

# تاکتیک‌های شطرنج

برای

## نوجوانان

### ۵۰ شگرد تاکتیکی

مورای چندلر

برگردان: هادی کریمی

فروشگاه تخصصی شطرنج



# تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان

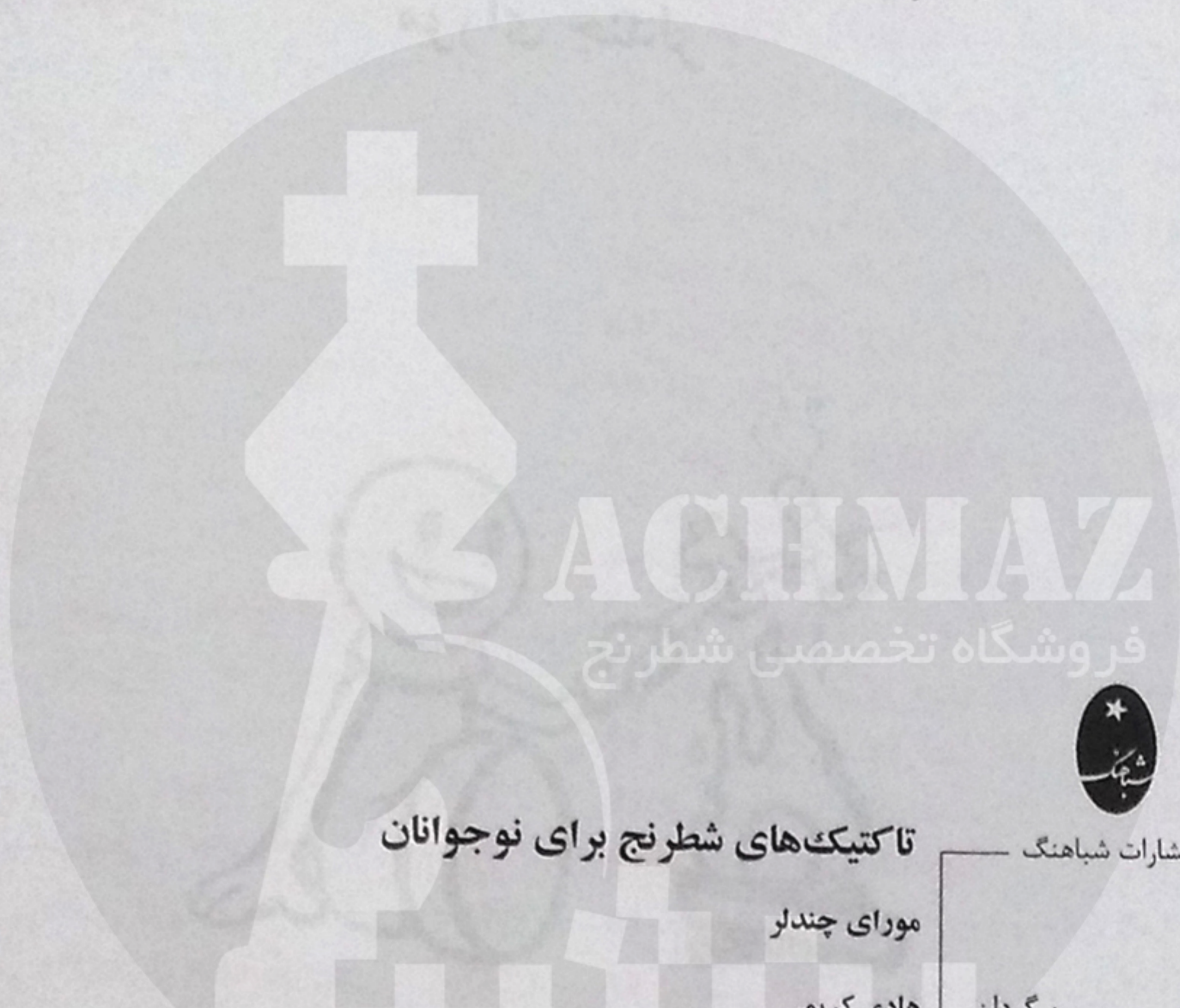
مورای چندلر



WWW.ACHMAZSTORE.IR

برگردان  
هادی کریمی

- سرشناسه: چندلر، مورای، ۱۹۶۰ - م. Chandler, Murray ■ عنوان و نام پدیدآورنده:
- تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان / مورای چندلر، برگردان هادی کریمی.
- مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۱. ■ مشخصات ظاهری: ۱۲۸ ص: مصور، نمودار
- ISBN 978-600-130-052-3
- یادداشت: عنوان اصلی: Chess Tactics for kids. ■ موضوع: شطرنج -- ادبیات نوجوانان
- موضوع: شطرنج -- راهنمای آموزشی ■ شناسه افزوده: کریمی، هادی، ۱۳۵۳ - مترجم
- رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۱ ت ۲ ۹ ج ۱۴۴۶ / GV ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲ [ج]
- شماره کتابشناسی ملی: ۲۸۴۲۵۱۳



## تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان

انتشارات شباهنگ

مورای چندلر

هادی کریمی

برگردان

ابوالقاسم نجیب

ویراستار

مینا قربانی

حروف‌نگاری

شهرام فرجی

صفحه‌آرایی

زیتون

لیتوگرافی

۱۳۹۲

چاپ دوم

جمالی

چاپخانه

بستان منش

صحافی

۲۰۰۰ جلد

شمارگان

۳ - ۰۵۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

شابک

خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲ تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه انقلاب

خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۱۶ تلفن ۶۶۴۱۳۱۷۵

فروشگاه فروردین

خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹

دفتر مرکزی

تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

## فهرست

۶۲	۲۵ پات کردن	۴	مقدمه‌ی مترجم
۶۴	۲۶ پات آخر بازی رخ	۵	مقدمه
۶۶	۲۷ رخ هار	۶	ثبت جبری حرکات
۶۸	۲۸ وزیر کامیکازه	۸	چگونه تاکتیک‌ها را مطالعه کنیم؟
۷۰	۲۹ وزیر کامیکازه و رخ هار		
۷۲	۳۰ دام $\text{g5}$ و $\text{xb7}$		پنجاه شگرد تاکتیکی
۷۴	۳۱ برخاست مرگبار روی ستون d	۱۴	۱ چنگال
۷۶	۳۲ شگرد قدیمی $\text{d5}$ (۱)	۱۶	۲ چنگال اسب
۷۸	۳۳ شگرد قدیمی $\text{d5}$ (۲)	۱۸	۳ چنگال وزیر
۸۰	۳۴ شگرد قدیمی $\text{d5}$ (۳)	۲۰	۴ آچمزی (۱)
۸۲	۳۵ سیخ کباب آخر بازی رخ	۲۲	۵ آچمزی (۲)
۸۴	۳۶ کیش دائم	۲۴	۶ سیخ کباب
۸۶	۳۷ کیش دائم با $\text{g5-f6}$	۲۶	۷ جلب کردن
۸۸	۳۸ کیش دائم با $\text{h6-f7}$	۲۸	۸ منحرف کردن
۹۰	۳۹ خردکن $\text{d5}$ و $\text{c7+}$ (۱)	۳۰	۹ اضافه بار
۹۲	۴۰ خردکن $\text{b5}$ و $\text{c7+}$ (۲)	۳۲	۱۰ حمله‌ی برخاستی
۹۴	۴۱ قربانی وزیر و چنگال اسب (۱)	۳۴	۱۱ کیش برخاستی
۹۶	۴۲ قربانی وزیر و چنگال اسب (۲)	۳۶	۱۲ کیش دوگانه
۹۸	۴۳ قربانی وزیر و چنگال اسب (۳)	۳۸	۱۳ شگرد $\text{c8}$ و $\text{e7+}$
۱۰۰	۴۴ دو نوازی $\text{h6}$ و $\text{f6+}$	۴۰	۱۴ شگرد $\text{xf7+}$ و $\text{g5+}$
۱۰۲	۴۵ دام «کیش لاستیکی»	۴۲	۱۵ دام زیر کانه‌ی کارو-کان
۱۰۴	۴۶ بینابینی $\text{xe4}$ ...	۴۴	۱۶ شگرد $\text{xf7+}$ و $\text{e5+}$
۱۰۶	۴۷ شکستن آچمزی با $\text{xe4}$ ... (۱)	۴۶	۱۷ آچمز کردن وزیر (۱)
۱۰۸	۴۸ شکستن آچمزی با $\text{xe4}$ ... (۲)	۴۸	۱۸ آچمز کردن وزیر (۲)
۱۱۰	۴۹ تله‌ی وزیرگیر $\text{c7}$	۵۰	۱۹ حرکت بینابینی
۱۱۲	۵۰ پیاده‌ی رونده‌ی دور	۵۲	۲۰ ایجاد چنگال اسب
۱۱۴	آزمون تشخیص ایده‌های تاکتیکی	۵۴	۲۱ شاه و چنگال اسب
۱۱۶	آزمون تاکتیک‌ها	۵۶	۲۲ چنگال وزیر به کمک $\text{xh7+}$
۱۲۶	پاسخ آزمون‌ها	۵۸	۲۳ باز کردن مسیر
		۶۰	۲۴ مهره‌ی «جان برکف»

