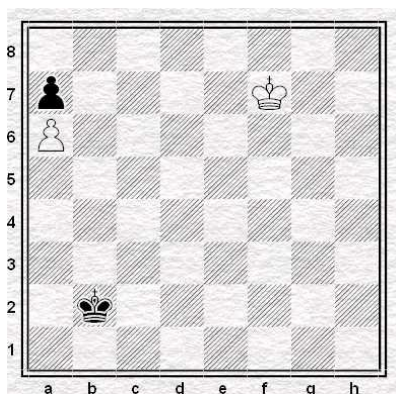


کرده بود و پاسخ آن به شرح زیر است:

1.Kg7 Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3
4.kd6 و بازهم هر دو پیاده به آخر مسیرشان خواهند رسید.

هل دادن:



نوبت سفید

در این وضعیت هر دو طرف تلاش می کنند که پیاده حریف را بزنند و راه پیاده شان را به سمت عرض آخرشان هموار نمایند ولی کار ساده ای پیش روی طرف نیست.

1.Ke6 Kc3 2.Kd5 Kb4 3.Kc6
Ka5 4.Kb7

و شاه سفید به پیاده ها رسید و در آستانه پیروزی قرار گرفته است.

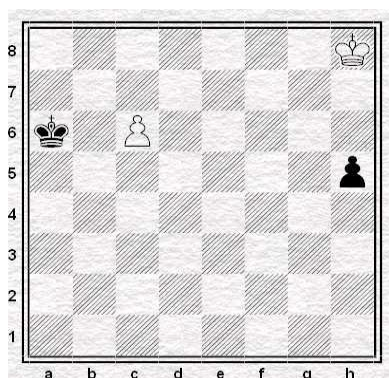
زوگروانگ:

خوب به این موقعیت زیر نگاه کنید و در این شکل نوبت با هر کدام از طرفین بازی باشد آن طرف بازنده است!؟

به این موقعیت زوگروانگ (حرکت اکرایی) گفته می شود.

برخی از شطرنجبازان گمان می کنند که آخربازی مرحله آسانی است ولی بایست به این نکته توجه داشت که حداقل آخربازی مثل مراحل شروع و وسط بازی دارای اهمیت است و بخش مهمی از دانش شطرنجی بازیکنان را شامل می گردد و ما باید قوانین این مرحله را همچون فیلیدور، لوسنا، تقابل و .. را فرا بگیریم.

به همین دلیل در این مطلب به ۲ بخش از این قوانین پرداخته ایم:



نوبت سفید (رتی ۱۹۲۱)

اگر دقت کنید در اولین نگاه متوجه می شوید که سیاه تا پیروزی فاصله زیادی ندارد و رسیدن پیاده به خانه ترفیع ظاهرا اجتناب ناپذیر است و پیاده سفید با وجود شاه سیاه نمی تواند به خانه ارتقا برسد، اما سفید می تواند با یک حرکت زیبا و دوجانبه بازی را به تساوی بکشاند.

1.Kg7 h4 2.Kf6 h3 3.Ke6
هر دو پیاده ترفیع می یابند و بازی به تساوی خواهد رسید.

شاید بگوئید هنوز هم سیاه راهی برای پیروزی داشت ولی باید اعلام کنم که رتی فکر این موضوع را هم



نویسنده و تالیف: پارسا خسروی

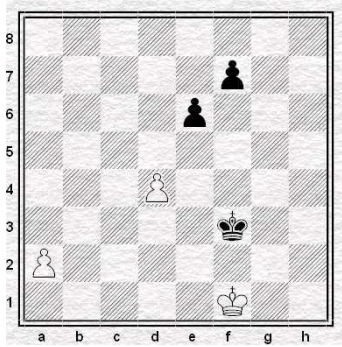
بازی شطرنج به طور کلی به ۳ بخش شروع بازی، وسط بازی و آخربازی تقسیم می گردد و ما در این مطلب به اختصار به خصوص آخربازی خواهیم پرداخت:

بخش اول

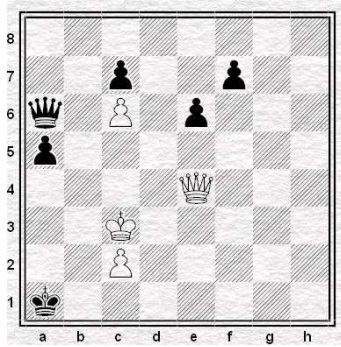
آخربازی چیست؟

بباید به این سؤال خوب فکر کنیم و جواب دهیم. آخربازی به مرحله ای از بازی گفته می شود که در آن مهره های کمتری وجود دارد و شاه به دلیل کاهش یافتن مهره های دو طرف در مراحل قبلی تهدیدهای کمتری را خواهد داشت و به دلیل کمبود مهره فعال تر می شود. در آخربازی هر دو طرف بازی سعی می کنند تا از مهره های خود نهایت استفاده را ببرند.

