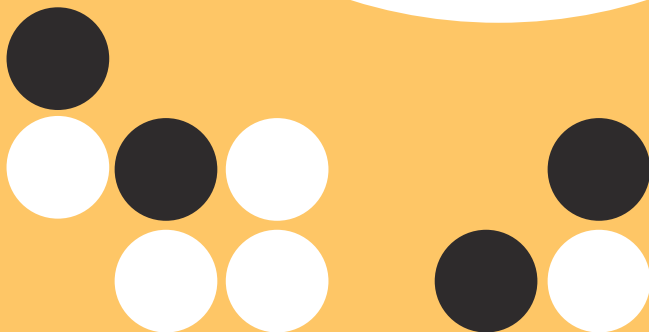


CHO CHIKUN

Làm quen với
CỜ VÂN

MỘT DẪN NHẬP ĐẦY ĐỦ ĐỂ DỄ DÀNG
TỰ HỌC VÀ CHƠI CỜ VÂN



BLOG.CO VAY

LÀM QUEN VỚI CỜ VÂY

Cho Chikun
25TH HONINBO

Biên tập bởi Richard Bozulich

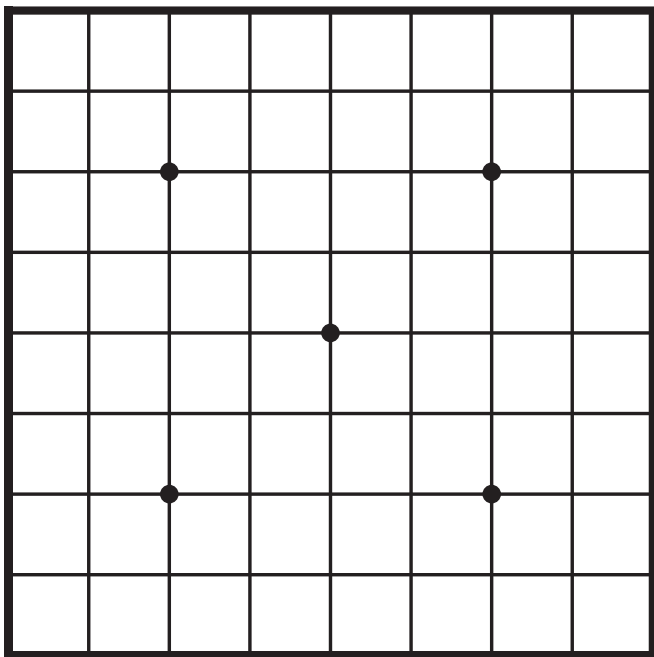
Nhóm dịch thuật

Thuviencovay.com

Blogcovay.com

Dango.vn

CLB CỜ VÂY DANGO THỰC HIỆN



Mục Lục

| | |
|--|-----|
| Lời tựa | 7 |
| Sơ lược về cờ vây | 8 |
| CHƯƠNG 1: LUẬT CHƠI CƠ BẢN | 10 |
| Nguồn gốc cờ vây | 15 |
| CHƯƠNG 2: ĂN QUÂN | 17 |
| Cờ vây đến Nhật Bản như thế nào? | 23 |
| CHƯƠNG 3: MẮT VÀ ĐÁM QUÂN SỐNG | 25 |
| Sự phát triển của cờ vây Nhật Bản | 35 |
| CHƯƠNG 4: CƯỚP | 38 |
| Cờ vây chuyên nghiệp ở Nhật Bản | 45 |
| CHƯƠNG 5: NỐI QUÂN | 48 |
| Cờ vây online. | 56 |
| CHƯƠNG 6: KỸ THUẬT BẮT QUÂN | 58 |
| CHƯƠNG 7: SIẾT KHÍ GIỮA HAI ĐÁM QUÂN | 69 |
| Vật dụng cờ vây | 77 |
| CHƯƠNG 8: SỐNG CHẾT | 79 |
| Đẳng cấp và luật chấp quân | 87 |
| CHƯƠNG 9: CHẤP QUÂN | 89 |
| Cờ vây và trí tuệ | 102 |
| CHƯƠNG 10: KHAI CUỘC | 105 |
| CHƯƠNG 11: MỘT VẤN ĐẤU MẪU | 114 |
| Nâng cao trình độ trong cờ vây | 121 |

Về tác giả

Cho Chikun sinh ngày 20 tháng 6 năm 1956 tại Seoul, Hàn Quốc. Ông được coi là một trong những kỳ thủ đỉnh cao trong lịch sử cờ vây. Năm lên 6 tuổi, ông đến Nhật Bản và trở thành học trò của Kitani Minoru, 9 đẳng. Năm 1968, lúc 11 tuổi, ông bước vào giới chuyên nghiệp với tư cách là một kỳ thủ nhất đẳng, và ông cũng là người trẻ tuổi nhất trong lịch sử cờ vây đạt được đẳng cấp này. Ông chỉ mất thêm mười hai năm để trở thành một kỳ thủ 9 đẳng, là cấp cao nhất trong giới chuyên nghiệp.

Thành công đầu tiên của ông đến vào năm 1975 khi ông giành thắng lợi ở giải Professional Top Ten lần thứ 12. Năm 1980, ông giành được danh hiệu Meijin và sau đó là một chuỗi thắng lợi liên tiếp: Meijin năm 1980, Honinbo năm 1981, Judan năm 1982, và danh hiệu danh giá nhất, Kisei, vào năm 1983. Khi giành được danh hiệu Kisei, ông đã giữ cùng lúc bốn danh hiệu hàng đầu, một kỳ công mà chưa ai từng đạt được trước đó. Trong những khoảng thời gian khác nhau, Cho Chikun cũng đã giành được hết cả 7 danh hiệu lớn nhất của Nhật Bản, những Grand Slam trong giới cờ vây chuyên nghiệp. Hiện tại, ông là vị vua không thể bàn cãi của làng cờ Nhật Bản khi nắm trong tay ba danh hiệu cao nhất: Kisei, Meijin và Honinbo.

Mặc dù là công dân Hàn Quốc, ông lại phát triển sự nghiệp cờ vây của mình tại Nhật Bản và trực thuộc Nhật Bản Kì Viện. Sở thích của ông là chơi gôn và bơi lội.

Lời tựa của tác giả

Cờ vây là một trò chơi tao nhã với luật chơi rất ngắn và đơn giản. Nhưng việc học cờ vây lại rất khó khăn. Tôi tin rằng, vấn đề chính ở đây là cách trình bày. Một người mới chơi cờ bắt đầu với bàn cờ cỡ chuẩn 19x19 sẽ cảm thấy bối rối khi có quá nhiều vị trí để chơi. Nhưng nếu giới thiệu một người mới với bàn nhỏ hơn, cỡ 9x9, thời gian học sẽ nhanh hơn rất nhiều.

Vì thế, tôi sẽ cố gắng trình bày luật chơi theo một cách thức dễ hiểu. Với bốn ván cờ minh họa trên bàn 9x9, tôi sẽ dần dần giới thiệu luật chơi và phương pháp tính điểm. Hết chương 1, người đọc đã có thể hiểu được cờ vây là như thế nào. Luật bắt quân sẽ được trình bày trong chương 2. Việc tạo đám sống sẽ được trình bày trong chương 3, và luật cướp sẽ được trình bày trong chương 4. Trong khi trình bày những ván cờ này, tôi sẽ đảm bảo phương pháp tính điểm được mô tả thật rõ ràng.

Các chương sau đó sẽ trình bày về các chiến thuật, với chương 9 & 10 giới thiệu về chiến lược trên bàn cỡ chuẩn 19x19. Người đọc sẽ khám phá ra ý nghĩa của những chương này sau khi đã có thêm nhiều kinh nghiệm chơi cờ thực tế. Chương cuối cùng, tôi sẽ trình bày một trong những ván cờ của mình để người đọc có khái niệm về cờ vây là như thế nào khi được chơi ở mức chuyên nghiệp nhất.

Có rất nhiều sách về cờ vây bằng tiếng Anh cho người mới bắt đầu. Những cuốn đó tập trung rất nhiều vào luật chơi và chiến thuật, nhưng rất ít khi giới thiệu về văn hóa và lịch sử của môn cờ này. Đọc xong những cuốn sách như thế, người đọc thường mang trong mình rất nhiều câu hỏi về cờ vây mà rất ít người phương Tây có thể trả lời. Vì thế, có rất nhiều thông tin sai lệch về cờ vây. Tôi sẽ cố gắng giải quyết vấn đề này bằng cách đưa vào giữa các chương thông tin về lịch sử cờ vây, các giải đấu hiện thời, về cờ vây ở phương Tây và nhiều thông tin khác.

Tokyo, Tháng Chín năm 1997

Cho Chikun

Sơ lược về cờ vây

Cờ vây là một trong những trò chơi chiến thuật cổ nhất và phổ biến nhất trên thế giới. Cờ vây đã được chơi ở phương Đông hàng ngàn năm nay. Tính riêng ở Nhật Bản hiện có 10 triệu người chơi cờ vây và 400 kỳ thủ chuyên nghiệp kiếm sống bằng cách dạy cờ hoặc tham gia các giải đấu với hàng triệu đô-la tiền thưởng.

Cờ vây là một trò chơi rất dễ học. Bạn có thể thành thạo luật chơi trong vài phút; tuy nhiên, bạn sẽ phải dành cả đời để có thể tìm hiểu độ sâu và sự tinh tế của môn cờ này.

Cờ vây được tạo thành bởi những yếu tố rất đơn giản: đường thẳng và đường tròn, đen và trắng. Nhưng từ đó cấu thành những kiến trúc rất phức tạp và sâu sắc. Đó là một trò chơi trên diện rộng, không chỉ là những trận đánh nhỏ lẻ, mà là cả một cuộc chiến.

Tương đối mà nói, cờ vây được xếp cùng một loại với môn cờ nổi tiếng nhất ở phương Tây, cờ vua. Cả hai môn cờ đều đòi hỏi tư duy chiến lược cao cấp cộng với đòi hỏi sự nhuần nhuyễn về tư duy chiến thuật. Cả hai đều đầy thử thách, kích thích trí óc, và là niềm đam mê vô tận của hàng triệu người ở đủ mọi lứa tuổi trên khắp thế giới.

Nhưng điểm tương đồng chỉ dừng lại ở đó. Cờ vây bắt đầu với bàn cờ trống, cờ vua bắt đầu với bàn cờ đầy đủ quân. Mục đích của cờ vây là vây được nhiều lãnh thổ hơn đối thủ, cờ vua là bắt được quân vua của đối phương. Mỗi quân cờ trên bàn cờ vây có ý nghĩa như nhau, các quân cờ vua thì khác. Một ván cờ vây có thể chơi rất nhanh trên bàn nhỏ cỡ 7x7, hoặc nhiều giờ hoặc nhiều ngày trên bàn cỡ chuẩn 19x19 đường. Cờ vua phải chơi trên bàn cỡ chuẩn với 64 ô và 32 quân cờ.

Thông thường trong cờ vây các quân cờ đã đặt xuống sẽ nằm trên bàn cho tới cuối ván, để người chơi cờ từ đó phát triển các hình cờ đen trắng của riêng mình; còn cái đẹp của cờ vua thì chóng tàn và thường xuyên đổi khác theo từng hình cờ sau mỗi nước di chuyển và ăn quân. Hơn thế nữa, luật chấp quân của cờ vây giúp cho những người chơi cách biệt về trình độ có thể dễ dàng đấu ngang với nhau: người chơi yếu hơn sẽ có nhiều quân hơn khi bắt đầu. Còn luật chấp quân của cờ vua yêu cầu người chơi giỏi hơn phải bỏ một hoặc vài quân ra khỏi bàn, điều này đã bóp méo đi vẻ tự nhiên của trò chơi.

Trò chơi nào tốt hơn hay thú vị hơn tất nhiên là không thể nói. Cả hai trò chơi đều rất thú vị và sâu sắc. Có một chú ý rằng, các kỳ thủ cờ vây chuyên nghiệp cũng thường rất yêu thích và rất giỏi trong Cờ tướng Nhật Bản (Shogi), và ngược lại, các kỳ thủ Shogi cũng thường rất mạnh trong cờ vây. Có thể nói rằng, nếu bạn thích luyện tập và mài dũa những kỹ năng chiến thuật của mình, nếu bạn yêu thích cờ vua, bạn cũng sẽ dễ tìm thấy niềm yêu thích như vậy khi chơi cờ vây.

Có những kỳ thủ chơi cờ vây để kiếm sống. Thêm vào đó, những kỹ năng trong cờ vây còn có thể được vận dụng trong cuộc sống hàng ngày. Những châm ngôn của họ xuất hiện trong hầu hết các ván cờ: “Không bỏ hết trứng vào một giỏ”, “luôn giữ một đường để thoát thân”, “cẩn tắc vô áy náy”, “không đánh vào điểm mạnh của địch thủ” và “đừng cố đấm ăn xôi”.

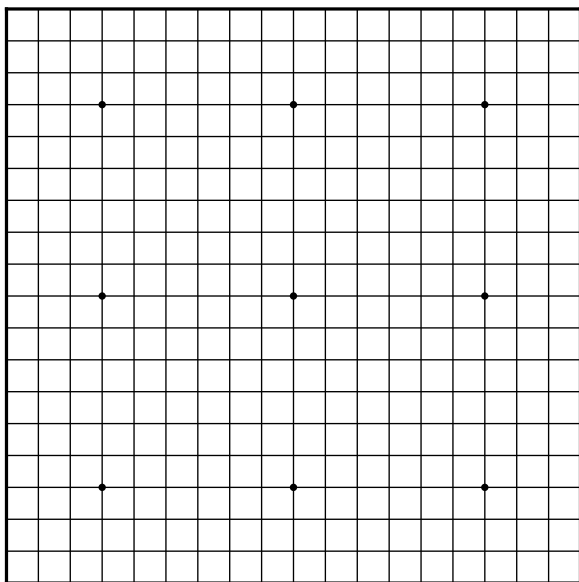
Và dù rằng bạn coi cờ vây như một nghề để kiếm sống, một môn cờ khác cờ vua, một trò chơi yêu thích hay chỉ là một món để giải trí trong cuộc sống, nó cũng sẽ giúp cho bạn rèn luyện khả năng tư duy và các kỹ năng giao tiếp xã hội của mình.

Chương 1

Luật chơi cơ bản

Bàn cờ và quân cờ

Cờ vây được chơi trên bàn cờ với một lưới gồm 19 đường ngang dọc. *Hình 1* là một bàn cờ trống. Có chín điểm được đánh dấu trên bàn cờ gọi là sao. Đó là các điểm giúp người chơi dễ định hướng trên bàn cờ, và cũng là điểm để đặt thêm quân trong những ván cờ chấp.

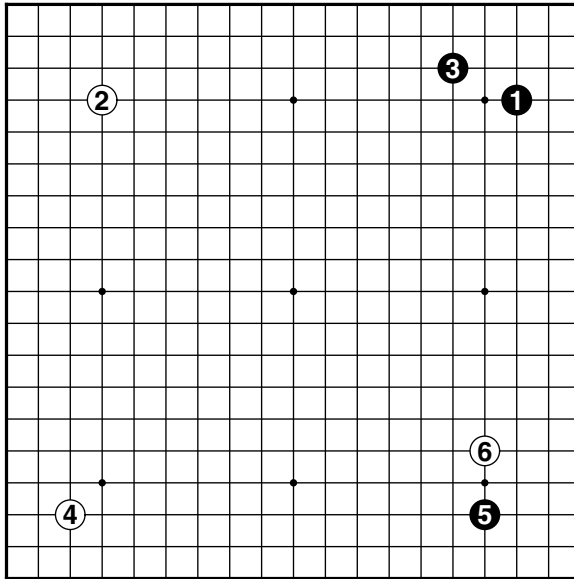


Hình 1.

Các quân cờ gồm hai màu trắng và đen hình thấu kính lõm hai mặt, thường làm bằng nhựa hoặc bằng thủy tinh. Với các bộ cờ rất đắt tiền, quân trắng được làm bằng vỏ sò và quân đen làm bằng đá phiến. Một bộ cờ có 181 quân đen và 180 quân trắng. Tổng cộng là 361 quân tương ứng với số giao điểm trên bàn cờ cỡ chuẩn 19x19. Theo phong tục, các quân cờ chưa dùng tới sẽ đặt trong một bát gỗ bên cạnh bàn cờ ở phía bên phải của bạn.

Một trận cờ được chơi như thế nào?

Khi bắt đầu trận đấu, bàn cờ được để trống. Một người chơi sẽ cầm quân đen và người còn lại cầm trắng. Người cầm đen sẽ đi đầu tiên bằng cách đặt quân vào giao điểm trên bàn. Mặc dù bạn có thể đặt quân ở bất kỳ giao điểm nào, thông thường, nước cờ thường nằm ở góc gần điểm sao. Một khi đã đặt xuống bàn, quân cờ sẽ không di chuyển nữa trừ khi nó bị bắt và bị lấy ra khỏi bàn. Hình 2 mô tả một khai cuộc thông thường. Đen chơi nước đầu tiên ở 1, góc trên bên phải, và Trắng chơi ở 2, góc trên bên phải. Sau đó hai bên lần lượt tiếp tục từ 3 đến 6. Để ý rằng trong khai cuộc không bên nào chơi quá xa so với góc.

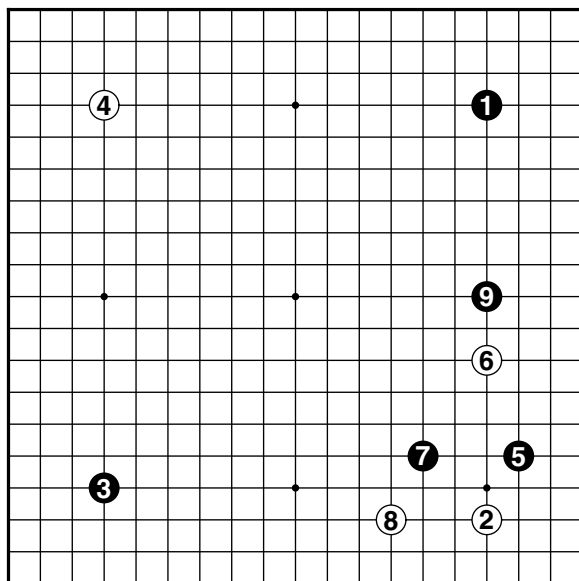


Hình 2.

Bốn điều luật cơ bản:

1. Các quân cờ được đặt tại các giao điểm.
2. Không được di chuyển quân cờ khi đã đặt xuống bàn.
3. Người cầm đen đi trước.
4. Đen và Trắng luân phiên đặt quân xuống bàn cờ.

Hình 3 thể hiện phần khai cuộc của một ván cờ khác. Sau khi Đen chơi 5, Trắng chơi 6 ở biên, và Đen nhảy ra trung tâm với 7. Đây là phương pháp khai cuộc thông thường: hai bên lần lượt chiếm góc và chiếm biên, rồi dựa vào đó phát triển ra trung tâm bàn cờ.



Hình 3.

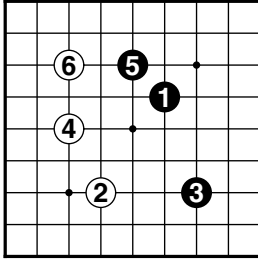
Mục tiêu của cờ vây là vây đất. Cuối mỗi ván cờ, bên nào vây được nhiều lãnh thổ hơn là người chiến thắng.

Trong phần tiếp theo, chúng ta sẽ xem làm sao để chiếm lãnh thổ trong một ván cờ trên bàn 9x9. Một ván cờ trên bàn 9x9 không có những chiến lược phức tạp như trên bàn 19x19 dù luật chơi và chiến thuật của chúng là giống nhau (cho mọi kích cỡ bàn).

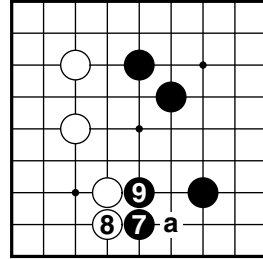
Tôi khuyên các bạn nên thành thạo luật chơi bằng những ván cờ trên bàn 9x9 trước khi chơi trên bàn chuẩn 19x19.

Trong *Hình 4*, Đen chơi đầu tiên ở điểm 4-4 trên bàn cờ, sau đó đến lượt Trắng. Hai người chơi sẽ luân phiên đặt quân lên bàn cờ.

Cho tới nước thứ 6, lãnh thổ của Đen và Trắng dần dần được hình thành. Đen chiếm vùng bên phải còn Trắng chiếm bên trái.



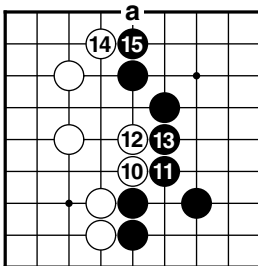
Hình 4.



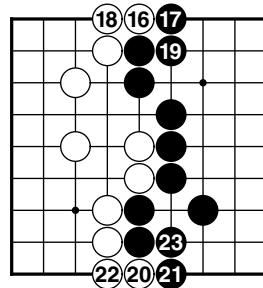
Hình 5

Sau khi hai người chơi định hình được vùng lãnh thổ của mình, họ có hai chiến lược cơ bản để lựa chọn. Thứ nhất, làm tăng đất của mình đồng thời làm giảm đất của đối thủ. Thứ hai, đã nhập vào lãnh thổ mà đối thủ đã chiếm đóng.

Đen 7 trong *Hình 5* thuộc dạng chiến lược thứ nhất: Đen mở rộng lãnh thổ của mình ở phía dưới phải đồng thời ngăn chặn Trắng mở rộng lãnh thổ bằng nước đi ở điểm 'a'. Trắng phải chặn ở 8 để ngăn Đen xâm nhập lãnh thổ của mình ở bên trái. Sau đó, Đen củng cố lãnh thổ của mình ở bên phải với 9.



Hình 6.

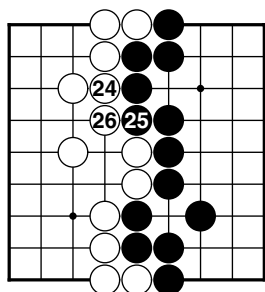


Hình 7.

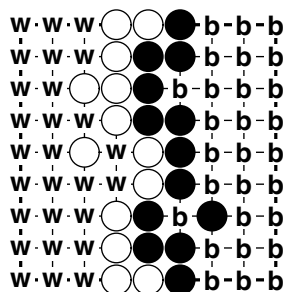
Bây giờ tới lượt Trắng mở rộng lãnh thổ của mình. Đầu tiên Trắng mở rộng lãnh thổ ở trung tâm với 10 và 12 trong *Hình 6*, rồi sau đó mở rộng lãnh thổ ở góc trên trái với 14. Đen bảo vệ lãnh thổ của mình ở trên bên phải với 15. Sau đó, khu vực chiếm đất xung quanh điểm ‘a’ cần phải được xác định.

Những nước từ Trắng 16 tới Đen 19 trong *Hình 7* là những nước đi chuẩn mực. Những nước tương tự được chơi ở biên dưới với Trắng 20 tới Đen 23. Bằng cách chơi những nước như vậy, Trắng mở rộng đất mình đồng thời làm giảm đất Đen.

Trắng 24 tới 26 trong *Hình 8* là những nước đi cuối cùng. Bây giờ chúng ta đã có thể xác định được người thắng. Trong trường hợp này, đếm đất để tính điểm khá dễ.



Hình 8.



Hình 9.

Lãnh thổ của Đen bao gồm tất cả những giao điểm trống chiếm được bên phải, còn lãnh thổ của Trắng là những giao điểm trống nằm bên trái. Cụ thể hơn, lãnh thổ của Đen là tất cả những điểm đánh dấu ‘b’ bên tay phải trong *Hình 6* và lãnh thổ của Trắng là tất cả những điểm ‘w’ bên tay trái. Sau khi đếm trong hình, chúng ta thấy Đen có 28 điểm, còn Trắng có 27 điểm, như vậy Đen thắng một điểm. Ghi nhớ rằng những điểm có quân Đen và Trắng không được tính.

Ván cờ trên đây rất đơn giản và chưa có ví dụ về các luật khác của trò chơi. Tuy nhiên, nó có thể mô tả rất rõ ràng mục đích của một ván cờ vây. Các luật khác của cờ vây sẽ được trình bày trong những phần sau.

Phụ lục

Nguồn gốc của cờ vây

Nguồn gốc của cờ vây được ẩn giấu trong lịch sử Trung Hoa cổ đại. Có nhiều khác biệt giữa các nghiên cứu lịch sử của các học giả và giai thoại dân gian về việc cờ vây được sáng tạo bởi hai vị vua Trung Hoa, một chư hầu hay một nhà chiêm tinh. Một trong những giai thoại đó là cờ vây được sáng tạo bởi vị vua huyền thoại của Trung Hoa cổ đại (trị vì từ năm 2357 đến năm 2256 TCN), sáng tạo ra để cho con trai mình giải trí. Một lời xác nhận khác thì cho rằng một vị vua khác, Đế Thuấn (2255 đến 2205 TCN) đã tạo ra cờ vây để phát triển trí tuệ cho con trai của mình. Lại có một giai thoại khác nói rằng Ngô, một chư hầu của hoàng đế Thương Hiệt (từ năm 1818 đến năm 1766 TCN) sáng tạo ra cờ vây cùng với bài lá. Cuối cùng, một lý thuyết khác nói rằng cờ vây được sáng tạo bởi một nhà chiêm tinh đời nhà Chu (1045 - 255 TCN). Dù sao đi nữa, cờ vây vẫn được công nhận rộng rãi là đã tồn tại ít nhất 3000 năm và rất có thể là 4000 năm, đó là lý do vì sao cờ vây là trò chơi chiến thuật trên bàn cổ xưa nhất trong lịch sử.

Tuy nhiên, không phải ngay từ đầu cờ vây đã là một trong những môn cờ khó nhất và trí tuệ nhất. Ban đầu, cờ vây được những nhà chiêm tinh sử dụng để tiên đoán tương lai. Về sau, trong những cuốn sách cổ của Trung Hoa như *Luận ngữ*, *Tả truyện*, và *Mạnh Tử*, trong đó không có cuốn nào viết sớm hơn thế kỷ thứ sáu TCN, miêu tả cờ vây như là một “trò giải trí của phường cờ bạc và bọn vô công rồi nghề”. Mặc dù có thể có những tài liệu khác nói về sự tồn tại của cờ vây trong lịch sử Trung Hoa cổ đại, những cuốn sách đó chắc chắn đã bị tiêu hủy trong triều đại của Tần Thủy Hoàng (259 - 221 TCN), người đã ra lệnh đốt tất cả sách vở vào năm 221 TCN. Vì vậy, các tài liệu về sau này, cho tới thời nhà Hán (206 TCN - 221), đều không được kiểm chứng. Giả sử rằng những tài liệu sau này là sự thực, thì vì cờ vây có vẻ rất thịnh hành ở Trung Hoa trong thế kỷ thứ 6 TCN, nó phải được sáng tạo và phát triển trước đó ít nhất một hoặc hai thế kỷ.

Bắt đầu từ khoảng những năm 200 TCN cho tới năm 600 là kỷ nguyên vàng của thơ ca và cờ vây. Dù với nguồn gốc tai tiếng buổi ban đầu, lúc này cờ vây đã đạt được vị trí rất cao quý. Ví dụ vào thế kỷ thứ 2, có nhà thơ Mã Dung, người nổi tiếng vì ca ngợi cờ vây trong những vần thơ của mình. Trong những giai thoại về cờ vây còn lại từ cổ xưa, có hai giai thoại nổi tiếng nhất như sau.

Trong khoảng thế kỷ thứ 3 đến thứ 4 TCN, có một kỳ thủ tên là Osan đã lưu danh sử sách vì khả năng siêu phàm có thể chơi lại cả một ván cờ từ đầu tới cuối (ngay cả những nước trong khoảng từ 150 đến 300 trong ván cờ) bằng trí nhớ, từng nước một. Ngày nay, đương nhiên, mọi kỳ thủ chuyên nghiệp và nhiều kỳ thủ nghiệp dư mạnh cũng có thể làm được như vậy. Thực tế, phương pháp dạy cờ truyền thống ở Nhật Bản là giáo viên sẽ chơi lại từng nước một của những ván cờ đã đánh với học sinh để phân tích các nước đã đi. Dù sao đi nữa, giai thoại này chỉ ra rằng sức cờ và trí nhớ tốt có mối quan hệ mật thiết trong cờ vây.

Giai thoại thứ hai nói về sự tôn kính với cờ vây trong thời đại vàng của nó ở Trung Hoa. Vào thời nhà Tần (265-420), Tạ An đang có chiến tranh với cháu của mình là Tạ Huyền. Sau bao trận đánh long trời lở đất, hai bên quyết định giữ lại quân đội của mình và phân thắng bại trên bàn cờ vây giữa hai tướng. Đáng tiếc rằng kết quả của ván cờ này không được ghi lại.

Cờ vây còn có hai thời kỳ vàng khác ở Trung Hoa, vào thời nhà Đường (618-906) và thời nhà Tống (960-1126). Những quyển sách đầu tiên về cờ vây được viết trong thời kỳ này, ví dụ như *Gokyo* và *Gosetsu*. Đồng thời, cũng có rất nhiều kỳ thủ được tôn vinh là Ki-Sei hay Ki-Shing, với Ki là “cờ”, Sei nghĩa là “thánh” và Shing nghĩa là “pháp sư” hay “phù thủy”. Những danh hiệu này hiện nay vẫn được sử dụng ở Nhật Bản, ví dụ như Kisei là danh hiệu danh giá nhất.

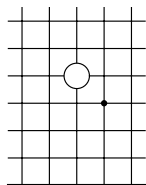
Chương 2

Ăn quân

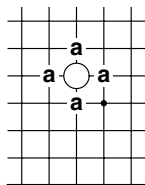
Khí của một đám quân.

Trong phần này, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu về luật ăn quân trong cờ vây. Tôi sẽ trình bày về việc vây bắt một quân hoặc một đám quân trong một ván cờ như thế nào, và sau đó sẽ có một vài bài tập đơn giản.

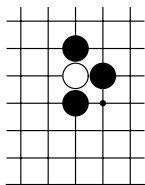
Quân trắng trong *Hình 1* nằm ở giữa bàn cờ có bốn khí xung quanh, là bốn điểm ‘a’ trong *Hình 2*. Nếu Đen chiếm được cả 4 điểm này thì sẽ ăn được quân trắng. Ví dụ, Đen đã chặn được ba khí trong *Hình 3*, nên Đen có thể ăn được quân trắng này nếu nước tiếp theo là của mình. Trong tình huống này, bên Trắng đang bị dọa bắt (hay gọi tắt là bắt). Đen 1 ăn quân trắng như trong *Hình 4*. Kết quả được thể hiện ở *Hình 5*.



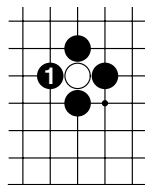
Hình 1.



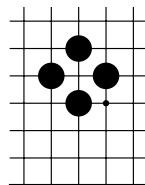
Hình 2.



Hình 3.

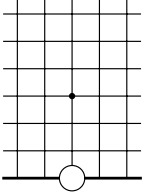


Hình 4.

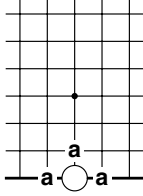


Hình 5.

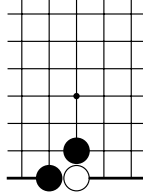
Quân trắng nằm ở trên biên trong *Hình 6* có ba khí, là những điểm ‘a’ trong *Hình 7*. Nếu Đen chặn được hai khí, quân trắng sẽ bị bắt như trong *Hình 8*. Đen 1 trong *Hình 9* sẽ ăn quân trắng và kết quả được thể hiện trong *Hình 10*.



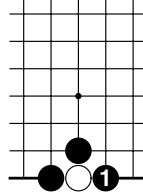
Hình 6.



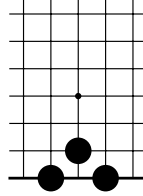
Hình 7.



Hình 8.

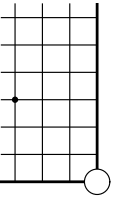


Hình 9.

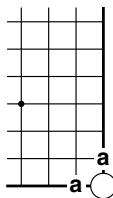


Hình 10.

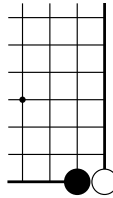
Quân trắng nằm trong góc ở Hình 11 chỉ có hai khí là những điểm ‘a’ trong Hình 12. Nếu Đen chặn được 1 khí, quân trắng sẽ bị bắt như trong Hình 13. Đen 1 trong Hình 14 sẽ ăn được quân trắng và kết quả được thể hiện trong Hình 15.



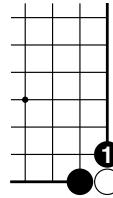
Hình 11.



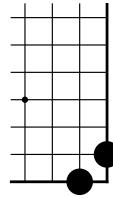
Hình 12.



Hình 13.



