

# معماساهای شطرنج

برای نوجوانان

۱۰۰ الگوی تکتیکی

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



مورای چندلر

برگردان : شهرام فخر عبدالهی

# معماهای شطرنج برای نوجوانان ۱۰۰ الگوی تاکتیکی

مورای چندلر

برگردان : شهرام فخر عبدالمهی



[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



انتشارات شاهنگ

■ سرشناسه: چندلر، مورای، ۱۹۶۰ - م Chandler, Murray ■ عنوان و نام پدیدآورنده:  
معمای شطرنج برای نوجوانان ۱۰۰ الگوی تاکتیکی / مورای چندلر؛ برگردان شهرام  
فخرعبداللهی؛ ویراستار حمیدرضا رحیمی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۹.  
■ مشخصات ظاهری: ۱۲۸ ص: مصور. ■ شابک: ۷ - ۲۵۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸  
■ وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا ■ یادداشت: عنوان اصلی: Chess Puzzles For Kids  
موضوع: شطرنج - مسائل - ادبیات کودکان و نوجوانان. ■ موضوع: Chess problems  
Juvenile Literature ■ موضوع: شطرنج - مسائل ■ موضوع: Chess problems ■ شناسه  
افزوده: فخر عبداللهی، شهرام، ۱۳۴۷ - ، مترجم ■ رده‌بندی کنگره: GV ۱۴۵۱ ■ رده‌بندی  
دیویی: ۷۹۴/۱۲ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۷۳۳۹۲۷۸

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

معمای شطرنج برای نوجوانان

۱۰۰ الگوی تاکتیکی

مورای چندلر

برگردان: شهرام فخر عبداللهی

ویراستار: حمیدرضا رحیمی

حروف‌نگاری و صفحه‌آرایی: شهرام فرجی

لیتوگرافی: فروز، چاپ نقش‌ایران، صحافی آذین

چاپ یکم ۱۳۹۹، شمارگان ۱۰۰۰ جلد

شابک ۷ - ۲۵۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

همه‌ی حقوق چاپ، نشر و توزیع این اثر محفوظ است.



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش: خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۴۲۳۵-۶

فروشگاه ۱: خیابان انقلاب، روبه‌روی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۴، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه ۲: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳، تلفن ۶۶۹۵۳۶۰۹-۱۰

## فهرست

- ۲۵ کیش تمام کننده  $\text{g4+}$  ۳۶  
 ۲۶ حرکت ساده  $\text{xg7}$  ۳۷

### چنگال، حمله‌ی پیکانی، آچمزی

- ۲۷ گرفتن برتری تفاوت ۳۸  
 ۲۸ ایده‌ی مجارستانی ۳۹  
 ۲۹ میهمان ناخوانده ۴۰  
 ۳۰ بازهم پیشنهاد  $\text{g6}$  ۴۱  
 ۳۱ کسب برتری قوا با حرکت  $\text{h6+}$  ۴۲  
 ۳۲ به دست آوردن برتری تفاوت با  $\text{h6}$  ۴۳  
 ۳۳ یک ترفند کارآمد با  $\text{h5+}$  ۴۴  
 ۳۴ یک ترفند کارآمد دیگر با  $\text{h5+}$  ۴۵  
 ۳۵ حمله‌ی پیکانی شوکه کننده ۴۶  
 ۳۶ ضعف خانه‌های سیاه رنگ در جناح وزیر ۴۷

### تاکتیک دام گذاری و انحراف

- ۳۷ یک طعمه دلپذیر ۴۸  
 ۳۸ یک طعمه دلپذیر دیگر ۴۹  
 ۳۹ تاکتیک غیرکننده منحرف کردن ۵۰  
 ۴۰ حرکت نمایشی فیل و اسب ۵۱  
 ۴۱ در محضر «تال» در تالین ۵۲  
 ۴۲ دام  $\text{a6}$  ۵۳  
 ۴۳ طعمه رخ و اسب ۵۴

### حرکت بینابینی

- ۴۴ مهارت در حرکات بینابینی ۵۵  
 ۴۵ حرکت بینابینی  $\text{g4}$  ۵۶  
 ۴۶ حرکت بینابینی  $\text{g6}$  ۵۷

### الگوهای ماتی

- ۴۷ یک ماتِ محتمل در خانه‌ی  $\text{g8}$  ۵۸  
 ۴۸ مات‌های محتمل دیگر ۵۹  
 ۴۹ گاهی اوقات با «دو اسب» هم می‌توان مات کرد! ۶۰  
 ۵۰ نادرترین کیش و مات ۶۱  
 ۵۱ مات خانواده‌ی «بودن» ۶۲  
 ۵۲ مات عربی ۶۳  
 ۵۳ حرکت آسانسوری رخ ۶۴

### پیشگفتار ۵

- ۶ ثبت جبری حرکات  
 ۸ فواید معماهای شطرنج

## ۱۰۰ الگوی تاکتیکی

### وزیر و فیل (باز کردن خطوط)

- ۱ به دام انداختن مهره‌ها ۱۲  
 ۲ حمله‌ی دوگانه کلاسیک با  $\text{e4}$  ۱۳  
 ۳ ضربه فنی دو حرکت ۱۴  
 ۴ ضربه‌ی فوق سنگین ۱۵  
 ۵ بازهم آتشبار فیل و وزیر ۱۶

### حمله به خانه‌ی $\text{g6}$ (بعد از قلعه رفتن)

- ۶ ترفند  $\text{g6}$  ۱۷  
 ۷ هم صدایی فیل و وزیر  $\text{g6+}$  /  $\text{xh6}$  ۱۸  
 ۸ هم صدایی اسب و وزیر  $\text{g6+}$  /  $\text{f6+}$  ۱۹  
 ۹ چگونه می‌توان قهرمان جهان را شکست داد ۲۰

### حمله به خانه‌ی $\text{e6}$ (بعد از قلعه رفتن)

- ۱۰ فروپاشی مرکز ۲۱  
 ۱۱ هم صدایی اسب و رخ  $\text{e6}$  /  $\text{xex6}$  ۲۲  
 ۱۲ پیاده‌ی عقب مانده‌ی  $\text{e6}$  ۲۳  
 ۱۳ شوالیه‌ای در خانه  $\text{e6}$  ۲۴  
 ۱۴ بازهم شوالیه‌ای در خانه‌ی  $\text{e6}$  ۲۵

### حمله در جناح شاه

- ۱۵ چیدمان کشنده  $\text{f3}$  /  $\text{f5}$  (۱) ۲۶  
 ۱۶ چیدمان کشنده  $\text{f3}$  /  $\text{f5}$  (۲) ۲۷  
 ۱۷ چیدمان حيله گرانه  $\text{g3}$  /  $\text{g4}$  ۲۸  
 ۱۸ حرکت دقیق و کشنده‌ی  $\text{f6}$  ۲۹  
 ۱۹ قربانی اسب در خانه‌ی  $\text{f6}$  ۳۰  
 ۲۰ بازهم قربانی  $\text{f6+}$  ۳۱  
 ۲۱ باز کردن ستون  $\text{h}$  با حرکت  $\text{g5}$  ۳۲  
 ۲۲ شوالیه ترسناک ۳۳  
 ۲۳ بیرون کشیدن شاه از لانه ۳۴  
 ۲۴ تاکتیک در جناح وزیر ۳۵

- ۸۱ هدیه یونانی ۹۲
- ۸۲ دام زیر گانه‌ی  $\times d7$  ۹۳
- ۸۳ حفظ کنترل با  $\text{h6}$  ۹۴
- ۸۴ تکنیک (به راست، راست) هورت ۹۵

- ۵۴ حرکت آسانسوری رخ به خانه‌ی f5 ۶۵
- ۵۵ مات مختنق و نیمه مختنق ۶۶
- ۵۶ یک الگوی کلاسیک از مات نیمه مختنق ۶۷
- ۵۷ قربانی وزیر در  $h7$  ۶۸
- ۵۸ به سوی ساحل ۶۹