## مقدمه‌ی مترجم

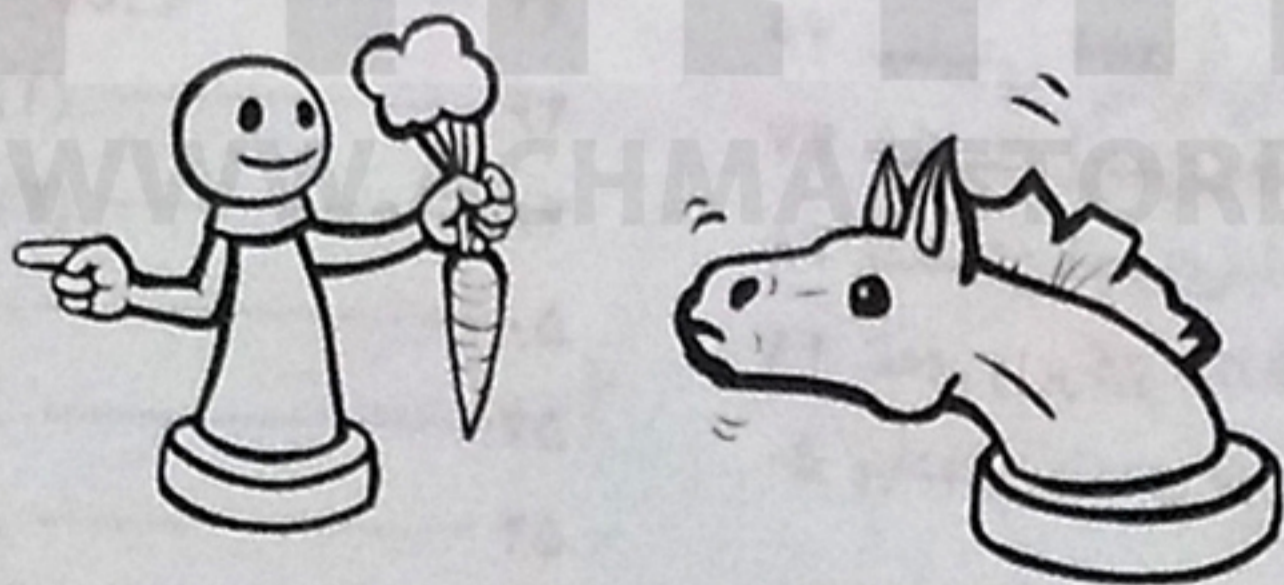
کتابی که پیش‌رو دارید در عین کوچکی‌اش، راهنمای جامعی درباره‌ی تاکتیک‌های شطرنج است. نویسنده که از استادان بنام جهان است، کوشیده تا ایده‌ها و سلاح‌های تاکتیکی پرکاربرد شطرنج را ضمن طبقه‌بندی، به بیانی روشن و ساده برای نوآموزان شرح دهد. ویژگی اصلی کتاب همین دسته‌بندی ایده‌های تاکتیکی است که در کمتر کتابی، آن‌هم به این گستردگی در موضوعات دیده می‌شود.

با اینکه مخاطبان اصلی کتاب نوآموزان نوجوان می‌باشند، اما این کتاب برای همه افراد در هر سن و هر سطحی آموزنده است. به‌ویژه برای مربیانی که به آموزش نوآموزان شطرنج مشغولند. این کتاب می‌تواند به‌عنوان یک راهنما و درسنامه‌ی تاکتیک مورد استفاده‌ی مربیانی باشد که می‌خواهند ایده‌ها و سلاح‌های تاکتیکی را به نوآموزان بیاموزند.

از دیگر ویژگی‌های کتاب لحن ساده، خودمانی و گاهی طنزآلود آن است که خواننده را تا به انتها با خود همراه می‌سازد. امیدوارم مطالعه آن برای شما نیز لذت‌بخش و مفید باشد.

## سپاسگزاری

فروشگاه تخصصی شطرنج  
از آقای مهندس علیرضا شفیعی که این کتاب را برای ترجمه به من معرفی نمودند، آقای ابوالقاسم نجیب که دلسوزانه ضمن ارائه مشورت‌های لازم، زحمت بازخوانی و ویرایش کتاب را کشیدند و آقای احمدزاده مدیر محترم انتشارات شباهنگ که با علاقمندی، حوصله و صبر فراوان این امکان را فراهم نمودند که کتاب با کیفیتی درخور و شایسته تقدیم علاقه‌مندان شود، صمیمانه سپاسگزارم.



بهترین راه سردرگم کردن و شکست دادن حریف در شطرنج، استفاده از تاکتیک است، سلسله حرکتی اجباری که منجر به کسب برتری می‌شود. این کتاب با نشان دادن ترکیب‌هایی که از جایگیری نمونه‌وار مهره‌ها حاصل می‌شود، به شما کمک می‌کند تا بتوانید این روش را به کار ببرید. شناخت این الگوها، قابلیت تاکتیکی‌تان را ارتقاء داده، شما را قادر می‌سازد تا در لحظه‌ای که چنین امکان‌سازنی روی صفحه بوجود می‌آید، پیاده‌ها و سوارهای حریف را به آسانی تصاحب کنید.

در این مجموعه که شامل ۵۰ شگرد تاکتیکی است، با مانورهای تاکتیکی (مانند چنگال‌ها و آچمزی‌ها) و همچنین با موضوعات ترکیبی که منجر به گرفتن مهره می‌شود، سر و کار داریم. این کتاب در ادامه‌ی کتاب قبلی من با عنوان «چگونه پدر خود را کیش و مات کنید» نوشته شده که در آن به آموزش الگوهای ماتی پرداخته شده است.

با توجه به اقبال خیره‌کننده‌ی آن کتاب، چنین به نظر می‌رسد که پرداختن به موضوع «تشخیص الگوها»، به واقع خواسته‌ی بازیکنان آماتور را تامین کرده است. دلیلی وجود ندارد که جوانان و بازیکنان خانگی یا باشگاهی نتوانند این الگوها را بیاموزند و نتوانند همان میان‌برهای ذهنی را بسازند که استادان درجه یک می‌سازند.

