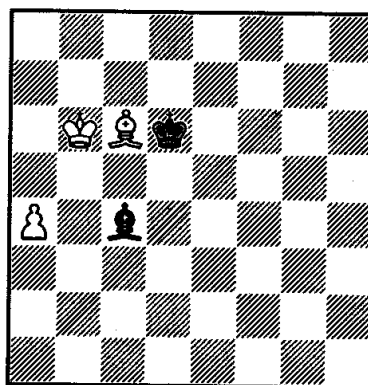
می‌برد، 6. ♙c6! ♙c8 5. ♙b5 و بار دیگر

سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ... ♙c4 7. ♙b7 و 8. ♙a6

می‌برد.

اما اگر شاه سیاه را به جای b4 در d6 قرار دهیم، یکی از ویژگیهای پیاده‌رخ، آشکار می‌شود:



(۲۴۸)

سیاه با

1. ... ♙b3! 2. ♙a5 ♙c4

مساوی می‌کند. سفید نمی‌تواند پیاده را پیش براند یا فیلش را به b5 یا a6 ببرد، زیرا تعویض فیل‌ها منتهی به مساوی در آخر بازی پیاده می‌شود.

سرانجام، در نمودار ۲۴۹، به پوزیسیون جالب دیگری برمی‌خوریم که در آن پیاده b سفید به عرض

2. ♖f2 ♔a6

3. ♙c5!

حرکت کلیدی! فیل سیاه مجبور است از گوشه خارج شود و به خانه‌ای برود که بعداً به سفید امکان دستیابی به تمپ پیشگفته را بدهد. اکنون ♖a7 4. ♙b5 ... 3. به برد می‌رسد.

3. ... ♙g3

♙c5 ... 3 یا ♙f4 ... 3. همین راه برد را به دنبال دارد.

4. ♙e7 ♔b5

5. ♙d8 ♔c6

به همان پوزیسیون اولیه رسیده‌ایم اما با یک تفاوت اساسی: فیل سیاه دیگر در h2 نیست.

6. ♙h4!

سفید یک تمپ سرنوشت ساز می‌گیرد. اگر فیل سیاه به e5 یا f4 می‌رفت، آنگاه 6. ♙f6! یا 6. ♙g5! به برد می‌رسید.

6. ... ♙h2

7. ♙f2 ♙f4

8. ♙a7 ♙h2

9. ♙b8 ♙g1

10. ♙g3 ♙a7

11. ♙f2!

می‌برد.

این مثال زیبا پایانبخش بررسی ما در مورد فیل و پیاده در مقابل فیل است. پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارد که در آنها پیاده عقبتر قرار دارد اما متأسفانه باید در همینجا به این مبحث خاتمه دهیم. اکنون توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها سفید لااقل دارای دو پیاده باشد. تاکنون به پوزیسیون‌هایی پرداخته‌ایم که طرفین دارای فیل‌های هم‌رنگ بوده‌اند. دلیل ساده آن بوده که هیچ نکته‌ای برای بحث راجع به پوزیسیون

میسر است، زیرا سفید نمی‌تواند ♙c5 3. بازی کند. بنابراین در پوزیسیون اولیه، وضع اکراهی وجود ندارد، زیرا فیل سیاه می‌تواند بین h2 و d6، نوسان کند و پس از ♙b5 ♔ 1. ♙e7 پوزیسیون به اندازه کافی خوب است.

خوب، حال چگونه است که نخست با بردن فیل به قطر g1-a7 شاه سیاه را مجبور به رفتن به a6 کنیم تا نهایتاً ♙c5 قابل بازی باشد؟ آزمایش می‌کنیم:

1. ♙h4 ♔b5 2. ♙f2 ♔a6

و اینک حرکت انتظاری ♙e3 3. پس از این حرکت، سفید به عنوان مثال در صورت

3. ... ♙g3 4. ♙g5 ♔b5

(تهدید سفید ♙d8 5. و ♙c7 6. است)

5. ♙d8 ♔c6 6. ♙h4!

و ♙f2 7. می‌برد. اما سیاه می‌تواند با

3. ... ♙d6! 4. ♙g5 ♔b5 5. ♙d8 ♔c6 6. ♙e7 ♙h2!

به وضع خود سر و سامان دهد، هم اینک به نقطه آغاز بازی بازگشته‌ایم.

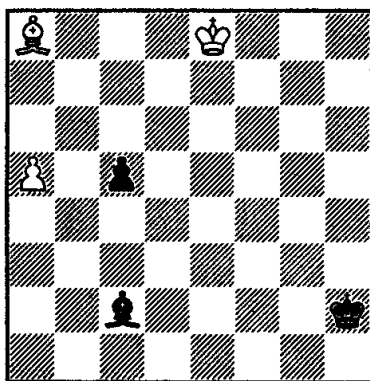
در تجزیه و تحلیل فوق، دیدیم که فیل سیاه دو خانه حساس d6 و h2 را در اختیار دارد و تا زمانی که یکی از این دو خانه را در اشغال خود داشته باشد سفید به چیزی دست نمی‌یابد. بنابراین یکی از این خانه‌ها باید از فیل گرفته شود تا پس از آن سیاه در وضعیت اکراهی ناچار به گشودن راه باشد. چون سفید با ♙g1، به دلیل آنکه سیاه می‌تواند فیلش را هر کجا که خواست ببرد، ناکام می‌ماند (از خانه g1، فیل سفید نمی‌تواند به قطر h4-d8 برود)، پس d6 اهمیت کلی پیدا می‌کند. اینک روش برد:

1. ♙h4

حرکت‌های ♙g5 1. و ♙f6 1. هم ممکن است

اما ♙e7 1. به دلیل ♙b5 خوب نیست.

1. ... ♙b5



آ. ترویتسکی ۱۹۲۵

(۲۵۰)

در این بررسی که توسط ترویتسکی صورت گرفته، برتری سفید در پیاده نیرومند a که نمی توان آنرا متوقف کرد، قرار دارد. سیاه باید شانس هایش را در جلو راندن پیاده اش جست و جو کند که در نتیجه راه حل مهیج زیر رخ می نماید:

1.a6 c4

2.a7 c3

3. ♕h1!

می توان در واریاسیون زیر به دلیل این حرکت پی

برد:

3. ... ♕g6+ 4. ♔e7 c2 5.a8=♔

c1=♔ 6. ♔g2 مات

اما سیاه دفاع زیرکانه تری دارد.

3. ... ♕a4+

4. ♔f7!

دلیل این حرکت را بعداً خواهیم دید.

4. ... ♕c6!

اگر سیاه بار دیگر کیش می داد:

4. ... ♕b3+ 5. ♔f6

می شد.

5. ♕xc6 c2

6.a8=♔ c1=♔

در شرایط معمولی، این آخر بازی مساوی بود اما نحوه

استقرار سوارهای سیاه به بازی، پایانی قاطع می دهد.

فیل های هم رنگ با فقط یک پیاده در صفحه وجود ندارد. اما در پوزیسیون هایی که چند در صفحه هستند، هم رنگ یا غیرهم رنگ بودن فیل ها، اهمیت فوق العاده ای پیدا می کند. به همین دلیل، دو بخش بعدی را به طور مجزا به این دو نوع آخر بازی اختصاصی داده ایم.

فیل های هم رنگ

حقیقت شناخته شده و ساده فهم آن است که با بودن فیل های هم رنگ، برتری اندک قوا شانس زیادی برای برد ارائه می کند. قبلاً مثال هایی را دیدیم که در آنها یک پیاده منفرد برای برد کفایت می کرد. البته اگر برتری کمی سفید از این بیشتر شود، شانس بردش افزایش می یابد و از این رو آخر بازی های فیل و دو پیاده در مقابل فیل، تقریباً همیشه برنده است. در واقع با وجود چند استثناء، روش برد آن قدر روشن است که ما قصد صرف وقت در این مورد را نداریم.

حتی در آخر بازی هایی که پیاده ها در دو جناح قرار دارند با یا بدون برتری کمی یا پوزیسیونی، چشم اندازهای خوبی دیده می شود. از آنجا که طبقه بندی دشوار است بررسی مان را به چند مثال که ایده هایی در مورد طرز عمل در این آخر بازی ها در اختیار خواننده قرار می دهد، محدود می کنیم.

اگر هر یک از طرفین یک پیاده داشته باشند نتیجه عادی بازی مساوی است. سفید فقط زمانی که دارای برتری های پوزیسیونی از قبیل پیاده پیشرفته دور، سوارهای بد مکان دشمن و غیره باشد، می تواند به برد امیدوار باشد، نمودار ۲۵۰، موردی جالب در این خصوص است.

حالی که پیاده سیاه، آماج حمله محسوب می‌شود.
نتیجه این برتری‌ها به برد سفید منتهی می‌شود:

1. ♖g5

سفید نمی‌تواند بلافاصله پیاده را بگیرد، زیرا فیل سیاه حرکت‌های انتظاری کافی در قطر a7-g1 دارد. پیش از هر چیز سفید این فیل را دور می‌کند.

1. ... ♙d4

2. ♙e4 ♙c3

یا اینکه

2. ... ♙f2 3. ♙e3 ♙h4 4. ♙d5 ♙e7
5. ♙f2 ♙f8 6. ♙h4!

و سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ... ♙b7 (6. ... ♙h6 7. ♙d8+)

7. ♙g3 ♙b6 8. ♙d6

پیاده سیاه گرفته می‌شود.

3. ♙e3 ♙b4

4. ♙d5 ♙a3

5. ♙g5 ♙b4

فیل سیاه برای حفاظت از پیاده، قطر خیلی کوچکی در اختیار دارد و به همین دلیل به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. اگر

5. ... ♙b7 6. ♙e7 ♙b6 7. ♙d8+
♙b7 8. ♙a5

به ادامه اصلی بازی می‌گردیم.

6. ♙e7 ♙a3

7. ♙d8+ ♙b7

8. ♙a5!

سفید می‌برد.

سیاه در وضع اکراهی است و پس از هر دو ادامه
8. ... ♙a7 9. ♙c6 یا

8. ... ♙b4 9. ♙xb4 cb 10. ♙d4

می‌بازد.

بدیهی است که همان پوزیسیون اگر یک ستون به چپ برده می‌شد باز به برد سفید می‌انجامید. چون

7. ♙a2+ ♙g3

8. ♙g2+ ♙f4

در صورت

8. ... ♙h4 9. ♙f2+ ♙g4 10. ♙d7+
♙h5 11. ♙f3+ ♙h6 12. ♙h3+
♙g5 13. ♙g4

سفید مات می‌کند، یا در همین ادامه

9... ♙h5 (9... ♙g5 10. ♙g3+ ♙h5

11. ♙f3+ و ♙g6 مات)

10. ♙f3+ ♙g5 11. ♙g3+ ♙f5

12. ♙g6+

وزیر می‌گیرد یا مات می‌کند.

9. ♙f3+ ♙g5

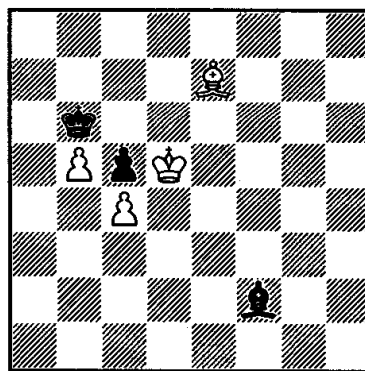
یا اینکه 9... ♙e5 10. ♙f6 مات.

10. ♙g3+ ♙f5

11. ♙g6+ ♙f4

12. ♙h6+ وزیر می‌گیرد.

در آخر بازی فیل و دو پیاده در مقابل فیل و یک پیاده، طرفی که قوای بیشتر دارد چشم اندازه‌های خوبی برای برد دارد، گرچه نتیجه بازی بیشتر به نحوه آرایش مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. اینها دو مثال آموزنده هستند:



(۲۵۱)

ی. آوریخ ۱۹۵۴

پیاده اضافی سفید، حمایت شده و رونده است، در

این پوزیسیون در سال ۱۹۳۷ در بازی الیسکازس - کاپابلانکا، در شهر سمرینگ، ایجاد شد. سفید دارای یک پیاده اضافی رونده است که طبیعتاً باید به برد او بیانجامد. اما، یک عامل به سود سیاه است: سفید با پیاده رخ و فیل «ناهمخوان» به پیروزی نمی‌رسد، البته این امر بسته به آن است که شاه سیاه به موقع به h8 برسد. به عبارت دیگر، اگر سیاه فیلش را قربانی پیاده b کند، سپس شاهش را به h8 برساند، مساوی می‌کند.

بنابراین سفید باید در ابتدا مسائل ظریفی را حل کند تا بتواند به برد امیدوار باشد. تجزیه و تحلیل پی آیند در واقع به ما نشان می‌دهد که پیروزی امکان‌پذیر است:

1. ♖a6+ ♔c6?

معمولاً بهترین شیوه، فعال بازی کردن است، اما اینجا ♔b8! ... 1. به دلیل نکته تاکتیکی

2. ♖b4 ♕b7! 3. ♕xb7 ♔xb7

4. ♕c5 h5!

به نجات بازی و تساوی در آخر بازی پیاده منجر می‌شد. اگر سفید در حرکت سوم به جای ♕xb7 ادامه ♕c5 4. ♔b7! ... 4. جواب می‌دهد و نمی‌توان شاهش را از این خانه نیرومند دور کرد. مسلماً، در نگاه اول پی بردن به این که حرکت متن به چه دلیل به باخت می‌رسد آسان نیست، همین امر ادامه بازی را آموزنده‌تر جلوه می‌دهد.

2. ♕c8 ♕f1

به شاه سفید نباید اجازه رسیدن به a7 داده شود، چون سیاه بی‌درنگ می‌بازد.

3. ♕g4 ♕d3

فیل باید در قطر بماند، و در صورت

سیاه همانند تفسیر حرکت دوم در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. اما اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده شود نتیجه مساوی است. دلیل روشن است، اگر راه حل فوق را دنبال کنیم. در اینجا فیل سیاه قطر بلندتری برای فعالیت خواهد داشت، مثلاً

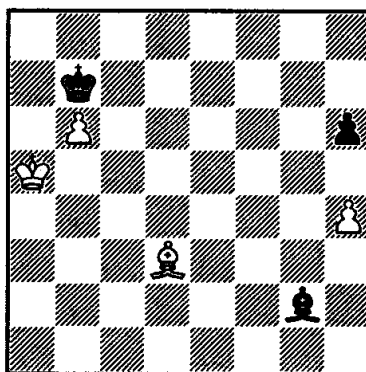
1. ♕h5 ♕e4 2. ♔f4 ♕d3 3. ♕f3 ♕c4 4. ♔e5 ♕b3 5. ♕h5 ♕c4 6. ♕f7 ♕b3 7. ♕e8+ ♔c7 8. ♕b5 ♕a2!

ممکن است گمان کنیم که با این حساب اگر نمودار ۲۵۱ دو ستون به راست حرکت داده شود نتیجه باز هم مساوی خواهد بود، اما چنین نیست. گرچه سفید باروشی که نشان دادیم به برد نمی‌رسد، اما او این روش را دنبال می‌کند:

1. ♕f8+ ♔d7 2. ♕c5 ♕g3 3. ♕a7!

اکنون سفید از این نکته که خانه b8 در دسترس فیل است استفاده می‌کند. در واقع دفاعی در مقابل ♕b8 4. و گرفتن پیاده وجود ندارد.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که بهره‌برداری از پیاده اضافی هنگامی که هر دو پیاده سفید نزدیک یکدیگرند چندان ساده نیست. هر چقدر فاصله این پیاده‌ها از هم بیشتر باشد دفاع دشوارتر می‌شود. نمودار ۲۵۲، ایده‌هایی از مسائلی که با آنها سروکار داریم را پیش روی ما قرار می‌دهد.



(۲۵۲)

الیسکازس - کاپابلانکا ۱۹۳۷

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی است و ناگزیر باید به شاه سفید اجازه رسیدن به c5 بدهد. مسلماً در این حالت فیلش به دلیل آنکه دیگر تهدید a6 وجود ندارد، آزادی حرکت پیدا می‌کند.

11. ♖c5 ♙g2

پس از

11. ... ♙a6 12. ♖c6 ♙d8 13. ♙e6

یا 11. ... ♙d8 12. ♖d6 سیاه به سرعت می‌بازد.

12. ♙c8 ♖d8

12. ... ♙f3 دقیقتر بود، اگرچه با این وجود هم

سیاه می‌باخت. بازی ممکن بود چنین ادامه یابد:

13. ♙a6 ♙d7 14. ♙c4

(اما ادامه)

14. ♙b5+ ♙c8 15. ♙c6? ♙xc6
16. ♙xc6 h5

(مساوی می‌شود)

14. ... ♙c8

(یا اینکه)

14. ... ♙g2 15. ♙d5 ♙f1 16. ♙c6+
و 17. ♙d6

(می‌برد)

15. ♙d5 تبدیل به شاخه اصلی بازی می‌شود.

13. ♙a6

ادامه 13. ♙e6! ♙e7 14. ♙d5!

اندکی سریعتر به نتیجه می‌رسد.

13. ... ♙f3

درمورد 13. ... ♙d7 14. ♙c4 به تفسیر حرکت دوازدهم سیاه مراجعه شود. اکنون سیاه دست به هر کاری بزند نمی‌تواند فیل سفید را از کنترل قطر بزرگ بازدارد، و زمان آن رسیده که سفید شاهش را به

3. ... ♙b7 4. ♙f3+ ♙b8 5. ♙b4

ادامه

5. ... ♙a6 6. ♙c5 ♙b7 7. ♙xb7
♙xb7 8. h5!

به آخر بازی برنده پیاده منجر می‌شود. اینک سفید با دور کردن شاه سیاه از پیاده به نخستین موفقیت خود دست می‌یابد.

4. ♙f3+ ♙d6

5. ♙b7

مرحله بعدی راندن فیل سیاه از یک قطر فعال به قطر غیرفعال است.

5. ... ♙e2

6. ♙a6 ♙f3

7. ♙f1 ♙b7

8. ♙h3!

محروم کردن فیل سیاه از خانه c8 بدین معناست که اکنون سیاه غیر از حرکت دادن شاه کاری نمی‌تواند صورت دهد و وضعیت اکراهی در انتظار اوست.

8. ... ♙e7

9. ♙c5 8. جالب به نظر می‌رسد، اما ♙g4 سیاه را مجبور به باز کردن مسیر می‌کند. پس از 9. ... ♙d6 10. ♙b5 در صورت

9. ... ♙c4 10. ♙e2+ ♙c5 11. ♙a6 ♙f3

(اکنون می‌دانیم که پس از

11. ... ♙c6 12. ♙xb7+ ♙xb7 13. h5!

آخر بازی پیاده، بازنده است)

12. ♙c8 و به دنبال آن ♙a6 13. سفید می‌برد. حرکت ♙e2 ... 12. درمقابل ♙b7 13. به شکست می‌انجامد.

9. ♙b5 ♙d6

10. ♙g4 ♙e7

جناح شاه روانه کند.

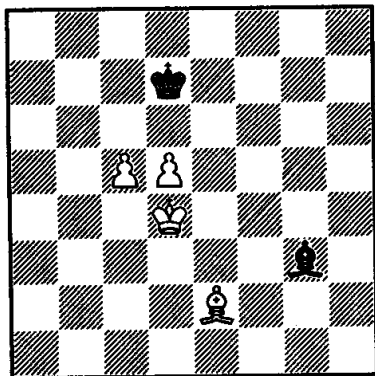
فیل های ناهمرنگ

همان گونه که پیشتر گفته شد، با بودن فیل های ناهمرنگ، از اهمیت برتری کمی به نحو قابل ملاحظه ای کاسته می شود. گاهی برتری چند پیاده برای برد کافی نیست. یک دلیل آن که فیل ها نمی توانند به یکدیگر حمله ور شوند و از این رو نمی توانند از فعالیت پیاده ها و شاه حمایت کنند. اگر شکافت پیاده ای صورت گیرد، معمولاً فقط در نتیجه قدرت پیاده یا حمایت شاه است. بی دلیل نیست که آخر بازی فیل های ناهمرنگ به خاطر زمینه های جالب مساوی مورد توجه قرار می گیرد.

پس وظیفه ما، مشخص کردن حالت هایی است که این آخر بازی ها به برد می رسند. روشن است که آخر بازی فیل و پیاده در مقابل فیل، مساوی است، اما دو پیاده در شرایط خاص شانس هایی برای برد عرضه می کنند.

الف: فیل و دو پیاده در مقابل فیل

ارائه قواعد کلی در اینجا دشوار است. معمولاً سفید در صورتی به پیروزی می رسد که پیاده های متصل، پیشرفته باشند یا فیل سیاه به طرز صحیحی در پوزیسیون حضور نداشته باشد. ببینیم چگونه عملاً این کار شدنی است.



م. هنبرگر ۱۹۱۶

این پوزیسیون را که پیاده های سفید در عرض

14. ♔d6 ♙g2

15. ♙c4

در صورت 15. ♔e6 فوری، سیاه می تواند با h5 ... و ♙f3 قدری مقاومت کند.

15. ... ♔c8

16. ♙d5 ♙f1

پس از

16. ... ♙x5 17. ♔x5 ♔b7 18. ♔e5

شاه سیاه یک حرکت عقب می ماند.

17. ♔e6

اکنون در مقابل این حرکت دفاعی وجود ندارد.

17. ... ♙e2

18. ♔f6 ♔d7

19. ♔g6 h5

20. ♔g5 ♔d6

21. ♙f7

اکنون زمان قربانی کردن پیاده b است.

21. ... ♔c6

22. ♙xh5 ♙c4

کاپابلانکا این حرکت را ثبت کرد ولی بعداً تسلیم شد، چون سفید پس از

23. ♙e8+ ♔xb6 24. h5 ♔c7 25. h6

♙g8 26. ♔g6

به راحتی پیروز می شود.

این بازی، پایان بخش مبحث فیل های هم رنگ است. همان گونه که دیدیم در بیشتر حالت ها پیاده اضافی، به خصوص اگر پیاده های دیگری هم در صفحه باشند شانس های خوبی برای برد ارائه می کند. البته نکات متعدّد دیگری در چنین آخر بازی هایی وجود دارد که بعداً برخی از آنها را در مثال های عملی بررسی خواهیم کرد.

(۲۵۳)

6. ♖c6 ♜f4

7. ♜b3

یا اینکه

7.d6+ ♖e6 8. ♜b3+ ♖e5 9. ♖d7

می برد.

7. ... ♜g3

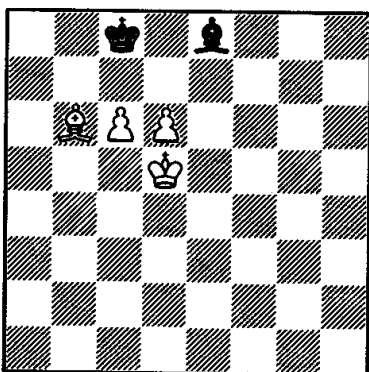
8.d6+ ♖d8

9. ♖d5

و 10.c6 می برد.

بنابراین، آیا در نمودار ۲۵۳، سیاه در همه حالت‌ها بازنده است؟ خیر، دلیل باخت آن است که فیلش به اشتباه در قطر b8-h2 قرار گرفته است. سیاه باید فیلش را هماهنگ با شاه ♔c7ش، به نحوی مستقر کند که نه فقط از d6+ جلوگیری کند بلکه همزمان به پیاده c حمله ور شود. به عبارت دیگر فیل باید در e7 یا f8 باشد تا سفید به پیروزی نرسد. پس از ♔c7! 1. ♜b5+ شاه سفید نمی تواند پیاده فیل را رها کند و سیاه فقط فیلش را در f8 و e7 حرکت می دهد.

این موضوع، ایده دفاعی مهمی درخصوص مقابله با دو پیاده متصل پیش روی ما قرار می دهد. به وضوح مشاهده می شود که اگر پیاده ها در عرض ششم قرار داشته باشند، چون فقط یک خانه در دسترس فیل سیاه قرار می گیرد، سفید معمولاً به پیروزی می رسد. نمودار ۲۵۴ را ملاحظه کنید.



(۲۵۴)

فیل به خانه درست رسیده است، اما پس از

پنجم قرار دارند به عنوان پوزیسیون پایه انتخاب می کنیم. بدیهی است که سفید برای بردن بازی باید پیاده هایش را پیش براند، اما ♔c7? 1.c6+ به مساوی فوری منجر می شود، زیرا نمی توان بلوکه را شکست. پیاده d، پیاده ای است که باید حرکت دهیم، اما 1.d6? فوری در مواجهه با ♜xd6 ... 1. ناکام می ماند. بنابراین سفید باید این پیشروی را که با رسیدن شاهش به خانه e6 یا c6 امکان پذیر است تدارک ببیند. بنابراین در وهله نخست، شاه سیاه باید باکیش دور شود تا شاه سفید از طریق b5 یا f5 راه نفوذ پیدا کند. بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1. ♜b5+!

طبق قاعده صحیح، طرز استقرار فیل به گونه ای باید باشد که بتواند خانه های هرچه بیشتری را در جلو پیاده ها کنترل کند. اگر سفید خانه دیگر را برای دادن کیش انتخاب کند، پس از ♔c7 1. ♜g4+ جای نمی رسد، زیرا

2. ♖e4? ♜f2 3.d6+ ♖c6

بلافاصله به مساوی می رسد. از خانه b5، فیل هم خانه c6 و هم خانه d7 را کنترل می کند، و بدینسان این امکان دفاعی را از بین می برد.

1. ... ♖e7

این حرکت از ♔c7 ... 1. بهتر است که در آن هنگام سفید با

2. ♖e4 ♜h2 (2. ... ♜f2 3.d6+ 3. ♖f5 ♜g3 4. ♖e6 و 4.c6)

و در ادامه با 5.d6+ به برد می رسد.

2. ♜a4 ♜f4

3. ♖c4 ♜g3

فیل سیاه نمی تواند این قطر را ترک کند چون

d6+ را در پی دارد و اگر 3. ... ♜c7 4. ♖b5 ♖d7 5. ♖a6+ ♖e7 6. ♖b7 می برد.

4. ♖b5 ♖d7

5. ♖b6+ ♖e7

به برد می‌رسد، خوب نیست. ♔e5-d6

2. ♟b6 ♟g2

3. ♔b4 ♟f3

4. ♔a5 ♟b7!

شاه سفید نمی‌تواند جلوتر برود و پس از

5. ♟a7 ♔c7! بازی مساوی است.

اقدام دیگر سفید برای برد نیاز به دفاع دقیق سیاه

دارد:

1. ♔b4 ♟g2

2. ♔a5

تهدید 3. ♔a6 است. اکنون در صورت

4. ♟b7 ... 2. سفید با 3. ♟f4+ و 4. ♔b6 به برد

می‌رسد. سیاه فقط یک حرکت دارد.

2. ... ♔b7!

3. ♟g5 ♟f3

4. ♟d8 ♟g2

5. ♟b6 ♟f3

اکنون سفید در کشاندن شاه سیاه به خانه

نامطلوب b7، کامیاب شده است اما نمی‌تواند از این

وضع بهره‌برداری کند، زیرا شاهش آنقدر از جناح شاه

دور است که امکان نفوذ از طریق e5 و d6 را ندارد.

5. ♔b4 ادامه

5. ... ♔c8! 6. ♟a5 ♔d7!

را در پی داشت.

6. ♔b4

اگر فیل سفید در a5 بود، همانند نمودار ۲۵۵ به

پیروزی می‌رسید، اما ...

6. ... ♟h5!

سیاه هوشمندانه از این نکته که سفید به دلیل

امکان از دست دادن فیل، نمی‌تواند 7.c6+ کند بهره

می‌گیرد تا فیل خود را به خانه درست دفاعی e8

منتقل کند.

7. ♟a5 ♟e8!

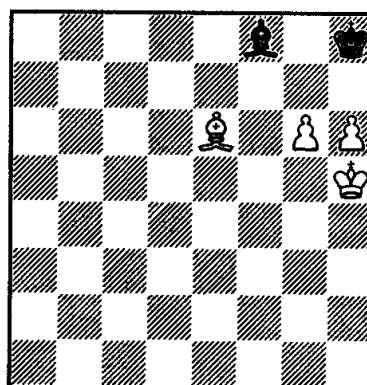
1. ♔c5 سیاه در وضع اکراهی است و باید به پیاده d

اجازه پیشروی بدهد. تنها استثناء بر این قاعده را در

نمودار ۲۵۵ می‌توان دید.

پس از 2. ♔xh6 ... 1. بازی پات

است.



(۲۵۵)

حرکت سیاه

در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۵۳ دیدیم که برای

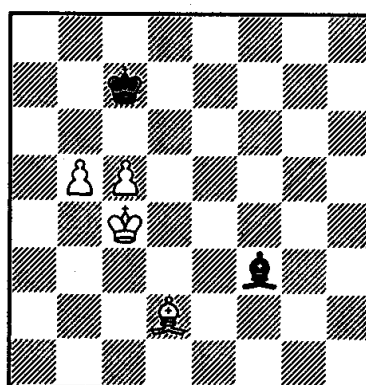
برد، پوزیسیون شاه سفید باید به گونه‌ای باشد که

بتواند به هر دو طرف پیاده‌ها رخنه کند. اگر نمودار

۲۵۳ را یک ستون به چپ حرکت دهیم خواهیم دید

که چگونه این موضوع منجر به دفاع سیاه از

پوزیسیون می‌شود.



(۲۵۶)

م. هنبرگر ۱۹۱۶

به نظر می‌رسد که تفاوتی در بین نباشد اما در واقع

شاه سفید برای رسیدن به b6، فضای اندکی برای

مانور در جناح وزیر دارد. بازی بدین گونه مساوی

می‌شود:

1. ♟a5+ ♔d7

ادامه 2. ♔d4 ... 1. که پس از

2. ♔e6 ♔d8

3. f6 ♙g5

4. f7 ♙h6

پیاده‌های سفید به طور موقت متوقف شده‌اند.

5. ♔f6 ♙f8

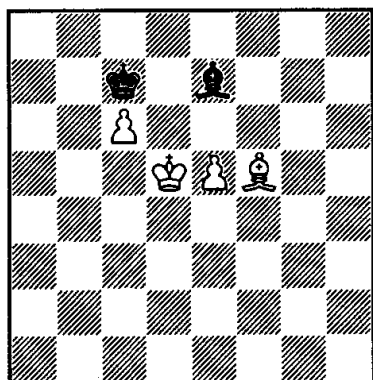
6. ♔g6 ♔e7

7. ♔h7 ♔d8

8. ♔g8

سفید می‌برد. فیل سیاه از بین می‌رود.

در این مثال مشخص می‌شود که دورتر بودن پیاده‌ها از یکدیگر به نفع سفید است. اگر پیاده‌ها به هم نزدیکتر باشند سیاه می‌تواند مساوی کند.



(۲۵۸)

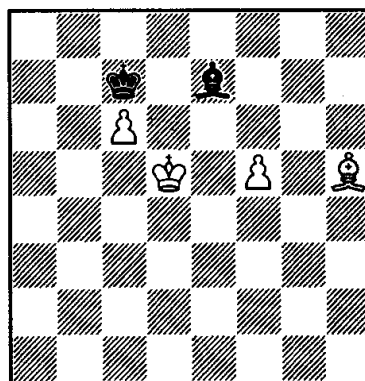
پس از
1. ♙e4 ♙h4 2. ♔e6 ♙g5 3. ♔f7
♔d8! 4. e6 ♙h4

بیشترین کاری که از دست سفید برمی‌آید گرفتن فیل در ازای دو پیاده و مساوی است.

همچنین اگر سیاه بتواند پیاده‌ها را از یک قطر کنترل کند با متوقف کردن پیشروی هر دو آنها، می‌تواند دست به دفاعی موفقیت‌آمیز بزند. (نمودار ۲۵۹).

همان‌طور که قبلاً نشان داده شد بازی مساوی است. به اندازه کافی این نوع آخر بازی بررسی شد. در نمودارهای ۲۵۳ و ۲۵۶ طریقه صحیح دفاع، ترسیم شده است. اگر پیاده‌ها چندان پیشرفته نباشند، کار سیاه آسانتر است، زیرا وقت بیشتری برای اجرای دفاع صحیح در اختیار دارد.

برمی‌گردیم به پوزیسیون‌هایی که سفید دارای پیاده‌های منفرد است. قاعده سودمندی که در اینجا باید به خاطر سپرد آن است که اگر پیاده‌های سفید، همان‌گونه که مثال بعدی مان نشان می‌دهد، لااقل دو ستون از یکدیگر فاصله داشته باشند معمولاً به پیروزی می‌رسد:



(۲۵۷)

س. سالوبولی ۱۸۸۹

سفید به دلیل آنکه می‌تواند با شاه از یکی از پیاده‌ها حمایت کند و فیل حریف را در ازای آن پیاده بگیرد، به پیروزی می‌رسد. هر مهره سیاه می‌تواند یکی از پیاده‌ها را بلوکه کند، اما این بلوکه پایدار نیست.

1. ♙f3

فیل از پیاده c حمایت می‌کند تا 2. ♔e6 بازی شود. سیاه نمی‌تواند از پیشروی پیاده f جلوگیری کند.

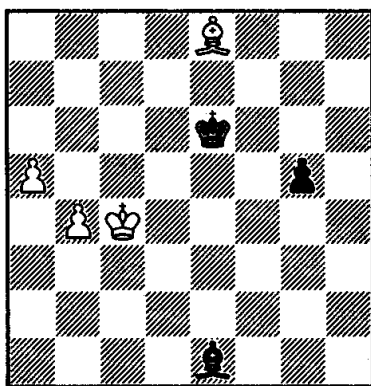
1. ... ♙h4

تا پیاده‌ها بلوکه شوند.

ب: فیل و پیاده(ها)ی سفید و سیاه

وقتی هر دو طرف دارای پیاده باشند، معمولاً راه‌های ظریفی پیدا می‌شود که بعضی از آنها در نگاه اول باورنکردنی به نظر می‌رسند. اما چنین آخر بازی‌هایی بیشتر جنبه عملی دارند، بنابراین در اینجا به بررسی مثال‌های ساده‌تری می‌پردازیم که بیانگر قواعد اصلی حاکم بر این گونه آخر بازی‌هاست.

بار دیگر باید به این نکته تأکید کرد که فیل‌های ناهمرنگ، برای حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی چندان مناسب نیستند. زیرا نمی‌توانند با فیل حریف مقابله کنند. به همین دلیل معمولاً فیل به مقابله با پیاده‌های دشمن می‌پردازد و وظیفه حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی را به شاه وامی‌سپارد. نمودار ۲۶۱ را که شبیه پوزیسیون از یک بازی است ملاحظه کنید:



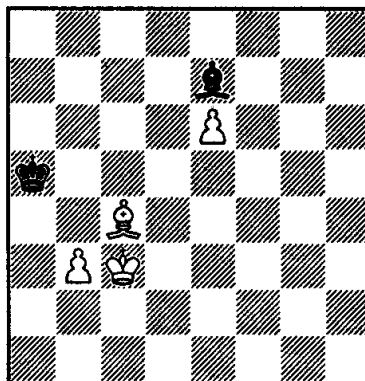
ج. برگر ۱۸۹۵

شانس برد سفید اندک به نظر می‌رسد، چون شاه سیاه به پیاده‌ها نزدیک است و پیاده‌اش تهدید به پیشروی دارد. با این وصف، سفید با بازی دقیق می‌تواند موفق به پیروزی شود، بدین‌گونه:

1. ♖c5

نخست باید شاه سیاه را از رسیدن به جناح وزیر بازداشت. پس از 1. a6? ♜f2 و 2. ... ♙d6 ... مساوی، حتمی است.

(۲۵۹)



در این پوزیسیون وضع سفید بهتر نمی‌شود، زیرا سیاه کنترل خانه‌های b4 و e7 را از دست نمی‌دهد. او با ادامه

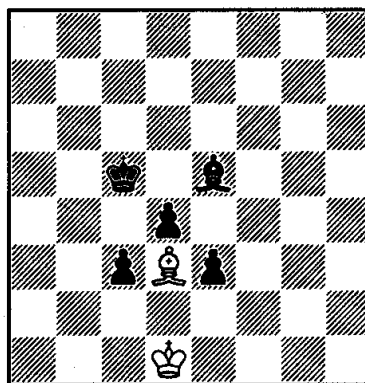
1. ♜e2 ♜f8 2. ♙c4 ♜e7 3. ♙d5 ♙b6!

به دفاع غیرفعال دست می‌زند و اگر شاه سفید به f7 برود، سیاه با ♙d8 ... مانع هر اقدامی می‌شود.

وقتی پیاده‌ها بلوکه شوند، گاهی حتی با سه پیاده هم بردن بازی ناممکن است. این مثال را ملاحظه کنید:

(۲۶۰)

حرکت سیاه



سیاه قادر به برچیدن بلوکه‌ها نیست. پس از 1. ... ♙b4 2. ♙c2! ♜f1-a6 ننگه می‌دارد و اگر شاه سیاه به جناح دیگر برود، پس از ♜e2! همین روند به صورت معکوس به اجرا درمی‌آید. چنین آخر بازی‌هایی استثناء هستند اما نکته پراهمیت آن است که نباید اجازه داد

پیاده‌های سیاه بسیار نیرومنداند و نمی‌توان تنها با فیل آنها را متوقف کرد، مثلاً:

1. ♖d1 c3 2. ♖c2 f4 3. ♖d1 f3!
بنابراین سفید باید از شاهش کمک بگیرد، اما پس از
1. ♖c6 ♖c8!، تهدید 2.b7 ♖f4 تهدید 3. ♖c2
بود.

