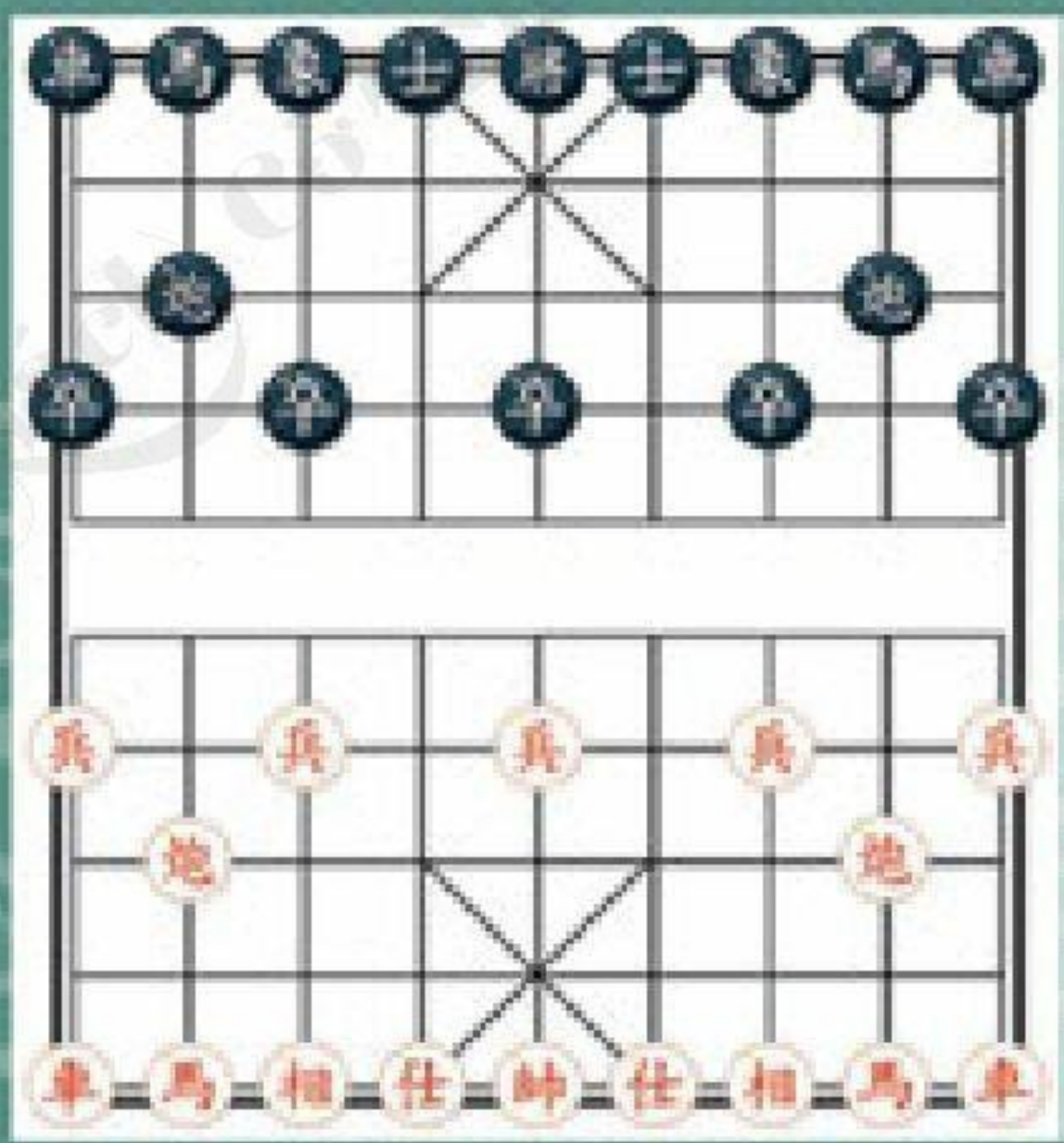
VƯƠNG BÌNH - ĐÌNH CHƯƠNG

Tự Học CHƠI CỜ TƯỚNG



NHÀ XUẤT BẢN ĐỒNG NAI

Sách Cờ Tướng .com

VƯƠNG BÌNH - ĐÌNH CHƯƠNG

Tự học CHƠI CỜ TƯỚNG

NHÀ XUẤT BẢN ĐỒNG NAI

Sách Cờ Tướng .Com

LỜI NÓI ĐẦU

Cờ tướng là một môn thể thao giải trí đồng thời cũng là nét sinh hoạt văn hóa có truyền thống lâu đời và rất phổ biến ở Việt Nam. Với những đặc điểm của môn giải trí vừa tao nhã vừa ít tốn kém, lại không đòi hỏi điều kiện không gian, thời gian... nên phù hợp với hầu hết mọi người. Hơn nữa môn cờ tướng được chính thức công nhận là một nội dung thi đấu thể thao cấp Quốc gia, Sea game và quốc tế.

