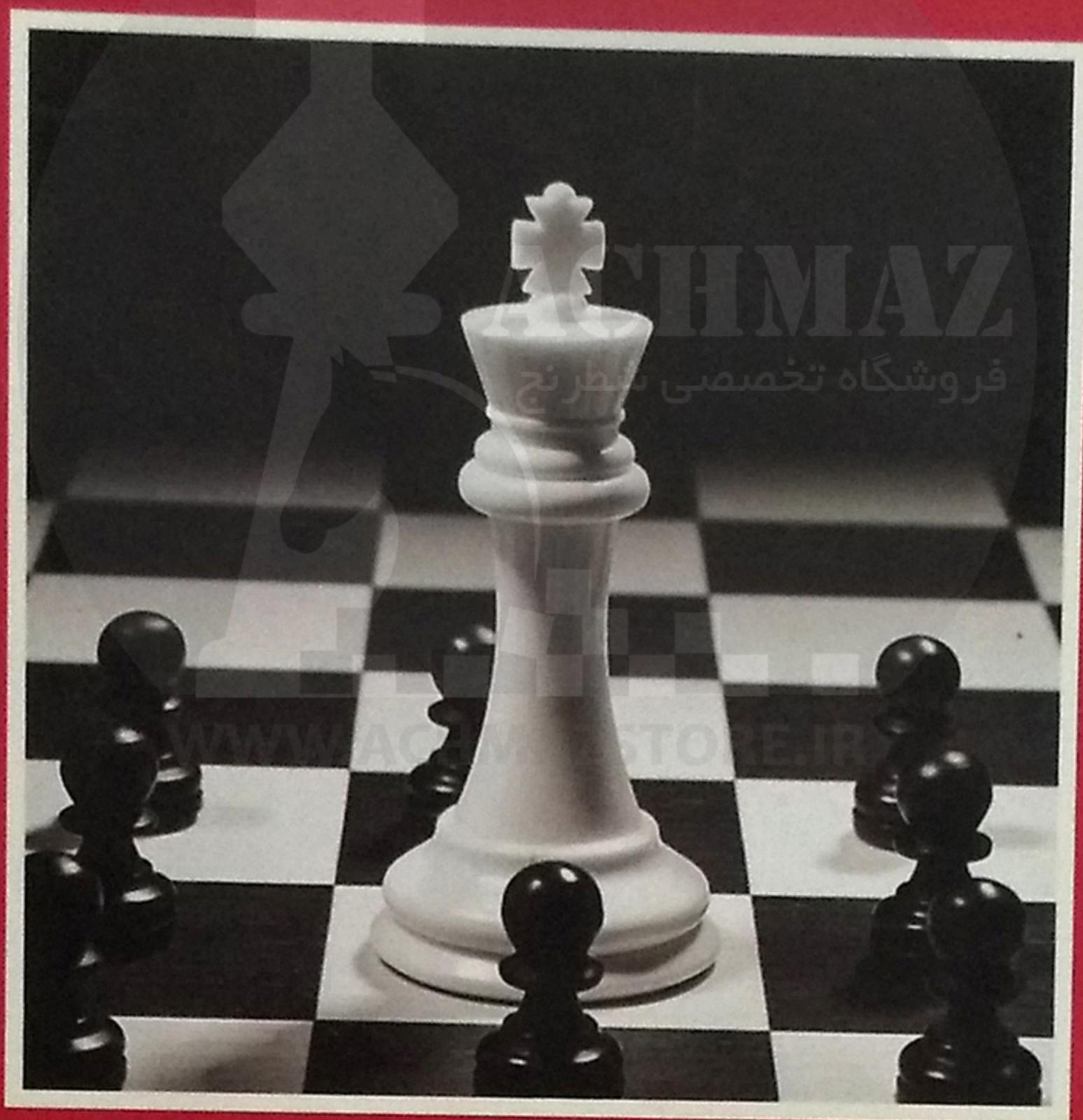


حمله به شاه

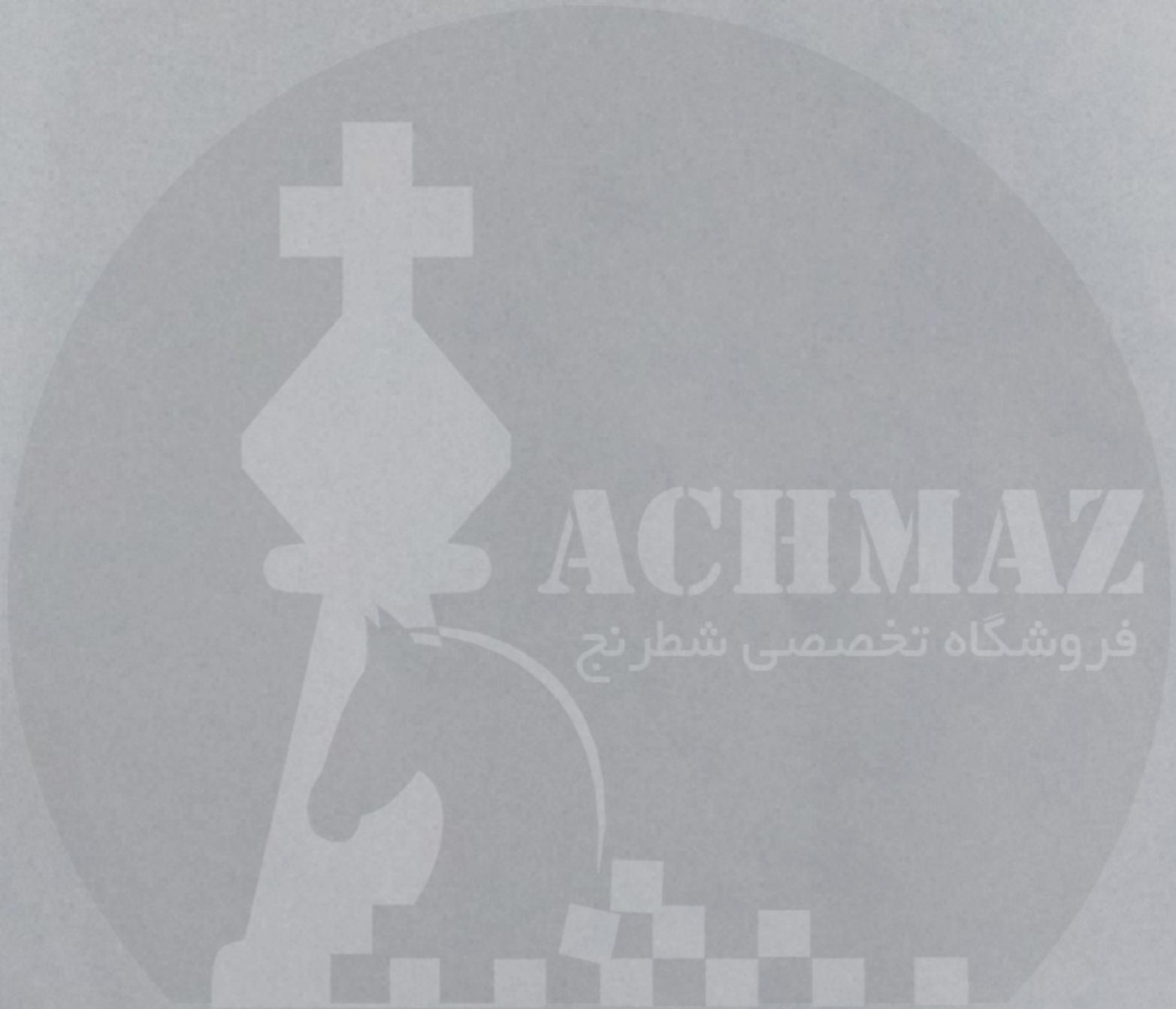
۲۵۰ روش به دام انداختن شاه

سیمون ویلیامز



برگردان: حسین میرزایی، گلچهره میرزایی

حمله به شاه



WWW.ACHMAZSTORE.IR



■ سرشناسه: ویلیامز، سایمون، Williams, Simon ■ عنوان و نام پدیدآورنده: حمله به شاه : ۲۵۰ روش به دام انداختن شاه / سیمون ویلیامز؛ برگردان حسین میرزایی، گلچهره میرزایی ■ مشخصات نشر: تهران، شاهنگ، ۱۳۹۲. ■ مشخصات ظاهری : ۱۷۶ ص: مصور، نمودار.

ISBN 978-600-130-083-7

■ یادداشت: عنوان اصلی: Improve your attacking chess ■ موضوع: شطرنج ■ موضوع: شاه (شطرنج) ■ شناسه افزوده: میرزایی، حسین، ۱۳۵۶ - مترجم. ■ شناسه افزوده: میرزایی، گلچهره، ۱۳۵۴ - مترجم ■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۲ ح ۸ ۹۳ و / ۱۴۴۵ GV ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۳۱۸۹۶۱۳

حمله به شاه

۲۵۰ روش به دام انداختن شاه

سیمون ویلیامز

برگردان:

حسین میرزایی

فروشگاه تخصصی شگلچهره میرزایی

WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات شادک

This is a Persian translation of
Improve Your Attacking Chess
250 puzzle positions to train your king-hunting skills

By Simon Williams
Gambit Publications Ltd.

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



انتشارات شباهنگ

حمله به شاه

سیمون ویلیامز

حسین میرزایی، گلچهره میرزایی

اعظم اعتماد

هنرگرافیک

۱۳۹۲

جمالی

بستان منش

۱۰۰۰ جلد

۷-۰۸۳-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸

برگردان

ویراستار

لیتوگرافی

چاپ اول

چاپخانه

صحافی

شمارگان

