

**Vũ Thiện Bảo biên soạn**

# **NHẬP MÔN CỜ VÂY**

***REVISED BY CONG***

## ***Mục lục***

Chương 1: Quân cờ, bàn cờ và quy tắc chơi cờ	5
<i>Bài 1: Giới thiệu về quân bàn cờ</i>	5
<i>Bài 2: Quy tắc</i>	6
Chương 2: Luyện tập bắt quân và phương pháp bắt quân	11
<i>Bài 1: Luyện tập</i>	11
<i>Bài 2: Bắt đôi, bắt tại cửa, bắt ôm</i>	11
<i>Bài 3: Chinh quân</i>	16
<i>Bài 4: Khoá</i>	19
<i>Bài 5: Vồ và vồ ngược</i>	21
<i>Bài 6: Nối không về</i>	25
<i>Bài 7: Chạy quân</i>	27
<i>Bài 8: Yếu lĩnh ăn quân ở biên, góc</i>	29
<i>Bài 9: So khí</i>	31
Chương 3: Giới thiệu sơ qua về sống chết	37
<i>Bài 1: Cờ sống cần có 2 mắt</i>	37
<i>Bài 2: Sống chung</i>	40
<i>Bài 3: Hình cờ sống chết thường gặp</i>	42
Chương 4: Quy tắc thông thường về bố trí quân cờ	49
<i>Bài 1: Góc vàng, biên bạc, ở giữa là cờ khô</i>	49
<i>Bài 2: Cách cách đi công thủ thông thường</i>	50
<i>Bài 3: ý thức tấn công và phòng thủ</i>	53
<i>Bài 4: Tính toán thắng bại</i>	56
Chương 5: Phương pháp công sát cơ bản	62
<i>Bài 1: Khoét</i>	62
<i>Bài 2: Kẹp</i>	64
<i>Bài 3: Đứng</i>	66
<i>Bài 4: Điểm</i>	69
<i>Bài 5: Khoá bay, khoá mềm</i>	70
<i>Bài 6: Lăn đánh</i>	72
<i>Bài 7: Lột ngược ủng</i>	74
Chương 6: Hình sống chết cơ bản	78
Chương 7: Liên lạc và chia cắt	81
<i>Bài 1: Liên lạc</i>	81

<i>Bài 2: Chia cắt</i>	87
Chương 8: Thí quân	90
<i>Bài 1: Thí quân tự nhiên</i>	90
<i>Bài 2: Chiến thuật thí quân</i>	91
Chương 9: Sát khí	95
<i>Bài 1: Nhận thức cơ bản về sát khí</i>	95
<i>Bài 2: Phương pháp kéo dài khí bên mình và phương pháp xiết khí địch</i>	97
Chương 10: Cướp	101
<i>Bài 1: Các loại cướp</i>	101
<i>Bài 2: Vận dụng cướp trong chơi cờ</i>	102
Chương 11: Hình cờ và các yếu điểm trong tấn công và phòng thủ	105
<i>Bài 1: Hình đẹp và hình xấu</i>	105
<i>Bài 2: Yếu điểm trong tấn công và phòng thủ</i>	107
Chương 12: Định thức sao	111
Chương 13: Cách chơi cờ chấp quân	116
Chương 14: giới thiệu Quan tử	123
<i>Bài 1: Phương pháp tính toán quan tử</i>	123
<i>Bài 2: Các quan tử thường gặp</i>	127
<i>Bài 3: Kỹ xảo trong quan tử</i>	130
Chương 15: Chiến thuật trong giai đoạn trung bàn	137
<i>Bài 1: Chiến thuật công kích</i>	137
<i>Bài 2: Chiến thuật đã nhập</i>	142
<i>Bài 3: Sự lớn nhỏ của mở biên</i>	147
<i>Bài 4: Chiến thuật chuyển đổi</i>	149
<i>Bài 5: Chiến thuật găm nông</i>	151
Chương 16: Định thức và tuyển chọn định thức	154
<i>Bài 1: Định thức treo thấp góc tiểu mục</i>	154
<i>Bài 2: Định thức treo cao góc tiểu mục</i>	159
<i>Bài 3: Định thức “mục ngoại”</i>	161
<i>Bài 4: Định thức cao mục</i>	163
<i>Bài 5: Định thức tam tam</i>	164
<i>Bài 6: Tuyển chọn định thức</i>	164
Chương 17: Bố cục	169
<i>Bài 1: Tri thức thông thường về bố cục.</i>	169
<i>Bài 2: Các phương pháp bố cục thường gặp.</i>	173

## Mở đầu

Cờ Vây hiện đã phát triển trên phạm vi thế giới mà đại diện là Hiệp hội cờ vây nghề nghiệp dư thể giới với 55 thành viên ở hầu hết các châu lục á, Âu, Phi, Mỹ, úc mà Việt Nam chúng ta là một trong 5 thành viên mới nhất. Hàng năm, trên thế giới đều có nhiều giải vô địch cờ Vây cho mọi đối tượng thi đấu, chuyên nghiệp hoặc nghiệp dư, nam hoặc nữ v.v...

Chơi cờ Vây là một hoạt động rất có ích, nó không chỉ làm phong phú sinh hoạt văn hoá của mọi người, mà còn giúp người ta rèn luyện tư duy, tăng cường ý chí. Hiện nay, ở một số nước mà cờ Vây rất phát triển, người ta đã thí nghiệm đưa cờ Vây vào chương trình giáo dục tiểu học và đã có hiệu quả tốt.

Nhận thấy cuốn “Vi kỳ nhập môn” do lão kỳ sư Định Yến Sinh - người có kinh nghiệm trên 20 năm dạy cờ - thầy dạy cờ đầu tiên của danh thủ Trung Quốc - Cửu Đoạn Trương Văn Đông, và học trò của ông - cô Từ Oanh - người từng đoạt danh hiệu á quân trong giải Vô địch nữ Trung Quốc hợp tác biên soạn rất công phu, phong phú, dễ hiểu, từ nông đến sâu, đã giúp đỡ chúng tôi rất nhiều khi mới tập chơi cờ Vây. Chúng tôi biên dịch mời các bạn yêu cờ tham khảo, học tập môn cờ này. Nếu sau khi sử dụng cuốn sách này các bạn thấy yêu thích môn cờ Vây, và có trình độ tăng tiến, chúng tôi rất cảm thấy vui lòng.

Đây là lần đầu tiên biên soạn một cuốn sách cờ Vây để ra mắt bạn đọc Việt Nam nên với trình độ có hạn nhóm biên soạn chúng tôi cũng chưa thể thấy hết những thiếu sót cần phải sửa chữa của mình, mong bạn đọc và các vị cao minh trong làng cờ chỉ chính. Chúng tôi xin chân thành cảm ơn.

# Chương 1: Quân cờ, bàn cờ và quy tắc chơi cờ

## Bài 1: Giới thiệu về quân bàn cờ

### 1. Giới thiệu sơ qua về cờ Vây

Cờ Vây là một loại văn hoá cổ điển phương Đông, là một trong tứ cổ điển: “Cầm , kỳ , thi , hoạ ” đến nay đã có lịch sử 2, 3 ngàn năm. Ngay từ thời Xuân thu Chiến Quốc, cờ Vây đã rất hưng thịnh. Truyền thuyết kể rằng: ban đầu, cờ Vây do vua Nghiêu sáng tạo, để dạy con là hoàng tử Đan Chu, về sau đã trở nên phổ biến trong mọi tầng lớp. Vì có nhiều ích lợi, cờ Vây được lưu truyền rộng rãi và đến nay cũng chưa hề mai một. Từ Trung Quốc, cờ vây được phổ biến tới Triều Tiên, sang Nhật Bản- nơi mà nó được ngưỡng mộ và đặt ở địa vị cao quý “Đạo” (Cờ Vây tiếng Nhật là IGO phiên âm của chữ hán Kỳ Đạo) nó cũng từng qua Việt Nam và xuất hiện trong thơ của nhà thơ Nguyễn Xương (đời Trần) như câu:

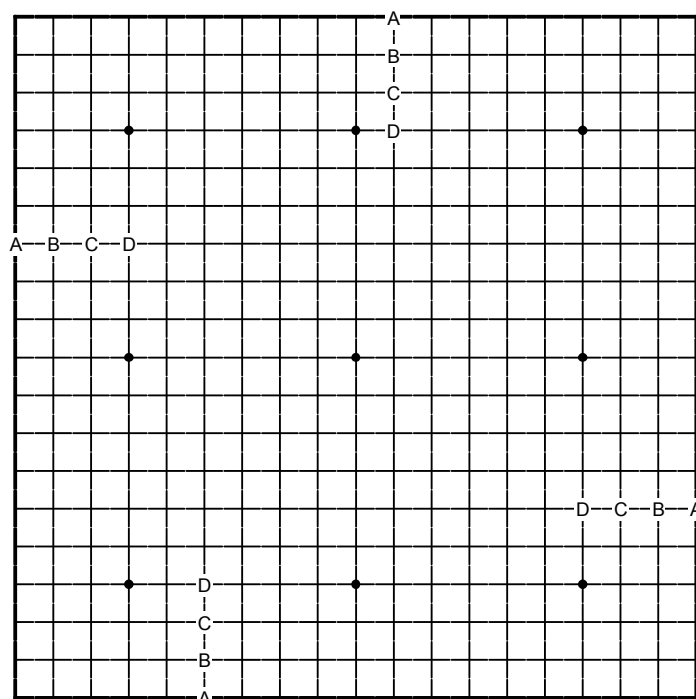
Vi kỳ nhân đắc địa,  
Đối tửu tuý vi hương.  
(Chơi cờ vây, nhân là nơi đắc địa,  
Uống rượu với bạn, say là quê nhà.)  
(bài thơ “Thôn quê”)

Và một số câu trong truyện Kiều của Nguyễn Du:  
“Bàn tơ diêm nước....”

Đặc biệt trong giai thoại trạng cờ Nguyễn Huyền giúp vua chơi cờ với sứ Tàu bằng cách cho ánh nắng rơi qua lọng để chỉ nước cho nhà vua và chiến thắng sứ Tàu cũng là mô tả cách chơi cờ Vây. Điều này chứng tỏ cờ Vây có mặt ở Việt nam từ rất lâu và có thời kỳ đã phổ biến ở hầu khắp các nơi (cung đình cũng như nông thôn).

Nhưng ở Việt Nam cũng như Trung Quốc, có những lúc tình hình kinh tế chính trị biến đổi lớn lao, các cuộc chiến tranh phong kiến liên tiếp nổ ra ảnh hưởng lớn tới đời sống nhân dân nên các phương diện văn hoá cũng có sự thay đổi, và cờ Vây không tránh khỏi xu hướng chung, có lúc đã mai một (ở Trung Quốc là do khủng hoảng thời kỳ Chiến tranh nha phiến - 1840). Gần đây (từ trước cách mạng Văn hoá), cờ Vây đã được trân hưng ở Trung Quốc với sự ủng hộ của cố Thủ tướng Chu Ân Lai, Phó thủ tướng Trần Nghị nên trình độ cờ của các kỳ thủ Trung quốc đã đuổi kịp kỳ giới Nhật Bản. Trên thế giới, cờ Vây ngày càng phát triển mạnh, đến nay đã có 36 triệu người yêu thích môn cờ này (thống kê của hiệp hội cờ Vây nghiệp dư thế giới)

### 2. Bàn cờ, quân cờ:



Bàn cờ hình vuông, tạo thành từ 19 đường ngang và 19 đường dọc, tất cả 361 giao điểm (từ đây gọi tắt là điểm). Quân cờ đặt xuống tại các giao điểm ấy, ở biên, góc hay giữa bàn đều được. Trên bàn lại có 9 chấm đen nhỏ, các chấm đen này có tác dụng gì? Bởi bàn cờ quá lớn, đường thẳng cũng nhiều, vẽ các điểm này để người chơi dễ nhận biết phương hướng vị trí. Điểm ở chính giữa bàn gọi là “thiên nguyên” 8 điểm ở 4 phía xung quanh là các sao biên và sao góc, Vị trí ở gần vùng giữa bàn gọi là “cao”, vị trí gần biên và góc là “thấp”. Đường biên tính là đường số 1(A), tiếp theo là đường số 2 (B), rồi số 3 (C), số 4 (D), từ đường thứ 5 vào trung tâm không cần phân nữa vì đều ở vị trí cao cả.

Quân cờ phân làm 2 màu đen và trắng, đen 181 quân, trắng 180 quân, cộng 2 bên được 361, đúng số điểm trên bàn.

## Bài 2: Quy tắc

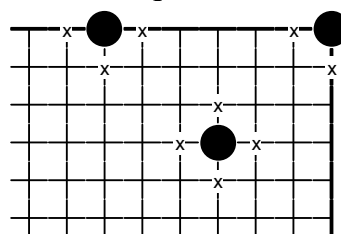
Khi đặt quân cần đặt tại giao điểm, quân cờ đặt xuống rồi không di chuyển trên bàn nữa. Đen đi trước mỗi người hạ một quân,... cuối cùng, tính xem bên nào chiếm được nhiều giao điểm hơn (nhiều lãnh thổ hơn) bên đó thắng.

Trên đây chỉ là khái niệm chung chung, tiếp theo xin bàn bạc cụ thể.

6 thuật ngữ:

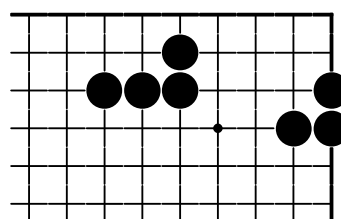
### 1. Khí: Giao điểm trống nằm ngay cạnh quân cờ gọi là khí của quân cờ đó.

Hình bên: Các dấu x là khí của quân cờ. Quân đứng ở giữa bàn có 4 khí, đứng ở biên có 3 khí, đứng ở góc có 2 khí,



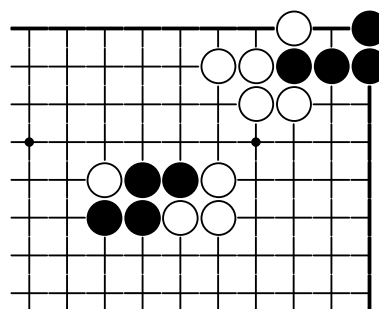
Vi dụ: Đếm thử xem các đám quân trong hình, mỗi đám có mấy khí?

Đáp: 4 quân ở giữa bàn có 9 khí, 3 quân nằm sát biên có 5 khí.



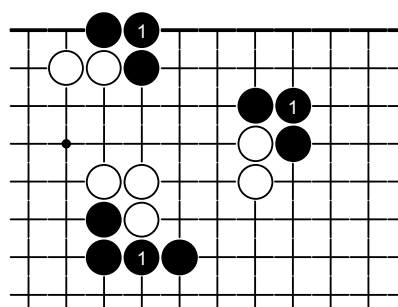
Hình bên: tính thử xem, quân đen mỗi đám có mấy khí?

Đáp: 4 quân ở giữa bàn có 5 khí, 4 quân ở góc bàn có 3 khí.



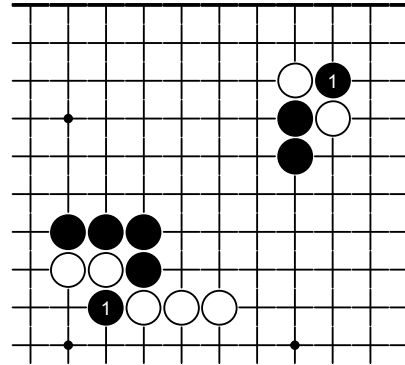
### 2. Nối: Đặt một quân cờ xuống bàn mà có thể nối liền 2 quân hoặc 2 đám quân thành 1 đám quân liền, gọi là “nối”.

Hình bên: Các quân đen 1 đều gọi là nối



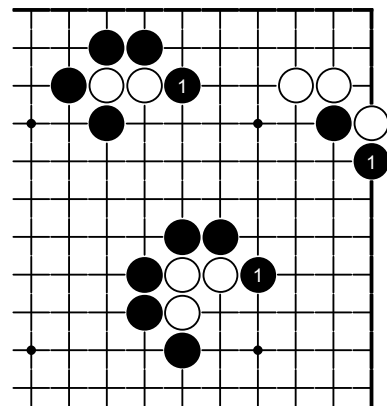
**3. Cắt:** Đặt một quân mà có thể chia quân đối phương thành 2 đám riêng rẽ gọi là “cắt”.

Hình bên: Các quân đen 1 đều gọi là cắt.



**4. Đánh bắt:** Chúng ta đặt một quân khiến quân đối phương chỉ còn 1 khí cuối cùng (trước đó đối phương có ít nhất 2 khí) nước cờ đó gọi là “đánh bắt” hoặc “gọi bắt” (ta gọi tắt là “đánh”)

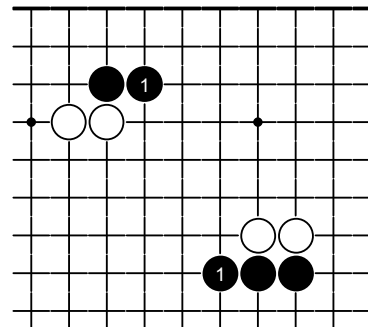
Hình bên: các quân đen 1 đều gọi là đánh.



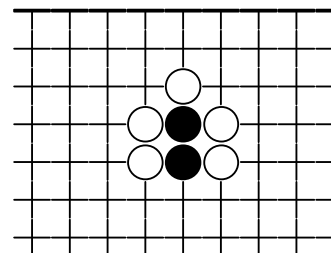
“Đánh” là tín hiệu cảnh cáo, ý nghĩa là đối phương chỉ có một khí cuối cùng. Bên bị đánh nên nghĩ đến nguy hiểm của chính mình.

**5. Kéo dài:** đặt một quân ngay cạnh quân mình sang ngang hay lên xuống 1 đường gọi là kéo dài.

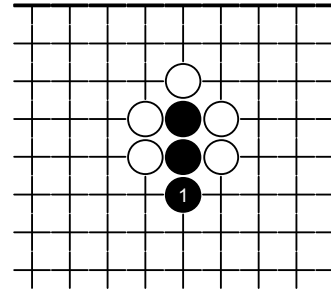
Hình bên: Các quân đen 1 đều gọi là kéo dài.



Hình bên: 2 quân đen bị trắng đánh, đã gặp nguy hiểm, nên có biện pháp gì?

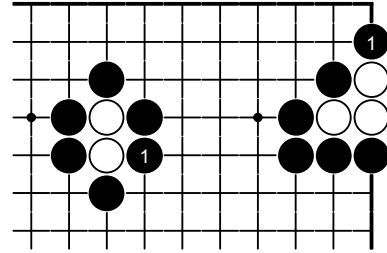


Hình bên: đen 1 kéo dài, chỉ cần quân cứu viện này, đen đã thoát khỏi nguy hiểm.

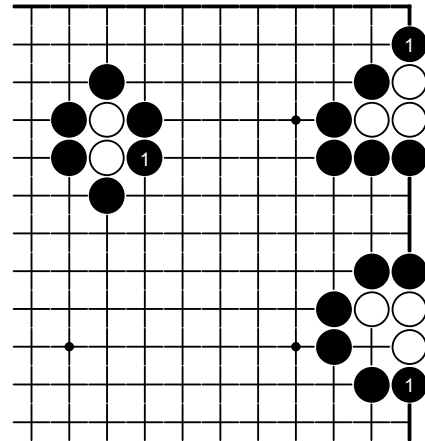


6. Ăn. Sau khi chúng ta đặt một quân, làm cho quân của đối phương ở trạng thái không còn khí nào, ta được phép nhặt hết những quân ấy của đối phương ra ngoài. Như thế gọi là “ăn”.

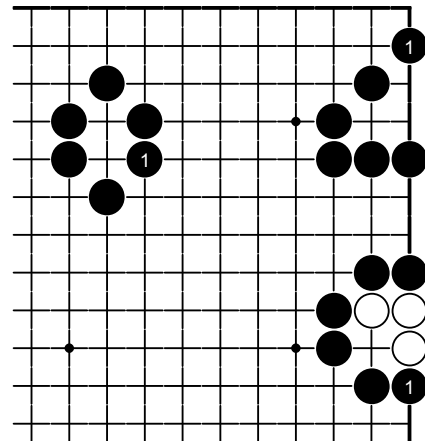
Hình bên: Các quân đen 1 đều gọi là “ăn”.



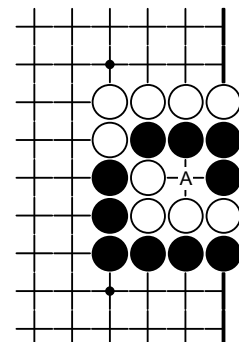
Hình bên: thử xem quân nào bị ăn phải nhặt ra sau khi đen 1 đi.



Hình bên: trả lời là: 2 quân ở giữa bàn và 3 quân ở góc trên bên phải hết khí bị bỏ ra ngoài, 3 quân ở biên bên phải vẫn còn 1 khí được để nguyên.

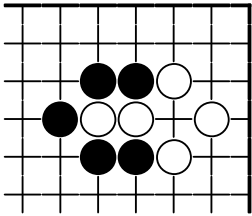


Hình bên: 4 quân đen và 4 quân trắng đều bị vây, chỉ còn một khí ở điểm A. Bây giờ ai được quyền ăn?  
 Đáp: Nếu đen đi, có thể đặt ở điểm A ăn quân trắng. Nếu trắng đi, cũng có thể đặt ở điểm A ăn đ.

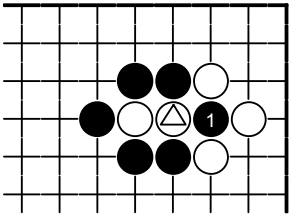




Hình bên: đen đi trước, nên đi ở chỗ nào?

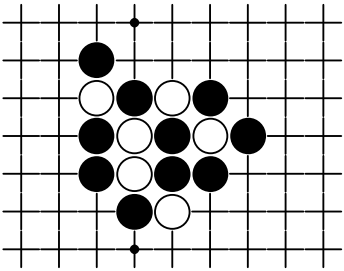


Hình bên: đen đặt quân đen 1, ăn 2 quân trắng, trắng lại đặt ở vị trí quân đen Δ ăn 1 quân đ, kiểu biến hoá này gọi là “ăn 2 trả 1”

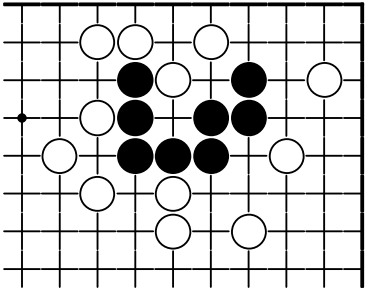


**Đề bài luyện tập.**

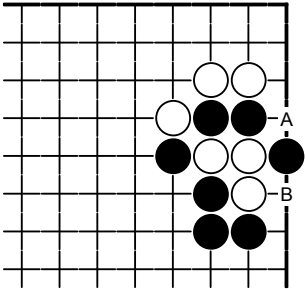
1.



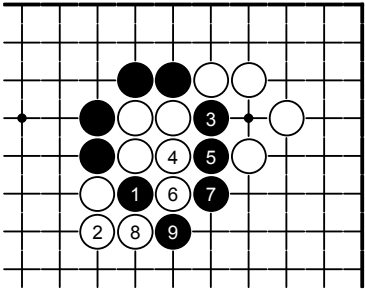
2.



3.

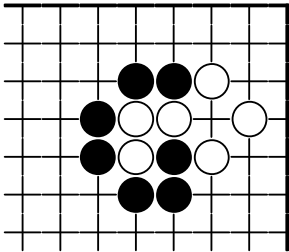


4.



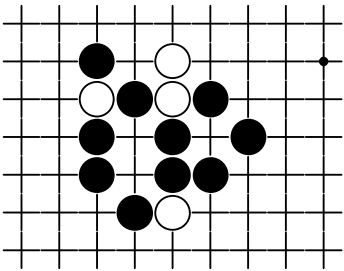
10=1

5.



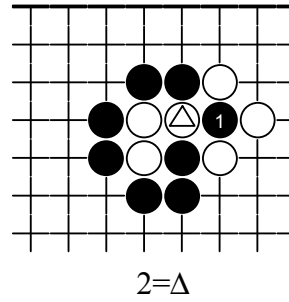
**Đáp án:**

1.



2. 8 quân đen có 10 khí.

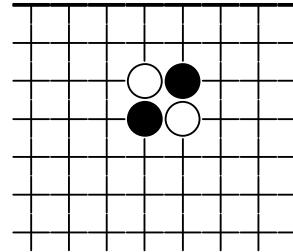
3. Đen đi trước nên đặt ở điểm B ăn 3 quân trắng, trắng đi trước nên đặt ở điểm A ăn đen 2 quân.
4. Đen 1 là cắt, trắng 2 kéo dài, đen 3 đánh, trắng 4 kéo dài, đen 5 đánh, trắng 6 cũng là đánh, đen 7 là đánh, trắng 8 là ăn, đen 9 là đánh, trắng 10 là nối.
5. Hình này gọi là ăn 3 trả 1.



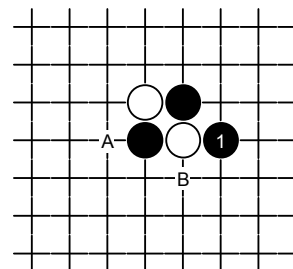
## Chương 2: Luyện tập bắt quân và phương pháp bắt quân

### Bài 1: Luyện tập

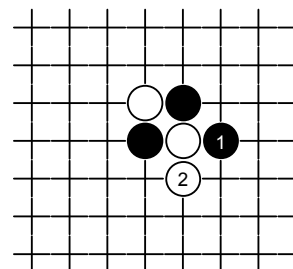
Chúng ta đã học qua quy tắc nên luyện tập để nâng cao khả năng bắt quân. Mời bạn lấy quân cờ và rủ bạn khác cùng chơi. Để việc luyện tập thuận tiện bạn nên bày quân như hình bên, thử xem ai bắt được nhiều (đen đi trước, có thể định ra ăn 3 quân trước là thắng cờ). Khi bắt đã thạo ta sẽ định ra ăn nhiều quân hơn thì mới thắng (cách tính thắng thua này chỉ để luyện tập ăn quân, không phải là chơi cờ vây thực sự)



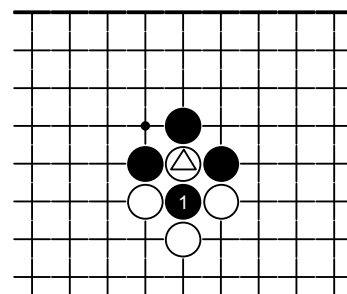
Hình bên: Đen vừa mới đánh, trắng có thể tại A "đánh" quân đen không? Tất nhiên không thể. Trắng A, đen B ăn ngay 1 quân trắng



Hình bên: Khi đi 1 đánh ăn, tr2 dài là cách đi đúng. Trước phải bảo vệ mình an toàn sau mới tìm cơ hội ăn đen.



**Xin lưu ý:** Hình bên: Đen đặt quân Đ1 có thể ăn 1 quân trắng, sau đó trắng đặt vào Δ có thể ăn quân đen, nếu cứ ăn mãi thế (đen ăn rồi trắng ăn) thì bao giờ hết? Loại hình này "ăn 1, ăn lại 1" - trong cờ vây gọi là "cướp". Trong quy tắc cờ vây quy định: sau khi quân đen 1 ăn quân trắng, trắng không thể lập tức ăn lại cần đợi qua 1 nước mới



được ăn lại, ngược lại đen cũng vậy. "Cướp" trong cờ vây là một tình huống đặc thù. Lợi dụng đánh cướp là một chiến thuật phức tạp. Về sau chúng ta sẽ xem xét đến.

### Bài 2: Bắt đôi, bắt tại cửa, bắt ôm

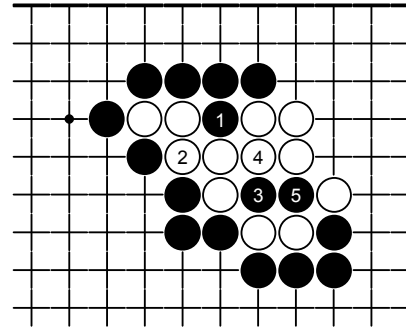
Muốn ăn quân địch, cần nâng cao khả năng bắt quân, nắm được phương pháp bắt quân. Cách bắt quân có nhiều, có cách dễ, cách khó. Bài này xin giới thiệu 3 cách bắt quân đơn giản nhất.

#### 1. Bắt đôi

Khi ta hạ một quân khiến 2 quân hay hai đám quân tách rời của đối phương đồng thời bị "đánh" (còn 1 khí) quân vừa đặt đó gọi là nước "bắt đôi". Ta chắc chắn sẽ ăn được 1 bên.

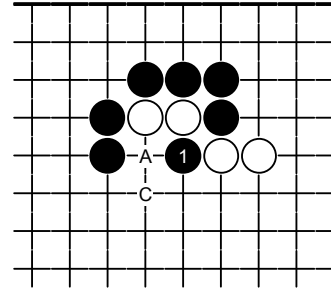
A 10x10 grid with a spiral pattern of circles. The spiral starts at the center (5,5) with a white circle and winds outwards in a clockwise direction. Black circles are placed at the ends of the spiral segments, while white circles fill the rest of the path. The pattern is symmetric about the center.

Hình bên: Đen 1 đánh trúng điểm yếu, tr2 nối, đen 3 bắt đôi, trắng 4 nối 5 quân về, đen 5 ăn gọn 2 quân trắng



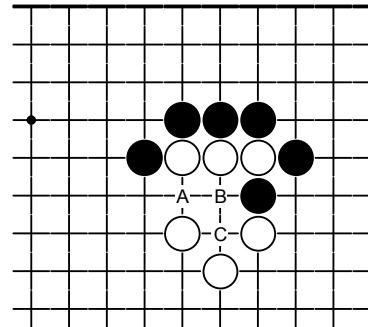
## 2. Bắt tại cửa

Hình bên: Đ.1 đánh, trắng 2 quân không thể chạy thoát. Trắng nếu bướng ở điểm A dài, thì đen đặt ở điểm B ăn, tổn thất của trắng càng lớn. Hình này 2 bên đen có 2 quân đứng giữ trắng chạy qua không lọt gọi là "bắt tại cửa"



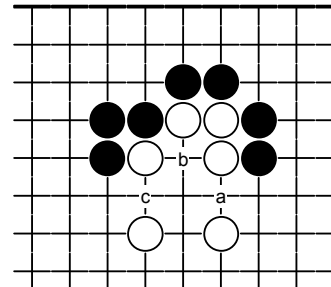
VD: Hình bên: Quân đen có thể ăn quân trắng không?

Đen đi ở A bắt tại cửa chính xác, nếu trắng đặt quân vào điểm B chạy, đen ăn 4 quân ở C, lúc này trắng có thể đặt tại B ăn 1 quân đen đây là "ăn 4 trả 1" (Không giống như cướp - "ăn 1 ăn lại 1" - xin lưu ý)



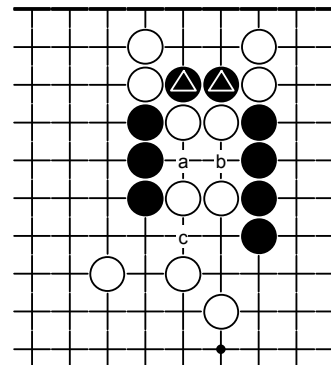
Hình bên: Đen làm sao ăn được quân trắng

- Đen a đánh 3 quân trắng, nếu trắng nối ở b. Đen đánh nước ăn tại cửa ở c



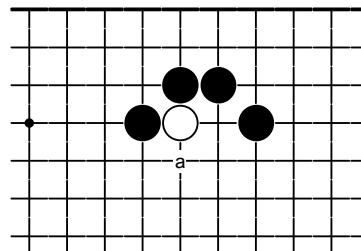
Hình bên: Đen lại có thể cứu 2 quân đen Δ?

- Đen a, nếu trắng b, đen c ăn tại cửa.



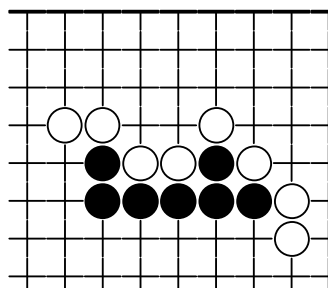
## 3. Bắt ôm (bắt bằng cách ôm lại)

- Đen đánh tại a, trắng không chạy thoát, bạn hình dung quân đen nếu đặt tại a giống như cánh tay ôm đối phương lại

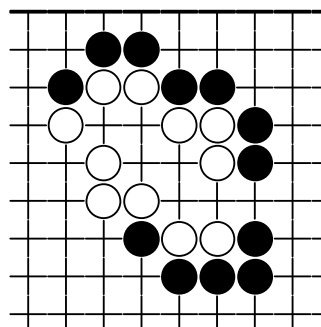


A 10x10 grid with a 4x4 subgrid of circles. The subgrid contains black and white circles, with two white circles containing black triangles. Labels 'a', 'b', and 'c' are placed below the grid.

1.

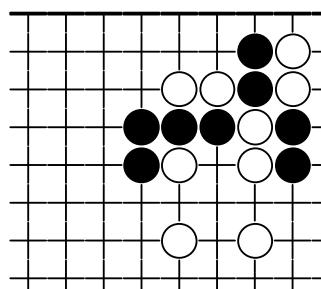
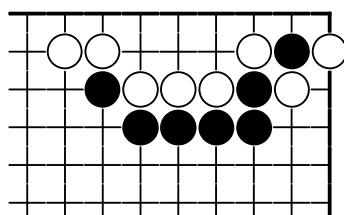


2.



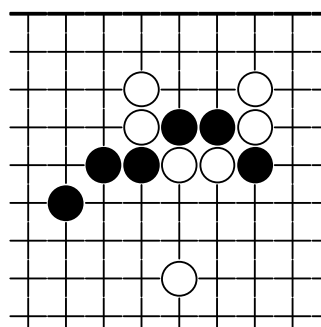
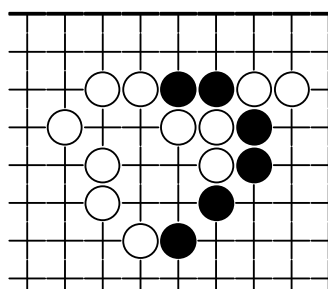
3.

4.



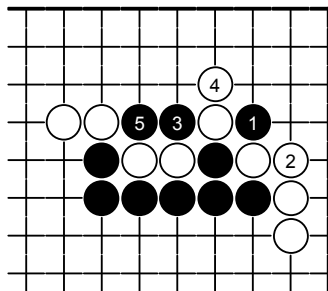
5.

6.

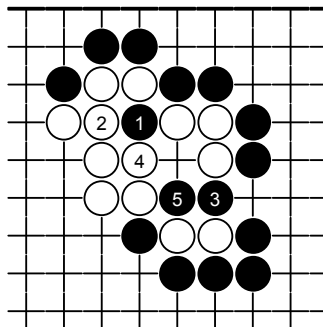


# Bài giải

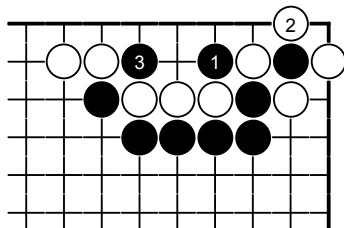
1.



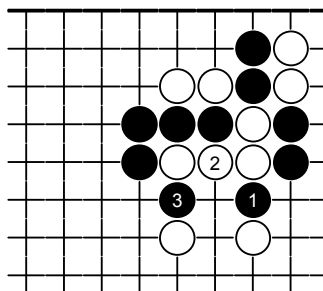
2.



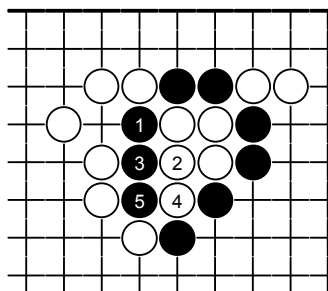
3.



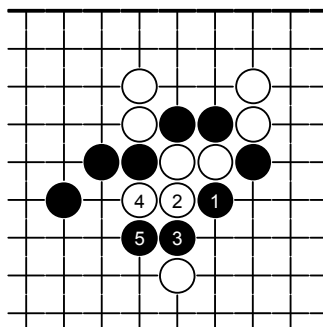
4.



5.

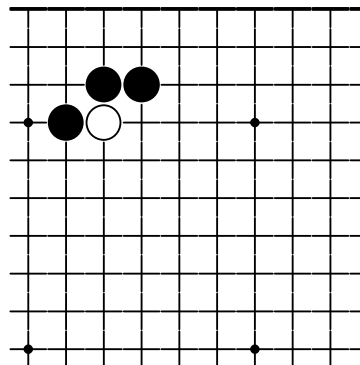


6.

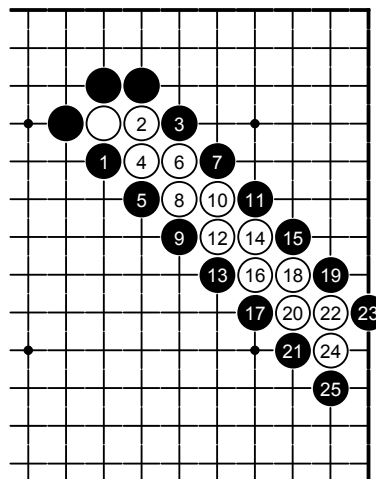


### Bài 3: Chinh quân

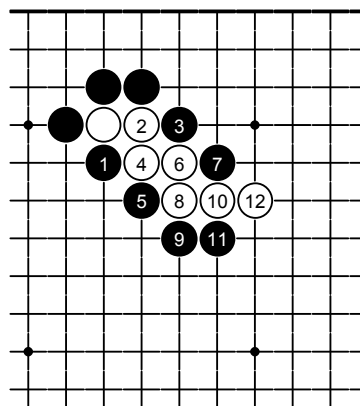
Hình bên: Đen có thể ăn quân trắng này không?



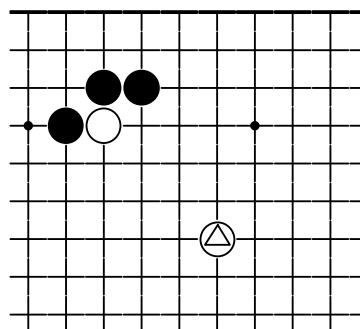
Hình bên: Đen 1 đánh, trắng 2 kéo dài, đen 3 đánh, trắng 4 lại kéo dài, đen 5 lại đánh,... cứ như vậy sẽ thành ra thế nào? Chúng ta không khó nhìn ra, cuối cùng toàn bộ quân trắng bị quân đen vây bắt gọn. Kiểu đánh từ 2 bên khiến cho quân trắng luôn chỉ còn 1 khí, sau đó ăn gọn quân trắng của quân đen như thế gọi là “chinh quân”, thường gọi là “vận đầu dê”. Người mới học cần bày đi bày lại nhiều lần trên bàn cờ kiểu bắt quân vận đầu dê này cho thật là thành thục không thể nhầm lẫn mới được.



Hình bên: Bày đến trắng 12 kéo dài, cờ trắng thoát chết, nguyên do là quân đen nào đi sai vậy? Quân đen 11 sai rồi, đen 11 nên đi ở chỗ trắng 12 đánh mới vận đầu dê ăn cờ trắng được.

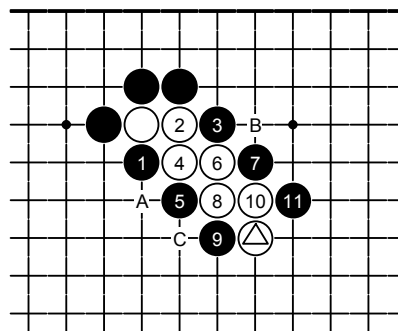


Hình bên: Phía dưới có 1 quân trắng, lúc ấy đen có thể vận đầu dê ăn quân trắng không

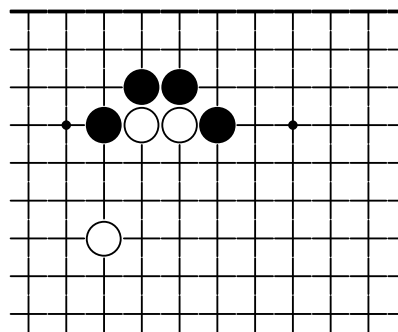




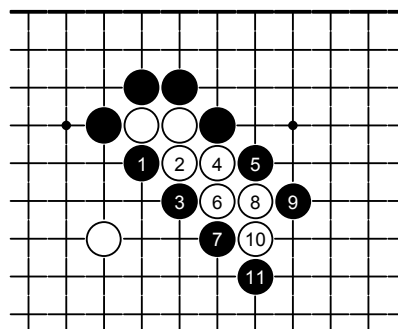
Hình bên: Nếu đen vẫn vận đầu dê quân trắng, sau khi các quân trắng bị vận đầu dê nối liền với quân trắng  $\Delta$  thì lại nhiều thêm 1 khí, không thể bị bắt ngay và có thể tiến hành phản kích ở các điểm A, B, C... bắt đôi quân đen, kiểu này đen thua tan tành. Quân trắng  $\Delta$  nằm trên đường vận đầu dê có tác dụng cứu thoát cho quân trắng, gọi là “quân tiếp ứng”. Khi trắng có “quân tiếp ứng”, đen không thể vận đầu dê trắng.



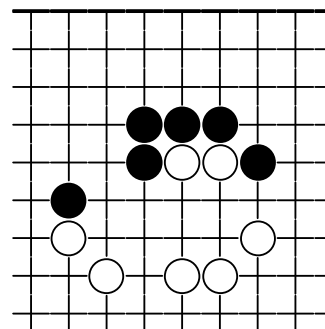
Hình bên: Quân trắng có 1 quân tiếp viện ở phía dưới bên trái, đen có thể ăn trắng bằng “vận đầu dê” không?



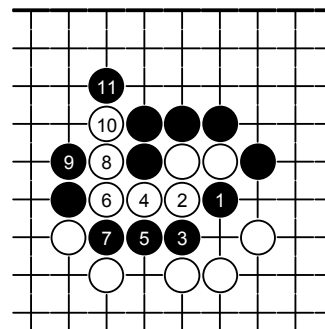
Hình bên: Đen có thể ăn trắng bằng vận đầu dê. Đen 1, 3, 5 có thể vận đầu dê quân trắng về hướng phía dưới bên phải, quân trắng tiếp ứng chỉ có tác dụng gì cả, chỉ ngồi nhìn quân trắng bị đen ăn thôi. Vận đầu dê để ăn quân có khi chỉ có 1 hướng, có khi có 2 hướng để ta lựa chọn, có khi lại căn cứ tình huống thực tế mà có thể đổi hướng. Chúng ta xét đến ví dụ dưới đây.



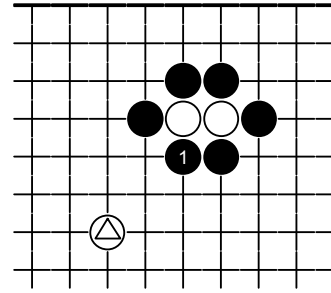
Hình bên: Bên dưới có mấy quân trắng, đen có thể ăn 2 quân trắng phía trên không?



Hình bên: Đen 1, 3, 5 liên tục đánh, đến đen 11, đen có thể hướng về phía trên bên trái vận đầu dê quân trắng.

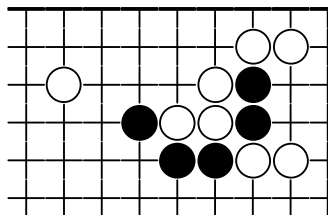


Hình bên: 2 quân trắng phía trên bị đen vận đầu dê, lúc này trắng đặt quân  $\Delta$ , chuẩn bị tiếp ứng cho quân trắng, quân trắng này gọi là quân “dẫn đường”. Bên đen lập tức đặt quân đen 1 ăn ngay 2 quân trắng. Trong thực chiến, quân dẫn đường là một loại chiến thuật, mượn quân dẫn đường này có thể chiếm được thuận lợi ở một nơi khác.

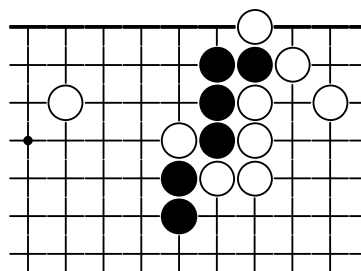


## Đề bài luyện tập:

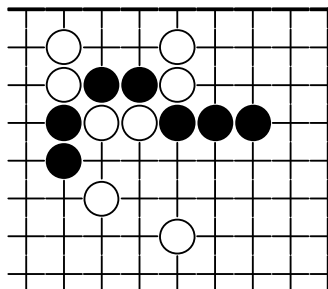
1.



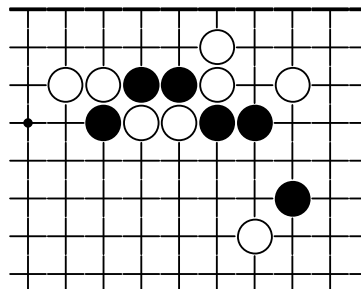
2.



3.

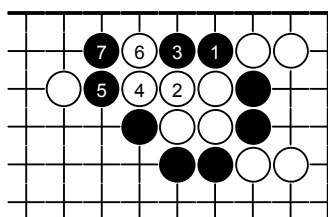


4.

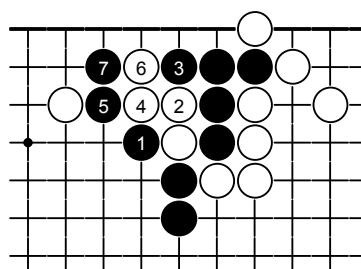


## Đáp án:

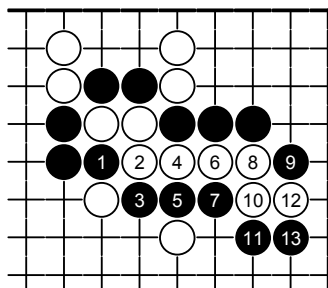
1.



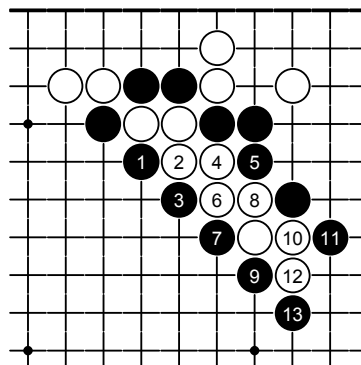
2.



3.

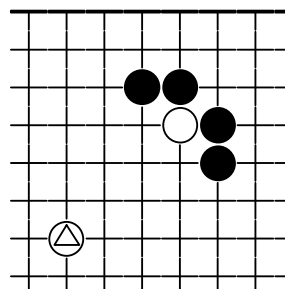


4.

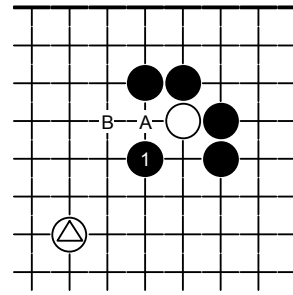


## Bài 4: Khoá

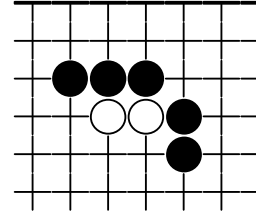
Hình bên: Trắng có quân tiếp ứng  $\Delta$  ở phía dưới bên trái, cờ đen có thể ăn quân trắng không? Hiển nhiên không thể dùng vận đầu dê được, vậy có thể dùng cách khác không?



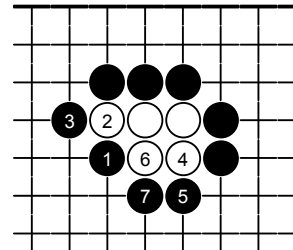
Hình bên: Đen đặt ở đen 1, quân trắng lập tức bị ăn. Sau nếu trắng kéo ra ở A, đen có thể đặt ở B ăn tại cửa 2 quân trắng, kiểu khoá của quân đen 1 gọi là khoá, cũng gọi là gông. Đặc điểm của khoá là không xiết khí đối phương giống như vận đầu dê hay cách khác.



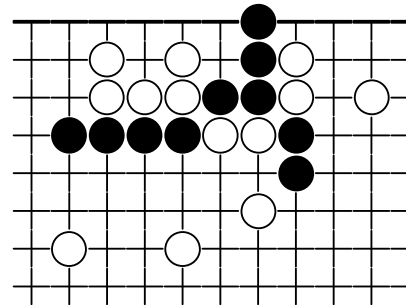
Hình bên: Đen làm sao nghĩ biện pháp ăn 2 quân trắng.



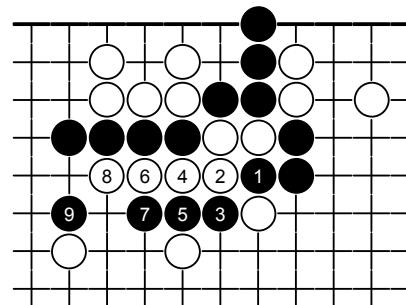
Hình bên: Đen 1 “khóa lớn” 2 quân trắng, về sau nếu trắng chạy ra ngoài, càng đậm càng tự xiết khí, đến đen 7 trắng bị ăn. trong khi ăn quân, có khi chỉ dùng 1 loại bắt quân, có lúc phải dùng 2 thậm chí nhiều cách mới ăn được quân đối phương.



Hình bên: Chỉ có ăn 2 quân trắng Δ, bên đen mới cứu thoát được 4 quân đen ở phía trên. Đen làm sao ăn đây?

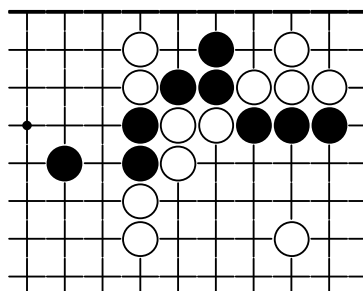


Hình bên: Đen 1, 3 đánh, về sau 9 khoá, ăn được quân trắng. khoá còn có 2 loại “bay khóa” và “khóa mềm” nữa, về sau sẽ giảng tới.

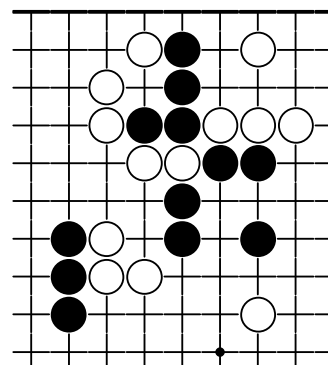


### Đề bài luyện tập:

1.

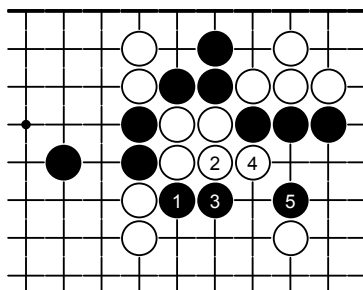


2.

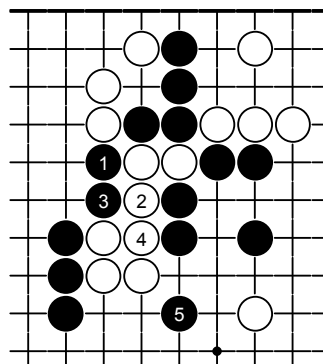


**Đáp án:**

1.



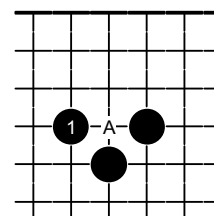
2.



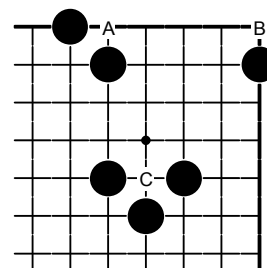
## Bài 5: Vô và vô ngược

### 1. Miệng hồ

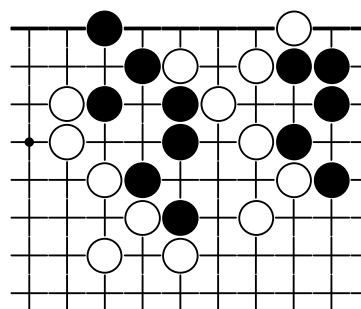
Hình bên: Đen đi 1 gọi là “hồ”, 3 quân đen không chế điểm A gọi là “miệng hồ”, bên trắng nếu không cẩn thận mà đặt nhầm vào miệng hồ tất bị đen ăn ngay.



Hình bên: ở biên, góc và trung tâm các điểm A đều là miệng hồ, chỉ có là ở trung tâm tạo một miệng hồ dùng 3 quân, ở biên tạo 1 hồ khẩu dùng 2 quân, ở góc chỉ cần 1 quân. Xem lại thấy hình hồ khẩu ở góc và biên không rõ lắm, nhưng chúng ta nên ý thức vị trí A, rõ ràng là miệng hồ.



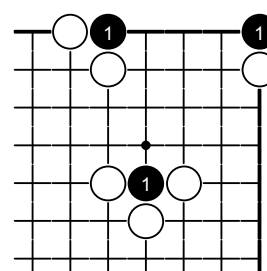
Hình bên: tính thử xem hai bên đen trắng tạo được bao nhiêu miệng hồ, chú ý không bỏ qua miệng hồ ở biên. Đáp án là trắng tạo được 6 miệng hồ, đen tạo được 6 miệng hồ, cộng lại là 12 miệng hồ.



### 2. Vô

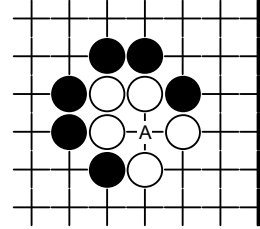
Nếu chúng ta đi cờ không cẩn thận, đặt quân cờ nhầm vào miệng hồ của đối phương thì sẽ bị đối phương ăn mất, nhưng trong cờ Vây có một thế đánh quan trọng lại là cố ý đặt một quân vào miệng hồ cho đối phương ăn gọi là “vô”.

Hình bên: Đen 1 trong các hình bên đều gọi là “vô”. Tác dụng của cờ Vây rất là rộng rãi, không biết là ăn quân, công sát, sống chết đều có khả năng dùng đến. Bài này chỉ nói qua tác dụng ăn quân của “vô”.

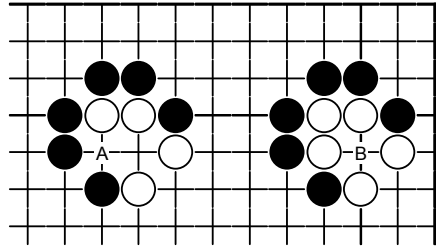


### 3. Vô ngược

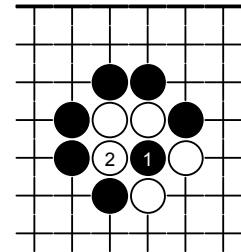
Hình bên: Đen có thể ăn 3 quân trắng không? Quá đơn giản! Đen đi vào A thì ăn gọn 3 quân trắng.



Hình bên: Xem thử 2 hình cờ ở hình bên có gì khác biệt? Chúng ta có thể nhìn ra ngay, trong hình bên trái bị thiếu một quân trắng ở vị trí A, trong hình bên phải đen đặt xuống điểm B một quân có thể ăn 3 quân trắng. Trong hình bên trái, nếu đen có đòn đánh nào đó buộc trắng phải đi vào điểm A một quân thì lúc đó có thể ăn được 3 quân trắng, vấn đề ở chỗ đòn đánh đó như thế nào?

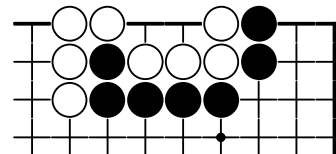


Hình bên: Đen 1 vô, trắng 2 ăn, đen 3 lại đi vào vị trí quân đen 1 có thể ăn ngay 3 quân trắng. Kiểu đi này-đầu tiên đặt vào miệng hồ đối phương 1 quân, khi đối phương ăn xong, lại ăn ngay lại mấy quân của đối phương (tối thiểu là 3 quân)-gọi là “vô ngược”. Ăn kiểu vô ngược tối thiểu 3 quân nhiều thì 7, 8 quân thậm chí mười mấy quân. “Vô ngược” có thể sử dụng ở mọi chỗ: biên, góc, trung tâm.

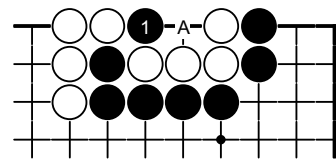


3=1

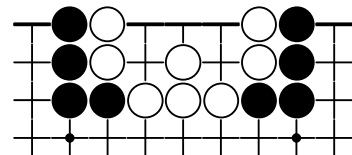
Hình bên: Đen có thể ăn mấy quân trắng không?



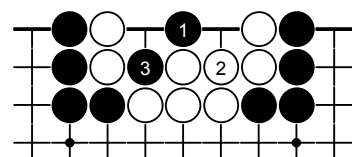
Hình bên: Đen 1 vô có thể ăn ngay 4 quân trắng, nếu trắng đi ở A ăn, thì đen lại đặt ở điểm đen 1 có thể “vô ngược” ăn 5 quân trắng.



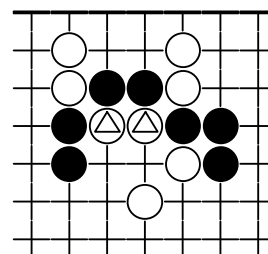
Hình bên: Đen có thể ăn vài quân trắng không?



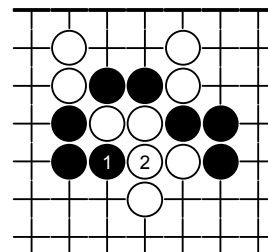
Hình bên: Đen đi quân đen 1 là cách đi đúng, sau nước này, quân trắng 2 bên đều có thể bị bắt bằng “vô ngược”, gọi là “vô ngược đôi”. Trắng 2 nổi, đen 3 ăn 2 quân trắng. Có khi chỉ riêng “vô” không thể trực tiếp ăn quân địch, mà còn phải kết hợp với các đòn khác mới có thể bắt quân được.



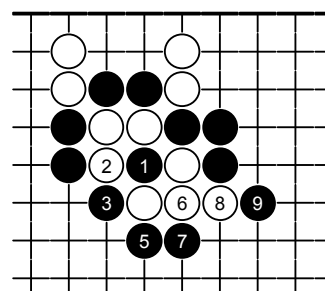
Hình bên: Đen có thể ăn mấy quân trắng  $\Delta$ , cứu thoát 2 quân đen bên trên không?



Hình bên: Đen 1 đánh quá đơn giản, trắng 2 nối, đen không thể ăn quân trắng.

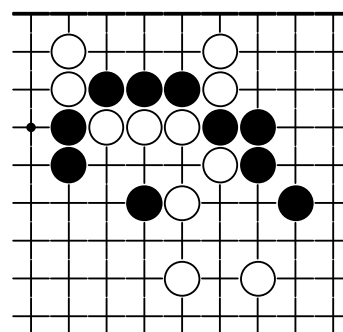


Hình bên: Đen 1 vô là cách chính xác, khi trắng 2 ăn, đen 3 lại đánh bắt, tiếp theo đến đen 9, đen có thể vận đầu dê ăn trắng.

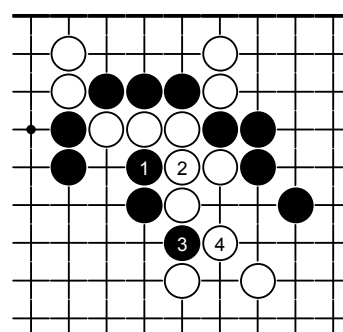


4=1

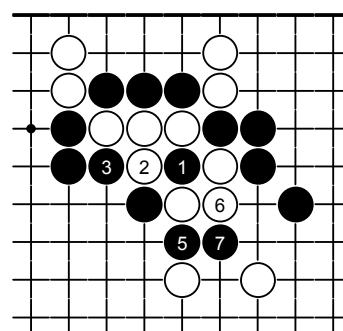
Hình bên: Đen có thể ăn mấy quân trắng, cứu thoát 2 quân đen bên trên không?



Hình bên: Đen 1 muốn cắt quân trắng, trắng 2 nối, tiếp đến đen 3, trắng 4 đen không còn cách gì nữa.



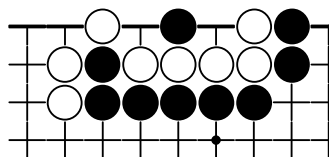
Hình bên: Đen 1 vô, trắng 2 ăn, đen 3 đánh, trắng 4 nối, tiếp đến đen 7 bắt ôm quân trắng.



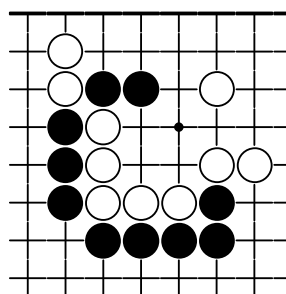
4=1

# Đề bài luyện tập:

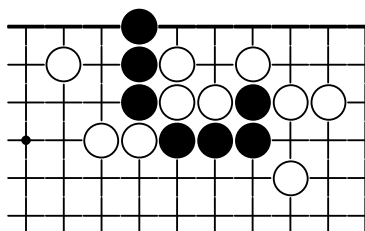
1.



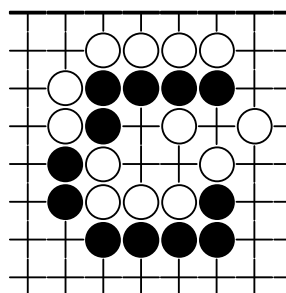
2.



3.

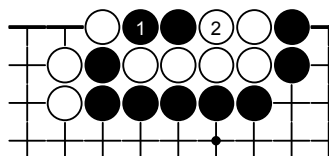


4.



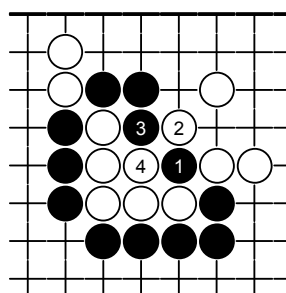
## Bài giải luyện tập:

1.



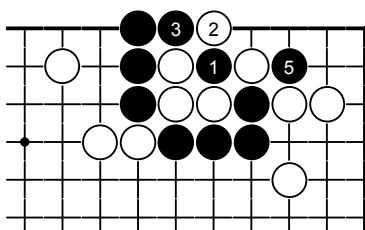
3=1

2.



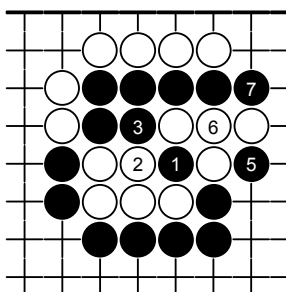
5=1

3.



4=1

4.

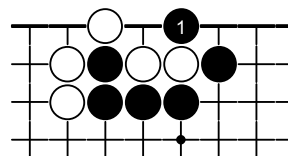


4=1

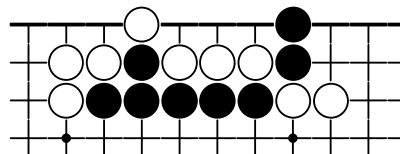


## Bài 6: Nối không về

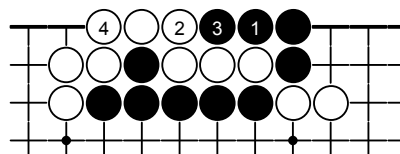
Hình bên: Đen 1 đánh, 2 quân trắng nối về không kịp liền bị ăn, gọi là “nối không về”. Hình cờ “nối không về” có thể xuất hiện ở biên, góc, trung ương, mà hình dạng cũng thiên biến vạn hoá.



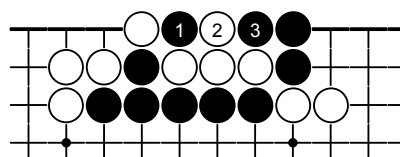
Hình bên: Đen có thể ăn mấy quân trắng, cứu thoát 2 quân đen bên trên không?



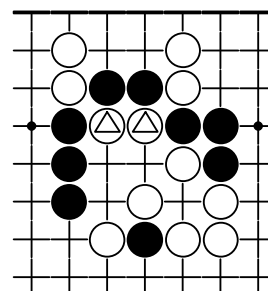
Hình bên: Đen 1 kéo dài, trắng 2 nối, đen 3 đánh, trắng 4 nối, kết quả là không ăn được quân trắng.



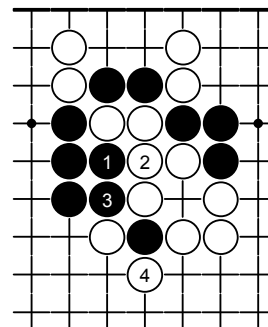
Hình bên: Đen 1 vô là cách chính xác, trắng 2 ăn, đen 3 lại đánh, 4 quân trắng bị ăn “nối không về”



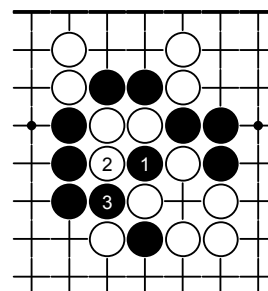
Hình bên: Đen có thể ăn mấy quân trắng  $\Delta$ , cứu thoát 2 quân đen bên trên không?



Hình bên: Đen 1 đánh, trắng 2 nối, đen 3 lại đánh, trắng 4 ăn, mục đích ăn trắng của bên đen đã thất bại.

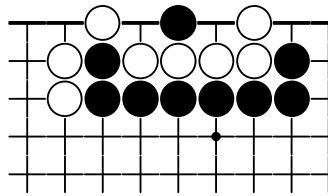


Hình bên: Đen 1 vô rất là quan trọng, trắng 2 ăn, đen 3 đánh 3 quân trắng, trắng bị ăn “nối không về”. Ăn “nối không về” nhiều khi cần kết hợp với đòn “vô”, vì vậy khi gặp tình huống này cần nghĩ xem có dùng vô hay không.

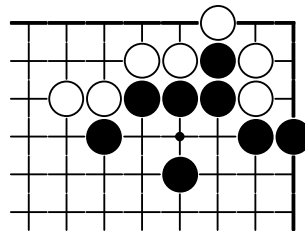


## Đề bài luyện tập:

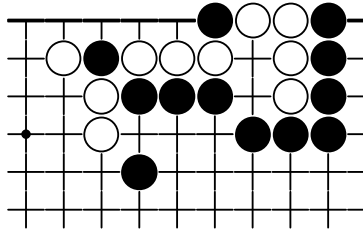
1.



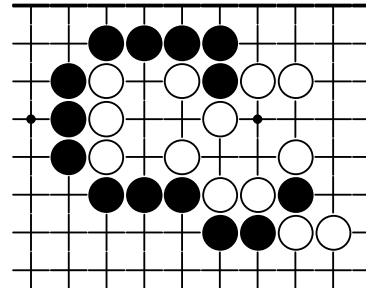
2.



3.

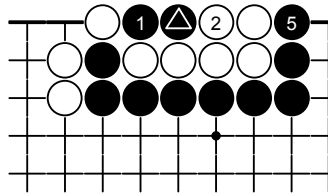


4.



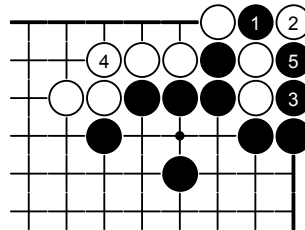
## Bài giải luyện tập:

1.

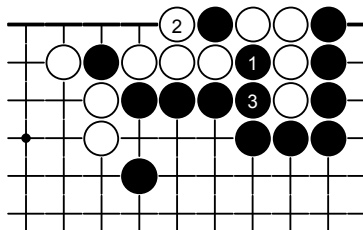


3=1; 4=Δ

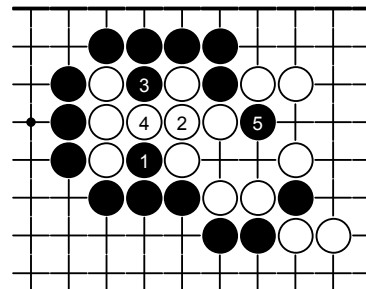
2.



3.



4.

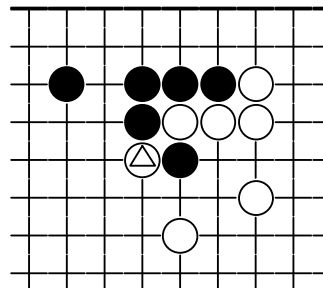


## Bài 7: Chạy quân

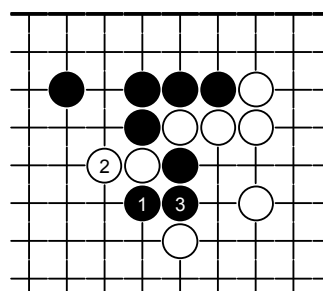
Chúng ta vừa xem qua vài cách ăn quân, qua việc học tập các cách ấy, khả năng bắt quân của chúng ta đã được nâng cao một bước. Nhưng khi đánh cờ với người khác không chỉ là mình ăn quân của đối phương mà đối phương cũng muốn ăn quân mình. Khi quân ta bị quân địch vây cần nghĩ cách chạy thoát, bài này giảng về làm sao chạy quân.

### 1. Lợi dụng nước “đánh”.

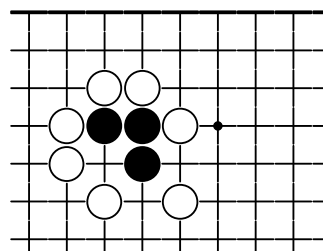
Hình bên: Quân trắng  $\Delta$  cắt, ý đồ ăn 1 quân đen bị cắt, đen phải làm gì?



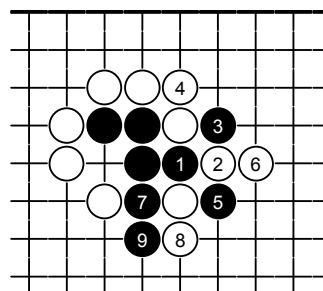
Hình bên: Đen 1 đánh, trắng 2 kéo dài, đen 3 nối, nhanh chóng chạy thoát ra ngoài.



Hình bên: Bên trắng dùng nước khoá để giam 3 quân đen, quân đen có cách chạy thoát không?

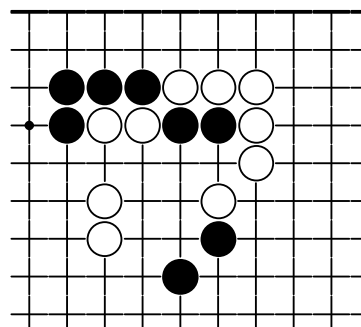


Hình bên: Đen 1 đâm (kéo dài một quân về điểm cách giữa 2 quân đối phương gọi là đâm), trắng 2 chặn, đen 3, 5, 7 3 lần liên tục đánh cuối cùng chạy ra ở đen 9.

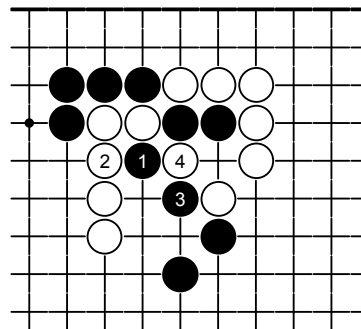


### 2. Lợi dụng “bắt tại cửa”

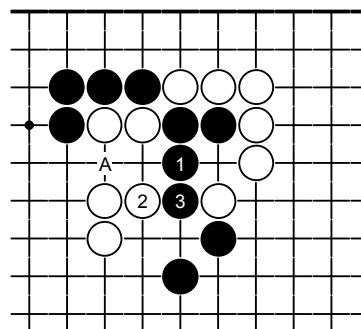
Hình bên: Đen làm sao chạy thoát 2 quân đen bị vây?



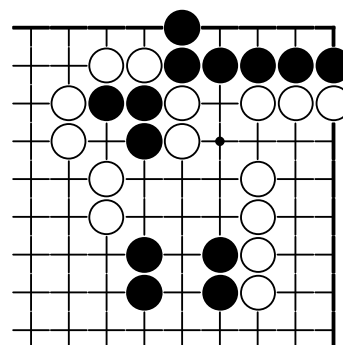
Hình bên: Đen 1 đánh, trắng 2 nối, đen 3 hỏ, trắng 4 vỗ ăn quân đen, đen thất bại.



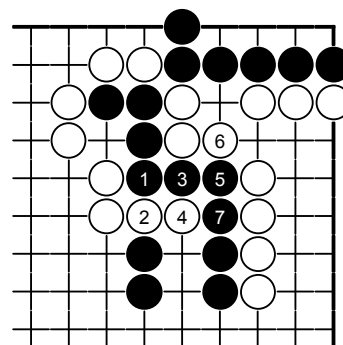
Hình bên: Đen 1 kéo dài là chính xác, chuẩn bị ăn trắng tại A, trắng 2 đôi (2 quân đứng song song với 2 quân khác cách nhau 1 đường gọi là “đôi”) đen 3 kéo dài tạo thành miệng hồ. Như vậy đen chạy thoát.



Hình bên: 3 quân đen bị vây có hy vọng chạy thoát không?

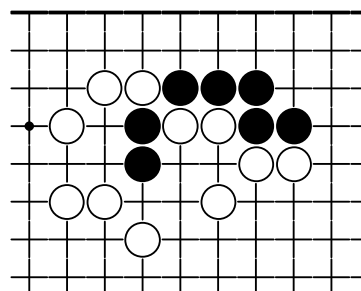


Hình bên: Đen 1 kéo dài, trắng 2 đâm, đen 3 kéo dài, trắng 4 lại đâm, đen 5 kéo dài, chuẩn bị ăn 2 quân trắng, trắng chỉ nên đi trắng 6, thế là đen 7 nối về.

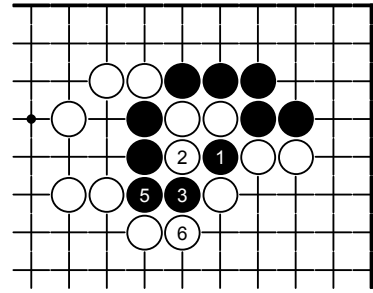


### 3. Lợi dụng vỗ ngược.

Hình bên: Đen làm sao chạy thoát 2 quân đen bị vây?

