

تئوری مدرن گشایشی شطرنج

مترجم: حسن مرتضوی

نویسنده: الکسی سوئتین

بامقدمه‌ای از رضایبی

نشر ژرف

تهران

۱۳۷۴

این کتاب ترجمه‌ای است از:
Modern Chess Opening Theory
by A. Suetin



نشر ژرف تهران - صندوق پستی ۱۶۶۵ - ۱۳۱۴۵

نام کتاب: تئوری مدرن گشایش شطرنج

مترجم: حسن مرتضوی

ویراستار: مسعود خرسندی

حروفچینی و صفحه‌آرایی: اسکار

طرح جلد: دفتر طراحی آرتمن

چاپ اول: ۱۳۷۳

تیراژ: ۳۲۰۰ نسخه

لیتوگرافی: فام

چاپ: حیدری

صحافی: آینده‌سازان

بها: ۲۸۵۰ ریال

حق چاپ برای نشر ژرف محفوظ است.

فهرست

الف - قربانی های پیاده ای برای به دست آوردن	۸	مقدمه	
۱۶۹ ابتکار عمل در بازی روی لوبز	۹	پیش درآمد	
ب - قربانی پیاده برای به دست آوردن	۱۱	فصل اول: تاریخچه تئوری گشایش	
۱۷۳ ابتکار عمل در دفاع سیسیلی	۳۹	فصل دوم: اصول و اهداف اساسی در گشایش	
ج - قربانی پیاده برای به دست آوردن	۳۹	I - اصول گشایش	
۱۷۶ ابتکار عمل در دفاع فرانسوی	۳۹	الف - فضا	
د - قربانی پیاده برای به دست آوردن	۴۶	ب - نیروها	
۱۷۸ ابتکار عمل در دفاع کاروکان	۵۵	II - رویکرد مشخص به اصول گشایش	
هـ - قربانی پیاده برای به دست آوردن	۶۳	III - گسترش نیروها در گشایش	
۱۷۸ ابتکار عمل در دفاع اسلاو	۷۰	IV - جایگاه کنونی تئوری گشایش	
I - نبردی تاکتیکی همراه با عملیات فعال		فصل سوم: نبرد برای در اختیار گرفتن مرکز	
۱۸۸ قبل از تکمیل گسترش	۷۹	در گشایش های مدرن	
الف - نبردی تاکتیکی و مشخص برای	۷۹	ملاحظات عمومی	
۱۸۸ آزادی در انجام حرکت	۹۷	I - مرکز باز	
ب - رسیدن به برتری درازمدت پوزیسیونی	۱۰۰	II - پیاده های مساوی در مرکز	
به بهای از دست دادن ابتکار عمل و گسترش	۱۰۰	الف - زنجیر پیاده ای ثابت در مرکز	
ج - مانور سوارها قبل از تکمیل گسترش باهدف		ب - پوزیسیون پیاده ای بسته در مرکز	
۱۹۶ بهبود بخشیدن به هماهنگی مهره ها	۱۱۰	با ستون باز θ یا d	
II - نابرابری کمی در مرحله گشایش	۱۲۰	III - اکثریت پیاده ای در مرکز	
۲۰۲ الف - وزیر در برابر یک رخ و یک سوار	۱۲۱	IV - مرکز پیاده ای متحرک	
۲۰۷ ب - وزیر در برابر سه سوار سبک		الف - دو پیاده متحرک مرکزی	
ج - قربانی دادن سواری ارزشمند در قبال	۱۲۱	در ردیف چهارم	
۲۰۸ سوار کم ارزشتر در مرحله گشایش	۱۲۹	ب - یک پیاده مرکزی متحرک	
۲۱۱ د - یک سوار در قبال چندین پیاده		ج - مرکزی متحرک با یک پیاده مرکزی	
III - انجام عملیات از جناحها و بازی در تمام	۱۳۱	و پیاده ای در مجاورت آن	
۲۱۳ صفحه هنگام گشایش	۱۳۴	V - مرکز سوار - پیاده	
الف - ویران کردن جناحها		VI - بازی خوب سوارها به بهای ضعف	
۲۱۳ در گشایش	۱۳۷	پیاده مرکز	
۲۱۷ ب - تسخیر مرکز از جناحها	۱۳۸	الف - پیاده مرکزی ایزوله	
۲۲۱ ب - قلعه رفتن در جناحهای مخالف	۱۴۳	ب - پیاده عقب مانده در مرکز	
۲۳۵ د - شاه در مرکز	۱۴۹	پ - پیاده های دابل	
IV - ساده کردن در گشایش و گذار	۱۵۱	VII - مسئله خانه های ضعیف در گشایش	
۲۳۷ به آخر بازی پیچیده	۱۵۸	VIII - ساختار پیاده ای سیال در مرکز	
۲۴۵ فصل پنجم: چگونگی آموزش تئوری گشایش	۱۶۳	فصل چهارم: راههای نو در گشایش	
۲۷۶ فهرست گشایش ها	۱۶۳	ملاحظات عمومی	

مقدمه

استاد بزرگ آلکساندر سوئتین یکی از مربیان گرانقدر شطرنج است که سالها به تربیت شطرنجبازان و آموزش آنان پرداخته است و در این عرصه تجارب گرانبها کسب کرده است. او از سویی در پیشرفت تئوری شطرنج نقش داشته و در مباحثات تئوریک در زمینه تئوری گشایشها و استراتژی وسط بازی فعالانه شرکت کرده است، و از سوی دیگر به صورت یک شطرنجباز نیرومند در مسابقات گوناگون حضور داشته و در عمل با مسائل مربوط به کاربرد تئوریها مواجه شده است. این تجارب و ویژگیها به او قدرت و امکان این را داده که به تالیف کتابهای باارزشی در عرصه تئوری شطرنج بپردازد، که کتاب حاضر از معروفترین آنهاست.

کتاب حاضر که با نام تئوری مدرن گشایش شطرنج به دوستداران عرضه می شود دربرگیرنده مباحثی در زمینه های تاریخ گشایشها، اصول و اهداف گشایشها، جنگ مرکز در گشایشها و آرایشهای پیاده ای، گامبیا و نبردهای تاکتیکی برای کسب ابتکار عمل، حمله در جناحین، و نحوه گذار به آخر بازی است. آشنایی با این بحثها برای شطرنجبازان (اعم از تازه کار و مجرب) ضروری است و با ازدیاد فعالیتهای شطرنجی در چند سال اخیر که ضرورت مطالعه تئوریک را برای شطرنجبازان افزونتر کرده، مطالعه کتاب حاضر بخشی از خلا موجود را پرمی کند.

در پایان کتاب فصل تحت عنوان "چگونگی آموزش تئوری گشایش" آمده که نحوه عمل و طرز کار برای آموزش و یادگیری گشایشها را ارائه می دهد. خوانندگان خود می توانند این روش را برای گشایشهای مختلف به کار گیرند (در اینجا، نحوه کار و مطالعه در شروع اسپانیایی با روی لوپز تشریح شده است) و در مسابقات از ثمرات شیرین مطالعه سیستماتیک بهره مند شوند.

رضا رضایی

۲۱/۱۱/۱۵

پیش درآمد

عامل اصلی بسیاری از پیروزیهای درخشان بازیکنان شوروی در مسابقات بین‌المللی شطرنج، توانایی آنها در کسب ابتکار عمل و شگفت‌زده کردن حریفان در همان مراحل آغازین بازی بوده است. نویسنده این کتاب یکی از استادان بزرگ پیشرو در شوروی است. او در نقش یک مربی، "تیگران پتروسیان" را در کسب آمادگی و به‌دست آوردن عنوان قهرمانی جهان یاری داده است. وی در این کتاب ایده‌های اصلی شروع بازی، که توسط استادان بزرگ روسیه در عمل به اجرا درآمده است را به خوبی تشریح می‌کند. صرف‌نظر از قدرت و مرتبه بازیکنان، وضعیت‌هایی چون نبرد برای تسخیر مرکز، قربانی کردن پیاده برای دردست گرفتن ابتکار عمل و حمله به جناحهای مختلف تقریباً "در هر گشایشی پیش می‌آید."

در این کتاب نه تنها چگونگی مواجه شدن با چنین موقعیتهایی بلکه مهم‌تر از آن فرآیند سرنوشت‌ساز کسب برتری در مرحله گشایش و تداوم آن تا پیروزی در مرحله وسط بازی نیز آموزش داده می‌شود.

کسی که این کتاب را مطالعه می‌کند شاهد پیشرفت بازی خود در دو عرصه خواهد بود: نخست اینکه نگرش او نسبت به حرکات گشایشی که تاکنون انجام می‌داده عمیق‌تر خواهد شد؛ سوتین به او می‌آموزد که باید در پی به‌دست آوردن چه برتری‌هایی باشد. خواننده این کتاب نحوه اجرای طرحهای گشایشی تا رسیدن به مرحله وسط و حتی آخر بازی را نیز خواهد آموخت. ثانیاً "اگر خواننده به هنگام بازی با یک گشایش جدید روبرو شده و یا از حرکتی غیرمنتظره دچار شگفتی شود می‌تواند به‌طور علمی، آن را ارزیابی کند و از شیوه‌هایی که در این کتاب ارائه شده است برای مقابله با پیروزمندانه با آن بهره جوید.

لئونارد باردن

پیشگفتار

تجزیه و تحلیل مرحله گشایش بازی در سراسر تاریخ شطرنج، همواره مورد توجه فراوان نظریه‌پردازان بوده است. امروزه بررسی وسیع و عمیقی در مورد تئوری گشایش به‌عمل آمده است.

گام‌های سریع در این حوزه، اساساً در قرن حاضر برداشته شده است و این تاحدود بسیاری مدیون فعالیت شطرنج‌بازان روسی و شوروی است که تکنیک بررسی گشایشها را به سطح بالایی ارتقاء داده‌اند. استادان بزرگ روسی چون "پتروف"، "چیگورین"، "شیفرز"، "روبیشتاین"، "نیمزویچ"، "آلخین"، "لوفنیش"، "رومانفسکی" و دیگران که همگی نظریه‌پردازان برجسته‌ایی نیز بوده‌اند، تأثیر شگرفی بر نگرش خلاقانه بازیکنان شوروی داشته‌اند. تأسیس مدرسه شطرنج شوروی به پیشرفت تئوری گشایش سرعت بیشتری بخشید. در این میان مهمترین نقش را "بوتونیک" مؤسس این مدرسه برعهده داشت. نظریه‌پردازان برجسته شوروی نظیر "اسمیسلفوف"، "کرس"، "بولسلاوسکی"، "برونشتاین"، "گلر"، "بلاونتس"، "رائورز" و "کنستانتین پولسکی" نیز سهم بسزایی در این عرصه داشته‌اند.

اکنون دیگر گشایش به عنوان مرحله‌ای از بازی که در آن بازیکنان تنها به بسیج نیروهای خویش می‌پردازند، تلقی نمی‌شود. "گشایش" به تمامی شناخت ما از روشهای گوناگون برخورد با پوزیسیون اولیه اطلاق می‌شود؛ موقعیت‌های اولیه‌ای که بیشتر واریانت‌های آن به وضعیت‌های پیچیده مرحله وسط بازی و گاه حتی به آخر بازی می‌انجامد.

طبیعی است که با پیشرفت تئوری گشایش، تسلط بر آن نیز مشکلتر می‌شود. روز به روز بر تعداد واریانت‌های پیچیده گشایشی و سیستم‌های مربوط به آن افزوده می‌شود. اصول راهنمای گشایش که در قرن نوزدهم تدوین شده و فراگیری واریانت‌ها را آسان می‌کرد دیگر حتی به کار بازیکنان متوسط نیز نمی‌آید.

چنین وضعیتی تجزیه و تحلیلی تازه از شکل‌های نوین گشایش را که ممکن است روی دهد ضروری می‌سازد. بدین ترتیب است که می‌توان به علاقه‌مندان فراگیری تئوری گشایش در تسلط بر سیستم‌ها و واریانت‌های گوناگون گشایش یاری رساند.

هرچند کارهای بسیاری در این عرصه انجام گرفته است و بسیاری از طرح‌ها و وضعیت‌های گشایشی نمونه‌وار به خوبی شناخته شده‌اند لیکن متأسفانه بیشتر بازیکنان تنها پس از کسب تجارب طولانی و غالباً "تلخ، آن هم در عمل، این دانش را می‌آموزند.

تاکنون طبقه‌بندی شکل‌های گوناگون گشایش در مجلات شطرنج مورد بررسی قرار گرفته‌اند اما درمورد مسائل عام تئوری گشایش حاصل کار اندک بوده است. البته نارواست اگر کتابهای "رومانفسکی" چون **راههای شطرنج**، آنچه هر بازیکن باید درباره گشایش بداند و نیز کتاب "لپینتسکی" یعنی **مسائل تئوری مدرن شطرنج** را نادیده بگیریم، اما نیاز به ارائه یک تئوری عام گشایش که مبانی کلی و الگوهای منطقی بازی را در مرحله گشایش همراه با استراتژی و تاکتیک آن مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد، انکارناپذیر است.

اثر حاضر تلاشی برای طبقه‌بندی شکل‌های گوناگون نبرد گشایشی است. این کار با مطالعه پژوهش‌های تئوریک و نیز تجربه عملی به دست آمده از بررسی شماری از گشایش‌های مختلف صورت گرفته است. هدف اصلی من در این کتاب ارائه شیوه‌ای تازه در آموزش تئوری گشایش براساس مطالعه پوزیسیونهای نمونه‌وار است، گرچه به یقین نمی‌توانم ادعا کنم که از عهده بررسی همه‌جانبه این مسأله به غایت پیچیده برآمده‌ام. بی‌شک این کتاب کاستی‌هایی دارد ولی اگر بتواند کار بیشتر در این عرصه را بیانگیزد خرسند خواهم شد.

این کتاب برای بازیکنان پیشرفته (رده دوم، نامزد رتبه استادی و یا برحسب درجه‌بندی فدراسیون شطرنج انگلستان تقریباً برابر با 5a-2b) و مربیان این رشته نگاشته شده است. اگر اثر حاضر خصوصاً بتواند کمکی برای مربیان باشد، شادی‌ام دوچندان خواهد شد.

در اینجا باید سپاس قلبی خود را نثار پروفیسور "گولیاف" کنم که برای نخستین بار مرا متوجه اهمیت مسأله گشایش‌ها کرد و به‌هنگام نوشتن این کتاب مرا از راهنمایی‌های سودمند خود بی‌نصیب نگذاشت.

* * *

خواننده در این کتاب پی در پی با چند اصطلاح مواجه می‌شود. برای این اصطلاحات تعاریفی به شرح زیر ارائه می‌شود:

- (۱) **دفاع:** دفاع به نقشه کلی سیاه در نخستین حرکاتش گفته می‌شود.
- (۲) **گامبی:** اصطلاح گامبی به هر شکل‌بندی گشایشی اطلاق می‌شود که طی آن، در نخستین حرکات، پیاده یا سوار به دلایل پوزیسیونی قربانی می‌شود؛ بی‌آنکه چشم‌انداز پس گرفتن فوری آن وجود داشته باشد.
- (۳) **واریانت:** در گشایش واریانت یکی از بسیار خطوط ممکن است که منطقاً پوزیسیون اولیه را به مرحله وسط بازی پیوند می‌دهد.
- (۴) **سیستم:** در گشایش به مجموعه‌ای از واریانت‌ها گفته می‌شود که منطقاً براساس ایده‌های مشترکی با یکدیگر پیوند دارند (محدودیتی برای تعداد این مجموعه واریانت‌ها وجود ندارد).

فصل اول

تاریخچه تئوری گشایش

Invencion liberaly Arte de juego

del Ajedrez (بخش دوم و سوم، گشایشها، سال ۱۵۶۱) توسط برجسته ترین استاد آن دوران، "روی لویز" اسپانیایی نگاشته شد. این کتاب نشان دهنده پیشرفتهایی است که طی نیم قرن بعد در بازی شطرنج صورت گرفت: گشایشهای تازه ای ظهور کرد، شیوه های حمله توسعه پیدا کرد و موضوع مرکز پیاده ای اهمیت یافت. بدینسان، لویز که در پی اثبات قدرت مرکز پیاده ای با حضور پیاده ها در خانه های e4 و d4 بود، بر گشایش 1.e4 e5 2.c3 پای می فشرد. او ضمن اعتقاد به قدرت مرکز پیاده ای فشرده، ارج بسیاری برای سیستم گامبی شاه و دفاعی که بعدها به نام "فیلیدور" مشهور گشت (1.e4 e5 2.f3 d6) و به دنبال آن f5... قائل بود.

گرچه ایده های لویز درباره مرکز پیاده ای تاحدودی ابتدایی به نظر می رسند، اما

نخستین بررسی ها پیرامون تئوری گشایش، در اواخر قرن پانزدهم انجام گرفت؛ یعنی اندکی پس از آغاز اصلاحاتی (قلعه رفتن و گرفتن پیاده در حین عبور) که منجر به ظهور شطرنج مدرن شد.

دستنویس مشهور گوتینگن و کتاب نخست "لوسنا" (۱۴۹۷ میلادی) نخستین کتابهای آموزشی فراگیر در مورد تئوری گشایش هستند. در دستنویس گوتینگن، دوازده گشایش تقریباً به طور کامل (بیست تا سی حرکت) تحلیل شده است، درحالیکه لوسنا یازده گشایش را مورد تجزیه و تحلیل قرار می دهد. او در کتابش می نویسد که این تحلیلها را در طی سفرهایش به ایتالیا، فرانسه و اسپانیا گرد آورده است. آنچه در هر دو کتاب به چشم می خورد تلاش برای انجام حمله ای مستقیم و زود هنگام به شاه حریف است.

پنجاه سال بعد کتاب *Libro de la*

گامبی پولریو (که حمله فگاتیلو نیز نامیده می‌شود):

1.e4 e5 2. ♗ f3 ♘ c6 3. ♙ c4
 ♗ f6 4. ♗ g5 d5 5.exd5 ♗ xd5
 6. ♗xf7!

گامبی گرکو (که بعدها به گامبی کانینگهام معروف شد)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♗ f3 ♙ e7
 4. ♙ c4 ♙ h4+ 5.g3 fxg3 6.o-o
 gxh2+

و حمله گرکو در جوئوکوپیانو که هنوز در تمام کتابهای آموزشی شروع بازی تحلیل می‌شود در آن دوران بسیار متداول بود.

پیشرفت بعدی در تئوری شطرنج مربوط به اواسط قرن هیجدهم و همزمان با شکوفای شدن این ورزش در فرانسه است. در این میان نقش استاد مشهور فرانسه "فیلیدور" که توانست بر همهٔ رقبای خود چیره شود از همه چشمگیرتر بود.

او در کتاب خود تحلیل شطرنج که در سال ۱۷۴۹ در لندن منتشر گردید، برخی از اصول جدید بازی گشایشی را ارائه کرد. فیلیدور که به ویژه بر نقش پیاده‌ها تاکید داشت در مقدمهٔ کتاب خود چنین نوشت: "نخستین هدف من ارائه ایده‌ای تازه به عموم است که پیش از این یا به آن توجه نشده و یا شاید به درستی فهم نشده است.

اندیشه‌های او، تئوری گشایش را گامی به پیش بردند. در یک نگاه لوپز مانند پیشینیان خود، گشایش را پیش‌درآمدی بر بازکردن سریع بازی با هدف کسب برتریهای آنی تاکتیکی می‌دانست. طرح اصلی، حمله به شاه دشمن بود. بدین‌سان بازی در مرکز و جناح وزیر نادیده گرفته می‌شد.

ایتالیا در اواخر قرن شانزدهم شاهد پیشرفت چشمگیری در تفکر شطرنج بود. سبکی نو در آن کشور پدید آمد که اساس آن گسترش سریع و به‌دست آوردن ابتکار عمل و پس از آن حمله به شاه حریف بود. به‌منظور حفظ حالت حمله، سوارها و پیاده‌ها قربانی می‌شدند و چون این قربانی‌ها عموماً "پذیرفته نیز می‌شدند، بازی به سرعت تند و تیز می‌شد. در این دوره شاهد شکوفایی مهارت ترکیبی که تمامی اصول شطرنج آن روزگار را تحت تاثیر خود قرار داده بود هستیم؛ بازیهای بسته به‌ندرت مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گرفت و تقریباً نشانی از آن در متون شطرنج آن دوره، به چشم نمی‌خورد.

استادان برجستهٔ ایتالیایی "گرکو"، "پولریو" و "لئوناردو" پدیدآورندهٔ گامبی‌های بسیاری بودند که تا به امروز نیز ارزش خود را حفظ کرده‌اند؛ از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

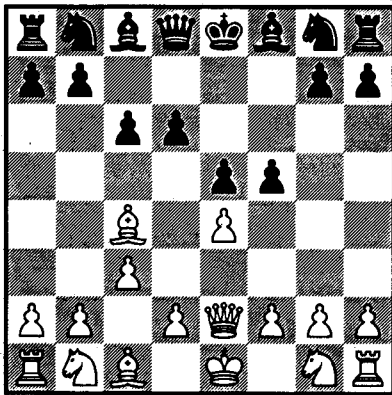
در پناه آن بتواند سوارهایش را بدون مزاحمت بسیج کند.)

5.d3 ♘f6 6.exf5 ♙xf5 7.d4 e4

8. ♙g5 d5 9. ♙b3 ♙d6 10. ♘d2

♘b-d7

و سیاه به خاطر مرکز قوی تر از پوزیسیون بهتری برخوردار است.



پوزیسیون بعد از 3...f5!

فیلیدور با به کارگیری این اندیشه ها در بازی اش، سهم ارزشمندی در دفاع زیر دارد.

1.e4 e5 2. ♘f3 d6 3.d4 ♘d7

(و یا ابتدا 3... ♘f6)

سیاه تلاش می کند تا هرچه زودتر یک مرکز پیاده ای برپا سازد و سپس حرکت 3...f5 را انجام دهد. این فیلیدور بود که برای نخستین بار ایده تخریب مرکز پیاده ای از طریق حمله از جناحین را طرح کرد.

منظورم بازی پیاده ای است. پیاده ها روح بازی هستند. آنها به تنهایی به حمله و دفاع حیات می بخشند و مکانشان سرنوشت بازی را تعیین می کند."

فیلیدور برخلاف بیشتر پیشینیانش طرفدار بازی ای بود که به دقت طرح ریزی شده باشد. او به هنگام گشایش در پی گسترش سریع مهره هایش نبود تا شاه دشمن را مورد حمله قرار دهد بلکه مرکز پیاده ای قدرتمندی بنا می کرد که در پناه آن هدایت نبرد سوارها امکان پذیر می شد.

گشایش یکی از بازیهای او از این قرار است: (برول - فیلیدور، سال ۱۷۹۳)

1.e4 e5 2. ♙c4 c6

(سیاه گسترش سریع سفید را با طرح استقرار مرکز پیاده ای قوی پاسخ می دهد گرچه این کار برای سیاه به قیمت گذشتن از گسترش مهره هایش تمام می شود)

3. ♙e2?

(این پاسخ انفعالی به سیاه امکان می دهد که طرح خود را به اجرا درآورد. روشن است که حرکت 3. ♘f3 و به دنبال آن d4 حرکت قویتر بود و می توانست مرکز پیاده ای سیاه را درهم بشکند.)

3...d6 4.c3 f5!

(سیاه پیگیرانه بر استقرار یک زنجیر پیاده ای مستحکم در مرکز پای می فشارد تا

ایده‌های فیلیدور تاثیر شگرفی بر استادان فرانسوی گذاشت ولی شطرنج‌بازان ایتالیایی به گونه‌ای کاملاً متفاوت از آن متأثر شدند. در سال ۱۷۶۹ کتابهایی توسط استادان ایتالیایی "دل ریو"، "لوسی" و "پونزیانی" منتشر گردید.

ایتالیایی‌ها که گسترش سریع سوارها را به مانور پیاده‌ای فیلیدور ترجیح می‌دادند، چند ایده تازه که اساس آن بر حرکت 2. f3 استوار بود در تئوریهای گشایش 1. e4 e5 به کار گرفتند. این ایده‌ها که مشخصه آن بازی تهاجمی تند و تیز، ترکیب‌ها و قربانی دادن خطرآفرین برای کسب ابتکار عمل بود، نشان‌دهنده ویژگیهای سبکی است که در تاریخ شطرنج از آن به عنوان مکتب ایتالیایی یاد می‌شود. این مکتب در حقیقت بیانگر جنبش رمانتیک در عرصه شطرنج است.

در نخستین سالهای قرن نوزدهم، جوانه‌های تازه تئوری شطرنج در روسیه آغاز به روئیدن کرد. در سال ۱۸۲۱، نظریه پرداز روس "آی بوتزیمف" نخستین راهنمای شطرنج را منتشر ساخت. چند سال بعد استاد توانمند روسی "پتروف" اثر خویش را نگاشت. کتاب او به نام بازی نظامدار شطرنج همراه با ضمیمه‌ای شامل بازیهای فیلیدور و تفسیرات مربوطه که در

سال ۱۸۲۴ منتشر گردید دیرزمانی تنها مرجع بازیکنان روسی به شمار می‌رفت. از قضا، پتروف برخی از نظرات و تحلیلهای فیلیدور را به گونه نقد کشید. برای مثال او در رد این نظر فیلیدور که چون حرکت آغازین با سفید است پس پیروزی سفید به شرط انجام حرکات صحیح قطعی است نوشت: "ما نمی‌توانیم با این عقیده فیلیدور موافق باشیم که پیروزی سفید ناگزیر است."

پتروف این گونه بر غنای شطرنج پای می‌فشرد و بر این نکته که شطرنج نمی‌تواند به اجبار در قالبی خشک و محدود جای گیرد تاکید می‌ورزید.

پتروف همراه با دیگر استادان روسیه که پیرامون گشایش‌ها تحقیق می‌کردند دفاع 1. e4 e5 2. f3 f6 را که نام خود او را دارد، تحلیل کرد.

وی مبانی کلی گسترش تئوری شطرنج را تدوین کرد اما نخستین روسی که تئوری گشایش‌ها را به تفصیل مورد بررسی قرار داد، "یانیش" بود. وی در سالهای ۱۸۴۲-۳ کتاب دو جلدی خود را با عنوان تحلیل جدید گشایشهای شطرنج منتشر ساخت که دربرگیرنده پژوهش‌های تازه در مورد تئوری گشایش بود. او به هنگام کار بر روی این کتاب از مساعدت‌های بسیار پتروف برخوردار گردید. یانیش برای اولین بار

جمع‌بندی شده بود. در سال ۱۸۳۱ نظریه‌پرداز انگلیسی "لوئیس" کتاب در خور توجهی تحت عنوان درسهایی درباره گشایش را منتشر ساخت. او در این کتاب به دقت به تجزیه و تحلیل بازی اسکاتلندی، جوئوکویانو، گامبی‌شاه و گامبی‌اوانس پرداخته بود.

در سال ۱۸۳۳ کتاب "لابور دونه" در مورد گشایشها انتشار یافت. در این کتاب استاد صاحب نام فرانسوی به جزئیات گشایش 1.e4 e6 که بعدها دفاع فرانسوی نام گرفت، پرداخت. هرچند لابوردونه از پیروان فیلیدور به‌شمار می‌آید اما اندیشه‌های او بسی پویاتر از ایده‌های استادش بود. لابوردونه اهمیت زیادی را برای خانه‌های مرکز قائل بود و چه در پژوهش‌هایش و چه به هنگام بازی، اصولی را در نظر داشت که به کنترل این خانه‌ها می‌انجامید.

تداوم اندیشه‌های فیلیدور را می‌توان در آثار "استاتون" نظریه‌پرداز انگلیسی سراغ گرفت. وی در کتاب راهنمای شطرنج‌بازان (سال ۱۸۴۷) به بررسی منظم چند گشایش از جمله بازیهای پیاده‌وزیر می‌پردازد.

نخستین تلاشها برای به‌وجود آوردن یک راهنمای کلی در مورد تئوری گشایشها، توسط استادان آلمانی به پیشگامی

به‌طور جدی دفاع اسلاو در گامبی وزیر را مورد تجزیه و تحلیل قرار داد و ایده‌های جدیدی را در دفاع فرانسوی و در روی لوپز (3... f6 و 3... f5) مطرح کرد. او برای سیاه سیستم دفاعی جالبی در گامبی شاه پیشنهاد کرد که هنوز به‌عنوان قویترین ادامه در برابر گامبی فیل محسوب می‌شود:

1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♖ c4 ♜ f6 4. ♜ c3 c6!)

کتاب یانیش بارها تجدید چاپ شد. این کتاب دوبار به زبان انگلیسی ترجمه گردید. اثر وی مورد استقبال جامعه ترقیخواه آن دوره روسیه قرار گرفت. مجله "اوتچستونیه" در سال ۱۸۴۷ به جزئیات کتاب پرداخت و درباره آن چنین نوشت: "مطالعه کتاب تحلیل جدید گشایشهای شطرنج یانیش برای هر شطرنج‌بازی ضروری است زیرا در آن نه تنها به تفصیل به بنیان‌های تئوریک این بازی پرداخته شده بلکه چکیده‌ای منظم از دستاوردهای نویسندگان جهان تاکنون را نیز در اختیار خواننده قرار می‌دهد. در این کتاب بسیاری از گشایشهای تازه مورد بررسی قرار گرفته است."

در نیمه اول قرن نوزدهم، کتابهای تفصیلی آموزشی تئوری گشایشها در انگلستان، فرانسه و آلمان منتشر شد. در این کتابها، دستاوردهای نظریه‌پردازان آن دوران

حریف و دادن قربانی در بسیاری از واریانت‌ها حاصلی به بار نمی‌آورد.

پیشرفت تئوری گشایش در نتیجه تقابل دو جنبش بود: از یکسو حرکت منظم و هدفمند سوارها (فیلیدور، لابوردونه، استاتون) و از سوی دیگر بازی تند تهاجمی (راهیان مکتب رماتیک ایتالیایی قرن شانزدهم). این دو جنبش گرچه هریک به راه خود، اما تکمیل کننده یکدیگر بودند. آهسته بازی کردن و دقت فراوان به خرج دادن، جایی برای حرکت‌هایی که نیاز به تخیل سرشاری داشت باقی نمی‌گذاشت. این شیوه از همان ابتدا چهره‌ای ساختگی به بازی می‌داد و هر تلاش خلاقانه‌ای را در چهارچوب تنگ خود محبوس می‌کرد. هرچند اتخاذ شیوه تند تهاجمی - که تا آن زمان شیوه غالب بود - بسیار زود به نبرد سهمگین و خلاقانه‌ای می‌انجامید اما ترکیبات پدید آمده بنیان پوزیسیونی مستحکمی نداشت و بیشتر اوقات بی‌نتیجه می‌ماند. در این شیوه، توجه به گشایش اهمیت چندانی نداشت و چنین به نظر می‌رسید که بازی یکسر از میانه آغاز شده است.

در بازی مشهور آندرسن - کیزریتسکی (لندن، سال ۱۸۵۱) نمونه‌ای از یک گشایش که مکتب رماتیک مدافع آن است، عرضه

نظریه پردازان مشهور "بیلگوئر" و "بلدو" صورت گرفت. آن دو در سال ۱۸۳۹ کار بر روی یک دائرة المعارف شطرنج را آغاز کردند. دائرة المعارف به همت تاریخ‌نویس و نظریه پرداز بزرگ شطرنج یعنی "فن در لاسا" در سال ۱۸۴۳ کامل گردید (بیلگور در سال ۱۸۴۰ و بلدو در سال ۱۸۴۶ فوت کردند) با نام راهنمای بیلگور (*Bilguers Handbuch*) ظرف هشتاد سال به چاپ هشتم رسید.

مکتب رماتیک که نتیجه تکامل رماتیسیسم ایتالیایی در قرن هجدهم بود، بار دیگر در اواسط قرن نوزدهم مطرح شد. "آندرسن"، "کولیش" و "بلک برن" از جمله نمایندگان این مکتب به شمار می‌روند. هنر حمله به شاه حریف، به ویژه با سوارها به سطح بالایی ارتقا یافت، اما شیوه‌های دفاعی ضعیف بود. بیزاری از دفاع ویژگی شطرنج‌بازان این دوره بود و بازیکنان در پی آن بودند تا به هر قیمتی دست به حمله متقابل بزنند. جوئوکوپیانو، دفاع دواسپ و گامبی‌های گوناگون (دانمارکی، شاه و اوانس) متداول‌ترین شیوه‌های گشایش بودند. هرچند گام‌های بلندی در تجزیه و تحلیل بسیاری از این واریانت‌ها برداشته شد اما این واریانت‌ها و منطق شطرنج با یکدیگر هماهنگ نبودند. حمله به شاه

بعد از انجام حرکات $g5$ ♖ $h4$ ♜ 8. $f5$ ♜ 9. سیاه می‌توانست با حرکت $g6...9$ از موقعیت خوبی برخوردار شود اما به اشتباه حرکت $c6...9$ را انجام داد و پس از حرکات $g1$ ♙ 11. $f6$ ♜ 10. $g4$ 12. $h4$ $cx b5$ تسلیم حملهٔ پر قدرت سفید شد.

هوشمندی "پاول مورفی" سبب شد تا او به بازی‌هایی که اساس آن بر فریب دادن حریف اما ایجاد ترکیبات پوزیسیونی ناموجه قرار داشت وقعی نگذارد. او که به تدوین مبانی پوزیسیونهای باز (پوزیسیونهایی که در آنها مرکز به سرعت از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود) پرداخته بود، به ندرت تن به انتشار نظراتش می‌داد. خوشبختانه بازی‌های او ثبت شده و توسط شطرنج‌بازان هم‌عصر، و نیز پس از مرگش، مورد مطالعه قرار گرفته است.

مورفی در برابر شطرنج‌بازان مکتب رومانتیک شیوهٔ پوزیسیونی باز را اتخاذ می‌کرد. او که مخالف دادن قربانی و انجام حملات زودهنگام و بی‌اساس بود، اصول زیر را برای پوزیسیونهای باز طرح کرد:

- (۱) گسترش سریع و هماهنگ سوارها
- (۲) تسخیر خانه‌های مرکزی برای تضمین تحرک و آزادی حرکت سوارها
- ویژگی بازی مورفی نیرو و پویایی

شد. این بازی به دلیل ترکیب بسیار نتیجه‌بخش آن برای سفید به "بازی جاودانی" معروف گردید.

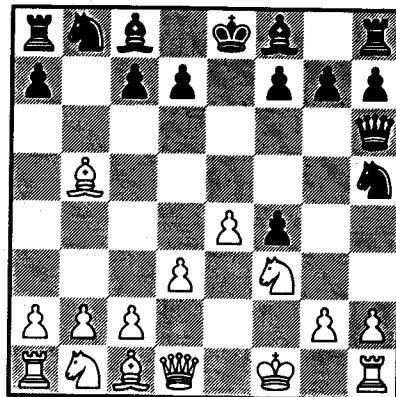
1. $e4$ $e5$ 2. $f4$ $ex f4$ 3. $c4$ ♙ $h4+$ 4. ♖ $f1$ $b5$

ضد قربانی یکسر ناموجه که انگیزهٔ آن به دست آوردن ابتکار عمل به هر قیمت بوده است.

5. ♙ $xb5$ ♜ $f6$ 6. ♜ $f3$ ♙ $h6$

(حرکت $h5$ ♙...6 حرکتی بهتر بود. اما حرکت متن بر حرکت تاکتیکی زیر استوار است) 7. $d3$ ♜ $h5$

(سیاه حرکت تهدید کنندهٔ $g3+...$ 8 را در چنته دارد، از اینرو حرکت $h6$ ♙... را انجام داد. ساده‌ترین پاسخ به این تهدید حرکت $e2$ ♙ 8 است. اما آندرسن که در پی انجام یک حمله سریع است از گشایش مهره‌های خویش چشم می‌پوشد)



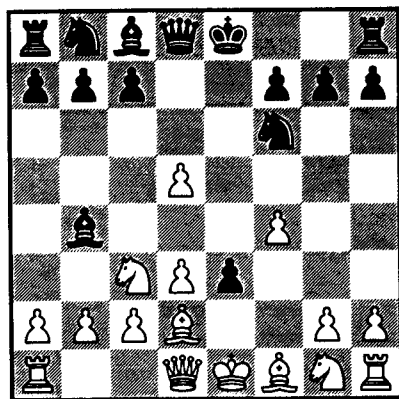
9.bxc3 ♖ e8+ 10. ♔ e2 ♙ g4
11.c4 c6! 12.dxc6 ♜ xc6
13.♚f1 ♜ xe2!

اینچنین سیاه حمله تعیین کننده را آغاز کرد. مورفی که مبنای مواجه شدن با پوزیسیونهای باز را پی ریخته بود، بنیان نوینی نیز برای بررسی کلی تئوری گشایشها فراهم آورد. به این ترتیب برجسته ترین نظریه پردازان آن روزگار دریافتند که چگونگی پیشرفت بازی منطقاً در همان نخستین حرکات نهفته است. نتیجه این امر نخست پیدایش مکتب "پوزیسیونی" "پاولسن" در دهه ۷۰ قرن گذشته در آلمان و به دنبال آن مکتب "نو" "اشتاینیتز" بود.

اشتاینیتز بازیهای مورفی را به دقت تجزیه و تحلیل کرد. تئوریهای او پیش از هرچیز بر این تجزیه و تحلیل استوار است. نقطه حرکت اشتاینیتز در تدوین تئوریاش آگاهی از این نکته بود که پیشرفت هر بازی در شطرنج منطقاً با اصول معینی همخوانی دارد. حمله تنها زمانی پیروزی آفرین خواهد بود که بازیکن مهاجم از یک برتری معین پوزیسیونی برخوردار باشد. این برتری، به عنوان یک اصل، نتیجه گرد آمدن شماری برتریهای جزئی و به ظاهر بی اهمیت است. به نظر او اگر بازیکنی از پوزیسیون بهتری برخوردار شود، باید حمله کند در غیر

چشمگیر نهفته در آن و نیز بنیانهای استراتژیکی دقیق آن است. او مفهوم عمیق تری به قربانی "پوزیسیونی" بخشید. مثال زیر از مسابقه شولتن - مورفی (نیویورک، سال ۱۸۵۷) نشان دهنده ویژگیهای وی است. بعد از

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4
4.♞c3 ♞f6 5.d3 ♙ b4 6. ♙ d2
مورفی در اینجا یک قربانی نمونه وار می دهد تا خطوط باز را تصاحب کند.
6...e3!



مورفی به این شیوه از برتری خویش در گسترش بهره می گیرد. او برای اینکه مهره هایش بیشترین آزادی عمل را به دست آورند، پیاده ای قربانی می دهد تا خطوطی را برای حمله بگشاید.

7. ♙ xe3 o-o 8. ♙ d2 ♙ xc3

سوار حریف و یا فشردگی سوارها در یک لحظه معین، به شرط آنکه این وضعیت بیش از چند حرکت نباید، توجه او را چندان جلب نمی کرد. برعکس ضعف در ساختار پیاده ها ضعفی دائمی است که به سادگی نمی توان آن را برطرف کرد. در این بین بیش از همه پیاده های ایزوله، عقب افتاده و دوبل آسیب پذیرند چراکه برای محافظت از آنها باید از سوارها کمک گرفت و این امر مانع تحرک سوارها برای یک مدت طولانی می شود. مجموعه چند برتری اندک به برتری چشمگیری می انجامد و امکان حمله را فراهم می آورد. بدین سان نبرد پوزیسونی با برنامه، بنیان تئوری اشتاینیتز را تشکیل می دهد.

طبعاً نظرات اشتاینیتز در مورد هدف های گشایش از تئوری او رنگ می گرفت. او تعدادی از بازیهای باز را که حرکات در آنها به سرعت و به اجبار شکل می گرفت مورد انتقاد قرار داد و بسیاری از گامی ها را نیز مردود دانست. وی برای نخستین بار به برخی از واریانت های گشایشی که پیاده های ایزوله و دوبل را به وجود می آوردند، همچنین روشهای بهره برداری از این ضعف ها، توجه کرد. اشتاینیتز پیوسته علیه حرکات اضافی پیاده در مرحله گشایش به ویژه بعد از قلعه رفتن

اینصورت ابتکار عمل را از دست می دهد. اشتاینیتز توجه خاصی به اصول دفاع می کرد. او با تحلیل بازیهای شطرنج بازان هم عصر نتیجه گرفت که اساساً "ضعف بسیار در انجام بازی دفاعی، که اصول آن نیز هرگز مورد تجزیه و تحلیل قرار نگرفته بود، زمینه توفیق استادان آن روزگار را در حملات و ترکیب های درخشان فراهم می آورد. اصل نخست اشتاینیتز در مورد دفاع، رعایت بیشترین صرفه جویی در انجام حرکات دفاعی است. به زعم او شطرنج باز مدافع ناچار است امتیازاتی به حریف بدهد اما این امتیازات تا آنجا که ممکن است باید اندک باشد (این در نهایت بخشی جدایی ناپذیر از اصل صرفه جویی اوست).

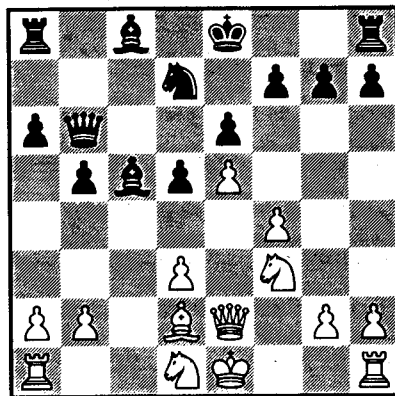
اشتاینیتز همچنین به تجزیه و تحلیل پوزیسو نهایی پرداخت که در آن هردو بازیکن تقریباً "موقعیت یکسانی داشتند و بازی درحقیقت به کارزاری برای کسب برتری های جزئی تبدیل شده بود. در میان این برتری های کوچک او از برتری دوفیل، تصاحب ستون باز، خانه های ضعیف در پوزسیون حریف، پیاده های ضعیف و... نام می برد.

بنای تئوری اشتاینیتز بر به دست آوردن برتری های کوچک ولی دائمی استوار بود. بنابراین عواملی همچون پوزسیون بد یک

هشدار می داد.

از این زمان بازی های بسته (به ویژه بازی پیاده وزیر) رونق گرفت. این شیوه از بازی به شکل گیری پوزیسیونهایی می انجامید که ارتباط تنگاتنگی با مبانی تئوری تازه اشتاینیتز داشتند. نظرات جدید بنیان های غنی اندیشه هایی را که در پس این گونه گشایش ها نهفته است بر نظریه پردازان آشکار ساخت. تدارک آرام برای گشودن بازی در مرکز و فراهم آوردن گرده ای مداوم از برتری، که مشخصه گشایش های پیاده وزیر است، تئوری گشایش را به نحو چشمگیری غنی ساخت.

پوزیسیون زیر که پوزیسیونی بسته است پس از انجام ۱۲ حرکت در بازی اشتاینیتز-زلمان (سال ۱۸۸۵) شکل گرفت.



اشتاینیتز استادانه از برتری خود در فضا

و مرکز و ضعف جناح وزیر حریفش بهره گرفته و فشاری طاقت فرسا را بر آن جناح وارد می آورد. بازی اینگونه ادامه یافت:

13.b4! ♗e7 14.a3 f5

(سیاه با بستن مرکز کار سفید را آسان تر کرد)

15. ♖c1 ♗b7 16. ♗e3 ♔d8

17. ♘d4 ♘f8 18.o-o h5 19. ♘c3

♔f7 20. ♘b1

(یک حرکت زیرکانه: اسب قصد رفتن به خانه a5 را دارد. پس از آن سفید فشار خود بر جناح وزیر را بیشتر می کند)

20...g6 21. ♘d2 ♘d7 22. ♘2b3

♖c8 23. ♘a5

اکنون سفید از یک پوزیسیون عالی برخوردار است.

کتاب اشتاینیتز به نام راهنمای شطرنج مدرن (سال ۱۸۸۹) که نشان دهنده تئوریهای اوست، جایگاهی ویژه در آموزش شطرنج به دست آورد. کشف اصول پوزیسیونهای باز و تئوری اشتاینیتز دستاورد بزرگی در زمینه آموزش تئوری گشایش به شمار می روند.

پس از این زمان بود که کتابهای ویژه در زمینه تئوری گشایش ها انتشار یافت. هدف اصلی این کتابها تدوین دقیق اصول کلی بازی گشایشی و نیز تجزیه و تحلیل واریانت های بنیادین بود. این واریانت ها

اصول کلی را وسعت بخشیده و غنا و تنوع گشایش‌ها را آشکار می‌ساختند.

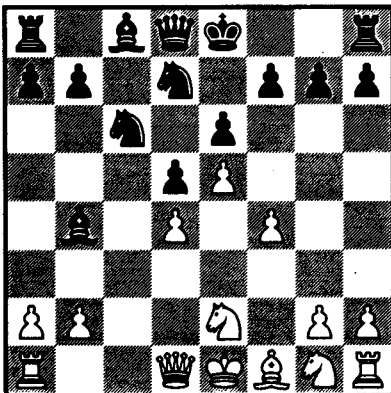
نظرات اشتاینیتز در عرصه تئوری گشایش‌ها تاثیر بسزایی بر مشهورترین مربیان غربی چون "تاراش"، "لاسكر" و "اوبه" نهاد. آثار آنان در زمینه تئوری گشایش‌ها خواه نوشته‌هایی که به کار متخصصان می‌آید و چه آنهایی که برای مبتدیان نگاشته شده در اساس متکی بر آموزش‌های اشتاینیتز است. او بناکننده مکتبی بزرگ در شطرنج است؛ مکتبی که نمایندگانش اندیشه‌های او را وسعت بخشیده و به کمال رساندند.

ضعف آموزش‌های اشتاینیتز، جزم‌اندیشی او در پاره‌ای زمینه‌ها و نیز تمایل به نادیده انگاشتن جنبه پویای شطرنج است. این موضوع به ویژه در ایده‌های او پیرامون تئوری گشایش به چشم می‌خورد. گرچه اشتاینیتز تاحدودی جاه طلبانه به توصیه برخی نظام‌های گشایشی می‌پرداخت که از نقطه نظر پوزیسیونی شبهه برانگیزند (واریانت 9. h3 در دفاع دو اسب یا واریانت 3... f6 در روی لوپز) اما پیروانش به خلق برخی نظام‌های گشایشی همت گماردند که در هماهنگی کامل با تئوری او بود. برای نمونه می‌توان به گشایش گامبی وزیر اشاره کرد که به ویژه توسط

استاد بزرگ آلمانی "زوکرتورت" بسط یافت. در گسترش تئوری گشایش سهم مهمتر از آن "تاراش" استاد بزرگ آلمانی است. او یکی از وفادارترین پیروان اشتاینیتز و بازیکنی منطقی و دارای اسلوب به‌شمار می‌رفت. تاراش که نویسنده و آموزگاری باقریحه بود، تلاش بسیاری را صرف ترویج آموزش‌های اشتاینیتز کرد. وی به تدوین چندین نظام گشایشی که اساس آن بر فراهم آوردن گرده‌ای از برتری‌ها در مرحله گشایش بود پرداخت و به‌ویژه گامبی وزیر، روی لوپز و دفاع فرانسوی را تجزیه و تحلیل کرد.

در بازی تاراش - نوا (هامبورگ، سال ۱۸۸۹) بعد از انجام حرکات

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♖c3 ♜f6
4.e5 ♜f-d7 5. ♜c-e2 c5 6.c3
♜c6 7.f4 cxd4 8.cxd4 ♙b4+



وسط بازی به خواننده امکان می دهد تا گسترش منطقی ایده های گشایشی را نظاره کند. تاراش با تجزیه و تحلیل بازی هایی که برگزیده است به روشنی و ماهرانه به طرح نظرات خویش درباره مرحله گشایش می پردازد. او هر مورد را به طور جداگانه و به اشکال گوناگون از نقطه نظر اصول کلی تئوری اشتاینیتز مورد بررسی قرار می دهد. ضعف اصلی در نوشته های تاراش، که برای بازیکنان نسبتاً پیشرفته نگاشته شده، جزم اندیشی غیرضروری در ارزیابی نظام های گوناگون گشایشی و واریانت های آنها است. او از غنای اندیشه های گشایشی با تحمیل چهارچوب و آموزش های اشتاینیتز بر آنها می کاست. شاید جزم اندیشی او درباره سرشت مبارزه در شطرنج و بیش از حد ساده کردن آن از سخت سری اشتاینیتز نیز پیشی می گرفت.

نظرات تاراش درباره مرکز پیاده ای، به دست آوردن ابتکار عمل و "قوانین" گوناگون (مانند برتری دو فیل) تا حدود بسیاری از موقعیت اساساً پویای حاکم بر صفحه شطرنج به دور است (به نظرات تاراش در مورد ایده هایی که در پس دفاع اسلاو نهفته است و در صفحه ۲۷ ارائه شده، توجه کنید که به خوبی دیدگاه او را نشان می دهند). وی اهمیت فراوان، و

تاراش ماهرانه طرح گرفتن کنترل خانه های سیاه را به اجرا درآورد. این طرح تا به امروز مشخصه واریانت های زیادی در دفاع فرانسوی است. بازی با حرکت d2 ♘ 9. ادامه یافت.

تعویض فیل های خانه های سیاه به نفع سفید است. بعد از حرکات

9... ♙b6 10. ♘f3 o-o 11. ♘xb4 ♙xb4+ 12. ♙d2 ♘b6 13. ♘c3! ♙d8 14. ♘b5!

سفید برتری آشکاری به دست آورده و طرح خویش را برای در اختیار گرفتن کنترل خانه های سیاه اجرا کرد.

تاراش کتاب ویژه ای پیرامون تئوری گشایشها نگاشت اما مهمترین آثارش یعنی شطرنج مدرن (*Die Moderne Schach*) (partie) و سیصد بازی شطرنج

(*Driehundert Schachpartien*) در

عمل برای آموزش مراحل گشایش و وسط بازی مورد استفاده قرار می گیرند. در این دو کتاب همه نظام های اصلی گشایش به شیوه ای منطقی مورد بررسی قرار گرفته اند و همراه با بحث پیرامون گشایش های گوناگون، نمونه هایی نیز از بازی های انتخابی ارائه شده است. طبعاً این روش تجزیه و تحلیل گشایش ها در ارتباط نزدیک با مرحله

بازی متقابل هنگامی که شطرنج باز با حمله حریف مواجه می شود پای می فشرد. در حقیقت، انجام بازی متقابل به هنگام بازی فعال حریف، یا دست زدن به ضدحمله در مقابل حمله شیوه درستی است که گسترش و تعمیق ایده ها را در عرصه شطرنج ممکن می سازد. اگر به حمله فقط با دفاع انفعالی پاسخ داده شود، تئوری شطرنج از پیشرفت باز خواهد ماند.

براساس چنین نظریاتی، چیگورین رشته ای از اندیشه های استراتژیک برجسته مانند فشار سوارها در مرکز، مسدود کردن مرکز پیاده ای، مهیا شدن برای یورش پیاده ای در جناحها و... را ارائه کرد. او برخی نظام های تازه گشایشی را پدید آورد که پیوند نزدیکی با مرحله وسط بازی داشت. این نظام ها سنگ بنای رویکرد یکسان به تمامی اشکال گشایش به شمار می روند. سهم بزرگ چیگورین عمق بخشیدن به تئوری گشایش است و نظام های پیشنهادی او در روی لوپز و دفاع هندی شاه الگوهای چنین رویکردی هستند.

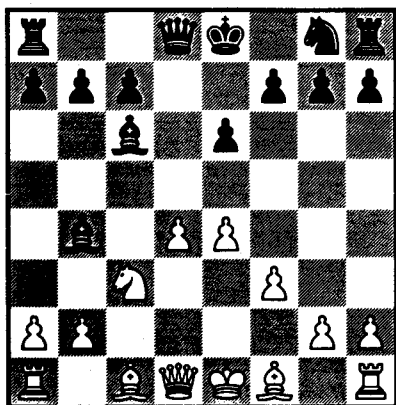
اما نقش چیگورین در تدوین تئوری گشایش های ویژه بس عظیم است. او که بر بازی های باز احاطه کامل داشت به راه های نو و جالب توجهی در گامبی شاه، گامبی اوانس، دفاع دو اسب و پونزیانی دست

چهارم بیش از اندازه، برای کسب برتری در فضا قائل بود. به این ترتیب او در بسط بسیاری از نظام های گشایشی که در آنها کسب برتری در فضا از اهمیت فراوانی برخوردار است، سهم داشت (مثلاً در دفاع اشتاینیتز از روی لوپز با انجام حرکات 3...d6 او شیوه های چندی را ارائه کرد که به برتری سفید منجر می شود).

وجه مشخصه سراسر این دوره، از مورفی تا تاراش، تجدید نظر کامل در نظام های شروع بازی آن هم در پرتو اصول بنیادین گشایش است. گام بعدی در ارتقا اندیشه شطرنج به طور عام و تئوری گشایش به طور خاص از سوی استاد بزرگ روس "چیگورین" برداشته شد.

چیگورین که به شدت با جزم اندیشی سرناسازگاری داشت، به بازی شطرنج چون فرآیندی ارگانیک می نگریست و بر این باور بود که مهمترین عامل در ارزیابی یک پوزیسیون، برخورد مشخص نسبت به وضعیت مشخص در صحنه است. رویکرد چیگورین به اصول و قوانین اشتاینیتز از نقطه نظر اعتبار واقعی آنها در پوزیسیون مشخص بود. مبارزه او علیه مفاهیم جزمی چون "مرکز"، "برتری دوفیل"، "ضعف"، "پوزیسیون فشرده" و... را می توان گواهی بر این مدعا دانست. چیگورین بر انجام یک

6. ♖c3 e6 7.e4 ♘b4 8.f3



پیلزبری در پی آن است تا مرکز پیاده‌ای "آرمانی" خود را برپا سازد. اما چیگورین ضعف مرکز پیاده‌ای سفید را که از حمایت سوارها برخوردار نیست نشان می‌دهد.

8...f5! 9.e5 ♘e7 10.a3 ♘a5
11. ♘c4 ♘d5! 12. ♖a4+ c6
13. ♘d3 ♖b6 14. ♘c2 ♖a6!
15. ♘d1 ♘c4!

اکنون سیاه کنترل خانه‌های مرکزی را در دست گرفته و مرکز قدرتمندی با سوارها برپا ساخته است.

چیگورین در همه گشایشهایش در تلاش خلق پوزیسیون‌های پیچیده‌ای بود که امکاناتی برای هردو بازیکن فراهم آورد. او نظام‌های گشایشی که هدف یک بازیکن از انجام آن گرد آوردن تدریجی برتری‌های

یافت. تحلیل وی به ویژه از روی لوپز بسیار نتیجه‌بخش بود. نظریه‌های مدرن پیرامون این غنی‌ترین و پیچیده‌ترین بازی باز تحت تاثیر اندیشه‌های چیگورین شکل گرفته است. دفاع اصلی در روی لوپز و واریاتی که با حرکت 9. ♘b-d2 آغاز می‌شود به نام او خوانده می‌شود.

چیگورین در بازیهای نیمه‌باز نیزایده‌های تازه‌ای را برای بازی سفید در دفاع فرانسوی (2. ♖e2) و دفاع سیسیلی (2. ♘c3) ارائه کرد. در این نظام‌ها سفید، اغلب با یورش پیاده‌ها، زمینه پیشروی در جناح شاه را فراهم می‌آورد.

چیگورین با گشایش پیاده وزیر از سوی سفید مخالف بود. او در پاسخ حرکت 1.d4 به ارائه چند سیستم گشایشی پرداخت که اساس آنها ایجاد فشار با سوار در مرکز و انجام یک بازی متقابل تمام عیار بود.

برای مثال می‌توان به دفاع 1.d4 d5 2.c4 ♘c6 که نام او را بر خود دارد و دفاع هندی شاه اشاره کرد.

نمونه روشن ایجاد فشار سوار بر مرکز پیاده‌ای حریف را می‌توان در بازی پیلزبری - چیگورین (سنت پترزبورگ، سال ۱۸۹۶) ملاحظه کرد:

1.d4 d5 2.c4 ♘c6 3. ♘f3 ♘g4
4.cxd5 ♘xf3 5.dxc6 ♘xc6

بسیار بالایی قرار دارند. در این نظام‌ها از نبرد تند و تیز گشایشی اجتناب شده و تلاش می‌شود که پوزیسیون ساده شود. لاسکر برای این منظور برتری‌هایی را که در وسط بازی و بیش از همه مرحله آخر بازی به دست می‌آورد حفظ می‌کرد.

لاسکر در کتابهایش توجه بسیاری به شیوه آموزش تئوری گشایش مبذول می‌داشت. از نظر او راه حل این مسأله رویکردی خردگرا است. او می‌نویسد: "در انتخاب واریانت‌ها باید به ارزشمندترین، پایه‌ای‌ترین و آموزنده‌ترین آنها بسنده کرد. آنگاه می‌توان به اختصار به ذکر واریانت‌های بی‌شمار دیگر پرداخت. و آنهم نه برای پر کردن ذهن کسی که می‌خواهد شطرنج را بیاموزد بلکه برای بالا بردن قدرت ابتکار عمل او".

او اهمیت یکسانی برای مقایسه گشایشها با یکدیگر (اصول کلی) و "گردآوری و انتخاب واریانت‌ها" (تحلیل جداگانه گشایشها) قائل است. روش لاسکر در آموزش گشایشها بر چنین طرحی استوار است. او سپس به اختصار تمام گشایشهای مهم را تا عمق ده تا پانزده حرکت تحلیل می‌کند؛ درحقیقت او با این کار شیوه‌های گوناگون بسیج نیروها را نشان می‌دهد.

کوچک و هدف بازیکن دیگر خنثی کردن ابتکار عمل حریف و دستیابی به برابری "کامل" بود را مردود می‌دانست. چيگورین نویسنده‌ای توانا و آموزگار نسل‌های بسیاری از شطرنج‌بازان روس بود.

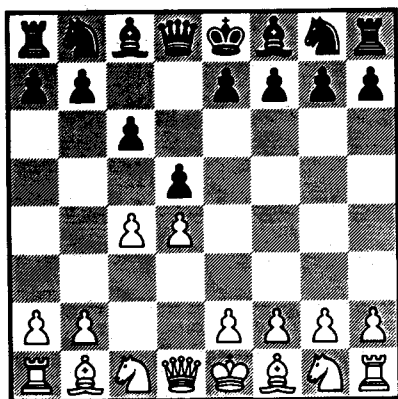
یکی دیگر از استادان برجسته روسی آن روزگار "ا. شیفرز" است. او از زمره نویسندگان و نظریه پردازان در زمینه گشایشها به شمار می‌رود. اثر وی در مورد تئوری گشایش، سالهای بسیاری کتاب مرجع بازیکنان روسی بود. این کتاب در خارج از روسیه نیز مورد استقبال فراوان قرار گرفت. در کتاب شیفرز نه تنها مهمترین گشایشهای آن دوران مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته بود بلکه کتاب مجموعه‌ای از بازهای شاخص قرن شانزدهم به بعد را نیز دربر می‌گرفت.

"امانوئل لاسکر" از پیروان اشتاینیتز و قهرمان جهان بود. او در تجزیه و تحلیل گشایشها توجه به عنصری تازه یعنی عامل روانشناختی را مرسوم کرد. دیدگاه لاسکر نسبت به گشایشها تا حدودی سطحی بود زیرا تلاش می‌کرد تا نبرد اصلی را به مراحل پایانی بازی بکشانند. او سهم نسبتاً کمی در گسترش تئوری گشایش داشت. نظام‌هایی که لاسکر در گامبی وزیر و گامبی اوانس ارائه کرده است از لحاظ عملی در سطح

نظام‌هایی است که مسیر مرحله میانی بازی را تعیین می‌کنند. سهم او در تعمیق تئوری گشایش به‌ویژه در نظام‌هایی که برای روی لوپز (4...a4 d6) و (3...a6 4...d4) اسب (4...d4) و (2...f6) و دفاع فرانسوی (3...dxe4) طراحی کرده نمایان است. در این میان، ارزشمندتر از همه، سیستم او در دفاع اسلاو از گامبی وزیر است. در این دفاع، نبرد برای در دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی به‌گونه‌ای تازه و در تطابق با اندیشه‌های مدرن در مورد گشایش‌ها انجام می‌شود.

دفاع اسلاو پس از حرکات زیر شکل می‌گیرد.

1.d4 d5 2.c4 c6



اندیشه اصلی نهفته در این دفاع نه تلاش

ارزیابی لاسکر از نظام‌های گوناگون گشایشی یکسره بر تئوری اشتاینیتز استوار است. اینچنین است که خصیصه‌های پویای گشایش از سوی او به ندرت مورد توجه قرار می‌گیرند و به دنبال آن ارتباط میان مراحل گشایش و وسط بازی ناگفته باقی می‌ماند. لاسکر در آموزش خود پیرامون گشایش‌ها سطح خاصی از توانایی شطرنج‌بازان را مدنظر ندارد. او در پی آن است که در کوتاه‌ترین زمان ممکن، از ابتدایی‌ترین اصول شطرنج تا معیارهایی که یک بازیکن نسبتاً قوی باید از آنها برخوردار باشد را آموزش دهد.

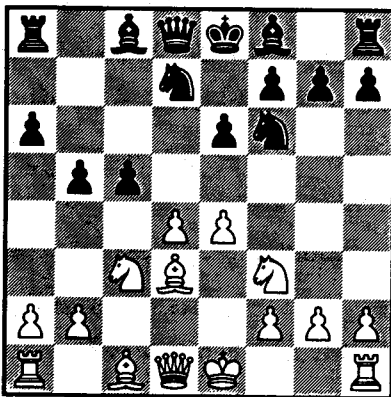
در پایان قرن نوزدهم، رویکرد چیگورین در مورد گشایش‌ها بیش از پیش به رسمیت شناخته شد. در ادامه راه او پیلزبری استاد بزرگ آمریکایی بررسی سیستم‌های گشایشی در ارتباط با طرح‌های وسط بازی را آغاز کرد. پیلزبری به تفصیل واریاسیونهای فراوان دفاع ارتودکس در گامبی وزیر را تا مرحله وسط بازی مورد تحلیل قرار داد.

گام بعدی در این زمینه از سوی یکی از پیروان خوش‌قریحه چیگورین یعنی "روینشتاین" برداشته شد. او تحلیل‌گری بسیار توانا بود. اهمیت پژوهش‌های روینشتاین در زمینه گشایش‌ها در ارائه

همان مرحله گشایش است. این نظر اکنون اصل مسلمی به شمار می رود. روینشتاین با چنین رویکردی به گشایشها، نشان داد که در دفاع اسلاو، پوزیسیون پیاده سیاه در خانه c6 می تواند به بازی متقابل جالب و تندوتیزی بیانجامد (ابتدا $dxc4...$ و به دنبال آن حرکت $b5...$). با چنین باوری، روینشتاین به بسط سیستم کاملی پرداخت که از سال ۱۹۲۴ وسیعاً مورد استفاده قرار گرفته است.

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♖ f3 ♜ f6
4.e3 e6 5. ♜ c3 ♜ b-d7 6. ♙ d3
dxc4 7. ♙ xc4 b5! 8. ♙ d3 a6
9.e4 c5!

سیاه که به طور موقت مرکز را تسلیم حریف کرده است، ابتکار انجام عملیات فعال در جناح وزیر را در دست می گیرد و به کمک



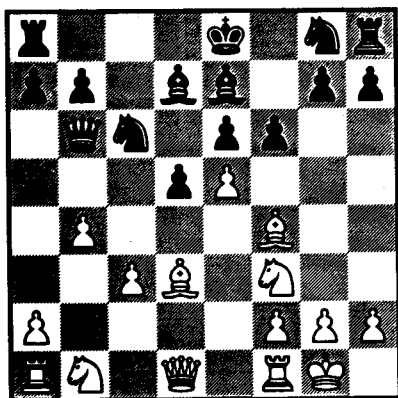
سوارهایش به خانه های مرکزی فشار

برای کسب برابری (چنانکه در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم تحت تاثیر اندیشه های اشتاینیتز رایج بود) بلکه بازی متقابل فعال است.

تاراش در کتابش به نام دفاع در برابر گامبی وزیر که بیش از چهل سال از انتشار آن می گذرد، دفاع اسلاو را چنین خلاصه کرد: "در اولین وهله اسب جناح وزیر سیاه از بهترین خانه اش محروم می شود. ثانیاً در گشایشهای پیاده وزیر، پیاده خانه c7 باید به خانه c5 برود. به طور کلی ساختار پیاده ای تدافعی c6، d5 و e6 ساختاری نامطلوب است زیرا فشار کافی را به مرکز وارد نمی آورد و به حریف امکان می دهد تا از ساختار پیاده ای حمله ای c4، d4 و e3 برخوردار شود. ساختار پیاده ای سیاه به ویژه در شرایطی مشکل آفرین خواهد شد که فیل جناح وزیر حبس شود." تجارب مدرن یکسر قضاوت صوری تاراش را باطل می کند. ریشه خطای تاراش در تصورات نادرست او از استراتژی گشایشی سیاه است. به زعم او سیاه همواره باید در پی تساوی در بازی باشد.

پیش از این چیگورین که از حامیان دفاع اسلاو به شمار می رود به رد نظریات تاراش پرداخته بود. یکی از جالب توجه ترین نظریه های چیگورین ضرورت بازی فعالانه سیاه از

9.b4! ♖e7 10. ♕f4!



اکنون پس از حرکات

10...fxe5 11. ♖xe5 ♖xe5
 12. ♕xe5 ♖f6 14. ♖d2 o-o
 14. ♖f3 ♕d6 15. ♖e2 .

سوارهای سفید مهمترین خانه‌های مرکزی را در اختیار گرفته‌اند.

نیمزویج به مخالفت علیه درک مکانیکی از مرکز پیاده‌ای پرداخت و برعکس بر اهمیت فشار سوارها بر مرکز پای فشرده. همچنانکه از مثال بالا به روشنی پیداست پیاده‌ها و سوارها باید در نبرد برای به دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی حرکات همدیگر را کامل کنند و جایگزین یکدیگر شوند.

این نظریه به ظهور گشایش‌های تازه‌ای چون دفاع نیمزویج در پیاده وزیر (1.d4

می‌آورد. درست از این واریانت مهم دفاع اسلاو است که اندیشه بازی متقابل عمومیت می‌یابد.

جوهر اندیشه‌های چیگورین را می‌توان بیشتر در نظرات نیمزویج یافت. او نیز زندگی‌اش در عرصه شطرنج را در روسیه آغاز کرد. نیمزویج به بسط اندیشه‌های چیگورین پیرامون فشار سوارها بر خانه‌های مرکزی پرداخت و مجموعه‌ای از نظامهای گشایشی پدید آورد که اکنون این مجموعه جایگاهی بس مهم را در گنجینه گشایشهای مدرن به خود اختصاص داده است. سیستم‌های پیشنهادی او در دفاع فرانسوی (3.e5 برای سفید و ♖b4... برای سیاه) نمونه‌ای در خور از کارهای اوست.

نمونه شایان ذکر از استقرار مرکز پیاده‌ای را می‌توان در بازی نیمزویج - سالوه (کارلسباد، سال ۱۹۱۱) یافت.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖c6 5. ♖f3 ♖b6 6. ♕d3 ♕d7?
 (سالوه به هیچ روی خطری را احساس نمی‌کند. بازی دقیق‌تر 6...cxd4 7.cxd4 ♕d7 است. اکنون نیمزویج اندیشه خود در مورد مرکز پیاده‌ای را به اجرا درمی‌آورد)
 7.dxc5! ♕xc5 8.o-o f6?

(سیاه با پیروی از اصول "کلاسیک" دربی برپایی مرکز پیاده‌ای است)

می‌کرد. و ♞f6 2.c4 e6 3.♞c3 ♞b4)

او به حریفانش اجازه می‌داد تا یک مرکز پیاده‌ای "آرمانی" را به وجود بیاورند و سپس با تدارک نیروهایش به آن مرکز حمله برده و آن را منهدم می‌ساخت. مثال خوبی از این طرح را در بازی او با رویینشتاین (کارلسباد، سال ۱۹۲۳) می‌توان ملاحظه کرد. پس از حرکات

1.♞f3 d5 2.g3 ♞f6 3.♞g2 g6
4.c4 d4

رتی طرح خویش برای محاصره کردن پیاده ارزشمند سیاه در خانه d4 به اجرا درآورده و آماده گرفتن آن خانه می‌شود.

5.d3 ♞g7 6.b4 o-o 7.♞b-d2 c5
8.♞b3! cxb4 9.♞b2 ♞c6
10.♞bxd4 ♞xd4 11.♞xd4 b6
12.a3 ♞b7 13.♞b2 bxa3
14.♞xa3 ♞c8 15.♞a1

اکنون سفید به هدف خود رسیده است.

رتی در عین حال مربی و نویسنده‌ای توانا بود. دو کتاب او "اندیشه‌های مدرن در شطرنج" و "استادان شطرنج" الگوهای روشمند در تفسیر تئوری گشایش به‌شمار می‌روند.

نوشته‌های رتی در مورد تئوری عام گشایش گواه آن بود که او در آشکار ساختن

حمله نیمزویج ♞f6 2.b3 1.♞f3 d5 (b2) 3.♞b2) انجامید. اندیشه نهفته در پس این گشایشها، اعمال فشار سوار بر مرکز و در ادامه آن پیشروی پیاده‌های d4 و c4 برای انهدام مرکز پیاده‌ای حریف است.

نیمزویج کتابهای بسیار بدیمی چون نظام من (۱۹۲۷، در سه جلد) و نظام من در عمل (۱۹۳۰) را منتشر کرد. او در این کتابها به تفصیل برخی از اندیشه‌های تازه را مورد بررسی قرار داد و با شدت هرچه تمامتر به نقد نظرات مکانیکی نمایندگان جزم‌اندیشی به‌ویژه تاراش پرداخت.

برخلاف نظام پیشنهادی نیمزویج که در نتیجه آن خانه‌های "ضعیف" مرکزی e5 یا e4 زیر فشار سوارها قرار می‌گیرند، استاد بزرگ چک "رتی" در تئوری جدید خود فشار سوارها بر خانه قوی مرکزی d5 را مورد توجه قرار داد. رتی گشایشی را که به‌نام خود اوست در دهه بیست یعنی در اوج اقتدارش در عرصه شطرنج ارائه نمود.

1.♞f3 d5 2.c4 e6 3.g3!... بسیاری از واریانت‌های این گشایش، سفید از حرکت دادن پیاده‌های مرکزی خود برای مدت قابل ملاحظه‌ای اجتناب می‌کند. رتی غالباً با فیانکتو کردن هردو فیلش، فشار سوارها را بر خانه‌های e5 و d5 ترکیب

گشایش را شکل می دهد. در دفاع گرونفلد که نام نظریه پرداز و استاد بزرگ اطریشی بر آن است، این اندیشه به روشنی تمام به اجرا درمی آید. در یکی از واریانت های اصلی این دفاع بعد از حرکات

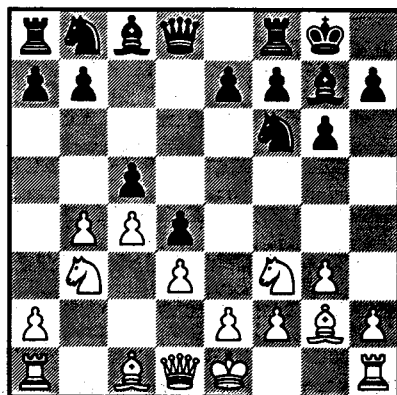
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 d5
4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3

سیاه به سفید اجازه می دهد تا یک مرکز پیاده ای به وجود آورد اما فشار سوارها علیه این مرکز را که با فشار جناحی c5 نیز حمایت می شود سازمان می دهد.

این اندیشه های نو، با وجود مخالفت خوانی های فراوان جزم اندیشان، که به سدی جدی در برابر پیشرفت تئوری گشایش بدل شده بود، رشد می کرد.

در دهه بیست، گروهی از شطرنج بازان از ضرورت "اصلاحات" در شطرنج سخن به میان آوردند. هدف آنان جلوگیری از مرگ این بازی در نتیجه تساوی های بی شمار در آن بود. یکی از بانیان این نظر، نابغه و استاد تکنیک شطرنج و قهرمان جهان کاپابلانکا بود.

کاپابلانکا که از استعداد بسیار چشمگیری در شطرنج برخوردار بود، از همان نخستین روزهای زندگی حرفه ای اش در عرصه شطرنج نقش بسیار مهمی را در پیشرفت تئوری این بازی برعهده گرفت.



پوزیسیون بعد از 8. ♘b3!

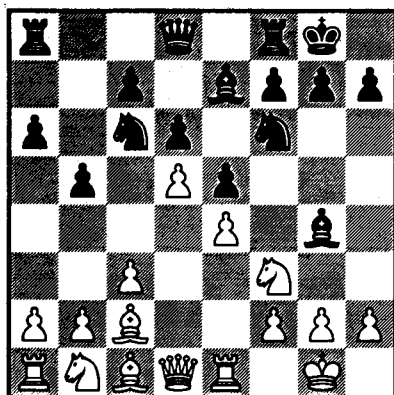
غنا و پویایی نبرد گشایشی و نیز برقراری ارتباط میان مراحل آغازین و وسط بازی سرآمد همه نظریه پردازان غرب است. او به ارائه اندیشه های مطرح پیرامون تئوری گشایش در یک نظم تاریخی پرداخت و درستی این نکته را گوشزد کرد که تکامل این تئوری بستگی تام به پیشرفت عمومی تفکر در عرصه شطرنج دارد. او به مبتدیان هشدار می داد که از آموختن یکباره نظام های گشایشی استراتژیک بپرهیزند و به آنها توصیه می کرد که بر بازی های باز و امکانات فراوانی که برای بازی با سوارها دارند، مسلط شوند.

اندیشه اعمال فشار سوار بر مرکز پیاده ای که نخست توسط جیگورین مطرح گردید، بنیان بسیاری از ساختارهای مدرن

مشخص انجام می داد و همواره در پی ایجاد هماهنگی موزون میان سوارهایش بود.

شیوه مطلوب کاپابلانکا، تلاش برای برهم زدن توازن سوارهای حریف بود و گاهی این کار در مرحله گشایش و با دورنگداشتن یک سوار از عرصه اصلی کارزار صورت می گرفت. این موضوع را به خوبی می توان در بازی کاپابلانکا- بلاک (نیویورک، سال ۱۹۱۵) مشاهده کرد:

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7 6. ♖e1
d6 7.c3 o-o 8.d4 b5 9. ♙c2
♙g4 10.d5!



کاپابلانکا بستن مرکز را با نقشه جالب زیر که دیگر درچنین پوزیسیونهای مرسوم گردیده است، پیوند می زند.

10... ♘b8 11.h3 ♙h5 12. ♘b-d2

وی از همان نخستین حرکات، بسیار پیش از آنکه به گسترش سریع سوارهایش توجه کند در فکر ایجاد هماهنگی موزون میان آنها بود. بازی گشایشی او از پویایی بسیاری برخوردار بود. جالب توجه است که کاپابلانکا در کتاب های آموزشی خود هنگامی که از چگونگی آموزش گشایش سخن به میان می آورد، بیش از هرچیز بر این جنبه پویای نبرد گشایشی پای می فشرده. به این ترتیب او در مقایسه با مربیانی که از تئوری اشتاینیتز دفاع می کردند، گامی فراتر برداشت.

نمونه ای روشن از اندیشه او را می توان در واریانت زیر از دفاع فرانسوی یافت:

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3 dxe4
4. ♘xe4 ♘d7 5. ♘f3 ♘g-f6
6. ♘xf6+ ♘xf6 7. ♘e5

با پی بردن به دشواری اصلی سیاه در گسترش فیل وزیر، کاپابلانکا سعی می کند تا حدامکان این برتری را حفظ کند. وی با جواب 8. ♙b5+! مانع 7...b6 برای گشودن راهی برای فیل وزیر می شود.

کاپابلانکا در بسیاری از طرح های گشایشی ضرورت های مشخص پوزیسیونی را مبنای حرکات خود قرار می داد و از گسترش کلیشه ای سوارهایش خودداری می کرد. او این گسترش را براساس طرحی

ماندن گستره دیدگاه خود او و در نتیجه یکنواختی گریز ناپذیر بازی اش شد.

استعداد و توانایی های آلمخین، نخستین قهرمان روسی جهان در نبردی دشوار با این سبک "خودکار" بازی (آن گونه که در آن روزگار نامیده می شد) شکوفا شد. او به هنگام بازی می توانست رویکردی پویا در ارزیابی یک پوزیسیون را با تکنیکی بسیار پیشرفته درهم آمیزد. آلمخین با در نظر گرفتن اینکه مرحله گشایش پیوندی ارگانیک با مرحله وسط بازی دارد، اندیشه های استراتژیک فراوانی را برای هردو مرحله مطرح ساخت. ویژگی سبک او، تلاش برای درگیر شدن در یک بازی تندوتیز از همان نخستین حرکات بود. آلمخین تلقی تازه ای از مفهوم "تمپ" ارائه کرد و پیوندی تنگاتنگ بین مفهوم زمان در شطرنج و اندیشه های مشخص برقرار می ساخت. او در بازی به درستی ارتباط دیالکتیکی "زمان" در شطرنج و کسب برتری های گوناگون پوزیسیونی را مورد توجه قرار داد. ایده استراتژیک نبرد در هردو جناح با انتقال ناگهانی حمله از یک جناح به جناح دیگر از آن آلمخین است. او به ویژه شیفته گشودن ناگهانی بازی برای مهیا کردن زمینه حمله سوارها بود.

در سالهای ۱۹۲۵-۳۵ آلمخین به درستی

!g4 14. e8 ♖ f1 13. b-d7 ♜

نکته مهم در نقشه سفید عقب نشینی اجباری فیل سیاه به خانه g6 است، جایی که ناچار است برای مدت طولانی از بازی دور بماند.

14... ♙ g6 15. ♜ g3 h6 16. a4

♜ h7 17. ♔ e2 ♜ b8 18. axb5

axb5 19. b4

(سفید که از برتری در جناح شاه برخوردار است، تک افتادن فیل وزیر سیاه را به حساب آورده و پیشروی خود را به جناح وزیر منتقل می کند)

19... ♔ c8 20. ♙ d3 c6 21. dxc6

♙xc6 22. ♜ a5! ♙xc3 23. ♙xb5

♙c7 24. ♙e3 ♜ e-d8 25. ♜c1!

ایسچنین سفید برتری چشمگیری را به دست می آورد.

به هرروی با گذشت سالیان، کاپابلانکا بیشتر از پیش بر اهمیت تکنیک ناب پای فشرد و بدینسان گستره اندیشه های خلاق را محدود کرد. در نتیجه در مرحله گشایش او از پیش آمدن وضعیت های پیچیده پرهیز می کرد و در پی آن بود تا با تکیه بر توان تکنیکی خود بازی را به سرعت ساده کند. به هرروی تلاش کاپابلانکا برای تسلط بر تکنیک، بازی شطرنج را از جوشش و تحرک باز نایستاند بلکه تنها سبب محدود

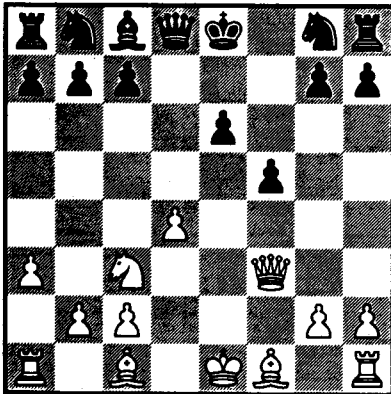
حرکت 4. ♖e2 قربانی می‌دهد و بعد از حرکات

4...dxe4 5.a3 ♙xc3+ 6. ♘xc3 f5?

(بعدها آشکار گردید که در چنین وضعیتی حرکت 6... ♘c6! بهترین حرکت است)

7.f3 exf3 8. ♙xf3

سفید ابتکار عمل قابل ملاحظه‌ای به‌دست آورد.



اکنون نیمزویج با بی‌دقتی دومین پیاده قربانی را می‌پذیرد و حرکت 8... ♙xd4 را انجام می‌دهد اما با حمله‌ای که یارای مقاومت در برابر آن را ندارد مواجه می‌شود. 9. ♙g3 ♘f6 10. ♙xg7 ♙e5+ 11. ♙e2 ♖g8 12. ♙h6 ♖g6 13. ♙h4 ♙d7 14. ♙g5 ♙c6 15.o-o-o!

برجسته‌ترین کارشناس در زمینه تئوری گشایش به‌شمار می‌رفت. گنجینه او در این عرصه گسترده، عمیق و دقیق بود. وی واریانت‌های بسیاری پدید آورد که اساس همگی آنها بر اندیشه بازی پیچیده و تهاجمی استوار است. او به تئوری روی لوپز و دفاعهای فرانسوی، سیسیلی، هندی شاه و گامبی وزیر اندیشه‌های تازه‌ای افزود. در دفاعی که به نام خود او خوانده می‌شود وی اندیشه خلق بازی متقابل را از طریق به‌کارگیری سوارها در برابر مرکز حریف وسعت بخشید. در واریانت اصلی دفاع آلخین

(1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.c4 ♘b6 4.d4)

سفید برتری آشکاری در مرکز به‌دست می‌آورد اما سیاه با ادامه 4...d6 به موقع مرکز سفید را مورد تهدید قرار داده و بازی متقابل جالب و تندو تیزی را به‌وجود می‌آورد.

آلخین در بسیاری از واریانت‌های گشایشی، یکی دیگر از نقشه‌های استراتژیک مورد علاقه خود را به اجرا درمی‌آورد؛ قربانی کردن پیاده برای به‌دست گرفتن ابتکار عمل. او در بازی با نیمزویج (بلد، سال ۱۹۳۱) بعد از حرکات 1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3 ♙b4

مثابه جلوه‌های ویژه از اصول عام زیرین مورد مذاقه قرار می‌دهد.

(۱) تحرک سوارها (در گشایش: گسترش سریع و فعال)

(۲) آزادی عمل در هر دوجناح (به هنگام گشایش: کنترل مرکز)

(۳) استقرار درازمدت سوارها (در گشایش: ایجاد هماهنگی استوار بین سوارها و پیاده‌ها)

در سالهای اخیر اساساً تحلیل و منظم کردن واریانت‌های واقعی در گشایش توجه اویوه را به خود معطوف کرده است. بنای چنین کاری تا حدود زیادی بر تحقیقات نظریه پردازان شوروی استوار است.

از نخستین سالهای دههٔ چهل، شوروی به صورت مرکز پژوهش‌های نظری پیرامون تئوری گشایش درآمده است. مکتب شطرنج شوروی که تحت تاثیر مکتب شطرنج روس و بیش از همه چیگورین و آلخین شکل گرفته است، در این حوزه فعال است. استادان نسل سالخورده‌تر چون "لونیفیش"، "رومانفسکی"، "راینویچ" و "ناروکف" و... در این میان نقش به سزایی برعهده داشتند. پژوهش‌های نظری این استادان و متون آموزشی که نگاشته‌اند تاثیر قابل ملاحظه‌ای در پرورش نسل تازه استادان شوروی داشته و سنگ بنای

آلخین کتابی خاص در آموزش شطرنج نوشت اما در همه آثارش می‌توان مواد آموزشی فوق‌العاده‌ای را یافت، به ویژه تفسیرهای او بر بازی‌هایش ارزش خود را تا به امروز حفظ کرده‌اند.

نظریه پرداز و نویسندهٔ درخور توجه دیگر "تارتاکوور"، استاد بزرگ روس بود. او که از قریحه ادبی شگرفی برخوردار بود، هوشمندانه و به زیبایی به شرح جزئیات تئوری شطرنج می‌پردازد و نقش مهمی در رواج این بازی دارد. مهمترین اثر وی یعنی شطرنج فرامردن که در دهه سی انتشار یافت، تلاشی نو برای تدوین دائره‌المعارف تئوری گشایش به شمار می‌رود.

به تازگی در خارج از روسیه نیز کار مشابهی توسط نظریه پردازان برجسته چون "اویوه"، "فینه" و "پاخمان" صورت گرفته است.^۱ اویوه استاد بزرگ هلندی درحقیقت یکی از بزرگترین نظریه پردازان روزگار ماست. او در طول زندگی اش به عنوان یک شطرنج باز، کتابهای بسیاری نگاشت که جملگی از نظر شیوهٔ آموزش ارزشمند هستند. او به شیوه‌ای جالب به بررسی اصول اساسی گشایش می‌پردازد و آنها را به

۱- کتاب حاضر در دههٔ ۱۹۶۰ نگاشته شده است. از اینرو از بسیاری از نظریه پردازان معاصر صحبت به میان نیامده است. مترجم

تئوری گشایش می‌بایستی پایه‌های بیشتر شدن مهارت کلی‌اش در شطرنج ارتقا یابد. لوفیش به بازیکنان سطوح بالا توصیه می‌کند که ابتدا تعداد محدودی از نظام‌های گشایشی را مورد مطالعه قرار دهند و به تدریج برگنجینه شناخت خود از گشایش‌های بیشتر بپردازند. رسیدن به درکی درست از مرحله وسط بازی که پس از مرحله گشایش صورت می‌گیرد و مطالعه نکات ظریف آن از اهمیت اساسی برخوردار است. هدف اصلی از مطالعه واریانت‌های گوناگون گشایشی، تسلط یافتن بر امکانات پویای مرحله وسط بازی است. لوفیش به بازیکنان توصیه می‌کند بیش از آنکه مقالات تئوریک را مطالعه کنند به بررسی گشایشهایی بپردازند که در مسابقات استادان روی می‌دهد. مهم‌تر از همه هشدار است که او به بازیکنان می‌دهد تا مبدا در برابر نظام‌های گشایشی "مد روز" گنج و مبهوت شوند.

لوفیش طرحی تفصیلی را برای بررسی سیستم‌های جدید گشایشی پیشنهاد می‌کند. این طرح شامل موارد زیر است:

(۱) گردآوری مقالات (گردآوری بازیهای انجام شده و تحلیلها و مرتب کردن منظم آنها)؛

(۲) تحلیل این مقالات؛

بنیادهای شکل‌گیری مکتب شطرنج شوروی را فراهم کرده است.

یکی از ویژگی‌های متون آموزشی شوروی در زمینه تئوری گشایش، توجه به روشهای آموزشی است. شیوه‌های آموزش در این کشور پیوند تنگاتنگی با نظام درجه‌بندی و نیز کار آموزشی دارد که پیوسته در باشگاههای شطرنج صورت می‌گیرد.

لوفیش و رومانفسکی، سهم به‌ویژه ارزشمندی در این حوزه دارند. هرچند دامنه کار آموزشی آنها بسیار وسیع است، اما در این میان مطالعه تئوری گشایش از جایگاه خاصی برخوردار است. رومانفسکی روشی را برای مطالعه گشایشها طرح‌ریزی کرده است که به کار شطرنج‌بازان سطوح پایین‌تر می‌آید درحالی‌که لوفیش در پدید آوردن روش آموزشی برای بازیکنان سطوح بالاتر موثر بوده است.

برخی از موضوعات مطروحه از سوی لوفیش ارزش آن را دارند که با جزئیات بیشتری مورد بررسی قرار گیرند. او براین باور است که بین میزان آگاهی یک شطرنج‌باز از تئوری گشایش و معیارهای عام رابطه‌ای مستقیم وجود دارد. پس به این نکته توجه می‌کند که شناخت بازیکن از

۳) واریسی نتایج این تحلیل به صورت اتفاقی و در مسابقات.

لوفیش تاکید می کند که بدون انجام چنین کار دشوار و دقیقی، هیچ شطرنج بازی نمی تواند بر تئوری گشایش تسلط یابد. بخش دیگری از کار لوفیش نیز بسیار با ارزش است. او با تحلیل بازی بازیکنان رده اول^۱، اشتباهات شاخصی را که در گشایش مرتکب شده اند، بررسی نموده است.

اشتباهات اصلی ناشی از این موارد است: الف) آگاهی ناکافی از متون شطرنج (ب) اتخاذ روش ضدپوزیسیونی در مرحله گشایش پ) ناتوانی در اجرای گشایشهای "دفاعی" ج) اجرای مکانیکی واریانت ها چ) ناآگاهی از اهمیت مرحله گشایش (آگاهی از اینکه گشایش صرفاً آغاز بازی نیست و در بسیاری موارد سرنوشت بازی در همین مرحله رقم می خورد).

ظهور نسل جدید استادان شوروی در دهه سی و چهل خیزش بی سابقه ای را در عرصه تئوری گشایش سبب گردید. آغازگر این حرکت بوتوینیک بود. بوتوینیک یکی از نخستین شطرنج بازانی بود که به تحلیل علمی گشایش ها پرداخت. او در تحلیل

گشایش ها نه تنها پیچیده ترین وضعیت های ممکن در مرحله میانی بازی بلکه حتی آخر بازی را نیز مورد توجه قرار می داد. بوتوینیک سهم مهمی در تعمیق تئوری دفاعهای فرانسوی، سیسیلی، اسلاو، بازی اسکاتلندی و نیز دفاعهای نیمزویچ و گرونفلد و گشایشهای انگلیسی ورتی داشته است. در نتیجه پژوهش های او بود که کل بازی از همان نخستین حرکات به مثابه پیکار اندیشه های متحد اما پیچیده مورد پذیرش قرار گرفت.

بوتوینیک به بررسی همه جانبه ای از مسائل مطرح در تئوری گشایش همت گماشت. وی با تشخیص ارتباط گشایشهای گوناگون، نظام تازه ای را برای فراهم آوردن گنجینه ای از گشایش ها پدید آورد. بی جهت نیست که در برابر حرکت 1.d4 یکی از نظامهای گشایشی مطلوب او دفاع هلندی است. در عمل بازیکنان اغلب این دفاع را با حرکت 1...e6 (برای جلوگیری از گامبی استانتون) شکل می دهند. این حرکت به سفید امکان می دهد که با جابه جا کردن مهره هایش دفاع فرانسوی را شکل دهد: بوتوینیک هر دو گشایش را به تفصیل مورد مطالعه قرار داد.

او در عین حال سعی دارد تا به هنگام گشایش بحرانی ترین مسیرها را که از طریق آن

۱- تقریباً برابر با درجه ۳b - ۴a فدراسیون شطرنج انگلستان

استادان بزرگ و استادان از آن پیروی می‌کنند.

آثار بوتونیک "مسابقه فلور-بوتونیک"، "شطرنج قهرمانی"، "صد بازی منتخب" و "مسابقه اسمیسلف-بوتونیک" نقش مهمی در تدقیق تئوری گشایش داشته است.

بوتونیک سرمشق دیگر استادان بزرگ و شطرنج‌بازان شوروی در پژوهش رمز و رازهای تئوری گشایش است. در نتیجه این تلاش مشترک، مطالعه تئوری گشایش به سطح بی‌سابقه‌ای ارتقا یافته است. در وهله نخست باید به سهم عظیمی که استادان بزرگی چون "اسمیسلف"، "برونشتاین"، "کرس" و "بولسلاوسکی" و استادان "رائورز"، "کنستانتینو پولسکی" و دیگران در به‌وجود آمدن مکتب شطرنج شوروی داشته‌اند اشاره کرد.

مشخصه گشایش مدرن چیست؟ نخستین ویژگی گستره وسیع و نامتعارف گنجینه گشایشها و نیز اندیشه‌های تازه در عرصه گشایش است. پژوهش مدام در جهت ارائه اندیشه‌ها و نظرات تازه و خلاق ویژگی مکتب شطرنج شوروی به‌شمار می‌آید. در این مکتب مهمترین نظام‌های گشایشی از دیدگاه علمی به‌گونه‌ای مشخص مورد بررسی قرار

بازی به تند و تیزترین وضعیت درمی‌آید برگزینند. او دیگر به رمز و راز پویایی در گشایش پی برده است. نمونه چنین تسلطی نظامی است که برای دفاع اسلاو ارائه می‌دهد. در این سیستم از نخستین حرکات، نبردی بسیار تند درکل صحنه شکل می‌گیرد. در بسیاری از واریانت‌ها، این کار سبب برهم خوردن بسیار سریع تعادل می‌شود. وی در حل بسیاری از مسائل مربوط به چگونگی کنترل مرکز در گشایشهای مدرن نقش داشته و طرحهای بنیادی و تازه بسیاری را ارائه کرده است.

بوتونیک پیوسته بر غنای گنجینه گشایشی خود از طریق مطالعه نکات ظریف هر گشایش تازه، می‌افزاید. قهرمان پیشین جهان پایه‌گذار مکتبی نو و پیشرفته در آموزش تئوری گشایش‌هاست. از ویژگی‌های این مکتب مطالعه عمیق گنجینه گشایشی حریف است. انجام چنین مطالعه‌ای از آن روست که حریف را وادار به اتخاذ نظام‌های گشایشی کند که آشنایی چندانی با آنها ندارد و در نتیجه به لحاظ روانی احساس آرامش نکند. ارزشمندی این روش اکنون مورد تأیید همگان است و

می‌گیرند و در همان حال بسیاری از واریانت‌های قدیمی بازآفرینی می‌شوند.

در فصل‌های بعدی جزئیات مسائل جدید در عرصه گشایش مورد بررسی قرار می‌گیرند. اما ذکر برخی از مشخصه‌های اساسی در اینجا ضروری است.

در این میان مهمتر از همه مطالعات روزافزونی است که پیرامون ارتباط مرحله گشایش با مراحل بعدی بازی صورت می‌گیرد. از آنجا که مرحله گشایش الزامات مرحله میانی بازی را شکل می‌دهد، الگوهای گسترش پیوسته پالوده می‌شوند و در بسیاری موارد نبرد اصلی بسیار پیش از گسترش مهره‌ها و در همان ابتدای مرحله وسط بازی آغاز می‌گردد و این امر بر مرحله گشایش تاثیر می‌گذارد. چنین رویکرد پویایی به مسائل گشایشی یعنی در نظر گرفتن مراحل بعدی بازی، امکان خلق تعداد بسیاری از نظام‌های تازه و مشخص گشایشی و حتی تمامی گشایش (مثلاً "حمله هندی شاه) را می‌دهد. ویژگی بسیاری از این نظام‌ها، ارائه یک بازی فعالتر بخصوص از

جانب سیاه است.

نظام‌های تازه گامبی در بازیه‌ای بسته پدید آمده‌اند. در این گامبی‌ها، نبرد از همان مرحله گشایش در کل صفحه آغاز می‌شود و نبرد گشایشی برای در دست گرفتن کنترل مرکز، اشکال حادث‌تری به خود می‌گیرد. در نتیجه در بسیاری موارد مفهوم "ضعف"‌های پیاده‌ای به‌طور ریشه‌ای مورد تجدید نظر قرار گرفته است.

هرچند مکتب شطرنج شوروی تاثیر به‌سزایی بر پیشرفت تئوری گشایش در سراسر جهان دارد اما این تاثیر به‌ویژه در اروپای شرقی به بار نشسته است. موفقیت‌های به‌دست آمده در سالهای اخیر از سوی این کشورها به میزان بسیاری نتیجه رویکرد علمی آنان در بررسی گشایش‌ها است.

