فيشر يعلمك الشطرنج

ترجمة عبد الرحمن بعلبكي

فيشر يعلمك الشطرنج

ترجمة عبد الرحمن بعلبكي

جميع الحقوق محفوظة للناشر
١٤٠٤ هـ - ١٩٨٤

دمشق - شارع بور سعيد - هاتف ٢١١٠٤٨ - ٢١١٠٢٢
بيروت - الحمراء - شارع المقدسي - بناية يونس - ص.ب: ١٤٥٢٩٩

الاهداء

إلى والدي الحبيب ووالدتي الحنون

الى أخي وأخواتي

اليهم جميعاً أهدي هذا العمل المتواضع .

عبد الرحمن

مقدمة المترجم :

عزيزي القارىء

ربما كُنت خارج مدينة الشطرنج ، في مبارياتها وبطولاتها ، بيد أني واحد ممن سحرتهم هذه اللعبة الخلاقة فلم يستطع إلا أن يمد يده ليساهم في بناء صرح أدبها وينقل لأبناء جلدته أمتع وأصدق ما قدمه عقل مبدع وقلب نذره صاحبه لعشق هذا الفن الرائع . وإنه لمن حسن طالع الشطرنج ، هذه اللعبة المتقدة الفذة ، أن تمتد أنامل كبار اساتذتها الى الأقلام لتنير لهواة هذه اللعبة الرائعة سبل الوصول الى اعماق تلك الرقعة وسبر اغوارها وتفهم غوامضها والاطلاع على اسرارها .

ولا جرم بأن افضل من يساهم في هذه الخطوات هم أبطال العالم ولهذا وبعد رحلة طويلة لي في مكتبة الشطرنج متفحصاً أجدرهـا وقـع اختياري على أصدقهـا عرضاً وأعمقها بعداً وأدقها إيضاحاً لطبيعة الشطرنج فكان هذا الكتاب (بوبي فيشر يعلمك الشطرنج) لأنه ليس هنالك اقدر من بوبي فيشر ذلك البطل العملاق (الذي ملأ الدنيا دوياً عندما انتزع تاج مملكة الشطرنج) في عرض ما يجب تقديمه للطالب المبتدىء ، ولما يحتوي هذا الكتاب من معلومات عملية يعيشها القارىء عن طريق الأسئلة الدقيقة وردودها ولعـدم اعتماده على السرد البسيط النظـري المجـرد فيجبـر القارىء بذلك على ملاحظة كل قطعة على الرقعة وما يمكنها القيام به من فائدة على المستوى البعيد او المباشر اي ساحة السيطرة وامكانية المناورة . ولما فيه من سهولة في الطرح وتعليل لكل التباس بحيث يصبح بامكان القارىء آنذاك ان يتلمس مواطن القوة والضعف في كل نقلة .

وأرجو من الله أن أكون قد وفقت في اختيار هديتي هذه لأبناء وطني الحبيب .

مقدمة بوبي فيشر :

لقد قمت بتأليف هذا الكتاب ليساعدك على لعب أفضل في الشطرنج حيث يمكنه مساعدتك إذا كنت لا تعرف حركات الشطرنج وإذا كنت متمرساً وبدأت باللعب في الدورات .

ولقد ضمنت في هذا الكتاب (للمبتدئين) مقدمة عن كيفية تحريك قطع الشطرنج وبذلك يصبح المبتدىء قادراً على متابعة هذا الكتاب بسهولة وعلى كل حال قليل من التمرين على اللعب يفيد ـ حتى لو كان دورا او اثنين ـ.
يعلم هذا الكتاب اوضاع إماتة الشاه العادية والمركبة .

وبما أن إماتة الشاه هي الموضوع الرئيسي في الشطرنج فأن أظن أن هذا هو الشيء الأساسي الذي يجب تعليمه .

يبدأ الكتاب باماتة الشاه بحركة واحدة ثم يطور هذه الأفكار الى حركتين وثلاث او اربع حركات وبامكانك مشاهدة هذه الاماتات وتطبيقها في لعبك .

تضعك كتب الشطرنج عادة في دور سلبي إذ من المنتظر أن تدرس العناصر وتتذكرها بينما يعرض كتابي هذا العناصر كمعلم خصوصي ويطلب منك ان تستخدم هذه الأفكار بفعالية وعلى الفور عن طريق إجابة الأسئلة .

وبعد الاجابة على كل سؤ ال يأتي الشرح وبهذه الطريقة سوف تستوعب العناصر تماما .

ان النظام المستعمل في هذا الكتاب هو المفهوم الجديد في التعليم هذا المفهوم كان قد استعمل سابقاً في الصناعة والمدارس واعطى نتائج ممتازة .
حتى المبتدىء سيتذكر ما تعلمه وسيكون قادراً على استعماله فوراً .

وسيساعدك هذا الكتاب في شيئين فسيعلمك أولاً أن تحلل مسائل الشطرنج بشكل أفضل وثانياً يعلمك المواضيع لتبحث عنها بحيث يمكنك أن تجد الحركة الصحيحة اللائقة بسرعة ويوجد ايضاً عدة نظريات لتتمرن عليها وسوف تبدأ بإدراك متى تكون إماتة الشاه ممكنة وكيف يمكنك انجاز ذلك رغم الصعوبات .

حتى تتعلم الشطرنج أنت لا تحتاج الى رقعة وطقم احجار بل الى هذا الكتاب وبضع دقائق بين حين وآخر وبعد ان تنتهي من هذا الكتاب تستطيع أن تشتري رقعة شطرنج وطقم احجار .

لعبة الشطرنج تلعب في كل مكان . على المنصات والطاولات في الحدائق العامة وفي النوادي وفي المدارس والكليات وفي معسكرات الجيش والسجون حتى عبر البريد .

وأنا آمل أن يساعد كتابي هذا كل إنسان ليستمتع بهذه اللعبة الرائعة .

بوبي فيشر

ظاهرة بوبي فيشر :

ولد روبرت جيمس فيشر في ٩ آذار ١٩٤٣ في شيكاغو وترعرع في بروكلن . وعندما كان في السادسة من عمره اشترت شقيقته جون شطرنجاً وتعلما معاً الحركات من التعليمات الموجودة في الداخل . فكانت تطورات بوبي فيشر في الشطرنج لا تقاس مع أحد .

وفي الثالثة عشر من عمره حصل على شهرة دولية بفوزه بما يدعى «لعبة القرن» وفي عام ١٩٥٧ ربح بطولة ا لشطرنج في الولايات المتحدة للمرة الأولى وكان في ذلك الوقت في الرابعة عشر ولمدة اربعة سنوات ربح جميع المنافسات الفردية في الولايات المتحدة .

في عامي ٦٣ - ١٩٦٤ حصل بوبي على عمل بطولي لم يسبقه أحد الى مثيله فكان أن ربح في بطولة الولايات المتحدة احدى عشر مباراة دون هزيمة واحدة او اي تعادل .

وفي عام ١٩٦٥ في مباراة كاباباللانكا الذكارية لم يظهر بوبي مقدرة عظيمة فحسب بل قدرة مدهشة على الاحتمال . وبسبب قيود السفر الى كوبا لاعب فيشر جميع خصومه بواسطة البرقيات وهذه بلا شك كانت واحدة من أقسى مبارياته .

وفي عام ١٩٧٠ بدأ أشهر رحلة في تاريخ الشطرنج حيث ربح سبع مباريات متصلة في مباريات عالمية . وبعد ذلك في ايار ١٩٧١ قابل فيشر اللاعب الروسي مارك تايمنوف في تحد حول بطولة العالم وكانت النتيجة ستة أدوار مقابل لا شيء . وفي الجولة الثانية هزم (بنت لارسن) الدانمركي بنفس النتيجة ستة مقابل لا شيء . وبعد ذلك قابل بوبي بطل العالم السابق تيجران بتروسيان في (بيونس أيرس) حيث ربح بوبي الدور الأول ثم أصيب بالزكام بعد ذلك وخسر دوراً وكانت هذه ورطة لفترة قصيرة الى ان استعاد بوبي قوته

الدافعة وعندها كانت النتيجة ٢ ½ إلى ٢ ½ (انصاف النقط تعطى للتعادل) وانهى بوبي المباراة بربح الأدوار الأربعة الأخيرة وكانت النتيجة ٦ ½ إلى ٢ ½ .

في منتصف عام ١٩٧٢ لاعب بوبي بطل العالم بوريس سباسكي على بطولة العالم فربما ينهي بجدارة التفوق الروسي الذي دام عقود طويلة في هذه اللعبة . وكما صرح خبير الماني في لعبة الشطرنج لمجلة الحياة : «لا يوجد هنالك انسان أفضل لأن يفوز أظهر الخطر على الرقعة حتى أن أقوى الخصوم مالوا الى التجمد . مثل الأرانب عندما يشمون رائحة النمر» .

* * *

كيف تلعب الشطرنج

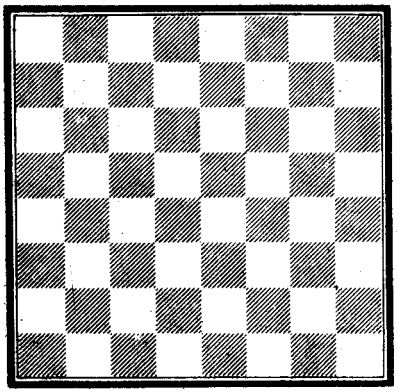
هذا القسم اختياري ، وهو مقصود للقراء الذين لا يعرفون كيف يلعبون الشطرنج ، وللذين يريدون مراجعة الحركات الرئيسية .

ملاحظة :

اذا كنت مطلعا مسبقا على حركات الشطرنج اقلب الى الصفحة ١٥ (القسم الأول) .

وصف لقطع الشطرنج والرقعة :

يلعب الشطرنج شخصان ينقلان القطع بالتتابع على رقعة الشطرنج التي تحوي (٦٤) مربعا (ثمانية صفوف بثمانية مربعات) ، ويجب ان تكون الرقعة موضوعة بحيث يكون المربع الأبيض الذي في الزاوية على يمين كل لاعب .



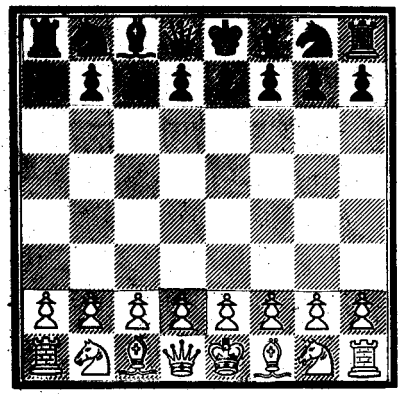
رقعة الشطرنج

وقطع الشطرنج ملونة بلونين متباينين (أبيض ، أسود) وكل جانب يبدأ اللعب بـ (١٦) قطعة .

الأسود		الأبيض
	الملك (١)	
	الوزير (١)	
	الرخ (٢)	
	الفيل (٢)	
	الحصان (٢)	
	البيدق (٨)	

ملاحظة :

دوما يكون الوزير في البداية على المربع الذي يوافقه في اللون ، والملك بجانبه ودائما الأبيض يبدأ أولا .



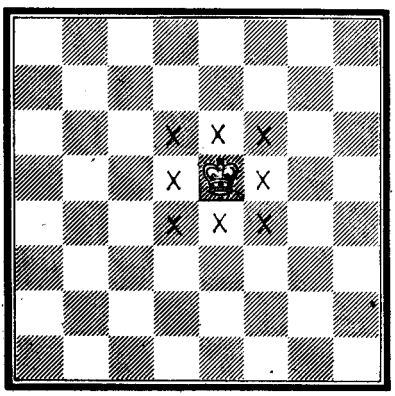
التنقلات والأسر :

الحركة هي نقل قطعة شطرنج من مربع الى آخر .

والأسر هو ازالة قطعة من قطع الخصم من على الرقعة . واحتلال مكانها (لا تستطيع أسر قطعك) .

قوة القطع :

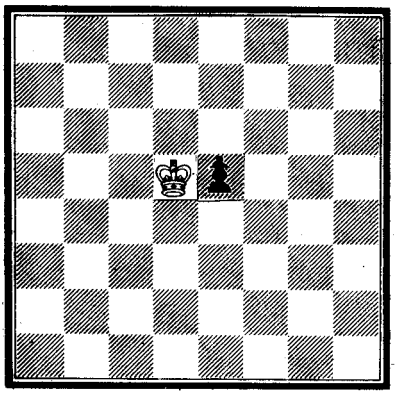
الملك : يستطيع ان يتحرك ويأسر لمسافة مربع واحد في جميع الاتجاهات .

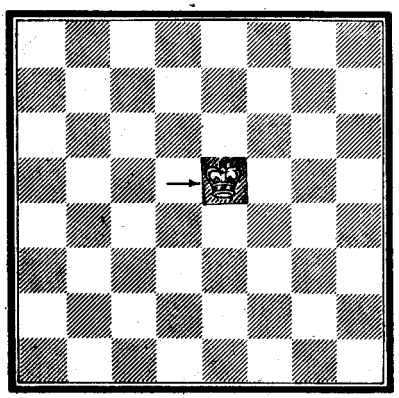


يستطيع الملك أن يتحرك الى كل المربعات التي تحوي اشارة × .

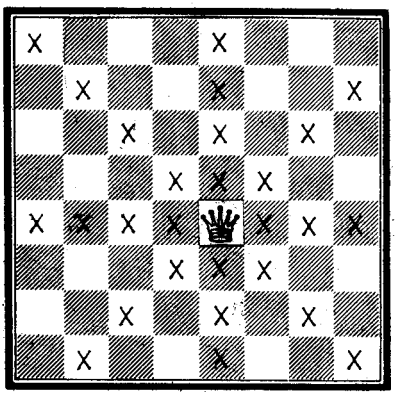
والملك لا يستطيع ان ينتقل الى مربع يمكن أن يأسر فيه بقطعة من قطع العدو ، ولا الى مربع مشغول بقطعة من قطعه ويستطيع الملك أن يأسر قطعة الخصم اذا كانت في مجال حركته ولم تكن محمية بأية قطعة أخرى .

الملك يستطيع أن يأسر البيدق كما في الشكل :

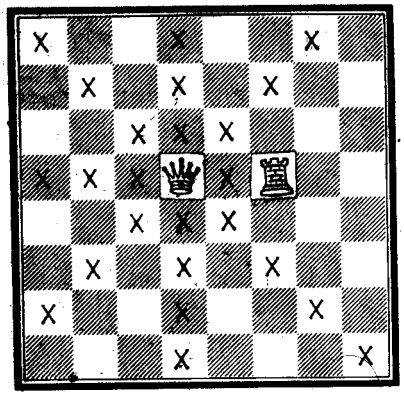




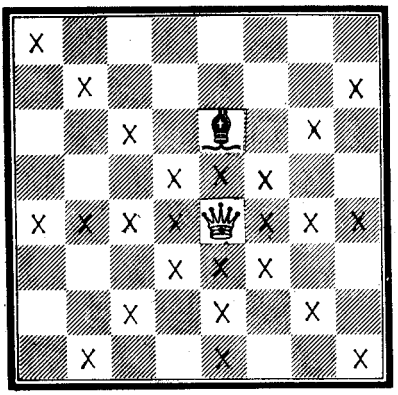
الوزير : يستطيع ان يتحرك ويأسر في أي بعد يريده وفي اي اتجاه ، الا اذا كان مسدودا بأية قطعة في اي اتجاه .



الوزير يستطيع ان يتحرك الى أي مربع مشار اليه بـ × .

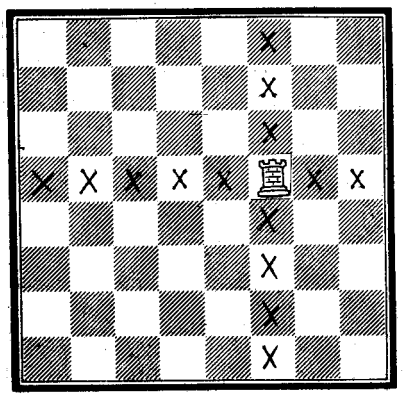


الـوزير يستطيـع ان يتحـرك الى اي مربـع مشار اليه بـ : × ولا يستطيـع ان ينتقـل الى المربـع المشغول بالرخ او الذي خلفه .



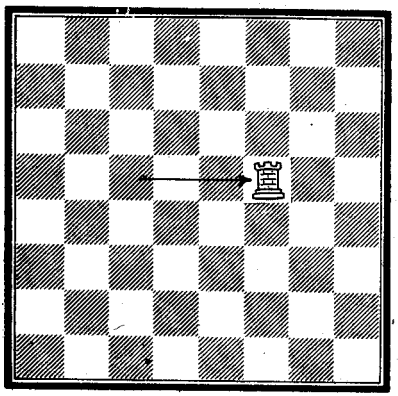
الوزير يستطيع ان ينتقل الى أي مربع مشار اليه بـ : × ويستطيع أن يأسر الفيل الأسود ويحل محله . لكـن لا يستطيـع ان ينتقـل الى المربعات التي خلف الفيل .

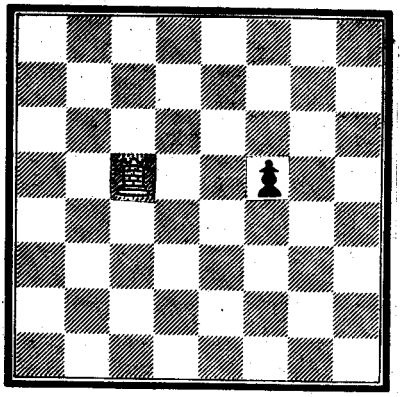
الرخ : يستطيع ان يتحرك أو يأسر افقيا وعموديا مثل الوزير الا انه لا يستطيع ان يتحرك جانبيا .



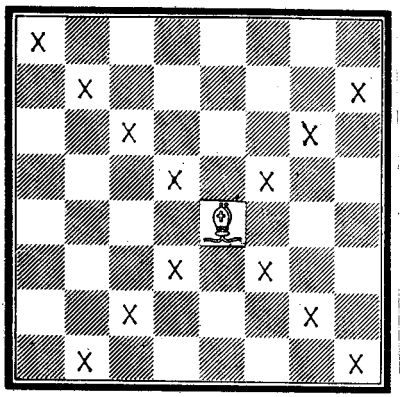
الرخ يستطيع ان يتحـرك الى اي مربع مشار اليه بعلامة : ×

والرخ يستطيع ان يأسر قطعة الخصم ويحتل مكانها .





الفيل : ينتقل ويأسر بشكل جانبي فقط ولا يستطيع ان يتحرك افقيا او عموديا .

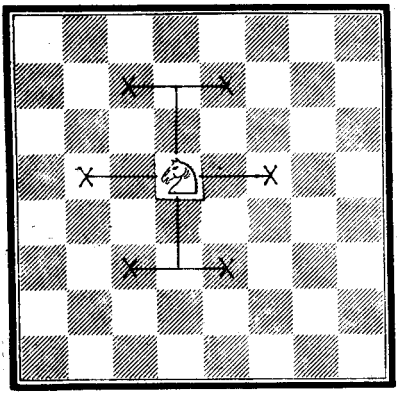


تحركات الفيل

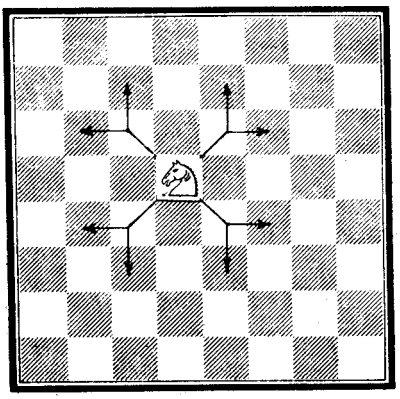
ولأن الفيل لا يتحرك الا بشكل محدود (جانبيا) فإنه يبقى على المربعات التي لها اللون نفسه .

ويستطيع الفيل ان يأسر قطع الخصم اذا كانت ضمن مجال تحركه .

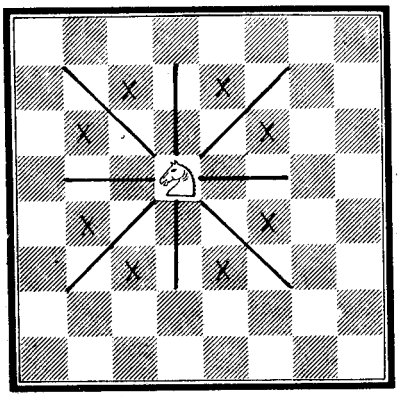
الحصان : يتحرك الحصان بشكل مختلف قليلا عن اية قطعة اخرى فهو يتحرك بشكل معقوف ، وكثيرا ما يربك المبتدئين لذلك سأوضح حركته بثلاثة طرق :



يتحرك الحصان الى المربعات التي يذهب اليها بمربعين . افقيا او عاموديا ثم مربع واحد يمينا او يسارا .



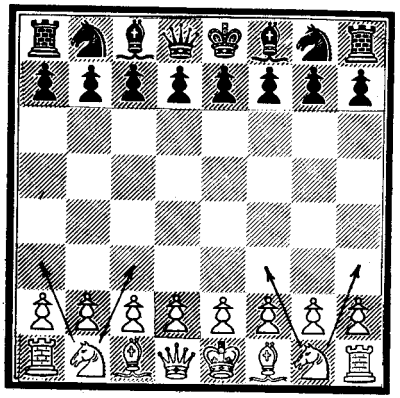
يتحرك الحصان الى المربعات التي يصل اليها بالذهاب . مربع واحد جانبا ثم مربع واحد افقيا او عموديا من نفس الاتجاه .



ينتقل الحصان الى ثمانية مربعات محيطة به ولا تقع على خطوطه الجانبية او الأفقية او العمودية .

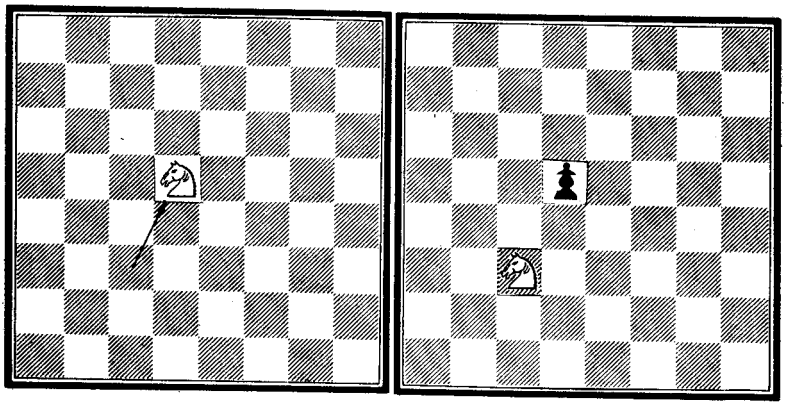
لاحظ ان الحصان ينتقل دوما الى مربع لونه يخالف لون المربع الذي كان عليه .

والحصان هو القطعة الوحيدة التي تستطيع ان تقفز فوق القطع ، ولا يهم كانت قطعة من نفس اللون او مخالفة للونه .



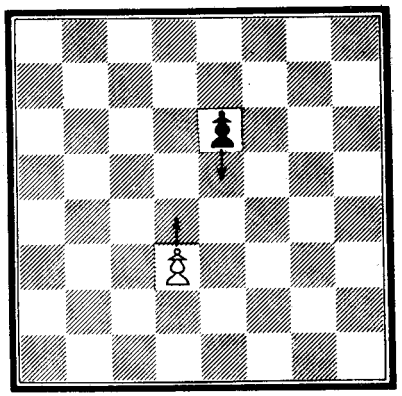
مثـال : في بداية الـوضع يستطيع اللاعب ان يبـدأ بتحريـك الحصان كما في الشكل .

والحصان يأسر قطع الخصم بالطريقة التي يتحرك بها ويحتل مكانها .

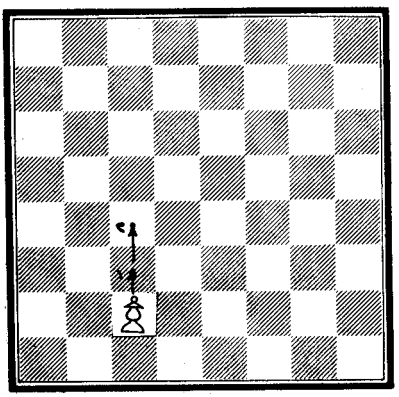


البيدق :

البيدق هو القطعة الوحيدة التي تتحرك بشكل معين وتأسر قطعة العدو بشكل آخر . كما انها تستطيع ان تتقدم ولا تستطيع ان تتراجع ، أي ان البيدق يتحرك الى المقدمة ولا يتحرك الى الخلف ، كما انه لا يستطيع ان ينتقل اكثر من مربع واحد .

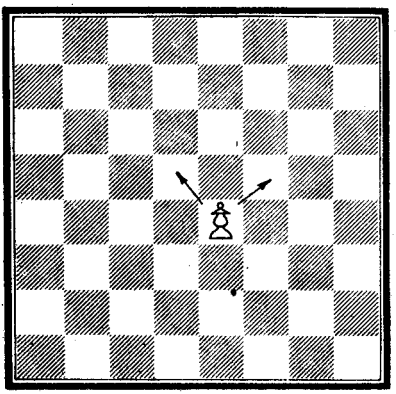


وعندما يكون البيدق في مكانه الأصلي فإنه يستطيع ان يتقدم مربعا واحدا او اثنين في حركته الأولى فقط .

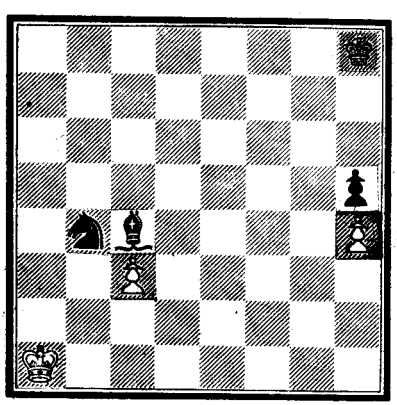


يستطيع البيدق التحرك الى المربع (١) او الى المربع (٢)

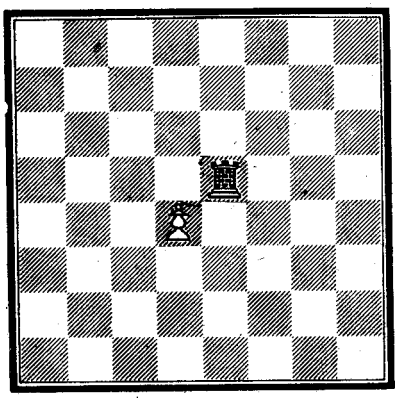
ويستطيع البيدق ان يأسر قطعة خصمه جانبيا والى الأمام كما في الشكل :



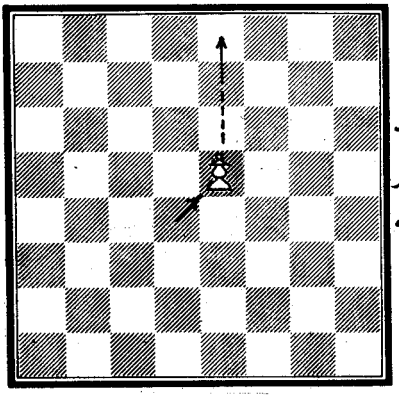
في الوضع التالي : الأبيض يستطيع ان يأسر حصان الأسود مع انه لا يستطيع التقدم الى الأمام لأن المربع مسدود بالفيل الأسود وكذلك البيدقان في يمين الرقعة ، كل منهما يسد طريق الآخر .



تذكر أن البيدق يشبه بقية القطع في احتلال مكان القطعة المعادية .



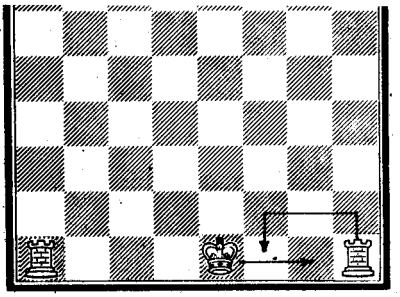
الوضع قبل أن يأسر البيدق .



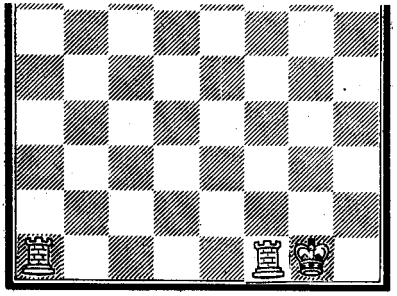
البيدق بعد الأسر . وبعد ذلك يتابع البيدق سيره كما يشير السهم المتقطع . الا اذا غير طريقه بأسر قطعة اخرى .

حركات خاصة :

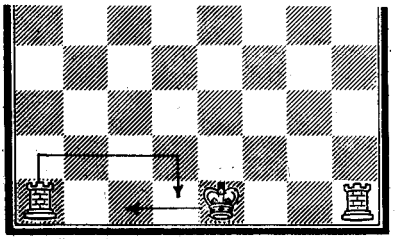
التبييت هو حركة تسمح للملك بأن يستريح في مكان آمن بشكل معقول من هجوم العدو . وهي الحركة الوحيدة التي تتضمن تحريك قطعتين ويتم التبييت بواسطة الملك واحدى القلعتين كما في الأشكال التالية :



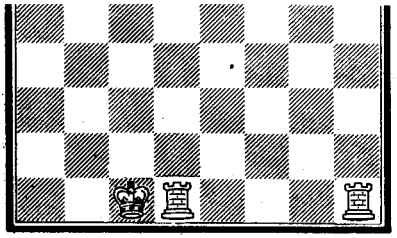
الوضع قبل التبييت في جانب الملك من الرقعة



الوضع بعد التبييت في جانب الملك من الرقعة

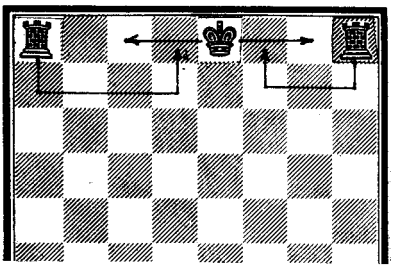


الوضع قبل التبييت في جانب الوزير



الوضع بعد التبييت فى جانب الوزير .

والأسود ايضا :



لاحظ ان الملك يتحرك مربعين باتجاه الرخ الذي ينـوي التبييت معـه ويضع الرخ الى جانبه (من الطرف الثاني) .

ولا يسمح التبييت في الحالات التالية :

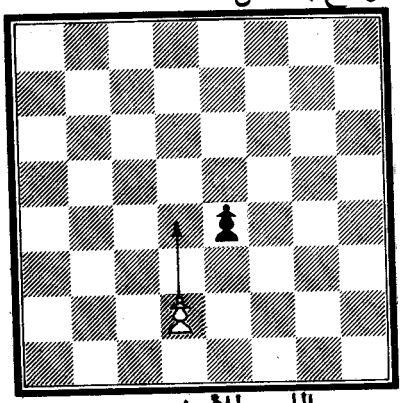
١ ـ عندما يكون الملك في حالة كش (تحت تهديد الخصم) .
٢ ـ اذا كان الملك أو الرخ قد تحركا من مكانهما .
٣ ـ اذا كان هنالك قطعة بين الملك والرخ .
٤ ـ اذا كان هنالك مربع في طريق الملك تحت تهديد الخصم .

تـرقيـة البيـدق :

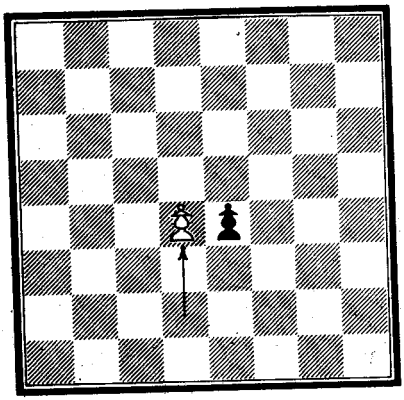
عندما يصل البيدق إلى المربع الثامن (الأخير) فإنه يترقى الى أو وزير أو رخ أو حصان أو فيل (من نفس اللون) تبعاً لاختيار اللاعب .

الأسـر بالمـرور :

هذه القدرة على الأسر الخاصة بالبيادق تطبق فقط لأسر بيدق بواسطة بيدق معادي في حالة معينة . هذه الحالة تحدث عندما يستعمل بيدق في الصف الثاني (الأفقي) حقه في التقدم بمربعين في نقلته الأولى مارا ببيدق للعدو كما هو موضح بالشكل :

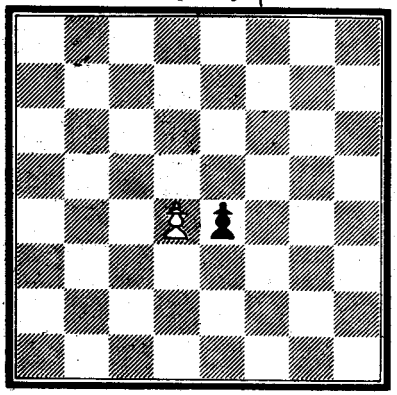


اللعب للأبيض

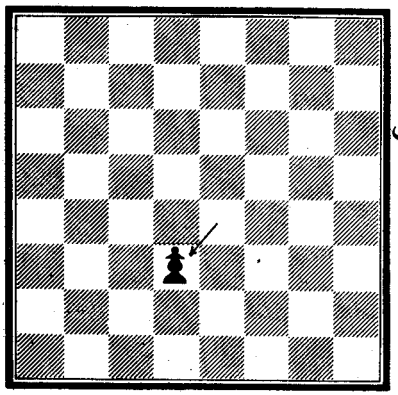


اللعب للأسود الآن

ويملك الأسود حق الاختيار بأسر البيدق وكأنه قد تقدم مربعاً واحداً .



البيدق الأسود قبل الأسر بالمرور



البيدق الأسود بعد ان أسر بيدق الأبيض بالمرور .

اذا لم يتم الأسر بالمرور في الحال بعد تقدم بيدق الخصم فانه لا يسمح بأسره بعد ذلك .

القيمة النسبية للقطع :

هنالك قيمة عددية نسبية للقطع المختلفة موضحة بالشكل التالي :

البيدق = ١ الرخ = ٥

الحصان = ٣ الوزير = ٩

الفيل = ٣,٢٥ الملك = ∞

(حين تخسر الملك فقد خسرت الدور) .

القسم الأول

(عناصر الكش مات)

كيف تستعمل هذا الكتاب :

عند انجاز هذا الكتاب لم أكن أريد أن أكتب كتاب شطرنج عادي لذلك استعملت طريقة جديدة تسمى (التعليم المبرمج) عوضا عن سرد المعلومات بشكل مجرد . كما أن هذا الكتاب يعتبر برنامجا كاملا .

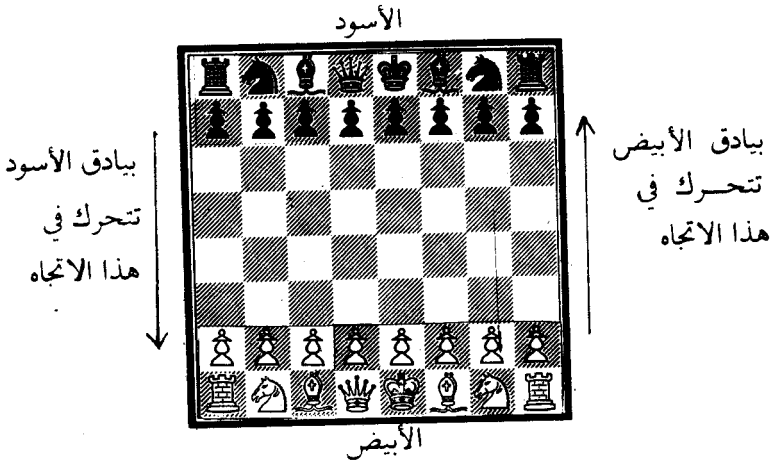
وهذا البرنامج يتألف من سلسلة من المعلومات المبسطة موزعة على إطارات . في كل اطار معلومات تتطلب الاجابة عليها من جانبك . في بعض الاطارات سوف تسأل لتبحث عن الجواب الصحيح ، وفي بعضها سوف يطلب منك أن تكتب الجواب موضحا في جمل . وفي معظمها سيطلب منك ان تشير الى النقلة الصحيحة بسهم . والجواب الصحيح لكل اطار يوجد في المكان المخصص للاجابة في الصفحة التالية .

وبهذه الطريقة تستطيع مقارنة الجواب الصحيح مع جوابك بعد ان تكون قد حاولت ايجاد الجواب الصحيح .

وعندما تنتهي من الكتاب سوف تجد نفسك تستطيع ان تقضي على خصمك بتراكيب جديدة من المات لم يعهدها من قبل . وأنا آمل ان تستمع في لعب الشطرنج مع بوبي فيشر .

ملاحظة :

يكون وضع الرقعة في البدء كما في الشكل :



وفي الأشكال دوما يكون الجانب الأبيض في الأسفل .

اذا كنت قد لعبت الشطرنج لعدة مرات وكنت واثقاً من أنك متفهم «الكش مات» تماماً . تستطيع أن تنتقل الى الاطار (٢٨) في الصفحة (٤٨) وتبدأ البرنامج .

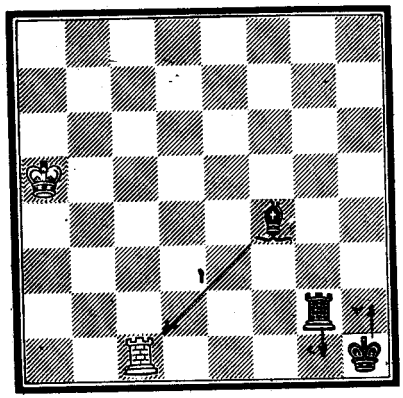
واذا وجدت بعض الصعوبة في الاطار (٢٨) عليك أن تعود إلى الاطار رقم (٥) في الحال .

أما اذا كنت مبدئاً فعليك ان تبدأ بالإطار التالي .

موضوع الشطرنج :

إن موضوع الشطرنج هو الهجوم على ملك العدو ، بأية طريقة ، بحيث لا يستطيع الهروب من الأسر . عندما يحدث ذلك يكون الملك قد مات والدور انتهى وبذلك ، كلما كان الملك تحت التهديد (الكش) وجب عليه ان يوقف التهديد قبل متابعة الدور .

لاحظ الشكل التالي :



الشكل (١)
الأسود تحت التهديد (الكش)

الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود . هنالك ثلاثة طرق لايقاف التهديد :

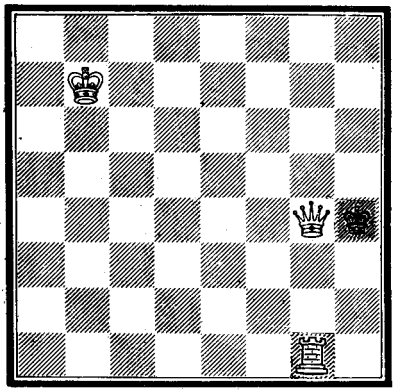
١ ـ أسر القطعة التي تهدد الملك (هنا بواسطة الفيل)

٢ ـ توسط قطعة بين الملك والقطعة التي تهدده (بواسطة الرخ هنا : سهم (٢) .

٣ ـ الهروب الى مربع لا يكون الملك مهدداً فيه (سهم «٣») .

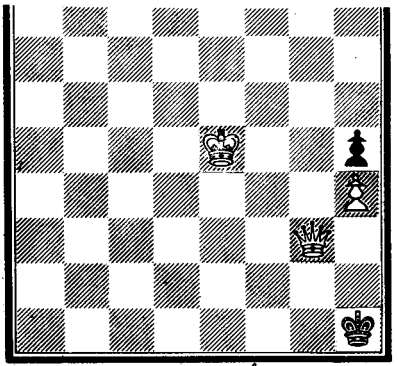
تذكر ، اذا كان الملك تحت التهديد ولا مفر له هذا يعني أن الملك قد مات .

لاحظ الشكل التالي :



الشكل (٢)
كش مات .

في هذا الوضع لا يستطيع ملك الأسود أسر القطعة التي تهدده (الوزير) لأنها محمية بواسطة الرخ . كما أنه لا يملك أية قطعة للتوسط وجميع المربعات التي يستطيع ان يهرب اليها مهاجمة من قبل الوزير الأبيض . أي الملك تحت التهديد ولا يملك أية وسيلة للدفاع هذا يعني ان الملك قد مات والدور انتهى . قارن الشكل رقم (٢) مع الشكل التالي :



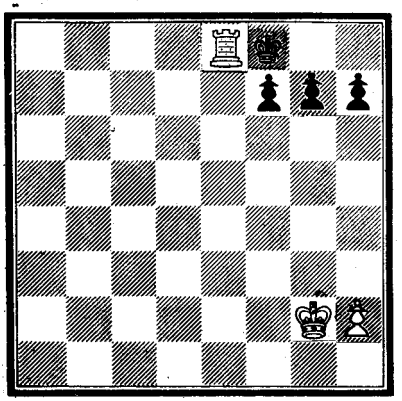
الشكل (٣)
(اللعب للأسود) (اية حركة يستطيع أن يقوم فيها الأسود ؟)

في الشكل (٢) الأسود تحت التهديد ولا يملك أية وسيلة للهروب . لكن في الشكل (٣) الأسود ليس مهدداً ، كما أن أية حركة للملك الأسود

سوف تضعه تحت التهديد ، والبيدق الأسود لا يستطيع الحركة . فالأسود لا يملك أية حركة قانونية . هذه الحالة تسمى «مانع» والدور تعادل .

لنشاهد معاً ان متى يكون «الكش مات» محنكاً تاماً ومتى يمكن لخصمك الهروب منه :

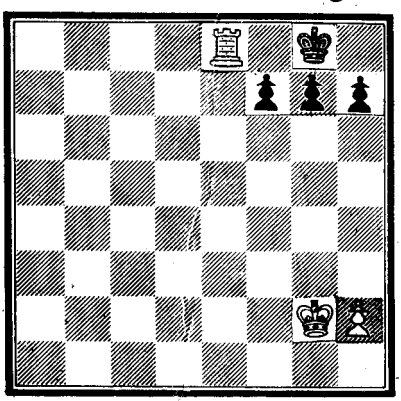
لاحظ الاختلاف بين الشكلين في كل فئة من الأشكال التالية :



(١)

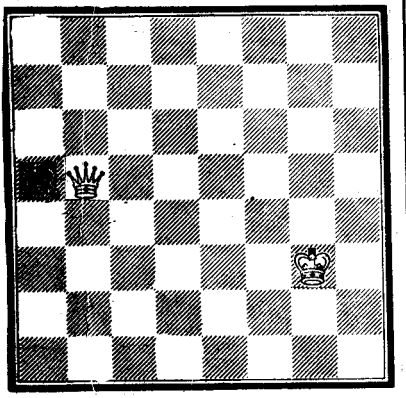
حرك الأبيض الرخ الى الأسفل وهدد ملك الأسود .

لكن ملك الأسود يستطيع ان يأسر الرخ الذي يهاجمه وبالتالي فالأسود يستطيع ان ينجو من الموت .



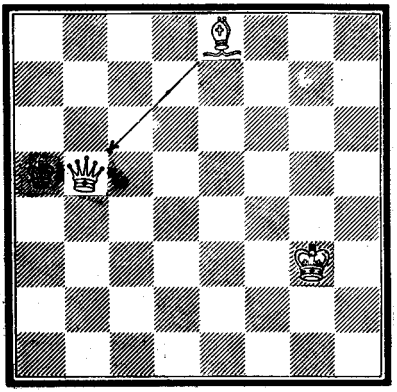
(٢)

في هذا الوضع المختلف قليلا ، ملك الأسود لا يستطيع أن يأسر الرخ الذي يهاجمه كما لا يستطيع الدفاع ، وبالتالي فالملك قد مات وانتهى الدور .



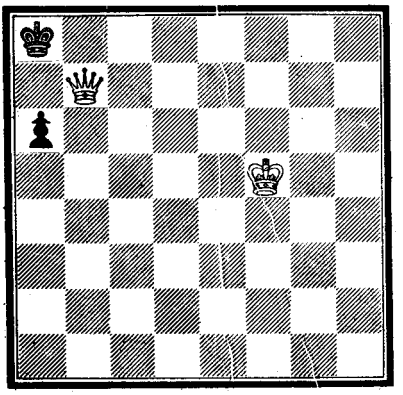
(١)

الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود . لكن باستطاعة الأسود أسره .



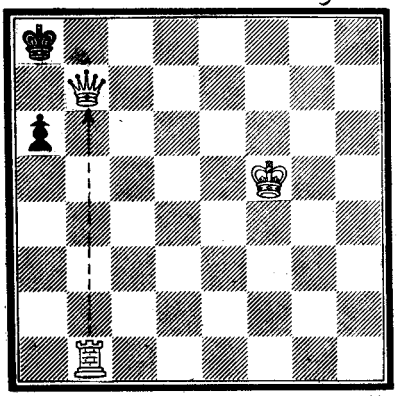
(٢)

هنا الوزير الأبيض محمي بواسطة الفيل لذلك لا يستطيع ملك الأسود أن يأسره وبالتالي فالأسود قد مات .



(١)

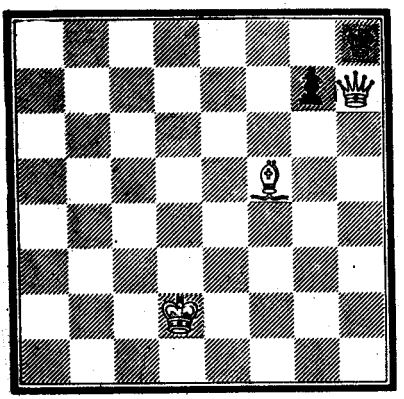
وهنا أيضاً يستطيع ملك الأسود أن يأسر الوزير الأبيض .



(٢)

أما هنا فالوزير الأبيض محمي بواسطة الرخ وبالتالي فالأسود قد مات .

لاحظ هذا الوضع . ثم قرر فيما اذا كان باستطاعة ملك الأسود أن يأسر القطعة التي تهدده :



الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود وملك الأسود :

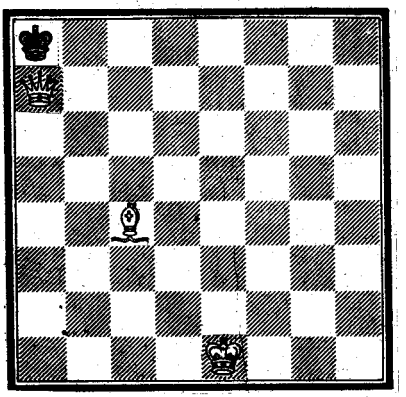
■ يستطيع أن يأسر الوزير

■ لا يستطيع أن يأسر الوزير

لمعرفة الجواب الصحيح اقلب الى الصفحة التالية :

● لا يستطيع ملك الأسود أن يأسر الوزير الذي يهدده (لاحظ : الوزير الأبيض محمي بواسطة الفيل ؛ لذلك لا يستطيع ملك الأسود أن يأسره. وفي الحقيقة لا يملك أي مكان آمن للذهاب إليه وبالتالي فالأسود قد مات .

وهنا أيضاً . راقب هذا الوضع ثم قرر فيما اذا كان باستطاعة ملك الأسود ان يأسر القطعة التي تهدده :



الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود . وملك الأسود :

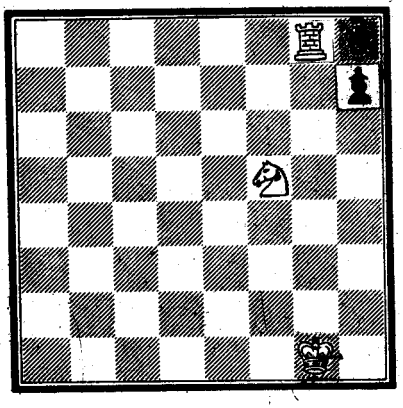
● يستطيع أن يأسر الوزير .