2. ♖d5 c3 3. ♖c2 f4 4. ♖e4
سفید بهای زیادی پرداخته است. سیاه پس از
4. ♖b7 ... پیاده b را می‌گیرد و همانند نمودار ۲۵۷
به پیروزی می‌رسد.

از این ادامه چنین برمی‌آید که سفید فقط با دادن
پیاده خودی می‌تواند پیاده‌های سیاه را متوقف کند
که در آن حالت هم می‌بازد! آیا راه حل دیگری وجود
دارد؟ امکانات نهفته در آخر بازی‌های به ظاهر ساده،
غالباً توسط طراحان بررسی‌ها کشف می‌شوند. این
مثال، همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد، موردی
مناسب محسوب می‌شود:

1. ♖a6!

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، 1. ♖c6
خوش‌ظاهر کارساز نیست و ادامه 1. ♖a7 ♖e3
یک تمپ اساسی می‌دهد. اکنون تهدید سفید
3. ♖c2 و 2.b7 ♖f4 است.

1. ... ♖c8

سیاه انتخاب دیگری ندارد، چون 1. ... ♖b4
3. ♖c3 ... پس از 2. ♖b5 منجر به ازدست رفتن
پیاده c می‌شود، در حالی که پیاده f پس از
1. ... ♖e1 2.b7 ♖g3 3. ♖c2
از میان برداشته می‌شود. اکنون تهدید سیاه
2. ... ♖b8 است.

2. ♖a7! ♖e3

3. ♖a8!

حرکتی به ظاهر ابلهانه، برای آنکه سفید نه فقط
پیاده‌اش را قربانی می‌دهد بلکه شاهش را هم تا حد

1. ... ♖e7

2. ♖c6!

جان کلام. سیاه نمی‌تواند 2. ... ♖b4 ... را به
دلیل 3.a6 و سپس 4.a7 بازی کند، بنابراین عملاً
مجبور به گرفتن فیل است. انجام معکوس این حرکات
هم میسر است، 2.a6 و 3. ♖c6 اما 2. ♖h5? پس
از 3.a6 ♖c7 2. ... ♖d7 فقط به مساوی
می‌رسد.

2. ... ♖xe8

3.a6 ♖f2

4.b5 g4

تنها شانس متقابل سیاه.

5.b6 g3

6.a7 g2

7.a8= ♖+

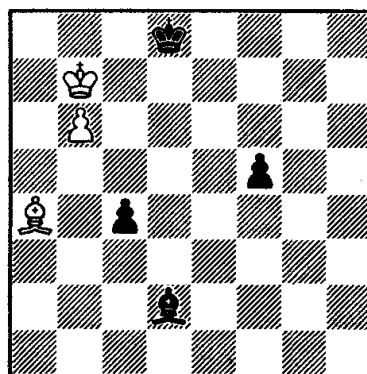
می‌برد.

پایان بازی ممکن است بدین گونه باشد
8. ♖a3+ 7. ... ♖e7 یا اینکه
8. ♖a7+ ♖f6 9. ♖a1+ و 10.b7

یا در همین ادامه

8. ... ♖f8 9. ♖b8+ ♖g7 10. ♖e5+
8. ... ♖e8 9.b7.

حتی در آخر بازی‌هایی که چند پیاده وجود دارد،
داشتن پیاده‌های رونده منفردی که حتی‌الامکان از
هم دورتر باشند پر اهمیت است. زیرا فیل دشمن
نمی‌تواند آنها را متوقف کند. نمودار ۲۶۲ مثالی جالب
در این مورد ارائه می‌کند.



(۲۶۲)

ی. بهتینگ ۱۸۹۵

با کمال تعجب، این حرکت طبیعی، به اشتباه قاطع مبدل می‌شود. سیاه باید بر این گمان باشد که می‌تواند هر حرکتی را در اینجا انتخاب کند، زیرا پس از $d7 \text{ } \text{♔}$ $d4 \text{ } \text{♔}$ 3. $f8 \text{ } \text{♕}$ 2. با امکانات عالی دفاعی خود می‌تواند از بازی سفید در جناح وزیر جلوگیری کند.

اما همان‌گونه که ادامه نشان می‌دهد، در جناح شاه هم، برای سیاه خطر وجود دارد. البته نه آنکه قوا از دست بدهد بلکه شاهش مجبور خواهد شد به $f7$ برود تا از آنجا بتواند به موقع به جناح وزیر برگردد. تمام بازی، همان‌گونه که خواهیم دید، همانند یک بررسی آخر بازی است.

سیاه با $f5! \text{ } \text{♔}$... 1. مسیر شاه سفید به جناح شاه

را بلوکه می‌کند و به تساوی می‌رسد. پس از
2. $f8 \text{ } \text{♕}$ $g6$ 3. $d4 \text{ } \text{♔}$ $a8 \text{ } \text{♕}$ 4. $c5 \text{ } \text{♔}$ $e6$
5. $b6 \text{ } \text{♔}$ $d7$

سفید به جایی نمی‌رسد و بازی مساوی است. اما حتی در این پوزیسیون هم سیاه هنوز باید مراقب باشد. اگر

با $b4 \text{ } \text{♕}$ 8. $d7 \text{ } \text{♔}$ 7. $b5$ $c8 \text{ } \text{♔}$ 6. $b4$

ادامه دهیم، سیاه برای تضمین مساوی باید $c8! \text{ } \text{♔}$... 8. بازی کند. در همین جا یک حرکت

سهل‌انگارانه فیل منجر به شکست می‌شود، مثلاً
8. ... $f3? \text{ } \text{♕}$ 9. $a8= \text{♔}$ $x a8 \text{ } \text{♕}$ 10. $a7 \text{ } \text{♔}$
 $f3 \text{ } \text{♕}$ 11. $b8! \text{ } \text{♕}$ $e4$ 12. $b6 \text{ } \text{♔}$ $c6$
13. $a7 \text{ } \text{♔}$

می‌برد.

دقت در آخر بازی حتی مهم‌تر از وسط بازی است، زیرا به ندرت شانس دیگری پیش می‌آید.

2. $f4! \text{ } \text{♔}$ $g6$

3. $g4!$

پیاده h سفید جزئی از طرح است و نباید تعویض

شود.

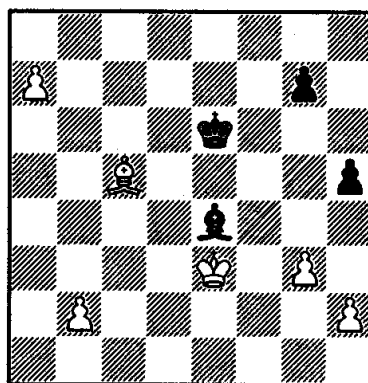
ممکن از پیاده‌های سیاه دور می‌کند. طرح سفید به زودی معلوم می‌شود.

3. ... $x b6 \text{ } \text{♕}$

4. $b3!! \text{ } \text{♕}$

فقط در اینجا، ایده هوشمندانه متجلی می‌شود. سیاه نمی‌تواند به دلیل پات، فیل را بگیرد و در صورت $e6+ \text{ } \text{♕}$ 5. $c3 \text{ } \text{...}$ 4. و $x f5 \text{ } \text{♕}$ 6. مساوی می‌شود.

چنین ایده‌هایی معمولاً خیلی بیشتر از تصور ما پیش می‌آیند، و دلیل آن، طبیعت غیرعادی آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ است. اما برای مثال نهایی مان، یک آخر بازی آموزنده انتخاب شده که به شیوه‌ای متدیک چگونگی تبدیل برتری به برد را نشان می‌دهد.



اویوه - یانوفسکی ۱۹۴۶

(۲۶۳)

حرکت سیاه

این پوزیسیون در سال ۱۹۴۶ در بازی اویوه - یانوفسکی در شهر گرونینگن ایجاد شد. سفید دو پیاده متصل رونده دارد، اما این پیاده‌ها در حال حاضر به طرز مؤثری توسط فیل سیاه بلوکه شده‌اند. همچنین در جناح شاه نیز شانس به چشم نمی‌خورد. این مثال، یکی از نمونه‌های بی‌شمار در آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ است که برتری واضح قوا، در مقابل بهترین دفاع، ناکافی از آب درمی‌آید. اما همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد سیاه نباید گمان کند که این کار خیلی ساده است:

1. ... $g2? \text{ } \text{♕}$

یا اینکه

10. ... ♖e4 11.h5! gh 12. ♔f4
و 13. ♔e5 می برد.

11.h5 gh

12. ♔f5! 1-0

شاه سیاه نمی تواند به جناح وزیر برسد
(12. ... ♔e8 13. ♔e6) پیاده h اش متوقف
شده و دفاعی درمقابل پیشروی پیاده های سفید
وجود ندارد.

با این مثال به بحثمان درمورد آخر بازی فیل
مقابل فیل خاتمه می دهیم. البته پوزیسیون های
جالب دیگری وجود دارد که مجال پرداختن به آنها
نیست، اما بعداً در بخش آخر بازی های عملی چند
مثال ارائه خواهد شد.

فیل و پیاده (ها) درمقابل اسب

مدتهای طولانی، مباحثهٔ تئورسیونها برسر
ارزشهای مربوط به فیل و اسب، در آخر بازی بود.
مثلاً، می دانیم که چیگورین اسب را بهتر می دانست،
حال آنکه اشتاینیتز و بعدها تاراش فیل را ترجیح
می دادند. شاید طرح موضوع به این شکل، مطلقاً
درست نباشد، چون همه چیز به پوزیسیون بستگی
دارد. به طور کلی در پوزیسیون های باز که در دو جناح
می توان بازی کرد فیل قویتر است. برتری اسب در
پوزیسیون های بسته، به خصوص اگر فیل توسط
پیاده ها محدود شده باشد به چشم می خورد. در پایان
باید متذکر شویم که فیل می تواند اسب را در حاشیهٔ
صفحه به دام اندازد (مثلاً فیل سفید در d5 و اسب
سیاه در a5 باشند)، اما اسب نمی تواند مشابه این کار
را انجام دهد.

البته با نبودن پیاده در صفحه، بازی مساوی است،
اما حتی داشتن یک پیاده هم غالباً برای برد کافی
نیست، فرق نمی کند که پیاده متعلق به کدام یک از

3. ...hg

یا اینکه

3. ... ♖a8 4.gh gh 5. ♔g5 ♔f3 6.h4
♔d7 7.b4 ♔c7 8.a8=♔ ♔xa8
9. ♔xh5

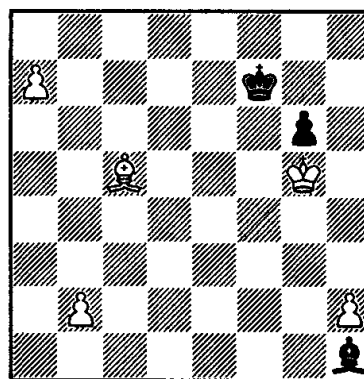
می برد.

4. ♔xg4 ♔h1

سیاه نمی تواند از g5 ♔ جلوگیری کند، زیرا اگر
4. ... ♔f6 5. ♔d4+
4. ... ♔d7 5. ♔g5 ♔e4 6.h4 ♔c7
7.a8=♔

همانند تفسیر قبل بردی مشابه نصیب ما می کند.

5. ♔g5 ♔f7



(۲۶۴)

اوبوه - یانوفسکی ۱۹۴۶

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود. اکنون او
طرح نهایی اش را آماده می کند.

6. ♔d4 ♔g2

7.h4 ♔h1

8.b4 ♔g2

9.b5 ♔h1

10. ♔f6!

این مهمترین ایدهٔ تدارکاتی سفید است که از
رفتن شاه سیاه به e7 جلوگیری می کند و همزمان
پیادهٔ آزاد آتی سیاه در جناح شاه را متوقف سازد.

10. ... ♔g2

یا

1. ♖e5 ♔b6 2. ♖d4+ ♔b5

سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، بنابراین، باید شاه سیاه را از c5 و b6 دور کند.

اگر نوبت حرکت با سیاه بود، راه حل قدری طولانی‌تر می‌شد: پس از ♔b6 ... 1. سفید منتظر می‌ماند تا با 3. ♖c3! 2. ♖e5 ♔c5 به واریاسیون اصلی بپیوندد.

1. ... ♔b6

همان‌گونه که نشان داده شد این حرکت اجباری است.

2. ♖a5+

سفید کنترل یکی از خانه‌های کلیدی را در دست می‌گیرد، زیرا ♔a5 ... 2. ♔x8 در مقابل 2. ♔x8 به شکست می‌انجامد.

2. ... ♔b5

پس از ♖d8 3. ♖c5 ... 2. سفید کمی سریع‌تر به پیروزی می‌رسد.

3. ♖d8 ♔c5

4. ♖h4 ♔b5

در صورت ♖e7 5. ♖d5 ... 4. سفید می‌برد. اگر

4. ... ♔b6 5. ♖f2+ ♔b5 6. ♖d4

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

5. ♖g5! ♔c5

6. ♖e3+ ♔d5

پس از ♔b5 ... 6. همین اتفاق می‌افتد.

7. ♖d4! ♔d6

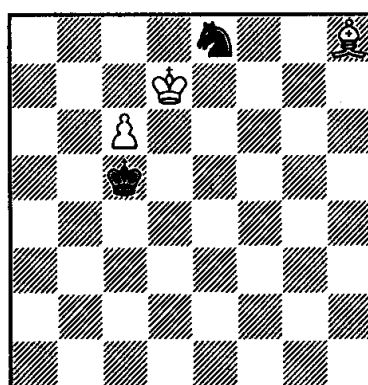
8.c7

سفید می‌برد.

هرچه پیاده به حاشیه صفحه نزدیکتر باشد، ممانعت از پیشروی آن توسط اسب، دشوارتر است.

طرفین باشد. اما اگر یکی از طرفین دو پیاده یا یک پیاده بیشتر از دیگری داشته باشد بازی معمولاً به برد می‌رسد. در چنین حالت‌هایی، صاحب فیل معمولاً به طرز مؤثرتری می‌تواند دفاع کند.

در آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل اسب، قواعد کلی راجع به برد یا مساوی وجود ندارد. بنابراین به ارائه مثال‌های خاص می‌پردازیم که نشان‌دهنده طریقه بازی در چنین آخر بازی‌هایی است، با نمودار ۲۶۵ شروع می‌کنیم.



نشریه سالنمای شطرنج‌باز ۱۸۵۶

در پوزیسیون‌هایی مشابه، سفید فقط در دو حالت می‌تواند امید به پیروزی داشته باشد. یا شاه و اسب سیاه نتوانند پیاده را متوقف کنند، یا بتوان اسب را به استقرار در جایی واداشت که به پوزیسیون وضعیت اکراهی منجر شود. در مثال ما سفید با روش دوم به پیروزی می‌رسد. واضح است که اسب حرکت ندارد، بنابراین سفید باید سعی کند تا شاه سیاه را از پیاده دور سازد تا تهدید ♔x8 را عملی کند. رسیدن به وضعیت اکراهی در پوزیسیون فوق امکان‌پذیر است، زیرا اگر اکنون نوبت حرکت با سیاه بود، هم ♔b5 ... 1 و هم ♔d5 ... 1 در مقابل ♖d4! 2. به شکست منتهی می‌شدند.

1. ♖c3

پس از

1. ♖d4+ ♔d5

یا اینکه

7. ... ♖b7+ 8. ♔a6 ♜d8 9. ♕e7

می برد.

8.b7 ♔d4

یا اینکه

8. ... ♔d5 9. ♔b5

9. ♔b5 ♔d5

10. ♕c1

اکنون سفید باید فیلش را به قطر h2-b8 بکشانند که

در آن صورت سیاه دروضع اکراهی قرار می گیرد. در صورت

10. ... ♜b8 11. ♕f4 ♜c6 12. ♔b6

سفید بلافاصله به برد می رسد.

10. ... ♔d6

11. ♕f4+ ♔d5

12. ♕g3

این حرکت به شاه امکان اشغال c6 را می دهد.

12. ... ♔e6

13. ♔c6 ♔e7

14. ♔c7 ♔e6

15. ♕d6!

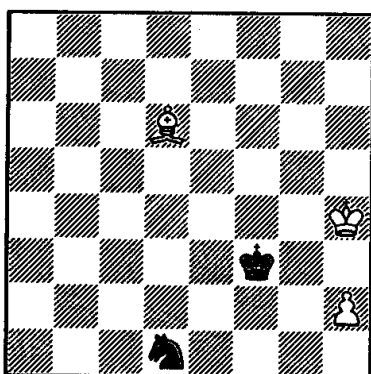
می برد.

برای سیاه دیگر راهی باقی نمانده است.

پیاده ستون رخ شانس های برد بیشتری به سفید

می دهد، زیرا دفاع با اسب در چنین حالت هایی بسیار

دشوار است.



پ. بیلگونر ۱۸۴۳

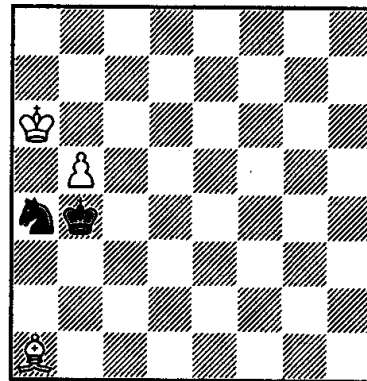
(۲۶۷)

نمودار ۲۶۶ مثال خوبی از این دست محسوب

می شود. گرچه سفید پیاده اش در عرض پنجم قرار

دارد ولی به دلیل آنکه اسب سیاه از فضای کافی در

سمت چپ پیاده برخوردار نیست، به پیروزی می رسد.



(۲۶۶)

سفید با محبوس کردن اسب آغاز می کند.

1. ♕d4 ♔c4

پس از 2. ♔a5 1. ... ♔b3(a3) به شاخه

اصلی می رسم.

2. ♔a5 ♔b3

3. ♕f6 ♔a3

یا اینکه

3. ... ♜c5 4.b6 ♔c4 5. ♕e7

بار دیگر به ادامه بازی تبدیل می شود.

4. ♕g5 ♔b3

5. ♕c1!

سفید اسب را وادار به حرکت می کند تا پس از آن

بتواند پیاده را جلو براند. 5. ♕e7 به دلیل

5. ... ♜b2! و سپس 6. ... ♜c4 که مساوی

واضحی در پیش رو داشت قابل بازی نبود.

5. ... ♜c5

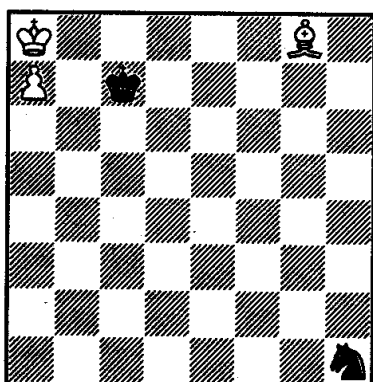
6.b6 ♔c4

بهترین حرکت سیاه که شاه سفید را از دسترسی

به b5 باز می دارد. مثلاً در صورت 6. ... ♜b7+

آنگاه 7. ♔b5 به سرعت می برد.

7. ♕a3 ♜d7



(۲۶۸)

ک. ریشتر ۱۹۱۰

اسب سیاه فقط باید خود را به b6 برساند تا مات صورت بگیرد، بنابراین فیل سفید باید به نحوی از این موضوع جلوگیری کند. اسب سیاه از پنج خانه می تواند به b6 برسد. این خانه ها a4, c4, d5, d7 و c8 هستند. فیل باید طوری حرکت کند که بتواند این خانه های سفید را در لحظه فرود اسب کنترل کند.

اگر کمی جلوتر برویم، خواهیم دید که اسب می تواند فقط دو خانه را همزمان مورد تهدید قرار دهد. به عنوان مثال از b2، a4 یا c4 را و از c3، a4 و d5 را تهدید خواهد کرد. بنابراین هنگامی که اسب سیاه در b2 مستقر شود، فیل باید در وضعیتی باشد که بتواند به b3 یا b5 برود، با بودن اسب در c3، خانه های حساس فیل، b3 یا c6 هستند. به عبارت دیگر ما همانند آخر بازی های پیاده با مجموعه ای از خانه های متناسب سروکار داریم. (برای تکمیل این تصویر، خانه های متناسب اسب و فیل به این شرح است: اسب در e5، فیل در e6 یا b5؛ اسب در d6، فیل در e6 یا a6؛ اسب در f6؛ فیل در e6 یا c6، اسب در e7، فیل در e6 یا b7؛ اسب در c5، فیل در قطر (a4-e8).

همان گونه که مشاهده می شود، اکثر این خانه های متناسب در قطر a2-g8 قرار دارند، که به وضوح

نمودار ۲۶۷، پوزیسیونی را نشان می دهد که سفید حتی با وجود استقرار پیاده در خانه مبدأ هم می تواند به پیروزی برسد.

1. ♖g5 ♜f2

سیاه برای دفاع، باید به اسبش تکیه کند، زیرا شاهش نمی تواند به موقع عقب نشینی کند، مثلاً

1. ... ♖e4 2. h4 ♖d5 3. h5! ♖e6

(یا اینکه 3. ... ♖x d6 4. h6

4. h6 ♖f7 5. ♜e5 ♖g8 6. ♖g6

و پیاده به وزارت می رسد. 1. ... ♜c3 پس از 2. h4! به ادامه اصلی تبدیل می شود.

2. h4! ♜e4+

در صورت 3. h5 ... ♜g4 2. سیاه در وضع

اکراهی قرار می گیرد.

3. ♖g6 ♜x d6

یا اینکه

3. ... ♜f2 4. h5 ♜g4 5. ♖g5

به برد می رسد.

4. h5 ♜c4

به وضوح می توان دید که اسب در مقابل پیاده رخ تا چه حد درمانده است. با وجود آنکه پیاده سه خانه با وزارت فاصله دارد، کاری از دست سیاه ساخته نیست.

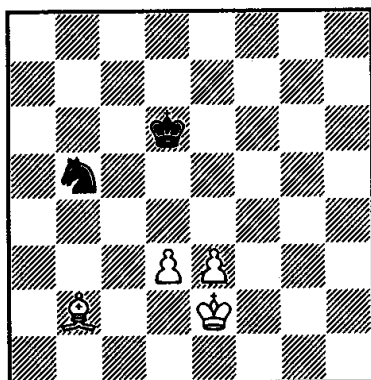
5. h6 ♜e5+

6. ♖g7

اما، حالتی استثنایی وجود دارد که سفید در معرض خطر جدی باخت قرار می گیرد. در نمودار ۲۶۸، طرفی که از نظر کمی قویتر محسوب می شود ناگزیر است با دقت فوق العاده، در مقابل مات شدن به دفاع برخیزد!

کرده باشند و توسط مهره‌های سیاه بلوکه شده باشند نیز بازی مساوی خواهد بود.

مثال شسته رفته‌ای را بررسی می‌کنیم که سفید برای برد با مشکلات تکنیکی مواجه نمی‌شود:



(۲۶۹)

در اینجا قاعده مفید، هدایت پیاده‌ها از طریق خانه‌های غیرهمرنگ با خانه‌های فیل است و گرنه خطر بلوکه شدن آنها وجود دارد. مثلاً، در صورت

1.d4? ♔d5 2.♔d3 ♜d6

و سپس 3... ♜e4 سفید نمی‌تواند بلوکه‌ها را برچیند، زیرا کنترل تمام خانه‌های عقب‌نشینی اسب توسط فیل ناممکن است.

1. e4! ♔c5

2. ♔e3 ♔d6

♔b4 ... 2. بی‌فایده است، چون سفید قبل از

پیش راندن پیاده d، ♔g7 3. می‌کند.

3.d4 ♜c7

4. ♔d3

البته + ♜x d5? 4. خوب نیست، اما

♔c3 4. و ♔a5 5. هم قابل بازی است.

4. ... ♔c6

5. ♔c4 ♔d6

6.d5

برای متوقف کردن پیاده‌ها کاری از سیاه ساخته

نیست.

6. ... ♜e8

بهترین قطر برای استقرار فیل است. اکنون می‌پردازیم به راه حل:

1. ♔a2 ♜f2

2. ♔g8 ♜d3

3. ♔c4

اکنون سفید باید مراقب باشد که در وضع اکرایی قرار نگیرد. اگر از سر بی‌دقتی به یکی از خانه‌های حساس b3 یا e6 برود، بازنده می‌شود! مثلاً ♜b2 یا 3. ♔b3? ♜e5! یا 3. ♔e6? ♜e5! در هر دو حالت، اسب در دو حرکت مات می‌کند. سیاه همچنین تهدید ♜c5 ... 3. را دارد که سفید برای رفع آن، باید فیل را به قطر a4-e8 ببرد. بنابراین 3. ♔a2? در مقابل ♜c5! ... 3. بازنده می‌شود. سفید گزینه‌های ♔f7 3. یا ♔d5 3. را هم در اختیار دارد.

3. ... ♜c5

4. ♔b5 ♜e4

5. ♔c4

فیل به قطر مهم a2-g8 بازمی‌گردد.

5. ... ♜d6

6. ♔e6 ♜b5

7. ♔g8 ♜c3

در صورت ♔c8 ... 7. سفید ♔e6+! 8. بازی

می‌کند.

8. ♔b3!

مساوی می‌شود.

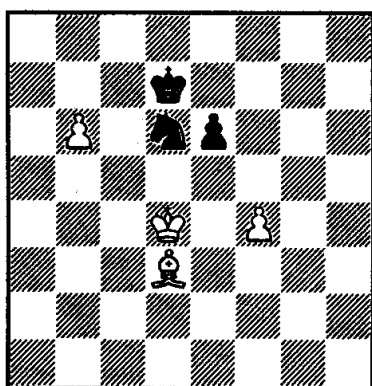
اگر سفید فیل و دو پیاده در مقابل اسب داشته باشد، معمولاً برد قطعی است. دفاع فقط در صورتی به تساوی منجر می‌شود که یکی از پیاده‌ها، پیاده «ناهمخوان» رخ باشد (خانه تبدیل پیاده توسط فیل کنترل نشود) و اسب بتواند در مقابل پیاده ستون اسب قربانی شود. البته اگر پیاده‌ها به وضع غلطی پیشروی

♖h5+ 10. ♔g4 ♜f6+ 11. ♔f5 ♜h5
12. ♜f3 ♜g3+ 13. ♔f4

و سفید به راحتی می برد.

اگر پیاده های سفید منفرد باشند، برد ساده تر است، مگر آنکه خیلی به هم نزدیک باشند و یکی از آنها پیاده «ناهمخوان» رخ باشد یا آنکه به نحو مؤثری بتوان آنها را بلوکه کرد. نکات کوچکی در این استثنائات وجود دارد.

همچنین بدیهی است که آخر بازی فیل و پیاده درمقابل اسب و پیاده باید به تساوی منتهی شود، مگر آنکه یک پیاده به سرعت پیشرفته شود یا نحوه استقرار مهره های دشمن بد باشد. در اینجا باز هم به استثنائات نمی پردازیم. حال توجه خود را به نمودار ۲۷۱، پوزیسیون طبیعی تری که در آن فیل و دو پیاده درمقابل اسب و یک پیاده قرار گرفته اند، معطوف می کنیم.



اليسكازس - اويوه، ۱۹۴۷

سفید یک پیاده سالم جلو است و باید ببرد، اما بهترین ادامه چیست؟ فقط دو طرح قابل توجه وجود دارد: یا با شاه از پیاده b حمایت کند، یا به پیاده سیاه حمله ور شود. پوزیسیون را تجزیه و تحلیل می کنیم:

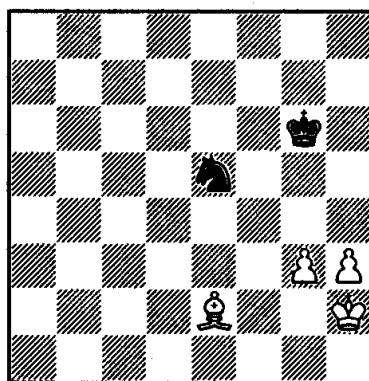
1. ♔c5!

مطمئناً این ساده ترین راه است، زیرا پیاده b
1. ♔e5 ♔e7 سفید پس از

7.e5+ ♔e7
8. ♜a3+ ♔f7
9. ♔c5

سفید می برد.

تعقیب قاعده قرار ندادن هر دو پیاده در خانه هایی که فیل کنترل می کند حائز اهمیت است و در صورت وجود پیاده «ناهمخوان» رخ، اسب نباید امکان یابد تا درمقابل پیاده ستون اسب قربانی شود. این پوزیسیون توسط فاین ارائه شده است:



(۲۷۰)

طبق قاعده ما، سفید باید با 1.h4 آغاز کند، اما در این حالت کارش فوق العاده مشکلتر می شود. پس از 1. ... ♔h6 سفید نمی تواند پیاده g را جلو ببرد مگر آنکه اسب را از پوزیسیون مسلطش دور کند.

بنابراین 1.g4! بهترین حرکت محسوب می شود، چون این پیاده توسط پیاده h دفاع می شود و مانع قربانی شدن اسب است. خطر بلوکه کردن با 1. ... ♔g5 2. ♔g3 ♜g6 پس از 3. ♜d3 ♜h4 4. ♜e4 در وضع اکراهی قرار می گیرد و سریعاً بازنده می شود. بنابراین پس از 1.g4! سفید می تواند پیاده هایش را به تدریج پیش براند، مثلاً:

1. ... ♜c6 2. ♔g3 ♜d4 3. ♜d3+ ♔f6
4.h4 ♜e6 5. ♜c4 ♜c5 6. ♔f4 ♜d7
7. ♜d3 ♔g7 8.g5 ♜f6 9. ♜e4

و سپس $f7+$... 2. به جایی نمی‌رسد.

1. ... $b7+$

سیاه اکنون ناگزیر است راه باز کند، بنابراین ترجیح می‌دهد تا در مقابل تهدید $b5+$ 2. و $c6$ 3. شاه را به حاشیه صفحه بکشد.

2. $b5$ $d8$

در صورت

4. $c4!$ 3. $a6$ $c6$ 2. $d6+$... سیاه نمی‌تواند فیل را بگیرد و شاهش باید به $d7$ برگردد. یا اینکه

4. $b7$ $d7$ 3. $e4$ $c5$ 2. ... $a7$ 6. $c7$ 5. $a6$

به راحتی می‌برد.

3. $a6$

با $e4!$ 3. دفع حمله متقابل سیاه قدری ساده‌تر است،

3. ... $d6$ 4. $g2$ $f7$ (یا اینکه 6. $b7$ $d6$ 5. $a6$ $d7$ 4.... تبدیل به ادامه اصلی می‌شود)

7. $x b7$ 6. $b7$ $d8$ 5. $a6$ $c5$ 8. $c7$ $d4$ 9. $d6$ $e3$ 10. $e5$

می‌برد.

3. ... $c6$

ادامه غیرفعال، سریع‌تر می‌بازد، مثلاً

5. $a8$ 4. $a7$ $c6+$ 3. ... $c8$ 6. $b5$ 5. $a5$

اکنون سیاه امیدوار است تا اسبش را در مقابل پیاده b قربانی کند و سپس پیاده f را بگیرد.

4. $e4+$

4. $c4$ که جواب 5. $c5$... 4. را با $x e6!$ می‌دهد و سوسه‌انگیز به نظر می‌رسد اما پس از $d6$... 4. جای فیل نامناسب خواهد شد. فیل در

قطر بزرگ مؤثرتر است.

4. ... $c5$

5. $h1$

البته ادامه $d4$ $x b7$ 6. $x b7$ 5. $b7$ و 7. $e3$... به مساوی می‌رسد اما ادامه $h1$ 6. $d4$ 5. $a7$ هم ممکن است، یا

حتی در همین شاخه، پس از

7. $c7$ 6. $b8$ $x e4$ پیاده b وزیر می‌شود.

5. ... $d4$

6. $a7$ $e5$

آخرین تلاش. اگر

8. $c7$ 7. $b8$ $x f4$ 6. ... $e3$

می‌برد.

7. $f5$

دو پیاده رونده به سهولت می‌برند، زیرا پیاده e سیاه توسط فیل متوقف خواهد شد.

7. ... $e4$

8. $b8$

یا اینکه 9. $f3$ $e3$ 8. $f6$ با تهدید 10. $b7$ و 11. $f7$ می‌برد.

8. ... $e3$

9. $f3$ $c6+$

تهدید سفید 10. $c7$ بود.

10. $c7$ $b4$

11. $d6$

می‌برد.

فیل و دو پیاده متصل معمولاً در مقابل اسب و پیاده به برد می‌رسند. اگر هر دو پیاده سفید رونده باشند، فیل می‌تواند به نحو مؤثری از آنها حمایت کرده و همزمان پیاده دشمن را متوقف کند. فقط هنگامی که سفید پیاده رونده نداشته باشد و شاه سیاه

3. ♖e2

البته + e1 ♙ f2 ♚ 3. خوب نیست.
در صورت 4. ♜x d2 h2 ♙ g1 ♚ 3. پیاده
وزیر می شود.

3. ... ♙e1

این خانه خوب است چون ♗g3 را از اسب و ♖f2 را از
شاه می گیرد. اکنون نمی توان پیاده را متوقف کرد.

4. ♜d4 ♙h1

البته

4. ... ♙g1 5. ♜e2+ ♙f1 6. ♜g3+
خوب نیست و شاه سیاه باید برگردد، زیرا
7. ♙xg3 6. ... ♙xg3 مساوی می کند.

5. ♜e2 h2

اینک سفید در وضع اکراهی قرار دارد و باید اجازه
دهد تا شاه سیاه از کنج خارج شود.

6. ♜d4 ♙g1

7. ♜e2+ ♙f1

8. ♜g3+

آخرین شیرینکاری!

8. ... ♙xg3

9. ♙xg3 h1= ♚!

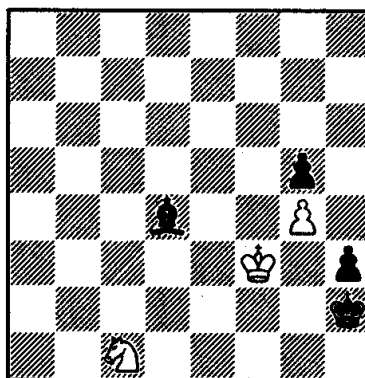
البته ♚h1= ... 9. پات می کند، اما ارتقاء به
یک سوار سبک، یا ♙g1 ... 9. هم به برد می رسد.

فیل در مقابل اسب و پیاده (ها)

فیل در مبارزه علیه پیاده ها، غالباً بسیار مؤثرتر از
اسب است، که به معنای آن است که فیل در مقابل
اسب و پیاده معمولاً مساوی می کند.

طرفی که اسب دارد، فقط زمانی که پیاده اش زیاد
پیشرفته باشد و شاه حریف به قدر کافی دور، شانس
پیدا می کند. حتی در این حالت هم فیل با یک پیاده

در مقابل پیاده ها قرار گرفته باشد، شانس های برد به
حداقل می رسند. در حالتی که یکی از پیاده های
سفید، پیاده «ناهمخوان» رخ باشد یا بتوان پیاده ها را
بلوکه کرد، دفاع آسان تر هم می شود. به بررسی یک
مثال می پردازیم که سیاه فیل دارد و برای برد باید
بسیار احتیاط آمیز بازی کند.



(۲۷۲)

مونکه - هینریش ۱۹۲۶

پیاده h سیاه، که توسط شاه حمایت می شود
بسیار نیرومند است. تنها مشکل، آن است که شاهش
سر راه پیاده قرار دارد و رد کردن آن دشوار است. سیاه
برای برد باید با فیل دست به مانوری پرترافت بزند.

1. ♜e2 ♙e3!

حرکتی زیبا. البته سفید نمی تواند فیل را بگیرد،
زیرا پس از ♙g2 ♙x e3 2. پیاده h وزیر
می شود. حرکت کم اثرتر ♙c5 ... 1. هم قابل بازی
است.

2. ♜g3 ♙d2

این فیل عازم خانه نیرومند e1 می شود.

در صورت

2. ... ♙f4 3. ♜e2 ♙h1? 4. ♜x f4 ♙f2!
5. ♙f2!

این سیاه است که باید برای مساوی بجنگد. اما اگر فیل
تعویض نشود و در قطر b8-h2 باقی بماند سفید با
بردن شاهش به f2 و f3 حرکت های تمپ گیر دارد.

