

بهشت رخ ها

بازی ۱

سفید: علیرضا عالمی (۱۷۶۲)

سیاه: احسان میرزائیان

قهرمان استان خراسان رضوی، ۱۳۹۲

مفیدی انجام شود؟! اگر هدف از این حرکت عقب راندن فیل f4 می باشد، می بایست پس از Bd2 دوباره اسب به f6 بازگردد و اگر این حرکت با ایده آغاز حمله و فشار در جناح شاه سفید می باشد، نیز حرکت بدی است چون Bc8 و رخ ها هنوز گسترش پیدا نکرده اند!!

در این وضعیت وظیفه اصلی بازیکن سیاه گسترش Bc8 و رخ هایش می باشد؛ با توجه به Nd7 و e6 فیل را باید با حرکت b6 و از خانه b7 گسترش داد. رخ ها هم در d8 و c8 فعال می شوند، چراکه رخ ها ستون های باز و نیمه باز را دوست دارند!

یک ادامه منطقی:

14. ... Bd6 15. Rfxe1 Nxe5 16. Nxe5 b6

17. Ra-d1 Bb7 18. c4 Rf-d8

و در ادامه برتری مختصر سفید.

15. **Bd2 Bd6?! [15. ... Nhf6 16. Ra-d1**

Nxe5 17. Nxe5 Rd6 18. Rd-e1 Bd4 (18.

... b6? 19. Bxh6 gxh6 20. Qf3 ±) 19.

Bc1 Bd7 20. c3 Bxe5 21. Qxe5 Qxe5

22. Rxe5 Ba4 23. B3 Bc6 24. Rd2 Rd7

25. Be2 Rxd2 26. Bxd2 Rd8 27. Be1

Nd5 28. g3 = , ±]

16. **Nc4 Nf4 17. Bxf4 Bxf4 18. g3 Bd6**

1. e4 c6

2. d4 d5

3. Nc3 dxe4

4. Nxe4 Nb-d7

5. Bc4 Ng-f6

6. Ng5 e6

7. Qe2 Nb6

8. Bd3 h6

9. N5-f3 c5

10. dxc5 Bxc5

11. Ne5 Nb-d7

12. Ng-f3 Qc7

13. O-O O-O

14. **Bf4 Nh5**



[نمواد ۱ - پوزیسیون پس از 14. Bf4]

در مرحله شروع بازی، حرکت دادن سوارها به کناره های صفحه کار غلطی است مگر به دلیل خاص و

آنالیز توسط: احسان میرزائیان /سایت تخصصی شطرنج آنالیز



[نموادر ۳ - پوزیسیون پس از 21. c4]

21. ... Nc5 22. Bb1 Bd7 23. Qc2 f5 24.
Ne5 Ba4 25. b3 Nxb3!? 26. axb3 Bxb3
27. Qd3 Bxd1 28. Nd7 Qb2 29. Rxd1
Ra-d8 30. Qc2 QxQ 31. Bxc2 Rf-e8 32.
Ba4 e5 33. Rb1

و برتری مختصر سفید.

22. Ne5 Bd7? ±

بازیکن سیاه بدون توجه به قوانین محاسبات (کیش ها) به بازیکن سفید اجازه می دهد تا رخ خود را به عرض هفتم برساند و کنترل ستون باز d (تنها ستون باز صفحه!) را بدست بگیرد! طرح درست:

22. ... Rd8 23. Rd2 Bd7 24. Rf-d1 Bc6
25. B3 Qc7 26. Qe3 Ra-c8 27. Nxc6
bxc6 ±



[نموادر ۲ - پوزیسیون پس از 18. g3]

این حرکت قطعاً بهترین امکان سیاه است! سفید پس از تعویض اسب با فیل به خاطر برتری گسترشی موقعیت بهتری دارد ولی پس از **Bg5?! ساختار** پیاده ای سیاه هم خراب می شود! به عنوان مثال:

18. ... Bg5 19. Nxc5 hxc5 20. Qh5

و در ادامه برتری مختصر و برتری کامل سفید.

19. Nxd6 Qxd6 20. Ra-d1 Qb6 21. c4 ±
Nf6

حرکت **Nf6** کاملاً منطقی و قابل بازی است، اما طرح جالب توجه دیگری نیز در این پوزیسیون وجود دارد. مهمترین مسئله یافتن راهی جهت ادامه گسترش برای سیاه می باشد که در این حین حتی یک تمپ هم بسیار حائز اهمیت است!

آنالیز توسط: احسان میرزائیان /سایت تخصصی شطرنج آنالیز

بازیکن سیاه حرکات غیرمنطقی زیادی انجام داد و مدام به طرح های غیر معمول تاکتیکی دست می زد و از اصول غافل شد، که همین موضوع عامل اصلی شکست او بود!



[نمواد ۴ - پوزیسیون پس از 22. Ne5]

23. Nxd7 Nxd7 24. Bh7+ Rxh7 25. Rxd7
Rg8 26. Rf-d1 Ra-d8?? + -

بازیکن سیاه به امکانات حریف توجهی نمی کند و فرصتی طلایی را برای سفید خلق می کند! ظاهراً بازیکن سیاه متوجه ضعف های پوزیسیون خودی و برتری های حریف نیست و بی مهابا رخ خود را وارد ستون d می کند!!

طرح درست برای سیاه:

26. ... Ra-c8 27. b3 Rc7 28. Qe5 Rxd7
29. Rxd7 Qc6 30. Qc7 Qxc7 Rxc7 ±

نتیجه گیری: بازیکن سفید بسیار اصولی سوارهایش را گسترش داده و آن ها را در مکان های مناسب و فعالی قرار داد و با استفاده از اشتباهات سیاه به پوزیسیون او نفوذ کرده و در نهایت آخرین اشتباه سیاه، پیروزی را برای او رقم زد.

آنالیز توسط: احسان میرزائیان /سایت تخصصی شطرنج آنالیز

