

چاپ چهارم

دوره کامل

تاکتیک در شطرنج

تدوین و گردآوری

شاهرخ نورونی - کیهان هنری

ACHGAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

دوره کامل

تاکتیک در شطرنج

فروشگاه تخصصی شطرنج
تدوین و گردآوری

شاهرخ نورونی - کیهان هنری

WWW.ACHMAZSTORE.IR

انتشارات فرزین

سرشناسه : نوروئی، شاهرخ، ۱۳۵۵، - گردآوری و تدوین و گردآوری شاهرخ نوروئی، کیهان هنری.
عنوان و نام پدیدآور : دوره‌ی کامل تاکتیک در شطرنج / تدوین و گردآوری شاهرخ نوروئی، کیهان هنری.
مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۸۹.
مشخصات ظاهری : ۲۸۰ ص.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۱۹-۹ : ۹۰۰۰۰ ریال (چاپ سوم)
وضعیت فهرست نویسی : فایا
یادداشت : چاپ سوم: ۱۳۹۱ (فایا).
موضوع : شطرنج
شناسه افزوده : هنری، کیهان، ۱۳۵۹، - گردآورنده
رده‌بندی کنگره : ۱۳۸۹/۵۱۶۵۹/۵/۷۱۴۴۹ GV
رده‌بندی دیویی : ۷۹۴/۲
شماره کتابشناسی ملی : ۲۱۳۸۱۷۳



فرزین

انتشارات فرزین

دوره کامل تاکتیک در شطرنج

تدوین و گردآوری : شاهرخ نوروئی - کیهان هنری

ناظر فنی : بهنام یوسفی

چاپ و صحافی : طیف‌نگار

شمارگان : ۱۵۰۰ جلد

چاپ چهارم : ۱۳۹۳

بها : ۱۷۰۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-19-9

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۱۹-۹

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

دفتر مرکزی: ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

تلفن فروشگاه: ۶۶ ۴۶ ۲۴ ۰۶

این کتاب مجموعه ای کامل از مباحث و ایده های گوناگون تاکتیکی است که برای سطوح مختلف در نظر گرفته شده است و می توان آن را یکی از کامل ترین مجموعه های تاکتیکی دانست.

این کتاب که حاصل تجربیات چند ساله گردآورندگان در امر آموزش در مدارس شطرنج و دانشگاهها و همچنین بررسی مجموعه های تاکتیکی دیگر بوده در دو بخش تدوین گردیده است.

۱- آموزشهای ابتدایی شطرنج ۲- دوره کامل مسائل تاکتیکی

خواننده با حل و پرداختن به نمونه های تدوین شده عملاً بر توان محاسباتی خود افزوده و همزمان با ایده های تاکتیکی جدید نیز روبه رو خواهد شد.

این مجموعه می تواند منبع و مرجع مناسبی برای تدریس در واحد دانشگاهی شطرنج و مدارس شطرنج باشد.

با تشکر از تمامی اساتید و مربیانی که ما را با نظرات خود در گردآوری این مجموعه یاری نمودند و سپاس ویژه از ایمان رحمتی و محمد عرفانی که در مراحل فنی در کنار ما بودند.

کیهان هنری - شاهرخ نور وانی

فهرست مطالب

۷	فصل اول: آشنایی با اصول شطرنج
۲۳	فصل دوم: تاکتیکهای مقدماتی
۵۷	فصل سوم: تاکتیک آچمزی
۶۷	فصل چهارم: تاکتیک حمله پیکانی یا آچمزی برعکس
۷۳	فصل پنجم: تاکتیک ضعف عرض آخر
۷۹	فصل ششم: به دام انداختن مهره ها
۹۰	فصل هفتم: تاکتیکهایی در ارتباط با پیاده رونده
۹۹	فصل هشتم: تاکتیک انحراف
۱۳۹	فصل نهم: بلوکه
۱۵۱	فصل دهم: جلب
۱۷۹	فصل یازدهم: خالی کردن خانه و باز کردن خطوط
۲۰۳	فصل دوازدهم: قطع ارتباط
۲۱۱	فصل سیزدهم: حرکت بینابینی و حمله نامرئی (حمله از پشت)
۲۲۱	فصل چهاردهم: مات در دو حرکت
۲۳۱	فصل پانزدهم: حالت‌های تساوی در شطرنج
۲۳۹	فصل شانزدهم: ترکیب‌های ماندگار
۲۴۳	جواب مسایل کتاب