در این کتاب فقط موضوعاتی گنجانده شده که به دفعات در بازی‌های عملی پدیدار می‌شوند. مطمئنم که خیلی زود موفق خواهید شد تعداد زیادی از این دام‌های تاکتیکی را در برابر دوستان و هم‌باشگاهی‌ها و شاید هم در مقابل پدرتان به کار ببرید.

مورای چندلر



۱. باید اعتراف کرد که یک استثناء در این باره وجود دارد. آن هم شگرد تاکتیکی ۲۹ (وزیر کامیکازه و رخ هار) است. این ایده بسیار نادر اما خارق‌العاده است. راستش نتوانستم در برابر وسوسه‌ی آوردن آن در بین موضوعات کتاب مقاومت کنم.






## ثبت جبری حرکات

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

روش ثبت حرکات شطرنج که در این کتاب استفاده شده، بسیار ساده است. این روش، ثبت جبری است که در همه جای دنیا به کار می‌رود و در چند دقیقه قابل یادگیری است.

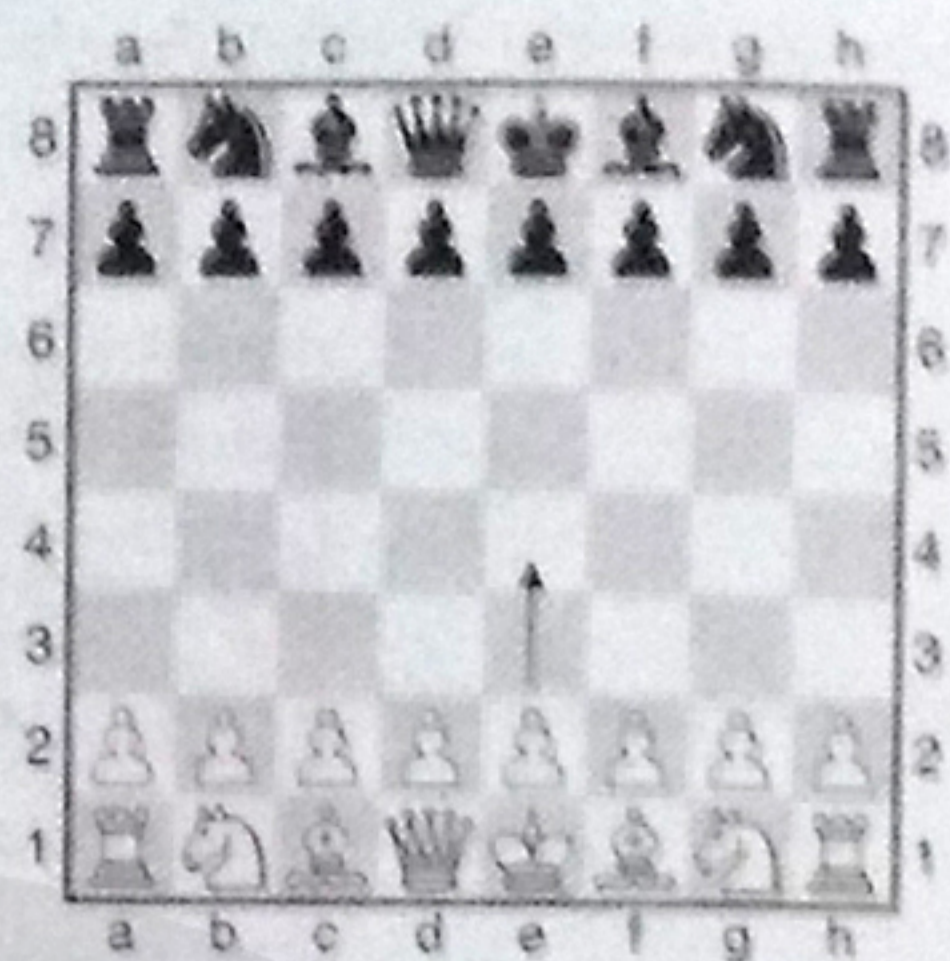
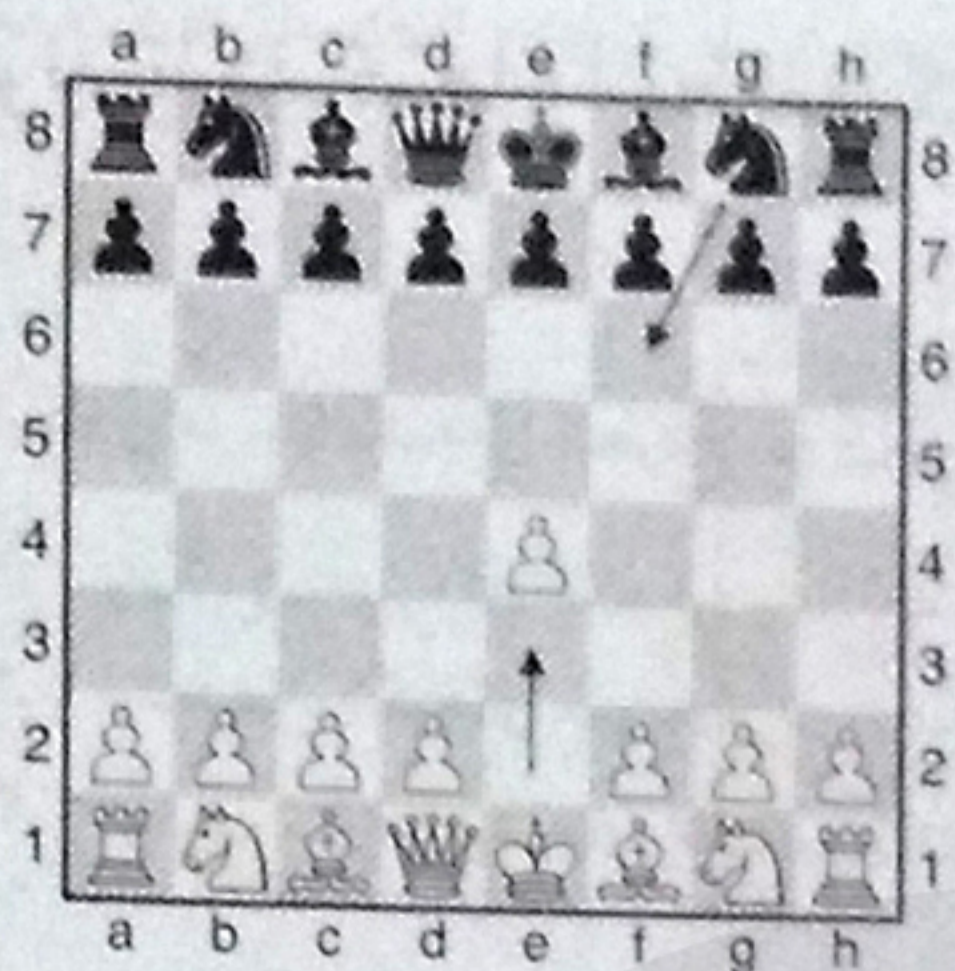
همانگونه که در صفحه‌ی شطرنج بالا دیده می‌شود، ستون‌ها با حروف a تا h (از چپ به راست) و عرض‌ها با اعداد 1 تا 8 نام‌گذاری شده‌اند؛ بدین ترتیب هر خانه با نام منحصر به فرد خود نامیده می‌شود. مهره‌ها نیز به شرح زیر شناخته می‌شوند:

