



ใบงานหมากรุก: การวางแผนและกลยุทธ์

12 ข้อ · ระดับ 4, 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



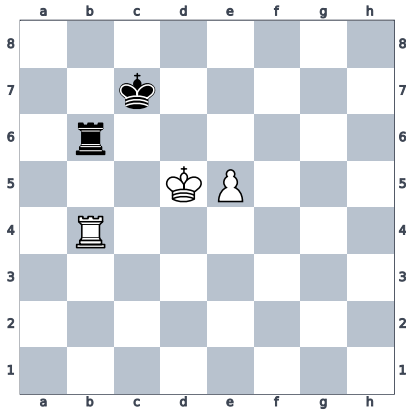
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

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

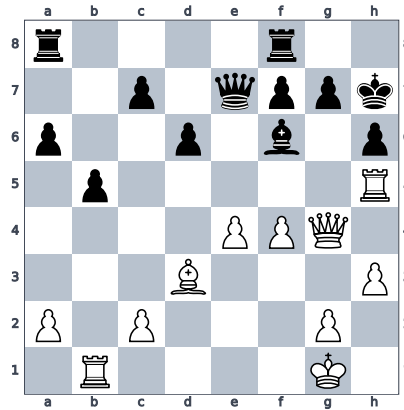


ขาวมีเบี้ยมากกว่าหนึ่งตัว จะแลกเรือหรือเก็บเรือไว้? หนูเลือกนะ

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

วงกลม: A B C

2 ขาวเดิน

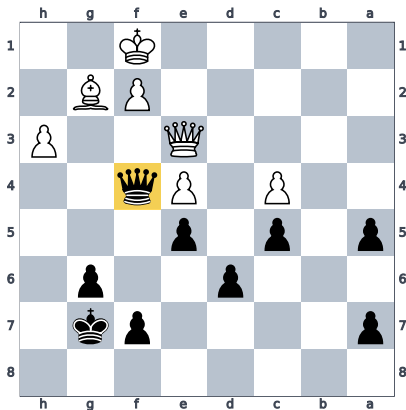


ขาวเดิน เบี้ยที่ e4 ขวางทางบิชอปที่ d3 ไปหาคิงดำ หนูเลือกตาที่ดีที่สุดในะ

- (A) ♗xg7+ (B) ♖xh6+ (C) e5+

วงกลม: A B C

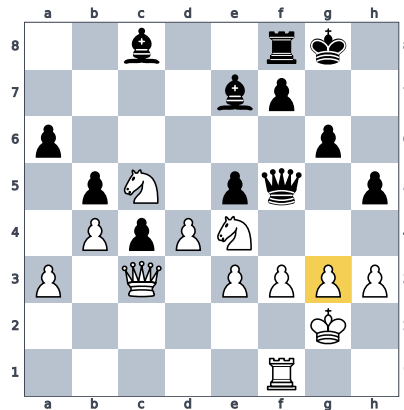
3 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือควีน หนูมีเบี้ยผ่าน แลกควีนเลยนะ

ตาเดิน: _____

4 ขาวเดิน

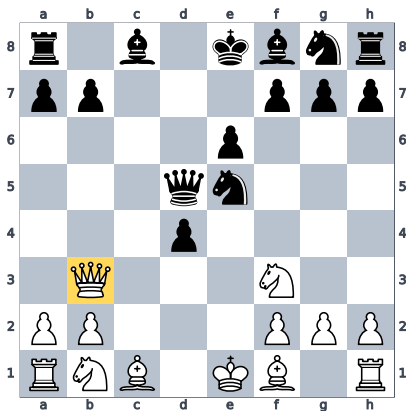


ตัวที่สว่างอยู่คือเบี้ยที่ g3 หนูดันมันไปชู่ควีนดำนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 5

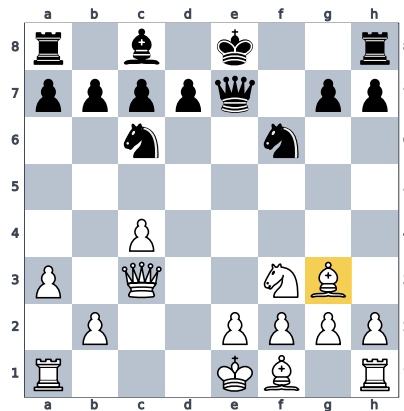
5 ขาวเดิน



ควีนที่สว่างเดินก่อน หนูแลกตัวให้ถูกล่าดับนะ

ตาเดิน: _____

6 ขาวเดิน



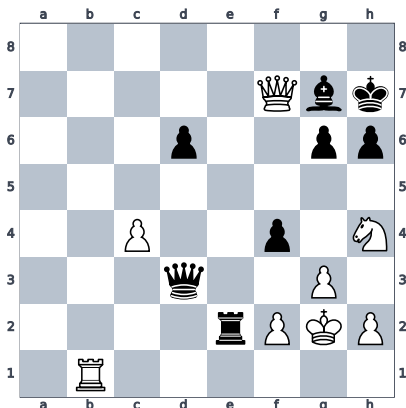
ตัวที่สว่างมีสามตา จะกิน หรือจะรักษาเวลา? หนูเลือกนะ

