

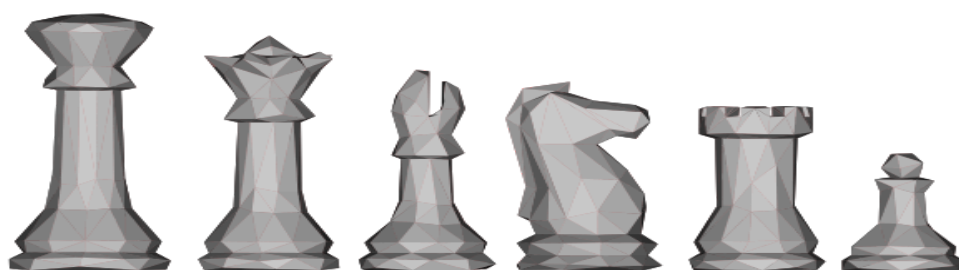
หมากรุกสากล

# BASIC TACTIC CHESS

เบื้องต้น จาก รุ่นพี่

โดย พี่วิน #23

MFU BOARD GAME CLUB

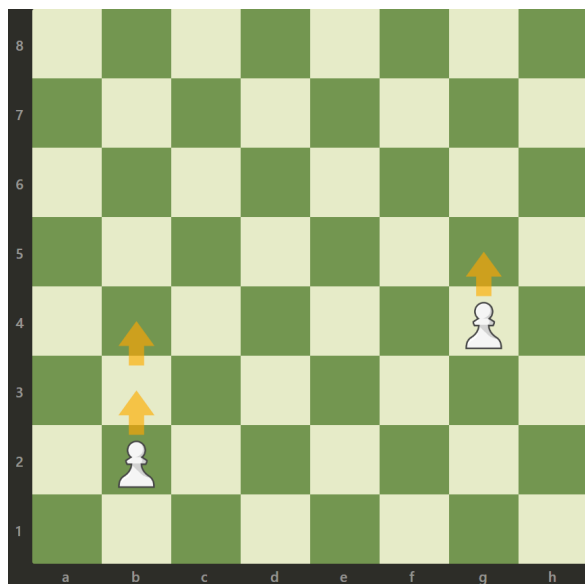


|                          |    |
|--------------------------|----|
| การใช้ Tactic กับ pawn   | 3  |
| การใช้ Tactic กับ knight | 10 |
| การใช้ Tactic กับ bishop | 15 |
| การใช้ Tactic กับ rook   | 21 |
| การใช้ Tactic กับ queen  | 25 |

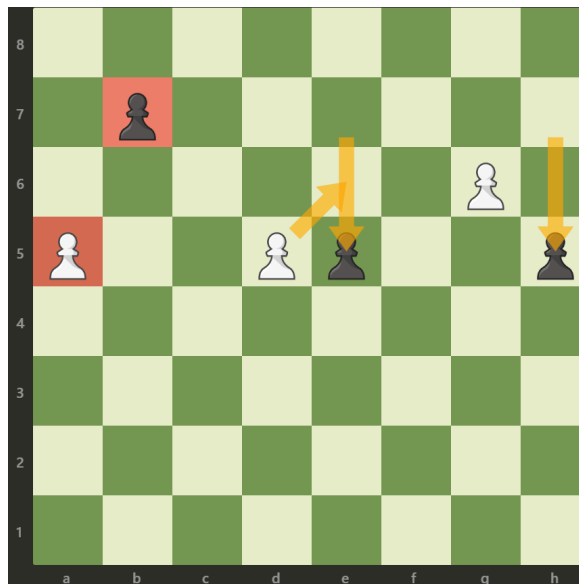
## ใช้อ้างอิง พิกัดช่อง กระดาน



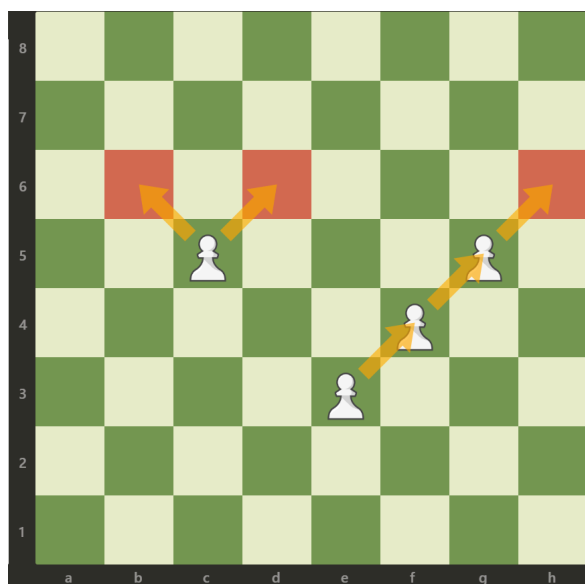
## Tactic กับ pawn



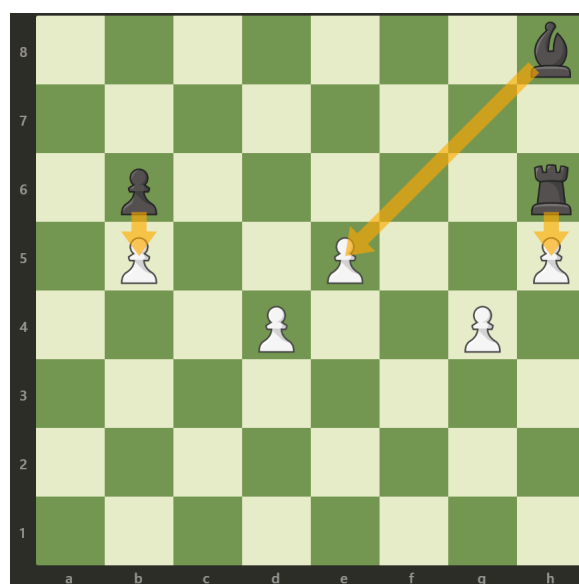
รูปที่1 แสดงตาเดินของ pawn



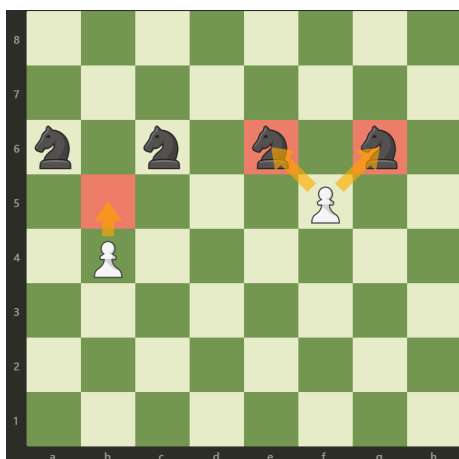
รูปที่2 แสดงตา en passant ของ pawn



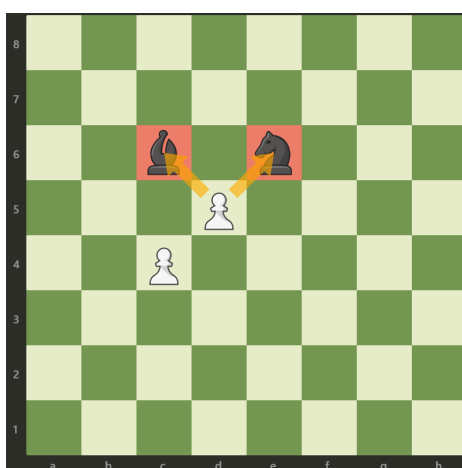
รูปที่3 แสดงตากิน และ ตาผลักของ pawn



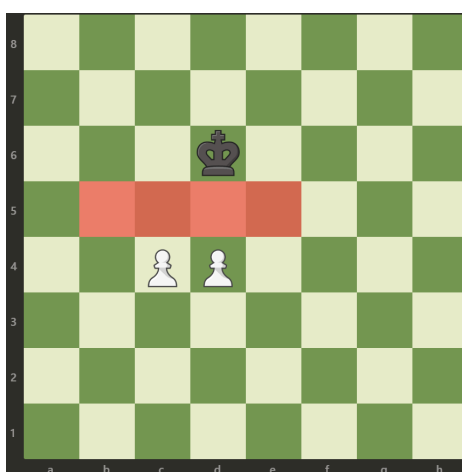
รูปที่4 การกีดขวางหมากดำ ด้วย pawn



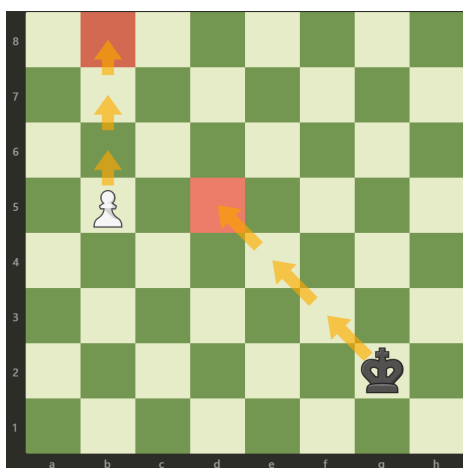
เป็นการใช้ Pawn เดินไปข้างหน้า  
เพื่อขู่กินหมากดำ 2 ตัวพร้อมกัน  
เรียกว่า Double attack หรือ Fork  
ทำให้หมากดำต้องเลือกที่จะ  
หนีตัวใดตัวหนึ่ง



