



ใบงานหมากรุก: หลักการเปิดหมาก

12 ข้อ · ระดับ 2, 3, 4, 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

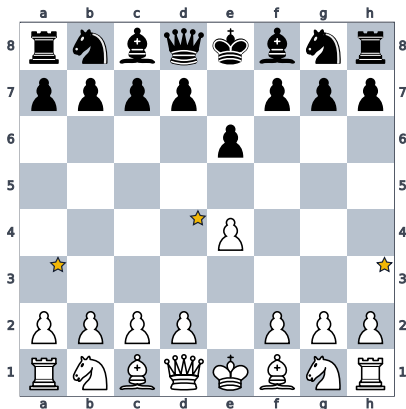
เขียนตาเดิน (เช่น d4f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ระดับ 2

1

ขาวเดิน

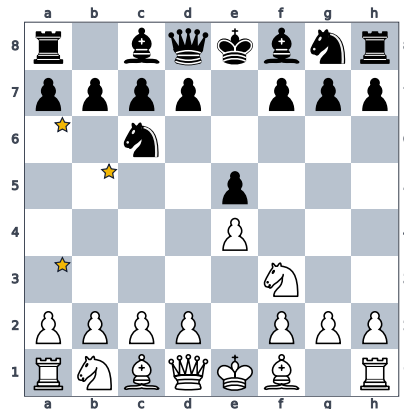


เบี้ย e4 เข้ากลางแล้ว มีดาวดวงเดียวที่พาเบี้ยอีกตัวเข้ากลาง เลือกเลย

ตาเดิน: _____

2

ขาวเดิน

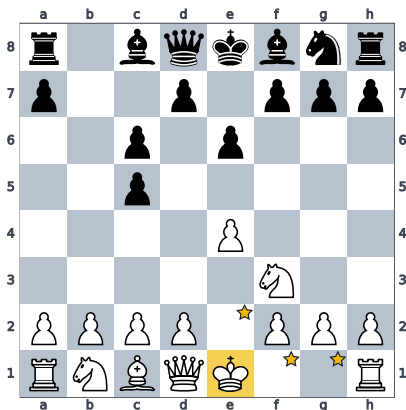


มีดาวสามดวง มีดวงเดียวที่พาบีชอปออกไปช่องดีโดยไม่โดนกิน เลือกเลย

ตาเดิน: _____

3

ขาวเดิน

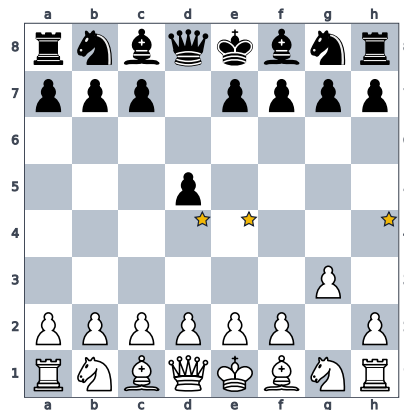


อย่าพาคิงเดินเล่น มีดาวดวงเดียวที่พาคิงไปที่ปลอดภัย เลือกเลย

ตาเดิน: _____

4

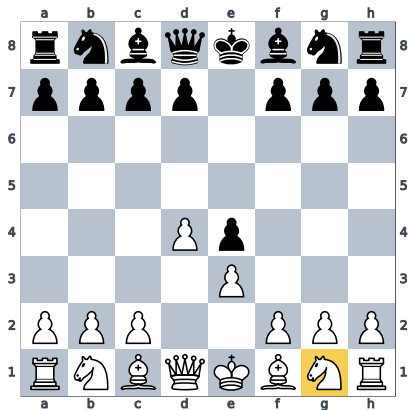
ขาวเดิน



มีดาวสองดวงอยู่กลางกระดาน แต่ช่องหนึ่งเบี้ยจะโดนกิน เลือกดาวที่ปลอดภัยนะ