شابک

خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲ تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

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

خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹

تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

فروشگاه انقلاب

فروشگاه فروردین

دفتر مرکزی

پیشگفتار مؤلف

شطرنج یک بازی شگفت‌انگیز و فراگیر است. یک بازی که هر کس هر شغلی که داشته باشد می‌تواند بازی کند. سلیقه‌های بازیکنان نیز بسیار وسیع است و این سلیقه‌ها، شطرنج را توسعه داده و باعث جذابیت و تنوع شطرنج می‌گردد. سلیقه‌های متفاوت می‌توانند از یک سبک بسیار سخت تا روشی عجیب و ماجراجویانه تغییر یابند؛ که اغلب بازیکنان حد وسط این دو را شامل می‌شوند. اما چه لذتی بهتر از دیدن یک بازی سراسر تهاجمی که یک حرکت، نتیجه را از باخت به پیروزی تبدیل می‌کند؟

حمله در روح شطرنج است. اجازه دهید یادآور شوم که هدف بازی شطرنج کیش و مات شاه حریف است و چه چیزی بهتر از حمله برای مات کردن وجود دارد؟!

به نظر می‌رسد که در عصر مدرنیته‌ی شطرنج، کتاب‌ها و پایگاه‌های داده، به مباحث شروع بازی محدود شده‌اند. یقیناً شروع بازی مهم است. اما خیلی هم مهم نیست! زیرا یک بازیکن هرگز قادر نیست تا از مرحله شروع بازی برتری خاصی به دست آورد؛ مگر آن که حریف او انگاره‌ای پیش‌روی خود ایجاد نکرده باشد. به عقیده‌ی من آموزش تاکتیک و قدرت استراتژی‌های موضعی، از فراهم کردن تعداد زیادی از فهرست شروع بازی‌ها مهم‌تر است. تنها راه ارتقاء مهارت‌های تاکتیکی، تمرین است. این کتاب ارتقاء مهارت‌های تهاجمی را به وسیله تمرین‌ها، هدف قرار داده است.