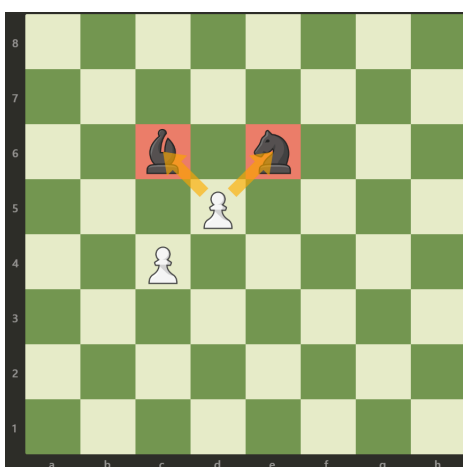
เป็นการใช้ Pawn เดินไปข้างหน้า  
เพื่อขู่กินหมากดำ 2 ตัวพร้อมกัน  
เรียกว่า double attack หรือ fork  
ทำให้หมากดำต้องเลือกที่จะ  
หนีตัวใดตัวหนึ่งหรือ แลก Bishop  
กับ Pawn



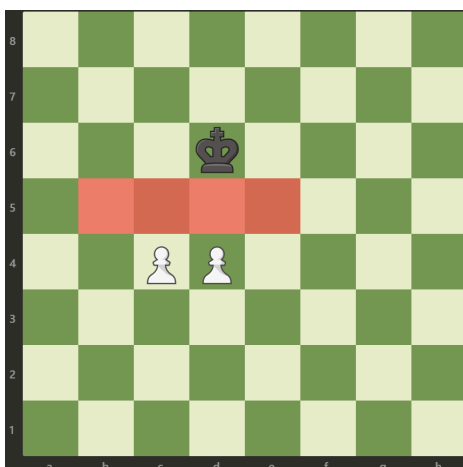
เป็นการใช้ Pawn เพื่อโซน  
ป้องกันแนวเดินของหมากดำได้



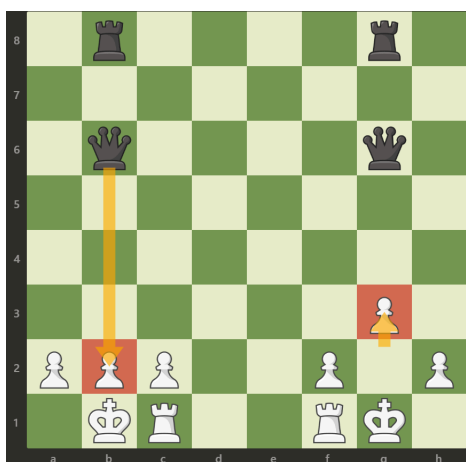
เป็นการใช้ Pawn สูง ไปถึง  
สุดกระดานเพื่อ Promote เป็น  
ตัวที่ใหญ่ๆ



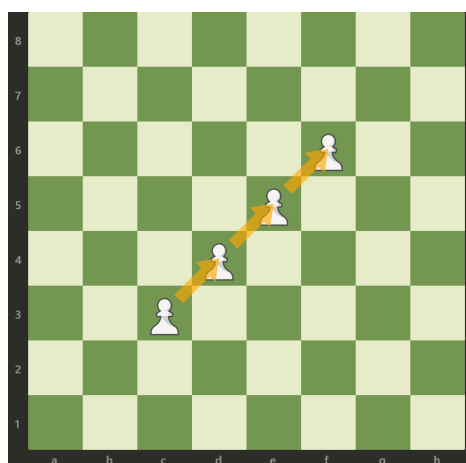
เป็นการใช้ Pawn เดินไปข้างหน้า  
เพื่อขู่กินหมากดำ 2 ตัวพร้อมกัน  
เรียกว่า double attack หรือ fork  
ทำให้หมากดำต้องเลือกที่จะ  
หนีตัวใดตัวหนึ่งหรือ แลก Bishop  
กับ Pawn



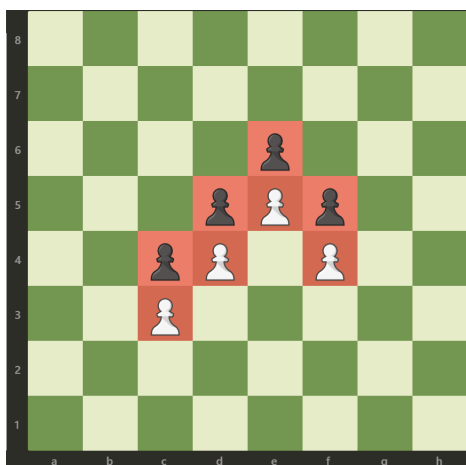
เป็นการใช้ Pawn เพื่อโซน  
ป้องกันแนวเดินของหมากดำได้



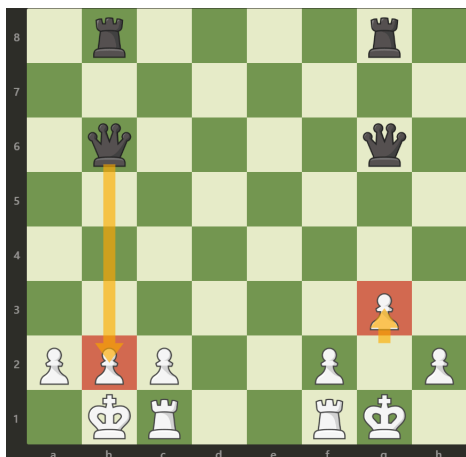
ใช้ Pawn เพื่อหลีกเลี่ยง  
การโจมตีจุดตายจากหมากดำ



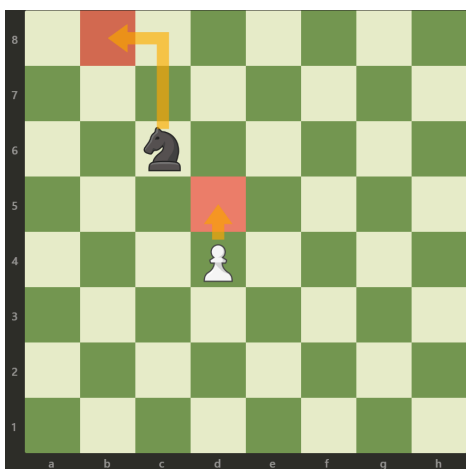
รูปแบบโครงสร้าง Pawn ที่พึ่งพากัน  
ตั้งแต่ ล่าง ขึ้น บน เป็นการสนับสนุน  
กันและกันจากระยะไกล



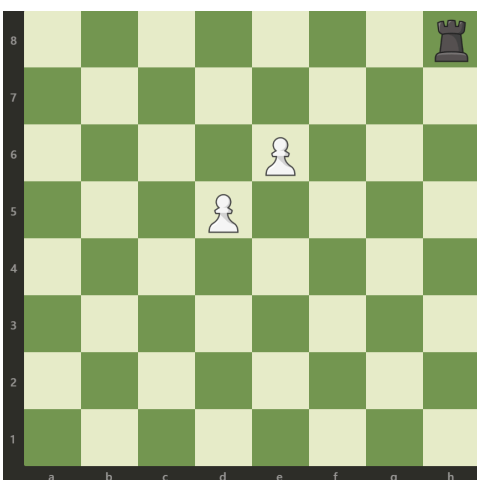
รูปแบบโครงสร้าง Pawn ที่ติดกับ  
หมากดำ เราเรียกโครงสร้างนี้ว่า  
stone wall  
เป็นการบังคับให้แนวโจมตีอยู่ฝั่งใดฝั่งหนึ่ง