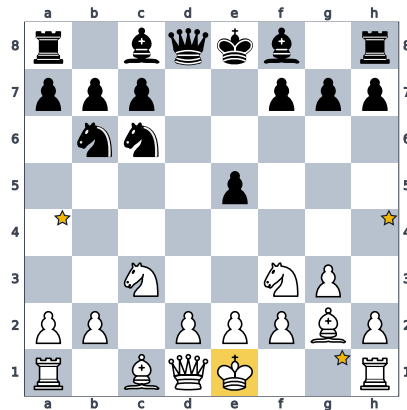
ตาเดิน: _____

5 ขาวเดิน



ให้ม้าที่เรียงแสงออกรบ หาช่องที่ไม่ใช่ขอบกระดานและไม่โดนกินนะ
ตาเดิน: _____

6 ขาวเดิน

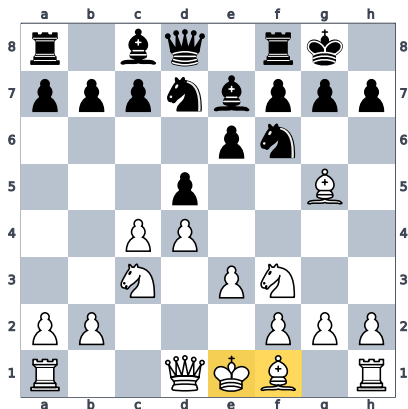


ช่วงเปิดเกมอย่าออกควีนเร็ว อย่าเดินเบี้ยริม คิงกำลังเรียงแสง: มีดาว
ดวงเดียวที่เป็นตาดี เลือกเลย

ตาเดิน: _____

ระดับ 3

7 ขาวเดิน

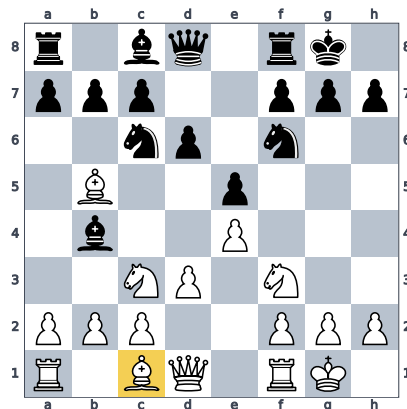


ตัวที่เรียงแสงยังอยู่บ้าน เลือกตาที่ดีที่สุดนะ

- (A) ♖c1 (B) ♕d2 (C) ♘b4

วงกลม: A B C _____

8 ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงยังไม่ได้ทำงาน เลือกตาออกตัวนะ

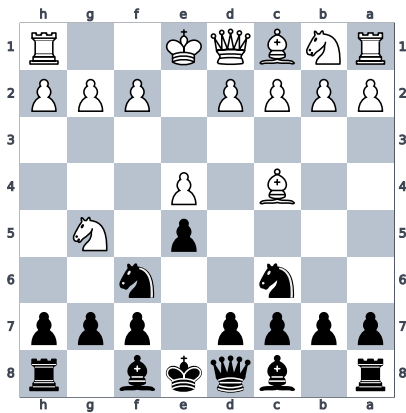
- (A) ♙g5 (B) ♜h4 (C) ♚d2

วงกลม: A B C _____

ระดับ 4

9

ดำเดิน



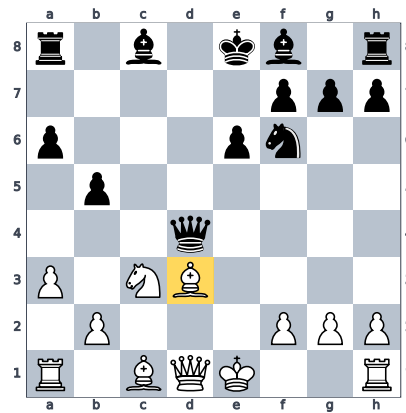
ดำเดิน ม้าขาวกำลังเล็งช่อง f7 หนูเลือกตาที่ดีที่สุดนะ

