

آموزش آسان وسط بازی

شطرنج

کاری از گروه

BESTGAME

مقدمه:

جزوه پیش رو حاصل ساعتها تلاش و کوشش
جمعی از مدیران گروه و کانال تلگرامی
BESTGAME می باشد که با هدف ارتقا
شطرنج کشور بدون هیچ چشمداشتی فعالیت
میکنند و منابع آموزشی ارزشمند را در اختیار
علاقمندان به این رشته ورزشی قرار می دهند
و بطور شبانه روز آماده پاسخگویی به سوالات
اعضای محترم میباشند.

حتما دغدغه خیلی از ما اینه که بتونیم در مسابقاتمون محاسبات دقیق انجام بدیم و کمتر اشتباه کنیم.

انجین ها بخاطر نداشتن عواملی مانند ترس، تردید، خستگی.... و سرعت محاسبات بالای خودشون برتری بی چون و چرای بر مغز انسان دارن.

اما مفاهیمی مانند مهره خوب و بد، حرکات انتظاری، قربانی پوزیسیونی و امثالهم که جنبه محاسباتی کمتری دارن رو معمولا نمیفهمن.

در این بحث قصد دارم ترکیبی از قدرت محاسباتی انجین ها و برتری های مغز انسان رو خدمتون ارائه بدم.

قطعا خودم توانایی انجام بعضی از اونها رو در جریان مسابقاتم ندارم.

اما شاید شما توانایی ذهنی بیشتری داشته باشید و با دانستن این فاکتور ها پیشرفت فوق العاده ای در شطرنج داشته باشید.

در هر سطحی که هستید مطمئنم خواندن این مطالب براتون خالی از لطف نخواهد بود.

تمرین و تکرار لازمه یادگیری و اجرای این نکات خواهد بود.

۱۰ پیشنهاد وسط بازی

- ۱- تمام حرکاتتان را در قالب یک طرح مشخص انجام دهید.
- ۲- وقتی از لحاظ ارزش مهره ها جلو هستید، تا آنجا که ممکن است مهره ها را تعویض کنید (بخصوص وزیر).
- ۳- از ضعف های جدی پیاده بپرهیزید.
- ۴- در وضعیت های فشرده و زیر فشار با تعویض خود را آزاد کنید.
- ۵- وقتی وزیر حریفتان در صفحه است، شاه را بیرون نیاورید.
- ۶- تمام ترکیبها بر مبنای حمله دو گانه است.
- ۷- اگر حریفتان یک یا دو مهره بی دفاع دارد، بدنبال ترکیب باشید.
- ۸- در وضعیت برتر برای حمله به شاه حریف می بایست ستونها (وگاهی قطرها) را برای حملات سوارهای سنگین باز کنید.
- ۹- در وضعیت های برابر، فعالیت مهره ها را به سمت مرکز هدایت کنید.
- ۱۰- در وضعیت های نامطلوب بهترین دفاع در صورت ممکن حمله متقابل است.

نکاتی که با عنوان وسط بازی خدمتون ارائه میشه در تمامی مراحل بازی به کار گرفته میشه و منظور اصلی ما روش صحیح محاسبه در بازیست.

احتمالا همتون با میزان ارزش مهره ها آشنایی دارید.

جهت یادآوری:

۱. شاه مهمترین مهره و فاقد ارزش عددی

۲. وزیر = ۹ پیاده

۳. رخ = ۵

۴. اسب و فیل = ۳/۵

پیاده = ۱

این رقمها کلی نیست و تحت شرایط خاص قابل تغییره.

اما تمام محاسبات ما به طریقی به این اعداد ختم میشه و باید اونا رو مد نظر قرار بدیم.

برای اینکه بفهمیم چه موقع ارزش مهره ها برابر با این اعداد نیست باید اول بدونیم که مهمترین اهداف ما در بازی شطرنج چیه.

این اهداف ارزششون متفاوته و بر مبنای همین ارزش اولیه مهره هاست.

من اهداف مورد نظر رو در دو دسته خدمتون معرفی میکنم

۱. اهداف تاکتیکی

۲. اهداف پوزیسیونی

دسته دوم به دسته اول وابسته هست و اونم به ارزش مهره ها ربط داره.

اولویت با اهداف با ارزشتره که این اولویت بندی در محاسبات کاربرد اساسی داره.

در ضمن باید بدونیم هدفمون دفاعه یا حمله.....

اصطلاحات وضعیت های مهم

حتما شما با اصطلاحات شطرنجی آشنا هستید و فقط برای یادآوری در اینجا آورده شده اند.