Với sự phát triển mạnh mẽ và rộng rãi của môn Cờ tướng, tính tranh đua tại các giải trong nước cũng như quốc tế ngày càng quyết liệt... Cũng từ đó, người hâm mộ đã quan tâm hơn về rèn luyện để nâng cao trình độ, trong đó quan trọng là tài liệu chuyên môn.

*Từ những nhu cầu thiết thực trên, chúng tôi biên soạn quyển: **"Tự học chơi cờ tướng"**. Với cách trình bày đẹp mắt, lời văn dễ hiểu, hình ảnh minh họa cụ thể... Các bạn sẽ có trong tay một quyển cẩm nang chơi cờ thiết thực nhất.*

Nhóm biên soạn

Sách Cờ Tướng .Com

PHẦN I
CÁC KHÁI NIỆM CƠ BẢN

Sách Cờ Tướng . Com

Chương I

VÀI NÉT VỀ BỘ MÔN CỜ TƯỚNG

Cờ Tướng ra đời ở đâu? Vào thời đại nào? Có liên quan gì đến cờ Vua? Đó là những câu hỏi mà người hâm mộ rất muốn tìm hiểu. Nguồn gốc cờ Tướng là vấn đề rất thú vị, hiện nay vẫn còn được tranh luận và tiếp tục tìm tòi, khảo cứu. Các nhà nghiên cứu đã bỏ ra nhiều công sức để tìm ra câu trả lời. Tuy vậy cho tới nay, phần đông chuyên gia thừa nhận là: Cờ Tướng xuất xứ từ Trung Quốc, trong khi cờ Vua lại có nguồn gốc từ một loại cờ cổ của Ấn Độ (xuất hiện vào khoảng thế kỉ thứ 6, được truyền bá sang Iran rồi sang châu Âu và phát triển thành cờ Vua như ngày nay). Hai loại cờ này có nguồn gốc khác nhau nhưng lại có những điểm tương đồng như cách đi của một số quân. Dĩ nhiên không loại trừ trường hợp đã từng có những mô hình tượng trưng cho chiến trường cổ đại cùng được hình thành từ nhiều miền đất khác nhau và mang những đặc điểm riêng biệt. Trong quá trình phát triển của xã hội, do sự hòa nhập, giao lưu đã hình thành hai loại cờ Tướng của phương Đông và cờ Vua của phương Tây có cùng những điểm tương đồng.

Sách Cờ Tướng .Com

Cờ Tướng theo tiếng Hán gọi là Tượng kỳ. Tượng có nghĩa là hình tượng, tượng trưng chứ không phải là quân voi (Tượng) trên bàn cờ. Theo các văn kiện lịch sử và các hiện vật được phát hiện thì cờ Tướng xuất hiện từ thời Chiến Quốc (từ năm 403 đến 221 trước công nguyên) mà tiền thân là "Lục bác kỳ", một loại cờ rất thịnh hành thời kì đó. Nếu đúng như vậy thì cờ Tướng đã có trên 2000 năm. Nhưng có thể khẳng định rằng cờ Tướng lúc đó rất sơ khai chứ chưa phải loại cờ Tướng mà chúng ta chơi ngày nay. Đặc biệt cờ Tướng cổ đại không có quân Pháo. Các nhà nghiên cứu đều nhất trí là quân Pháo được bổ sung từ thời nhà Đường (sau năm 618) là quân cờ ra đời muộn nhất trên bàn cờ Tướng bởi cho tới lúc đó con người mới tìm ra vũ khí "Pháo" sử dụng trong chiến tranh – đó là các loại máy móc thô sơ dùng để bắn các viên đá to. Trong một thời gian dài, quân Pháo trong chữ Hán viết với bộ "thạch". Cho tới đời Tống (năm 960 – 1276) khi phát minh ra loại Pháo mới mang thuốc nổ thì quân Pháo mới được viết lại với bộ "hỏa".