سیاه از همان روش دفاعی، در یک قطر دیگر استفاده می‌کند. تلاش سفید حاصلی دربر ندارد، مثلاً

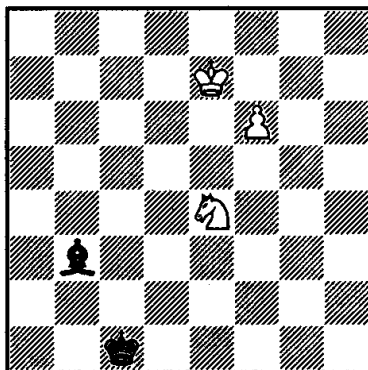
11. ♖d8 ♘f5
11. ♘d7 ♙h1 12. ♙d8 ♘a6
13. ♙c7 ♘b5 14. ♘e5 ♘e8!

والی آخر

استاد بزرگ آورباخ، منطقه‌ای را که باید پیاده در آن قرار بگیرد تا فیل بی‌کمک شاه آن را متوقف کند، مشخص کرده است (نمودار ۲۷۳ را ملاحظه کنید).

این حالت برای فیلی سفیدرو که خانه جلوی پیاده را کنترل می‌کند نافذ است. در مورد فیل سیاه‌رو، منطقه متقارنی که با خانه‌های g4 و f5، e6، d5، c4، b3، مرزبندی شده، مصداق می‌یابد. فیل بی‌کمک شاه قادر به متوقف کردن یک پیاده رخ نیست.

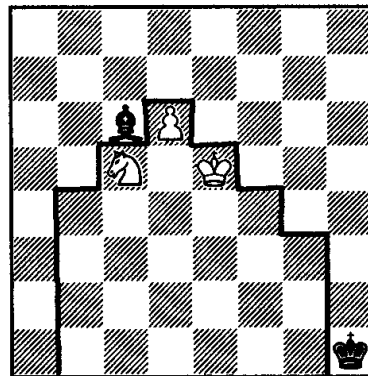
اما، اگر پیاده سفید بالای خط مرزی باشد، برد به دور و نزدیک بودن شاه سیاه بستگی پیدا می‌کند. تحلیلگران حتی منطقه‌ای را که شاه سیاه به منظور تساوی در پوزیسیون‌های مختلف پیاده، باید در آن قرار بگیرد، مشخص کرده‌اند. ما در اینجا فرصت تحلیل چنین پوزیسیون‌هایی را نداریم ولی به خوانندگان علاقه‌مند توصیه می‌کنیم که به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی مراجعه کنند. درضمن می‌پردازیم به یک نمونه از همین آخربازی‌ها.



(۲۷۴)

و. کوشک ۱۹۲۱

مرکزی می‌تواند مقابله کند، زیرا دو قطر خوب در اختیار اوست. مثال بعدی مان را ملاحظه کنید:



(۲۷۳)

حتی اگر شاه سیاه نقشی در بازی نداشته باشد هم سفید به پیروزی نمی‌رسد. فیل می‌تواند با بهره‌گیری از دو قطر e8-a4 و c8-h3 خانه کلیدی d7 را کنترل کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ♙e6 ♘b5

2. ♙e7 ♘c6

3. ♙d8

تنها شانس، زیرا اسب به تنهایی نمی‌تواند از قطر a4-e8 مراقبت کند.

3. ... ♘b5

4. ♙c7 ♙g1

5. ♘d3 ♙h1

6. ♘e5 ♘e8!

اجباری است، زیرا سفید تهدید 7. ♘c6، و برد را داشت.

7. ♘d7 ♙g1

8. ♙d8 ♘g6

فیل باید موقتاً هر دو قطر حساس را ترک کند، اما مستقیماً عازم f5 می‌شود.

9. ♙e7 ♘f5

تهدید، 10. ♘f8 ♘f5 11. ♘e6 و برد

بود.

10. ♘c5 ♘c8!

8. ♖e6

می برد.

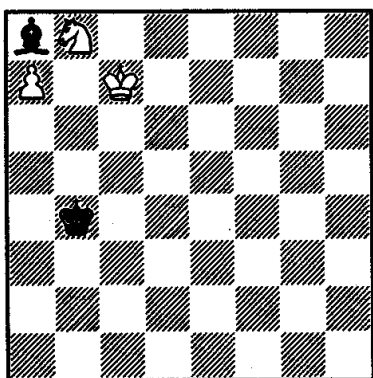
این تحلیل نشان می دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه شاهش نمی تواند به موقع از f4 دفاع کند می بازد. به عنوان مثال، اگر در پوزیسیون اولیه، شاه سیاه به جای c1 در d1 قرار داشت، سفید به پیروزی نمی رسید، مثلاً:

1. ♖g5 ♙g8 2. ♖f7 ♙h7! 3. ♖h6 ♙g6 4. ♖f5 ♔e2 5. ♖h4 ♙h5 6. ♖g2 ♙f3!

مساوی می شود.

هرچه پیاده به کناره صفحه نزدیکتر باشد، دفاع مشکلتر می شود. دلیل روشن است: فیل درواقع فقط یک قطر برای دفاع دارد، بنابراین اسب به راحتی می تواند آن را قطع کند. دفاع موفقیت آمیز تنها در صورتی ممکن است که شاه سیاه بتواند از فیل خود حمایت کند.

پیاده رخ، امکانات تازه ای برای دفاع ایجاد می کند. اولاً، به دلیل وجود شانس های مساوی در آخر بازی پیاده، گاهی تعویض فیل با اسب، امکان پذیر می شود. دوماً، گهگاه، با قربانی دادن فیل، شاه سفید مجبور به بلوکه کردن پیاده می شود. مثال بعدی ما به توضیح این نکات می پردازد.



ب. هورویتز ۱۸۸۵

(۲۷۵)

بدیهی است که تنها طرح سفید، بردن شاه به b8

پیاده سفید از خانه حساس f5 عبور کرده، یعنی نتیجه بازی به پوزیسیون شاه سیاه بستگی پیدا کرده است. همان گونه که تحلیل زیر نشان می دهد، شاه سیاه آنچنان دور است که نمی تواند به موقع، خانه f4 را کنترل کند:

1. ♖g5 ♙g8

تهدید 2. ♖e6 سفید، این حرکت را اجباری می کند.

2. ♖f7 ♔d2

شاه رهسپار f4 می شود ولی خیلی دیر است. پس از

2. ... ♙h7 3. ♖h6 ♙g6 4. ♖f5 ♔d2 5. ♖h4 ♙h5 6. ♖g2!

سفید می برد، زیرا شاه سیاه نمی تواند از تهدید قاطع 7. ♖f4 جلوگیری کند.

اکنون می بینیم که چرا این خانه آنقدر مهم است: اسب سفید با کنترل g6 و h5 و شاه سفید با مراقبت از f7 و e8، فیل سیاه را از قطر بیرون می رانند.

3. ♙f8 ♙h7

4. ♖g5 ♙d3

اگر

4. ... ♙g6 5. ♔g7 ♙h5 6. ♔h6 ♙e8 7. ♖e4+ و 8. ♖d6

یا در همین شاخه

5. ... ♙e8 6. ♖e4+ ♔e3 7. ♖d6 ♙h5 8. ♔h6

سفید می برد.

5. ♖e6 ♙g6

یا اینکه

5. ... ♙f5 6. ♔e7 ♙g6 7. ♖f4

می برد.

6. ♖f4 ♙c2

7. ♔e7 ♙b3

7. ♖b7!

ظاهراً به نظر می‌رسد که سفید با 7. ♖b8 هم به پیروزی می‌رسد، چون فیل نمی‌تواند حرکت کند، اما سیاه با طرح تدافعی،

7. ... ♔d6! 8. ♖xa8 ♔c7!

مساوی را اجباری می‌کند. این پوزیسیون مساوی مشخصه وضعیت پاتی است که در آن شاه سفید جلوی پیاده و شاه سیاه در خانه‌های همرنگ اسب قرار دارند و نوبت حرکت با سفید است. موضوع شاخص در این حالت آن است که اسب هیچگاه نمی‌تواند تمپ بگیرد (مثلاً نوبت حرکت را به سیاه واگذار کند)، بنابراین شاه سیاه را هرگز نمی‌توان از خانه‌های c8 یا c7 بیرون راند. یک مساوی بسیار حیرت‌انگیز!

اکنون که پوزیسیون را شناختیم، بازی زیر را راحت‌تر می‌توان درک کرد. سفید قصد دارد فقط هنگامی فیل را بگیرد که سیاه نتواند پوزیسیون مساوی بالا را ایجاد کند.

7. ... ♔e6

تنها حرکت، زیرا سیاه باید آماده پاسخ به 8. ♖b8 با 8. ... ♔d7 باشد.

8. ♖a5!

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید پس از 8. ♖b8 ♔d7 9. ♖xa8 ♔c8! فقط به مساوی رسد، بنابراین مانور ظریف اسب را طرح‌ریزی می‌کند.

8. ... ♔e7

9. ♖c8!

پس از 9. ♖b8 سیاه نمی‌تواند 9. ... ♔d7? 10. ♖b7! ♔c6 11. ♖xa8 ♔c7 12. ♖d6!

را که متجر به برد سفید می‌شود بازی کند، اما او با 9. ... ♔d8! 10. ♖b7+ ♔d7 و یا در همین شاخه با 10. ♖xa8 ♔c7! مساوی

واسب به b7 است، تا فیل از قطر بزرگ بریده شود. اما اگر شاه سیاه به b6 یا a6 برسد، با جلوگیری از ♖b7 این طرح ناکام می‌ماند. بنابراین هدف سفید، دور نگه داشتن شاه سیاه، همزمان با بهبود پوزیسیون اسب است.

1. ♖b6!

سفید با 1. ♖a6+ فوری، به جایی نمی‌رسد، 1. ... ♖b5 2. ♖b8 ♔g2 3. ♖c7+ ♖b6

و بازی مساوی می‌شود، چون اسب سفید دیگر نمی‌تواند به b7 برود.

1. ... ♔c4

دفاع غیرفعال با فیل، نومیدکننده است، زیرا سفید می‌تواند اسبش را به d6 ببرد و با تهدید ♖b7، فیل سیاه را مجبور به رفتن به a8 کند، و در ادامه با ♖c7-b8 به پیروزی برسد. سیاه به قصد مقابله با این مانور باید شاهش را به خانه‌های d8-d6 برساند.

2. ♖a6 ♔d4

3. ♖c7 ♔f3

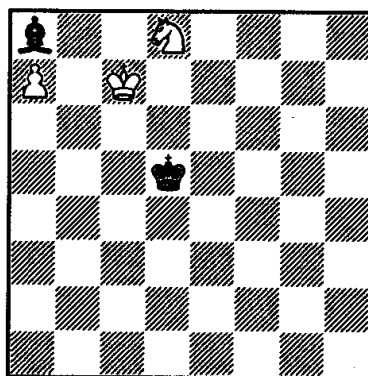
4. ♖e6+ ♔e5

5. ♖d8 ♔a8

تهدید ♖b7 6. است. اکنون دیگر به نظر می‌رسد که سفید با این حرکت و سپس ♖c7-b8 برد می‌رسد، اما اوضاع آنقدرها هم ساده نیست.

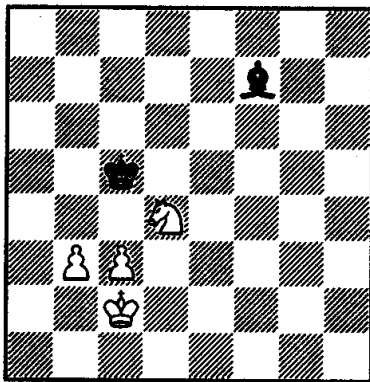
6. ♖c7 ♔d5

هر حرکت فیل امکان ♖b7 7. را می‌دهد.



(۲۷۶)

طور معمول برد چگونه زمینه چینی می شود.



(۲۷۷)

سفید به قصد برد، باید حتماً دیر یا زود پیاده‌ای را جلو ببرد، اما در عین حال مراقب باشد تا پوزیسیون مساوی‌های خاص ایجاد نشود. پیش از هر چیز، نباید به سیاه اجازه دهد تا فیلش را در مقابل دو پیاده قربانی کند، و ثانیاً نباید اجازه دهد تا آنها بلوکه شوند، به عنوان مثال، با $1. b4+ \quad \text{c4}$. اما با تدارک روشن‌مند، برد دشوار نیست:

1. b2

به منظور پیشروی پیاده‌ها، بهترین مکان شاه در a3 است، در حالی که اسب از c4 مراقبت می‌کند.

1. ... g8

2. c2 f7

یا اینکه $3. c4+ \quad \text{d5}$... 2. c3 و 4.

می‌برد.

3. e3 g8

4. a3 f7

درحالی که سفید در تدارک ادامه پیشروی پیاده است، به ناگزیر سیاه غیرفعال باقی می‌ماند.

5. $b4+ \quad \text{b5}$

6. $c4+!$

مهره‌های سیاه، عقب رانده می‌شوند، زیرا آخر

بازی پیاده پس از

می‌کند.

9. ... e8

فیل به دلیل b7 نمی‌تواند حرکت کند، و اگر

9. ... d6 10. b8 d7 11. $\text{b7}!$

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

10. $\text{c4}!$ e7

این حرکت تکراری اجباری است، زیرا حرکت فیل

امکان $11. \text{d6}+$ و $12. \text{b7}$ را ایجاد می‌کند.

11. b8 d8

شاه سیاه ناگزیر است به خانه «ناهمخوان» برود،

زیرا $11. \text{d7}$... 12. $\text{b6}+$ در مقابل 12. $\text{b6}+$ که فیل

می‌گیرد، ناکام می‌ماند، و $11. \text{f3}$... 11. امکان

$12. \text{a5}$ را می‌دهد.

12. d6 d7

13. $\text{b7}!$

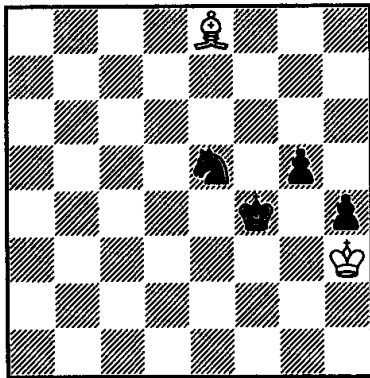
و پس از

13. ... c6 14. x a8 c7

(خانه درست! c8 است)

$15. \text{d6}!$ به پیروزی می‌رسد. یک آخر بازی ناب.

آخر بازی‌های جالب زیادی در مورد اسب و پیاده در مقابل فیل وجود دارد که در اینجا به آنها نمی‌پردازیم. در عوض، توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها فیل علیه یک اسب و دو پیاده به مبارزه برمی‌خیزد. در حالی که یک فیل و دو پیاده تقریباً همیشه در مقابل یک اسب به پیروزی می‌رسند، با یک فیل در مقابل اسب و دو پیاده به نسبت شانس‌های بیشتری برای کسب تساوی وجود دارد. اگر پیاده‌ها متصل باشند، قوای بیشتر معمولاً می‌برد، اما حتی در اینجا استثنائاتی وجود دارد، به خصوص هنگامی که یکی از پیاده‌ها، پیاده رخ باشد و فیل و شاه، بتوانند با موفقیت پیاده‌ها را بلوکه کنند. با بررسی نمودار ۲۷۷ خواهیم دید به



ب. هورویتز ۱۸۸۰

(۲۷۸)

تقریباً یک قرن است که این پوزیسیون را به عنوان یک مساوی غیرمعمول می‌شناسند. طراح آن در تحلیل اولیه‌اش چند اشتباه داشت، اما با این وجود بعدها تحلیلگران، ثابت کردند که سفید با بهترین دفاع می‌تواند مساوی کند. واریاسیون‌های زیر بسیار آموزنده‌اند، و نشان‌دهنده امکانات تدافعی در چنین پوزیسیون‌هایی هستند:

1. ♖b5!

تنها حرکت. حرکت‌های شاه به پیاده g امکان پیشروی می‌دهند، همچنین با 1. ♖h5 ♜f3! پوزیسیون وضع اکراهی ایجاد می‌شود، در حالی که 1. ♖a4 درمقابل 1. ...g4+ 2. ♖xh4 ♜f3+ 3. ♖h5 g3 و 4. ...g2 که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

1. ... ♜g4

بهترین راه. در صورت

1. ...g4+ 2. ♖xh4 ♜f3+ 3. ♖h5 g3

سفید

4. ♖f1 ♖e3 5. ♖g4 ♖f2 6. ♖h3!

(اگر

6. ♖h3? ♜e1! 7. ♖g4 ♜g2 8. ♖h3 ♜e3

خوب نیست و سیاه می‌برد)

6. ... ♜g1 7. ♖f1!

6. ... ♜xc4 7. ♜xc4 ♖xc4 8. ♖a4

بازنده محسوب می‌شود.

6. ... ♖b6

7. ♖b3

7. ♜d5+ هم خوب بود، اما حرکت متن،

منطقی‌ترین است. شاه به d4 منتقل می‌شود، تا از پیشروی پیاده c حمایت کند.

7. ... ♖e6

8. ♖c3 ♖f7

9. ♖d4 ♖e8

از سیاه کاری جز انتظار ساخته نیست.

10. ♜d5+ ♖c6

11. b5+

روش‌مندترین طرح 11. ♜c3 و سپس 12. c5

و 13. b5+ است، اما حرکت متن بازی را اندکی سریع‌تر به پایان می‌رساند.

11. ... ♖b7

12. ♖c5 ♖f7

13. ♖b4 ♖e6

14. ♜e7 ♖g4

15. c5 ♖f3

16. ♖a5

می‌برد.

سیاه درمقابل تهدید 17. b6 و سپس 18. c6+

دفاعی ندارد و سفید به آسانی می‌برد.

اما اگر پیاده‌ها بی‌هنگام جلو رانده شوند و بعضاً

بلوکه شوند، اوضاع به مراتب بغرنج‌تر می‌شود. نمودار

۲۷۸، نمونه‌ای جالب و آموزنده از این دست را پیش‌روی ما قرار می‌دهد.

کارشت نشان داد که سیاه بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

2. ... ♖f2+ 3. ♔g2 ♜d3! 4. ♔h3

یا اینکه

4. ♜b5 ♔e3 5. ♔h3 ♜f2+

و 6. ... g4 می‌برد.

4. ... ♖f3! 5. ♜c6+

یا

5. ♜g4+ ♔f2 6. ♜c8 ♜f4+

که هم

7. ♔g4 h3 8. ♔xg5 h2 9. ♜b7 ♜g2

و هم

7. ♔h2 ♔f3 8. ♜b7+ ♔g4

به برد سیاه می‌انجامد.

5. ... ♔f2 6. ♔g4 ♜e5+ 7. ♔xg5

♔g3!

ادامه

7. ... h3? 8. ♔h4 h2 9. ♔h3

مساوی می‌شود.

8. ♜g2! ♜g4 9. ♔h5 ♜e3 10. ♜h1

h3 11. ♔g5 h2

می‌برد. قطعه‌ای از یک تحلیل جالب که بعداً هم

امکان وقوع پیدا می‌کند.

2. ... ♜f2+

3. ♔g2 ♔e3

4. ♜c8!

این حرکت برای جلوگیری از 4. ... g4 و

5. ♔xg4! ♜xg4 6. ♔h3

مساوی انجام شد.

4. ... ♜d3

5. ♔h3 ♜f4+

در صورت

5. ... ♖f3 6. ♜b7+ ♔f2 7. ♔g4

بازی می‌کند و سیاه قادر به بهبود وضعیت نیست.

اگر سیاه ممکنه ♜g6 ... 1. را با تهدید

2. ... g4+ تدارک ببیند تا 2. ♜d7?

2. ... ♔f3! 3. ♜c6+ ♔f2 4. ♔g4

♜e5+

پاسخ گوید، به پوزیسیون برنده‌ای از شاخه اصلی

می‌رسیم، ولی سفید با

2. ♜e2! ♔e3 3. ♜a6!

جواب می‌دهد، مثلاً 3. ... ♔f2

3. ... ♖f3 4. ♜b7+ ♔f2 5. ♔g4

4. ♔g4 ♜e5+ 5. ♔xg5!

اما ادامه

5. ♔h3 g4+! 6. ♔xh4 g3 7. ♜f1

♜f3+ 8. ♔h3 ♜e1!

همان گونه که در بالا نشان داده شد به برد می‌رسد.

5. ... ♔g3 یا اینکه

5. ... h3 6. ♔f4 h2 7. ♜b7 ♜d3+

8. ♔g4 ♜e1 9. ♔h3

مساوی می‌کند، 6. ♜c8 و سفید با آسودگی مساوی

می‌کند.

سرانجام باید متذکر شویم که پس از

1. ... ♜f3 2. ♜d7 ♜d4

(تهدید ♜f5 ... 3. است)

3. ♜g4 ♜f5 4. ♜e2

سیاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و پس از

1. ... ♖f3 2. ♜a6

فیل سفید بار دیگر در خانه‌های درست قرار می‌گیرد.

2. ♜a6!

بار دیگر تنها حرکت برای مساوی. فیل با امکان

حرکت به c8 و b7 باید آماده جلوگیری از پیشروی

پیاده‌ها باشد و تا حد ممکن از جناح شاه دور، تا از

چنگال‌های اسب درامان بماند. هورویتر گمان می‌کرد

که در اینجا حرکت صحیح ♜d7 2. است، اما بعدها

و پس از

7. ... ♖e5+ 8. ♙×g5 ♔g3

نمی‌توان به فیل حمله کرد، بنابراین سفید با 9. ♜c8 به راحتی مساوی می‌کند.

6. ♙g4 h3

7. ♙g3

ساده‌ترین ادامه، گرچه

7. ♙×g5 h2 8. ♜b7! و 9. ♙g4

هم قابل بازی بود. اکنون سیاه قادر به تقویت بیشتر پوزیسیونش نیست، زیرا سفید فیلش را در قطر h3-c8 نگه می‌دارد و در صورتی که شاه سیاه کنترل f4 یا f3 را از دست بدهد پیاده h را می‌گیرد. پوزیسیون مساوی است.

سفید می‌بخشد. دلیل عمده آن است که فیل فقط خانه‌هایی از یک رنگ را کنترل می‌کند، در حالی که اسب می‌تواند به تمام خانه‌ها حمله کند. به عنوان مثال، در این نمودار، فیل نمی‌تواند شاه سفید را، از پوزیسیون مسلطش دور کند، در حالی که اسب با تغییر پا می‌تواند به خانه‌های رنگ دیگر برود و برای مدافع مشکل ایجاد کند.

بدیهی است که به نفع دارنده اسب است که همه پیاده‌ها در یک جناح باشند. به عنوان مثال، اگر پیاده سیاه به جای b5 در f5 بود، سیاه به آسانی مساوی می‌کرد، زیرا یکی از مهره‌های سفید ملزم به کنترل آن می‌شد و شاه و فیل سیاه، دو پیاده سفید را از حرکت باز می‌داشتند.

پوزیسیون نمودار، واریاسیونی از بازی رامانوفسکی - ورلینسکی در سال ۱۹۲۵، است و تحلیل آموزنده زیر از کارهای استاد بزرگ آوریخ به شمار می‌رود:

1. ♜d7+

سفید برای برد، باید با روش درست به بازی ادامه دهد. بدیهی است که شاهش باید از طریق e5 یا g5 پیشروی کند، که این به مفهوم راندن شاه سیاه از f6 است به قسمی که نتواند سریعاً به این خانه بازگردد. برای مهیا کردن این کار، سفید باید h5 بازی کند، اما با انجام فوری این حرکت، سیاه امکان می‌یابد تا با 1. ... ♜e6! پس از حرکت اسب، پیاده h را با 2. ... ♜f7 بگیرد. سفید نخست به تقویت پوزیسیون اسبش می‌پردازد.

1. ... ♙e6

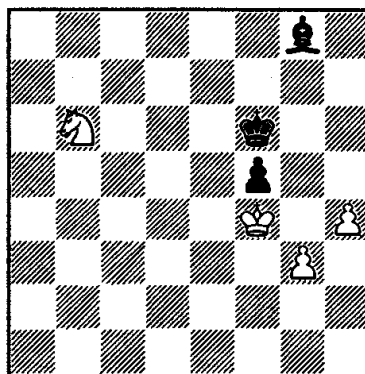
در صورت 2. h5+! ♙g6 ... 1. سفید بلافاصله پیاده می‌گیرد.

2. ♜c5+ ♙f6

3. h5! ♜h7!

بهترین دفاع. سیاه نمی‌تواند از کیش d7 اسب

با بودن پیاده‌های منفرد، در صورتی که نتوان به شکل مؤثری آنها را بلوکه کرد یا یکی از آنها را گرفت، سفید می‌برد، اما در اینجا هم اگر یکی از پیاده‌ها، پیاده رخ باشد، دشواریهای تکنیکی عظیمی به وجود می‌آید. به جای پرداختن به چنین پوزیسیون‌هایی، با یک مثال درمورد اسب و دو پیاده درمقابل فیل و پیاده به بحثمان خاتمه می‌دهیم.



(۲۷۹)

همه پیاده‌ها در یک جناح هستند و سفید یک پیاده رونده حمایت‌شده دارد. در چنین آذربازی‌هایی، اگر به جای اسب، فیل داشته باشیم به پیروزی نمی‌رسیم، اما اسب، برتری مشخصی به

به برد سفید می‌انجامد.

6. ... ♖g8

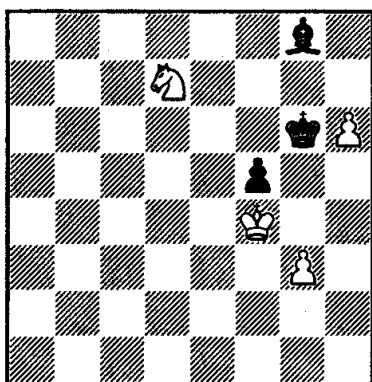
یا اینکه

6. ... ♖e6 7. ♘f3 ♖f6 8. ♘d4

پیاده می‌گیرد.*

حرکت متن به یک پایان زیبا منتهی می‌شود.

7. ♘d7+ ♖g6



(۲۸۰)

همان‌گونه که در تفسیرمان بر سؤمین حرکت

سیاه دیدیم، در صورت 7. ... ♖e6 8. h7 یا

7... ♖e7 8. ♖xf5 سفید می‌برد.

8. h7!

این حرکت شگفت‌انگیز بلافاصله به برد می‌رسد،

زیرا گرفتن پیاده توسط هر یک از مهره‌ها منجر به

چنگال اسب، تعویض مهره‌ها و ایجاد یک آخر بازی

برنده پیاده می‌شود.

با این مثال به بحث تئوریکمان درمورد آخر بازی

فیل خاتمه می‌بخشیم. دیدیم که در بسیاری از

حالات، تعیین قواعد کلی ناممکن است. بهتر است

خواننده با شناخت پوزیسیون‌های کلیدی معین

تحلیل خود را بر آنها استوار کند. اکنون منتخبی از

آخربازی‌های عملی به منظور نشان دادن نحوه کاربرد

این قواعد ارائه می‌شود.

* زیرنویس 8. ♘d4 به مساوی می‌انجامد ولی سفید با

مترجم

8. ♘h4 پیاده می‌گیرد و می‌برد.

جلوگیری کند، و در صورت

3. ... ♖f7(a2) 4. ♘d7+ ♖e6 5. h6!

می‌برد، یا در همین ادامه

4. ... ♖e7 5. h6 ♖g8 6. ♖xf5!

♖h7+ 7. ♖g5 ♖xd7 8. ♖f6

می‌برد.

توجه داشته باشید که پس از حرکت متن، اگر

نوبت حرکت با سیاه بود می‌بخت، مثلاً،

4. ... ♖g8 5. ♘d7+ ♖e7

(5. ... ♖e6 6. h6! ♖xd7 7. ♖xf5

♖e7 8. ♖g6)

6. ♖xf5 ♖h7+ 7. ♖g5 ♖xd7

8. ♖f6!

می‌برد، زیرا نمی‌توان پیاده‌ها را متوقف کرد. اما،

همان‌گونه که می‌دانیم، اسب تمپ نمی‌دهد و 4. h6 به

شاه سیاه امکان استفاده از g6 را می‌دهد. بنابراین

تمهیداتی لازم است.

4. ♘d7+ ♖e7

5. ♘e5 ♖f6

یا اینکه

5. ... ♖e6 6. ♘f3 ♖f6 7. ♘d4

پیاده می‌گیرد.

6. h6!

اکنون که اسب یک پایگاه مرکزی قوی دارد، این

پیشروی پیاده، قاطع است، زیرا سیاه در وضع اکراهی

قرار دارد. آوریخ خاطر نشان می‌کند که

6. ♘f3 ♖g8 7. ♘h4

درمقابل

7. ... ♖e6! 8. h6 ♖c8!

ناکام می‌ماند، اما ادامه

7. ... ♖f7? 8. h6 ♖e6 9. h7 ♖g7

10. ♘g6! ♖xh7 11. ♘f8+

و 12. ♘xe6

مثال های عملی

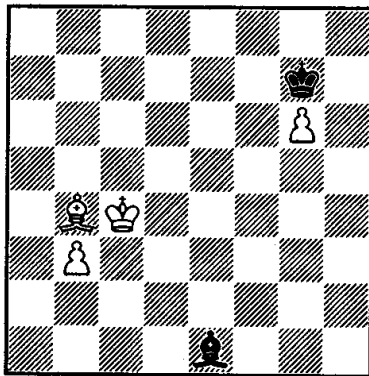
پیاده اسب به برد می‌رسیدند یا مساوی می‌شدند! در تفسیرمان بر نمودار ۲۴۶ منطقه‌ای را که پیاده باید در آن قرار گیرد تا سیاه با فیل‌های سیاه‌رو مساوی کند مشخص کردیم. یعنی آنکه پیاده قبل از رسیدن به b6 باید متوقف شود. این همه، در درک تحلیل زیر به ما کمک می‌کند:

1. ♔e4

یک مانور انتظاری تیییک، که عملاً به منظور اشتباه انداختن سیاه طرح‌ریزی شده است. کاپابلانکا بی‌تردید می‌دانست که شانس‌های بردش در

1. ♔c5 b4 2. ♔c4 ♙e1 3. ♙c5 ♔g7 4. ♙xh4

(نمودار ۲۸۲) قرار دارد اما او بلافاصله دست به اقدام نمی‌زند. نخست منتظر است ببیند آیا سیاه درست دفاع می‌کند یا خیر؛ فقط در این هنگام به طرح اصلی خود باز می‌گردد.



کاپابلانکا - یانوفسکی ۱۹۱۶
(واریاسیون بازی)

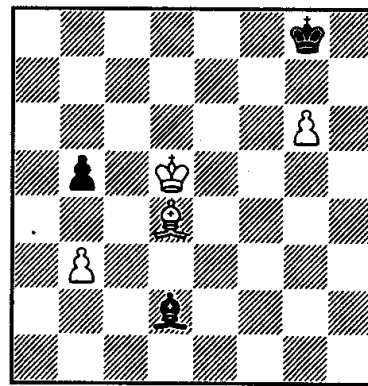
اکنون ببینیم اگر سفید بلافاصله اقدام به گرفتن پیاده کند چه می‌شود. ما تحلیل آوریخ را دنبال می‌کنیم. پس از 4. ♙xh4 سیاه سه حرکت با فیل دارد که سه واریاسیون متفاوت ایجاد می‌شود:

(۱) 4. ... ♙h4?

5. ♙c3+ ♔xg6 6. b4 ♔f7

به طرز شگفت‌آوری به باخت می‌رسد، شاه سیاه باید به کمک بیاید، و

ممکن است تصور شود که پوزیسیون‌های پایه ارزش عملی چندانی ندارند زیرا به ندرت در بازی‌ها ایجاد می‌شوند. این دلیل، اشتباه است، اگرچه بسیاری از آخربازی‌ها هرگز به این مرحله کشیده نمی‌شوند، ولی این پوزیسیون‌های پایه بخش اساسی هر تحلیل محسوب می‌شوند و شطرنج‌بازان باید قبل از پرداختن به آخربازی‌های پیچیده‌تر، آنها را کاملاً فراگیرند. مثال بعدی، نشان می‌دهد که حتی استادان متقدم را هم از این جهت نباید مورد ملامت قرار داد.



(۲۸۱)

کاپابلانکا - یانوفسکی ۱۹۱۶

این صحنه در بازی کاپابلانکا - یانوفسکی، نیویورک، ۱۹۱۶، ایجاد شد. سفید یک پیاده اضافه دارد اما با مشکلات زیادی در تبدیل این برتری به برد مواجه است. پیاده g را نمی‌توان وزیر کرد، بنابراین سفید باید در بهترین حالت توجه خود را به گرفتن پیاده سیاه معطوف کند. سیاه نمی‌تواند از این پیاده محافظت کند، اما می‌تواند فیل سفید را مجبور به رها ساختن قطر a1-h8 کند، که در آن هنگام ♔g7 امکان‌پذیر می‌شود. آنگاه یک آخر بازی فیل ایجاد می‌شود که سفید در آن سعی در پیش‌راندن پیاده b خواهد داشت.

در این حالت پوزیسیون‌های پایه ما آشکار می‌شوند. باید به عقب برگردیم و در این اندیشه باشیم که کدام یک از پوزیسیون‌ها، در آخر بازی فیل با یک

4. ♖d2 ♜f2

در صورت تعویض، آخر بازی پیاده به وضوح بازنده است، درحالیکه ادامه
5. ♙xb4 ♖g7 6. ♜c3+ ♙xg6 7. b4 ♜f5 8. ♜d4 ♜g3
به سفید شانس برد نمی دهد. بنابراین کاپابلانکا طرح دیگری را پی می گیرد.

5. ♜e4 ♜c5?

یک موفقیت برای سیاست ترنندآمیز و انتظاری سفید! این حرکت یک تمپ سرنوشت ساز به سفید می دهد. تهدید سفید ♙xb4 6. بود، اما سیاه می توانست با ♜g7 ... 5. مانع شود و فقط در صورت ♜f5 6. به ♜c5 ... 6. متوکل شود. در اینجا کاپابلانکا باید پس از دور کردن شاه سیاه از پیاده g به طرح اولیه می پرداخت (تفسیر حرکت اول را ملاحظه کنید).

6. ♜d5!

سفید مهمترین تمپی را که در شاخه
6. ... ♜f2 7. ♙xb4 ♖g7 8. ♜c3+ ♙xg6 9. b4 ♜f7
نشان داده شد، می گیرد چون در این حالت شاه سیاه خیلی دیر وارد صحنه می شود، مثلاً
10. ♜d4 ♜g3

(یا اینکه

10. ... ♜e1 11. b5 ♜a5 12. ♜c6 ♜e8 13. ♜f6! ♜f7 14. ♜e5

والخ).

11. b5 ♜c7 12. ♜c6 ♜a5 13. ♜e5 و ♜c7 14. به راحتی می برد.

6. ... ♜e7

تنها شانس، زیرا ♜f8 ... 6. پس از
7. ♜c4 ♖g7 8. ♙xb4
به تعویض فیل ها منجر می شود.

6. ... ♜f5 7. ♜d5 ♜f4 8. b5 ♜d8 9. ♜e5+ ♜e3 10. ♜c6

و ♜c7 11. به برد سفید می انجامد ♜d8 7. b5 پیاده باید قبل از رسیدن به b6 متوقف شود، در صورت
7. ... ♜e6 8. b6 ♜d7 9. ♜b5 ♜g3 10. ♜a6
سفید می برد.

8. ♜d5 ♜e8 9. ♜c6

و دفاعی در مقابل تهدید 10. ♜e5 و ♜c7 11. وجود ندارد.

(۲) بهترین دفاع! ♜g3 ... 4. است.

5. ♜c3+ ♙xg6 6. b4 ♜f7 7. b5 ♜d8 ♜c6 ♜e7 8. ♜d5 ♜c7!

اکنون تفاوت دو واریاسیون مشاهده می شود، در واریاسیون اول فیل سیاه، شاه همرنگش را بلوکه کرده بود. ♜b7 10. وگرنه ♜c8 ... 10. بلافاصله به تساوی می انجامد.

10. ... ♜d7 11. ♜d4 ♜d8 12. ♜b6 ♜g5 13. ♜a5 ♜e3 14. ♜a6 ♜c8 15. ♜b6 ♜g5 16. ♜d4 ♜d8 17. ♜c3 ♜c7

و سفید توفیقی حاصل نمی کند زیرا ♜a5 ♜a5 18. یک آخر بازی پیاده مساوی ایجاد می کند.

(۳) ♜f2 ... 4. از ♜g3 ... 4. ضعیفتر است اما قابل بازی است.

5. ♜c3+ ♙xg6 6. b4 ♜f7 7. ♜d4 ♜g3 8. b5 ♜c7! 9. ♜d5 ♜e7 10. ♜c6 ♜d8!

و پس از ♜c8! ♜b6 11. پات، سیاه را نجات می دهد.

1. ... b4

2. ♜e3 ♜c3

3. ♜d3 ♜e1

11. ♔d5 ♔e8 12. ♔e6 والخ 11. ♔d5
♔g4

نکته در اینجاست؛ شاه سیاه در این واریاسیون
نمی‌تواند به f4 برود.

12.b5 ♔f3 13. ♔c6 ♔e4

یا اینکه

13. ... ♔e2 14. ♔f4 و 15. ♔c7

می‌برد، 14. ♔b7!، وگرنه شاه سیاه به موقع به c4
می‌رسد، درحالی‌که اکنون a4 خیلی دور است.