فرهنگ تخصصی شطرنج

-  = اسب
-  = فیل
-  = رخ
-  = وزیر
-  = شاه

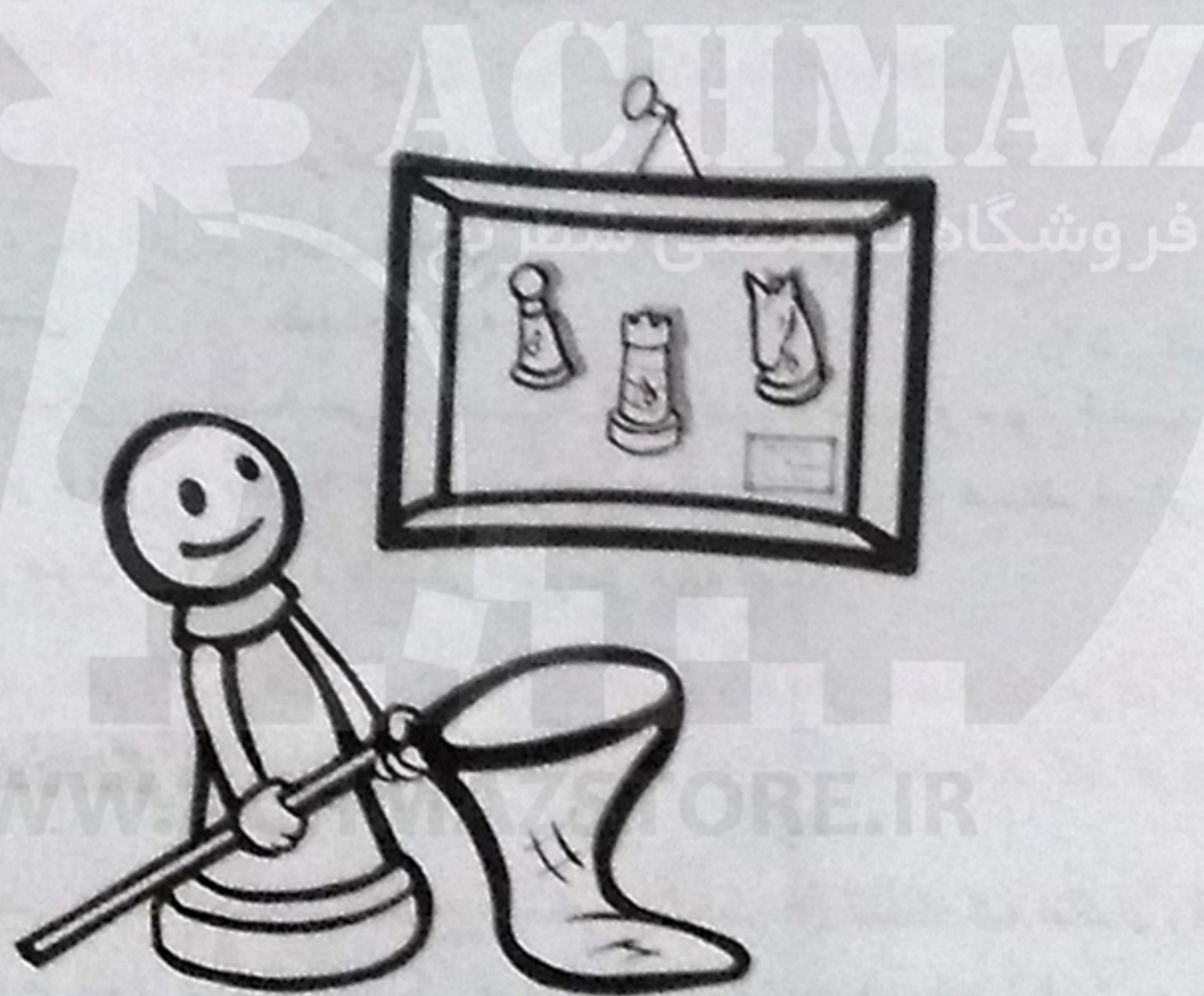
به پیاده‌ها نمادی اختصاص نمی‌یابد و هنگام ثبت حرکت فقط نام خانه‌ی مقصد قید می‌شود. نمادهای دیگری نیز به شرح زیر به کار رفته‌اند:

- + = کیش
- ++ = کیش دوگانه
- x = گرفتن (زدن)
- 0-0 = قلعه کوچک (قلعه در جناح شاه)
- 0-0-0 = قلعه بزرگ (قلعه در جناح وزیر)
- ! = حرکت خوب
- ? = حرکت بد



در نمودار سمت راست، سفید قصد دارد حرکت  $1.e4$  را بازی کند. عدد  $1$  نمایانگر شماره حرکت است و  $e4$  خانه‌ی مقصد پیاده‌ی سفید است.

در نمودار سمت چپ، حرکت  $e4$  سفید کامل شده است و سیاه می‌خواهد حرکت  $f6$  را انجام دهد. ( یعنی در حرکت اول خود، اسب را به خانه  $f6$  حرکت دهد).



WWW.CHESSSTORE.IR



## چگونه تاکتیک‌ها را مطالعه کنیم؟

برای استادی در تاکتیک‌های شطرنج سه گام مهم وجود دارد:

۱. یادگیری ابزارهای تاکتیکی پایه (مانند چنگال‌ها و آچمزی‌ها).
۲. تشخیص الگوهای نمونه‌وار در وضعیت، هنگامی که امکان عملیات ترکیبی پدید می‌آید.
۳. ترکیب نمودن ایده‌های مختلف تاکتیکی، به منظور دشوار کردن محاسبه برای حریف.

### گام اول: یادگیری ابزارهای تاکتیکی پایه

در این کتاب، پایه‌ای‌ترین و اساسی‌ترین ایده‌های تاکتیکی شطرنج مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

کیش برخاستی

چنگال

کیش دوگانه

آچمزی

سوار جان‌برکف

سیخ کباب

پات کردن

منحرف کردن

حرکت بینابینی

جلب کردن

کیش دائم

اضافه‌بار

ضد آچمزی

حمله‌ی برخاستی

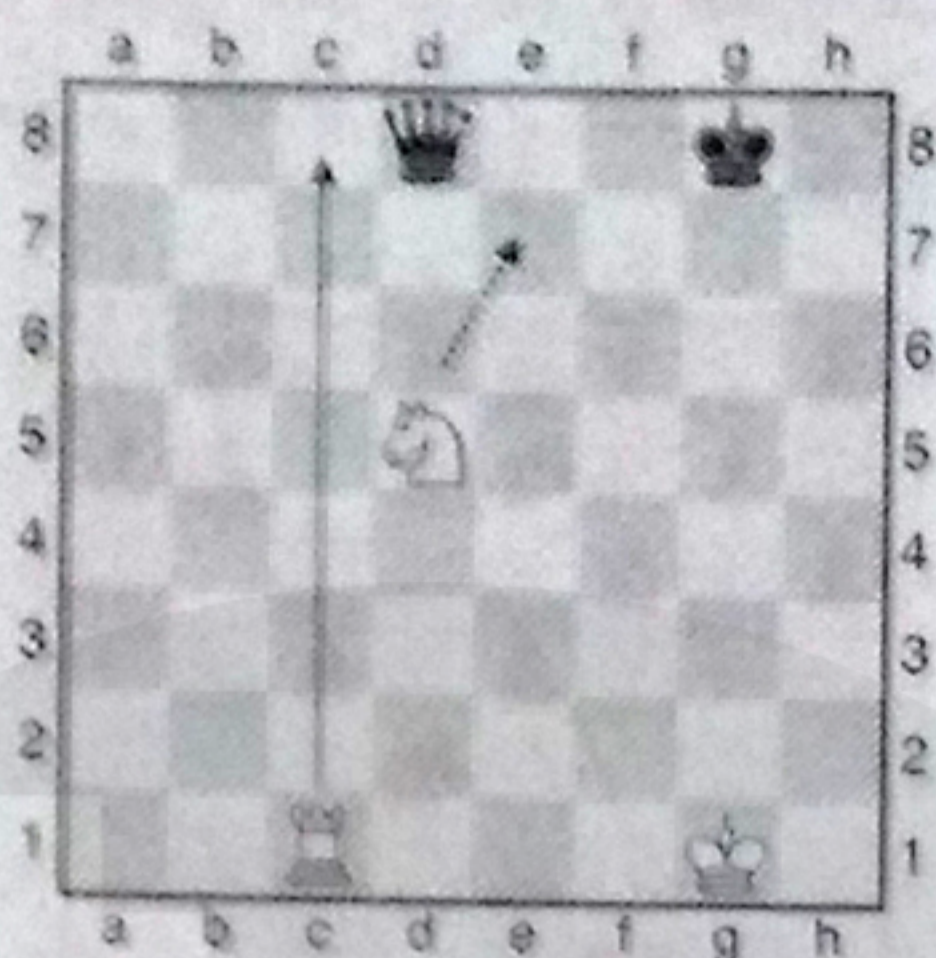
آشنایی با این ایده‌های تاکتیکی، در تشخیص موقعیت‌های ترکیبی، مفید و موثر است. در واقع، یادگیری آنها آسان است و نوآموزان معمولاً از قبل با برخی از این ایده‌ها آشنا هستند. در این کتاب هر یک از این موضوعات به عنوان یک «شگرد تاکتیکی» بررسی شده است.

