

بنام خدا

## اصول بازی شطرنج



بهار 93

**مقدمه**

فراگیری اصول بازی شطرنج ارتقای سریع سطح توانایی از یک بازیکن مبتدی به یک بازیکن پیشرفته و حرفه ای را در پی داشته و دستیابی به مهارت‌های فنی این بازی را میسر می‌گرداند؛ در غیر اینصورت یک بازیکن مبتدی برای آگاهی از این اصول و رسیدن به رتبه‌های بالاتر باید بازی‌های بیشماری را انجام دهد تا به اهمیت آنها پی ببرد. آموزش‌های حرفه‌ای شطرنج در واقع یک راه میانبر محسوب می‌شود که هر علاقه‌مندی را در مدت زمان کوتاهی با مفاهیم اساسی و اصول اجتناب‌ناپذیر شطرنج آشنا می‌سازد. از طرف دیگر، بازیکنی که هنوز با این اصول و مفاهیم اساسی آشنا نگردیده باشد هیچگاه عصاره‌ی اصلی بازی را درک نکرده و آنچه که بازی خواهد کرد بیشتر گذراندن وقت است تا اجتماع تمرکز و تفکر منطقی. راجع به پیامدهای سازنده‌ی بازی شطرنج و تاثیرات آن بر عملکرد منطقی افراد در رده‌های سنی مختلف از کتابها و نوشته‌های مربوط بیشتر می‌توان کسب اطلاع نمود، آنچه که در حال حاضر می‌توان اشاره نمود این است که تفاوت‌های بسیاری بین **شطرنج عوام** و **شطرنج فنی** وجود دارد که این مجموعه تلاش می‌کند گوشه‌ای از این تفاوت‌ها را جبران نماید.

### ۱- مهره های خود را هر چه سریعتر گسترش دهید.

هدف اصلی در شروع بازی، گسترش مهره ها به بهترین محل ممکن و قلعه گرفتن شاه است. گشایش زمانی کامل می شود که گسترش سوارها و ارتباط بین رخ ها برقرار شود. بازیکنی که گشایش خود را زودتر به پایان رساند از ابتکار عمل برخوردار خواهد بود. اصولی که در ابتدای بازی باید بر اساس آنها نسبت به انتخاب حرکات اقدام نمود عبارتند از: کنترل مرکز، گسترش بی درنگ سوارها، هماهنگی بین سوارها و پیاده ها و قلعه گرفتن شاه.



### ۲- اسب را قبل از فیل گسترش دهید.

اگر پیاده ها مسیر را مسدود نکرده باشند فیل در وضعیت اولیه ی خود می تواند چندین خانه را کنترل نماید در صورتی که اسب تنها خانه های همجوار را کنترل کرده و مسیر طولانی تری تا رسیدن به مرکز میدان دارد و از پویایی کمتری برخوردار است.



### ۳- از حرکت دادن مجدد مهره ها در شروع بازی و گشایش اجتناب نمایید.

سعی کنید مهره هایتان را با یک حرکت در بهترین مربع ممکن قرار دهید. حرکت دوباره ی مهره موجب از دست دادن فرصت و ابتکار عمل خواهد شد.



#### ۴- از حرکت دادن غیر ضروری پیاده ها پرهیز نمایید.

در شروع بازی، حرکت پیاده ها تنها برای باز شدن قطر وزیر و فیل و کنترل مرکز انجام می شود و بجز این موارد غیر ضروری می باشد.



#### ۵- از کیش دادن غیر ضروری شاه حریف پرهیز کنید.

کیش شاه حریف که به سادگی قابل دفاع باشد ضرورتی ندارد. تنها در مواردی که این حرکت مربوط به گشایش انتخابی باشد مانعی ندارد.



#### ۶- در صورتی که در گسترش مهره ها از حریف عقب هستید از باز کردن وضعیت پرهیز نمایید.

وضعیت باز مطلوب بازیکنی است که مهره های خود را بهتر و بیشتر گسترش داده باشد. بنابراین بازیکنی که از برتری در گشایش برخوردار است می تواند بازی را باز نماید.



### ۷- در اثنای گشایش، وزیر را پشت سر خط پیاده های خودی قرار دهید.

از آنجا که وزیر مهره ای بسیار قدرتمند است بسیار آسیب پذیر نیز هست، چرا که هر گونه تهدید و حمله از جانب سوارهای سبک حریف را باید با فرار پاسخ دهد. به همین دلیل سفارش می شود وزیر را در عرض دوم پشت پیاده ها قرار داده تا ضمن حفظ ایمنی آن، ارتباط بین رخ ها نیز میسر گردد.



### ۸- از تعویض مهره ی گسترش یافته با مهره ای که هنوز گسترش ندارد پرهیز نمایید.

در کل تعویض یک مهره با موقعیت خوب با مهره ای با موقعیت بد مناسب نیست. در واقع تعویض مهره ی گسترش یافته با مهره ای که گسترش ندارد موجب از دست دادن زمان می شود؛ در نهایت مهره ی گسترشی خود را باید با مهره ای تعویض نمایید که حداقل یک حرکت کرده است.



### ۹- به سرعت شاه را به قلعه ببرید.

امنیت شاه از مواردی است که در شروع یا وسط بازی باید مورد توجه قرار گیرد. شاه در مرکز بخصوص در وضعیتهای باز از حمله های حریف بسیار آسیب پذیر خواهد بود. قلعه گرفتن به این معناست که شاه با خیال راحت پشت خط پیاده ای خود قرار گرفته و یکی از رخ ها نیز گسترش می یابد و می تواند به سرعت کنترل یک ستون نیمه باز یا کاملاً باز را در اختیار بگیرد.



### ۱۰- قلعه در جناح شاه از امنیت بیشتری نسبت به قلعه در جناح وزیر برخوردار است.

قلعه گرفتن در جناح شاه او را بیشتر از مرکز دور کرده و پشت پیاده های خودی قرار می دهد. ضمناً این قلعه نیز زودتر از قلعه گرفتن در جناح وزیر میسر می گردد. همچنین قلعه ی مخالف قلعه ی حریف موجب می شود که حملات حریف از توانایی بیشتری برخوردار گردد.