14. ... ♔d3 15. ♔e1 ♔c4 16. ♔a6

و دفاعی درمقابل تهدید a5 و 17. ♔b6 وجود
ندارد.

۲) 9. ... ♔e7

این حرکت برای متوقف کردن پیاده سفید انجام
می‌شود.

10. ♔e3 ♔xg6 11. ♔c5 ♔d8 12.b4
♔f5 13. ♔d5 ♔f4 14.b5

و شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

9. ... ♔xg6

10.b4 ♔f5

11. ♔d5

در این پوزیسیون، یانوفسکی تسلیم شد،
واقعه‌ای که بارها در مسابقات بین‌المللی شطرنج
صورت می‌گیرد! اما همان‌گونه که استاد بزرگ آورباخ
نشان داده، سیاه می‌تواند به طریق آموزنده زیر
مساوی کند.

11. ... ♔f4!

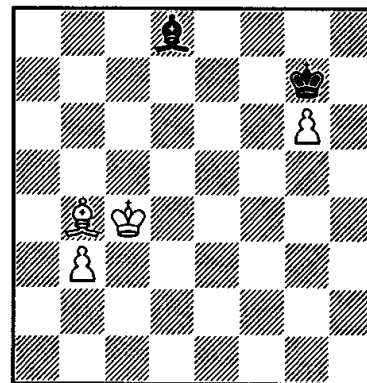
این حرکت در نگاه اول بی‌معنی به نظر می‌رسد،
اما پوزیسیون‌های پایه به ما می‌آموزد که شاه باید
رهسپار c4 شود! باورنکردنی به نظر می‌آید، ولی شاه
به موقع به آنجا می‌رسد.

12. ♔d4

آخرین تلاش. پیشتر در نمودار ۲۴۲ دیدیم که

7. ♔c4 ♔g7

8. ♔xb4 ♔d8



(۲۸۳)

کاپابلانکا - یانوفسکی ۱۹۱۶

یانوفسکی بهترین حرکت را انجام می‌دهد، اما
فیلش به قطر غلط رانده شده است.

به عنوان مثال: در صورت

8. ... ♔h4 9. ♔c3+ ♔xg6 10.b4

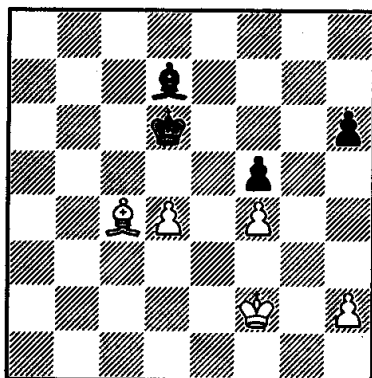
ما به واریاسیون برنده ۱ که در تفسیرمان بر حرکت
اول ارائه کردیم می‌رسیم.

9. ♔c3+?

آورباخ، در تحلیل ظریف زیر نشان می‌دهد که این
حرکت طبیعی، شانس برد را از بین می‌برد، اگر به
نمودارهای ۲۴۱ و ۲۴۲ برگردیم علت را می‌توانیم
دریابیم. در آنجا دیدیم که فیل به تنهایی نمی‌تواند با
پیاده مقابله کند، و کمک شاه ضروری است. همچنین
در نمودار ۲۴۲ دیدیم که شاه سیاه نباید از کنار از فیل
حمایت کند بلکه باید از پشت دست به حمایت بزند.
در حالت فعلی، یعنی با بودن شاه سفید در c6، شاه
سیاه باید به موقع به c4 برسد، و با بودن شاه سفید در
a6، شاه سیاه باید a4 را اشغال کند. حرکت کاپابلانکا
شاه سیاه را از رسیدن به c4 باز نمی‌دارد. اگر او
پوزیسیون‌های پایه را به خاطر داشت می‌توانست
حرکت صحیح 9. ♔d2! را که به دو واریاسیون
منتهی می‌شود، پیدا کند:

۱) 9. ... ♔xg6 10.b4 ♔f5 10. ... ♔f7

جناح شاه جریان می یابد.



(۲۸۴)

کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

پوزیسیون برگرفته از بازی کرس - لیلینتال، در تالین به سال ۱۹۴۵ است.

می دانیم که قدرت فیل ها هنگامی که میدان عملیات محدود باشد کم می شود، بنابراین سفید به رغم پیاده اضافی، از شانس های اندکی برخوردار است. پیداست که پیاده d به شکل مؤثری بلوکه شده است، بنابراین تنها شانس سفید نفوذ با شاه از پایین ستون h است. اما از آنجا که تنها چند خانه در اختیار شاه قرار می گیرد این مانور چشم اندازهای اندکی برای موفقیت عرضه می کند.

1. ♖g3 ♙e8

سیاه نمی تواند به شاه سفید اجازه رسیدن به h5 را بدهد، زیرا در این حالت شاه خودی به g7 میخکوب می شود و پیاده d سفید آزاد می ماند.

2. ♖h4 ♙c6

3. ♙e6!

برای هرگونه پیشروی، فیل سفید باید به h5 برسد، اما اگر بلافاصله

3. ♙e2 ♙d5 4. ♙h5 ♙b5 5. ♙f7+ ♙xd4 6. ♙h5 ♙e4

بازی شود، سیاه مساوی می کند. نخست باید فیل سیاه به g6 رانده شود.

بازی پس از

12.b5 ♙e3 13. ♙e5 ♙d3 14. ♙c6 ♙c4

مساوی می شود.

12. ... ♙f3

13.b5

یا اینکه

13. ♙c5 ♙e2 14. ♙c6 ♙d3 15. ♙d7 ♙h4 16.b5 ♙c4 17. ♙c6

مساوی می شود.

13. ... ♙e2!

مسیر مورب، به اندازه مسیر افقی کوتاه است.

14. ♙c6 ♙d3

15. ♙b6 ♙g5

16. ♙b7

هنوز تلاش ادامه دارد. شاه عازم a6 است تا بتواند مانور ♙f2-e1-a5 را به اجرا بگذارد. در صورت 16. ♙c7 ♙e3 17. ♙d6 ♙c4!

مساوی حتمی است.

16. ... ♙c4

17. ♙a6 ♙b3!

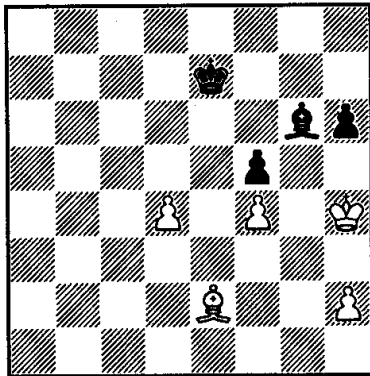
شاه باید به a4 برسد! خواننده می تواند به خوبی دریابد که درمقابل ♙f2 18. دفاع دیگری وجود ندارد.

18. ♙f2 ♙d8

19. ♙e1 ♙a4!

و سفر دور و دراز شاه سیاه، موفقیت بار بود. سفید پیشرفتی ندارد. بنابراین بازی مساوی است. این مثال آموزنده، دلیل دیگری بر اثبات این مدعاست که اداره آخربازی نیازمند بیشترین دقت است.

اکنون به بررسی یک پوزیسیون می پردازیم که در آن سفید باز یک پیاده اضافه دارد، اما تمام بازی در



کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

(۲۸۵)
حرکت سیاه

حرکت منطقی سفید $6. \text{h}5$ بود که به شاخه اصلی واریاسیون تبدیل می‌شد، اما همان‌گونه که در بازی کاپابلانکا - یانوفسکی مشاهده شد، گهگاه بهتر است قبل از پرداختن به طرح اصلی، زمینه‌چینی کرد. البته، فرض بر این است که خطری دربین نباشد و حریف شما امکان اشتباه کردن داشته باشد. حرکت انتظاری $6. \text{e}2!$ ، سیاه را ملزم می‌کند تا با دقت زیاد دفاع کند و لیلینتال از پس اوضاع برمی‌آید.

6. ... $\text{f}8!$

تنها دفاع درست. شاه سیاه از دو خانه حساس $\text{e}8$ و $\text{f}7$ حفاظت می‌کند، که اهمیت هر یک از آنها در ادامه زیر مشهود است:

$6. \dots \text{f}6(\text{d}6) \quad 7. \text{h}5 \quad \text{h}7 \quad 8. \text{e}8 \quad \text{e}7 \quad 9. \text{h}5! \quad \text{x} \text{e}8 \quad 10. \text{x} \text{h}6 \quad \text{g}8 \quad 11. \text{g}6$

و سفید پیاده دیگر را می‌گیرد، ادامه

$11. \dots \text{e}6 \quad 12. \text{f}6 \quad \text{c}8 \quad 13. \text{h}4$

حتی برای سیاه بدتر است. سفید با سه پیاده درمقابل یک فیل شانس‌های خوبی دارد. جالب آنکه سیاه اگر

فیلش را از قطر $\text{h}7\text{-g}6$ دور کند هم می‌بازد، مثلاً

$6. \dots \text{f}7 \quad 7. \text{h}5 \quad \text{e}6 \quad 8. \text{g}6 \quad \text{f}6 \quad 9. \text{h}5 \quad \text{g}7 \quad 10. \text{h}3 \quad \text{c}8 \quad 11. \text{d}5$

سفید می‌برد.

$7. \text{h}5 \quad \text{h}7$

$8. \text{h}3$

3. ... $\text{g}6$

در نگاه اول، به نظر می‌رسد که $3. \dots \text{d}6$ $\text{d}5 \quad \text{x} \text{f}5$ ساده‌ترین دفاع است، زیرا نه ادامه

$5. \text{h}7 \quad \text{x} \text{d}4 \quad 6. \text{f}5 \quad \text{e}5 \quad 7. \text{g}6 \quad \text{d}7$

چیزی نصیب سفید می‌کند و نه ادامه

$5. \text{g}4 \quad \text{x} \text{d}4 \quad 6. \text{h}5 \quad \text{c}6 \quad 7. \text{g}6 \quad \text{f}3 \quad 8. \text{f}5 \quad \text{e}3$

اما

$5. \text{g}4 \quad \text{x} \text{d}4 \quad 6. \text{c}2$

و $7. \text{f}5$ مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کند.

در چنین آخر بازی‌هایی، مشکل سیاه وجود چند ادامه است که هیچ یک بی‌درنگ به باخت نمی‌رسد، اما هیچ کدام هم یک مساوی روشن ارائه نمی‌کند. تجربه نشان می‌دهد که در چنین موقعیت‌هایی، امکان اشتباه زیاد است، و مثال ما دلیل اثبات این امر.

$4. \text{b}3 \quad \text{d}6$

$5. \text{d}1 \quad \text{e}7$

هم اینک سیاه، امکان دفاع ساده‌تر با

$5. \dots \text{e}8! \quad 6. \text{h}5 \quad \text{b}5$

را از دست می‌دهد، با ایده زیرکانه $7. \text{g}6$ یا $\text{e}2 \quad \text{f}7$ و غیره.

$7. \dots \text{d}5 \quad 8. \text{h}5$

یا اینکه

$8. \text{x} \text{f}5 \quad \text{x} \text{d}4 \quad 9. \text{h}5 \quad \text{e}3$

$8. \dots \text{e}4! \quad 9. \text{x} \text{h}6, \quad \text{x} \text{f}4 \quad 10. \text{h}4 \quad \text{e}2!$

و مشکل بتوان بردی برای سفید پیدا کرد. اما همان‌گونه که در بالا گفته شد، انتخاب بهترین از بین چند ادامه خوش‌ظاهر به هیچ‌وجه آسان نیست.

$6. \text{e}2!$

سرانجام سفید کارت برنده‌اش را رو می‌کند.

15. ... ♠g8?

و سیاه فوراً یک اشتباه قاطع می‌کند، که پس از آن بازی بازنده می‌شود. او می‌توانست با **15. ... ♠d6!** و ممکنه‌های زیر مساوی کند:

۱) **16. ♠e8 ♠e7!**

(ادامه)

16. ... ♠xd5? 17. ♠h5 ♠e4

18. ♠xh6 ♠xf4 19. h4

و **h5** می‌برد)

17. ♠h5 ... ♠xe8 (تنها شانس)

18. ♠xh6 ♠g8 19. d6 ♠d7 20. h4

♠f7

مساوی می‌شود.

۲) **16. ♠f7 ♠e7 17. ♠h5**

(پس از

17. ♠e6 ♠g6 18. ♠g3 ♠d6

19. ♠f2

سیاه می‌تواند با آرامش

19. ... ♠e8 20. ♠xf5 ♠xd5

بازی کند که یک مساوی روشن را به دنبال دارد)

17. ... ♠xf7 18. ♠xh6 ♠g8 19. d6

♠f6

مساوی می‌شود.

16. ♠g6 ♠xd5

یا اینکه

16. ... ♠f6 17. ♠h5 ♠g7 18. d6

♠e6 19. ♠e8

می‌برد.

17. ♠h5! ♠f6

18. ♠xh6 ♠e6

سفید پیشرفت مشخصی داشته ولی هنوز به

دلیل آنکه شاهش سر راه پیاده نیرومند **h** قرار دارد،

امکان هرگونه پیشروی دشوار است. فیل خانه‌ای

در قطر **h5-e8** ندارد، و اگر عقب بنشیند، سیاه

g6 ... بازی می‌کند. تنها شانس باقیمانده، انجام

d5 برای دور کردن شاه سیاه از خانه‌های حساس قطر

است. اما **d5** فوری زودرس است و پس از

e7 ... 8. سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. به

همین دلیل است که سفید نخست با شاهش مثلث

می‌سازد، تا هنگامی که **d5** بازی می‌شود شاه سیاه در

e7 باشد.

8. ... ♠e7

9. ♠g3 ♠f8

همان‌گونه که پیشتر دیدیم،

d6 ... 9. درمقابل ادامه

10. ♠h4 ♠d5? 11. ♠f7+ ♠xd4

12. ♠h5

با دادن فیل بازنده می‌شود.

10. ♠h4 ♠e7

11. ♠d1

چند حرکت بعدی سفید فقط برای کنترل وقت

بازی انجام شدند. در وضعیت تغییری حاصل

نمی‌شود.

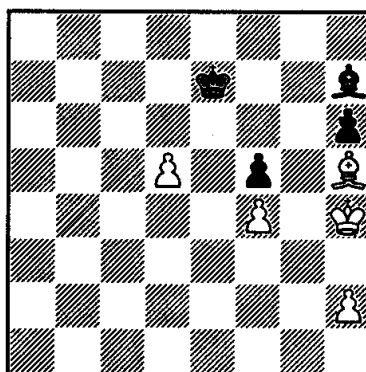
11. ... ♠g6

12. ♠e2 ♠f8

13. ♠f3 ♠e7

14. ♠h5 ♠h7

15. d5!



(۲۸۶)

حرکت سیاه

کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

بازی اصلی برگردد.

23. ... ♖e8! 24.h6 ♜f7!

یا اینکه 24. ... ♜g6 25. ♜g8 ♜e8
همانند ادامه زیر، یا در اینجا

25. ♜xg6 ♔xg6 26. ♔g8 ♔xh6

27. ♔f7 ♔h7! 28. ♔f6 ♔g8

قابل بازی است.

25. ♜g8 ♜e8! 26. ♜c4

اگر 26. ♔h7 ♜g6+ یا 26.h7 ♜f7

26. ... ♔g6 27.h7 ♜f7 28. ♜d3 ♜e6!

و شاه سفید در این واریاسیون جالب، به حبس دائم گرفتار می‌آید.

22. ... ♜e6

حرکت انتظاری ♜c4 ... 22. مقاومت اندک طولانی‌تری را در پی دارد، اما در آن هنگام طرح ساده برد چنین است:

23. ♜d7 ♜b3 24.h6 ♜f7

(تهدید 26. ♔g7 ♔xg7 25. ♜xg7! ♔xg7 25. بود و در صورت 25. ♜e6! 24. ... ♜c2 می‌برد)

25. ♜c8 ♜g6+

اگر 25. ... ♜e8 یا 26. ♔g8 25. ... ♜h5
می‌برد)

26. ♔g8 ♜f7+ 27. ♔f8 ♜g6

28. ♜d7 ♜h7 29. ♜e8 ♜g6

و اینک سفید هم با

30. ♜xg6 ♔xg6 31. ♔e7

یا

30. ♜f7 ♜h7 31. ♜g8

می‌برد.

23.h6 ♜f7

یا

23. ... ♜d5 24. ♜d7 ♜f7 25. ♜c8

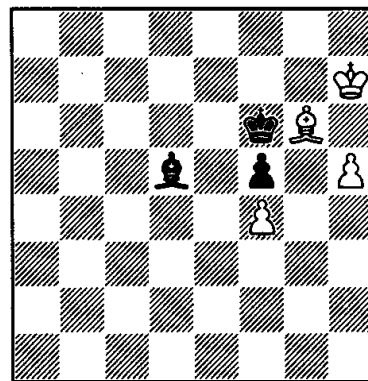
می‌برد.

مشکلاتی پیش‌رو دارد. تمام قضیه به گریختن شاه از ستون h بستگی دارد. ظاهراً به دلیل کنترل خانه خروجی g8 توسط فیل سیاه، این کار ممکن نیست، اما یک ترکیب کوچک به کمکش می‌آید.

19. ♔h7 ♜d5

20.h4 ♜c4

21.h5 ♜d5



(۲۸۷)

کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

سیاه می‌توانست برای جلوگیری از 22. ♜e8

22.h6 ... ♜b5 کند که در آن هنگام سفید با 21. ... ♜b5
(اما ادامه)

22. ♔g8 ♜c4+ 23. ♔f8? ♜f7!

24. ♜xg7

متجر به پات می‌شود)

22. ... ♜d7 23. ♜h5 ♜e6 24. ♜e8

همانند بازی اصلی ادامه می‌داد.

22. ♜e8!

سفید باید مراقب باشد تا برد را از دست ندهد.

پس از 22.h6? ♜f7! سیاه مساوی می‌کند، اما

پس از تلاش دیگر برای برد با 22. ♔h8 به قصد

♜h7-g8، بازی بسیار ظریفتر می‌شود.

سیاه با 23. ♜h7 ... 22. ♜c6! دفاع می‌کند،

ما قبلاً نکته تدافعی ادامه

23. ♔g8 ♜d5+ 24. ♔f8? ♜f7!

را دیدیم، اما هنوز سفید می‌تواند با 23. ♔h7 به

این پوزیسیون، در بازی اسمیسلوف - کرس، ۱۹۵۱ شکل گرفت. هر دو طرف از قوای مساوی برخوردارند، اما سیاه چند برتری مهم پوزیسیونی دارد. نخست، پیاده‌های سفید در جناح وزیر، که به شکل بدی استقرار یافته‌اند همرنگ فیل هستند. این موضوع را بیشتر توضیح می‌دهیم: البته، اگرچه با فیل می‌توان از چنین پیاده‌هایی، آسانتر دفاع کرد، ولی نقص عمده آن است که همه خانه‌های ناهمرنگ، شدیداً ضعیف می‌شوند. این امر امکان نفوذ به شاه حریف را می‌دهد که تنها می‌توان با شاه به مقابله با آن پرداخت. به همین دلیل معمولاً مصلحت آن است که پیاده‌ها را در خانه‌های ناهمرنگ با فیل خودی قرار دهیم.

دوماً، شاه سیاه می‌تواند به پایگاه رفیع e5 دست یابد تا از آنجا بتواند مرکز را کنترل کرده و پس از انجام g5... و f5-f4... از طریق d4 یا f4 نفوذ کند. از آنرو که سفید باید با فیل به دفاع از پیاده‌های جناح وزیر بپردازد، به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و ناگزیر به گشودن راه برای شاه سیاه خواهد بود.

اینک با تشریح طرح برد سیاه، راحت‌تر می‌توان ادامه بازی را درک کرد:

1. ... ♖b1

سیاه با حمله به پیاده a، یک تمپ می‌گیرد.

2. a3 a5!

یک حرکت اساسی که برای همیشه از b4

جلوگیری می‌کند و تهدید گرفتن پیاده b با

♙c2 ... 3. را دارد.

3. ♙d1

الزام ناگزیر. فیل سفید برای دفاع از پیاده b، بقیه بازی را در اینجا می‌ماند. از سوی دیگر، فیل سیاه، آزادانه در امتداد قطر h7-b1 حرکت می‌کند و در عین حال تهدید ♙c2 ... را دارد. به عبارت دیگر سفید عملاً با یک سوار کمتر بازی می‌کند. بنابراین به سختی

24. ♙d7! ♙c4

25. ♙xf5!

نکته اصلی! سیاه نمی‌تواند ♙xf5 ... 25. را به دلیل ♙g7 26. و سپس h7 27. بازی کند، و اینک با دو پیاده کمتر بازنده است.

25. ... ♙f7

26. ♙d7 ♙d3+

27. f5 ♙f8

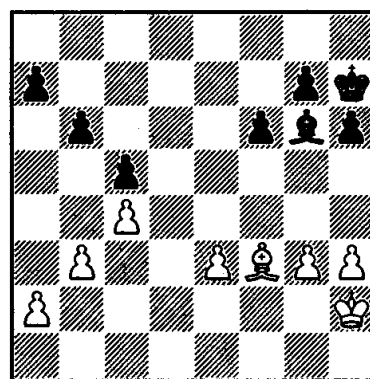
سیاه به ♙g8 ♙g6? 28.

و سپس ♙xf5 ... 29. امید بسته است که با بودن پیاده «ناهمخوان» رخ، مساوی می‌شود.

28. ♙e6 1-0

در دو مثال آخر مشکلات ناشی از ناچیز بودن قوا بر صفحه یا قرار گرفتن تمام قوا در یک جناح، نشان داده شد. به طور کلی، با بودن فیل‌های همرنگ، پیاده اضافی، تضمین‌کننده پیروزی است.

اما ممکن است ما از نوعی برتری پوزیسیونی برخوردار باشیم که اهمیت آن غالباً چندان کمتر از قوای اضافی نیست. چنین برتری‌هایی همانند پوزیسیون بهتر پیاده، فیل یا شاه بهتر استقرار یافته، پیاده رونده نیرومند، پیاده‌ها یا خانه‌های ضعیف حریف، غالباً تأمین‌کننده برد هستند. در اینجا وقت کافی برای تشریح تمام این عناصر پوزیسیونی نیست، اما نمودار ۲۸۸ چند تایی از آنها را نشان می‌دهد.



(۲۸۸)
سیاه

اسمیسلوف - کرس ۱۹۵۱

دلیل تهدید a4... 7. اجباری می‌کند، آنگاه با g6!... 7. ادامه می‌دهد. ایده انجام این حرکت، f5 ♘ و h5 است که خانه‌های e2 و f3 را از شاه سفید می‌گیرد و اجازه می‌دهد تا شاه سیاه از طریق e4 نفوذ کند. اما با بودن شاه سفید در f2، e4 ♙ با c2+ ♘ پاسخ داده می‌شود، بنابراین سیاه باید همین پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. در این حالت، وضع، اکراهی است، زیرا فیل نمی‌تواند حرکت کند و شاه باید دست از دفاع از پیاده e1 بردارد (پس از e2 ♙ و تعویض فیل‌ها آخر بازی پیاده بازنده می‌شود). به عنوان مثال اگر سفید e1 ♙ بازی کند، سیاه شاهش را به e4 می‌برد و در صورت d2 ♙، حرکت g4 ♘... به برد می‌رسد.

طرح، روشن است اما اجرای آن سرشار از مسائل تکنیکی است. نکته اینجا است که مثلاً پس از

8. ♙f2 h5 9. ♙f3 ♘f5 10. ♙f2!

این سیاه است که در وضع اکراهی قرار دارد و g5... 10. به یک برد روشن نمی‌رسد. بنابراین سیاه باید با دقت بیشتری مانور دهد تا همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند.

بازی ممکن است چنین ادامه یابد: 8. ♙f2

10. ...f5 و 8. ...g5! 9. hg hg پس از 8.g4

فقط به سیاه کمک می‌کند که یک پیاده رونده دور درست کند.

8. ... ♙e4! 9. ♘f3+ ♙f5! 10. ♘d1 ♙e5 11. ♙f3

یا اینکه

11. ♙e1 ♘f5! 12. ♙f2 h5

یا در همین ادامه، e4 ♙ 12. ♙d2 با تهدید

13. ...h5 و 14. ... ♘g4

11. ... ♘f5! در صورت 11. ...h5، سفید

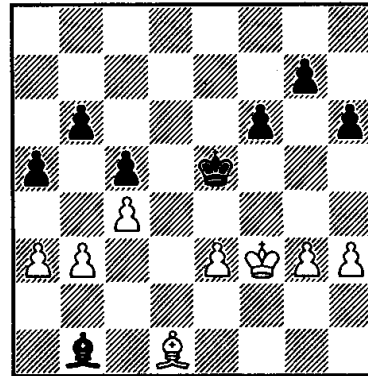
12. ♙g2! بازی می‌کند. h5 ♙f2 12. به

می‌تواند از یک وضع اکراهی در آینده جلوگیری کند.

3. ... ♙g6

4. ♙g2 ♙f5

5. ♙f3 ♙e5



اسمیسلوف - کرس ۱۹۵۱

(۲۸۹)

سیاه با این حرکت، کار خود را دشوارتر می‌کند. 5....g5! فوری از شانس متقابل سفید، h4، پیشگیری می‌کرد چون سیاه پس از تعویض پیاده و تدارک f5-f4...، دست به حمله به پیاده h، یا جناح وزیر می‌زد. همان‌گونه که خواهیم دید وجود پیاده‌ها در ستون h حائز اهمیت است.

6.a4

سفید از فرصت انجام 6.h4! و استقرار پیاده‌اش در یک خانه سیاه که کار سیاه را بسیار دشوار می‌کرد غفلت می‌کند. دلیل درستی این حرکت آن است که اگر سیاه در این حالت 6. ...g5... بازی کند و سپس پیاده f را به f4 ببرد تمام پیاده‌های جناح شاهش، تعویض می‌شوند و سفید شانس‌های خوبی برای مساوی پیدا می‌کند.

حال به جای تعویض پیاده‌های ستون h اگر سیاه 7.hg fg 6. ...g5... بازی کند، آنگاه سفید با 8.g4! پیاده‌های جناح شاه را بلوکه می‌کند.

با این وجود اگر سیاه یک طرح منطقی را دنبال کند حتی 6.h4 هم برای مساوی کردن بازی کافی نخواهد بود. او 6. ...d3 ♘ 6. بازی می‌کند و 7.a4 را به

13. ♔f2

در صورت

13.h4 h5! 14. ♔h3 ♙d3 15. ♔g3 ♙f5!

تعویض پیاده‌ها اجباری می‌شود که در آن هنگام پیاده‌ی h به سرعت بازی را به برد می‌رساند.

13. ...h5

14. ♔g3 h4+

15. ♔f2 ♙f5

ضعف تازه‌سفید در h3 شاهش را ملزم به دفاع می‌کند و مسیری از طریق مرکز برای شاه سیاه باز می‌کند.

16. ♔g2 ♙f6

17. ♔h2 ♙e6!

نکته نهایی. اگر بلافاصله ♙e5 ... 17. ♔g2 18. ♔g2 بازی شود سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. (+ ♙c2 19. ♙e4 ... 18.)، درحالی‌که اکنون حریف در چنین وضعی است. 0-1

پس از

18. ♔g2 ♙e5 19. ♔h2 ♙b1
20. ♔g2 ♙e4 21. ♔f2 ♙d3
22. ♔f3 ♙d2 23. ♙e2 ♙f5

سیاه به راحتی می‌برد.

اکنون می‌پردازیم به چند مثال از آخر بازی فیل‌های ناهم‌رنگ. همان‌گونه که پیشتر گفته شد، در اینجا زمینه‌ی مساعدی برای مساوی وجود دارد که عمدتاً به این دلیل است که فیل‌ها هرگز نمی‌توانند با یکدیگر مقابله کنند. اگر طرف ضعیف‌تر قادر به بلوکه کردن پیاده‌های حریف شود، حتی با عقب‌ماندگی زیاد قوا هم قادر به تساوی است. نمودار زیر را در نظر بگیرید:

پوزیسیون مورد نظر

13. ♙e1 ♙e4 14. ♙d2 ♙g4!

می‌رسیم که سیاه پس از ♙f3 + ♙c2 15. یا

15. ♙xg4 hg 16. ♙e2 f5

پس از حرکت متن، با پیش‌بینی تهدیدات ♙d3 ... و a4... کار سیاه بسیار آسان‌تر است.

6. ...g5!

7. ♙e2

اکنون 7.h4 دیگر دیر است، زیرا

7. ...gh 8.gh f5 9. ♙f2 ♙e4

10. ♙e2 f4

به راحتی می‌برد. اگر در عوض، ♙f2 7. بازی شود ساده‌ترین طرح سیاه انجام f5-f4... است.

7. ... ♙f5!

سفید مجبور به پیش‌راندن پیاده‌ی g است، زیرا 8.h4 به سیاه امکان تعویض فیل‌ها را می‌دهد.

8.g4 ♙b1

9. ♙f3 f5

10.gf

یا اینکه

10. ♙e2 f4 11. ♙f3 fe 12. ♙xe3 ♙e4

و شاه سیاه به d4 یا f4 می‌رود.

10. ... ♙x5f

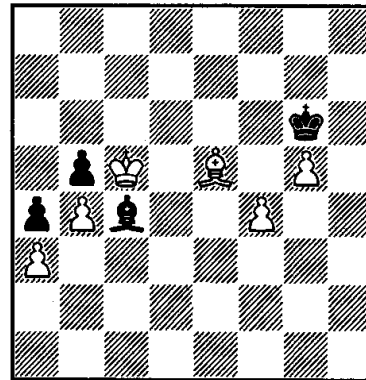
پس از ♙g3 11. ♙x5f ... 10. سیاه نمی‌تواند ♙e4 ... 11. را به دلیل ♙c2 + ♙c2 12. بازی کند.

11. ♙f2 ♙e4

11. ♙e4 ... پس از ♙h5 12. راه به جایی نمی‌برد. حرکت متن فعالیت شاه سفید را محدود می‌کند و تدارک پیشروی قطعی پیاده‌ی h را می‌بیند.

12. ♙g3 ♙g6

(۲۹۰)



قرار بگیرد، دیگر دلیلی برای ترس وجود نخواهد داشت. اما، همان‌گونه که ادامهٔ آموزندهٔ بازی به ما نشان می‌دهد وضع چندان هم ساده نیست. چون فیل سیاه، دقیقاً به علت ضعف پوزیسیون پیاده‌ای بدون حمایت شاه، قادر به دفاع نیست. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ e در g7 بود، سیاه اصلاً مشکلی نداشت. ببینیم چه خطراتی در این پوزیسیون درک‌مین نشسته‌اند:

1. ♖h2 c4?

چنین به نظر می‌رسد که سیاه میل دارد پیاده‌های جناح وزیرش را در خانه‌های هم‌رنگ فیلش قرار دهد، تا شاهش بتواند رهسپار جناح شاه شود. (همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، فیل نمیتواند از پیاده‌های ضعیف f و h بی‌کمک شاه مراقبت کند). اما اشکال عزیمت شاه به سوی جناح شاه در آن است که سفید می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند. مسلماً باید بر مشکلات تکنیکی فایق شد، اما به محض آنکه سفید صاحب پیادهٔ رونده شود، دفاع سیاه رو به فروپاشی می‌نهد.

ظاهراً تاراش به موقع متوجه خطر نشد، و گرنه دست به اقدامات تدافعی می‌زد. البته، او نمی‌تواند

1. ...f4 2. ♙g5 f3 3.g4!

بازی کند چون سفید درنهایت می‌تواند یک پیادهٔ رونده در هر دو جناح ایجاد کند. استاد بزرگ آورباخ دفاع صحیح را نشان می‌دهد:

1. ... ♙b5! 2. ♖g3 ♙f1

که از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. پس از 3.h4 h5 4. ♖f4 ♙xg2 5. ♖xf5 ♙f3 فیل سیاه از هر دو پیادهٔ جناح شاه حمایت می‌کند. در صورت

2.g4 fg 3.hg ♙e2

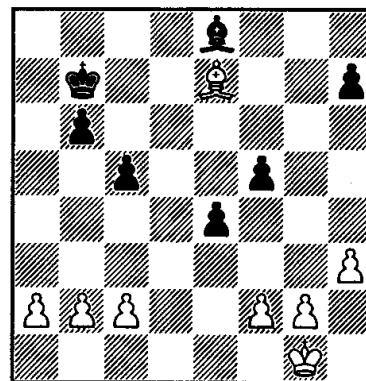
هم همین وضعیت پیش می‌آید. با از بین رفتن این شانس پوزیسیون سیاه بازنده خواهد بود.

2. ♖g3 ♙c8

سفید کاری نمی‌تواند بکند، زیرا فیل سیاه از پیاده‌های جناح وزیر حمایت می‌کند و پیاده‌های جناح شاه هم کاملاً بلوکه شده‌اند. قوای اضافی بی‌فایده است.

اما، اگر اکنون شاه سیاه را در g8 قرار دهیم، سفید پس از 1. ... ♙d3 2.f5! به راحتی می‌برد. یا اگر پیادهٔ a سیاه در a6 و پیادهٔ سفید در a5 باشد فیل سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ پشتی حمایت کند. اولین، مثال ما بخشی از بازی نیمزویچ - تاراش، در کیسینگن به سال ۱۹۲۸ است.

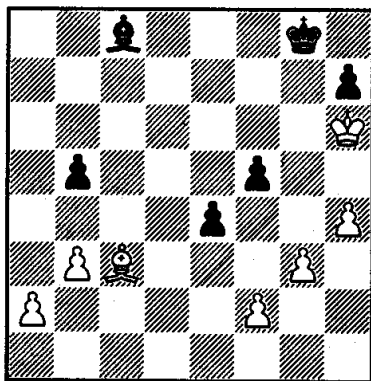
(۲۹۱)



نیمزویچ - تاراش ۱۹۲۸

سفید یک پیادهٔ اضافه دارد ولی با این وجود راهی طولانی تا برد درپیش است. او هنوز پیادهٔ رونده ندارد و بهره‌برداری از ضعف‌های پوزیسیون سیاه دشوار به نظر می‌رسد چون فیل می‌تواند از پیاده‌های جناح شاه مراقبت کند. ممکن است تصور کنیم که اگر سیاه از فیلش برای حمایت از پیاده‌های جناح شاه استفاده کند و همزمان شاهش در برابر پیادهٔ روندهٔ جناح وزیر

11.cb



(۲۹۲)
حرکت سیاه

نیمزویچ - تاراش ۱۹۲۸

11. ...f4

حرکتی نومیدانه، ولی دفاعی هم وجود نداشت.
پس از 12. e5 11. ... d7 سیاه در وضع
اکراهی قرار می‌گیرد، مثلاً

12. ... e6 13.a4! ba 14.ba d7
15.a5 c8 16. d4 a6 17. g5
c8 18. f6

می‌برد. یا اینکه

12. ... e8 13. g5 d7 14. f6
f8 15. d6+ g8 16. e7 c6
(یا اینکه 17.a4 c8 ... 16. و غیره)

17. e6 و پیاده f سیاه سقوط می‌کند. حرکت
تاراش، پیاده‌های سفید را دوپشته می‌کند اما اکنون
پیاده f سفید تعیین‌کننده است.

12.gf d7

13. g5 f7

14.f5 c6

15. f4 e7

16. e5 e8

سیاه نمی‌تواند پیاده e را حفظ کند، مثلاً

16. ... f7 17. d6 e8 18. d5

می‌برد، یا در همین ادامه 18. c5 b7 ...
به برد می‌رسد.

3. f4 d7

4. b4 e6

5. c3 d7

اگر سیاه 5. ... g6 کند، پیشروی پیاده h، به
زودی برایش مشکل‌ساز خواهد بود. فاین این ادامه
جالب را ارائه می‌کند:

6. g5 d5 7.g3 b5 8.h4

(در صورت 8. h6، آوریخ ادامه)

8. ...f4! 9.gf e3 10.fe xc2

را ارائه می‌کند)

8. ... c6 9.b3! cb

(در صورت 10.a4 c5 ... 9. هم سفید یک پیاده
رونده می‌سازد)

10.cb b6 11.a4 ba 12.ba a6
13.a5 b5 14.h5 e8 15. xf5
xh5 16. xe4

و سفید با جلوراندن پیاده f می‌برد.

این واریاسیون به وضوح نشان می‌دهد که چرا
فیل سیاه نمی‌تواند به تنهایی از پیاده‌های جناح شاه
دفاع کند. سیاه تصمیم دارد تا نقش شاه و فیلش را
عوض کند، اما این طرح هم سودی ندارد.

6.g3 b5

7. g5 f7

این حرکت اجباری است، زیرا تهدید 8. h6
وجود داشت.

8.h4 c8

9. h6 g8

اکنون سیاه، در جناح شاه از همه چیز دفاع
می‌کند، بنابراین سفید توجه خود را معطوف می‌کند
به جناح وزیر تا یک پیاده رونده در آنجا ایجاد کند.

10.b3! cb

یا اینکه 11.a4! ، 10. ... e6 و باز هم سفید
یک پیاده رونده ایجاد می‌کند.

