



สมุดแบบฝึกหัดหมากรุก ระดับ 6 พร้อมเฉลย

40 ข้อ · ระดับ 6 · เรียนรู้ด้วยตัวเองและการแข่งขันสูง · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



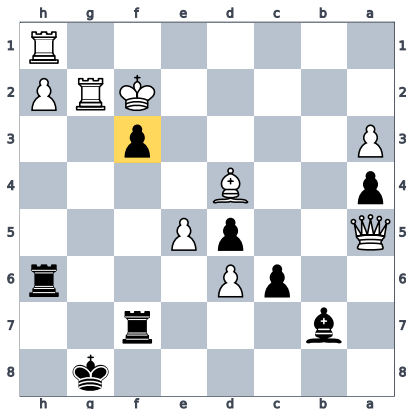
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

ช่องสีเหลือง: หมากรุกที่ต้องเดิน ("หมากรุกที่เรืองแสง" ในโจทย์) · ดาว: ช่องที่เดินไปได้ ถูกเพียงช่องเดียว · ตัวอักษร A, B, C บนช่อง: ตัวเลือก · ลูกศร: ตาที่เพิ่งเดิน หรือ ตาที่โจทย์กำหนดให้ · ช่องสีแดง: หมากรุกที่ถูกโจมตี · ช่องสีฟ้า: หมากรุกหรือช่องที่ควรสังเกต

