



สมุดแบบฝึกหัดหมากรุก ระดับ 4 พร้อมเฉลย

48 ข้อ · ระดับ 4 · ตาเตรียมและกลยุทธ์แรก · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



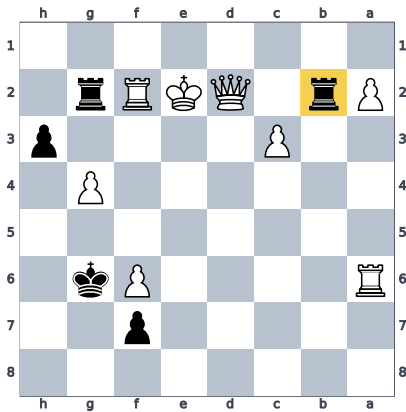
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

เตรียมการโจมตี

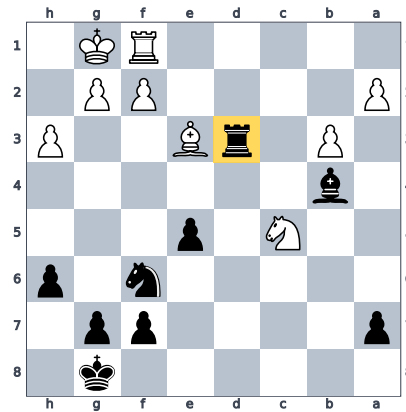
1 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเรือ b2 สละมันเพื่อตึงคิงขาวออกไปนะ

ตาเดิน: _____

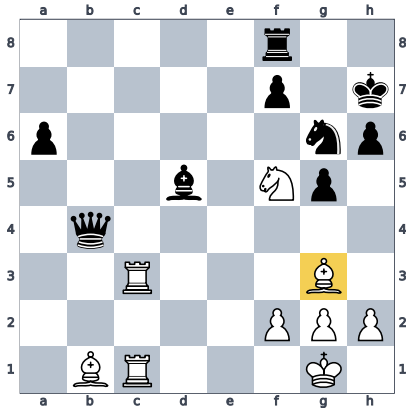
2 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเรือ กินตัวที่คุ้มกันม้าขาวนะ

ตาเดิน: _____

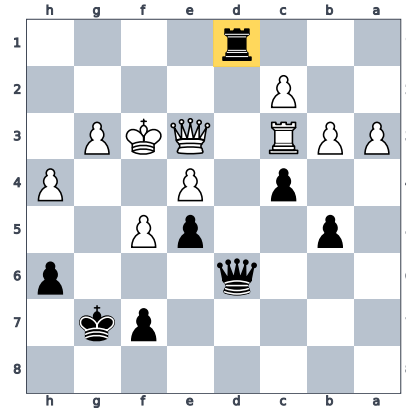
3 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือบิชอป เดินบิชอปไล่คิงดำนะ

ตาเดิน: _____

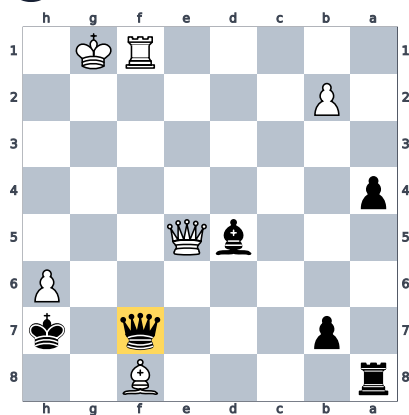
4 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเรือ d1 ย้ายมันไปที่อื่นพร้อมรุก เปิดทางให้ควีนนะ

ตาเดิน: _____

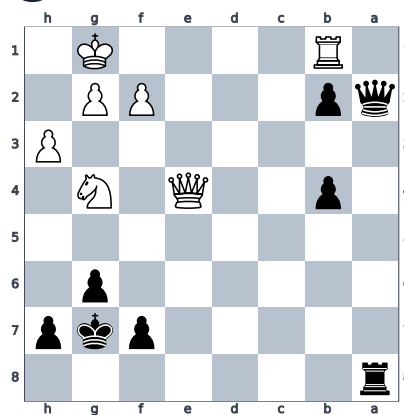
5 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน ให้มันออกจากแถวตั้ง f พร้อมรุกก่อนนะ

ตาเดิน: _____

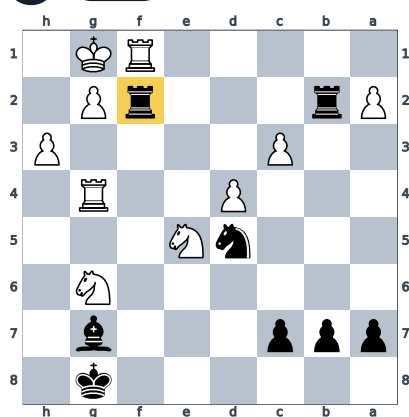
6 ดำเดิน



ดำเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

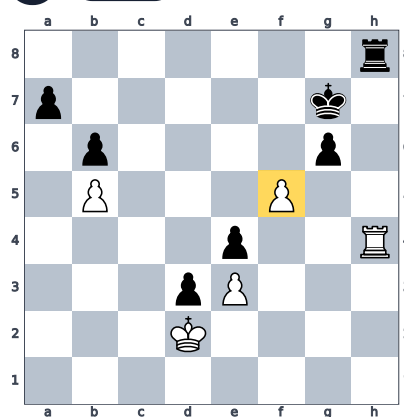
7 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ f2 แลกเรือเพื่อตึงคิงขาวมาที่ f1 นะ