### گام دوم: تشخیص دادن الگوهای نمونه‌وار

شاید مهم‌ترین راز تخصص در تاکتیک‌های شطرنج، تشخیص لحظه‌ای است که امکان وقوع یک ترکیب در وضعیت ایجاد می‌شود. در واقع، بازیکن قوی می‌داند که چه موقع آرایش و جایگیری خاص مهره‌ها، امکان ایجاد بعضی ترکیب‌های تاکتیکی را فراهم می‌کند.

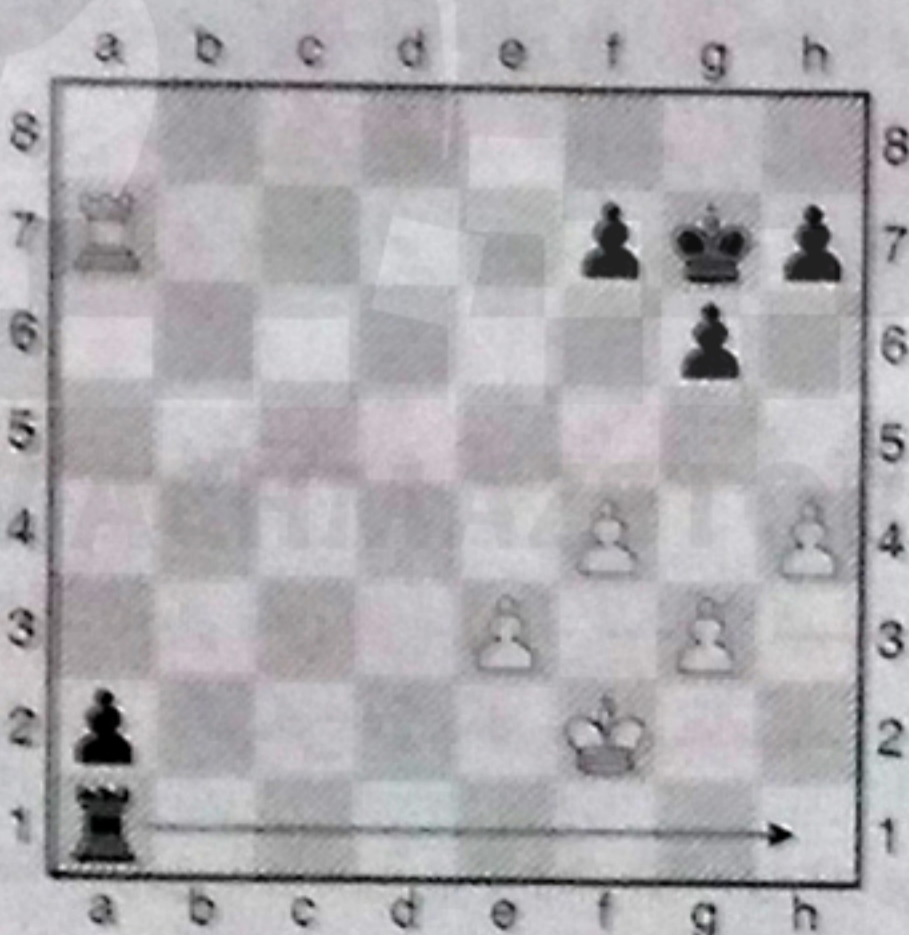


این هم یک مثال نمونه‌وار، که در آن برای نمایش بهتر ایده‌ی اصلی از کمترین تعداد مهره‌های ممکن استفاده شده است:



### ۱. نوبت سفید

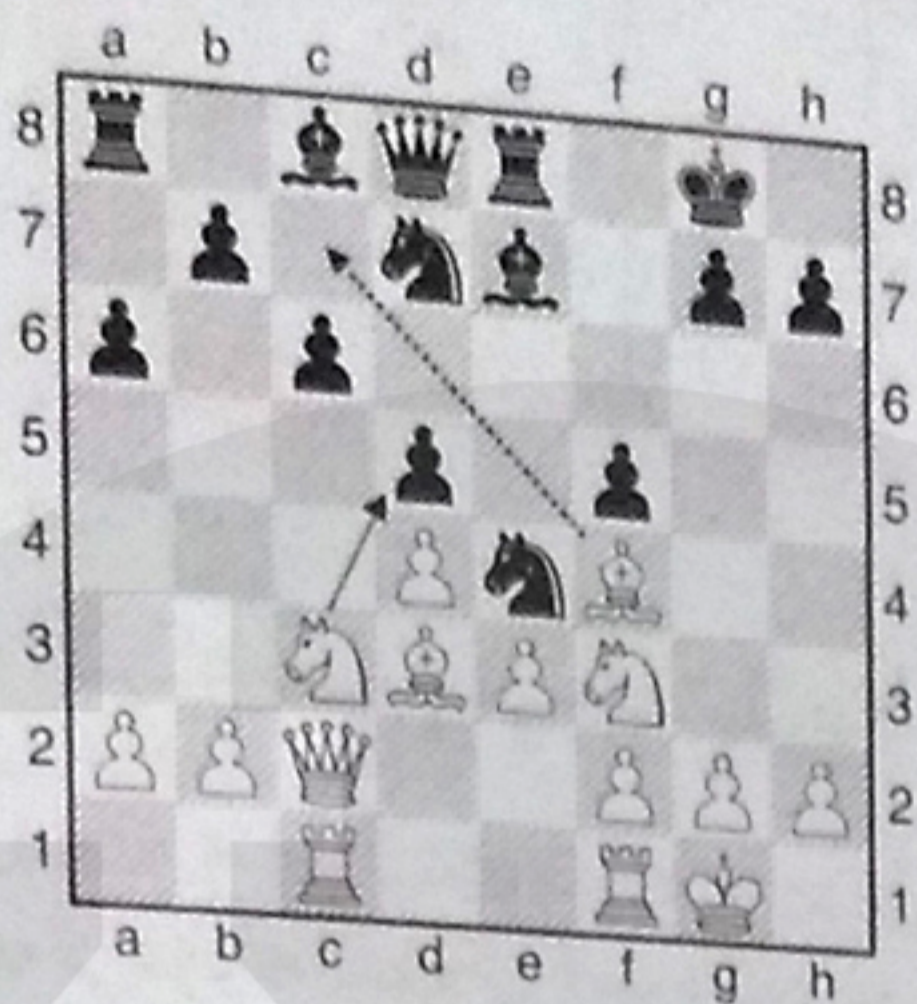
بازیکن باتجربه به سرعت متوجه می‌شود که سفید با انجام حرکات  $1. \text{♖c8} \text{ ♜xc8} 2. \text{♞e7+}$  وزیر سیاه را می‌گیرد. دیدن این قربانی رخ جلب‌کننده، که با چنگال اسب دنبال می‌شود، به عنوان جرقه اصلی یک الگوی شناخته‌شده‌ی معروف، آسان است. نمونه‌های مشابه این ترکیب را می‌توانید در شگرد تاکتیکی ۱۳ ببینید. تعداد زیادی از این گونه دام‌های تاکتیکی پرکاربرد در میان ۵۰ شگرد تاکتیکی این کتاب آورده شده است. مثلاً، یکی از ساده‌ترین و درعین حال جالب‌ترین نمونه‌ها، حمله‌ی سیخ‌کتاب در آخربازی رخ است (شگرد تاکتیکی ۳۵).