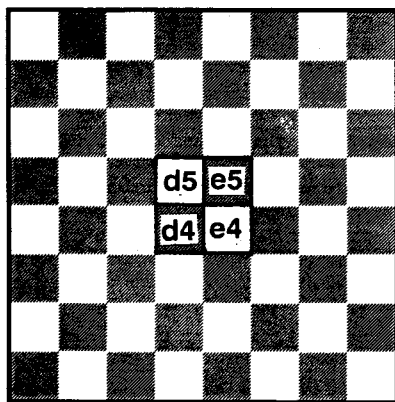
با پیشرفت تئوری گشایش، انبوه امکانات موجود در مراحل اولیه بازی آشکار شده است. امروزه تئوری گشایش در حال شکوفا شدن است و چشم‌انداز آینده آن بسیار نویدبخش است.

فصل دوم

اصول و اهداف اساسی در گشایش

۱- اصول گشایش

تشکیل می دهند. هر سواری که در مرکز قرار گیرد از حداکثر قدرت خود برخوردار خواهد شد و می توان به سرعت آن را به هر دو جناح منتقل ساخت.



مرسوم است که بازی شطرنج را به سه مرحله اصلی تقسیم کنیم: گشایش، وسط بازی و آخر بازی. اولین مرحله بازی، گشایش، معمولاً شامل ده تا پانزده حرکت است که طی آن هر دو شطرنج باز سوارهای خود را قبل از نبرد اصلی وسط بازی گسترش می دهند. در مرحله گشایش بازیکنان مسیر خویش برای مرحله بعدی بازی را برمیگزینند.

پیش از آغاز بازی، پوزیسیون اولیه دو ویژگی بنیادین دارد: فضا (صفحه شطرنج) که عرصه پیکار است و دیگری نیروهای دو طرف که شامل سوارها و پیاده هاست.

مقایسه ای بین گستره حرکت سوارهای مرکزی با گستره حرکت همان مهره ها در حاشیه صفحه، برتری قرار گرفتن سوارها در مرکز را نشان می دهد.

الف) فضا

خانه های مرکزی و نقش آنها در گشایش
خانه های صفحه شطرنج ارزش برابری ندارند. چهارخانه d5, d4, e5, e4 مرکز را

مکان نبرد اصلی روشن نشده است، عاقلانه است که سوارها را به سمت مرکز گسترش دهیم. این اصل بدیهی شطرنج را قرن‌ها تجربه تأیید کرده است. کاملاً "منطقی" است که غفلت از خانه‌های مرکزی به خاطر بازی جناحی هنگام گشایش، به شکست بینجامد.

استادان مدرن به مرکز در مرحله گشایش توجه خاصی مبذول می‌کنند. پیشرفت تکنیک‌های مدرن سبب شده است تا شطرنج‌باز در ازای ناچیزترین اشتباهات خود بر اثر بی‌توجهی به مرکز تاوان بسیار سنگینی بپردازد. نمونه روشن این امر را می‌توان در بازی مشهور بوتوینیک-کاپابلانکا (تورنمنت A.V.R.O آمستردام سال ۱۹۳۸) مشاهده کرد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3 ♙b4

4.e3 d5 5.a3 ♙xc3

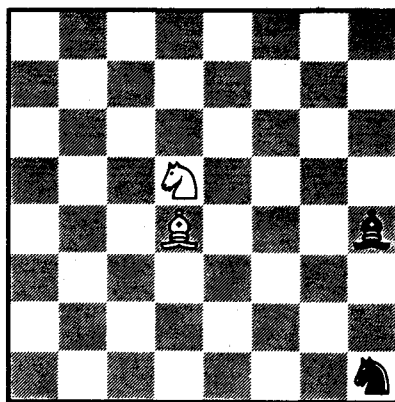
حرکت ۷... ♙e7 بهتر است زیرا مانع

تمرکز پیاده‌های سفید در مرکز می‌شود.

6.bxc3 c5 7.cxd5

سفید که در تلاش استقرار یک مرکز پیاده‌ای است، با بهره‌برداری از موقعیت پیش آمده، پیاده دابل خود در ستون c را با یکی از پیاده‌های مرکزی حریف تعویض می‌کند. در نتیجه به یک اکثریت پیاده‌ای در مرکز دست می‌یابد.

اسب سیاه در حاشیه صفحه بر دو خانه تسلط دارد درحالی‌که اسب سفید که در مرکز است، هشت خانه را کنترل می‌کند. فیل سیاه بر هفت خانه اشراف دارد درحالی‌که فیل سفید در مرکز ۱۳ خانه را تحت نظارت خویش دارد. بازیکنی که کنترل مرکز صفحه را در اختیار دارد می‌تواند سوارهای خود را به آسانی به جناحها منتقل سازد، درحالی‌که نیروهای حریفش پراکنده هستند و تحرک محدودی دارند.



امروزه با پذیرش این نکته که "وارد آوردن فشار بر خانه‌های مرکزی ممکن است از گرفتن آنها موثرتر باشد" (آلخین) درک ما از مفهوم کنترل مرکز به مراتب عمیق‌تر شده است.

خانه‌های مرکزی به‌ویژه در مرحله گشایش از اهمیت برخوردارند. تا زمانی‌که

اسب در جناح وزیر را با حرکات $b8-c6-a5-b3$ به اجرا درمی آورد. درحالیکه می بایست برای دفاع از ستون e نیروهای خود را متمرکز می ساخت.

16. H a-e1 Q c6 17. Q g3 Q a5
18. f3 Q b3 19. e4 K xa4 20. e5!

به این ترتیب سفید با بهره برداری ماهرانه از اشتباهات گشایشی سیاه، طرح خویش را به اجرا درمی آورد. مرکز پیاده ای قدرتمند سفید که در این پوزیسیون، سیاه یارای حمله به آن را ندارد به او امکان تهاجمی قوی در جناح شاه را می دهد.

20... Q d7 21. K f2 g6 22. f4 f5
23. exf6 e.p. Q xf6 24. f5 H xe1
25. H xe1 H e8 26. H e6!

حمله سفید کمی بعد با ترکیبی زیبا به پیروزی می انجامد.

می توان نتیجه گرفت که کنترل دقیق مرکز به هنگام گشایش، آزادی حرکت و امکان مانور سوارها را تضمین می کند.

جناحها

افزون بر تفاوت خانه های مرکزی با خانه های حاشیه صفحه، دو جناح شاه و وزیر نیز کاملاً "با یکدیگر فرق دارند. این امر ناشی از پوزیسیون دو سوار مهم یعنی شاه و وزیر است. طبیعی است که شاه به جناح

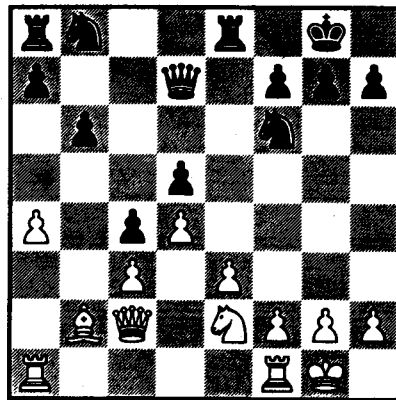
7... exd5 8. Q d3 o-o 9. Q e2 b6

سیاه نقشه اصلی سفید را دست کم می گیرد. او که در پی تعویض فیل شاه سفید است، به تدریج فرصت اعمال فشار موثر بر خانه های مرکزی را از دست می دهد. حرکت قویتر حرکت Q c6 9... بود.

10. o-o Q a6 11. Q xa6 Q xa6
12. Q b2 K d7

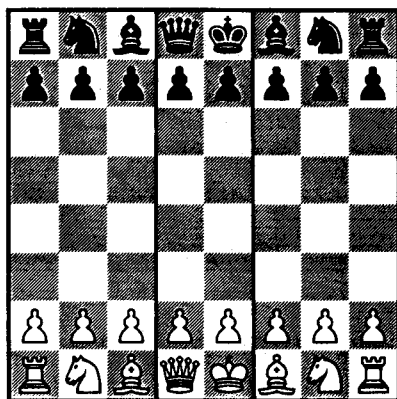
حرکت قویتر Q c7 13... و به دنبال آن حرکت Q e6 ... بود که فشار بیشتری بر خانه مهم d4 وارد می آورد.

13. a4 H f-e8 14. K d3 c4
15. K c2 Q b8



سیاه به پیگیری طرح نادرست خویش که از حرکت دوازدهم آغاز شده است، ادامه می دهد. او به امید بهره گیری از ضعف پیاده سفید در خانه a4 ، مانور طولانی و نادرست

خود و وزیر به جناح خود نزدیک است. به همین دلیل بازی در یک جناح تاحدودی از بازی در جناح دیگر متفاوت است.



خانه **f2** و **f7** است. بسیاری از کتاب‌های آموزشی نیز با چنین نمونه‌هایی آغاز می‌شوند.

به‌خاطر پوزیسیون اولیه شاه و وزیر تفاوتی میان دو سیستم **1.e4** و **1.d4** وجود دارد. در گشایشهایی که با حرکت **1.e4** آغاز می‌شود، آسان‌تر و سریع‌تر می‌توان به قلعه رفت. در نتیجه نسبت به حرکت **1.d4** بهتر می‌توان سوارها را بسیج کرد.

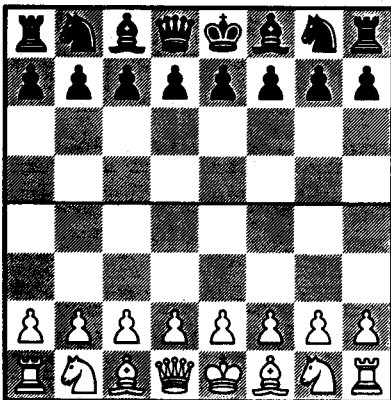
نبرد برای در دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی نیز در این گشایشها متفاوت است. اگر گشایشهایی را که بعد از حرکات **1.e4 e5** و **1.d4 d5** آغاز می‌شود با هم مقایسه کنیم به روشنی این تفاوت را درخواهیم یافت. در این گشایشها سیاه به‌طور طبیعی تلاش می‌کند تا برابری در فضا و مرکز را حفظ کند. با این حال نبردی که در مرکز روی خواهد داد شکل‌های مختلفی به خود می‌گیرد. هر بازیکن به‌ویژه سفید که از امتیاز انجام حرکت نخست بازی برخوردار است، تلاش می‌کند تا پیاده‌های مرکزی حریف را از سر راه بردارد و به یک برتری قطعی در مرکز دست یابد. در گشایشهای **1.e4 e5** باز کردن بازی در مرکز با انجام حرکت **d4** آسانتر است زیرا وزیر از این خانه محافظت می‌کند. به هر روی سیاه نیز به‌نوبه خود می‌تواند با انجام حرکت **d5**...

با نگاهی به پوزیسیون آغازین می‌توان دریافت که آسیب‌پذیرترین نقطه در جناح شاه، خانه **f2** برای سفید و خانه **f7** برای سیاه است که فقط شاه مدافع آنهاست. احتمالاً هر شطرنج‌باز مبتدی یک یا چند بار تلاش کرده است که حمله مستقیمی به شاه حریف را با حرکات **1.e4**، **c4** و **2.h5** سامان دهد. انگیزه این تلاش که ممکن است ناآگاهانه باشد میل به بهره‌بردن از ضعف آسیب‌پذیرترین خانه‌ها در پوزیسیون اولیه است. طبیعی است که می‌توان این حمله را به آسانی دفع کرد. اما ترکیب‌های گشایشی بسیار جالبی وجود دارند که اساس همگی حمله مستقیم بر

موقعیت‌های مناسبی را برای مقابله به مثل به‌دست آورد. به همین دلیل است که در گشایشهایی که با حرکات **1.e4 e5** آغاز می‌شوند مرکز اغلب به‌سرعت از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود.

خط مرزی

خطی افقی که صفحه شطرنج را به دو بخش مساوی تقسیم می‌کند خط مرزی نام دارد. به‌عنوان یک قاعده می‌توان گفت سوارهای بازیکنی که از برتری در فضا برخوردار است آزادی حرکت بیشتری دارند. از اینرو به‌دست آوردن برتری در فضا (یعنی وقتی یکی از دو شطرنج‌باز سوارها و پیاده‌های خود را از خط مرزی عبور داده و پوزیسیون آنها را مستحکم می‌کند) ممکن است به برتری قطعی تبدیل شود. به‌عکس کسی که فضا را تسلیم حریف می‌کند، اغلب در وضعیت بسیار بدی قرار می‌گیرد.



بعد از حرکات **1.d4 d5** برای سفید انجام حرکت **e4** (و به‌ویژه حرکت **...e5** برای سیاه) بسیار دشوار می‌شود. از اینرو بعد از حرکات **1.d4 d5** پوزیسیون در مرکز عموماً "برای مدتی در وضعیت بسته باقی می‌ماند. بعد از حرکات **1.d4 d5** تلاش برای برهم‌زدن مرکز با حرکت **c4** (و به‌همین ترتیب **c5** برای سیاه) آسان‌تر می‌شود. از سوی دیگر چنین کوششی برای برهم‌زدن مرکز سیاه با حرکت **f4** در گشایشهای **1.e4.e5** دشوارتر صورت می‌گیرد زیرا با این کار، جناح شاه به‌طور جدی تضعیف می‌شود. به این بحث نکات بیشتری می‌توان افزود اما اکنون همین مقدار برای نشان دادن تفاوت میان دو جناح کافی است.

خلاصه آنکه در گشایشهای پیاده‌شاه درگیر شدن در یک بازی زنده و قوی و سامان دادن حمله سریع سوارها آسان‌تر است درحالی‌که گشایشهای پیاده‌وزیر به‌مراتب کندتر بوده و گشایشهای تدارکاتی محسوب می‌شوند. این موضوع تاثیر بزرگی بر پیشرفت تاریخی تئوری گشایش گذارده

مقوله فضا را نباید مستقل از پوزیسیون مورد بررسی قرار داد بلکه به عکس ارزیابی

به اردوگاه حریف نزدیکتر باشد، قدرت آن بیشتر خواهد بود البته به شرط آنکه بازیکن بتواند این پایگاه را حفظ کند. به ندرت ممکن است تسخیر خانه‌های مرکزی در آن سوی خط مرکز در گشایش موثر باشد. در این مورد می‌توان مثال خوبی از واریاتی در دفاع هندی شاه ارائه داد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5.f3 o-o 6. ♙g5 c5 7.d5
e6! 8. ♖d2 exd5 9. ♘xd5

هرچند سیاه با این تعویض در مرکز، خانه d5 را تسلیم حریف ساخته و پیاده عقب مانده‌ای نیز در d6 نصیبش می‌شود اما این کار موجب گسترش سریع و فعال سوارهایش می‌شود. به زودی روشن می‌شود که سفید نمی‌تواند برتری ظاهری خود در مرکز را حفظ کند.

9... ♙e6 10. ♘e2 ♘c6
11. ♘e-c3 ♘b4!

و یا

11.o-o-o ♙xd5 12.cxd5 ♘e5

سیاه از توانایی انجام یک بازی متقابل موثر در مرکز برخوردار می‌شود.

در پوزیسیونهای مشابه که اسب در خانه d3 یا خانه e3 راه پیاده رونده حریف را سد می‌کند نیز دفاع فعالی پدید می‌آید. چگونگی در بازی‌های خود بارها سرزندگی

از نقش فضا به پوزیسیون نیروهای هردو طرف بستگی دارد. بنابراین تلاش شتابزده و بی دلیل برای به دست آوردن برتری در فضا بیشتر اوقات به شکست می‌انجامد. فضا که اهمیتش از همان نخستین حرکات بازی مطرح می‌شود پیوند نزدیکی با موقعیت سوارها در مرکز دارد. نمونه‌های زیر این موضوع را روشن می‌کند.

همه با پوزیسیون‌های گشایشی که در آن یکی از بازیکنان پیاده پیش افتاده‌ای را در مرکز صفحه مستقر می‌کند، آشنا کنید. نمونه شاخص چنین پوزیسیون‌هایی را می‌توان در دفاع فرانسوی یافت.

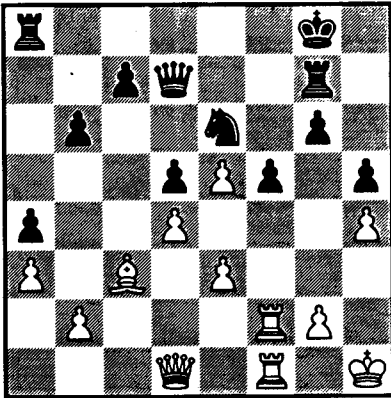
1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3 ♘f6
4. ♙g5 ♙e7 5.e5 ♘f-d7
6. ♙xe7 ♖xe7 7.f4 a6 8. ♘f3 c5

سیاه بدون اعمال این فشار، به دشواری می‌تواند دست به یک بازی متقابل بزند زیرا سفید در جناح شاه از برتری چشمگیری در فضا برخوردار است. به هر روی اکنون سفید برای سوارهای خود یک پایگاه قوی در مرکز و خانه d4 به دست می‌آورد.

9.dxc5 ♖xc5 10. ♖d4

سفید با در اختیار گرفتن کنترل خانه d4 برتری آشکاری را در گشایش به دست می‌آورد.

طبیعی است که هرچه این پایگاه مرکزی



پوزیسیون بعد از 33.h4

در دفاع هندی شاه نیز اغلب بعد از تعویض سوارها، ساختاری مشابه پدید می آید. برای مثال:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5. ♙e2 o-o 6. ♘f3 e5
7.o-o ♘b-d7 8.d5 ♘c5 9. ♙c2
a5 10. ♘e1 c6 11. ♘d3 cxd5
12. ♘xc5 dxc5 13.cxd5 ♘e8!

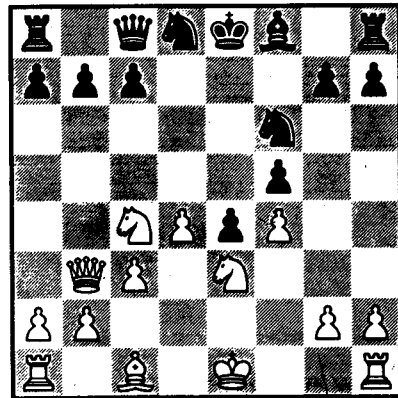
که با حرکت ♘d6... ادامه می یابد.

پوزیسیون سیاه بسیار امیدبخش است زیرا قدرت تجمعی که از سوارها و پیاده هایش در مرکز صفحه پدید آورده بسیار بیشتر از توانی است که برای جبران برتری سفید در فضا به آن احتیاج دارد.

در یک کلام گرفتن مرکز تنها هنگامی سودمند است که با حرکت هماهنگ سوارها

چنین پوزیسیون های فشرده ای را نشان داده است. او در مسابقات وین در سال ۱۸۹۸، دوبار طرح سد کردن مسیر پیاده پیش افتاده مرکزی حریف را به اجرا درآورد.

چیکورین درست در مرحله گشایش در بازی اش با "یانوفسکی" مانور اسب را با



حرکات ♘d2-f1-e3 انجام داد. او در بازی خود با "کارو" (دیاگرام زیر) با تکیه بر موقعیت اسبش در خانه e6 حمله ای قوی را انجام داد.

33.h4 ♙d8 34.g3 c5 35. ♙e2
♙f7 36. ♙d2 ♙d-f8 37. ♙c2
♙h7 38. ♙h2 cxd4 39.exd4 f4!
40. ♙e2 fxg3+ 41. ♙xg3 ♘g7!
42. ♙xf7 ♙xf7 43. ♙f6 ♘f5+
44. ♙h2 ♙xf6 45.exf6 ♙g8
46. ♙e5 ♙f7 47. ♙b8 ♙d6!

4. ♖a4 b5 5. ♖b3 ♜a5 6. o-o d6
 7. d4 ♜xb3 8. axb3 f6 9. ♜c3
 ♖b7 10. ♜h4 ♜e7 11. dxe5
 dxe5 12. ♔f3 ♔d7 13. ♖d1
 ♔e6 14. ♖e3 g5?

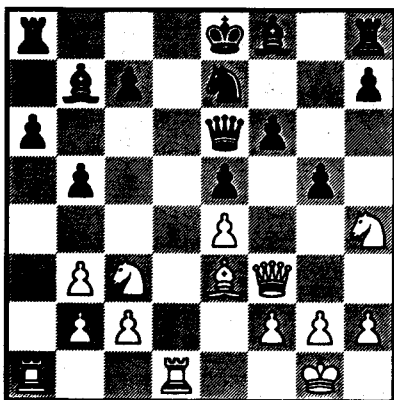
و پیاده‌ها تقویت شود.

(ب) نیروها

(۱) سوارها

گسترش سوارها در گشایش

پوزیسیون به شکل زیر درمی آید:



سیاه که شاهش هنوز در تیررس مرکز قرار دارد و نتوانسته به گسترش لازم در جناح شاه دست یابد، عملیات فعالی را آغاز می‌کند. اما با این کار جناح شاه خود را به شدت تضعیف می‌نماید. نتیجه این اشتباه ضربه تاکتیکی زیر است که بلافاصله بر او وارد می‌آید:

15. ♜xb5 axb5 16. ♔h5+ ♔f7
 17. ♖xa8+ ♖xa8 18. ♖d8+
 ♔xd8 19. ♔xf7 gxh4 20. ♔xf6
 ♖g8 21. f3!

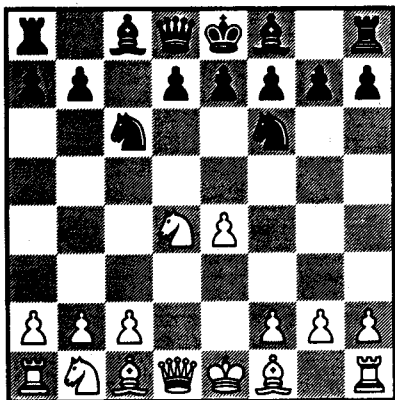
مهمترین وظیفه در مرحله گشایش، گسترش سریع سوارهاست. از آنجا که تمپ واحد اساسی زمان در شطرنج محسوب می‌شود، در مرحله گشایش همچون مراحل دیگر بازی کسب هر تمپ با ارزش است. در مراحل گشایش و وسط بازی آسیب‌پذیرترین سوار، شاه است و ممکن است به آسانی مورد تعرض قرار بگیرد. به هنگام گسترش باید شاه را از تیررس مرکز به دور نگهداشت؛ این امکان وجود دارد پوزیسیون مرکز، که نبرد ابتدا در آنجا رخ می‌دهد، به سرعت و به‌طور غیرمنتظره گشوده شود. نادیده گرفتن گسترش و رها کردن شاه در وضعیتی که در تیررس مرکز قرار دارد ممکن است به فاجعه بینجامد. گه‌گاه چنین مواردی حتی امروزه نیز در بازی استادان در مسابقات حرفه‌ای روی می‌دهد که این خود تأیید دیگری بر این اصل بدیهی در شطرنج است.

در بازی اسپاسکی - تایمانوف (مسکو، سال ۱۹۵۵) بعد از حرکات

1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♖b5 a6

سفید بازی را می برد. و سفید بازی را می برد.

سفيد در دفاع فرانسوی برای کنترل فضا از طریق حرکت 3.e5 تردید بسیاری وجود



دارد. با این حرکت پوزیسیون مرکز بسته می شود و سیاه که هنوز سوارهایش را بسیج نکرده است ضمن اعمال فشار پیاده در خانه c5 از موقعیت خوبی برای انهدام پایه زنجیر پیاده ای سفید در مرکز برخوردار می شود. اغلب این سیاه است که ابتکار عمل را به دست می گیرد.

بعد از حرکات عمومی گشایش، به تدریج نبرد اصلی شکل می گیرد. مثلاً در ادامه واریانت دفاع سیسیلی که در بالا بررسی گردید (5...c3) بعد از اینکه هریک از دو شطرنجباز یک حرکت دیگر انجام دادند (5...d6 6...c4) حمله سوزین) نبرد ویژگی مشخص تری به خود می گیرد. اگرچه قصد اصلی از انجام حرکت 6...c4

به عنوان یک اصل بهتر است در چند حرکت نخست برای حفظ بیشترین امکانات توجه خود را به وظایف مرحله اصلی گشایش یعنی گسترش سوارها و به دست گرفتن کنترل خانه های مرکزی معطوف نمائیم و از دست زدن به عملیاتی معین بپرهیزیم. معمولاً مصلحت این است که از تعیین ساختار مرکز و هر نوع تعویض به بهای چشم پوشی از وظایف اصلی گسترشی اجتناب کنیم. نخستین حرکات دفاع سیسیلی می تواند این موضوع را روشن کند.

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6

سیاه در حرکت آخر خود به پیاده e4 حمله برده و بر خانه های مرکزی فشار می آورد. قویترین پاسخ سفید حرکت 5. ♘c3 است زیرا یک سوار را در پوزیسیون فعال قرار می دهد و به فشار سفید بر مرکز می افزاید. شیوه های دیگر دفاع از پیاده بسیار نامناسب هستند برای مثال حرکت 5.f3 به تضعیف زود هنگام جناح شاه سفید می انجامد درحالی که حرکات 5. ♘xc6 bxc6 6. ♕d3 یا 6. ♘d2 تنها به تقویت مرکز پیاده ای سیاه کمک می کند.

باید دانست که در پیروزمند بودن تلاش

تاحدودی امکان به دست گرفتن ابتکار عمل را در همان ابتدای بازی به سفید می دهد. سفید با برخورداری از این ابتکار عمل امکانات فعالتری یافته و می تواند آزادی بیشتری در انتخاب طرح های گوناگون داشته باشد. نه تنها حرکات سیاه تاحدود معینی بستگی به حرکات سفید که ابتکار عمل در دست اوست دارد، بلکه نقشه های سیاه نیز وابسته به برنامه های سفید است. البته معنای این گفته آن نیست که سیاه راهی جز تن دادن به دفاعی منفعلانه ندارد. برعکس در گشایش های مدرن به بازی فعالانه سیاه بیش از پیش بها داده می شود. اما سیاه در بازی خود با مشکلات بیشتری روبرو می گردد و باید نسبت به اعمال خود احساس مسئولیت بیشتری نشان دهد. اگر سفید مرتکب یک اشتباه کوچک شود به طور معمول، ابتکار عمل را از دست می دهد اما همین اشتباه از جانب سیاه می تواند نتایج وخیم تری به بار آورد. طبعاً "سفید در مرحله گشایش باید تلاش کند ابتکار عمل خویش را حفظ کرده و برگستره آن بیافزاید. سیاه نیز باید حرکات سفید را کنترل کرده و در فرصت مناسب ابتکار عمل را خود به دست گیرد.

تحلیل سیستم های مشخص گشایشی نشان می دهد که ممکن است پوزیسیون پس از مرحله گشایش براساس تمایلات

گسترش یک سوار دیگر است اما تاحد معینی نیز نقشه بعدی عملیات در امتداد قطر a2-g8 را جهت می دهد. در عین حال امکان تهدیدهای مشخصی همچون

7. ♘xc6 bxc6 8. e5! dxe5
9. ♗xf7+

وجود دارد که سیاه باید متوجه آنها باشد. در یک کلام می توان گفت گسترش تند و هماهنگ سوارها در مرحله گشایش، بی شک به یک بازی فعال می انجامد.

مزیت انجام نخستین حرکت

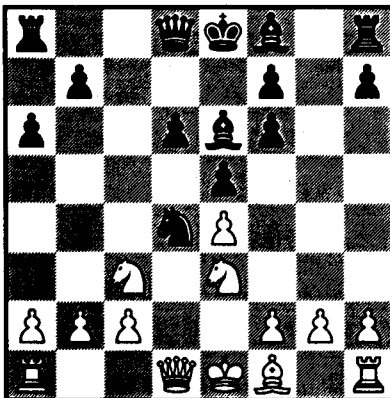
در پوزیسیون اولیه به هنگام شروع بازی، نیروهای دو طرف برابر هستند. این بدان معنی است که بخت دو طرف نیز در مرحله گشایش تقریباً یکسان است. برتری محسوس پوزیسیونی در مرحله گشایش تنها هنگامی به دست می آید که یک طرف اشتباه معینی را مرتکب شود. برای نمونه اگر یکی از بازیکنان اصول گشایش را نادیده گرفته، نتواند رویکرد مشخصی نسبت به پوزیسیون اتخاذ کند و یا... ممکن است تعادل پوزیسیون در گشایش برهم بخورد.

با این وجود حق انجام نخستین حرکت که به سفید یعنی طرف فعال بازی داده می شود، تاثیری واقعی بر مرحله گشایش برجا می گذارد. حق انجام نخستین حرکت

دادن به این ضعف نفع خاصی را نصیب خود کند. از نظر تئوری گشایش نیز واریانت‌هایی که به این پوزیسیونها می‌انجامد مردود هستند. چنین پیاده‌هایی نه تنها خود ضعیف هستند بلکه خانه‌های جلوشان نیز به صورت نقاط مناسبی برای هجوم سوارهای حریف در می‌آیند.

وجود ضعف ارگانیک پیاده‌ای، استقرار بلندمدت سوارها را تسهیل می‌کند. نمونه‌های روشن این موضوع را می‌توان در پوزیسیونهایی یافت که در واریانتی از دفاع سیسیلی پدید می‌آیند:

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 e5?
6. ♘d-b5 d6 7. ♙g5 a6 8. ♘a3
♙e6 9. ♘c4 ♘d4 20. ♙xf6
gxf6 11. ♘e3



بازیکنان (و نه اشتباهات آشکار) کاملاً" برابر گردد (در متون شطرنج گاه به این وضعیت تعادل ایستا می‌گویند)، از سوی دیگر ممکن است سفید تاحدودی ابتکار عمل را به دست گیرد که برتری اندک ولی پایدار او را تضمین کند (البته اگر سفید منفعلانه بازی کند، شاید ابتکار عمل به دست سیاه افتد)؛ این احتمال نیز وجود دارد که پوزیسیونهای پیچیده‌ای با تعادل پویا پدید آیند. در این پوزیسیونها بازی زنده و بغرنج می‌شود، دو طرف بخت‌های تقریباً" برابری دارند و در نهایت در بسیاری از واریانت‌های گشایشی نبرد بسیار تندوتیز می‌شود. تنها پس از تحلیل عمیق و مشخص می‌توان فرصت‌های دوطرف را تعیین کرد. این دو نوع آخر شاخص‌ترین گشایشهای مدرن به شمار می‌آیند.

(۲) پیاده‌ها

ساختمان پیاده‌ای

ساختار پیاده‌ای تاحدود بسیاری مسیر یک بازی را تعیین می‌کند. بسیاری از پوزیسیونهای گشایشی که در آنها ساختار پیاده‌ای دچار ضعف‌های ارگانیک می‌شود (مانند پیاده‌های ایزوله، دویل و عقب‌افتاده) به عنوان پوزیسیون‌هایی نامطلوب شناخته می‌شوند مگر آنکه شطرنج‌باز در ازای تن

وزیر با مشکلات زیادی روبروست زیرا دفاع از پیاده‌های دویل کار دشواری است. در این نمونه‌ها، ضعف در ساختار پیاده‌ای یکی از دو شطرنج‌باز، تأثیری قطعی بر ارزیابی نبرد در مرحله گشایش می‌گذارد. با این حال در بیشتر سیستم‌های مدرن گشایشی، می‌توان ارزیابی درستی از وضعیت ساختار پیاده‌ای ارائه داد. برای این منظور تنها کافی است پیوند ساختار پیاده‌ای با هماهنگی عمومی سوارها را مورد دقت قرار داد. در بسیاری موارد می‌توان به ضعف‌های پیاده‌ای در یک پوزیسیون تن درداد به شرطی که درازای آن گسترش فعال و هماهنگ سوارها به دست آید.

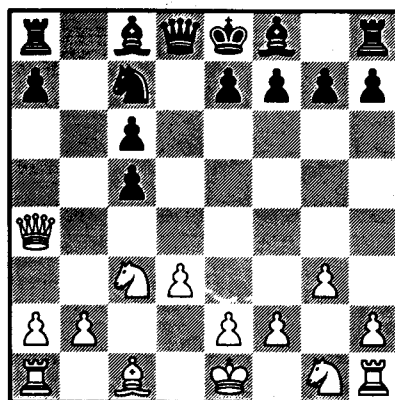
هماهنگی سوارها و پیاده‌ها

وجود هماهنگی بین سوارها و پیاده‌ها، حتی در مرحله گشایش نیز اهمیت فراوانی دارد. سوارها و پیاده‌ها می‌توانند فعالیت یکدیگر را کامل کنند، بر کار همدیگر اثر بگذارند و یا هریک به تنهایی و جدای از هم به ایفای نقش بپردازند.

در زیر ابتدا حالاتی مورد بررسی قرار می‌گیرد که پیاده‌ها در فعالیت چند سوار دخالت کرده و هماهنگی کلی نیروها را برهم می‌زنند. نمونه بسیار خوب چنین وضعیتی را می‌توان در واریانت اصلی دفاع

ویا در واریانتی از گشایش انگلیسی

1.c4 ♘f6 2.♞c3 c5 3.g3 d5
4.cxd5 ♘xd5 5.♙g2 ♞c7 6.d3
♞c6 7.♙xc6+! bxc6 8.♚a4



در دیاگرام نخست، سیاه یک پیاده عقب افتاده در خانه d6 دارد، خانه d5 او ضعیف است و سوارهای سفید می‌توانند در آنجا مستقر شوند، پیاده‌های سیاه در ستون f دویل هستند؛ همه اینها برتری آشکاری به سفید می‌دهد زیرا سیاه در ازای این ضعف‌ها در ساختار پیاده‌ای اش چیزی را به دست نمی‌آورد. در دیاگرام دوم سیاه در ستون c پیاده‌های دویل دارد که می‌توان آنها را مورد حمله قرار داد. سفید دیر یا زود خواهد توانست یکی از اسب‌های خود را در خانه c4 مستقر کند. هرچند نمی‌توان گفت که پوزیسیون سیاه بد است اما او در جناح

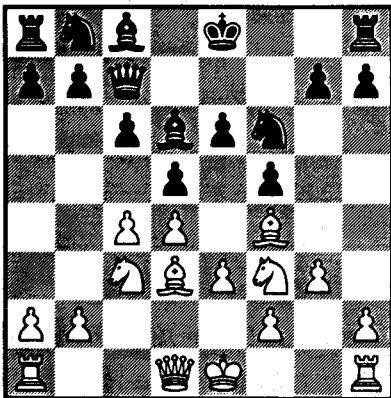
سیاه در مرکز سلب کرده و در نتیجه گستره فعالیت سوارهای سیاه را محدود می‌کند.

در مثال زیر اگرچه سیاه شانس آزاد کردن فیل خود را دارد ولی ممکن است که سوارها به‌ویژه به دلیل قفل شدن پوزیسیون پیاده‌ها بتدریج از هرگونه حرکت باز بمانند. در بازی شلستر - جان (برمن، سال ۱۹۰۵) سفید چنین نقشه‌ای را به اجرا درآورد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 f5
4.♘f3 c6 5.♙f4 ♙d6

(سیاه بر ادامه ♙xd6 ♙xd6 و به دنبال آن حرکات ♘d7 و ... و ♙e5... که بازی‌اش را باز می‌کند، حساب می‌کند)

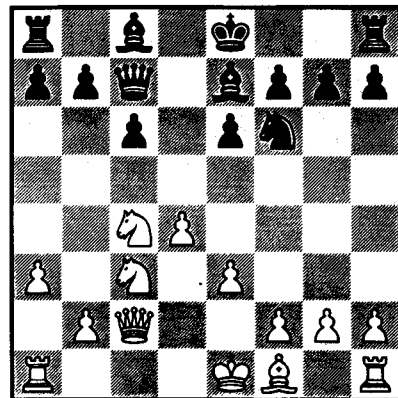
6.e3 ♘f6 7.♙d3 ♙c7 8.g3!



قویترین حرکت. سفید سعی دارد فیل وزیر سیاه را از هرگونه حرکت باز ایستاند. بازی چنین ادامه یافت:

کیمبرج اسپرینگز در گامبی وزیر یافت:

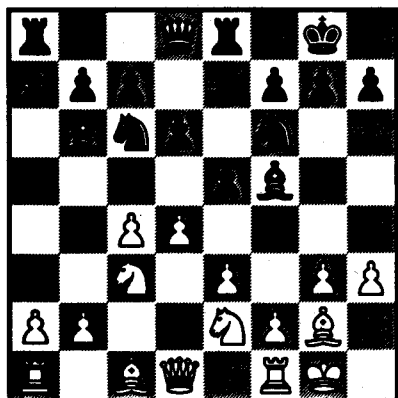
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6
4.♙g5 ♘b-d7 5.e3 c6 6.♘f3
♙a5 7.♘d2 ♙b4 8.♙c2 dxc4
9.♙xf6 ♘xf6 10.♘xc4 ♙c7
11.a3 ♙e7



پوزیسیون پیاده ♙e6 سیاه، فعالیت فیل وزیر خود را محدود کرده و مانع ورود آنی آن به بازی می‌شود. بهترین ادامه برای سفید حرکت 12.g3! و در پی آن حرکات ♙g2 و ♙b4 است که هدف از این حرکات جلوگیری از فعال شدن فیل سیاه با حرکات ♙b6... و ♙b7... و ♙c5... است.

آشکار است که برتری ناچیز سفید، آزادی مانور را برای سوارهایش فراهم می‌آورد. وجود پیاده مرکزی d4 همراه با فشار سوارهای سفید آزادی عمل را از پیاده

زنجیر پیاده‌ای انعطاف‌پذیری را حفظ کند و از امکانات خوبی بهره‌مند شود. اما



درحقیقت در وضعیت بسیار دشواری قرار دارد و ممکن است حتی بازی را ببازد. نکته در اینجا است که سیاه پیاده‌های خود را از تحرک باز داشته و در مقابل پیشروی پیاده‌های سفید در مرکز و در جناح شاه بی‌دفاع است. از سوی دیگر سفید مسأله ایجاد هماهنگی میان سوارها و پیاده‌هایش را حل کرده است. در نتیجه برتری جالب توجهی در فضا به دست آورده و می‌تواند شاه سیاه را مورد تهاجم قرار دهد.

10.d5 ♘ b8 11.g4! ♙ d7
12.♘ g3 h6 13.♙ h2 a5 14.f4
exf4 15.exf4 ♙ h7 16.g5!

سفید حمله قاطعی را آغاز می‌کند.

8...o-o 9.o-o ♞ e4 10.♙ b3 ♙ h8
11.♞ a-c1 ♙ xf4 12.exf4 ♙ f7
13.♞ e5 ♙ e7 14.♙ xe4! fxe4
15.f3 exf3 16.♞ c-e1 ♙ c7
17.♙ a3

و سفید به آسانی دارای برتری گردید.

از سوی دیگر سوارها هرگز نباید حرکت پیاده‌ها را محدود کنند. پیاده‌ها از همان حرکات آغازین می‌توانند نقش مهمی را در نبرد برای در دست گرفتن کنترل فضا ایفا کنند به شرطی که از سوی سوارها حمایت شوند. بنابراین تلاش کلیشه‌ای برای حفظ زنجیره ضعیف نشده پیاده‌ای به هر قیمت ممکن است به عدم هماهنگی سوارها و پیاده‌ها بیانجامد. می‌توان مسابقه کورچنوی-ژابو (بخارست، سال ۱۹۵۴) را به عنوان مثالی در این زمینه مورد بررسی قرار داد. در این بازی سیاه تصمیم به بسیج نیروهای خود می‌گیرد و از حرکت پیاده‌ها تا حد امکان خودداری می‌کند.

1.c4 e5 2.♞ c3 ♞ f6 3.g3 ♙ c5
4.♙ g2 o-o 5.e3 ♞ e8 6.♞ g-e2
♞ c6 7.o-o d6 8.d4 ♙ b6 9.h3
♙ f5

چنین به نظر می‌رسد که سیاه توانسته از عهده حل مسأله گسترش سوارهایش برآید،

به تدریج سوارهای سیاه را در تنگنا قرار می دهد؛ سوارهایی که از سوی پیاده های از حرکت بازمانده حمایت نمی شوند.

11... ♖e8 12. ♙e3 ♔e7
13. ♚a-c1

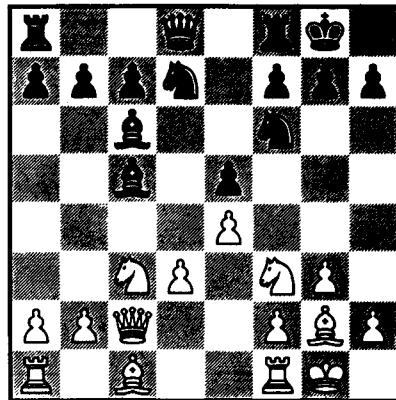
اگر سفید با حرکت 13. ♚a-d1! قدرت بیشتری به اجرای طرح خود ادامه می داد می توانست تهدید قوی d4 را به وجود آورد، تهدیدی که برای سیاه بسیار مشکل آفرین می شد. برای مثال حرکات 13... ♙b6 14.d4! exd4 15. ♗xd4 ♙xd4 16. ♙xd4!

برتری آشکاری به سفید در مرکز می داد. از سوی دیگر پیاده های مرکزی که بسیار پیش افتاده باشند و از حمایت سوارها بی بهره باشند به صورت نقطه ضعفی جدی درمی آیند. چنین پیاده هایی می توانند باعث تضعیف خانه های مهم مرکزی نیز شوند. در پاره ای از سیستم های گشایشی یکی از بازیکنان به پیاده های حریف خود اجازه می دهد تا پیشروی کند تا بعداً در فرصت مناسب آنها را مورد حمله قرار دهد. برای مثال می توان به دفاع آلخین (1.e4 ♗f6) اشاره کرد و یا در گشایش انگلیسی (1.c4 ♗f6 2. ♗c3 e6 3.e4 c5!

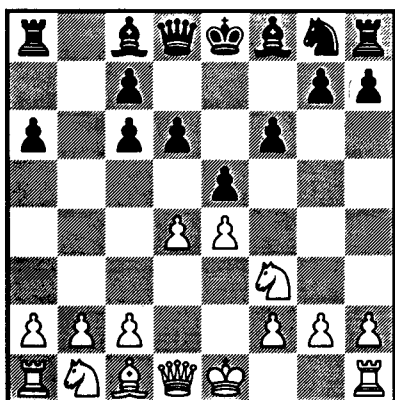
آشکارا تلاش سیاه برای اینکه صرفاً سوارهایش را در پوزیسیونهای فعال قرار دهد، در مقابل ساختار بسته و مدرن سفید بی فایده می ماند.

اگر سفید اساساً در پی آن بود که سوارهایش را به سرعت گسترش دهد، نقشه سیاه درست از آب درمی آمد. چنین وضعیتی را می توان در مسابقه اسمیسلوف-سوئتین (بیستمین دوره قهرمانی شوروی) دید.

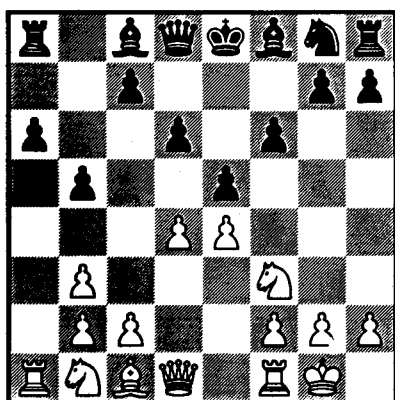
1.c4 e6 2.g3 d5 3. ♙g2 ♗f6
4. ♗f3 dxc4 5. ♔a4+ ♙d7
6. ♙xc4 ♙c6? 7. ♙c2 ♗b-d7
8.o-o e5 9. ♗c3 ♙c5 10.d3 o-o
11.e4!



سفید گسترش کلیشه ای سیاه را با پیشروی پیاده ها در جناح شاه پاسخ داده و



b) 1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕b5
a6 4. ♕a4 b5 5. ♕b3 ♘a5 6.o-o
♘xb3 7.axb3 d6 8.d4 f6



دو پوزیسیون به یکدیگر می مانند. در
هر دو ساختار پیاده‌ای، سیاه در جناح وزیر
ضعیف است. درباره پوزیسیون پیاده‌ای
سیاه در مرکز به قطعیت نمی توان سخن

4.e5 ♘g8...)

نشان از این ایده را سراغ گرفت. این مسائل
در فصل مربوط به مرکز پیاده‌ای به دقت
مورد بررسی قرار می گیرد.

آنچه گفته شد نشان می دهد که هردو
بازیکن به هنگام گشایش باید برای ایجاد
هماهنگی بین سوارها و پیاده‌های خود
تلاش کرده و در همان حال سعی کنند
هماهنگی سوارهای حریف را برهم زنند.
طبیعی است که سیاه در این راه با مشکلات
بیشتری مواجه باشد. بیشتر اوقات سیاه این
هماهنگی را در ازای پذیرش ضعف در
پوزیسیون خود و یا واگذار کردن کنترل فضا به
حریف به دست می آورد.

به بررسی برخی پوزیسیون‌های
گشایشی می پردازیم که در آنها سوارها و
پیاده‌های سیاه فعالیت یکدیگر را تکمیل
می کنند. در این پوزیسیون‌ها باید هر ضعف
پیاده‌ای به صورت مشخص ارزیابی شده و
نفعی که در ازای آن عاید شطرنج‌باز می شود
به دقت مورد بررسی قرار گیرد. مثال
مشخص را می توان در ساختارهای زیر از
روی لوپز مشاهده کرد.

a) 1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕b5
a6 4. ♕a4 d6 5. ♕xc6+ bxc6
6.d4 f6!

شکل‌های بسیار گوناگونی دارد. هماهنگی بین سوارها محک مهمی در ارزیابی هر نوع پوزیسیون از جمله پوزیسیون‌های گشایشی است.

اصول اساسی مرحله گشایشی بازی را می‌توان به شرح زیر خلاصه کرد.

- (۱) نبرد برای در اختیار گرفتن کنترل مرکز
- (۲) گسترش سریع و هدفمند سوارها در جهت پوزیسیونهای فعال و دور کردن شاه از تیررس مرکز از طریق قلعه رفتن
- (۳) ایجاد یک ساختار پیاده‌ای بی‌کم و کاست

- (۴) ایجاد هماهنگی بین سوارها و پیاده‌ها

II- رویکرد مشخص به اصول گشایش

هرچند اصول اساسی گشایش به منزله راهنمایی در شروع بازی به شمار می‌آیند اما نبرد گشایشی بسیار پیچیده است و نمی‌توان آن را یکسره تابع اصول کلی دانست.

طرحهای استراتژیک در مرحله گشایش متعدد و انعطاف‌پذیرند و از نخستین حرکات واریانت‌های مشخص را دربر می‌گیرند. هر بازیکن در شروع بازی طرحهای گوناگون استراتژیک و مشخصی را برای گسترش در نظر می‌گیرد. این طرحها به لحاظ ارزش عینی شان تقریباً "یکسانند اما از نظر اینکه به

گفت زیرا خانه‌های سفید نسبتاً "ضعیف هستند. با این وجود و علیرغم انفعال و ضعف ظاهری، سیاه از پوزیسیون انعطاف‌پذیری برخوردار است. او دارای مرکزی مستحکم است که می‌توان اندکی بعد آن را با حرکات d5... یا f5... به تحرک درآورد. فیل وزیر سیاه که حرکات پیاده را به خوبی تکمیل می‌کند ضعف خانه‌های سفید در مرکز را می‌پوشاند.

این نوع ساختار پیاده‌ای مشخصه گشایش‌های مدرن است. برای نمونه موقعیتی بسیار مشابه آنچه گفته شد در واریانت زمیش از دفاع نیمزویچ پیش می‌آید.

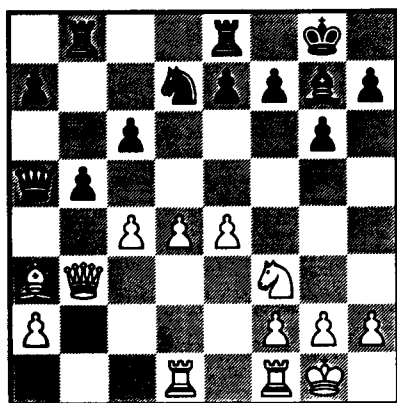
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3 ♙b4
4.a3 ♙xc3+ 5.bxc3

ادامه این حرکات می‌تواند حرکت 6.e3 یا حتی حرکات 6.f3 و e4 باشد.

سفید در مقابل ضعف‌های پیاده‌ای اش (همانند سیاه در دو مثال قبلی) از برتری پیاده‌ای در مرکز برخوردار است. اگر موقعیت مناسب باشد سفید می‌تواند فیلها را بسیار فعال کند. به هنگام بازی این برتریهای بالقوه می‌توانند تعیین کننده شوند. این نمونه اهمیت بسیار گسترش موزون نیروها در مرحله گشایش را نشان می‌دهد. هماهنگی (و نیز چگونگی برهم زدن آن)

11. ♖a3 ♘xc4 12. ♔xc4 ♜e8
13. e4 b5 14. ♔b3 ♞d7 15. c4
♞b8 16. ♜a-d1 ♔a5

سیاه با چند حرکت آخر خود آماده می شود که حرکت آزادکننده c5... را انجام دهد. چنین به نظر می رسد که این طرح موفق از کار درخواهد آمد، زیرا سفید نمی تواند مرکز پیاده ای خود را حفظ کند (حرکت 17...bxc4 حرکتی تهدیدکننده است؛ اگر 17.cxb5 آنگاه حرکت 17...xb5 و



به دنبال آن حرکت c5 خطرناک خواهد بود). به هر روی سفید روش جالبی برای حفظ برتری گشایشی خود دارد. وی بازی متقابل سیاه در مرکز را نادیده می گیرد و دست به پیشروی قوی در جناح شاه می زند.

17.c5!

"کرس" در کتاب خود به نام مسابقه قهرمانی

کدام نوع از مراحل میانی بازی می انجامند، با یکدیگر تفاوت دارند.

با گسترش سوارها، بازی پیچیده تر می شود. از همان حرکات آغازین نبرد از پویایی برخوردار است زیرا حتی در مرحله گشایش هم بازیکنان تلاش می کنند که توازن سوارها و پیاده های حریف را برهم بزنند. این امر اغلب سبب پدید آمدن موقعیت های به سرعت تغییرپذیر در صفحه می شود. بازی شطرنج فرآیندی زنده است.

باید تاکید کرد که پویایی در شطرنج دلبخواه و اختیاری به دست نمی آید بلکه برعکس تابع منطق خدشه ناپذیر شطرنج است. از همان نخستین حرکات پیوسته در جریان بازی عوامل پوزیسیونی و مادی دگرگون می شوند. به بررسی یک مثال می پردازیم (کرس - اسمیسلوف، مسابقات قهرمانی جهان، لاهه، سال ۱۹۴۸)

1.c4 ♞f6 2. ♞f3 c6 3. ♞c3 d5
4.e3 g6 5.d4 ♞g7 6.cxd5 ♞xd5
(حرکت 6...cxd5 حرکتی بهتر بود، اکنون سفید در مرکز برتری دارد)

7. ♞c4 o-o 8.o-o b6?

(حرکت 8...b6 حرکتی فعالتر بود و اگر با حرکات 8-d7 و 8...e5... پی گرفته می شد بر مرکز سفید فشار وارد می آورد)

9. ♔b3 ♞xc3 10.bxc3 ♞a6

جهان سال ۱۹۴۸ دربارهٔ این حرکت می‌نویسد:

"به نظر می‌رسد که سیاه بر سخت‌ترین دشواری‌هایش چیره شده است اما اکنون نبرد تاکتیکی تندوتیزی آغاز می‌شود که طی آن سیاه تاوان بازی پوزیسیونی نادقیقش در حرکات قبلی را خواهد پرداخت. سفید می‌بایستی به دقت پی آمدهای این حرکت را محاسبه کند زیرا سیاه می‌تواند با حرکت e5... مرکز پیاده‌ای سفید را درهم بکوبد. اکنون نتیجه بازی بستگی به پاسخ این پرسش دارد که آیا برتریهای تاکتیکی به دست آمده بر اثر پیشروی 17.c5 بر ضررهای پوزیسیونی ناشی از آن می‌چربد یا نه"

17...b4 18. ♖b2

(حرکت 18. ♖c1! حرکتی به مراتب دقیق‌تر بود اما یافتن این حرکت ظریف بسیار دشوار است)

18...e5 19. ♜g5! ♙e7 20.f4! exd4 21.f5 ♜xc5?

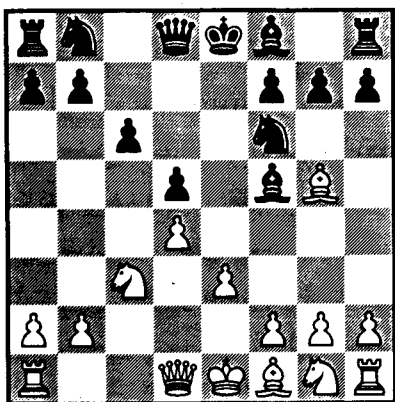
(انجام این حرکت اشتباهی تعیین‌کننده بود. حرکت درست ♙xc5 21... بود با بازی قانع‌کننده)

22. ♙h3 h5 23.f6 ♜h6 24.fxe7 ♜xg5 25. ♙f3! f6 26. ♜xd4 ♜d7 27.h4

و سیاه شکست را می‌پذیرد.

این مثال به روشنی پویایی مرحلهٔ میانی بازی را نشان می‌دهد. اما اغلب تغییرات سریع و تندوتیزی در مرحلهٔ گشایش روی می‌دهد. به همین دلیل رویکرد مشخص به پوزیسیون از همان نخستین حرکات اهمیت فراوانی دارد.

رویکرد مشخص امکان می‌دهد که ارزیابی صحیح‌تری از پوزیسیون به دست آید زیرا سبب می‌شود بازیکن همواره به‌خاطر داشته باشد که برخی برتری‌ها و ضعف‌ها ممکن است جای یکدیگر را بگیرند. برای مثال این امکان وجود دارد که تاخیر در گسترش به ضعف‌های دائمی پیاده‌ای منجر شود. نیاز به دفاع از این پیاده‌ها نیز ممکن است به حریف اجازه دهد تا در جناح مخالف دست به حمله بزند. اغلب هنگامی بازیکنان می‌بازند که به چند "برتری" دل می‌بندند و ویژگی پویای پوزیسیون را به فراموشی می‌سپارند. معنای رویکرد مشخص بررسی همه‌جانبه ویژگی‌های خاص هر پوزیسیون است؛ خواه ویژگی‌هایی که به ساختار ظاهری یک پوزیسیون بستگی دارند و خواه آنهایی که از دیده پنهانند. هدف اصلی از چنین رویکردی، یافتن موثرترین طرح منطبق با نیازهای پوزیسیون است. هدف از انجام



اگر سفید به گسترش آرام خود ادامه دهد، سیاه دچار مشکلی نمی‌شود. برای نمونه می‌توان بازی بوتوینیک-گلر (مسکو، سال ۱۹۵۵) را مورد بررسی قرار داد.

6...h6 7. ♖h4 ♘f5 8. ♘d3 ♘xd3 9. ♙xd3 ♙e7 10. ♘g-e2 ♘b-d7 11. o-o o-o 12. f3 ♙e8 13. ♘f2

(حرکت 13.e4? حرکت بدی است زیرا حرکات

13...dxe4 14. fxe4 ♘xe4! 15. ♘xe4 ♘xh4 16. ♘d6 ♙f8 17. ♘xb7 ♙c7

را با بازی بهتر برای سیاه به دنبال خواهد داشت)

13...c5!

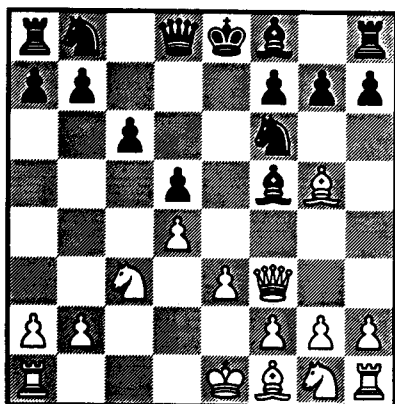
(نفوذی به موقع که طرحهای سفید در مرکز

هرکدام از حرکتها که بخشی از طرح اصلی را تشکیل می‌دهد باید حل مسائل فوری پیش آمده در پوزیسیونی معین باشد. راه حل از طریق تحلیل مشخص واریانت‌های گوناگون و مقایسه آنها با یکدیگر به دست می‌آید.

البته شطرنج‌باز همواره در مرحله گشایش با یک طرح موثر بازی که بر همه طرحهای دیگر برتری عینی داشته باشد روبرو نیست. در ابتدای بازی نبرد تنها آغاز شده است و معمولاً "چندین طرح وجود دارند که به لحاظ عینی از ارزش یکسانی برخوردارند. انتخاب از بین این طرحها بستگی به سلیقه و سبک بازیکن دارد؛ درضمن باید به یاد داشت که در بسیاری موارد و حتی در مرحله گشایش، موقعیت‌هایی برای تحلیل عمیق و مشخص پیش می‌آید. مثال زیر گواه این مطلب است. در واریانتی از گامبی وزیر که با حرکات زیر آغاز می‌شود:

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5 5. ♘g5 c6 6.e3

ادامه 6... ♘f5 اغواکننده به نظر می‌رسد زیرا سیاه با این حرکت می‌تواند مسأله مهم خود یعنی گسترش فیل وزیر را حل کند.



را نقش بر آب می‌کند)

14. dxc5 ♙xc5 15. ♖a-d1 ♜e5

16. ♙b5 ♙b6 17. ♙xb6 axb6!

اکنون سیاه از یک بازی فعال با امکانات فراوان برخوردار شده است.

سفید می‌تواند با حرکت 7. ♙b3 از ضعف جناح وزیر سیاه بهره‌برداری کند (این ضعف ناشی از گسترش فیل وزیر است) اما این نیز بعد از حرکت 7... ♙b6 دیگر نتیجه‌ای نخواهد داشت زیرا بعد از

7... ♙b6 8. ♙xb6 axb6 9. ♙xf6 gxf6

سیاه با انجام حرکات ...b6-b5-b4 امکان حمله‌ای را به دست می‌آورد.

با این حال حرکت 6... ♙f5 حرکتی مشکوک است. تحلیل مشخص این پوزیسیون نشان داده است که سفید با مانوری جالب یعنی حرکت 7. ♙f3! می‌تواند برتری آشکاری به دست آورد.

ظاهراً چنین به نظر می‌رسد که این حرکت یک تخطی از مسیرهای معمولی گسترشی در این سیستم است. ولی درواقع این حرکت سرآغاز یک طرح عمیق تضعیف و سد کردن راه پیاده‌های جناح شاه است. از لحاظ تاکتیکی واریانت زیر این حرکت را توجیه می‌کند.

7... ♙b6 8. ♙xf5!

(سفید حرکت 8. 0-0-0 را انجام نمی‌دهد زیرا سیاه حرکت 8... ♙g4 را انجام خواهد داد)

8... ♙xb2 9. ♙c8+ ♙e7 10. ♜xd5+!

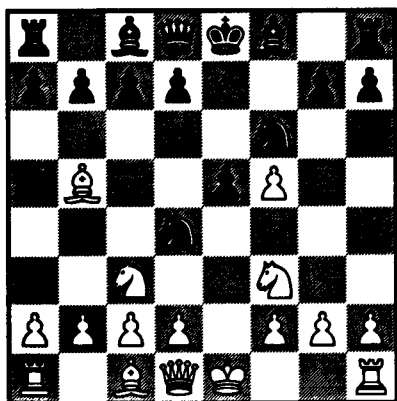
که به نفع سفید است.

مسابقه اسمیسلف - پاخمان (المپاد دوازدهم، مسکو سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت 11... cxd5 (حرکات 7. ♙a4، 6... h6 انجام شده بود)

12. ♙c1 ♙b4+ 13. ♙e2! ♙b5+ 14. ♙f3 ♙d7 15. ♙xf6+ ♙xf6 16. g3 ♙f5+ 17. ♙g2 ♙d6 18. ♙d1 g6 19. ♙d3 ♙e6 20. ♙b1 ♜c6 21. ♙xb7

و برتری مادی سفید افزایش یافت.

3...f5 4. ♖c3 ♜f6 5.exf5 ♜d4



می‌توان گفت سفید با تلاش برای حفظ پیاده اضافی خود چیزی را به دست نمی‌آورد. در بازی بولسلاوسکی-تولوش و تال-اسپاسکی (مسکو، سال ۱۹۵۷) می‌توان این موضوع را به خوبی مشاهده کرد. بازی اول چنین ادامه یافت.

6. ♙a4 ♙c5 7.d3 o-o 8.o-o d5
9. ♜xe5 ♙xf5 10. ♙g5 ♚d6
11. ♜e1 c6 12. ♙h4 ♜a-e8

اکنون سیاه ابتکار عمل بادوامی را در جناح شاه به دست آورده است که جبران پیاده اضافی سفید را می‌کند. بعد از حرکات
13. ♙g3 ♚d8 14. ♜e2 ♜xe5!
15. ♙xe5 ♙g4 16. ♚d2 ♜xe2+
17. ♜xe2 ♙xe2 18. ♚xe2 ♜e4!
سفید فقط قادر به کسب برابری در مهره‌ها

بنابراین بعد از حرکت 7. ♙f3 سیاه مجبور به عقب بردن فیل خود می‌شود و به سفید اجازه می‌دهد تا طرح خود را به اجرا درآورد. در مسابقه سوئتین - زاکس (مینسک، سال ۱۹۵۷) بازی چنین ادامه یافت:

7... ♙g6 8. ♙xf6 ♚xf6

(حرکت 8...gxf6 حرکت بهتری نیست زیرا با حرکت 9. ♜e2! و سپس در ادامه با 0-0 یا g3 پاسخ داده می‌شود)

9. ♚xf6 gxf6 10. ♜c1 ♜d7
11. ♜g-e2 ♙d6 12.h4 h5 13.g3
♙f5 14.f3! ♜g8 15. ♚f2 ♚e7
16. ♜f4 ♙xf4 17.gxf4 ♜b6
18. ♙e2 ♜g7 19. ♜h-g1 ♜a-g8
20. ♜xg7 ♜xg7 21. ♙f1! ♜d7
22. ♜e2!

اکنون سفید برتری قاطعی دارد. سیاه نمی‌تواند مانع انتقال اسب به خانه g3 شود زیرا حرکت 22... ♙d3? او حرکت 23. ♜g3 سفید را در پی خواهد داشت و نمی‌تواند حرکت 23... ♙xf1 را انجام دهد زیرا سفید حرکت 23... ♙f5+! را در چنته دارد. مثال آموزنده دیگری را می‌توان در واریانت تندوتیزی از روی لوپز دید.

گردید.

...xb4 11. d3!

سفید باید بتواند پیاده f5 خود را که بازی متقابلش حول آن جریان دارد، حفظ کند.

این نوع تحلیل که در آن طرحهای مشخص دو شطرنجیاز از همان نخستین حرکات در نظر گرفته می شود، همیشه باید مکمل اصول اساسی گشایش باشد. بدون چنین تحلیلی، شیوه بازی یک شطرنجیاز، شیوه ای مکانیکی خواهد بود.

آلخین نخستین قهرمان روسی جهان از دست دادن بی دلیل تمپ را در مرحله گشایش نادرست می خواند. او در این باره چنین نوشت: "بازیکن تنها هنگامی باید تن به از دست دادن زمان بدهد که در ازای آن امکان کنترل کردن نقاط مهم را به دست آورد." نمونه چنین رویکرد مشخصی را در شروع بازی آلخین- ولف (پیستیان، سال ۱۹۲۲) می توان دید.

1.d4 d5 2. f3 c5 3.c4 cxd4
4.cxd5 f6 5. xd4 a6? 6.e4!
xe4 7. a4+ d7 8. b3
c5 9. e3 g6 10. f3

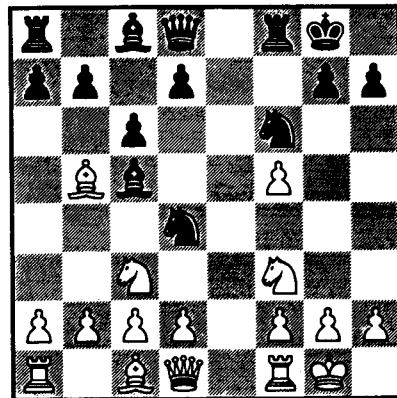
در این مثال اصل صرفه جویی در زمان در مرحله گشایش تابع مصالح مشخص پوزیسیونی است. تذکر آلخین، حاوی نکات بسیار آموزنده ای است. او می نویسد: "این به دست آوردن زمان [یا در نگاه اول از

در بازی دوم (تال-اسپاسکی)، سفید به بازی خود چنین ادامه داد:

6. xe5 c5 7.o-o o-o 8. f3
c6 9. xd4? xd4 10. d3 d5
11. e2 e5 12. g3 e4!
13. xe4 dxe4 14.d3 exd3
15. xd3 xd3 16.cxd3 xg3
17.hxg3 xf5

که باز بازی به تساوی کامل منجر شد. سفید نباید در پی آن باشد که پیاده اضافی خود را به هر قیمت حفظ کند. به عقیده ما، تنها طرح موثر محدود کردن ابتکار عمل سیاه در جناح شاه است. واریانت زیر نیز ارزش بررسی را دارد.

6. xe5 c5 7.o-o o-o 8. f3



...c6 9.b4! xf3+10. xf3

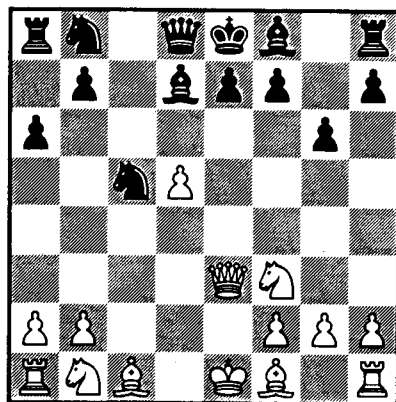
حرکت توسط یک سوار، یک برتری را حفظ می‌کند (از یازده حرکت چهار حرکت با وزیر و سه حرکت با اسب بود). امکان انجام چند حرکت با یک مهره در مرحله گشایش تنها با اتخاذ تاکتیک اشتباه از سوی حریف فراهم آمد. چنین امکانی باید از همان حرکات نخستین، با قدرت از بین می‌رفت.

بازی آلخین - ولف چنین ادامه یافت:

10... ♖c7 11. ♖c3! ♜g8
12. ♙e3 b6 13. ♞b-d2 ♙g7
14. ♙d4 ♙xd4 15. ♖xd4

اکنون سفید برتری پوزیسیونی خیره‌کننده‌ای به دست آورده است.

در مرحله گشایش اعمال کنترل شدید بر خانه‌های مرکزی یک امتیاز مهم پوزیسیونی به شمار می‌آید زیرا حرکت آزادتر مهره‌ها را تضمین می‌کند اما نباید پیش از موقع خانه‌های مرکزی را تسخیر کرد؛ مثلاً در مسابقه‌های پیلزیری - چیگورین و نیمزویچ - سالوه که در فصل اول به آن اشاره شد، مرکز پیاده‌ای که سوارها از آن حمایت نمی‌کردند تضعیف شد و از بین رفت. در هر دو مورد دلیل انهدام مرکز پیاده‌ای تکیه کردن بر برتری‌های پوزیسیونی و دست کم گرفتن کیفیت‌های پویای نبرد گشایشی بود.



پوزیسیون بعد از 10. ♞f3

کف‌دادن آن! آ. سوئین [سفید را قادر می‌سازد تا مانع حرکت 10... ♙g7 سیاه و به دنبال آن حرکت 0-0... گردد. شاه سیاه در مرکز به دام افتاده است و سفید به زودی حمله تعیین‌کننده‌ای را آغاز می‌کند. تاحدی شروع این بازی به جهاتی یادآور بازی من در برابر روبینشتاین (لاسه، سال ۱۹۳۱) است. این بازی چنین شروع شد:

1. d4 d5 2. ♞f3 e6 3. c4 a6 4. c5
♞c6 5. ♙f4 ♞g-e7 6. ♞c3
♞g6 7. ♙e3! b6 8. cxb6 cxb6
9. h4 ♙d6

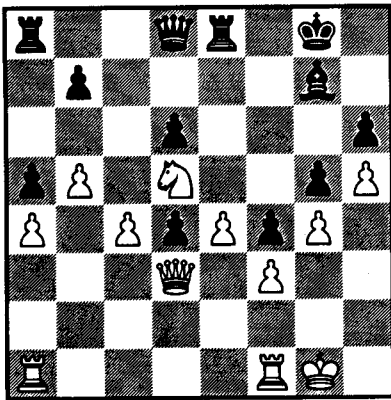
(حرکت 9... h6 حرکت بهتری است)

10. h5 ♞g-e7 11. h6! g6 12. ♙g5
o-o 13. ♙f6!

در هر دو مورد سفید با انجام چند

پوزیسیونی اهمیتی واقعی دارد (مثلاً "مرکز پیاده‌ای قوی، حمله به جناحها را ممکن می‌سازد و یا اشغال خانه‌های ضعیف در پوزیسیون حریف، آزادی حرکت سوارهای او را محدود می‌کند و منجر به کسب برتری در مهره‌ها می‌شود و...)

بدین سان مثلاً "در این پوزیسیون از بازی آرونسن - آرونسن (مسکو، سال ۱۹۵۷)



سفید آشکارا از برتری چشمگیر پوزیسیونی برخوردار است. سیاه نمی‌تواند مانع پیشروی حریف خود شود که در فضا برتری داشته و صاحب اسبی قوی در مرکز است. در حالیکه فیل "بد" سیاه یکسره از تحرک باز مانده است.

بازی اینگونه ادامه یافت:

1.b6!

(با این حرکت سفید راهی برای نیروهایش

۱۱۱- گسترش نیروها در گشایش

آرایش موزون و هدفمند سوارها و پیاده‌ها نقش مهمی در سراسر بازی ایفا می‌کند. بدون چنین آرایشی هیچ طرح استراتژیکی به اجرا در نمی‌آید و به هیچ هدفی نیز نمی‌توان رسید.

هماهنگی نیروها را به‌طور اجمالی می‌توان به دو گونه اصلی تقسیم کرد (۱) هماهنگی ایستا یا هماهنگی پوزیسیونی که دلالت بر برتریهای معین پوزیسیونی می‌کند (مانند مرکز پیاده‌ای قوی، خانه‌های ضعیف در پوزیسیون حریف، برتری در مهره‌ها و...) (۲) هماهنگی پویا که بازیکن را قادر به دگرگونی موقعیت در صفحه می‌کند.

معمولاً "یک شطرنج‌باز هنگام ارزیابی پوزیسیون، ابتدا جنبه‌های ایستای آن را بررسی می‌کند. سپس به تحلیل جزئیات جنبه‌های پویای پوزیسیون به‌وسیله واریانت‌های مشخص می‌پردازد. تنها پس از بررسی این دو جنبه می‌توان به درستی درباره پوزیسیون داوری کرد.

بیشتر اوقات برتری پوزیسیونی امکانات بهتری در اختیار بازیکن قرار می‌دهد و او را قادر می‌سازد پوزیسیون را به نفع خود تغییر دهد. در چنین مواردی، برتریهای

(مسکو، سال ۱۹۵۷)، این پوزیسیون که در ظاهر به نفع سفید است پس از ۲۱ حرکت شکل گرفته است.

سفید دارای برتری در فضا است و فیل هایش پوزیسیون سیاه را مورد تهدید قرار داده‌اند. سفید برای بهره بردن از پوزیسیون خود، حرکت به ظاهر طبیعی 22.f4? را انجام داد (این حرکت در ظاهر حرکتی قوی است اما درواقع اشتباه مهمی ازکار درمی‌آید. سفید امکانات پنهان پوزیسیون را نمی‌بیند ولی درعوض حریفش به این امکانات پی می‌برد) 22...exf4! (کنون سیاه می‌داند که پاسخ حرکت 23. ♖xe8? حرکت ♜b6+ 23... است و حرکت 23. ♙xf6 با ادامه 23...fxe3 ♙h7 ♙xh6+ 24. پاسخ داده می‌شود. حاصل، بازی بهتری برای سیاه است. از سوی دیگر ادامه 22...c6 23.fxe5! cxd5 24.exf6! برای سیاه بد بود)

23. ♜d2 ♜b6+!

حرکتی بسیار زیبا که بینش سیاه را نسبت به جنبه‌های پویای پوزیسیون نشان می‌دهد. سیاه فیل وزیر سفید را وسوسه می‌کند که از دفاع خانه e1 دست بشوید. به این ترتیب سفید در آن نقطه دچار ضعف تاکتیکی می‌شود.

24. ♙d4 ♜g6 25. ♜xf4 ♙h7

در پوزیسیون سیاه می‌گشاید)

♜c8 2. ♜c7 ♜e7 3. ♜a-b1 ♜d7 4. ♜b5! ♜e5 5. ♜d5 ♜c5 6. ♜f-b1 ♜exd5

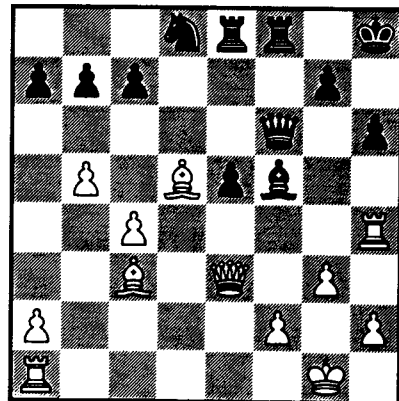
(سیاه دربرابر حرکات تهدیدکننده 7. ♜xc5 dxc5 8. ♜b5 و پیاده‌ای را از دست می‌داد)

7.exd5 ♜c8 8. ♜e1! ♜e8 9. ♜e4

اینک سیاه شکست را می‌پذیرد.

در این مثال برتری پوزیسیونی سفید، تاثیر قاطعی بر نتیجه بازی گذاشت زیرا سیاه را از انجام هر نوع بازی متقابلی محروم ساخت. با این حال مواردی نیز وجود دارد که برتری پوزیسیونی ارزش واقعی ندارد و دربرابر جدالی پویا رنگ می‌بازد. مثالهای زیر آموزنده هستند.

در بازی آرونسن - تال



32. ♖f1 ♜e2 33. ♔d6 ♜xa2

33... ♜h3+ 34. ♜xh3 دام (سیاه از دام)

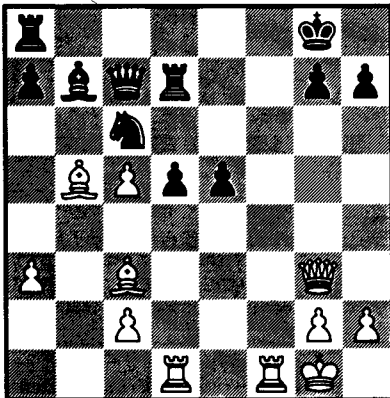
35. ♔d3+ می پرهیزد)

34. ♔d5 ♔c2 35. c5 ♜d8!

ظرافتی که به آن نیاز دارد؛ اگر سیاه حرکت 35... ♜e8 را انجام می داد سفید می توانست با حرکت 36. ♜xh6+! به آن پاسخ دهد)

36. ♙d6 ♜e8

سیاه بر حریف خود غلبه می کند.
در بازی نجمدینوف - تال (مسکو، سال ۱۹۵۷) سیاه از برتری آشکاری در مرکز به لحاظ تعداد مهره ها برخوردار است و چنین به نظر می رسد که چشم انداز بهتری پیش روی دارد.



ولی درواقع سیاه از لحاظ استراتژیک بازی را باخته است زیرا نه تنها پوزیسیون او در

(سیاه باید در برابر تهدید ♜xh6+ از خود دفاع کند)

26. ♔xc7

(لحظه بحرانی فرا می رسد. سفید پیاده ای را تصاحب کرده و ظاهراً "برتری ملموسی به دست آورده است. اما اکنون امکانات پنهان در پوزیسیون سیاه کاملاً آشکار می شود.

26... ♙b1!!

(حرکتی درخشان که سیاه باید زودتر به آن پی می برد. به نظر می رسد که سفید ناتوان از مقابله با حمله حریف به جناح شاه خود است. نیروهای سفید پراکنده شده اند و پیوندشان با جناح شاه قطع گردیده است. رخهای سفید به ویژه بد جا گرفته اند. یکی در خانه h4 است و دیگری با حرکت آخر سیاه محبوس شده است)

27. ♙e5

27... ♜e1+ (برای اینکه از حرکت ♜e1+ جلوگیری کند)

27... ♜e6!

پی بردن به اینکه چگونه سوارهای سیاه جان می گیرند و "برتریهای ایستای" سفید معنای خود را از دست می دهند، آموزنده است.

28. ♔d6 ♔f5 29. ♙f4 ♜g5

30. ♔b4 ♙e4 31. ♙xe4 ♜xe4

(سفید عملیاتی فعال را آغاز می کند)

26...e4

(معنای این حرکت تن دادن به شکست است. هرچند ادامه بهتری نیز ممکن نبود مثلاً

26...g6 27. ♖xc6 ♔xc6

28. ♜fxd5 ♜f8 29. ♜d4

یا

26...d4 27. ♜b3+ ♔h8 28. ♜d-f1

♔d8 29. ♜f7 ♜xf7 30. ♜xf7

♜g8 31. ♜d2 e4 32. ♜g5 ♔e8

33. ♜c7 ♜f8 34. ♜f6!

(و...)

27. ♔xc7 ♜xc7 28. ♜fxd5 e3

29. ♜d7 e2 30. ♜b3+ ♜e6

31. ♜xe6+ ♔f8 32. ♜xg7+

سیاه تن به شکست می دهد.

در تمام این مثالها بازی متقابلی که مبتنی بر هماهنگی نیروهاست، بسیار بیشتر از برتری ظاهری پوزیسیونی حریف ارزش دارد. بدیهی است که این هماهنگی پویا عامل بسیار مهمی در ارزیابی هر پوزیسیون است. برتریهای ایستا (برتری پوزیسیونی) تنها هنگامی مهم به شمار می روند که تداوم امکانات پویا را تضمین کند. هماهنگی ایستا فقط بخشی از هماهنگی پویا را تشکیل می دهد. هماهنگی پویا خصیصه های

مرکز اهمیت واقعی ندارد بلکه نقطه ضعفی دائمی را سبب می شود که می تواند هدف حمله سفید قرار گیرد. سوارهای سفید در هماهنگی باهم عمل می کنند (برخلاف سوارهای سیاه) و سیاه هرگز نمی تواند دوباره آنها را سازمان دهد. بازی چنین ادامه یافت:

22. ♜f2 ♜e8

(سیاه خود را درگیر یک زوج زوانگ

عجیب پوزیسیونی می بیند که او را از انجام

یک بازی متقابل ثبات باز می دارد، مثلاً بعد

از حرکت 22...d4 ممکن است بازی

اینگونه ادامه یابد ♔h8 ♜c4 23.

♜d-f1 24. در عین حال یافتن دفاع دیگری

در برابر تهدید سفید ♔xc6 ♜xc6 23.

♔xe5 24. کار آسانی نیست)

23.h3 ♜a8

سیاه به اجبار به این حرکت تن در می دهد.

حرکت 23...d4 باز حرکت بدی است زیرا

حرکات

24. ♜c4+ ♔h8 25. ♜d-f1 ♔c8

26. ♜f7 ♜xf7 27. ♜xf7 ♜g8

28. ♜d2

را در پی خواهد داشت. به این ترتیب سفید

امکان حمله ای قدرتمند را به دست می آورد

24. ♜a4 ♜b7 25. ♔h1 ♜a8

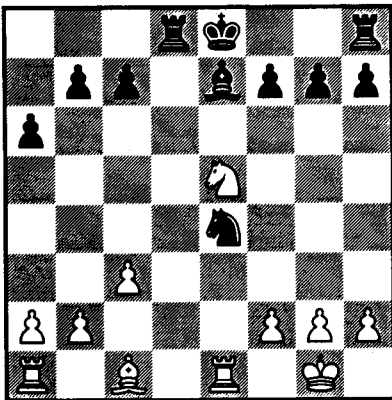
26. ♜f5

آشنا از نو بررسی می شوند تا شاید بتوان در آنها امکانی برای بهره گیری از ناهماهنگی پنهان میان سوارهای حریف را یافت. مثال زیر آموزنده است. در روی لویز بعد از

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 d6 5.c3 ♙d7 6.d4 ♘f6
7.o-o

قاعده بر این است که سیاه می تواند با حرکت 7...♞xe4 درحقیقت بعد از واریانت اجباری

8.♞e1 ♘f6 9.♙xc6 ♙xc6
10.dxe5 dxe5 11.♚xd8+ ♞xd8
12.♘xe5 ♙e4 13.♘d2 ♙e7
14.♘xe4 ♘xe4



چنین به نظر می رسد که سیاه پوزیسیون را ساده کرده است و توانسته فشار سفید در مرکز را خنثی نماید. کافی است سیاه به قلعه

آشکار و پنهان هر پوزیسیونی را دربر می گیرد.

هماهنگی را تنها هنگامی می توان موزون و هدفمند دانست که در جدالی پویا دوام آورد. تاکید بر این نکته ضروری است که وجود (یا نبود) هماهنگی را تنها با تحلیل مشخص می توان دریافت. از این رو در طی بازی (یا در موقع تحلیل) بازیکن باید بیش از همه به محاسبه واریانت های پیچیده پردازد و ملاحظات کلی را صرفاً "به عنوان اصول راهنما در نظر گیرد.

معمولاً در مرحله گشایش نخستین نشانه های الگوی خاص گسترش جلوه گر می شود. نخستین وظیفه یک بازیکن بسیج سوارهاست. بدون این کار تحقق هماهنگی ناممکن است. افزون بر توجه به جاگیری فعال سوارها، قدرت مانور و گسترش آنها، ابتدائاً باید در پی ایجاد هماهنگی موزون و هدفمند میان سوارها بود.

بدیهی است که گسترش سریع سوارها و قرار دادن آنها در پوزیسیونی فعال، پیش درآمدی مهم بر ایجاد هماهنگی است، اما نباید گسترش را بدون هدف و به طور کلیشه ای انجام داد. این موضوع بخصوص در سیستم های مدرن گشایشی که به تازگی مورد تحلیل دقیق قرار گرفته اند، اهمیت دارد. امروزه بسیاری از ساختارهای گشایشی

16. ♖xg7 ♜g8 17. ♞c6 bxc6
18. ♖xc3 ♜g6 19. ♜e4 ♔f8
20. ♜a-e1 ♕f6 21. ♕b4+!

و سفید بازی را می برد.

با دقت دوباره در این پوزیسیون حساس باید گفت که گسترش سیاه به شیوه ای کلیشه ای صورت گرفته است. سیاه تلاش چندانی برای هماهنگ ساختن سوارهایش انجام نداده و تنها به پیگیری اصول عام بسنده کرده است. اینچنین است که نظام بازی سیاه درهم فرو می ریزد.

اساساً "هدف از انجام پژوهش ها در زمینه گشایشهای مدرن، یافتن راههایی برای از بین بردن هماهنگی نیروهای حریف است. از اینرو بازی تاکتیکی نقش مهمی در نبرد گشایشی دارد. در بازی خولموف - خاسین (مسکو، سال ۱۹۵۷) به خوبی می توان مثالی برای این گفته را یافت:

1.d4 ♞f6 2. ♞f3 g6 3.g3 ♕g7
4. ♕g2 o-o 5.o-o d6 6.b3 e5
7.dxe5 dxe5 8. ♕a3 ♔xd1
9. ♜xd1 ♜e8 10. ♞c3

سیاه که خطری را احساس نمی کند حرکت گسترشی کلیشه ای ♕d7... 10 را انجام می دهد.

برود تا گسترش خویش را کامل کند. با این حال تحلیل گران روسی به تازگی حرکت غیرمنتظره ای را یافته اند که قضاوت درمورد این پوزیسیون و کل واریانت را یکسره تغییر می دهد:

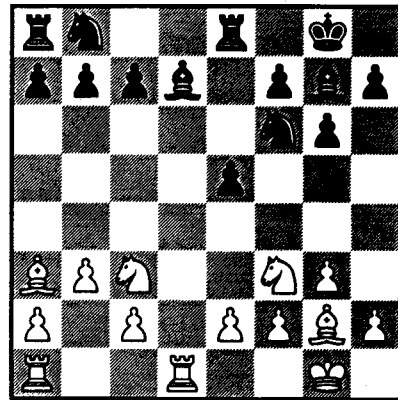
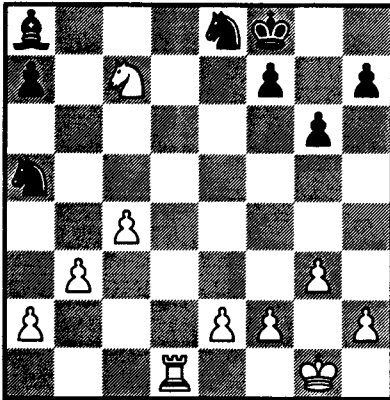
15. ♕h6!!

این حرکت، نخستین بار در بازی گلر-ولتماندر (گورکی، سال ۱۹۵۴) انجام شد. سفید راهی برای بهره برداری پویا از اندک ناهماهنگی سوارهای سیاه پیدا کرده است (رخهای سیاه هنوز با یکدیگر ارتباط ندارند، شاه در تیررس مرکز است و یکی از سوارهای سبک در ستون e بی دفاع است) سفید با توجه به ضعف تاکتیکی پیاده ♗7 سیاه، گسترش خویش را با به دست آوردن یک تمپ کامل کرده و سوارهای خود را هماهنگ می سازد. سیاه دست کم ناچار خواهد شد که به ضعف مهمی در ساختار پیاده ای خود تن در دهد. بازی بولسلاوسکی - اسلیوا (کراکوف، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

15... ♞xc3

این ادامه کمی بهتر است:

15...gxh6 16. ♜xe4 o-o 17. ♞c6!
bxc6 18. ♜xe7



به این ترتیب سفید پیروز می شود.
اغلب پوزیسیون بد سوارهای تنها،
ساختار پیاده ای نامطلوب، پوزیسیون فشرده
و ضعفهای دیگر یک شطرنج باز به حریف
فرصت می دهد تا هماهنگی پوزیسیونی او
را برهم بزنند. (به مثالهای ارائه شده در
صفحات ۵۳ - ۵۰ رجوع کنید). بی سبب
نیست که بازیکن در همه حال باید در پی
ایجاد هماهنگی فعال بین نیروهای خود
باشد.

مثلاً "اریانت زیر از روی لوپز برای سیاه
به درستی و اریانانت نامطلوبی است.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♘f6 5. o-o ♙e7 6. ♖e1
b5 7. ♙b3 d6 8. c3 ♘a5 9. ♙c2
c5 10. d3 ♙g4? 11. h3 ♙h5
12. ♘b-d2 o-o 13. g4 , ...

سفید به یک آن، پاسخ تاکتیکی حرکت
سیاه را می دهد؛ حرکت 11. ♘xe5! سفید
یک حرکت درخشان است. با ترکیبی
قدرتمند هماهنگی سوارهای سیاه را
یکسره برهم می زند.

11... ♖xe5 12. ♙xb7 ♙c6
13. ♙xa8 ♙xa8 14. ♖d8+ ♖e8
15. ♖a-d1 ♘c6 16. ♖xe8+
♘xe8 17. ♘d5 ♙f8 18. ♙xf8
♙xf8 19. c4 ♘a5 20. ♘xc7!

یک ضربه تاکتیکی تازه که در نهایت
اثری از هماهنگی بین سوارهای سیاه باقی
نمی گذارد:

21... ♘xc7 22. ♖d7! ♘a6
23. ♖xa7

چند صباحی است که مطالعه تئوری گشایش راه را به روی مطالعه مرحله وسط بازی گشوده است؛ مرحله‌ای که منطقاً از پی گشایش می‌آید. این وضعیت به وضوح نشان دهنده منطق شطرنج است. مراحل متفاوت بازی با یکدیگر به طور ارگانیک پیوند دارند گرچه هرکدام از اهمیتی خاص برخوردارند و اهدافی اساسی پیش روی دارند.

پژوهش درمورد تئوری گشایش و تکنیک‌های مدرن بازی گشایشی در سطح بسیار بالایی، حتی در مقایسه با دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰، قرار دارد. دلیل اصلی این امر، پیشرفت مکتب شطرنج شوروی در سالهای اخیر است. نبرد گشایشی هر روز پویاتر می‌شود. امروزه جنبه‌های ناب پوزیسیونی ساختارهای گشایشی و نیز ارزیابی تقریبی امکانات دو طرف براساس اصول عام بسیار کمتر مورد تاکید قرار می‌گیرد.

تحلیل‌های مدرن در پی طرحی مشخص برای عملیات آتی در مرحله وسط بازی می‌باشند نه صرفاً ساختارهایی که از نقطه نظر پوزیسیونی مهم به نظر می‌رسند. از آنجا که تحقیقات مدرن بر جنبه‌های پویای ساختارهای گشایشی تاکید دارند، ویژگی‌های هر پوزیسیون باید به تفصیل مورد بررسی قرار گیرد. از این رو رویکرد

سفید فیل وزیر سیاه را برای مدت طولانی از بازی دور می‌سازد و برتری آشکاری در هردو جناح به دست می‌آورد. در واریانت‌های دیگر روی لوپز وضعیت‌های مشابهی پیش می‌آید.

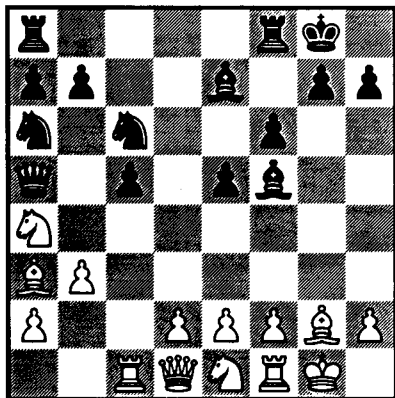
در گشایش‌های مدرن گاه پوزیسیونهایی پدید می‌آید که در آن یکی از شطرنج‌بازان از برتری‌های پویا و شطرنج‌باز دیگر از برتریهای ایستا برخوردار است. تنها هنگامی می‌توان بخت‌های دو شطرنج‌باز را یکسان دانست که برتریها و ضعف‌های یک پوزیسیون مشخص با یکدیگر در تعادل باشند. برای مثال می‌توان اقتدار حریف را با وارد آوردن فشار موثر بر آن جبران کرد. تن دادن به قربانی پیاده‌ای در مرحله گشایش را با گسترش بهتر پاسخ گفت و...

به طور خلاصه می‌توان گفت وظیفه اصلی در مرحله گشایش ایجاد هماهنگی موزون بین سوارهاست. ضمن آنکه بازیکن باید طرحهای استراتژیک در مرحله وسط بازی را مدنظر داشته باشد، سعی کند ابتکار عمل را در دست گیرد و مانع اجرای طرحهای حریف خود شود.

IV- جایگاه کنونی تئوری گشایش

تئوری گشایش در پیوندی تنگاتنگ با مرحله وسط بازی رشد می‌کند. اکنون دیگر

[تاکید از من است. آ. سوئین] امکان خوبی برای حمله به جناح بی دفاع شاه سفید را می دهد"



پوزیسیون بعد از 13... ♔a5

در آن هنگام، درستی این قضاوت (در واقع طرز عمل این نوع پوزیسیون) نه در بازبها و نه در تحلیل مورد بررسی قرار نگرفته بود. امروزه به یقین می توان گفت که فشارهای سفید بر پیاده های دابل ستون C در برابر تضعیف جناح شاه سفید و دادن برتری دو فیل به سیاه، بسیار موثرتر است. تکنیک این طرح کامل شده است و امروزه استادان اندکی یافت می شوند که آزادانه "برتری" اغواکننده ولی مشکوک سیاه را بپذیرند.

بی شک بوتونیک در ارزیابی خویش از این پوزیسیون تجدیدنظر کرده است. او در

تازه ای به نقش زمان در شطرنج (پیوند تمپ با اندیشه مشخص) صورت می گیرد که اغلب دگرگونی موثر ساختارهای به ظاهر خشک پوزیسیونی را امکان پذیر می سازد. این، مسأله پیچیده ای است و ما تنها می توانیم چند نمونه از این رویکرد جدید را ارائه دهیم؛ دیدگاهی که در سالهای اخیر منجر به تغییرات ریشه ای در ارزیابی بسیاری از سیستمهای گشایشی شده است. در سال ۱۹۳۱، بوتونیک، سیستمی را برای بازی سیاه در گشایش انگلیسی ابداع نمود. هدف او برپا ساختن یک مرکز پیاده-

سوار قوی بود:

1. c4 c5 2. ♘c3 ♙f6 3. g3 d5
4. cxd5 ♙xd5 5. ♘g2 ♘c7
6. ♘f3 ♘c6 7. o-o e5 8. b3 ♘e7
9. ♘b2 o-o 10. ♖c1 f6 11. ♘e1
♙f5 12. ♘a4 ♘a6 13. ♘a3
♔a5

بی آنکه به بحث در مورد ارزیابی کلی این سیستم که از نظر بوتونیک در سال ۱۹۳۸ به نفع سیاه است بپردازیم، یک نکته را مورد بررسی قرار می دهیم. در این پوزیسیون (و پوزیسیونهای مشابه) بوتونیک اعتقاد داشت که "تعویض ضد پوزیسیونی 14. ♙xc6 باعث تضعیف ستون C سیاه می شود ولی به سیاه با دو فیل قوی اش

می آورد.

در سالهای ۱۹۴۰ و ۱۹۴۱ حرکت "رابینویچ" در دفاع سیسیلی (که از قضا در آن زمان به ندرت انجام می شد) بسیار مورد تحلیل قرار گرفت.

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5.f3 e5 6. ♘b5

اندیشه نهفته در این حرکت بهره برداری از ضعف خانه d5 سیاه بود بعد از حرکات طبیعی

6...a6 7. ♘5-c3 ♙e6 8. ♘d5

سفید در انتظار تعویض در خانه d5 است به این امید که بعداً "از اکثریت پیاده ای در جناح وزیرش استفاده کند. این، بنیان تئوریک طرح سفید بود که در آن زمان بسیار نویدبخش به نظر می رسید.

جالب توجه است این است که حرکت 6. ♘b5 از آن به بعد چندان مورد تحلیل قرار نگرفته است. ضرورت این کار اساساً

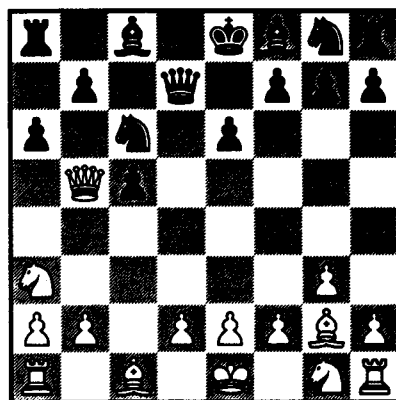
با پیدایی واریانت بولسلاوسکی

(1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙e2 e5)

برطرف گردید. این واریانت چالش مستقیمی علیه مفاهیم قدیمی از خانه های "ضعیف" در مرکز بود. امروزه بی آنکه تحلیلی در جزئیات صورت گرفته باشد، آشکار است

مسابقه تازه تر با گلدنوف (مسکو، سال ۱۹۵۲) تعمداً "چنین وضعی را در ساختار پیاده ای حریف پدید آورد.