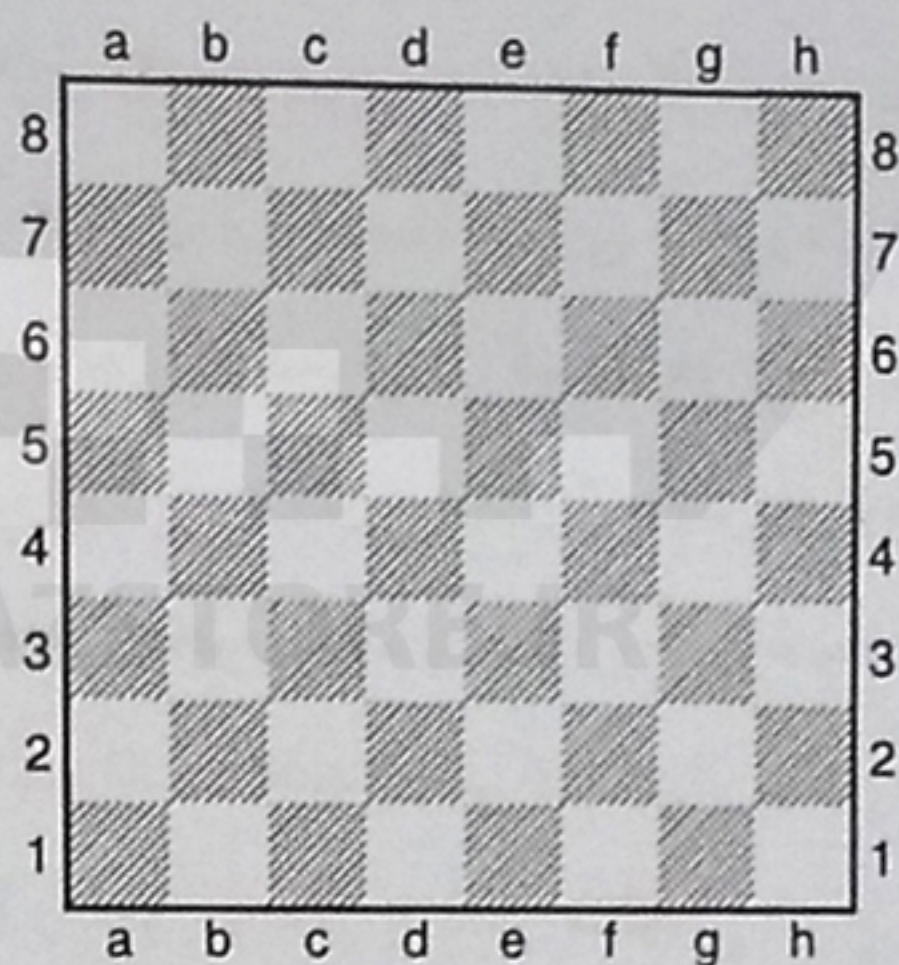
فصل اول

آشنایی با اصول شطرنج

در این فصل کتاب با اصول بازی شطرنج آشنا می شویم. در بخش اول سعی شده است با زبان بسیار ساده قوانین و اصول شطرنج آموزش داده شود. این مطالب منطبق بر سرفصلهای آموزش عالی برای تدریس شطرنج در دانشگاه ها و بر اساس تجربه چندین سال تدریس در دانشگاه، تنظیم شده اند. به دلیل ساختار ساده فصل، مطالعه آن توسط نوآموزان نیز می تواند به آسانی صورت گیرد. در اولین گام با صفحه شطرنج و طریقه ثبت حرکات، به زبان بین المللی شطرنج آشنا می شویم. در قسمتهای بعدی با قوانین شطرنج مانند، قلعه رفتن، آن پاسان و ترفیع پیاده، کیش، مات و پات آشنا می شویم. پس از آشنایی با مفاهیم پایه شطرنج، نوبت به مراحل سه گانه در شطرنج می رسد. آشنایی با اصول شروع بازی و مفهوم مرکز این امکان را برای نوآموزان ایجاد می کند که درک بهتری از حرکات اولیه بازی داشته باشند. یکی از مسائلی که باعث افزایش دید و دقت در شطرنج بازان می گردد، محاسبه تعداد کیشها و زدن آنها است. این محاسبه به افزایش سرعت عمل و تصمیم گیری سریع در لحظات حساس بازی کمک می کند. مات کردن در بخش آخر بازی از اهمیت بسزایی برخوردار است و ماتهای مقدماتی به کمک دو رخ و وزیر در این راستا تشریح شده اند. پس از توضیح تقابل، نحوه مات با یک رخ توضیح داده شده است. اهمیت حرکت انتظاری در مات با رخ و دو فیل با ذکر مثالهایی شرح داده خواهد شد. در پایان فصل نیز به حالات مساوی تئوریک اشاره شده است.

شناخت صفحه شطرنج

صفحه شطرنج از یک مربع ۸ در ۸ تشکیل شده است. مربعها یک در میان سفید و سیاه هستند. یعنی ۳۲ خانه سفید و ۳۲ خانه سیاه است. در ابتدای بازی تمامی شرایط برای طرفین برابر می باشد. به عنوان اولین قانون خانه گوشه سمت راست هر بازیکن باید سفید باشد. این مربع ۶۴ خانه ای از ۸ سطر و ۸ ستون تشکیل شده است. برای نامگذاری ستونها از حروف انگلیسی از a تا h استفاده می کنیم و برای نامگذاری سطرها از اعداد انگلیسی از 1 تا 8 مطابق شکل زیر استفاده می استفاده می کنیم.



برای نامگذاری خانه ها به این ترتیب عمل می کنیم که ابتدا نام ستون و سپس نام سطر مربوطه را می نویسیم. به طور مثال خانه ای که در ستون g و در سطر ۵ قرار گرفته g5

نامگذاری می شود. به همین ترتیب به سادگی ۶۴ خانه را نامگذاری می کنیم.

مهره های بازیکنان در ابتدای بازی

در ابتدای بازی یکی از بازیکنان رنگ مهره سفید و دیگری رنگ مهره سیاه را در اختیار دارد. به عنوان دومین قانون همواره بازیکن با رنگ مهره سفید بازی را آغاز می کند. هریک از بازیکنان در ابتدای بازی دارای شانزده مهره می باشند. بازیکنان هرکدام دارای یک شاه، یک وزیر، دو رخ، دو فیل، دو اسب و هشت پیاده می باشند.

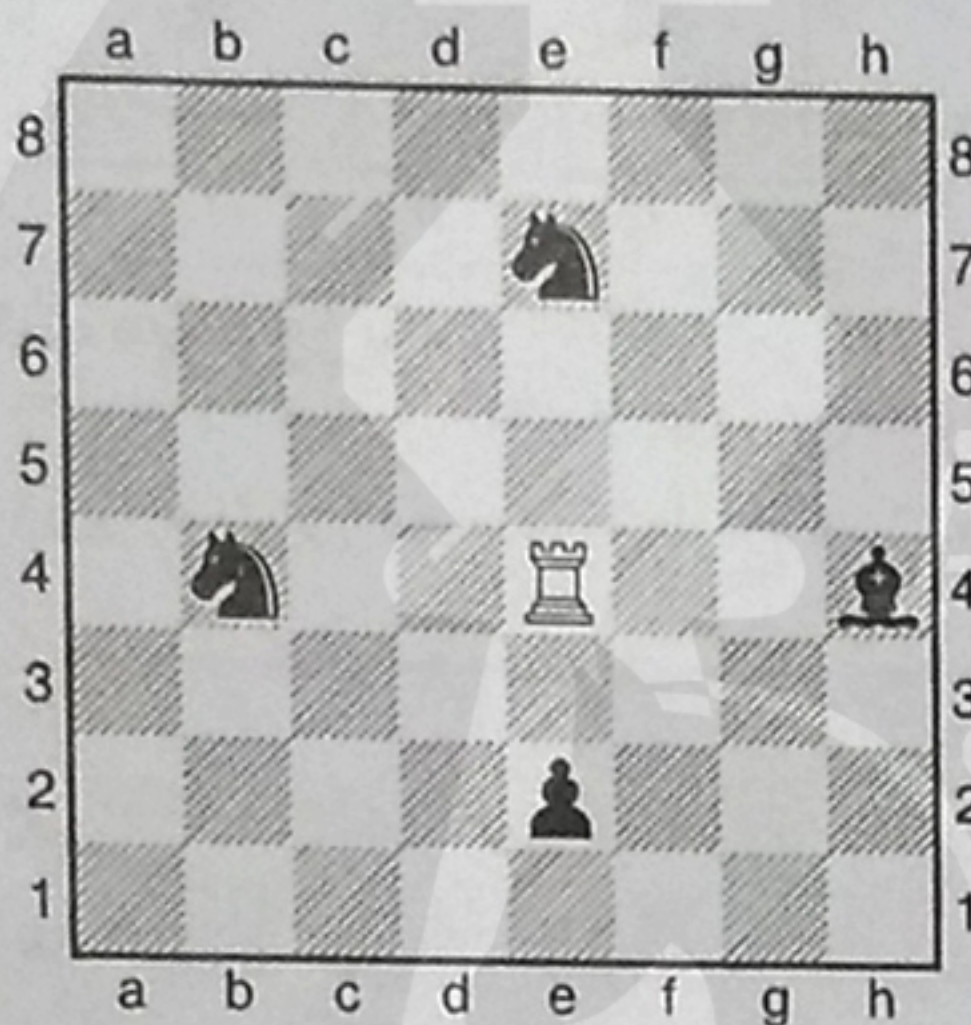
وضعیت چیدمان مهره ها در ابتدای بازی

مهره های سفید در سطر اول و دوم و مهره های سیاه در سطر هفتم و هشتم قرار می گیرند. شاه سفید در وسط سطر اول و در خانه مخالف رنگ خود قرار می گیرد. وزیر سفید در کنار شاه سفید و در وسط سطر اول قرار می گیرد. دو فیل در دو طرف شاه وزیر قرار می گیرند، دو اسب در دو طرف دو فیل و در نهایت دو رخ در دو سمت گوشه صفحه قرار می گیرند. پیاده های سفید در سطر دوم قرار می گیرند. سوارهای سیاه نیز به همین ترتیب در سطر هشتم و پیاده های

حرکت مهره رخ

سیاه در سطر هفتم مطابق شکل زیر چیده می شوند.

