



# ใบงานหมากรุก: ล่อ เคลียร์ทาง และตัดทาง

12 ข้อ · ระดับ 2, 4 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_\_



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ [playkarotto.com](https://playkarotto.com)

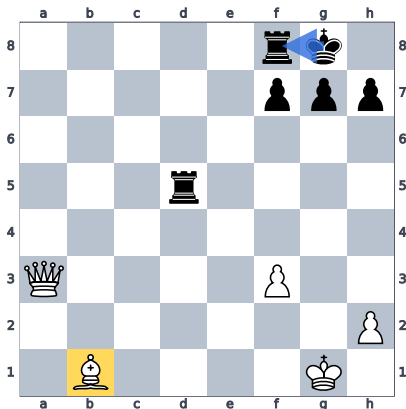
เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

## ระดับ 2

1

ขาวเดิน

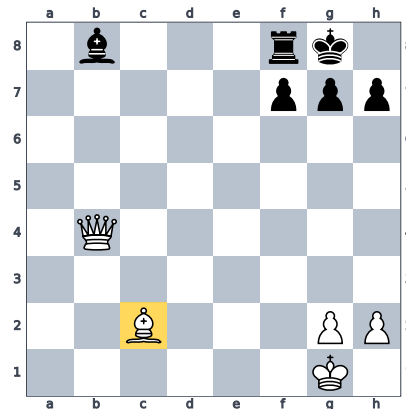


ตัวที่เรืองแสงคือเหยื่อ ให้มันไปที่ที่คิงกินได้ พอดึงกินเหยื่อก็กึ่งที่เฝ้า แล้วหนีกินอีกตัวนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

2

ขาวเดิน

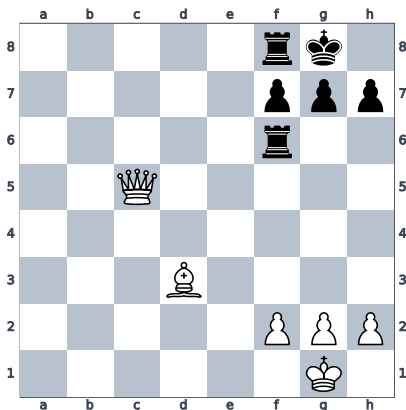


ตัวดำตัวไหนมีแค่คิงคุ้มกัน? ตัวที่เรืองแสงไปเป็นเหยื่อล่อคิง แล้วหนีกินนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

3

ขาวเดิน

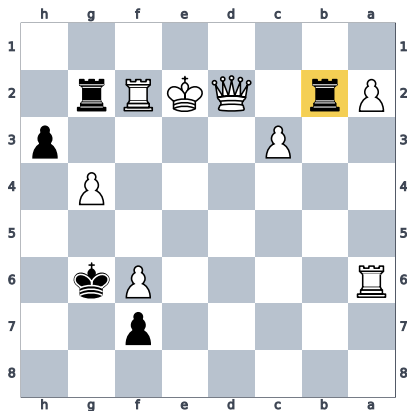


ขาวเดิน หน่วงเหยื่อล่อตัวที่คุ้มกันให้ออกไป แล้วกินตัวที่ใหญ่กว่าเหยื่อนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

## ระดับ 4

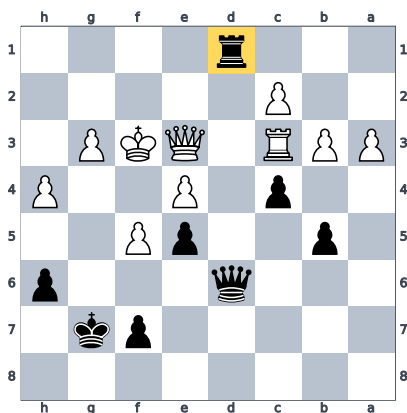
### 4 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ b2 สละมันเพื่อดีงคิงขาวออกไปนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