- (A) ♖xe4 (B) ♜d5 (C) ♜c5

วงกลม: A B C

10

ขาวเดิน



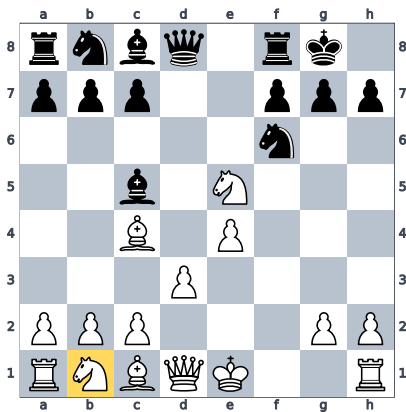
ตัวที่เรียงแสงคือบิชอปที่ d3 บิชอปขวางทางระหว่างควีนขาวกับควีนดำอยู่นะ

ตาเดิน:

ระดับ 5

11

ขาวเดิน



ตัวที่เรียงแสงต้องระวังนะ ตัวไหนของหนูกำลังโดนซู?

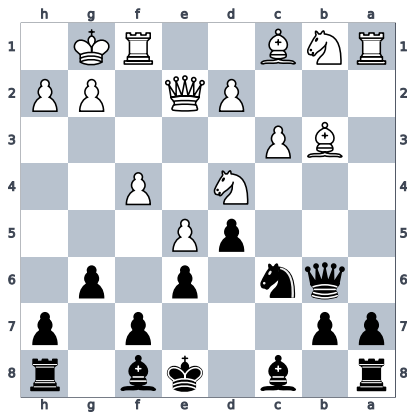
- (A) ♖e2 (B) ♜c3 (C) ♜xf7+

วงกลม: A B C

ระดับ 6

12

ดำเดิน



ม้าขาวที่ d4 ขวางทางครีนดำอยู่ ในสามตา ตาไหนดีที่สุด?

- (A) ♖xe5 (B) ♖xd4 (C) ♔xd4+

วงกลม: A B C

เฉลยและคำอธิบาย: หลักการเปิดหมาก

1. d4 · ระดับ 2

ทำไม: เบี้ยขาทั้งสองตัวเล็งตรงกลางพร้อมกัน

2. ♟b5 · ระดับ 2

ทำไม: บีชอปออกครบแล้ว เล็งม้าดำอยู่

3. O-O · ระดับ 2

ทำไม: คิงปลอดภัยในมุม เรือออกมาสู่แล้ว

4. d4 · ระดับ 2

ทำไม: เบี้ยที่ d4 เข้ากลางโดยไม่โดนกิน

5. ♟e2 · ระดับ 2

ทำไม: ที่ f3 ม้าจะโดนเบี้ยดำกิน ส่วน e2 ปลอดภัย

6. O-O · ระดับ 2

ทำไม: คิงปลอดภัยในมุม เรือออกมาสู่แล้ว

7. A (♞c1) · 1.♞c1 h6 2.♟h4 c5 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวของหนูออกมาสู่ได้เร็วและปลอดภัย

8. A (♟g5) · 1.♟g5 ♟xc3 2.bxc3 a6 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวของหนูออกมาสู่ได้เร็วและปลอดภัย

9. B (d5) · 1...d5 2.exd5 ♟a5 3.♟b5+ · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป d5 ขวางทางบีชอปที่ c4 ไม่ให้ไป f7 และยึดตรงกลาง

10. 1.♟xb5+ axb5 2.♞xd4 · ระดับ 4

ทำไม: บีชอปกินเบี้ยที่ b5 พร้อมรุก เปิดแถวตั้ง d ดำต้องห่วงคิง ควีนขาวกินควีนดำ

11. A (♞e2) · 1.♞e2 ♞e7 2.♟f3 ♟c6 · ระดับ 5

ทำไม: ควีนขึ้นไป e2 คู้มกันม้า e5 และบังคับ การออกตัวเป็นเรื่องดี แต่ก่อนอื่นต้องดูว่าตัวไหนกำลังโดนขู่

12. B (♟xd4) · 1...♟xd4 2.cxd4 ♞xd4+ 3.♟h1 ♞xa1 ·

ระดับ 6

ทำไม: แลกม้าก่อน แล้วควีนกินเบี้ยที่ d4 พร้อมรุก และกินเรือที่ a1 ต่อเลย