### ۲. نوبت سیاه

راه بردن بازی:  $1... \text{♜h1}$  (با تهدید ارتقای پیاده)  $2. \text{♜xa2} \text{ ♜h2+}$  است که رخ سفید را می‌گیرد. حتی اگر چنین ترکیبی در صفحه شطرنج برای شما پیش نیاید، دانستن چنین ایده‌های می‌تواند مهم باشد؛ خواه تصمیم به وارد شدن به آخر بازی‌های رخ بگیریید خواه نه.

هدف کتاب «تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان» آموزش ایده‌های تاکتیکی است و نه یاد دادن دام‌های خاص. با وجود این در برخی از شگردهای تاکتیکی کتاب، دام‌های بسیار زیرکانه‌ای نهفته است که از گشایش‌های مشخص، یا ساختار پیاده‌ای خاص و یا شکل‌های خاصی از چینش مهره‌ها حاصل می‌شود. با این همه تمام این دام‌ها می‌توانند از انواع پوزیسیون‌های مختلف به وجود آیند.



۳. نوبت سفید

1.  $\text{Nxd5}$  به خاطر 2.  $\text{Qc7}$  و 1...  $\text{cxd5}$  می‌برد. این ایده (شگرد تاکتیکی ۴۹) معمولاً به صورت نمونه‌وار از شروع بازی گامبی وزیر پذیرفته نشده، حاصل می‌شود. اما از آنجا که طی سال‌ها، بازیکنان سیاه، راه‌های مختلف مبتکرانه‌ای پیدا کرده و قربانی این ایده  $\text{Nxd5}$  شده‌اند! من به آن به چشم یک ایده تاکتیکی نگاه می‌کنم تا یک دام شروع بازی.

هر یک از سه ترکیب ذکر شده‌ی فوق، می‌تواند یک حریف کم‌تجربه و ناآگاه را گرفتار کند. اما شاید این سؤال پیش بیاید که در بازی بین دو بازیکن قوی که هر دو به اندازه‌ی کافی آگاهند، چگونه می‌توان از تاکتیک برای پیروزی بهره برد. پاسخ این سؤال در گام سوم است.

### گام سوم: ترکیب کردن ایده‌های مختلف برای دشوار کردن محاسبه برای حریف

دشوار کردن محاسبه برای یک شطرنج‌باز خوب، نیازمند یک ترکیب پیچیده است. نکته‌ی اصلی، استفاده همزمان از چند ایده‌ی مختلف تاکتیکی در یک ترکیب است.

درواقع، تمامی ترکیب‌ها (حتی ساده‌ترین آنها) بیش از یک ایده را در بر دارند. بعضی از ترکیب‌های درخشان و خیره‌کننده، آمیزه‌ی مؤثری از چندین ایده‌ی تاکتیکی هستند، به طوری که تا آخرین لحظه نیز دام گسترده شده از دید پنهان می‌ماند. نمونه‌ی زیر، ترکیبی است که در رقابت‌های قهرمانی تیمی آماتورهای ایالات متحده بازی شده است. سؤال این است: آیا گرفتن پیاده با 1.  $\text{Nxe5}$  حرکت خوبی بوده است؟

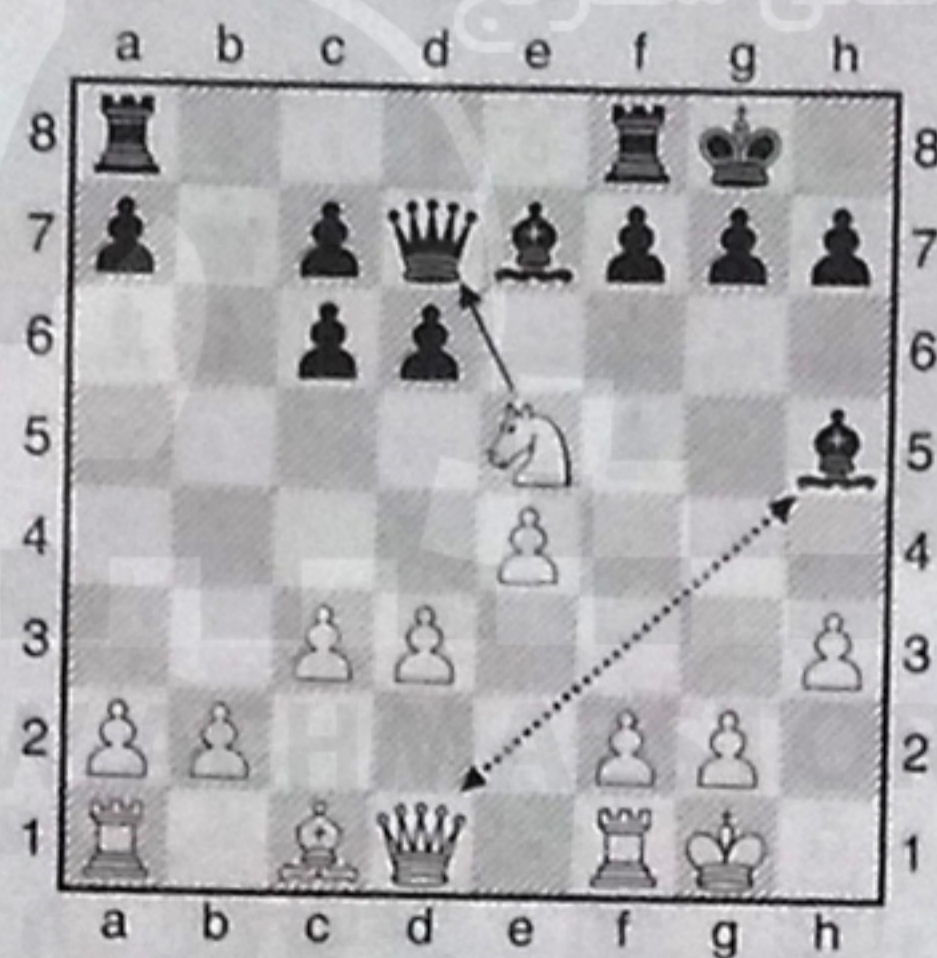


#### ۴. الف. نوبت سفید

بازی چنین ادامه یافته:

1.  $\text{Nxe5}$   $\text{dxe5}$  2.  $\text{Qxh5}$   $\text{Qxd3}$  3.  $\text{Qxe5}$   $\text{Kd6}$  4.  $\text{Qd4}$   $\text{Qb5}$

و سفید یک پیاده جلو افتاده است. در نگاه اول ممکن است به نظر آید که سیاه طی چند حرکت اخیر، ضعیف بازی کرده که حرکت ضد آچمزی  $1. \text{Nxe5}$  برای سفید امکان پذیر شده است. اما با نگاهی دقیق تر، معلوم می شود که چند ایده ی تاکتیکی (از جمله منحرف کردن و حمله ی برخاستی) در حرکات بالا پنهان است که هرگز روی صفحه بازی نشده اند. حتی بعید نیست که با وجود محاسبات دقیق سیاه، سفید دید عمیق تری داشته و به اصطلاح سر سیاه کلاه گذاشته باشد. بیایید ترکیب را از  $1. \text{Nxe5}$  با «دور آهسته» بررسی نماییم.