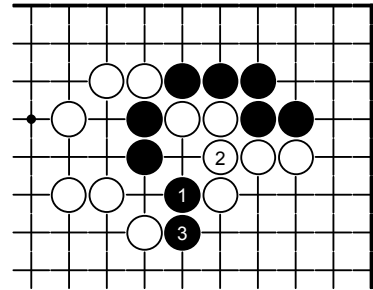


Hình bên: Đen 1 vỗ, trắng 2 ăn, đen 3 đánh, trắng 4 nổi, đen 5 nổi, trắng 6 có thể ăn 2 gọn quân đen. Đen không chạy thoát.



4=1

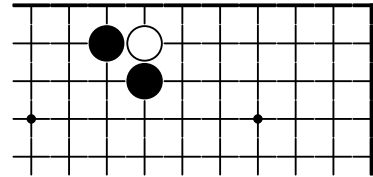
Hình bên: Đen 1 “chọc” (đặt 1 quân ở góc đối diện qua ô vuông gọi là “chọc”), chuẩn bị ăn 2 quân trắng, trắng 2 chỉ có nổi, lúc này đen 3 kéo dài chạy thoát ra ngoài.



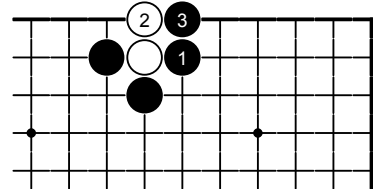
Chạy quân với đòn bắt quân có kết hợp mật thiết, chỉ có thành thực đòn ăn quân, mới có thể nâng cao bản lĩnh chạy quân. Phương pháp chạy quân không chỉ có 3 loại, trong khi thực chiến cần suy nghĩ thiên phương bách kế, chỉ cần chạy thoát quân quan trọng của bên mình, dùng cách nào cũng được.

## Bài 8: Yếu lĩnh ăn quân ở biên, góc

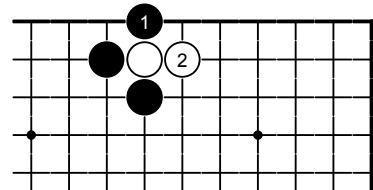
Hình bên: Đen làm thế nào để ăn 1 quân trắng ở trên biên?



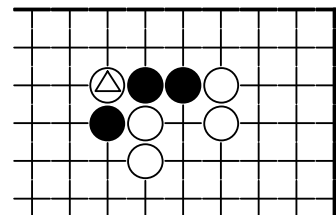
Hình bên: Rất dễ, đen 1 đánh, trắng 2 chạy đến hàng 1, đen 3 lại bắt, trắng hết đường chạy.



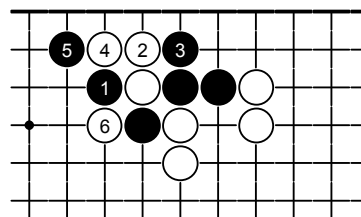
Hình bên: Đen 1 bắt theo hàng 1 là rất sai lầm, trắng 2 chạy ra, quân đen không có cách bắt trắng nữa.



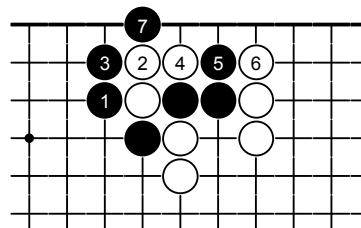
Hình bên: Trắng cắt quân đen ở hàng 3, đen làm thế nào đối phó với bên trắng?



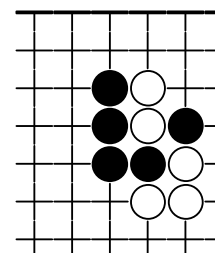
Hình bên: Đen 1 bắt ở hàng 3 cho quân trắng chạy xuống hàng 2 là cắt chính xác, trắng 2 “đứng”(trong phạm vi biên, góc kéo dài 1 quân về phía hàng 1 gọi là “đứng”). Tiếp theo đen 3 chặn không hay, trắng 4 kéo dài, đen 5 chặn, trắng 6 bắt đôi, đen thất bại.



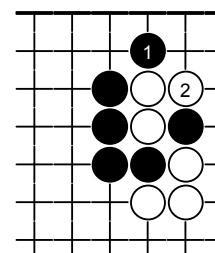
Hình bên: Đen 1 đánh, 3 chặn, phương hướng chính xác, về sau đến 7 ăn được quân trắng.



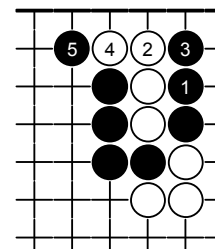
Hình bên: Đen làm thế nào để ăn được 2 quân trắng?



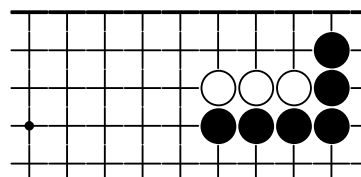
Hình bên: Đen 1 đánh, sai về hướng bắt, trắng 2 kéo dài xuống dưới đồng thời đánh quân đen, đen thất bại.



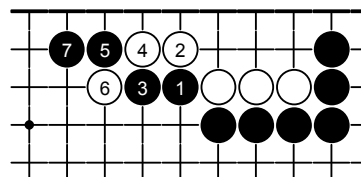
Hình bên: Đen 1 đánh chính xác, trắng 2 đứng xuống, lúc này đen 3 chặn rất quan trọng, trắng 4 kéo dài, đen 5 bẻ, 4 quân trắng không còn đường thoát.



Hình bên: Đen làm sao vây ăn 3 quân trắng ở biên trên?



Hình bên: Đen 1 bẻ ở hàng 3 chính xác, trắng 2 bẻ ở hàng 2, tiến hành phản kháng, về sau đến đen 7, cờ trắng bị vây khốn ở biên sẽ bị bắt.



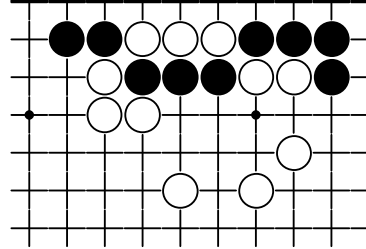
## Bài 9: So khí

Trong quá trình đen, trắng 2 bên tiến hành kịch liệt đuổi bắt lẫn nhau, thường xuất hiện tình huống cả 2 đều không thể chạy thoát ra ngoài, chỉ có một mất một còn, địch sống ta chết, đây là vấn đề xiết (bịt) khí trong cờ Vây. Đó là một vấn đề rất phức tạp, về sau sẽ có một chương chuyên giảng, bài này chỉ về những biến hoá giản đơn nhất.

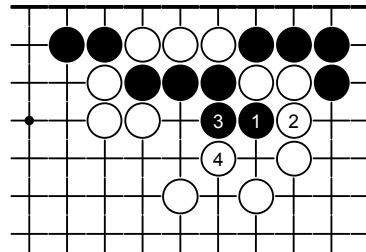
### 1. Kéo dài khí.

Biện pháp tự làm thêm khí một bên gọi là kéo dài khí.

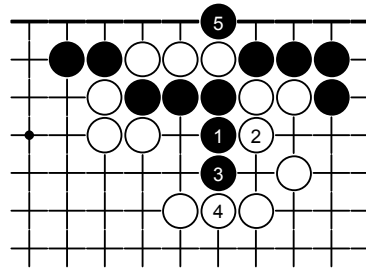
Hình bên: 3 quân trắng ở bên trên có 3 khí, mà 3 quân đen bị trắng vây chỉ có 2 khí, bây giờ đen có thể ăn trắng không?



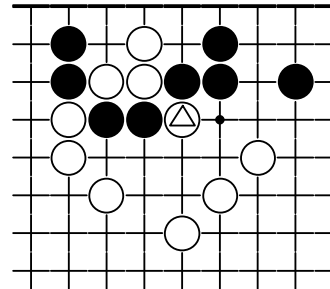
Hình bên: Đen 1 đánh, 3 nối, trắng 4 bịt khí, kết quả cờ đen chỉ có 2 khí.



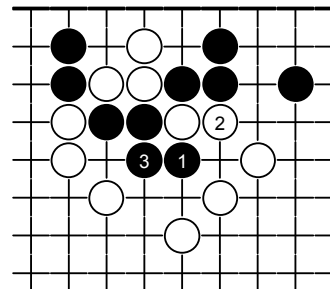
Hình bên: Đen 1 kéo dài rất hay, chuẩn bị bắt tại cửa 2 quân trắng, trắng 2 bịt khí đen, đồng thời cũng cố 2 quân bị nguy hiểm, lúc này đen 3 lại kéo dài, trắng 4 nối xong đen vẫn có 3 khí, đen đi trước bịt khí có thể giết trắng.



Hình bên: Đen làmn thế nào kéo dài khí để giết tr?



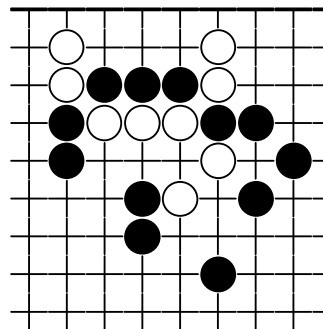
Hình bên: Đen 1 đánh, 3 nối, từ 2 khí tăng thành 4, kết quả xiết khí ăn được quân trắng.



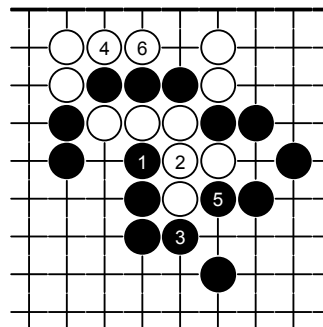
### 2. Xiết khí

Trong đối sát, biện pháp bịt kín khí thờ của đám quân đối phương gọi là “xiết khí”.

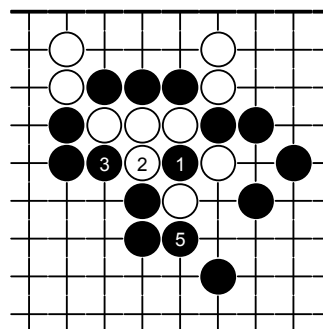
Hình bên: 3 quân đen ở phía trên chỉ có 3 khí, không thể kéo dài thêm, vậy có thể xiết khí giết trắng trước không?



Hình bên: Đen 1 muốn cắt, trắng 2 nối, về sau đen 3 xiết khí, bây giờ 2 bên đều là 3 khí mà trắng 4 lại xiết khí trước, đen vẫn bị giết.

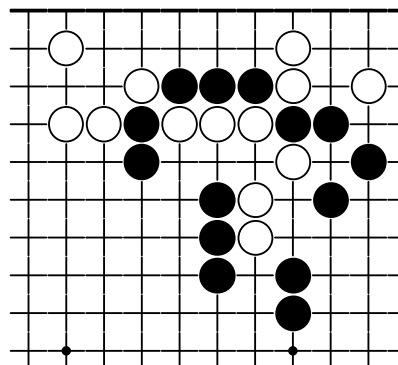


Hình bên: Đen 1 vô là phương pháp xiết khí hay dùng, trắng 2 ăn, đen 3 đánh, trắng 4 nối, lúc này 2 bên đều có 3 khí, đen xiết khí trước ăn được trắng.

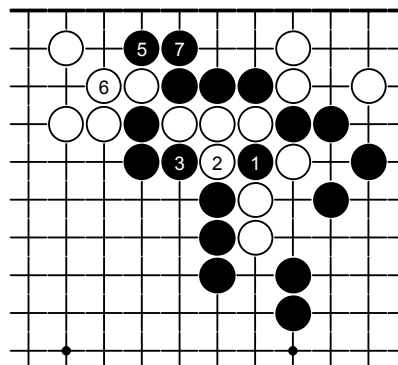


4=1

Hình bên: Đen chỉ có 3 khí, trắng có nhiều khí hơn, đen đi trước có thể ăn trắng không?



Hình bên: Đen 1 vô, 3 đánh đầu tiên xiết khí quân trắng, sau lại đánh ở đen 5, đen 7 nối - kéo dài khí quân đen. Sau các đòn này, trắng có 4 khí, đen có 5 khí, 2 bên xiết khí tất nhiên đen thắng.

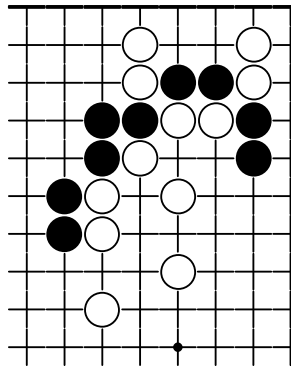


Ta thấy rằng trong quá trình đối sát, phải có trăm mưu ngàn kế, không chỉ nghĩ đơn giản là xiết khí hay kéo dài khí mà phải kết hợp nhuần nhuyễn nhiều đòn đánh mới có thể giết địch đi tới thắng lợi.

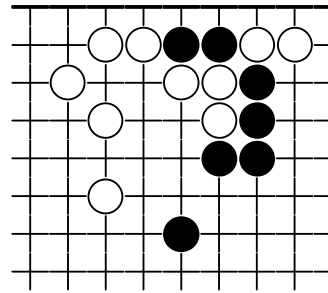


# Bài tập tổng hợp 1

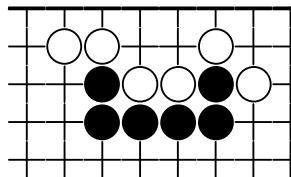
1.



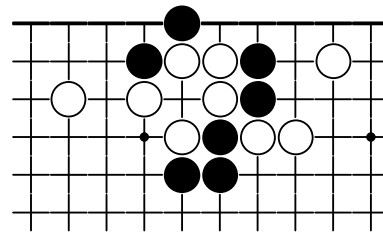
2.



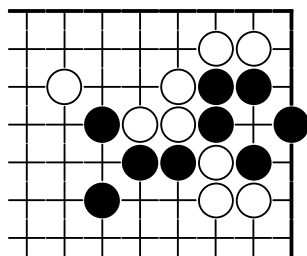
3.



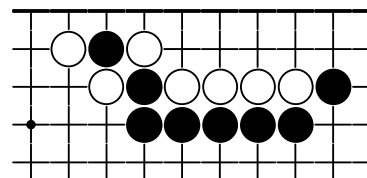
4.



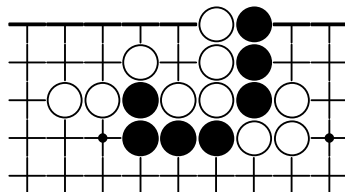
5.



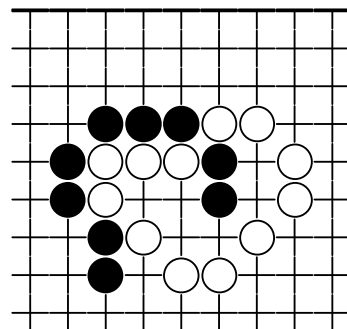
6.



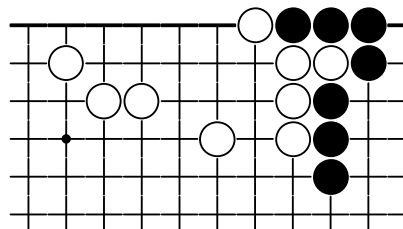
7.



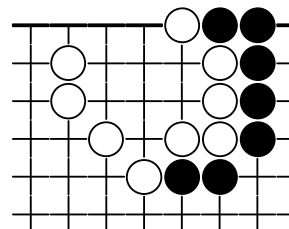
8.



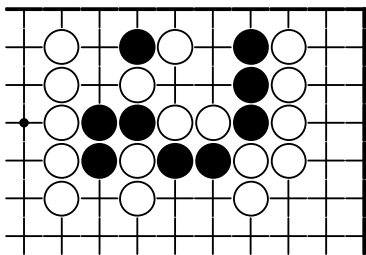
9.



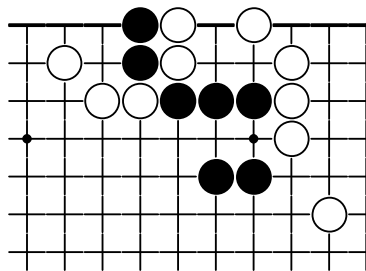
10.



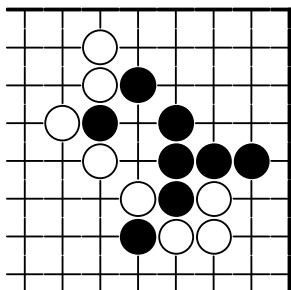
11.



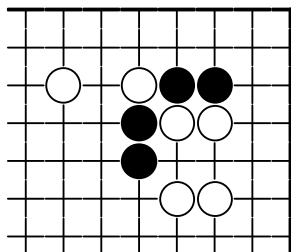
12.



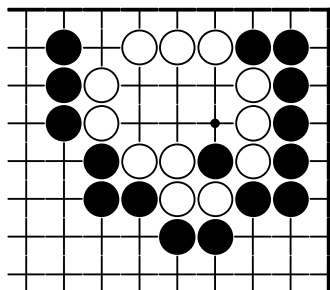
13.



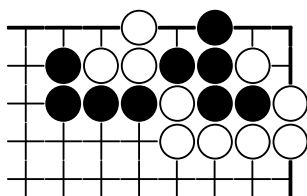
14.



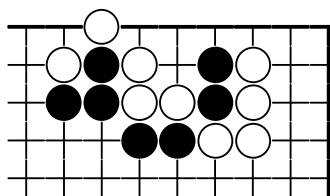
15.



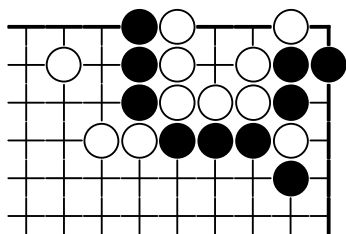
16.



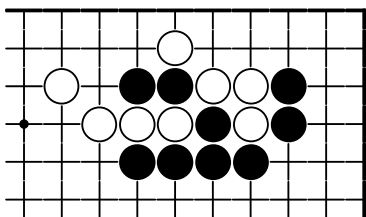
17.



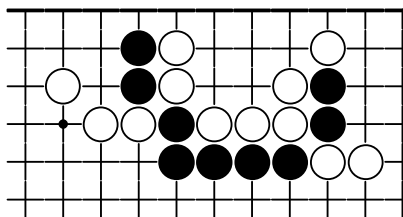
18.



19.

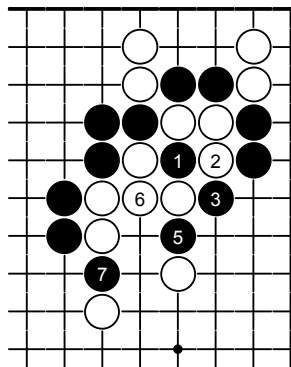


20.



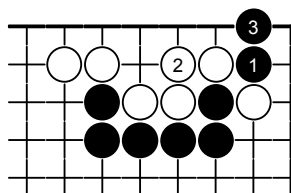
# Đáp án

1.

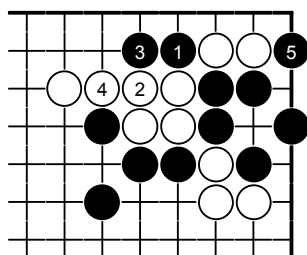


4=1

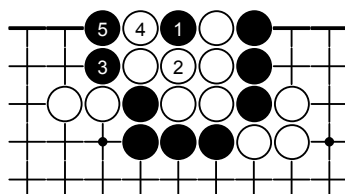
3.



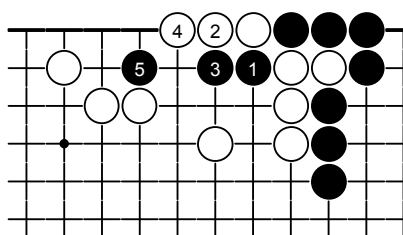
5.



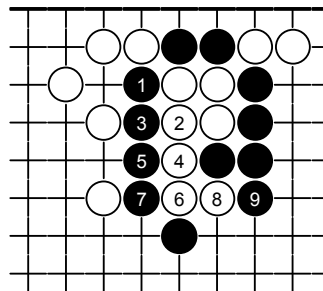
7.



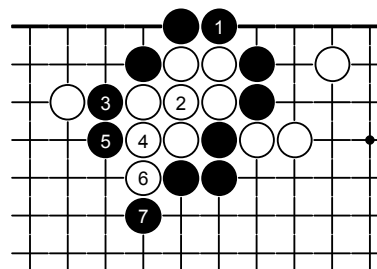
9.



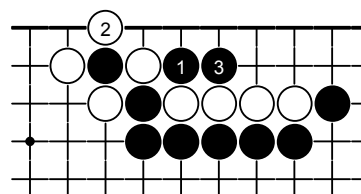
2.



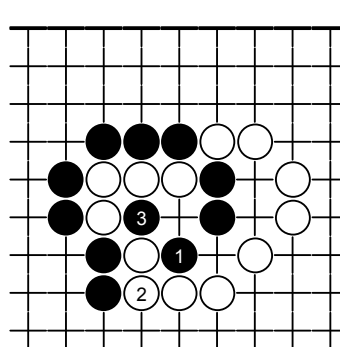
4.



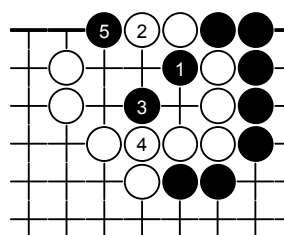
6.



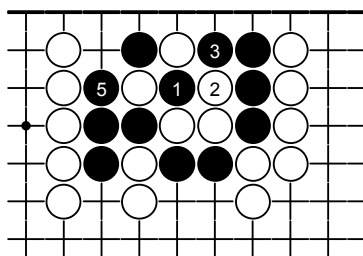
8.



10.

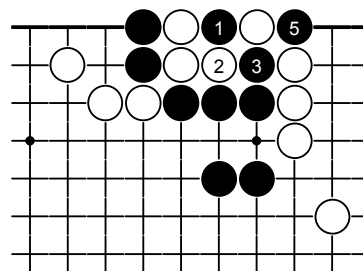


11.



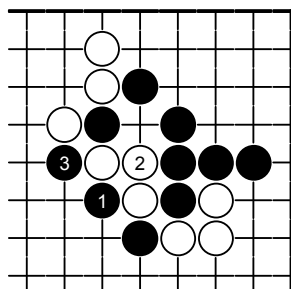
4=1

12.

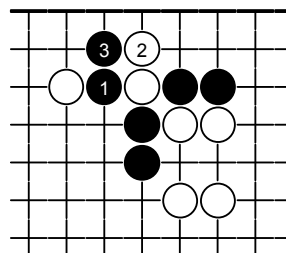


4=1

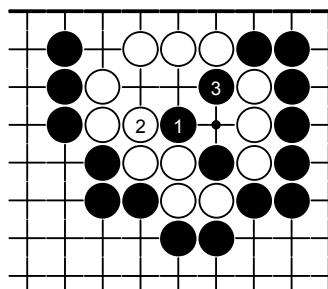
13.



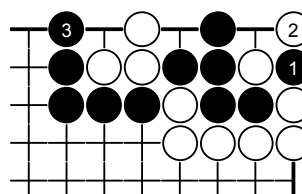
14.



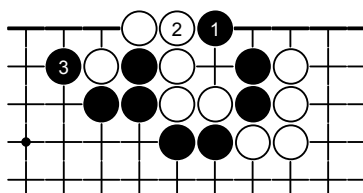
15.



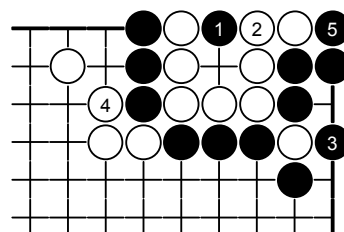
16.



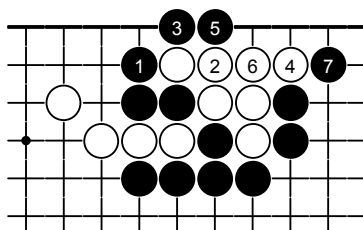
17.



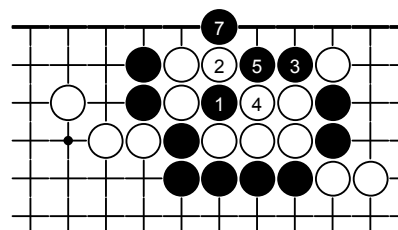
18.



19.



20.



6=1

## Chương 3: Giới thiệu sơ qua về sống chết

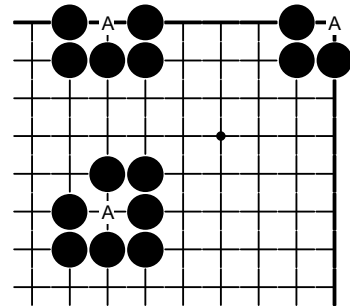
### Bài 1: Cờ sống cần có 2 mắt

Trong tri thức nhập môn về cờ Vây, tri thức về cờ sống chết và tri thức về bắt quân, ăn quân là 2 phần không thể thiếu, không hiểu sống chết không thể chơi cờ Vây được.

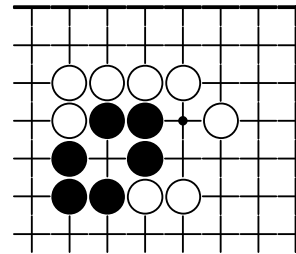
#### 1. Mắt

Một số quân cờ vây kín xung quanh một điểm trống thì gọi là mắt. Trong Hình bên: Các điểm A đều gọi là mắt.

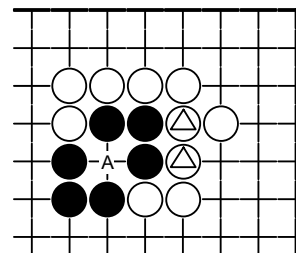
Mắt chia ra làm 2 loại, mắt thật và mắt giả. Như vậy là thế nào? trong hình bên, 3 mắt ở điểm A đều là mắt thật, bởi vì chúng được tạo bởi các quân nối với nhau liên tiếp và hoàn chỉnh, đối phương không thể phá được 3 mắt này.



Hình bên: 6 quân đen tạo thành 1 mắt, đây là mắt giả. Tại sao đây lại là mắt giả?

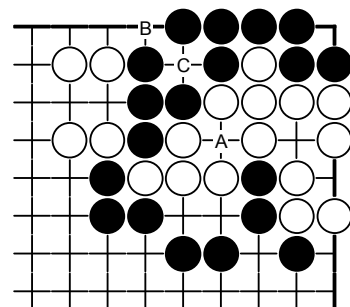


Hình bên: Khi trắng đặt thêm 2 quân  $\Delta$  liên đánh bắt 3 quân đen, đen phải nối ở điểm A, như vậy mắt của đen tại A không còn nữa. Tóm lại, nếu “mắt” mà đối phương có thể phá được thì đó là mắt giả, mắt mà đối phương không thể phá được là mắt thật.



Hình bên: Tính thử xem bên đen, bên trắng tất cả có mấy mắt, đâu là mắt thật, đâu là mắt giả?

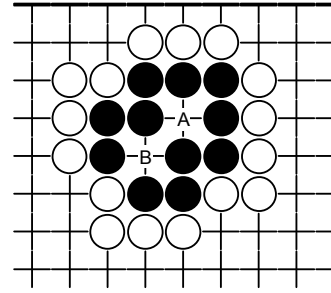
Đáp án: Đen tạo được 2 mắt, trắng tạo được 3 mắt, cộng lại là 5 mắt, trong đó có mắt tại điểm A là mắt giả. Tại sao mắt ở C lại là mắt thật? Tuy là ở điểm B không có quân đen, nhưng điểm này là hốc khẩu, cờ trắng không thể phá mắt ở điểm B. Vì thế, điểm C cũng là mắt thật.



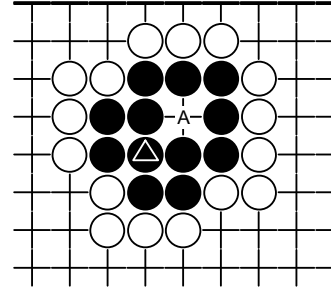
#### 2. Tạo 2 mắt để thành cờ sống

Trong cờ Vây, mắt có tác dụng gì?

Hình bên: Quân đen bị quân trắng vây kín, không có một khí nào bên ngoài, chỉ có 2 mắt mà là 2 mắt thật, trắng có thể ăn quân đen không? Trả lời là không. Muốn ăn đen, trắng phải chẹn (bịt) hết khí của đen, nhưng trắng không thể bịt 2 khí trong (nội khí) của đen ở 2 mắt A, B. Vì vậy không thể giết đen.



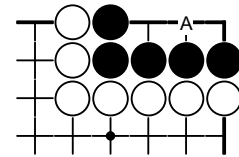
Hình bên: Quân  $\Delta$  vừa tự bịt mắt quân mình, cờ đen chỉ còn một mắt, lúc này trắng có thể vào A ăn đen vì khi trắng vào A, đen không còn khí nào.



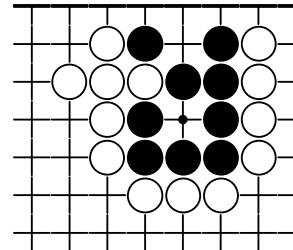
Vậy, có thể thấy 2 mắt quyết định sự còn mắt của một đám quân cờ. Khi cờ của bên mình bị bao vây, thì nên tạo thành 2 mắt thật để sống. Nếu mình vây được một đám quân địch, cần dùng trăm mưu ngàn kế phá mắt thật của quân địch hòng ăn hết cả đám quân địch.

### 3. Phương pháp tạo mắt đơn giản

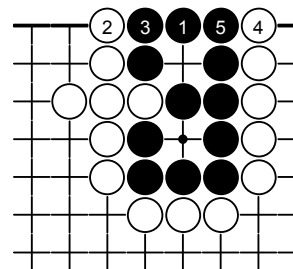
Hình bên: Cờ đen bị trắng vây trên góc, đến lượt đen đi nên đi thế nào? Nếu đến lượt trắng đi thì nên đi thế nào? Vấn đề này rất đơn giản, đen đi trước đặt ở A gọi là “tạo 2 mắt”, tạo được đám cờ có 2 mắt là cờ sống không thể bị địch bắt. Nếu trắng được đi trước cũng đi ở A gọi là “điểm mắt” khiến đen chỉ còn đợi chết.



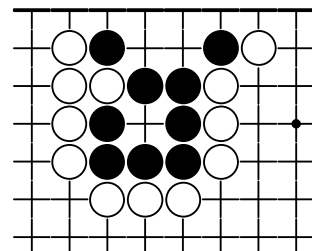
Hình bên: Đen đi trước nên đi vào chỗ nào?



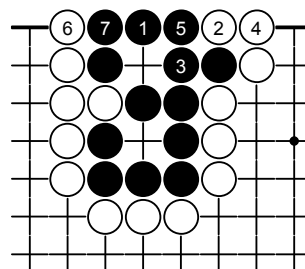
Hình bên: Đen 1 tạo mắt là nước đi chính xác, tiếp theo trắng 2, 4 chuẩn bị phá mắt, đen 3, 5 chống đỡ tạo thành mắt hoàn chỉnh thì cờ sống. Đen 1 nếu đặt ở vị trí đen 3, thì trắng 2 vào vị trí đen 5, đen bị phá 1 mắt chỉ còn lại 1 mắt sẽ chết.



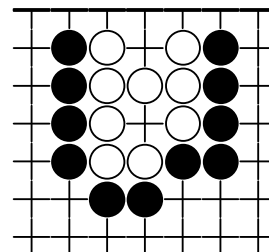
Hình bên: Đen đi trước, làm sao tạo thêm 1 mắt để sống?



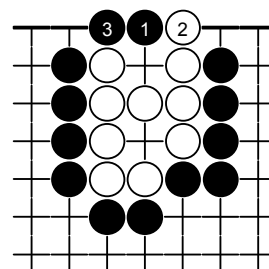
Hình bên: Đen 1 hỏ là điểm quan trọng để tạo mắt, tiếp theo đến đen 7 tạo thành một mắt hoàn chỉnh. Trong đó, nếu trắng 2 sửa đi ở vị trí quan đen 3, đen sẽ đứng xuống ở vị trí trắng 2. Trắng không thể ăn quân đen, vì thế cờ đen vẫn sống.



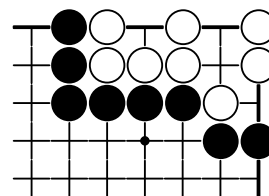
Hình bên: Đen đi trước có thể giết quân trắng không?



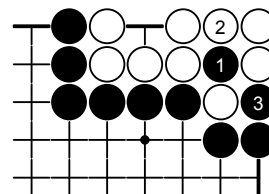
Hình bên: Đen 1 điểm mắt, đánh trúng điểm yếu của cờ trắng, trắng 2 chặn, đen 3 nổi về, cờ trắng chết rõ.



Hình bên: Đen đi trước có thể phá mắt giết trắng không?

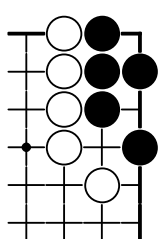


Hình bên: Đen 1 vô là cách thường dùng khi phá mắt, trắng chỉ còn cách ăn ngay bằng nước trắng 2, đen 3 lại đánh, đã phá xong mắt của trắng.

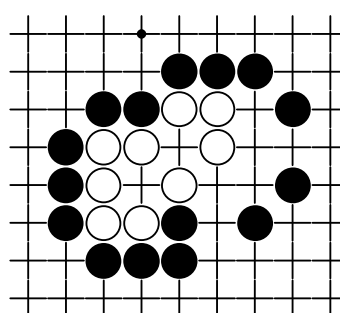


## Đề bài luyện tập

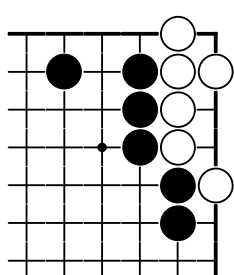
1.



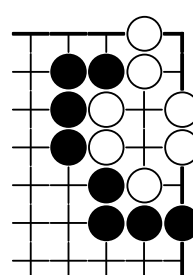
2.



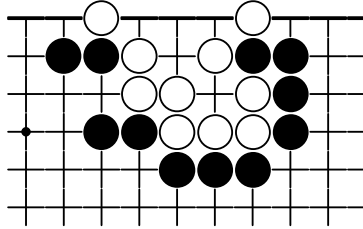
3.



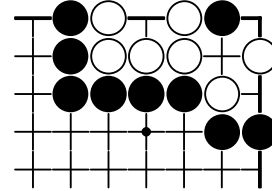
4.



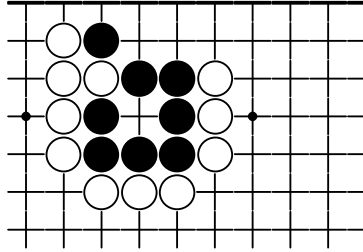
5.



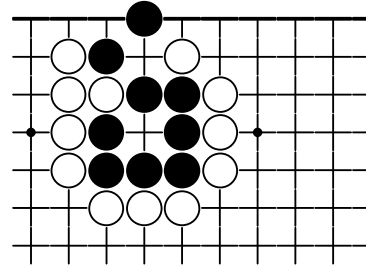
6.



7.

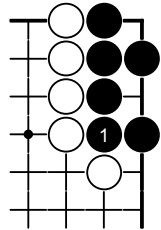


8.

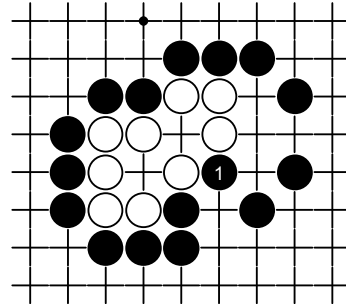


## Đáp án

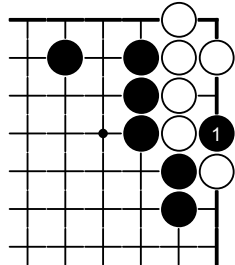
1.



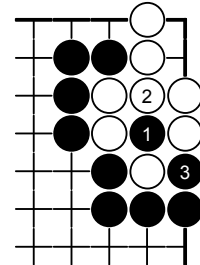
2.



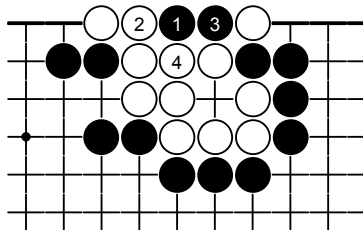
3.



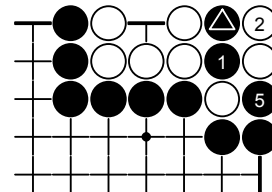
4.



5.



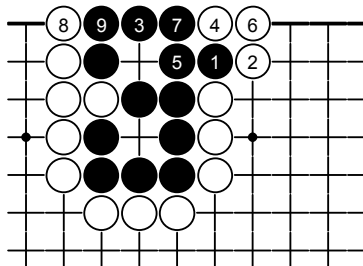
6.



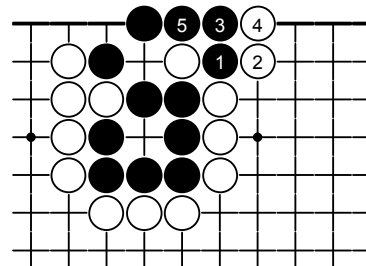
3=1; 4=Δ

5=3

7.



8.

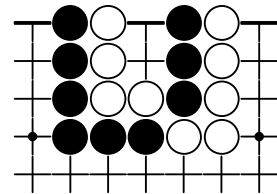


## Bài 2: Sống chung

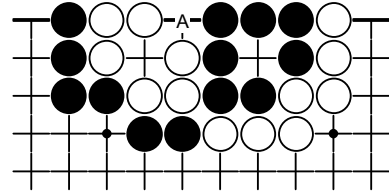


Hình dưới: 3 quân đen với 4 quân trắng đều bị vây kín không thể chạy thoát. Trong tình huống này, ai sống ai chết? Hình cờ này cũng hay gặp trong thực tế

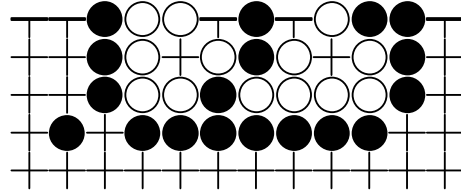
đối sát, 2 bên đều không có khí bên ngoài, chỉ có 2 “khí chung” ở giữa. hiện thời không ai dám đi vào khí chung, vì thế gọi là hai đám “sống chung”.



Hình bên: Hai bên đều có 1 mắt, ở giữa có 1 khí chung, ai sống, ai chết? Hiển nhiên cả ai dám vào A chẹn khí, vì thế cũng là hai đám sống chung, mỗi đám có một mắt.



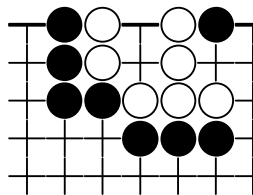
Hình bên: Cờ trắng mỗi bên có 1 mắt, chen giữa là 2 quân đen. Chẳng ai dám đi vào khí chung hòng giết địch, đây là 3 đám sông chung.



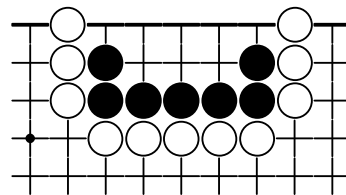
Trong khi đối sát, nếu không thể giết được đối phương, thì nên cố chiếm lấy sự an toàn cho mình, cố gắng tạo thành sống chung. Sống chung có tác dụng lớn trong đối sát và trong quan tử, không nên bỏ qua.

### Đề bài luyện tập

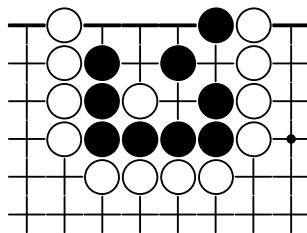
1.



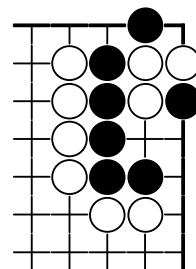
2.



3.

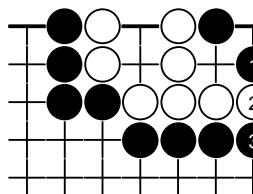


4.

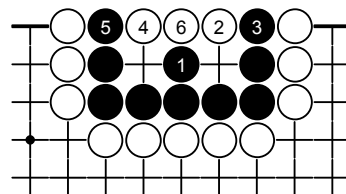


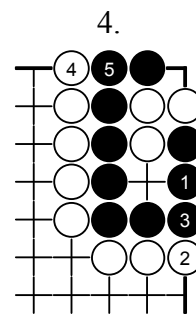
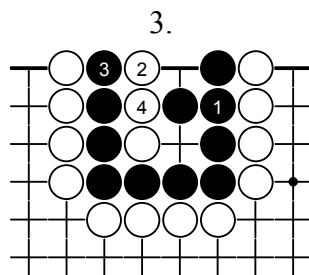
### Đáp án

1.



2.

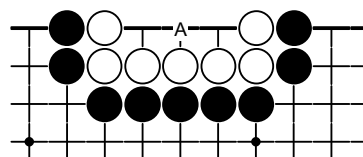




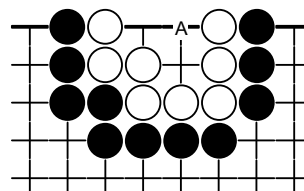
### Bài 3: Hình cờ sống chết thường gặp

Để nâng cao khả năng đánh cờ, đầu tiên phải nâng cao khả năng phân biệt đám cờ sống chết. Vì thế chúng ta cần luyện tập thành thục để nắm vững những hình sống chết cơ bản, khi gặp những hình cờ ấy có thể kết luận nhanh chóng là sống hay chết.

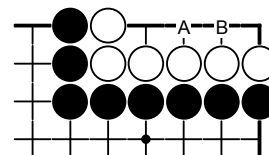
Hình bên: Cờ trắng vây bên trong 3 điểm trống nằm trên 1 đường thẳng. Đen đi trước, đám trắng sống hay chết? Câu hỏi đơn giản quá, đen đi trước “điểm mắt” ở điểm A, trắng chết cả đám. Hình cờ của đám trắng này gọi là “thăng 3”.



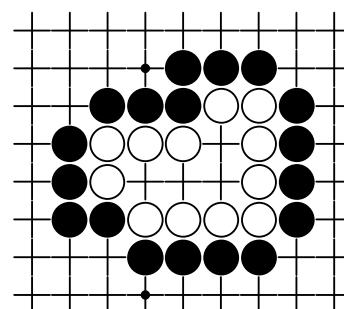
Hình bên: Đen đi trước, cờ trắng bị vây là sống hay chết? Đen đặt quân ở A, trắng bị điểm mắt chết, hình cờ loại này gọi là “gãy 3”



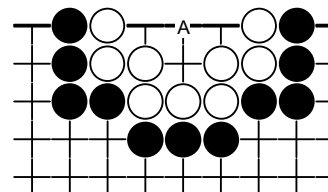
Hình bên: Cờ trắng vây được 4 điểm trống thẳng hàng ở bên trong, đen đi trước có thể giết trắng không? Trong hình này, đen đi A phá mắt thì trắng đi B tạo 2 mắt hoặc ngược lại. Tóm lại, cờ trắng sống, hình cờ này gọi là “thăng 4”.



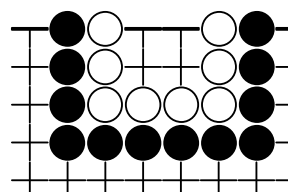
Hình bên: Trắng có 4 điểm trống bên trong, đen cũng không thể giết trắng, hình này gọi là “gãy 4”



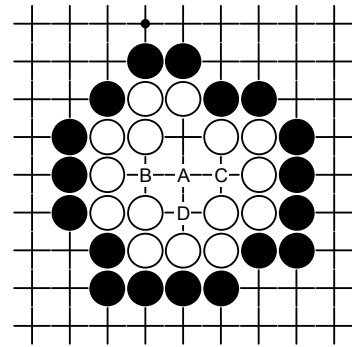
Hình bên: Trắng có 4 điểm trống hình chữ “đỉnh” bên trong, đen có thể điểm ở A, trắng chết. Hình này là hình “đỉnh 4”.



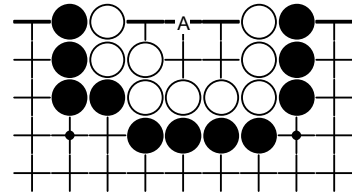
Hình bên: Trắng vây bên trong 4 điểm trống tạo thành hình vuông, đen không cần điểm trắng cũng chết. Vì sao vậy? Vì nếu trắng đi vào bất cứ điểm nào bên trong cũng thành hình “gãy 3” lúc ấy đen điểm mắt vẫn kịp, trắng sẽ chết.



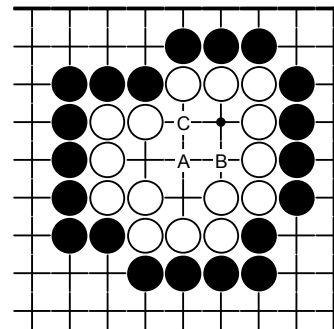
Hình bên: Trắng vây bên trong 5 điểm hình chữ thập, đen đi trước có giết được không? Đen điểm vào A ở chính giữa khiến trắng chết. Hình này là hình “hoa mai 5”, về sau đen có thể đi 3 quân ở B, C, D nếu trắng ăn quân đen 4 quân thành ra hình “đỉnh 4” đen lại điểm mắt, cuối cùng trắng vẫn bị chết.



Hình bên: Trắng vây bên trong 5 điểm, trông giống như hình lưỡi dao (đao), vì thế lấy tên là “đao 5”. Đen điểm ở A, trắng chết. Về sau đen điểm thu nhỏ mắt trắng thành đỉnh 4, rồi thắng 3, nói chung trắng chết chắc.



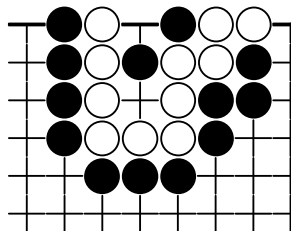
Hình bên: Trắng vây được 6 điểm trống, đen đi trước có giết được trắng không? Đen điểm ở A có thể giết trắng, về sau trắng mà đi B, đen đi C trắng không thể tạo 2 mắt. Trắng mà không đi thì nếu cần thiết, đen có thể tạo hình trắng thành hoa 5 hay đao 5 để giết trắng, hình này gọi là hoa 6.



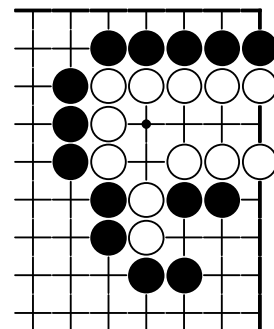
Tóm lại đã trình bày qua: thắng 3, gãy 3, đỉnh 4, vuông 4, đao 5, hoa mai 5, hoa 6 là hình chết; gãy 4, thắng 4 là hình sống.

### Đề bài luyện tập

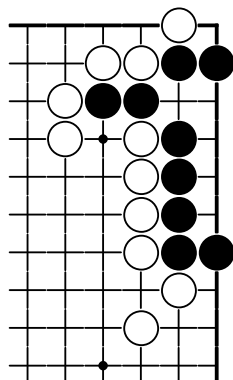
1.



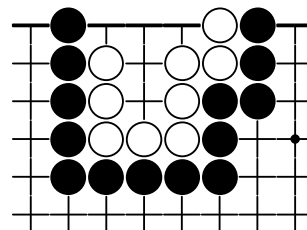
2.



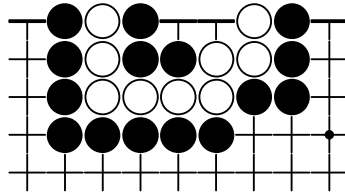
3.



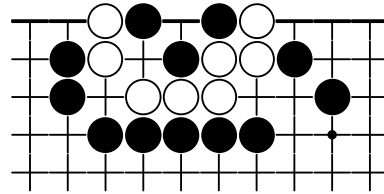
4.



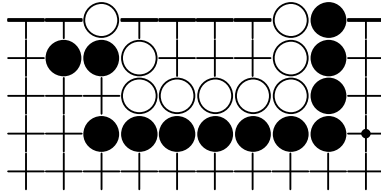
5.



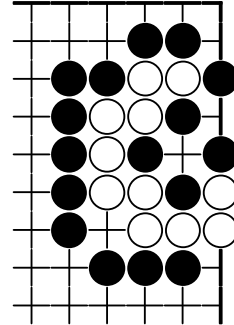
6.



7.

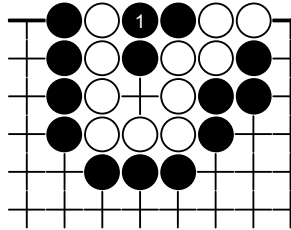


8.

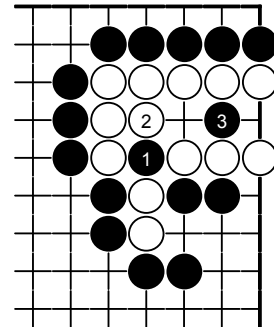


## Đáp án

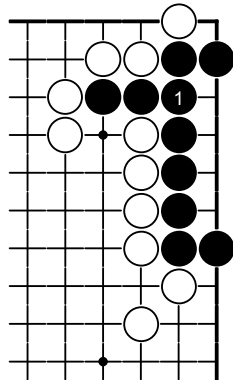
1.



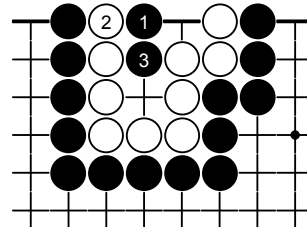
2.



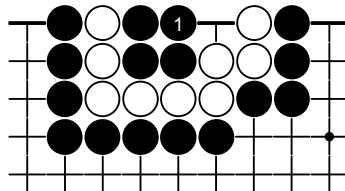
3.



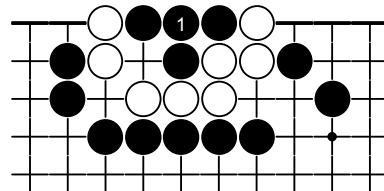
4.

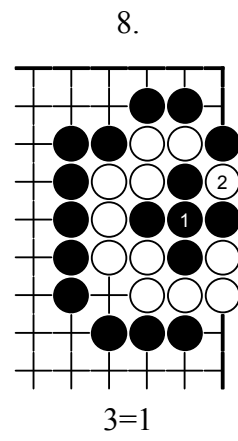
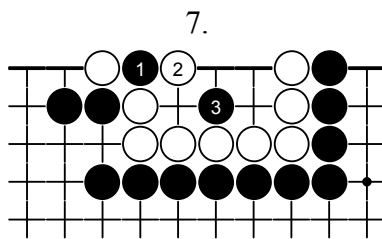


5.

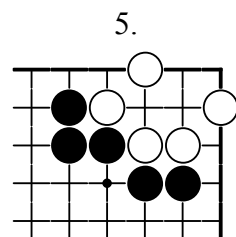
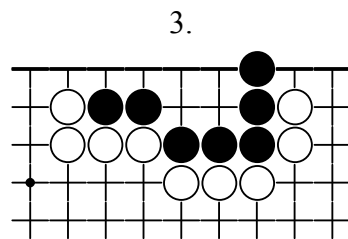
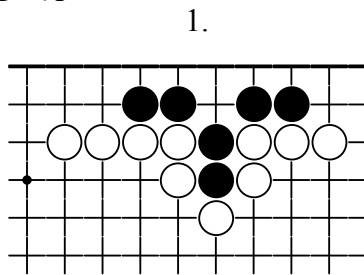


6.

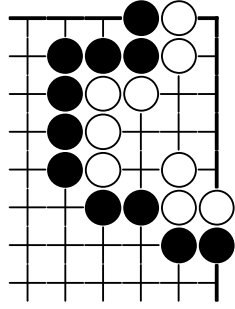




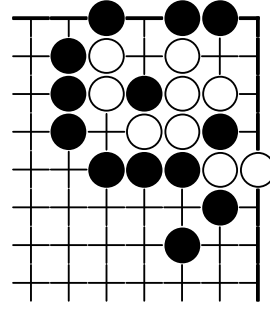
## Bài tập tổng hợp 2



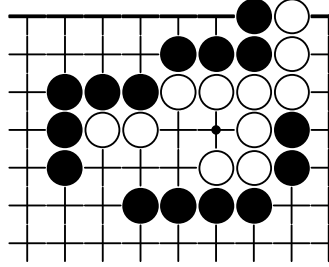
11.



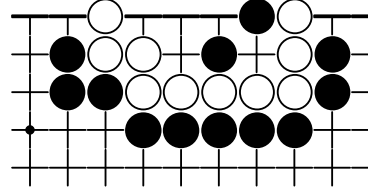
12.



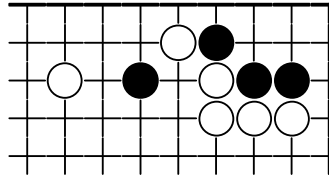
13.



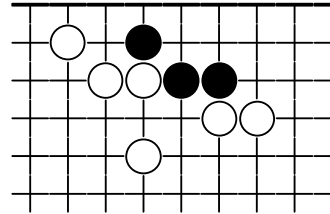
14.



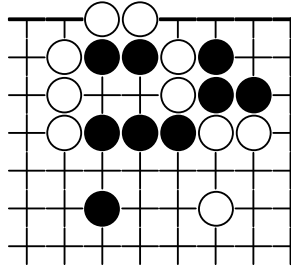
15.



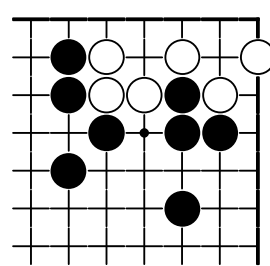
16.



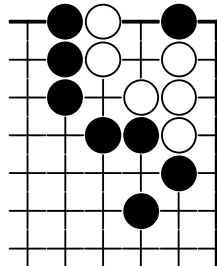
17.



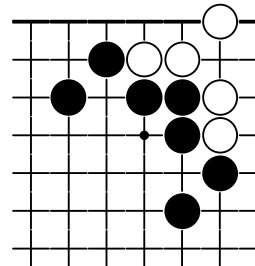
18.



19.

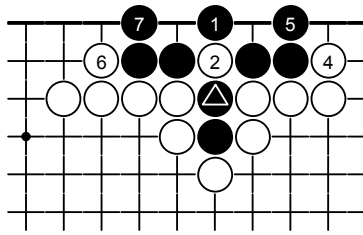


20.



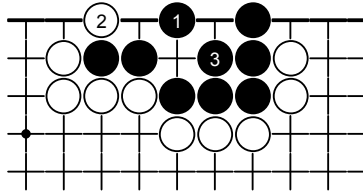
## Đáp án bài tập tổng hợp 2

1.

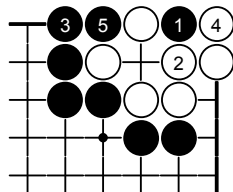


3=Δ

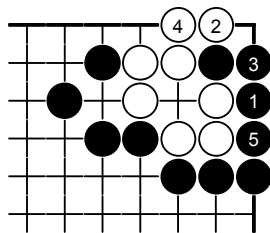
3.



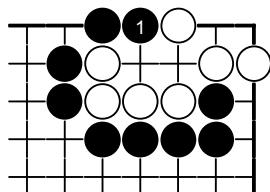
5.



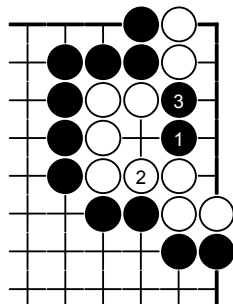
7.



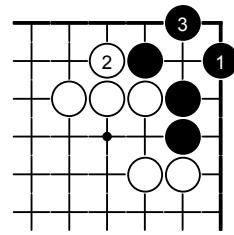
9.



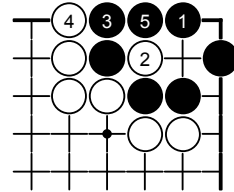
11.



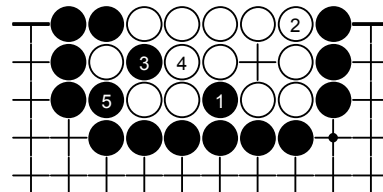
2.



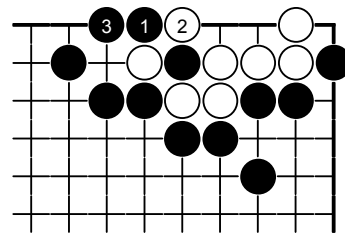
4.



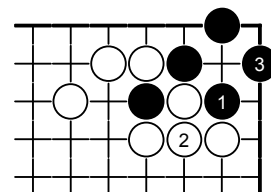
6.



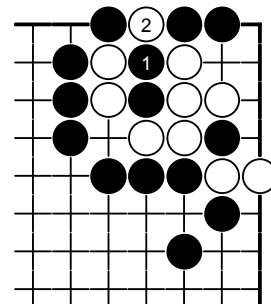
8.



10.

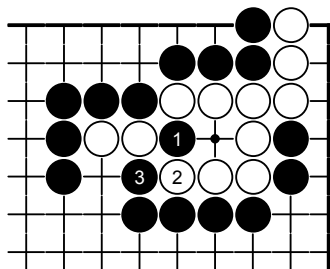


12.

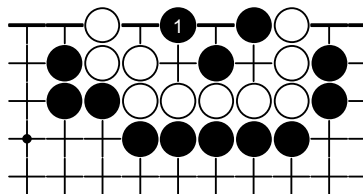


3=1

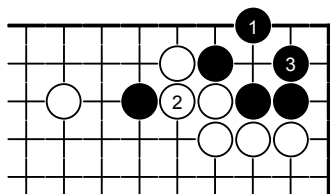
13.



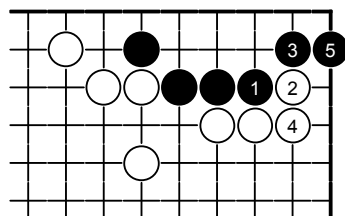
14.



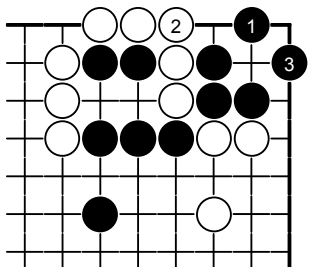
15.



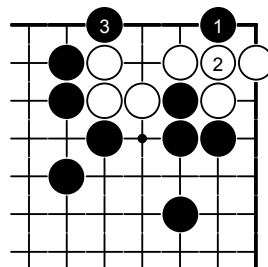
16.



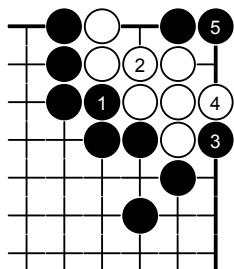
17.



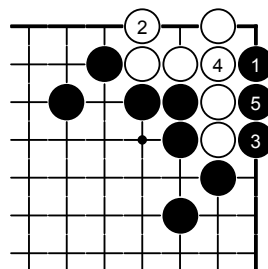
18.



19.



20.



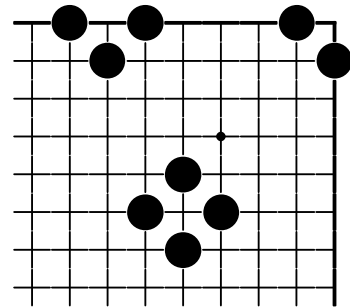


## Chương 4: Quy tắc thông thường về bố trí quân cờ

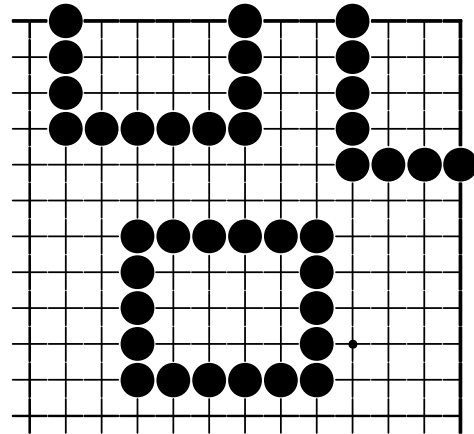
### Bài 1: Góc vàng, biên bạc, ở giữa là cò khô

Trước đây chúng ta đã học qua một số cách ăn quân như vắn đầu dê, bắt đôi, vồ ngược cũng đã học cách làm thế nào để chạy thoát khỏi nguy hiểm, đối sát độ khí và tri thức về sống chết. qua việc học tập các tri thức trên, chúng ta đã có một hiểu biết nhất định về cờ Vây, về khả năng chơi cờ cũng từng bước được nâng cao, để có cơ sở chuẩn bị cho việc chính thức chơi ván cờ thực sự, chúng ta cần có kiến thức về sự bố trí quân cờ. Chữ "vây" trong cờ vây bao gồm ý nghĩa về 2 mặt: 1 là vây bắt quân đối phương, 2 là vây chiếm địa bàn lãnh thổ, mục đích cuối cùng của ăn quân cũng là muốn chiếm nhiều lãnh thổ. Khi bắt đầu ván cờ (giai đoạn bố cục-bố trí cục thế), đều phải tranh chiếm trước các điểm quan trọng, về sau 2 bên triển khai chiến đấu kịch liệt, cuối cùng 2 bên đều tranh chiếm đến các vùng biên giới. Thế thì những điểm quan trọng trong giai đoạn bố cục là những điểm ở đâu? Trong chương này ta có thể trả lời câu hỏi này.

Hình bên: Để vây được 1 điểm ở vùng giữa bàn phải dùng 4 quân cờ, ở biên dùng 3 quân, ở góc chỉ dùng 2 quân.

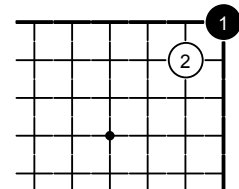


Hình bên: cũng như vậy, để vây 12 điểm, ở giữa bàn cần dùng 18 quân, ở biên trên dùng 12 quân, ở góc chỉ dùng 8 quân.

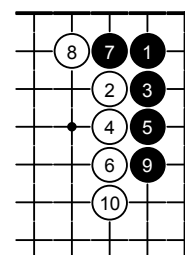


Qua 2 hình trên, chúng ta dễ dàng nhận thấy ở góc là dễ chiếm nhất, tiếp theo là biên, vùng giữa bàn khó chiếm nhất. Vì thế trong cờ Vây có câu nói: góc vàng, biên bạc, ở giữa là cò khô. Câu nói này nói lên mức độ quan trọng của 3 vùng góc, biên, và trung tâm. Góc dễ chiếm nhất, vì thế chiếm góc trước, nhưng cụ thể chiếm như thế nào?

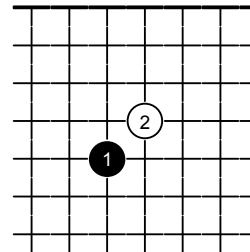
Hình bên: Đen 1 đặt ở điểm có tọa độ 1,1 được không? Tất nhiên không tốt, trắng đi ở 2 khiến đen 1 bị chết.



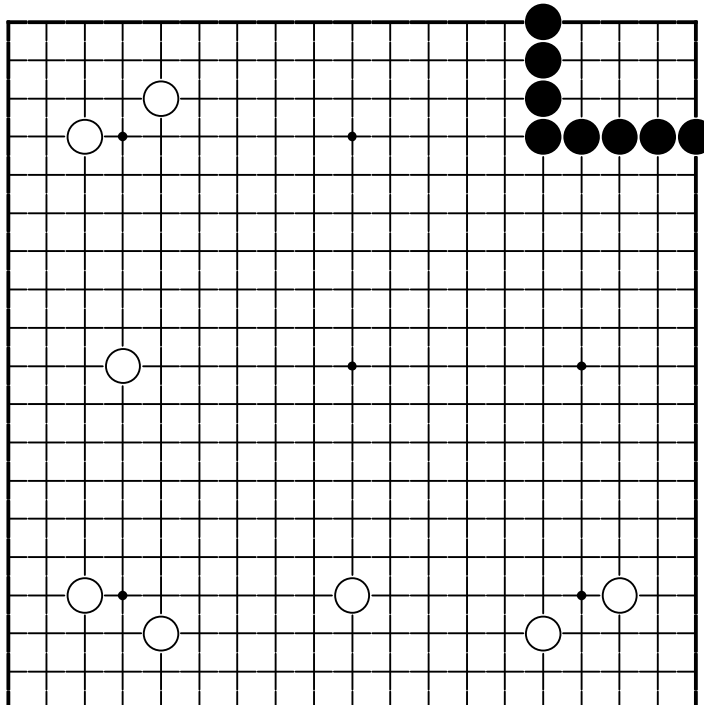
Hình bên: Đen 1 đặt ở điểm 2,2 được không? Trắng đi ở điểm 3,3 để vây quân đen, tiếp đến 10 ngừng, tuy nhiên đen sống trong góc, nhưng ngoại thế (thế bên ngoài) của trắng rất mạnh, đen vẫn bất lợi.



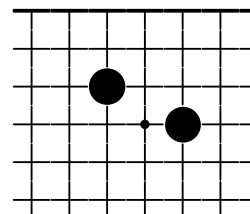
Hình bên: Đen 1 đặt ở hàng 5, muốn chiếm đất rất lớn, nhưng không thể không chế nổi, trắng 2 chiếm vị trí sao, đen 1 hầu như không lấy được đất. Vì thế khi mới đầu, chiếm góc không nên ở vị trí quá cao hay quá thấp, thường ở hàng 3, hàng 4 là được.



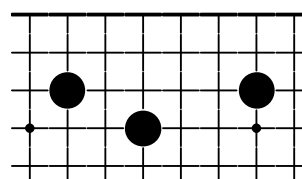
Hình bên: Trong giai đoạn đầu của ván cờ, đen dùng 8 quân vây 12 điểm là tốt hay xấu? Tất nhiên không tốt, hoàn toàn không cần thiết, so với 8 quân trắng chiếm giữ nhiều địa phương qua trọng thì đen quả là bất lợi.



Hình bên: Đen dùng 2 quân cờ thủ góc cũng được, kiểu này gọi là vô ưu giác (góc không lo), hoặc gọi là bay gần giữ góc.



Hình bên: 3 quân đen vây đất rất hay, 2 bên hàng 3 ở giữa hàng 4, nhịp nhàng phối hợp vừa linh hoạt vừa chắc chắn.

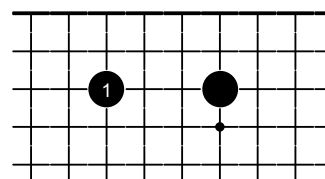


## Bài 2: Cách cách đi công thủ thông thường

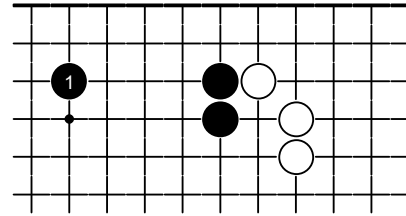
### 1. Mở biên

Trong phạm vi biên, góc đặt một quân về một trong hai bên phải, trái cách 1 hay vài hàng gọi là mở.

Hình bên: Đen 1 mở về phía trái cách 2 đường gọi là “mở 2”

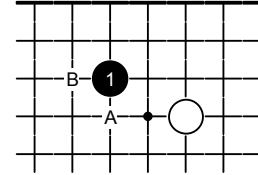


Hình bên: Đen có 2 quân ở phía trên bên phải, mở về phía trái ở vị trí quân đen 1 gọi là “đứng 2, mở 3”. Thông thường có quân càng mạnh càng có thể mở lớn, như thế mới có thể phát huy hiệu suất của quân cờ.



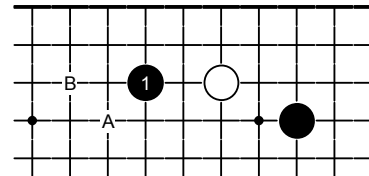
## 2. Treo góc

Hình bên: Đen 1 tấn công góc quân trắng gọi là “treo góc”. Thông thường là bay gần treo góc như đen 1, nếu treo góc ở điểm A là treo cao cách 1, treo góc ở B là bay xa treo góc.



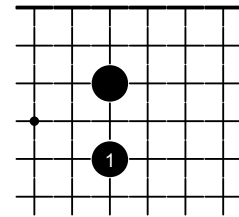
## 3. Giáp công (đánh kẹp gọng kìm)

Hình bên: Đen 1 là phương pháp giáp công hay dùng, gọi là giáp công thấp cách 1, A là giáp công cao cách 2, B là giáp công thấp cách 3.



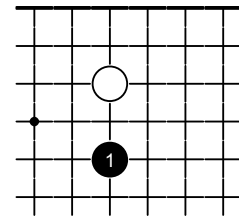
## 4. Nhảy

Hình bên: Đen 1 cách quân sẵn có ở biên 1 đường về phía trung tâm gọi là “nhảy”- bộ pháp chủ yếu ở biên.



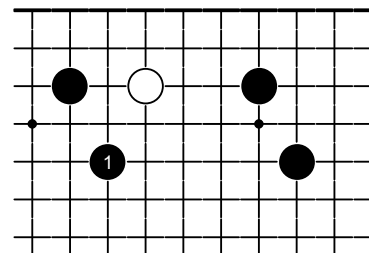
## 5. Trấn

Hình bên: Đen 1 cách quân trắng sẵn có ở biên 1 đường về phía trung tâm gọi là “trấn”- là cách tấn công và xâm lược chủ yếu. Về sau xin bàn kỹ.



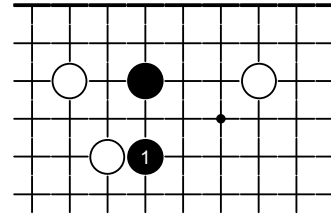
## 6. Bay công

Hình bên: Đen 1 dùng bay (ở cách góc đối của quân trắng 1 hàng gọi là bay) để công kích quân trắng gọi là bay công. Bay công là phương pháp tấn công rất hiệu quả.



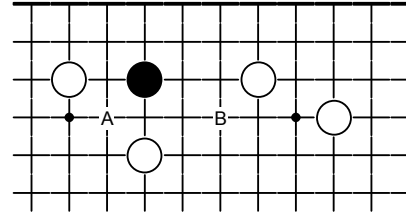
## 7. Dựng

Hình bên: Đen dựng 1 quân ngay cạnh quân trắng, là một cách có thể sử dụng trong cả tấn công và phòng thủ.



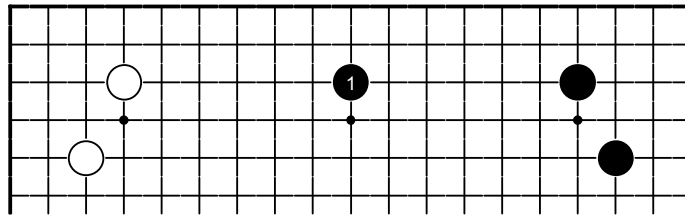
## 8. Bay ra, chọc ra

Hình bên: Khi quân trắng  $\Delta$  trắn, đen chỉ có cách chạy trốn ra hai bên. Nếu chạy ở A, gọi là chọc ra (đi 1 quân ở góc đối với quân mình qua ô vuông gọi là “chọc”), nếu chạy ở B gọi là bay ra, như vậy có thể chạy thoát quân bị công.



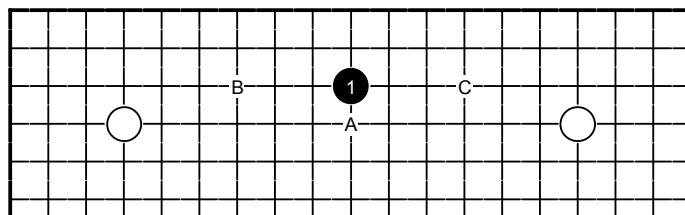
## 9. Vùng lớn

Trong giai đoạn bố cục, điểm quan trọng trấn giữ một vùng đất hai bên đều mong muốn chiếm được gọi là đại “vùng lớn”. Hình dưới: Đen 1 là điểm “vùng lớn” mà 2 bên đều muốn chiếm. Sau khi chiếm được “vùng lớn” góc “không lo” của đen phối hợp rất tốt, thế lực rất rộng rãi. Nếu bị trắng chiếm mất vị trí này, thì thế trắng lớn mạnh, thế đen thành nhỏ hơn nhiều.



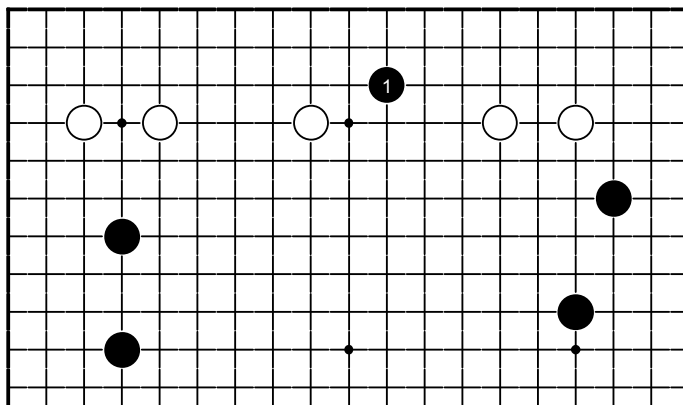
## 10. Chia giữ

Đặt quân trong phạm vi thế lực của quân địch, lại có đất dư để mở biên, cách đi như thế gọi là “chia giữ”. Hình dưới: 2 quân trắng đặt ở hai sao góc gọi là “nhị liên tinh” (2 sao liền), nếu bị trắng chiếm sao biên (điểm A) gọi là “tam liên tinh” thì thế trắng càng lớn. Để phòng chống thế trắng qua lớn, đen 1 gọi là “chia giữ”. về sau trắng đi ở C đen mở ở B.



## 11. Đả nhập (đánh vào trong)

Đặt 1 quân vào phạm vi đất đối phương mà không có đất để mở, gọi là đả nhập. Hình dưới: Biên trên thế lực quân trắng quá lớn, đen 1 dừng cản đả nhập phá đất trắng. Đả nhập là đòn quan trọng để phá đất đối phương, thường sử dụng trong khi chiến đấu giai đoạn trung bàn.