ตาเดิน: _____

8 ขาวเดิน

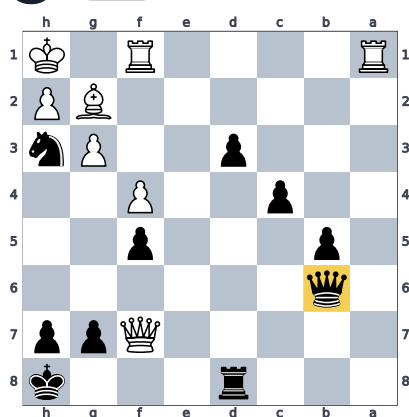


ตัวที่เรียงแสงคือเบี้ย ใช้มันตึงคิงดำออกจากที่คู้มกันเรือนะ

ตาเดิน: _____

โจมตีคิง

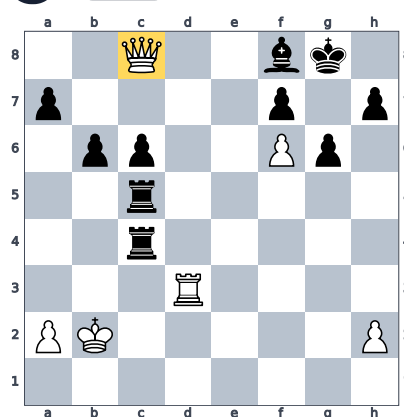
9 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน สละมันให้ทางของคิงขาวถูกปิดนะ

ตาเดิน: _____

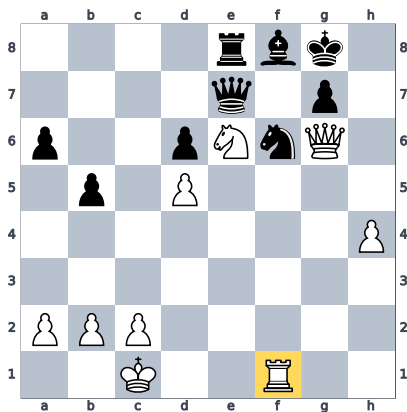
10 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน สละควีนตึงคิงดำมาที่ f8 นะ

ตาเดิน: _____

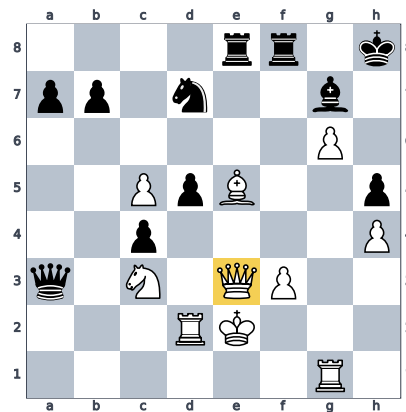
11 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ กินม้าเพื่อดึงควีนดำออกจากที่คุ้มกันนะ

ตาเดิน: _____

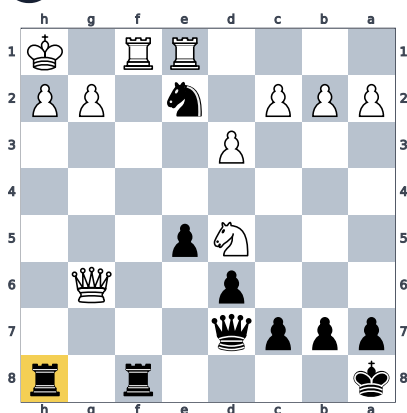
12 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน รุกพาควีนไปชิดคิงดำนะ

ตาเดิน: _____

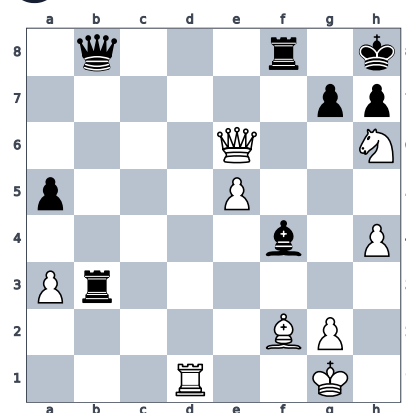
13 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ สละมันหลายเบี้ย h2 นะ

ตาเดิน: _____

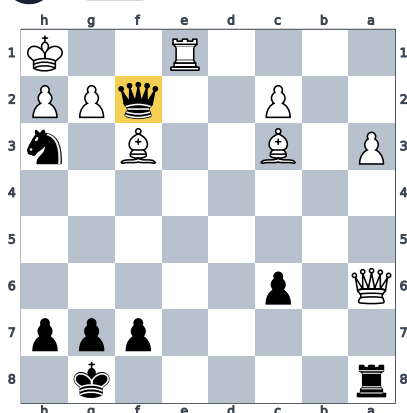
14 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

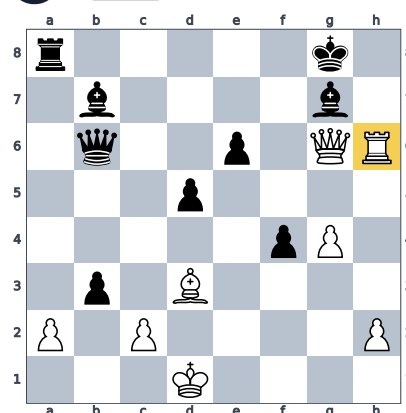
15 ดำเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือควีน สละควีนรุกเพื่อปิดช่องหนีของคิงนะ

ตาเดิน: _____

16 ขาวเดิน

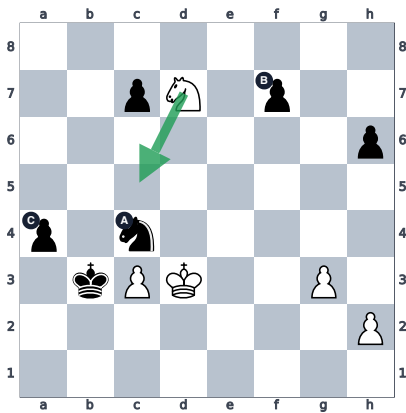


ตัวที่เรียงแสงคือเรือ สละเรือดึงคิงดำเข้ามามุมนะ

ตาเดิน: _____

คิดล่วงหน้า

17 ขาวเดิน

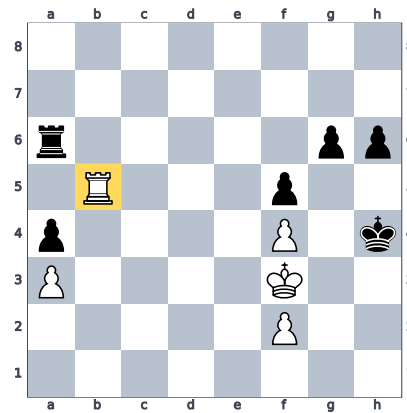


เดินตามลูกศรสีเขียว: ม้ารุก คิงดำต้องหนี แล้วหนูจะกินตัวที่ช่องไหน? และช่องนั้นนะ

