

## بحثی در مورد استراتژی مدرن: پیشروی پیاده های جناحی

[Flank Pawns advances Strategy]

بزرگترین تغییر در استراتژی های شروع و وسط بازی در دو سه دهه گذشته نگرش در مورد پیشروی پیاده های جناحی بوده است.

تئوری سنتی (قبل از دهه ۷۰ میلادی) در استفاده از پیاده های a، b، g و h برای حمله یا بدست آوردن فضا بسیار محتاط عمل می کرد زیرا بر این باور بود که پیشروی پیاده ای باعث ایجاد ضعف هایی در پوزیسیون می شود و بنابراین بدون توجیهی دقیق و سخت گیرانه باید از این پیشروی اجتناب کرد.

قانون کلی در آن دوران (که هنوز هم کم و بیش دارای ارزش است) این بود که بسته بودن مرکز شرط اساسی برای حملات پیاده ای در جناح است. این قانون بخصوص در مورد حملات پیاده ای در جناح شاه صدق می کرد.

ما اغلب در تفسیر بازی های گذشته می بینیم که یک کمبود و ضعفی در پوزیسیون (وقتی که مرکز هنوز بسته نیست و هجومی پیاده ای صورت گرفته) به حملات پیاده ای جناحی نسبت داده می شود؛ طبیعتاً بازیکنان گاهی اوقات در اینگونه رهنمودها و توصیه ها اغراق کرده اند، بخصوص در بعضی پوزیسیون هایی که تهدیدات حریف صرفاً ظاهری و قابل دفاع بوده است.

این طرز تفکر تا اواسط قرن بیستم ادامه داشت تا اینکه شروع به تغییر کرد و بالاخره با ظهور نسل جدیدی از بازیکنان این نگرش بکلی به دور ریخته شد.

امروزه پیشروی پیاده های جناحی در شروع و وسط بازی به یک استراتژی قابل اتکا تبدیل شده است که هر چند گاهی اوقات می تواند ضعف هایی دائمی ایجاد کند در عوض این حرکات بیشتر مواقع حرکات پوزیسیونی مرغوب و همچنین ضروری هستند. (خواه مرکز بسته باشد یا نه).

در اینجا قبل از اینکه به مثال ها پردازیم شایسته است اصلی ترین دلایل پیشروی های زود هنگام پیاده ای را ملاحظه کنیم:

۱- بدیهی ترین انگیزه برای پیشروی های پیاده ای حمله مستقیم و فوری به شاه حریف است. ( اگر چه ضعف هایی در پوزیسیون ایجاد می شود ولی حمله ای موفقیت آمیز آنرا توجیه خواهد کرد، این عمومی ترین دلیل بازیکنان قبل از دهه ۹۰ برای پیشروی های پیاده ای در جناح بود.)

۲- عقب راندن مهره های حریف، فشار آوردن به پوزیسیون حریف، دور کردن مدافعان و جلوگیری از هماهنگی مهره های دشمن از مهم ترین انگیزه های این استراتژی است.

۳- اساساً حرکات پیاده ای جناحی ماهیتی پیشگیرانه (prophylactic) دارند یعنی به طور طبیعی از حرکات ناخوشایند و دردسر ساز حریف (که برای ما ایجاد زحمت خواهند کرد) جلوگیری می کنند.

۴- بزرگترین دلیل پوزیسیونی برای حملات پیاده ای در جناح بدست آوردن و تثبیت فضا است، بی توجه به اینکه حمله ای در شرف وقوع باشد یا ضعف هایی ایجاد شود.

بدست آوردن فضا باعث آزادی عمل و سهولت حرکت مهره هایمان در آن جناح خواهد بود.

استراتژی پیشروی پیاده های جناحی را با مثالی از یکی از بزرگترین بازیکنان پوزیسیونی و خلاق، میخائیل باتنیک آغاز می کنیم:

(I) باتونیک - اسمیسلاف، مسکو ۱۹۵۴.

1. d4 Nf6

2. C4 e6

3. Nc3 Bb4

4. e3 b6

5. Ne2 Ba6

6. a3 Be7

7. Nf4 d5

8. Cxd Bxf1

9. Kxf1 exd

10. g4!