Cách đi công thủ có quá nhiều thuật ngữ, về sau chúng tôi sẽ tùy theo nội dung đề cập mà trình bày tiếp. Hiện tại chúng ta đã nắm vững cách bắt quân, cờ sống chết, và tri thức sơ bộ về bố cục, nên chính thức luyện tập đánh cờ. Từ tập chơi cờ như ăn quân đến chơi ván cờ chính thức cần có sự hiểu biết, tiến bộ nhất định, nếu có thể liên hệ với huấn luyện viên hoặc có người chơi cờ có trình độ nhất định xem xét hướng dẫn thì cũng tốt.

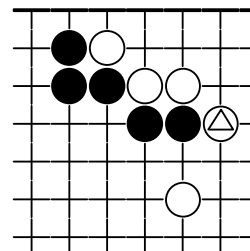
### Bài 3: ý thức tấn công và phòng thủ

Chơi cờ vây cũng như múa gậy, đánh quyền cũng cần có tấn công và phòng thủ. Từ lúc bắt đầu ván cờ đến cuối ván cờ đều cần quan tâm đề ý. Muốn nâng cao trình độ cờ, quan trọng là phải tăng cường ý thức công thủ.

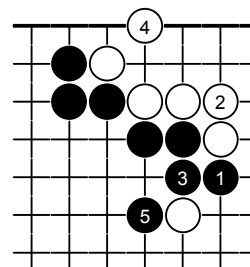
#### 1. Ý thức tiến công

Tích cực chủ động tiến công là thủ đoạn chủ yếu để đạt đến thắng lợi. Nếu có thể tấn công đối phương nhất định cần tiến công, khi nào không thể tấn công hoặc khi đòn đánh không hiệu quả mới nghĩ đến cách phòng thủ thế nào hoặc nghĩ các đối sách khác.

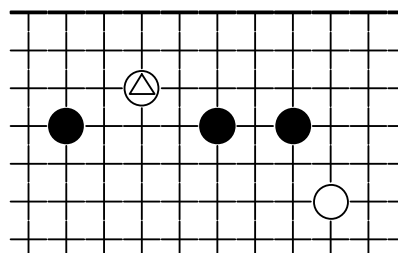
Hình bên: Trắng  $\Delta$  bẻ, đen nên nhường cho trắng từ hàng 2 chạy ra không?



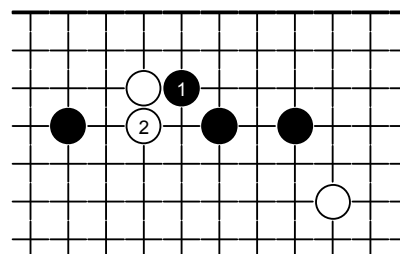
Hình bên: Đen đương nhiên cần chặn lại, không cần biết góc trắng sống hay chết đều phải vây trắng ở bên trong. Trắng 2 nối, đen 3 cũng nối, trắng 4 tạo sống, đen 5 hồ không chừa quân trắng ở bên ngoài, thế đen rất dày.



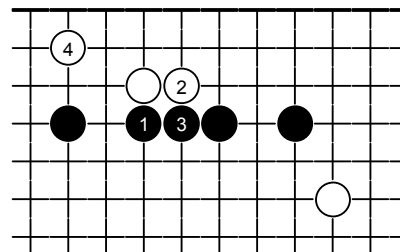
Hình bên: Trắng  $\Delta$  đã nhập vào, đen ứng đối như thế nào?



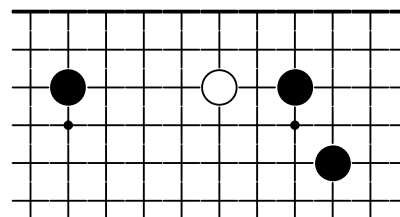
Hình bên: Đen 1 chọc, nghĩ rằng giữ chắc đất góc, trắng 2 vui vẻ kéo lên, đen bị chia thành 2 nửa, lại không thể công trắng nữa, trong góc vẫn có điểm A để trắng đánh đòn “điểm tam tam”. Đen thất bại.



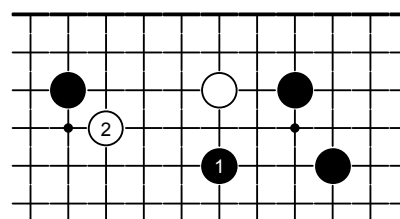
Hình bên: Đen 1 đề là tất nhiên (trong phạm vi biên và góc đặt một quân sát phía trên quân đối phương gọi là “đề”) tiếp theo đến trắng 4, tuy cờ trắng sống được, nhưng thế đen rất “dày”.



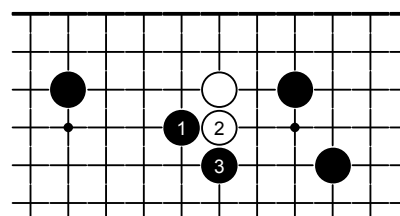
Hình bên: Trắng đã nhập một quân vào đất đen, đen đối phó thế nào?



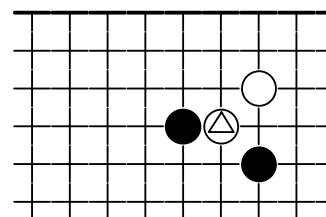
Hình bên: Đen 1 trấn, công kích quân trắng, trắng 2 bay xa chạy thoát, đen công kích vô hiệu. Đen muốn công kích trắng là đúng, nhưng chọn lựa phương án công kích không thoả đáng, vì thế chẳng làm gì nổi quân trắng.



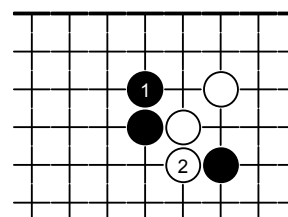
Hình bên: Đen 1 đâm vai (ở biên và góc, đặt 1 quân chéch ở góc chéo hình vuông so với quân đối phương sẵn có gọi là “đâm vai”), trắng 2 kéo dài, đen 3 bẻ đầu, trắng ở vào hoàn cảnh khó khăn.



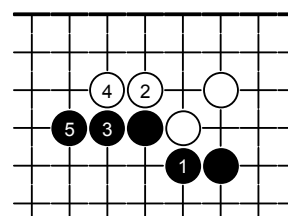
Hình bên: Trắng Δ chọc, đen ứng phó ra sao?



Hình bên: Đen 1 “đứng”, trắng 2 xuyên qua, đen thất bại. Đen bị trắng chỉ làm 2 nửa, không những chẳng cách gì công trắng lại gặp phải sự công kích của quân trắng.



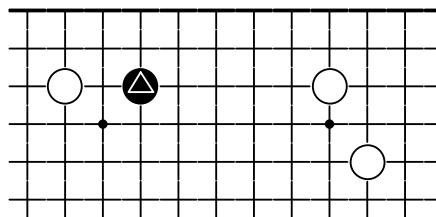
Hình bên: Đen 1 chặn lại tất nhiên, tuyệt không thể để cho trắng xuyên qua (kiên quyết bảo đảm liên lạc cho quân bên mình), tiếp đến đen 5, trắng tuy có đất ở bên trên nhưng ngoại thể của bên đen rất dày, đen thoả mãn.



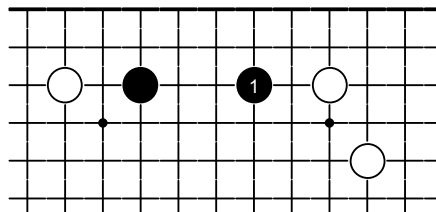
## 2. Ý thức phòng thủ

Khi quân của bên mình có vẻ yếu kém, thì là lúc đối phương định công kích, nên kịp thời căn cứ tình huống thực tế mà đi củng cố bên mình.

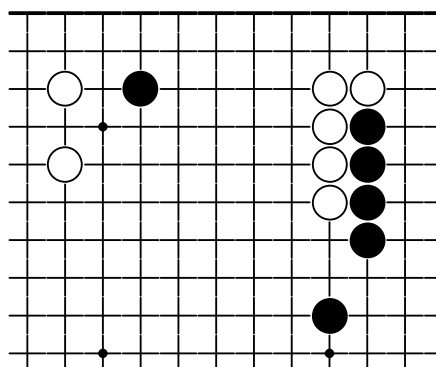
Hình bên: Quân đen  $\Delta$  có vẻ yếu kém, làm sao gia cường?



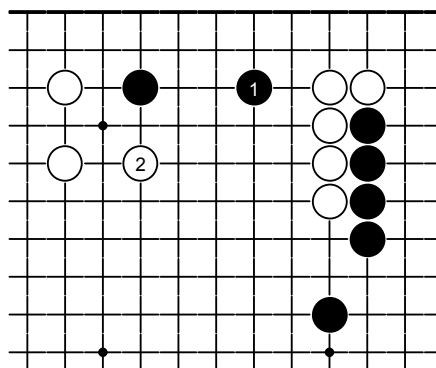
Hình bên: Đen 1 mở 2 là chính xác, tạm thời an định quân mình, đồng thời chiếm được một số lãnh thổ.



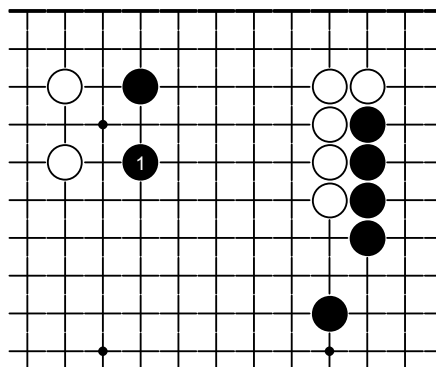
Hình bên: Quân trắng 2 bên đều rất lớn mạnh, đen nên an định bằng cách nào?



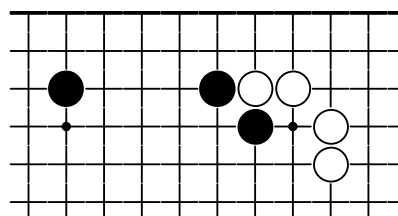
Hình bên: Đen mở 2 định gia cường, nhưng thế trắng quá lớn, sau trắng 2 trắng, 2 quân đen càng khó khăn hơn.



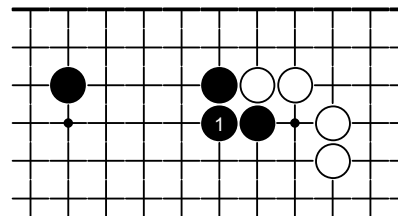
Hình bên: Đen 1 nhảy là chính xác, theo nguyên tắc “tránh xa thế mạnh của quân địch”.



Hình bên: Đen đi trước làm sao chỉnh hình cho tốt đối với 3 quân ở phía trên?



Hình bên: Đen 1 nổi là cách chính xác, tạo thành hình đẹp “đứng 2 mở 3”.



Sự mạnh yếu trong ý thức tấn công và phòng thủ với các năng lực công sát, ăn quân, sống chết có tác dụng hỗ trợ lẫn nhau. Chỉ có luyện tập về ăn quân, luyện tập sống chết mới nâng cao ý thức công thủ, nâng cao sức cờ.

#### Bài 4: Tính toán thắng bại

Trên thế giới hiện tồn tại 3 cách tính thắng-bại, mà thực ra kết quả ít khi sai khác nhau.

1. Cách tính “quân” kiểu Trung Quốc: Sử dụng ở các giải cờ trong nước và quốc tế tổ chức tại Trung Quốc.
2. Cách tính “mục” (giao điểm trống chiếm được) Nhật Bản: Sử dụng ở Nhật Bản, Hàn Quốc...
3. Cách tính “quân” của họ ứng: đây là phương pháp đếm quân do ông ứng Xương Kỳ người Đài Loan khởi xướng. (cách này nói chung không áp dụng rộng rãi)

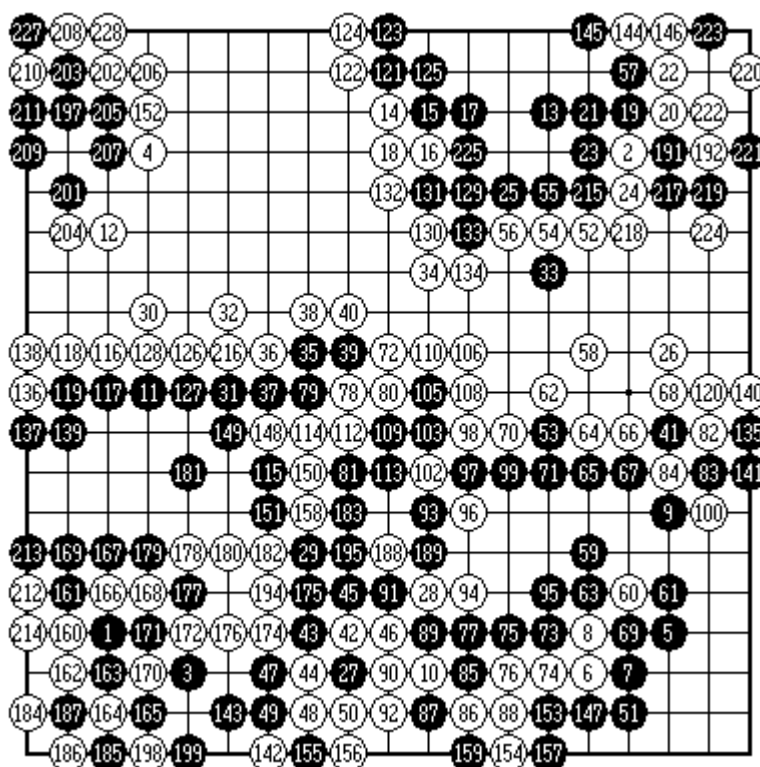
#### Cách đếm “mục” (mắt) theo kiểu Nhật Bản.

Hình bên là diễn biến của một ván cờ giữa 2 tay cờ nghiệp dư.

Người đi bên trắng: Paul Clarke 7kyu

Người đi bên đen: Jim Edward 7kyu

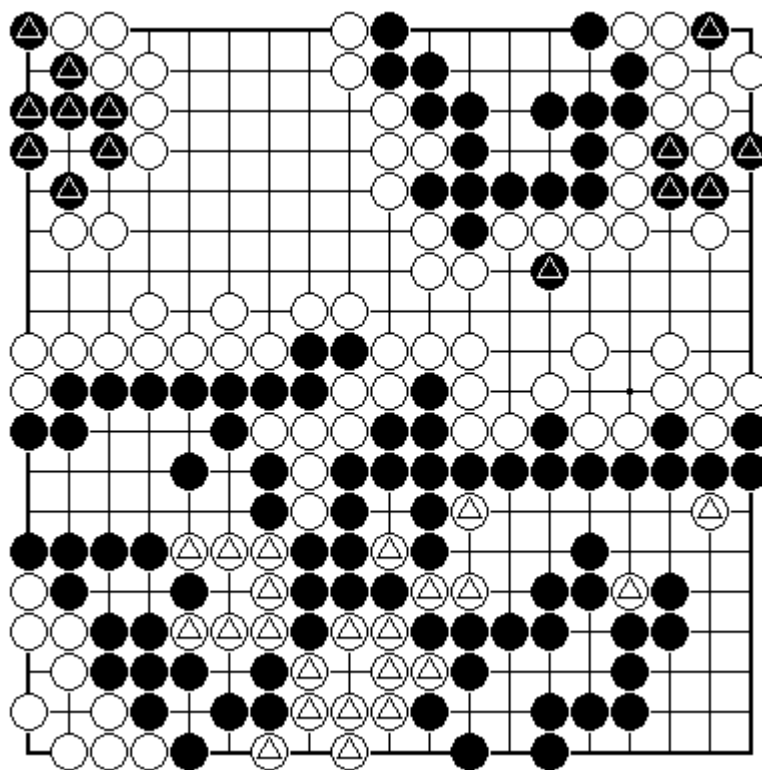
Sau 228 nước cờ (226 pass) đen ăn được 16 quân, trắng ăn được 7 quân. Những quân bị ăn này đều đã được cất riêng.



101,107=41 104,111=84, 173=170, 190,196=164, 193=187, 200=185

**Bước 1:** Xác định rõ các quân cờ đã chết (chết kỹ thuật) trên bàn cờ (đen chết 14, trắng chết 23\_các quân có dấu Δ), sau đó hai bên nhặt những quân đó để chung với các tù binh bị ăn trước đó (trong khi đánh cờ). Tổng công đen chết 21 (7+14) trắng chết 39 (16+23).





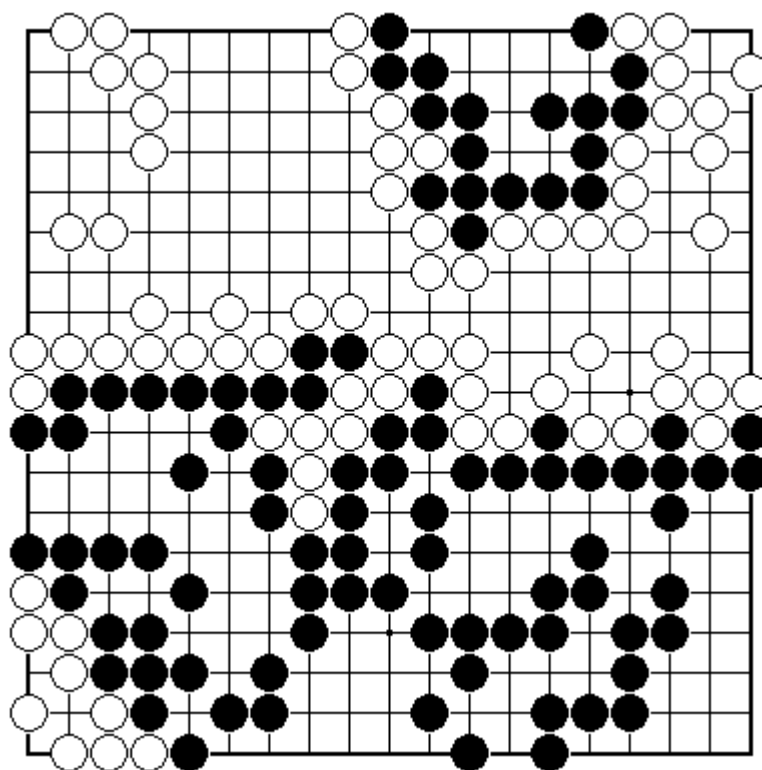
**Bước 2:** Sau khi nhặt ra ta có bàn cờ giống như hình bên. Tiếp theo đếm số giao điểm trống có trong lãnh thổ mỗi bên. Số giao điểm của đen là 95 trừ đi tổng số tù binh bị mất là 21 còn 74.

Số giao điểm của Trắng là 99 trừ đi tổng số tù binh bị mất là 39 còn 60, vậy đất trắng là 60.

Vì đen đi trước có lợi hơn nên người ta thường quy ước bên trắng được bù thêm 5,5 điểm, (gọi là **komi** 5,5) để cho kết quả công bằng hơn. Vậy trắng được tính là chiếm được 64.5 điểm (60+5,5)

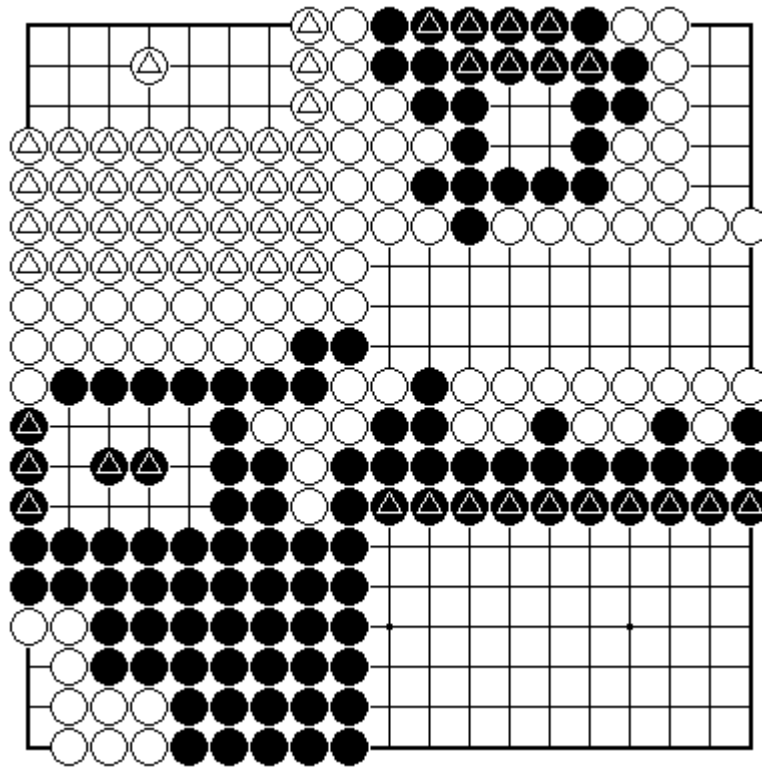
So số điểm 2 bên chiếm được với nhau, trắng kém 8,5 điểm.

Kết luận: **Đen thắng 8,5 điểm.**



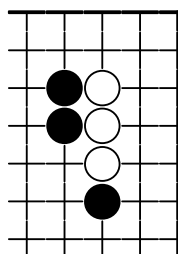
**Ghi chú:** Trên đây là cách giải thích bản chất vấn đề. Để thuận tiện và rõ ràng cho việc đếm điểm, người ta thường lấp các quân bị chết đã nhặt ra vào vùng đất cùng màu (đen chết lấp vào đất đen, trắng chết lấp vào đất trắng)-gọi là chôn. Sau đó xếp lại vị trí các ô trống thành các ô chữ nhật tròn chục, phần lẻ để riêng. Cuối cùng, cộng tổng số là có kết quả ngay không cần đếm nhẩm như vừa trình bày ở trên. Cụ thể xem hình bên: Các quân  $\Delta$  là quân bị chết chôn vào. Ta thấy đen có (góc dưới 60 + bên trái 10 + bên trên 4)=74, trắng có (góc trên trái 20 + góc trên phải 10 + trung tâm 30 + điểm bù 5,5)=65,5. Kết quả vẫn chính xác đen thắng 8,5 điểm.

Trên đây là cách đếm mục Nhật bản, cách tính này được sử dụng phổ biến tại các cuộc thi đấu cờ vây trên thế giới, trong đó có Giải cờ vây nghiệp dư thế giới tổ chức hàng năm ở Nhật bản mà Việt Nam có được tham dự.

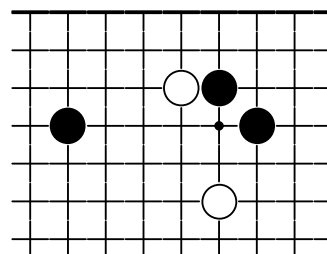


### Bài tập tổng hợp 3

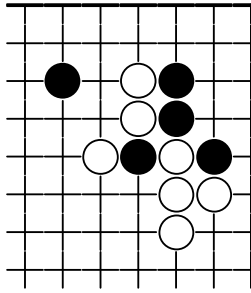
1.



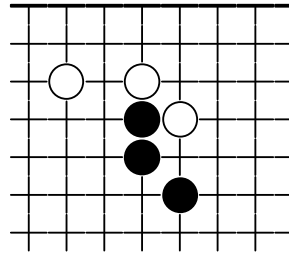
2.



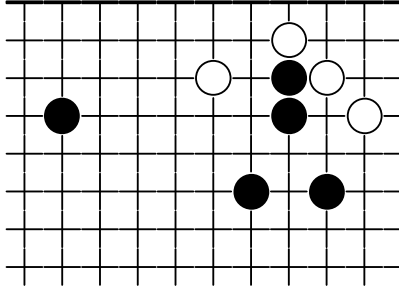
3.



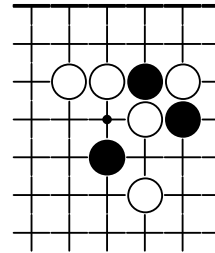
4.



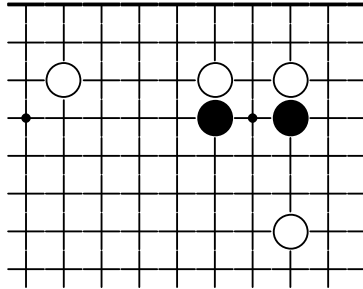
5.



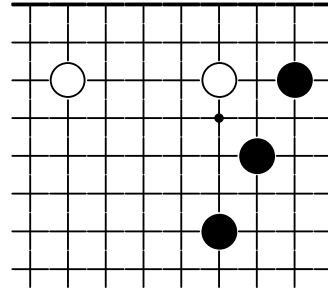
6.



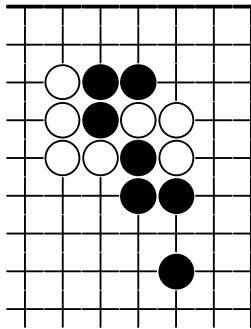
7.



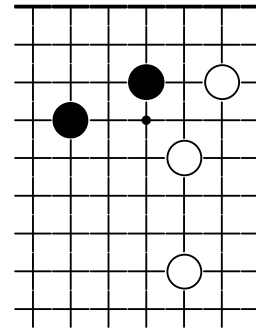
8.



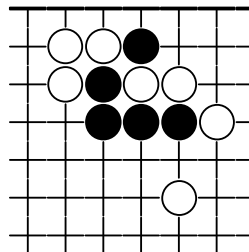
9.



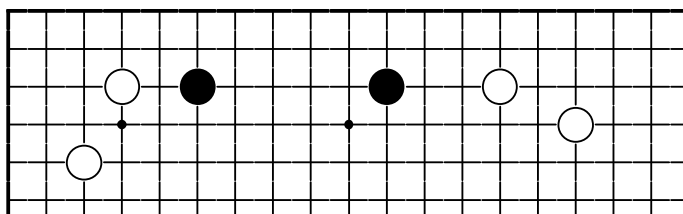
10.



11.

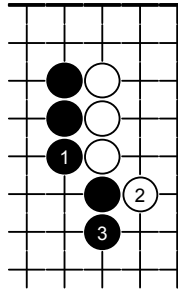


12.

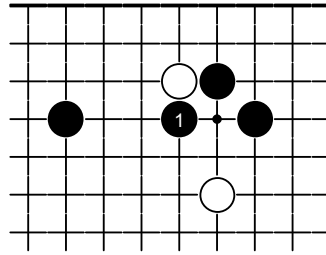


### Giải bài tập tổng hợp 3

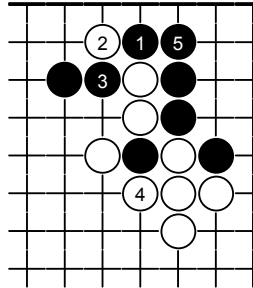
1.



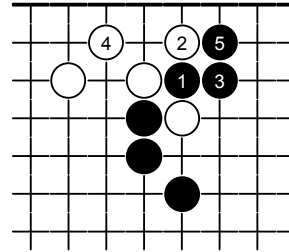
2.



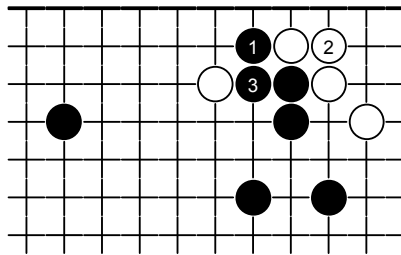
3.



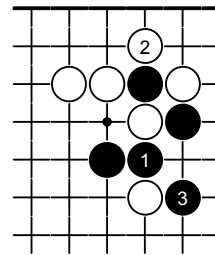
4.



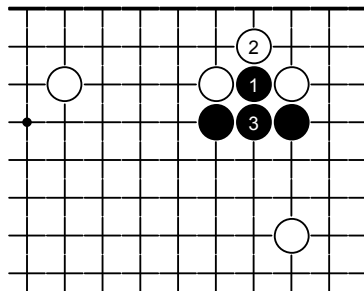
5.



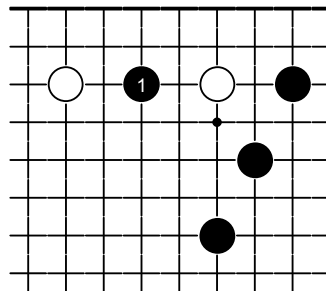
6.



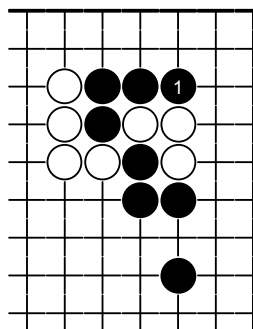
7.



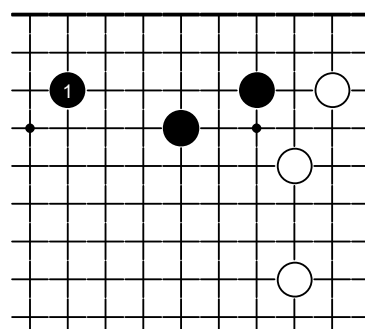
8.



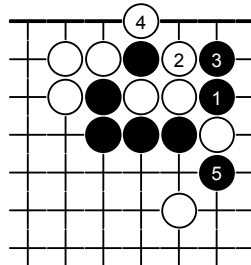
9.



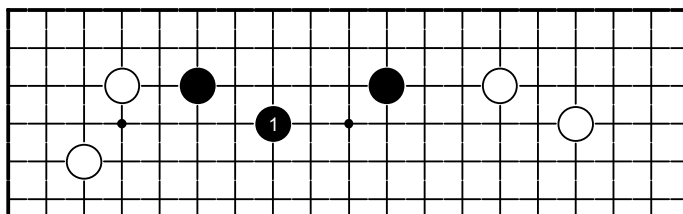
10.



11.



12.



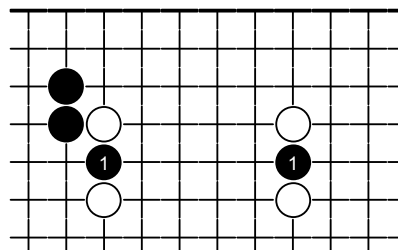
## Chương 5: Phương pháp công sát cơ bản

Chúng tôi đã giảng qua một số cách bắt quân cơ bản. Để nâng cao sức chiến đấu công sát, chương này giảng về 7 cách công sát cơ bản.

### Bài 1: Khoét

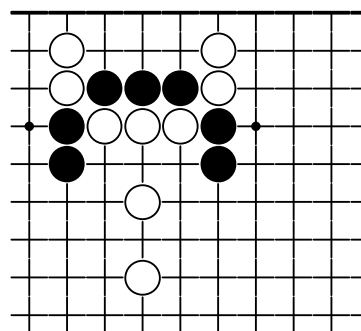
Khi có hai quân đối phương đứng cách nhau 1 đường, ta đặt một quân vào giữa hai quân ấy thì gọi là “Khoét”. Như hình bên, các quân đen 1 đều gọi là khoét.

Trong cờ Vây, khoét là một kỹ thuật quan trọng, có thể dùng đến rất nhiều, từ ăn quân, sống chết, công sát đều xuất hiện không ít. Bài này chỉ giảng về tác dụng của khoét trong ăn quân, trong sống chết.

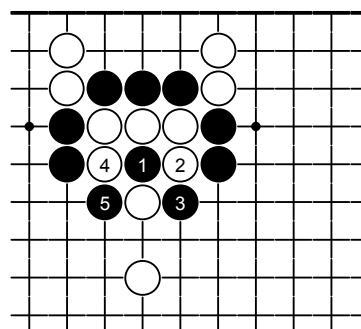


#### 1. Tác dụng của khoét trong ăn quân

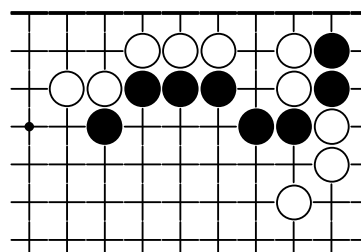
Hình bên: Đen làm sao ăn được 3 quân trắng, cứu thoát 3 quân đen?



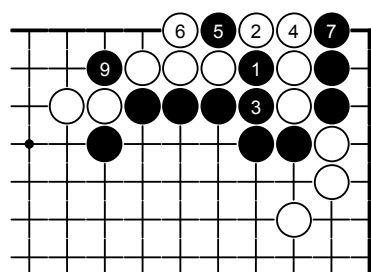
Hình bên: Đen 1 khoét là nước quan trọng, trắng 2 đánh, đen không nổi mà đi ở đen 3 đánh lại, sau khi trắng 4 ăn, đen 5 lại đánh, quân trắng bị giết. Hình cờ ăn quân như thế gọi là “tiếp không về”, thường gọi là “rùa không thò đầu”.



Hình bên: Đen làm thế nào cứu thoát 2 quân đen trên góc? Nếu đen chỉ đơn giản đi ở điểm A, trắng nổi về ở B thì đen chẳng còn gì để đánh tiếp.

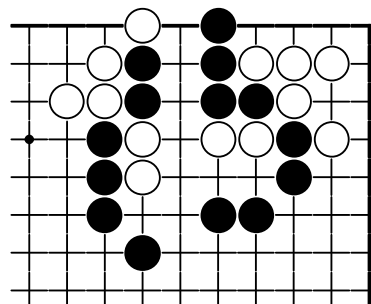


Hình bên: Đen 1 khoét chính xác, trắng 2 chỉ có cách đánh bắt ở hàng 1, đen 3 nối đồng thời đánh bắt 2 quân trắng, về sau trắng cố đỡ, đến đen 9 ăn được toàn bộ quân trắng.

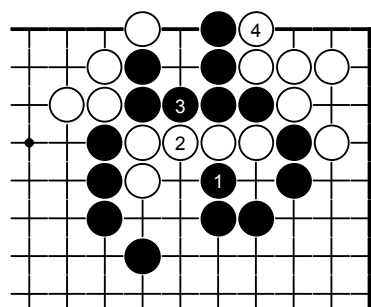


8=5

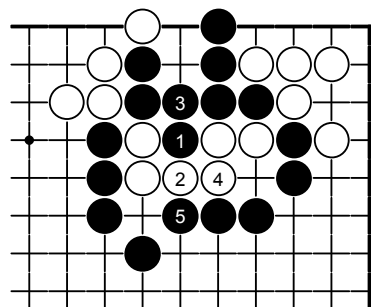
Hình bên: 2 bên đối sát, đen đi trắng, liệu ai ăn được ai?



Hình bên: Đen 1 chặn khí, trắng 2 nối, đen 3 cũng nối, lúc này 2 bên đều có 3 khí trắng đi trước, đen bị ăn.

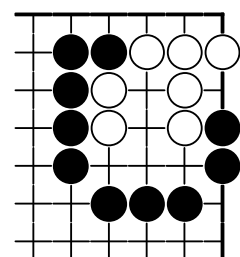


Hình bên: Đen 1 khoét, trắng 2 đánh, đen 3 nối, trắng 4 chỉ có nối, bây giờ tuy mỗi bên chỉ có 3 khí nhưng đến lượt đen đi chặn khí trắng, vì vậy đen ăn trắng.

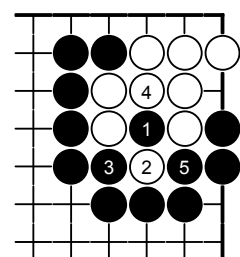


## 2. Tác dụng của khoét trong cờ sống chết

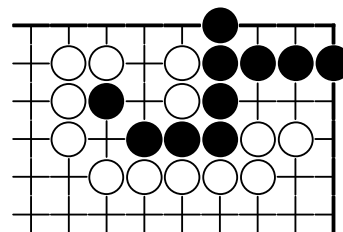
Hình bên: Đen làm sao giết trắng?



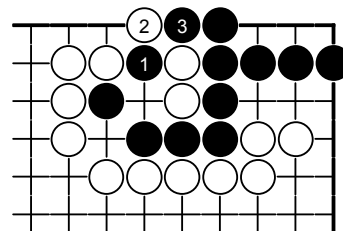
Hình bên: Đen 1 khoét đánh trúng điểm yếu, trắng 2 đánh 1 quân đen, đen cũng bắt ở đen 3 trắng 4 chỉ có ăn, đen 5 đánh phá mắt, đen giết trắng thành công.



Hình bên: Quân đen có thể sống không?

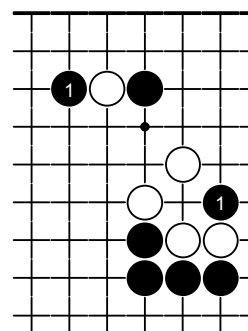


h b: Đen 1 khoét, trắng 2 đánh, đen 3 có thể vồ ngược ăn 2 quân trắng, thành cờ sống.



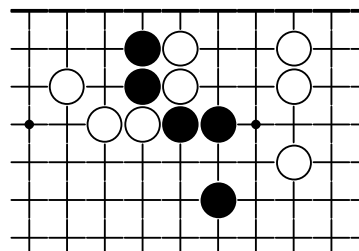
## Bài 2: Kẹp

Quân đen và trắng đứng sát nhau, đặt một quân ở phía bên kia của đối phương gọi là kẹp. Trong hình bên, đen 1 đều là kẹp. kẹp cũng giống như khoét, là cách công sát quan trọng.

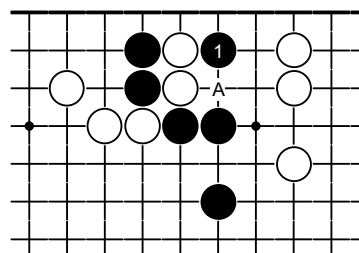


### 1. Tác dụng của kẹp trong ăn quân

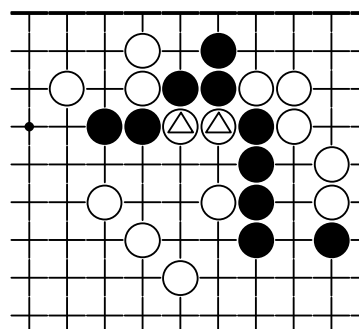
Hình bên: Đen làm thế nào ăn 2 quân trắng cứu thoát 2 quân đen?



Hình bên: Đen 1 kẹp là đi đúng, như thế thì quân trắng không thể trốn thoát. Nếu đen 1 giản đơn đi ở A, trắng đi ở 1 nổi ngay về nhà.

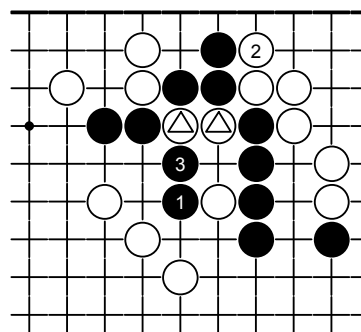


Hình bên: Đen làm thế nào ăn 2 quân trắng cứu thoát 3 quân đen?

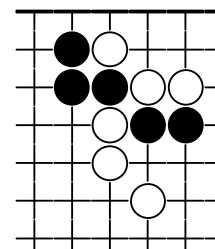




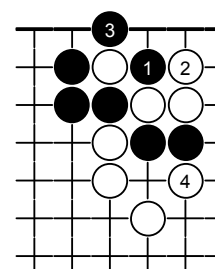
Hình bên: Đen 1 kẹp, hay! Lúc này hai quân trắng  $\Delta$  không thể chạy thoát, trắng 2 chẹn khí, đen 3 đánh bắt, đen thắng.



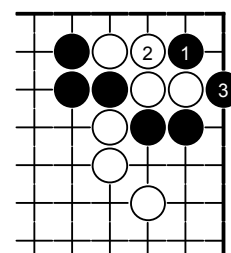
Hình bên: Đến lượt đen đi, ăn ăn ai bây giờ?



Hình bên: Đen 1 bắt sống 1 quân trắng, trắng 2 đánh lại, đen 3 ăn, trắng 4 chẹn khí, kết quả đen thất bại.

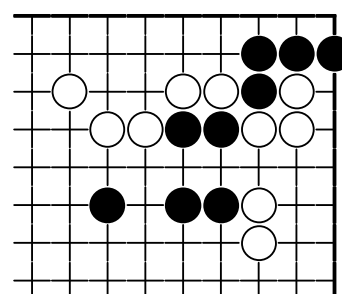


Hình bên: Đen 1 kẹp là nước hay, đánh trúng điểm yếu của cờ trắng, trắng 2 nổi, đen 3 “độ” (nổi quân mình về qua dưới chân quân địch ở trên biên gọi là “độ”), như vậy đen giết trắng vì nhanh hơn 1 bước.

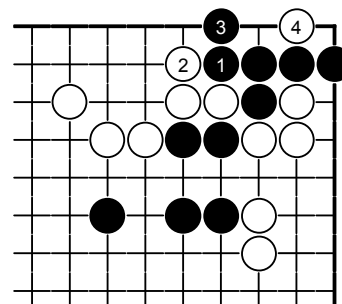


## 2. Tác dụng của kẹp trong cờ sống chết

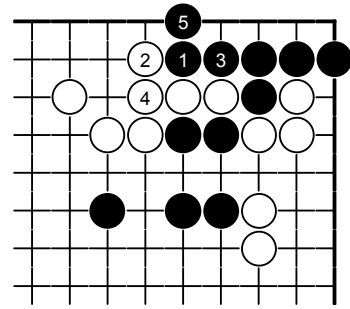
Hình bên: Đen đi trước có thể tạo sống không?



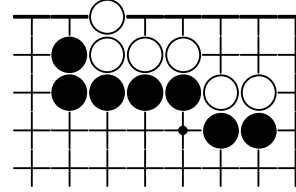
Hình bên: Đen 1 kéo dài, trắng 2 chặn lại, đen 3 đứng thành thẳng 3, trắng điểm mắt, đen tạo sống thất bại.



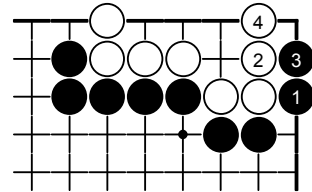
Hình bên: Đen 1 kẹp là nước hay, trắng 2 hô, đen 3 đánh về sau đứng xuống ở đen 5 thành ra hình thẳng 4 là cờ sống.



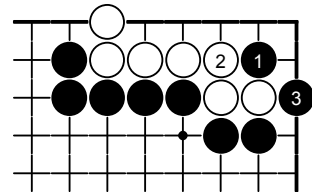
Hình bên: quân trắng bao vây đất trong góc, đen có thể giết trắng không?



Hình bên: Đen 1 bẻ, trắng 2 hô, đen 3 lại kéo dài vào, trắng 4 đứng, thành hình gãy 4 là hình sống.



Hình bên: Đen 1 kẹp là nước quan trọng đầu tiên, trắng 2 chỉ có thể nối, đen 3 “độ”, trắng không thể tạo 2 mắt.

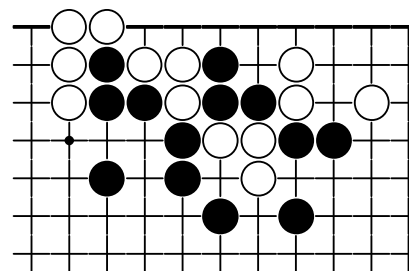


### Bài 3:Đứng

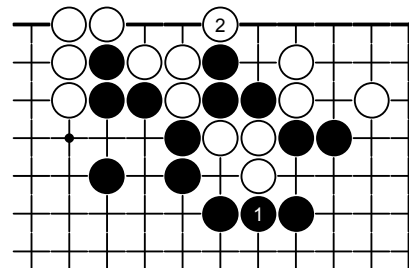
Đứng cũng là một cách đánh quan trọng trong giai đoạn trung bàn, có thể sử dụng độc đáo trong cờ đôi sát và cờ sống chết. Chỉ là đứng ở trên hàng một nhưng nếu biết dùng khéo thì tác dụng không nhỏ.

#### 1. Tác dụng của “đứng” trong đôi sát

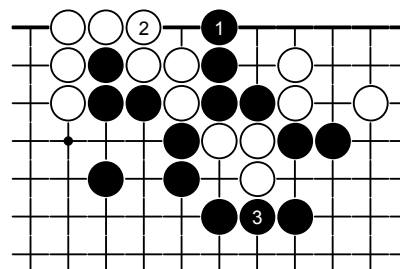
Hình bên: Đen đi trước, ai nhiều khí hơn?



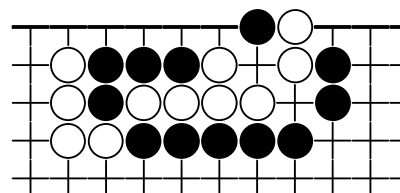
Hình bên: Đen 1 chặn khí, trắng 2 lập tức đánh, đen không còn cách gì.



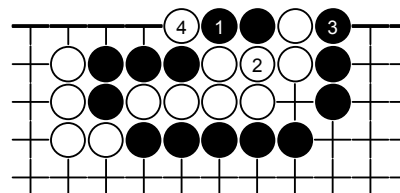
Hình bên: Đen 1 đứng, chuẩn bị ăn 3 quân trắng bằng “vồ ngược”., trắng 2 chỉ có nổi, lúc này đen đạt được mục đích kéo dài khí, lại chặn khí bằng đen 3 có thể giết trắng.



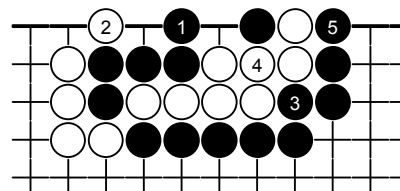
Hình bên: Đen đi trước, ai thắng?



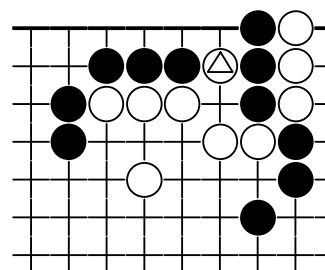
Hình bên: Đen 1 nổi về một quân, tr 2 đánh bắt đ không về kịp, chỉ có thể đánh bắt với đen 3, trắng 4 ăn kết quả là trắng giết đen.



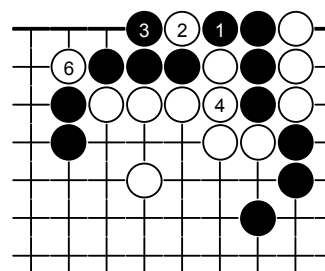
Hình bên: Đen 1 đứng là nước hay, về sau đến đen 5 thì đen giết trắng.



Hình bên: Trắng 1 khoét, đen làm sao đối phó?

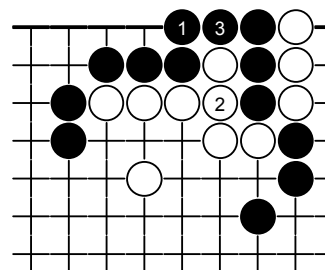


Hình bên: Đen 1 đánh bắt, trắng 2 vô là rất nguy hiểm, về sau đến trắng 6, đen bị trắng ăn gọn.

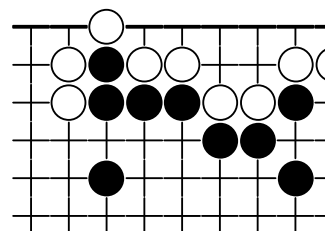


5=2

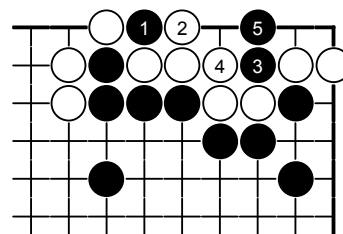
Hình bên: Đen 1 đứng là nước cực hay, trắng không thể làm gì, sau trắng 2 nổi, đen 3 cũng nổi là an toàn.



Hình bên: Đen đi trước có thể là gì dám cờ trắng trong góc không?

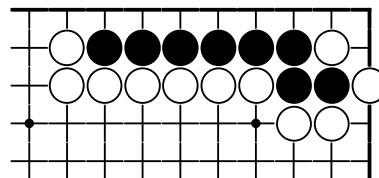


Hình bên: Đen 1 vỗ, trắng 2 ăn, đen 3 đánh bắt rồi đen 5 đứng xuống, hai bên quân trắng không thể chẹn khí quân đen, kiểu này gọi là “Kim kê độc lập”

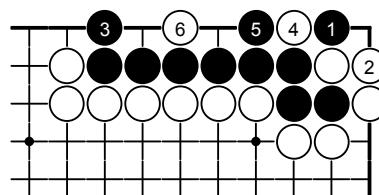


## 2. Tác dụng của đứng trong cờ sống chết

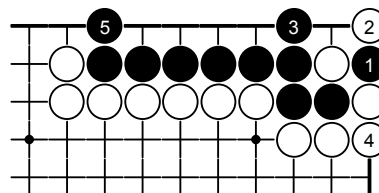
Hình bên: Đen đi trước có thể tạo sống không?



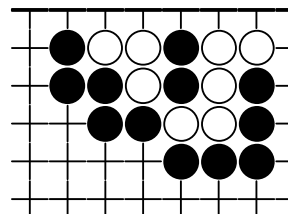
Hình bên: Đen 1 đánh bắt, đen 3 đứng xuống, sau khi trắng 4 vỗ, đen thành hình thẳng 3, trắng lại điểm mắt, đen bị giết.



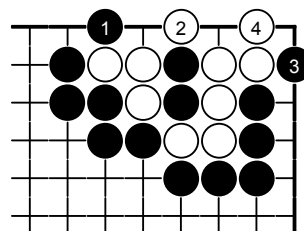
Hình bên: Đen 1 vỗ, 3 đứng là chính xác, chuẩn bị ăn hai quân trắng ở góc bằng nối không về, trắng 4 nối, đen 5 đứng xuống thành hình thẳng 4 là cờ sống.



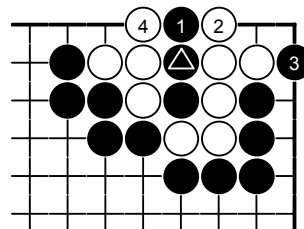
Hình bên: Đen có thể giết trắng không?



Hình bên: Đen 1 đánh bắt, trắng 2 ăn, đen 3 vỗ, trắng 4 tạo mắt cờ trắng sống.



Hình bên: Đen 1 đứng là cách chính xác, trắng 2 đánh ăn, đen 3 đánh ăn, khi trắng ăn 3 quân đen xong thành hình thẳng 3, đen điểm mắt thì giết trắng thành công.

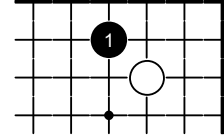


5=△

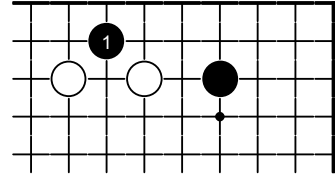
## Bài 4: Điềm

Đi một quân cờ trong đất đối phương gọi là “điềm”

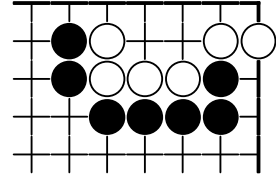
Hình bên: Quân đen 1 gọi là điềm



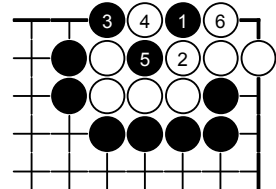
Hình bên: Đen 1 điềm chuẩn bị nổi về gọi là “điềm xuyên”. Trong đối sát, sống chết, bắt quân,... phương pháp “điềm” đều có tác dụng rất lớn.



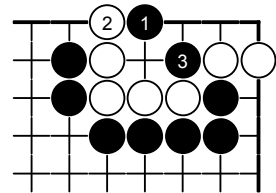
Hình bên: Đen có thể giết trắng không?



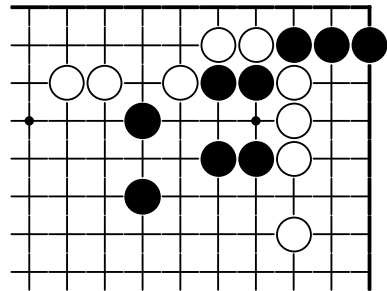
Hình bên: Đen 1 điềm mắt, trắng 2 nổi, đen 3 chạy về, trắng 4 vô, 6 đánh bắt, đen bị ăn nổi không về, đen không giết nổi trắng.



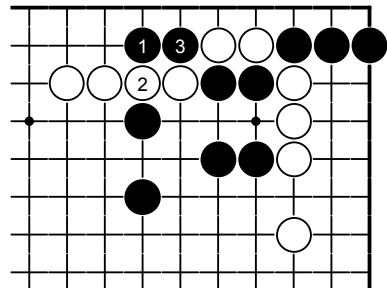
Hình bên: Đen 1 điềm là cách tấn công hay dùng. còn gọi là . Trắng 2 chặn xuống, đen 3 chọc cắt, cờ trắng bị giết. Trắng 2 nếu nổi ở điềm 3, thì đen nổi về, trắng cũng bị chết.



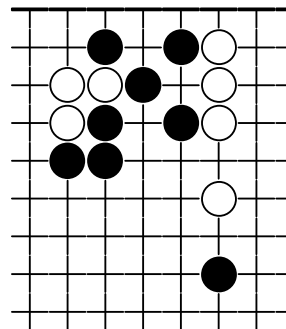
Hình bên: Trên góc, cờ đen đã không có cách gì tạo sống, có cách gì sống lại không?



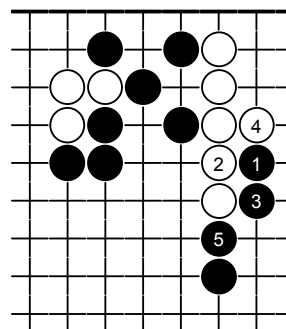
Hình bên: Đen 1 điềm, đánh trúng chỗ hiểm, trắng 2 nổi về, đen 3 ăn hai quân trắng lập tức thành sống.



Hình bên: Đen làm thế nào công sát đám quân tr?



Hình bên: Đen 1 điểm vào hàng 2 công kích nhược điểm cờ trắng, trắng 2 nối, đen 3 kéo dài nối về, trắng 4 chặn giữ góc, đen 5 chặn đầu, góc trắng không thể tạo sống, đen công sát thành công.



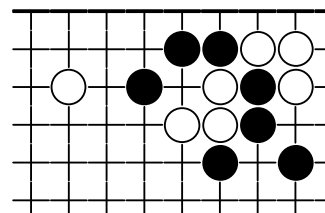
## Bài 5: Khoá bay, khoá mềm

Trướcdây chúng ta đã biết qua về khoá và khoá lớn, bài này xin nói thêm về khoá bay và khoá mềm.

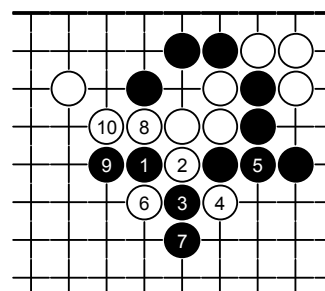
### 1. Bay khoá.

Dùng nước bay để khoá bắt quân địch thì gọi là khoá bay. Khi dùng khoá và khoá lớn mà không bắt nổi quân địch, chúng ta cần nghĩ xem có thể dùng cách khác để bắt địch không? ví dụ dùng khoá bay.

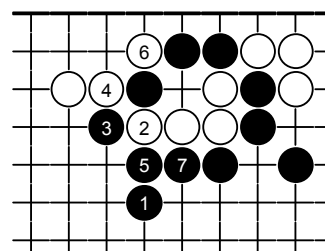
Hình bên: Đen làm sao ăn được 3 quân tr?



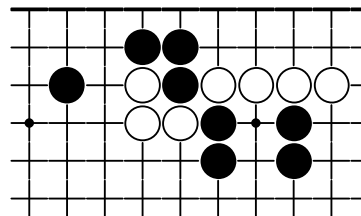
Hình bên: Đen 1 khoá, trắng 2 đâm, đen 3 chặn, trắng 4 đánh bắt, tiếp đến trắng 10, quân trắng đã chạy thoát.



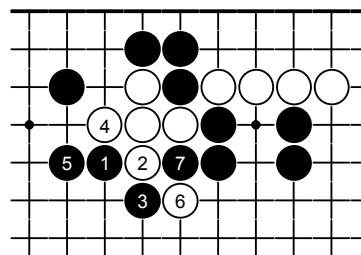
Hình bên: Đen 1 bay khoá là cách chính xác, trắng 2, 4 chạy ra ngoài, kết quả càng giãy càng chặt, cuối cùng bị đen ăn.



Hình bên: Đen có thể ăn 3 quân trắng không?

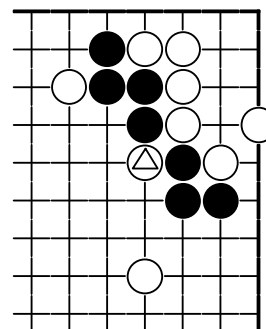


Hình bên: Đen 1 bay cũng có thể bắt trắng, đến đen 7, trắng kiểu gì cũng không thể chạy thoát.

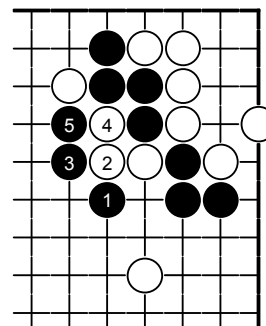


## 2. Khoá mềm (cũng gọi là “gông”, tục gọi là “tiễn phạt về điện”)

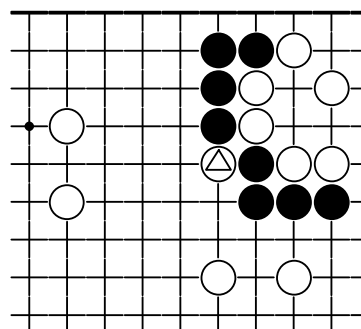
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, đen làm sao ứng phó?



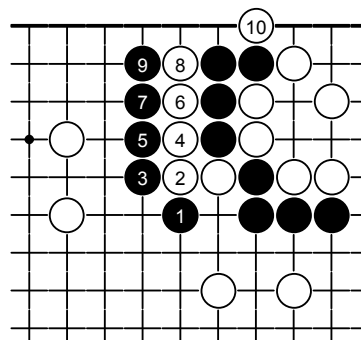
Hình bên: Đen 1 khoá mềm, trắng 2 kéo dài, đen 3 bẻ, trắng lại kéo dài, đen 5 đưa trắng vào hình bị ăn tại cửa.



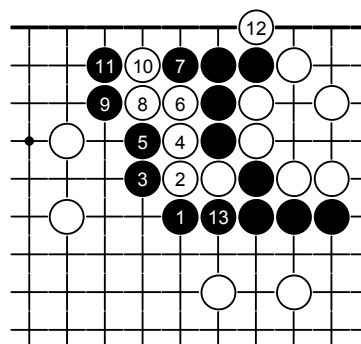
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, nếu đen mà đánh thì bên trắng đều chạy thoát, đen chêt cả, nên làm sao?



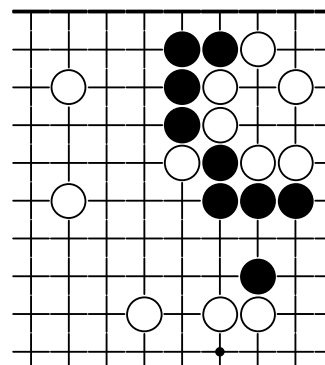
Hình bên: Đen 1 khoá mềm, trắng 2 chạy, đen 3 bẻ, đến trắng 10 lại thành trắng giết đen!(?)



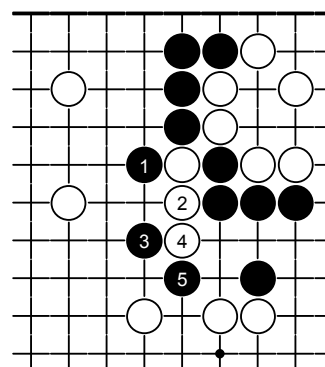
Hình bên: Đen 1 khoá mềm là đúng rồi, tiếp theo trắng 2 kéo dài, đen 3 bẻ không sai, chỉ có đến trắng 6 kéo dài, đen cần bẻ ở đen 7, như thế, đen thêm 1 khí, về sau đến đen 13 ăn gọn quân trắng.



Hình bên: Đen dùng khoá mềm hay khoá bay đều không ăn được trắng, vậy phải làm cách nào?



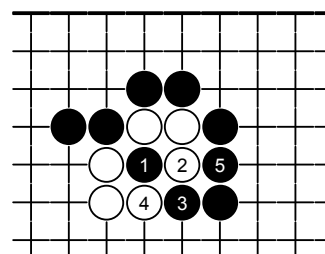
Hình bên: Đen bắt trước một nước, khi trắng 2 kéo ra, đen 3 lại khá mềm, có thể ăn gọn quân trắng.



## Bài 6: Lăn đánh

Thế nào gọi là lăn đánh? Mời xem hình sau.

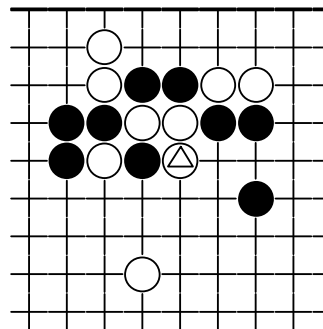
Hình bên: Đen 1 đánh, trắng 2 kéo ra đồng thời đánh lại quân đen, đen không chạy mà tiếp tục đánh đòn ăn tại cửa đối với quân trắng, khiến trắng phải ăn quân đen, để tự giải thoát, cuối cùng, quân trắng bị đông đặc thành một khối. Kiểu đánh của các nước 1, 3, 5 gọi là “lăn đánh”. Bản thân lăn đánh tuy không phải cách đánh để bắt quân, nhưng có thể khiến quân đối phương cụm thành 1 khối đặc, để chuẩn bị sử dụng các cách công sát khác.



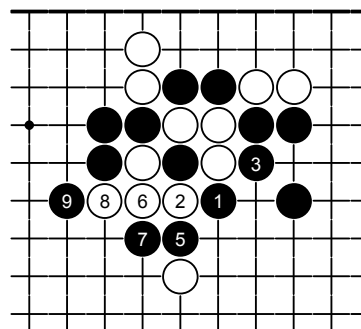
6=1



Hình bên: Quân trắng  $\Delta$  vừa đánh quân đen, đen đi thế nào bây giờ?

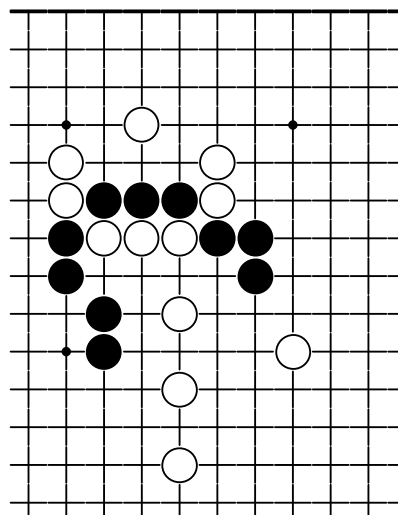


Hình bên: Đen 1 lần đánh, trắng 2 ăn, đen 3 lại đánh, trắng 4 nối thành một cục, tiếp theo đen 5 lại đánh, thành “vạn đầu dê” đám trắng.

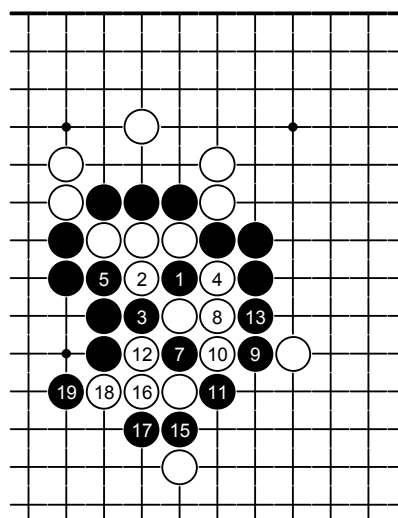


4= $\Delta$

Hình bên: Đen làm sao ăn được quân trắng để tự cứu 3 quân đen?

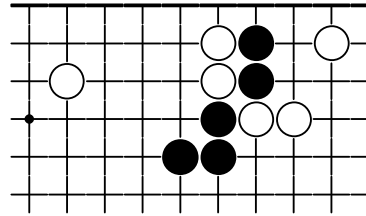


hình bên:Đen 1 khoét, trắng 2 đánh, đen 3 lần đánh, đến đen 19 ăn hết quân trắng.

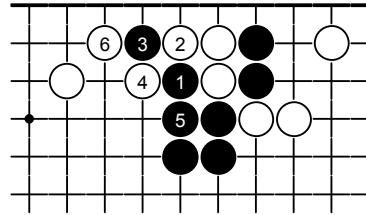


6=1, 14=7

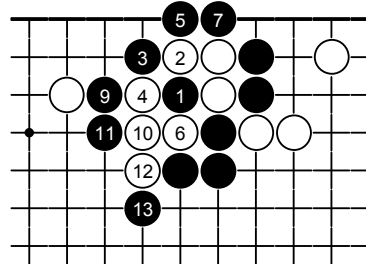
Hình bên: Có thể cứu hai quân đen ở bên trên không?



Hình bên: Đen 1 hỏ, trắng 2 kéo dài, đen 3 bẻ, trắng 4 đánh, đen 5 nối, trắng 6 đánh, trắng chạy thoát, hai quân đen vẫn chết, quân đen đi sai nước nào?

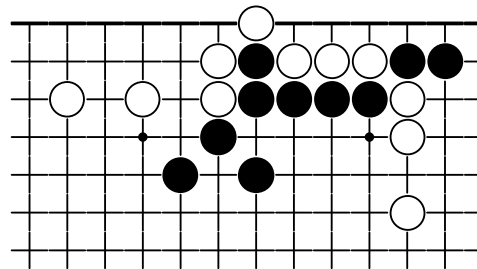


Hình bên: khi trắng 4 đánh ăn, đen 5 lần đánh từ hàng 1 là chính xác, đen 13 ăn gọn quân trắng.

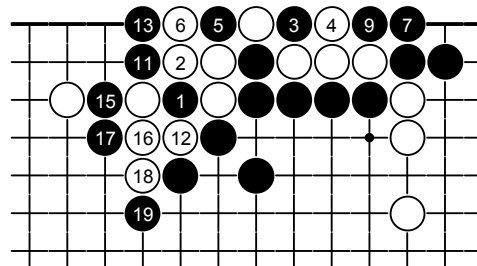


8=1

Hình bên: Đen đi trắng liệu có cứu được hai quân trong góc không? đề bài này dùng riêng tiếp không về không được, dùng riêng lần đánh cũng không đúng, cuối cùng có cách gì không?



Hình bên: Đen 1 khoét, trắng 2 đánh, đen 3, 5 vào liền 2 nước, cuối cùng đến đen 19, đưa trắng vào thế vận đầu dê.

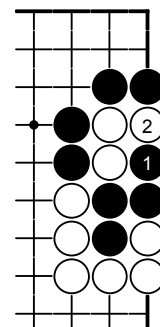


8=3, 10=5, 14=1

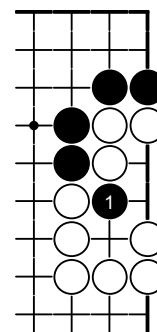
## Bài 7: Lột ngược ủng

Thế nào gọi là lột ngược ủng?

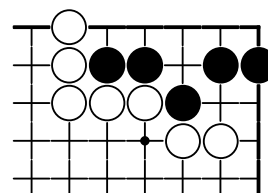
Hình bên: 3 quân đen bị trắng bắt, liền cố ý thí thêm 1 quân cho trắng ăn, trắng 2 ăn thành hình dưới.



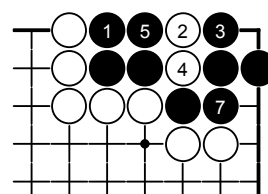
Hình bên: Đen 1 bắt ăn về 3 quân trắng, kiểu chiến thuật thí cho đối phương ăn vài quân (ít nhất 3, 4 quân) sau ăn lại vài quân của đối phương ấy gọi là “lật ngược ừng”, lật ngược ừng chủ yếu dù trong cờ sống chết, biến hóa khá phức tạp. Vì thế, phải nắm vững các cách ăn quân khác mới có thể học tập biến hóa của lật ngược ừng, lật ngược ừng tuy khó nhưng lại rất thú vị, nếu bạn có thể dùng lật ngược ừng trong thực tế chiến đấu, khi đó hẳn rất vui thích khi từ cõi chết trở về.



Hình bên: Cờ đen làm thế nào tạo sống?

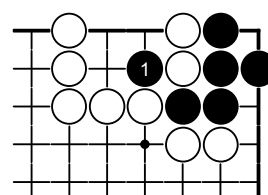


Hình bên: Đen 1 là cách chống đỡ ngoan cường, trắng 2 điểm mắt tất nhiên, đến đen 3 tạo mắt, trắng 4 vô, đen 5 ăn, trắng 6 lại vô vào vị trí trắng 4, lúc ấy đen 7 nổi là chính xác, sau khi trắng 8 ăn 4 quân đen hình thành hình dạng như hình sau.



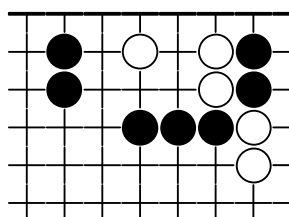
6=4, 8=2

Hình bên: Đen 1 khéo léo tạo thành trại thái của “lật ngược ừng” bây giờ đen ăn 2 quân trắng dễ dàng tạo sống.

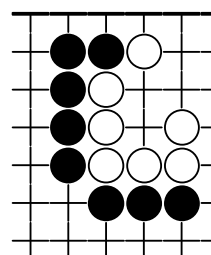


## Bài tập tổng hợp 4

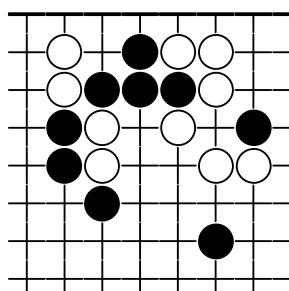
1.



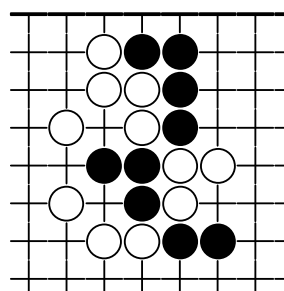
2.



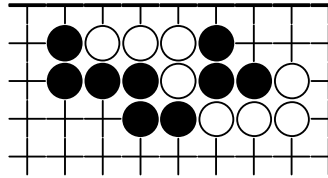
3.



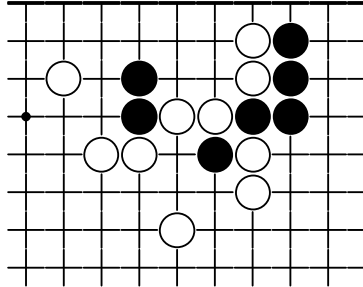
4.



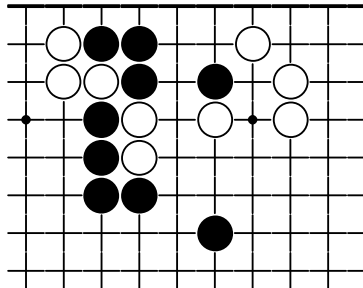
5.



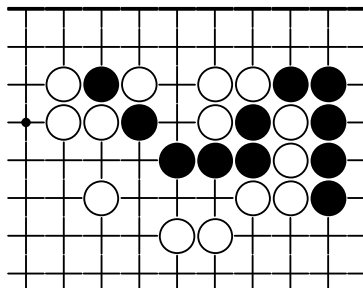
7.



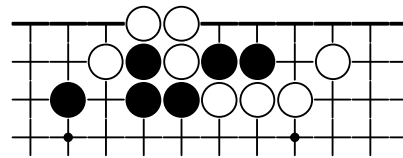
9.



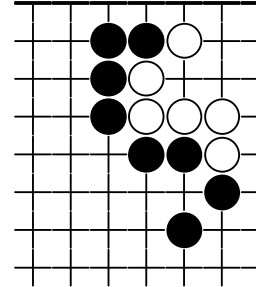
11.



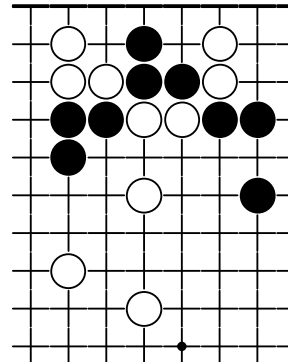
6.



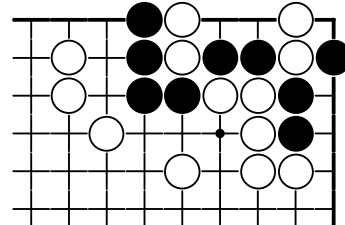
8.



10.

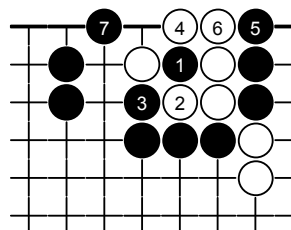


12.

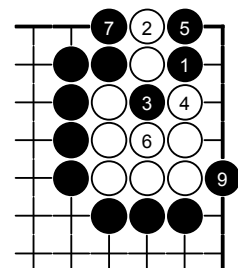


## Đáp án

1.

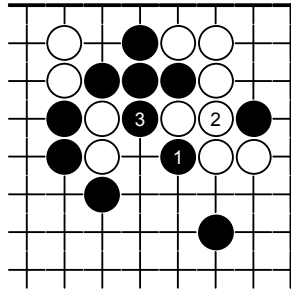


2.

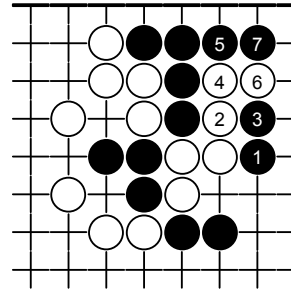


8=3

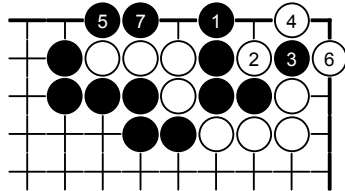
3.



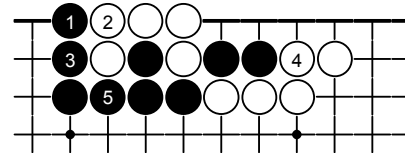
4.



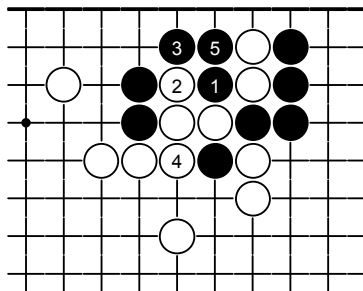
5.