- (A) c4 (B) f7 (C) a4

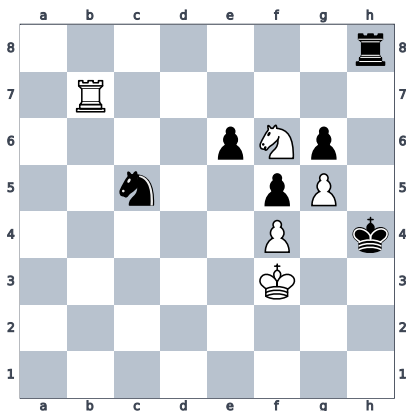
วงกลม: A B C

18 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเรือ หนูเดินตาเจียบก่อน แล้วตาต่อไปเรือจะรุกจนนะ ตาเดิน: _____

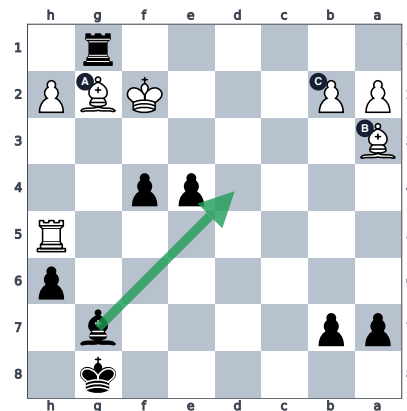
19 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

20 ดำเดิน

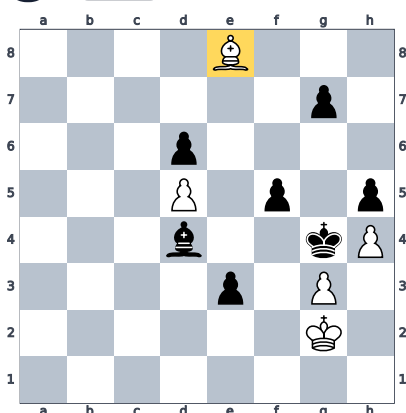


เดินตามลูกศรสีเขียว: บิชอบดำรุก คิงขาวต้องหนี แล้วหนูจะกินตัวที่ช่องไหน? และช่องนั้นนะ

- (A) g2 (B) a3 (C) b2

วงกลม: A B C

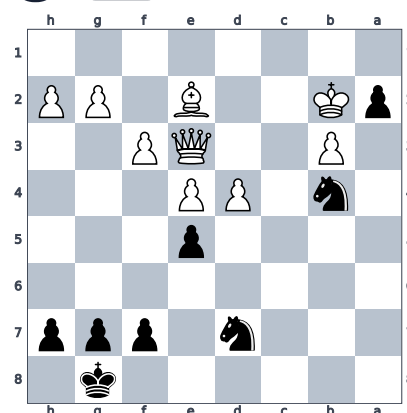
21 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือบิชอบ หนูเดินตาเจียบนะ อย่ารีบกินเบีย

ตาเดิน: _____

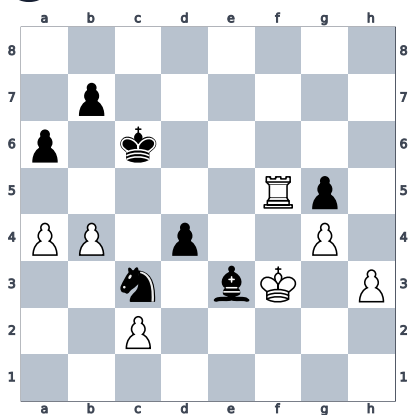
22 ดำเดิน



ดำเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

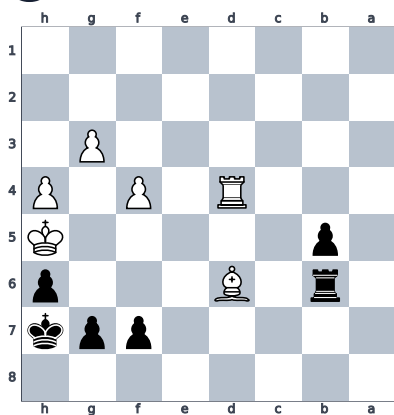
23 ขาวเดิน



คิดทั้งชุดสามตาในใจก่อนแล้วค่อยเดินนะ เรือรูก่อน แล้วดูว่าตัวดำตัวไหนไม่มีใครคุ้มกัน

ตาเดิน: _____

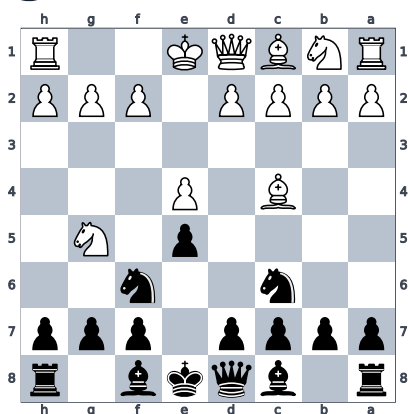
24 ดำเดิน



รูกจนในสองตา ตาแรกไม่ใช่การรูก หนูปิดทางหนีของคิงขาวก่อนนะ ตาเดิน: _____

เบี้ยและความได้เปรียบ

25 ดำเดิน

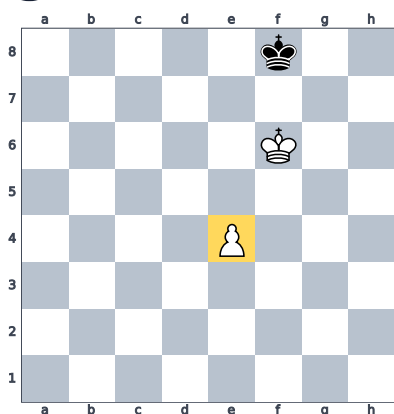


ดำเดิน ม้าขาวกำลังเล็งช่อง f7 หนูเลือกตาที่ดีที่สุดนะ

- (A) ♖xe4 (B) d5 (C) ♜c5

วงกลม: A B C _____

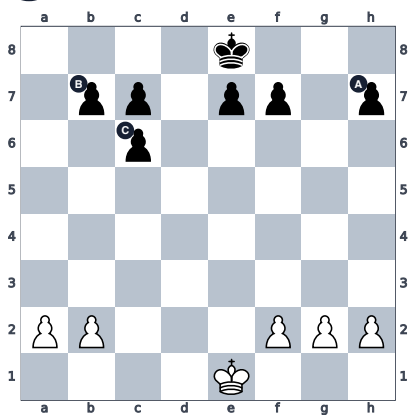
26 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงคือเบี้ย หนูดันเบี้ยขึ้นไปเป็นควีน ให้คิงเดินข้าง ๆ คอยคุ้มกันนะ