آچمز

چنانچه مهره‌ای در وضعیتی قرار داشته باشد که اگر بخواهد حرکت کند شاه خودی در معرض کیش قرار بگیرد، آن مهره اصطلاحاً آچمز است و حق حرکت ندارد. مهره‌ای را که آچمز شاه باشد به هیچ وجه نمی‌توان حرکت داد اما ممکن است مهره‌ای طوری قرار گرفته باشد که حرکت کردن موجب از دست رفتن مهره‌ای دیگر شود، فرضاً اگر حرکت دادن یک اسب موجب زیر ضرب قرار گرفتن وزیر شود می‌گویند اسب آچمز وزیر است. مهره‌ای که آچمز مهره‌ای به جز شاه باشد را می‌توان حرکت داد اما حرکت دادن آن مهره باعث از دست رفتن قوا می‌شود.

گامبی

به آن دسته از شروع بازی‌ها که در آن‌ها به منظور کسب برتری در گسترش مهره‌ها یا برتری در کسب فضای بیشتر، پیاده‌ای قربانی می‌شود گامبی می‌گویند.

ستون باز

هرگاه در یک ستون عمودی از صفحه شطرنج پیاده‌ای وجود نداشته باشد یا آن ستون به وسیله یک سوار سبک حمایت شده مسدود نشده باشد به آن ستون، ستون باز می‌گویند. کنترل کردن ستون‌های باز با سوارهای سنگین (وزیر یا رخ) معمولاً مفید است و توصیه می‌شود.

پیاده رونده

چنانچه مسیر حرکت یک پیاده به سوی عرض آخر توسط هیچ پیاده‌ای از حریف مسدود یا تحت کنترل نباشد، به آن پیاده، پیاده رونده یا پیاده آزاد می‌گویند. به عبارت دیگر چنانچه یک پیاده در ستون خود و ستون‌های مجاور خود هیچ پیاده‌ای از حریف را در مقابل نداشته باشد پیاده رونده محسوب می‌شود.

حمله دو جانبه

به حالتی گفته می‌شود که یک مهره هم‌زمان به دو مهره از حریف حمله کند به طوری که حریف نتواند هر دو مهره مورد تهدید را نجات دهد. چنانچه یکی از دو مهره مورد تهدید واقع شده شاه باشد به این حالت کیش دوجانبه گفته می‌شود.

مهره به مهره یا تعویض

چنانچه در دو حرکت پیاپی دو مهره هم‌ارزش از طرفین کشته شوند می‌گویند تعویض صورت گرفته یا مهره به مهره شده است.

گسترش

حرکت دادن مهره ها اعم از پیاده یا سواره به خانه های موثرتر و مفیدتر را گسترش در بازی گویند.

دفاع

اگر مهره ای چه پیاده و چه سواره توسط مهره های مقابل مورد تهدید قرار گیرد شما بوسیله مهره های خودی پوششی برای مهره مورد تهدید قرار دهید تا از آن محافظت نماید آن را دفاع از مهره گویند.

گشایش

در اوایل بازی ابتدا معمولاً بوسیله مهره های پیاده جلوی مهره های سواره نظام باز شده و برای حرکت آنها به اصطلاح گشایشی می شود که این عمل گشایش گویند.

مرتب کردن

در هنگام بازی گاهی اتفاق می افتد که بازیکن مهره های خود را که احتمالاً جا به جا شده است مرتب می کند. وی با ادای این جمله که "مرتب می کنم" از این قانون استفاده می کند. لازم به تذکر است که در شطرنج هر بازیکن هنگام نوبت خود دست به هر مهره ای زد و آن را از جای خود بلند کرد باید حتماً با آن مهره بازی کند و حق تغییر بازی بوسیله مهره دیگری را ندارد. قانون بالا در تفکیک این دو امر مقرر شده است.

مبانی وسط بازی

در معرفی اهداف بازی شطرنج میتونیم پیاده ها رو در دو جایگاه در نظر بگیریم.

۱. مهره ای با ارزش یک واحد

۲. پیاده نزدیک به وزارت

مشخصه مورد دوم ارزشش یک واحد نیست و باید اونو به چشم یک وزیر دید.

حالا مهمترین اهداف رو معرفی میکنیم.

اول اهداف تاکتیکی یعنی اهدافی که تنها بر اساس ارزش مهره ها هستن و فاکتورهایی مانند میزان تحرک مهره ها یا اهداف پوزیسیونی در اونها لحاظ نمیشه.

۱. مهمترین هدف در شطرنج مات کردنه که همتون اینو میدونید.

۲. اگر مهره ای رو بدون دادن خسارت بگیرید معادل ارزش اون مهره سود میکنید.

مثلا گرفتن وزیر ۹ واحد و گرفتن رخ پنج واحد ارزش داره.

۳. اگر مهره ای رو با مهره باارزشتر از خودش تعویض کنید معادل اختلاف ارزش اونها سود میکنید.