Peter wells این حرکت را باعث بی حفاظ شدن و نا امنی جناح شاه سفید می داند، اما کسب فضا و محدود کردن مهره های حریف و در ادامه توفان پیاده ای! ایده ایست که در ورای این حرکت نهفته است.

تهدید غیر مستقیم پیاده d5، سیاه را از هرگز بازی متقابل در مرکز با c5 نا امید ساخته و از این رو «مرکز ثابت» سفید را به انجام طرح های بلند پروازانه در جناح شاه تشویق می کند.

اگر سیاه یک تمپ داشت (یک زمان جلو بود) می توانست قلعه برود یا با انجام حرکت c6 سازمان بهتری به پوزیسیون اسب هایش می داد چرا که هر دو این اسب ها برای استقرار به خانه d7 چشم دوخته اند.

امروزه ممکن است حرکتی اینچنینی اولین حرکتی باشد که یک استاد بزرگ قوی آن را مورد ملاحظه قرار می دهد اما مسئله با اهمیت آن است که چه کسی اولین بار جرئت انجام چنین حرکتی را به خود داده است!

10. ... c6

11. G5 Nfd7

12.h4 Bd6

از آنجائیکه سیاه از فضای کمتری برخوردار است، بنابراین قصد تعویض یک جفت از سوارها را دارد. اکنون سفید می تواند با 13.Qg4 وضعیت بهتر خود را حفظ کند اما با توینیک به درستی تصمیم می گیرد که حمله را در جناح ادامه دهد.

13. e4! dxe

14.Nxe Bxf4

15. Bxf4

O-O

16. h5



ادامه طرح فشار به پوزیسیون حریف و کسب فضا (که با حرکت g4 آغاز شد). پیدا کردن حرکتی مناسب برای سیاه دشوار است.

16. ...Re8

حرکات دیگر سیاه با پاسخ 17.d5 مواجه می شدند.

17. Nd6 Re6

18. d5!Rxd6

19. Bxd6 Qxg5

20. Qf3

شاید حرکت 20.Rcl سریعتر می برد، هر چند باتونیک هم با ساده سازی قصد

ورود به یک آخر بازی برنده را دارد.

20. ... Qxd5

21. Qxd cxd

22.Rcl Na6

23. b4 h6

24. Rh3 kh7

25. Rd3 Nf6

26. b5 Nc5

27. Bxc bxc

28. Rxc Rb8

29. a4 Rb7

30. Rdc3 [1-o]

(II) وایزر- تیموشچنکو، تاشکند ۱۹۸۷.

1. d4 d5

2. C4 e6

3. Nc3 Be7

4. cxd exd

5. Bf4 c6

6. e3 Bf5

7. g4!?

طرح پیشروی پیاده های جناحی برای کسب فضا.

7. ... Be6

8. h4

در اینجا حرکت h3 معمول تر است که در بازی با توینیک در برابر پتروسیان نیز

بازی شد. بعدها این حرکت در بازیهای گلر، کورچنوی، و خود پتروسیان هم بازی

شد، اما کاسپاروف و کارپف هر دو حرکت h4 را بازی می کنند. به همین جهت

8. ... Nd7

دارای مقبولیت بیشتری است.

بعد از c5 .... 8. ادامه عجیب زیر :

9. Be5! Bf6

10. Bxb8! Rxb

11. g5

با پیشروی جناحی توسط سفید دنبال خواهد شد. این ادامه را می توانید در بازی

دائوتوف- لپوتیان، استانبول المپیاد ۲۰۰۰ بیابید.

9. h5



سفید به طور محسوس و قابل ملاحظه ای گسترش مهره هایش را نادیده گرفته تنها و تنها برای کسب قلمرو بیشتر و فضای موثر.

اکنون بعد از 10. f3 Ngf6 ... 9. سفید آماده است تا g5 را بازی کند در حالی که سیاه هیچ بازی متقابلی در جناح شاه ندارد.