فروشگاه تخصصی شطرنج

تنوع تمرین‌های این کتاب از آسان به بسیار دشوار و موضوعات آن از موضوعات فراگیر تا موضوعات عجیب و پیچیده در نوسان می‌باشد. بازیکنان شطرنج در تمام سطوح استاندارد باید چنین مطالبی را دریافته و به چالش بکشند. با تلاش برای حل این تمرین‌ها خواننده مهارت‌های تاکتیکی خود را آزموده و در مسیر پیشرفت خود با امیدواری، مهارت‌های جدیدی را نیز یاد می‌گیرد.

من این کتاب را با بسیاری از پیروزی‌های زیبایی که خود شاهد آن بوده‌ام تهیه کرده‌ام. خواننده می‌تواند تلاش کند تا حرکات بازیکنان بسیار بزرگی همچون کاسپارف، تال، الخین، شیروف، ... را حدس بزند که یقیناً ما آن‌ها را به چالش خواهیم کشاند!

WWW.ACHMAZSTORE.IR

این کتاب به ۶ فصل تقسیم شده است. این ۶ فصل براساس جنبه‌های متفاوت از شطرنج تهاجمی پایه‌گذاری شده است. من تمرین‌ها را به گونه‌ای مرتب کرده‌ام که هر یک از آنها موضوعی سخت‌تر از فصل‌های قبلی باشد. البته این مسئله امری تئوریک است، اما اغلب خوانندگان تمرین‌های آغازین هر فصل را بسیار آسان‌تر از تمرین‌های بعدی آن خواهند یافت.

در اغلب موارد قید و بندهایی مانند «مات در پنج حرکت» قرار نداده‌ام. زیرا در یک بازی واقعی متأسفانه حریف شما باید بسیار سخاوتمند باشد تا به شما بگوید که می‌توانید مثلاً در چند حرکت بعدی پیروز شوید!

کلیدهایی را برای بعضی از تمرین‌ها قرار داده‌ام و در بسیاری از آنها حرکت اول واضح است، اما در هر مورد مهم این است که حرکت انتخابی را هرچقدر که ممکن است عمیق‌تر تحلیل کنید. بهتر است که تحلیل خود را تا زمانی که پیروزی (یا در بعضی موارد تساوی) را ببینید دنبال کنید. اگر این مطلب را مفید فایده یافتید شاید آرزو کنید که ای کاش در بازی واقعی نیز همین موارد برایتان اتفاق بیافتد!

در بعضی از فصل‌ها من یک مدل خاصی از بازی را انتخاب کرده‌ام که موضوعات عمومی و خاص خود را داشته و تمرین‌ها را نیز در همان محدوده موضوعات خود مرتب کرده‌ام.

انگاره‌های بنیادین

حالا بخشی از مفاهیمی را که هنگام حمله در ذهن‌تان به وجود می‌آید خلاصه‌وار تشریح می‌کنم.

۱. اغلب مواقع شطرنج تهاجمی شامل تاکتیک‌ها می‌باشد. تاکتیک‌ها به خاطر طبیعت خود معمولاً با کیش‌ها و گرفتن مهره‌ها گره خورده‌اند. بنابراین کیش‌ها و گرفتن مهره‌ها مهم‌ترین حرکاتی هستند که باید مراقب آنها بود؛ این توصیه‌ای است ساده که واقعاً احساس می‌شود. اگر یک بازیکن در هر حرکت تحلیل خود را براساس تمام کیش‌ها و گرفتن مهره‌هایی که برایش امکان‌پذیر است شروع کند؛ از هر نوع تاکتیکی که وضعیت پیش می‌آورد بسیار آگاه خواهد بود. کیش‌ها و گرفتن مهره‌ها طبیعت تحمیلی دارند و بنابراین آنها به شاخه‌های اجباری متمایل می‌شوند. با دنبال کردن روش حذف حرکت‌های بی‌مورد بازیکن می‌تواند تصمیم بگیرد که چگونه یک شاخه مناسب را انتخاب نموده و یا در اغلب حالت‌ها نیز درمی‌یابد که چگونه شاخه‌ای خاص باعث پیروزی یا شکست می‌شود.

قانون اول: همواره اول زدن‌ها و کیش‌ها را بررسی کنید.

۲. حملات موفقیت‌آمیز از آسمان نازل نمی‌شوند، بلکه این حملات به خاطر داشتن دلیل خاصی موفق هستند. یک حمله به دلیل داشتن خصوصیات قطعی در وضعیت موفق خواهد بود. به عنوان مثال شاه بدون محافظ، ستون بار h، سواران فعال، ... این‌ها عواملی هستند که هر بازیکن همواره باید به دنبال آنها باشد. اغلب حملات موفقیت‌آمیز از به هم پیوستن برتری‌های کوچک به وجود می‌آیند. در حمله‌ی یک اسب تنها به شاهی که توسط ارتش بسیار نیرومند خود محافظت می‌شود هیچ چیزی حاصل نمی‌شود! یک حساب سرانگشتی این است که معمولاً سه سوار برای یک حمله‌ی موفقیت‌آمیز نیاز است. اما در این مورد نیز استثنائاتی وجود دارد. کلاً در حمله به شاهی که دفاع ضعیفی دارد سه سوار تهاجمی معمولاً موفق خواهند بود.

قانون دوم: هرگاه شانس برای موفقیت وجود دارد حمله کنید!

این امر می‌تواند به عوامل متعددی بستگی داشته باشد. این مطلب اغلب زمانی دیده می‌شود که سواران یک بازیکن استقرار مناسب‌تری نسبت به سواران حریف داشته یا اینکه تعداد سواران بیشتری در موقعیت‌های مناسب نسبت به حریف داشته باشد.

۳. محاسبه کلید موفقیت است. محاسبه‌ی خوب نتایج خوبی همراه دارد. هر بازیکن می‌تواند به روش‌های متفاوتی محاسبه کند و اگر شما تاکتیک‌های بسیاری را در جریان یک بازی از دست داده‌اید، در روش خود تجدید نظر کنید! یک روش آسان برای محاسبه در یک وضعیت پیچیده بدین شرح می‌باشد:

تمام حرکات بحرانی را در نظر بگیرید (شامل کیش‌ها و گرفتن مهره‌ها) و آنها را جداگانه بررسی کنید. در این صورت قادر خواهید بود یک شاخه‌ی مرتب از حرکات را پیدا کنید (البته اگر وضعیت چنین اجازه‌ای به شما بدهد).