تبدیل پیاده به وزیر = ۸ واحد سود

تعویض رخ با وزیر = ۴

تعویض یک رخ با دوفیل حریف = ۲ واحد

هرچقدر سود بیشتری حاصل بشه بهتره. این بحث در محاسبه زدن و گرفتن و حمله متقابل و امثال این کاربرد اساسی داره که به وقتش کاربردشو خواهیم دید.....

حال با ارزش مهره ها و اهداف تاکتیکی مقداری آشنا شدیم.

گاهی ممکنه عمدا مهره با ارزشمون رو با مهره کم ارزشتر تعویض کنیم یا اونو رایگان به حریف بدیم.

به این کار میگویند قربانی دادن.

در این حالت باید ابتدا ارزش ضرری که دادیم رو مد نظر قرار بدیم و بتونیم به یک هدف تاکتیکی که ارزش بیشتری داره برسیم.

به عنوان مثال

قربانی وزیر با هدف مات کردن

تعویض رختون با اسب حریف با هدف رسیدن به سودی بیشتر از یک و نیم واحد.....

قربانی پوزیسیونی به قصد کسب ابتکار عمل....

در آینده نزدیک کاربرد عملی این موارد رو با هم خواهیم دید

برای مبحث مبانی وسط بازی به موارد بالا اکتفا میکنم و ادامه صحبت‌هام رو با موضوعات جداگانه خدمتون ارائه میدم.

شطرنج فقط اهداف تاکتیکی و زدن مهره‌ها نیست.

مواقعی هست که به سختی میشه تهدیدات تاکتیکی در بازی ایجاد کرد.

اینجا فاکتورهای متفاوتی در تصمیم‌گیری ما تاثیرگذار هستن که اونها رو با عنوان اهداف پوزیسیونی خدمتون معرفی میکنم.

قبلش لازمه که مقداری در مورد ساختار پیاده‌ای و نقش اون در پوزیسیون صحبت کنیم.....

ساختار پیاده‌ای

جزیره پیاده‌ای:

مجموعه‌ای از پیاده‌ها که در مجاورت همدیگه هستن و میتونن از همدیگه حمایت کنن.

سفید سه جزیره و سیاه دو جزیره پیاده‌ای دارن. هرچقدر جزیره‌های پیاده‌ای سالمتر و تعدادشون کمتر باشه وضعیت پوزیسیون بهتره.

پیاده منفرد: پیاده سیاه در خانه a7 که از حمایت پیاده‌های خودی محروم هست یک پیاده منفرد.

پیاده دوبله: دو پیاده سفید در ستون e اصطلاحاً پیاده دوبله هستن یعنی دو پیاده در یک ستون.

پیاده بلوکه شده:

پیاده ای که جلوی حرکتش توسط مهره های حریف گرفته شده مثل پیاده های دوبله سفید.

خطوط باز:

وقتی در یک ستون ، قطر یا عرض پیاده ای موجود نباشه اصطلاحاً می‌گیم اون خط بازه.

خانه ضعیف:

خانه ای که از حمایت پیاده های خودی محروم باشه برای ما خانه ضعیف محسوب میشه.

پیاده ها محکوم به حرکت رو به جلو هستن تا خطوط باز ایجاد بشه و مهره های ما از طریق این خطوط در دفاع و حمله شرکت کنن.

بازیکنی که فضای کافی ایجاد کنه و خطوط حیاتی رو در اختیار خودش بگیره برنده خواهد بود.

بازیکنی که فضا ایجاد کنه ولی نتونه ازش درست استفاده کنه اون فضا تبدیل به جولانگاه سواران حریفش خواهد شد و پیاده هاش ضعیف میشن.

بازیکنی که فضا ایجاد نکنه مهره هاش محدود میشن و قدرت استفاده از اونها برای دفاع در مقابل حملات حریف رو نخواهد داشت.....

تصویر شماره ۱

ات ساختار پیاده ای میباشد.

خواص خطوط باز و خانه های

ز اونجا به شاه و وزیر سفید

یاه حمله میکنند و در ادامه به



به تصویر شماره ۱ مجددا نگاه کنید تا تعدادی از خواص خطوط باز و خانه های ضعیف رو مرور کنیم.

دورخ سفید از طریق خطوط باز به پیاده منفرد سیاه حمله میکنند و در ادامه به جزیره پیاده ای سیاه در جناح شاه حمله ور میشوند.

وزیر با فعالیت در خطوط باز در دفاع و حمله مشارکت میکند.

پیاده های جناح وزیر سفید از برتری دو به یک استفاده میکنند و با پیشروی در خطوط باز به وزارت نزدیک میشوند

اینها گوشه ای از ارتباط تنگاتنگ وضعیت ساختار پیاده ای با اهداف پوزیسیونی هستند.