การบุก

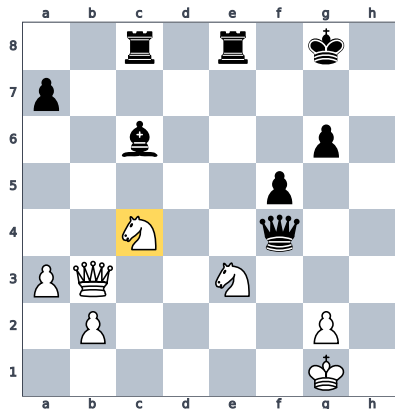
1 ดำเดิน



ตัวที่กำลังเรืองแสงจะเปิดทางไปหาคิงที่ติดอยู่กลางกระดาน เดินตาแรกเลยนะ

ตาเดิน: _____

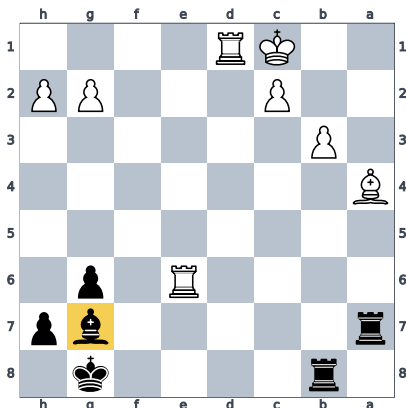
2 ขาวเดิน



ตัวที่กำลังเรืองแสงเปิดฉากโจมตี คิดให้ครบทั้งชุดก่อนแล้วค่อยเดินนะ

ตาเดิน: _____

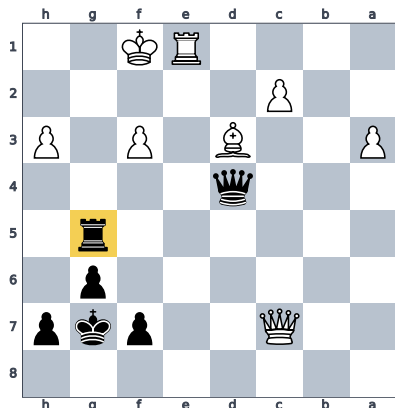
3 ดำเดิน



ตัวที่กำลังเรืองแสงลงมือก่อน หาดตาที่ถูกนะ

ตาเดิน: _____

4 ดำเดิน

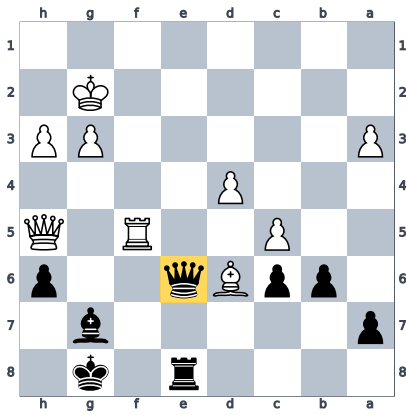


ตัวที่กำลังเรืองแสงจะเปิดทางไปหาคิงที่ติดอยู่กลางกระดาน เดินตาแรกเลยนะ

ตาเดิน: _____

5

ดำเดิน

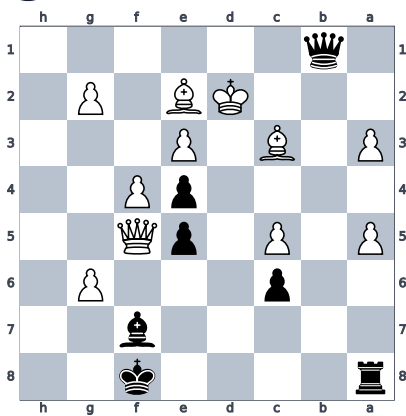


ตัวที่กำลังเรียงแสงเปิดจาก โจมตี คิดให้ครบทั้งชุดก่อนแล้วค่อยเดินนะ

ตาเดิน: _____

7

ดำเดิน

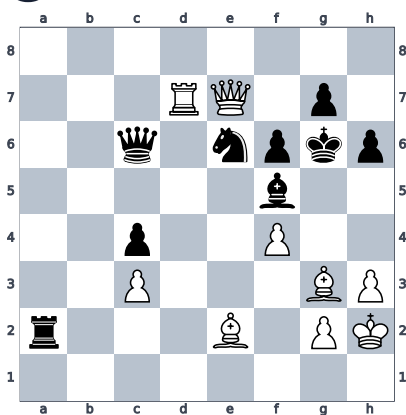


ฝั่งฝ่ายตรงข้ามยังไม่เข้าป้อม รีบ โจมตีตอนที่คิงยังอยู่ตรงกลางนะ

ตาเดิน: _____

9

ขาวเดิน

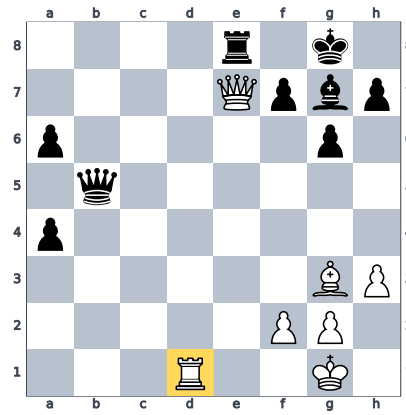


ตรงนี้มีกลยุทธ์อยู่ หนูลองหาเองนะว่าเป็นแบบไหน

ตาเดิน: _____

6

ขาวเดิน

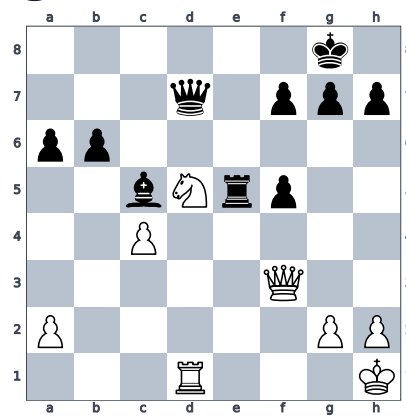


ตัวที่กำลังเรียงแสงลงมือก่อน หาตาที่ถูกละ

ตาเดิน: _____

8

ขาวเดิน

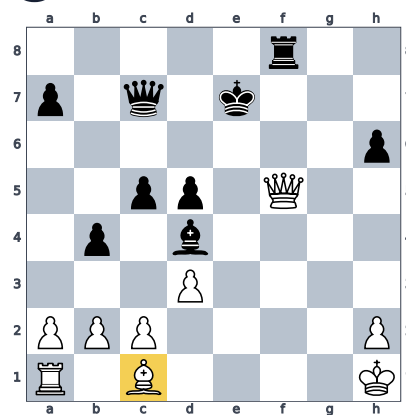


หนูกำลัง โจมตีคิงที่เข้าป้อมแล้ว คิดในหัว ให้ครบทั้งชุดก่อนนะ

ตาเดิน: _____

10

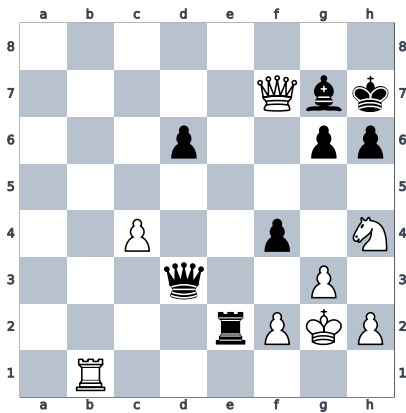
ขาวเดิน



ตัวที่กำลังเรียงแสงจะเปิดทางไปหาคิงที่ติดอยู่กลางกระดาน เดินตาแรกเลยนะ

ตาเดิน: _____

11 ขาดเงิน

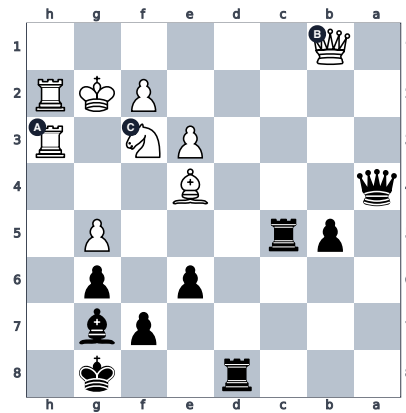


ควีนขาวอยู่ที่ f7 แล้ว ติดกับคิงดำเลย ในสามตา ตาไหนเป็นแผนที่ดีที่สุด?

- (A) ♖b7 (B) ♕xg6+ (C) ♕xg7+

วงกลม: A B C

12 ดำเดิน

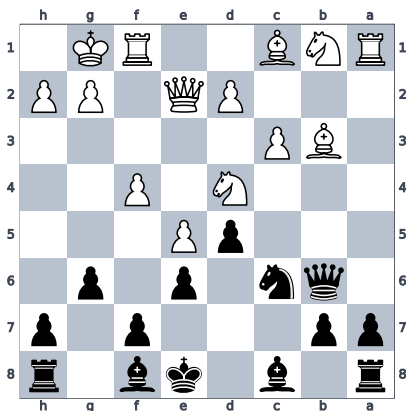


ตัวไหนของคู่แข่งไม่มีทางหนีแล้ว? และตัวนั้นนะ

- (A) h3 (B) b1 (C) f3

วงกลม: A B C

13 ดำเดิน

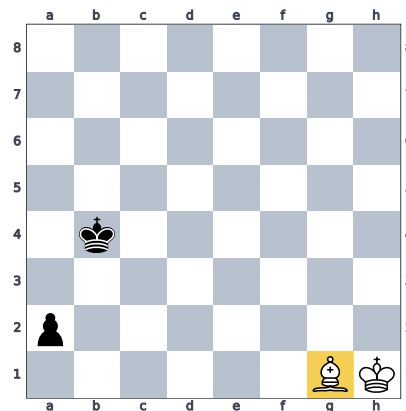


ม้าขาวที่ d4 ขวางทางควีนดำอยู่ ในสามตา ตาไหนดีที่สุด?

