



ใบงานหมากรุก: เพลิดเพลินกับ

12 ข้อ · ระดับ 5, 6 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

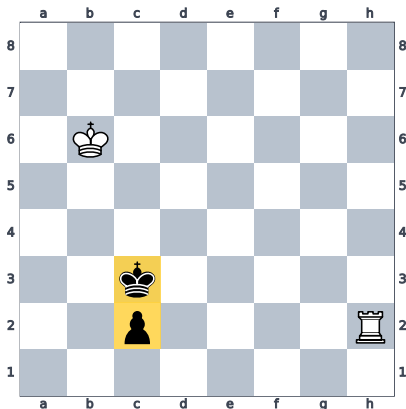
เขียนตาเดิน (เช่น f3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

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

ระดับ 5

1

ขาวเดิน



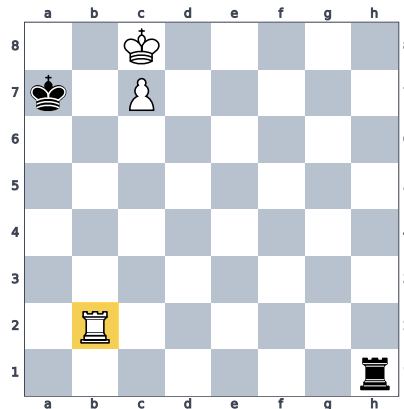
ขาวเดินก่อน เบี้ยดำกำลังจะเป็นควีน และคิงดำยืนอยู่ติดกัน ขาวชนะหรือเสมอ?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C

2

ขาวเดิน

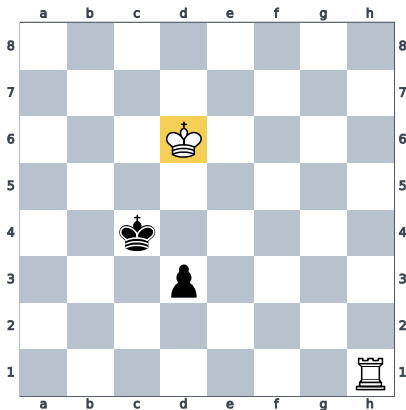


เรือที่เรืองแสงเดินก่อน ช่วยเบี้ยให้เป็นควีนนะ

ตาเดิน: _____

3

ขาวเดิน

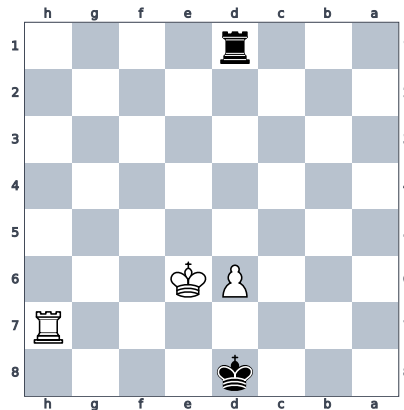


คิงขาวกำลังเรืองแสง พาคิงกลับมาขวางเบี้ยดำนะ

ตาเดิน: _____

4

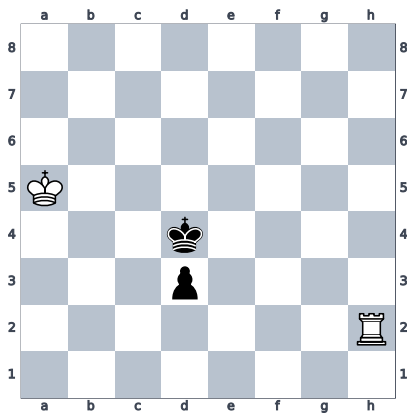
ดำเดิน



หนูเล่นฝ่ายดำ ใช้เรือรักษาเสมอไว้นะ

ตาเดิน: _____

5 **ขาวเดิน**

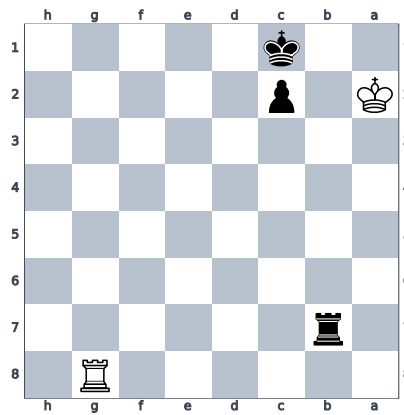


ขาวเดินก่อน เกมนี้ขาวชนะหรือเสมอ?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