ترمیم ضعف های ایجاد شده از حرکت پیاده ها بسیار سخته و گاهی تا آخر بازی غیر ممکنه.

بخاطر همین این ضعف ها رو ضعف دائمی میگویند.

خطوط باز در صورتی که حریف کنترلشون کنه، خانه های ضعیف، پیاده دوتایی و پیاده منفرد مهمترین ضعف های دائمی هستند.

بهترین راه جبران این ضعف ها استفاده فعال از سوارها در خطوط باز و تمام کردن کار حریف در وسط بازیه.

وگرنه در یک آخر بازی خلوت با وجود این ضعف ها پایانی تراژدیک خواهید داشت.....

خواص عمومی حرکات

وقتی حریفتون حرکتی انجام میده اول باید بفهمید چه قصدی داره تا بتونید جواب مناسبی براش پیدا کنید.

تهدید کردن: ساده ترین نوع حرکت در شطرنج که یک مهره به مهره با ارزشتر از خودش حمله میکنه.

هموار کردن:

حرکت یک مهره موجب خالی شدن یک خانه و باز شدن یک سری از خطوط می‌شود.

مسدود کردن:

ورود یک مهره به یک خانه موجب اشغال آن خانه و بسته شدن یک سری از خطوط می‌شود.

این کار در موارد نادر به قصد تدارک حمله هم انجام می‌شود که گاهی انجین ها هم از انجام اون ناتوان هستند.

پوشش دادن:

کنترل یک ناحیه خاص در صفحه به قصد:

۱. حمایت از ورود مهره خودی به اون ناحیه

۲. جلوگیری از ورود مهره حریف به اون ناحیه

۳. دادن آزادی عمل به مهره ای دیگر که اسیر دفاع ازون ناحیه شده.....

محدود کردن:

قرار دادن مسیر حرکت مهره حریف زیر آتش مهره های خودی به قصد حمله مستقیم به اون مهره یا ممانعت از شرکتش در دفاع یا حمله.

بی تحرک کردن:

مهره ای که نقش دفاع از یک ناحیه مهم رو داره بین مهره مهاجم حریف و مهره بارزش خودی (مثلا فیل حریف و وزیر خودی) اسیر میشه تا ناحیه مورد نظر بی دفاع بشه.

حرکاتی که جواب اجباری دارن مانند تعویض مهره ها که در بحث تاکتیک اونا رو مفصل تر بررسی خواهیم کرد.

اینها رایج ترین خواص حرکات هستن.

دیگه وقتشه که از کلی گویی دست برداریم و بینیم چیزهایی که گفتیم رو چطور باید بکار ببریم.

حرکات اجباری و ابتکار عمل

بازی به یاد ماندنی کاسپاروف و توپالوف رو قبلا دو بار تفسیر کردم و تعدادی از دوستان دیدن.

این بازی رو خیلی دوست دارم چون تقریبا همه ظرافت های تاکتیکی رو میشه در اون پیدا کرد. کاسپاروف طوفانی تاکتیکی در بالاترین سطح ممکن به راه میندازه

بازیکنی میتونه ادعا کنه شطرنج رو خوب بلده که بتونه ابتکار عمل بازی رو به دست بگیره و تا رسیدن به هدف نهایی اونو حفظ کنه.

حفظ ابتکار عمل یعنی انجام دنباله ای ترکیبی از حرکات شامل:

کیش یا تهدید مات در یک حرکت

تهدید مهره های بی دفاع. حمله مهره های کم ارزشتر به مهره های بالارزتر.

تصرف خطوط باز و خانه های ضعیف

حرکات انتظاری در زمان محدودیت حریف.....

و سایر موارد که به حریف فرصت بازسازی نمیدن.

اگر بدون هدف خاصی خطوط باز ایجاد کنید و مهره هاتون رو در خطوط باز قرار بدید به حریف فرصت کسب ابتکار عمل رو میدید که معمولاً منجر به مات یا از دست دادن مهره میشه.

به تصویر ۲ نگاه کنید.

بعد از حرکت بیست و سوم سیاه کاسپاروف یک محاسبه طولانی در ذهن خودش انجام میده و وارد ادامه ای میشه که تنها راه به ثمر رسوندنش محاسبات دقیقه.

کاسپا به جز یک مورد تمام محاسبات رو حتی بهتر از انجین در ذهنش انجام

میده.....



تصویر شماره ۲

نوبت سفید

به نظر شما سفید چند بار پشت سرهم میتونه پوزیسیون سیاه رو تهدید کنه؟

قربانی پوزیسیونی

به تصویر شماره ۳ نگاه کنید.

آنچه که قهرمان جهان در خشت خام میبینه:

پوشش پیاده ای محافظ شاه سیاه پیشروی کرده و فضای زیادی رو پشت سرش خالی گذاشته.