- (A) ♘xe5 (B) ♘xd4 (C) ♕xd4+

วงกลม: A B C

14 ขาดเงิน

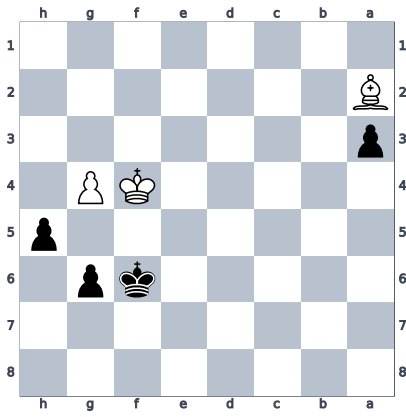


ขาดเงินก่อน บิชอปจะขวางเบี้ยดำทันไหม? เกมนี้จะจบยังไง?

- (A) ขาดชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

15 ดำเดิน

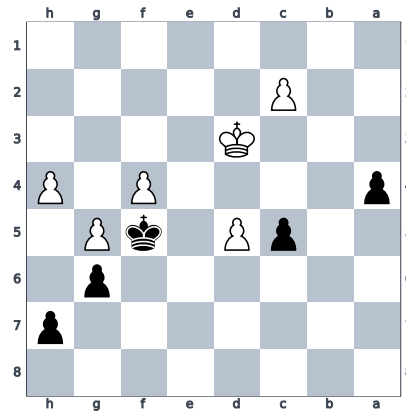


ช่วงท้ายเกมบิชอป ดำมีแต่เบี้ยสู้กับบิชอป ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) h4 (B) hxg4 (C) g5+

วงกลม: A B C

16 ดำเดิน

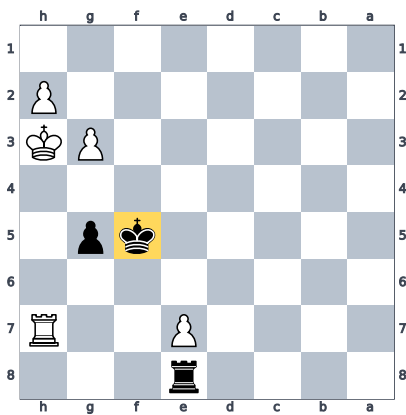


ดำมีเบี้ยสองตัวฝั่งครีว คิงขาวมีตัวเดียวต้องไล่ ในสามตา ตาไหนเป็นแผนที่ดีที่สุด?

- (A) c4+ (B) ♗xf4 (C) a3

วงกลม: A B C

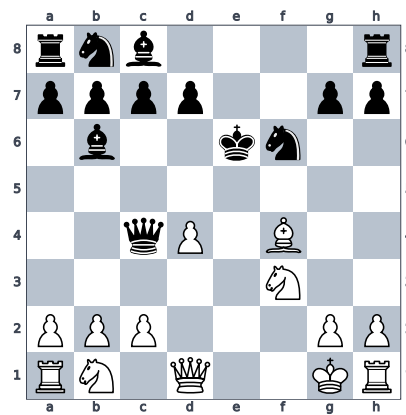
17 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงจะขังตัวของคู่แข่ง เดินตาที่ถูกระ

ตาเดิน: _____

18 ขาวเดิน

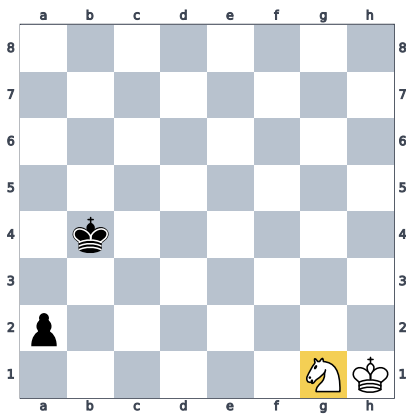


คิงดำอยู่กลางกระดาน ครีวดำอยู่ที่ c4 ในสามตา ตาไหนดีที่สุด?

- (A) ♖e2+ (B) ♖e1+ (C) ♖d3

วงกลม: A B C

19 ขาวเดิน

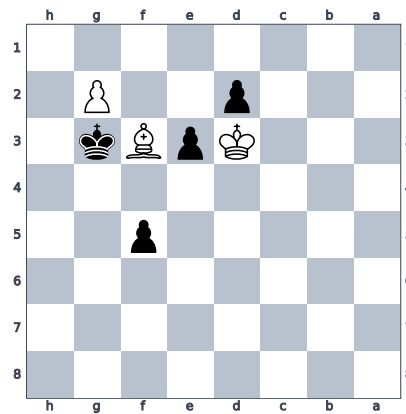


ที่นี่เปลี่ยนบิชอปเป็นม้า ขาวเดินก่อน เกมนี้จะจบยังไง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