ใช้ Pawn เพื่อหลีกเลี่ยง  
การโจมตีจตุตตายจากหมากดำ

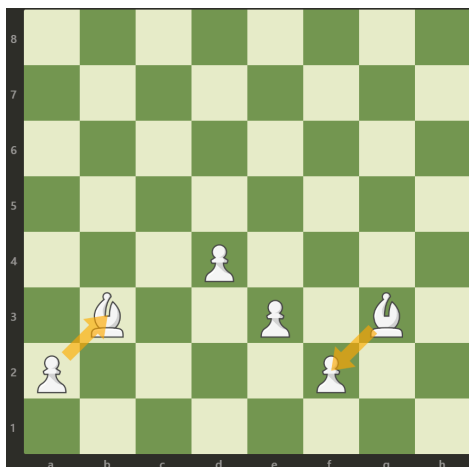


ใช้ Pawn ทิ่มไล่ม้าขึ้นไป  
เพื่อขัดจังหวะ หมากดำ  
และเป็นการดัน Pawn สูง



เมื่อ pawn 2 ตัว อยู่ สูงตั้งแต่  
ช่องที่ 6 เป็นต้นไป สามารถชนะเร็วได้  
ในกรณีทีขาวเดินก่อน

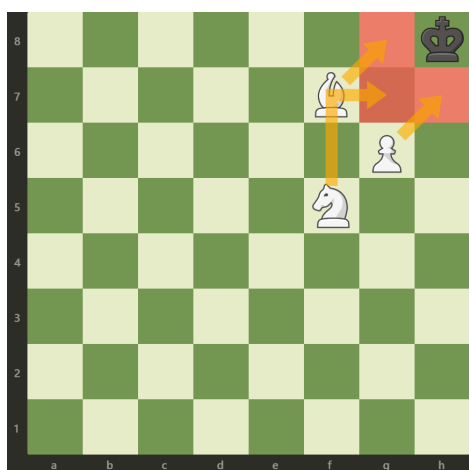




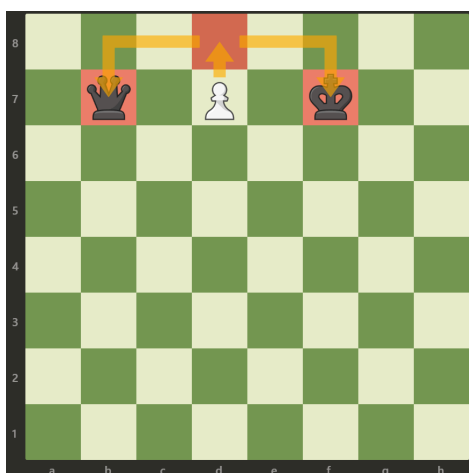
ใช้ pawn กับ bishop ร่วมกัน  
แบบพึ่งพาอาศัยกัน

รูปแบบด้านซ้าย ใช้ pawn  
เป็นจุด safe ให้กับ bishop

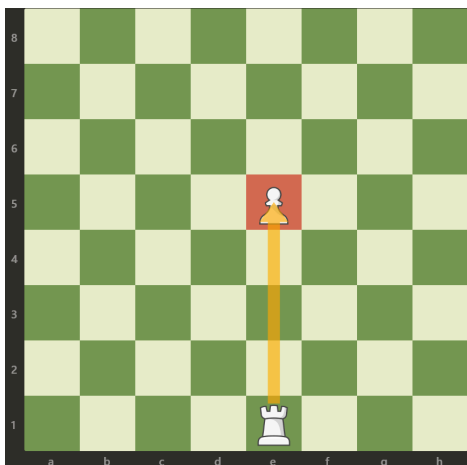
รูปแบบด้านขวา ใช้ bishop  
ผูกมัด ของโครงสร้าง pawn



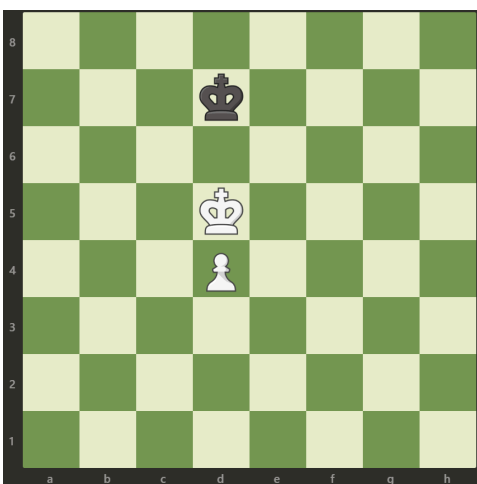
ใช้ pawn ร่วมผลงานกับ  
หมากใหญ่ๆ เพื่อ โชนพื้นที่



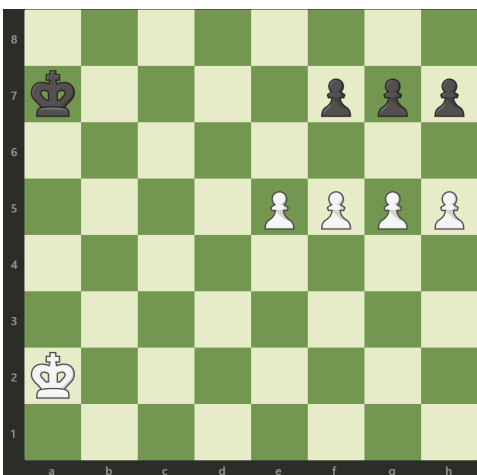
การใช้ Pawn promote บางครั้ง  
ก็ไม่จำเป็นต้อง เปลี่ยนเป็น queen  
ในกรณีนี้เราเปลี่ยนเป็น knight  
เพื่อ fork โจมตี king และ queen



ใช้ Pawn เป็นแนวหน้า 1 ตัว  
เพื่อ กดดัน ฝ่ายตรงข้าม  
โดย ที่มีเรือ สนับสนุน อยู่ ด้านหลัง

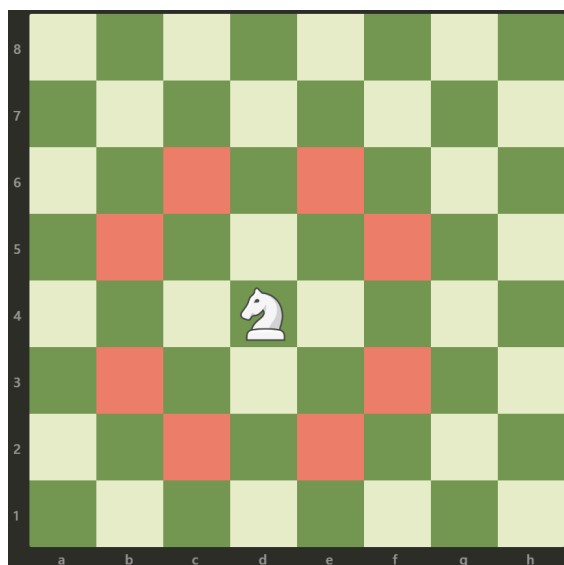


pawn มีบทบาทสำคัญในการ  
ช่วย พลิกเกม ในท้ายเกม  
โดยให้ king ช่วย ดัน pawn

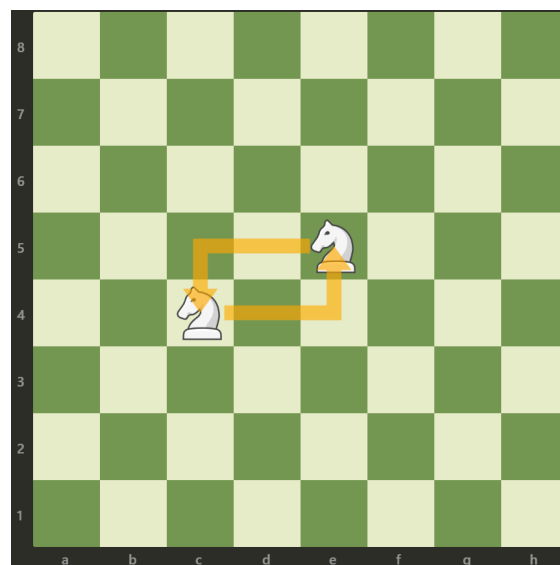


กรณีนี้หมากขาวสามารถ  
ทำให้ Pawn ตัวใดตัวหนึ่งหลุด  
แนวป้องกันขาวได้และพลิกชนะได้  
แม้ขณะ มี pawn 3 vs 3