### ۱۱- تلاش کنید از قلعه گرفتن حریف جلوگیری نمایید.

اگر حریف در انتظار قلعه گرفتن شاه است تلاش کنید شاه او را برای مدت طولانی تری در مرکز نگه دارید. یکی از رایج ترین راهها کنترل خانه هایی است که شاه برای قلعه گرفتن باید از آنها عبور نماید. (معمولاً f1 یا f8 برای قلعه جناح شاه) بیشتر مواقع قربانی یک پیاده برای نگه داشتن شاه در مرکز از اهمیت بالایی برخوردار است.



### ۱۲- تا آنجا که ممکن است فضای بیشتری را کنترل نمایید.

بازیکنی که از برتری فضایی بهره مند باشد و کنترل فضای بیشتری را در اختیار داشته باشد از پویایی بیشتری برای مهره هایش برخوردار بوده و امکان تحرک بیشتری برای انتقال آنها به هر دو جناح در اختیار دارد. از طرف دیگر بازیکنی که فضای کمتری در اختیار دارد جهت مانور مهره های خود محدودیت داشته و در صورت لزوم برای دفاع از شاه خود با مشکل مواجه خواهد شد.



### ۱۳- پیاده ها را برای کسب فضای بیشتر پیش برانید.

اگر چه پیشروی پیاده ها به محدودیت حریف و کسب فضا منجر می شود اما این اصل نیز باید با دقت در نظر گرفته شود که دفاع از پیاده ی پیش رفته سخت تر است. بعلاوه با پیشروی هر پیاده خانه هایی ضعیف در مجاور آن بوجود می آید که ممکن است توسط سوارهای حریف اشغال شوند.



### ۱۴- حمایت و حفاظت از پیاده ای که جلو رفته است مشکل تر است.

پیاده ی ضعیف آن است که توسط پیاده ی دیگر حمایت نشود و باید در مقابل حمله ی حریف با سوار از آن حمایت نمود و این موجب می شود کارایی این سوار کم شود چرا که در مقابل حمله ی حریف باید ماهیت دفاعی به خود بگیرد.



### ۱۵- پیاده های خود را در مرکز قرار دهید.

خانه های e4, e5, d4 و d5 مرکز صفحه را تشکیل می دهند. گسترش مرکز خانه های c3, c6, f3 و f6 را شامل می شود. پیاده ها بهترین مهره برای ساختار مرکز هستند چرا که آسیب پذیری آنها نسبت به حمله ی پیاده های حریف از سوارها کمتر است.



### ۱۶- تا آنجا که ممکن است سوارها را نزدیک به مرکز قرار دهید.

سوارها در مرکز خانه های بیشتری را نسبت به هر جای دیگر کنترل می کنند. به عنوان مثال اسب در مرکز ۸ خانه ی مختلف را کنترل می کند در صورتی که در هر کدام از گوشه ها تنها ۲ خانه را کنترل خواهد کرد. کنترل مرکز نیز از اهمیت بالایی برخوردار است چرا که انتقال سریع سوارها را به جناحین مقدور می سازد و سواری که از قدرت انتقال بیشتری نسبت به سوار حریف برخوردار باشد شانس بیشتری برای فراهم کردن یک حمله ی موفق دارد.



### ۱۷- پیاده های خود را طوری تعویض نمایید که به مرکز نزدیک شوند.

اگر در آن واحد دو پیاده ی شما می توانند مهره ی حریف را بگیرند با پیاده ای این کار را انجام دهید که در نهایت وضعیت پیاده ای مرکز مطلوب تر گردد چرا که پیاده های مرکزی از وضعیت بهتری نسبت به پیاده های جناحی برخوردار هستند.



### ۱۸- پیش از حمله، مرکز را کنترل نمایید.

موفقیت حمله در جناحین بستگی به وضعیت کنترل مرکز دارد. بنابراین پیش از شروع حمله در کناره ها قوت و ثبات مرکز را تامین کنید.



### ۱۹- پیاده ها، پایه های استراتژی تلقی می شوند.

ساختار پیاده ای اساس هر وضعیت را تشکیل می دهد، چرا که پیاده ها موجب افزایش یا کاهش اثرسوارها می شوند. برای رسیدن به یک فرم مطلوب پیاده ای، از هر گونه ضعف در ساختار آنها جلوگیری باید نمود. ضعف هایی مانند پیاده های ایزوله، دوبل، عقب افتاده و آویزان.



### ۲۰- ضعف پیاده ها ماندگار خواهد بود.

سوارها می توانند با حرکت خود به وضعیت فعال تر برسند اما هر گونه نارسایی در ساختار پیاده ها یک ضعف بلند مدت تلقی می شود. بنابراین اگر حریف از پیاده های ضعیف برخوردار است لازم نیست برای دستیابی به آنها عجله کنید.



### ۲۱- از دوبل شدن پیاده های خود اجتناب نمایید.

پیاده های دوبل پیاده هایی هم رنگ هستند که در یک ستون قرار دارند و از تحرک کمتر و آسیب پذیری بیشتر برخوردارند مخصوصا زمانی که ایزوله نیز باشند، هر چند همیشه موجب عدم برتری نیز نمی شوند چرا که تسلط بر یک ستون باز یا نیمه باز یا کنترل بیشتر بر مرکز جبران این ضعف تلقی می گردد.



## ۲۲- از ایزوله شدن (تنها شدن) پیاده ها جلوگیری نمایید.

پیاده ی ایزوله پیاده ای است که در ستون های کنار خود پیاده ی هم رنگ نداشته و وقتی که مورد حمله قرار می گیرد باید با سوار از آن دفاع نمود. ضعف اصلی این پیاده ها، خانه ی جلوی آنها است که به عنوان روزنه ی حمله ی حریف مورد استفاده قرار می گیرد چرا که نمی توان این خانه را با یک پیاده کنترل کرد و براحتی توسط هر سوار حریف اشغال می شود. آسیب پذیری پیاده های ایزوله زمانی که در یک ستون نیمه باز قرار داشته باشند افزایش پیدا می کند چرا که به اهداف روشنی برای رخ های حریف تبدیل می شوند.



## ۲۳- پیاده ی عقب افتاده ضعف محسوب می شود.

پیاده ی عقب افتاده در وضعیت اولیه ی خود بوده و امکان پیشرفت ندارد چرا که خانه ی جلوی آن توسط حریف تحت کنترل است. یک پیاده ی عقب افتاده مانع ارتباط سوارهای مدافع شده و خانه ی جلوی آن توسط سوارهای حریف اشغال می شود.