رخ می تواند در امتداد سطر و ستون و به صورت نامحدود حرکت کند. در صفحه خالی از مهره ها رخ می تواند به ۱۴ خانه حرکت کند. در بیشترین حالت رخ می تواند ۴ مهره را تهدید کند. در شکل زیر رخ سفید ۴ مهره سیاه را تهدید می کند.



حرکت مهره فیل

فیل به صورت نامحدود و در امتداد قطرها حرکت می کند. منظور از قطر مربعهای یک رنگی است که در یک امتداد پشت سرهم قرار گرفته است. فیل در بیشترین حالت و در صفحه خالی به ۱۳ خانه می تواند حرکت کند. در بیشترین حالت فیل ۴ مهره را تهدید می کند. به طور مثال فیل در شکل زیر به ۹ خانه می تواند حرکت کند که ۵ خانه آن

همانطوری که ملاحظه می شود شاه سفید در خانه e1، وزیر سفید در خانه d1، دو فیل سفید در خانه های c1 و f1، دو اسب سفید در خانه های b1 و g1 و دو رخ سفید در خانه های a1 و h1 قرار می گیرند. پیاده های سفید نیز به ترتیب از خانه a2 تا h2 در سطر دوم چیده می شوند. برای مهره های سیاه نیز به همین ترتیب با این فرق که سوارها در خانه های سطر هشتم و پیاده ها در سطر هفتم قرار می گیرند.

نحوه حرکت مهره ها

در این قسمت به بررسی حرکت مهره های مختلف می پردازیم.

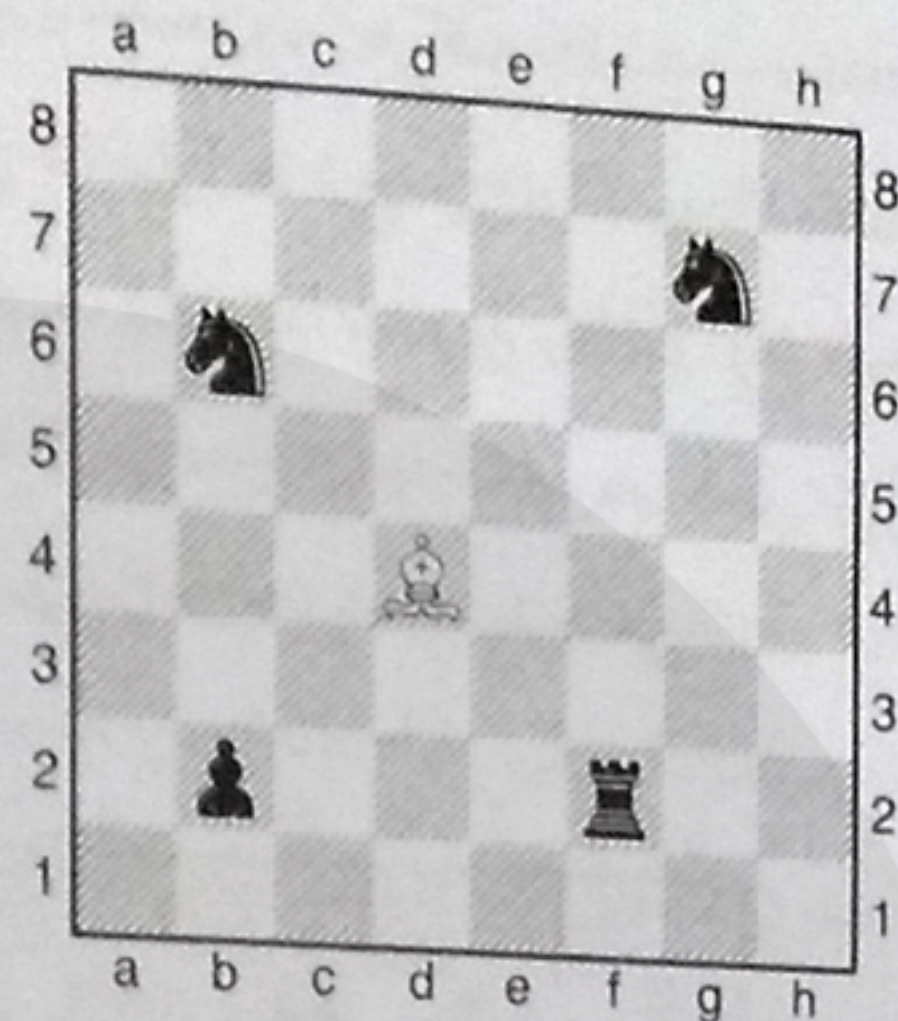
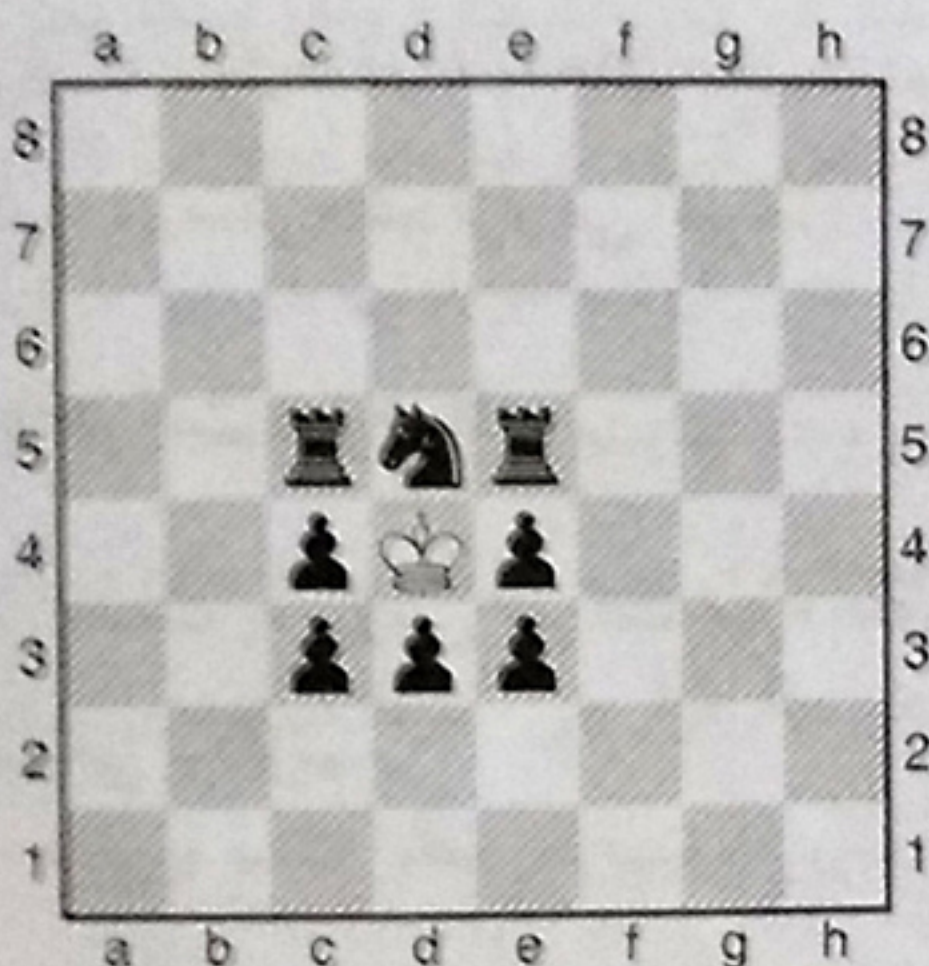
دوره کامل تاکتیک در شطرنج

