



Bài tập cờ vua: Bẫy và sơ hở khai cuộc

12 thế cờ · Cấp 4, 5 · đáp án và lời giải ở cuối

Họ tên _____

Ngày _____



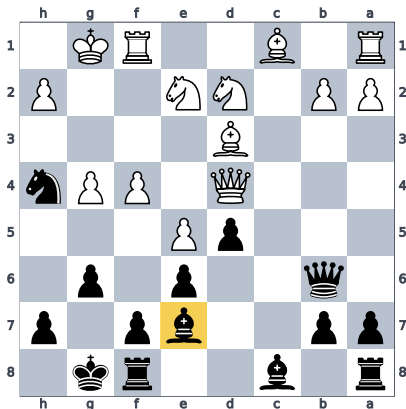
Luyện thêm trong app Karotto: có giọng đọc đề, gợi ý khi bí. Quét mã hoặc vào playkarotto.com

Viết nước đi (ví dụ $\text{d}f3$ hoặc Mf3) hoặc vẽ mũi tên lên hình. Bàn cờ luôn quay về phía bên được đi.

Ô tô vàng: quân cần đi (trong đề gọi là "quân đang sáng"). · Ngôi sao: những ô có thể đi tới, chỉ một ô đúng. · Chữ A, B, C trên ô: các phương án để chọn. · Mũi tên: nước vừa đi hoặc nước đề bài cho sẵn. · Ô tô đỏ: quân đang bị dọa. · Ô tô xanh: quân hoặc ô cần để ý.

Cấp 4

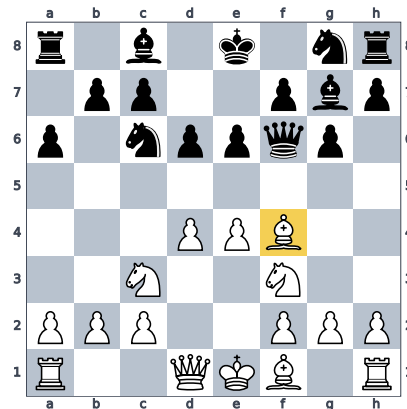
1 Đen đi



Quân đang sáng là tượng. Con ghim hậu trắng vào vua nhé.

Nước đi: _____

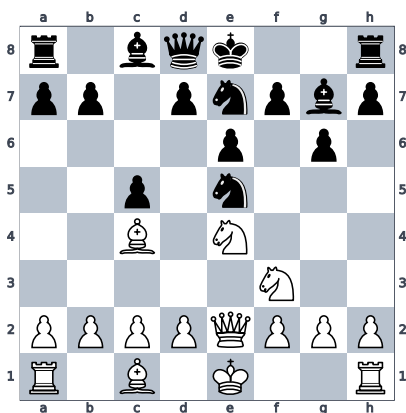
2 Trắng đi



Quân đang sáng là tượng. Con dọa hậu đen, hậu không còn ô tốt nhé.

Nước đi: _____

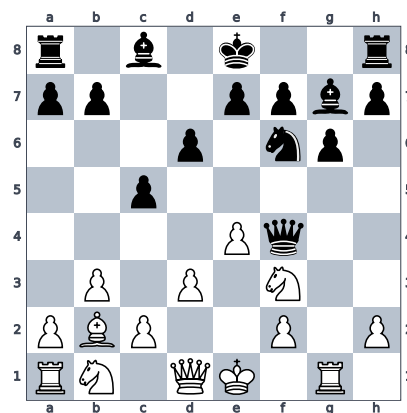
3 Trắng đi



Đối phương vừa sơ hở. Con chiếu trước rồi mới ăn quân nhé.

Nước đi: _____

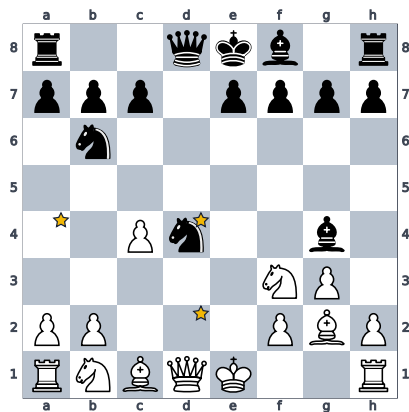
4 Trắng đi



Trắng đi. Con tìm nước tốt nhất nhé.