یا این که از روش حذف حرکات نامناسب تا رسیدن به «تنها حرکت منطقی» استفاده کنید. شما هرگز نباید از یک شاخه به شاخه‌ی دیگر بروید، بلکه یک شاخه را تا انتها بررسی کنید و سپس به بررسی شاخه‌ی دیگر پردازید.

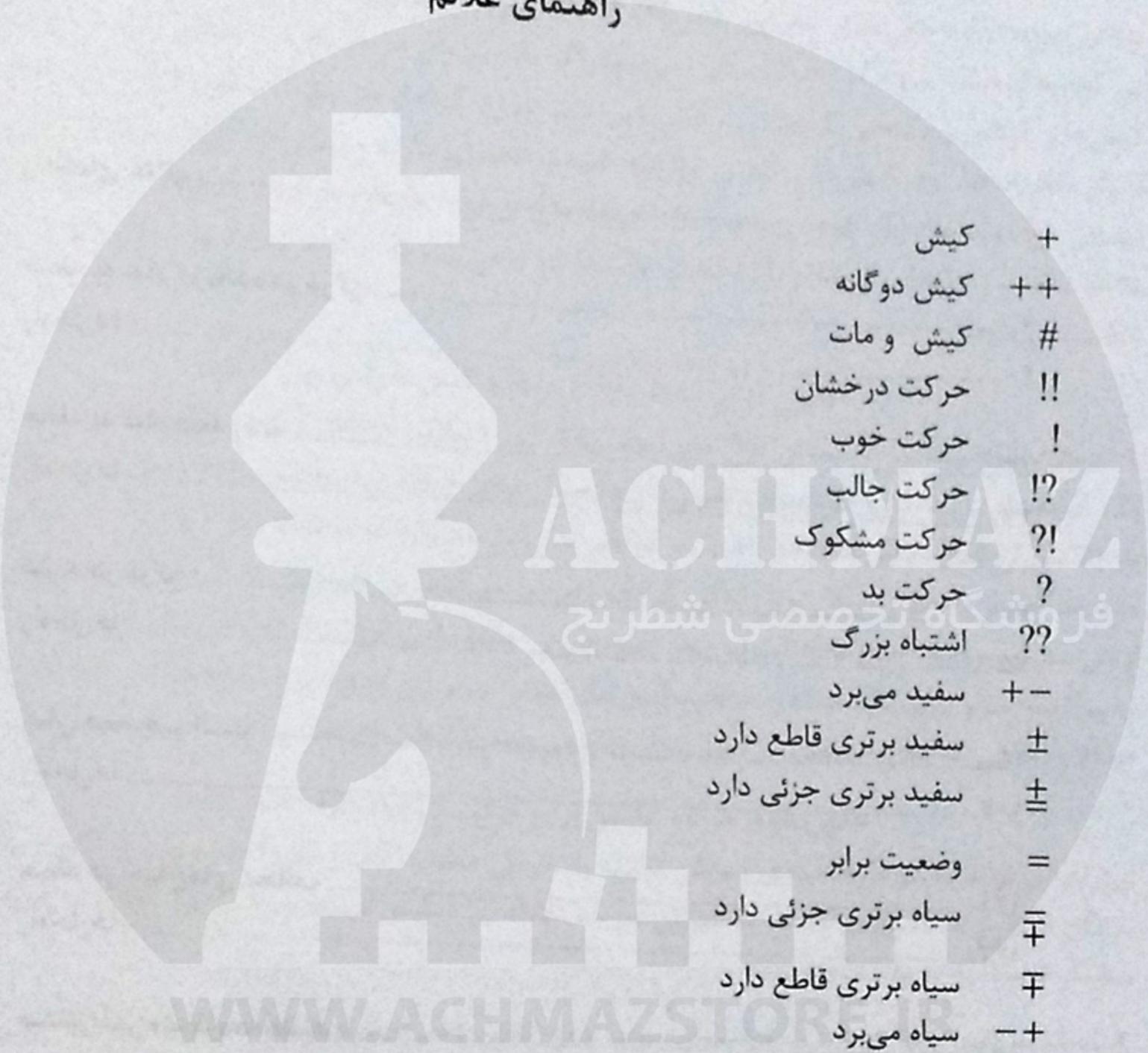
قانون سوم: اغلب قوانین بالا به راحتی قابل درک می‌باشند، اما جالب است بدانید که

اغلب بازیکنان حتی بازیکنان طراز بالا نیز از این قوانین منطقی غافل می‌شوند.

فهرست مطالب

| | |
|-----|---------------------------------|
| ۸ | راهنمای علائم |
| ۹ | ۱. حمله به شاه در مانده در مرکز |
| ۲۰ | راه حل ها |
| ۳۳ | ۲. حمله به شاه قلعه رفته |
| ۴۷ | راه حل ها |
| ۶۳ | ۳. ضربه در مرکز |
| ۷۵ | راه حل ها |
| ۹۵ | ۴. زمان همه چیز است! |
| ۱۰۷ | راه حل ها |
| ۱۲۱ | ۵. حمله در جناح های مخالف |
| ۱۳۳ | راه حل ها |
| ۱۵۱ | ۶. منتظر غیر منتظره ها باشید |
| ۱۶۳ | راه حل ها |

راهنمای علائم



| | |
|----------------------|-----|
| کیش | + |
| کیش دوگانه | ++ |
| کیش و مات | # |
| حرکت درخشان | !! |
| حرکت خوب | ! |
| حرکت جالب | !? |
| حرکت مشکوک | ?! |
| حرکت بد | ? |
| اشتباه بزرگ | ?? |
| سفید می برد | + - |
| سفید برتری قاطع دارد | ± |
| سفید برتری جزئی دارد | ± |
| وضعیت برابر | = |
| سیاه برتری جزئی دارد | ± |
| سیاه برتری قاطع دارد | ± |
| سیاه می برد | - + |

WWW.ACHMAZSTORE.COM

فصل اول

حمله به شاه در مانده در مرکز

این واریانت برای سیاه قابل اطمینان است. اما همان طور که این بازی نشان می‌دهد سیاه برای به دست آوردن تساوی باید بازی دقیقی انجام دهد.