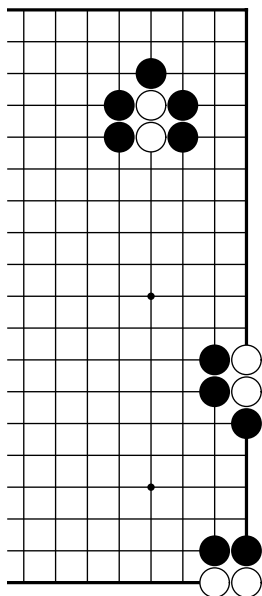
Hình 14.



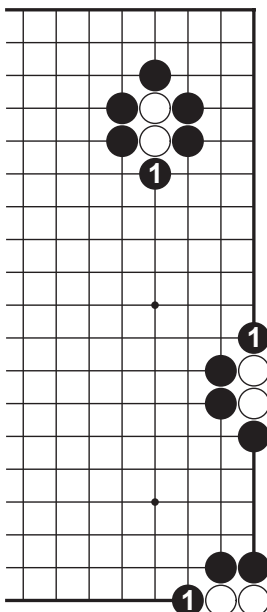
Hình 15.

Bạn có thể bắt được nhiều hơn một quân nếu bạn vây được tất cả các khí. Sau đây là một vài ví dụ.

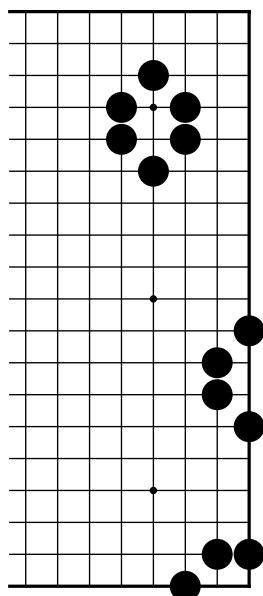
Trong Hình 16, có ba đám hai quân trắng bị đánh bắt. Đen có thể ăn những đám quân đó như trong Hình 17 và Hình 18 thể hiện kết quả.



Hình 16.



Hình 17.

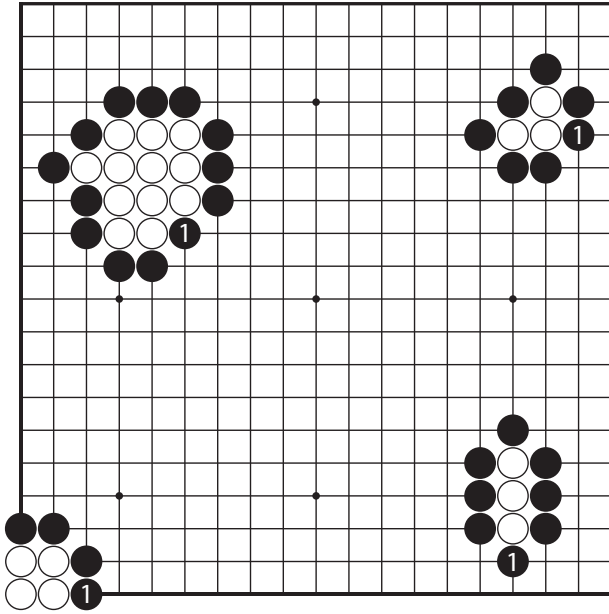


Hình 18.

Bất kể một đám quân có rất bao nhiêu quân, với bất kỳ hình dạng như thế nào, nó vẫn có thể bị ăn nếu tất cả khí bị chặn. Trong *Hình 19* có bốn ví dụ như vậy. Đen 1 ăn 12 quân ở góc trên trái, bốn quân ở góc dưới trái, ba quân ở góc trên phải và ba quân ở góc dưới phải.

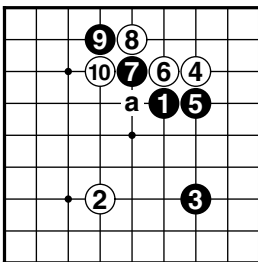
Khi bạn ăn được quân trong một ván cờ, bạn sẽ để chúng riêng ra một nơi, thường là trong nắp hộp đựng cờ của mình. Sau khi ván cờ kết thúc, bạn sẽ đặt chúng vào đất của đối phương.

Bây giờ chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu về việc ăn quân trong một ván đấu thực tế.

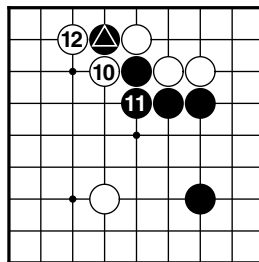


Hình 19.

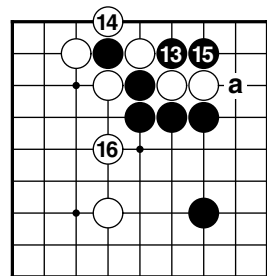
Sau khi Đen chơi 3 ở trong Minh họa 1, Trắng xâm nhập vào vùng ảnh hưởng của Đen với 4. Đen 10 dọa bắt quân Đen 7. Lúc này quân Đen 7 chỉ còn một khí. Nếu Đen không chơi ở 'a', Trắng sẽ chơi ở đây và ăn được một quân Đen.



Minh họa 1



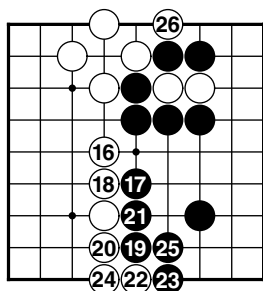
Minh họa 2



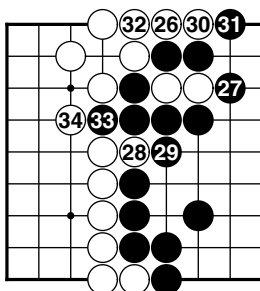
Minh họa 3

Đen 11 nổi trong *Minh họa 2* là để cứu quân. Thế nhưng sau đó, Trắng lại dọa bắt một quân đen khác với 12. Vì không thể cứu được quân này, Đen quyết định hi sinh và dùng nó để bắt ngược quân Trắng với 13 trong *Hình 3*. Trắng sẽ ăn quân đen với 14 (và bỏ nó vào nắp của mình). Sau đó, Đen bắt hai quân trắng với 15. Về sau, Đen có thể ăn hai quân này bằng cách chơi tại 'a'.

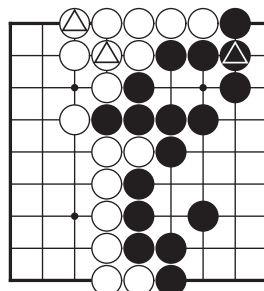
Trắng củng cố phần lãnh thổ bên trái của mình với 16 trong *Minh họa 3*, sau đó Đen mở rộng lãnh thổ bên phải của mình với 17, 19 và 21. Loạt nước đi từ Trắng 22 đến Đen 25 chúng ta đã nhìn thấy trong phần trước.



Minh họa 4



Minh họa 5



Minh họa 6

Trắng 26 trong *Minh họa 4* buộc Đen phải ăn hai quân trắng với 27 trong *Minh họa 5*. Trắng 28 đến 30 mỗi nước thu nhỏ một điểm của đất Đen. Đen 31 lại dọa bắt hai quân Trắng 26 và 30, vì vậy Trắng phải nổi lại ở 32. cuối cùng đen 33 thu nhỏ đất Trắng thêm một điểm nữa. Ván cờ kết thúc khi Trắng chặn lại ở 34.

Minh họa 6 thể hiện trạng thái của ván cờ khi kết thúc. Trắng ăn được một quân đen, còn Đen ăn được hai quân trắng. Hai bên xếp tù binh vào đất đối phương. Đen đặt hai quân vào đất Trắng trong khi Trắng đặt một quân vào đất Đen. Đen có 23 điểm, Trắng có 24 điểm. Như vậy, Trắng thắng một điểm.

Thông thường, hai bên cần sắp xếp lại vị trí của những quân cờ để việc tính đất được nhanh và dễ dàng hơn.

Câu hỏi

Ở đây chúng ta có một vài câu hỏi để cùng suy nghĩ. Hãy cố gắng tự trả lời trước khi xem đáp án ở phần sau:

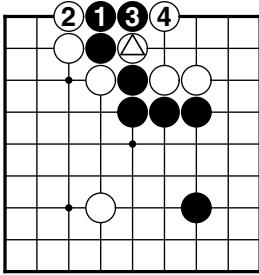
Câu hỏi 1: Sau Trắng 12 ở *Minh họa 2*, tại sao Đen không cứu một quân đen?

Câu hỏi 2: Sau Đen 15 ở *Minh họa 3*, cũng như câu hỏi trên, tại sao trắng không cứu 2 quân sắp bị Đen bắt?

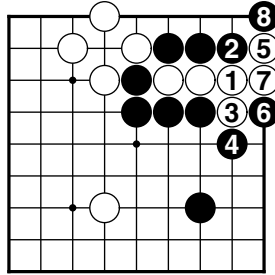
Câu hỏi 3: Đen 25 ở trong *Minh họa 4* có cần thiết không?

Trả lời:

Câu hỏi 1: Đen không thể cứu quân đó được, nếu đen ngoan cố chạy ra thì sẽ bị vây bắt như *Hình 20*, quân đen chết hết.



Hình 20



Phụ lục: Cờ vây đến Nhật Bản như thế nào?

Không có tài liệu nào ghi chép chính xác về ngày cờ vây du nhập tới Nhật Bản. Tuy nhiên theo sử kí nhà Tùy (597-618), cờ vây là một trong ba trò chơi giết thời gian được yêu thích nhất trong khoảng đầu thế kỷ thứ 7 ở Nhật Bản (hai trò còn lại là backgammon và đánh bạc). Điều này được ghi nhận bởi những nhà sử học thời nhà Tùy thông qua các tin tức của đại sứ ở Nhật Bản gửi về kinh đô năm 607. Nếu nó quan trọng đủ để viên đại sứ phải nêu rõ tên ra, chúng ta có thể kết luận cờ vây được truyền bá đến Nhật Bản không muộn hơn thế kỷ thứ 6 và rất có thể còn sớm hơn. Cờ vây chắc chắn được truyền bá vào Nhật Bản từ Hàn Quốc bởi các nghệ nhân, giới học giả hay các quan lại nhập cảnh vào Nhật Bản để tránh các biến cố chính trị ở quê nhà.

Trái ngược với các bằng chứng từ các văn kiện lịch sử của Trung Hoa, đại đa số người dân Nhật Bản tin rằng cờ vây được truyền bá trực tiếp vào Nhật Bản bởi một học giả có tên là Kibi no Makibi, thường được gọi là đại thần Kibi. Ông được cử đi kinh thành Trường An của nhà Đường với mệnh lệnh của con gái Hoàng đế Shomu, sau này là nữ hoàng Koken, để mang tinh túy văn hóa nhà Đường về cho Nhật Bản. Sau 18 năm, Kibi trở về quê hương với kiện hàng chất đầy những gì mà Kibi cho là tinh túy nhất của nền văn minh Trung Hoa; theo cùng là thành quả của gần hai thập kỷ rèn luyện và học tập, trong đó bao gồm kiến thức về cờ vây.

Năm 701, có một giới luật được ban hành trong giới tu hành đạo Phật rằng những ai tham gia chơi nhạc hoặc đánh bạc sẽ bị phạt 100 ngày lao động. Tuy nhiên, chơi cờ vây và chơi đàn tranh được ghi chú là không nằm trong danh sách những thứ bị cấm.

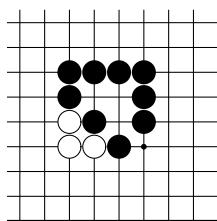
Mặc dù cờ vây đã là một trong những trò chơi được yêu thích bởi tầng lớp quý tộc từ đầu thế kỷ thứ 7 ở Nhật Bản trước khi Kibi quay trở lại từ Trường An, nhưng sau khi Kibi báo cáo về mức độ phổ biến của cờ vây ở Trung Hoa, cờ vây mới được nâng lên một tầm cao mới, trở thành một phần của tinh hoa văn hóa Nhật Bản. Có thể nói rằng, ngay cả khi Kibi không thực sự truyền bá cờ vây đến Nhật Bản, ông chính là người đã giúp cho cờ vây có được vị trí đỉnh cao ở Nhật Bản bây giờ.

Lúc đầu khi mới du nhập vào Nhật Bản, cờ vây được chơi chủ yếu trong cung điện bởi tầng lớp quý tộc, cả nam lẫn nữ, các nhà sư và các võ

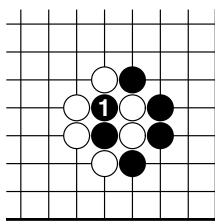
sĩ. Người ta kể rằng các võ sĩ thường mang theo bàn cờ vây ra trận để có thể chơi cờ sau khi trận chiến kết thúc. Tuy nhiên cờ vây không thực sự phổ biến trong đại chúng cho tới thế kỷ 12.

Những bàn cờ cổ nhất đang được cất giữ ở bảo tàng Shoso-in ở Nara như những bảo vật quốc gia. Chúng vốn thuộc về hoàng đế Shomu (724-748), và chúng không khác gì so với bàn cờ hiện đại, ngoại trừ việc bàn cờ có đánh dấu 17 điểm sao thay vì 9 điểm như hiện nay. Ngoài ra, cả những bàn cờ đó và bàn cờ ngày nay đều có 19 đường ngang dọc thay vì 17 đường như mô tả trong các tài liệu về cờ tại Trung Hoa từ thế kỷ thứ 3. Bàn cờ 17x17 được truyền tới Himalayas đầu đó trước thế kỷ thứ 8 và vẫn còn tồn tại ở đây. Năm 1959, Thái tử của Sikkim đến thăm Nhật Bản để dự một buổi tọa đàm về Phật pháp, có mang theo một bàn cờ vải 17x17 và nói rằng cờ vây vẫn được chơi trên bàn này ở một số gia đình quý tộc ở Nepal, Sikkim, Bhutan và Tây Tạng.

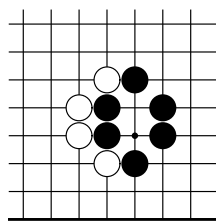
Cuốn sách tiếng Nhật đầu tiên về cờ vây được viết năm 913 bởi một nhà sư tên là Tachibana Kanren theo yêu cầu của hoàng đế. Dù cuốn sách đã bị thất lạc nhưng các tài liệu có đề cập đến nó với tên gọi *Go shiki* (Phương pháp chơi cờ vây). Trong tác phẩm *Genji Monogatari* (Truyện kể Genji) viết vào đầu thế kỷ 11 bởi nữ sĩ cung đình Murasaki Shikibu có mô tả cờ vây từng là trò chơi phổ biến của giới quý tộc, cả nam lẫn nữ. Trong đó cảnh hoàng tử Genji quan sát ván cờ giữa quý bà Utsusemi và một phụ nữ đã trở thành một chủ đề phổ biến trong nghệ thuật Nhật Bản.



Hình 7.



Hình 8.



Hình 9.

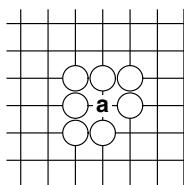
Hình 7 là kết quả của việc ăn quân ở Hình 6.

Đen 1 trong Hình 8 cũng hợp lệ vì nó bắt hai quân trắng. Kết quả được thể hiện trong Hình 9.

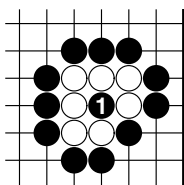
Khái niệm căn bản để xác định một đám sống (không thể bị ăn) hay chết (có thể bị ăn) là “mắt”. Có ba loại mắt: mắt thật, mắt giả và không gian mắt.

Mắt thật.

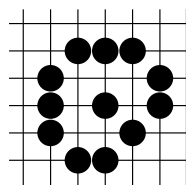
Điểm ‘a’, được vây quanh bởi 7 quân trắng trong Hình 10 là “mắt thật”. Đương nhiên, nếu Đen chặn được tất cả khí bên ngoài của đám quân này như trong Hình 11, Đen vẫn có thể bắt chúng với 1. Kết quả được thể hiện trong Hình 12.



Hình 10.



Hình 11.



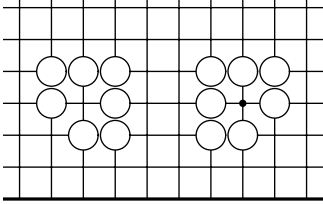
Hình 12.

Bây giờ chúng ta sẽ lấy hai đám giống trong Hình 10 và ghép chúng lại thành một đám lớn hơn (Hình 13 và 14), sau đó để Đen siết tất cả các khí bên ngoài (Hình 15). Kết quả là đám Trắng không thể bị bắt.

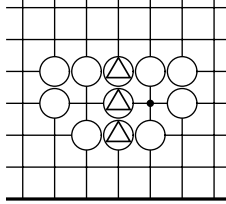
Vì sao vậy? Điểm ‘a’ và ‘b’ trong đám trắng là mắt thật. Đen chơi bất kỳ điểm nào trong hai điểm này đều là tự sát bởi không như trong Hình 11, Đen không thể bắt cả đám trắng bằng một nước.

Nếu Đen muốn chơi ở điểm 'a' trong *Hình 15*, Trắng vẫn còn một khí ở 'b' và ngược lại, vì Đen không thể cùng lúc siết cả hai khí của Trắng trong *Hình 15*, đám Trắng luôn sống.

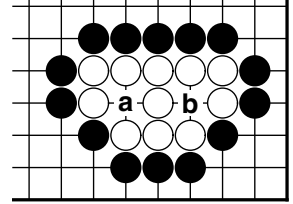
Từ đây chúng ta có thể suy ra cách tạo sống cho một đám quân: Một đám quân sống nếu chúng có hai mắt thật.



Hình 13.

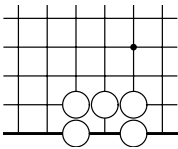


Hình 14.

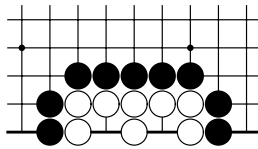


Hình 15.

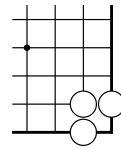
Hình 16 là một đám quân với mắt thật ở biên. Ở biên, chúng ta chỉ cần năm quân để có thể tạo mắt thật. Nếu chúng ta ghép hai đám như trong *Hình 16* lại và để Đen siết hết khí bên ngoài như trong *Hình 17*, đám trắng vẫn không thể bị bắt vì chúng có hai mắt thật.



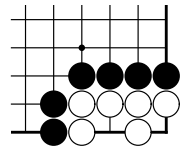
Hình 16.



Hình 17.



Hình 18.

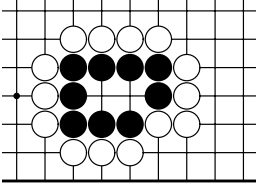


Hình 19.

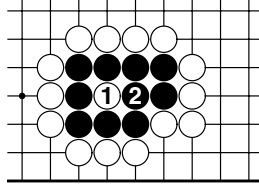
Ở góc, chúng ta chỉ cần có ba quân để có thể tạo một mắt thật. *Hình 18* là một ví dụ. Ghép một đám quân có một mắt ở biên với đám ở góc này, chúng ta có một đám sống như trong *Hình 19*.

Không gian mắt và mắt giả.

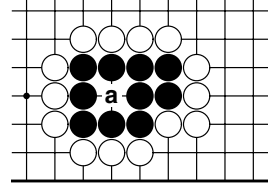
Bạn có thể nghĩ đám quân đen đang bị vây trong *Hình 20* có hai mắt. Tuy nhiên, hai điểm tạo nên mắt của đám đen này không tách nhau, cho nên đây chỉ là một không gian mắt gồm hai điểm. Nó không thể tạo thành hai mắt thật riêng biệt, đám đen không thể sống. *Hình 21* và *22* mô tả điều này.



Hình 20.



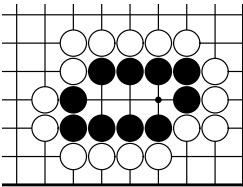
Hình 21.



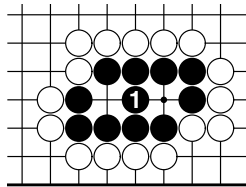
Hình 22.

Đầu tiên Trắng bắt đám đen ở 1. Nếu Đen ăn 1 với 2, đám quân của Đen lúc này chỉ còn một mắt thật và Trắng sẽ chơi ở 'a' để lấp nốt khi còn lại của Đen và ăn được 10 quân.

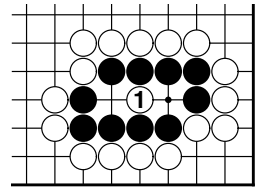
Không phải tất cả các đám có không gian mắt đều đã chết. Một số hình mắt luôn sống, một số khác phụ thuộc vào nước tiếp theo đến lượt bên nào.



Hình 23.



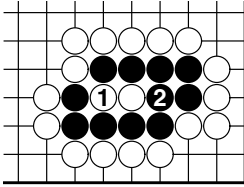
Hình 24.



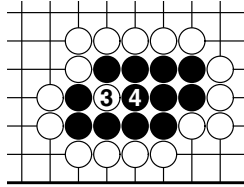
Hình 25.

Hình 23 là một đám đen với không gian mắt gồm ba điểm. Sống chết của đám này phụ thuộc vào việc nước tiếp theo đến lượt ai. Nếu đến Đen, Đen sẽ chơi ở 1 để tạo sống. Ngược lại, Trắng sẽ bắt Đen cũng bằng cách chơi ở điểm chính giữa tại 1 trong *Hình 25*.

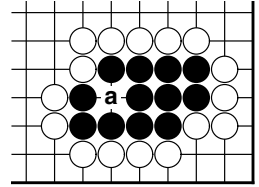
Nếu Trắng bắt buộc phải chứng minh rằng đám quân của Đen đã chết, Trắng chỉ cần bắt tại 1 như trong *Hình 26*. Nếu Đen ăn hai quân trắng với 2, chúng ta quay trở lại với không gian mắt 2 điểm. Trắng tiếp tục thả vào ở 3 như *Hình 27* và sau khi Đen ăn Trắng với 4, khí duy nhất còn lại của đám đen là một mắt thật ở 'a' trong *Hình 28*.



Hình 26

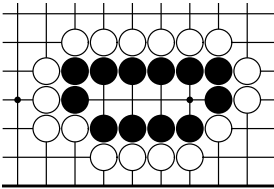


Hình 27

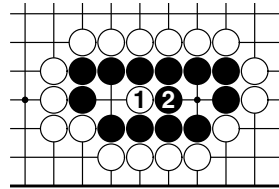


Hình 28

Hình 29 là một đám đen với không gian mắt gồm bốn điểm. Đám này là một đám luôn sống. Nếu Trắng đánh ở 1 trong *Hình 30*, Đen chơi ở 2 và có hai mắt thật. Trắng không thể làm gì để bắt đám này.

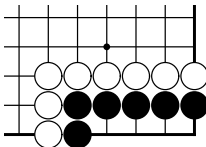


Hình 29.

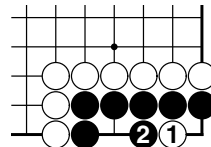


Hình 30.

Tương tự, không gian mắt 4 điểm ở góc như trong *Hình 31* cũng luôn sống. Nếu Trắng 1, Đen tạo sống đơn giản với 2 trong *Hình 32*.

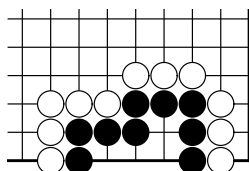


Hình 31.

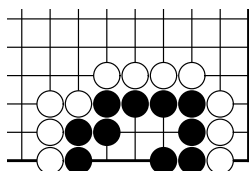


Hình 32.

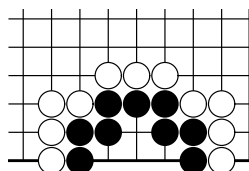
Hình 33 đến 36 biểu diễn các đám đen khác nhau với không gian mắt gồm bốn điểm. Đám quân trong Hình 33 và 34 là đám luôn sống. Nếu Trắng chơi ở 1 Đen sẽ chơi ở 2 để tạo sống và ngược lại nếu Trắng chơi ở 2 Đen sẽ chơi ở 1 (Hình 37 và 38).



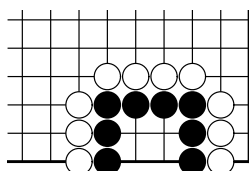
Hình 33.



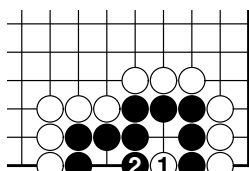
Hình 34.



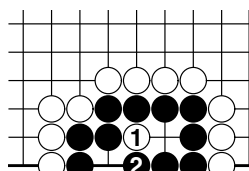
Hình 35.



Hình 36.

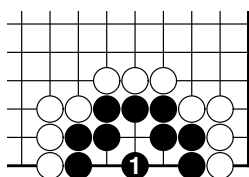


Hình 37.

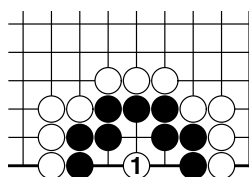


Hình 38.

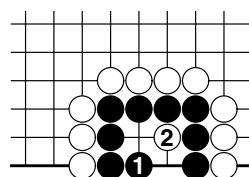
Hình 35, nếu nước tiếp theo đến lượt Đen, Đen có thể tạo sống nếu chơi ở 1 như trong Hình 39, nhưng Đen sẽ bị bắt nếu Trắng chơi ở 1 như trong Hình 40.



Hình 39.



Hình 40.



Hình 41.

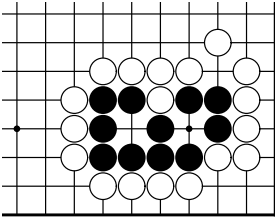
Đen trong Hình 36 là không thể tạo sống dù có được đi trước. Nếu Đen chơi ở 1 như trong Hình 41, hình cờ Đen trở thành không gian mắt gồm ba điểm và Trắng dễ dàng giết Đen với nước điểm mắt ở 2.

Độc giả nên tự mình kiểm tra đám đen trong Hình 40 và 41 là đám chết. Phương pháp tương tự như chúng ta đã làm ở Hình 26 đến Hình 28.

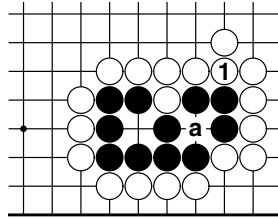
Mắt giả.

Cuối cùng, chúng ta sẽ xem xét ‘mắt giả’. Giống như tên gọi, mắt giả không thật sự là mắt và rồi cuối cùng sẽ bị lấp đi.

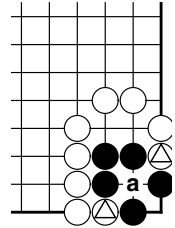
Mới nhìn qua, đám đen trong *Hình 42* có vẻ như có hai mắt, nhưng nếu chúng ta xem xét kỹ lưỡng hơn, mắt bên phải của đám không phải là mắt thật. Trắng có thể dọa bắt tại 1 trong *Hình 43*. Nếu Đen không nổi ở ‘a’, Đen sẽ bị mất ba quân và phần còn lại của đám sẽ bị bắt. Nếu Đen nổi ở ‘a’, đám quân của Đen chỉ còn một mắt thật bên trái, vì thế đám này không thể sống được.



Hình 42.

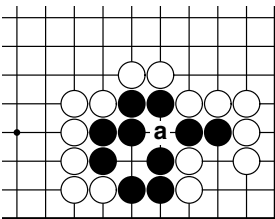


Hình 43.

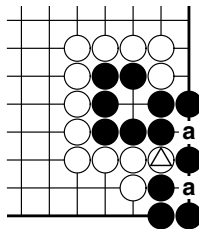


Hình 44.

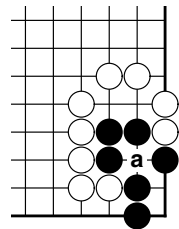
Hình 44 đến *47* là những ví dụ khác về mắt giả. Những điểm ‘a’ được đánh dấu đều là mắt giả.



Hình 45.



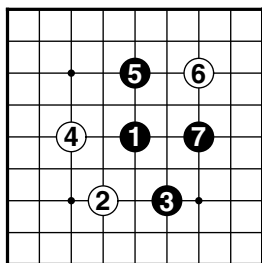
Hình 46.



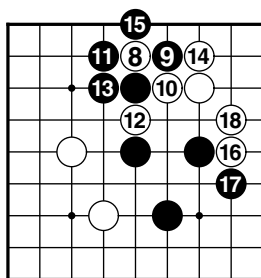
Hình 47.

Thông thường, trong một ván cờ, những đám quân thường bị chia cắt với các đám lân cận và chúng cần phải tự tạo hai mắt thật nếu không sẽ bị bắt. Chúng ta sẽ cùng quan sát điều này trong một ván cờ ví dụ.

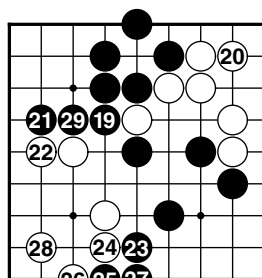
Trong *Minh họa 1*, Trắng đã nhập vào vùng ảnh hưởng của Đen với 6. Đen chơi 7 và Trắng bị vây trong góc trên phải của bàn cờ. Trắng phải tạo hai mắt thật ở đây nếu muốn cứu quân trắng này. Trắng thí một quân ở 8 và chơi một loạt nước cho tới 18 trong *Minh họa 2*, lấy được một vùng lãnh thổ nhỏ phía trên bên phải. Trắng phải tạo hai mắt trong vùng này.



Minh họa 1.

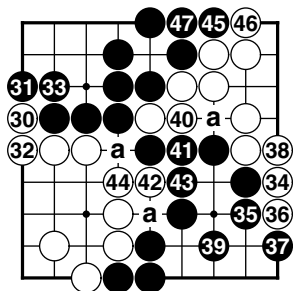


Minh họa 2.

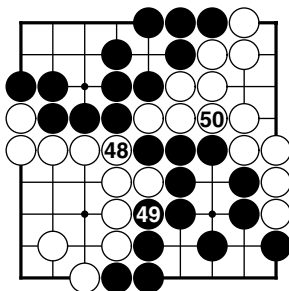


Minh họa 3.

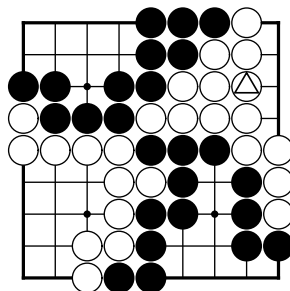
Khi Đen chơi 19 trong *Minh họa 3*, đám Trắng bị vây kín hẵn vào góc trên bên phải, nên Trắng phải chơi 20 để tạo hai mắt ở đây.



Minh họa 4.



Minh họa 5.



Minh họa 6.

Sau nước 20, Đen và Trắng lần lượt củng cố lãnh thổ của mình cho tới nước 29.

Vì không còn nước đã nhập nào nữa nên việc thu quan (kết thúc ván cờ) bắt đầu. Vào lúc này, mỗi đối thủ sẽ cố gắng mở rộng đất của mình và giảm đất của đối thủ. Trắng 30 và 32 trong *Minh họa 4* làm giảm đất góc của Đen phía trên trái. Tương tự với Trắng 34 và 39 ở góc dưới phải. Sau khi Đen phòng thủ nước bắt của Trắng với 46 và 47, không còn điểm nào để chiếm nữa, nên ván cờ kết thúc.

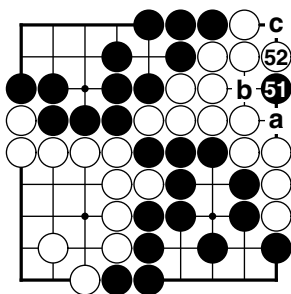
Đất chung.

Hãy để ý những điểm ‘a’ ở trong *Minh họa 4*. Những điểm này được gọi là đất chung. Bên nào chiếm được những điểm này cũng không quan trọng vì đó không phải lãnh thổ và không ảnh hưởng tới việc tính điểm. Tuy nhiên, theo thông lệ, mỗi bên sẽ lần lượt lấp đầy những điểm này. Những nước từ 48 đến 50 trong *Minh họa 5* thể hiện điều đó.

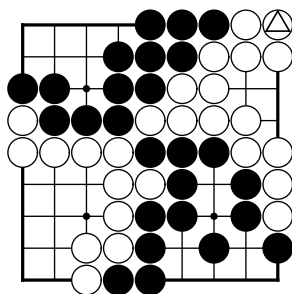
Khi đếm đất tính điểm, nhớ rằng Đen đã bắt được một quân trắng ở 8 trong *Minh họa 2*. Quân này sẽ bị đặt vào phần đất của Trắng (quân tam giác trong *Minh họa 6*).

Đen 17 điểm, Trắng 14 điểm. Kết quả: Đen thắng 3 điểm.

Bạn có thể băn khoăn về việc ván cờ đã thật sự kết thúc chưa. Ví dụ, đám trắng ở trên (trong *Minh họa 6*) có thật sự sống không? Nếu Đen tấn công thì sao?



Minh họa 7.



Minh họa 8.