20 ดำเดิน



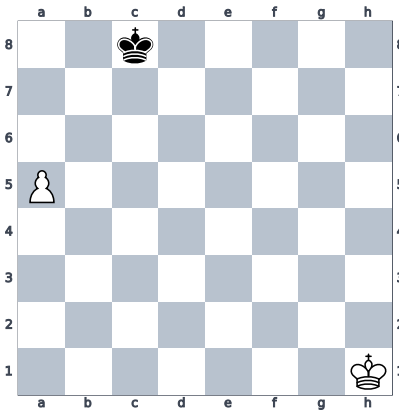
ช่วงท้ายเกมบิชอป เบี้ยที่ d2 ไกลจะเลื่อนขั้นแล้ว ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) ♗f2 (B) d1=♖+ (C) d1=♗+

วงกลม: A B C

เกมช่วงท้ายตัวเบา

21 ขาวเดิน

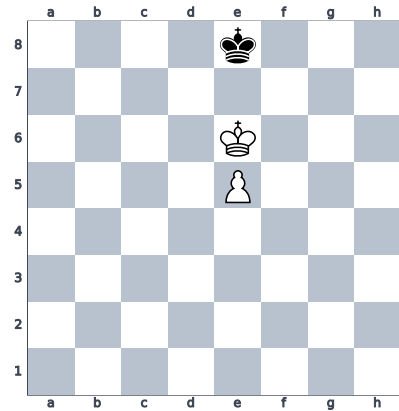


ขาวเดินก่อน เบี้ยแถวริมจะเป็นควีนได้ไหม? เกมนี้จะจบยังไง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

22 ขาวเดิน

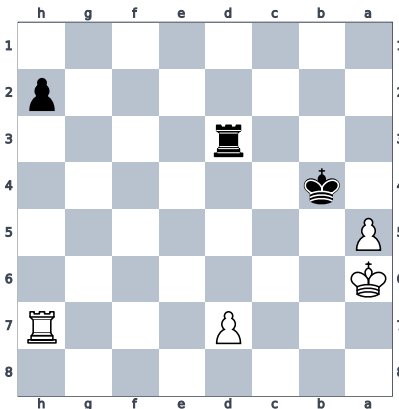


ขาวมีเบี้ยมากกว่าหนึ่งตัวและเดินก่อน คิงขาวขึ้นไปยืนหน้าเบี้ยแล้ว เกมนี้จะจบยังไง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

23 ดำเดิน

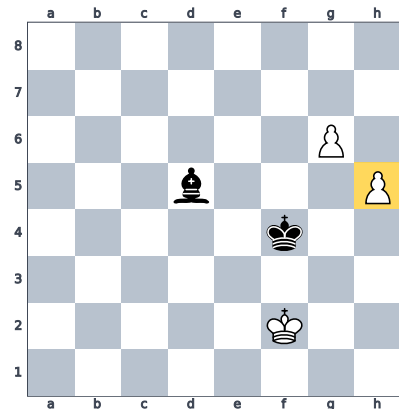


เบี้ยที่ d7 ของขาวกำลังจะเป็นควีน ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) ♖xd7 (B) ♖d6+ (C) ♗f3

วงกลม: A B C

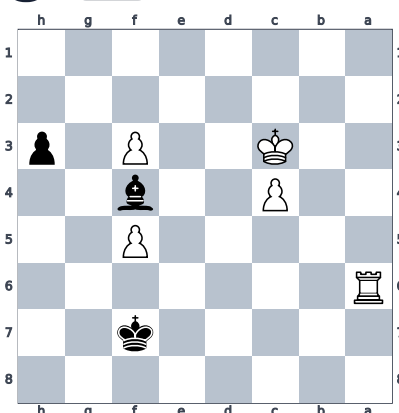
24 ขาวเดิน



บิชอปที่เรือ่งแสงคุ้มกันช่องเลื่อนชั้นสองช่อง เล่นต่อไปจนเลื่อนชั้นเป็นควีนนะ

ตาเดิน:

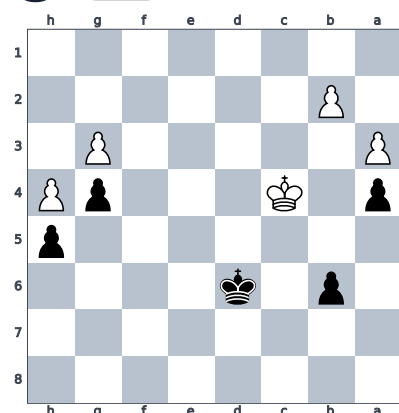
25 ดำเดิน



พาเบี้ยผ่านขึ้นไปเป็นควีนอย่างปลอดภัยนะ

ตาเดิน:

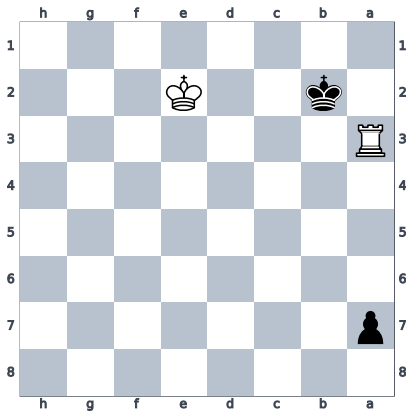
26 ดำเดิน



ช่วงท้ายเกมเบี้ย: คิงเดินก่อน เบี้ยเดินตาม เล่นไปจนเลื่อนชั้นเป็นควีนนะ

ตาเดิน:

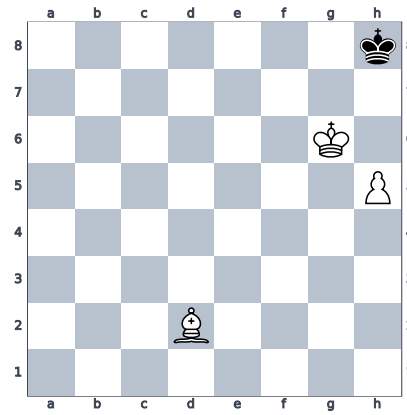
27 ดำเดิน



หนูได้เปรียบอยู่ เล่นให้ขาวจนชนะนะ

ตาเดิน: _____

28 ขาวเดิน

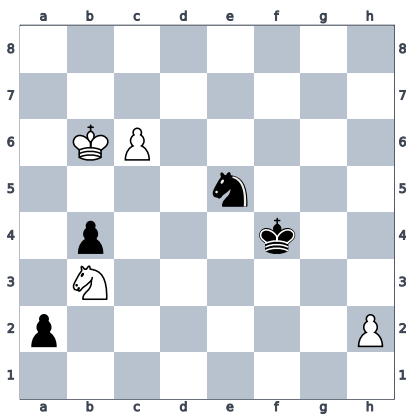


ขาวเดินก่อน บิชอปขาวเป็นสีเดียวกับช่องเลื่อนขั้นตรงมุม เกมนี้จะจบยัง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

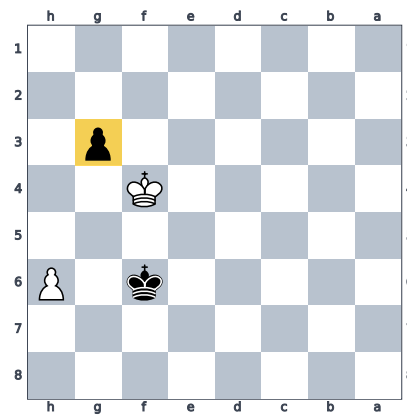
29 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

30 ดำเดิน

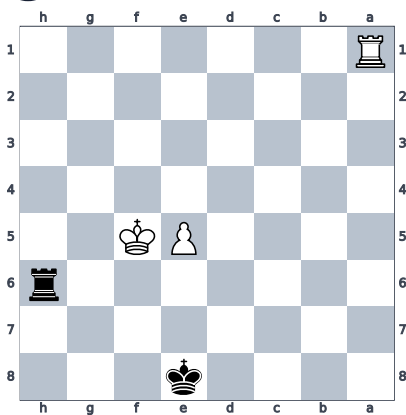


ตัวที่เรืองแสงเดินก่อน เล่นต่อไปจนเลื่อนขั้นเป็นควีนนะ

ตาเดิน: _____

เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน

31 ดำเดิน

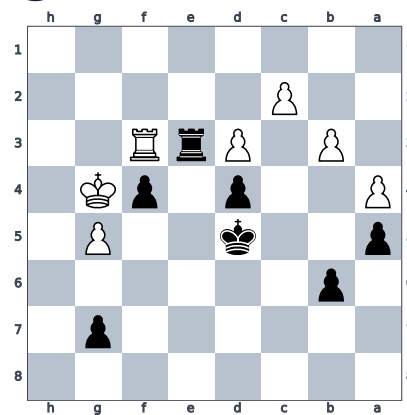


ดำเดิน เรือดำคุมแถวที่หก คิงดำยืนหน้าเบี้ย ผลของเกมนี้คืออะไร?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

32 ดำเดิน

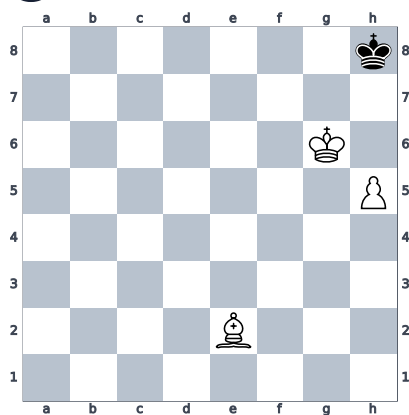


เรือขาวที่ f3 กำลังโจมตีเบี้ยที่ f4 ในสามตานี้ ตาไหนป้องกันได้ดีที่สุด?

- (A) ♖e1 (B) ♖xd3 (C) ♖xf3

วงกลม: A B C _____

33 **ขาวเดิน**

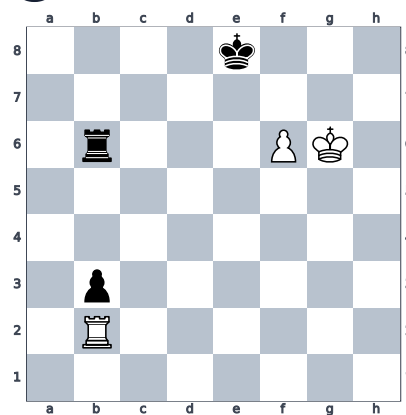


ขาวมีบิชอบกับเบี้ยมากกว่าอย่างละตัว ขาวเดิน ผลของเกมนี้อะไร?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

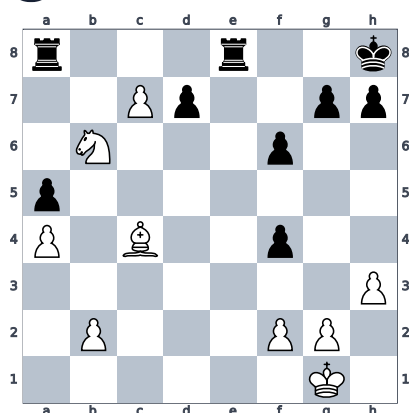
วงกลม: A B C

34 **ขาวเดิน**



ช่วงท้ายเกมเรือ: เรือต้องเคลื่อนไหว คิงต้องเดินหน้า หนูเล่นต่อนะ
ตาเดิน: _____

35 **ขาวเดิน**

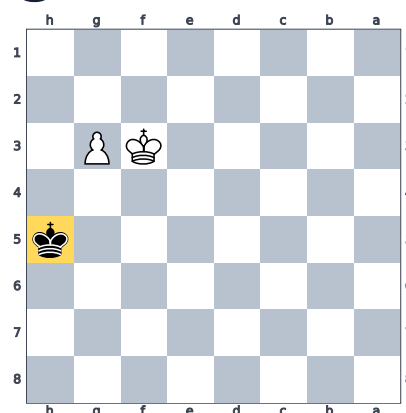


เบี้ยขาวที่ c7 ไกลจะเลื่อนขึ้นแล้ว ในสามตานี้ ตาไหนดีที่สุด?

