



# ใบงานหมากรุก: หนีไปเสมอ

12 ข้อ · ระดับ 4, 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_\_



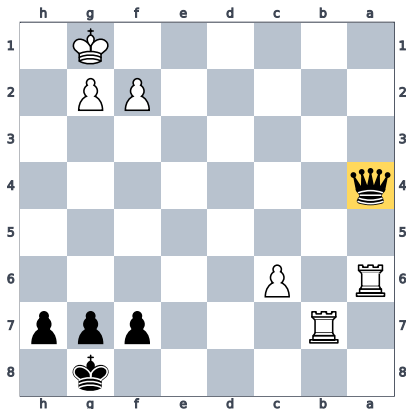
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ [playkarotto.com](https://playkarotto.com)

เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

ช่องสี่เหลี่ยม: หมากที่ต้องเดิน ("หมากที่เรืองแสง" ในโจทย์) · ดาว: ช่องที่เดินไปได้ ถูกเพียงช่องเดียว · ตัวอักษร A, B, C บนช่อง: ตัวเลือก · ลูกศร: ตาที่เพิ่งเดิน หรือ ตาที่โจทย์กำหนดให้ · ช่องสีแดง: หมากที่ถูกโจมตี · ช่องสีฟ้า: หมากหรือช่องที่ควรสังเกต

## ระดับ 4

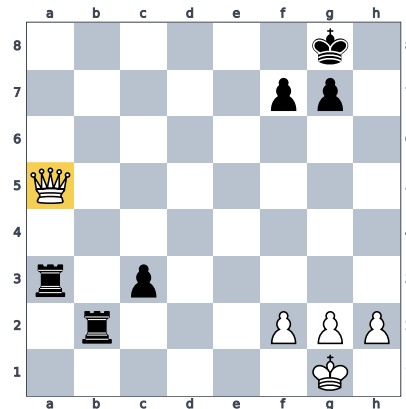
### 1 ดำเดิน



ตัวที่สว่างอยู่คือควีน หนูรุกไม่หยุด อย่าให้ฝั่งขาวได้พักนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

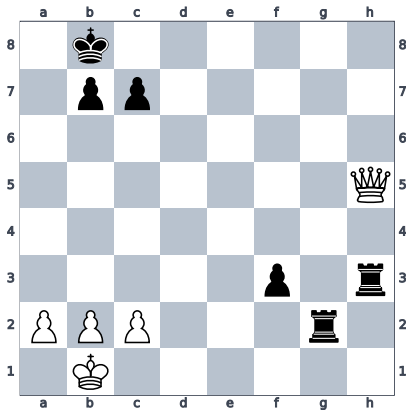
### 2 ขาวเดิน



ตัวที่สว่างอยู่คือควีน หนูรุกไม่หยุดเพื่อรักษาเสมอนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

### 3 ขาวเดิน

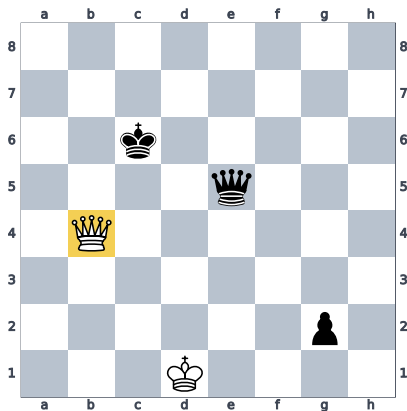


หนูกำลังแพ้ รักษาเสมอด้วยการรุกไม่หยุดนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

## ระดับ 5

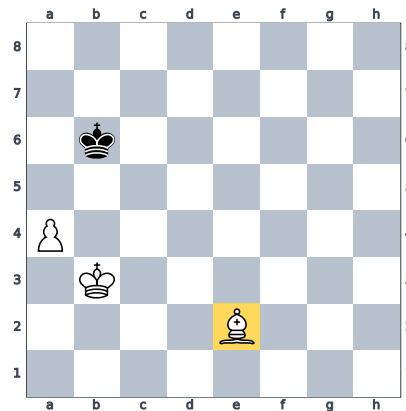
### 4 ขาวเดิน



ควีนที่เรืองแสงรุกไม่หยุด รักษาเสมอไว้นะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