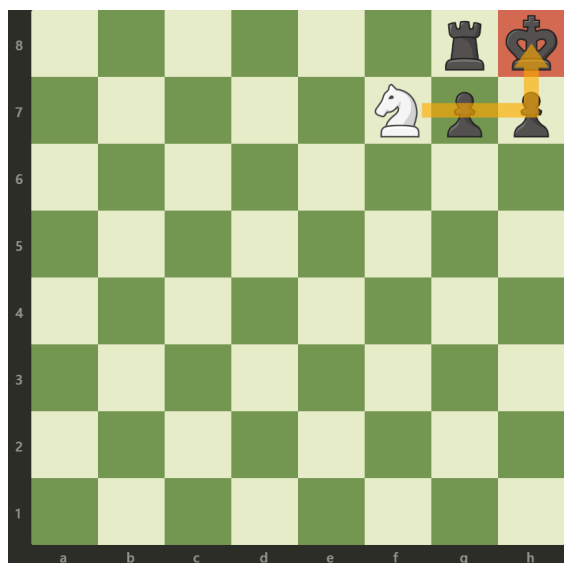
# Tactic กับ knight



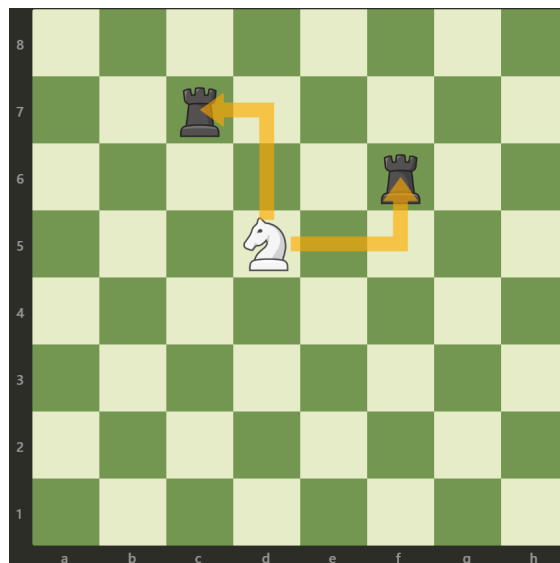
รูปที่1 แสดงตาเดินของ knight



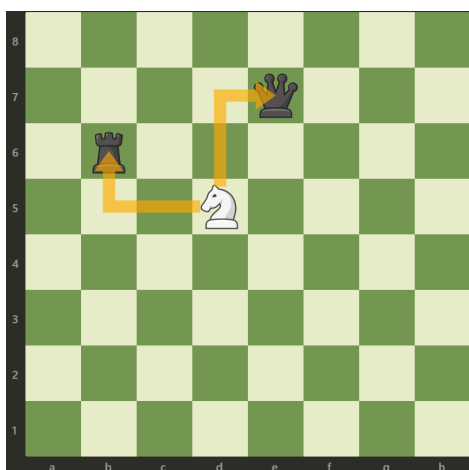
รูปที่2 แสดงตา knight ที่ผูกกันเอง



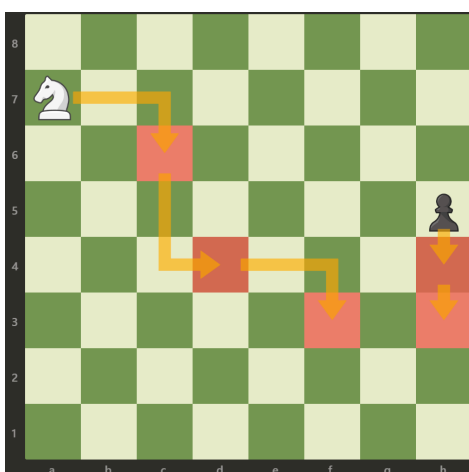
รูปที่3 แสดงตากระโดดของ knight



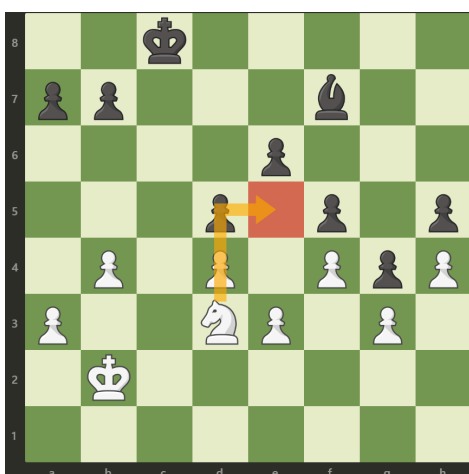
รูปที่3 แสดงตา fork ของ knight



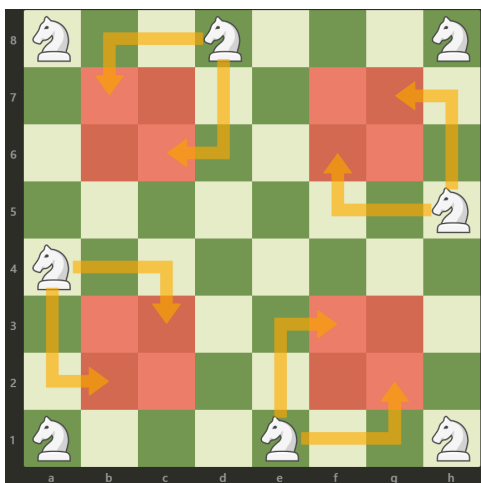
เป็นการ fork แบบ กึ่งบังคับ  
เป็นการบังคับที่ ได้กินตัวใดตัวหนึ่ง  
ในบางครั้ง หมากดำสามารถหลุด  
fork แบบ กึ่งบังคับได้



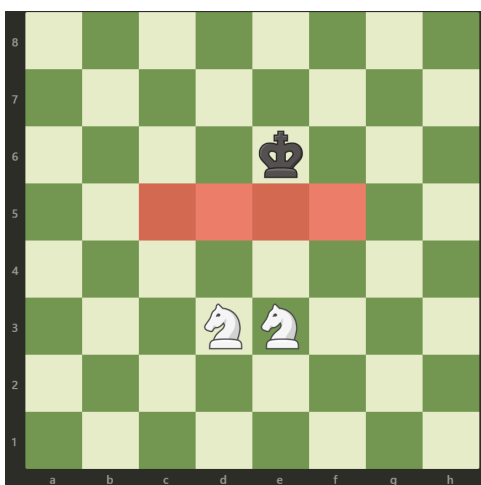
หากเรานับตาเดิน knight ดีๆ  
จะสามารถ ห้าม หมากดำ promote ได้



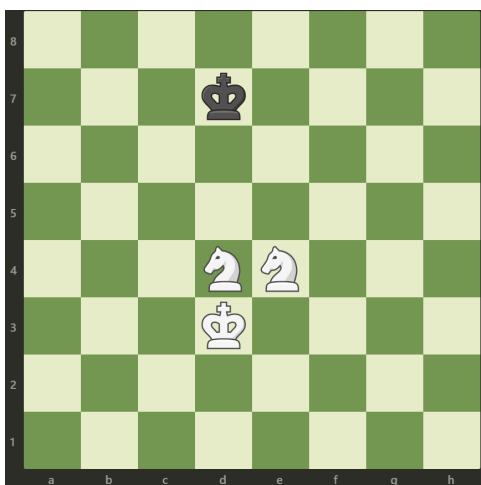
ในบางกรณีที่ หมากทั้ง 2 ฝ่ายดันกัน  
knight เป็นอีก 1 ตัวที่สามารถ กระโดดข้าม  
ไปโจมตีดำทางด้านหลัง



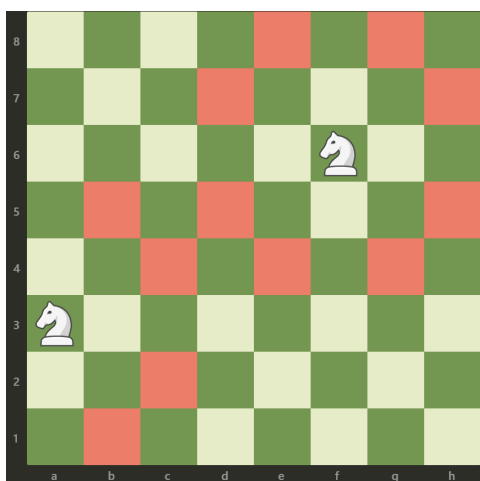
การใช้ knight โชนพื้นที่ แบบ  
สี่เหลี่ยม