Nếu Đen chơi 51 như trong *Minh họa 7* Trắng sẽ trả lời với 52. Trắng đã có một mắt thật ở ‘c’ và một không gian mắt gồm 3 điểm ở dưới. Đen không thể làm gì ở đây nữa (Trắng không cần trả lời Đen ‘a’ hay ‘b’, và đen ‘c’ là tự sát). Vì thế quân đen 51 bị bắt.

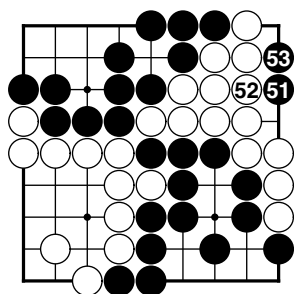
Quân chết không cần bắt.

Hãy cùng tính điểm với *Minh họa 7*. Quân 51 đã bị bắt: nó không thể tạo hai mắt ở đây. Cuối ván cờ, những quân mà cả hai bên cùng đồng ý không thể tạo được hai mắt thật sẽ bị nhấc ra khỏi bàn cờ như là tù binh. Nghĩa là quân đen 51 sẽ bị đưa vào phần tù binh của Trắng để sau này đặt lại vào lãnh thổ của Đen. Việc đặt tù binh của Đen và Trắng được mô tả trong *Minh họa 8*

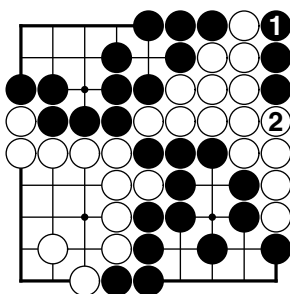
Đen 16 điểm, Trắng 13 điểm. Kết quả: Đen vẫn thắng 3 điểm.

Mặc dù lãnh thổ của mỗi bên đã thay đổi so với *Minh họa 6*, kết quả cuối cùng không thay đổi.

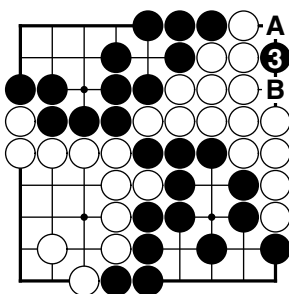
Nếu Trắng trả lời Đen 51 bằng 52 như trong *Minh họa 9*, Đen sẽ chơi ở 53 và đám quân Trắng này không thể tạo được 2 mắt. Đám trắng lúc này đã chết và Đen không cần phải chơi thêm nước nào ở đây. Khi cả hai bên thống nhất kết thúc ván cờ, Đen sẽ nhặt những quân này ra làm tù binh để đặt lại vào lãnh thổ của Trắng lúc tính điểm.



Minh họa 9.



Minh họa 10.



Minh họa 11.

Mặc dù bạn không cần phải chơi những nước này, bạn có thể chứng minh cho đối thủ thấy rằng đám đó đã bị bắt bằng cách chơi 1 trong *Minh họa 10*. Nếu Trắng bắt quân với 2, Đen sẽ điểm vào vị trí giữa của không gian mắt gồm ba điểm với 3 trong *Minh họa 11*. Sau đó, Trắng không thể chơi ở 'a' hoặc 'b' vì Đen sẽ chơi ở điểm còn lại để ăn cả đám Trắng.

Những tình huống mà bạn cần phải xem xét xem liệu một đám quân còn sống hay đã chết xuất hiện rất nhiều trong các ván cờ, và việc tìm ra nước đi tạo sống cho một đám quân cực kỳ quan trọng.

Bên cạnh đó, bạn cũng có thể tìm thấy điểm yếu của các đám quân của đối thủ để tấn công hay ăn chúng. Trong các phần tiếp theo chúng tôi sẽ trình bày về những kỹ thuật rất quan trọng này.

Phụ lục

Sự phát triển của cờ vây ở Nhật Bản

Trận cờ vây đầu tiên được ghi lại ở Nhật Bản diễn ra vào năm 1253 giữa Nichiren - người sáng lập phái Nichiren thuộc đạo Phật - và người học trò chín tuổi, Nisshomaru. Ván đấu này được chơi theo kiểu Trung Quốc truyền thống với hai quân trắng và hai quân đen đặt chéo nhau ở bốn sao góc. Khai cuộc theo cách này đã bị bỏ ở Nhật vào thế kỷ 14 hoặc 15, nhưng vẫn tồn tại ở Trung Quốc cho tới tận thế kỷ 20, khi họ cũng chuyển sang khai cuộc với bàn cờ trống.

Ba vị lãnh chúa Nhật Bản (cuối thế kỷ 16, đầu thế kỷ 17): Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi và Tokugawa Ieyasu đều là những người sùng bái cờ vây. Người ta nói rằng khi Oda Nobunaga ở trong đền Honnoji tại Kyoto đã xem ván đấu kinh điển giữa Nikkai, kỳ thủ mạnh nhất Nhật Bản thời bấy giờ, đấu với kinh địch của mình là Kashio Rigen vào năm 1582. Trong cuộc so tài, một thế tam kiếp đã xuất hiện, dẫn tới kết quả hòa. Vào đêm sau trận đấu, đồng minh của Nobunaga, Akechi Mitsuhide, đã nổi loạn và giết chết Nobunaga. Sau đó, “tam kiếp” bị coi là điềm xấu và nếu xuất hiện trong các ván cờ thì những ván đó được coi là hòa.

Toyotomi Hideyoshi, người nối nghiệp Nobunaga và nhanh chóng đánh bại Akechi, cũng rất ưa thích cờ vây. Năm 1588, ông tổ chức một giải đấu quy mô lớn để hệ thống hóa cấp bậc của các kỳ thủ cờ vây Nhật Bản. Nikkai là người thắng cuộc trong giải đấu này và Hideyoshi đã ra sắc lệnh từ đó trở đi, tất cả các kỳ thủ đều phải dùng quân đen hoặc nhận quân chấp khi đấu với Nikkai. Nikkai cũng được nhận lương bổng định kỳ, và điều này đã mở đầu cho việc chính phủ bảo trợ cho sự phát triển thịnh vượng của cờ vây tại Nhật Bản.

Đầu thế kỷ 17, bốn viện cờ được thành lập tại Nhật Bản, là Honinbo (nơi Nikkai trở thành viện trưởng và đổi tên thành Honinbo Sansa), Inoue, Yasui và Hayashi. Bốn viện này đua tranh quyết liệt tìm kiếm những kỳ thủ cờ vây giỏi nhất và đóng góp rất lớn cho việc nghiên cứu, phát triển lý thuyết cũng như kỹ thuật cao cấp trong cờ vây.

Cùng khoảng thời gian này, năm 1603 Tokugawa Ieyasu đã thống nhất Nhật Bản, thành lập hệ thống chính quyền Tokugawa Shogunate và dời đô từ Kamakura tới Edo (nay gọi là Tokyo). Cùng năm đó, chính quyền Tokugawa đã trả lương định kỳ cho các kỳ thủ cấp cao, thiết lập văn phòng

Godokoro (do Honinbo Sansa đứng đầu tới năm 1623) và tổ chức các giải đấu cờ vây hàng năm Oshiro Go dưới sự có mặt của Shogun.

Godokoro - tên gọi của trường cục cờ vây của chính phủ là cấp bậc cao nhất trong giới cờ vây thời Edo. Người nắm giữ vị trí này sẽ là người dạy cờ cho Shogun, đồng thời quản lý việc thăng cấp và đưa ra các chứng chỉ liên quan. Thêm vào đó, Godokoro còn quyết định việc xếp cặp trong các trận đấu lâu dài (castle games) hàng năm và chịu trách nhiệm các vấn đề liên quan tới cờ vây, ví dụ như việc sắp xếp các ván đấu cung đình trước sự chứng kiến của hoàng đế và các ván đấu với người ngoại quốc. Ngoài ra, do Godokoro là thầy giáo của Shogun, người này không được dự các giải đấu trừ khi được phép.

Chỉ có những kỳ thủ hàng đầu mới có thể trở thành Godokoro, điều này đồng nghĩa với việc họ sẽ được xem xét để trở thành Meijin. Sự ra đời của tên gọi này bắt nguồn từ năm 1578, khi Nobunaga đang xem ván đấu của Nikkai và ông đã vô cùng ấn tượng với kỹ năng thu quan của Nikkai đến mức phải thốt lên “Meijin”. Cho tới nay, từ này vẫn được dùng để gọi một trong ba danh hiệu cao quý nhất tại Nhật Bản. Người đứng đầu văn phòng cờ vây của chính phủ luôn được gọi là Meijin Godokoro.

Tuy nhiên, ngay cả khi tất cả các Godokoro đều là Meijin, việc trở thành Meijin không có nghĩa người đó được làm Godokoro. Trên thực tế, vị trí Godokoro thường bị bỏ trống.

Khi triều đại Tokugawa Shogunate sụp đổ vào năm 1868, cờ vây không còn được bảo trợ tại Nhật Bản. Không như thế, cờ vây lại bị lấn lướt bởi văn hóa phương Tây nên phong trào cờ vây đã giảm xuống một mức rất thấp. Cho tới những năm 1880, cờ vây trở nên thịnh hành trở lại nhưng lần này là dưới sự bảo trợ của các cá nhân.

Chương 4

Cướp

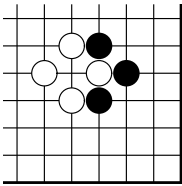
Trong phần này chúng ta sẽ cùng xem xét một tình huống đặc biệt trong một ván cờ, gọi là cướp.

Trước hết, chúng ta cùng quan sát *Hình 1*. Nếu đến lượt Đen, Đen có thể ăn một quân trắng bằng cách chơi 1 trong *Hình 2* và kết quả là *Hình 3*. Nhưng tiếp theo đến lượt Trắng, Trắng lại có thể ăn quân đen với 1 trong *Hình 4* và kết quả sẽ quay trở lại *Hình 1*.

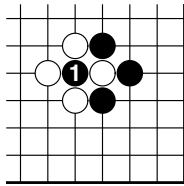
Nếu điều này là hợp lệ và không bên nào chịu nhường bên nào, một thế cờ ăn qua ăn lại sẽ xuất hiện và không bao giờ kết thúc. Để tránh điều này, một luật được đặt ra gọi là luật cướp.

Luật cướp rất đơn giản:

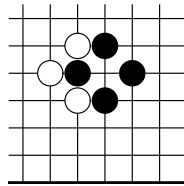
Nếu có một bên ăn quân trong một tình huống cướp, bên kia không được phép ăn ngược lại trong lượt đi tiếp theo.



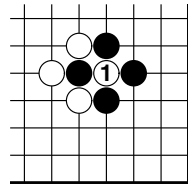
Hình 1.



Hình 2.



Hình 3.

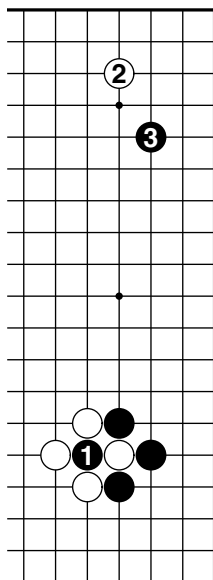


Hình 4.

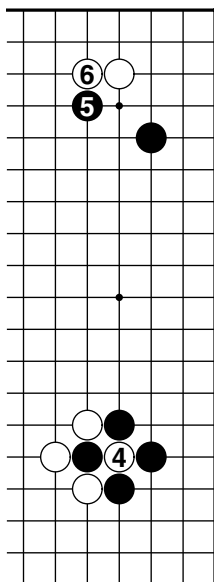
Để hiểu rõ hơn vấn đề này chúng ta hãy cùng tìm hiểu ví dụ tiếp theo. Đen vừa ăn quân với 1 trong *Hình 5* (trang kế tiếp).

Bởi vì đây là một thế cướp, Trắng phải chơi ở đâu đó trước khi có thể ăn ngược lại, nên Trắng chơi ở 2. Nếu Đen trả lời ở 3, Trắng sẽ ăn quân đánh dấu với 4 trong *Hình 6*. Bây giờ Đen phải chơi ở đâu đó trước khi ăn ngược lại Trắng. Nếu Đen chơi ở 5 và Trắng trả lời với 6, Đen có thể ăn quân.

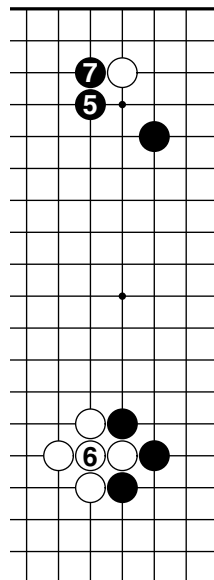
Tuy nhiên, Trắng có thể không chơi 6 như trong *Hình 6*, thay vào đó, Trắng kết thúc thế cướp bằng cách nối ở 6 trong *Hình 7*. Bù vào đó, Đen có thể chơi hai nước liên tiếp là 5 và 7.



Hình 5.

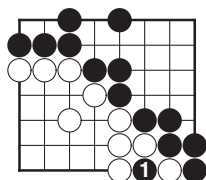


Hình 6.

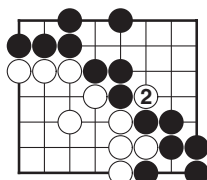


Hình 7.

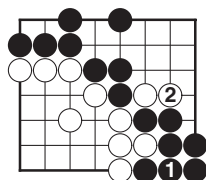
Và sau đây là một ví dụ khác. Trong Hình 8, có một thể cướp ở biên dưới. Đen bắt một quân với một và bỏ vào ngăn tù binh của mình, nước này đáng giá một điểm.



Hình 8.



Hình 9.

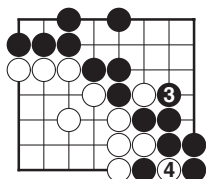


Hình 10.

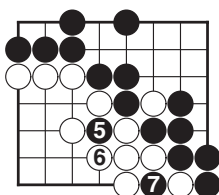
Nếu Trắng muốn lấy lại điểm này, Trắng phải bắt quân Đen 1. Nhưng Trắng phải đợi thêm một nước rồi mới được bắt. Vì thế, Trắng cần tạo một nước dọa cướp.

Nước dọa cướp là một nước nếu đối thủ không đáp trả mà kết thúc thể cướp thì mình sẽ chiếm được nhiều điểm hơn. Trắng 2 trong Hình 9 là một ví dụ về nước dọa cướp. Nếu Đen nổi ở 1 trong Hình 10, Trắng sẽ đánh ở 2 và Đen không có cách nào cứu được bầy quân của mình.

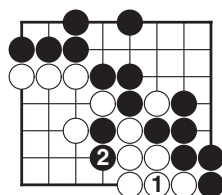
Vì vậy, Đen phải đánh ở 3 như trong *Hình 11*. Bây giờ Trắng quay lại ăn quân với 4.



Hình 11.

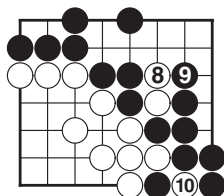


Hình 12.

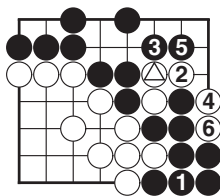


Hình 13.

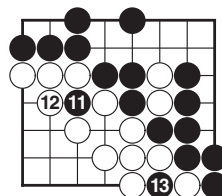
Nếu Đen muốn thắng cướp, Đen phải tìm một nước dọa cướp cho mình. Đó là nước 5 trong *Hình 12*. Nếu Trắng kết thúc cướp bằng cách nổi ở 1 trong *Hình 13*, Đen sẽ ăn sáu quân trắng với 2, vì thế Trắng phải trả lời nước dọa cướp của Đen với 6 trong *Hình 12*. Đen cướp lại ở 7.



Hình 14.



Hình 15.



Hình 16.

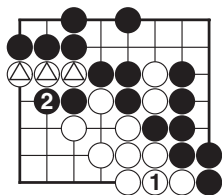
Trắng 8 trong *Hình 14* là một nước dọa cướp khác và Đen phải đáp trả với 9. Nhờ đó Trắng tiếp tục cướp với 10.

Hình 15 giải thích vì sao Trắng 8 trong *Hình 14* là một nước dọa cướp. Nếu Đen nổi với 1 thay vì đáp trả quân Trắng tam giác, Trắng sẽ bẻ ở 2. Cho tới 6, Trắng ăn được tám quân đen trước khi Đen kịp ăn Trắng.

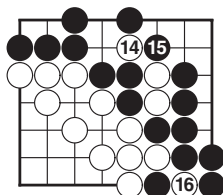
Hình 16, Đen tiếp tục chơi một nước dọa cướp với 11. Trắng sẽ bắt Đen 11 với 12 và Đen lại ăn ở 13.

Nếu Trắng không đáp trả nước dọa cướp của Đen mà kết thúc cướp bằng cách nổi ở 1 trong *Hình 17*, Đen sẽ chơi ở 2 và ba quân trắng đánh dấu sẽ bị bắt.

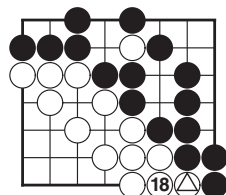
Trắng chơi một nước dọa cướp khác với 14 trong *Hình 18*, dọa bắt ba quân đen đánh dấu. Đen sẽ trả lời bằng cách ăn hai quân trắng với 15 và Trắng 16 tiếp tục ăn quân Đen.



Hình 17.



Hình 18.



Hình 19.

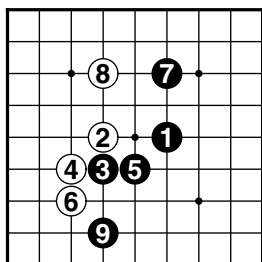
Bỏ lượt khi không còn nước đi nào có nghĩa.

Bây giờ Đen không còn nước dọa cướp nào nữa. Mọi nước Đen đánh vào trong vùng lãnh thổ của mình đều làm tự mất điểm, nếu Đen chơi trong lãnh thổ của Trắng, Trắng cũng không cần đáp trả và những nước đó sẽ bị nhấc ra khỏi bàn cờ vào cuối ván, coi như tù binh.

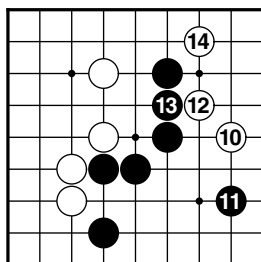
Như thế, Đen dù làm gì cũng sẽ bị mất điểm. Hơn thế nữa, luật cướp không cho Đen ăn quân trắng vào lúc này. Vì vậy, cách tốt nhất của Đen lúc này là bỏ lượt như *Hình 19*. Trắng sẽ kết thúc cướp với 18.

Đen tiếp tục bỏ lượt và Trắng cũng vậy, vì không bên nào còn có thể mở rộng lãnh thổ hay giảm đất đối phương được nữa. Ván cờ kết thúc và Trắng đã thắng cướp, ngăn không cho Đen ăn quân đánh dấu.

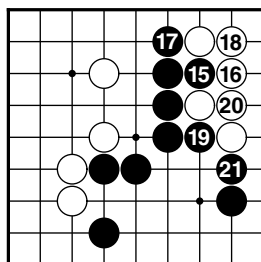
Để tìm hiểu rõ hơn về cướp, chúng ta sẽ cùng nhau phân tích một ván đấu thực tế trên bàn 9x9 (Trang kế).



Minh họa 1.



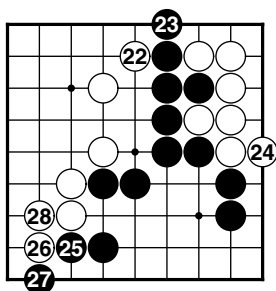
Minh họa 2.



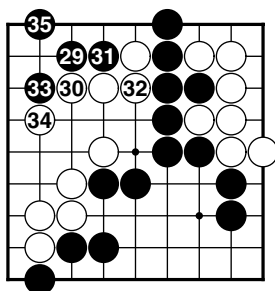
Minh họa 3.

Ví dụ thực tế về đánh cướp.

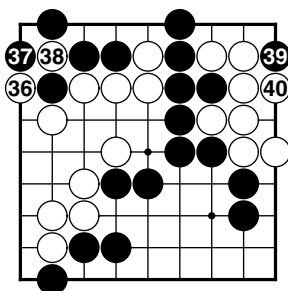
Trong *Minh họa 1*, Đen và Trắng lần lượt chiếm lãnh thổ bên phải và bên trái theo thứ tự đến Đen 9. Tiếp theo, trong *Minh họa 2*, Trắng 10 nhảy vào vùng ảnh hưởng của Đen và hình thành một căn cứ ở góc trên bên phải cho tới 14. Đến *Minh họa 3*, Đen vẫn tiếp tục tạo sức ép lên đám quân trắng ở trong góc. Sau Đen 21, Trắng cần một nước nữa để tạo sống. Tuy nhiên, trước đó, Trắng trao đổi 22 với Đen 23 như trong *Minh họa 4* (Để mở rộng đất ở góc trên trái). Sau đó Trắng chơi 24 để có hai mắt và tạo sống cho cả đám.



Minh họa 4.



Minh họa 5.



Minh họa 6. (41=38)

Đến lượt mình, Đen mở rộng lãnh thổ ở góc dưới trái với 25 và 27, buộc Trắng phải phòng thủ với 26 và 28.

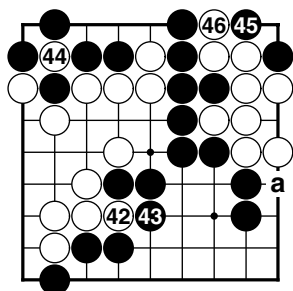
Trong *Minh họa 5*, Đen đã nhập vào góc trên bên trái với 29 và xây dựng căn cứ cho tới 35. Trắng 36 dọa bắt và Đen tạo cướp bằng 37.

Trắng 38 ăn quân. Đen dọa cướp với 39. Trắng phải đáp trả ở 40 (nếu không, đám trắng ở góc sẽ chết). Bây giờ, Đen 41 quay lại tranh cướp, (tại điểm ngay bên dưới 38).

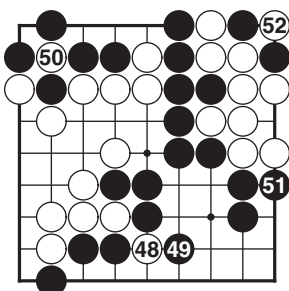
Minh họa 7, Trắng 42 dọa cướp, đe dọa phá vỡ lãnh thổ của Đen ở góc dưới trái. Đen phòng thủ bằng 43 và Trắng lại ăn quân với 44.

Đến lượt Đen dọa cướp, vì thế Đen chơi 45, dọa nổi quân phía trong với đám đen bên ngoài, nhằm giết đám tám quân trắng trong góc. Trắng phải chặn lại ở 46 và Đen ăn với 47, (ngay bên dưới 44).

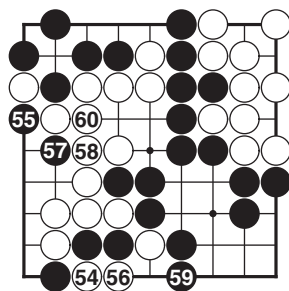
Đen 45 nếu chơi ở 46 cũng là một nước dọa cướp, tuy nhiên chơi ở vị trí 45 sẽ cho Đen thêm một nước dọa cướp nữa ở 'a'.



Minh họa 7. (47=44)



Minh họa 8. (53=50)

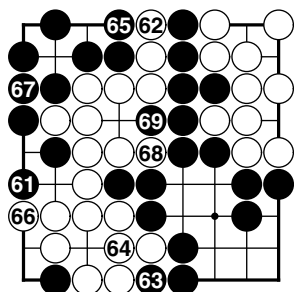


Minh họa 9.

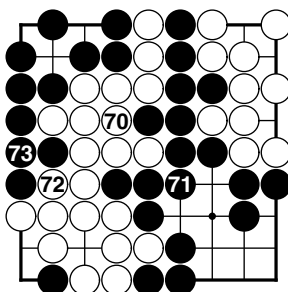
Minh họa 8, Trắng 48 là một nước dọa cướp khác, nước này đe dọa phá sạch lãnh thổ của Đen ở góc dưới phải bằng cách chơi ở 49 nếu Đen không đáp trả, vì vậy Đen phải bảo vệ ở 49. Trắng tiếp tục quay lại ăn quân. Tiếp theo, Đen 51 dọa bắt đám chín quân trắng ở góc trên phải buộc Trắng phải ăn hai quân đen với 52 và Đen tranh cướp với 53 (nằm ngay bên dưới 50).

Minh họa 9, Trắng 54 dọa ăn ba quân đen ở góc dưới trái, nhưng Đen bỏ qua, ăn một quân với 55 và kết thúc thế cướp. Trắng ăn được ba quân đen, để đền bù cho việc thua cướp. Sau đó, Đen trao đổi 57 với trắng 58, rồi bảo vệ góc dưới phải với 59. Trắng cứu một quân đang bị dọa bắt bằng cách nổi lại ở 60.

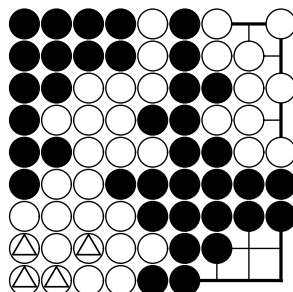
Minh họa 10, Đen và Trắng lần lượt chơi các điểm quan trọng còn lại, rồi lần lượt lấp đầy các đất chung trong *Minh họa 11*. Để ý rằng Đen phải đáp trả Trắng 70 bằng cách lấp quân vào đất của mình với 71. Nếu không, Trắng sẽ chơi ở 71, dọa bắt hai đám đen cùng một lúc (đám tám quân bên trên và đám ba quân bên trái).



Minh họa 10.



Minh họa 11.



Minh họa 12.

Minh họa 11, Trắng 72 dọa bắt hai quân đen, nên Đen phải đáp trả với 73. Lúc này không còn đất để chiếm và không còn điểm nào để đả nhập, nên cả hai bên cùng bỏ qua và ván cờ kết thúc.

Minh họa 12, Đen và Trắng đặt tù binh mình bắt được vào đất của đối phương. Trắng cũng lấy quân đen đã chết ở góc dưới trái trong *Hình 31* và đặt vào đất của Đen.

Như vậy Đen có 5 điểm, Trắng có 3 điểm. Kết quả cuối cùng: Đen thắng 2 điểm.

Đến đây thì bạn đọc đã nắm rõ toàn bộ tất cả những gì cần biết về luật chơi cờ vây và đã có thể đánh cờ được rồi.

Chúng tôi khuyên các bạn nên bắt đầu với bàn 9x9 để có thể nhanh chóng làm quen với bộ môn này.

Phụ lục

Cờ vây chuyên nghiệp ở Nhật Bản

Hệ thống cờ vây chuyên nghiệp trong hình thái hiện tại được khai sinh ở Nhật Bản. Hiện nay, cờ vây chuyên nghiệp cũng đã rất phát triển ở các quốc gia khác như Trung Quốc, Hàn Quốc và Đài Loan.

Nguồn thu nhập chính của các kỳ thủ chủ yếu là dựa vào tiền thu được từ phí thi đấu hoặc giải thưởng từ các giải đấu lớn. Tuy nhiên, có rất ít các kỳ thủ có thể sống được như vậy, đa số các kỳ thủ chuyên nghiệp thường tham gia các hoạt động khác để kiếm sống, họ tham gia vào các chương trình TV, viết sách hoặc quay video về cờ vây, dạy cờ, và có khi còn tham gia cả các chương trình quảng cáo.

Vậy làm cách nào để có thể trở thành một kỳ thủ chuyên nghiệp? Tại Nhật Bản, cách thông thường nhất là trước hết họ phải là viện sinh, được viện cờ Tokyo hoặc viện cờ Kansai chứng nhận. Thông thường các viện cờ chỉ nhận những kỳ thủ trẻ từ 5 đến 18 tuổi có tài năng đặc biệt trong cờ vây. Vào các ngày thứ bảy và chủ nhật trong tuần, các viện sinh đều phải tham gia vào các ván đấu xếp hạng. Để trở thành kỳ thủ chuyên nghiệp, họ phải trải qua rất nhiều gian khổ, bước từng bước một trên bảng xếp hạng để đạt được thứ hạng cao nhất. Mỗi năm, trong 48 viện sinh, chỉ có năm người có thể trở thành kỳ thủ chuyên nghiệp.

Mỗi viện sinh đều có một giáo viên hướng dẫn, thường là các kỳ thủ chuyên nghiệp có đẳng cấp cao. Sau giờ học, họ thường tập trung lại trong viện cờ, cùng các giáo viên của mình bình luận các ván đấu hay, hoặc xem lại các ván đấu của chính mình.

Khi một viện sinh được công nhận là kỳ thủ chuyên nghiệp, họ phải bắt đầu ở cấp độ nhất đẳng. Họ sẽ được đấu với các kỳ thủ chuyên nghiệp khác trong các ván đấu Oteai (ván đấu lên đẳng), nếu giành được nhiều chiến thắng, họ sẽ được lên đẳng (tối đa là cửu đẳng).

Ngoài các ván đấu lên đẳng, các kỳ thủ chuyên nghiệp còn được tham gia các giải đấu lớn trong nước và quốc tế với mức thưởng rất cao. Ở Nhật Bản, có 21 giải đấu lớn, ngoài tiền thưởng của giải đấu, họ còn được phong cho các danh hiệu cao quý như Meijin, Honinbo, Oza,...

Dưới đây là danh sách các danh hiệu, người đang giữ danh hiệu (vào tháng 8 năm 1997) và giải thưởng đi kèm:

1. Kisei - Cho Chikun - 32.000.000 yen.
2. Meijin - Cho Chikun - 27.000.000 yen.
3. Honinbo - Cho Chikun - 24.000.000 yen.
4. Judan - Kato Masao - 10.500.000 yen.
5. Tengen - Ryu Shikun - 10.000.000 yen.
6. Oza - Ryu Shikun - 10.000.000 yen.
7. Gosei - Yoda Norimoto - 6.200.000 yen.
8. NEC cup - Kato Masao - 10.000.000 yen.
9. ACOM cup - Kato Masao - 5.000.000 yen.
10. Nữ Honinbo - Yoshida Mika - 5.000.000 yen.
11. Nữ Meijin - Nishida Terumi - 4.500.000 yen.
12. Kakusei - Kobayashi Koichi - 4.500.000 yen.
13. NHK cup - O rissei - 4.000.000 yen.
14. Lightning Go championship - Cho Chikun - 4.000.000 yen.
15. Nữ Kakusei - Nakazawa Ayako - 3.500.000 yen.
16. JT cup - Yoda Norimoto - 3.500.000 yen.
17. Ryusei - Kobayashi Satoru - 3.000.000 yen.
18. Shinji-O - Takao Shinji - 2.500.000 yen.
19. NEC Young star (Shun' ei) - Yo Kagen - 1.400.000 yen.
20. Okan - Yamashiro Hiroshi - 900.000 yen.
21. Shin' etsu Tournament - Yo Kagen - 800.000 yen.

Mỗi giải đấu đều có một số điều kiện để được tham gia. Đa số các giải đấu này đều được tổ chức hằng năm với rất nhiều vòng thi đấu. Vòng đầu tiên, các kỳ thủ đẳng cấp thấp phải cạnh tranh với nhau để có thể lên được vòng hai, nơi họ phải đối đầu trực tiếp với các kỳ thủ đẳng cấp cao.

Thông thường, người chiến thắng cuối cùng sẽ là nhà vô địch, tuy nhiên ở các giải Meijin hoặc Honinbo, người chiến thắng sẽ giành được quyền thách đấu với người đang giữ danh hiệu.

Mỗi ván đấu trong các giải đấu đều được trả phí. Ở các vòng đấu đầu tiên, tiền phí cho các ván đấu thường chỉ khoảng 10.000 yen, nhưng bắt đầu từ vòng 2, tiền thưởng sẽ được tăng theo mỗi ván thắng, chẳng hạn như trong giải Kỳ nhân tiền thưởng có thể lên tới 760.000 yen cho người thắng và 430.000 yen cho người thua.

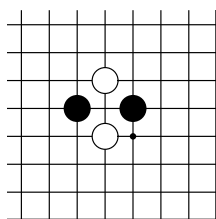
Ngoài các giải nội địa, Nhật Bản còn tổ chức các giải đấu quốc tế, trong đó có giải cờ vây dành cho dân nghiệp dư được bắt đầu tổ chức vào năm 1979, là nơi hội tụ các kỳ thủ hàng đầu của nhiều quốc gia khác nhau trên thế giới.

Vào năm 1988, Fujitsu Cup, được tổ chức bởi tập đoàn Fujitsu, được coi là giải vô địch cờ vây thế giới đầu tiên.

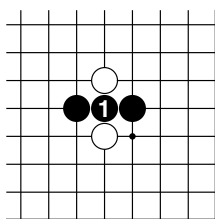
Chương 5

Nối quân

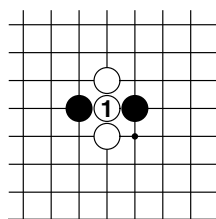
Như chúng ta đã biết trong những phần trước, những quân cờ liên kết với nhau trực tiếp theo chiều ngang hay chiều dọc tạo thành một khối không thể bị phá vỡ.