- (A) ♖xa8 (B) ♖xd7 (C) ♖c8

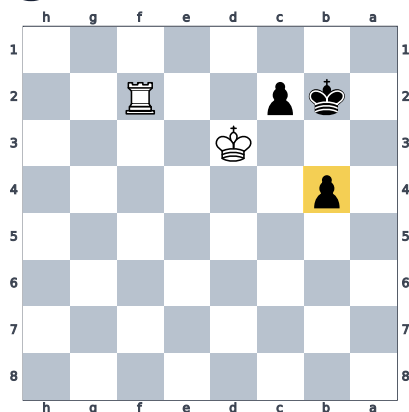
วงกลม: A B C

36 **ดำเดิน**



ตัวที่เรียงแสงคือตัวที่ต้องเดิน หนูรักษาเสมอไว้นะ อย่าให้แพ้
ตาเดิน: _____

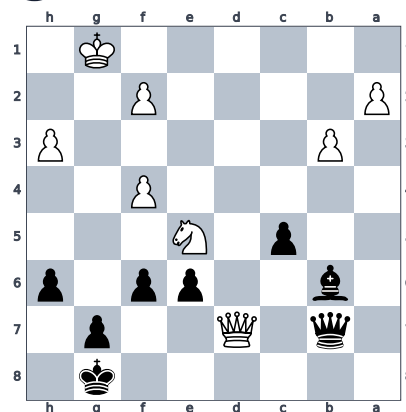
37 **ดำเดิน**



ตัวที่เรียงแสงเดินก่อน หนูเล่นต่อไปจนถึงเป้าหมายนะ

ตาเดิน: _____

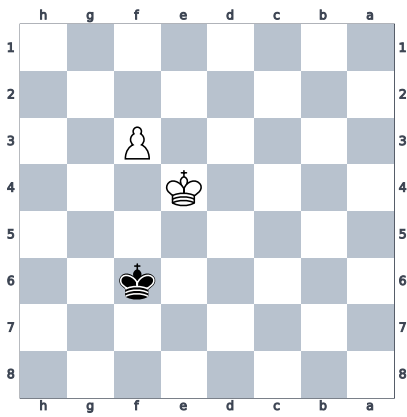
38 **ดำเดิน**



หนูกำลังโดน โจมตี หาดาป้องกันที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

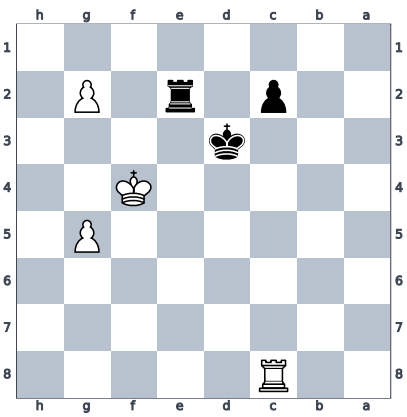
39 คำเดิน



คำเดิน หนูรักษาเสมอไว้นะ อย่าให้แพ้

ตาเดิน: _____

40 คำเดิน



คำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย

- 1. 1...fxg2+ 2.♟g1 ♚g6** · การบุก

ทำไม: เบี้ยกินเรือที่ g2 พร้อมรุก แล้วเรือดำย้ายไปตา g ช่วยเบี้ย คิงขาวถูกตอนเข้ามัม
- 2. 1.♙e5+ ♕h8 2.♙xg6+ ♕g7 3.♙xf4** · การบุก

ทำไม: ม้าออกจาก c4 เปิดทางให้ควีนรุกคิง ม้ากินเบี้ยที่ g6 พร้อมรุก แล้วกินควีนที่ f4
- 3. 1...♙h6+ 2.♙b2 ♚xa4 3.♚e8+ ♚xe8** · การบุก

ทำไม: บิชอปรุกก่อนไล่คิงขาวไป b2 แล้วเรือกินบิชอปที่ a4 ต่ำได้ตัวเกินมา
- 4. 1...♚g1+ 2.♙e2 ♚g2+ 3.♙d1 ♚a1#** · การบุก

ทำไม: เรือรุกสองครั้งไล่คิงขาวออกมากลางกระดาน แล้วควีนรุกจนที่ a1
- 5. 1...♚e4+ 2.♚f3 ♚c2+ 3.♚f2 ♚e2** · การบุก

ทำไม: ควีนรุกสองครั้งตอนควีนขาวไปที่ f2 เรือลงไปที่ e2 ตรึงควีนขาวไว้กับคิง
- 6. 1.♚d8 h5 2.♚xe8+ ♕h7 3.♚xf7** · การบุก