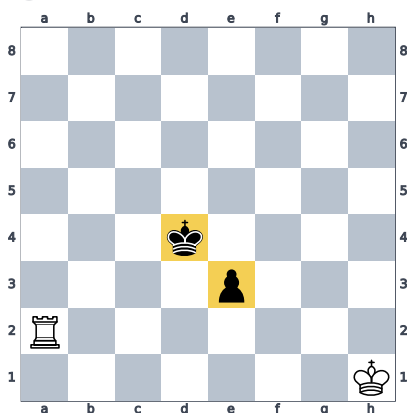
6 **ดำเดิน**



ดำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ดาเดิน: _____

7 **ขาวเดิน**

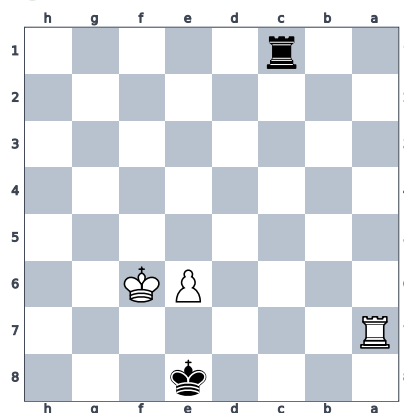


ขาวเดินก่อน เกมนี้ขาวชนะหรือเสมอ? ดูคิงดำกับเบี้ยดำนะ

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

8 **ดำเดิน**

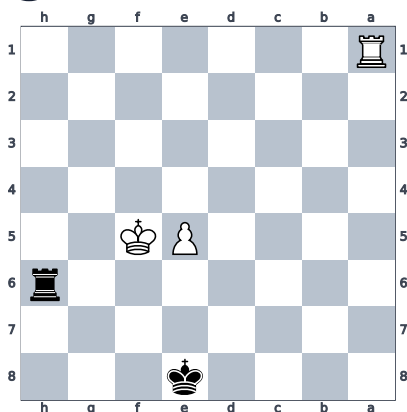


ดำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ดาเดิน: _____

ระดับ 6

9 **ดำเดิน**

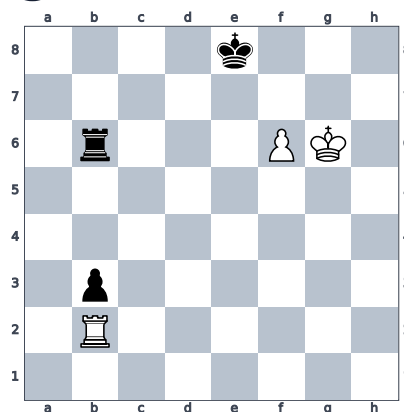


ดำเดิน เรือดำคุมแถวที่หก คิงดำยืนหน้าเบี้ย ผลของเกมนี้คืออะไร?

- (A) ขาวชนะ (B) เสมอ (C) ดำชนะ

วงกลม: A B C _____

10 **ขาวเดิน**

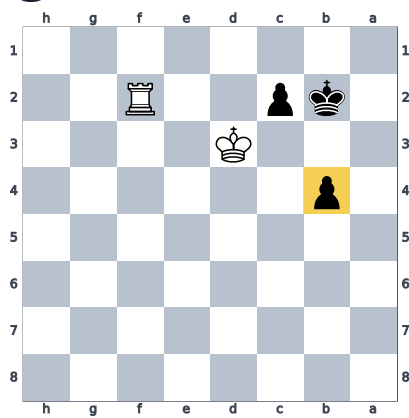


ช่วงท้ายเกมเรือ: เรือต้องเคลื่อนไหน คิงต้องเดินหน้า หนูเล่นต่อนะ

ดาเดิน: _____

11

ดำเดิน

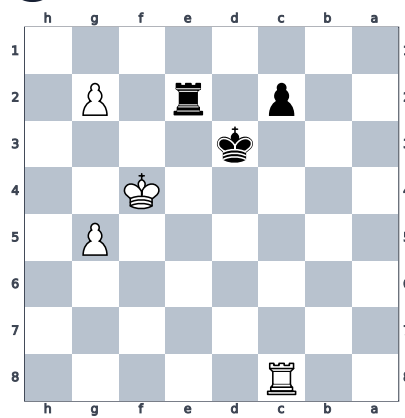


ตัวที่เรียงแสงเดินก่อน หนูเล่นต่อไปจนถึงเป้าหมายนะ

ตาเดิน: _____

12

ดำเดิน



ดำเดิน หาดาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย: เพื่อดึงดูด

1. B (เสมอ) · 1. ♠xc2+ ♣xc2 · ระดับ 5

ทำไม: เรือแลกกับเบี้ยได้อย่างเดียว ถ้าเรือกินเบี้ย คิงดำจะกินเรือ คิงขาวอยู่ไกลเกินไปเลยช่วยไม่ได้