پوزیسیون برنده نمودار دست یابد، سفید دو پیاده اضافی دارد، اما آنها دویشته هستند. او در جناح شاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و شاه سیاه راه ورودش را به جناح وزیر می‌بندد. تعجبی ندارد که اسمیسلفوف احساس کند که در این پوزیسیون به جایی نمی‌رسد و پس از چند تلاش ناموفق برای برد، به مساوی رضایت داد.

با این وصف، همان‌گونه که در تحلیل انجام شده توسط آورباخ، خواهیم دید راه شگفت‌آوری برای برد وجود دارد:

1. ♖g5 ♜f7

در صورت

1. ... ♜xf3 2. ♖xg6 ♜e5 3. ♜e3 ♜e6 4. ♜f4
سفید یک پیاده دیگر می‌گیرد. اکنون تهدید سیاه ♜xf3 ... 2. است.

2.f4!!

یک حرکت به ظاهر عجیب که راه شاه خودی را مسدود می‌کند، اما تنها راه برد محسوب می‌شود. پس از 2.g4 سیاه با 2...fg! مساوی می‌کند، در صورت 2. ... ♜xf3 3.gf gf 4.a8=♔ ♜xa8 و 5. ♖xh5 f4 6. ♖g5 f3 7. ♖f5 8. ♜f2

و در ادامه انتقال شاه به جناح وزیر، سفید می‌برد.
3.fg hg 4. ♖xg4 ♜e6 5. ♖g5 ♜e4!
ادامه

5. ... ♖f7 6. ♜d4 ♜h1 7. ♜f6
با تهدید 8.h5 و 9. ♖f5 خوب نیست.
6.a8=♔ ♜xa8 7. ♖xg6 ♜d7 8.h5 ♜c7

و سیاه با قربانی کردن فیلش در ازاء پیاده h به تساوی می‌رسد.
ایده حرکت سفید شکافت با انجام g4 است که

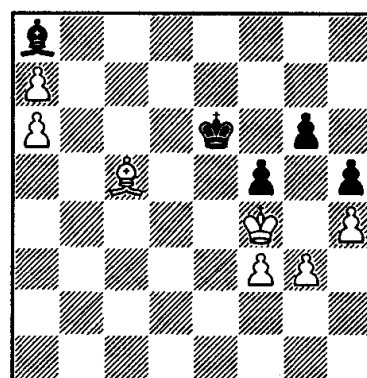
17. ♔xe4

در واقع با این حرکت، مقاومت به پایان می‌رسد.
بازی چنین ادامه پیدا کرد:

17. ... ♜c6+ 18. ♔e5 ♜e8 19. ♔d5 ♜f7+ 20. ♔c5 ♜e8 21. ♜e5 ♜d7 22. ♜b6 ♜f7 23.f6 ♜e8 24.f4 ♜e6 25. ♜a6 ♜f7 26.b4 ♜e6 27.a4 ba 28.b5 1-0

یک آخر بازی جالب و آموزنده.

در چنین آخربازی‌هایی، پیاده‌های رونده نقش اساسی ایفا می‌کنند و معمولاً برای ایجاد چنین پیاده‌های رونده‌ای، مهره‌ها به طرز شگفت‌آوری قربانی می‌شوند، گرچه این کار ممکن است به معنای بخشیدن چیزی به حریف تلقی شود. پیاده‌های متصل یا پیاده‌های قرار گرفته در یک قطر را می‌توان با فیل متوقف کرد، بنابراین داشتن پیاده‌های رونده‌ای که تا حدودی از یکدیگر دور باشند بهتر است. مثال زیبای بعدی ما این مطلب را در عمل به تصویر می‌کشد.



(۲۹۳)

ی. آورباخ ۱۹۵۱

این پوزیسیون در یکی از واریاسیون‌های بازی اسمیسلفوف - آورباخ، مسکو ۱۹۵۰ ایجاد شد. در بازی اصلی، اسمیسلفوف به بیشتر از مساوی نرسید، اما آورباخ بعدها نشان داد که سفید می‌توانست به

6. ... ♔f6 7. ♕g3 ♕f3 8. ♔h6 ♕e4
9.h5 ♕f3 10. ♕h4+ ♔f7

(یا)

10. ... ♔e5 11. ♔g5 f4 12.h6

والخ).

11. ♔g5 ♕e4 12. ♕g3 ♔g7
13. ♕e5+ ♔h7 14.h6 ♕a8
15. ♔xf5 ♔xh6 16. ♔e6

که سفید به آسانی می برد.

5.h5 gh

6.a8=♔!

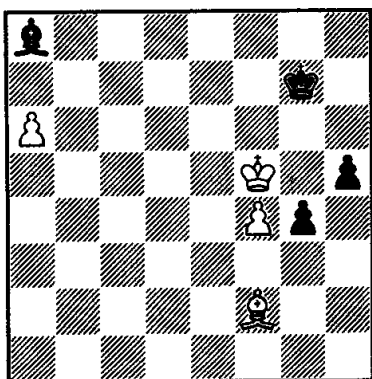
سفید با ادامه

6. ♔xh5 ♔f6 7. ♕h4+ ♔e6
8. ♔g6 ♕a8 9. ♔g7 ♕c6 10. ♔f8
♔d5! 11. ♔e7 ♔c5 12. ♕f2+
♔b5 13. ♔d6 ♕e4 14. ♔c7 ♔xa6
15. ♔b8 ♔b5

همان گونه که آوریخ نشان داد به مساوی می رسد.

6. ... ♕xa8

7. ♔xf5



(۲۹۴)

اکنون سفید با قربانی کردن دو پیاده اضافه اش به یک آخر بازی بسیار مطلوب با دو پیاده رونده دور از هم و مؤثر رسیده است، در حالی که پیاده های سیاه، به آسانی توسط فیل کنترل می شوند.

7. ... ♔f7

یک پیاده رونده دیگر در جناح شاه ایجاد می کند، گرچه با این حرکت سیاه دو پیاده متصل رونده پیدا می کند. این پیاده ها، همان گونه که ادامه مهیج زیر نشان می دهد توسط فیل متوقف می شوند.

2. ... ♕e4

سیاه از پیاده f مراقبت می کند، به قسمی که پس از 3.g4 hg 4.h5 gh کردن یکی از پیاده های دوبله خود به منظور گرفتن پیاده f شود. در هر صورت، سفید باید قبل از شکافت پوزیسیون، زمینه چینی کند.

3. ♕f2

این بهترین خانه فیل در نبرد آینده درمقابل پیاده های رونده آتی سیاه است. به عنوان مثال، پس از 3. ♕d4 ♕f3 4.g4 hg 5.h5 gh 6. ♔xf5 h4

سیاه مساوی می کند.

3. ... ♔g7

3. ... ♕f3 4.g4! hg

(در صورت)

4. ...fg 5. ♕g3! ♔g7 6.f5 gf
7. ♔xh5 f4 8. ♕xf4 g3+ 9. ♔g5 g2
10. ♕e3

سفید با انتقال شاه خود به جناح وزیر به پیروزی می رسد)

5.h5 gh 6. ♔xf5

حتی آسانتر از ادامه اصلی به برد می رسد.

4.g4!

حرکت کلیدی تمام طرح. سیاه نمی تواند از خلق یک پیاده رونده دیگر جلوگیری کند.

4. ...hg

این حرکت مسائل بیشتری ایجاد می کند تا ادامه

4. ...fg 5.f5 gf 6. ♔xh5,

مثلاً

14. ♖×h5

ظاهراً به سیاه فرصت داده شده تا پیاده f را

بگیرد.

14. ...g3

15. ♜×g3 ♔f6

16. ♔g4! ♜×f5+

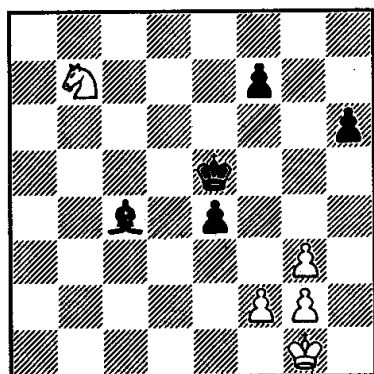
17. ♔f4

سفید می برد.

پیاده a سفید، وزیر می شود. یک پایان تماشایی.

تمام بازی سرشار از ظرافت های تپییک آخر بازی
فیل های ناهم رنگ بود.

و اینک، در خاتمه بخش آخر بازی های عملی،
چند مثال بسیار سودمند از مبارزه بین اسب و فیل
تحلیل می شود. قبلاً گفته شد که هنگامی که مرکز باز
باشد و پیاده ها در دوجناح باشند فیل از اسب بهتر
است. همچنین هنگامی که اسب در اردوی حریف،
سرگردان بوده و تهدید گرفتن آن در بین باشد نیز
برتری فیل آشکار می شود. مثال بعدی ما نشان
می دهد که با قوای ناچیز در صفحه و اجتماع پیاده ها
در یک جناح هم برد امکان پذیر است.



مارشال - نیمزویچ ۱۹۲۸

(۲۹۵)
سیاه

این پوزیسیون در بازی مارشال - نیمزویچ در
برلین به سال ۱۹۲۸ خلق شد. گرچه قوا یکسان است
و پیروزی سیاه به طور طبیعی غیرعملی به نظر

تهدید سفید 8. ♔e6 و سپس پیشروی پیاده f

است.

8. ♔e6 ♜f3

سیاه فقط در صورتی که شاهش به جناح وزیر

برسد و فیلش در مقابل پیاده f سفید قربانی شود به
تساوی دست می یابد. اما فرصت انجام آن را ندارد،
مثلاً

8. ... ♔e7 9. f5 ♔d7 10. f6 ♜d5
11. a7

می برد.

9. a7 ♜d5

10. ♜h4

ادامه

10. ♔×h5 ♔e6! 11. ♔×g4 ♔d7
12. f5 ♔c7 13. f6 ♔b7

خوب نیست چون شاه سیاه به موقع برای تساوی وارد
جناح وزیر می شود.

10. ... ♜f3

11. f5

در صورت

11. ♔×h5 g3+ 12. ♔g5 g2 13. ♜f2
♜e4

سیاه مساوی می کند، زیرا اگر شاه سفید عازم جناح
وزیر شود، فیلش نمی تواند از پیاده f مراقبت کند.

11. ... ♔g7

12. ♜g3 ♔f7

13. ♜e5 ♜e4

یا اینکه

13. ... ♔f8 14. ♔f6 h4 15. ♜d6+
♔e8 (15. ... ♔g8 16. ♔e7) 16. ♔g7

می برد.

13. ... ♔e7 14. ♔g6

سیاه در وضع اکراهی قرار دارد.

14. ♔f2 f6

و سیاه با گرفتن پیاده g و پیشروی پیاده h می برد.
در حالی که سیاه برای گرفتن اسب زمان از دست
می دهد، مارشال امید به تعویض تمام پیاده ها دارد.

2. ... ♙a2

3.g4 f6

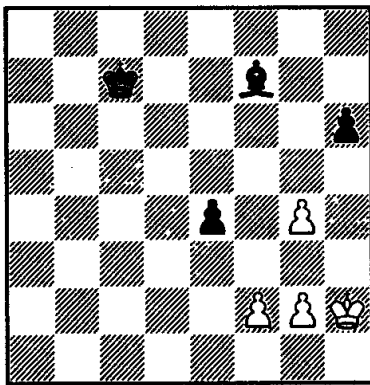
سفید با ادامه زیر دشوارتر به پیروزی می رسد:

3. ... ♙c6 4. ♜d8+ ♙c7 5. ♜x♙f7
♙x♙f7

اما، از آنجا که این پوزیسیون در صورتی که، مارشال به
ادامه زیر می پرداخت نیز ایجاد می شد:

2. ♜d8 ♙d6 3. ♜b7+ ♙c6
4. ♜a5+ ♙d5 5. ♙h2 ♙a2 6.g4
♙c5 7. ♜b7+ ♙c6 8. ♜d8+ ♙c7
9. ♜x♙f7 ♙x♙f7

به بررسی جامعتر آن می پردازیم:



مارشال - نیمزویچ ۱۹۲۸
(واریاسیون بازی)

البته سفید باید با

6. ♙g3 ♙d6 7. ♙f4

و حمله به پیاده e ادامه دهد. سیاه با ♙g6 ...
دفاع می کند. و بازی با 8.f3 ادامه می یابد. 8.g5 h5
فقط به سیاه کمک می کند، 8. ... ef در صورت

8. ... ♙d5 9.fe+ ♙xe4 10.g5 h5
11.g6! ♙xg6 12. ♙g5 و 13.g4

بازی مساوی می شود. یا اینکه

می رسد، ولی وضعیت اسب سفید یک مانع جدی به
شمار می رود. اسب راهی برای بازگشت به بازی ندارد و
می توان حتی آن را از دست رفته به شمار آورد.
نیمزویچ ماهرانه از این عامل برای برد استفاده
می کند، بدین گونه:

1. ... ♙d5!

سیاه راه بازگشت اسب از c5 را سد می کند و
تهدید گرفتن آن با ♙a2 ... 2. و ♙c6 ... 3. را
دارد.

2. ♙h2

چرا سفید تهدید را نادیده می گیرد؟ تحلیل زیر
نشان می دهد که اگر سفید سعی در نجات اسب داشت
هم، آخر بازی را از دست می داد:

2. ♜d8 ♙d6 3. ♜b7+ ♙c6!
4. ♜a5+ ♙d5

6. ♜d6 با تهدید 4. ... ♙b5 5. ♜b7
ادامه 5. ♜x♙c4 می کند. 5. ♜h2 ♙a2!

6.g4 ♙c5 7. ♙g3 ♙b6 8. ♙f4
♙xa5 9. ♙xe4 ♙b4 10. ♙f5 ♙c3
و یا

6. ♙h3 ♙c5 7. ♙g4 ♙b5 8. ♙h5
♙xa5 9. ♙xh6 ♙b4

جبران کافی در ازای سوار ندارد.

5. ... ♙xc4 6. ♙f1

یا

6.f3 e3 7. ♙f1 ♙d3 8. ♙e1 f5

و در ادامه e2 ... 9. و ♙e3 ... 10. به راحتی
می برد.

6. ... ♙d3 7. ♙e1 h5 8. ♙d1 e3! 9.fe
یا اینکه 9.f3 f5 می برد.

9. ... ♙xe3 10. ♙e1 ♙e4 11. ♙e2
♙f5 12. ♙f3 ♙g5 13. ♙e3 ♙g4

است که شاه سیاه را تا حد ممکن از جناح شاه دور کرد.

5. ... ♖b6

6. ♔f4 ♕×a5

7. ♔×e4

سفید نمی تواند به سیاه اجازه حفظ پیاده نیرومند e

را بدهد. به عنوان مثال، پس از 7. ♔f5 سیاه با

7. ... ♖b4 8. ♔×f6 ♕c3 9.g5 hg

10. ♔×g5 ♕d2 11. ♔f4 ♕b1! 12.g4

♕e2 13. ♔g3 ♕a2 14.g5 ♕f7

15. ♔g2 ♕g6

به برد می رسد چون شاه سیاه با قدرت به f1 یا f3

می رود.

7. ... ♕e6

8. ♔f4 ♕b4

9. ♔g3 ♕c5

10. ♔h4 ♕f7

سیاه نباید اجازه رسیدن شاه سفید به h5 را

بدهد. اکنون سفید قادر است یکی از پیاده ها را

تعویض کند.

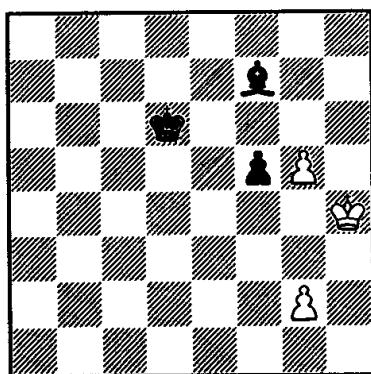
11.f4 ♕d6

12.g5 hg+

البته 12. ...fg+ 13.fg h5 14.g4 خوب

نیست.

13.fg f5



مارشال - نیمزویچ ۱۹۲۸

14.g6! ♕e6

8. ... ♕e6 9.g5! h5 10.fe ♕d6

11. ♔g3! ♕e5 12. ♔h4 ♕f4

13.g3+ ♕f3 14.e5 ♕e8 15.e6

♕g6 16. ♔h3!

مساوی می کند. 9.gf که سیاه هنوز باید بر مشکلات

تکنیکی فائق آید. روش برد بدین گونه است:

9. ... ♕d5 10. ♔e3

یا اینکه

10. ♔g3 ♕e5 11.f4+ ♕e4

می برد 10. ... ♕c2 11. ♔f4 یا

11.f4 ♕d1 12.g5 h5 والخ

11. ♕b1 ... 11. حرکت انتظاری. 12. ♕e3 یا

12. ♔g3، 12. ♕g6! و با قرار گرفتن سفید در

وضع اکراهی دو واریاسیون ایجاد می شود:

۱) 13. ♔f4 ♕d4 14. ♔g3

ادامه 14.g5 h5 برای سیاه آسانتر است.

14. ... ♕e3 15.f4 ♕e4! 16.f5 ♕e8!

17.g5 h5 18.f6 ♕f5

می برد.

۲) 13.f4 ♕e8!

14.f5 که تمپ از دست می دهد بازی نمی شود.

14. ♔f3 یا 14. ♕e5 15.f5 h5 14.g5 پیاده

می گیرد.

14. ... ♕d4 15. ♔g3 ♕e4 16.f5 ♕e5

می برد، یا در همین ادامه

15.g5 h5 16.f5 ♕e5

می برد.

باز می گردیم به بازی اصلی، که سیاه با آخرین حرکت

خود پیاده f را حفظ می کند. از این رو کارش تا حدی

آسانتر می شود. اما هنوز پایان جالبی درپیش است.

4. ♔g3 ♕c6

5. ♕a5+

از آنجا که در هر صورت اسب از دست می رود، بهتر آن

(۲۹۷)

22. ... ♖e8 23. ♔g5 ♖xg6 24.g4
که مساوی می شود خوب نیست.

23. ♔h6 ♖e8

24.g7 ♖f7

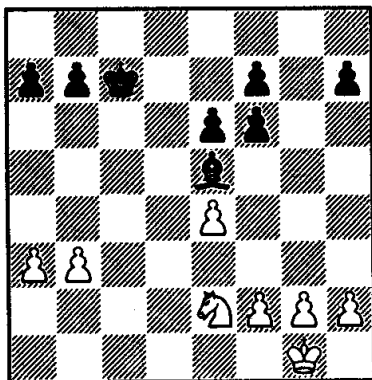
و سفید با توجه به ادامه برنده

25. ♔h7 ♔g5 26.g8=♚+ ♖xg8

27. ♔xg8 ♔g4

تسلیم شد. در این آخر بازی ارزشمند به سختی می شد با نگاه کردن به نمودار اولیه به نتیجه پایانی پی برد.

مثال بعدی ما، نشان دهنده مزیت فیل در پوزیسیون هایی است که بازی در دو جناح صورت می گیرد.



چخوور - لاسکر ۱۹۳۵

باز هم قوا مساوی است. سفید در جناح شاه نگرانی ندارد، اما پیاده های جناح وزیرش به آسانی تضعیف می شوند. این ضعف نه به دلیل امکان گرفتن آنها بلکه به جهت آن است که نمی توانند مانع ورود شاه سیاه شوند. بنابراین سفید باید جناح وزیرش را تقویت کند. اگر به عنوان مثال پیاده a سفید در a4 قرار داشت می توانست با 1. ♖c1 و 2. ♖d3 تمام راه های ورودی را ببندد و پوزیسیون مناسبی داشته باشد. اما او فرصت نمی کند 1.a4 را به دلیل 1. ... ♖c6 2. ♖c1 ♔c5 انجام دهد چون

سفید باز هم پس از

14. ... ♖xg6 15. ♔g5

و 16.g4 مساوی می کند.

15. ♔g5 ♔e5

16. ♔h6 ♔f6

حرکت فعالانه تر 16. ... ♔f4 پس از

17. ♔h5 ♔g3? 18. ♔g5 f4 19.g7

♖g8 20. ♔f5 ♖h7+ 21. ♔g5

فقط به تساوی منتهی می شود.

17.g3

دیر یا زود، سفید مجبور به انجام این حرکت

زیان بخش است، مثلاً، پس از

17. ♔h5 ♖d5

در صورت

17. ♔h7 ♔g5 18.g7 f4

یا 18.g3 ♖e6 سفید فوراً می بازد.

17. ... ♖d7

18. ♔h5

اگر

18. ♔h7 ♔g5 19.g7 ♖e6

یا 18.g7 ♖e6 همانند تفسیر آخری.

18. ... ♔g7

ادامه

18. ... ♖e8 19. ♔h6 ♖xg6 20.g4 f4

21.g5+ ♔f5

اندکی سریعتر به نتیجه می رسد.

19. ♔g5 ♖e6

20. ♔h5 ♖c8

21. ♔g5 ♖d7!

سیاه یک تمپ گرفت و سفید مجبور به باز کردن

راه است.

22. ♔h5 ♔f6

البته

شاه سیاه از طریق b4 یا d4 امکان نفوذ پیدا می‌کند. تنها شانس سفید انتقال سریع شاهش به جناح وزیر است.

1. ♔f1 b5!

این حرکت با ایده ایجاد یک پیاده ضعیف سفید در a4 انجام می‌شود. سیاه با ♟b2 ... 1. زمان از دست می‌دهد زیرا پس از

2. a4 ♔c6 3. ♔e1 ♔c5 4. ♔d2 ♔b4 5. ♔c2

سفید از پیاده ضعیف b خود مراقبت می‌کند.

2. ♔e1 ♟b2

3. a4 ba

4. ba ♔c6!

البته ♟b6 ... 4. هم می‌برد، اما پس از ♔d2 5. سیاه نباید

5. ... ♔a5? 6. ♔c2 ♟e5 7. f4 ♟d6 8. ♔b3

بازی کند چون سفید پوزیسیون کاملاً مقبولى دارد، درعوض حرکت ♔c5! ... 5. بازی را به شاخه اصلی مان می‌کشاند. درک پوزیسیونی عمیق لاسکر می‌گوید که تنها حمله به یک ضعف، کافی نیست، بنابراین او طرح مرکزی کردن شاهش را هم با هدف گرفتن پیاده e سفید تدارک می‌بیند.

5. ♔d2 ♔c5!

6. ♟c3

ایده لاسکر را در واریاسیون

6. ♔c2 ♟d4 7. f3 ♔c4!

به وضوح می‌توان دید که در این حالت مهره‌های سیاه بر تمام صفحه مسلط‌اند و سفید باید قوا از دست بدهد. مثلاً

8. ♟c1 ♟e5 9. h4 ♔b4

یک پیاده می‌گیرد. یا

8. ♟xd4 ♔xd4 9. ♔b3 a5

با یک پوزیسیون برنده پیاده.

با حرکت متن، سفید در پی بازی متقابل است، اما برای این کار اسبش را خیلی از جناح وزیر دور می‌کند و به سیاه امکان ایجاد پیاده رونده نیرومند a را می‌دهد.

6. ... ♟b4

لاسکر نیازی به محاسبه برد در آخر بازی پیاده‌ای که پس از ♟xc3+ ... 6. ایجاد می‌شود نمی‌بیند. در آخر بازی‌ها همیشه باید روشنترین طرح را انتخاب کرد، و تردیدی نیست که مطمئن‌ترین راه برد در گرفتن پیاده a قرار دارد.

7. ♟b5 a5

8. ♟d6 ♔xa4

9. ♔c2

پس از ♔b3 ♟xf7 9. پیاده a حداقل یک اسب می‌ارزد، مثلاً
10. ♟d8 a4 11. ♟xe6 a3 12. ♟c5+ ♔c4
والخ.
از سوی دیگر حرکت متن به از دست رفتن پیاده h می‌انجامد.

9. ... ♟e5

10. ♟xf7 ♟xh2

سیاه اکنون باید با پیاده اضافه اش ببرد و لاسکر مسائل تکنیکی را بی‌عیب و نقص حل می‌کند.

11. ♟d8 e5

12. ♟c6 ♟g1

13. f3 ♟c5

فعالیت اسب محدود می‌شود.

14. ♟b8 ♔b5

15. g4 ♟e7

16. g5

تهدید، گرفتن اسب بود.

16. ... fg

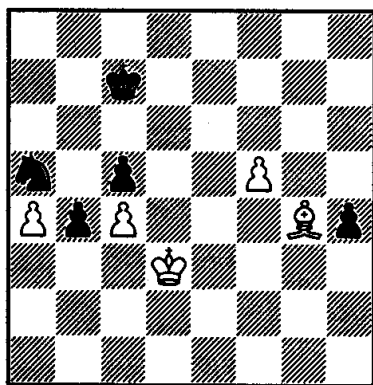
جلوه می‌کنند.

می‌توان نتیجه گرفت که چشم‌اندازهای بازی سیاه بهتر است، اما آیا پوزیسیون سفید بازنده است؟ گرچه سفید موقعیت دشواری دارد، ولی فقط در صورتی که با حداکثر دقت بازی کند، فیل دورزنش، شانس‌های دفاعی خوبی برایش فراهم می‌آورد. بازی بدین‌گونه ادامه یافت:

1. ♖d5?

این حرکت به ظاهر طبیعی، که از پیاده c حمایت می‌کند و شاه سفید را آزاد می‌گذارد، منتهی به باخت می‌شود. بدیهی است که سفید باید از پیاده رونده f اش به عنوان یک تهدید متقابل در مقابل پیشروی پیاده h سیاه استفاده کند. به محض آنکه این پیاده به h2 برسد، فیل کاملاً ملزم به دفاع می‌شود، بنابراین سفید باید

1. ♖f3! h4 2. gh gh 3. ♖g4! (۳۰۰)
بازی کند تا پیاده h را متوقف کند و خود تهدید f6 داشته باشد:



کان - کرس ۱۹۵۵
(واریاسیون بازی)

در این پوزیسیون، واریاسیون‌های زیر به وجود می‌آیند:

۱) 3. ... ♔d6

در صورت

3. ... ♖c6 4. f6 ♖e5+ 5. ♔c2

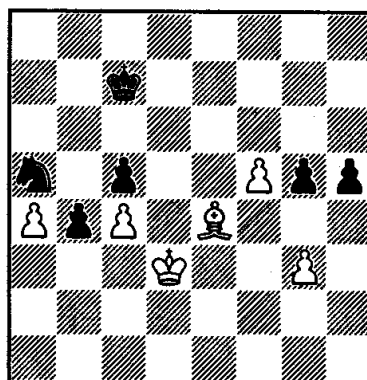
اسب سیاه نمی‌تواند فیل یا پیاده c را بگیرد، 4. f6!

17. ♖d7 ♔d6

18. ♖f6 ♔c4

و سفید تسلیم شد. زیرا 19. ♖xh7 در مقابل 19. ... ♔e7 به شکست می‌انجامد. این یک مثال زیبا بود از قدرت فیل در پوزیسیون باز و بازی در هر دو جناح.

اکنون روی دیگر سکه را ببینیم. غالباً اسب، هنگامی که پوزیسیون حالتی بسته داشته باشد یا فیل توسط پیاده‌های هم‌رنگش محدود شده باشد، از فیل قویتر است. در این حالت، همان‌گونه که مثال بعدی ما نشان می‌دهد، اسب می‌تواند از توانایی‌اش در کنترل خانه‌های هر دو رنگ بهره‌برداری کند.



(۲۹۹)

کان - کرس ۱۹۵۵

این پوزیسیون در بازی کان - کرس، مسکو، سال ۱۹۵۵ ایجاد شد. در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که سفید به دلیل پیاده‌های رونده‌اش که توسط فیل مرکزی حمایت می‌شوند بازی خوبی داشته باشد. اما با بررسی عمیق‌تر، نقائص معینی آشکار می‌شوند. اولاً، هر دو پیاده رونده به طرز مؤثری بلوکه شده‌اند و فقط می‌توان با فیل از آنها حمایت کرد، چون شاه سفید ملزم به دفاع از پیاده c است. دوماً، ضعف خانه‌های سیاه به معنی تهدید اشغال خانه e5 به وسیله شاه سیاه است که در آن صورت پیاده f از بین می‌رود. اگر به همه اینها دو پیاده رونده آتی سیاه را هم اضافه کنیم، آنگاه نقاط برجسته پوزیسیون سفید کم‌رنگ

برسد. شاه سفید به خاطر پیادهٔ روندهٔ b سیاه کماکان باید از جناح وزیر دفاع کند.

4.f7

دفاع غیرفعال هم خوب نیست. پس از
4. ♖d2 h3 5. ♖c2 h2 6. ♖d3 ♕d7!
سفید به وضع اکراهی می‌افتد، زیرا حرکت دادن فیل
به از دست رفتن پیادهٔ c می‌انجامد.

4. ♖e4 هم ناجی سفید نیست، چون پیادهٔ b
سیاه خیلی خطرناک می‌شود مثلاً

4. ...h3 5. ♖f3

(یا 5. ♖f5 h2 که در آن صورت سفید پس از
6.f7 ♕e7 7. ♖g6 ♖f8

یا 5. ♖e5+ 7.f7 ♕xc4 6. ♖g6 می‌بازد).

5. ...b3 6. ♖g3 b2 7. ♖e4 ♕e6!

8. ♖xh2 ♕xf6 9. ♖g3 ♕e5

سیاه به آسانی می‌برد.

4. ...♖e7

5. ♖e6

بنابراین سفید در ازای پوزیسیونی نامطمئن برای
فیل خود موفق به متوقف کردن پیادهٔ h شده است.
اکنون سیاه پیادهٔ f را می‌گیرد.

5. ...♕c6!

تهدید، 5. ...♕e5 یا 6. ...♕d8 است.

6. ♖d5

یا اینکه

6. ♖e4 b3 7. ♖d3 b2 8. ♖c2
♕d4+

فیل از دست می‌رود.

6. ...♕e5+

7. ♖c2 ♕xf7

آغازی بر پایان، زیرا در صورتی که سفید سوارها را
تعویض کند، اول پیادهٔ h سیاه است که وزیر می‌شود و
پیادهٔ a را متوقف می‌کند.

سفید نباید اجازه دهد تا این پیاده بلوکه شود، مثلاً
4. ♕h3? 5. ♕g4 ♖f6 6. ♕h3
♖g5

که وضع اکراهی ایجاد می‌شود، 5. ♖c2 4. ...
فقط این حرکت مسئله‌وار سفید را نجات می‌دهد، زیرا
تهدید 5. ...♕e5+ و گرفتن پیادهٔ c وجود داشت.
6.a5! 5. ...♕e5 البته در صورت

6. ...♕xg4 7.f7 ♖e7 8.a6

یا

6. ...♖c7 7. ♖e6 ♖b7 8. ♖b3

سفید می‌برد. 8. ♖b3 ♕b6 7.a6 و اگر کسی
برتری داشته باشد، سیاه نیست.

3. ... ♕d8

این حرکت به منظور حمله به پیادهٔ f از طریق e8 و
f7 انجام می‌گیرد 4.f6 ♕c6 در صورت
5. ...♖e8 4. سفید ♖e6 5. بازی می‌کند، ♖e6!
و به سختی می‌توان راهی برای بهبود وضع سیاه پیدا
کرد. هر اقدام برای حمله به پیادهٔ f یا پیشروی پیادهٔ
h به سفید امکان می‌دهد تا پیادهٔ a را پیش براند.

این طرح دفاعی ممکن است ساده به نظر برسد،
اما عملاً پیدا کردن آن چندان آسان نیست، آنهم
هنگامی که بدانیم 1. ♕d5? اولین حرکت انجام شده
پس از کنترل زمان بوده است. به رغم فرصت زیاد، در
فاصلهٔ بازی عقب مانده، استادکان در درک تمامی
ظرایف پوزیسیون ناکام ماند. جالب و آموزنده است
ببینیم که چگونه حرکت متن منجر به باخت می‌شود.

1. ... ♕d6

2.f6 h4

3.gh gh

تفاوت زیادی بین این پوزیسیون، با پوزیسیونی
که در بالا بررسی شد نیست غیر از آنکه فیل در این
قرارگاه کم اثرتر است. اگر سفید بخواهد پیادهٔ f را
از دست بدهد باید منتظر بماند تا پیادهٔ h سیاه به h2

این فیل را با اسب سیاه که می‌تواند با آزادی کامل در حالت‌های مختلف دست به حمله بزند مقایسه کنید.

با این وجود و به رغم ضعف مفرط خانه‌های سفید، امکان بهره‌برداری سیاه از این برتری‌های پوزیسیونی آسان نیست. دلیل عمده آنکه سفید در حال حاضر همه خانه‌های ضعیف را پوشش داده و می‌تواند با شاهش مانع رخنه شاه سیاه شود. بنابراین سیاه باید در فکر راهی برای تقویت پوزیسیونش باشد. سلاح معمول در چنین موقعیتهایی وضع اکراهی است. فیل سفید به راحتی با e4 ... بی‌حرکت می‌شود اما در این حالت، اسب، راه شاه سیاه را سد می‌کند.

توجه دقیق به پوزیسیون به ایجاد طرح برنده منجر می‌شود: اگر سیاه اسبش را از طریق a3 به b1 ببرد و سپس شاهش را در d5 قرار دهد، سفید به وضع اکراهی می‌افتد و آخر بازی پیاده پس از d2 ... بازنده می‌شود، چون سیاه حرکت تمپگیر a3 ... را دارد. این طرح بازی است، اما چگونه می‌توان آن را به اجرا گذاشت؟ نخستین حرکات به اندازه کافی ساده و قابل فهم‌اند:

1. ... e4

2. e2 d5

ظاهراً نیمزویج هنوز ایده برد را ندیده است، و گرنه d5 e3 3. d6 ! ... 2. بازی می‌کرد که بردی سریعتر را در پی داشت.

3. e3 d6 !

اکنون ملاحظه می‌شود که اگر بلافاصله d6 ... 3. انجام شود مسائلی پیش می‌آید. پس از 4. d2 b5 5. e1 a3 6. d2 b1

(در صورت)

8.a5 d6

9.a6

ایده جذاب 10.a6 b7 x b7 ? 9. b7 d7 10.a6 c7 درمقابل 9. به ناکامی می‌انجامد.

9. ... c8

10. g2 d6

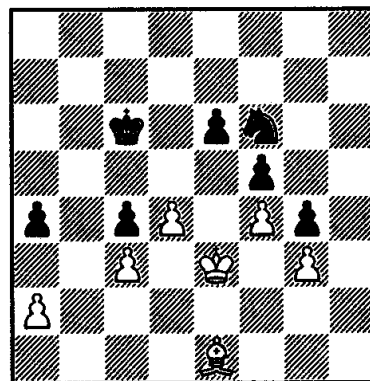
11. b3 c7

اکنون پیاده a، بی‌خطر است و سیاه به راحتی پیروز می‌شود.

12. b7 h3

13. a4 h2 0-1

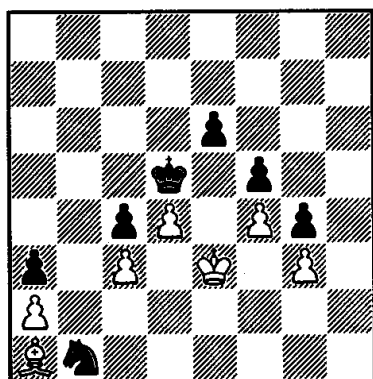
اما اسب در پوزیسیون‌های بسته‌ای که فیل از فضای لازم برای خیزهای بلند محروم است، به بهترین وجه ظاهر می‌شود. به خصوص هنگامی که نقاطی برای حمله در پوزیسیون حریف وجود نداشته باشد. نمودار ۳۰۱ یک نمونه خوب است.



(۳۰۱)
حرکت سیاه

هنبرگر - نیمزویج ۱۹۳۱

این پوزیسیون برگرفته از بازی هنبرگر - نیمزویج، در وینترتور، به سال ۱۹۳۱ است. سفید دارای فیلی است که اصطلاحاً «بد» نامیده می‌شود. این فیل توسط پیاده‌های خودی محصور شده و قادر به حمله به پیاده‌های دشمن نیست و باید دائماً برای جلوگیری از تهدید e4 ... در e1 بماند تا از پیاده‌های c و g دفاع کند.



هنبرگر - نیمزویج ۱۹۳۱

(۳۰۲)
حرکت سیاه

یا اینکه
11. ♖c1 ♜xc3 12. ♖xa3 ♜xa2
به راحتی می برد.

11. ... ♔d6!

سیاه بار دیگر برای ازدست دادن یک حرکت مانور می دهد. شاه سفید نمی تواند متقابلاً چنین کند زیرا اسب امکان رسیدن به d2 را پیدا می کند. مثلاً

12. ♖f2 ♜d2 13. ♖g2 ♜b3!

12. ♖e2 ♖c6

13. ♖d1

13. ♖e3 ♖d5 در صورت دفاع.

