



สมุดแบบฝึกหัดหมากรุก ระดับ 2 พร้อมเฉลย

50 ข้อ · ระดับ 2 · ยุทธวิธีหนึ่งตา · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

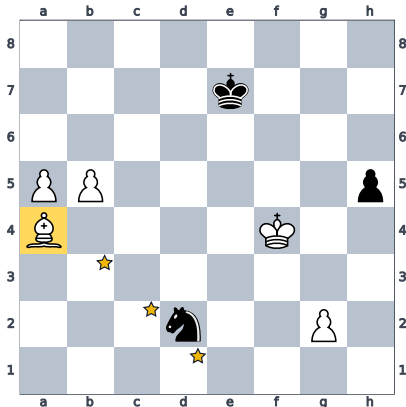
เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

1

ขาวเดิน

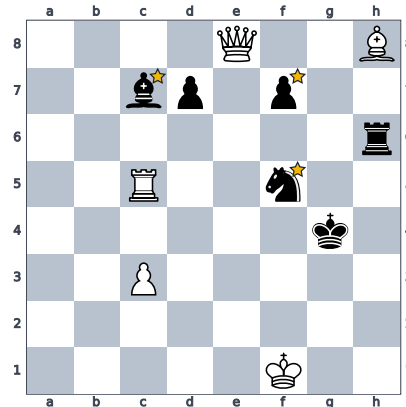


มีดาวสามดวง มีช่องหนึ่ง โลงมากแต่ดำกินได้ เลือกช่องที่ทั้ง โลงและ ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

2

ขาวเดิน

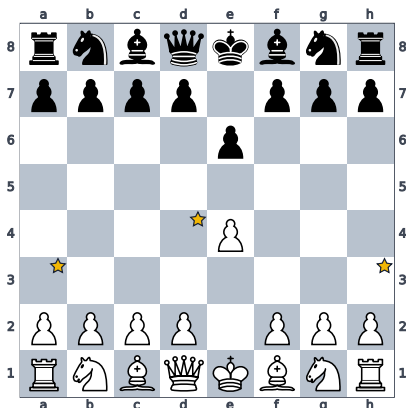


มีดาวสามดวง กินแล้วตัวไหนของหนูจะโดนกิน มีดาวปลอดภัยแค่ ดวงเดียว

ตาเดิน: _____

3

ขาวเดิน

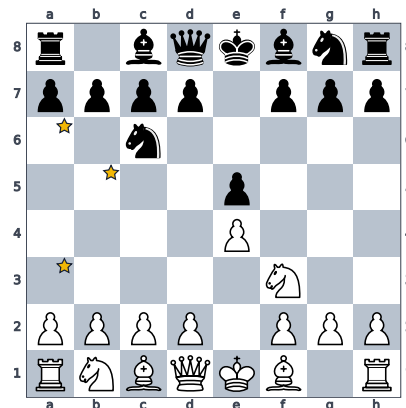


เบี้ย e4 เข้ากลางแล้ว มีดาวดวงเดียวที่พาเบี้ยอีกตัวเข้ากลาง เลือก เลย

ตาเดิน: _____

4

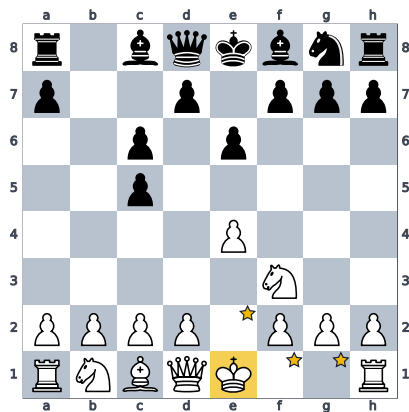
ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงเดียวที่พาบิชอปออกไปช่องดีโดยไม่โดนกิน เลือก เลย

ตาเดิน: _____

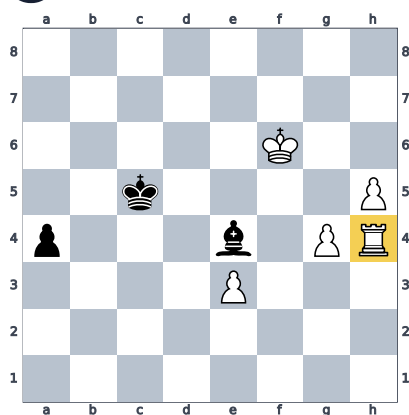
5 ขาวเดิน



อย่าพาคิงเดินเล่น มีดาวดวงเดียวที่พาคิงไปที่ปลอดภัย เลือกเลย

ตาเดิน: _____

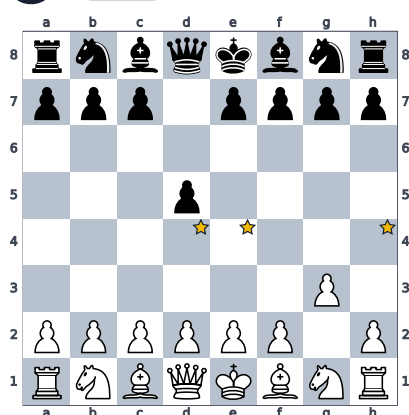
7 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงติดอยู่ พามันไปช่องที่โล่งที่สุดและไม่โดนกินนะ