### 5 ขาวเดิน

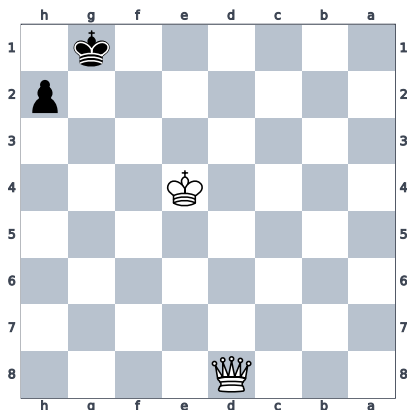


ขาวเดินก่อน รอบนี้ชนะหรือเสมอ? ดูสีของบิชอปนะ

☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C \_\_\_\_\_

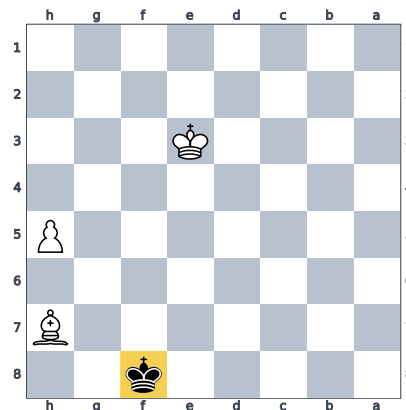
### 6 ดำเดิน



หนูมีตัวน้อยกว่า หาทางให้เสมอนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

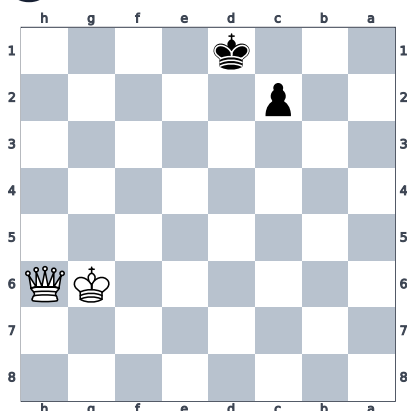
### 7 ดำเดิน



คิงดำกำลังเรืองแสง รักษาเสมอที่มุมนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

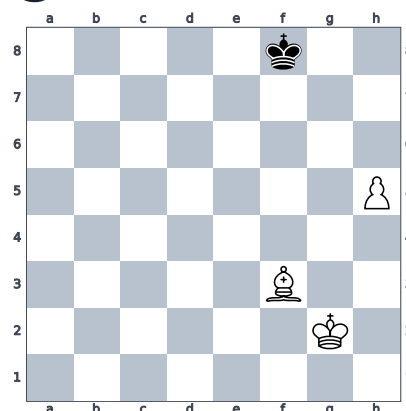
### 8 ดำเดิน



ดำเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

### 9 ขาวเดิน



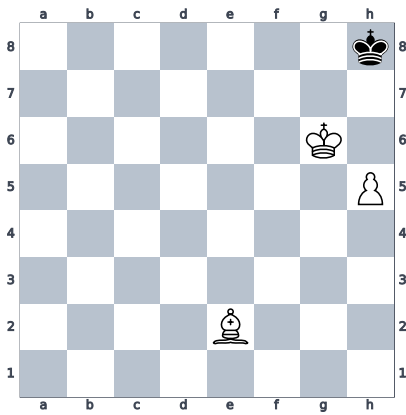
ขาวเดินก่อน เกมนี้ชนะหรือเสมอ?

☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C \_\_\_\_\_

## ระดับ 6

### 10 ขาวเดิน

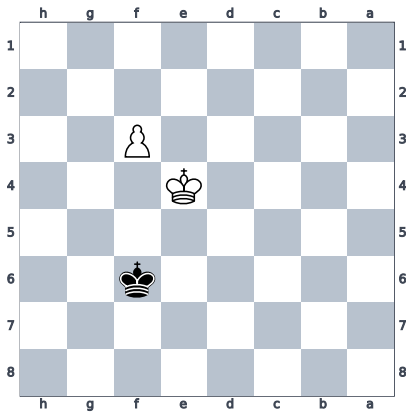


ขาวมีบิชอบกับเบี้ยมากกว่าอย่างละตัว ขาวเดิน ผลของเกมนี้คืออะไร?

- ☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C \_\_\_\_\_

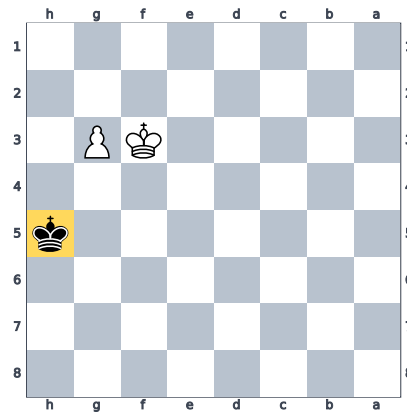
### 12 ดำเดิน



ดำเดิน หนูรักษาเสมอไว้นะ อย่าให้แพ้

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

### 11 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือตัวที่ต้องเดิน หนูรักษาเสมอไว้นะ อย่าให้แพ้

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

# เฉลยและคำอธิบาย: หนีไปเสมอ

## 1. 1...♙d1+ 2.♘h2 ♚h5+ · ระดับ 4

ทำไม: ควีนรุทที่ d1 แล้ว h5 คิงขาววิ่งไปมาแต่หนีไม่พ้น เสมอ

## 2. 1.♙d8+ ♘h7 2.♚h4+ · ระดับ 4

ทำไม: ควีนรุทที่ d8 แล้ว h4 คิงดำหนีไม่พ้น เสมอ

## 3. 1.♙e8+ ♘a7 2.♚a4+ · ระดับ 4

ทำไม: ควีนรุทที่ e8 แล้ว a4 คิงดำวิ่งไปมาแต่หนีไม่พ้น เสมอ

## 4. 1.♙a4+ ♘c5 2.♚c2+ ♘b4 3.♙xg2 ♚a1+ 4.♘e2 · ระดับ 5

ทำไม: ควีนรุทไม่หยุดจนกินเบี้ยที่ g2 ได้ ควีนต่อควีน: เสมอ!

## 5. A (ขาวชนะ) · 1.♘b4 ♘c6 2.a5 ♘d5 3.♙b5 ♘d4 · ระดับ 5

ทำไม: เบี้ย a เลื่อนขึ้นที่ช่องขาว a8 และบิชอปขาวก็เดินช่องขาว บิชอปคุมช่องมุมได้ คิงดำเลยรับไม่ไหว

## 6. 1...h1=♚+ 2.♘d3 ♚g2 3.♙d4+ ♘f1 4.♚a1+ ♘f2 · ระดับ 5

ทำไม: เบี้ยเลื่อนเป็นควีนพร้อมรุก แล้วควีนดำอยู่ใกล้คิง: ควีนต่อควีนคือ เสมอ

## 7. 1...♘g7 2.h6+ ♘xh6 · ระดับ 5

ทำไม: คิงดำเดินเข้ามุมและกินเบี้ย h ได้ ไม่มีเบี้ยเหลือก็เสมอ!

## 8. 1...c1=♚ 2.♙xc1+ ♘xc1 · ระดับ 5

ทำไม: เบี้ยเลื่อนเป็นควีน ควีนขาวจำต้องกินควีน ใหม่ แล้วคิงดำกินคีน เหลือแค่คิงสองตัว: เสมอ!

## 9. B (เสมอ) · 1.h6 ♘f7 2.h7 ♘g7 3.h8=♚+ ♘xh8 · ระดับ 5

ทำไม: ช่อง h8 เป็นสีดำ แต่บิชอปขาวเดินช่องขาว คิงดำเข้ามุมทัน ขาวเลยชนะไม่ได้

## 10. B (เสมอ) · ♙c4 · ระดับ 6

ทำไม: บิชอปขาวคนละสีกับช่องเลื่อนขั้นที่มุม จึงไล่คิงดำออกไม่ได้ นี่แหละคือป้อม

## 11. 1...♘g5 2.g4 ♘f6 3.g5+ ♘xg5 · ระดับ 6

ทำไม: คิงดำไปที่ g5 ขวางหน้าเบี้ย g พอเบี้ยขึ้นไป g4 คิงก็ถอยไป f6 ยังคุมช่องหน้าเบี้ยไว้ พอเบี้ยเดินต่อไป g5 คิงก็กินเบี้ย: เสมอ

## 12. 1...♘e6 2.f4 ♘f6 3.f5 ♘e7 4.f6+ ♘xf6 · ระดับ 6

ทำไม: คิงดำยื่นประจันหน้าคิงขาว ไม่ให้คิงขาวขึ้นไปหน้าเบี้ย พอเบี้ยเดินขึ้นมา คิงดำก็กินเบี้ย: เสมอ