Điều lí thú nhất là theo các tài liệu lịch sử cờ Tướng ở đời Đường được gọi là Tượng hý (du hý – trò chơi) có đặc điểm là quân cờ lập thể, bàn cờ có 8x8 = 64 ô vuông xen kẽ hai màu trắng đen, giống hệt bàn cờ Vua hiện nay. Loại bàn cờ này đã được để lại trên các bức tranh dệt "Cầm, Kỳ, Thi, Họa" đời Đường. Tại Uyên Ương trì, Vĩnh Xương, tỉnh Cam Túc (Trung Quốc) người ta cũng phát hiện dạng bàn cờ này trên các vật dụng bằng sứ cổ đại với 64 ô. Nhiều ý kiến cho rằng loại bàn cờ này rất hợp với các con số mà nhiều học thuyết thuộc nền văn minh Trung Hoa thường đề cập đến

Sách Cờ Tướng.Com

như "Thái Cực, Lưỡng Nghi, Âm dương, Tứ Tượng, Bát quái, Lục thập tứ ngao"...

Trong khi đó, theo Bách khoa toàn thư của nước Anh thì trước thế kỉ 13, người châu Âu sử dụng loại bàn cờ 64 ô cùng màu. Như vậy lịch sử cờ Tướng, cờ Vua ra sao? Cho tới nay các nhà nghiên cứu chưa có đồng luận điểm. Nhưng có một điều có thể gọi là chung: Cờ Tướng hiện đại được hoàn chỉnh vào đời Tống. Các quy định về bàn cờ, quân cờ rất hợp với cơ chế quân sự thời đó: Tướng soái ở trong dinh chỉ huy, có vệ sĩ túc trực, binh chốt có 5 quân đúng với luật "ngũ nhân vi ngũ" (năm người một đội ngũ). Điều này được ghi chép lại trong nhiều tác phẩm đời Tống như "Quảng tượng kì đồ" của Triều Vô Cửu, "Đả mã đồ kinh" của Lý Thanh Chiếu, bài thơ "Tượng dịch" của thi sĩ Lưu Khắc Trang. Cuốn kỳ phổ đầu tiên về cờ Tướng hiện đại là "Sự Lâm Quảng ký" của Trần Nguyên Tĩnh ở thời kì cuối đời Tống (cách đây hơn 700 năm) trong khi tác phẩm đầu tiên về cờ Vua được xuất bản tại Tây Ban Nha vào năm 1495.

SáchCờTướng.com

CÂU CHUYỆN VỀ HÌNH CÁC QUÂN CỜ TƯỚNG

Người châu Âu (và cả nhiều người châu Á) học chơi cờ Tướng rất khó khăn do không nhớ nổi mặt chữ của quân cờ. Đơn thuần chỉ là các chữ Hán, không có hình tượng rõ ràng, cụ thể như ở cờ Vua. Các chữ tượng hình này trông khá lằng nhằng rắc rối (tôi chắc bạn không thể đảm bảo vẽ lại được toàn bộ các quân cờ mà không nhìn mẫu). Biết thế nhưng tại sao người châu Á chúng ta (và cả Việt Nam) lại không thay đổi mà vẫn cứ dùng mãi những quân cờ chữ truyền thống đó cho tới tận hôm nay? Thực ra, đã nhiều lần người ta muốn đổi và thử đổi. Mấy năm gần đây ở một số giải đấu người ta đã công bố các quân cờ có dạng biểu tượng như Mã hình đầu ngựa, Pháo có hình khẩu thần công... (bạn có thể xem lại các quân cờ biểu tượng ở hình 2.1, quân cờ lập thể ở hình dưới) và thậm chí đã có nơi sản xuất các quân cờ theo kiểu cờ Vua cải biên rồi. Thế nhưng "đâu lại hoàn đấy": các giải cờ Tướng trong từng quốc gia cũng như các giải thế giới toàn chơi bằng các quân cờ truyền thống dùng các chữ Hán quen thuộc.

*** Vì sao vậy?**

Có lẽ thói quen đã ăn sâu vào tiềm thức những người chơi cờ, khiến người ta khó tiếp nhận một sự cải tiến hoặc cải cách. Cũng có thể đối với người Á Đông cách suy nghĩ có phần sâu sắc hơn: đã cải cách thì ở nội dung là chính chứ không phải

Sách Cờ Tướng .Com

là hình thức. Nếu chỉ cải cách hình thức mà không cải cách nội dung thì không cần thiết.