ตาเดิน: _____

27 ขาวเดิน

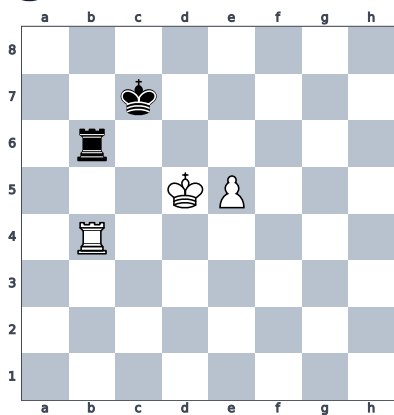


เบี้ยดำตัวไหนเป็นเบี้ยอ่อนแอที่อยู่ตัวเดียว? แตะเลขนะ

- (A) h7 (B) b7 (C) c6

วงกลม: A B C _____

28 ขาวเดิน

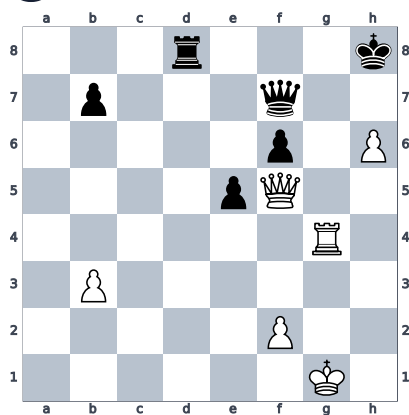


ขาวมีเบี้ยมากกว่าหนึ่งตัว จะแลกเรือหรือเก็บเรือไว้? หนูเลือกนะ

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

วงกลม: A B C _____

29 **ขาวเดิน**

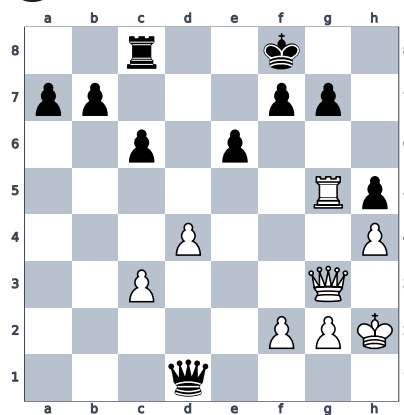


ขาวเดิน เรือควรไปไหน? หนูเลือกนะ

- (A) ♖g8+ (B) ♖g7 (C) ♖f4

วงกลม: A B C

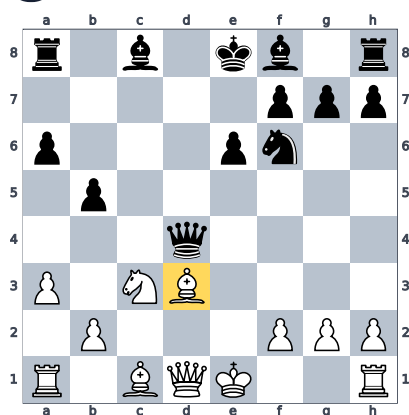
30 **ขาวเดิน**



ขาวเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

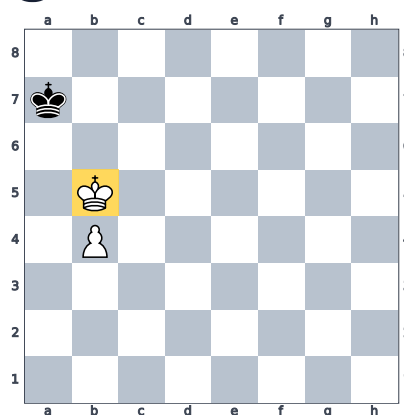
31 **ขาวเดิน**



ตัวที่เรียงแสงคือบิชอปที่ d3 บิชอปขวางทางระหว่างควีนขาวกับควีนดำอยู่นะ

ตาเดิน: _____

32 **ขาวเดิน**

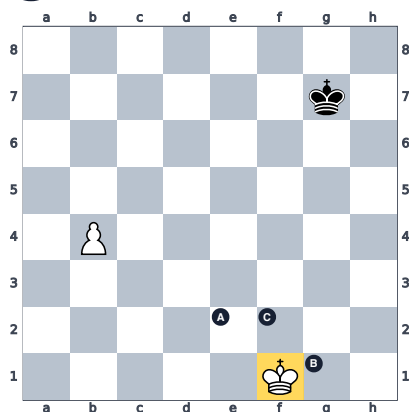


ตัวที่เรียงแสงคือคิง ให้คิงเดินนำหน้าพาเบี้ย b ไปนะ

ตาเดิน: _____

เกมช่วงท้าย

33 **ขาวเดิน**

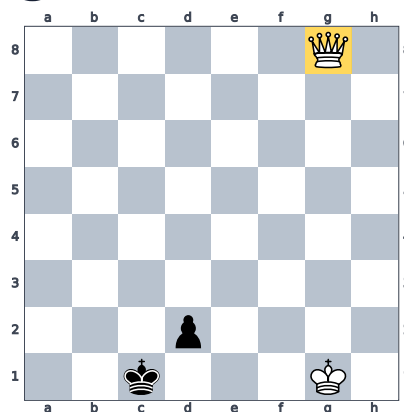


คิงขาวควรไปช่องไหนเพื่อรับกลับมาช่วยเบี้ยที่ b4? หนูแตะช่องนั้นนะ

- (A) e2 (B) g1 (C) f2

วงกลม: A B C

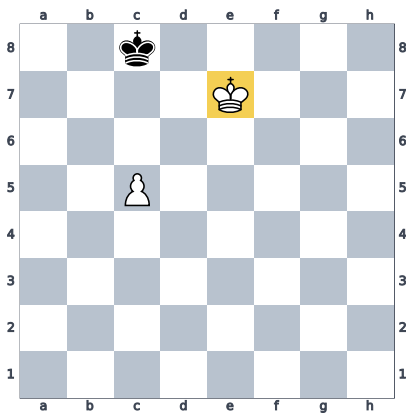
34 **ขาวเดิน**



ตัวที่เรียงแสงคือควีน หนูรุกบังคับให้คิงดำยืนหน้าเบี้ย แล้วเล่นจนชนะ

