



ใบงานหมากรุก: เผล็ดจึคคเบ็ญ

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

ชื่อ _____

วันที่ _____



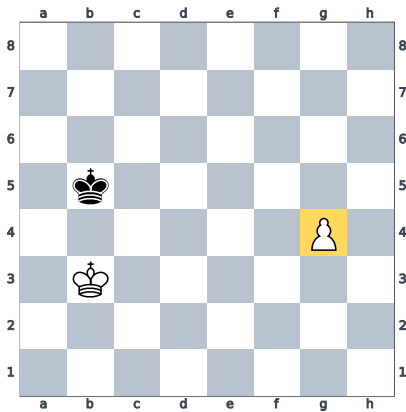
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

เขียนตาเดิน (เช่น f3 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 3

1 ชาวเดิน

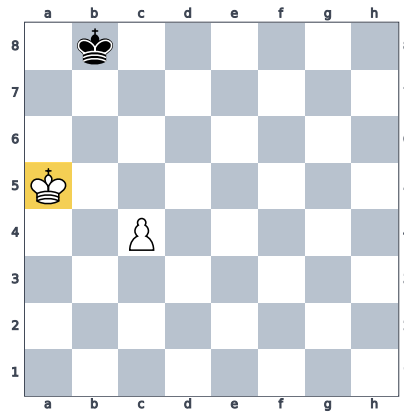


ชาวเดิน คิงดำไล่ทันเบ็ญไหม? เลือกผลลัพธ์นะ

- ☐ A ชาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

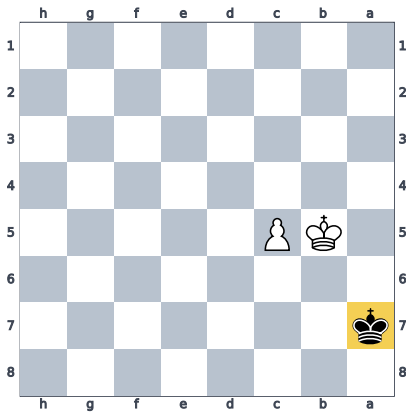
2 ชาวเดิน



คิงที่เรืองแสงยึดช่องสำคัญ เล่นต่อเลยนะ

ตาเดิน: _____

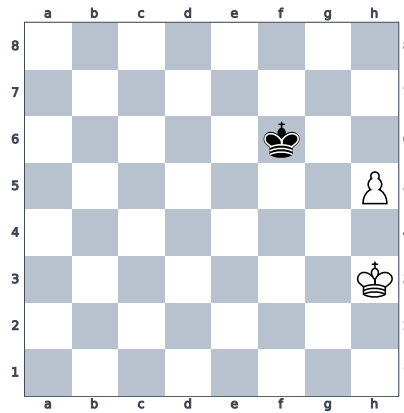
3 ดำเดิน



หนูเล่นฝ่ายดำ คิงที่เรืองแสงรักษาการประจันหน้าไว้นะ

ตาเดิน: _____

4 ชาวเดิน



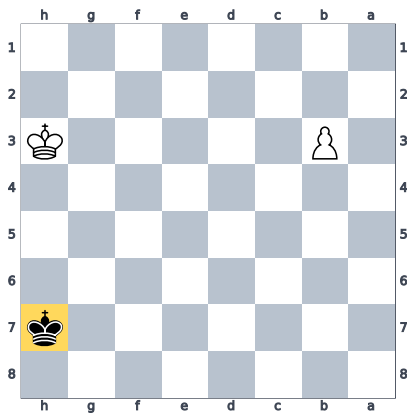
เบ็ญริม: ชาวชนะได้ไหม? เลือกผลลัพธ์นะ

- ☐ A ชาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

5

ดำเดิน

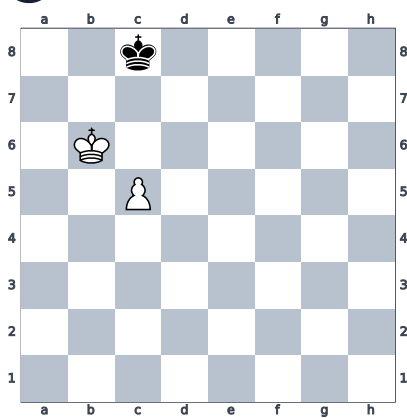


หนูเล่นฝ่ายดำ คิงที่เรืองแสงต้องไล่เบี้ย เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

