



ใบงานหมากรุก: เบี้ยผ่านและการแข่งเบี้ย

12 ข้อ · ระดับ 1, 3, 4, 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

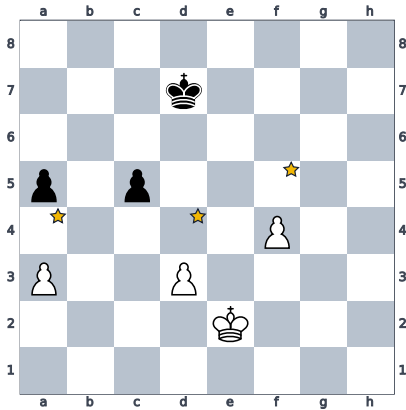
เขียนตาเดิน (เช่น d4f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ระดับ 1

1

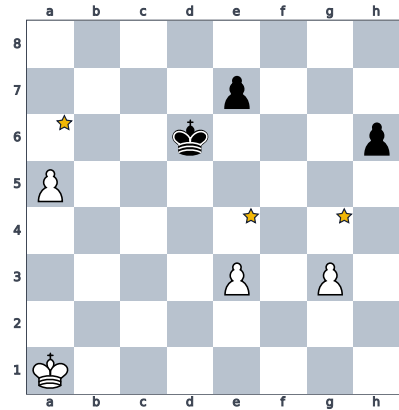
ขาวเดิน



มีเบี้ยขาวสามตัว เป็นเบี้ยผ่านแค่ตัวเดียว ดันเบี้ยผ่านขึ้นหนึ่งช่องนะ
ตาเดิน: _____

2

ขาวเดิน

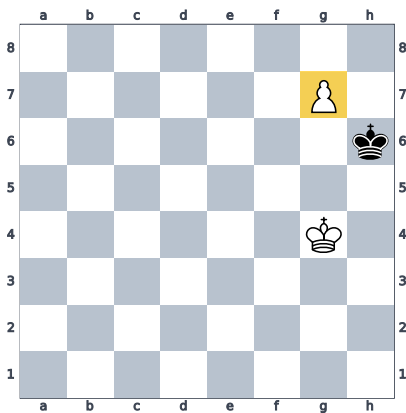


มีเบี้ยขาวสามตัว เป็นเบี้ยผ่านแค่ตัวเดียว ดันเบี้ยผ่านขึ้นหนึ่งช่องนะ
ตาเดิน: _____

ระดับ 3

3

ขาวเดิน



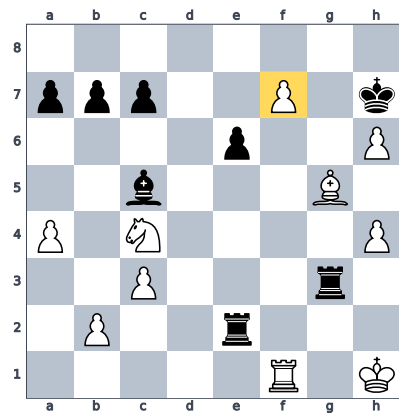
เบี้ยที่เรืองแสงเลื่อนขึ้น ดูว่าคิงดำยังมีตาเดินไหม แล้วค่อยเลือกนะ

(A) ควีน (B) เรือ (C) บิชอป (D) ม้า

วงกลม: A B C _____

4

ขาวเดิน



เบี้ยที่เรืองแสงเลื่อนขึ้น ตัวไหนรุกหรือล้อมได้?