Nước đi: _____

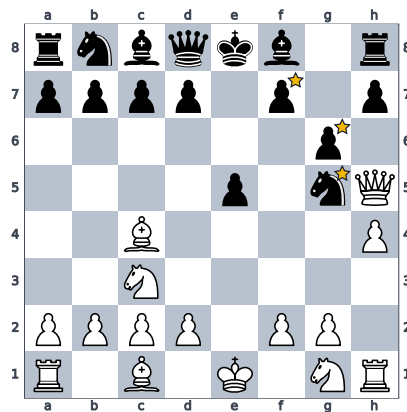
5 Trắng đi



Có ba ngôi sao, một sao là ăn mã bằng mã. Mã f3 đang bị tượng ghim vào hậu. Con ăn bằng quân khác nhé.

Nước đi: _____

6 Trắng đi

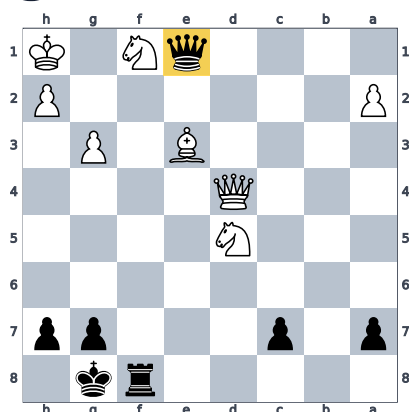


Có ba ngôi sao, một sao là ăn mã bằng tốt. Hậu đang bị tốt g6 dọa. Con ăn mã bằng hậu nhé.

Nước đi: _____

Cấp 5

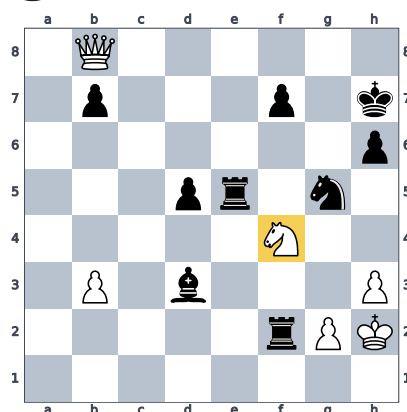
7 Đen đi



Hậu đang sáng đi trước. Hàng cuối của trắng có sơ hở, con tìm nhé.

Nước đi: _____

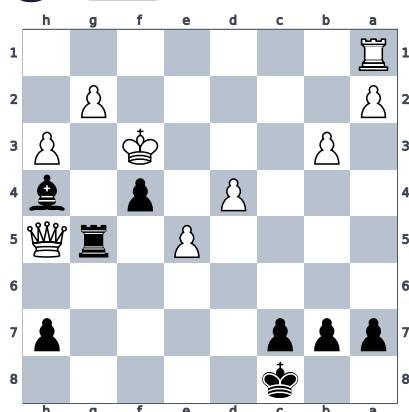
8 Trắng đi



Mã đang sáng đi trước. Quân nào của đen không ai canh?

Nước đi: _____

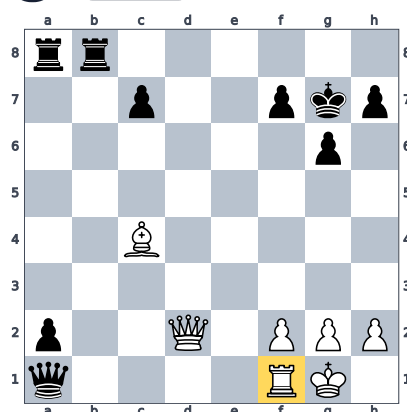
9 Đen đi



Con tìm sơ hở của đối phương nhé.

Nước đi: _____

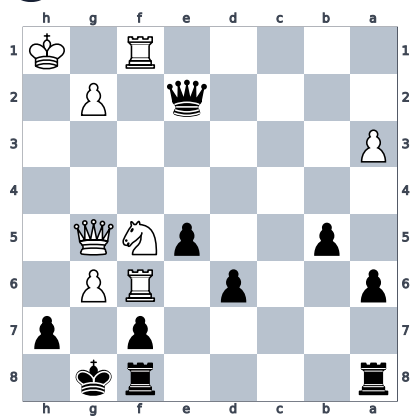
10 Trắng đi



Quân đang sáng đi trước. Quân canh kia có làm nổi hai việc không?

