



สมุดแบบฝึกหัดหมากรุก ระดับ 3 พร้อมเฉลย

48 ข้อ · ระดับ 3 · การคิดล่วงหน้าและยุทธวิธีผสม · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

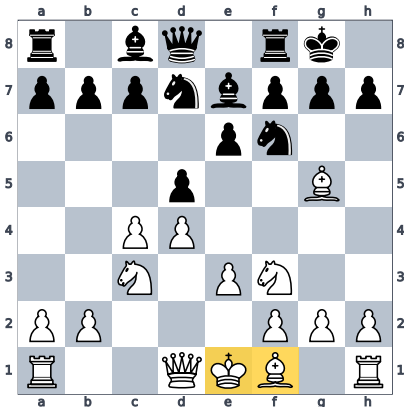
เขียนตาเดิน (เช่น d4f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

การเปิดเกมและการขู่

1

ขาวเดิน



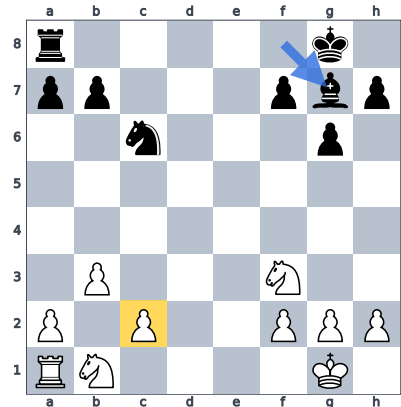
ตัวที่เรืองแสงยังอยู่บ้าน เลือกตาที่ดีที่สุดนะ

- (A) ♖c1 (B) ♕d2 (C) b4

วงกลม: A B C

2

ขาวเดิน

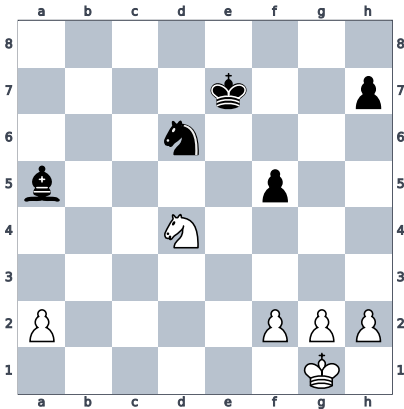


บีชอปดำเพิ่งขู่เรือตามแนวทแยงยาว เรือหนีไม่ได้ ตัวที่เรืองแสงขาวทางนั้นได้ เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

3

ขาวเดิน

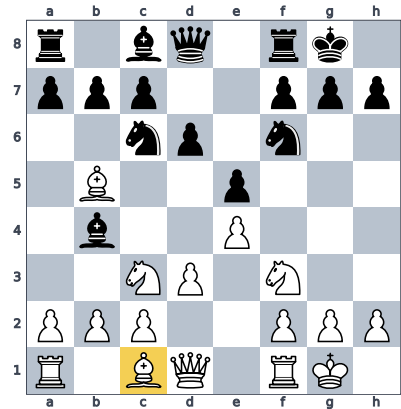


ขาวเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

4

ขาวเดิน



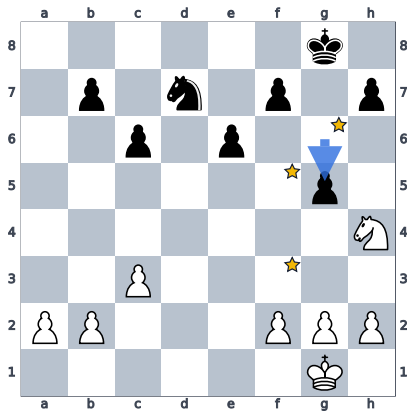
ตัวที่เรืองแสงยังไม่ได้ทำงาน เลือกตาออกตัวนะ

- (A) ♕g5 (B) ♖h4 (C) ♗d2

วงกลม: A B C

5

ขาวเดิน

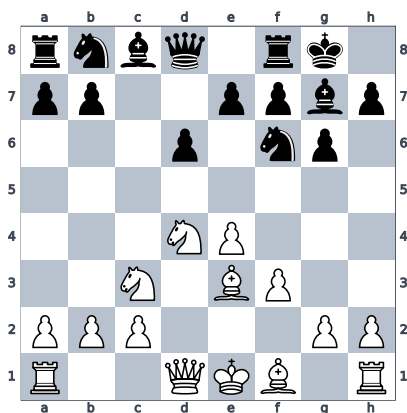


เบี้ยดำเพิ่งเดินหน้ามาขู่ม้า มีดาวสามดวง ให้ม้าหนีไปดาวที่ปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

7

ขาวเดิน



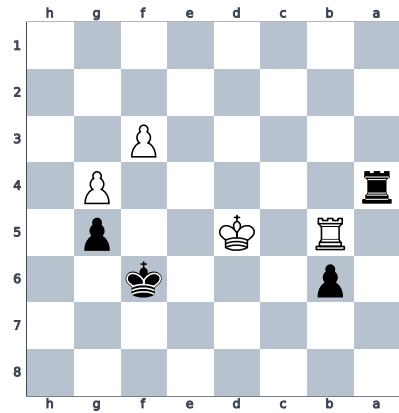
ดูว่าตัวไหนยังไม่ได้ออก แล้วเลือกตาที่ดีที่สุดนะ