آزاد است و ۴ خانه را با زدن مهره های
حریف می تواند اشغال کند.



حرکت مهره شاه

شاه می تواند در تمامی امتداد ها (سطر، ستون و قطر) به صورت محدود و تنها یک خانه حرکت کند. به عبارت دیگر شاه یک حرکت به تمامی سمتها حرکت می کند. شاه در بیشترین حالت می تواند به هشت خانه حرکت کند. همانطوری که در شکل زیر نیز مشاهده می شود شاه می تواند در بیشترین حالت ۸ مهره حریف را تهدید کند.

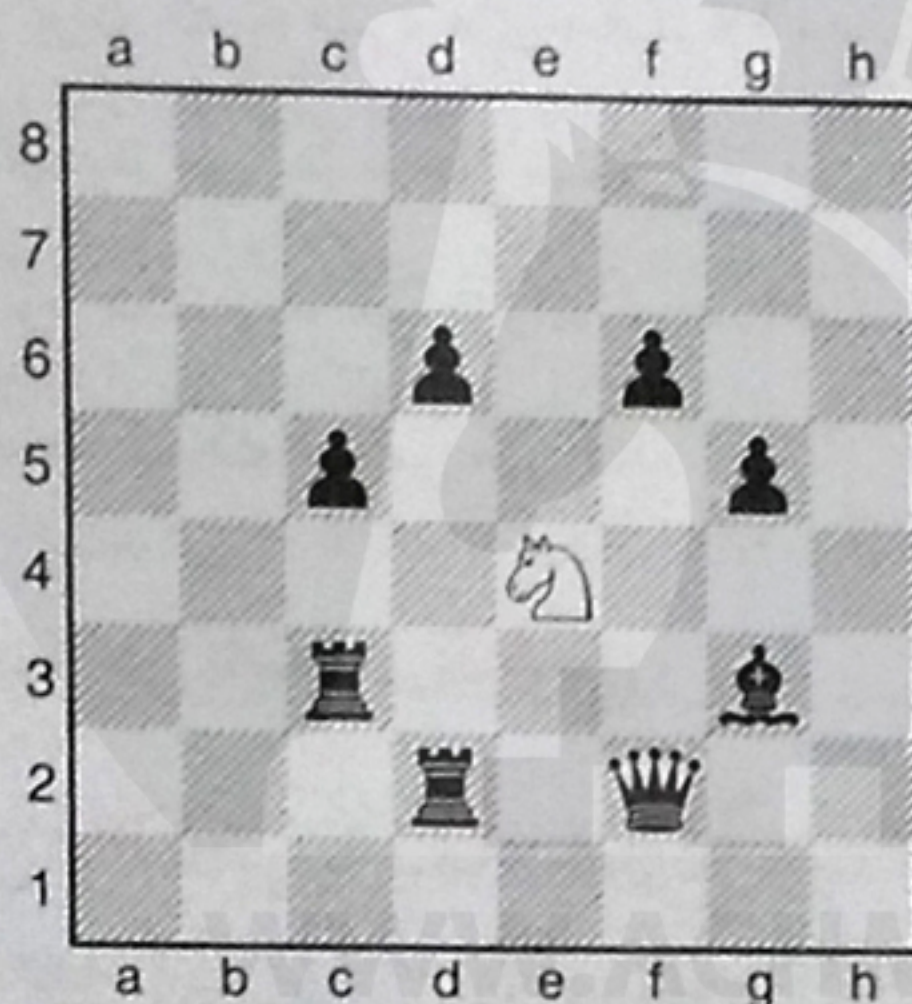


حرکت مهره وزیر

مهره وزیر قویترین مهره در شطرنج است و حرکت آن ترکیب حرکت دو مهره رخ و فیل می باشد. وزیر می تواند در تمامی امتدادها (سطر، ستون و قطر) به صورت نامحدود حرکت کند. وزیر در بیشترین حالت و در صفحه خالی از مهره ها می تواند به ۲۷ خانه حرکت کند. در بیشترین حالت وزیر می تواند به صورت همزمان به ۸ مهره حمله کند. در شکل زیر وزیر سفید همزمان به ۸ مهره سیاه حمله کرده است.