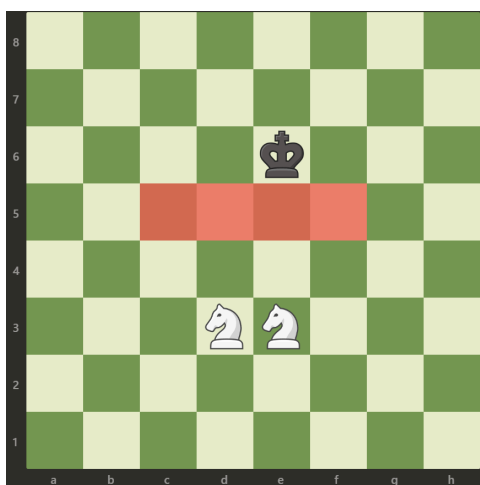
การใช้ knight โชนพื้นที่ แบบ  
เส้นตรง



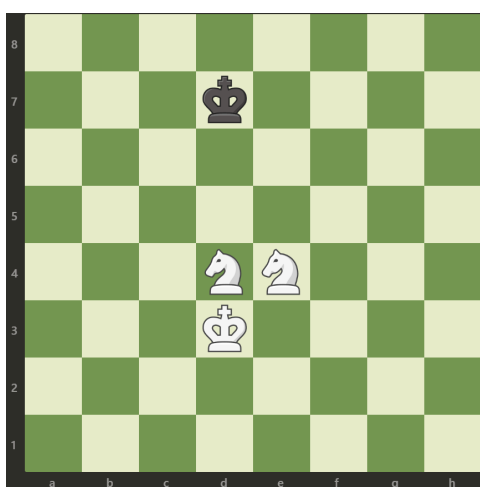
ในกรณี ที่เรา เหลือ Knight 2 ตัว และ  
หมากดำไม่เหลือ อะไรเลย  
เรามีโอกาสที่จะ checkmate หมากดำได้



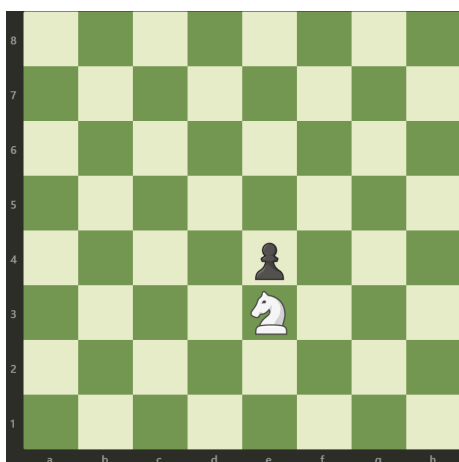
knight ด้านซ้าย มี ประโยชน์กว่า  
knight ทางด้านขวา  
เพราะ knight ด้านขวา มีโซนควบคุม  
มากกว่า knight ด้านซ้าย



การใช้ knight โซนพื้นที่ แบบ  
เส้นตรง



ในกรณี ที่เรา เหลือ knight 2 ตัว และ  
หมากดำไม่เหลือ อะไรเลย  
เรามีโอกาสที่จะ checkmate หมากดำได้



บางครั้งเราสามารถใช้ knight  
ในการบล็อกทางเดินของ  
หมากดำได้

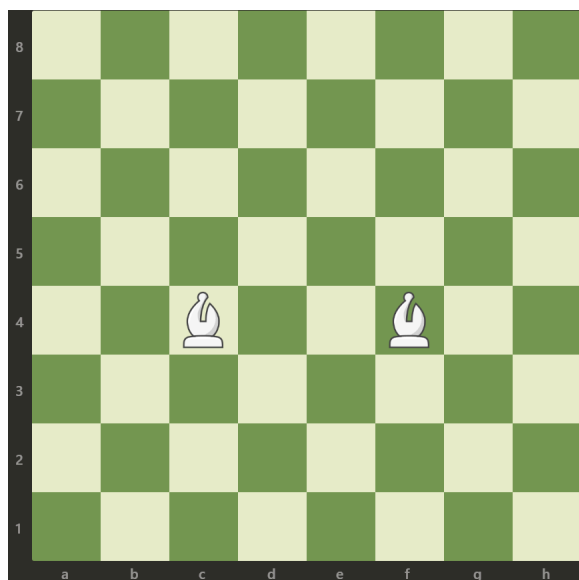


knight ในกรณีนี้ ทำหน้าที่เป็น  
ตัวป้องกัน หน้าป้อม king ไม่ให้  
หมากตัวใหญ่ของดำ เข้ามาเร็ว  
เกินไป

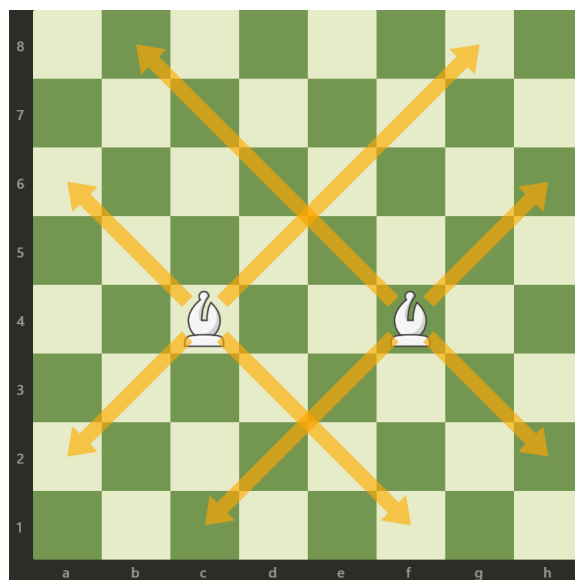


เปรียบเทียบระหว่าง knight ของ  
แต่ละฝ่าย โดย knight ฝ่ายขาว  
จะมีค่า หรือ ได้เปรียบมากกว่า knight  
ฝ่ายดำ เพราะ ตำแหน่งที่สูงกว่าและทำหน้าที่  
คุมโซนได้มากกว่า

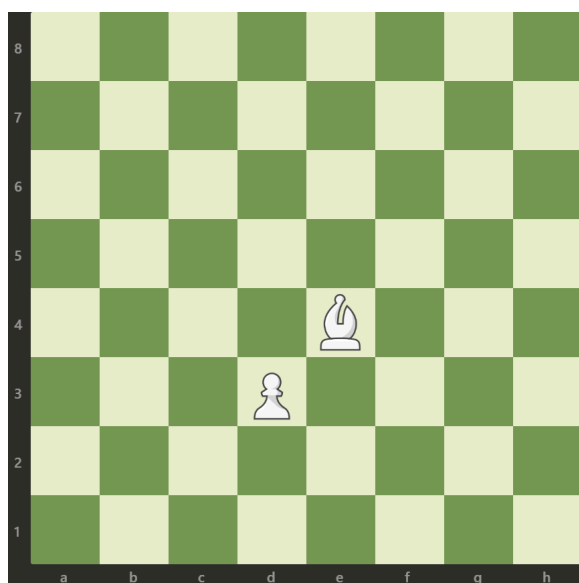
## Tactic กับ bishop



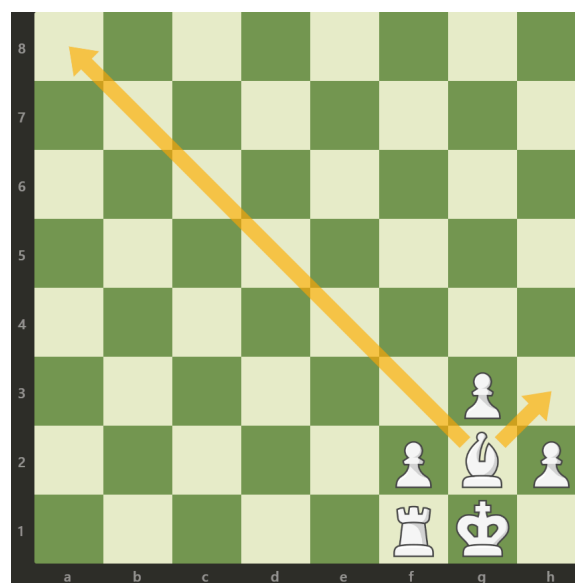
รูปที่1 แสดงถึง bishop ที่มีตาเดินสีต่างกัน