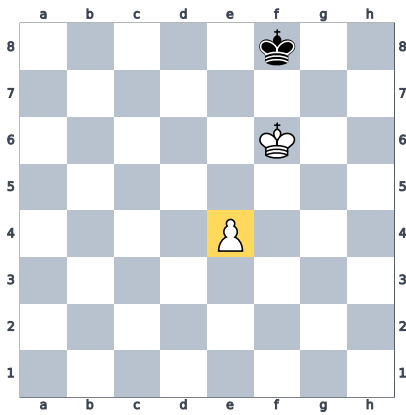
(A) ควีน (B) เรือ (C) บิชอป (D) ม้า

วงกลม: A B C _____

ระดับ 4

5

ขาวเดิน

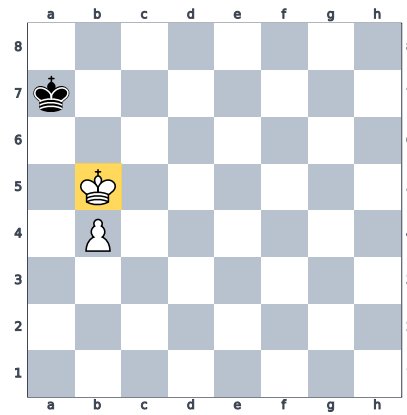


ตัวที่เรืองแสงคือเบี้ย หนูดันเบี้ยขึ้นไปเป็นควีน ให้คิงเดินข้าง ๆ คอยคุ้มกันนะ

ตาเดิน: _____

6

ขาวเดิน



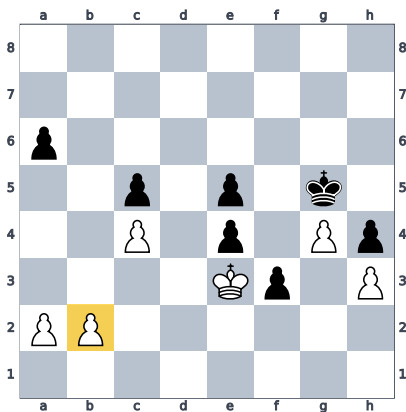
ตัวที่เรืองแสงคือคิง ให้คิงเดินนำหน้าพาเบี้ย b ไปนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 5

7

ขาวเดิน

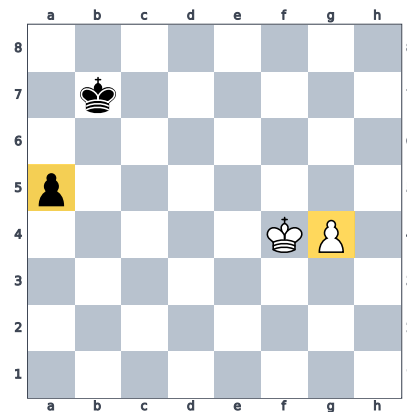


สละเบี้ยที่เรืองแสงก่อน ฝ่าแนวเลนนะ

ตาเดิน: _____

8

ขาวเดิน



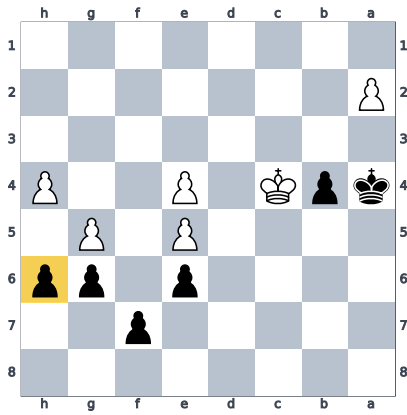
ขาวเดิน เบี้ยสองตาแข่งกัน ใครชนะ? นับตาดูนะ

(A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

9

ดำเดิน

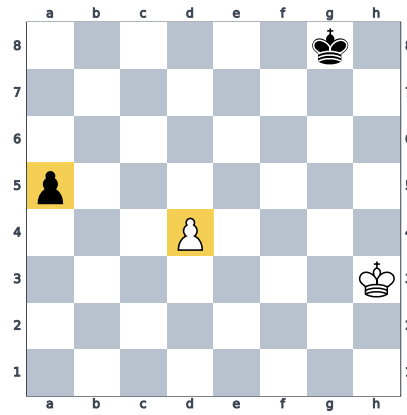


เบี้ยที่เรืองแสงเดินก่อน แลกเบี้ยแล้วให้คิงบุกเข้าไปกินเบี้ยนะ

ตาเดิน: _____

10

ขาวเดิน



ขาวเดิน ใครชนะการแข่งนี้? ดูคิงทั้งสองตัวด้วยนะ

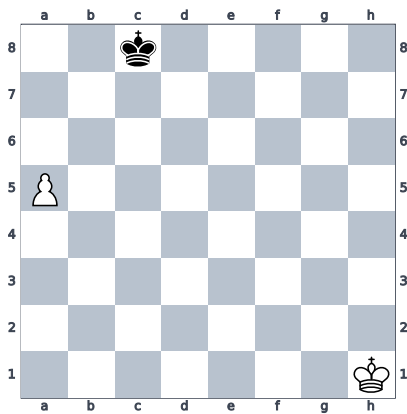
☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