## ۲۴- از تشکیل روزنه ی حمله برای حریف و مربع های ضعیف اجتناب نمایید.

با پیشروی هر پیاده، خانه های کناری آن به روزنه ای برای حریف تبدیل می شوند. سوارهای حریف براحتی این خانه را اشغال نموده و تاثیر خود را افزایش می دهند، چرا که این خانه ها از تهدید حمله ی پیاده در امان بوده و نمی توان آنان را براحتی فراری داد.



### ۲۵- گروه پیاده های جداگانه ضعف محسوب می گردند.

یک گروه جداگانه از پیاده ها با فاصله ی یک ستون یا بیشتر از دیگر پیاده ها را جزیره ی پیاده ای می نامند. هر گروه از وضعیت مشخصی برخوردار بوده و باید توسط سوارها حمایت شوند. بنابراین هرچه این گروه ها بیشتر باشند حمایت از آنها سخت تر خواهد بود. برآورد میزان دسترسی و تاثیر بر ساختار پیاده ها جهت انجام تعویض سودمند می باشد. در آذربازی تعداد این گروه ها در میزان برتری هر یک از طرفین تاثیر گذار می باشد.



### ۲۶- پیش از راندن پیاده های آویزان دقت کنید.

پیاده های آویزان آنهایی هستند که از حمایت پیاده های خودی در ستون های مجاور بی بهره هستند. اگر این پیاده ها در یک عرض باشند برتری آنها این است که می توانند تعدادی از خانه های جلوی خود را کنترل نمایند اما نمی توان آنها را با پیاده های دیگر حمایت نمود. پیشروی هر کدام از آنها به خلق یک پیاده ی عقب افتاده و یک روزنه برای حریف منجر می شود که توسط حریف مورد استفاده قرار می گیرند.



### ۲۷- پیاده های عقب افتاده ی حریف را تحت فشار قرار دهید.

معمولا بهترین راه برای دسترسی به ضعف یک پیاده ی عقب مانده تحت فشار گذاشتن آن است که دفاع حریف از آن را بدنبال خواهد داشت در ادامه حمله به نقاط ضعف دیگر کار ساز خواهد بود.



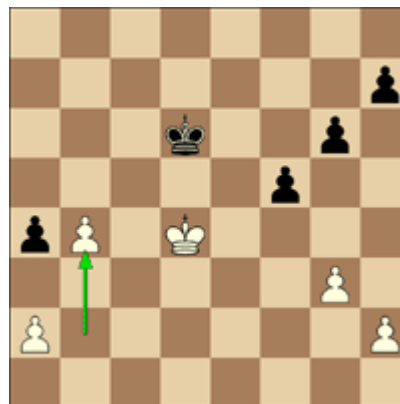
### ۲۸- حریف را مجبور به راندن پیاده های آویزان خود کنید.

برای مقابله با پیاده های آویزان، باید آنها را تحت فشار گذاشته تا یکی از آنها مجبور به پیشروی گردد که منجر به تشکیل یک روزنه و محلی برای سوار مهاجم می گردد.



### ۲۹- تا آنجا که ممکن است پیاده ی رونده درست کنید.

پیاده ی رونده آن است که پیاده ی حریف در ستون حرکت یا ستون های همجوار آن نباشد. یک پیاده ی رونده به عنوان یک سلاح خطرناک تلقی می گردد، چرا که ممکن است در نهایت به عرض آخر رسیده و ارتقا یابد.



### ۳۰- پیاده ی رونده ی حریف را بلوکه کنید.

یک پیاده ی رونده ممکن است به تهدیدی قدرتمند تبدیل شود، مخصوصا وقتی که به خوبی توسط سوارهای حریف حمایت شود؛ بنا براین باید هرچه سریعتر برای از کار انداختن آن اقدام شود. برای نگه داشتن یک پیاده ی رونده از حرکت باید یک سوار در مسیر حرکت آن قرارداد. فیل و اسب به عنوان بهترین سوار نگه دارنده ی این پیاده تلقی می شوند.



### ۳۱- اسب بهترین سوار برای بلوکه کردن پیاده‌ی رونده به شمار می‌رود.

توانایی اسب در پریدن از روی مهره‌ها موجب می‌شود به عنوان بهترین سوار برای بلوکه کردن پیاده‌های رونده مورد استفاده قرار گیرد، چرا که محدوده فعالیتش با پیاده‌های خودی کم نمی‌شود. فیل دومین سوار مناسب برای این کار می‌باشد مخصوصاً اگر قطر ستون‌های مجاور باز باشند.



### ۳۲- اکثریت پیاده‌ای فاصله‌دار از شاه حریف برتری محسوب می‌گردد.

اکثریت پیاده‌ای زمانی اتفاق می‌افتد که یک بازیکن پیاده‌های بیشتری در یک سمت داشته باشد. به عنوان مثال ۲ در مقابل ۱ یا ۳ در مقابل ۲ پیاده و یا بیشتر. در بیشتر مواقع اکثریت پیاده‌ای منجر به برتری فضا می‌گردد. در صورتی که پیشروی پیاده‌ها بدرستی انجام شود به تولید یک پیاده‌ی رونده منجر شده که این مهم‌ترین برتری این پیاده‌ها تلقی می‌شود.



### ۳۳- حمله اقلیت

وقتی یکی از طرفین از اکثریت پیاده‌ای در یک سمت برخوردار است طرف دیگر می‌تواند دست به حمله‌ی اقلیت بزند. این حمله شامل راندن پیاده و اجبار حریف در تعویض است و در نهایت در اختیار گذاشتن تنها یک پیاده‌ی ایزوله یا عقب مانده برای حریف است.



### ۳۴- از تعویض های غیر ضروری دوری کنید.

به طور کلی در حالات زیر باید تعویض نمود:

- وقتی حریف از ابتکار عمل برخوردار است.
- وقتی وضعیت، محدود و فضا بسته است.
- تضعیف ساختار پیاده ای حریف.
- در شرایط برتری مهره.
- تعویض یک سوار ضعیف با سوار فعال حریف.
- ساده سازی وضعیت و رسیدن به یک آخر بازی مطلوب.
- حذف مهره ی با اهمیت دفاعی حریف.