รูปที่2 แสดงตาเดิน ของ bishop



รูปที่3 การรวมกัน ของ bishop กับ pawn



รูปที่4 ใช้ bishop เสริมป้อม king

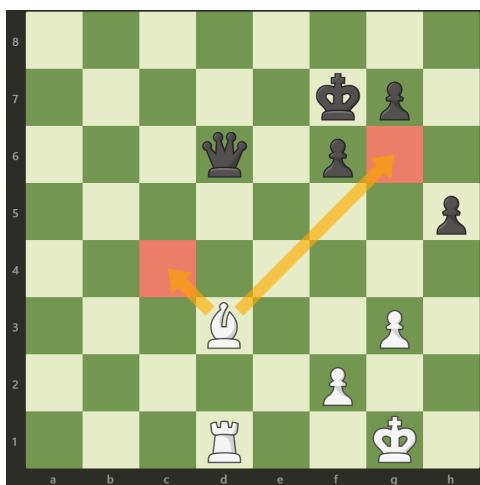




สามารถใช้ bishop ผูกกับ queen เพื่อ  
สร้างตาเดินที่อันตราย สำหรับหมากขาว



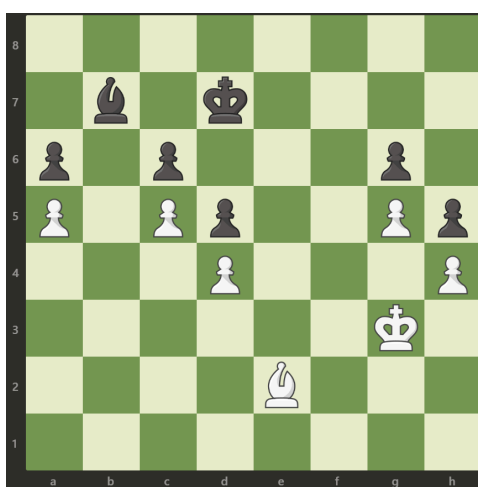
หมากดำไม่สามารถ กิน queen ขาวได้  
เพราะถูก bishop กดดัน pawn กับ king  
พอดี เรียกลักษณะ นี้ว่าการ pin



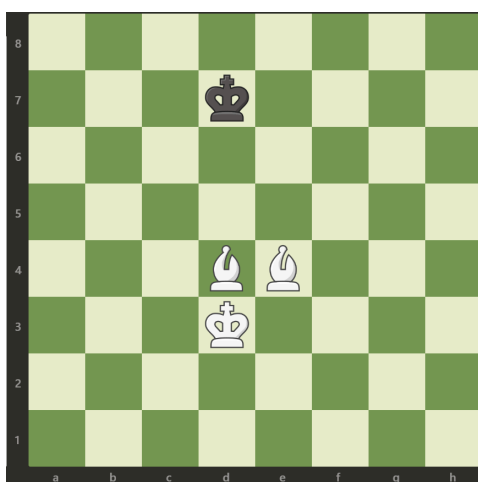
bishop นั้นเป็น หนึ่งในหมากที่  
สร้าง Trap ได้เร็วและง่ายที่สุด  
ในบรรดาหมากหลายตัว



Bishop สามารถ กัดดันฝ่ายตรงข้าม  
ได้เป็นอย่างดีหาก bishop ทั้ง  
2 สีทำงานในทิศทางเดียวกัน



เมื่อเข้าสู่ท้ายเกม ลักษณะของเกมนี้  
bishop ฝ่ายขาว ได้เปรียบกว่า  
ฝ่ายดำ เพราะ pawn ทุกตัวของฝ่ายดำ  
อยู่บนตาเดินสีขาว ของ bishop ฝ่ายขาวพอดี



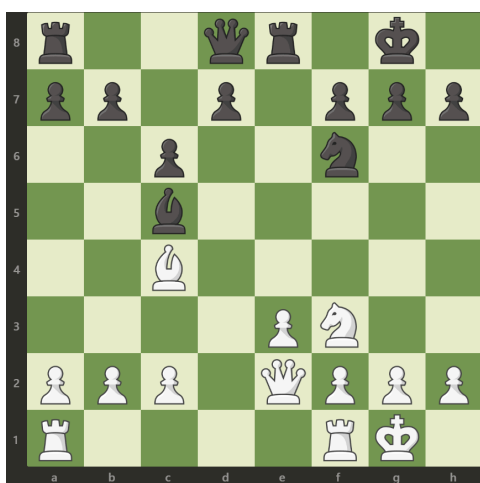
เราสามารถ ไล่ checkmate  
หมากดำได้ด้วยการใช้  
bishop 2 ตัว ที่มีตาเดินสีต่างกัน



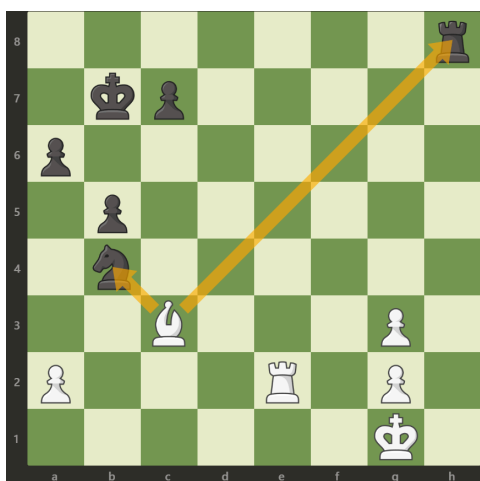
ในบางกรณี เราสามารถใช้  
bishop ในการ กีดขวาง  
ไม่ให้ หมากดำ เข้ามาด้านใน  
พื้นที่ของเราได้



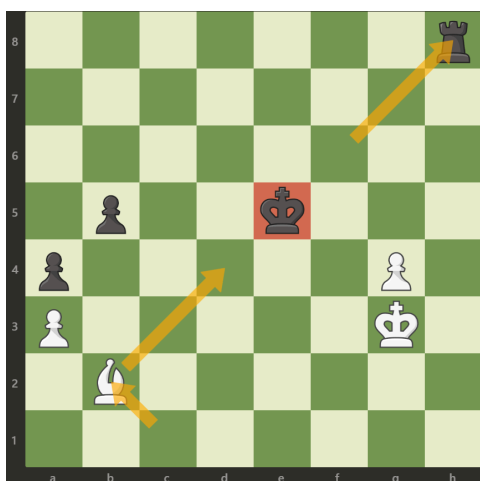
เราสามารถใช้ความสามารถของ  
bishop ไปโจมตี โครงสร้าง  
Pawn ของหมากดำ จะเห็นว่า  
เกมนี้ หมากดำ ไม่สามารถป้องกัน  
Pawn ตรงขอบซ้ายสุดได้



เราสามารถใช้ bishop เป็นต้นทุน  
ในการสร้างความได้เปรียบด้วยการเดินด้วย  
1. Bxf7+ Kxf7  
2. Qc4+ d5  
3. Qxc5 \_\_\_\_  
ทำให้ หมากดำ เสียเปรียบ pawn ,  
ตำแหน่ง และ ความปลอดภัย  
King ของหมากดำ

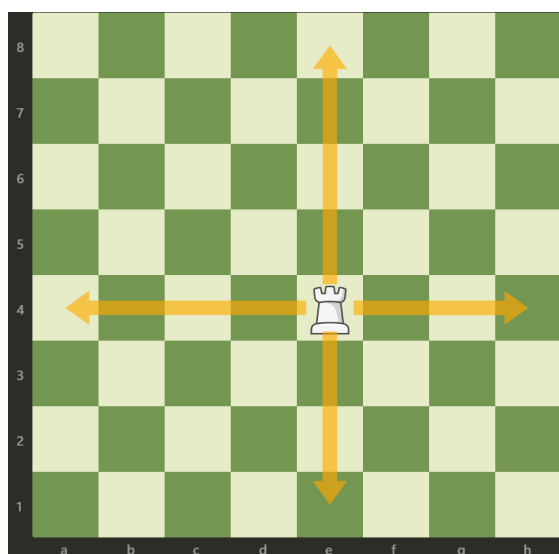


bishop สามารถใช้ เทคนิค  
การ fork ในการเล่นจริงได้

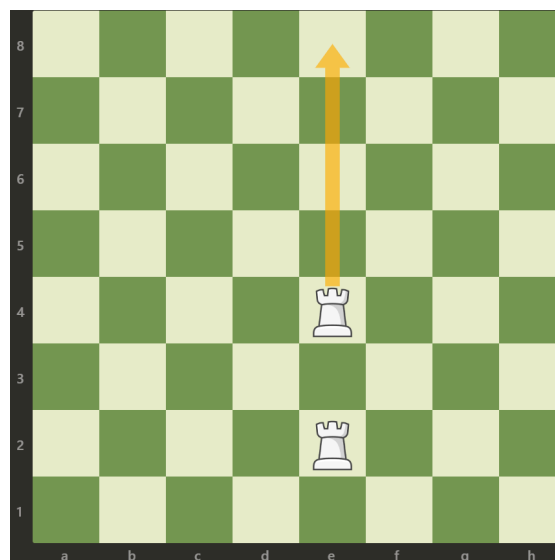


จะเห็นได้ว่า bishop ทำการ check  
King ฝ่ายดำบังคับให้ king หลบ  
หลังจาก หลบ ก็ยังโจมตีไปที่ rook ที่ pin  
อยู่ด้านหลัง king อีกที เรียกว่าการโจมตีลักษณะ  
นี้ว่า x-ray attack