● لا يستطيع ان يأسر الوزير .

للجواب الصحيح اقلب الصفحة .

□ يستطيع ملك الأسود أن يأسر الوزير . (لاحظ : الفيل لا يحمي الوزير)

في هذا الوضع : هل يستطيع ملك الأسود أن يأسر القطعة التي تهاجمه :



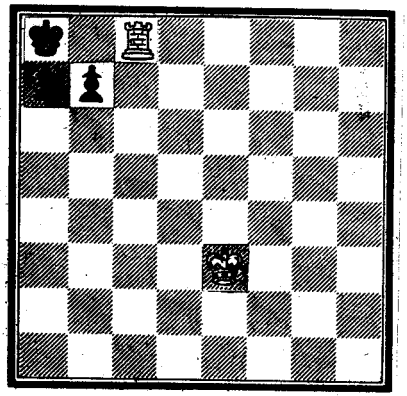
الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود والملك الأسود :

□ يستطيع أن يأسر الرخ .

□ لا يستطيع أن يأسر الرخ .

● يستطيع ملك الأسود أن يأسر الرخ (الحصان لا يحمي الرخ) .

أنظر الى الشكل ثم قرر فيما اذا كان ملك الأسود يستطيعة أن يأسر القطعة التي تهاجمه :



الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود . والملك الأسود :

● يستطيع أسر الرخ .

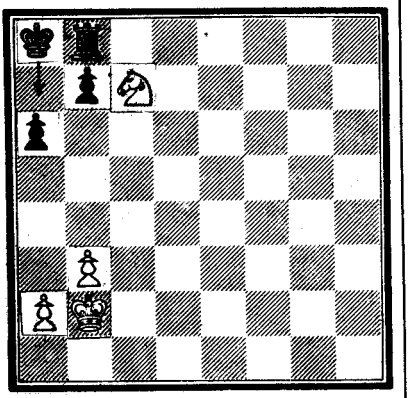
● لا يستطيع أسر الرخ .

● لا يستطيع أسر الرخ الذي يهاجمه .

(تذكر أن الملك لا يستطيع أن يتحرك لأكثر من مربع واحد لذلك فالرخ هنا بعيد عن متناول الملك) .

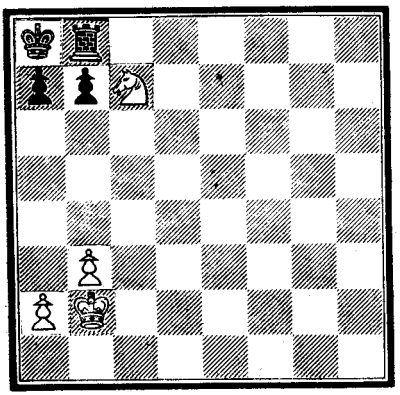
في بعض الأحيان يتمكن ملك الأسود من النجاة من الموت بالهورب الى مربع «فارغ» .

لاحظ الاختلاف بين الوضعين في كل فئة من الأشكال التالية :



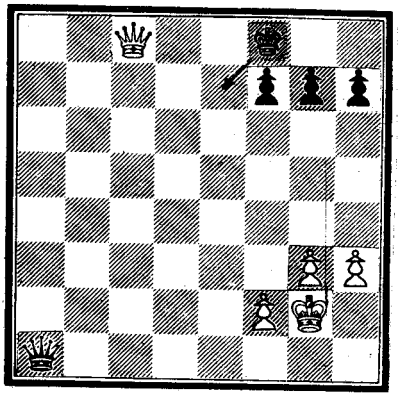
(١)

يستطيع ملك الأسود الهروب من تهديد الحصان (كما يشير السهم)



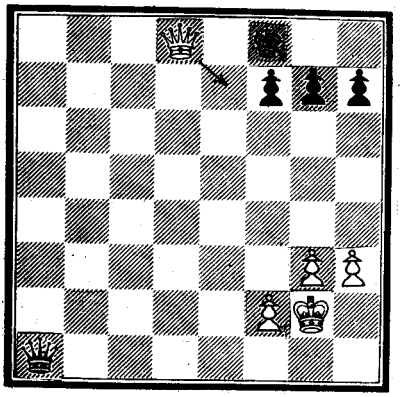
(٢)

أما في هذا الوضع ملك الأسود تحت التهديد ولا يوجد لديه أي مربع فارغ يستطيع الذهاب اليه كما لا يملك أية وسيلة دفاعية أخرى . وتسمى هذه الحالة بالموت خنقاً .



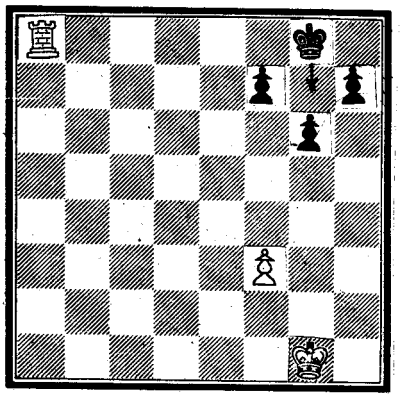
(١)

وزير الأبيض يهدد ملك الأسود . لكن يوجد لدى ملك الأسود مربع يستطيع الهروب اليه .



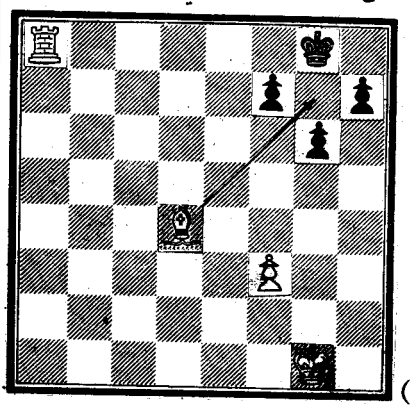
(٢)

الوزير الأبيض لا يهدد فقط وانما يسيطر على المربع الذي كان باستطاعة ملك الأسود الهروب اليه ايضاً . فالأسود لا يملك أي مكان آمن يلجأ اليه وبالتالي قد مات .



(١)

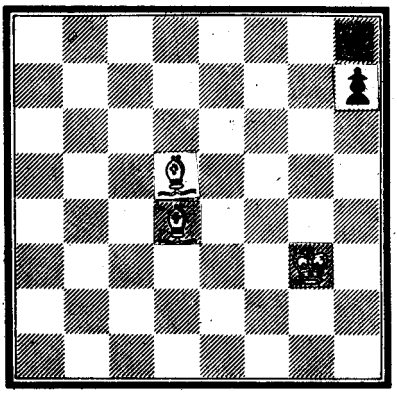
الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود لكنه باستطاعة ملك الأسود الهروب الى المربع المشار اليه .



(٢)

الفيل الأسود يهدد المربع الذي كان باستطاعة ملك الأسود الهروب اليه فالأسود قد مات .

والآن أنت قرر ، ماذا باستطاعة ملك الأسـود أن يفعـل في هذا الوضع :

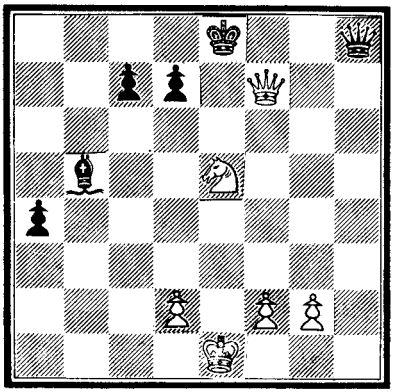


الملك الأسود :

- ☐ يستطيع أن يأسر القطعة التي تهاجمه .
- ☐ يستطيع الهروب الى مربع غير مشغول (فارغ) .
- ☐ لا يستطيع عمل شيء «مات»

● لا يستطيع ملك الأسود عمل أي شيء (مات) (فريق الفيلة يشكل قوة كبيرة جداً هنا) .

لاحظ هذه الوضعية ثم قرر ماذا باستطاعة ملك الأسود أن يفعل .



الملك الأسود :

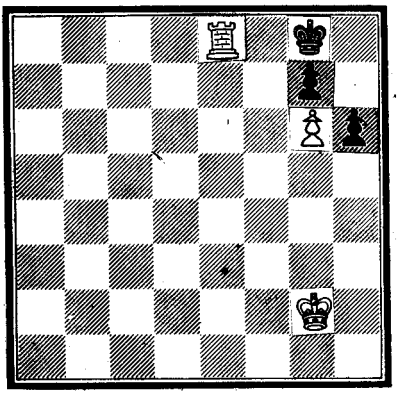
● يستطيع أن يأسر القطعة التي تهدده .

● يستطيع الهروب الى مربع فارغ .

● لا يستطيع عمل شيء .

● يستطيع ملك الأسود الهروب الى مربع فارغ (يوجد مربع فارغ واحد يستطيع الهروب اليه أشر اليه) .

في هذا الوضع :

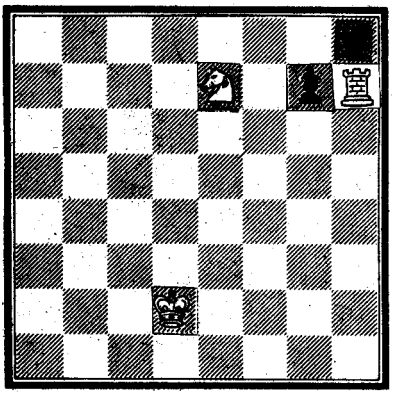


الملك الأسود :

● يستطيع الهروب الى مربع فارغ .
● ستطيع أسر القطعة التي تهدده .
● لا يستطيع عمل أي شيء .

● لا يستطيع ملك الأسود عمل أي شيء (البيدق الأبيض يمنع الملك من الهروب) .

في هذا الوضع :



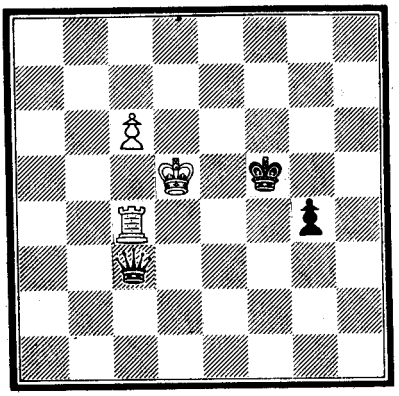
الملك الأسود :

● يستطيع الهروب الى مربع فارغ .
● يستطيع أسر القطعة التي تهاجمه .
● لا يستطيع عمل أي شيء .

□ يستطيع ملك الأسود أسر القطعة التي تهاجمه .

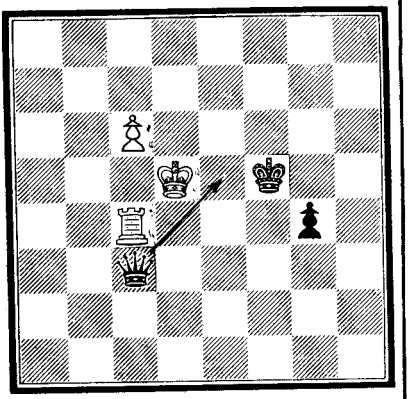
أشر بسهم الى النقلة التي استطعت فيها (الأسود) أن أميت ملك (بول كيرس) في هذا الوضع .

فيشر



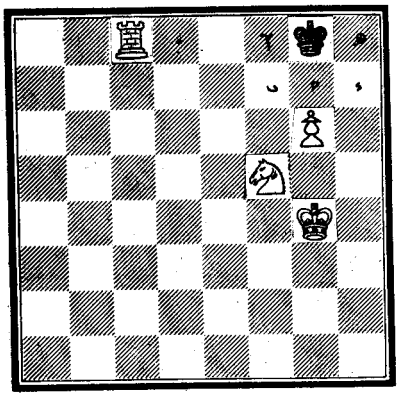
كيرس

فيشر



(هـذا الوضـع قد حدث فعـلا) وهو مأخـوذ من دور لعبتـه مع بول كيرس (الأبيض) في يوغوسلافيا عام ١٩٥٩ حيث كان بول كيرس من أقوى لاعبي العالم .

كيرس



(رخ الأبيض يهدد ملك الأسـود ولا يوجـد لدى ملك الأسـود أية وسيلـة دفـاعية وبالتـالي فالملك قد مات) .

لاحظ : أحرف المربعات وبالتأكيد قطع الأبيض تحرس كل مربع من هذه المربعات.

اذا تحرك ملك الأسود للمربع (ا) فأية قطعة بيضاء تستطيع أن تأسره ؟ سأجيب عن السؤ ال الأول لأعطيك فكرة .

..... الرخ ... يحرس المربع ا

..... يحرس المربع ب

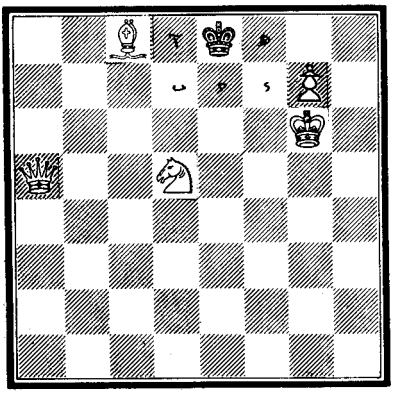
..... يحرس المربع جـ

..... يحرس المربع د

..... يحرس المربع هـ

● البيدق يحرس المربع ب .
● الحصان يحرس المربع جـ
● البيدق يحرس المربع د
● الرخ يحرس المربع هـ

والآن أجب عن هذه الأسئلة .



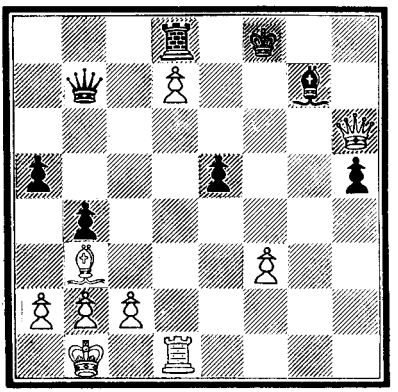
● بالتأكيد كل قطعة من القطع البيضاء تحرس مربع :

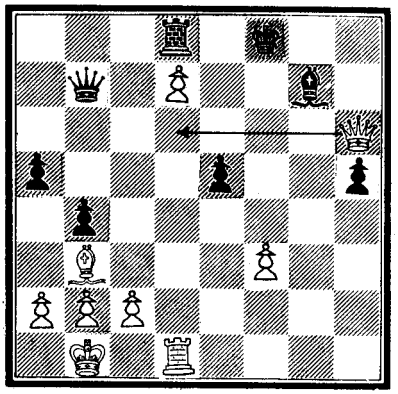
. . . . . يحرس المربع ا
. . . . . يحرس المربع ب
. . . . . يحرس المربع جـ
. . . . . يحرس يحرس المربع جـ
. . . . . يحرس المربع د
. . . . . يحرس المربع هـ
بالمناسبة . أية قطعة بيضاء تهدد الملك ؟

- الوزير يحرس المربع ا
- الفيل يحرس المربع ب .
- الحصان يحرس المربع جـ .
- الملك يحرس المربع د
- البيدق يحرس المربع هـ

«لا توجد أية قطعة تهدد ملك الأسود ، كما أنه لا توجد أية حركة ممكنة للأسود وبالتالي فالدور مانع أو تعادل .»

ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة التي يجب ان يلعبها الأبيض حتى يستطيع تحقيق المات .

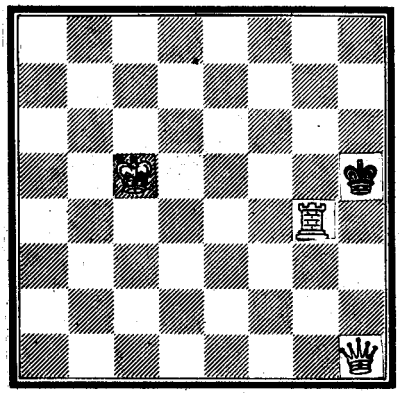




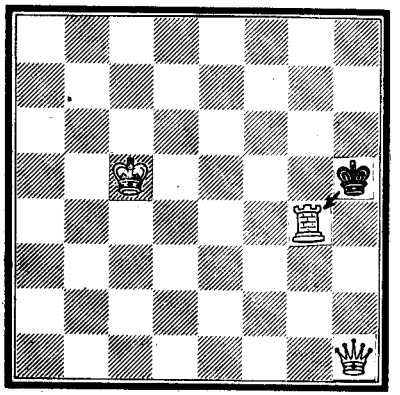
هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع (بنت لارسن) (الأسود) في دورة الانترزونـال في يوغوسـلافيا عام ١٩٥٨ .

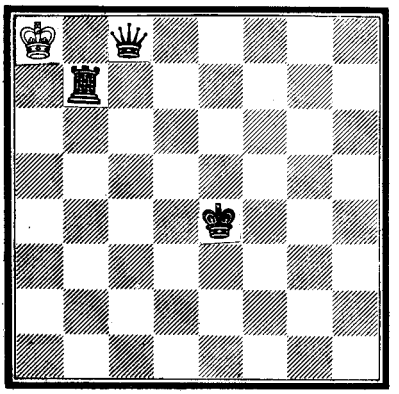
في هذا الوضع الشائع يظهر الأسـود وكأنـه قد مات لكن في الحقيقـة يستطيع الهروب ، لكن بطريقة مختلفة قليلاً عما عالجناه من قبل .

ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة التي يستطيع بها ملك الأسود ان ينجو من المات :



لا يوجد لدى الأسـود سوى مكان واحد يستطيع اللجوء اليه وهو الـذي يشغلـه الـرخ الأبيض لذلك يستـطيع ملك الأسـود أن يفـر من التهديد بأسر الرخ .





هل يستطيع الأبيض ان ينجو بنفسه إذا أسر الرخ الأسود بالملك .

☐ نعم .

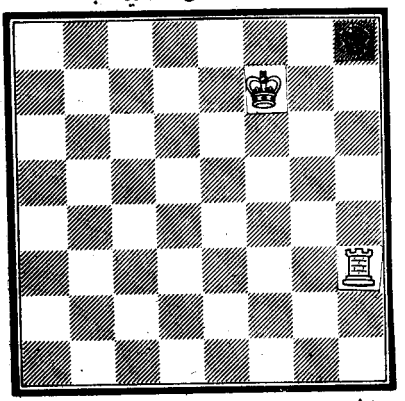
☐ لا (كش مات)

● لا يستطيع أسر الرخ (كش مات)

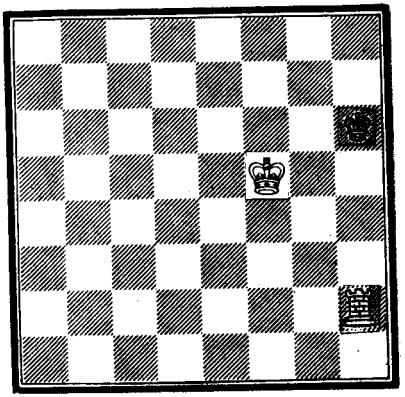
(في هذه الحالة الوزير الذي يهدد الملك يحمي الرخ أيضاً . وبالتالي فالأبيض قد مات) .

تذكر أن الملك يستطيع ان يساعد في نصب الشرك للملك الآخر . وفي الحقيقة في أواخر الدور حين تكون معظم القطع قد أسرت ، يمكن أن يكون الملك قطعة هجومية ذات قيمة عظيمة جداً .

لاحظ الأشكال التالية :



(١)



(٢)

الأسود قد مات في :

● الوضع (١) فقط .

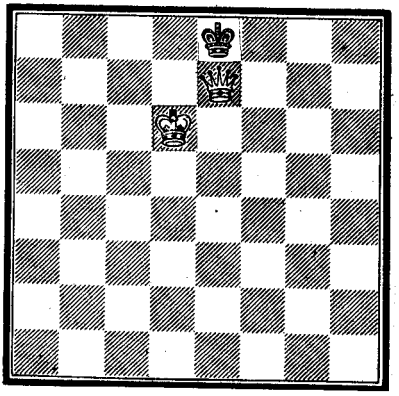
● الوضع (٢) فقط .

● وفي كلا الوضعين .

☐ في الوضع (١) فقط .

(في الوضع (١) الملك الأبيض يحاصر ملك الأسود بينما يقوم الرخ بالتهديد وهذا نمط شائع من الميتات البسيطة أما في الوضع (٢) يوجد لدى ملك الأسود مربعات فارغة يستطيع الهروب اليها .

الآن وقد تشكلت لديك فكرة . لاحظ هذا الوضع ثم قرر :



هل مات ملك الأسود ؟

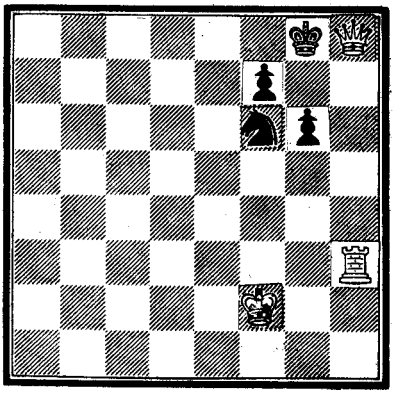
☐ نعم .

☐ لا .

□ نعم .

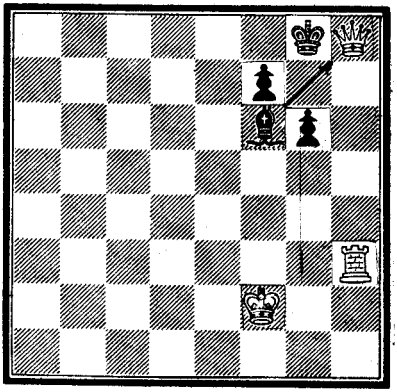
(الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود ويسيطر في الوقت نفسه على جميع المربعات التي يمكن للملك الأسود الهروب اليها بينما يحميه الملك الأبيض من الأسر) .

في بعض الأحيان يستطيع الأسود ان يبطل الكش او المات بأسر القطعة التي تهدده بقطعة سوداء أخرى غير ملكه . لاحظ الاختلاف بين كل شكلين من الفئات التالية :



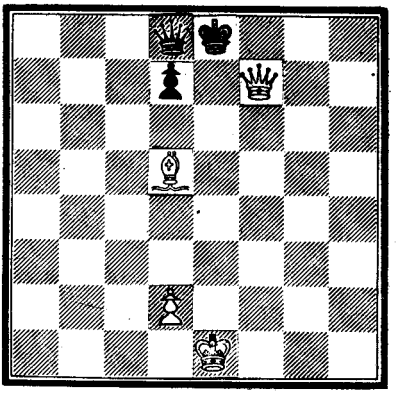
(١)

الوزير الأبيض محمي بواسطة الرخ واستطاع ان يحقق المات .



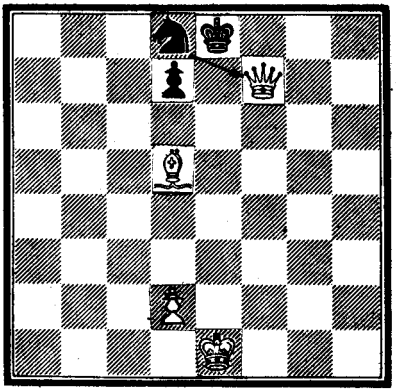
(٢)

نفس الوضع ما عدا الفيل الأسود الذي يستطيع أن يأسر الوزير المهاجم ويوقف المات .



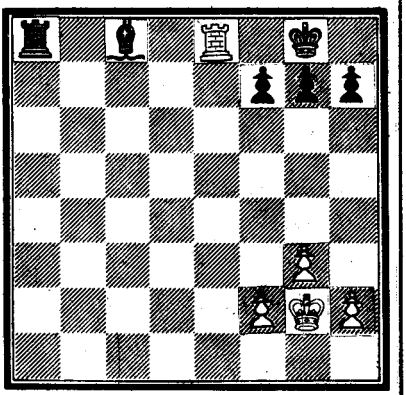
(١)

الوزير الأبيض محمي من قبل الفيل واستطاع تحقيق المات .



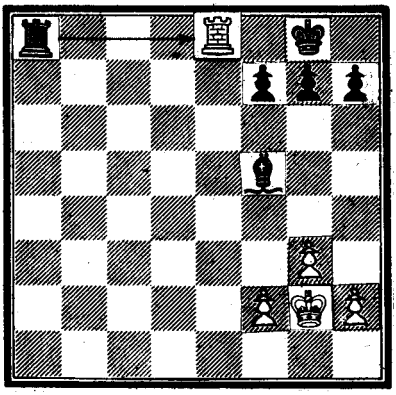
(٢)

لكن هنا يستطيع الحصان ان يأسر الوزير ويوقف التهديد .



(١)

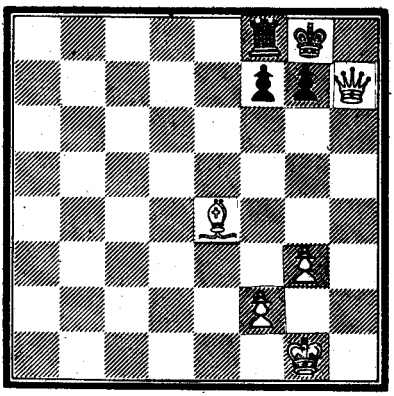
الرخ الأبيض قد أمات الملك (الفيل الأسود يمنع الرخ الأسود من أسر الرخ الأبيض وإنقاذ الدور)



(٢)

بما أن الفيل الأسود بعيد عن طريق الرخ الأسود ، يستطيع الرخ الأسود وأسر القطعة المهاجمة .

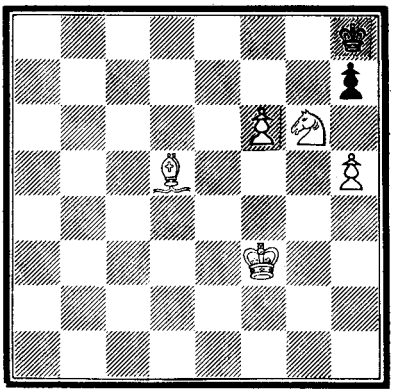
راقب هذا الوضع ثم قرر بماذا يستطيع الأسود أن يدافع عن نفسه اذا استطاع ذلك :



ماذا يستطيع الأسود أن يفعل ؟

- ☐ يأسر الوزير بالملك .
- ☐ يهرب بالملك .
- ☐ يوجد لديه قطعة تستطيع أن تأسر الوزير .
- ☐ لا يوجد لديه أية وسيلة للدفاع (مات)

□ لا توجد لدى الأسود أية وسيلة للدفاع وبالتالي فقد مات .



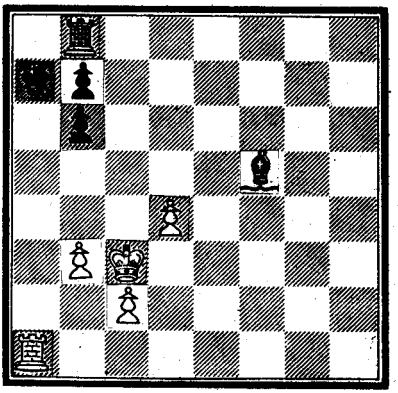
ماذا يجب على الأسود ان يفعل حتى ينجو من التهديد ؟

□ يأسر الفرس بالملك
□ يهرب الى مربع فارغ
□ توجد لديه قطعة أخرى تستطيع أن تأسر الفرس
□ لا توجد لديه أية وسيلة دفاعية (مات) .

□ توجد لديه قطعة تستطيع أن تأسر الفرس . (في هذه الحالة ، البيدق ينقذ ملك الأسود بأسر الفرس الأبيض الذي يهدده) .

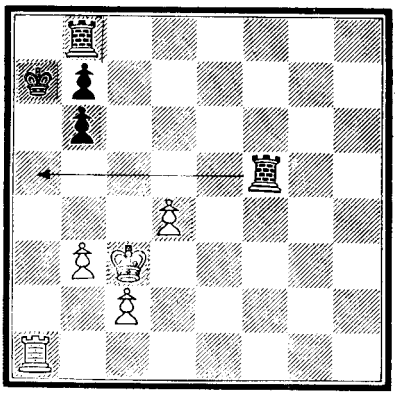
هنالك طرق أخرى يستطيع بها الملك النجاة من التهديد وذلك بتوسط قطعة من قطعه بين الملك والقطعة التي تهدده .

تمعن في الأوضاع التالية :



(١)

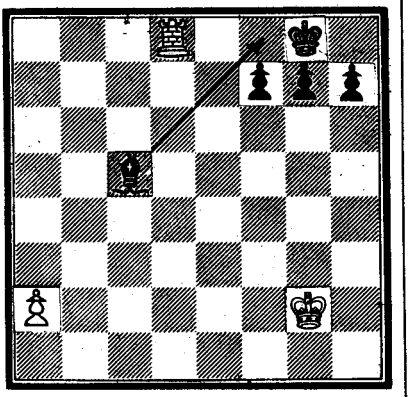
الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود الذي ليس لديه أية وسيلة دفاعية وبالتالي فقد مات .



(٢)

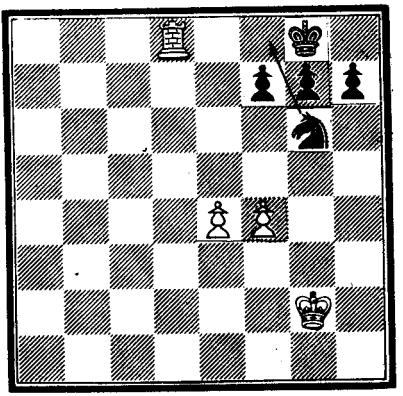
لكن في هذه الحالة المشابهة الرخ الأسود يستطيع ايقاف التهديد وذلك بتوسطه بين الملك والرخ الذي يهدده .

(كما يشير السهم)



(٣)

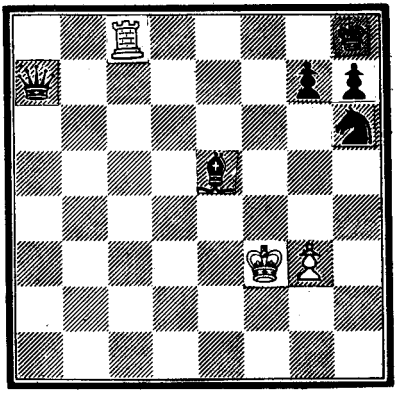
في هذا الوضع الفيل الأسود يتوسط بين الملك والرخ الأبيض الذي يهدده ويوقف التهديد (كما يشير السهم)



(٤)

في هذه الحالة يتوسط الحصان الأسود ويوقف التهديد .

في هذا الوضع الملك الأسود تحت تهديد الرخ الأبيض :



١ ـ أية قطعة سوداء تستطيع أن توقف التهديد ؟

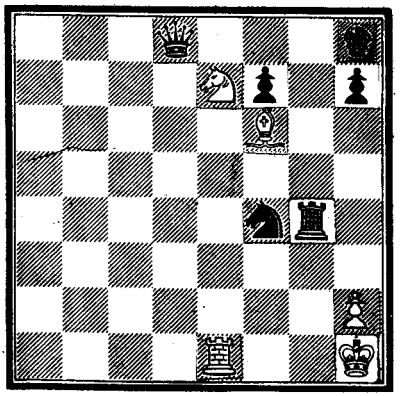
٢ ـ ماذا يجب على هذه القطعة ان تفعل :

- ☐ تأسر الرخ الذي يهاجم الملك .
- ☐ تتوسط بين الملك والقطعة التي تهدده .

١ ـ ● الحصان .

٢ ـ ● يتوسط بين الملك والرخ الذي يهدده .

في هذا الاطار والاطارات المقبلة سوف تشاهد اوضاعا مختلفة : في بعضها يكون الأسود قد مات وفي بعضها يستطيع ان يدافع عن نفسه إما بأسر القطعة التي يتهدده أو بتحريك ملكه الى مربع فارغ أو بتوسط قطعة من قطعه بين الملك والقطعة التي تهدده . وسوف تسأل لتحدد الوسائل الدفاعية عند الأسود إن وجدت :

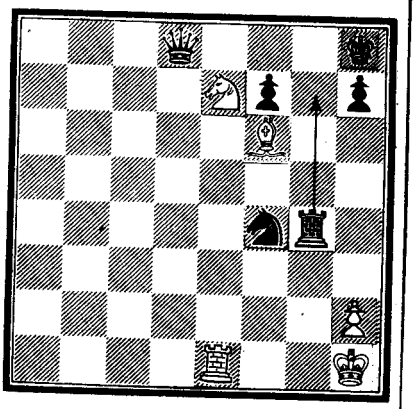


هل يستطيع الفيل ان يميت ملك الأسود ؟

● نعم .

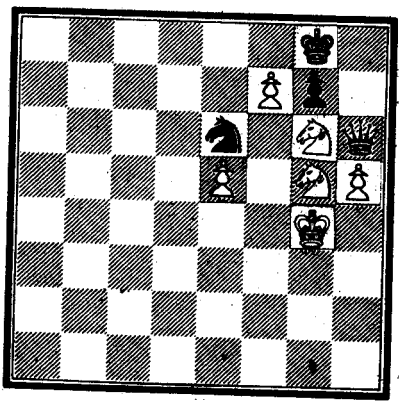
● لا .

إذا لم يمت ارسم سهماً على الشكل وأشر فيه الى النقلة الدفاعية للأسود .



● لا يستطيع الفيل ان يميت الملك (الرخ الأسود يستطيع ان يتوسط بين الملك والفيل ويوقف التهديد) .

تمعن في الرقعة جيداً .



هل مات الأسود ؟

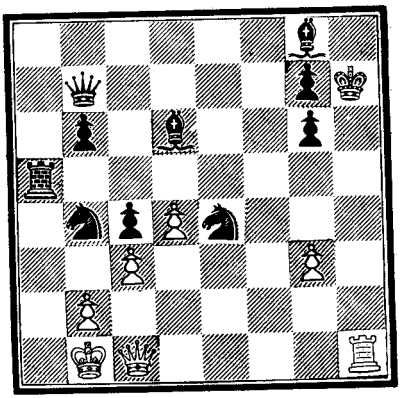
● نعم

● لا .

إذا لم يمت ارسم سهماً وأشر فيه الى دفاع الأسود .

● الأسود قد مات .
(لاحظ قوة الحصانين)

سوف ترى الآن أمثلة معقدة قليلاً تتطلب دقة وحـذراً في اعتبـار كل قطعة موجودة على الرقعة :



١ ـ أية قطعة سوداء تستطيع ان تدافع ضد المات ؟

. . . . . .

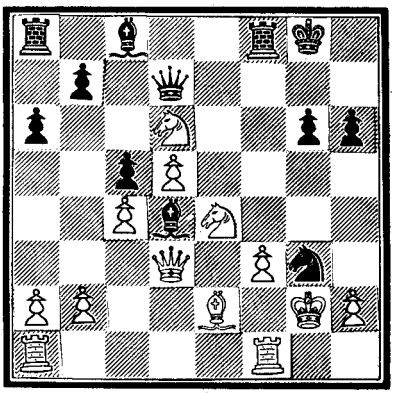
٢ ـ ماذا يجب على هذه القطعة أن تفعل ؟

● تأسر الرخ الذي يهدد الملك .
● تتوسط بين الملك والرخ الذي يهاجمه .

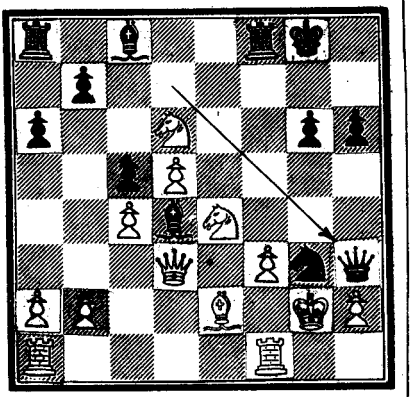
١ ـ الرخ .
٢ ـ بالتوسط بين الملك والقطعة التي تهدده .
(يجب ان تلاحظ جميع القطع التي على الرقعة وتعرف تأثير كل واحدة منها) .

هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع غليغوريتش وكان معي الأسود .
افترض ان البيدق الأبيض قد أسر حصان الأسود . أشر بهم الى النقلة التي أستطيع فيها أن أميت بها ملك الأبيض بنقلة واحدة :

فيشر

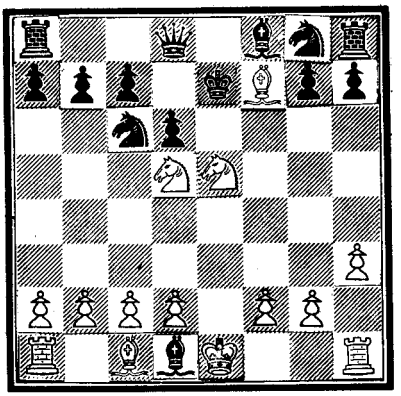


غليغوريتش



بعد أن يأسر البيدق الأبيض الحصان يستطيع الوزير ان يميت ملك الأبيض كما يشير السهم .

(هذا الوضع من دور لعبته مع غليغوريتش في يوغوسلافيا عام ١٩٦١ حيث كان غليغوريتش بطل يوغوسلافيا عدة مرات وتأهل لبطولة العالم ثلاثة مرات) (في الحقيقة خصمي قد لعب لعبة مختلفة وبعد لعب معقد أصبح الدور تعادل) .



هل مات الأسود في هذا الوضع؟

- نعم .
- لا .

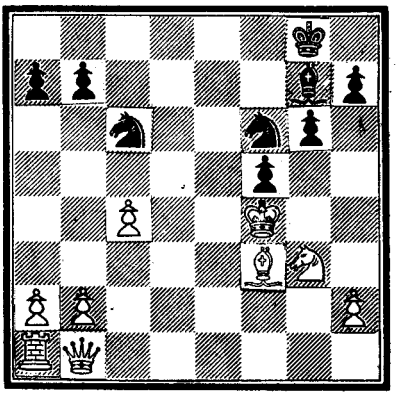
إذا لم يمت ، ارسم سهماً وأشر فيه الى دفاع الأسود .

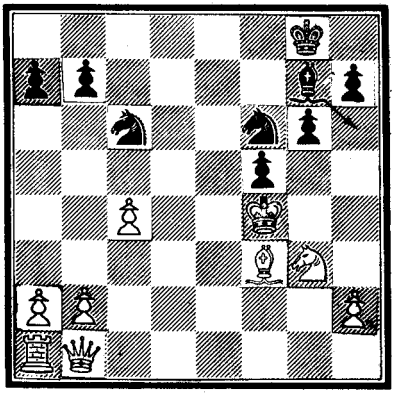
● نعم الأسود قد مات .

(الأبيض قد ضحى بوزيره للوصول الى المات . لاحظ الفيل الأسود بجانب الملك الأبيض) .

هذا الوضع مأخوذ من أحد الأدوار التي لعبتها .

ارسم سهماً وأشير فيه الى النقلة التي يجب أن يلعبها الأسود وحتى يحقق المات :

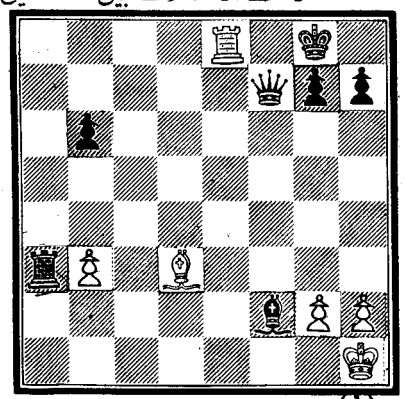




هـذا الوضـع من دور لعبتـه مع ليتلر (الأبيض) عام ١٩٦٠

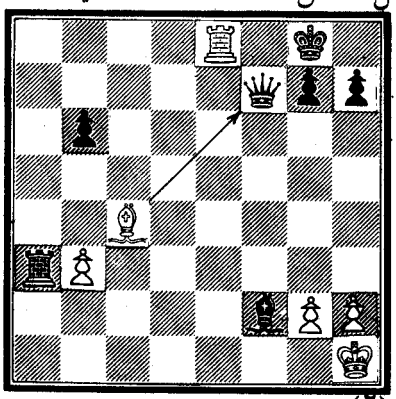
التسمير :

لاحظ الاختلاف بين الشكلين في كل فئة من الفئات الثلاث التالية :



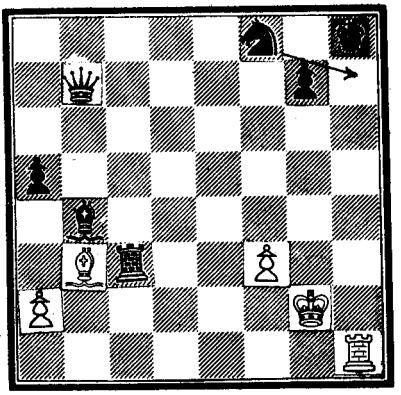
(١)

في هذا الوضـع الـوزير الأسـود يستطيع أن يأسر الرخ المهاجم



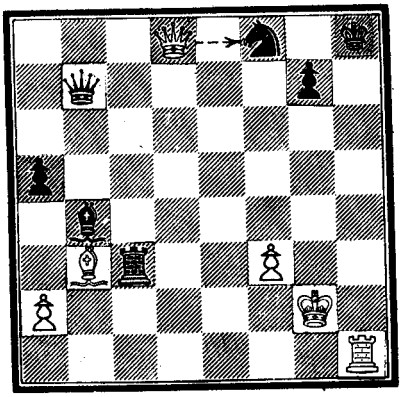
(٢)

لـكن في هذا الوضـع لوزير الأسـود لا يستـطيع أن يأسر الـرخ المهاجـم لأنـه مسمـر بالفيل الأبيض .



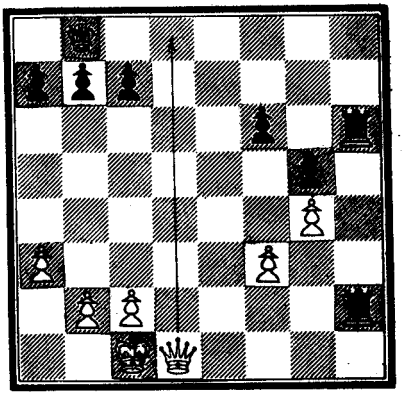
(١)

الفـرس الأسـود يستـطيع أن يتوسط للدفاع عن الملك ضد تهديد الرخ .



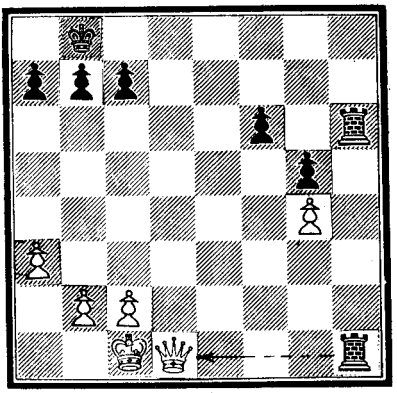
(٢)

الفـرس الأسـود لا يستـطيع التوسط لايقاف التهديد (لأنه مسمر بواسطة الوزير الأبيض) .



(١)

الوزير الأبيض يستطيع ان يهدد وملك الأسود ويحقق المات .

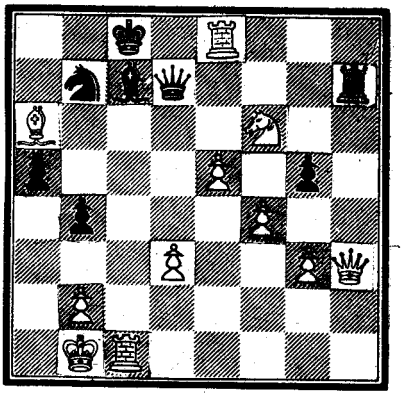


(٢)

الـوزير الأبيض لا يستـطيع ان يهـدد ملك الأسـود (لأنـه مسمـر بواسطة الرخ الأسود) .

الأسود قد مات . وضعية خيالية !

الوزير الأسود والفيل والفرس جميعها مسمرة وبالتالي غير قادرة على الدفاع عن الملك الأسود .



● أية قطعة بيضاء تمنع الوزير الأسود من أسر الرخ المهاجم ؟

. . . . . .

● أية قطعة بيضاء تمنع الفيل من التوسط بين الرخ والملك ؟

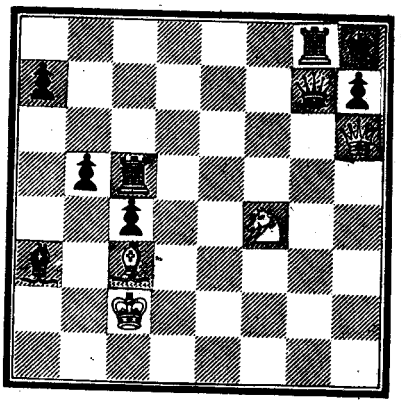
. . . . . .

● ما القطعة البيضاء التي تمنع الفرس الأسود من التوسط بين الملك والرخ وايقاف التهديد ؟

. . . . . .

- الوزير الأبيض يمنع وزير الأسرد من أسر الرخ .
- الرخ الأبيض الذي بجانب الملك يمنع الفيل الأسود من التوسط .
- الفيل يمنع الفرس من التوسط .

يستطيع الأبيض تهديد ملك الأسود بعدة طرق لكن واحدة منها تحقق المات .



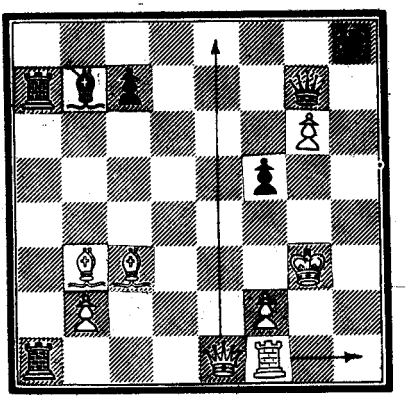
أية نقلة تحقق المات ؟

- الفيل يأسر الوزير .
- الوزير يأسر الوزير
- الوزير × بيدق .
- يهدد بالحصان .

● يهدد ملك الأسود بالحصان .

(وزير الأسود مسمراً ، البيدق الأسود مسمر بالوزير عندما تكون القطع مسمرة بالنسبة للملك تفقد معظم قوتها لذلك يجب عليك أن تلاحظ التسمير بدقة لأنه كثيراً ما يكون طعماً في كثير من الحالات .

لاحظ جميع القطع جيداً .



● هل تهديد الوزير يميت ملك الأسود (كما يشير السهم) ؟

● نعم ● لا .

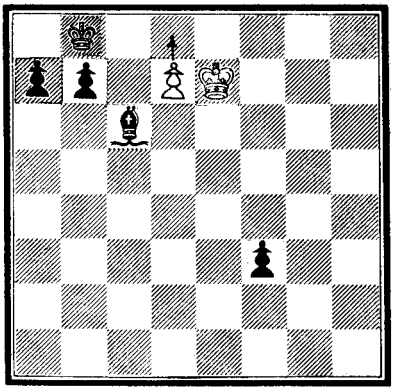
● هل تهديد الرخ يميت ملك الأسود (كما يشير السهم) ؟

● نعم .

● لا .

● نعم .
(الوزير الأسود مسمر ولا يستطيع التوسط) .
● لا .
(الفيل الأسود يستطيع أسر الرخ الذي يهدد الملك) .

لنراجع معاً قاعدة ترقية البيدق .
عندما يتقدم البيدق ويصل الى النهاية الثانية للرقعة فإنه يتحول الى وزير أو رخ او فيل او حصان تبعاً لاختيارك حسب الحاجة .