سفید به وضع اکراهی می افتد و بلافاصله پس از

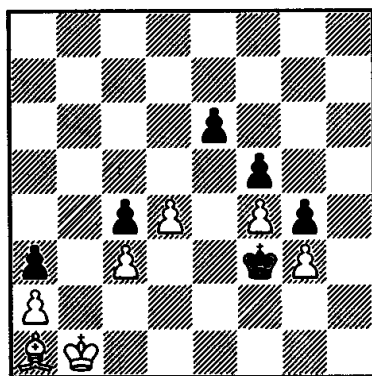
14. ♖f2 (14. ♖e2 ♖e4) 14. ... ♜d2

و 15. ... ♜b3 یا 15. ... ♜e4 می بازد. سفید با حرکت متن اسب می گیرد، ولی به شاه سیاه راه می دهد.

13. ... ♖d5

14. ♖c2 ♖e4

15. ♖xb1 ♖f3



هنبرگر - نیمزویج ۱۹۳۱

(۳۰۳)

6. ... ♜c2+ 7. ♔e2 ♔e4 8. ♖c1

اسب نمی تواند عقب نشینی کند) 7. ♖e1، سیاه در وضع اکراهی است. اینجا در صورت

7. ... a3 8. ♖d2 ♜xd2 9. ♔xd2 ♔e4

10. ♔e2

بازی مساوی می شود. زیرا سیاه دیگر حرکت تمپ گیر a3... را ندارد. بنابراین سیاه باید همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. به عبارت دیگر او باید با مثلی حرکت دادن شاهش یک حرکت ازدست بدهد (پیشتر دیدیم که اسب نمی تواند حرکت ازدست دهد).

4. ♖e2 ♖c6

5. ♖e3 ♖d5!

6. ♖e2 ♜d6

7. ♖e3 ♜b5

8. ♖d2 ♜a3

9. ♖c1

در صورت 9. ♖e1 سیاه بین دو گزینه

9. ... ♜b1 10. ♖d2 ♜xd2

و 11. ... ♔e4 یا 9. ... ♜c2+ و 10. ... ♜xe1

که همان گونه که قبلاً دیدیم به برد می رسند، حق انتخاب دارد. بنابراین سفید شق دیگری ندارد.

9. ... ♜b1

10. ♖b2 a3

گرچه با این حرکت سیاه اسبش را به طور کامل محبوس می کند، ولی درواقع فیل سفید با بی حرکت شدن در گوشه صفحه، این ضعف سیاه را بیشتر جبران می کند. اکنون ما پوزیسیون غریبی داریم که تقریباً یک آخر بازی پیاده محسوب می شود و سیاه بی مشکل بزرگ به پیروزی می رسد.

11. ♖a1

بود باید به دقت محاسبه می‌شد.

23. ♔xg2+ ♔xg2

24. ♔a3 ♔f3

25. ♔b4 ♔xf4

26. ♔xc4 ♔e3

27. d5 ed+

28. ♔xd5 f4

0-1

پیاده سفید به c7 می‌رسد ولی شاهش با استقرار نامناسب مانع تساوی می‌شود. نمونه‌ای عالی از قدرت اسب در پوزیسیون‌های بسته.

بخش مثال‌های عملی به پایان می‌رسد. بدیهی است که فقط شمار اندکی از این نمونه‌ها در اینجا به خواننده عرضه شده، اما امید داریم که اینک دانش پایه و اعتماد لازم برای رویارویی با چنین آخربازی‌هایی را به دست آورده باشد.

16. ♔b2!

تنها حرکت برای حفظ موجودیت پوزیسیون، ایجاد یک پیاده رونده a است.

16. ...ab!

فیل را باید گرفت، زیرا پس از ♔xg3 ... 16. و ♔xa3 17. سفید حتی می‌تواند ببرد.

17. a4 ♔xg3

18. a5 ♔h2!

سیاه خواستار یک آخر بازی پیاده است که به راحتی به برد برسد نه آخر بازی وزیر که پس از ♔xf4 19. a6 ... 18. به آن می‌رسد.

19. a6 g3

20. a7 g2

21. a8=♔ g1=♔+

22. ♔xb2 ♔g2+!

تمام این حرکات هنگامی که اسب در b1 بلوکه

فصل ۶

آخر بازی اسب

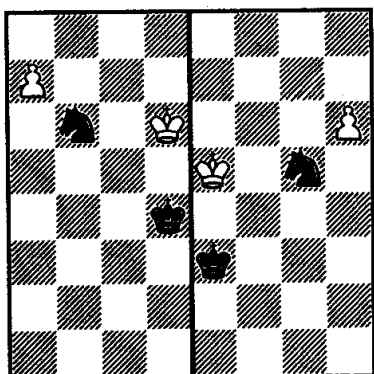
دفاعی اسب به نصف کاهش می یابد، زیرا فقط از یک سمت می تواند با آن مقابله کند.

در نیمه چپ نمودار ۳۰۴، به حالت کلاسیکی برمی خوریم که اسب به رغم نزدیک بودن شاه خودی، مقابل پیاده رخ درمی ماند. سفید با 1.a6! می برد زیرا نمی توان پیاده را متوقف کرد: 2.a7! ... 1. ... 2.c7 3. ... این پوزیسیون را با نیمه سمت راست مقایسه کنید.

سیاه درمقابل پیاده ستون اسب پس از
1. ♖e6 ♜g8 2. ♖f7 ♜h6+ 3. ♖g6
g8

مساوی می کند.

هنگامی که پیاده رخ به عرض هفتم برسد، در صورتی که شاه سیاه تا حدودی دور باشد سفید به پیروزی می رسد. در نیمه چپ نمودار ۳۰۵، سیاه قادر به جلوگیری از نابودی اسب نیست.

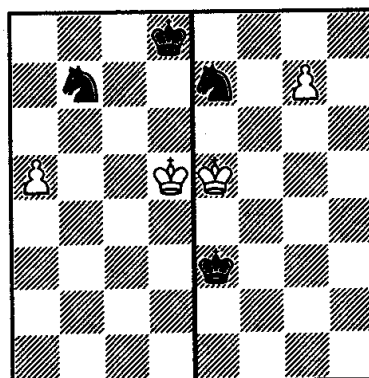


(۳۰۵)

اسب در مصاف با پیاده ها، به خصوص اگر از آنها دور باشد، معمولاً ضعیف جلوه می کند. لاقل سه حرکت طول می کشد تا اسب از عرض صفحه عبور کرده تا با یک پیاده منفرد مقابله کند. بنابراین با همین جنبه آغاز می کنیم.

اسب درمقابل پیاده (ها)

همان گونه که پیشتر گفته شد، اسب هنگام متوقف کردن پیاده ها نمی تواند با قدرت عمل کند و گهگاه درمقابل یک پیاده پیشرفته درمی ماند. اینها چند نمونه هستند که در آنها اسب درصدد است تا بی حمایت شاه، پیاده ای را متوقف کند:



(۳۰۴)

بدیهی است هنگامی که پیاده به حاشیه صفحه نزدیکتر باشد، همانند آخر بازی فیل، کار اسب دشوارتر می شود. دلیل یکی است: درمقابل پیاده رخ، امکانات

که اگر پیاده به عرض هفتم نرسیده باشد اسب با رسیدن به خانه‌های f1 یا g4 می‌تواند سد راه شود. از آنجا که حضور شاه سیاه اشغال خانه f1 را برای اسب غیرممکن می‌سازد پس سفید باید در جست و جوی راهی برای رسیدن به g4 باشد.

چگونه می‌توان چنین کرد؟ با ادامه زیر امتحان می‌کنیم:

1. ♖c3 h5 2. ♗d5+ ♔f3
(می‌دانیم که بهترین طرز قرار گرفتن شاه نسبت به اسب، تقابل قطری است که اسب در این حالت برای کیش دادن، به سه حرکت احتیاج دارد)

3. ♗c7 h4 4. ♗e6 ♔g4! 5. ♗c5 h3
6. ♗e4 h2 7. ♗f2+ ♔f3 8. ♗h1 ♔g2

و سیاه می‌برد. تنها راه سفید برای مساوی بدین گونه است:

1. ♗b4! h5

2. ♗c6

همان‌گونه که دیدیم سیاه پس از 2. ♗d5+ ♔f3 می‌برد. در صورت 2. ♗c2+ ♔e4 3. ♗e1 h4 4. ♗g2 h3

هم نتیجه یکسان است.

2. ... ♔e4

یا 3. ♗e5 2. ... h4 و اسب به g4 می‌رسد چون 3. ... ♔f4 4. ♗g6+ را می‌دهد.

3. ♗a5!!

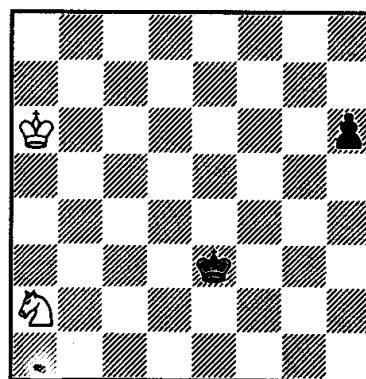
حرکت غریب اسب را فقط با اطلاع از حساس بودن خانه‌های f1 و g4 می‌توان درک کرد. استقرار اسب در c4 امکان دسترسی به هر دو خانه را فراهم می‌آورد. اسب را نمی‌توان یگراست به g4 برد، زیرا پس از 3. ♗d8 h4 4. ♗e6 ♔f5! 5. ♗d4+

سفید 1. ♔c6 2. ♗a8 3. ♗b7 و می‌برد. برای کسب مساوی، شاه سیاه باید آماده باشد تا به محض گرفته شدن اسب، خانه c8 یا c7 را اشغال کند.

اما اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، می‌توان با اسب و بی‌کمک شاه مساوی کرد. به عنوان مثال در نیمه راست نمودار ۳۰۵، سفید به پیروزی نمی‌رسد، زیرا پس از

1. ♔f5 2. ♗h7 3. ♗g6 4. ♗f8+ 5. ♗g7 6. ♗e6+ 7. ♗f7 8. ♗g5+ 9. ♗g6
سیاه ذخیره نجاتبخش 10. ♗f8+ 11. ♗h7 12. ♗e6! ... را دارد.

در عمل، معمولاً به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها اسب از پیاده دور است. در اینجا مشکل، محاسبه چگونگی متوقف کردن پیاده است. اگر پیاده تنها مدنظر باشد، اوضاع بالنسبه ساده است، اما اگر توسط شاه حمایت شود، موقعیت‌های بغایت پیچیده‌ای امکان بروز می‌یابد که به محاسبه دقیق نیازمند است. نمودار ۳۰۶ یک مثال خوب از این دست است.

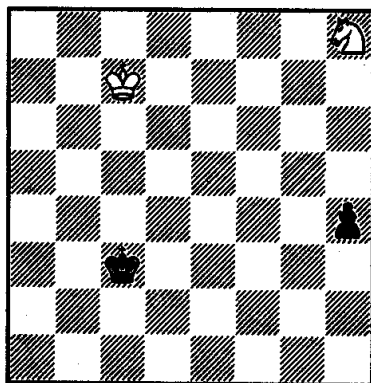


(۳۰۶)

ن. گریگوریف ۱۹۳۲

وظیفه سفید متوقف کردن پیاده است. در صفحه خالی، اسب مسیرهای مختلفی را می‌پیماید، اما در وضعیت حقیقی، راه توسط شاه سیاه که به خوبی جاگیری کرده سد شده است. در نمودار ۳۰۵ دیدیم

است. اگر شاه دشمن قدری دور باشد، اسب می‌تواند از نزدیک شدن آن جلوگیری کند و امکانات شگفت‌انگیزی برای دفاع برپا کند. نمودار ۳۰۷ نحوه عمل را نشان می‌دهد.



(۳۰۷)

ن. گریگوریف ۱۹۳۲

اسب سفید برای متوقف کردن پیاده باید با کیش دادن در e4 یا e2، یک تمپ بگیرد. راه حل زیر به ما نشان می‌دهد که سفید چه خانه‌ای را انتخاب می‌کند، و چرا:

1. ♖f7!

بدیهی است که سفید نمی‌تواند جلوی رسیدن پیاده به عرض هفتم را بگیرد، بنابراین باید حق رفتن به f2 یا g3 را برای خود محفوظ نگه دارد. اسب فقط از e4 می‌تواند به خانه‌های مزبور برود. به همین دلیل 1. ♖g6 غلط است. پس از

1. ... h3 2. ♖f4 h2 3. ♖e2+ ♔d2!
4. ♖g3 ♔e1

و 5. ♔f2 ... سیاه به راحتی می‌برد.

1. ... h3

2. ♖g5

2. ♖d6 درمقابل

2. ... ♔d3 3. ♖f5 ♔e2! 4. ♖g3+ ♔f2

که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

2. ... h2

♔f4 6. ♖c2 ♔g4

سیاه می‌برد.

3. ... h4

سیاه نمی‌تواند از رسیدن اسب به c4 جلوگیری کند. اگر 3. ... ♔d4(d3) 4. ♖c6(+) را دربی دارد و در صورت 4. ♖b3 3. ... ♔d5 اسب از طریق d2 به f1 می‌رسد.

4. ♖c4

سفید به خانه ایده‌آل می‌رسد و تهدید فوری 5. ♖d2+ و 6. ♖f1 مساوی را دارد. در صورت 4. ♖b3 سیاه با 4. ... ♔e3! می‌برد.

4. ... ♔f3!

با این حرکت سفید به بیشترین مشکل دچار می‌شود. در صورت 5. ♖d2+ 4. ... h3 و 6. ♖f1 همان‌گونه که قبلاً دیدیم مساوی می‌شود.

5. ♖e5+

هنوز باید دقیق بازی کرد. در صورت

5. ♖d2+ ♔e2! 6. ♖e4 h3 7. ♖g3+ ♔f2

سیاه می‌برد.

5. ... ♔g3

6. ♖c4 h3

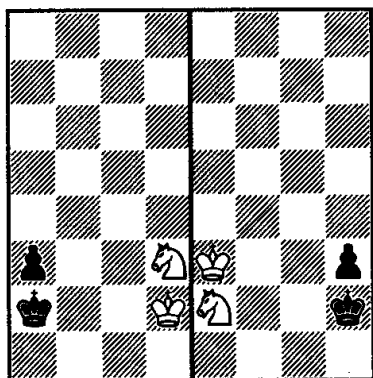
در صورت 6. ... ♔f2 سفید بار دیگر 7. ♖e5 می‌کند و 6. ... ♔f4 امکان 7. ♖d2 و 8. ♖f1 را می‌دهد.

7. ♖e3

و ما به پوزیسیون مساوی که در تحلیل مان از نمودار ۳۰۵ دیدیم می‌رسیم. یک آخر بازی زیبا.

یک نکته با ارزش دیگر در مورد مبارزه اسب درمقابل پیاده رخ وجود دارد. در نمودار ۳۰۵ دیدیم که اسب درمقابل پیاده عرض هفتم، به شرطی که شاه دارنده پیاده، نزدیک و شاه ما دور باشد بی‌قدرت

در کمال شگفتی، اسب همیشه در چنین پوزیسیون‌هایی مدافع محسوب نمی‌شود. هنگامی که شاه دشمن به طرز نامطلوبی در جلوی پیاده هم‌رنگش قرار بگیرد، چند پوزیسیون برنده تیپیک برای طرفی که اسب دارد ایجاد می‌شود. نمودار ۳۰۸ را ملاحظه کنید.



(۳۰۸)

در هر دو پوزیسیون، سفید حمله ماتی دارد. در سمت چپ او با

1. ♖c2! ♔a1 2. ♘c1 a2 3. ♘b3

مات می‌کند. در سمت راست، با شکل پیچیده‌تری از همان مات مواجه هستیم. 1. ♔f3! اما در صورت 1. ♔f2 ♔h1

1. ... ♔h1 2. ♔f2 ♔h2

2. ... h2 3. ♘g3 مات.

3. ♘c3 ♔h1 4. ♘e4 ♔h2! 5. ♘d2 ♔h1 6. ♘f1 h2 7. ♘g3

مات. البته، چنین پوزیسیون‌هایی نادر هستند ولی باید آنها را فراگرفت.

هنگامی که اسب با دو پیاده متصل رود و رو می‌شود همه چیز به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. وقتی پیاده‌ها به عرض ششم برسند، فقط در صورتی که اسب نزدیک به پیاده‌ها باشد و شاهش روبه‌روی آنها، بازی مساوی می‌شود. مثال بعدی بیانگر این موضوع است.

3. ♘e4+ ♔c2

شاه نمی‌تواند به پیاده نزدیک شود! اگر 3. ... ♔d3 4. ♘g3! ستون e عبور کند چون پیاده از بین می‌رود. در این صورت تنها مسیرهایش c2-d1-e1 یا d4-e5-f4 خواهد بود، اما این کار به شاه سفید فرصت نزدیک‌تر شدن را می‌دهد. اکنون می‌بینیم که چرا شاه سیاه به c2 می‌رود: گرفتن یک تمپ در گذار به e1.

سیاه می‌تواند 3. ... ♔d4 را هم به منظور نزدیک شدن از مسیر دیگر امتحان کند. اسب سفید در این حالت به f2 می‌رود تا باز هم از نزدیک شدن فوری شاه سیاه جلوگیری کند (شاه سفید می‌تواند مسیر d5-e6-f5 را سد کند). همچنین ادامه نومی‌دکننده 4. ... ♔c3 5. ♔d6 ♔d2 6. ♔e5 ♔e2 7. ♘h1 ♔f3 8. ♔d4 ♔g2 9. ♔e3 ♔xh1 10. ♔f2

به پات می‌انجامد.

واریاسیون‌های بالا نشان می‌دهند که اسب می‌تواند با موفقیت، تا نزدیک‌تر شدن شاه خودی، با شاه دشمن مقابله کند.

4. ♘g3!

بدیهی است که 4. ♘f2 امکان نزدیک شدن به شاه حریف با

4. ... ♔d2 5. ♔d6 ♔e2 6. ♘h1 ♔f3 را می‌دهد که به برد سیاه می‌انجامد.

4. ... ♔d1

5. ♔d6 ♔e1

6. ♔e5 ♔f2

7. ♔f4

شاه سفید موفق می‌شود تا از اسب حمایت کند. توجه داشته باشید که اگر شاه سفید در پوزیسیون اولیه یک خانه دورتر بود می‌باخت.

اگر

5.e7+ ♔e8 6.♔d6 ♘f5+

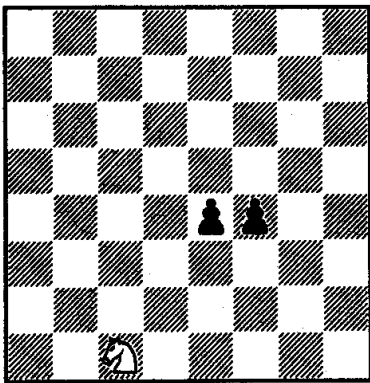
و 7. ...  xe7 مساوی می‌شود.

5. ...  x e6

6. ♔xe6 ♔e8

منساوی.

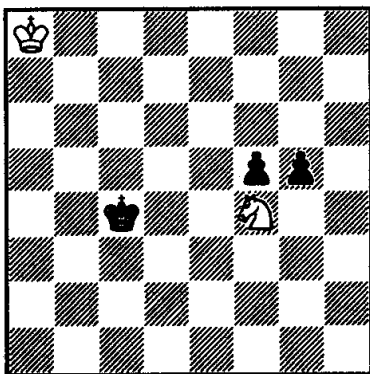
اگر پیاده‌ها زیاد پیش‌رفته نباشند، کار اسب آسانتر می‌شود. به عنوان مثال، معمولاً اسب در مقابل پیاده‌های عرض پنجم حتی بی‌کمک شاه می‌تواند به مقابله برخیزد.



(३१०)

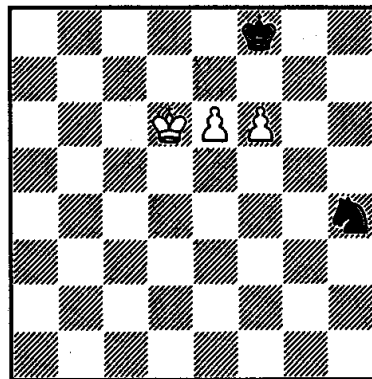
سفید با 1. b3! 2. d4 از 1. ... e3 یا 1. f3 2. d2 3. f1 پیاده‌ها را متوقف می‌کند.

در پوزیسیون زیر چخوور نشان می دهد که اسب گاهی می تواند کاری نزدیک به معجزه صورت دهد:



چخوور

پوزیسیون سفید نومیذکننده به نظر می‌رسد، ولی



(۳۰۹)

حرکت سیاہ

گرچه پیاده‌ها بسیار خطرناک به نظر می‌رسند، اما سیاه در صورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند مساوی کند. سفید در صورت حرکت بلافاصله با $d7$ می‌برد، اما سیاه در صورت حرکت هم پوزیسیون دشواری دارد. بازی چنین ادامه می‌یابد:

1. ... g6!

1. ... ♖f5+ 2. ♔d7 تنها حرکت ادامه‌های
و سپس 3.e7+

1. ... ♖e8 2.f7+! ♔f8 3.e7+ ♖xf7
4. ♔d7

به برد سفید می‌انجامند. سیاه پس از
 2.f7! 3... 1. هم می‌بازد چون در وضع اکراهی
 است، مثلاً 2... 3.e7 4.g7
 یا 4.d7 3.xf7 3.e7+ 2... 4.d4 3...
 می‌برد.

2. ♔d7

2.f7 ♖e7 مساوی می‌شود یا

2. ... ♖xe7 یا 2. ... ♔f7 یا 2.e7+ ♔e8
همگی مساوی می‌شوند.

2. ...  e5+

3. d8

یا اینکه 3. ♔c7 ♘g4

3. ...  c6+

4. ♔c7 ♞d4

5. ♔d7

1.g5 ♖d5! 2. ♔e4 ♗e7 3. ♔e5
 ♔h5! 4.f5 ♔xh4 5. ♔f6 (5.g6
 ♔g5 6.g7 ♗g8 یا 5.f6 ♗g6+
 6. ♔f5 ♔h5) 5. ... ♗d5+ 6. ♔g6
 ♗e7+

مساوی می‌کند.

1. ... ♔g7
 2.g5 ♗d5
 3.h5

تمام پیاده‌ها هم اینک در عرض پنجم قرار دارند
 و سفید به آسانی می‌برد.

3. ... ♗c3

در صورت

3. ... ♔f7 4.h6 ♗c3 5.h7 ♔g7 6.g6
 سفید می‌برد.

4. ♔f4 ♗e2+
 5. ♔e5 ♗g3
 6.f6+ ♔g8
 7.h6 ♗h5
 8.g6

و سفید می‌برد، مثلاً

8. ... ♗g3 9.h7+ ♔h8 10.f7
 و یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود.

در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید
 نمی‌تواند آن گونه که دوست دارد پیاده‌هایش را جلو
 ببرد:

1. ... ♗d5
 2.h5+

یا اینکه

2.f5+ ♔f6! 3. ♔e4 ♗c3+ 4. ♔e3
 (اگر 4. ♔d4 یا 4. ♔d3 ساده‌ترین ادامه
 4. ... ♗d1 با تهدید 5. ... ♗f2 است)

او با مانور حیرت‌انگیز اسب نجات می‌یابد.

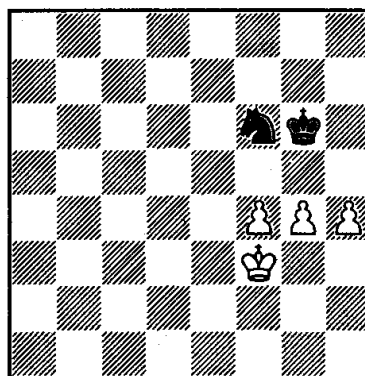
1. ♗e6! g4 2. ♗g7 f4

2. ...g3 3. ♗xf5 g2 4. ♗e3+
 4. ...f2 واکنون 3. ♗h5! f3 4. ♗f6 g3
 درمقابل 5. ♗xg4 f1=♔ 6. ♗e3+ می‌ماند.

5. ♗e4 g2 6. ♗d2+

و 7. ♗xf3 مساوی می‌شود. دفاعی ستودنی که به
 دلیل وضعیت نامناسب شاه سیاه امکان‌پذیر شد.

اسب درمقابل پیاده‌های منفرد معمولاً به
 دشواری دفاع می‌کند و به کمک شاه نیازمند است، به
 خصوص اگر پیاده‌ها از یکدیگر دور باشند. در اینجا
 مجال پرداختن به مثال‌هایی از این دست نیست، اما
 می‌توانیم به بررسی مورد اسب درمقابل سه پیاده
 متصل بپردازیم. اسب همان‌گونه که مثال بعدی مان
 نشان می‌دهد در صورتی که پیاده‌ها به عرض پنجم
 نرسیده باشند قادر به مساوی است.



(۳۱۲)

سفید در صورت حرکت می‌برد، زیرا می‌تواند
 پیاده‌هایش را به عرض پنجم برساند. سیاه در صورت
 حرکت با استفاده ماهرانه از اسبش مساوی می‌کند. هر
 دو امکان را بررسی می‌کنیم:

1.f5+

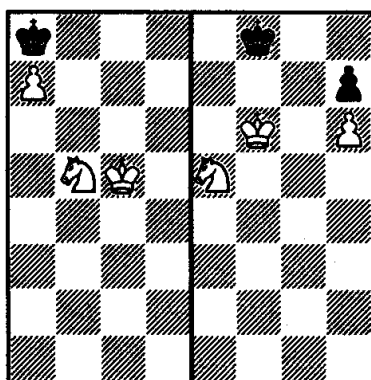
سفید نباید به سیاه اجازه بلوکه کردن پیاده‌ها را
 بدهد، مثلاً

8. ♖g7 ♜h6 9. ♖h7 ♜f5 10. g7
♜xg7 11. ♖xg7 ♖g4

یا

8. ♖f7 ♜h6+ 9. ♖g7 ♜g4 10. f5
♖g5

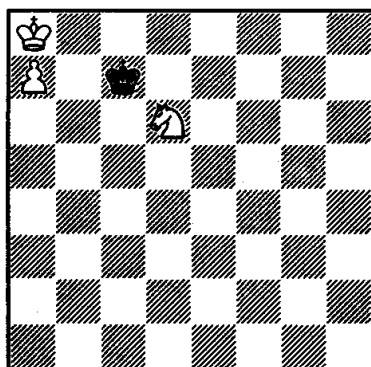
برای مشاهده مثال‌های بیشتر از آخر بازی اسب
درمقابل پیاده، خواننده می‌تواند به کتابهای
تخصصی‌تر مراجعه کند. به بررسی چند پوزیسیون
نادر می‌پردازیم که در آنها سفید با یک اسب بیشتر
نمی‌تواند به پیروزی برسد:



(۳۱۳)

در نیمهٔ چپ نمودار، سفید یک اسب و یک پیاده
بیشتر دارد، اما به پیروزی نمی‌رسد. اگر اسب حرکت
کند، پیاده ازبین می‌رود و اگر شاه سفید از پیاده
مراقبت کند، بازی پات است.

هنگام تحلیل نمودار ۲۷۵، به پوزیسیون
برخورديم که اسب و یک پیاده قادر به برد از یک شاه
دریاند نبودند. بار دیگر پوزیسیون را می‌بینیم:



(۳۱۴)

4. ... ♖e5 5. h5 ♜e4 6. h6 ♜g5

و وضع سفید بهبود نمی‌یابد.

2. ... ♖h6!

شاه باید پیشرفته‌ترین پیاده را بلوکه کند. به
عنوان مثال، 2. ... ♖f6 درمقابل
3. h6 ♖g6 4. g5 ♜e7 5. ♖g4 ♜f5
6. h7!

به شکست می‌انجامد.

3. ♖e4

اگر 3. ♖g3 ♜e3 4. ♖h4 ♜g2+ یا
درهمین ادامه 4. ♖h3 ♜d5 به مساوی می‌رسد.

3. ... ♜c3+

این ادامه از ادامهٔ ساده‌تر
3. ... ♜f6+ 4. ♖f5 ♜d5 آموزنده‌تر است
که البته سفید در این حالت هم کاری نمی‌تواند
صورت دهد. مثلاً 5. ♖e5 ♜e3

4. ♖e5

راه بهتری وجود ندارد. در صورت 4. ♖f5 سیاه با
♜d5 به ادامهٔ مذکور در آخرین تفسیر می‌رسد.
در صورت 4. ♖d4(d3) ♜d1 و تهدید
5. ... ♜f2 است.

4. ... ♜d1

5. ♖f6

یا اینکه

5. g5+ ♖xh5 6. f5 ♖xg5 7. f6 ♖g6
8. ♖e6 ♜e3 9. f7 ♖g7 10. ♖e7
♜f5+

مساوی می‌شود.

5. ... ♜e3

6. g5+ ♖xh5

7. g6

یا اینکه با 7. f5 ♜g4+ پیادهٔ g ازبین می‌رود.

7. ... ♜g4+

و سیاه مساوی می‌کند، مثلاً

درمقابل تهدید b3 ♔ ... 1. اسب باید دور شود. فقط

1. ♖b2! ♔b3 2. a4

می برد درحالیکه هم

1. ♖b6? ♔b3 2. a4 ♔b4 3. ♔d2 ♔a5

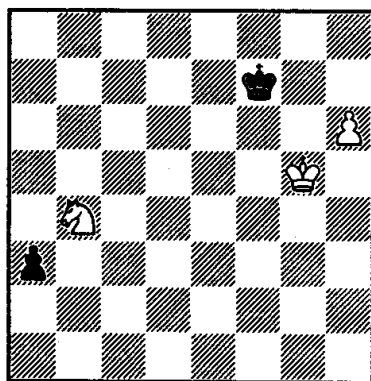
و هم

1. ♖c5? ♔c3 2. ♔e2 ♔c4 3. ♖d3 ♔b3

به مساوی می رسند.

اسب و پیاده درمقابل پیاده

این گونه برتری قوا معمولاً به مفهوم برد راحت دارنده اسب و پیاده است. با این وجود در چند پوزیسیون امکان دفاع موفقیت آمیز وجود دارد. چند تایی را که جالبترند بررسی می کنیم.



ن. گریگوریف ۱۹۳۳

(۳۱۶)

همانند این پوزیسیون در آخر بازی اسب، زیاد دیده می شود. مشکل سفید آن است که به رغم اسب اضافی، پیاده ستون رخاش بی حمایت اسب قادر به وزیر شدن نیست و این اسب هم ظاهراً مجبور به استقرار در پایین جناح وزیر است. پیاده سفید با عزیمت شاه سفید به جناح وزیر ازدست می رود. بنابراین تنها شانس برد در نگهداشتن شاه سیاه در وضع پاتی و سپس آوردن اسب برای مات کردن آن

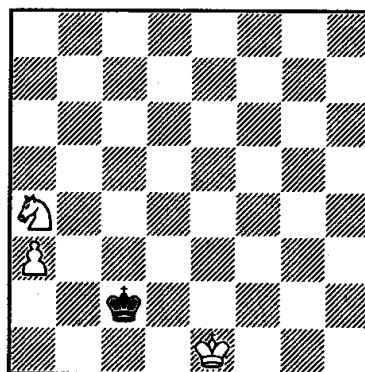
سفید در صورت انجام حرکت، نمی تواند شاه سیاه را از c7 و c8 دور کند. اما سیاه در صورت حرکت، دروضع اکراهی است و می بازد. طبق قاعده در چنین پوزیسیون هایی سیاه باید شاهش را در خانه همرنگ با خانه اشغالی اسب حریف قرار دهد. از آنجا که اسب نمی تواند تمپ بگیرد راهی برای واگذاری نوبت حرکت به سیاه نمی ماند.

در سمت راست نمودار ۳۱۳، به غیر معمولی ترین پوزیسیون مساوی برمی خوریم. شاه سیاه را نمی توان از گوشه دور کرد. پس از ♖g8 ♔f7 1. حرکت ♔e7 2. پات می کند. البته، اگر پوزیسیون را از کنار صفحه حرکت دهیم سفید به آسانی می برد. به عنوان مثال، با یک خانه تغییر مکان به چپ، سفید با

1. ♖c7+ ♔f8 2. ♔d7 ♔g8 3. ♔e7 ♔h8 4. ♖d5 ♔g8 5. ♔e8 ♔h8 6. ♖f6! gf 7. ♔f7

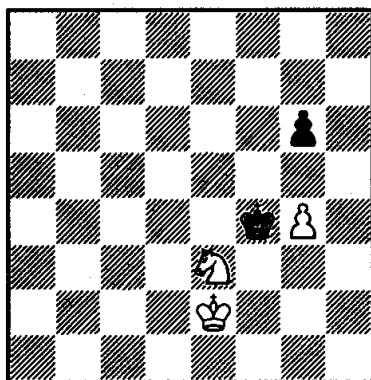
می برد.

در پایان، باید به این نکته سودمند اشاره کرد که در آخر بازی اسب و پیاده درمقابل شاه، هنگامی که شاه حامی دور است، بهترین طریق حفاظت از پیاده توسط اسب، از پشت است. زیرا در این حالت شاه دشمن هرگز نمی تواند اسب را بگیرد چون پیاده وزیر می شود. به عنوان مثال این پوزیسیون را ملاحظه کنید:



(۳۱۵)

نمی‌تواند مهره‌هایش را خلاص کند.



بلک‌بورن - زوکر تورت ۱۸۸۱

(۳۱۷)
حرکت سیاه

این پوزیسیون در یک بازی از رویارویی بلک‌بورن و زوکر تورت در سال ۱۸۸۱ به وقوع پیوست. شاه سیاه که به طرز فعالی مستقر شده می‌تواند با تداوم حمله‌اش به پیاده، پوزیسیون را حفظ کند. از آنجا که سفید نه می‌تواند پیاده را پیش براند و نه می‌تواند اسب را حرکت دهد، تنها شانس خود را در حمله به پیاده سیاه با شاهش می‌بیند. اما با دفاع صحیح، این کار خنثی می‌شود، بدین‌گونه:

1. ... ♖g3!

سیاه باید شاه سفید را از رفتن به f2 بازدارد و

نباید پیاده خودش را پیش براند، مثلاً

1. ... g5 2. ♖d3 ♕f3 3. ♖d4 ♕f4
4. ♖d5! ♕xe3 5. ♖e5

می‌برد. یا اگر 1. ... ♖e4 2. ♖g2 3. ♖f2 و 2. ♖g2
به راحتی به برد می‌رسد. در همین پوزیسیون اگر
نوبت حرکت با سفید باشد، 1. ♖f2! بازی می‌کند که

عملاً 5. ♖e5 1. ... را اجباری می‌کند

(2. ♖g2 1. ... ♖e4) که ادامه

3. ♖d3 2. ♖e2 3. ♖d3 همانند بالا به برد

می‌رسد.

2. ♖d1 ♕f3!

سیاه هر زمان که شاهش به ستون f می‌رود باید

تقابل بگیرد. به عنوان مثال هم 2. ... ♖f2 و هم

است. همان‌گونه که راه حل زیر نشان می‌دهد،
زمان‌بندی امری اساسی است:

1. ♖a2!

سفید به منظور برد باید به پوزیسیون برسد که
شاه سیاه در g8، شاه خودی در g6 و اسب در b4
باشد. در این حالت می‌تواند پس از

2. ♖c6 1. h7+ ♕h8 با دو حرکت مات
کند. از طرف دیگر سیاه نیز باید همین پوزیسیون را
ایجاد کند ولی با دادن نوبت حرکت به خود. او هنگامی
که با 1. ... ♕h8 ... بتواند پیشروی پیاده h را کنترل
کند می‌تواند حرکت جلو بیفتد. به عنوان مثال در
پوزیسیون نمودار، تهدید سیاه 1. ... ♕g8!
مساوی است، مثلاً 2. ♕h8 ♖g6 و اسب سفید
در این حالت برای برد باید در a2 باشد. از این رو به
دلیل حرکت متن، که تدارک 3. ♖b4 را در شاخه
فوق می‌بیند، سفید به برد می‌رسد.

1. ... ♕f8

2. ♕f6!

البته 2. ♕g6 ♕g8 خوب نیست زیرا اکنون

در صورت

3. ♖b4 ♕h8 4. ♖c6 a2 5. ♖e5
a1=♕ 6. ♖f7+ ♕g8 7. h7+ ♕f8

وزیر سیاه خانه وزارت پیاده h را کنترل می‌کند.

2. ... ♕g8

3. ♖g6 ♕h8

4. ♖b4 ♕g8

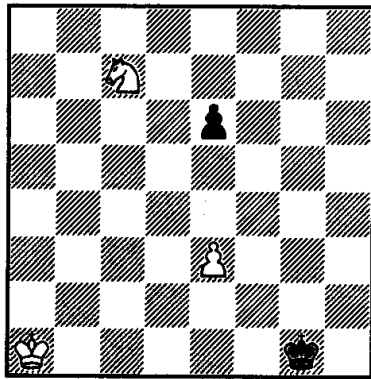
5. h7+ ♕h8

6. ♖c6

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

گهگاه به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها
شاه دشمن هم‌زمان به پیاده و اسب حمله‌ور می‌شود و
سفید همان‌گونه که مثال بعدی مان نشان می‌دهد

مساوی می‌کند. یا 2.g4 h3 1.♗e3 h4! البته اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به راحتی می‌برد. اکنون پس از دیدن این دو پوزیسیون آماده‌ایم که به بررسی زیبای بعدی مان بپردازیم.