(A) ♖f5 (B) b4 (C) ♔d2

วงกลม: A B C _____

6

ดำเดิน

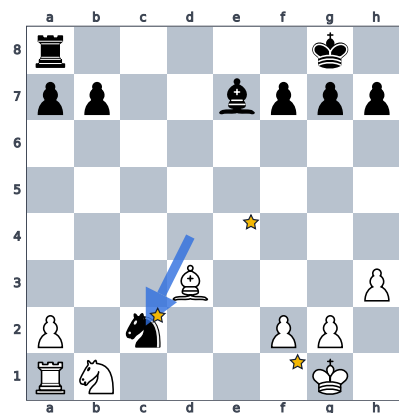


ดำเดิน หาดาวที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

8

ขาวเดิน



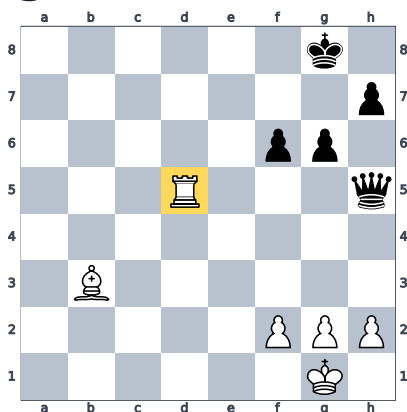
ม้าดำเพิ่งกระโดดเข้ามาขู่เรือ เรือติดอยู่ที่มุม หนีไม่ได้ เลือกดาวที่ช่วยเรือนะ

ตาเดิน: _____

การรุกและแนวเปิด

9

ขาวเดิน

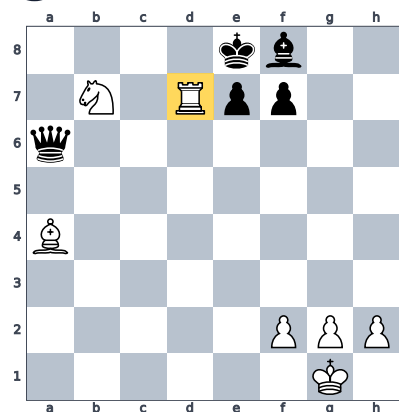


เรือที่เรียงแสงยืนอยู่หน้าบิชอป เรือไปไหนถึงได้กำไรมากที่สุด?

ตาเดิน: _____

10

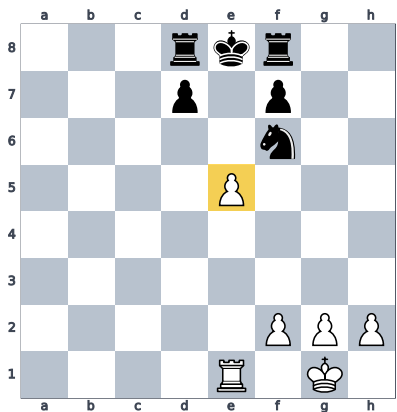
ขาวเดิน



เรือที่เรียงแสงยืนอยู่หน้าบิชอป ตัวที่รุกถ้ายืนชิดคิงโดยไม่มีใครคุ้มกัน คิงจะกินได้ ให้เรือยืนช่องที่มีตัวขาวคุ้มกันนะ

ตาเดิน: _____

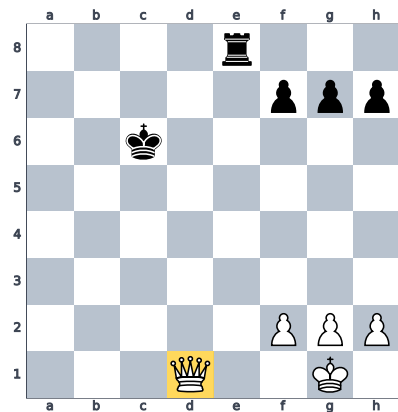
11 ขาวเดิน



เบี้ยที่เรียงแถวทางเรืออยู่ เบี้ยต้องเดินยังไงเรือถึงรุกจนได้?

ตาเดิน: _____

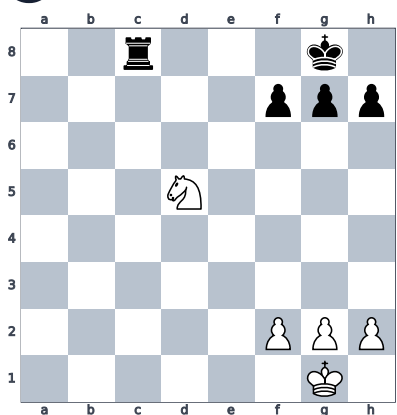
12 ขาวเดิน



ควีนเรียงแถวอยู่ ควีนรุกตรงไหนถึงจะเสียบผ่านคิงไปถึงเรือดำ?