حرکت مهره اسب

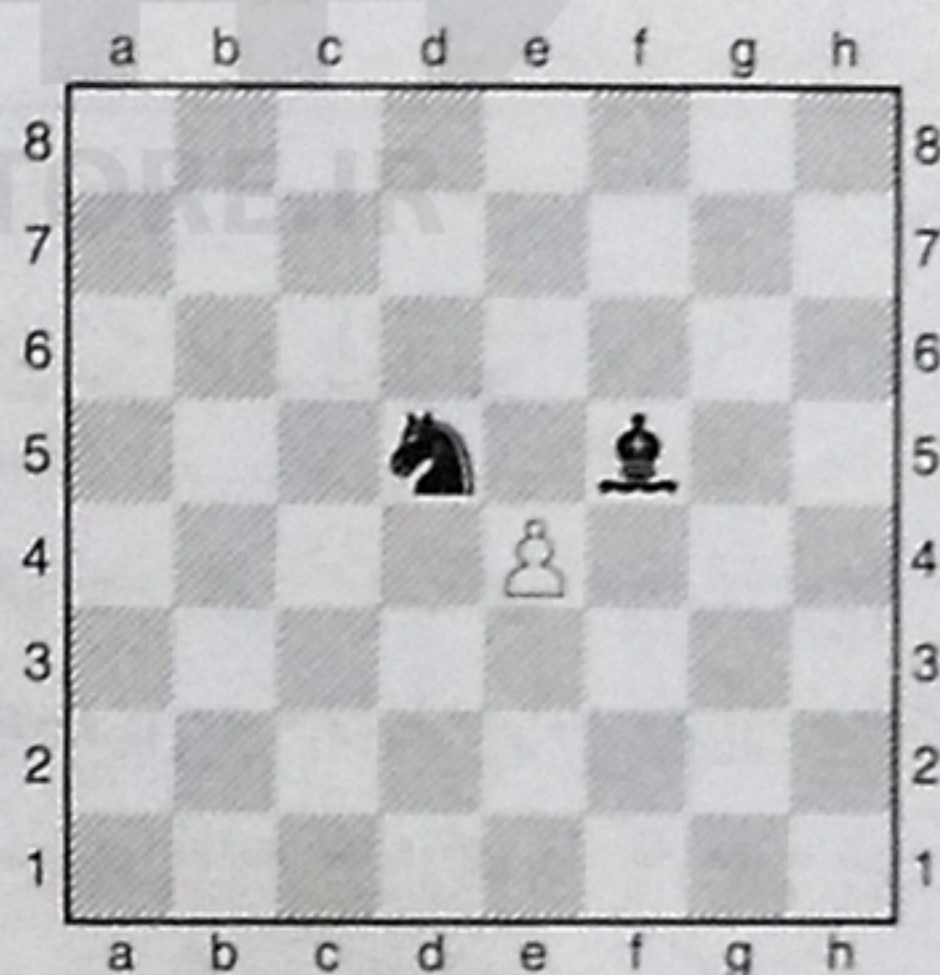
اسب به صورت L حرکت می کند به این صورت که یک ضلع آن سه خانه و ضلع دیگر آن دوخانه می باشد که اگر اسب را در یک ضلع L قرار دهیم می تواند به ضلع دیگر حرکت کند. اسب در بیشترین حالت و در وسط صفحه شطرنج می تواند به هشت خانه حرکت کند. اسب در بیشترین حالت خود هشت مهره را تهدید می کند. در شکل زیر اسب سفید هشت مهره سیاه را در معرض تهدید خود قرار داده است.



به عنوان تمرین مشخص کنید سفید چه تعداد از مهره های سیاه را در مثال زیر تهدید می کند؟

حرکت مهره پیاده

هر یک از هشت پیاده می توانند در حرکت اول خود یک یا دوخانه در امتداد ستون و رو به جلو حرکت کنند که در حرکات بعدی به یک خانه کاهش می یابد. پیاده ها در حرکت اول تنها مجاز به حرکت دوخانه ای هستند و اگر پیاده ای در حرکت اول یک خانه حرکت کند نمی تواند در حرکت دوم خود دو خانه حرکت کند. پیاده ها هرگز نمی توانند به سمت عقب حرکت کنند. پیاده ها به صورت یک خانه و در امتداد قطر میتوانند مهره ها را بزنند. پیاده ها در حالت معمول در بیشترین حالت دو مهره را تهدید می کنند. به طور مثال پیاده سفید در شکل زیر فیل و اسب سیاه را تهدید می کند.



حرکتها موجود است که دو سیستم ثبت انگلیسی و فرانسوی بیشتر مورد استفاده قرار می گیرد که در زیر به آن می پردازیم. البته باید یادآور شویم که در کتب جدید از شیوه سمبولیک مهره ها بیشتر استفاده می شود.



نام مهره	نام انگلیسی	سمبولیک ثبت	انگلیسی ثبت	فرانسوی ثبت
شاه	King	♔	K	R
وزیر	Queen	♚	Q	D
رخ	Rook	♖	R	T
فیل	Bishop	♗	B	F
اسب	Knight	♘	N	C
پیاده	Pawn	–	P	P

در این مساله وزیر سفید ۶ مهره سیاه، رخ سفید ۳ مهره، اسب سفید ۳ مهره، فیل سفید ۴ مهره و پیاده سفید ۱ مهره که در نهایت می توان گفت مهره های سفید ۱۷ مهره سیاه را تهدید می کنند. حل مسائلی از این دست به وسعت دید نوآموزان و شناخت بهتر صفحه کمک شایانی می کند.

ثبت حرکات در شطرنج

پس از آشنایی با صفحه شطرنج و یادگیری حرکت مهره ها در این مرحله با زبان ثبت بین المللی حرکات شطرنج که از این پس با ثبت از آن یاد می کنیم آشنا می شویم.

