



ใบงานหมากรุก: ดักหมา

12 ข้อ · ระดับ 3, 4 · เฉลยและคำอธิบายอยู่ท้ายเล่ม

ชื่อ _____

วันที่ _____



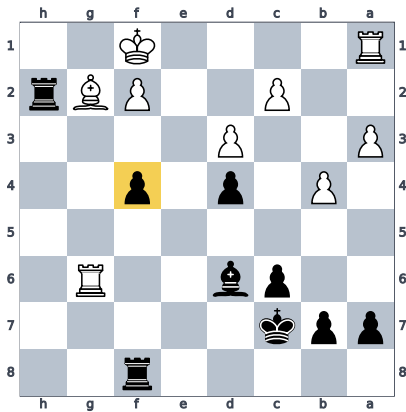
ฝึกเพิ่มในแอป Karotto มีเสียงอ่าน โจอทย์และคำใบ้ สแกนโค้ดหรือไปที่ playkarotto.com

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 3

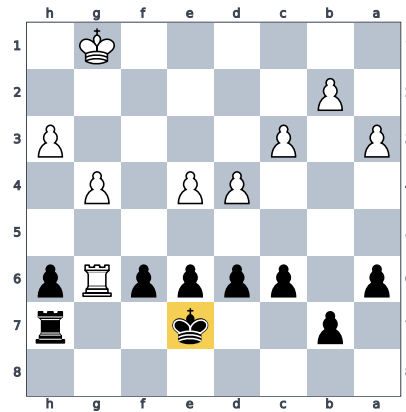
1 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงจะล้อมจับตัวฝ่ายตรงข้าม เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