ตาเดิน: _____

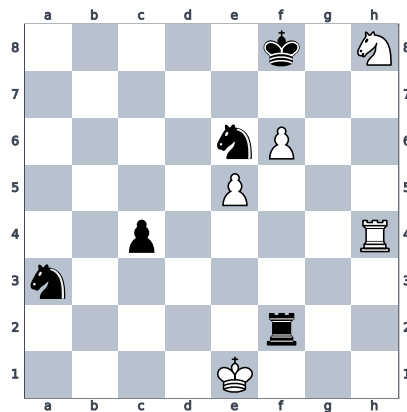
9 ขาวเดิน



มีดาวสองดวงอยู่กลางกระดาน แต่ช่องหนึ่งเบี้ยจะโดนกิน เลือกดาวที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

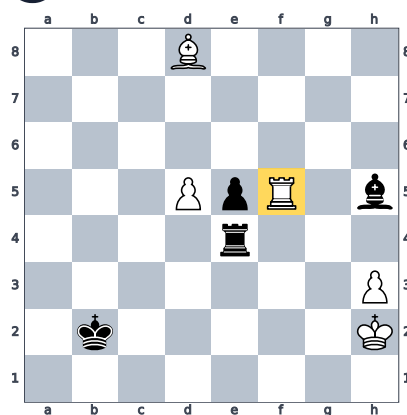
6 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาวที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

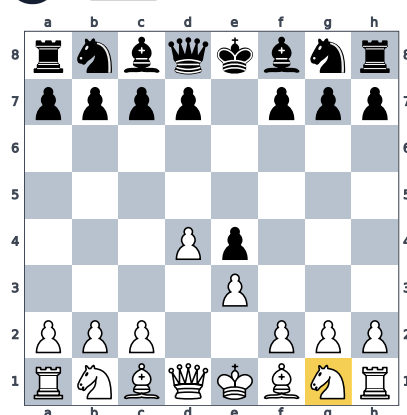
8 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงกินตัวดำได้มากกว่าหนึ่งตัว ตัวไหนไม่มีใครคุ้มกัน? กินเลย

ตาเดิน: _____

10 ขาวเดิน

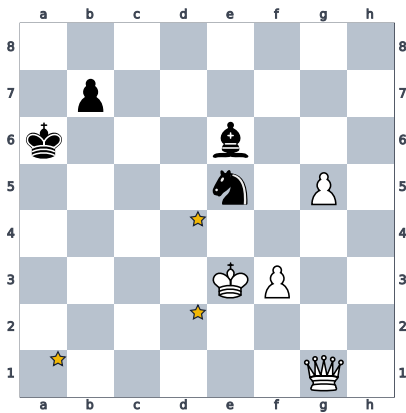


ให้ม้าที่เรียงแสงออกรบ หาช่องที่ไม่ใช่ขอบกระดานและไม่โดนกินนะ

ตาเดิน: _____

การโจมตีสองทาง

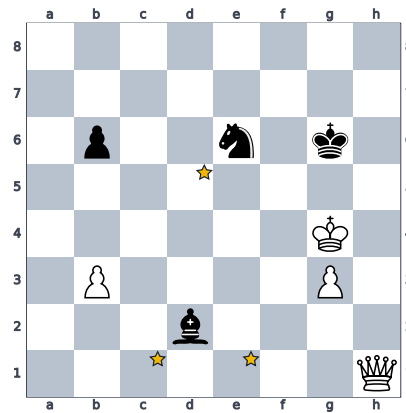
11 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งเป็นกั๊ก ยืนตรงนั้นตัวของหนูจะโดนกิน
เลือกดาวโจมตีสองทางที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

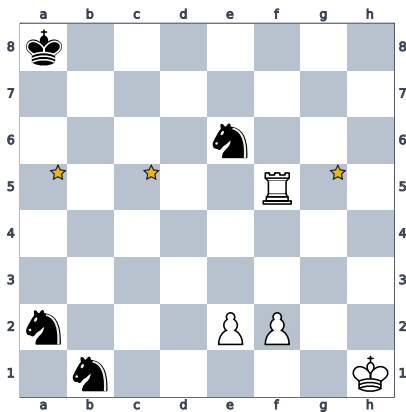
12 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งเป็นกั๊ก ยืนตรงนั้นตัวของหนูจะโดนกิน
เลือกดาวโจมตีสองทางที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

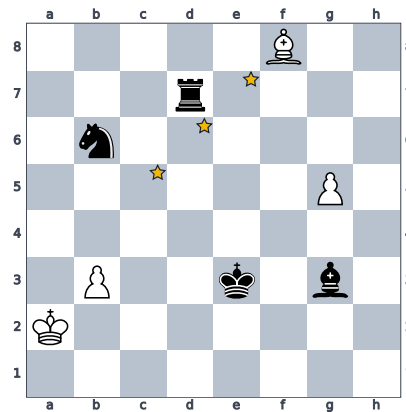
13 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งเป็นกั๊ก ยืนตรงนั้นตัวของหนูจะโดนกิน
เลือกดาวโจมตีสองทางที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

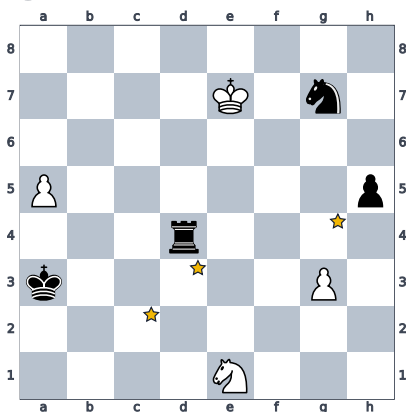
14 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งเป็นกั๊ก ยืนตรงนั้นตัวของหนูจะโดนกิน
เลือกดาวโจมตีสองทางที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