- (A) c5 (B) ♖xf6 (C) ♕xc7

วงกลม: A B C _____

ระดับ 6

7 ขาวเดิน

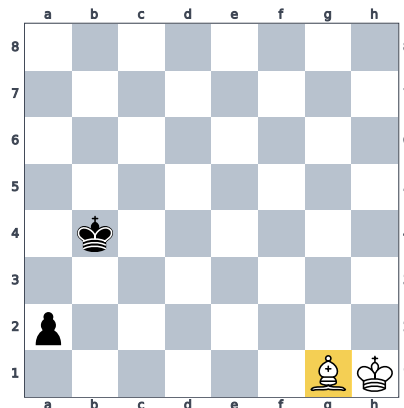


ควีนขาวอยู่ที่ f7 แล้ว ติดกับคิงดำเลย ในสามตา ตาไหนเป็นแผนที่ดีที่สุด?

- (A) ♕b7 (B) ♕xg6+ (C) ♕xg7+

วงกลม: A B C _____

8 ขาวเดิน



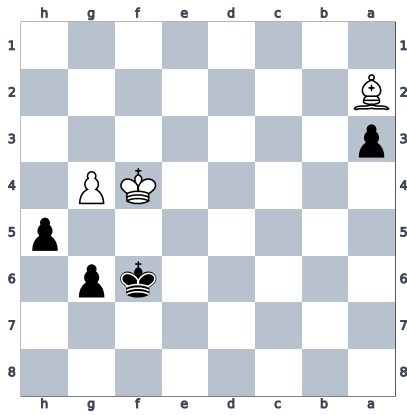
ขาวเดินก่อน บิชอบจะขวางเบี้ยดำทันไหม? เกมนี้จะจบยังไง?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

9

ดำเดิน



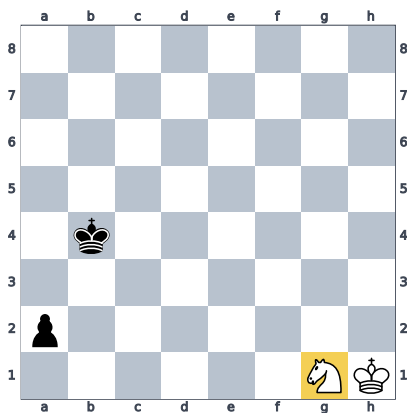
ช่วงท้ายเกมบิชอป ดำมีแต่เบี้ยสู้กับบิชอป ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) h4 (B) hxg4 (C) g5+

วงกลม: A B C

11

ขาวเดิน



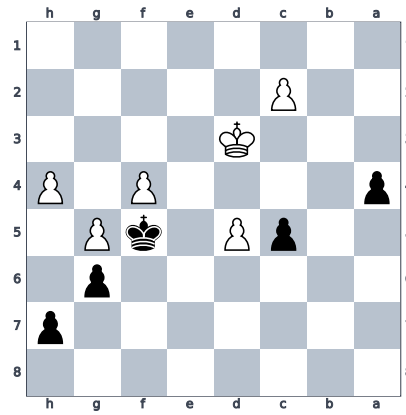
ที่นี่เปลี่ยนบิชอปเป็นม้า ขาวเดินก่อน เกมนี้จะจบอย่างไร?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

10

ดำเดิน



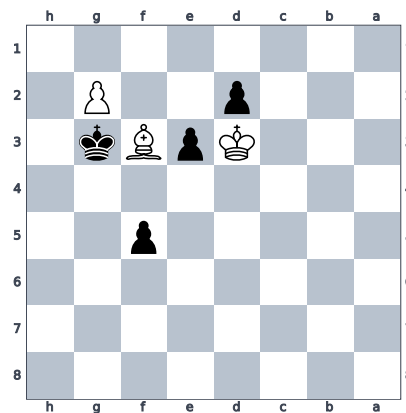
ดำมีเบี้ยสองตัวฝั่งควีน คิงขาวมีตัวเดียวต้องไล่ ในสามตา ตาไหนเป็นแผนที่ดีที่สุด?