1.c4 e6 2.g3 d5 3. ♙g2 dxc4
4. ♙a4+ ♙d7 5. ♙xc4 c5
6. ♘a3 ♘c6 7. ♙b5! a6?



سیاه باید حرکت 7... ♘b4! را انجام می داد. اکنون سفید طرح خویش را به اجرا درمی آورد.

8. ♙xc6! bxc6

(اگر سیاه حرکت 8...axb5 را انجام می داد آنگاه سفید با حرکت 9. ♙xb5 پیاده ای از او می گرفت)

9. ♙a4 ♙b8 10. ♘f3 f6 11.d3
♘e7 12. ♘c4!

سفید که خانه های قوی را در اختیار قرار گرفته است برتری آشکاری به دست

7. ♖d-e2 ♘d7 8. ♘g2 ♘c6
9. o-o ♘e7 10. ♖d5 ♘xd5
11. exd5 ♖b-d7 12. h3 o-o
13. ♘e3 ♖a-c8 14. f4 exf4
15. ♖xf4 ♖e5!

سیاه بازی متقابل بسیار خوبی در مرکز دارد درحالیکه اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر سفید درحالتی ایستا باقی مانده است.

تا چند سال پیش واریانت‌هایی از دفاع سیسیلی که در آنها سفید می‌توانست دست به حرکت "سدکننده" c4 بزند، برای سیاه بد پنداشته می‌شد. با این حال اخیراً بعد از حرکات

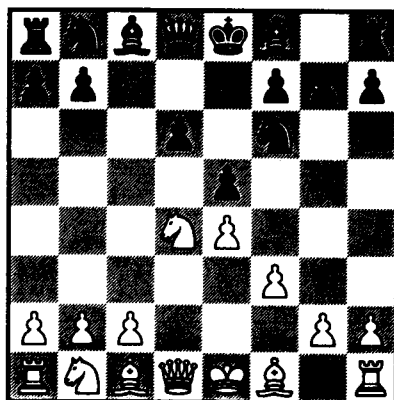
1.e4 c5 2. ♖f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♖xd4 ♖f6 5.f3

سیاه از انجام حرکت معمولی 5...e5 خودداری کرده و به سفید اجازه می‌دهد تا حرکت c4 را انجام دهد. زیرا از این نکته آگاه است که امکانات خوبی برای درهم فرو ریختن مرکز سفید در اختیار دارد. این طرح نخستین بار در سال ۱۹۵۰ از سوی سیمائین ارائه گردید و به خوبی در بازی ساخاروف-چوکایف (تفلیس، سال ۱۹۵۶) به اجرا درآمد. بازی چنین ادامه یافت:

5... ♖c6 6.c4 e6 7. ♖c3 ♘e7
8. ♖c2 o-o 9. ♘e2 d5!

با این نفوذ به موقع در مرکز، سیاه ابتکار

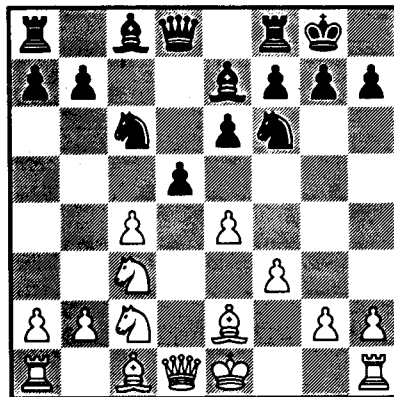
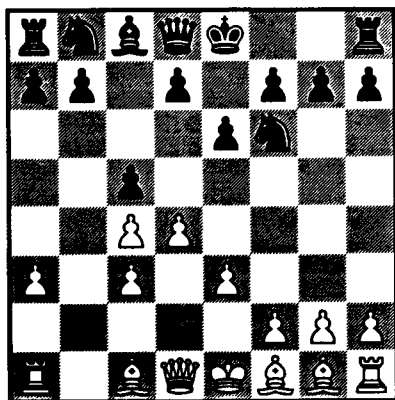
که مانور d4-b5-c3-d5 یکسره ناهماهنگ با پویایی گشایش مدرن بوده و بنابراین قابل توصیه نیست. این مانور با هدف بهره‌برداری از یک برتری پوزیسیونی ناب (خانه d5) به بهای هدر دادن زمان زیاد صورت می‌گیرد.



باید دانست که امروزه در بسیاری از واریانت‌های دفاع سیسیلی، با چنین ساختار پیاده‌ای مرکزی، سیاه دست به تعویض در خانه d5 می‌زند زیرا این کار به نحو چشمگیری بازی او را ساده می‌کند. در چنین پوزیسیونهایی اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر سفید هیچگونه برتری واقعی به او نمی‌دهد. مثلاً در بازی پولوگایفسکی -

سیمائین (مسکو، ۱۹۵۵) بعد از حرکات
1.e4 c5 2. ♖f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♖xd4 ♖f6 5. ♖c3 a6 6.g3 e5

عمل را در دست می‌گیرد. روشن است که چون "بلاوتس" و "کنستانتینو پولسکی"



مطرح گردید در پی تحقق چنین هدفی است:

6...a5 7. d2 e4

آنها براین باور بودند که سیاه با تعویض اسب در برابر فیل به برابری می‌رسد.

بی‌جهت نبود که چنین تلاشهایی از سوی سیاه چندان دوام نیاورد. زمان باارزشی صرف خنثی کردن برتری پوزیسیونی غیرواقعی (برتری دوفیل) می‌گردد که ضرورتی ندارد. اگر سیاه به این شیوه عمل نماید، سفید فوراً هدف اصلی خویش یعنی استقرار یک مرکز پیاده‌ای قوی را در این سیستم تحقق می‌بخشد.

برای سیاه طرحی که اساس آن از سوی خود نیمزویچ مطرح گردید ولی در سالهای اخیر به جزئیات آن پرداخته شد، بسیار موثرتر است. این طرح شامل بازی متقابل

سفید زمان بیش از اندازه‌ای را صرف برپایی مرکز کرده و اکنون باید برای حفظ برابری در بازی زنده سوارها به سختی مبارزه کند:

10.cxd5 exd5 11. xd5 xd5 12.exd5 b4! 13. xb4 xb4+ 14. f1 e8,...

که حاصل بازی خوبی از سوی سیاه است. در واریانت زمیش از دفاع نیمزویچ برخی از نظریه پردازان عقیده داشتند که پس از حرکات

1.d4 f6 2.c4 e6 3. c3 b4 4.a3 xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3

سیاه باید قبل از هرچیز "برتری" دو فیل سفید را از بین برد. ادامه زیر که در دهه ۱۹۴۰ از سوی نظریه پردازان برجسته‌ای

به c4 دنبال می‌کند)

11. ♖a4 ♜c8 12. o-o ♞a5

13. dxc5 d6!

این قربانی پیاده‌ای موقت، بهترین روش برای بهره‌برداری از ضعف جناح وزیر سفید است

14. cxb6 axb6 15. ♞c2

(حرکت ♞xb6 15. حرکت بدی است زیرا حرکت ♞xc4 15... و تهدید قوی ♞b2! ... را در پی دارد)

15... ♞xc4 16. ♞xc4 ♞xc4

17. ♜f-d1

(سفید باز هم نباید حرکت ♞xb6 17. انجام دهد زیرا این بار با پاسخ ♞a6! 17... سیاه مواجه خواهد شد)

17... b5 18. ♞g3 ♜c6 19. ♞d2

d5

حاصل، بازی خوبی برای سیاه است. از مثالهای فوق می‌توان دریافت که چگونه رویکرد قدیمی در زمینه گشایش (ارزیابی تقریبی بخت‌ها) جای خود را به دیدگاه جدید (تحلیل طرحهای مشخص که در آنها مرحله وسط بازی در پیوند با گشایش مورد بررسی قرار می‌گیرد) داده است. در پرتو تحلیل مشخص دآوری‌هایی چون "تعویض ضدپوزیسیونی"، "تسخیر موجه پوزیسیونی فضا" و... در بسیاری

در برابر پیاده‌های ستون c سفید و در همان حال مرکز پیاده‌ای سفید را سد می‌کند. به خوبی می‌توان این طرح را در بازی گلر-سیماگین (گورکی، سال ۱۹۵۴) دید. بازی از دیگرام قبلی چنین ادامه یافت. 6... o-o (اما ♞a5? نه زیرا حرکات

7. ♞d2 ♞e4 8. ♞f3 o-o 9. ♞c2

♞xd2 10. ♞xd2!

را به دنبال دارد و حرکت ♞f4 در ادامه این بازی به سفید برتری در مرکز را می‌دهد آنچنانکه در بازی بوریسنکو-سوکولسکی مسکو، سال ۱۹۵۶ روی داد)

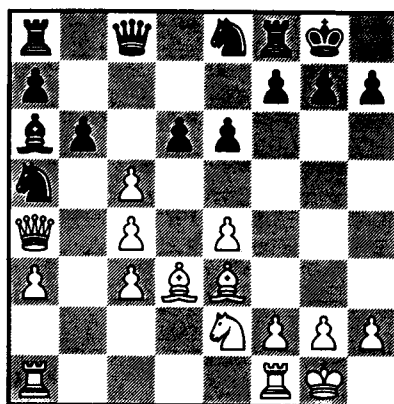
7. ♞d3 ♞c6 8. ♞e2 b6 9. e4

♞e8!

(حرکت ♞g5 10. تهدید کننده بود)

10. ♞e3 ♞a6!

(سیاه پیگیرانه طرح اصلی خود را در حمله

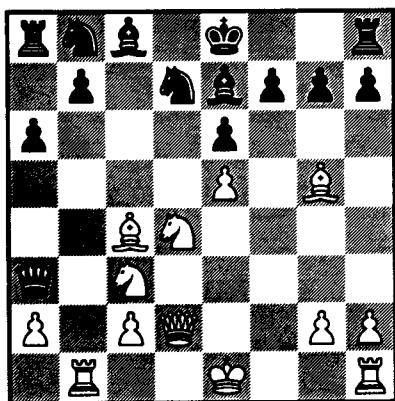


دست می‌زنند.

8. ♔ d2! ♚ xb2 9. ♖ b1 ♔ a3
10. e5 dxe5!

(حرکت 10... ♜ f-d7 حرکت بدی است زیرا حرکت 10.f5! را به دنبال دارد؛ مانند بازی کرس - فودرر در مسابقات اینترزونال گوتبورگ، سال ۱۹۵۵)

11. fxe5 ♜ f-d7 12. ♕ c4! ♕ e7



گسترش ادامه می‌یابد اما نبرد نیز تازه به اوج خود رسیده است. در نتیجه در هر حرکت گسترشی نه تنها باید ملاحظات عام گوناگون بلکه مهمتر تحلیل‌های مشخص طولانی را نیز در نظر گرفت. این موقعیت شاخص بسیاری از سیستم‌های جدید گشایشی است. در اینجا حرکت 12... ♔ c5 بد است زیرا با حرکت 13. ♕ x e6!

موارد اساساً کاربردی ندارند. معنای این گفته آن نیست که رویکرد مدرن عناصر بازی پوزیسیونی را مردود می‌داند. این دیدگاه تنها مطالعه عمیق‌تر هر شکل‌بندی گشایشی را طلب می‌کند تا ویژگی‌های اصلی ولی غالباً پنهان سیستم معینی را کشف نماید.

تحلیل چگونگی پیشرفت اندیشه‌ها پیرامون تئوری گشایش در ده بیست سال اخیر، نه تنها آشکارا نشان می‌دهد که مطالعه مرحله گشایش با مطالعه مرحله وسط بازی یکسره درهم آمیخته است بلکه اصول اساسی گشایش نیز در هر پوزیسیون خاص بار دیگر مورد بررسی قرار گرفته است.

اندیشه‌های مطرح شده پیرامون مرحله وسط بازی، درحقیقت مرحله‌ای که پوزیسیون گسترش کامل یافته است، بیش از پیش بر مرحله شروع بازی تأثیر می‌گذارند. نمونه این موضوع را در بازی کرس - تولوش (مسکو، سال ۱۹۵۷) می‌توان دید.

1. e4 c5 2. ♜ f3 d6 3. d4 cxd4
4. ♜ xd4 ♜ f6 5. ♜ c3 a6 6. ♕ g5
e6 7. f4 ♔ b6

سفید بسیار پیش از تکمیل گسترش خویش، مبادرت به حمله‌ای تند در جناح شاه می‌کند. در پاسخ این حرکت، سیاه نیز به حمله متقابل جسورانه در جناح وزیر

حمله‌ای قوی به نفع سفید است.

13. ♖b3 ♙xg5

(حرکت ♙c5... 3 حرکتی قویتر بود. در این صورت بعد از حرکات

14. ♜e4 ♙xg5 15. ♜xg5 ♜xe5!

سیاه قادر به دفع حمله سفید می‌بود)

14. ♙xg5 ♙e7?

(حرکت قویتر ♙c5!... 14 است) اشتباه کوچکی از سوی سیاه به شکست او می‌انجامد. واقعه‌ای نمونه‌وار در این نوع نبرد گشایشی

15. ♙xg7 ♙f8 16. ♙g5 ♜g8

17. ♙f4 ♜c5 18. o-o! ♙g7

19. ♜f2 ♜b-d7 20. ♜d5,...

سفید حمله قاطعی دارد.

سیستم‌هایی نظیر آنچه که در مسابقه کرس-تولوش به کار گرفته شد، از پویایی ویژه‌ای برخوردارند و مقابله با آنها نیاز به مهارت تاکتیکی بسیار و تحلیل دقیق و مشخص دارد.

از اینرو از نظر آموزش، شکل‌بندیهای گشایشی را می‌توان به دو گروه تقسیم نمود: (۱) گروه اول شامل گشایشهایی است که با نبردی منظم برای در دست گرفتن کنترل مرکز آغاز می‌گردند. به نظر می‌رسد گسترش مقدم بر نبرد اصلی صورت می‌گیرد گرچه تاحد زیادی تابع شرایط

مرحله وسط بازی است (این ویژگی نظام‌های متعددی است که به تازگی باب شده است). نبرد در سراسر صحنه و پیچیدگیهای تاکتیکی بعداً در مرحله وسط بازی شکل می‌گیرد و انتقال به مرحله وسط بازی معمولاً همزمان با تکمیل گسترش انجام می‌شود.

(۲) گروه دوم گشایشهایی هستند که ویژگی‌شان نبرد تند تاکتیکی از همان نخستین حرکات است. در این نوع سیستم‌ها نبرد گشایشی اغلب در کل صحنه شدت می‌گیرد و مشخصه آنها قربانی کردن مهره در مرحله گشایش است. در بسیاری از واریانت‌ها و سیستم‌های این گروه، انتقال به مرحله وسط بازی قبل از تکمیل گسترش انجام می‌شود.

از اینرو ویژگی گشایش‌های گروه نخست، تلاش برای هماهنگ ساختن سوارها و در همان حال گسترش سوارها منطبق با اصول گشایش است. در گشایش‌های نوع دوم هماهنگی در طی نبردی شدید به دست می‌آید و درستی اصول اساسی گشایش باید با تحلیلی دقیق از هر لحظه مشخص بازی مورد سنجش قرار بگیرد.

با این حال ادامه‌های تند و تیز قبل از تکمیل گسترش را می‌توان تقریباً در بیشتر

این امر به میزان بسیاری به اهدافی که دو شطرنج‌باز در پی آن هستند بستگی دارد؛ درحقیقت به شیوه‌ای که برای بازی در مرحله گشایش برمی‌گزینند.

از آنجا که این دو نوع شکل‌بندی گشایشی اساساً با یکدیگر تفاوت دارند، به‌طور جداگانه نیز در فصل‌های سوم و چهارم مورد بررسی قرار می‌گیرند.

همانطور که پیش از این تأکید گردید، نبرد گشایشی نبردی بسیار پیچیده و از لحاظ امکانات بسیار غنی است. اغلب اتفاق می‌افتد که سیر مبارزه در واریانتی معین حتی در مرحله گشایش یکسره دگرگون شود. عوامل متعددی باعث چنین دگرگونی می‌شود: نوع مرکزی که برپا شده، خانه‌های ضعیف، تحرک سوارها، ساختار پیاده‌ای در جناح‌ها و... از جمله این عوامل هستند اما باید یکبار دیگر خاطرنشان سازیم که مهمترین عامل در شکل‌گیری مسیر گشایش، هدف‌هایی است که دو شطرنج‌باز در پی تحقق آن هستند؛ وضعیتی که نشان‌دهنده کیفیت پویای نبرد گشایشی است.

گشایش‌ها دید. این موضوع نه تنها در گشایش‌های مدرن که در آن هر دو شطرنج‌باز به هر قیمت تلاش می‌کنند تا از پیش آمدن تقارن جلوگیری نمایند (دفاع‌های سیسیلی، نیمزویچ و گرونفلد) بلکه در بسیاری از گشایش‌های متقارن (دفاع کاروکان و گامبی وزیر) نیز که نبرد اصلی معمولاً بعد از کامل شدن گسترش آغاز می‌شود، به چشم می‌خورد. (مثلاً)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.f3!? dxe4
4.fxe4 e5 5.♘f3! ♙e6!

و یا

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6
4.♘f3 c5 5.cxd5 cxd4!?

از اینرو نخستین حرکات، که نام گشایش براساس آن تعیین می‌شود، امکانات مرحله گشایشی بازی را محدود نمی‌سازد. در هر سیستم معمولاً می‌توان راه‌های "آرام" گسترش و موقعیت‌های تند با نبرد تاکتیکی مشخص در گشایش را یافت.

طرح مشخص بعد از اینکه بسیج سوارها تا حدودی انجام شد، یعنی بعد از چند حرکت ضروری گشایشی، شکل می‌گیرد.

فصل سوم

نبرد برای در اختیار گرفتن مرکز

در گشایش های مدرن

ملاحظات عمومی

پوزیسیونهای خود را آغاز می کنند و به عملیات در جناحها و ... می پردازند.

شیوه های نبرد برای در دست گرفتن کنترل مرکز پیوسته تغییر می کند. مدتهای مدید سفید تلاش می کرد تا هرچه سریعتر کنترل مرکز را به دست گیرد. این تمایل را به وضوح می توان در بازیهای باز فراوانی که امروزه به ندرت انجام می شوند دید، مانند بازی مرکزی، دفاع دواسب، جوئوکوپیانو و بازی اسکاتلندی و ... سفید در بسیاری از این سیستمها امید آن دارد که بسیار زود خانه های مرکزی را با تهدید پیاده ای e5 اشغال کند. براساس چنین اندیشه ای است که او به سرعت حرکت d4 یا f4 را انجام می دهد.

در این نوع سیستم گشایشی، کسب هماهنگی و از بین بردن هماهنگی حریف،

در این فصل به بررسی آن ساختارهای گشایشی خواهیم پرداخت که هماهنگی در آنها از طریق فرآیند نبردی منظم برای در دست گرفتن کنترل خانه های مرکزی فراهم می آید.

این نبرد مضمون اصلی مرحله گشایش بازی است. از درون این نبرد است که ویژگی های پوزیسیونی سربر می آورند، ویژگی هایی که هرچند ممکن است نقش مهمی در مرحله گشایش نداشته باشند اما تاثیر قاطعی بر مرحله وسط بازی خواهند داشت.

در این نوع ساختار، معمولاً انتقال به مرحله وسط بازی و درگرفتن نبرد اصلی پیش از کامل شدن گسترش شروع نمی شود. تنها پس از این مرحله است که پیچیدگیهای تاکتیکی پدید می آیند، دو طرف بهبود منظم

از طریق گسترش سریع صورت می‌گیرد. معمولاً سیاه می‌تواند سوارهای خود را گسترش دهد و حتی گاهی آماده انجام حرکت آزادکننده d5... نیز می‌شود. نمونه مشخص این نبرد گشایشی تند را می‌توان در حمله مولر از جوئوکوپیانو یافت.

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5 4.c3 ♘f6! 5.d4 exd4 6.cxd4 ♕b4+ 7. ♘c3

(اگر سفید حرکت 7. ♕d2 انجام دهد، سیاه به سادگی با انجام حرکت 7... ♕xd2+ 8. ♘bxd2 d5! وضعیت تساوی قرار می‌دهد)

7... ♘xe4 8.o-o ♕xc3! 9.d5! ♕f6! 10. ♖e1 ♘e7 11. ♖xe4 o-o 12.d6 cxd6 13. ♔xd6 ♘f5 14. ♔d5 ♘e7

و یا

11...d6 12. ♕g5 ♕xg5 13. ♘g5 o-o 14. ♘h7,...

که در هردو مورد بازی اجباراً به تساوی می‌انجامد.

بعد از مرحله کوتاه و کاملاً مشخص گشایش، مرحله وسط بازی آغاز می‌شود (با گسترش سریع و بازکردن بازی در مرکز) که در آن بخت‌های دو طرف در صورت بازی صحیح برابر است. وظیفه استراتژیک سیاه

نسبتاً ساده است: دفاع قوی و فعال. بدین ترتیب، تلاش سفید برای هرچه زودتر به دست گرفتن کنترل مرکز از طریق به کار بستن مستقیم اصول گشایش، هیچ برتری به او نمی‌دهد و تنها بازی را ساده می‌کند.

با این وجود، بهره‌گیری از اندیشه‌های تازه، پیوسته سبب غنای بسیاری از این سیستم‌ها می‌شود. (برای مثال در سال‌های اخیر کشفیات جدیدی در بازی اسکاتلندی، دفاع دو اسب و... صورت گرفته است). نبرد تاکتیکی در این سیستم‌ها می‌تواند بسیار پرمایه باشد اما روش‌های تازه در گشایش بیشتر در پی پیچیده کردن پوزیسیون هستند تا به زور بازکردن راه برای حضور مهره‌ها در مرکز. مثلاً در دفاع دو اسب چنین به نظر می‌رسد که ادامه تند 4. ♘g5!؟ امیدوارکننده‌ترین حرکت باشد درحالی‌که شطرنج‌بازان حرکت 4.d4 را تقریباً هرگز انجام نمی‌دهند. در بازی اسکاتلندی، سیستم زیر توجه را به خود جلب می‌کند.

3.d4 exd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘xc6 bxc6 6.e5!?

و

4... ♕c5 (4... ♘f6 (به جای 5. ♘b3! ♕b6 6.a4!

این حرکات منجر به بازی بسیار تندی

دارد.

می شود.

طرحهای اصلی سیاه برای دفاع چیست؟ نخست، تلاش برای بی اثر کردن ابتکار عمل سفید از طریق اقدامهای تدافعی محض است؛ یعنی سیاه از همان آغاز باید تنها در پی گرفتن خانه های مرکزی خود باشد و به دفاعی انفعالی در مرحله گشایش بسنده کند. این شیوه مدت بسیاری، شیوه غالب در بسیاری از سیستم های گشایشی سیاه بود برای نمونه 3...d6 در دفاع اشتاینیتز از روی لوپسز، 3...dxe4 در بسیاری از سیستم های دفاع کاروکان یا واریانت روینشتاین در دفاع فرانسیوی، دفاع ارتدکس و دفاع لاسکر در گامبی وزیر و... عموماً "سیاه در این سیستم ها تلاش می کند تا سوارهایش را هرچه سریعتر بسیج کرده و به یک پوزیسیون دفاعی بسیار ملایم دست یابد. او از اینکه دچار ضعف های پیاده ای شود پرهیز می کند و می کوشد زنجیر پیاده ای قوی را حفظ کند. اما به هر روی این پوزیسیون قوی دفاعی، از نبود فضای مناسب رنج می برد و سوارهای سیاه تقریباً فشار موثری بر مرکز وارد نمی آورند. معمولاً سفید سوارهایش را، بی آنکه با مانعی مواجه شود، هماهنگ کرده و ابتکار عمل پایداری به دست می آورد. نمونه مشخص این وضعیت را می توان

ویژگی مهم گشایش های مدرن، تلاش سفید برای کسب ابتکار عملی مستحکم و پایدار در مرکز است. این هدف با افزایش مداوم فشار بر خانه های مرکزی تحقق می یابد. شطرنج بازان سعی نمی کنند بازی را به زور باز کنند و بازی نسبتاً بسته باقی می ماند. از همین روست که در رایج ترین بازی باز یعنی روی لوپز،

(1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5)

هدف اصلی سفید سازماندهی فشاری پایدار بر مرکز است. این تمایل در گشایش های بسته ای که امروزه متداول است حتی آشکارتر به چشم می خورد. (مثلاً 1.d4, 1.c4, 1.♘f3)

امتیاز بزرگ این شیوه پیچیده کردن پوزیسیونها و فراهم آوردن مجموعه ای غنی از امکانات برای مرحله وسط بازی است. سفید از ساده کردن سریع بازی و برداشتن پیش از موقع فشار از مرکز می پرهیزد. او تلاش می کند مانع گسترش سیاه شود و سیاه را به تدریج از انجام یک بازی فعال در مرکز محروم سازد.

به این ترتیب مشکلات سیاه در این وضعیت دشوارتر است هرچند که آزادی عمل بیشتری در انتخاب طرحهای گشایشی

که پیروزی سفید را قطعی می‌سازد. در تحلیل بالا اگر سیاه حرکت $10... \text{fxd8}$ را انجام دهد آنگاه سفید اینگونه پاسخ خواهد داد:

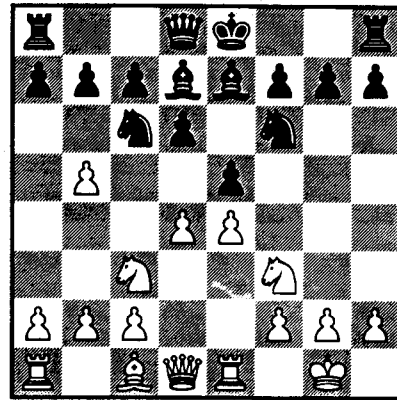
$11. \text{xe5} \text{xe4} 12. \text{xe4} \text{xe4} 13. \text{d3 f5} 14. \text{f3} \text{c5+}$
 $15. \text{cf1}$

پس سیاه مجبور است با حرکت $7... \text{exd4}$ مرکز را تسلیم سفید کند. اینچنین، پوزیسیونی پدید می‌آید که در آن هردو شطرنج‌باز گسترش خود را به انجام رسانیده‌اند و در ساختار پیاده‌ای دچار ضعفی نیستند اما سفید از برتری چشمگیری در فضای مرکزی برخوردار است (پیاده سفید در خانه e4 مانع حرکت پیاده d6 سیاه است). این مرکز سوار-پیاده، که سیاه نمی‌تواند فشاری بر آن وارد کند، مانورپذیری سوارهای سفید و امکان یک بازی فعال از سوی او را تضمین می‌کند.

سیاه تلاش خواهد کرد تا ابتکار عمل سفید را خنثی، سوارهای سبک را تعویض و بازی را ساده کند. او با حرکت $\text{d5}...$ یا حرکت $\text{f5}...$ به تدریج آماده فشار آوردن بر پیاده e سفید می‌شود. اگر سیاه موفق به انجام این کار شود فضای بیشتری را در اختیار خود می‌گیرد. سفید باید مانع این عملیات شود. او تلاش می‌کند برتری خود

در دفاع اشتاینیتز از روی لوپز دید.

$1. \text{e4 e5} 2. \text{f3 c6} 3. \text{b5 d6}$
 $4. \text{d4 d7} 5. \text{c3 f6} 6. \text{o-o}$
 $\text{e7} 7. \text{e1}$



سیاه فشار پوزیسیونی اندک سفید بر مرکز را با دفاع انفعالی از پیاده e5 پاسخ می‌دهد. او گرچه به سرعت دست به گسترش سوارهای خود می‌زند ولی آنها را در پوزیسیون بسیار ملایمی قرار می‌دهد. در دیاکگرام بالا، به هر حال سیاه قادر به حفظ e5 نیست زیرا اگر حرکت $7... \text{o-o}$ را انجام دهد، آنگاه با ادامه زیر مواجه خواهد شد:

$8. \text{xc6} \text{xc6} 9. \text{dxe5 dxe5}$
 $10. \text{xd8} \text{axd8} 11. \text{xe5}$
 $\text{xe4} 12. \text{xe4} \text{xe4} 13. \text{d3}$
 $\text{f5} 14. \text{f3} \text{c5+} 15. \text{xc5} \text{xc5}$
 $16. \text{g5!}$

طبعاً "امروزه این شیوه‌ها که هدفشان خنثی کردن ابتکار عمل سفید از طریق ارائه یک بازی تدافعی است، به ندرت مورد استفاده قرار می‌گیرند. در نظام‌های مدرن گشایشی، سیاه در پی انجام بازی فعالتری است و تلاش می‌کند که از همان نخستین حرکات دست به یک بازی متقابل در مرکز بزند.

هم‌اکنون، این شیوه بازی متقابل، که سبب پدید آمدن مجموعه کاملی از سیستم‌های تازه گشایشی شده است، نویدبخش‌ترین طرح‌ها برای سیاه به شمار می‌رود. متداول‌ترین سیستم‌ها، آنهایی هستند که سیاه برای انجام یک بازی متقابل فعال برمی‌گزیند. برای نمونه 3...a6 در روی لویز، دفاع‌های فرانسوی و سیسیلی، دفاع گرونفلد و دفاع‌های متنوع هندی از جمله این سیستم‌ها هستند. گشایش‌های دیگر نیز از این دیدگاه مورد بررسی قرار می‌گیرند.

اگر سیاه سعی در بازی متقابل داشته باشد، سفید باید به‌طور مشخص واکنش نشان دهد و به اینکه از امتیاز انجام نخستین حرکت برخوردار است تکیه نکند. اگر سفید به شیوه‌ای قالبی به گسترش مهره‌های خود پردازد و تنها اصول عام گشایش را مدنظر قرار دهد، به سرعت برتری خود را

را در مرکز تحکیم کرده و سپس به عملیات فعال در جناح‌ها روی آورد.

سیاه در بسیاری از گشایش‌ها استراتژی مشابهی را پی می‌گیرد. برای مثال این نکته را می‌توان در واریانت روبینشتاین از دفاع فرانسوی دید.

(1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♘d7 5. ♘f3 ♘g-f6)

در این مورد طرح سیاه فشار به پیاده مرکزی d4 سفید از طریق حرکت c5... است. بازی همانند بسیاری از سیستم‌های کاروکان است مثلاً

1.e4 c6 2.d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♘d7 5. ♘f3 ♘gf6

در مثال‌های فوق هنگامی که سیاه، با اقدام‌های صرفاً "تدافعی به خنثی کردن ابتکار عمل سفید می‌پردازد، معمولاً از ایجاد پیچیدگی در گشایش اجتناب می‌کند. ساختار ظاهری چنین پوزیسیون‌هایی اغلب برای مدتی ثابت باقی می‌ماند. سیاه اصول گشایش را مستقیماً به کار می‌گیرد، به سرعت به گسترش سوارها می‌پردازد و زنجیر پیاده‌ای محکمی پدید می‌آورد اما نیروهایش بسیار انفعالی جای می‌گیرند و از هماهنگی کافی برخوردار نیستند. سفید با ابتکار عمل اندک ولی پایدار مرحله گشایش را پشت سر می‌گذارد.

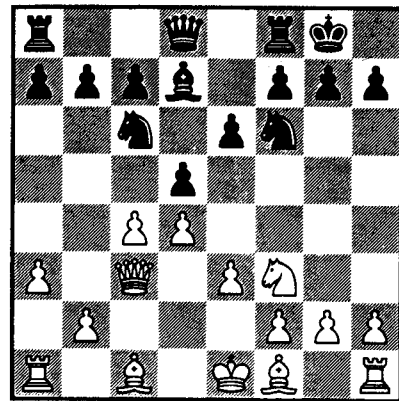
از دست می دهد.

بازی کوتوف - بوتوینیک (لنینگراد،

سال ۱۹۳۹) را در نظر آوریم.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4
4.♙c2 ♘c6 5.♘f3 d5 6.e3 o-o
7.a3 ♙xc3+ 8.♙xc3 ♙d7

مطالعه این پوزیسیون، بسیار آموزنده است. بوتوینیک درباره این پوزیسیون چنین نوشت: "این یکی از سیستمهای مدرن دفاع در برابر حرکت 1.d4 است. سیاه به حریف برتری دوفیل را می دهد و به پوزیسیونی نسبتاً فشرده تن در می دهد.



اما چرا سیاه چنین می کند؟ برای اینکه بتواند به گسترش سریع مهره های خود بپردازد: درواقع گشایش برای سیاه تقریباً پایان یافته است درحالیکه سفید هنوز کارهای بسیاری را پیش رو دارد. سیاه آماده

انجام هرنوع عملیاتی است لیکن سفید باید به خاطر عقب افتادن در گسترش نهایت دقت را به خرج دهد برای مثال انجام حرکات 9.b4 a5! 10.b5? ♘a7 11.a4 c6 برای سفید پی آمد بدی دارد زیرا بازی را باز می کند حال آنکه سیاه برای مواجه شدن با چنین وضعیتی آماده تر است. اگر سیاه به این شیوه عمل کند یعنی دست به حرکات متقارن نزده و در عوض در پی انجام بازی متقابل برآید، امتیاز سفید در انجام نخستین حرکت کم اهمیت تر می شود. به نظر من در همه گشایشهای مدرن، سیاه سودای رسیدن به چنین هدفی را در سردارد " [تاکید از من است (آ. سوئین)] 9.b3 a5 10.♙d3

سفید به طرح مشخص سیاه با یک طرح قالبی گسترش پاسخ می دهد و به "برتری" که گمان می کند به لحاظ پوزیسیونی دارد تکیه می کند. او سرشت پویای جدال در این سیستم را فراموش کرده و اشتباهات کوچکی را مرتکب می شود. بنابراین در اینجا چون سیاه قصد تسخیر خانه های سفیدرنگ را در جناح وزیر دارد باید بی درنگ دست به حرکات زیر می زد:

10. ♙b2! a4 11.b4 dxc4 12. ♙xc4 ♘a7 13.o-o

بعد از حرکت 10. ♙d3 ، سیاه یک

تمپ اضافی به دست می آورد.

10...a4 11. ♖d2

اما حرکت 11.b4 بهتر بود. اکنون سیاه با وجود آنکه سفید از "برتری" دوفیل برخوردار است، امکان گشودن بازی را می یابد. سفید قادر به بهره برداری از این "برتری" نیست زیرا سوارهایش هماهنگ نیستند.

11... ♜e8 12.o-o e5! 13.dxe5
 ♜xe5 14. ♙b2 axb3 15. ♜xb3
 ♜e4! 16. ♚c2 ♜xc4 17. ♙xc4
 dxc4 18. ♚xc4 ♚g5! 19.f4 ♚g6

اکنون سیاه به لحاظ استراتژیک از پوزیسیون پیروزمندی برخوردار است.

بازی متقابل بهترین شیوه مقابله با ابتکار عمل حریف در هر مرحله از بازی است. از اینرو شیوه بازی متقابل منطقاً "کارآترین روش در نبرد برای دراختیار گرفتن مرکز است. چشم انداز خنثی کردن ابتکار عمل حریف با دفاع انفعالی صرفاً "تساوی است. اما هدف شطرنج بازی که دست به بازی متقابل می زند گرفتن ابتکار عمل و کسب برتری از طریق یک بازی فعال است. بازیکن تنها هنگامی باید به دفاع انفعالی روی آورد که در معرض خطری جدی قرار دارد. بازی انفعالی، امکانات سیاه را درگشایش محدود می کند. البته سیاه در انتخاب طرح خود به

هنگام گشایش باید هشیار بوده و هدف اصلی خود را دستیابی به امکانات برابر در نبرد قرار دهد. با این وجود بهترین شیوه کسب برابری (یا دقیقتر بگوئیم انجام یک بازی کاملاً "زنده و ماندنی) بازی متقابل فعال است.

بی جهت نیست که اغلب درگشایش هایی که سیاه به قصد تساوی انجام می دهد مجبور می شود بازی متقابل را به عنوان موثرترین شیوه دفاع برگزیند. نمونه کلاسیک این مطلب را می توان در بازی تاراش - لاسکر (دوسلدورف، سال ۱۹۰۸) دید:

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♙b5
 ♜f6 4.o-o d6 5.d4 ♙d7 6. ♜c3
 ♙e7 7. ♜e1 exd4 8. ♜xd4
 ♜xd4 9. ♚xd4 ♙xb5 10. ♜xb5
 o-o 11. ♙g5

(حرکت 11. ♚c3! منطقی تر است که ادامه ♜b-d4-f5 را به دنبال خود دارد)

11... ♜e8 12. ♜a-d1 h6 13. ♙h4
 ♜d7 14. ♙xe7 ♜xe7 15. ♚c4
 ♜e5!

سیاه خود را به دفاعی انفعالی محدود نکرده و بازی متقابل تند و تیزی را در جناح وزیر آغاز می کند. او با چنین اندیشه ای شجاعانه رخس را از طریق e5 وارد نبرد می کند.

تلاش می‌کند تا از نخستین حرکات، هماهنگی میان سوارهای حریف را برهم‌زده و همزمان برای به‌دست گرفتن کنترل مرکز مبارزه کند. افزون بر این، دو طرف امکانات مشخص مرحله وسط بازی را نیز در نظر می‌گیرند. همچنانکه پیش از این خاطر نشان گردید، ارزیابی عمیق یک پوزیسیون تنها براساس جنبه‌های ظاهری آن ممکن نیست بلکه این کار با بررسی مشخص همه ویژگیهای موثر در هماهنگی سوارها که اغلب از دیدها پنهان می‌ماند، میسر می‌شود.

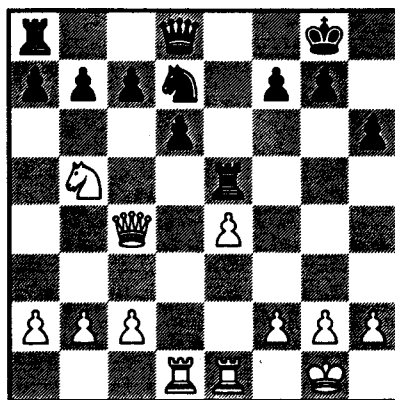
بازی متقابل نشان دهنده چنین رویکردی است؛ بازی‌ای که انجام آن نیازمند توجه عمیق‌تر به رمز و رازهای مرحله گشایش است. برای مثال در گشایش روی لوپز متداولترین ادامه (3...a6)، هیچ نقشی را در گسترش مهره‌های سیاه ایفا نمی‌کند اما این حرکت یا سفید را وادار به تعویض سوار مهم خود می‌کند و یا موجب عقب‌نشینی او به پوزیسیون کمتر فعال می‌شود. این نوع ادامه، نیاز به محاسبه دقیق دارد و به یک مبارزه استراتژیک بسیار پیچیده می‌انجامد.

از آنجا که با انجام واریانت اجباری

4. ♖xc6 dxc6 5. ♜xe5? ♔d4!

و واریانت

5. ♜c3 f6 6. d4 exd4 7. ♔xd4



16. ♜d4 ♔c5 17. ♔b3 ♜b6
18. f4? ♔f6 19. ♔f3 ♔e8 20. c3
a5! 21. b3 a4 22. b4 ♔c4 23. g3
♔d8!

سیاه با بهره‌برداری از بازی قالبی سفید، ابتکار عمل را به‌دست گرفته است. حرکت 05!... تهدیدی بسیار قوی است.

24. ♔e3 c5 25. ♜b5 cxb4
26. ♔xd6? ♔xd6 27. e5 ♔xf4!

سیاه بازی را می‌برد.

برخلاف بسیاری از سیستم‌های "قدیمی" گشایش که در آنها سیاه دست به بازی متقابل نمی‌زد، در گشایشهای مدرن از همان حرکات آغازین سیاه در پی انجام چنین بازی‌ای است. در این سیستم‌ها، اصول گشایش به صورت مکانیکی به کار گرفته نمی‌شوند. هریک از دو شطرنجباز

گشایش پدید می‌آید. بخت‌های تقریباً برابر، امکان ساده کردن بازی و تساوی سریع را به دو شطرنج‌باز نمی‌دهد اما به آنها مجال می‌دهد که بهتر به پیگیری طرح‌های خود در ادامه بازی بپردازند. وجه تمایز "بخت‌های برابر" و "برابری ایستا" (کامل) که اغلب در بازیهای باز و یا هنگامی که سفید از انجام نبرد سرباز می‌زند ایجاد می‌شود، در همین نکته است. هنگامی که سفید از نبرد می‌پرهیزد بخت سیاه برای یافتن یک بازی متقابل محدود می‌شود (مثلاً بعد از 3.exd5 در دفاع فرانسوی)

در پوزیسیون‌های پیچیده با بخت‌های برابر، هر طرف تلاش می‌کند تا برتری خود را در جناحی که قویتر است بیشتر کرده و در همان حال نقشه‌های حریف را نقش بر آب کند.

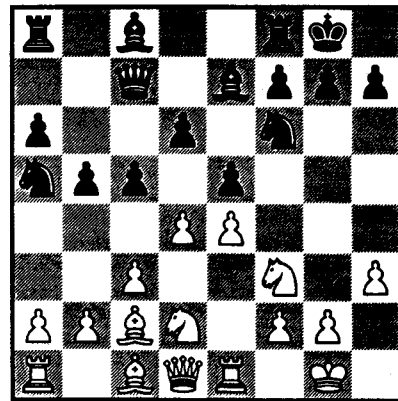
قبل از بررسی کامل این نوع پوزیسیون، ذکر این نکته مفید به نظر می‌رسد که مهمترین مسائل در نبرد برای دراختیار گرفتن مرکز از اتخاذ شیوه متقابل در بازی پدید می‌آید.

مشخصه شیوه‌های مدرن، مردود دانستن رویکرد مکانیکی در مورد گرفتن خانه‌های مرکزی است. در بسیاری از گشایش‌های مدرن، بازیکن به ظاهر اصل اشغال مرکز را نادیده می‌گیرند: مثلاً با دادن

♙xd4 8. ♜xd4 ♚d7

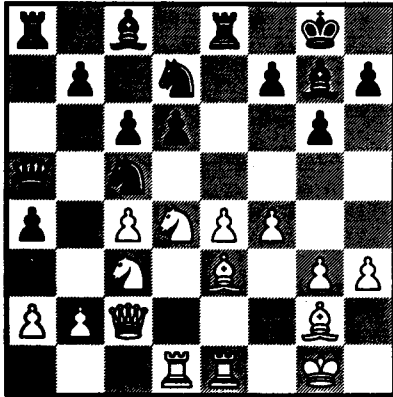
سفید به برتری دست نمی‌یابد، مجبور می‌شود حرکت 4. ♚a4 را انجام دهد. اما این حرکت به سیاه کمک می‌کند تا دست به پیشروی در جناح وزیر بزند و از این راه بخت‌های مساعدی را به دست آورد. از این دیدگاه بررسی واریانت اصلی دفاع چیکورین (یا بسته) بسیار آموزنده است:

4... ♜f6 5. o-o ♚e7 6. ♖e1 b5 7. ♚b3 d6 8. c3 o-o 9. h3 ♜a5 10. ♚c2 c5 11. d4 ♙c7 12. ♜b-d2



نبرد گشایشی فوق منجر به پوزیسیون پیچیده‌ای می‌شود که در آن بخت‌های دو شطرنج‌باز تقریباً برابر است. دقیقاً این پوزیسیونی است که معمولاً در پی انجام یک بازی متقابل از سوی سیاه در مرحله

12. ♔ c2 a4 13. ♕ e3 c6
14. ♖ a-d1 ♜ f-d7 15. f4 ♔ a5



این پوزیسیون و کل سیستم به‌ویژه از سوی بولسلاوسکی، برونشتاین، گلر و کنستانتین پولسکی به‌طور کامل تحلیل شده است.

سفید از لحاظ تعداد مهره و فضا برتری روشنی در مرکز دارد. در اردوی سیاه ضعف پیاده‌ای مشهودی در خانه d6 وجود دارد. اما سفید نیز که سوارهایش برای دفاع از خانه‌های مرکزی به هم گره خورده‌اند، برتری ملموسی ندارد. تجربه نشان داده است در چنین پوزیسیونی که دو طرف برابری پویا دارند و به یک بازی زیبا خواهد انجامید، سیاه از امکانات متقابل خوبی برخوردار است.

بازی اشتالبرگ - بولسلاوسکی

برتری کمی به حریف در مرکز، تن دادن به "ضعف‌های" پیاده‌ای در مرکز و... تنها هنگامی که سوارها امکان وارد آوردن فشار بر مرکز را داشته باشند می‌توان مرتکب چنین "خطاهایی" شد. از این رو یکی از مسائل در دفاع هندی شاه که اساساً پدید آورنده آن پیگورین است یافتن بهترین راه واگذاری مرکز سوار-پیاده به سفید است تا به این وسیله سیاه بتواند فشار سوارهای هماهنگ را بر آن اعمال کند.

در مورد پوزیسیونهایی که از این نوع نبرد گشایشی پدید می‌آیند می‌توان اصطلاح برابری پویا را به کار برد چراکه برتریهای پوزیسیونی یک طرف (برتری در مرکز) با فشار سوارهای هماهنگ طرف دیگر متعادل می‌شود. در ادامه نبرد، برتریهای فعال را تنها به قیمت تن دادن به ضعف‌های پوزیسیونی می‌توان به دست آورد. به عبارت دیگر تنها راه حفظ بخت‌های برابر انجام یک بازی به شیوه‌ای درست و پویاست.

سیر رویدادهای یکی از واریانت‌های اصلی دفاع هندی شاه مثال روشنی از این مطلب است:

1. d4 ♜ f6 2. c4 g6 3. ♜ c3 ♕ g7
4. g3 o-o 5. ♕ g2 d6 6. ♜ f3
♜ b-d7 7. o-o e5 8. e4 ♖ e8 9. h3
exd4 10. ♜ xd4 ♜ c5 11. ♖ e1 a5

خود را از خانه مهم d4 حرکت دهد یعنی از نقطه‌ای که اسب می‌تواند خانه‌های c6, b5, e6 و f5 را کنترل کند. سفید بعد از تدارک طولانی برای رفع ضدحمله‌های گوناگون سیاه (a3, ..., e6, ..., f5 و ...d5) سرانجام تصمیم می‌گیرد که به پیاده d6 سیاه حمله کند. اما در همین حال سیاه به تجدید سازمان پرداخته و ارزش کامل پیاده‌ای را که از دست می‌دهد، به چنگ می‌آورد.

24. ♖g1 ♜f-d7 25. ♙d4 ♜b6
26. ♙xc4 ♙xg7 ♔xg7 27. ♜xd6
♜xc4 28. ♜a-d1 ♙e6

نبرد طولانی دو شطرنج‌باز بار دیگر به پوزیسیونی با تعادل پویا انجامیده است. البته ظاهر پوزیسیون تغییر کرده است. اکنون سفید دچار ضعف‌های پیاده‌ای بیشتری (خانه‌های b3 و d3) است و فیلش در خانه g2 فعال نیست، اما در ازای این مشکلات امکان حمله به پوزیسیون نسبتاً "ضعف قلعه" سیاه را دارد. در انتها، این بازی بسیار زنده به تساوی انجامید.

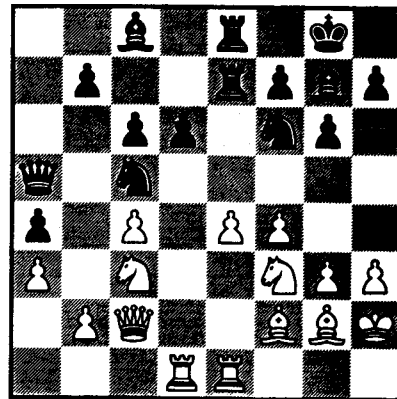
البته نمی‌توان در مورد "برابری پویا" جزم‌اندیش بود. معیار اصلی برای ارزیابی یک پوزیسیون فقط تحلیل مشخص از آن است. از همین رو سیستم بازی سیاه که در بالا مورد بررسی قرار گرفت به دلیل کشفیات تازه هم‌اکنون دستخوش بحران

(مسابقات کاندیداها، زوریخ، سال ۱۹۵۳) به خوبی این موضوع را روشن می‌کند. بازی دو شطرنج‌باز چنین ادامه یافت.

16. ♙f2 ♜b6 17. ♙f1 ♙d7
18. a3

(این حرکت، یک حرکت لازم است؛ هرچند ساختار پیاده‌ای سفید را در جناح وزیر ضعیف می‌کند. آیا راه دیگری برای سفید وجود دارد تا بتواند پوزیسیون خود را در آن جناح مستحکم سازد؟ بدون این حرکت، پوزیسیون سفید با حرکت a3! ... سیاه فشرده می‌شود)

18... ♜a-d8 19. ♙h2 ♙c8
20. ♜a2 ♜b-d7 21. ♙g2 ♜f6
22. ♜c3 ♜d7 23. ♜f3 ♜d-e7



ضعف پیاده d6 سیاه به حداقل رسیده است. برای گرفتن این پیاده، سفید باید اسب

شده است.

18. ♖d2! ♙b6 19. ♖e3 ♙b4

20. ♙d2!

روشن شد که سفید می‌تواند با حرکت 21. ♖c2 سیاه را به مخاطره انداخته و برای او مسائل بی‌پاسخی به‌وجود می‌آورد. اصطلاح "برابری پویا" را فقط می‌توان برای آن دسته از ساختارهای گشایشی به‌کار برد که در آنها برائری یک مبارزه پیچیده، عوامل ظاهری پوزیسیون تغییر می‌کنند اما دو شطرنجباز همچنان از بخت یکسان برخوردار می‌مانند. یکی از بازیکنان دارای برتریهای مشخص پوزیسیونی است درحالی‌که بازیکن دیگر به همان اندازه می‌تواند دست به یک بازی متقابل بزند.

در ادامه این فصل، پوزیسیون‌های تساوی پویا را مورد بررسی قرار می‌دهیم که در آنها یکی از دو شطرنجباز دارای مرکز پیاده‌ای یا مرکز سوار-پیاده‌ای است.

ویژگی دیگر بازی مدرن در مرکز، مردود دانستن رویکرد صوری دربارهٔ ایجاد ساختار پیاده‌ای "آرمانی" است. در بسیاری موارد، شطرنجباز به ضعف‌های پیاده‌ای تن درمی‌دهد (به‌ویژه در مورد پیاده‌های مرکزی) تا بتواند سوارهایش را هماهنگ کند. این کار پوزیسیون جالبی را پدید می‌آورد.

بازی متقابل، مضمون اصلی شیوه‌های

به‌تازگی (۱۹۵۵-۵۶)، استادان لنینگرادی "فورمن" و بوریسنکو، ادامه جدیدی را برای سفید پیشنهاد کرده‌اند. آنها در طرح خود به دنبال آن هستند که مانع بازی تقابلی و خطرناک سیاه در جناح وزیر (a5-♙a4, ... ♙a5...) شوند. مشکلاتی که سیاه دست به گریبان آنهاست در بازی کورچنوی-ایوکف (هیستینگز ۱۹۵۵-۵۶) دیده می‌شود.

1. d4 ♜f6 2. c4 d6 3. ♜c3 e5
4. ♜f3 ♜b-d7 5. g3 c6 6. e4 g6
7. ♜g2 ♜g7 8. o-o o-o 9. h3
♞e8 10. ♜e3 a5 11. ♙c2 a4
12. ♞f-d1! ♙a5 13. ♞a-b1!

(نکته. سفید آمادهٔ انجام حرکت ♙b4! می‌شود. این حرکت سوارهای سیاه را از مکانهای فعالشان در جناح وزیر می‌راند)

13...exd4 14. ♜xd4 ♜c5 15. b4
axb3 e.p 16. axb3

این پوزیسیون را به سختی می‌توان از لحاظ پویایی، پوزیسیونی برابر دانست. سفید که می‌تواند با حرکت قوی ♙b4 سیاه را به‌طور جدی مورد تهدید قرار دهد، آشکارا از بخت بهتری برخوردار است. در بازی بعد از حرکات

16... ♙b4 17. ♜f4! ♜f8

به مراتب کمتر حالت اجباری داشت) حرکت **8.d5** سبب پیچیده شدن بازی می شود. هرچند در این وضعیت شانس هردو طرف تقریباً برابر می ماند اما پوزیسیون های پدید آمده را نمی توان از لحاظ پویایی برابر دانست. در جریان بازی فرصت های هردو بازیکن نیز دستخوش تغییر است. کوچکترین بی دقتی سبب برهم خوردن تعادل می شود. از این رو در این نوع سیستم، بازیهای اندکی با نتیجه مساوی به پایان می رسند.

در موارد دیگر سفید داوطلبانه امکان انجام یک بازی متقابل و خطرناک را به سیاه می دهد اما می کوشد از برتری پوزیسیونی اش استفاده کند. واریانت زمیش در دفاع نیمزویچ (**4.a3**) نمونه ای از این شیوه است. سفید برای تقویت گوه پیاده ای خود در مرکز و بهره بردن از برتری دو فیل، به فوریت دست به کار می شود و تن به ضعف پایداری در پوزیسیون پیاده های جناح وزیر خود می دهد. در حال حاضر این موضوع حساس ترین مساله در دفاع نیمزویچ است. واریاسیون متداول زیر گواه این مطلب است.

4.a3 ♖xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 b6 7. ♜d3 ♜b7 8.f3 ♜c6 9. ♜e2 o-o 10.o-o ♜a5 11.e4 ♜e8

جدید گشایش است. اکنون می توان به بیان برخی گرایش های تازه در گشایش ها پرداخت.

در بسیاری از این سیستم ها، هردو شطرنج باز تلاش می کنند تا بحرانی ترین مسیرها را دنبال کنند. گاه کوشش سیاه برای درگیر شدن در یک بازی متقابل فعال به این امر دامن می زند. نمونه خوب این تلاش را می توان در این سیستم دید:

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 ♜g7 4.e4 d6 5. ♜f3 o-o 6. ♜e2 e5 7.o-o ♜c6!?

این حرکت وسیله بسیار فعالی برای حمله بردن به مرکز سفید است.

سفید اگر بخواهد ابتکار عمل خود را حفظ کند باید مبارزه جویی سیاه را پذیرفته و پرفراز و نشیب ترین ادامه را برگزیند یعنی ادامه **8.d5! ♜e7 9.b4 ♜e1 9. ♜e1** و... را انجام دهد) زیرا اگر او ادامه آرام **8. ♜e3** را انتخاب کند بعد از حرکات زیر ابتکار عمل به دست سیاه می افتد:

8... ♜e8! 9.d5 ♜d4! 10. ♜xd4 exd4 11. ♜xd4 ♜xe4 12. ♜xg7 ♜xg7 13. ♜xe4 ♜xe4

(اگر سیاه بهنجارتر به گسترش مهره های خود می پرداخت با **8. ♜e1 ♜b-d7 7... ♜b-d7 8. ♜e1 ♜e8 9. ♜c2 c6 10. ♜f1,...**

حرکات $h5$ و $g4$ حرکتهای بهتری بودند)

17... xc4 18.dxe5 fxe5 19. b3 d5

(حرکت قویتر $c7!$ بود و اگر بازی چنین ادامه یابد:

20.f6 xf6 21. $f5$ xe4!
22. $a3$ xf5 23. xf8 xf8
24. xf5 c5+ 25. $h1$ c1+
26. $f1$ xa1 27. xa1

سیاه سه پیاده به چنگ می آورد. به هر روی محکوم کردن "بی دقتی" از این دست مشکل است)

20. $a3$ $f7$ 21. $a-d1$ $f-c7$
22.exd5 xd5 23. $b2$ $7-c5$
24.f6 xf6 25. xe5

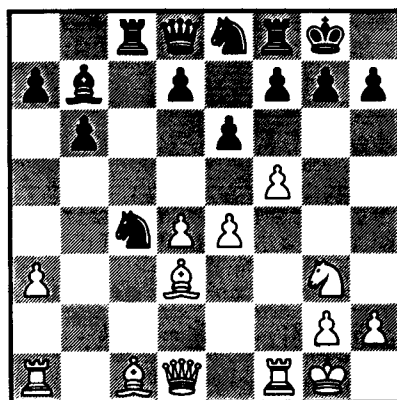
(این حرکت اشتباه محض است. حرکت درست $f5!$ و انجام یک بازی بسیار تند و تیز بود. اکنون سیاه آماده حمله پیروزمند خود می شود)

25... $c2$ 26. xf6 xg2+
27. $h1$ $d2+$ 28. $e4$ xd1
29. xd1 $\text{e8!},...$

در این نوع سیستم گشایشی، گرچه بازیکنان ابتدا دل نگران مسائل ناب گشایشی هستند، اما طرح گسترش خبر از نبردی تند و اغلب اجباری در مرحله میانی بازی را

12. $g3?! \text{ cxd4}$ 13.cxd4 $c8$
14.f4! xc4 15.f5!

بازی بسیار تند و تیزی که نیاز به تحلیل عمیق و مشخصی دارد.



بازی پولوگایفسکی - آوریباخ (لنینگراد، سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

15...f6! (حرکت خطرناکی بود) 16.f6!
16.a4!

(این حرکت، از حرکت مستقیم $f4$ که در بازی گلر-اویسوه (مسابقات کاندیداها، زوریخ سال ۱۹۵۳) انجام شد قویتر است. در آن بازی سیاه با حرکت $b5$ به حرکت سفید جواب داد و از طریق خانه $b6$ برای وزیر خود راه خروجی مهمی باز کرد)

16...e5 17. xc4+
(احتمالاً" حرکت $d5$ و به دنبال آن

7.d3

و سپس آماده پیشروی پیاده‌ها در جناح وزیر می‌شود. پوزیسیون مشابهی نیز ممکن است از نوع دفاع گرونفلد پدید آید یعنی

1.c4 ♘ f6 2. ♘ c3 d5 3.cxd5 ♘ xd5 4.g3 g6 5. ♙ g2 ♘ b6 6.o-o c5 7.d3

پیاده‌های مرکزی، تا گسترش کامل سوارها در پوزیسیون آرامی قرار دارند. چنین به نظر می‌رسد که نبرد برای در دست گرفتن کنترل مرکز تا مرحله وسط بازی به تعویق می‌افتد.

به‌خاطر آنکه بازی متقابل شیوه موفقی است، سیستم‌های گشایشی گوناگونی پدید آمده است که در آنها سفید ساختارهای گشایشی معروف سیاه را عیناً به‌کار می‌گیرد. بازی چنان پیش می‌رود که گویی رنگ مهره‌ها عوض شده است. به ویژه بازی هندی شاه نشان دهنده چنین وضعیتی است:

1. ♘ f3 ♘ f6 2.g3 g6 3. ♙ g2 ♙ g7 4.d3 d5 5.o-o c5 6. ♘ b-d2 ♘ c6 7.e4,...

سرانجام اینکه روش بازی متقابل موجب پدید آمدن شیوه‌های تازه و بسیار پرافت و خیز بازی در گشایش‌ها شده است (به فصل چهارم رجوع کنید).

با تحلیل ساخت‌هایی که در دست گرفتن

می‌دهد. مراحل گشایش و وسط بازی درهم می‌آمیزند و طرح مشخص استراتژیکی چگونگی گسترش را تعیین می‌کند.

در بسیاری از نظام‌های دیگر، سفید ابتدا تلاش می‌کند تا امکان بازی سیاه را در مرکز محدود کند. از اینرو امروزه واریانت تعویضی در گامبی وزیر واریانت مرسوم است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘ c3 ♘ f6 4.cxd5 exd5

سفید به سرعت دست از ایجاد تنش در مرکز می‌کشد و با این کار از پیامد بازی متقابل سیاه که مبتنی بر حرکت ...dxc4... است پرهیز می‌کند. سیستم‌هایی که در آنها سفید به سرعت به یک آخر بازی پیچیده می‌رسد بیانگر این اندیشه هستند.

یک شیوه برای محدود کردن بازی متقابل سیاه، اجتناب سفید از برخورد در مرکز و به‌جای آن وارد آوردن فشار از جناح‌ها است (نخستین بار این ایده را رتی مطرح کرد). براساس این نگرش سیستم‌های جدیدی در گشایش انگلیسی (1.c4) پدید آمده است. از این رو سفید در پاسخ به آرایش هندی شاه غالباً چنین بازی می‌کند:

1.c4 ♘ f6 2. ♘ c3 g6 3.g3 ♙ g7 4. ♙ g2 d6 5. ♘ f3 o-o 6.o-o e5

می‌شود و بعداً "یعنی در مرحله وسط بازی است که چگونگی این هماهنگی قطعیت می‌یابد. در مرحله وسط بازی شطرنج‌باز ناچار است که طرح‌های خاصی را به اجرا درآورد درحالی‌که در مرحله گشایش می‌تواند از میان چند امکان یکی را برگزیند. به همین دلیل بهتر است شطرنج‌باز به هنگام گشایش طرحی را مسلم نپنداشته و به دنبال ساختار یا برتری معینی نباشد.

هر بازیکن باید در پی برپا کردن یک ساختار مرکزی کارآ برای خود باشد و طرح حریف را نقش بر آب کند. در این‌گونه نبرد، بازیکن حتی در مرحله گشایش نیز باید به دقت ویژگی‌های اصلی پوزیسیون را بررسی کند.

بازی پرونشتاین - ژابو (اینتروزونال، استکهلم، سال ۱۹۴۸) نمونه جالبی برای روشن کردن این مطلب است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘d2 ♘c6
4. ♘f3 ♘f6 5.e5 ♘d7

ساختار پیاده‌ای مرکزی بسته شده است اما بازی در مرکز بازی زنده‌ای است و این ساختار به زودی یکسره دگرگون خواهد شد.

6. ♘b3 f6 7. ♘b5 a6?

هدف سیاه به دست آوردن اکثریت پیاده‌ای در مرکز و سپس ایجاد یک مرکز

کنترل خانه‌های مرکزی، مضمون اصلی شان را تشکیل می‌دهد، می‌توان بر مبنای نوع فشار سوار - پیاده‌ای که بر مرکز وارد می‌آید، پوزیسیونهای شاخص را از هم تفکیک کرد. ویژگی مهم خارجی این پوزیسیونها، ساختار پیاده‌ای مرکزی است. این ساختار بر مسیر آینده بازی تاثیر می‌گذارد. در پوزیسیونهایی که بررسی گردید، تنش در مرکز ایجاد می‌شود. پس از رفع این تنش، بسته به اینکه ادامه بازی چگونه باشد یا ساختار پیاده‌ای مرکزی مشخصی به وجود می‌آید و یا ساختار پیاده‌ای مرکزی برای مدت طولانی در وضعیتی نامشخص و بدون ویژگی‌های آشکار خارجی باقی می‌ماند. (این موضوع صرفاً به ویژگی‌های خارجی مربوط است و به ادامه بازی ربطی ندارد). ساختار مشخص پیاده‌ای مرکزی را نباید به صورتی خشک از ساختارهای نامشخص تفکیک کرد. چراکه ممکن است هر دوی این ساختارها بر اثر نبردی پویا به یکباره دگرگون شوند؛ در نتیجه طرح‌هایی نیز که براساس آنها به اجرا درآمده‌اند تغییر کنند.

ساختارهای پیاده‌ای که در مرحله گشایش پدید می‌آیند در مقایسه با ساختارهای پیاده‌ای مشابه در مرحله وسط بازی تغییرپذیرترند، زیرا در مرحله گشایش هماهنگی سوارها و پیاده‌ها، تازه آغاز

10...dxc4 11. ♖a5 ♜b6 12.exf6
♚xf6 13.dxc5!

سفید مرکز را با برتری گشود و حمله‌ای قوی
علیه شاه سیاه را آغاز کرد.

در این مثال با پنج یا شش حرکت،
ساختار پیاده‌ای کاملاً "دگرگون شد: از تنش
به پوزیسیونی بسته (5.e5)، از پوزیسیون
بسته به اکثریت پیاده‌ای سیاه در مرکز
(8. ♜xc6 bxc6 9.o-o c5) و بالاخره
باز شدن مرکز با حرکت 10.c4، اینها
منطقی‌ترین پی آمد نبردی پویا و مشخص
برای در دست گرفتن کنترل مرکز است.

ممکن است تغییرات ناگهانی دیگری در
ساختار پیاده‌ای مرکزی پدید آید؛ هرچند
که خود ساختار پیاده‌ای نقشی در آن نداشته
باشد. مثلاً "واریانت زیر را از دفاع سیسیلی
در نظر بگیرید:

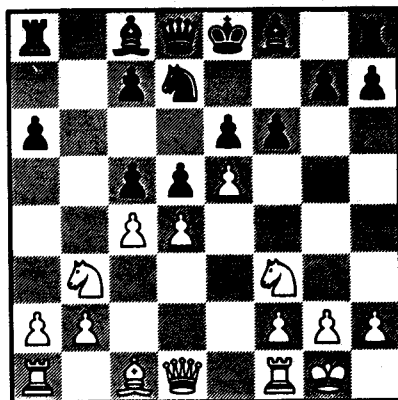
1.e4 c5 2. ♜f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 a6 6. ♜e2
e5 7. ♜b3 ♜e7 8.o-o o-o 9.a4
b6 10. ♜e3 ♜b7 11.f3 ♜b-d7
12. ♚d2 ♚c7 13. ♜d5! ♜xd5
14.exd5

1.e4 c5 2. ♜f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 a6 6.g3 e5
7. ♜d-e2 ♜e7 8. ♜g2 o-o 9.o-o

پیاده‌ای قوی است. اما بازی قوی سفید این
نقشه را برهم می‌زند. حرکت بهتر
8... ♜c-b8!

8. ♜xc6 bxc6 9.o-o c5 10.c4!

اکنون مرکز ناگهان گشوده می‌شود و
آشکار می‌شود که عملیات فعال سیاه پیش
از موقع بوده است.

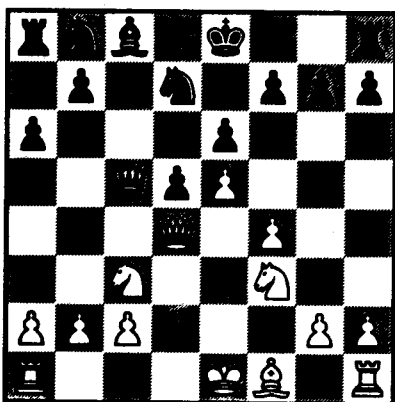


[در مسابقه آرونین - بولسلاوسکی
(لنینگراد، سال ۱۹۴۷) سفید ضعیفتر بازی
کرد:

10.exf6? ♚xf6 11. ♚e1 c4
12. ♜c5 ♜xc5 13.dxc5 o-o
14.c6 ♜b8 15. ♜e5 a5! 16. ♚d4
♚a6 17. ♜d2 ♜xc6 18. ♜xc6
♚xc6

سیاه توانست مرکز قدرتمندی برای خود
برپا سازد]

9.dxc5! ♖xc5 10.♔d4!



این پوزیسیون نه تنها در بسیاری از واریانت های دفاع فرانسوی شاخص است بلکه در سیستم های گوناگون دفاع کاروکان، سیسیلی و سایر گشایشها نیز به چشم می خورد. برای مثال در دفاع سیسیلی این پوزیسیون از یک ساختار پیاده ای مرکزی نامعین به وجود می آید:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4
4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♙e3
♙g7 7.f3 o-o 8.♔d2 d5 9.e5!
♘e8 10.f4

اگرچه نبرد در پوزیسیونهایی که ساختاری اینچنین دارند ویژگیهای خاص خود را دارد، ولی بی تردید ویژگیهای عامی نیز وجود دارد که سبب آن ساختار خارجی پوزیسیون است. این پوزیسیونها را باید

♙d7 10.h3 ♙c6 11.♘d5
♙xd5 12.exd5

در هر دو مورد نبرد پویا برای در دست گرفتن کنترل خانه d5 منجر به آن شد که سفید این خانه را احاطه کند و زنجیر پیاده ای نامتحرکی را در مرکز پدید آورد.

دگرگونی ساختار پیاده ای معمولاً در نتیجه تعویض سوارها یا پیاده ها در مرکز روی می دهد. از اینرو نبرد پویا در مرحله گشایش اغلب به موقعیت های دگرگون شونده ای می انجامد. این موقعیت ها ساختارهای گوناگون مرکزی را تعیین می کنند. یک ساختار باثبات به نوبه خود بر کل مسیر بعدی بازی تاثیر می گذارد.

بنابراین اگرچه نبرد گشایشی نبردی پویاست و نباید آن را به صورت قالبی انجام داد اما همواره باید ویژگیهای عام ساختارهای شاخص گشایشی را به خاطر داشت. این ساختارهای شاخص از نظام های بسیار متنوع گشایش و مرحله وسط بازی ریشه می گیرند.

مثلاً واریانتی در دفاع فرانسوی که قبلاً به بررسی آن پرداختیم (صفحه ۴۴ را ببینید):

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6
4.♙g5 ♙e7 5.e5 ♘f-d7
6.♙xe7 ♔xe7 7.f4 a6 8.♘f3 c5

بازی کنستانتینو پولسکی - کرس
(مسکو، سال ۱۹۴۰) مثال خوبی برای این
مطلب است:

1.e4 e5 2.♘c3 ♜f6 3.f4 d5

(حرکت تهدید آمیز f4 سفید با ضد حمله
قوی سیاه به خانه های مرکزی پاسخ داده
می شود که لاجرم مرکز گشوده می شود)

4.fxе5 ♜xe4 5.♘f3 ♚e7 6.d4
o-o 7.♚d3 f5 8.exf6 e.p ♚xf6
9.o-o ♜c6

(سیاه به مقاصد تهاجمی سفید با
طبیعی ترین و قوی ترین حرکات پاسخ
می دهد)

10.♜xe4 dxe4 11.♚xe4 ♜xd4
12.♜g5 ♚f5! 13.♚xf5

(حرکت 13.c3 حرکت صحیح تری است)
13... ♜xf5 14.♜e6?

بررسی این پوزیسیون آموزنده است. در
هنگامی که مرکز باز است، تحرک سوارها
که از قید و بند پیاده های مرکزی آزاد هستند
بیشتر می شود. برتری اندکی در آرایش
سوارها یا پوزیسیون بد یک سوار، اهمیت
زیادی در ارزیابی بخت های دو شطرنجباز
دارد. کسب یا از دست دادن یک تمپ
ممکن است سرنوشت ساز باشد. در مثال
فوق سفید که در پی به دست آوردن برتری

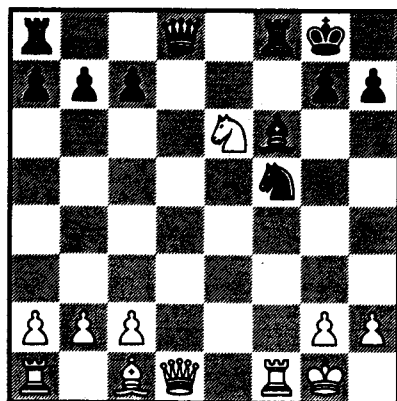
به خاطر سپرد. بی دلیل نیست که شناخت
نوع کلی یک بازی که از این یا آن ساختار
پیاده ای مرکزی پدید می آید، به شطرنجباز
امکان می دهد تا راه خود را در هر
پوزیسیون مشخص همانندی بیابد.

به این ترتیب مطالعه ساختارهای آشنای
پیاده ای، کاری بس مهم است. بدون
شناخت و درک ویژگی های بسیار مهم
پوزیسیونهای گوناگون، نمی توان رویکردی
خلاق نسبت به نظام های مدرن گشایشی
داشت.

اکنون چند نمونه عملی را مورد بررسی
قرار می دهیم:

۱- مرکز باز

معمولاً "مرکز باز نتیجه بازی های باز
است. در این بازی ها سفید خواهان آن است
که کنترل خانه های مرکزی را بی درنگ
به دست بگیرد. اگر سیاه با قدرت و
به درستی پاسخ سفید را بدهد، تلاش سفید
به گشوده شدن پوزیسیون می انجامد و
وضعیتی برابر را به وجود می آورد. اگر سفید
درست بازی نکند ممکن است ابتکار عمل
به دست سیاه بیفتد زیرا به هنگام بازی دو
طرف درگیر نبردی تند با سوارها می شوند؛
نبردی که نیاز به دقت فراوان دارد.



(در نتیجه پیچیدگیهای ایجاد شده، سیاه پیاده‌ای را که قربانی داده بود پس می‌گیرد و به یک برتری پوزیسیونی دست می‌یابد)

در گشایشهای مدرن، حتی در پوزیسیونهای به ظاهر کاملاً بسته، اغلب مرکز با گشوده شدن ناگهانی بازی از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود. این عمل معمولاً با دادن یک قربانی صورت می‌گیرد. گشودن مرکز به این ترتیب به یکباره وضعیت را تغییر می‌دهد. سوارها که از بند پیاده‌ها رها شده‌اند، نیروی زیادی به دست می‌آورند و از این به بعد بازی به صورت یک بازی ترکیبی درمی‌آید.

طبعاً گشودن مرکز نیاز به دوراندیشی و محاسبه صحیح همه ویژگیهای پوزیسیون دارد. مثالی از این فرآیند را می‌توان در بازی برونشتاین - ژابو که پیشتر بررسی گردید مشاهده کرد. اندیشه همانندی در مسابقه بولسلاوسکی - اسمیسلاف (لنینگراد، سال ۱۹۴۸) به چشم می‌خورد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 d6 5.c4 ♙g4 6.♘c3
♘f6 7.h3 ♙xf3 8.♙xf3 ♙e7
9.♘e2 o-o 10.♙xc6 bxc6
11.d4?

غیرواقعی است: با این مانور اسب، زمان بالارزشی را از دست می‌دهد. ادامه صحیح حرکات

14.♙xd8! ♙axd8 (یا 14... ♙fxd8
15. ♙xf5 ♙d1+ 16. ♙f2 ♙xg5
17. ♙xg5 ♙f8+

و به دنبال آن حرکت ♙f-f1)

15. ♘e6 ♙d4+ 16. ♘xd4 ♘xd4
17. ♙g5

بود که به برابری کامل دو شطرنج‌باز می‌انجامید.

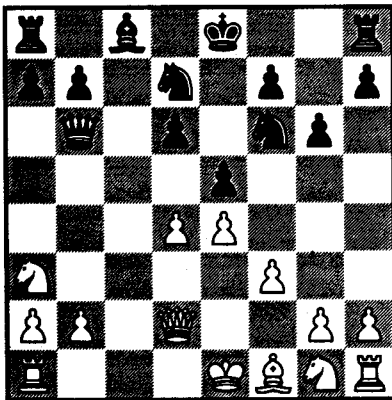
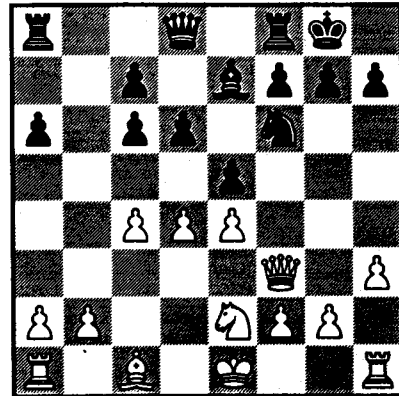
به هر حال اکنون سیاه یک راه عالی برای کسب برتری می‌یابد:

14... ♙xd1 15. ♙xd1 ♙f-e8!
16. ♘xc7 ♙a-d8 17. ♙f4 ♙e2
18. ♙xd8+ ♙xd8 19. ♙d1 ♙f6

عمل به دست سیاه افتاده است.

12.dxe5 ♙b4+ 13.♘c3 ♜xe4
14.o-o ♙xc3 15.bxc3 ♚e7
16.cxd5 cxd5 17.c4! ♚xe5
18.♙f4 ♚c3

اکنون سیاه برتری را به دست آورده است.
مثال جالب زیر از بازی کوتوف -
بولسلاوسکی مسکو، سال ۱۹۴۵ انتخاب
شده است:



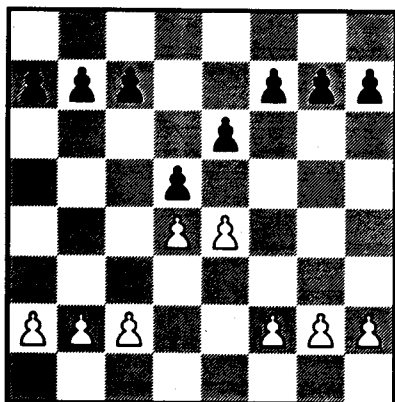
سفید عملیاتی فعال در مرکز را آغاز
کرده است اما در گسترش از سیاه عقب
مانده است. سیاه به ضدحمله‌ای قوی در
مرکز دست می‌زند و حرکت 11...d5 را
انجام می‌دهد.

اسمیلسوف در کتاب خود به نام بازیهای
منتخب، دربارهٔ این حرکت چنین نوشت:
"سیاه با بهره‌برداری از گسترش بهتر
مهره‌های خود بی‌درنگ بازی را پیچیده
می‌کند و راهی را برای فیلش می‌گشاید تا با
قرار دادن آن در خانه b4 کیشی قوی به
سفید دهد. برخورد پیاده‌ها در خانه‌های
مرکزی دیدنی و بسیار بااهمیت است. اگر
سفید حرکت 12.exd5 را انجام دهد آنگاه
سیاه اینچنین به او پاسخ می‌دهد. 12...e4
13.♙c3 cxd5 از اینرو سفید ادامهٔ
دشواری را انتخاب می‌کند اما دیگر ابتکار

بازی چنین ادامه یافت 12...d5! سیاه با
سود جستن از گسترش بد سفید و به لطف
هماهنگی خوب سوارهای خود، مرکز را به
نفع خویش باز می‌کند.

13.dxe5 ♜dxe5 14.♙b5+ ♚f8
15.exd5 ♚g7 16.♘e2 a6
17.♙c4 ♜e8 18.♜d1 ♙h3!

(حرکتی درخشان که اغتشاش و سردرگمی



سوارهای سفید را بیشتر می‌کند و مسائل
بی‌پاسخی برای او به وجود می‌آورد)

19. ♔f1 ♜xf3 20. ♔f4 ♜g4!
21. ♔xf3 ♜e3+ 22. ♔e1 ♜xg2

سیاه دارای یک پوزیسیون موفق است.

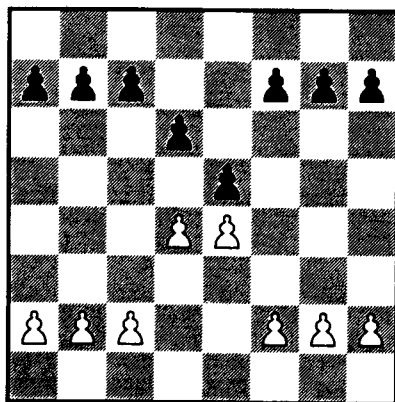
II- پیاده‌های مساوی در مرکز

بدینسان تنش ایجاد شده معمولاً به سرعت برطرف می‌شود و ساختار پیاده‌ای استوارتری پدید می‌آید. ممکن است مرکز با حرکت e5 یا d5 به حالت بسته درآید و یا اینکه پیاده‌ها بر اثر حرکت exd5 یا dxe5 از حرکت باز بمانند. در این موارد هر دو شطرنج‌باز تعداد برابری پیاده در مرکز دارند (گرچه فضای یکسانی را تحت اختیار ندارند).

الف) زنجیر پیاده‌ای ثابت در مرکز
این وضعیت معمولاً "در گشایش" (برای مثال در بسیاری از واریانت‌های روی‌لوپز، دفاع‌های فرانسوی، هندی‌شاه و نیمزویچ) به وجود می‌آید.

نبرد استراتژیک پیچیده است زیرا بازی در مرکز با عملیات فعال در جناح‌ها ارتباط دارد. اغلب مرکز اصلی نبرد به جناح‌هایی

بسیاری از سیستم‌های گشایشی زمینه برخورد‌های مشخص پیاده‌ها در مرکز را به وجود می‌آورند. برای نمونه می‌توان هنگامی که پیاده‌های e4 و d4 سفید در برابر پیاده‌های e5 و d6 سیاه قرار گرفته‌اند و یا پیاده‌های سفید در e4 و d4 در برابر پیاده‌های سیاه در e6 و d5 هستند در نظر آورد (دیگرام‌ها را نگاه کنید)



(۱) زنجیر پیاده‌ای بسته با پایگاهی در خانه d5، ویژگی ساختارهای بسیاری در دفاع هندی شاه است. تکنیک این بازی در سطح بالایی است. سیستم گشایشی تند و تیز زیر که بازیکنان روسی جزئیات آن را مورد تحلیل قرار داده‌اند مثال خوبی برای روشن شدن این موضوع است.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♕g7
4.e4 d6 5.♘f3 o-o 6.♕e2 e5
7.o-o ♘c6

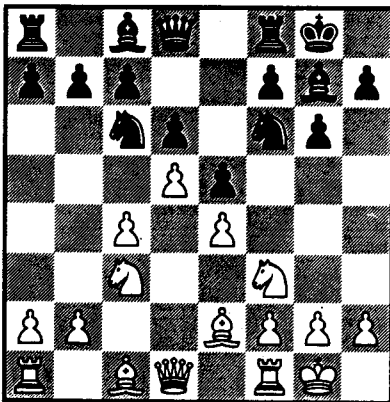
سیاه با آخرین حرکت خود، سفید را به مبارزه برای تعیین وضعیت پوزیسیون مرکز فرامی‌خواند. حساس‌ترین ادامه، حرکت 8.d5 است. سفید با کسب تمپ عملیات فعالی را در جناح وزیر آغاز می‌کند. وی در این جناح دارای برتری در فضا است و می‌تواند برای بازکردن سریع بازی

منتقل می‌شود که ارتباطات بین آنها ضعیف است.

مرکز بسته اغلب بر اثر حرکات e5 یا d5 پدید می‌آید و تاحدی به سفید در فضا برتری می‌دهد. سفید تلاش می‌کند از این برتری با انجام عملیاتی در یکی از جناح‌ها، بهره‌برداری کند. به خاطر تفاوت دو جناح، بخش اعظم نبرد به عناصر اصلی زنجیر پیاده‌ای سفید یعنی وجود پیاده‌ها در خانه e5 یا خانه d5 بستگی دارد (البته مهمترین عامل در انتخاب یک طرح، نحوه استقرار سوارها و ویژگی‌های عام پوزیسیون است).

سفید با داشتن پیاده‌ای در خانه e5 چشم‌انداز خوبی برای حمله در جناح شاه دارد. به عنوان یک اصل تلاش سیاه در جهت انجام یک بازی متقابل در مرکز و جناح وزیر باید باشد. با این حال باید به خاطر سپرد که گرچه سازماندهی پیشروی در جناح شاه دشوار است اما برای حریف مقابل خطرناکتر هست.

انجام عملیات در جناح‌ها با وجود پیاده‌ای در خانه d5 بسیار مهم است. سفید معمولاً قصد انجام یورش پیاده‌ای در جناح وزیر را دارد و موثرترین واکنش برای سیاه دست زدن به ضدحمله در جناح شاه است. اکنون به بررسی موارد اصلی زیر می‌پردازیم.



است که هنگام انجام عملیات در جناحها، نباید امکان باز شدن مرکز را به فراموشی سپرد.

11...h5?

(این حرکت، حرکتی بسیار ضعیف است. سیاه که طرحی برای بازی خود ندارد به سادگی زمان را، که برایش بسیار باارزش است، از دست می‌دهد)

12. ♖d3 f4 13. ♙f2 g5 14. c5
15. ♜f6 16. ♚c1 g4 17. ♙b3!

(سفید به پیشروی شتاب‌زده سیاه با طرحی عمیق پاسخ داده و حمله و دفاع را درهم می‌آمیزد)

16... ♙h6? 17. cxd6 cxd6
18. ♜xe5!

(این حرکت یک ضربه مهم تاکتیکی در مرکز است که ستون d را باز می‌کند)

18...g3 19. ♙e1 dxe5 20. d6+
21. ♙h8 22. ♜xe7 23. ♙b4 24. ♙c3
25. ♙h1 26. ♙xe5
27. ♜f2

حاصل این حرکات برتری قابل ملاحظه سفید است.

در این بازی سیاه از امکانی که برای حمله به جناح شاه داشت استفاده نکرد. به هر روی، پس از اندک زمانی، طرح درست

سوارهایش را متمرکز کند. با این حال سیاه نیز فرصت‌های خوبی برای آغاز ضدحمله در جناح شاه دارد.

در چنین پوزیسیونهایی بازی با هر حرکت پرتنش‌تر می‌شود و در نتیجه اهمیت به دست آوردن و یا از کف دادن یک تمپ بیشتر می‌شود. بازی فعال است و گاه در خطوط اجباری ادامه می‌یابد و هر دو شطرنجباز ناچارند در نهایت دقت به مانور پرداخته، حمله و دفاع را ترکیب کنند. به کار بستن تدابیر دفاعی ضروری و اغلب دشوار است اما هیچیک از دو بازیکن نباید یکسره به دفاع غیرفعال توسل جویند.

این سیستم نخستین بار در بازی تایمانوف-آرونین (مسکو، سال ۱۹۵۲) به اجرا درآمد و چنین ادامه یافت: 8... ♜e7 9. ♜e1 خانه d3 متقل می‌کند. این خانه مکان مناسبی برای حمله و دفاع است. در همین حال تدارکی برای پیشروی پیاده سفید صورت می‌گیرد.

9... ♜d7 10. ♙e3 f5 11. f3

این پوزیسیون، یک پوزیسیون شاخص است. سفید می‌توانست با ادامه 11. exf5 gx5 12. f4 بی‌شک انجام چنین عملی در این پوزیسیون سبب برتری سفید نمی‌شود. نکته مهم آن

حرکت $d3$ 10. را توصیه می‌کند و اگر بازی چنین ادامه یابد $f4$ 11. $f5$ 10... آنگاه پیشنهاد او انجام این حرکات است: $c1$ 13. $g5$ 12. $d2$ 12.؛ با توجه به این نکته که فیل وزیر سفید مکان بهتری در قطر $e1/a5$ دارد.

این ادامه در بازی پاخمان - پادفسکی (درسدن، سال ۱۹۵۵) مورد آزمایش قرار گرفت. اما بازی شایسته سیاه تردیدهایی را دربارهٔ طرح نایدورف برانگیخت. بازی اینگونه ادامه یافت:

$b5$ 15. $g6$ 14. $c5$ 13... $f6$ 13...

نایدورف حرکات

$axb6$ 18. $e1!$ 15... $f7$ 16. $a5!$ $b6$ 17. $cx b6$

را به عنوان ادامه بازی مورد تحلیل قرار داده بود و می‌پنداشت که می‌تواند با انجام حرکات $a3$ 19. $xa2$ 18... جناح وزیر سیاه را تضعیف کند. اکنون سیاه با حرکتی ساده بازی خوبی را انجام می‌دهد $a6!$ 15...

سیاه از قربانی سوار سفید ($16. cxd6$) نمی‌هراسد زیرا حملهٔ سفید را می‌توان با حرکات

$b4$ 18. $b4$ 17. $dx c7$ 16... $axb5!$ $xf8$ 19. $xf8$

و پس از آن با حرکت $d6$ 10... دفع کرد)

بازی پیدا شد و در چند بازی به اجرا درآمد. مثلاً در بازی تایمانوف - نایدورف (مسابقات کاندیداها، زوریخ، سال ۱۹۵۳) سفید نتوانست مانع حمله حریف شود. سیاه به جای حرکت $h5? 11...$ حرکت $f4$ 11... را انجام داد و بعد از حرکات $d3$ 13. $g5$ 12. $f2$ 12... نتوانست با موفقیت نیروهایش را در جناح شاه هم برای حمله و هم برای دفاع از جناح وزیر سازماندهی دوباره کند. بازی چنین ادامه یافت:

$c1$ 15. $g6$ 14. $c5$ 13... $f6$ 13... $f7!$

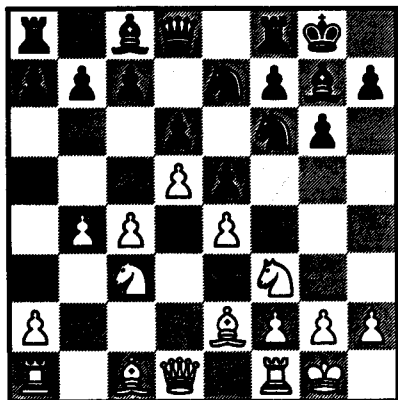
سیاه رخ را به عرض دوم خود انتقال می‌دهد تا آمادهٔ حمله به جناح شاه شود. با این حرکت همچنین رخ می‌تواند کمکی برای دفاع از پیادهٔ $c7$ باشد. در همین ضمن خانه $f8$ برای مانور مهم دفاعی $f8$ 18... باز می‌شود.

$cx d6$ 17. $cx d6$ 16. $c2$ 18. $f8$ 19. $f-c1$ $g3!$ 18. $d2$ 18. $d2$

سیاه با قربانی کردن پیاده، حملهٔ قدرتمندی را در جناح شاه تدارک می‌بیند.

پژوهش درمورد این سیستم همچنان ادامه داشته است. اکنون نوبت سفید است که طرح خویش را بهتر کند. استاد بزرگ آرژانتینی نایدورف به جای $e3$ 10.

داشته باشد. به جای مانور $f-e1-d3$ وی پیشروی بی درنگ در جناح وزیر از طریق حرکت $9.b4!$ را توصیه می کند.



پیشرفت های بعدی را به خوبی می توان در بازی تایمانوف - کیوکالتا (مسکو، سال ۱۹۵۶) شاهد بود.

9...a5

(این حرکت آزمایشی اشکارا اشتباه است. حرکت بهتر حرکت $9...h5$ است. حرکت $10.g3 f5$ با هدف حمله به جناح شاه است.)

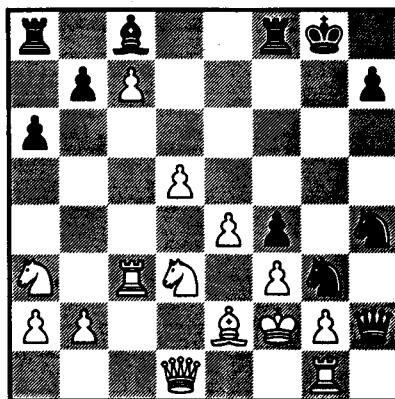
10. ♖ a3! ♜ h5 11.g3 f5
12. ♜ g5!

(یک اندیشه کاملاً تازه. سفید به دفاع انفعالی در جناح شاه بسنده نمی کند؛ فرصت را غنیمت شمرده و بازی فعال در هردو جناح را آغاز می کند)

16. ♜ a3 g4 17. ♙ e1 g3!

(حمله سیاه بسیار خطرناک است و توصیه نایدورف قابل تردید ازکار درمی آید)

18.hxg3 ♜ h5 19.gxf4 exf4
20. ♙ c3 ♙ xc3 21. ♖ xc3 ♜ g3
22. ♖ e1 ♙ h4 23.cxd6 ♙ h1+
24. ♙ f2 ♙ h2 25.dxc7 ♜ h4
26. ♖ g1



در اینجا سیاه می توانست با ترکیب بسیار زیبای

26... ♜ xe4+! 27.fxex4 f3! 28. ♙ c1!
fxe2+ 29. ♙ xe2 ♜ f3 30. ♖ f1
♙ g4

دست به حمله ای بس خطرناک بزند. احتمالاً طرحی که توسط استاد بزرگ شوروی "ولتماندر" پیاده شده است می تواند خطرات بیشتری برای سیاه دربر

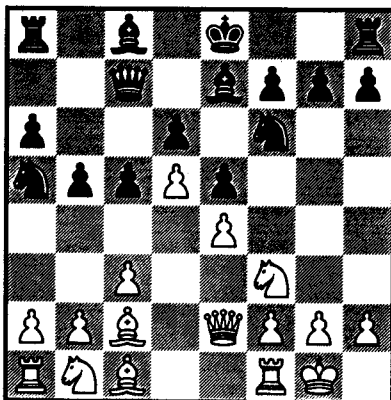
در مرحله گشایش تنوع و قابلیت انعطاف بیشتری دارند.

عامل مهم در انتخاب یک طرح بازی، نوع هماهنگی نیروها و در نظر گرفتن ویژگیهای ظاهری و نیز پنهان است.

از این رو در بسیاری از پوزیسیونهای گشایشی که از این ساختار پیاده‌ای برخوردارند سفید بعد از بستن مرکز با حرکت d5 به جناح شاه حمله‌ور می‌شود (روی لوپز، بازی چهاراسب، دفاع نیمزویج و...) برای نمونه در واریانتی از روی لوپز که با حرکات زیر آغاز می‌شود:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7 6.♚e2
b5 7.♙b3 d6 8.c3 ♘a5 9.♙c2
c5 10.d4 ♚c7

یکی از بهترین طرحها برای سفید بستن



12...♘f6 13.c5 h6

(اگر بازی با حرکات 13...dxc5

14.bxc5 h6 ادامه می‌یافت آنگاه سفید

می‌توانست حرکات 15.d6 hxg5

16.♙b3+ و سپس dxe7 و c6 را انجام

دهد.)

14.cxd6! cxd6 15.♘e6 ♙xe6

16.dxe6 fxe4 17.bxa5 ♘f5

18.♘b5 d5! 19.♙xf8 ♙xf8

20.♚c1 ♚xa5 21.♙b3 b6

22.♙b2!

و در پیچیدگیهایی که از پی این حرکات

پدید می‌آید، سفید برتری آشکاری به دست

می‌آورد. به نظر می‌رسد طرح سفید برای

انجام یک بازی فعال در هر دو جناح،

دشوارترین مسائل را برای سیاه آفریده است.

توجه به تکامل تئوری این واریانت برای

روشن شدن مسائل مورد بحث، بسیار

آموزنده بوده است. سیاه، سفید را تحریک

کرده به راهی می‌کشاند که امکان سازش در

آن متصور نیست. هردو بازیکن امکانات

فراوانی برای ادامه بازی دارند. با این حال

هیچیک از دو شطرنجباز هنوز حرف آخر را

نزدده است.

البته بستن مرکز با حرکت d5، همیشه به

این نوع یورش پیاده‌ای در جناحهای مخالف

نمی‌انجامد. معمولاً "طرحهای استراتژیک

حمله مهمی را به دست خواهد آورد یعنی:

20...gxf5 21.gxf5 ♖ f7 22. ♙ xg7
 ♖ xg7 23. ♖ xg7+ ♔ xg7
 24. ♜ xe5 dxex5 25. ♖ g1+,
 26. ♚g4

از اینرو سیاه بازی را چنین ادامه داد

20... ♙ xf5 21.gxf5 ♜ f7
 22. ♙ xg7 ♔ xg7 23.fxc6 hxc6
 24. ♜ h4 ♜ g5 25.f4! ♖ h8
 26. ♚g4 ♖ xh4 27. ♚xh4 ♜ f3
 28. ♚h5!