### کیش دائم

- ۸۵ کیش دائم با حرکت ساده وزیر ۹۶
- ۸۶ کیش دائم استاندارد وزیر ۹۷
- ۸۷ یک نمونه‌ی کلاسیک از کیش دائم ۹۸
- ۸۸ قربانی اسب برای کیش دائم ۹۹
- ۸۹ کیش دائم با همکاری وزیر و اسب ۱۰۰
- ۹۰ کیش دائم رخ و اسب ۱۰۱
- ۹۱ کیش دائم وزیر و اسب ۱۰۲

### دام‌های شروع بازی

- ۹۲ الگوهای غیر معمول در شروع بازی ۱۰۳
- ۹۳ دام شروع بازی اسلاو ۱۰۴
- ۹۴ دردسر دو گانه ۱۰۵

- ۶۲ باز کردن ستون a با دادن هدیه ۷۳
- ۶۳ حمله‌ی برخاست در ستون c ۷۴
- ۶۴ حمله‌ی برخاست با  $\text{g4+}$  ۷۵
- ۶۵ نمونه‌های شگفت‌انگیز حمله‌ی برخاست ۷۶
- ۶۶ ماشین‌سواری بر روی صفحه‌ی شطرنج ۷۷
- ۶۷ یک روش تروتمیز برای گرفتن رخ ۷۸

www.achmazstore.ir

شد ۱۰۶

### ترکیب‌های عرضی آخر

- ۹۶ تاکتیک آخر بازی وزیر ۱۰۷
- ۹۷ اسرار آخر بازی رخ ۱۰۸
- ۹۸ تردستی با پیاده‌ی رونده ۱۰۹

- ۶۸ ساختار آسیب‌پذیر ۷۹
- ۶۹ غفلت = باخت ۸۰
- ۷۰ غفلت بیشتر، باخت سنگین‌تر ۸۱
- ۷۱ مات درخشان عرض آخر ۸۲
- ۷۲ ترفند حيله‌گرانه‌ی پیاده‌ی عرض هفتم ۸۳
- ۷۳ همکاری دوجانبه‌ی وزیر و رخ ۸۴
- ۷۴ همکاری سه‌جانبه ۸۵
- ۷۵ تاکتیک انحراف کلاسیک رخ ۸۶
- ۷۶ بازهم تاکتیک کلاسیک دیگری از انحراف رخ ۸۷
- ۷۷ پا جای آلتین گذاشتن ۸۸

### الگوهای پایانی

- ۹۹ این آزمایش را در خانه انجام ندهید ۱۱۰
- ۱۰۰ حرکت شگفت‌انگیز با اسب ۱۱۱

- ۱۱۲ مأموریت غیرممکن - آزمون اول
- ۱۱۸ پاسخنامه آزمون اول (۱ - ۳۰)
- ۱۲۰ مأموریت غیرممکن - آزمون دوم
- ۱۲۶ پاسخنامه آزمون دوم (۳۱ - ۶۰)

### حمله به خانه‌ی h7

- ۷۸ درس گرفتن از پیشینیان ۸۹
- ۷۹ ربودن پیاده  $h7$  ۹۰
- ۸۰ و بازهم ربودن پیاده ( $h2$  و  $h7$ ) ۹۱

## پیشگفتار

کتاب پیش روی شما در گروه کتاب‌های معماهای شطرنج جای می‌گیرد؛ با این حال نسبت به نمونه‌های مشابه آن، کمی متفاوت است. در این کتاب ضمن ارائه معماهای چالش برانگیز، پوزیسیون‌ها نیز به گونه‌ای انتخاب شده‌اند که طیف گسترده‌ای از تم‌ها و الگوهای متداول در شطرنج را پوشش بدهند.

یادگیری و شناخت الگوهای استاندارد شطرنج روش بسیار سودمند و متداول برای پیشرفت در بازی شطرنج است. با فرا گرفتن آرایش‌های حمله‌ای بنیادین و سودمندی که در این کتاب وجود دارند؛ آماده خواهید شد تا ترکیب‌های عمیق‌تر و پیچیده‌تری را در بازی‌های تان به اجرا درآورید.

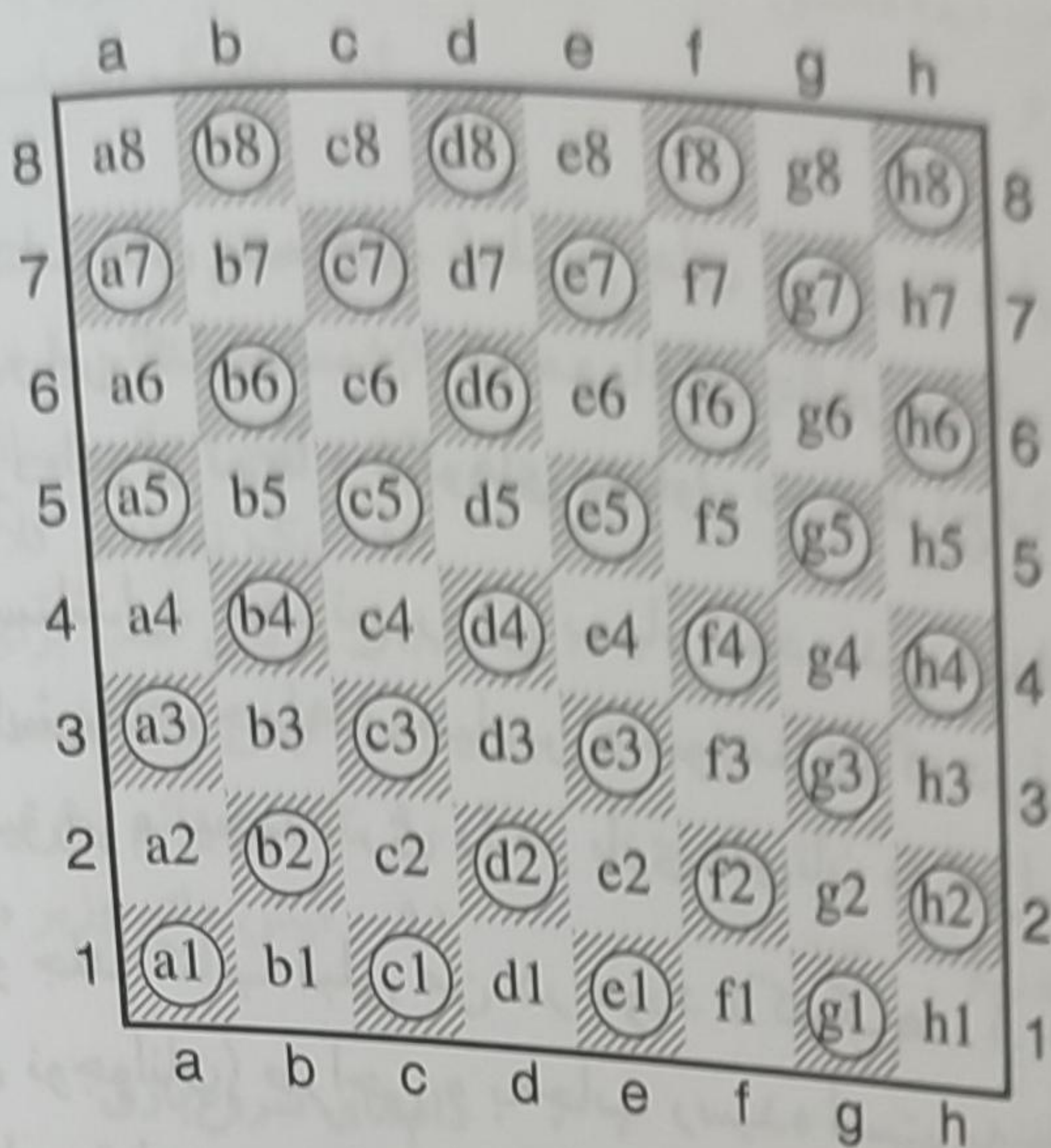
این کتاب با هدف تکمیل دو جلد کتاب قبلی من در مورد تاکتیک‌ها (۱). چگونه پدرتان را مات کنید ۲. تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان) طراحی و به چاپ رسیده است، به نظر من این ۲۶۰ نمودار هیچ شباهت و هم‌پوشانی با دو کتاب قبلی من ندارد (البته تا جایی که می‌دانم) و همگی منحصر به فرد هستند. تعداد اندکی از این الگوها در نگاه اول ممکن است ساده به نظر برسند اما در نمودار بعدی کاملاً با ایده‌های غافل‌گیر کننده به نمایش درآمده است.