(۳۱۹)

ل. پروکز ۱۹۴۶

سفید می‌تواند پیاده منفرد سیاه را بگیرد، اما تهدید 1. ... ♔f2 برای پیاده خودش وجود دارد. از آنجا که شاه سفید نمی‌تواند به موقع از پیاده محافظت کند، با ادامه جالب زیر این کار به عهده اسب گذاشته می‌شود:

1.e4!

پس از 1.♗x6 ♔f2 2.e4 ♔e3 سیاه مساوی می‌کند، مثلاً 3.e5 ♔e4 یا 3.♗g5 ♔f4

یا

3.♗c5 ♔d4

اکنون شاه سیاه باید به تعقیب پیاده بپردازد، زیرا 1. ... e5 درمقابل

2.♗d5 ♔f2 3.♔b2 ♔f3 4.♗f6 ناکام می‌ماند.

1. ... ♔f2

2.♗d5!

اگر به راه حل نمودار ۳۱۷ برگردیم معنی این حرکت عالی روشن می‌شود. در صورت

2. ... ♔f4 به سفید امکان می‌دهد که تقابل بگیرد. 3. ♔d2 ♔f3 4. ♔d3 ♔f4 5. ♔d4 ♔f3 6. ♔e5! ♔xe3 7. ♔f6 ♔f4 8.g5

می‌برد.

3. ♔d2 ♔f2

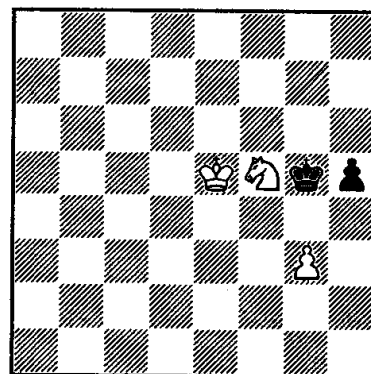
تقابل قطری هم کارا بود، مثلاً پس از 3. ... ♔f4 4. ♔e2 ♔g3! باز می‌گردیم. پس از حرکت متن، سیاه از 4.♗f5 ♔f3 5.♗h6 و 5. ... ♔g5 هراسی ندارد.

4. ♔d3 ♔f3

5. ♔d4 ♔f4!

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند. پس از 6. ♔d5 ♔xe3 7. ♔e5 ♔f3 8. ♔f6 به ناگزیر مساوی می‌کند، زیرا 8.g5 درمقابل 9. ♔f6 ♔h5 8. ... ♔g4 به شکست می‌انجامد.

این حالت از آن جهت قابل توجه است که اغلب در بازی عملی روی می‌نماید و به نجات وضعیت‌های به‌ظاهر نومیدکننده می‌انجامد. به عنوان مثال به این پوزیسیون توجه کنید:

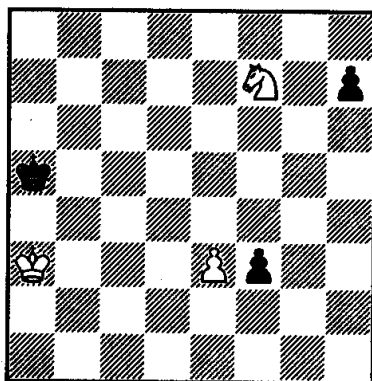


(۳۱۸)

سفید در صورت حرکت نمی‌تواند ببرد، مثلاً

1. ♔e6 ♔g6! 2. ♔e5 ♔g5 3. ♔e4 ♔g4

اگر مدافع بیش از یک پیاده داشته باشد، وضعیت‌های بسیار پیچیده‌ای پدید می‌آید که امکان طبقه‌بندی آنها ناممکن است. معمولاً مهره اضافی تضمین‌کننده برد است، اما همان‌گونه که پوزیسیون جالب بعدی نشان می‌دهد این کار به آسانی ممکن نیست:



(۳۲۰)

ل. کوبل

به سختی می‌توان برد سفید را باور کرد زیرا به نظر می‌رسد که طرز استقرار اسب و شاهش برای متوقف کردن پیاده f سیاه خوب نباشد. اما شاه سیاه هم مقرر مناسبی ندارد و سفید به شیوه آموزنده زیر از همین عامل برای برد استفاده می‌کند.

1. ♖d6!

بدیهی است که اگر اسب بخواهد پیاده را متوقف کند باید در c4 کیش بدهد، اما انتخاب مسیر درست، مهم است. به عنوان مثال در صورت 1. ♖e5 پس از

1. ... ♙b5! 2. ♖g4 (یا اینکه) 2. ♖xh3 3. ♙c4 ♖c3 4. ♙a4 ♖d2 5. e4 ♙e3 (مساوی می‌کند) 2. ... ♙c4 3. e4 h5 4. ♙b2 h4 5. ♙c2 (5. e5 ♙d5) 5. ... h3 6. ♙d2 h2 7. ♖xh2 ♙d4

با از بین رفتن آخرین پیاده، بازی مساوی می‌شود. با حرکت متن جلوی ♙b5 گرفته می‌شود و تهدید برد فوری با ♖e4 و سپس ♙b3 وجود دارد.

1. ... ♙f2

2. ♖b5 ♙e3 3. ♖c3 ♙d3! 4. ♙b2 ♙d2 5. ♙b3 ♙d3 6. ♙b4 ♙d4
تقابل می‌گیرد و به وضعیتی مساوی، شبیه آنچه پیشتر دیده‌ایم می‌رسیم. حرکت متن از خانه مهم e3 پشتیبانی می‌کند، و مانع رسیدن سریع شاه سیاه به جناح وزیر می‌شود.

2. ... ♙f3

یا اینکه

2. ... ♙e2 3. ♖f6 ♙d3 4. e5 ♙d4 5. ♖d7

3. ♖c3 ♙e3

4. ♙a2!

همان‌گونه که در تحلیل‌مان از نمودار ۳۱۷ دیدیم، سفید برای بردن بازی باید تقابل بگیرد. از شاه سفید خانه‌های b2 و b3 را زیر نظر دارد که متناسب با خانه‌های d2(d4) و d3 سیاه هستند. بدیهی است که سیاه پس از هر دو ادامه ♙d2! ♙b2 4. ♙d3! ♙b1 مساوی می‌کند.

4. ... ♙d4

5. ♙b2! ♙d3

اگر 5. ... ♙e3 6. ♙c2 یا 5. ... ♙c4 6. ♙c2 ♙d4 7. ♙d2 e5 (7. ... ♙c4 8. ♖e2) 8. ♙c2 ♙e3 9. ♙b3 ♙d3 10. ♙b4 ♙d4 11. ♙b5! ♙xc3 12. ♙c5

می‌برد.

6. ♙b3 ♙d4

7. ♙b4 ♙d3

8. ♙c5 ♙xc3

9. e5

10. ♙d6

می‌برد.

11.e6 h3

12.e7 h2

13.e8=♔ h1=♔

بازی دقیق سفید، به آخر بازی برنده وزیر منتهی شده است.

14.♔g6+ ♔h3

ادامه

14. ... ♔f1 15.♔f5+ ♔g2

16.♔g4+

به شاخه اصلی مبدل می شود و

14. ... ♔h2 15.♔f2

منجر به مات می شود.

15.♔h5+ ♔g2

16.♔g4+ ♔h2

یا اینکه

16. ... ♔f1 17.♔e2+ ♔g1 18.♔f2

مات.

17.♔f2

می برد.

یک آخر بازی عالی!

پوزیسیون های مشابه زیادی وجود دارند اما احساس می کنیم که هم اینک خواننده با ایده های زیادی از طرز رویارویی اسب درمقابل پیاده در آخر بازی آشنا شده است. اکنون به پوزیسیون هایی می رسیم که هر یک از طرفین یک اسب دارند.

اسب و پیاده (ها) درمقابل اسب

با اسب و یک پیاده درمقابل اسب آغاز می کنیم. معمولاً این آخر بازی، مساوی است زیرا اسب می تواند هم درمقابل پیاده قربانی شود، هم اینکه آن را بلوکه کند. اما اگر پیاده پیشرفته باشد و توسط شاه حمایت شود، چشم اندازهای برد خوبی

2.♘c4+ ♔b5

3.♘d2 f1=♔!

سیاه با ایجاد باریکه ای برای شاهش دست به بازی متقابل می زند. اگر بخواهد به حفظ قوا پردازد هر دو پیاده سرانجام از بین می روند، مثلاً

3. ... h5 4.♔b3 h4 5.♔c3 h3 6.♘f1

4.♘x f1 ♔c4

5.♔b2 ♔d3

6.♔c1 ♔e2!

تنها شانس در صورت

6. ... h5 7.♔d1 h4 8.♔e1 h3

9.♔f2

سفید به راحتی می برد.

7.e4 ♔xf1

بازی سیاه موفقیت آمیز به نظر می رسد، زیرا اگر سفید پیاده اش را وزیر کند سیاه با رساندن پیاده خود به h2 به یک مساوی کتابی می رسد. اما هنوز سفید کارش را به اتمام نرسانده است.

8.♔d2! h5

یا اینکه

8. ... ♔f2 9.e5 h5 10.e6 h4 11.e7 h3

12.e8=♔ h2 13.♔e2+ ♔g1

14.♔e3 h1=♔ 15.♔f2 مات

9.♔e3 ♔g2

سیاه پس از 9. ... h4 10.♔f3 پیاده اش را از دست می دهد، و اگر

9. ... ♔g1 10.♔f3!

(ادامه)

10.♔f4? ♔g2 11.♔g5 ♔g3!

که مساوی می شود خوب نیست)

10. ... ♔h2 11.e5

سفید می برد.

10.e5 h4

(4. ... ♖e6 5. ♜b6 ♙d6 6. ♜c8+ ♙c7 7. ♜a7 ♜b8 8. ♜b5+) 5. ♜b6 ♙c7 6. ♜d5+

و 7. ♜b4 می برد.

3. ... ♜c6

4. ♙c7

راه حل طراح اندکی کندتر است، بدین گونه:

4. ♜d7 ♙d6 5. ♜e5! ♜b8 6. ♙a7 ♙c7 7. ♜c4 ♜c6+

(یا اینکه

(7. ... ♜d7 8. ♜b6 ♜b8 9. ♜d5+

8. ♙a8 ♜b8 9. ♜b6 ♜a6

(9. ... ♜c6 10. ♜d5+ و 11. ♜b4

می برد)

10. ♜d5+

و در ادامه 11. ♙a7 یا 11. ♜b4 می برد.

4. ... ♜b4

یا اینکه

4. ... ♙c5 5. ♜e6+ ♙d5 (5. ... ♙b5

6. ♜d4+) 6. ♜d8 ♜b4 7. ♙b6

می برد.

5. ♜d7 ♜c6

پس از حرکت شاه یا 5. ... ♜a6+ سفید با

6. ♙b6 می برد.

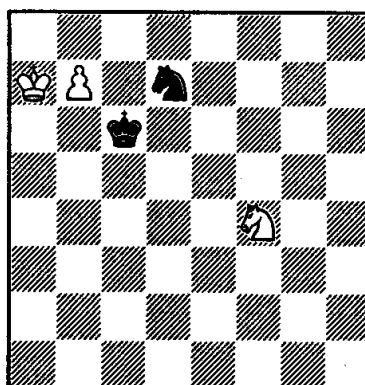
6. ♜e5! ♜b4

7. ♙b6

می برد.

اگر شاه سیاه روبه روی پیاده باشد، مشکل کمتر می شود. در این حالت حتی اگر شاه و اسب سفید به طرز مطلوبی قرار گرفته باشند هم می توان به نجات بازی امیدوار بود. نمودار ۳۲۲ یک مثال از این دست است.

برای طرف قویتر وجود دارد. مثال بعدی را ببینیم.



(۳۲۱)

ج. کلینگ ۱۸۶۷

این بررسی بیش از یکصد سال قدمت دارد اما ارزش آموزشی خود را حفظ کرده است. سفید بدین گونه می برد:

1. ♜g6

کنترل اسب سیاه بر خانه تبدیل باید برداشته

شود. اکنون تهدید سفید 2. ♜e5+ یا 2. ♜f8

است که به برد فوری می رسد. همچنین

2. ♜f8 1. ♜e6 ♙d5! تبدیل به همین

شاخه می شود.

1. ... ♙d5!

سیاه آماده پاسخگویی به 2. ♜f8 با

2. ... ♜e5 است، بنابراین شاهش نباید به c7 یا

b5 برود که در آنجا توسط وزیر جدید کیش خواهد

بود.

همچنین ادامه

1. ... ♙c5 2. ♜f8 ♜e5 3. ♙a8 ♜c6

4. ♜e6+

و 5. ♜d8 رضایتبخش نیست.

2. ♜f8 ♜e5

3. ♙b6

ادامه 4. ♜d7 3. ♙a8 ♜c6 با طرح

4. ... ♙d6 حتی ساده تر است،

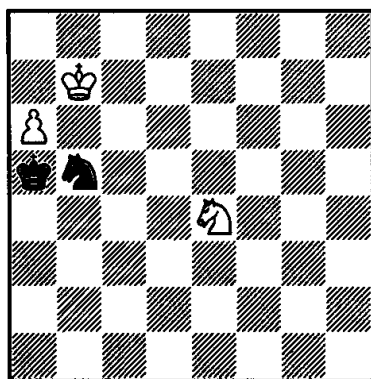
3. ♖b8+!

نکته اینجاست که

3. ... ♔c8 4. ♔e6 ♜b4 5. d7+ ♔c7
(5. ... ♔d8 6. ♔d6) 6. ♜a6+! ♜xa6
7. ♔e7

و تمام!

همانند فیل، اسب هم درمقابل پیاده ستون رخ با بیشترین مشکل روبه روست، چون فقط از یک طرف می تواند به آن حمله کند. در این حالت، همان گونه که در بررسی جالب رتی توضیح داده شده، اگر سفید از جلو با شاه از پیاده دفاع کند، شانس های خوبی برای برد دارد.



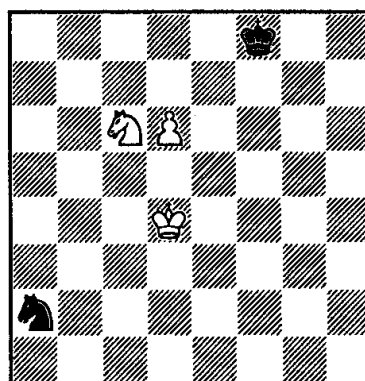
ر.رتی ۱۹۲۹

البته، اگر شاه سیاه از پیاده دورتر بود یا نوبت حرکت با سیاه بود، سفید به آسانی می برد، مثلاً،
1. ... ♔b4 2. ♔b6 ♔c4 3. ♜c3!
♜d6 4. ♔c7 ♔c5 5. a7
اکنون مسئله این است که چگونه حرکت را به سیاه واگذار کنیم. مشخصاً هیچ حرکت انتظاری دیده نمی شود، بنابراین مانور آموزنده زیر، هم تحمیل شده و هم تحمیل کننده است:

1. ♜c5!

تنها حرکت، زیرا باید از پیاده سفید در برابر تهدید 1. ... ♜d6+ و 2. ... ♜c8+ که به تساوی می رسد دفاع کرد.

1. ... ♔b4



ی. آورباخ ۱۹۵۶

(۳۲۲)
حرکت سیاه

به رغم آنکه اسب سیاه، در جای بدی مستقر شده و شاه و اسب سفید می توانند از پیاده حمایت کنند، سیاه به مساوی دست می یابد.

1. ... ♔e8

2. ♔d5 ♔d7

البته 3. ♔e6 ♜c3+ 2. که به برد فوری سفید می رسد خوب نیست.

راه حل اولیه، اکنون دانسته باید نادیده گرفته شود، ببینیم: 3. ♜e5+ ♔c8 تنها دفاع. سایر حرکتهای پس از 4. ♔e6 به شکست می انجامند، درحالی که اکنون سفید نمی تواند 4. ♔c6 را به دلیل 4. ... ♜b4+ انجام دهد. 4. ... ♜d3 این حرکت شانس های بیشتری از

4. ♔e6 ♜b4 5. d7+ ♔c7 6. ♔e7 ♜d5+

ارائه می کند، یا در همین ادامه 6. ♜f7 ♜c6 به تساوی می انجامد. 4. ... ♜c3+! در صورت

4. ... ♔d7? 5. ♜c5+ ♔c8! 6. d7+ ♔c7 7. ♔e6 ♜b4 (7. ... ♜c3 8. ♜b7) 8. ♜a6+! ♜xa6 9. ♔e7

سفید می برد.

5. ♔c6 ♜e4 6. d7+ ♔d8 7. ♜e5 ♜g5

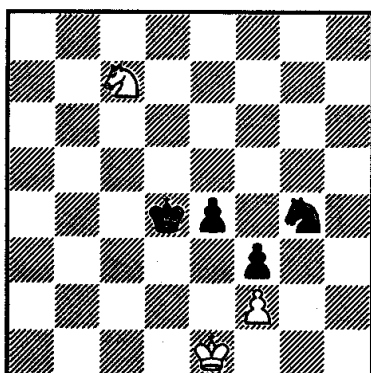
با یک تساوی روشن.

9. ♖b7! ♜b5

10. ♜e4!

و ما در پایان این بررسی زیبا به پوزیسیون اول که در آن نوبت حرکت با سیاه است رسیده ایم. پیشتر، طریقه برد نشان داده شد.

آخر بازی اسب و پیاده درمقابل اسب و پیاده معمولاً مساوی است. برد فقط زمانی میسر است که یکی از طرفین، برتری مشخصی از قبیل یک پیاده رونده توقف ناپذیر، آرایش بهتر سوار، شانس های دام گذاری، یا بی حرکت کردن سوار حریف را داشته باشد. به جای پرداختن به چنین موقعیت های غیر معمولی، به بررسی پوزیسیونی می پردازیم که در آن سفید یک اسب و پیاده درمقابل اسب و دو پیاده داشته باشد. قانونمند کردن چنین پوزیسیون هایی دشوار است زیرا همه چیز به نحوه استقرار مهره ها بستگی پیدا می کند. اگر طرف نیرومندتر یک پیاده رونده داشته باشد که توسط سوارهای واقع در یک جناح حمایت شود و همزمان سایر پیاده ها در جناح دیگر باشند، همانند مورد دو پیاده رونده متصل، چشم اندازهای خوبی برای برد پیدا می کند. اما اگر تمام پیاده ها و سوارها در یک جناح باشند، طرف ضعیفتر شانس مساوی دارد، به رغم اینکه در آخر بازی اسب نسبت به سایر آخر بازی سوارها، طرف نیرومند فرصت بیشتری برای بهره گیری از برتری خود دارد.



گلدنوف - کان ۱۹۴۶

(۳۲۴)
حرکت سیاه

پس از 1. ♜d6+ ... سفید با حرکت مثلی شاهش به پوزیسیون اولیه می رسد درحالی که نوبت حرکت به سیاه واگذار شده است:

2. ♖c7 ♜b5+ 3. ♖c6 ♜a7+

4. ♖b7 ♜b5 5. ♜e4!

2. ♖b6 ♜d6

3. ♜e4!

اسب سیاه از خانه کلیدی اش رانده می شود. اگر اسب گرفته شود 4.a7 به برد می رسد.

3. ... ♜c8+

4. ♖c7!

همنوز باید مراقب بود. در صورت 4. ♖b7 ♖b5 سفید به وضع اکراهی می افتد و بازی مساوی می شود. مثلاً 5. ♜c3+ یا اینکه

والخ، 5. ♜f6 ♜d6+ 6. ♖a7 ♜c8+

پس از حرکت متن، 4. ♜a7 به باخت می انجامد

5. ♖b7 ♜b5 6. ♖b6 ♖c4 7. ♜c3!

بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

4. ... ♖b5

سیاه پس از

4. ... ♖a5 5. ♜c5 ♜a7 (5. ... ♜b6

می برد 6.a7)

6. ♖b7 ♜b5 7. ♜e4!

سریعتر می بازد.

5. ♖b7 ♖a5

6. ♜c5 ♜d6+

7. ♖c7 ♜b5+

8. ♖c6 ♜a7+

یا اینکه

8. ... ♖b4 9. ♜e4 ♜a7+ (9. ... ♖a5

10. ♖b7) 10. ♖b7 ♜b5 11. ♖b6

می برد.

این حرکت به کلی از چشم سفید دور ماند.

6. ♖e2 ♙f4

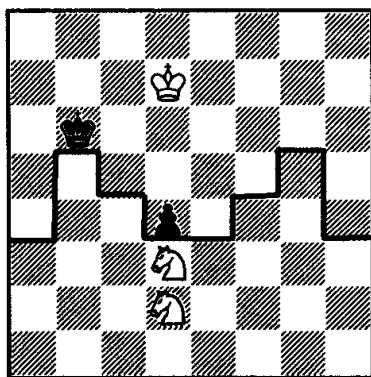
0-1

در صورت $(e6+) ♞d5+$ 7. سیاه با $♞g3 ...$ 7. سفید را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، مثلاً:

$♞f3 ♞f1 ♞g3 ♞d5+$ 7. و در ادامه مات می‌شود.

قبل از پرداختن به دیگر مثال‌های عملی آخر بازی اسب، باید به بررسی یک آخر بازی پرداخت که ارزش عملی چندانی ندارد ولی لازم است خواننده از آن اطلاع داشته باشد: دو اسب در مقابل یک پیاده. به خوبی می‌دانیم که مات با دو اسب به دلیل خطر پات، امکان‌پذیر نیست. ولی چون که با بودن پیاده این خطر از بین می‌رود، در پوزیسیون‌های معین، برد ممکن می‌شود.

تحقیقات زیادی روی این آخر بازی خصوصاً توسط طراح بررسی‌ها ترویتسکی انجام گرفته، ولی در اینجا قصد نداریم عمیقاً وارد این قضیه شویم. برای تشریح قواعد اصلی یک نمودار ارائه می‌شود.



(۳۲۵)
حرکت سیاه

بدیهی است که پیاده سیاه باید تا آخرین فرصت ممکن توسط یک اسب بلوکه شود، وگرنه به سادگی جلو رانده و قربانی می‌شود تا دو اسب نتوانند مات کنند. ما با این سؤال مهم روبه‌رو هستیم که پیاده در

در این پوزیسیون، تمام پیاده‌ها در یک جناحند و شاه سفید به طرز مناسبی در برابر آنها قرار دارد. تنها مشکل سفید اسب اوست که در جای خوبی قرار نگرفته، ولی این امر برای پیروزی سیاه کافی نیست.

1. ...e3

سیاه قبل از آنکه اسب سفید به معرکه برگردد به آخرین تلاش خود دست می‌زند و مسائل ترفندآمیزی برای سفید ایجاد می‌کند.

2. fe+

همچنین ادامه

$♞e6+ ♞e5$ (2. ... $♞d5$ 3. $♞f4+$ 4. fe) 3. $♞g5$ $ef+$ 4. $♞f1 ♞f4$ 5. $♞xf3!$ $♞g3$ 6. $♞e2$

امکان‌پذیر است و نمی‌توان دورنمایی برای سیاه دید.

2. ... ♞e4!

حرکتی زیبا. $♞xe3 ...$ 2. امکان $♞d5+$ 3. را می‌دهد، در حالی که اکنون سفید در وضع اکراهی قرار دارد.

3. ♞f1! ♞xe3+

4. ♞f2 ♞d1+

یا اینکه $♞g3!$ 5. $♞g4+$... 4. مساوی می‌شود.

5. ♞e1?

این اشتباه به قیمت ازدست رفتن بازی برای سفید تمام می‌شود. او می‌توانست با

$♞g3!$ $f2$ (5. ... $♞e3$ 6. $♞d5+$ $♞e2$ 7. $♞f4+$) 6. $♞g2 ♞e3$ 7. $♞d5+$ $♞e2$ 8. $♞f4+$

مساوی کند. حتی $♞g2$ 6. $♞f1$ $f2$ 5. یا در همین شاخه با

$♞f4$ 6. $♞d5+$ $♞g3$ 7. $♞e1!$

پوزیسیون حفظ می‌شد.

5. ...f2+!

♔a1 9. ♔c2 ♔a2 10. ♛b4+ ♔a1
11. ♛a3 d3+ 12. ♔b3 d2
13. ♛bc2 مات

2. ♔c7 ♔a6

3. ♔c6 ♔a5!

پس از

3. ... ♔a7 4. ♛c4 ♔b8 (4. ... ♔a6
5. ♛c5+ و 6. ♔c7) 5. ♛d6 ♔a7!
6. ♛c5! ♔b8 (6. ... d3 7. ♔c7)
7. ♔b6 d3 8. ♛d7+

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

4. ♔c5

پس از ♔b5 ♔b7 4. سفید به وضع اکراهی
می‌افتد، بنابراین به اسب d2 نیاز پیدا می‌شود. اما
♛c4+ 4. فوری به دلیل ♔a4 ... 4. با تهدید
رفتن به b3 خوب نیست. به عنوان یک قاعده کلی،
اسب بلوکه کننده را باید از شاه حریف دور نگه داشت و
همزمان شاه و اسب دیگر، باید شاه حریف را به
حاشیه صفحه بکشانند.

4. ... ♔a6

اگر ♔b6 5. ♔a4 ... 4. همان گونه که در

واریاسیون ۴ پیشگفته دیدیم، به برد می‌رسد.

5. ♛c4 ♔b7

6. ♔d6 ♔c8

7. ♛a5 ♔d8

شاه سیاه نباید در کنج چپ محبوس شود بنابراین

به جناح شاه می‌رود. این حرکت اجباری است زیرا

♔b8 ... 7. به شکست می‌انجامد، پس از

8. ♔c6! ♔a7 (8. ... ♔c8 9. ♛b7
♔b8 10. ♛d6) 9. ♛b7 ♔a6
10. ♛b4+ ♔a7 11. ♔c7 d3 12. ♛a5
d2 13. ♛ac6+

و مات در دو حرکت.

کدام خانه باید متوقف شود. در نمودار ۳۲۵ خطی را
که پیاده نباید از آن بگذرد تا سفید به پیروزی برسد
ترسیم کرده‌ایم. اگر پیاده پشت این خط قرار بگیرد
سفید همواره به پیروزی می‌رسد اما اگر پیاده جلوتر
رفته باشد سفید فقط در صورتی که سوارهایش به نحو
خوبی مستقر شده باشند به پیروزی می‌رسد. البته در
تمام این حالت‌ها فرض بر آن است که شاه سیاه نتواند
بلوکه بودن پیاده را با حمله به یک اسب درهم بشکند.
اکنون بینیم که بازی در پوزیسیون نمودار چگونه
ممکن است ادامه پیدا کند:

1. ... ♔b5!

ما به نقل تجزیه و تحلیل چخوور می‌پردازیم. حرکت
متن آن گونه که واریاسیون زیر نشان می‌دهد
بیشترین مشکل را نصیب سفید می‌کند:

1) 1. ... ♔b7 2. ♛c4 ♔a6 3. ♔c6
♔a7 4. ♛d6 ♔a6 5. ♛b7 ♔a7
6. ♛bc5 ♔b8 7. ♔d7 ♔a7 8. ♔c7
♔a8 9. ♛b4 d3 10. ♛c6 d2
11. ♛d7 d1=♔ 12. ♛b6 مات

۲) 1. ... ♔a7 2. ♛c4 ♔b7 (2. ... ♔a6
3. ♔c6 ♔a7! 3. ♛c5+! 3. همانند ادامه بالا
4. ♔c7 d3 (3. ... ♔b8 4. ♛e5)
5. ♛e5 d2 6. ♛c6+

و در دو حرکت مات می‌شود.

۳) 1. ... ♔a6 2. ♔c7! ♔b5 3. ♔b7
♔a5 4. ♔c6 ♔a6

(یا ♔b6 5. ♔a4 ... 4. همانند واریاسیون
بعدی)

5. ♛c4

به واریاسیون ۱ وارد می‌شویم.

۴) 1. ... ♔a5 2. ♔c6 ♔a4 3. ♔b6
♔a3 4. ♔b5 ♔a2 5. ♔b4 ♔a1
6. ♛c4 ♔a2 7. ♔a4 ♔b1 8. ♔b3

12. ... ♔h7 13. ♔g5 ♔g8 14. ♔f6
♔h7 (14. ... ♔f8 15. ♔g7 ♔g8
16. ♔e6) 15. ♔d6 ♔h6 16. ♔c4!

ما به واریاسیون مذکور در تفسیر قبل پا می‌نهم.

13. ♔g7+ ♔h4

در صورت 13. ... ♔h6 سیاه پس از

14. ♔f6 ♔h7 15. ♔f5 ♔g8
16. ♔e7 ♔h7 17. ♔f7

مات می‌شود. اکنون خواننده باید با روشهای کنترل
فعالیت شاه سیاه آشنا شده باشد.

14. ♔f4 ♔h3

15. ♔f5 ♔g2

16. ♔g4 ♔h2

یا اینکه

16. ... ♔f1 17. ♔g3+ ♔g2

19. ... ♔e2 مانع 19. ♔hf4 و 18. ♔h5

می‌شود.

17. ♔h4 ♔g1

18. ♔g6 ♔f1

19. ♔gf4 ♔g1

هر دو اسب از فرار شاه جلوگیری می‌کنند. اکنون

مسئله فقط تدارک مات پایانی است.

20. ♔g3 ♔f1

21. ♔f3 ♔g1

22. ♔e2 ♔h2

23. ♔f2 ♔h1

سرانجام شاه در کنج به دام می‌افتد، اما هنوز

سفید باید مراقب باشد، زیرا

24. ♔e5 d3 25. ♔f3 d2 26. ♔h5

با جواب 26. ... d1=♔+! به مساوی می‌انجامد.

24. ♔e6! ♔h2

25. ♔g5 ♔h1

26. ♔e5! d3

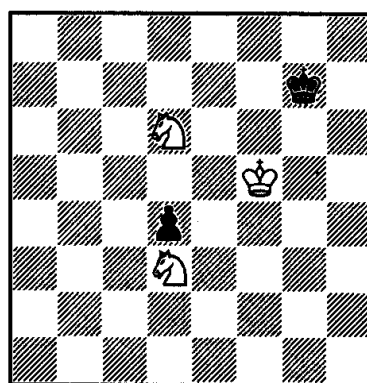
8. ♔b7+ ♔e8

یا 9. ♔c6 8. ... ♔c8 همانند آخرین تفسیر.

9. ♔e6 ♔f8

10. ♔d6 ♔g7

11. ♔f5



(۳۲۶)

حرکت سیاه

11. ... ♔h6

یا اینکه

11. ... ♔f8 12. ♔f6 ♔g8 13. ♔f5
♔f8 14. ♔g7 ♔g8 15. ♔e6 ♔h7
16. ♔g5 ♔g8 17. ♔g6

با یک مات سریع. در هر حال شاه سیاه ناگزیر به گوشه

راست پایین صفحه رانده می‌شود، مثلاً

11. ... ♔h7 12. ♔f6 ♔h6 13. ♔c4
♔h7 (13. ... ♔h5 14. ♔ce5 ♔h4
15. ♔g6 ♔g3 16. ♔g5 ♔g2
17. ♔g4 ♔f1 18. ♔f3

یا در همین ادامه

14. ... ♔h6 15. ♔g4+ ♔h5 16. ♔f5)
14. ♔ce5 ♔g8 15. ♔g6 ♔h7
16. ♔e7 ♔h6 17. ♔g8+ ♔h5
18. ♔f5 ♔h4 19. ♔f6 ♔g3
20. ♔e4 ♔h4 21. ♔f4

و شاه سیاه در گوشه صفحه محبوس می‌شود.

12. ♔e8! ♔h5

پس از

3. ♔d2 ♕e5

3. ... ♕g5 حاصلی ندارد زیرا پس از 4. ♕e3 ♖e6 5. ♕f3 hش را نمی‌تواند پیش براند. غیر از این بلوکه کردن پیاده رونده e سفید هم مهم است.

4. ♕e3 h5

5.a3

برطبق یک اصل کلی، حتی‌المقدور باید از چنین حرکت‌های تضعیف‌کننده با پیاده اجتناب کرد. در این حالت یک حفره در b3، ایجاد شده که به شاه سیاه در آینده، یک مسیر ورودی می‌دهد. به عقیده من سفید به هر حال باید این حرکت را به تعویق می‌انداخت، زیرا درمقابل 5. ♖h3 برد فوری وجود نداشت. در این حالت پس از 5. ... ♖c2+ سفید نمی‌تواند به ادامه

6. ♕f3 ♖b4 7.a3 ♖d3 8.b4 ♖e1+ و 9. ... ♖c2

پا بگذارد، به همین دلیل لاسکر 5.a3 بازی کرد. در عوض می‌توانست 6. ♕d2! بازی کند (6... ♖b4 7.a3). مشکل بتوان گفت که آیا 5. ♖h3 به مساوی می‌رسید یا خیر، اما این حرکت خیلی بیشتر از بازی اصلی برای سیاه مشکل ایجاد می‌کرد.

5. ... a5

حرکت خوبی که پیاده b سفید را ثابت نگه می‌دارد و درنهایت تهدید a4 ... را دارد.

6. ♖h3

سفید تقریباً در وضع اکراهی قرار دارد. اسب حرکت دیگری ندارد، ادامه

6. ♖f3+ ♖xf3 7. ♕xf3 h4

به برد راحت سیاه می‌انجامد، و در صورت 6. ♕d3 پیاده e پس از

6. ... ♖e6 7. ♕e3 ♖g5

ازبین می‌رود. البته حرکت پیاده‌ها فقط جناح وزیر را

27. ♖ef3 d2

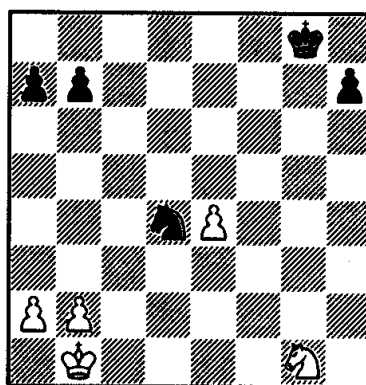
28. ♖e4 d1= ♖+

29. ♕g3!

و حرکت بعد مات است. اکنون خواننده آن قدر اطلاعات کافی راجع به این نوع آخربازی کسب کرده است، که بتواند در بازی عملی به کار بگیرد.

مثال‌های عملی

با آخر بازی کلاسیک برگرفته از بازی لاسکر - نیمزویچ، در زوریخ به سال ۱۹۳۴ آغاز می‌کنیم.



(۳۲۲)
حرکت سیاه

لاسکر - نیمزویچ ۱۹۳۴

اگرچه قوا مساوی است ولی سیاه چند برتری پوزیسیونی دارد. نخست آنکه پیاده hش خیلی نیرومند است، زیرا همان‌گونه که می‌دانیم کنترل پیاده رخ برای اسب دشوار است، و اگر شاه سفید عازم جناح شاه شود، مرکز و جناح وزیر بی‌حامي می‌مانند. دوماً، شاه سیاه می‌تواند به سرعت به e5 برسد تا از این خانه عالی مرکزی به هر دو بخش صفحه استیلا یابد. سوماً اسب سیاه فعالانه‌تر از اسب سفید استقرار یافته است.

همان‌گونه که نیمزویچ در عمل به اثبات می‌رساند، مجموعه این برتری‌ها برای برد سیاه کافی هستند:

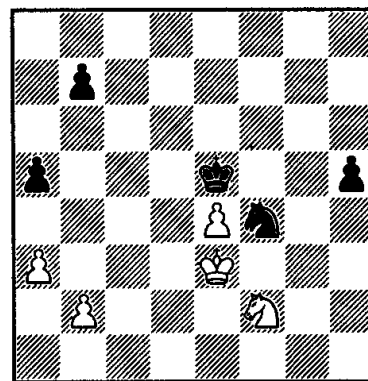
1. ... ♕f7

2. ♕c1 ♕f6

ضعیفتر می‌کنند.

6. ... ♖c2+

اقدامی که به موفقیت می‌انجامد، گرچه در صورت 7. ♖d2! سیاه به جایی نمی‌رسد در صورت 7. ... ♜x a3 8. b a ♙x e4 9. ♙c3 وضع به وضوح مساوی است، چون اسب می‌تواند بی‌کمک شاه پیاده h را متوقف کند (نمودار ۳۰۵). مسلماً، حرکت متن ارزش آزمودن داشت، چون سیاه می‌تواند پس از 8. ♙e3 ♜d4 7. ♙d2 به پوزیسیون قبلی برگردد. مشاهده نحوه بهبود وضع جالب است. حرکت کلیدی، 8. ... ♜e6! است که فعالیت اسب سفید را محدود می‌کند و تهدید آن، حمله به پیاده e است. ♜f4+ 9. ♙d3? به برد سیاه می‌انجامد و با 9. ♜g1 ♜g5 پیاده e ازدست می‌رود، تنها حرکت سفید 9. ♜f2 است 9. ♙d4 ♙f3 که سیاه با 9. ... ♜f4! جواب می‌دهد.