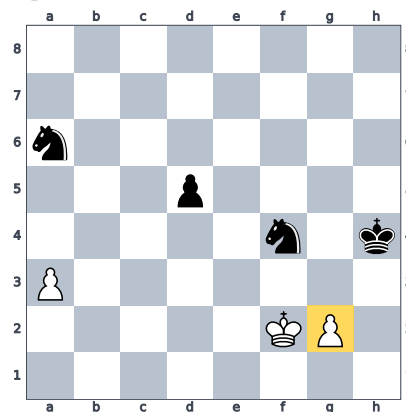
15 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งเป็นกั๊ก ยืนตรงนั้นตัวของหนูจะโดนกิน
เลือกดาวโจมตีสองทางที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

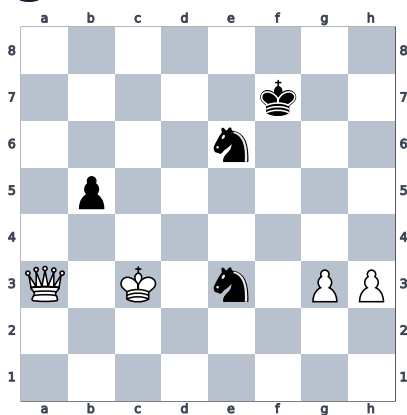
16 ขาวเดิน



เบี้ยที่เรียงแถวกันหนึ่งช่องก็เล็งตัวดำได้สองตัว ลองดูนะ

ตาเดิน: _____

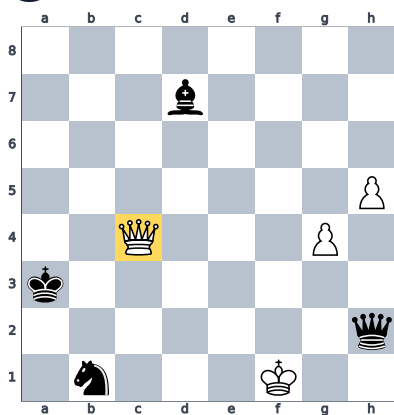
17 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

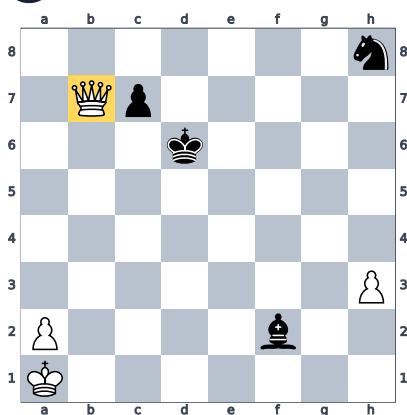
18 ขาวเดิน



ควีนกำลังเรืองแสง หาช่องที่รูกิงดำและเล็งอีกตัวได้นะ

ตาเดิน: _____

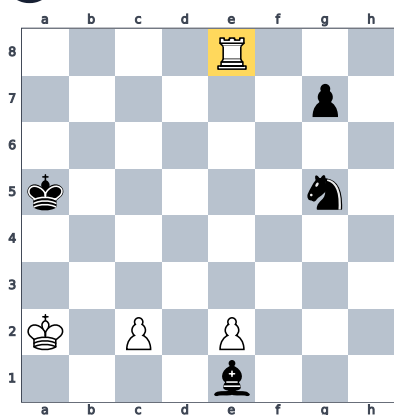
19 ขาวเดิน



ควีนกำลังเรืองแสง หาช่องที่มันเล็งตัวดำสองตัวพร้อมกันนะ

ตาเดิน: _____

20 ขาวเดิน

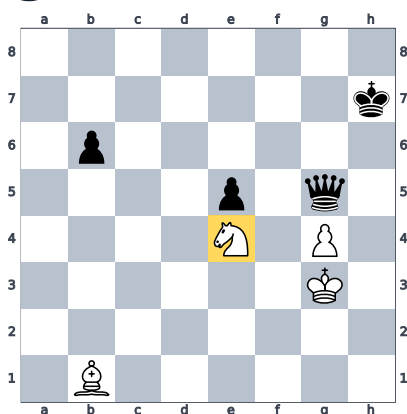


เรือกำลังเรืองแสง หาช่องที่มันเล็งตัวดำสองตัวพร้อมกันนะ

ตาเดิน: _____

การตรึงและกำจัดตัวคู่กัน

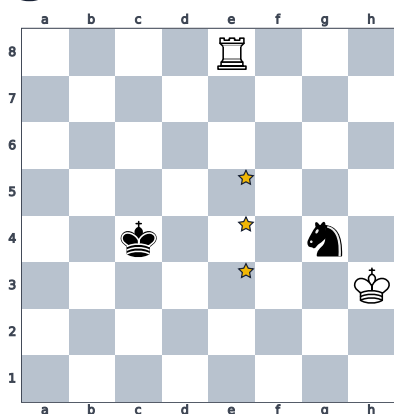
21 ขาวเดิน



เดินตัวที่เรืองแสงคือการรูกเปิด เลือกช่องที่มันกินตัวดำได้นะ

ตาเดิน: _____

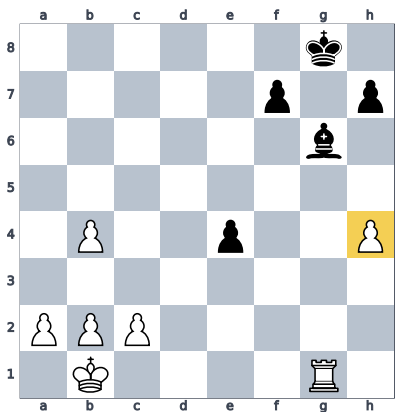
22 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง: ดาकिनหันที่ ดารูกแทรก และดากับดัก เลือกตาที่ได้กำไรที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