#### ۴. ب. نوبت سیاه

واضح است که حرکت ضد آچمزی ( $1. \text{Nxe5}$ ) در صورتی که سیاه وزیر سفید را بگیرد، نتیجه بخش است.

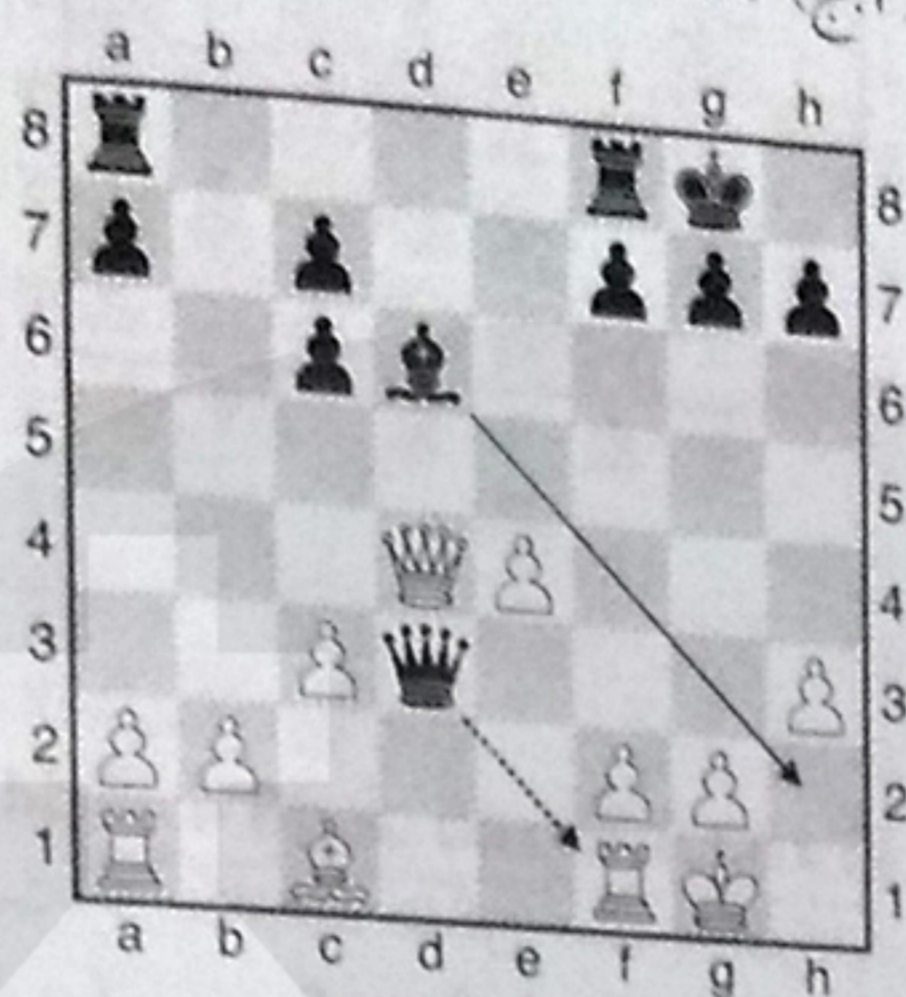
چرا که در پاسخ، سفید می تواند وزیر سیاه را با حفظ برتری پس بگیرد ( $2. \text{Qxd7}$   $1... \text{Qxd1}$ ). در ضمن، لازم است که امکان قربانی وزیر جان برکف سیاه را مد نظر قرار داد و بعد، از آن صرف نظر کرد

1... ♖xh3 2. gxh3 ♔xd1 3. ♗xc6

زیرا پس از

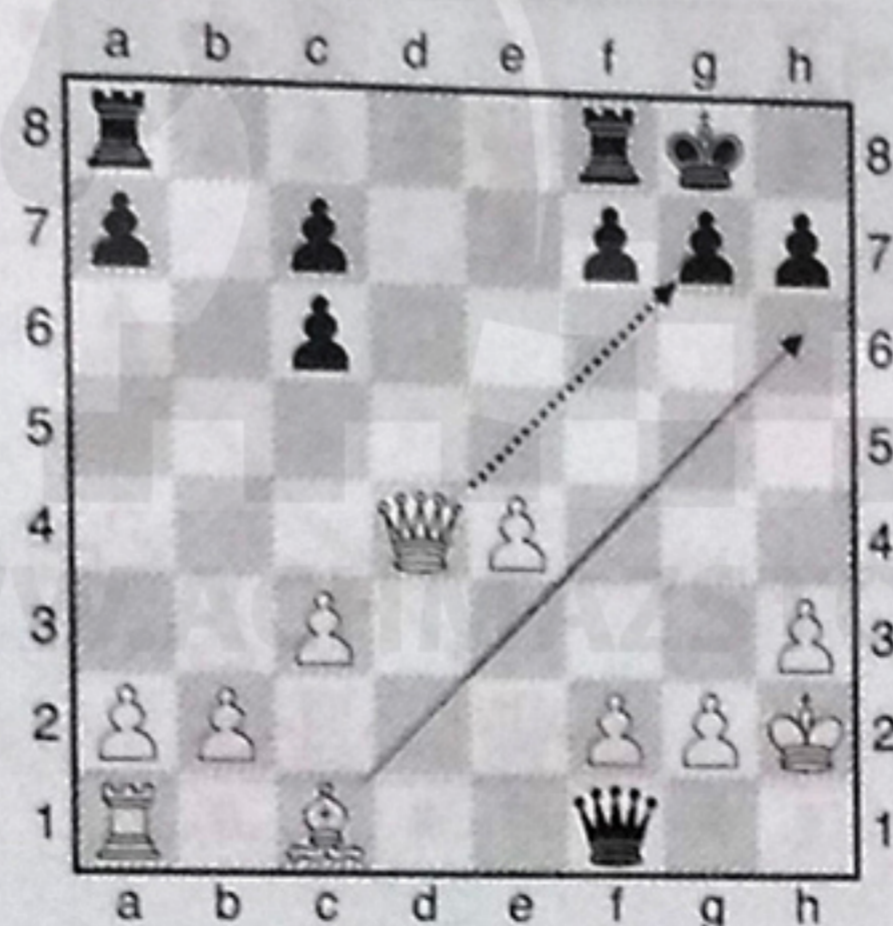
هر دو فیل سیاه زیر ضرب هستند. بنابراین بازی طبق این حرکات پیش می‌رود:

1...dxe5 2. ♖xh5 ♔xd3 3. ♖xe5 ♔d6 4. ♖d4 (ج.۴)



۴. ج. نوبت سیاه

یک لحظه‌ی حساس! در بازی، سیاه در این لحظه با پذیرش این که یک پیاده از دست داده، وزیرش را با  $4... \text{♔b5}$  به عقب کشید. واضح است که ترکیب سفید موفقیت‌آمیز بوده است. اما شاید سیاه در ابتدا قصد داشته که در این لحظه با ترفند قربانی منحرف‌کننده‌ی  $4... \text{♔h2+}$  رخ حریف را بگیرد (۴.د)  $5. \text{♖xh2 ♔xf1}$ .



۴. د. نوبت سفید

ایده‌ی سیاه زیرکانه است، اما قضیه هنوز تمام نشده! سفید پاسخ کُشنده‌ی  $6. \text{♔h6}$  را در آستین دارد که با یک حمله‌ی برخاستی، وزیر سیاه را می‌گیرد (۴.ه).