ทำไม: เรือลงไปที่ d8 โจมตีเรือที่ e8 ตำรึกษาแถวสุดท้ายไว้ไม่ได้ ขาวกินเรือ แล้วกินเบี้ยที่ f7
- 7. 1...♚d8+ 2.♙d4 ♚xd4+ 3.exd4 e3+** · การบุก

ทำไม: เรือสละตัวดึงบิชอปขาวออกไป แล้วเบี้ยที่ e3 รุกคิง เปิดทางให้ควีนดำโจมตควีนที่ f5
- 8. 1.♙f6+ gx f6 2.♚g3+ ♕f8 3.♚xd7** · การบุก

ทำไม: ม้ารุกที่ f6 และออกจาก d5 เรือที่ d1 เลยมองตรงไปที่ควีนที่ d7 ต่ำกินม้า ควีนรุกที่ g3 บังคับคิงหนีและคุมช่อง e1 ไว้ด้วย เรือกินควีน
- 9. 1.♚e8+ ♕h7 2.♚xg7+ ♙xg7 3.♚xc6** · การบุก

ทำไม: ควีนรุกจาก e8 เรือสละตัวที่ g7 พร้อมรุก แนวทแยงเปิดออก ควีนขาวกินควีนที่ c6
- 10. 1.♙g5+ hxg5 2.♚e1+** · การบุก

ทำไม: บิชอปรุกที่ g5 และออกจาก c1 เปิดทางให้เรือที่ a1 ถ้าดำกินบิชอปเรือก็ไป e1 รุกตามตา e ที่เปิดอยู่ ต่ำต้องเอาบิชอปมาบัง เรือกินบิชอป แล้วควีนขาวกินควีนดำ
- 11. A (♚b7) · 1.♚b7 ♚e4+ 2.♙f3 ♚xb7 3.♚xb7** · กลยุทธ์

ทำไม: เรือขึ้นแถวเจ็ด ยืนหลังควีน ตอนนีขาวขูให้ควีนกินบิชอปที่ g7 แล้วรุกจน เพราะเรือคุ้มกันช่อง g7
- 12. B (b1) · 1...♚d1 2.♙xg6 ♚xb1** · กลยุทธ์

ทำไม: ควีนขาวที่ b1 โดนตัวดำขวางช่องหนีหมด เรือต่ำลง d1 โจมตีควีนควีนหนีไม่พ้น
- 13. B (♙xd4) · 1...♙xd4 2.cxd4 ♚xd4+ 3.♕h1 ♚xa1** · กลยุทธ์

ทำไม: แลกม้าก่อน แล้วควีนกินเบี้ยที่ d4 พร้อมรุก และกินเรือที่ a1 ต่อเลย
- 14. B (เสมอ) · 1.♙d4 ♕c4 2.♙a1** · กลยุทธ์

ทำไม: บิชอปใช้แค่ตาเดียวก็คุ้มกันช่องเลื่อนขั้นตรงมุมได้ เบี้ยต่ำขึ้นต่อไม่ได้แล้ว

- 15. C (g5+) · 1...g5+ 2.♙e3 h4 3.♙b1 ♙e5** · กลยุทธ์

ทำไม: เบี้ยที่ g5 รุก คิงขาวต้องถอย เบี้ย h รอด แล้วไปพร้อมเบี้ย a บิชอปขาวขวางไม่ให้
- 16. C (a3) · 1...a3 2.♙c3 c4 3.♙b4 a2** · กลยุทธ์

ทำไม: เบี้ย a วิ่งก่อน คิงขาวต้องไล่ตาม แล้วเบี้ย c ก็วิ่งด้วย คิงตัวเดียวขวางเบี้ยสองตัวที่อยู่ห่างกันไม่ได้
- 17. 1...♙g6 2.♙g4 ♕xh7** · กลยุทธ์

ทำไม: คิงดำเดินไป g6 โจมตีเรือที่ h7 เรือขาวหนีไปไหนก็โดนกิน คิงดำเลยกินเรือได้
- 18. B (♚e1+) · 1.♚e1+ ♕f7 2.♙e5+ ♕g8 3.♙xc4** · กลยุทธ์

ทำไม: ควีนรุกจาก e1 คิงดำหนี ม้าก็กระโดดไป e5 รุกพร้อม駒โจมสองทางกินควีนที่ c4 ได้
- 19. C (ดำชนะ) · 1.♙e2 a1=♚+ 2.♕h2** · กลยุทธ์

ทำไม: ม้าเดินเข้า ยังไปคุ้มกันช่องเลื่อนขั้นไม่ทัน เบี้ยดำก็เป็นควีนแล้ว
- 20. A (♙f2) · 1...♙f2 2.♙d1 f4 3.♙f3 ♙e1** · กลยุทธ์