ตาเดิน: _____

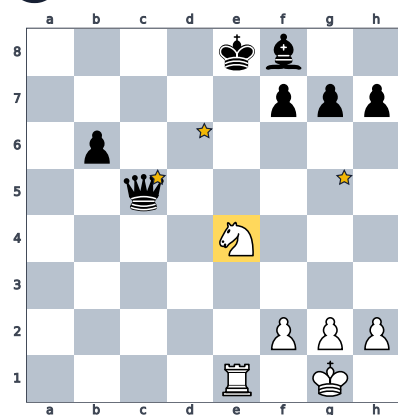
13 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

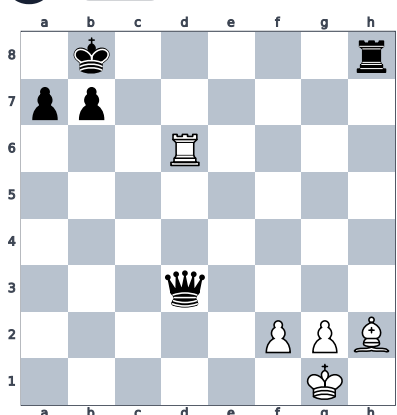
14 ขาวเดิน



ม้ายืนอยู่หน้าเรือ ดาวทั้งสามดวงรุกได้หมด แต่มีดวงเดียวที่ทั้งรุกและกินตัวใหญ่ได้

ตาเดิน: _____

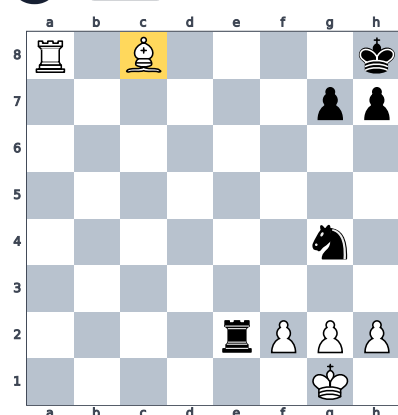
15 ขาวเดิน



หาดารุกคู่ที่รุกจนทันทีนะ

ตาเดิน: _____

16 ขาวเดิน

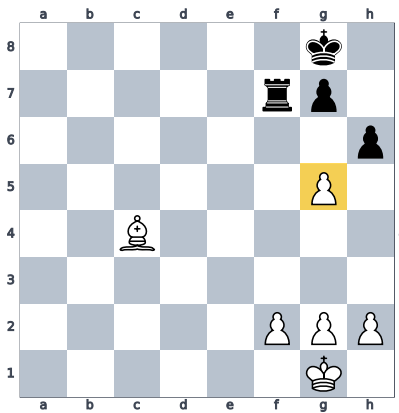


บิชอปที่เรียงแถวทางเรืออยู่ พอบิชอปเดิน เรือก็รุก แต่เรือดำจะวิ่งขึ้นมาขวาง บิชอปควรยืนตรงไหนถึงขวางทางเรือดำได้?

ตาเดิน: _____

การตรึงและการปกป้อง

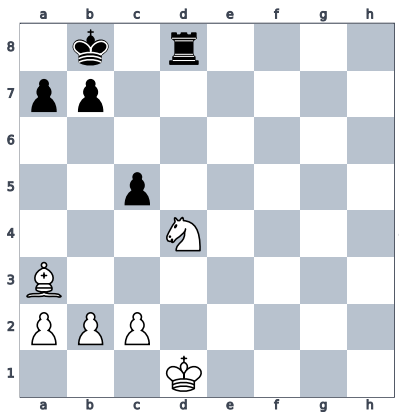
17 ขาวเดิน



เรือดำโดนบิชอบตรึงไว้กับคิง เบี้ยที่เรือแสงต้องเดินยังไงถึงจะกินเรือได้?

ตาเดิน: _____

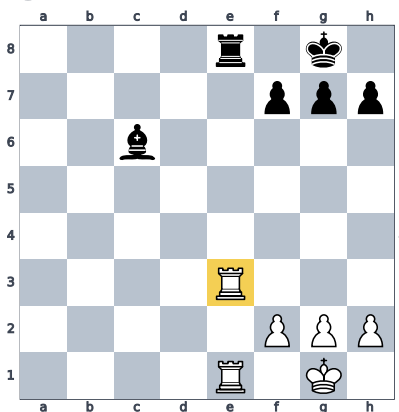
19 ขาวเดิน



ตัวของหนูโดนตรึงและโดนขู่อยู่ ช่วยมันนะ

ตาเดิน: _____

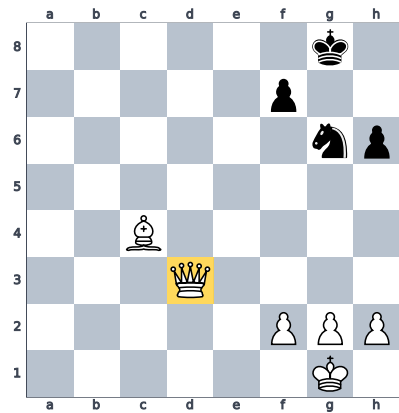
21 ขาวเดิน



บิชอบดำคุ้มกันแถวท้ายสุดอยู่ เรือที่เรือแสงต้องทำยังไง?

ตาเดิน: _____

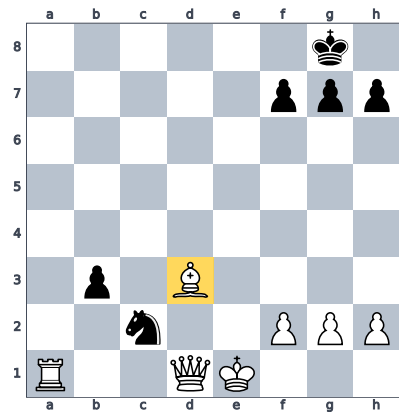
18 ขาวเดิน



เบี้ยดำโดนตรึงกับคิง คราวที่เรือแสงกินตัวดำตัวไหนได้โดยไม่โดนกินคืน?

