



# ใบงานหมากรุก: อย่าให้อับ

12 ข้อ · ระดับ 1, 2 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_\_



ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โทษย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ [playkarotto.com](https://playkarotto.com)

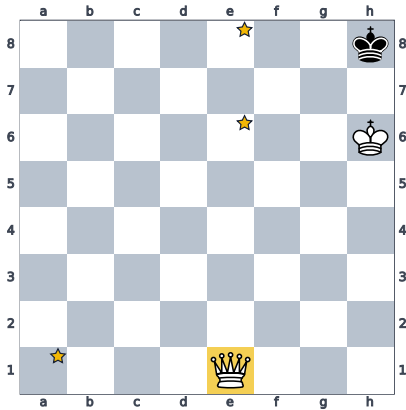
เขียนตาเดิน (เช่น d3 หรือ Nf3) หรือวาดลูกศรบนกระดาน กระดานหันเข้าหาฝ่ายที่ได้เดินเสมอ

ช่องสีเหลือง: หมากที่ต้องเดิน ("หมากที่เรืองแสง" ในโจทย์) · ดาว: ช่องที่เดินไปได้ ถูกเพียงช่องเดียว · ตัวอักษร A, B, C บนช่อง: ตัวเลือก · ลูกศร: ตาที่เพิ่งเดิน หรือ ตาที่โจทย์กำหนดให้ · ช่องสีแดง: หมากที่ถูกโจมตี · ช่องสีฟ้า: หมากหรือช่องที่ควรสังเกต

## ระดับ 1

1

ขาวเดิน

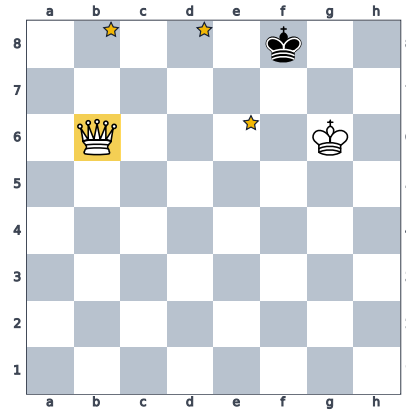


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมออัป เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

2

ขาวเดิน

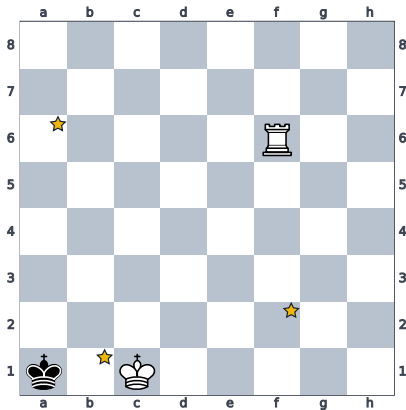


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมออัป เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

3

ขาวเดิน

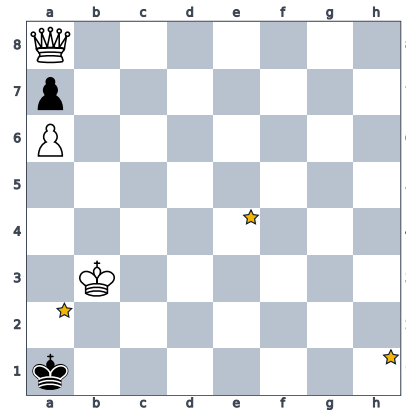


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมออัป เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

4

ขาวเดิน

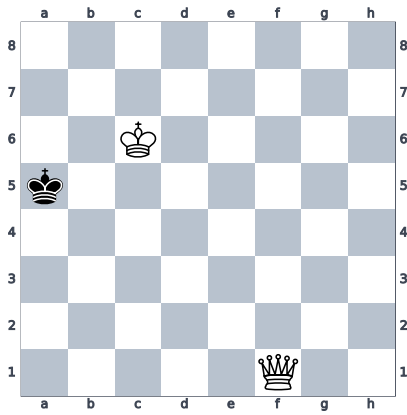


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมออัป เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

5

ขาวเดิน

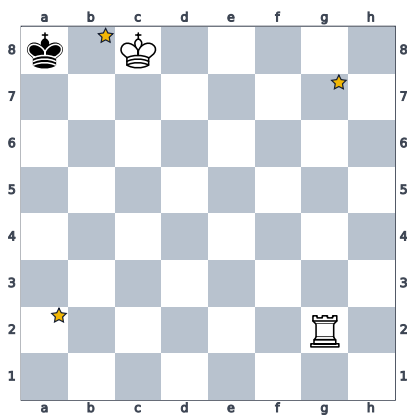


ขาวเดิน รุกฆาตคิงดำนะ ระวังเสมอด้วย!