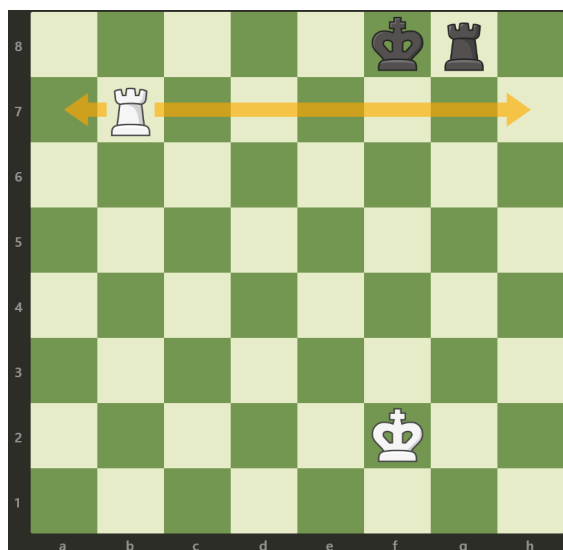
## Tactic กับ rook



รูปที่1 แสดงตาเดินของ rook



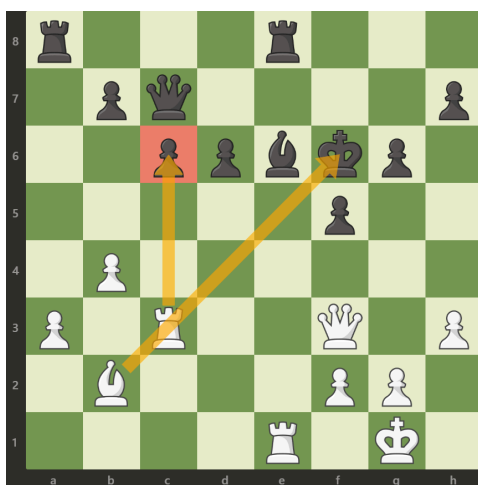
รูปที่2 แสดง tactic การข้อน rook



รูปที่3 แสดง tactic จำกัดพื้นที่ด้วย rook



รูปที่4 แสดง วิธีใช้งาน rook ต้นเกม



เราสามารถใช้ rook มาประกอบเป็น trap  
พसानการโจมตีกับ bishop

1. Rxc6+ Kf7

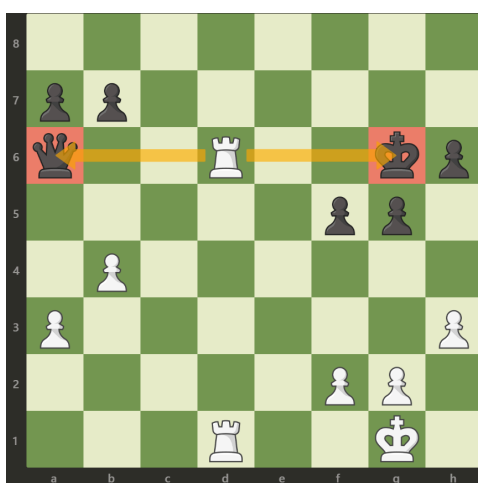
2. Rxc7+ —

เป็นการโจมตีที่เรียกว่า discover attack

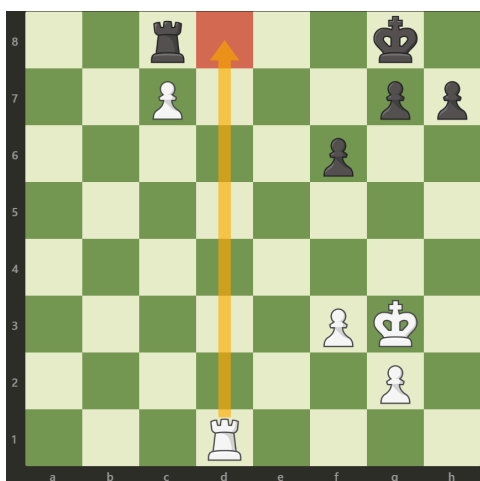


เราสามารถใช้ rook ในการสร้าง pin ได้  
เหมือนกับ bishop

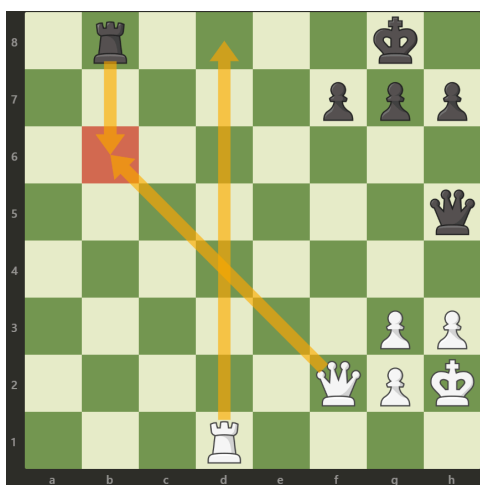
ในเกมนี้ bishop สามารถกิน knight  
ได้แบบ ฟรีๆ



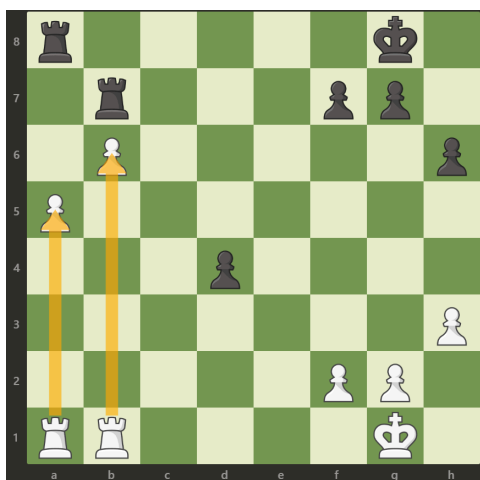
rook เองก็สามารถ  
ใช้ เทคนิค การ fork ได้เหมือนกัน



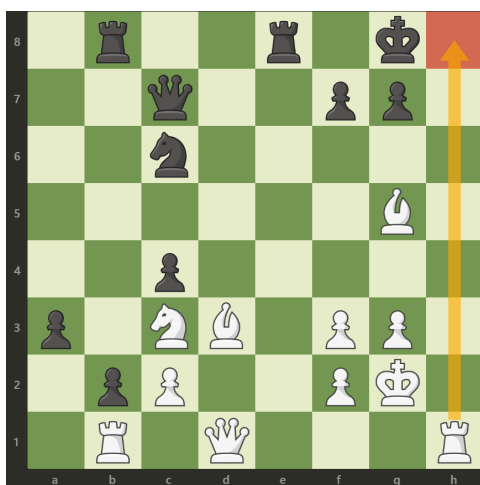
เป็นการ fork แบบบังคับให้  
rook หมากดำกิน จากนั้น ก็  
Promote ด้วย pawn



เราสามารถใช้ queen เป็นตัวล่อ  
และใช้ rook ขึ้นไป checkmate  
หมากดำ ถึงหมากดำจะไม่กิน  
ตัวล่อ เราก็ยังได้ตำแหน่งที่  
ตัวล่อนั้นเดินไป



เรา สามารถใช้ rook ในการช่วย  
สนับสนุนดัน pawn สูง  
เพื่อบังคับให้ดำตั้งรับ หากหมากดำ  
ไม่สนใจ จะทำให้เกิด แบบเกมตัวอย่างนี้