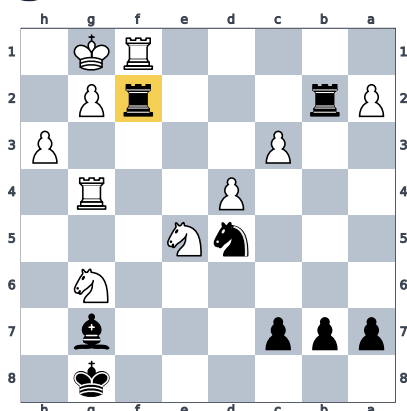
### 6 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ d1 ย้ายมันไปที่อื่นพร้อมรุก เปิดทางให้ควีนนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

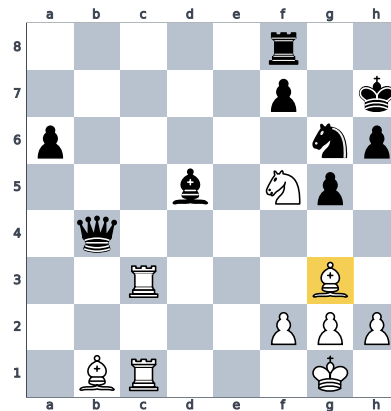
### 8 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ f2 แลกเรือเพื่อดีงคิงขาวมาที่ f1 นะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

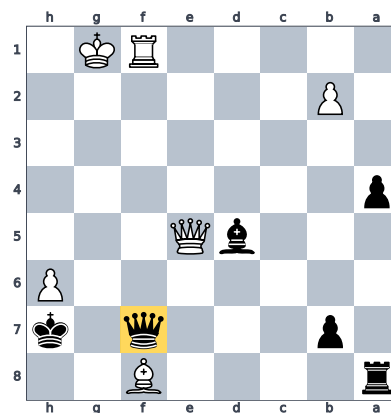
### 5 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือบิชอป เดินบิชอปไล่ควีนดำนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

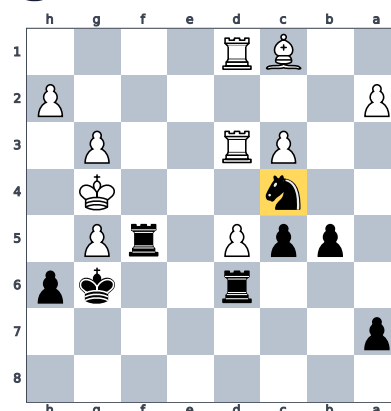
### 7 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน ให้นมันออกจากแถวตั้ง f พร้อมรุกร่อนนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

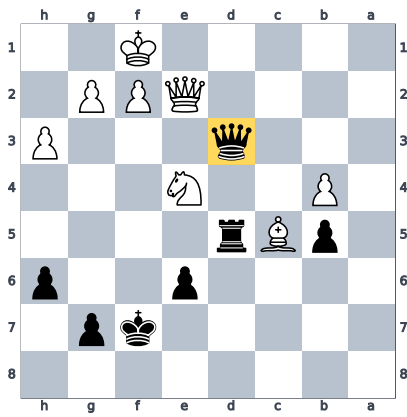
### 9 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือม้า รุกด้วยม้าแล้วเล็งตัวใหญ่ไปด้วยนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

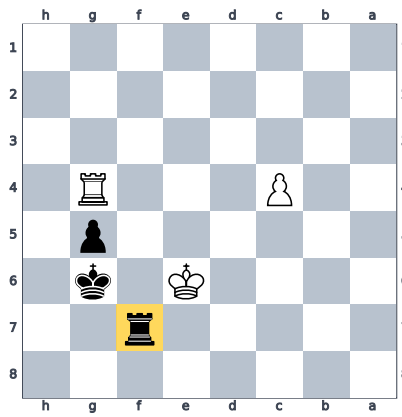
10 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน รุกเพื่อเปิดทางให้เรื่อนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