Hình 1.

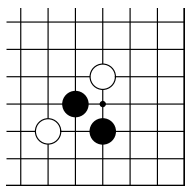


Hình 2.

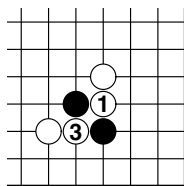


Hình 3.

Hãy quan sát hai quân trắng và hai quân đen trong Hình 1. Nếu Đen chơi 1 ở Hình 2, ba quân đen sẽ tạo thành một kết nối không thể bị phá vỡ, Trắng sẽ bị chia cắt. Tương tự với Trắng 1 trong Hình 3, những quân đen sẽ bị chia cắt và những quân trắng lại nối với nhau.

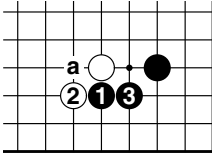


Hình 4.

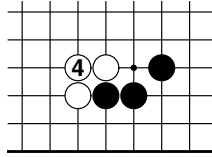


Hình 5.

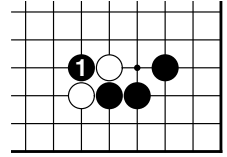
Những quân nằm chéo sát nhau chưa thực sự nối với nhau. Tuy hai quân đen trong Hình 4 hình thành một liên kết rất vững chắc, chúng vẫn có thể bị chia cắt. Ví dụ, sau Trắng 1 trong Hình 5, nếu Đen chơi nước kế tiếp ở nơi nào đó khác, Trắng 3 sẽ cắt được hai quân đen với nhau.



Hình 6.



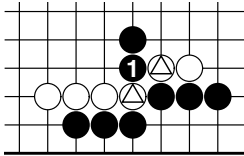
Hình 7.



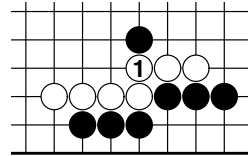
Hình 8.

Trắng 2 trong *Hình 6* là một biến thể thường xuất hiện. Sau Đen 3, hai quân trắng chưa nối với nhau. Trắng có thể nối ở 4 trong *Hình 7*. Quân trắng bên phải nối trực tiếp với quân Trắng 4 theo chiều ngang và quân trắng bên trái nối với quân trắng 4 theo chiều dọc.

Nếu Trắng ngoan cố không nối quân, đen sẽ chơi ở 1 trong *Hình 8*, lúc này hai quân trắng đã bị chia cắt và Đen chắc chắn sẽ bắt được một trong hai quân này dù Trắng có chống trả thế nào đi nữa.



Hình 9.

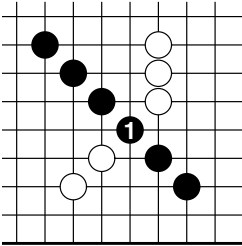


Hình 10.

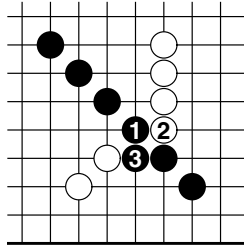
Trong *Hình 9*, hai quân trắng đánh dấu nằm chéo nhau và Đen chia cắt Trắng thành hai đám tại 1, hình cờ Trắng suy yếu một cách nghiêm trọng. Nếu Trắng có cơ hội, Trắng nên nối với 1 như *Hình 10*.

Những quân cờ nằm chéo nhau tạo thành một liên kết tiềm năng và nhiều khi đó là cách duy nhất để nối quân. Trong *Hình 11*, Đen có thể nối quân đồng thời chia cắt Trắng bằng cách đi chéo tại 1. Nếu Trắng đe dọa phá kết nối này bằng 2 trong *Hình 12*, Đen có thể nối ở 3.

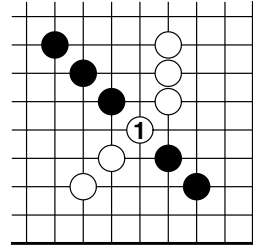
Ngược lại, nếu đến lượt Trắng, Trắng cũng có thể nối quân của mình với 1 trong *Hình 13*, đồng thời chia cắt đám quân Đen.



Hình 11.



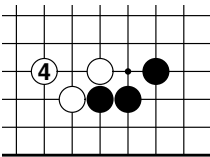
Hình 12.



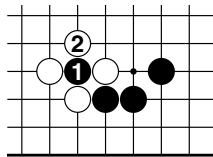
Hình 13.

Nối cứng và nối miệng hổ.

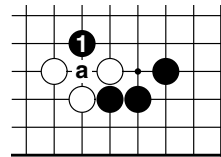
Nối quân như Trắng 4 trong *Hình 14* được gọi là nối cứng. Kết nối này là kết nối vững chắc nhất. Tuy nhiên, Trắng cũng có thể bảo vệ điểm cắt này bằng cách chơi ở 4 trong *Hình 14*.



Hình 14.



Hình 15.

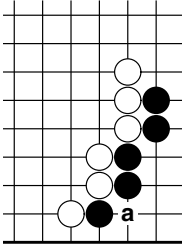


Hình 16.

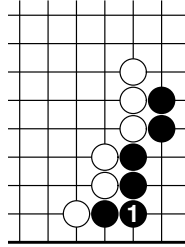
Nối quân cách này gọi là miệng hổ. Đen không thể cắt ở 1 như trong *Hình 15* vì quân đó tự đưa mình vào thế bị bắt và sẽ bị ăn ngay với Trắng 2.

Đen có thể chơi ở 1 như trong *Hình 16* và đe dọa phá vỡ liên kết ở đây với nước tiếp theo ở 'a'. Tuy nhiên, Trắng sẽ đáp trả đơn giản bằng cách nối ở 'a'. Nối bằng miệng hổ không phải là hoàn hảo, nhưng thông thường, nó cũng hiệu quả như nối cứng.

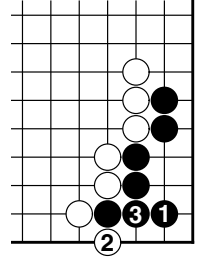
Trong *Hình 17*, Trắng dọa bắt một quân đen bằng cách chơi nước tiếp theo ở 'a'. Trong trường hợp này, nối cứng với 1 trong *Hình 18* là chính xác. Nối miệng hồ ở 1 trong *Hình 19* sẽ làm Đen mất điểm vì Trắng có thể dọa bắt với 2.



Hình 17.

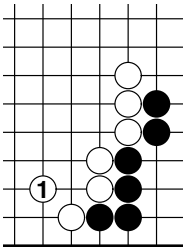


Hình 18.

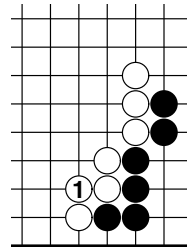


Hình 19.

Sau Đen 1 trong *Hình 18*, Trắng phải bảo vệ hình cờ bên ngoài, và nước nối miệng hồ ở 1 trong *Hình 20* là tốt nhất. Nối cứng với 1 trong *Hình 21* cũng ổn, nhưng kém hơn. Nối miệng hồ ở đây giúp Trắng phát triển hình cờ rộng hơn ra phía ngoài.



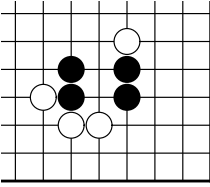
Hình 20.



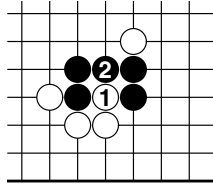
Hình 21.

Nối đôi.

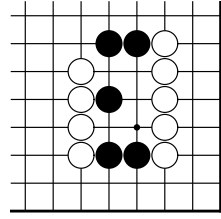
Một kiểu nối quân khác cũng rất hữu dụng là nối đôi, như trong *Hình 22*. Mặc dù hai đám đen không trực tiếp nối với nhau, liên kết giữa chúng rất khó bị phá vỡ. Nếu Trắng thử cắt với 1 trong *Hình 23*, Đen sẽ nối ở 2 và ngược lại.



Hình 22.



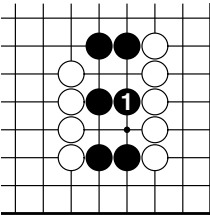
Hình 23.



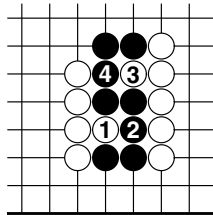
Hình 24.

Trong Hình 24, Đen muốn nối hai quân ở trên với hai quân ở dưới. Tạo nối đôi với 1 như trong Hình 25 là giải pháp duy nhất. Nếu Trắng thử cắt với 1 và 3 trong Hình 26, Đen sẽ phòng thủ với 2 và 4. Đen 1 như trong Hình 27 dễ dàng bị cắt. Trắng sẽ đẩy qua ở 2 và cắt đen thành hai đám với 4.

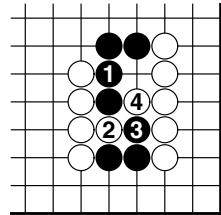
Nhảy cách một.



Hình 25.

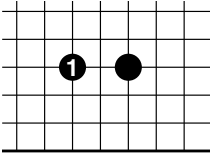


Hình 26.

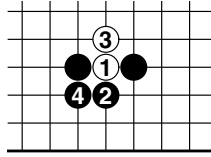


Hình 27.

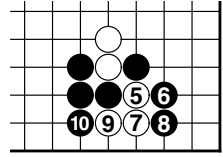
Đen 1 trong Hình 28 là một ví dụ về nhảy cách một. Trên hàng bốn hoặc thấp hơn, nhảy cách một không thể bị cắt. Ví dụ, khi Trắng khoét vào giữa hai quân đen với 1 trong Hình 29, Đen dọa bắt từ phía dưới với 2. Trắng sẽ phải kéo dài ở 3 và Đen nối cứng ở 4. Nếu Trắng cố gắng cắt ở 5 như trong Hình 9, Đen sẽ bắt với 6. Nếu Trắng cố gắng chạy với 7 và 9, Đen chặn lại ở 10. Những quân trắng này chỉ còn hai khí, chúng không thể chạy thoát được.



Hình 28.



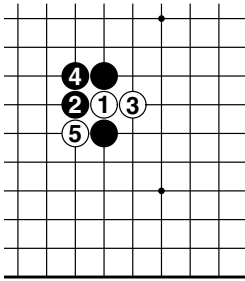
Hình 29.



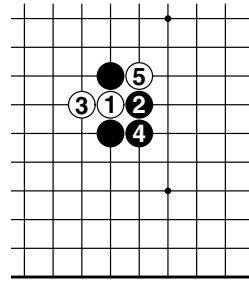
Hình 30.

Tuy nhiên, nước nhảy cách một cao hơn hàng bốn có thể bị chia cắt, ví dụ như trong Hình 31 và 32.

Mặc dù nước nhảy cách một có thể bị chia cắt, chúng vẫn được sử dụng thường xuyên. Thực tế, nước nhảy cách một rất hữu dụng bởi chúng giúp bạn phát triển hình cờ nhanh hơn. Bạn cần cân bằng giữa an toàn tuyệt đối và tốc độ phát triển.



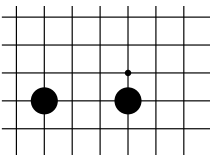
Hình 31.



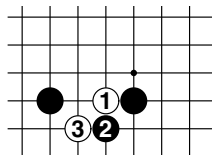
Hình 32.

Mở hai trên hàng ba.

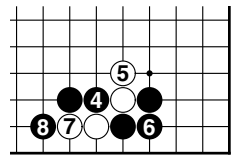
Nước mở cách hai trên hàng ba như trong Hình 33 cũng là một liên kết không thể bị phá vỡ. Nếu Trắng cố gắng chia cắt Đen với 1 và 3 trong Hình 34, Đen sẽ dọa bắt với 4 trong Hình 35 rồi nối ở 6. Trắng cố bò ra với 7 và Đen chặn lại với 8. Hai quân trắng trên hàng hai chỉ còn hai khí, chúng không thể chạy thoát



Hình 33.



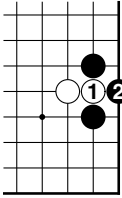
Hình 34.



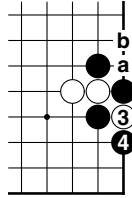
Hình 35.

Nối quân ở biên.

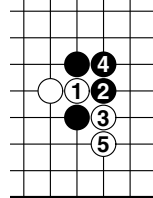
Nước nhảy cách một ở biên bàn cờ không thể bị cắt ngay cả khi có một quân dọa cắt ở bên ngoài như trong *Hình 36*. Nếu Trắng dừng xuống với 1, Đen sẽ nối lại với 2. Trắng không thể cắt với 3 như *Hình 37* vì Đen sẽ bắt quân Trắng 3 với 4. Nếu Trắng 3 ở 'a', Đen sẽ bắt Trắng với 'b'.



Hình 36.

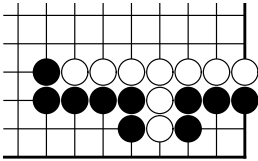


Hình 37.

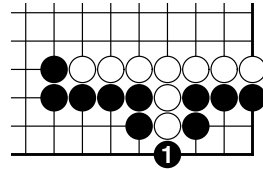


Hình 38.

Nếu hình cờ này đẩy lên hàng 4 thì khác, Đen sẽ bị cắt như mô tả trong *Hình 38*.

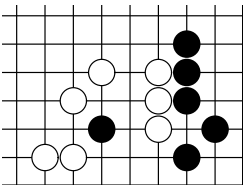


Hình 39.

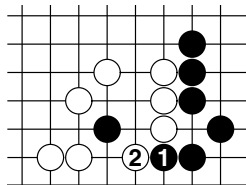


Hình 40.

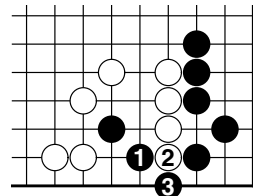
Trong *Hình 39*, đám bốn quân đen bên phải chưa nối với đám sáu quân đen bên trái. Tuy nhiên, Đen có thể nối chúng dễ dàng với 1 trong *Hình 40*.



Hình 41.

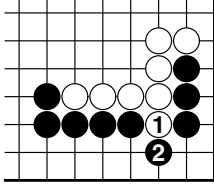


Hình 42.

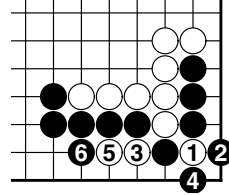


Hình 43.

Quân đen đánh dấu trong *Hình 41* bị chia cắt khỏi năm quân đen trong góc. Nếu Đen 1 chỉ đơn giản đi ra như *Hình 42*, Trắng dễ dàng chặn lại với 2. Đen 1 nhảy cách một ở *Hình 43* là nước duy nhất nối những quân Đen lại với nhau. Nếu Trắng dừng xuống với 2, Đen sẽ nối ở biên với 3.



Hình 44.



Hình 45.

Nếu hình cờ đủ mạnh, thậm chí bạn có thể nối trên hàng hai. Khi Trắng đẩy xuống với 1 trong *Hình 44*, Đen chặn lại với 2. Nếu Trắng cắt ở 1 trong *Hình 45*, Đen dọa bắt với 2 và quân Trắng 1 không thể chạy thoát. Nếu Trắng bắt ngược ở 3, Đen ăn Trắng 1 với 4. Quân Trắng 3 không thể chạy đi đâu nữa. Nếu Trắng cố trốn thoát với 5, Đen sẽ chặn ở 6 và đám Trắng không còn đường chạy tiếp.

Phụ lục

Cờ vây online

Ebook đã không còn là điều quá xa lạ, ghi chép trên Ipad hay Galaxy Note cũng dần trở thành một thói quen thông thường. Chơi cờ vây online cũng vậy: nó đem đến cho người chơi không ít tiện lợi khi phải so sánh với việc chơi cờ trên bàn thật.

Vào thời điểm tôi viết bài này, 16 kỳ thủ đến từ ba miền đất nước đang chuẩn bị bước vào trận thứ 3 của vòng chung kết giải Wbaduk Việt Nam lần 3. Lần đầu tiên, một giải cờ vây với số tiền thưởng không nhỏ được tổ chức cho người chơi cờ vây ở Việt Nam. Với giải đấu này, từ nhà tổ chức đến các kỳ thủ tham dự đều đã tiết kiệm được rất nhiều chi phí. (Tiền đi lại, ăn ở, tiền thuê địa điểm thi đấu,...). Từ đó tạo điều kiện cho một số lượng khá đông kỳ thủ tham gia thi đấu: gấp 3 lần so với Giải vô địch cờ vây Việt Nam.

Cờ vây online là giải pháp tối ưu để người mới tiếp cận được với trò chơi vô cùng ít người chơi này. Đối thủ online cũng rất đa dạng, đến từ nhiều quốc gia, nhiều độ tuổi, nhiều trình độ khác nhau.

Ngoài việc kết nối dễ dàng ở phạm vi xa, chơi cờ vây online còn mang đến những lợi ích thực tiễn khác. Có thể kể đến hệ thống tính điểm của mỗi server. Kết quả thắng thua của mỗi trận đấu sẽ ảnh hưởng đến đẳng cấp của người chơi, qua đó người chơi có thể đo đếm được thành tích của mình để thay đổi kế hoạch chơi cờ hợp lý hơn. Ước muốn đạt thành tích cao hơn có thể là động lực tốt để thúc đẩy việc nâng cao sức cờ.

Cũng cần phải kể đến công cụ đếm ngược thời gian trong ván đấu. Đặt ra một giới hạn thời gian nhất định trong ván đấu là cách hữu hiệu để loại bỏ những suy nghĩ lan man, người chơi phải tìm ra cách suy nghĩ thật hiệu quả để tận dụng tối đa thời gian cho phép. Qua đó nâng cao khả năng phản xạ và cảm nhận ván đấu.

Có rất nhiều server để chơi cờ vây online trên thế giới. Các bạn có thể tham khảo một số server như Kiseido Go Server, Wbaduk (ORO), Tygem, Pandanet, Online Go Server, Dash Baduk,...

(Phụ lục trích từ Blog Cờ Vây)

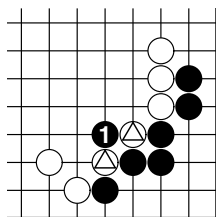
Chương 6

Kỹ thuật bắt quân

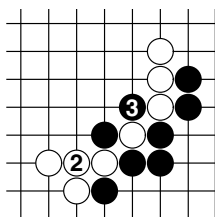
Mặc dù bắt quân không phải là mục đích chính của cờ vây, việc bắt một đám quân hoặc một quân quan trọng thường là có ích cho mục tiêu quan trọng nhất: chiếm nhiều đất hơn đối thủ. Trong phần này chúng tôi sẽ trình bày một vài kỹ thuật bắt quân căn bản.

Bắt đôi

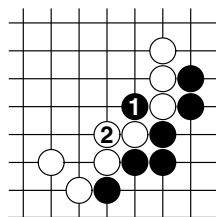
Khi bạn dọa bắt hai quân không nối với nhau hoặc hai đám quân khác nhau cùng một lúc, bạn sẽ bắt được một trong hai. Đen 1 trong *Hình 1* là một ví dụ về bắt đôi. Nước đi này dọa bắt cùng lúc hai quân được đánh dấu, Trắng chỉ có thể cứu được một trong hai. Nếu Trắng nối với 2 như trong *Hình 2*, Đen sẽ bắt với 3 và phá vòng vây của Trắng bên ngoài. Nếu Đen chơi 1 như trong *Hình 3*, Đen sẽ không bắt được gì cả. Trắng chỉ cần nối với 2 và Đen không làm được gì ở đây nữa.



Hình 1.

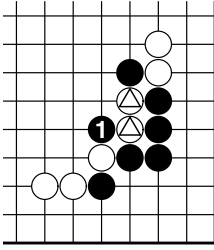


Hình 2.

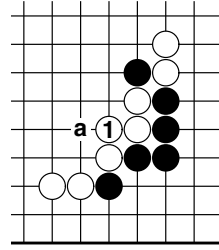


Hình 3.

Đen 1 như trong *Hình 4* là một ví dụ khác về bắt đôi. Ở đây, Đen đang dọa bắt đám hai quân trắng đánh dấu và một quân trắng khác. Nếu để điều này xảy ra Trắng sẽ thất bại lớn. Vì vậy, nếu đến lượt mình, Trắng nên nối lại với 1 hoặc điểm “a” như trong *Hình 5*.

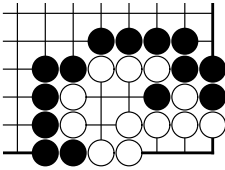


Hình 4.

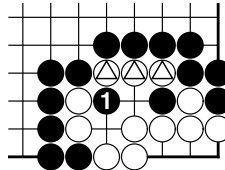


Hình 5.

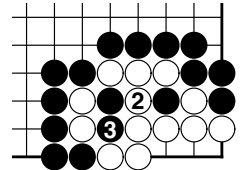
Hãy quan sát Hình 6 và suy nghĩ xem bạn có cách nào bắt đôi quân trắng không?



Hình 6.

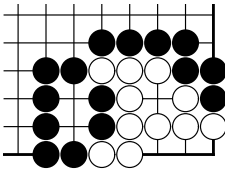


Hình 7.

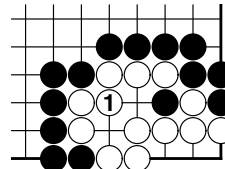


Hình 8.

Đen 1 như trong Hình 7 là nước bắt đôi, dọa bắt đám ba quân trắng được đánh dấu và hai quân trắng bên trái. Trắng sẽ phải bỏ một trong hai đám quân này. Vì vậy, Trắng chọn cứu đám ba quân đã đánh dấu bằng cách ăn một quân đen với 2 trong Hình 8. Sau đó, Đen có thể ăn hai quân trắng với 3. Kết quả như trong Hình 9. Nếu đến lượt Trắng chơi, Trắng có thể phòng thủ bằng cách chơi 1 như trong Hình 10.



Hình 9.

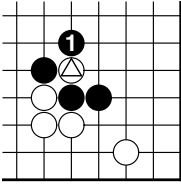


Hình 10.

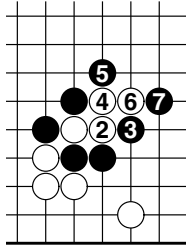
Chinh quân

Chinh quân là một kỹ thuật bắt quân căn bản khác. Hình 11 là một ví dụ điển hình về việc có thể bắt quân bằng chinh quân. Nếu Đen chơi 1, quân trắng đánh dấu không thể chạy thoát.

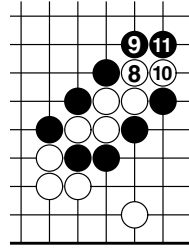
Nếu Trắng cố chạy bằng cách kéo dài ở 2 như trong *Hình 12*, Đen sẽ tiếp tục bắt với 3. Sau đó, nếu Trắng vẫn ngoan cố chạy với 4 và 6, Đen chỉ cần liên tục bắt với 5 và 7. Sau Trắng 8 trong *Hình 13*, Đen sẽ đẩy Trắng ra biên bàn cờ với 9 và 11, đến đây, Trắng không chạy đi đâu được nữa rồi.



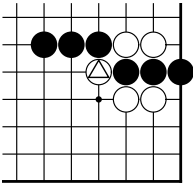
Hình 11.



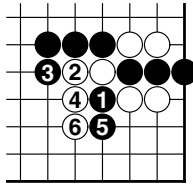
Hình 12.



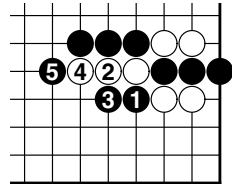
Hình 13.



Hình 14.



Hình 15.

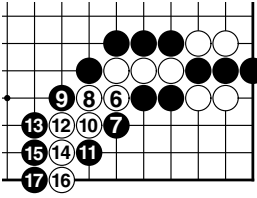


Hình 16.

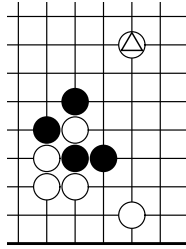
Bây giờ, hãy cùng quan sát *Hình 14*. Đám ba quân đen phía bên phải chỉ có hai khí và đang trong tình trạng nguy hiểm. Cách duy nhất để Đen thoát được bây giờ là bắt quân trắng đã đánh dấu. Trong tình huống này, Đen có thể sử dụng chính quân, tuy nhiên cần phải sử dụng đúng cách. Nếu Đen chơi 3 như trong *Hình 15*, Trắng chơi 4 dọa bắt quân Đen 1, Đen sẽ phải nổi ra ở 5 và Trắng thoát khỏi thế chính quân. Thế nên Đen phải chơi 3 như trong *Hình 16*. Khi Trắng 4 nổi dài, Đen 5 bắt đầu chính quân. *Hình 17* thể hiện diễn biến sau đó.

Một vài chú ý khi sử dụng chính quân.

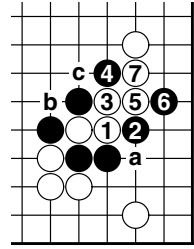
Khi triển khai thế chính quân, bạn cần phải chắc chắn rằng đối thủ không có quân trên đường chính quân.



Hình 17.

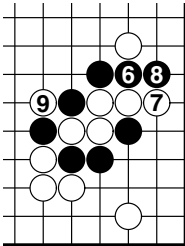


Hình 18.

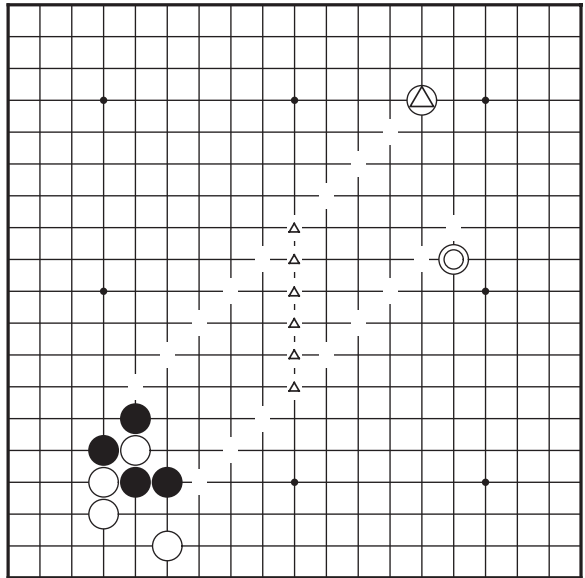


Hình 19.

Trong Hình 18, quân trắng đánh dấu nằm trên đường chình quân, vì vậy Trắng có thể thoát ra với 1 như trong Hình 19. Nếu Đen vẫn chơi 2, 4, 6, Trắng nên bình tĩnh đáp trả và nối về quân được đánh dấu với 7. Giờ thì Trắng có thể dọa bắt đôi Đen ở “a”, “b”, “c”.



Hình 20.



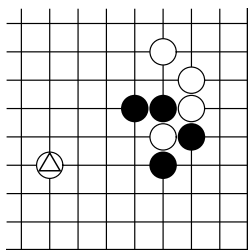
Hình 21.

Nếu Đen muốn chặn đường nối về của Trắng với 6 như trong Hình 20, Trắng chỉ cần nối dài với 7 và đám của Trắng đã có ba khí. Sau Đen 8, Trắng chỉ cần bắt đôi ở các điểm cắt là có thể thoát ra, ví dụ như nước 9.

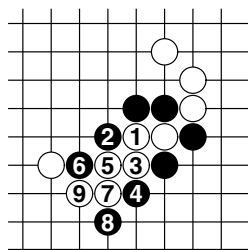
Hình 21 là một thế chình quân khác với sự có mặt của hai quân trắng tròn và tam giác. Hãy quan sát đường đi của thế chình quân đã được đánh dấu. Nếu có quân trắng tại bất kì điểm nào trong khu vực đã được đánh dấu, Đen sẽ không thể bắt được quân cờ trắng vì những quân cờ đó phá thế chình quân.

Quân trắng đánh dấu tròn nằm ngoài vùng đã được đánh dấu nên không ảnh hưởng tới thế chinh quân. Bằng cách tưởng tượng ra những đường này, bạn có thể nhận biết nhanh chóng mình có thể sử dụng chinh quân hay không.

Trong *Hình 22*, quân trắng đánh dấu có thể phá thế chinh quân. Mặc dù Trắng không nổi về với quân này được nhưng thế chinh quân vẫn bị phá do Trắng 9 dọa bắt quân Đen 6. Vì chinh quân không có tác dụng, Đen không nên đánh theo hình này.

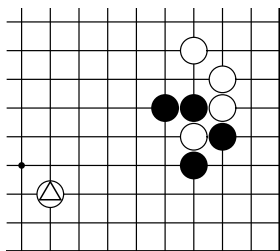


Hình 22.

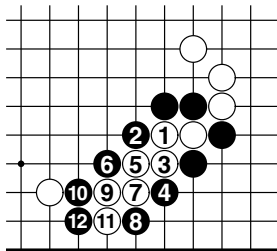


Hình 23.

Hình 24 là một trường hợp đặc biệt. Mặc dù quân trắng đánh dấu nằm trên đường chinh quân, Đen vẫn có thể chinh quân bằng cách lái Trắng ra biên. Sau Trắng 9 trong *Hình 25*, Đen bẻ đầu Trắng ra biên với 10 và 12. Lúc này, Trắng không thể chạy thoát được nữa.



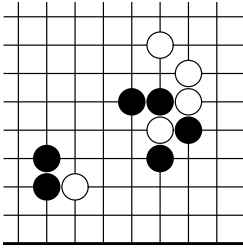
Hình 24.



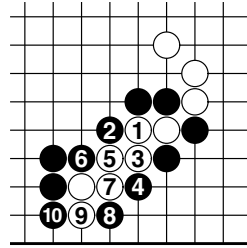
Hình 25.

Thỉnh thoảng, ngay cả khi có quân cờ đối phương nằm trên đường chinh quân, thế chinh quân vẫn có tác dụng vì phe mình cũng có quân

hỗ trợ. Ví dụ như trong *Hình 26*, với một quân trắng nằm cạnh hai quân đen. Đen có thể triển khai chinh quân như *Hình 27*. Trắng 7 nối với quân được đánh dấu nhưng Đen vẫn bắt được Trắng sau Đen 10.

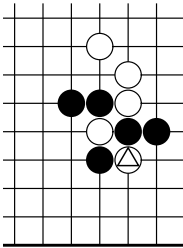


Hình 26.

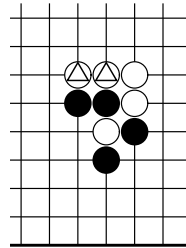


Hình 27.

Hình 28 và *29* đưa ra một vài ví dụ chinh quân bị vô hiệu vì có những quân trắng (được đánh dấu) trên bàn cờ. (Chúng tôi xin để độc giả tự kiểm chứng.)



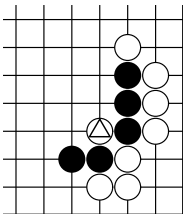
Hình 28.



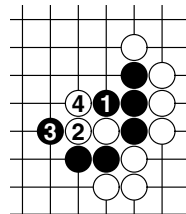
Hình 29.

Khóa

Khóa cũng là một kỹ thuật bắt quân căn bản khác. *Hình 30* là một ví dụ. Đen muốn bắt quân trắng được đánh dấu.

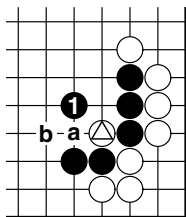


Hình 30.

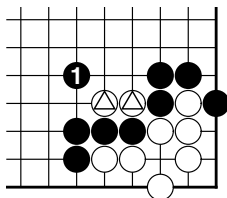


Hình 31.

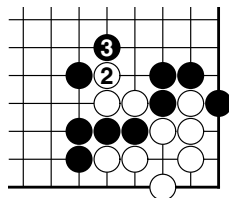
Nếu Đen chơi như *Hình 31*, tạo thế chinh quân, Trắng sẽ chạy thoát với 2. Nếu Đen nhất định phải bắt Trắng với 3, Trắng chạy ra 4 và bốn quân đen lại bị bắt ngược bằng một thế chinh quân khác.



Hình 32.



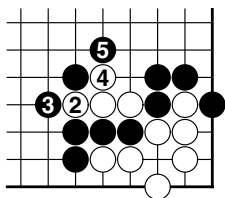
Hình 33.



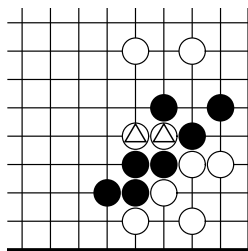
Hình 34.

Đen 1 trong *Hình 32* là cách tốt nhất để ăn quân Trắng. Hãy tưởng tượng cách Đen bắt quân trắng ở đây tương tự như cách giăng lưới bắt cá. Giờ thì Trắng không thể chạy thoát được nữa. Nếu Trắng cố chạy với “a” chẳng hạn, Đen sẽ chặn với “b”.