و سفید به زودی بازی را خواهد برد.

در این نوع پوزیسیون، طرح اصلی سیاه،
 یورش پیاده‌ای در جناح وزیر نیست زیرا
 طرحی کم‌اثر است. او باید به دفاع فعال و
 دقیقی از جناح شاه بپردازد زیرا این جناح به
 مرکز عملیات دو شطرنج‌باز تبدیل شده
 است. اگر سیاه بتواند سوارهای سبک خود
 را با موفقیت آرایش دهد، شاید بتواند
 دست به حمله متقابل بزند. در این حالت،
 پیاده‌های پیش افتاده سفید به نقطه ضعف او
 بدل شده‌اند. نمونه چنین وضعیتی را
 می‌توان در بازی توماس-روینشتاین
 (بادن-بادن، سال ۱۹۲۵) دید:

1.e4 e5 2. ♜ f3 ♜ c6 3. ♙ b5 a6
 4. ♙ a4 ♜ f6 5.o-o ♙ e7 6. ♖ e1
 b5 7. ♙ b3 d6 8.c3 o-o 9.h3

مرکز با حرکت 11.d5 است تا زمینه برای
 پیشروی پیاده‌ها در جناح شاه آماده شود.
 این طرح از قدیم در پوزیسیونهای
 همانند به اجرا درآمده است. مرکز بسته مانع
 تحرک سیاه می‌شود و به سفید اجازه
 می‌دهد تا سوارهایش را به سرعت در جناح
 شاه متمرکز کند.

در این پوزیسیون، سفید بی‌درنگ رخ
 خود را در خانه g1 مستقر می‌سازد تا به
 پیشروی g4 کمک کند. برای بررسی ادامه
 نبرد، پی گرفتن چگونگی پیشرفت بازی در
 مرحله وسط بازی مفید است. بازی
 سوئتین-پونیاکف (مینسک، سال ۱۹۵۳)
 به این ترتیب ادامه یافت:

11...o-o 12. ♜ b-d2 ♜ b7
 13. ♔ h1 ♜ e8 14. ♖ g1 g6 15.g4
 f6 16.a4! b4 7. ♜ c4 a5 18. ♙ h6
 ♜ g7 19. ♜ e3 ♜ d8 20. ♜ f5!

قربانی کردن این اسب در خانه f5 برای
 گشودن ستون g حرکتی آشنا و متداول
 است. چون ارتباط جناح وزیر سیاه با جناح
 شاه تقریباً قطع شده است (و این ویژگی
 تعیین‌کننده‌ای است)، دفاع از شاه سیاه
 دشوار می‌شود.

در این پوزیسیون بسته، یک سوار
 اضافی داشتن اهمیت چندانی ندارد. اگر
 سیاه قربانی را بپذیرد آنگاه سفید امکان

اکنون سیاه ابتکار عمل را در جناح شاه به دست آورده است.

(۲) پوزیسیون پیاده‌ای بسته با پایگاهی در خانه e5. این پوزیسیون به انجام عملیات سفید در جناح شاه یاری می‌رساند (نمونه چنین پوزیسیونی را می‌توان در بسیاری از واریانت‌های دفاع فرانسوی یافت).

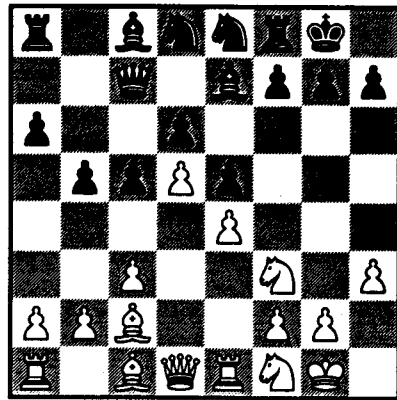
معمولاً در این وضعیت سیاه در تلاش انهدام زنجیر پیاده‌ای سفید در مرکز است. از این رو سفید هنگام حمله به جناح شاه، باید مراقب ضدحمله احتمالی سیاه در مرکز باشد. بدین ترتیب هردو طرف برای مدتی توجه خود را به مرکز معطوف می‌کنند. نمونه این وضعیت واریانت پیشروی از دفاع فرانسوی است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3
5. c6 6. f3 7. b6 8. e2 cxd4
9. cxd4 10. h6 11. b3

سفید باید بتواند بر ضعف خود در خانه d4 که در این پوزیسیون بسیار مهم است، چیره شود. او برای دفاع از این نقطه ناچار است سوارهایش را در موضعی غیرفعال قرار دهد و از قلعه رفتن چشم‌پوشد. از سوی دیگر سوارهای سیاه هماهنگ با یکدیگر عمل کرده و بسیار فعال هستند. ادامه مسابقه لوین-خاسین (لنینگراد، سال ۱۹۵۴) مثالی آموزنده در این زمینه است.

10. a5 11. c2 c5 12. d4 13. c7
14. b-d2 15. c6 16. d5 17. d8
18. f1 19. e8

این مانور مانوری آموزنده است. سیاه از پوزیسیونی قوی در جناح شاه برخوردار است و در همان حال از گشوده شدن مرکز به نفع خویش بهره می‌گیرد.



15. a4 16. b8 17. axb5 axb5 18. g4
19. g6 20. g3 21. g7 22. h1 f6
23. g1 24. f7 25. f1 d7!
26. e3 27. a8 28. g2 xa1
29. xa1 30. b7 31. h2 a8
32. f1 33. a6 34. d2 a8
35. xa6 36. xa6 37. b3 g5
38. g2 h5! 39. h4 f7 40. gxh5
41. gxh5 42. h2 c8 43. g2
44. f8 45. d2 f5 46. exf5 47. xh4

17. ♖e3 ♜g6 18. ♙h5 e5
19. ♜g5 ♙d7 20. hxg7 ♜e8
21. ♙xg6 hxg6 22. ♜xe5 ♜xe5
23. ♖xe5 ♖b5+ 24. ♙g2
♙h3+ 25. ♙xh3 ♖f1+ 26. ♙g4
♖xf2

سفید شکست را می‌پذیرد.

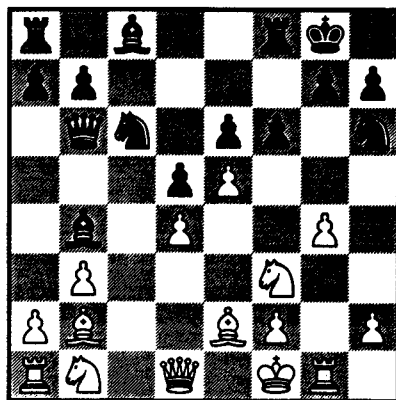
پوزیسیون هماهنگ‌تر سوارهای سیاه
سبب توفیق حرکت f6... می‌شود. همین
هماهنگی است که پس از باز شدن مرکز
برتری سوارهای سیاه را تضمین می‌کند.

با این حال بیشتر اوقات پس از باز شدن
مرکز، سوارهای سفید نیز بسیار فعال
می‌شوند. به عنوان یک اصل می‌توان گفت
لبه تیز بازی متوجه هردو بازیکن شده و
ارزیابی اینکه بخت کدام شطرنج‌باز بیشتر
است بسیار دشوار می‌گردد. این نوع بازی
در یکی از سیستم‌های اصلی دفاع
فرانسوی پدید می‌آید:

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♜c3 ♙b4
4.e5 c5 5.a3 ♙xc3 6.bxc3 ♜e7
7.a4 ♜b-c6 8. ♜f3 ♖a5 9. ♙d2
c4

پوزیسیون در مرکز به صورت
پوزیسیون بسته درآمده است. با این حال
اگر لازم باشد سیاه می‌تواند با حرکت f6...
مرکز را بگشاید. مسابقه اسمیسلف -

8... ♜f5 9. ♙b2 ♙b4+ 10. ♙f1
o-o 11.g4? ♜h6 12. ♜g1 f6!



این فشار به موقع بر مرکز، طرحهای
سفید در جناح شاه را برهم می‌زند. سیاه
ابتکار عمل را به دست می‌آورد و با قدرت از
ضعف‌های پوزیسیونی جناح شاه حریف
سود می‌جوید.

13. exf6 ♜xf6 14. g5 ♜xf3!

سیاه با دادن این قربانی، مرکز پیاده‌ای سفید
را درهم می‌کوبد.

15. gxh6

با دقت در بازی می‌توان دریافت که
گرچه حرکات 15. ♙xf3 ♜f5! و به دنبال
آن حرکت ♜xd4... به برتری سیاه
می‌انجامد ولی ضرر کمتری برای سفید
داشت.

15... ♜f7 16. ♖d3 ♜e5!

برافت و خیز می‌گردد زیرا سوارهای هر دو طرف وارد عمل شده‌اند.

بو تونیک (مسکو، سال ۱۹۴۴) می‌تواند در این ارتباط بسیار جالب باشد. بازی چنین ادامه یافت:

22. exf6 ♖xf6 23. ♔c7 ♜f7

24. ♔d8+ ♔h7 25. f4! ♔a5

(حرکت 25... ♔d7 محتاطانه‌تر بود)

26. ♔b8 ♜c6 27. ♔e8 ♜e7

28. ♔g6+?

این حرکت یک اشتباه جدی است.

28. ♔f8 سفید باید دست به حرکت

♔d8 می‌زد (زیرا در غیر این صورت حرکت

29. g5! با تهدید ♔g6+ حرکتی تهدید کننده

29. ♔xd8 ♔xd8 می‌باشد) و ادامه

30. g5 سبب حفظ بخت‌های عالی برای

سفید در جناح شاه می‌شد.

28... ♔g8 29. ♔a3 e5?

سیاه نیز در نمی‌یابد که با ادامه

29... ♔c7! 30. ♜h-f1 ♜b4!

بازی را ببرد. سیاه می‌توانست با ادامه

... ♔e8... وزیر سفید را از آن خود کند.

30. fxe5?

(اما این اشتباهی سرنوشت‌ساز است. سفید

با حرکت 30. dxе4 می‌توانست از شکست

برهد)

30... ♜xd4! 31. ♔b4 ♔d8

32. ♔xa6 bxa6 33. cxd4 ♜b7!

سیاه پیروزمندانه به بازی پایان می‌دهد.

10. ♜g5 h6 11. ♜h3 ♜g6!

12. ♔f3 ♔d7 13. ♜f4 ♜xf4

14. ♔xf4 ♜e7 15. h4 ♔xa4

16. h5 ♔b5 17. ♔d1 ♜c8

18. ♔c1 ♜c6 19. ♔e2 ♜h6!

20. ♔d2

(20... ♔xc2 خطرناک بود)

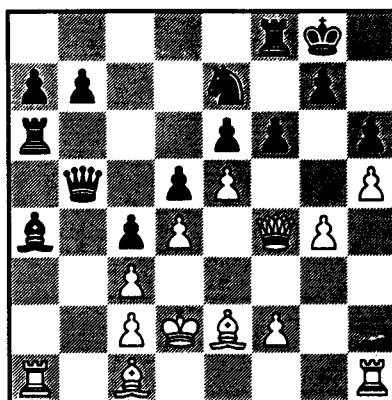
...o-o

(بهتر بود که سیاه شاه را در مرکز به حال

خود می‌گذاشت ولی پیش‌بینی این کار در

هنگام بازی بسیار دشوار است)

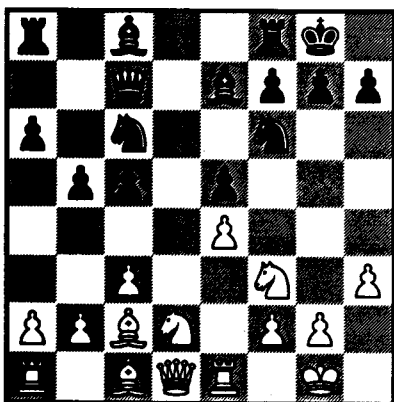
21. g4 f6!?



از این حرکت به بعد بازی بسیار

دفاع چیکورین از روی لوپز بعد از حرکات
 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
 4.♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7
 6.♖e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 o-o
 9.h3 ♘a5 10.♙c2 c5 11.d4
 ♚c7 12.♘b-d2 ♘c6 13.dxc5
 dxc5

پوزیسیون نسبتاً "بسته‌ای" به وجود
 می‌آید و باز کردن خطوط آن دشوار است.



معمولاً "سفید عملیات فعال در جناح
 شاه را با وارد آوردن فشار بر خانه d5 توأم
 می‌کند، درحالیکه سیاه یورش پیاده‌ای در
 جناح وزیر را با بازی در امتداد ستون d
 درآمیخته و تلاش می‌کند تا اسب را به خانه
 d6 انتقال دهد. غالباً "سیاه باید در برابر طرح
 سفید دست به اقدامهای دفاعی بزند.
 مثال زیبایی از حمله در جناح شاه سفید

هر روز پوزیسیونهای گشایشی بیشتری
 با زنجیر ثابت پیاده‌ای کشف شده و مورد
 تحلیل قرار می‌گیرد. در سالهای اخیر قلعه
 رفتن در جناحهای مخالف در
 پوزیسیونهای مرکز بسته، متداول شده
 است.

(ب) پوزیسیون پیاده‌ای بسته در مرکز با
 ستون باز e یا d

اگر تنش در مرکز با تعویض پیاده‌های
 مرکزی از بین برود، یکی از ستونهای
 مرکزی باز می‌شود. به این ترتیب نقاطی
 برای ایجاد پایگاه در مرکز پدید می‌آیند. این
 نوع ساختار اغلب در روی لوپز، گامبی
 وزیر، دفاعهای نیمزویچ، هندی شاه و
 کاروکان و... شکل می‌گیرد.

در این نوع پوزیسیون ارتباط جناحها با
 یکدیگر قطع نمی‌شود و مانور سوارها برای
 به دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی و
 سپس کشاندن عملیات به جناحها، اهمیت
 بسیاری می‌یابد.

این نوع ساختار پیاده‌ای مرکزی، سبب
 یورش پیاده‌ها در جناحها می‌شود؛ وضعیتی
 که به‌ویژه در سیستمهای گوناگون روی لوپز
 پیش می‌آید. موفقیت این طرح بستگی به
 ترکیب یورش پیاده‌ها با مانور سوارها در
 مرکز دارد.

برای نمونه در یکی از خطوط اصلی

25... ♖ d7 26. ♖ a7 ♔ d8
27. ♖ xd7 ♔ xd7 28.h4! ,...

امروزه تکنیک بازی در این نوع پوزیسیون پالوده شده است.

نمونه مدرن اجرای همین طرح توسط سفید در بازی بولسلاوسکی - تال (مسکو، سال ۱۹۵۷) دیده می شود:

1.e4 e5 2. ♘ f3 ♘ c6 3. ♖ b5 a6
4. ♖ a4 ♘ f6 5.o-o ♖ e7
6. ♖ e1 b5 7. ♖ b3 o-o 8.c3 d6
9.h3 ♘ a5 10. ♖ c2 c5 11.d4
♔ c7 12. ♘ b-d2 ♖ d7 13. ♘ f1
♖ f-e8 14. ♘ e3 g6 15.dxe5
dxe5 16. ♘ h2 ♖ a-d8 17. ♔ f3
♖ e6 18. ♘ h-g4

سفید برای فعال کردن بازی در جناح شاه و مرکز به مانورهای زیرکانه ای متوسل می شود. این مانورها موفق نیز از کار درمی آیند.

18... ♘ xg4 19.hxg4 ♔ c6

(این اشتباه ناچیز، مشکلات بزرگی برای سیاه به وجود می آورد. او می باید اسب خود را با حرکت ♘ b7 و 19... و ادامه ♘ c4... و ♘ c5... وارد بازی می کرد)

20. ♔ g3 f6 21.g5! ♔ h8 22.b3!

(سفید با این حرکت اسب سیاه را از دسترسی به خانه مهم c4 دور می کند)

را می توان در بازی راثوزر-ریومین (مسکو، سال ۱۹۳۶) سراغ گرفت. این بازی با واریانت مشابه ای آغاز می شود.

1.e4 e5 2. ♘ f3 ♘ c6 3. ♖ b5 a6
4. ♖ a4 ♘ f6 5.o-o ♖ e7
6. ♖ e1 b5 7. ♖ b3 d6 8.c3
♘ a5 9. ♖ c2 c5 10.d4 ♔ c7
11. ♘ b-d2 ♘ c6

و بازی چنین ادامه می یابد

12.a4 ♖ b8 13.axb5 axb5
14.dxc5 dxc5 15. ♘ f1 ♖ e6
16. ♘ e3 o-o 17. ♘ g5 ♖ f-d8

در آن موقع، این نوع پوزیسیون چندان مورد تحلیل قرار نگرفته بود. در اینجا حرکت 16...g6 حرکت بهتری است زیرا اسب سفید را از خانه f5 دور می کند.

18. ♔ f3 ♖ d6 19. ♘ f5

(سفید با تحریک سیاه به تعویض در خانه f5 فیل شاه خود را فعال می کند. در همان حال وجود پیاده در خانه f5 امکان یورش پیاده ای بر علیه شاه سیاه را فراهم می آورد)

19... ♖ xf5 20.exf5 h6 21. ♘ e4
♘ xe4 22. ♖ xe4 ♖ f6 23. ♖ e3
♘ e7 24.b4 c4 25.g3

(سیاه بازی متقابلی در چته ندارد و در مواجهه با حمله جناح شاه سفید درمانده است)

پیشروی در جناح شاه را به اجرا درآورد. درواقع می توان گفت نبرد اصلی حول طرح استراتژیک سفید، که به بررسی آن پرداختیم، جریان دارد. اما اگر سفید به بازی زنده ای در مرحله گشایش نپردازد، سیاه ابتکار عمل را به دست می گیرد. آنگاه ممکن است نبرد استراتژیک شکل کاملاً متفاوتی به خود بگیرد.

در بازی سوئتین - بانیک (ایروان، سال ۱۹۵۴) سفید تا حرکت دوازدهم همان بازی بولسلاوسکی - تال را دنبال کرد. سپس بازی چنین ادامه یافت:

12... ♖d8 13.dxe5?

(طرحی انفعالی که ابتکار عمل را به سیاه وامی گذارد. حرکت بهتر 13... ♖f1 و... است)

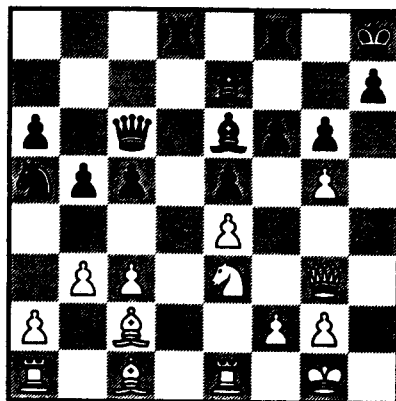
13...dxe5 14. ♔e2 c4!

(چون سفید از اجرای بازی فعال در جناح شاه دور شده است، سیاه طرحهای فعال در جناح وزیر خود را اعمال می کند)

15. ♖f1 ♜b7! 16.a4?

(اشتباهی دیگر که تنها موقعیت را برای سیاه بهتر می کند. به جای آن حرکت، سفید میتوانست یکی از دو حرکت بهتر 16. ♜g5 و 16. ♖e3 را انجام دهد زیرا حرکاتی در جهت انجام یک بازی متقابل در جناح شاه هستند.)

22... ♖f8



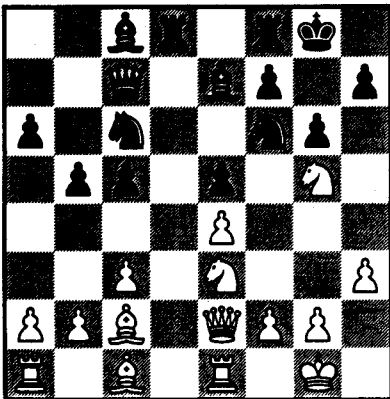
23. ♜d5!

این حرکت آغاز ترکیبی جالب است. سفید برگستره فعالیت فیل شاه با قربانی دادن یک پیاده می افزاید و فشاری قوی بر کل صحنه مبارزه وارد می آورد (این پوزیسیون را با بازی راووزر- ریومین مقایسه کنید. در آنجا هم سفید برتریهای همانندی را بدون دادن قربانی کسب کرد)

23... ♜xd5 24. exd5 ♔xd5
25. gxf6 ♜xf6 26. ♜h6 ♖f-e8
27. ♜e4! ♔e6 28. ♔f3 ♔e7
29. ♖a-d1 ♜g7 30. ♜e3!

سفید با انتقال فشار استراتژیک خود به جناح وزیر، برتری آشکاری را به دست می آورد. سیاه در موقعیت های نسبتاً زیادی می تواند طرح استراتژیک و فعال خود یعنی

سیاه باید حرکت $c4...17$ انجام داده و تعویض در خانه $e6$ را می‌پذیرفت. زیرا درازای پیاده‌های دویل ستون e یک ستون نیمه‌باز f و خانه قوی $f4$ را دراختیار می‌گرفت. اکنون سفید پیشروی در جناح وزیر سیاه را آغاز می‌کند؛ یعنی منطقی‌ترین طرح را که به خاطر وضعیت سوارها در این پوزیسیون پدید آمده است. سیاه جناح شاه را به دقت کنترل می‌کند و به اندازه کافی از خانه $d5$ دفاع کرده است. اما این اقدامهای دفاعی سوارهای او را از جناح وزیر دور ساخته است. در نتیجه سفید که تاکنون به اجرای طرح معینی نپرداخته است امکان ایجاد اهداف معینی برای حمله در جناح وزیر حریف یعنی پیاده‌های ضعیف را دارد.



بازی چنین ادامه یافت $18.a4! c4$ (حرکت $b7...18$ تا حدودی حرکتی

$16... \text{♞} d7$ $17. axb5 axb5$
 $18. \text{♞} xa8 \text{♞} xa8$ $19. \text{♜} e3 \text{♜} c5$
 $20. \text{♜} d5?$

(اکنون سفید دست به بازی فعال ولی دیر هنگام خود زده است؛ در این لحظه دفاع غیر فعال باید ترجیح داده می‌شد.)

$20... \text{♜} xd5$ $21. exd5 f6$ $22. \text{♜} h4$
 $\text{♞} d6$ $23. \text{♞} e3 g6$ $24. \text{♞} xc5$
 $\text{♞} xc5$ $25. \text{♞} d1 \text{♞} g7$ $26. \text{♜} f3$
 $\text{♞} a7!$

و سوارهای سفید همگی برای پوشاندن ضعف‌های جناح وزیر به هم گره خورده‌اند. با این حال طرحهای اصلی دفاع چيگورين در روی لوپز ممکن است یکسره با مواردی که هم‌اکنون به بررسی آنها پرداختیم تفاوت داشته باشد. اغلب سفید عملیات فعال خود را در جناح وزیر آغاز می‌کند در حالیکه سیاه دست به ضد حمله در جناح شاه می‌زند و اسب خود را از طریق خانه $h5$ به خانه $f4$ منتقل می‌کند. در این پوزیسیون، هر شطرنج‌باز باید آماده عمل در هردو جناح باشند. در بازی سوئیتین- کامیشوف (تفلیس، سال ۱۹۵۱ - دیاگرام صفحه ۱۱۰ را نگاه کنید) بازی چنین ادامه یافت:

$14. \text{♜} f1 \text{♞} e6$ $15. \text{♜} e3 \text{♞} a-d8$
 $16. \text{♞} e2 g6$ $17. \text{♜} g5 \text{♞} c8$

(بتر بود)

بازی در مرحله گشایش را تنها پس از بررسی دقیق هماهنگی موجود بین سوارهای هر دو شطرنج باز باید انتخاب کرد.

وقتی غیر از ستون مرکزی، ستون دیگری نزدیک به مرکز باز باشد (مثلاً در گامبی وزیر، کاروکان و دفاع نیمزویچ در پیاده وزیر) سازماندهی عملیات در جناحها بسیار دشوار می شود. استراتژی چنین پوزیسیونهایی نسبت به سیستم هایی که دارای یک ستون باز هستند، ساده تر است. در این ساختارهای گشایشی، که عموماً دو طرف از لحاظ استراتژیکی وضعیت متعادلی دارند، توجه را باید اساساً به خانه های مرکزی معطوف کرد. هر طرف در صدد برپا کردن پایگاهی در مرکز است و می کوشد مانع انجام این کار از سوی حریف شود. تنها پس از انجام این کار، آن هم در نهایت دقت، می توان عملیات در جناحها را آغاز کرد. برای مواجهه شدن با چنین پوزیسیونی، شطرنج باز نیاز به سطح بالایی از دانش تکنیکی دارد.

در بازی آلخین - الیسکازس (بوئنوس آیرس، سال ۱۹۳۹) نحوه برخورد با چنین پوزیسیونی را می توان یافت. این بازی نشان می دهد که چه امکانات وسیعی، حتی در پوزیسیونهای بسیار ساده، نهفته

19.axb5 axb5 20.b3! ♘a5

انجام این حرکت از روی اجبار است زیرا ادامه اینچنین بازی 20...cxb3 21. ♘xb3 به باز شدن پوزیسیون خواهد انجامید که به نفع سفید است)

21.bxc4 bxc4

(نقطه ضعیف به وجود می آید. سیاه ناچار است برای مدتی طولانی از پیاده ستون c دفاع کند. این کار به سفید ابتکار عمل خطرناکی می دهد)

22. ♘a3! ♙f-e8 23. ♘xe7

♙xe7 24. ♙e-d1 ♙e-d7

25. ♙xd7 ♙xd7 26. ♙a4!

♘a6 27. ♚f1! ♘b5

(حرکت 28. ♚a1 حرکتی خطرناک بود)

28. ♙b4 ♚c5 29. ♚b1 ♙b7

30. ♘a4 ♘a6 31. ♘f3! ♚d6

32. ♘b5!

به این ترتیب سفید برتری چشمگیری در جناح وزیر به دست می آورد.

این مثال گوناگونی طرحهای گشایشی را نشان می دهد. اغلب، تفاوت های بسیار اندک در میزان هماهنگی سوارها امکان انتخاب طرحهای استراتژیک کاملاً متفاوت را می دهد. از این رو انتخاب هرگز نباید به صورت قالبی صورت بگیرد. طرح

است:

♖c7 18.g3! ♖f-c8 19. ♖xc7
 ♖xc7 20. ♚b5 ♘d7 21. ♘xd7
 ♖xd7

(سیاه موفق به تعویض سوارهای سبک
 می شود اما سوارهای سنگین سفید بسیار
 فعال شده اند)

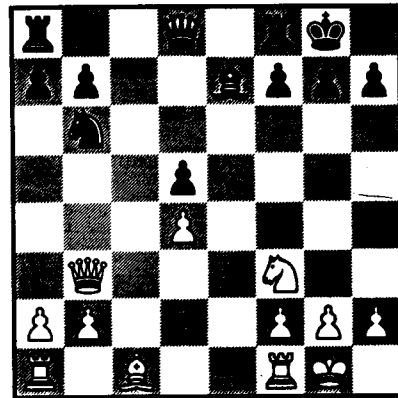
22. ♖e8+ ♔h7 23.h4 a6
 24. ♚e2 ♖d8 25. ♖e7 ♖d7
 26. ♖e5 g6? 27.h5! ♚f6
 28. ♚e3 ♖d6 29. ♚b3 ♖b6
 30.hxg6+ ♚xg6 31. ♚xd5
 ♖xb2 32. ♖f5!

هماهنگی موزون سوارهای سفید،
 پوزیسیون ناامن شاه سیاه و پیاده رنده d
 مجموعاً برای برد سفید کفایت می کند. در
 این بازی آلمخین به خوبی از برتری خویش
 استفاده برد.

در یک کلام، پوزیسیونهایی که دارای
 مرکزی ثابت و دو ستون باز هستند، معمولاً
 به نبردی تکنیکی می انجامند زیرا فرصت
 برای ساده کردن بازی و رسیدن به مرحله
 آخر بازی در آنها فراوان است.

اغلب ساختار پیاده ای در مرکز، در
 مرحله گشایش، با تعویض پیاده c با پیاده d
 ثابت می شود. در بسیاری از واریانت های
 گامبی وزیر و دفاع نیمزویج در پیاده وزیر
 یک طرف ستون نیمه باز c و دیگری ستون

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5
 4.c4 ♘f6 5. ♘c3 e6 6. ♘f3
 ♙e7 7.cxd5 ♘xd5 8. ♙b5+
 ♙d7 9. ♙xd7+ ♘xd7
 10. ♘xd5 exd5 11.o-o o-o
 12. ♚b3 ♘b6



آلمخین استادانه از بازی بدون طرح سیاه
 بهره جسته و پیروزی را با برتری اندک
 خویش (گسترش و آرایش سوارها که کمی
 بهتر صورت گرفته اند) به جنگ می آورد و با
 تلفیق تهدید علیه خانه d5 و b7 و بازی در
 امتداد ستونهای باز e و c به تدریج برتری
 خود را بیشتر می کند.

13. ♙f4 ♙d6 14. ♙xd6 ♚xd6
 15. ♖f-e1 ♖a-c8 16. ♖a-c1 h6
 17. ♘e5 (با حرکت تهدیدآمیز a4)

مورد تهدید قرار دهد این احتمال وجود دارد که ناچار به داشتن پیاده‌ای ایزوله در ستون d شود که برای او فایده‌ای نخواهد داشت. انجام حرکت e4 نیز برای سفید دشوار است.

طبعاً سفید دارای امکانات بیشتری برای انتخاب است و انتخاب اوست که روند بازی را تعیین می‌کند. طرحی که در این پوزیسیون به خوبی مورد آزمون قرار گرفته است، انتقال نبرد اصلی به جناحها و دست کشیدن از مرکز برای مدتی مشخص است. سفید با بهره‌برداری از ستون نیمه‌باز c پیشروی پیاده‌ها در جناح وزیر را آغاز می‌کند (اصطلاحاً "حمله اقلیت"). سیاه نباید تنها به دفاع غیرفعال اکتفا کند بلکه باید حمله سوارها (یا حتی حمله سوار و پیاده‌ها) را به جناح شاه هدف خود قرار دهد و از e4 به عنوان پایگاهی برای سوارهایش خانه بهره برد.

در مسابقه اسمیس洛夫 - کرس (قهرمانی جهان، مسکو، سال ۱۹۴۸) بازی چنین ادامه یافت:

8. ♖f3 o-o 9. ♔c2 ♜e8 10. o-o
♜f8 11. ♞a-b1 ♜g6 12. b4

درحالیکه سیاه به جای اینکه با حرکات 12...a6 13.a4 ♜e4! بگیرد به دفاع منفعل در جناح وزیر روی

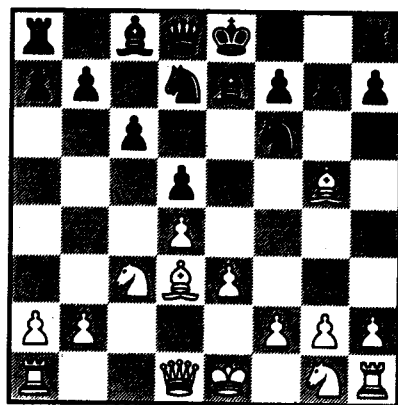
نیمه‌باز e را در اختیار می‌گیرد. معمولاً موقعیت پیاده‌ها در مرکز برای مدتی ثابت باقی می‌ماند.

واریانت زیر در گامی وزیر مثال خوبی برای بررسی این نکته است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♜c3 ♜f6
4.cxd5 exd5

به این طریق تنش از بین می‌رود و ساختار پیاده‌ای ثابت پدید می‌آید. سفید ستون نیمه‌باز c و سیاه ستون نیمه‌باز e را در اختیار می‌گیرد.

5. ♙g5 ♙e7 6.e3 c6 7. ♙d3
♜b-d7



اکنون به بررسی امکانات بازی در مرکز می‌پردازیم. بدیهی است که گشودن بازی برای هردو بازیکن دشوار است. اگر سیاه تلاش کند تا پیاده d سفید را با حرکت c5...

12.a3 ♘e4! 13. ♙xe7 ♚xe7

14.b4 axb4 15.axb4 ♘g6
16.b5?

سفید خطری را که در جناح شاه وجود دارد حس نمی‌کند و اکنون چاره‌ای جز تحمل حمله‌ای خردکننده را ندارد. ادامه درست حرکات 16. ♙xe4! dxе4 در 17. ♘d2 بود زیرا تهدیدهای سیاه را بی‌اثر می‌کرد.

16... ♙g4 17. ♘d2 ♘xd2
18. ♚xd2 ♘h4

اکنون سیاه با حرکت 19... ♘f3 و یا 19... ♙h3 تهدیدی جدی بر سفید وارد می‌آورد.

گاهی سفید در این سیستم به ایجاد مرکز پیاده‌ای متحرک می‌اندیشد. اگر سیاه در جستجوی یک بازی متقابل در مرکز بر نیاید، طرح سفید می‌تواند بسیار موثر از کار درآید. در بازی بوتوینیک - کرس (مسکو، سال ۱۹۵۲) بازی از دیاگرام صفحه قبل چنین ادامه یافت:

8. ♘g-e2 o-o 9.o-o ♚e8
10. ♚b1 ♘f8 11. ♚c2 ♙d6?

سیاه دست به مانوری بی‌هدف می‌زند و پیشروی پیاده مرکزی سفید را دست کم می‌گیرد حرکت بهتر حرکت 11... ♙e6 بود. به این ترتیب می‌توانست حرکت 12.f3

می‌آورد.

12... ♙d6? 13.b5! ♙d7 14.bxc6
♙xc6

سفید به درستی از ضعف جناح وزیر سیاه استفاده کرد درحالی‌که سیاه به هیچ‌روی نمی‌تواند دست به یک بازی متقابل در جناح شاه بزند.

15. ♚b3 ♙e7 16. ♙xf6 ♙xf6
17. ♙b5 ♚d6 18. ♚f-c1 h5
19. ♘e2 h4

سیاه تلاش می‌کند جناح شاه را مورد تهدید قرار دهد اما بسیار دیر دست به بازی متقابل زده است.

20. ♙xc6 bxc6 21. ♚a4 ♘e7
22. ♚b7! a5 23.h3 ♚e-b8
24. ♚c-b1 ♚xb7 25. ♚xb7 c5
26. ♚b5! cxd4 27. ♘exd4 ♚c8
28. ♘b3 ♙c3 29. ♚xh4

و سفید از برتری کمی که دارد سود می‌جوید. بازی غیرفعال سیاه اسباب شکستش را فراهم آورد.

اگر سیاه به بازی متقابل در جناح شاه روی آورد، بازی بسیار تندتر خواهد شد. در بازی تایمانوف - نجمدینوف (کیف، سال ۱۹۵۴) سیاه به حرکت 11. ♚a-b1 سفید با حرکت 11... a5 پاسخ داد و بازی اینگونه ادامه یافت:

26. ♔ h4 g6 27. ♚ xd5 cxd5
28. ♖ c1 ♔ d7 29. ♖ c3 ♖ f8
30. ♜ f5!

اکنون سفید امکان دست زدن به حملات تعیین کننده‌ای را یافته است.

در این سیستم گاه سفید قلعه بزرگ می‌رود و تلاش می‌کند تا در جناح شاه یک یورش پیاده‌ای را سازمان دهد. آنچه باید بیش از انجام این طرح به دقت مورد توجه قرار گیرد هماهنگی بین سوارهای دوجناح است. یورش پیاده‌ای در جناح شاه تنها هنگامی قرین موفقیت خواهد بود که سیاه امکان درهم ریختن مرکز را با حرکت ...c5 نداشته باشد.

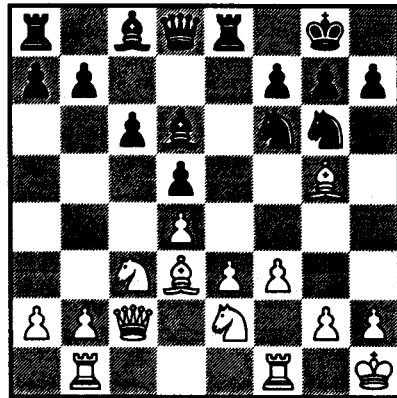
بازی تایمانوف - پرزیتس (هاستینگز، سال ۱۹۵۵-۱۹۵۶) در ادامه دیاگرام صفحه ۱۱۶ به تندی گسترش یافت.

8. ♔ c2 ♜ f8 9. ♜ f3 ♜ e6
10. ♚ h4 g6

این نظام دفاعی که توسط اشتالبرگ در مسابقات استادان بزرگ باب شد، برای سیاه مطمئن تلقی می‌شد. سیاه تلاش می‌کند تا فیلهای خانه سفید را تعویض کند و کنترل خانه‌های سفید را در مرکز به دست گیرد. تایمانوف با حمله به جناح شاه، موضع سفید را تقویت کرد و باعث شد که سوارهای سیاه پوزیسیون نسبتاً غیرفعالی

را با حرکت 12...c5 پاسخ دهد و مرکز را درهم بریزد.

12. ♔ h1 ♜ g6 13. f3!



دیگر روشن است که سیاه دارای امکانات کافی نیست تا بتواند با طرح سفید (ایجاد مرکز قوی پیاده‌ای) مقابله کند.

13... ♚ e7 14. ♖ b-e1 ♜ d7?
15. ♚ xe7 ♖ xe7 16. ♜ g3 ♜ f6
17. ♔ f2 ♚ e6 18. ♜ f5! ♚ xf5
19. ♚ xf5 ♔ b6 20. e4 dxe4
21. fxe4 ♖ d8 22. e5!

سفید با برپایی مرکز پیاده‌ای خود، حمله را به جناح شاه منتقل می‌کند. این پیشروی، خانه مهم e4 را برای تحرک سوارهای او آزاد می‌سازد.

22... ♜ d5 23. ♜ e4! ♜ f8
24. ♜ d6 ♔ c7 25. ♚ e4 ♜ e6

داشته باشند.

است ادامه‌های مرسوم را یکسره بی‌فایده کرده و شطرنج‌باز را وادارد که ادامه تازه‌ای را برگزیند.

مثلاً در بازی فورمان - کنستانتینو پولسکی (مسکو، سال ۱۹۴۸)، سفید طرح اصلی پیشروی در مرکز و جناح شاه را دنبال کرد. ادامه بازی در پوزیسیون صفحه ۱۱۶ چنین است:

8. ♖f3 o-o 9. ♔c2 a6 10. o-o
11. ♜a-c1 ♜f8 12. ♜f-e1

اگر موقعیت ایجاب کند، سفید با حرکت e4 مرکز را می‌گشاید.

12... ♜g4? 13. ♜e5 ♜h5
14. ♔b3 ♜b8 15. h3 ♜6-d7
16. ♜xe7 ♔xe7 17. f4

سفید با چند حرکت آخر خود، طرح پیشروی در مرکز و جناح شاه را آغاز کرده است

17... ♜xe5 18. dxe5 f6 19. e4!
fxe5 20. exd5 ♜f7 21. ♔h1
cxd5?

(کار صحیح حرکت ♔h4 و بازی متقابل بود.)

22. ♜xe5 ♔h4 23. ♜xd5 b5
24. ♜g5

و سفید برتری تعیین‌کننده در جناح شاه به‌دست آورده است.

11. h3! ♜g7 12. g4

(این حرکت، سیاه را از خانه مهم f5 محروم می‌کند و سبب می‌شود یورش پیاده‌ای جناح شاه در یک وضعیت مطلوب آغاز شود. در اینجا حرکت 12... h5? حرکتی نادرست است زیرا حرکات

13. ♜e5! hxg4 14. ♜xg6!

و... را از سوی سفید در پی خواهد داشت.)

12... o-o 13. o-o-o ♜f-e8

14. ♜xe7 ♔xe7 15. ♜d-g1

16. ♜d6 16. h4! f5 17. h5! fxg4

18. ♜e5 ♜f5 19. ♜xg4 ♜xd3

(حرکت 19... ♜xh5 نیز حرکت بدی است زیرا سفید می‌تواند حرکات

20. ♜h6+ ♔h8 21. ♜xf5 ♜xf5

22. ♜xh5

را انجام دهد)

20. ♔xd3 gxh5 21. ♜e5 ♔h8

22. ♜g2 ♔e6 23. ♜h-g1

سفید بسیار زود پیروز خواهد شد.

بدین ترتیب متداول‌ترین طرح‌ها در این سیستم مورد بررسی قرار گرفته‌اند. سفید آشکار ابتکار عملی ماندگاری را به‌دست می‌آورد. اما آنچه باید همواره به آن توجه داشت رویکرد خلاقانه به پوزیسیون است چه ویژگی‌های خاص هر پوزیسیون ممکن

13...dxe4 14. ♖xe4 ♙f5 15.d5!
 ♙xe4 16. ♔xe4 ♔xe4
 17. ♜xe4 cxd5 18. ♜f6+! ♔d8
 19. ♜xd5 ♖c8+ 20. ♜e-c3
 ♔e8 21. ♔b1 ♜f-e6 22. ♜b5!

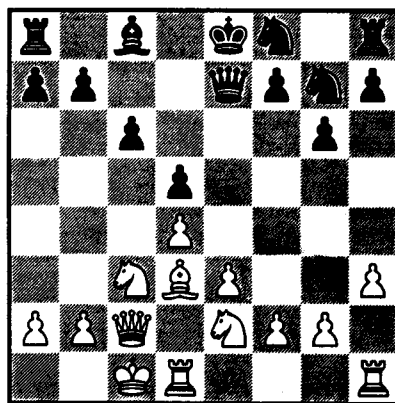
III - اکثریت پیاده‌ای در مرکز

در نبرد گشایشی برای برقراری یک مرکز پیاده‌ای، فشار پیاده‌ها از جناحین نقش مهمی بازی می‌کند. به‌ویژه پیاده‌های ستون c در بسیاری از سیستم‌ها فعال می‌باشند. اغلب اوقات پیاده جناحی در برابر پیاده مرکزی تعویض می‌شود و به بازیکن امکان می‌دهد که با پیاده‌های e و d خود مرکز پیاده‌ای ایجاد کند یعنی به اکثریت پیاده‌ای در مرکز دست یابد. این نوع مرکز پیاده‌ای متحرک اغلب توسط سفید مستقر می‌شود. در موارد دیگر (مثلاً "پیاده‌های سفید در e4 و d4 و پیاده‌های سیاه در e5 و d6") ممکن است سیاه با تعویض (...exd4...) برتری در مرکز را به سفید بدهد؛ این کار منجر به تشکیل مرکز پیاده - سوار سفید می‌گردد. این موارد، عمومی‌ترین مواردی هستند که در آنها تعادل پیاده‌ها در مرکز به هم می‌خورد.

دادن اکثریت پیاده‌ای به حریف در مرکز

گاهی حتی در اوایل بازی سفید قادر است برای بهره‌برداری از برتری خود از لحاظ گسترش، پوزیسیون را در مرکز باز کند. این موضوع مثلاً "در بازی برونشتاین - میکناس (مسکو، سال ۱۹۵۷) روی داد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♜c3 ♜f6
 4.cxd5 exd5 5. ♙g5 c6 6.e3
 ♙e7 7. ♔c2 ♜b-d7 8. ♙d3
 ♜f8 9. ♜g-e2 ♜h5 10. ♙xe7
 ♔xe7 11.h3 g6? 12.o-o-o ♜g7



سفید در اینجا به شیوه‌ای بدیع از برتری خود در گسترش استفاده می‌کند. حرکت 13.e4!، گشودن به موقع مرکز است. سیاه اصول اساسی گشایش را نادیده گرفته است و سفید با وجود این که بازی ساده می‌شود، حمله به شاه حریف را آغاز می‌کند و نقص گسترش سیاه را کیفر می‌دهد.

حریف امکان اعمال فشار موثر بر آن نداشته باشد، این مرکز می تواند بسیار قوی باشد. در بسیاری از سیستم های مدرن گشایشی، طرح اصلی یکی از بازیکنان، استقرار یک مرکز پیاده ای قوی است که تاثیر نیرومندی بر مرحله وسط بازی دارد. در این سیستم ها، سوارها بی درنگ به خانه هایی گسترش می یابند که از آنجا قادر به پشتیبانی پیشروی پیاده های مرکزی باشند. در بسیاری موارد هنگامی که بازیکن فعال برای تمرکز پیاده ها در مرکز، اجازه می دهد که دو پیاده پشت سرهم قرار گیرند، قصد دیگر او ایجاد گره پیاده ای در مرکز است.

طرح ساختن مرکز پیاده ای به خوبی در بازیهای بوتوینیک - کاپابلانکا (صفحه ۴۰) و بوتوینیک - کرس (صفحه ۱۱۷) نمودار است. در هیچکدام از این بازیها سیاه واقعا نتوانست علیه مرکز سفید که بسیار قوی گسترش یافته بود و بعداً به سفید امکان حمله جناحی موفقی داد، بازی متقابل موثری کند.

از سوی دیگر، در بسیاری از گشایش ها، اگر مرکز پیاده ای از حمایت کافی سوارها محروم باشد، این نوعی ضعف است و اگر فشار هماهنگ شده ای بر آن وارد آید ممکن است درهم فروریزد. نمونه مشخص این

(معمولاً از سوی سیاه) که به دنبال اعمال فشار بر مرکز پیش می آید، یکی از مسائل مهم استراتژی گشایشهای مدرن است. در این زمینه دو حالت عمده وجود دارد: الف) یکی از دو حریف، مرکز پیاده ای مستحکمی بنا کرده است (مثلاً "استقرار پیاده ها در $d4$ و $e4$) درحالی که دیگری از اکثریت پیاده ای در یکی از جناحین برخوردار است. این نوع ساختار در گامبی وزیر، دفاعهای گرونفلد و نیمزوویچ و... دیده می شود.

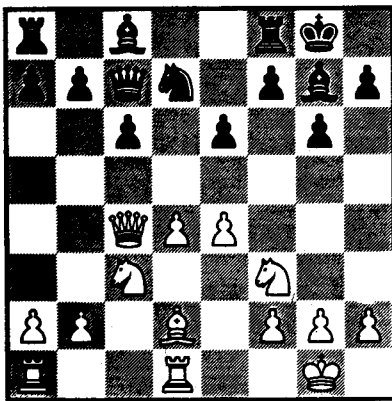
ب) یکی از دو حریف دارای مرکز سوار- پیاده است (مثلاً "استقرار پیاده ها در $e4$ و $c4$ و اسب در $d4$). این نوع ساختار در واریانت های گوناگون گشایش انگلیسی، گشایش رتسی و دفاعهای هندی شاه و سیسیلی و... پدید می آید.

۱۷- مرکز پیاده ای متحرک

الف) دو پیاده متحرک مرکزی در ردیف چهارم

این ایده قدیمی که مرکز پیاده ای "ایده آل" (پیاده ها در $e4$ و $d4$) موجود برتری پوزیسیونی است دیگر به طور مسلم پذیرفته نیست. درحقیقت اگر سوارها مرکز پیاده ای را قدرتمندانه پشتیبانی کنند و

سعی می‌کند حریف را به پیشروی پیاده‌های مرکزی خود وادارد تا از این طریق بهتر بتواند راه آنها را سد کرده، فشار خود را افزایش دهد. بازیکنی که مرکز پیاده‌ای دارد نباید به هر بهایی از چنین پیشروی اجتناب کند. همانطور که در مثالهای قبلی دیدیم، پیشروی به موقع پیاده مرکز به منظور آزاد کردن این خانه‌ها برای تحرک سوارها بسیار ضروری است. مسأله پیشروی یا اجتناب از آن باید به طور کامل^۱ مشخص بررسی شود. در این زمینه بازی فاین-للیتال (مسکو، سال ۱۹۳۷) نمونه آموزنده‌ای است.



در این پوزیسیون که بعد از ۱۳ حرکت پدید آمده، سفید یک مرکز پیاده‌ای دارد که آزادی تحرک بیشتری را برای او تضمین می‌کند. فاین با در نظر گرفتن جنبه‌های خاص پوزیسیون، تصمیم غیر قابل تغییر ولی

موضوع را می‌توان در بازی پیلزبری - چیگورین (صفحه ۲۴) دید که در آن سفید خانه‌های مرکزی را بی‌موقع در اختیار گرفت. راه پیاده‌های مرکزی سفید بسته شد و سیاه پس از آن که برتری در مرکز نصیب او شد، یک مرکز سوار-پیاده قوی برپا کرد.

در گشایش‌های مدرن وقتی که یکی از بازیکنان مرکز پیاده‌ای دارد، این امر غالباً باعث پدید آمدن پوزیسیون‌هایی با تعادل دینامیکی می‌شود. فشار سوارها بر خانه‌های مرکزی، در تصرف حریف بودن آنها را جبران می‌کند. عموماً^۲ نبرد تندی برای کسب ابتکار عمل صورت می‌گیرد. در این نبرد بازیکنی که مرکز را تصرف کرده، می‌کوشد پوزیسیون خود را در مرکز قوت بخشیده و به تدریج حریف را از بازی متقابل محروم کند در حالیکه حریف او سعی دارد فشار خود را بر مرکز افزایش داده و آنها تضعیف یا سست کند.

مسلماً^۳ اگر یکی از دو حریف مرکز پیاده‌ای داشته باشد، این موضوع نگرانی اصلی هردو بازیکن را سبب می‌شود و نبرد اصلی استراتژیک در آنجا روی می‌دهد. در نتیجه، ممکن است شکل‌بندی مرکز تغییر کند و این چیزی است که باید مدنظر هردو حریف باشد.

معمولاً^۴ بازیکنی که مرکز پیاده‌ای ندارد،

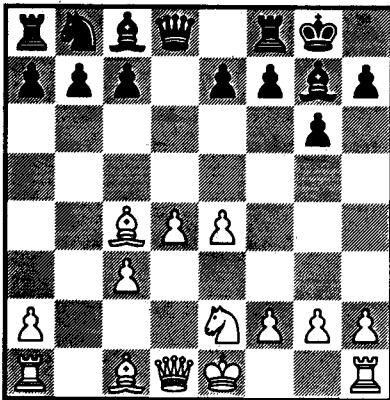
$\text{f6}+ \text{و } \text{xd8}$ (در کار است).
 22. f3 d5 23. g3 h6
 24. c2 f8 25. h4 !

اکنون سفید با برتری که در مرکز به دست آورده، حمله خود را به سوی جناح کاملاً تضعیف شده حریف تغییر جهت می دهد.

مثال خوبی از تعادل پویا در گشایش هایی که دارای مرکز پیاده ای هستند، در واریانت های اصلی دفاع گرونفلد یافت می شود. طرح کلیدی سیاه در سیستم های اصلی این دفاع اعمال فشار بر مرکز پیاده ای سفید است:

(۱) سیستم مرکزی

1. d4 f6 2. c4 g6 3. c3 d5
 4. cxd5 xd5 5. e4 xc3
 6. bxc3 g7 7. c4 o-o 8. e2



درستی گرفت و حرکت e5! را انجام داد.

این یک پیشروی جسورانه است. سفید به درستی درمی یابد که تسلیم خانه d5 به حریف، واقعاً نقش مهمی در پوزیسیون فوق بازی نمی کند. آنچه بسیار مهمتر است، فرصتی است که سفید برای انتقال اسب خود از طریق e4 به f6 یا d6 به دست می آورد. انتقال اسب به خانه f6 به ویژه به خاطر وجود فیل سفید در خانه سیاه رنگ، حرکت قویتری است.

14... b6

(در غیر این صورت، سفید c-b5-d6 می کرد)

15. e2 f5

(سیاه اجازه می دهد پیاده های شاه او تضعیف شوند. احتمالاً ادامه غیر فعال d7 ... و یا a-b8 ... بهتر بود)

16. exf6 e.p xf6 17. e4 f5

18. b4 d5 19. e5! d8

19... xe5 (هر دو ادامه زیر یعنی)

20. dxe5 xe5 21. d6

و 20... xe5 21. c3!

(است)

20. a-c1 d5 21. a3 e7

(باز هم xe5 21... بد است زیرا با ادامه

22. dxe5 xe5 23. e7! تهدید

17. ♖g5

سفید نمی‌تواند مرکز را حفظ کند زیرا تهدید e6... و به دنبال آن x02 ♖... و xd4 ♖... و غیره وجود دارد، از اینرو تلاش می‌کند تا سیاه را به وسوسه اندازد که جناح شاه خود را تضعیف کند، اما سیاه طرح خود را ادامه می‌دهد و به برابری دست می‌یابد.

17...h6 18. ♖h4 g5 19. ♖f2 e6
20. ♖b3 ♜xb3 21. axb3 ♖xe2
22. ♔xe2 ♖xd4

بازی ساده شده و سیاه برابری کامل در مرکز دارد. این بازی که در آن نبرد از لحاظ دینامیکی متعادل بود، به زودی به تساوی انجامید.

معمولاً سفید در این سیستم نهایت تلاش خود را می‌کند تا از پیشروی بی‌موقع پیاده به مرکز بهره‌برد. در این مورد خصوصاً حرکت e5 تضعیف کننده است. با این حال گاهی حتی همین پیشروی نیرومندترین ادامه (و کاملاً اختیاری) است.

مثلاً نمونه آموزنده زیر را بررسی می‌کنیم.

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 d5
4.cxd5 ♜xd5 5.e4 ♜xc3
6.bxc3 c5 7. ♖c4 ♖g7 8. ♜e2

فشار سوارهای سیاه بر خانه d4 حریف یعنی نقطه حساس در این گشایش، متمرکز است. سیاه خیال دارد با حرکات c5... و e5... اعمال فشار کند.

سیاه می‌تواند فوراً c5...8 کند و وارد واریانت اصلی سیستم مرکزی شود.
(9. ♖e3 ♜c6 10.o-o cxd4 11.cxd4 ♖g4!)

و یا می‌تواند چنین ادامه دهد
8...b6 9. ♖e3 ♖b7 10.o-o ♜c6

و اعمال فشار با c5... را به تعویق اندازد. تجربه نشان داده است که در هر دو مورد سیاه امکانات جالب و کاملاً کافی برای بازی متقابل دارد زیرا می‌تواند فشار قابل ملاحظه‌ای بر مرکز سفید وارد آورد.

برای نمونه در بازی پتروسیان - کورچنوی (ریگا، سال ۱۹۵۴) که واریانت اصلی به کار رفت، سفید بعد از g4 ♖...11 چنین ادامه داد.

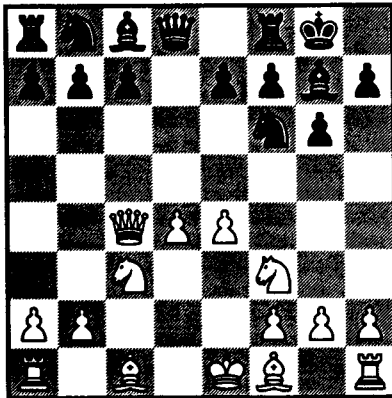
12.f3 ♜a5 13. ♖d5
(13. ♖d3. منطق‌تر است)

13... ♖d7 14. ♔b1 a6!
سیاه پیاده‌ای را قربانی می‌دهد اما تمپ بالارزشی را برای سازماندهی فشار بر مرکز پیاده‌ای سفید به دست می‌آورد.

15. ♖xb7 ♔a7 16. ♖d5 ♖b5!

(۲) سیستم مهم دیگری که در دفاع گرونفلد توسط راگزین طرح شده است، بعد از حرکات زیر شکل می گیرد:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5
4.♘f3 ♙g7 5.♚b3 dxc4
6.♙xc4 o-o 7.e4



باز هم سفید در مرکز یک "جفت" پیاده دارد.

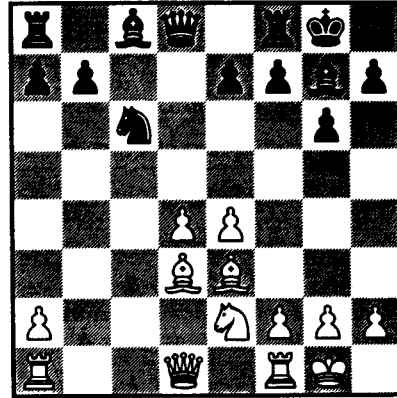
اما سیاه می تواند با بهره برداری از پیشروی وزیر سفید و با استفاده از سوارهای خود فشار کافی بر مرکز وارد آورد. سیاه امکان انتخاب سیستم های متعددی دارد.

(۲-الف) واریانت اسمیلوف

7... ♙g4 8. ♙e3 ♘f-d7!

این شروع مانوری ماهرانه است که هدف از آن اعمال فشار بر نقطه حساس

cx d4 9. cx d4 ♘c6 10. ♙e3 o-o
11. o-o ♘a5 12. ♙d3 ♘c6



به نظر ما در این پوزیسیون، تنها راه سفید برای حفظ ابتکار عمل حرکت 13.e5! است. او باید از تمپ به دست آمده بهره برداری کند و از این که بعد از 13... ♘b4 14. ♙e4 ♘d5 او مسدود شود، نهراسد. تحلیل مشخص نشان می دهد که سفید با حرکت 15. ♘f4! برتری قطعی به دست می آورد زیرا سیاه نمی تواند خانه d5 را حفظ کند و از اینرو در اختیار داشتن آن هیچ برتری واقعی نصیب او نمی کند.

بدون شک در همه سیستم های گشایشی که بررسی کردیم "استثنائات" مشابهی را می توان یافت، اما این "استثنائات" به هیچ وجه از اهمیت مشکلات مورد بحث نمی کاهد.

15. ♖xd7 ♜xd7 16. ♚b5 c6
17. ♚xb7 ♜b8 18. ♚xd7
♜xb2+ 19. ♚f1 ♚f6!!

و سیاه امکان حمله‌ای پیروزمند دارد

(۲-ب) واریانت بولسلاوسکی: 7...c6
ایده‌ای که در پشت این حرکت نهفته این
است که سیاه آماده می‌شود تا با بردن پیاده
از b5 به b4 پیشروی جناحی کرده و از این
طریق یک موضع مهم دیگر مرکز یعنی e4
سفید را ضعیف کند. تجربه نشان داده است
که در این مورد نیز سیاه امکان بازی متقابل
مناسب را دارد مثلاً "بازی فلور-
بولسلاوسکی (مسابقات کاندیدها،

بوداپست، سال ۱۹۵۰) چنین ادامه یافت:

8. ♚b3 b5! 9. e5 ♜e8 10. a4
bxa4 11. ♜xa4

(این یک بی‌دقتی است. 11. ♚xa4 که
کنترل بر d5 را تداوم می‌بخشد، حرکت
قویتری است)

11... ♜a6 12. ♚d2 ♜b8
13. ♚c4 ♜e-c7 14. ♚e2 ♚e6
15. ♚c1 ♚d5 16. ♚e3 ♜b4

و سیاه ابتکار عمل را در مرکز و جناح شاه
به دست گرفت.

از این نمونه‌ها می‌توان دریافت که آماج
اصلی سیاه در مرکز سفید بنا به شرایط
مشخص ممکن است تغییر کند.

یعنی خانه d4 است. سیاه قطر را برای آنکه
فیل جناح شاه او به خانه d4 مسلط شود باز
می‌کند و این درحالی است که اسب d7 از
حرکت احتمالی c5... حمایت می‌کند. او
آماده است تا با حرکت b6 ♜ وزیر سفید
را از جای خود براند. اگر حرکت d1 ♜ 9.
بازی شود آنگاه حرکت c6 ♜ 9... و
به دنبال آن b6 ♜... خوب است. اگر
حرکت b3 ♚ 9. بازی شود سیاه امکان
بازی متقابل خوبی را با xf3 ♚ 9... و
به دنبال آن c6! ♜ 10. gxf3 به دست
می‌آورد و فشار نیرومندی بر d4 وارد
می‌کند.

در بازی شامکویچ - سیماکین
(لنینگراد، سال ۱۹۵۱) پیچیدگیهای جالبی
بروز کرد:

11. ♜d1

(احتمالاً "حرکت 11.0-0-0 همراه با یک
بازی پرمخاطره، حرکتی قویتر است)

11...e5 12.dxe5

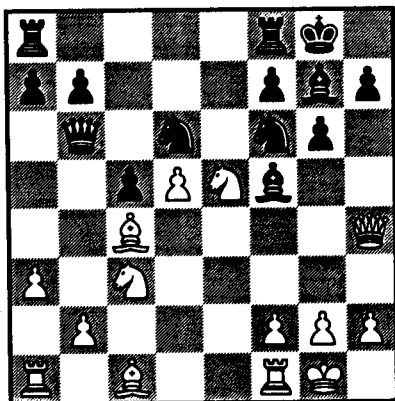
(حرکت 12.d5 بد است زیرا به دنبال آن
حرکت d4! ♜ 12... بازی می‌شود)

12... ♜cxe5 13. ♚h3

(اگر حرکت e2 ♚ 13. انجام شود آنگاه

بازی چنین ادامه می‌یابد ♚h4! ♚ 13...
g4 ♜ 14.f4 و سیاه مشکلی ندارد)

13... ♜xf3+! 14. ♚e2 ♜f-e5



16. ♖a2 ♜f-e8 17. ♘c4 ♙xc4
18. ♙xc4 ♘e4 19. ♙e3
♜a-c8 20. ♙b1 ♘d6! 21. ♙e2
♙d4! 22. ♙h1 ♙xb1
23. ♜axb1 ♘f5 24. ♙f3 ♙xe3
25. fxe3 ♜xe3

و سیاه خیلی زود برتری کمی خود را به برد تبدیل کرد.

در برخی از سیستمهای گشایشی، یکی از دو حریف اجازه می دهد که دیگری مرکز پیاده ای داشته باشد، به شرط آنکه این امر باعث ساده شدن بازی گردد. مثال مشخص، واریانت زیر در گامبی وزیر است.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6
4. ♘f3 c5 5. cxd5 ♘xd5 6. e4
♙xc3 7. bxc3 cxd4 8. cxd4
♙b4+ 9. ♙d2 ♙xd2+

(۲-ج) سیستم نایدورف: ♘a6...7 و به دنبال آن ...c5

سیاه بر خانه d4 سفید فشار می آورد و به سرعت گسترش می یابد.

در بازی کان - آوریخ (مسکو، سال ۱۹۵۰)، سیاه با بازی آموزنده زیر، پوزسیون مطلوبی به دست آورد.

7... ♘a6 8. ♙e2 c5 9. d5
(سفید با ♙a5! 9. dxc5 به سادگی
برابری را برای سیاه به ارمغان می آورد،
چیزی کسب نمی کند)

9...e6 10. o-o exd5 11. exd5
♙b6 12. a3 ♙f5 13. ♙h4
♘c7!

(حرکات فوق قویتر از این ادامه است:

13... ♜f-e8 14. ♙h6! ♘e4
15. ♙xg7 ♙xg7 16. ♘g5

نظیر بازی اسمیس洛夫 - فلوریان در سال ۱۹۴۹ در مسکو، که به سفید برتری می دهد.)

14. ♙c4

(حرکت قویتر ♙g5! 14. بود. بازی غیرفعال سفید به سیاه امکان می دهد تا ابتکار عمل را در دست گیرد)

14... ♘c-e8 15. ♘e5 ♘d6

سیاه پوزسیون بسیار دلگرم کننده ای در مرکز دارد

اشغال کرده، پوزیسیون خوبی خواهد داشت.

15. ♖e3 ♜f-d8 16.e5 ♙h6!

این ادامهٔ صحیح طرح سیاه است. استفاده از ضعف پیاده‌های جناح شاه سیاه دشوار است زیرا پیادهٔ d سفید نیاز به دفاع دارد و رخ جناح وزیر سیاه در امتداد ستون d دست به تهاجم خواهد زد. سیاه با امکانات بهتر پیشروی در جناح وزیر، دارای بخت‌های بیشتری است.

طرح ساده کردن بازی، به‌منظور بی‌ارزش کردن مرکز پیاده‌ای حریف را باید همیشه مدنظر داشت. بدینسان در واریاتی از دفاع گرونفلد که چنین ادامه می‌یابد:

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 d5 4.cxd5 ♜xd5 5.e4 ♜xc3 6.bxc3 ♙g7 7. ♙c4 c5 8. ♜e2 cxd4 9.cxd4 ♜c6 10. ♙e3 ♙a5+

سفید نباید حرکت 11. ♙d2 را انجام دهد زیرا به‌دنبال آن حرکات 11... ♙xd2+ 12. ♙xd2 o-o می‌شود و مرحله آخر بازی برای سیاه که به‌خاطر اکثریت پیاده‌های خود در جناح وزیر می‌تواند پیشروی کند، مطلوب خواهد شد، حال آنکه مرکز پیاده‌ای سفید هدف حمله قرار می‌گیرد. حرکت صحیح

10. ♙xd2 o-o

سیاه به بهره‌برداری از اکثریت پیاده‌ای خود در جناح وزیر، که با نزدیکتر شدن به مرحله آخر بازی اهمیت آنها بیشتر می‌شود، امید بسته است. از سوی دیگر پیاده‌های مرکزی سفید، با تعویض هر سوار، قدرت خود را ازدست می‌دهند زیرا امکان حمله سفید کاهش می‌یابد.

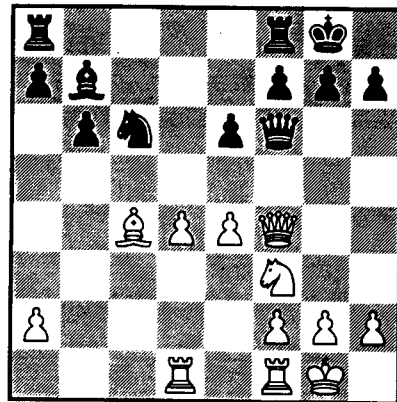
بازی فولگویچ - یودویچ (مسکو، سال ۱۹۳۷) چنین ادامه یافت.

11. ♙c4 ♜c6 12.o-o b6

13. ♜a-d1

(حرکت بهتر 13. ♜f-d1 است)

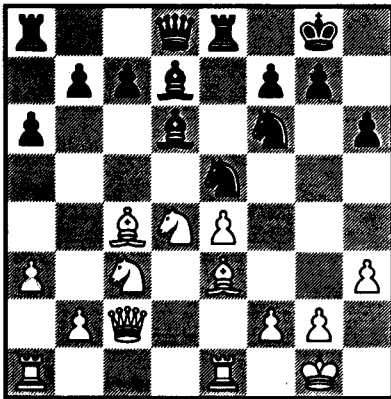
13... ♙b7 14. ♙f4 ♙f6!



این حرکت زیانهای پوزیسیونی حرکت 13. ♜a-d1 را آشکار می‌کند. اگر سفید وزیرها را تعویض کند، سیاه ستون c را

نمی‌کند. اما همین پیاده مرکزی منفرد به کمک چند سوار سبک می‌تواند بسیار قدرتمند باشد. مثلاً "بازی کرس - لپنیتسکی (مسکو، سال ۱۹۵۱) را در نظر می‌گیریم:

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4
4.e3 d5 5.♘f3 ♘c6 6.♙d3
o-o 7.o-o h6? 8.h3 dxc4
9.♙xc4 ♙d6 10.e4 e5
11.♙e3 a6 12.♖e1 ♙d7
13.♔c2 ♖e8 14.a3 exd4
15.♘xd4 ♘e5



پیاده e4 حرکات سیاه را محدود می‌کند. سوارهای سفید بسیار هماهنگ مستقر شده‌اند. بازی چنین ادامه یافت:

16.♙f1 ♘g6 17.♖a-d1 ♔e7
18.g3!

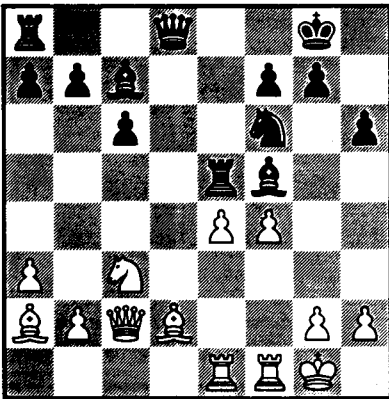
11. ♙d2! و پرهیز از ساده شدن بازی است.

(ب) یک پیاده مرکزی متحرک

در برخی شکل‌بندیهای گشایشی یکی از دو حریف دارای یک پیاده مرکزی متحرک (مثلاً در e4 یا d4) و دیگری دارای یک پیاده اضافی در جناح است. این نوع شکل‌بندی غالباً در دفاع اسلاو، سیستم راگوزین و سیستم کاتالان به وجود می‌آید. در این حالت، نبرد کاملاً شبیه موردی است که پیشتر بررسی شد و در آن یک جفت پیاده در مرکز (یعنی e4 و d4) قرار داشتند. در این مورد نیز توجه اساساً معطوف به مرکز است. بازیکنی که پیاده مرکزی دارد، می‌کوشد در مرکز پیشروی کند. این پیشروی نه تنها از سوی پیاده مرکزی بلکه از سوی پیاده‌های واقع در ستون مجاور (معمولاً ستون c یا f) حمایت می‌شود. حریف، سعی در محدود کردن تحرک پیاده مرکزی دارد. در این مورد نیز ساده کردن بازی عموماً "به نفع بازیکنی است که پیاده مرکزی ندارد زیرا بعداً" می‌تواند از برتری کمی خود در جناح بهره‌برداری کند.

یک پیاده مرکزی، حرکات سوارهای حریف را با همان شدتی که یک جفت پیاده (e4 و d4) محدود می‌کنند، محدود

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘f3 d5
 4. ♘c3 c6 5.e3 ♘b-d7 6. ♙d3
 ♙b4 7.a3 ♙a5 8. ♚c2 o-o
 9.o-o ♙c7 10. ♙d2 dxc4!
 11. ♙xc4 e5! 12. ♙a2 h6
 13. ♖a-e1 ♖e8 14.dxe5 ♘xe5
 15. ♘e5 ♖xe5 16.f4? ♙f5
 17.e4



در اینجا سیاه با یک رشته ضربات
 نیرومند مرکز سفید را درهم ریخته، ضعف
 آن را آشکار می‌کند.

17... ♙b6+ 18. ♚h1 ♖xe4!
 19. ♘xe4 ♘xe4 20. ♖xe4

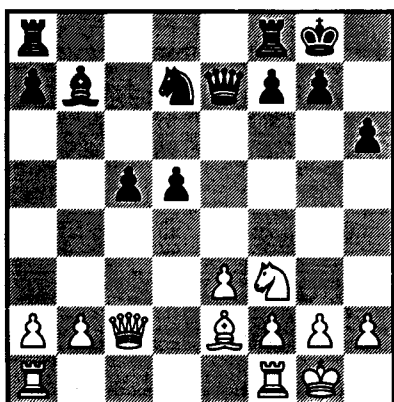
این حرکت آخری اجباری است زیرا
 حرکات تهدید کننده ♘g3+ و ♘f2+
 درکار است.

این تصمیمی دوراندیشانه و صحیح
 است. سفید پیاده مرکزی را قربانی می‌کند تا
 از پوزیسیون برتر سوارهای خود در یک
 بازی باز بهره گیرد. تهدید ♘g2 و ♘f4 که
 فضای بیشتری را در اختیار سفید می‌گذارد،
 سیاه را وادار به قبول قربانی می‌کند.

18... ♘xe4 19. ♙c1 f5 20. ♙g2
 ♘e5 21. ♘xf5 ♙xf5 22. ♘xe4
 ♘f7 23. ♚b3 ♖a-b8 24. ♙d2
 ♚e6 25. ♚xe6 ♖xe6
 26. ♘d6 cxd6 27. ♙d5

و سفید برتری بزرگی به دست می‌آورد.
 در این مثال نبود هماهنگی بین سوارها و
 پیاده‌های سیاه، بسیار مشخص بود.
 پیاده‌های سیاه نقش فعالی نداشتند و از
 اینرو سوارهای محروم از حمایت پیاده‌ها،
 به تدریج عقب رانده شده و در پوزیسیونی
 انفعالی قرار گرفتند.

با این حال در بسیاری از واریانت‌های
 دفاع اسلاو و سیستم راگوزین، سیاه با
 سوارها فشار کافی بر مرکز سفید وارد
 می‌آورد و به برابری دست می‌یابد. گاهی که
 مرکز پیاده‌ای سفید مورد پشتیبانی سوارها
 قرار ندارد، ضعیف شده و درهم می‌ریزد.
 مثال خوبی از این مورد را می‌توان در بازی
 برونشتاین - اوانس (مسکو، سال ۱۹۵۵)
 دید.



20... ♖xe4 21. ♔xe4 ♕xd2

سیاه یک پیاده جلو افتاده است.

(ج) مرکزی متحرک با یک پیاده مرکزی و

پیاده‌ای در مجاورت آن

این نوع مرکز غالباً "هم برای سفید و هم برای سیاه پدید می‌آید و بخصوص در بسیاری از واریانت‌های گامبی وزیر و دفاع نیمزویچ در پیاده وزیر معمول است. این مرکز که از یک پیاده مرکزی و یک پیاده در مجاورت آن تشکیل شده آسیب‌پذیرتر از یک جفت پیاده در e4 و d4 است زیرا در محدود کردن سوارهای حریف چندان موفق نیست. اما اگر باگسترش فعال سوارها توأم شود می‌تواند هم قوی و هم متحرک باشد.

در بسیاری از واریانت‌های دفاع تارتاکوور در گامبی وزیر این نوع مرکز برای سیاه پدید می‌آید؛ برای مثال بعد از

ادامه بازی در مسابقه راگوزین - بوندارفسکی (مسکو، سال ۱۹۴۶) جالب بود

15.b4!

(این یک قربانی پوزیسیونی جالب است. قصد سفید دراختیار گرفتن کنترل d4 است که همراه با ستون باز می‌تواند ابتکار عمل خطرناکی را مثلاً "بعد از

15...cxb4 16. ♔c7 ♖a-b8 17. ♕b5 ♗f-d8 18. ♖a-c1 ♕f8 19. ♗d4 ♗f6 20. ♔a5!

در اختیار سفید قرار دهد.)

15...d4

(این ضربه متقابل، مشخصه چنین پوزیسیونهایی است. سیاه به‌طرز غیرمنتظره‌ای بازی را پیچیده می‌کند)

16.exd4 ♖a-e8 17.dxc5

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♕g5 ♕e7 5.e3 h6 6. ♕h4 o-o 7. ♗f3 b6 8. ♔c2 ♕b7 9.cxd5 ♗xd5 10. ♕xe7 ♔xe7 8. ♗xd5 exd5 12. ♕e2 c5 13.dxc5 bxc5 14.o-o ♗d7

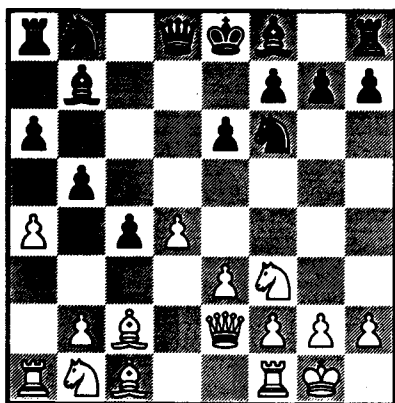
پوزیسیونی با تعادل پویا شکل می‌گیرد

31. ♔f4 ♖f1+ 32. ♔e3 ♜d6
 33. ♖axa7 ♜xb5 34. ♖xg7+
 ♔f8 35. ♖a-d7 ♙c6
 36. ♖d-e7 ♜d6 37.g4! ♜f7
 38. ♖gxf7+ ♖xf7 39. ♖xe6
 ♖e7 40. ♖xe7 ♔xe7 41.h4!

بازی با تعویض اجتناب ناپذیر آخرین پیاده
 سیاه، مساوی می شود.

تا اینجا پیاده های متحرک مرکزی را که
 دارای آزادی حرکت بودند، بررسی کردیم.
 نمونه دیگری از این نوع پیاده ها بعد از
 حرکات زیر به وجود می آیند:

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3. ♜f3 ♜f6
 4.e3 e6 5. ♙xc4 c5 6.o-o a6
 7. ♔e2 b5 8. ♙b3 ♙b7 9.a4
 c4 10. ♙c2



در برخی از سیستم های گشایشی که در

(این حرکت اجباری است. زیرا اگر
 17. ♖a-e1 انجام شود آنگاه حرکت
 17... ♙xf3 بازی می شود و انجام حرکت
 18. ♙xf3 به سیاه اجازه 18... ♔xe1 را
 می دهد)

17... ♔xe2 18. ♔xe2 ♖xe2
 19.c6! ♙xc6 20. ♜d4 ♖e6
 21. ♜xe6 fxe6

در نتیجه ادامه اجباری، به نوعی از مرحله
 آخر بازی رسیده ایم که در آن سفید یک رخ
 و یک پیاده در برابر دوسوارسبک دارد. سفید
 به برکت اکثریت پیاده ای خود در جناح
 وزیر، امکانات خوبی برای تساوی بازی
 دارد.

22. ♖a-c1 ♙d5 23. ♖c7 ♜e5
 24.b5 ♖f4 25. ♖e1 ♜d3
 26. ♖e3! ♖b4

(حرکت 26... ♜xf2 مخاطره آمیز است
 زیرا 27. ♖g3 g5 28. ♖a3!
 دارد)

27.h3 ♖b1+ 28. ♔h2 ♜xf2
 29. ♖a3!

و سفید امکان بازی متقابل کافی را برای
 کسب برابری در اختیار دارد. برای مثال
 واریانت زیر که راگزین آن را مطرح کرده،
 بسیار جالب است.

29... ♖h1+ 30. ♔g3 ♜e4+

برای روشن شدن چگونگی پیشرفت بازی درمورد نخست، توجه به بازی فاین-اشتاینر (هالیوود، سال ۱۹۴۵) بسیار آموزنده است:

10... ♖c6 11. axb5 axb5
12. ♖xa8 ♔xa8 13. ♗c3 ♕a5
14. e4!

(پیاده‌های مرکز سفید قدرتمندانه وارد عمل می‌شوند، حال آن‌که پیاده‌های جناح وزیر سیاه چیزی جز هدف فرعی حمله سفید نیستند.)

14... ♗d7 15. d5 ♗d8 16. ♗d4
b4 17. ♗c-b5! e5 18. ♔xc4!

سفید با این قربانی دادن سوار، مرکز را گشوده و حمله خردکننده‌ای را علیه شاه حریف سازمان می‌دهد)

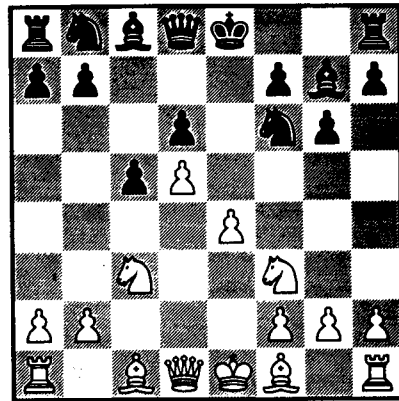
18... exd4 19. ♗c7+ ♕e7 20. e5
♗xe5 21. ♖e1 f6 22. d6+
♔xd6 23. ♗b5+

و سفید به اجبار می‌برد.

درمورد دوم که پیاده‌ها آزادی عمل ندارند، نبرد مرکزی حول e5 که نقطه حساسی است، جریان می‌یابد. کار سیاه این است که به هر قیمت که شده جلوی حرکت e5 سفید را بگیرد. پیچیدگی و گستردگی احتمالات در این سیستم، مجال تحلیل دقیق آن را در اینجا نمی‌دهد. ما صرفاً یک نمونه

آنها یکی از دو حریف دارای برتری پیاده‌ای در مرکز است، پیاده‌های مرکز آزادی حرکت ندارند. چنین موقعیتی مثلاً در بسیاری از واریانت‌های دفاع بنونی مدرن پدید می‌آید:

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 c5
4. d5 exd5 5. cxd5 d6 6. e4 g6
7. ♗f3 ♕g7



در این دو دیاگرام آخر، گرچه در هر دو پوزیسیون درمقابل اکثریت پیاده‌ای سفید در مرکز، سیاه نیز در جناح وزیر اکثریت پیاده‌ای دارد، اما روند بعدی نبرد در این دو پوزیسیون کاملاً متفاوت است. در نخستین مورد، مرکز پیاده‌ای سفید متحرک است درحالی‌که درمورد دوم پوزیسیون در مرکز تثبیت شده‌تر است و درنتیجه امکانات متقابل بهتری در جناح وزیر دارد.

را بررسی می‌کنیم:

بازی اسمیسلوف - راگوزین (مسابقات

تمرینی، سال ۱۹۵۳) چنین ادامه یافت:

8. ♖e2 o-o 9. o-o a6 10. a4 b6

11. ♙f4 ♖a7 12. ♘d2 ♜e7!

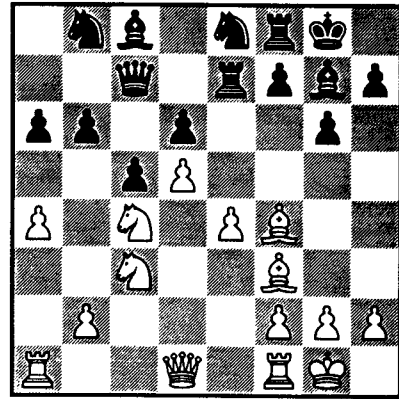
13. ♙f3 ♘e8 14. ♘c4 ♙c7

درخشان پوزیسیونی است، نقشه سفید را باطل می‌کند و ابتکار عمل را به دست می‌گیرد)

18. ♘xc7 ♜xc7 19. ♙c1 ♙e6

20. ♙c2 ♘a5 21. ♙e3 ♘b-c6

و سیاه ابتکار عمل را در کل صفحه در دست دارد.



۷- مرکز سوار - پیاده

مرکز سوار- پیاده غالباً از واریانت‌های مدرن دفاع سیسیلی، دفاع هندی شاه و گشایش‌های انگلیسی و رتی پدید می‌آید. این نوع مرکز به سوارها امکان تمرکز برای یک حمله جناحی را می‌دهد.

بازی بوتوینیک - لیلیتال (مسکو، سال

۱۹۳۶) می‌تواند مثالی در این زمینه باشد.

1. ♘f3 ♘f6 2. c4 b6 3. g3 ♙b7

4. ♙g2 c5 5. o-o g6 6. d4 cxd4

7. ♘xd4 ♙xg2 8. ♙xg2 ♙g7

9. ♘c3 o-o?

این یک حرکت قالبی برای گسترش است. حرکت صحیح ♙c8! 9... بود و اگر

حرکتهای 10. b3 یا 10. d3 ♙d3 می‌شد

آنگاه با انجام 10... ♙b7+ و به دنبال آن

d5 فشار سفید بر مرکز خنثی می‌شد.

تمام این حرکات حول خانه‌های حساس

مرکزی متمرکز گردیده است. سیاه آماده

از بین بردن مرکز سفید شده و نفوذ خود را

بر e5 تقویت کرده است. او قصد دارد با

مانور ♘b-d7-e5 فشار سفید بر مرکز را

خنثی کند. سفید با دریافتن قصد سیاه،

تصمیم به تهدید زیر می‌گیرد که به

پیچیدگیهای جالبی منجر می‌شود:

15. e5!? dxe5 16. d6 ♘xd6

17. ♘d5 ♘xc4!

(سیاه با قربانی دادن وزیر که یک قربانی

(اگر در اینجا $17...b5$ بازی می شد آنگاه حرکات $18.cxb5$ $axb5$ $19.\text{♙}xf6$ $20.\text{♜}d5$ و تهدید $\text{♙}e5$ را به دنبال داشت و در بهترین حالت پیاده ضعیف و ایزوله d برای سیاه باقی می ماند. از اینرو سیاه مجبور است از پیاده $\text{♙}e$ خود دفاع کند و این باز هم به سفید فرصت می دهد تا جلوی حرکت $b5...را بگیرد.$)

$18.a4!$ $\text{♜}e8$ $19.\text{♜}d5$ $\text{♞}c6$
 (اگر $19...b5$ بازی شود $21.a5!$ را به دنبال خواهد داشت)

$20.\text{♙}xg7$ $\text{♜}xg7$ $21.h4$ $\text{♞}e8$
 $22.\text{♞}c3$ $\text{♜}h5$ $23.\text{♙}d4$

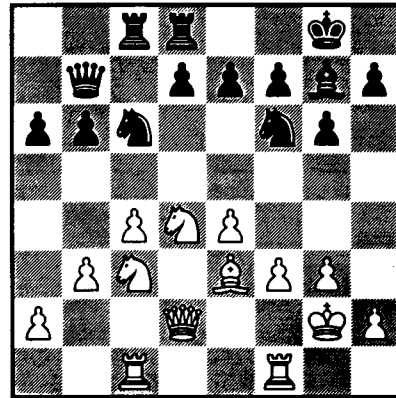
اکنون مرحله بعدی این بازی آموزنده آغاز می شود. سفید با محروم کردن حریف از امکان بازی متقابل در مرکز، جهت حمله خود را به سوی جناح شاه تغییر می دهد. سیاه که بی فایده بودن دفاع غیرفعال را درمی یابد با یورش به جناح وزیر کوشش نو میدانه ای را برای رهایی خود آغاز می کند. اما این عمل فقط به پایان رسیدن بازی را شتاب می بخشد.

$23...b5?$ $24.cxb5$ $axb5$
 $25.\text{♞}d-c1!$ $\text{♞}xc3$ $26.\text{♞}xc3$
 $bxa4$

(سیاه نمی تواند از یورش رخ سفید به خانه های عرض هفتم جلوگیری کند)

$10.e4!$ $\text{♜}c6$ $11.\text{♙}e3$ $\text{♞}c8$
 (حرکت بهتر $11...g4$ است که پوزیسیون را ساده می کند)

$12.b3$ $\text{♞}b7$ $13.f3$ $\text{♞}f-d8$
 $14.\text{♞}c1$ $\text{♞}a-c8$ $15.\text{♙}d2$ $a6$



سفید با بهره برداری از بازی غیرفعال و بدون طرح سیاه، یک مرکز قوی سوار-پیاده برپا کرده است. جالب است ببینیم که سفید چگونه تلاشهای سیاه را برای آزاد کردن خود با $b5...و یا d5...عقیم می گذارد و به تدریج او را از امکان بازی متقابل محروم می کند.$

$16.\text{♞}f-d1$ $\text{♜}xd4$

(حرکت $16...b5$ خوب نیست زیرا پس از آن حرکات $17.cxb5$ $\text{♜}xd4$ $18.bxa6$ بازی می شود و سفید یک پیاده می گیرد)

$17.\text{♙}xd4$ $d6$

این پوزیسیون بعد از حرکت هفدهم سفید در بازی زیتا-برونشتاین (پراگ، سال ۱۹۴۶) پدید آمد. سیاه با یک سری حرکات نیرومند و زیبا مرکز سوار-پیاده سفید را کاملاً نابود می‌کند. بازی چنین ادامه یافت:

17... ♖xa1! 18. ♖xa1 ♜xf2!
19. ♖e3 ♜xh3+ 20. ♔h2
♜f2! 21. ♖f3 ♜cxe4 22. ♔f4
♜g4+ 23. ♔h1 f5!

و سیاه امکان بازی پیروزمند دارد. این مثال نشان می‌دهد که در این نوع سیستم گشایشی سفید تا چه حد باید دقیق بازی کند تا مانع بازی متقابل سیاه شود.

روش دیگر برخورد با مرکز سوار-پیاده، تضعیف پشتیبانان آن با پیشروی پیاده‌ای است. این طرح نوعاً در بسیاری از ساختارهای گشایش انگلیسی و دفاع سیسیلی پدید می‌آید. در بازی کرس-اسمیسلف (لنینگراد، سال ۱۹۴۷) سیاه هنگام استقرار مرکز خویش تمپ بالارزشی ازدست داد.

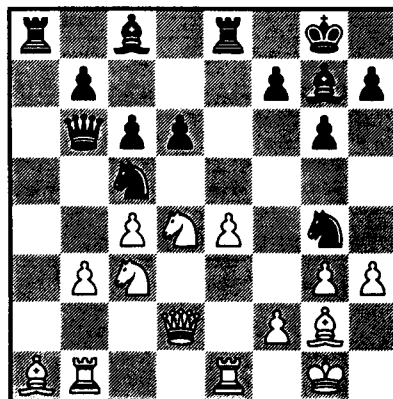
1.c4 ♜f6 2. ♜c3 c5 3.g3 d5
4.cxd5 ♜xd5 5. ♔g2 e6 6. ♜f3
♜c6 7.o-o ♔e7 8.b3 ♜c7?
9. ♔b2 e5? 10. ♖c1 f6

27. ♖c7 ♔b5 28.bxa4 ♔e2+
29. ♔f2 ♜xf2+ 30. ♔xf2

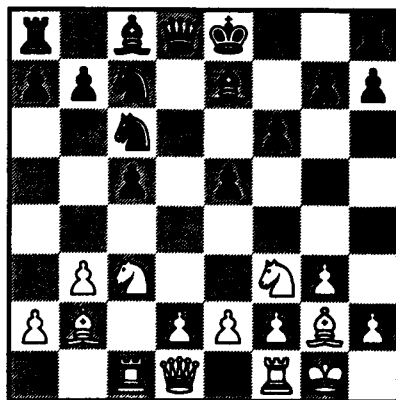
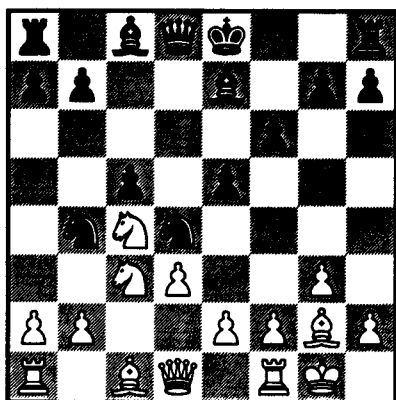
و سفید به آسانی در مرحله آخر بازی پیروز می‌شود.

در سالهای اخیر، اهمیت مرکز سوار-پیاده تعدیل یافته است. تجربه نشان داده که می‌توان با فشار هماهنگ شده سوارها علیه چنین مرکزی، امکان بازی متقابل خوبی به‌دست آورد. این نوع پوزیسیون از لحاظ امکانات برای هردو حریف غنی است.

از مثال قبلی روشن گردید که کوچکترین تردید در مورد اقدامهای فعالانه ممکن است به ازدست رفتن فرصت‌هایی برای یافتن بازی متقابل منجر شود. اما در مثال زیر که وضعیت برعکس مثال قبلی است، موفقیت فشار هماهنگ شده سوارها بر مرکز سوار-پیاده نشان داده می‌شود (این پوزیسیون غالباً در دفاع هندی شاه پدید می‌آید):



1.c4 ♘ f6 2. ♘ c3 c5 3.g3 d5
4.cxd5 ♘ xd5 5. ♙ g2 ♘ b4
6. ♘ f3 ♘ 8-c6 7.o-o e5 8.d3
♙ e7 9. ♘ d2 ♘ d4 10. ♘ c4 f6



سفید با برتری که از لحاظ گسترش دارد، طرح ظریفی را برای تضعیف ساختار مرکز پیاده‌ای سیاه آغاز می‌کند.

11. ♘ e4! b6

(♘ e6... بهتر است)

12. ♘ h4 ♙ d7

(اگر ♙ b7... 12. بازی می‌شد، آنگاه حرکت 13.b4! را در پی می‌داشت)

13.e3! o-o 14.d4! exd4 15.exd4 ♖ c8 16.dxc5 b5 17. ♘ c3 f5 18. ♖ c2! ♙ xh4 19. ♖ d2 ♖ f7 20.gxh4

و سفید پوزیسیون برتری دارد.

علاوه بر فشار فوق برای از بین بردن مرکز، می‌توان در جناحها با f4 یا b4 مانور مشابهی را آغاز کرد مثلاً "در بازی کوتوف - فورمان (مسکو، سال ۱۹۴۹)

سفید با بهره‌برداری از گسترش بهتر خود با حرکت 11.f4! در مرکز برتری کسب می‌کند. بازی چنین ادامه یافت:

11...exf4 12.gxf4 o-o 13.a3 ♘ b-c6 14.e3 ♘ f5 15. ♙ d5+ ♙ h8 16.e4 ♘ f-d4 14.f5

VI - بازی خوب سوارها به بهای ضعف پیاده مرکز

مشکل اصلی در مسائل امروزی گشایشها این است که آیا برای رسیدن به

هماهنگی بهتر سوارها می‌توان اجازه داد ساختار پیاده مرکزی تضعیف شود.

(الف) پیاده مرکزی/ایزوله

این سوال که آیا می‌توان به‌خاطر آزادی سوارها در بازی، اجازه داد پیاده مرکزی ایزوله‌ای (غالباً "در d4") پدید آید، سوالی قدیمی است. اهمیت پیاده مرکزی قوی و غیر ایزوله را قبلاً "بررسی کرده‌ایم (صفحه ۱۲۹). چنین پیاده‌ای نبرد برای کسب فضا را پیش می‌برد. در نتیجه، تحرک سوارها را فزونی می‌بخشد؛ درضمن این پیاده پایه‌ای برای استقرار پایگاههایی در مرکز است.

یک پیاده مرکزی ایزوله هم مایه قوت و هم مایه ضعف است. این پیاده به بازیکن کمک می‌کند تا فضا را در اختیار گیرد اما خود یک ضعف ماندگار در پوزیسیون است. از اینرو سیستم‌هایی که به شکل‌گیری پیاده مرکزی ایزوله منجر می‌شود، غالباً "پوزیسیون‌هایی با تعادل پویا به‌وجود می‌آورند.

سفید بیشتر از سیاه، اجازه شکل‌گیری یک پیاده مرکزی تک‌افتاده را در پوزیسیون خود می‌دهد؛ در بسیاری از این سیستم‌ها این تنها طرحی است که او را قادر به حفظ ابتکار عمل می‌کند.

پیاده مرکزی ایزوله مشخصه ویژه سیستم‌های متنوعی در گامبی وزیر

(پذیرفته شده یا نشده) دفاع نیم‌زوچ در پیاده وزیر، دفاع کاروکان و... است. در این نوع پوزیسیون، سفید از پیاده ایزوله خویش برای حمایت سوارها (معمولاً "اسب") استفاده کرده، تلاش می‌کند حمله‌ای را در جناحین سازمان دهد و یا ممکن است بکوشد با پیشروی پیاده ایزوله خود مرکز را بازکند.

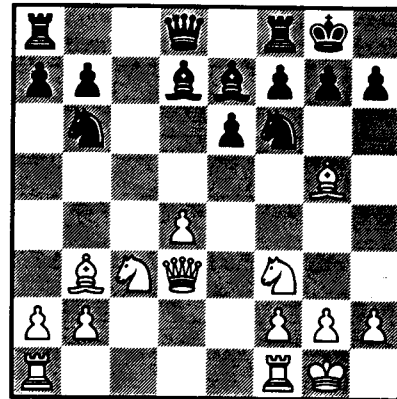
وظیفه سیاه خنثی کردن ابتکار عمل سفید است. از اینرو غالباً "خوب است که پوزیسیون ساده شود. سیاه باید بکوشد سد راه پیاده ایزوله شود و بازی متقابل خود را در پیوند نزدیک با اعمال فشار بر ضعف‌های پوزیسیون سفید در مرکز، انجام دهد. به‌خاطر فراوان بودن سوارها در صحنه، ابتکار عمل سفید که برتری فضایی نیز آن را تقویت می‌کند می‌تواند بسیار خطرناک باشد.