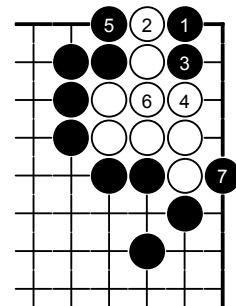
6.



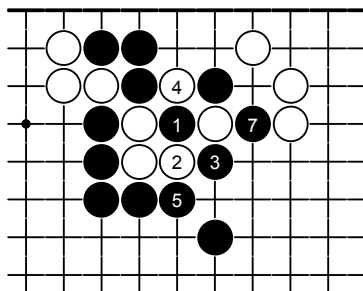
7..



8.

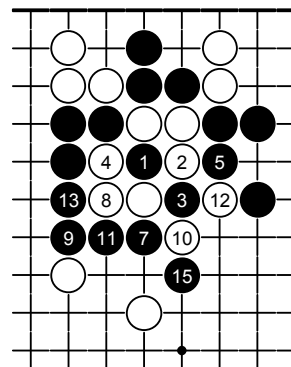


9.



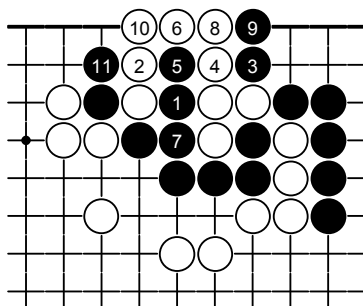
6=1

10.

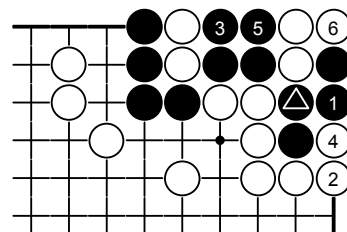


6=1, 14=3

11.



12.

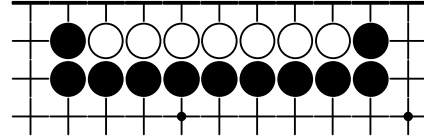


7=Δ

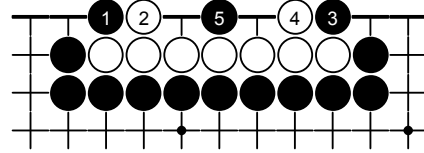
## Chương 6: Hình sống chết cơ bản

Trước đây chúng tôi đã trình bày về các kiến thức cơ bản về cờ sống chết, theo trình độ đã có tiến bộ của các bạn, xin trình bày tiếp về các hình sống chết cơ bản.

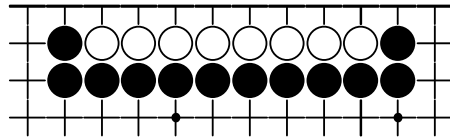
Hình bên: Đen đi trước có thể giết trắng không?



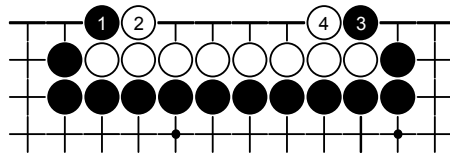
Hình bên: Đen 1 và 3 bắt thu nhò địa bàn của bên trắng, trắng 2, 4 chặn xuống xong thành hình mnắt thẳng 3, tiếp theo đen 5 lại điểm mắt, cờ trắng bị giết. Vì vậy có câu nói là: “bảy quân: bẻ hai đầu, điểm một cái là chết”



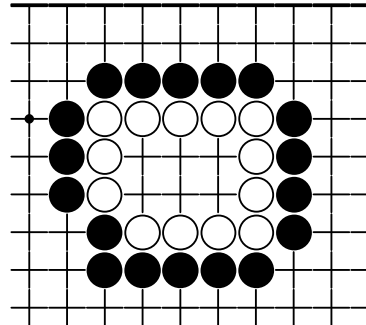
Hình bên: Trắng có tám quân trên hàng 2, đen đi trước, có thể giết trắng không?



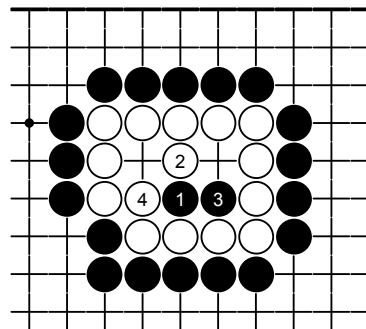
Hình bên: Đen 1, 3 theo 2 đầu bẻ vào, trắng 2, 4 chặn lại, trắng vây bên trong hình thẳng 4, Vì vậy, tám quân đứng ở hàng 2 là cờ sống. Tổng hợp với ví dụ trước, người ta có câu: “bảy chết, tám sống.”



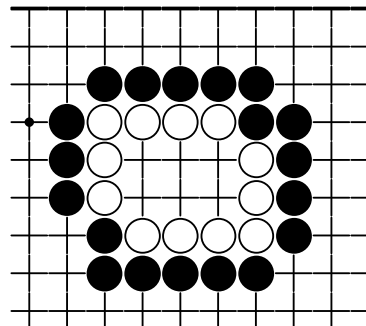
Hình bên: quân trắng vây bên trong hình vuông có 6 điểm, đen có thể giết trắng không?



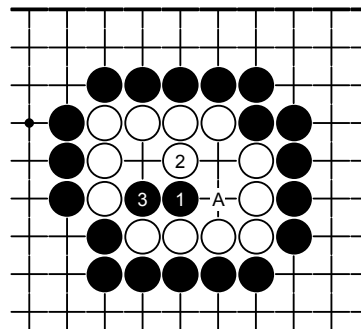
Hình bên: Đen 1 điểm mắt, trắng 2 đâm giữ, đen 3 kéo dài, trắng 4 tạo mắt, trắng sống. Đen 3 nếu đặt ở vị trí quân trắng 4 phá mắt, trắng 4 đi ở vị trí quân đen 3 cũng là cờ sống, vì vậy vuông 4 là cờ sống.



Hình bên: Đây cũng là hình vuông 6, đen đi trước có thể giết trắng không?

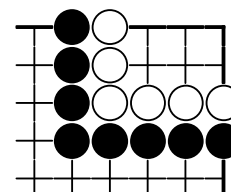


Hình bên: Đen 1 điểm mắt, trắng 2 đâm, đen 3 kéo dài phá mắt, lúc này trắng không thể đi ở A để tạo mắt được, vì vậy, trắng bị giết. Tuy hình cờ trắng ở đây cũng là vuông 6, nhưng vị trí quân  $\Delta$  không nối liền, gọi là “hình vuông 6 khiếm khuyết” là cờ chết.

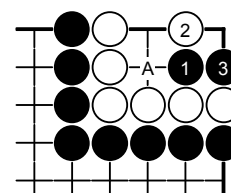


Hình vuông 6 ở giữa bàn hay ở biên đều giống nhau, nhưng nếu ở góc thì sẽ phát sinh biến hóa, biến hóa này có quan hệ trực tiếp đến số lượng khí của đám quân.

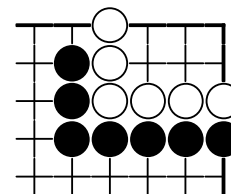
Hình bên: Đen đi trước có thể giết trắng không?



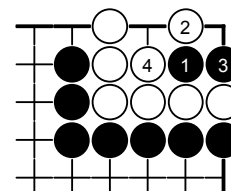
Hình bên: Đen 1 điểm mắt, trắng 2 kẹp, đen 3 kéo dài, khi ấy trắng không thể đi ở điểm A tạo mắt nên trắng bị giết chết.



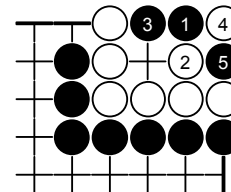
Hình bên: Cờ trắng chỉ có 1 khí, đen có thể giết trắng không?



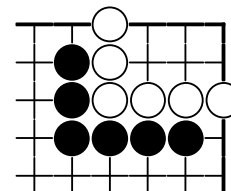
Hình bên: Đen 1 điểm, trắng 2 kẹp, đen 3 kéo dài, vì trắng có 1 khí ngoài nên có thể đi trắng 4 tạo mắt, thành cờ sống.



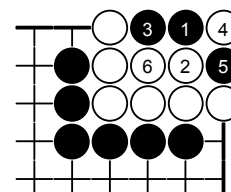
Hình bên: Trong tình huống này, đen điểm mắt ở đen 1 là chính xác, trắng 2 chặn, đen 3 kéo, trắng 4 vô cuối cùng tạo thành cướp.



Hình bên: cờ trắng có 2 khí ngoài, đen có thể giết trắng không?



Hình bên: Đen 1 điểm, trắng 2 chặn đầu, đen 3 kéo, trắng 4 vô, khi đen 5 ăn, lợi dụng có 2 khí bên ngoài, trắng có thể đi trắng 6 bắt, đen không thể nối (hình này gọi là: “trâu chết trương”), trắng ăn 3 quân thành hình có hai mắt, sống.



Tóm lại, trên hàng hai “bảy chết tám sống”; ở biên và giữa bàn, hình vuông 6 hoàn chỉnh là cờ sống, hình vuông 6 khiếm khuyết mà không có khí ngoài là cờ chết; ở trong góc, hình vuông 6 không có khí ngoài là cờ chết, có 1 khí ngoài là có thể cướp sống, có 2 khí ngoài là cờ sống.





## Chương 7: Liên lạc và chia cắt

Liên lạc và chia cắt là nội dung rất quan trọng của cờ Vây. Liên lạc (nối cờ) là biện pháp phòng thủ trọng yếu, chia cắt là biện pháp tấn công giết địch trọng yếu. Có câu nói: "Cờ từ chia cắt mà ra", hay câu nói: "Cờ không bị cắt, việc chẳng bị loạn". Nếu vận dụng chiến thuật chia cắt và liên lạc một cách khéo léo chính xác, có thể khiến bên mình từ cõi chết sống lại, miệng hồ vượt qua, lại có thể xuất kỳ bất ý tiêu diệt quân địch. Các phương pháp chia cắt và liên lạc thì có rất nhiều, căn cứ vào mỗi loại hình cờ lại có một phương pháp riêng. Chương này chúng tôi chỉ xin trình bày một số phương pháp hay gặp.

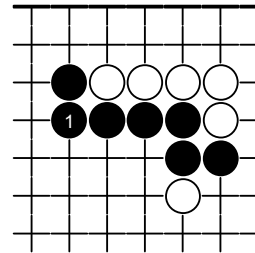
### Bài 1: Liên lạc

Liên lạc là một loại phương pháp phòng thủ, quân cờ nối liền thành một đám khiến đối phương không thể bắt được.

#### a. Phương pháp bổ sung chỗ bị cắt (còn gọi là bảo vệ cắt):

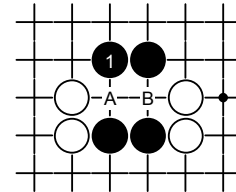
##### 1. Nối

Hình bên: Đen 1 nối trực tiếp, là cách nối chắc chắn nhất.

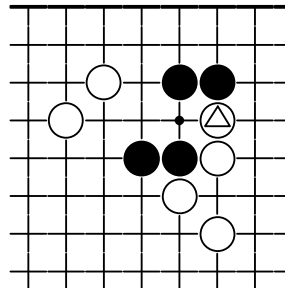


##### 2. Đôi

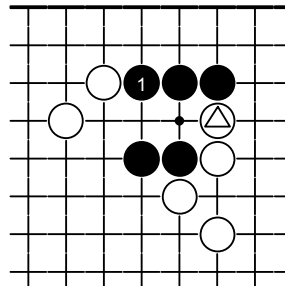
Hình bên: Đôi là phương pháp nối liền thứ nhất, bởi vì hai điểm A,B đen chắc chắn sẽ chiếm được một, đen có thể giữ liên lạc.



Hình bên: Trắng Δ kéo dài dọa cắt, đen nên đi ở chỗ nào?



Hình bên: đen 1 nối "đôi" là cách chính xác, như thế vừa bảo đảm liên lạc vừa tự mở rộng đất trong góc.

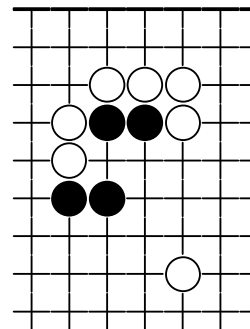


##### 3. Hồ

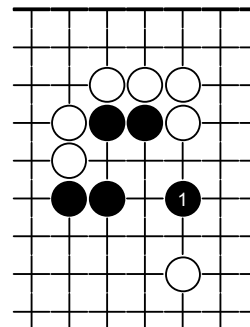
A 10x10 grid with a central cluster of black and white circles. A label 'A' with an arrow points to a black circle at the center of the cluster.

## 5. Hồ

Hình bên: Đen nổi cắt thế nào?



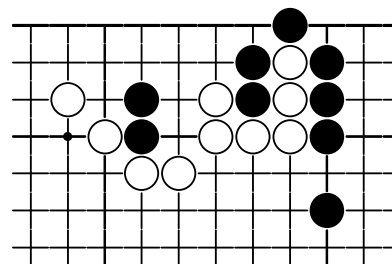
Hình bên: Đen 1 nhảy là chính xác như vậy vừa bảo vệ cắt, lại chia cắt cờ trắng.



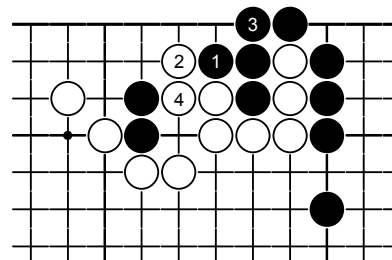
### b. Phương pháp nối cờ (liên lạc):

#### 1. Chọc qua

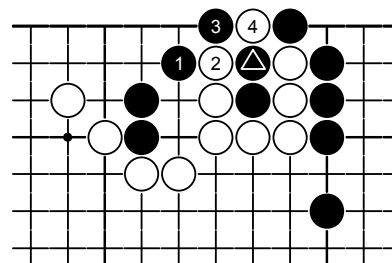
Hình bên: Đen làm sao cứu về 2 quân ở bên trên?



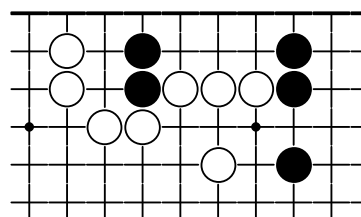
Hình bên: đen 1 kéo dài, trắng 2 bẻ, đen chỉ có thể nối ở đen 3, trắng 4 cũng nối, hai quân đen vẫn bị ăn.



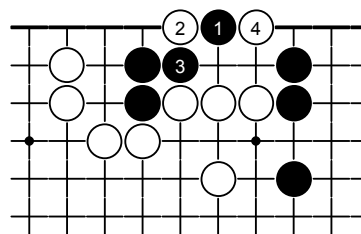
Hình bên: đen 1 chọc là phương pháp liên lạc chính xác, trắng 2 đâm, đen 3 "độ" (qua), trắng 4 ăn 2 quân đen, đen có thể đi đen 5 ở Δ ăn lại một quân trắng, đen liên lạc thành công.



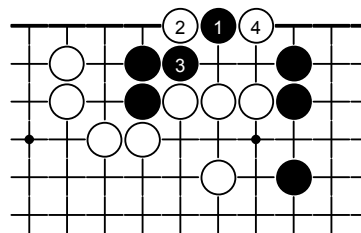
Hình bên: Đen lại có thể nối về 2 quân không?



Hình bên: Đen 1 bay trên hàng 1, trắng 2 dừng (dùng nước bay hoặc nhảy để chặn một quân mình đề vào quân đối phương theo hướng xuất phát của địch như thế gọi là "vắt"), đen 3 đánh, trắng 4 bắt lại, đen không nổi về được.

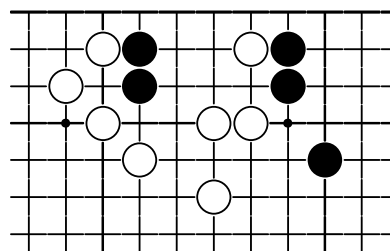


Hình bên: Đen 1 chọc là phương pháp liên lạc thường gặp, tiếp theo trắng 2 đâm, đen 3 luồn, đen có thể trở về.

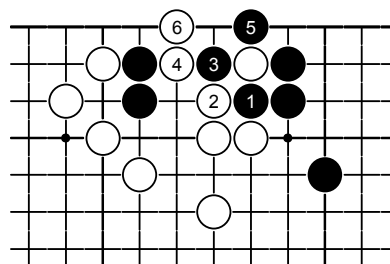


## 2. Kẹp qua

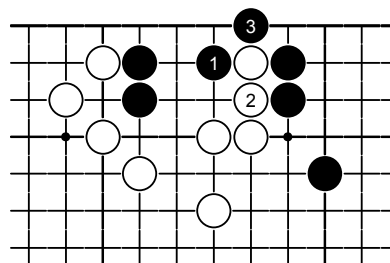
Hình bên: Đen có thể cứu về 2 quân đen không?



Hình bên: Đen 1 đâm, trắng 2 chặn, đen 3 dọa bắt, trắng 4 dọa bắt lại, tiếp theo đến trắng 6, hai quân đen vẫn bị ăn.

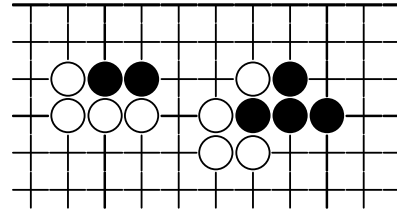


Hình bên: Đen 1 kẹp là lựa chọn thích hợp, trắng 2 nổi, đen 3 luồn, 2 quân đen bình an thoát hiểm.

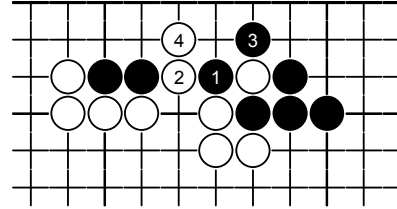


### 3. Bay qua

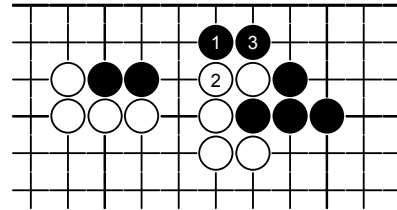
Hình bên: Đen làm sao cứu về 2 quân đen trong đất trắng?



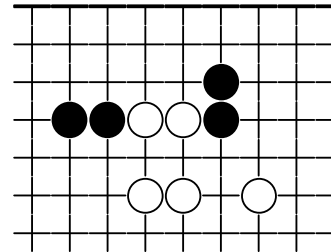
Hình bên: Đen 1 bắt, trắng 2 bắt lại, đen 3 ăn, trắng 4 đứng xuống, 2 quân đen vẫn bị ăn.



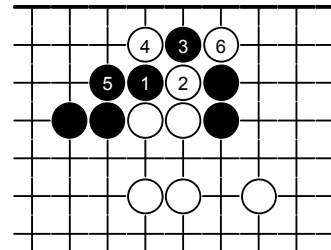
Hình bên: Đen 1 bay là cách đi chính xác, trắng 2 nổi, đen 3 nổi có thể cứu về 2 quân.



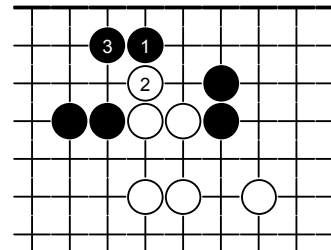
Hình bên: Đen có thể nối liền hai đám không?



Hình bên: Đen 1 bẻ, trắng 2 đâm, về sau đến trắng 6, đen không những chẳng nối được lại bị ăn mất hai quân cờ.

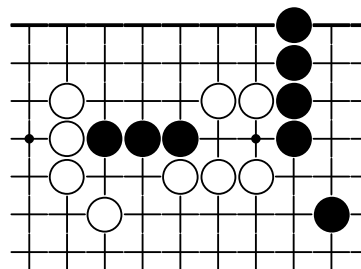


Hình bên: Đen 1 bay là là thủ pháp liên lạc thường dùng, trắng 2 đâm đen 3 lùi, đen bảo đảm liên lạc.

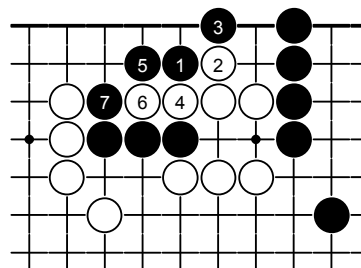


#### 4. Nhảy qua

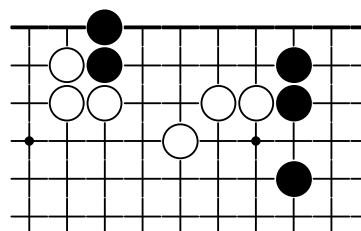
Hình bên: Đen nên tuyển chọn phương pháp nào để có thể cứu thoát ba quân trong đất địch?



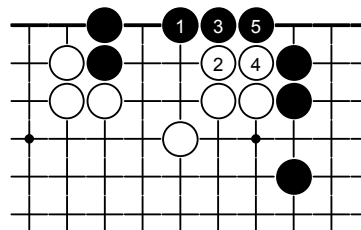
Hình bên: Đen 1 nhảy, trắng 2 đâm, đen 3 luồn, tiếp theo đến đen 7, đen liên lạc tốt.



Hình bên: Cờ đen cách nhau hơi xa, có thể nối về không?

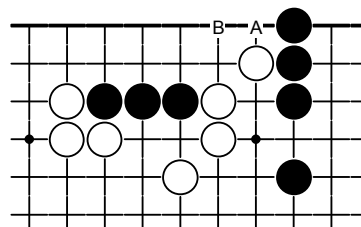


Hình bên: Đen 1 nhảy ở hàng 1, lập tức có thể nối về, sau này trắng 2, 4 đều không thể chia cắt cờ đen.

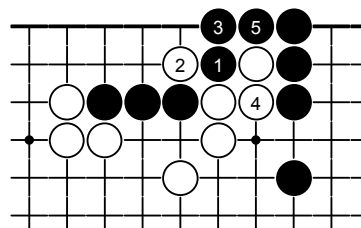


#### 5. Dựa qua

Hình bên: Đen lại có thể cứu về 3 quân không? Nếu đâm ở A một cách đơn giản, trắng chặn ở B, đen càng không có cách gỡ.

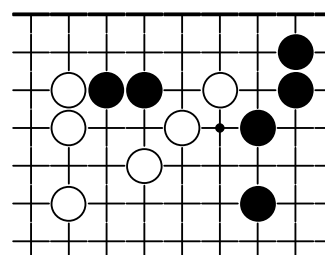


Hình bên: Đen 1 dựa (đi 1 quân ở dưới 2 quân đứng chéo nhau của đối phương như thế cũng gọi là "dựa"), trắng 2 bắt, đen 3 đứng xuống, trắng không thể, đâm vào vị trí điểm đen 5 để bắt quân đen, chỉ đành nhìn đen kéo về.

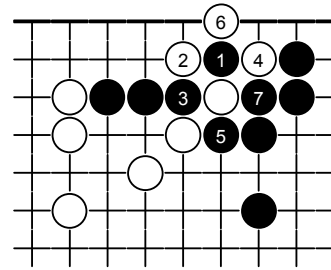


#### 6. Nâng qua

Hình bên: Đen làm sao nối về, mấy quân đen ở biên trên?

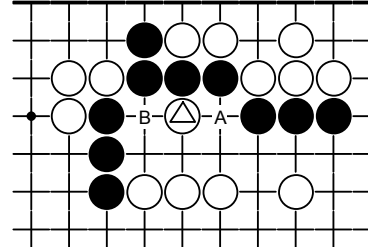


Hình bên: Đen 1 nâng (trong phạm vi góc, đi 1 quân ở dưới quân đối phương gọi là nâng), là cách nối về thường dùng, tiếp theo đến đen 7, đen không những nối về, lại ăn được 4 quân cờ trắng.

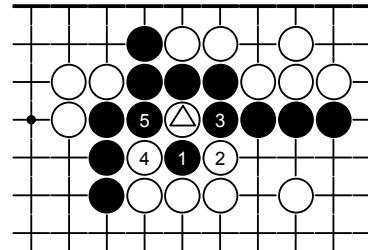


## 7. Khéo nối

Hình bên: Trắng  $\Delta$  phục cạnh mấy quân đen. Nếu đen nối ở a, trắng đi B cắt, đen nối ở B, trắng đi A cắt, đen có cách gì khác không?



Hình bên: Đen 1 khoét là khắc tinh của trắng  $\Delta$ , trắng 2 bắt, đen 3 bắt lại quân trắng  $\Delta$ , trắng 4 ăn, đen 5 thừa cơ nối về, khéo léo cứu thoát các quân bị nguy hiểm.

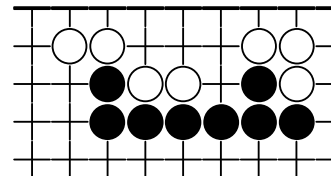


## Bài 2: Chia cắt

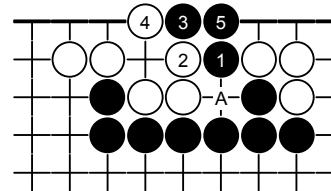
Chia cắt là một loại phương pháp tấn công. Chỉ có nắm vững phương pháp chia cắt mới có thể xảo diệu tiêu diệt quân địch.

### 1. Bẻ cắt

Hình bên: Đen có thể chia cắt cờ trắng không?

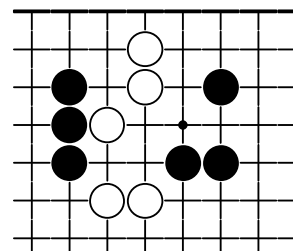


Hình bên: Đen 1 bẻ xuống là cách đi chính xác, nếu trắng cắt ở A, đen có thể ăn 3 quân trắng. vì thế trắng chỉ có thể đi trắng 2, lúc này, đen 3 bẻ là một nước quan trọng phi thường, trắng vẫn không thể đi ở A, đen chia cắt trắng thành công.

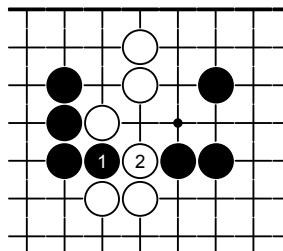


### 2. Chọc cắt

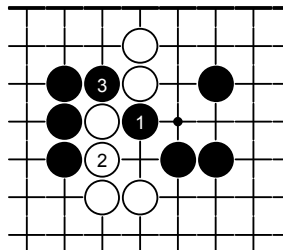
Hình bên: Đen có thể chia cắt cờ trắng không?



Hình bên: Đen 1 đơn giản đâm, trắng 2 chặn lại, đen hết cách.

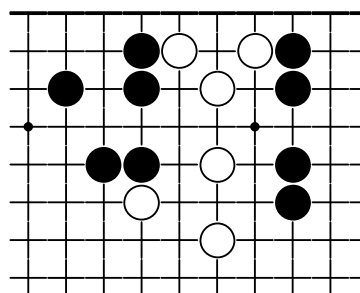


Hình bên: đen 1 chọc thông minh, như vậy phát sinh hai điểm cắt, cờ trắng không thể lưỡng lự toàn,

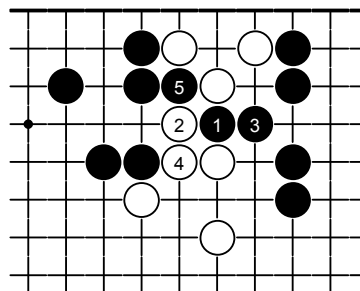


### 3. Khoét cắt

Hình bên: Đen làm sao cắt rời 3 quân trắng ở biên trên?

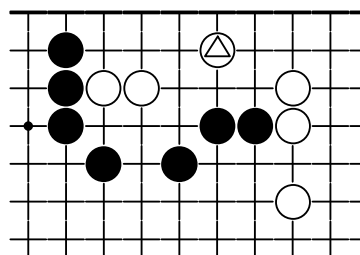


Hình bên: Đen 1 khoét là phương pháp chia cắt thường dùng, trắng 2 bắt, đen 3 kéo dài, như vậy cũng phát sinh hai điểm cắt, đen chia cắt thành công.

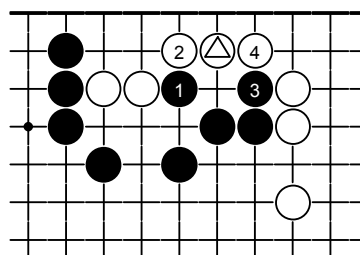


### 4. Dựng cắt

Hình bên: Trắng Δ bay qua, lúc này đen có thể chia cắt cờ trắng không?

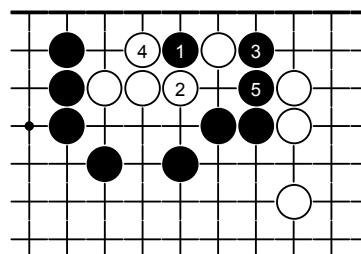


Hình bên: Đen 1, 3 đâm, trắng 2, 4 chặn, đen không thể chia cắt cờ trắng.

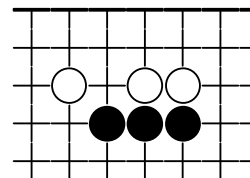




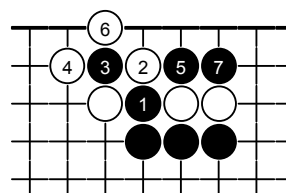
Hình bên: Đen 1 dừng cầm dựng cắt, đánh trúng điểm yếu của cờ trắng, lúc này đen 3 lại dựng là thủ pháp quan trọng, lập tức có thể chia cắt cờ trắng.



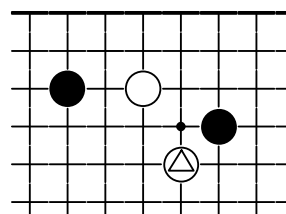
Hình bên: Đen có thể ăn được quân trắng nào không?



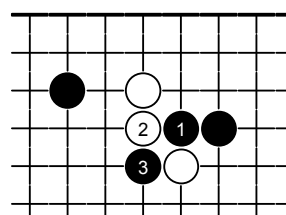
Hình bên: Đen 1, 3 đâm cắt tất nhiên, tiếp theo đen 5 bắt lại lập tức ăn được 2 quân trắng, nếu muốn ăn một quân ở bên ngoài, sau khi đen 1 đâm, đen 3 có thể cắt ở đen 5.



Hình bên: Trắng  $\Delta$  bay đề, ý đồ đề quân đen ở bên phải, nếu đen không chịu như vậy, làm thế nào để phản kích?

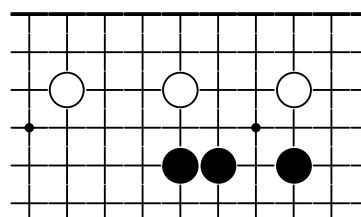


Hình bên: Đen 1, 3 đâm cắt là thủ đoạn phản kích mạnh mẽ, tiếp theo sẽ tiến hành chiến đấu kịch liệt với quân trắng.

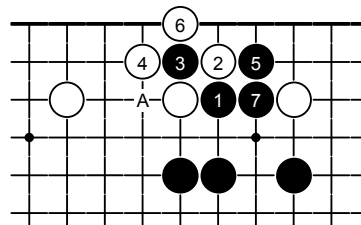


## 6. Quay cắt

Hình bên: Đen làm sao nghĩ cách đột phá phòng tuyến của quân trắng?



Hình bên: Đen 1 dựng, 3 quay cắt, là thủ đoạn chủ động tiến công, trắng 4 cắt ăn, đen 5 bắt lại lập tức đột phá phong tuyến của bên trắng, xâm nhập đất trắng. Trắng 4 nếu bắt ở 7, thì đen sẽ ở A bắt lại, cũng có thể đột phá đất trắng.



Chương này chỉ giảng một số cách chia cắt và liên lạc thường gặp, trong thực chiến chúng ta cần căn cứ tình huống thực tế mà vận dụng mới có thể đánh cờ giỏi.

## Chương 8: Thí quân

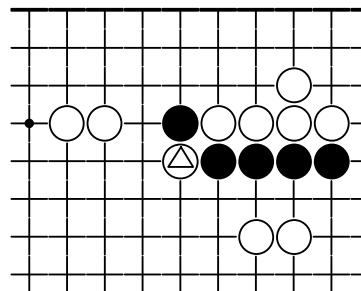
Khi quyết định bỏ đi một quân hay vài quân, thậm chí chủ động tổng cho đối phương ăn quân mình thì gọi là thí quân.

Trong cờ Vây, chiến thuật thí quân đại thể chia thành hai loại: 1 là "thí quân tự nhiên" tức chủ động bỏ đi một vài quân ít tác dụng, không liên quan đến đại cục. 2 là "thí quân chiến thuật", là chiến thuật quan trọng trong ván cờ, chủ động, ý thức bắt đối phương ăn quân.

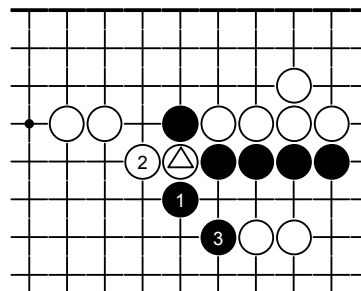
### Bài 1: Thí quân tự nhiên

Trong quá trình đánh cờ, quân cờ nào cũng có giá trị quan trọng, nhưng làm sao phân rõ chủ thứ, nặng nhẹ, gấp hoãn, đều cần biết có bỏ có lấy.

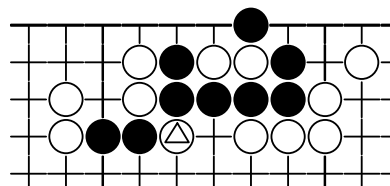
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, đen không thể lưỡng toàn, làm sao bây giờ?



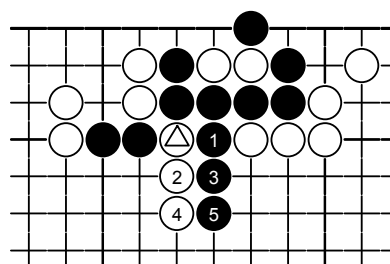
Hình bên: Vì giá trị của 4 quân lớn hơn so với một quân ở biên trên, nên bên đen quyết định bỏ một quân ở phía trên. Đen 1 bắt, 3 hỏ thò "đầu" ra ngoài.



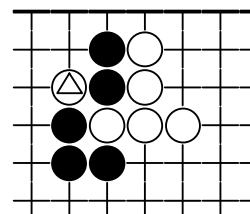
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, đen xử lý như thế nào?



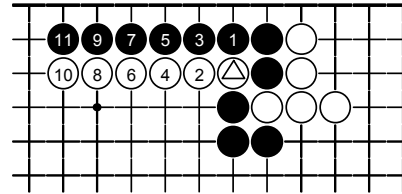
Hình bên: Đen 1 bắt, 3, 5 kéo dài, đầu tiên chạy thoát đám cờ lớn quan trọng, đến khi có cơ hội lại tìm cách cứu thoát hai quân đã bỏ đi ở bên trái.



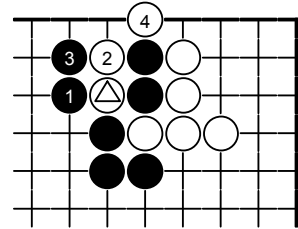
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, đen xử lý như thế nào?



Hình bên: Đen bắt từ dưới hàng hai, liên tục kéo dài 6 quân, tuy là cờ sống, nhưng bị trắng đè ở hàng ba là thế rất lớn, 3 quân đen ở phía ngoài cực kỳ cô đơn không có quân phối hợp, đen bất lợi. Trong cờ Vây có câu nói là: Bảy quân bò trên biên, đầu sống cũng thua.



Hình bên: Đen 1 bắt, chủ động thí 2 quân là chính xác. Tuy là mất 2 quân, nhưng tranh được tiên thủ, mà ngoại thế khá dày, đen có lợi.

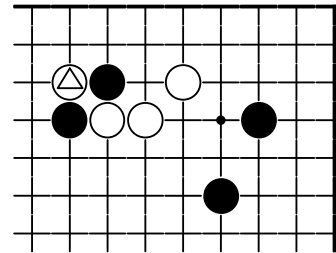


## Bài 2: Chiến thuật thí quân

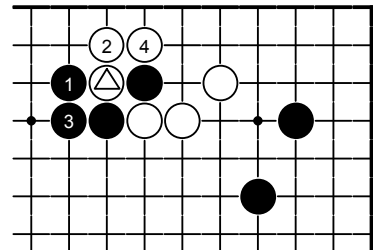
Chiến thuật thí quân vận dụng trong cờ Vây cực kỳ rộng rãi, nhiều định thức, sống chết, đối sát, đều lợi dụng chiến thuật thí quân.

### 1. Thí quân tranh tiên (nước trước)

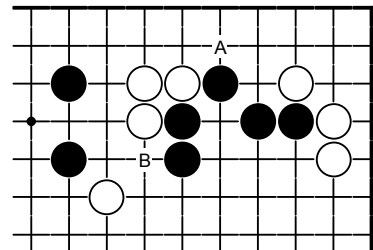
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, bây giờ đen làm thế nào?



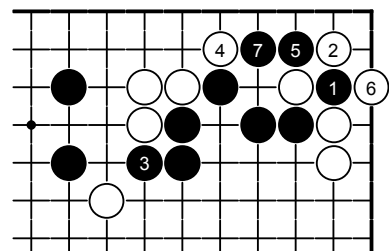
Hình bên: Đen 1 bắt, 3 nối là cách đi thường gặp, khi trắng 4 ăn quân đen, đen có thể tranh tiên thủ đi chiếm nơi quan trọng khác.



Hình bên: Nếu quân đen đứng xuống ở A thì trắng có thể đi ở B chạy thoát, đen đi B thì trắng đi A, đen làm sao bây giờ?

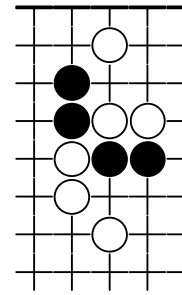


Hình bên: Đen 1 cắt là cách đi chính xác, trắng 2 bắt, đen đã tiên thủ ngăn trắng nối về, lại đi đen 3 tóm gọn đám trắng, nếu trắng 4 bẻ, đen 5 bắt, 7 lùi, vẫn có thể ăn 4 quân trắng.

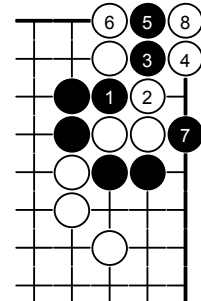


### 2. Thí quân diệt địch

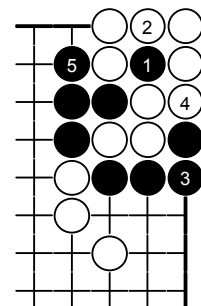
Hình bên: Đen đi trước có thể cứu thoát hai quân đen trong đất địch?



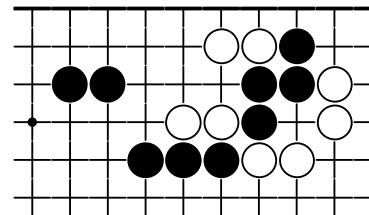
Hình bên: Đen 1, 3 đâm cắt tất nhiên, khi trắng 4 bắt, đen 5 đứng xuống, cố ý cho trắng ăn hai quân là phương pháp thí quân thường dùng. Tiếp theo đến trắng 8 ăn hai quân đen hình thành hình vẽ bên dưới.



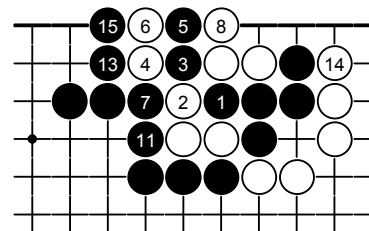
Hình bên: Tiếp theo đến đen 5, đen giết trắng, hình cờ này gọi là "Quỷ to đầu"



Hình bên: Đen đi trước kết quả thế nào?



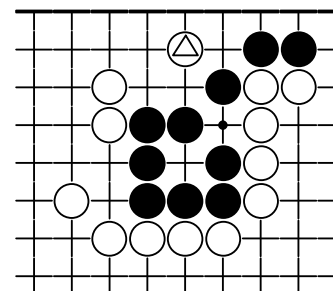
Hình bên: Đen 1, 3 đâm cắt, sau lại ở 5 đánh trúng điểm yếu của quân trắng. Đến đen 15, đen nhanh hơn trắng 1 bước thắng.



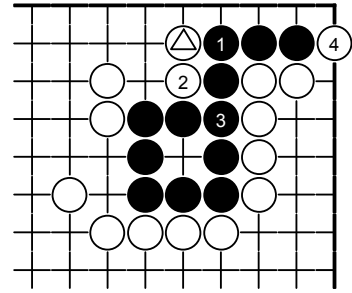
9=3, 10=5, 12=3

### 3. Thí quân tạo sống

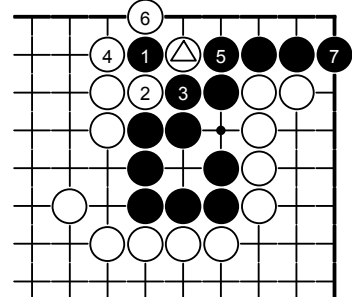
Hình bên: Trắng  $\Delta$  chọc cắt, đen làm sao ứng chiến.



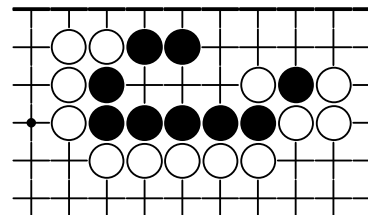
Hình bên: Đen 1 nổi, trắng 2 kéo dài, đen 3 nổi, trắng 4 bỏ vào góc, đen lập tức bị giết.



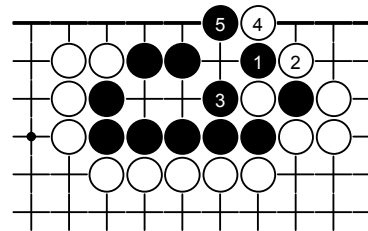
Hình bên: đen 1 vắt, thí cho trắng ăn 1 quân, dùng quân thí để không chế quân trắng, đen thừa cơ tạo sống.



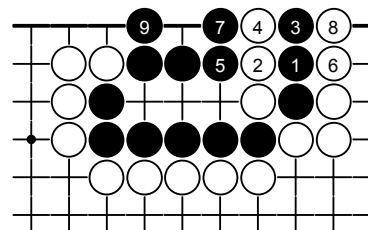
Hình bên: Đen làm sao tạo sống?



Hình bên: Đen 1 bắt, trắng 2 ăn, đen 3 bắt, lúc này trắng có thể đi trắng 4 bắt, tạo thành "cướp" sống. Đen chưa đạt mục đích.

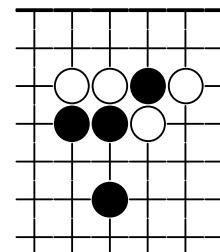


Hình bên: Đen 1 đứng xuống thí thêm quân là nước cờ hay, trắng 2 chỉ có thể chặn xuống, sau lại đi đen 3 đứng xuống thí tiếp là cực hay, đến đen 9, đen tạo ngon hai mắt.

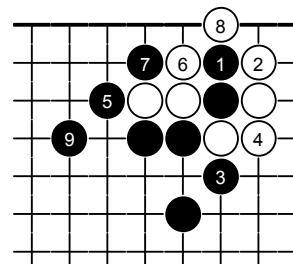


#### 4. Thí quân giành thế

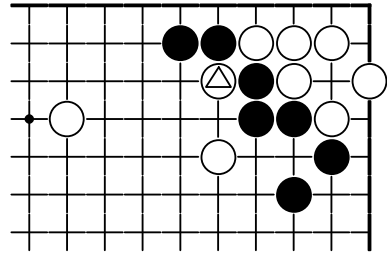
Hình bên: Đen đi trước làm sao xử lý tốt vấn đề trong góc?



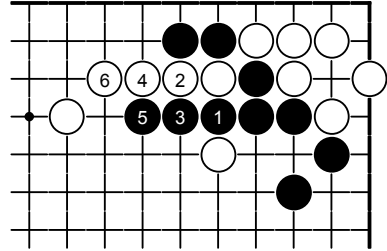
Hình bên: Đen 1 đứng xuống, thí thêm cho trắng ăn một quân nữa là cách đi chính xác, trắng 2 chặn, tiếp theo đến trắng 9 hỏ tạm dừng, đen thí hai quân giữ được ngoại thế.



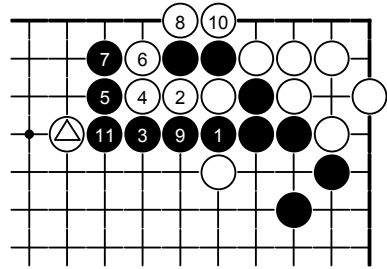
Hình bên: Trắng  $\Delta$  cắt, đen có cách nào không?



Hình bên: Đen 1, 3 bắt, trắng 2, 4 kéo dài, cờ trắng chiếm gọn thực địa biên trên, đen tổn thất nặng.



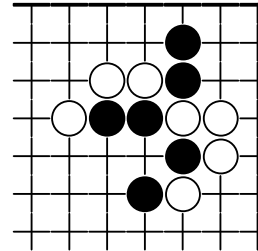
Hình bên: Đen 1 bắt, 3 khoá mềm, tiếp theo đến đen 11, đen thí 2 quân, nhưng thu được ngoại thể cực lớn, lại áp đảo quân trắng  $\Delta$ , đen có lợi.



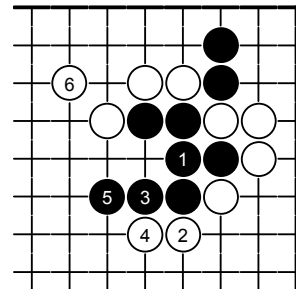
## 5. Thí quân chuyển đổi

Trong thực tế chiến đấu, nếu ta để mất một bên, mà được một bên khác thì gọi là chuyển đổi.

Hình bên: Trắng  $\Delta$  bắt, đen nên đi thế nào?

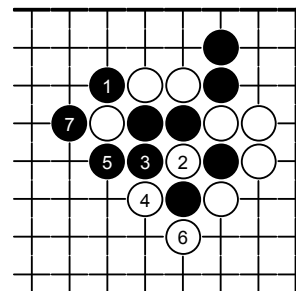


Hình bên: Đen 1 nổi, trắng 2 bẻ, kết quả đen thất bại.



Hình bên: Đen 1 cắt là cách đi chính xác, trắng 2 ăn, đen 3 kéo dài, tiếp theo đến đen 7, mỗi người được một hướng.

Chiến thuật thí quân ứng dụng rất nhiều trong thực tứ, sau khi nắm vững các phương pháp cơ bản cần linh hoạt vận dụng.



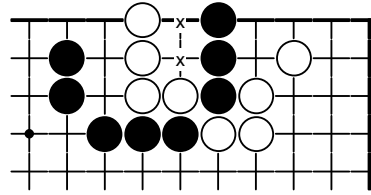
## Chương 9: Sát khí

### Bài 1: Nhận thức cơ bản về sát khí

#### 1. Khí chung, khí ngoài, khí trong

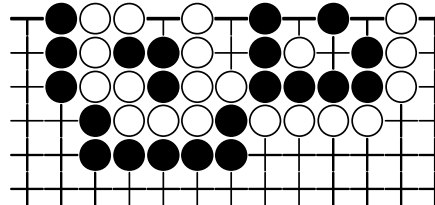
a. Khí chung.

Hình bên: Các vị trí x vừa là khí của bên trắng, cũng là khí của quân đen, là khí chung của cả hai bên, vì thế gọi là khí chung.



b. Khí ngoài. Khí bên ngoài của mỗi bên gọi là khí ngoài,

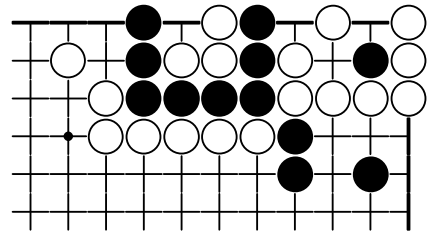
Hình bên:



c. Khí trong: là khí ở vị trí bên trong của hình cờ.

Khí nằm bên trong của bản thân hình cờ mỗi bên gọi là khí trong, như hình trên, quân trắng ăn 3 quân đen, ăn xong 3 quân ấy, trắng có 3 khí, vì vậy gọi là cờ trắng có 3 khí trong, đen chỉ có 2 khí trong.

Hình bên: tính thử xem mỗi bên có mấy khí?

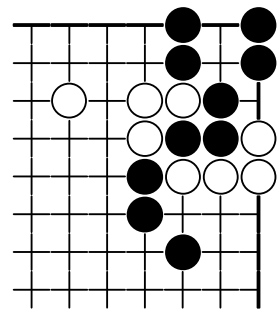


Đáp án: Cờ trắng có 3 khí ngoài, 2 khí trong, đen có 3 khí trong, 2 khí ngoài, hai bên đều có 1 khí chung.

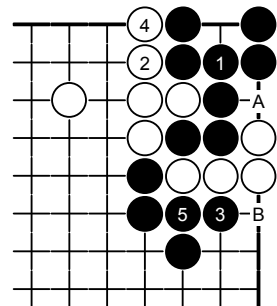
#### 2. Bên có mắt giết bên không có mắt - “nhân sát”

Trong đối sát, vì bên này có mắt mà giết được bên kia không có mắt gọi là “nhân sát” (có mắt giết).

Hình bên: Đen đi trước, ai thắng trong đối sát?



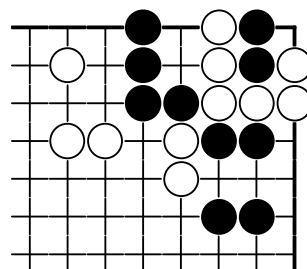
Hình bên: Đen 1 tạo mắt là một nước quan trọng, sau khi 2 bên xiết khí, kết quả là trắng không thể đi ở A xiết đen, mà đen có thể đi ở B giết trắng. Có thể thấy rằng tác dụng của mắt trong quá trình xiết khí rất to lớn. Vậy có nhất định là bên có mắt luôn thắng không? Cũng không nhất định.



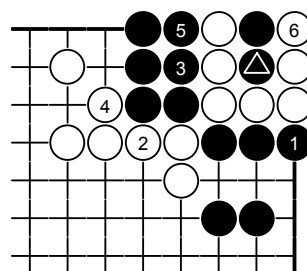
#### 3. Nhiều khí giết ít khí.

Do bên không có mắt mà nhiều khí có thể giết bên có mắt, gọi là “nhiều khí giết ít khí”.

Hình bên: Bên trắng có một mắt, hai bên có hai khí chung, đen đi trước, ai thắng?



Hình bên: Vì đen có nhiều khí ngoài (cũng gọi là ngoại khí) nên dám xiết vào các khí chung, đến đen 7 là đen nhanh hơn 1 bước giết trắng.

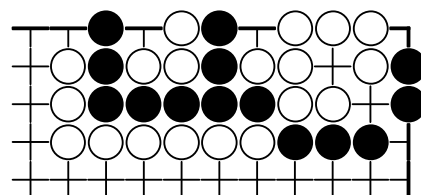


7=△

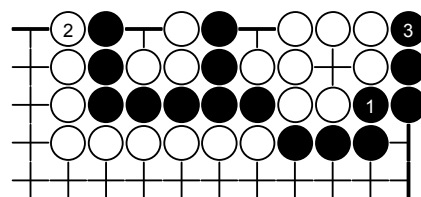
#### 4. Mắt to giết mắt bé.

Mắt to hay nhỏ tất nhiên sẽ có tác dụng khác nhau, mắt to có nhiều khí trong, mắt nhỏ có ít khí trong.

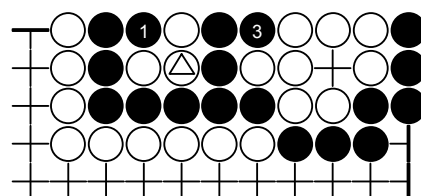
Hình bên: Hai bên đều có khí ngoài, khí chung và khí trong, nhưng trong hình mắt của quân trắng chỉ có 1 khí, hình mắt của quân đen là hình gẫy ba, đen đi trước cuối cùng ai thắng?



Hình bên: Chúng ta cùng xem sát khí, đến đen 3 thì hai bên đều không thể đi vào để xiết khí chung còn lại.

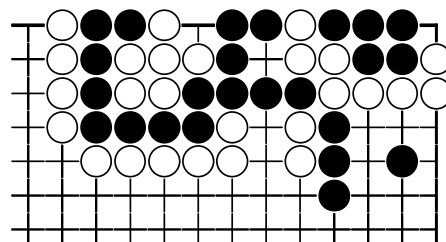


Hình bên: Đen 1 ăn, trắng 2 điểm mắt, bây giờ đen có thể đi ở 3 bắt quân trắng, hình thành tình huống cờ đen mắt to giết cờ trắng mắt bé.



2=△

Hình bên: Đề bài này có lẽ hơi khó đối với chúng ta, bên nào nhiều khí, bên nào ít khí cũng khó tính rõ. Để có thể nhanh chóng tính được số khí của mắt to, chúng ta nên dùng câu yếu quyết sau: “3-3, 4-5, 5-8,



6-12”. Câu này ý nghĩa như thế nào? “3-3” nghĩa là hình gẫy 3, thắng 3 có 3 khí. “4-5” nghĩa là hình đỉnh 4, vuông 4 có 5 khí, “5-8” nghĩa là hình “con dao 5” hình hoa mai 5 có 8 khí, “6-12” nghĩa là hình hoa sáu có 12 khí. Nhớ kỹ câu yếu quyết này, chúng ta có thể nhanh chóng tính ra số khí của mỗi bên. Bên đen: khí ngoài 1, khí trong hoa 6 là 12, khí chung 1, tổng cộng 14. Bên trắng: khí ngoài 3, khí trong hình dao năm là 8, khí chung 1 tổng 12 (nhưng chú ý: 2 bên đối sát khí chung lại thuộc về bên mắt to) nên trắng chỉ được tính là có 11 khí. Vậy, đối sát đen chắc thắng.

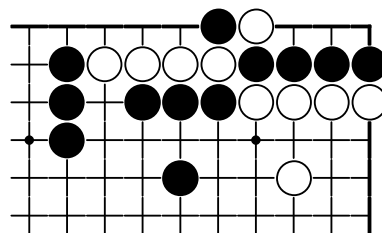


## Bài 2: Phương pháp kéo dài khí bên mình và phương pháp xiết khí địch

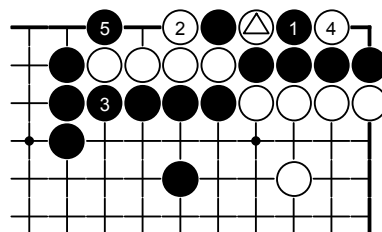
### A. Phương pháp kéo dài khí

#### 1. Tạo mắt

Hình bên: Đen đi trước có thể giết quân trắng không?

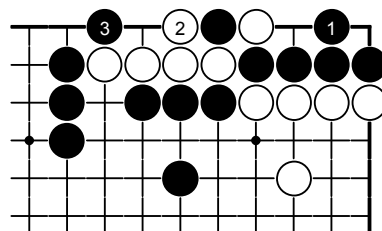


Hình bên: Đen 1 ăn, trắng 2 bắt, đến trắng 6 thì thành cướp.

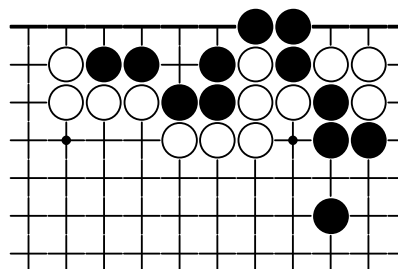


6=Δ

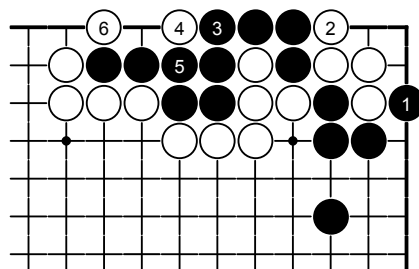
Hình bên: Đen 1 tạo mắt là cách chính xác, trắng 2 chỉ có ăn, đen 3 bẻ phá mắt, đen “có mắt giết”(nhân sát) quân trắng”.



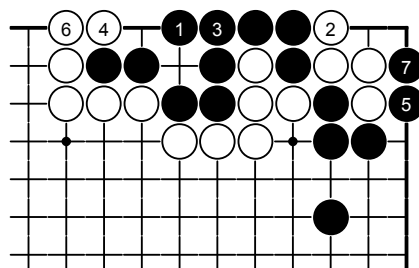
Hình bên: Đen đi trước, ai thắng?



Hình bên: Đen 1 trực tiếp xiết khí, trắng 2 bắt, tiếp theo đến trắng 6, đen bị giết.

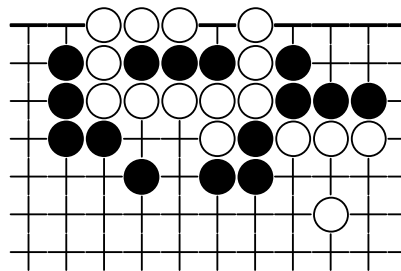


Hình bên: Đen 1 không trực tiếp xiết khí quân trắng mà tạo mắt là nước hay đúng lúc, như vậy có thể tạo nên vị trí mà quân trắng chưa thể vào xiết khí ngay được, đen có thêm thời gian để xiết khí trắng, cuối cùng nhanh hơn trắng 1 bước. Cũng là “nhân sát”

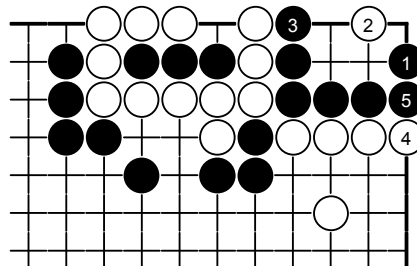


## 2. Tạo mắt lớn

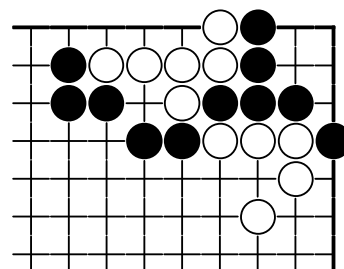
Hình bên: Cờ trắng có bao nhiêu khí, đen có thể giết trắng không?



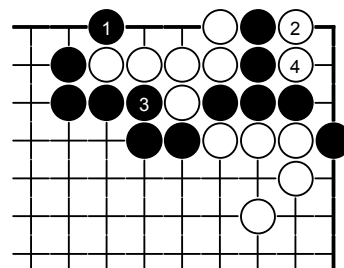
Hình bên: Đen 1 chọc là điểm quan trọng để kéo dài khí. Trắng 2 chỉ có thể điểm mắt, đen 3 đứng xuống tạo thành hình dao năm, tiếp theo 2 bên cùng xiết khí nhưng đen nhanh hơn trắng 1 bước. Mời bạn tự kiểm tra.



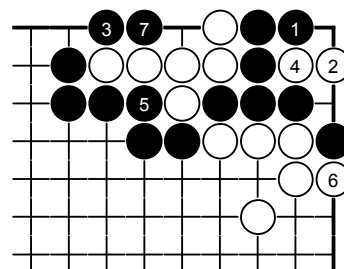
Hình bên: Trắng ở biên trên có 4 khí, mà đen trong góc chỉ có 3 khí, đen có thể giết trắng không?



Hình bên: Đen 1 trực tiếp xiết khí, trắng 2 cũng xiết khí, kết quả trắng giết đen.

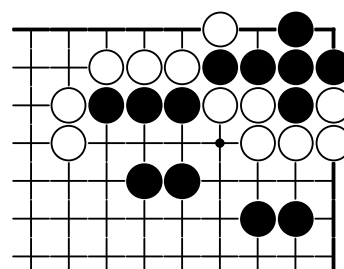


Hình bên: Đen 1 bẻ lên góc là nước hay, tạo thành hình “đỉnh 4” trong góc, trắng 2 bắt buộc điểm mắt, lúc này đen lại xiết khí, kết quả giết trắng.

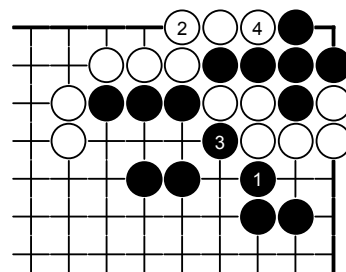


## 3. Tạo thành vị trí đối phương không thể xiết khí

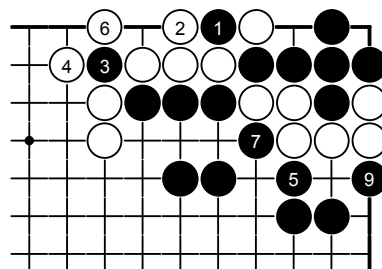
Hình bên: Đen đi trước ai thắng?



Hình bên: Đen 1 chỉ đơn giản là xiết khí, thì bị trắng nổi, hiển nhiên trắng thắng.



Hình bên: Đen 1 vô, trắng 2 ăn, đen 3 lại cắt, trắng 4 bắt, đen đã tiến hành công tác chuẩn bị liên quay lại xiết khí quân trắng, do phải mất nước ăn quân đen 3 trắng không kịp xiết khí đen, vì thế đen thừa cơ xiết khí giết trắng.



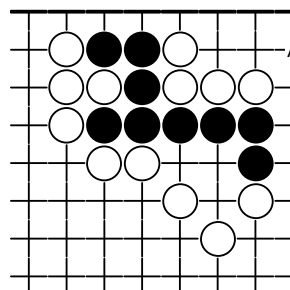
8=1

## B. Phương pháp xiết khí

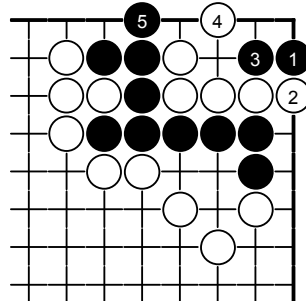
### 1. Thu nhò mắt lớn của đối phương

Hình bên: Đen có thể giết quân trắng không?

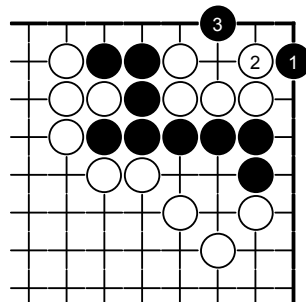
Mà trước đây chúng ta đã biết, nếu trắng chém được điểm A thì cờ trắng lập tức thành hình đao năm, cực nhiều khí trong. vậy đen nên làm thế nào?



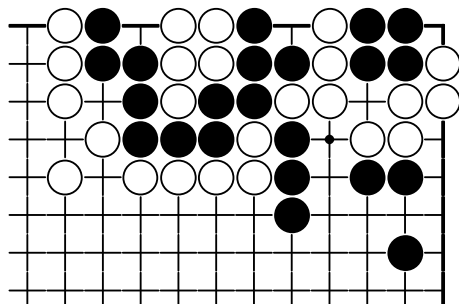
Hình bên: Đen 1 điểm xuyên vào là chính xác, trong cờ Vây thường gặp tình huống điểm quan trọng của đối phương cũng là điểm quan trọng của bên mình. Trắng 2 đứng xuống, đen 3 kéo dài, trắng 4, đen 5, sau đó, trắng chỉ có thể tạo một mắt nhỏ, đen dễ dàng giết trắng.



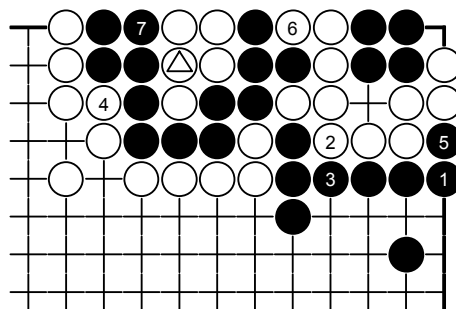
Hình bên: Khi đen 1 điểm, trắng đi ở 2, chú ý là đen không thể nổi quân đen về mà nhất định phải điểm tiếp ở đen 3, trắng phải chặn xuống, lúc này mới, nổi quân đen về để giết cờ trắng.



Hình bên: Đen đi trước, đối sát ai thắng?

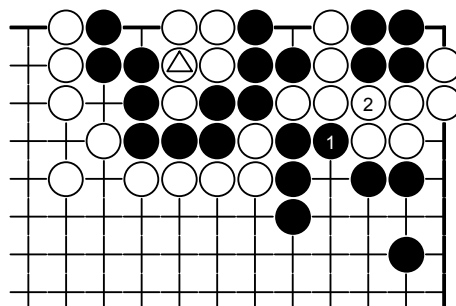


Hình bên: Đen 1 xiết khí, trắng 2 nổi tạo thành hình lưới dao năm có 8 khí cộng 2 ngoại khí là 10, đen chỉ có 9 khí, đen thất bại.



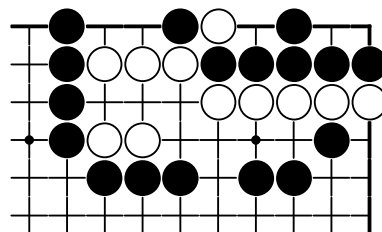
8=△

Hình bên: Đen 1 ép, là yếu điểm trong đối sát, như vậy trắng chỉ có thể tạo thành vuông 4, mà đen có mắt hình “đao năm”, như vậy thì đen có thể giết trắng.

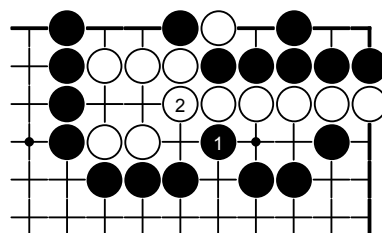


## 2. Phá mắt

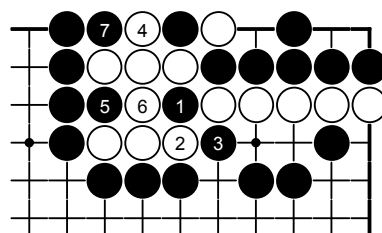
Hình bên: Trắng có bao nhiêu khí? đen có thể giết trắng không?



Hình bên: Đen 1 xiết khí, trắng 2 nổi, rõ ràng đen ít khí.



Hình bên: Đen 1 cắt, trắng 2 bắt, đen 3 phá mắt là nước xiết khí quan trọng, tiếp đến hình thành vị trí trắng không thể xiết khí ở trên hàng 1, đen có thể giết trắng.



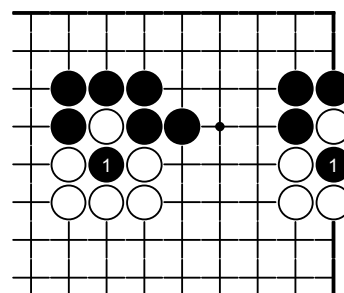
## Chương 10: Cướp

Trong cờ Vây, ‘cướp’ là một loại hình dạng đặc thù, lợi dụng cướp là một loại chiến thuật rất quan trọng và phức tạp. Một ván cờ từ đầu tới cuối đều có thể xuất hiện ‘cướp’, cướp nhỏ nhất chỉ liên quan đến một quân cờ, cướp lớn có thể quyết định thắng thua cả một ván cờ, vì thế chúng ta cần chú trọng học tập ‘cướp’.

### Bài 1: Các loại cướp

#### 1. Cướp “đơn”

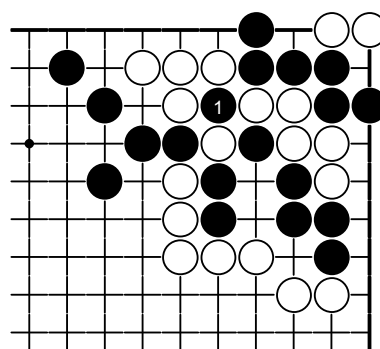
“Cướp” mà trong đó chỉ quan hệ đến sự được mất một quân cờ, gọi là cướp đơn. Hình bên: đen 1 ăn một quân trắng là đơn cướp. Cướp đơn nhỏ như vậy, hai bên tranh đi tranh lại thì có giá trị gì? Một ván cờ thắng bại chênh lệch có khi rất nhỏ, đó gọi là cờ “nhỏ”, hơn một quân có



thể thắng cờ, kém một quân lại có thể thua, lúc này cướp đơn lại thành ra sự kiện thắng bại quan trọng, không tranh không được.

#### 2. Cướp sống chết

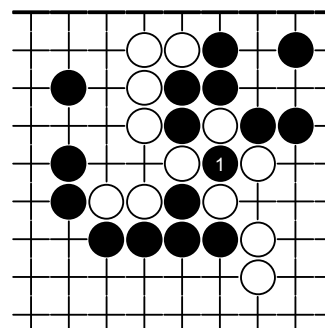
Cướp lớn quan hệ đến sự còn mất của rất nhiều quân hai bên, thắng hoặc thua cướp liên quan đến quyết định thắng hay thua cả ván cờ, đây gọi là “cướp sống chết”. Hình bên: Đen 1 ăn, cướp này là sinh tử cướp. Nếu bên đen thắng cướp, không những tự cứu bên mình hai đám cờ, lại ăn gọn cờ trắng; ngược lại nếu



trắng thắng cướp, cứu được bên mình 10 quân cờ, lại ăn được hai đám cờ đen, ai thắng cướp này thắng ván cờ, vì thế gọi là cướp sống chết (sinh tử cướp).

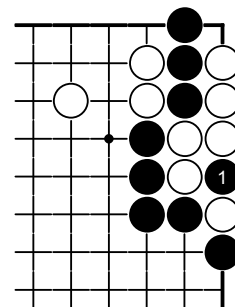
#### 3. Cướp “không lo”

Cướp mà đối với một bên không có ảnh hưởng, gọi là cướp không lo của bên đó. Hình bên: Cướp này nếu đen thắng, đen ăn được đám trắng, nếu đen đánh không thắng, chỉ là đám trắng tự cứu mình, đối với quân đen không ảnh hưởng gì. Vì thế đối với bên đen gọi là cướp “không lo”.

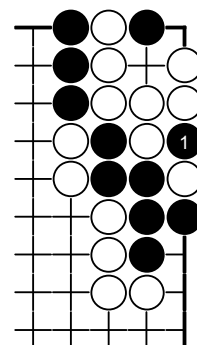


#### 4. Cướp ít (nhANH) KHÍ, cướp nhiều (chẬM) KHÍ

Nếu sau khi ăn cướp xong là “đánh” quân địch ngay, cướp ấy gọi là cướp ít khí; Nếu ăn cướp xong lại phải đi thêm một hay vài quân mới có thể “đánh” quân đối phương, gọi là cướp nhiều khí. Hình bên: Đen 1 ăn cướp lập tức đánh cờ trắng, gọi là cướp ít khí.

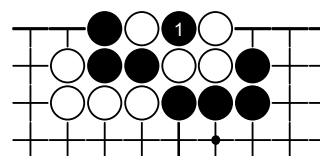


Hình bên: Đen 1 ăn cướp, trắng lại có hai khí, vì thế đối với trắng lại là cướp nhiều (chậm) khí.



## 5. Cướp ăn trước, cướp ăn sau

Nếu khi xảy ra cướp, bên ăn quân cướp trước gọi là cướp ăn trước, đối phương là cướp ăn sau. Hình bên: Đen 1 ăn, đánh quân trắng là cướp ăn trước, ngược lại trắng là cướp ăn sau.

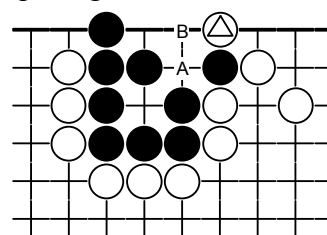


## Bài 2: Vận dụng cướp trong chơi cờ

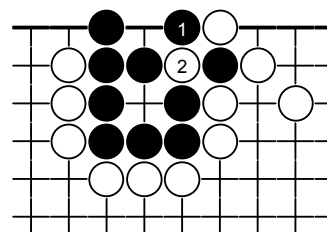
### 1. Cướp sống

Lợi dụng đánh cướp mà tranh thủ làm sống cờ gọi là “cướp sống”

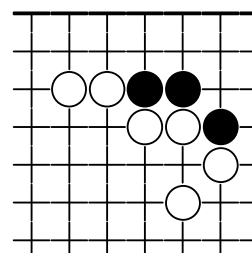
Hình bên: Trắng Δ vừa đánh, quân đen nếu nối ở A, trắng dài vào điểm B. Cờ đen chỉ có một mắt. Làm thế nào bây giờ?



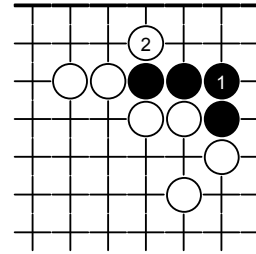
Hình bên: Đen 1 cố cướp là cách đi đúng, lợi dụng đánh cướp chiếm lấy cờ sống.



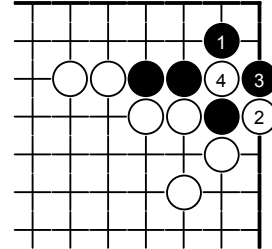
Hình bên: Cờ đen có thể sống không?



Hình bên: Đen 1 nổi, trắng 2 bẻ, cờ đen chết rõ.



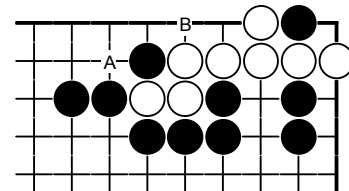
Hình bên: Đen 1 hồ là tranh thủ tạo sống, cách đi chính xác. Trắng 2 đánh, đen 3 tạo cướp thành cướp sống.



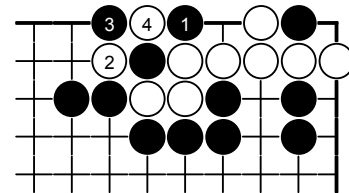
## 2. Cướp giết

Lợi dụng đánh cướp mà giết cờ đối phương gọi là “cướp giết”

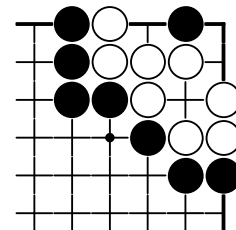
Hình bên: Nếu đen nổi ở A, thì trắng vào B tạo mắt để sống. Đen có cách nào khác không.