(۳۲۸)

لاسر - نیمزویچ ۱۹۳۴
(واریاسیون بازی)

سفید بار دیگر در وضع شبه اکراهی است. اگر با 10. ♙f3 به بازی غیرفعال بپردازد سیاه پوزیسیون خود را با 10. ... a4 11. ♙e3 b6 12. ♙f3 ♜e6 13. ♙e3 ♜c5 14. ♙f3 ♙d4 تقویت می‌کند. احتمالاً بهترین حرکت سفید 10. a4 است، اما حتی در این صورت سیاه چشم‌اندازهای

خوبی دارد، مثلاً

10. ... b6 11. b3 ♜g2+ 12. ♙f3

یا 12. ♙d3 ♙f4

12. ... ♜e1+ 13. ♙e3 ♜c2+ 14. ♙d3 ♜d4 15. ♙c4 h4

و سفید به مخمصه می‌افتد. ما ادعا نمی‌کنیم که 8. ... ♜e6 به برد اجباری می‌رسد، اما تجزیه و تحلیل‌مان مشکلات تدافعی را می‌نمایاند.

7. ♙f3 ♜e1+

8. ♙e2 ♜g2

9. ♙f3 ♜h4+

10. ♙e3 ♜g6

با این حرکت سیاه، به پوزیسیونی مشابه آنچه در تفسیر قبلی مان داشتیم می‌رسیم. اکنون 11. ♜f2 ♜f4 به این شاخه تبدیل می‌شود و 11. ♙d3 ♜f4+ یا 11. ♙f3 ♙d4 چندان قابل توجه نیستند. لاسر ادامه دیگری را برمی‌گزیند که تغییر چندانی در وضعیت ایجاد نمی‌کند.

11. ♜g5 ♙f6

12. ♜h7+

یا اینکه

12. ♜h3 ♜e5 13. ♙d4

به شاخه‌ای از بازی تبدیل می‌شود.

12. ... ♙e7

13. ♜g5 ♜e5

14. ♙d4 ♙d6

15. ♜h3

سفید میل دارد از بلوکه شدن پیاده‌های جناح وزیرش جلوگیری کند، با 15. a4 ♜c6+ مسیر ورودی b4 در اختیار شاه سیاه قرار می‌گیرد. 15. b3 احتمالاً بهترین است، اما با این وجود پیاده رونده سیاه برد او را تضمین می‌کند.

15. ... a4!

محاسبه کرده است. اکنون سفید باید تعویض کند، زیرا تهدید $22. \dots \text{e5}+$ وجود دارد.

22. ab+ ♔xb4

23. ♔c2 ♖d4+

24. ♔b1

تنها شانس سفید، حمله به پیاده a است. در صورت $24. \dots \text{d3}$ شاه سفید برای دفع

تهدید $25. \dots \text{b3}$ ناگزیر به بازگشت است، زیرا $25. \dots \text{e3}$ ♔b3 26. ♖f4

درمقابل

26. ♔xb2! 27. ♖xe6 a3

ناکام می ماند.

24. ♖e6

نیازی به ♔b3 نیست، زیرا اینک هدف پیاده e است، مثلاً

$25. \dots \text{c2}$ ♔c4 26. ♔d2 ♔d4 27. ♖f2 ♖g5

آخرین تلاش لاسکر به زیبایی توسط نیمزویچ خنثی می شود.

25. ♔a2 ♔c4

26. ♔a3 ♔d4

27. ♔xa4 ♔xe4

گرچه از پیاده های سیاه فقط یکی باقی مانده است، ولی اسب سفید نمی تواند آن را متوقف کند. اکنون در صورت $28. \dots \text{g1}$ ♔e3 و $29. \dots \text{f2}$ ♔f2+

یا ♔f3 28. ♖f2+ سیاه می برد.

28. b4 ♔f3

29. b5 ♔g2

0-1

پس از $31. \dots \text{b7}$ ♔xh3 30. ♔b6 سیاه با $31. \dots \text{c5}+$ پیاده را می گیرد و در همین ادامه پس از

$31. \dots \text{b5}$ ♖d8 32. ♔c5 ♔g4

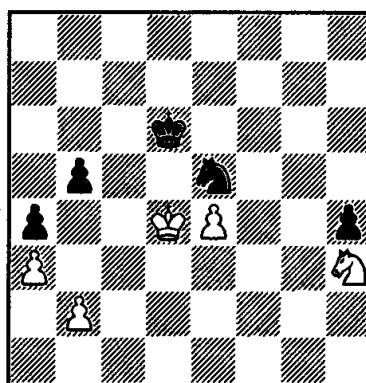
16. ♖f4 h4

17. ♖h3 b6

یک حرکت ظریف تمپ گیر. سیاه می خواهد بعداً $\text{c6}+$ و c5 بازی کند، اما فقط در حالتی که اسب سفید در h3 باشد، بنابراین دو حرکت پیاده اش را به b5 می رساند.

18. ♖f4 b5

19. ♖h3



(۳۲۹)

حرکت سیاه

لاسکر - نیمزویچ ۱۹۳۴

19. ♖c6+

سیاه طرح منطقی حمله در جناح وزیرش را پی می گیرد. یک طرح جایگزین

$19. \dots \text{c4}$ 20. ♔c3 ♔e5

است. سیاه احتمالاً نمی خواهد پس از

$20. \dots \text{f4}$ ♖xb2 21. e5+

اجازه بازی متقابل بدهد، اما

$22. \dots \text{c4}$ و $21. \dots \text{c6}!$

به برد وی می انجامد.

20. ♔e3

ادامه ♖a5 21. ♔e3 ♔e5 20. ♔d3

به برد می رسد.

20. ♔c5

21. ♔d3 b4

با بودن چند پیاده در صفحه، مهاجم معمولاً از تعویض اجتناب می کند، اما نیمزویچ برد اجباری را

به پیاده‌های e6 و d5، سازمان پوزیسیون سیاه را درهم بریزد، بدین‌گونه:

1.f5!

سفید نمی‌تواند اجازهٔ c6 ... 1. را بدهد. اکنون تهدید او 2.fe و سپس 3.f4 یا 2.f4+ فوری است.

1. ...g5

این حرکت ضروری است و گرنه پیادهٔ d از بین می‌رود، مثلاً

1. ...gf 2.gf ef 3.f4

پیاده با برتری واضح پوزیسیونی بازپس گرفته می‌شود. یا در صورت

1. ...ef 2.gf g5 3.b4

پیادهٔ d از بین می‌رود.

2.b4! a5

سفید ادامه‌ای را انتخاب می‌کند که به یک بازی زیبای ترکیبی منتهی می‌شود. به سختی می‌توان به ادامهٔ بهتری رسید، زیرا همانند بازی اصلی، تهدید 3.c6 ♖d6 4.fe 2. ... ♖d7 3.fe+ ♖xe6 4.c6! ♖d6 5.c7 ♖xc7 6.fxd5+ و 7.fxf6 سفید به راحتی پیروز می‌شود. با حرکت متن سیاه امید دارد اسب را دور براند، چون با 3. ... ♖c6 پوزیسیون دفاعی خوبی برایش ایجاد می‌شود.

3.c6! ♖d6

بدیهی است که سیاه نمی‌تواند اسب را به دلیل 4.c7 بگیرد و 3. ... ♖d8 امکان 4.fe! را می‌دهد که وضعیتی مشابه بازی اصلی پدید می‌آید.

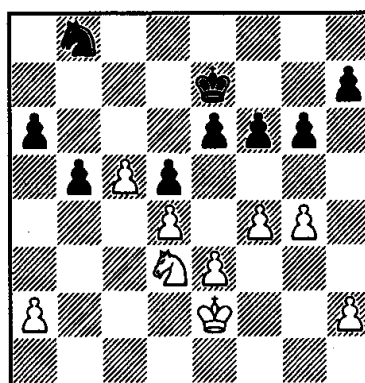
4.fe! ♖xc6

تمام حرکتهای اجباری است، زیرا ab ... 4. در مقابل 5.e7 ♖xe7 6.c7 که بی‌پناهی اسب را آشکار می‌کند به شکست می‌انجامد.

33. ♔d6 h3 34. ♔c7 h2 35. ♔xd8 h1=♔

سیاه می‌برد. در این آخر بازی باشکوه، قدرت پیادهٔ رخ در مقابل اسب به خوبی نشان داده می‌شود.

با این مثال خواننده ممکن است گمان کند که آخر بازی اسب، امری صرفاً تکنیکی است که در آن باید از برتری‌های موجود با روش صحیح بهره‌برداری کرد. اما پوزیسیون بعدی نشان می‌دهد که قوهٔ تخیل هم در آن نقش دارد و امکانات تاکتیکی جالبی فراهم می‌آورد.



(۳۳۰)

پیلزبری - گونسبرگ ۱۸۹۵

این پوزیسیون در بازی پیلزبری - گونسبرگ در هستینگز به سال ۱۸۹۵ ایجاد شد. سفید یک پیادهٔ روندهٔ متصل و نیرومند در c5 دارد ولی این به تنهایی کافی نیست. مهمتر از همه آنکه سفید با بازی فعال می‌تواند با موفقیت به پیاده‌های e6 و d5 سیاه حمله کند. در اینجا پوزیسیونی داریم که عناصر دینامیک آن مهمتر از عناصر استاتیک هستند. از نقطه‌نظر استاتیک، پوزیسیون سیاه قابل قبول است. او می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند و حرکت بلوکه‌کنندهٔ c6 ... را در اختیار دارد. درواقع، اگر حرکت با سیاه بود، با c6 ... 1. همه چیز حفظ می‌شد. اما در شطرنج باید همیشه امکانات مشخص تاکتیکی را در تلفیق با ملاحظات پوزیسیونی مدنظر قرار داد. در این مورد، سفید می‌تواند بلافاصله با حمله

باز هم

11. ...f5 12.gf g4 13. ♔×b4 h5

قدری دیر است، زیرا پیاده‌های سفید خیلی پیشرفته شده‌اند، مثلاً 14. ♔c5 h4 15.d6+ می‌برد.

12.ab a3

یا اینکه

12. ...ab 13. ♔×b3 f5 14.gf g4

15. ♔c3

و سفید پیاده را متوقف می‌کند.

13. ♔c3 f5

14.gf g4

سیاه لااقل در ایجاد یک پیاده رونده در هر جناح موفق شده است، اما در ازا آنها یک پیاده b برای سفید ایجاد کرده که در اینجا موجب برد بازی می‌شود.

15.b4! h5

16.b5 h4

17.b6 a2

شاه سفید ناگزیر به عرض پایینتر کشانده می‌شود تا در صورت ایجاد وزیر جدید، در معرض کیش باشد، کاری که هرگز صورت نمی‌گیرد.

18. ♔b2 g3

19.hg hg

20.d6+!

این حرکت دقیقتر از

20.b7 g2 21.b8= ♔ a1= ♔ +

22. ♔×a1 g1= ♔ +

است که هنوز سیاه می‌تواند به جنگ ادامه دهد.

20. ... ♔×d6

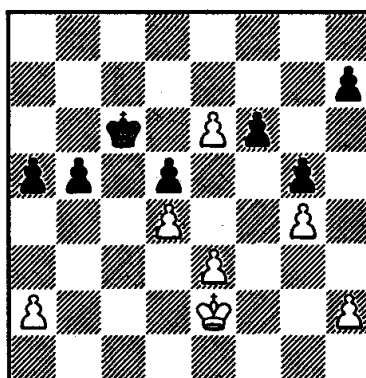
یا اینکه

20. ... ♔ f6 21.d7 ♔ e7 22.b7 g2

23.d8= ♔ + ♔×d8 24.b8= ♔ +

سفید با تم بازگشت به پیروزی می‌رسد.

5. ♖×c6 ♔×c6



(۳۳۱)

پیلزبری - گونسبرگ ۱۸۹۵

اکنون به یک آخر بازی پیاده می‌رسیم که در آن قوا، هم‌اندازه است و با نگاهی سطحی همه چیز به سود سیاه به نظر می‌رسد. او نه فقط تهدید گرفتن پیاده e را دارد بلکه شانس ایجاد یک پیاده رونده دور را هم دارد. اما سفید پیشتر پی برده که می‌تواند از پیاده رونده‌اش مراقبت کند و قبل از آنکه سیاه از پیاده‌های رونده‌اش استفاده مؤثر کند دو پیاده رونده نیرومند مرکزی ایجاد کند.

6.e4! de

7.d5+ ♔d6

8. ♔e3

فقط الان می‌توان دید که پیلزبری چه قدر زودتر ناگزیر به محاسبه بود. او پیاده e را به موقع می‌گیرد تا پیاده رونده جناح وزیر سیاه را متوقف کند.

8. ...b4

9. ♔×e4 a4

10. ♔d4 ♔e7

بهترین دفاع. در بازی اصلی، گونسبرگ با

10. ...h5

11.gh a3 12. ♔c4 f5 13.h6 f4 14.h7

10. ... f5 11.gf g4 تسلیم شد. در صورت

12.f6 سفید به راحتی می‌برد.

11. ♔c4 b3

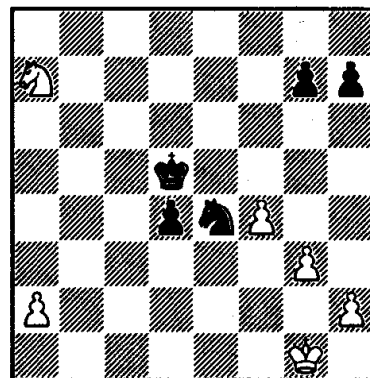
21.b7 ♔c7

22.e7

می برد.

باز هم سفید با کیش وزیر می کند. یک بازی بی نهایت زیبا از سفید.

در مثال زیر می بینیم که چگونه با امکانات واقعی تاکتیکی باید در مقابل برتری های کتی به مقابله برخاست:



(۳۳۲)

حرکت سیاه

بارسزا - سیمائین ۱۹۴۹

سفید نه فقط یک پیاده بیشتر دارد بلکه با یک پیاده رونده دور a، امیدوار به ایجاد یک پیاده دیگر در ستون f است. با این وجود، پوزیسیونش بازنده است. نخست آنکه، سوارهای سیاه که به خوبی متمرکز شده اند به نحو عالی از پیاده رونده d حمایت می کنند. دوماً، اسب سفید جایگاه مناسبی ندارد تا بتواند با پیاده d مقابله کند. این دو عامل به سیاه امکان برد می دهند، بدین گونه:

1. ...d3

2. ♔f1 ♜c3

3. ♔e1 ♔d4

بدیهی است که تمام حرکتهای سفید مانند حرکت بعدی وی، اجباری است. اکنون تهدید ♔e3 ... 4. است.

4. ♔d2 ♜e4+

5. ♔c1

سایر حرکتهای بلافاصله در مقابل ♔e3 ... 5. به باخت

می رسند، اما سیاه الان چگونه باید ادامه دهد؟ در صورت 6. ♔c2، 5. ...d2+، بازی می شود و در صورت 5. ... ♔e3 سفید با

6. ♜b5 d2+ 7. ♔c2 ♜f2 (7. ... ♔e2 8. ♜d4+) 8. ♜c3

خود را نجات می دهد. سیاه می تواند با مانور آموزنده زیر که امکانات موجود در نمودار ۳۲۲ را به خاطرمان می آورد، به پیروزی برسد. می بینیم که آشنایی با آخر بازی های پایه چقدر حیاتی است!

5. ... ♜d6!

اسب عازم c4 است. به زودی وجهه متمیزه این حرکت را خواهیم دید.

6. ♔d2

این حرکت به سیاه اجازه می دهد تا طرح برنده اش را دنبال کند ولی سایر حرکتهای هم به باخت می رسند، مثلاً:

1) 6. ♜c6+ ♔c3 7. ♜e7

(تهدید سیاه ♜e4 ... 7. و ♔d2 ... 8. بود)

7. ...d2+ 8. ♔d1 ♜e4 9. ♜d5+ ♔c4

می برد، زیرا هر حرکت اسب اجازه ♔d3 ... 10. را می دهد.

۲) 6.a4 ♔e3 7. ♜c6 ♜c4! 8. ♜b4 (9. ... ♜b2 و 8.a5 d2+ یا) 8. ...d2+ 9. ♔c2 ♔e2

می برد.

6. ... ♜c4+

7. ♔c1

در صورت 7. ♔d1(e1)، حرکت قاطع ♔e3 ... 7. وجود دارد.

7. ...d2+

8. ♔c2 ♔e3

9. ♜b5

در ظاهر سفید با تهدید عزیمت اسب به c3 دست به دفاع موفق زده، اما اکنون علت رفتن اسب سیاه به

شاه سیاه به خوبی مستقر شده و می تواند به بردن آخر بازی حتی در صورت از بین رفتن پیاده رونده اش کمک کند. دوماً، طرز استقرار اسب سفید خوب نیست و در بعضی ادامه ها، شاهش را بلوکه می کند. ماروکزی از این برتری ها به طرز استادانه ای بهره برداری می کند، بدین گونه:

1. ... ♖d3!

سیاه بی معطلی از این موضوع که پس از 2. ♖xd3 a2 3. ♖b2 ♖xd3 پیاده اش برنده است، بهره برداری می کند. همچنین پس از

2. ♖a2 ♖e2! 3. ♖b3 ♖d2 4. ♖xa3 ♖c2

سفید بازنده می شود. او فقط یک حرکت در اختیار دارد.

2. ♖b3 ♖e1+

پس از

2. ... a2 3. ♖a1 ♖e2 4. ♖b3

وضع چندان ساده نیست، زیرا شاه سفید می تواند به محض حرکت اسب سیاه، پیاده a را متوقف کند و بدین ترتیب اسب خود را آزاد کند.

3. ♖d1

یا اینکه

3. ♖b1 ♖d3 4. ♖a5 ♖xc3 5. ♖xc6 (5. ♖a2 ♖c2!) 5. ... ♖c2

به راحتی می برد.

3. ... ♖d3!

در آخر بازی هایی که پیاده ها فقط در یک جناح قرار دارند، همواره مترصد این گونه قربانی های سوار که راه را برای شاه باز می کنند، باید بود. خصوصاً با توجه به اینکه می دانیم اسب نمی تواند به خوبی در مقابل پیاده رخ دفاع کند. در پوزیسیون زیر این موضوع صادق است.

c4 را می بینیم.

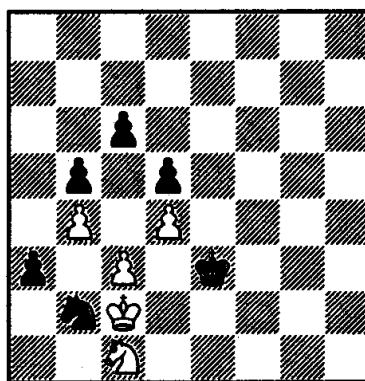
9. ... ♖a3+!

همان ایده نمودار ۳۲۲. اسب سفید به گوشه کشانده می شود.

10. ♖xa3 ♖e2

و پیاده وزیر می شود. در نگاه اول به سختی می توان پذیرفت که سیاه در نمودار ۳۲۲، به برد اجباری دست پیدا کند.

بیشتر گفته شد هنگامی که قوای کمتر در صفحه باشد پیاده اضافی ارزش بیشتری پیدا می کند. در آخر بازی های پیاده، یک پیاده اضافی تقریباً همیشه تعیین کننده است و در آخر بازی سوار سبک، معمولاً چشم اندازهای خوبی برای برد ایجاد می کند. اما از سوی دیگر، در آخر بازی های رخ و وزیر، آرایش مهره ها معمولاً مهمتر از پیاده اضافی است. در مثال آخرینمان بار دیگر به تشریح این اصل کلی می پردازیم. سیاه یک پیاده اضافی دارد اما بهره برداری از این عامل دشوار به نظر می رسد، زیرا تمام پیاده ها در یک جناح قرار دارند، پیاده رونده به طرز مؤثری بلوکه شده و همزمان سفید می تواند از پیاده ضعیف c اش دفاع کند. سیاه چگونه می تواند از این برتری قوا استفاده کند؟



(۳۳۳)
حرکت سیاه

مارکو - ماروکزی ۱۸۹۹

این پوزیسیون در بازی مارکو - ماروکزی، در وین به سال ۱۸۹۹ ایجاد شد. پیاده رونده سیاه، به تنهایی بی وجود این برتریها، برای برد کفایت نمی کند: اولاً،

10. ♖c2

آخرین ترفند، زیرا ...dc 10. پات می‌کند.

10. ...c5!

0-1

ماروکزی یکی از برترین هنرمندان آخر بازی بود.

با این مثال نه فقط بخش آخر بازی اسب بلکه آخر بازی‌ها را به پایان می‌بریم. امید داریم که با توضیح مشروح هر پوزیسیون، در دلپذیرتر کردن تئوری آخر بازی موفق بوده باشیم. برحسب ضرورت، در مجموعه‌ای که ارائه شد جرح و تعدیل زیادی صورت گرفت ولی کوشیدیم تا آخر بازی‌های پایه لازم را در اختیار بازیکن شطرنج قرار دهیم.

ما بر اهمیت این بخش از بازی تأکید شدید داریم. با عمیق شدن در تکنیک والای آخر بازی قهرمانان جهان و استاد بزرگ‌های پیشرو، می‌توان به تلاش‌های آنها در این زمینه پی برد. اگر مطالعه این کتاب، باعث پیشرفت آخر بازی خواننده شود در رسیدن به هدف خود موفق بوده‌ایم.

4. ♔xe1 ♔xc3

5. ♖a1!

یک دفاع رویایی. اگر سیاه الان برای گرفتن اسب اقدام کند، پس از

5. ... ♖b2? 6. ♔d2! ♔xa1 7. ♔c1
♔a2 8. ♔c2

باید مساوی کند.

5. ... ♔xd4

6. ♖c2+

در صورت

6. ♔d2 ♔c4 7. ♖c2 ♔b3 8. ♔c1
a2

به وضعیتی مشابه آنچه بعداً ایجاد می‌شود، می‌رسیم.

6. ... ♔c3!

7. ♔d1

ریزه‌کاری‌های این آخر بازی هنوز به پایان نرسیده است. در صورت ♔b2 7. ♖xa3 اسب از دست می‌رود.

7. ...a2

8. ♔c1 d4

9. ♖a1 d3

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب های شطرنج

دانستیهای عمومی شطرنج (همه چیز درباره آموزش شطرنج پایه)

نویسنده: کورتس دورفر / ترجمه: ابوالقاسم نجیب (۱۶ صفحه رنگی کلاسه) / ۶۳۰۰ تومان

در میان کتابهای مختلف مفیدی که در حوزه آموزش شطرنج منتشر شده‌اند، کمبود کتابی که به جنبه های عمومی و دانستی های شطرنج نیز بپردازد کاملاً احساس می‌شود. در کتاب حاضر، نه تنها آموزش شطرنج ارائه می‌شود، بلکه خوانندگان با جنبه‌هایی از تاریخ شطرنج، مسابقات، تشکیلات شطرنج، انواع بازی شطرنج (با زمان‌های متفاوت)، ثبت حرکات، پوزیسیون و نمودار، استراتژی و تاکتیک، گشایش‌ها، بازی با پیاده‌ها، حمله و دفاع، انواع مات و بات، طراحی، مرکز، گسترش، ابتکار عمل، مسائل شطرنج، قرعه کشی مسابقات، کامپیوترهای شطرنج، و خلاصه انواع دانستی‌ها آشنا می‌شوند.

نویسنده کتاب، که سر دبیر یکی از معتبرترین نشریه های شطرنج جهان به نام (Chess Life) چس لایف است، این کتاب را با همکاری گروهی از کارشناسان شطرنج جهان تألیف و منتشر کرده است.

هنر ترکیب در شطرنج (Combination Art) / ماکسیسم بلوخ / ۴۵۰۰ تومان / چاپ سوم

ترکیب یکی از ارکان مهم و از زیباترین بخشهای شطرنج است که باعث می‌شود محاسبه و تجسم در بازیکن پرورش پیدا کند و برای پیش بینی حرکات دقیق در شطرنج مهم است که این مهارت را در خودتان پرورش دهید تا به موفقیت‌های مهمی دست یابید. مسائل ترکیبی در این کتاب از ساده به پیچیده تنظیم شده است.

هنر دفاع جانانه در شطرنج / لوبولو کایفسکی / یاکوف دامسکی / احسان محمد اسماعیل / ۷۹۰۰ تومان
در شطرنج معاصر امروز، آشنا نبودن با مهارت های دفاعی، سقف پیشرفت هر شطرنج‌بازی را کوتاه می‌کند. مثال های فراوانی که از بازی های عملی در این کتاب آورده شده است، دانشی را از شیوه های مختلف دفاع غیر فعال - فعال و در نهایت حمله متقابل، در اختیار خواننده می‌گذارد که اولین ثمره آن کسب نتایج بهتر در هر مسابقه ای خواهد بود.

سودمندی کتاب حاضر از این جنبه به حدی است که آن را بی نیاز از هر کلام اضافی می‌سازد.

۱۰۰۰ بازی گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های شطرنج در جهان / ۵۶۰ صفحه / ۸۰۰۰ تومان

گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های طلایی شطرنج است که در طول ۴۲ سال (تا سال ۲۰۰۷) در جهان انجام شده است. این گنجینه از (شماره ۱۰۰ - ۱ اینفورماتور) بازیهای برترین قهرمانان شطرنج جهان انتخاب شده است.

میراث شطرنجی آلخین نویسنده: الکساندر کوتوف / مترجم: آبتین کلکار

این کتاب به گفته کوتوف بهترین و با ارزشترین کتاب شطرنجی اوست. این اثر می‌تواند مجموعه درسامه‌هایی باشد هم برای مربیان و هم برای شطرنج‌بازانی که پس از فراگیری اصول اولیه شطرنج و کسب تجربه شرکت در مسابقات می‌خواهند شطرنج را به صورت علمی و عمیقتر دنبال کنند. مزیت هر دو جلد کتاب آن است که بخشهای مختلف آن تقریباً از یکدیگر مستقل هستند.

میراث شطرنجی آلخین جلد اول: زندگینامه - تئوری گشایشها / ۶۵۰۰ تومان

شامل زندگینامه - اصول کلی و ویژگیهای شاخص شروع بازیهای آلخین - گشایشهای تاکتیکی خاص و شاخه‌ها و ایده‌های جدیدی که آلخین وارد تئوری گشایشها کرد.

میراث شطرنجی آلهین جلد دوم: تاکتیک و ترکیب / ۸۵۰۰ تومان

شامل ترکیب - ضربه های تاکتیکی - حمله به شاه - قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل و به ثمر رساندن برتری قوا. در پیوست، فهرست کامل گشایشها است که در بازیهای کتاب به تفصیل مورد بررسی و تفسیر دقیق قرار گرفته است.

دفتر ثبت حرکات شطرنج استاندارد (سیمی) / ۱۵۰۰ تومان

سیستم من در عمل / نویسنده: آرون نیمزوویچ / ترجمه: امیر علی تقی خانی / ۳۶۸ صفحه / ۷۳۰۰ تومان
این کتاب در ادبیات جهان به عنوان مرجعی از آموزش علمی شطرنج در قالب درسنامه های مختلف مورد توجه و تدریس می باشد. و بطور عملی دیدگاهها و نظرات نیمزوویچ را تشریح و تبیین می کند.
در واقع این کتاب تمرینات عملی کتاب "روش من" نیمزوویچ است که قبلاً به چاپ رسیده است.

تئوری آخر بازی شطرنج / نویسنده: آندره شرون / ترجمه: عباس لطفی / ۲۹۶ صفحه / ۴۵۰۰ تومان
این کتاب برگرفته از کتابهای «رساله کامل آخر بازی» و «خودآموز شطرنج» نوشته آندره شرون، محقق بزرگ در زمینه آخر بازی است. رساله کامل شطرنج از معتبرترین کتب آخر بازی است که شرون پس از ۲۰ سال مطالعه و بررسی تالیفات و منابع گوناگون شطرنج آن را به رشته تحریر در آورده است. این کتاب شامل کاملترین اصول و قواعد تئوری آخر بازی در شطرنج است.

مایزلیس (تئوری بنیادی شطرنج) / ترجمه: رضا رضایی / جلد گالینگور / ۶۸۸ صفحه / ۶۰۰۰ تومان
کتابی برای تمام فصول، آموزش کامل و گام به گام شطرنج از مراحل مقدماتی تا پیشرفته، حاوی مهمترین مباحث استراتژیکی و تاکتیکی شطرنج، بازی پوزیسیونی و اصول گشایشها. کتابی که هر شطرنج آموزی باید حتماً آن را بخواند. این کتاب به دلیل استقبال فراوان خوانندگان به چاپ نهم رسیده است.

رموز استراتژی در شطرنج مدرن / پیشرفت های پس از نیمزوویچ

نویسنده: جان واتسن / ترجمه: رضا رضایی / ۹۰۰۰ تومان / ۵۶۰ صفحه

جان واتسن یکی از معتبرترین نویسندگان شطرنج است. این اثر برنده جایزه بهترین کتاب سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج آمریکا و برنده جایزه سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج بریتانیا شده است. کتاب حاضر به نیاز شطرنج بازان برای مطالعه اثری جامع و عمیق در زمینه کار کردن و بررسی کردن پوزیسیونهای مدرن شطرنج به خوبی پاسخ می دهد و این نکته را روشن می کند که تئوری های نیمزوویچ (که در زمان انتشار سیستم من جنبه انقلابی و بحث برانگیز داشتند) امروز به موازات مفاهیم کلاسیک حک و اصلاح شده اند.

تئوری شروع بازی شطرنج / عباس لطفی / ۴۸۰ صفحه / ۴۸۰۰ تومان

در مبحث شروع بازی، حرکات بر پایه شماری ایده های مشخصی بنا شده اند که در واقع شالوده و اساس بازی را تشکیل می دهند. این کتاب نوآموزان را با این ایده ها یعنی تئوری انواع شروع بازی های باز، نیمه باز و بسته به خوبی آشنا می سازد.

زندگی نامه و بهترین بازی های قهرمان شطرنج جهان کرامنیک

نویسنده: ولادیمیر کرامنیک / ترجمه خشایار بهاری / چاپ اول / ۳۸۴ صفحه / ۴۵۰۰ تومان

برگزیده بهترین بازی های چهاردهمین قهرمانی شطرنج جهان ولادیمیر کرامنیک است که توسط خودش به دقت تفسیر شده است. در دو پیوست جداگانه در رویارویی دو جانبه این شطرنج باز را که به کسب مقام قهرمان جهان انجامید (۲۰۰۰-۲۰۰۶) نیز بر متن کتاب اضافه شده است.

تئوری آخر بازی های رخ / اسمیسلاف - لوفیش / ترجمه پروانه هل عطایی / ۴۵۶ صفحه / ۸۰۰۰ تومان
طبق آمار شطرنج نیمی از پایان بازی ها متعلق به آخر بازی ها رخ می باشد. لذا شناخت قوانین این مرحله از بازی راه صعود به قله هنر شطرنج محسوب می گردد.

کتاب حاضر به دلیل این که سلسله کاملی از آخر بازی های مقدماتی و پیشرفته رخ می باشد برای اولین بار توسط دو استاد برجسته شطرنج اسمیسلاف و لوفیش بررسی شده و به عنوان اثر کلاسیک در ادبیات شطرنج به یادگار مانده است. چه بسا استاد بزرگ شطرنج اسپیلمان بهبود بازی خود را مرهون این کتاب و معلومات همه جانبه آن درباره آخر بازی های رخ می داند.

کارنامه قهرمان جهان (۲) گری کاسپارف

ترجمه و تدوین خشایار بهاری / چاپ اول / ۳۰۴ صفحه / ۳۷۰۰ تومان

آن چه در جلد دوم کارنامه کاسپارف آمده است. پیروزی های شگفت انگیز، برق آسا در سال های ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۴ است و سر انجام نیز ناباورانه از شطرنج پس از فتح لینارس ۲۰۰۵، قهرمانی جهان خداحافظی کرد.

روش جدید آموزش شطرنج

لو آلبرت، رومن پلتز / ترجمه عباس لطفی / ۵۲۰ صفحه / ۴۰۰۰ تومان / چاپ سوم

این کتاب بخشی از برنامه سری آموزش شطرنج به کودکان و نوجوانان در کشور شوروی سابق است که چند سالی است به خارج مرزهای آن کشور راه یافته و به خاطر ویژگی های منحصر به فرد آن با استقبال علاقه مندان شطرنج مواجه شده و در سال های اخیر در کشور کانادا و ایالات متحده آمریکا به زبان فرانسوی و انگلیسی ترجمه شده است. کتاب شامل جلد های اول و دوم است و هر دو جلد در یک مجلد به خوانندگان عرضه شده است.

قوانین شطرنج / ترجمه رضا رضایی - ابوالقاسم نجیب / ۱۰۰۰ تومان

متن حاضر ترجمه متن کامل و رسمی قوانین شطرنج فیده (فدراسیون جهانی شطرنج، FIDE) است که از اول ژوئیه ۲۰۰۹ (مطابق با ۱۰ تیر ۱۳۸۸) تا سال ۲۰۱۳ در سراسر قلمرو تحت پوشش فدراسیون های عضو فیده لازم الاجرا به شمار می آید.

استراتژی های مدرن آخر بازی / خلیل حسینی / ۴۰۰۰ تومان

کتاب حاضر تلاشی است برای افزایش مهارت در کنترل و ادامه آخر بازی با استفاده از استراتژی های نوینی که در دو بخش، شامل درس های استراتژیک و بازی های اساتید بزرگ، معرفی و تفسیر شده است.

استراتژی و تاکتیک در شطرنج / عباس لطفی / ۲۱۶ صفحه / ۲۶۰۰ تومان

شطرنج مبارزه‌ی فرماندهان دو سپاه است و لازمه‌ی پیروزی، آگاهی فرمانده، بر دانش لشکرکشی بکارگیری فنون نبرد است که در دو کلمه «استراتژی و تاکتیک» خلاصه می‌شود و خوانندگان با مطالعه‌ی این کتاب چگونگی کاربرد این فنون جنگی را، به ویژه در مرحله‌ی وسط بازی به خوبی فرا می‌گیرند.

درسنامه تاکتیک ها و ترکیب های شطرنج / ابوالقاسم نجیب / ۶۰۰۰ تومان

این کتاب برای بازیکنان جوانی که اولین گام های خود را برای یادگیری این بازی جذاب و خردمندانه بر می دارند. طراحی شده است و شامل تمریناتی است در سطوح مختلف برای آموزش مات، تاکتیک و ترکیب ها، از ساده به پیچیده، که برای نوآموزان و شطرنج بازان متوسط (کودکان و نوجوانان) در نظر گرفته شده است. چند سالی است که این تمرینات به صورت جزوه توسط مربیان فدراسیون شطرنج در کلاس های آموزش شطرنج در پایه های مختلف مورد استفاده قرار میگیرد. خواننده باید همه تمرینات را بدون استفاده از صفحه مهره حل کند. تمرینات براساس سختی تنظیم و به ۵ پایه تقسیم شده است. دارای ۱۳۲۰ نمودار است به دلیل استقبال شطرنج بازان و مربیان آموزش شطرنج در سراسر ایران به چاپ پنجم رسیده است.

مهارت آخر بازی خود را بیازمایید / جان اسپیلمن / شاهرخ کلباهی / ابوالقاسم نجیب / ۳۰۰۰ تومان

این کتاب برای آموزش علمی و دقیق آخر بازی به بازیکنان فعال تدوین شده است و میتوان هم برای تمرین و تکلیف و هم برای آزمون و کاربرد صحیح و دقیق پوزیسیونها از آن استفاده کرد و میزان پیشرفت خود را سنجید و به آن امتیاز داد. خواننده با حل نمونه ها، عملاً بر توان محاسباتی خود میافزاید و همزمان، با ایده ها و پوزیسیونهای تئوریک جدیدی نیز روبرو می شود. بخش قابل توجهی از بررسی های ۵۵۰ نمودار گردآوری شده متعلق به طراحان مشهوری چون ترویتسکی، کوبل، رینک، گریکوروف و پلاتوف است. این کتاب ۹ فصل است و شامل تمام آخر بازی های شناخته شده است. (چاپ دوم)

انواع نرم افزارهای شطرنج (استاندارد) CD – DVD
صفحه و مهره شطرنج / تابلوی شطرنج / ساعت شطرنج موجود است

قابل توجه درخواست کنندگان کتاب در سراسر ایران

می‌توانید مبلغ لیست درخواستی خود را به نام حسین غیائی در **بانک ملت** به هر یک از سه طریق زیر واریز نمایید و با تلفن ۶۶۴۶۲۴۰۶ تماس بگیرید و مبلغ واریزی، لیست درخواستی و آدرس خود را همراه با کد پستی اطلاع دهید، تا درخواست شما ارسال گردد:

از هر شعبه تمامی بانک های مختلف در سراسر کشور به حساب (شبا) به شماره:
IR73 0120 0000 0000 1125563987

کارت عابر بانک به شماره ۱۹۳۸ ۹۶۲۳ ۳۳۷۱ ۶۱۰۴

حساب جاری (جام) به شماره ۱۱۲۵۵۶۳۹۸۷

بانک تجارت حساب جاری به شماره ۰۰۱۸۶۲۱۵۹۲ شعبه دانشگاه تهران

فروشگاه فرزین: خیابان انقلاب ابتدای خیابان دانشگاه پ ۱۷۴ تلفن ۶۶۴۶۲۴۰۶ فاکس ۶۶۴۸۴۱۸۰

www.farzinpub.com