ตาเดิน: _____

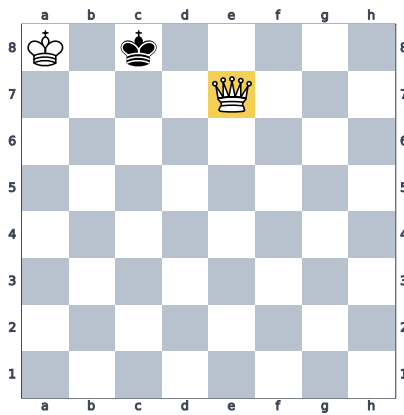
35 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือคิง หนูพาคิงขึ้นไปนำทางให้เบ๊ยนะ

ตาเดิน: _____

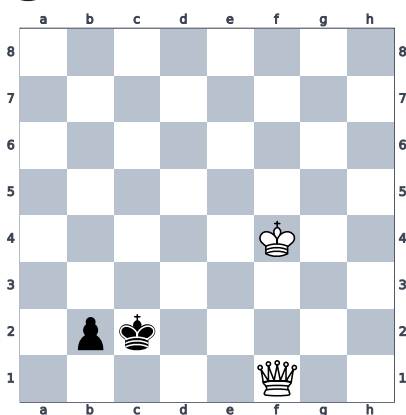
36 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือควีน หนูขงคิงดำแต่เว้นช่องให้หนึ่งช่อง อย่าให้อับ (เสมอ) นะ

ตาเดิน: _____

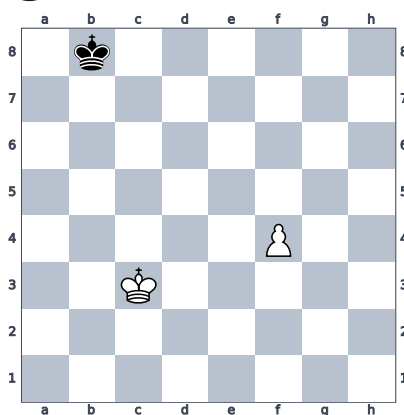
37 ขาวเดิน



ขาวเดิน หาดตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

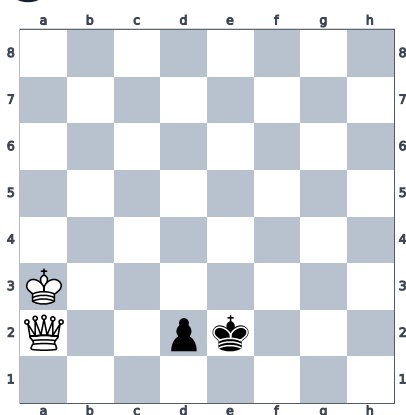
38 ขาวเดิน



คิงของหนูออกครบแล้ว เดินนำหน้าเบ๊ยนำทางนะ

ตาเดิน: _____

39 ขาวเดิน

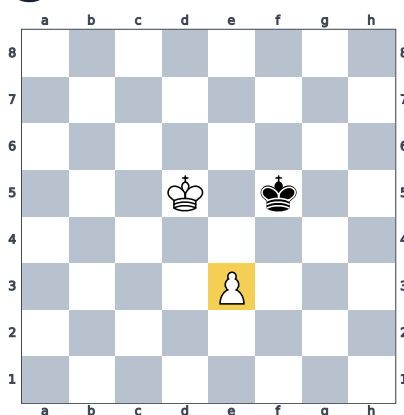


ขาวเดินก่อน คราวนี้เบ๊ยดำอยู่แถวตั้ง d ผลจะเป็นยังไง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

40 ขาวเดิน

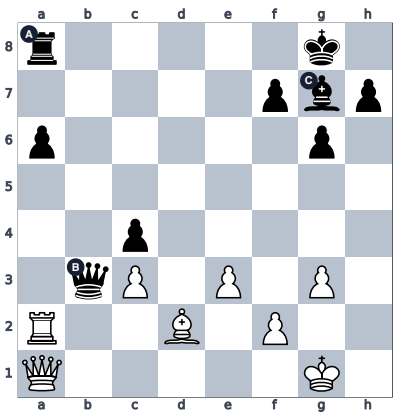


ตัวที่เรืองแสงคือเบ๊ย หนูดันเบ๊ยพร้อมรุกเพื่อไล่คิงดำนะ

ตาเดิน: _____

ยุทธวิธีเพิ่มเติม

41 ขาดเงิน

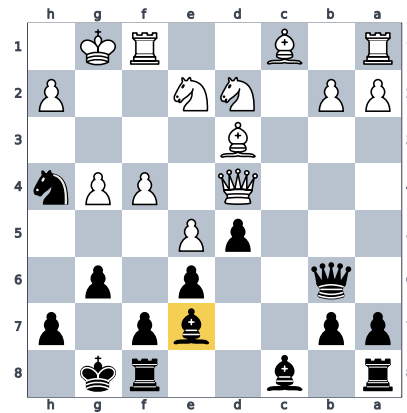


ขาดเงิน มีตัวดำตัวหนึ่งกำลังจะติดกับ หนูตะแต่นั้นนะ

- (A) a8 (B) b3 (C) g7

วงกลม: A B C

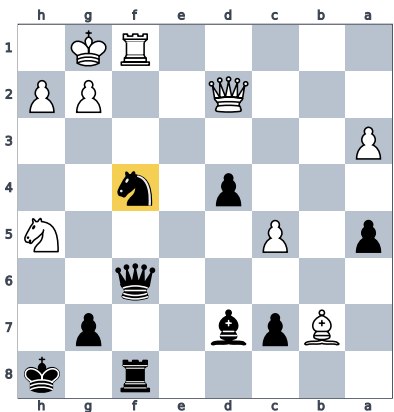
42 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือบิชอป หนูตรึงควีนขาวไว้กับคิงนะ

