



ใบงานหมากรุก: กำจัดตัวป้องกัน

12 ข้อ · ระดับ 2, 3, 4 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



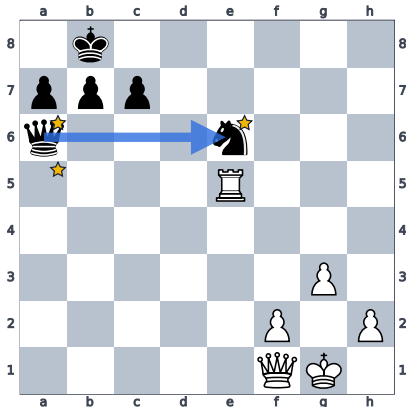
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ระดับ 2

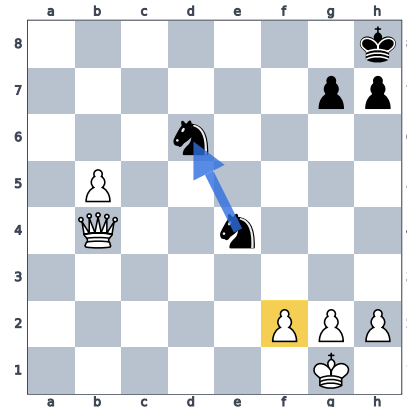
1 ขาวเดิน



ลูกศรชี้ตัวคุ้มกัน ถ้ากินตรง ๆ จะโดนกินคืน! มีดาวสามดวง เลือกตาที่กินตัวคุ้มกัน แล้วค่อยกินต่อนะ

ตาเดิน: _____

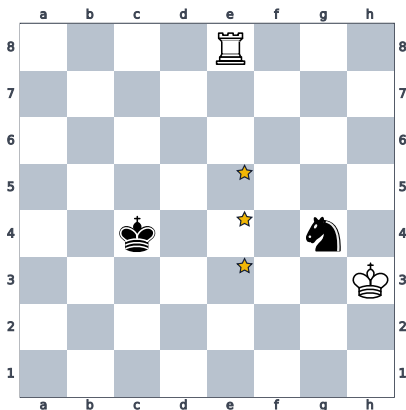
2 ขาวเดิน



ลูกศรชี้ตัวคุ้มกัน ดันเบี้ยที่เรืองแสงขึ้นไปชู่ แล้วกินตัวที่ไม่มีคนคุ้มกันแล้วนะ

ตาเดิน: _____

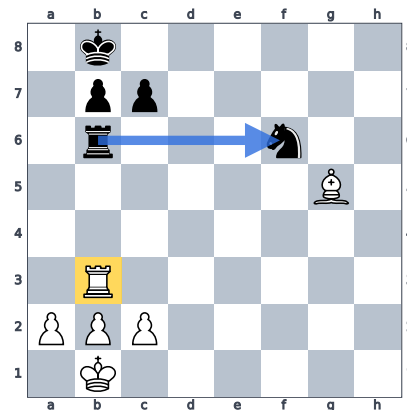
3 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง: ตากินทันที ตารุกแทรก และตากับดัก เลือกตาที่ได้กำไรที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

4 ขาวเดิน

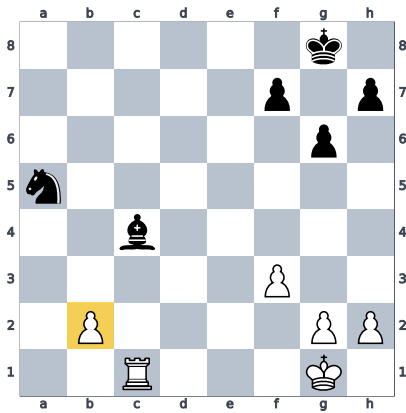


ลูกศรชี้ตัวคุ้มกัน ตัวที่เรืองแสงกินตัวคุ้มกันได้ กินมันก่อน แล้วกินตัวที่ไม่มีคนคุ้มกันแล้วนะ