انتخاب الگوها از بازی‌های روز و جدید که در هیچ یا کمتر کتابی دیده شده است مایه‌ی افتخار من است در اینجا جا دارد که از تمامی این بازیکنان به خاطر ایجاد چنین ترکیب‌های فوق‌العاده‌ای تشکر کنم. ممکن است این معماها را صرفاً جهت سرگرمی یا به صورت حرفه‌ای و هدفمند حل کنید، به هر صورت امیدوارم که این ایده‌ها برای شما الهام‌بخش و مفید واقع شوند.

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

مورای چندلر

# ثبت جبری حرکات



ثبت ساده‌ی نمادین جبری، شیوه‌ای است که در این کتاب و همه‌جای دنیا به کار گرفته می‌شود و در چند دقیقه قابل یادگیری است. همان‌گونه که در صفحه شطرنج بالا دیده می‌شود؛ ستون‌ها از چپ به راست با حروف a تا h و مهره‌ها نیز به شکل نمادین زیر نشان داده می‌شوند؛

## برای نمایش حرکت در متن کتاب

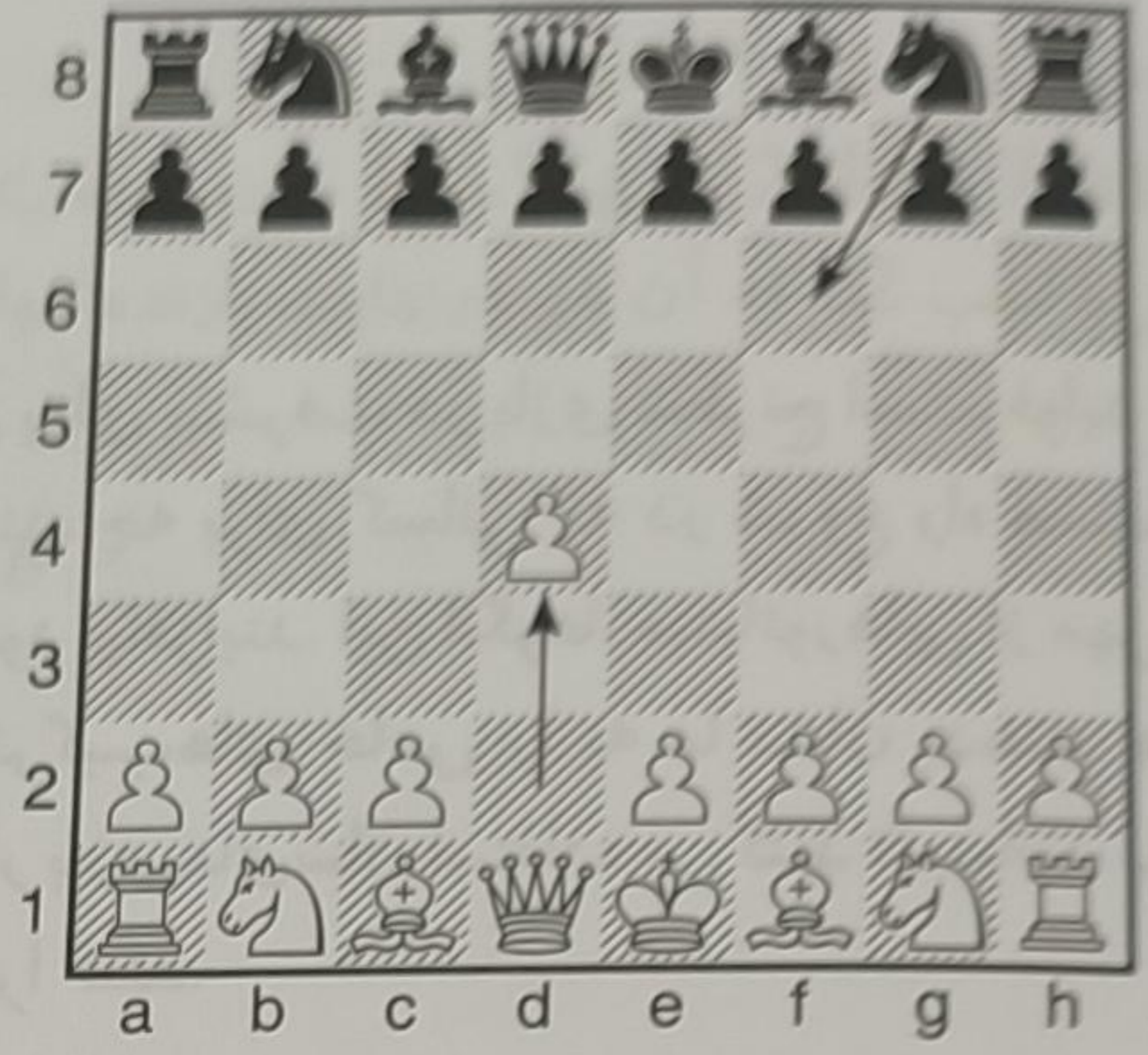
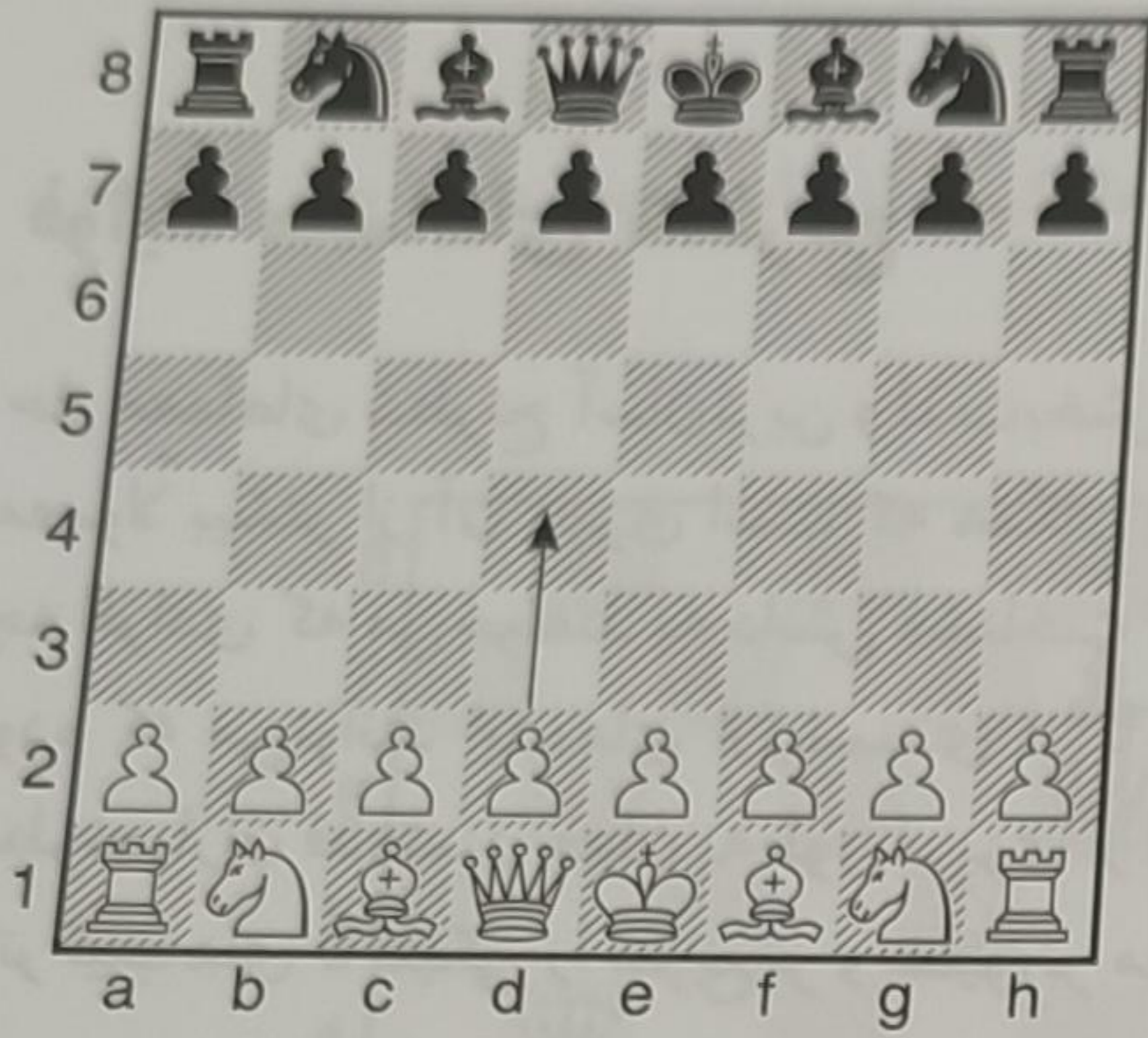