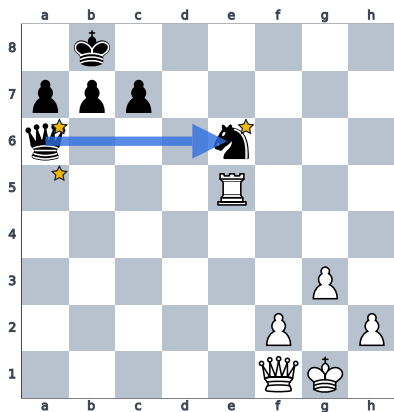
23 ขาวเดิน



ตัวดำที่โดนตรึงหนีไม่ได้ เบี้ยที่เรื่องแสงเดินขึ้นไปชู แล้วหนูก็กินมัน!

ตาเดิน: _____

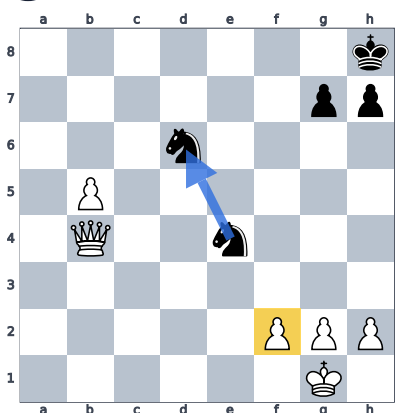
24 ขาวเดิน



ลูกศรชี้ตัวคุ้มกัน ถ้ากินตรง ๆ จะโดนกินคืน! มีดาวสามดวง เลือกดาวที่กินตัวคุ้มกัน แล้วค่อยกินต่อนะ

ตาเดิน: _____

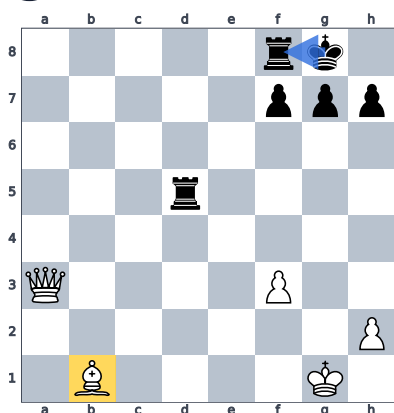
25 ขาวเดิน



ลูกศรชี้ตัวคุ้มกัน ดันเบี้ยที่เรื่องแสงขึ้นไปชู แล้วกินตัวที่ไม่มีคนคุ้มกันแล้วนะ

ตาเดิน: _____

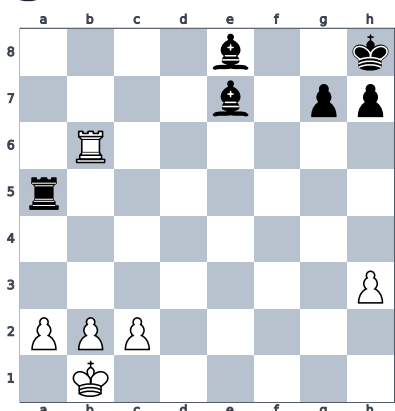
26 ขาวเดิน



ตัวที่เรื่องแสงคือเหยื่อ ให้มันไปที่ที่คงกินได้ พอคงกินเหยื่อก็กินทั้งที่เฝ้า แล้วหนูกินอีกตัวนะ

ตาเดิน: _____

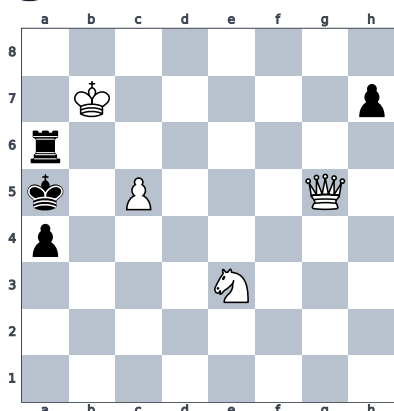
27 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาวที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

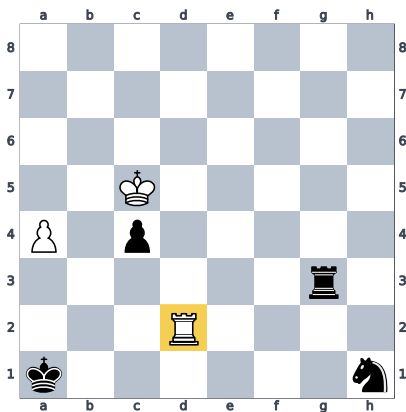
28 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดารุกเปิดที่ได้ตัวหมากนะ