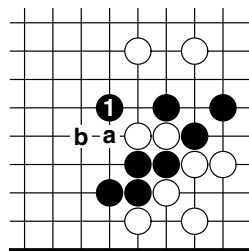
Đen 1 trong *Hình 33* là một ví dụ khác. Ở đây Đen đang bắt hai quân trắng được đánh dấu bằng cách khóa. Bạn có thể nghĩ rằng Trắng có đủ khí để chạy thoát. Tuy nhiên cố gắng thoát ra, như trong *Hình 34* và 35, sẽ chỉ để tự kiểm chứng là đòn khóa này rất chắc chắn.



Hình 35.

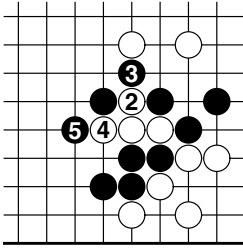


Hình 36.

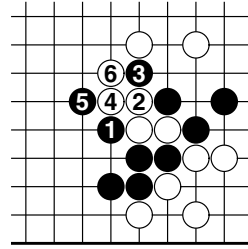


Hình 37.

Mới nhìn qua có vẻ như hai quân trắng trong *Hình 36* không thể bị bắt, nhưng Đen có thể khóa như trong *Hình 37*. Nếu Trắng chơi “a”, Đen chặn ở “b”. Trắng có thể thử thoát ra với 2 và 4 như trong *Hình 38* nhưng cũng chỉ vô vọng.



Hình 38.

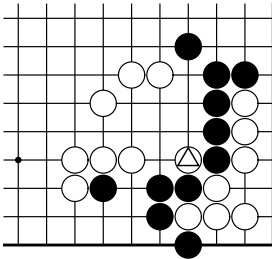


Hình 39.

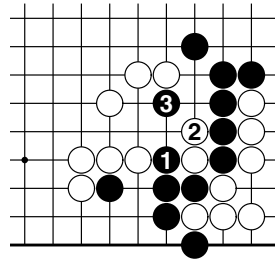
Nếu Đen bắt Trắng trực tiếp bằng chính quân như trong Hình 39, Trắng có thể nổi về với 6 (dọa bắt Đen 3).

Trong Hình 40, quân Trắng đang cắt hai đám đen. Đen phải bắt quân trắng này (nếu không đám đen bên dưới sẽ chết). Ở đây, Đen nên bắt với 1 như trong Hình 41. Nếu Trắng cố chạy ra 2, Đen 3 khóa và ăn hai quân trắng.

Thí quân.

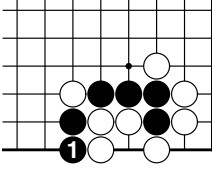


Hình 40.

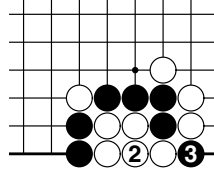


Hình 41.

Có những lúc, chúng ta cần hi sinh một vài quân để ăn được nhiều quân của đối phương hơn. Trong phần này, chúng tôi sẽ trình bày một vài kỹ thuật thí quân cơ bản. Đầu tiên là một kiểu dọa bắt đặc biệt.



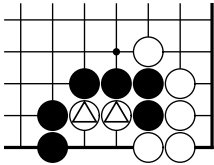
Hình 42.



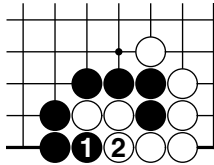
Hình 43.

Trong Hình 42, Đen 1 dọa bắt ba quân trắng. Trắng không có cách nào chạy thoát. Nếu Trắng 2 nổi như trong Hình 43, cả đám Trắng vẫn chỉ còn một khí và Đen sẽ bắt chúng ở 3.

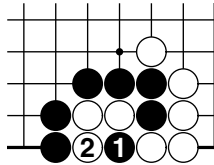
Thỉnh thoảng chúng ta có thể tạo ra những tình huống tương tự như Hình 42 bằng cách thí quân. Trong Hình 44, Đen muốn ăn hai quân được đánh dấu. Nếu Đen chỉ dọa bắt đơn giản như Hình 45, Trắng sẽ nổi về và Đen bỏ lỡ cơ hội ăn quân.



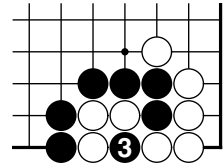
Hình 44.



Hình 45.

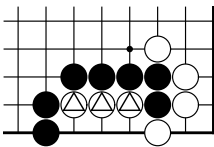


Hình 46.

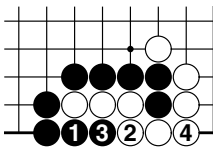


Hình 47.

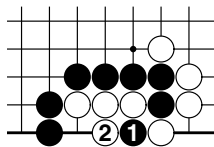
Thay vào đó, Đen nên thí một quân bằng cách thả vào ở 1 như trong Hình 46. Ngay khi Trắng bắt quân này với 2, Đen sẽ bắt được cả đám ba quân trắng với 3 như Hình 47.



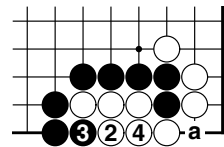
Hình 48.



Hình 49.



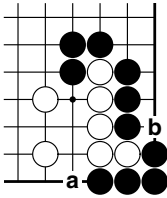
Hình 50.



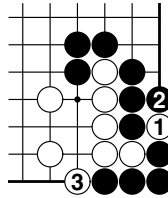
Hình 51.

Hình 48, Đen muốn ăn ba quân Trắng đánh dấu. Đen 1 và 3 trong Hình 49 sẽ không bắt được gì cả vì Trắng sẽ nối về với 2 và 4. Nếu Đen hi sinh một quân với 1 như trong Hình 50, sau Trắng 2 bắt, Đen có thể ăn bốn quân Trắng với 3 như trong Hình 51. Ngay cả khi Trắng nối ở 4, đám quân Trắng vẫn chỉ còn một khí và Đen sẽ ăn chúng tại “a”.

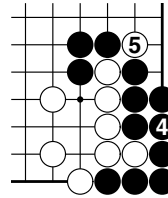
Hình 52 hơi khác một chút nhưng về bản chất thì vẫn tương tự với những ví dụ ở trên. Nếu Trắng bắt ở “a”, Đen nối ở “b” và các quân Đen đã an toàn. Tình hình sẽ khác đi nếu Trắng 1 thí một quân như trong Hình 53 rồi bắt với 3. Đen nối ở 4 như trong Hình 54 là một sai lầm vì Trắng sẽ bắt ở 5 và chín quân đen không còn cách gì chạy thoát. Đen nên giảm thiểu mất mát bằng cách nối về tại 4 như Hình 55 và hi sinh bốn quân trong góc.



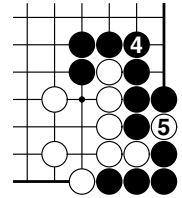
Hình 52.



Hình 53.

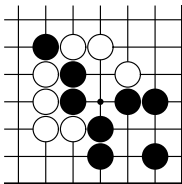


Hình 54.

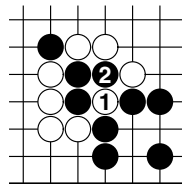


Hình 55.

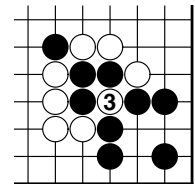
Trong Hình 56, Trắng có thể ăn hai quân đen đánh dấu bằng cách hi sinh một quân như Hình 57. Tất nhiên Đen có thể ăn quân Trắng 1 với 2, nhưng đám quân đen chỉ có một khí ngay sau đó và Trắng 3 sẽ ăn lại ba quân đen trong Hình 58. Kỹ thuật ăn quân này được gọi là vô ngược.



Hình 56.

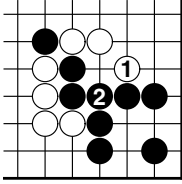


Hình 57.

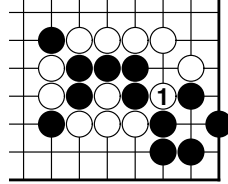


Hình 58.

Tình huống như trong *Hình 56* sẽ xuất hiện khi Trắng chơi 1 trong *Hình 59*. Cách duy nhất để Đen phòng thủ ở đây là nối ở 2.

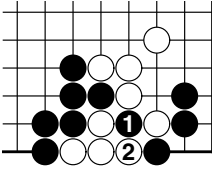


Hình 59.

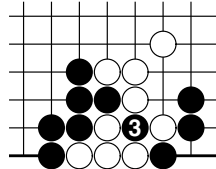


Hình 60.

Nước 1 trong *Hình 60* là một ví dụ khác về vô ngược. Năm quân đen ở đây không còn cách nào chạy thoát.



Hình 61.



Hình 62.

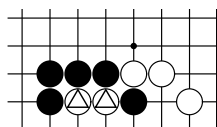
Hình 61 là một ví dụ về vô ngược ở biên bàn cờ. Trắng 2 thủ ăn một quân đen để tự bảo vệ nhưng Đen 3 trong *Hình 62* ăn gọn bốn quân trắng ở đây.

Chương 7

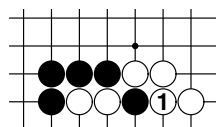
Siết khí giữa hai đám quân

Trong một trận cờ vây, thường hay diễn ra tình huống siết khí sống chết giữa hai đám quân đối địch nhau (gọi tắt là đua khí). Ví dụ như tình huống trong *Hình 1*. Hai quân trắng đánh dấu đang có hai khí và tương tự như vậy, quân đen bên cạnh cũng có hai khí. Bên nào đi trước sẽ ăn được quân đối phương.

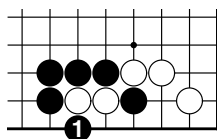
Nếu Trắng đi 1 trước như trong *Hình 2*, quân đen sẽ bị bắt chết, và Đen không thể cứu quân này. Mặt khác, nếu Đen đi 1 như *Hình 3*, anh ấy sẽ ăn được hai quân trắng. Trắng có thể đe dọa Đen với nước 2 trong *Hình 4*, tuy nhiên Đen 3 ăn hai quân Trắng trước và thắng đua khí.



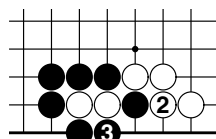
Hình 1.



Hình 2.



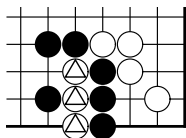
Hình 3.



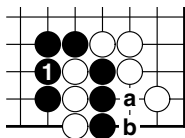
Hình 4.

Tình huống trong *Hình 5* là một ví dụ khác về đua khí. Lần này có ba quân Đen và ba quân Trắng đánh dấu với hai khí cho mỗi bên. Đen có thể thắng cuộc đua khí này bằng nước Đen 1 ở *Hình 6*.

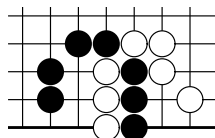
Nước đi này sẽ chẹt khí ba quân trắng, trong khi ba quân đen bên phải vẫn còn đến hai khí tại ‘a’ và ‘b’.



Hình 5.

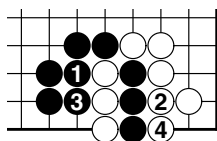


Hình 6.

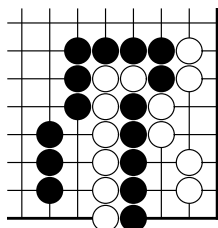


Hình 7.

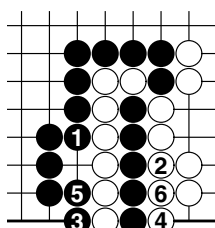
Trong Hình 7, đám ba quân trắng bên trái có ba khí và đám ba quân đen có hai khí. Ngay cả khi Đen có lượt đi trước, đám quân đen vẫn thua khi đua khí. Nghĩa là, nếu Đen đi 1 trong Hình 8, Trắng sẽ siết khí với nước 2. Nếu Đen chơi 3, Trắng sẽ ăn ba quân đen với 4, và thắng đua khí.



Hình 8.



Hình 9.

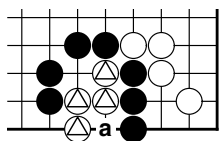


Hình 10.

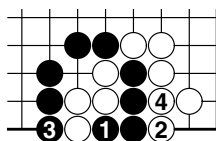
Hình 9 cho thấy tình huống đua khí giữa đám trắng có bốn khí và đám đen ba khí. Ngay cả khi Đen đi trước, Đen vẫn bị ăn trước như diễn biến trong Hình 10.

Khí trong và khí ngoài.

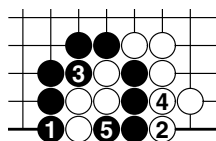
Từ các ví dụ kể trên, bạn có thể nghĩ rằng nếu quân của bạn có nhiều khí hơn đối phương, tất cả những gì bạn phải làm để thắng đua khí là siết hết tất cả khí của quân đối phương. Tuy nhiên, có những trường hợp bạn cần phải cẩn thận.



Hình 11.



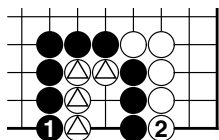
Hình 12.



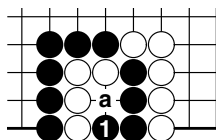
Hình 13.

Trong Hình 11, cả trắng và đen đều có ba khí và bạn sẽ cho rằng bên nào đi trước sẽ chiến thắng trong cuộc đua khí này. Tuy nhiên bạn cần chú ý hai đám quân này có một khí chung tại điểm “a”. Loại khí này được gọi là khí trong. Nếu Đen siết khí trong bằng nước 1 như trong Hình 12, Đen sẽ thua đua khí khi Trắng chơi 2 và ăn hết quân Đen với 4. Để thắng đua khí, Đen phải siết khí từ bên ngoài với 1 và 3 trong Hình 13, sau Trắng 4, Đen có thể ăn Trắng bằng cách siết khí trong tại 5.

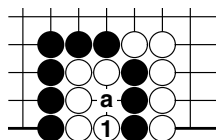
Điều mà các bạn cần ghi nhớ ở đây là: khi quân của bạn rơi vào tình huống đua khí, bạn nên lấp các khí ngoài của đối phương trước, và cuối cùng mới tiến hành lấp khí trong.



Hình 14.



Hình 15.



Hình 16.

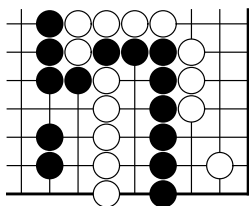
Sống chung.

Đôi khi trong một cuộc đua khí xuất hiện tình huống mà cả hai bên đều không thể bắt lẫn nhau. Một ví dụ cho trường hợp này thể hiện trong Hình 14. Đám quân đen và đám trắng đánh dấu rơi vào tình thế đua khí. Trắng và Đen đều lần lượt siết khí ngoài bằng nước 1 và 2. Như vậy sẽ còn hai khí trong chung cho cả hai bên.

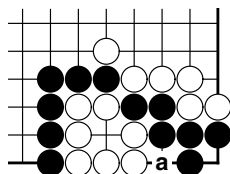
Tuy nhiên, nếu Đen 1 bắt như trong Hình 15, Đen cũng sẽ đẩy bản thân vào tình thế bị bắt nước một, và Trắng ăn bằng ‘a’. Tương tự như vậy, Trắng không thể đánh 1 như trong Hình 16, vì Đen sẽ bắt ngược lại bằng ‘a’. Có nghĩa là bên nào siết khí để ăn quân trước sẽ là người bị ăn. Do đó, tốt hơn hết là cả hai đều dừng lại ở đây và không làm gì cả.

Vào cuối ván đấu, cả hai đám quân này sẽ vẫn tồn tại trên bàn cờ và các điểm giữa chúng không được tính là đất. Tình huống này được gọi là sống chung.

Hình 17 là một ví dụ khác. Hãy tự mình siết khí ngoài và xác định đây là sống chung.

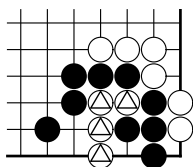


Hình 17.

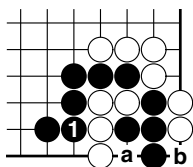


Hình 18.

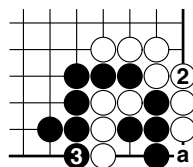
Sống chung cũng phát sinh trong trường hợp hai đám quân đang siết khí nhau đều có một mắt thật. Trong Hình 18, mỗi đám quân đen và trắng đều có một mắt cho riêng mình và một khí chung tại 'a'. Chúng được tính là sống chung vì không bên nào có thể đi vào 'a' để ăn quân đối phương được.



Hình 19.



Hình 20.



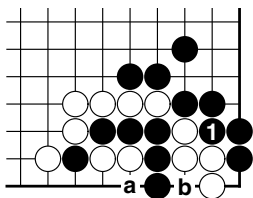
Hình 21.

Thiếu khí.

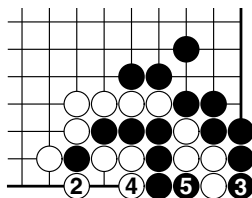
Hai đám quân của trắng và đen trong Hình 19 đang rơi vào tình thế siết khí lẫn nhau. Trắng có ba khí trong khi Đen chỉ có hai. Bạn có thể nghĩ rằng Trắng là người thắng đua khí trong trường hợp này, tuy nhiên nếu Đen là người đi trước, Đen mới là bên chiến thắng.

Nếu đen đi 1 như trong Hình 20, Trắng không thể bắt tại 'a', và cũng không thể đi tại 'b' để siết khí Đen, vì ở cả hai trường hợp này, Trắng tự đẩy mình vào thế bị dọa bắt. Trước khi Trắng có thể bắt tại 'a' trong Hình 21, Trắng phải đi trước ở 2, nhưng Đen sẽ thắng đua khí khi Đen bắt với 3. Tình huống này của trắng ta gọi là "thiếu khí".

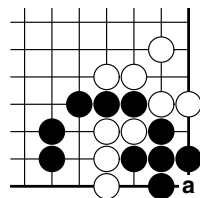
Hình 22 là một ví dụ khác về thiếu khí. Sau Đen 1, Trắng bị rơi vào thế thiếu khí. Bởi vì Trắng không thể bắt năm quân đen bằng nước ‘a’ hoặc ‘b’ mà không đẩy bản thân vào thế bị bắt chết nước một. Trắng phải ăn quân đen với 2 trước (Hình 23) nhưng sau đó Đen xiết khí với 3, Trắng dọa bắt với 4 thì đã quá trễ, vì Đen ăn bốn quân trắng trước với nước 5, kết thúc cuộc đua khí.



Hình 22.



Hình 23.

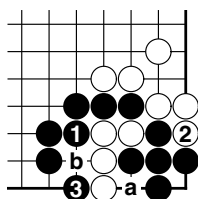


Hình 24.

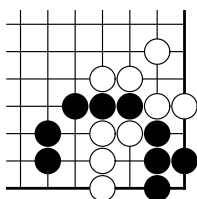
Một mắt thẳng không mắt.

Trong một cuộc đua khí giữa hai đám quân – một đám có một mắt thật và một đám không có mắt, bên có mắt thật có được nhiều thuận lợi hơn. Trong Hình 24, đám đen trong góc có một mắt thật tại ‘a’. Đám quân trắng có bốn khí còn bên Đen chỉ có ba khí (tính cả khí của mắt ‘a’). Đen tiến hành siết khí với 1 trong Hình 25, và sau nước 3, đám trắng đã chết.

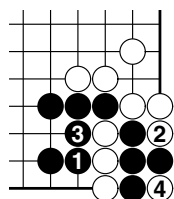
Thậm chí Đen không cần thiết phải ăn các quân Trắng này, Đen có thể tính đám Trắng đó như quân tù binh vào cuối ván cờ mà không cần phải đi thêm nước siết khí nào tại ‘a’ hay ‘b’. Trong khi đó, Trắng không thể làm gì vì không thể tự đưa mình vào thế bị bắt nước một với ‘a’.



Hình 25.



Hình 26.



Hình 27.

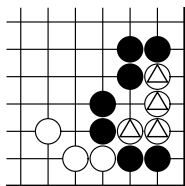
Tình huống xuất hiện trong *Hình 26* cũng là một ví dụ mà Đen thắng đua khí. Ngay cả khi Trắng đi trước, anh ta cũng không thể thắng. Bạn hãy thử tự tính xem nhé.

Trong tình huống đám quân của bạn có một mắt thật và có lợi thế hơn trong đua khí với đối thủ, hãy nhớ một điều quan trọng là phải có các khí chung bên trong giữa các đám quân đang siết khí nhau. Trong *Hình 26*, có hai khí trong chung cho hai bên, do đó Đen thắng cuộc đua siết khí ngay cả trong trường hợp Trắng đi trước. Nhưng nếu bỏ đi hai khí chung này, Đen sẽ thua đua khí ngay cả khi Đen đi trước, như diễn biến trong *Hình 27*.

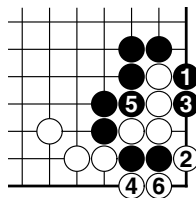
Tăng khí trong lúc siết khí.

Đôi khi bạn có thể tăng khí cho đám quân của mình thay vì đi lấp khí quân đối phương. Hãy nhìn vào *Hình 28*, khi hai đám quân đánh dấu đang rơi vào tình huống đua khí.

Nếu Đen bắt đầu bằng cách siết khí đám trắng với 1 trong *Hình 29*,



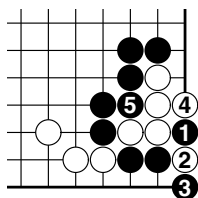
Hình 28.



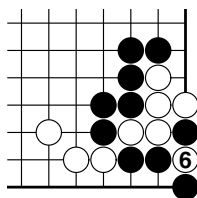
Hình 29.

Đen sẽ thua đua khí với diễn biến đến nước Trắng 6.

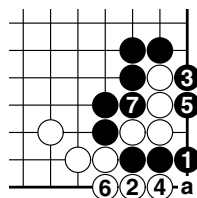
Đen có thể thay đổi tình thế bằng cách cướp với 1 trong *Hình 30*. Cướp này bắt đầu với Trắng 6 trong *Hình 31*, nhưng Đen có thể chơi tốt hơn.



Hình 30.



Hình 31.

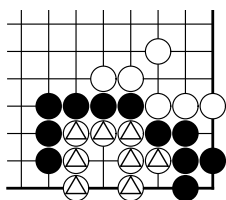


Hình 32.

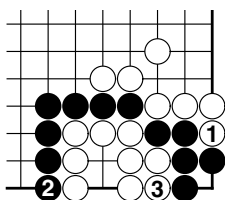
Nước tốt nhất cho Đen ở đây chính là nước đứng xuống với Đen 1 trong *Hình 32*. Xem xét lại tình huống siết khí ở đây, ta thấy rằng trước khi Trắng muốn siết khí tại 'a', Trắng phải đi nước 6 (một ví dụ khác cho thiếu khí) nhưng Đen đã chẹt khí trước với 7, và thắng đua khí.

Giá trị của mắt to.

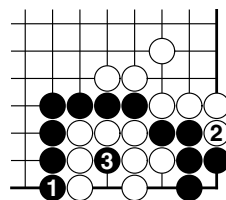
Cuộc đua khí giữa hai đám quân đen và trắng trong *Hình 33* khá dễ để đoán định kết cuộc, nhưng hãy chú ý rằng trong khi Đen có mắt thật, Trắng có mắt hai-khí. Nếu Trắng đi trước, Trắng sẽ thắng đua khí, như diễn biến *Hình 34*.



Hình 33.

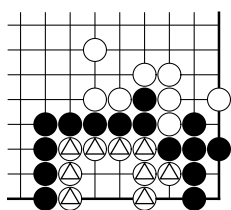


Hình 34.

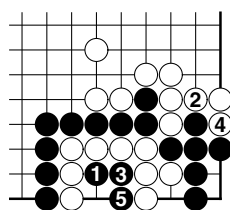


Hình 35.

Nếu Đen đi trước như trong *Hình 35*, Đen có thể đảo ngược tình thế thành sống chung bằng cách hy sinh một quân ở 3. Vào cuối ván đấu, Trắng có thể ăn quân này (và tình huống vẫn là sống chung) và đưa nó vào sổ quân tù binh, vì vậy với mắt to hơn, Trắng ít nhất vẫn thu thêm được một điểm.



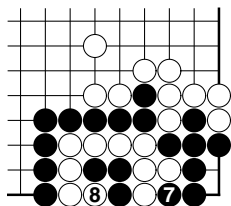
Hình 36.



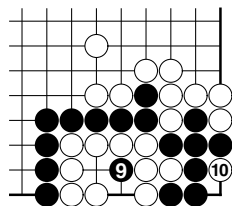
Hình 37.

Trong tình huống phát sinh siết khí bên như *Hình 36*, cả hai đám đen và trắng đánh dấu đều có năm khí, nhưng Trắng có không gian mắt gồm bốn điểm trong khi Đen chỉ có hai khí từ hình mắt của mình. Ngay cả khi Đen đi trước, hình mắt nhiều khí hơn vẫn đem đến ưu thế cho Trắng trong cuộc đua khí này.

Nếu Đen bắt đầu siết khí với 1 và 3 trong *Hình 37*, Trắng sẽ siết khí bên ngoài của Đen với 2 và 4. Nước tiếp theo của Đen tại 5, nhưng Trắng có thể bỏ qua và thoát tiên. Nếu Đen tiếp tục chẹt khí tại 7 như *Hình 38*, Trắng ăn với 8. Từ *Hình 39* kết quả đã hết sức rõ ràng: ba khí cho Trắng và hai khí cho Đen. Nếu Đen chơi 9, trắng bắt quân với 10, và thắng đua khí.



Hình 38.



Hình 39.

Để kết luận, ta có hình mắt rộng sẽ đem đến lợi thế vượt trội trong một cuộc đua siết khí.

Hình mắt càng rộng, càng tốn nhiều nước đi để siết khí, vì mỗi lần đối thủ của bạn bỏ quân vào để siết khí của mắt, bạn có thể ăn hết chúng và đối thủ của bạn lại phải tiếp tục đặt quân vào và siết lại cũng các khí đó. Nói cách khác, nó khiến đối phương tốn nhiều hơn một nước đi hơn để siết một khí so với thông thường.

Phụ lục

Vật dụng cờ vây

Những vật dụng dùng để chơi cờ vây vẫn thấm đượm tinh thần truyền thống. Kích thước bàn cờ, quân cờ và nguyên liệu sử dụng để làm ra chúng không hề thay đổi qua hàng bao thế kỷ. Công nghệ hiện đại có ảnh hưởng rất ít đến phương pháp truyền thống được dùng để làm ra những bàn cờ chất lượng cao. Những bàn cờ tốt nhất vẫn được làm thủ công bởi các bậc thầy, người thừa kế nghệ thuật này từ cha họ, và có lẽ từ một vài thế hệ trước nữa.

Kích thước tiêu chuẩn của bàn cờ vây là 454 mm dài và 424 mm rộng. Độ dày của một bàn cờ chân đứng dao động từ 50mm đến 240mm; tuy nhiên, độ dày thông dụng cho những bàn cờ này vào khoảng 150mm đến 190mm. Độ cao tiêu chuẩn của chân bàn là 121mm.

Quân đen có đường kính 21mm và quân trắng là 20mm. Quân trắng hơi nhỏ hơn quân đen để bù trừ cho sự đánh lừa thị giác khiến cho quân đen trông có vẻ nhỏ hơn kích thước thật của chúng. Quân cờ dạng lõi có độ dày dao động từ 5mm đến 12.8mm, tùy vào ý thích. Tuy nhiên, độ dày quân cờ được ưa chuộng nằm giữa 8.4mm đến 9.5mm. Quân cờ dày hơn thì khó giữ trên tay, và nếu mỏng hơn, lại không thỏa mãn người chơi.

Những bàn cờ vây tinh tế nhất được làm từ gỗ kaya Nhật từ 700 đến 1000 năm tuổi với độ sáng cao, có thớ mỏng. Loại gỗ nhuộm vàng này là chất liệu lý tưởng để làm bàn cờ vây vì màu của nó kết hợp hài hòa với quân cờ đen trắng, và bởi vì nó đem lại âm thanh sống động khi quân cờ được đặt dứt khoát xuống bàn. Bàn cờ gỗ Kaya có khả năng chống mục nát, và màu gỗ sẽ trở nên đậm và đượm hơn theo thời gian.

Chất lượng và, đi với nó, giá của một bàn cờ vây làm từ gỗ kaya được xác định bằng nhiều yếu tố, mà trong đó quan trọng nhất là kiểu cắt một thân gỗ. Có nhiều cách để cắt một thân kaya làm bàn cờ, mỗi cách đem lại một tổ hợp đặc thù về vân gỗ trên bề mặt, mặt cắt, bên hông và đáy. Loại bàn được mong muốn nhất là bàn có vân thẳng và đều ở bề mặt. Những yếu tố khác quyết định giá và chất lượng là khuyết điểm của gỗ, như mắt gỗ, sự phai màu, ..., đặc tính của gỗ, và thời gian gỗ được gia công. Một yếu tố quan trọng khác nữa là những bàn cờ chất lượng hàng đầu chỉ có thể được làm từ gỗ kaya từ 700 đến 1000 năm tuổi. Đương nhiên, những cây loại này cực hiếm, thế nên bàn cờ vây bằng gỗ kaya chất lượng có giá

rất cao. Giá thấp nhất vào tầm 12.000\$ và có thể đạt đến hàng trăm ngàn đô-la cho những bàn cờ cao cấp nhất. Bàn cờ truyền thống với chất lượng thấp chỉ có giá tầm 200\$.

Bởi vì bàn cờ từ gỗ kaya vô cùng hiếm và đắt tiền, loại gỗ được sử dụng rộng rãi nhất để làm bàn cờ là katsura (*cercidiphyllum japonicum*). Bàn cờ làm từ gỗ này có giá thành hợp lý, nên được ưu tiên sử dụng trong các câu lạc bộ cờ ở Nhật. Gần đây, một số loại cây bản địa ở Canada, Mỹ, và Indonesia được sử dụng để làm bàn cờ chất lượng cao, giá thành hợp lý nhằm sử dụng ở Nhật và các quốc gia khác. Mặc dù việc chơi cờ trên bàn gỗ không phải là tuyệt đối bắt buộc, phần đông người chơi cờ đồng ý rằng một trong những niềm vui của trò này là được nghe âm thanh vang ra khi một quân cờ được đặt xuống bàn.

Quân cờ truyền thống được làm từ vỏ trai lấy từ Hyuga ở quận Miyazaki, Nhật Bản. Cũng như cây kaya, vỏ trai dần trở nên vô cùng hiếm và đắt tiền. Do đó, hiện nay, người ta dùng vỏ trai lấy từ Lower California ở Mexico để làm quân cờ chất lượng tốt với giá rất thấp so với một bộ cờ xuất xứ từ Hyuga. Bởi quân cờ làm từ vỏ trai và đá đen khá đắt tiền, hầu hết các câu lạc bộ cờ vây cũng như những người chơi độc lập chỉ sử dụng quân cờ làm từ thủy tinh chất lượng và chống nứt mẻ. Thấp hơn nữa là những quân cờ làm bằng nhựa.

Quân cờ thường được đặt trong các hộp gỗ tròn có nắp đậy. Những hộp đựng đắt tiền nhất được làm từ một loại gỗ dầu tầm chỉ có thể tìm thấy ở đảo Miyake ở Nhật Bản, và chúng có thể có giá đến hàng ngàn đô-la. Tuy vậy, phần lớn hộp đựng cờ được làm từ những loại gỗ có giá thành hợp lý hơn, như keyaki, gỗ táo, hay gỗ hạt dẻ. Hộp nhựa cũng được sử dụng rộng rãi.

Ngoài những bộ cờ vây với kích thước chuẩn, những bộ cờ nam châm nhỏ, lý tưởng khi du lịch, cũng được bày bán với giá thành hợp lý. Những bộ cờ này gồm bàn cờ gấp làm bằng kim loại và những quân cờ nhựa có đế là một miếng nam châm nhỏ.

Phương án cuối cùng, trước khi bạn tìm được một bộ cờ thích hợp cho mình, bạn cũng có thể sử dụng vải hay giấy tự tìm được để vẽ bàn cờ và sử dụng những hạt nút đen trắng làm quân cờ.

Chương 8

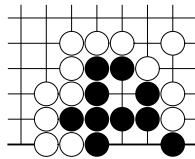
Sống chết

Một trong những kỹ thuật quan trọng nhất để trở thành kỳ thủ cờ vây mạnh là biết cách tiêu diệt quân của đối thủ và cứu sống quân mình khi rơi vào tình huống nguy hiểm. Nghĩa là bạn phải ngăn không cho đám quân của đối phương tạo hai mắt, và ngược lại, cố gắng tạo hai mắt cho đám quân của mình. Trong chương này, chúng tôi sẽ chỉ cho bạn thấy một số kỹ thuật thường được dùng để phá mắt hoặc tạo hai mắt cho một đám quân.

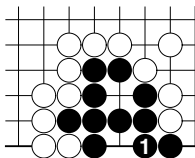
Phá mắt thật thành mắt giả

Tình trạng của đám đen trong *Hình 1* hiện tại ra sao? Chúng chắc chắn đã có một mắt thật ở hàng ba, nhưng liệu có mắt ở biên không? Nếu đến lượt Đen đi, anh ta nên đi đâu? Nếu đến lượt Trắng, anh ta nên chơi ở đâu?