ตาเดิน: _____

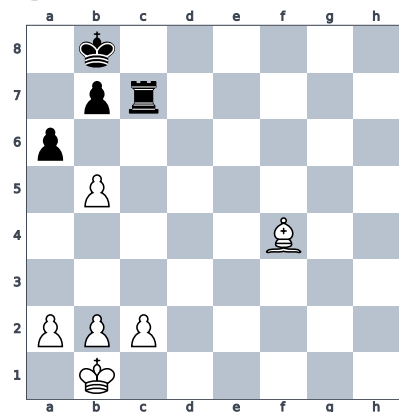
20 ขาวเดิน



คิงของหนูโดนรุก และม้าดำก็ขู่เรืออยู่ด้วย บิชอบที่เรือแสงต้องทำยังไง?

ตาเดิน: _____

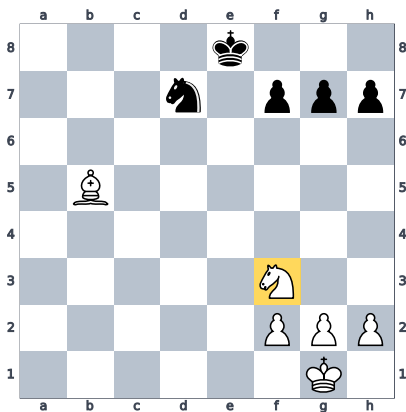
22 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

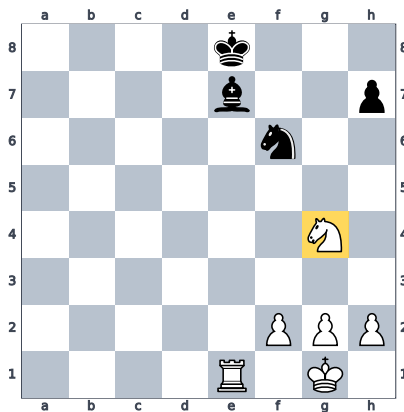
23 ชาวเดิน



ม้าดำโดนตรึง มีแค่คิงคุ่มกัน ม้าขาวที่เรืองแสงต้องกระโดดไปไหนถึงจะโจมตีม้าดำเพิ่มอีกครั้ง?

ตาเดิน: _____

24 ชาวเดิน

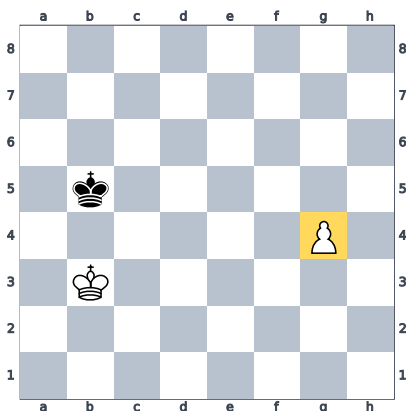


บิชอปดำโดนเรื่อตรึงไว้กับคิง ม้าที่เรืองแสงกินตัวไหนได้อย่างปลอดภัย?