ตาเดิน: _____

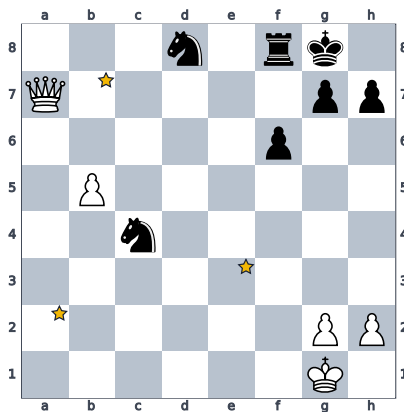
29 ขาวเดิน



ตัวที่เรื่องแสงกินตัวเล็กได้ทันที แต่ยังมีตารุกที่ได้กำไรกว่า หาให้เจอนะ

ตาเดิน: _____

30 ขาวเดิน

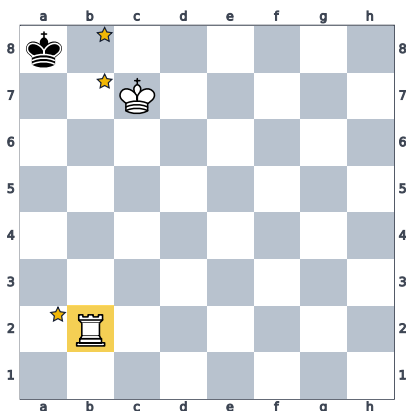


มีดาวสามดวง ตัวของหนูยืนที่ดาวไหนถึงจะตริ่งตัวดำได้? ตริ่งแล้วกินนะ

ตาเดิน: _____

รูกฆาตและการป้องกัน

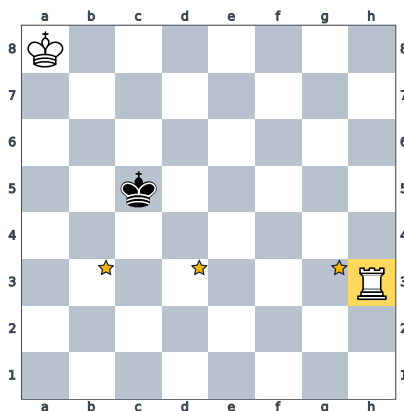
31 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง จำไว้ล่ะ: คิงดำต้องโดนรุกและหนีไม่ได้ ไม่งั้นจะเสมอเลือกเลยนะ

ตาเดิน: _____

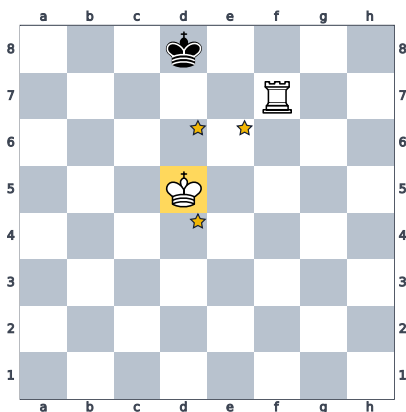
32 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงหนึ่งที่คิงดำกินเรือได้ เลือกช่องที่ขังได้แน่นและปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

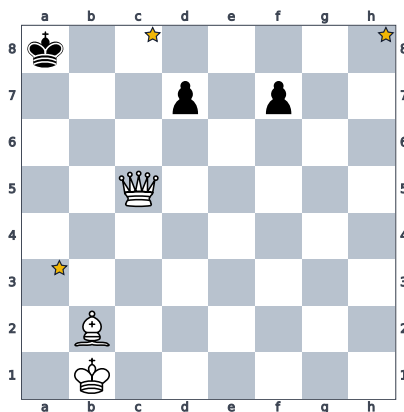
33 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง จำไว้ล่ะ: คอลัมน์เดียวกับคิงดำ ห่างกันหนึ่งช่องพอดีเลือกเลยนะ

ตาเดิน: _____

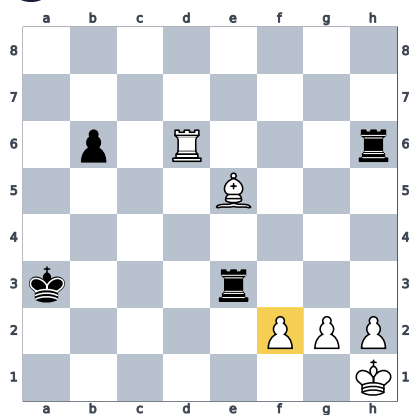
34 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีตารุกที่คิงดำหนีได้ เลือกตารุกที่ถูกละ

ตาเดิน: _____

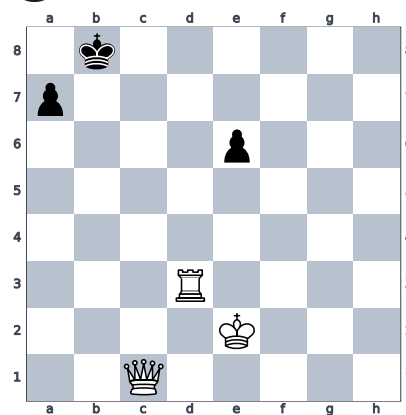
35 ขาวเดิน



ดำจะรุกจน ตัวที่เรืองแสงกันได้ หาช่องนะ

ตาเดิน: _____

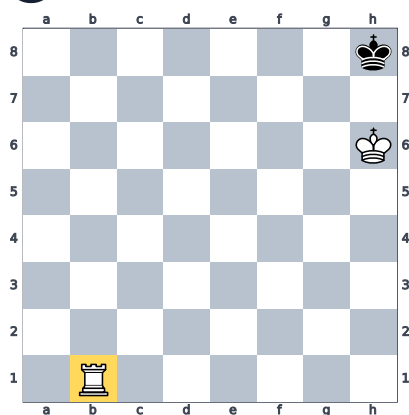
36 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดำที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