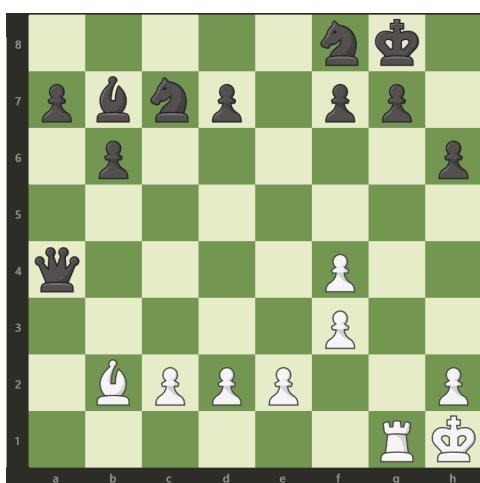
การใช้ rook เป็น ตัวแปรในการสร้าง  
การโจมตีต่อเนื่อง

1. Rh8+ Kxh8
2. Qh1+ Kg8
3. Qh7+ Kf8
4. Qh8# —



หนึ่งในรูปแบบที่สามารถใช้เพียง  
rook กับ bishop พลิกเกมได้

1. Rxg7+ Kh8
2. Rxf7+ Kg8
3. Rg7+ Kh8
4. Rg2+ Rf6
5. Bxf6# —

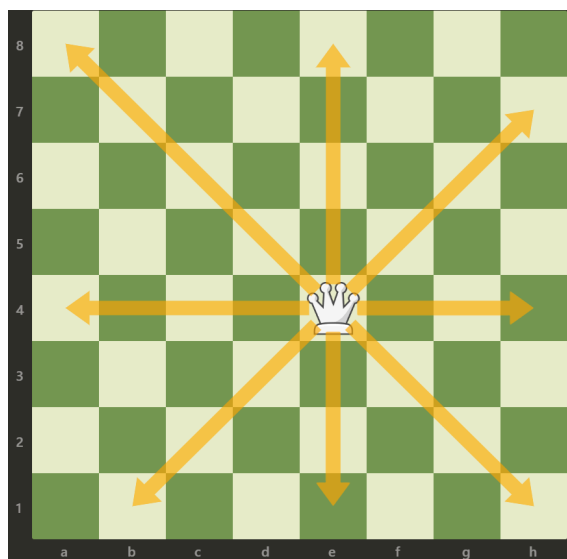


หนึ่งในรูปแบบที่สามารถใช้เพียง  
rook กับ bishop พลิกเกมได้

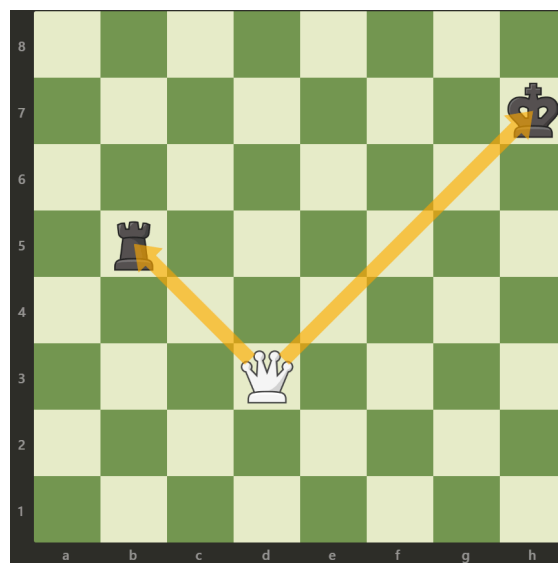
1. Rxg7+ Kh8
2. Rxf7+ Kg8
3. Rg7+ Kh8
4. Rxd7+ Kg8
5. Rg7+ Kh8
6. Rxc7+ Kg8
7. Rg7+ Kh8
8. Rxb7+ Kg8
9. Rg7+ Kh8
10. Rxa7+ Kg8
11. Rxa4 —



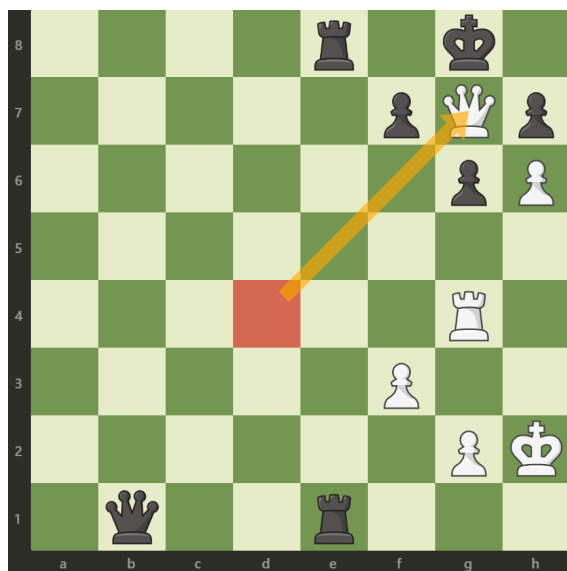
## Tactic กับ queen



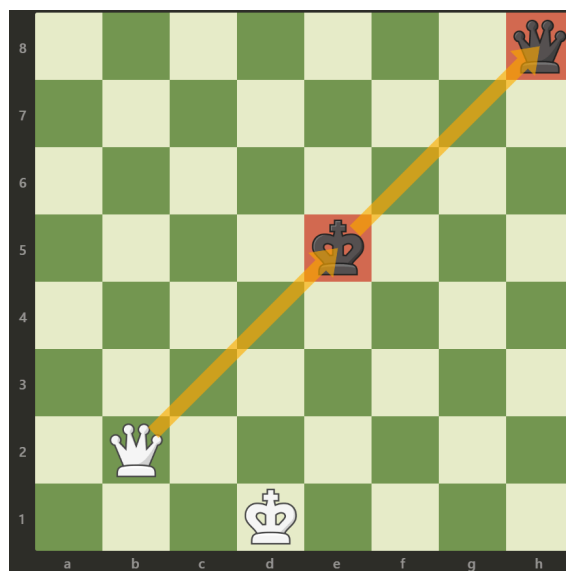
รูปที่1 แสดงตาเดินของ queen



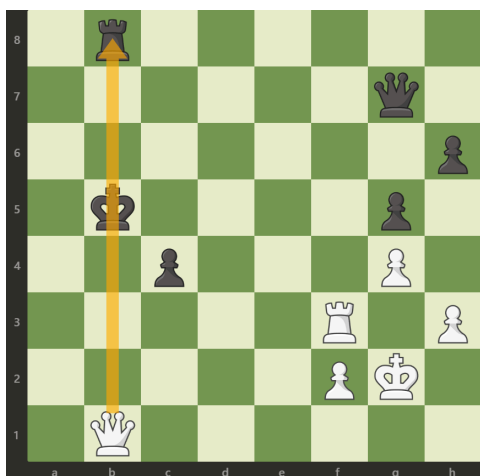
รูปที่2 แสดงตา fork ของ queen



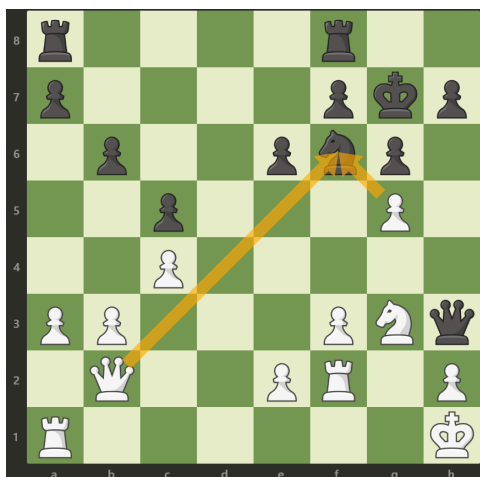
รูปที่3 แสดงความแข็งแกร่งของ queen



รูปที่4 แสดงตา x-ray attack ของ queen



X-ray attack ด้วย queen



สามารถใช้ queen ในการสร้าง pin ได้



เราสามารถใช้ความสามารถ  
ในการเดินของ queen ปิดช่อง  
ทางหนี king ด้วยระยะประชิดได้



อีกรูปแบบ การใช้ queen checkmate  
ในระยะประชิด

1. Nxf6+    Nxf6
2. Bf7+    Kd7
3. Qe6#    \_\_\_\_



การใช้ queen โชนพื้นที่ โจมตี  
ร่วมกับหมากต่างๆ

1. Nc6+    Kd6
2. Qa3+    Kxc6
3. Qa6+    Kc5
4. Ra5+    Kb4
5. Na2#    \_\_\_\_