ตาเดิน: _____

เกมช่วงท้ายเบียร์

25 ชาวเดิน

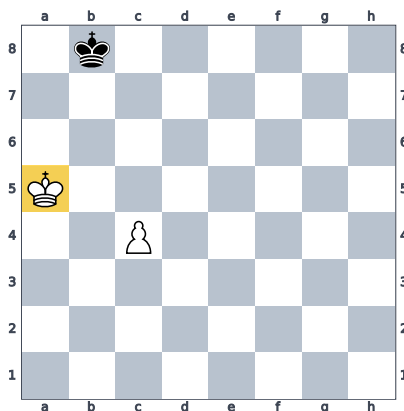


ชาวเดิน คิงดำไล่ทันเบียร์ไหม? เลือกผลลัพธ์นะ

(A) ชาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

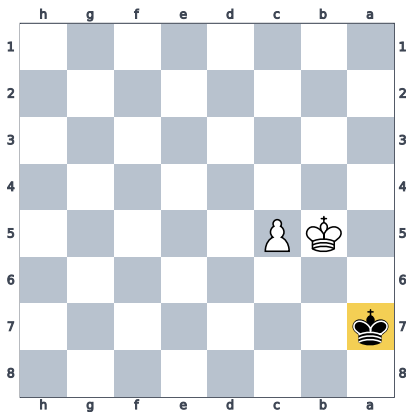
26 ชาวเดิน



คิงที่เรืองแสงยึดช่องสำคัญ เล่นต่อเลยนะ

ตาเดิน: _____

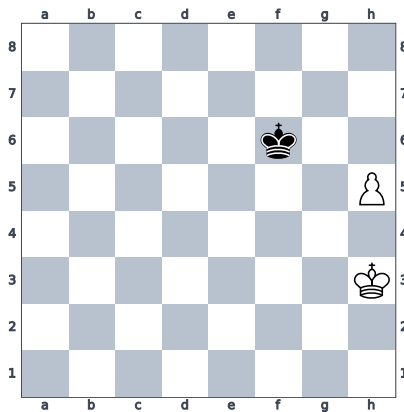
27 ดำเดิน



หนูเล่นฝ่ายดำ คิงที่เรืองแสงรักษาการประจันหน้าไว้นะ

ตาเดิน: _____

28 ชาวเดิน

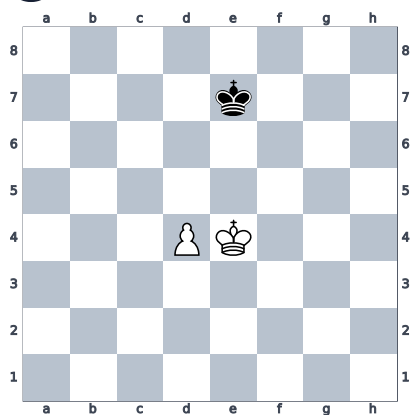


เบียร์ริม: ชาวชนะได้ไหม? เลือกผลลัพธ์นะ

(A) ชาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

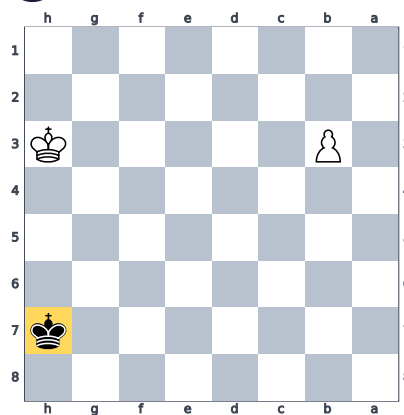
29 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

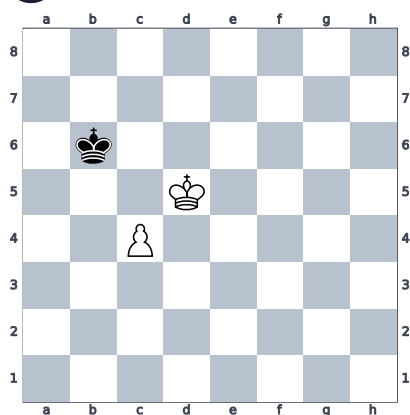
30 ดำเดิน



หนูเล่นฝ่ายดำ คิงที่เรื่องแสงต้องไล่เบี้ย เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

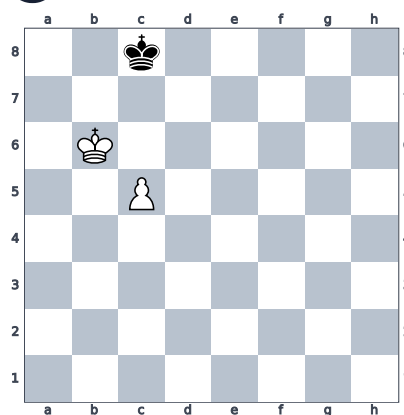
31 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

32 ขาวเดิน

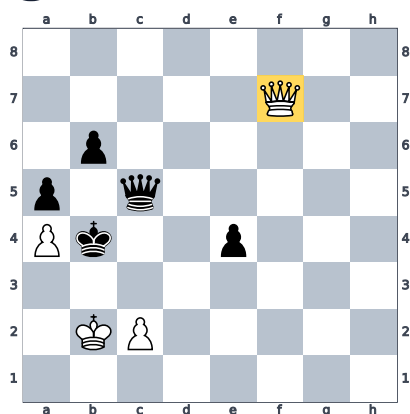


ใช้การประจันหน้าเพื่อชนะนะ

ตาเดิน: _____

ยุทธวิธีขั้นสูง

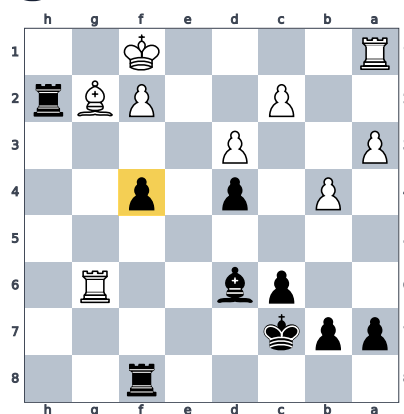
33 ขาวเดิน



ควีนกำลังเรื่องแสง ควีนต้องไปที่ไหนถึงจะรุกจนทันที?

ตาเดิน: _____

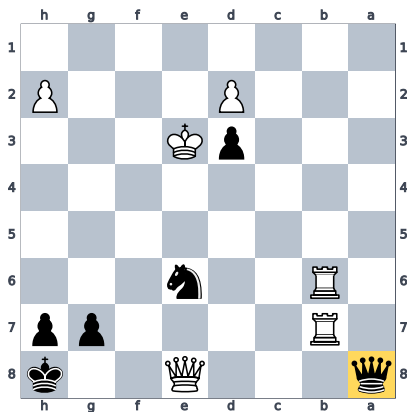
34 ดำเดิน



ตัวที่เรื่องแสงจะล้อมจับตัวฝ่ายตรงข้าม เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

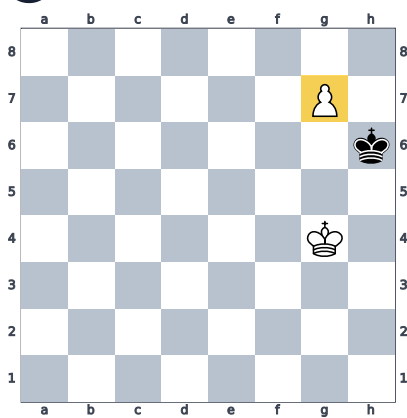
35 คำเดิน



ตัวที่เรียงแสงกำลังขวางทาง มันไปไหนถึงจะชู้ได้อีกตัว?