ระดับ 6

11

ขาวเดิน



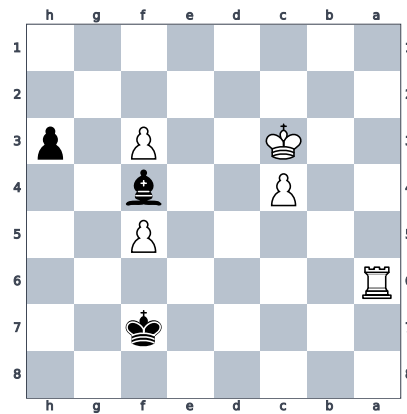
ขาวเดินก่อน เบี้ยแถวริมจะเป็นควีนได้ไหม? เกมนี้จะจบยังไง?

☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

12

ดำเดิน



พาเบี้ยผ่านขึ้นไปเป็นควีนอย่างปลอดภัยนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย: เบี้ยผ่านและการแข่งเบี้ย

1. f5 · ระดับ 1

ทำไม: ไม่มีอะไรขวางเบี้ยผ่าน วังไปแถว 8 เพื่อเลื่อนขั้นได้เลย

2. a6 · ระดับ 1

ทำไม: ไม่มีอะไรขวางเบี้ยผ่าน วังไปแถว 8 เพื่อเลื่อนขั้นได้เลย

3. B (เรือ) · 1.g8=♙ ♕h7 2.♙g5 ♕h8 · ระดับ 3

ทำไม: เลื่อนเป็นเรือเพื่อเสียอับ ขวาก็ยังชนะ

4. D (ม้า) · 1.f8=♘+ ♕xf8 2.♙xf8 ♙gg2 · ระดับ 3

ทำไม: เลื่อนเป็นม้าคือตาที่แรงที่สุดในตานี้

5. 1.e5 ♕e8 2.♕e6 ♕d8 3.♕f7 · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป e5 คิงขาวยืนข้าง ๆ คุมทางเดิน คิงดำขวางไม่ได้ เบี้ยกลายเป็นควีน

6. 1.♕c6 ♕a6 2.b5+ ♕a7 3.♕c7 ♕a8 4.♕b6 · ระดับ 4

ทำไม: คิงเดินนำหน้าเบี้ย ยึดช่องข้างหน้า เบี้ยรุก คิงดำถอย เบี้ยเดินขึ้นไปเป็นควีน

7. 1.b4 cxb4 2.c5 · ระดับ 5

ทำไม: สละเบี้ย b4 ด่ากิน แล้วเบี้ย c5 ก็หลุดออกไป ไม่มีเบี้ยดำตัวไหนขวางได้อีกแล้ว

8. B (เสมอ) · 1.g5 a4 2.g6 a3 3.g7 a2 · ระดับ 5

ทำไม: เบี้ยขาวใช้สัตา เบี้ยดำก็สัตา ทั้งคู่เลื่อนเป็นควีน ควีนสู้ควีนจึงเสมอ

9. 1...hxc5 2.hxc5 ♕a3 · ระดับ 5

ทำไม: แลกเบี้ย h ก่อน เบี้ยขาวจะได้หนีไม่ได้ แล้วคิงดำเข้า a3 กินเบี้ย a2

10. C (ดำชนะ) · 1.♕g2 a4 2.♕f3 a3 3.♕e4 a2 · ระดับ 5

ทำไม: คิงดำอยู่ใกล้ไล่ทันเบี้ย d ขาว แต่คิงขาวอยู่ไกลไล่เบี้ย a ด่าไม่ทัน

11. B (เสมอ) · 1.a6 ♕b8 2.a7+ ♕a8 · ระดับ 6

ทำไม: คิงดำวิ่งเข้ามุมหน้าเบี้ยได้ทัน ถ้าคิงคู่แข่งเข้ามาไปแล้ว เบี้ยแถวริมจะเป็นควีนไม่ได้

12. 1...h2 2.♙a7+ ♕g8 · ระดับ 6

ทำไม: เบี้ยขึ้น h2 บีขอบดำค้ำกันอยู่ เรือขาวเลยกินไม่ได้ เรือรุกได้แค่ตาเดียว พอคิงหลบรุกได้ เบี้ยก็เป็นควีน