- برای ثبت حرکت
- N = اسب
  - B = فیل
  - R = رخ
  - Q = وزیر
  - K = شاه

برای پیاده نمادی اختصاص داده نشده است. وقتی پیاده‌ها حرکت کنند نام خانه‌ی مقصد برای ثبت قید می‌شود.

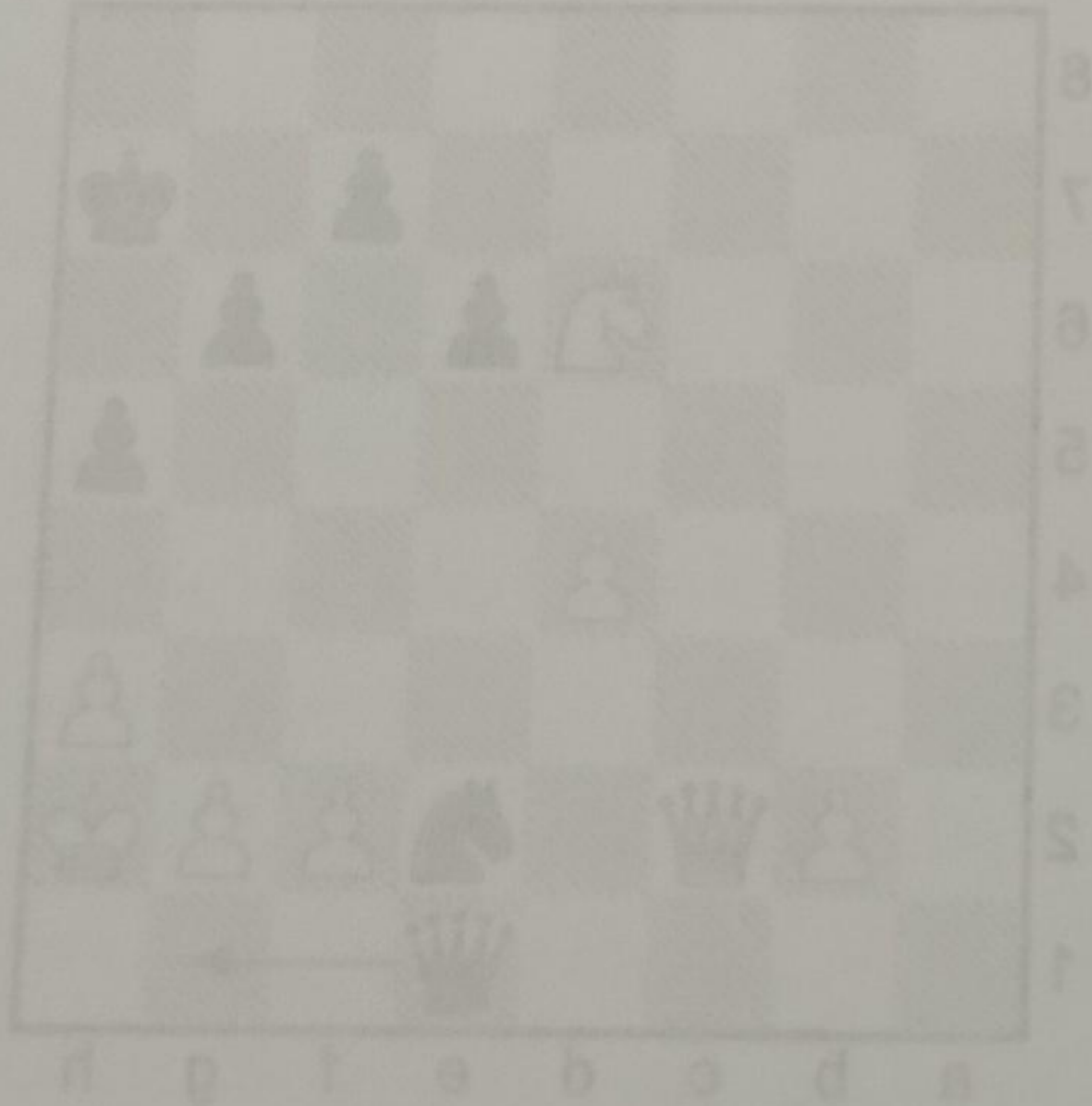
نمادهای دیگری نیز در متن کتاب استفاده شده که به قرار زیر هستند:

- |                       |                                       |
|-----------------------|---------------------------------------|
| ! = حرکت خوب          | + = کیش                               |
| ? = حرکت بد           | ++ = کیش دوگانه                       |
| ?! = ایده‌ی جالب توجه | x = گرفتن (زدن)                       |
| !?                    | 0-0 = قلعه کوچک (قلعه در جناح شاه)    |
| !! = حرکت درخشان      | 0-0-0 = قلعه بزرگ (قلعه در جناح وزیر) |
| ?? = اشتباه فاحش      | Ch = مسابقات قهرمانی                  |



در نمودار سمت چپ سفید قصد دارد حرکت 1.d4 را بازی کند. عدد 1 نمایانگر شماره‌ی نوبت حرکت و d4 خانه‌ی مقصد پیاده‌ی سفید است.  
 در نمودار سمت راست حرکت 1.d4 سفید انجام شده است و سیاه قصد دارد حرکت 1...Nf6 را انجام دهد. (یعنی در حرکت اول خود، اسب را به خانه‌ی f6 بیاورد).

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)