ตาเดิน: _____

37 ขาวเดิน

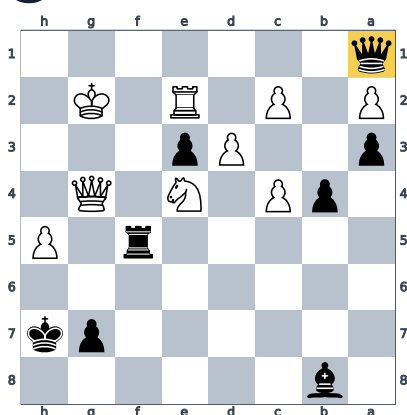


เบี้ยที่เรียงแสงเลื่อนขั้น ดูว่าคิงดำยังมีตาเดินไหม แล้วค่อยเลือกนะ

(A) ครวิน (B) เรือ (C) บิชอป (D) ม้า

วงกลม: A B C _____

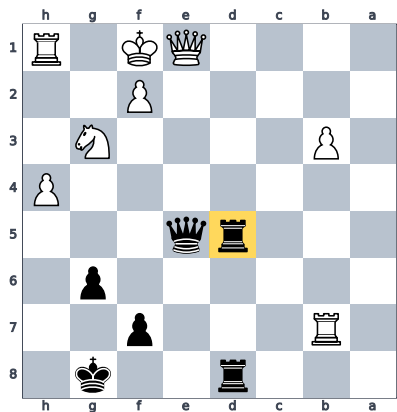
39 คำเดิน



ครวินที่เรียงแสงรุกจน จำไว้นะ ต้องมีตัวคุ้มกันครวิน

ตาเดิน: _____

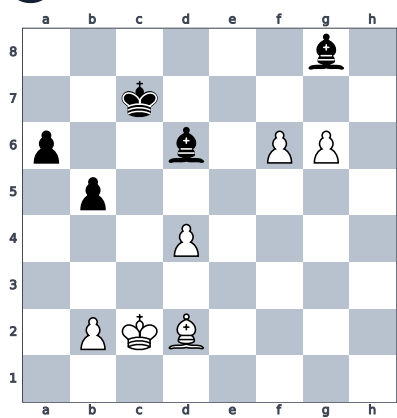
36 คำเดิน



ตัวที่เรียงแสงเริ่มการตรึง เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

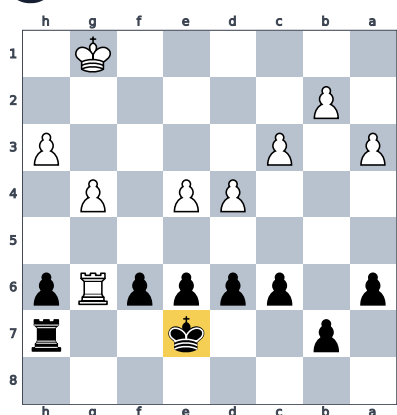
38 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

40 คำเดิน

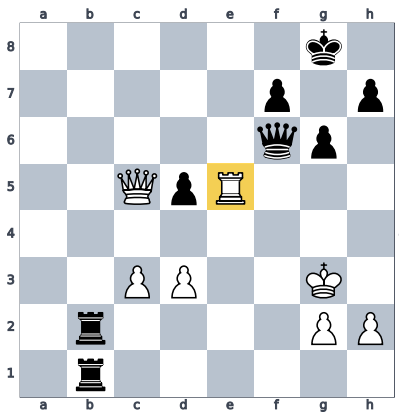


ตัวที่เรียงแสงโจมตี ตัวฝ่ายตรงข้ามหนีไปไหนก็โดนกิน เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

การวางแผนและการคิดคำนวณ

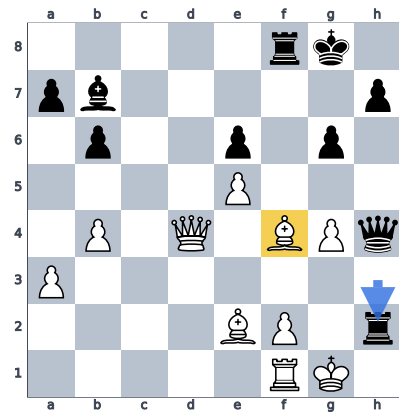
41 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงเริ่มแผนสองตา เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

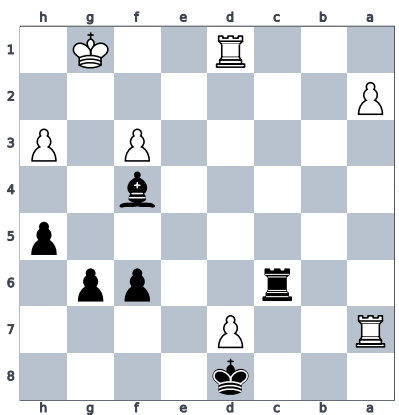
42 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงป้องกันการรุกจนได้ เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

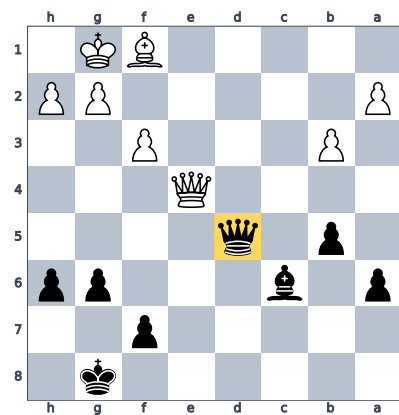
43 ดำเดิน



ดำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

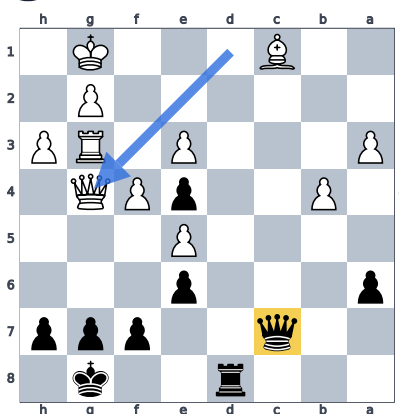
44 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงเดินก่อน คิดไปถึงตาที่สองนะ