فیل و اسب سفید خانه های مجاور شاه سیاه رو زیر آتش خودشون گرفتن.

رخ سیاه در h8 نقش موثری در بازی نداره.

امکان انجام تهدیدات و حرکات اجباری پیاپی توسط سفید از طریق خطوط باز وجود دارد.

عدم تحرک کافی مهره های سیاه به کاسپاروف ایده یک قربانی پوزیسیونی رو میدهد.

نتیجه این قربانی:

خلق انبوهی از خطوط باز بر علیه شاه سیاه.

برتری عددی مهاجمین سفید به مدافعان شاه سیاه به علت عدم تحرک بعضی از مهره های سیاه.

حالا کاسپاروف صفحه شطرنج رو برای حریف تبدیل به جهنم میکنه و مهره های گردن کلفت سیاه کاری جز تماشای بازی ازشون بر نمیداد.....



تصویر شماره ۳

به تصویر شماره ۴ توجه کنید.

سریال قربانی های سفید با قربانی رخ شروع میشه.

هدف اولیه سفید ایجاد اتوبان در خانه های سیاه رنگ برای مانور وزیره که با

حمایت اسب و فیل همراهه.

پذیرفتن قربانی برای توپالوف خیلی بیشتر از چیزی که فکرشو بکنه گران تمام میشه.

اما استاد جوان بلغاری قربانی رو میپذیره.

۱..... cxd4

کاسپاروف در حرکت بعدی از سورپرایز اصلی خودش رو نمایی میکنه.

مهاجمین سفید باید تنها بادیگارد شاهنشاه رو هم به تعطیلات بفرستن!

کاسپاروف در این بازی تاکتیک رو قدم به قدم به ما یاد خواهد داد.....



تصویر شماره ۴

رخ دیوانه!

منحرف کردن حمله از طریق قطرها و عرض هفتم

قطع ارتباط مهره سنگین با وظیفه دفاعی

بیرون کشیدن شاه از پناهگاه

به تصویر شماره ۵ توجه بفرمایید.

دومین رخ سفید هم جانش رو کف دستش میگذاره و سعی میکنه با منحرف کردن وزیر سیاه از عرض ششم قطر d4-a7 رو بی دفاع کنه.

با توجه به اینکه وزیر سیاه هم زیر ضرب قرار داره دفاع در مقابل کیش با حرکات Rd7; Qd7 ; Qc7 ; Nd7 ممکن نیست.

اما در مورد جوابهای: Bb7 ; Qxe7 ; Kb6 ; Kb8 میتونیم مقداری بیشتر بحث کنیم.....



تصویر شماره ۵



تصویر شماره ۶

2- Qxe7

3- Qxd4+

خروج وزیر سیاه از عرض ششم موجب بی دفاع شدن قطر d4-a7 میشود.
سیاه در مقابل کیش فقط یک جواب دارد.



تصویر شماره ۷

3- ...Kb8 4- Qb6+ Bb7 5- Nc6+ Ka8 6. Qa7#

سیاه در مقابل کیش های پیایی سفید دفاعی ندارد و مات میشود.

سریال کیش ها

ساده ترین حالت در محاسبات اینه که بتونید چند بار پشت سر هم به شاه حریف کیش بدید و حریف در مقابل هر کیش فقط یک جواب داشته باشه تا اینکه نهایتا مات بشه.

البته در تصاویر ۶ و ۷ کیش های دو جوابه هم وجود داره که جواب دوم منجر به شکست سریعتر میشه.

میتونید اون جوابها رو به همراه نتایجشون راحت ببینید.

نتیجه پذیرفتن قربانی رخ دوم رو دیدیم.

توپالوف هم حرکت $2...Qxe7$ رو بازی نکرد.

بریم سراغ سایر جواب های سیاه در مقابل $2-Re7+$

ارزش شاه

یک درجه سختی کار رو بیشتر میکنیم.

گاهی اوقات برای مات کردن حریف همیشه فقط از کیش دادن استفاده کرد.

تهدید مات در یک حرکت هم یک تهدید قوی هست که میتونه قسمتی از دنباله تهدیدات ما باشه.

جواب این تهدید هم ممکنه چند مورد باشه اما فقط یک جواب موثر وجود داشته باشه.

پس این بار ترکیبی از کیش ها و تهدید مات در یک حرکت رو به کار میبریم.

هر کدام از این حرکات هم فقط یک جواب موثر دارند.

پس ما هنوز با یک شاخه سراسر روبرو هستیم.

اگر سیاه در جواب کیش سفید $Bb7$ بازی کنه با این وضعیت روبرو خواهیم شد.

به تصاویر ۸ تا ۱۰ با دقت توجه کنید.....