واریاسیون زیر در گامبی وزیر منجر به پوزیسیون شاخصی می‌شود که در آن سفید یک پیاده مرکزی ایزوله دارد:

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙f6
4. ♙f3 ♚e7 5. ♚g5 o-o 6. e3
- ♘b-d7 7. ♚d3 c5! 8. o-o cxd4
9. exd4 dxc4 10. ♚xc4 ♘b6
11. ♚b3 ♚d7 12. ♙d3

17.f4!

(سفید حمله تعیین کننده‌ای را در جناح شاه آغاز می‌کند. او خیال دارد 18.f5 کند. در صورتی که e4 ♞ 17... انجام شود، بازی چنین ادامه می‌یابد ♞xf7! 18. ♞xe6 19. ♞xf7 و اگر ♞xf7 18... بازی شود آنگاه 19. ♞d-e1 پاسخ آن خواهد بود.)



17... ♞c8 18.f5 exf5 19. ♞xf5
♞d6 20. ♞xf7!

و این حمله‌ای تعیین کننده است.

در این نوع پوزیسیون، نمونه خوبی از اقدامهای متقابل علیه ابتکار عمل سفید را می‌توان در بازی بسوتوینیک - فلور (گرونینگن، سال ۱۹۴۶) یافت:

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♞f3 ♞f6
4. ♞c3 c5 5.cxd5 ♞xd5 6.e3
♞c6 7. ♞d3 cxd4 8.exd4 ♞e7
9.o-o o-o 10. ♞e1 ♞c-b4
11. ♞e4 ♞f6 12. ♞b1 b6
13. ♞e5 ♞b7 14. ♞e3 ♞b-d5
15. ♞h3 g6 16. ♞h6 ♞e8
17. ♞d2

بازی بسوتوینیک - ویدمار (ناتینگهام، سال ۱۹۳۶)، در ادامه این پوزیسیون آموزنده است.

12... ♞b-d5

(حرکت صحیح ♞f-d5 12... بود. هدف این حرکت تعویض‌هایی چون ♞c2 13. ♞e3 ♞xc3 14.bxc3 ♞a4! و یا ♞a4! ♞e4 13. ♞e4 است.)

13. ♞e5 ♞c6 14. ♞a-d1 ♞b4
15. ♞h3 ♞d5 16. ♞xd5
♞bxd5

(حرکت بهتر

17. ♞c1 یا 17.f4 ♞fxd5! 16... ♞c8)f5

بود که پوزیسیونی قابل دفاع را پدید می‌آورد)

♔d5!

در اینجا سفید با انجام حرکت 29. ♘e5? اشتباه بزرگی کرد و بعد از 29... ♖xg3 30. fxg3 ♔xd5+ داد و بسیار مشکل توانست بازی را به تساوی بکشاند.

پایان درست این بازی، که در آن حمله و دفاع همزمان انجام می‌شود، چنین می‌توانست باشد

29. ♖g5 ♔c4 30. ♙xg6! hxg6
31. ♖xg6+ ♔xf7 32. ♖g7+
♔f8 33. ♖g3+

و با کیش دائم روبرو خواهیم بود.

اگر سفید غیرفعال بازی کند، سیاه می‌تواند به راحتی ابتکار عمل را در دست گیرد و طرح‌های فعال خود را در مرکز به اجرا درآورد. از این نقطه نظر بازی فورمان-کرس (مسکو، سال ۱۹۵۷) آموزنده است.

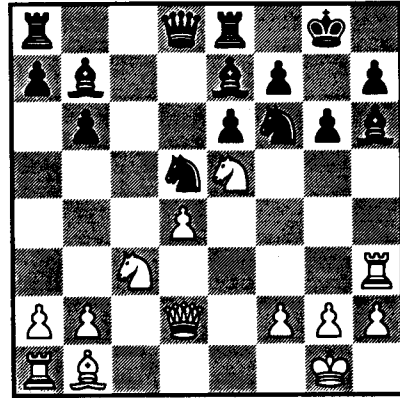
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3. ♘f3 ♘f6
4.e3 c5 5. ♙xc4 e6 6.o-o a6
7. ♔e2 b5 8. ♙d3

(در اینجا b3 8. که فیل را در قطر a2-g8

در موضع حمله قرار می‌دهد، قویتر است.)

8...cxd4 9.exd4 ♙b7 10.a4
bxa4! 11. ♙g5 ♙e7 12. ♘c3
o-o 13. ♘xa4 ♘c6 14. ♖f-d1

(سفید خیلی زود شروع به دفاع می‌کند.)



17... ♖c8 18. ♙d3 a6 19. ♖e1
b5

(سیاه با اطمینان دفاع می‌کند و برای مقابله با تهدیدات سفید در جناح شاه، به خانه‌های c3 و d4 سفید حمله می‌کند)

20. ♖g3

(تهدید 21. ♙xg6! hxg6 22. ♖xg6+ fxg6 23. ♔g5 در کار است.)

20... ♘h5 21. ♖h3

(واریانت زیر نادرست است)

21. ♙xg6? hxg6 22. ♖xg6+ fxg6
23. ♔c2 ♘f4

و اکنون سیاه حمله می‌کند)

21... ♘h-f6 22. ♙b1 ♖c7

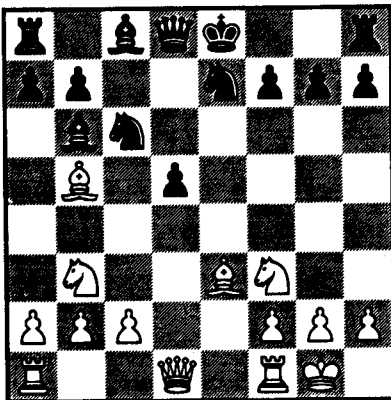
23. ♖g3 ♘h5 24. ♖h3 ♘h-f6

25. ♔e2 ♘xc3 26. bxc3 b4

27. ♖g3 ♖xc3 28. ♘xf7!

است که بازی را ساده می‌کنند. سیاه غالباً" وادار به دفاع منفعلانه می‌شود و اجازه می‌دهد سفید خانه‌های مرکزی را مسدود کند. در اینجا اشکال اساسی پیاده ایزوله، یعنی ضعف خانه‌های مقابل آن که کاملاً" زیر کنترل سفید قرار می‌گیرند آشکار می‌شود. نمونه خوبی از این موضوع را که سیاه چگونه ممکن است در اثر مسدود شدن خانه‌های مرکزی خود، به تدریج دچار اختناق گردد می‌توان در بازی بوتوینیک - بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۴۱) دید. این بازی نقش بزرگی در پیشبرد تئوری یکی از سیستمهای دفاع فرانسوی داشته است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5
4.exd5 exd5 5.♙b5+ ♘c6
6.♘f3 ♙d6 7.o-o ♘g-e7
8.dxc5 ♙xc5 9.♘b3 ♙b6
10.♙e3!



حرکت بهتر ♖a-d1 14. بود که می‌گذاشت رخ ستون f برای حمله به جناح شاه به e1 (برود)

14... ♘b4 15. ♙b1 ♘d7
16. ♙f4 ♘d5 17. ♙g3 g6
18. ♘c3 ♙b6 19. ♘e4 ♘5-f6

(سیاه با حرکات آخر خود، مدافعان جناح شاه را تقویت کرده است و اکنون شروع به پیشروی در جناح وزیر و مرکز می‌کند)

20. ♘c3 ♖f-c8 21. ♙a2 ♙b4
22. ♙d3 a5! 23. ♖a-b1 a4! ,...

اگر سیاه اجازه شکل‌گیری یک پیاده مرکزی ایزوله را بدهد، بازی به‌طور متفاوتی گسترش می‌یابد. این موضوع در واریانت تاراش از دفاع فرانسوی، دفاع تاراش در گامبی وزیر و در دفاع سیسیلی روی می‌دهد. سیاه با تعویض پیاده ایزوله نه ابتکار عمل قوی به دست می‌آورد و نه از آن نوع امکاناتی که در شکل‌بندیهای قبلی بررسی کردیم. نظر به این که لزوم دفاع از پیاده ایزوله، سوارهای سفید را، حداقل در مراحل اولیه، محدود نمی‌کنند، سیاه باید دقیقاً" این مسأله را مدنظر داشته باشد. معمولاً" لزوم گسترش سوارهای خودی سیاه را برمی‌انگیزد تا به پیاده ایزوله توجه کند.

ویژگی دیگر این پوزیسیونها، دشواری بزرگ سیاه در جلوگیری از تعویضهایی

مقابل خوبی دارد.

واریانت زیر در دفاع فرانسوی آموزنده

است.

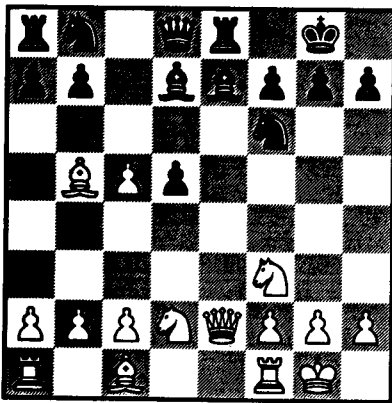
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♞d2 c5
4.exd5 exd5 5.♞b5+ ♞d7
6.♞e2+ ♞e7

(ساده شدن بازی بعد از

6...♞e7 7.♞xd7+ ♞xd7
8.dxc5 ♞xc5 9.♞b3!

به نفع سفید است)

7.dxc5 ♞f6 8.♞f3 o-o 9.o-o
♞e8



بازی بوتوینیک - برونشتاین (مسابقات

قهرمانی جهان، سال ۱۹۵۱) چنین ادامه

یافت:

10.♞b3 ♞xc5 11.♞d3 a6
12.♞xd7 ♞bxd7 13.♞g5

این یک مانور نمونه است. سفید فیلهای

خانه سیاه را تعویض کرده و کنترل d4 و c5

را به دست می‌گیرد. سیاه نمی‌تواند از پیاده

ایزوله ♞ سفید بهره‌برداری کند.

10...♞xe3 11.♞xc6+!

این حرکت نیز حرکتی بسیار آموزنده

است. در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید با

وادار کردن سیاه به غلبه بر پیاده ایزوله، کار

او را آسان می‌کند. اما درحقیقت سفید

خانه‌های مرکزی را محکم‌تر به چنگ

می‌گیرد.

11...bxc6

(اگر 11...♞xc6 بازی می‌شد، آنگاه

حرکت 12.♞e1! را دربی داشت)

12.fxe3 o-o 13.♞d2 ♞b6

14.♞c3 ♞b8 15.♞a-b1! ♞e8

16.♞f-e1 ♞g6 17.♞c5 ♞g4

18.♞d4 ♞e5 19.b4

و سفید برتری مشهودی در مرکز دارد.

هدف سیاه باید این باشد که به هر قیمت

که شده با سوارهای خود فعالانه بازی کند و

با بهره‌برداری از پیاده مرکزی ایزوله،

پایگاههای خود را پشتیبانی کند. در این

مورد که غالباً "اتفاق نیز می‌افتد، هر دو طرف

تلاش می‌کنند پوزیسیون سوارهای خود را

در مرکز بهبود بخشند و بازی بسیار پرتنش

می‌شود. سیاه در این نوع نبرد، شانسهای

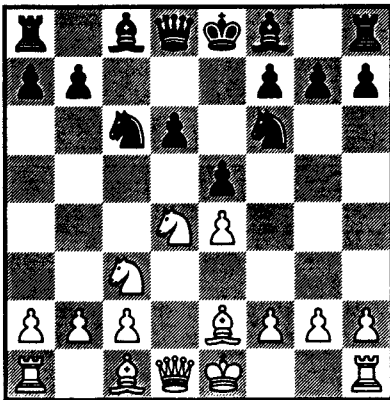
15. ♖g5! ♜f-e8 16. ♙xf6
 ♙xf6 17. ♘d5 ♙d8 18.c3 b5
 19.b3 ♚c5+ 20. ♙h1 ♜a-c8

اکنون حمله تعیین کننده‌ای در جناح شاه صورت می‌گیرد

21. ♜f3 ♙h8 22.f6! ,...

دلیل شکست سریع سیاه این بود که هیچ کاری در مقابل تسخیر d5 از سوی سفید انجام نداد. در سالهای ۱۹۴۲-۴۴ استاد بزرگ شوروی، بولسلاوسکی، براساس تحلیلی مشخص، سیستم دفاعی جدیدی در دفاع سیسیلی برای سیاه پیشنهاد کرد (سیستم‌های مشابه برای سفید بسیار نادر است)

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6
 6. ♙e2 e5!

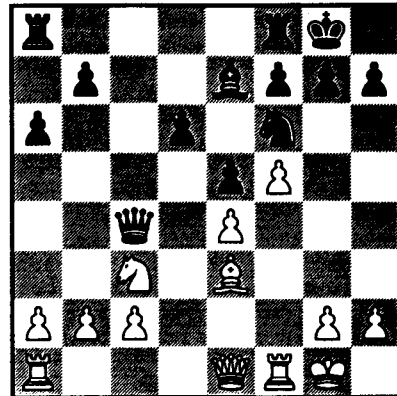


♙f8 14. ♜a-d1 ♚c7 15.c3 h6
 16. ♙a4 ♜e4!

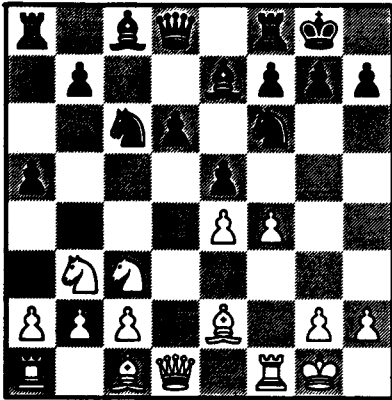
و سیاه امکان بازی بسیار ثمربخشی دارد.

(ب) پیاده عقب مانده در مرکز

مدتها واریانت‌های گشایشی را که باعث ایجاد پیاده عقب مانده در مرکز می‌شدند، نامطلوب و عموماً "مردود تلقی می‌کردند. اساساً" پیاده عقب مانده در خانه‌های ردیف سوم (یعنی در عقب پوزیسیون) قرار دارد و اشکالات آن به مراتب جدی‌تر از پیاده ایزوله است. مثال زیر که از مرحله وسط بازی اسمیسلوف - روداکفسکی (مسکو، سال ۱۹۴۵) انتخاب شده، نمونه شاخص این مطلب است:



سفید کنترل خانه d5 را به دست می‌گیرد و به شیوه زیر اسب خود را در آنجا مستقر می‌کند.



اکنون بعد از $b4!$ $10.a4$ و یا $10. \text{e3}$ $a4$ $11. \text{d2}$ $a3!$ $12.b3$ $d4$ سیاه امکان بازی متقابل بسیار خوبی در مرکز و جناح وزیر دارد. در این واریانت‌ها، سوارهای هماهنگ شده سیاه که بسیار فعال می‌شوند، نقش مهمی بازی می‌کنند. سفید با بردن اسب خود به $d5$ چیزی به دست نمی‌آورد زیرا بعد از تعویض شدن اسب، پوزیسیون پیاده‌ها بسته می‌شود و سیاه امکان انجام بازی خوبی را در خانه‌های سیاه به دست می‌آورد.

بازی پیلنیک - پتروسیان
(بوئنوس آیرس، سال ۱۹۵۴) چنین بود.

$1.e4$ $c5$ $2. \text{f3}$ $c6$ $3.d4$ $cx d4$
 $4. \text{xd4}$ $f6$ $5. \text{c3}$ $d6$
 $6. \text{e2}$ $e5$ $7. \text{b3}$ e7 $8.o-o$

ساختار پیاده‌ای سیاه، مشابه مثال قبلی است. $d5$ سیاه به همان اندازه ضعیف و پیاده d نیز عقب مانده است. در مثال نخست این ضعف‌ها واقعی و غیرقابل دفاع بودند اما در اینجا سیاه می‌تواند این "ضعف‌ها" را به نقطه قوت خود تبدیل کند. سیاه در واریانت بولسلاوسکی سوارهای خویش را در پوزیسیون فعال قرار می‌دهد، خانه‌های حساس مرکز را در اختیار می‌گیرد و از لحاظ فضا هیچ مشکلی نخواهد داشت. نبرد پرهیجانی با سوارها آغاز می‌شود که صرفاً به تلاش سفید برای بهره‌گیری از ضعف‌های سیاه در مرکز بستگی نخواهد داشت (البته به شرط آنکه سیاه اشتباهات جدی نکند).

مثال زیر مسیر مشخص رویدادها را در واریانت بولسلاوسکی دفاع سیسیلی نشان می‌دهد:

$1.e4$ $c5$ $2. \text{f3}$ $c6$ $3.d4$ $cx d4$
 $4. \text{xd4}$ $f6$ $5. \text{c3}$ $d6$
 $6. \text{e2}$ $e5$ $7. \text{b3}$ e7 $8.o-o$
 $o-o$ $9.f4$ $a5!$

سیاه شروع به پیشروی جسورانه در جناح وزیر می‌کند و می‌کوشد بازی متقابل فعالی را جلو ببرد.

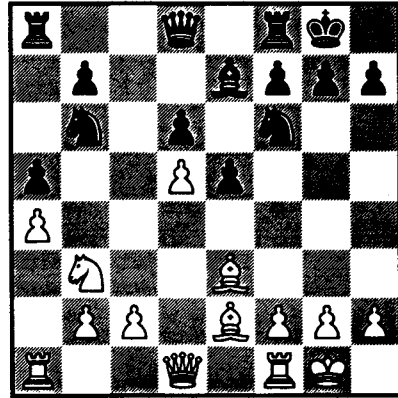
یکی از متداولترین و کارآترین سیستم‌ها در دفاع سیسیلی است. ضمناً ایده واریانت بولسلاوسکی به مدرنیزه کردن سیستم‌های گشایشی دیگر نیز یاری رسانده است. ابتدا به سیستم مشابهی توجه کنید:

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6
6. ♙e2 e5!

سیاه در این سیستم موقتاً "گسترش اسب جناح وزیر خود را به تاخیر می‌اندازد؛ با این هدف که با بردن آن به d7 بتواند سریعاً بر نقطه حساس d5 فشار وارد کند. در این سیستم‌ها، نبرد اصلی روی خانه مهم d5 متمرکز است. بسته به این که شرایط چگونه باشد، سیاه نه تنها می‌تواند d5 را کنترل کند بلکه حتی به سوارهای سفید اجازه اشغال موقت آن را می‌دهد؛ مشروط بر این که به جبران آن چیزی به دست آورد. نمونه مشخص این مطلب را می‌توان در بازی ریشتر- بولسلاوسکی (بخارست، سال ۱۹۵۳) یافت:

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6
6. ♙e2 e5 7. ♘b3 ♙e7 8. ♙g5
سیاه با اجتناب از تعویضی که در پی

o-o 9. ♙e3 ♙e6 10. ♙f3 a5
11. ♘d5 ♙xd5 12.exd5 ♘b8
13.a4 ♘b-d7 14. ♙e2 ♘b6!



سیاه سفید را به حرکت c4 وامی‌دارد تا بعداً "پوزسیون اسب خود را در c5 تقویت کند. در غیر این صورت، سفید عاقبت می‌توانست حرکت c3 و به دنبال آن b4 را انجام دهد.

15.c4 ♘b-d7 16. ♘d2 ♘e8
17. ♙h1 ♙g5!

(این تعویض به نفع سیاه است زیرا اشغال نقطه مهم c5، b4 و d4 را برای سیاه آسان می‌کند)

18. ♙xg5 ♙xg5 19. ♖a3
♙e7,...

سیاه بر خانه‌های سیاه مسلط می‌شود. واریانت بولسلاوسکی در حال حاضر

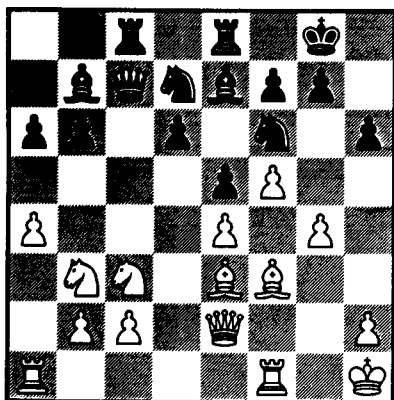
d5... را بازی کند. این حرکت به ویژه اگر سفید با انجام f5 و g5 حمله به جناح شاه را آغاز کند، حرکتی قوی است. زیرا بعد از آن با حمله متقابل در مرکز که غالباً با قربانی دادن یک پیاده شروع می شود، ممکن است صحنه بازی کامل تغییر یابد.

مثلاً بازی کسندراتیو-موسیف (لنینگراد، سال ۱۹۵۲) را در نظر بگیرید.

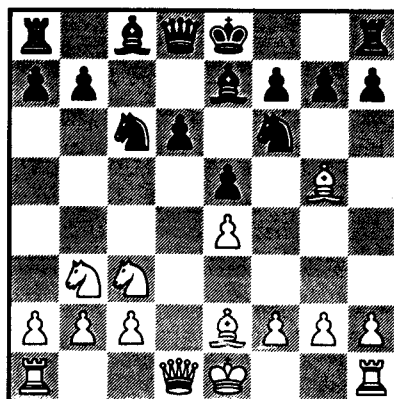
1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6
6. ♙e2 e5 7. ♘b3 ♙e7 8.o-o
o-o 9.f4 ♘b-d7 10.a4 ♙c7

در اینجا سفید با ادامه زیر حمله ای را به جناح شاه آغاز می کند.

11.f5 b6 12. ♙f3 ♙b7 13. ♙e2
♙f-e8 14. ♙h1 ♙a-c8 15.g4?!
h6 16. ♙e3



8... ♘xg4 8... ممکن بود پیش آید 8...o-o را بازی کرد و به سفید موقتاً اجازه اشغال d5 را داد.



بازی چنین ادامه یافت:

9. ♙xf6 ♙xf6 10. ♘d5 ♙g5!
(سیاه با حفظ این فیل مهم، قصد دارد تا بر خانه های سیاه رنگ اعمال فشار کند).
11. ♙c4 ♙e6 12.h4 ♙h6
13.g4? ♙f4!

سیاه علیرغم اشغال موقت خانه d5 توسط سفید، امکانات بهتری دارد زیرا سوارهای وی خوب هماهنگ شده اند. در این پوزیسیون اشغال خانه d5 توسط سفید، ارزش واقعی ندارد.

از سوی دیگر، سیاه بعد از تکمیل گسترش خود می تواند در بسیاری موارد با استفاده از پیاده اضافی مرکزی خود حرکت

می‌رساند. سفید هیچ چیز برای مقابله با این طرح ندارد.

16. ♘b-d2 ♘d8 17. ♙d3 ♘e6
18. ♚c1 ♚f-c8 19. ♘h2 ♘d7
20. ♘h-f1 ♘d-c5 21. ♘g3 g6
22. ♘e2 ♙g5 23. ♘c3 ♘d4
24. ♘c-b1 d5!

و سیاه قدرتمندانه، مرکز را باز می‌کند.
البته مساله جایز بودن پیاده عقب افتاده d در مرحله گشایش را باید همیشه به طور مشخصی بررسی کرد. معیار این است که آیا سیاه می‌تواند سوارهای خویش را فعالانه مستقر کند و مانع اشغال موثر خانه d5 از سوی سفید شود یا خیر.

در واریانتهایی که هم‌اکنون بررسی شد، سفید حرکت نسبتاً "منفعلانه" 6. ♙e2 را انجام داد که در کارایی حرکت 5... ♙e5... سیاه سهم داشت. اگر سفید به جای 6. ♙e2، حرکت 6. ♙g5 و یا 6. ♙c4 را بازی کند، حرکت 6... ♙e5 غیرقابل اطمینان خواهد بود زیرا 7. ♘f5 یا موجب تعویض فیل مهم وزیر سیاه می‌شود و یا به سفید اجازه می‌دهد که اسب خود را به e3 انتقال دهد و جای پای قوی در مرکز داشته باشد (پوزیسیون اسب را در f5 با پوزیسیون اسب در b3 مقایسه کنید)

سیاه اکنون در مرکز نیرومندانه دست به مقابله می‌زند.

16...d5! 17.exd5 e4!

با این حرکات، ابتکار عمل به دست سیاه می‌افتد و زمینه ضدحمله‌ای قدرتمند فراهم می‌شود.

سیاه نباید حرکت تهاجمی d5... را به شیوه‌ای کلیشه‌ای انجام دهد، گشودن بی‌موقع مرکز ممکن است به نفع سفید تمام شود زیرا او معمولاً "تأخیر از لحاظ فضا برتری دارد".

اولین وظیفه سیاه کسب یک ابتکار عمل پایدار در جناح وزیر است که مانند بازی اونزیکر- تایمانوف (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۵۲) سوارهای سفید را وادار به اتخاذ پوزیسیون دفاعی می‌کند:

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6
6. ♙e2 e5 7. ♘f3 h6 8.o-o
♙e7 9. ♚e1 o-o 10.h3? a6
11. ♙f1 b5 12.a3 ♙b7 13.b3
♚c8 14. ♙b2 ♚c7 15. ♘b1
♚a8!

سفید در گشایش منفعلانه بازی کرده و به سیاه اجازه داده است تا ابتکار عمل را به دست گیرد. سیاه قبل از گشودن مرکز، فشار خود را بر e4 و جناح وزیر به حداکثر

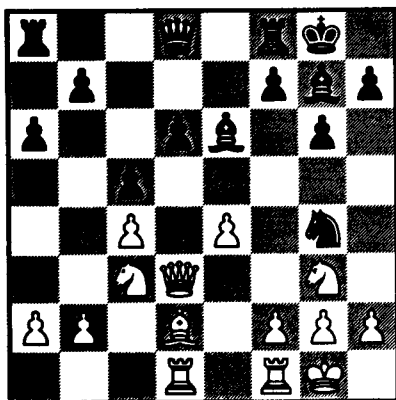
8... ♘e5 9. ♘g3 ♘xd3

10. ♖xd3 a6 11. ♙d2 e6!

(این یک فشار به موقع در مرکز است. سیاه در عوض امکان بازی خوب سوارها، اجازه شکل‌گیری پیاده مرکزی عقب مانده را می‌دهد.)

12. dxe6 ♙xe6 13. ♖a-d1

♘g4!



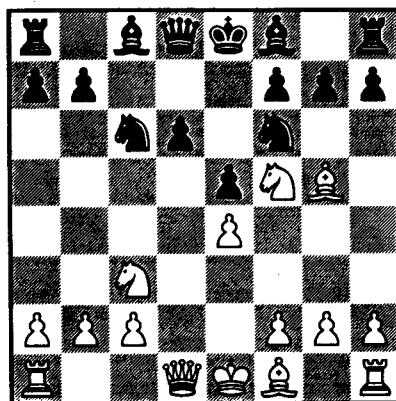
سیاه ابتکار عمل را می‌گیرد و پیشروی نیرومندی را در جناح وزیر آغاز می‌کند. ضعف پیاده عقب افتاده d اهمیت چندانی ندارد.

14. b3 ♘e5 15. ♖c2 ♘c6

16. ♘g-e2 b5! 17. cxb5 ♘b4

18. ♖b1 axb5 19. ♙f4 ♖a5!

(این قربانی دادن پیاده f، طرحهای فعال سیاه را جلو می‌اندازد)



از سوی دیگر بعد از 6. ♙e2 e5 حرکت 7. ♘f5 اثری ندارد زیرا به دنبال آن 7... ♙xf5 8. exf5 d5! سیاه به سرعت مشکلات گشایشی خود را حل می‌کند.

به غیر از این واریانت‌ها در دفاع سیسیلی، در بسیاری از سیستمهای دفاعهای هندی شاه، نیمزویج، گشایش انگلیسی و... نیز پیاده عقب افتاده در مرکز، پدید می‌آید.

بازی خولموف - کورچنوی (ویلنا، سال ۱۹۵۳) مثال جالبی است.

1. d4 ♘f6 2. c4 c5 3. d5 d6

4. ♘c3 g6 5. e4 ♙g7 6. ♙d3

o-o 7. ♘g-e2 ♘b-d7 8. o-o

(حرکت بهتر 8. f4 است که مانع تعویض فیل شاه می‌شود)

پیشروی فعالانه در مرکز می‌گیرد و موقتاً به پیاده عقب افتاده d اجازه شکل‌گیری می‌دهد. او امیدوار است که بعداً بتواند حرکت d4 را که برتری وی را در مرکز تضمین خواهد کرد بازی کند. نبرد حول خانه‌های مرکزی جریان می‌یابد.

11... ♖ f6 12. ♖ e3 ♘ b4
13. ♖ c5 ♗ e8 14. ♗ a3 ♘ d7
15. ♖ e3 ♘ f8 16. d4! ♖ c4
17. ♗ e1 exd4 18. ♖ xd4 ♖ xd4
19. ♘ bxd4 c5 20. ♗ c3!

و سفید با موفقیت طرح خود را برای بازی فعال در مرکز به اجرا درمی‌آورد.

(ب) پیاده‌های دابل

پیاده‌های دابل، به ویژه هنگامی که ایزوله هم باشند، ضعف پوزیسیونی جدی محسوب می‌شوند. با این حال در برخی از سیستم‌های مدرن گشایشی بازیکن اجازه می‌دهد پیاده‌های دابل در مرکز یا در جناح ایجاد شوند. می‌دانیم که تمرکز پیاده‌ها غالباً "استقرار مرکز پیاده‌ای را آسان می‌کند؛ گاهی پیاده‌های دابل در تسخیر خانه‌های مهم مرکزی به سوارها یاری می‌رسانند.

نمونه بارز این امر، استفاده از پیاده‌های دابل برای کنترل خانه‌های مهم مرکزی است. یکی از پیاده‌ها تسخیر خانه‌های حساس را پشتیبانی می‌کند و دیگری از

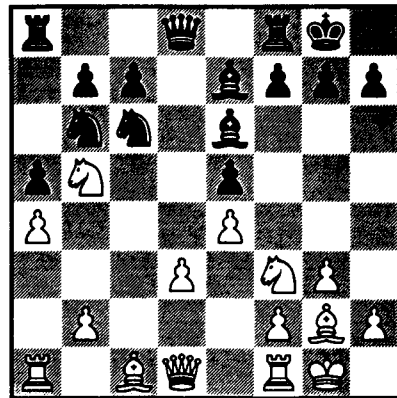
20. ♖ xd6 ♗ f-c8 21. ♗ d2 ♘ c6
22. ♗ c1 ♘ d4!

و سیاه برتری مشهودی دارد.

در سالهای اخیر، شاهد شکل‌گیری برخی واریانت‌های گشایشی بوده‌ایم که در آنها سفید اجازه پدید آمدن پیاده عقب افتاده را در مرکز می‌دهد. مثلاً "در بازی گلر-فلور (کیف، سال ۱۹۵۴) بعد از

1. c4 e5 2. ♘ c3 ♘ f6 3. g3 d5
4. cxd5 ♘ xd5 5. ♖ g2 ♘ b6
6. ♘ f3 ♘ c6 7. o-o ♖ e7 8. a4
a5 9. d3 ♖ e6 10. ♘ b5 o-o

سفید 11. e4! بازی کرد.



سفید با استفاده از تمپ اضافی خود در این پوزیسیون (که همان واریانت دراگون در دفاع سیسیلی است که در آن جای دوحریف عوض شده است)، تصمیم به

را از صفحه برداریم، این موضوع درست خواهد بود. اما در وضعیت فعلی، ضعف خانه d5 مهمتر از پشت سرهم بودن پیاده‌های سفید در ستون c است. علاوه بر این، پیاده‌های دویل به نفع سفید هستند. نکته مهم این است که سفید برای کنترل قوی d5 باید e4 را بازی کند که در این صورت، پیاده c3 از خانه d4 در مقابل تهاجم سوارهای سیاه محافظت می‌کند.

بازی چنین ادامه یافت

12. ♖d3 h6 13. o-o o-o 14. f4!

این حرکتی آموزنده است. سفید به دقت احتمالات مشخص پوزیسیون را محاسبه می‌کند. طرح معمولی بردن اسب به d5 (با انجام حرکات

14. e4 ♘c6 15. ♖f-d1 ♙e6 16. ♘f1 ♖a-d8 17. ♘e3 ♘e7)

فایده نخواهد داشت. سفید به محض اینکه ♘d5 را بازی کند سیاه با حرکت ♙xd5 ... به او پاسخ می‌دهد و سپس اسب خود را به d6 منتقل می‌کند و بعداً حتی ممکن است وضع بهتری پیدا کند.

14... ♘d7

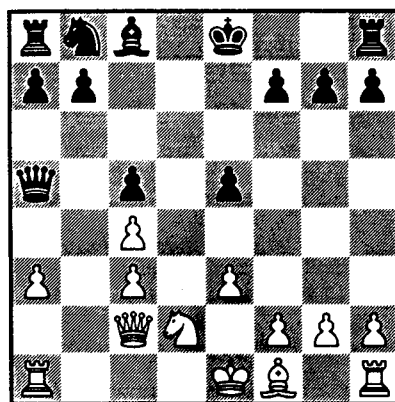
(بعد از 14... exf4 15. exf4 بازی به نفع سفید، که از لحاظ گسترشی وضع بهتری دارد، باز می‌شود)

15. f5 ♘f6?

خانه مهم اردوگاه خودی دفاع می‌کند. در اینجا مهمترین چیز نه پیاده‌ها بلکه خانه‌ها هستند.

در ارتباط با این استراتژی گشایشی می‌توان مثالهای متعددی را در بازیهای بوتوینیک یافت. بازی وی با کان از این نقطه نظر آموزنده است (مسکو، سال ۱۹۳۹)

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. ♘f3 c5 5. a3 ♙xc3+ 6. bxc3 ♙a5 7. ♙d2 ♘e4 8. ♙c2 ♘xd2 9. ♘xd2 d6 10. e3 e5 11. dxe5 dxe5



شکل‌بندی مرکزی، شایان توجه است. بوتوینیک می‌نویسد: "در نگاه اول ظاهراً سفید ساختار پیاده‌ای ضعیفی دارد، پس سیاه نباید از چیزی بترسد. اگر تمام سوارها

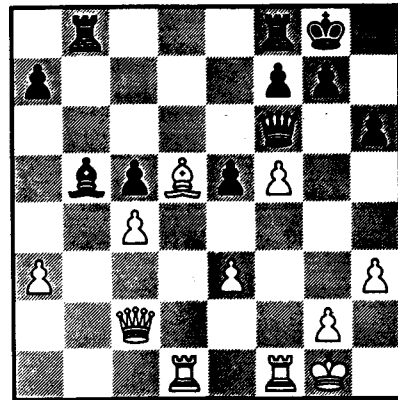
(حرکت بهتر 15...f6 است)

16. ♖e4!

(این نیز یک حرکت آموزنده دیگر است. لازم است اسبها تعویض شوند زیرا به این ترتیب تحرک فیل سفید بسیار زیاد می شود.)

16... ♔d8 17. ♖xf6+ ♔xf6
18. ♕e4 ♖b8 19. ♖a-d1 b6
20.h3 ♕a6 21. ♕d5 b5 22.cxb5
♕xb5 23.c4

برتری سفید مشهود است.



VII - مسئله خانه های ضعیف در گشایش

پیش شرط مهم برای هماهنگ بودن یک پوزیسیون، آرایش با ثبات سوارهاست. این مقصود هنگامی حاصل

می شود که بازیکن کنترل قوی بر خانه های ضعیف پوزیسیون خود داشته باشد.

خانه های ضعیف غالباً در مرحله گشایش ایجاد می شوند. ما قبلاً نمونه پوزیسیونهایی را که دارای ضعف های پیاده ای در مرکز (مثلاً پیاده های عقب افتاده) بودند بررسی کردیم و دیدیم که کنترل این خانه ها باعث برتری پوزیسیونی می شود. در نتیجه، مسئله خانه های ضعیف باید از نخستین حرکات مدنظر قرار گیرد.

در حقیقت در برخی از گشایشهای مدرن، کوشش اصلی یکی از دو حریف ایجاد مجموعه ای از خانه های ضعیف و هم رنگ در پوزیسیون حریف و سپس بهره برداری از آنها است. این موضوع در بسیاری از سیستم های دفاع فرانسوی، کاروکان، اسلاو و نیمزویچ پدید می آید.

خانه های ضعیف معمولاً در ارتباط با زنجیر پیاده ای ایجاد می شود. سوارهای سبک ممکن است به بهره برداری از خانه های ضعیف کمک کرده و یا مانع آن شوند. در این موارد به ویژه فیل ها حائز اهمیت هستند. فیلی که در خانه های هم رنگ مجموعه خانه های ضعیف حرکت می کند، می تواند از پوزیسیون دفاع کند. بدون این فیل، این مجموعه، ضعفی واقعی در پوزیسیون محسوب می شود.

واریانت نخست به نفع سفید و دومین واریانت به نفع سیاه پنداشته می‌شود؛ هرچند که زنجیرهای پیاده‌ای در هر دو یکسان هستند. تفاوت در این است که در مثال نخست، سیاه فیل مهم خانه سیاه خود را از دست داده اما در دومین واریانت، این فیل تاحدی خانه‌های ضعیف سیاه را تحت پوشش قرار می‌دهد.

از اینرو برای بهره‌برداری از خانه‌های ضعیف هم‌رنگ که معمولاً "بعد از شکل‌گیری زنجیر پیاده‌ای پدید می‌آید، تعویض فیلی که این خانه‌ها را پوشش می‌دهد، ضروری است.

طرحهای بسیاری که مبتنی بر این ایده هستند، در سیستم راگوزین یافت می‌شوند.
 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3 ♙b4
 4. ♚c2 d5 5.a3 ♙xc3+
 6. ♚xc3 ♘c6 7. ♘f3 o-o 8.e3
 ♙d7 9.b3 a5!

سیاه امیدوار است باعث ضعف در خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون حریف شود.

10. ♙d3?

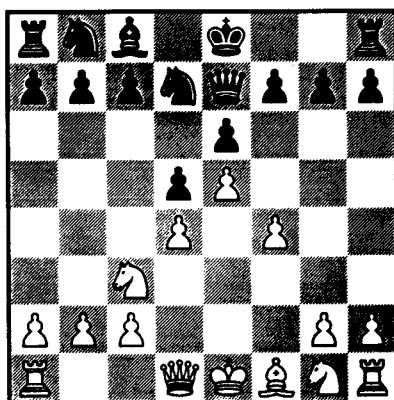
(حرکت بهتر 10. ♙b2 است)

10...a4 11.b4 dxc4 12. ♙xc4
 ♘a7!

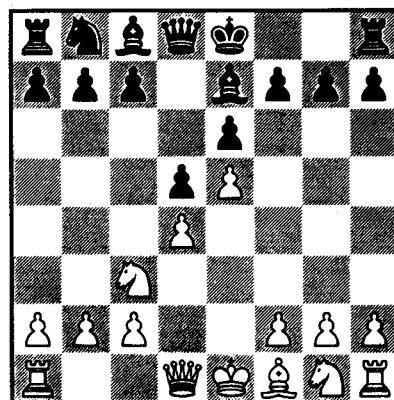
سیاه که خانه‌های سفید رنگ را تضعیف

دو واریانت زیر از دفاع فرانسوی را با هم مقایسه می‌کنیم:

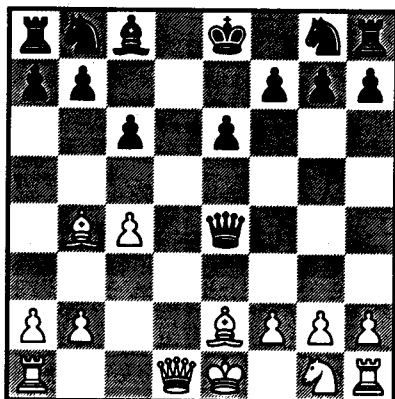
(a) 1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3
 ♘f6 4. ♙g5 ♙e7 5.e5 ♘f-d7
 6. ♙xe7 ♚xe7 7.f4



(b) 1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3
 ♘f6 4. ♙g5 ♙e7 5. ♙xf6?
 ♙xf6 6.e5 ♙e7



dx e4 5. ♖xe4 ♙b4+ 6. ♙d2!
 ♔xd4 7. ♙xb4 ♔xe4 +
 8. ♙e2...



در هر دو مورد خانه‌های سیاه رنگ پوزیسیون سیاه بسیار ضعیف هستند (سیاه فیل شاهش را از دست داده است) این موضوع و همچنین گسترش بهتر سفید، اندک ضعف کمی سفید را کاملاً "جبران" می‌کند. سفید قادر است با سوارهایش، فشار شدیدی بر پوزیسیون حریف وارد آورد.

این مثالها نشان می‌دهد که عوامل پوزیسیونی ممکن است بسیار مهمتر از ملاحظات کمی باشند. عموماً "کنترل" خانه‌های همرنگ، منجر به محدودیت بازی حریف در دیگر خانه‌ها نیز می‌شود و بتدریج کل بازی از دست حریف خارج

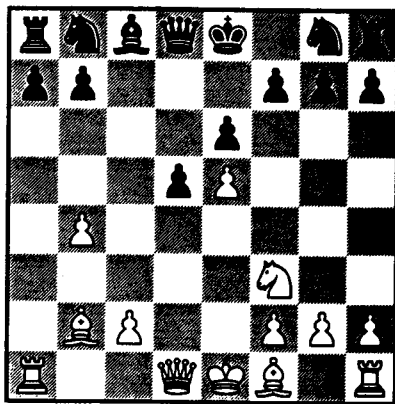
کرده است برای تعویض فیلهای خانه سفید تلاش می‌کند که این کار منجر به یک ضعف واقعی در مجموعه خانه‌های سفید رنگ می‌شود.

13. o-o ♙b5! ,...

سیاه با این شیوه، فیل جناح شاه سفید را فلج کرده و سفید را مجبور به تعویض آن می‌کند.

بازی موثر علیه یک مجموعه از خانه‌های ضعیف ممکن است گاهی حتی به اندازه یک یا دو پیاده ارزش داشته باشد. این ایده به ظهور چندین سیستم گامبی جدید انجامیده است. مثلاً"

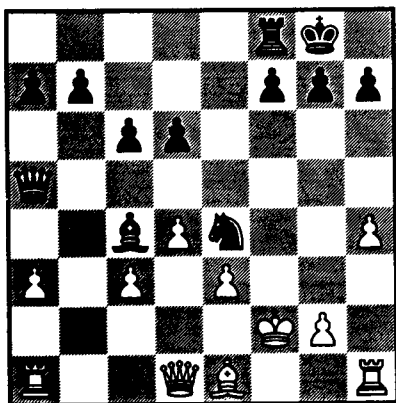
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 ♙b4
 4. e5 c5 5. a3 cxd4 6. axb4 dxc3
 7. ♖f3! cxb2 8. ♙xb2



1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖c3 e6 4. e4

می شود.

نمونه این امر را می توان در بازی بنکو -
آورباخ (مسکو، سال ۱۹۴۹) دید:



پوزیسیون بعد از 18... e4

برتری سیاه مشهود است.

از این مثالها روشن می شود که بازی
مبتنی بر مجموعه خانه های ضعیف بسیار
خطرناک است مگر اینکه فوراً خنثی شود
و یا در جای دیگر جبرانی برای آن پیدا
شود.

در گشایشهایی که باعث پدید آمدن
مجموعه ای ضعیف از خانه های هم رنگ
می شود، آنچه در دستور کار است انجام
بازی متقابل است که مانع بهره برداری
حریف از این ضعف می گردد. مثلاً یکی از
سیستمهای مدرن مهم را در دفاع فرانسوی
در نظر می گیریم.

1.e4 e6 2.d4 d5 3. c3 b4
4.e5 c5 5.a3 xc3+ 6.bxc3
e7 7.a4 a5 8. d2 c4

1.d4 f6 2.c4 e6 3. c3 b4
4.e3 o-o 5.a3 xc3+ 6.bxc3 d6
7. d3 e5! 8. e2 e4 9. c2
e6! 10. g3 xc4
11. xe4 xe4 12. xe4 c6
13.h4?

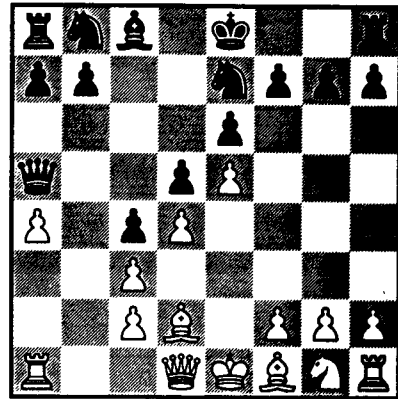
سفید قبل از تکمیل گسترش خود، اقدام
بی موقعی را در جناح شاه آغاز می کند. در
پاسخ به این کار، سیاه به دست گرفتن طرح
کنترل خانه های سفید را به اجرا می گذارد.

13... d7 14.f3 a5 15. d2
a-e8 16. f2 xe4!

این قربانی دادن سوار ارزشمند در قبال
سوار کم ارزشتر، درک عمیق سیاه را از
پوزیسیون آشکار می کند؛ سیاه با این کار
سوارهای حریف را از تحرک می اندازد
(مثلاً به فیل وزیر سفید توجه کنید)

17.fx e4 f6 18. e1 xe4+
19. g1 e8 20. h3 h5
21. f3 a6 22. f4 e2
23. c2 d5 24. a2 c4
25. a1 b6...

این سیستم منجر به بازی پیچیده‌ای با امکانات تقریباً برابر برای هردو حریف می‌شود.



سیاه در خانه سفید بسیار متفعل است و تا مدتی نمی‌تواند نقش فعالی در بازی ایفا کند. در نتیجه، ضعف خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون سفید، در حال حاضر عامل پوزیسیونی مهمی نیست.

رویکرد جدید نسبت به ایجاد خانه‌های ضعیف در مرحله گشایش، بر تحلیل مشخص ویژگی‌های خاص هر پوزیسیون استوار است. در سالهای اخیر، سیستمهای گشایشی جدیدی پدیدار شده‌اند که در آنها یکی از دو حریف داوطلبانه خانه‌هایی را در پوزیسیون خویش ضعیف می‌کند؛ با این امید که به ازای آن ابتکار عمل را در اختیار گیرد. بدینسان، بازی اسمیسلوف - بوتوینیک (مسکو، سال ۱۹۵۵) با این حرکات آشنا شروع شد:

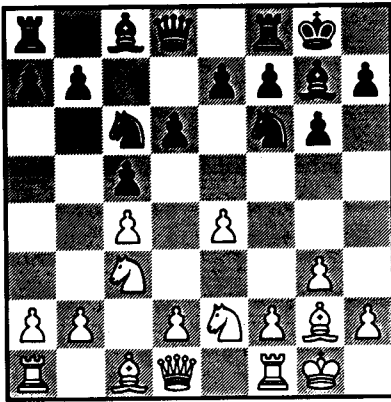
1.e4 c5 2. ♘c3 ♘c6 3.g3 g6
4. ♕g2 ♕g7 5.d3 d6 6. ♘g-e2

و سیاه ایده جدیدی را در قالب 6...e5! ارائه کرد.

بوتوینیک در مورد این حرکت می‌نویسد: "طرحی خوب! راه فیل جناح شاه سفید سد شده است. برای سفید انجام d4 دشوار است و حرکت احتمالی f4 نیز با پاسخ ...f5 سیاه روبرو می‌شود. ضعف

سفید تلاش می‌کند تا بازی را علیه خانه‌های ضعیف سیاه رنگ پوزیسیون حریف سازمان دهد و از برتری خود در فضا و در جناح شاه سود برد. سیاه در تلاش برای بهره‌برداری از پیاده‌های ضعیف جناح وزیر سفید و ارتباط سست میان دو جناح سفید، در صدد انجام بازی متقابل فعال است. معمولاً در این حالت نبرد شدیدی برای کسب ابتکار عمل درمی‌گیرد (برای نمونه به بازی اسمیسلوف - بوتوینیک صفحه ۱۰۹ رجوع کنید). در اینجا سیاه نمی‌تواند از خانه‌های ضعیف سفید رنگ پوزیسیون حریف استفاده کند. زیرا سفید هنوز فیل جناح شاه را دارد. همچنین فیل

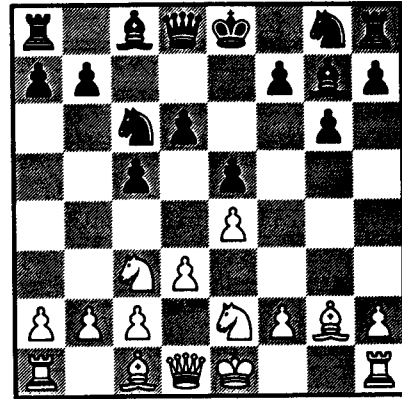
سفید اجازه می دهد خانه d4 ضعیف شود اما امکان بازی فعال در مرکز و در جناح وزیر را کسب می کند. بازی خولموف-بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۵۷) چنین ادامه یافت:



8. ♖b1 ♘e8 9. a3 ♘c7 10. b4 ♘e6

(سیاه با بازی متقابل علیه خانه ضعیف مرکزی d4، به پیشروی سفید در جناح وزیر پاسخ می دهد اما این طرح به اندازه کافی فعال نیست.)

11. d3 ♖b8 12. ♘d5! ♘e-d4
13. ♘xd4 ♘xd4 14. ♙g5 ♖e8
15. ♙d2 b6 16. ♖f-e1 f6
17. ♙e3 ♙d7 18. b5 e6
19. ♘c3 f5 20. f4! ♙f6 21. a4
♘f3+ 22. ♙xf3 ♙xc3 23. e5!



خانه d5 سیاه مهم نیست زیرا سفید برای اشغال آن فقط از دو سوار سبک می تواند کمک بگیرد، حال آن که سیاه با سه سوار می تواند از آن دفاع کند.

7. ♘d5 ♘g-e7! 8. c3? ♘xd5
9. exd5 ♘e7 10. o-o o-o 11. f4?
♙d7 12. h3 ♙c7 13. ♙e3
♖a-e8 14. ♙d2? ♘f5 15. ♙f2
h5 16. ♖a-e1 ♙d8! 17. ♙h2
♙h6 18. h4 ♙f6!

سیاه برتری دارد.

در سیستم زیر از گشایش انگلیسی همانند ایده فوق وجود دارد.

1. c4 ♘f6 2. ♘c3 g6 3. g3 ♙g7
4. ♙g2 o-o 5. e4 d6 6. ♘g-e2 c5
7. o-o ♘c6

سال ۱۹۵۷) چنین ادامه یافت:

13. d3 ♖ d7 14. h3 ♜ e8

15. ♖ e3 ♜ c7 16. ♔ d2 ♜ a6

17. ♜ d1

(حرکت فوق بهتر از ♜ a2 17. است.

کنترل c4 ضرورت دارد.)

17...e5 18. d4 ♔ c8!

(حرکات فوق بهتر از ادامه 18...exd4

♜ e5 19. ♜ xd4 است زیرا بعد از انجام

20. ♜ b2، امکان بازی متقابل سیاه از بین

می رود. این واریانت اهمیت 17. ♜ d1! را

نشان می دهد)

19. f4 exd4 20. ♜ xd4 ♜ xd4

21. ♖ xd4 ♖ xd4+ 22. ♔ xd4+

♔ c4

و سیاه امکان کافی برای بازی متقابل دارد.

گرچه این مثالها نشان می دهد که غالباً

اجازه پدید آمدن ضعف در پوزیسیون

به خاطر کسب ابتکار عمل، موجه است، اما

اینکه آیا کسب ابتکار عمل ضعف را جبران

می کند، سوالی است که باید به دقت

بررسی شود. اگر ابتکار عمل موقتی است و

سریعاً از بین می رود، آنگاه ضعف ایجاد

شده ممکن است به آسیبی جدی بدل شود.

مثلاً بازی آرونین - اسمیلوف

(مسکو، سال ۱۹۵۱) را در نظر بگیرید.

1. e4 d6 2. d4 ♜ f6 3. ♜ c3 g6

و سفید ابتکار عمل پایداری به دست می آورد.

سیاه در این سیستم نباید تلاش کند تا به

هر قیمت که شده علیه خانه مرکزی

"ضعیف" حریف بازی کند. در اینجا نیز

همچون اکثر ساختارهای گشایشی مدرن،

بازی صرفاً بر ویژگیهای ظاهری پوزیسیون

استوار نیست بلکه بر تحلیل ویژگیهای

خاص آن و هماهنگی سوارها مبتنی است.

از اینرو در مثال فوق، سیاه باید قبل از

هرچیز تهاجم سفید را در جناح وزیر خنثی

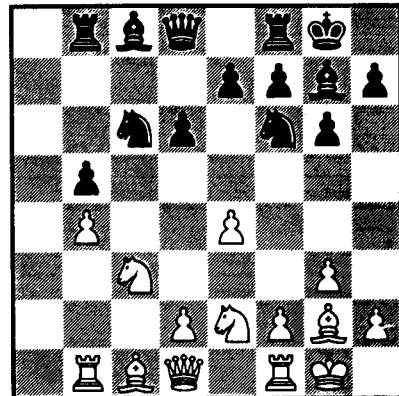
می کرد. با این کار سیاه می توانست بازی

بهتری کند و پس از

8. ♔ b1 a6! 9. a3 ♔ b8 10. b4

cxb4 11. axb4 b5 12. cxb5 axb5

مانع پیشروی سفید می شد.



بازی سوکولسکی - سوئتین (مینسک،

بازی را برده است.

VIII - ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز

همانطور که پیشتر بحث شد، نخستین حرکات بازی به تنش پیاده‌ای در مرکز می‌انجامد. عموماً این تنش به سرعت با تعویض مهره‌ها از بین می‌رود و ساختار پیاده‌ای در مرکز تثبیت می‌شود. با این حال در بسیاری موارد حتی وقتی تنش در مرکز از بین می‌رود، ساختار پیاده‌ای درست در آغاز مرحله وسط بازی سیال باقی می‌ماند (یعنی بدون هیچ مشخصه ظاهری روشن)

مشکل اساسی بازی در این نوع پوزیسیون، لزوم ایجاد پیوندی میان بازی جناحی با عملیات احتمالی در مرکز است. همین شکل در بسیاری از ساختارهای مشخص مرکزی نیز وجود دارد، اما وقتی ساختار پیاده‌ای سیال است، گسترش به‌طور خاصی پویا است. بازی زیر نشان می‌دهد که تا چه حد بازی در مرکز ممکن است غیرمنتظره و پر قدرت از کار درآید.

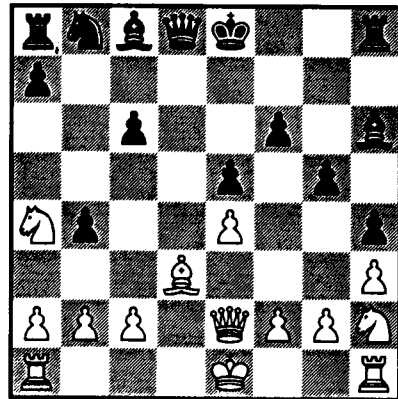
بوتوینیک - لونیفیش (مسکو، سال ۱۹۴۰) بازی را چنین آغاز کردند:

1. c4 e5 2. ♘c3 ♘f6 3. ♘f3 ♘c6 4. d4 exd4 5. ♘xd4 ♙b4 6. ♙g5 h6 7. ♙h4 ♙xc3+

4. ♘f3 ♙g7 5. ♙g5 h6 6. ♙e3 c6 7. ♙d2 b5 8. ♙d3

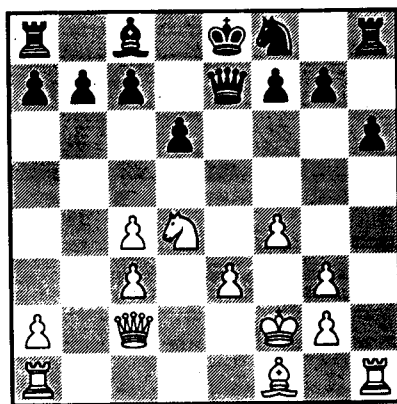
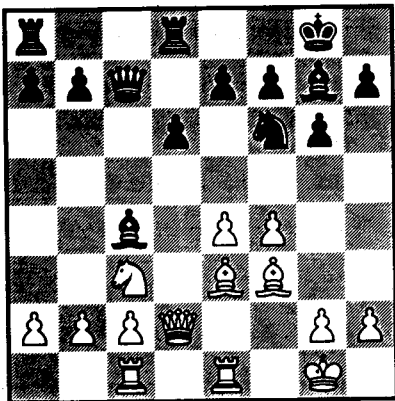
سیاه طرح پرمخاطره پیشروی در جناح شاه را انتخاب کرده، فیل جناح وزیر را تعویض می‌کند؛ اما این کار به تضعیف خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون او می‌انجامد.

8... ♘g4 9. ♙f4 e5 10. dxe5 dxe5 11. ♙g3 h5 12. ♙h4! f6 13. h3 ♙h6 14. ♙e2 b4? 15. ♘a4 g5 16. ♙g3 h4 17. ♙h2 ♘xh2 18. ♘xh2



سیاه فیل مهم جناح وزیر سفید را به قیمت گرانی تعویض کرده است. ابتکار عمل از دست او خارج شده و خانه‌های سفید رنگ جناح شاه به‌طور جبران‌ناپذیری ضعیف شده‌اند. سفید از لحاظ استراتژیک

4. ♖xd4 ♜f6 5. ♜c3 d6 8.bxc3 ♜e5 9.e3
 6. ♙e2 g6 7. ♙e3 ♙g7 8. ♜b3 (حرکت قویتر! 9.f4 است)
 ♙e6 9.f4 o-o 10.o-o ♜a5 9... ♜g6 10. ♙g3 ♜e4
 11. ♜xa5 ♚xa5 12. ♙f3 ♙c4 11. ♚c2 ♜xg3 12.hxg3 d6
 13. ♖e1 ♖f-d8 14. ♚d2 ♚c7 13.f4 ♚e7 14. ♚f2 ♜f8
 15. ♖a-c1



تا اینجا هردو حریف، درگیر مانورهای مقدماتی با سوارهای خویش می‌باشند و پوزیسیون پیاده‌ها در مرکز سیال باقی مانده است. اکنون سیاه که سوارهایش به طرز بسیار فعالتری مستقر شده‌اند، عملیات نیرومندی را در مرکز آغاز می‌کند. این طرح که بعد از این بازی طرح استاندارد در این نوع پوزیسیون‌ها شد در برابر بازی انفعالی سفید بسیار موثر است.

15...e5! 16.b3?

(سفید پاسخ سیاه را دست کم می‌گیرد.)

اکنون سفید با انجام حرکت

15...dxc5 16. ♙b5+ ♜d7
 17. ♜f5 ♚f6 18. ♖a-d1 g6
 19. ♜xh6 ♖f8 20.g4!

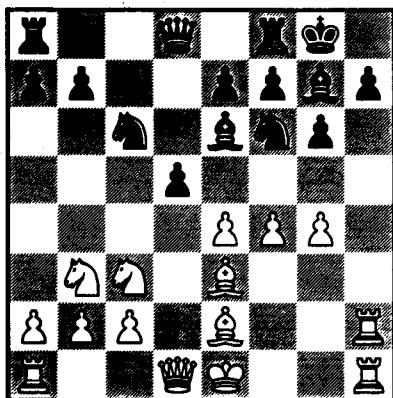
امکان حمله خطرناکی به دست می‌آورد.

در واریانت دراگون از دفاع سیسیلی نمونه‌های مشخصی یافت می‌شود که به ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز می‌انجامد. بازی رائوزر - بوتوینیک (مسکو، سال ۱۹۳۳) بسیار آموزنده است.

1.e4 c5 2. ♜f3 ♜c6 3.d4 cxd4

6. ♖e2 g6 7. ♖e3 ♖g7 8. ♘b3
o-o 9.f4 ♖e6 10.g4 d5!

سیاه به حمله تندوتیز سفید در جناح شاه، با حمله‌ایی متقابل در مرکز پاسخ می‌دهد که در اینجا منطقی‌ترین طرح است. حالا اگرچه رویدادها اجباری می‌شوند ولی



نیاز به دقت زیاد از جانب هردو حریف دارد.

11.f5!

(اگر 11.e5? انجام شود آنگاه 11...d4! بسیار قوی است)

11... ♖c8 12.exd5 ♘b4 13.d6
♙xd6 14. ♖c5! ♙f4! 15. ♖f1
♙xh2! 16. ♖xb4 ♘g4!
17. ♖xg4 ♙g3+

باکیش دائم، بازی مساوی می‌شود.
این ساختار دفاع سیسلی ممکن است

حرکت بهتر 16.fxe5 dxe5 17. ♙f2 بود که پوزیسیون پیاده‌های مرکزی را تثبیت می‌کرد.

16...d5!!

اکنون مرکز به طور غیرمنتظره به نفع سیاه گشوده می‌شود زیرا سیاه نیروهای خود را بسیار موزون و هماهنگ کرده است.

17.exd5 e4! 18.bxc4 exf3 19.c5
♙a5 20. ♖e-d1 ♘g4! 21. ♖d4
f2+ 22. ♙f1 ♙a6+ 23. ♙e2
♖xd4 24. ♖xd4 ♙f6!
25. ♖c-d1 ♙h4

(سیاه حمله خود را به سوی جناح شاه سفید که دفاع آن بسیار ضعیف است، تغییر جهت می‌دهد)

26. ♙d3 ♖e8 27. ♖e4 f5!
28. ♖e6 ♘xh2+ 29. ♙e2
♙xf4

و سفید بازی را واگذار کرد.

در صورت سیال بودن ساختار پیاده مرکزی، اگر یکی از دو حریف در حال پیشروی در جناح شاه است باید به دقت مراقب ضربات متقابل در مرکز باشد. بازی آلخین - بوتوینیک (ناتینگهام، سال ۱۹۳۶) را بررسی می‌کنیم که چنین شروع شد:

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6

گسترشهای دیگری چون پیاده عقب افتاده (صفحه ۱۴۳)، پایگاه مرکزی و... را پدید آورد.

در پوزیسیونهایی که ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز دارند، هدف کلی هردو حریف ایجاد ساختاری است که به طرح بعدی آنها کمک رساند.

یک ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز غالباً در مرحله گشایش ایجاد می‌شود و ممکن است اشکال متنوعی داشته باشد. مثلاً سیستم‌های گشایشی گوناگونی هست که در آنها در طول مرحله گشایش، هیچ تصادمی میان پیاده‌های مرکز وجود ندارد. در این سیستم‌ها فشار به مرکز از جناحین نقش

فعالی دارد. مثال مشخص این امر را می‌توان در واریانت بسته دفاع سیسیلی یافت:

1.e4 c5 2. ♘ c3 ♘ c6 3.g3 g6 4. ♙ g2 ♙ g7 5.d3 d6 ,...

اخیراً تعداد این سیستم‌ها بسیار زیاد شده‌اند. در این سیستم‌ها ساختار پیاده مرکزی ممکن است تا مدتها سیال باقی بماند.

طبعاً "گشایش‌هایی که دارای ساختار پیاده مرکزی سیال می‌باشند، در قیاس با دیگر سیستم‌ها کمتر قابل دسته‌بندی هستند. ازاینرو در این فصل توجه اصلی اساساً بر ویژگیهای عام بازی در این نوع پوزیسیون متمرکز بوده است.

فصل چهارم

راههای نو در گشایش

ملاحظات عمومی

رایج شده‌اند) این بود که تا به آرامی همه مهره‌های خود را گسترش نداده‌اند از وضعیتهای پیچیده دوری جویند. طبیعی است که این طرز تلقی، تحقیقهای راجع به گشایش را که در آنها همواره نیازهای عملی بازی تعیین کننده‌اند، تحت تأثیر قرار می‌داد.

امروزه در گشایش‌های مدرن، شیوه‌های جدید نبرد برای گرفتن ابتکار عمل منجر به پدید آمدن سیستمهای گوناگونی شده است که در آنها، بازی تند و تیز تاکتیکی پیش از تکمیل بسیج نیروها آغاز می‌شود. اکنون سیاه نیز چون سفید می‌کوشد تا با "بازی متقابل" فعال ابتکار عمل را به چنگ آورد. از این رو در بسیاری از سیستمهای جدید، تاکتیک مناسب از همان اولین حرکات، نبرد برای کسب ابتکار عمل است و مسیر بعدی بازی دقیقاً در گشایش تعیین می‌شود. نمونه‌های خوبی از این شیوه جدید را

مثال‌هایی که در بخشهای پیشین ارائه شد نشان می‌دهد که مهمترین عامل در گشایش‌های مدرن مسأله "ابتکار عمل" (یعنی توانایی آغاز عملیات فعال) است. برخورداری از ابتکار عمل به بازیکن فرصت می‌دهد تا همزمان با دنبال کردن طرحهای استراتژیک خود، حریف را نیز به موضع دفاعی بکشاند. همراه با پیشرفتهای تئوری گشایش، نقش ابتکار عمل نیز هر روز دقیق و دقیقتر مورد تحلیل قرار می‌گیرد.

از همان روزهای آغازین شطرنج، کسب ابتکار عمل از طریق یک نبرد تاکتیکی تند و تیز، توجه پژوهندگان بازیهای باز را به خود جلب کرده است. از این رو پیچیدگیهای تاکتیکی گامبی شاه، گامبی اوانس و بسیاری بازیهای باز دیگر، از قرن‌ها پیش فراوان بررسی شده‌اند.

تا چندی پیش، تمایل استادان شطرنج در بازیهای نیمه‌باز و بسته (که امروزه بسیار

که به سیاه امکان مقابله فعال می دهد، منجر به شکل گیری سیستم های تهاجمی تری از جانب سفید و از طریق حرکاتی چون $g5$ 6. و یا $c4!$ 6. می شود. این گونه حرکات پیش از پدیدار شدن واریاسیون بولسلاوسکی نیز بازی می شده اند اما تحلیل جدی در مورد آنها همین اواخر صورت پذیرفته است. در تحلیل ها معلوم شده است که این حرکات علیرغم پرمخاطره بودن نسبت به حرکت $e2$ 6. شانسهای بیشتری را برای به چنگ آوردن ابتکار عمل در اختیار سفید می گذارند.

بازیکنان در حین این کشاکشهای تند و تیز در مرحله گشایش نه تنها امکانات تاکتیکی را مدنظر دارند بلکه همزمان با آن می کوشند تا برتریهای کوچک پوزیسیونی خود را نیز افزایش دهند. در گشایش مدرن، امکان انجام بازی ترکیبی منوط به برخورداری از یک شالوده پوزیسیونی استوار است. هدفهایی که در گشایش دنبال می شوند دقیقاً با اهداف وسط بازی پیوند دارند. به همین خاطر است که واریاسیونهای مدرن با واریاسیونهای مشابهی که در گذشته به کار گرفته می شدند و غالباً "حرکات تاکتیکی محض بر آنها حاکم بود متفاوت هستند.

بنابراین در بسیاری از سیستمهای مدرن

می توان در دفاع اسلاو مشاهده کرد. مثلاً "بعد از انجام حرکات $1.d4 d5 2.c4 c6 3.f3 f6 4.c3 e6$ سفید یا باید با حرکت $5.cxd5$ فشار را از میان بردارد و یا خود را آماده کند که از عهده مقابله تند و تیز سیاه (مثلاً $... dxc4$ ، $b5$... یا امثالهم) برآید. در سیستم بوتوینیک (یعنی ادامه بازی به شکل $5.g5 dxc4 6.e4 b5$) و در دفاع مران (یعنی ادامه بازی به شکل $5.e3 d7 6.d3 dxc4 xc4 b5$) سیاه نه تنها وارد نبردی تند و تیز برای به دست آوردن مرکز می شود بلکه در سرتاسر صحنه درگیر شمار زیادی واریاسیونهای بسیار پیچیده با بازی ترکیبی غنی خواهد شد.

از سوی دیگر، در برخی از سیستمهای دفاع اسلاو، سفید برای پیشی جستن از سیاه گامی تند و تیزی را آغاز می کند. مثلاً: $1.d4 d5 2.c4 c6 3.c3 e6 4.e4 dxe4 5.xe4 b4+ 6.d2! xd4 7.xb4 xe4+ 8.e2$ جالب توجه است که واریاسیون بولسلاوسکی در دفاع سیسیلی (یعنی

$1.e4 c5 2.f3 c6 3.d4 cxd4 4.xd4 f6 5.c3 d6 6.e2 e5$

4. ♔d2!? dx4 5. ♔g4

به نفع سیاه نیست که با حرکت 5... ♔f8 پیاده‌ای را که سفید برای قربانی شدن در اختیارش گذاشته (5... ♔xd4) رد کند. زیرا در این صورت، سفید با حرکت 6. ♔xe4 و به دنبال آن 0-0-0، برتری آشکاری به دست می‌آورد.

در واریاسیونهای اصلی سیستمهای گشایش تندوتیز که در آنها نبرد سختی برای کسب ابتکار عمل در جریان است، تضاد سازش‌ناپذیری میان طرحهای دو حریف وجود دارد و غالباً بازی در مسیر خطوط اجباری پیش می‌رود. در این‌گونه موارد معمولاً "بازی غیرعادی، بدیع و شدیداً" تاکتیکی است.

مشخصه اصلی این نوع سیستمهای گشایش، تقارن گسترش با شروع درگیریهایی اواسط بازی است. برخی اوقات بازیکنان در تلاش برای به چنگ آوردن ابتکار عمل، اصول گسترش سریع را زیر پا می‌گذارند (یعنی مثلاً "با یک مهره چندین حرکت متوالی می‌کنند، سوارهای سنگین خود را زودتر از معمول گسترش می‌دهند و... البته به شرطی دست به این حرکات می‌زنند که باعث پیشبرد طرح استراتژیک آنها شود).

واریاسیونی از گشایش انگلیسی که اخیراً "برخی بازیکنان لنینگراد از آن

گشایش، هردو بازیکن پیش از تکمیل گسترش نیروهای خود نخست می‌کوشند تا با یک بازی تاکتیکی تند و تیز، ابتکار عمل را به چنگ آورند.

این تمایل را در بسیاری از خطوط تندوتیز بازی هردو حریف (که به دلخواه انتخاب شوند) می‌توان مشاهده کرد. تلاش برای دوری جستن از بازی تند و تیز معمولاً "برتری به دنبال نخواهد داشت. اگر سفید از خطوط تند و تیزی که سیاه در اختیارش می‌گذارد پرهیز کند به سادگی ابتکار عمل را از دست داده، به سیاه فرصت می‌دهد تا به موقعیت برابر دست پیدا کند. مثلاً" در حالت

1.e4 c5 2. ♔f3 ♔c6 3.d4 cxd4

4. ♔xd4 ♔f6 5. ♔c3 g6

اگر سفید از حرکات تندوتیز 6. ♔xc6 7.e5! اجتناب کند و به بازی کلیشه‌ای

6. ♔e2 ♔g7 7. ♔e3 0-0 8.0-0

دست بزند، سیاه تمپ مهمی کسب کرده و با حرکت نیرومند 8... d5! به آسانی به موقعیت برابر دست می‌یابد.

همچنین سیاه نیز بعید است با دوری جستن از بازی پیچیده چیزی به دست آورد.

مثلاً" در سیستم

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♔c3 ♔b4

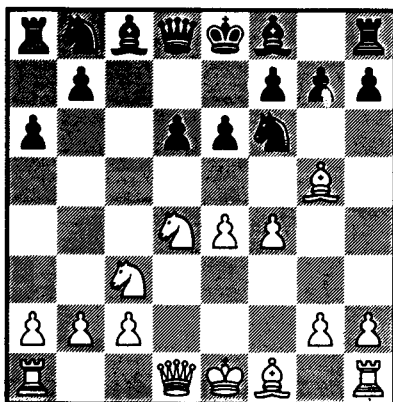
می‌شود. سیاه باید با حرکت $6! \text{e6}$... 8 و به دنبال آن 6g6 ... جلوی حرکت 4d4 سفید را می‌گرفت)

9. o-o e7 10. d4 cxd4
11. xd4 o-o 12. d1 c8
13. e3 e8 14. a-c1 f6
15. f4

برتری سفید آشکار است.

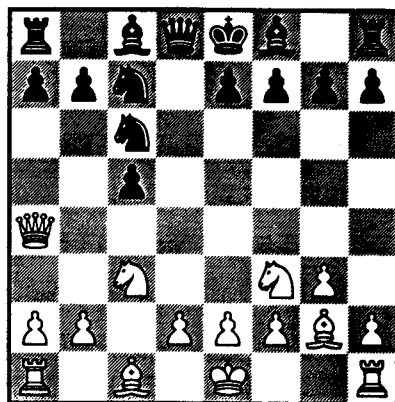
حرکات پیچیده تاکتیکی که برآمده از نبردی تند و تیز برای کسب ابتکار عمل هستند، نقش مهمی در این گونه واریاسیونهای گشایشی دارند. مثلاً در بسیاری از واریاسیونهای دفاع سیسیلی، نبرد تند و تیز تاکتیکی از همان ابتدای مرحله گشایش آغاز می‌شود.

1. e4 c5 2. f3 d6 3. d4 cxd4
4. xd4 f6 5. c3 a6
6. g5 e6 7. f4!



استفاده می‌کنند، نمونه‌ای از این نوع گشایشها است و چنین جریان می‌یابد:

1. c4 c5 2. c3 f6 3. g3 d5
4. cxd5 xd5 5. g2 c7
6. f3 c6 7. a4!?



سفید طرحهای کلیشه‌ای گسترش را کنار می‌گذارد و از همان ابتدا وزیر خود را وارد یک بازی فعال می‌کند. هدف سفید این است که از به اجرا درآمدن طرح اصلی سیاه (یعنی استقرار مرکز پیاده‌ایی با انجام حرکات e5 ، ... f6 و غیره) جلوگیری کند و به این ترتیب ابتکار عمل را به چنگ آورد. توجه به ادامه واریاسیون فوق‌الذکر در بازی کورچنوی با فلور (کیف، سال ۱۹۵۴) آموزنده است: 7... d7 8. e4! e6 (این حرکت کلیشه‌ای، مانع دستیابی سیاه به هماهنگی هدفمند مهره‌هایش

واسیلچوک- سوئیتن در مسابقات سال ۱۹۵۵ خارکف ادامه می‌یابد یعنی به دنبال حرکات

15.g6 ♔ xh4 16. ♔ xd7 ♜ xd7
17. ♔ xh4! ♔ d8 18. ♚ f7+
♔ xg6 19. ♚ e7!

سفید امکان حمله‌ای پیروزمندانه دارد.

14. ♔ g3 ♔ xg5 15.o-o+ ♔ e7
16. ♔ xe5 ♔ b6+ 17. ♔ h1 dxe5
18. ♔ f7+ ♔ d6 19. ♚ a-d1+
♔ d4 20. ♚ xd4+ exd4 21.e5+!
♔ c5 22. ♔ c7+ ♜ c6 23. ♔ xc6
و سیاه بازی را واگذار می‌کند.

به نظر می‌رسد سیاه با حرکت
7... ♔ b6 موقعیت‌های بهتری به دست
می‌آورد. سیاه با سود بردن از موقعیت فیل
جناح وزیر سفید در g5، مقابله‌ای را در
مرکز و در جناح وزیر آغاز می‌کند.

در پاسخ به ادامه منطقی سفید یعنی
8. ♔ d2 سیاه می‌تواند با حرکات
9.o-o-o ♔ d7 و یا حتی با
حرکت 8... ♔ xb2!? وضعیت بسیار
پیچیده‌ای بیافریند.

در چنین حالتی که نبرد، تاکتیکی و
مشخص است، غالباً یکی از دو حریف
برای مدت زمان قابل ملاحظه‌ای از برتری
کمی برخوردار خواهد بود. در اکثر موارد،

در پاسخ به حرکت 7... ♔ e7 سیاه،
سفید می‌تواند حرکت 8. ♔ f3 را بازی کند
و اگر سیاه دست به حرکت 8... o-o
سفید می‌تواند حرکت 9.o-o-o! را انجام
دهد. سپس سفید نه تنها قادر است با حرکت
10.g4 جناح شاه را مورد تهدید قرار دهد
بلکه می‌تواند با حرکت نیرومند 10.e5 به
مرکز نیز رخنه کند. بنابراین سفید در
موقعیت بهتری قرار دارد.

تلاش سیاه برای دفع حمله سفید به
جناح شاه از طریق انجام حرکات

7... ♔ e7 8. ♔ f3 h6 9. ♔ h4 g5!?
10.fxg5 ♜ fd7?

با حرکت زیبا و ایجاد خطوط اجباری از
سوی سفید بی‌اثر می‌گردد:

11. ♜ xe6! fxe6 12. ♔ h5+ ♔ f8
13. ♔ b5!!

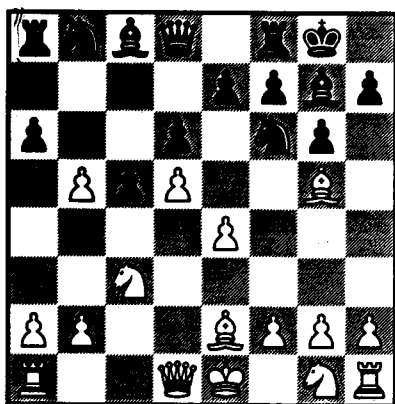
این پوزیسیون در بازیه‌های میان‌گler-
پانو، کرس-نایدروف و اسپاسکی-پیلنیک
(مسابقات اینترزونال، گوتبورگ، سال
۱۹۵۵) دیده شده است. برای نمونه، این
پوزیسیون در بازی میان پانو-گler به این
شکل ادامه می‌یابد:

13... ♜ e5

(حرکت 13... ♔ g7 حرکت بهتری نیست.
زیرا در این صورت حرکت 14.o-o
♔ g8 انجام شده و بازی همانند بازی

و یا

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5.♙g5 c5 6.d5 o-o
7.♙e2 b5!? 8.cxb5 a6



سیاه، تندوتیزترین راه را برای ضدحمله به جناح وزیر برمی‌گزیند و به جای اینکه با حرکات $b8-a6-c7$ ، $d7$... و غیره، دست به تدارکات پرزحمت و طولانی برای حفظ پیاده $b5$ بزند، ترجیح می‌دهد به بهای از دست دادن یک پیاده، ابتکار عمل را به چنگ آورد.

یک مثال روشن از طرح قربانی پیاده‌ای برای به چنگ آوردن ابتکار عمل، گامبی مشابهی است که سفید به آن دست می‌زند. (با این تفاوت که در اینجا رنگ مهره‌ها عوض شده و بازیکنی که اقدام به گامبی کرده، یک تمپ جلو است.)

برای کسب ابتکار عمل و یا به دست آوردن یک برتری پوزیسیونی خاص باید پیاده‌ای قربانی شود. حتی در مرحله گشایش نیز رابطه‌ای تنگاتنگ میان عوامل پوزیسیونی و عواملی کمی وجود دارد.

قربانی‌های پوزیسیونی در مرحله گشایش شکلهای گوناگونی دارد. مثالهای شاخص آن عبارتند از قربانی‌های پوزیسیونی به‌خاطر انجام گسترش سریع، منحرف کردن فشار سوارهای سنگین حریف، حفظ سوارهای فعال خودی، باز کردن خطوط، به‌دست آوردن فضا و... معمولاً این عوامل در پیوند نزدیک با یکدیگرند و اغلب به‌طور منطقی یکی باعث دیگری می‌شود.

آن هدف کلی که مجموعه قربانی دادن‌ها را به هم پیوند می‌دهد، رسیدن به یک هماهنگی فعالتر است؛ هماهنگی فعالی که حفظ ابتکار عمل را تضمین کرده و راه را برای اجرای برخی طرحهای مشخص هموار می‌کند.

به همین خاطر است که اخیراً در بسیاری از واریاسیونهای دفاع هندی‌شاه، قربانی دادن پیاده‌ای از جناح وزیر بسیار مرسوم شده است. مثلاً:

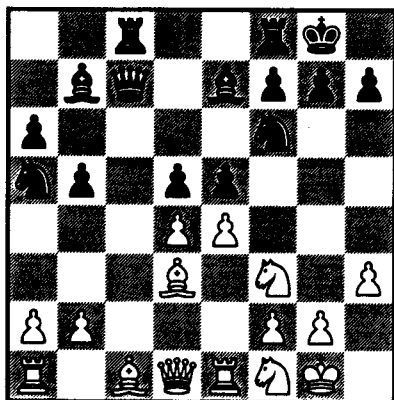
1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 d6
4.♘c3 g6 5.e4 b5!? 6.cxb5 a6

نمونه‌های دیگری از گامبی‌های مدرن را خواهید دید که در آنها برای به چنگ آوردن ابتکار عمل یا به دلایل عملی، پیاده‌ای قربانی می‌شود.

الف - قربانی‌های پیاده‌ای برای به دست آوردن ابتکار عمل در بازی روی لویز

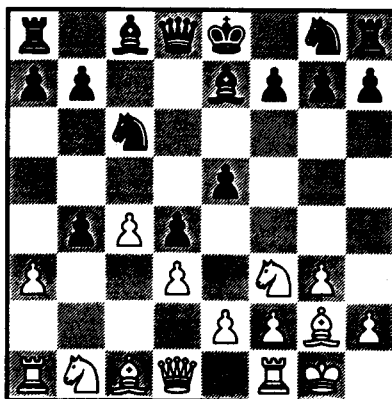
(۱) ضد حمله پانو

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7
6.♖e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 o-o
9.h3 ♘a5 10.♙c2 c5 11.d4
♙c7 12.♘bd2 ♙b7 13.♘f1
cxd4 14.cxd4 ♖a-c8 15.♙d3
d5!?



16.dxe5 ♘xe4 17.♘g3 f5
18.exf6 e.p ♙xf6 19.♙xe4

1.♘f3 d5 2.c4 d4 3.g3 c5
4.♙g2 ♘c6 5.o-o e5 6.d3
♙e7 7.b4!? cxb4 8.a3



بازی گلر-میکناس (مسکو، سال

۱۹۵۵) به این شکل ادامه می‌یابد:

8...bxa3 9.♙a4! ♙d7
10.♙xa3 ♘f6 11.♙b5 o-o
11...♙xa3 (بهتر بود که سیاه حرکات
و ♙e7 12... را انجام می‌داد)
12.♘xe5 ♘xe5 13.♙xe5
♙xa3 14.♖xa3! ♙c6
15.♙xc6 bxc6 16.♖e1 ♙b6
17.♘d2 ♙b4 18.♙a5 ♙d6
19.♖b3!

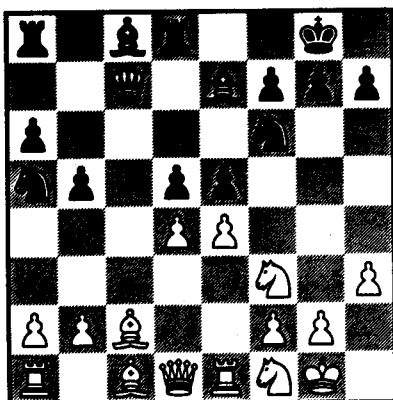
به این ترتیب، سفید به طرز قاطعی ساختار پیاده‌ای سیاه را تضعیف کرده است. در مثالهایی که ارائه خواهد شد

تردید قرار گرفته است.

(۲) ضد حمله کرس

به جای حرکت $b7 \text{ ♕} 12... \text{ ♕}$ در مثال قبلی، در اینجا بازی به این شکل ادامه می یابد:

$12... \text{ ♖} d8 \text{ 13. ♕ f1 cxd4 14. cxd4 d5! ?}$



هدفی که در پشت این قربانی دادن نهفته است همانند همان هدفی است که در مثال قبل دنبال می شد. سیاه می کوشد تا در مرکز امکان بازی فعال بیابد. ضد حمله کرس چندان مورد تجزیه و تحلیل قرار نگرفته است. در واریاسیون اصلی، بعد از حرکات $15. \text{ ♕} xe5 \text{ dxe4 16. ♕ f4! ♕ d6 17. ♕ g3 ♕ b7 18. ♕ f5}$

سفید به دنبال کسب برتری کمی نخواهد

$dxe4 \text{ 20. ♕ xe4 ♕ xe4 21. ♖ xe4}$

سیاه برای به دست گرفتن ابتکار عمل، پیاده ای را قربانی کرده و فشار فوق العاده ای بر مرکز و جناح وزیر وارد آورده است. سفید کوشش خواهد کرد این فشار را بی اثر ساخته و از برتری کمی خود بهره برداری کند. این سیستم به طور کامل تجزیه و تحلیل شده است، بازیهای سالهای اخیر نشان می دهد که سفید برای خنثی کردن حرکات سیاه در جهت کسب ابتکار عمل، منابع کافی در اختیار دارد. در مسابقه میان سوئیتن - بلانتی (لیون، سال ۱۹۵۵) بازی با حرکت $21... \text{ ♕ c2}$ که بهترین حرکت به حساب می آید ادامه می یابد:

$22. \text{ ♕ d5+! ♕ h8 23. ♕ e1 ♕ c6 24. ♕ xc6 ♕ xc6}$

(حرکت $24... \text{ ♕ xc6}$ و به دنبال آن

$25. \text{ ♕ b1 ♕ c4 26. b3}$ حرکت خوبی نیست، زیرا سفید از دردسر خلاص شده و هنوز هم یک پیاده اضافه دارد)

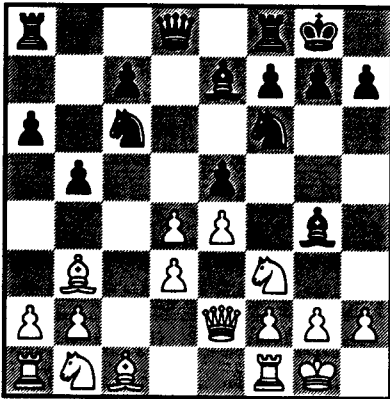
$25. \text{ ♖ b1 ♕ d4 26. ♕ d2 ♕ f5 27. b3 ♕ d4 28. ♖ c1 ♕ g8 29. ♖ xc8 ♖ xc8 30. g4!}$

و سفید به زودی ابتکار عمل را به دست می گیرد.

امروزه، اعتبار ضد حمله پانو مورد

(۴) بود بلکه می‌کوشد حمله‌ای را در جناح شاه ترتیب دهد. ظاهراً "شانس سفید بیشتر است."

9) d3 (9. exd5 به جای d4 10. cxd4 ♖g4!?



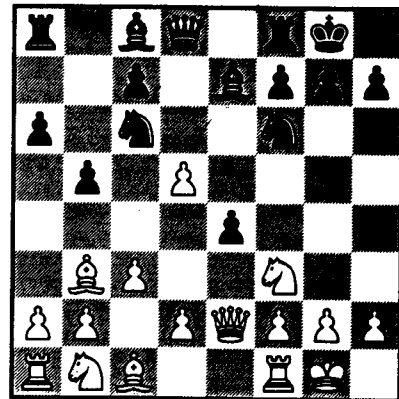
سیاه امیدوار است که با قربانی دادن یک پیاده فشار نیرومندی بر مرکز و جناح شاه وارد آورد. مثلاً "اگر سفید دست به حرکت 11. d5 بزند، آنگاه بازی به این شکل ادامه خواهد یافت:

11... ♖d4 12. ♔d1 ♕xf3 13. gxf3 ♘h5,...

درمورد این سیستم جالب تحقیق چندانی صورت نگرفته است. ارزیابی قطعی ارزش این سیستم تا حدود زیادی به واریاسیون زیر بستگی دارد:

11. dxe5! ♘d4 12. ♔e3! ♕xf3 13. exf6 ♕xf6 14. gxf3 ♕g5 15. ♔xd4! ♔xd4 16. ♕xg5

(۳) 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♘f6 5. o-o ♕e7 6. ♔e2 b5 7. ♕b3 o-o 8. c3 d5! 9. exd5 e4!



سیاه امکان حمله‌ای قدرتمند در جناح شاه دارد. اگر بازی به این شکل ادامه یابد

10. dxc6 ♕g4 11. d4 exf3 12. gxf3 ♕h5!

سفید به طرز خطرناکی مورد تهدید سیاه قرار خواهد گرفت. امروزه، سفید از چنین ضدحمله‌های تندوتیزی که با حرکتی چون 9... e4 آغاز می‌شود دوری می‌جوید.

11. ♔d1 بازی را ادامه می‌داد، حال آن‌که سیاه از منابع کافی برای دفاع برخوردار بود. نجم‌دینوف، بازی سفید را قوت بخشید. او در بازی با شامکویچ (کیسلودسک، سال ۱۹۵۶) حرکت 11. ♔g3 را انجام داد.

[این ادامه در این پوزیسیون (البته بدون آن‌که سفید حرکت 11. ♔e1 را انجام داده باشد) شیوه خوبی است زیرا سیاه هنوز قلعه نرفته است.]

11...o-o 12. ♕h6 ♖e8 13. ♕d5 ♔d7 14. ♔g4! ♔xg4 15. hxg4 gxf3 16. ♕xc6 dxc3 17. ♖xc3

به این ترتیب، سفید به خوبی ابتکار عمل را به دست می‌گیرد. اکنون نوبت سیاه است که در این سیستم جالب راهی برای بهبود وضعیت خود بیابد.

۶) حمله آلخین

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♖f6 5.o-o ♖xe4 6.d4 b5 7. ♕b3 d5 8.dxe5 ♕e6 9.c3 ♕e7 10.a4 b4 11. ♖d4!? ♖xe5

سفید قصد دارد با حرکات 14-♖f4 و 15-♖f5 آن، حمله نیرومندی را در جناح شاه تدارک ببیند. تجربه نشان داده است که سیاه با حفظ پیاده، خود را به خطر می‌اندازد. سیاه باید

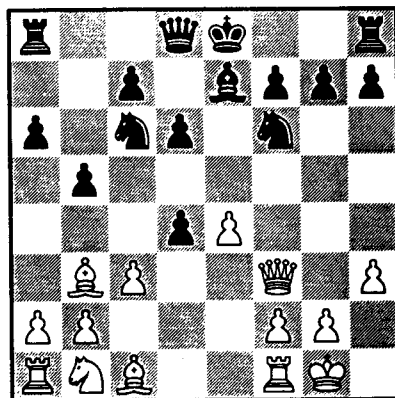
17. ♖d2 ♔xb2

در این حالت به نظر می‌رسد وضعیت برای سفید مطلوب است.

ادامه بازی به این شکل، نیازمند تحلیل بیشتر است.

۵) گامبی برونشتاین - نجم‌دینوف

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♖f6 5.o-o b5 6. ♕b3 d6 7.c3 ♕e7 8.d4 ♕g4 9.h3 ♕xf3 10. ♔xf3!? exd4



سفید، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد تا سوارهایش در مرکز و در جناح شاه فعال شوند. تا چندی پیش در این پوزیسیون و پوزیسیونهای مشابه آن (که سفید حرکت 11. ♔e1 و سیاه حرکت 11...o-o را بازی می‌کرد) معمول این بود که سفید با حرکت

(20. ♖c2! b3! 21. ♖xb3! ♔b6!

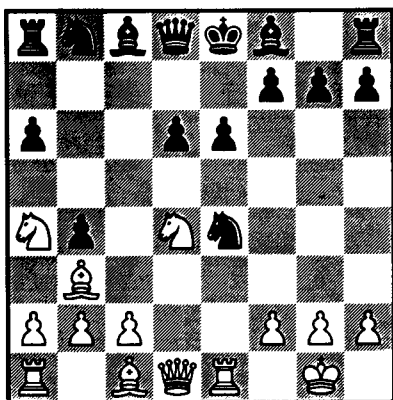
بهرتر است با موقعیت‌های برابر)

20... gxf6 21. ♔a2 fxe5 22. ♖h6
exd4!

سیاه ابتکار عمل را در دست دارد.
ب - قربانی پیاده برای به دست آوردن ابتکار
عمل در دفاع سیسیلی

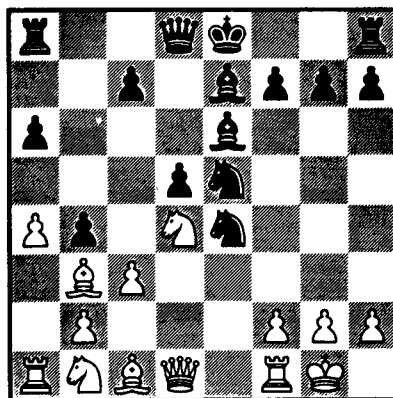
(۱)

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6
6. ♖c4 e6 7.o-o b5 8. ♖b3 b4
9. ♘a4 ♘xe4 10. ♖e1!



سفید برای گسترش بهتر، پیاده‌ای را
قربانی می‌دهد و قصد دارد به مرکز و جناح
شاه حمله کند.
این سیستم حمله را که با حرکت

برای انجام مقابله‌ای فعال در مرکز و به چنگ
آوردن ابتکار عمل کوشش کند.



ادامه بازی در مسابقه میان گلدین -
گورگنیدزه (تفلیس، سال ۱۹۵۵) به این
شکل بود:

12.f4! ♖g4 13. ♔c2 c5! 14.fxe5
cxd4 15.cxd4 o-o 16. ♘d2

(همانطور که در بازی سوئتین -
نجمدینوف در سال ۱۹۵۳ در لنینگراد
دید شد حرکت 16. ♔d3 حرکت
نیرومندتری است. بازی بعد از حرکات

16... ♖h5 17. ♘d2 ♖g6 18. ♔e2
♘xd2 19. ♖xd2 ♖e4

تقریباً برابر بود)

16... ♖e2! 17. ♖e1 ♖c8
18. ♔b1 ♖h5 19. ♘xe4 ♖g6
20. ♘f6+?

6. ♖c4 e6 7. o-o a6 8. ♖b3
 ♜a5 9. f4 b5 10. f5!? ♜xb3
 11. axb3 e5 12. ♜d-e2 ♖b7
 13. ♜d5!

سفید با قربانی یک پیاده، از ضعف سیاه در خانه‌های مرکز و گسترش بهتر خود بهره‌برداری می‌کند تا به پوزیسیون برتر در مرکز دست یابد.

ادامه این بازی در مسابقه میان سوئیتین-ایلیوتسکی (ایروان، سال ۱۹۵۶) آموزنده است.

13... ♜xd5 14. exd5 ♔b6+
 15. ♔h1 ♔c5 16. c4! bxc4
 17. bxc4 ♔xc4 18. ♜c3 ♜e7
 19. ♜g5!

به این ترتیب سفید به هدف خود دست یافته است.

۳) حمله ریختر

1. e4 c5 2. ♜f3 ♜c6 3. d4 cxd4
 4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 d6
 6. ♜g5 e6 7. ♜xc6 bxc6 8. e5!?