2. 1. ♠a2+ ♣b6 2. ♣b8 ♠h8+ 3. c8=♞ · ระดับ 5

ทำไม: เรือรุกดันคิงดำออกไป คิงขาวก้าวไป b8 แล้วเบี้ยก็เป็นควีน บังการรุกไปด้วยเลย

3. 1. ♣e5 ♣c3 2. ♣e4 ♣c2 3. ♠h2+ ♣c3 4. ♠h3 ♣b4 5. ♠xd3 · ระดับ 5

ทำไม: คิงขาวกลับมาที่ e4 ขวางทางเบี้ย เรือรุกดันคิงดำออกไป แล้วเรือก็กินเบี้ย

4. 1... ♠e1+ 2. ♣d5 ♠a1 3. d7 ♠b1 4. ♠h2 ♣xd7 · ระดับ 5

ทำไม: เรือรุกจากแถวตั้ง e คิงขาวต้องถอย เรือดำคุมเบี้ยจากไกลๆ พอเบี้ยเดินขึ้น คิงดำก็กินได้ เสมอ!

5. A (ขาวชนะ) · 1. ♣b4 ♣e3 2. ♣c3 ♣e4 3. ♠d2 ♣e3 · ระดับ 5

ทำไม: เรือบนแถวที่สองขวางเบี้ยไว้แล้ว คิงขาววิ่งกลับมาทัน เบี้ยดำเป็นควีนไม่ได้

6. 1... ♠a7+ 2. ♣b3 ♣b1 3. ♠g1+ c1=♞ · ระดับ 5

ทำไม: เรือดำรุกดันคิงขาวออกไป คิงดำก้าวออกมาที่ b1 เบี้ยเป็นควีน บังการรุกไปด้วยเลย

7. A (ขาวชนะ) · 1. ♠a4+ ♣c3 2. ♣g2 ♣c2 3. ♠e4 ♣d2 · ระดับ 5

ทำไม: เรือรุกดันคิงดำให้ห่างจากเบี้ย แล้วไปขวางหน้าเบี้ย คิงดำคุมกันเบี้ยไม่ได้ เรือจึงกินเบี้ยได้

8. 1... ♠f1+ 2. ♣e5 ♠b1 3. e7 ♠c1 · ระดับ 5

ทำไม: เรือดำรุกคิงขาวจากข้างหลัง ยืนไกลมากๆ แล้วคุมแถวสุดท้าย ขาวเป็นควีนไม่ได้ เสมอ!

9. B (เสมอ) · 1... ♠h2 2. e6 ♠b2 3. e7 ♣xe7 4. ♠c1 · ระดับ 6

ทำไม: เรือดำคุมแถวที่หก คิงขาวจึงขึ้นไปไม่ได้ พอเบี้ยขึ้นถึงแถวที่หก เรือดำก็ลงไปรุกจากข้างหลัง

10. 1. ♣g7 ♠b7+ 2. ♣g8 · ระดับ 6

ทำไม: คิงขาวขึ้นไป g7 บังเบี้ย f ถ้าเรือดำรุก คิงก็หลบไปที่ g8 แล้วเบี้ย f จะเดินหน้าต่อ

11. 1... b3 2. ♠e2 ♣b1 3. ♠e1+ c1=♞ · ระดับ 6

ทำไม: เบี้ย b ขึ้นไป b3 หนุ่นเบี้ยที่ c2 คิงดำไปที่ b1 ถ้าเรือรุก เบี้ย c ก็เลื่อนขึ้นเป็นควีนบังการรุกไปเลย เรือขาวต้องแลกกับควีนตัวใหม่ แล้วเบี้ย b ก็วิ่งขึ้นไปเป็นควีน

12. 1... ♠e4+ 2. ♣f5 ♠c4 · ระดับ 6

ทำไม: เรือรุกก่อน แล้วกลับมาที่ c4 ขวางเรือขาว เบี้ย c ของดำจะเป็นควีน