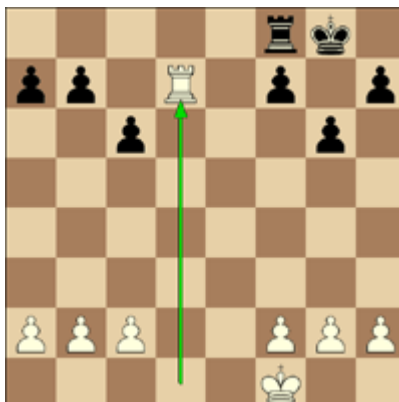
### ۳۵- ارزش مهره به وضعیت و موقعیت آن است.

ارزش یک سوار در تعداد خانه هایی است که می تواند کنترل کند، چرا که تهدید بیشتری نیز برای حریف در اختیار خواهد داشت. یک سوار با موقعیت خوب از یک سوار معادل با وضعیت نامناسب بسیار برتر است. به طور کلی یک سوار با موقعیت خوب از شرایط کیفی زیر برخوردار است: محافظت شده است، تحرک بالایی دارد، براحتی مورد حمله قرار نمی گیرد، توسط سوارهای دیگر حمایت می شود و به سوارها یا پیاده های حریف حمله می کند.

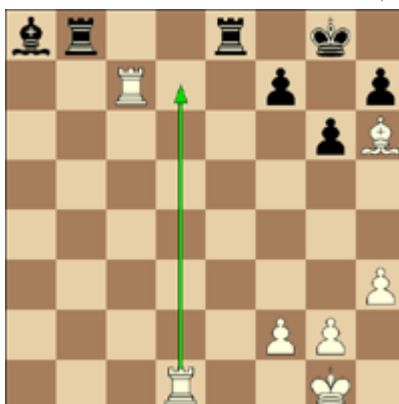


**۳۶- رخ ها را به عرض هفتم یا هشتم منتقل نمایید.**

حضور رخ در عرض هفتم برتری محسوب می شود، نه فقط به این دلیل که تهدیدی برای پیاده ها محسوب می شود بلکه موجب محدودیت در وضعیت شاه حریف و ایجاد مات می شود.

**۳۷- رخ ها را در عرض هفتم دابل نمایید.**

اشغال عرض هفتم توسط دو رخ تهدیدی بسیار خطرناک محسوب می شود، چرا که موجب بیشترین انفعال برای حریف می گردد. فشار بسیار زیاد بر پیاده های پایه و امکان انجام تم های مختلف تاکتیکی؛ این برتری اغلب منجر به برد می شود.

**۳۸- همیشه لازم نیست پیاده را به وزیر ارتقا داد.**

در بعضی بازی های آماتوری، وزیر شدن خودبخود یک پیاده منجر به تساوی می شود. دقت در ارتقای پیاده به کدام سوار و در نظر گرفتن بیشترین کارایی از نکات مهم این عملیات تلقی می شود.



### ۳۹- اسب ها را نزدیک به مرکز نگه دارید.

اسب ها بیشتر از هر سواری نیازمند نزدیکی به مرکز هستند. اولاً در مرکز ۸ خانه را کنترل می کنند و در جای خود ۳ خانه. همچنین از آنجا که اسب نیازمند ۴ حرکت است تا عرض صفحه را طی کرده و از یک سمت به سمت دیگر منتقل شود اگر در مرکز باشد با ۲ حرکت این انتقال را انجام می دهد.



### ۴۰- رخ ها را باید هر چه سریعتر به ستونهای باز یا نیمه باز برد.

در اثنای گشایش رخ ها آخرین سواری هستند که گسترش می یابند چرا که تاثیر تاکتیکی آنها زمانی است که در ستون باز یا نیمه باز قرار گیرند. معمولاً خانه های ایده آل برای رخ ها عبارتند از e1، d1 و c1 برای سفید و e8، d8 و c8 برای سیاه. رخ ها از این خانه ها می توانند به مرکز فشار آورده و از عرض آخر دفاع کنند. اگر چه می توان رخ را برای دفاع در ستون دوم قرار داد و در آن واحد از خواص هجومی آن نیز استفاده برد.



### ۴۱- فیل های خود را در وضعیت فعال قرار دهید.

فعالیت فیل وابسته به وضعیت پیاده های خودی می باشد. فیلی که با پیاده های خودی محدود نشده باشد یک فیل خوب و در غیر اینصورت یک فیل بد است.



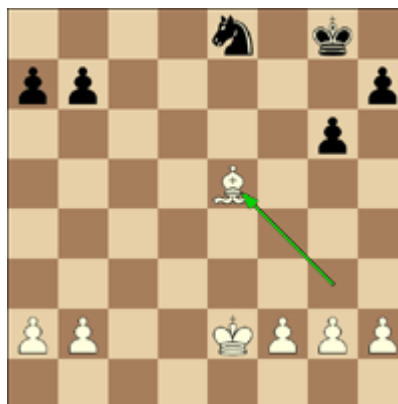
#### ۴۲- پیاده های خود را در خانه های هم رنگ حرکت فیل حریف قرار دهید.

وقتی حریف تنها یک فیل دارد، برای محدود ساختن آن، باید پیاده ها را در خانه هایی با رنگ مطابق خانه های حرکت فیل حریف قرار داد. اگر چه اگر شما یک فیل دارید باید رنگ خانه ی پیاده های خودی با رنگ حرکت فیل متفاوت باشد چه حریف یک فیل داشته باشد یا نه.



#### ۴۳- فیل در وضعیتهای باز از اسب با ارزش تر است.

فیل باید برای فعالیت و تاثیرگذاری بیشتر از قطر استفاده کند، بنابراین وجود پیاده ی کمتر در صفحه موجب افزایش کارایی آنها می شود. در وضعیتهای باز وقتی قطرها با پیاده مسدود نشده باشند، فیل می تواند به جناح شاه حمله کرده و در همان زمان از جناح دیگر حمایت کند. به بیان دیگر یک اسب تنها در یک سمت می تواند مانور دهد و فیل در دو سمت.



#### ۴۴- اسب در وضعیتهای بسته از فیل با ارزش تر است.

بر اساس خاصیت پرشی، اسب کارایی بهتری نسبت به فیل در وضعیت زنجیر پیاده ای به هم پیوسته دارد.