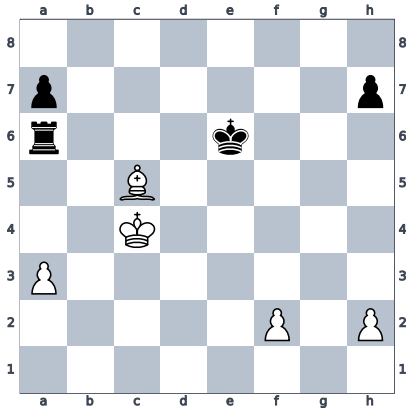
2 ดำเดิน



ตัวที่เรืองแสงโจมตี ตัวฝ่ายตรงข้ามหนีไปไหนก็ได้จนกิน เดินเลยนะ

ตาเดิน: _____

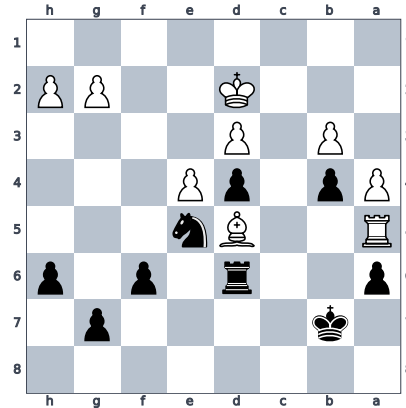
3 ขาวเดิน



หาตัวฝ่ายตรงข้ามที่ติดกับ แล้วจับมันนะ

ตาเดิน: _____

4 ดำเดิน

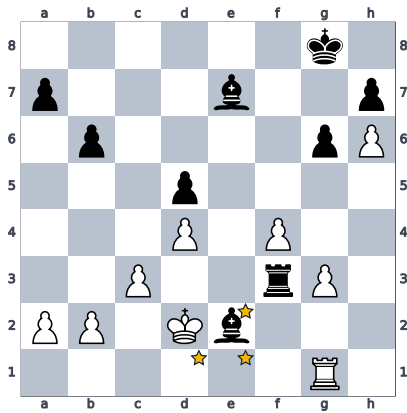


ดำเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

5

ขาวเดิน

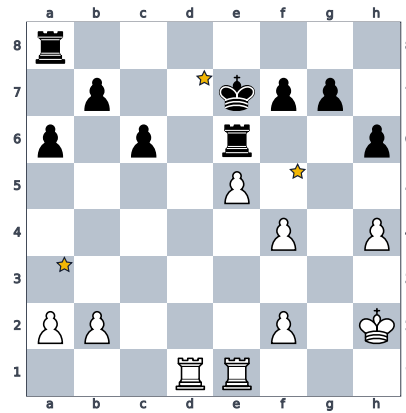


มีดาวสามดวง ตัวของฝ่ายตรงข้ามตัวหนึ่ง ไกลจะไม่มีทางหนี เลือกดาวที่ล้อมมันนะ

ตาเดิน: _____

6

ขาวเดิน



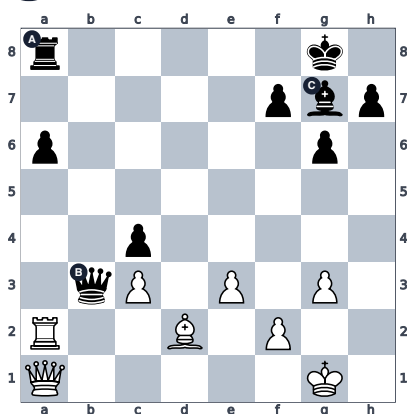
มีดาวสามดวง หาตัวฝ่ายตรงข้ามที่ไม่มีช่องหนีแล้วนะ

ตาเดิน: _____

ระดับ 4

7

ขาวเดิน



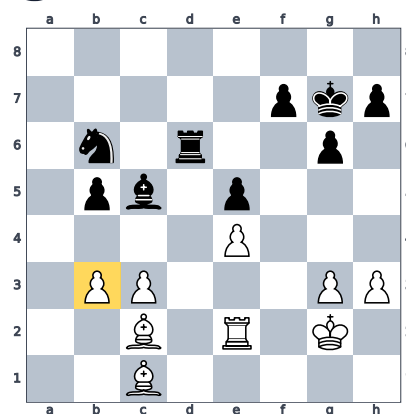
ขาวเดิน มีตัวดำตัวหนึ่งกำลังจะติดกับ หนูแตะตัวนั้นนะ