- (A) c4+ (B) gxf4 (C) a3

วงกลม: A B C

12

ดำเดิน



ช่วงท้ายเกมบิชอป เบี้ยที่ d2 ไกลจะเลื่อนชั้นแล้ว ในสามตา ตาไหนรักษาทางชนะไว้ได้?

- (A) gxf2 (B) d1=♖+ (C) d1=♗+

วงกลม: A B C

เฉลยและคำอธิบาย: การวางแผนและกลยุทธ์

1. B (♖xb6) · 1.♖xb6 ♗xb6 2.♗d6 ♗a5 3.e6 ♗a4 · ระดับ 4
ทำไม: แลกเรือ คิงดำต้องกินคืนที่ b6 ซึ่งไกลจากเบี้ย คิงขาวพาเบี้ย e ไปถึงปลายทาง

2. C (e5+) · 1.e5+ g6 2.exf6 · ระดับ 4
ทำไม: เบี้ยขึ้นไป e5 เปิดทางให้บิชอปที่ d3 รุก! เบี้ยยังขูบิชอปที่ f6 อีกด้วย พอดำบังรุกเสร็จ เบี้ยก็กินบิชอป

3. 1...♗xe3 2.fxe3 a4 · ระดับ 4
ทำไม: พอแลกควีน เบี้ย a ของดำกลายเป็นเบี้ยผ่านที่วิ่งเร็ว ขาวไม่มีควีนไว้ขวางแล้ว

4. 1.g4 exd4 2.♗xd4 · ระดับ 4
ทำไม: เบี้ยขึ้นไป g4 ขู่ควีนดำ ควีนไม่มีช่องปลอดภัย ดำกินเบี้ยที่ d4 ก็ไม่ช่วยอะไร หนูจะได้กินควีน

5. 1.♗xd5 exd5 2.♗xe5 · ระดับ 5
ทำไม: แลกควีนก่อน ควีนดำจะได้กินคืนไม่ได้ แล้วม้ากินม้าที่ e5 หนูได้กำไรม้าหนึ่งตัว

6. A (c5) · 1.c5 ♗e4 2.♗c2 b6 · ระดับ 5
ทำไม: เบี้ยขึ้นไป c5 ยึดพื้นที่ ไม่โลกลินเบี้ยที่ c7 ดำยังไม่ได้ออกบิชอปและยังไม่เข้าป้อม หนูนำเรื่องเวลา

7. A (♖b7) · 1.♖b7 ♗e4+ 2.♗f3 ♗xb7 3.♗xb7 · ระดับ 6
ทำไม: เรือขึ้นแถวเจ็ด ยืนหลังควีน ตอนนี้นำขู่ให้ควีนกินบิชอปที่ g7 แล้วรุกรจน เพราะเรือคู้มกันช่อง g7

8. B (เสมอ) · 1.♗d4 ♗c4 2.♗a1 · ระดับ 6
ทำไม: บิชอปใช้แค่ตาเดียวก็คู้มกันช่องเลื่อนขั้นตรงมุมได้ เบี้ยดำขึ้นต่อไม่ได้แล้ว

9. C (g5+) · 1...g5+ 2.♗e3 h4 3.♗b1 ♗e5 · ระดับ 6
ทำไม: เบี้ยที่ g5 รุก คิงขาวต้องถอย เบี้ย h รอบ แล้วไปพร้อมเบี้ย a บิชอปขาวขวางไม่ไหว

10. C (a3) · 1...a3 2.♗c3 c4 3.♗b4 a2 · ระดับ 6
ทำไม: เบี้ย a วิ่งก่อน คิงขาวต้องไล่ตาม แล้วเบี้ย c ก็วิ่งด้วย คิงตัวเดียวขวางเบี้ยสองตัวที่อยู่ห่างกันไม่ได้

11. C (ดำชนะ) · 1.♗e2 a1=♗+ 2.♗h2 · ระดับ 6
ทำไม: ม้าเดินช้า ยังไปคู้มกันช่องเลื่อนขั้นไม่ทัน เบี้ยดำก็เป็นควีนแล้ว

12. A (♗f2) · 1...♗f2 2.♗d1 f4 3.♗f3 ♗e1 · ระดับ 6
ทำไม: คิงดำขึ้นไป f2 ก่อน บิชอปขาวต้องคู้มกันช่อง d1 ส่วนคิงดำก็เปิดทางให้ทั้งเบี้ย e และเบี้ย f