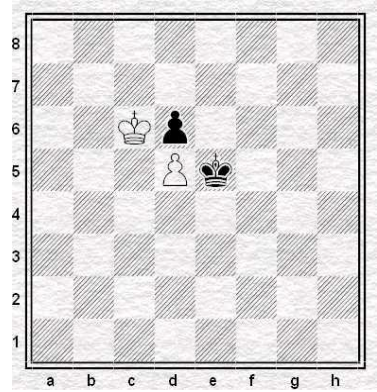
در آخر بازی ذهن بازیکنان احساس راحتی بیشتری داشته و به فعالیت مهره ها توجه بیشتری می گردد، همچنین حرکات مهره ها نیز افزایش می یابد و پیاده ها نقش فعال تری را به نسبت شروع و وسط بازی برعهده می گیرند.



۶. نوبت سفید



۲. نوبت سفید

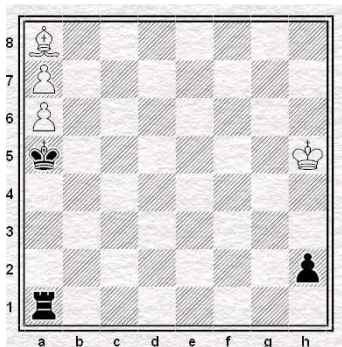


خلاف شکل قبل

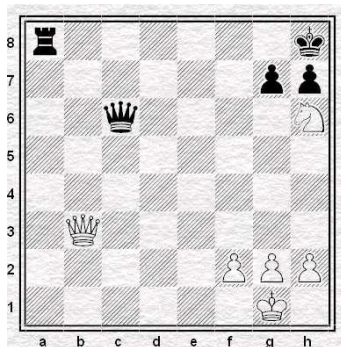
در این شکل بر خلاف شکل قبلی اگر نوبت با هر طرف بازی باشد برنده می شود.

1.Kc7 Ke5 2.Kc6

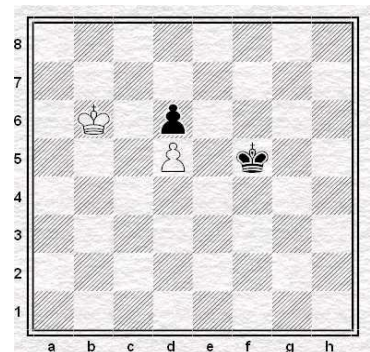
و سفید پیاده سیاه را گرفته و برنده بازی خواهد شد.



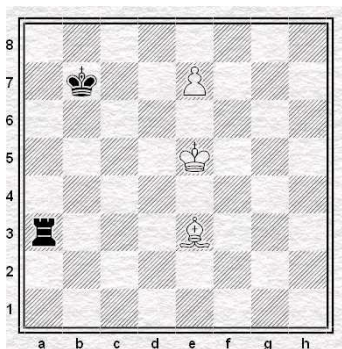
۷. نوبت سفید



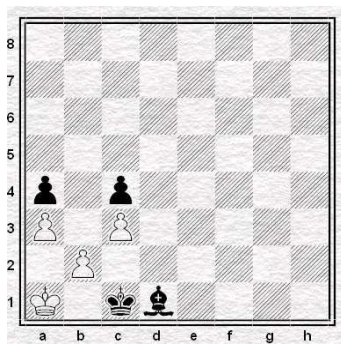
۳. نوبت سفید



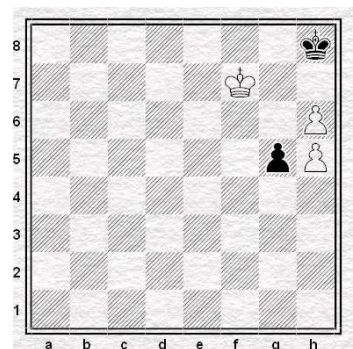
چند مثال زیبا از آخر بازی :



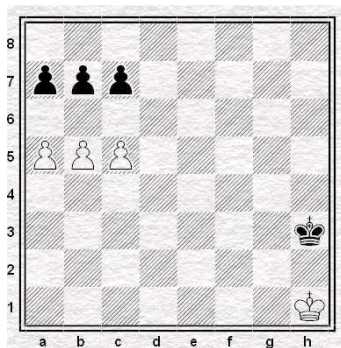
۸. نوبت سفید



۴. نوبت سیاه



۱. نوبت سفید



۵. نوبت سفید