سفید با قربانی دادن پیاده، بازی را در مرکز باز می‌کند و قصد حمله با سوارها را دارد

تحقیقاتی که اخیراً صورت گرفته نشان می‌دهد که سیاه با ضدحمله‌ای قدرتمند

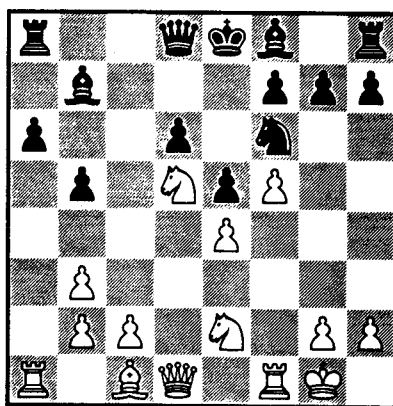
10. ♜e1 آغاز می‌شود، بازیکنان استونی به کار گرفتند. ادامه بازی در مسابقه میان نی-چوکایف (ورشیلوف‌گرا، سال ۱۹۵۵) چنین بود: 10...d5 11. ♜f4 ♜d7 (در اینجا اگر سیاه حرکت 11... ♜b7 را انجام دهد و بازی با حرکات 12. ♔h5! ♜f6 13. ♜xe4 dxe4 حرکت 14. ♜xe6! سفید، حرکتی بسیار قوی خواهد بود.)

12. c4! bxc3 e.p. 13. ♜xc3 ♜xc3 14. bxc3

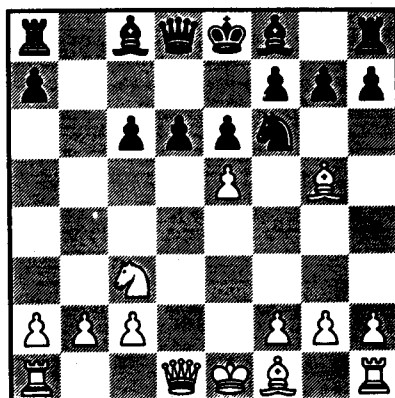
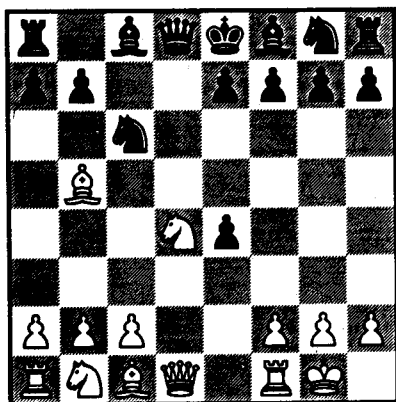
و سفید امکان حمله‌ای قدرتمند به دست می‌آورد که بیش از یک پیاده می‌ارزد.

۲) حمله بولسلاوسکی

1. e4 c5 2. ♜f3 ♜c6 3. d4 cxd4
 4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 d6



پوزیسیون بعد از 13. ♜d5!



سفید به دنبال گسترش سریع و بازی فعال در مرکز است. درمورد این قربانی دادن پیاده تحقیق چندانی صورت نگرفته است، اما احتمالاً این کار قویترین واکنش در قبال حرکت $4...d5$ سیاه است.

$6... \text{♙} d7$ $7. \text{♜} xc6$ $\text{♙} xc6$

(اگر سیاه حرکت $7...bxc6$ را انجام دهد آنگاه حرکت $8. \text{♙} c4!$ سفید، حرکتی قدرتمند است)

$8. \text{♙} xc6+$ $bxc6$ $9. \text{♚} e2$ $f5$
 $10. \text{♜} c3$ $\text{♜} f6$ $11. f3!$

در این واریاسیون، سفید پوزیسیون بسیار فعالی دارد.

آینده بهتری خواهد داشت. به همین خاطر در ادامه این بازی در مسابقه میان نیلسون-گلر (استکهلم، سال ۱۹۵۴) سیاه از پذیرش قربانی سفید خودداری کرده و به جای آن حرکت $8... \text{♚} a5$ را انجام می‌دهد و بازی به این شکل ادامه می‌یابد:

$9. \text{♙} b5!$ $cx b5$ $10. ex f6$ $b4$
 $11. \text{♜} e4$ $\text{♚} e5$ $12. f3$ $d5$ $13. \text{♚} d2$
 $h6$ $14. \text{♙} h4$ $g5$ $15. \text{♙} g3$ $\text{♚} xb2!$

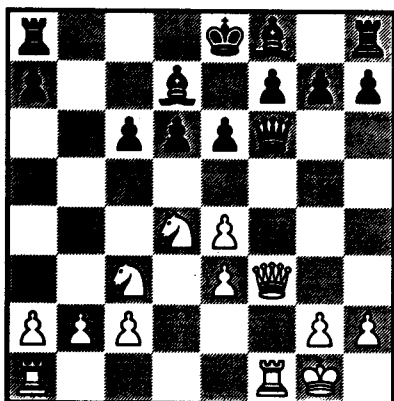
برتری سیاه کاملاً مشهود است. مدتهاست که اعتبار حمله ریختر مورد تردید قرار گرفته است.

(۴)

(۵) گامبی مورا

$1. e4$ $c5$ $2. d4$ $cx d4$ $3. c3!?$ $dxc3$
 $4. \text{♜} xc3$ $\text{♜} c6$ $5. \text{♜} f3$

$1. e4$ $c5$ $2. \text{♜} f3$ $\text{♜} c6$ $3. d4$ $cx d4$
 $4. \text{♜} xd4$ $d5$ $5. \text{♙} b5$ $dx e4$
 $6. o-o!?$



پیاده‌ای که قربانی داده شده برای به دست گرفتن ابتکار عمل در مرکز و گسترش سریع است. در سالهای اخیر، این گامی به دقت از سوی بازیکنان استوونی تحلیل شده است. این بازی در مسابقهٔ میان نی-کوبلنتس (تالین، سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

5...d6 6. ♘c4 e6 7. o-o ♗g-e7
8. ♘g5 h6?

(لازم بود سیاه حرکت 8... ♗d7! را انجام دهد)

9. ♗b5! d5 10. exd5 hxg5
11. dxe6...

سفید حمله‌ای پیروزمند دارد

گامی مورا نیاز به تحقیق بیشتری دارد.

(۶)

1. e4 c5 2. ♗f3 ♗c6 3. d4 cxd4
4. ♗xd4 ♗f6 5. ♗c3 d6
6. ♘e3 ♗g4 7. ♘b5 ♗xe3
8. fxe3 ♘d7 9. o-o e6 10. ♘xc6
bxc6 11. ♗f3 ♗f6!

سیاه با قربانی دادن این پیاده، امکان حملهٔ سفید در جناح شاه را کند کرده و آخر بازی مطلوبی را برای خود تضمین می‌کند. در حال حاضر سفید حرکت 11. ♗f3 را انجام نمی‌دهد و به جای آن حرکت

11. e5!? را انجام می‌دهد. بهترین پاسخی که ظاهراً سیاه می‌تواند به این حرکت بدهد چنین است:

11... ♘e7! 12. ♗h5 o-o 13. exd6
♘xd6 14. ♗e4 ♘e7
15. ♖a-d1 ♗c7 16. ♗b3

با این حرکات که در مسابقهٔ میان کاراکلاک - تایمانوف (دوازدهمین المپیاد مسکو، سال ۱۹۵۶) انجام شده، هردو حریف به موقعیت برابر دست می‌یابند. ج - قربانی پیاده برای به دست آوردن ابتکار عمل در دفاع فرانسوی

(۱)

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♘b4
4. ♘d2!? dxe4 5. ♗g4 ♗xd4
6. o-o-o ♗f6 7. ♗xg7 ♖g8

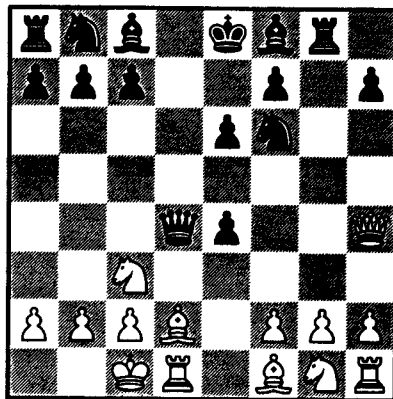
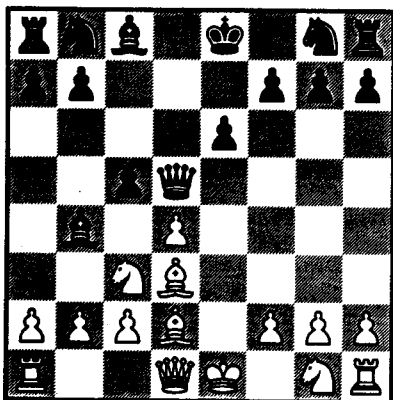
8. ♖h6 ♕f8!

(فعالانه‌ترین نوع ادامه بازی که نخستین بار پرونشتاین در بازی با بولسلاوسکی مسکو، سال ۱۹۵۰ آن را به کار گرفت)

9. ♖h4

(۲) حمله کندراتیو

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♖c3 ♕b4
4. ♕d3 c5 5.exd5 ♖xd5
6. ♕d2!?



سفید با قربانی دادن این پیاده درصدد به دست آوردن برتری در انجام گسترش و حمله با سوارهایش است. بهترین دفاع سیاه انجام حرکات زیر است:

6... ♕xc3 7. ♕xc3 cxd4
8. ♕xd4 ♖xg2 9. ♖f3 ♖xf3
10. ♖xf3 f6

به این ترتیب بازی پیچیده و شانس هردو حریف برابر می‌شود.

این پوزیسیونی بسیار تندوتیز است که در آن نبردی شدید برای به دست گرفتن ابتکار عمل درگرفته است. برای نمونه، واریاسیون زیر که با نتیجه‌ی آن را طرح‌ریزی کرده، بسیار آموزنده است.

9... ♖g4 10. ♖h3 ♖xf2
11. ♕e2! ♖h4 12. ♖xh4
♖xh4 13.g3 e3! 14.gxh4
exd2+,...

در این حالت شانس هردو حریف تقریباً برابر است.

د - قربانی پیاده برای در دست گرفتن ابتکار
عمل در دفاع کاروکان
جماهیر شوروی در مسکو، سال ۱۹۵۰)
ه - قربانی پیاده برای به دست آوردن ابتکار
عمل در دفاع اسلاو

(۱) حمله بولسلاوسکی

(۱) حمله تولوش - گلر
1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘c3 ♘f6
4. ♘f3 dxc4 5.e4!? b5 6.e5
♘d5 7.a4 e6 8.axb5 ♘xc3
9.bxc3 cxb5 10. ♘g5

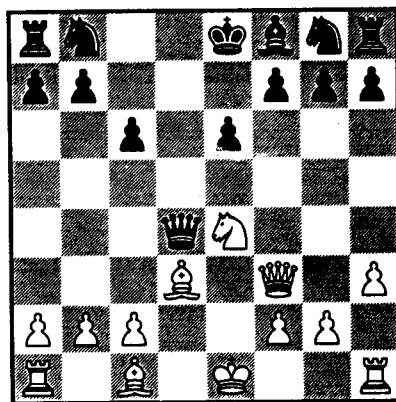
سفید با قربانی دادن این پیاده، در جناح شاه به یک برتری فضایی دست می‌یابد و از آنجا حمله‌ای تندوتیز را آغاز می‌کند. برخی حرکات آموزنده در ادامه این بازی میان گلر - اونزیکر (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۵۲) وجود دارد.

10... ♘b7 11. ♚h5 g6 12. ♚g4
♘e7 13. ♘e2 ♘d7 14. ♘f3
♚c7 15. ♘e4 ♘b6 16. ♘h6
♚g8 17. ♘g5! ♘xe4
18. ♘xe4 ♘d5 19. ♘xd5 exd5
20. ♘f6!

سفید ابتکار عمل را به انحصار خود درآورده است.

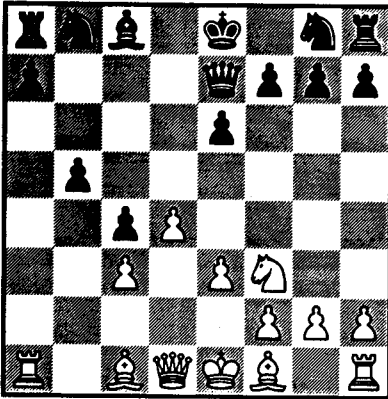
سیاه اگر به جای حرکت منفعلانه 11...g6 دست به حرکت 11...♚d7! بزند آینده بسیار بهتری خواهد داشت زیرا ادامه بازی چنین خواهد بود:

1.e4 c6 2. ♘c3 d5 3. ♘f3 ♘g4
4.h3 ♘xf3 5. ♚xf3 e6 6.d4
dxe4 7. ♘xe4!? ♚xd4 8. ♘d3



این سیستم به طور کامل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. در اینجا سفید گرچه از لحاظ کمی تاحدی ضعیف است اما در عوض، به طور پایدار ابتکار عمل را در دست داشته و می‌تواند با سوارهای خود دست به یک بازی عالی بزند. توجه به بسیاری از بازیهای بولسلاوسکی که در آنها از این سیستم استفاده شده، آموزنده است (مثلاً "بازی بولسلاوسکی - فلور در هجدهمین دوره بازیهای قهرمانی اتحاد

4. ♘f3 dxc4 5.e3 b5 6.a4 ♙b4
7. ♙d2 ♚e7 8.axb5 ♙xc3
9.bxc3 cxb5 10. ♙c1!



سفید با قربانی دادن یک پیاده، فشار شدیدی روی خانه‌های سیاه پوزیسیون حریف وارد می‌آورد. بعید است که ادامه این بازی اصلاً "مورد تحلیل قرار گرفته باشد."

در زیر، بسیاری از شیوه‌های نوین ادامه گامبی بررسی می‌شوند.

روشی که مبتنی بر نبرد تندوتیز برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در مرحله گشایش است، به کسب اهداف عمومی مرحله گشایش نیز کمک می‌کند. در این نوع بازی، پیوند نزدیکی میان مرحله گشایش و مرحله وسط بازی (و حتی گاه مرحله آخر بازی) وجود دارد. برخی اوقات، مرحله

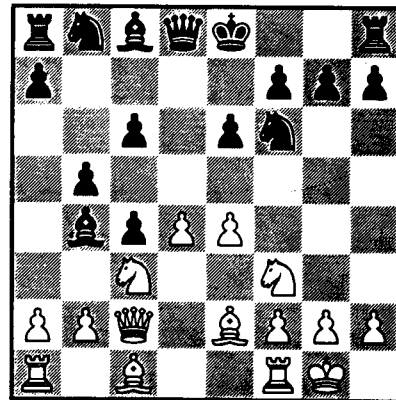
12. ♘xh7 ♘c6! 13. ♘f6+ gxf6
14. ♚xh8 fxe5

این نحوه ادامه بازی چندان مورد تحلیل قرار نگرفته است.

(۲)

در مثال قبلی اگر به جای حرکت 6.e5 حرکت 6. ♙c2 انجام شود:

6...e6 7. ♙e2 ♙b4 8.o-o



سفید، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد تا یک مرکز پیاده‌ای به‌وجود آورد و در این لحظه از اعمال فشار بر مرکز خودداری می‌کند. تلولوش و اسپاسکی بارها این واریاسیون را به کار گرفته‌اند.

(۳)

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 c6

وسط بازی به شکل تقریباً نامحسوسی پیش از مرحله تکمیل بسیج نیروها آغاز می‌شود. (مشکل می‌توان میان این دو مرحله، خط فاصل دقیقی کشید).

از آنجایی که هردو بازیکن، تند و تیزترین و حساسترین خطوط را درپیش می‌گیرند، می‌کوشند تا هماهنگی نیروهای یکدیگر را برهم زده و در عین حال تا آنجا که ممکن است نیروهای خود را به گونه‌ای هدفمند و موزون، هماهنگ کنند.

درست نیست که بگوییم در این نوع بازی، اصول گشایش نادیده گرفته می‌شود. نکته اینجاست که به کارگیری اصول گشایش در اغلب موارد به طرحهای فعالی که در پیوند با مرحله وسط بازی هستند، بستگی دارد. به عبارت دقیقتر، در این شیوه از بازی، اصول گشایش به‌طور خشک و مکانیکی به‌کار گرفته نمی‌شوند. در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایش، اصول بنیادین گشایش براساس وضعیت مشخص ارزیابی می‌شوند.

طبیعی است که بازی در این نوع سیستم با بازی در ساختارهای گشایشی که در فصل قبل بررسی شدند و در آنها بازیهای اجباری تنها پس از تکمیل بسیج قطعی نیروها آغاز می‌شوند، متفاوت است.

در تحلیل آن دسته از سیستمهای

گشایش که با نبرد تاکتیکی مشخصی همراه هستند، باید همواره مطلب فوق را مدنظر داشت. بدیهی است که این نوع سیستمهای گشایش بسیار پویا و نیازمند تحلیل مشخص، عمیق و دقیق هستند. هنگام تحلیل این سیستمها، عوامل "پایدار"ی چون برتری کمی، "تداوم" ضعف پوزیسیونی و... باید به‌گونه‌ای پویا و دینامیک درنظر گرفته شوند.

از آنجایی که برخی نیروهای گسترش نیافته نمی‌توانند فوراً وارد کارزار شوند باید به‌خاطر داشت که امکان دارد توازن نیروها به سرعت برهم خورده و بازی پایان زودهنگامی داشته باشد. این گونه تغییرات سریع معمولاً در نتیجه اجرای طرح استراتژیک جسورانه‌ای که مغایر با اصول بنیادین گسترش است رخ می‌دهند. در صورت ناقص بودن بسیج نیروها، این احتمال هست که طرح جسورانه در مرحله گشایش، غیرعملی از کار درآید، زیرا (در برخی موارد مشخص) نیروها آنقدر فعال نیستند که به یک هماهنگی هدفمند برسند. در مواردی که بازیکن می‌کوشد معضل پیچیده دستیابی به هماهنگی هدفمند را، بدون درنظر گرفتن اصول اولیه گشایش، حل کند و زودتر از معمول وارد مرحله وسط بازی شود، حریف قدرتمندانه ابتکار عمل

را به دست می گیرد.

تلاش می کند که نیروهایش را به صورت هدفمند بسیج کند اما به این دلیل ساده که گسترش نیروهای خود را نادیده گرفته، طرحش با شکست مواجه می شود.

بسیاری از واریاسیونهای تند بازیهای باز نشان دهنده مطلب فوق هستند. به عنوان نمونه واریاسیونی از "بازی مرکزی" را در نظر بگیرید:

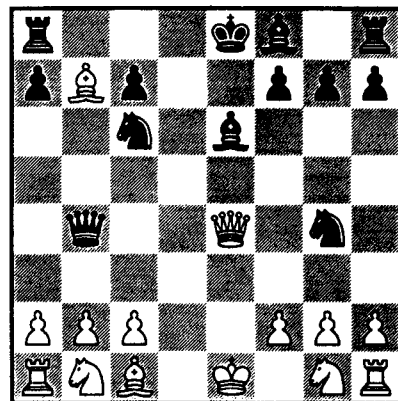
1.e4 e5 2.d4 exd4 3. ♔xd4
♞c6 4. ♔e3 ♞f6 5.e5!? ♞g4
6. ♔e4 d5 7.exd6+ e.p ♞e6
8. ♞a6!? ♔xd6 9. ♞xb7
♔b4+!

گاهی سرنوشت طرحهای مشابه طرح فوق در گشایشهای بسته مدرن نیز شکستی این چنین است. وقتی بازیکنی در جستجوی راههای تازه انجام یک بازی تندوتیز در مرحله گشایش است باید همواره و به دقت طرح خود را بررسی کرده و ببیند که آیا طرحش ناقض اصول گشایش است یا خیر. اثبات نادرستی طرحها چندان ساده نیست، اغلب ممکن است این یافته ها جزء برجسته ترین کشفهای تئوریکی که در حین مسابقات یا تحلیلها صورت می گیرند به حساب آیند.

سیاه با بهره برداری از گسترش برتر خود، راهی برای هماهنگی نیروهایش می یابد و قدرتمندانه تلاش سفید را برای به چنگ آوردن ابتکار عمل، خنثی می کند. سیاه از امکان بازی بسیار بهتری برخوردار است.

بازی میان کرس - بوتوینیک (مسکو، سال ۱۹۴۱) که در زیر می آید نمونه خوبی از یک تغییر سریع در یک گشایش مدرن است.

1.d4 ♞f6 2.c4 e6 3. ♞c3 ♞b4
4. ♔c2 d5 5.cxd5 exd5 6. ♞g5
h6 7. ♞h4 c5 8.o-o-o



سفید به اشتباه این حرکت را برمبنای اصول گشایش انجام می دهد. سفید با قلعه رفتن (یک کار گشایشی) قصد دارد بر خانه d5 سیاه فشار آورد (یک کار گشایشی

گرچه سفید از همان نخستین حرکات،

را گسترش نداده آمادگی ورود به این مرحله را ندارد.

9. ♔xc3 g5 10. ♕g3 cxd4!
11. ♔xd4 ♘c6 12. ♔a4 ♕f5
13. e3 ♖c8 14. ♕d3 ♔d7!

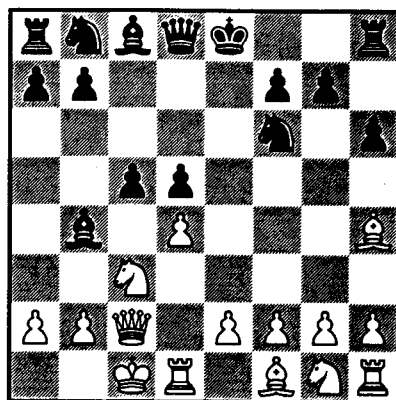
سیاه امکان حمله‌ای پیروزمند علیه شاه حریف دارد.

این مثال نشان می‌دهد که امروزه نه فقط نوع بازی بلکه اغلب نتیجه بازی نیز در مرحله گشایش تعیین می‌شود. در این بازی روشن شد که طرح سفید (قلعه بزرگ رفتن) از لحاظ استراتژیک نادرست بوده و چیزی بیش از تلاش برای به زور به چنگ آوردن ابتکار عمل نبوده است؛ هرچند که این طرح در آغاز از لحاظ پوزیسیونی موجه به نظر می‌رسید. اشکال در این بود که سفید از گسترش جناح شاه خود غافل ماند و با این کار اصل گسترش هماهنگ را نقض کرد.

بازی میان بولسلاوسکی- اشتولتز (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۴۸) را به عنوان نمونه‌ای دیگر در نظر می‌گیریم:

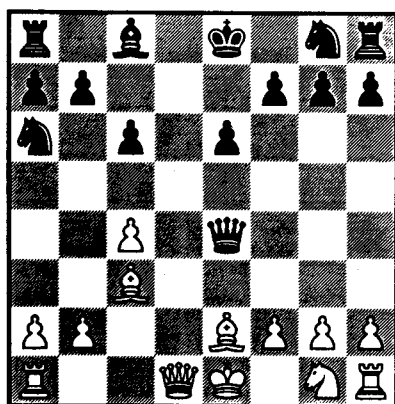
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕b5 a6
4. ♕a4 ♘f6 5. o-o ♘xe4 6. d4
b5 7. ♕b3 d5 8. dxe5 ♕e6
9. ♔e2

در ادامه بازی، سیاه جسورانه می‌کوشد



دیگر) اما از پوزیسیون ناامن شاه خود در جناح وزیر غافل می‌ماند. اگر سیاه در حرکات بعدی خود به طور خشک و مکانیکی اصول گشایش را رعایت می‌کرد، ممکن بود پوزیسیون به نفع سفید از کار درآید. اما سیاه با بهره‌برداری از عدم گسترش جناح شاه حریف، یکباره حمله‌ای سهمگین را علیه شاه سفید آغاز می‌کند. سیاه با قدرت خطوط جناح وزیر را می‌گشاید، بی‌آنکه از ضعفهای پوزیسیونی ناشی از این اقدام بهراسد. بازی تبدیل به یک بازی ترکیبی می‌شود و نیازمند دقیقترین محاسبات است.

سیاه با حرکت 8... ♕xc3! بازی را ادامه می‌دهد. او با این حرکت و حرکت‌های بعدی خود سفید را به مرحله وسط بازی می‌کشانند. اما از آنجایی که سفید نیروهایش



سیاه باید در این پوزیسیون حساس، بی نهایت دقیق بازی کند. مثلاً "خطاهای جزئی که سیاه در بازیه‌های رونر- کوتوف (لنینگراد، سال ۱۹۴۹) و برونشتاین - کوتوف (مسابقات کاندیدها، بوداپست، سال ۱۹۵۰) مرتکب شد و در هر دو مورد منجر به شکست سیاه در گشایش گردید، بسیار آموزنده است.

نخستین بازی چنین ادامه یافت:

9... ♖e7 10. ♙xg7 ♚xg2?

(دفاع صحیح ♚g8 10... است)

11. ♙f6!! ♜c5

11... ♚xh1? 12. ♚d6! o-o اگر)

(13. ♚g3+ سفید وزیر را می‌گیرد)

12. ♚d6 o-o 13. ♙f3 ♚g6

14. ♙xe7 ♜d3+ 15. ♙e2

♜xb2 16. ♜c1

تا با حرکت 9...g5 ابتکار عمل را به دست گیرد. گرچه ظاهراً "سیاه با داشتن امکان حرکت تهدیدآمیز g4... در وضعیت بدی قرار ندارد، اما سفید پاسخ بسیار قدرتمندی پیدا می‌کند که نیازمند محاسبه‌ای عمیق است. بازی چنین ادامه یافت:

10.c4! bxc4

(10... dxc4 11.Td1 cxb3

12. ♜xd8+ ♜xd8 همراه با بازی

(متقابل، بهتر بود)

11. ♙a4 ♙d7 12.e6 fxe6

13. ♙xc6 ♙xc6 14. ♜e5 ♚d6

15. ♚h5+ ♙e7 16. ♙xg5+

♜xg5 17. ♚xg5+ ♙e8

18. ♚h5+ ♙e7 19. ♚f7+

♙d8 20. ♚f6+

و سفید امکان حمله‌ای پیروزمند دارد.

در سیستمهای گشایشی که در آنها

طرحهای استراتژیک در هماهنگی با اصول

بنیادی گشایش شکل می‌گیرند نیز بازی غنی

ترکیبی و دقت زیاد ضروری است. مثلاً

واریاسیون زیر از گامبی اسلاو را در نظر

بگیرید:

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♜c3 e6 4.e4

dxe4 5. ♜xe4 ♙b4+ 6. ♙d2

♚xd4 7. ♙xb4 ♚xe4+ 8. ♙e2

♜a6 9. ♙c3

و سفید برنده شد.

دومین بازی چنین ادامه یافت:

9... ♘e7 10. ♙xg7 ♖g8
11. ♙c3 ♙xg2?

(ادامه ترکیبی! ♘d5! 11... صحیح است)

12. ♙d2 ♙xh1? 13. o-o-o ♘d5
14. ♘f3 ♙xd1+ 15. ♙xd1
♘xc3 16. ♙xc3 ♙e7 17. ♘e5

و سفید می برد.

این نوع سیستم منطقاً به پوزیسیونهای بدیعی منجر می شود که در آنها غالباً یکی از دو طرف برتری کمی دارد و در هر جناح ضعفهای قابل توجهی به چشم می خورد (ضعفهایی مانند ساختار پیاده ای درهم ریخته و...) این اشکالات خارجی باید با هماهنگی فعالیت سوارها برطرف شود یعنی در ازای ضعفهای پوزیسیونی، ابتکار عمل به دست گرفته شود. تنها در این صورت است که سیستمهای گشایشی با نبرد مشخص تاکتیکی برای هردو طرف کاربرد دارد.

به این ترتیب، سیر منطقی رویدادها در سیستم گامبی اسلاو که در بالا بررسی شد منجر به پوزیسیون بدیع زیر و شانسهایی تقریباً برابر برای هردو حریف می شود.

9. ... ♘e7 10. ♙xg7 ♖g8
11. ♙c3 ♘d5! 12. cxd5 ♙xg2
13. dxe6

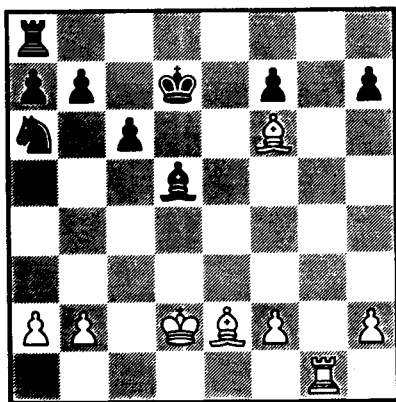
(برای سیاه)

13. ♙f3 ♙xg1+ 14. ♖xg1
♖xg1+ 15. ♙e2 ♖xd1 16. ♖xd1

(exd5 خوب است.)

13... ♙xe6 14. ♙f6 ♙xh1
15. ♙d6! ♖xg1+ 16. ♙d2
♙d5+! 17. ♙xd5 ♙xd5
18. ♖xg1 ♙d7

(تحلیل از بودوویچ)



حمله سوزین در دفاع سیسیلی، یک نمونه آموزنده دیگر است:

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6
6. ♙c4 e6 7. ♙e3 a6 8.o-o
♙c7 9. ♙b3 ♙e7 10.f4 ♘a5
11. ♙f3 b5 12.e5 ♙b7

15. ♔h3 برای سیاه خطرناک نیست.

درواقع پس از

15... ♜xb3! 16. ♜xb3 ♔xe5

17. ♜a5 b4!

(مانند بازی تایمانوف - بانیک در شهر

کیف، سال ۱۹۵۴)

18. ♜c4 ♔c7 19. ♔xh5 g6

20. ♔e2 bxc3 21. b3 o-o

سفید با دشواریهایی روبرو می شود.

و. خنکین حرکت 15. ♕xe6!?

پیشنهاد و چنین تحلیل کرد:

15... ♜xg3

15...fxe6? 16. ♔h3 (برای سیاه، هم

15...o-o? و هم ♔xe5 17. ♜xe6!

16. ♔xf7 بد هستند زیرا در هر دو صورت

سفید امکان حمله ای پیروزمند دارد.)

16. ♕xf7+ ♔d7 17. ♕e6+

♔e8

(اگر 17... ♔d8 آنگاه 18. ♔a-d1!!)

18. ♕f7+

باکیش دائم!

البته این تحلیل تمام امکانات ترکیبی

پنهان را مورد بحث قرار نمی دهد ولی با

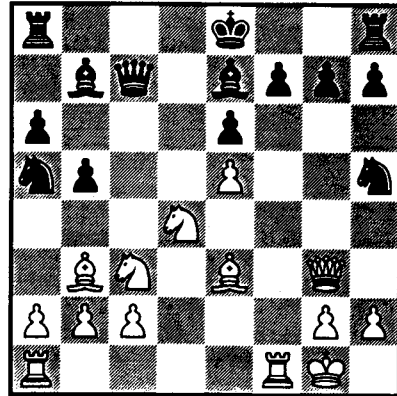
وجود این بسیار آموزنده است. امکان این

که حتی این سیستمهای بسیار تندوتیز هم به

پوزیسیونهایی با تعادل دینامیکی منجر

شوند، وجود دارد.

13. ♔g3 dxe5 14. fxe5 ♜h5



15. ♕xe6!?

مدتها 15. ♔h3 را قویترین حرکت

می پنداشتند. این حرکت نخستین بار در

بازی تایمانوف - آورباخ (دومین دور

مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، زوریخ،

سال ۱۹۵۳) انجام شد که به این نحو ادامه

یافت:

15... ♔xe5? 16. ♕xe6! fxe6

(16...o-o) حرکت بهتری نیست، زیرا

17. ♔f5 ♜f4 18. ♔xe5 به عنوان مثال

(♜xh3 19. ♕xh3

17. ♜xe6 ♕c8 18. ♔xh5+!

♔xh5 19. ♜xg7+ ♔d7

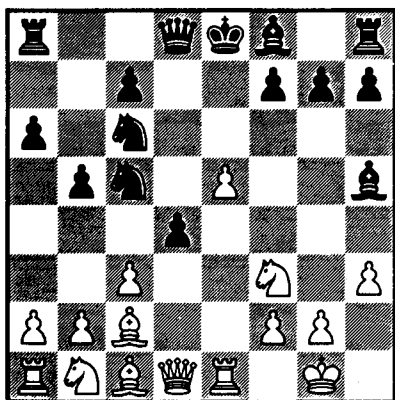
20. ♜xh5

بعدها، تایمانوف نشان داد که

است. در روی لوپز، بعد از
 1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
 4. ♙a4 ♘f6 5.o-o ♗xe4 6.d4
 b5 7. ♙b3 d5 8.dxe5 ♙e6 9.c3
 سیاه امکان بازی تند و تیز را در مرکز
 دارد

9... ♘c5 10. ♙c2 ♙g4
 11. ♖e1 d4!? 12.h3 ♙h5

سیاه می‌کوشد ابتکار عمل را به چنگ آورد.



طبعاً، اولین هدف سفید بی‌اثر کردن
 طرح سیاه است و برای این کار باید دست به
 اقدامات نیرومندی بزند. به نظر می‌رسد
 13. ♙g5!؟ کوششی خوش‌فرجام باشد.
 در اینجا، 13... ♙d7 بد است زیرا سفید
 می‌تواند 14.cxd4 کند، حال آن‌که سیاه
 به‌خاطر بی‌دفاع ماندن رخ جناح خود
 نمی‌تواند با 15.Dxf3 14... ♙xf3

در سیستم‌های تند گشایشی نباید
 به قضاوت‌های مقبول عام تکیه کرد، اغلب در
 واریاسیون‌هایی که مردود شمرده می‌شوند
 می‌توان راه‌های جدیدی برای کسب تعادل
 یافت. همچنین، بسیاری از پوزیسیون‌ها
 که متعادل تلقی می‌شوند ممکن است برای
 یکی از دو حریف مشکل‌ساز از کار درآیند.
 در این نوع سیستم گشایش، معیار کارآمد
 بودن یک طرح فعال این است که
 بر خورداری از ابتکار عمل تا چه حد پایدار و
 ماندگار است و بازیکنی که در موضع دفاع
 قرار دارد چه بازی متقابلی می‌تواند بیابد؟

مصادق خوبی از این اصل را می‌توان در
 واریاسیونی از دفاع اسلاو که قبلاً بررسی
 شد (صفحه ۱۷۸) یافت. در این مورد، وقتی
 که سیاه در واکنش به پیشروی سفید (با
 10. ♘g5 و 11. ♙h5) طرح پوزیسیونی
 11... ♙g6 و 12... ♙e7 و غیره را برای
 حفظ برتری کمی خود برگزید، ابتکار عمل
 سفید به تدریج به یک حمله شدید تبدیل
 شد. اما وقتی که سیاه بازی متقابل فعال
 11... ♙d7 را برگزید و ملاحظات کمی را
 کنار گذاشت و سعی کرد به هر قیمت که
 شده ابتکار عمل را به دست آورد، چهره
 بازی به کلی عوض شد. در اینجا این ابتکار
 عمل سیاه بود که داشت به حمله‌ای نیرومند
 تبدیل می‌شد. نمونه زیر مثال جالب دیگری

18. ♔xh8 ♜c2 19. ♜h6!

که بسیار قوی است. اما اگر سیاه
13... ♜xe6 کند، آنگاه

14. ♜e4 ♔d7 15.a4

و ابتکار عمل سفید به حمله‌ای قوی تبدیل
می‌شود.

مسائل جدید در گشایش را می‌توان به
گروه‌های گوناگونی تقسیم کرد. هر گروه از
این مسائل باعث پدید آوردن طرح‌های
خاصی می‌شوند؛ طرح‌هایی که به‌طور
روزافزون قبل از تکمیل گسترش به اجرا
گذاشته می‌شوند.

۱- نبردی تاکتیکی؛ عملیات فعال قبل از
تکمیل گسترش:

الف - نبردی تاکتیکی و مشخص برای
آزادی در انجام حرکت

ب - رسیدن به برتری درازمدت
پوزیسیونی، به بهای از دست دادن ابتکار
عمل و گسترش

ج - مانور سوارها قبل از تکمیل گسترش،
با هدف بهبود هماهنگی مهره‌ها

۲- نابرابری کمی در مرحله گشایش

۳- انجام عملیات از جناح‌ها و بازی در تمام
صفحه در مرحله گشایش:

الف - ویران کردن جناح‌ها در مرحله
گشایش

ب - تسخیر مرکز از جناح‌ها

♔xg5 ادامه دهد. از این رو، سیاه اجباراً با
پیچیدگی‌های زیادی روبرو می‌شود.

13... ♔xg5 14. ♜xg5 ♜xd1

15. ♜xd1 ♜d3 16. ♜f3 o-o-o

(این حرکات آخر، بازی را به نبرد
شدیدی برای کسب ابتکار عمل کشانده
است، اکنون سفید یا باید با 17. ♜d1
17. ♜xb2! و... ابتکار عمل را به حریف
واگذار کند و یا واریاسیون اصلی اجباری را
ادامه دهد.)

17. ♜xc6 ♜xe1 18. ♜xf7

♜c2! 19. ♜xh8 ♜xa1 20. ♜f7

dx c3! 21. ♜xc3 ♜d2 22.e6

♜c2!

لحظه‌ای قطعی است. ابتکار عمل سفید
از بین رفته و سیاه از برتری کمی برخوردار
است.

در این مورد، ابتکار عمل سفید کاملاً
موقتی بود. در پوزیسیونی که در دیاگرام
نشان داده شد سفید فقط باید به ادامه‌های
تهاجمی بیندیشد. راه دستیابی به ابتکار
عمل پایدار و ماندگار با 13.e6! گشوده
می‌شود.

در این حالت اگر سیاه 13... ♜xe6 کند،
آنگاه

14.cxd4 ♜xf3 15. ♔xf3 ♜xd4

16. ♔h5+ g6 17. ♜xg6+ hxg6

در عین حال، روشهای تاکتیکی متعدد دیگری نیز برای کسب آزادی تحرک در مرحله گشایش وجود دارد. این روشها منجر به بازی بسیار تند و تیزتری می شوند. طرف فعال، در تلاش برای کسب ابتکار عمل و دستیابی سریع به برتری فضایی، وارد پیچیدگیهایی می شود که ممکن است مستلزم پذیرش ضعف پوزیسیونی یا قربانی دادن مهره ها باشد. (در سیستمهای مدرن غالباً این شیوه از سوی سیاه که استراتژی گشایشی اش به طور روزافزون در حال تهاجمی شدن است، اتخاذ می شود). در این سیستمها باید به جنبه پویای بازی و شانسهای تاکتیکی گوناگون توجه خاص داشت.

سیستمهای معروف گامبی در دفاع اسلاو از نمونه های بارز این شیوه اند.

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘f3 ♙f6
4. ♘c3 dxc4 5.e4!?

و

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘c3 e6
4.e4!? dxe4 5. ♘xe4 ♙b4+
6. ♙d2

و یا ادامه تند زیر در روی لوپز

3...a6 4. ♙a4 ♘f6 5.d4!?

و یا بسیاری از سیستمهای متداول در روی لوپز که در آنها سیاه پیاده ای را قربانی

ج - قلعه رفتن در جناحهای مخالف
د - شاه در مرکز
۴ - ساده کردن در مرحله گشایش و گذار به یک آخر بازی پیچیده.
این مسائل غالباً با یکدیگر پیوندی تنگاتنگ دارند. وقتی که بازی از آغاز تند و تیز می شود، احتمالاً در تمام صفحه گسترش می یابد، شاید یکی از دو حریف برتری کمی به دست آورد، شاید مانور سوارها زودتر از معمول آغاز شود، شاید سوارهای سنگین وارد کارزار شوند و... با این همه، هربار فقط یکی از این عوامل مهمترین عامل خواهد بود و از همین جاست که "تخلف" از اصول گشایش آغاز می شود.

۱ - نبردی تاکتیکی همراه با عملیات فعال
قبل از تکمیل گسترش

الف - نبردی تاکتیکی و مشخص برای آزادی در انجام حرکت

مثالهای فصل قبل نشان داد که چگونه با پیشرفت مرحله گشایش، ساختار مرکزی مطلوب به تدریج ساخته می شود و آزادی تحرک سوارها به گونه ای روشمند افزایش می یابد.

می‌کند. مانند: 5...cxd4 6.exd4 ♖e7

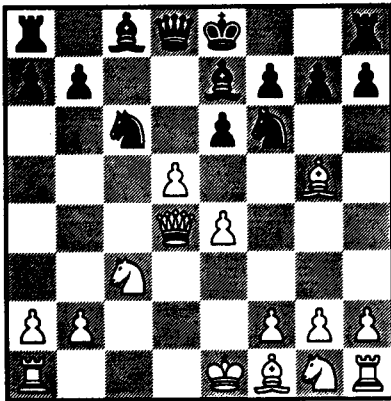
مطلوبی از دفاع کاروکان می‌رسد.

(1.e4 c6 2.d4 d5 3.cxd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 e6 6.♖g5 ♖e7)

این وضعیت منجر به پوزیسیون شاخصی می‌شود که در آن سفید یک پیاده ایزوله مرکزی دارد و سوارهای سیاه در موضع خوبی برای مبارزه قرار گرفته‌اند.

حال به بررسی حساسترین خط بازی که می‌توان آن را واریاسیون اصلی این سیستم دانست، پردازیم.

5.cxd5! cxd4!? 6.♔xd4 ♖e7 7.e4 ♘c6



پوزیسیون بسیار تندی پدید آمده که در آن نبردی سخت برای گرفتن ابتکار عمل جریان دارد. واریاسیونهای زیر که فقط با

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♖b5 a6 4.♖a4 ♘f6 5.o-o ♖e7 6.♔e1 b5 7.♖b3 o-o 8.c3 d5!?...

و در میان سیستمهای قدیمی تر که به دقت تحلیل شده‌اند نیز می‌توان بسیاری از واریاسیونهای مختلف گامبی پذیرفته شده شاه، گامبی اوانس و... نام برد.

اکنون چند نمونه را با ذکر جزئیات بیشتر بررسی می‌کنیم.

در سیستم نسبتاً "جدید گامبی وزیر که در زیر می‌آید، بازی به نحو جالبی گسترش می‌یابد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♖g5

در این پوزیسیون سیاه معمولاً با حرکات صرفاً "دفاعی" 4...♖e7 یا 4...♘d7 ادامه می‌داد. امروزه حرکت 4...c5 کرس، مقبولیتی وسیع و وسیعتر می‌یابد. سیاه، با انتخاب لحظه مناسب، تهدید مرکزی مهمی را به وجود می‌آورد. او با استوار کردن طرح خود بر پایه محاسبات مشخص و عمیق، نبردی هرچند پرمخاطره اما هوشمندانه را برای تصرف خانه‌های مرکزی آغاز می‌کند.

اگر سفید از پیچیدگی دوری جسته، حرکت آرام 5.e3 را برگزیند، سیاه پس از

♔d7 15. ♖f3 o-o-o 16. ♗g5

و بعید است سیاه بتواند مانع از دست رفتن مهره اش شود.

از این رو سیاه که بیش از هر چیز در پی حفظ ابتکار عمل است عملاً "بازی تندی را برمیگزیند. تجربه نشان می دهد که بعد از حرکت 11...o-o!؟، سفید شانسهای بهتری دارد و ابتکار عمل سیاه صرفاً "موقتی است. از سوی دیگر، پیچیدگیهای بعدی نیز کاملاً "تحلیل نشده اند و هنوز این احتمال هست که این سیستم کارآمد از آب درآید. به عنوان مثال بازی اسمیسلوف - گلر (مسکو، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

12.f3 ♗b4 13. ♔d6

(ظاهراً "13. ♔c5! قویتر است)

13... ♔xd6 14. ♗xd6 ♗c2+

15. ♔d2 ♗xa1 16. ♕d3 ♖d8

17. ♗e4 ♖xd3+ 18. ♔xd3 b6?

(این یک اشتباه قطعی است. سیاه باید چنین بازی کند:

18... ♕e6! 19. ♗e2 ♖d8+

20. ♔c3 ♖c8+ 21. ♔d2 ♖c2+

با امکانات برابر برای هردو)

19. ♗h3 ♕xh3

19... ♕a6+)

20. ♔d2 ♖d8+ 21. ♔c1 ♕d3

تحلیل دقیق پیچیدگیهای بعدی می توان آنها را ارزیابی کرد، بسیار جالب هستند:

8. ♔e3 ♗xd5! 9. exd5 ♕xg5

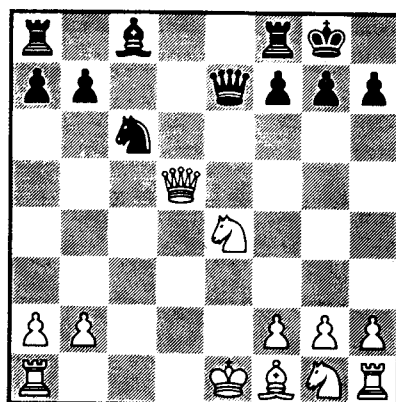
10.f4 ♗b4

و

8. ♔d2 ♗xe4! 9. ♗xe4 exd5!

10. ♕xe7 ♖xe7 11. ♔xd5

o-o!?



سیاه می توانست به جای 11...o-o!؟ با

11...f5 از دست دادن سوار خود را جبران

کند اما در این صورت سفید می تواند با

12.o-o-o fxe4 13. ♖e1!

ابتکار عمل نیرومندی به دست آورد. اگر

سیاه در پاسخ به 12.o-o-o حرکت

12... ♕xe4 را انجام دهد، ادامه بازی

چنین خواهد بود.

13. ♕c4! ♖xd5 14. ♕xd5

8. ♖b5 ♗xe4

همانطور که در بازی نایدورف - کرس در دومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۳ دیده شد، 8...a6 9. ♖xc6+ bxc6 10. ♗e5 است و به سفید ابتکار عملی قوی می‌دهد) 9. o-o ♗f6 10. ♖e1+ ♖e7 11. ♔e3 ♔f8 و سیاه پیاده اضافی خود را با پوزیسیونی مستحکم حفظ می‌کند. سفید به سادگی نمی‌تواند علیه شاه سیاه حمله‌ای را سازمان دهد.

اگر در پاسخ به 5...cxd4، سفید 6...♗xd5! کند، سیاه پس از 6. ♗xd4 به سادگی در مرکز به پوزیسیونی برابر دست می‌یابد.

حرکت قدیمی 3...f5 در روی لوپز، که سیاه به کمک آن بی‌درنگ شروع به عملیات فعال در مرکز می‌کند، امروزه از دیدگاهی کاملاً جدید و متفاوت مورد تحلیل قرار می‌گیرد. همانند مثال قبل، سیاه درست از همان آغاز بازی فشار مرکزی سفید را با بازی تند تاکتیکی پاسخ می‌دهد. این کار باعث می‌شود بسیاری از حساسترین واریاسیونها به پوزیسیونهایی منجر شوند که از لحاظ ساختار و نوع بازی کاملاً بدیع هستند.

22. ♗f4 ♖c8+ 23. ♗c3

سوار اضافی را حفظ می‌کند.)

20. gxf3 ♖d8+ 21. ♔c3 f5

22. ♗g3 ♖c8+ 23. ♔d2

♖c2+ 24. ♔d3

و سفید می‌برد.

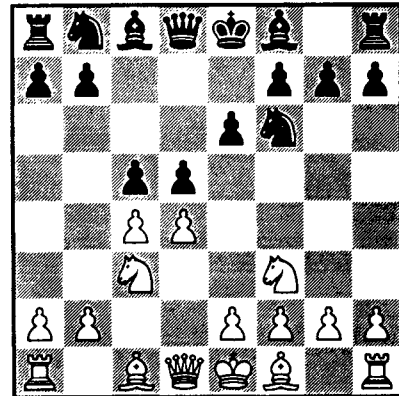
به نظر می‌رسد که برای سیاه حمله

مرکزی c5... در سیستم زیر

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗f6

4. ♗f3 c5

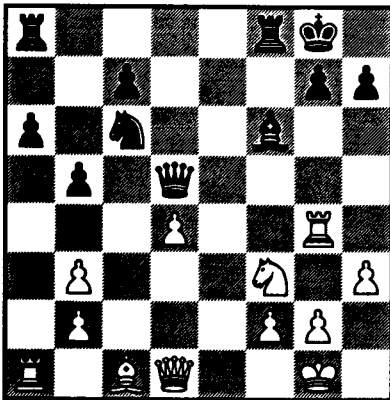
خوش‌فرجام‌تر است.



بعد از 5.cxd5 cxd4 سیاه مشکلات کمتری دارد، زیرا در نبرد برای تسخیر خانه‌های d5 و e4 حرکت 4. ♗f3 اهمیت کمتری از 4. ♖g5 دارد.

واریاسیون اصلی چنین ادامه می‌یابد:

6. ♔xd4 exd5 7. e4 ♗c6



ضعف اصلی این طرحهای جسورانه، اشکالات پوزیسیونی آنهاست. اگر سفید بتواند از پس پیچیدگی برآید و ابتکار عمل سیاه را که به قیمت ضعفهای پوزیسیونی به دست آمده است خنثی کند، آنگاه از لحاظ استراتژیکی بازی را می برد. بنابراین، مشخصه های پایدار پوزیسیون اهمیت بیشتری می یابند.

به این ترتیب، ضعف کمی که بر اثر قربانی دادن برای کسب ابتکار عمل به وجود آمده ممکن است تعیین کننده شود. گامبی زیر در روی لوپرز، نمونه خوبی از این موضوع است:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7
6.♖e1 b5 7.♙b3 o-o 8.c3 d6
9.h3 ♙e6 10.d4 ♙xb3
11.axb3! exd4?! 12.cxd4 d5
13.e5 ♘e4 14.♘c3 f5 15.exf6
e.p. ♙xf6 16.♘xe4 dxe4
17.♖xe4 ♚d5 18.♖g4

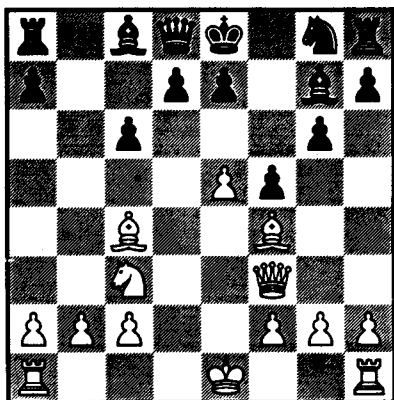
این پوزیسیون بعد از یک رشته حرکات اجباری در واریاسیونی پدید آمده است که در آن سیاه به خاطر آزادی عمل سوارهای خود، پیاده ای را قربانی می کند. با این حال، تجربه نشان داده است که این قربانی دادن درست نیست. سفید به تدریج ابتکار عمل

سیاه را بی اثر می کند و با بهره برداری از پیاده اضافی خود و خانه های ضعیف سیاه در جناح وزیر، برتری را از آن خود می کند.
بازی سوئتین - خولموف (مینسک، سال ۱۹۵۲) چنین ادامه یافت:

18...♘d8
(تلاش برای به دام انداختن رخ سفید با 18...h5 19.♖f4 g5 چنان که در مسابقه بونچوسمولسکی - یودوویچ در ادسا، سال ۱۹۵۲ دیده شد به سرعت در مقابل 20.♘g5! شکست می خورد)
19.♚c2 ♘e6 20.♙e3 ♖f-e8
21.b4!

سفید با بی حرکت کردن پیاده های جناح وزیر سیاه، به تدریج برتری پوزیسیونی خود را افزایش می دهد، حال آن که بازی متقابل سیاه با هر حرکت بیشتر تضعیف می شود.

8. ♖c4 ♖g7 9. ♔f3 f5 10. ♖f4



سیاه ساختار پیاده‌ای مرکزی قوی دارد، ولی از لحاظ گسترش عقب مانده و تحرک سوارهایش دچار محدودیت است.

بازی راوینسکی - شامکویچ (ویلنا، سال

۱۹۵۳) به نحو جالبی چنین ادامه یافت:

10...e6 11.o-o-o ♔c7 12. ♔g3

(احتمالا" 12. ♔e2 و به دنبال آن ♖g3 و

f4 که هدف آن، جلوگیری از عملیات فعال

سیاه در مرکز است، حرکت بهتری است).

12... ♖h6 13. ♔b1 ♖f7

14. ♖h-e1 ♖b8 15. ♖b3?

(سفید خطر را حس نمی‌کند. او باید 15.a3

بازی می‌کرد).

15... ♖b4! 16.a3 ♖xf4!

17. ♔xf4 ♖xe5

و سیاه به بهای تلفاتی جزئی، پیاده‌های

21...c6 22. ♖e4 ♖e7 23. ♖e5!

♖d8 24.f4 ♖f7 25. ♖f2 ♖d6

26. ♖e2 ♖c7 27. ♖c1

و سفید که ابتکار عمل را کاملاً به چنگ آورده، به زودی برتری کمی خود را به برد می‌رساند.

ب - رسیدن به برتری درازمدت پوزیسیونی، به بهای از دست دادن ابتکار عمل و گسترش. یکی از مشخصه‌های بسیاری از سیستمها و واریاسیونهای مهم، تلاش برای کسب برتری پوزیسیونی به بهای چشم پوشیدن از گسترش سریع و ابتکار عمل است. در چنین مواردی، بازی گشایشی نیز اجباری می‌شود.

در این گونه موارد، جنبه پویایی پوزیسیون بسیار مهم است زیرا عموماً برتری پوزیسیونی ایستا، به ناچار در تقابل با تهدیدات مشخص تاکتیکی و ابتکار عمل حریفی که نیروهایش بهتر گسترش یافته قرار می‌گیرد.

نمونه بارز این امر، بازی گشایشی در این واریاسیون اصلی از سیستم دفاع سیسیلی است:

1.e4 c5 2. ♖f3 ♖c6 3.d4 cxd4

4. ♖xd4 ♖f6 5. ♖c3 g6

6. ♖xc6! bxc6 7.e5 ♖g8

گسترش نیافته، فیل را به جای اولیه باز می‌گرداند. توجه این مانور را باید در این جست که اولاً "سیاه نیز همچون سفید دچار مشکل گسترش است (تنها سوار فعال سیاه، اسب خانه e4 است)، ثانیاً به واسطه ضعف مجموعه خانه‌های سیاه رنگ در پوزیسیون حریف، سفید باید فیل خود را حفظ کند تا بتواند به نحو موثری از این ضعف بهره‌برداری کند. طبعاً "تصمیم انجام این مانور باید براساس محاسبه مشخص ویژگی‌های خاص پوزیسیون باشد. غالباً، موقعیتهای حاد از همان ابتدا پدیدار می‌شوند.

نمونه بارز این امر، واریاسیون زیر است:
 9...c5 10. ♖ d3 cxd4 11. ♜ e2 dxc3? 12. ♙ xe4 dxe4 13. ♜ g3!!

سیاه برتری کمی به دست آورده است اما در مقابل حمله‌ای خرد کننده از پا در می‌آید. ضعف خانه‌های سیاه رنگ و گسترش ناقص سیاه، به حمله سفید کمک می‌کند. فیل سفید در جناح وزیر بسیار قوی است.

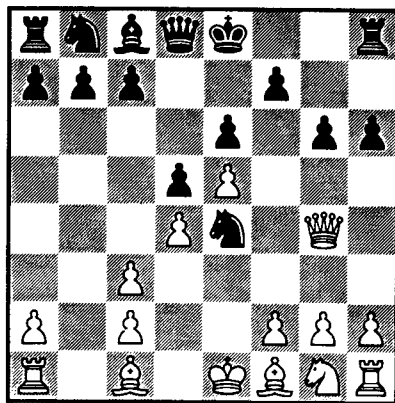
بعد از 9. ♙ c1!، سیاه باید با استفاده از برتری اسب قوی خود در e4 و امکاناتی که برای گشودن بازی در جناح وزیر دارد، در پی کسب ابتکار عمل باشد، نه در پی دستیابی به برتری کمی. به طور مثال، در واریاسیون زیر

مرکزی خود را قدرتمندانه بسیج کرد و خیلی زود به برتری قطعی دست یافت.
 در اینجا سیاه قاطعانه از برتری ساختار پیاده‌ای که در اوایل بازی کسب کرده بود، بهره‌برداری می‌کند، حال آن‌که سفید ناتوان از بهره‌برداری از ابتکار عمل و برتری خود از لحاظ گسترش، به گونه‌ای کلیشه‌ای بازی می‌کند.

در واریاسیون مک‌کاجن از دفاع فرانسوی، بعد از

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘ c3 ♜ f6
 4. ♙ g5 ♙ b4 5.e5 h6 6. ♙ d2
 ♙ xc3 7.bxc3 ♜ e4 8. ♚ g4 g6

9. ♙ c1!، ادامه‌ای نویدبخش برای سفید است؛ هرچند که ظاهراً "ناقص اصول بنیادی گشایش است.



سفید، درحالی که جناح شاه او کاملاً

این هدف چنین دنبال می شود:

9... ♖xc3 10. ♔d3 c5 11. dxc5
 ♜c6 12. ♜f3 ♔a5 13. ♔d2
 ♔a4!

و سیاه به امکانات برابر دست می یابد، زیرا به این ترتیب برای سفید دشوار است که اعمال فشار را بر خانه های ضعیف سیاه رنگ سازمان دهد.

در این شاخه از واریاسیون مک کاچن، گاهی سفید با 6. ♔c1!؟ پاسخ داده و بی درنگ فیل خود را از تعویض احتمالی می رهاند. عمدتاً به خاطر نقص گسترش سفید، پیچیدگی هایی که پدید می آیند بیشتر به نفع سیاه هستند. مثلاً

6... ♜e4 7. ♔g4 ♔f8 8. ♜e2
 c5 9. a3 ♔a5

(این حرکتی مهم است. سیاه فیل خود را که اهمیتی حیاتی دارد حفظ می کند.)

10. b4!؟ ♜xc3 11. ♜xc3 cxb4
 12. ♜b5 b3+!

برای حرکت 9. ♔c1 تسویه ای نمی توان یافت. با این کار، سفید ابتکار عمل را از دست می دهد و از لحاظ گسترش نیز عقب می ماند.

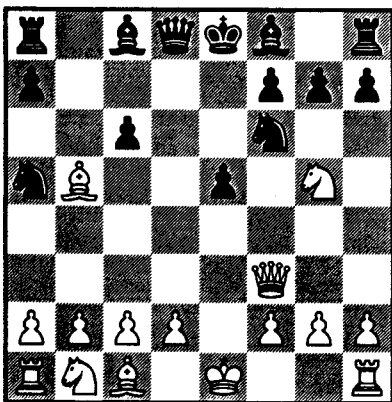
این نوع ساختار که بر پایه اندیشه ای استراتژیک قرار دارد، غالباً در مرحله گشایش از لحاظ تاکتیکی مردود است.

مردود بودن این نوع ساختار از لحاظ تاکتیکی، براساس ویژگی های دینامیک یک پوزیسیون است و دقیقاً همین مردود بودن تاکتیکی، موجب هراس بازیکنی می شود که به بهای گسترش نیافتن در پی کسب برتری کمی یا پوزیسیونی است.

نکته مهم در اینجا، پیوند نزدیک بین عوامل کمی و پوزیسیونی است. غالباً بازیکن سعی خواهد کرد در عوض واگذار کردن ابتکار عمل و یا حتی امکان حمله به حریف، برتری کمی خود را حفظ کند.

مثلاً در واریاسیون زیر از دفاع دو اسب، بازی بسیار تند و تیز گشایش می یابد:

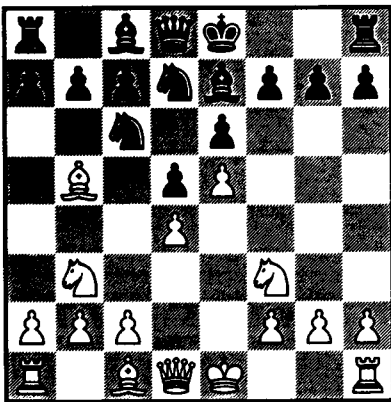
1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♔c4
 ♜f6 4. ♜g5 d5 5. exd5 ♜a5
 6. ♔b5+ c6 7. dxc6 bxc6 8. ♔f3



سفید خطرناکترین و در عین حال

طبق اصول گشایش، مانور هر کدام از سوارها قبل از تکمیل گسترش نادرست است. با وجود این، در بسیاری از گشایشهای مدرن، غالباً "سوارهایی که به طور فعال استقرار یافته اند، قبل از آن که بسیج کلی انجام شود، دوباره حرکت داده می شوند و حتی گاه به خانه اولیه خود بازگردانده می شوند تا دوباره گسترش یابند. هدف کلی از این مانورها که مبتنی بر ویژگیهای خاص و مشخص پوزیسیونی است، بهبود هماهنگی سوارها و پیاده هاست. از این رو، در واریاسیونی از دفاع فرانسوی که چنین گشایش می یابد:

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘d2 ♘c6
4. ♘g-f3 ♘f6 5.e5 ♘d7
6. ♘b3 ♙e7 7. ♙b5



ادامه جالب برای سیاه، 7... ♘c-b8!?

فعالترین شیوه را در این سیستم برمی گزیند. او بی درنگ نبرد تاکتیکی تندی را آغاز می کند که نتیجه آن اغلب در گشایش (یعنی قبل از تکمیل گسترش) تعیین می شود.

نمونه شاخص این امر، واریاسیون زیر است:
8...cxb5 9. ♙xa8 ♙d7! 10.o-o?
♘c6

وزیر سفید به دام افتاده است. بازی در مسابقه کاپوستین - خریپین (کیف، سال ۱۹۵۱) چنین ادامه یافت:

11.d4 ♙e7?

(11... ♘d5! بسیار قویتر است)

12.dxe5 ♙b7 13.exf6+ ♙xf6
14. ♘e4+?

(برای سفید ضروری تر و خوش عاقبت تر این بود که 14. ♙xf8! ♙xf8

15. ♘h7+ و 16. ♘xf8)

14... ♙g6 15. ♘c5 ♙xc5
16. ♙xh8 ♘e5! 17. ♙h1
♙xf2+

و سیاه امکان حمله ای قاطع دارد. این بازی که اصلاً "بازی کاملی نبود، نمونه بسیار خوبی از نوع بازی در سیستمهای تند گشایشی مورد بحث است.

ج - مانور سوارها قبل از تکمیل گسترش با هدف بهبود بخشیدن به هماهنگی مهره ها

در نگاه اول، عقب‌نشینی این سوار (که به خوبی گسترش یافته) به خانه اولیه‌اش، غیرمنطقی به نظر می‌رسد اما این حرکت بر پایه یک اندیشه جالب استراتژیک استوار است. اسب به d7 خواهد رفت و از آنجا از e5 دفاع خواهد کرد و امکان آن را نیز خواهد داشت که بعداً به c5 برود. در عین حال، قطر a8-h1 نیز برای فیل جناح وزیر سیاه باز خواهد شد که از آنجا می‌تواند خانه‌های مهم d5 و e4 را تحت فشار قرار دهد. ضعف جزئی که در خانه f5 پدید می‌آید با حرکت g6 برطرف شده و ضمناً پوزیسیون شاه نیز تقویت می‌گردد.

تلاش سفید برای بهره‌برداری از ضعف گسترش سوارهای سیاه در جناح وزیر، با حرکت متعارف 10.a4 راه به جایی نمی‌برد زیرا به دنبال آن

10... ♗b7 11.d4 (یا d3) ♜b-d7

را خواهیم داشت و سیاه با برتری، گسترش خود را کامل می‌کند. بازی میله-اسپاسکی (لیون، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

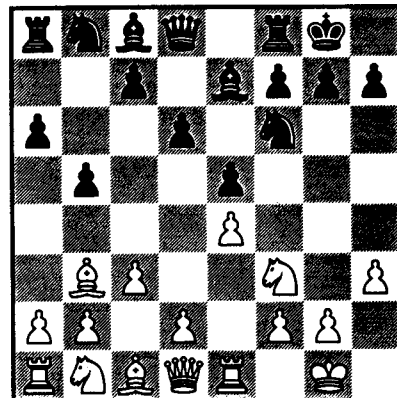
10.a4 ♙b7 11.d3 ♜b-d7
12. ♙c2 ♖e8 13. ♜b-d2 ♙f8
14. ♜f1 c5 15. ♜g3 g6!
16. ♙g5 ♚c7 17. ♜h2?

در این پوزیسیون، حمله متعارف سفید به جناح شاه، معقولانه نیست. سیاه

است. سیاه با درک این که ساختار پیاده‌ای بسته در مرکز ایجاد شده، موقتاً اسب جناح وزیر خود را (که نقش فعالی در مرحله اول نبرد برای تسخیر مرکز داشت) عقب می‌نشیند تا راهی برای حمله تخریبی و مهم c5... باز کند. فیل جناح شاه سفید پا در هوا مانده است. به نظر می‌رسد حرکت 7... ♜c-b8 قویترین حرکت در این پوزیسیون است.

مشکل بهبود بخشیدن به هماهنگی مهره‌ها در واریاسیونی از روی لوپز که اخیراً بازیکنان لنینگراد آن را به کار گرفته‌اند، اندکی سخت‌تر است. بازی چنین شروع می‌شود:

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♜f6 5.o-o ♙e7
6. ♖e1 b5 7. ♙b3 d6 8.c3 o-o
9.h3 ♜b8!?



کامل تغییر دهد، سفید نیز باید به نوبه خود راههای جدیدی را بجوید که شاید کاملاً با طرحهای قبلی او تطابق نداشته باشند. بعد از 9... **b8!?** نیرومندترین ادامه سفید

چنین است: 10.d4 **b-d7** 11.c4!?

سفید با بهره‌برداری از ضعف موقتی سیاه در مرکز، طرح گسترش خود را کاملاً تغییر می‌دهد و برای اعمال فشار به خانه‌های مرکزی، سوارهای جناح شاه را در مواضعی قرار می‌دهد که از آنجا فعالتر می‌توانند عمل کنند. در این زمینه، واریاسیون زیر آموزنده است:

11...b4

(این حرکت برای جلوگیری از استقراراسب جناح وزیر در خانه c3 است.)

12.c5 **b7?** 13. **c2** exd4 ? 14.c6! d3 15. **c4** **b6** 16.cxb7 **xc4** 17.bxa8 = **c4** **xa8** 18. **xc4**

و سفید در نتیجه پیشروی دقیق و بدیع خود، همچون بازی گلر-فیلیپ (سومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، آمستردام، سال ۱۹۵۶) به برتری کمی دست می‌یابد.

سیاه برای دستیابی به یک پوزیسیون قابل دفاع باید به جای 12... **b7**، 12... **exd4!**

پوزیسیون بسیار محکم و بخت‌های خوبی برای بازی متقابل فعال در جناح وزیر دارد که به‌زودی ابتکار عمل را در اختیار او می‌گذارد. بهتر بود 17.axb5 axb5 و 18. **xa8** و 19.d4 که پوزیسیون را ساده می‌کرد بازی می‌شد.

17...d5! 18. **f3** **g7** 19.h4 d4 20.h5 c4 21. **a-c1** **b6** 22.axb5 axb5 23. **b1** **a-c8** 24. **a2** **a6** 25.hxg6 hxg6 26. **e-d1** **h7** 27. **d2** **c5!**

سیاه با تسلط بر مرکز و جناح وزیر، از لحاظ استراتژیک بازی را برده است.

این مثال، به خوبی نشان‌دهنده جنبه‌های مثبت سیستمی است که با 9... **b8** آغاز می‌شود. اگر سفید با روشی معتدل، ادامه زیر را با هدف تکمیل گسترش خود برگزیند. 10.d3 **b7** 11. **b-d2** **b-d7** 12. **f1**

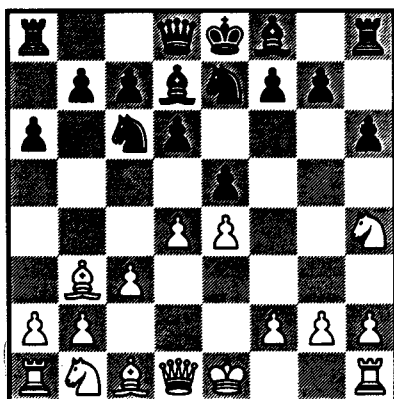
سیاه دچار هیچ مشکل گشایشی نخواهد شد. مثلاً همانند بازی آرولید-لیپیتسکی (ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵)،

12... **e8** 13. **g3** g6 14. **c2** **f8!**

امکان بازی خوبی را در اختیار سیاه می‌گذارد.

اگر سیاه طرح گسترش خود را به‌طور

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♚b5 a6
4.♚a4 d6 5.c3 ♚d7 6.d4
♘g-e7 7.♚b3 h6 8.♘h4!?



سفید پیش از تکمیل گسترش، در نظر دارد که یکی از سوارهای تازه گسترش یافته خود را به طور فعالتر در f5 مستقر کند. این مانور که باعث کسب برتری زمانی می شود تحت حمایت حرکات تهدید کننده ♚f3 9. و ♚h5 9. صورت می گیرد. سیاه مدت زیادی با حرکات انفعالی a5 8... و یا c8 8... به این مانور پاسخ می داد و این کار ابتکار عمل پایداری در اختیار سفید قرار می داد. اما اخیراً "برخی از بازیکنان اوکرائینی طرح تند تاکتیکی جدیدی را به کار گرفته اند که چنین است:

8...exd4 9.cxd4 ♘xd4!?
10.♚xd4 ♘c6!

اگر سیاه بعد از 10.d4 ، بکوشد تا از طریق ♚b7 10... مانع طرح حریف شود، سفید با ادامه جالب زیر ابتکار عمل را حفظ خواهد کرد:

11.dxe5! dxe5

(اگر ♘xe4 11...، آنگاه 12.e6! خیلی قوی است)

12.♚xd8 ♚xd8 13.♘xe5
♘xe4

آنچه در مرکز رخ می دهد به اجبار سفید است و حتی سفید اجازه می دهد بازی به طرز قابل ملاحظه ای ساده شود اما به واسطه باز بودن پوزیسیون، حرف آخر را سوارهای سفید که به طور فعالتر گسترش یافته اند، خواهند زد. مثلاً" بعد از ♚e3! 14. که بولسلاوسکی پیشنهاد کرده و به دنبال آن

14... ♚f6 15.♘g4 ♘d7
16.♚f4!

سیاه با مشکلات جدی در گسترش و در دفاع از جناح وزیر خود روبرو می شود. بازیکنی که در مراحل اولیه بازی دست به این نوع تجدید آرایش می زند باید این احتمال را نیز در نظر بگیرد که حریف نیز ممکن است بدل تاکتیکی را بیابد. مثلاً" واریاسیون زیر از روی لوپز را در نظر بگیرید:

♠b6 8. ♘c6 9. exd4 10. ♘b3 11. a4 d5!

و سیاه برتری قطعی یافته است. وقتی مرکز از همان اوایل گشایش بسته می شود، غالباً "فیل های" بد" به وجود می آیند؛ فیل هایی که پیاده های خودی آنها را احاطه کرده اند. تعویض این فیل های بد، حتی با ازدست دادن زمان، در بیشتر موارد باعث بهبود هماهنگی می شود.

این وضعیت، غالباً در واریاسیون زمیش از دفاع هندی شاه، بعد از آن که مرکز با حرکت d5 سفید بسته می شود، پدید می آید. تحرک فیل جناح شاه سیاه که در قطر قرار گرفته بسیار محدود می شود و سیاه تعویض آن را مفید می یابد (به خصوص تعویض با فیل جناح وزیر سفید که مراقب خانه های سیاه رنگ پوزیسیون سفید است) گورگنیدزه (سیاه) در بازی با ژوراخف (تفلیس، سال ۱۹۵۶) این ایده را به خوبی به اجرا درآورد:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 ♕g7 4.e4 d6 5.f3 e5 6.d5 ♘f-d7! 7. ♕e3 ♕h6! 8. ♖d2 ♕xe3 9. ♖xe3 a5 10. ♕d3 ♘a6 11.o-o-o ♖e7 12. ♘g-e2 ♘d-c5 13. ♕b1 ♕d7 14. ♘b5

این واقعیت که اسب سفید در جناح شاه در این لحظه بی دفاع مانده، در ارزیابی کل طرح سفید به عنوان طرحی مطلوب سیاه، نقشی مهم ایفا می کند. به همین خاطر در بازی تال - بانیگ (لنینگراد، سال ۱۹۵۶) بعد از انجام حرکات زیر

11. ♕xf7+ ♖xf7 12. ♖d5+ ♕e6 13. ♖h5+ ♖g8 14.o-o? ♘e5!

پوزیسیون سفید بسیار دشوار شده بود. گاهی در مرحله گشایش، هماهنگی مهره ها با تعویض بهبود می یابد که البته ممکن است باعث تاخیر در گسترش و یا ضعف ساختار پیاده ای نیز بشود. نمونه خوبی از این موضوع را می توان در گشایش بازی بوندارفسکی - بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۴۵) دید:

1.d4 ♘f6 2. ♕g5 ♘e4 3. ♕h4? c5 4.f3 g5!

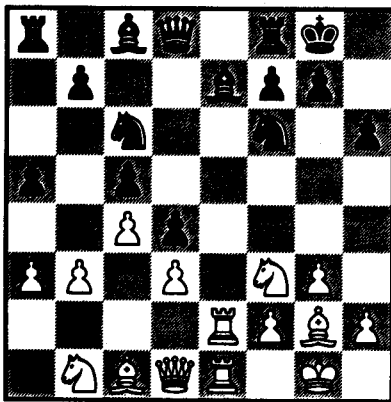
سیاه اجازه می دهد ساختار پیاده ای جناح شاه او دچار ضعف جدی شود اما در عوض دست به تعویض فیل مهم جناح وزیر سفید می زند. این کار ابتکار عمل و امکان اعمال فشار شدید بر پوزیسیون سفید را می دهد. سفید تاملت زیادی نمی تواند بازی متقابل کند.

5.fxe4 gxh4 6.e3 ♕h6 7. ♖d3

به عقیم گذاردن طرحهای حریف و یا به بهبود هماهنگی کمک کنند، خیلی زود به صحنه آورده می شوند.

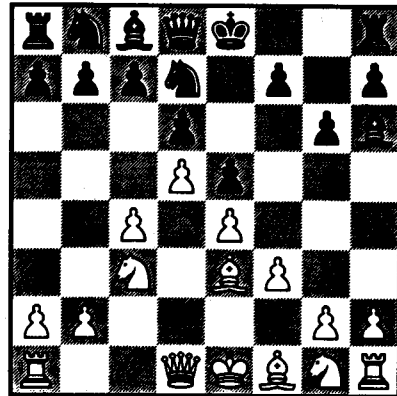
به کار گرفتن فعالانه وزیر در گشایش انگلیسی که قبلاً نشان داده شد (صفحه ۱۶۵) مثال خوبی در این مورد است. واریاسیونهای متعددی وجود دارند که در آنها مانورهای رخ نقش مهمی دارد. مثلاً در بازی کنستانتینو پولسکی - لیپنیتسکی (مسکو، سال ۱۹۵۶) چنین بود:

1. ♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5
4.b3 c5 5. ♙g2 d4 6.o-o ♘c6
7.e3 e5 8.exd4 exd4 9.a3 a5
10.d3 ♙e7 11. ♖e1 o-o
سفید مانور جالبی با رخ می دهد.
12. ♖a2! h6 13. ♖a-e2



- 13... ♙d6 14. ♘b-d2 ♙e6

- ♙xb5 15.cxb5 ♘b8 16.h4
♘b-d7



پوزیسیون بعد از ♙h6! 7...

و سیاه فشار شدیدی بر خانه های سیاه رنگ حریف وارد می آورد.

همانطور که قبلاً بررسی شد (صفحه ۱۵۱) گاهی در مرحله گشایش سوارها برای تضعیف خانه های پوزیسیون حریف، تعویض می شوند.

در مرحله گشایش، به ندرت امکان انجام بازی فعال با سوارهای سنگین وجود دارد، زیرا قاعدتاً مورد حمله سوارهای سبکتر و پیاده های حریف قرار خواهند گرفت. معمولاً سوارهای سنگین، قدرت خود را بعداً، یعنی در اواسط بازی نشان می دهند. با این حال، در برخی از سیستمهای مدرن گشایش، وقتی که سوارهای سنگین بتوانند

از دیرباز شناخته شده‌اند، با وجود این تا همین اواخر به طور جدی تحلیل نشده بودند و واریاسیونهای فرعی و استثنایی تلقی می‌شدند. مثالی از این نوع واریاسیونها را می‌توان در شاخه‌ای از واریاسیون دراگون از دفاع سیسیلی یافت:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6
6.♙e2 g6 7.♙e3 ♙g7 8.o-o
o-o 9.f4 ♚b6 10.♚d3!?

(در اینجا 10.e5! و ... خط اصلی به حساب می‌آید.)

10... ♘g4! 11.♘d5 ♙xd4!
12.♘xb6 ♙xe3+ 13.♚h1
♙xb6 14.♙xg4 ♙xg4 15.f5
d5!, ...

در سالهای اخیر، شمار واریاسیونهای گشایشی، در شرایط نابرابری کمی، بسیار افزایش یافته‌اند. باید تاکید کرد که اینها، واریاسیونهایی نیستند که صرفاً "در درجه دوم اهمیت قرار گیرند، بلکه در نبرد برای گرفتن ابتکار عمل، حساسترین خطوط از کار درآمده‌اند. ارزیابی این واریاسیونها مورد بحث و دامنه تحقیق درباره آنها گسترده است.

در ارزیابی این نوع پوزیسیون گشایشی، به یاد داشتن ارزش نسبی سوارها، که

(ضروری بود ♙f5... 14. بازی شود که شانسهای برای کسب تعادل در پی داشت، مثلاً: 15. ♚c2 ♚d7 16. ♘h4 (♙g4)

15. ♘h4 ♚d7 16. ♘e4 ♙e7 17. ♘g6!

فشار سفید در ستون e تعیین کننده است. به طور خلاصه، در گشایش مدرن، بازیکنان برای دستیابی به هماهنگی هدفمندتر، گسترش کلیشه‌ای سوارها را کنار می‌گذارند. این رویکرد، بسیاری از سیستمها را سرشار از ایده‌های نو کرده است.

II - نابرابری کمی در مرحله گشایش

یک مسأله بسیار پیچیده و نه چندان غیر معمول در گشایش، بازی در شرایط نابرابری کمی است؛ نابرابریهایی چون یک وزیر در برابر یک رخ و یک سوار سبک، یک رخ در برابر یک سوار سبک و یک پیاده، یک سوار در برابر چند پیاده و...

غالباً در حالی که یک طرف برتری کمی دارد، طرف دیگر از پوزیسیونی فعالتر و ابتکار عمل برخوردار است. بازی در این شرایط در عین تند و تیز بودن، از نظر پوزیسیونی پیچیده نیز هست. اغلب، نابرابری کمی مدتها پایدار می‌ماند.

در تئوری گشایش این نوع پوزیسیونها

سفید با آخرین حرکت خود، یعنی 17. ♖a3 ، امکان تهدید 18. ♜xe7+ و به دنبال آن 19. ♜xd6 را دارد و به نظر می‌رسد فشار شدیدی بر ستون d وارد می‌آورد. اما سفید بازی متقابل و بدیع سیاه را که شامل قربانی کردن وزیرش می‌باشد در نظر نمی‌گیرد.

17... ♜xe4! 18. ♜f6+

(سفید باید دعوت به نبرد را قبول کند و گرنه به سادگی پیاده‌ای را از دست می‌دهد.)

18... ♜xf6 19. ♜xd8 ♜fxd8 20. ♜d2

در نتیجه بازی ترکیبی سیاه، اکنون نابرابری کمی پدید آمده که ظاهراً "به نفع سفید است، اما سیاه ابتکار عمل را در دست دارد، ادامه بازی که در آن مهره‌های خوب هماهنگ شده سیاه، وزیر سفید را کاملاً محدود کرده‌اند، بسیار آموزنده است.

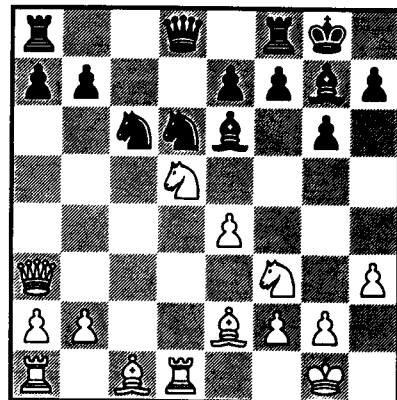
20... ♜e4 21. ♜e3 ♜d6 22. ♜c1 ♜f5 23. ♜f4 ♜d5 24. ♜c4 ♜xc4 25. ♜xc4 e5! 26. ♜g5?

(احتمالاً این حرکت یک اشتباه قطعی است. سفید پس از 26. ♜xc6! bxc6 27. ♜xe5 شانس تساوی پیدا می‌کرد.)

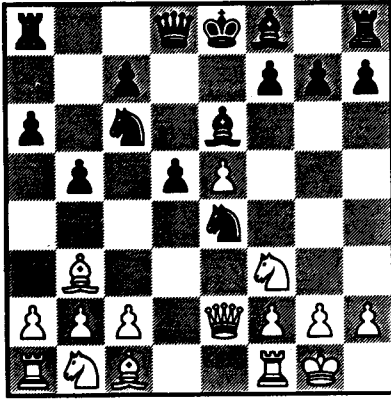
26... ♜d1+ 27. ♜h2 h6 28. ♜c1 ♜d7 29. ♜e3 e4

براساس تجارب مرحله وسط بازی به دست آمده، غالباً "سودمند است. مثلاً" سه سوار سبک (همراه با داشتن ابتکار عمل) کمی قویتر از یک وزیر هستند و وزیر از یک رخ و یک سوار سبک قویتر است. پژوهشهای فراوان در مورد سیستمهای جدید گشایشی مؤید این قواعد مرحله وسط بازی است. واریاسیون دراگون، که در بالا مثال زده شد و به نفع سیاه بود، نمونه خوبی از این گونه سیستمهاست.

با این حال، در اینجا هم ویژگیهای مشخص هر پوزیسیون و جنبه دینامیک بازی است که بیشترین اهمیت را دارد. نمونه آموزنده‌ای از قربانی دادن وزیر در قبال رخ و اسب را می‌توان در بازی نایدروف - راگوزین (اینترزونال - استکهلم، سال ۱۹۴۸) دید این قربانی دادن در پوزیسیون زیر در مرحله وسط بازی صورت گرفت:



9. ♖e2



سفید که برای 10. ♖d1 آماده می‌شود. قصد دارد در ستون d فشار زیادی بر خانه مهم سیاه در d5 وارد آورد. در گذشته، سیاه که می‌کوشید یکسره از خود دفاع کند، نمی‌توانست یک بازی کاملاً مستقل ارائه دهد. مثلاً "در بازی کرس - ایوه (مسابقات قهرمانی جهان، مسکو، سال ۱۹۴۸) بازی چنین ادامه یافت:

9... ♗e7 10. ♖d1 o-o 11. c4! bxc4 12. ♗xc4 ♗c5? 13. ♗e3 ♗xe3 14. ♖xe3 ♖b8 15. ♗b3 ♗a5 16. ♗b-d2! ♗xd2 17. ♖xd2 ♗xb3 18. axb3 ♖c8 19. ♖c1 c5 20. ♖xc5 ♖xc5 21. ♖xc5 ♖xb3 22. ♗d4

سفید خانه‌های مرکزی را به تصرف

30. ♗e1 ♖a-d8 31. ♗c5 ♗e5+ 32. g3 ♖d2 33. ♖c2 ♗xg3+ 34. ♗g2 ♗e5 35. ♗f1 ♖xc2 36. ♗xc2 ♖d1+ 37. ♗e2 ♖b1 38. b4 ♖b2

و سیاه برتری قطعی یافته است. وزیر سفید حتی یک حرکت هم نکرد! این مثال نشان می‌دهد که حتی در بازی در شرایط نابرابری کمی، ابتکار عمل فراتر از جبران ضعف کمی است.

این رویکرد، نه تنها در مورد مرحله وسط بازی بلکه در مورد بسیاری از گشایش‌ها که در آنها بازی به همین شکل گسترش می‌یابد، صدق می‌کند. ارزیابی سیستم‌هایی که در آنها نابرابری کمی وجود دارد عمدتاً به میزان قوت ابتکار عملی که به بهای ضعف کمی به دست می‌آید، بستگی دارد. در اینجا شماری از موارد را بررسی خواهیم کرد:

الف - وزیر در برابر یک رخ و یک سوار در سالهای اخیر، واریاسیون مسکو که به دفاع باز در روی لوپز مربوط می‌شود، دقیقاً تحلیل شده است. این واریاسیون به این نحو شکل می‌گیرد:

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♗f6 5. o-o ♗xe4 6. d4 b5 7. ♗b3 d5 8. dxe5 ♗e6

که به او امکانات خوبی می دهد. بازی خولموف - گرچکین (تفلیس، سال ۱۹۴۹) چنین ادامه یافت:

14. ♖b-d2

(احتمالا "c3" ♖ 14. قویتر است.)

14... ♗c5 15. h3 ♗d3 16. b3 ♗dxе5! 17. ♗xe5 ♗xe5 18. ♗xc4

(مطمئناً "xe5" ♗ 18. درست نیست زیرا در پی آن ♗f6 18... خواهد بود)

18... ♗xc4 19. bxc4 ♗d4 20. ♗a3 c5 21. ♗b2 ♗xc4

و سیاه امکانات متقابل بسیار خوبی دارد.

حتی به نظر می رسد سیستمی که تئورسین های شوروی و دیگر کشورها به کار گرفته اند، یعنی سیستمی که در آن سیاه بعد از 9. ♗e2 ♗e7 10. ♗d1 حرکت 10... ♗c5! را بازی می کند، برای سیاه خوش فرجام تر است. این خط عملاً سفید را به انجام 11. ♗xd5! وامی دارد. زیرا اگر 11. c4 را بازی کند، ادامه بازی چنین خواهد بود:

11... d4 12. cxb5 d3 13. ♗f1 ♗xb3 14. axb3 ♗b4!

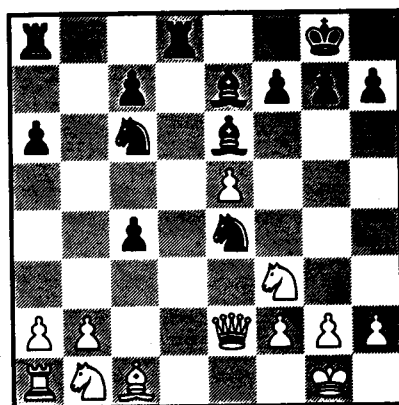
و سیاه به طرز خطرناکی ابتکار عمل را به دست می آورد. در یک مسابقه میان کنستانتینف - لوتیکف (رستفدن، سال

درمی آورد و بی درنگ در جناح شاه حمله ای قاطع را آغاز می کند

22... ♗b7 23. h3 ♗d8 24. ♗h2 g6 25. f4!...

اما بعدها، تئورسین های شوروی سیستمهای دفاعی جالبی را کشف کردند که در آنها سیاه وزیر را در عوض رخ و فیل قربانی کرده و ابتکار عمل را به دست می گیرد. یکی از این سیستمها را گرچکین به کار گرفت که در آن بازی چنین ادامه می یابد:

9... ♗e7 10. ♗d1 o-o 11. c4 bxc4 12. ♗xc4 dxc4 13. ♗xd8 ♗fxd8



سیاه در نتیجه بازی ترکیبی خود، در عوض اندکی ضعف کمی، فشاری هماهنگ و قوی را به مرکز و جناح وزیر وارد می آورد

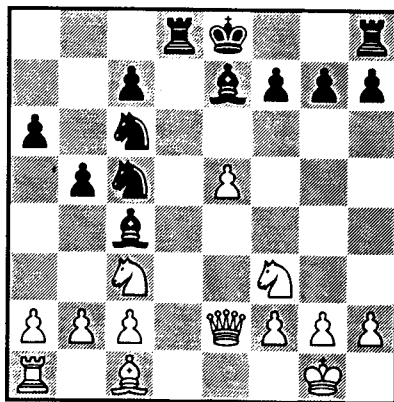
(۱۹۵۴) بازی چنین ادامه یافت:

15. ♖e3 o-o 16. ♘e1 ♔d7!
17. ♙xc5 ♙xc5 18. bxa6
♞f-d8

و سیاه وضع بهتری دارد.

خط اصلی از لحاظ بازی ترکیبی بسیار
غنی است. مثلاً "خط زیر را که کاملاً"
اجباری است در نظر بگیرید.

11. ♙xd5 ♙xd5 12. ♘c3
♙c4! 13. ♞xd8+ ♞xd8



بسیار بهتر از آنچه که با بازی آرام
می توانست کسب کند، به دست آورده است.
ادامه بازی شاگالویچ - راوینسکی
(ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵) جالب توجه
است.

22... ♙b6

(حرکت فوق از ♙e7 22... بهتر است، زیرا
23. ♘f4 پاسخی قوی در قبال این حرکت
است.)

23. ♘xb4

(23. ♘f4 و در پی آن ♙xe6 که در
مسابقه بین راوینسکی - سوئتین در سال
۱۹۵۳ در وین بازی شد، ارزش بررسی
دارد.)

23...o-o 24. ♘c6 f6

(حرکت ♙h8 24... چندان خوب نیست
زیرا همانند بازی بولسلاوسکی -
گورگنیدزه در سال ۱۹۵۵ در ریگا پاسخ آن
25. ♙d1! خواهد بود.)

25. ♘e7+?

(این یک اشتباه جدی است زیرا در صورت
انجام حرکت قویتر 25. h3، شانسها تقریباً
برابر خواهد بود)

25... ♙h8 26. ♙h5 ♙f7
27. ♙f5 fxe5

اکنون سیاه علاوه بر برتری کمی، ابتکار عمل
را نیز در دست دارد.

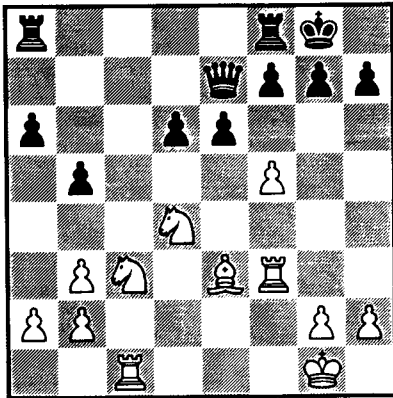
14. ♙e3 b4! 15. b3! ♙e6!
16. ♘e4 ♞d1+ 17. ♘e1 ♘d4
18. ♙b2 ♘xc2 19. ♙e2 ♞xa1
20. ♙xa1 ♘xa1 21. ♘xc5
♙xc5 22. ♘d3

در اینجا، یکی از جالبترین پوزیسیونها
پدید آمده که در آن سیاه شانسهای متقابل

16. exf6! ♙ xf3 17. fxe7 ♚ xe7 28. h4 ♙ c5 29. ♚ g5 ♜ c2
18. ♖ xf3

بحثهای قبلی درباره ارزش نسبی سوارها، در این پوزیسیون نیز که سفید به بهای وزیر ارزشمند خود ابتکار عمل قوی به دست آورده، مصداق دارد. در اینجا، مثلاً

و برتری سیاه مشهود است. این سیستم نیاز به تحلیل بیشتر دارد. به نظر می رسد که سیاه برای حفظ بازی متقابل از منابع کافی برخوردار است.



ب - وزیر در برابر سه سوار سبک

در برخی از واریاسیونهای مهم گشایشی، ممکن است یکی از بازیکنان وزیر خود را با سه سوار سبک حریف تعویض کند (یا آن را قربانی دهد). شاید چنین وضعیتی مثلاً "در یکی از واریاسیونهای مهم حمله سوزین در دفاع سیسیلی پدید آید:

1. e4 c5 2. ♜ f3 ♜ c6 3. d4 cxd4 4. ♜ xd4 ♜ f6 5. ♜ c3 d6 6. ♙ c4 e6 7. o-o a6 8. ♙ e3 ♚ c7 9. ♙ b3 ♜ a5 10. f4 b5 11. f5! ♜ xb3 12. cxb3! ♙ e7 13. ♖ c1 ♚ d7 14. ♚ f3 o-o 15. e5!

اگر 18...e5 انجام شود سفید 19. f6 gxf6 20. ♜ f5 را بازی می کند.

همین ملاحظات باعث شد در واریاسیون دیگری از حمله سوزین، بازی سیاه مورد تردید قرار گیرد.

1. e4 c5 2. ♜ f3 ♜ c6 3. d4 cxd4 4. ♜ xd4 ♜ f6 5. ♜ c3 d6 6. ♙ c4 e6 7. o-o a6 8. ♙ e3 ♙ e7 9. ♙ b3 ♜ a5 10. f4 o-o 11. ♚ f3 b5 12. e5! ♙ b7 13. exf6 ♙ xf3 14. fxe7 ♚ xe7 15. ♖ xf3

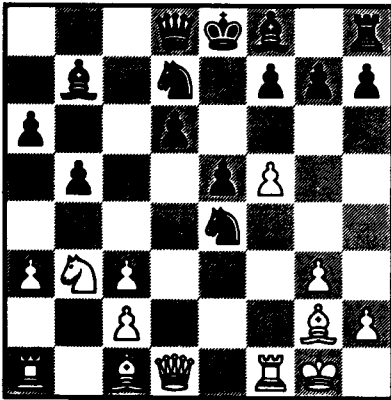
(این حرکت قویتر از 15. g4 است که بین گلر-تایمانوف در سال ۱۹۵۴ در کیف بازی شد.)

15... ♙ b7

(اگر 15... dxe5 16. fxe6 fxe6 می شد، سفید با 17. ♜ xe6! به برتری دست می یافت)

در بسیاری از واریاسیونهای دفاع سیسیلی، سیاه در خانه c3 اقدام به قربانی دادن سوارى ارزشمند در قبال سوارى کم ارزشتر مى کند. مثلاً در واریاسیون زیر

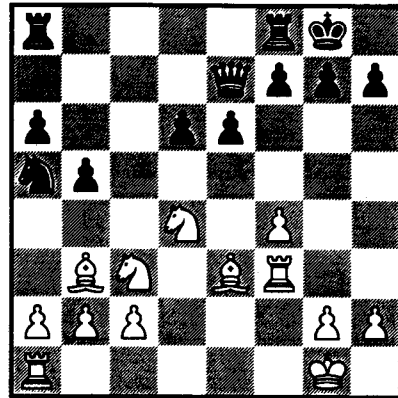
1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4 4. ♙xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6.g3 b5 7. ♙g2 ♙b7 8.a3 e6 9.o-o ♙b-d7 10.f4 ♖c8 11.f5 e5 12. ♙b3? ♖xc3! 13.bxc3 ♙xe4



سیاه به بهای اندکی ضعف کمی، آرایش پیاده‌ای سفید را در مرکز و جناح وزیر خراب کرده و در عین حال ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

این نوع "قربانی دادن" قاعدتاً برای سیاه خوب است و سفید باید به دقت مراقب آن باشد.