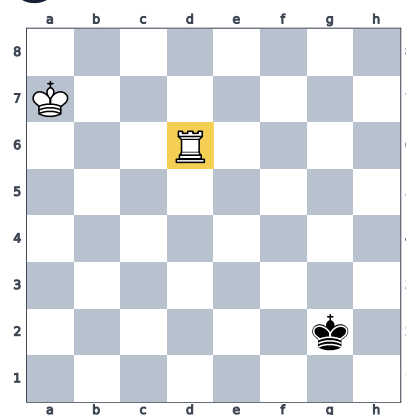
37 ขาวเดิน



เรือที่เรืองแสงรุกจนได้ ดูว่าคิงดำโดนรุกหรือเปล่านะ

ตาเดิน: _____

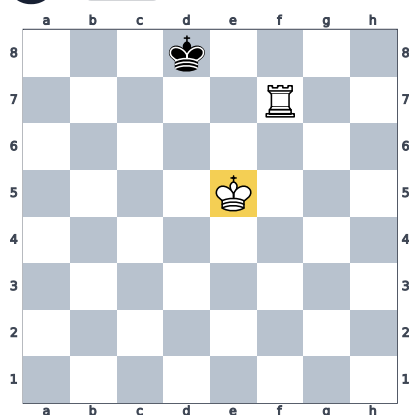
38 ขาวเดิน



เรือที่เรืองแสงทำรั้ว หาช่องที่ขังคิงดำได้แน่นที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

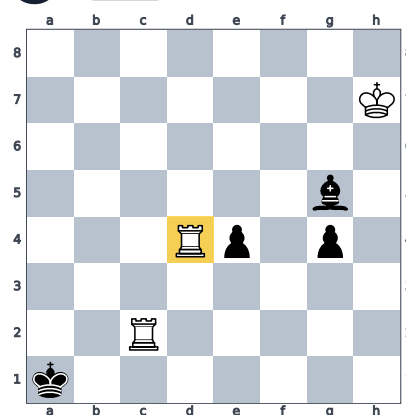
39 ขาวเดิน



ให้คิงที่เรืองแสงเดินขึ้นไปหันหน้าเข้าหาดิงดำนะ

ตาเดิน: _____

40 ขาวเดิน

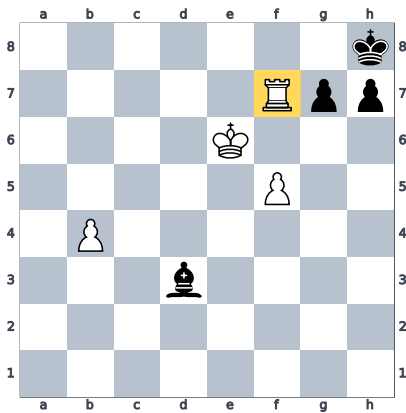


ตัวที่เรืองแสงรุกก่อน หาช่องรุกที่ทำให้ตาต่อไปรุกจนได้นะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

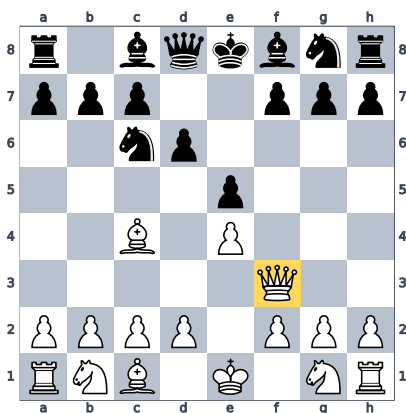
41 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงลงไปแถวสุดท้ายแล้วรุกจนได้ หาช่องนะ

ตาเดิน: _____

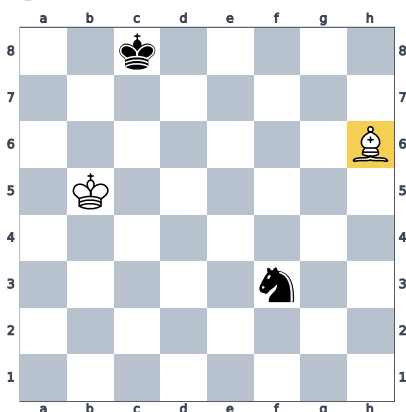
43 ขาวเดิน



ควีนที่เรืองแสงกับบิชอปเฉียงช่อง f7 ทั้งคู่ หาตารุกจนนะ

ตาเดิน: _____

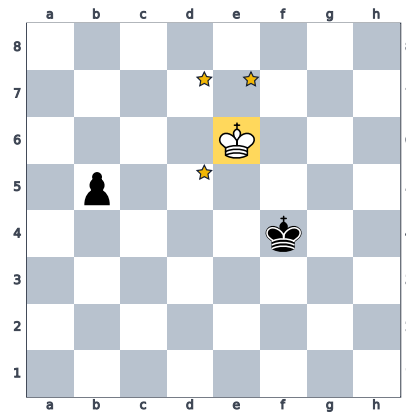
45 ขาวเดิน



บิชอปที่เรืองแสงอยากไป h2 เดินตาแรกบนทางที่สั้นที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

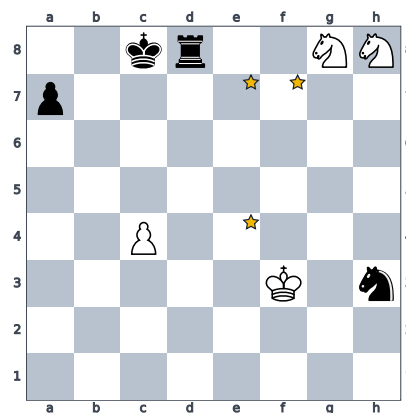
42 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง ทันท้ดวงเดียว นับก้าวของเบี้ยกับของคิงนะ