#### ۴۵- اسب را باید در پایگاه نفوذی حریف قرار داد.

پایگاه نفوذی، خانه ای است که معمولاً در عرض پنجم یا ششم و تحت حمایت یک پیاده ی خودی قرار داشته و از حمله ی پیاده ی حریف نیز در امان است. وقتی یک اسب در این خانه قرار گیرد می تواند فشار زیادی بر کانون حریف وارد آورده و از حمله های جناحی حمایت کند.



#### ۴۶- معمولاً در آخر بازی های پیاده ی سیار، فیل از اسب با ارزش تر است.

در مقابله ی فیل در برابر اسب باید تحرک و پویایی پیاده ها را حفظ کرده و با تلاش حریف برای از کار انداختن فعالیت آنها مقابله نمود و پیاده ها را در خانه هایی با رنگ های حرکت فیل خودی حمایت نمود.



#### ۴۷- دو فیل معمولاً از فیل و اسب و یا دو اسب قوی تر هستند.

فیل سواری با حیطة ی فعالیت زیاد است و اشکال این سوار هم در این است که تنها خانه های هم رنگ مسیر حرکت خود را کنترل می کند. بنابراین دو فیل هماهنگ مکمل یکدیگر بوده و فعالیت کامل دارند و نسبت به یک فیل و یک اسب برتری دارند چرا که اسب تحرک کمتری نسبت به فیل داشته و ترکیب فیل و اسب برای رسیدن به حالت فعال زمان بیشتری صرف خواهد کرد. برتری دیگر دو فیل آن است که در هر زمان می توان یکی از آنها را با اسب حریف تعویض نمود در صورتی که اقدام به تعویض اسب با یکی از فیل ها بسیار مشکل است.



**۴۸- مقابله با یک فیل و یک اسب**

اگر شما یک جفت فیل و حریف یک فیل و یک اسب دارد، با قرار دادن پیاده ها در خانه های همرننگ خانه های حرکت، فیل حریف را محدود کرده و قدرت اسب را نیز با جلوگیری از قرار گرفتن در پایگاه نفوذی و خانه های مرکزی کاهش دهید.

**۴۹- مقابله با جفت فیل**

اگر حریف صاحب دو فیل است فعالیت آنها را با سد کردن زنجیر پیاده ای محدود کرده و یک پایگاه نفوذی برای اسب دست و پا کنید.

**۵۰- پیاده های خود را در خانه های نا همرنگ با تک فیل خود قرار دهید.**

اگر فقط یک فیل دارید تلاش کنید پیاده های خود را در خانه های نا همرنگ با خانه های حرکت فیل قرار داده و قطر حرکت فیل خود را باز نگه دارید. این کار به هماهنگی کامل پیاده ها با سوار منجر می شود، کنترل خانه های نا همرنگ با پیاده و کنترل خانه های دیگر با فیل.



### ۵۱- فیل را باید جلوی زنجیر پیاده ای خود قرار داد.

فیل اگر با پیاده ها محدود شود بسیار ضعیف خواهد شد، بنابراین همیشه تلاش کنید وقتی رنگ خانه های حرکت فیل و پیاده ها یکی است، آن را خارج از زنجیر پیاده ای قرار دهید.



### ۵۲- اگر حریف از دو فیل برخوردار است تلاش کنید یکی از آنها را تعویض نمایید.

وقتی حریف از دو فیل بهره مند است تلاش کنید یکی از آنها را تعویض نمایید چرا که این کار موجب می شود تسلط حریف بر تعدادی از خانه ها که توسط فیل مورد نظر انجام می شود از بین برود.



### ۵۳- مواظب خانه هایی که توسط فیل حریف کنترل می شوند باشید.

اگر حریف دو فیل دارد و شما یک فیل (به عنوان مثال فیل سفید رو) حریف روی خانه های سیاه کنترل کاملی دارد. این به این معناست که شما باید به دقت از خانه های سیاه مراقبت کرده و مواظب حمله ی فیل حریف به پیاده ها و خانه هایی که فیل خودی نمی تواند از آنها دفاع نماید باشید.



### ۵۴- ابتدا به دفاع فکر کنید.

ایمنی مهم ترین اصل شطرنج است. پس از هر حرکت حریف درنگ کرده و از خود پرسید:

- تهدید این حرکت کجاست؟
- منظور حریف از این حرکت چیست؟
- اگر جای حریف بودم چه کار می کردم؟



### ۵۵- تغییرات حاصل از حرکت حریف را مشخص نمایید.

انجام هر حرکت تغییر قابل ملاحظه ای در وضعیت صفحه بوجود می آورد، بنابراین لازم است پس از هر حرکت، پاسخ مناسبی

برای پرسش های زیر بیابید:

- این حرکت هجومی است یا دفاعی؟
- محل مورد حمله یا مورد دفاع کجاست؟
- کدام قطر، عرض یا ستون مسدود شده است؟
- کدام قطر، عرض یا ستون آزاد شده است؟
- خانه ای که توسط مهره ی حریف خالی شده بوسیله ی کدام سوار اشغال خواهد شد؟
- اکنون این مهره به کجا خواهد رفت؟



### ۵۶- فیل می تواند اسب را تحت تسلط خود در آورد.

توانایی فیل نسبت به اسب در وسعت فعالیت و حرکت، موجب می شود که فیل بتواند یک اسب را که در حاشیه صفحه قرار گرفته کنترل کند. در آخر بازی این توانایی ممکن است مهلک باشد چرا که طرفی که فیل دارد در عمل مانند این است که یک سوار بیشتر دارد.



### ۵۷- ایمنی عرض آخر را کنترل نمایید.

پیش از حرکت دادن رخ های خود از عرض هشتم مطمئن شوید که شاه توانایی فرار از هر گونه کیش عرض آخر را دارد.



### ۵۸- وظایف سوارهای خود را زیاد نکنید.

یک سوار با وظایف زیاد سواری است که در یک زمان بیشتر از یک وظیفه بر عهده داشته و باید نقاط مختلفی را کنترل و دفاع نماید. ضعف سوارهای با وظایف زیاد منجر به ضربات تاکیکی حریف و از دست رفتن مهره می شود، چرا که اجبار آنها به حرکت موجب می شود از حمایت و دفاع از نقطه ی دیگر جدا شوند.