ทำไม: คิงดำขึ้นไป f2 ก่อน บิชอปขาวต้องคุ้มกันช่อง d1 ส่วนคิงดำก็เปิดทางให้ทั้งเบี้ย e และเบี้ย f
- 21. B (เสมอ) · 1.a6 ♕b8 2.a7+ ♕a8** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: คิงดำวิ่งเข้ามัมหน้าเบี้ยได้ทัน ถ้าคิงคู่แข่งเข้ามัมไปแล้ว เบี้ยแถวริมจะเป็นควีนไม่ได้
- 22. A (ขาวชนะ) · 1.♙d6 ♕f7 2.e6+ ♕f8 3.♙d7 ♕g7** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: คิงขาวยืนอยู่หน้าเบี้ยบนแถวหกแล้ว แบบนี้ขาวชนะทุกครั้ง
- 23. B (♚d6+) · 1...♚d6+ 2.♕a7 ♚xd7+ 3.♚xd7 h1=♚** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: เรือรุกก่อน คิงขาวต้องหนี แล้วเรือกินเบี้ยที่ d7 พร้อมรุก เรือขาวต้องแลก เบี้ย h ของดำเลยเป็นควีน
- 24. 1.h6 ♙a2 2.h7 ♙b1 3.h8=♚** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: ดันเบี้ย h ก่อน บิชอปดำคุมช่องเลื่อนขั้นสองช่องพร้อมกันไม่ให้
- 25. 1...h2 2.♚a7+ ♕g8** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: เบี้ยขึ้น h2 บิชอปดำคุ้มกันอยู่ เรือขาวเลยกินไม่ได้ เรือรุกได้แค่ตาเดียว พอคิงหลบรุกได้ เบี้ยก็เป็นควีน
- 26. 1...♙e5 2.♙d3 ♙d5** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: คิงดำยืนประจันหน้าคิงขาว คิงขาวต้องถอย คิงดำจะบุกเข้าไปกินเบี้ย
- 27. 1...♙xa3 2.♙d3 ♕b3 3.♙d2 ♕b2 4.♙d1 a5 5.♙e1 a4 ...** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: คิงดำกินเรือทันที คิงขาวอยู่ไกลเกินไป เบี้ย a วิ่งขึ้นไปเป็นควีน
- 28. A (ขาวชนะ) · 1.h6 ♕g8 2.♙b4 ♕h8 3.♙a3 ♕g8** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: บิชอปเดินบนช่องสี่เดียวกับช่องเลื่อนขั้น เลยไล่คิงดำออกจากมุมได้
- 29. 1.c7 ♙c4+ 2.♙c5** · เกมช่วงท้ายตัวเบา

ทำไม: เบี้ยขึ้น c7 ทันที ม้าดำรุกได้แค่ตาเดียว พอคิงขาวหลบรุกได้ เบี้ยก็เป็นควีน

30. 1...g2 2.h7 ♗g7 3.♙e3 g1=♚+ · เกมช่วงท้ายตัวเบา
ทำไม: เบี้ย g วิ่งขึ้น g2 ทันที ถ้าขาวดันเบี้ย h คิงดำก็กลับไป g7 ขวางเบี้ย h ไปได้ คิงขาวออกมาขวางเบี้ย g ไม่ทัน ดำเลื่อนชิ้นเป็นควีนพร้อมรุก

31. B (เสมอ) · 1...♗h2 2.e6 ♗b2 3.e7 ♗xe7 4.♗c1 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: เรือดำคุมแถวที่หก คิงขาวจึงขึ้นไปไม่ได้ พอเบี้ยขึ้นถึงแถวที่หก เรือดำก็ลงไปรุกจากข้างหลัง

32. C (♗xf3) · 1...♗xf3 2.♗xf3 ♙e5 3.♗g4 g6 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: แลกเรือเลย ช่วงท้ายเกมเบี้ยที่เหลือ คิงดำอยู่กลางกระดาน และเบี้ยที่ f4 แข็งแรงมาก ดำได้เปรียบมาก

33. B (เสมอ) · ♙c4 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: บิชอบขาวคนละสีกับช่องเลื่อนชิ้นที่มุม จึงไล่คิงดำออกไม่ได้ นี่แหละคือป้อม

34. 1.♗g7 ♗b7+ 2.♗g8 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: คิงขาวขึ้นไป g7 บังเบี้ย f ถ้าเรือดำรุก คิงก็หลบไปที่ g8 แล้วเบี้ย f จะเดินหน้าต่อ

35. A (♗xa8) · 1.♗xa8 ♗xa8 2.♙a6 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: ม้ากินเรือที่ a8 เรือดำกินม้าคืน แล้วบิชอบไปที่ a6 ช่วยเบี้ย c เลื่อนขึ้น

36. 1...♗g5 2.g4 ♗f6 3.g5+ ♗xg5 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: คิงดำไปที่ g5 ขวางหน้าเบี้ย g พอเบี้ยขึ้นไป g4 คิงก็ถอยไป f6 ยังคุมช่องหน้าเบี้ยไว้ พอเบี้ยเดินต่อไป g5 คิงก็กินเบี้ย: เสมอ

37. 1...b3 2.♗e2 ♗b1 3.♗e1+ c1=♚ · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: เบี้ย b ขึ้นไป b3 หนุ่นเบี้ยที่ c2 คิงดำไปที่ b1 ถ้าเรือรุก เบี้ย c ก็เลื่อนขึ้นเป็นควีนบังการรุกไปเลย เรือขาวต้องแลกกับควีนตัวใหม่ แล้วเบี้ย b ก็วิ่งขึ้นไปเป็นควีน

38. 1...♚xd7 2.♗xd7 ♙a7 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: แลกควีนก่อนให้หมดอันตราย แล้วบิชอบถอยไป a7 หนีม้า

39. 1...♙e6 2.f4 ♗f6 3.f5 ♙e7 4.f6+ ♗xf6 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: คิงดำยื่นประจันหน้าคิงขาว ไม่ให้คิงขาวขึ้นไปหน้าเบี้ย พอเบี้ยเดินขึ้นมา คิงดำก็กินเบี้ย: เสมอ

40. 1...♗e4+ 2.♗f5 ♗c4 · เกมช่วงท้ายเรือและการป้องกัน
ทำไม: เรือรุกก่อน แล้วกลับมาที่ c4 ขวางเรือขาว เบี้ย c ของดำจะเป็นควีน