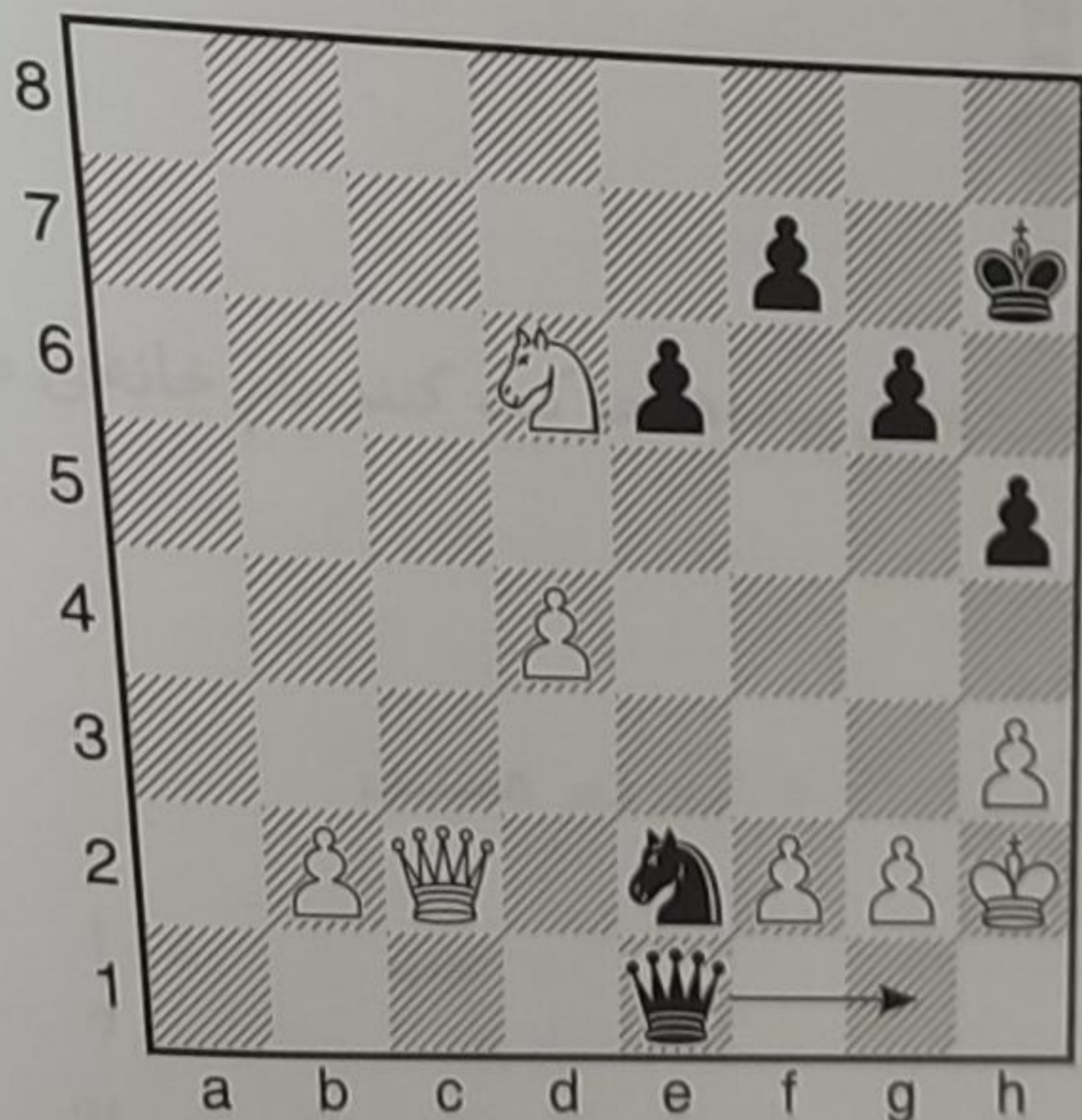
## فواید معماهای شطرنج

حل معماهای شطرنج آسان‌ترین و لذت‌بخش‌ترین روش برای پیشرفت در بازی شطرنج است. فواید آن معمولاً بیشتر از آن چیزی است که همگان تصور می‌کنند، چه برای کسانی که در شروع راه هستند و چه افرادی که می‌توانند ایده‌های ارزشمندی از تاکتیک‌ها و ترکیب‌های خاص را به ما نشان بدهند. همه شطرنج‌بازان قدرتمند جهان به‌طور غریزی از این الگوها در بازی‌های شان استفاده می‌کنند تا بتوانند تم‌ها و ترکیب‌های تاکتیکی را سریع‌تر و عمیق‌تر محاسبه و اجرا کنند.

حتی تم‌ها و الگوهای بسیار ساده هم می‌توانند در کنار هم ترکیب‌های درخشانی را ایجاد کنند. ویژگی دیگر شناخت الگوها این است که می‌توان از این دانش کسب‌شده در بسیاری از موقعیت‌های مختلف استفاده کنیم. برای مثال از میان نمودارهای ارائه‌شده، بیایید به یک الگوی شناخته‌شده بپردازیم، هرچند که این الگو اسم مشخصی ندارد. به‌همین دلیل من نام آن را یک «ماتِ محتمل» گذاشته‌ام. (نمودارهای ۴۷ و ۴۸)

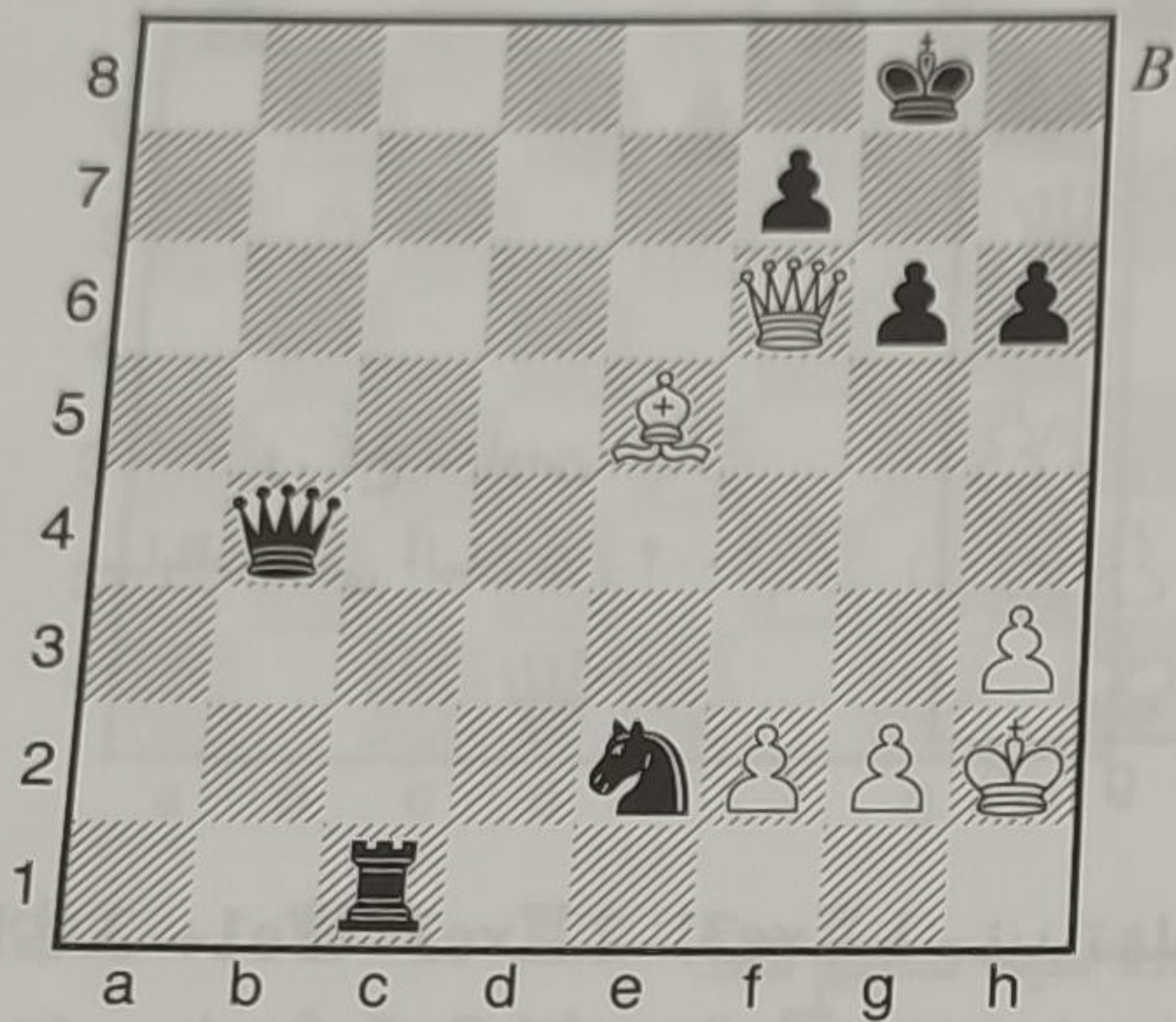
نموداری که در زیر آورده شده در یک بازی رسمی انجام شده است. در عنوان این دیاگرام اطلاعات مربوط به بازیکنان، مکان و تاریخ مسابقه قید شده است نام بازیکنی که اول آورده شده خانتوف بازیکن سفید و بازیکن دوم ایونین با مهره سیاه است. این بازی در شهر ایرکوشک روسیه به سال ۲۰۱۰ انجام گرفته است.

در این نمودار گرچه سفید یک پیاده از حریف‌اش پیش است و نوبت حرکت هم با او است، اما بازی را واگذار کرده است. زیرا سیاه الگوی مات بسیار قوی وزیر در عرض آخر و اسب e2 را اجرا کرده است. (یک مات مقتدرانه!)