**۵۹- در پس گرفتن مهره عجله نکنید.**

پیش از پس گرفتن مهره، امکان انجام حرکات میانی را مورد ارزیابی قرار دهید. حرکات میانی حرکاتی قدرتمند هستند که موجب غافلگیر شدن حریف گردیده و بعنوان اجزای مهم تاکتیکی بازی محسوب می شوند.

**۶۰- از راندن پیاده هایی که از شاه محافظت می کنند خودداری کنید.**

راندن هر پیاده ممکن است به ضعف هایی منجر شود که در نگاه اول نا مربوط به نظر برسد اما حریف می تواند بعد از آنها استفاده نماید.

**۶۱- با حرکت دادن شاه خطر کیش را برطرف کنید.**

کیش های غیر منتظره ی حریف اغلب کلید ضربات تاکتیکی هستند و باید با حرکت دادن شاه از آنها اجتناب نمود.



**۶۲- سوار سنگین را در مسیر یک سوار سبکتر قرار ندهید.**

هرگز نباید سوار با ارزش تر را در مسیر یک مهاجم با ارزش کمتر قرار داد چرا که منجر به تلاش برای بی اثر کردن حمله و از دست رفتن زمان خواهد شد.

**۶۳- اگر از فضای کمی برخوردار هستید به تعویض مهره ها بپردازید.**

وقتی در یک وضعیت بسته قرار دارید با تعویض یک یا دو مهره برای آزاد کردن فضا تلاش کنید. متقابلاً وقتی از برتری فضا برخوردار هستید از تعویض دوری کرده و از این برتری برای انتقال سریع حمله از یک سمت به سمت دیگر استفاده نمایید.

**۶۴- برای حذف مهره های با اهمیت حریف تلاش کنید.**

سوارهای با موقعیت مطلوب حریف را شناسایی کرده و تلاش کنید بهترین آنها را تعویض نمایید.



**۶۵- از سوارهای خود مراقبت نمایید.**

هر سوار بی دفاع ممکن است به هدفی ترکیبی برای حریف تبدیل شود. بهترین راه این است که سوارها را با پیاده یا در غیر اینصورت با سوار حمایت نمود. اشکال اصلی دفاع سوار با یک سوار دیگر این است که اگر سوار مدافع مورد حمله قرار گرفت مجبور است از دفاع سوار مورد حمایت دست بکشد.

**۶۶- سوارهای خود را در خانه های ناهم رنگ با حرکت فیل حریف قرار دهید.**

اگر حریف فقط یک فیل دارد تلاش کنید سوارهای خود را در خانه هایی قرار دهید که رنگ آنها با رنگ خانه های حرکت فیل حریف متفاوت باشد.

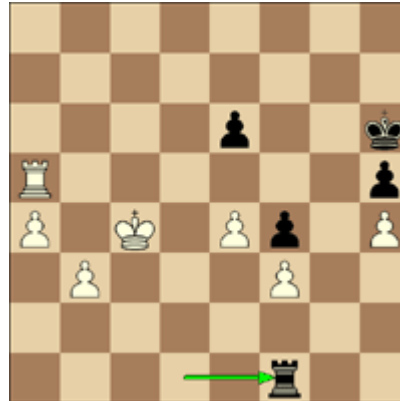
**۶۷- سوارهای آچمز را نجات دهید.**

سوار آچمز توانایی حرکت نداشته و در مقابل حمله آسیب پذیر است. حمله به این سوار با پیاده موجب از دست رفتن آن شده و دفاع از آن غیر ممکن است.



**۶۸- هرگز حریف را آزاد نگذارید.**

وقتی زیر حمله هستید، حتی در یک وضعیت سخت آشکار، ناامید نشوید چرا که همیشه شانسهایی برای نجات وجود دارد. یک اصل اساسی این است که مشکلاتی را برای حریف بوجود آورید، موانعی را در مسیر او قرار دهید، تا آنجا که ممکن است به دفاع خود ادامه دهید و حریف را وادار به اشتباه نمایید.

**۶۹- حمله ی جناحی حریف را بایک حمله ی متقابل مرکزی پاسخ دهید.**

بعضی مواقع بهترین پاسخ به حمله ی جناحی حریف یک حمله ی متقابل در مرکز است حتی اگر به قیمت یک پیاده تمام شود.

**۷۰- تهدیدات حریف را پیش بینی نمایید.**

معمولا یک تهدید مستقیم براحتی قابل دفاع است اما یک تهدید غیر مستقیم تنها در شرایطی قابل دفاع است که از قبل پیش بینی شده و با آن مقابله شده باشد. در غیر اینصورت وقتی یک تهدید غیر مستقیم به وقوع بپیوندد با تهدیدات مستقیم دیگری همراه شده که آنها نیز نیازمند رسیدگی فوری هستند.



### ۷۱- فیل فیانتوی حریف را تعویض نمایید.

فیل فیانتوی حریف مجموعه ای از خانه های قطری نزدیک به شاه را تضعیف کرده و در صورت باز شدن، مسیر مناسبی برای حمله است. تلاش برای تعویض این سوار، تهدید آن را از بین می برد.



### ۷۲- وضعیت سوارهای خود را بهبود دهید.

تلاش کنید بتدریج با هماهنگی سوارهای دیگر، وضعیت سوارهای خود را بهبود داده بطوریکه بتوانند خانه های مهم بیشتری را کنترل نمایند و فشار بیشتری بر حریف وارد آورند.



### ۷۳- پویایی سوارهای حریف را محدود نمایید.

تا آنجا که ممکن است سوارهای حریف را هر چه دور تر از میدان کارایی خود قرار دهید.



**۷۴- یکی از سوارهای حریف را محاصره نمایید.**

نگه داشتن یک سوار حریف برای مدتی خارج از روند بازی، ممکن است برای کسب یک برتری قاطع کافی باشد.

**۷۵- پیوسته به دنبال خلق تهدید باشید.**

اجبار حریف در پاسخ به تهدیدات شما موجب می شود توجه او منحرف شده و از طرح اصلی خود باز بماند.