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

7

ขาวเดิน

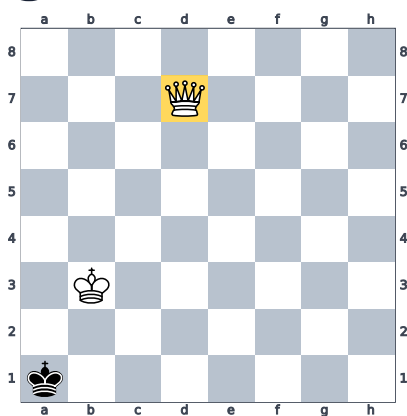


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมอด้วย เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

9

ขาวเดิน

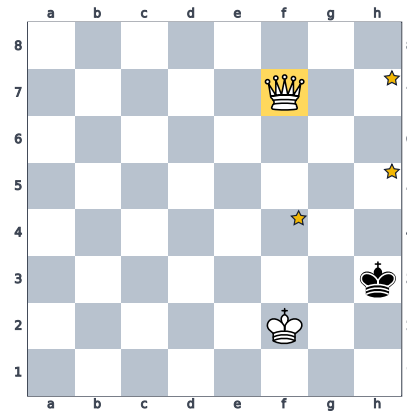


ให้ตัวที่เรืองแสงรุกฆาตคิงดำ อย่าให้เสมอด้วยนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

6

ขาวเดิน

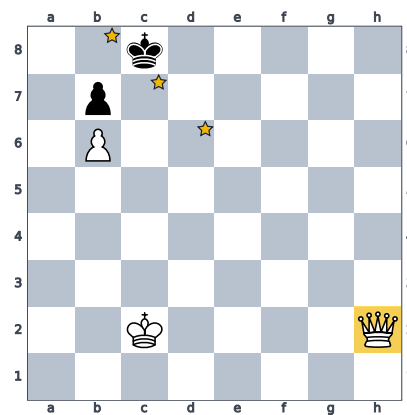


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมอด้วย เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

8

ขาวเดิน

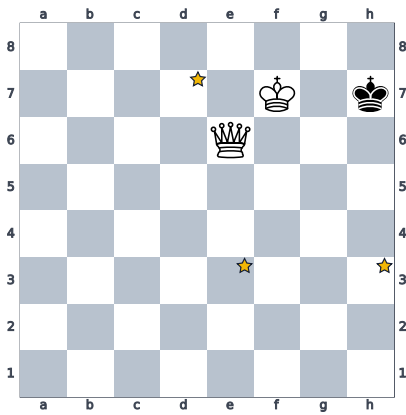


มีดาวสามดวง: ดวงหนึ่งรุกฆาต สองดวงทำให้เสมอด้วย เลือกดาว  
รุกฆาตนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

## ระดับ 2

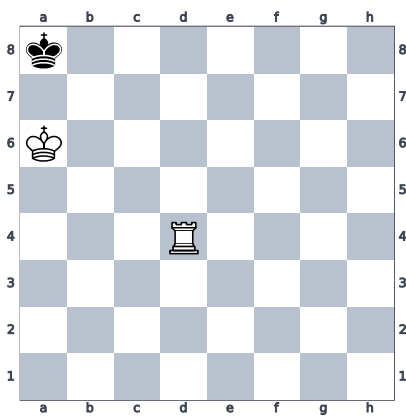
### 10 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง ดูดี ๆ นะ: คิงดำโดนรุกหรือเปล่า? เลือกเลยนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

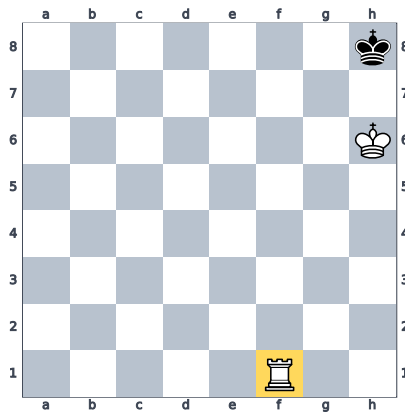
### 12 ขาวเดิน



ขาวเดิน รุกจนเลย ระวังอย่าให้อับนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

### 11 ขาวเดิน



เรือที่เรือแสงรุกจนได้ อย่าให้คิงดำเดินไม่ได้ทั้งที่ไม่โดนรุกนะ

ตาเดิน: \_\_\_\_\_

# เฉลยและคำอธิบาย: อย่าให้อับ

1. ♣e8# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

2. ♣d8# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

3. ♠a6# · ระดับ 1  
ทำไม: เรือขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

4. ♣h1# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

5. ♣b5# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

6. ♣h5# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

7. ♠a2# · ระดับ 1  
ทำไม: เรือขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

8. ♣c7# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

9. ♣d1# · ระดับ 1  
ทำไม: ควีนขาวชนะเกม ไม่ปล่อยให้เสมอ

10. ♣h3# · ระดับ 2  
ทำไม: หูชนะโดยไม่ให้เสมอ

11. ♠f8# · ระดับ 2  
ทำไม: หูชนะโดยไม่ให้เสมอ

12. ♠d8# · ระดับ 2  
ทำไม: หูชนะโดยไม่ให้เสมอ