ตาเดิน: _____

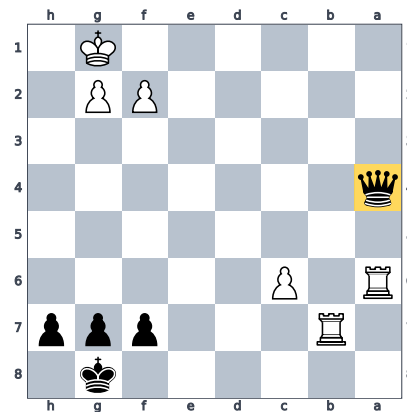
43 ดำเดิน



ตัวที่สว่างอยู่คือม้า ม้ากำลังขวางทางควีนไปหาเรือที่ f1 หนูเดินม้าพร้อมรูกนะ

ตาเดิน: _____

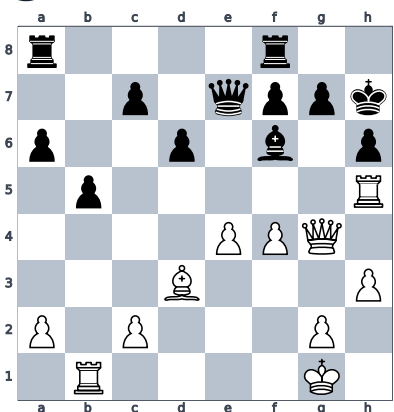
44 ดำเดิน



ตัวที่สว่างอยู่คือควีน หนูรุกไม่หยุด อย่าให้คิงขาวได้พักนะ

ตาเดิน: _____

45 ขาดเงิน

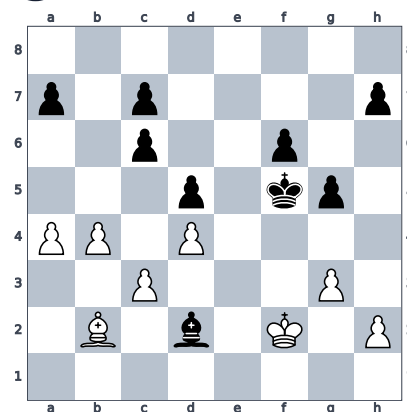


ขาดเงิน เบี้ยที่ e4 ขวางทางบิชอปที่ d3 ไปหาคิงดำ หนูเลือกตาที่ดีที่สุดนะ

- (A) ♖xg7+ (B) ♜xh6+ (C) e5+

วงกลม: A B C

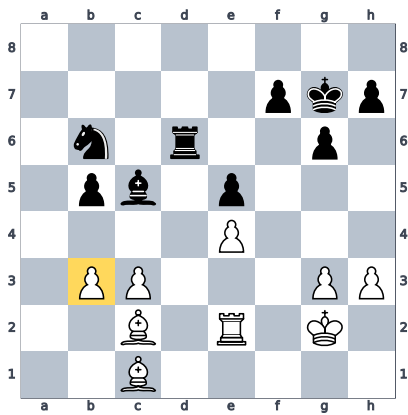
46 ขาดเงิน



ขาดเงิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

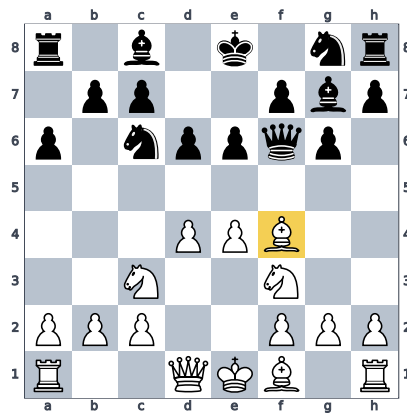
47 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเบี้ย หนูใช้เบี้ยไล่บีชอปด้านะ

ตาเดิน: _____

48 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือบิชอป หนูขู่วินดำให้ไม่มีช่องดี ๆ เหลือนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย

1. 1...♖xd2+ 2.♘xd2 ♖xf2+ · เตรียมการโจมตี

ทำไม: เรือกินครืนพร้อมรุก คิงชาวกินคีนเลยออกจาก e2 เรือขาวที่ f2 ไม่มีใครคุ้มกัน เรือดำกินได้แถมรุกด้วย

2. 1...♖xe3 2.fxe3 ♙xc5 · เตรียมการโจมตี

ทำไม: เรือกินบิชอป e3 ซึ่งคุ้มกันม้า c5 อยู่ เบี้ยกินเรือคีน บิชอปดำกินม้าที่ไม่มีใครคุ้มกัน หนูแลกเรือหนึ่งตัวได้ตัวเล็กสองตัว

3. 1.♙d6 ♗xc3 2.♖xc3 · เตรียมการโจมตี

ทำไม: บิชอปไป d6 ชูครืนพร้อมเล็งเรือ f8 ครืนดำไม่มีช่องดี ๆ ให้ไป เลยต้องแลกกับเรือ หนูได้ครืน

4. 1...♖f1+ 2.♘g2 ♗d1 · เตรียมการโจมตี

ทำไม: เรือออกจากแถวตั้ง d พร้อมรุก เปิดช่อง d1 ให้ครืน ครืนเข้า d1 ร่วมกับเรือล่อมคิงขาว ชูรุกรจน

5. 1...♗g6+ 2.♘f2 ♖xf8+ · เตรียมการโจมตี

ทำไม: ครืนออกจากแถวตั้ง f พร้อมรุก คิงขาวต้องเดิน ตอนนีเรือด่ากิน บิชอป f8 ได้ และเรือขาวกินครืนไม่ได้แล้ว