Quân cờ truyền thống có cái tiện của nó: không cồng kềnh như cờ Vua, rất giản dị, dễ làm, dễ mang đi, hỏng dễ thay... bình dân và gần gũi với mọi người.

Nhưng cũng có thể đó là lòng tự hào sâu xa của một nền văn hoá phương Đông: muốn có cái gì đó mang dấu ấn của riêng mình, không muốn có sự lai căng bắt chước từ bên ngoài. Bởi xét cho cùng cờ Tướng cũng hay, cũng hấp dẫn không kém cờ Vua.

Tướng 帥 將

Tướng (hay Soái)

Ở Trung Hoa, vua là thiên tử (con trời), do vậy, nếu nhắc tới vua thì phải tôn kính, sùng bái. Bất cứ một hành động, một câu nói nào hớ hênh đối với vua đều bọ ghép vào tội "khi quân" và bị xử trảm. Có quân vua trên bàn cờ Saturanga là bình thường, nhưng sang tới Trung Hoa thì không thể được. Các quan lại trong triều đình không thể cam lòng nhìn đám dân quê cứ réo lên tên vua ầm chiếu, rượt đuổi, khi đã hãm được thành thì lại cầm một quân, có khi chỉ là một quân tốt quèn, đạp lên đầu vua đánh chát, rồi hét lên "giết!" một cách hả hê. Biết đâu lại chẳng có kẻ lợi dụng trò chơi này để bày tỏ sự bất phục của mình với vương triều. Các nhà cải cách đã cải tên từ "vua" thành "tướng" hay "soái" cho quân này, với lời giải thích: Tướng hay soái là chỉ huy cao nhất, quan trọng nhất;

Sách Cờ Tướng .Com

bên nào giết được tướng hay soái thì hiển nhiên thắng trận, đâu cần tới lượt vua. Cách cải cách tên này đã giải thoát một trong những vấn đề tế nhị và phức tạp nhất về mặt ý thức hệ, và chỉ có như thế trò chơi Saturanga mới được chấp nhận. Tuy nhiên, đó chỉ là cách thay đổi tên, thay đổi bề ngoài, hình thức mà thôi, chứ quân cờ này thực chất vẫn là vua. Vì tướng thì phải xông pha trận mạc, không thể rụ rú trong cung, có hai Tượng và Sĩ kè kè bên cạnh bảo vệ. Cách đổi tên chỉ là một mẹo vặt để giữ sĩ diện cho vua mà thôi.

Tướng được chốt chặt trong cung và có tới 2 Sĩ và Tượng canh gác hai bên. Khi lâm nguy, tất cả sẵn sàng xả thân "hộ giá". Chính điều này làm cho quân địch dù có liều chết lăn xả vào cũng không chắc đã thắng được. Như thế muốn thắng một ván cờ cũng rất khó khăn, cơ may hoà cờ là rất lớn. Từ một thực tế như vậy, luật "lộ mặt Tướng" được thiết lập: một bên Tướng đã chiếm được một lộ rồi mà Tướng bên kia thò mặt ra lộ ấy là bị thua ngay lập tức, dù hai Tướng ở cách xa nhau muôn trùng. Chính điều này làm cho sự việc trở nên rất khó giải thích bởi cả Saturanga cũng như cờ vua đều không có tuyệt chiêu này. Thực ra đây chỉ là một quy định đơn thuần mang tính kỹ thuật nhằm cứu vãn cho sự ì ạch của cờ tướng, cho sự quá kín mít của Cửu cung. Việc Tướng chiếm lộ thông chính là việc phong luôn cho Tướng vai trò kép "Xe và Tướng". Xe là quân cực mạnh, do đó chiến thắng sẽ dễ dàng hơn.

Do có luật "lộ mặt Tướng" nên sẽ có hệ quả: Tướng bên này mặc nhiên chiếm luôn một phần ba diện tích Cửu cung của đối phương, khiến đất nương thân của đối phương bị thu hẹp đáng kể. Đó là chưa nói nếu Tướng chiếm được lộ giữa

Sách Cờ Tướng .Com

thì Tướng của đối phương mất tới hai phần ba cung cấm của mình, nghĩa là chỉ còn vỏn vẹn có 3 điểm để di chuyển. Lúc đó đối phương chỉ còn 1 quân cũng có thể tóm gọn được dù đang ở ngay trong cung cấm của mình. Trong khi cờ tướng khi Tướng mất hết đường chạy thì thua chứ không hoà như trong cờ vua. Vì vậy, tỷ số thắng thua ở cờ tướng sau khi có ngoại lệ này đã tăng vọt, chấm dứt tình trạng hoà cờ trì trệ như từ trước đến nay.