خانتوف - ایونین  
ایرکوشک، قهرمانی ۲۰۱۰

تهدید سیاه حرکت  $1. \dots \text{g1}$  مات است، حرکت  $h4$  سفید هم تغییری در نتیجه بازی نخواهد داشت.  
 مات  $1. \dots \text{g1} + 2. \text{h3} \text{h1}$  وزیر با اسب  $e2$  که آن هم در نهایت بازنده خواهد شد.



ج. هارتونگ - آ. پاخوموف

پاردوبیتسه ۲۰۰۶

بیائید به نمودار بالا نگاهی بیاندازیم. اگر شما تاکنون این الگوی مات را ندیده بودید و از تم آن آگاهی نداشتید با توجه به تهدید مات در یک حرکت سفید به زمان و محاسبه‌ی بیشتری برای یافتن پاسخ درست احتیاج داشتید. اما بازیکنان با تجربه با سرعت و انرژی کمتری حرکت صحیح و متداول این نوع از مات را به اجرا می‌گذارند.  $1. \dots \text{h1+!}$  سفید تسلیم شد. با توجه به این که:

$3. \text{g1\#} \text{h2}$   $2. \dots \text{b1+}$   $2. \text{h1} \text{e1+}$  کیش و مات. البته اساتید بزرگ در مواجهه با چنین الگوهایی در کمتر از چند ثانیه به پاسخ درست آن می‌رسند.

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

همه ی تاکتیک ها و الگوهای شناخته شده شطرنج پایان مشابهی ندارند. در نمودار ارائه شده زیر به نشانه ای از مات اجباری در بازی مشاهده نمی شود. اما ظاهراً بازیکن سفید فریب نکته ای را خورده است



و. کُخ - باومن  
 مسابقات تیمی آلمان ۲۰۰۴ / ۵

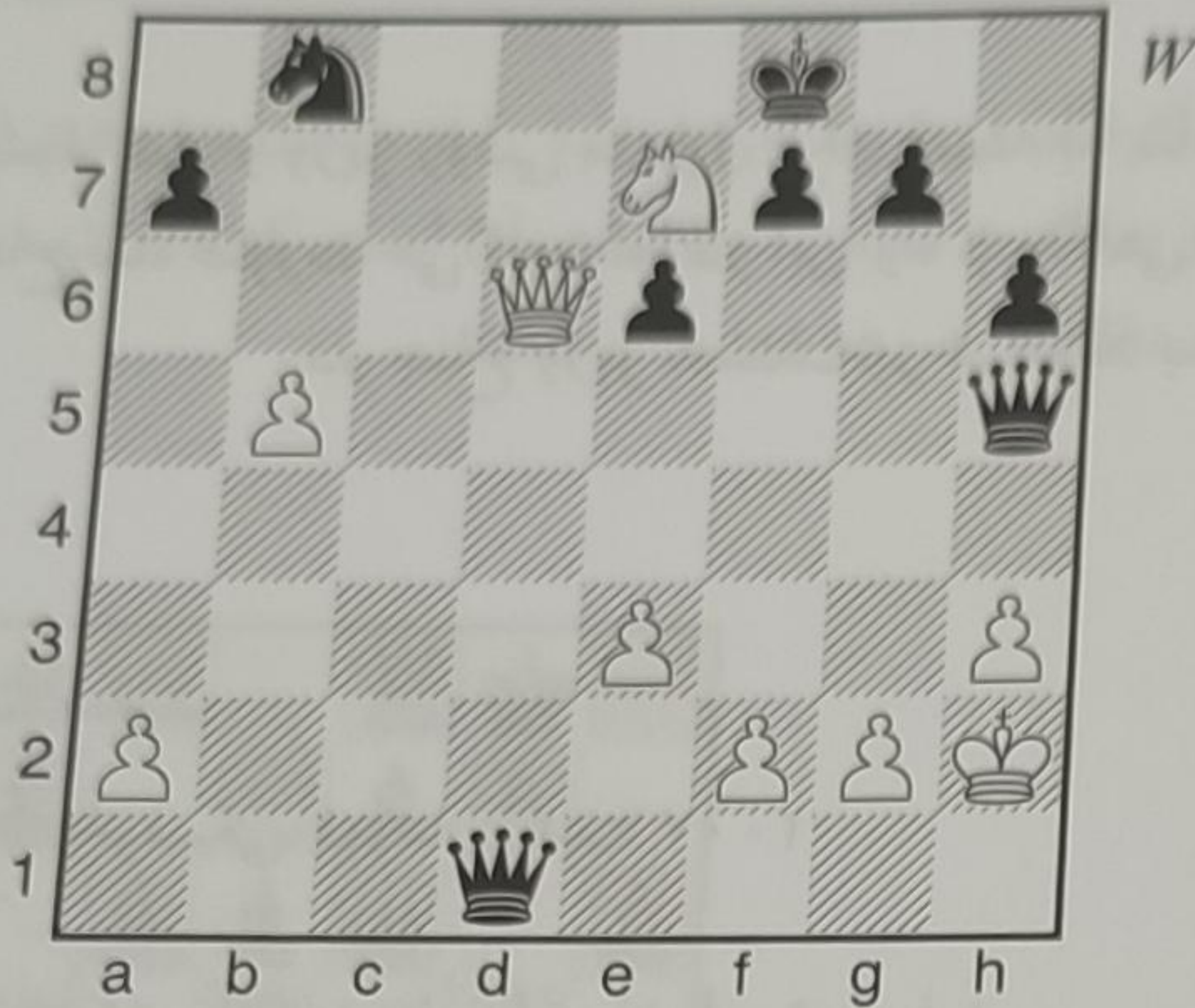
1. ♖xc3! 2. ♖xc3 ♔e1+ 3. ♔h2 ♕e2  
 با کیش دارد. (4. ♖c8+ ♔h7 5. ♕e4+ g6) اما مات اجتناب ناپذیر است.  
 بازیکن سیاه برنده ی این بازی است، او عنوان استادبزرگ را دارد بالاترین عنوان رسمی که یک بازیکن می تواند در شطرنج به آن دست یابد. البته به غیر از عنوان قهرمانی جهان.

www.achmazstore.ir

### راهنمای حل پازلها

- اغلب پازل های این کتاب (نمودارهای الف) از دیدگاه بازیکن سفید توضیح و به نمایش درآمده است. در صورتی که در مثال دوم حرکت با بازیکن سیاه باشد، شما باید توانایی انتقال آن مفاهیم را از طرف بازیکن مقابل نیز داشته باشید. به عنوان مثال: قربانی وزیر سفید در خانه ی h7 برای بازیکن سیاه تبدیل می شود به قربانی وزیر در خانه ی h2. در نگاه اول شاید این موضوع کمی سخت و گیج کننده به نظر آید، اما این قسمتی از توانایی های یک شطرنج باز محسوب می شود و با کمی تمرین و پشتکار به آسانی این مهارت را به دست می آورید.
- هر موضوع تاکتیکی در یک صفحه با دو نمودار الف: شامل تم و توضیحات اصلی الگوها و نمودار ب: برای خودآزمایی طراحی شده است. بهتر است برای استفاده از این آزمون ها از کارت یا تکه ای کاغذ برای پوشاندن جواب آزمون ها استفاده کنید.
- به خاطر داشته باشید در این کتاب ما به دنبال تجزیه و تحلیل بهترین دفاع ها برای طرف مدافع نیستیم و گاهی مشاهده خواهید کرد که در بعضی از شاخه های اصلی طرف مدافع برای جلوگیری از مات، سوار یا مهره ای را قربانی کرده است که این نشان از نقص و ایراد در این نمودارها نیست. از نظر ما اگر ترکیبی بتواند برتری قوای قابل قبولی به دست آورد به معنای درست بودن آن نمودار خواهد بود.

در آخرین نمودار از این الگو، شاهد بازی قابل توجه دو استاد بزرگ نیرومند هستیم که در آن سیاه یک وزیر از حریف پیش افتاده است، اما به لطف الگوی مات مقتدرانه کفهی ترازو به نفع سفید سنگین تر شده است.