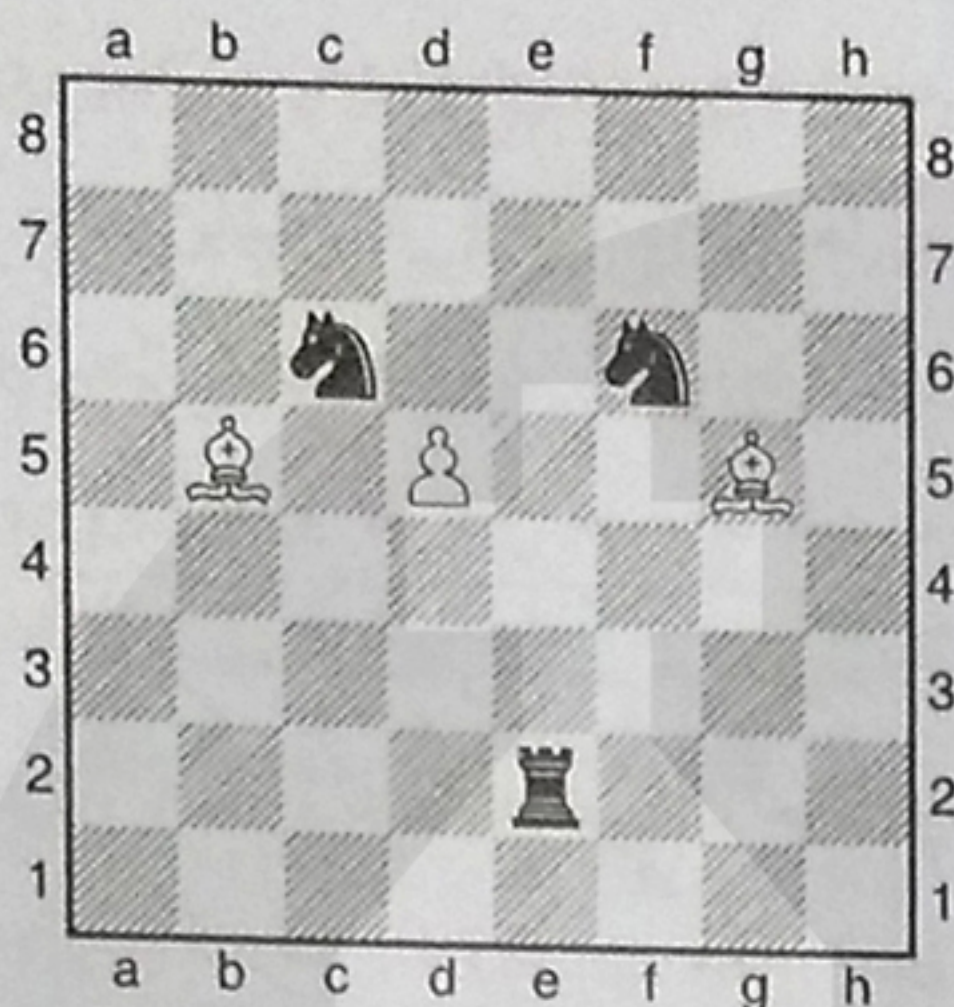
علامت اختصاری مهره ها

برای ثبت حرکات پس از نامگذاری خانه ها برای مهره نیز باید از علائم اختصاری استفاده کنیم. سیستمهای مختلفی برای ثبت

ثبت حرکات شطرنج

برای ثبت حرکات کافی است ابتدا علامت اختصاری مهره را با حرف بزرگ نوشته و سپس در ادامه خانه ای را که مهره در آن قرار می گیرد را با حرف کوچک می نویسیم. به این عمل که باید در هر حرکت بازیکنان نوشته شود ثبت حرکات می

با توجه به شکل زیر مشخص کنید سفید چه تعدادی از مهره های سیاه را می زند و ثبت آن را بنویسید.



گوییم. به طور مثال اگر وزیر سفید با حرکت خود به خانه b5 برود برای ثبت در سیستم انگلیسی می نویسیم Qb5 و در سیستم ثبت فرانسوی Db5 را ثبت می کنیم. برای ثبت حرکت پیاده برای سادگی کار از علامت اختصاری پیاده صرف نظر کرده تنها خانه ای را که در آن قرار می گیرد را ثبت می کنیم، به طور مثال اگر پیاده ای با حرکت خود در خانه d3 قرار گیرد به جای Pd3 حرکت d3 را ثبت می کنیم.

ثبت حرکت زدن مهره ها

فیل b5 دو مهره، فیل g5 یک مهره و پیاده d5 یک مهره را می زند که جمعا سفید چهار مهره سیاه را می تواند بزند. ثبت BxR، BxN، Bxc6 و d5xc6. در حالتی که علامت اختصاری مشخص کننده نیست از خانه قرار گرفتن مهره استفاده می کنیم. در این مساله هم فیل g5 و هم فیل b5 اسب را می زنند در این حالت باید ثبت را به روش اول انجام دهیم.

تعریف جناح

اگر صفحه شطرنج را از طریق عمودی به دو قسمت مساوی تقسیم کنیم دو نیمه پدید می آید. قسمتی را که در آن شاه ها قرار گرفته

برای ثبت زدن مهره ها از علامت X استفاده می کنیم. به دو طریق می توانیم اینکار را انجام دهیم. در روش اول خانه ای را که مهره در آن قرار داشته نوشته سپس خانه ای را که مهره در آن مهره حریف را می زند می نویسیم. به عبارت ساده تر محل اولیه مهره ضربدر محل ثانویه مهره. به طور مثال اگر مهره ای در خانه c6 قرار داشته و مهره ای را در خانه d5 زده می نویسیم: c6xd5 در روش دوم به جای نوشتن خانه از علامت اختصاری مهره ها استفاده می کنیم. به طور مثال اگر فیل سفید در خانه c6 اسب سیاه در خانه d5 را بزند با این روش می توانیم بنویسیم: BxN یا FxC.

دوره کامل تاکتیک در شطرنج
اند جناح شاه و قسمتی را که در آن وزیرها
قرار گرفته اند را جناح وزیر می نامند.

ارزش مهره ها در شطرنج

نام مهره	ارزش مهره
پیاده	۱
وزیر	۹
رخ	۵
فیل	۳
اسب	۳

در بازی شطرنج باید به ارزش مهره توجه کافی داشته باشیم. از اولین درس ها به نوآموزان می توان به ارزش مهره ها اشاره کرد. در زدن ها و تعویض مهره ها باید به ارزش آنها توجه داشته باشیم. هر مهره ای در شطرنج با توجه به دامنه حرکت خود در بازی، دارای قدرت و ارزش می باشد. برای اینکه بتوانیم ارزش مهره ها را اندازه گیری کنیم باید واحدی را برای سنجش انتخاب کنیم. بدین منظور پیاده را واحد معادل در نظر گرفته و بقیه مهره ها را نسبت به پیاده ارزش گذاری می کنیم. در جدول زیر ارزش مهره ها ذکر گردیده است.

برای شاه ارزشی در نظر نمی گیریم چون شاه قابل تعویض نیست و تنها می توان شاه را مات کرد.

سوارهای سبک و سنگین

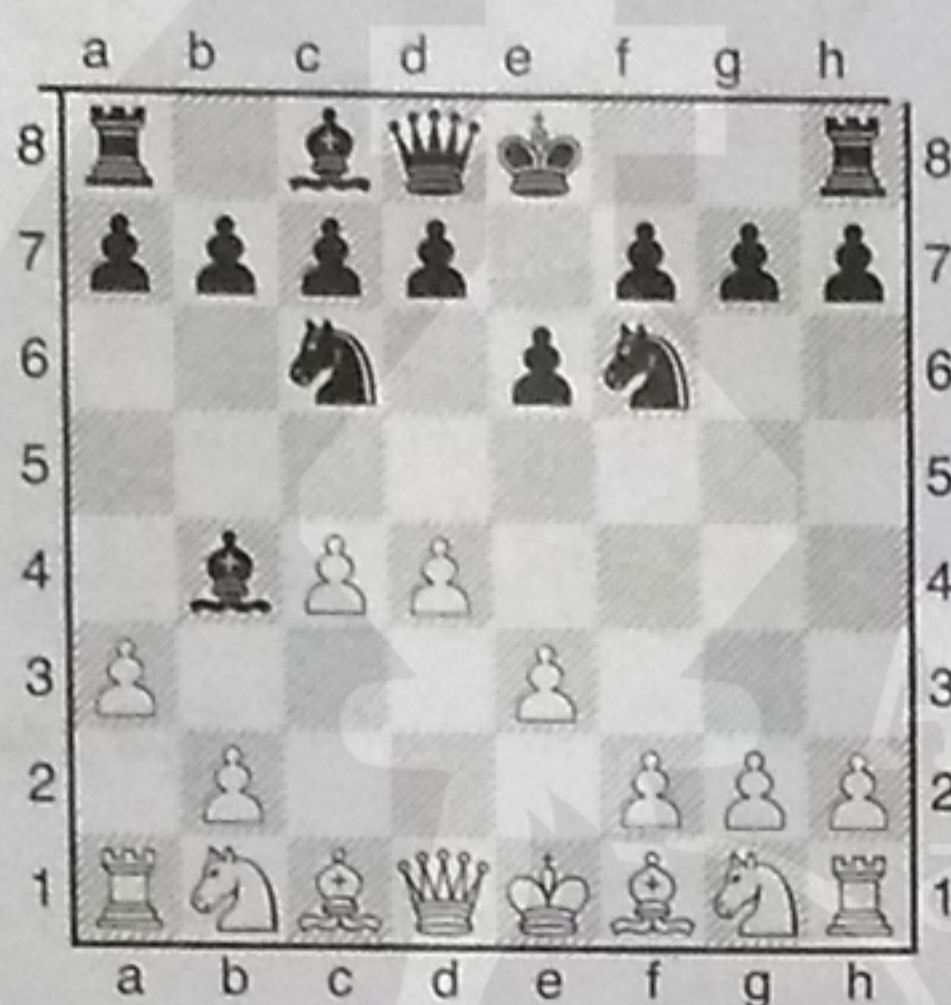
با توجه به ارزش سوارها این طبقه بندی صورت می گیرد. اسب و فیل که ارزش و قدرت کمتری دارند را سوار سبک می نامند. رخ و وزیر را که از ارزش بیشتری برخوردار هستند را سوار سنگین می نامند.