6. 1...♗xb1+ 2.♗xb1 ♙a1 3.♘h2 ♖xb1 · เตรียมการโจมตี

ทำไม: แลกครืน แล้วเรือขึ้นไป a1 โจมตีครืนขาว ถ้าครืนหนี เบี้ย b2 จะเลื่อนเป็นครืน ถ้าครืนอยู่เฉย เรือก็กิน

7. 1...♖xf1+ 2.♘xf1 ♙e3+ · เตรียมการโจมตี

ทำไม: แลกเรือตึงคิงขาวมาที่ f1 แล้วม้ารุกที่ e3 ล่อมคิงกับเรือ g4 หนูจะได้เรือ

8. 1.f6+ ♘xf6 2.♖xh8 · เตรียมการโจมตี

ทำไม: เบี้ยรุก คิงดำกินเบี้ยเลยออกจาก g7 เรือ h8 ไม่มีใครคุ้มกัน เรือขาวกินได้เลย

9. 1...♗g1+ 2.♖xg1 ♙f2# · โจมตีคิง

ทำไม: สละครืนที่ g1 เรือขาวกินแล้วปิดช่องหนีเอง ม้าลงไป f2 รุกจน

10. 1.♗xf8+ ♘xf6 2.♖d8# · โจมตีคิง

ทำไม: ครืนกินบิชอป f8 พร้อมรุก คิงดำต้องกินแล้วถูกตึงมาที่ f8 เรือลงไป d8 รุกจน เพราะเบี้ย f6 คุมช่อง e7 และ g7

11. 1.♖xf6 ♗xf6 2.♗xe8 · โจมตีคิง

ทำไม: เรือกินม้า f6 ครืนดำกินคีนเลยออกจากแถวตั้ง e ครืนขาวกินเรือ e8 บิชอป f8 ถูกตรึงกับคิง

12. 1.♗h6+ ♘g8 2.♗xg7# · โจมตีคิง

ทำไม: ครืนรุกที่ h6 คิงดำต้องถอยไป g8 ครืนกินบิชอป g7 โดยมีบิชอป e5 คุ้มกัน รุกจน!

13. 1...♖xh2+ 2.♘xh2 ♖h8+ 3.♗h5 ♖xh5# · โจมตีคิง

ทำไม: เรือกินเบี้ย h2 พร้อมรุก คิงชาวกินแล้วถูกตึงออกมา เรือ f8 ไป h8 รุก ครืนมาบังก็ไม่ช่วย เรือกินครืน รุกจน

14. 1.♗g8+ ♖xg8 2.♙f7# · โจมตีคิง

ทำไม: สละครืนที่ g8 เรือด่ากินแล้วปิดช่องหนีเอง ม้ารุกที่ f7 รุกจน!

15. 1...♗g1+ 2.♖xg1 ♙f2# · โจมตีคิง

ทำไม: สละครืนรุกที่ g1 เรือ e1 ต้องกินแล้วปิดช่องหนีช่องสุดท้าย ม้ารุกที่ f2 คิงขาวไม่มีที่หนีแล้ว

16. 1.♖h8+ ♘xh8 2.♗h7# · โจมตีคิง

ทำไม: เรือรุกที่ h8 คิงดำต้องกินแล้วถูกตึงเข้ามุม ครืนลงไป h7 รุกจน

17. A (c4) · 1.♙c5+ ♘a2 2.♘xc4 · คิดล่วงหน้า

ทำไม: ม้ารุกไล่คิงดำออกไปไกล ม้าดำที่ c4 ไม่มีคิงคุ้มกันแล้ว คิงชาวกินได้เลย

18. 1.♖b1 g5 2.♖h1# · คิดล่วงหน้า

ทำไม: เรือกลับไปรอที่แถวที่หนึ่ง คิงดำถูกเบี้ยกับคิงขาวปิดช่องหมด ดำเดินอะไรเรือก็ไป h1 รุกจน

19. 1.♖b1 ♖d8 2.♖h1# · คิดล่วงหน้า

ทำไม: เรือกลับไปรอเจียบ ๆ ที่แถวที่หนึ่ง คิงดำถูกม้ากับเบี้ยล่อมแน่น ดำเดินอะไรเรือก็ไป h1 รุกจน

20. A (g2) · 1...♙d4+ 2.♘e2 ♖xg2+ · คิดล่วงหน้า

ทำไม: บิชอปรุก คิงขาวต้องออกจาก f2 บิชอปขาวที่ g2 ไม่มีใครคุ้มกัน เรือด่ากินได้แถมรุกด้วย

21. 1.♙b5 ♙e5 2.♙e2# · คิดล่วงหน้า

ทำไม: บิชอปกลับไปรอที่ b5 คิงดำถูกล่อมแน่น ดำเดินอะไรบิชอปก็ไป e2 รุกจน

22. 1...a1=♗+ 2.♘xa1 ♙c2+ 3.♘b1 ♙xe3 · คิดล่วงหน้า

ทำไม: หนูเลื่อนเบี้ยเป็นครืนพร้อมรุก ล่อคิงขาวไป a1 แล้วม้ารุกที่ c2 จูโจมทั้งคิงและครืน หนูกินครืนขาวได้

23. 1.♖c5+ ♘d6 2.♖xc3 dxc3 3.♘xe3 · คิดล่วงหน้า

ทำไม: เรือรุกไล่คิงดำ แล้วแลกเรือกับม้า พอเบี้ยดำกินคีน บิชอปที่ e3 ก็ไม่มีใครคุ้มกัน คิงชาวกินบิชอป หนูได้ตัวเล็กสองตัวแลกกับเรือหนึ่งตัว

24. 1...f5 2.♙f8 g6# · คิดล่วงหน้า

ทำไม: เบี้ยเดินขึ้นไป f5 ยึดช่อง g4 ของคิงขาว ขาวเดินอะไร เบี้ยที่ g6 ก็รุกจน

25. B (d5) · 1...d5 2.exd5 ♙a5 3.♙b5+ · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป d5 ขวางทางบิชอปที่ c4 ไม่ให้ไป f7 และยึดตรงกลาง

26. 1.e5 ♘e8 2.♘e6 ♘d8 3.♘f7 · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป e5 คิงชาวยืนข้าง ๆ คุมทางเดิน คิงดำขวางไม่ได้ เบี้ยกลายเป็นครืน