باکرو - اسوتو شکین

لیگ فرانسه ۲۰۱۲

1.  $\text{Ng6++}$   $\text{Kg8}$  2.  $\text{Qxb8+}$   $\text{Kh7}$  3.  $\text{Ne7}$  سیاه تسلیم شد.

سیاه دفاع قابل قبولی در مقابل تهدید مات  $\text{Qg8}$  4. ندارد.

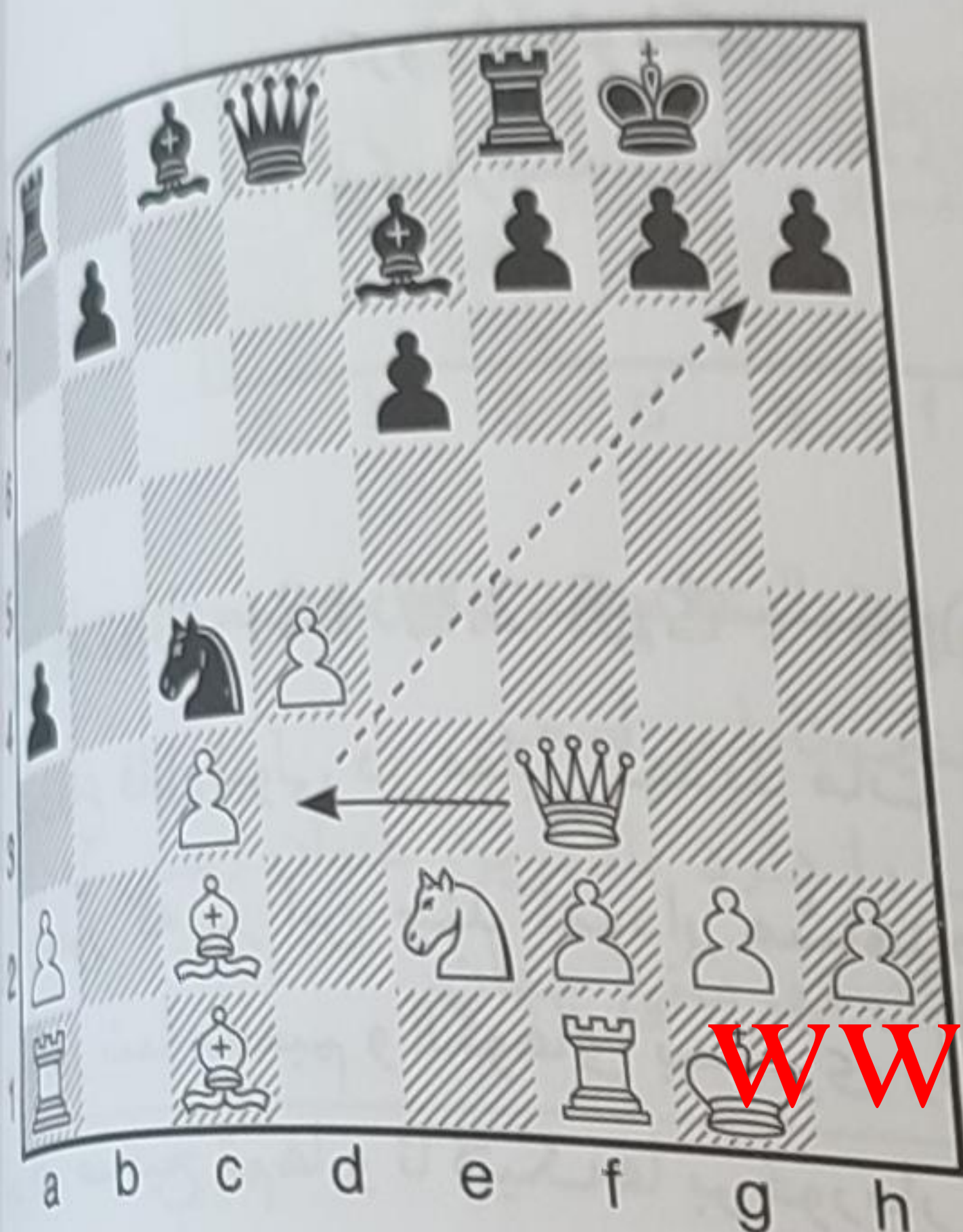
همان طور که در این چند نمودار مشاهده کردید، راه‌های مختلفی برای اجرای یک الگو وجود دارد. هرچقدر شما مفاهیم و الگوهای بیشتری را بشناسید، ضمن هدفمند شدن در بازی، از توانایی بیشتری در اجرای صحیح تم‌ها و تاکتیک‌ها برخوردار خواهید شد.

من به شما تضمین می‌دهم با فراگیری و شناخت این الگوها، به عنوان مثال همین ۱۰۰ الگوی ارائه شده در این کتاب، حریف بسیار سخت‌تری برای رقیبان‌تان خواهید شد.

# به دام انداختن مهره‌ها

۱

آتشبار فیل و وزیر روشی متداول برای حمله به شاه و تهدید مات است که معمولاً در جناح شاه صورت می‌گیرد اما در این راه نیم‌نگاهی هم به سوارهای بدون پشتیبان که در جناح وزیر هستند نیز می‌تواند بسیار سودمند باشد.



۱ الف. نوبت سفید

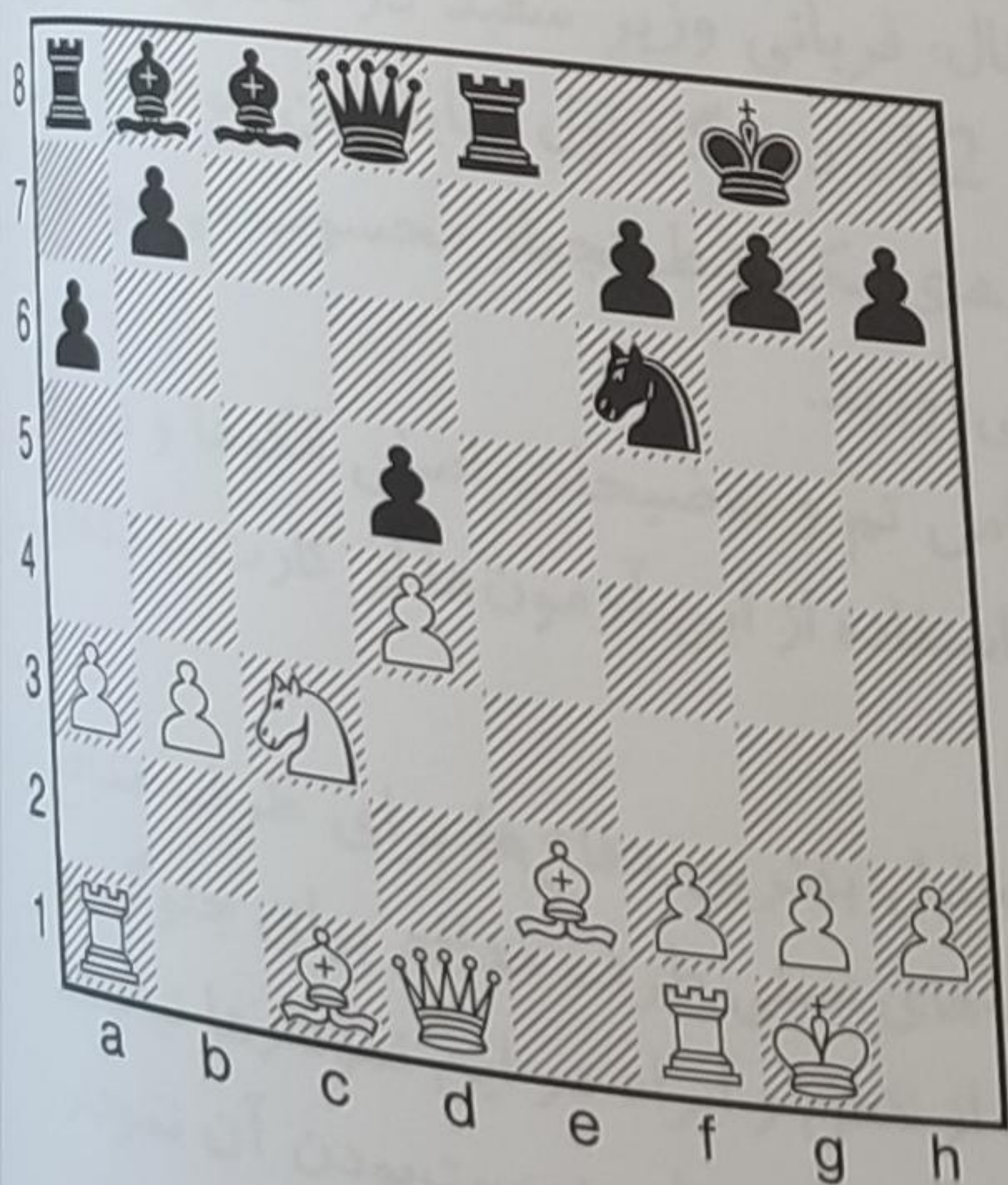
کرناتزسکی - آ. یانوفسکی، قهرمانی کیف ۲۰۰۷

اسب سیاه در خانه‌ی c4 بدون پشتیبان است. سفید می‌تواند با حمله‌ی دوگانه آن را بگیرد.