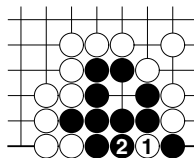
Đen 1 trong *Hình 2* chính là điểm then chốt. Nếu Đen chơi tại đây, Đen sẽ có hai mắt thật và không thể bị giết.



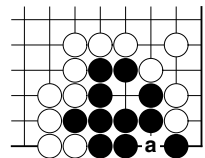
Hình 1.



Hình 2.



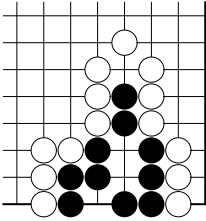
Hình 3.



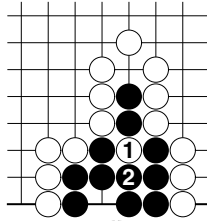
Hình 4.

Nếu đến lượt đi của Trắng, anh ta sẽ thả một quân vào vị trí số 1 như trong *Hình 3*. Nếu Đen ăn tại 2, kết quả được thể hiện ở *Hình 4*. Điểm 'a' trở thành mắt giả, do đó Đen đã chết.

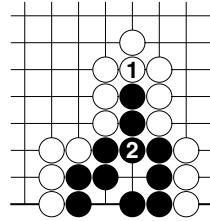
Ở Hình 5, đám quân Đen chưa có hai mắt thật. Nếu Trắng thả một quân vào vị trí 1 trong Hình 6, điểm 1 sẽ trở thành mắt giả sau khi Đen ăn quân, nên Đen chết.



Hình 5.



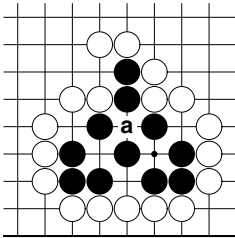
Hình 6.



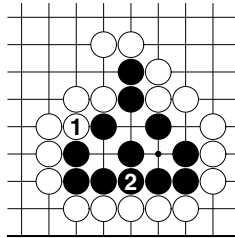
Hình 7.

Trắng 1 trong Hình 7 chỉ giúp Đen tạo hai mắt thật bằng việc khuyến khích Đen phòng thủ tại 2.

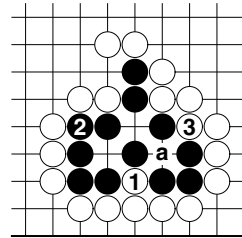
Trong Hình 8, việc tìm ra nước đi nhằm ngăn cản đám Đen tạo hai mắt thì khó khăn hơn (điểm 'a' đã là mắt giả). Trắng 1 trong Hình 9 là nước giúp Đen tạo hai mắt khi Đen đi tại 2. Từ đây bạn có thể thấy 2 là điểm quan trọng, vì thế cách duy nhất để giết Đen là đánh tại 1 trong Hình 10. Nếu Đen 2, Trắng chơi 3 và điểm 'a' trở thành mắt giả. Đen chỉ còn một mắt thật và hai mắt giả, do đó Đen chết.



Hình 8.

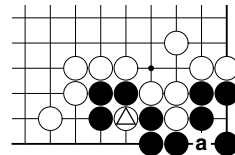


Hình 9.



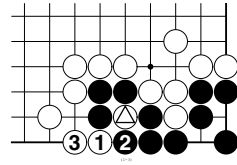
Hình 10.

Hình 11 là một ví dụ thú vị khác. Diễn biến trong hình tiếp tục với lượt đi của bên Trắng. Đen chỉ có một mắt thật và một mắt giả (tại 'a') trong góc. Trông có vẻ như Đen sẽ tạo được mắt thật thứ hai khi Đen ăn quân trắng đánh dấu, nhưng ...



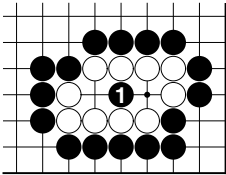
Hình 11.

Trắng bắt tại 1 trong *Hình 12*, buộc Đen phải ăn tại 2. Sau Trắng 3, vị trí tại quân trắng đánh dấu đã trở thành mắt giả, và vì thế đám quân đen đã chết.

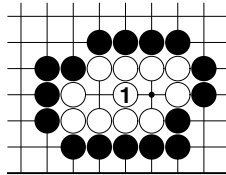


Hình 12.

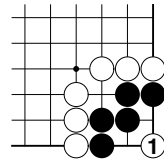
Điểm mắt là kỹ thuật quan trọng trong kỹ thuật giết. Mục đích của kỹ thuật này là tạo một không gian mắt mà không thể chia thành hai mắt. *Hình 13* cho thấy một ví dụ đơn giản nhất. Đen có thể chơi ngay chính giữa không gian mắt gồm ba điểm của đám trắng. Nếu bạn đã cẩn thận đọc Chương 3, bạn sẽ hiểu rằng đám quân trắng đã chết. Và ngược lại, Trắng có thể tạo hai mắt và sống bằng cách chơi 1 trong *Hình 14*.



Hình 13.

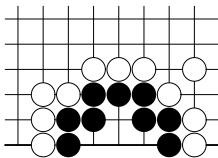


Hình 14.

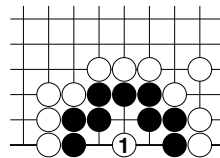


Hình 15.

Hình 15 cho thấy Trắng đi nước phá mắt ngay tại điểm trung tâm của không gian mắt gồm ba điểm của Đen. Đám quân Đen đã chết. Đen có thể sống bằng cách chơi ở điểm 1 nếu đó là lượt của Đen.



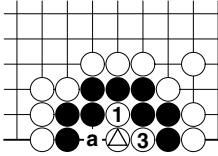
Hình 16.



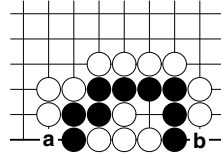
Hình 17.

Hình 16, Đen có không gian mắt gồm bốn điểm. Điểm then chốt nằm ở chính giữa, vị trí 1 trong *Hình 17*. Nếu Trắng đánh tại đây, Đen sẽ chết. Nếu đến lượt của Đen, Đen đánh tại 1 và đám quân này có đến ba mắt để sống.

Nếu cần thiết để chứng minh Trắng có thể giết Đen, hãy tưởng tượng khi Trắng đánh tại 1 và 3 trong *Hình 18*. Nếu Đen chơi tại 'a', hình mắt bên trong của Đen sẽ trở thành không gian mắt gồm ba điểm và Trắng tiếp tục điếm vào vị trí được đánh dấu. Đen rõ ràng đã chết.



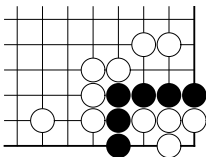
Hình 18.



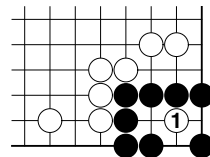
Hình 19.

Đám đen trong *Hình 19* và 20 cũng chết. Trong *Hình 19*, Trắng không cần thiết phải đi thêm nước nào khác, rất đơn giản để chứng minh điều này, chỉ cần Trắng đi tại 'a' và 'b', siết khí Đen. Sau đó, Đen buộc phải ăn bốn quân trắng, và hình mắt bên trong của Đen trở về tương tự như trong *Hình 16* với lượt đi của Trắng.

Tương tự, trong *Hình 20*, Trắng cũng không phải đi thêm. Để chứng minh điều này, hãy tưởng tượng Đen được phép đi hai quân và ăn bốn quân trắng, nhưng sau đó Trắng đơn giản là điếm vào tại vị trí 1 (*Hình 21*)

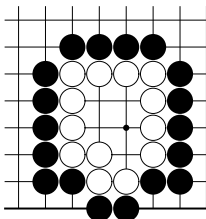


Hình 20.

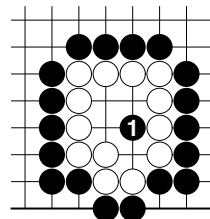


Hình 21.

Ở *Hình 22*, Trắng có không gian mắt gồm năm điểm. Đen 1 trong *Hình 23* là điểm then chốt để giết Trắng.

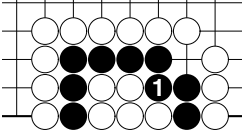


Hình 22.

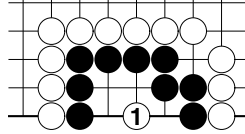


Hình 23.

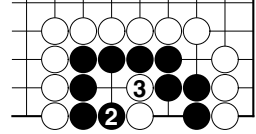
Đám đen trong *Hình 24* bên dưới cũng đã chết. Ngay cả khi Đen ăn năm quân Trắng với 1 và tạo thành không gian mắt gồm năm điểm. Trắng đơn giản điểm vào 1 trong *Hình 25*. Nếu Đen chơi tại 2 trong *Hình 26* nhằm tạo hai mắt thật bằng nước kế tiếp tại 3, Trắng sẽ giành lấy ngay điểm này để phá mắt Đen. Đến đây Đen rõ ràng đã chết.



Hình 24.



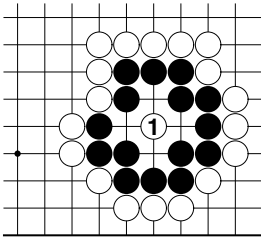
Hình 25.



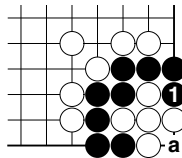
Hình 26.

Đám Đen trong *Hình 27* là một ví dụ khác cho không gian mắt gồm năm điểm. Nếu đến lượt Trắng, anh ta có thể giết Đen bằng cách đánh ngay vào điểm chính giữa mắt tại 1. (Đen có thể sống, dĩ nhiên, nếu Đen đánh vào 1 trước Trắng)

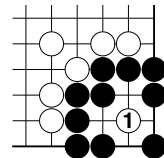
Trong *Hình 28*, đám quân Đen đã chết, ngay cả khi Đen đánh tại 1 và ăn năm quân trắng bằng nước đi tại 'a'. Kết quả dẫn đến *Hình 29*. Trắng 1 chơi ở điểm then chốt và Đen chết.



Hình 27.

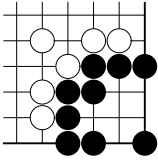


Hình 28.

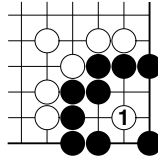


Hình 29.

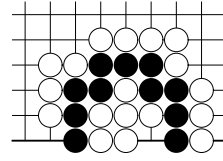
Cuối cùng, chúng ta sẽ học thêm không gian mắt gồm sáu điểm như trong *Hình 30*. Đây là hình mắt lớn nhất có thể rút lại thành hình một mắt. Trắng 1 trong *Hình 31* chính là điểm mấu chốt.



Hình 30.



Hình 31.



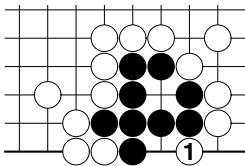
Hình 32.

Đám đen trong Hình 32 đã bị rút lại thành không gian mắt gồm 6 điểm và Trắng không cần đi tiếp nước nào khác nữa. Đám Đen đã chết. Bạn có thể tự kiểm chứng điều này.

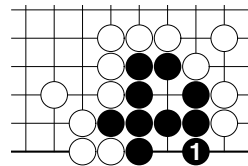
Bẻ

Bẻ là một kỹ thuật rất quan trọng, nó cũng giống như *cướp và bắt*, là những nước đi cần thiết để có thể ăn quân.

Trắng 1 trong Hình 33 là một ví dụ về nước bẻ. Nước đi này đã hủy mắt của Đen ở biên, Đen chỉ còn lại một mắt thật. Ngược lại, nếu có cơ hội, Đen sẽ đi tại 1 như trong Hình 34 để tạo hai mắt. Trắng 1 trong Hình 33 đã ngăn không cho Đen đi nước này.



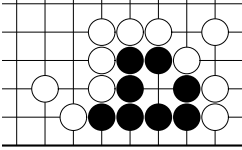
Hình 33.



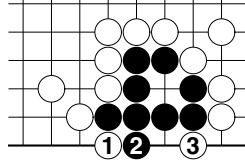
Hình 34.

Nước bẻ là một nước hữu ích trong việc tiêu diệt một đám quân. Trên thực tế, có một câu thành ngữ trong cờ vây nói rằng: “Có cái chết nằm trong nước bẻ”

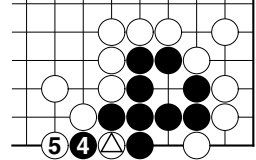
Đám đen trong *Hình 35* có thể bị giết bởi nước bẻ. Chính xác là, có đến hai nước bẻ cần đến trong trường hợp này. Trắng trước tiên bẻ tại 1 như *Hình 36*, nếu Đen đáp trả tại 2, Trắng 3 tiếp tục bẻ. Đen 4 ăn quân như *Hình 37* cũng không giúp Đen tạo sống. Trắng chặn tại 5 và mắt ở vị trí quân đánh dấu chỉ là mắt giả.



Hình 35.

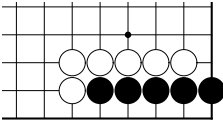


Hình 36.

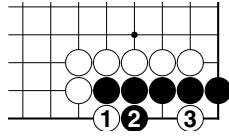


Hình 37.

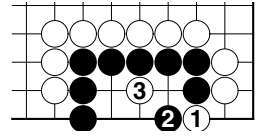
Nước bẻ thường được kết hợp với các nước điểm mắt để giết một đám quân. Ví dụ, Trắng có thể giết đám quân đen trong *Hình 38* bằng việc kết hợp các nước đi như vậy.



Hình 38.



Hình 39.



Hình 40.

Hình 39, đầu tiên Trắng sẽ bẻ tại 1, nếu Đen trả lời bằng 2, Đen đã bị thu hẹp không gian mắt. Sau đó Trắng chỉ cần điểm vào 3 và tiêu diệt đám quân Đen.

Trắng 1 trong *Hình 40* là một ví dụ khác. Nước Trắng bẻ vào tại 1 đã thu hẹp hình mắt của Đen thành hình đao nằm và Trắng có thể điểm vào điểm then chốt với 3.

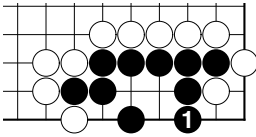
Một số kỹ thuật khác.

Có rất nhiều kỹ thuật đánh sống chết khác nhau, và tốt nhất bạn nên học chúng từ những quyển sách căn bản về sống chết. Tuy nhiên, các kỹ thuật đã nêu trên thường xuyên xuất hiện nhiều nhất, và cho đến hiện tại, rất hữu dụng. Bạn có thể tìm thấy trong các ván đấu có xuất hiện một hoặc cả ba kỹ thuật bắt sống chết đã kể trên. Chúng tôi sẽ trình bày một ví dụ

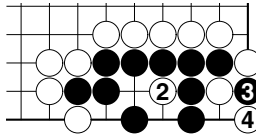
khá thú vị về một loạt các nước kết hợp mà một đám quân trong tình trạng nguy hiểm có thể sử dụng để tạo hai mắt.

Đám quân Đen trong *Hình 41* có thể sống nếu Đen đúng tại 1, tuy có vẻ Đen chỉ có không gian mắt gồm ba điểm và Trắng có thể điểm tại 2 như *Hình 42* để biến nó thành một mắt.

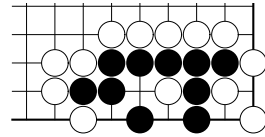
Đen có thể hi sinh một quân bằng cách thả vào 3. Nếu Trắng ăn quân tại 4, Kết quả như *Hình 43*.



Hình 41.

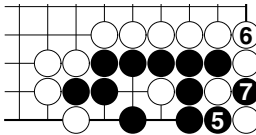


Hình 42.

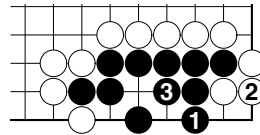


Hình 43.

Đen tiếp tục bắt vào với 5 trong *Hình 44* và Trắng buộc phải nối quân tại 6, sau đó Đen có thể sống bằng cách ăn hai quân ở 7. Nếu Trắng cứu quân trong góc bằng cách nối tại 2 như *Hình 45* (thay vì 2 trong *Hình 42*), Đen tạo hai mắt với 3 và đã sống.



Hình 44.



Hình 45.

Phụ lục

Đẳng cấp và luật chấp quân

Hệ thống phân loại đẳng cấp dùng trong giới cờ vây được tính như sau. Người mới bắt đầu học chơi được mặc định là 30 kyu, càng học thêm nhiều kỹ năng căn bản của cờ vây, họ càng nhanh chóng tiến bộ và con số này sẽ thấp dần, đến khoảng 20 đến 15 kyu. Tất nhiên, sự tiến bộ nhanh chóng này chỉ có được khi họ chịu khó học hỏi và chơi một vài trận một tuần trong vòng hai tháng. Từ 10 kyu lên 1 kyu, tiến trình này chậm hơn rất nhiều. Khi một kỳ thủ nghiệp dư trở nên khá thành thạo, anh ta được công nhận là 1 đẳng từ hiệp hội anh ta tham gia, hoặc đơn giản bằng cách so sánh sức cờ của mình với những kỳ thủ nghiệp dư trình độ đẳng khác. Việc này được thực hiện bằng cách sử dụng hệ thống chấp quân, được mô tả như bên dưới.

Trình độ của kỳ thủ nghiệp dư cao nhất là 7 đẳng. Hệ thống đẳng cấp của chuyên nghiệp chạy từ 1 đến 9 đẳng, nhưng chúng nằm ở một thang phân chia riêng biệt, nên không thể xếp ngang số này với trình độ nghiệp dư. Một kỳ thủ chuyên nghiệp 1 đẳng có thể chấp kỳ thủ nghiệp dư 1 đẳng bảy quân mà tỷ lệ thắng thua vẫn ít nhất là 50-50. Hệ thống chấp quân cho phép người chơi yếu hơn có cơ hội thực tế để chiến thắng khi đấu với đối thủ mạnh hơn, khi số lượng quân chấp hợp lý.

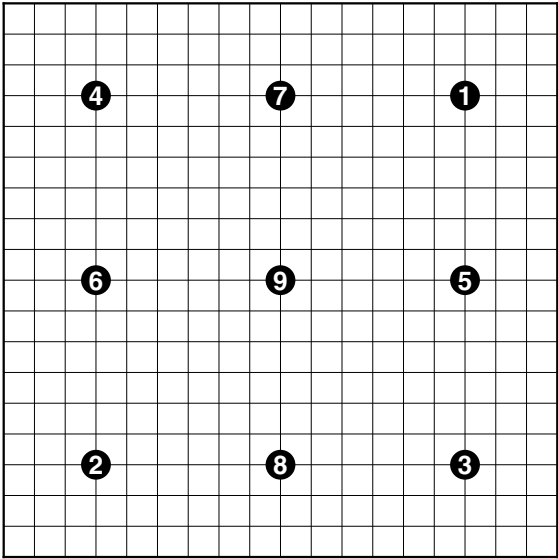
Những người chơi cùng trình độ thường sử dụng phương pháp ‘nigiri’ để xác định ai cầm trắng và ai cầm đen. Khi thực hiện nigiri, một người bốc một nắm quân trắng và người còn lại chọn một hoặc hai quân đen, hay đơn giản hơn là nói ‘chẵn’ hoặc ‘lẻ’. Cả hai bên sau đấy đặt quân mình đang giữ xuống bàn cờ. Nếu số quân đen và quân trắng đều là chẵn hay đều là lẻ, thì người cầm đen lúc đầu sẽ sử dụng quân đen để chơi. Khi xảy ra trường hợp ngược lại, người cầm trắng lúc đầu sẽ được cầm đen để chơi. Kể từ thời điểm này, hai người chơi có thể luân phiên thay đổi màu cho nhau ở các ván sau.

Khi hai người chơi có đẳng cấp khác biệt, người mạnh hơn luôn cầm trắng, và số quân chấp được xác định bởi cách biệt trình độ giữa đẳng cấp của họ. Ví dụ, nếu một người 1 kyu và một người 2kyu, thì người chơi 2 kyu sẽ không được chấp quân, thay vào đó anh ta luôn được chơi quân đen.

Khi một người chơi 1 kyu đánh với 3 kyu, người chơi 3 kyu được chấp hai quân; khi 1 kyu chơi với 5 kyu, người 5 kyu được chấp bốn quân, ... cho đến chín quân, đây thường là số quân chấp cao nhất được sử dụng.

Phương pháp chấp quân như vậy cũng được sử dụng cho kỳ thủ trình độ đẳng. Trên nguyên tắc, bạn có thể xác định trình độ của mình bằng cách chơi với những kỳ thủ đã có trình độ nhất định. Tuy nhiên, trước khi một kỳ thủ trở thành 1 đẳng, sức cờ của anh ta có thể thay đổi nhiều. Cuối cùng, trong khi hệ thống phân cấp của cờ vây trên toàn thế giới thực tế là như nhau, giá trị của một đẳng cấp nhất định có thể là khác nhau tùy vào mỗi nơi.

Một khi số lượng quân chấp dành cho người yếu hơn được thống nhất, anh ta đặt những quân chấp này lên bàn cờ theo thứ tự như các hình bên dưới. Sau đó, Trắng chơi nước đi thực sự đầu tiên trong trận đấu, từ lúc này, hai bên luân phiên đặt cờ như một trận đấu bình thường.



Chương 9

Chấp quân

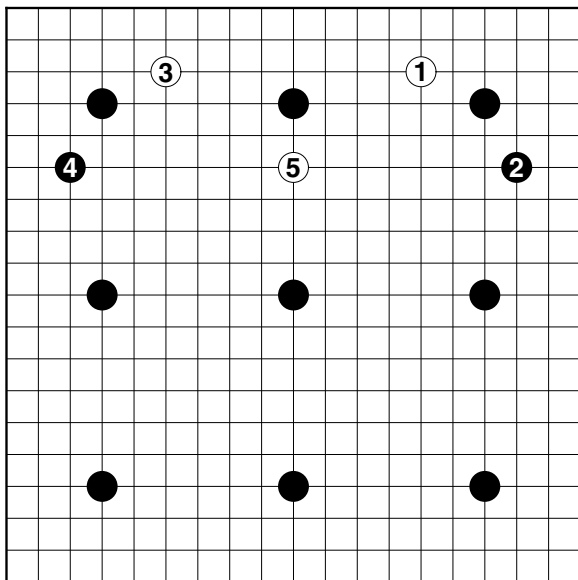
Sau khi bạn đã học luật và chơi được một vài ván cờ trên bàn nhỏ, cách dễ nhất để chuyển lên chơi bàn chuẩn 19x19 là đấu chấp quân với người mạnh hơn. Chấp quân là cách tốt nhất để học chiến thuật và đấu pháp của cờ vây trên bàn cờ chuẩn.

Một bàn cờ trống với 361 điểm để chơi có thể khiến bạn bối rối, nhưng với chín quân sẵn có, việc tìm cách tạo đất sẽ dễ dàng hơn. Trong lúc bạn dần cải thiện số quân chấp này, từ chín quân xuống còn hai quân, sau đó chơi đen mà không cần chấp, bạn sẽ dần quen với bàn cờ lớn đồng thời thu được nhiều kiến thức giá trị về chiến lược và chiến thuật.

Với ý nêu trên, chúng tôi xin đưa ra một ví dụ, một trận đấu chấp chín được chơi giữa hai người chơi nghiệp dư. Mặc dù cả hai bên đều mắc nhiều sai sót, trận đấu này vẫn đáng để học hỏi bởi bạn có thể xem cách Đen sử dụng chín quân sẵn có để nhanh chóng chiếm lãnh thổ.

Đừng bận tâm về lý do của mỗi nước đi; thay vào đó, bạn nên tập trung vào mạch phát triển chung của trận đấu và cách Đen chiếm đất.

Minh họa 1. Trắng 1 và 3 là nước treo góc sao với hình kỵ mã. Có nhiều cách để đối phó với nước này, mở kỵ mã từ quân sao như 2 và 4 là cách chơi chắc chắn và điềm tĩnh. Với các nước này, Đen bắt đầu kiểm soát lãnh thổ vùng góc trên bên trái và phải.

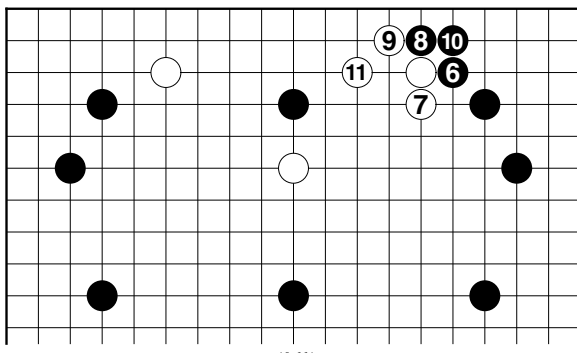


Minh họa 1.

Khi Trắng 5 bọc trên quân Đen đánh dấu, dường như anh ta đang đòi quyền sở hữu khu vực biên trên. Hình cờ của Trắng ở đây quá mỏng, nên sẽ thật vô lý nếu anh ta hy vọng bắt được quân này, chưa nói đến việc chiếm hết đất biên trên. Tuy nhiên, để đối chọi với ưu thế quá lớn của Đen với chín quân chắp, Trắng không thể chơi thụ động mà phải làm điều gì đấy thật kịch tính, và hy vọng Đen, do thiếu kinh nghiệm, sẽ mắc sai lầm trong cuộc hỗn chiến nếu Đen quyết cứu quân này.

Khi chơi những trận chắp chín đầu tiên, chúng tôi đề nghị bạn nên tránh chuyện đánh nhau phức tạp mà chú tâm xây dựng những vùng đất chắc chắn, an toàn. Việc này sẽ giúp bạn thu được một số chiến thắng trong những trận đấu chắp đầu tiên. Khi bạn đã có kỹ thuật và đủ tự tin, bạn có thể chọn một lối chơi năng động hơn.

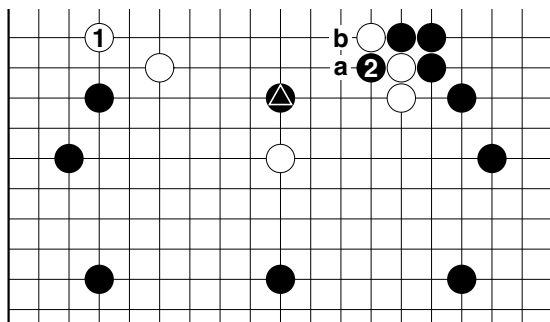
Minh họa 2. Đen phát lờ Trắng 5 và chiếm đất góc phải phía trên với biến thể đến 10. Chiến lược của anh ta là để Trắng lấy đất ở biên trên, trong khi tự xây dựng cho mình những vùng đất vững chắc trong góc.



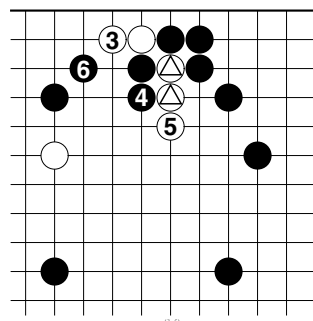
Minh họa 2.

Sau Đen 10, Trắng phải phòng thủ ở 11. Tại sao nói là “phải”?

Giả sử Trắng chơi 1 như *Hình 1*. Đen sẽ chơi 2, cắt đôi đám ba quân trắng. Trắng không thể chơi ‘a’ để bắt 2 bằng chính quân bởi sự có mặt của quân đen đánh dấu. Ngược lại, Đen có thể bắt quân trắng đang nằm ở hàng hai nếu anh ta chơi ‘b’. Nếu Trắng muốn ngăn việc này với nước kéo dài tại 3 như *Hình 2*, Đen chơi 4, dọa bắt hai quân trắng đánh dấu, Trắng chạy ra ngoài với 5. Cuối cùng, Đen chơi 6 và bắt gọn hai quân Trắng ở biên trên.

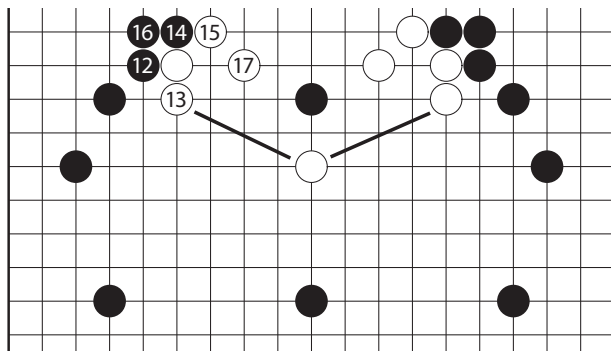


Hình 1.



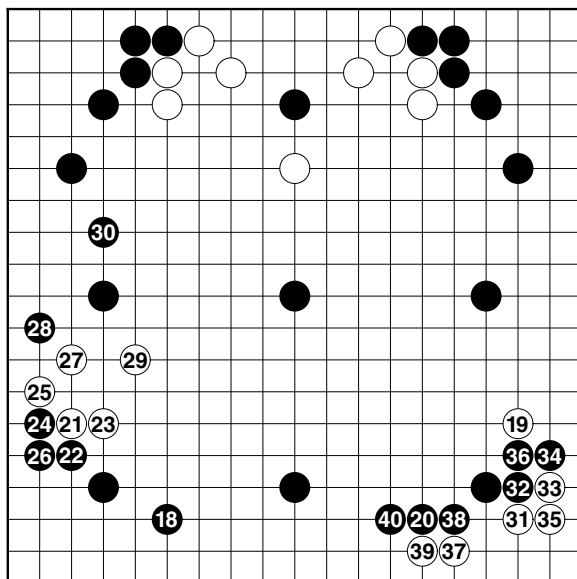
Hình 2.

Minh họa 3. Kể đến, Đen chiếm đất góc trái với biến thể đến 16. Một lần nữa, Trắng buộc phải phòng thủ với 17.



Minh họa 3.

Ước lượng đến lúc này, hai góc Đen phía trên có giá trị ít nhất là 35 điểm. Trắng chi phối biên trên, nhưng hình cờ của Trắng vẫn mỏng và có nhiều cách để quân đen chạy thoát. Ngay cả khi chúng ta cho rằng Trắng đã chiếm được toàn vùng lãnh thổ được giới hạn bởi hai đường kẻ như trong hình, nó cũng chỉ có 25 điểm. Hơn nữa, bây giờ đến lượt Đen đi, đen có thể triển khai quân ở nơi khác.



Minh họa 4.

Minh họa 4. Đen chiếm thêm đất ở biên dưới với 18 và 20. Khi Trắng tiếp cận ở 21, Đen vây kín góc trái với biển thế đến 26, mà các bạn đã quen thuộc. Một lần nữa, Trắng phải bảo vệ ở 27.

Đen 28 là nước tấn công mạnh mẽ. Nó phá căn cứ của Trắng ở biên trái và buộc anh ta phải chạy vào trung tâm với 29 để bảo đảm an toàn. Kể đến, Đen chơi 30, một nước lớn nhằm củng cố lãnh thổ biên trái.

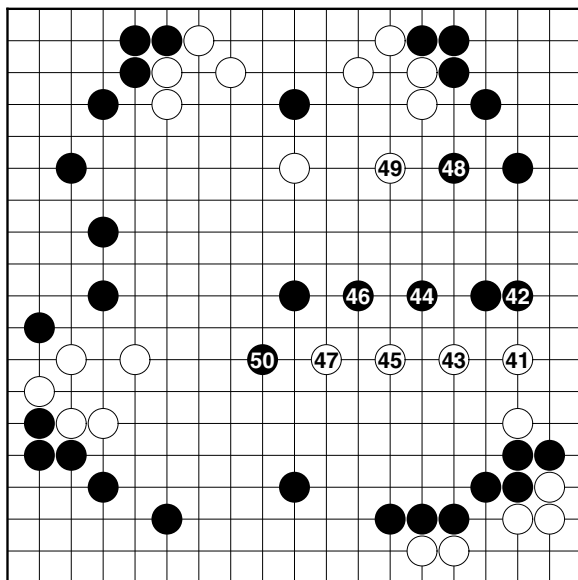
Hãy cùng ước lượng kết quả một lần nữa. Bây giờ Đen đã có khoảng 30 điểm ở biên trái, khoảng 17 điểm ở góc phải trên, 17 điểm ở góc trái dưới, tổng cộng khoảng 64 điểm. Mặc dù Trắng đã thiết lập một hình cờ ở phần dưới biên trái, phần đất tăng thêm cho Trắng là không đáng kể.

Ước lượng số đất chiếm được của cả hai bên sau mỗi cuộc chạm trán là một thói quen tốt. Bằng cách này, bạn có thể xác định mình đã đạt được lợi thế hay thất lợi trong cuộc chiến tranh giành lãnh thổ.

Kể đến, Trắng 31 đã nhập góc phải dưới ở điểm tam tam. Đây là chiến thuật thông dụng của Trắng khi đấu chấp. Trắng có thể tạo sống và chiếm một ít đất góc với biển thế đến 39, nhưng Đen đồng thời xây dựng tường ở phía ngoài đến 40. Bức tường này có giá trị hơn số đất ít ỏi mà Trắng chiếm được trong góc (khoảng 6 điểm).