ตาเดิน: _____

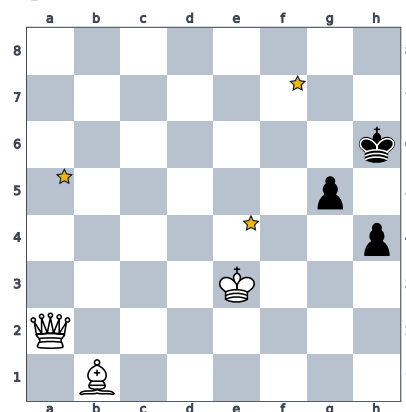
44 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงที่หนีไปช่องที่โดนเล็งอยู่ เลือกวิธีช่วยที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

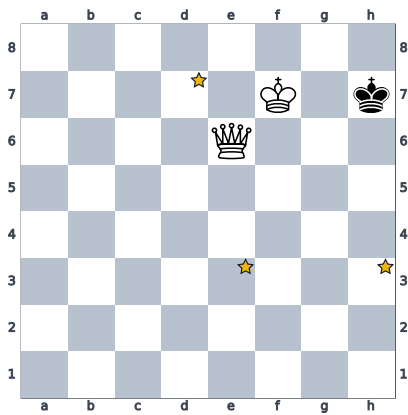
46 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงที่รุกทันทีแต่คิงดำหนีได้ เลือกตาเจียบที่ถูกนะ

ตาเดิน: _____

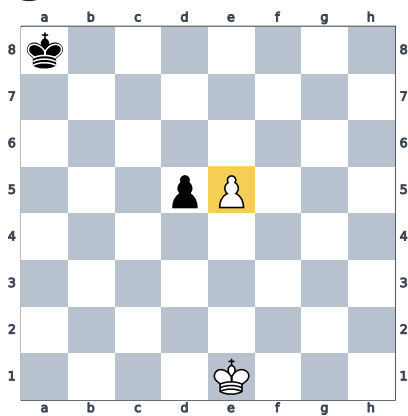
47 ชาวเดิน



มีดาวสามดวง ตูตี ๆ นะ: คิงดำโดนรุกหรือเปล่า? เลือกเลยนะ

ตาเดิน: _____

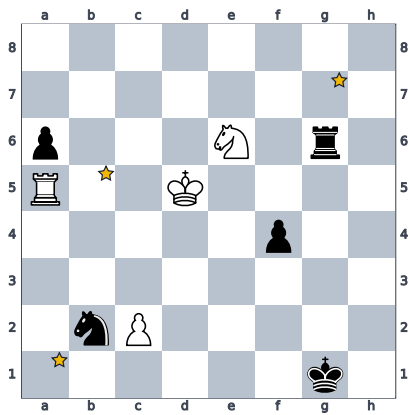
49 ชาวเดิน



เบี้ยดำเพิ่งเดินสองช่องจาก d7 ลงมา d5 ให้เบี้ยที่เรียงแสงกินผ่านทาง (อองปาสซองต์) นะ

ตาเดิน: _____

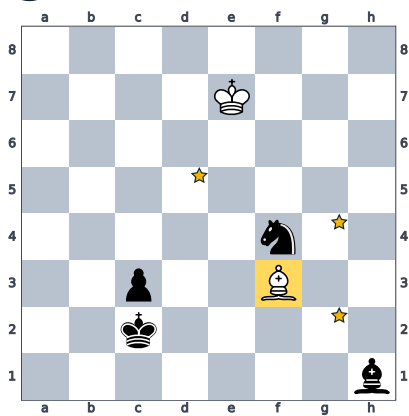
48 ชาวเดิน



มีดาวสามดวง มีดวงที่กินได้แต่โดนกินคืน เลือกตากินที่คุ้มที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

50 ชาวเดิน



ก่อนแตะ ลองนึกในหัวนะ: ตัวที่เรียงแสงยืนดาวไหนถึงไม่โดนกิน? มีดาวปลอดภัยแค่ดวงเดียว

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย

1. ♙c2 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ที่นั่นบิชอปเดินได้ 9 ช่องโดยไม่โดนกิน
2. ♖xc7 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ตัวนั้นไม่มีใครคุ้มกัน หนูกินได้โดยไม่เสียอะไรเลย
3. d4 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: เบี้ยขาวสองตัวเรียงตรงกลางพร้อมกัน
4. ♙b5 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: บิชอปออกครบแล้ว เล็งม้าดำอยู่
5. O-O · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: คิงปลอดภัยในมุม เรือออกมาสู่แล้ว
6. ♕xf2 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ตัวนั้นไม่มีใครคุ้มกัน หนูกินได้โดยไม่เสียอะไรเลย
7. ♖h2 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ที่นั่นเรือเดินได้ 10 ช่องโดยไม่โดนกิน
8. ♖xh5 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ตัวนั้นไม่มีใครคุ้มกัน หนูกินได้โดยไม่เสียอะไรเลย
9. d4 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: เบี้ยที่ d4 เข้ากลางโดยไม่โดนกิน
10. ♖e2 · ตัวหมากที่คล่องตัวและเป้าหมาย