5. ♖f3 ♗g6 6. ♔d3 c5!?

سیاه در مرکز درگیر می‌شود. این مسیر، نسبتاً پر خطر است به طوری که شاه سیاه دو حرکت از قلعه رفتن عقب می‌افتد.

7. 0-0 ♗xe4 8. ♔xe4 ♗f6 9. ♔g5

حالا ارتش سفید کاملاً هماهنگ شده است. بنابراین با تبعیت از دومین قانونی که در مقدمه ذکر شد، او می‌تواند به دنبال امکانات تهاجمی باشد.

9. ... cxd4 10. ♗xd4 h6?!

یک تصمیم مشکوک. سیاه باید تلاش کند تا هرچه سریع‌تر قلعه برود.

10. ... ♗e7

گزینه‌ی بهتری است. در این وضعیت بُرندگی حمله‌ی سفید به حداقل می‌رسد.

11. ♔xf6 ♔xf6 12. ♔d3!

سفید فرصتی برای حمله کشف می‌کند. 13. ♔b5+ تهدیدی آزاردهنده است.

12. ... a6 13. ♔ad1 ♗e7 14. ♗c6!

مهم‌ترین مهره در شطرنج شاه است. اگر بازبکنی کیش و مات کند، بازی تمام است. به همین دلیل، مبتدی‌ها می‌آموزند که در سریع‌ترین زمان ممکن قلعه بروند. بدین ترتیب شاه آنها به امنیت می‌رسد.

شاهی که در وسط صفحه‌ی شطرنج گیر افتاده، هدفی آسان برای حمله است. این امر معمولاً به این خاطر است که پیاده‌های محافظ کمی داشته و یا اصلاً ندارد. مثال‌های ارائه شده در این فصل حالت‌هایی را نشان می‌دهند که در آنها یک بازیکن شاه حریف را به وسط کشانده است. از این رو به سوی آن حرکت و برای حمله، آنجا را باز می‌کند.

اغلب در چنین حالاتی قبل از آنکه حریف زمان کافی برای امنیت شاه خود به دست آورد؛ نیاز است تا حمله بسیار سریع دنبال شود. و این کار اغلب شامل قربانی‌هایی برای باز کردن مرکز می‌باشد. به طور کلی حفظ ابتکار عمل حتی ارزش قربانی کردن چند مهره را دارد.

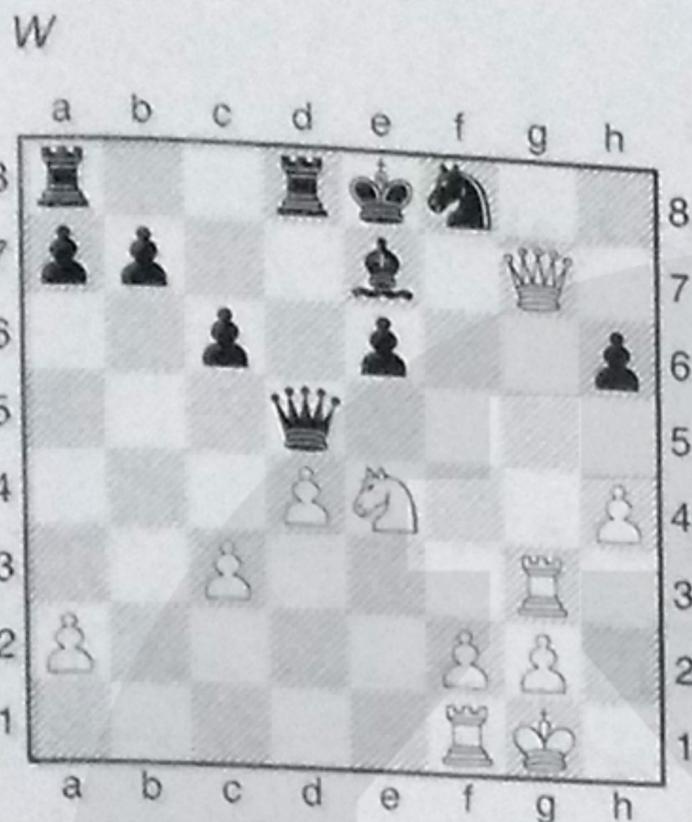
در بازی پیش رو، یک بازیکن را در کلاس جهانی می‌بینیم که بعضی قوانین بنیادین را نادیده گرفته است و به خاطر اشتباهاتش مجازات می‌شود.

سویدلر - باریف

ویک آن زی ۲۰۰۴

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♗c3 dxe4
4.♗xe4 ♗d7

تمرین‌ها



۱. سفید با داشتن سه سوار که در حال حمله به شاه سیاه می‌باشند ابتکار عمل خطرناکی دارد. او چگونه می‌تواند مات را تحمیل کند؟



۲. آشکار است که در اینجا سیاه وضعیت بدی دارد. به نظر می‌رسد که وزیر او از دست رفته باشد. در عین حال هیچ کدام از سواران سیاه کار خاصی انجام نمی‌دهند. سفید چگونه می‌تواند او را مات کند؟



سفید باید عجله کند. در غیر این صورت سیاه برای قلعه رفتن زمان لازم را در اختیار خواهد داشت.

14. ... e5?!

وضعیت سیاه نامطلوب است. اما شاه مجبور است در دو حرکت بعدی به جای امنی برود.

[14...0-0 15. ♖xe7+ ♚xe7 16. ♔d6]

ادامه‌ی بالا به سفید یک وضعیت خوشایند برنده می‌دهد. اما این وضعیت نسبت به آنچه که در بازی اتفاق می‌افتد، بهتر است.

15. ♖xe7 ♚xe7 16.f4!