ตาเดิน: _____

5

ขาวเดิน

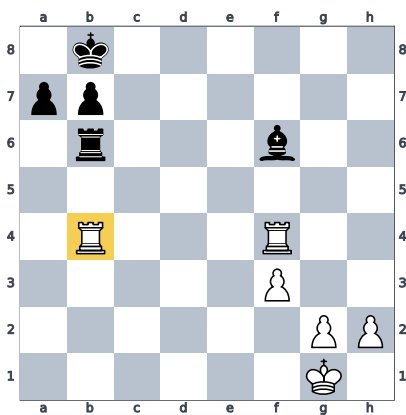


ตัวดำตัวไหนกำลังคุ้มกันตัวอื่น? เบี้ยที่เรืองแสงไล่มันไป แล้วหนูก็กินนะ

ตาเดิน: _____

7

ขาวเดิน

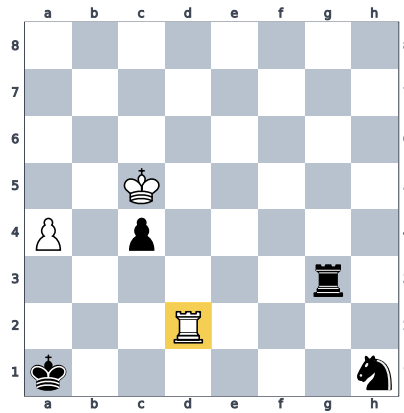


ตัวดำตัวไหนมีตัวคุ้มกัน? ให้ตัวที่เรืองแสงกินตัวคุ้มกันก่อน แล้วค่อยกินต่อนะ

ตาเดิน: _____

6

ขาวเดิน

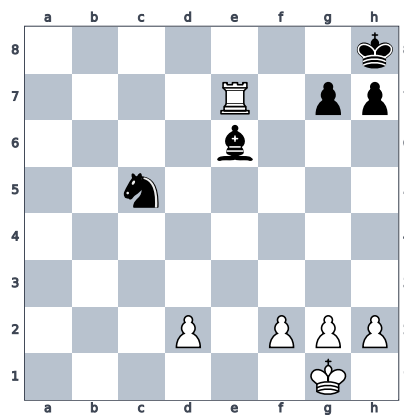


ตัวที่เรืองแสงกินตัวเล็กได้ทันที แต่ยังมีตารุกที่ได้กำไรกว่า หาให้เจอนะ

ตาเดิน: _____

8

ขาวเดิน



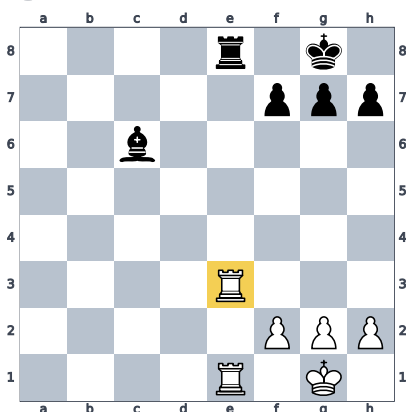
ขาวเดิน ใช้เบี้ยไล่ตัวคุ้มกัน แล้วกินตัวที่ไม่มีคนคุ้มกันแล้วนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 3

9

ขาวเดิน

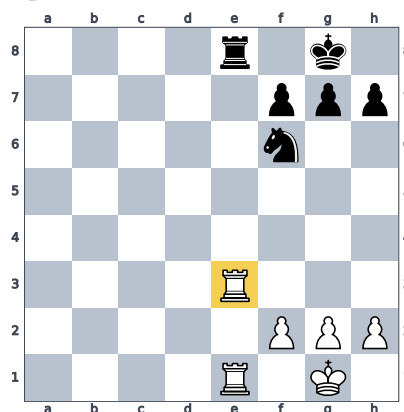


บิชอปดำคุ้มกันแถวท้ายสุดอยู่ เรือที่เรืองแสงต้องทำยังไง?

ตาเดิน: _____

10

ขาวเดิน

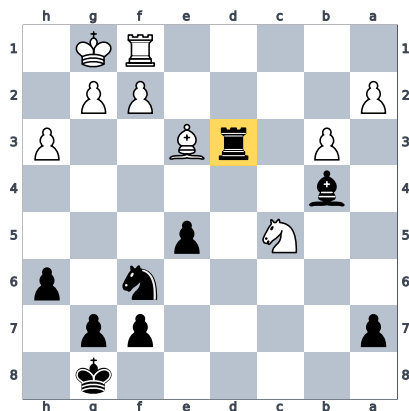


ครวานี่ม้าดำคุ้มกันแถวท้ายสุด เรือที่เรืองแสงต้องทำยังไง?