يستطيع بيدق الأبيض ان يتقدم ويحقق المات .
ليفعل ذلك يجب أن يتحول الى :

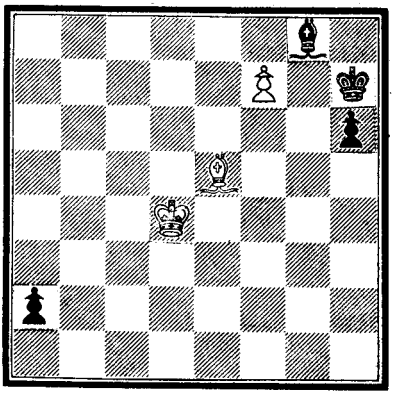
● فيل ● وزير
● فرس ● رخ

□ وزير .

(الرقي إلى رخ لا يفيد الآن الملك الأسود سيستطيع عند ذلك الفرار إلى مربع فارغ) .

عادة يفضل ترقية البيدق الى وزير لأنه أقوى قطعة مع ذلك في ظروف قليلة يكون التحول الى أضعف قطعة أفضل لعبة .

الأبيض يستطيع إماتة الأسود في هذا الوضع .



النقلة الصحيحة هي :

□ البيدق يتقدم ويصبح وزيراً .

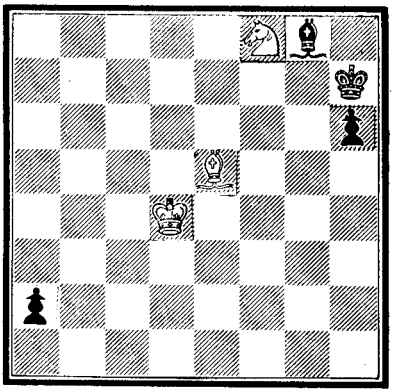
□ البيدق يتقدم ويصبح حصاناً .

□ البيدق يأسر الفيل ويصبح وزيراً .

□ البيدق يأسر الفيل ويصبح فيلاً .

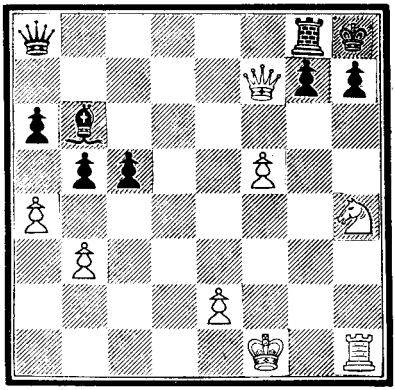
● البيدق يتقدم ويترقى الى حصان .

(الأسود قد مات . لو ان البيدق الأبيض اصبح وزيراً عوضاً عن الحصان فإن البيدق الأسود سوف يترقى الى وزير ويهدد ملك الأبيض) .



لنراجع معاً بعض العناصر التي تعلمتها .

راقب هذا الوضع :



■ هل يستطيع الوزير الأبيض أن يميت ملك الأسود ؟

□ نعم □ لا .

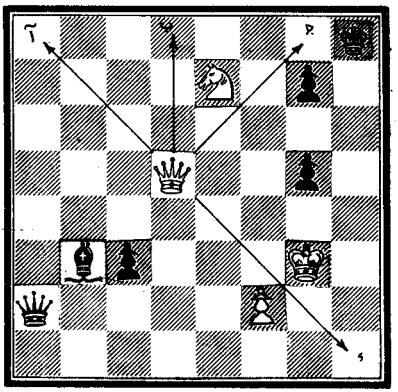
■ هل يتمكن الحصان الأبيض من إماتة ملك الأسود ؟

□ نعم □ لا .

□ لا يستطيع الوزير الأبيض ان يميت ملك الأسود .

□ يستطيع الحصان الأبيض إماتة ملك الأسود .
(البيدق الأسود مسمر بواسطة الرخ) .

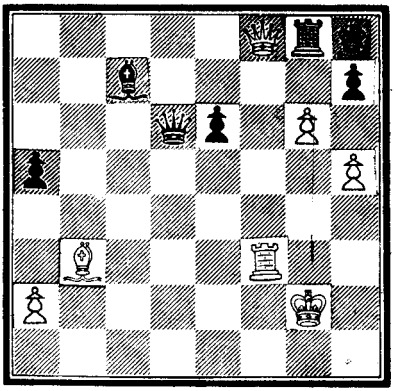
هذا الوضع معقد قليلاً راقب جميع القطع جيداً .



الوزير الأبيض يستطيع تهديد ملك الأسود من عدة مربعات والتهديد الذي يميت ملك الأسود ويأتي من المربع .

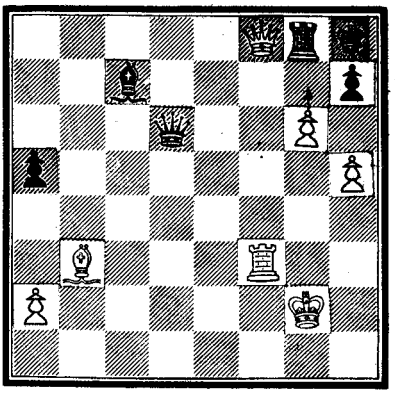
□ ا□ ب□ جـ□ د

يستطيع الوزير تحقيق المات من المربع د



البيدق الأبيض والوزير يستطيعان تهديد ملك الأسود لكن واحداً منهما يستطيع تحقيق المات . وهو :

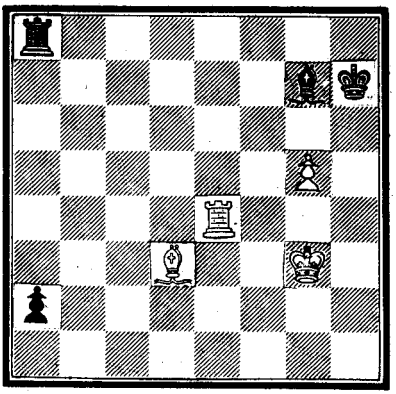
- ☐ البيدق .
- ☐ الوزير .

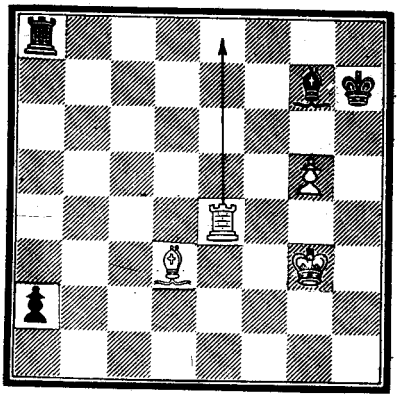


● البيدق
(الرخ الأسود مسمر)
(لكن الرخ سيصبح حراً اذا هدد الأبيض ملك الأسود بالوزير) .

عندما يتحرك الرخ الأبيض فإن فيل الأبيض سوف يهدد ملك الأسود (وتسمى هذه الحالة بالتهديد بالكشف) والرخ قد وجد الفرصة للتحرك إلى مربع بحيث يمنع جميع محاولات ملك الأسود للهروب .

ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة المميتة :

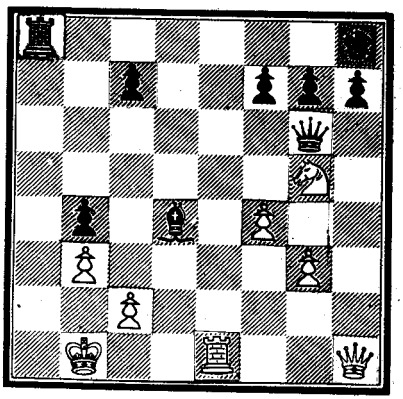


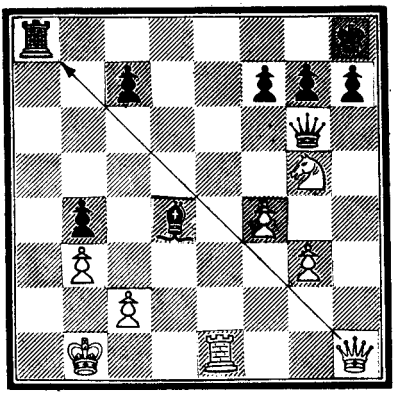


في هذا الإطار والإطارات المقبلة يجب عليك أن تختار التهديد المميت من بين عدة تهديدات . ولقد جعلت الأوضاع معقدة قليلا . لذلك كن حذراً !

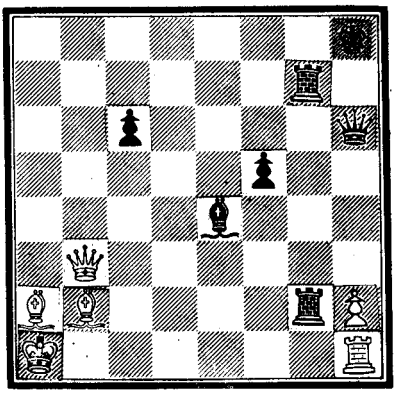
في هذا الوضع يوجد أربع تهديدات . لكن واحدة منها مميتة . كن دقيقاً فالأسود يهدد بالمات أيضاً .

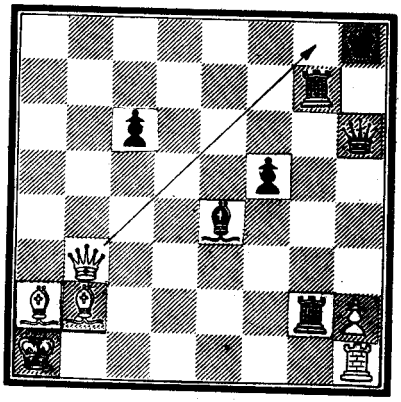
ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة المميتة :





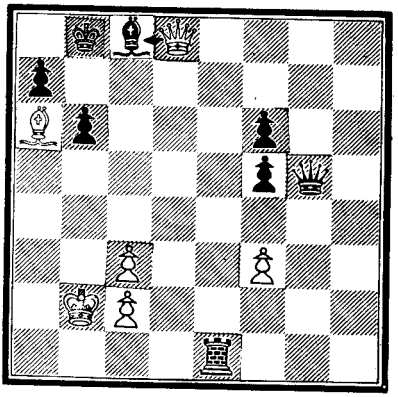
في هذا الوضع أيضاً أشر بسهم الى النقلة المميتة للأبيض :





(الرخ الأسود مسمر بواسطة أحد الفيلين بينما الفيل الثاني يحمي الوزير من الأسر بواسطة الملك . أما اذا تحرك الوزير الى الصف الأخير فإنه سيترك للملك الأسود مربعاً فارغاً يستطيع الهروب اليه .

في الأشكال المقبلة سوف تشاهد وضعيات مختلفة ، في بعضها يستطيع الأبيض إماتة ملك الأسود بنقلة وفي بعضها يستطيع الأبيض أن يهدد ملك الأسود ، لكن لا يستطيع إماتته ويجب عليك ان تقرر فيما اذا كان الأبيض يستطيع إماتة الأسود وكيف السبيل الى ذلك .

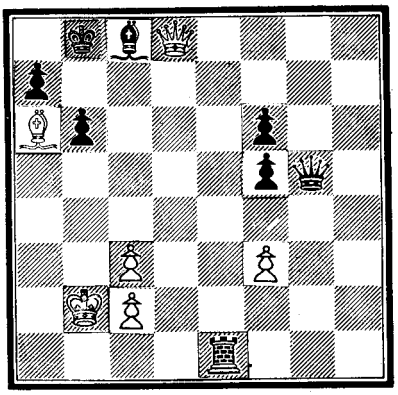


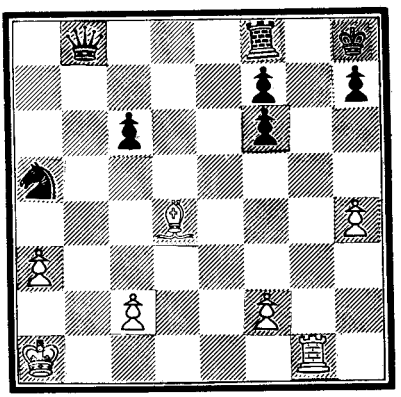
في هذا الوضع :

- يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود بنقلة واحدة .
- لا يستطيع ذلك .

اذا كان هنالك «مات» أشر بسهم الى النقلة المميتة .

□ يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود .





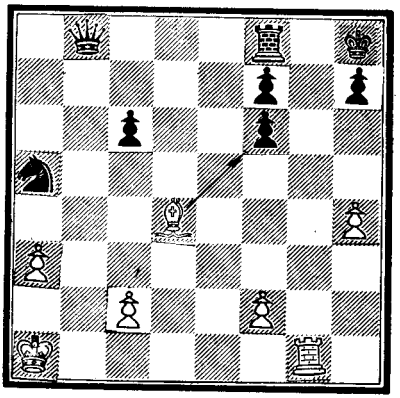
في هذا الوضع :

□ يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود بنقلة واحدة .

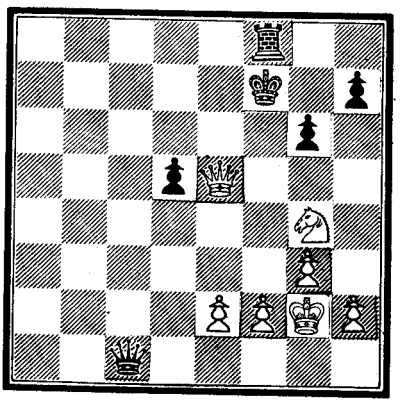
□ لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

اذا كان يستطيع تحقيق المات أشر بسهم الى النقلة المميتة .

يستطيع الأبيض تحقيق المات .



هذا الوضع من دور قد لعبته .



هل يستطيع الأبيض تحقيق المات بنقلة واحدة .

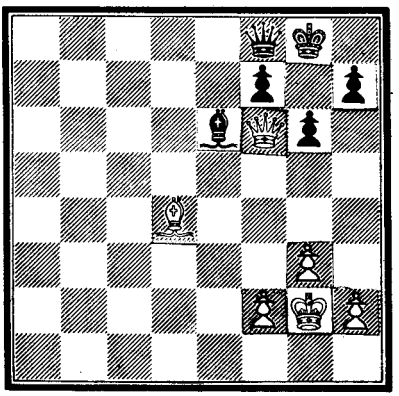
☐ نعم .

☐ لا .

إذا «نعم» أشر بسهم إلى النقلة المميتة .

□ لا يستطيع ذلك .

(الوزير سوف يأسر الحصان حين يهدد ملك الأسود ! هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع «أوستن» (الأبيض) في عام ١٩٥٧) .

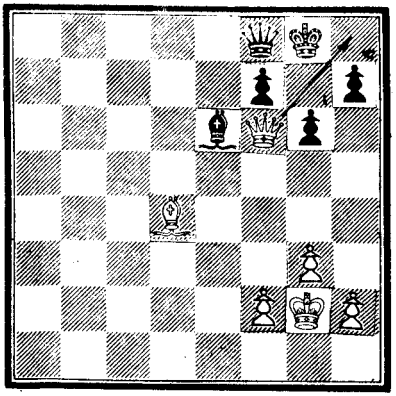


في هذا الوضع :

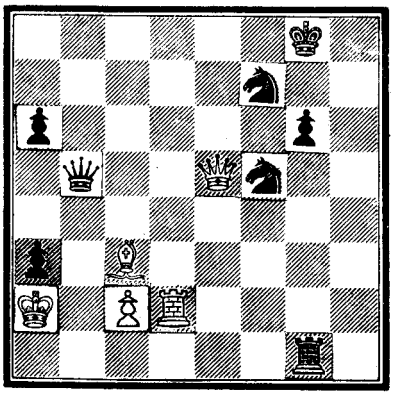
□ الأبيض يستطيع ان يحقق المات بنقلة واحدة .

□ لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

إذا استطاع الأبيض أن يحقق المات أشر بسهم إلى النقلة المميتة .



□ يستطيع الأبيض تحقيق المات (يحقق الأبيض المات في المربع ٢ - ولا يستطيع ذلك في المربع ١ - لأن الوزير الأسود يحرسه .



في هذا الوضع :

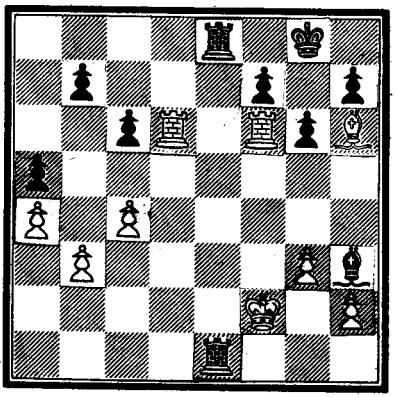
□ يستطيع الأبيض أن يميت الأسود بنقلة واحدة .

□ لا يستطيع الأبيض تحقيق ذلك .

إذا كان هنالك «مات» أشر بسهم إلى النقلة المميتة .

لا يستطيع الأبيض تحقيق المات .
(في الحقيقة . اية قطعة ستجرؤ وتهدد ملك الأسود سوف تأسر) .

هذا الوضع من أحد أدواري :

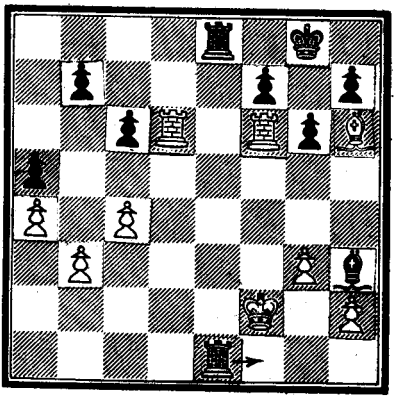


هل يستطيع الأسود ان يحقق المات بنقلة واحدة ؟

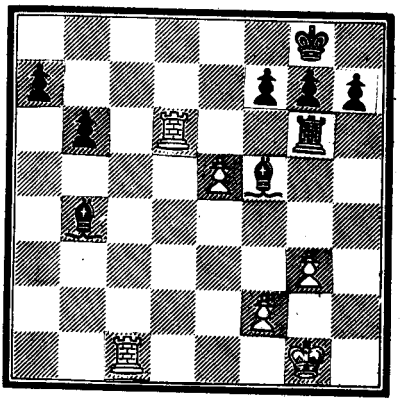
- نعم .
- لا .

(إذا «نعم» أشر الى ا النقلة المميتة) .

فيشر



سرغييس



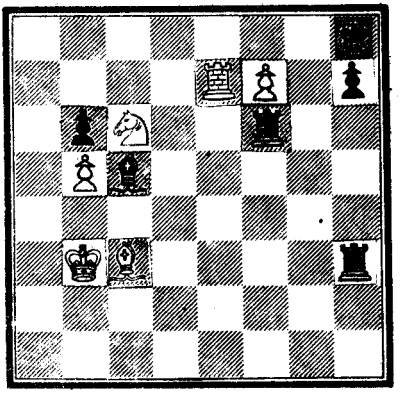
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات بنقلة واحدة ؟

☐ نعم .

☐ لا .

إذا «نعم» أشر بسهم الى النقلة المميتة .)

□ لا يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود بنقلة واحدة .
(لاحظ الفيلين السود) .

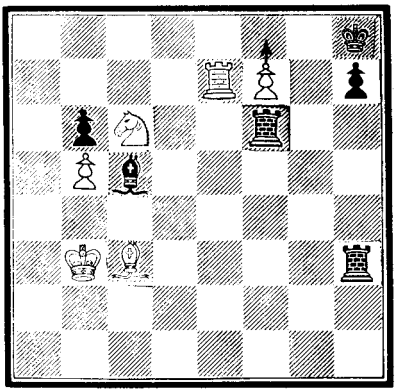


هل يستطيع الأبيض ان يحقق المات بنقلة واحدة ؟

□ نعم .

□ لا .

اذا كان يستطيع ان يحقق المات أشر الى النقلة المميتة بسهم .



● (البيدق يترقـى إلى وزير أو رخ ويحقق المات . لاحظ ان الفيل الأبيض (المسمـر) يسمـر الـرخ الأسود . أيضاً !!

انتهى المقطع الأول .
والآن إقلب الصفحة وتابع مع المقطع الثاني .

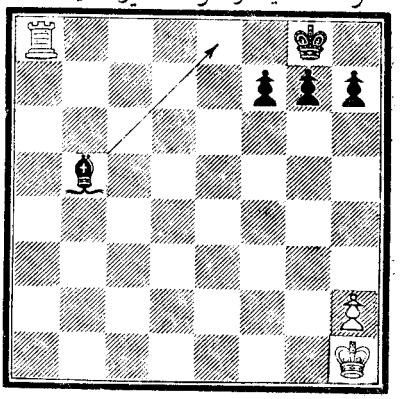
القسم الثاني

المات في الصف الأخير

يمثل هذا القسم العناصر الأساسية لأوضاع المات الأكثر شيوعاً وهي تحقيق المات في الصف الأخير (تعني الميتة المحنكة في الصف من المربعات التي بجانب حافة الرقعة) .

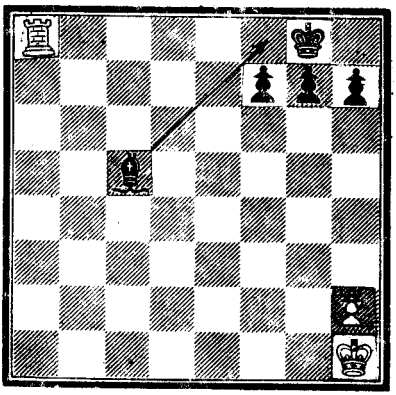
وهذه الأوضاع تتضمن عدة نقلات من جانب كلا الطرفين وسوف تجد بعض السهولة في قسم منها أما القسم الآخر فليس بهذه السهولة .

التوسط المفيد والتوسط غير المفيد :



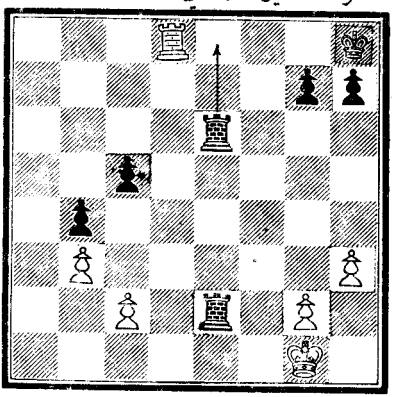
(١)

الأسود تحت التهديد ويستطيع أن يوسط فيله لكن يستطيع الرخ الأبيض أسره بكل سهولة لذلك فالتوسط غير مفيد في هذه الحالة .



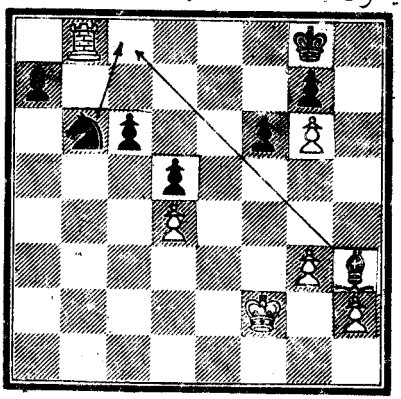
(٢)

لكن في هذه الحالة عندما يتوسط الفيل سيكون محمياً بالملك فلا يستطيع الرخ الأبيض أسره ولا يكون هنالك مات .



(٣)

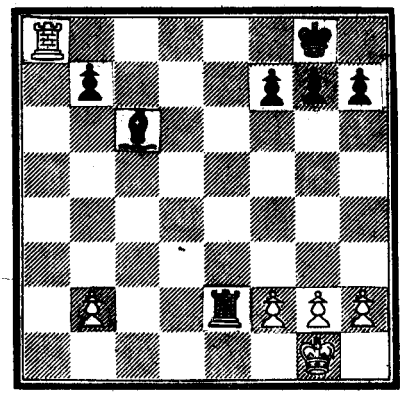
يستطيع الرخ الأسود القيام بتوسط مفيد لأنه محمي بالرخ الآخر .



(٤)

في هذه الحالة يستطيع الفيل والفرس القيام بتوسط مفيد لأن احدهما سيحمي الآخر .

لاحظ هذا الوضع ثم قرر فيما اذا كان لدى الأسود توسط مفيد ضد التهديد أم لا .



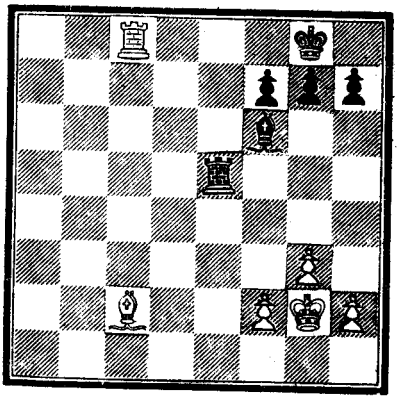
هل يوجد لدى الأسود توسط مفيد ؟

☐ نعم .

☐ لا .

● نعم

(يوجد لدى الأسود توسط مفيد إما بالرخ أو بالفيل .) (سيحمي أحدهما الآخر) .



هل يوجد لدى الأسود توسط مفيد ؟

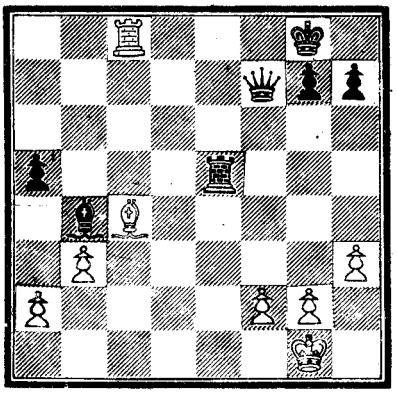
● نعم .

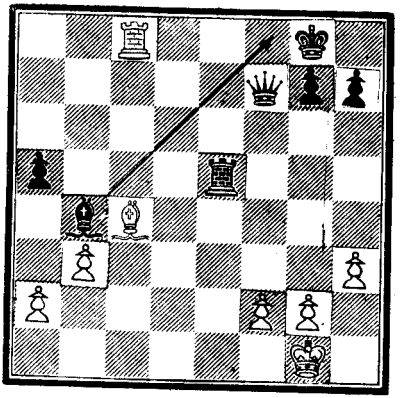
● لا .

● لا .

(توسط أية قطعة للأسود غير مفيد وبذلك يكون الأسود قد مات) .

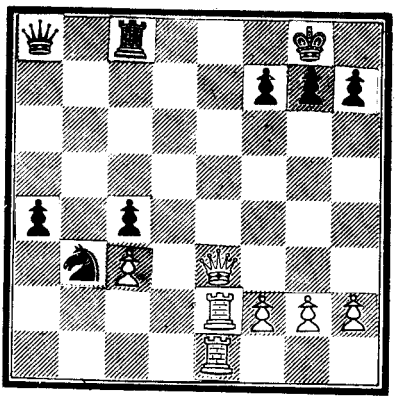
أشر بسهم الى التوسط المفيد لقطع الأسود في هذا الوضع :



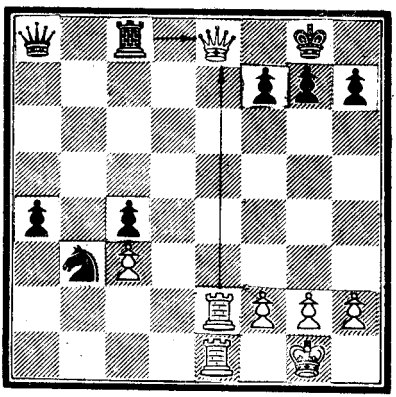


(توسط الفيل هو التوسط المفيد فقط ، الوزير الأسود مسمر لذلك اذا توسط الرخ فلن يكون محمياً) .

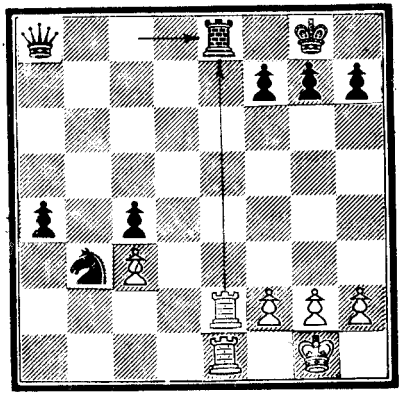
لاحظ الأوضاع في الأشكال التالية :



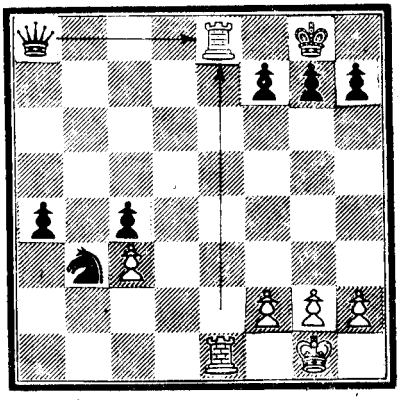
الوزير الأبيض والرخان متوضعين على العمود المفتوح وباتجاه الصف الأخير للأسود .



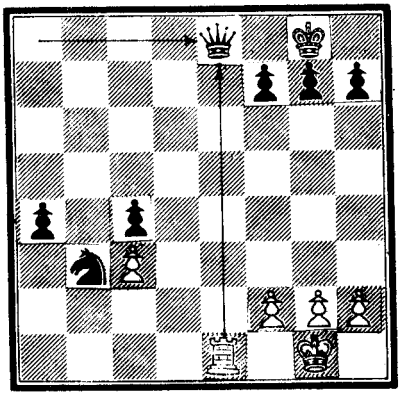
الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود لذلك يجب على الرخ أن يأسره .



لعـب الأبيض الآن رخ × رخ
وبالتالي يهدد ملك الأسود

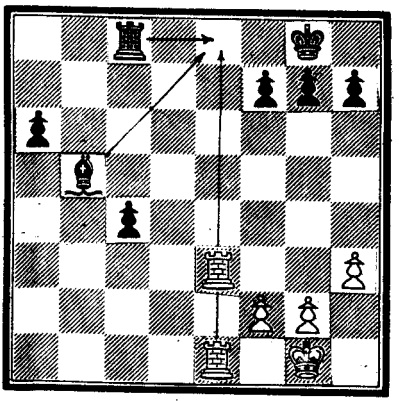


يجب على الأسود أسر الرخ لإيقاف
التهديد (وزير × رخ) .



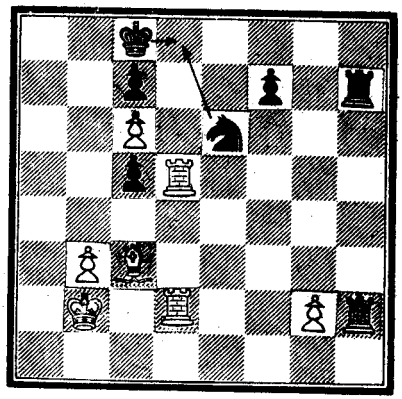
يستطيع الآن الرخ
الثاني أن تحقق المات

تحديد القوة اللازمة لتحقيق المات .



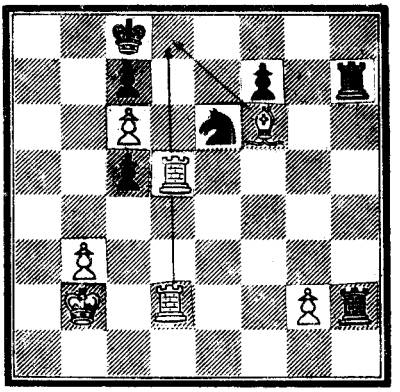
(١)

في هذا الوضع : الرخان البيض جاهزان لتهديد ملك الأسود من الصف الأخير كما أن الفيل الأسود والرخ الأسود جاهزين أيضاً لأسر الرخين المهاجمين وبالتالي فالأبيض لا يستطيع أن يميت ملك الأسود الآن .



(٢)

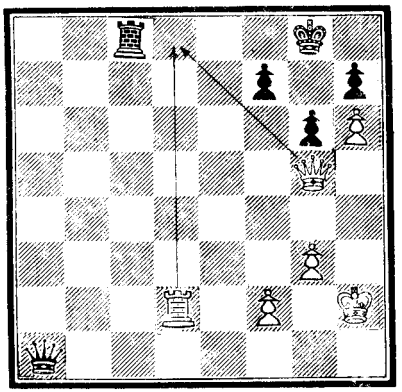
وهنا ايضاً لدينا اثنان ضد اثنين فالرخان البيض جاهزان لتهديد ملك الأسود في الصف الأخير من الرقعة كما أن الحصان الأسود والملك يستطيعان أسر الرخين المهاجمين ولذلك لا يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود (لاحظ ان الملك يعمل كمدافع) .



(٣)

في هذا الوضع يملك الأبيض قوة أكبر من الأسود (ثلاثة ضد اثنين) ويستطيع ان يحقق المات .

(الرخ الى الصف الأخير مع التهديد ؛ الحصان يأسر الرخ ؛ الرخ الثاني يأسر الحصان ويميت ملك الأسود ، الرخ الثاني محمي بالفيل وإلا فإن ملك الأسود سيستطيع أسره .

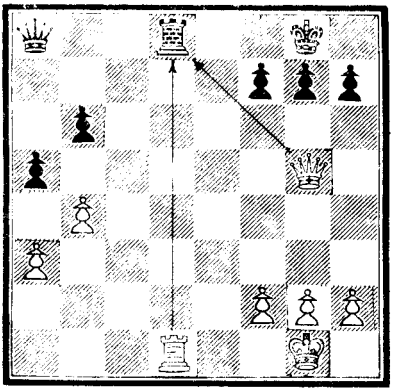


(٤)

في هذا الوضع :

(اثنان ضد واحد) .

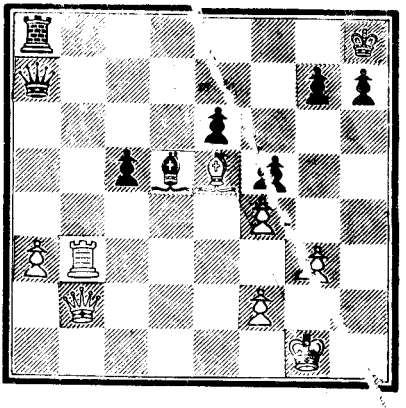
الوزير الأبيض والرخ يهاجمان نفس المربع من الصف الأخير لكن لا يوجد لدى الأسود سوى مدافع واحد .



(٥)

أيضاً إثنان ضد واحد .

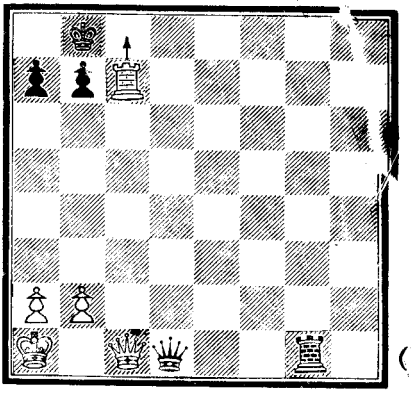
لاحظ أن الرخ الأسود غير معتبر لأنه سيأسر من التهديد الأول (الأسود قد مات)



(٦)

وهنا أيضاً إثنان ضد إثنين ولا يستطيع الأبيض تحقيق المات .

لاحظ أن الفيل الأبيض يحرس نفس المربع من الصف الخلفي لكنه لا يهدد الملك .

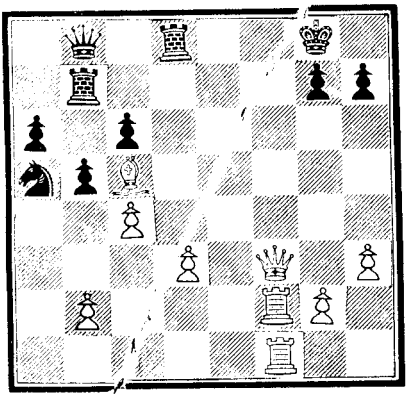


(٧)

الوزير الأبيض مسمر وغير قادر على الحركة . لكنه لا يزال يحمي الرخ وبذلك يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود .

في الأشكال المقبلة سوف تشاهد وضعيات مختلفة وسوف تسأل لتقرر فيما اذا كان الأبيض يملك القوة الكافية لتحقيق المات للملك الأسود (في الصف الخلفي) .

يجب عليك ان تلاحظ جميع القطع التي على الرقعة جيداً :

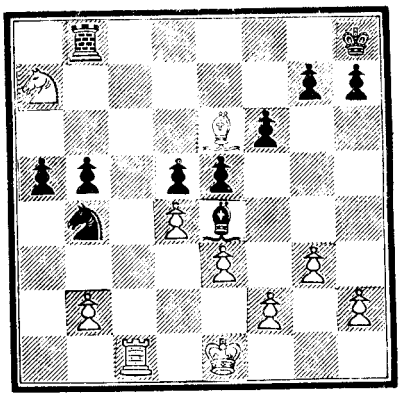


هل يملك الأبيض القوة الكافية لإماتة ملك الأسود في الصف الأخير ؟

- ☐ نعم .
- ☐ لا .

● نعم .

(توجد لدى الأبيض القوة الكافية لذلك . (أربعة ضد ثلاثة) والتهديد الأخير المميت سيكون بواسطة الرخ (المحمي بالفيل) .



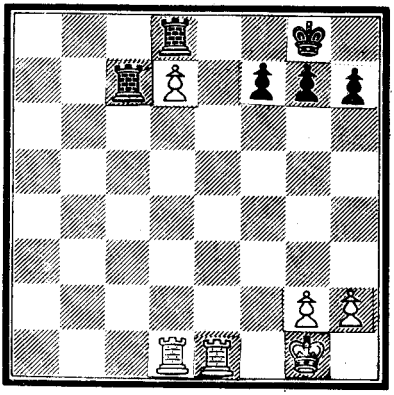
هل يملك الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات في الصف الأخير ؟

● نعم .

● لا .

● لا توجد لدى الأبيض القوة الكافية .

(واحد ضد واحد ، الفيل والفرس الأبيض يهددان نفس المربع من الصف الأخير لكن لا يهددان الملك عندما يحتلان هذا المربع .



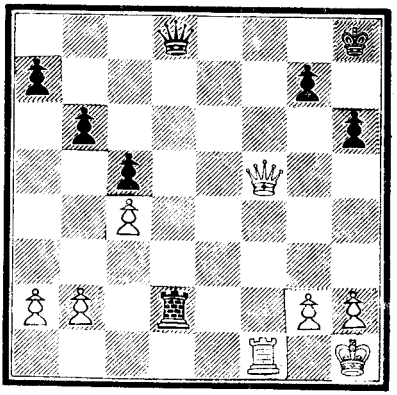
● هل يملك الأبيض القوة الكافية لإماتة الأسود في الصف الأخير ؟

● نعم ● لا

□ نعم يملك القوة الكافية لذلك .

(اثنان ضد واحد . الرخ والبيدق الأبيض يهاجمان نفس المربع والبيدق سوف يترقى الى وزير أو رخ ويحقق المات) .

في الأوضاع التالية الأبيض يهدد الصف الخلفي للأسود ولكن لا يستطيع إماتته ويجب عليك أن تقرر لماذا استطاع الأسود الفرار من التهديد : هل لأنه يملك القوة الكافية للدفاع ، أم أنه يستطيع الفرار الى مربع فارغ أم تستطيع إحدى قطعه ان تتوسط توسطاً مفيداً .



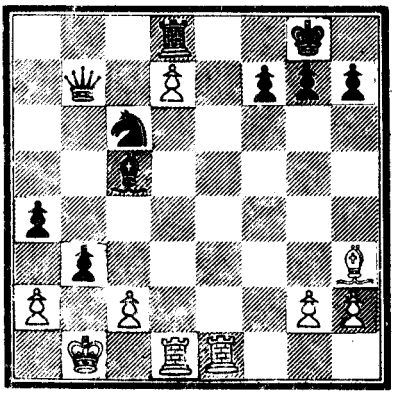
لماذا تهديد الأبيض للصف الأخير لا يقود الموت للأسود ؟

□ الأبيض لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .

□ يستطيع ملك الأسود الهروب الى مربع فارغ .

□ يوجد لدى الأسود توسط مفيد .

□ سيصبح عند ملك الأسود مربع فارغ يهرب اليه .
(عندما يتحرك الوزير الأبيض الى الصف الأخير فإنه سيترك حراسة هذا المربع) .

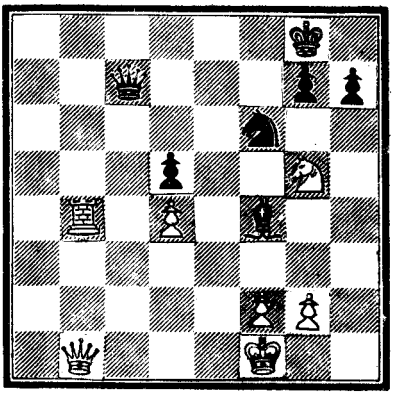


لماذا تهديد الأبيض للملك في الصف الأخير لا يقود للمات ؟

□ لا يملك الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات .
□ يستطيع الملك الأسود الفرار إلى مربع فارغ .
□ يوجد لدى الأسود قطعة تستطيع ان تتوسط بشكل مفيد .

☐ يوجد لدى الأسود قطعة تستطيع ان تتوسط بشكل مفيد .

(الفيل هو الذي يتوسط . عندما يهدد رخ الأبيض ملك الأسود فإن الرخ الأسود سوف يأسره ؛ البيدق يأسر الرخ الأسود ويترقى الى وزير ويهدد ملك الأسود عند ذلك يتوسط الفيل ويوقف التهديد وهنا الأبيض قد ربح وزيراً جديداً) .



لماذا تهديد الأبيض لملك الأسود من الصف الأخير لا يقود للمات ؟

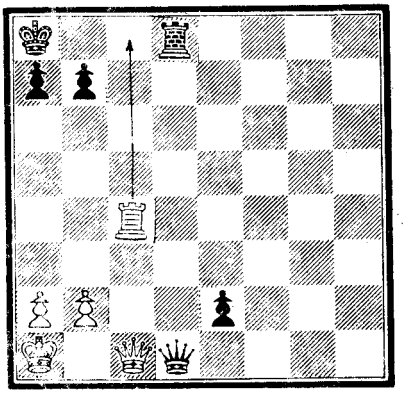
☐ لا يملك الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات .

☐ يستطيع ملك الأسود الهروب الى مربع فارغ .

☐ تستطيع قطعة من قطع الأسود أن تتدخل بشكل مفيد .

□ لا يملك الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات .
(الفيل والوزير الأسود يحرسان المربع في الصف الخلفي) .

ركز انتباهك على الوزير الأبيض والأسود في هذا الوضع :



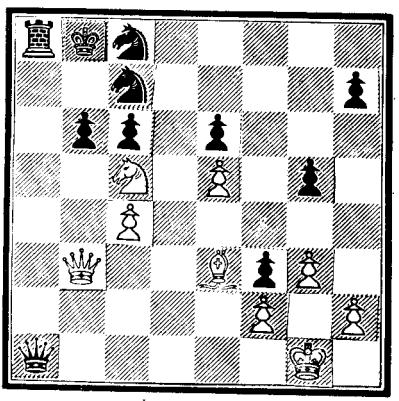
والآن اشرح بتعبير من عندك لماذا لا يستطيع الأبيض تحقيق المات .

. . . . . .

الوزير الأبيض مسمر .

(اذا هدد الرخ الأبيض ملك الأسود فإن الرخ الأسود يستطيع أسره بسهولة ولا يستطيع الوزير الأبيض أن يأسر رخ الأسود لأنه مسمر) .

هذا الوضع من أحد أدواري وكان علي أن أقرر فيما إذا كان يجب علي أن أأسر وزير خصمي (الأسود) أم لا .



هل ستأسر (أنت) الوزير ؟

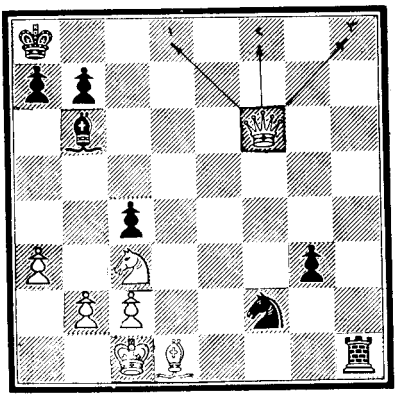
☐ نعم .

☐ لا .

وضح إجابتك :

□ لا .

(لأنك لو أسرت الوزير فالرخ الأسود سوف يأسر رخك ويميت ملك الأبيض وكما تلاحظ توسط الوزير غير مفيد) (في الحقيقة كانت نقلتي هي : الرخ أربع مربعات الى اليسار وربحت الدور) .



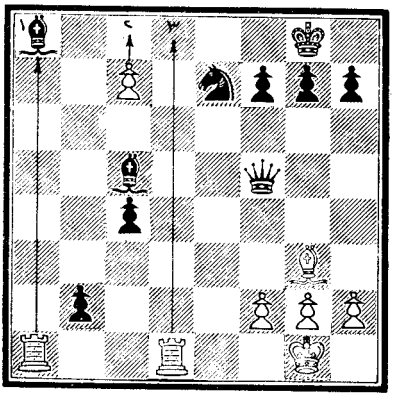
إلى أي مربع يجب أن يذهب وزير الأبيض حتى يستطيع تحقيق وضع المات ؟

□ الى المربع (١)

□ الى المربع (٢)

□ الى المربع (٣)

□ يجب أن يذهب الى المربع (٢)
(بالطبع فإن التهديد من المربعين الآخرين سوف يسمح للأسود بأن يأسر الوزير) .



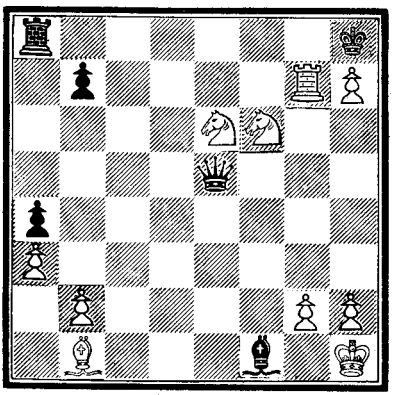
كيف يجب ان يهدد الأبيض ملك الأسود لتحقيق المات ؟
(من أي مربع)

□ من المربع (١)
□ من المربع (٢)
□ من المربع (٣)

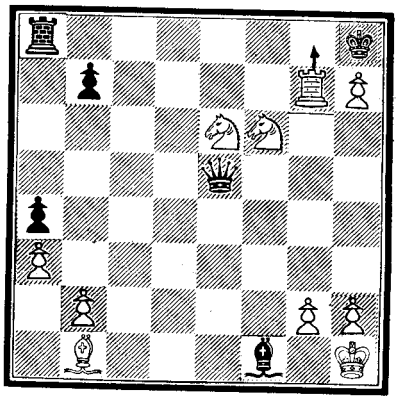
من المربع (٣)

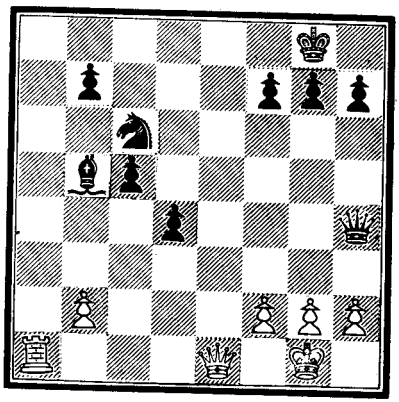
(النقلتان الأخريتان سوف تفسحان المجال امام ملك الأسود لينجو من الموت)

أشر بسهم إلى النقلة الأولى التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يحقق المات :



(بعد أن يأسر الأسود الرخ الأبيض فإن الأبيض سوف يأسر الرخ الأسود ويرتقي بالبيدق الى رخ او وزير ويحقق المات) .



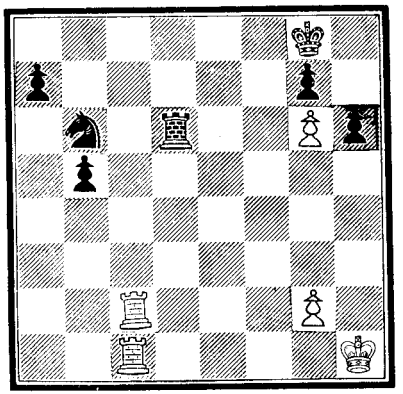


- ☐ بماذا يجب على الأبيض ان يهدد ملك الأسود بالرخ ام بالوزير؟
- ☐ بالرخ .
- ☐ بالوزير .