ترفیع پیاده

هریک از پیاده ها هنگامی که به آخرین سطر خود می رسند، در همان لحظه می

حریف را زد. اگر به هیچیک از این روشها نتوان شاه را از حالت کیش خارج کرد می‌گوییم شاه مات شده است و بازی بلافاصله پایان می‌یابد.

در دیاگرام زیر فیل سیاه به شاه سفید کیش داده است می‌خواهیم ببینیم سفید از طریق چه روشهایی می‌تواند رفع کیش کند؟



در این مثال سفید به هر سه روش می‌تواند کیش را برطرف کند. سفید می‌تواند حرکت Ke2 را انجام داده و شاه را به خانه امنی حرکت دهد. اگر سفید بخواهد مسیر کیش را مسدود کند می‌تواند حرکات Nd2 یا Bd2 و یا Qd2 را انتخاب کند که حرکت آخری با توجه به با ارزش بودن مهره وزیر توصیه نمی‌شود. اما برای مساله فوق بهترین روش زدن مهره کیش دهنده با حرکت a3xb4 می‌باشد.

توانند به هر سواری که می‌خواهند تبدیل شوند که به این عمل ترفیع، ارتقا یا فرزین شدن پیاده گفته می‌شود. برای ثبت ترفیع پیاده ابتدا خانه ای را که در آن خانه پیاده ترفیع یافته نوشته سپس یک علامت مساوی قرار داده در جلوی آن علامت اختصاری سواری را که پیاده به آن تبدیل می‌شود را می‌نویسیم. به طور مثال اگر پیاده ای در خانه c8 به وزیر تبدیل گردد برای ثبت $c8=Q$ را ثبت می‌کنیم. اگر پیاده ای در حین ترفیع یکی از مهره های حریف را نیز بزند، ابتدا ثبت زدن را نوشته سپس ترفیع را ثبت می‌کنیم. به طور مثال اگر پیاده سفید در خانه c7 بوده و در خانه d8 مهره حریف را بزند، حرکت $c7xd8=Q$ را ثبت می‌کنیم.

تعریف کیش

هنگامی که شاه در معرض خطر قرار می‌گیرد به این حالت کیش گفته می‌شود. بازیکنی که در حالت کیش قرار گرفته موظف است قبل از حرکات دیگر شاه خود را از حالت کیش خارج کند. سه راه برای رفع کیش وجود دارد. می‌توان شاه را به خانه ای حرکت داد که در آن شاه در معرض کیش نباشد، یا مهره ای را در مسیر کیش مهره حریف قرار داد و یا مهره

در مساله بعدی مشاهده می کنید سفید هیچیک از این سه روش را برای رفع کیش در اختیار ندارد و بازی با مات شدن شاه سفید و بردن بازی توسط سیاه خاتمه مییابد.