**۷۶- ضعف های جدید در وضعیت حریف درست نمایید.**

هرگز به تنها ضعف موجود در وضعیت حریف و حمله به آن راضی نشده و تلاش کنید یک ضعف دیگر بوجود آورید. بعضی اوقات اولین گام در حمله به جناح شاه، اجبار حریف در پذیرفتن ضعف یک پیاده است.



### ۷۷- سوارهای خود را روی ضعف های حریف متمرکز نمایید.

وقتی به نقطه ی مشخصی فشار وارد می آورید، حریف مجبور است سوارهای خود را برای دفاع، به محل مورد نظر آورده و این موجب می شود از دفاع نقاط دیگری در صفحه دست بکشد. این نقاط به اهداف جدیدی تبدیل می شوند.



### ۷۸- پیش از حمله برتری های خود را جمع کنید.

پیش از شروع حمله، باید به ایجاد یک ضعف در وضعیت حریف اقدام نموده و تعدادی از سوارهای خود را در وضعیت هجومی قرار دهید. یک حمله ی زود هنگام به حریف امکان سازماندهی دفاعی می دهد.



### ۷۹- هر چه بیشتر نیروهای خود را برای حمله متمرکز نمایید.

برای اطمینان از یک حمله ی موفق آمیز، لازم است نیروها را بر هدف مورد نظر متمرکز کرده و حریف را از یک دفاع مؤثر باز داشت؛ حتی اگر حمله نتیجه ندهد این احتمال وجود دارد که ضعف های حریف افزایش یابند.



**۸۰- عرض، ستون و قطر را باز کنید.**

باز کردن خطوط با حرکت پیاده ها یا قربانی سوار از اهمیت بسیاری برخوردار است چرا که از میان این خطوط باز، سوارهای مهاجم می توانند به وضعیت حریف حمله کرده و ضربه وارد کنند.

**۸۱- مهره های کلیدی حریف در دفاع را حذف کنید.**

وقتی قصد حمله دارید، با اهمیت ترین مهره های دفاعی حریف را تشخیص داده و برای حذف آنها تلاش کنید.

**۸۲- وقتی حمله می کنید از تعویض اجتناب نمایید.**

در شرایط حمله، مگر در شرایطی که دلیل بسیار موجهی داشته باشید از تعویض سوارهای مهاجم خودداری کنید، چرا که تعویض سوارهای مهاجم موجب می شود حریف آسانتر به دفاع پردازد. خصوصا تعویض وزیر در زمان حمله موجب تضعیف حمله می گردد.



### ۸۳- دستاوردهای خود را پیش از اجرا ارزیابی نمایید.

انتقال سوارها از حاشیه به سمت مرکز به وضعیت های جدیدی منجر شده و تشخیص و بازیابی وضعیت جدید از نظر بهبودی در وضعیت قبلی از تکنیک های بسیار کاربردی جهت ارزیابی انجام تعویض می باشد.



### ۸۴- حمله ی خود را به سرعت از یک جناح به جناح دیگر ببرید.

اغلب مواقع برای بردن بازی، لازم است حداقل دو ضعف عمده در وضعیت حریف ایجاد کرد. پس از آن حمله های متناوب به این ضعف ها به عنوان راهی بسیار قدرتمند برای برد تلقی می شود. مخصوصاً وقتی سوارهای حریف باید در آن واحد از دو وضعیت متمایز دفاع کنند دچار کمبود فضا گردیده که این کار را برای طرف مهاجم آسان تر می کند.



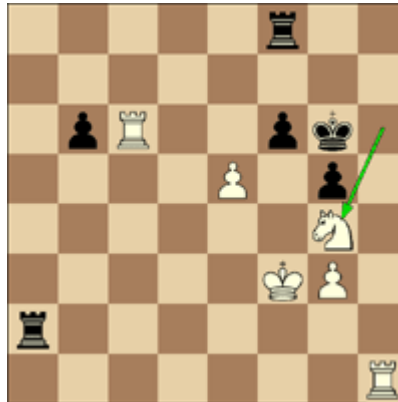
### ۸۵- وقتی برتری مهره دارید وضعیت را ساده کنید.

هر چه تعداد مهره ها کمتر باشد استفاده از برتری مهره ثمر بخش تر خواهد بود. برتری اختلاف یک مهره در مقابله ی ۴ به ۳ سودمند تر از ۱۰ به ۹ می باشد. پس هر چه سریعتر با تعویض مهره ها از برتری مهره استفاده نمایید.



**۸۶- پس از حمله نیروهای خود را سازماندهی نمایید.**

معمولا پس از یک حمله، سوارها هماهنگی خود را از دست می دهند. بنابراین پس از شروع یک حمله به حریف هر چه سریعتر نیروهای خود را سازماندهی کرده و نقاط ضعف خود را مورد حمایت قرار دهید.

**۸۷- بازیکنی که از پیاده‌ی اضافی برخوردار است باید سوارها را تعویض نماید.**

یک قانون بسیار ساده: مهره‌های کمتر در بازی وضعیت ساده‌تر بدنبال خواهد داشت و امکان گرفتن برتری مهره را میسر می‌گرداند.

**۸۸- در آخر بازی شاه را هر چه زودتر به مرکز نزدیک کنید.**

پس از تعویض سوارها مخصوصا وزیر، شاه نقشی تعیین کننده پیدا کرده و به سواری مهاجم تبدیل می‌شود. از آنجا که شاه از قدرت تحرک کمی برخوردار است سفارش می‌شود در زمان مناسب هر چه سریعتر آن را از حاشیه‌ی صفحه به سمت مرکز انتقال دهید.

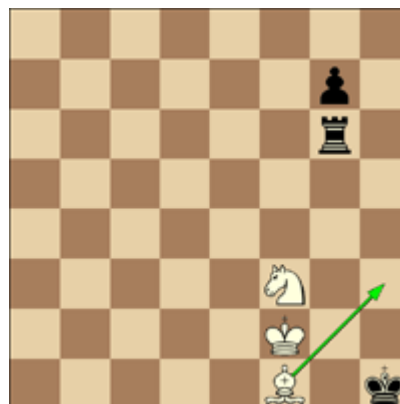


**۸۹- شاه باید در آخر بازی فعال شود.**

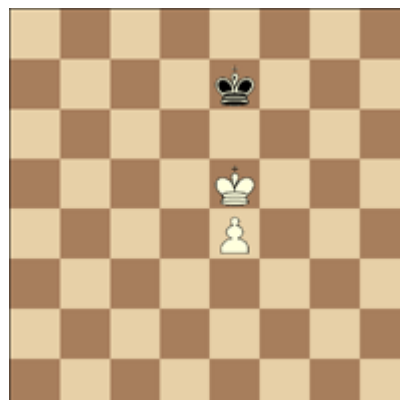
در بیشتر آخر بازی ها، شاه باید ترس مات را کنار گذاشته و فعالیت بیشتری از خود نشان دهد. این فعالیت مخصوصا شامل تعقیب و بلوکه کردن پیاده های حریف می شود.