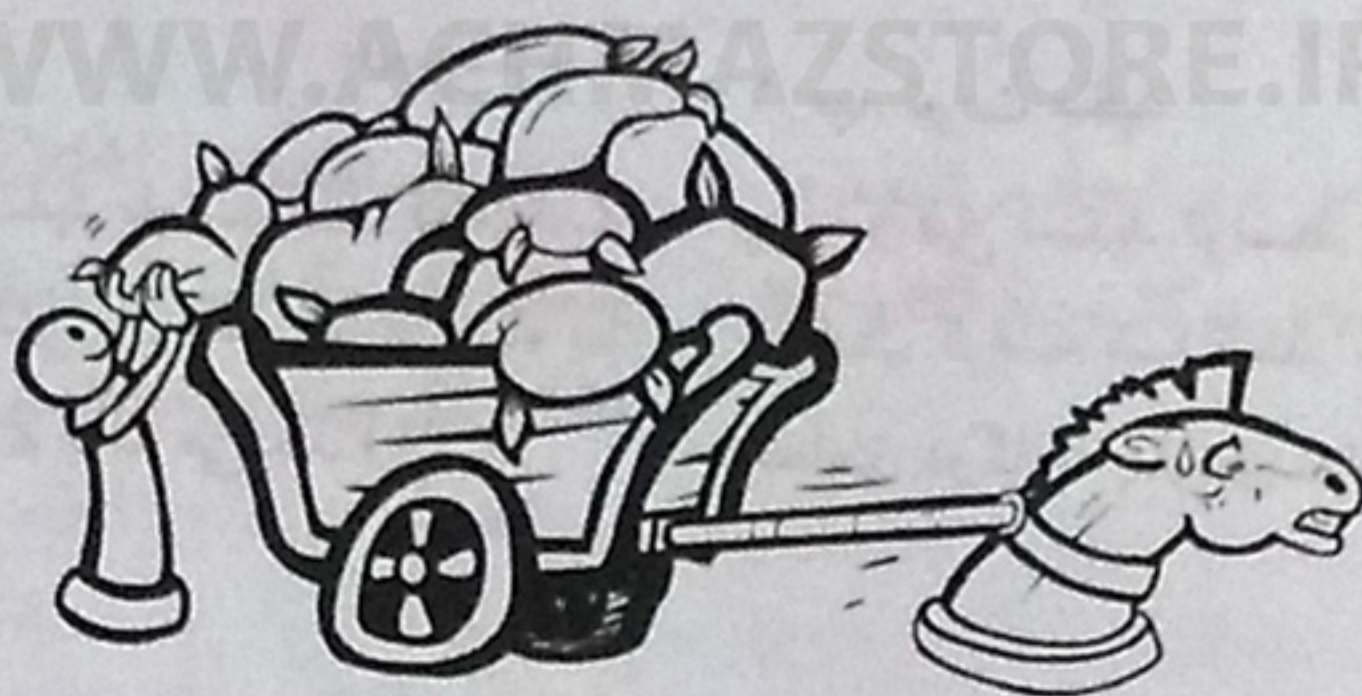


#### ۴. ه. نوبت سیاه

باید برای تهدید ماتی  $7. \text{K} \times \text{g}7$  چاره‌ای اندیشیده شود. پس از  $6... \text{g} \times \text{h}6$  سفید با حرکت  $7. \text{R} \times \text{f}1$  وزیر سیاه را می‌گیرد.

ترکیب بالا نمونه‌ی جالبی است که نشان می‌دهد چگونه با محاسبه دقیق‌تر نسبت به حریف، می‌توان بازی را برد. تمرین بیشتر بر روی ایده‌های تاکتیکی و تقویت قوه‌ی تشخیص الگوهای نمونه‌وار، شما را قادر می‌سازد تا سریع‌تر، دقیق‌تر و به صورت مطمئن، وضعیت‌ها را تجزیه و تحلیل کنید.

در پایان باید اضافه کرد که در شگردهای تاکتیکی این کتاب، تمامی وضعیت‌ها (حتی آزمون‌های آخر کتاب) برگرفته از بازی‌های واقعی است. در اغلب این وضعیت‌ها، نوبت حرکت با سیاه است، این در حالی است که در برخی از کتاب‌های شطرنج نوبت حرکت همیشه با سفید است. به عقیده من این نکته مهمی است که نمودارهای کتاب از بازی‌های واقعی اقتباس شده و به صورت مصنوعی طراحی نشده‌اند چرا که این کار ضمن توسعه قابلیت تشخیص الگوها به پرورش حس شهودی که بازیکن برای یافتن ترکیب‌های موفق نیاز دارد، کمک می‌کند.



۱. در این ترکیب، چهار ایده‌ی مختلف مورد استفاده قرار گرفته است (منحرف کردن، حمله برخاستی، مهره‌ی جان‌برکف و ضدآچمزی) که در این کتاب طی شگردهای تاکتیکی ۸، ۱۰، ۲۴ و ۴۸ به آن‌ها پرداخته شده است.



این کتابی است برای همه‌ی علاقه‌مندان و شیفتگان شطرنج در تمامی سطوح کتابی آموزنده و لذت‌بخش که به روشی ساده و قابل فهم بیان می‌کند چگونه می‌توان با استفاده از ایده‌های تاکتیکی پرکاربرد و متداول در بازی شطرنج پیروز شد. همه‌ی نمودارهای کتاب از بازی‌های واقعی گرفته شده‌اند و نویسنده با استفاده از آنها، ۵۰ شگرد از تاکتیک‌های شطرنج را که استادان باتجربه برای غلبه بر رقیبانشان استفاده کرده‌اند، تشریح می‌کند.

شناخت ایده‌های تاکتیکی که به دفعات در بازی‌های شطرنج رخ می‌دهند لازمی موفقیت در این بازی است و یکی از سریع‌ترین و لذت‌بخش‌ترین راه‌های پیشرفت در شطرنج، یادگیری این ایده‌های نمونه وار است.

در این کتاب نوآموزان از بیان روشن مفاهیم پایه‌ای تاکتیک‌های شطرنج، از قبیل نحوه‌ی به کارگیری چنگال، آچمزی یا حمله‌ی سیخ کتابی، بهره‌ی بسیار خواهند برد. در عین حال بازیکنان باتجربه نیز از بسیاری از شگردهای وسط بازی که حتی استادان بزرگ هم گرفتار آن‌ها شده‌اند و برخی از آن‌ها برای اولین بار در این کتاب طبقه‌بندی شده‌اند لذت می‌برند.

کتاب تاکتیک‌های شطرنج برای نوجوانان مسیر رشد در شطرنج را آسان و پویا می‌سازد و پر از توضیحات مفیدی است که باعث می‌شود بازی‌هایشان را با اعتماد بنفس و با موفقیت دنبال کنید.

استاد بزرگ مورای چندلر در سال ۱۹۷۶ در مسابقات قهرمانی نوجوانان جهان با غلبه بر کاسپاروف، ضمن کسب مقام دوم جهان در رده‌بندی نهایی بالاتر از وی ایستاد. او از معدود بازیکنان جهان است که در برابر کاسپاروف ۱۰۰٪ امتیاز را کسب کرده است. وی یکی از اعضای کلیدی تیم ملی انگلستان بود که در دهه‌ی ۱۹۸۰ سه بار به مقام المپیاد جهانی دست یافت و بعدها در ۱۹۹۴ به کاپیتانی این تیم رسید.

کتاب پیشین وی با عنوان «چگونه پدر خود را کبش و مات کنید» یکی از محبوب‌ترین و پرفروش‌ترین کتاب‌های شطرنج در سال‌های اخیر است که برگردان فارسی آن به‌زودی به علاقه‌مندان شطرنج تقدیم خواهد شد.

[www.shabahangbook.com](http://www.shabahangbook.com)



انتشارات شهابنگ