Nước đi: _____

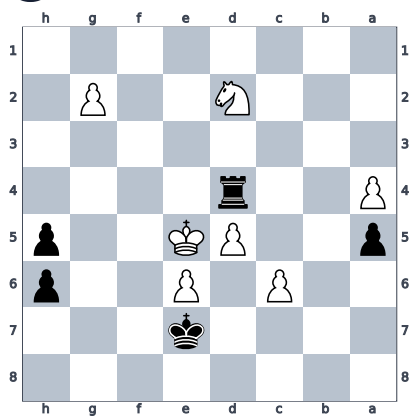
11 Đen đi



Đen đi. Con tìm nước tốt nhất nhé.

Nước đi: _____

12 Đen đi



Đen đi. Con tìm nước tốt nhất nhé.

Nước đi: _____

Đáp án và lời giải: Bẫy và sơ hở khai cuộc

1. 1...♘c5 2.♗b3 ♘xd4+ · Cấp 4

Vì sao: Tượng tới c5 ghim hậu trắng vào vua. Hậu không chạy được: tượng ăn hậu có chiếu.

2. 1.♘g5 ♗xg5 2.♗xg5 · Cấp 4

Vì sao: Tượng tới g5 dọa hậu đen. Hậu không có ô an toàn, đành ăn tượng, mã ăn lại hậu: con lỏi to.

3. 1.♗d6+ ♕f8 2.♗xe5 · Cấp 4

Vì sao: Mã chiếu ở d6 trước, vua đen phải chạy và mất quyền nhập thành. Rồi mã ăn mã e5: con lỏi quân.

4. 1.♘c1 ♗g4 2.♗xg4 · Cấp 4

Vì sao: Tượng lùi về c1 dọa hậu đen. Hậu hết ô an toàn, chạy tới g4 thì xe ăn: con bẫy được hậu.

5. 1.♗xd4 ♗xd4 2.♗xd4 · Cấp 4

Vì sao: Hậu ăn mã d4, hậu đen ăn lại, mã f3 ăn lại hậu: con lỏi một mã. Ăn bằng mã ngay thì tượng ăn mất hậu.

6. 1.♗xg5 ♗xg5 2.hxg5 · Cấp 4

Vì sao: Hậu đang bị dọa thì ăn mã g5 luôn. Hậu đen ăn lại, tốt h ăn hậu: con lỏi một mã.

7. 1...♗xf1+ 2.♘g1 ♗f3# · Cấp 5

Vì sao: Hậu ăn mã f1 chiếu, tượng phải chắn ở g1, rồi hậu vào f3 chiếu hết. Vua trắng không có ô thờ.

8. 1.♗xd3 ♗ee2 2.♗xf2 · Cấp 5

Vì sao: Mã ăn tượng d3 đang không ai canh, xe đen vào e2 thì mã ăn tiếp xe f2.

9. 1...♗xh5 2.♕g4 ♗h6 · Cấp 5

Vì sao: Hậu trắng ở h5 không ai canh: xe ăn hậu. Vua trắng chạy tới thì xe lùi về h6 an toàn.

10. 1.♗xa1 ♗b1+ 2.♘f1 · Cấp 5

Vì sao: Xe ăn hậu a1. Xe đen chiếu ở b1 thì tượng lui về f1 che: con hơn cả hậu.

11. 1...♗xf1+ 2.♕h2 ♗f4+ 3.♗xf4 exf4 · Cấp 5

Vì sao: Hậu ăn xe f1 chiếu, vua chạy, hậu chiếu tiếp ở f4 buộc đổi hậu: đen hơn xe và thoát khỏi đòn chiếu hết.

12. 1...♗xd2 2.c7 ♗e2+ · Cấp 5

Vì sao: Xe ăn mã d2 không ai canh. Tốt trắng lên c7 cũng không sao: xe chiếu ở e2 rồi quay về chặn tốt c.