7

ขาวเดิน

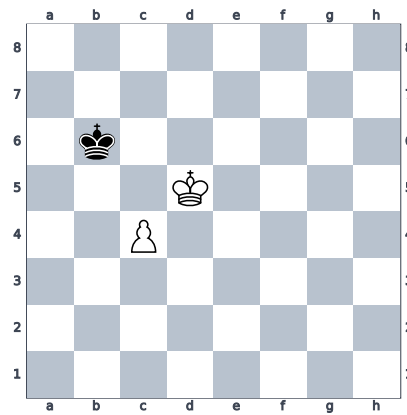


ใช้การประจันหน้าเพื่อชนะนะ

ตาเดิน: _____

6

ขาวเดิน



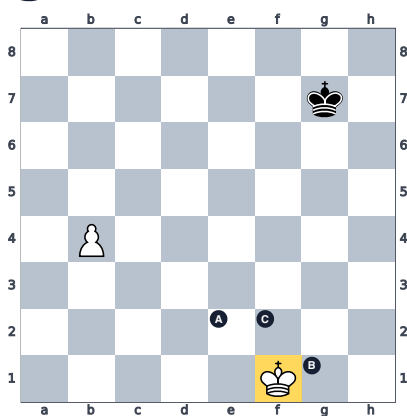
ขาวเดิน หาดาทีดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 4

8

ขาวเดิน



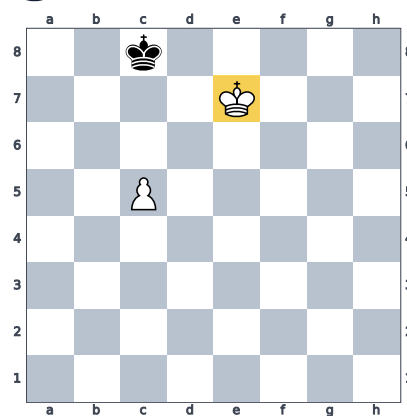
คิงขาวควรไปช่องไหนเพื่อรีบกลับมาช่วยเบี้ยที่ b4? หนูแตะช่องนั้นนะ

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

วงกลม: A B C _____

9

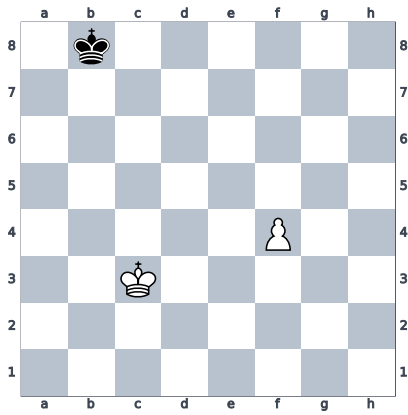
ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือคิง หนูพาคิงขึ้นไปนำทางให้เบี้ยนะ

ตาเดิน: _____

10 ขาวเดิน

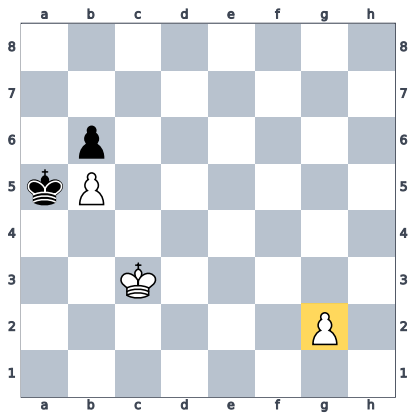


คิงของหนูออกครบแล้ว เดินนำหน้าเบี้ยเพื่อนำทางนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 5

11 ขาวเดิน



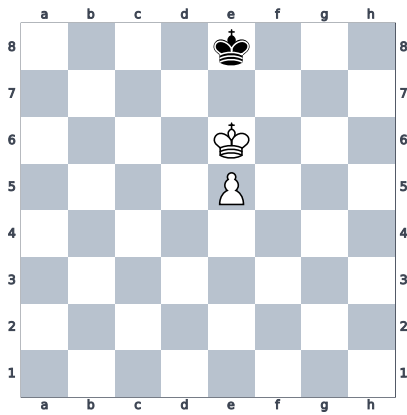
เบี้ยที่เรืองแสงคือเบี้ยผ่านที่อยู่ไกล ดันไปสองช่องนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 6

12

ขาวเดิน



ขาวมีเบี้ยมากกว่าหนึ่งตัวและเดินก่อน คิงขาวขึ้นไปยืนหน้าเบี้ยแล้ว
เกมนี้จะจบยังไง?