Quân Trắng bị nhốt trong góc và có rất ít ảnh hưởng đến những gì xảy ra ở phần còn lại của bàn cờ. Tường Đen, mặt khác, phối hợp rất tốt với ba quân đánh dấu để tạo thành một khung đất tiềm năng ở góc phần tư phía dưới bên phải của bàn cờ.

Minh họa 5. Nếu Đen có thể chiếm đất ở góc phần tư này, lợi thế của anh ta đã quá rõ ràng, nên Trắng phải cố gắng để hình thành một đám quân sống ở khu vực này. Trắng làm thế bằng cách chơi 41 và chạy về trung tâm với các nước đến 47. Đen khóa đường tiến lên phía trên bên phải của Trắng với 42 và tiếp tục nhốt Trắng ở phần dưới với 44 và 46. Kể đến, Đen chơi 48, mở rộng đất mình đồng thời dọa phá hủy đất Trắng bên trên bằng cách chạy quân đánh dấu. Trắng bảo vệ với 49.

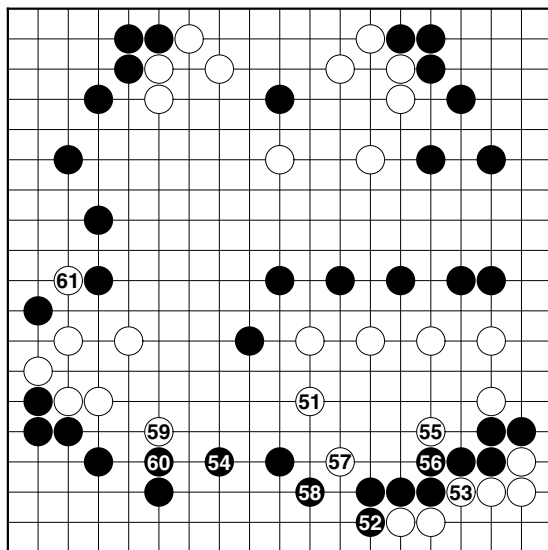


Minh họa 5.

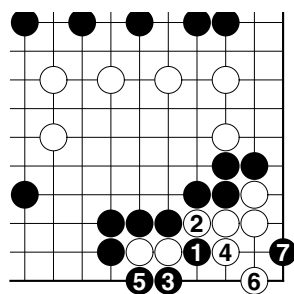
Hãy cùng đếm đất lại. Dè dặt mà nói, Đen có 30 điểm ở phía trên biên phải, 17 điểm ở góc trái bên dưới và 27 điểm ở phía trên biên trái, tổng cộng là 74 điểm. Lạc quan mà nói, Trắng có khoảng 27 điểm ở biên trên, hai điểm phía dưới biên trái và sáu điểm ở góc phải bên dưới, tổng cộng là 35 điểm.

Đen 50 là nước đi uy lực vì nó chia cắt hai đám quân trắng bên trái và bên phải. Bởi thế, cả hai đám quân này phải tự tạo hai mắt cho riêng mình. Trong Minh họa tiếp theo, bạn sẽ thấy trong khi Trắng bận rộn tạo sống cho hai đám quân này, Đen sẽ gia cố lãnh thổ mà anh ta đã chiếm được.

Minh họa 6. Đám trắng ở phía dưới biên phải cần tạo sống. Những nước đi đến 57 chỉ vừa đủ để hình thành một không gian nhằm tạo hai mắt. Để ý Trắng 52, nước này khóa đường tiến của Trắng về phía biên dưới và buộc anh ta phải bảo vệ ở 53. Nếu Trắng bỏ qua 53, đám Trắng ở góc sẽ chết, như trong *Hình 3*. Nếu Trắng 6 chơi ở 7, Đen chơi 7 ở 6, và Trắng vẫn chỉ có một mắt lớn.



Minh họa 6.

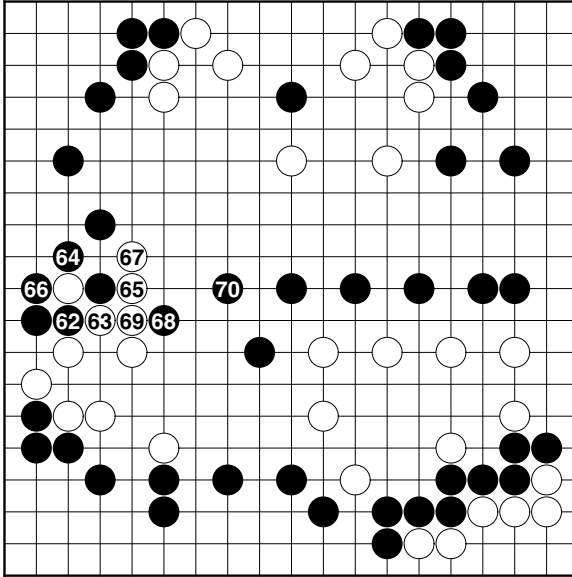


Hình 3.

Trong khi Trắng bận rộn mở rộng không gian tạo mắt cho đám bên trái, Đen được phép củng cố lãnh thổ ở biên dưới với 52, 54 và 58. Hiện tại Đen có 35 điểm ở biên dưới, tổng cộng là 95 điểm toàn bàn cờ. Trắng có tối đa 40 điểm.

Tiếp theo, Trắng quay sang để tâm đến đám trắng bên trái. Trắng chơi 61 với mục đích hy sinh, nhằm tạo hình mắt cho đám quân chính.

Đen cắt quân trắng này ra với 62, Trắng ép Đen phải ăn nó với 64 và 66. Chiến thuật này cho phép Trắng tiến ra trung tâm với biến thể đến 67. Quân trắng ở bên trái bây giờ có thể tạo hai mắt hoặc liên kết với đám Trắng ở phía trên. Trong mọi trường hợp, quân của anh ta đã tương đối an toàn và gần như không thể bị bắt chết. Trong khi đó, Đen cũng hoàn thiện việc chiếm đất ở biên trái, nên Trắng không thể dấn nhập vào vùng này.

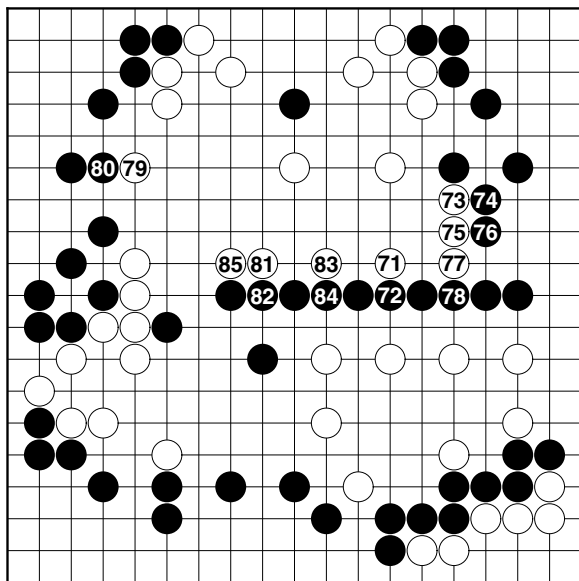


Minh họa 7.

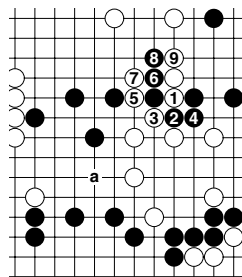
Đen 67 điểm, dọa cắt, nên Trắng nối ở 69. Cuối cùng, Đen chơi 70, một nước đi chắc chắn nhằm hạn chế lựa chọn của Trắng ở trung tâm.

Minh họa 8. Trắng điểm ở 71, buộc Đen phòng thủ với 72. Nếu Đen bỏ qua nước này, Trắng sẽ đẩy qua với 1 trong *Hình 4*. Nếu Đen chặn với 2, Trắng bắt ở 3 và khi Đen 4 nối, bắt tiếp với 5 và 7. Nếu Trắng chơi 9, ba quân đen không thể chạy thoát. Tuy nhiên, Trắng cũng có thể chơi 9 ở 'a' và cố bắt bốn quân đen trung tâm.

Kế đến, Trắng chơi một chuỗi các nước đi buộc phải đỡ từ 73 đến 85, với mục tiêu mở rộng lãnh thổ biên trên.



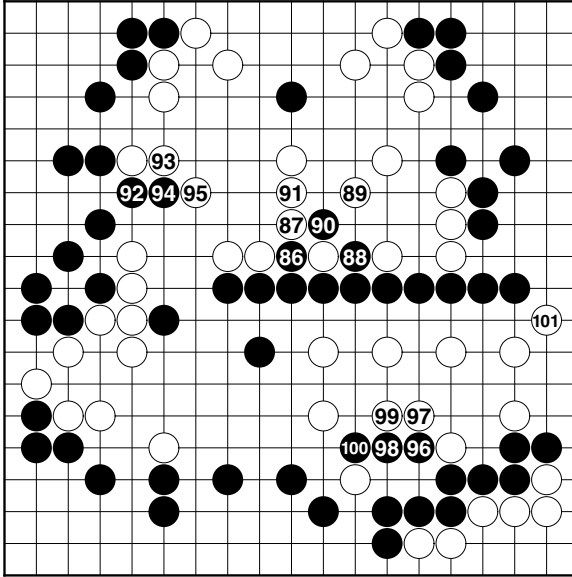
Minh họa 8.



Hình 4.

Tại thời điểm này, quan tử bắt đầu. Cả hai bên Đen và Trắng đã xây dựng lãnh thổ của mình. Đất Trắng chủ yếu bao gồm khu vực biên trên, có giá trị tối đa 50 điểm, 6 điểm trong góc phải bên dưới, tối đa 10 điểm ở góc phần tư phía dưới biên phải, và 4 điểm ở phía dưới biên trái, tổng cộng là 70 điểm. Đen, mặt khác, có gần như 90 điểm. Đất Đen đã được phòng thủ vững chắc, nhưng đất Trắng vẫn còn hơi mỏng, nên Đen sẽ cố gắng hạn chế đất Trắng, đồng thời mở rộng đất mình.

Minh họa 9. Đen bắt đầu hạn chế lãnh thổ của Trắng ở biên trên với các nước đến 94. Kể đến anh ta đẩy vào đám Trắng ở dưới bên phải với biến thể từ 96 đến 100, bắt gọn quân đánh dấu. Vì đám trắng vẫn chưa có hai mắt, Trắng mở rộng không gian với 101.

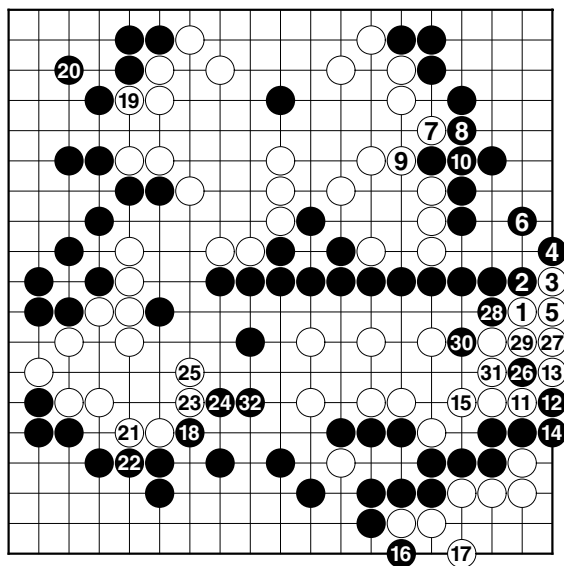


Minh họa 9.

Minh họa 10, Trắng 1 (Trắng 101 trong *Minh họa 9*) dọa nhảy vào đất Đen ở phía trên bên phải, nên Đen thủ với 2. Biến thể đến Đen 6 là cách thu quan thông dụng, giảm hai điểm của Đen. Trắng 7 và 9 cũng là những nước thu quan giảm đất Đen và mở rộng đất Trắng, nhưng Trắng quay lại với phía dưới biên phải, chơi 11 để đảm bảo đám quân này có đủ hai mắt.

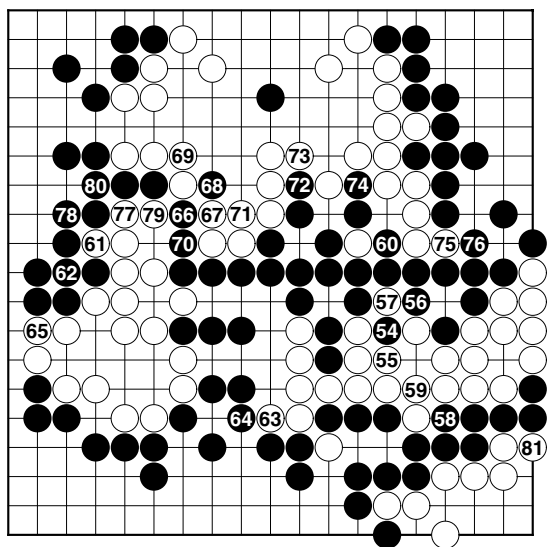
Sau Đen 12 và 14, Trắng phải chơi nước thủ cuối cùng ở 15. Đen 16 dọa bắt đám Trắng góc nên Trắng bảo vệ bằng 17.

Sau Trắng 25, tất cả những đám Trắng đã an toàn, nhưng Đen vẫn có thể gây khó chịu cho Trắng với 26 thí quân, rồi 28 và 30, buộc Trắng bảo vệ với 31.

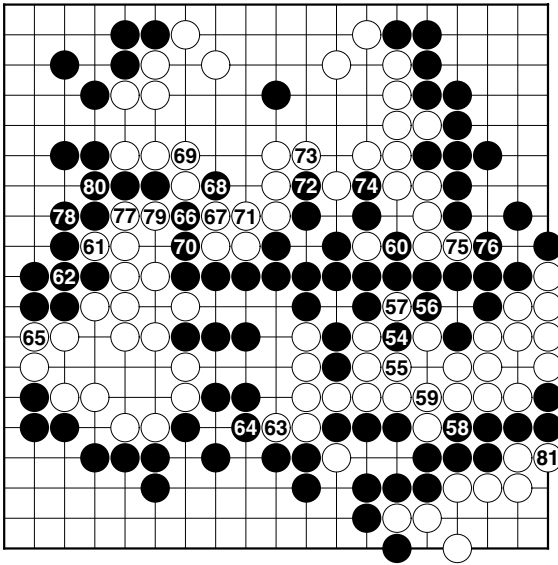


Minh họa 10.

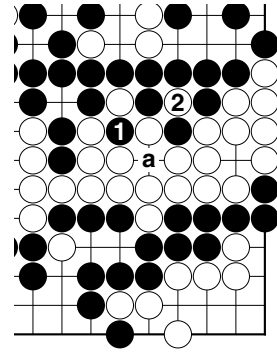
Minh họa 11. Trận đấu đang đến hồi kết. Sau Trắng 45, Đen 46 là nước đi cuối cùng với mục đích gây khó khăn cho đám trắng ở bên phải. Trắng có thể tạo hai mắt sau 53, nhưng chỉ bằng cách tạo thế cướp đôi.



Minh họa 11.

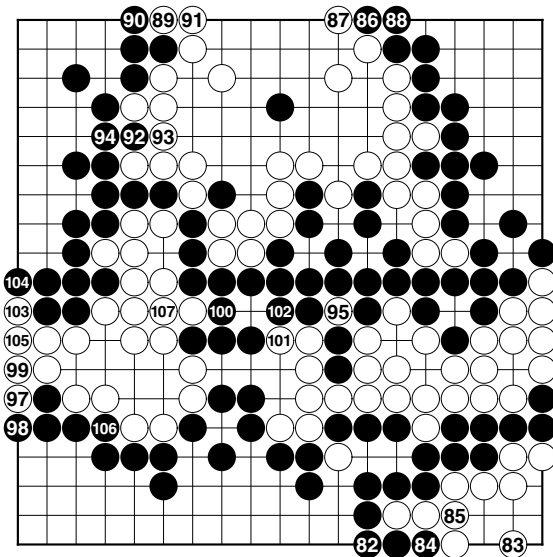


Minh họa 12.



Hình 5.

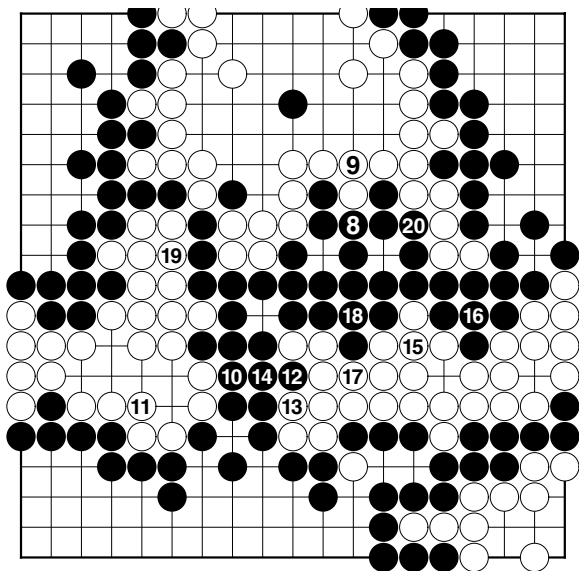
Với biến thể đến 58, Trắng sống bởi vì cướp đôi. Sau Trắng 59, 'a' đã là một mắt (mắt còn lại là 'b') bởi vì khi Đen bắt ngược với 1 như Hình 5, Trắng có thể ăn thể cướp ở bên phải bằng nước 2. Đen không thể thắng cả hai cướp, nên mắt ở 'a' không thể bị phá hủy.



Minh họa 13.

Minh họa 13.
 Những nước đi cuối cùng. Việc còn lại là lấp đất chung, được thực hiện như *Minh họa 14* phía dưới.

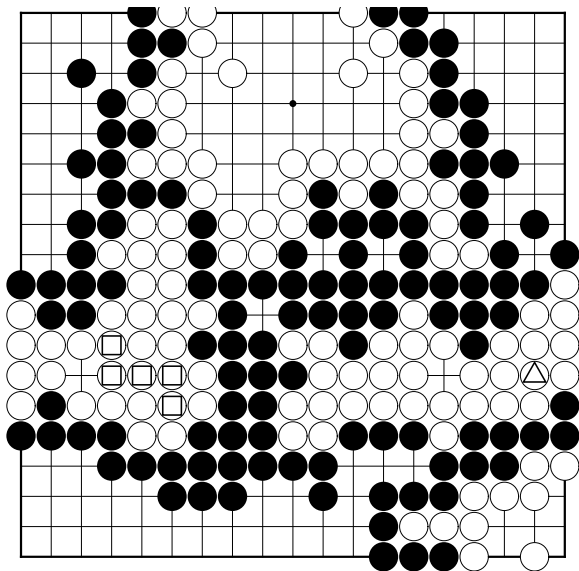
Minh họa 15. Để chuẩn bị cho việc đếm đất, Trắng bốc hai quân Đen ở biên trên và đặt chúng vào đất Đen. Đen bốc quân đánh dấu ở biên dưới trong *Minh họa 14* và đặt nó vào đất Trắng.



Minh họa 14.

Cuối cùng, những quân tù binh bị bắt trong suốt trận đấu được đặt vào lãnh thổ của đối thủ. Mỗi bên bắt được năm quân. Những quân này được đánh dấu tròn. Từ đây, bạn có thể đếm đất chiếm được của mỗi bên.

Kết quả - Đen 92 điểm, Trắng 40 điểm. Đen thắng 52 điểm.



Minh họa 15.

Phụ lục: Cờ vây và trí tuệ

Chỉ mới gần đây, giá trị giáo dục của cờ vây và vai trò của nó trong việc phát triển trí tuệ ở trẻ em mới được đánh giá đúng. Nhiều nghiên cứu ở phương Tây chỉ ra việc chơi cờ vua không chỉ góp phần phát triển não bộ mà còn cung cấp kỹ năng xã hội và trau dồi nhân cách cho những kỳ thủ trẻ, cũng như đóng góp cho thành quả chung của lớp học. Tuy nhiên, tất cả những nghiên cứu này đã bỏ quên cờ vây, trò chơi có ảnh hưởng rõ rệt nhất đến trí tuệ của người chơi.

Tại sao cờ vây lại là một bổ sung hiệu quả trong việc giáo dục lớp trẻ?

Nhiều nhà tâm lý học Nhật Bản đã tiến hành các thí nghiệm rộng rãi trên những trẻ có chơi cờ vây. Các nghiên cứu này dẫn họ đến một niềm tin rằng học cờ vây là cách tốt nhất để phát triển kỹ năng bẩm sinh ở trẻ. Theo một nhà nghiên cứu, chiến thuật cờ vây thuộc phạm vi toàn cục, nên một diễn biến ở một khu vực trên bàn cờ sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ phần còn lại. Tầm nhìn của một đứa trẻ về thế giới, trái lại, thì hạn hẹp, nhưng khi được học cờ vây, nó nhanh chóng hình thành một viễn cảnh rộng hơn về thế giới trong mối liên hệ với bản thân.

Trẻ thu được kết quả tốt hơn khi được học chơi sớm hơn. Bốn đến năm tuổi có lẽ là thời điểm phù hợp nhất để học. Trẻ ở độ tuổi này chỉ mới phát triển 65 đến 70 phần trăm não bộ, vì thế cờ vây đem lại lợi ích tối ưu cho quá trình suy nghĩ của trẻ. Hơn hết, trẻ thích chơi cờ vây bởi nó vui.

Một trong những điều quan trọng nhất cờ vây đem lại cho trẻ em là khả năng tập trung. Trẻ tập trung vào ván đấu vì chúng thích chơi. Hơn nữa, bằng cách tập trung cao độ, phân tích thật nhiều biến thể và kết quả của nó, trẻ đã thực hiện những kỳ công với trí nhớ và rèn luyện não bộ đến mức tối đa. Trong suốt quá trình, chúng phải hình dung trong đầu các biến thể có khả năng xảy ra trên bàn cờ, lưu giữ đường đi của rất nhiều biến thể đã phân tích, và, cuối cùng, quyết định đi tiếp như thế nào dựa trên tất cả phân tích trên. Khó để tìm được một lĩnh vực nào khác mà trẻ vừa chơi một cách thích thú, vừa sử dụng trí não với cường độ lớn như vậy. Dĩ nhiên, khả năng tập trung vào thứ gì đó không dễ tự nhiên xảy đến. Con người học cách tập trung bằng việc làm những thứ họ thích. Nhưng có nhiều dạng tập trung khác nhau: bị động và chủ động. Một đứa trẻ có thể tập trung vào chương trình TV nó thích, đây là dạng tập trung bị động.

Ngược lại, khi chơi cờ vây, bạn phải sử dụng tối đa trí óc. Nếu bạn quan sát một đứa trẻ đang mê mải chơi cờ vây, bạn sẽ thấy mắt trẻ dính chặt vào bàn cờ và không thứ gì có thể làm nó xao lãng. Kết quả cuối cùng là, khả năng tập trung vào một trận cờ vây dễ dàng được truyền cho các lĩnh vực học tập khác.

Đây có thể là lý do tại sao rất nhiều sinh viên các trường đại học danh tiếng như Đại Học Tokyo (Harvard của Nhật Bản) là những kỳ thủ cờ vây mạnh. Bề ngoài, người ta có thể nghĩ những kỳ thi đầu vào mang tính cạnh tranh cao của các trường như vậy sẽ không cho phép sinh viên “phí thời gian” vào cờ vây. Tuy nhiên, học chơi cờ vây đem đến cho sinh viên một khả năng cạnh tranh sắc bén.

Một trong những khía cạnh độc đáo của cờ vây là sự cần thiết của việc sử dụng cả trực giác lẫn kỹ năng phân tích khi chơi. Trong giai đoạn khai cuộc, có rất nhiều cách để chơi và không ai có thể chắc chắn một biến thể có vẻ đúng này thì tốt hơn biến thể khác. Dĩ nhiên có những nguyên tắc về chiến thuật có thể chỉ đường cho bạn, nhưng ngay cả các kỳ thủ mạnh nhất cuối cùng cũng phải dựa vào trực giác. Tuy nhiên, khả năng phân tích trở nên càng lúc càng quan trọng khi trận đấu phát triển về sau, và trong giai đoạn quan tử, nó là yếu tố quan trọng hơn bất kỳ thứ gì. Theo phân tích, cờ vua có thể ngang bằng với cờ vây, nhưng nếu xét trong mối liên hệ đối với quá trình phát triển tư duy sáng tạo, cờ vua có vẻ thiếu mất cái nhìn tổng quan.

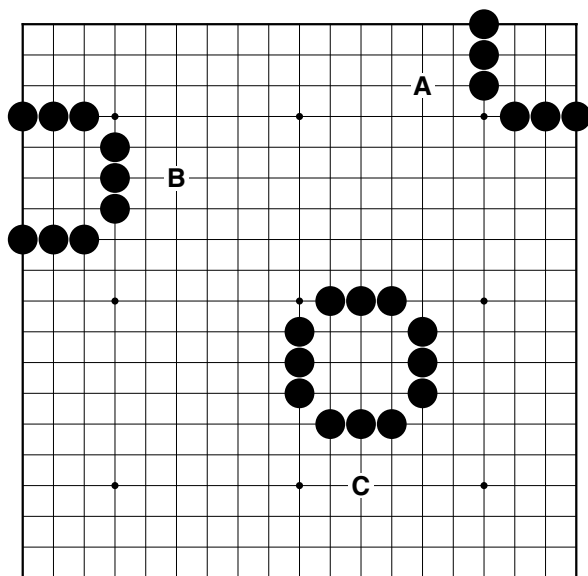
Một ít kiến thức về não bộ là cần thiết để diễn giải việc này. Não người chia làm hai bán cầu: phải và trái. Nói chung, não trái có ưu thế hơn ở hầu hết những người thuận tay phải. Kỹ năng ngôn ngữ và logic được điều khiển bởi phần này của não. Đối với người thuận tay trái, não phải lại có ưu thế hơn. Những kỹ năng thiên về trực giác, chẳng hạn năng khiếu âm nhạc hay khả năng nhận biết những mẫu hình phức tạp, được điều khiển bởi phần não này.

Chỉ sử dụng một bên não là thiếu hiệu quả. Cờ vây sử dụng cả hai bên, nó cho phép bạn phát triển cả tư duy sáng tạo lẫn năng lực logic.

Chương 10

Khai cuộc

Cờ vây là trò chơi thiên về tính chiến lược và người chơi sẽ phải kết hợp các chiến thuật khác nhau để hỗ trợ cho chiến lược chung trong một trận đấu. Vì lý do này mà việc tập trung cho các nước đi khai cuộc khá quan trọng, vì đây sẽ là nền tảng cho mọi chiến lược của bạn. Nếu khai cuộc của bạn sáng sủa, những vấn đề cục bộ trong giai đoạn trung cuộc sẽ trở nên đơn giản hơn nhiều.

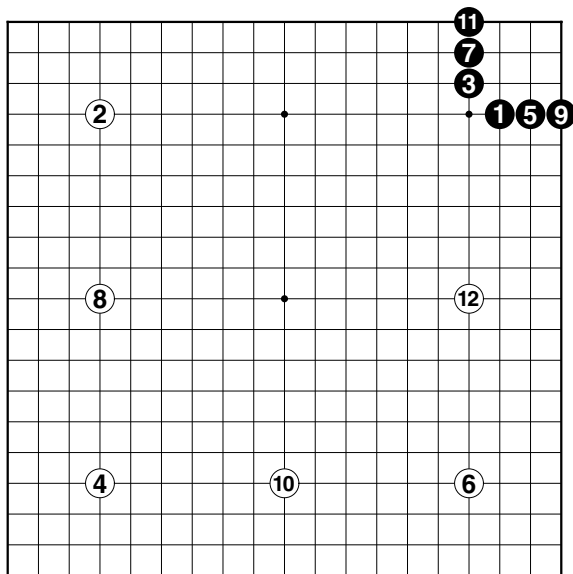


Hình 1.

Như chúng ta đã chỉ ra trong chương đầu tiên, một chiến lược chơi tốt nên ưu tiên cho các nước đi ở gần điểm sao ở góc. Việc lấy đất ở góc bao giờ cũng dễ dàng nhất.

Trong Hình 1, ở góc (khu vực A), cần 6 quân Đen để vây được 9 điểm. Ở biên (khu vực B), cần 9 quân Đen để lấy 9 điểm. Nhưng ở trung tâm (khu vực C) phải cần đến hai quân đen để chiếm 9 điểm.

Từ đây chúng ta có thể rút ra kết luận rằng trong việc vây đất, các quân cờ phát huy hiệu quả tốt nhất ở vị trí góc, và ngược lại, khó vây đất nhất ở trung tâm. Đây là cách mà một trận đấu được tiến hành: trước ở góc, sau đến biên, cuối cùng là trung tâm.

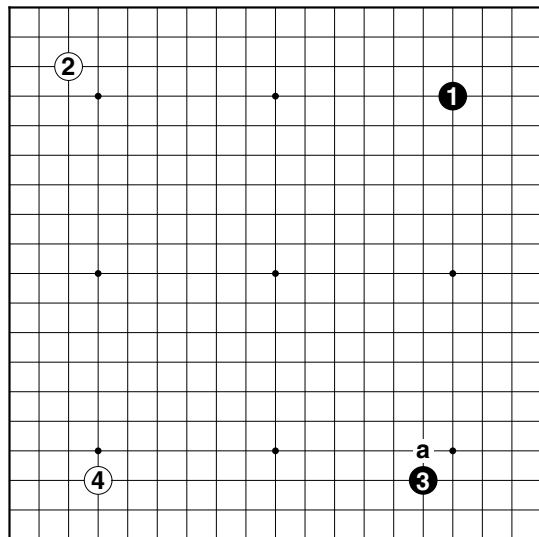


Hình 2.

Một điều nữa cần lưu ý: bạn không nên tập trung các nước đi chỉ ở một phần trên bàn cờ. Các nước đi của Đen trong Hình 2 là một ví dụ về lối chơi không tốt, ngược lại hoàn toàn với quân Trắng. Đen đang “bỏ hết tất cả trứng vào cùng một giỏ”, trong khi Trắng cố gắng phân bố quân của mình trên khắp bàn cờ.

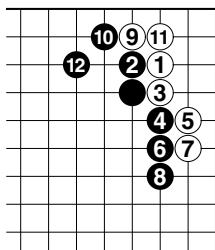
Trong Hình 3, Đen đặt hai quân tại hai trong bốn góc bàn cờ, và Trắng đặt ở hai góc còn lại. Để ý rằng cả hai bên đã chiếm những vị trí tuy khác nhau nhưng đều có liên hệ với điểm sao. Bốn vị trí này, cũng như điểm ‘a’, thường được ưu tiên chiếm trước ở khu vực góc. Mỗi vị trí đều có ý nghĩa riêng của nó và người chơi thường dự đoán được chiến thuật của đối thủ dựa vào những nước đi đầu tiên của anh ta. Ta hãy cùng thử phân tích mục đích của từng nước trên.

Đen 1 trong *Hình 3* nằm ở điểm 4-4. Nước đi này nhằm tạo ảnh hưởng ra phía trung tâm và không chiếm đất ngay lập tức. Ví dụ, một người chơi đi hai nước khai cuộc đầu tiên tại hai điểm sao chắc chắn hướng đến một trận đấu với chiến lược ở quy mô lớn, anh ta sẽ sẵn sàng trao đổi lợi ích về đất để giành ngoại thế.

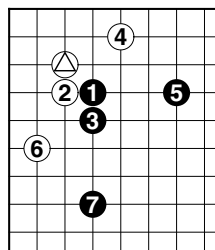


(1-4)

Hình 3.



Hình 4.



Hình 5.

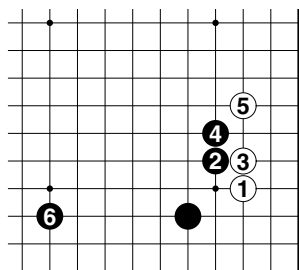
Ví dụ, Trắng đã nhập vào vị trí 3-3 trong *Hình 4* và chiếm lấy đất trong khu vực góc theo diễn biến đến Trắng 11. Đen kết thúc biến này bằng nước thủ hỏ tại 12. Kết quả này rất tốt cho Đen. Những quân cờ Đen phát triển sức

ảnh hưởng trải rộng ra trên toàn bàn cờ, trong khi Trắng chỉ co cụm trong góc, thiếu ý nghĩa mang tính chiến lược.

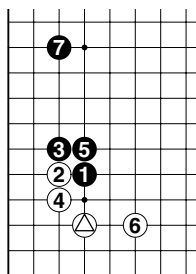
Tiếp theo chúng ta xét đến nước Trắng 2 trong *Hình 3* ở vị trí 3-3. Người chơi chọn vị trí này có ý đồ chiếm đất góc. *Hình 5* chỉ ra một diễn biến thông thường bắt đầu với nước đi tại vị trí 3-3. Đen đảm vai quân đánh dấu, theo diễn biến đến Đen 7, Trắng chiếm được đất chắc chắn ở góc, đổi lại Đen có ngoại thế.

Đen 3 trong *Hình 3* nằm ở điểm 5-3. Nước này có xu hướng thiên về phát triển biên hơn là chiếm đất góc. Trắng 1 trong *Hình 6* thường được sử dụng để đáp trả Đen 3 trong trường hợp này. Diễn biến tiến triển đến nước 6, Trắng chiếm đất ở biên phải, trong khi Đen thiết lập hình cờ dọc theo biên dưới.