(A) a8 (B) b3 (C) g7

วงกลม: A B C _____

8

ขาวเดิน

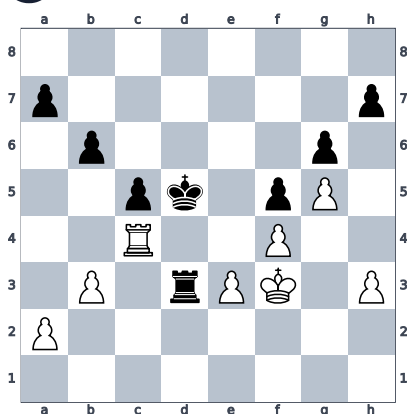


ตัวที่เรืองแสงคือเบี้ย หนูใช้เบี้ยโลบีขอบด้านะ

ตาเดิน: _____

9

ขาวเดิน

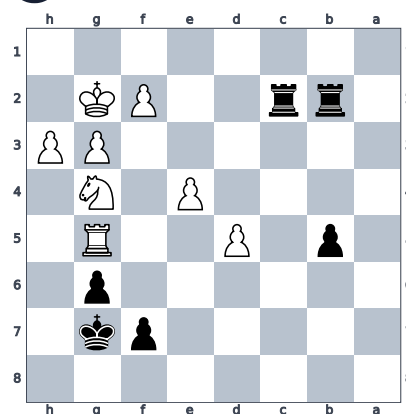


เรือดำหลงเข้ามากลางวงตัวขาว หนูปิดทางแล้วจับมันนะ

ตาเดิน: _____

10

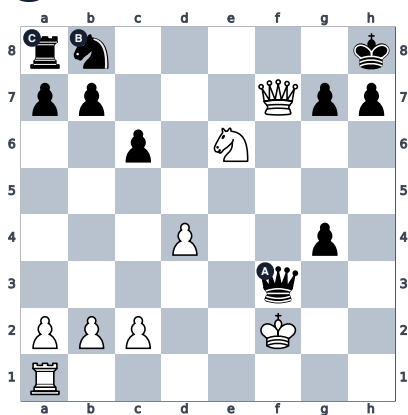
ดำเดิน



ดำเดิน หาตาที่ดีที่สุดนะ

ตาเดิน: _____

11 ขาวเดิน

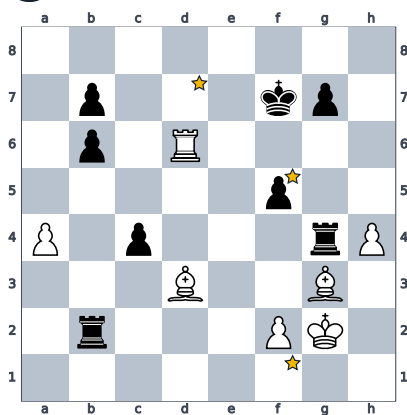


ขาวเดิน มีตัวดำตัวหนึ่งถูกพวกเดียวกันขวางทาง กำลังจะติดกับ หนู และตัวนั้นนะ

- (A) f3 (B) b8 (C) a8

วงกลม: A B C _____

12 ขาวเดิน



มีดาวสามดวง ดวงหนึ่งคือการรีบรุก เรือดำที่ g4 แทบไม่มีทางหนีแล้ว หนูปิดช่องสุดท้ายแล้วโจมตีมันนะ

ตาเดิน: _____

เฉลยและคำอธิบาย: ตักหมาก

1. 1...f3 2. ♟xf3 ♚xf3 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

2. 1...♟f7 2. ♚xf6+ ♟xf6 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

3. 1.♟b5 ♚xa3 2. ♟xa3 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

4. 1...♟b6 2. ♚xa6+ ♟xa6 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

5. 1.♟xe2 ♚xc3 2.bxc3 · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

6. 1.f5 ♚xe5 2. ♚xe5+ · ระดับ 3

ทำไม: ตัวฝ่ายตรงข้ามไม่มีทางหนี หนูจับมันได้

7. B (b3) · 1. ♚b2 ♚d8 2. ♚xb3 · ระดับ 4

ทำไม: ครืนดำที่ b3 แทบไม่มีช่องหนี เรือขาวไป b2 ปิดช่องสุดท้าย ครืนก็ถูกจับ

8. 1.b4 ♚c6 2.bxc5 · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป b4 ชูบิชอปที่ c5 บิชอปไม่มีช่องปลอดภัยให้หนี เบี้ยกินบิชอปได้

9. 1.♟e2 b5 2.♟xd3 · ระดับ 4

ทำไม: คิงไป e2 ชูเรือที่ d3 เรือไม่มีช่องหนี คิงฆาตกินเรือ

10. 1...f6 2. ♚xg6+ ♟xg6 · ระดับ 4

ทำไม: เบี้ยขึ้นไป f6 ชูเรือที่ g5 เรือขาวหมดทางหนี เลยกินเบี้ยที่ g6 แล้วโดนคิงกิน หนูได้กำไรเรือ

11. C (a8) · 1. ♚xf3 gxf3 2. ♟c7 ♟d7 3. ♟xa8 · ระดับ 4

ทำไม: เรือที่ a8 ถูกม้ากับเบี้ยพวกเดียวกันขวางทาง พอแลกควีนแล้ว ม้าขาวไป c7 แล้วกินเรือที่ a8

12. 1. ♟xf5 ♚xg3+ 2. ♟xg3 · ระดับ 4

ทำไม: บิชอปกินเบี้ยที่ f5 และโจมตีเรือที่ g4 เรือดำหมดทางหนี ต้องแลกกับบิชอปที่ g3 หนูได้กำไรตัว