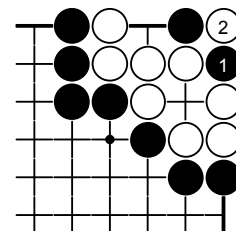
Hình bên: đen 1 bẻ là cách đi mạnh nhất, trắng 2 đánh, đen 3 đánh ngược lại (phản đá) tạo cướp thành ra cướp giết.



Hình bên: đen có giết được đám quân trắng không?

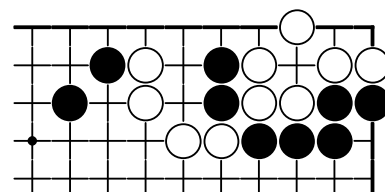


Hình bên: đen 1 phác (vồ) là lợi dụng đánh cướp phá mắt cờ trắng, tranh thủ cướp giết cờ trắng.

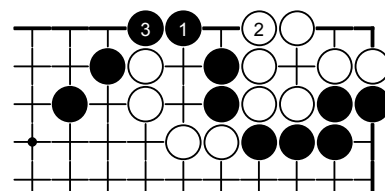


## 3. Mượn cướp chạy cờ ra

Hình bên: Cờ đen có thể làm sao để trốn thoát 2 quân đen ở biên trên không?



Hình bên: Đen 1 chọc là cách chính xác, trắng sợ cướp chỉ có nổi ở trắng 2, đen 3 nổi ngay 2 quân về.



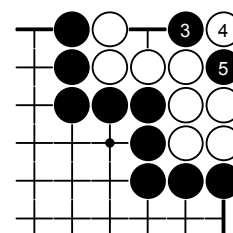
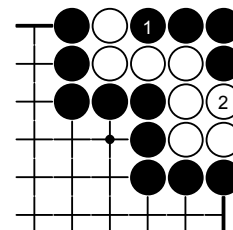
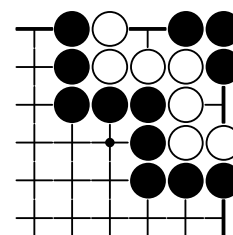
#### 4. Hình gậy khúc bốn ở góc bàn

Hình bên: Đây có phải là sống chung không? Nếu hình này ở chỗ khác (giữa bàn) thì là sống chung, nhưng bây giờ là ở trên góc, vị trí đặc biệt, vì thế phát sinh biến hoá như hình sau.

Hình bên: đen 1 đánh, trắng 2 ăn thành hình dưới đây.

Hình bên: Đen 3 điểm mắt, trắng 4 tạo cƯỚP, đen 5 ăn, tạo thành cƯỚP. Nhưng quyền chủ động tạo cƯỚP hay không là do bên đen nắm giữ, trước khi giết trắng bằng tạo cƯỚP, đen có thể đi cùng cổ các vị trí trắng có thể dùng làm nơi đe dọa cƯỚP (thuật ngữ là “cƯỚP tài”), cuối cùng mới tạo cƯỚP giết

trắng, khi đó trắng hết nơi đe dọa đen để cƯỚP lại, chỉ có ngòi nhìn đen ăn trắng. Do đó, hình góc bàn gậy 4 là hình cờ chết. Trong khi đánh cờ thực sự, chỉ cần cờ đen ở bên ngoài là cờ sống, cờ trắng lúc ấy được coi là đã chết.





## Chương 11: Hình cờ và các yếu điểm trong tấn công và phòng thủ

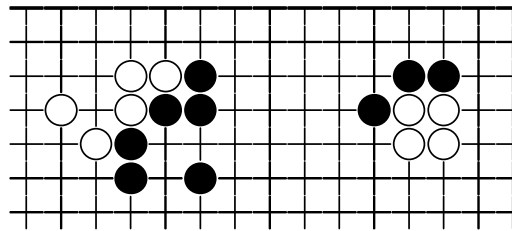
### Bài 1: Hình đẹp và hình xấu

Chúng ta chơi thể thao, khiêu vũ, đánh bóng đều cần động tác nhịp nhàng, tư thế đẹp đẽ. Chơi cờ Vây cũng vậy, khoảng cách xa gần giữa các quân cũng rất cần nhịp nhàng nhất trí, vì vậy chúng ta cũng rất cần chú trọng hình cờ.

Thế nào là hình đẹp hay xấu? Phàm là các quân cờ phối hợp chặt chẽ, nhịp nhàng thống nhất, quân lực phát huy mạnh mẽ, ấy là hình đẹp, ngược lại là hình xấu. Hình cờ đẹp, tiến có thể công, lùi có thể thủ, khiến đối phương không thể công kích; Hình không đẹp thì tấn công không có lực, phòng thủ yếu kém. Nơi có hình thể không đẹp thường xuất hiện sơ hở, tạo thành mục tiêu tấn công của đối phương.

Hình bên: Trong hình cờ hai bên, hình nào là đẹp, hình nào xấu?

ở hình bên trái, quân hai bên đều phối hợp chặt chẽ, mỗi quân cờ đều phát huy tác dụng mạnh mẽ, vì thế hai bên đen trắng đều là hình đẹp

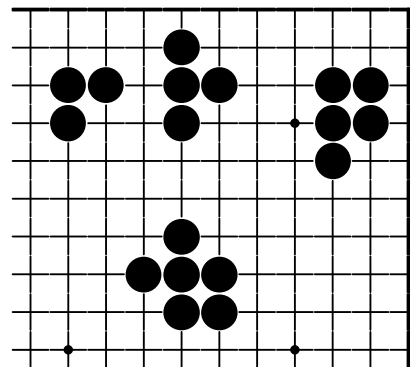


ở hình bên phải, các quân đen phát huy rất mạnh là hình đẹp, còn các quân trắng cụm lại một đồng không phát huy tác dụng là hình xấu.

**Hình xấu có mấy loại như sau:**

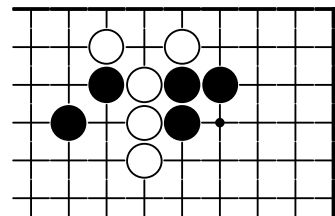
#### 1. Hình ngu (hình đông đặc)

Hình bên: quân cờ đen cụm thành một đám gọi là hình ngu, co cụm như vậy rất nặng nề, quân lực không thể phát huy, cụm càng nhiều càng hòng.



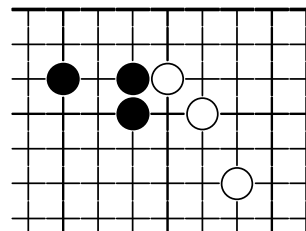
#### 2. Hình tan vỡ

Hình bên: quân đen bị quân trắng xuyên là hai nửa, đều không thể phát huy tác dụng, như thế gọi là hình vỡ. Hình vỡ là mục tiêu săn bắt của đối phương.

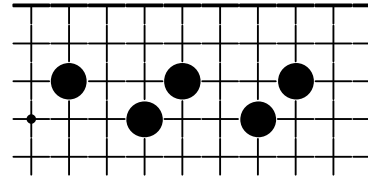


#### 3. Hình trùng lặp

Hình bên: Đen đứng 2 mở 1, quân lực phát huy rất không mạnh, loại hình xấu này gọi là hình “trùng lặp”.

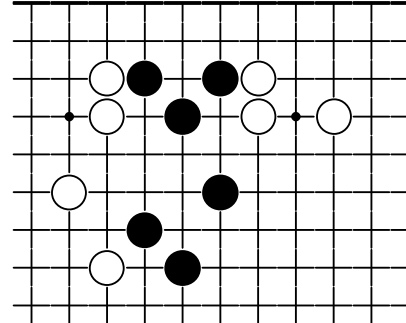


Hình bên: Bên ngoài không có quân trắng nào, đen dùng nhiều quân để vây một địa bàn nhỏ, quân lực phát huy rất không mạnh, vì thế cũng là hình trùng lặp.



#### 4. Hình mòng

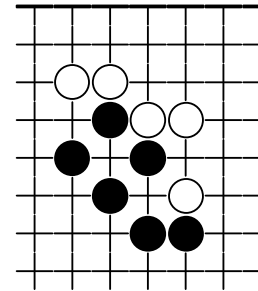
Hình bên: các quân đen phối hợp rất mòng và yếu vì thế gọi là hình mòng. Hình mòng là mục tiêu công kích của đối phương.



**Hình đẹp có mấy loại như sau:**

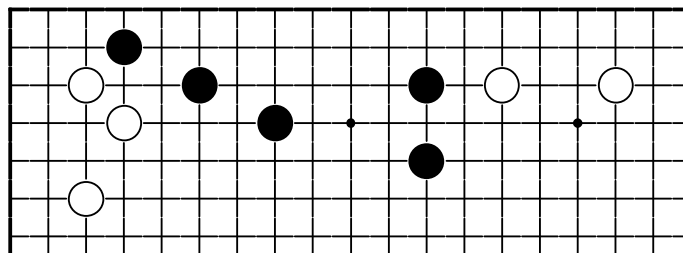
##### 1. Hình dày

Hình bên: Quân đen ở bên phải trên rất chắc chắn, trắng không dám vào gần, ở đây quân lực phát huy mạnh mẽ, hình rất chắc chắn gọi là hình dày, lợi dụng hình dày có thể công kích cờ yếu của đối phương, cũng có thể tạo hình dạng lớn.



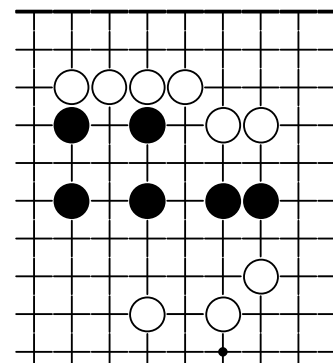
##### 2. Hình phối hợp

Hình dưới: Bên trên đen 5 quân vây được một vùng đất lớn, quân lực phát huy được rất mạnh, lấy chủ thể là 3 quân hàng 3, 4; 2 quân trên hàng 2, 5 có tác dụng củng cố và khuếch đại địa bàn.



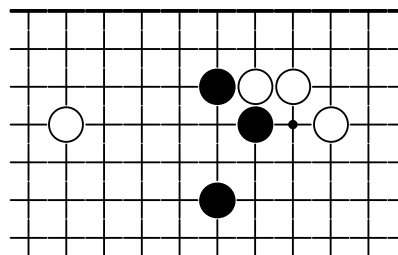
##### 3. Hình chặt chẽ

Hình bên: Quân trắng ở trên và dưới đều rất là vững chắc, nhưng kẹp giữa là đội quân cờ đen kết cấu rất chặt chẽ, khiến trắng không có cách gì công kích.



#### 4. Hình nhẹ nhàng

Hình bên: 3 quân đen thể đứng tuy rất mỏng nhưng trắng không thể cắt rời, hiện tại không có biện pháp tấn công đen một cách hữu hiệu, cờ đen rõ ràng rất nhẹ nhàng

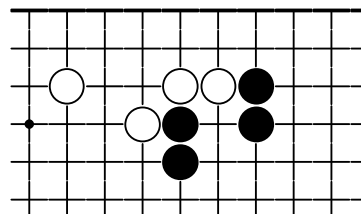


Vì vậy, khi chơi cờ chúng ta nên luôn chú ý để tránh đi thành hình xấu, tìm cách đi loại hình đẹp phù hợp với ý đồ chiến lược chiến thuật của mình.

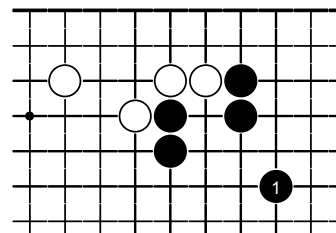
#### Bài 2: Yếu điểm trong tấn công và phòng thủ

Chỉ có luyện tập thành thạo, nắm vững yếu điểm công thủ, mới có thể bố trí quân mình nhịp nhàng nhất trí, không bị công kích, đồng thời chiếm giữ điểm yếu của đối phương, tiến hành công kích hữu hiệu.

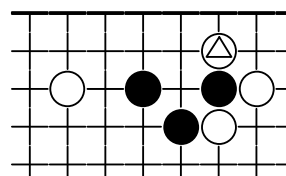
Hình bên: Cờ trắng rất hoàn chỉnh, bên đen cũng cần phải củng cố cờ mình. Nên đặt xuống chỗ nào cho tốt?



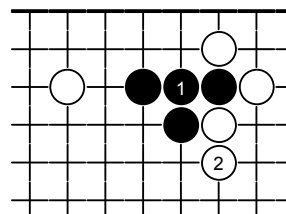
Hình bên: Đen 1 đi, tạm thời củng cố chỗ cắt, lại vây gọn vùng góc, vì thế đen 1 là nước đẹp.



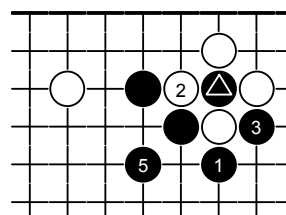
Hình bên: Trắng vừa đi Δ đánh quân đen, đen nên đi thế nào để đối phó?



Hình bên: Đen 1 nổi là cờ hòng, tạo thành hình ngu “Đỉnh bốn”, trắng 2 dài, bốn quân đen chỉ có nặng nề chạy ra ngoài.

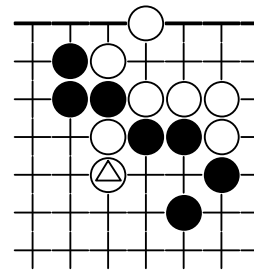


Hình bên: Đen 1 đánh lại là cách đúng, về sau đi đến đen 5, trắng được góc, đen giữ được ngoại thế, hai bên hình thành thế chia đôi.

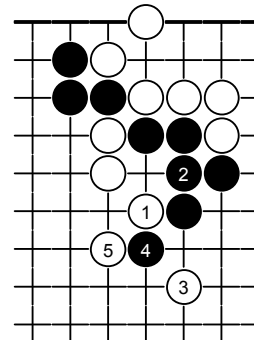


4=Δ

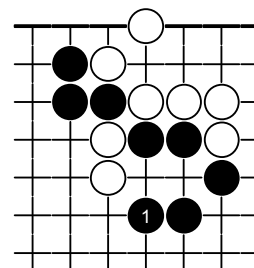
Hình bên: Trắng  $\Delta$  vừa dài, đen có cần đối phó cho tốt không?



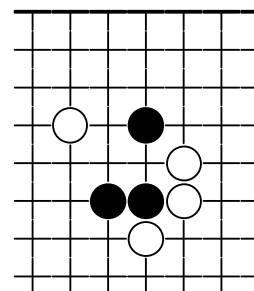
Hình bên: Nếu đen “thoát tiên” (không đối phó mà đi ở chỗ khác gọi là “thoát tiên”-tiếng Nhật là tenuki), lúc ấy, trắng đặt ở vị trí quân trắng 1, chuẩn bị ăn đen bằng đòn đảo phác, đen 2 chỉ có nổi, trắng 3 lại bay, cờ đen lập tức rơi vào cảnh khổ.



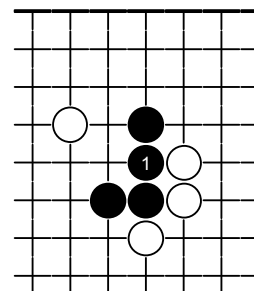
Hình bên: đen 1 nổi đôi là cách chính xác, phòng chống công kích hữu hiệu, lúc này trắng lại phải chạy 2 quân ra ngoài, đen 2 bên đều có thể an bài tốt đẹp.



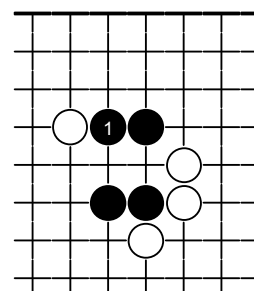
Hình bên: Trắng  $\Delta$  dài, chuẩn bị chia cắt cờ đen, đen đối phó ra sao?



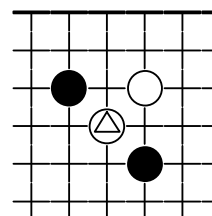
Hình bên: đen 1 nổi tuy là củng cố chỗ cắt, nhưng quân lực phát huy không mạnh, lại xuất hiện “hình tam giác ngu”, vì thế đen 1 là nước hỏng.



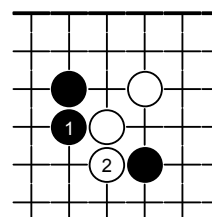
Hình bên: Đen 1 “nổi đôi” là chính xác, vừa củng cố chỗ cắt, lại uy hiếp quân trắng, tác dụng rất rõ ràng.



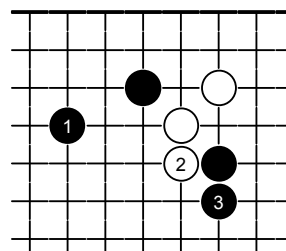
Hình bên: Hai quân đen đứng ở vị thế gọi là “bước voi” trắng  $\Delta$  chọc vào giữa gọi là “xuyên mắt voi”, đen nên đỡ thế nào?



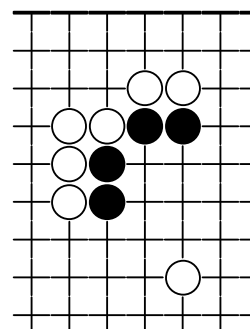
Hình bên: Đen 1 dài là nước sai lầm, trắng 2 ùng dài ra, đen xuất hiện hình tan vỡ. Trong cờ vây, có câu cách ngôn “xuyên mắt voi kỵ đi đôi”, ý nghĩa là đen không thể ở 1 hoặc 2 dài ra.



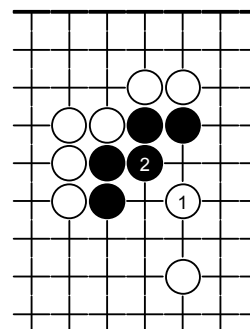
Hình bên: đen “bay” là nước chính xác, trắng 2 “đề” (ở trong biên, góc đặt một quân ở trên quân đối phương gọi là “đề”), đen 3 dài, như vậy quân đen hai bên xử lý đều tốt.



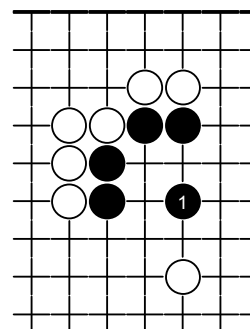
Hình bên: Như hình này, nếu trắng đi, công kích thế nào? Nếu đen đi, phòng thủ ra sao?



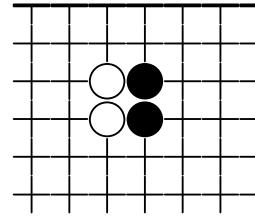
Hình bên: Trắng 1” điểm”, công trúng yếu hại của bên đen, đen 2 nối, xuất hiện 2 hình tam giác ngu, đen rất là khó chịu.



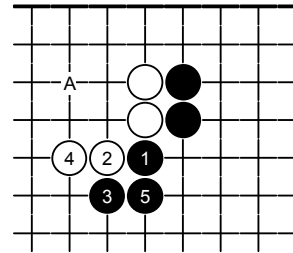
Hình bên: Để phòng chống sự công kích của bên trắng, đen 1 củng cố là rất quan trọng, sau đó trắng không cách gì công kích cờ đen.



Hình bên: Đen đi trước thì đi thế nào? Trắng đi trước thì đi thế nào?



Hình bên: Đen 1, 3 bề liên tục là cách công kích mạnh nhất lúc này. Trong cờ vây có câu cách ngôn:”đầu hai quân tất bề”, về sau trắng 4 dài, đen 5 nối, cờ đen rất dày. Đen vẫn có điểm A để công kích cờ trắng. Ngược lại, nếu đến trắng đi, trắng cũng đi giống như đen để công kích.

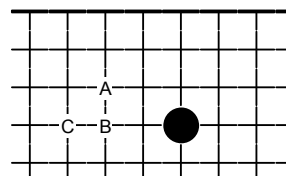


## Chương 12: Định thức sao

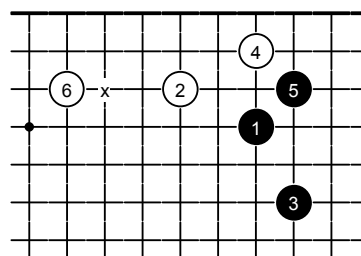
Định thức là thế nào? Do khi hai bên tiến hành tranh đoạt ở góc, hình thành rất nhiều loại biến hoá hay gặp, lại qua các cao thủ thực chiến thi đấu và nghiên cứu, giữ lại những cách ứng đối hợp lý nhất (mà trong đó sự được mất của hai bên là tương đương) để sử dụng, gọi là định thức (mẫu cố định)

Học tập định thức không bắt buộc ghi nhớ hoàn toàn (bộ nhớ “chết”), chỉ cần theo phương pháp lý giải, nhớ được một số biến hoá cơ bản nhất. Đến khi gặp những biến hoá khác, có thể căn cứ tình huống thực tế mà linh hoạt xử lý.

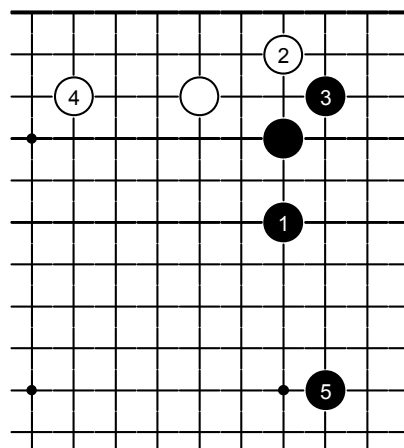
Hình bên: Đen chiếm vị trí sao, trắng có thể ở các vị trí A, B, C tiền công (gọi là treo góc). ở vị trí A treo góc là hay dùng nhất.



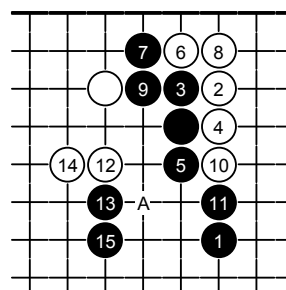
Hình bên: Trắng 2 bay gần treo góc, đen 3 bay gần đỡ là tự mình gia cường, sau trắng 4 bay vào góc, đen 5 chọc, trắng 6 mở “cách hai” kết thúc, đen trắng đều được mỗi phương là định thức hay gặp. (từ trắng 2 đến x là 1 bước nhảy, nếu trắng 6 tại đó thì gọi là mở “cách 1” hay mở 1, từ trắng 2 đến trắng 6 là 2 bước nhảy nên gọi là “cách hai”)



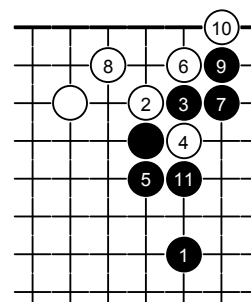
Hình bên: Đen 1 “nhảy lên”, trắng 3 vẫn bay góc, đen 3 chọc, trắng 4 mở 2, vì đen 1 nằm ở hàng 4, vậy cần mở lại đen 5, lúc này đất đen mới vây được hoàn chỉnh.



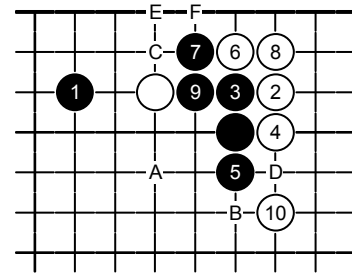
Hình bên: Đen 1 bay xa là có ý coi trọng vùng biên bên phải. Trắng 2 điểm tam-tam (vì toạ độ góc của điểm này là 3-3) đến 15, định thức kết thúc. Đen 15 sao không đi ở điểm A? Điểm A tuy cũng là củng cố, nhưng vị trí đen 15 tác dụng lớn hơn.



Hình bên: Trắng 2 “nâng”, 4 quay cắt là cách đi mong muốn biến hoá, tích cực khiêu chiến, đen 5 theo câu cách ngôn “cắt chữ thập dài một phía” ứng phó. Tiếp theo đến đen 11 cũng là định thức.

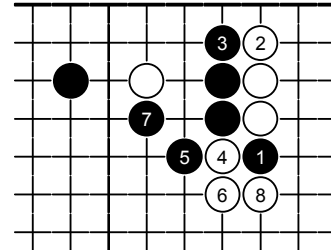


Hình bên: Đen 1 giáp công thấp cách 1 là một cách giáp công kịch liệt, trắng nếu nhảy lên ở A, đen cũng nhảy ở B, như thế đen có lợi. Trắng 2 điểm tam tam là đúng nhất, đen 3 chặn xuống đương nhiên, về sau trắng 10 nhảy ra là định thức. Tại định thức này có 2 vấn đề cần

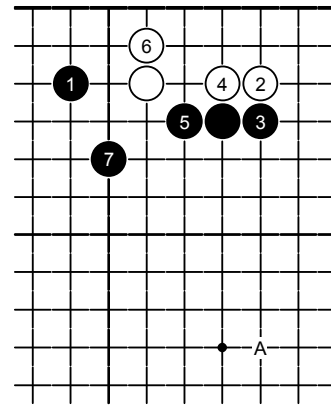


chú ý: 1. vì đen 1 là giáp công cách 1, nên sau khi trắng 10 nhảy, đen có thể thoát tiên, về sau nếu trắng kẹp ở điểm C, đen nhất định phải bỏ ở E, không được đứng xuống ở F, vì đứng là hậu thủ, trắng có thể nhảy ra mất; 2. Đen 5 có thể bỏ ở D không? Trả lời là không.

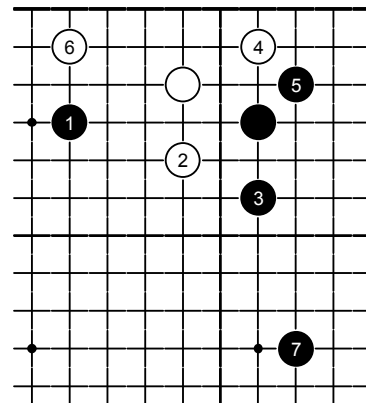
Hình bên: Đen 1 bỏ không tốt là cờ hồng, trắng có thủ đoạn của trắng 2 đứng xuống, về sau đến trắng 8, đen mất nhiều.



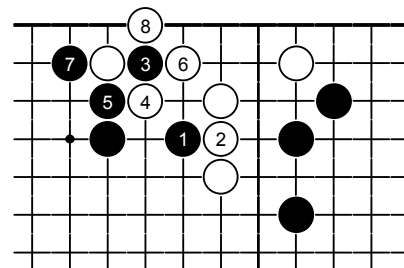
Hình bên: Khi ở điểm A có quân đen đứng, đen có thể chặn ở đen 3, về sau đến đen 7 "khóa đầu", Trắng được góc, đen giữ thế ở biên phải, mỗi bên một cái.



Hình bên: Đen 1 giáp công cao cách 2 cũng là phương pháp giáp công hay gặp, trắng 2 nhảy ra, sau lại bay ở 4, bay xa ở 6 tự mình an định. Về sau đen có thể trấn ở A để khuếch đại biên bên phải.

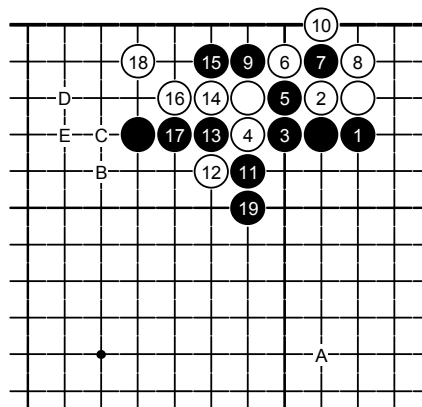


Hình bên: Đen 1 "đâm", 3 "đáp" là muốn ngăn trắng ở biên trên, về sau đến đen 7, tiên thủ giữ trắng ở biên trên bên phải.

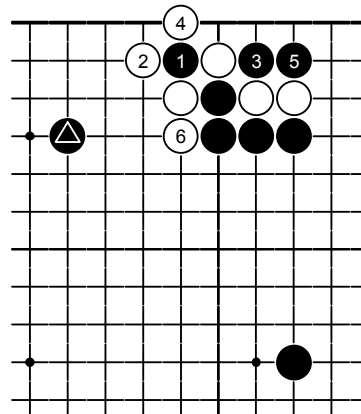




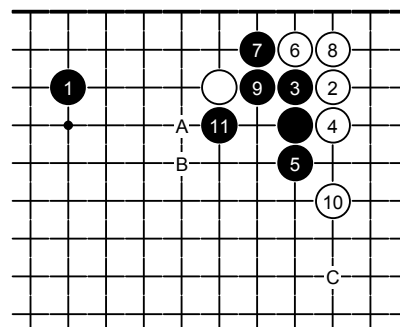
Hình bên: Khi ở điểm A có quân đen, trắng điểm tam tam, đen có thể chặn ở đen 1, đến 19 là một loại định thức định hình lớn, trong quá trình diễn biến, đen 15 thì thêm một quân ở hàng 2 càng có lợi cho việc lấy thế của bên đen. Sau khi định thức đã hoàn thành, đen đi B, C, D đều là tiên thủ. Kiểu tác chiến ở biên trên như thế này, đối với đen hoàn toàn có lợi.



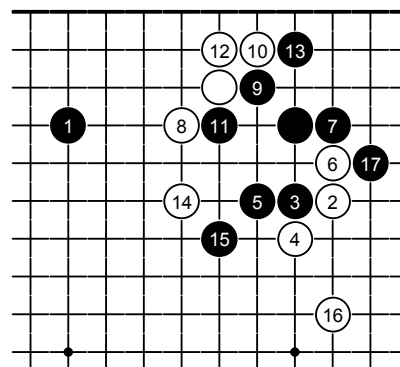
Hình bên: Đen 1 cắt ngoài là nước cờ sai lầm lớn về sau đến trắng 6 dài, đen tuy ăn được 2 quân trắng trên góc nhưng thế cờ ở biên phải của đen không thể khuếch đại được, quân Δ lại bị thế lực to lớn của trắng uy hiếp.



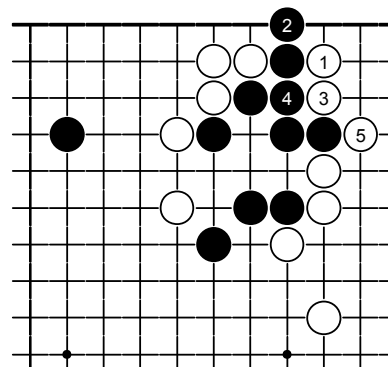
Hình bên: Đen 1 giáp công thấp cách 3 cũng là cách đi hay gặp, đến 11 hết, vì là đen giáp công cách 3 nên hồ ở đen 11 để không chế quân treo góc của trắng là rất cần thiết, về sau trướng bẻ ở A, đen cũng bẻ ở B được. Muốn công kích cờ trắng, có thể đặt ở C.



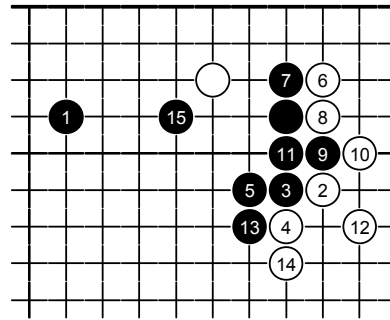
Hình bên: Đen 1 giáp công cao cách 3, trắng 2 giáp lại, gọi là “én bay đôi”. Đen 3 đề, chú ý đề quân không bị giáp công, gọi là “đề mạnh không đề yếu”. Đề một phía mạnh là tự mình gia cường, càng có lực công kích phía kia của quân địch. Cuối cùng, đến đen 17 là biến hoá điển hình của định thức “én bay đôi” (Song phi yến). Đen có cần bẻ ở nước 17 cuối cùng không?



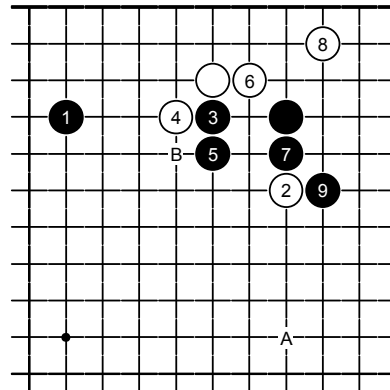
Hình bên: Trắng 1 kẹp, đến 3, 5 cướp góc đen, đề đề phòng thủ đoạn này của đen, bẻ một nước cuối cùng là rất quan trọng.



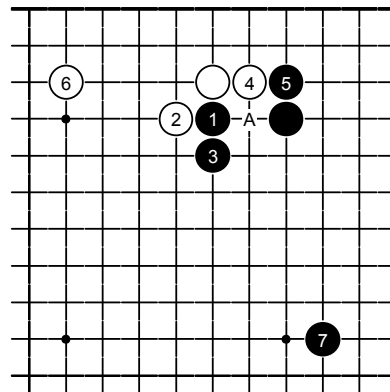
Hình bên: Trắng 6 điểm tam tam cũng là cách hay dùng. đến đen 15 là định thức. Đen 13 quật rất quan trọng. Trong cờ Vây có cách nói “Cờ bẻ một đầu, sức mạnh như trâu”. Đen nếu không đặt tại vị trí 13, trắng cũng chiếm liền.



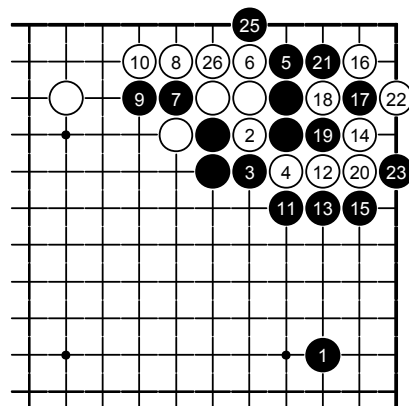
Hình bên: Trắng 2 giúp công lại cũng là cách thường gặp. Về sau đến đen 9 là định thức. Bên đen nếu có quân ở A, đen 9 có thể dè ở B, khuếch đại ngoại thế



Hình bên: Đen 1 dè, 3 dài gọi là định thức dè kéo dài, trắng 4, 6 triển khai, đen 7 có thể đặt ở dưới sao. Đen 7 mở có lớn không? Trắng ở A đâm vào làm sao đỡ?

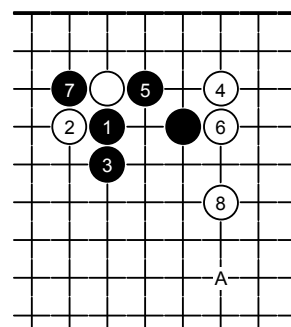


Hình bên: cuối cùng hình thành đánh cướp, mà bên trắng thì “cờ mới không có cướp” bị đen ăn gọn. vì vậy ở hình trên, đen có thể đặt ở 7.

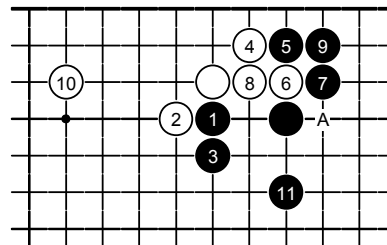


24=18; 25=17

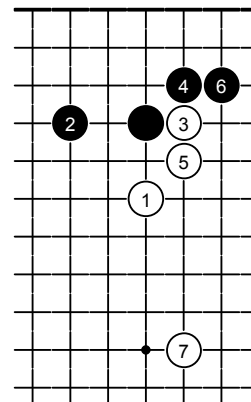
Hình bên: Trắng 4 điểm tam tam cũng là biến hoá thường gặp, đen 5 hồ là lấy biên trên, đến trắng 8, trắng được góc, đen lấy biên trên. Về sau đen có thể đi ở A công trắng.



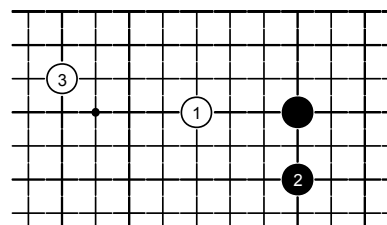
Hình bên: Trắng đi 4 chọc với đi ở 8 dài giống nhiều khác ít, đến 11 cùng cồ mỗi bên được một phía. Trong đây cần chú ý, đen 9 nổi rất là trọng yếu, đây là điểm quan hệ đến căn cứ địa của hai bên, đen 9 nếu đặt ở A, trắng 10 có thể thoát tiên.



Hình bên: Trắng 1 treo cao là cách dùng trong trường hợp đặc biệt, đen 2 nhảy, trắng 3 nâng, 5 lùi về sau mở ở 7. Chú ý đen 6 nhất định đứng xuống, nước này thực lợi rất lớn, không thể bỏ qua.



Hình bên: Trắng 1 treo cao cách 2 là thiên về biên, đen 2 nhảy lên, trắng 3 mở biên, biếnhoá hơi bị đơn giản.

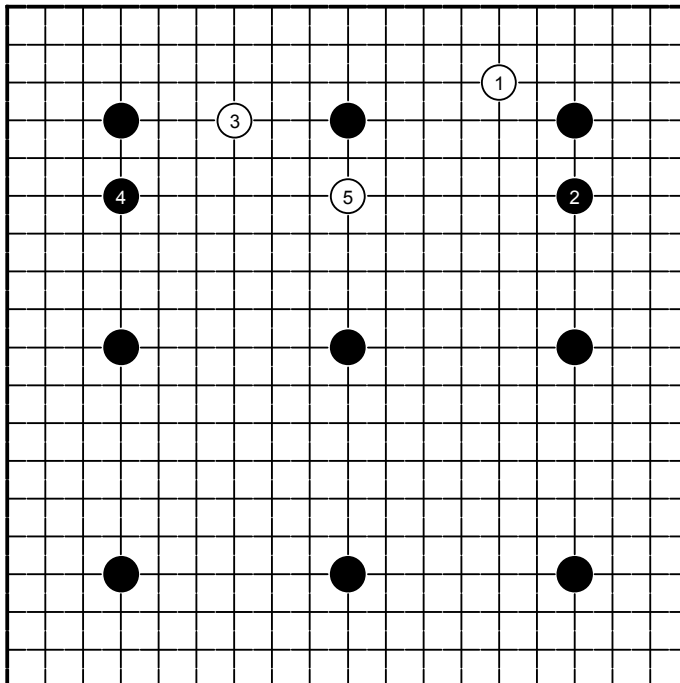


Định thức sao đương nhiên có nhiều biến hoá, chúng ta cần nắm vững những biến hoá cơ sở đã trình bày ở trên, gặp vấn đề cụ thể linh hoạt vận dụng.

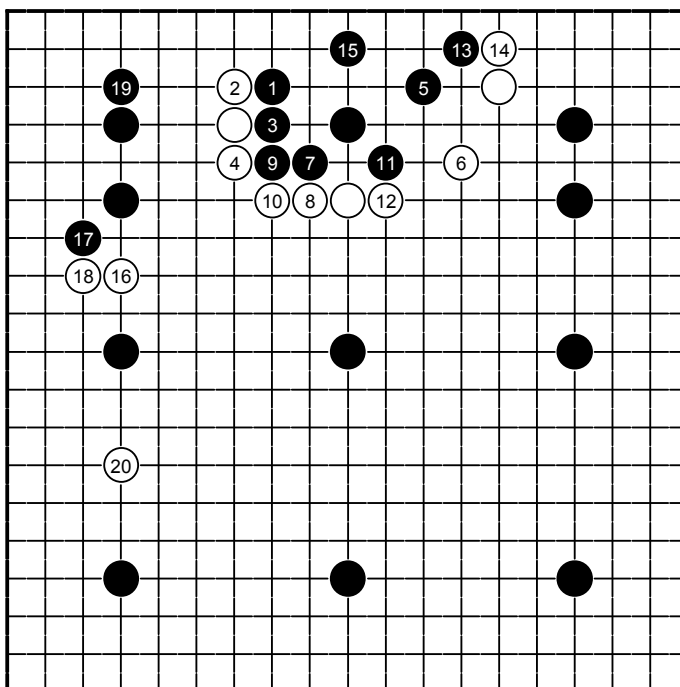
### Chương 13: Cách chơi cờ chấp quân

Trong khi chơi cờ, nếu trình độ cờ hai bên không tương đồng thì dùng đến phương pháp chấp quân để bù đắp khiến cục diện trở lại cân bằng. Căn cứ mức độ sai biệt về trình độ, thông thường có thể chấp từ 2 đến 9 quân.

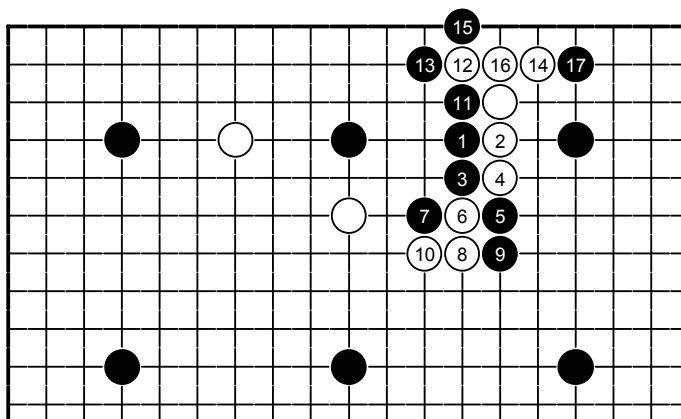
Hình dưới: Đây là tình thế thường xuất hiện trong cờ chấp 9 quân, trắng 1, 3, 5 nhẹ nhàng múa vuốt muốn ăn gọn quân đen ở sao biên trên, lúc này đen nên đối phó thế nào?



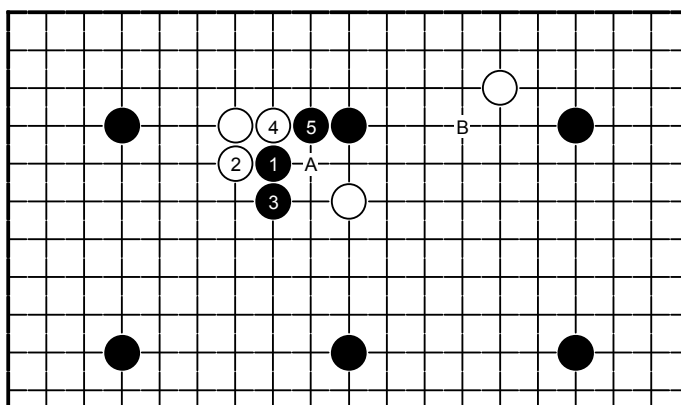
Hình dưới: Đen 1 bay ở hàng 3, muốn tạo sống tại chỗ, về sau đến đen 15, quân đen đã tạo sống xong, nhưng cách đi này quá tiêu cực, khiến quân trắng quá dày. Sau đó trắng 16 xâm nhập vào đất đen (đả nhập), đen 17, 19 lại vội vàng tạo sống ở biên trên làm thành hình xấu. Thế thì đen đi sai ư? Đầu tiên đi 1 tạo sống tại chỗ là cực kỳ sai lầm. Đó là chỉ mong sống cờ không nghĩ đến việc khác, tiếp theo 3, 5, 7 đều là tiêu cực tạo sống.



Hình dưới: Đen 1 “chọc vai” (Trong cờ vây, đi một nước ở chéo góc, phía trên với một quân địch gọi là “chọc vai”) là cách đi tích cực, như vậy không những giải thoát quân đen, mà lại tấn công đến quân trắng phía trên bên phải. Trắng 2 kéo dài lên trên là tất nhiên, trải qua một trận chiến đấu kịch liệt, đến đen 17, trắng bị hãm vào hoàn cảnh khổ sở.

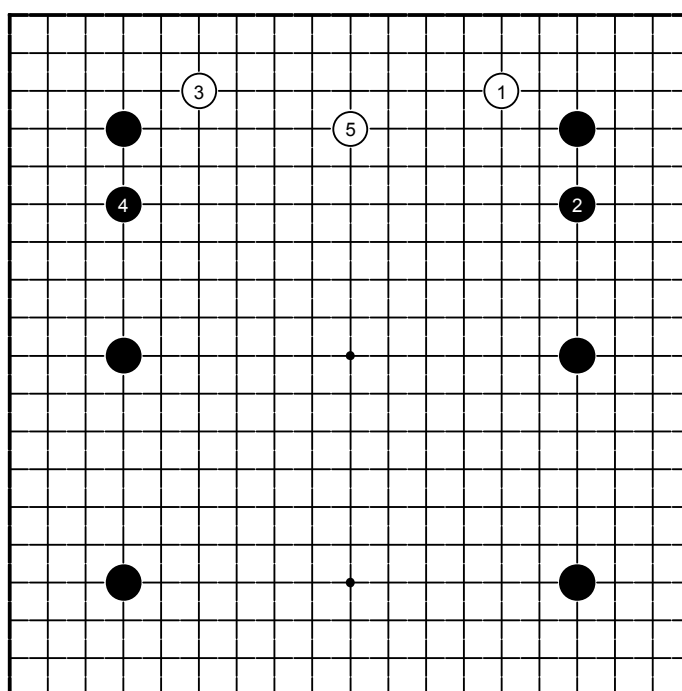


Hình dưới: Đen 1 bay ra cũng là một cách đi tích cực. Trắng 2 kéo dài, đen 3 cũng thuận thể kéo ra, khi trắng 4 quặt muốn cắt cờ đen, đen không được sợ, nhất định phải chặn cứng bằng đen 5. Nếu trắng cắt ở A thì làm sao? Lúc này lại chọc vai ở B, trắng cắt đen vô hiệu.



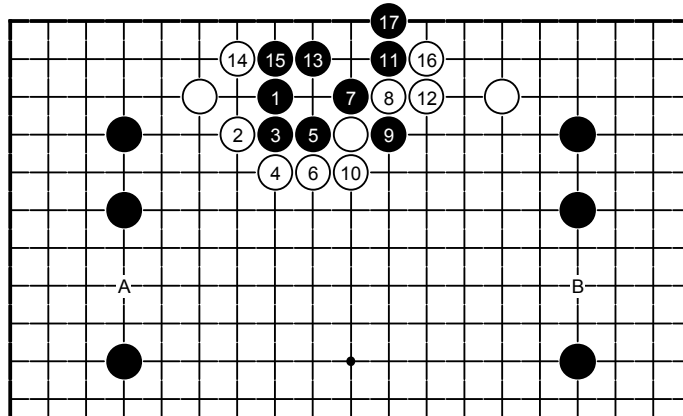
Tóm lại, khi bị chấp quân, quân đen không thể sợ, cần tích cực chủ động chiến đấu với quân trắng, chỉ có như vậy mới có thể nâng cao kỳ lực (sức cờ).

Hình dưới: Đây là cờ chấp 6 quân, trắng 1, 3, 5 ba quân này vây được một địa bàn lớn, đen

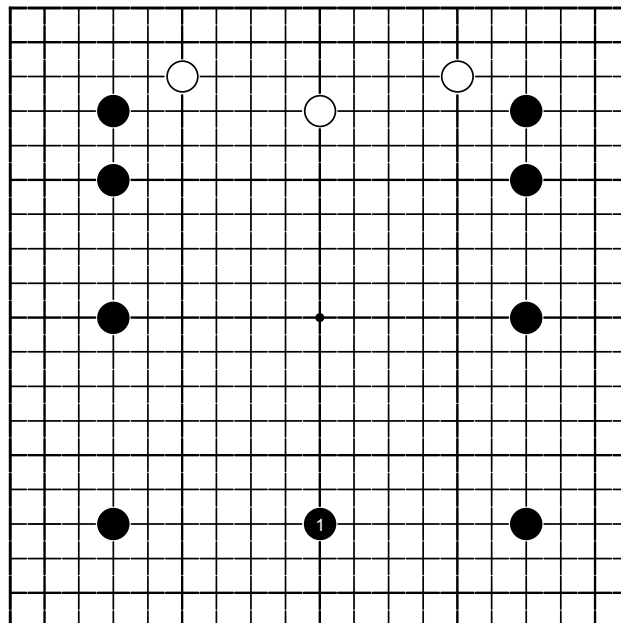


nên đánh tiếp thế nào?

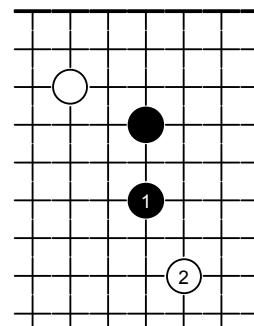
Hình dưới: Đen 1 đã nhập tuy nhiên rất là dững cãm, nhưng lúc này quá sớm. Nói theo tâm lý, cách đi này gọi là “đổ kỵ”, nhìn thấy trắng vây đất thì không cam tâm. Cờ trắng lại rất hoan nghênh nước cờ đen 1 đã nhập, về sau đến đến 17, đen tuy phá hết địa bàn ở biên trên của trắng, nhưng cờ trắng biến thành hình dạng rất dày chắc, khiến hai quân đen bên trái, phải ở phía trên đều bị uy hiếp. Tiếp theo nếu trắng đã nhập ở A hoặc B, đen lại phải bị động tạo sống, thế thì đen nên đi thế nào.



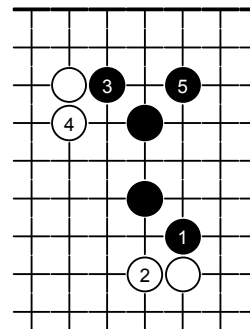
Hình dưới: Đen 1 tạo thành “tam liên tinh”(ba quân sao liên) hình dạng lớn rất là hùng tráng, thế đen lớn hơn trắng nhiều, bước sau, thế nào thì trắng cũng gặp phải công kích của đen.



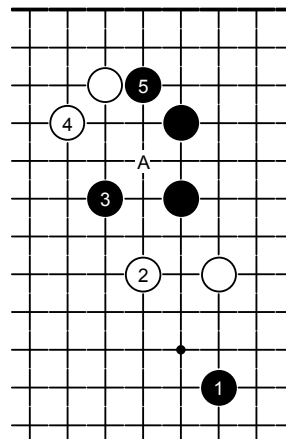
Hình bên: Khi trắng bay gần để treo góc, đen nhảy lên, trắng 2 theo hướng khác giáp công 2 quân đen, là một cách trắng hay sử dụng ở cờ chấp quân. Đen nên đối phó thế nào?



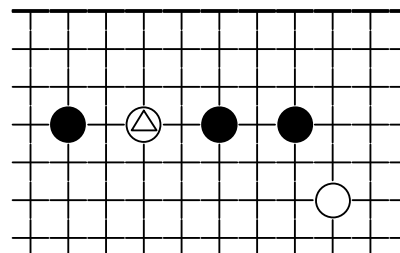
Hình bên: Đen 1 chọc đỉnh, về sau lại về điểm 5 giữ góc, là một cách rất tiêu cực, bị 2 quân trắng 2, 4 kéo dài, cờ trắng ở bên ngoài lập tức to mạnh lên rất nhiều.



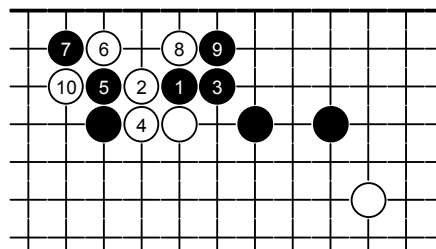
Hình bên: đen 1 giáp công là cách tích cực, trắng 2 nhảy lên, đen 3 cũng nhảy lên, trắng 4 chọc lên ý tứ là gì? Đây là âm mưu, chuẩn bị xuyên cắt cờ đen ở điểm A, đen 5 chọc đỉnh ứng đối, ở đây là cờ đen có lợi.



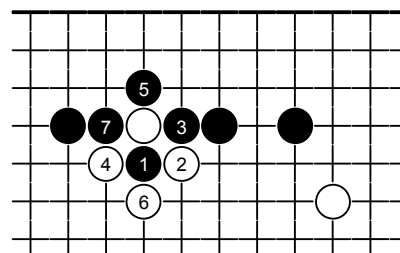
Hình bên: Trắng  $\Delta$  đã nhập khiến quân đen đau đầu, vì quân đen hy vọng liên lạc là tư tưởng chỉ đạo sai lầm, vì vậy xuất hiện một loại hình cờ xấu.



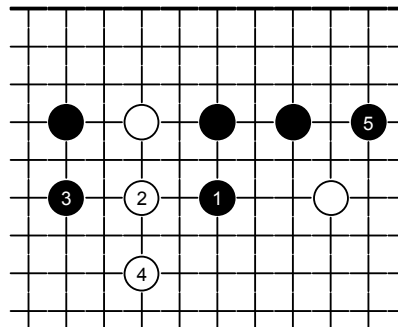
Hình bên: Đen 1 nâng, ý đồ liên lạc, trắng 2 bẻ, về sau đến trắng 10 cắt, đen không những không thể liên lạc, lại bị tạo thành hình cờ tan vỡ.



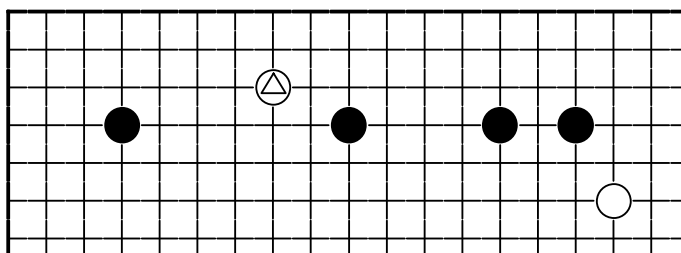
Hình bên: Đen 1 đề, đến đen 7 thì đen tuy đạt được mục đích liên lạc, nhưng bị trắng tiên thủ ăn 1 quân ở trên không gọi là “hoa nở”. Trong cờ Vây có câu nói “ăn một quân ở trên không-30 mục”, đủ thấy là so với kết quả đạt được, đen thiệt lớn.



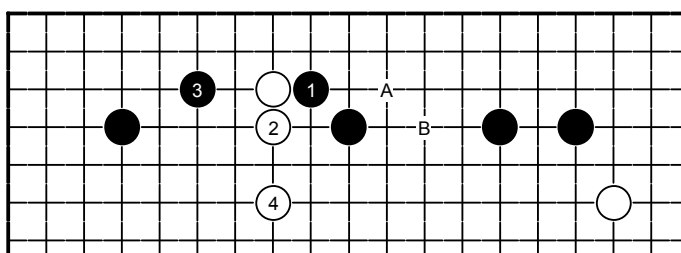
Hình bên: Đen 1 nhảy lên là cách chính xác, trắng 2 cũng chỉ có thể nhảy lên, đen lại nhảy, quân trắng bị kẹp ở giữa, đen 5 thủ góc. Xem ra, đen tuy mất một ít địa bàn, nhưng sau quân đen 3 thì thế lực bên trái được gia cường, đen 5 chiếm được vùng góc, đồng thời uy hiếp quân trắng treo góc, trắng 2, 4 chạy thoát chẳng được gì, hiển nhiên cách đi này đen có lợi.



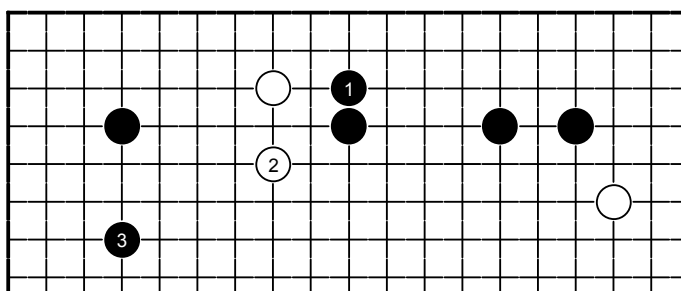
Hình dưới: Trắng  $\Delta$  đã nhập, đen nên đối phó thế nào?



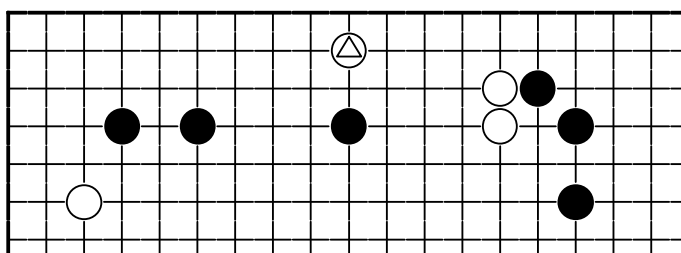
Hình dưới: Đen 1 chọc đỉnh, 3 giáp công, có vẻ hung tợn. Nhưng trắng 4 nhảy lên, nhẹ nhàng thoát ra, về sau trắng lại có các điểm A, B đã nhập biên trên, đen bất mãn.



Hình dưới: Đen 1 “cột ngọc” là một cách đánh kiên cố, trắng vẫn chỉ nhảy lên, đen 3 nhảy, một bên có đất, một bên trực chiến với quân trắng.

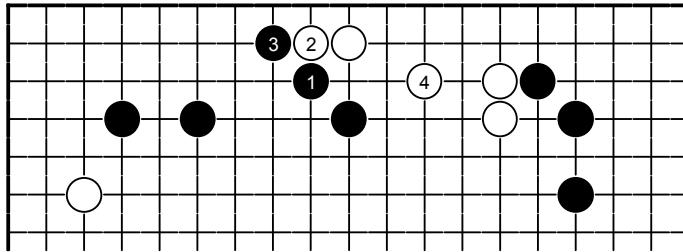


Hình dưới: Trắng  $\Delta$  xâm nhập ở hàng 2, là cách đi hay gặp, đen xử lý thế nào cho tốt?

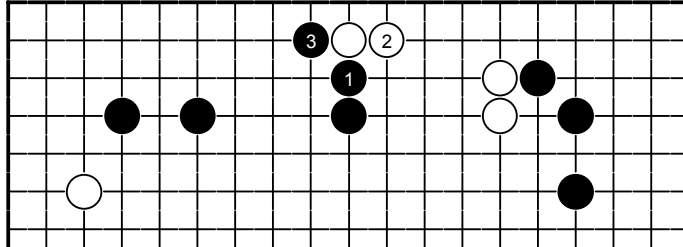


Hình dưới: Đen 1 chọc mềm yếu, trắng 2, 4 nhẹ nhàng phá đất tạo sống, đen thất bại.

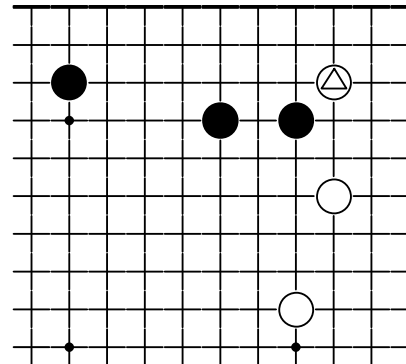




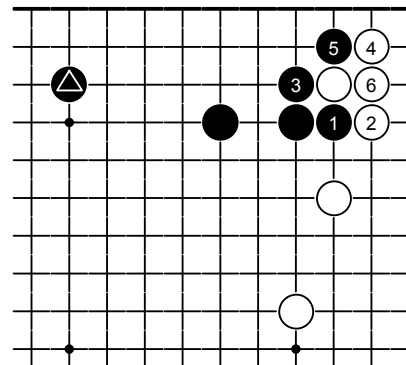
Hình dưới: Đen 1 đề đầu là cách đúng, trắng 2 lùi về, đen 3 bỏ, trắng muốn sống cũng phải nỗ lực.



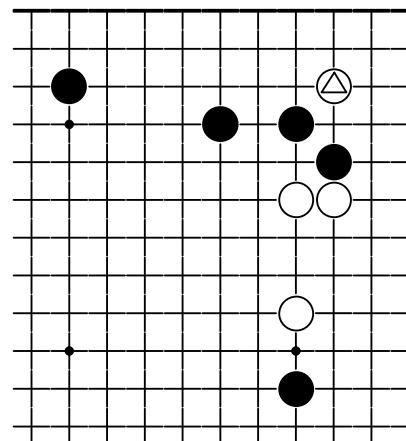
Hình bên: trắng  $\Delta$  đi vào “ tam-tam” là cách đi hay gặp. Đen nên ứng đối thế nào cho tốt?



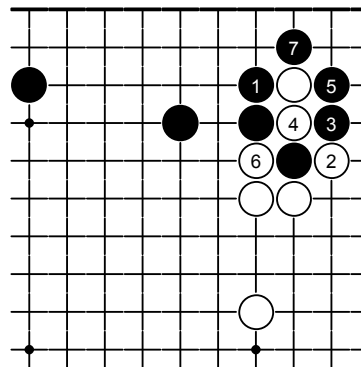
Hình bên: khi có quân  $\Delta$ , đen nên bảo vệ địa bàn phía trên, sau các quân đen 1, 3, 5; đen có thể thoát tiên đi nơi khác.



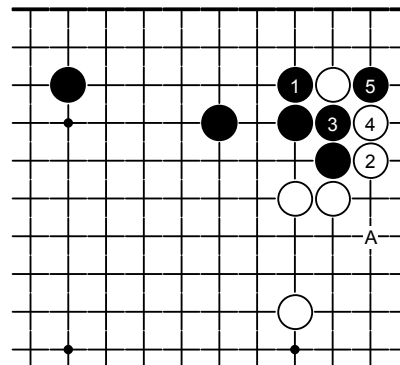
Hình bên: trắng  $\Delta$  đi vào “ tam-tam” là cách đi hay gặp. Đen nên ứng đối thế nào cho tốt?



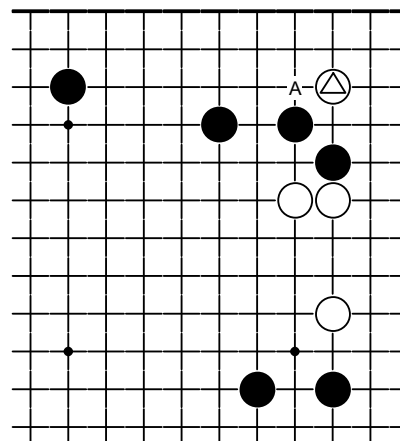
Hình bên: Đen 1 chặn lại, trắng 2 bề, về sau đến đen 7, đen tuy thiệt 1 điểm, nhưng vẫn bảo vệ được góc.



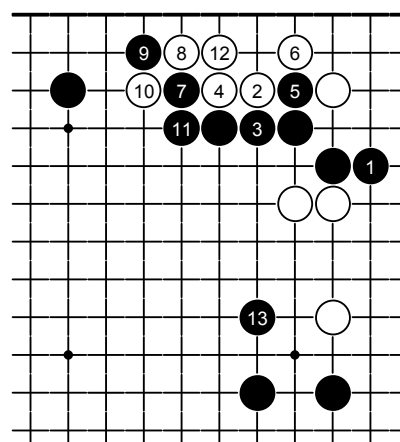
Hình bên: Đen 1 nổi, 3 đánh cũng là một cách, sau này có thủ đoạn đâm ở điểm A, đợi khi có thời cơ sẽ công kích cờ trắng.



Hình bên: Trắng Δ điểm “tam-tam”, đen có nên chặn ở A không?



Hình bên: do trắng mở 2 ở hàng 3 hơi yếu, đen 1 đứng xuống tiên hành phản kích là chính xác, về sau đến trắng 12 tuy sống trong góc, nhưng sau khi bị đen “trấn “ ở đen 13, đám trắng mở 2 rất nguy hiểm.

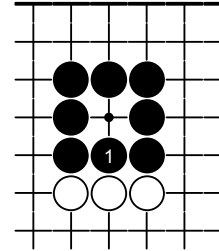


## Chương 14: giới thiệu Quan tử

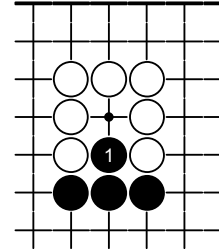
Quan tử là thế nào? Sau khi hai bên trải qua chiến đấu kịch liệt ở giai đoạn trung bàn, đại cuộc đã định, tranh đoạt, phân chia các vùng đất ở biên giới hai bên gọi là giai đoạn quan tử. Khi trong một ván cờ mà tình thế cục diện, chênh lệch không nhiều gọi là “cờ nhỏ”, thì quan tử sẽ quyết định thắng bại. Cờ hơi ưu thế một chút, vì quan tử không chuẩn xác, thất bại dễ dàng; Cờ hơi kém thế một chút, do quan tử xảo diệu mà nghịch chuyển càn khôn, biến bại thành thắng cũng không hiếm thấy. Vì vậy, trong cờ Vây, quan tử cũng rất quan trọng.

### Bài 1: Phương pháp tính toán quan tử

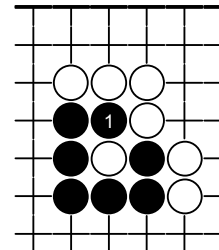
Hình bên: Đen 1 đi, vây được một điểm, gọi là 1 “mục”. Đó là chiếm được 1 mục quan tử.



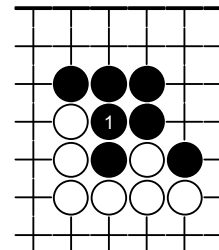
Hình bên: Đen 1 tuy tự nó không tạo ra cho bên đen “mục” đất nào, nhưng lại phá cơ hội tạo 1 mục của trắng. Đen 1 cũng là 1 mục quan tử.



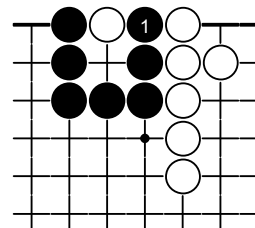
Hình bên: Đen 1 ăn 1 quân trắng. Tuy chỉ vây cho bên đen 1 điểm, nhưng đồng thời trên bàn bớt đi một quân trắng, bên trắng bớt đi 1 điểm, để làm phương tiện tính toán, không tính điểm đó là trắng giảm đi 1 mục, mà tính đen tăng 1 mục, vậy ăn 1 quân tính là được 2 mục.



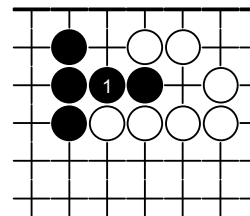
Hình bên: Đen 1 nối tuy tự mình không thêm “mục” nào, nhưng khiến đối phương mất cơ hội chiếm 2 mục, vì thế cũng là quan tử 2 mục.



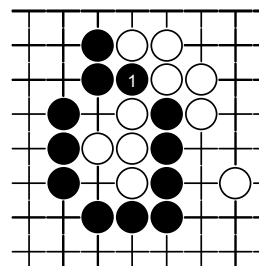
Hình bên: Đen 1 nối, ăn được một quân trắng, lại vây được 1 điểm trống. Ăn 1 quân 2 mục, cộng vây 1 điểm là 3, vậy gọi là quan tử 3 mục.



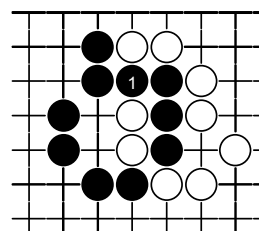
Hình bên: Đen 1 cứu về 1 quân, khiến trắng mất cơ hội chiếm 3 mục, cũng là quan tử 3 mục.



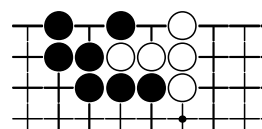
Hình bên: Đen 1 cắt ăn 4 quân trắng, là 8 mục cộng 2 điểm trống, vì thế đen 1 là “quan tử lớn” 10 mục.



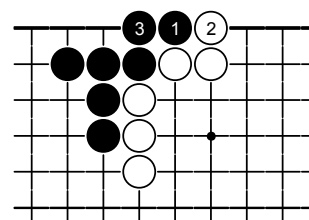
Hình bên: Đen 1 nối, ăn được 2 quân trắng vây được 2 điểm, nên tính là 2 mục chẳng? không đúng! nếu bị trắng đặt tại 1 không những trắng cứu về 2 quân, đồng thời lại ăn 3 quân đen cộng 1 điểm chiếm được là 7 mục, vì thế tính lấy số mục được mất của hai bên cộng lại  $6+7=13$ , quan tử này là 13 mục.



Hình bên: Đen 1 trên biên phá trắng 1 mục, gọi là quan tử 1 mục.



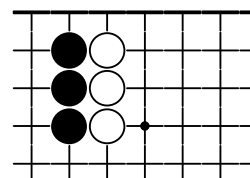
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nối phá trắng 1 mục, tự vây được 1 mục, vì thế là 2 mục quan tử, ngược lại trắng ở chỗ đen 3 đi trước cũng là 3 mục.



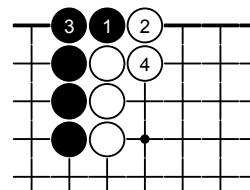
## 1. Quan tử tiên thủ và hậu thủ

Trong quá trình chiếm quan tử, nếu chiếm xong một quan tử, sau đó lại tranh được tiên thủ (tranh được lượt đi) để đi chiếm các quan tử khác, quan tử ấy gọi là “tiên thủ quan tử”. Ngược lại, chiếm xong một quan tử, bị đối phương tranh đi chiếm quan tử khác mất gọi là “hậu thủ quan tử”. Trên đây chúng tôi vừa trình bày qua một vài quan tử đều là quan tử mà hai bên cùng hậu thủ (song phương hậu thủ)

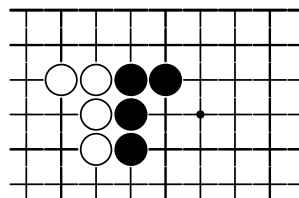
Hình bên: Quan tử này mấy mục, ai tiên thủ, ai hậu thủ?



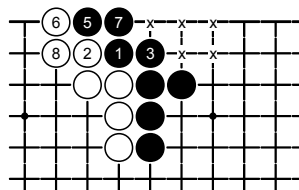
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nối tiên thủ phá trắng 2 mục,. Ngược lại nếu trắng đi trước bẻ ở 3, nối ở 1, cũng phá đen 2 mục, vì thế, đây là quan tử hai bên cùng tiên thủ 4 mục.



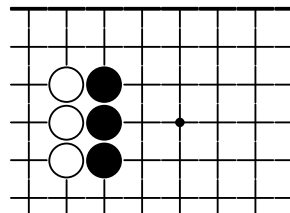
Hình bên: Quan tử này mấy mục?



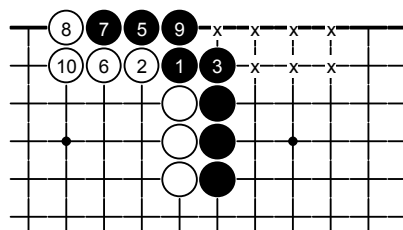
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nổi, trắng 2 thoát tiên đi chiếm quan tử khác, đen 5, 7 lại bẻ nổi là tiên thủ. Như thế hai bên đen với trắng đều là một bên tăng 5 mục, một bên giảm 5 mục. vì vậy quan tử này là quan tử hai bên hậu thủ 10 mục.



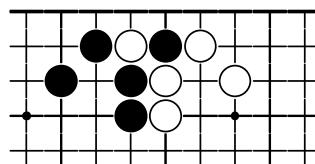
Hình bên: Quan tử này nên chiếm thể nào, có bao nhiêu mục?



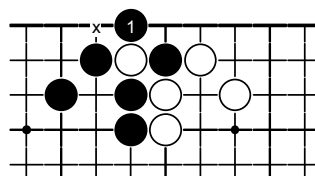
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nối tiếp theo 5, 7, 9 là tiên thủ, ở đây nếu trắng đi trước ở chỗ đen 3 bẻ nổi, hai bên thêm bớt đều 7 mục, vì thế quan tử này là quan tử lớn hai bên hậu thủ 14 mục.



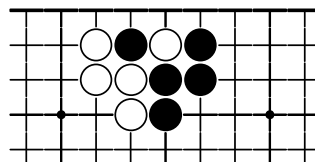
Hình bên: Đen bắt 1 quân, trắng cũng bắt 1 quân, quan tử này nhiều ít thể nào?



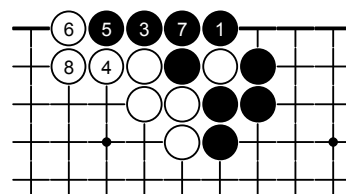
Hình bên: Đen 1 ăn quân trắng được 2 mục, đồng thời lại giữ lại ở điểm X 1 mục cộng là 3 mục, nếu bị trắng ăn quân đen, trắng cũng được 3 mục, mà đen mất 3 mục đó. Vậy quan tử này là hai bên hậu thủ 6 mục.



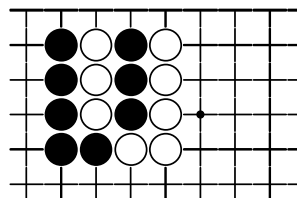
Hình bên: Đen trắng hai bên đều chỉ 1 nước ăn quân đối phương, quan tử này là mấy mục?



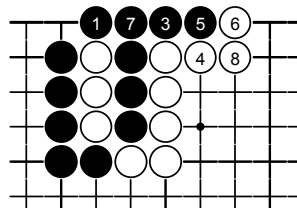
Hình bên: Đen 1 ăn xong, 3, 5, 7 là tiên thủ, không những tự mình được 3 mục, lại phá đối phương 4 mục, cộng là 7 mục, ngược lại trắng nếu đi cũng chiếm 3 mục phá đen 7 mục. Vậy quan tử này tuy chỉ ăn 1 quân nhưng là quan tử hai bên hậu thủ 14 mục.



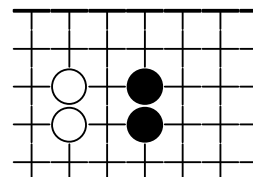
Hình bên: Hai bên đều có thể ăn của nhau 3 quân, liệu quan tử này độ lớn thế nào?



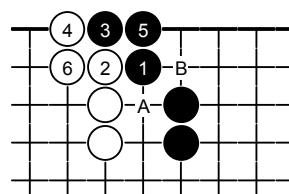
Hình bên: Sau khi đen ăn 3 quân, có thể tiên thủ hạ 3, 5, 7 tự giữ của mình 7 mục phá trắng 4 mục, cộng 11 mục, ngược lại nếu trắng ăn đen 3 quân, cũng như vậy. Vì vậy, đây là quan tử lớn đặc biệt 22 mục hai bên hậu thủ.4



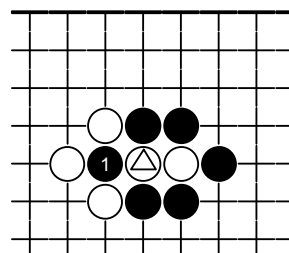
Hình bên: Quan tử này chiếm như thế nào, độ lớn bao nhiêu?