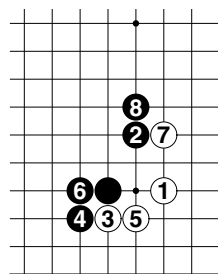
Trắng 4 trong *Hình 3* nằm ở điểm 3-4. Nước này thiên về chiếm đất góc và phát triển ảnh hưởng về phía phải. Tuy nhiên, nó khá yếu ở biên trái. *Hình 7* là một biến thể phổ biến. Trắng chiếm đất ở góc, trong khi Đen chiếm một ít lãnh thổ dọc theo biên trái.



Hình 6.



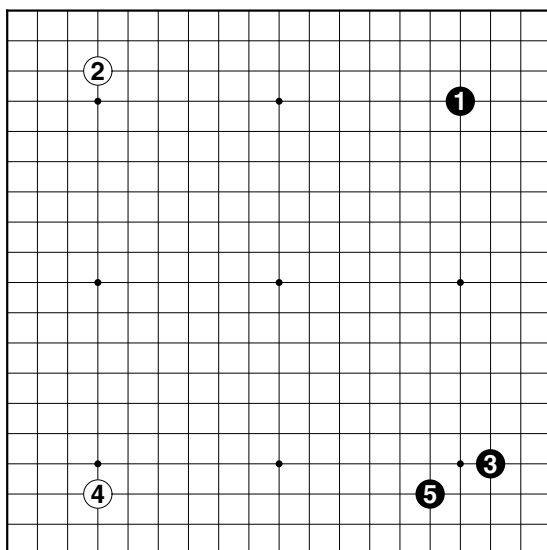
Hình 7.



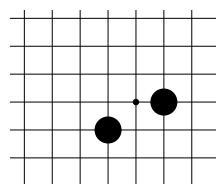
Hình 8.

Cuối cùng, quân đen ở vị trí 5-4 trong *Hình 8* thiên về phát triển trung tâm. Trắng nhảy vào góc chiếm đất bằng nước 1, Đen có thể nhốt Trắng trong khu vực góc và biên, giành ngoại thế với diễn biến đến 8.

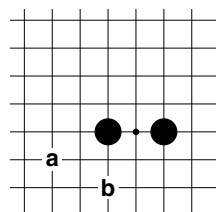
Các biến thể trong *Hình 4* đến *Hình 8* là những ví dụ cơ bản cho các cách khai cuộc ở góc, gọi là định thức. Bạn có thể sẽ muốn học thuộc những hình cờ này để tham khảo về sau, tuy nhiên đừng lo lắng về ý nghĩa của từng nước đi riêng lẻ vào lúc này. Bạn chỉ cần nhớ một điều rằng, khi một bên chiếm được đất thì đổi lại, bên kia có ngoại thế. Tùy vào tình huống trên bàn cờ, giành ngoại thế có thể có giá trị hơn lấy đất lập tức, hoặc ngược lại. Nó phụ



Hình 9.



Hình 10.



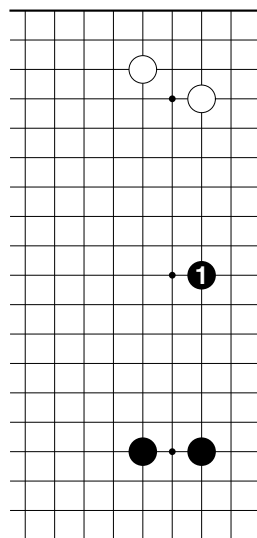
Hình 11.

thuộc vào tiềm năng của ngoại thế được biến đổi thành đất thực về sau.

Hình đóng góc

Trong Hình 9, mỗi bên đã chiếm được hai góc sau bốn nước đi đầu tiên, sau đó Đen đánh 5, tăng cường sức mạnh cho quân Đen 3. Dạng nước đi này mang dụng ý “đóng góc”. Đóng góc là một chiến lược tốt bởi hai lý do: nó lập tức chiếm được hơn 12 điểm, như Hình 10 (tuy nhiên, đất thu được chưa phải là chắc chắn) và tạo cho Đen một căn cứ để tiến hành tấn công.

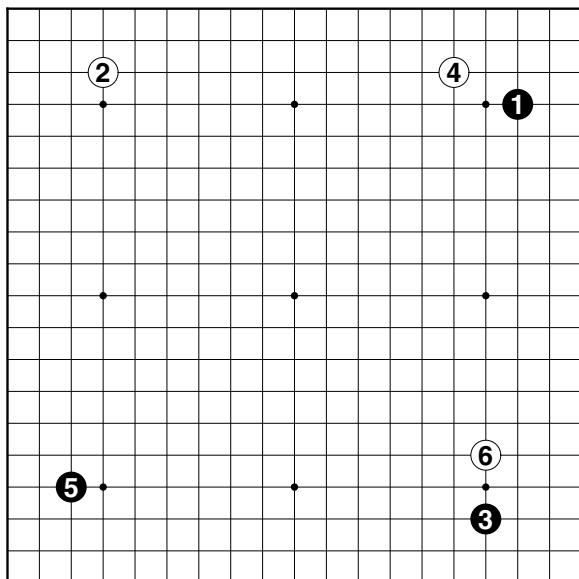
Hai quân Đen trong Hình 11 là một dạng khác của hình đóng góc. Hình cờ này không được vững chắc so với hình đóng góc trong Hình 10, vì Trắng có thể tấn công với nước ‘a’ hoặc ‘b’. Tuy nhiên, nó có ảnh hưởng mạnh đến vùng biên. Khi đã chọn hình đóng góc, bạn sẽ rất muốn mở rộng nó với một nước như 1 trong



Hình 12.

Hình 12. Khu vực biên phải bây giờ đã nằm trong ảnh hưởng của quân Đen.

Một khi bạn đã hoàn thành hình đóng góc, mở rộng về hướng vuông góc với nó thường là nước đi chiến lược quan trọng. Điều này đặc biệt đúng nếu đối thủ của bạn cũng có một hình đóng góc gần kề như trong *Hình 12*. Rõ ràng là bên nào chiếm được vị trí 1 trước tiên sẽ có lợi thế chiến lược hơn trong khu vực biên phải của bàn cờ.

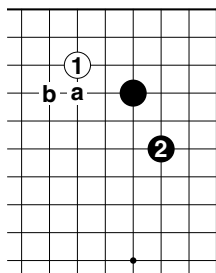


Hình 13.

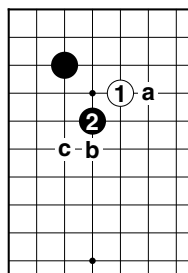
Treo góc

Trong *Hình 13*, Đen chiếm được điểm 3-4 ở ba góc trên bàn cờ, trong khi Trắng theo đuổi liên tục với nước 4 và 6. Hai nước này là ví dụ cho các nước treo góc nhằm vào quân Đen ở vị trí 3-4. Giá trị của nước treo góc nằm ở chỗ chúng ngăn đối phương chơi nước đóng góc, bằng cách này giữ tính linh hoạt cho trận đấu.

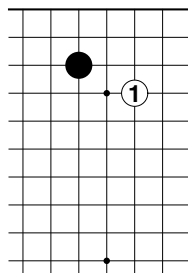
Để chống lại nước đi ở vị trí sao, Trắng 1 trong *Hình 14* là nước đi treo góc thông dụng nhất, ta cũng có thể sử dụng các nước treo góc khác ở “a” và “b”. Đen 2 là một nước đáp trả chắc chắn.



Hình 14.



Hình 15.

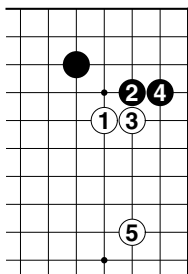


Hình 16.

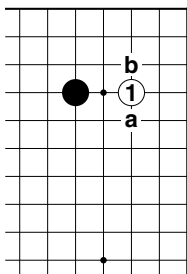
Chúng ta đã thấy qua một nước đi treo góc nhằm đối phó với nước đi tại điểm 3-3 trong Hình 5. Trắng 1 hoặc 'a' trong Hình 15 là một ví dụ khác. Đen 2 tại 'b' và 'c' cũng là những nước đáp trả khả dụng.

Nước thường sử dụng để treo góc đối với vị trí 5-3 là Trắng 1 trong Hình 16. Chúng ta cũng đã được xem qua một hướng phát triển từ nước này trong Hình 6. Tuy nhiên, Trắng cũng có thể tiếp cận bằng nước 1 như trong Hình 17. Trong trường hợp này, Đen có thể rào lấy đất bằng nước 2 và 4, và để cho Trắng kiểm soát khu vực dọc biên phải với 3 và 5.

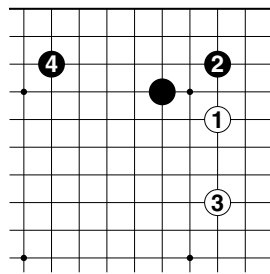
Cuối cùng, chúng ta xét đến các nước treo góc đối với điểm 5-4. Trắng 1 trong Hình 18 là một ví dụ thông thường, và chúng ta đã thấy một định thức cơ bản phát sinh từ nước này trong Hình 8. Trong một số trường hợp nhất định, Trắng 'a' và 'b' cũng là các cách treo góc sử dụng được.



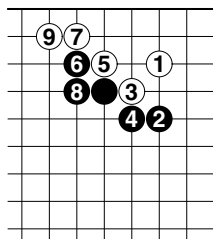
Hình 17.



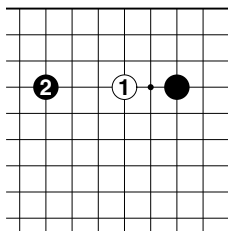
Hình 18.



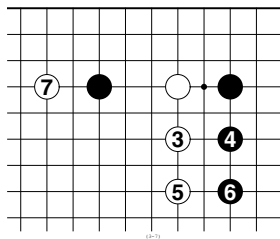
Hình 19.



Hình 20.



Hình 21.



Hình 22.

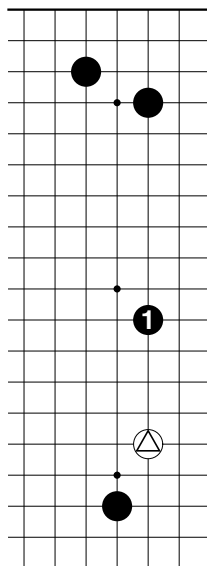
Ví dụ, nếu Trắng muốn kiểm soát khu vực dọc theo biên, anh ta có thể tiếp cận bằng nước 1 như trong Hình 19. Định thức diễn ra cho đến Đen 4 chắc chắn xảy ra. Tuy nhiên, nếu Trắng muốn chiếm khu vực biên trên, anh ta có thể đã nhập trực tiếp vào điểm 3-3 với nước 1 trong Hình 20 và chơi định thức cho đến 9.

Nước kẹp.

Nước kẹp rất quan trọng trong giai đoạn khai cuộc. Từ những nước này, trận chiến tranh giành đất bắt đầu. Đen 2 trong Hình 21 là một ví dụ cho nước kẹp. Nước này sử dụng để phản công nước treo góc ở 1 bằng cách kết hợp với quân đen có sẵn. Vì Trắng không thể mở biên ở khu vực này nên anh ta buộc phải chạy ra trung tâm với 3 trong Hình 22. Việc này giúp Đen chiếm đất dọc theo biên phải với 4 và 6.

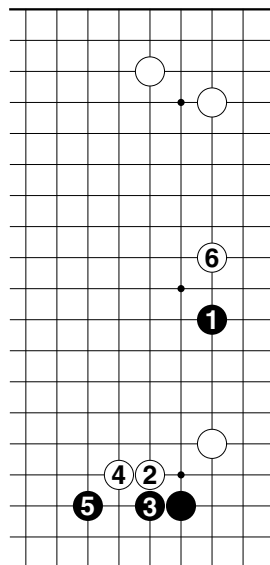
Tuy nhiên, Trắng có thể quay lại và kẹp ngược với 7 để tấn công quân đen đánh dấu, sử dụng sức mạnh của dây quân Trắng bên phải.

Đen 1 trong Hình 23 cũng là một nước kẹp. Đây là một nước rất tốt vì nó không chỉ là một nước kẹp mà còn là nước mở rộng từ hình đóng góc phía trên.



Hình 23.

Tuy nhiên, nếu Trắng là bên có sẵn hình đóng góc phải phía trên, Đen 1 trong *Hình 24* khá khó hiểu. Trắng có thể dùng các nước 2 và 4 để đè quân đen xuống biên, sau đó kẹp tại 6 để tấn công quân Đen 1. Nước đi này phát huy tối đa hiệu quả khi kết hợp với hình đóng góc của Trắng phía trên và ba quân trắng bên dưới.



Hình 24.

(1-6)

Chương 11:

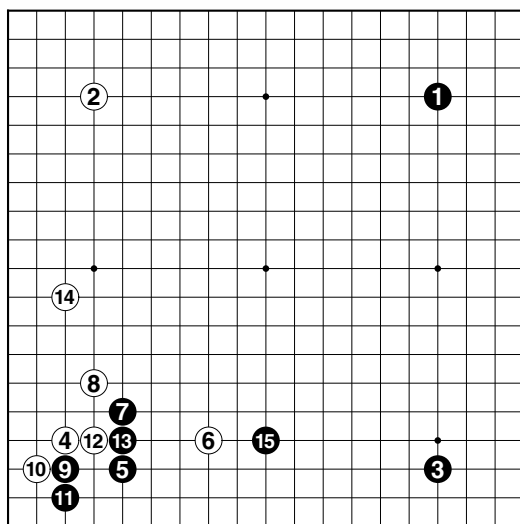
Một ván đấu mẫu

Trong chương cuối cùng này, tôi muốn trình bày qua một ván cờ của mình. Đây là ván đấu thứ 5 trong loạt trận tranh danh hiệu Judan lần thứ 22, diễn ra vào ngày 28 tháng tư, 1988. Tôi đã giành được danh hiệu nhờ vào chiến thắng trong trận đấu này, trước Kato Masao, người hiện đang giữ các danh hiệu Meijin, Oza và Gosei. Trước trận này, tôi đã thắng hai trận đấu, sau đó để thua hai trận kế tiếp, vì thế trận đấu này sẽ quyết định kết quả cuối cùng.

Khởi đầu ván đấu, tôi cầm Trắng, và nhận komi 5,5 điểm. Điểm komi được cộng thêm này nhằm để cân bằng với ưu thế đi trước của bên Đen – vốn có giá trị từ 5 đến 6 điểm. Nửa điểm cộng thêm để tránh trường hợp hòa cờ.

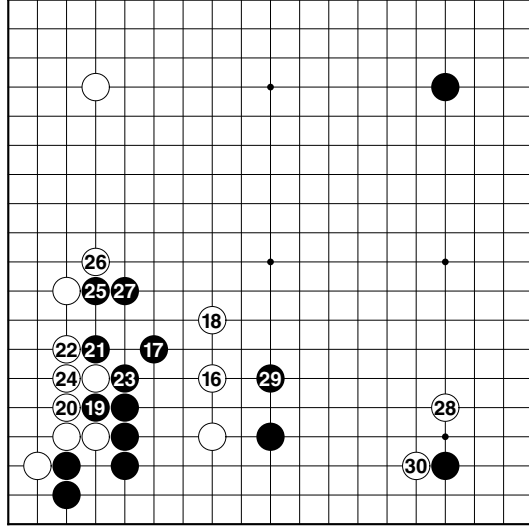
Vì ván cờ này ở trình độ khá cao, bạn không cần quá tập trung vào tiểu tiết, chỉ cần nắm được diễn biến chính của ván đấu. Cụ thể hơn, bạn nên tập trung vào cuộc đấu cướp diễn ra ở góc phải bên dưới ván cờ từ nước thứ 100 trở đi.

Minh họa 1. Cho đến Trắng 4, mỗi bên đều chiếm được hai trong bốn góc. Đen treo góc ở 5 và Trắng kẹp với 6. Diễn biến đến Trắng 14 là định thức, một loại khai cuộc kiểu mẫu ở góc. Trắng vây đất ở phía dưới biên trái và Đen kiểm soát khu vực phía trái của biên dưới.



Minh họa 1.

Đen chơi 15, sử dụng thế mạnh mà anh ta đã xây dựng ở phía trái để kẹp và tấn công Trắng 6. Nước này đồng thời có ý nghĩa mở rộng từ quân Đen 3 có sẵn, vì thế đây là thời điểm thích hợp để sử dụng.



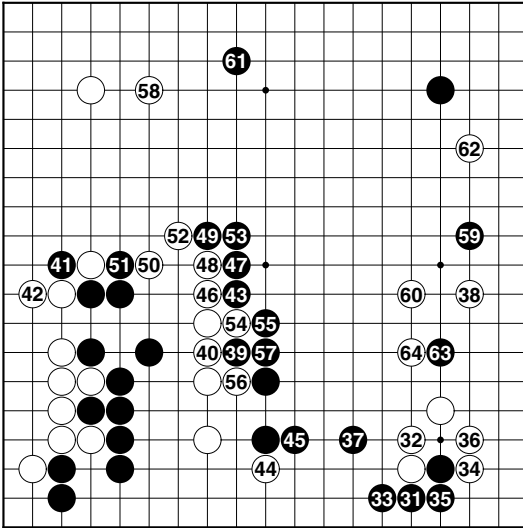
Minh họa 2.

Minh họa 2. Trắng chạy ra trung tâm với 16 và 18. Đen tất nhiên cũng sẽ đuổi theo. Để thực hiện điều này, Đen chơi một số nước buộc Trắng phải đỡ ở biên trái. Đến 27, đám quân Đen đã ra được trung tâm và trận chiến dời về phía góc phải bên dưới bàn cờ nơi Trắng bắt đầu tiếp cận quân Đen trong góc bằng nước 28. Đen lờ đi và nhảy tiếp ra trung tâm với 29 nhằm tiếp tục tấn công đám ba quân trắng bên trái. Về phía Trắng, anh ta khai thác ưu thế ở góc phải dưới với nước 30 áp sát quân Đen.

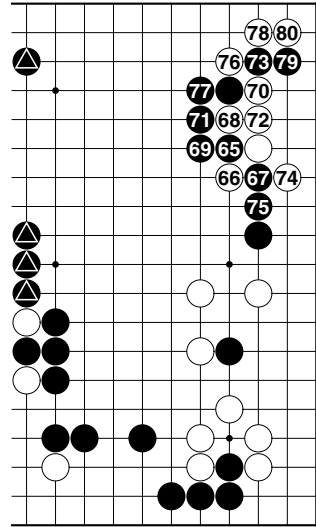
Minh họa 3, một định thức khác được triển khai ở góc phải bên dưới. Diễn biến đến nước 38, Đen thu được đất biên dưới và Trắng giành đất biên phải.

Đen tiếp tục tấn công những quân trắng bên trái. Khi Trắng chơi được nước 52, đám Trắng đã thoát ra ngoài và hoàn toàn thoát khỏi nguy cơ bị ăn. Với nước 58, Trắng củng cố quân góc trên bên trái của mình, và Đen thực hiện hai nước mở rộng chiến lược về phía biên với 59 và 61.

Trắng 62 là nước treo góc thông thường đối với vị trí Đen ở điểm 4-4, nhưng hiện tại nó đồng thời mang ý nghĩa đả nhập vì sự hiện diện của quân đen 59. Trước khi đáp trả, Đen đi tại 63 để xem phản ứng của Trắng.

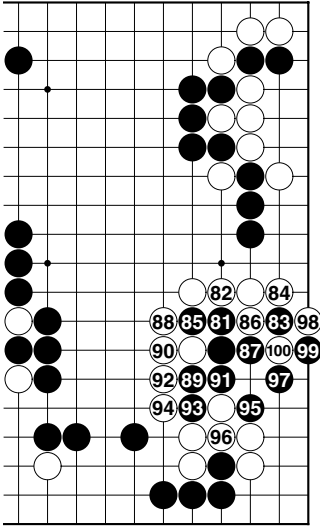


Minh họa 3.

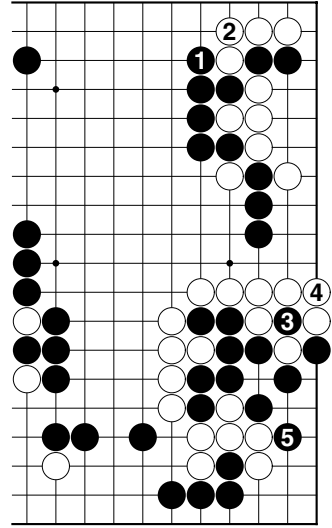


Minh họa 4.

Minh họa 4, chúng ta có thể thấy một định thức khác được chơi ở góc phải phía trên. Trắng thu về 14 điểm trong khi Đen xây được một bức tường hướng ra ngoài. Bức tường này không thể tính là đất, nhưng về mặt chiến lược, nó có sự liên kết với quân đen đánh dấu ở phía góc trái bên trên và ba quân đánh dấu ở trung tâm.



Minh họa 5.



Minh họa 6.

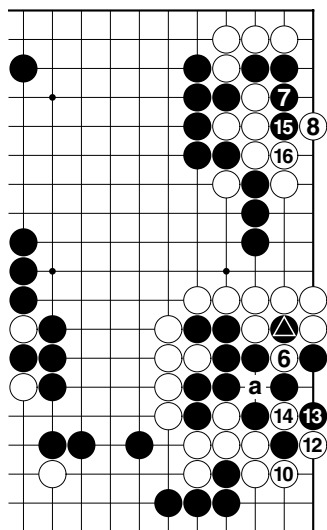
(Đen 1 - Đen 101)

Minh họa 5, Đen tiếp theo chuyển hướng xuống góc phải bên dưới. Mục đích nhằm phá hủy khu vực đất của Trắng ở đây. Nếu Đen làm được điều này, Đen sẽ vượt lên dẫn trước, nhưng không đơn giản chút nào. Khi Trắng bắt quân với 100, nó trở thành một cuộc đấu cướp – và Đen buộc phải thắng để tạo sống.

Minh họa 6, Đen sử dụng nước dọa cướp đầu tiên với 1 (Đen 1 = Đen 101). Nếu Đen có thể ăn được quân đánh dấu, Trắng ở khu vực góc phải trên sẽ chết, do đó Trắng buộc phải nổi ở 2. Bây giờ Đen ăn lại với 3.

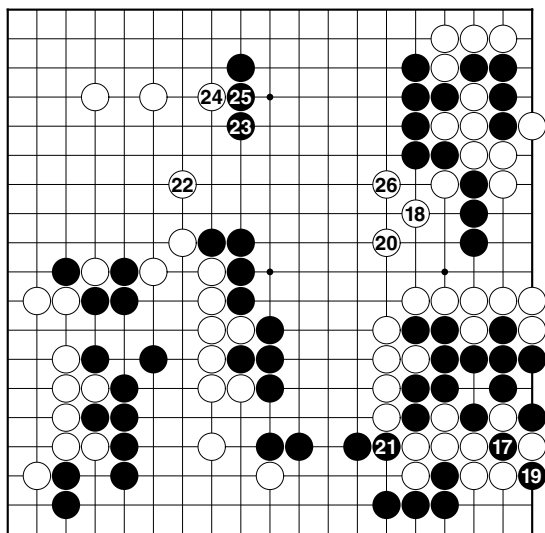
Trắng lùi về bằng nước nổi quân ở 4 và Đen mở rộng hình mắt với 5.

Minh họa 7, cuộc đấu cướp tiếp tục với việc Trắng bắt quân ở 6. Khi Trắng chơi 10, Đen kết thúc cướp bằng nước nổi tại 11. Tuy nhiên, một cuộc đấu cướp mới lại bắt đầu khi Trắng ăn quân đen ở 14. Đen dọa cướp với 15 và Trắng trả lời ở 16.



Minh họa 7.

9=  . 11= 6



Minh họa 8.

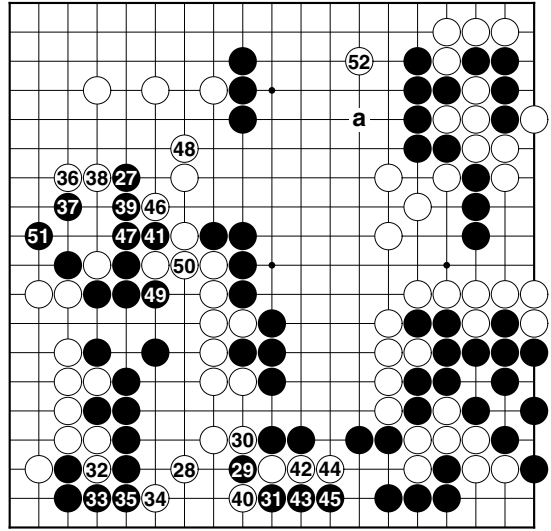
Minh họa 8, Đen ăn tiếp ở 17. Trắng dọa cướp với 18, đe dọa ăn ba quân đánh dấu và chiếm toàn bộ khu vực đất ở giữa biên phải, lúc này Đen bỏ qua và kết thúc thế cướp bằng nước ăn quân ở 19. Trắng 20 bảo vệ khu vực ở giữa biên phải và Đen 21 ăn bảy quân Trắng trong góc.

Nếu bạn đếm đất ở khu vực phía trên bên phải, bạn sẽ thấy được Trắng đang có hơn 30 điểm. Đen cũng chiếm được một lượng tương đương ở góc phải bên dưới.

Đen mở rộng khu vực ảnh hưởng của mình ở phía trên với nước 23 và 25, nhưng Trắng 26 cũng đã giới hạn tiềm năng vây đất của Đen ở đây.

Minh họa 9, một cuộc đụng độ nhỏ xảy ra quanh đám đen bên trái. Trắng đe dọa đám quân này hòng mở rộng lãnh thổ của mình ở góc trên. Cuối cùng, khi Đen chơi tại 51, đám quân này đã an toàn.

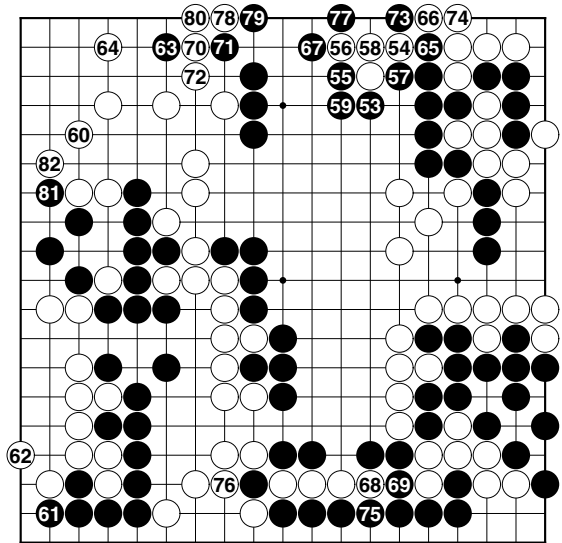
Với nước 52, Trắng vượt lên dẫn trước. Nước này không chỉ phá hủy đất của Đen ở biên trên, mà còn trực tiếp đe dọa bắt sáu quân Đen bên phải bằng nước 'a'.



Minh họa 9.

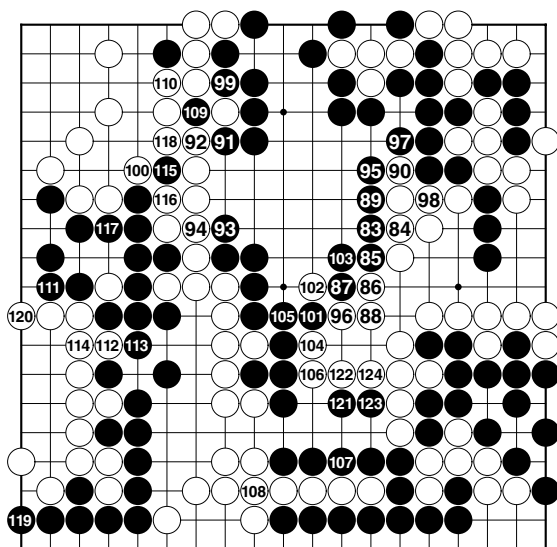
Minh họa 10, với diễn biến đến 59, Đen kéo sáu quân đang trong tình trạng nguy hiểm ra ngoài và hạn chế trắng lại trong phạm vi biên trên.

Trắng cuối cùng mất một vài quân ở đây (bạn có thấy sau nước Đen 77, bốn quân Trắng đã không còn đường thoát), nhưng trao đổi này giúp anh ta giữ được đất ở góc trên bên trái (xung quanh nước 63).



Minh họa 10.

Sau Trắng 82, Đen đang thất lợi và buộc phải làm gì đó để đuổi theo. Lúc này, khu vực duy nhất còn lại để chiếm đất là ở trung tâm, và Đen đã làm thế trong Minh họa tiếp theo.



Minh họa 11.

Minh họa 11, Đen thu được một vùng đất lớn ở trung tâm với diện tích từ nước 83 đến 105. Sau đó, ván đấu chỉ còn lại vài nước thu quan trọng.

Khi Trắng chơi 224, Kato đầu hàng. Anh ấy đã đếm được số lượng đất là cân bằng cho hai bên trên bàn cờ lúc này, tuy nhiên với komi là 5,5 điểm dành cho Trắng ngay từ trước khi ván đấu diễn ra, anh ấy đã biết rằng mình không thể nào đuổi kịp.

Phụ lục

Nâng cao trình độ trong cờ vây

Cờ vây là trò chơi mang đến cho bạn nhiều niềm vui, càng trở nên mạnh hơn, bạn sẽ thấy cờ vây càng thú vị hơn.

Nếu bạn muốn trở thành một kỳ thủ mạnh, việc quan trọng là phải tìm được người chơi cùng. Thật may là hiện nay, cờ vây được chơi trên toàn thế giới và bạn sẽ dễ dàng tìm ra một câu lạc bộ gần nơi bạn ở. Bạn cũng có thể chơi cờ vây trên Internet, ở một số server có rất đông người tham gia như Wbaduk, KGS, Tygem, Pandanet.

Có thể bạn cần chơi những trận đấu đầu tiên của mình với máy tính hoặc smartphone. Có rất nhiều phần mềm để bạn lựa chọn, ở đây tôi muốn giới thiệu một số phần mềm như GridMaster (Android) hoặc Drago, Multi Go (Window) hay Smart Go (O.S).

Khi tìm được người chơi cùng, bạn nên chơi vài trận ở kích cỡ bàn 9x9 để hoàn toàn làm quen với luật cũng như cách tính điểm phân thắng thua. Sau đấy, bạn có thể chơi bàn 13x13 hay kể cả bàn 19x19 tùy ý thích. Chơi cờ với kích cỡ bàn nhỏ là cách nhanh nhất để học bởi vì bạn có thể rút được nhiều kinh nghiệm qua nhiều trận đấu chỉ trong một thời gian ngắn.

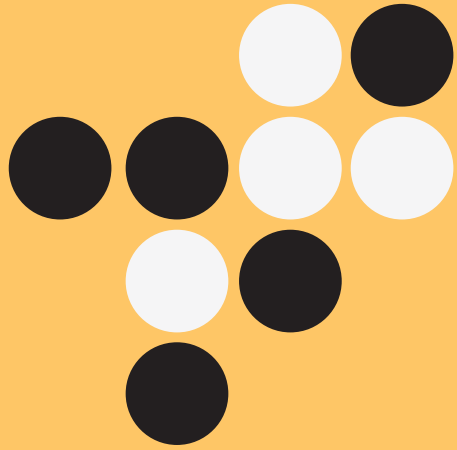
Kinh nghiệm là một yếu tố rất quan trọng trong việc trở thành một kỳ thủ mạnh, nhưng bạn còn có thể học thêm được nhiều điều thú vị qua các bài tập cờ thế và sách cờ vây căn bản.

Cuối cùng, một bổ sung quan trọng trong việc nâng cao trình độ là nghiên cứu kỳ phổ của chính mình và kỳ phổ của những người mạnh. Xem xét lại ván đấu của mình cùng với người mạnh hơn sẽ giúp bạn nhìn ra được những điểm mù và điểm yếu trong cách đi cờ của mình. Việc học kỳ phổ của những bậc thầy lại cung cấp những ý tưởng và kỹ thuật mới, để một lúc nào đó bạn có thể áp dụng khi thực chiến. Theo cách này bạn sẽ tự nhiên phát triển phong cách chơi và cảm giác cờ của mình.

Biên tập: Trần Quang Tuệ

Vẽ hình cờ: Vũ Trung Kiên

Trình bày: Tô Phước Thái



“...Chiến thuật cờ vây thuộc phạm vi toàn cục, nên một diễn biến ở một khu vực trên bàn cờ sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ phần còn lại.

Tầm nhìn của một đứa trẻ về thế giới, trái lại, thì hạn hẹp, nhưng khi được học cờ vây, nó nhanh chóng hình thành một viễn cảnh rộng hơn về thế giới trong mối liên hệ với bản thân.”

Cho Chikun