ตาเดิน: _____

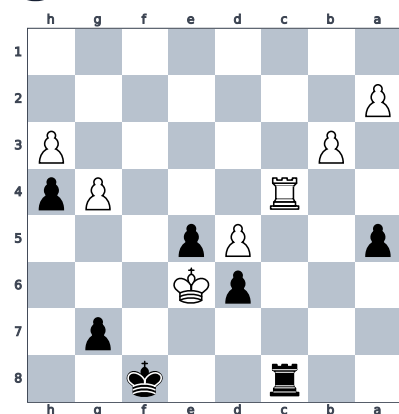
45 ดำเดิน



ฝ่ายตรงข้ามชุกรุกจน ตัวที่เรียงแสงช่วยได้ เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

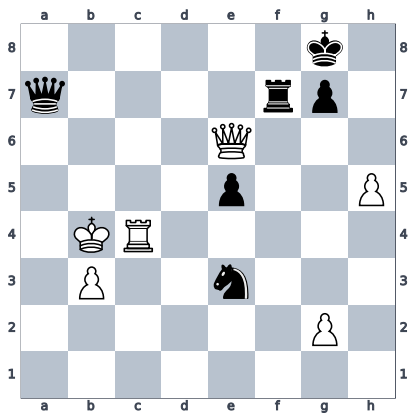
46 ดำเดิน



ดำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

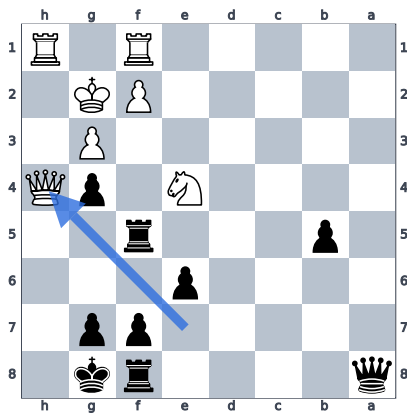
47 ขาวเดิน



คิดสองตา ก่อนแล้วค่อยเดินนะ

ตาเดิน: _____

48 ดำเดิน



ฝ่ายตรงข้ามกำลังชู่รุกจน ป้องกันก่อนนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย

1. A (♖c1) · 1.♖c1 h6 2.♗h4 c5 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ตัวของหนูออกมาสู้ได้เร็วและปลอดภัย

2. c3 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: เบี้ยขวางแนวทแยง บิชอปดำมองไม่เห็นเรือแล้ว

3. 1.♖c6+ ♕e6 2.♗xa5 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ตัวเดียวชู้สองตัวพร้อมกัน

4. A (♗g5) · 1.♗g5 ♗xc3 2.bxc3 a6 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ตัวของหนูออกมาสู้ได้เร็วและปลอดภัย

5. ♖f3 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ม้าถอยกลับไป f3 ไม่มีตัวดำตัวไหนกินได้

6. 1...♖a5 2.♖c6 ♖xb5 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ตัวที่โดนตรึงหนีไม่ได้

7. C (♣d2) · 1.♣d2 ♖c6 2.g4 ♗e6 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: ตัวของหนูออกมาสู้ได้เร็วและปลอดภัย

8. ♗xc2 · การเปิดเกมและการชู้
ทำไม: บิชอปกินม้าที่ชู้อยู่ เรือปลอดภัยแล้ว

9. ♖xh5+ · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: เรือกินควีนพร้อมรุกเปิด เบี้ยดำไม่ทันกินเรือคิง

10. ♖d8# · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: ม้าขวางค้ำกันเรือ คิงเลยกินไม่ได้

11. exf6# · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: เบี้ยกินทแยง เรือรุก และเบี้ยยังเฝ้าช่องหน้าคิงด้วย

12. ♣a4+ · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: คิงหลบ ควีนกินเรือ

13. ♖e7+ · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: ม้ารุกคิงและชู้เรือพร้อมกัน

14. ♗xc5+ · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: เรือรุกคิง ดำต้องช่วยคิงเลยไม่ทันกินม้าคิง หนูได้ควีนไปทั้งตัว

15. ♖d8# · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: เรือกับบิชอปรุกพร้อมกัน คิงดำไม่มีทางไปแล้ว

16. ♗e6# · การรุกและแนวเปิด
ทำไม: บิชอปยืนขวางไว้ เรือดำเลยชนมาขวางไม่ได้

17. g6 · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: เรือโดนตรึงเลยต้องอยู่หนึ่ง เบี้ยกินเรือ

18. ♣xg6+ · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: เบี้ยที่โดนตรึงกินควีนคิงไม่ได้

19. ♗xc5 · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: กินตัวที่ชู้อยู่ ตัวที่โดนตรึงก็ปลอดภัย