تصویر شماره ۸

2-Re7+ Bb7 3. Rxb7+ Ka8 4- Qxd4!

سفید در حرکت چهارم کیش نمیدهد اما تهدید مات در یک حرکت ایجاد میکند.

سیاه فقط با وزیر میتواند از a7 دفاع کند.



تصویر شماره ۹

4-...Qb8 5-Qb6!

مجددا تهدید مات در یک حرکت

5-...Rd6 فقط رخ میتواند از خانه a6 دفاع کند.

6-Rxb8+ Rxb8

کیش سفید فقط یک جواب دارد.



تصویر شماره ۱۰

7- Qxd6 تهدید مات در یک حرکت

7-...Ka7 فقط شاه میتواند از a6 دفاع کند.

۸-...؟ سفید با چهار کیش پیاپی حریف را مات میکند.

جواب را به عنوان تمرین پیدا کنید.

شاخه های اجباری

یک درجه دیگه کار رو سخت تر میکنیم.

قبلا در مورد اهداف تاکتیکی و ارزش اونها صحبت شد.

ممکنه نشه پشت سر هم کیش داد یا تهدید مات ایجاد کرد.

به جای آن حملات تاکتیکی مانند زدن مهره های حریف یا تهدید مهره های با ارزش رو جایگزین کنید.

ترکیبی از حملات تاکتیکی که لزوما حمله به شاه نیستند موجب ایجاد یک شاخه اجباری میشه.

تاکتیک یعنی محاسبه شاخه های اجباری و انتخاب شاخه ای که بیشترین سود یا کمترین ضرر رو داره.

شطرنجباز وظیفه داره قبل از ورود به یک شاخه اجباری نتیجه اون رو محاسبه کنه وگرنه بازی رو خواهد باخت.

ازین به بعد برای متوجه شدن نکات این مبحث فقط نگاه کردن و خواندن کافی نیست.

باید آنها رو به صورت عملی تمرین کنید.....



تصویر شماره ۱۱

2-Re7+ Kb8 3-Qxd4!

تهدید مات در یک حرکت.

برای موفقیت در شطرنج باید بتوانید در حالت دینامیک تصمیم گیری کنید.

یعنی در نظر گرفتن جوابهای حریف و تغییراتی که بعد از هر حرکت در صفحه رخ میدهد.

یک شاخه محاسباتی از حرکات شما و حرکات حریف تشکیل میشه.

وقتی یک طرف حرکاتش از سر اجبار باشه توسط حریف به مسیری کشونده میشه که براش نامطلوبه.

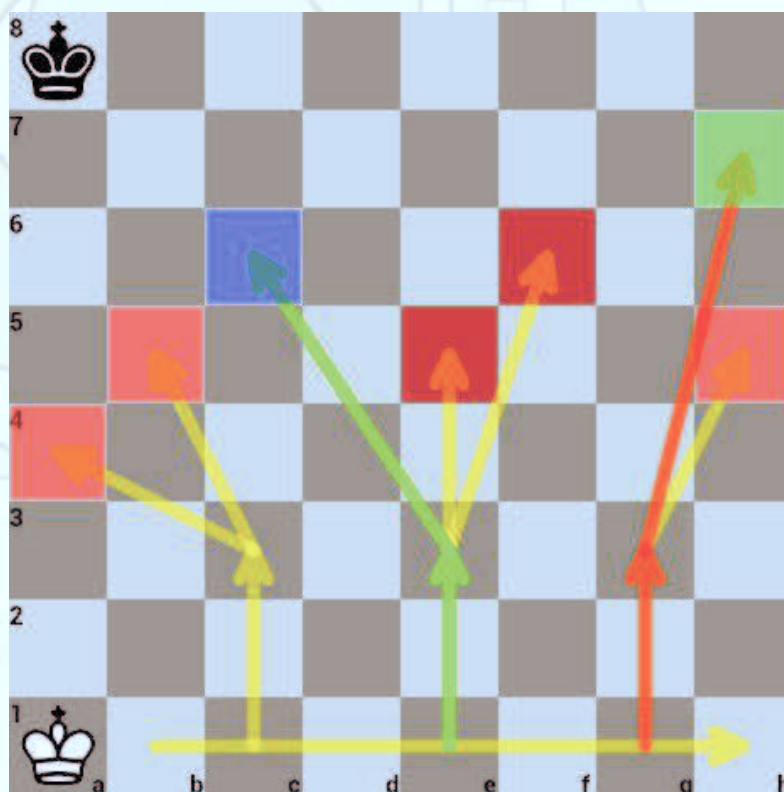
بنابراین یک تهدید میتونه آغاز کننده یک شاخه اجباری باشه.