ตาเดิน: _____

ระดับ 4

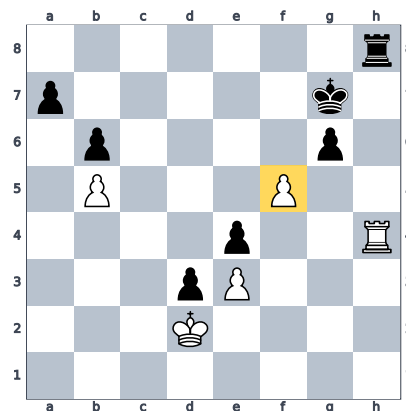
11 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเรือ กินตัวที่คู้มกันม้าขาวนะ

ตาเดิน: _____

12 ขาวเดิน



ตัวที่เรืองแสงคือเบี้ย ใช้มันดึงคิงดำออกจากที่คู้มกันเรือนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย: กำจัดตัวป้องกัน

1. ♗xa6 bxa6 2. ♖xe6 · ระดับ 2

ทำไม: หนูกินตัวคู้มกันก่อน ม้าดำเลยอยู่ตัวเดียว แล้วหนูก็กินมันได้ กำไร 3 แต้ม

2. 1.f3 ♘f6 2. ♗xd6 · ระดับ 2

ทำไม: เบี้ยไล่ตัวคู้มกันไป หนูกินม้าได้ กำไร 3 แต้ม

3. ♕e4+ · ระดับ 2

ทำไม: รุกก่อนหนึ่งตา คิงดำต้องหนี แล้วหนูก็กินตัวที่ใหญ่กว่า

4. 1. ♖xb6 cxb6 2. ♙xf6 · ระดับ 2

ทำไม: หนูกินตัวคู้มกันก่อน ม้าดำเลยอยู่ตัวเดียว แล้วหนูก็กินมันได้ กำไร 3 แต้ม

5. 1.b4 ♘b3 2. ♖xc4 · ระดับ 2

ทำไม: เบี้ยไล่ตัวคู้มกันไป หนูกินบิชอปได้ กำไร 3 แต้ม

6. ♔d1+ · ระดับ 2

ทำไม: รุกก่อนหนึ่งตา คิงดำต้องหนี แล้วหนูก็กินตัวที่ใหญ่กว่า

7. 1. ♖xb6 axb6 2. ♖xf6 · ระดับ 2

ทำไม: หนูกินตัวคู้มกันก่อน บิชอปดำเลยอยู่ตัวเดียว แล้วหนูก็กินมันได้ กำไร 3 แต้ม

8. 1.d4 ♘a4 2. ♖xe6 · ระดับ 2

ทำไม: เบี้ยไล่ตัวคู้มกันไป หนูกินบิชอปได้ กำไร 3 แต้ม

9. 1. ♖xe8+ ♙xe8 2. ♖xe8# · ระดับ 3

ทำไม: ถ้าบิชอปกินคิง เรืออีกตัวก็รุกฆาต

10. 1. ♖xe8+ ♘xe8 2. ♖xe8# · ระดับ 3

ทำไม: ถ้าม้ากินคิง เรืออีกตัวก็รุกจน

11. 1... ♖xe3 2.fxe3 ♙xc5 · ระดับ 4

ทำไม: เรือกินบิชอป e3 ซึ่งคู้มกันม้า c5 อยู่ เบี้ยกินเรือคิง บิชอปดำกินม้าที่ไม่มีใครคู้มกัน หนูแลกเรือหนึ่งตัวได้ตัวเล็กสองตัว

12. 1.f6+ ♘xf6 2. ♖xh8 · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยรุก คิงดำกินเบี้ยเลยออกจาก g7 เรือ h8 ไม่มีใครคู้มกัน เรือขาวกินได้เลย