باز کردن مرکز برای حمله به شاه سیاه.

16. ... exf4?

سیاه باید به قلعه می‌رفت.

[16...0-0 17.fxe5 ♚xe5 18. ♔d5]

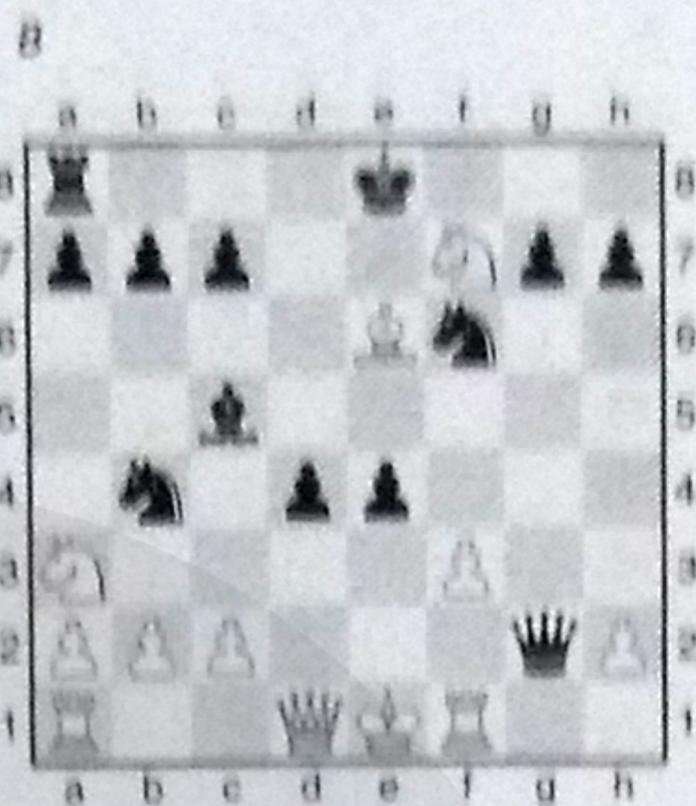
17. ♙xb7! 1 - 0

گرفتن این مهره بازی را تمام می‌کند.

17. ... ♙xb7 18. ♖fe1

[17...♚xb7 18. ♔d8#]

درخور توجه است که چگونه سفید در این بازی فقط حمله کرد و در این مدت، مهره‌های او کاملاً هماهنگ بودند و همچنین او مرزها را با حرکت 16.f4! به سوی شاه سیاه باز کرد.

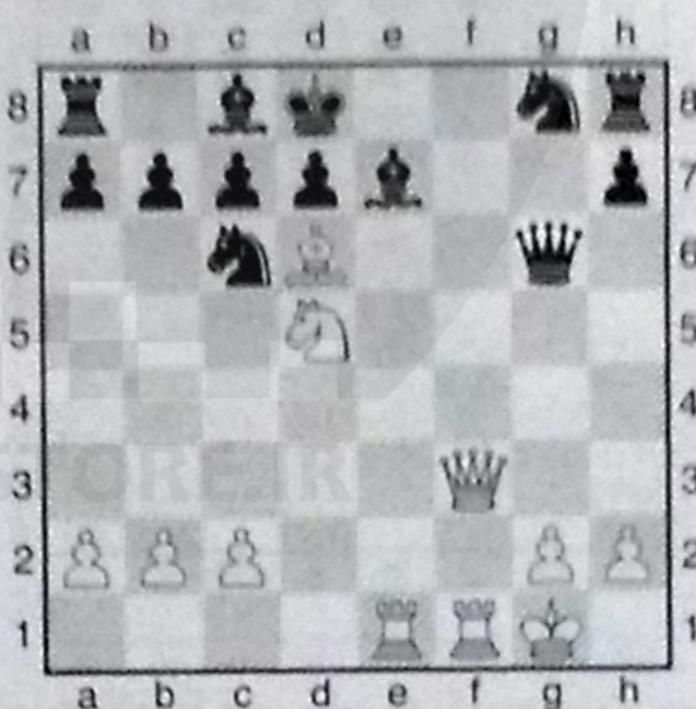


۵. در این بازی به نظر می‌رسد که سیاه قایتندی گسترش سوارها را فراموشی کرده است. سفید چگونه می‌تواند مات را تحمیل کند؟

۴. شاه سفید فضای کمی دارد و راه فراری هم ندارد. در نتیجه عجیب نیست که سیاه بتواند با یک ترکیب ساده، پیروز شود. او چگونه می‌تواند برای تحمیل یک وضعیت برنده بازی کند؟