هر چقدر بتوانید نتیجه شاخه ها رو بهتر محاسبه کنید بازیکن قویتری میشوید.
توپ رو توی زمین شما میندازم تا هرچقدر قدرت ذهنیتون اجازه میده پیشرفت کنید.

به کتاب "همانند یک استاد بزرگ فکر کنید" از الکساندر کوتوف مراجعه کنید و به مبحث "درخت محاسباتی" نگاهی بندازید.

با استفاده از الگوی محاسباتی انجین ها روش آن کتاب رو بصورتی راحت تر از خود کتاب خدمتون ارائه خواهم داد.....

تصویر شماره ۱۲



در صفحه شطرنج ممکن است با انبوهی از شاخه ها مواجه شویم.
باید راه خود را پیدا کنیم.

قدم به قدم جلو میریم تا سردرگم نشیم.

به شکل ۱۳ نگاه کنید و سعی کنید یک شاخه اجباری رو حساب کنید.

سیاه Nd7 بازی کرده تا با حرکت Qa7 مات نشه.

تصویر شماره ۱۳



3...Nd7

سیاه برای دفاع موثر در مقابل تهدید مات انتخاب های زیادی ندارد.

Nd7 ; Rd7 ; Qxe7

مثال:

4-Bxd7 سفید مهره میگیره.

4-...Qxe7? سیاه هم مهره بی دفاع رو میگیره.

5-Qb6+ Bb7 6-Nc6+ Ka8 7-Qa7#

سفید با سه کیش تک جوابی مات میکنه.

نتیجه: حرکت چهارم سیاه به سفید اجازه داد که وارد یک شاخه اجباری منجر به مات بشه.

شاخه محاسباتی رو از اینجا قطع کنید و حرکت بهتری را جایگزین کنید.

4-...Rxd7 سیاه اسب رو پس میگیره و اجازه کیش به سفید نمیده.

5-Rxd7 گرفتن مهره، حمله رخ به وزیر، تهدید مات در یک حرکت

5-...Qxd7 6- Qxh8+ Ka7 7-Qc5+ Kb8 8-Qb6+ Bb7

9-Nxb7 Qxb7 10- Qd8+ ...

نتیجه: شاخه اجباری منجر به خلق پیاده رونده برای سفید و ادامه حملات سفید به شاخه قبلی کار نداشته باشید و ببینید کجای این شاخه برای سیاه قابل اصلاحه.

شاخه رو از اونجا قطع کنید و شاخه جدیدی رو ادامه بدید.

نتیجه کارتون رو میتونید بررسی کنید.....

یک جمع بندی از مطالبی که در مورد شاخه های اجباری گفتیم:

۱- ساده ترین نوع شاخه شامل کیش های تک جوابی منجر به مات.

۲- شاخه های شامل کیش و تهدید مات در یک حرکت که هر کدام فقط یک جواب موثر دارند.

۳- شاخه شامل کیش، تهدید مات و زدن مهره ها که هر کدام حداکثر دو جواب موثر دارند.

۴- در صورت مواجه شدن با دوجواب فورا یکی را ادامه می دهیم.

اگر نتیجه شاخه بد بود شاخه را از دوراهی قطع کرده و جواب دوم را محاسبه میکنیم.

۵- موارد بالا مربوط به زمانیست که بازیکن مدافع شانس حمله متقابل در طول شاخه نداشته باشد.



تصویر شماره ۱۴

ادامه اصلی بازی 2-Re7+ Kb6 3- Qxd4+

شاه سیاه که به حمایت موثر سواران خود امیدی ندارد برای نجات خود از پناهگاه خارج میشود.

همه جواب های سیاه در مقابل حرکت $2-Re7+$ را تا حدودی بررسی کردیم و مشاهده شد که سیاه در هر حال بازنده هست.

توپالوف آخرین راه یعنی فرار شاه را انتخاب میکنه. سفید با کیش ادامه میده که مجددا سیاه آزادی عمل نداره و فقط دو جواب داره. ابتدا جواب $3-Qc5$ را بررسی میکنیم.



تصویر شماره ۱۵

$4-Qxf6+$ سومین کیش پیاپی همراه با گرفتن یک مهره.