در اینجا، ابتکار عمل سفید به اندازه مثال قبل قوی نیست، اما برخورداری از امکان انجام حرکاتی چون f5 و... برای حمله به جناح شاه، موقعیت بهتری در اختیار او می‌گذارد. سه سوار سبک سفید بسیار فعالتر



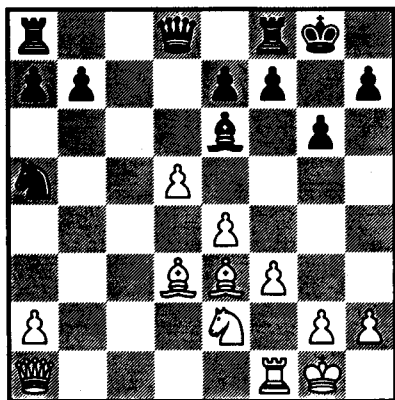
از وزیر سیاه خواهند بود.

سیستم دفاعی سیاه در مقابل حمله سوزین که از طریق a6، ...b5، و ...a5 ♙ صورت می‌گرفت، کنار گذاشته شده است.

ج - قربانی دادن سوارى ارزشمند در قبال سوار کم ارزشتر در مرحله گشایش به ندرت ممکن است در مرحله گشایش یک وزیر در قبال چند سوار سبک هم‌ارز با خود قربانی (یا تعویض) شود. غالباً احتمال قربانی دادن یک رخ در برابر یک سوار سبک بیشتر است.

آورده است.

بعد از حرکات $a5$ 12.f3 $d3$ $e6$ 13. پوزیسیون بسیار حساس می شود. در اینجا، سفید برای جلوگیری از طرحهای فعال حریف در جناح وزیر و در مرکز (c4) ... یا (c4) ... (14... باید حساسترین شاخه را انتخاب کند و با $14.d5!$ $xa1$ 15. $xa1$ سواری ارزشمند را در قبال سواری کم ارزشتر قربانی دهد.



سفید به قیمت اندکی ضعف کمی، مرکز پیاده‌ای قوی و امکانات خوبی برای حمله به شاه سیاه یافته است.

در ادامه نبرد تندی که برای گرفتن ابتکار عمل صورت می‌گیرد، تاکتیک‌ها نقش مهمی دارند. این پوزیسیون بسیار جالب که تنها با دقیقترین تحلیل مشخص، قابل

در یکی از واریاسیونهای اصلی دفاع گرونفلد، بازی جالبی روی می‌دهد که در آن سفید برای گرفتن ابتکار عمل، سوار ارزشمندتری را در قبال سواری کم ارزشتر قربانی می‌دهد و امکان حمله و یک مرکز پیاده‌ای قوی به دست می‌آورد.

1.d4 $f6$ 2.c4 g6 3. $c3$ d5 4.cxd5 $xd5$ 5.e4 $xc3$ 6.bxc3 c5 7. $c4$ $g7$ 8. $e2$ cxd4 9.cxd4 o-o 10. $e3$ $c6$ 11.o-o $g4$

باعث حرکت بعدی سفید شدن، حائز اهمیت است. قربانی دادن سوار ارزشمندتر در قبال سوار کم ارزشتر، نخستین بار در بازی سوکولسکی - تولوش (امسک، سال ۱۹۴۴) صورت گرفت. در آنجا، سیاه بی‌درنگ چنین ادامه داد:

11... $a5$ 12. $d3$ $e6$ 13.d5! $xa1$ 14. $xa1$ f6 15. $h6$ $e8$ 16. $f4$ $d7$ 17.e5 e6 18.e6! آن بد است زیرا به دنبال آن $b5$ 19. $xc6$ hxg6 20. $b1$ $a1$ 21. $a1$ انجام می‌شود و مات غیر قابل اجتناب است)

18.dxe6 $xe6$ 19. $b5$ $d7$ 20.exf6!

سفید امکان حمله مقاومت ناپذیری به دست

h1 ♔ (19) درواقع ابتکار عمل- و بازی- را دراختیار سیاه می‌گذارد.

19... ♞c4 20.e6 ♚ a4 21. ♞xg6 hxg6 22. ♚ xg6 ♞ e5 23. ♚ e4 ♚ c2!

سیاه حمله سفید را دفع و برتری کمی خود را حفظ می‌کند.

درگشایش و در مرحله وسط بازی، معمولاً دو سوار سبک از یک رخ قویتر هستند؛ حتی اگر طرفی که رخ دارد دو پیاده اضافی نیز (که ارزش آنها بیش از تفاوت ارزشی یک رخ و دو سوار است) داشته باشد. بنابراین، چنین تعویضی حتی اگر ممکن هم باشد، مطلوب نیست.

به این ترتیب، مدتهاست که مشخص شده واریاسیون مشهور زیر در دفاع فیلیدور برای سفید بد است:

1.e4 e5 2. ♞f3 d6 3.d4 ♞f6 4. ♞c3 ♞b-d7 5. ♚ c4 ♚ e7 6. ♞g5? o-o 7. ♚ xf7+ ♞ xf7 8. ♞ e6 ♚ e8 9. ♞ xc7 ♚ d8 10. ♞xa8 exd4!,...

البته این نوع تعویض که معمولاً توصیه نمی‌شود، ممکن است گاهی مفید باشد؛ به این شرط که هماهنگی سوارهای حریف را برهم زند و یا ضعف‌های پوزیسیونی پایداری را موجب شود. اما در اواسط بازی

ارزیابی است مدتها مورد بررسی تئورسین‌ها قرار داشته است. دراین پوزیسیون، کوچکترین خطا ممکن است سریعاً به شکست منجر شود.

بازی بانیک - نوتلنف (تفلیس، سال ۱۹۵۱) که مثال خوبی در این مورد است، چنین ادامه یافت:

15...f6 16. ♚ h6 ♞ e8 (+b6 ♚) 16... خوب نیست، زیرا همچون بازی برونشتاین - بولسلاوسکی در سال ۱۹۵۰ در مسکو، به دنبال

17. ♔ h1 ♞ f-d8 18. ♞ b1 ♚ c5 19. ♚ d2!

سفید امکان حمله‌ای قوی خواهد داشت.

17. ♞ f4 ♚ d7 (احتمالاً "f7 ♚ 17... قویتر است. اگر بعد از آن 18.e5 ♚ xd5! و 19. ♚ b1 بازی شود آنگاه 19... ♚ c4! انجام خواهد شد. شامکوویچ به جای 19. ♚ b1، حرکت d1 ♞ را توصیه می‌کند.)

18.e5 ♞ a-c8 19. ♔ h1?

(شامکوویچ اخیراً کشف کرده که با 19. ♚ e1!، سفید امکان حمله‌ای قوی خواهد داشت مثلاً اگر 19... ♞ c4، ادامه بازی چنین خواهد بود: 20. ♚ g3 21. ♞ xe5)...

حرکت ظاهراً مفید سفید (یعنی

نیست. اما به تازگی با تحلیل مشخص و عمیق روشن شده است که سیاه شانسهای متقابل خوبی دارد، زیرا سوارهای سبک او می توانند بسیار فعال شوند. جالب توجه است که اکنون توصیه می شود سفید فوراً "رخ را نگیرد بلکه به جای آن، در جهت حمله به شاه سیاه بازی کند. وکوویچ، تئورسین یوگسلاو، به جای 11. f4! چنین پیشنهاد می کند:

11.f4! h6 12. xe4

(حرکت 12.d4? خوب نیست زیرا همچون

بازی ایوکف - پورکا در سال ۱۹۵۴ در

بلغراد، بعد از

12... g4 13. xe4 f6

14. e5 f7 15.f5 d5

16.o-o e7 17. xa8 xa8

سیاه امکان انجام بازی متقابل خوبی دارد.)

12... b8 13.d4 f7 14.f5!

xf5 15.o-o ,...

معمولاً" سوارهای سبک به سادگی هماهنگ می شوند، بنابراین موقعیت را باید عمیقاً تحلیل کرد.

برای نمونه، واریاسیون زیر را از روی لوپز در نظر بگیرید:

1.e4 e5 2. f3 c6 3. b5 f5

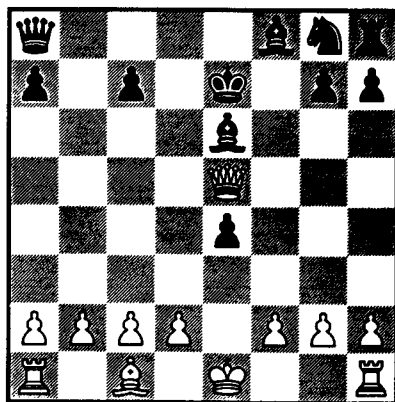
4. c3 fxe4 5. xe4 d5

6. xe5 dxe4 7. xc6 bxc6! ?

8. xc6+ d7 9. h5+ e7

10. e5+ e6 11. xa8

xa8



د - یک سوار در قبال چندین پیاده

در مرحله گشایش، تعویض یک سوار سبک با چند پیاده تقریباً "هم ارز با آن نیز رخ می دهد. در گشایش و در اواسط بازی، معمولاً "یک سوار سبک اندکی قویتر از سه پیاده است. با وجود این، هر پوزیسیون ویژگی خاص خود را دارد که در تحلیل

در اینجا پوزیسیونی پدید آمده که در آن نیروی کمی سفید بیشتر از آن است که برای جبران دو سوار سبک او لازم است، ضمناً شاه سیاه نیز حق قلعه رفتن را از دست داده است. تا همین اواخر گمان می رفت که پوزیسیون فوق برای سیاه رضایت بخش

است.

13... ♔ d5+ 14. ♔ c2 ♘ a6
15. ♘ xc4! o-o-o 16. ♔ e3 ♘ c5
17. ♔ e5 f6 18. ♔ xd5 cxd5
19. ♘ d2

از سوی دیگر، در برخی از سیستمهای گشایشی، یک سوار سبک فقط در قبال یک یا دو پیاده قربانی می شود اما همزمان با آن، شانسهایی برای حمله به شاه حریف نیز فراهم می آید. در سیستمهای قدیمی تر و در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایش، غالباً خانه f7 سیاه هدف اصلی چنین حمله ای است.

اخیراً "گامبی جالب زیر پدید آمده است.

1.e4 e5 2. ♘ f3 ♘ c6 3. ♙ b5 a6
4. ♙ a4 b5 5. ♙ b3 ♘ a5!?
6. ♙ xf7+!? ♔ xf7 7. ♘ xe5+
♔ e7

حرکت ♘ a5... که قبلاً بررسی شد، آغاز یک طرح عمیق و بغرنج است. سیاه با رویکردی مشخص به مسأله گشایش، می کوشد به ازای عدم گسترش خود، فیل مهم جناح شاه سفید را تعویض کند. او با انجام این کار قاعدتاً باید برای دادن قربانی در f7، که پس از آن بازی بسیار تند می شود، آماده باشد.

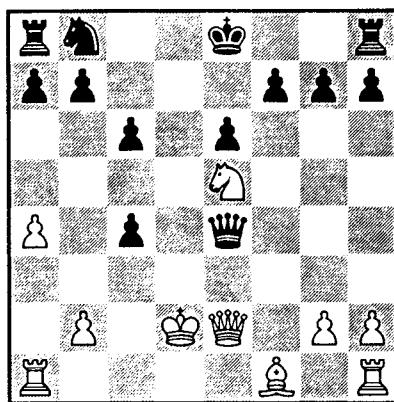
بازی اسپاسکی - تایمانوف (لنینگراد،

نهایی در ارزیابی امکانات تعیین کننده است.

در اینجا نیز ابتکار عمل اهمیت فراوان دارد.

پوزیسیون زیر را که در دفاع اسلاو، بعد از حرکات زیر پدید می آید، در نظر بگیرید:

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘ c3 ♘ f6
4. ♘ f3 dxc4 5.a4 ♙ f5 6. ♘ e5
e6 7.f3 ♙ b4 8.e4 ♙ xe4 9.fxe4
♘ xe4 10. ♙ d2 ♔ xd4
11. ♘ xe4 ♔ xe4+ 12. ♔ e2
♙ xd2+ 13. ♔ xd2



در اینجا، سیاه در مقابل فیل سفید، چهار پیاده دارد؛ یعنی بیش از آنچه که برای جبران ارزش فیل لازم است. با این حال به لحاظ توانمندتر بودن سوارهای سفید، شانسها تقریباً برابر (یا شاید حتی اندکی به نفع سفید) است. به عنوان مثال در واریاسیونی که از سوی تولوش توصیه شده، نیز چنین

9... ♖e7

(حرکت ♗d7... 9 قویتر است)

10. ♖e1 ♗g6 11. ♗g5 d5
12. ♗xc6+ bxc6 13. ♗d2 h6
14. ♗h4 ♗f7 15. ♖e3 g5
16. ♗g3 ♗g7 17. ♖a-e1 o-o
18. ♖xe7 ♗e6 19. ♖1xe6!

و آخرین ترکیب درخشان که منجر به پیروزی می شود، چنین است:

19... ♖xf3 20. ♗xf3 ♗f6
21. ♖xc7 g4 22. ♗h4! ♗xh4
23. ♖g6+ ♗f8 24. ♗d6+
♗e7 25. ♗xe7+ ♗xe7
26. ♖xe7

و سیاه، بازی را واگذار می کند.

III - انجام عملیات از جناحها و بازی در تمام صفحه هنگام گشایش

(الف) ویران کردن جناحها در گشایش
براساس اصول گشایش، عملیات فعال در جناحها فقط زمانی آغاز می شود که گسترش تکمیل و ساختار مرکزی مشخص شده باشد. با این حال در بسیاری از سیستمهای مدرن، قبل از تکمیل گسترش، نبردی شدید در تمام صفحه آغاز می شود.

سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

8. ♖f3 ♗f6 9. ♗c3 ♗e8 10. d4
♗b7 11. ♗f4 ♗d8 12. o-o-o
♗e7 13. ♗g4 ♗xg4 14. ♖xg4
♗g6 15. ♖xg6 hxg6 16. f3
♗c4 17. b3 g5 18. ♗g3 ♗d6
19. ♖h-e1 b4 20. ♗a4 ♗c6
21. ♗c5 ♗b5 22. d5 ♗xc5
23. dxc6 d6

سیاه حمله حریف را دفع و ضمنا برتری کمی خود را نیز حفظ می کند.

قربانی دادن سوار در واریاسیون زیر از روی لویز که بسیار جالب است، از سوی برونشتاین و کنستانتینوپولسکی پیشنهاد شده است.

1.e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5 a6
4. ♗a4 d6 5. c3 f5 6. exf5 ♗xf5
7. d4 e4 8. o-o!?

مبتکرین این طرح، آن را "گشایش آینده" نامیده اند.

حرکات 8...exf3 9. ♖xf3 منجر به بازی ترکیبی تندی می شوند که چندان تحلیل نشده است. ابتکار عمل سفید، سوار قربانی شده را جبران می کند. این موضوع در مسابقه استرین - گرچکین (اولین مسابقات مکاتبه ای قهرمانی شوروی، سال ۱۹۴۹) مشهود است. بازی چنین ادامه یافت:

سفید به اتکاء برتری اش در فضا و برخورداری از تحرک بیشتر در جناح شاه، با استفاده از سوارها شروع به اعمال فشار در آن جناح می‌کند.

7...cxd4!

این منطقی‌ترین ادامه است. سیاه نمی‌کوشد از g7 خود دفاع کند بلکه به جای آن در مرکز و جناح وزیر که امکان ضدحمله‌ای پیروزمند دارد، عملیاتی فعال را آغاز می‌کند.

8. ♔xg7 ♖g8 9. ♔xh7 ♔c7!

10. ♘e2 ♙b-c6! 11. f4 ♙d7

12. ♔d3 dxc3

به این ترتیب، ساختار پیاده‌ای سفید در جناح وزیر در هم شکسته شده است؛ هرچند که پیاده‌های سیاه در جناح شاه نیز بطور جدی ضعیف شده‌اند. در ادامه بازی نبرد تندی برای گرفتن ابتکار عمل روی می‌دهد. در بازی کنستانتینف - باگین (ساراتوف، سال ۱۹۴۸) سفید تصمیم گرفت تا با 13. ♘xc3 پیاده را بگیرد. اما بعد از ادامه زیر، مورد حمله قرار می‌گیرد:

13..a6 14. g3 ♖c8! 15. ♘e2

♘f5 16. ♙h3 ♙c-e7 17. ♘d4

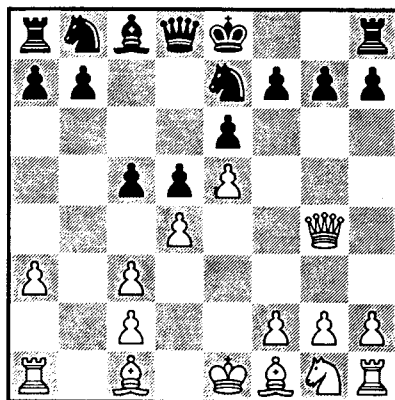
♘xd4 18. ♔xd4 ♔xc2

غالباً "نبرد به جای مرکز، در یک جناح متمرکز می‌گردد. حملات تندوتیز تاکتیکی به یک جناح، ممکن است باعث از بین رفتن شکل‌بندی پیاده‌ها در آن قسمت از صحنه شود. (این امر به‌خصوص در دفاعهای فرانسوی و اسلاو غالباً روی می‌دهد.)

به این ترتیب، از همان شروع بازی یکی از دو حریف با استفاده از سوارها، حمله‌ای نیرومند به یک جناح را آغاز می‌کند. قویترین مقابله استراتژیک با این طرح، حمله متقابل در مرکز و یا حمله به جناح مخالف (و یا گاهی ترکیبی از این دو) است.

برخی از سیستم‌های دفاع فرانسوی نمونه‌های خوبی از این مطلب هستند. یکی از آنها را بررسی می‌کنیم.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4
4. e5 c5 5. a3 ♙xc3+ 6. bxc3
♙e7 7. ♔g4



احتمالا "b1 ♖ 13. با بازی بسیار پیچیده بهتر است.

سیستمی از دفاع فرانسوی که در زیر می آید و شبیه به سیستم فوق است، به تازگی تحلیل شده است.

این یک خطای استراتژیک است که باعث مشکلات زیادی برای سیاه می شود. وی به دفاع انفعالی روی می آورد درحالیکه باید با 11... ♖c7 در جهت بازی متقابل فوری در مرکز و جناح وزیر تلاش می کرد.

12. ♖d3 ♖xa5 13. h4! ♙d7 14. ♙g5 ♖c8 15. ♘d4 ♘f5 16. ♖b1!

سفید خیلی پیشتر از تکمیل گسترش خود، نبرد تاکتیکی بسیار خوبی را در تمام صفحه به پیش می برد.

16... ♖c4 17. ♘xf5 exf5 18. ♖xb7

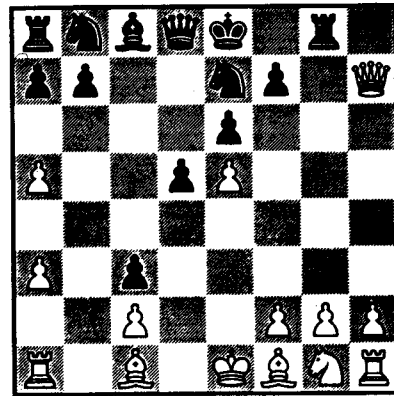
و سفید برتری قاطعی دارد.

غالبا "دراثر پیشروی پیاده ها، شکل بندی پیاده ای در یک جناح درهم می ریزد. این امر در بسیاری از سیستم های دفاع اسلاو روی می دهد. از این نقطه نظر، سیستم های ابداعی رویینشتاین و بوتونیک بسیار آموزنده اند.

در واریاسیون اصلی واریانت بوتونیک که چنین آغاز می شود:

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 e6 5. ♙g5 dxc4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. ♙h4 g5 9. ♘xg5 hxg5 10. ♙xg5 ♘b-d7 11. exf6

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4 4. e5 c5 5. a3 ♙a5!? 6. b4 cxd4 7. ♖g4!? ♘e7 8. bxa5 dxc3 9. ♖xg7 ♖g8 10. ♖xh7



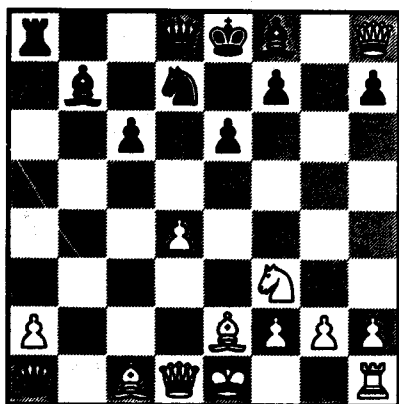
نهمین بازی از مسابقه اسمیسلفوف - بوتونیک در سال ۱۹۵۴ چنین ادامه یافت (اسمیسلفوف سفید بود)

10... ♘d7 10... ♘b-c6 11. f4 (حرکت بهتر، ♖xa5 است)

11. ♘f3 ♘f8?!

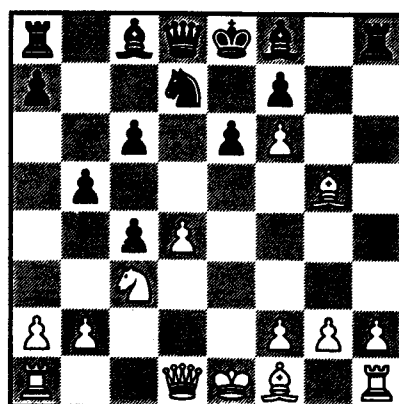
یکی از واریانت‌های جالب این سیستم که بازیکنان شوروی آن را عمیقاً تحلیل کرده‌اند نگاهی می‌اندازیم.

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘f3 ♘f6
4. ♘c3 e6 5.e3 ♘b-d7 6. ♙d3
dxc4 7. ♙xc4 b5 8. ♙e2 ♙b7



سیاه اجازه میدهد تا پیاده‌های جناح شاهش درهم فرو ریزد اما در جناح دیگر گوه پیاده‌ای قدرتمندی ایجاد می‌کند.

ادامه بازی بی‌نهایت پیچیده است همانطور که مثلاً در مسابقه اسمیسلف - بوتوینیک (مسابقات قهرمانی جهان مسکو،



9.e4 b4 10.e5 bxc3 11.exf6 cxb2

12.fxg7 bxa1=♔ 13.gxh8=♔

در نتیجه درهم فرو ریختن جناحها در مرحله گشایش، واریانتی تقریباً اجباری پدید می‌آید که به پوزیسیونی غیرعادی با چهار وزیر منجر می‌شود. بازی در این پوزیسیون غریب چندان تحلیل نشده است. جالب توجه است که در مرحله وسط

بازی یکی از بازیهای آله‌خین، پوزیسیونی مشابه پوزیسیون فوق با چندین وزیر پدید آمد (آله‌خین سفید بود)

سال ۱۹۵۴) چنین بود:

11... ♙b7 12.g3 ♙b6 13. ♙g2
o-o-o 14.o-o ♘e5! 15. ♙e2
♙xd4 16. ♙e3 ♙d3 17. ♙f-d1
♙xe2 18. ♙xd8+ ♙xd8
19. ♘xe2 ♘d3

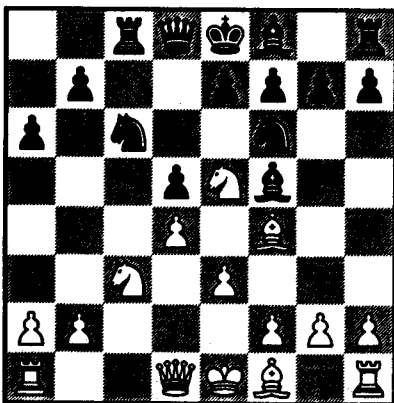
و در این مرحله پایانی پیچیده، سیاه تعادل را حفظ کرد.

در سیستم روینشتاین (دفاع مران) سیاه پیشروی مشابهی را در جناح وزیر (با dxc4... و b5...) به اجرا درمی‌آورد. به

فشار حریف بر مرکز را کاهش دهد. این طرح در اکثر موارد با فشارهایی که پیاده‌های f یا c و یا حتی پیاده‌های b, g وارد می‌آورند، به اجرا درمی‌آید. در سیستم‌های مدرن گشایش غالباً با g4 یا b4 بر مرکز فشار وارد می‌شود.

در گشایش (قبل از تکمیل گسترش) حرکت g4 می‌تواند بسیار قوی باشد. در بازیه‌های آلفین می‌توان نمونه‌های آموزنده‌ای یافت. مثلاً در بازی آلفین - اوپوه (مسابقات A.V.R.O، آمستردام، سال ۱۹۳۸) که چنین آغاز شد:

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘ c3 ♘ f6
4.cxd5 cxd5 5. ♘ f3 ♘ c6
6. ♙ f4 ♙ f5 7.e3 a6 8. ♘ e5
♙ c8



سفید به‌طور غیرمنتظره حرکت 9.g4 را

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘ c3 ♘ f6
4. ♙ g5 ♙ b4 5.e5 h6 6.exf6
hxg5 7.fxg7 ♖ g8 8.h4 gxh4
9. ♙ g4! ♙ e7 10.g3 c5 11.gxh4
cxd4 12.h5! dxc3 13.h6 cxb2
14. ♖ b1 ♙ a5+ 15. ♙ e2
♙ xa2 16.h7 ♙ xb1
17.hxg8=♙+ ♙ d7 18. ♙ xf7
♙ xc2+ 19. ♙ f3 ♘ c6
20. ♙ g4xe6+ ♙ c7 21. ♙ f4+
♙ b6 22. ♙ e6-e3+ ♙ c5
23.g8=♙ b1=♙

در اینجا آلفین راه ظریفی برای پیروزی یافت
24. ♖ h6!!

(تهدید 25. ♙ d8++ در کار است)

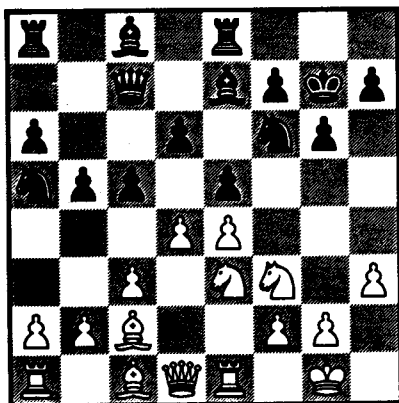
24... ♙ xf1 25. ♙ b4+ ♙ b5
26. ♙ d8+ ♙ a6 27. ♙ e3-a3+

و سفید می‌برد.

ب - تسخیر مرکز از جناحها

ایده به‌چنگ آوردن کنترل مرکز از طریق انجام عملیات از جناحها غالباً در ساختارهای مدرن گشایش دیده می‌شود (معمولاً پیشروی جناحی، عملیات منطقه‌ای محض پنداشته می‌شود) در این طرح، طرف فعال برای اینکه بتواند کنترل مرکز را در اختیار بگیرد نخست می‌کوشد

♖e8 14. ♘e3 ♔g7



بسیج سوارها انجام شده و مرحله وسط بازی شروع می شود. سیاه برای دفع حمله سنتی سفید در جناح شاه (g4 و غیره) تدارک کافی دیده است. اما بابت این کار، تمپ‌های متعددی داده است. نیروهای سیاه برای بازی با مرکز بسته آرایش یافته‌اند. اگر مرکز باز شود، ممکن است اشکالاتی در پوزیسیون سیاه ظهور نماید (اشکالاتی همچون نبود هماهنگی بین سوارهای او و خانه‌های ضعیف سیاه در اطراف شاه). فشار تاکتیکی b4 که بولسلاوسکی آن را کشف کرد، تکیه گاههای مرکزی سیاه را سست می‌کند و بازی را به نفع سفید باز می‌نماید.

این طرح به‌ویژه هنگامی که سفید در گسترش و یا در پوزیسیون سوارهایش

انجام داد و طرح بدیع پیشروی در جناح شاه را با هدف تضعیف مرکز آغاز کرد.

9... ♙d7 10. ♙g2 e6 11. o-o h6
(طرح اصلی سفید در واریانت 11...h5
12.g5! ♘g8 13.e4! آشکار می‌شود: گشودن مرکز، پس از دستیابی به برتری فضایی)

12. ♙g3 h5 13. ♘xd7
(اگر اینجا 13.g5? بازی می‌شد آنگاه 13...h4

13... ♘xd7 14.gxh5! ♘f6
15. ♙f3

و سفید برتری مشهودی در مرکز و جناح شاه دارد.

در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایشی نقش مهم حرکت b4، فشار مستقیمی است که بر مرکز وارد می‌کند.

مثلاً در همین اواخر در بسیاری از واریانت‌های دفاع چیگورین در روی لوپز، سفید با b4 طرح جدیدی را برای ایجاد فشار فعال در مرکز مرسوم کرده است. این ایده نخستین بار در واریانت زیر دیده شد:

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♘f6 5. o-o ♙e7
6. ♖e1 b5 7. ♙b3 d6 8. c3 o-o
9. h3 ♘a5 10. ♙c2 c5 11. d4
♙c7 12. ♘b-d2 g6!? 13. ♘f1

سفید به زور بازی را در مرکز و جناح وزیر باز کرده است و اکنون می تواند از برتری اش در گسترش بهره برداری کند. حمله سفید به سرعت گسترش می یابد، مثلاً "در مسابقه برونشتاین-اوانس (مسکو، سال ۱۹۵۵) بازی چنین ادامه یافت:

15... ♔e7?

15. ♔b6 کمی بهتر است نظیر بازی سوئین - راگوزین، کیف، سال ۱۹۵۴. بعد از

16.dxe5 dxe5 17. ♖xe5 ♖xe5 18. ♕xe5 o-o

سیاه یک پیاده از دست می دهد ولی از شکست فوری جلوگیری می کند)

16. ♖xc6! ♕xc6 17.dxe5 ♖h5 18. ♖xe5 17...dxe5) خوب نیست زیرا

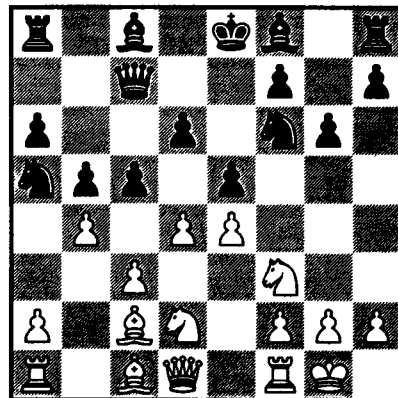
که هم به c6 و هم به f7 حمله می کند)
18.g4 ♖f4 19.exd6 ♔d7 20. ♖e5

و سفید می برد

البته در دفاع چيگورین همیشه b4 برای سفید خوب نیست. باید به یاد داشت که این حرکت به تضعیف جدی جناح وزیر سفید نیز منجر خواهد شد. اگر سیاه بازی متقابل فعالی پیدا کند، آنگاه b4 بر مخاطره و یا حتی زیان بار خواهد بود. از اینرو در سیستم

برتری داشته باشد، قوی است. اگر بازی باز شود، سوارهای سفید ممکن است بسیار فعال شوند. مثلاً "شاخه زیر از روی لویز را در نظر بگیرید.

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♖f6 5.o-o b5 6. ♕b3 d6 7.c3 ♖a5 8. ♕c2 c5 9.d4 ♔c7 10. ♖b-d2 g6



در اینجا قویترین طرح برای سفید حمله جناحی است.

11.b4! cxb4 12.cxb4 ♖c6

12... ♖c4) نیز ناکافی است زیرا 13. ♖xc4 bxc4 14. ♕a4+ ♕d7 15. ♕g5! (با حمله قوی سفید)

13. ♕b2! ♕g7

(اگر 13... ♖xb4 آنگاه 14. ♕b1)

14. ♖c1 ♕b7 15. ♕b3

متداول زیر، ارزش $b4$ مشکوک است.

رونده c به وی امکاناتی برابر با حریف می دهد.

در بازی کرس - ماتانویچ (بلغراد، سال ۱۹۵۵) سفید به جای $e3$ f3 ۱۸. چنین بازی کرد:

۱۸. f3 b1

(اگر $h6$ ۱۹. $d2$ c3 ۱۸. نظیر بازی بروشتاین - گلیگوریچ، مسکو، سال ۱۹۵۶، سیاه می تواند $f8$ ۱۹... $g5$ $g7$ ۲۰. کند و بازی مقابلی داشته باشد)

با این حال بعد از

۱۸... $a-b8$ ۱۹. $d2$ c3
۲۰. $h6$ a5!

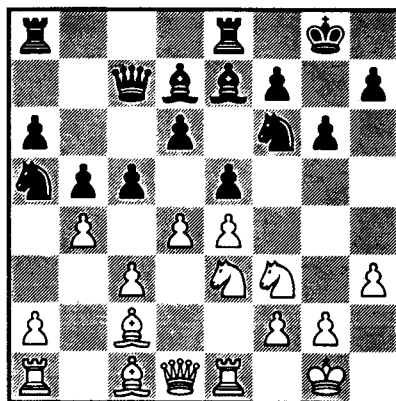
سیاه بازی خوبی داشت.

در این مورد، وقتی سفید نمی تواند بازی را به نفع خویش باز کند، شاید بهتر باشد که به جای $b4$ ۱۵. به عملیات فعال در جناح شاه با $h2$ ۱۶. $dxex5$ و غیره روی آورد (به بازی بولسلاوسکی - تال صفحه ۱۱۱ نگاه کنید)

بالاخره اینکه در بسیاری از واریاسیونهای دفاع چیگورین، اصلاً زمینه‌ای برای انجام $b4$ وجود ندارد. مثلاً بعد از

۱.e4 e5 2. f3 c6 3. $b5$ a6
4. $a4$ f6 5. o-o e7

1.e4 e5 2. f3 c6 3. $b5$ a6
4. $a4$ f6 5. o-o e7
6. e1 b5 7. $b3$ o-o 8. c3 d6
9. h3 a5 10. $c2$ c5 11. d4
c7 12. b-d2 d7 13. f1
f-e8 14. e3 g6 15. b4!?



بعد از

۱۵... cxb4 ۱۶. cxb4 c4!
۱۷. xc4 bxc4 ۱۸. e3

سیاه باید ۱۸... c3! بازی کند (و نه $f8$ ۱۸... نظیر بازی تال - ایوکف، اپسالا، سال ۱۹۵۶ که در آن سفید جلوی پیاده رونده را با $b2$ ۱۹. سد کرد و برتری مشهودی به دست آورد) و پیاده

مناسبی را انتخاب کرده با این پیشروی تاکتیکی در جناح وزیر، مرکز سفید را بطور جدی تضعیف می‌کند، هردو ادامه $8. \text{xb5}$ و $8. \text{xb5}$ به سیاه امکان می‌دهد تا مرکز سفید را با $8... \text{xe4!}$ درهم بریزد. در صورت $8. \text{d2}$ جواب سیاه $8... \text{b4}$ است که کنترل سفید بر مرکز را تضعیف کرده، امکان عملیات فعال در جناح وزیر را فراهم می‌کند.

ایده اعمال فشار از جناح به مرکز مهم و امیدوارکننده است. بنابراین کاملاً امکان دارد که گشایش $1. \text{b4!?$ در سالهای اخیر توسط سوکولسکی به طور عمیق تحلیل شده است، آینده‌ای داشته باشد.

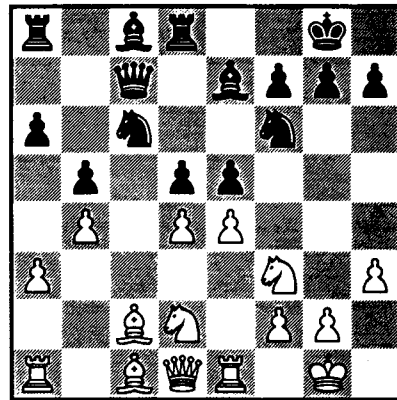
پ - قلعه رفتن در جناحهای مخالف
قلعه رفتن در جناحهای مخالف هنگام گشایش، منجر به نبرد ترکیبی شدیدی می‌شود. سفید با داشتن برتری حرکت نخست، امکان قلعه‌گیری بزرگ را بیشتر در اختیار دارد. در سیستم‌های گشایشی که در جناح‌های مخالف قلعه‌گیری انجام می‌شود، در اکثر مواقع سفید قلعه بزرگ و سیاه قلعه کوچک می‌رود. مثلاً این موضوع در دفاعهای سیسیلی، کاروکان و هندی شاه روی می‌دهد. غالباً طرحهای بعدی در طرف با طرحهای حمله به شاه حریف

6. e1 b5 7. b3 d6 8. c3 o-o
9. h3 10. a5 11. d4
12. b-d2 13. d8

عاقلاً نه نیست که سفید 13. b4 بازی کند زیرا بعد از

13... cxb4 14. cxb4 15. a3 d5!

با ضد حمله بسیار قوی سیاه روبرو می‌شود. در بسیاری موارد، $... \text{b5}$ سیاه به کسب پوزیسیونی مطلوب در مرکز، نیز کمک



می‌کند. از اینرو در یکی از واریاسیونهای دفاع پیرک بعد از

1. e4 d6 2. d4 3. f6 4. c3 g6
4. f4 5. g7 6. f3 c5 7. d5 o-o
7. e2?

(حرکت صحیح 7. a4! است). فعالترین ادامه سیاه 7... b5! است. سیاه که لحظه

ارتباطی کمابیش تنگاتنگ دارند.

سیستم دفاع سیسیلی زیر را می‌توان به عنوان یک نمونه در نظر گرفت.

کرده است و در صورت حمله به پوزیسیون تضعیف شده حریف، عاقبت خوبی پیش رو دارد. تجربه و تحقیق نشان داده است که بخت سفید بیشتر است. طبعاً طرح اصلی سیاه، بازی متقابل فعال در مرکز است. اما سفید نیز با بهره‌برداری از برتری فضایی خود، به اندازه کافی این امکان را دارد که با سوارها بر مرکز فشار آورد و به این ترتیب تهدیدهای سیاه را بی‌اثر کند. واریانت اصلی این شاخه را بررسی می‌کنیم.

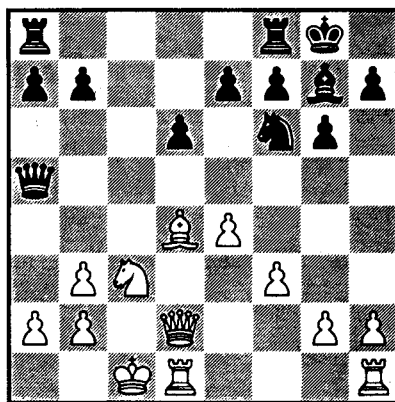
13... ♖f-d8 14. ♔b1 ♜d7
15.g4 ♜a-d8 16. ♔e2!

در بازی معروف بولسلاوسکی - ایلویوتسکی (مسکو، سال ۱۹۴۵) که برای نخستین بار این پوزیسیون ظاهر گردید، سفید حرکت نه‌چندان دقیق 16.g5 را انجام داد و بعد از 16... ♜h5 در پیشروی دچار مشکلات بسیار بزرگتری شد. بعدها بولسلاوسکی حرکت 16. ♔e2 را توصیه کرد. که هم مانع حرکت e5... و d5... سیاه می‌شود و هم امکان پیشرفت قاطع h2-h4-h5 را فراهم می‌کند.

16... ♜h8

(ادامه 17. ♜e3 d5 16...e5 و پس از آن، 18.g5 منجر به از دست دادن یک پیاده می‌شود. اما در این حال سیاه این پیشروی مرکزی را مورد تهدید قرار می‌دهد.)

1.e4 c5 2. ♞f3 d6 3.d4 cxd4
4. ♞xd4 ♞f6 5. ♞c3 g6
6. ♚e3 ♚g7 7.f3 o-o 8. ♚d2
♞c6 9.o-o-o ♞xd4 10. ♚xd4
♚a5 11. ♚c4! ♚e6 12. ♚b3!
♚xb3 13.cxb3

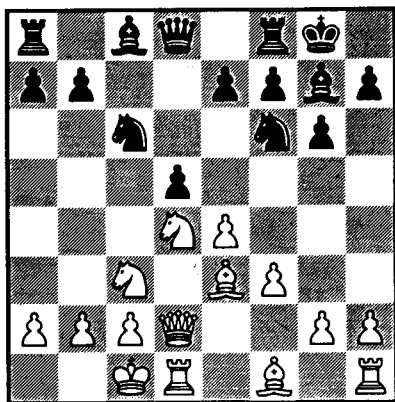


بعد از تعویض فیله‌ها در خانه b3، سیاه یک پیاده اضافی در مرکز دارد که ظاهراً به او برتری پوزیسیونی می‌دهد اما در این پوزیسیون که قلعه‌گیری در جناح‌های مخالف صورت گرفته، عامل مهمتر، محل استقرار شاه‌های دو حریف است. سفید پوزیسیون شاه خویش را تقویت

در این واریاسیون گاهی سفید می تواند در پاسخ به حمله جناح وزیر سیاه، عملیات فعالی را در مرکز سازمان بخشد. مثلاً در بازی آرونن - لیسیتسین (ریگا، سال ۱۹۵۴)، سیاه به جای $12... \text{xb3}$ چنین بازی کرد $12... \text{f-c8}$ و بعد از $13. \text{a-b8}$ سفید پیشروی غیرمنتظره و جالبی در مرکز کرد.

14. h-e1 xb3 15. axb3! b5 16. e5 dxe5 17. xe5 e6 18. e2 e8 19. xb5 xb5 20. xb5

و سفید برتری قابل ملاحظه ای کسب کرد. اخیراً در پاسخ به $9. \text{o-o}$ ، سیاه به قصد آن که با قربانی دادن پیاده به سرعت خطوط حمله به جناح وزیر را بگشاید ادامه تند $9... \text{d5!?$ را برمیگزیند. این امر منجر به



17. h4 e5

(وقتی حمله سفید به جناح شاه بسیار سریع باشد، سیاه نمی تواند کندتر بازی کند)

18. e3 d5 19. g5! dxe4 20. fxe4

و سفید خانه d5 را کنترل می کند و دارای برتری است.

در پوزیسیون حساسی که در دیاگرام نشان داده شد، طرح دیگر سیاه، تلاش در جهت حمله به جناح وزیر است. تجربه نشان داده است که در این مورد هم بخت سفید بیشتر است.

مثلاً بازی سوئتین - لیسیتسین (ریگا، سال ۱۹۵۴) از دیاگرام صفحه قبل چنین ادامه یافت

13... f-c8 14. b1 h5

(سیاه سعی می کند مانع یورش پیادهای سفید گردد اما این کار بیهوده است)

15. h3 c6 16. g4 a-c8 17. h-g1 e8 18. xg7 xg7 19. f4 e6 20. f5

(حمله سیاه محکوم به شکست است و یورش پیادهای سفید قوت می یابد)

20... e5 21. gxh5 exf5 22. hxg6 fxg6 23. xg6 d5 24. xc6 bxc6 25. exd5 cxd5 26. xd5

و سفید به زودی می برد.

b6 ♖ (که آوریخ آن را پیشنهاد کرده) به یک بازی تقریباً برابر منجر می‌شود. در این زمان سیاه امکان حمله خردکننده‌ای را به دست می‌آورد.

15... ♜ f5! 16. ♖ b5 ♖ c7
17. ♖ c4 ♖ e5 18. ♜ d2 ♞ f-d8
19. f4 ♖ a5 20. ♜ e2 ♞ a-c8
21. ♖ a6 ♜ xc3!

و سیاه می‌برد.

سفید احتمالاً "نهایت تلاش خود را می‌کند تا پیاده قربانی را نپذیرد و با این ادامه
10. exd5 ♜ xd5 11. ♜ xc6 bxc6
12. ♜ d4

می‌کوشد حمله جناح وزیر سیاه را خنثی کند.

اگر سیاه بخواهد بازی متقابل خود را حفظ کند، باید بسیار فعالانه بازی کند مثلاً
12... e5 13. ♜ c5 ♜ e6!

سیاه آماده دادن تفاوت است. پذیرش این تفاوت (14. ♜ xf8 ♖ xf8) به او امکان می‌دهد حریف را مورد تهدیدی مقاومت نپذیر قرار دهد.

در مسابقه تریفونویچ - آوریخ (بلغراد، سال ۱۹۵۶) بازی جالب بود. سفید چنین ادامه داد:

14. ♜ c4

(احتمالاً "14. ♜ e4" قویتر است)

پیچیدگی‌های جالبی می‌شود که در بسیاری از واریاسیونها، شاه سفید را در معرض خطر جدی قرار می‌دهد.

اگر قربانی با ادامه زیر پذیرفته شود:

10. exd5 ♜ xd5 11. ♜ xc6 bxc6
12. ♜ xd5 cxd5 13. ♖ xd5

آنگاه! ♖ c7... 13. سیاه را قادر می‌سازد تا حمله بسیار خطرناکی را علیه شاه سفید طراحی نماید.

مثلاً "بازی بیوشف - بیلین (لنینگراد، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت.

14. ♖ c5

(اگر در اینجا ♖ xa8 14. بازی شود، ادامه محتمل می‌تواند چنین باشد:

14... ♜ f5 15. ♖ xf8 + ♖ xf8
16. ♞ d2 h5 17. ♜ e2 ♖ b8!
18. b3 ♜ c3 19. ♞ d5 ♜ e6
20. ♞ d3 ♖ b4! 21. ♖ b1 ♜ f5
22. ♞ d8 + ♖ g7 23. ♞ h-d1
♜ f6

سیاه امکان حمله‌ای غیرقابل مقاومت دارد؛ همانند مسابقه استولیاری - بیلین (لنینگراد، سال ۱۹۵۵)

14... ♖ b7 15. c3?

حرکت ♖ a3! 15. که بهترین پاسخ

سفید است، بعد از چنین ادامه‌ای
15... ♜ f5 16. ♜ a6 ♖ c7 17. ♖ c5

14... xc3 15. xc3 g5+
16. e3 xg2 17. xe6 fxe6
18. xc6 a-c8 19. e4
 xf3 20. h-f1 f2 21. xg2
 cxc2 22. b1 xb2+

و با کیش دائم به تساوی می‌رسند.

مثالهای فوق نشان می‌دهد که ارزیابی پوزیسیونهایی که در آنها دو طرف در مرحله گشایش در جناحهای مخالف قلعه می‌روند، تا حد زیادی بستگی به امکان تدارک حمله به شاه حریف دارد.

البته طرحهای گوناگون و متعددی در گشایش وجود دارد و حتی با قلعه رفتن در جناح مخالف، طرحهای دیگری ممکن است ترجیح داده شود مثل بازی در مرکز، تعویض و غیره. با این حال، باید ابتدا مواردی را بررسی کنیم که در آنها طرح استراتژیک اصلی هنگام قلعه رفتن در جناح مخالف، حمله به شاه دشمن است. قبل از تحلیل دقیق‌تر این پرسش، چند نکته کلی را مطرح می‌سازیم.

در حمله به شاهی که به قلعه رفته است، اهداف عام زیر را باید مدنظر داشت:

(۱) عملیات تهاجمی باید با اقدامهای تدافعی ضروری ترکیب شود تا امنیت شاه خودی تضمین گردد؛

(۲) باید حریف را وادار کرد که به دفاع

انفعالی متوسل شود. در این پوزیسیونها ابتکار عمل اهمیت تعیین‌کننده‌ای دارد. در این حالت بازی اغلب اجباری است، بخصوص وقتی که هر دو طرف اقدام به یورش پیاده‌ای می‌کنند که منجر به گشودن خطوط جناحین می‌شود. این عملیات نیاز به محاسبه عمیق امکانات متنوع دارد.

مهمترین عوامل شکل‌گیری حمله سریع به جناح شاه عبارتند از:

(۱) ضعف در پوزیسیون قلعه حریف

(۲) خطوط باز در جناح شاه

(۳) امکان سازمان دادن یورش پیاده‌ای به پوزیسیون قلعه حریف

(۴) تحرک سوارها، توانایی انتقال سریع آنها به نقاط مهم

یورش پیاده‌ای فقط با این شرط آخر می‌تواند موفق از کار درآید زیرا یک یورش پیاده‌ای فقط وقتی ثمربخش است که مورد حمایت سوارها باشد. آزادی مانور سوارها در حرکات اولیه گشایش تعیین می‌شود که معمولاً "معطوف به مرکز است. بنابراین، ساختار پیاده‌ای مرکزی که در مرحله گشایش شکل می‌گیرد، نقش مهمی دارد.

ساختار پیاده‌ای مرکزی ممکن است بسته یا باز باشد. هر دو حالت در اینجا بررسی می‌شود.

(۱) قلعه رفتن در جناح مخالف هنگامی

می سازد تا در جناح شاه شروع به پیشروی کند. از سوی دیگر سیاه با پوزیسیون فشرده اش نمی تواند به سادگی حمله متقابلی را در جناح وزیر ترتیب دهد. احتمالاً "قویترین طرح سفید در این سیستم گشایشی، قلعه بزرگ رفتن است.

به عنوان مثال، این موضوع در بازی اشپیلمان - ماروتسی (سال ۱۹۲۰) تأیید گردید که در آن بعد از

11.f4 ♖e8 12. ♔xe7 ♔xe7
13. ♖d5 ♔d8 14.g4!

سفید برتری آشکاری به دست آورده است. در بسیاری از خطوط واریانت روینشتاین از دفاع فرانسوی نیز چنین طرحی دیده می شود مثلاً

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♖c3 dxe4
4. ♖xe4 ♖d7 5. ♖f3 ♔e7
6. ♔d3 ♖g-f6 7. ♔e2 ♖xe4
8. ♔xe4 ♖f6?

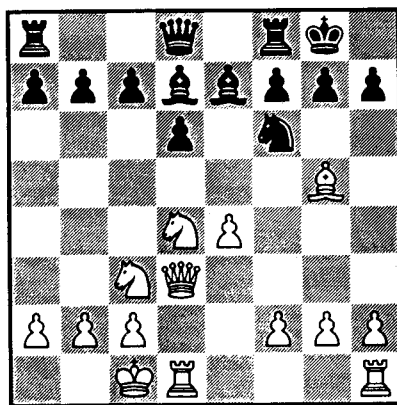
(5xc5 ♖xc5 9.dxc5 8...c5 قویتر است.
حرکت انفعالی بعدی، طرح قلعه بزرگ رفتن سفید را جلو می اندازد)

9. ♔d3 c5 10.dxc5 ♔a5+
12. ♔d2 ♔xc5 12.o-o-o o-o

که ساختار پیاده ای مرکزی باز باشد، در بسیاری از سیستمهای گوناگون روی لویز، گامبی وزیر و دفاعهای فرانسوی، کاروکان، سیسیلی و هندی شاه روی می دهد. برتری معمولاً به طرفی تعلق دارد که مرحله گشایش را با کسب کنترل بیشتر بر روی مرکز، پشت سر بگذارد. این امر، پایداری ابتکار عمل را تضمین می کند. (البته به شرطی که حریف امکان خاصی برای جبران نداشته باشد).

به این ترتیب به د از

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♔b5 d6
4.d4 ♔d7 5. ♖c3 ♖f6
6. ♔xc6 ♔xc6 7. ♔d3! exd4
8. ♖xd4 ♔d7 9. ♔g5 ♔e7
10.o-o-o o-o

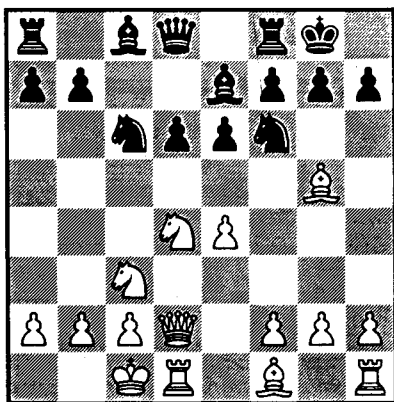


برتری سفید در مرکز، وی را قادر

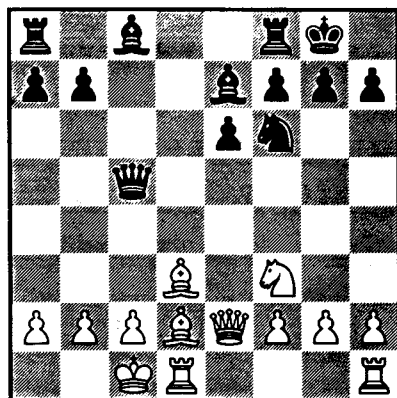
و پوزیسیون سیاه، ناامید کننده است.
در شرایطی که بازیکنان در جناحهای
مخالف قلعه رفته اند، غنی ترین و تندترین
بازیها هنگامی رخ می دهد که ساختمان
پیاده ای مرکزی سیال است؛ یعنی زمانی که
هیچیک از دو طرف برتری آشکاری ندارند.
این موضوع در بسیاری از سیستم های دفاع
سیسیلی روی می دهد.

مثلاً در واریانت اصلی حمله ریختر،
وضعیت مرکز قابل توجه است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6
6.♙g5 e6 7.♚d2 ♙e7 8.o-o-o
o-o



سفید دارای برتری در فضا است و
در نتیجه، آزادی فعالیت سوارهای او بیشتر
است اما پیاده های سیاه در d6 و e6 کنترل
سختی بر خانه های مهم مرکزی دارند.



در بازی کرس-پتروف (ریگا، سال
۱۹۳۹) سفید با بهره برداری از امکان تحرک
بیشتر خود، حمله درخشانی را از این
پوزیسیون آغاز می کند. بازی چنین جریان
یافت.

13.♘e5 b6 14.g4 ♙b7 15.g5!
♘d5
(ادامه بازی به شکل 15... ♙xh1
16.gxf6 ♙xf6 17.♘d7 ♚c6
18.♘xf6+ gxf6 19.♚g4+ ♚h8
20.♙c3 e5 21.♚f5!
است.)

16.♖h-g1 ♚c7 17.♖g4 g6
(خطر 18.♙xh7+ در کار بود.)
18.♖h4 ♙d6 19.♘g4 ♖f-c8
20.♚b1 b5 21.♖g1 ♙e7
22.♘h6+ ♚f8 23.♘xf7!

(حرکتی بسیار منفعلانه که به سفید اجازه می دهد بدون مانع در جناح شاه پیشروی کند)

13.g4 ♙ b7 14.g5 ♘ d7 15.h4 ♘ c5 16.h5 ♘ e5 17. ♙ e2 ♜ a-c8 18. ♘ xc5 dxc5 19. ♜ d-g1 ♘ c6

سیاه لجوجانه دفاع می کند اما نمی تواند بازی را که از لحاظ استراتژیکی از دست رفته، حفظ کند.

20.f4 ♘ d4 21.g6 ♘ xe2+ 22. ♚ xe2 ♙ f8 23.gxh7+ ♚ xh7 24. ♜ h3 f5 25. ♚ g2 ♙ f7 26. ♚ g6+ ♚ g8 27.h6 ♙ xg6 28. ♜ xg6 ♜ e8 29. ♜ h-g3 ♜ c7 30. ♘ b5 ♜ d7 31.hxg7!

و سفید برتری کمی تعیین کننده ای کسب می کند.

طرح صحیح برای سیاه این است که در صدد ضدمحمله ای به جناح وزیر باشد. این هدف به بهترین شکلی با حرکت 13.g4 ♙ d7! 12... ♘ d7! دنبال می شود و اگر 13.g4 آنگاه a6... 13 و b5... 14 در بازی لین-

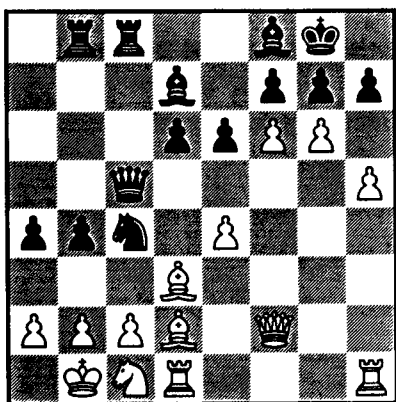
ممکن است بعداً "یکی از این پیاده ها با گرفتن فضا و عقب راندن سوارهای مرکزی، شروع به پیشروی کند. دیگر عوامل مهم در پوزیسیون سیاه که عملیات فعال را در جناح وزیر آسان می کند، ستون نیمه باز c و قطر d8-a5 است.

سوارهای سیاه امکانات کافی برای بازی فعال نیز دارند. این امر ادامه بازی را بسیار تندوتیز می کند. نبرد برای گرفتن ابتکار عمل بسیار شدید است. از آنجایی که سفید در طرحهای حمله، اندکی بیش از سیاه امکان انتخاب دارد، سیاه باید با تدبیر فراوان در صدد یک ضدمحمله فعال باشد. او باید به هر قیمت، از روی آوردن به دفاع صرفاً "انفعالی بپرهیزد.

ادامه زیر، منجر به بازی جالبی می شود:
9. ♘ b3 ♚ b6 10.f3 ♜ d8 11. ♙ e3 ♚ c7 12. ♚ f2!

سفید در طول قطر g1-a7 اعمال فشار کرده و جلوی یورش پیاده ای سیاه با a6... و b5... را می گیرد و در همان حال آماده پیشروی در جناح شاه می شود. اگر سیاه به دفاع انفعالی روی آورد، از لحاظ پوزیسیونی بازی را می بازد.

مثلاً در بازی آرخانگلسکی - بیوشین (مسکو، سال ۱۹۵۵) که چنین ادامه یافت، همین اتفاق رخ داد. 12...b6?



تایمانوف (لنینگراد، سال ۱۹۵۵)، سفید در پاسخ به $d7... 12$ چنین بازی کرد:

$b5$ 13. اما بعد از

$b8... 13$ 14. $g4$ 15. $5-d4$

$c7$ 16. $h4$ 17. $c-e5$ 18. $h5$

$f8$ 19. $f4$

(حرکت بهتر $g1$ 19. بود)

$g4$ 19... 20. $g3$ 21. $xe3$

$xe3$ 21. $e5$ 22. $f3$ 23. $g4$

سیاه ابتکار عمل داشت.

بازی نجمدینوف - تایمانوف (باکو،

سال ۱۹۵۱) مثال زیبایی است از بازیهای

که در آن هر دو طرف اقدام به یورش پیاده‌ای

به قلعه شاه حریف می‌نمایند. این بازی، از

پوزیسیون دیاگرام صفحه قبل، به این شکل

ادامه می‌یابد:

$b3$ 9. $b6$ 10. $e3$ 11. $f3$

$a6$ 12. $g4$ 13. $g5$ 14. $f4$

$b6$ 15. $f2$ 16. $h4$ 17. $a4!$

$d2$ 18. $xc3$ 19. $d2$ 20. $b1$

$a4$ 21. $c1$ 22. $d3$ 23. $h5$ 24. $f5$

$c4$ 25. $f6$ 26. $g6$ 27. $h8$

$xc5$ 28. $xc5$ 29. $d4$ 30. $c3!$

27. $gxh7+?$

لحظه‌ای حساس است. حرکت صحیح

$g2!$ 27. بود. سفید پس از نپذیرفتن

تعویض وزیرها امکانات بسیار بهتری برای

حمله دارد. مثلاً

$a3$ 28. $gxh7$ 29. $e5+$

$g8$ 30. $h6$ 31. $g7$ 32. $h8$

(اگر $h7$ 28... آنگاه $e4!$ 30.)

$xc4$ 29. $xc4$ 30. $c3!$

(اگر $d4$ 29... آنگاه $c3!$ 30.)

$h6$ 30. $h6$

و سفید امکان حمله غیرقابل مقاومتی دارد.

اما اکنون ابتکار عمل که در اینجا سرنوشت

بازی را تعیین می‌کند به دست سیاه افتاده

است.

$h8$ 27... 28. $xc5$ 29. $xc5$ 30. $f4$

$gxh7$ 31. $h6$ 32. $g7$ 33. $h8$

$xc5$ 27. $xc5$ 28. $xc5$ 29. $xc5$ 30. $f4$

$gxh7$ 31. $h6$ 32. $g7$ 33. $h8$

جناح وزیر می باشد؛ نظیر بازی
زاگورفسکی - ایلیسوتسکی (تفلیس، سال
۱۹۵۱) که چنین ادامه یافت

13. ♖xb5 ♜b8 14. a4 ♖a6
15. ♔b1 ♖xb5 16. axb5 hxg5
17. hxg5 ♜xe4 18. ♜xe4 ♔xb5
19. c4 ♔xc4 20. ♔c2 ♜xb2+!

پیچیدگیهای جالب این پوزیسیون باعث
شد بازی به تساوی بیانجامد.

در بسیاری از دیگر واریاسیونهای این
سیستم، شبیه همین قربانی دادن سوار را
می توان یافت. مثلاً، همانند بازی
سوکولسکی - لیوشین (کیف، سال ۱۹۵۴):

9.f4 h6 10. h4 ♜xd4 11. ♔xd4
hxg5 12. hxg5 ♜g4

13. e5 ♖xg5 بعد از
13... ♔b6! (ادامه قویتر)

14. ♔d3 ♔e3+ 15. ♔xe3 ♜xe3
16. ♔d3! ، همراه با بازی بسیار تند بود

14. fxg5 ♔xg5+ 15. ♔b1 dxe5
16. ♔d6 ♜h6 17. ♖b5

سفید امکان حمله ای قوی به دست آورد.
اگر ساختار مرکزی تثبیت نشده باشد،
هر دو بازیکن باید مراقب عملیات محتمل
در مرکز باشند. غالباً عملیات در جناح با
بازی در مرکز پیوند دارد حتی گاهی ممکن
است بازی کاملاً به مرکز کشیده شود.

31. ♖e3 ♜5-c8 32. ♜h-g1
♔xh7 33. h6 b3! 34. cxb3 axb3
35. a3 ♜xd3 36. ♜xd3 ♖b5
37. ♜d2 ♜c7

و سیاه می برد.

در این سیستم، حمله به پوزیسیون قلعه
حریف غالباً با قربانی دادن پیاده یا سوار در
مراحل اولیه بازی همراه است. هدف از این
قربانی ها، معمولاً گشودن ستونها یا
قطرهایی برای حمله است.

بنابراین در واریاسیون زیر (از دیاگرام
صفحه ۲۲۷)

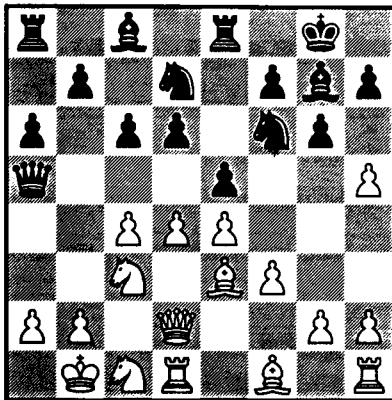
9. f4 ♜xd4 10. ♔xd4 ♔a5
11. ♔d2 h6

ادامه بسیار فعال برای سفید، حرکت
12. h4! است؛ یعنی قربانی دادن یک سوار
برای گشودن خطوط حمله به جناح شاه.
همانطور که در بازی آورباخ - فریدشتاین
(مسکو، سال ۱۹۵۱) دیده شد، پذیرش
قربانی از سوی سیاه موجب آن می شود که
بعد از ادامه زیر

12... hxg5 13. hxg5 ♜xe4
14. ♜xe4 ♔xd2 15. ♜xd2

و به دنبال آن g4 ، سفید امکان
حمله خطرناکی داشته باشد.

به جای 12... hxg5 حرکت صحیح
12... b5 است که در جهت ضد حمله به



بنابراین، در واریاسیون سیسیلی که در بالا ذکر شد، یعنی در

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6
6. ♙g5 e6 7. ♚d2 ♙e7 8.o-o-o
o-o 9.f4

بعد از 9... ♘xd4 10. ♚xd4 ♚a5
طرح خوب چنین است:

11.e5! dxe5 12. ♚xe5

که اجباراً بازی را به مرحله پایانی
پیچیده‌ای می‌کشاند.
(اگر 12... ♚b6 آنگاه 13. ♘a4)

13.fxe5 ♘d5 14. ♙xe7 ♘xe7

به‌خاطر فشار قوی سفید در ستون d،
گسترش جناح وزیر برای سیاه آسان نیست.
نوع بازی کاملاً تغییر کرده است. این یکبار
دیگر نشان می‌دهد که در مرحله گشایش
امکانات بسیار متنوعی یافت می‌شود.

مثال دیگر را می‌توان در واریانت زیر از
دفاع هندی شاه یافت:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5.f3 o-o 6. ♙e3 e5
7. ♘g-e2 c6 8. ♚d2 ♘b-d7
9.o-o-o a6 10. ♚b1 ♚a5
11. ♘c1 ♖e8

بدون شک در این پوزیسیون فعالترین
طرح برای سفید، بازی در مرکز است که
بازی متقابل سیاه در جناح وزیر را به نحو
احسن بی‌اثر می‌کند. بازی گلر-
بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۵۲) چنین
ادامه یافت.

12. ♘b3 ♚c7 13.dxe5! dxe5
14.c5 ♘f8 15. ♚d6 ♘e6
16. ♙c4! ♙f8 17. ♚xc7 ♘xc7
18. ♘a5 ♖b8 19. ♘a4!

و سفید به مرحله پایانی مطلوبی انتقال
یافته، برتری قاطعی به‌دست می‌آورد.
نظیر این طرح را می‌توان با موفقیت در
ساختارهای گشایشی مشابه کار گرفت.

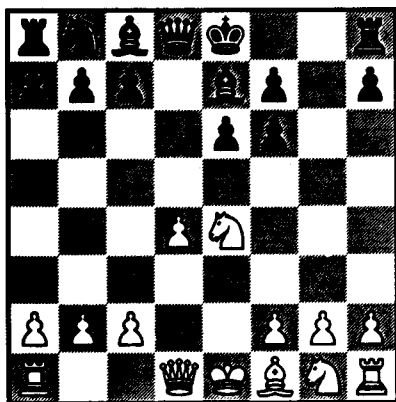
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5.f3 o-o 6. ♙e3 e5

12. ♖xd4 c5 13. ♖d-e2 ♙e6!

و بعداً "a7-a5-a4... بازی می شود. پس از ایجاد پوزیسیون مطلوب در مرکز بود که سیاه یورش پیاده‌ای خود را به جناح وزیر آغاز کرد.

بازی در کل صفحه (در شرایطی که بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه رفته‌اند) به برجسته‌ترین شکل در دو واریانت تند و تیز و همانند از دفاعهای فرانسوی و کاروکان دیده می شود.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 ♜f6
4. ♙g5 dxe4 5. ♖xe4 ♙e7
6. ♙xf6 gxf6



1. e4 c6 2. ♖c3 d5 3. ♖f3 dxe4
4. ♖xe4 ♜f6 5. ♖xf6+ gxf6

7. ♜g-e2 c6 8. ♔b3 ♜b-d7
9. o-o-o ♔a5? 10. ♔b1 ♜b8
11. dxe5 dxe5 12. ♔a4 ♔xa4
13. ♜xa4

بازی کورچنوی - کوتوف (ایروان، سال ۱۹۵۴) چنین ادامه یافت.

13... ♜e8 14. ♜c1 ♜f8
15. ♜b3 ♜6-d7 16. ♙e2 ♙f6
17. ♜d2 ♔g7 18. ♜h-d1 h6
19. ♜a-c5 ♜xc5 20. ♙xc5
♜a8 21. ♙f2 ♙g5 22. ♜c2
♙e6 23. ♜a5!

و سفید در مرکز و جناح وزیر برتری مشهودی دارد.

این مثالها نشان می دهد در شرایطی که بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه رفته‌اند، گاهی بهتر است پیشروی‌های کلیشه‌ای جناحی کنار گذاشته شده و بازی در مرکز دنبال شود.

در بازی میکناس - راگوزین (مسکو، سال ۱۹۵۵) سیاه بسیار هوشمندانه‌تر بازی کرد یعنی به جای ♔a5? 9... حرکت ♔e7! 9... را انجام داد. بازی چنین ادامه یافت.

10. ♔a3? ♜b6 11. b3 exd4!

با قلعه رفتن در جناحهای مخالف،
پوزیسیون تندی ایجاد شده است.

احتمالاً "قویترین حرکت سفید 15.a4 است که هدف از آن باز کردن سریع خطوط در جناح وزیر است. اما سفید طرح متفاوتی را که برپایه یورش به مرکز قرار داشت برگزید. سفید به خاطر بازی کلیشه ای حریف به سرعت به موفقیت رسید.

15. ♖c3 ♜g6 16. ♚f-d1 f5?

(حرکت قویتر h5 بود. سیاه با رها کردن مرکز، فقط به حریف کمک می کند)

17.d5 ♙f6 18. ♜d4! ♜f4?

(ادامه 18... ♙xd4 19. ♚xd4 e5 نسبتاً بهتر بود)

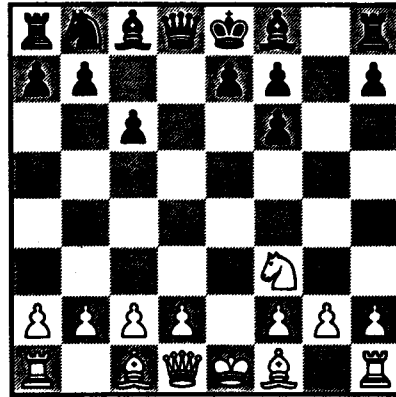
19. ♚f3 ♙xd4 20. ♚xd4 e5
21. ♚xf4! exf4 22.dxc6

سفید با قربانی دادن سوار ارزشمند در قبال سوار کم ارزشتر، برتری مشهودی در مرکز و جناح وزیر کسب کرد که تعیین کننده نتیجه بازی بود.

در مسابقه سوکولسکی - کنستانتینو پولسکی (مسکو، سال ۱۹۵۰) بازی از دیباگرام آخری چنین ادامه یافت.

6. ♙c4 ♚g8 7.d4 ♙f5 8. ♙f4
e6 9.o-o ♙d6 10. ♙xd6

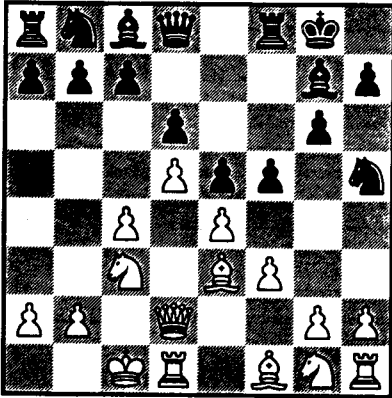
(10. ♙g3 که استحکامات شاه را تقویت می کند حرکت قویتری است.)



اگر سفید قلعه کوچک و سیاه قلعه بزرگ برود، بازی در این دو واریانت و واریانت های مشابه به شکل خاصی تند می شود. در این صورت سیاه تلاش می کند از ستون باز g خود برای عملیات فعال در جناح شاه بهره گیرد. درحالی که سفید می کوشد حمله ای به جناح مخالف را سازمان دهد. با این حال باید به خاطر داشت که با توجه به تنش موجود در مرکز، یک ضد حمله غیرمنتظره ممکن است اوضاع را کاملاً عوض کند. در مسابقه زوراخف - ایلپوتسکی (کیلودسک، سال ۱۹۵۶) بازی از دیباگرام ماقبل آخری چنین ادامه یافت:

7. ♜f3 b6 8. ♙c4 ♙b7 9. ♚e2
c6 10.o-o ♜b-d7 11. ♙a6
♙xa6 12. ♚xa6 ♚c7 13. ♚e2
♜f8 14.c4 o-o-o

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7
4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♙e3 e5 7.d5
♘h5 8.♚d2 f5 9.o-o-o



مسابقه ماکاگونیف - تولوش (پارنو، سال

۱۹۴۸) چنین ادامه یافت.

9...a6 10.♘g-e2 ♘d7 11.♚b1
♘d-f6 12.h3

این حالتی نمونه است. سفید باعث

حرکت بعدی سیاه می شود؛ حرکتی که
بازی را در جناح شاه کاملاً می بندد.

12...f4

(در غیر این صورت، g4 سفید منجر به

حمله به جناح شاه می شد)

13.♙f2 ♙d7 14.c5!

این نوع پیشروی پیاده ای در جناح شاه

خودی، مشخصه بسیاری از پوزیسیونهای

بسته است که در آن بازیکنان در جناحهای

10...♚xd6 11.♘h4 ♙g6 12.f4
f5 13.c3 ♘d7 14.a4?

(بهتر بود که سفید نیروهایش را با
14.♚e2 و به دنبال آن ♖a-d1 در مرکز
مستقر می کرد. این حمله جناحی بدون
ملاحظه، به شکست منجر می شود.)

14...o-o-o! 15.a5 ♘f6 16.a6 b6
17.♚b3?

(حرکت 17.♚d2 کمی بهتر بود)

17...♙h5 18.g3 c5!

(این یک فشار متقابل خطرناک در مرکز
است. سوارهای سیاه از طریق مرکز به
اردوی سفید هجوم می برند)

19.♚c2 cxd4 20.♚g2 ♘e4
21.♙d3 dxc3 22.♙xe4
♚d4+,...

پوزیسیون سیاه، پیروزی او را تضمین
می کند.

(۲) اگر مرکز بسته باشد، در صورت قلعه

رفتن بازیکنان در جناحهای مخالف، ادامه

بازی کمتر اجباری است. غالباً در این

پوزیسیونها ساختارهای تدافعی قدرتمند

پایه گذاری می شوند و نبرد در جناحها

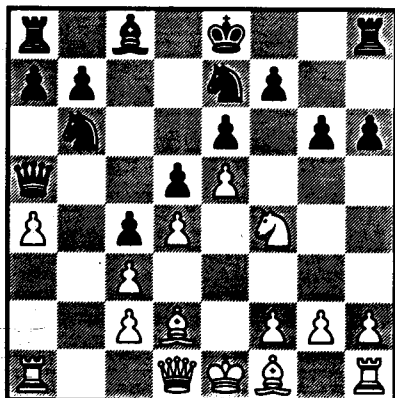
شامی یک رشته مانورهای طولانی است.

بسیاری از خطوط واریانت زمیش در دفاع

هندی شاه، نمونه های بارز چنین

پوزیسیونهایی هستند. مثلاً

9. ♖d2 c4 10. ♘g5 h6 11. ♘h3
♜b6 12. ♘f4 g6



سفید با بهره‌برداری از مرکز بسته و برتری فضایی خود در جناح شاه، یورش پیاده‌ای نیرومندی را آغاز می‌کند.

13. h4 ♖d7 14. h5 g5 15. ♘e2
o-o-o 16. g4 ♜d-g8 17. ♖h3
♜xa4 18. f4! gxf4 19. o-o

سفید بعداً "باهجوم به نقاط ضعیف چون f7 و h6 برتری قطعی به دست می‌آورد.

(د) شاه در مرکز

در برخی از گشایشها ممکن است بازیکنی شاه خود را مدت طولانی در تیررس مرکز باقی گذارد تا امکان قلعه رفتن در هرکدام از جناحها را برای خود محفوظ نگه دارد. اغلب رها کردن شاه در مرکز

مخالف قلعه رفته‌اند. سفید با بهره‌برداری از برتری فضایی خود در جناح وزیر، عملیاتی فعال را در آنجا آغاز می‌کند.

14... ♔e7 15. cxd6 cxd6 16. ♘c1
b5 17. b4!? ♘g3 18. ♜g1 a5
19. ♖d3 axb4 20. ♘3-e2 ♜f-c8
21. ♔xb4 ♜a4 22. ♔d2 b4
23. ♘b3 ♜c-a8 24. ♜c1 ♔e8
25. ♜c2 ♔b8 26. ♜g-c1
♘g-h5?

(26... ♘xe2 قویتر بود)

27. ♜b2 ♖b5?

(تعویض فیلهای خانه سفید به نفع سفید است)
28. ♖xb5 ♔xb5 29. ♜c6 ♖f8
30. ♜b6!

و سفید پوزیسیون خیره‌کننده‌ای در جناح وزیر دارد.

طبعاً "وقتی بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه می‌روند، معمول‌ترین طرح، حمله به شاه حریف است اما پیشروی پیاده‌ها در جبهه شاه خودی نیز می‌تواند بسیار موثر باشد. مثلاً "بازی برونشتاین-سایگین (مسکو، سال ۱۹۴۴) را در نظر بگیرید:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♖b4
4. e5 c5 5. a3 ♖xc3+ 6. bxc3
♘e7 7. ♘f3 ♘d7 8. a4 ♔a5

خواهد کرد؛ او در عوض به قصد به چنگ آوردن ابتکار عمل پیشروی نیرومندی را در جناح وزیر آغاز می‌کند.

10...b5 11. ♖xf6 ♜xf6 12.g5

♜d7 13.f5 ♜c5 14. ♔b1

(ظاهراً حرکت 14.fx♖6 که خطوط را در جناح شاه باز می‌کند حرکت بسیار قویتری است.)

14...b4! 15. ♜c-e2 e5 16.f6 exd4

17.fx♖7 d3 18.cxd3 b3!

و سیاه ابتکار عمل را در دست دارد. پوزیسیون شاه سیاه در مرکز عامل مهمی نیست.

در برخی از ساختارهای مدرن گشایشی، ممکن است بازیکنی که در پی برتریهای پوزیسیونی پایدار است، با این حساب که ابتکار عمل از دست حریف خارج خواهد شد، شاه خود را در مرکز رها کند (و یا حتی حق قلعه رفتن را از دست بدهد). مثلاً بازی ماکارف - سوئتین (خارکف، سال ۱۹۵۶) را در نظر می‌گیریم:

1.e4 c5 2. ♜f3 ♜c6 3.d4 cxd4

4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 d6

6. ♙g5 e6 7. ♔d2 a6 8. ♙e2

♙d7 9. ♜b3 b5! 10.a3 ♜e5

11. ♖d1 ♜c4 12. ♙xc4 bxc4

13. ♜c1 ♙e7 14.o-o ♖b8

نه تنها با کارکرد جدید نقش تمپ در مرحله گشایش بلکه با رویکرد جدید نسبت به نبرد برای کسب ابتکار عمل در این مرحله، پیوند نزدیکی دارد.

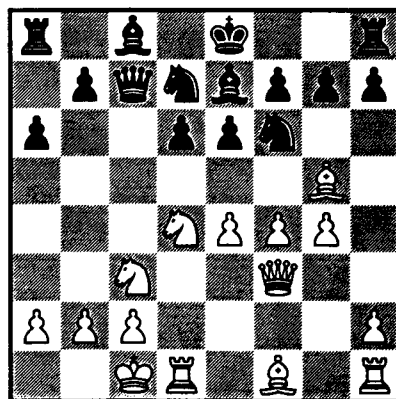
غالباً بازیکن برای آن که در شروع حمله پیشقدم باشد و یا برای آن که تحرک سوارهای حریف را محدود کند و مانع طرحهای فعال او شود، قلعه رفتن را به تاخیر می‌اندازد. مثلاً در بازی بولسلاوسکی - آرونین (مسکو، سال ۱۹۵۷) همین مورد پیش آمد.

1.e4 c5 2. ♜f3 d6 3.d4 cxd4

4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 a6

6. ♙g5 e6 7.f4 ♙e7 8. ♔f3

♔c7 9.o-o-o ♜b-d7 10.g4



سیاه هنوز از قلعه رفتن خودداری می‌ورزد و این فقط به حمله سفید کمک

سیاه با به حرکت در آوردن پیاده‌های مرکزی خود، ابتکار عمل را به چنگ آورد (سیاه بالاخره در حرکت چهل و یکم قلعه رفت!)

IV - ساده کردن در گشایش و گذار

به آخر بازی پیچیده

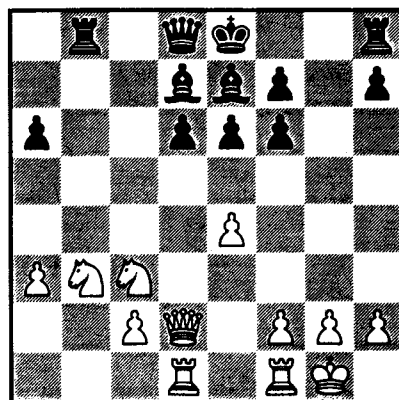
در بسیاری از سیستم‌های گشایشی، ساده کردن بازی نقش مهمی دارد که به سرعت منجر به پوزیسیون پیچیده‌ای در مرحله آخر بازی می‌شود. گذر به مرحله آخر بازی هنگامی رخ می‌دهد که یکی از دو حریف از خطوط اصلی تند و ترکیبی در گشایشهای نظیر روی لوپز و دفاعهای فرانسوی، سیسیلی و کاروکان اجتناب کند. احتمالاً این شیوه در واقعیت خیلی خوش فرجام نیست، اما غالباً بازیکنانی که مهارت تکنیکی آنها در مرحله آخر بازی بسیار زیاد است، این شیوه را به کار می‌گیرند.

در ادامه مطلب، برخی از سیستم‌های معمول را که در آنها وزیرهای دوطرف در همان اوایل بازی تعویض می‌شوند، بررسی خواهیم کرد.

معمولاً در پوزیسیونهایی که پدید می‌آیند، موضوعات مربوط به هر دو مرحله وسط بازی و آخر بازی وجود دارد. نکته

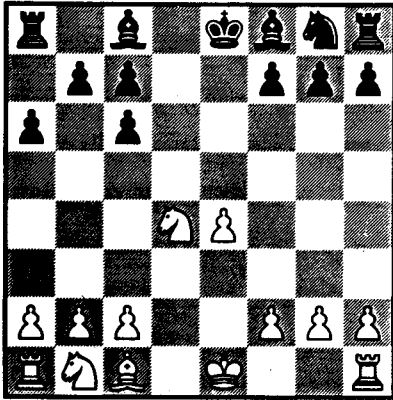
15. ♖xf6 gxf6 16. b3 cxb3
17. ♜xb3

سیاه که مرکز قوی پیاده‌ای و دو فیل خوب دارد از ترس حمله به جناح شاه از قلعه رفتن اجتناب می‌کند. سپس، به این امید که سرانجام از برتریهای پوزیسیونی خود استفاده کند. می‌کوشد ابتکار عمل سفید را خنثی کند.



بازی چنین ادامه یافت:

17... ♔c7 18. ♞e2 ♔c6
19. ♞g3 h5! 20. h4 ♜c8
21. ♞d4 ♔c5 22. ♞f-e1 ♞f8
23. ♔e2 a5 24. ♔f3 ♞e7
25. ♞d-e2 ♔e5 26. ♞d2 a4
27. ♞b1 ♔a5 28. c3 ♔e5
29. ♞d3 ♞b5 30. ♞d4 ♞c6
31. ♞f4 f5!



ساختار پیاده‌ای شیبه پوزیسیون قبلی است. در اینجا نیز راه زیادی تا شروع مرحله آخر بازی مانده است. در این مرحله وسط بازی (بدون آن که وزیر وجود داشته باشد) پوزیسیون پیچیده‌ای پدید آمده که در آن سیاه دو فیل قوی و امکانات خوبی برای بازی باسوارها دارد. ادامه بازی ورلیسنکی-آلخین (سنت پترزبورگ، سال ۱۹۰۹) آموزنده است.

7...c5 8. ♘e2 ♕d7 9.b3? c4!
10.bxc4 ♕a4 11.c3 o-o-o
12. ♘d2 ♕c2 13.f3 ♕c5 14.a4
♘f6 15. ♕a3 ♕e3! 16. ♘f1
♕a7 17.a5 ♖d3 18.c5 ♖h-d8
19. ♔f2 ♘d7 20. ♘e3 ♘xc5!
21. ♘d4 ♕b3,...

سیاه سازمان سوارهای سفید را برهم

اول اینکه جنبه‌های پویای پوزیسیون را نباید دست‌کم گرفت، مثلاً "نباید بیش از حد بر برتری ساختار پیاده‌ای این یا آن بازیکن تاکید کرد. از اینرو در واریانتی از دفاع کاروکان که چنین شروع می‌شود.

1.e4 c6 2.d4 d5 3. ♘c3 dxe4
4. ♘xe4 ♘f6 5. ♘xf6 exf6
6. ♕c4 ♕d6 7. ♔e2+ ♔e7
8. ♔xe7+ ♔xe7

سیاه دارای پیاده‌های دویبل در ستون f است و سفید در جناح وزیر اکثریت پیاده‌ای دارد. مطمئناً این عوامل مهم هستند و در صورت رسیدن به مرحله آخر بازی سرنوشت‌ساز می‌باشند. اما این پوزیسیون پیچیده‌تر از اینها است. سیاه می‌تواند سوارهایش را به سادگی گسترش دهد، شاه او جای خوبی را در مرکز اشغال کرده و در ستون e از امکان بازی متقابل برخوردار است. این عوامل در ادامه بازی به سیاه بخت‌های مناسبی می‌دهد که در مقایسه با آنها ساختار پیاده‌ای اهمیت زیادی ندارد.

ارزیابی فوق مصداق حتی بیشتری درمورد واریانت زیر از روی لوپز که قبلاً بررسی شده دارد:

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

9... ♖g7 10. ♖f4 ♖e6 11.g3

(C1 ♖ 11. صحیحتر بود)

11... ♖xc3+

این یک تعویض مهم است. سیاه پوزیسیون را ساده می‌کند، ستون باز C سفید را می‌بندد و پیاده‌های جناح وزیر را تعویض می‌کند. در این پوزیسیون وجود دو فیل از اهمیت چندانی برخوردار نیست.

12.bxc3 ♖c6 13. ♖g2 ♖c8

14.o-o ♖d8 15.a4 ♖d5

16. ♖h3+ ♖e6 17.f3 ♖c4

18. ♖f2 b6 19. ♖f-d1 ♖b7

20. ♖g5 ♖d5! 21. ♖xd5 exd5

22. ♖d1 ♖e8 23. ♖d2 ♖b8

24.e4? dxe4 25.fxe4 ♖e6

سفید که سعی داشت سوارهایش را فعال کند، فقط ساختار پیاده‌ای خود را ضعیف‌تر کرد. پوزیسیون او بسیار دشوار است. مثلاً

26. ♖xe6 ♖xe6 27. ♖d8 f6!

28. ♖f4 ♖c6 29. ♖d7+ ♖a6

30. ♖xh7 ♖xe4 31. ♖f7 ♖e6!

سیاه تهدید به گرفتن هردو پیاده ضعیف جناح وزیر سفید می‌کند. با ادامه بازی به صورت

زده است و برتری قطعی دارد.

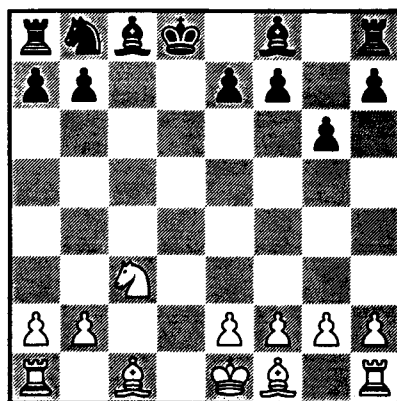
نکته دوم این که، باید به‌خاطر داشت در این حالت بسیاری از ایده‌های وسط بازی دیگر کارساز نیستند. از اینرو معمولاً "حمله به شاه چندان تندوتیز نیست، دیگر نمی‌توان مهره‌ای را قربانی کرد و غیره. نمونه مشخص این نوع ساختارهای گشایشی را می‌توان در بازی چیستاکف - سوئتین (ریگا، سال ۱۹۵۶) یافت.

1.d4 ♖f6 2.c4 c5 3. ♖f3 g6

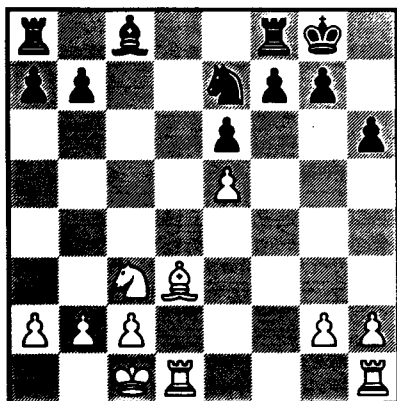
4. ♖c3 cxd4 5. ♖xd4 d5 6.cxd5

♖xd5 7. ♖4-b5 ♖xc3

8. ♖xd8+ ♖xd8 9. ♖xc3



سفید مانع قلعه رفتن سیاه شده است و تلاش می‌کند حمله‌ای را در مرکز سازمان دهد. اما در نبود وزیر این کار بسیار دشوار است.



در این پوزیسیون حساس از واریاسیون اصلی سیستم، سفید اجازه داده است پیاده‌ای ضعیف (پیاده‌ی ایزوله‌ی e) پدید آید و این امر ممکن است در مرحله پایانی زیانبار باشد. سفید اقدام به عملیات تعویضی می‌کند تا از لحاظ گسترش و فضا برتری به دست آورد. زیرا این‌ها، یک ابتکار عمل پایدار را برای او تضمین می‌کند. سیاه قبل از آنکه بتواند سوارهای خود را با موفقیت گسترش دهد، مشکلات فراوانی دارد که باید از پیش پا بردارد.

حرکت $\text{d7} \dots 16$ که یکسره در جهت گسترش است، حتی در صورت ساده بودن بازی منجر به مشکلات زیادی برای سیاه می‌شود. این موضوع در بازی ایوکف - تایمانوف (بلغراد، سال ۱۹۵۶) مشاهده شد. بازی چنین ادامه یافت:

26. $\text{f1} \text{ } \text{c8}$ 27. $\text{f6} \text{ } \text{d7}$
28. $\text{d4} \text{ } \text{c5!}$

سیاه از ضعف پیاده‌های حریف استفاده کرده، مرحله آخر بازی را می‌برد. در یکی از سیستم‌های دفاع سیسیلی که در سالهای اخیر متداول شده است، بازی به نحو جالبی گسترش می‌یابد

1.e4 c5 2. $\text{f3} \text{ } \text{c6}$ 3.d4 cxd4
4. $\text{xd4} \text{ } \text{f6}$ 5. $\text{c3} \text{ } \text{d6}$
6. $\text{g5} \text{ } \text{e6}$ 7. $\text{d2} \text{ } \text{e7}$ 8.o-o-o
o-o 9.f4 xd4 10. $\text{xd4} \text{ } \text{h6}$
11. $\text{h4} \text{ } \text{a5}$

بازیکنان شوروی در این پوزیسیون طرح جالبی را پیاده کرده‌اند. اساس این طرح آن است که پس از انجام حرکات زیر، بازی به مرحله پایانی پیچیده‌ای برسد.

12.e5! dxe5 13. $\text{xe5} \text{ } \text{xe5}$

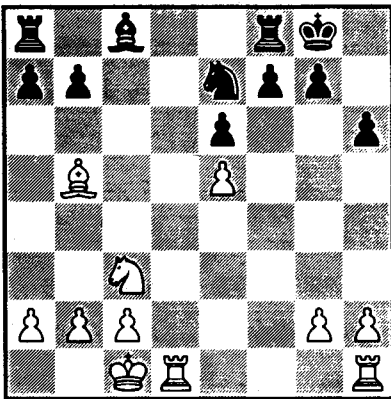
(همانطور که در بالا ذکر شد، سیاه نمی‌تواند از تعویض وزیرها اجتناب کند زیرا $\text{b6} \dots 13$ با پاسخ a4 14. روبرو می‌شود و سفید از لحاظ کمی برتری می‌یابد.)

14.fxe5 d5 15. $\text{xe7} \text{ } \text{xe7}$
16. d3

18. b4 ♖ d7 19. b5 ♘ a5
20. ♘ e4 ♜ a-c8 21. ♘ d6 ♜ c5
و به دنبال آن ♜ g8-f8-e7 ... که هدف

از آن تقویت ستون d و اعمال فشار تدریجی بر پیاده ♗ e5 سفید است. سیاه بخت‌های خوبی برای کسب برابری دارد.

اخیراً، سفید راههای جدیدی در این واریانت یافته است. مثلاً "در بازی کرس-بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۵۷) سفید به جای ♘ d3 16. حرکت ♘ b5!؟ را انجام داد.



حرکت فوق، که به دنبال آن سیاه حرکت ♜ b8? ... 16 را بازی کرد برای سفید موفقیت آورد. بازی چنین دنبال شد:

17. ♜ h-e1 b6 18. g3 ♜ b7
19. ♘ e4 ♜ c7 20. ♘ d6 ♜ c5
21. b4! ♜ c7 22. ♖ b2 ♘ d7

17. ♘ h7+ ♔ xh7 18. ♜ xd7
♘ c6 19. ♜ xb7 ♘ xe5
20. ♜ e1! f6

در نگاه اول به نظر می‌رسد که بازی به سرعت به تساوی می‌انجامد اما تحلیل عمیق‌تر نشان می‌دهد که سفید برای پیشروی در جناح وزیر امکانات خوبی دارد، حال آن که بسیج پیاده‌های رونده مرکزی سیاه دشوار است.

21. ♜ e3 ♜ f-b8 22. ♜ c7 ♜ c8
23. ♘ b5! ♜ a-b8 24. ♜ a3! a5
25. ♜ xc8 ♜ xc8 26. ♘ d4 ♘ c4
27. ♜ c3 e5 28. b3 ♘ d6
29. ♜ xc8 ♘ xc8 30. ♘ c6 a4
31. bxa4 ♔ g6 32. a5!

سفید برتری تعیین‌کننده‌ای دارد.

در این بازی که سیاه جناح وزیر خود را به بهایی گزاف گسترش داد، ویژگیهای مرحله آخر بازی پوزیسیون به سرعت پدید آمد.

البته در پوزیسیونی که در دیاگرام نشان داده شده، سیاه امکانات دفاعی کافی دارد. اما او نباید باعث اجباری شدن حرکات شود بلکه باید به تدریج پوزیسیون خود را در جناح وزیر و مرکز تقویت کند. ادامه محتمل این پوزیسیون می‌تواند چنین باشد:

16... ♘ c6 17. ♜ h-e1 ♜ d8

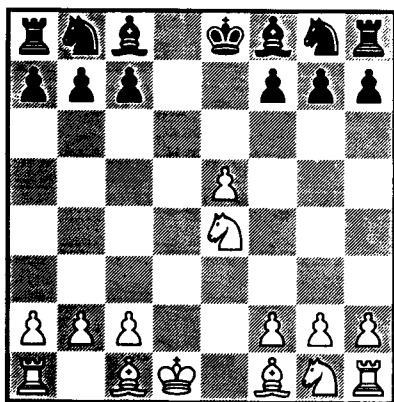
است.

مثلاً در واریانت زیر از دفاع فرانسوی که به تازگی تحلیل شده است، بازی جالبی روی می‌دهد.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 e5!?

سیاه بازی را به‌زور ساده می‌کند، البته به شرطی که سفید قصد نبرد برای گرفتن ابتکار عمل داشته باشد.

4.dxe5 dxe4 5.♘xe4 ♔xd1 +
6.♔xd1



وظیفه سفید، حفظ پیاده اضافی خود و بهره‌برداری از آن در مرحله آخر بازی است. به همین خاطر سیاه درصدد بیشتر ساده کردن بازی است. از سوی دیگر سیاه باید تلاش کند که از سوارهای فعال خود بهره‌برداری کند و در صورت امکان، حمله‌ای را به شاه سفید که از حق قلعه رفتن

23. ♔b3 ♙xb5 24. ♙xb5,...

اما احتمالاً "سیاه باید بی‌آنکه نگران ضعیف شدن جناح وزیر خود باشد به جای حرکت انفعالی 16... ♙b8? بازی را چنین ادامه دهد.

16...a6 17. ♙d3 b5!