27. A (h7) · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: เบี้ยที่ h7 ไม่มีเบี้ยดำในแถวตั้ง g อยู่ตัวเดียว เป็นเบี้ยอ่อนแอ

28. B (♖xb6) · 1.♖xb6 ♘xb6 2.♙d6 ♘a5 3.e6 ♘a4 · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: แลกเรือ คิงดำต้องกินคีนที่ b6 ซึ่งไกลจากเบี้ย คิงขาวพาเบี้ย e ไปถึงปลายทาง

29. B (♖g7) · 1.♖g7 ♗xg7+ 2.hxg7+ · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: เรือขึ้นแถวที่เจ็ดที่ g7 ชูทั้งครืนและชูรุกรจน ครืนดำต้องกินเรือ เบี้ยที่ h6 กินคีนพร้อมรุก และใกล้จะเป็นครืนแล้ว

30. 1.♖xg7 ♗g4 2.♖xg4 · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: เรือกินเบี้ยที่ g7 ชูรุกรจน ถ้าครืนดำไป g4 เพื่อขวาง เรือก็กินครืน

31. 1.♙xb5+ axb5 2.♗xd4 · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: บิชอปกินเบี้ยที่ b5 พร้อมรุก เปิดแถวตั้ง d ดำต้องห่วงคิง ครีวขาวกินครีวดำ

32. 1.♗c6 ♘a6 2.b5+ ♘a7 3.♗c7 ♘a8 4.♗b6 · เบี้ยและความได้เปรียบ

ทำไม: คิงเดินนำหน้าเบี้ย ยึดช่องข้างหน้า เบี้ยรุก คิงดำถอย เบี้ยเดินขึ้นไปเป็นครีว

33. A (e2) · 1.♗e2 ♗f6 2.♗d3 ♗e5 3.♗c4 ♗d6 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: คิงไป e2 แล้ว d3 c4 คิงวิ่งตรงไปหาเบี้ยเพื่อนำทาง

34. 1.♗c4+ ♗b2 2.♗d3 ♗c1 3.♗c3+ · เกมช่วงท้าย

ทำไม: ครีวรุกบังคับให้คิงดำยืนขวางหน้าเบี้ย แล้วครีวกับคิงขาวล้อมเข้าไปรุกจน

35. 1.♗d6 ♗b7 2.c6+ ♗b8 3.♗d7 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: คิงขาวไป d6 แล้ว d7 คุมช่องหน้าเบี้ย เบี้ยเดินตรงขึ้นไปเป็นครีว

36. 1.♗g7 ♗d8 2.♗b7 ♗e8 3.♗c6 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: ครีวขังคิงดำไว้ที่แถวสุดท้าย คิงขาวเข้าไปใกล้ ครีวลงไป d7 รุกจนโดยมีคิงค้ำกัน

37. 1.♗c4+ ♗d2 2.♗a2 ♗c2 3.♗e3 ♗c1 4.♗e2 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: ครีวรุกและปิดทาง คิงดำติดอยู่หน้าเบี้ย คิงขาวเดินเข้าไป แล้วครีวรุกจน

38. 1.♗d4 ♗c7 2.♗e5 ♗d7 3.♗f6 ♗c6 4.f5 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: คิงขาววิ่งขึ้นไป d4 e5 f6 นำหน้าเบี้ย คิงดำมาเข้าไป เบี้ยเดินขึ้นไปเป็นครีว

39. A (ขาวชนะ) · 1.♗b3 ♗e1 2.♗a5 ♗e2 3.♗b5+ ♗e3 ·

เกมช่วงท้าย

ทำไม: เบี้ยแถวตั้ง d ไม่มีกล้อบ (เสมอ) ครีวบังคับคิงดำให้ยืนหน้าเบี้ย คิงขาวเดินมากินเบี้ย

40. 1.e4+ ♗f6 2.♗d6 ♗f7 3.e5 · เกมช่วงท้าย

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป e4 พร้อมรุก คิงดำต้องถอย คิงขาวขึ้นไปหน้าเบี้ย ยึดช่องสำคัญ แล้วเบี้ยก็เลื่อนเป็นครีว

41. B (b3) · 1.♗b2 ♗d8 2.♗xb3 · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: ครีวดำที่ b3 แทบไม่มีช่องหนี เรือขาวไป b2 ปิดช่องสุดท้าย ครีวก็ถูกจับ

42. 1...♗c5 2.♗b3 ♗xd4+ · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: บิชอปไป c5 ตรึงครีวขาวไว้กับคิง ครีวหนีไม่ได้ บิชอปกินครีวพร้อมรุก

43. 1...♗h3+ 2.gxh3 ♗xf1# · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: ม้ารุกที่ h3 เปิดแถว f ให้ครีว เบี้ยกินม้า ครีวกินเรือที่ f1 รุกจน!

44. 1...♗d1+ 2.♗h2 ♗h5+ · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: ครีวรุกที่ d1 แล้ว h5 คิงขาววิ่งไปมาแต่หนีไม่พ้น เสมอ

45. C (e5+) · 1.e5+ g6 2.exf6 · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป e5 เปิดทางให้บิชอปที่ d3 รุก! เบี้ยยังขู่อบที่ f6 อีกด้วย พอดำบังรุกเสร็จ เบี้ยก็กินบิชอป

46. 1.♗e2 ♗xc3 2.♗xc3 · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: คิงไป e2 ขู่อบที่ d2 บิชอปกลับไม่ได้ ต้องกินเบี้ยที่ c3 แล้วโดนบิชอปขาวกิน หนูได้กำไรตัว

47. 1.b4 ♗c6 2.bxc5 · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป b4 ขู่อบที่ c5 บิชอปไม่มีช่องปลอดภัย ให้หนี เบี้ยกินบิชอปได้

48. 1.♗g5 ♗xg5 2.♗xg5 · ยุทธวิธีเพิ่มเติม

ทำไม: บิชอปไป g5 ขู่อบครีวดำ ครีวไม่มีช่องปลอดภัย เลยต้องกินบิชอป ม้ากินครีวคืน หนูได้กำไรมาก