**۹۰- حریف را مجبور به انجام حرکات اجباری نماید.**

اجبار در حرکت وضعیتی است که بازیکن اجبار به یک حرکت داشته و انجام هر حرکت دیگری منجر به بدتر شدن وضعیت می شود. این مفهوم مخصوصا در آخر بازی های فیل در مقابل اسب بسیار اهمیت دارد. از آنجا که فیل توانایی کنترل قطری را دارد که می تواند در آن حرکت کند نسبت به اسب که با حرکت خود کنترل بر خانه های قبلی را از دست می دهد از برتری زمان برخوردار است.

**۹۱- تقابل موفق منجر به برد می شود.**

قرار گرفتن دو شاه در یک ستون یا قطر و یا عرض با فاصله ی یک خانه ی خالی تقابل محسوب می شود. تقابل نمونه ای از اجبار در حرکت است که منجر به باز شدن راه برای یکی از آنها می شود. پیروزی تقابل به این معنی است که یک بازیکن با حرکت شاه خود شاه حریف را دچار اجبار در حرکت بعد کرده و برتری بگیرد.



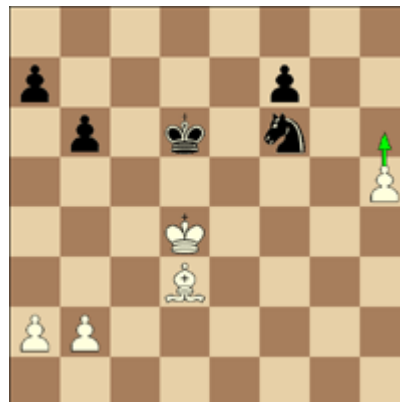
### ۹۲- آخر بازی با فیل های ناهم رنگ اغلب به تساوی منجر می شود.

مقابله ی فیل های ناهم رنگ در وسط بازی با برتری فیل فعال همراه خواهد بود چرا که فیل مدافع توانایی خنثی نمودن فشار موجود در قطری مشخص را ندارد. با اینحال در آخر بازی هیچ یک از فیل ها نمی توانند به نقطه ای که توسط فیل حریف دفاع می شود حمله کند.



### ۹۳- پیاده های جناحی در مقابل اسب بسیار قوی هستند.

از آنجا که قدرت تحرک اسب کم است مقابله ی این سوار با پیاده ی رونده مشکل است. وقتی این پیاده ها، پیاده های رخ باشند این موضوع سخت تر می شود چرا که فعالیت اسب در کناره های صفحه محدود تر است.



### ۹۴- رخ خود را در آخر بازی فعال نگه دارید.

رخ فعال از یک رخ غیر فعال بسیار قوی تر است. فعالیت رخ در آخر بازی ممکن است به پیروزی منجر شود.



**۹۵- همیشه رخ را پشت سر پیاده ی رونده قرار دهید.**

رخ ها اگر پشت سر پیاده های رونده قرار گیرند از فعالیت بیشتری برخوردار می شوند چرا که هم پیاده را حمایت می کنند و هم می توانند در حمله شرکت کنند.

**۹۶- وقتی حریف برتری تفاوت رخ دارد از تعویض رخ دوم اجتناب نمایید.**

اغلب ساده ترین راه برای بردن آخر بازی توسط بازیکنی که برتری تفاوت رخ دارد تلاش برای تعویض دومین رخ است چرا که معمولاً یک سوار سبک در مقابل رخ از شانس کمی برخوردار است.

**۹۷- از اکثریت پیاده ای خود یک پیاده ی رونده درست کنید.**

برای ساختن یک پیاده ی رونده از اکثریت پیاده ای، ابتدا باید پیاده ی موجود در ستونی که حریف در آن ستون پیاده ندارد را راند. اگر حریف موفق شود یک پیاده جلوی اولین پیاده قرار دهد برتری اکثریت پیاده ای ثمری نخواهد داشت چرا که پیاده های کناری برای پیشروی حمایت نخواهند شد.



**۹۸- آخر بازی، وزیر را در مرکز قرار دهید.**

از آنجا که در اثنای شروع بازی وزیر زیاد فعال نیست، پس از تعویض تعدادی از سوارها، می تواند در زمان مناسب به مرکز برود. در خانه های مرکزی وزیر از بیشترین تحرک برخوردار بوده (تقریباً نیمی از صفحه) و از اشغال خانه های مهم توسط وزیر حریف جلوگیری می نماید.

**۹۹- همیشه انتظار بهترین حرکت را از حریف داشته باشید.**

هرگز با این اعتقاد که حریف پاسخ مناسب را پیدا نخواهد کرد اقدام به حرکت نکنید. همیشه سعی کنید حرکتی انجام دهید که به بهبود تدریجی وضعیت منجر گردد حتی اگر حریف بهترین پاسخ را پیدا کند.

**۱۰۰- هر ضعفی بد نیست.**

ضعف ها زمانی بد تلقی می شوند که حریف آنها را کشف نماید. پیاده فقط زمانی ضعیف است که بتوان آن را گرفت و یک مربع فقط زمانی ضعیف است که بتوان آن را اشغال نمود.



### ۱۰۱- هر قاعده ای را می توان شکست.

شطرنج علم اجبار نیست و نمی توان تمامی قوانین و قواعد را در آن واحد مورد استفاده قرار داد که در آن صورت اطاعت کورکورانه خواهد بود. یکی از تفاوت های بزرگ استاد و آماتور تفاوت در آگاهی از زمان گذشتن از اصول استراتژیک یا رعایت کردن آنهاست. در کل قوانین را رعایت نمایید مگر آنکه دلیل موجهی داشته باشید.



	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	