17... ♙c6) خوب نیست زیرا سفید 18. ♙a4 آب درمی‌آید) و به دنبال آن ♙a8-a7-c7 انجام می‌شود. به این طریق سیاه به برابری دست می‌یابد.

در پوزیسیونهای پیچیده آخر بازی که دقیقاً ریشه در مرحله گشایش دارند، گرچه مسائل مربوط به مراحل وسط بازی و آخر بازی کاملاً در هم تنیده‌اند، اما این امکان هم هست که در تضاد باهم قرار گیرند.

وظیفه هر بازیکن طبعاً بهره‌برداری از برتریهای پوزیسیونی خویش و خنثی کردن تلاشهای حریف برای انجام همین کار است. عموماً درحالی که یکی از دو حریف برتریهای پایداری دارد که در صورت ساده شدن بازی به بهترین شکل قابل بهره‌برداری است، حریف دیگر دارای برتریهای پویاست. نهایتاً یکی از دو طرف به برتری می‌رسد. در این پوزیسیونها بسیاری از مسائل وابسته به این است که ابتکار عمل در دست چه کسی است و دوام آن تا چه اندازه

♖e8 19. ♔d1 ♕g1!

و سیاه امکانات برابر با امکانات حریف دارد.

سفید در این بازی بسیار کند عمل کرد و صرفاً سعی داشت تا بازی را ساده کند و به همین خاطر ابتکار عمل را از دست داد. در این نوع پوزیسیون نیز چون پوزیسیونهای دیگر، رویکرد خلاقانه و غیر کلیشه‌ای بسیار تعیین‌کننده است.

به این ترتیب، غالباً "ساده کردن بازی در مرحله گشایش، پوزیسیونهای بدیعی را با امکانات تقریباً برابر برای هردو بازیکن پدید می‌آورد؛ پوزیسیونهایی که بازی کردن در آنها مستلزم مهارت زیاد در تکنیک‌های مرحله آخر بازی است.

محروم شده، تدارک ببیند.

بازی کان - اگیزارف (مسکو، سال ۱۹۵۶) به نحو جالبی گسترش یافت.

6... ♜c6 7.f4 f6 8.exf6 ♕g4+ 9. ♕e2 o-o-o+ 10. ♕d2 ♕xe2+ 11. ♜xe2 ♜xf6 12. ♜xf6

این یک ساده کردن طبیعی ولی کلیشه‌ای است. حرکت صحیح‌تر **12. ♜f2!** و به منظور انتقال اسب به d3 بود که پوزیسیون شاه سفید را تقویت می‌کرد. بعد از این کار، ابتکار عمل سیاه به زودی از دست می‌رفت و برتری کمی سفید تعیین‌کننده می‌شد.

12...gxf6 13.c3 ♕c5 14. ♔c2 ♜h-e8 15. ♜c1 h5! 16. ♜e1 ♜xe1 17. ♕xe1 ♜g8 18.g3

فصل پنجم

چگونگی آموزش تئوری گشایش

۴) مسائل مربوط به آموزش تئوری گشایش به بازیکنانی که دارای درجات گوناگون هستند.

بسته به این که بازیکن در چه رتبه‌ای قرار دارد آموزگار باید از یک سو در نظر گیرد که چه میزان شناخت از تئوری گشایش برای بازیکن ضروری است و از سوی دیگر چه روشی را باید برای آموزش درپیش گیرد. تعیین معیاری که مشخص کننده نیاز آموزشی بازیکنان در رتبه‌های مختلف باشد، کاری به‌ویژه مشکل و نسبی است. به عقیده ما، برای مهارت یافتن در تئوری گشایش باید از سه مرحله اصلی گذشت:

نخستین مرحله مربوط به بازیکنان طراز ششم تا چهارم^۱ است؛ مرحله دوم بازیکنان طراز سوم و دوم را شامل می‌شود و سومین مرحله بازیکنان طراز اول و نامزد استادی را دربر می‌گیرد.

در نخستین مرحله لازم است که بازیکن:

مرحله گشایش باید در پیوند نزدیک با مراحل وسط بازی، آخر بازی و خود بازی مطالعه شود. بازیکن تنها در صورتی می‌تواند بر دانش خود درباره گشایشها بیفزاید که همزمان با کسب دانش، سطح عمومی بازی را نیز بالا ببرد.

مسائل آموزشی تئوری گشایش بسیار پیچیده‌اند زیرا به سطح بازی شطرنج باز ربط دارند اما جدا از این موضوع، دوره مطالعاتی گشایشها باید موارد زیر را دربرگیرد:

۱) تاریخچه پیشرفت نظریه‌های گشایشی
۲) اهداف اصلی، اصول گشایش و مسائل مربوط به استراتژی و تاکتیک گشایش (تئوری عام گشایش)

۳) سیستم‌ها و واریانت‌های مشخصی که گشایشهای گوناگونی را پدید می‌آورند

۱. براساس درجات B.C.F (فدراسیون شطرنج انگلستان)، طراز ششم تا چهارم برابر با ۹a۶b، طراز دوم برابر با ۶a۴b و طراز اول و نامزد استادی برابر با ۶a۲b است.

مرجع نسبتاً وسیع دربارهٔ همهٔ گشایشهای اصلی می‌داشتند برای ایشان خیلی مفید بود. متأسفانه چنین کتابهایی کم هستند اما دو کتاب را می‌توان توصیه کرد: *Chess Opening* نوشتهٔ سوکولسکی و *A Course in the Opening* نوشته پانوف هر دو کتاب باید با بازیها و تحلیل‌های روز کامل شوند.

بازیکنان ردهٔ بالا (طراز اول و نامزد استادی) به دانش و درک بسیار عمیقتری از تئوری گشایش نیازمندند. ساختارهای متنوع گشایشی باید در پیوندی نزدیک با دنبالهٔ بازی در مرحلهٔ وسط بازی مطالعه شود. بازیکنان این رده باید دانش کاملی از پیشرفت تاریخی نظریه‌های گشایش داشته باشند. کار بر روی مثالها و شبیه‌سازی طرحهای نمونهٔ گشایشی و روشهای مدرن گشایش نیز مهم است. راه افزودن بر دانش خود از تئوری گشایشی تسلط یافتن بر تئوری عام گشایش‌های شطرنج است. کتاب *problem of Modern chess Theory* نوشته لپنیتسکی راهنمای خوبی است که در آن مسائل فوق به تفصیل بررسی شده‌اند.

بازیکنی که به طراز اول رسیده است باید با راهنمایی مربی، تعدادی از گشایشهای خود را، که قاعدتاً "شمار نسبتاً اندکی از

(۱) نکاتی را دربارهٔ گشایشهای اصلی بداند. این امر، شکل‌های متنوعی را که ممکن است نبرد گشایشی به خود بگیرد برای بازیکن آشکار می‌کند و افق فکری او را وسعت می‌بخشد.

(۲) بر اصول گشایش مسلط شود. این امر به او می‌آموزد تا خود بیندیشد و به او کمک خواهد کرد تا از میان انواع سیستم‌های گشایشی، راه خود را بیابد (بخشهای مربوط به این موضوع در کتاب *manual of chess* نوشته پانوف را می‌توان به عنوان راهنما، توصیه کرد).

در مورد بازیکنان طراز چهارم و پنجم، تکیه اصلی باید روی مثال زدن و شبیه‌سازی اصول گشایشی باشد، حال آن که در مورد بازیکنان طراز سوم بهتر است مفهوم وسیعتری از اصول عام ارائه شود (فصل سوم را ببینید). این کار، بازیکن را متوجه خطر اتخاذ روشهای کلیشه‌ای گشایش می‌کند.

در این دورهٔ مطالعاتی باید پیشرفت تاریخی تئوری گشایش را گنجانند. برای بازیکنان طراز سوم مطالعهٔ کتاب رتی (*A Modern Manual to chess*) که در آن مطالب به توالی تاریخی منظم شده‌اند، بسیار مفید است.

اگر بازیکنان طراز دوم و سوم مطالب

سیستمهای گشایشی را دربر می گیرد، گلچین کرده و مطالعه نماید. (این روش فقط باید به بازیکنان رده اول یا بالاتر توصیه شود).

سیستم های انتخابی باید کاملاً مطالعه شوند. ایده های اصلی استراتژیک و طرح های مرحله وسط بازی و ویژگی های تاکتیکی ساختارهای این سیستمها باید به دقت بررسی گردد. بهتر است در سطح بازیکنان طراز اول، توجه را بیش از حد به نکات ریز گشایشی یا واریانت هایی که با وجود جذابیت، زیاد مهم نیستند و... معطوف نکرد. در این مرحله هدف اصلی، پیشرفت خلاقیت بازیکن است به طوری که او بتواند در ساختارهای گوناگون گشایشی جهت گیری خاص خود را پیدا کند و ایده های اصلی استراتژیک را دریابد. در اینجا نیز روش آموزشی باید کاملاً در ارتباط با وسعت دانش بازیکن باشد. مجموعه سیستمهای گشایشی بازیکن و پیشرفت ایده های کلی او درباره گشایش باید بر مبنای تجارب شخصی او باشد. بازیکن باید از همان آغاز، گشایش را بر مبنای بازیهای خویش مطالعه نماید به این نحو که همزمان با مطالعه بازیهای استادان و کار روی تئوری گشایش، بازی های خویش را تحلیل کند.

به بازیکنان طراز چهارم و پنجم توصیه می شود که تا حد امکان بازیهای باز را بازی کنند (به غیر از روی لوپز)؛ استفاده از گامبی بسیار مفید است. بازیکن باید همواره اصول عام را به خاطر داشته، از حرکات بی هدف پرهیز کند و بیش از هر چیز هدفش بازی فعال و حمله باشد. توجه بازیکنان رده چهارم و پنجم نباید به سوی تحلیل گشایش منحرف شود. به طور کلی برای آنان بسیار مفیدتر است بازیهایی که با گشایش های مورد علاقه آنان شروع شده را مطالعه کنند. در سطح بازیکنان طراز سوم، بد نیست که بازیکن گشایش های مختلف را تجربه کند، البته بدون آن که توجه خود را زیاد از حد روی ساختارهای بسته ای متمرکز کند که باعث پدید آمدن بازی پوزیسیونی آهسته می شوند.

علاوه بر این مطالعه مستقلانه تمرین زیر نظر مربی نیز بسیار مهم است. در اوایل پیشرفت بازیکن، برای او بهتر است که در آموزشهای گروهی که قاعدتاً شکل بحث و مناظره دارند، شرکت جوید. مربی باید خطاهای شاخص گشایشی مبتدیان را خاطرنشان سازد و نشان دهد که چگونه می توان از آنها اجتناب کرد. او باید تلاش کند تا افق دید بازیکنان را وسعت دهد. مثلاً در این مرحله تحلیل بازیهای

آندرسن، مورفی و چیگورین بسیار مفید است.

آموزش تئوری گشایش، از قدمهای نخست باید در انطباق با نگرشهای خلاقانه چیگورین و آلمخین باشد؛ نگرشهایی که در مکتب شطرنج شوروی انکشاف بیشتری یافته است. این موضوع به ویژه در مرحله بعدی پیشرفت بازیکن یعنی در سطح بازیکنان طراز دوم حائز اهمیت است.

در آموزش تئوری گشایش روش کار با بازیکنانی که در رده های بالاتر قرار دارند بسیار پیچیده تر از روش کار با بازیکنان طرازهای سوم تا پنجم است. در این رده، کار مستقلانه فرد باید مرکز توجه قرار گیرد. یادگیری نحوه صحیح و منطقی کار کردن بر روی مجموعه ای از سیستمهای گشایشی بسیار مهم است. طبعاً "مبنای چنین کاری، تمرین هدفمند است.

بازیکن باید در تحلیل دقایق بازیهایی که در آنها سیستم گشایشی منتخب خود را به کار می بندد، تسلط پیدا کند. توجه او نباید بیش از حد در جهت گردآوری واریانت های گوناگون منحرف شود. پس از جمع آوری حجم مناسبی از مطالب تئوریک و تجربیات عملی، بازیکن باید آنها را به نظم درآورد زیرا این عمل، کار تحلیلی بعدی را به مقدار زیادی ساده می کند.

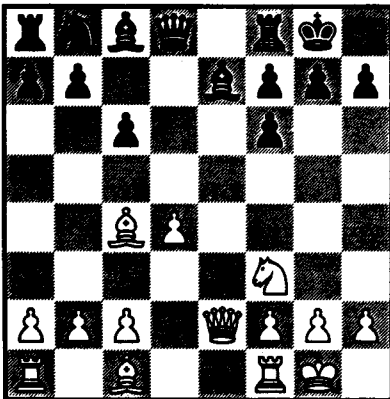
بازیکنان طرازهای دوم و سوم معمولاً شیوه های تحلیلی صحیحی ندارند و در نتیجه، تحلیل ساختارهای پیچیده گشایشی برای آنها دشوارتر است. در این رده، تحلیل جمعی در گروه های دو یا سه نفره ارجح است. این تحلیل جمعی، تا حدود زیادی، نخستین کار را پدید خواهد آورد.

بازیهای مشورتی براساس یک موضوع معین و زیر نظر یک مربی نیز بسیار مفید است. شرکت در مسابقاتی که دارای موضوع معین می باشند (چه به صورت مکاتبه ای و چه رودر رو) نیز بسیار سودمند است. کار مستقلانه بازیکنان باید به موازات کاری باشد که تحت نظر مستقیم مربی انجام می شود.

در مورد بازیکنان طراز اول، مربی باید بخش اعظم توجه خود را به کار فردی آنها معطوف کند (تمام مربیان برجسته شوروی این سیستم را به کار می گیرند). یکی از اهداف این کار، کمک به بازیکن در انتخاب مجموعه ای از سیستم های گشایشی است که به آنها گرایش شخصی دارد. در سطح بازیکنان طراز اول برخی با تمایل به بازی ترکیبی و تاکتیکی، کار را آغاز می کنند و عده ای نیز با مانورهای پوزیسیونی و افزودن منطقی بر میزان برتریها، اندرزهای صحیح مربی در این مورد حائز اهمیت است.

است. این سخنرانی‌ها باید روشن‌گر نه تنها مسائل مشخص گشایشی بلکه مسائل عام تئوری گشایشها نیز باشند. از این رو هنگام بررسی هر سیستم گشایشی در سخنرانی برای بازیکنان ردهٔ بالا (طراز اول و نامزد استادی) بسیار مفید است که رویکرد خلاق نسبت به بررسی سیستم در تقابل با رویکرد جزم‌اندیشانه قرار گیرد و بر تفاوت‌های اصلی این دو رویکرد تاکید شود. واریانت زیر از دفاع کاروکان را می‌توان مثالی در این مورد دانست.

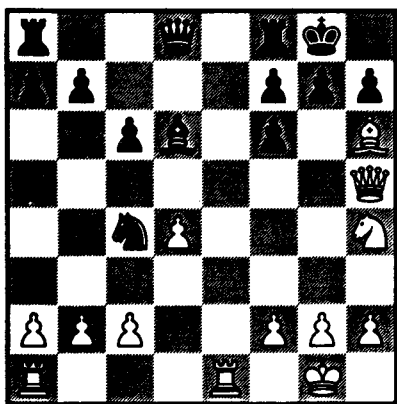
1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4
4.♗xe4 ♘f6 5.♗xf6+ exf6
6.♕c4 ♕d6 7.♔e2+ ♕e7
8.♗f3 o-o 9.o-o



مثلاً طبق تئوری اشتاینیتز، در کتاب لاسکر، پوزیسیون فوق چنین ارزیابی شده

به عقیدهٔ ما، در این مرحله از پیشرفت بازیکن، باید آن مجموعه‌ای از سیستمهای گشایشی را انتخاب کرد که سریعترین رشد جنبه‌های قوی بازی فرد را باعث خواهند شد. از اینرو به شطرنج‌بازی که تمایل به بازی تند با سوارها دارد می‌توان توصیه کرد که هرچه عمیق‌تر گامی‌های گوناگون را مطالعه کند و تا مدتی از گشایشهایی که در آنها مجال اندکی برای بازی ترکیبی است نظیر دفاع ارتدکس در گامی‌های وزیر و یا دفاع کاروکان اجتناب ورزد. البته همزمان با آن، جنبهٔ دیگر بازی فرد نیز باید پیشرفت کند (وگرنه این جنبه ضعیف خواهد شد). اما این کار باید به دقت و به صورت منطقی انجام شود.

غیرممکن است بتوان یک معیار قطعی در این مورد ارائه داد و باید به‌خاطر داشت که ممکن است بازیکن مجبور شود حتی در سطوح نسبتاً بالای پیشرفت (یا شاید حتی در سطح نامزدی استادی) در روشهای خود نوعی تجدیدنظر کند. اما این تجدیدنظر نباید در مراحل اولیه (مثلاً در سطح بازیکنان طراز دوم) صورت گیرد زیرا توانایی‌های خلاقانه بازیکنان طراز دوم و حتی طراز اول عموماً هنوز خیلی شکننده است. بهترین روش برای مطالعات گروهی با بازیکنان طراز سوم به بالا، ایراد سخنرانی



پوزیسیون بعد از 15. ♖h6!!

چنین مقایسه‌هایی افق دید بازیکن را وسعت می‌دهد، او را از تفکر صوری "هندسی" برحذر می‌دارد و ماهیت پیچیده نبرد گشایشی را بر وی آشکار می‌کند.

موضوع مهم دیگری که می‌توان برای سخنرانی در نظر گرفت، تشریح شیوه بررسی طرحهای گشایشی نمونه است. مثلاً "به ندرت در مراحل اولیه گشایش رخ وارد نبرد می‌شود. ضمناً در مرحله وسط بازی شیوه حرکت دادن رخها به سمت مرکز از خانه‌های ردیف سوم نیز شیوه‌ای شناخته شده است. مثلاً در بسیاری از سیستمهای گامبی پذیرفته شده وزیر، حرکات ♖a-d1-d3-g3 حرکات شاخصی هستند. دریافتن این که چگونه این حرکات در دیگر سیستمهای گشایشی نیز متداول شده‌اند،

است: "طرح سفید متحقق ساختن برتری پیاده‌ای خود در جناح وزیر است حال آن که در جناح شاه منفعل می‌ماند. از سوی دیگر سیاه تلاش خواهد کرد حریف را به پیشروی یکی از پیاده‌های جناح شاه مجبور سازد تا با پیاده‌های خویش به آن حمله کند."

روش جدید دینامیکی در گشایش، نگرشهای خلاقانه را وسعت بیشتری می‌بخشد. مثلاً "بازی راگوزین - بولسلاوسکی (سوردولوسک، سال ۱۹۴۲)

تاکیدی بر این موضوع است:

9... ♙d6 10. ♖e1 ♙g4 11. ♚e4! ♙h5 12. ♘h4 ♘d7 13. ♚f5

سفید با تحلیل مشخص پوزیسیون و با بهره‌برداری از عدم تحرک پیاده‌های جناح شاه سیاه و پوزیسیون تقریباً نامناسب فیل سیاه در h5 با سوارهای خود حمله‌ای قدرتمند را به جناح شاه آغاز می‌کند.

13... ♘b6 14. ♚xh5 ♘xc4 15. ♙h6!! ♚d7

(اگر 15...gxh6 آنگاه

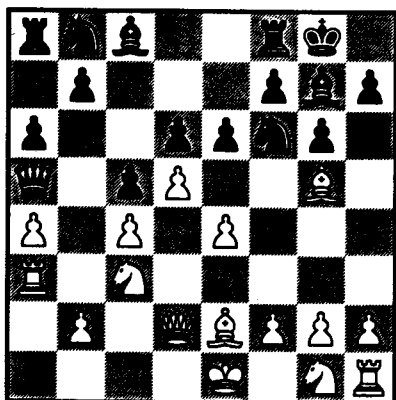
16. b3 ♘b6 17. ♘f5 ♚h8 18. ♚xh6 ♖g8 19. ♖e8!!)

16. ♙xg7 ♚xg7 17. ♘f5+ ♚h8 18. ♖e4 ♙xh2+ 19. ♚h1

و سیاه بازی را واگذار می‌کند.

راگوزین حرکت **14. ♖a3!** را انجام داد و رخ او در موضع بسیار فعالی قرار گرفت. بی شک این ایده تا به امروز، ایده‌ای استراتژیک در مرحله وسط بازی بوده است اما بعداً به عنوان طرحی در مرحله گشایش نیز مرسوم شد. در مسابقات درسدن در سال ۱۹۵۶، استاد بزرگ آوریخ در بازی با فوکس (سیاه) هنگام اجرای این ایده، حرکت جدیدی را نیز در سیستم گشایشی زیر اجرا نمود:

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 ♙g7
4.e4 d6 5. ♙e2 o-o 6. ♙g5 c5
7.d5 a6 8.a4 e6 9. ♔d2 ♔a5
10. ♖a3



سفید با این مانور در برابر تهدید **b5...** از خود دفاع کرده و خیال دارد از رخ برای حمله استفاده کند. در این بازی بعداً رخ به

جالب است.

در بیست و دومین دوره مسابقات قهرمانی شوروی در سال ۱۹۵۵، بازی کرس - اسمیلوف چنین آغاز شد:

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♜f6 5.o-o ♙e7 6. ♖e1
b5 7. ♙b3 d6 8.c3 o-o 9.a4 b4!
10.d4 bxc3 11.dxe5 ♜cxe5
12. ♜xe5 dxe5 13. ♜xc3 a5
14. ♜d5 ♜xd5 15. ♙xd5

سیاه زیرکانه **15... ♖a6** را بازی کرد و بعد از انتقال رخ به d6، امکان بازی بسیار خوبی یافت.

به احتمال زیاد استاد بزرگ راگوزین که ارزیابی تئوریک از این مسابقات کرده، متوجه ایده انتقال رخ به خانه‌های ردیف سوم شده است و همین به او کمک کرده تا این روش را با یک سیستم گشایشی دیگر تلفیق کند.

در بازی او با سوئتین (سیاه) در سال ۱۹۵۵ در مسکو که چنین شروع شد:

1.c4 ♜f6 2. ♜c3 g6 3.d4 c5
4.d5 d6 5.e4 ♙g7 6. ♙d3 o-o
7. ♜g-e2 e6? 8. ♙g5 exd5
9. ♜xd5 ♙e6 10.o-o ♙xd5
11.exd5 ♜b-d7 12. ♜c3 ♖e8
13.a4 a6

با مهمترین توضیحات درباره گشایش و مرحله وسط بازی گردآوری شوند (۳) آغاز مطالعه، بازیهایی باشند که در آنها ایده‌های اصلی استراتژیک سیستم مزبور به خوبی نشان داده می‌شوند (۴) سپس با استفاده از بازیهای دیگری که گردآوری شده می‌توان خصوصیت پیچیده و پویای نبرد در سیستمهای مختلف را بررسی کرد.

الف) سیستمهایی که بعد از a6...3
پدید می‌آید:

۱- پوزسیون اصلی در دفاع چیکورین
1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♘f6 5.o-o ♙e7 6. ♖e1
b5 7. ♙b3 o-o 8.c3 d6 9.h3
♘a5 10. ♙c2 c5 11.d4 ♚c7
12. ♘b-d2

ویژگی اصلی این پوزسیون تنش پیاده‌ای در مرکز است که به طرحهای زیر در مرحله وسط بازی می‌انجامد.

(۱) سیاه می‌کوشد با استفاده از ♘c6...12 باعث کاهش فوری تنش پیاده‌ای در مرکز شود:

الف) مرکز ثابت 13.dxc5 dxc5

بازیهای نمونه برای تحلیل

رانوزر - ریومین (مسکو، سال ۱۹۳۹)،

h3 انتقال می‌یابد و نقش مهمی در حمله به جناح شاه سیاه ایفا می‌کند.

با تحلیل بیشتر این موضوع، می‌توان به نتایج عام‌تری درباره بازی با سوارهای سنگین در گشایشهای مدرن دست یافت.

هدف اصلی سخنرانی و کار مستقل در این زمینه از گشایش، تسلط یافتن بازیکنان بر مجموعه سیستمهای گشایشی است مثلاً "در زیر پیشنهاداتی جهت یک دوره مطالعاتی درباره سیستم روی لوپز برای بازیکنان طراز اول آمده است:

برنامه مطالعاتی درباره روی لوپز

مقدمه

توضیحی درباره ایده‌های بنیادی استراتژیک در مهمترین سیستم‌های روی لوپز لازم است. بررسی دقیقتر جزئیات ایده‌های نهفته در سیستم چیکورین بسیار مهم است.

لازم است نکات عمده شیوه‌های کار در انتخاب منابع و مطالعه آنها مشخص شوند: مثلاً " (۱) بازیهایی انتخاب شوند که از لحاظ تئوریک مهمترین بازیه هستند (۲) بازیهایی که سیستم مشابهی دارند به تمامی و همراه

♞g7 19. ♞g3 f6 20. ♠g1 ♞f7
21. b3 ♙d7 22. ♙e3 ♚h8
23. ♚d2 ♠b-d8
و...

13. ♞f1! cxd4 (ج) قربانی دادن پیاده
14. cxd4 exd4

بازیهای نمونه برای تحلیل
راگوزین - بوتوینیک (لنینگراد، سال
۱۹۴۱)

15. ♙f4 ♚b6 16. e5? dxe5
17. ♞xe5 ♙e6 18. ♞xc6 ♚xc6
19. ♙e5 ♠f-d8 20. ♠c1 ♚d7
21. ♚d3 ♙c4!...

آبرامف - پولیاک (مسکو، سال ۱۹۴۹)
15. ♙f4 ♙e6 16. ♠c1 ♚b6
17. ♞g3 g6? (17... ♞d7) 18. ♞e2
♞b4 19. ♞exd4!...

(۲) سیاه بدون تلاش برای کاهش تنش
در مرکز، گسترش خود را تکمیل می‌کند.
ویژگیهای بازی همراه با تنش در مرکز را
می‌توان در دفاع چیگورین دید. امکان
گشودن بازی در مرکز به وضعیت مرکز
بستگی دارد. این امکان برای سفید با ♞b4 و
برای سیاه با ♞d5... میسر است.

الف) سیاه گسترش خویش را با
♞d7 یا ♞e8 12... تکمیل می‌کند.
بازیهای نمونه برای تحلیل

سفید به جناح شاه حمله می‌کند (صفحه
۱۱۱ را نگاه کنید).

سوئتین - کامیشوف (تفلیس، سال
۱۹۵۱)، سفید به جناح وزیر حمله می‌کند
14. ♞f1 ♙e6 15. ♞e3 ♠a-d8
16. ♚e2 g6 17. ♞g5 ♙c8 18. a4
c4 19. axb5 axb5 20. b3 ♞a5
21. bxc4 bxc4 22. ♙a3!...

اسمیسلوف - بوتوینیک (بازیهای دهم
و شانزدهم قهرمانی جهان سال ۱۹۵۷) -
نبرد پیچیده

14. ♞f1 ♙e6 15. ♞e3 ♠a-d8
16. ♚e2 g6 17. ♞g5 ♙c8 18. a4
♚b7 19. axb5 axb5 20. h4!?
♙d6 21. ♞d5 ♞h5 22. ♞f3 f6
23. ♙h6 ♠f7 (بازی دهم)
14. ♞f1 ♙d6 15. ♞h4 g6
16. ♙h6 ♠d8 17. ♚f3 (بازی
شانزدهم)

(ب) مرکز بسته 13.d5

بازیهای نمونه برای تحلیل
توماس - روینشتاین (بادن - بادن
سال ۱۹۲۵، صفحه ۱۰۶ را ببینید)
اوانس - روسولیمو (نیویورک،
سال ۱۹۵۵)

13. d5 ♞d8 14. a4 ♠b8 15. c4 b4
16. ♚h2 ♞e8 17. ♞f1 g6 18. g4

سومین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

12... ♗ d7 13. ♜ f1 ♚ f-e8
14. ♜ e3 ♗ f8 15. b4 cxb4
16. cxb4 ♜ c6 17. ♗ b2 ♚ d8
18. a3 exd4 19. ♜ xd4,...

برونشتاین - گلیگوریچ (مسابقات
یادبود آلمخین، سال ۱۹۵۶)

12... ♗ d7 13. ♜ f1 ♚ f-e8
14. ♜ e3 g6 15. b4 cxb4 16. cxb4
♜ c4 17. ♜ xc4 bxc4 18. ♗ d2 c3
19. ♗ h6

(ب) سیاه تلاش می‌کند تا در جناح شاه
فعالانه دفاع کند. 12...g6 13. ♜ f1
g7 ♚ اگر مرکز بسته نباشد، این آرایش
می‌تواند خطرناک باشد.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی - فورمان (هفدهمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

14. ♜ e3 ♚ e8 15. dxe5? dxe5
16. g4 h5!

بولسلاوسکی - سوئتین (لنینگراد، سال
۱۹۴۹)

14. ♜ e3 ♚ e8 15. b4! cxb4
16. cxb4 ♜ c4 17. ♜ xc4 bxc4
18. ♚ d2

نشان دادن این که چگونه شناخت
ایده‌های بنیادی یک سیستم به بازیکن کمک

بولسلاوسکی - اسمیسلاف
(گرونینگن، سال ۱۹۴۶)

12... ♗ d7 13. dxe5 dxe5 14. ♜ f1
♜ c4 15. b3 ♜ b6 16. a4? c4
17. a5 cxb3 18. axb6 ♚ xc3
19. ♗ xb3 ♚ xa1 20. ♚ d2
♗ a3!...

سوئتین - لیلیتال (مسکو، سال ۱۹۵۵)
12... ♗ d7 13. ♜ f1 ♜ c4 14. b3
♜ b6 15. ♜ e3 c4 16. bxc4 ♜ xc4
17. ♜ xc4 bxc4 18. ♗ a3 ♜ e8
19. ♚ b1 ♚ a-b8 20. ♚ e2,...

میلر - اسمیسلاف (بخارست، سال
۱۹۵۳)

12... ♗ d7 13. ♜ f1 ♚ e8 14. dxe5
dxe5 15. ♜ 3-h2 ♚ a-d8 16. ♚ f3
♗ e6 17. ♜ e3 ♜ c4 18. ♜ f5
♗ xf5 19. exf5 e4! 20. ♚ e2 ♗ d6
21. ♜ g4 ♜ d5!...

بیشوف - اسمیسلاف (بیستمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

17. ♜ g4
(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)
♜ xg4 18. hxg4 h6 19. ♜ e3 ♗ g5
20. ♜ d5! ♗ xd5 21. ♗ xg5 hxg5
22. exd5...

بولسلاوسکی - خولموف (بیست و

17. ♘e3 ♘g7 18. ♙d2 ♘b7

19. ♚c1 ♙d7 20. b4

واسیکوف - نجمدینوف (خارکف،

سال ۱۹۵۶)

12... cxd4 13. cxd4 ♙b7 14. ♘f1

♚a-c8 15. ♙d3 ♘c4 16. b3

exd4 17. ♘xd4 ♘e5 18. ♙b2

♚f-e8 19. ♘g3 ♙f8 20. ♚c1

♙b6 21. ♙b1 ♚xc1 22. ♙xc1

♙c5

(۴) سیاه بعد از 12... ♚d8

گشودن مرکز می شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی - کرس (دومین دور

مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، سال

۱۹۵۳)

12... ♚d8 13. ♘f1 d5 14. exd5

exd4 15. cxd4 ♘xd5 16. ♙e2

♙b7

شاگالویچ - تسیرولنیکف (مینسک،

سال ۱۹۵۵)

12... ♚d8 13. ♘f1 d5 14. dxe5

dxe4 15. ♘1-d2 exf3 16. exf6

♙xf6 17. ♙xf3 ♙e6 18. ♘e4

♙e7 19. ♙f4

نیلسون - کرس (المپاد یازدهم-

آمستردام، سال ۱۹۵۴)

می کند تا راه خود را در پوزیسیونهای جدید

بیاید، حائز اهمیت است. برای مثال به بازی

برونشتاین-اوانس (مسکو، سال ۱۹۵۵)

نگاه کنید.

(۳) سیاه بعد از 12... ♙b7 آماده

گشودن مرکز می شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل

برونشتاین-پانوف (مسکو سال ۱۹۴۶)

13. ♘f1 cxd4 14. cxd4 ♚a-c8

15. ♙d3 d5 16. dxe5 ♘xe4

17. ♘g3 ♙b4 18. ♚e2 ♘xg3

19. fxg3

راوینسکی-پانوف (مسکو سال ۱۹۴۷)

17... f5!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

18. exf6 e.p. ♙xf6 19. ♘f5! ♘c4

20. ♚e2 ♘xb2! 21. ♙xb2

♙xb2,...

سوئتن-بلاونی (لیون، سال ۱۹۵۵)

19. ♙xe4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

dxe4 20. ♘xe4 ♙xe4 21. ♚xe4

♙c2 22. ♙d5+! ♙h8 23. ♘e1

بولسلاوسکی - بوندارفسکی (تفلیس

سال ۱۹۵۱)

12... cxd4 13. cxd4 ♙b7 14. d5

♙c8 15. ♘f1 ♘e8 16. b3 g6

(سال ۱۹۵۶)

13... ♘ c6 14. ♘ b3 ♙ b7
15. ♙ g5 h6 16. ♙ h4 ♘ h5 17. d5
♘ d8 18. ♙ xe7 ♙ xe7 19. ♘ f-d4
♘ f4 20. ♘ f5 ♙ f6 21. ♙ e3

اونزیکر-کرس (مسابقات یادبود آلمین،

(سال ۱۹۵۶)

16... ♘ b4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

17. ♙ b1 ♙ a-c8 18. ♙ e2 ♘ h5
19. a3 ♘ c6 20. d5 ♘ b8 21. ♙ c2
♙ d8

// سیستمهای دیگر در دفاع چینگورین

(۱) ♙ e6... ۹ سیاه تلاش می کند

فیلهای خانه های سفید رنگ را تعویض و
پوزیسیون را ساده کند. بخت سفید به
وضوح بهتر است.

بازی های نمونه برای تحلیل:

سوئین-خولموف (صفحه ۱۹۲ را

بینید)

آرونین-خولموف (بیست و چهارمین

دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

10. d4 ♙ xb3 11. axb3 ♙ d7
12. d5 ♘ b8 13. c4 c6 14. ♘ c3
cxd5 15. ♘ xd5 ♘ xd5 16. ♙ xd5
♘ c6 17. ♙ d2 ♙ b7 18. ♙ e-c1
b4 19. h4 h6 20. g3

12... ♙ d8 13. ♘ f1 cxd4! 14. cxd4
d5 15. ♘ xe5 dxe4 16. ♘ g3 ♙ d6
17. ♙ e2 ♙ xe5 18. dxe5 ♙ xe5
19. ♘ xe4 ♙ f5

اونزیکر-پاخمان (هیستینگز، سال

(۱۹۵۴-۵۵)

16... ♙ b7

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

17. ♘ f5! ♙ d6 18. ♘ g4 ♘ xg4
19. ♙ xg4 g6 20. ♙ xe4 ♙ e8
21. ♙ h6! ♙ b4! 22. ♙ xb7 ♘ xb7
23. ♙ h4

(۵) سیاه ستون c را برای بازی فعال در

جناح وزیر می گشاید:

12... cxd4 13. cxd4

نبرد اصلی به جناح وزیر انتقال یافته
است و سفید ابتکار عمل را به دست
می گیرد.

بازی های نمونه برای تحلیل:

آرونین-لیسیتسین (لنینگراد،

سال ۱۹۴۷)

13... ♘ c6 14. ♘ b3 a5 15. ♙ a3
a4 16. ♘ b-d2 a6 17. bxa3 ♙ xa3
18. ♙ c1 ♙ a5 19. ♙ b3 ♙ b7
20. ♙ b2 exd4 21. ♘ xd4 ♘ xd4
22. ♙ xd4 ♙ a8 23. e5

برونشتاین-کرس (مسابقات قهرمانی

16. ♘ f1 exd4 17. cxd4 ♘ b4
18. ♘ e3 c5

تال- آرونین (بیست و چهارمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

10. d4 ♘ b6 11. ♙ e3 exd4
12. cxd4 d5 13. ♘ c3 dxe4
14. ♘ xe4 ♙ f5 15. d5 ♘ a5
16. d6!

(۳) 9...a5 سیاه عملیات فعالی را در
جناح وزیر آغاز می کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

اونزیکر - کرس (مسابقات اینترزونال
سال ۱۹۵۵)

10. d4 exd4 11. ♘ xd4 ♘ xd4
12. cxd4 ♙ b7 13. ♘ d2 c5!

تحلیل پاخمان:

11. cxd4 a4 12. ♙ c2 ♘ b4 13. d5!

(۴) 9...b8 سیاه به تجدید آرایش
پیچیده ای متوسل می شود و با تقویت e5 به
e4 فشار وارد می آورد.

بازی های نمونه برای تحلیل

شجر باکف - فورمان (بیست و دومین

دوره قهرمانی شوروی)

10. d3 ♘ b-d7 11. ♘ b-d2 a5
12. ♘ f1 a4 13. ♙ c2 ♚ e8

آرولید - لپنیتسکی (ورشلف گراد،
سال ۱۹۵۵)

(۲) 9...d7 سیاه تجدید سازمان
داده و می کوشد e5 را تقویت کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

پینکوس - راگوزین (مسابقه شوروی و
آمریکا، سال ۱۹۴۶)

10. d4 ♙ f6 11. a4 ♘ a5 12. ♙ c2
b4 13. cxb4? ♘ c6 14. ♙ e3
♘ xb4

آلاتورسلف - بانیک (دروسکینکی،
سال ۱۹۴۷)

13. d5!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

bxc3 14. b4 ♘ b7 15. a5! ♘ b8
16. ♘ xc3 c5 17. dxc6 e.p. ♘ xc6
18. ♘ d5

سوئتین - بوریسکو (خارکف، سال

۱۹۵۶)

10. d4 ♙ f6 11. a4 ♙ b7 12. axb5
axb5 13. ♚ xa8 ♚ xa8 14. d5
♘ e7 15. ♘ a3 ♙ a6 16. ♘ c2
♘ c5 17. ♘ b4 ♘ xb3 18. ♚ xb3
♙ b7 19. ♙ e3 ♚ b8 20. ♘ d2

آرونین - آنتوشین (بیست و چهارمین

دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

10. d4 ♘ b6 11. a4 bxa4
12. ♙ xa4 ♘ xa4 13. ♚ xa4 ♙ d7
14. ♚ c4 ♚ c8 15. ♘ b-d2 ♚ b7

14. ♖e2 ♙f6 15. ♙e3 ♜b-d7

16. ♜b-d2 ♚c6 17. ♙f4 ♜b6

(۵) واریانت گامبی

9... ♙b7 10.d4 exd4 11.cxd4

♜a5 12. ♙c2 d5 13.e5 ♜e4

14. ♜b-d2 f5 15.exf6 e.p. ♙xf6

16. ♜xe4 dxe4 17. ♙xe4 ♙xe4

18. ♚xe4 c5

سیاه با این قربانی دادن پیاده امیدوار است در مرکز ابتکار عمل را به چنگ آورد. تجربه نشان داده که بخت سفید بهتر است:

بازیهای نمونه برای تحلیل

لونیفیش - فلور (پانزدهمین دوره

مسابقات قهرمانی شوروی)

19.d5 ♜c4 20. ♚b1 ♚d7 21.b3

♚f5 22. ♚c2 ♜d6 23. ♚e2

♚xd5 24. ♙a3!

بیوشف - لیلیتال (بیست و یکمین دوره

مسابقات قهرمانی شوروی)

19. ♚g4 cxd4 20. ♙g5 d3

21. ♙xf6 ♚xf6 22. ♚xd3 ♚xb2

23. ♚d5+ ♚h8 24. ♚e1

بوگدانف - پرزیتس

19. ♚g4 cxd4 20. ♙g5 ♜c6

21. ♜xd4 ♜xd4 22. ♙xf6 ♚xf6

23. ♚xd4 ♚a-d8 24. ♚xf6

♚xf6 25. ♚c1

10.d4 ♜b-d7 11. ♜b-d2 ♙b7

12. ♙c2 ♚e8 13. ♜f1 ♙f8

14. ♜g3 g6 15.dxe5 dxe5

16. ♚e2 c5 17. ♙e3 ♚e7 18.a4

c5

گلر - فیلیپ (مسابقات کاندیدها، سال

(۱۹۵۶)

10.d4 ♜b-d7 11.c4! b4 12.c5

♙b7 13. ♚c2 exd4 14.c6 d3

15. ♚c4 ♜b6 16.cxb7 ♜xc4

17.bxa8= ♚ ♚xa8 18. ♙xc4

♜xe4 19. ♙xd3 d5 20.a3 a5

21. ♙e3 ♜c5 22. ♙f1 b3

23. ♜b-d2

ماتانیوچ - اسمیسلف (بلغراد، سال

(۱۹۵۶)

10.d4 ♜b-d7 11.c4 ♙b7

12. ♜c3 c6 13.a3 ♚b8 14. ♙a2

a5 15.cxb5 cxb5 16.b4 axb4

17.axb4 exd4 18. ♜xd4 d5

19. ♜xd5

(بولسلاوسکی 19.e5 را توصیه می کند)

♜xd5 20.exd5 ♙xb4

کوتکوف - کروگیوس (تفلیس، سال

(۱۹۵۶)

10.d4 ♙b7 11.dxe5 ♜xe4

12. ♙c2 ♜c5 13.exd6 ♚xd6

15. ♔ f3 h5 16. ♘ d2 ♙ b7
17. ♘ e4 ♜ a-d8 18. ♙ g5 ♙ xe4
19. ♜ xe4 ♙ h2+ 20. ♔ f1

(۷) 9.d3 سفید تلاش می‌کند تا هرچه
سریعتر جناح وزیر خود را گسترش داده و
فعالاً هر نوع عملیات را در مرکز به تعویق
می‌اندازد

بازیهای نمونه برای تحلیل
آرونین - گلر (نوزدهمین دوره مسابقات
قهرمانی شوروی)

9... ♘ a5 10. ♙ c2 c5 11. ♘ b-d2
♘ c6 12. ♘ f1 ♘ d7 13. d4 exd4
14. cxd4 ♘ b6 15. d5 ♘ e5
16. ♘ xe5 dxe5 17. f4 ♙ f6

گرچکین - گلر (اسوردلوسک، سال ۱۹۵۱)
12. ♔ e2

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)
♘ d7 13. ♘ f1 ♘ b6 14. ♘ e3
♙ e6 15. ♙ d2 ♜ e8 16. ♜ a-d1
♔ c7 17. ♙ b1 ♜ a-d8 18. ♙ c1
d5! 19. exd5 ♘ xd5 20. ♘ xd5
♙ xd5 21. ♘ xe5 ♙ f6

پیلنیک - کرس (المپیاد یازدهم،
آمستردام، سال ۱۹۵۴)

13. a4!
(تا اینجا حرکات مانند بازی آرونین - گلر
بود)

(۶) حمله مارشال: 8.c3 d5!؟ سیاه
پیاده‌ای قربانی می‌دهد و تلاش می‌کند تا
ابتکار عمل را در مرکز و جناح شاه به دست
آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:
آرونین - سوئتین (لنینگراد، سال
۱۹۴۹)

9. exd5 ♘ xd5 10. ♘ xe5 ♘ xe5
11. ♜ xe5 c6 12. d4 ♙ d6
13. ♜ e1 ♔ h4 14. g3 ♔ h3
15. ♔ d3 ♙ f5 16. ♔ f1 ♔ h5
17. ♙ e3 ♜ a-e8 18. ♘ d2 ♜ e6
19. ♙ d1 ♙ g4 20. ♙ xg4 ♔ xg4
21. f3 ♔ g6 22. ♙ f2

بولسلاوسکی - سایگین (اسوردلوسک،
سال ۱۹۵۱)

17... ♙ h3
(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)
18. ♙ d1 ♔ f5 19. ♔ e2 ♜ a-e8
20. ♘ b-d2 c5 21. ♘ f3! ♘ f4
22. ♔ c2 ♘ d3 23. ♘ h4! ♘ xe1
24. ♔ xf5 ♙ xf5 25. ♘ xf5

بولسلاوسکی - شامکویچ (خارکف،
سال ۱۹۵۶)

9. exd5 ♘ xd5 10. ♘ xe5 ♘ xe5
11. ♜ xe5 ♘ f6 12. d4 ♙ d6
13. ♜ e1 ♘ g4 14. h3 ♔ h4

16.h3 ♘ h5 17. ♘ b2 ♜ xd4
18. ♘ xd4 cxd4 19.g4 ♜ xg4!
20.hxg4 ♘ xg4 21. ♖ e2 ♜ c8

بولسلاوسکی - کرس (هفدهمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

10.h3 ♘ h5 11.d5 ♜ a5 12. ♘ c2
c6 13.dxc6 ♖ c7 14. ♜ b-d2
♜ xc6 15. ♜ f1 ♜ f-c8 16. ♜ g3
♘ g6 17. ♜ h4 b4 18. ♜ h-f5
bxc3 19.bxc3 ♘ f8 20. ♘ g5
♜ d7

برونشتاین - کرس (مسابقات قهرمانی
سال ۱۹۵۰)

9... ♘ g4 10.h3 ♘ xf3 11. ♖ xf3
exd4 12. ♖ d1 dxc3 13. ♜ xc3
♜ a5 14. ♘ c2 ♜ e8 15.f4 b4
16. ♜ d5 ♜ xd5

شیشوف - کامیشوف (تفلیس، سال

(۱۹۵۱)

9... ♘ g4 10. ♘ e3 ♜ xe4 11. ♘ d5
♖ d7 12. ♘ xe4 d5 13. ♘ xh7+
♜ xh7 14.dxe5 ♖ f5 15. ♜ d4!
♖ g6 16.f3 ♜ xd4 17.cxd4 ♘ h3
18. ♖ e2

نجمدینوف - شامکویچ (کیسلودوسک،
سال ۱۹۵۶)

8... ♘ g4

♜ b6 14.axb5 axb5 15. ♜ xa8
♜ xa8 16. ♜ e3 ♜ b6 17.d4
♜ e8 18.dxc5 dxc5 19. ♖ e2

گیسلیس - ویستانتسکیس (تالین،

سال ۱۹۵۶)

13.d4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

exd4 14.cxd4 ♘ f6 15.e5 dxe5
16. ♘ e4 ♘ b7 17.dxe5 ♘ e7
18. ♖ c2 h6 19. ♘ f4 ♜ b4
20. ♖ e2 ♘ xe4 21. ♖ xe4 c4

کندراتیو - آرونسن (لنینگراد، سال ۱۹۵۶)

13. ♜ e3

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

♜ e8 14.d4 cxd4 15.cxd4 exd4
16. ♜ xd4 ♜ xd4 17. ♖ xd4 ♘ b7
18. ♘ d2

(۸) 9.d4 سفید درصدد حمله فوری به

پوزیسیون مرکزی سیاه است. این عمل به

سیاه اجازه بازی تند متقابلی می دهد که با

9... ♘ g4 شروع می شود.

بازی نمونه برای تحلیل:

راگوزین - لیلیتال (لنینگراد، سال

(۱۹۳۹)

9... ♘ g4 10. ♘ e3 exd4 11.cxd4
♜ a5 12. ♘ c2 ♜ c4 13. ♘ c1 c5
14.b3 ♜ a5 15. ♜ b-d2 ♜ c6

12. ♖b-d2 ♜b7 13. ♔h1 ♜e8
14. ♚g1 g6 15. g4 f6 16. a4 b4
17. ♜c4 a5 18. ♙h6 ♜g7
19. ♜e3 ♜d8 20. ♜f5

کرس-رابر (مسابقه شوروی-
یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

6. ♙e2 b5 7. ♙b3 d6 8. a4 ♙g4
9. c3 o-o 10. h3 ♜a5 11. ♙c2
♙e6 12. axb5 axb5 13. d4 ♙c4
14. ♙d3 ♙xd3 15. ♙xd3 ♜c4
16. ♚xa8 ♙xa8 17. b3 ♙a2
18. bxc4 bxc4 19. ♙e3 ♙xb1
20. dxe5 ♜xe4 21. ♚e1 ♜c5
22. ♙a3 ♙b6 23. ♙d4 ♜b7?
24. ♙xb6 cxb6 25. ♜d4

ژابو-کوئلر (المپیاد دوازدهم، مسکو،
سال ۱۹۵۶)

23... ♚a8!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)
24. exd6 ♙xd6 25. ♙d5 ♙b7
26. ♙xc4 ♙b3 27. ♙xb3 ♜xb3
28. ♙xd6 cxd6

کرس-اویوه (مسابقه قهرمانی جهان
سال ۱۹۴۸)

6. ♙e2 b5 7. ♙b3 o-o 8. c3 d5
9. d3 d4 10. cxd4 ♜xd4
11. ♜xd4 ♙xd4 12. ♙e3 ♙d6

(حرکات ♙e1 و 6...0-0 انجام نشده
است)

9. h3 ♙xf3 10. ♙xf3 exd4
11. ♙g3 o-o 12. ♙h6 ♜e8
13. ♙d5 ♙d7 14. ♙g4 ♙xg4
15. hxg4 gxh6 15. ♙xc6 dxc3
17. ♜xc3 ♚b8

III - سیستمهای دیگر، بعد از انجام:

3...a6 4. ♙a4 ♜f6 5. o-o ♙e7

(۱) 6. ♙e2 (یا 5. ♙e2) سفید

وزیرش را گسترش می‌دهد و خانه d1 را
برای رخ آزاد می‌کند. بازیهای نمونه برای
تحلیل:

برونشتاین-الوستاد (مسابقه شوروی و
آمریکا، سال ۱۹۴۶)

5. ♙e2 b5 6. ♙b3 ♙e7 7. c3 o-o
8. o-o d6 9. d4 ♙g4 10. ♚d1
exd4 11. cxd4 d5 12. e5 ♜e4
13. ♜c3 ♜xc3 14. bxc3 ♙d7
15. h3 ♙h5 16. ♙c2 ♙g6
17. ♜e1 ♜d8 18. ♜d3 ♜e6
19. a4 ♙c6 20. ♙b2 ♙c4

سوئتین - پونیاکف (مینسک، سال

۱۹۵۳)

6. ♙e2 b5 7. ♙b3 d6 8. c3 ♜a5
9. ♙c2 c5 10. d4 ♙c7 11. d5 o-o

6. ♖xc6 dxc6 7.d3 یا 7.♔e1 یا 7.c3)

این کوششی برای اجتناب از واریانت‌های اصلی دفاع چیگورین است. سفید فیل جناح شاه خود را تعویض می‌کند با این امید که بر e5 فشار وارد آورد. بازیهای نمونه برای تحلیل:

تایمانوف - پوگز (زوانو - سدروچ، سال ۱۹۵۰)

7.d3 ♘d7 8.♘b-d2 o-o 9.♘c4 ♙f6 10.b3 ♚e8 11.♙b2 c5 12.a4 ♔e7 13.♘e3 ♘f8 14.♘d5 ♙d6 15.♘xf6+ ♔xf6 16.♘xe5 ♘g6 17.♘c4

نجمدینوف - کروگیوس (ساراتوف، سال ۱۹۵۳)

7.♔e1 c5 8.b3 ♙d6 9.♙b2 ♔e7 10.♘c3 o-o 11.h3 ♙e6 12.♙e3 c4 13.bxc4 ♙xc4 14.d3 ♙e6 15.d4 exd4 16.♘xd4 ♙c5 17.e5 ♘d7 18.♘e4 ♙a7 19.♙g3

نجمدینوف - بانیک (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

7.♘c3 ♙g4 8.d3 ♘d7 9.♔e2 ♙d6 10.h3 ♙xf3 11.♔xf3 ♘c5 12.♘e2 ♘e6 13.♔g3

13.♘c3 ♙e6 14.♙xe6 fxe6

اسپاسکی - تایمانوف (بیست و سومین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

5.♔e2 ♙e7 6.c3 b5 7.♙b3 o-o 8.o-o d5 9.d3 d4 10.♘b-d2 ♚b8 11.a4 dxc3 12.bxc3 b4 13.♘c4 ♙g4 14.♙b2 ♙c5

(۲) 6.♘c3 سفید اجازه تعویض فیل جناح شاه خود را می‌دهد و می‌کوشد در مرکز فعالانه بازی کند. (♘d5!)

بازیهای نمونه برای تحلیل
کرس - اسپاسکی (مسابقات قهرمانی سال ۱۹۵۶)

6...b5 7.♙b3 d6 8.♘d5 ♘a5 9.♘xe7 ♔xe7 10.d4 ♙b7 11.♙g5 ♘xb3 12.axb3 ♙xe4 13.♘xe5 dxe5 14.♚e1 exd4 15.♙xf6 ♙xf6 16.♚xe4+ ♔d7 17.♙g4+

میکناس - نجمدینوف (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

6...b5 7.♙b3 d6 8.♘d5 ♘a5 9.♘xe7 ♔xe7 10.♚e1 o-o 11.d4 ♘xb3 12.axb3 c5 13.dxe5 dxe5 14.♙d3 h6 15.♘h4 ♚d8 16.♙f3 g6 17.♙e3

d5 10. ♖xc6 bxc6 11. ♗xe7+
♔xe7 12. ♕e1 f6 13. f3 ♗c5
14. b3 fxe5 15. ♖a3 ♕f6
16. ♗c3 ♕g6 17. g3 ♔h4
18. ♖xc5 ♕xg3+ 19. hxg3
♔xg3+ 20. ♔f1 ♔h2 21. ♕e2
4. ♖xc6 dxc6 5. ♗c3 (۵) سفید

در پی برتری پیاده‌ای در جناح شاه و یا وارد
آوردن فشار بر e5 است. این واریانت عملاً
به ندرت بازی شده است.

مدلهای بازی برای تحلیل

رومانفسکی - بوتوینیک (مسکو،
سال ۱۹۵۳)

اسمیلوف - کرس (دوازدهمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)
گلدنوف - برونشتاین (بیستمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

IV - دفاع باز در روی لویز:

3...a6 4. ♖a4 ♗f6 5. o-o ♗xe4

پوزیسیون اصلی بعد از

6.d4 b5 7. ♖b3 d5 8.dxe5 ♖e6

پدید می‌آید. این پوزیسیون به بازی تندی
منجر می‌شود که از لحاظ امکانات ترکیبی
غنی است.

سیاه می‌کوشد به سرعت گسترش یابد و
فعالانه برای کسب ابتکار عمل، به قیمت

♔f6 14.c3 h5 15.h4 o-o-o 16.f4
♖c5+ 17. ♔h1 ♔g6

نجمدینوف - رومانفسکی (خارکف، سال
۱۹۵۶)

7. ♗c3 ♗d7 8.d4 exd4 9. ♗xd4
♗e5 10. ♖f4 ♗g6 11. ♖g3 o-o
12. ♗f5 ♖f6 13. ♔xd8 ♖xd8
14. ♕a-d8 h5 15.h3 h4 16. ♖h2
a5 17. ♕f-e1

6.d4 exd4 7.e5 یا 7.Te1 (۴)

سفید از واریانت اصلی دفاع چینگورین
اجتناب می‌کند و سریعاً "باعث حرکات
اجباری در مرکز می‌شود.

سوئین - پتروسیان (هجدهمین دوره
قهرمانی شوروی)

7. ♕e1 o-o 8.e5 ♗d5 9. ♖b3
♗b6 10. ♗xd4 ♗xd4 11. ♔xd4
d5 12.exd6 e.p. ♔xd6 13. ♔e4
♖f6 14. ♗c6

نجمدینوف - لیپنیتسکی (باکو، سال
۱۹۵۱)

7. ♕e1 o-o 8.e5 ♗e8 9. ♗xd4
♗xd4 10. ♔xd4 d6 11. ♗c3 c5
12. ♔e4 dxe5 13. ♔xe5 ♖e6

وسلی - کروگیوس (اسلو، سال ۱۹۵۴)
7.e5 ♗e4 8. ♗xd4 o-o 9. ♗f5

تال - کورچنوی (ریگا، سال ۱۹۵۵)

10. ♘ b-d2 o-o 11. ♔ e2 ♘ xd2
12. ♙ xd2 ♘ a5 13. ♙ c2 c5
14. ♔ d3 g6 15. ♙ h6 ♚ e8
16. ♔ d2 ♘ c4 17. ♔ f4 ♘ xb2
18. ♙ g5 d4 19. cxd4 cxd4
20. ♙ e4 ♙ d5.

(ب) ♙ c5... 9. سیاه سوارهای خود را
فعالانه مستقر می‌کند و بر خانه f2 سفید
فشار می‌آورد. اما در عین حال، تاحدی
امکان انتخاب طرحهای بعدی را برای خود
محدود می‌کند، زیرا هم انجام حرکت
c5... و هم پیشروی در جناح شاه
مشکل‌تر می‌شود.

رابر-گلر (مسابقه شوروی-یوگسلاوی،
سال ۱۹۵۶)

10. ♔ d3 o-o 11. ♙ e3 f6 12. exf6
♙ xe3 13. ♔ xe3 ♔ xf6
14. ♘ b-d2 ♘ xd2 15. ♔ xd2

ژیانودوتو - سالیگو (مکاتبه‌ای، سال
۱۹۵۴)

10. ♘ b-d2 o-o 11. ♙ c2 f5
12. ♘ b3 ♙ b6 13. ♘ b-d4 ♘ xd4
14. ♘ xd4 ♙ xd4 15. cxd4 f4
16. f3 ♘ g3 17. hxg3 fxg3
18. ♔ d3 ♙ f5 19. ♔ xf5 ♚ xf5
20. ♙ xf5 ♔ h4 21. ♙ h3 ♔ xd4+

تضعیف ساختار پیاده‌ای خود، نبرد می‌کند.

(۱) حرکت 9.c3 معمولی‌ترین ادامه
است. سفید فیل جناح شاه خود را حفظ
می‌کند و سعی در عقب‌نشاندن اسب سیاه
در e4 دارد.

(الف) ♙ e7... 9 که گسترش جناح شاه
را تکمیل می‌کند. سیاه بعداً "تلاش خواهد
کرد تا در جناح وزیر یورش پیاده‌ای را
سازمان دهد و در همان حال خانه c5 را
برای اسب خود خالی می‌گذارد.

مدلهای بازی برای تحلیل:

بولسلاوسکی - لوتیکوف
(ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

10. ♘ b-d2 o-o 11. ♙ c2 f5
12. ♘ b3 ♔ d7 13. ♘ f-d4 ♚ a-d8
14. ♘ xc6 ♔ xc6 15. ♘ d4 ♔ d7
16. f3 ♘ g5 17. b4 ♘ f7 18. f4 c5
19. bxc5 ♙ xc5 20. ♔ h1 ♙ xd4
21. cxd4 a5

گلدین - گورگنیدزه (تفلیس، سال

۱۹۵۵)

10. a4 b4 11. ♘ d4 ♘ xe5 12. f4
♙ g4 13. ♔ c2 c5 14. fxe5 cxd4
15. cxd4 o-o 16. ♘ b-d2 ♙ e2
17. ♚ e1 ♚ c8 18. ♔ b1 ♙ h5
19. ♘ xe4 ♙ g6 20. ♘ f6+ gxf6
21. ♔ a2 fxe5 22. ♙ h6 exd4

16. ♖e4 ♜d1+ 17. ♖e1 ♜d4
 18. ♙b2 ♜xc2 19. ♚e2 ♜xa1
 20. ♙xa1 ♜xa1 21. ♜xc5 ♙xc5
 22. ♜d3 ♙b6 23. ♜xb4 o-o
 24. ♜c6 f6 25. ♜e7+ ♚h8
 26. ♚h5 ♙f7

اسماکف - چخوور (ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵)

9... ♙c5 10. ♙e3 ♚e7 11. ♜d1
 ♜d8 12. ♜b-d2 ♙xe3
 13. ♚xe3 ♜xd2 14. ♜xd2 ♜a5
 15. ♜a-d1 ♜xb3 16. axb3 c5
 17. c3 o-o 18. h3 ♜d7

V - دفاع تأخیری اشتاینیتز:

3... a6 4. ♙a4 d6

این سیستم منجر به بازی پیچیده‌ای می‌شود. وظیفه اصلی سیاه حفظ و تقویت e5 است.

5. ♙xc6+ bxc6 6. d4 f6 (۱)

سفید فیل جناح شاه خود را تعویض اما در فضا برتری کسب می‌کند.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

لیپنیتسکی - ساژائف (کیف، سال

۱۹۴۹)

7. c4 g6 8. ♜c3 ♙g7 9. ♚a4
 ♜e7 10. dxe5 fxe5 11. c5 o-o

22. ♚h1 ♚xe5

9. ♚e2 (۲) یا واریانت مسکوک که در سالهای اخیر بسیار متداول شده است. سفید با هدف اعمال فشار بر d5 اجازه تعویض فیل جناح شاه خود را می‌دهد. زوراخف - راگوزین (لنینگراد، سال ۱۹۵۴)

9... ♙e7 10. ♜d1 ♜c5 11. c4 d4
 12. cxb5 d3 13. ♚f1 ♙xb3
 14. axb3 ♜b4 15. ♙e3 axb5
 16. ♜xa8 ♚xa8 17. ♙xc5 ♙xc5
 18. ♜e1 o-o 19. ♜xd3 ♜xd3
 20. ♚xd3

واسیکوف - گورگنیدزه

(ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵)

9... ♙e7 10. ♜d1 ♜c5 11. c4 d4
 12. cxb5 d3 13. ♚f1 ♙xb3
 14. axb3 ♜b4 15. ♜c3 ♜xb3
 16. ♜a4 ♜xc1 17. ♜dxc1 o-o
 18. ♜d1 axb5 19. ♜xa8 ♚xa8
 20. ♜e1 ♜d8 21. ♜xd3 ♜xd3
 22. ♜xd3 b4

شاگالویچ - راوینسکی

(ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵)

9... ♙e7 10. ♜d1 ♜c5 11. ♙xd5
 ♙xd5 12. ♜c3 ♙c4 13. ♜xd8+
 ♜xd8 14. ♚e3 b4 15. b3 ♙e6

11. ♖xd7 ♙xd7 12. ♜f1 c5
13. a3 ♜c6 14. d5 ♜e5
15. ♜xe5 dxe5 16. ♜g3

لیلیتال - سوکولسکی (ایروان، سال
۱۹۵۴)

15. ♜g3

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)
♚a-d8 16. ♜f5 ♚f-e8 17. ♜xe5
dxe5 18. ♙f3 ♙h8 19. ♜xe7
♙xe7 20. ♖g5 ♚d6 21. ♚a-c1
b6 22. b4!

(الف - ۱) ♜xe4 7. o-o سیاه

می‌کوشد در مرکز به خط اجباری روی
آورد، به این امید که پوزیسیون را ساده کند.

گلر - ولتماندر (گورکی، سال ۱۹۵۴)
8. ♚e1 ♜f6 9. ♖xc6 ♖xc6
10. dxe5 dxe5 11. ♙xd8+ ♚xd8
12. ♜xe5 ♖e4 13. ♜d2 ♖e7
14. ♜xe4 ♜xe4 15. ♖h6!

(صفحه ۶۷ را ببینید)

(الف - ۲) واریانت کسکت ♖e8 9...

(به جای 9...exd4)

اسمیلوف - لیوبینسکی (هفدهمین
دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

10. ♖b3 ♜d7 11. ♜f1 ♖f6
12. ♜e3 ♜e7 13. ♜g4 ♜g6
14. g3 ♖e7 15. h4 ♜f6 16. ♜g5

12. ♖g5

سوکولسکی - گلدنوف (کیف، سال ۱۹۵۰)

7. ♖e3 ♜e7 8. ♜c3 ♜g6
9. ♙d2 ♖e7 10. o-o-o o-o 11. h4
♖g5 12. h5

ایوکف - اسمیلوف (مسابقه شوروی و
یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

7. ♖e3 ♜e7 8. ♜c3 ♜g6
9. ♙d2 ♖e7 10. o-o-o ♖e6
11. h4 h5 12. dxe5 fxe5 13. ♜g5
♖xg5 14. ♖xg5 ♙b8 15. b3
♙b4 16. f3 a5 17. ♜a4 c5
18. ♙b2 o-o

(۲) ♖d7 6. d4 5. c3 سفید فیل

جناح شاه خود را حفظ می‌کند و می‌کوشد
در مرکز ابتکار عمل را به دست آورد.

(الف) واریانت رومانفسکی
6... ♜f6 7. o-o ♖e7 8. ♜b-d2
o-o 9. ♚e1 exd4 10. cxd4 ♜b4

سیاه مرکز را تسلیم می‌کند به این امید که
امکان بازی متقابل بیابد.

سوئتین - آرونین (تولا، سال ۱۹۵۲)

11. ♖xd7 ♙xd7 12. ♜f1 d5
13. ♜e5 ♙d6 14. a3 ♜c6
15. ♜xc6 ♙xc6 16. e5

آورباخ - اسمیلوف (نوزدهمین دوره
مسابقات قهرمانی شوروی)

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

تال - بانیک (خارکف، سال ۱۹۵۶)

7. ♖b3 h6 8. ♜h4 exd4 9. cxd4
♜xd4 10. ♔xd4 ♜c6

واسیکوف - بانیک (خارکف، سال ۱۹۵۶)

7. o-o ♜g6 8. ♖e3 ♖e7
9. ♜b-d2 o-o 10. ♖c2 ♜h4
11. ♜xh4 ♖xh4 12. f4 exf4
13. ♖xf4 ♖g5 14. ♔h5 h6
15. ♖b3 ♖xf4 16. ♔xf4 ♔e7
17. ♜f1 ♜d8 18. ♜e3

بولسلاوسکی - تاراسوف (بیست و

چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

7. o-o ♜g6 8. ♖e3 ♖e7
9. ♜b-d2 o-o 10. a3 ♔h8
11. ♔e1 exd4 12. cxd4 f5 13. exf5
♖xf5 14. ♔c1 d5 15. ♖xc6
bxc6 16. ♔xc6 ♖d6

(۳) 5. c4. سفید به d5 فشار می‌آورد اما

تاحدی خانه d4 خود را نیز تضعیف می‌کند.

بولسلاوسکی - فاین (مسابقه رادیویی

شوروی - آمریکا، سال ۱۹۴۶)

5... ♖d7 6. ♜c3 g6 7. d4 exd4
8. ♜xd4 ♖g7 9. ♜xc6 bxc6
10. o-o ♜e7 11. c5

گلدنوف - یودویچ (بانزدهمین دوره

مسابقات قهرمانی شوروی)

(ب) ♖g7 7. o-o 6... سیاه را

تقویت می‌کند و آماده می‌شود تا بعداً با
f5... در جناح شاه پیشروی کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

فاین - آلخین (مسابقه A.V.R.O، سال

۱۹۳۸)

8. dxe5 ♜xe5 9. ♜xe5 dxe5
10. f4

آرونین - برونشتاین (بیست و چهارمین
دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

8. dxe5 dxe5 9. ♖g5 ♜g-e7
10. ♔d3 h3 11. ♖e3 h6 12. ♔d1
♔c8 13. ♖b3 ♖g4 14. ♜b-d2
o-o 15. h3 ♖e6 16. ♜f1 ♔d8
17. ♔e2 ♔xd1 18. ♔xd1 ♖xb3
19. axb3 ♔e6

بولسلاوسکی - نجمدینوف (بیست و

چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

8. ♖e3 ♜g-e7 9. dxe5 dxe5
10. ♖c5 b6 11. ♖a3 b5 12. ♖c2
o-o 13. ♜b-d2 a5 14. ♖c5 a4
15. b3 axb3 16. axb3 ♔b8 17. b4
♔e8 18. ♜b3 ♜d8 19. ♖e3
♜e6 20. ♜c5

(ج) ♜g-e7 6... سیاه تلاش می‌کند با

انتقال اسب جناح شاه خود به g6، خانه e5
را تقویت کند.

دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

3... ♘f6 4.o-o ♘xe4 5.d4 ♘d6
6.dxe5 ♘xb5 7.a4 d6 8.e6
♘xe6 9.axb5 ♘e5 10. ♘d4
♘d7 11.f4 ♘g6 12. ♘c3 ♘e7
13. ♘d5 f5 14.b6 cxb6 15. ♘d2
o-o 16. ♘c3

کرس - اونزیکر (مسابقه دوجانبه،
هامبورگ، سال ۱۹۵۶)

3... ♘f6 4.o-o ♘xe4 5.d4 ♘e7
6. ♖e2 ♘d6 7. ♘xc6 bxc6
8.dxe5 ♘b7 9. ♘c3 o-o
10. ♘d4 ♘c5 11. ♔d1 ♘xd4
12. ♔xd4 d5 13.exd6 e.p. cxd6
14.b4 ♔e8 15. ♘e3 ♘e6
16. ♖f3

(۲) 3... ♘c5 سیاه می‌کوشد به
سرعت گسترش یابد و بازی تندی را با
سوارهای خود آغاز می‌کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

اسمیسلوف - بارکزا (المپاد دهم،
هلسینکی، سال ۱۹۵۲)

4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.e5 ♘d5
7.o-o o-o 8.cxd4 ♘b6 9. ♘c4
♘c-e7 10. ♘g5 ♖e8 11. ♖b3
c6 12. ♘b-d2

برونشتاین - اوکلی (هیستینگر، سال

5... ♘g4 6. ♘c3 ♘f6 7.h3 ♘xf3
8. ♖xf3 ♘e7 9.d3 o-o 10. ♘e3
♘d2 11. ♘d5 ♘c5 12. ♘xc5
dxc5 13. ♘xc6 bxc6 14. ♘xe7+
♖xe7

کرس - رشفسکی (مسابقه قهرمانی
جهان، سال ۱۹۴۸)

5... ♘g4 6. ♘c3 ♘e7 7.h3
♘xf3 8. ♖xf3 ♘g6 9. ♘d5

ب) سیستمهایی که بدون حرکت
هستند

(۱) دفاعهای قدیمی 3... ♘f6 یا
3...d6 (دفاع اشتاینیتز)

سیاه برای گسترش سریع تلاش می‌کند.
مهمترین دستاوردهای تئوریک در این
سیستمها در زیر ارائه می‌شود.
بازیهای نمونه برای تحلیل:

بولسلاوسکی - برونشتاین (هشتمین
بازی از مسابقه دوجانبه، سال ۱۹۵۱)

3... ♘f6 4.o-o d6 5.d4 ♘d7
6. ♘c3 ♘e7 7. ♘xc6 ♘xc6
8. ♖d3 exd4 9. ♘xd4 o-o
10. ♘f4 ♘d7 11. ♔a-d1 ♘f6
12.b4 ♔e8 13. ♔f-e1 ♘xd4
14. ♖xd4 b5 15. ♔d3

اسپاسکی - آنتوشین (بیست و چهارمین

♙ d7 9. ♖ h5+ ♚ e7 10. ♖ e5+

(۱۹۵۳-۵۴)

♙ e6 11. f4 ♜ h6 12. d4 ♜ g4

13. ♖ xe4 ♜ f6 14. ♖ e5 ♚ f7

15. f5 ♙ d5 16. o-o ♙ e7

17. ♙ xa8 ♖ xa8

تحلیل از وکوئچ:

12. ♖ xe4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبل بود)

♚ b8 13. d4 ♚ f7 14. f5 ♜ xf5

15. o-o

تال - اسپاسکی (بیست و چهارمین دوره)

مسابقات قهرمانی شوروی)

4. ♜ c3 ♜ f6 5. exf5 ♜ d4

6. ♜ xe5 ♙ c5 7. o-o o-o 8. ♜ f3

c6 9. ♜ xd4 ♙ xd4 10. ♙ d3 d5

11. ♜ e2 ♙ e5 12. ♜ g3 ♜ e4

13. ♙ xe4 dxe4 14. d3 exd3

15. ♖ xd3 ♖ xd3 16. cxd3 ♙ xg3

17. hxg3 ♙ xf5

بولسلاوسکی - تولوش (بیست و

چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

4. ♜ c3 ♜ d4 5. ♙ a4 ♜ f6 6. exf5

♙ c5 7. d3 o-o 8. o-o d5 9. ♜ xe5

♙ xf5 10. ♙ g5 ♖ d6 11. ♚ e1 c6

12. ♙ h4 ♚ a-e8 13. ♙ g3 ♖ d8

14. ♜ e2 ♚ xe5 15. ♙ xe5 ♙ g4

16. ♖ d2 ♜ xe2+ 17. ♚ xe2

4. c3 ♜ f6 5. d4 ♙ b6 6. o-o o-o

7. dxe5 ♜ xe4 8. ♖ d5 ♜ c5

9. ♙ g5 ♜ e7 10. ♖ d1 ♜ e4

11. ♙ h4 d5 12. ♜ b-d2 c6

13. ♙ d3 f5 14. exf6 e.p. ♜ xf6

15. ♖ c2

بولسلاوسکی - موخیدینوف

(ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

4. c3 ♜ g-e7 5. d4 exd4 6. cxd4

♙ b4+ 7. ♙ d2 ♙ xd2+ 8. ♖ xd2

d5 9. exd5

بولسلاوسکی - کلامان (بیست و

چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

4. c3 ♜ f6 5. d4 ♙ b6 6. ♜ xe5

♖ e7 7. ♙ f4 d6 8. ♜ xc6 ♖ xe4+

9. ♖ e2 ♖ xe2+ 10. ♚ xe2 a6

11. ♙ a4 ♙ d7

(۳) 3...f5!؟ سیاه ضد حمله تندی به

مرکز می‌کند. این سیستم که قبلاً نامطلوب

شناخته می‌شد اکنون دوباره مورد استفاده

قرار گرفته است؛ این سیستم به سیاه

بخت‌های خوبی می‌دهد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

ایوکف - پورکا (بلغراد، سال ۱۹۵۴)

4. ♜ c3 fxe4 5. ♜ xe4 d5 6. ♜ xe5

dxe4 7. ♜ xc6 bxc6 8. ♙ xc6+

فیل خویش در g7 بر d4 فشار آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

بولسلاوسکی - تریفونویچ (مسابقه)

شوروی و یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

4.d4 exd4 5. ♖g5 ♖e7 6. ♖xe7
♜gxe7 7. ♜xd4 d5 8. ♜c3 dxe4
9. ♜xe4 o-o 10. ♖xc6 ♜xc6
11. ♜xc6 bxc6 12.o-o ♖f5

گلر - تریفونویچ (مسابقه شوروی و

یوگسلاوی، سال ۱۹۵۷)

4.c3 d6 5.d4 ♖d7 6.o-o ♖g7
7.dxe5 ♜xe5 8. ♜xe5 dxe5
9. ♖b3 ♜f6 10. ♖xd7+ ♖xd7
11. ♖xb7 o-o 12. ♜d2 ♖h6
13. ♜c4 ♖xc1 14. ♜axc1
♜f-b8 15. ♖a6

ب) سیستم‌های دیگر

(۱)

3...a6 4. ♖a4 ♜f6 5.o-o ♖c5
6.c3 b5

سیاه فیل جناح شاه خود را به نحو فعالی
مستقر می‌سازد با این هدف که در طول قطر
a7-g1 فشار آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

پادوسکی - گاشارف (مسابقات

♖xe2 18. ♖xe2 ♜e4 19. ♜f1

(۴) d4 سیاه d4 را اشغال

می‌کند و آمادهٔ ضدحمله در مرکز با d5...

c6... می‌گردد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

گلر - خولموف (هفدهمین دورهٔ

مسابقات قهرمانی شوروی)

4. ♜xd4 exd4 5.o-o c6 6. ♖c4
♜f6 7. ♖e2 d6 8.e5 dxe5
9. ♖xe5+ ♖e7 10. ♜e1 b5
11. ♖b3 a5 12.a4 ♜a7 13.axb5
o-o

لیپنیتسکی - بونداروسکی (هجدهمین

دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4. ♜xd4 exd4 5.o-o c6 6. ♖c4
♜f6 7. ♜e1 d6 8.c3 ♖e7
9.cxd4 d5 10.exd5 ♜xd5
11. ♜c3 o-o 12.d3 ♖f6 13. ♖e3

سوئتین - تولوش (بیستمین دوره

مسابقات قهرمانی شوروی)

4. ♜xd4 exd4 5.o-o c6 6. ♖c4
♜f6 7.d3 d5 8.exd5 ♜xd5
9. ♜d2 ♖e7 10. ♜f3 ♖f6
11. ♜e1+ ♖e6 12. ♜e4 c5
13. ♖e2 ♖d7 14. ♜g5 ♖xg5
15. ♖xg5 o-o 16. ♜e1 ♜f-e8

(۵) g6... سیاه قصد دارد با گسترش

مرحله گشایش به حریف، فیل ارزشمند
جناح شاه سفید را تعویض می کند.
بازی های نمونه برای تحلیل:

آنتوشین - تایمانوف (بیست و دومین
دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

6.d4 exd4 7. ♖xd4 ♜xb3
8.axb3 ♜e7 9.o-o ♜c6
10. ♖d5 ♙b7 11. ♜e5 ♖e7
12. ♙f4 ♜d8 13. ♖d2 ♜e6
14. ♙g3 d6 15. ♜d3 ♖d7
16. ♜c3 ♙e7 17.f4 f5

اسپاسکی - تایمانوف (بیست و دومین
دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

6.o-o d6 7.d4 ♜xb3 8.axb3 f6
9. ♜c3 ♙b7 10. ♜h4 ♜e7
11.dxe5 dxe5 12. ♖f3 ♖d7
13. ♚d1 ♖e6 14. ♙e3

(برای ادامه بازی به صفحه ۴۶ نگاه کنید)

(۴)

3...a6 4. ♙a4 ♜f6 5.o-o d6
6. ♙xc6+ bxc6 7.d4

سفید فیل جناح شاه خود را تعویض
می کند تا در فضا صاحب برتری شود.

بازی های نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی - اسمیسلفوف (قهرمانی

مطلق شوروی، سال ۱۹۴۱)

7...exd4 8. ♜xd4 c5 9. ♜f3 ♙e7

قهرمانی بلغارستان، سال ۱۹۵۵)

6.c3 b5 7. ♙c2 ♙a7 8.d4 ♖e7
9.a4 o-o 10.axb5 axb5 11. ♙e3
♜g4 12. ♙g5 f6 13. ♙c1 ♜h8
14. ♜h4 ♜h6 15. ♙xh6 gxh6
16. ♜f5 ♖e8 17. ♜a3

(۲)

3...a6 4. ♙a4 d6 5.c3 f5

بازی های نمونه برای تحلیل:

اویوه-کرس (مسابقه قهرمانی جهان

سال ۱۹۴۸)

6.exf5 ♙xf5 7.d4 e4 8. ♜g5 d5
9.f3 e3

گرچکین - استرین (شوروی، مسابقات
قهرمانی مکاتبه ای، سال ۱۹۴۹)

6.exf5 ♙xf5 7.d4 e4 8.o-o exf3
9. ♖xf3 ♜e7 10. ♚e1 ♙g6
11. ♙g5 d5 12. ♙xc6+ bxc6
13. ♜d2 h6 14. ♙h4 ♙f7
15. ♚e3

بولسلاوسکی - راگوزین (هفدهمین

دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

6.exf5 ♙xf5 7.o-o ♙d3 8. ♚e1
♙e7 9. ♚e3 e4 10. ♜e1

(۳)

3...a6 4. ♙a4 b5 5. ♙b3 ♜a5

سیاه به قیمت واگذار کردن ابتکار عمل در

بازیکن باشند. بنابراین در یک کتاب عام آموزشی برای بازیکنان رده چهارم و پنجم، بخش مربوط به گشایشها باید بخش لاینفکی از کتاب باشد. تاکید اصلی باید بر نشان دادن اصول گشایش و خطاهای معمول باشد. گشایشها باید بسیار مختصر و نه بیشتر از طرحهای اصلی گسترش مطرح شوند. البته لزومی ندارد پس از هر گشایش بازیهای شاخص مطرح شوند، با این حال در پایان مطلب، ارائه یک بخش تحت عنوان "بازیهای شاخص" سودمند خواهد بود. برای اینکه این بخش اصول گشایش را نشان دهد باید بیشتر شامل بازیهای ترکیبی غنی باشد. می توان این بخش را به توالی تاریخی تنظیم کرد:

برای بازیکنانی که در طراز سوم یا بالاتر قرار دارند، طرح مطالعاتی درباره گشایش باید بخش های گوناگونی را دربرگیرد؛ بخشهایی چون:

(۱) تاریخچه ای از پیشرفت ایده های گشایشی

(۲) مسائل عام تئوری مدرن گشایش

(۳) بخشی برای بررسی تئوریک گشایشهایی که واقعا "صورت گرفته اند. در این بخش بازیهایی که از لحاظ تئوریک مهم هستند ارائه می شود و سیستمهای اصلی در هریک از گشایشها مورد تحلیل قرار

10. ♘c3 o-o 11. ♖e1 ♙b7
12. ♙g5

سوئین - لیپنیتسکی (بیستمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

7... ♙g4 8.dxe5 ♘xe4 8.exd6
♙xd6 10.h3 ♙f5 11. ♘d4 ♚f6
12. ♚d3 ♖d8

برای اینکه هر طرح مطالعاتی، نظیر برنامه ای که ارائه گردید، سیستمها و نمونه های جدید از بازی عملی را دربرگیرد، باید هر از چندگاه در آن تجدید نظر کرد.

از نقطه نظر آموزشی، مشکل کتابهای راهنمای گشایش، برای بازیکنانی که دارای درجه های متفاوت می باشند، حائز اهمیت است. طبعاً ارائه یک طرح سفت و سخت برای متون آموزشی شطرنج ناممکن است. هر طرحی به مؤلف آن بستگی دارد. از این رو، یک مؤلف ممکن است برای ارائه مطالب خود شیوه تاریخی را ترجیح دهد، حال آن که شاید دیگری، برای وضعیت فعلی دانش گشایش، بیشتر ارزش قائل شود و... با این حال هر متن آموزشی باید به طور مشخص برای رده معینی از بازیکنان در نظر گرفته شود (دو یا سه رده را دربرگیرد) یعنی در متون آموزشی باید اولاً فقط شمار معینی از مسائل تئوری گشایش مورد بحث قرار گیرند و ثانياً متناسب با سطح نگرش

مرحله نخستین بازی، به نحو فزاینده‌ای آشکار می‌شود. مطالعه گشایش‌ها و نه بررسی دقیق همه مضامین بازی کشف ایده‌ها و طرحهای جدید را آسان می‌کند. تکنیک بازی گشایشی به سطح بالایی رسیده است. امروزه به خطاهایی که در گشایش روی می‌دهد، بسیار دقیق و سریع کیفر داده می‌شود.

نقش اصلی گسترش در گشایشهای مدرن، ایجاد هماهنگی موزون سوارها و پیاده‌ها در جهت یک طرح معین استراتژیک در مرحله وسط بازی است. ساختارهای گشایشی اینک در پیوندی نزدیک با مرحله وسط بازی بررسی می‌شوند و ارزش ایده‌های گشایشی از این طریق سنجیده می‌شود. همانطور که ذکر شد، مطالعه گشایشها به مطالعه مرحله وسط بازی که به طور منطقی از ساختار گشایشی پدید می‌آید کشیده می‌شود.

در مرحله گشایش، بازیکن آزادی انتخاب بیشتری دارد زیرا در این مرحله معمولاً طرحهای محتمل فراوانی هست که با علائق و سبک‌های مختلف خوانایی دارد. چون هر بازیکن درست از همان مرحله گشایش تلاش می‌کند هماهنگی سوارهای حریف را برهم زند، توجه ما به پویایی نبرد گشایشی معطوف شده است. منظور از

می‌گیرد. این بازیها باید بلافاصله بعد از تحلیل هر گشایش ارائه شوند. در تحلیل تئوریک ماهیت سیستمهای گوناگون گشایشی باید در نظر گرفته شود. از اینرو مثلاً "مفید است که گامی‌ها دقیقتر از گشایش‌های مرسوم به "گشایشهای پوزیسیونی" بررسی شوند. باید به گشایش‌های مدرن توجه بیشتری کرد و بسط ایده‌ها در مرحله وسط بازی که در پی مرحله گشایش می‌آید، باید توضیح داده شود.

(۴) مسائل مربوط به آموزش. در اینجا آنچه اساسی است، نه تنها بحث درباره خطوط کار مستقل بلکه بحث درباره خطاهای معمول در بررسی گشایشها است. شاید تهیه کتاب‌های آموزشی درباره گشایشها برای بازیکنان رده‌های بالاتر، غیرممکن نباشد اما برای این مسئله تاکنون راه حل عملی پیدا نشده است.

نتیجه‌گیری

در این کتاب، نویسنده کوشیده است تصویری عمومی از بازی مدرن گشایشی ارائه دهد. برخی نتایج مختصر در زیر خلاصه شده است.

با پیشرفت تئوری گشایش، دامنه وسیعی از امکانات خلاقانه موجود در

پویایی شطرنج، دگرگونی منطقی انواع موقعیت‌های فرعی در صفحه است. عوامل پوزیسیونی (و کمی) پیوسته در بازی تغییر می‌کند و این امر از مرحله گشایشی آغاز می‌شود. هماهنگی فقط هنگامی موزون و هدفمند است که در موقعیت پویا قابل دوام باشد. این هماهنگی را تنها با تحلیل مشخص پوزیسیون و مقابل هم قرار دادن طرح‌های متنوع بازی در موقعیتی پویا، می‌توان ایجاد کرد.

در نتیجه در سالیهای اخیر شاهد بوده‌ایم که ارزیابی تقریبی بخت‌ها براساس "ملاحظات کلی" کنار گذاشته شده و تحلیل عمیقتر و مشخصی که جنبه‌های ویژه و تعیین کننده هر پوزیسیونی معینی را آشکار می‌سازد، جایگزین آن شده است.

اصول گشایش را باید به صورت مشخص بکار برد زیرا جایی برای رویکرد کلیشه‌ای وجود ندارد. باید به خاطر داشت که در انتخاب هر طرح، نه تنها جنبه‌های ظاهری ساختار گشایشی بلکه جنبه‌های درونی و شاید پنهان پوزیسیون نیز که در روند گسترش پدید می‌آیند، موثر هستند.

در گشایش‌های مدرن هر بازیکن تلاش می‌کند تا طرح فعال خویش را بر حریف تحمیل کند. طبعاً "بخت سفید از این لحاظ بیشتر است؛ او برای به دست آوردن ابتکار

عمل پایدار و مستحکم تلاش می‌کند. از سوی دیگر مدتهاست که سیاه بازی به منظور دستیابی به تعادل منفعلانه را کنار گذاشته و در عوض به قصد خنثی کردن ابتکار عمل سفید، از همان نخستین حرکات می‌کوشد دست به بازی متقابل فعال بزند. به این ترتیب در گشایشهای مدرن نبرد برای کسب ابتکار عمل از اولویت برخوردار است، بنابراین وقتی که گسترش مقدم بر نبرد اصلی است، آنچه مرکز توجه قرار می‌گیرد بازی پیچیده مرحله وسط بازی است.

از آنجایی که نبرد تند برای کسب ابتکار عمل در بسیاری از سیستمهای جدید گشایشی ارزش خاصی دارد، بنابراین ممکن است از همان اوایل بازی، به بسیاری از پیچیدگیهای تاکتیکی، از جمله قربانی دادن مهره‌ها منجر شود. در بسیاری از دیگر سیستمهای جدید یکی از دو حریف با واگذاری موقت ابتکار عمل سعی در کسب برتریهای پوزیسیونی دارد اما آماده می‌شود تا بعداً "آن را دوباره به دست آورد. در چنین سیستمهایی به نظر می‌رسد در هر مورد مشخص اصول گشایش مورد تجدید نظر قرار می‌گیرند، و ایده‌های مرحله وسط بازی که به پوزیسیونی کاملاً "گسترش یافته" تعلق دارند به مرحله گشایش راه می‌یابند.

الگوهای منطقی یک بازی بررسی طرحها و تدابیر مشخص مرحله شروع بازی است که بسیاری از آنها اکنون کاملاً شناخته شده‌اند.

نه تنها در رابطه با اصول بنیادی گشایش بلکه در رابطه با کاربرد این طرحهای نمونه گشایشی نیز باید رویکرد کلیشه‌ای را کنار گذاشت. علیرغم شباهتهای ظاهری پوزسیون‌های مختلف، هر پوزسیون گشایشی ویژگیهای خاص خود را دارد که بر روند آتی نبرد تأثیری قطعی می‌گذارد.

با این همه، شناخت حتی تقریبی طرحهای منطقی بازی، گامی به پیش است زیرا نحوه برخورد صحیح با پوزسیونها را بسیار آسان می‌کند. با این حال، درک روشن از بازی در هر سیستم گشایشی، تنها از طریق بررسی تحلیلی عمیق به دست می‌آید.

در این موارد بازیکن باید این مسئله را در نظر گیرد که آیا طرحهای استراتژیک جسورانه وی در انطباق با اصول گشایشی یا مغایر با آنها است. ابتکار عمل به دست آمده باید بر پایه‌ای استوار قرار داشته باشد زیرا در غیر این صورت به زودی از دست خواهد رفت. این موضوع به‌ویژه در مورد سیستمهای تند گامبی صادق است. در گشایشهای مدرن میزان پایداری و ماندگاری ابتکار عمل بسیار مهم است.

مهمترین نقش تئوری عام گشایش، نتیجه‌گیریهای عام از اشکال متنوع نبرد گشایشی است؛ نبردهایی که برای بهتر مطرح شدن می‌توان آنها را، اگرچه تقریبی، الگوهای اصلی و منطقی بازی در این مرحله فرض کرد.

اصول اساسی، تصویری کلی از نبرد گشایشی می‌دهد. قدم بعدی در ایجاد

فهرست گشایشها

دفاع اسلاو ۱۵، ۲۲، ۲۶، ۲۷، ۳۶، ۳۷، ۱۲۹، ۱۳۰، ۱۵۱، ۱۶۴، ۱۷۸-۹، ۱۸۳-۴، ۱۸۶، ۱۸۸، ۲۱۲، ۲۱۴-۶	۵۳، ۳۳	دفاع آلخین
دفاع تاراش ۱۴۱	۱۳۸، ۱۱۴، ۱۱۰، ۹۶، ۸۳، ۸۱، ۷۸، ۱۵۱، ۱۷۸، ۱۸۹، ۲۲۱، ۲۲۶، ۲۳۲، ۲۳۷، ۲۴۹	دفاع کاروکان
دفاع تارتاکوور ۱۳۱	۱۲۹	سیستم کاتالان
دفاع چيگورين ۸۷، ۲۴	۱۸۱، ۷۹	بازی مرکزی
پياده وزير (به طور کلی) ۲۰، ۱۵	۱۶	گامبی دانمارکی
پياده وزير:	۱۲۱، ۹۳، ۷۱، ۵۳، ۵۰، ۳۶، ۱۳۳، ۱۳۶، ۱۴۸، ۱۵۶، ۱۶۵، ۲۰۱	گشایش انگلیسی
دفاع هلندی ۳۶	۱۸۹، ۲۵، ۲۳، ۱۶، ۱۵	گامبی اوانس
دفاع گرونفلد ۱۲۱، ۹۳، ۸۳، ۷۸، ۳۶، ۳۰، ۲۰۹، ۱۳۶، ۱۲۸، ۱۲۳-۷	۱۰۵، ۲۶	بازی چهاراسب
دفاع هندی شاه ۲۳، ۲۴، ۳۳، ۴۴، ۴۵، ۸۸، ۱۰۰، ۱۰۱، ۱۱۰، ۱۲۱، ۱۳۴، ۱۴۸، ۱۶۸، ۲۰۰، ۲۲۱، ۲۳۴، ۲۳۱، ۲۲۶	دفاع فرانسوی ۱۵، ۲۰، ۲۲، ۲۴، ۲۶، ۲۸، ۳۱، ۳۳، ۳۶، ۴۴، ۴۷، ۸۱، ۸۳، ۸۷، ۹۶، ۱۰۰، ۱۰۷، ۱۰۸، ۱۴۱، ۱۴۲، ۱۵۱، ۱۵۲، ۱۵۴، ۱۷۶-۷، ۱۹۴، ۱۹۶-۵، ۲۱۴-۵، ۲۲۶، ۲۳۲، ۲۳۷، ۲۴۲	دفاع فرانسی
دفاع بنونی مدرن ۱۳۳	۸۰، ۷۹، ۱۶، ۱۵، ۱۲	جوتوکو پیانو
دفاع نیمزویج ۲۸، ۵۵، ۷۸، ۱۰۰، ۱۰۵، ۱۱۰، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۲۱، ۱۳۱، ۱۳۸، ۱۴۸، ۱۵۱	۱۸۹، ۲۳، ۱۶، ۱۵، ۱۱	گامبی شاه
گشایش رتی ۱۳۴، ۱۲۱، ۳۶، ۲۱	۹۳	حمله هندی شاه
روی لویز ۱۵، ۲۰، ۲۳، ۲۴، ۲۶، ۳۳، ۵۴، ۶۰، ۶۷، ۶۹، ۸۱، ۸۲، ۸۳، ۸۶، ۱۰۰، ۱۰۵، ۱۱۰، ۱۱۳، ۱۷۳-۱۶۹، ۱۸۶، ۱۸۸، ۱۹۱، ۱۹۲، ۱۹۷، ۱۹۹، ۲۰۴، ۲۱۱، ۲۱۳، ۲۱۸-۹، ۲۲۶، ۲۳۷، ۲۳۸، ۲۵۲-۲۷۲	۲۸	حمله نیمزویج
بازی اسکاتلندی ۸۰، ۷۹، ۳۶، ۱۵	۹۱، ۷۴	دفاع نیمزویج
دفاع سیسلی ۲۴، ۲۶، ۳۳، ۳۶، ۴۷، ۴۹، ۷۲، ۷۳، ۷۸، ۹۵، ۹۶، ۱۲۱، ۱۳۴، ۱۳۶، ۱۴۱، ۱۴۳-۷، ۱۴۹، ۱۵۹، ۱۶۰، ۱۶۴، ۱۶۶، ۱۷۳-۶، ۱۸۴، ۱۹۳، ۲۰۲، ۲۰۷-۸، ۲۲۱، ۲۲۲، ۲۲۶، ۲۲۷، ۲۴۰، ۲۳۷	۱۴	دفاع بطروف
گشایش سوکولسکی ۲۲۱	۲۱۰، ۱۱	دفاع فیلیدور
دفاع دو اسب ۱۹۵، ۸۰، ۷۹، ۲۳، ۱۶	۲۲۱	دفاع پیرک
بازی وینی ۹۷	۲۳	پونزیانی
	۷۸، ۵۸، ۳۳، ۲۵، ۲۱، ۱۱۰، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۱۶، ۱۲۱، ۱۲۷، ۱۳۱، ۱۳۸، ۱۸۹، ۲۲۶	گامبی وزیر (به طور کلی)
	۲۵۰، ۱۳۸	گامبی پذیرفته نشده وزیر:
	۵۱	دفاع کیمبرج اسپرینگر
	۹۳	واریانت تعویضی
	۸۱	دفاع لاسکر
	۲۴۹، ۸۱، ۲۶	دفاع ارتدوکس
	۱۵۲، ۱۳۰، ۱۲۹	سیستم راگوزین