- ☐ A ขาวชนะ ☐ B เสมอ ☐ C ดำชนะ

วงกลม: A B C

เฉลยและคำอธิบาย: เผล็จคึกเบ๊ย

1. A (ขาวชนะ) · 1.g5 ♗c5 2.g6 ♗d4 3.g7 ♗e3 · ระดับ 3
ทำไม: หนูใช้สื่ห่ล่ยมของเบ๊ยได้ล่แล้ว

2. 1.♗b6 ♗c8 2.c5 ♗d7 3.c6+ ♗d8 4.♗b7 ♗e7 5.c7 ... · ระดับ 3
ทำไม: คิงขาวย่ยนบ่ช่่งล่คฤห่หน้าเบ๊ย เบ๊ยเลยได้เบ๊นคว่ยน

3. 1...♗b7 2.c6+ ♗c7 3.♗a4 ♗xc6 · ระดับ 3
ทำไม: คิงดำร่กษการประจันหน้าไว้ ขาวผ่นไปม่ได้

4. B (เสมอ) · 1.h6 ♗g6 2.h7 ♗xh7 · ระดับ 3
ทำไม: คิงดำร่กษามุมไว้ได้

5. 1...♗g7 2.b4 ♗f6 3.b5 ♗e5 · ระดับ 3
ทำไม: คิงดำก่้าวเข้สื่ห่ล่ยมและล่ท่นเบ๊ย

6. 1.♗d6 ♗b7 2.c5 ♗c8 3.♗c6 ♗d8 4.♗b7 ♗d7 5.c6+ ... · ระดับ 3
ทำไม: คิงขาวย่ยนบ่ช่่งล่คฤห่หน้าเบ๊ย เบ๊ยเลยได้เบ๊นคว่ยน

7. 1.♗c6 ♗d8 2.♗b7 ♗d7 3.c6+ ♗d6 4.c7 ♗c5 5.c8=♚+ · ระดับ 3
ทำไม: หนูย่ดการประจันหน้าได้ คิงดำด่้องหล่กทาง

8. A (e2) · 1.♗e2 ♗f6 2.♗d3 ♗e5 3.♗c4 ♗d6 · ระดับ 4
ทำไม: คิงไป e2 แล้ว d3 c4 คิงว่จ่ตรงไปหาเบ๊ยเพื่่นำทาง

9. 1.♗d6 ♗b7 2.c6+ ♗b8 3.♗d7 · ระดับ 4
ทำไม: คิงขาวไป d6 แล้ว d7 คุมช่่งหน้าเบ๊ย เบ๊ยเด่นตรงข่้นไปเบ๊นคว่ยน

10. 1.♗d4 ♗c7 2.♗e5 ♗d7 3.♗f6 ♗c6 4.f5 · ระดับ 4
ทำไม: คิงขาวว่จ่ข่้นไป d4 e5 f6 นำหน้าเบ๊ย คิงดำมาข่้าไป เบ๊ยเด่นข่้นไปเบ๊นคว่ยน

11. 1.g4 ♗xb5 2.g5 ♗c5 3.g6 ♗d5 4.g7 ♗e4 5.g8=♚ · ระดับ 5
ทำไม: เบ๊ย g เด่นส่่งช่่งด่ั้งด่แรก คิงดำม่่วด่ก่ินเบ๊ย b เลยล่เบ๊ย g ม่ท่น

12. A (ขาวชนะ) · 1.♗d6 ♗f7 2.e6+ ♗f8 3.♗d7 ♗g7 · ระดับ 6
ทำไม: คิงขาวย่ยนอยู่หน้าเบ๊ยบนแถวหกแล้ว แบบน่้ขาวชนะทุ่กค่ร่จ่