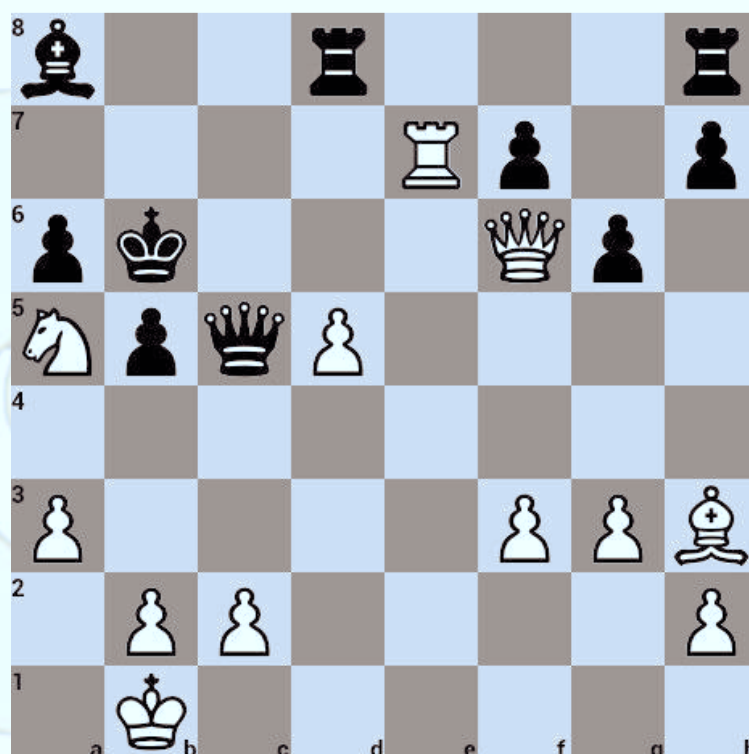
تمرین: سیاه پنج جواب دارد.

برای هر کدام یک شاخه اجباری پیدا کنید.

شبکه ماتی

محدودیت شاه و کنترل خانه های مجاور شاه توسط حریف در حالتی که شاه فاقد حمایت پیاده ها هم باشد نتایج فاجعه باری خواهد داشت.
به تصاویر شماره ۱۶ تا ۱۸ توجه بفرمایید.

تصویر شماره ۱۶



4-...Ka5 5. b4+
4-...Bc6 5. Rb7+
4-...Rd6 5. Qxh8

جواب موثر جوابیست که منجر به مات یا از دست دادن مهره نشود.
سیاه فقط یک جواب موثر دارد.



تصویر شماره ۱۷

4...Qd6 سیاه ظاهراً توانسته تعادل را برقرار کند.

اما خانه های مجاور شاه سیاه توسط سواران سفید کنترل میشوند و مهره های سیاه هنوز از معرکه دورند.



تصویر شماره ۱۸

!!5-Be6 یک حرکت جادویی!!

فیل سفید به صورت نامرئی به جمع مهاجمین سفید اضافه میشه.

قطر بلند a2-f7 تحت پوشش فیل سفید خواهد بود.

وزیر سفید خانه های سیاه رنگ رو در اختیار خودش گرفته.

فیل هم خودش رو به خط مقدم میرسونه تا سفید با تمام قوا بر علیه شاه سیاه وارد عمل بشه.

تهدید فوری b4 جهت حبس شاه در خانه b6 و به دنبال آن کیش با وزیر ایجاد شده.

تمرین:

برای همه جواب های سیاه حداقل یک شاخه اجباری منجر به برد سفید پیدا کنید.

حرکات جادویی!!

چطور میشه حرکتی خارق العاده در بازی پیدا کرد؟

در درجه اول دل و جرئت لازمه بعدش قدرت تجسم برای محاسبه شاخه های اجباری.

به شکل ۱۹ توجه بفرمایید.



تصویر شماره ۱۹

سیاه سه راه برای گرفتن مهره از سفید دارد.

هر کدام از این راه ها سیاه را وارد یک شاخه اجباری منجر به باخت میکند.

محاسبه یک شاخه اجباری به ما سرنخ میدهد که ضعف های موجود در پوزیسیون کجاست.

بعدش میفهمیم که باید به کجا حمله کنیم یا از کجا دفاع کنیم.

اگر سیاه 5...Kxa5 بازی کنه وارد یک شاخه اجباری منجر به مات میشه.

محاسبه اون هم سخت نیست و قبلا راهشو گفتیم.

سفید با ۹ حرکت که همشون کیش یا تهدید مات در یک حرکت هستن حریف رو مات میکنه.

منابع:

۱. بخش درس های نرم افزار آندروید سایت chess.com

۲. همانند یک استاد بزرگ فکر کنید؛ الکساندر کوتوف

۳. هنر بازی استراتژیک؛ ساموئل رشفسکی

۴. ساختارهای پیاده ای برنده

۵. مایزلیس

۶. کاسپاروف شطرنج می آموزد

۷. مجموعه کتب آرتور یوسوف

۸. کارنامه قهرمان جهان گری کاسپاروف

۹. تجربیات شخصی از تفسیر مسابقات اساتید و انجین ها

در انتها بار دیگر عرض میکنم این جزوه با تلاشهای جمعی از مدیران زحمتکش گروه و کانال BESTGAME بخصوص آقایان سجاد نجف وند، علی مهران فر و مصطفی رجا تهیه و تنظیم گردیده است.