



ใบงานหมากรุก: เผล็จศึกควีน บิชอป ม้า

12 ข้อ · ระดับ 4, 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

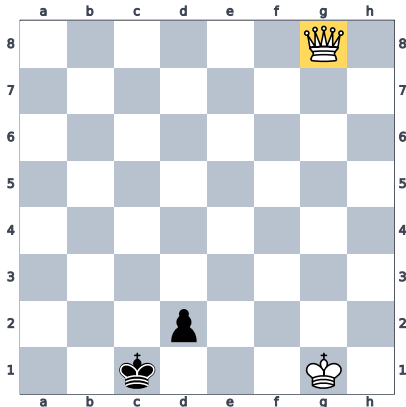
เขียนตาเดิน (เช่น d3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ระดับ 4

1

ขาวเดิน

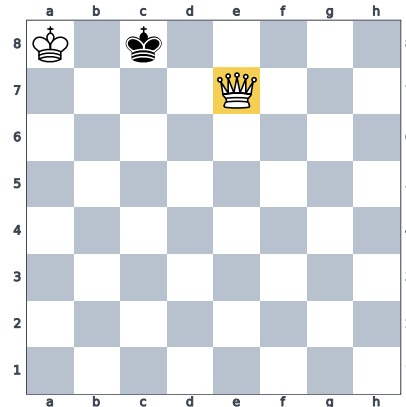


ตัวที่เรืองแสงคือควีน หนูรูกบังคับให้คิงดำยืนหน้าเบี้ย แล้วเล่นจนชนะ

ตาเดิน: _____

2

ขาวเดิน

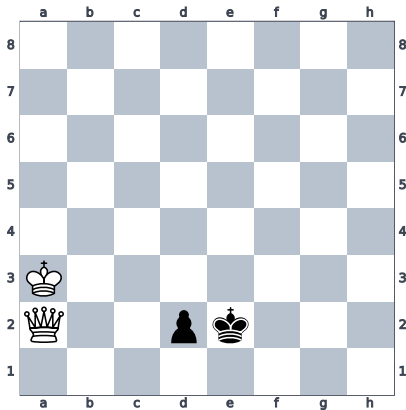


ตัวที่เรืองแสงคือควีน หนูขังคิงดำแต่เว้นช่องให้หนึ่งช่อง อย่าให้อับ (เสมอ) นะ

ตาเดิน: _____

3

ขาวเดิน



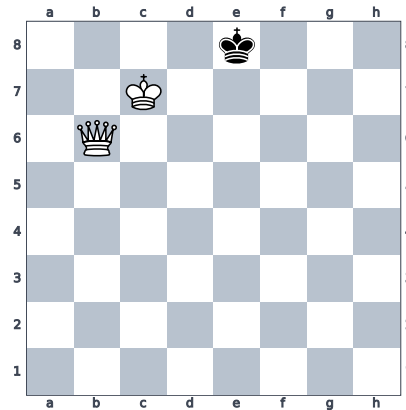
ขาวเดินก่อน คราวนี้เบี้ยดำอยู่แถวตั้ง d ผลจะเป็นยังไง?