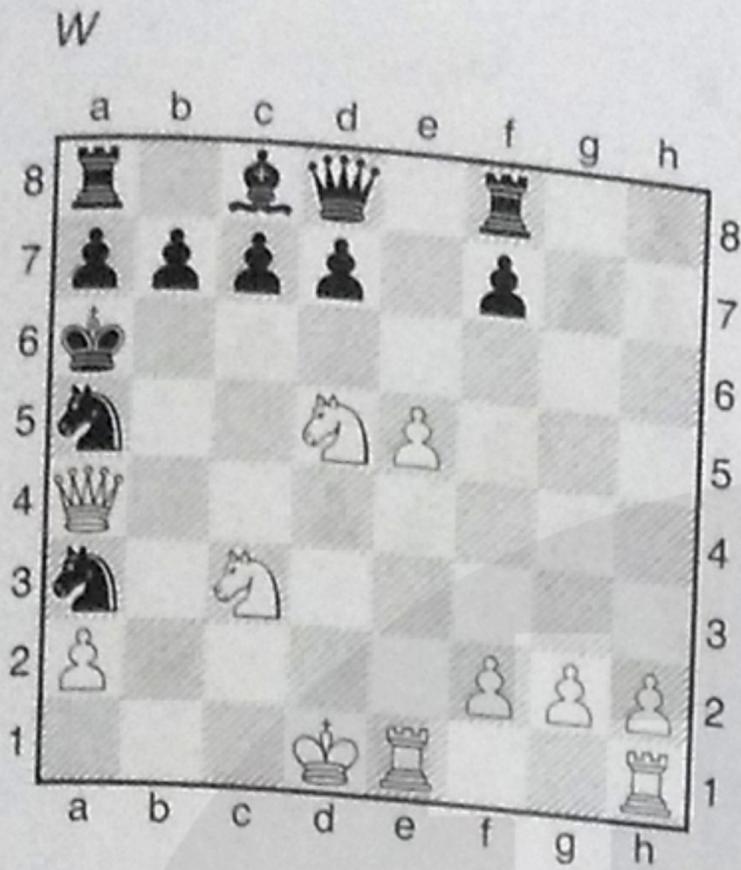
ACHMAZ

فروشگاه تخصصی W شطرنج



۶. با ستون باز e، استقرار بسیار عالی اسب در e5 و یک وزیر فعال، سفید به دنبال شکار شاه است. سفید چه تاکتیک زیبایی پیدا کرد؟

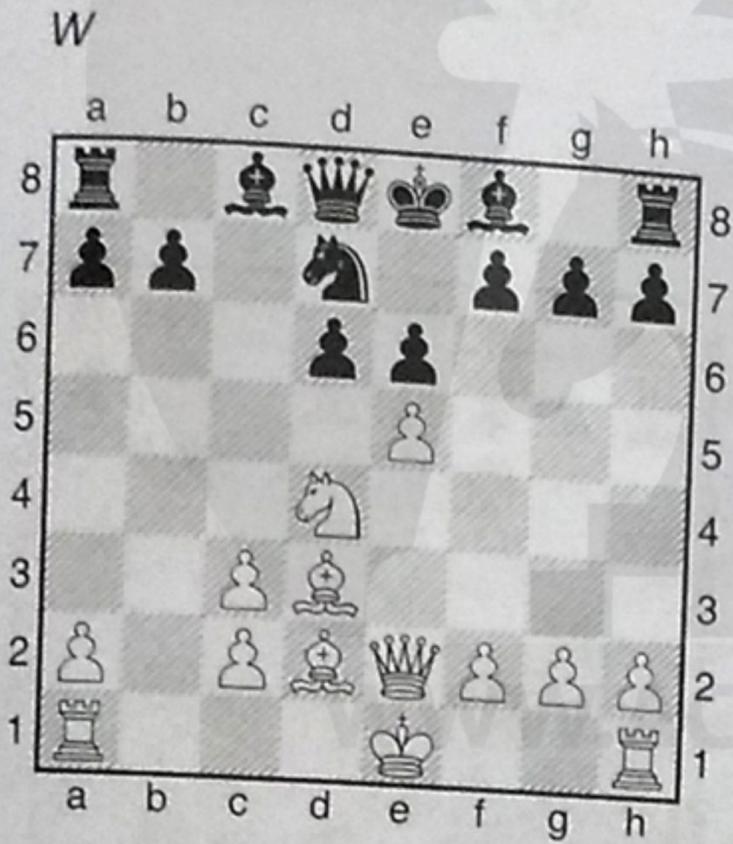
۴. سیاه علاوه بر داشتن شاه تنها، در گسترش هم بسیار عقب افتاده است. در حالی که سواران سفید به خوبی مستقر شده‌اند. به همین دلیل عجیب نیست که سفید بتواند در دو حرکت مات را تحمیل کند. سفید چگونه می‌تواند در این راه گام بردارد؟



۹. شاه سیاه قبلاً طی یک سری حرکات برهم ریخته، سرگردان شده است. سفید چگونه می‌تواند سیاه را طی یک سری حرکات منظم، مجازات کند؟



۷. یک حرکت غیر منتظره از سوی سفید، سیاه را مجبور به تسلیم کرد. آن حرکت چیست؟



۱۰. سیاه بازی را خوب شروع نکرده است. سفید چگونه به وضعیت او نفوذ کرد؟



۸. همان‌طور که در این مثال نشان داده شده است، تاکتیک‌های خطرناکی می‌تواند در هر لحظه از بازی اتفاق بیافتد. شاه سیاه در مرکز گیر افتاده است. او مجبور است سواران جناح شاه خود را هم گسترش دهد. سفید باید چگونه بازی کند؟

راه حل ها

۱

کورچنوی - پترسونز
قهرمانی شوروی (کیف) ۵-۱۹۶۲

1. ♖xe7+! 1-0

این حرکت جذاب، یک وضعیت بدیع خلق می کند. سیاه با توجه به ادامه‌ی زیر تسلیم شد:

1. ... ♔xe7 2. ♖g7+ ♔e8 3. ♕f6#

۲

نیمزوویچ - هاگانسون
کریستینستاد ۱۹۲۲

1. ♖xd7+!

این ترکیب ساده مشخص می کند که چقدر سیاه در تنگنا قرار گرفته است:

1. ... ♕xd7 2. ♕e6# 1-0

۳

بارنز - مورفی
لندن ۱۸۵۸

1... ♕d3+!

W



تخلیه‌ی خانه‌ی b4 برای استقرار فیل گنه با کسین همراه است.

2. ♖xd3

اعتراف سفید به شکست! انتخاب زیر بدتر بود.

[2. exd3 ♕b4+ 3. ♖d2 ♖xd2#]

2... exd3 3. 0-0-0 ♕xa3 4. ♕b3 d2+

سیاه وضعیتی برنده دارد و سفید چند حرکت بعد تسلیم شد.

۴

شپروف - لاپینسکی
داگاوپیلس ۱۹۹۰

1. ♖f8+!

[1. ♕xc7+ ♔e8 2. ♖f8#]

1... ♕xf8

[1... ♖e8 2. ♕xc7#]

2. ♕xc7 1-0

وضعیتی خجالت‌آور! سیاه فقط اسب خود را گسترش داده است!