□ بالوزير .

(لـو أن الـرخ الأبيض هو الـذي هدد الملك فإن الحصـان الأسـود سوف يتوسـط ويوقف التهديد لأنه محمي بالـوزير . ولن يكون هنالك مات بالـوزير (أيضاً لأن الفيل اصبح يستـطيع أن يأسر الوزير .)

افتـرض أن الأبيض جاهـز لتهديد الأسود في هذا الوضع : ثم قرر فيما اذا كان يستـطيع ان يحقـق المات .



هل يستطيع الأبيض ان يميت الأسـود بالتهـديد من الصف الأخير ؟

□ نعم □ لا .

اذا لم يستطع فلماذا .

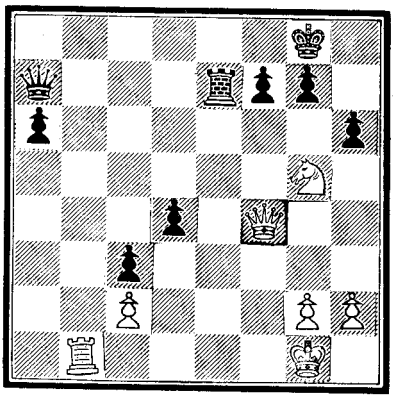
□ لأنـه لا يملك القـوة الـكافية لتحقيق المات .

□ يوجد مربع فارغ عنـد ملك الأسود يستطيع الهروب اليه .

□ يوجـد قطعـة لدى الأسـود تستطيع ان تتوسط بشكل مفيد .

□ نعم .

(الأسود قد مات . التوسط غير مفيد) .



هل يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود بدءا من التهديد من الصف الأخير ؟

□ نعم □ لا

إذا لا يستطيع فلماذا ؟

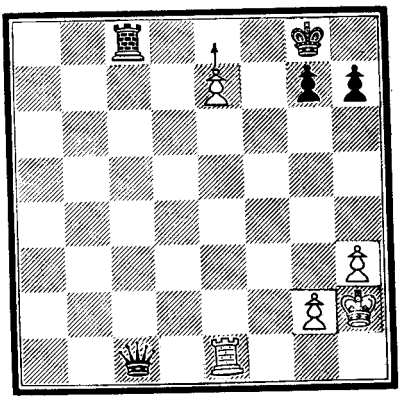
□ لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .

□ يوجد مربع فارغ يستطيع ان يهرب اليه ملك الأسود .

□ يوجد توسط مقيد لقطعة من قطع الأسود .

☐ نعم .

(الأسود قد مات . لأن الوزير والرخ يشكلان قوة كافية للأبيض لتحقيق المات .)



هل يستطيع الأبيض ان يحقق المات بالتهديد من الصف الأخير ؟

☐ نعم

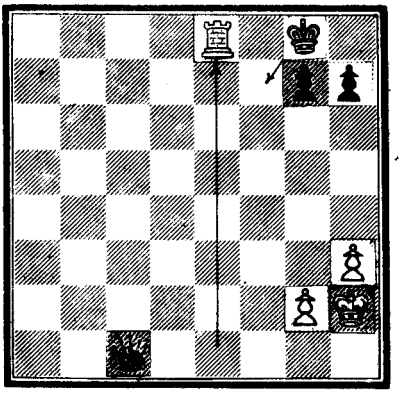
☐ لا

فإذا لم يستطيع فلماذا ؟

☐ لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .

☐ يوجد مربع فارغ يستطيع ان يهرب اليه ملك الأسود .

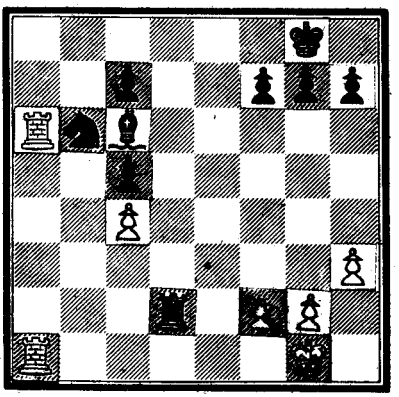
☐ يوجد توسط مفيد لدى الأسود .



□ لا يستطيع .

(يوجد مربع فارغ يهرب اليه ملك الأسود) .

(لاحظ : بعد أن يترقى البيدق الى وزير فإن الرخ الأسود سيأسره وبعد ذلك يأسر الرخ الأبيض الرخ الأسود ويهدد ملك الأسود معطياً الشكل السابق) .



هل يستطيع الأبيض تحقيق وضع المات بدءا من التهديد من الصف الخلفي ؟

□ نعم □ لا .

إذا «لا» فلماذا ؟

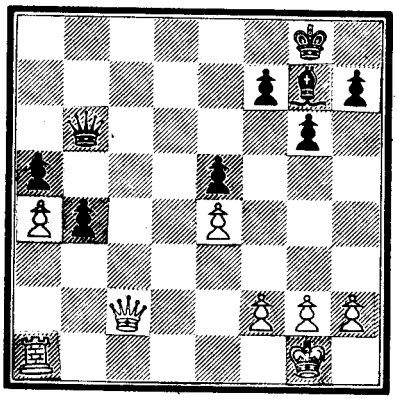
□ لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .

□ سيصبح لدى ملك الأسود مربع فارغ يستطيع الهروب إليه .

□ يوجد توسط مفيد عند الأسود .

□ لا يستطيع .
ولا يملك القوة الكافية .

(اثنان ضد اثنين : الفيل والفرس السود يحرسان المربع الذي يستطيع منه الرخان البيض تهديد ملك الأسود) .



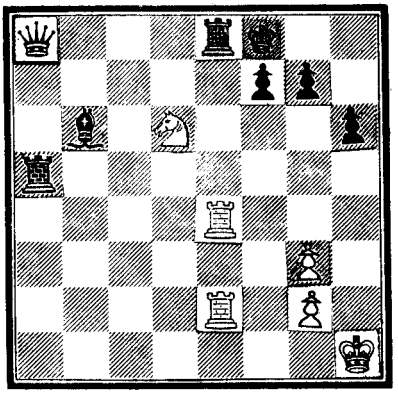
هل يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود بتهديده من الصف الأخير ؟

□ نعم . □ لا .

إذا «لا» فلماذا ؟

□ لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .
□ يوجد لدى ملك الأسود مربع فارغ يستطيع الهروب اليه .
□ يوجد لدى الأسود توسط مفيد .

● لا يستطيع تحقيق المات .
(يوجد تدخل مفيد لدى الأسود «الفيل») .

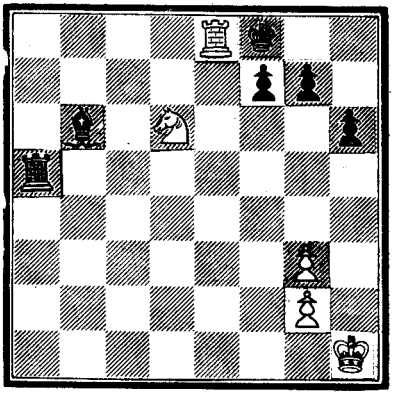


هـل يستـطيع الأبيض ان يميت ملك الأســود بالتهــديد من الصف الأخير ؟

● نعم ● لا .

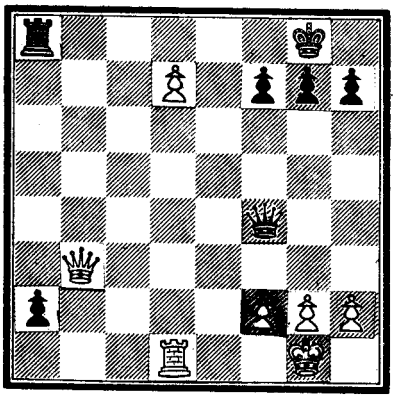
إذا لا يستطيع فلماذا ؟

● لا يملك القوة الكافية لتحقيق المات .
● يوجدلدى الأسود مربع فارغ يستطيع ان يهرب اليه .
● يوجد توسط مفيد لدى الأسود .



● نعم يستطيع .
(الأسود قد مات . الرخ الثاني يحقق المات . لأنه محمي بالفرس) .

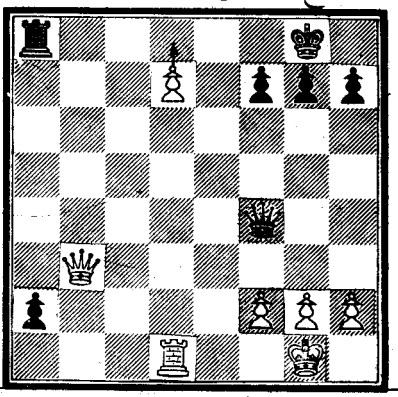
في بعض الاطارات المقبلة . سوف تعالج عدة وضعيات في بعضها يستطيع الأبيض تحقيق وضع المات من الصف الأخير وفي بعضها الآخر يستطيع الأبيض اماتة ملك الأسود بنقلة وفي فئة منها لا يوجد مات على الاطلاق . لاحظ جميع القطع التي على الرقعة واذا كان التهديد من الصف الأخير لم يحقق المات ابحث عن تهديدات أخرى لعلها تجدي .



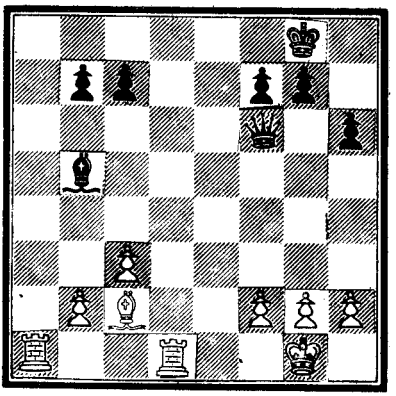
في هذا الوضع :
● يستطيع الأبيض تحقيق المات .
● لا يستطيع تحقيق المات .

اذا استطاع تحقيق المات أشر بسهم الى النقلة الأولى .

● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .



(البيدق يترقى الى وزير ويهدد ملك الأسود . وإذا أسر الأسود الوزير بالرخ فإن الرخ الأبيض يأسر ويميت ملك الأسود) .

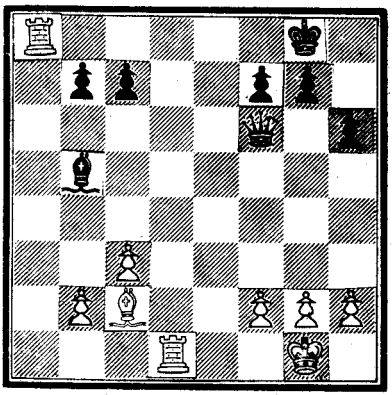


في هذا الوضع :

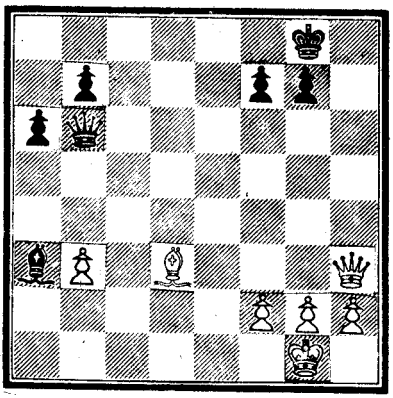
● يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود .

● لا يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود .

اذا كان يستطيع أشر الى النقلة الأولى بسهم .



● يستطيع الأبيض ان يميت الأسود . (لا يوجد لدى الأسود سوى توسط غير مفيد بالفيل أو بالوزير) .



في هذا ا لوضع :

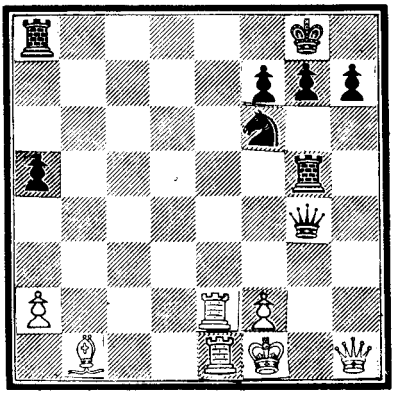
● يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

● لا يستطيع تحقيق المات .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم الى النقلة الأولى .

● لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

(اذا هدد وزير الأبيض ملك الأسـود من الصف الخلفـي فإن الفيل سيتوسط ويوقف التهديد أما اذا هدد الملك من المربع الرابع في نفس العمود فإن الملك يستطيع أن يهرب) .

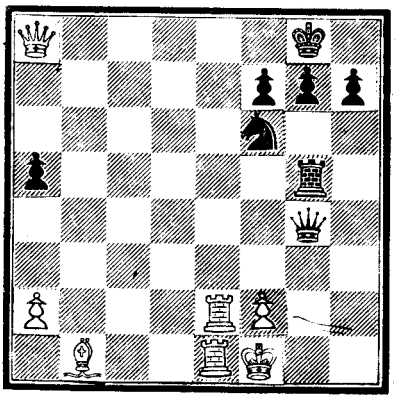


في هذا الوضع :

● الأبيض يحقق المات .

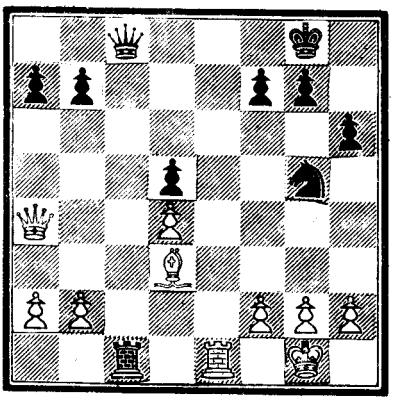
● الأبيض لا يحقق المات .

إذا استطاع تحقيق المات أشر الى ذلك بسهم .



● يستطيع الأبيض أن يحقق المات

(لاحظ أن جميع توسطات قطع الأسود غير مفيدة) .



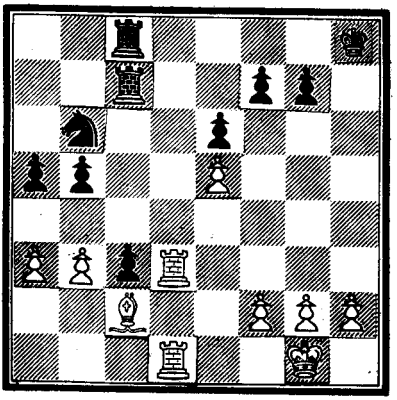
في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

● لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

إذا استطاع إماتة ملك الأسود أشر الى النقلة بسهم .

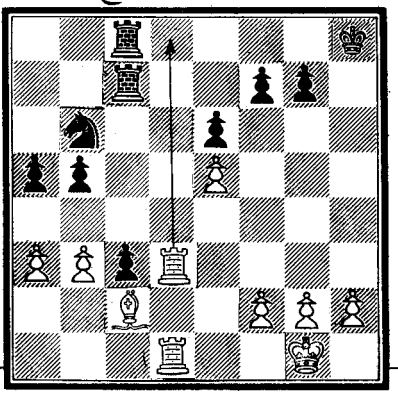
● لا يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود
(الرخ الأبيض مسمر لذلك لا يستطيع أسر الوزير الأسود) .



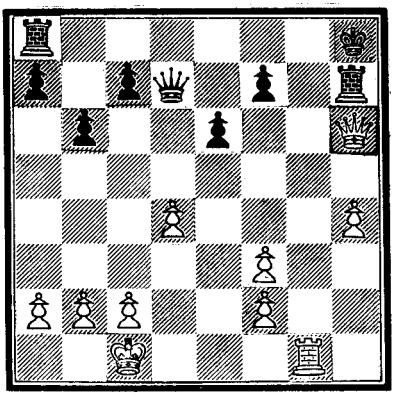
في هذا الوضع :
● يستطيع الأبيض ان يحقق المات .
● لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات .
إذا استطاع تحقيق المات ، أشر إلى النقلة بسهم .

● يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

(يملك الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات ولاحظ أن الفيل سيحمي المربع الذي سيهرب اليه الملك عندما يتحرك الرخ) .



هذا الوضع أحد أدواري الحديثة :



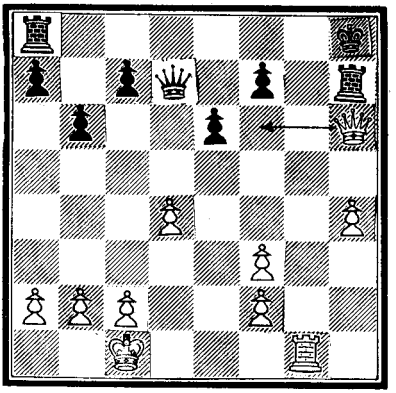
في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض ان يحقق المات .

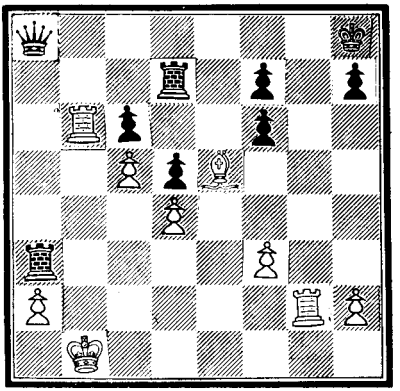
● لا يستطيع تحقيق المات .

إذا كان يستطيع أشر بسهم الى ذلك .

● يستطيع الأبيض تحقيق المات .



(أجبر الأسود على أن يوسط الرخ عندئذ يلعب الأبيض وزير × رخ مات) (هذا الدور لعبته مع بيليك عام ١٩٦٥) .

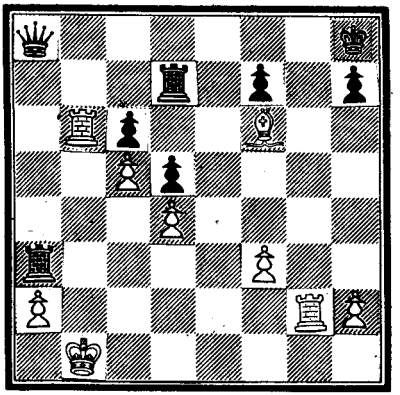


في هذا الوضع :

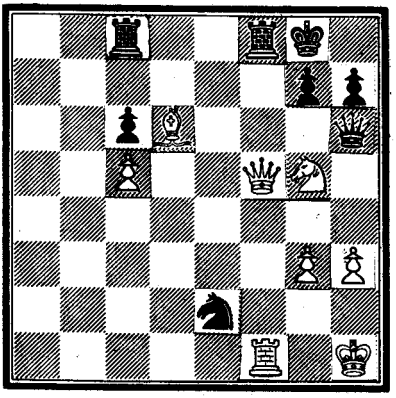
● الأبيض يستطيع أن يميت ملك الأسود .

● لا يستطيع ان يميت ملك الأسود .

اذا استطاع أن يميت ملك الأسود أشر بسهم الى النقلة الأولى .



● يستطيع الأبيض تحقيق المات .
(الرخ الأسود مجبر على أسر الوزير
الأبيض عند ذلك يستطيع الأبيض
أسره بالرخ ويميت الأسود .

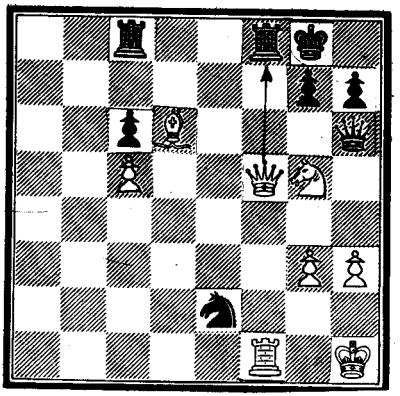


في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود .

● لا يستطيع ان يميت ملك الأسود .

إذا استطاع ان يحقق المات أشر الى النقلة الأولى بسهم .



يجب على الرخ الأسـود أن يأسر الوزير بعد ذلك يلعب الأبيض رخ × رخ كش مات .

● يستطيع الأبيض ان يميت ملك الأسود .

ملخص

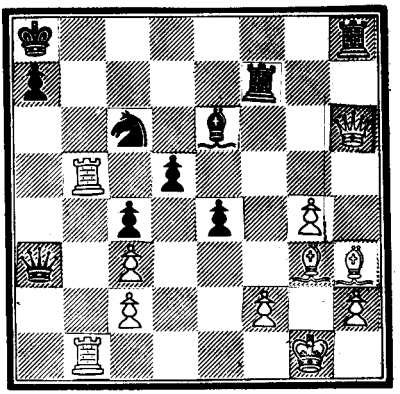
في هذا المقطع قد اطلعت على عناصر الكش مات في الصف الأخير من الرقعة كما اطلعت على الطرق الثلاثة للهروب من المات :

١ ـ أسر القطعة المهاجمة .

٢ ـ التوسط بين الملك والقطعة التي تهدده .

٣ ـ الهروب الى مربع فارغ .

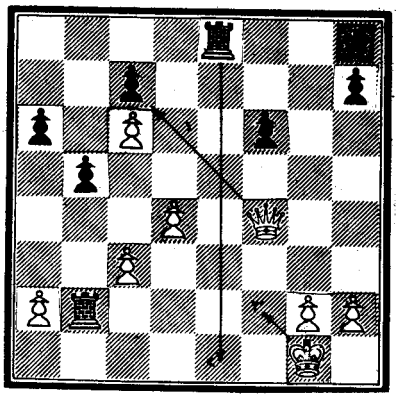
والوضع الثاني مأخوذ من دور لعبته مع ريمون دينشتين (الأسود) في عام ١٩٦٠ في بطولة الولايات المتحدة (اللعب للأسود) :



السؤ ال الواضح هنا . لماذا لا يستطيع الأسود أن يأسر الوزير بالرخ ؟ حسناً . لو أن الرخ أسر الوزير لكنت نقلت الرخ الى الصف الأخير للأسود وهددت ملكه ، فيلعب الأسود حصان × رخ عندها ألعب رخ × حصان كش مات . لذلك يجب على الرخ الأسود ان لا يغادر الصف الأخير .

لاحظ أنه باستطاعة وزيري أن يأسر الرخ والفيل أيضاً وإذا حاول الأسود أن «يحمي» الفيل بالرخ الذي بالصف الخلفي سألعب وبكل بساطة وزير × فيل ح

أدرك «ري» أنه قد تلقى لكمة عنيفة فاستسلم ! وهذا مثال آخر من بطولة الولايات المتحدة أيضاً عام ١٩٦٠ مع هربرت سيدمان (الأسود) .



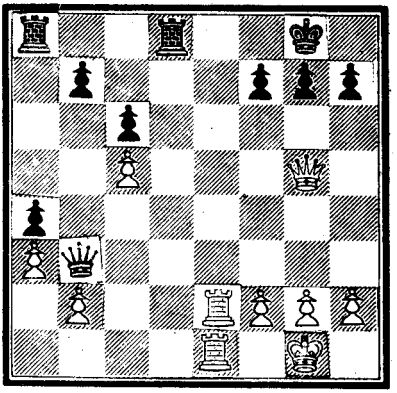
واللعب الآن للأبيض (لي) ويجب أن لا يغيب عن بالي أن ملكي في خطر ! افترض بأني أسرت البيدق كما يشير السهم (١) فالأسود سوف يحقق المات بالرخ كما يشير السهم (٢) والهروب كما يشير السهم (٣) غير ممكن لأن الرخ الثان ي يسيطر على هذا المربع .

المقطع الثالث

الدفاع عن الصف الأخير وأنواعه

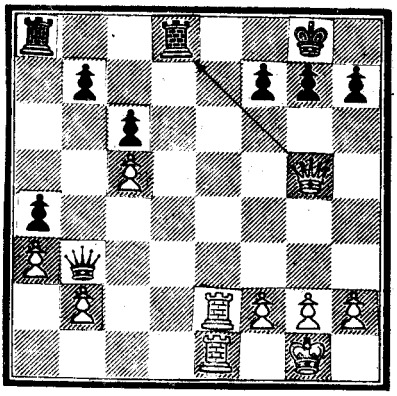
الآن وقد تشكلت لديك فكرة أساسية عن المات في الصف الأخير وأصبح بإمكانك ان تتلمس مواطن المهارة فيه . أما في هذا القسم والقسم الذي يليه سأقدم لك أشكال المات والدفاع في الصف الأخير بشكل متتابع .

لاحظ التراكيب التالية :



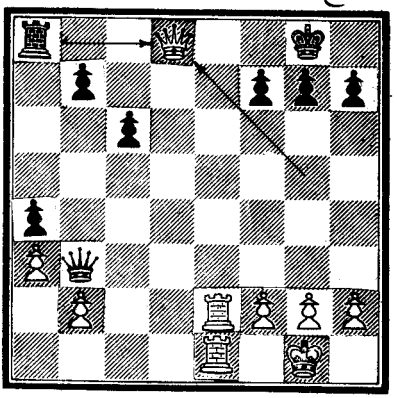
(١)

الرخان البيض مستعدان لتهديد الملك من نفس المربع من الصف الأخير كما أن الأسود يملك مدافعان . لذلك يجب على الأبيض أن يتخلص من واحد منهما حتى يستطيع تحقيق المات .



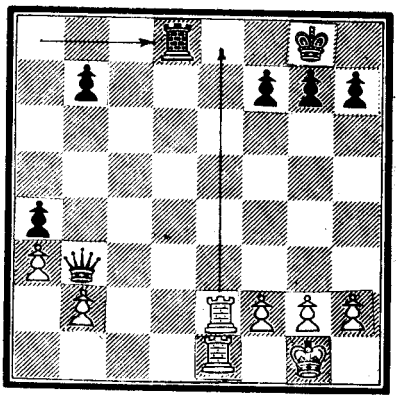
(٢)

لعب الأبيض وزير × رخ كش



(٣)

الرخ الأسود يجب أن يأسر الوزير



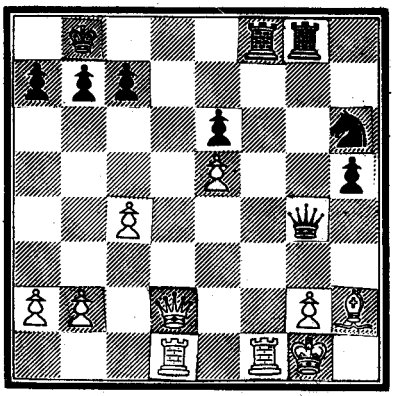
(٤)

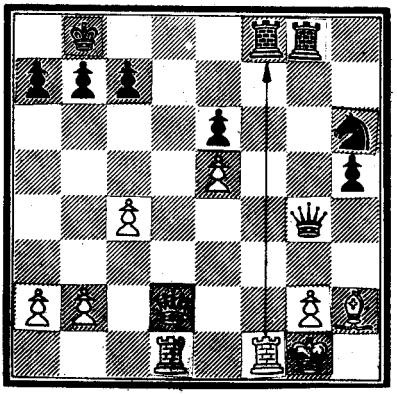
أصبح الآن يوجد رخان مهاجمان ضد واحد .

الأبيض يحرك الرخ الى الصف الأخير ويحقق المات بالرخ الثاني .

في هذا الوضع يستطيع الأبيض أن يبدأ بتركيب وضع يستطيع فيه تحقيق المات بإبعاد أحد المدافعين عن الصف الأخير .

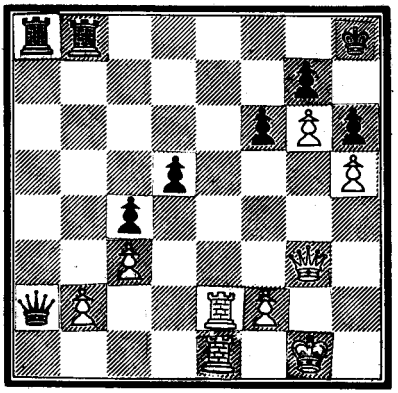
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى للأبيض حتى يستطيع تحقيق المات .

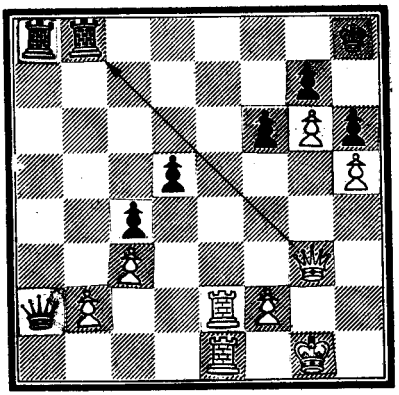




عندما يأسر الأسود الرخ بالرخ فإن الوزير والرخ يشكلان قوة كافية لتحقيق المات .

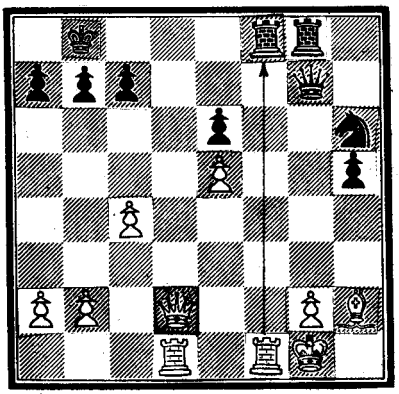
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى للأبيض حتى يستطيع تحقيق وضع المات .





عندما يلعب الأسود رخ × وزير فإن الرخين البيض يحققان المات .

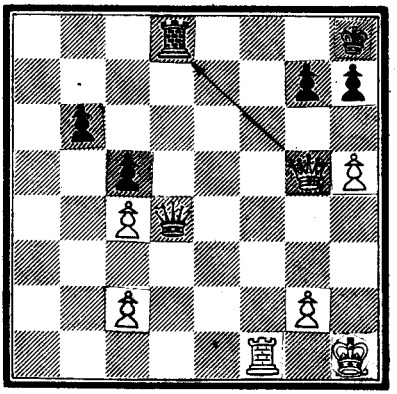
في هذا الوضع يستطيع الأبيض أسر إحدى القطع المدافعة عن الصف الأخير لكنها غير مفيدة إذا أسرِ الرخ الأبيض بالقطعة الموجودة على اليمين ويعود الوضع اثنان ضد اثنين .



● إذا لعب الأبيض رخ × رخ كش فكيف يستطيع الأسود أن ينجو بنفسه ؟

● بأن يلعب رخ × رخ
● بأن يلعب وزير × رخ .

● بأن يلعب وزير × رخ
وبذلك عاد الوضع اثنان ضد اثنين .

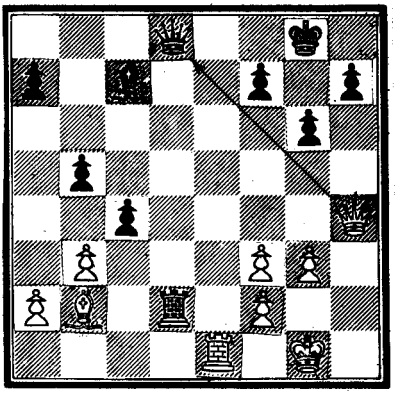


في هذا الوضع إذا لعب الأبيض وزير × رخ فهل يستطيع أن يحقق المات .

١ ـ نعم .
٢ ـ لا .

● لا يستطيع .

(الوزير الأسود سيأسر الوزير ويحرس الصف الخلفي ويعود الوضع واحد ضد واحد) .



إذا لعب الأبيض وزير × وزير كما يشير السهم . كيف يستطيع الأسود أن ينجو بنفسه ؟

● بأن يلعب فيل × وزير .

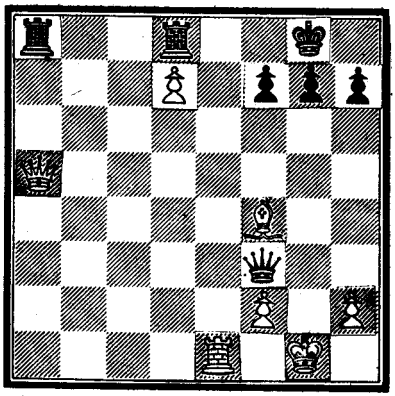
● بأن يلعب رخ × وزير .

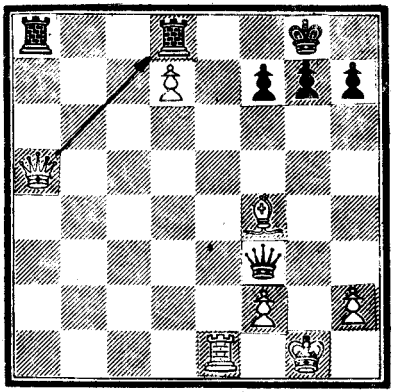
● بأن يلعب رخ × وزير .

(عندما يأسر الوزير بالرخ فإنه يحمي بالتالي الصف الأخير أما الأسر بالفيل فسيمكن الأبيض من تحقيق المات) .

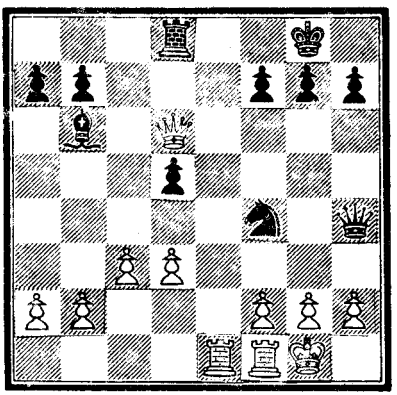
يستطيع الأبيض أن يحقق المات لكن يجب عليه أن يلعب النقلة الأولى الصحيحة .

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة :





(الهـدف هو انقـاص عدد المدافعين في الصف الخلفي من اثنين الى واحد . عند ذلك يستطيع الرخ الأبيض أن يهـدد الملك في الصف الأخير وهو محمي بالبيدق ، فيجب على الأسود أن يأسره بالـرخ فيلعب الأبيض بيدق × رخ ويترقى البيدق الى وزير أو رخ ويميت الملك . أما إذا أسر الوزير الرخ الثاني فإن الوزير الأسود يستطيع أسره ويحل محل الرخ في حراسة الصف الأخير .

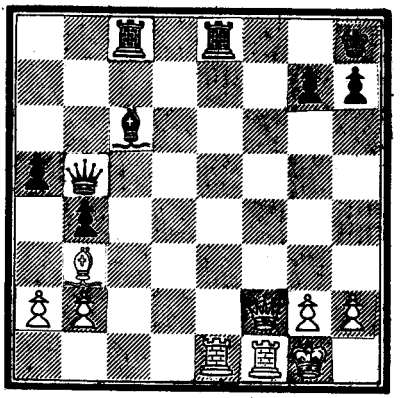


هل إذا لعب الأبيض وزير × رخ يستطيع أن يحقق المات ؟

□ نعم □ لا .

☐ لا يستطيع .

(الوزير الأسود سيأسر الوزير الأبيض ويحل محل الرخ في حراسة الصف الأخير) .



إذا لعب الأبيض رخ × رخ كش فهل يستطيع تحقيق المات في هذا الوضع؟

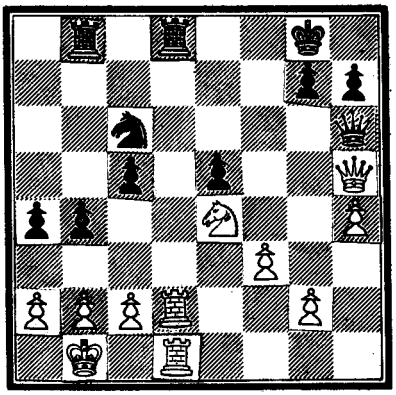
☐ نعم .

☐ لا .

□ نعم .

(الأبيض سوف ينقل وزيره الى الصف الخلفي ويهدد الملك بعد أن يلعب الأسود رخ × رخ) .

هذا الوضع صعب قليلاً :

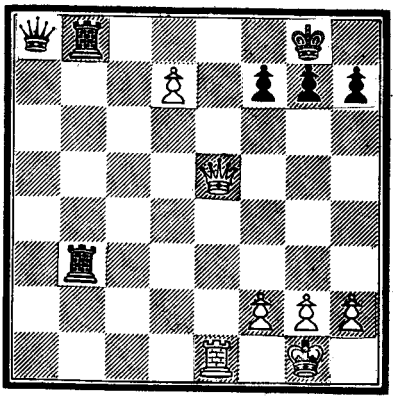


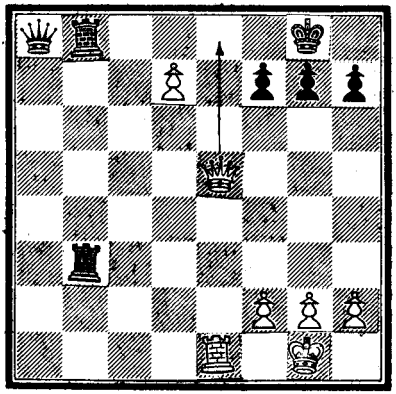
إذا لعب الأبيض رخ × رخ كش فهل يستطيع تحقيق المات ؟

□ نعم □ لا .

● نعم .
(الكش مات يأتي بواسطة الوزير) .

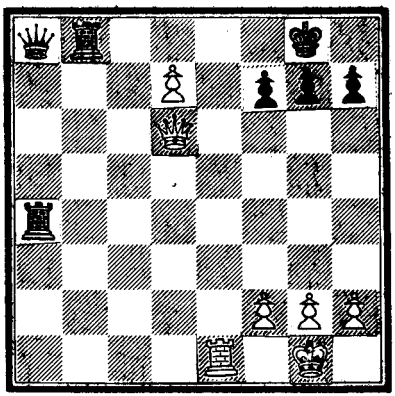
في بعض الأحيان يكون لديك الخيار إما أن تهدد مباشرة من الصف الخلفي أو تأسر إحدى القطع المدافعة . لاحظ الوضع التالي ؛ ثم ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة الأولى للأبيض حتى يستطيع تحدد وضع المات .

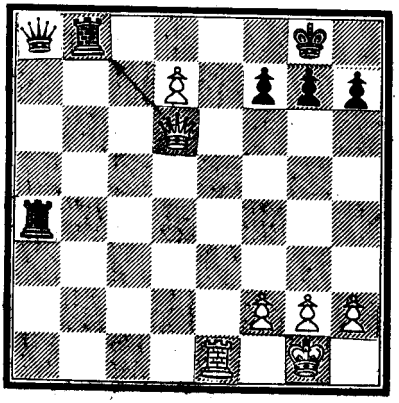




(يستطيع الأبيض إماتة الأسود بالتهديد مباشرة لأن البيدق يحمي المربع الذي يهدد منه الوزير وعندما يأسر الأسود الوزير بالرخ يستطيع الأبيض أن يأسر الرخ الأسود إما بالرخ او بالبيدق الذي يرتقي الى وزير ويهدد الملك ، أما أسر الوزير للرخ الأسود بقصد إنقاص القوة فلا تفيد لأن الأسود سيأسر الوزير بالرخ الثاني) .

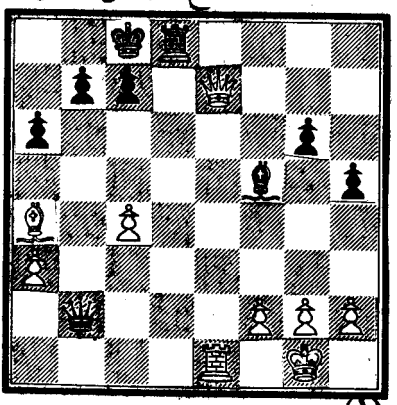
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى للأبيض .





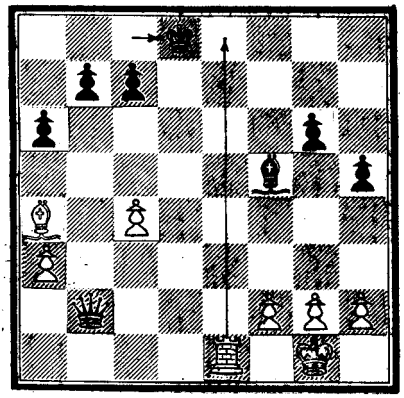
(أسر الرخ يمكن الأبيض من إضعاف قوة الأسود من اثنين الى واحد وبعد ذلك يهدد الرخ الأبيض ملك الأسود فيأسره الوزير ، عند ذلك يأسر البيدق الوزير ، ويترقى إلى رخ او وزير ويميت الملك .

لاحظ كيف يستطيع الأبيض تحقيق المات



(١)

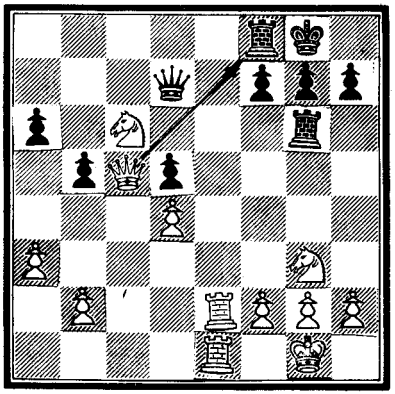
الأبيض يلعب
وزير × رخ كش فيجب على ملك الأسود أن يأسر الوزير



(٢)

والآن الرخ المحمي بالفيل يستطيع تحقيق المات .

في الأوضاع المقبلة تضحية الأبيض بالوزير لا تحقق له المات . ويجب عليك أن تقرر لماذا هذه التضحية غير مفيدة .

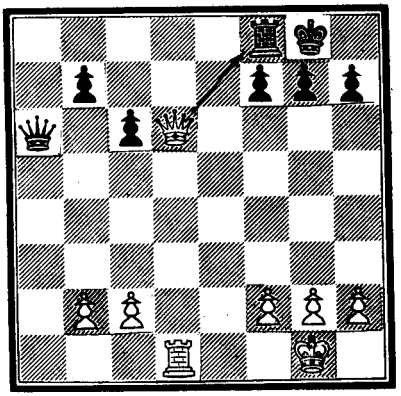


لماذا نقلة الأبيض وزير × رخ لا تحقق له المات ؟

- ☐ لا يملك الأبيض القوة الكافية لذلك .
- ☐ في نهاية هذا الوضع يوجد عند الأسود قطعة تتوسط بشكل مفيد .
- ☐ في نهاية هذا الوضع يستطيع ملك الأسود الهروب الى مربع فارغ .

□ لا يملك الأبيض القوة الكافية .

(بعد أن يلعب الأسود ملك × وزير سيصبح الوزير الأسود والملك مدافعان عن الصف الأخير ضد الرخين البيض ، اثنان ضد اثنين) .



لماذا تضحية الأبيض بالوزير (وزير × رخ) لا تفيد في تحقيق المات ؟

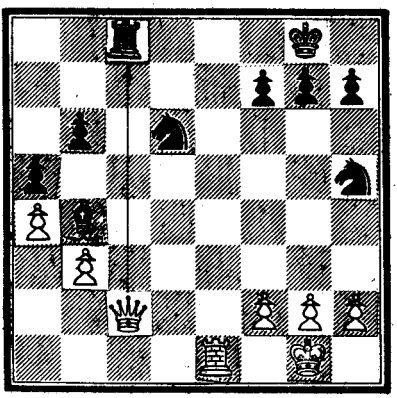
□ لا يملك الأبيض القوة الكافية لذلك .

□ في نهاية الوضع سيصبح عند الأسود مربع فارغ يهرب اليه .

□ في نهاية الوضع يوجد لدى الأسود قطعة تتوسط بشكل مفيد .

في نهاية هذا الوضع سيوجد عند ملك الأسود مربع فارغ يستطيع الهروب اليه .

قد يبدو هذا الوضع معقداً قليلاً .



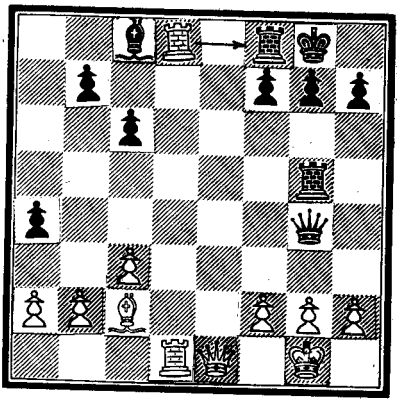
لماذا تضحية الأبيض بالوزير (وزير × رخ) لا تقود الى المات ؟

□ لا يملك الأبيض القوة الكافية لذلك .

□ في نهاية هذا الوضع يوجد عند ملك الأسود مربع فارغ يستطيع الهروب اليه .

□ في نهاية هذا الوضع توجد عند الأسود قطعة تتوسط بشكل مفيد .

● في نهاية الوضع سيوجد عند الأسود قطعة تتوسط بشكل مفيد .
(عندما يأسر الحصان الأسود وزير الأبيض سيفتح وتر الفيل للتوسط) .



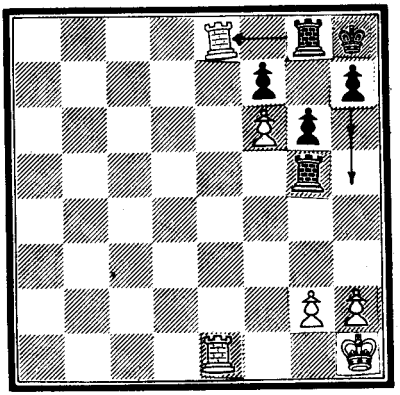
هل يتمكن الأبيض من تحقيق وضع يستطيع فيه إماتة الأسود إذا لعب رخ × رخ

● نعم .
● لا .

● نعم .

(بعد أن يلعب الأسود ملك × رخ يستطيع الأبيض إماتة ملك الأسود بالرخ الثاني) .

قبل أن نناقش أنواع المات الأخرى لنبحث في بعض المشاكل البسيطة للدفاع :



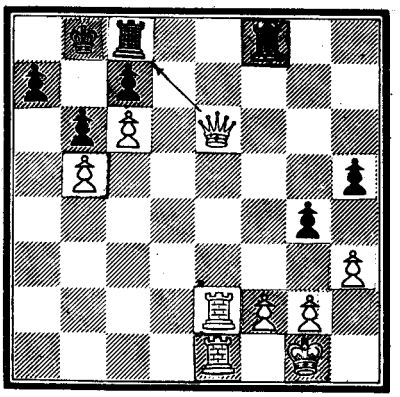
الأبيض يهدد بلعب رخ × رخ ويتبعها المات بالرخ الثاني واللعب الآن للأسود ، ولا يملك سوى نقلة واحدة مفيدة :

● رخ × رخ كما يشير السهم .

● يتقدم البيدق مربعاً او اثنين كما يشير السهم .

● البيدق يتقدم مربعاً أو اثنين .

(لو لعب الأسود رخ × رخ لقضي عليه ، أو اذا حرك الرخ الثاني مربعاً واحداً سيلعب الأبيض رخ × رخ كش ويحقق المات بالرخ الثاني أما جعل البيدق يتقدم مربعاً او اثنين يفسح المجال أمام الملك للهروب .



افترض ان الأبيض قد لعب وزير × رخ كما يشير السهم يستطيع الأسود ان ينجو بنفسه بأسر الوزير بـ :

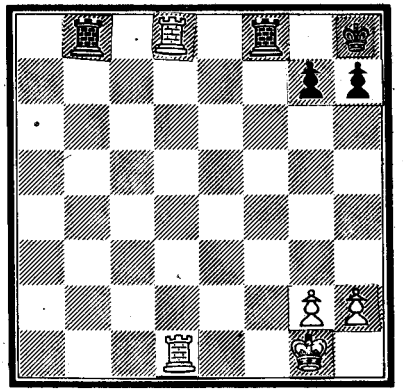
● الملك .

● الرخ .

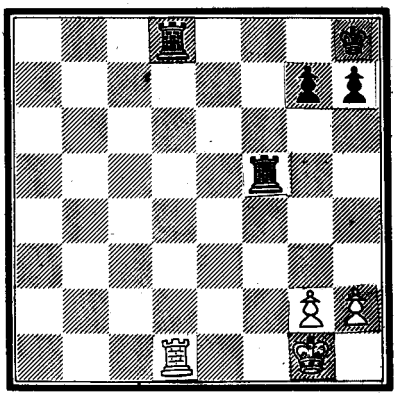
● يجب على الأسود أن يأسر الوزير بالرخ .