1. ♖d3 سیاه تسلیم شد. به دلیل تهدید مات ♔xh7.

البته می‌توانست با حرکت ♗c4 از مات جلوگیری کند ولی اسب خود را از دست می‌داد.

www.achmazstore.ir



۱ ب. نوبت سیاه

ندیر - ماگراموف، ابوظبی ۲۰۰۳

اسب سفید در خانه‌ی c3 بدون پشتیبان است. آیا می‌توانید حرکت برنده‌ی سیاه را پیدا کنید؟

1. ... ♖e7 سفید تسلیم شد. با این حرکت اسب از دست خواهد رفت. بعد از حرکت 2.g3 (به منظور جلوگیری از ♗xh2 ... 2. ... ♖xh2 کیش و مات.)

2. ... ♗xc3



در این کتاب شما با صد موضوع جالب و چالش برانگیز از معماهای شطرنج روبه‌رو هستید، معماهایی از سطح آسان تا پیشرفته، با ایده‌های جدید و خلاقانه که تاکنون کمتر به آنها پرداخته شده است.

تمام الگوها و ایده‌ها با راهنمایی‌های مفید و مختصر به تصویر کشیده شده است. این معماها دامنه‌ی وسیعی از شطرنج‌بازان را پوشش می‌دهد. بازیکنان جوان و کم تجربه‌تر از نمودارهای راهنمایی شده (نمودارهای الف) و بازیکنان قدیمی و با تجربه‌تر از مثال‌های کلاسیک آن می‌توانند لذت ببرند و در عین حال از ایده‌های جالب و آموزنده آن درس بگیرند.

بخش پایانی با موضوع مأموریت غیرممکن (آزمون ۱ و ۲) می‌تواند تضمین‌کننده موفقیت بازیکنان با استعداد برای قهرمانی باشد.

در حال حاضر در بسیاری از کشورهای جهان از شطرنج به‌عنوان ابزار کمک آموزشی جهت پرورش تفکر خلاقانه در کودکان استفاده می‌شود.

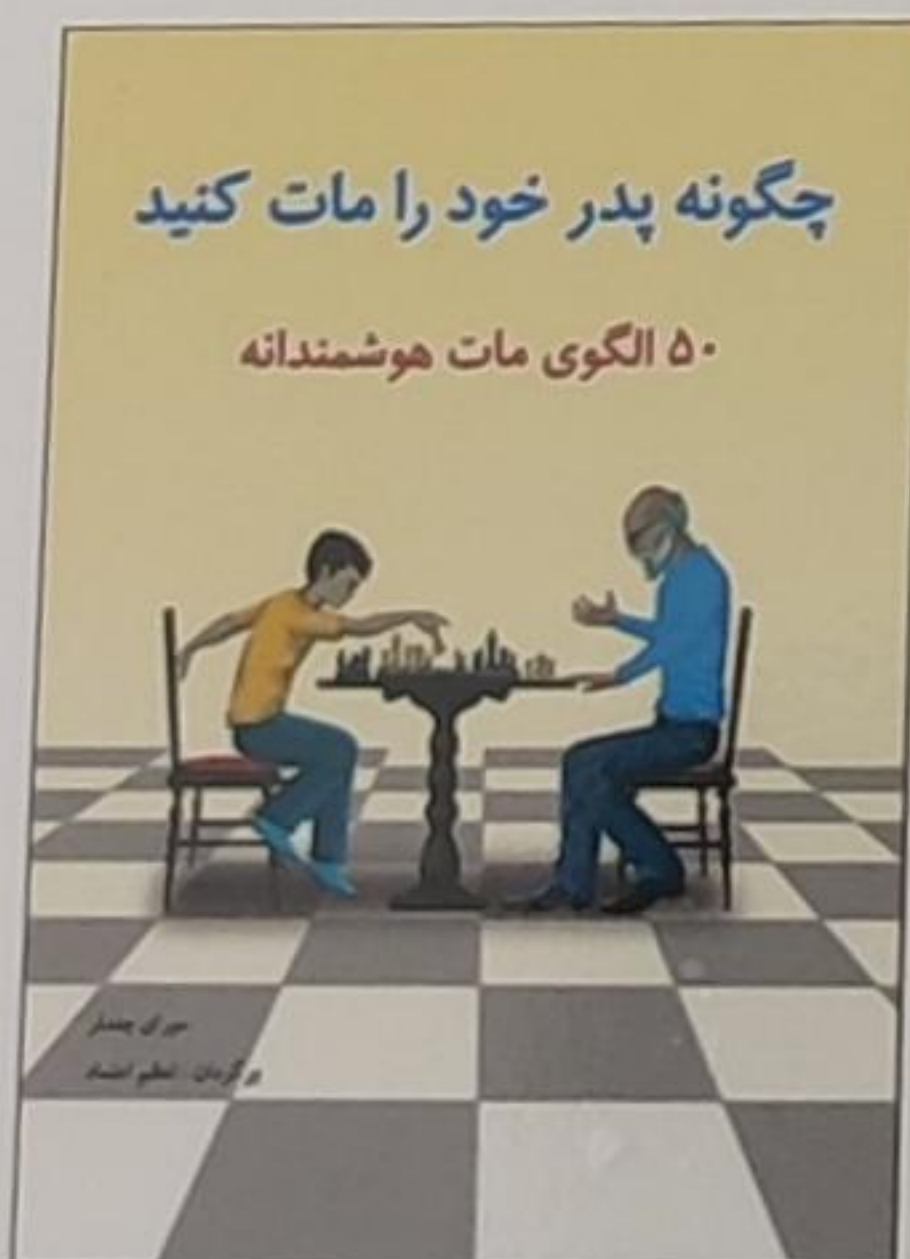
بررسی‌های محققین و دانشمندان نشان می‌دهند کودکانی که به بازی شطرنج مشغول بوده‌اند از هوش و سرعت بیشتری در یادگیری مفاهیم نسبت به هم‌سن‌های خودشان برخوردار هستند.

### درباره نویسنده:

مورای چندلر در مسابقات نیویورک و آمستردام موفق شد به مقام استادبزرگی دست یابد. او در طی ۲۸ سال بازیگری حرفه‌ای‌اش در بیش از ۱۵۰ مسابقه بین‌المللی در ۳۲ کشور مختلف شرکت کرد و عناوین بی‌شماری را نیز کسب کرده است.

اکنون پس از آثار ارزشمند قبلی وی با عناوین تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان، چگونه پدر خود را مات کنید و شطرنج برای کودکان کتاب معماهای شطرنج برای نوجوانان شامل ۱۰۰ الگوی تاکتیکی پُر کاربرد چاپ و منتشر شده است.

این کتاب به‌عنوان منبع بسیار خوبی در مدارس و باشگاه‌ها برای بازیکنان جوان استفاده می‌شود.



تشارات شباهنگ

برای مشاهده قیمت به روز این کتاب به سایت achmazstore.ir مراجعه نمایید.

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-252-7



9 786001 302527

shabahangbook.com

shabahang\_pub

shabahang\_books

info@shabahangbook.com