(A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

4

ขาวเดิน

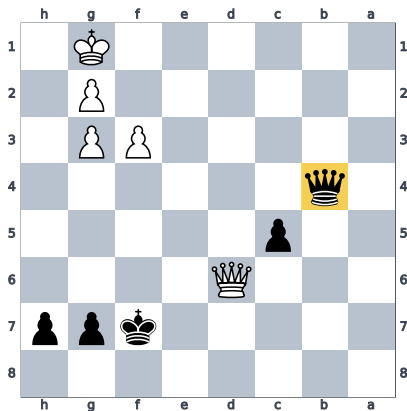


ขาวเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 5

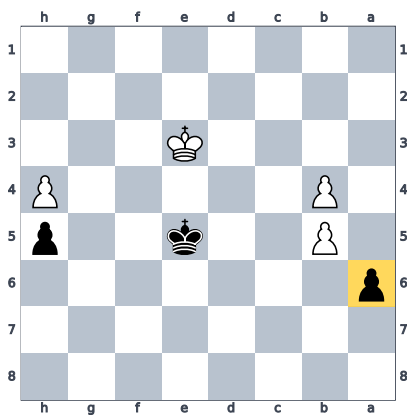
5 ดำเดิน



ควีนที่เรื่องแสงเดินก่อน บังคับแลกควีนนะ

ตาเดิน: _____

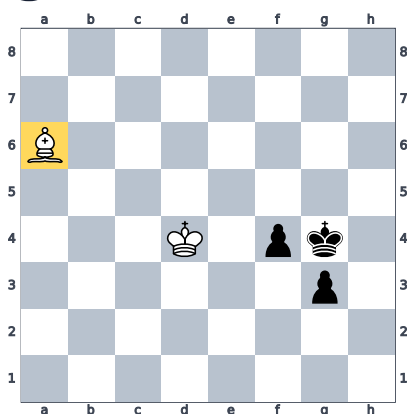
7 ดำเดิน



เบี๊ยะที่เรื่องแสงเดินก่อน คิดต่อให้ตั้นะ

ตาเดิน: _____

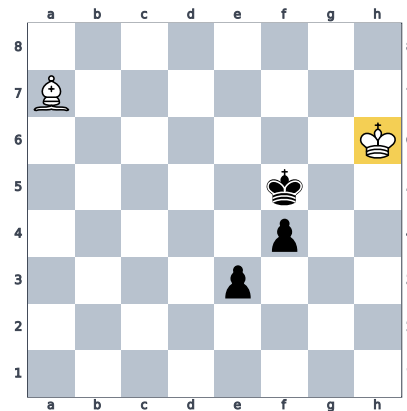
9 ขาวเดิน



ตัวที่เรื่องแสงเดินก่อน ให้บีชอปคุมช่องหน้าเบี๊ยะนะ

ตาเดิน: _____

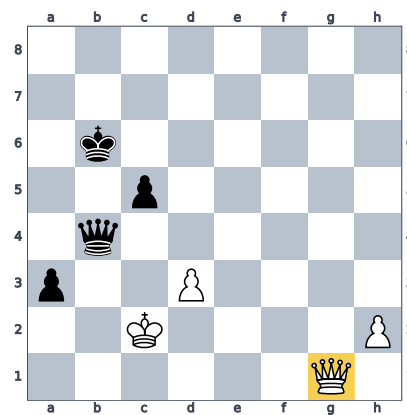
6 ขาวเดิน



คิงที่เรื่องแสงเดินก่อน บีชอปคุมไว้แล้วนะ

ตาเดิน: _____

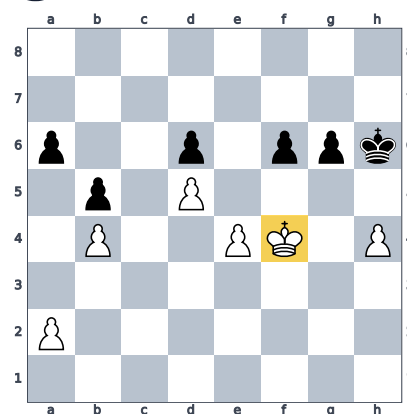
8 ขาวเดิน



ควีนที่เรื่องแสงเดินก่อน หาทางแลกควีนนะ

ตาเดิน: _____

10 ขาวเดิน

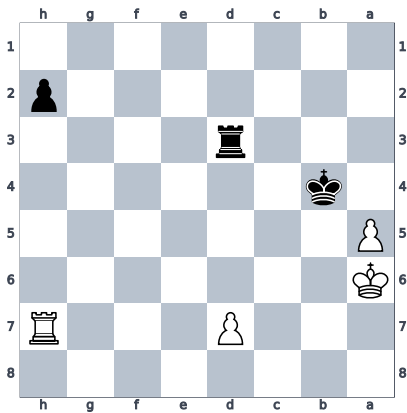


คิงที่เรื่องแสงเดินก่อน ยึดช่องก่อนแล้วค่อยดันเบี๊ยะนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 6

11 ดำเดิน

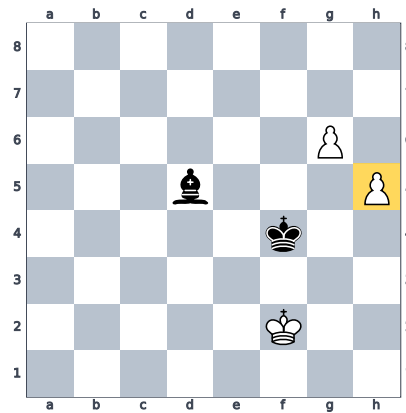


เบี้ยที่ d7 ของขาวกำลังจะเป็นควีน ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) ♖xd7 (B) ♖d6+ (C) ♖f3