20. ♗xc2 · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: กินม้าที่ชู้อยู่ ถ้าเบี้ยดำกินคิงก็แค่แลกตัวกัน

21. 1.♖xe8+ ♗xe8 2.♖xe8# · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: ถ้าบิชอปกินคิง เรืออีกตัวก็รุกฆาต

22. b6 · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: เรือโดนตรึง เบี้ยชู้เรือ

23. ♖e5 · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: ตัวขาวสองตัวโจมตี ตัวดำค้ำกันแค่ตัวเดียว ม้าดำจะต้องเสีย

24. ♖xf6+ · การตรึงและการปกป้อง
ทำไม: บิชอปโดนตรึง เลยกินม้าคิงไม่ได้

25. A (ขาวชนะ) · 1.g5 ♖c5 2.g6 ♖d4 3.g7 ♖e3 · เกมช่วงท้าย เบี้ย
ทำไม: หนูใช้สื้เหลี่ยมของเบี้ยได้แล้ว

26. 1.♖b6 ♖c8 2.c5 ♖d7 3.c6+ ♖d8 4.♖b7 ♖e7 5.c7 ... · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: คิงขาวยืนบนช่องสำคัญหน้าเบี้ย เบี้ยเลยได้เป็นควีน

27. 1...♖b7 2.c6+ ♖c7 3.♖a4 ♖xc6 · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: คิงดำรักษาการประจันหน้าไว้ ขาวผ่านไปไม่ได้

28. B (เสมอ) · 1.h6 ♖g6 2.h7 ♖xh7 · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: คิงดำรักษามุมไว้ได้

29. 1.♖e5 ♖d7 2.♖d5 ♖e7 3.♖c6 ♖e8 4.d5 ♖d8 5.♖d6 ... · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: หนูยึดการประจันหน้าได้ คิงดำต้องหลีกทาง

30. 1...♖g7 2.b4 ♖f6 3.b5 ♖e5 · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: คิงดำก้าวเข้าสื้เหลี่ยมและไล่ทันเบี้ย

31. 1.♖d6 ♖b7 2.c5 ♖c8 3.♖c6 ♖d8 4.♖b7 ♖d7 5.c6+ ... · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: คิงขาวยืนบนช่องสำคัญหน้าเบี้ย เบี้ยเลยได้เป็นควีน

32. 1.♖c6 ♖d8 2.♖b7 ♖d7 3.c6+ ♖d6 4.c7 ♖c5 5.c8=♣+ · เกมช่วงท้ายเบี้ย
ทำไม: หนูยึดการประจันหน้าได้ คิงดำต้องหลีกทาง

33. ♣b3# · ยุทธวิธีขั้นสูง
ทำไม: ควีนยืนชิดคิงโดยมีตัวค้ำกัน คิงกินไม่ได้

34. 1...f3 2.♗xf3 ♖xf3 · ยุทธวิธีขั้นสูง
ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

35. 1...♣xe8 2.♖b8 ♖d8+ · ยุทธวิธีขั้นสูง
ทำไม: ตัวข้างหน้าก้าวออกไปชู้อีกตัว ตัวข้างหลังก็โจมตี

36. 1...♖d1 2.♣xd1 ♖xd1+ · ยุทธวิธีขั้นสูง
ทำไม: หนูตรึงตัวแล้วโจมตีมันเพิ่มอีก

37. B (เรือ) · 1.g8=♖ ♕h7 2.♖g5 ♕h8 · ยุทธวิธีชั้นสูง

ทำไม: เลื่อนเป็นเรือเพื่อเลียยังอับ ขาวก็ยังชนะ

38. 1.f7 ♙xf7 2.gxf7 · ยุทธวิธีชั้นสูง

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนีแล้ว

39. ♚f1# · ยุทธวิธีชั้นสูง

ทำไม: ควีนยืนชิดคิงโดยมีตัวค้ำกัน คิงกินไม่ได้

40. 1...♕f7 2.♖xf6+ ♕xf6 · ยุทธวิธีชั้นสูง

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

41. 1.♖e8+ ♕g7 2.♚f8# · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: เรือรุกที่ e8 คิงดำเหลือแต่ทางแพ แล้วหนูก็รุกฆาต

42. 1.♙xh2 ♚h3 2.f3 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: หนูกินเรือ ถึงดำกินคืนหนูก็ยังได้กำไร แล้วหนูก็กินเรือได้อีก

43. 1...♙e3+ 2.♕f1 ♙xa7 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: หนูคิดล่วงหน้าสองตาแล้ว

44. 1...♚c5+ 2.♕h1 ♙xe4 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: ควีนไป c5 เริ่มแผน แล้วหนูก็กินควีนได้

45. 1...♚xc1+ 2.♕h2 g6 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: ควีนที่ c1 รุกคิงพร้อมขู่เบ๊ย ขาวต้องช่วยคิง หนูเลยได้ตัว และยังกินบิชอปได้อีก

46. 1...♖xc4 2.♕xd6 e4 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: ป้องกันการรุกจนก่อน

47. 1.♖c8+ ♕h7 2.♚g6# · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: เรือรุกที่ c8 คิงดำเหลือแต่ทางแพ แล้วหนูก็รุกฆาต

48. 1...♚xe4+ 2.♕g1 f6 · การวางแผนและการคิดคำนวณ

ทำไม: หนูกินม้า ขาวกินคืนไม่ได้ แล้วหนูก็กินม้าได้อีก