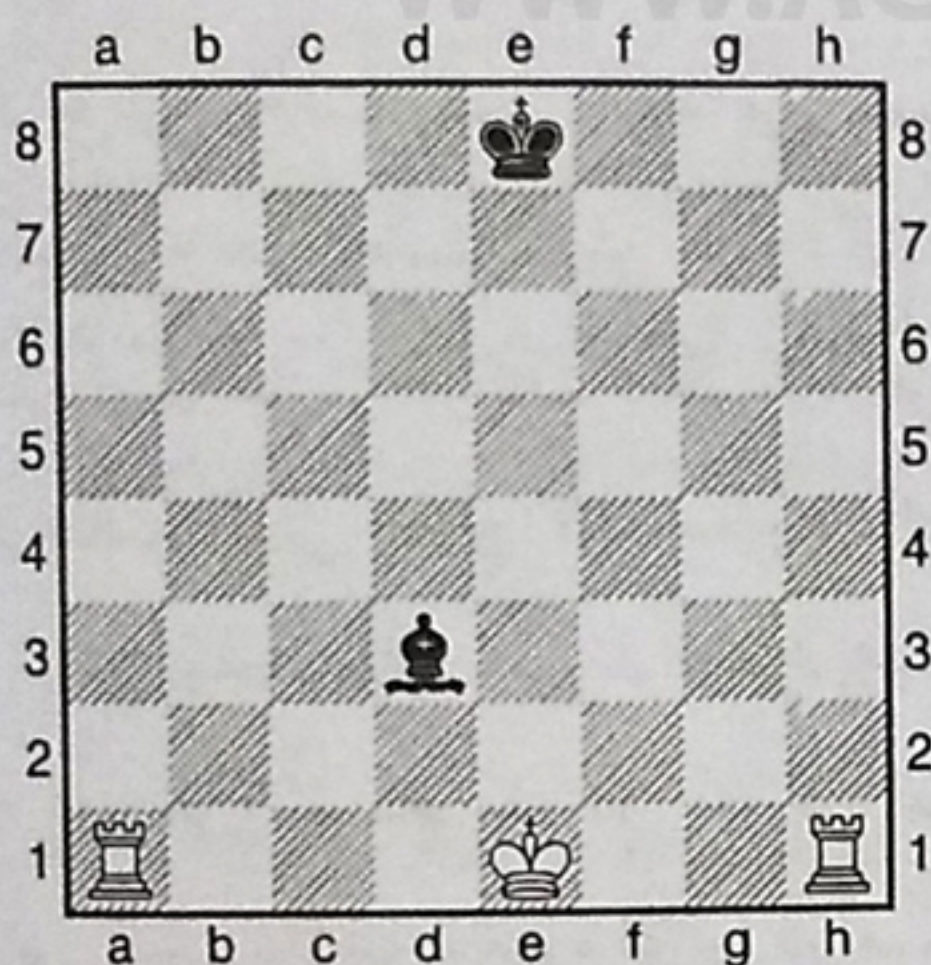
قلعه رفتن

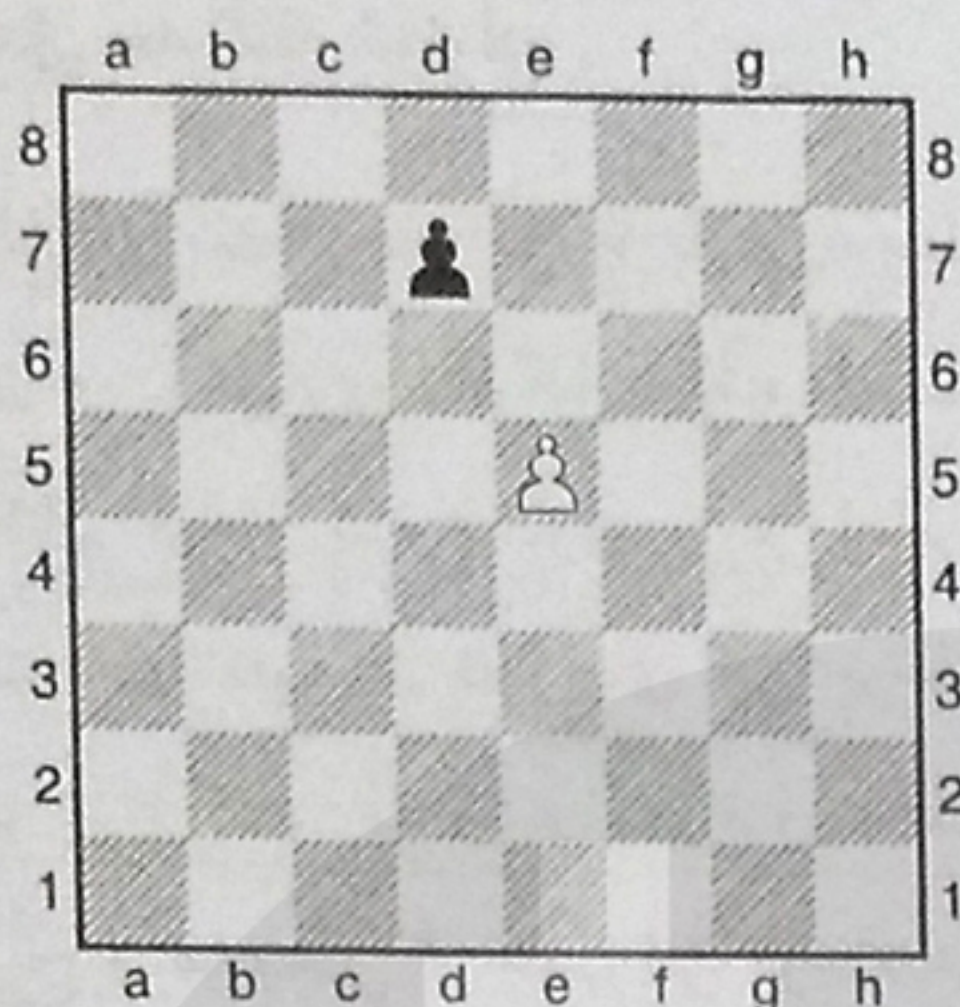
قلعه رفتن یک حرکت ترکیبی است که در آن دو مهره رخ و شاه همزمان حرکت می کنند. برای قلعه رفتن شاه از مربع اولیه اش دو خانه به سمت رخ حرکت می کند و رخ نیز از روی شاه پریده در جهت دیگر کنار شاه قرار می گیرد. هر بازیکن در دو جهت می تواند قلعه بود. قلعه در جناح شاه را قلعه کوچک نامیده و با علامت 0-0 ثبت می کنند. قلعه در جناح وزیر را قلعه بزرگ نامیده و با علامت 0-0-0 ثبت می کنیم. از فواید قلعه رفتن می توان امنیت شاه و ارتباط رخها را ذکر کرد.

شرایط قلعه رفتن

برای قلعه رفتن باید شرایطی برقرار باشد که در این بخش به آن اشاره می شود. شاه نباید قبلاً حرکت کرده باشد. بین رخ و شاه نباید مهره ای قرار داشته باشد. رخی که با آن می خواهیم قلعه برویم نباید قبلاً حرکت کرده باشد. برای رفع کیش نمی توان قلعه رفت، اما می توان به یکی از طرق سه گانه رفع کیش کرد و در حرکات بعدی قلعه رفت. دو خانه ای که شاه از آنها برای قلعه رفتن عبور می کند نباید تحت کنترل حریف باشد. به طور مثال خانه f1 و g1 برای مهره های سفید در قلعه کوچک نباید در کنترل مهره های سیاه باشد. در قلعه بزرگ خانه های d1 و c1 نباید تحت کنترل حریف باشد. در مثال بعدی این سوال مطرح است که سفید قلعه کوچک می تواند برود یا قلعه بزرگ؟

تاکتیک جلب





در جواب می توان گفت سفید به دلیل در کنترل بودن خانه f1 قلعه کوچک نمی تواند برود اما چون فیل سیاه خانه b1 را کنترل می کند که برای قلعه بزرگ اهمیت ندارد پس قلعه بزرگ می تواند برود.

آن پاسان یا گرفتن در حین عبور

برای ثبت حرکت آن پاسان طبق تعریف زدن مهره ها یعنی محل اولیه مهره ضربدر محل ثانویه عمل می کنیم. پس می نویسیم e5xd6(e.p) که علامت e.p به معنی آن پاسان مخفف کلمه فرانسوی آن en passant می باشد.

پات

اگر بازیکنی که نوبت حرکت با اوست، در حالت کیش نباشد و هر حرکتی که انجام دهد منجر به کیش شدن شاه گردد. به این وضعیت که هیچ حرکت قانونی وجود ندارد پات گفته می شود و نتیجه بازی تساوی است.

این نوع گرفتن مهره نوع خاصی از زدن پیاده توسط پیاده می باشد. اگر یکی از پیاده ها یک خانه از خط وسط عبور کرده باشد و پیاده حریف در خانه اولیه قرار داشته باشد و با انجام یک حرکت دوخانه ای در کنار این پیاده قرار گیرد، این پیاده به پشت پیاده حریف رفته آن را می زند به این نوع زدن آن پاسان می گوئیم. به عنوان مثال پیاده سفید مطابق شکل در خانه e5 قرار دارد و پیاده سیاه در خانه d7 قرار داشته با حرکت دو خانه ای در خانه d5 کنار این پیاده قرار می گیرد. در این حالت پیاده سفید در خانه d6 قرار گرفته پیاده سیاه را می زند.

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب‌های شطرنج



فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴ تلفن: ۶۶۴۶۲۴۰۶ دفتر مرکزی: ۶۶۴۸۴۱۹۰