ทำไม: ที่ f3 ม้าจะโดนเบี้ยดำกิน ส่วน e2 ปลอดภัย
11. ♖a1+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ควีนเล็งม้าดำและคิงดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
12. ♖d5 · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ควีนเล็งบิชอปดำและม้าดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
13. ♖a5+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: เรือเล็งม้าดำและคิงดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
14. ♙c5+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: บิชอปเล็งคิงดำและม้าดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
15. ♖c2+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ม้าเล็งคิงดำและเรือดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
16. g3+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: เบี้ยเล็งม้าดำและคิงดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
17. ♖a7+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ควีนไป a7 ทั้งรุกคิงและซูม่า ดำต้องช่วยคิง หนูเลยได้กินตัวหมาก
18. ♖d3+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ควีนเล็งม้าดำและคิงดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
19. ♖b2 · การโจมตีสองทาง

ทำไม: ควีนเล็งบิชอปดำและม้าดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว

20. ♖e5+ · การโจมตีสองทาง

ทำไม: เรือเล็งคิงดำและม้าดำพร้อมกัน ดำช่วยได้แค่ตัวเดียว
21. ♖xg5+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: ตัวข้างหลังรุกคิง ตัวที่เดินออกกินตัวหมากได้อย่างอิสระ
22. ♖e4+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: รุกก่อนหนึ่งตา คิงดำต้องหนี แล้วหนูก็กินตัวที่ใหญ่กว่า
23. 1.h5 e3 2.hxg6 · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: บิชอปดำโดนตรึงจึงขยับไม่ได้ หนูกินมันได้
24. 1.♗xa6 bxa6 2.♖xe6 · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: หนูกินตัวคุ้มกันก่อน ม้าดำเลยอยู่ตัวเดียว แล้วหนูก็กินมันได้ กำไร 3 แด้ม
25. 1.f3 ♖f6 2.♗xd6 · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: เบี้ยไล่ตัวคุ้มกันไป หนูกินม้าได้ กำไร 3 แด้ม
26. 1.♙xh7+ ♕xh7 2.♗xf8 · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: เสียบิชอป 3 แด้ม ได้เรือ 5 แด้ม หนูได้กำไร 2 แด้มนะ
27. 1.♖b8 ♖f5 2.♖xe8+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: เรือไป b8 เริ่มแผน แล้วหนูก็กินบิชอปได้
28. c6+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: ตัวข้างหลังรุกคิง ตัวที่เดินออกกินตัวหมากได้อย่างอิสระ
29. ♖d1+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: รุกก่อนหนึ่งตา คิงดำต้องหนี แล้วหนูก็กินตัวที่ใหญ่กว่า
30. 1.♖a2 ♖b7 2.♗xc4+ · การตรึงและกำจัดตัวคุ้มกัน

ทำไม: ม้าดำที่โดนตรึงหนีไม่ได้ หนูกินมันได้
31. ♖a2# · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงขาวขวางข้างหน้า เรือรุกตามแนวสุดท้าย
32. ♖d3 · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: เรือทำรั้ว คิงดำโดนขังในพื้นที่เล็กที่สุดแล้ว
33. ♕d6 · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงสองตัวหันหน้าเข้าหากันแล้ว ตาต่อไปเรือรุกก็หนีไม่ได้เลย
34. ♗c8+ · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงดำหนีไปไหนก็โดนรุกจน
35. fxe3 · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: ดำรุกจนไม่ได้แล้ว
36. ♖b3+ · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: เรือรุกที่ b3 คิงดำเหลือแต่ทางแพ่ ตาหน้าหนูรุกฆาต
37. ♖b8# · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงขาวขวางข้างหน้า เรือรุกตามแนวสุดท้าย
38. ♖d3 · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: เรือทำรั้ว คิงดำโดนขังในพื้นที่เล็กที่สุดแล้ว

39. ♙d6 · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงสองตัวหันหน้าเข้าหากันแล้ว ตาต่อไปเรือรุกรก็หนีไม่ได้เลย

40. ♖d1+ · รุกฆาตและการป้องกัน

ทำไม: คิงดำหนีไปไหนก็โดนรุกรจน

41. ♖f8# · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: คิงดำไม่มีทางหนีแล้ว

42. ♙d5 · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: คิงเข้าไปในสี่เหลี่ยมของเบี้ยแล้ว ไล่ทันแล้ว

43. ♖xf7# · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: ช่อง f7 มีแค่คิงคุ่มกัน และควีนมีบิชอบคุ่มกันอยู่ คิงเลยกินไม่ได้

44. ♙e7+ · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: ตัวของหนูปลอดภัยแล้ว ไม่เสียอะไรเลย

45. ♗f4 · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: นั่นคือก้าวแรกของทางที่สั้นที่สุดไป h2

46. ♖f7 · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: คิงดำหนีไปไหนก็โดนรุกรจน

47. ♖h3# · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: หนูชนะโดยไม่ให้เสมอ

48. ♖a1+ · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: หนูเลือกตัวที่คุ่มที่สุดโดยไม่เสียอะไรเลย

49. exd6 · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: ทำได้แค่นั้นทีหลังจากเบี้ยดำเพิ่งเดินสองช่องเท่านั้น

50. ♗g4 · ระดับ 2 เพิ่มเติมและคิดล่วงหน้า

ทำไม: หนูมองล่วงหน้าได้แล้ว ตรงนั้นไม่มีตัวดำตัวไหนกินได้