۵

سوبا - ساکس
هستینگز ۴-۱۹۸۳

1. ♕f7+! 1-0

سیاه تسلیم شد، زیرا سفید در دو حرکت بعدی او را مات می کند:

1. ... ♕xf7 2. ♖xc6+ ♕d7 3. ♖xd7#

[2... ♕d8 3. ♕xf7#]

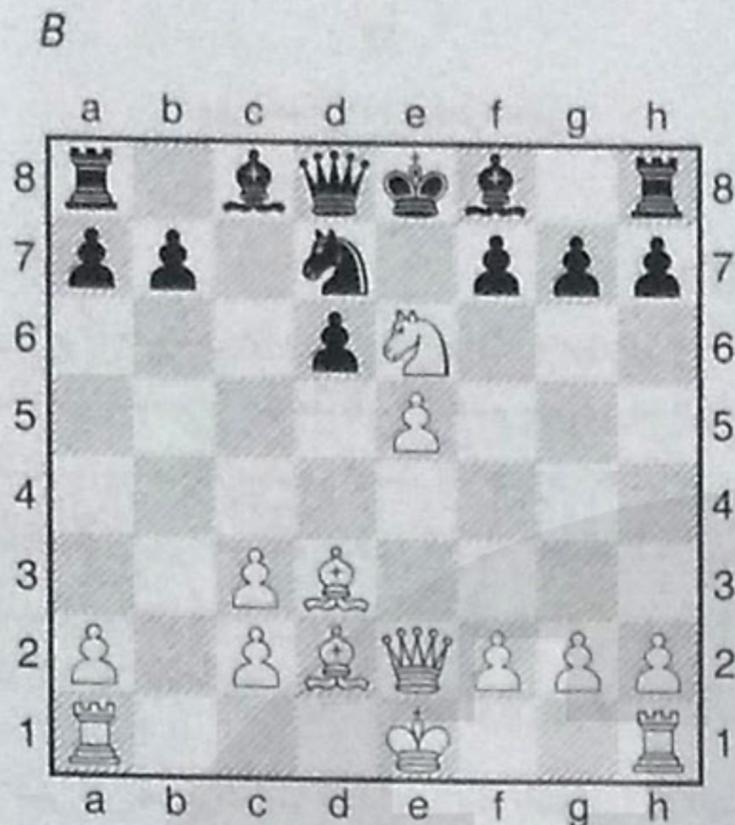
۶

آزپیری - کاستلانوس
مسابقات مکاتبه‌ای ۱۹۹۳

1. ♖d7+ ! 1-0

سیاه به جای ادامه‌ی زیر تسلیم شد:

1. ... ♔f8 2. ♖d8+ ♕xd8 3. ♕d7#



۷

کورچنوی - گنورگیف
لندن ۱۹۸۰

1. ♖d7!

بهره‌برداری از آچمزی فیل در f8. کورچنوی [1. ♖c6?] بازی کرد و بازی مساوی شد.

1... ♔xd7 [1... ♖xd7 2. ♕xf8#]
2. ♕xf7+

سفید بر تمام خانه‌ها تسلط پیدا می‌کند.

۸

سامور هاسبان - مالدونادو

کامکتیکات (مسابقات آزاد فاکس وود) ۲۰۰۳

انهدام!

1. ... ♕b6

[1... fxe6 2. ♕h5+ g6 (2... ♔e7 3. ♕g5+ ♖f6 4. exf6+ gxf6 5. ♕xf6+ ♔xf6 6. ♕h4+ ♔f7 7. ♕xd8) 3. ♕xg6+ hxg6 4. ♕xg6+ ♔e7 5. ♕g5+ ♖f6 6. ♕xf6+]

2. ♖c7+! 1-0

سیاه تسلیم شد، زیرا وزیر یا رخ خود را از دست خواهد داد. به‌عنوان مثال:

2. ... ♕xc7 [2... ♔d8 3. ♖xa8]
3. exd6+ ♔d8 4. dxc7+

1. e6! ♖c6

[1... ♖c1+ 2. ♔d2 ♖xh1 3. ♕a4#]

این حرکت نشان می‌دهد که فیل‌ها چقدر توانایی دارند!

2. ♕a4

سفید به راحتی پیروز می‌شود.

۹

زایتسف - استوروشنکو

مسابقات مکاتبه‌ای ۱۹۷۱

۱۱

رتی - تارتاکوور

وینا (بازی دوستانه) ۱۹۱۰

1. ♕d8+!

این حرکت، سفید را قادر می‌سازد تا یک کیش دوگانه‌ی منهدم‌کننده بدهد.

1. ... ♔xd8 2. ♕g5+ ♔c7 [2... ♔e8 3. ♖d8#] 3. ♕d8 # 1-0

1. ♕b5+! ♖xb5 2. ♖b4+ ♔b6
3. ♖a4# 1-0

پایانی زیبا!

۱۰

کاسپارف - وست

شوروی - استرالیا (مسابقه از طریق تلکس) ۱۹۷۷

1. ♖xe6!



Improve Your Attacking Chess

Simon Williams

حمله در روح شطرنج است. هدف بازی شطرنج کیش و مات شاه حریف است. امروزه کتاب‌ها و پایگاه‌های داده بیشتر به مباحث شروع بازی می‌پردازند. یقیناً شروع بازی مهم است. اما خیلی هم مهم نیست! زیرا بازیکن هرگز قادر نیست تا از مرحله شروع بازی برتری خاصی به دست آورد. به عقیده من آموزش تاکتیک و قدرت استراتژی‌های موضعی، از فراهم کردن تعداد زیادی از فهرست شروع بازی‌ها مهم‌تر است. این کتاب با ارائه تمرین‌های متنوع تقویت مهارت‌های تهاجمی را هدف خود قرار داده است. تمرین‌های این کتاب از آسان به پیچیده و دشوار در نوسان است. با تلاش برای حل این تمرین‌ها خواننده مهارت‌های تاکتیکی خود را آزموده و در مسیر پیشرفت، مهارت‌های جدید تهاجمی را نیز فرا می‌گیرد.

WWW.ACHMAZSTORE.IR

www.shabahangbook.com



انتشارات شاهنگ