(لو الأسود أسر الوزير بالملك سيلعب الأبيض بالرخ الى الصف الأخير كش ؛ رخ × رخ ؛ الرخ الأبيض × الرخ كش مات .

هذا الوضع من أحرج الأوضاع الدفاعية عن الصف الأخير والأوضاع التالية سوف توضح لك هذه الفكرة :



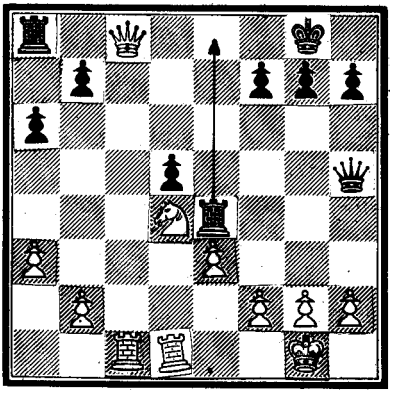
(١)



(٢)

في هذا الوضع لا يستطيع الأبيض ان يحقق المات . ولا يهم أياً من الرخين يأسر لأن الرخان يحميان بعضهما

لكن في هذا الوضع (اذا كان اللعب للأبيض) فإنه تستطيع تحقيق المات بسهولة وكذلك الوضع بالنسبة للأسود .



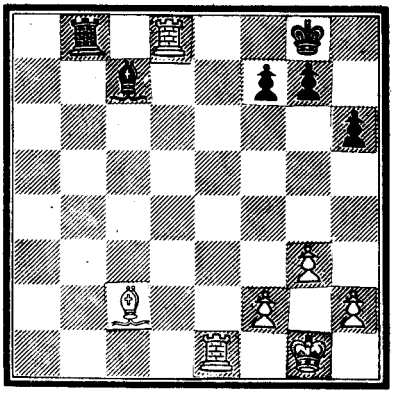
(٣)

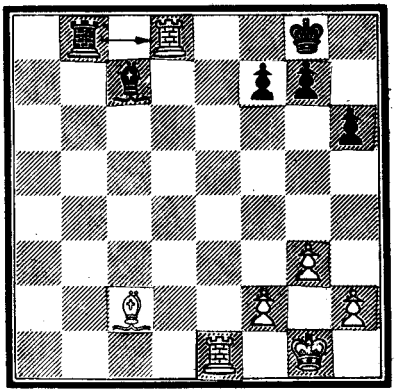
كيف يجب أن يتصرف الأسود في وضع مثل هذا ؟

● لاحظ أنه لا يستطيع أن يلعب .

رخ × وزير (لأنه سوف يموت لكن يستطيع أن يجعل الرخ يتوسط كما يشير السهم .

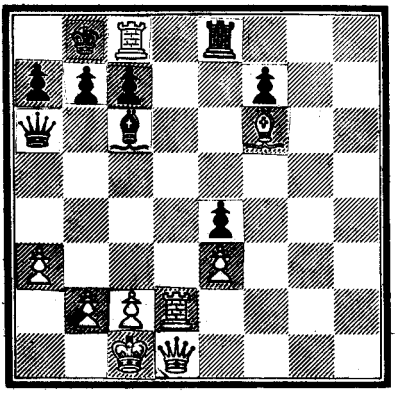
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأسود لينجو من المات .

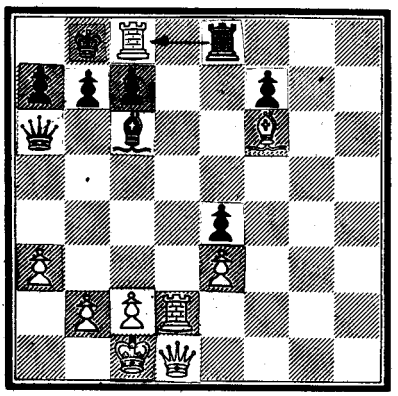




(لو أسر الرخ بالفيل لمات الأسود لأنه لم يعد هنالك اية حماية للصف الأخير) .

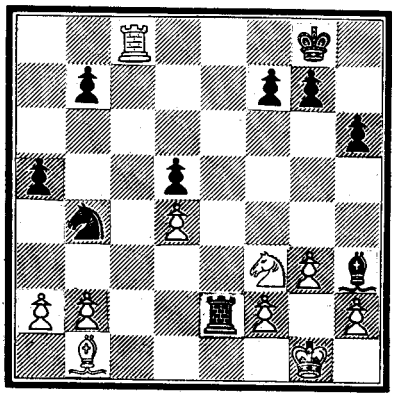
ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة الصحيحة التي يجب أن يقوم بها الأسود حتى ينجو من المات .

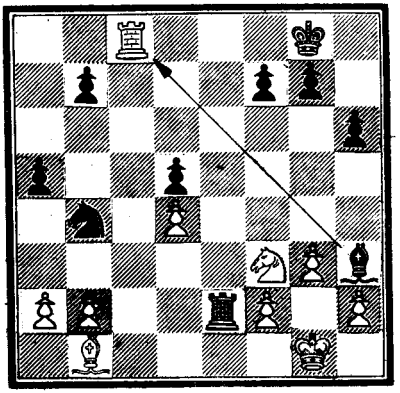




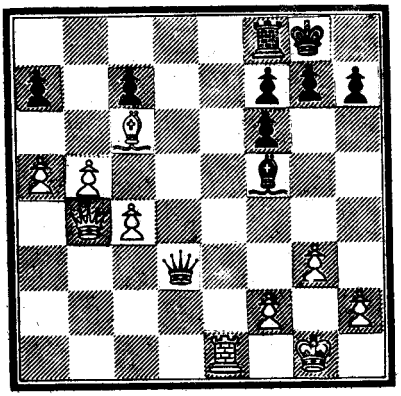
(لو أسر الرخ بالملك لمات الأسود
بتهديد الوزير في النهاية)

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الدفاعية الصحيحة للأسود :





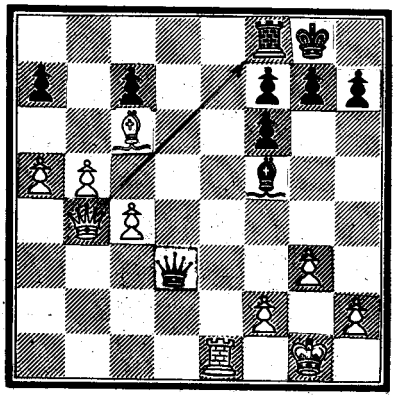
سوف تسأل الآن عما اذا كان الأبيض يملك إحدى وضعيات المات (او يستطيع تحقيقها) التي تعلمتها .



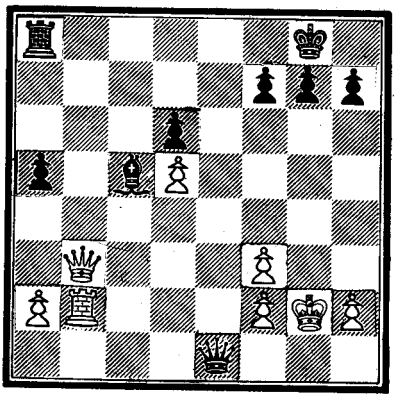
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



(تضحية الوزير بنفسه سوف تتبع بـ : الرخ إلى الصف الأخير كش مات) .



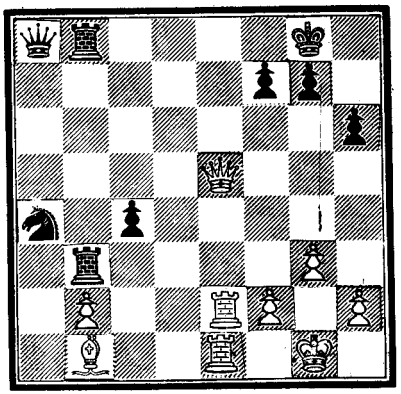
في هذا الوضع :

- يستطيع الأبيض أن يحقق المات .
- لا يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

إذا استطاع ذلك أشر الى النقلة الصحيحة بسهم .

● لا يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

(بعد تهديد الوزير يستطيع الوزير ان يتوسط بشكل مفيد) .

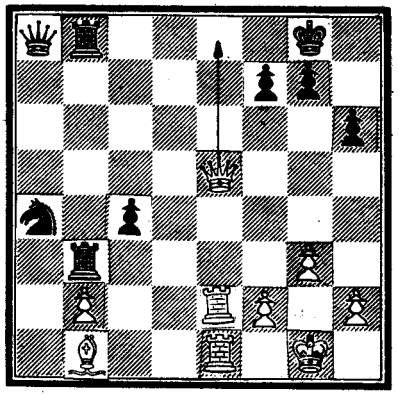


في هذا الوضع :

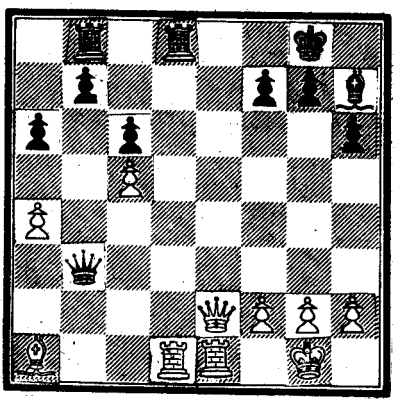
● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

● لا يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

إذا استطاع تحقيق المات أشر بسهم إلى النقلة الصحيحة .



● يستطيع الأبيض تحقيق المات
(ثلاثة ضد اثنين)

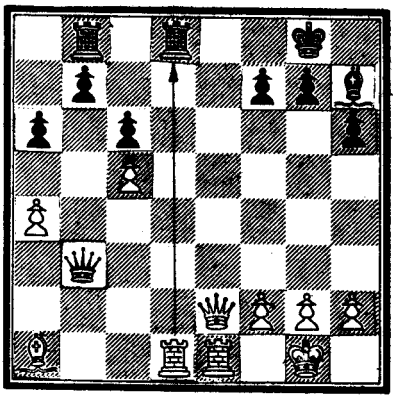


في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض تحقيق المات .

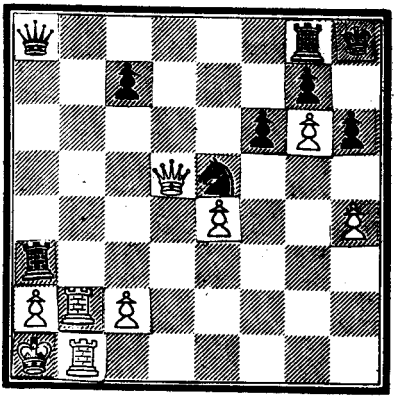
● لا يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

اذا استطاع أن يحقق المات أشر إلى النقلة الصحيحة .



● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

(يضعف الأبيض قوة الدفاع عند الأسود في الصف الأخير فيعطي لنفسه قوة كافية لتحقيق المات)



في هذا الوضع :

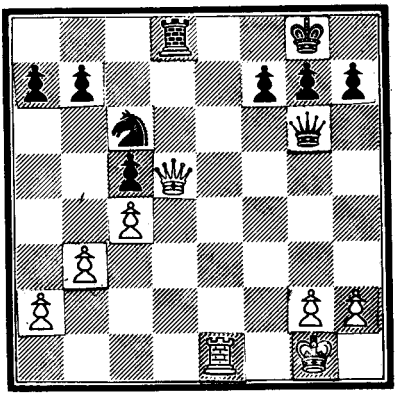
● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

● لا يستطيع ذلك .

(إذا استطاع أن يميت الأسود أشر الى النقلة الصحيحة)

● لا يستطيع الأبيض أن يميت الأسود .

(بعد أن يلعب الأبيض وزير × رخ ، سيدافع الأسود عن نفسه بأن يلعب وزير × وزير ، أما إذا لعب الأبيض وزير × وزير فيجب على الأسود أن يأسر الوزير الأبيض بالرخ الذي يقع معه على نفس العمود وليس الذي بجانب الملك لأنه لو فعل لأصبح عند الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات .



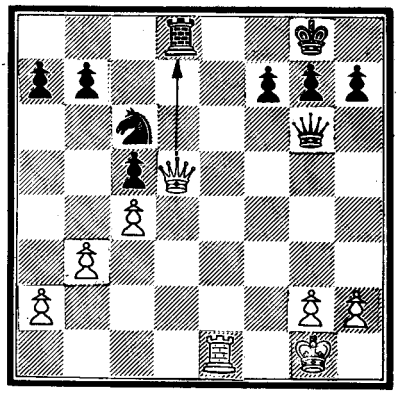
في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود .

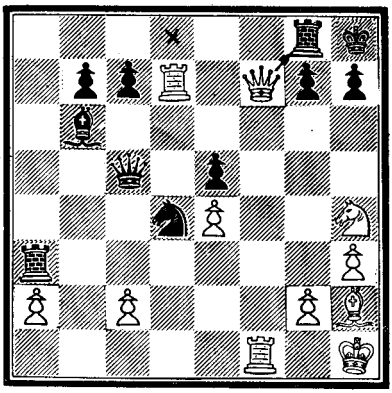
● لا يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود .

إذا استطاع ذلك أشر الى النقلة الصحيحة بسهم .

● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .



(هذه النقلة تتبع بتهديد الرخ)

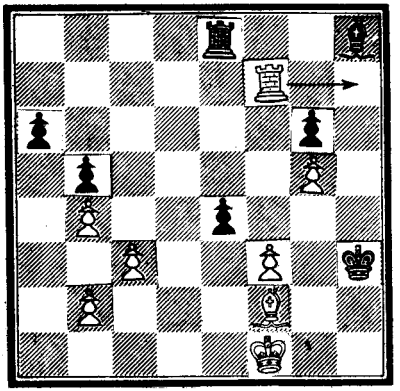


في هذا الوضع :

● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

● لا يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود .

إذا كان يستطيع أن يميت الأسود أشر إلى النقلة بسهم .



هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع راشيفيسكي (الأسود) الذي كان بطل الولايات المتحدة عدة مرات في الحقيقة فقدت هذا الوضع لكني ربحت الدور بطريقة أخرى .

***

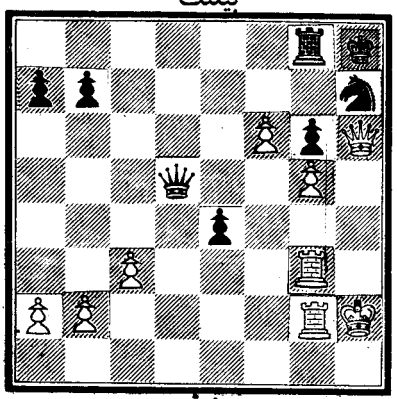
ملخص

الدفاع عن الصف الأخير وأنواعه

لقد قابلت في هذا المقطع تراكيب صعبة للمات وتراكيب اكثر تعقيداً للدفاع ولقد تعلمت أن قوة بعض الحالات لا تعمل مباشرة لكنها تكون فعالة فقط إذا استهل التركيب بنقلة للتخلص من أحد المدافعين عن الصف الأخير . كما يجب عليك تقوية دفاعك آخذاً بعين الاعتبار عدة نقاط تتضمن الرخاخ غير المتصلة والأسر الآمن .

أيضاً يجب عليك أن تدرك أن حالات المات في الصف الأخير يمكن أن تحدث أيضاً على العمود الجانبي وفي هذا المثال المأخوذ من دور لعبته مع بيلنك عام ١٩٥٩ .

بيلنك



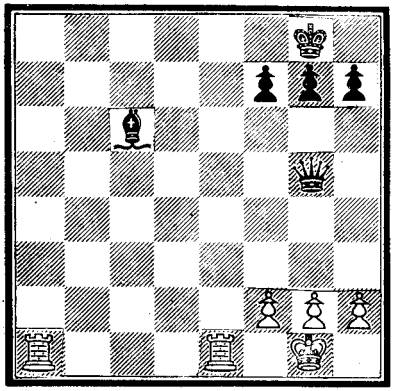
فيشر

يستطيع الأبيض تحقيق المات حيث يلعب وزير × حصان كش الملك × الوزير ، يتحرك الرخ مربع واحد الى اليمين ويميت ملك الأسود هذه نهاية المقطع الثالث .

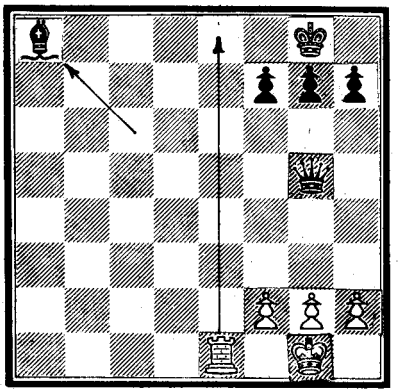
المقطع الرابع

إبعاد الحرَّاس

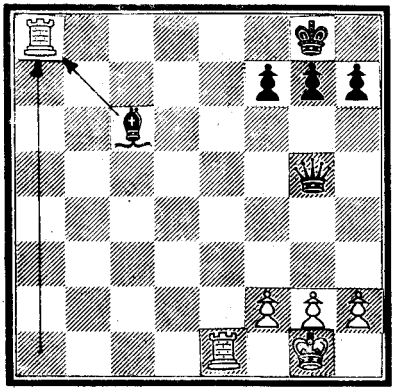
في بعض الأحيان تشكل قطع الخصم عائقاً أمام الكش مات ففي هذه الحالات يجب عليك إبعاد هذه القطع حتى تستطيع تحقيق المات .



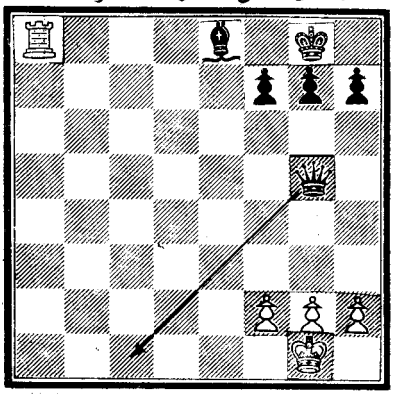
يستطيع الأبيض تحقيق المات بسهولة . وقد يبدو هذا الوضع صعباً لأن الفيل يستطيع أن يأسر أي رخ يهدد الملك (تابع النقلات مع الأشكال التالية)



يستطيع الآن الرخ الثاني أن يحقق المات . والفكرة من هذه النقلة هي إبعاد الفيل الأسود . من الموضع الذي يحرس فيه المربعين الأساسيين لتحقيق المات .

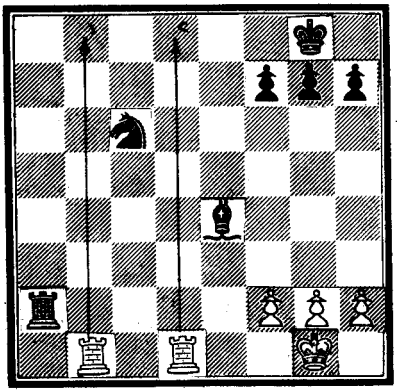


الرخ اليساري يتحرك إلى الصف الأخير ويهدد الملك (يضحي بنفسه) فيجب على الفيل الأسود أن يأسره .



ماذا يحدث لو أن الأبيض هدد ملك الأسود بشكل غير صحيح (بالرخ الثاني) .

لاحظ هنا أن الرخ الثاني لا يهدد مباشرة ، لذلك أصبح عند الأسود وقت يستطيع فيه أن يدافع به عن نفسه وهنا يستطيع أن يميت الأبيض نفسه كما في الشكل .

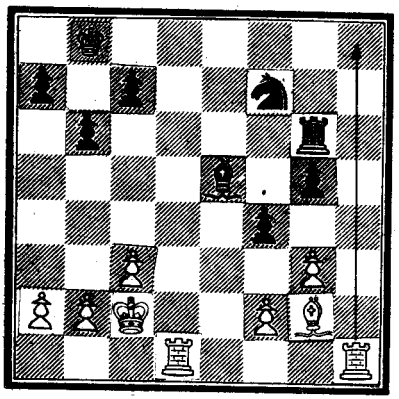


أي نقلة يجب على الأبيض أن يبدأ بها حتى يستطيع أن يحقق وضعاً يميت فيه ملك الأسود ؟

- الرخ الى المربع (١)
- الرخ الى المربع (٢)

● يجب أن ينقل الرخ الى المربع (١)

(والرخ الثاني سيحقق المات بعد أن يلعب الأسود حصان × رخ) .



إفترض أن الأبيض قد لعب بالرخ إلى الصف الأخير مع التهديد .

يستطيع الأسود أن ينجو بنفسه بأن يلعب :

● حصان × رخ

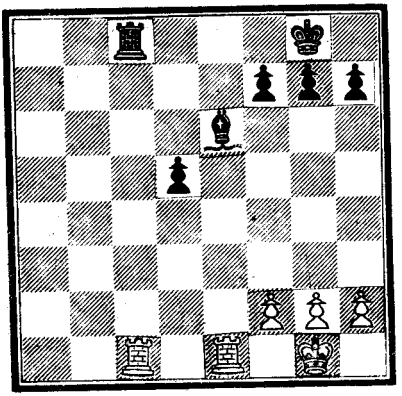
● فيل × رخ

● يجب على الأسود أن يلعب فيل × رخ

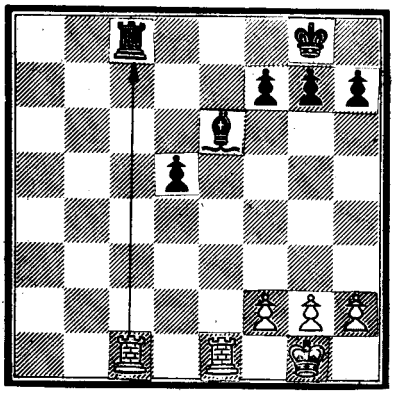
(يجب على الأسود أن لا يسمح للحصان بأن يبتعد عن مكانه) .

في هذا الوضع المشابه :

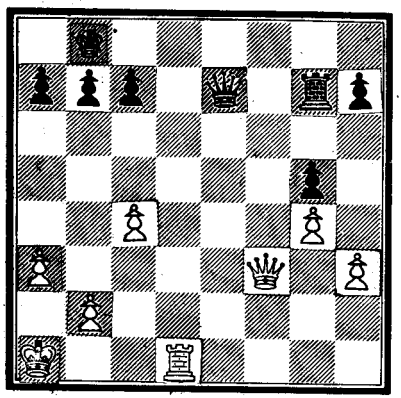
أرسم سهماً وأشر فيه للنقلة الأولى للأبيض حتى يحقق المات :



(عندما يلعب الأسود فيل×رخ ، سيسمح للرخ الثاني بتحقيق المات)



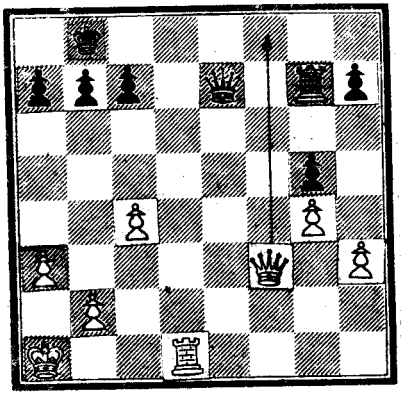
في الإطارات المقبلة سوف يطلب منك أن تقرر فيما اذا كان باستطاعة الأبيض أن يحقق المات بإبعاد قطع الأسود .



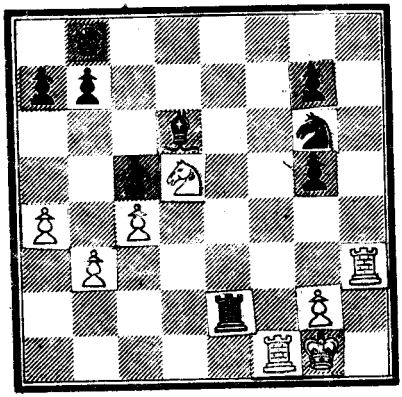
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات بإبعاد وزير الأسود ؟

● نعم ● لا

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى للأبيض .



● لا يتمكن الأبيض من ذلك (هذه الطريقة لا تجدي نفعاً في وضع مثل هذا لأنّ الوزير الأسود لا يزال يحمي الصف الأخير)



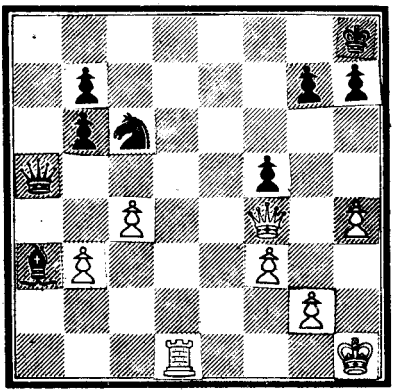
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات بإبعاد أحد المدافعين عن الصف الأخير ؟

● نعم ● لا

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .

● لا يستطيع ذلك .

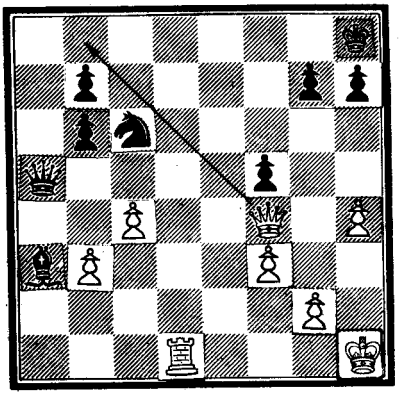
(مع أن باستطاعة الأبيض إبعاد الحصان الأسود إلا أن الفيل لا يزال يسيطر على المربع) .



هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات في هذا الوضع بإبعاد أحد المدافعين عن الصف الأخير ؟

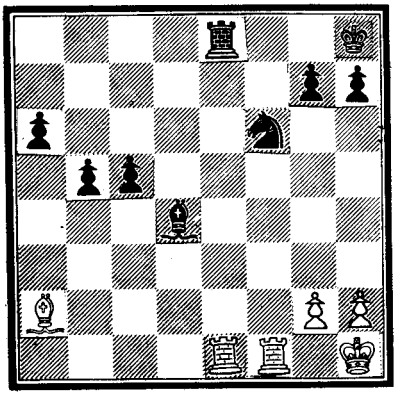
● نعم ● لا

إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الأولى بسهم .



● نعم يستطيع ذلك

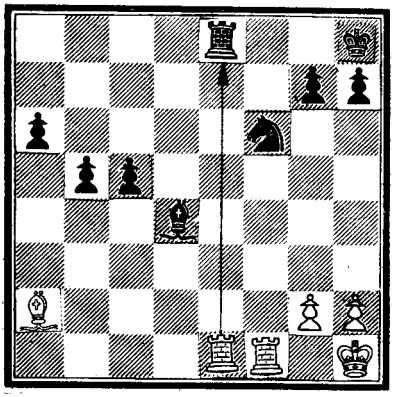
(أولاً : أجبر الحصان الأسود على الإبتعاد ففتح المجال أمام الرخ للتهديد والمات ؛ إن توسط الفيل غير مفيد) .



هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

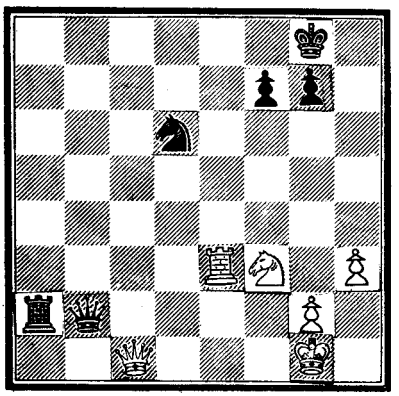
● نعم ● لا

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

(عندما يلعب الأسود حصان × رخ سيكشف المربع الذي بإستطاعة الرخ الأبيض الثاني أن يحقق المات منه وإذا جعل الأسود الحصان يتوسط عوضاً عن أسر الرخ فإن باستطاعة الأبيض أن يلعب رخ × حصان كش مات .



هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات بإبعاد أحد المدافعين السود عن الصف الأخير ؟

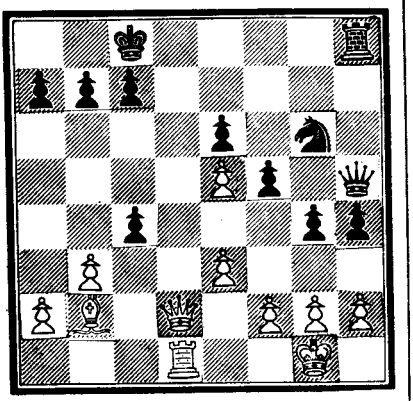
● نعم ● لا

إذا كان يستطيع ذلك أشر إلى النقلة الأولى بسهم .

● لا يستطيع ذلك .

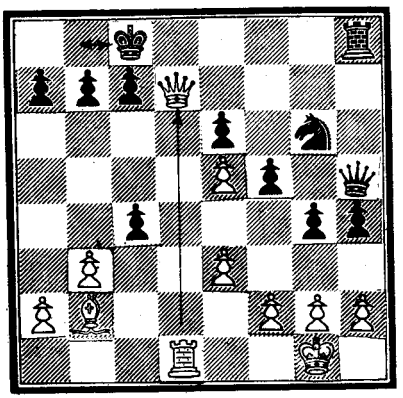
(محاولة الأبيض لإبعاد حصان الأسود لا تجدي نفعاً لأن الملك الأسود سيستطيع الهروب إلى المربع الفارغ) .

في هذا النوع من الأوضاع يجب ابعاد ملك خصمك عن المربع الذي يستطيع ان يدافع به عن نفسه .



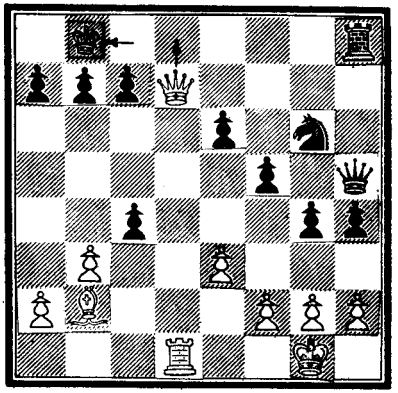
١

الأبيض لا يستطيع تحقيق المات مباشرة لأن الأسود يملك مدافعين عن الصف الأخير (الملك والرخ) وفكرة الأبيض هنا هي إبعاد ملك الخصم بحيث لم يعد يحسب من المدافعين .

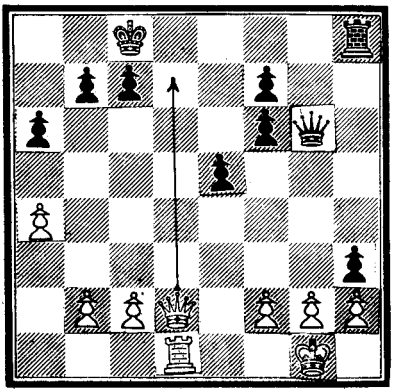


٢

لذلك يجب على الوزير الأبيض أن يهدد الملك (كما في الشكل) وإجباره على الإبتعاد باتجاه زاوية الرقعة .



أصبح الآن بإستطاعة الأبيض أن يحقق المات من الصف الأخير بكل سهولة

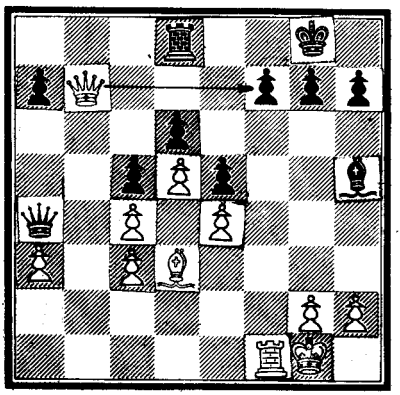


هـل يستـطيع الأبيض أن يحقـق المات إذا هدد الأسـود (كما يشـير السهم) ؟

- نعم .
- لا .

● لا يستطيع ذلك .

(إبعاد الملك لا يفيد ، عندما يجبر ملك الأسود على الابتعاد سيصبح لديه مربعاً غير مشغول يستطيع الهروب إليه) .



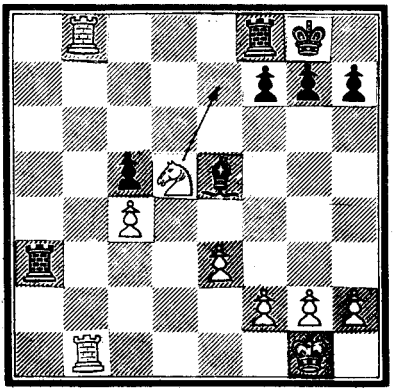
إذا هدد الوزير الأبيض ملك الأسود (كما يشير السهم) فهل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

● نعم ● لا .

● لا يتمكن من تحقيق المات .

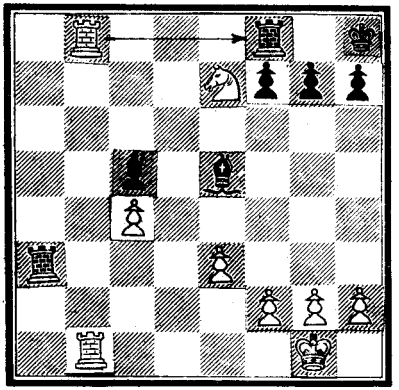
(إذا لعب الأسود فيل × وزير فلن يستطيع الأبيض تحقيق المات أما إذا نقل الأسود الملك الى زاوية الرقعة فيستطيع الأبيض تحقيق المات) .

هنالك عدة طرق لإبعاد ملك الأسود إلى زاوية الرقعة . وإليك بعض الأمثلة :



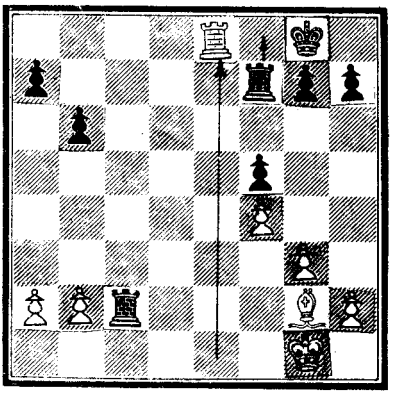
١

ينقل الأبيض الحصان ويهدد ملك الأسود كما يشير السهم .



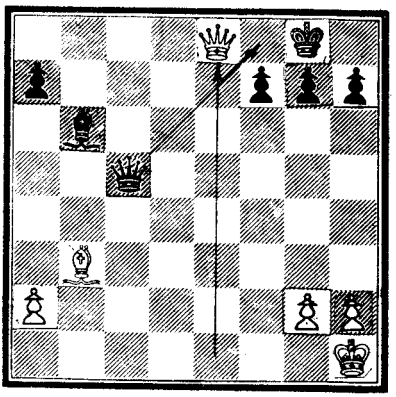
٢

الملك الأسود قد انتقل الى زاوية الرقعة وأصبح باستطاعة الأبيض أن يلعب رخ × رخ كش مات .



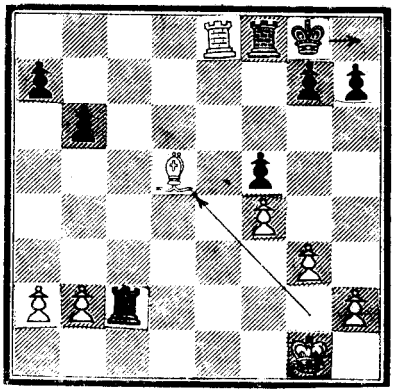
١

الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود ويجب على الرخ الأسود أن يتوسط ليوقف التهديد



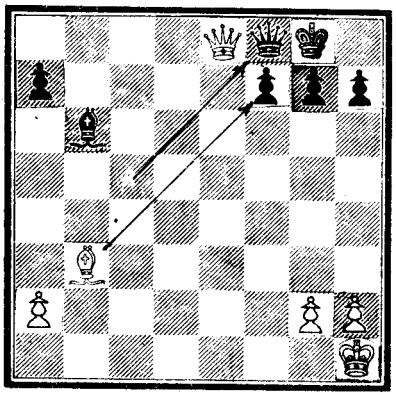
١

الملك الأسود تحت تهديد وزير الأبيض لذلك يجب على وزير الأسود أن يتوسط ويوقف التهديد .



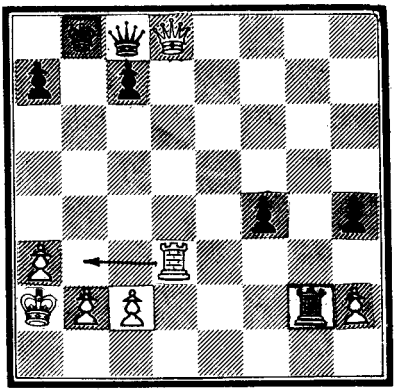
٢

والآن ، الفيل الأبيض **يهدد ملك** الأسود ويجبره على الذهاب **إلى زاوية** الرقعة . (الرخ مسمر ولا **يستطيع أن** يتوسط) بعد ذلك **يلعب الأبيض** رخ × رخ كش مات .



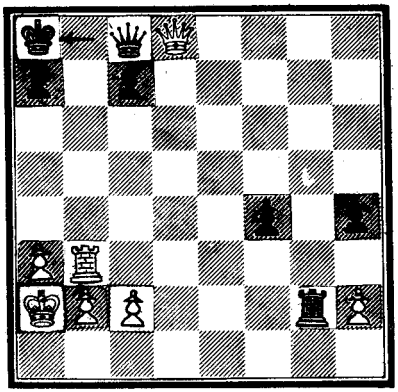
٢

والآن يلعب الأبيض فيل × بيدق كش ماذا باستطاعة الأسود أن يفعل ؟ الوزير الأسود مسمر ولا يستطيع أسر الفيل وكذلك الملك لأن الفيل محمي بالوزير . لذلك يجب على ملك الأسود أن يبتعد إلى زاوية الرقعة وبالتالي فقد مات بعد وزير × وزير .



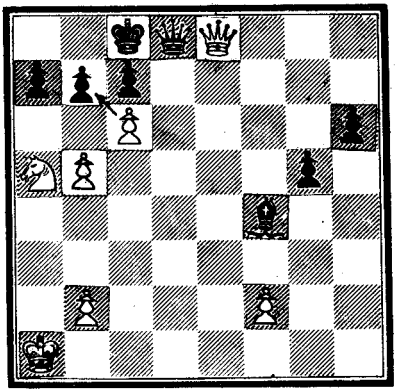
١

الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود .



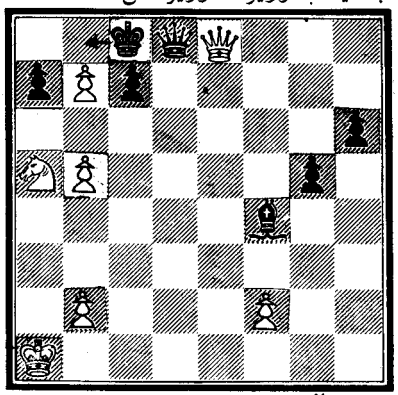
٢

لا يملك الأسود سوى لعبة واحدة : وهي تحريك الملك الى زاوية الرقعة . فيسمح بالتالي للوزير الأبيض بأن يلعب وزير × وزير كش مات .



١

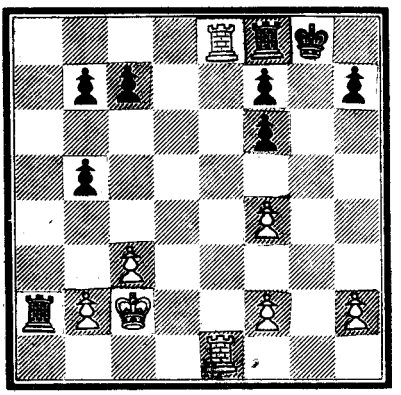
حتى البيدق الضعيف يستطيع أن يفعل شيئاً مجدياً . في هذا الوضع يلعب الأبيض بيدق × بيدق كش

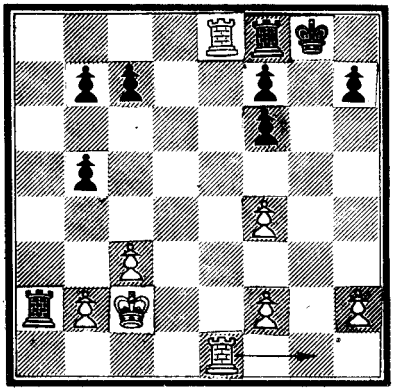


٢

لاحظ أن البيدق الأبيض محمي بالحصان فلا يوجد عند ملك الأسود سوى أن يتحرك إلى زاوية الرقعة وبالتالي أصبح باستطاعة الأبيض أن يلعب وزير × وزير كش مات .

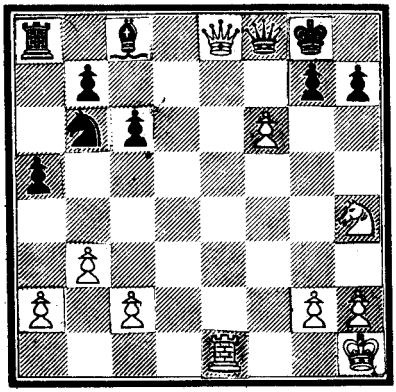
أرسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يستطيع تحقيق المات .

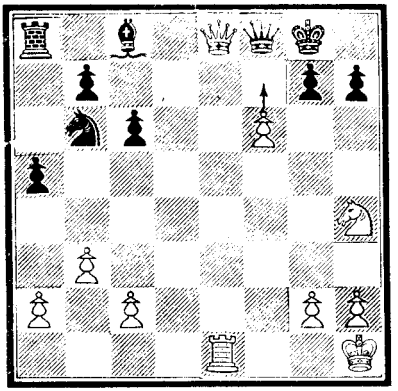




(. . . . إبعـاد ملك الأسـود إلى زاوية الرقعة حتى يستطيع الرخ بأن يلعب رخ×رخ كش مات) .

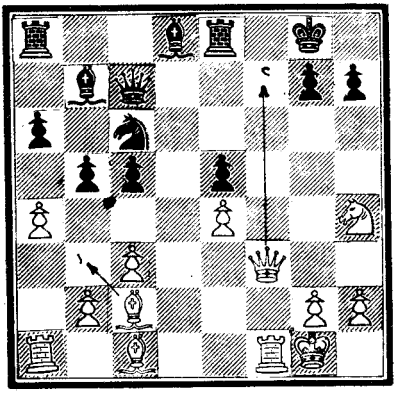
وهنا أيضاً أشر بسهم إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يستطيع تحقيق المات .





(. . . . . تتبع هذه النقلة بـ :
وزير × وزير كش مات)

لنبحث معاً بعض أوضاع الدفاع البسيطة ضد محاولة ابعاد القطع المدافعة .



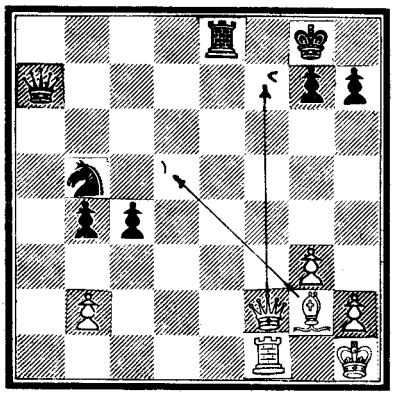
١ ـ ما هو دفاع الأسود ضد تهديد الفيل من المربع (١) ؟
. . . . . .

٢ ـ ما هو دفاع الأسود ضد تهديد الوزير الأبيض من المربع (٢) ؟
. . . . . .

(١) البيدق الأسود يتقدم ويتوسط بين الملك والفيل ويوقف التهديد .

(٢) الوزير الأسود يأسر وزير الأبيض .

في هذا الوضع يستطيع الأبيض أن يهدد ملك الأسود بطرق مختلفة لكن واحدة منها صحيحة (تقود الى المات)

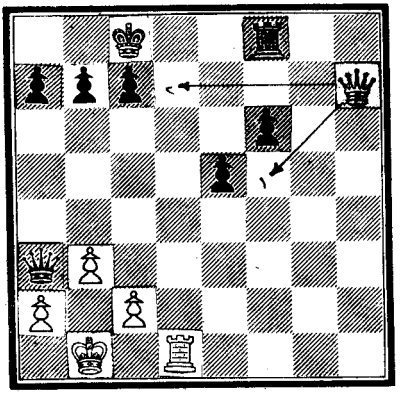


ما هي النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض ؟

- الفيل الى المربع(١)
- الفيل الى المربع (٢)

الفيل الى المربع (١)

(سيكون رد الأسود على تهديد الوزير هو وزير× وزير) .



إلى أي مربع يجب أن ينتقل الوزير الأبيض ؟

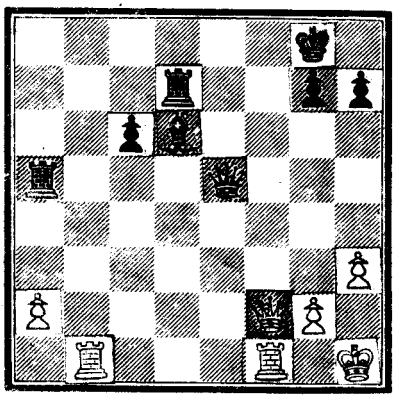
- إلى المربع (١)
- إلى المربع (٢)

● إلى المربع (٢)

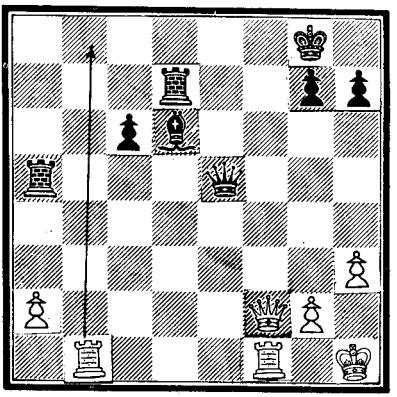
(بعد ذلك يستطيع الأبيض أن يميت الأسود من الصف الأخير أما من المربع (١) فلا يملك الأبيض القوة الكافية للمهات) .

في هذا الوضع يجب على الأبيض أن يبعد الملك أو أحد المدافعين .

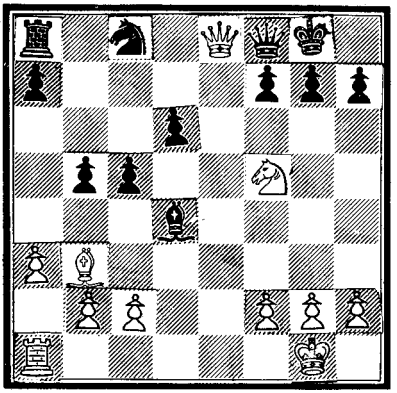
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة :

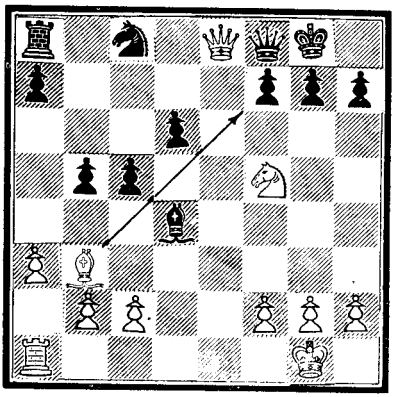


(التهديد بالوزير فاشل لأن
الأسود سيلعب فيل ×وزير)



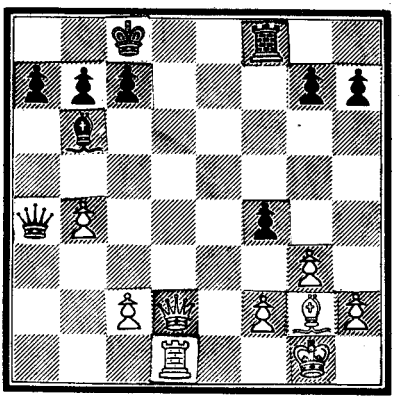
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض .

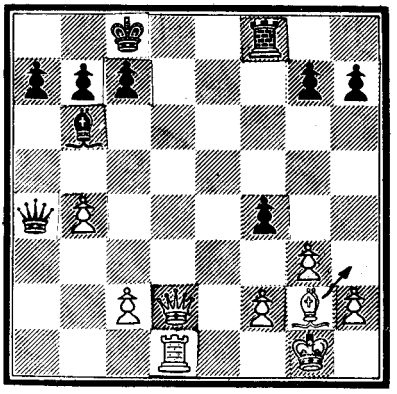




(وجب على الأسود أن يحرك ملكه إلى زاوية الرقعة وبالتالي يستطيع الأبيض تحقيق المات بـ :
وزير×وزير

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الرابحة للأبيض :

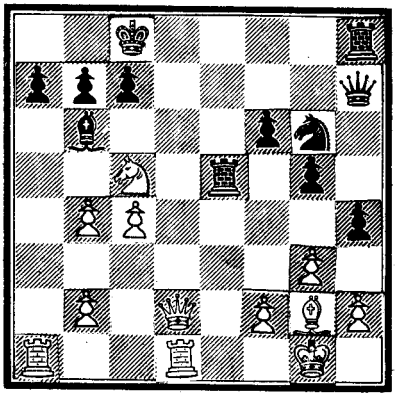


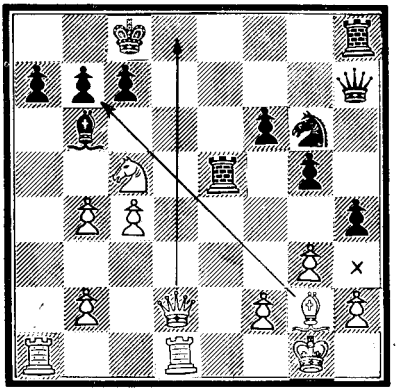


(لاحظ أن الوزير الأبيض لا يستطيع إجبار ملك الأسود على الذهاب إلى زاوية الرقعة لأن الوزير الأسود يحرس المربع الهام) .

إذا لم تنظر إلى هذا الوضع بتمعن فلن تر جميع محاولات الأبيض الهجومية وستفقد النقلة الرابحة .

ارسم سهماً أشر فيه إلى النقلة الصحيحة للأبيض والتي تقود الموت إلى الأسود :



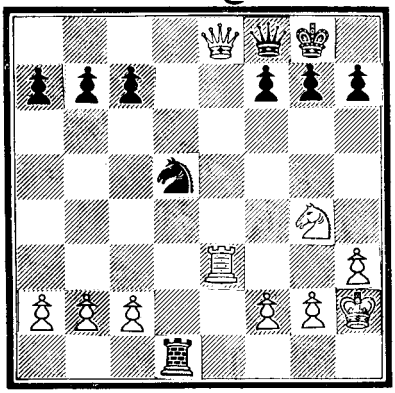


يستطيع الأبيض الوصول الى الوضع نفسه بطريقتين :

(١) فيل × بيدق كش ؛ الملك الأسود مربع واحد الى اليسار ؛ الوزير الى الصف الأخير كش ؛ رخ × وزير ؛ رخ × رخ كش مات .

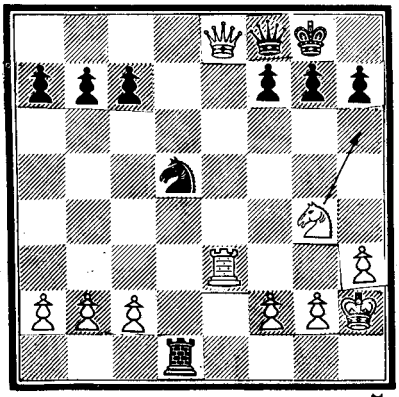
(٢) الوزير إلى الصف الأخير كش ، رخ× وزير ، فيل× بيدق كش ؛ الملك مربع واحد إلى اليسار ، رخ×رخ كش مات أما تهديد الفيل من المربع × فلن يفيد لأن بيدق الأسود يستطيع أن يتوسط .

لاحظ الأوضاع التالية :



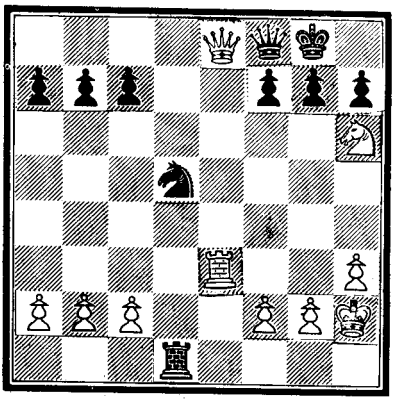
١

يبدو هذا الوضع غير مؤ ذ لكن يستطيع الأبيض أن يحقق المات .



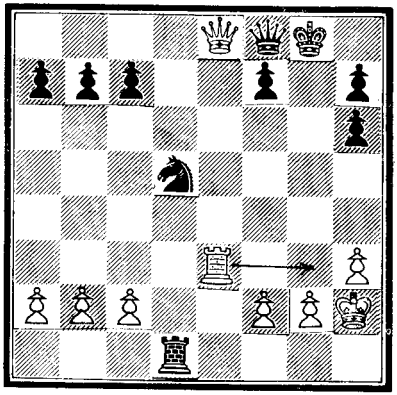
٢

النقلة الأولى في هذا التركيب هي التهديد بالحصان كما يشير السهم .



٣

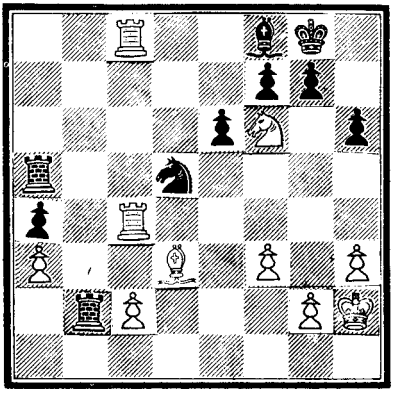
إذا تحرك ملك الأسود الى زاوية الرقعة فسيترك الوزير بدون حماية . لذلك يجب أن يلعب بيدق×حصان



٤

أصبحت الفكرة الآن واضحة تماماً ! وهذا مثال عن تغير الموضع .

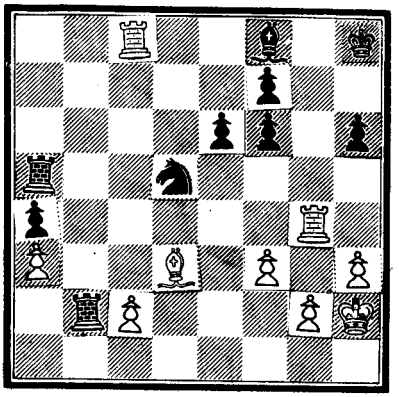
الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود (بعد أن يبتعد ملك الأسود فإن الوزير الأبيض يحقق المات) .



الحصان الأبيض يهدد ملك الأسود .

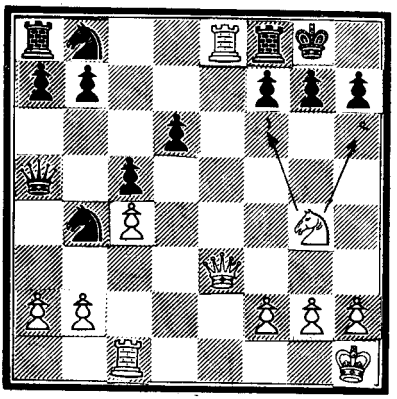
يستطيع الأسود أن ينجو بنفسه حيث يلعب :

- بيدق × حصان
- حصان × حصان
- الملك إلى زاوية الرقعة .



● حصان × حصان

(إذا لعب بدق× حصان فإن الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود من الخط الذي فتحه البيدق ، والرخ الثاني يحقق المات (انظر الشكل) وإذا تحرك الملك سيلعب الأبيض رخ×فيل كش مات .



هل تهديد الحصان لملك الأسود من المربع (١) يقوده إلى المات ؟

● نعم . ● لا .

هل تهديد الحصان لملك الأسود من المربع (٢) يقوده إلى المات ؟

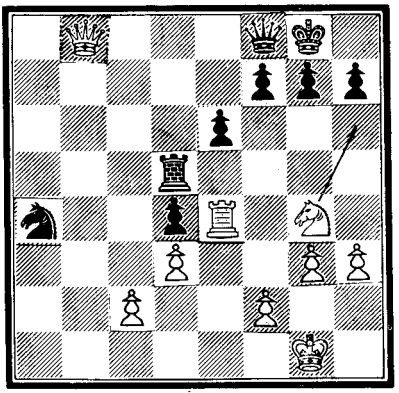
● نعم ● لا .

(١) نعم .

(٢) نعم .

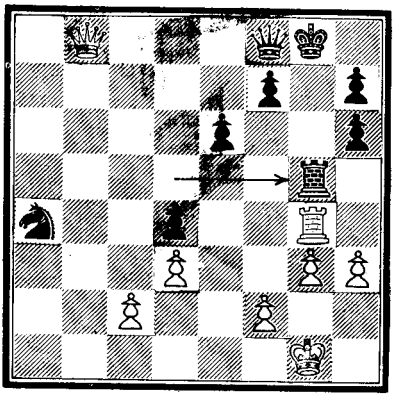
(في كلا الحالتين ، يجب على البيدق الأسود وأن يأسر الحصان ، والوزير الأبيض يقود الملك إلى زاوية الرقعة) .

في هذا الوضع يحاول الأبيض أن يبعد ملك الأسود إلى زاوية الرقعة بدءا من تهديد الحصان فهل تنجح محاولته .

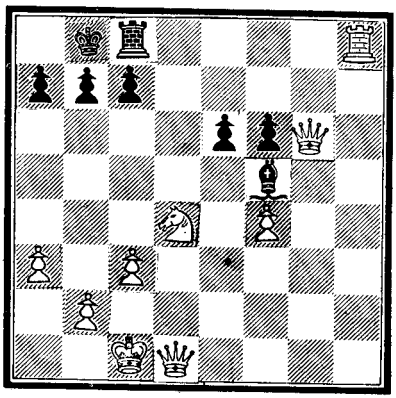


هل تهديد الحصان لملك الأسود (كما يشير السهم) يقوده إلى المات ؟

● نعم ● لا .



(بعد تهديد الرخ الأبيض للملك فإن الرخ الأسود يتوسط ويوقف التهديد وهو محمي بالبيدق ولا يهم من أية جهة هدد الحصان لأن الحالة تعود نفسها)



هل يُفيد تهديد الحصان في هذه الحالة ؟

- نعم .
- لا .

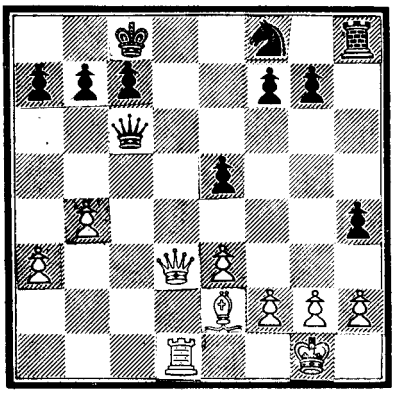
● نعم .

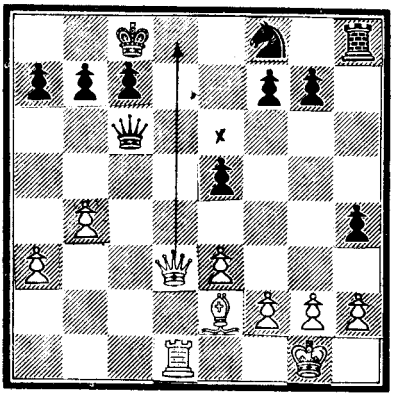
(الوزير الأبيض يتمكن من إبعاد ملك الأسود إلى زاوية الرقعة إذا لعب الأسود بيدق× حصان والرخ الأبيض سيكون القطعة المميتة .)

مراجعة :

يستطيع الأبيض تحقيق المات في جميع الأوضاع التالية ، في بعضها يتم ذلك بنقلة واحدة ، وفي بعضها الآخر يستطيع تركيب وضع المات في الصف الأخير ، وفي بعضها الآخر بإبعاد ملك أو قطعة من قطع الخصم .

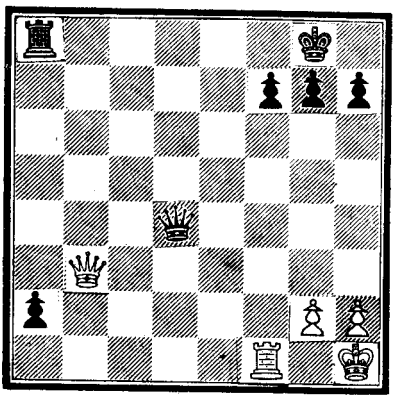
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة :

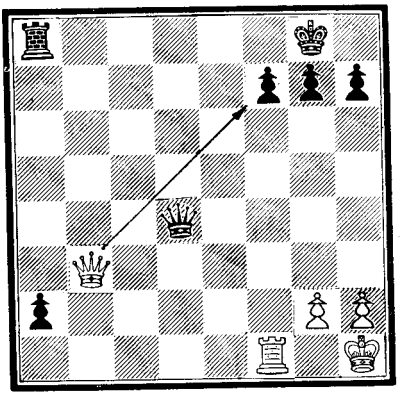




(التهديد بالفيل لا يجدي لأن حصان الأسود يستطيع أن يتوسط ويوقف جميع طرق المات)

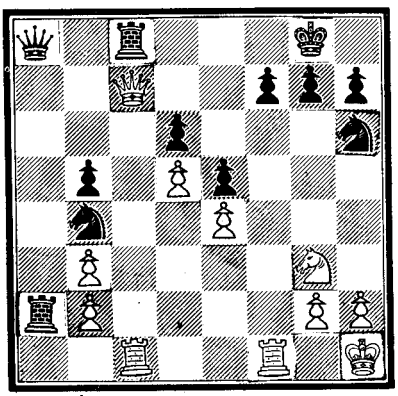
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض ليحقق المات :

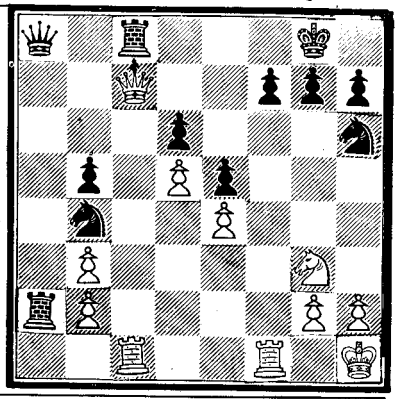




(يجبر الأبيض ملك الأسـود على الذهاب الى زاوية الرقعـة وبالتـالي اعطـى لنفســه قوة كافية لتحقيق الملت) .

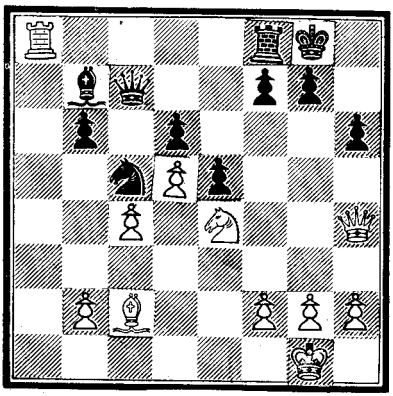
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى التي يجب أن يقوم بهـا الأبيض ليحقق وضع الملت :

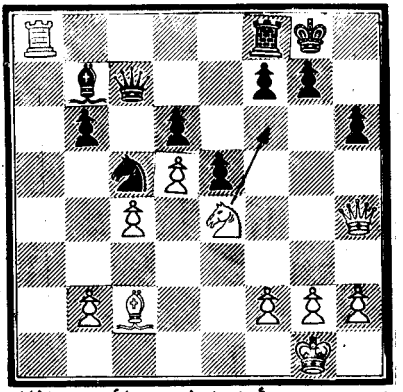




(. . . . ويحقـق الأبيض المات
بالرخ في النقلة التالية)

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة الأولى التي يجب أن يلعبها الأبيض ليحقق وضع المات :



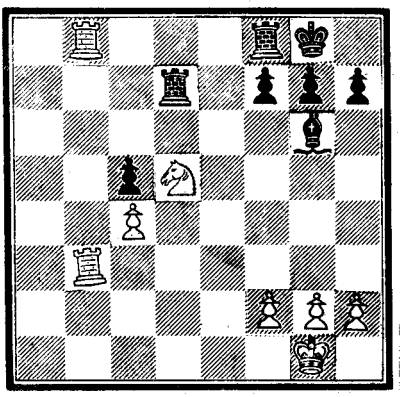


(إذا لعب الأسود بيدق × حصان فإن الوزير الأبيض سيجبر ملك الأسود على الذهاب الى زاوية الرقعة ويحقق المات بالرخ)

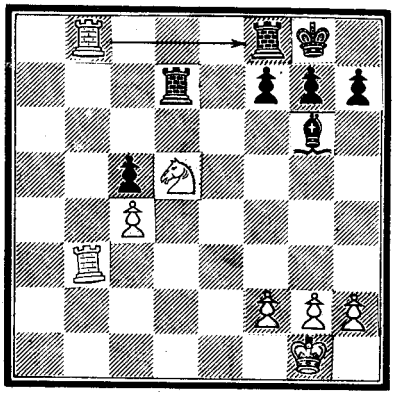
(أما إذا لعب الأسود بالملك الى زاوية الرقعة ففي الحال رخ× رخ كش مات)

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى الصحيحة التي تستطيع بها الأبيض أن يحقق المات :

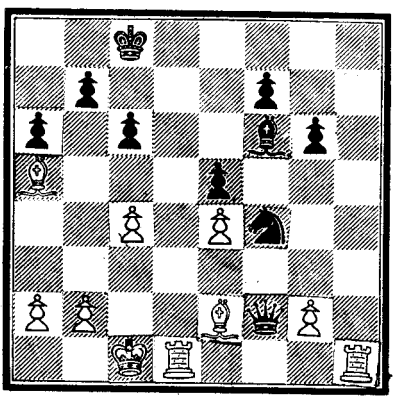
١



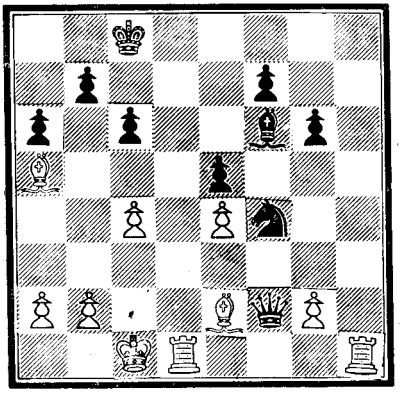
(. . . يتبع هذه النقلة : الـرخ إلى الصف الأخير كش مات).



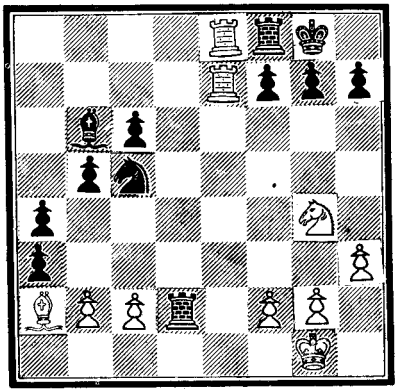
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يستطيع تحقيق وضع المات :

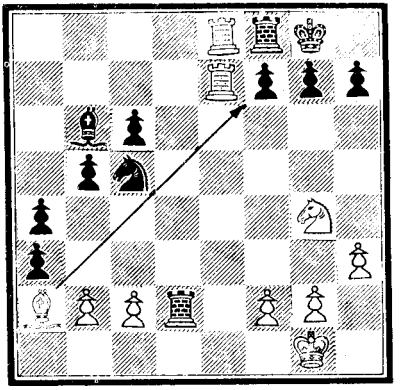


(الفيل الأسـود يأسر الـرخ ثم
الرخ الثاني يحقق المات)



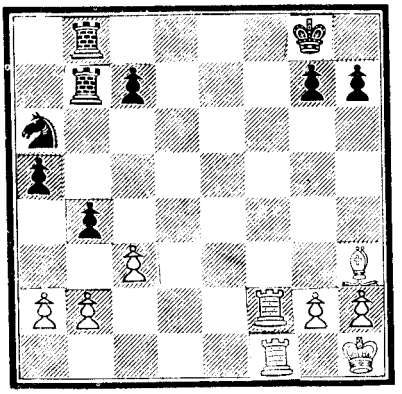
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يحقق المات .



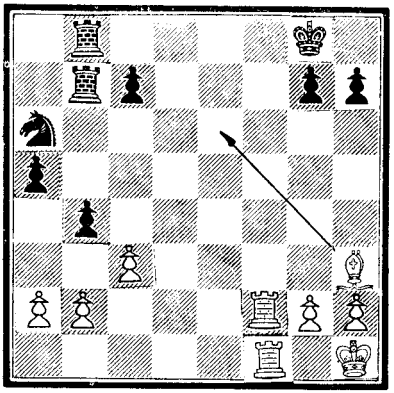


(بعـد أسر البيدق يكون الفيل بأمان من الأسر وبذلك يجبر الملك الأسود على الذهاب الى الـزاوية ثم رخ ×رخ كش مات)

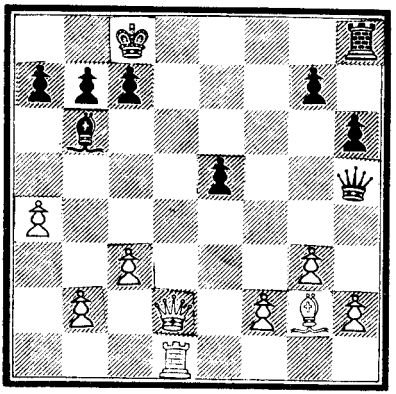
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى التي يجب أن يلعبهـا الأبيض ليحقق المات :

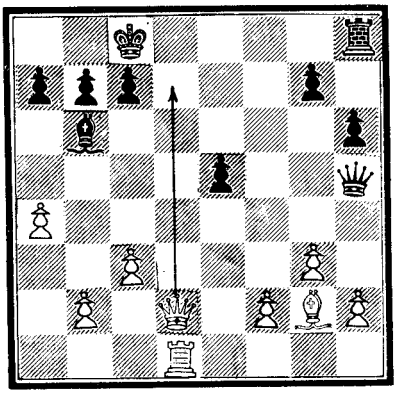


(بعد إبعاد ملك الأسود إلى زاوية الرقعة أصبح لدى الأبيض القوة الكافية لتحقيق المات)



أشر بسهم إلى النقلة الأولى الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض لتحقيق المات .

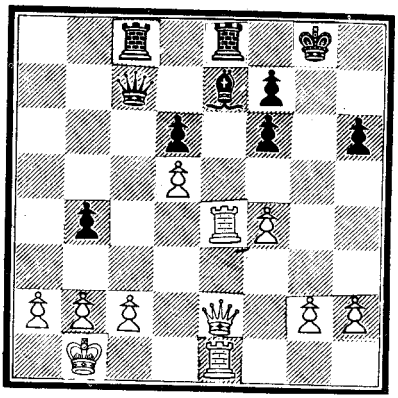




(أنقص عدد المدافعين عن الصف الأخير من اثنين الى واحد بعد أن أُجبر الملك على الحركة)

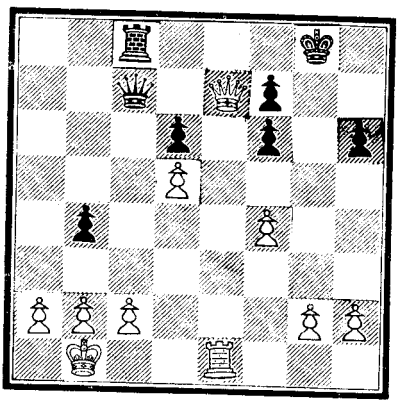
ملخص

الوضع التالي هو مثال عن المات بعد اجبار الملك على الحركة إلى زاوية الرقعة وهو مأخوذ من أحد الأدوار التي لعبتها مع هربرت سيدمان (الأبيض) في عام ١٩٥٧ في بطولة الولايات المتحدة الأمريكية .



هنا يود الأبيض لو يستطيع أن يأسر الفيل .

لنرى معاً ماذا سيحدث لنفترض ان الأبيض لعب رخ× فيل عندها ألعب رخ × رخ ، والأبيض عاد وأسر الرخ بالوزير معطياً الوضع التالي :



الآن أستطيع (الأسود) أن ألعب وزير× بيدق كش وأجبر ملك الأبيض على الذهاب إلى زاوية الرقعة ثم أستطيع أن أحقق المات بعد تهديد الملك من الصف الأخير .

انتهى المقطع الرابع والآن اقلب الصفحة وتابع مع المقطع الخامس .

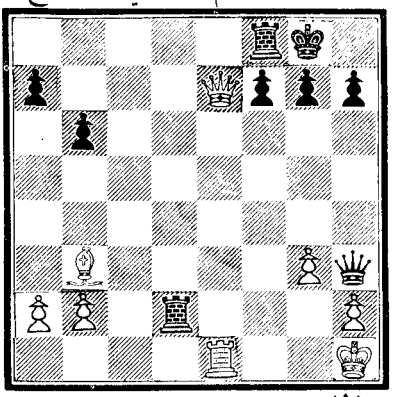
المقطع الخامس

الهجوم على الستار البيدقي للخصم

يبدو ملك الخصم في بعض الأحيان آمنا تماماً بقطعه التي تحيط به من كل جانب بينما في الحقيقة يمكن إماتته بتضحية تحطم خطوطه الدفاعية .

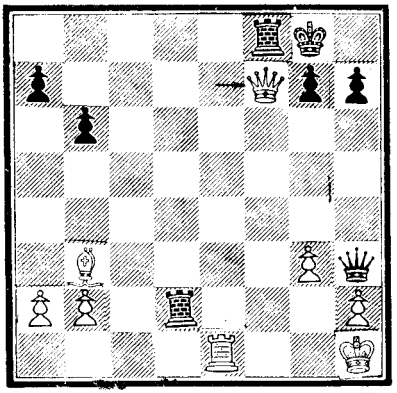
جميع الأوضاع في هذا القسم تتضمن تضحية تهدم بناء البيادق الحامية لملك الخصم .

لاحظ كيف يتم المات في الأوضاع التالية :



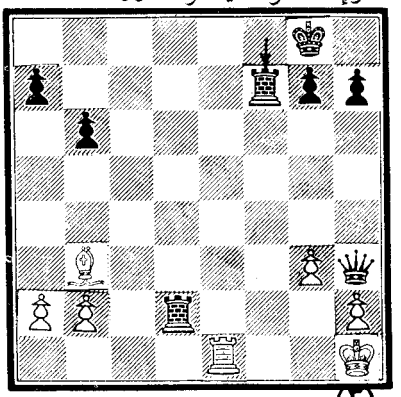
(١)

في هذا الوضع يستطيع الأبيض تحقيق المات بكل سهولة ولكن يجب أن يجد النقلة الأولى الصحيحة وإلا فسوف يخسر الدور



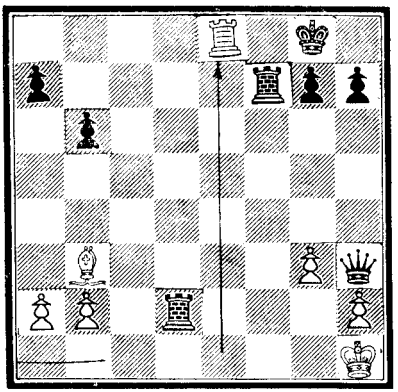
(٢)

النقلة الأساسية الأولى : وزير × بيدق كش (الوزير ضحى بنفسه)



(٣)

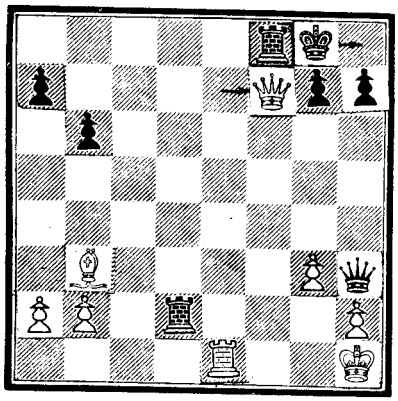
الرخ الأسود أسر الوزير الأبيض . (لاحظ أن الملك الأسود لا يستطيع أسر الوزير لأنه محمي بالفيل)



(٤)

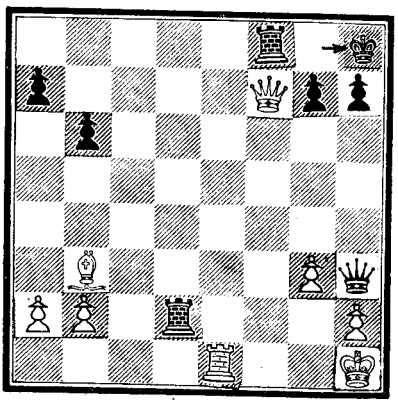
والتهديد بالرخ الأبيض حقق المات ! الرخ الأسود لا يستطيع أن يتوسط لأنه مسمر .

لنلاحظ الأوضاع التالية :



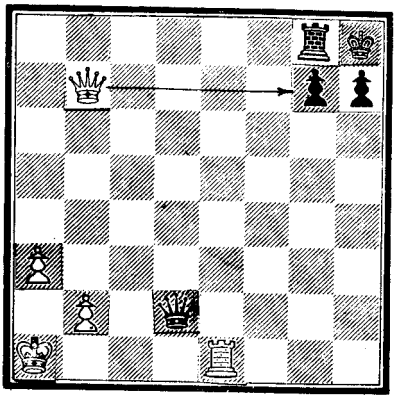
١

الـوزير الأبيض أسر البيدق الأسود مع تهديد الملك . والأسـود قرر ان يتحرك إلى زاوية الرقعة .



لاحـظ أن الأبيض يستـطيع أن يلعب وزير× رخ كش مات .

في الأوضاع الأربعة القادمة يجب عليك أن تقرر فيما إذا كانت التضحية (المشابهة للتي قد تعلمتها) تفيد في تحقيق المات أم لا .

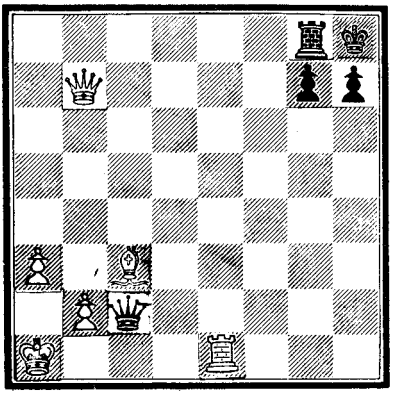


هل نقلة الأبيض وزير × بيدق كش (كما في الشكل) تفيد في تحقيق المات .

- نعم .
- لا .

● لا تفيد .

(الرخ أو الملك الأسود يستطيعان أسر الوزير دون أي خطر . العنصر الهام في هذا الوضع (الفيل في المثال السابق) مفقود هنا .



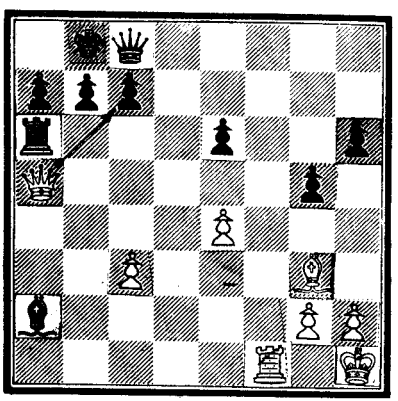
هل تفيد تضحية الأبيض بالوزير (وزير ×بيدق) في تحقيق المات ؟

● نعم

● لا .

نعم

الفيل موجود في هذا الوضع . فعندما يلعب الأسود رخ × وزير فإن الرخ الأبيض سيحقق المات .

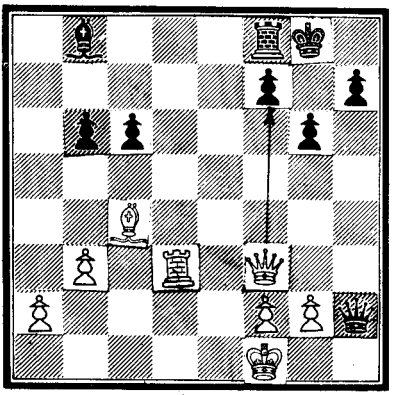


هل تضحية الأبيض بالوزير (وزير× بيدق) تفيد في تحقيق المات .

- نعم .
- لا .

● نعم تفيد .

(عندما يلعب الأسود وزير× وزير فإن الرخ الثاني سيحقق المات .)



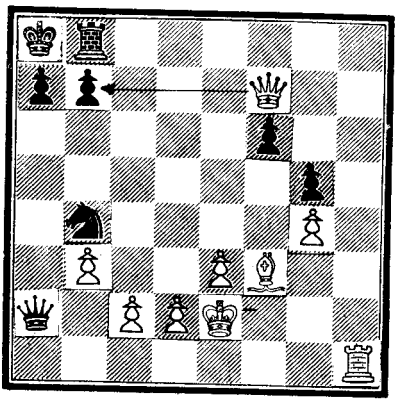
هل يستطيع الأبيض تحقيق وضع يتمكن فيه من إماتة الأسود إذا لعب وزير ×بيدق ؟

● نعم .

●لا .

● لا يستفيد .

(سيلعب الأسود رخ× وزير ؛ الرخ الأبيض إلى الصف الأخير ، سيستطيع الملك الهروب الى مربع غير مشغول) .



هل إذا لعب الأبيض وزير× بيدق يستطيع ان يحقق المات .

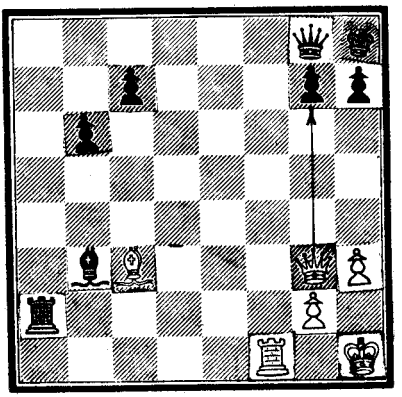
● نعم .

● لا .

● نعم .

(التضحية مفيدة هنا ويموت الأسود) .

في الأمثلة التالية الأوضاع التي تعلمتها لا تطبق هنا (غير مفيدة) وسوف يطلب منك أن تشرح لكل حالة لم ذلك ؟

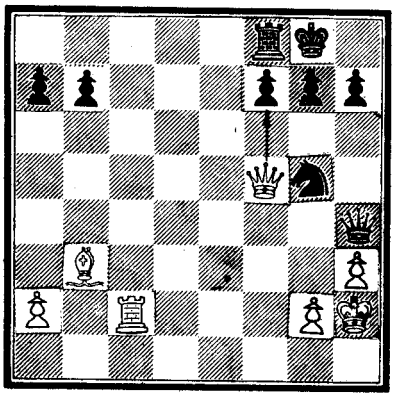


نقلة الأبيض وزير × بيدق لا تفيد في تحقيق المات .

لأن : . . . . . .

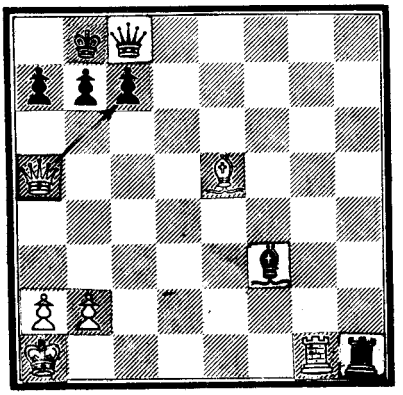
لأن الفيل الأسود سيتوسط ويوقف التهديد .

(يلعب الأسود وزير × وزير ، الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود بعد ذلك يتوسط الفيل) .



لماذا لعبة الأبيض وزير× بيدق لا يستفيد منها في تحقيق المات .

لأن الحصان الأسود سيأسر الوزير .
(وإلا سيكون بإمكان الأبيض أن يحقق المات)



إذا لعب الأبيض وزير× بيدق فلا يستطيع أن يحقق المات لأن .....

لأن الرخ الأبيض غير قادر على تهديد الملك .

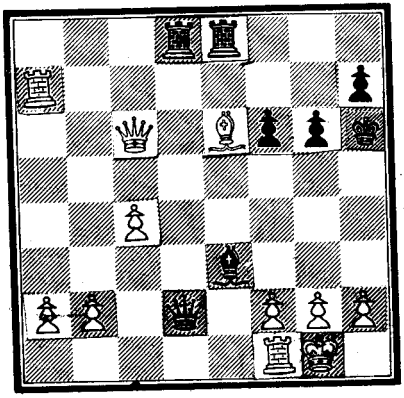
(لأنه مسمر) .

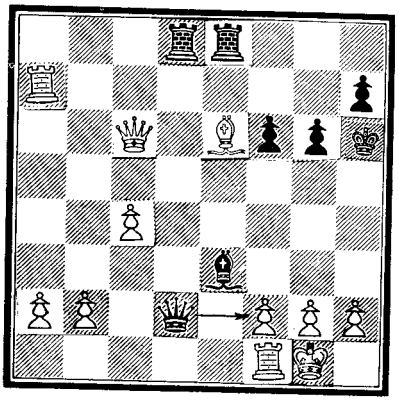
من أحد أدواري :

إذا كنت الأسود فماذا ستفعل ؟

يوجد لدى الأسود تهديدان . واحد واضح والآخر .....

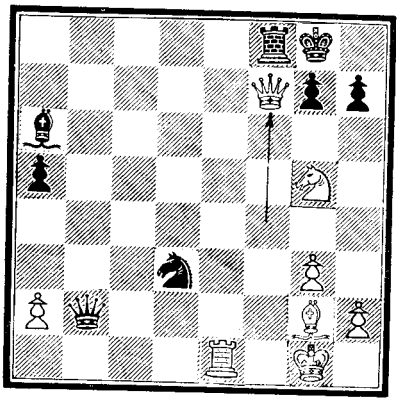
أرسم سهماً وأشر فيه إلى أفضل نقلة عند الأسود .





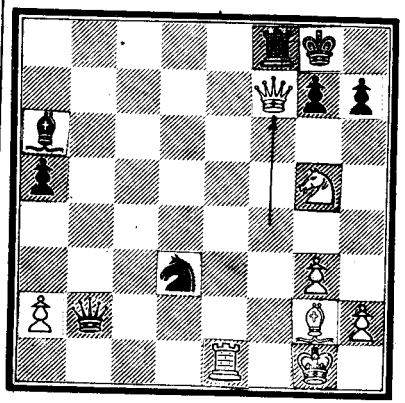
لاحظ : وزير× بيدق تحقق المات .
هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع استاذ دولي سويسري . وكان معي الأبيض لكن كان اللعب لي وليس للأسود . إذا حركت الرخ ثلاث مربعات أفقية (بين الرخ الأسود والوزير الأسود) فتوقف التهديدين .

في هذا الوضع : يركب الأبيضِ وضع الهجوم على البيدق القريب من الملك في محاولة لإبعاده .



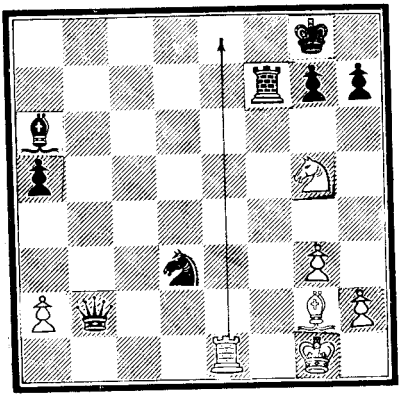
(١)

بدأ الأبيض بتحريك الوزير وزير × بيدق كش .



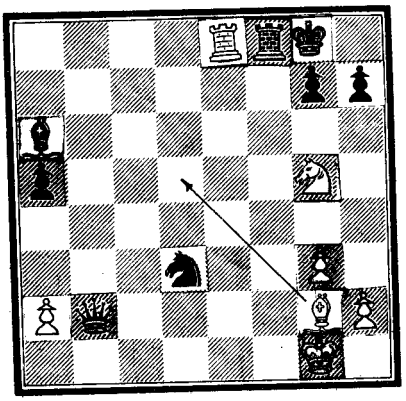
(٢)

الوزير الأبيض يهدد ملك الأسود فيلعب الأسود رخ× وزير (لاحظ أن الحصان الأبيض يمنع ملك الأسود من أسر الوزير)



٣

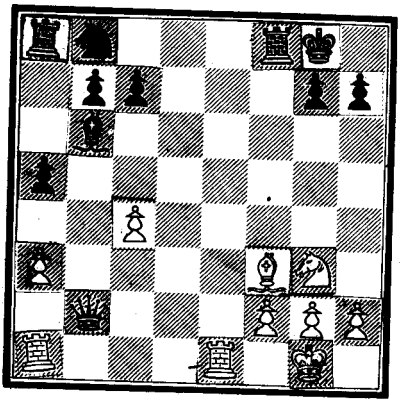
الرخ الأبيض يهدد الملك والرخ الأسود يستطيع التوسط .



٤

والآن يستطيع الفيل الأبيض من إبعاد ملك الأسود نحو الزاوية وقد رأيت كيف يتم المات بعد ذلك .

يجب أن تتأكد من وجود جميع العناصر اللازمة للمات . وإلا فبكل بساطة ستفقد وزيرك .



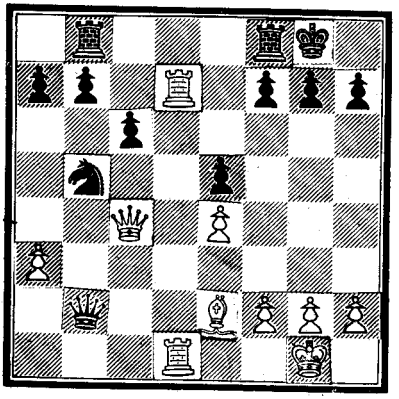
في هذا الوضع تبدو تضحية الأبيض بالوزير مفيدة لكنها في الحقيقة غير مفيدة . ويستطيع الأسود أن ينجو بنفسه من الـمات بأن يأسر الوزير بـ :

. . . . . .

الملك

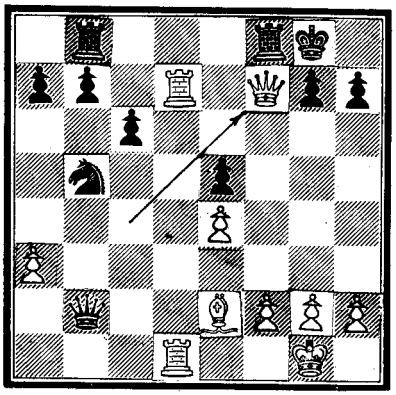
(الأسر بالرخ يفقده الدور)

انظر كيف تكون التضحية فاشلة في هذا الوضع :



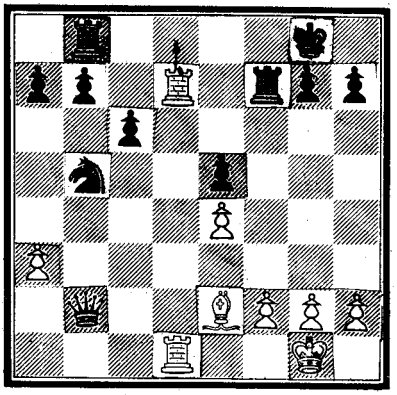
١

بداية الوضع واللعب للأبيض



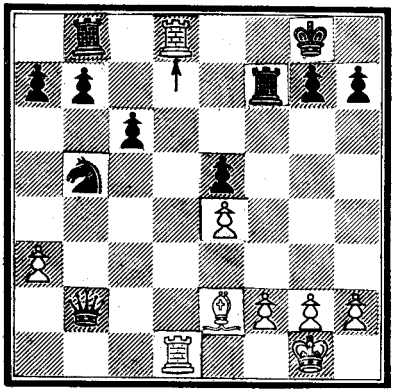
٢

الـوزير الأبيض أسر البيدق الأسود مع الكش .



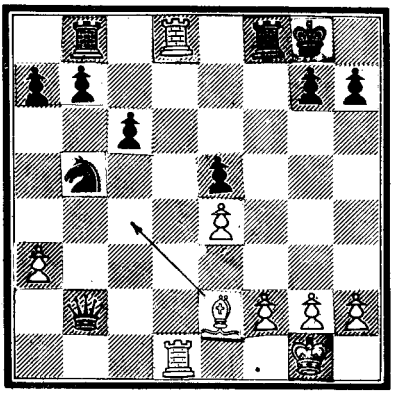
٣

الرخ الأسود أسر الوزير فسمح بذلك للرخ الأبيض بأن يهدد ملكه



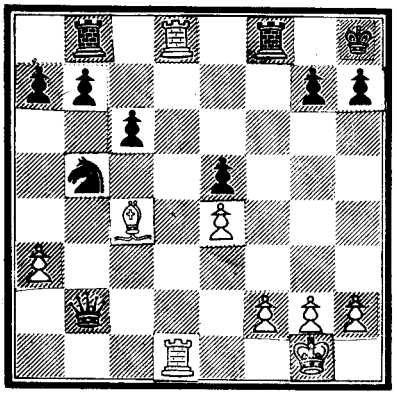
٤

الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود ويوجد لدى الأسود دفاع بسيط : الرخ يتوسط اذا لعب الأسود رخ× رخ فيخسر الدور .



٥

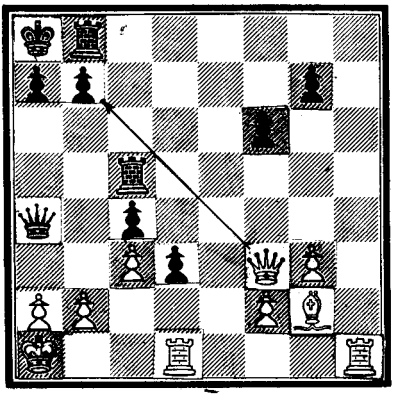
تهديد الفيل يجبر ملك الأسود على الذهاب إلى زاوية الرقعة . كل شيء حسب الخطة



٦

لكن انتظر لحظة ماذا سيفعل الأبيض الآن ؟ لا شيء فالصف الأخير عند الأسود ثابت والأبيض لا يستطيع تحقيق المات . والأبيض وزيره بلا فائدة .

اختبر الوضع التالي لترى إذا كانت جميع عناصر المات موجودة أم لا :

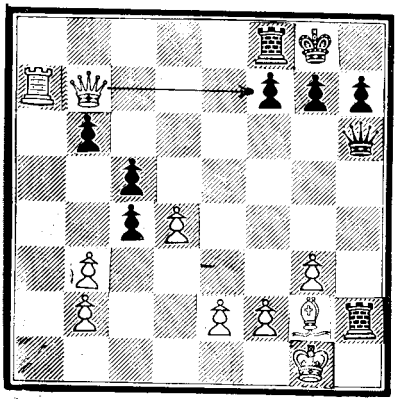


هل تضحية الأبيض بالوزير تحقق له المات ؟

- نعم
- لا .

نعم

(وزير× بيدق كش ؛ رخ × وزير ؛ الـرخ إلى الصف الأخـير كش مات) .



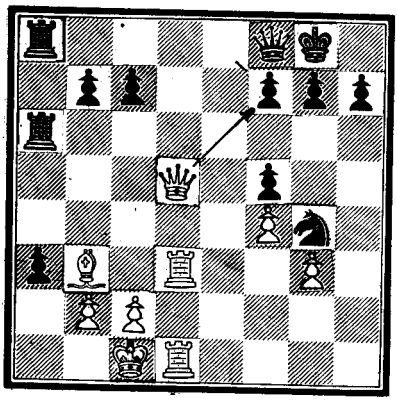
هل تضحية الوزير مفيدة ؟

- نعم .
- لا .

نعم .