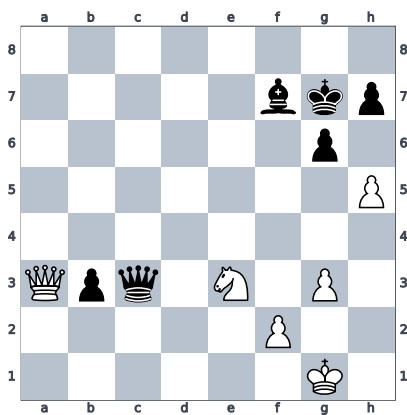
11 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ แทรกมันเข้าแถวที่สี่ ตัดทางเรือขาวที่คุ้มกันเบี้ย c4 นะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

12 ขาวเดิน



ล่อคิงดำออกจาก g7 ก่อน แล้วค่อยให้ควีนรุกนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

# เฉลยและคำอธิบาย: ล่อ เคลียร์ทาง และตัดทาง

## 1. 1.♙xh7+ ♘xh7 2.♜xf8 · ระดับ 2

ทำไม: เสียบิชอป 3 แด้ม ได้เรือ 5 แด้ม หนูได้กำไร 2 แด้มนะ

## 2. 1.♙xh7+ ♘xh7 2.♜xf8 · ระดับ 2

ทำไม: เสียบิชอป 3 แด้ม ได้เรือ 5 แด้ม หนูได้กำไร 2 แด้มนะ

## 3. 1.♙xh7+ ♘xh7 2.♜xf8 · ระดับ 2

ทำไม: เสียบิชอป 3 แด้ม ได้เรือ 5 แด้ม หนูได้กำไร 2 แด้มนะ

## 4. 1...♞xd2+ 2.♙xd2 ♞xf2+ · ระดับ 4

ทำไม: เรือกินควีนพร้อมรุก คิงชาวกินคีนเลยออกจาก e2 เรือขาที่ f2 ไม่มีใครคุ้มกัน เรือดำกินได้แถมรุกด้วย

## 5. 1.♙d6 ♜xc3 2.♞xc3 · ระดับ 4

ทำไม: บิชอปไป d6 ชูควีนพร้อมเล็งเรือ f8 ควีนดำไม่มีช่องตี ๆ ให้ไป เลยต้องแลกกับเรือ หนูได้ควีน

## 6. 1...♞f1+ 2.♙g2 ♜d1 · ระดับ 4

ทำไม: เรือออกจากแถวตั้ง d พร้อมรุก เปิดช่อง d1 ให้ควีน ควีนเข้า d1 รวมกับเรือล้อมคิงขาว ชูรุกจน

## 7. 1...♜g6+ 2.♙f2 ♞xf8+ · ระดับ 4

ทำไม: ควีนออกจากแถวตั้ง f พร้อมรุก คิงขาวต้องเดิน ตอนนี้เรือดำกินบิชอป f8 ได้ และเรือขาวกินควีนไม่ได้แล้ว

## 8. 1...♞xf1+ 2.♙xf1 ♙e3+ · ระดับ 4

ทำไม: แลกเรือดึงคิงขาวมาที่ f1 แล้วม้ารุกที่ e3 ส้อมคิงกับเรือ g4 หนูจะได้เรือ

## 9. 1...♙e5+ 2.♙h3 ♙xd3 · ระดับ 4

ทำไม: ม้ารุกที่ e5 พร้อมเล็งเรือที่ d3 คิงขาวหนี ม้ากินเรือ

## 10. 1...♜b1+ 2.♜e1 ♞d1 · ระดับ 4

ทำไม: ควีนรุกที่ b1 ควีนขาวต้องมาบังที่ e1 เรือเข้า d1 ตรึงควีนขาวกับคิง หนูจะได้ควีน

## 11. 1...♞f4 2.♞g2 ♞xc4 · ระดับ 4

ทำไม: เรือแทรกเข้า f4 ตัดเส้นคุ้มกันของเรือขาวพร้อมชูเรือ เรือขาวหนี เรือดำกินเบี้ย c4

## 12. 1.h6+ ♙xh6 2.♜f8+ · ระดับ 4

ทำไม: สละเบี้ยรุก ดึงคิงดำออกมาที่ h6 ตอนนี้ควีนรุกที่ f8 คิงต้องหนี แล้วควีนกินบิชอป f7