### 9. ... Nh6!

این حرکت مشکل گسترش مهره های سیاه را حل می کند و در ضمن Bxh6 نیز امکان پذیر نیست چرا که خانه های سیاه رنگ در قلمرو سفید را به طور وحشتناکی ضعیف خواهد ساخت.

### 10. Be2 Nb6

f5 فوری احتمالاً به سود سفید خواهد بود برای مثال:

a) 1. .... f5

11. Qb3 Qb6

12. g5

b) 10. ... f5

11. Bxh gxf

12. gxf

Bxf

13. Bg4

حرکت 11. Rcl در بازی کاسپاروف - کارپف

### 11.Nh3!?

مسکو ۱۹۸۵ بازی شد. ( Nh3 امکان قلعه در جناح وزیر را برای سفید حفظ می

کند) در بسیاری از بازی هایی که استراتژی پیشروی پیاده های جناحی انجام می



شود شاه در مرکز باقی می ماند یا عاقبت به صورت مصنوعی قلعه می رود! بازی

مذکور به این صورت ادامه یافت:

11. Rcl Bd6                      12. Nh3 Bxf4                      13. Nxf4

Bd7

14. Rg1!? g5!?                      15. hxg hxg                      16. Kd2!?

حرکت جالب شاه برای ایجاد ارتباط رخ ها و وزیر است! با وجود این Nd3 ساده و

به دنبال آن Ne5 کافی به نظر می رسد.

16. ... Qe7                      17. b3 g5                      18. Nd3 O-O-O

19. Rh1 f6                      20. Qg1 Nf7                      21. Qg3 Qd6

22. Qxd6 Nxd                      23. f3 Rdg8                      24. Nc5 (e4!?)kd8

25. Bd3                      [با برتری سفید]

**11. ... g5 !**

سیاه هم به همان خوبی سفید می تواند با پیاده های جناحی خود بازی کند! این

حرکت پایانی برای g5 سفید محسوب می شود و پیشروی های جناحی سفید را بی

فایده می سازد مگر اینکه سفید ستون h را به سود سیاه بگشاید!

**12. hxg hxg**

**13. f3! Bh4+**



یک حرکت نامتعارف برای یک بازی نامتعارف!

14. Kd2

ادامه 14.Nf2 در بازی تورف- واگانیان، مسکو ۲۰۰۲ به برد سفید انجامید:

14. Nf2 g5!

15. Bh2 Qe7

16. e4 dxe

17. Fxe4??

[با فشار بر d6 و تهدید Be5، با بخت برابر 17. Ncxe]

18. Bxc4 Nxf4 (+ -)

17. ... Nc4

14. ... g5

یک پیشروی جناحی دیگر. سیاه مسیر فیل خود را

برای بازگشت می بندد ولی در عوض از مرکزیت یافتن اسب h3 از طریق f4

جلوگیری می کند.

15. Bh2 f5

16. gxf5?!

یک حرکت نادرست. سفید می تواند بهتر بازی کند، برای مثال:

16. Be5 Rg8

17. Nf2!?

با طرح وارد کردن اسب به بازی از طریق g4.

16. ... Nxf5

17. Be5 Rh6!

18. F4?

نادیده گرفتن پاسخ سیاه. حرکت Qg1 برای حمایت از e3 و با طرح Qh2 و Nf2 بهتر بود.

18. ...g4!

19. Ng5

[19.Bxg4?? Nc4+ (- +)]

19. ...Bxg

20. fxg Qxg

21. Bf4 Rxh1

22. Qxh1 Qg7!?

ادامه زیرا راه خوبی برای حفظ برتری بود:

22. ... Qf6!

23. Qh5+ kd7

23. Be5

اکنون حرکت Rg1! صحیح بود، مانند ادامه های

مفروض زیر:

a) 23. Rg1! g3

24. Bxg Nxc

25. Qh2 با تساوی

b) 23. Rg1! Nxd4

24. Bh6!

c) 23. Rg1! Ne7

24. Qh5+ kd7

25. Bxg4

23. .... Qh6

24. Bf4 Qg7

25. Be5 Qh6

26. Bf4

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