(بعد أن يلعب الأسود رخ × وزير ؛ الـرخ الأبيض الى الصف الأخـير كش ؛ الـرخ الأسـود يتوسط ؛ الفيل الأبيض يهدد الملك فيجبـره على الذهـاب الى زاوية الرقعة فيسمـح بذلك للـرخ بأن يلعب رخ × رخ كش مات .

يجب أن يكون في مخيلتك أنه لا يوجد مات في هذه الأوضاع وفي هذه الحالة سأسألك شيئاً آخر :

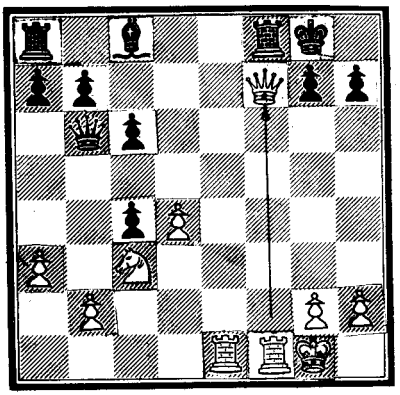


بعـد تهـديد الـوزير كيف يستطيع الأسود أن ينجو بنفسه ؟

- يبعد الملك .
- يأسر الوزير بالوزير .

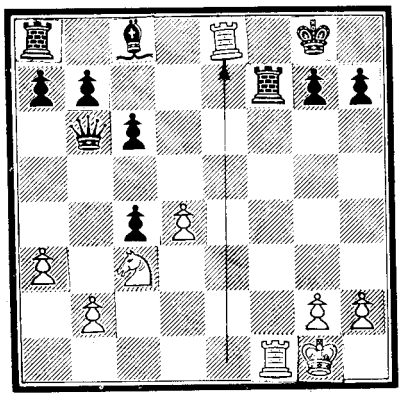
بإبعاد الملك .

(إذا لعـــب وزير× وزير ؛ يستطيع الأبيض أن يحق المات حيث سيلعب : الرخ إلى الصف الأخير كش ؛ رخ× رخ ؛ رخ × رخ كش مات)



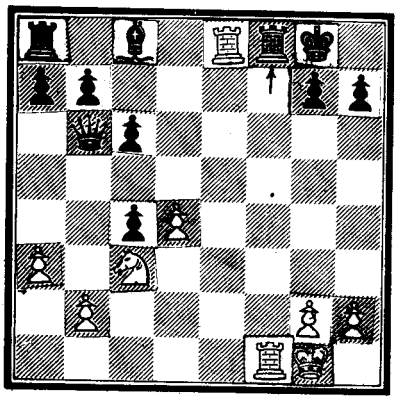
١

هنـــا الـــوزير الأبيض قد أسر البيدق مع الكش ، والرخ الأسـود سوف يأسره .



٢

الرخ الأبيض يهدد ملك الأسود والرخ الأسود يجب أن يتوسط .

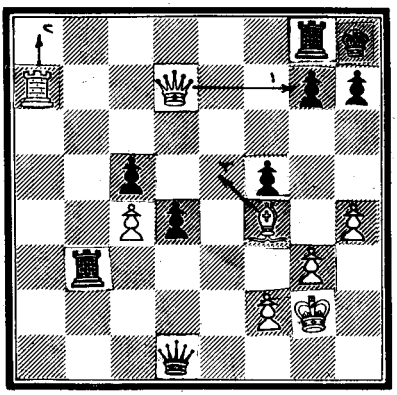


والآن أنظر إلى الوضع اثنان ضد واحد . ويستطيع الأبيض أن يحقق المات بأحد الرخين .

وهذا نوع آخر :

١ ـ الوزير قد أسر البيدق مع الكش . (يجب على الرخ الأسود أن يأسره)

٢ ـ الرخ الأبيض يهدد . . . (يجب على الرخ أن يتوسط ليوقف التهديد) .

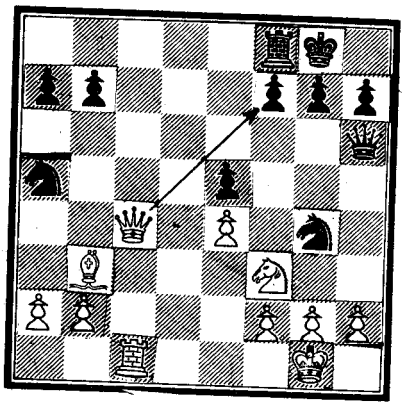


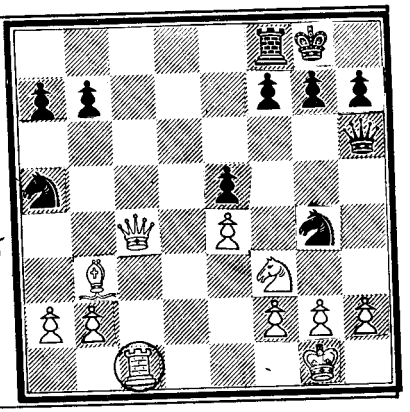
أية قطعة بيضاء قادت الموت للملك ا لأسود ؟

قد رأيت في الأوضاع السابقة كيف أن لعبة الأبيض وزير× بيدق كش وإبعاد المدافعين عن الصف الأخير يقود الى المات . وفي الإطارات المقبلة يجب عليك أن تقوم بالنقلات اللازمة ، وفي النهاية تحيط القطعة التي حققت المات بدائرة .

في هذا الوضع :

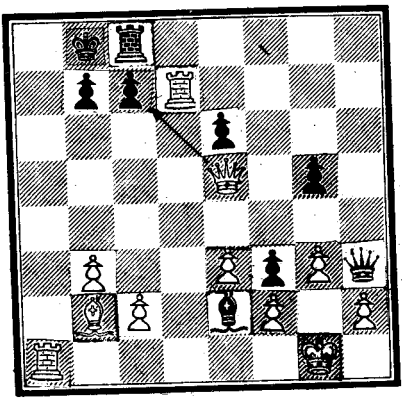
افترض أن الأسود قد أسر الوزير :

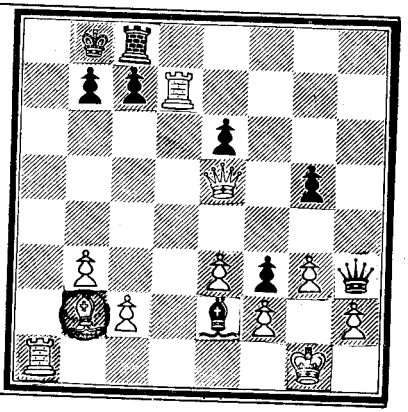




(بعد وزير× بيدق رخ × وزير ؛ الرخ إلى الصف الأخير كش مات)

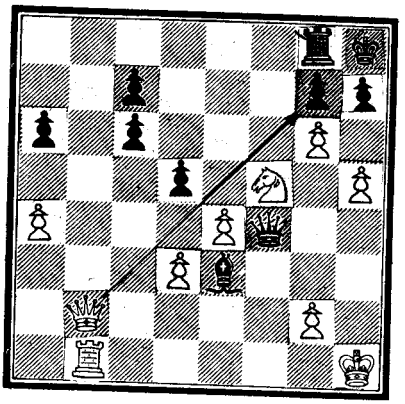
أحط القطعة البيضاء التي حققت المات بدائرة .

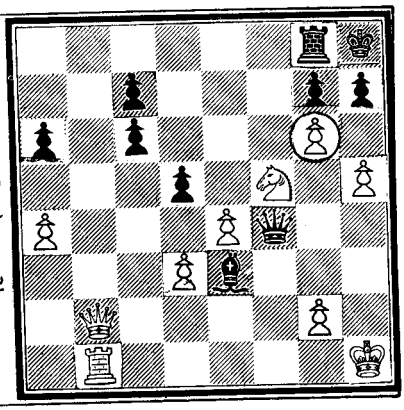




(بعد وزير× بيدق كش ؛ الرخ × وزير ، رخ إلى الصف الأخير كش ، الرخ يتوسط والفيل يحقق المات)

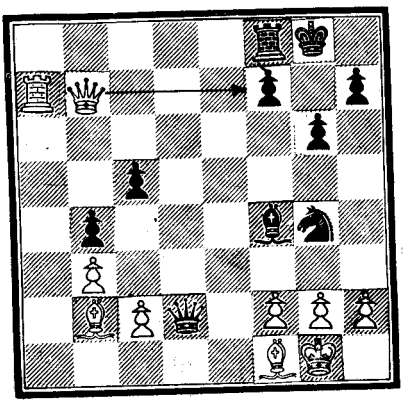
أحط القطعة التي حققت المات بدائرة :

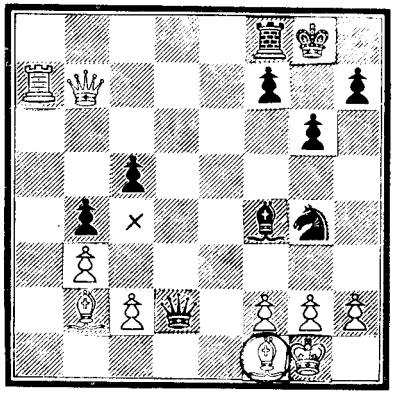




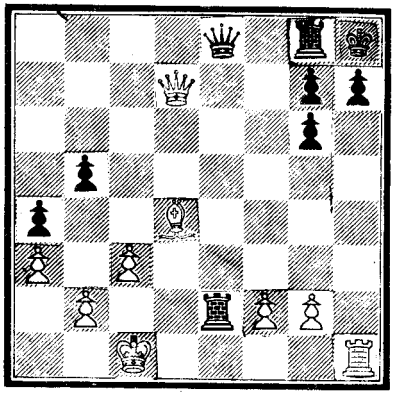
(بعد وزير× بيدق كش ؛ رخ × وزير ؛ رخ إلى الصف الأخير كش ، الرخ يتوسط ؛ البيدق يتقدم ويعطي المات .

أحط القطعة البيضاء التي حققت المات بدائرة :



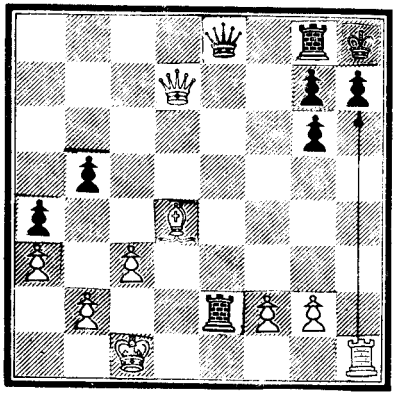


(بعد وزير× بيدق كش ، رخ× وزير ؛ الـرخ إلى الصف الأخـير كش ، الرخ يتوسط ، والفيل الذي بجانـب الملك ينتقـل إلى المربـع× ويعطي المات .



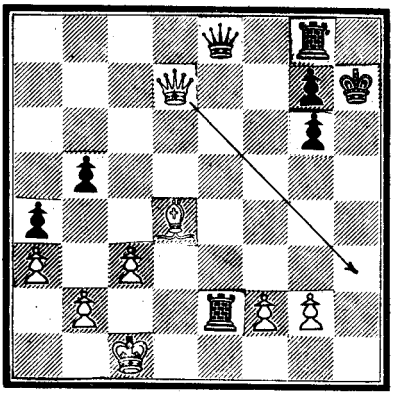
(١)

تضحية الـوزير غـير مفيدة هنـا لكن . . . . .



(٢)

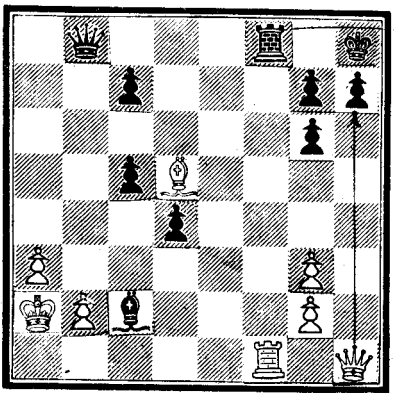
. . . . تضـحية الـرخ مفيدة جداً !



٣

الملك الأسود يجب أن يأسر الرخ والوزير الأبيض يستطيع الآن أن يحقق المات (كما يشير السهم) وهذا الوضع يشبه المات في الصف الأخير .

في الإطارات الخمس المقبلة يجب عليك أن تحدد فيما اذا كان هذا النمط من التضحية مفيداً أم لا .

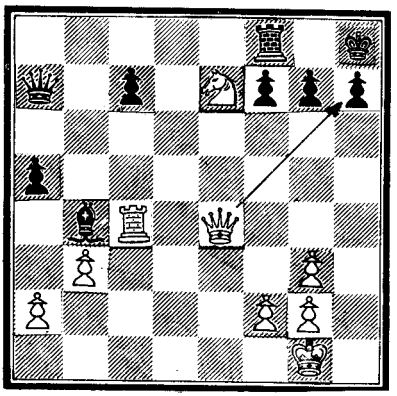


هل يستطيع الأبيض أن يحقق وضعاً يتمكن فيه من إماتة الأسود إذا لعب وزير× بيدق ؟

- نعم
- لا .

● نعم .

(يستطيع الأبيض أن يحقق المات بالشكل التالي :
وزير× بيدق كش ؛ ملك× وزير الرخ إلى أقصى اليمين كش مات)

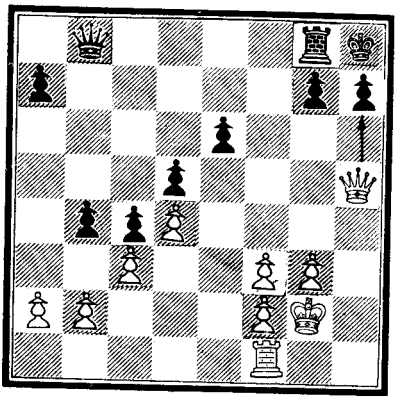


هل يستطيع الأبيض أن يحقق وضعاً يتمكن فيه من أن يميت الأسود إذ لعب وزير× بيدق ؟

● نعم .

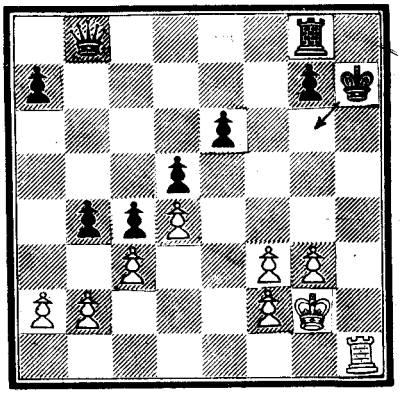
● لا .

● نعم .
(يستطيع الأبيض أن يحقق المات . لاحظ أن الحصان يمنع ملك الأسود من الهروب) .

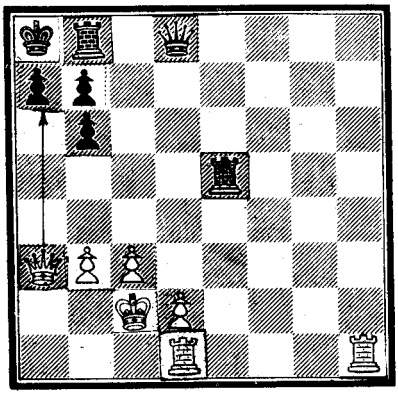


هل يتمكن الأبيض من تحقيق وضع يستطيع فيه أن يميت ملك الأسود ، إذا لعب وزير× بيدق ؟

● نعم .
● لا .



● لا يستطيع .
(الملك الأسود سيهرب الى مربع فارغ)

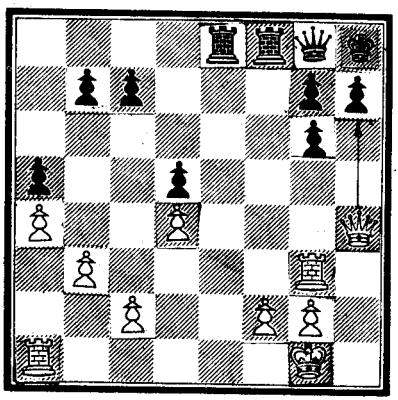


هل سيتمكن الأبيض من تحقيق وضع يستطيع فيه ان يميت الأسود اذا لعب وزير× بيدق ؟

● نعم .
● لا .

● لا .

(لا يستطيع الأبيض أن يحقق المات ، بعد وزير× بيدق كش ؛ الملك الأسود سيأسر الوزير ؛ الرخ الأبيض إلى أقصى اليسار مع التهديد الرخ الأسود يتوسط ويمنع المات) .



هل يستطيع الأبيض أن يحقق وضعاً يتمكن فيه من إماتةملك الأسود إذا لعب وزير× بيدق ؟

● نعم .

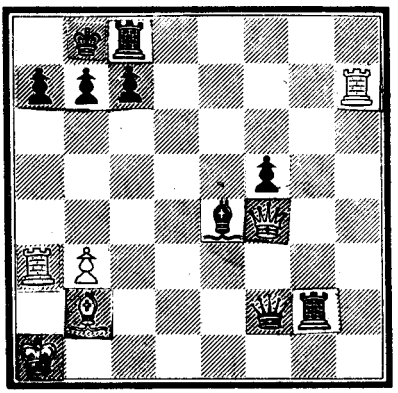
● لا .

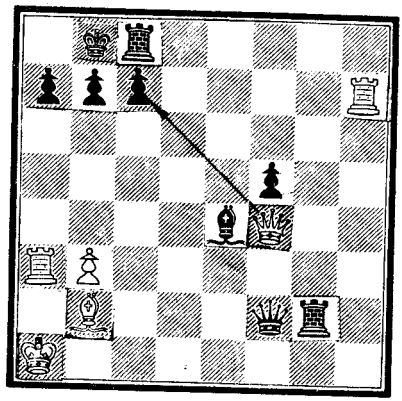
● لا .

(سيلعب الأسود وزير × وزير ويوقف التهديد أما إذا لعب الأسود ملك × وزير فسيخسر الدور .)

في بعض الأوضاع التالية سيستخدم الأبيض الطرق التي تعلمتها لكي يحقق المات وفي بعضها الآخر سيحقق المات بطرق أخرى .

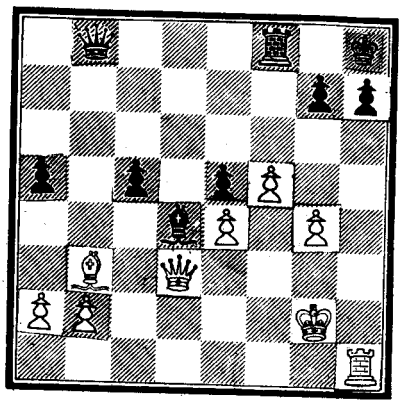
ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الصحيحة الأولى التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يحقق وضع المات :

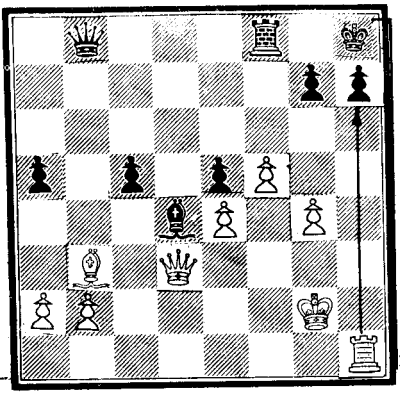




(وزير ×بيدق كش ، رخ× وزير ؛ الـرخ إلى أسفـل كش ، الرخ يتوسط (الذي بجانب الملك) الفيل يهدد الملك ويحقق المات بـ : رخ×رخ) .

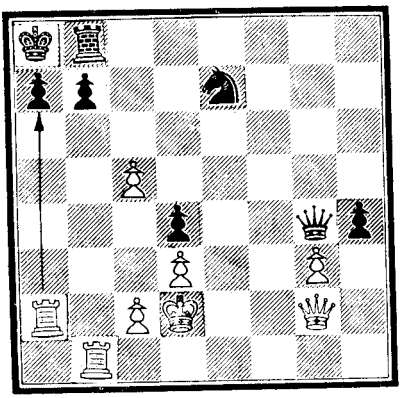
ارسم سهماً وأشر فيه الى النقلة الأولى التي تحدد وضع المات للأبيض :

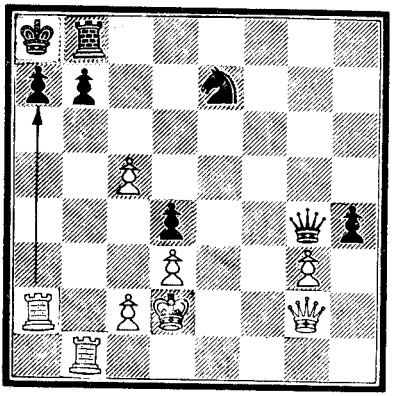




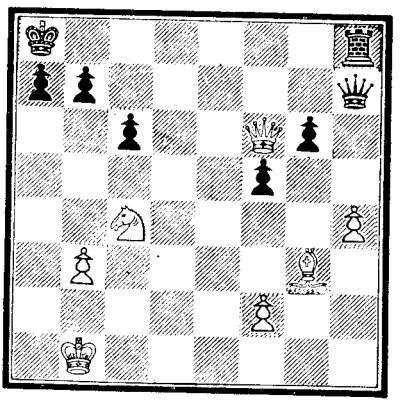
(بعد أن يأسر الرخ بيدق الأسود مع تهديد الملك ؛ يلعب الأسود ملك×رخ ؛ الوزير أربعة مربعات إلى اليمين ويحقق المات)

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى الصحيحة التي يجب أن يلعبها الأبيض حتى يحقق المات :



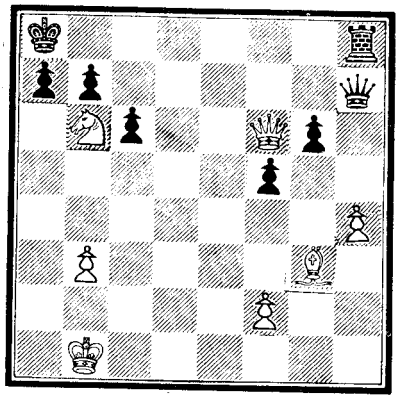


(الرخ الثاني يتحـرك مربعـاً
واحداً إلى اليسار ويحقق المات)



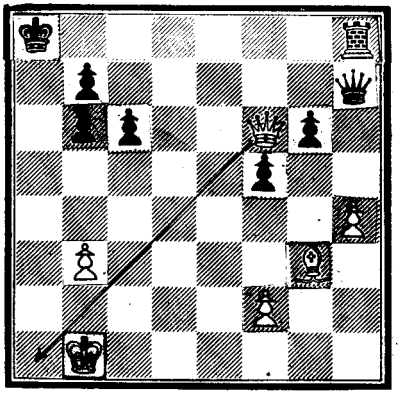
(١)

الأبيض يتبع طريقة مختلفة قليلاً في تحقيق المات .



(٢)

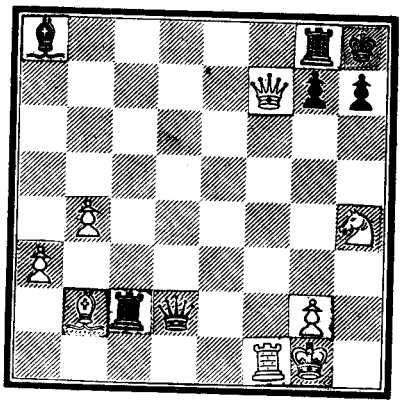
النقلـة الأولى هي التهـديد بالحصـان . ولأن الملك الأسـود لا يستطيع التحرك فيجب ا على البيدق أن يأسر الحصان .



٣

والوزير الأبيض يحقق المات .

الأوضاع الثلاثة المقبلة تبدو متشابهة بعض الشيء : لكن كل وضع منها يتبع طريقة مختلفة في تحقيق المات من قبل الأبيض ؟

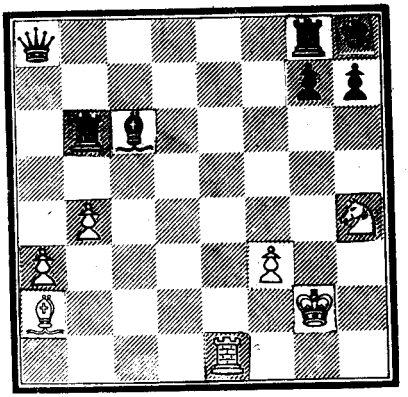


في هذا الوضع :
ما النقلة الأولى التي يجب ان يلعبها الأبيض ليحقق المات ؟

- يهدد ملك الأسود بالحصان .
- وزير× بيدق كش .
- وزير ×رخ كش .

● وزير ×بيدق كش .

(يلي هذه النقلة رخ × وزير ثم الرخ الأبيض يحقق المات)



ما النقلة الأساسية الأولى التي يجب أن يقوم بها الأبيض ليحقق المات ؟

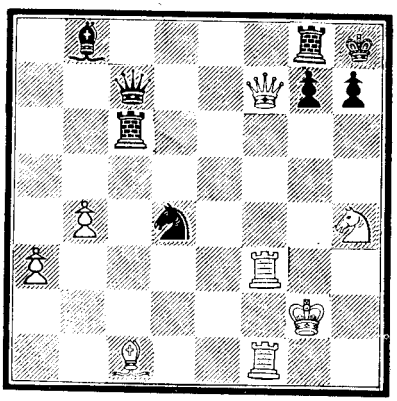
● يبدو ملك الأسود بالحصان .

● وزير × بيدق × كش .

● وزير × رخ كش .

● يهدد ملك الأسود الحصان .

(بعد أن يلعب الأسود بيدق × حصان يستطيع الأبيض أن يحقق المات بالرخ) .



ما هي النقلة الأساسية الأولى التي يجب أن يلعبها الأبيض ليحقق المات ؟

● يهدد ملك الأسود بالحصان .

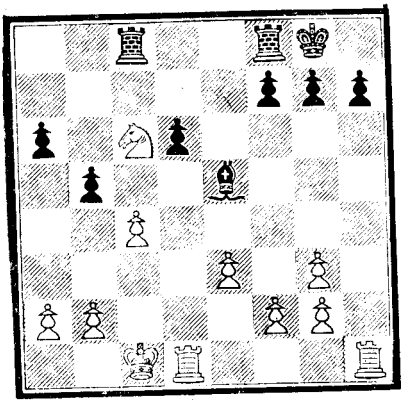
● وزير × بيدق كش .

● وزير× رخ كش .

وزير× رخ كش .

(بعد أن يلعب الأسود ملك× وزير ؛ الرخ الى الأسفل كش مات ، لاحظ هنا أن التهديد بالحصان فاشل لأن الأسود سيلعب رخ × حصان كش) .

هذا الموضع يبدو غير مؤذٍ لكن باستطاعة الأبيض تحقيق المات بثلاث نقلات وذلك بإبعاد ملك الخصم الى الزاوية أولاً ثم يحقق المات بإحدى الطرق التي تعلمتها .



ما هي النقلة الأولى للأبيض ؟

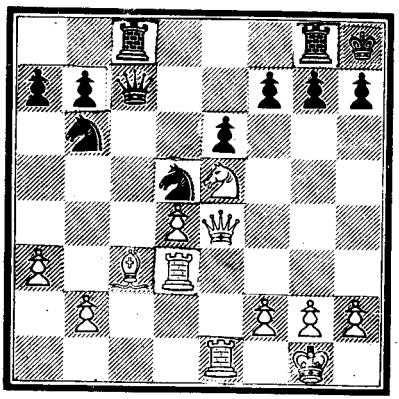
ما هي النقلة الثانية للأبيض ؟

النقلة الأولى هي : يهد دملك الأسود بالحصان .

النقلة الثانية هي : رخ × بيدق كش .

(النقلة الثالثة هي تهديد الملك بالرخ الثاني من أقصى اليمين ويحقق المات) .

لقد اطلعت الآن على عدة طرق لتحقيق المات ، عندما يكون ملك خصمك في زاوية الرقعة .

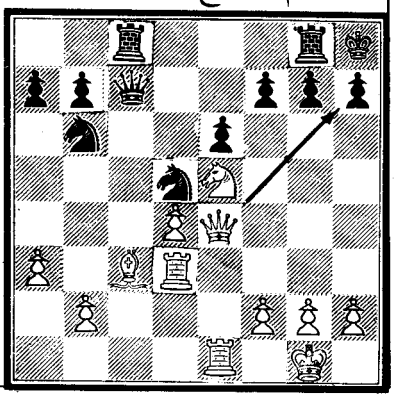


هل يستطيع الأبيض تحقيق المات ؟

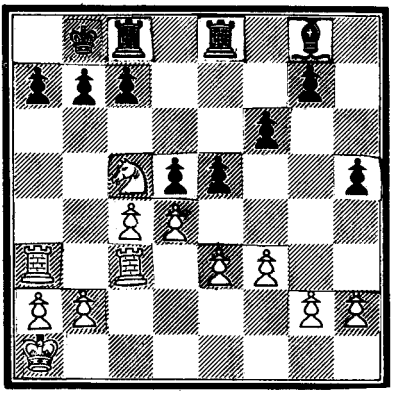
- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر الى اللنقلة الأولى بسهم .

نعم يستطيع .



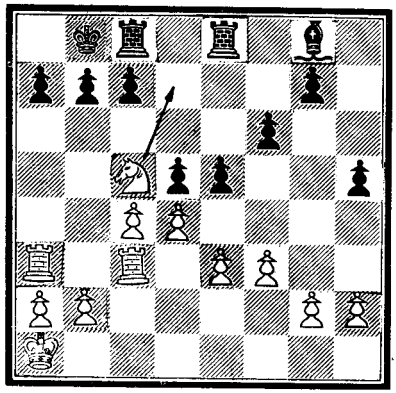
بعد : ملك× وزير ؛ الرخ ا لى اقصى اليمين كش مات .



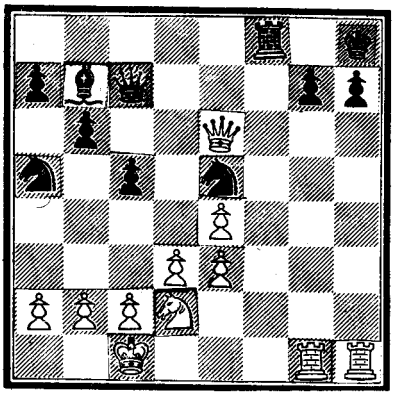
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر الى النقلة الأولى بسهم .



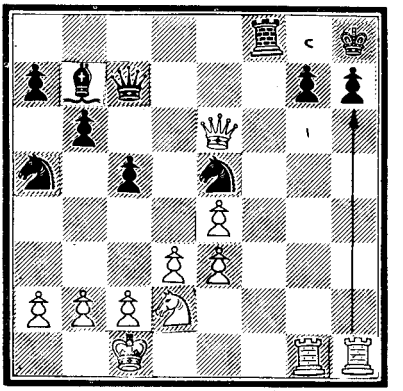
تهديد الحصان يجبر الملك على الابتعاد إلى الزاوية ومن ثم :
رخ× بيدق كش ؛ ملك ×رخ ، الرخ الثاني الى اقصى اليسار كش مات .



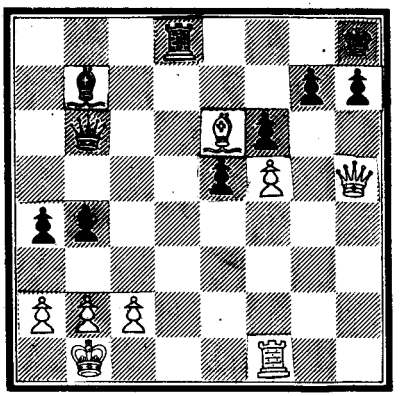
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الصحيحة الأولى .



بعد أن يلعب الأسود ملك ×رخ ، الأبيض يحقق المات بالرخ الثاني وليس بالوزير لأنه لو تحرك من مكانه فسيترك المربعين (١ ، ٢) بدون حماية وبالتالي يستطيع ملك الأسود الهروب اليهما .



هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

- نعم .
- لا .

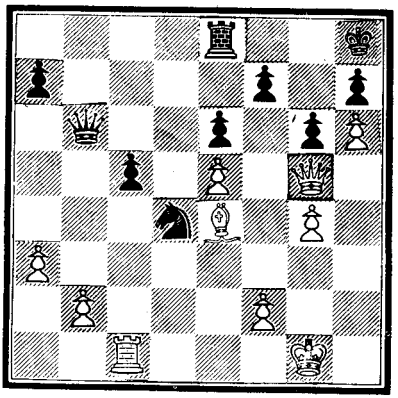
إذا استطاع ذلك أشر بسهم الى النقلة الأولى .

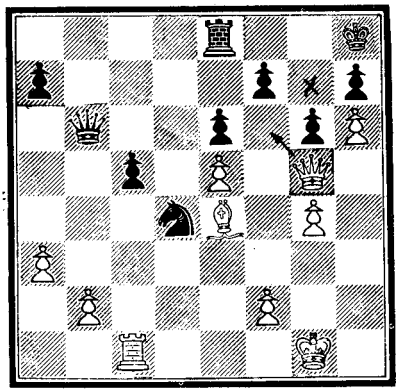
● لا يستطيع ذلك .

تضحية الوزير غير مفيدة لأنه في النهاية سيكون الفيل الأسود بانتظار رخ الأبيض حتى يأسره .

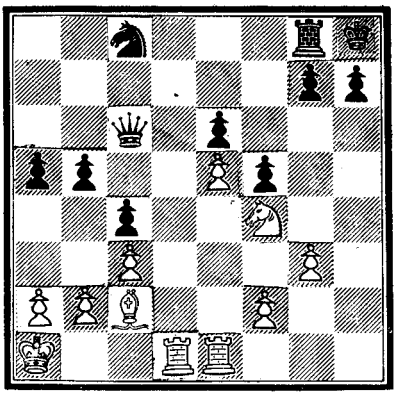
هنا : الأبيض أجبر الأسود على اضعاف البيدق الذي أمام الملك .

ارسم سهماً وأشر فيه إلى النقلة الأولى للأبيض ليبدأ بتحقيق وضع المات .





عندما يتحرك ملك الأسود فإن الوزير الأبيض يحقق المات من المربع × . هذا الوضع مأخوذ من دور لعبته مع آرثر فيورشتاين عام ١٩٥٧ في نيويورك .

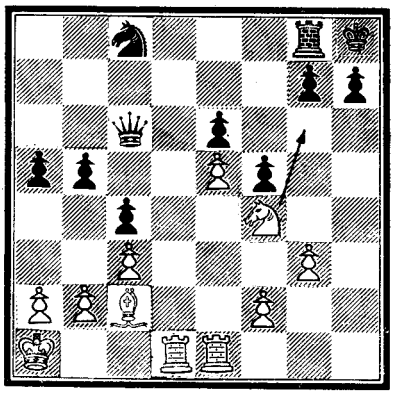


هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر الى النقلة الأولى بسهم .

● نعم يستطيع .



سيلعب الأسود بيدق× حصان ؛ والأبيض يهدد ملك الأسود بتحريك الرخ إلى أقصى اليمين وزير× رخ ؛ رخ × وزير كش مات .

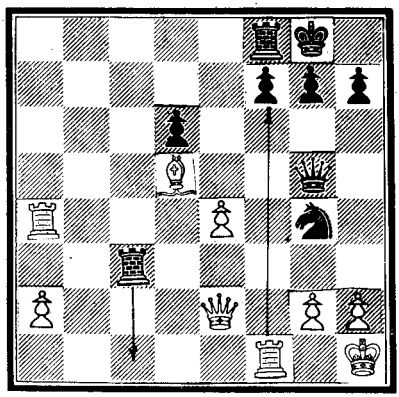
ملخص

الهجوم على الستار البيدقي للعدو -

في ختام هذا المقطع أصبح بامكانك التصرف بعدة اسلحة وببراعة فنية لتحقيق المات . الوضع التالي من أحد الأوضاع المعقدة الى حد بعيد والتي لعبتها في بطولة الولايات المتحدة عام ١٩٥٧ ضد جيمس شيرون وهو مشابه للأوضاع التي شاهدتها في هذا الكتاب .

في هذا الوضع الحاسم : (اللعب للأبيض) .

شيرون

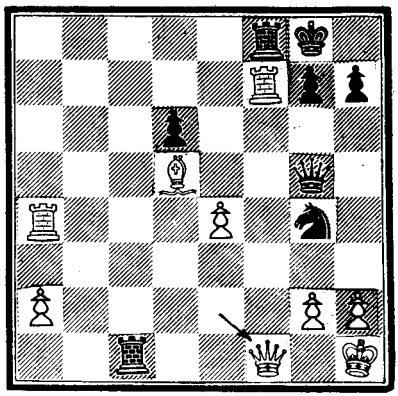


شكل (١)

فيشر

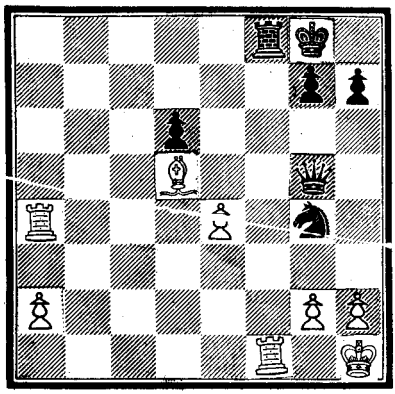
لقد لعبت (الأبيض) رخ × بيدق ! فإذا لعب الأسود رخ× رخ فيكون قد وضع نفسه في مواجهة الموت المحقق (هل شاهدت ذلك ؟) . لكن شيرون لعب بالرخ الى الصف الأخير (للأبيض) مع التهديد وهنا استطيع ان اعود بالرخ مانعاً الكش (بالتوسط) ومهدداً ملك الأسود بواسطة الفيل (بالكشف) لكن هناك شيئاً افضل يدور في عقلي :

حيث رجعت بالوزير متوسطاً وأوقفت التهديد (شكل ٢) .



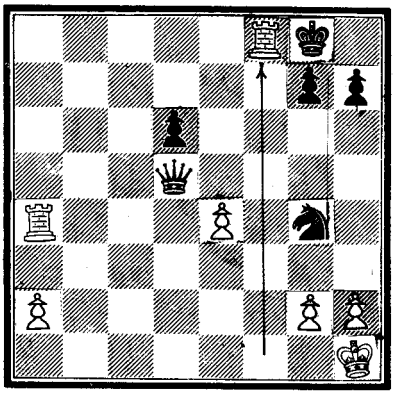
شكل (٢)

وهنا قابل الأسود تهديد رخ× رخ مات وأسر وزيري لا يفيده لأنني عندئذٍ سألعب رخ × رخ مع تهديد ملك الأسود بالفيل (شكل ٣) .



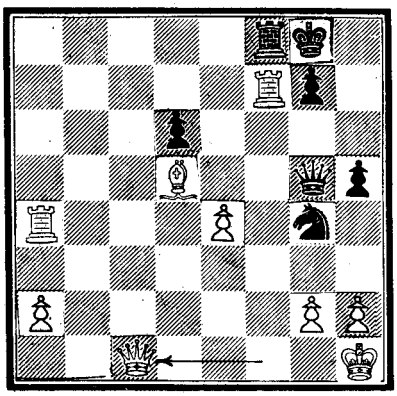
شكل (٣)

فإذا انتقل شيرون بملكه الى الزاوية فإن رخ × رخ ستحقق المات بالنسبة لي واذا جعل الرخ يتوسط ليوقف التهديد فإن رخي الثاني سيحقق المات كما أن أسر الفيل بالوزير لا يفيده لأنني سألعب رخ × رخ كش اولاً ثم بيدق× وزير (شكل ٤) .



شكل (٤)

وهذا ما يعطيني المادة الكافية للربح (رخ وبيدق مقابل حصان) لكن شيرون حاول ان يعطي افضل نقلة في هذا الوضع السيء (شكل ٣) بتحريك البيدق الى جانب الوزير معطياً مربع نجاة للملك والآن انا لعبت وزير×رخ



شكل (٥)

بهذه النقلة ربحت رخاً واستسلم الأسود .

لاحظ أنه اذا لعب الأسود وزير× وزير كش فإن الرخ سيتوسط وبذلك يكون اعطى للفيل امكانية التهديد (بالكشف) وعندما يبعد الأسود ملكه عن التهديد أكون قد قمت بأسر وزيره .

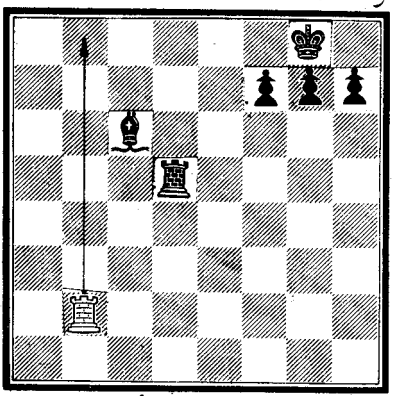
هذه نهاية المقطع الخامس

اقلب الصفحة وابدأ بالمقطع السادس .

المقطع السادس

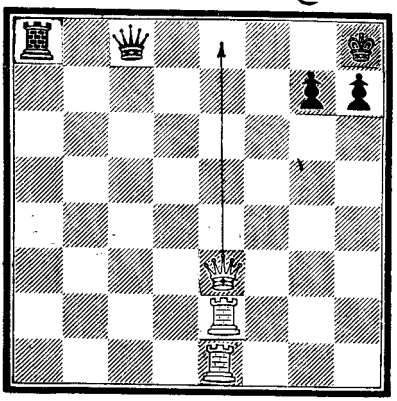
مراجعة أخيرة

الأشكال التالية تعيد الى ذهنك الأوضاع المتعددة للمات بمختلف أنواعه :



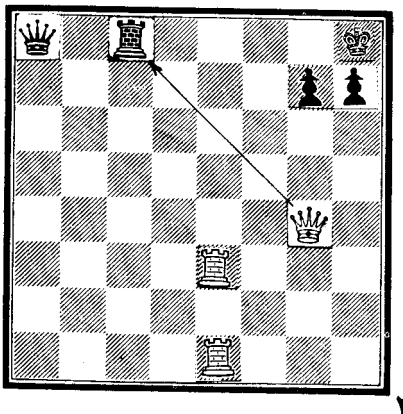
١

ميتة بسيطة في الصف الأخير (جميع التوسطات غير مفيدة)



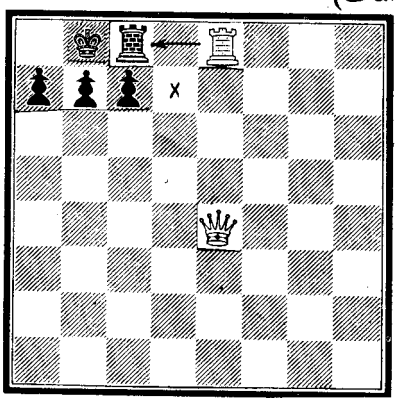
٢

تشكيل المات في الصف الأخير (ثلاثة ضد اثنين ويحقق الأبيض المات)



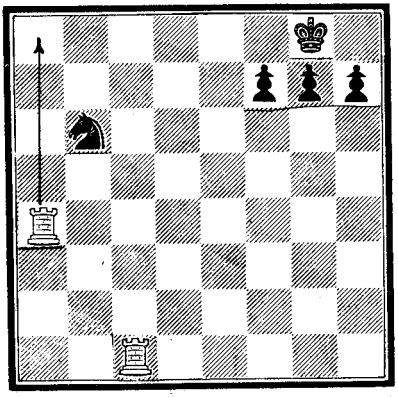
٣

القضاء على المدافعين في الصف الأخير (بعد أن يلعب الأسود وزير× وزير فإن الرخين البيض يحققان المات)



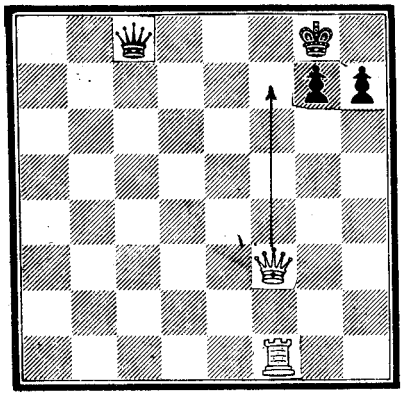
٤

التخلص من المدافعين عن الصف الأخير (بعد أن يلعب الأسود ملك×رخ ؛ فإن الوزير الأبيض يحقق المات لأنه يسد أيضاً مربع الهروب ×)



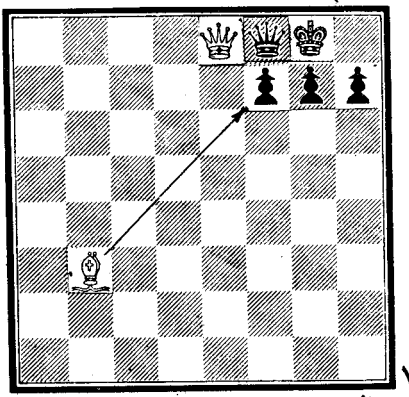
٥

إبعاد المدافعين عن الصف الأخير (أجبر الحصان على أسر الرخ فأصبح بمقدور الرخ الثاني تحقيق المات) .



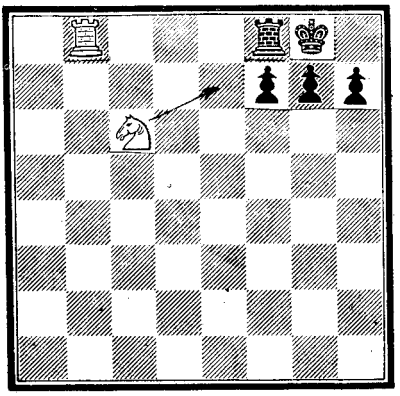
٦

ابعاد ملك الخصم (بعد ابتعاد الملك يستطيع الأبيض تحقيق المات : اثنان ضد واحد)



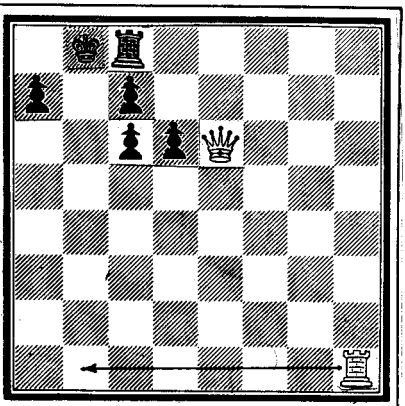
٧

الفيل هنا يجبر ملك الخصم على الابتعاد . بعد فيل× بيدق كش . فإن ملك الأسود قد أجبر على الابتعاد الى زاوية الرقعة لأنه لا يستطيع أسر الفيل إلا بالملك (لأن الفيل محمي بالوزير) ولا بالوزير (لأنه مسمر)



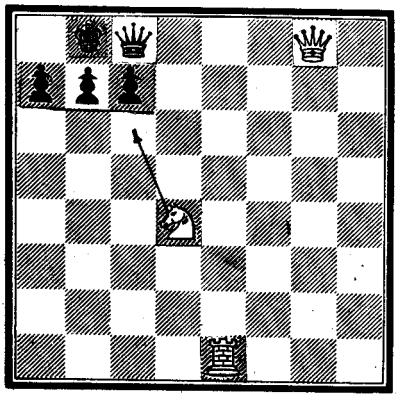
٨

الحصان يجبر ملك الخصم على الابتعاد فيسمح بذلك لـ : رخ×رخ كش مات .