Hình bên: Đen 1 chọc, 3 bề là tiên thủ, về sau trắng đặt vào A, đen nói ở B, ở đây, đen được 1 mục, trắng mất 2 mục, cộng là 3 mục. Ngược lại, trắng nếu chọc ở đen 1, kết quả cũng như vậy. Đây tính là quan tử 6 mục 2 bên cùng tiên thủ.



Hình bên: Đen 1 ăn 2 trả lại 1 là mấy mục? Đen 1 ăn 2 quân là 2 mục trắng 2 ở Δ ăn lại một quân là một mục, nói đơn giản, ăn 2 trả 1 là quan tử 1 mục.

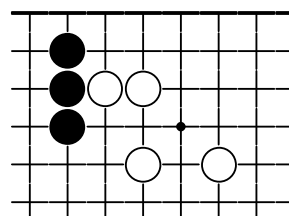


Vì quan tử tiên thủ và hậu thủ giá trị rất khác nhau nên khi tiến hành thu quan, chúng ta cần chú ý chiếm các quan tử tiên thủ trước.

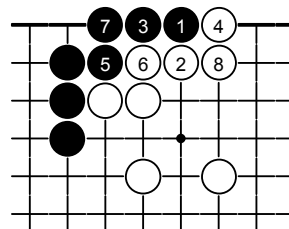
## 2. Thu ngược quan tử

ở quan tử nào, mà một bên thu quan (chiếm quan tử) là tiên thủ, còn bên kia nếu thu quan là hậu thủ, quan tử đó được gọi là quan tử một bên tiên thủ (đơn phương tiên thủ). Có khi quan tử một bên tiên thủ bị bên hậu thủ tranh chiếm trước, cách thu quan đó gọi là thu ngược quan tử.

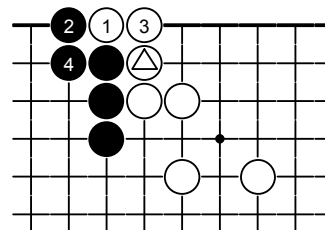
Hình bên: Đen đi trước, quan tử này chiếm như thế nào?



Hình bên: Đen 1 bay xa, tục gọi là “đuổi chân dài”. Đây cách thu quan hay gặp, về sau đến 8 nối, đen tiên thủ phá trắng 8 mục đất. tự mình giữ thêm 1 mục, vì vậy gọi là đen tiên thủ 7 mục.

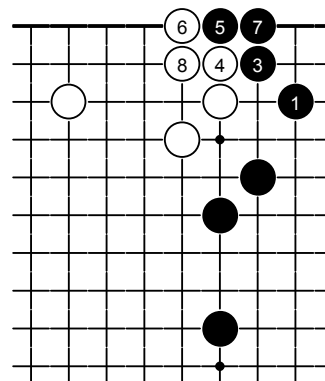


Hình bên: Cờ trắng nêu tranh chiếm vị trí của trắng  $\Delta$ , nguyên là quan tử tiên thủ của cờ đen, trắng mạnh tay chiếm lấy cũng gọi là “thu ngược quan tử”. Về sau trắng 1 bẻ, 3 nổi là tiên thủ. Như vậy, có thể khiến trắng tăng thêm 6 mục, phá đen 3 mục, vì thế gọi là thu ngược 9 mục.

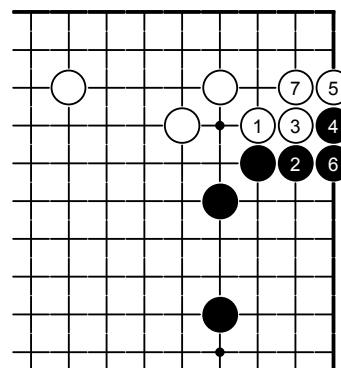


## Bài 2: Các quan tử thường gặp

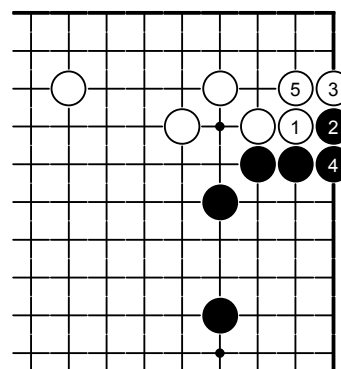
Hình bên: Đen 1 bay là một nước quan tử rất lớn, tiếp theo trắng 2 lại thoát tiên chiếm quan tử lớn khác, đen 3 chọc, 5 bẻ là tiên thủ



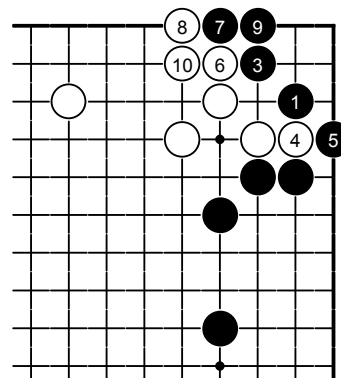
Hình bên: Trắng 1 chọc giữ được góc cúng rất lớn, về sau đến 7 tạm ngừng. So với hình trên, 2 bên số đất sai biệt là 18 mục, vì thế quan tử này giá trị là 18 mục.



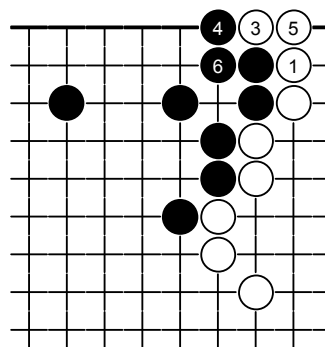
Hình bên: Trắng 1 chặn góc, tiếp theo đen 2 bẻ, 4 nổi là tiên thủ.



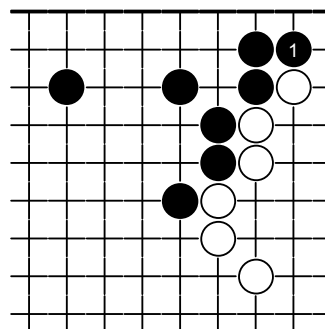
Hình bên: Đen đi trước có thể nhảy ở điểm 1, trắng 2 thoát tiên, đen 3 chọc, 7 bẻ là tiên thủ. So hình trên với hình này, quan tử này có giá trị 16 mục.



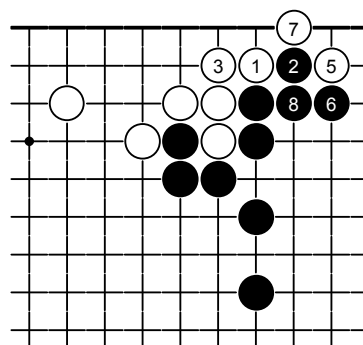
Hình bên: Trắng chặn góc là một quan tử rất lớn, đen 2 thoát tiên, trắng 3 bẻ, 5 nổi là tiên thủ.



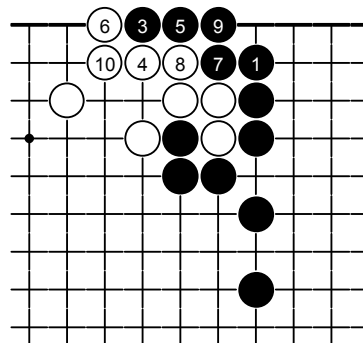
Hình bên: Đen 1 quặt chiếm được góc rất lớn, so với hình trên sai biệt 12 mục.



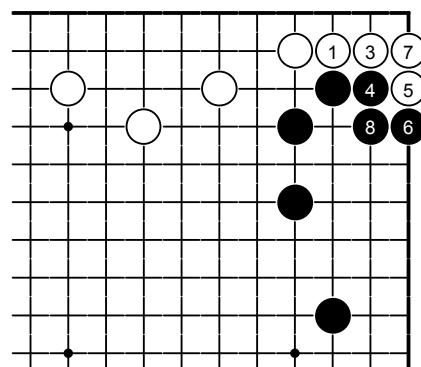
Hình bên: Trắng 1 bẻ, 3 nổi, đây là quan tử lớn 17 mục. Đen 4 thoát tiên, tiếp theo trắng 5 kẹp, 7 đánh là tiên thủ.



Hình bên: Đen đi trước, có thể “đứng xuống” chỗ đen 1, trắng 2 thoát tiên, về sau đen 3 bay xa là tiên thủ.

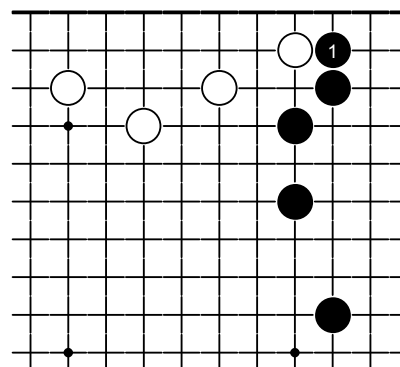


Hình bên: Đây là một hình quan tử lớn rất hay gặp, trắng 1 kéo dài, đen không đỡ, trắng 3 dài là tiên thủ.

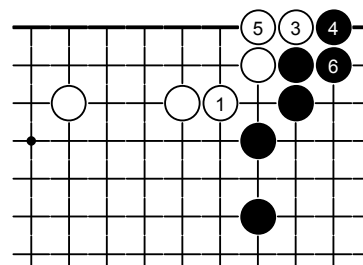




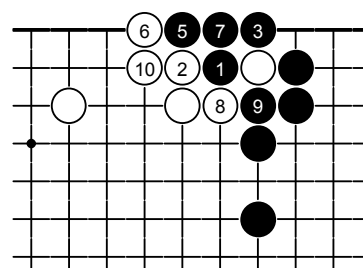
Hình bên: Đen đi trước có thể chặn ở đen 1, quan tử này là hai bên đi sau 16 mục.



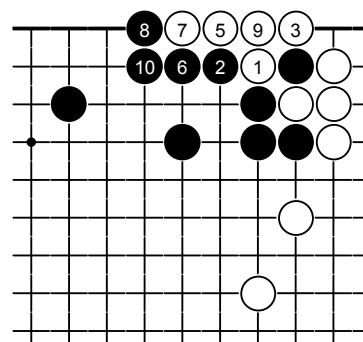
Hình bên: trắng nổi lại ở trắng 1, cứu về một quân trắng, sau 3 bẻ, 5 nổi là tiên thủ. Quan tử này là hậu thủ 10 mục.



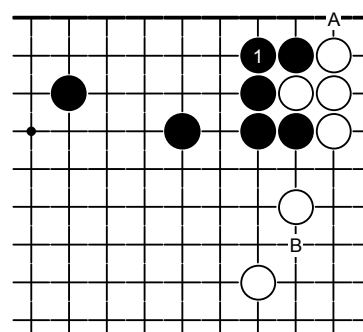
Hình bên: Đen đi, kẹp ở đen 1, ăn được một quân trắng, về sau lại có nước 5 bẻ tiên thủ.



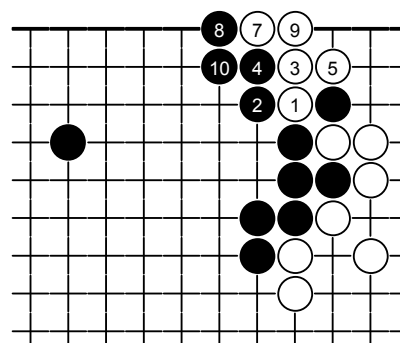
Hình bên: trắng đi trước ở vị trí quân trắng 1, ăn 1 quân đen, là quan tử lớn 14 mục. Sau khi ăn quân đen tự mình lại không còn sơ hở.



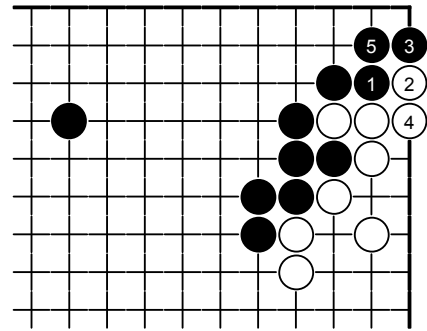
Hình bên: đen đi trước nổi, không nhưng là thu quan tử rất lớn, về sau lại có nước bẻ ở điểm A để quan tử. Nếu điều kiện bên ngoài đã chín muồi, đen lại có thể “đâm ngang” tại B để công kích cờ trắng.



Hình bên: trắng 1 cắt rời một quân đen lại được góc- đất rất lớn.



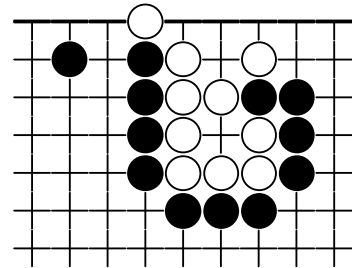
Hình bên: Đen đi trước, chặn ở điểm đen 1 có thể chiếm được góc ngay. Hình trên so với hình này, có thể thấy quan tử này là 22 mục hậu thủ.



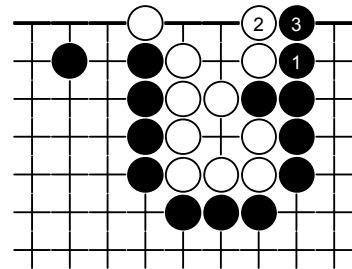
### Bài 3: Kỹ xảo trong quan tử

Gọi là “Kỹ xảo quan tử” vì đây trình bày các cách đi chính xác, khôn khéo trong giai đoạn quan tử. Kỹ xảo quan tử không những cần nắm vững tri thức về quan tử, cũng cần kết hợp chặt chẽ với hiểu biết về cờ sống chết, về đòn ăn quân. Tinh thần kỹ xảo quan tử là đã có bảo bối để thủ thắng trong “cờ nhỏ” (tế kỳ-ván cờ có sự chênh lệch về ưu thế giữa hai bên rất nhỏ).

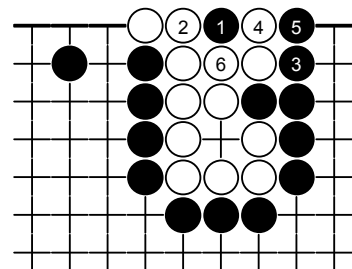
Hình bên: Đen đi trước làm sao thu quan ở biên trên?



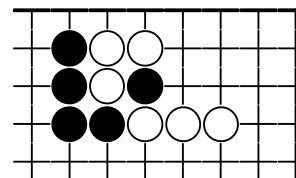
hình bên:Nhìn qua có thể nghĩ đen 1 chặn, trắng 2 đứng là một cách, sau đó lại mất một nước đen 3 chặn xuống, cờ đen không thể tranh tiên thủ ư?



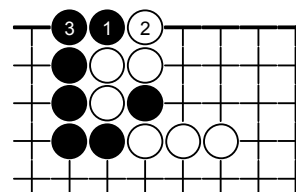
Hình bên: Đen 1 “điểm” là cách chính xác. Trắng 2 nói, về sau đến đen 5 tiên thủ chặn ở bên phải.



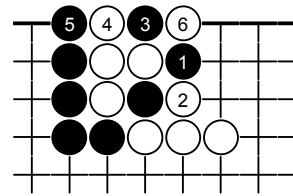
Hình bên: Đen có thể thu quan tử thế nào?



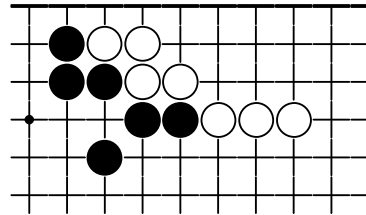
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nói là hậu thủ, đen có cách nào tốt hơn không?



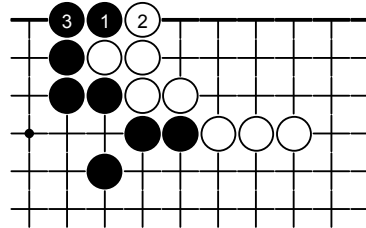
Hình bên: Đen 1 bẻ, trắng chỉ có cách ăn, đen 3 lại bẻ là nước hay, về sau đến trắng 6 ăn, đen gỡ được quan tử tiên thủ của trắng (nếu trắng đi trước bẻ ở điểm đen 5), đen thành công.



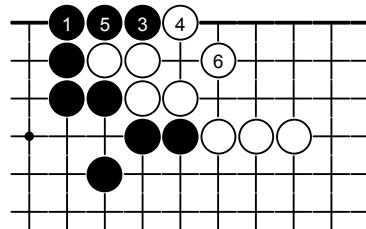
Hình bên: Đen có cách nào thu quan tử ở biên trên?



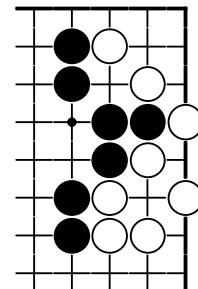
Hình bên: Đen 1 bẻ, 3 nổi là cách bình thường, làm sao để có kết quả tốt hơn?



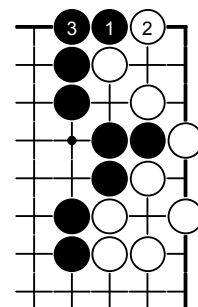
Hình bên: Đen 1 đứng là cách chính xác, trắng 2 chặn lại, đen được tiên thủ, trắng 4 không chặn, đen có thể chui ở đen 3, về sau trắng 6 củng cố, đen tiên thủ phá thêm trắng 2 mục.



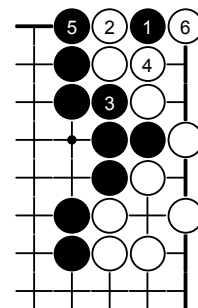
Hình bên: Đen có cách nào chiếm quan tử ở góc?



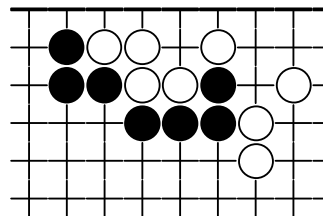
Hình bên: Đen 1, 3 bẻ nổi là cách đơn giản.



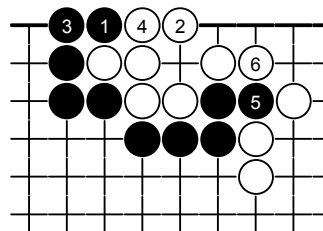
Hình bên: đen 1 điểm vào trong là nước hay, trắng 2 chặn xuống, đen 3 “dồn”, 5 chặn- chuẩn bị đánh cướp ở A (trắng bị tiếp không về), trắng 6 bắt buộc ăn. Đây là đen tiên thủ, tránh được nước bẻ ở hàng 1 là nước quan tử 2 mục tiên thủ của trắng.



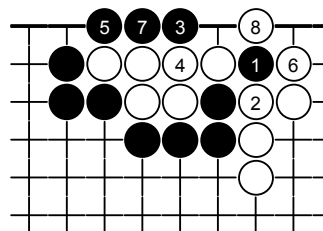
Hình bên: Đen có thể thu quan tử thể nào ở biên trên?



Hình bên: đen 1 bẻ là vội vã tiến hành. 2 tao mắt, đen không còn cách gì nữa.

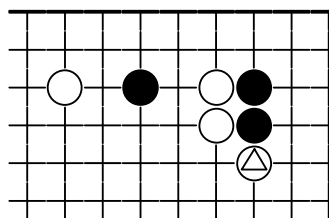


Hình bên: đen 1 bẻ, về sau đen 3 điểm là khéo léo, cuối cùng trắng 8 ăn, đen tiên thủ phá 3 mục đất trắng.



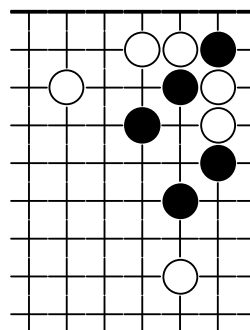
Kỹ xảo quan tử trong thực chiến thì thiên biến vạn hoá, chúng ta phải nắm vững một vài kiến thức cơ bản này, đồng thời khi lâm trận cần căn cứ tình hình thực tế để vận dụng linh hoạt. Bài tập tổng hợp số 5.(Trong các bài tập, đều là bên đen đi trước)

1.

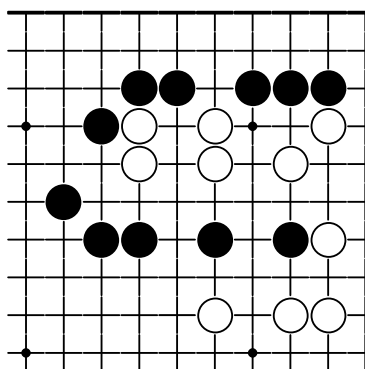


Trắng Δ vừa bẻ xuống, đen nên đi thế nào?

2.

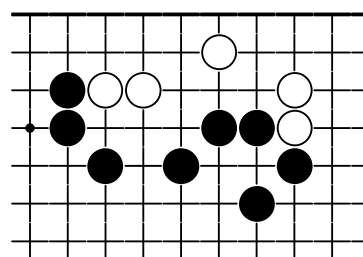


3.



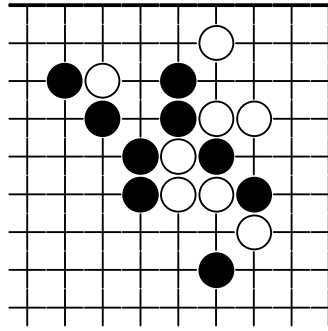
Nghĩ cách ăn vài quân trắng xem?

4.

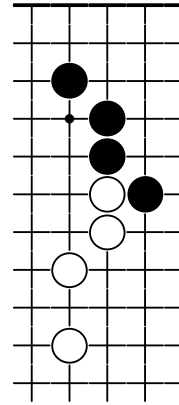


Có thể cắt trắng làm hai mảnh không?

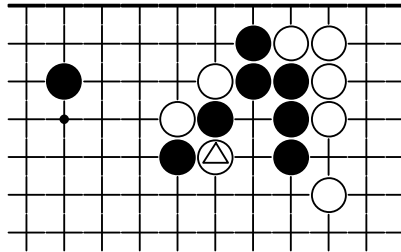
5.



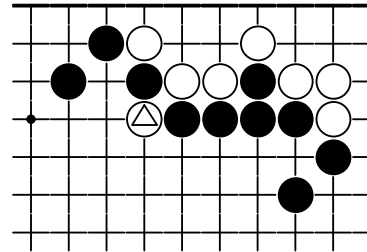
6. Chiếm quan tử phía trên thế nào?



7.

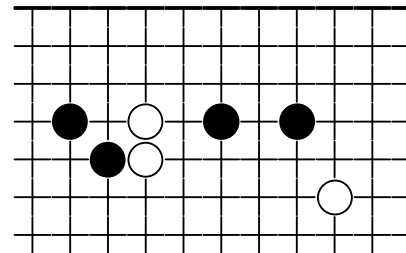
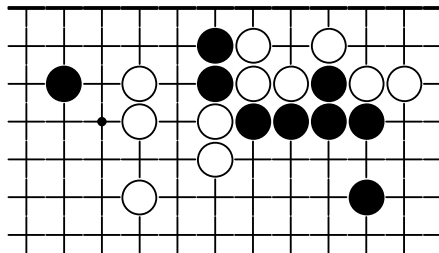


8.



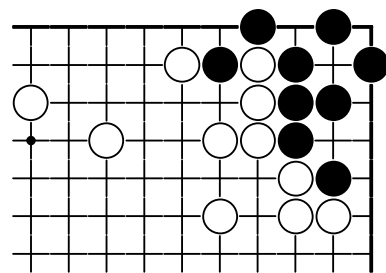
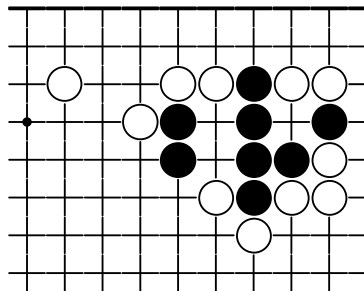
9. Cứu 2 quân đen ở biên trên ra.

10.



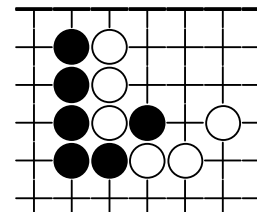
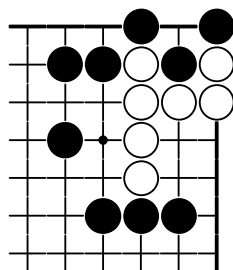
11.

12.



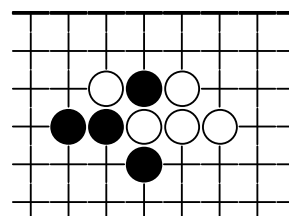
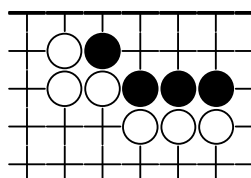
13.

14.

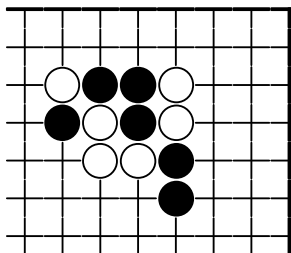


15.

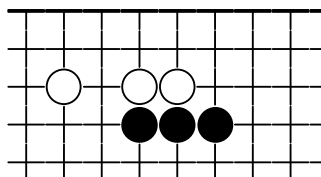
16.



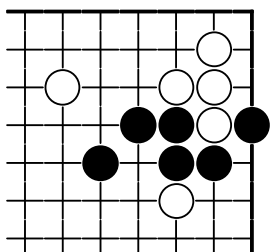
17.



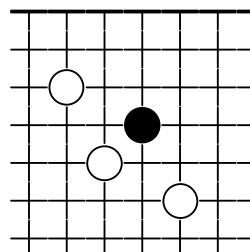
18.



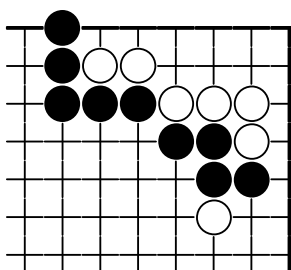
19.



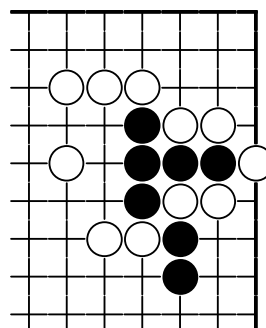
20



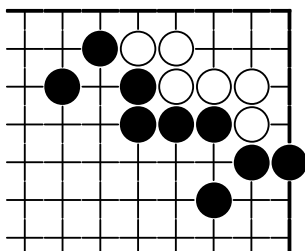
21.



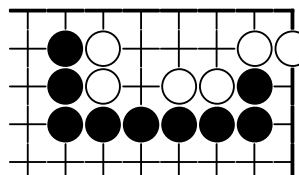
22.



23.

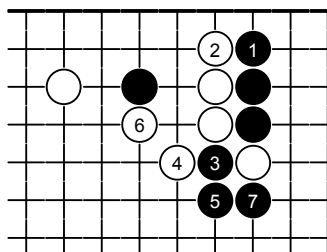


24.

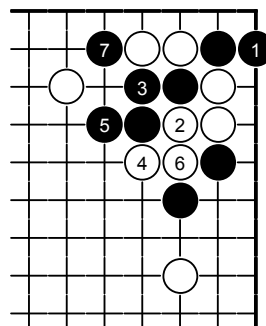


## Bài giải

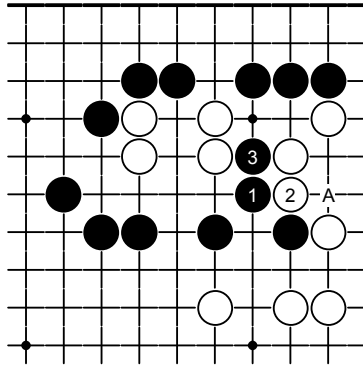
1.



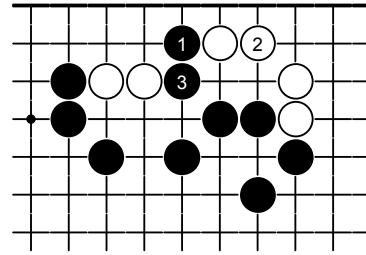
2



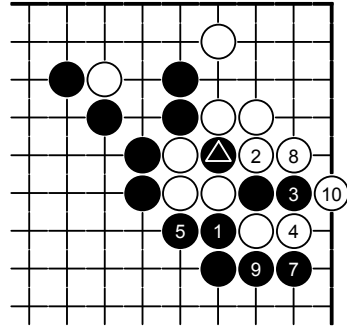
3.



4.

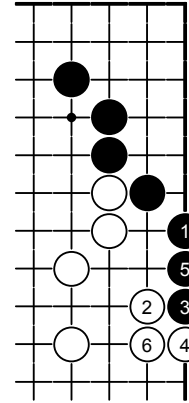


5.

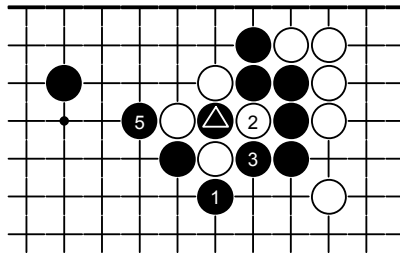


6=Δ

6.

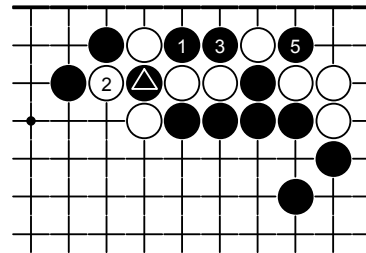


7.



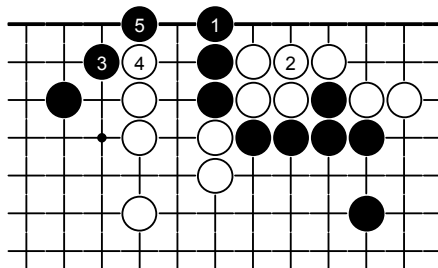
4=Δ

8.

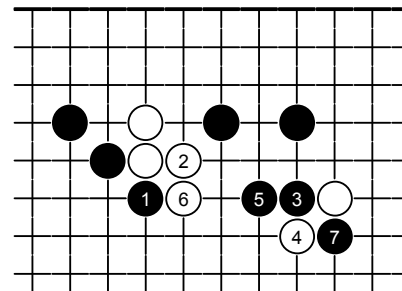


4=Δ

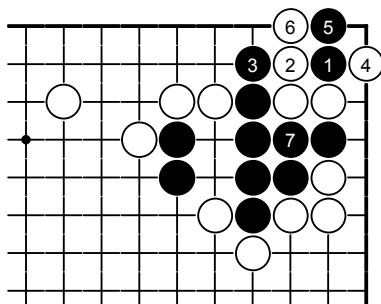
9.



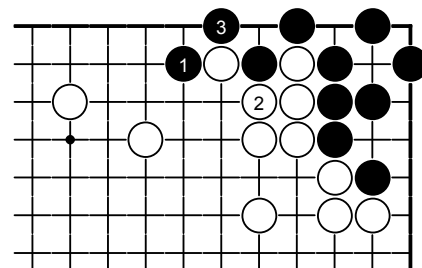
10.



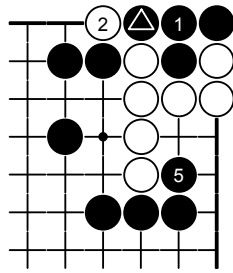
11.



12.

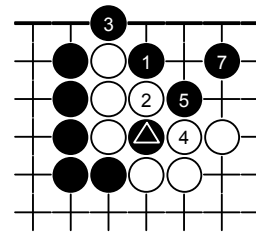


13.



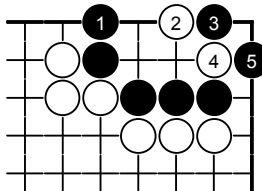
3=1;4=Δ

14.

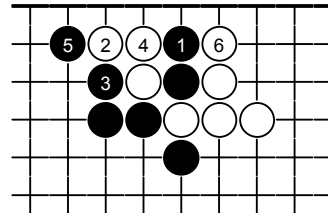


6=Δ

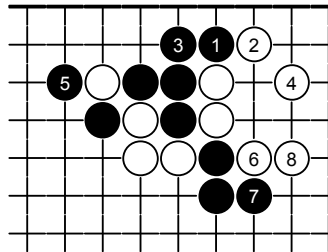
15.



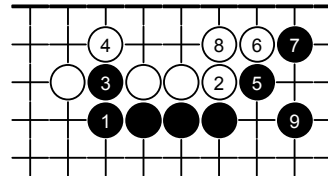
16.



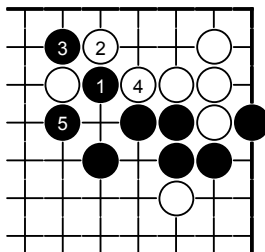
17.



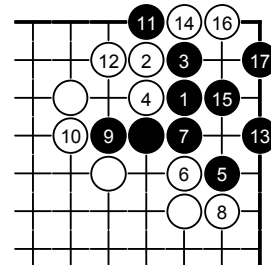
18.



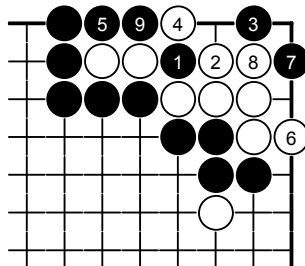
19.



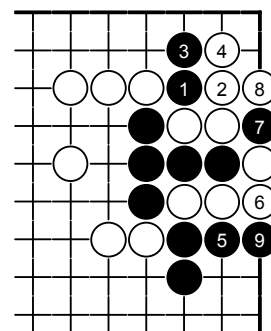
20.



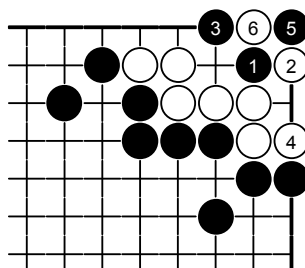
21.



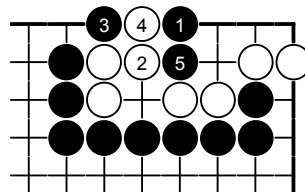
22.



23.



24.





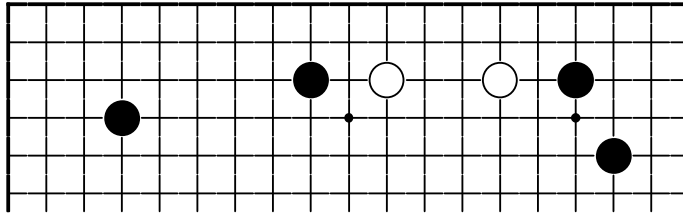
## Chương 15: Chiến thuật trong giai đoạn trung bàn

## Bài 1: Chiến thuật công kích

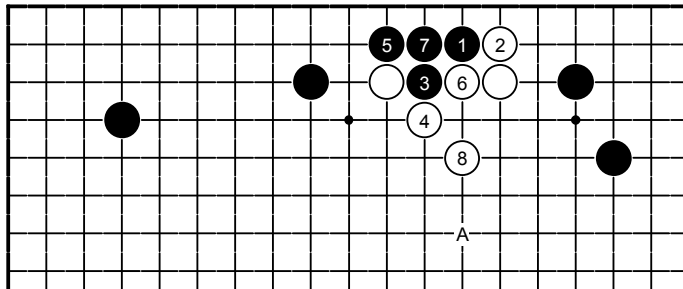
Tấn công là phương pháp chủ yếu để tiến đến thắng lợi, vì vậy từ đầu đến cuối phải đặt công kích lên hàng đầu. Nếu có thể công kích đối phương thì nhất định công kích, chỉ có chủ động tiến công, mới có chiến tích to lớn.

## 1.Phương pháp công kích hay gập

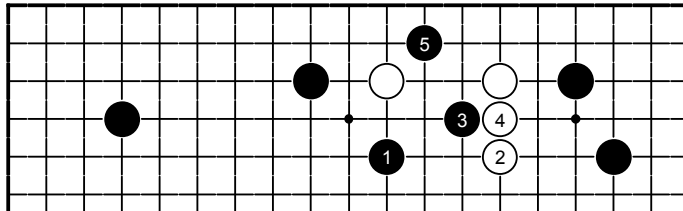
Hình dưới: Đen công kích cờ trắng mở 2 như thế nào?



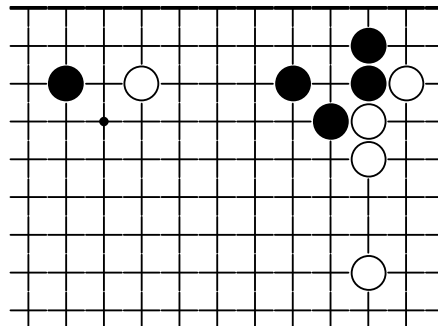
Hình dưới: Đen 1 điểm vào, sau 3, 5 nôi về, là cách đoạt lấy căn cứ địa của quân trắng. Về sau có thời cơ lại có thể trấn ở điểm A, tiếp tục công kích quân trắng.



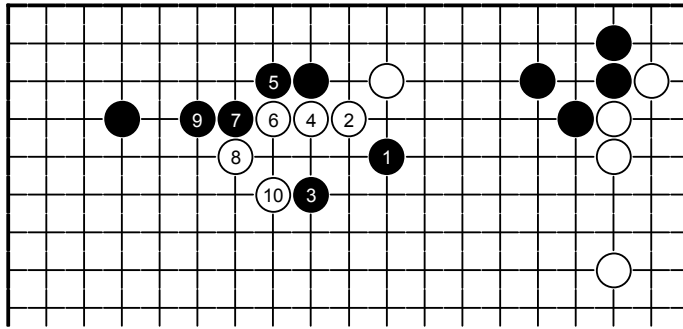
Hình dưới: Đen 1 trấn là coi trọng hình thế trung ương. trắng 2 nhảy, đen có thể chọc ở đen 3, bay ở 5 ăn chết 1 quân.



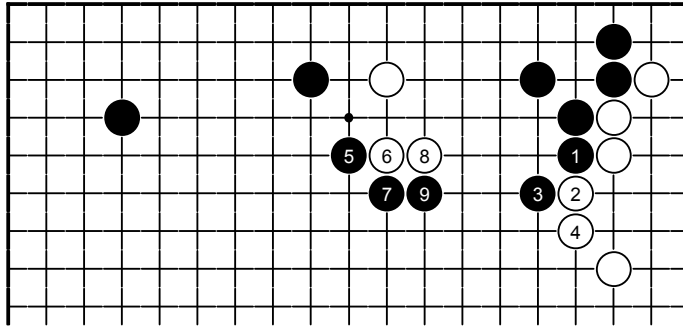
Hình bên: Đen làm sao công kích quân trắng ở biên trên.



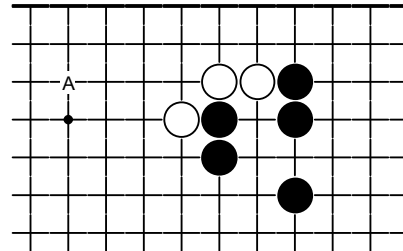
Hình dưới: Đen 1 trấn rất hung tợn, nhưng sử dụng lúc này không thích hợp. Trắng 2 chọc ra, đen tiếp tục bay tấn công, trắng có thể đề ở 4, 6, tiếp theo đến trắng 10 chạy thoát, hiệu quả công kích của bên đen không lớn.



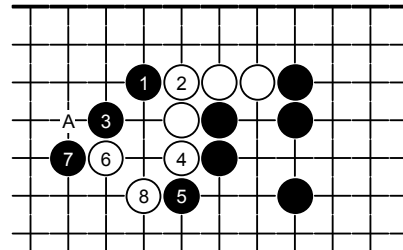
Hình dưới: Đen 1, 3 là bước chuẩn bị rất cần thiết cho việc công kích quân trắng, về sau đen 5 dựa trên thế mạnh của quân đen bay công quân trắng, về sau đến đến 9, trắng rất khó khăn.



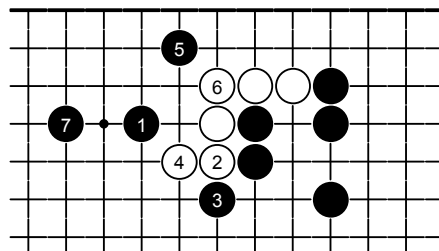
Hình bên: Bên trắng nên mở biển ở điểm A, nhưng trắng lại không đi như vậy, đen nên công kích cờ trắng thế nào bây giờ?



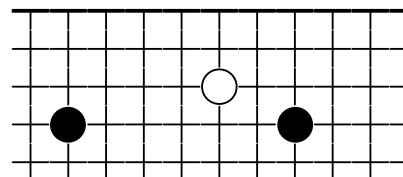
Hình bên: đen 1 đâm cắt, 3 chọc ra, ý đồ công kích cờ trắng, về sau trắng 4, 6, 8 xông ra rất mạnh, lại có thể cắt đen ở điểm A, đen công kích thất bại.



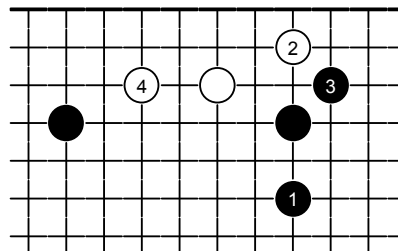
Hình bên: đen 1 là đánh trúng yếu điểm của 3 quân trắng, trắng 2, 4 chỉ có thể chạy ra ngoài, đen 5 dọa cắt cũng là yếu điểm để công kích cờ trắng, trắng 6 nối, đen 7 nhảy, tạo căn cứ tạm thời để tiếp tục công kích trắng.



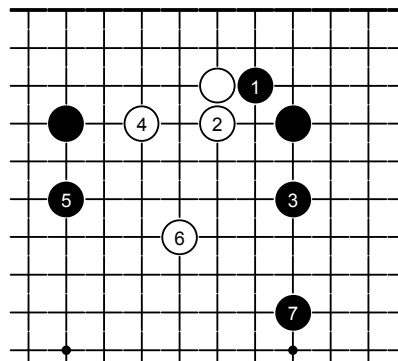
Hình bên: đen làm sao công kích quân trắng treo góc?



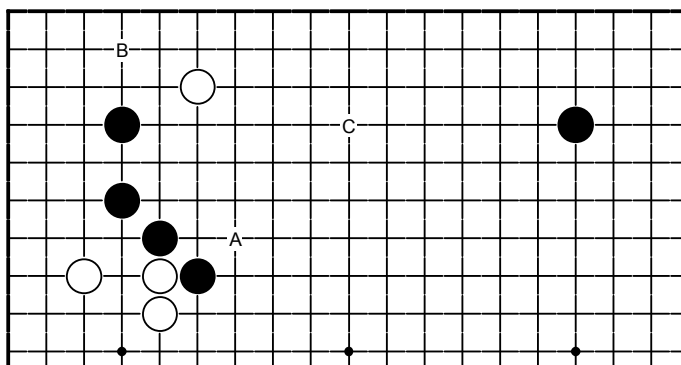
Hình bên: đen 1 nhảy lên là cách phổ thông, trắng 2 bay góc, 4 mở dễ dàng sống một đám trong trong trận của đen.



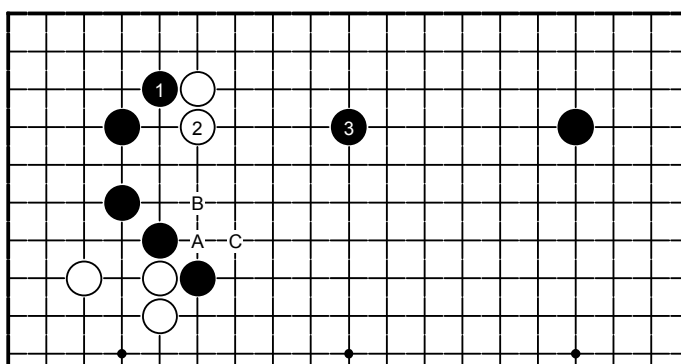
Hình bên: đen 1 chọc đỉnh trước, về sau lại nhảy, là phương pháp công kích chính xác, về sau trắng 4, 6 chỉ có nhảy ra ngoài, đen 7 tạm mở biên chiếm đất, lại lặng xem động tĩnh quân trắng.



Hình dưới: Nếu đen tạo “hồ” ở điểm A, thì trắng có thể bay ở B hoặc mở 3 ở C. Đen có cách nào tích cực hơn không?

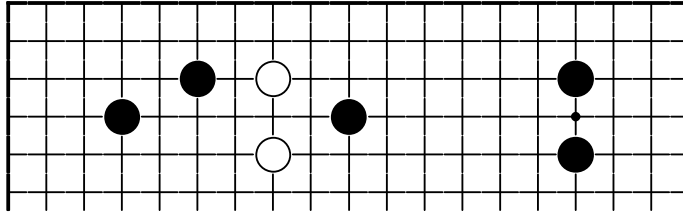


Hình dưới: Đen 1 chọc đỉnh, 3 giáp công là phương pháp chủ động tích cực, nếu trắng cắt ở A, thì đen có thể đánh ở B, như vậy, 2 quân trắng ở trên càng bị nguy hiểm.

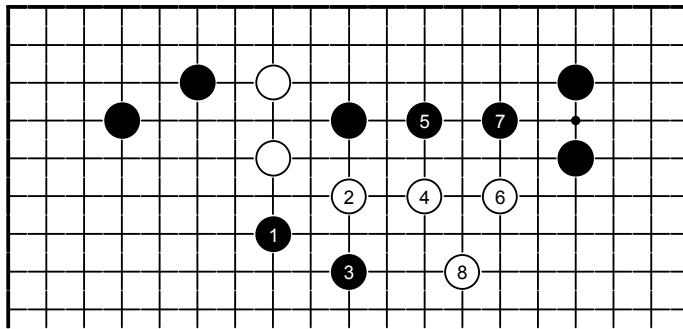


## 2. Mục đích công kích

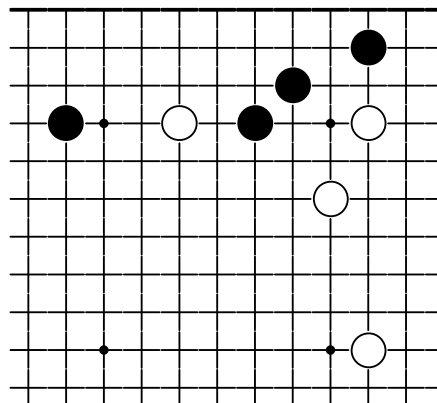
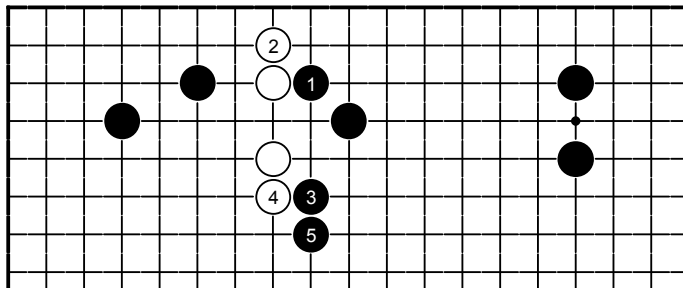
Công kích cờ đối phương cần có mục tiêu rõ ràng. Căn cứ vào tình huống cụ thể, sự phối hợp giữa các quân, hình cờ bên ngoài của cả hai bên mà lập ra mục đích (ăn quân, vây đất...) tấn công, khi đã công kích, cần đạt được hiệu quả đặt ra, như vậy lại cần có kế hoạch cẩn thận. Nhắm mắt công bừa, không chỉ không có hiệu quả, ngược lại dẫn lửa tự đốt mình.  
Hình dưới: đen làm sao công kích 2 quân trắng?



Hình dưới: đen 1 trấn rất hung tợn, trắng 2 chọc, đen 3 bay công, lúc này trắng 4, 6 nhảy liên tiếp 2 quân về sau trắng 8 lập tức xông ra. Bây giờ đen 1, 3 trôi nổi không căn cứ, cảm thấy cô đơn, công kích vậy là thất bại.

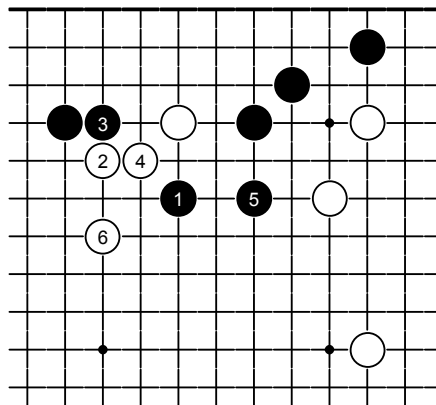


Hình dưới: đen lấy góc bên phải đã nhảy lên vững chắc làm cơ sở, chọc ở đen 1, đen 3 bay công chính xác, như vậy không chỉ công kích cờ trắng, đồng thời tạo thành hình dạng lớn ở bên phải?

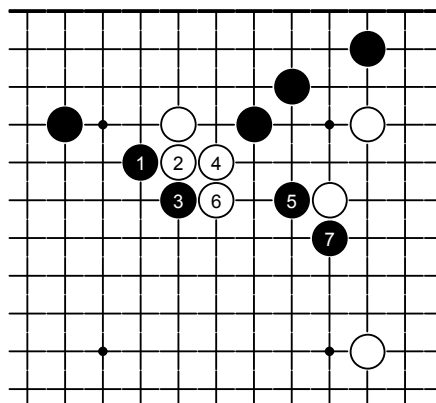


Hình bên: Đen có cách nào công kích 1 quân cờ trắng không?

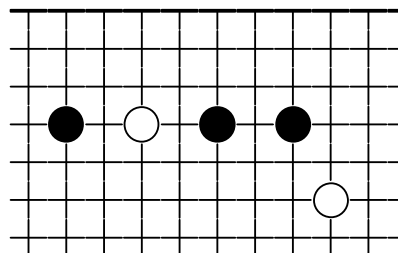
Hình bên: đen 1 trấn, trắng 2 bay ra đến trắng 6 nhảy, đen chẳng có lợi gì.



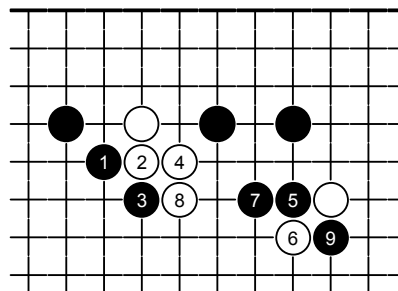
Hình bên: đen 1 bay công là phương hướng chính xác, trắng 2 kéo dài, đen 3 bẻ chặt chẽ, trắng 4 chỉ có uỷ khuất chịu bẻ, đen 5 chặn ở bên phải công kích cờ trắng là nước hay, trắng 6 kéo ra, lúc này đen 7 bẻ, đất trắng bị phá, đen tấn công thu lợi lớn.



Hình bên: cờ đen nên tấn công quân trắng đã nhập thế nào?



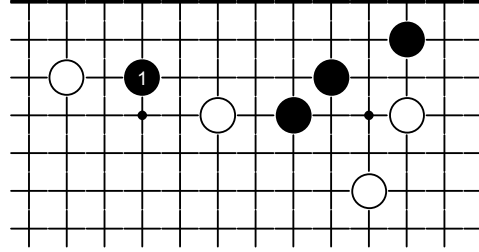
Hình bên: đen 1 chọc, 3 bẻ đều là được, khi trắng quặt, đen 5 đè, 7 kéo dài khiến cờ trắng không thể lưỡng toàn, trắng 8 kéo ra, đen có thể cắt ở đen 9, cờ trắng tổn thất lớn, đen công kích thành công.



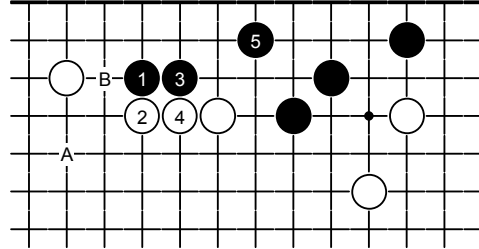
## Bài 2: Chiến thuật đả nhập

### 1. Hình đả nhập thường gặp

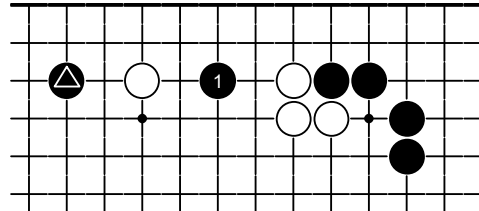
Hình bên: Đen 1 đả nhập vào hình “mở 3 nghiêng” của trắng (để ý vị trí 2 quân trắng) là hình hay gặp. Hai bên đi tiếp thế nào?



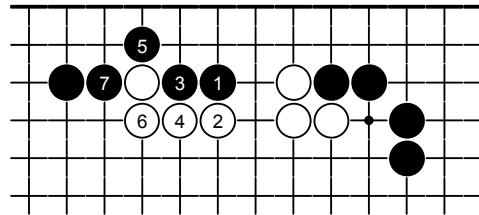
Hình bên: trắng 2 đề tất nhiên, đen 3, 5 nối về về sau trắng có thể đề ở B, hoặc nhảy ở A để củng cố.



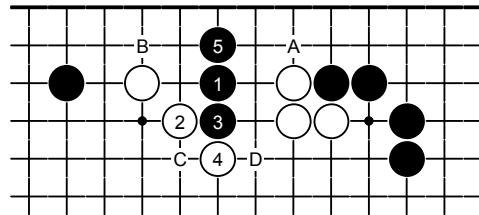
Hình bên: Khi có quân  $\Delta$  làm ngoại viện, đen 1 đả nhập là rất dễ gặp.



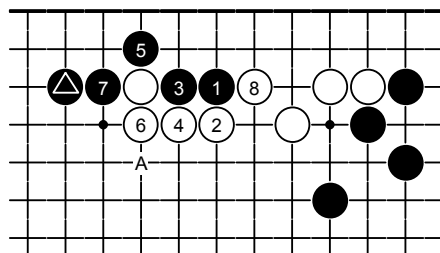
Hình bên: trắng 2 đề là chính xác, đen 3, 5 nối về lấy thực địa, trắng tuy bị cướp mất thực địa, nhưng ngoại thế dày lên, có thể thoát tiên đi chiếm chỗ khác.



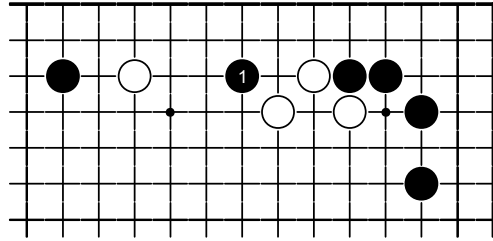
Hình bên: trắng 2 chọc, ý đồ ăn gọn quân đả nhập, như vậy là vô lý. Đen 3 kéo dài, sau đó lại có thể đứng ở đen 5, về sau có thể chạy về qua A bẻ hoặc B chui. Tóm lại, đen có thể nối về, trắng không những không thể ăn quân đen, mà còn bị xuất hiện c, d là 2 điểm cắt.



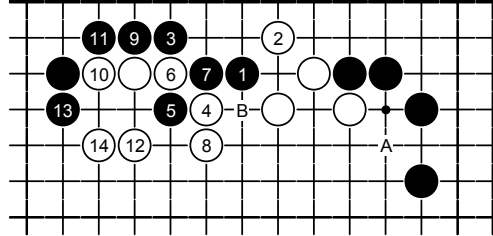
Hình bên: Khi có  $\Delta$  làm ngoại viện, đen 1 đả nhập là rất nghiêm khắc, trắng 2 chỉ đề. Sau khi đen nối về trắng 8 củng cố là rất cần thiết, nếu không bị đen kéo dài vào vị trí này, trắng lại không có cả hình mất. nếu trắng muốn đề phòng đen 1 đả nhập, có thể nhảy lên củng cố ở A.



Hình bên: đen 1 là yếu điểm đã nhập của hình này, hai bên tiếp tục thế nào?

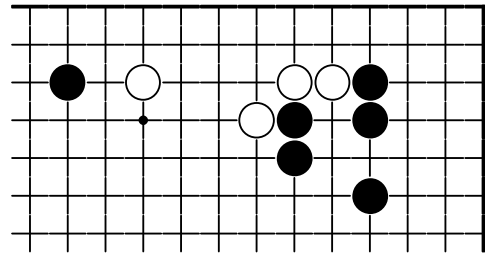


Hình bên: trắng 2 chọc để cản đen chạy về là tất nhiên, sau đó đen 3, 5, 7 nổi về lấy được rất nhiều thực địa, trắng 14 nổi đôi khiến cờ dày chắc, cũng có thể bỏ ba quân ấy đi chiếm vùng khác. sau khi đen nổi về, trắng đâm ở A tiên thủ không thể

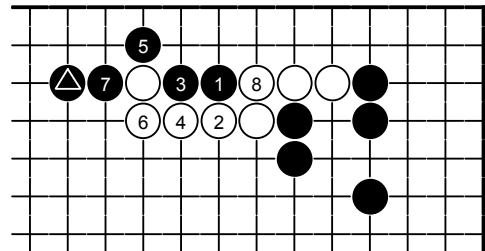


bỏ qua vì như vậy là tiên thủ cùng có điểm cắt ở B. Đen 1 đã nhập nghiêm trọng như vậy, để đề phòng trắng có thể nhảy lên ở vị trí quân trắng 12 từ sớm.

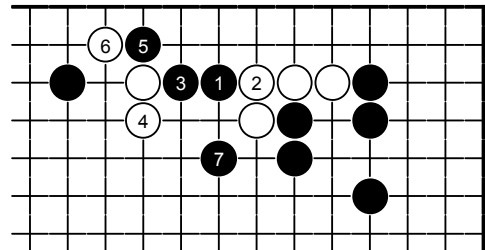
Hình bên: đen làm sao đã nhập biên trên của trắng?



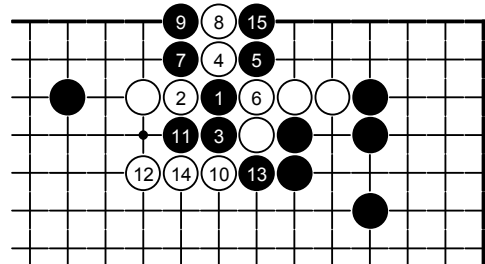
Hình bên: vì có  $\Delta$  làm ngoại viện, đen 1 đã nhập kiên đảm cắt rất nghiêm khắc, trắng 2 đề về sau trắng thành ra cờ trôi nổi không có mắt.



Hình bên: trắng 2 nổi trước, đen 3 đâm, trắng 4 kéo dài, đen có thể 5 bẻ, 7 nhảy chia trắng làm 2, trắng đại bại.



Hình bên: Khi đen 1 đã nhập, trắng có thể đâm ở trắng 2, về sau đến trắng 15 (tiếp theo xem hình dưới)

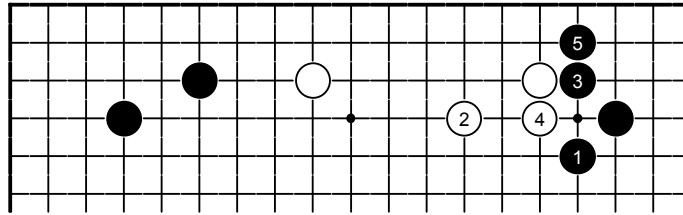


A 10x10 grid with the following symbols:

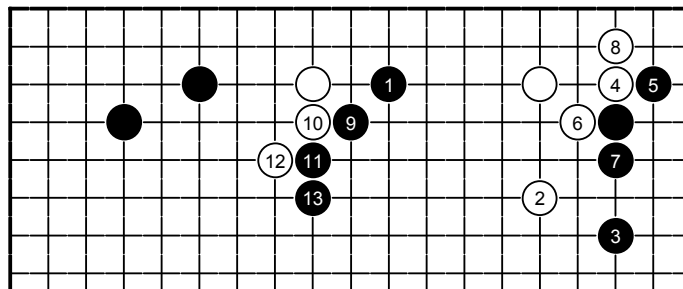
- Black circle at (1, 4)
- White circle at (2, 9)
- Black circle at (3, 3)
- White circle at (4, 6)
- Black circle at (5, 1)
- White circle at (6, 6)
- Black circle at (7, 1)
- Triangle at (8, 8)
- White circle at (8, 2)
- Black circle at (9, 3)
- White circle at (9, 4)
- Black circle at (9, 5)
- White circle at (9, 8)
- Black circle at (9, 9)
- Black circle at (10, 3)
- Black circle at (10, 5)
- Black circle at (10, 9)
- Black dot at (6, 5)



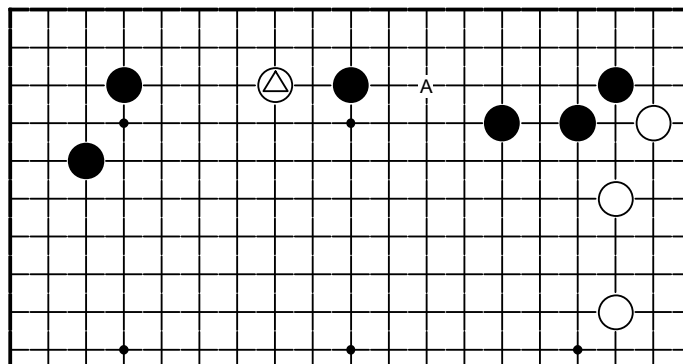
Hình dưới: Đen 1 chọc, trắng 2 bay, đen 3, 5 chiếm góc, đi kiểu này ai có lợi hơn? nguyên vì 2 quân trắng cự ly hơi xa, đều chưa an định, có thêm 2 quân trắng 2, 4 cờ trắng không những an định rõ ràng, lại vây được một vùng đất. Vì thế, cách chọc lên của đen không thể vừa ý.



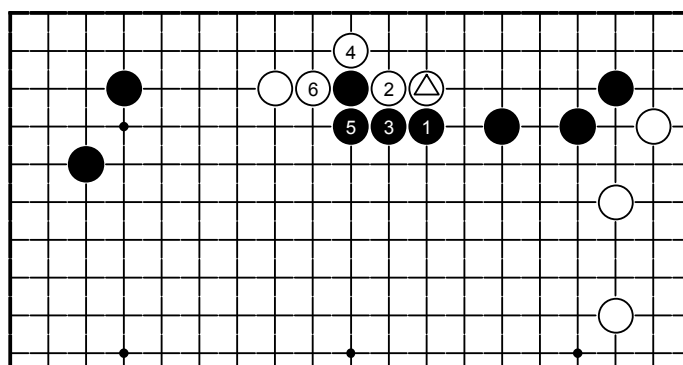
Hình dưới: đen 1 đã nhập tích cực, trắng 2 nhảy xa, 4 chui góc gia cường cờ trắng ở góc phải, nhưng đen 9 có thể tranh tiên ra tay công kích quân trắng ở trên góc trái, như vậy đen chủ động.



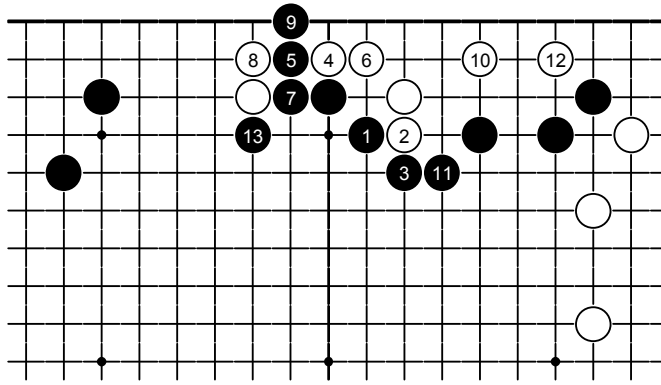
Hình dưới: Trắng rất muốn đã nhập ở điểm A, bây giờ có thể đã nhập không?



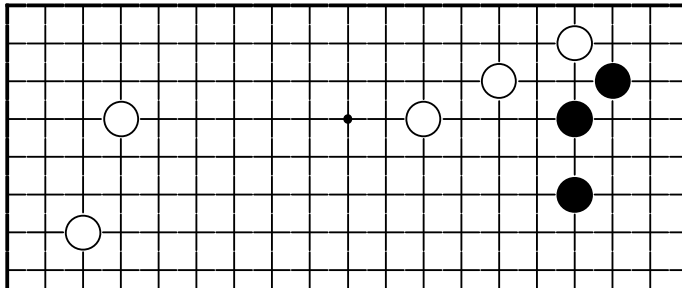
Hình dưới: Trắng Δ đã nhập, đen 1 đè lại, trắng 2, 4, 6 nối về, tạm phá góc đen lại gia cường quân trắng ở biên trên, nhưng đen không thể để trắng như nguyên được.



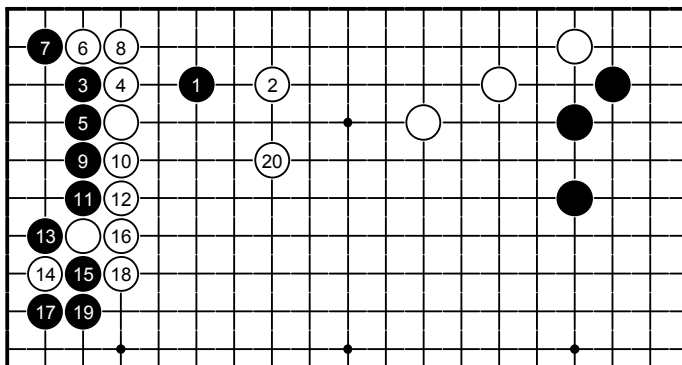
Hình dưới: đen 1 chọc, không nhường cho trắng nối về là nước đúng, tiếp đến đen 13 bẻ, trắng tuy phá được đất đen, nhưng ngoại thể đen quá lớn, hai quân trắng ở biên trên bị đen bẻ đầu rất khó thoát, rõ ràng đen ưu. Vì thế đối với cờ trắng không nên đã nhập, nên nhảy lên ở A, bảo vệ an toàn cho bản thân, đợi cơ hội đã nhập về sau.



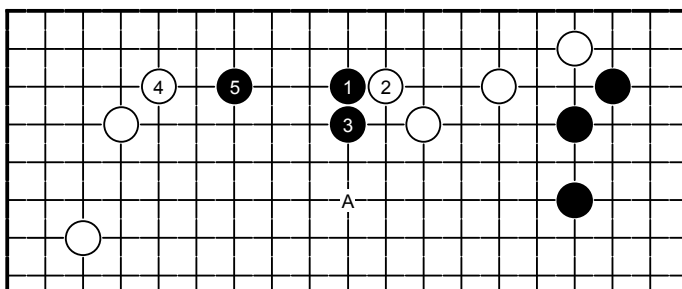
Hình dưới: Trắng bay xa giữ góc bên trái thêm biên trên bên phải mấy quân hình thành khu đất rất là rộng, nếu bị trắng đặt thêm một quân thủ nữa, đen rất khó, phá mảng đất lớn của trắng. Đen phải đi thế nào để phát đất trắng?



Hình dưới: Đen 1 treo góc là một điểm rất dễ thấy, trắng 2 giáp công thấp cách 1, đen điểm vào tam-tam, đến trắng 20 nhảy, đen không những chẳng phá được thế trắng, lại làm trắng mạnh hơn.



Hình dưới: Đen 1 đã nhập, chọn điểm thích hợp, trắng 2 chọc, tự bảo vệ căn cứ địa, về sau lại đi trắng 4 giữ góc, như vậy đen dễ dàng mở 2. Nếu trắng 4 đi ở chỗ đen 5, đen có thể đầu tiên đi ở A, sau vẫn có thể vào tam-tam sống một đám quân trong góc.

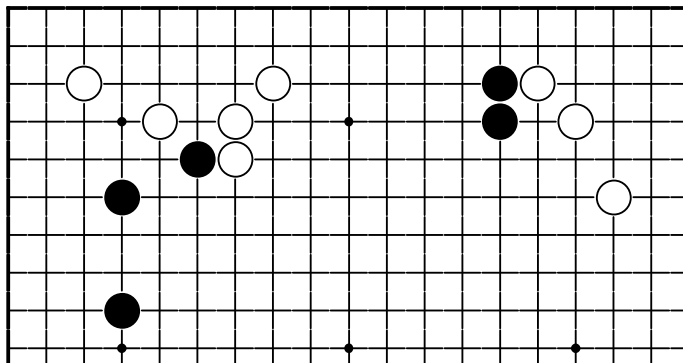


Trong cờ Vân, đã nhập cũng là một vấn đề phức tạp, cần quan sát sự phối hợp, bố trí của quân hai bên đợi thời cơ chín muồi mới tiên hành đã nhập.

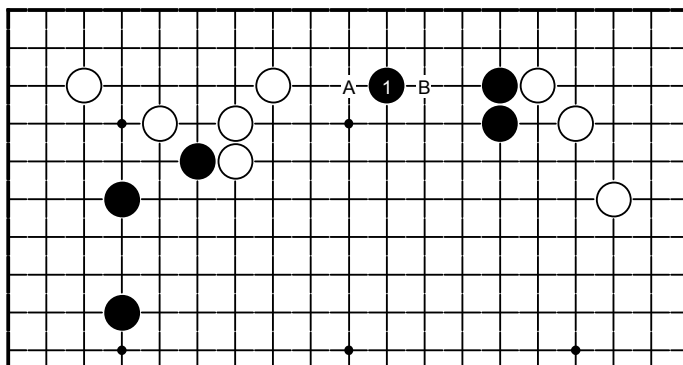
### Bài 3: Sự lớn nhỏ của mở biên

Trước đây chúng ta đã được giới thiệu qua về nguyên tắc “một quân mở 2, đứng 2 mở 3, đứng 3 mở 4”, đó đều là quy luật thông thường. Trong thực chiến, căn cứ tình hình phối hợp bố trí quân lực hai bên mà điều chỉnh mở biên cao hoặc thấp, rộng hoặc hẹp.

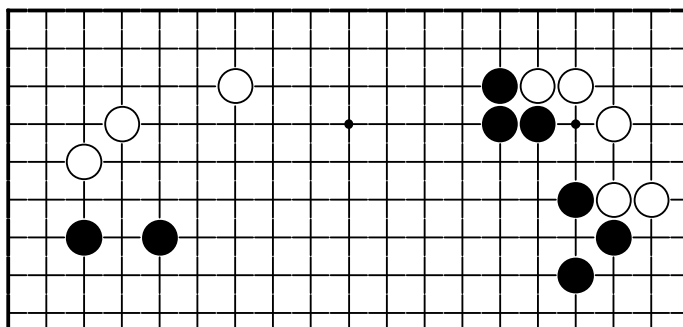
Hình dưới: góc phải trên, đen đứng 2 nên mở mấy?



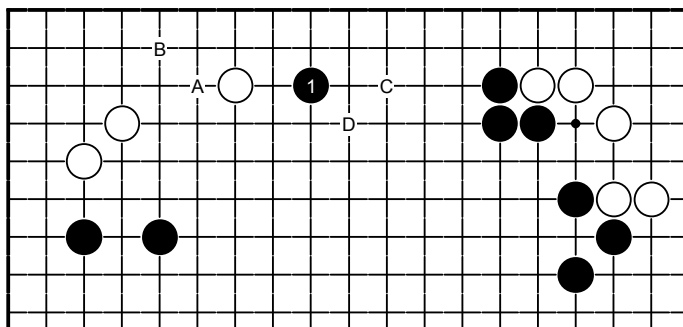
Hình dưới: Đen 1 mở 2 là chính xác, bởi vì ở góc trái trên quân trắng khá mạnh, đen mở 2 có thể tự bảo vệ an toàn, gọi là “bì cường tự bảo” (đây là 1 trong 10 yếu quyết chơi cờ-có thể hiểu là: thế địch mạnh, trước tiên ta nên tự thu xếp để mình an toàn). Nếu cứ theo quy luật thông thường, mở 3 ở điểm A, thì trắng đã nhập ở điểm B, đen rất bất lợi.



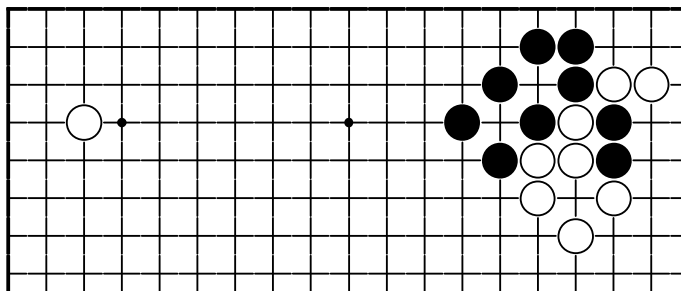
Hình dưới: Đen ở biên trên nên mở thế nào?



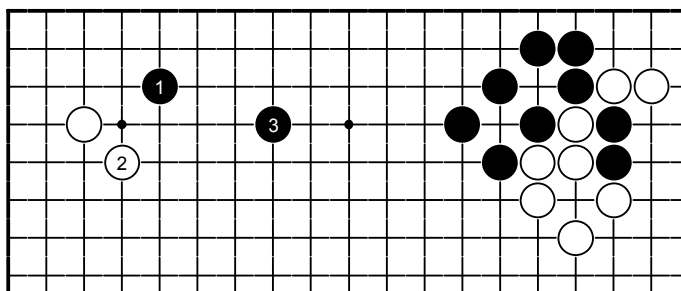
Hình dưới: Đen mở 4 là chính xác, vì chỉ có như thế, mới có thể ở A hoặc B tiến vào góc trắng. Nếu trắng đã nhập ở C thì sao? Bởi vì góc phải trên của đen rất dày chắc, đen có thể chọc ở D công kích trắng.



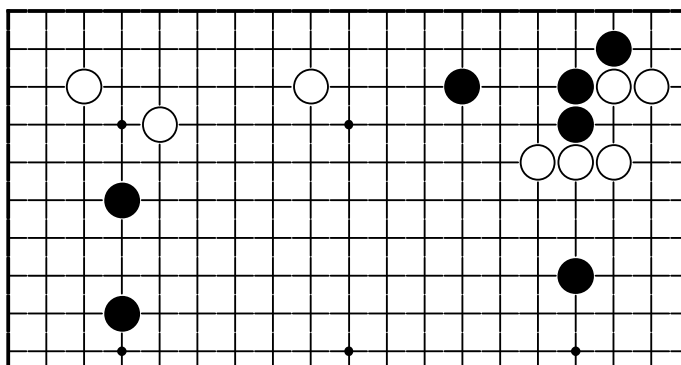
Hình dưới: bên phải, cờ đen rất dày, nên mở thế nào.