วงกลม: A B C

12 ขาวเดิน



บิชอปที่เรื่องแสงคุ้มกันช่องเลื่อนขั้นสองช่อง เล่นต่อไปจนเลื่อนขั้นเป็นควีนนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย: เผล็จศึกควีน บิชอป ม้า

1. ♖c4+ ♘b2 2. ♗d3 ♘c1 3. ♖c3+ · ระดับ 4

ทำไม: ควีนรุกบังคับให้คิงดำยืนขวางหน้าเบี้ย แล้วควีนกับคิงขาวล้อมเข้าไป รุกจน

2. 1. ♗g7 ♘d8 2. ♘b7 ♘e8 3. ♘c6 · ระดับ 4

ทำไม: ควีนขังคิงดำไว้ที่แถวสุดท้าย คิงขาวเข้าไปใกล้ ควีนลงไป d7 รุกจน โดยมีคิงคุมกัน

3. A (ขาวชนะ) · 1. ♘b3 ♘e1 2. ♗a5 ♘e2 3. ♗b5+ ♘e3 · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยแถวตั้ง d ไม่มีกล้อบ (เสมอ) ควีนบังคับคิงดำให้ยืนหน้าเบี้ย คิงขาวเดินมากินเบี้ย

4. 1. ♗f2 ♘e7 2. ♗f5 ♘e8 3. ♘d6 ♘d8 4. ♗d7# · ระดับ 4

ทำไม: ควีนขังคิงดำไว้ที่แถวสุดท้ายแต่ยังเว้นช่องให้ คิงขาวมาที่ d6 ควีนรุกจนที่ d7

5. 1... ♗d4+ 2. ♗xd4 cxd4 · ระดับ 5

ทำไม: ควีนรุกที่ d4 ควีนขาวจำต้องกิน เบี้ย c กินคิงแล้วกลายเป็นเบี้ยผ่านที่ d4 ตำแหน่งเกมท้ายเบี้ย

6. 1. ♘h5 e2 2. ♘f2 e1=♖ 3. ♘xe1 f3 4. ♘f2 · ระดับ 5

ทำไม: คิงเดินรอ บิชอปอยู่บนแนวทแยงมุม e1 และ f2 ถ้าเบี้ยดำเดินขึ้นมา บิชอปก็กิน

7. 1...axb5 2. ♘f3 ♘f5 · ระดับ 5

ทำไม: กินเบี้ย b5 แล้วคิงดำเดินไป f5 คิงขาวต้องถอย คิงดำเข้าไปกินเบี้ย h4

8. 1. ♗b1 ♗xb1+ 2. ♘xb1 · ระดับ 5

ทำไม: ควีนกลับไป b1 กันเบี้ย a และบังคับแลกควีน เกมท้ายเบี้ยที่เหลือขาวไม่แพ้

9. 1. ♘b7 g2 2. ♘xg2 f3 3. ♘xf3+ · ระดับ 5

ทำไม: บิชอปขึ้นไป b7 คุมแนวทแยงยาวไปถึง g2 และ f3 เบี้ยดำเดินไปช่องไหนก็โดนบิชอปกิน: เสมอ!

10. 1. ♘g4 ♘h7 2. h5 · ระดับ 5

ทำไม: คิงเข้า g4 คุมช่อง h5 แล้วเบี้ย h5 เดินขึ้น ดำไม่มีตาดีเหลือ

11. B (♗d6+) · 1... ♗d6+ 2. ♘a7 ♗xd7+ 3. ♗xd7 h1=♖ · ระดับ 6

ทำไม: เรือรุกก่อน คิงขาวต้องหนี แล้วเรือกินเบี้ยที่ d7 พร้อมรุก เรือขาวต้องแลก เบี้ย h ของดำเลยเป็นควีน

12. 1.h6 ♘a2 2.h7 ♘b1 3.h8=♗ · ระดับ 6

ทำไม: ดันเบี้ย h ก่อน บิชอปดำคุมช่องเลื่อนขึ้นสองช่องพร้อมกันไม่ไหว