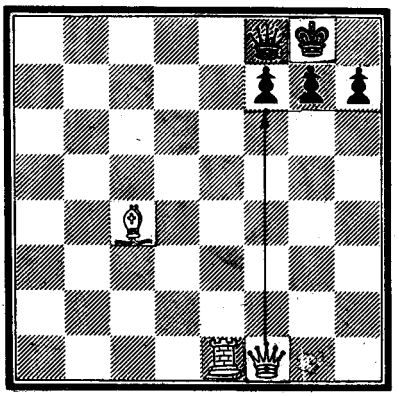
٩

الرخ يجبر ملك الخصم على الابتعاد (فيسمح بذلك لـ : وزير× رخ كش مات)



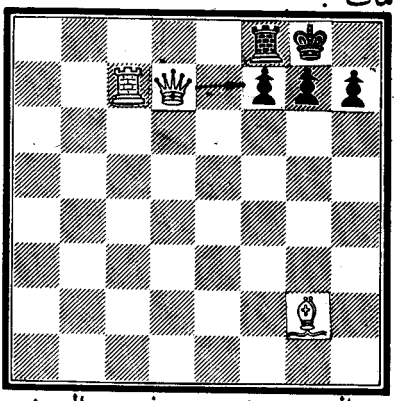
١٠

الأبيض يهدد ملك الأسود بالحصان محاولاً ابعاد ملك خصمه الى زاوية الرقعة فإذا حاول الأسود تأخير ذلك حيث يلعب بيدق× حصان فالرخ الأبيض مستعد لابعاد الملك ومن ثم وزير×رخ كش مات .



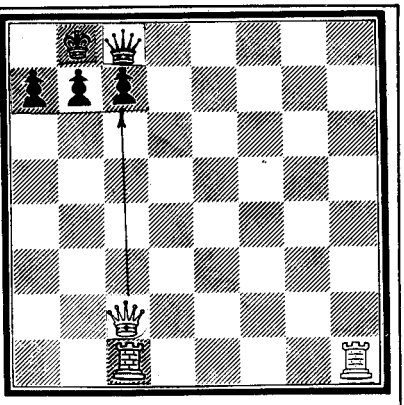
١١

الوزير يضحي بنفسه (بعد وزير× وزير فإن الوزير الأسود سيصبح مسمراً وبالتالي أصبح باستطاعة الرخ تحقيق المات)



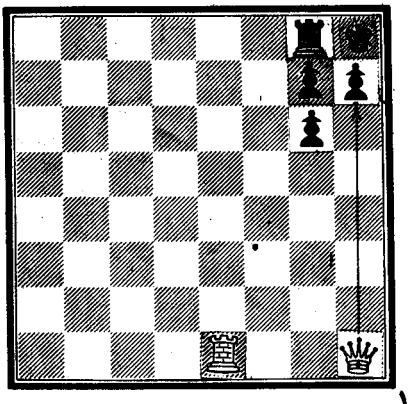
١٢

الوزير يضحي بنفسه (الرخ الأسود يأسر الوزير ؛ الرخ الأبيض يهدد الملك ؛ الرخ الأسود يتوسط ؛ الفيل الأبيض يجبر الملك على الذهاب الى زاوية الرقعة ومن ثم رخ× رخ كش مات .



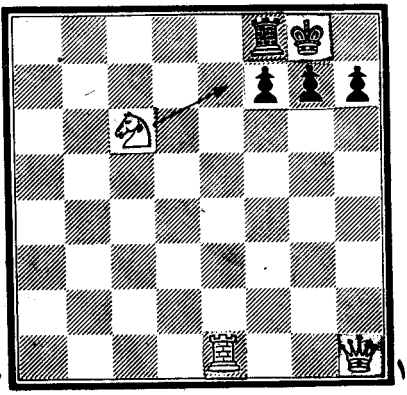
١٣

الـوزير يضحـي بنفسـه . (وزير× وزير ؛ الـرخ الى الصف الأخـير كش الـوزير الأسـود يتوسط ؛ الرخ × وزير كش مات)



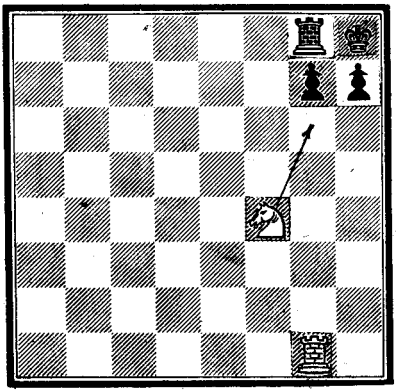
١٤

المات بتطـويق الملك (ملك × وزير ؛ الـرخ الى اقصى اليمـين كش مات)



١٥

محـاصرة الملك (الملك الأسـود مجبر على التحـرك إلى زاوية الرقعـة فينتج المجال أمام الأبيض للتضحية بوزيره وتحقيق المات بالرخ)

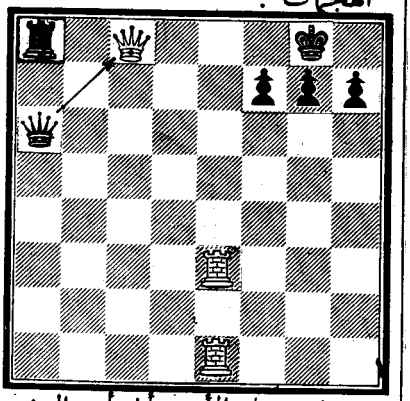


١٦

بعد تهديد الحصان يجبر البيدق على أسر الحصـان عندهـا يستـطيع الرخ تحقيق المات)

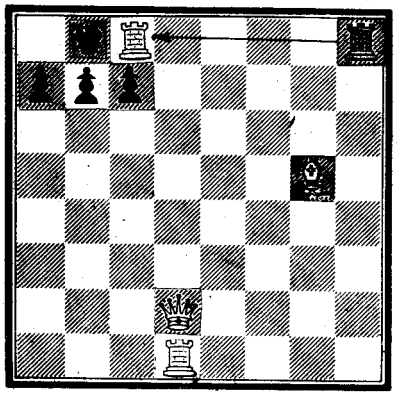
الدفاع :

في الأوضاع التالية سوف نراجع معاً أساليب الدفاع ضد مختلف الهجمات .



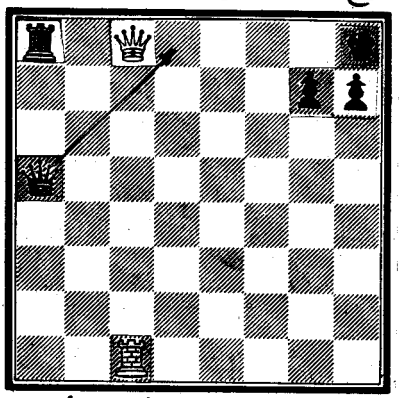
١

يجب على الأسود أن يأسر الوزير الأبيض بوزيره . (لو أسر الوزير بالرخ فإن الأبيض سيحقق المات)



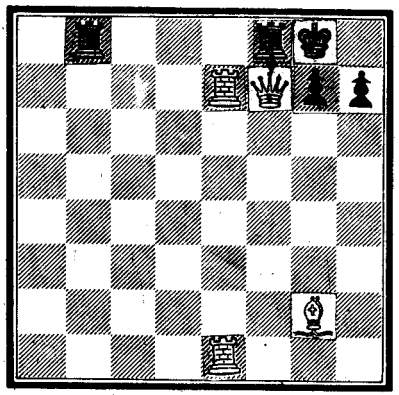
٢

يجب أسر الرخ الأبيض بالرخ (إذا أسر الرخ بالملك فإن الأبيض سيحقق المات)



٣

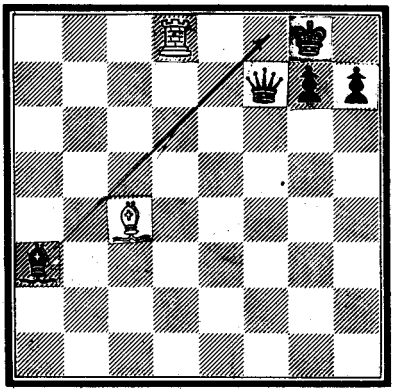
يجب على الوزير الأسود أن يتوسط ليوقف التهديد (لو أسر الوزير بالرخ لاستطاع الأبيض تحقيق المات)



٤

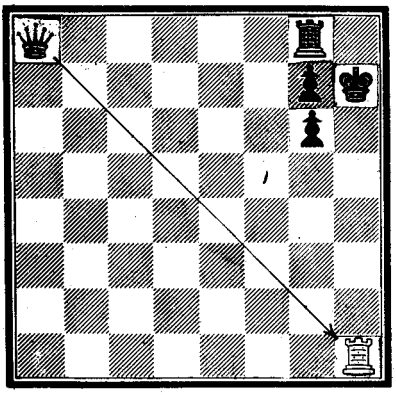
تضحية الأبيض بالوزير فاشلة (رخ× وزير ؛ الرخ إلى الصف الأخير كش ؛ الرخ الأسود يتوسط ويوقف التهديد ، والآن تهديد الفيل اصبح غير مجد)

تذكر الطرق الثلاثة لايقاف التهديد :



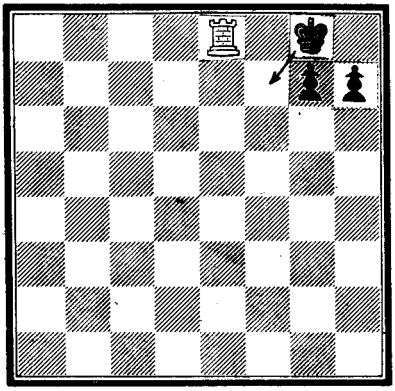
١

التوسط (بين الملك والقطعة التي تهدده)



٢

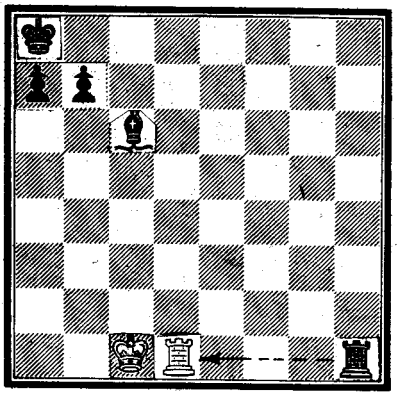
أسر القطعة التي تهدد الملك .



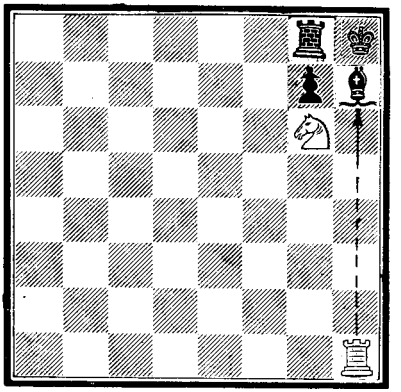
٣

هروب الملك الى مربع غير مشغول .

تذكرة حول التسمير ضد الملك :



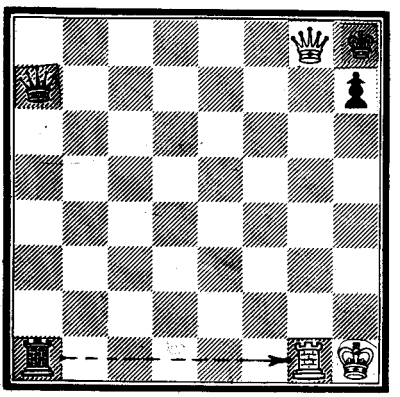
١



٢

مـات : القطعـة المسمـرة لا تستطيع التحرك

الرخ الأبيض لا يستـطيع تحقيق المات لأنه مسمر .



٣

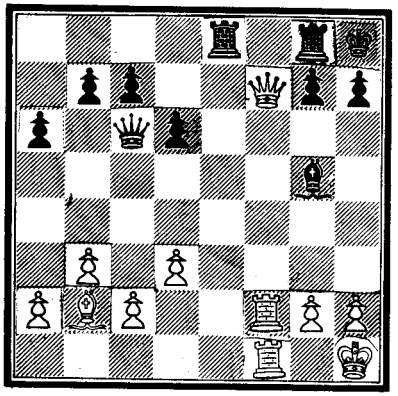
الـرخ الأبيض المسمـر يحمـي الوزير الأبيض ـ كش مات ـ

أوضاع اختبارية :

أصبحت الآن جاهزاً لاختبار مهارتك في جميع الأفكار التي تعلمتها في سلسلة من الأوضاع المعقدة .

بعض هذه الأوضاع صعب ويجب عليك أن تقرر في كل حالة فيما اذا كان الأبيض يستطيع ان يحقق المات أو لا ، في بعض الأوضاع لا يستطيع .

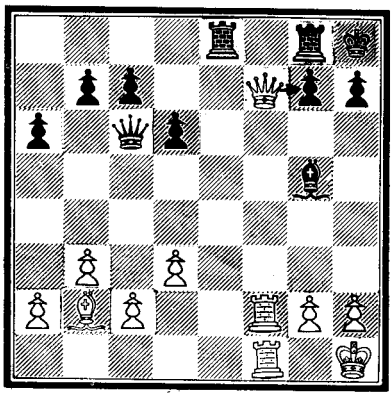
ارسم سهماً تشير فيه الى النقلة الأولى للأبيض اذا كان يستطيع تحقيق المات .



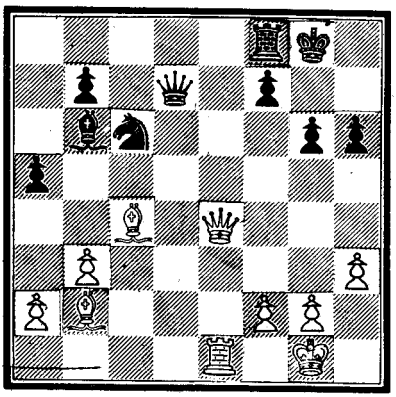
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ي هذا الوضع؟

- نعم .
- لا .

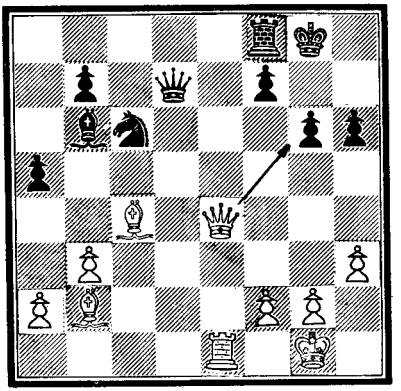
إذا كان يستطيع ان يحقق المات فأشر بسهم إلى النقلة الأولى .



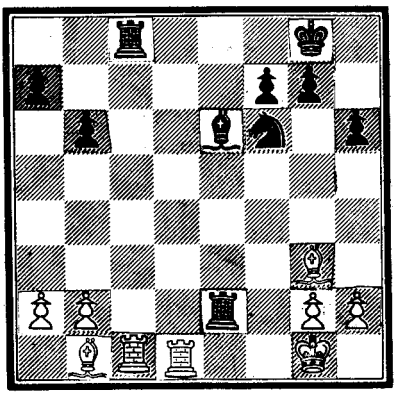
● يستطيع تحقيق المات .
(وزير× بيدق ؛ رخ× وزير ؛ الـرخ إلى الصف الأخـير كش ؛ رخ× رخ ، رخ × رخ كش مات .



في هذا الوضع :
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟
● نعم .
● لا .
إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الأساسية الأولى بسهم .



● نعم يستطيع ذلك .
(البيدق الأسود مسمر لذلك لا يستطيع أسر الوزير الأبيض وبالتالي فالأسود قد مات)



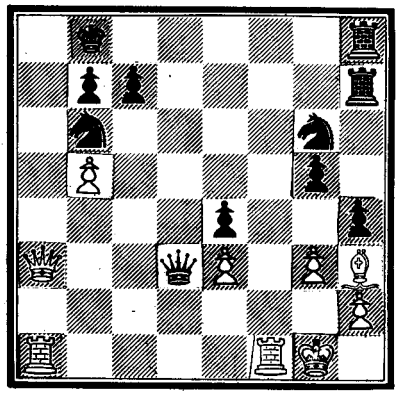
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات في هذا الوضع؟

● نعم .
● لا .

لا تنس أن ترسم سهماً لتشير فيه إلى النقلة الأولى الصحيحة .

● لا يستطيع ذلك .

(بعد رخ×رخ كش ، فيل× رخ ، الرخ إلى الصف الأخير كش ؛ الرخ الأسود يتوسط ويوقف التهديد) .

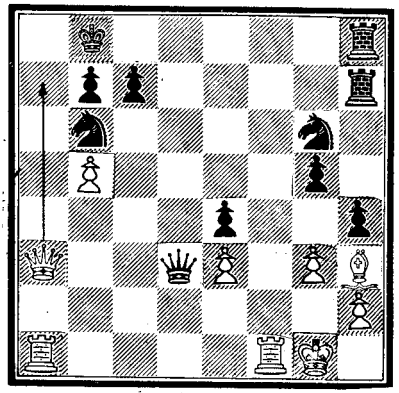


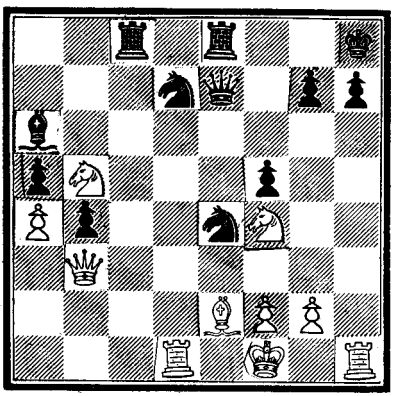
هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات في هذا الوضع؟

● نعم .

● لا .

إذا استطاع تحقيق المات أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



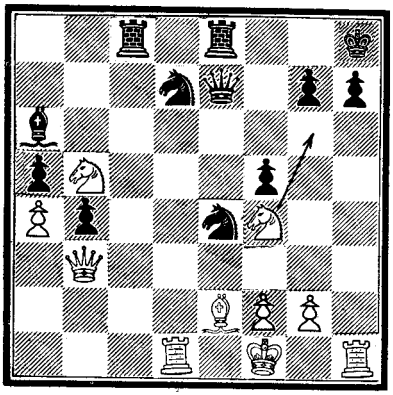


هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات في هذا الوضع؟

● نعم .

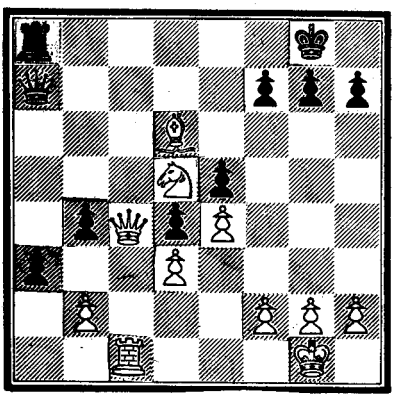
● لا .

إذا «نعم» أشر إلى النقلة الأولى بسهم .



● يستطيع تحقيق المات .

(لاحظ: البيدق مسمر فلا يستطيع أسر الحصان كما أن الملك لا يستطيع الهروب لأن المربع محمي من قبل الوزير)



هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

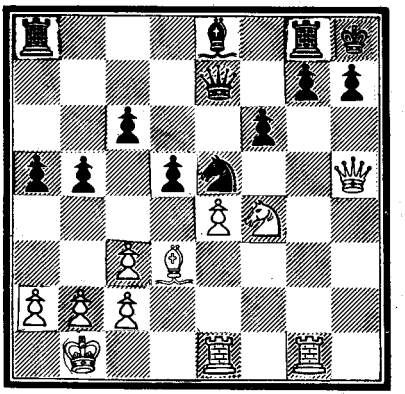
● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الأولى بسهم .

● لا يستطيع أن يحقق المات .

(لأن الأسود سيأسر الوزير الأبيض بالرخ ثم يعود ليجعل الفيل يتوسط بين الملك والرخ ليوقف التهديد) .

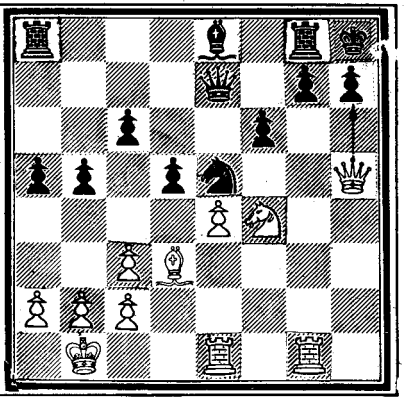


هل يتمكن الأبيض من إماتة شاه الأسود ؟

● نعم .

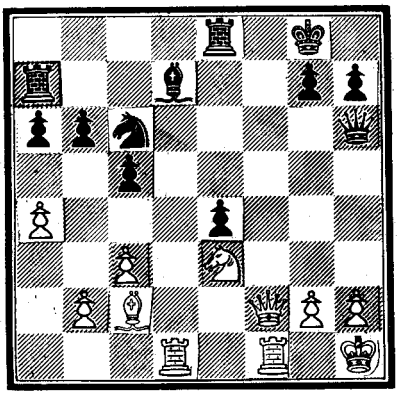
● لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



● يستطيع أن يميت ملك الأسود .

(بعد أن يلعب الأسود ملك ×وزير فإن الرخ يتحرك الى اقصى اليمين . ويهدد الملك عندها لا يوجد عند الأسود سوى توسط غير مفيد بالفيل) .

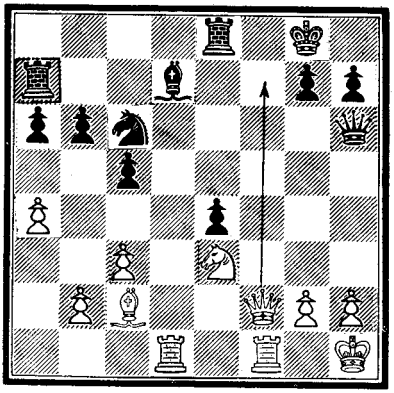


هل يتمكن الأبيض من إماتة ملك الأسود ؟

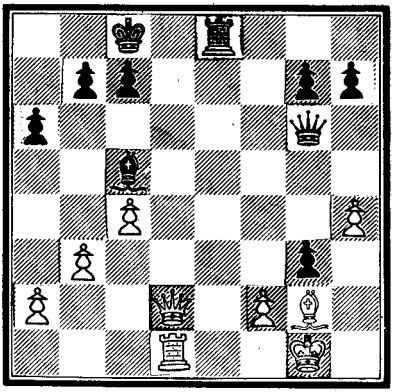
● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك أشر الى النقلة الصحيحة بسهم .



● يستطيع تحقيق المات .
(أولا يجبر ملك الأسود على الذهاب الى زاوية الرقعة ومن ثم يضحي بالوزير يحقق المات بالرخ) .



هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

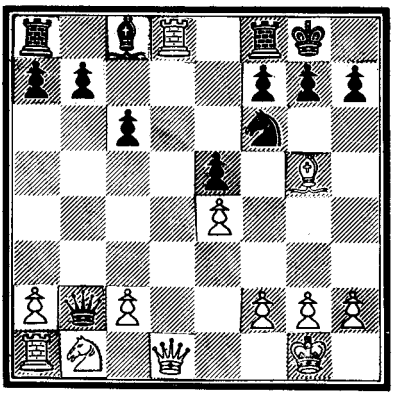
● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك فأشر الى النقلة الأولى بسهم .

● لا يستطيع تحقيق المات .

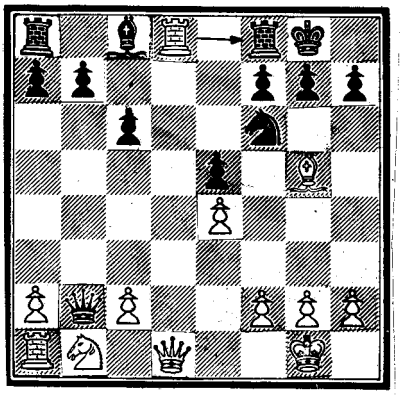
(بعد اجبار ملك الأسود على الذهاب مربعاً واحداً إلى اليسار فإنه سيجد مربعاً فارغاً يستطيع الهروب اليه ويوقف المات في الصف الأخير) .



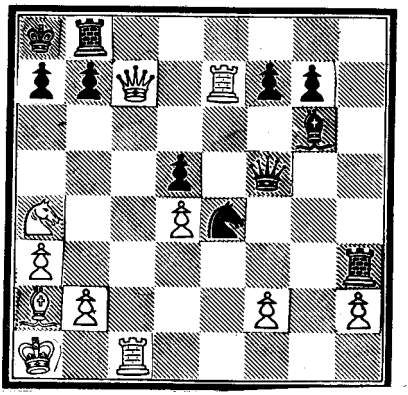
هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات في هذا الوضع؟

● نعم . ● لا .

إذا استطاع تحقيق المات فأشر إلى النقلة الأولى بسهم .



● يستطيع تحقيق المات .
(سيلعب الأسود ملك ×رخ عندها يهدد الأبيض الملك الأسود بالوزير من الصف الأخير فيتوسط الحصان محاولاً إيقاف التهديد ؛ عندئذ يجبر الأبيض ملك الأسود على الابتعاد إما بالفيل أو بالوزير ومن ثم وزير× حصان كش مات .

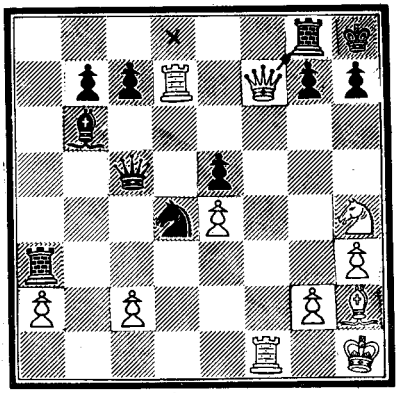


هل يستطيع الأبيض إماتة الأسود ؟

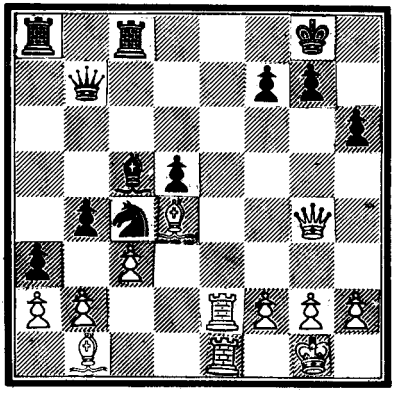
● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



● يستطيع الأبيض تحقيق المات . (وزير×رخ ؛ ملك× وزير ؛ الرخ إلى المربع× كش ؛ الوزير يتوسط ؛ رخ× وزير كش مات) .

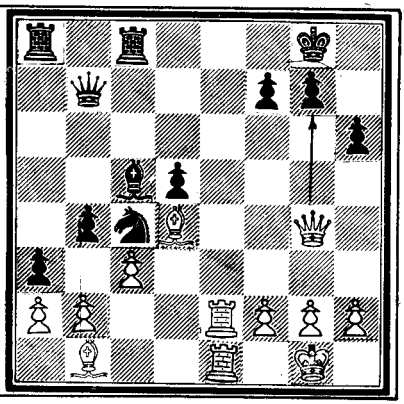


هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات في هذا الوضع ؟

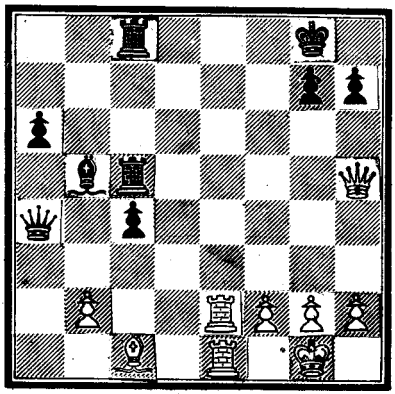
● نعم .

● لا .

إذا «نعم» أشر إلى النقلة الأولى بسهم .



● يتمكن الأبيض من إماتة ملك الأسـود . (وزير× بيدق كش مات !)



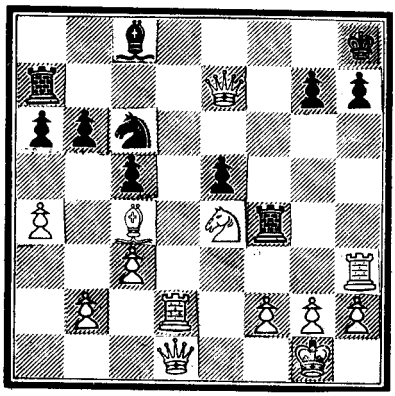
هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات في هذا الوضع ؟

● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .

● لا يستطيع ذلك .
(يملك الأسود قوة كافية لحماية المربع الحرج من الصف الأخير) .

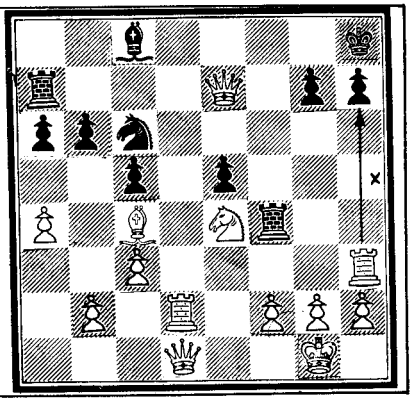


هل يستطيع الأبيض إماتة ملك الأسود في هذا الوضع ؟

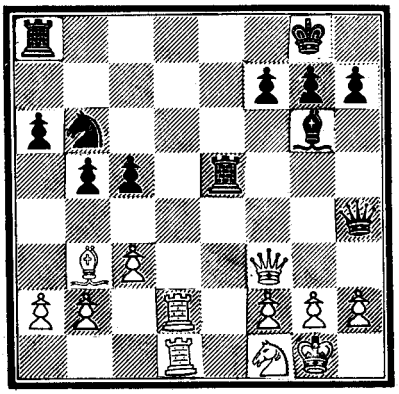
● نعم .

● لا .

أشر بسهم إلى النقلة الأولى إذا كان يستطيع تحقيق المات .



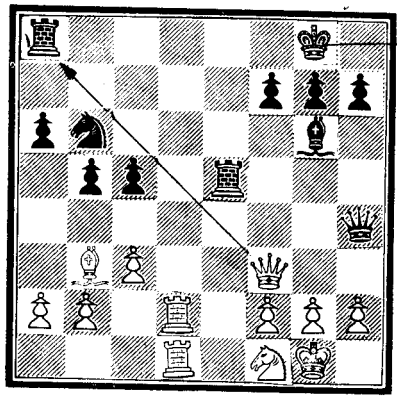
● يستطيع تحقيق المات .
(سيلعب الأسود ملك×رخ بعدها يتحرك وزير الأبيض إلى المربع × ويحقق المات)



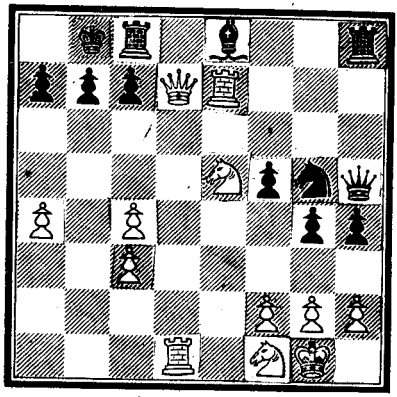
هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات في هذا الوضع ؟

● نعم .
● لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .



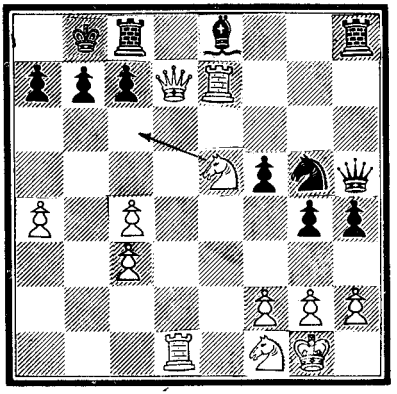
● نعم يستطيع تحقيق المات .
(بعد حصان × وزير سيحرك الأبيض الرخ إلى أسفل كش ؛ وزير× رخ ؛ رخ × وزير كش مات)



هل يتمكن الأبيض من تحقيق الملت ؟

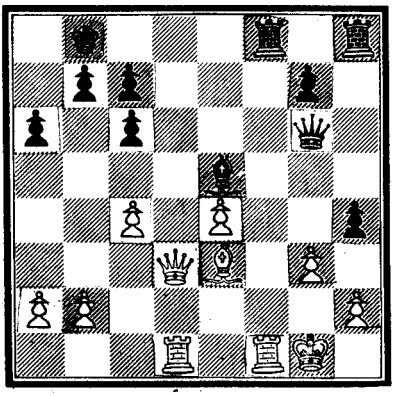
● نعم .
● لا .

إذا استطاع تحقيق المات ؟ أشر إلى النقلة الأولى بسهم .



نعم يستطيع ذلك .

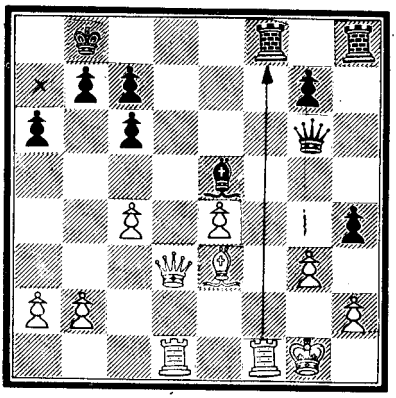
(بعد تهديد الحصان سيلعب الأسود بيدق× حصان ؛ الرخ مربعين الى اليسار ويهدد الملك ويجبره على الابتعاد إلى زاوية الرقعة فسيتمكن الأبيض عندئذٍ من لعب وزير× رخ كش مات)



هل يتمكن الأبيض من إماتة ملك الأسود ؟

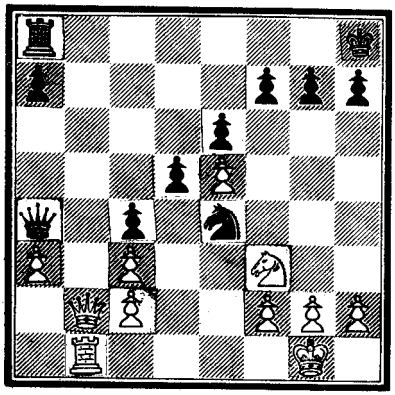
- نعم .
- لا .

إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الصحيحة بسهم .



نعم يستطيع .

(بعد ذلك يحرك الأبيض الوزير ويهدد الملك ويحقق المات بالرخ ؛ لاحظ أن الملك لا يستطيع الهروب لأن الفيل يسيطر على المربع × وتوسط الوزير (في البداية) غير مفيد .



هل يتمكن الأبيض من تحقيق وضع المات ؟

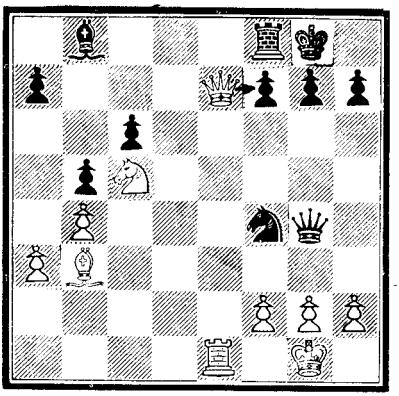
● نعم .

● لا .

إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الصحيحة الأولى بسهم .

● لا يستطيع تحقيق المات .

بعد تهديد الوزير فإن الأسود يتوسط بالوزير ، لكن إذا لعب رخ× وزير فإنه سيموت)

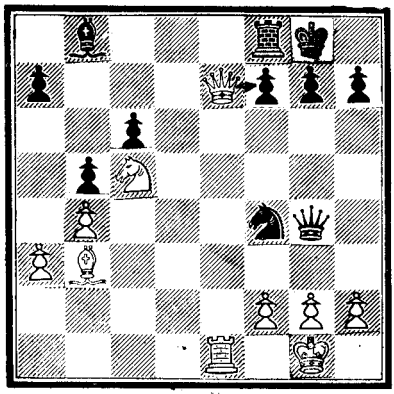


هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

● نعم .

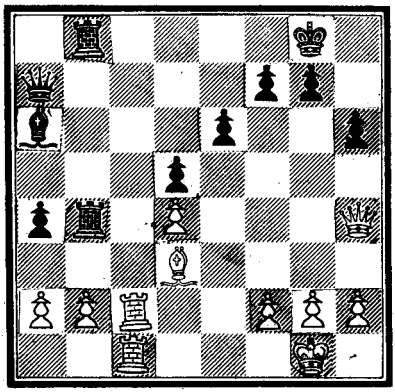
● لا .

إذا استطاع ذلك أشر إلى النقلة الأولى بسهم .



● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

(في هذه الحالة أجبر الأسود على لعب رخ× وزير فيلعب الأبيض : رخ إلى الصف الأخير كش مات .)

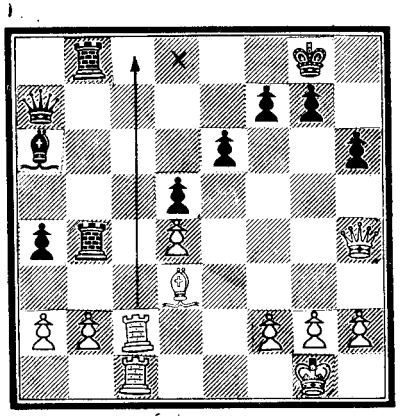


هل يتمكن الأبيض من تحقيق المات ؟

● نعم .

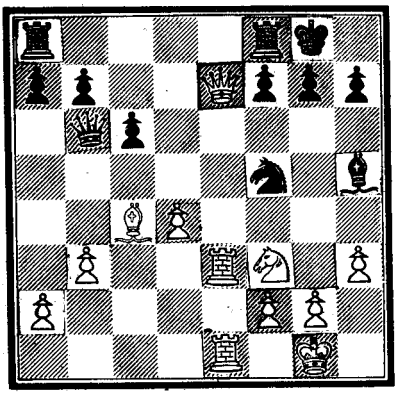
● لا .

إذا تمكن من ذلك أشر إلى النقلة الصحيحة بسهم .



● يستطيع الأبيض أن يحقق المات .

(هذا الوضع صعب قليلاً وقد يبدو فيه أن الأبيض لا يستطيع تحقيق المات لكن : الرخ الأسود× الرخ ؛ الرخ× رخ ؛ فيل× رخ ، . . . . . والآن الأبيض يحقق المات بالوزير من المربع × .



هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

● نعم .

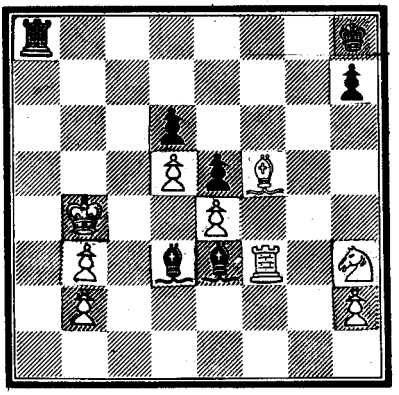
● لا .

إذا استطاع ذلك أشر بسهم إلى النقلة الأولى .

● لا يستطيع تحقيق المات .

(إذا لعبت وزير × بيدق فإن الأسود سيلعب فيل × وزير ويقول لك «شكراً

هذا الوضع من أحد الأدوار التي لعبتها :



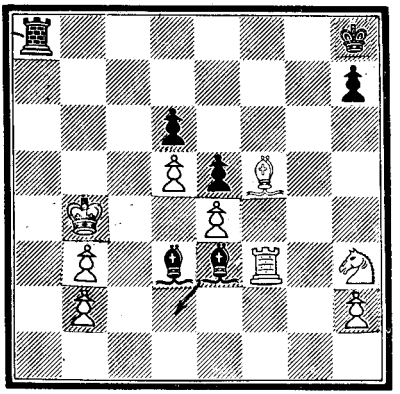
هل يستطيع الأسود أن يميت ملك الأبيض ؟

● نعم .

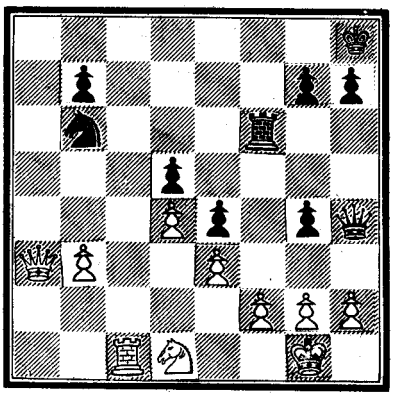
● لا .

إذا تمكن من ذلك أشر الى النقلة التي يجب أن يلعبها .

● يستطيع ذلك .



فيشر

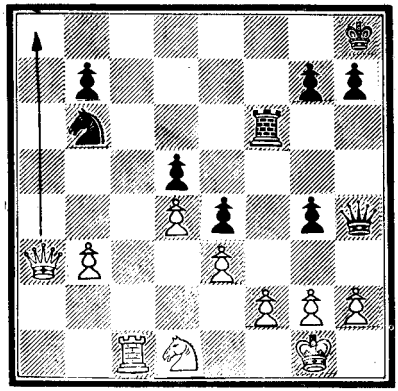


هل يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود في هذا الوضع ؟

● نعم .

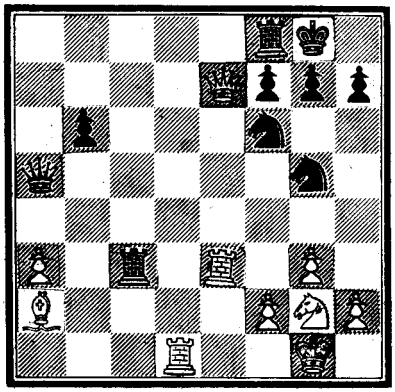
● لا .

إذا «نعم» فأشر إلى النقلة الصحيحة بسهم .



● نعم يستطيع .

أجبر الحصان على الابتعاد وذلك بأسر الوزير ومن ثم يرسل الأبيض الرخ الى الصف الأخير مهدداً ، ولا يوجد عند الأسود سوى توسط غير مفيد .



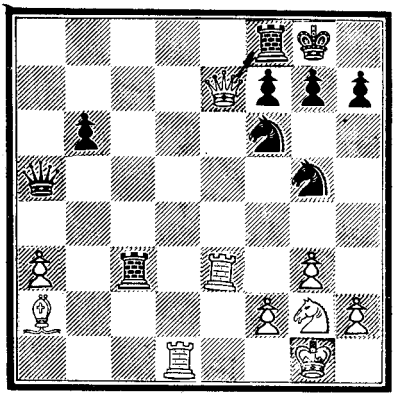
هل يستطيع الأبيض أن يميت ملك الأسود ؟

● نعم .

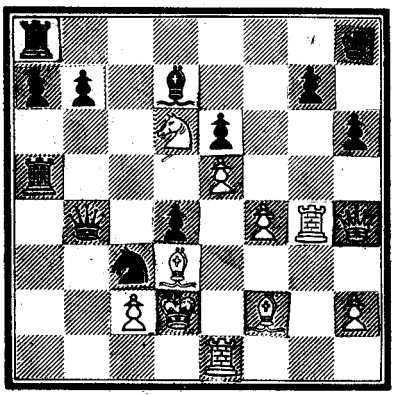
● لا .

أشر بسهم إلى النقلة الصحيحة اذا كان يستطيع ذلك .

● نعم يستطيع ذلك .
سيلعب الأسود ملك× وزير ، الرخ إلى الصف الأخير كش ، الحصان يتوسط ، الرخ× حصان كش مات .

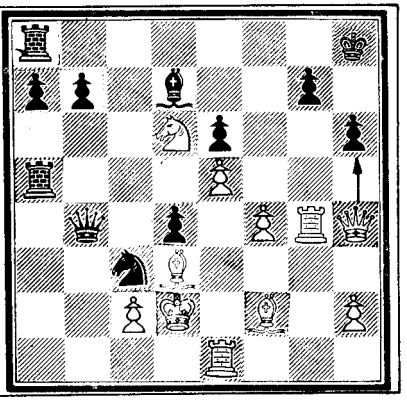


هذا الوضع من أحد الأدوار مع «بنكو» عام ١٩٦٢ :



هل يستطيع الأبيض أن يحقق المات ؟

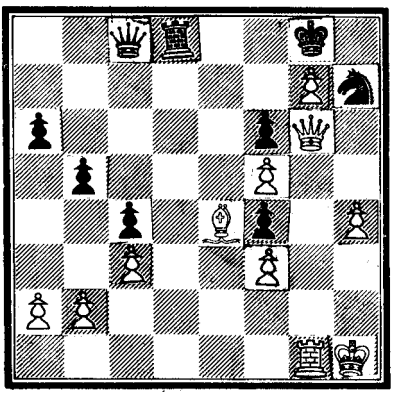
● نعم .
● لا .



● نعم يستطيع .
(لقد أسرت البيدق وهددت الملك فإذا لعب بيدق× وزير سأحقق المات بالفرس ، أما إذا حرك الملك فسألعب وزير ×بيدق كش مات ، لذلك استسلم الأسود .

كلمة أخيرة :

هذه نهاية أحد الأدوار التي ساعدتني على الاحتفاظ ببطولة الولايات المتحدة والتي جرت أخيراً (ديسمبر ١٩٦٥) في الشكل الموضح في الأسفل ، أجبرت خصمي (الأسود) على الاستسلام بنقلة ساحقة ـ يمكنك أن ترى اذا كان باستطاعتك ايجاد هذه النقلة ـ لا شك انه من الصعوبة بمكان ايجاد مثل هذه النقلة لأن الأسود يستطيع النجاة من المات لكن . . . . .



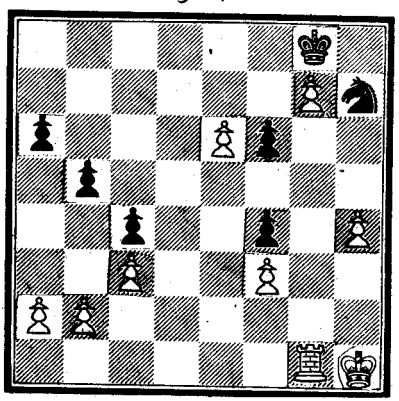
بنكو

فيشر

تهديد الوزير لملك الأسود في الصف الأخير جعلت الأسود يستسلم . فرصة الأسود الوحيدة بأن يلعب رخ× وزير (إذا توسط الحصان سألعب بيدق× حصان ويرقى البيدق الى وزير مع الكش وأحقق المات في النقلة التالية) لكن أسر الوزير يسمح للفيل الأبيض بتهديد ملك الأسود وعلاوة على ذلك يجب على الأسود أن يتخلى عن رخه ووزيره في سبيل منع المات كالتالي :

الرخ يتوسط ؛ فيل× رخ كش ؛ وزير × فيل ؛ بيدق× وزير . . وهذا هو الوضع الأخير :

بنكو



فيشر

والآن يملك الأبيض رخ وبيدقان مقابل حصان لدى الأسود واضافة الى التفوق المادي سيكون قادرا على ترقية أحد البيادق المتقدمة .

* * *

المحتوى	رقم الصفحة
ـ كلمة بوبي فيشر	
ـ ظاهرة بوبي فيشر	
ـ كيف تلعب الشطرنج	١
ـ عناصر الكش مات	١٥
ـ المات في الصف الأخير	٧٦
ـ الدفاع في الصف الأخير	٧٦
ـ الدفاع في الصف الأخير وأنواعه	١١٦
ـ ابعاد الحراس	١٥٠
ـ الهجوم على الستار البيدقي للعدو	١٩٤
ـ مراجعة اخيرة	٢٤٧
ـ كلمة اخيرة	٢٨٢

* * *

تضعك كتب الشطرنج عادة في دور سلبي إذ من المنتظر أن تدرس العناصر وتتذكرها بينما يعرض كتابي هذا العناصر كمعلم خصوصي ويطلب منك أن تستخدم هذه الأفكار بفعالية وعلى الفور عن طريق إجابة الأسئلة . وبعد الاجابة على كل سؤال يأتي الشرح وبهذه الطريقة سوف تستوعب العناصر تماماً .

ان النظام المستعمل في هذا الكتاب هو المفهوم الجديد في التعليم هذا المفهوم كان قد استعمل سابقا في الصناعة والمدارس واعطى نتائج ممتازة . حتى المبتدىء سيتذكر ما تعلمه وسيكون قادرا على استعماله فوراً .

فيشر

E.O.F

Exclusively

First published on the net by :

Passer By_in Time

July *2009*

Passerby_intime@yahoo.com

Passer by in time