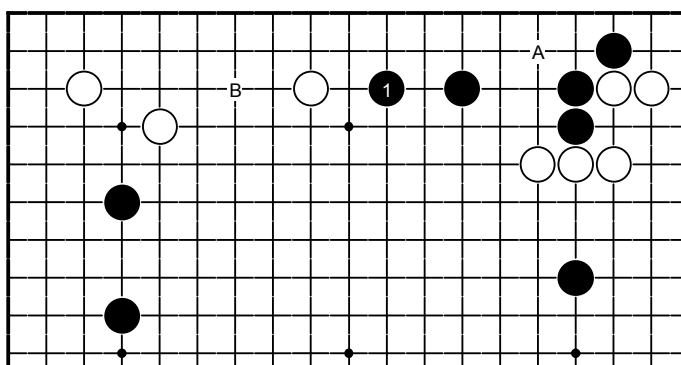
Hình dưới: đen 1 treo góc là chính xác, trắng 2 chọc lên tránh bị đen bay đề, đen 3 bay dài về tạo thành hình dạng lớn.



Hình dưới: Đen nên ứng phó như thế nào trong hình cờ này?



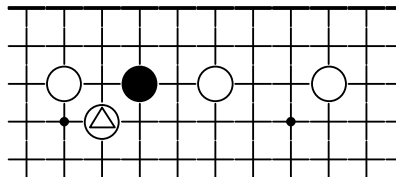
Hình dưới: lúc này cờ đen mở 1 là chính xác, tuy nhỏ, nhưng tác dụng rất lớn. Một là phòng chống hữu hiệu, đồn dâm ở điểm A của trắng, 2 là chặn bị đá nhập vào trận trắng ở điểm B. Vì thế, đen 1 tuy nhỏ nhưng là một nước cờ rất là quan trọng, cần thiết.



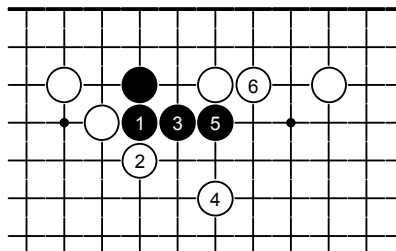
#### Bài 4: Chiến thuật chuyển đổi

Cờ Vây có công có thủ, khi chúng ta gặp đối phương công kích, cần dẻo dai chống đỡ giảm nhẹ tổn thất. Gọi là chiến thuật chuyển đổi, vì khi bị tấn công hoặc khi định mạnh ta yếu dùng đến chiến thuật này cơ động linh hoạt.

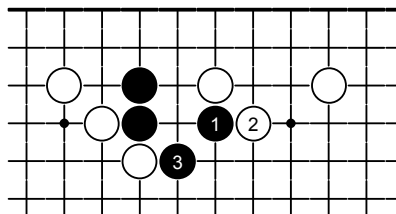
Hình bên: Trắng  $\Delta$  chọc, muốn ăn gọn quân đen, lúc này đen nên ứng phó ra sao?



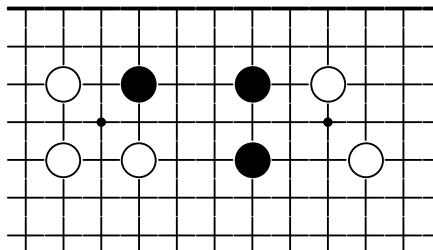
hình bên:Đen 1 kéo dài, 3 quạt chạy thoát ra ngoài tạo thành hình ngu tam giác, rất là khổ, về sau đến trắng 6, cờ đen vẫn rất nguy hiểm.



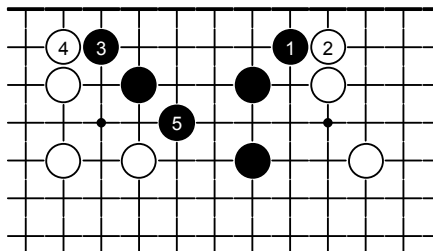
Hình bên: đen 1 dựa, 3 hỏ là hình hay dùng, lúc này đen đâm ra rất mạnh. Tạm thời trắng không có thể tấn công đen.



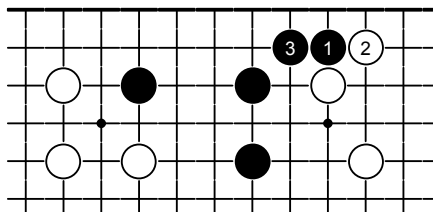
Hình bên: 3 quân đen ở biên trên rất yếu, 2 bên đều bị cờ trắng giáp công, rất mỏng manh, bên đen phải đi thế nào để có thể tự mình an định?



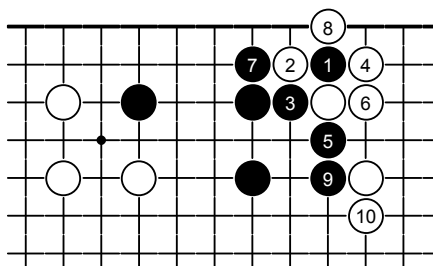
Hình bên: đen 1, 3, 5, liên tục chọc ba quân để tạo sống, quá tiêu cực, tuy là cờ đen thành sống, nhưng khiến cờ trắng quá vững chắc, không hay.



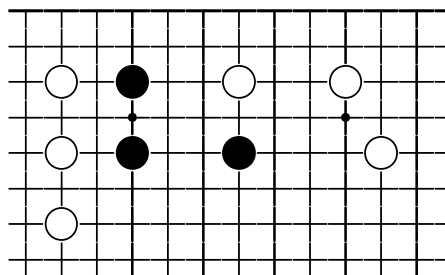
Hình bên: đen 1 chui là cách tạo căn cứ thông dụng, trắng 2 bẻ, đen 3 nổi về, không những làm mạng quân mình, lại phá đất trắng, cách đi này tích cực hơn.



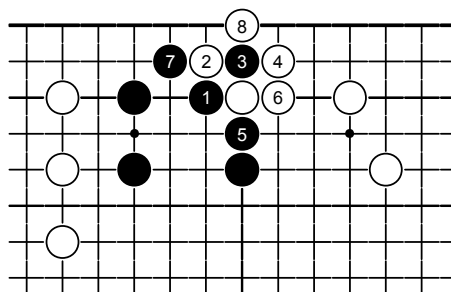
Hình bên: Khi đen 1 chui, nếu trắng 2 bẻ, tiếp đến trắng 10, đen tiên thủ gia cường quân mình.



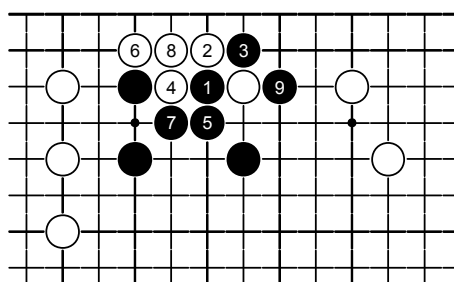
Hình bên: đen làm sao gia cường cho 3 quân đen trên góc.



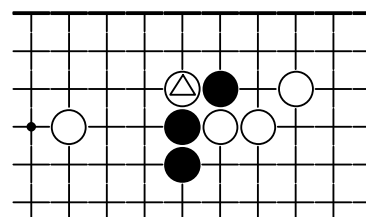
Hình bên: đen 1 kờ, 3 quay cắt, là cách chuyển đổi hay dùng, về sau đến trắng 8 ăn, đen tiên thủ gia cường quân mình.



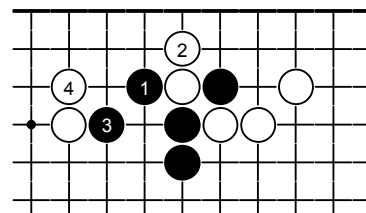
Hình bên: trắng 4 đánh bắt, đen 5 kéo dài, về sau đen 9 ăn 1 quân trắng, đối với quân đen càng có lợi.



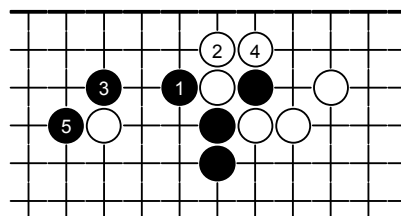
Hình bên: Trắng Δ cắt rời một quân đen, đen nên xử lý thế nào cho tốt đẹp?



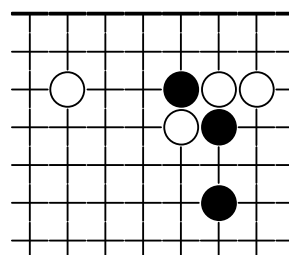
Hình bên: Đen đánh là tất nhiên, nhưng đen 3 hỏ là hòng, gọi là "đại tục thủ"(nghĩa như là "quá thường"), trắng 4 đứng xuống. Kết quả, đen bị kẹp giữa, chẳng được lợi gì.



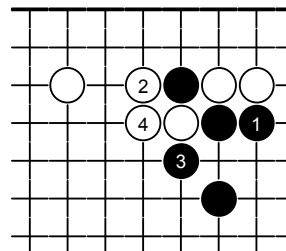
Hình bên: sau khi đen 1 đánh, đen 3 chui là nước hay, trắng, cũng vẫn phải đánh bắt ở trắng 4, lúc này, đen 5 bẻ lên, phát huy sức mạnh rất lớn.



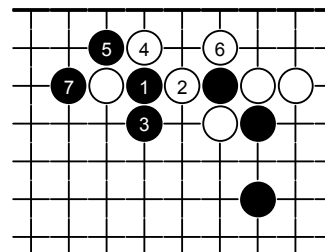
Hình bên: đây là trắng đại phi (bay xa) giữ góc, đen chui sau quay cắt hình thành biến hoá này. Bây giờ, đen Δ đi tiếp thế nào?



Hình bên: Đen 1 chặn xuống là biểu hiện không có suy nghĩ gì, Sau khi trắng ăn 1 quân đen, đen không thu hoạch được bao nhiêu.



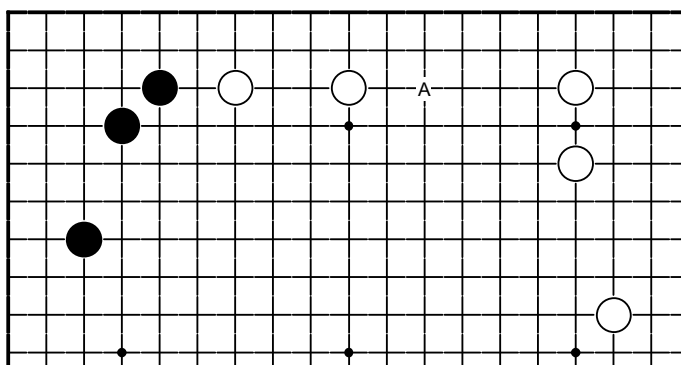
Hình bên: Đen 1 dựa cạnh là đòn chiến thuật chuyển đổi, tiếp sau đến đen 7 vận đầu dê, thu lợi lớn.



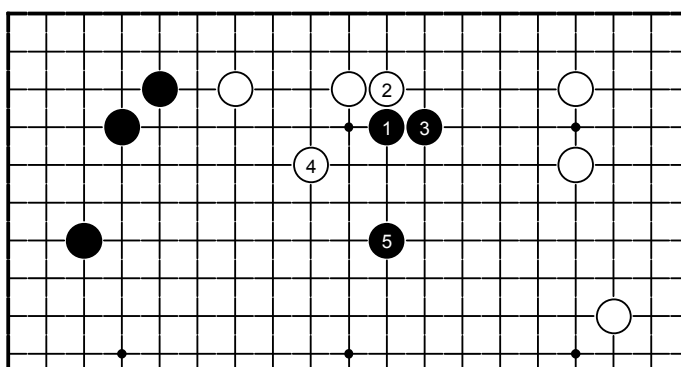
### Bài 5: Chiến thuật gặm nông

Khi đối phương có thế cờ hình dạng lớn, mà có lúc đã nhập lại có nguy hiểm, chúng ta nên dùng chiến thuật gặm nông để có thể thu nhỏ đất đối phương một cách hữu hiệu. Chiến thuật gặm nông không có nhiều kiểu lắm, thường dùng nhất chỉ có 2 loại “trần” và “đâm vai”. Khi dùng chiến thuật gặm nông phải chọn điểm chính xác, nếu chọn không chính xác thì càng gặm đất địch càng to.

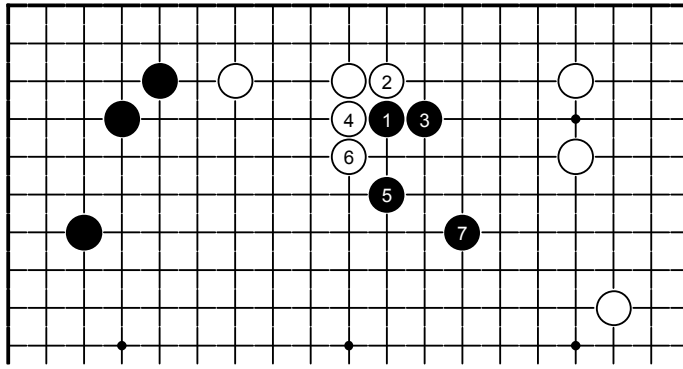
Hình dưới: 5 quân trắng ở góc trên bên phải, tạo thành một chiếc lồng lớn, nếu đen đã nhập ở A thì thực nguy hiểm, vậy nên phá như thế nào?



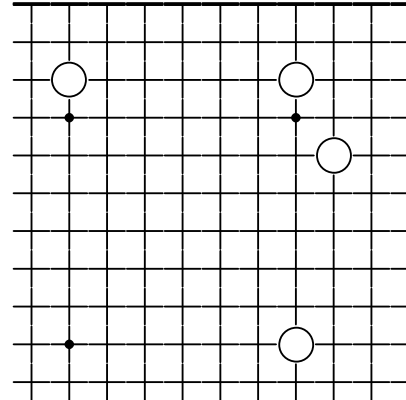
Hình dưới: Đen 1 đâm vai là lựa chọn chính xác, đen 1, 3 đè đối phương ở dưới, sau lại nhảy xa, nhanh chóng trốn ra là cách gặm nông thường dùng, từ đây trắng không có cách nào tạo hình dạng lớn nữa.



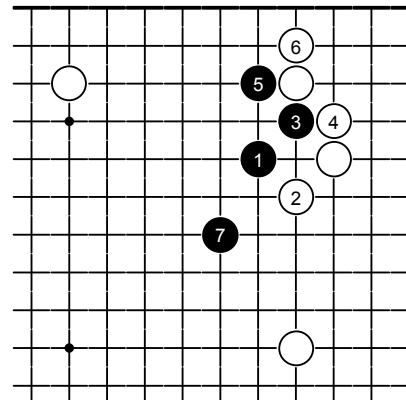
Hình dưới: Khi đen 3 kéo dài, trắng cũng có thể quặt ở 4, về sau đen 7 bay ra, cũng đạt được mục đích thu nhỏ đất trắng.



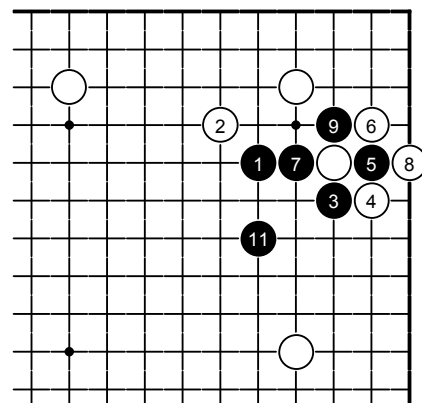
Hình bên: Góc “không lo” của trắng có thêm 2 quân ở hai biên, tạo thành hình dạng lớn “mở tung 2 cánh”. Đen làm sao găm nông cò trắng?



Hình bên: Đen 1 trấn là cách găm nông thường dùng, trắng 2 chọc, sau đen 3, 5 đen 7 nhanh chóng bay ra. Như vậy phá được hình dạng lớn của trắng ở biên trên.



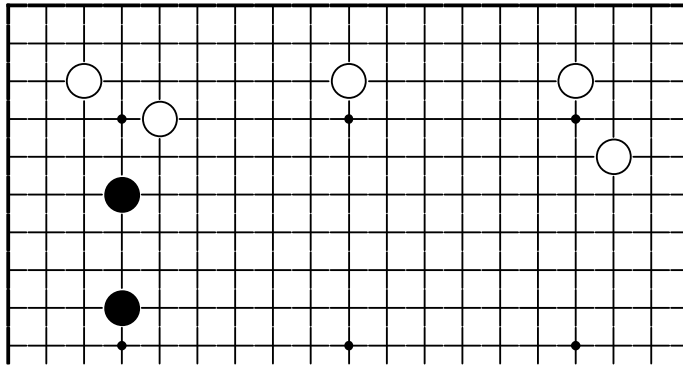
Hình bên: Khi đen 1 trấn, trắng 2 bay bảo vệ biên trên, đen 3 dựa xuống, 5 cắt là cách chuyển đổi hay gấp, về sau đến đen 11 cũng phá không gian của trắng hiệu quả.



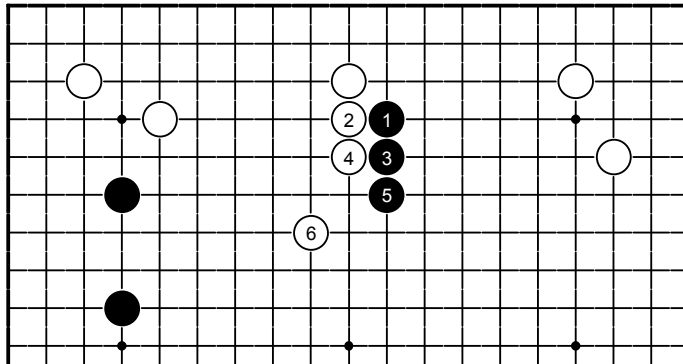
10=5

Hình dưới: quân trắng hai bên trái phải liền thành một mảng lớn, đen có cách nào thu nhỏ cò trắng?

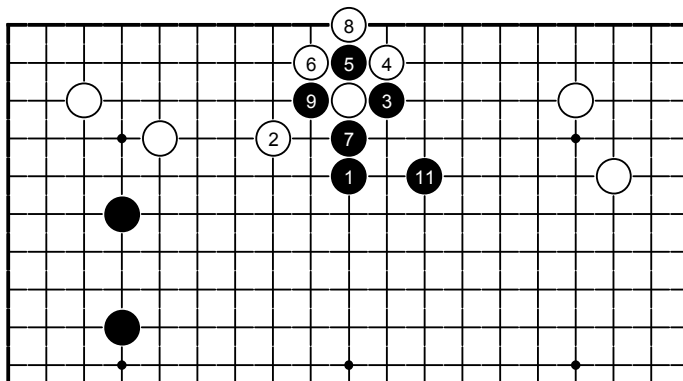




Hình dưới: Đen 1 đâm vai chọn điểm không thích hợp, trắng 2, 4 kéo dài, sau đó bay ở trắng 6, góc trái còn lớn hơn nữa, đen găm nông thất bại.



Hình dưới: Đen 1 trấn khá hay, trắng 2 bay giữ bên trái, đen 3 dựa xuống, 5 cắt có thể đè trắng, về sau đen lại có thể dựa ở A, cờ đen trở thành rất dày ở vùng trung tâm.

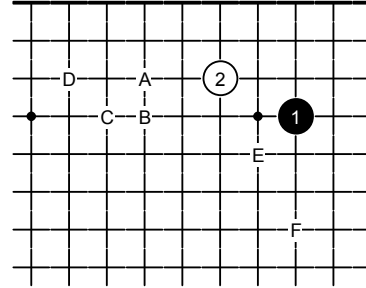
 $10 \equiv 5$

## Chương 16: Định thức và tuyển chọn định thức

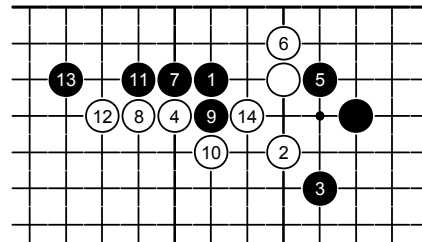
Chúng ta đã từng học qua định thức sao, chương này xin giảng về định thức tiểu mục, cao mục, mục ngoại và tam tam.

### Bài 1: Định thức treo thấp góc tiểu mục

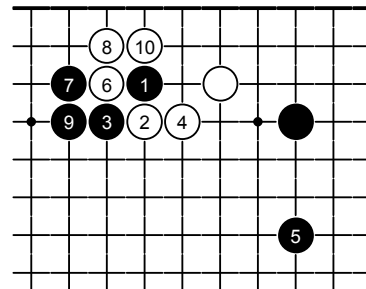
Hình bên: Đen 1 chiếm vị trí 3-4 gọi là chiếm tiểu mục, trắng 2 treo thấp, lúc ấy đen có thể đi ở A,B,C,D để giáp công trắng, cũng có thể chọc ở E, mở 2 ở F.



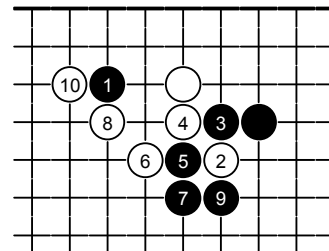
Hình bên: Đen 1 giáp công thấp cách 1, là phương pháp rất kịch liệt, trắng 2 nhảy lên, đen 3 bay, tiếp theo trắng 4 bay trùm là phương pháp hay dùng, đến trắng 14 bổ sung là hết một giai đoạn.



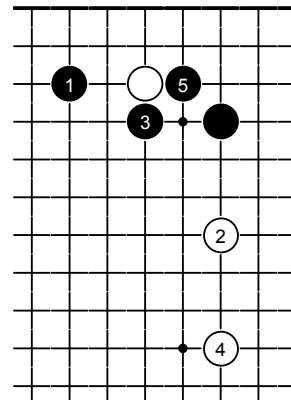
Hình bên: trắng 2 đề đầu là biện pháp tự gia cường, chuẩn bị tiến công quân đen giữ góc, đen 5 phòng chống trắng giáp công, về sau trắng 10 ăn một quân thành cò sống, như vậy cò trắng đã sống rõ về sau có thể chiến đấu với quân đen không phải lo.



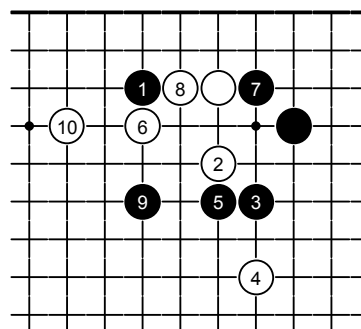
Hình bên: trắng 2 bay đề, ý đồ đề quân đen ở dưới thấp, đen 3 đâm cắt là biện pháp cứng rắn, về sau đến trắng 10, mỗi bên đều được một phía, thành định thức chia đôi.



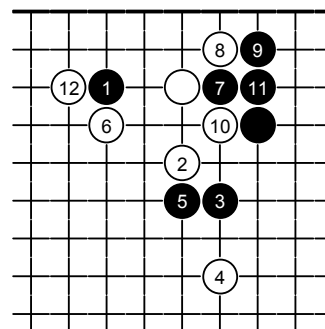
Hình bên: trắng 2 phản giáp công, là biện pháp coi trọng vùng biên bên phải, đến đen 5, đen được góc, trắng được đất biên.



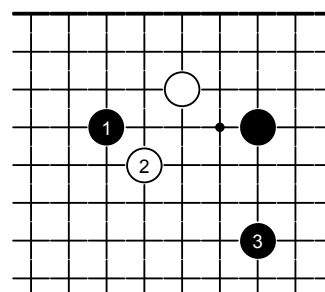
Hình bên: Khi trắng nhảy lên, đen 3 bay lên, trắng phản giáp công cũng là cách thường dùng, đen 5 kéo dài là tất nhiên, trắng 6 đề, tiếp theo đến 10 nhảy, định thức tạm dừng.



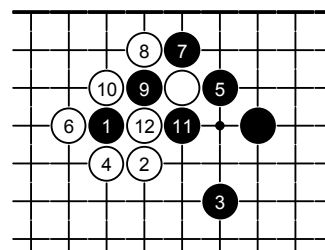
Hình bên: Khi đen 7 chọc đỉnh, trắng 8 bề tranh tiên thủ rồi đến trắng 12 bề ăn 1 quân là cách đi coi trọng sự linh hoạt ở biên trên, như thế so sánh ở hình thể cục bộ vẫn là chia đôi.



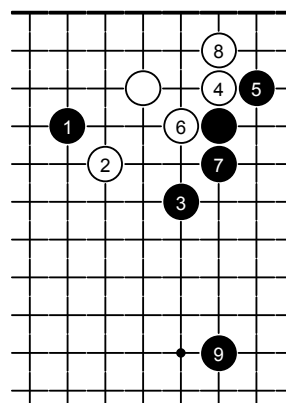
Hình bên: đen 1 giáp công cao cách 1 cũng là phương pháp giáp công thường gặp, trắng 2 bay lên linh hoạt, đen 3 mở 2, lúc này trắng có thể giáp công quân đen 1, cũng có thể thoát tiên đi chiếm ở vùng khác, tạm thời đen chưa thể công kích áp đảo 2 quân trắng.



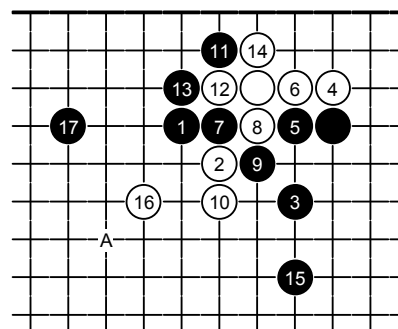
Hình bên: trắng 4 đề, là muốn đi thành hình dày, lấy thế ở trung tâm, đến trắng 12 dừng, tuy bị đen lấy hết đất góc nhưng cờ trắng rất dày, cũng có thể dùng được.



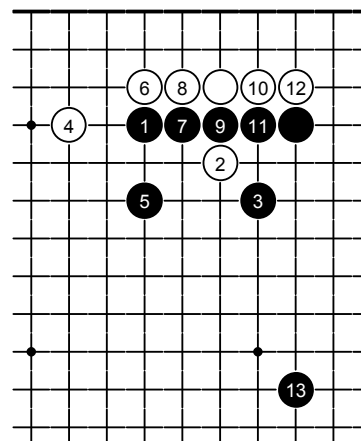
Hình bên: trắng 4 chui vào tam tam là phương pháp chiếm căn cứ tạo sống, đến đen 9 tạm dừng, về sau trắng có thể giáp công quân đen 1 ở biên trên, hoặc thoát tiên đi chiếm vùng khác.



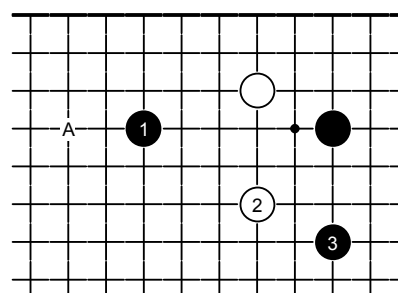
Hình bên: đen 5 kéo dài, 7 9 đâm cắt chiến đấu, qua một trận kịch chiến đến đen 17 tạm dừng. Trong đó trắng 12 là nước bắt buộc, phòng khi có biến, trắng 16 có thể đi ở A là hình linh hoạt.



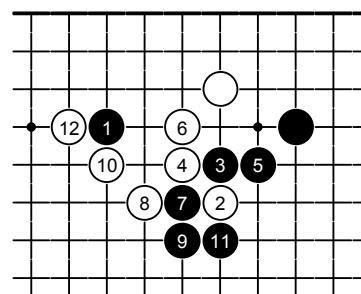
Hình bên: trắng 2 nhảy, 4 phản giáp công cũng là cách đi hay gấp, đến đen 13 mở biên, 2 bên được mất tương đương.



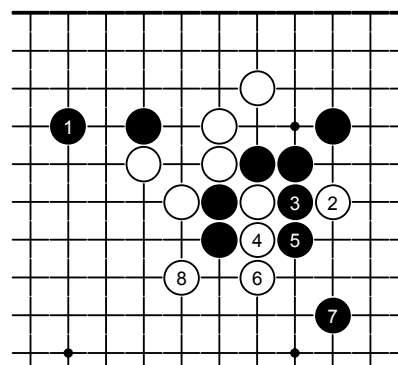
Hình bên: đen 1 giáp công cao cách 2 là phương pháp rất phổ biến, trắng 2 nhảy xa linh hoạt tranh tiên thủ, chuẩn bị giáp công quân đen 1 ở điểm A, hoặc đi chiếm các điểm quan trọng khác,



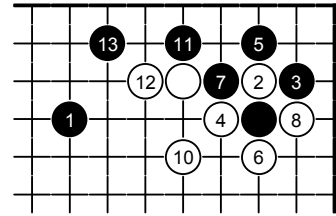
Hình bên: đen 3 vắt sang là phương pháp cản trở ý đồ tranh tiên của quân trắng, đến trắng 12 dừng, mỗi bên được một phía.



Hình bên: đen 1 nhảy ra là coi trọng biên trên, trắng 2 nhảy xuống là nước hay, đến trắng 8 ăn gọn 2 quân tạm dừng.

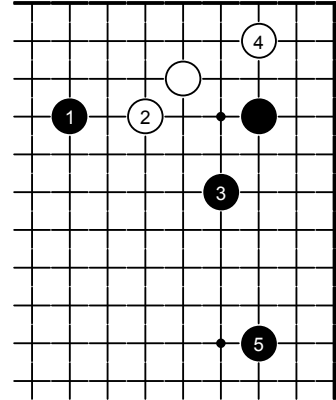


Hình bên: trắng 2 chui góc muốn tạo căn cứ, đen 5 đánh, trắng 6 đánh lại tất nhiên, đến trắng 10 tạo 2 hồ khâu, hình thành đen được góc trắng lấy thế, vẫn là chia đôi.

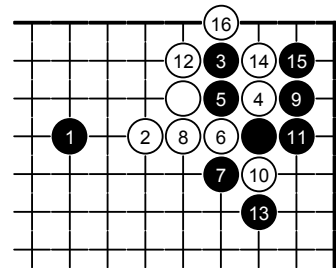


9=2

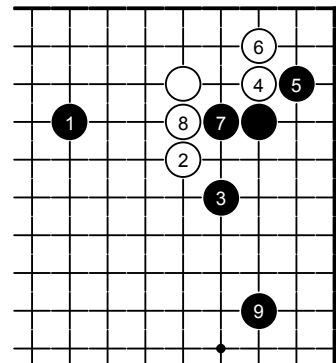
Hình bên: trắng 2 chọc lên cũng rất hay dùng. trắng 4 bay góc chiếm căn cứ, đen 5 cũng mở biên, hình thành biến hoá thường gặp.



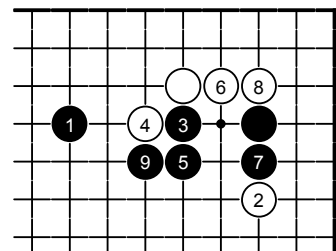
Hình bên: khi trắng 2 chọc, đen 3 bay xuống hàng 2 là biến hoá mới xuất hiện gần đây, đến 16 ăn, 2 bên được mất đại thể như nhau.



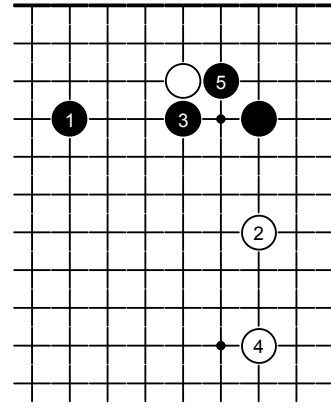
Hình bên: trắng 2 nhảy lên là phương pháp rất là phổ thông, đến đen 9 định thức tạm dừng, trắng có thể thoát tiên đi chiếm vùng khác.



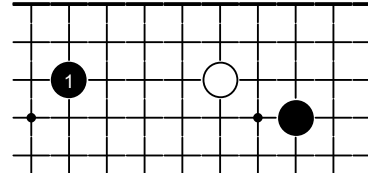
Hình bên: khi đen 1 giáp công, trắng 2 phản giáp công cách 1 cũng là một loại biến hoá, đến 9, trắng chiếm đất góc, đen giữ thế, đều được như ý.



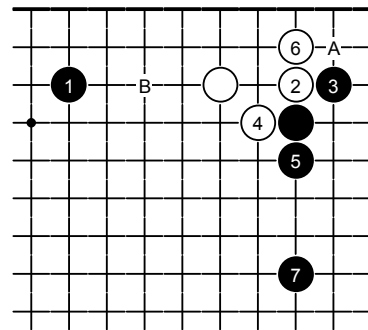
Hình bên: trắng 2 phản giáp công cách 2 là phương pháp muốn tranh chiếm biên bên phải. đến 3 đề, trắng 4 mở, đen 5 hỏ không chế quân trắng, phương pháp này xét theo cục bộ là đen ưu, nhưng trắng có thể mở 2 ở biên phải, nếu phối hợp có lợi với toàn cục thì cũng có thể dùng định thức này.



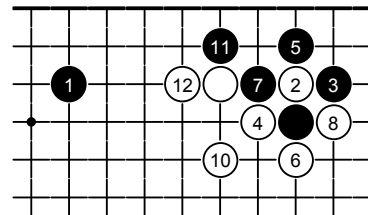
Hình bên: đen 1 giáp công thấp cách 3, là biện pháp giáp công chú trọng biên trên.



Hình bên: trắng 2 chui góc là muốn chiếm hình sống, về sau đen 7 mở 2, trắng có thể thoát tiên. sau này đen đi A, trắng B hoặc đen đi B, trắng A, trắng đều dễ dàng tạo sống.

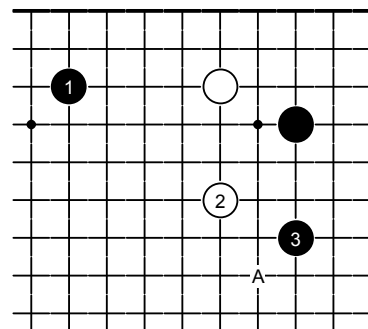


Hình bên: Khi trắng 4 hỏ, đen 5 đánh, không để trắng tạo căn cứ, tiếp theo trắng 6 đánh lại tất nhiên, đến trắng 12 kéo dài thành cục diện trắng thủ thế, đen tiên thủ được góc



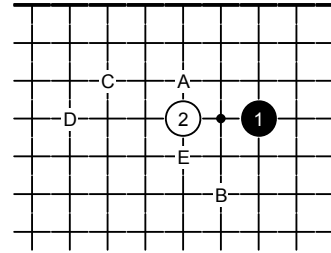
9=2

Hình bên: trắng 2 nhảy xa là phương pháp bố cục tốc độ nhanh. Đen 3 mở 2, hiện thời trắng có thể thoát tiên, cũng có thể bay đề ở A.

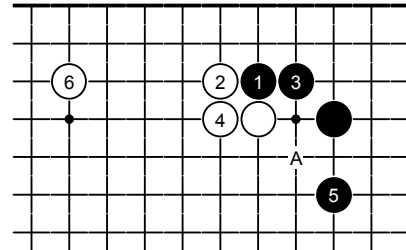


## Bài 2: Định thức treo cao góc tiểu mục

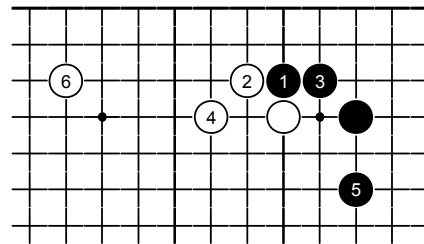
Hình bên: Trắng treo cao cách 1, đen có thể chui ở A, bay ở B, giáp công ở C hoặc D, dựa ngoài ở E.



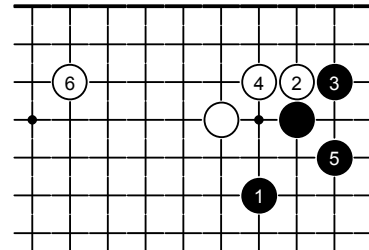
Hình bên: Đen 1 chui, 3 lùi, về sau mở ra ở 5, là phương pháp giữ thực địa điển hình. trắng đứng 2 mở 3. Cờ đen muốn chiếm vị trí cao hơn có thể đổi đen 5 chọc ở A



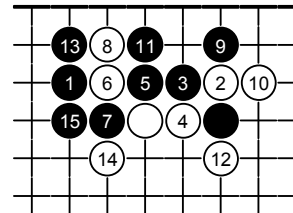
Hình bên: sau khi đen 3 lùi, trắng 4 hồ là biện pháp tạo hình linh hoạt, về sau trắng 6 mở ra rộng hơn trước 1 hàng.



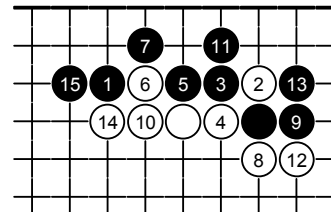
Hình bên: Đen 1 bay lên là cách đi coi trọng biên bên phải, trắng 2 chui góc tất nhiên, tiếp theo đến trắng 6 mở, mỗi bên đều được một phần.



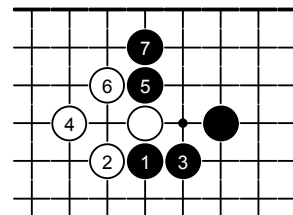
Hình bên: Đen 1 giáp công thấp cách 1 hy vọng chiếm được biên phía trên, trắng 2 chui góc, tranh đoạt căn cứ địa, đến đen 15, thành thế chia đôi.



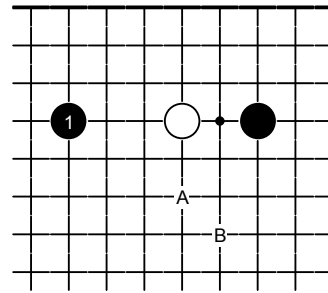
Hình bên: Khi trắng 6 khoét, đen 7 đánh bắt ở phía dưới cũng là một loại biến hóa. Chú ý, bên trắng phải bắt ở trắng 8 rồi nối ở trắng 10, nếu nối ngay ở trắng 10, đen 9 ở vị trí trắng 9 kéo ra, trắng bắt lợi.



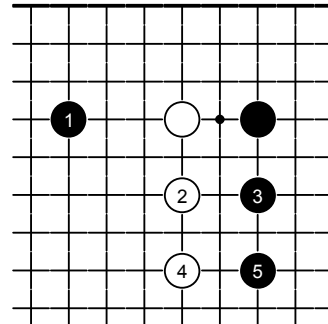
Hình bên: Đen dựa ngoài cũng là cách đi coi trọng biên bên phải, đen 7, đen chiếm thực địa, trắng tiên thủ giữ thế, đều có thể vừa ý.



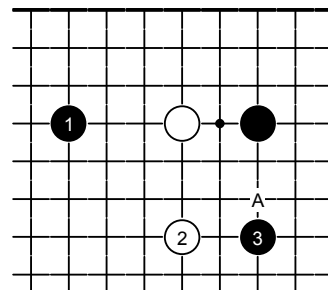
Hình bên: Đen 1 giáp công cao cách 2 là phương pháp rất phổ biến hiện nay, tiếp theo trắng có thể nhảy ở A, bay xa ở B.



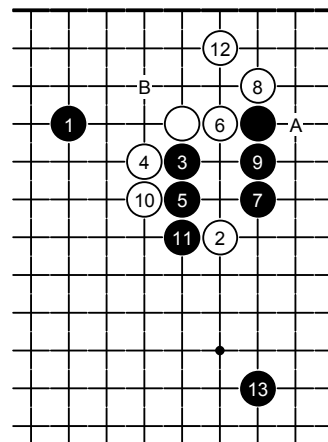
Hình bên: Trắng 2,4 nhảy liên tục, bên đen có lợi về thực địa, nhưng trắng có thể tranh tiên thủ giáp công quân đen phía trên, hoặc thoát tiên đi chiếm các điểm quan trọng khác.



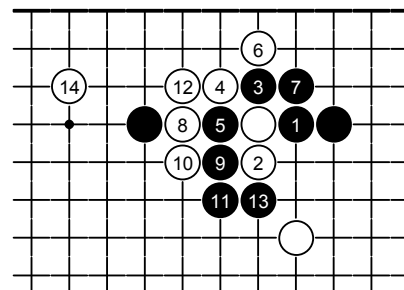
Hình bên: Trắng 2 nhảy xa là phương pháp tranh tiên thủ, đen 3 mở 2 chắc chắn, có thể mở 1 ở điểm A, chuẩn bị dựng cắt cờ trắng.



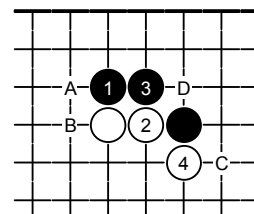
Hình bên: Trắng 2 bay xa là định thức rất phổ biến, đen 3 vắt ra, về sau đến đen 13 mở, mỗi bên đều được một hướng. Trong đó, đen 11 có thể đi ở A, thì trắng 12 nên hỏ ở B.



Hình bên: Đen đâm đầu cũng là một kiểu biến hóa, đen 3, 5 tất nhiên, tiếp sau đến đen 14 mở, 2 bên được mất như nhau.

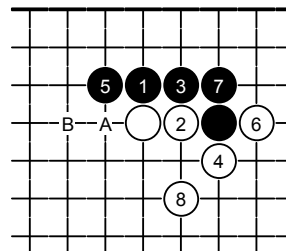


Hình bên: Khi đen 1 chui, trắng 2, 4 chặn xuống, gọi là “hình tuyết lở”, về sau đen có thể kéo ra ở a, bỏ ở B, C, nối ở D.

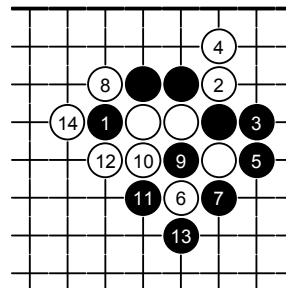




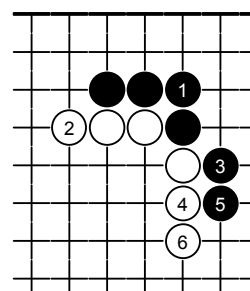
Hình bên: Khi trắng 4 bề, đen 5 kéo dài là cách đi rất phổ thông, trắng 6 đánh bắt, 8 hồ tằm kết thúc định thức. Trong biến hóa này, trắng 6 nếu kéo dài ở A, đen bề lên ở B gọi là “Tuyệt lỗ lớn”, vì biến hóa này rất phức tạp nên ta tạm lược bỏ chưa học đến.



Hình bên: Đen 1 bề lên gọi là biến hóa “tuyệt lỗ nhỏ”, trải qua chiến đấu kịch liệt, đến trắng 14 thì hai bên bằng nhau.

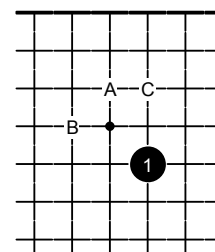


Hình bên: Đen 1 nổi là cách đi giữ chắc đất góc, trắng 2 kéo ra, sau khi đi đen 3, 5 bên đen có thể thoát tiên đi chiếm nơi quan trọng khác.

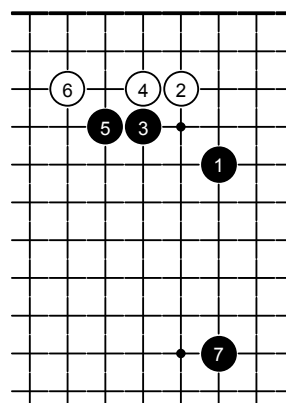


### Bài 3: Định thức “mục ngoại”

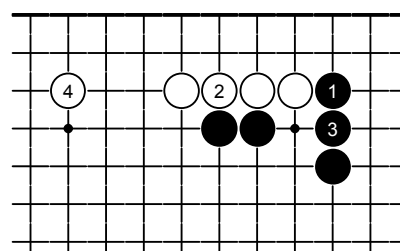
Hình bên: Đen 1 chiếm điểm (3,5) gọi là mục ngoại, ý đồ chú trọng phát triển về biên bên phải, trắng có thể treo góc ở A, B, C.



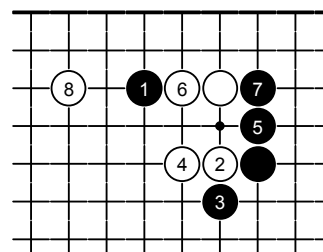
Hình bên: Trắng 2 treo góc ở điểm tiểu mục, đen 3 bay đề là phương pháp có thể nghĩ đến đầu tiên, tiếp đến, 5 kéo dài, 7 mở là định thức cổ điển thứ nhất.



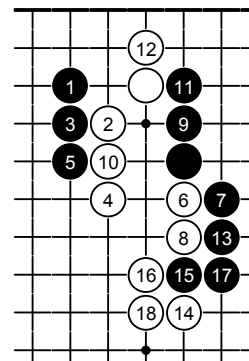
Hình bên: Đen 1 chui tam tam (điểm 3,3) tranh đoạt đất góc, trắng 2 nổi chỗ cắt, sau lại mở ra, hai bên đều trở thành hình cờ an định.



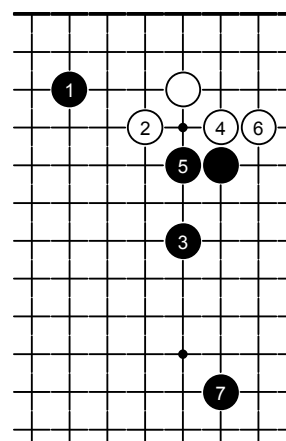
Hình bên: Đen 1 giáp công cách 1 chặt chẽ, trắng 2 dựng lên là cách phổ thông, đến trắng 8 thì đen được góc, trắng được biên.



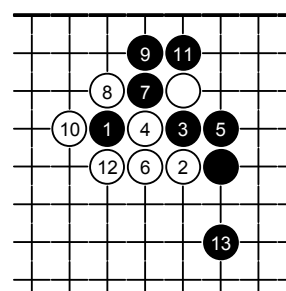
Hình bên: Khi đen 1 giáp công, trắng 2 chọc ra cũng là một kiểu, đến trắng 18, định thức tạm dừng.



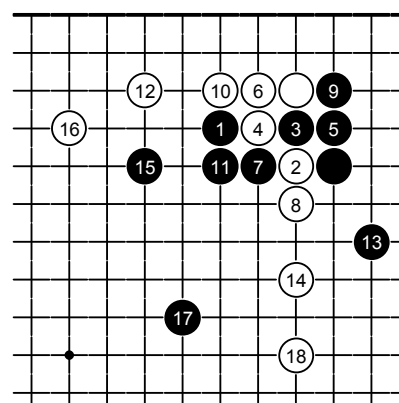
Hình bên: Đen 1 giáp công cách 2 cũng là cách thường gặp, trắng 2 chọc lên đen 3 bay, đến đen 7 mở biên là biến hóa rất phổ thông.



Hình bên: Đen 1 bay xa gọi là định thức “Hình nghiêng lớn”, có biến hóa rất phức tạp có thể nói là “hình nghiêng có nghìn biến”. Tạm thời chúng ta học 2 loại biến hóa điển hình. Trắng 2 dựng lên, đen 3 khoét khiêu chiến, sau đó trắng 4 bắt rồi nổi bên ngoài, là cách lấy thế rõ ràng, tiếp theo đen 13 nhảy ra, đen được thực địa, trắng có ngoại thế và tiên thủ.

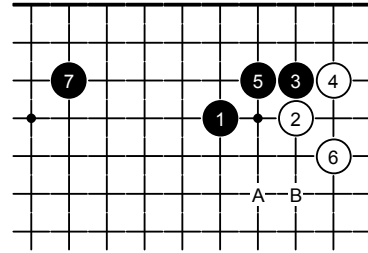


Hình bên: Trắng 6 nổi dưới, đen 7 đánh bắt, trắng 8 chạy ra, phát sinh xung đột chính diện giữa hai bên, đến trắng 18 là biến hóa điển hình của định thức Hình nghiêng lớn.

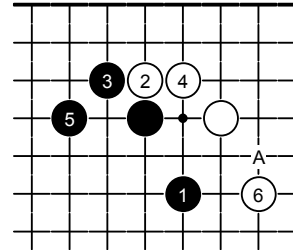


## Bài 4: Định thức cao mục

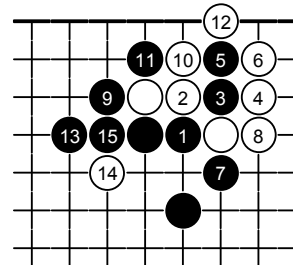
Hình bên: Đen 1 chiếm điểm 5,4 gọi là “cao mục”, ý muốn giữ thế, vì vậy phát sinh định thức cao mục. Trắng thường treo góc tại tiểu mục, đen 3 chui tam tam, về sau 5 lùi, 7 mở tạm thời kết thúc định thức. Sau đây trắng có thể bay lên ở A, cũng có thể thoát tiên, nếu trắng thoát tiên, đen đi ở B có thể công kích cờ trắng.



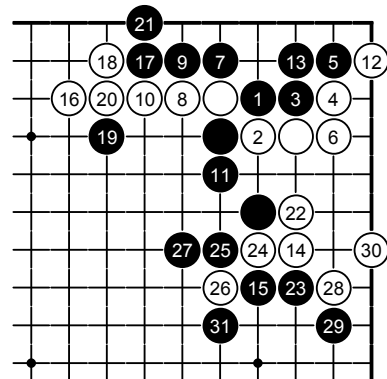
Hình bên: Đen 1 bay đề là phương pháp dùng để giữ thế, về sau trắng 2 chui, đen 3 bẻ, đến trắng 6, đen giữ thế, trắng được đất góc. nếu trắng 6 không bay thì đen bay xuống điểm A là tiên thủ.



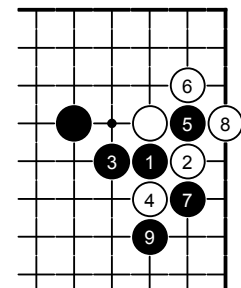
Hình bên: Đen 1 đâm đầu, 3 cắt, là dùng biện pháp thí quân giành thế, diễn biến đến trắng 14, định thức hoàn thành.



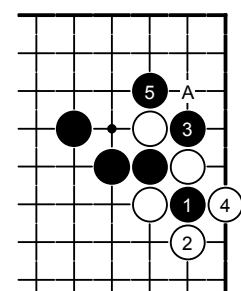
Hình bên: Đen 1 bẻ xuống khiêu chiến, trải qua một trận kịch chiến, đến đen 31 tạm ngừng, hai bên được mất như nhau.



Hình bên: Đen 1 dựa ngoài là cách đi thường gặp, trắng 4 cần phải bẻ lên, nếu kéo dài ở đen 7, thì cờ trắng vị trí quá thấp, tiếp theo đen 5 cắt, đen 7 bắt lại, đen 9 vận đầu để ăn quân trắng ở ngoài, định thức tạm dừng.

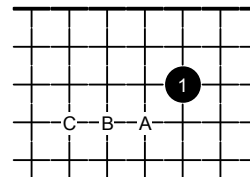


Hình bên: Đen 1 cắt bên ngoài, mục đích là ăn quân trắng trong góc, sau đó, đen 3 bẻ, 5 ăn 1 quân trắng, trắng 6 kéo lên rất quan trọng, không thể bỏ qua, vì như thế tạm gia cường bên mình, về sau còn có nước quan tử rất lớn ở điểm A.

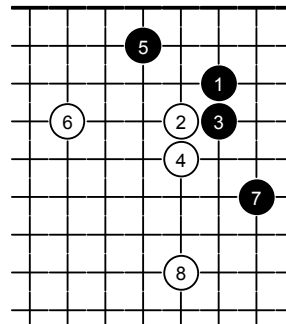


## Bài 5: Định thức tam tam

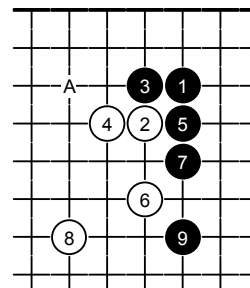
Hình bên: Đen 1 chiếm tam tam, mục đích giữ đất góc làm cơ sở, về sau lại phát triển ra ngoài, Sau trắng có thể trắng góc ở A, B, C.



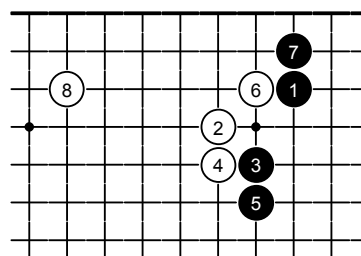
Hình bên: Trắng 2 gọi là “tiêm xung”, mục đích đề quân đen ở vị trí thấp, trắng chiếm thế ở trung tâm, tiếp theo đen 5, 7 lại bay giữ đất, trắng 6, 8 đoạt thế.



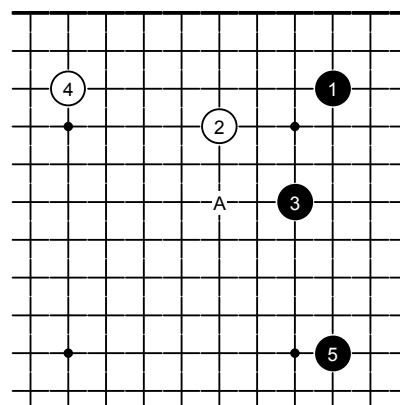
Hình bên: Đen 3 bẻ, 5 kéo dài là định thức thường gặp, đến đen 9 tạm dừng, vẫn là một bên giữ đất, một bên giữ thế, nếu coi trọng biên trên hơn, đen 9 có thể nhảy ra ở A..



Hình bên: Trắng 2 bay gần treo góc cũng là cách đi thường gặp, đen 3 cũng bay lên, đến trắng 8 mở biên, hình thế cũng là chia đôi.



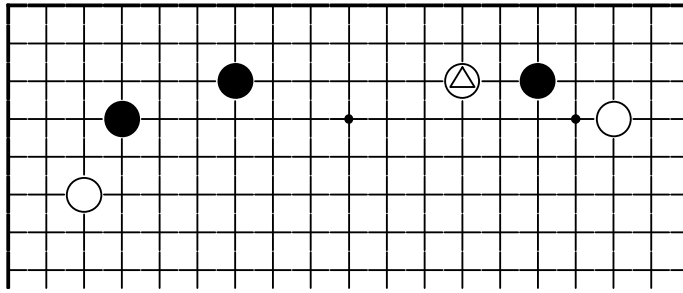
Hình bên: trắng 2 bay xa treo góc là cách đi phổ thông nhất, đen 3 bay xa, trắng 4 mở, đen 5 cũng mở, về sau có điểm A là yếu điểm để tạo hình dạng lớn của cả hai bên.



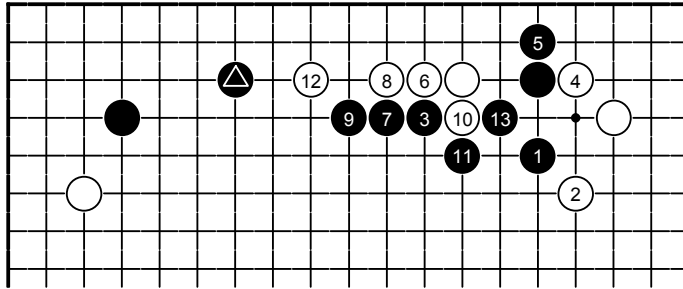
## Bài 6: Tuyển chọn định thức

Tuy trải qua nghiên cứu và nhiều lần thử nghiệm thực chiến, định thức mới hình thành. Nhưng ván cờ là thiên biến vạn hoá, vì thế dùng định thức cần căn cứ tình huống cụ thể của từng ván cờ mà tuyển chọn định thức thích hợp, mới có thể đi thành thế cờ đẹp.

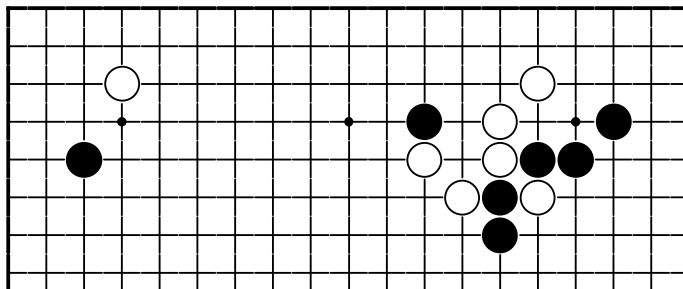
Hình dưới: Trắng  $\Delta$  giáp công thấp cách 1, đen tuyển chọn định thức như thế nào?



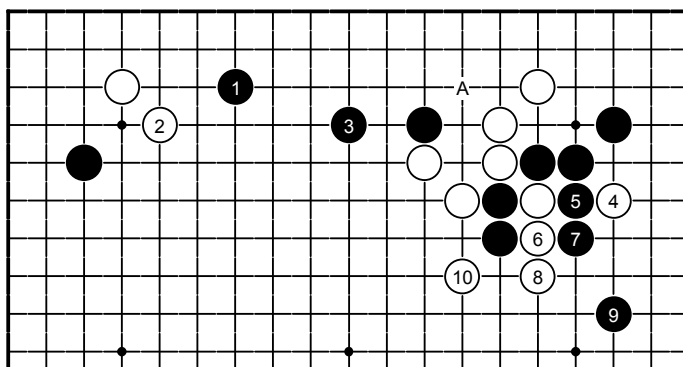
Hình dưới; Đen 1 nhảy lên, đen 3 bay trùm, tuyển chọn định thức chính xác, về sau đen 13 nổi chỗ cắt, quân đen  $\Delta$  chiếm điểm đẹp công kích cờ trắng, đen có lợi.



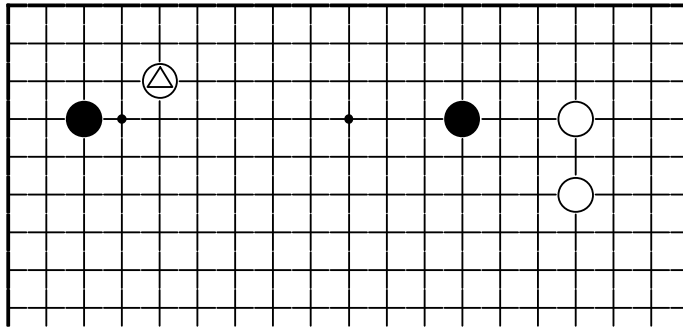
Hình dưới: Đây là hình phát sinh sau khi đen chiếm tiêu mục, trắng bay gần treo góc, đen giáp công cách 2 về sau bên đen nên tuyển chọn phương án như thế nào?



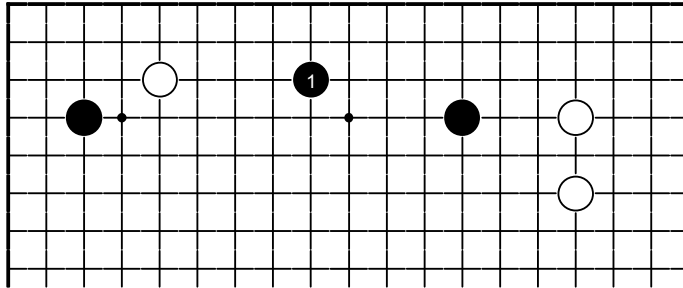
Hình dưới: Đen 1 phản giáp công cách 2 ở góc sau lại nhảy ra bằng đen 3, đen 1 và 3 phối hợp cực tốt, sau đến trắng 10 ăn 2 quân đen, cờ đen ở biên trên và biên bên phải rẩy hoàn chỉnh, như vậy cờ đen có lợi hơn, về sau nếu đen chiếm được điểm A là rất lớn.



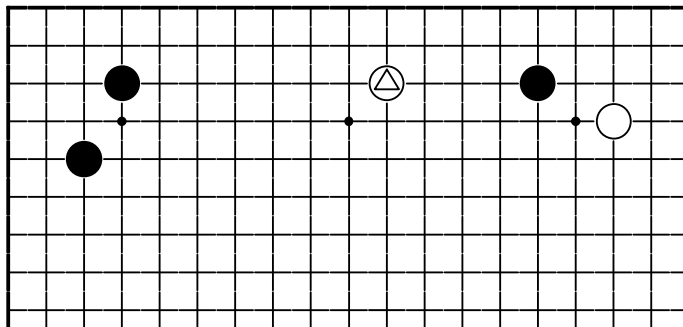
Hình dưới: Trắng bay gần treo góc, đen nên giáp công quân trắng như thế nào?



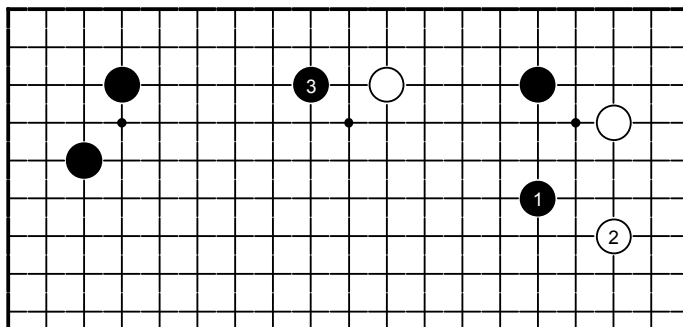
Hình dưới: Đen 1 giáp công thấp cách 3 kiềm mở biên là chính xác, nhất cử lưỡng tiện.



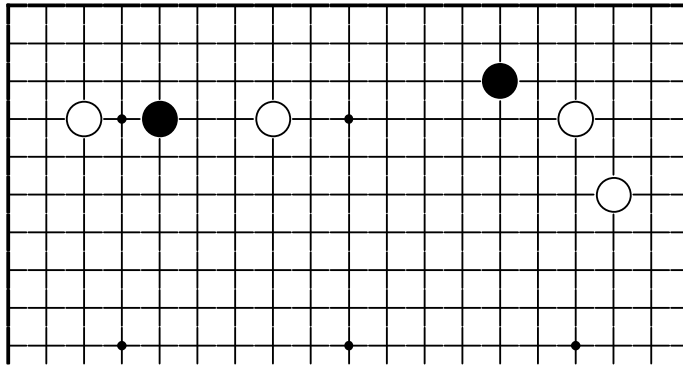
Hình dưới: Quân trắng  $\Delta$  giáp công cách 3 đối với quân đen bên góc phải, đen có thể ứng chiến như thế nào cho tích cực?



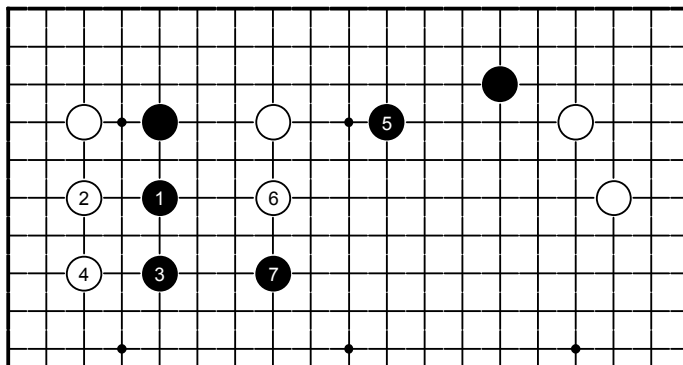
Hình dưới: Đen 1 nhảy xa, tranh tiên thủ đen 3 giáp công quân trắng là cách đi tích cực, như thế vừa công kích quân trắng, vừa mở rộng đất mình, kết quả rất vừa ý.



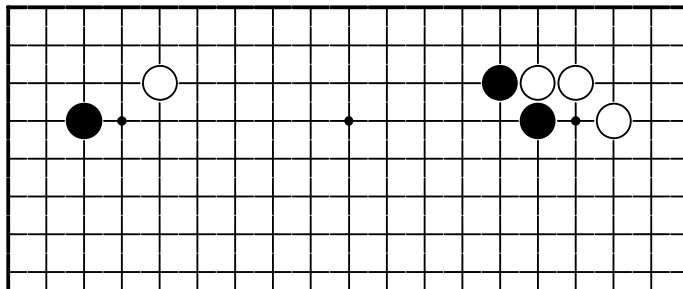
Hình dưới: Ở góc trên bên phải, đen bay gần treo góc, trắng bay gần đỡ, góc trên bên trái trắng dùng giáp công cao cách 2 công kích quân đen treo góc, đen nên tuyển chọn biến hóa nào cho tốt?



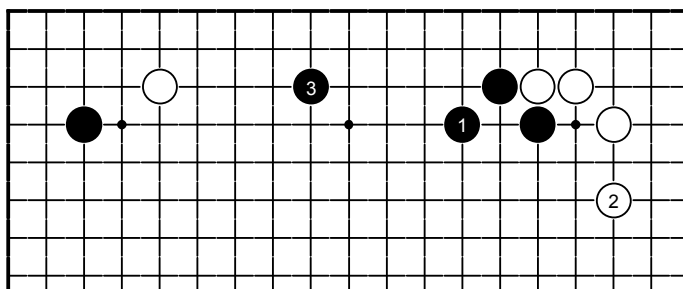
Hình dưới: Đen 1, 3 nhảy hai lần liên, về sau bay xa ở vị trí quân đen 5, như vậy, vừa gia cường quân đen góc bên phải, lại công kích quân trắng, rất lý tưởng.



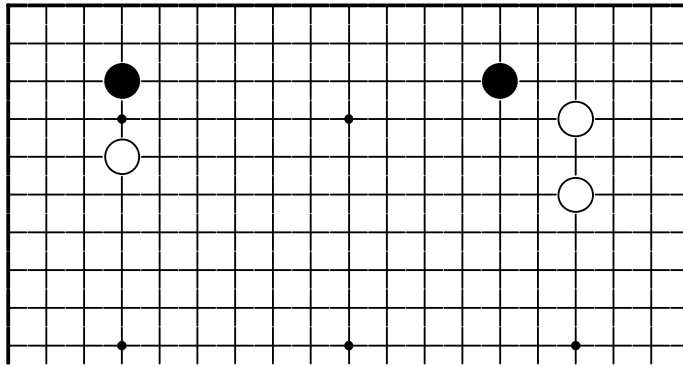
Hình dưới: ở góc phải quân trắng giữ thực địa, đen tuyển chọn định thức như thế nào?



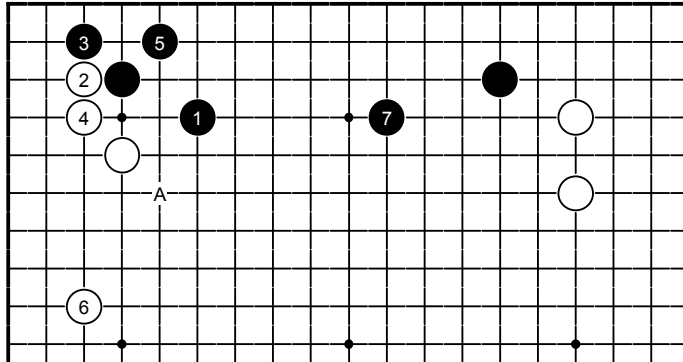
Hình dưới: Đen 1 hỏ, trắng 2 mở, bây giờ đen 3 mở biên, lại giáp công quân trắng bên trái, tốc độ rất nhanh.



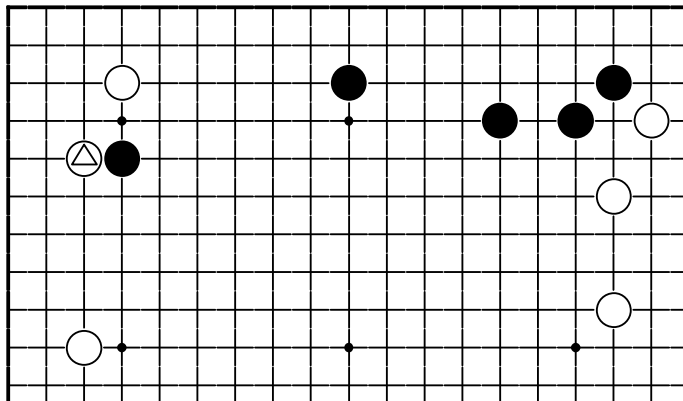
Hình dưới: Căn cứ vào vị trí quân hai bên ở góc phải, đen tuyển chọn định thức ở góc trái như thế nào?



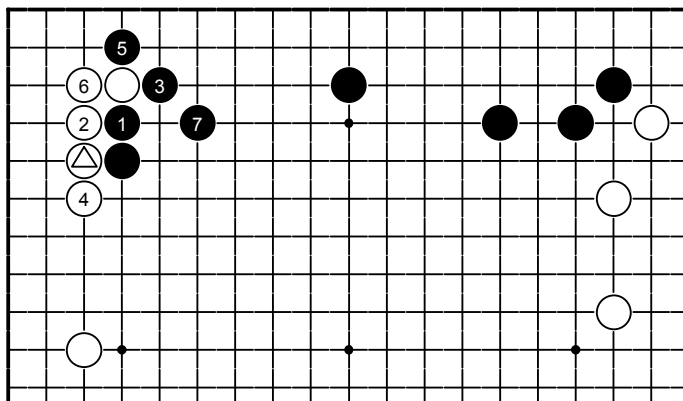
Hình dưới: đen 1 bay lên phương hướng chính xác, về sau đen 7 bay xa, đen hình thành hình dạng lớn ở biên trên, sau lại có thể bay đề ở điểm A, tiếp tục khuếch đại hình dạng.



Hình dưới: Góc trái trắng chui, đen nên tuyển chọn định thức nào?



Hình dưới: Đen 1 kéo dài, 3 bẻ là tuyển chọn định thức chính xác, sau khi đen 7 hỏ, đen phối hợp tốt cả hai bên trái phải, tạo thành hình dạng lớn





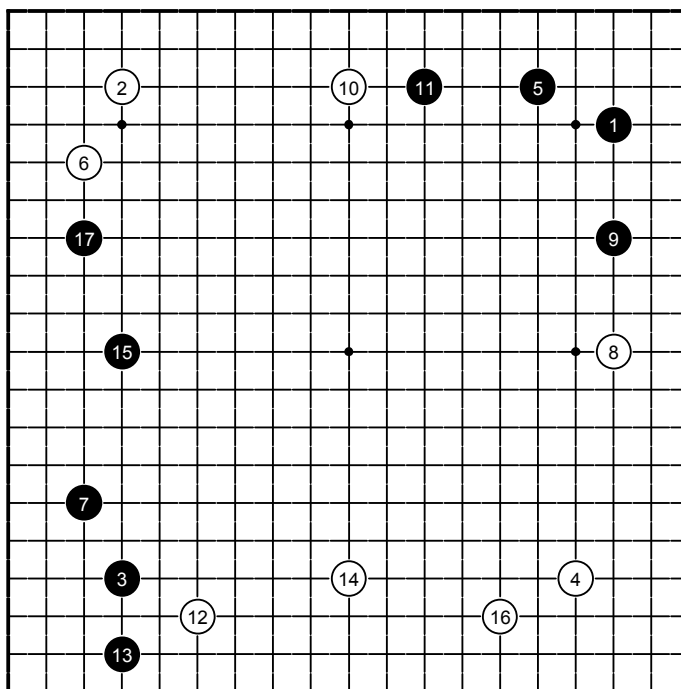
## Chương 17: Bố cục

Chơi cờ Vây cũng như đánh gậy đi quyền, đầu tiên là tranh chiếm điểm quan trọng, bố trí trận địa, giai đoạn này gọi là bố cục.

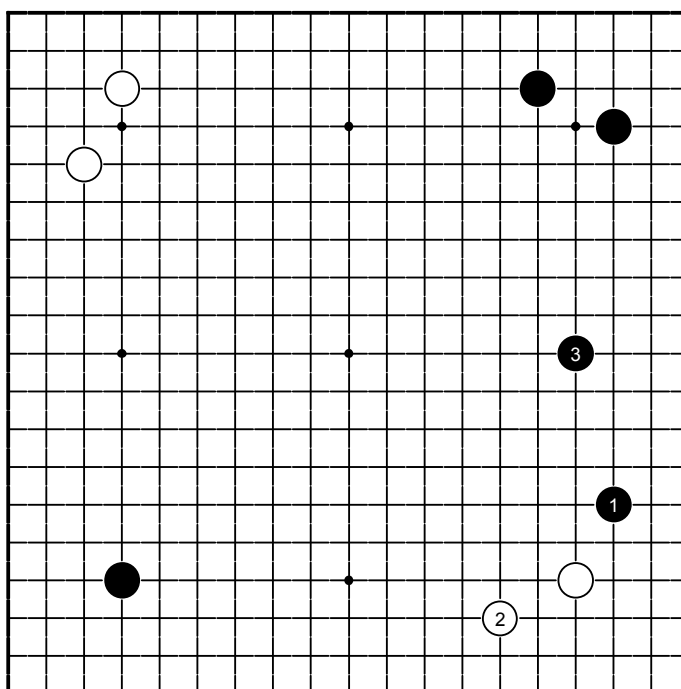
### Bài 1: Tri thức thông thường về bố cục.

#### 1. Tốc độ cần nhanh

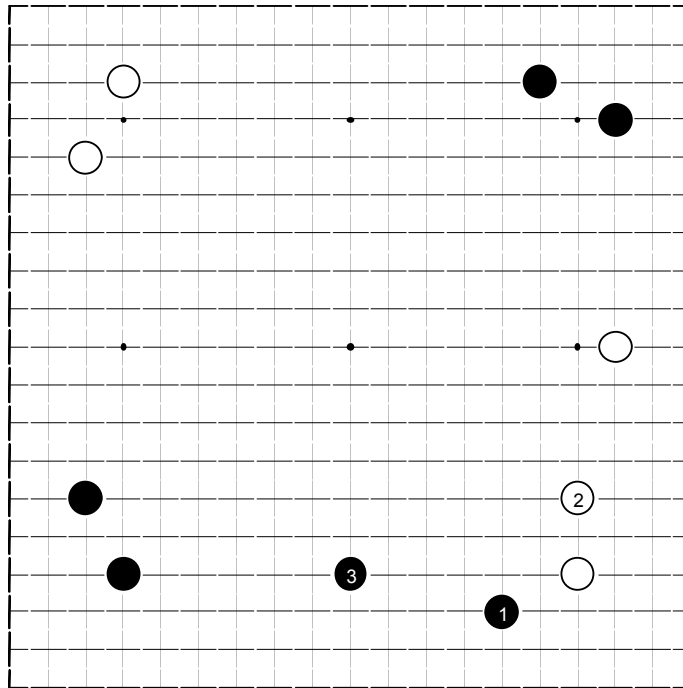
Hình dưới : Hai bên đi tất cả 18 quân cờ, bên nào có lợi hơn ? Rất rõ là cờ trắng bố cục tốc độ nhanh, khổng chế đất lớn. Cờ đen nếu xét theo cục bộ thì cũng không có hình xấu, nhưng tổng thể rõ ràng chậm chạp, khổng chế đất nhỏ, cờ trắng bố cục ưu thế, thế thì bên đen đã đi những quân nào không chính xác ? Ta sẽ phân tích qua 2 hình tiếp theo.



Hình dưới : Góc “vô ưu” (không lo) ở phía trên bên phải của bên đen có phương hướng phát triển chủ yếu ở bên phải, đen 1, 3 tạo thành hình dạng lớn ở bên phải rất chủ động, Vậy hình trước, đen 7 là nước sai không chiếm được yếu điểm của toàn cục.

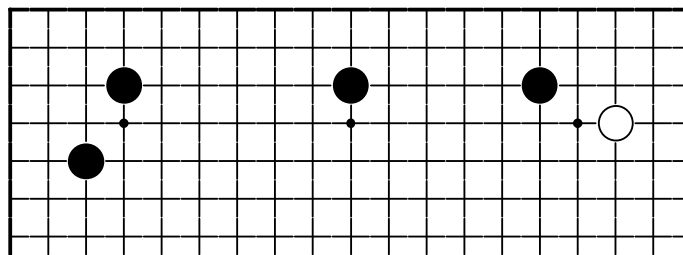


Hình dưới : Đen 9 cũng là nước sai bị trắng 8, 10, 12 chiếm hết các yếu điểm, trong hình này đen 1 treo góc, 3 mở biên, có thể tạo hình dạng lớn ở phía dưới.

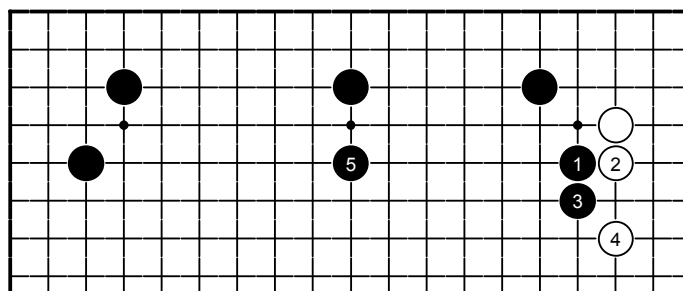


## 2. Cẩn tranh thủ tạo thành hình hộp, tránh bị đối phương đè xuống thấp.

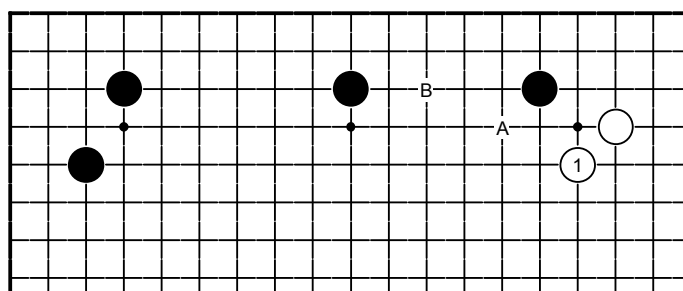
Hình dưới : Đen đi trước nên đi như thế nào ? Trắng đi trước nên đi như thế nào ?



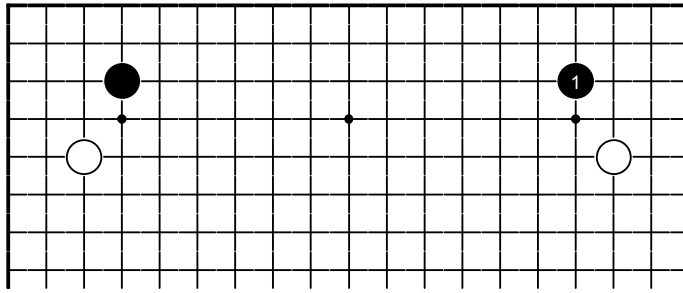
Hình dưới : Đen đi trước bay đè là tất nhiên, sau khi đen 3 kéo dài, lại nhảy ở vị trí quân đen 5, tạo nên hình dạng lớn là hình hộp chữ nhật rất lý tưởng.



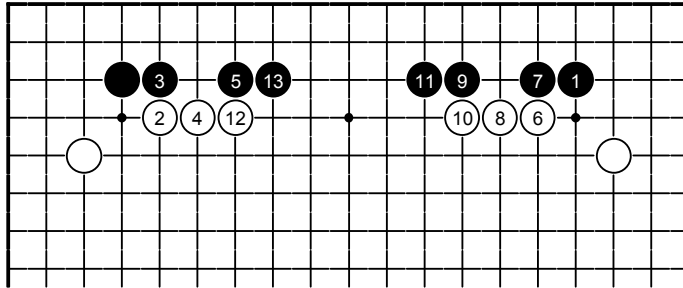
Hình dưới : Trắng đi trước tránh bị đen đè xuống vị trí thấp, chọc lên ở trắng 1 là rất cần thiết, về sau căn cứ tình huống có thể bay đè ở điểm A, cũng có thể đã nhập ở B.



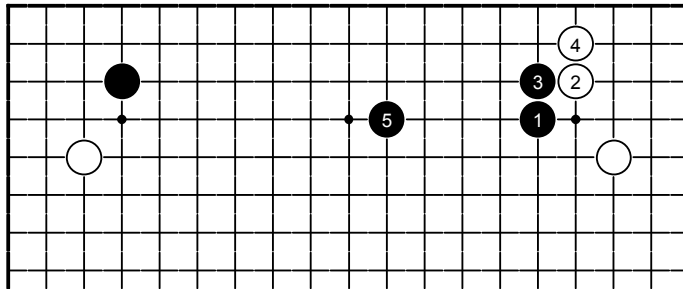
Hình dưới: Đen 1 treo góc ở điểm tiêu mục có đúng không? Không đúng!



Hình dưới : Trắng 2, 4, 6, 8 đè cờ đen xuống thấp, cờ đen các quân không có hướng phát triển (không có tiềm năng). Tuyệt đối không thể đi như thế.

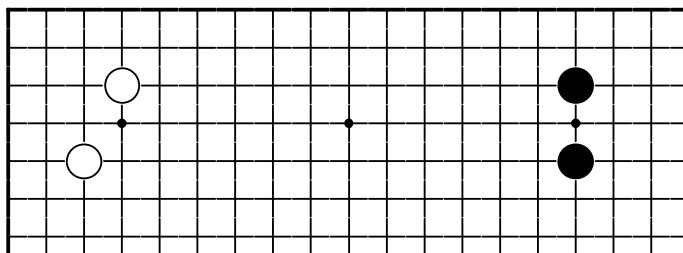


Hình dưới : Đen 1 treo ở cao mục c tốt hơn, trắng 2 bay xuống chiếm góc, đen 3 chặn, đen 5 mở 3. Vì phía trên bên phải, quân đen ở vị trí cao nên góc trái không sợ bị quân trắng bay đè.

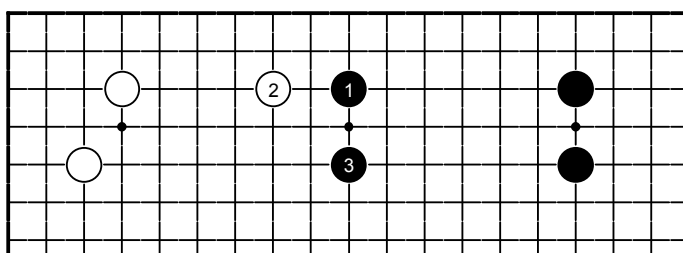


### 3. Chú Ý tranh chiếm điểm quan trọng của cả hai bên.

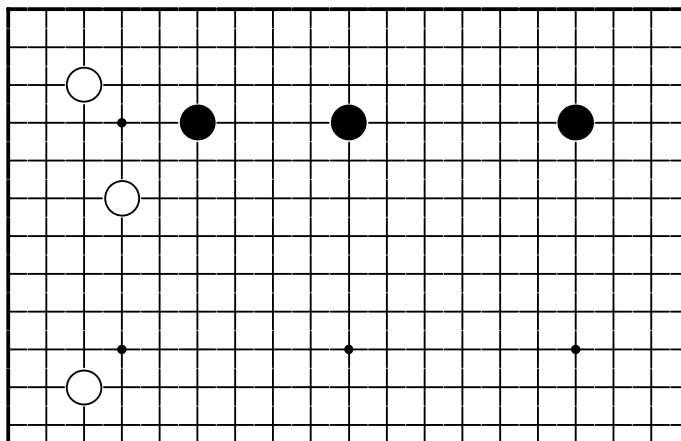
Hình dưới : Đen đi trước nên đi như thế nào ? Trắng đi trước nên đi như thế nào ?



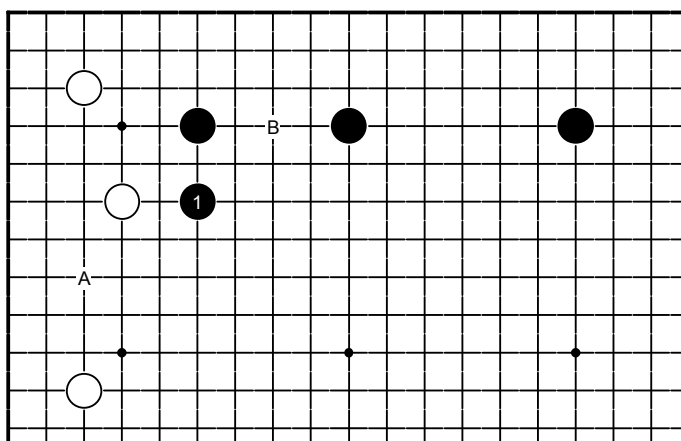
Hình dưới : Đen 1 là vị trí mà hai bên đều rất mong chiếm được gọi là “đại trường” (vùng lớn), trắng 2 chỉ có thể mở 3, đen 3 nhảy lên tạo thành hình chữ nhật L ý tưởng. Trắng 2 mở 3 tuy cũng lớn, nhưng so ra còn chưa đủ. Đen 1 nếu đặt ở chỗ khác, thì trắng lập tức cướp chiếm vị trí quân đen 1, cục diện hoàn toàn ngược lại.



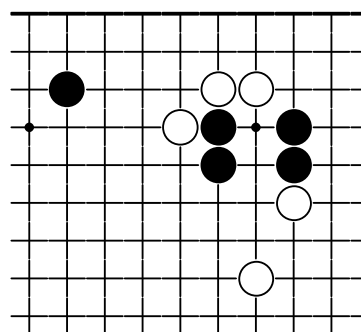
Hình dưới : ở góc trái trên, điểm nào là quan trọng ?



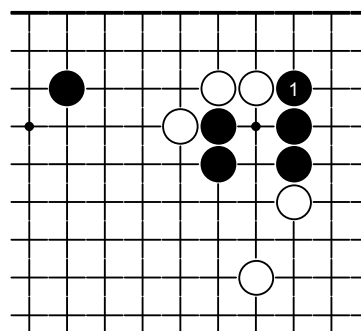
Hình dưới : Đen 1 nhảy lên là yếu điểm liên quan đến sự phát triển của cả hai bên, đen 1 nhảy xong, gia cường hình dạng lớn ở biên trên của quân đen, đồng thời đè cờ trắng, sau có thể đã nhập ở điểm A. Nếu bị quân trắng chiếm mất điểm 1, thì tình huống cũng lại tương phản, trắng có thể đã nhập cờ đen ở điểm B.



Hình bên: Trong hình này không có chỗ nào là đại trường, hai bên nên đi thế nào?



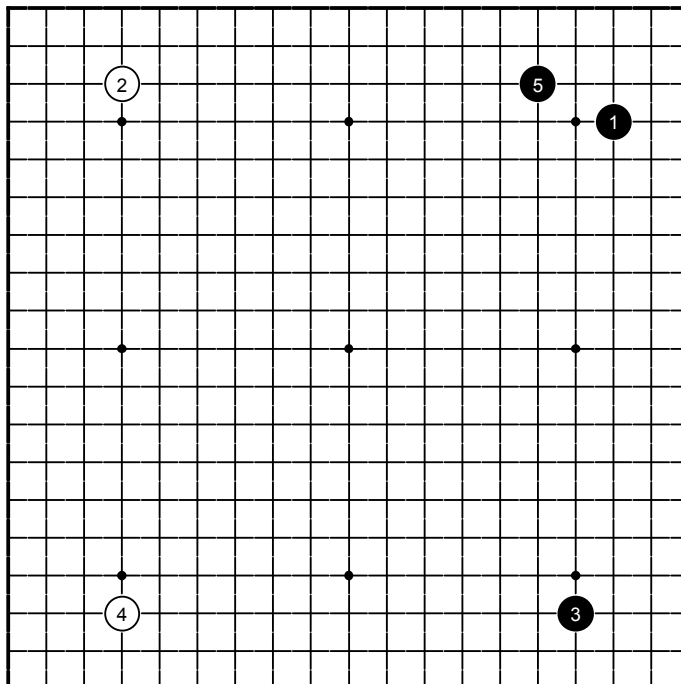
Hình bên : đen 1 chặn ở tam tam là điểm quan trọng liên quan đến căn cứ địa của cả hai bên, sau đó thì đất trong góc đã thuộc về bên đen bên đen trở thành an định, 3 quân trắng thành ra trôi nổi không có căn cứ dễ bị công kích. nếu trắng đi trước cũng chiếm điểm tam tam ( 3,3) thì tình thế hoàn toàn đảo ngược, lúc đó 4 quân đen lại bị công kích.



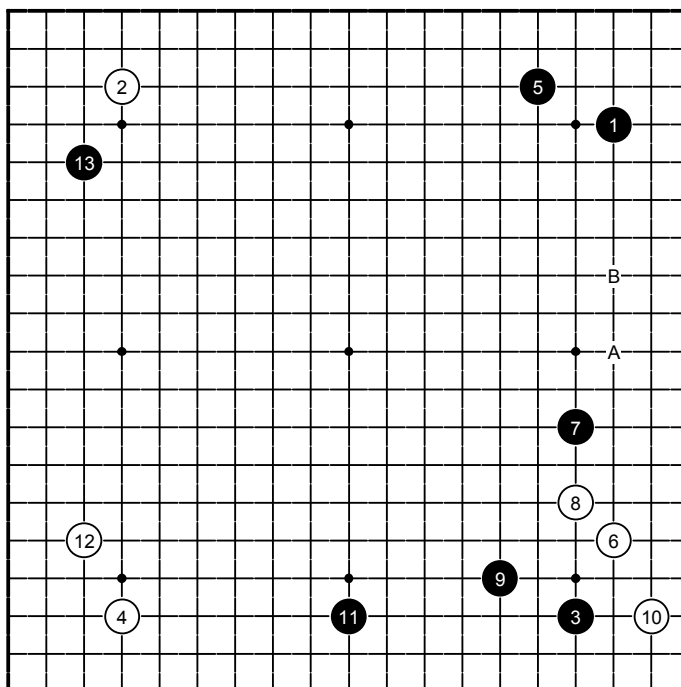
## Bài 2: Các phương pháp bố cục thường gặp.

### 1. Tiểu mục đơn cài hình song song.

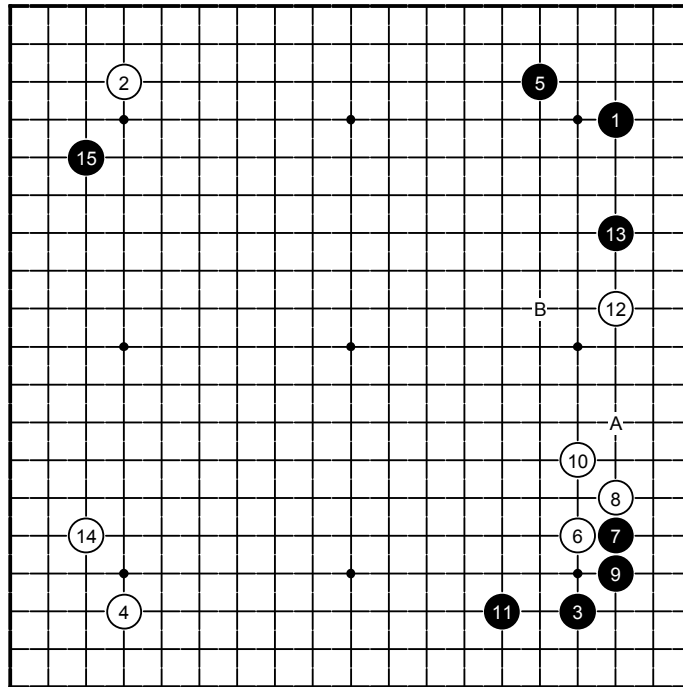
Hình dưới : Đen 1, 3 là 2 tiểu mục đơn xen, đen 5 lập góc, loại bỏ cục này gọi là bố cục tiểu mục đơn cài hình song song. Đặc điểm là bên đen chú trọng thực địa, dùng biện pháp vững chắc, để không chế cục diện. Rất phổ biến trong những năm 50, 60 của thế kỷ này.



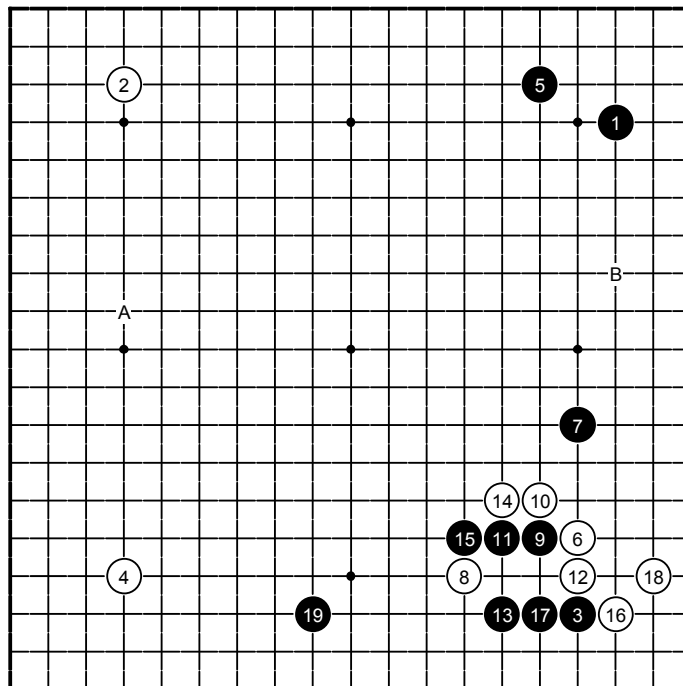
Hình dưới : Trắng 6 treo thấp, đen dùng giáp công cao cách 2, tiếp theo đến, đen 13 là biện pháp rất phổ biến, về sau trắng căn cứ theo sở trường mà công kích quân đen 13, cũng có thể đi ở A giáp công quân đen 7, hoặc đi ở B chia giữ.



Hình dưới : Trắng 6 treo cao cách 1 là phương pháp thường dùng khi treo góc. Đen 7 chui giữ lấy thực địa, đến trắng 12 mở biên là biến hóa phổ thông, trong tình thế này, đen chiếm nhiều đất hơn, dễ dàng tiếp chiến, nhưng trắng 12 mở lại có thể giới hạn sự phát triển của góc “không lo” phía trên của bên đen , vì thế, trắng có thể vừa Ý. Đen 13 mở 2 rất lớn, tạm khuếch đại góc trên bên phải, lại chuẩn bị dấn nhập cờ trắng ở điểm A. Sau đen 15, trắng có thể giáp công quân đen 15, cũng có thể nhảy lên ở b, phòng chống đen vào A.

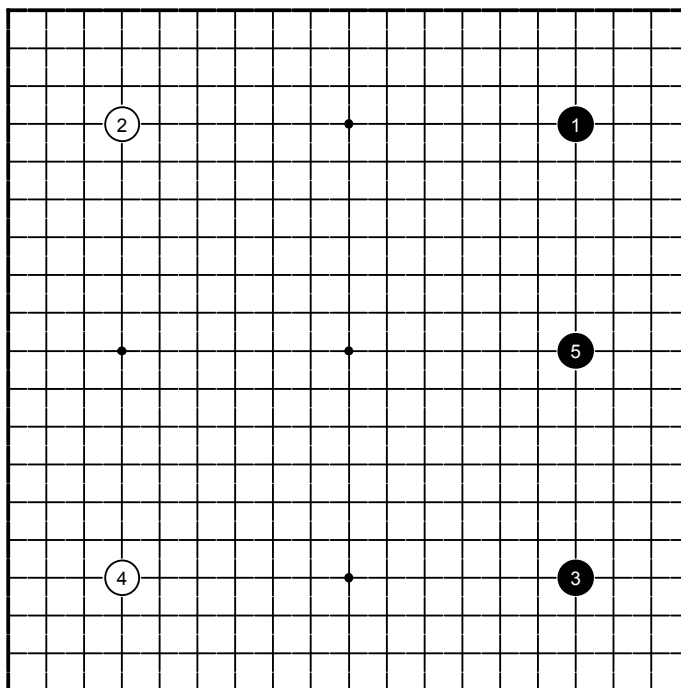


Hình dưới : Đối với trắng 6 treo góc, đen 7 dùng giáp công cao cách 2, là biện pháp rất phổ biến những năm gần đây. Trắng 8 bay xa, về sau đen 19 mở là định thức thường gặp. Về sau trắng có thể quay về giữ góc trái trên, cũng có thể tạo Trung Quốc lưu (bài sau sẽ giới thiệu thể trận này) ở A, lại có thể dấn nhập trận địa bên đen ở B.

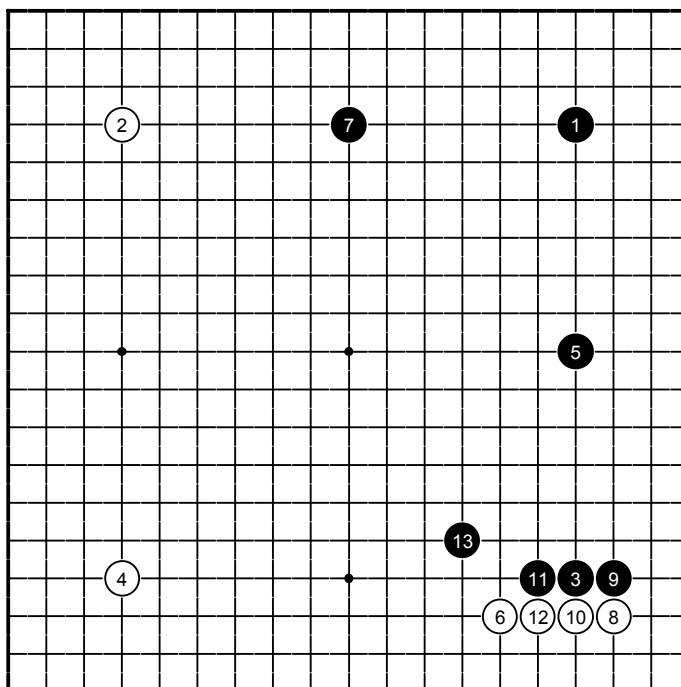


## 2. Bố cục “tam liên tinh”

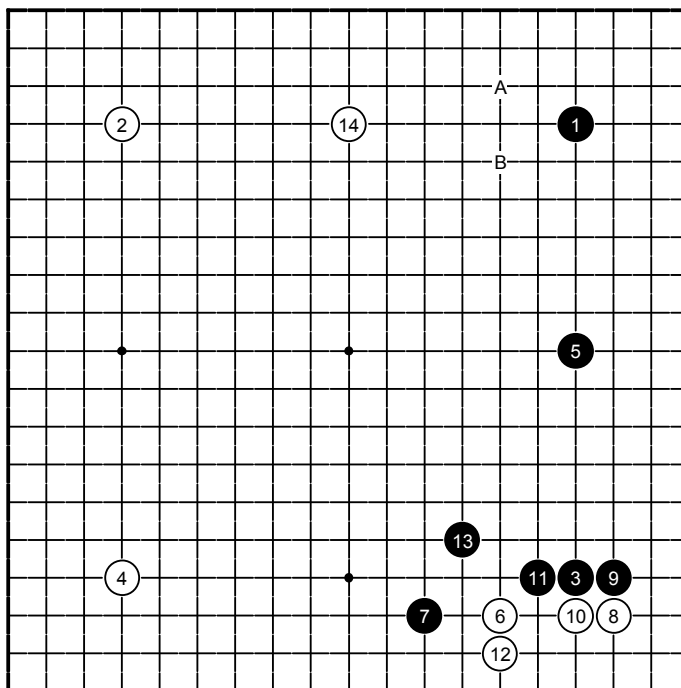
Hình dưới : Đen 1, 3, 5 chiếm 3 vị trí sao ở biên phải, gọi là “tam liên tinh” (chiếm 3 sao liên), kiểu bố cục này hoàn toàn khác với kiểu bố cục tiểu mục đơn cài mà chúng ta vừa xem qua. Tư tưởng chủ đạo của nó là coi trọng tốc độ nhanh, tích cực giữ thế và tạo hình dạng lớn. Kiểu bố cục này rất phổ biến.



Hình dưới : Khi trắng 6 treo góc, đen 7 không đỡ mà đi chiếm sao biên là vùng lớn, để tiếp tục khuếch đại trận địa bên đen. Trắng 8 điểm tam tam giữ đất góc, đen 9 chặn xong lại bay lên ở đen 13, tạo hình hùng tráng, bắt buộc bên trắng phải dấn nhập, từ đó công kích cờ trắng giành quyền chủ động.

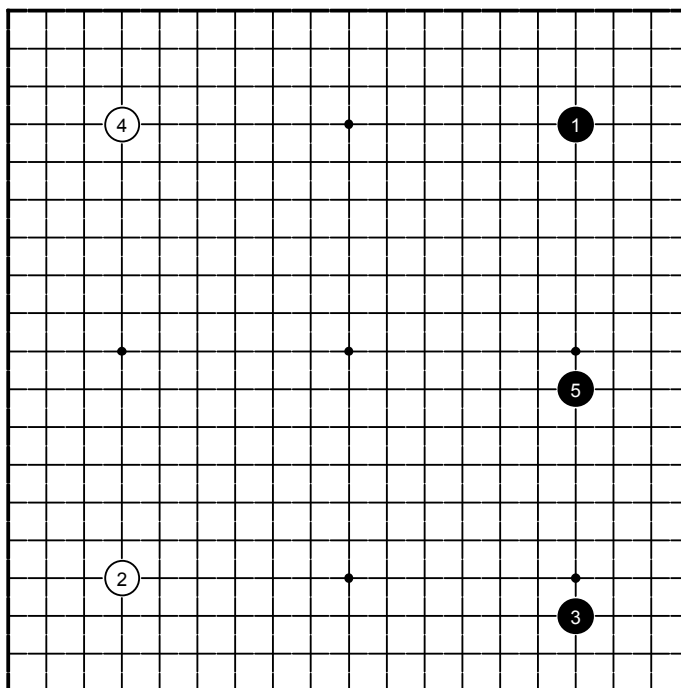


Hình dưới : Khi trắng 6 treo góc, đen 7 dùng giáp công thấp cách 1 cũng là phương pháp giáp công hay sử dụng, Trắng 8 điểm tam tam, đến đen 13 khoá ngoài là định thức sao phổ thông , Như vậy, cờ đen tiếp tục khuếch đại hình dạng lớn ở biên bên phải, trắng 14 tiên thủ hạn chế sự phát triển của cờ đen . Vì thế, hình này hai bên đều có thể chấp nhận. Nếu trắng 14 treo góc ở A, thì đen trấn áp ở B, trắng bất lợi.



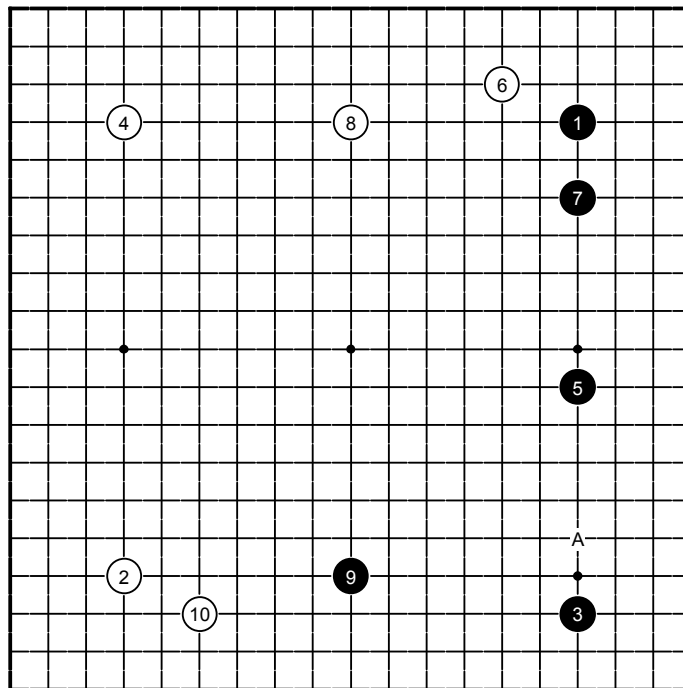
### 3. Bố cục “Trung Quốc lưu” (kiểu Trung Quốc)

Hình dưới : 3 quân đen 1, 3, 5 tạo thành thế trận “Trung quốc lưu cao”, cờ trắng lấy nhị liên tinh ở bên trái đối kháng, kiểu bố cục này trước đây rất phổ biến. Đặc điểm của bố cục này là tốc độ nhanh, dễ tạo hình dạng lớn, vì có quân đen 5 nên bên trắng khó có thể treo góc ở phía trong mà thường hạn chế đen phát triển hình dạng theo hai biên trên và dưới.

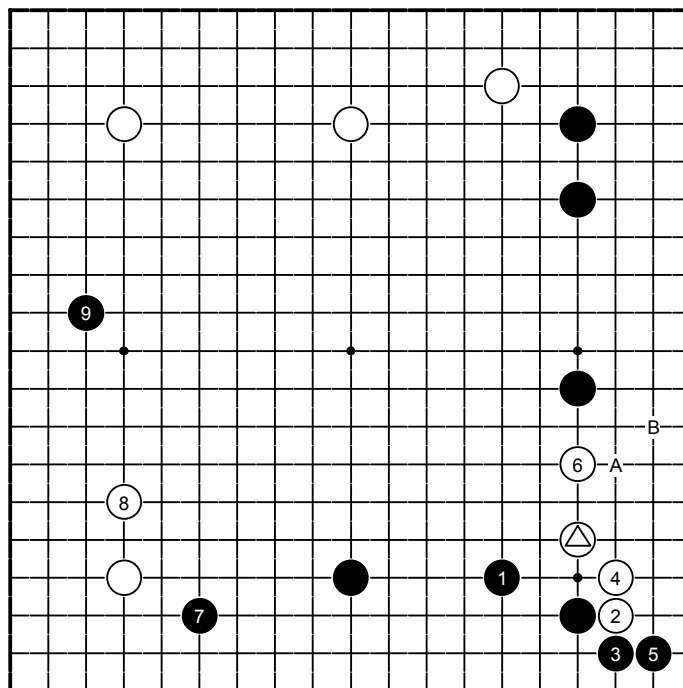




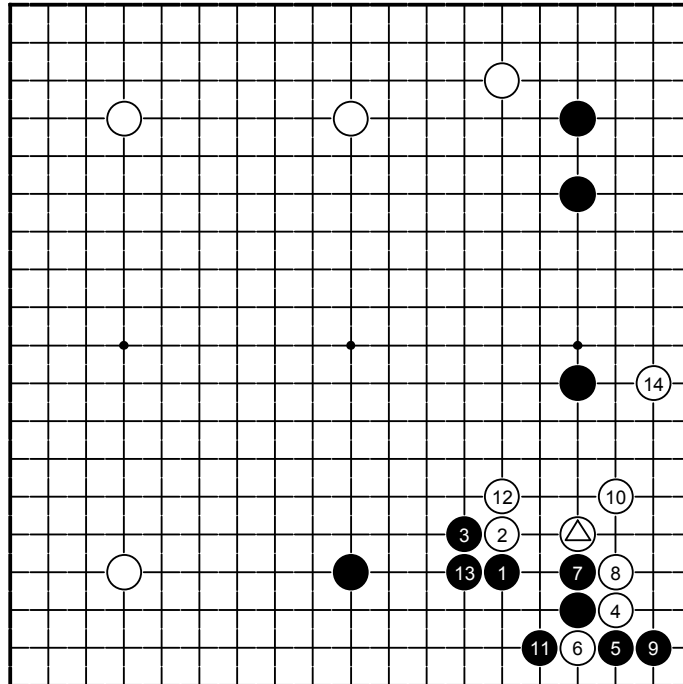
Hình dưới : Trắng 6 treo góc, hạn chế sự phát triển của quân đen ở vị trí sao, đồng thời tự mình tạo nên hình dạng. Đen 9 khuếch trương hình dạng ở biên dưới. Trắng 10 bay gần là nước chắc chắn, giữ đất, nếu bị quân đen chiếm được chỗ đó thì thế lực bên đen càng lớn. vì thế trắng 10 càng không thể treo góc ở vị trí A.



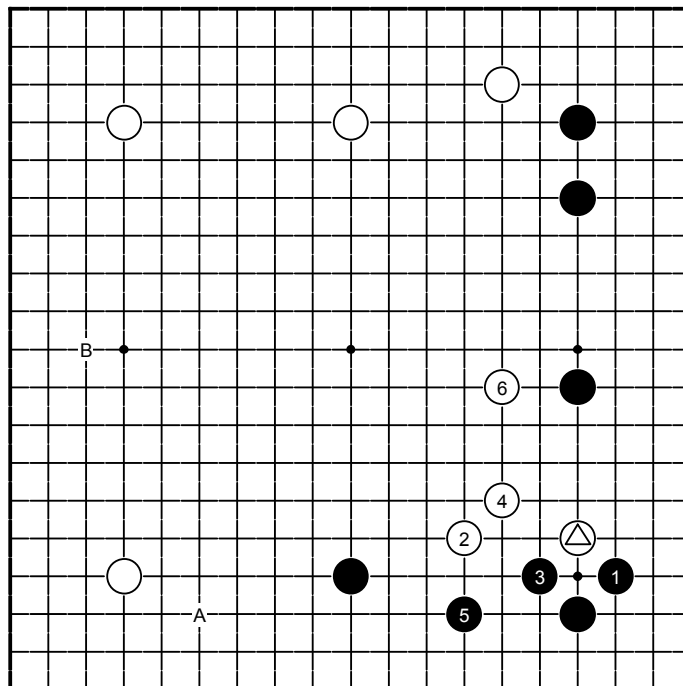
Hình dưới : Trắng  $\Delta$  treo góc, đen 1 bay lên, trắng trắng 2, 4, 6 chỉ có thể mở 1 tạo sống, nếu trắng 6 đi ở A, thì đen b bay xuống tuyệt hảo. Về sau đen 7 treo góc, đen 9 chia giữ, rõ ràng bộ điệu bố cục bên đen rất nhanh.



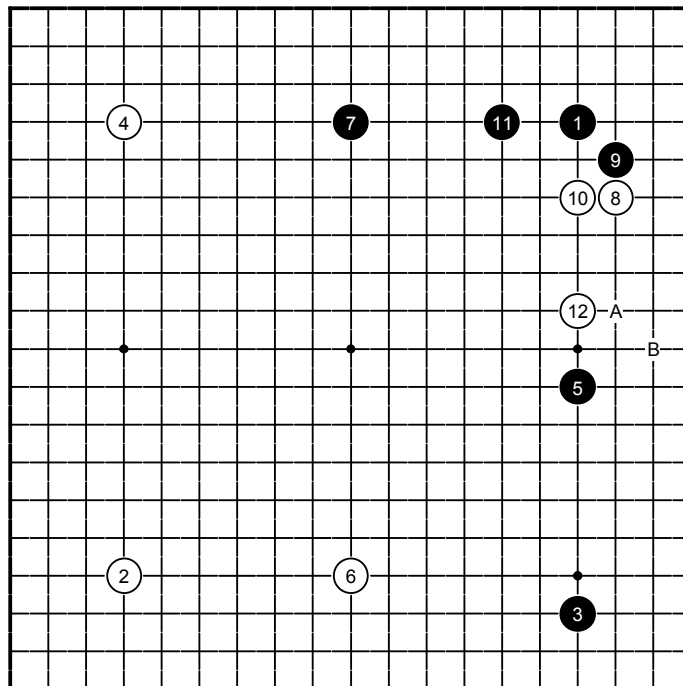
Hình dưới : Khi đen 1 bay lên, trắng có thể dùng thủ đoạn chuyển hướng mà đi các quân trắng 2, 4, 6, về sau trắng 14 tiến vào phần đất phía trên của bên đen, cờ trắng chuyển hướng thành công.



Hình dưới : Để tránh biến hoá như hình trên, đen có thể chọc xuống như đen 1, về sau đến trắng 6, đen có thể lựa chọn hoặc treo gốc ở A, hặc chia giữ ở B, tiếp tục chiến đấu.

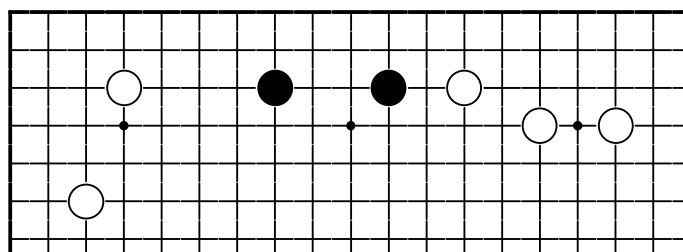


Hình dưới : Trắng 6 chiếm cứ vùng lớn ở biên dưới là cách đi hay dùng, đen 7 chiếm vùng lớn ở biên trên t ất nhiên, vì 2 quân đen 1 và 5 xa nha qua 1 hàng, trắng 8 treo góc chính xác tiếp theo đến trắng 12 mở 2, đại thể diễn biến như vậy, trắng 12 nếu mở 2 ở A, đen bay ở B tuyệt hảo, vì vậy trắng chọn mở cao cách 2, tiếp theo đen có thể bay xa ở C mà khuếch trương, góc dưới phải, cũng có thể chuyển hướng đi treo góc hoặc chia giữ ở biên bên trái.



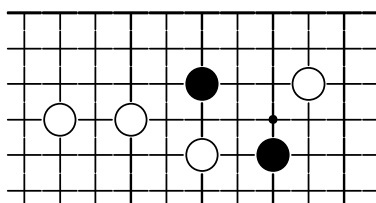
## Bài tập tổng hợp 6

1.

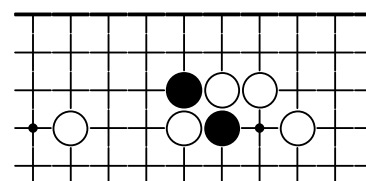


2.

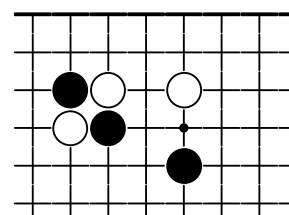
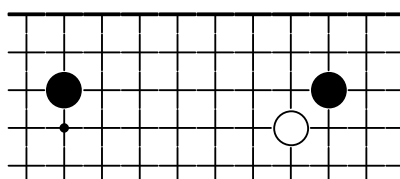
3.



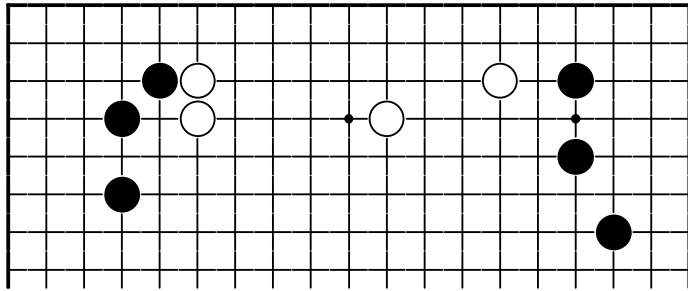
4.



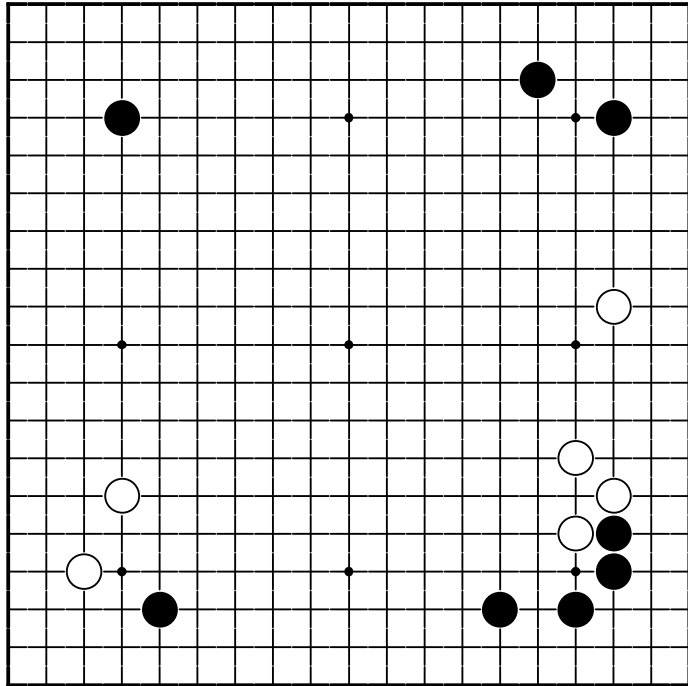
5.



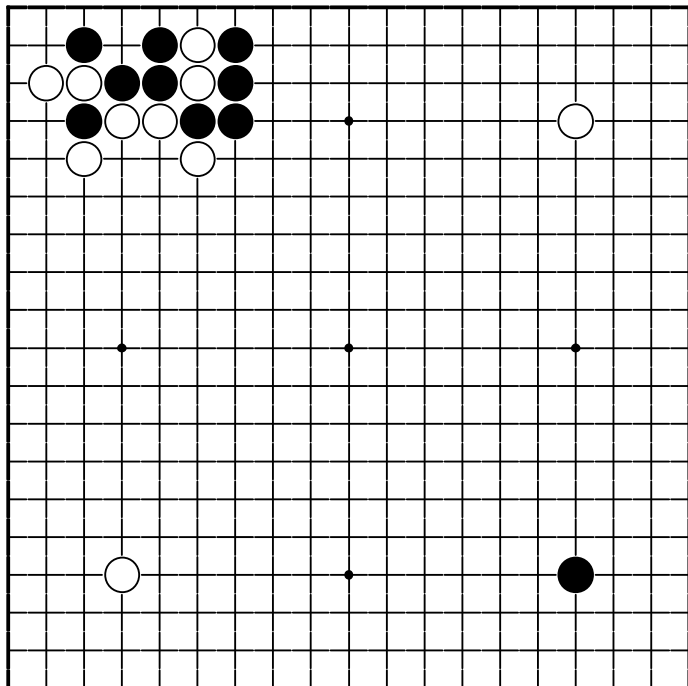
6.



7.



8.



A 10x10 grid with the following content:

- Black dots at (1, 1), (1, 3), (1, 5), (1, 7), (2, 2), (2, 4), (2, 6), (2, 8), (3, 3), (3, 5), (3, 7), (4, 2), (4, 4), (4, 6), (4, 8), (5, 1), (5, 3), (5, 5), (5, 7), (6, 2), (6, 4), (6, 6), (6, 8), (7, 1), (7, 3), (7, 5), (7, 7), (8, 2), (8, 4), (8, 6), (8, 8), (9, 1), (9, 3), (9, 5), (9, 7), (10, 2), (10, 4), (10, 6), (10, 8).
- White dots at (1, 2), (1, 4), (1, 6), (1, 8), (2, 1), (2, 3), (2, 5), (2, 7), (3, 2), (3, 4), (3, 6), (3, 8), (4, 1), (4, 3), (4, 5), (4, 7), (5, 2), (5, 4), (5, 6), (5, 8), (6, 1), (6, 3), (6, 5), (6, 7), (7, 2), (7, 4), (7, 6), (7, 8), (8, 1), (8, 3), (8, 5), (8, 7), (9, 2), (9, 4), (9, 6), (9, 8), (10, 1), (10, 3), (10, 5), (10, 7), (10, 9).
- Small black squares at (3, 3), (3, 5), (3, 7), (4, 2), (4, 4), (4, 6), (4, 8), (5, 1), (5, 3), (5, 5), (5, 7), (6, 2), (6, 4), (6, 6), (6, 8), (7, 1), (7, 3), (7, 5), (7, 7), (8, 2), (8, 4), (8, 6), (8, 8), (9, 1), (9, 3), (9, 5), (9, 7), (10, 2), (10, 4), (10, 6), (10, 8).

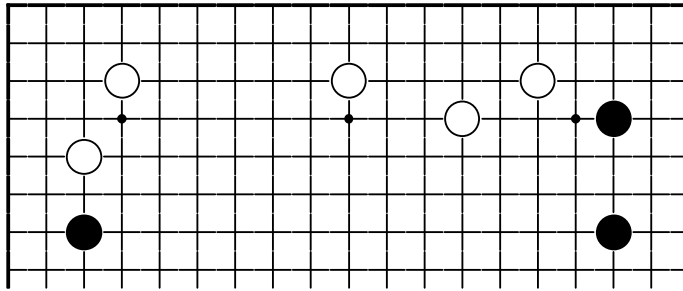
A 10x10 grid with a thick border. It contains several black and white dots and circles. Black dots are at (1, 9), (3, 9), (5, 9), (7, 9), (9, 9), (10, 9), (10, 8), (10, 7), and (10, 6). White dots are at (2, 9), (4, 9), (6, 9), (8, 9), and (10, 5). Black circles are at (1, 8), (3, 8), (5, 8), (7, 8), (9, 8), and (10, 8). White circles are at (2, 8), (4, 8), (6, 8), (8, 8), (9, 8), and (10, 8).

A 10x10 grid with black and white stones. Black stones are at (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8), (2,9), (2,10), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8), (3,9), (3,10), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (4,7), (4,8), (4,9), (4,10), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (5,7), (5,8), (5,9), (5,10), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6), (6,7), (6,8), (6,9), (6,10), (7,2), (7,3), (7,4), (7,5), (7,6), (7,7), (7,8), (7,9), (7,10), (8,2), (8,3), (8,4), (8,5), (8,6), (8,7), (8,8), (8,9), (8,10), (9,2), (9,3), (9,4), (9,5), (9,6), (9,7), (9,8), (9,9), (9,10), (10,2), (10,3), (10,4), (10,5), (10,6), (10,7), (10,8), (10,9), (10,10). White stones are at (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (1,7), (1,8), (1,9), (1,10), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8), (2,9), (2,10), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8), (3,9), (3,10), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (4,7), (4,8), (4,9), (4,10), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (5,7), (5,8), (5,9), (5,10), (6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6), (6,7), (6,8), (6,9), (6,10), (7,1), (7,2), (7,3), (7,4), (7,5), (7,6), (7,7), (7,8), (7,9), (7,10), (8,1), (8,2), (8,3), (8,4), (8,5), (8,6), (8,7), (8,8), (8,9), (8,10), (9,1), (9,2), (9,3), (9,4), (9,5), (9,6), (9,7), (9,8), (9,9), (9,10), (10,1), (10,2), (10,3), (10,4), (10,5), (10,6), (10,7), (10,8), (10,9), (10,10). A red line is drawn from (1,1) to (10,10).

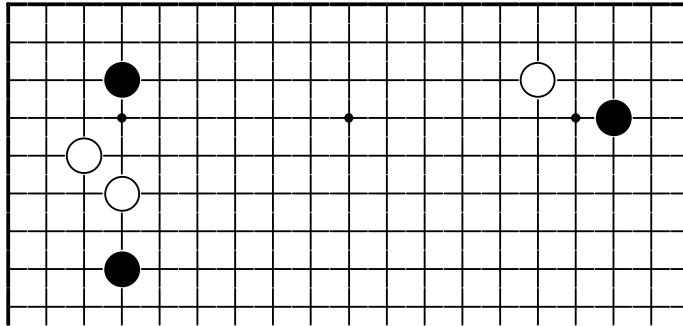
A 10x10 grid with the following elements:

- Black Circles:** Located at (1, 9), (3, 8), (7, 8), (7, 9), and (9, 9).
- White Circles:** Located at (1, 7), (3, 7), (5, 7), (7, 7), (9, 7), and (9, 8).
- Black Dots:** Located at (2, 7), (5, 7), (7, 9), and (9, 9).

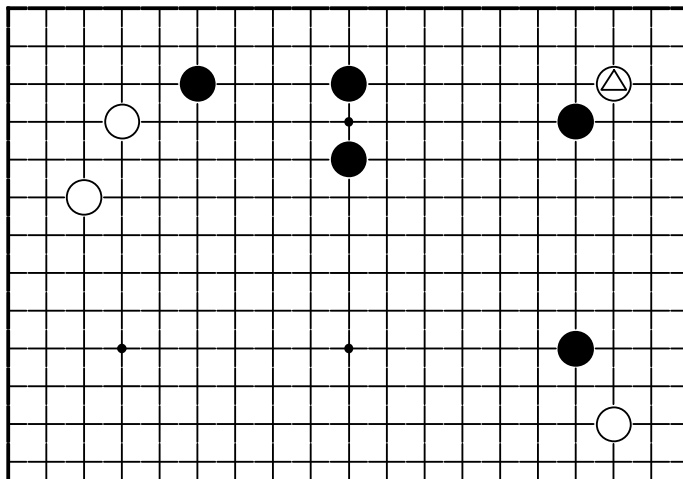
17.



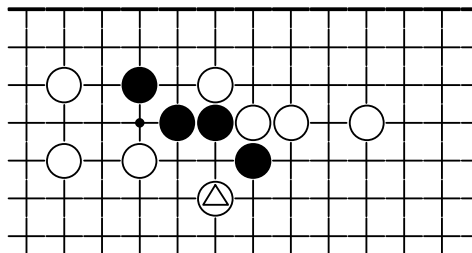
18.



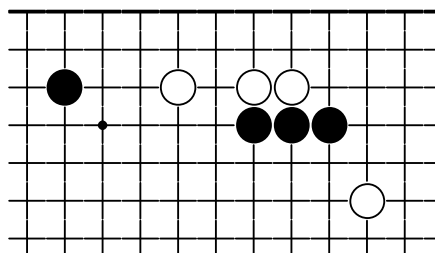
19.



20.



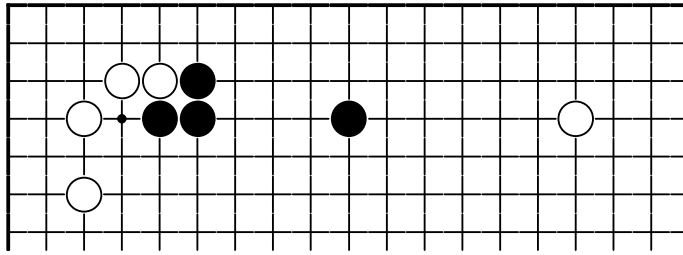
21.



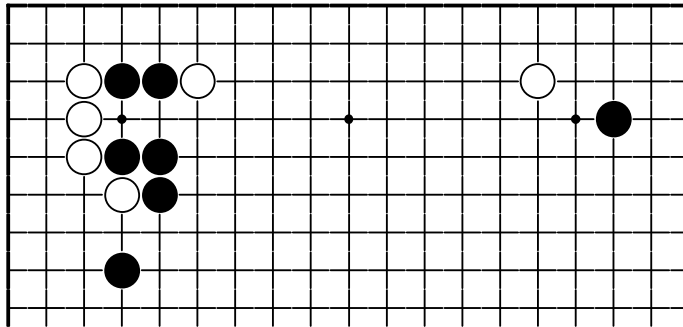




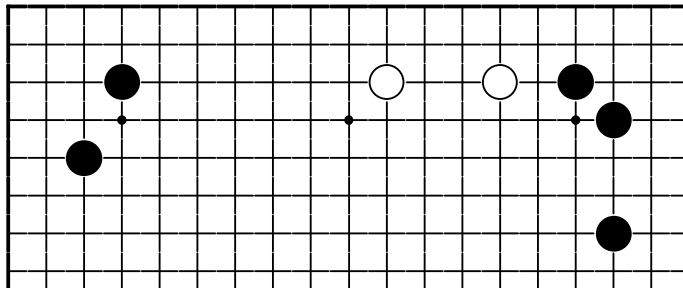
30.



31.

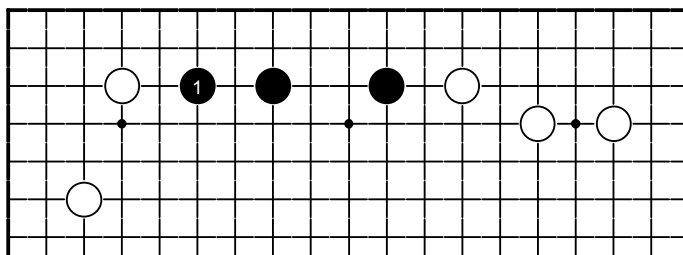


32.

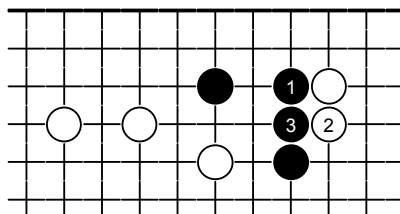


### Giải bài tập tổng hợp 6

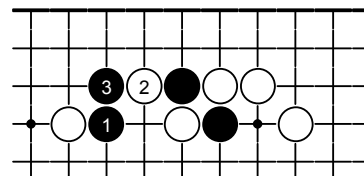
1.

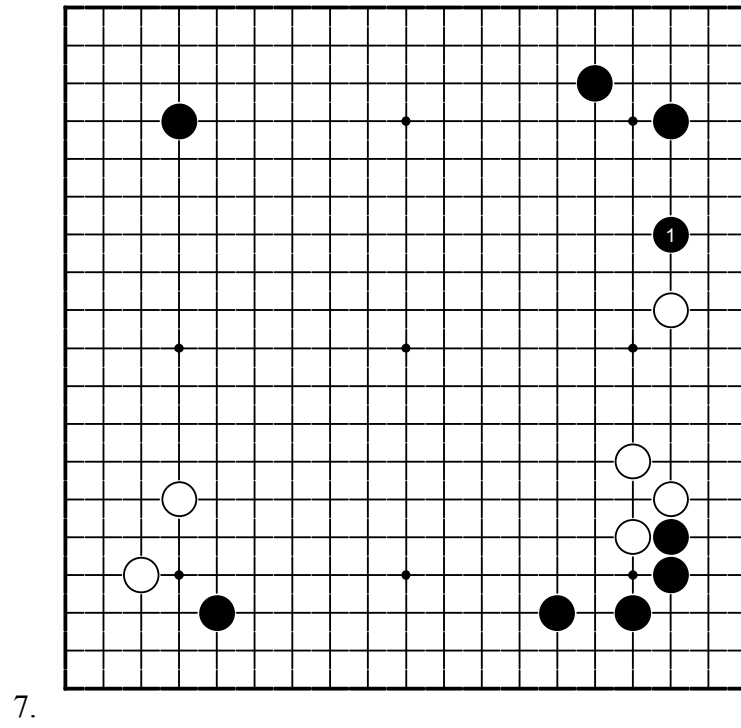
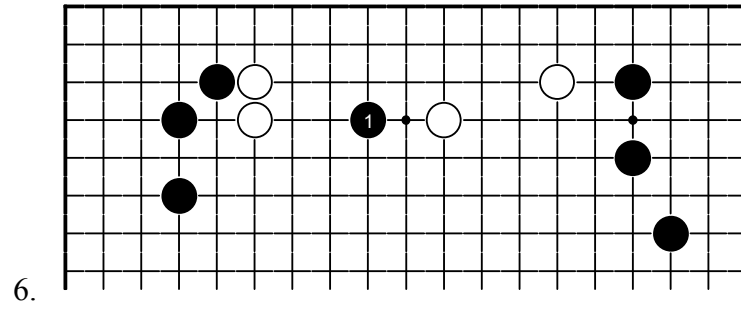
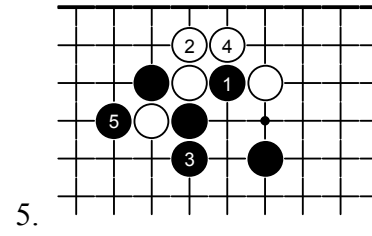
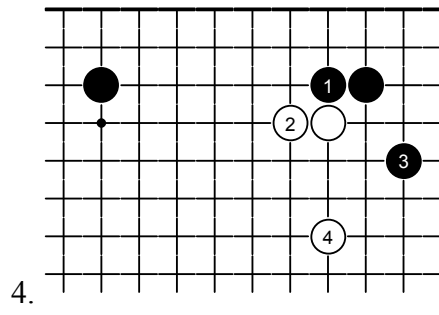


2.

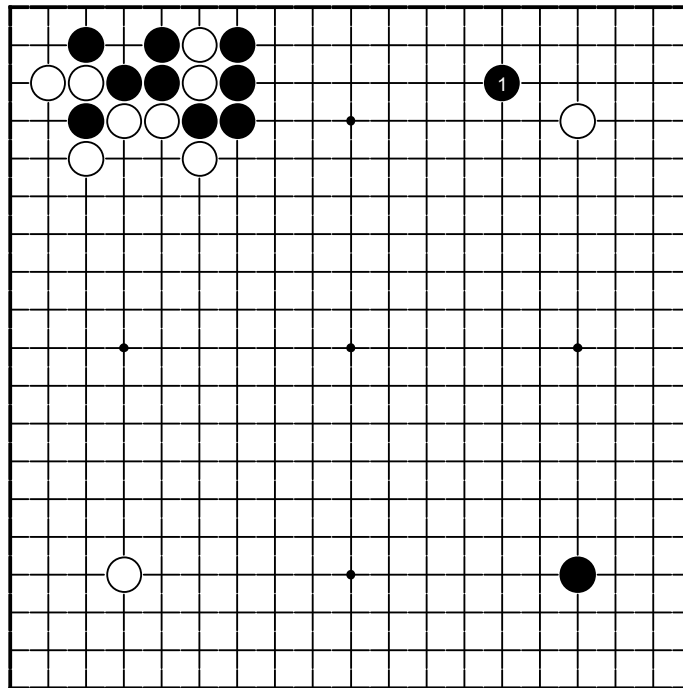


3.

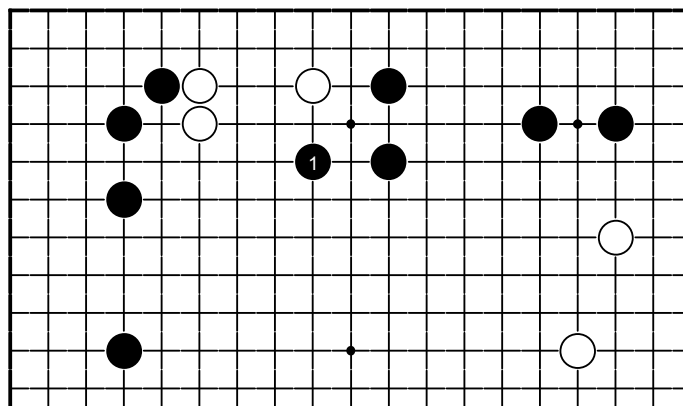




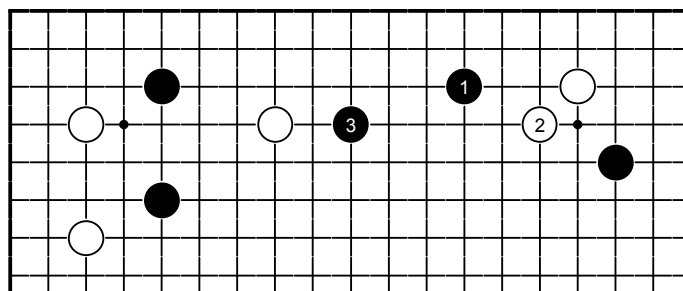
8.



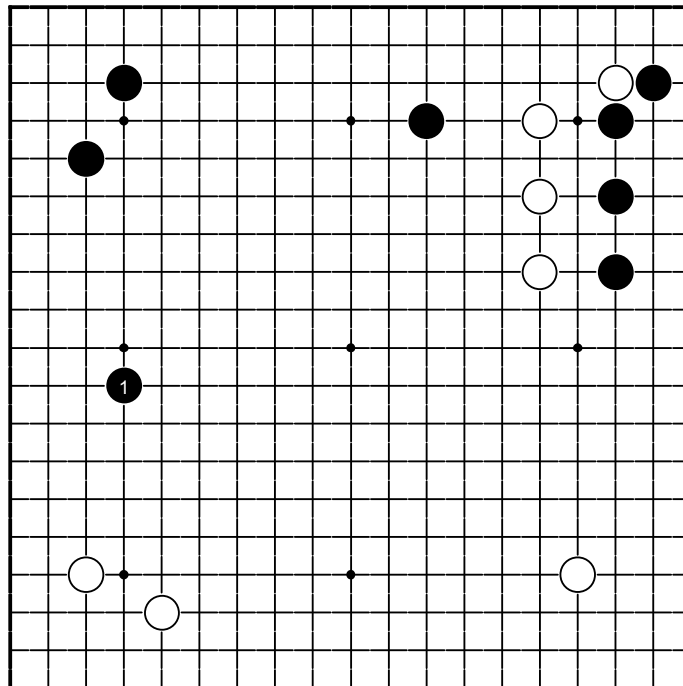
9.



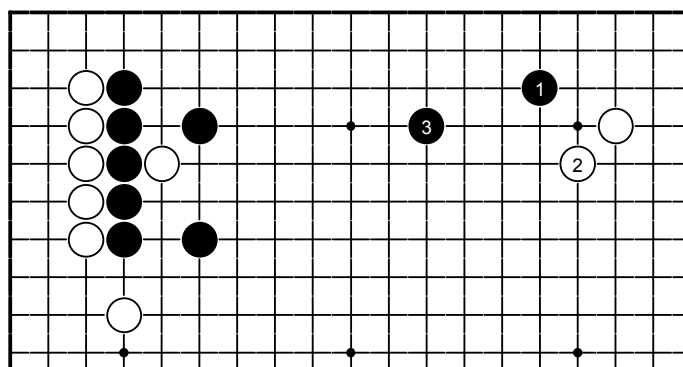
10.



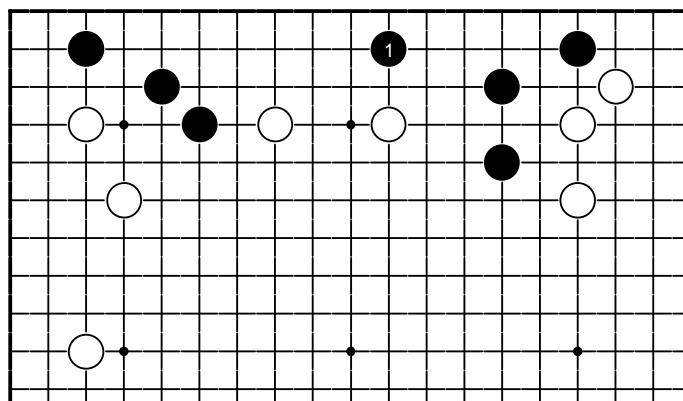
11.



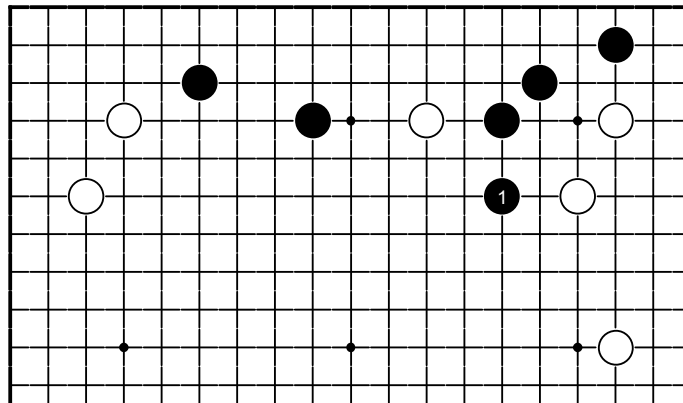
12.



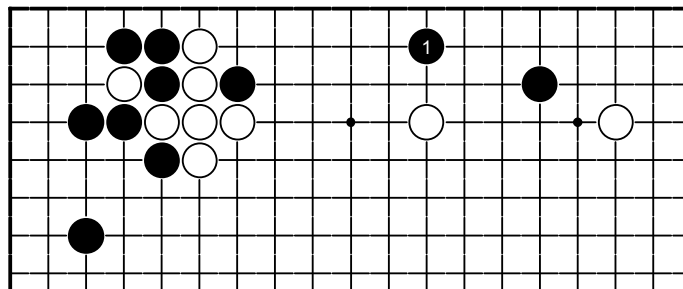
13.



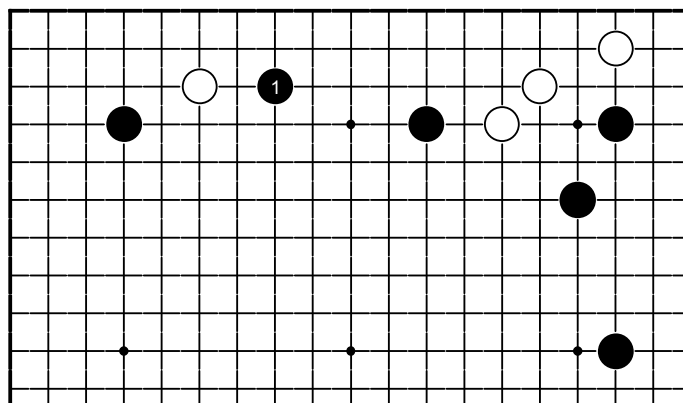
14.



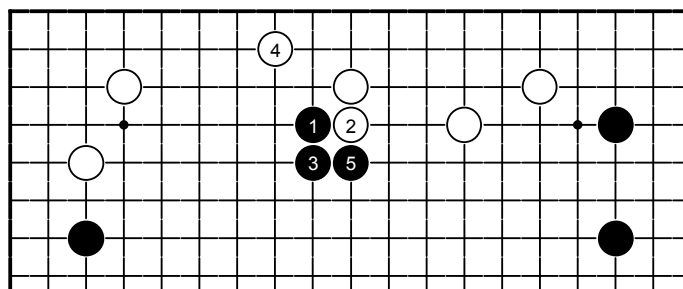
15.



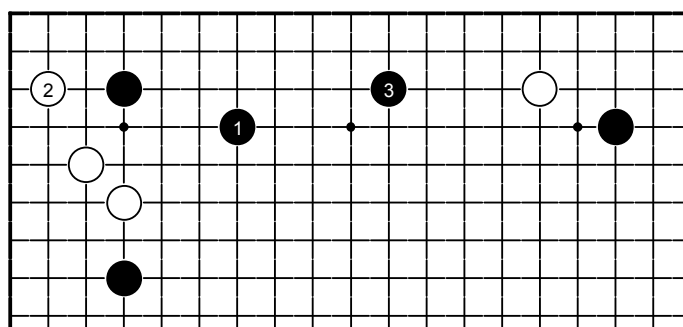
16.



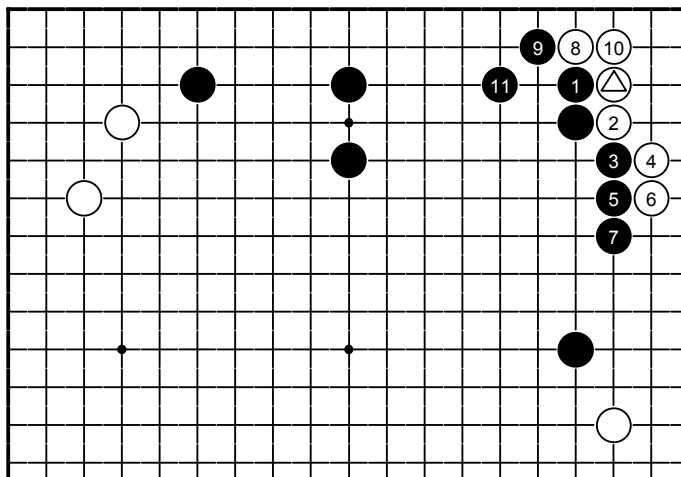
17.



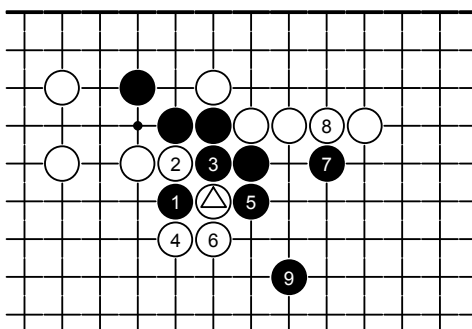
18.



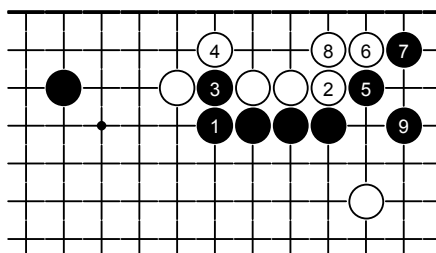
19.



20.

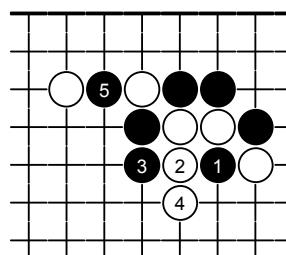
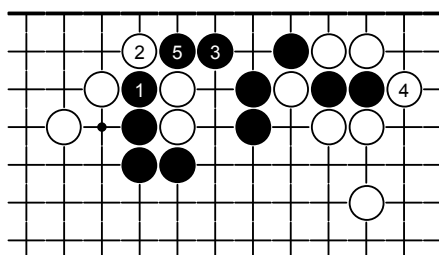


21.



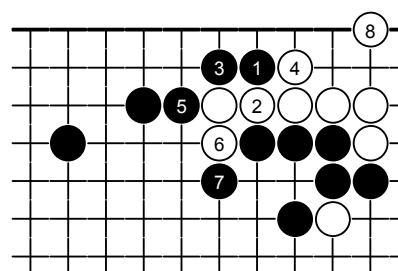
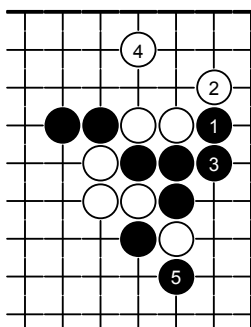
22.

23.

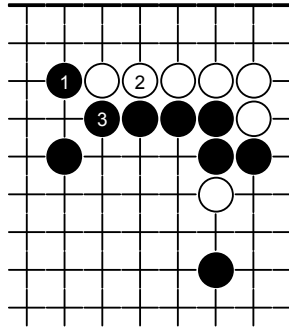


24.

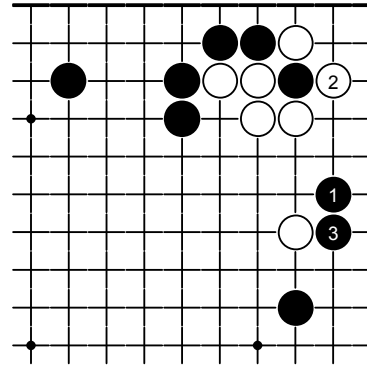
25.



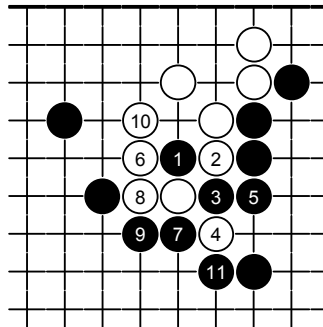
26.



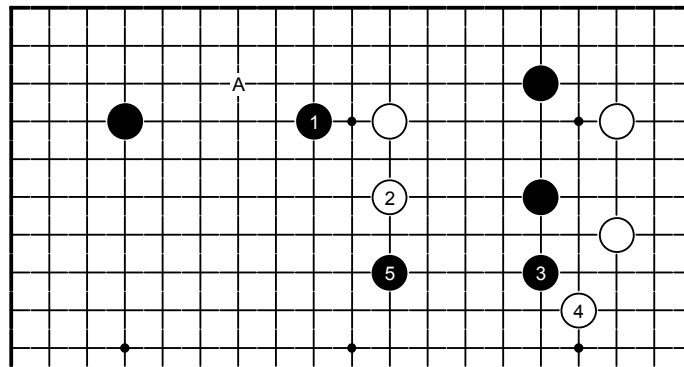
27.



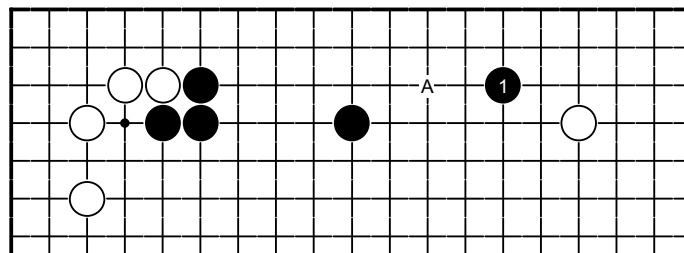
28.



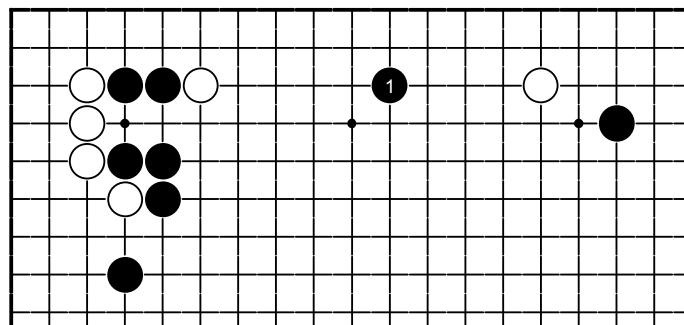
29.



30.



31.



32.