Tính theo khả năng chiến đấu thì Tướng là quân yếu nhất do chỉ đi nước một và bị giới hạn trong cung. Tuy nhiên trong nhiều tình huống, đặc biệt khi cờ tàn đòn "lộ mặt tướng" lại tỏ ra rất hiểm và mạnh. Lúc nầy Tướng mạnh ngang với Xe.

Sĩ 士 仕

Trong cờ vua, quân cố vấn được đổi thành quân Hoàng hậu, nhưng ở Trung Hoa, phụ nữ không được tham gia chính sự nên không thể có mặt bên cạnh vua trong bàn cờ được. Trong cờ tướng, quân Sĩ có vai trò "hộ giá" cho Tướng (hoặc Soái). Chúng đứng ngay sát cạnh Tướng, chỉ đi từng bước một và đi theo đường chéo trong Cửu cung. Như vậy, chúng chỉ di chuyển và đứng tại 5 điểm và được coi là quân cờ yếu nhất vì bị hạn chế nước đi. Sĩ có chức năng trong việc bảo vệ Tướng, mất Sĩ được cho là nguy hiểm khi đối phương còn đủ 2 Xe hoặc dùng Xe Mã Tốt tấn công. Bỏ Pháo ăn Sĩ rồi dùng 2 Xe tấn công là đòn chiến thuật thường thấy.

Trong tàn cuộc, Sĩ thường được đưa lên cao để làm ngòi cho Pháo tấn công.

Sách Cờ Tướng .Com

Tượng 相 象

Quân Tượng đứng bên cạnh quân Sĩ và tương đương với Tượng trong cờ vua. Quân này đi theo đường chéo của hình vuông gồm 4 ô cờ. Chúng không được qua sông, chúng có nhiệm vụ ở lại bên này sông để bảo vệ vua. Chỉ có 7 điểm mà Tượng có thể di chuyển tới và đứng ở đó.

Tượng sẽ không di chuyển được đến vị trí đã nêu nếu có 1 quân đặt tại vị trí giữa của hình vuông 4 ô. Khi đó ta gọi là Tượng bị cản và vị trí cản được gọi là "mắt Tượng".

Tượng được tính là mạnh hơn Sĩ một chút. Khả năng phòng thủ của Tượng cũng được tính nhỉnh hơn. Nói chung mất Tượng cờ dễ nguy hơn mất Sĩ.

Xe 車 車

Quân Xe đi và ăn theo một đường thẳng đứng hoặc ngang giống hệt quân Xe trong cờ vua. Chúng bắt đầu nước đi từ phía góc của bàn cờ, chúng được coi là quân cờ mạnh nhất trong cờ tướng.

Pháo 砲 砲

Quân Pháo đi giống quân Xe, theo chiều thẳng đứng hoặc ngang, nhưng ăn quân bằng cách nhảy qua 1 quân cờ khác. Hãy tưởng tượng Cửu cung với thành cao hào sâu, có lực lượng bảo vệ canh gác ngày đêm, Tướng thì chẳng bao giờ ra khỏi cung, làm thế nào mà đột phá vào đây. Xe tuy thông

Sách Cờ Tướng .Com

suốt như thế nhưng nếu có quân đứng chặn đường thì cũng phải dừng lại. Nhưng với Pháo thì bất chấp tất cả. Pháo có thể kéo tới tận góc mà nã đạn cầu vồng vào trong cấm cung tiêu diệt Tướng. Pháo có thể kéo hẳn về cung mình dùng chính Sĩ của mình làm ngòi để chiếu hết tướng đối phương. Quân Pháo có quyền lực mạnh ở lúc bắt đầu, lúc bàn cờ còn nhiều quân, nhưng quyền lực đó giảm dần về sau. Trên thực tế thì có tới 70% khai cuộc là dùng Pháo. Đơn giản và thô lỗ nhất là nã ngay Pháo tiêu diệt Mã đối phương (người chơi như thế gọi là hiếu sát). Còn thông thường là hai bên cùng kéo pháo vào lộ giữa, gọi là đương đầu Pháo. Kéo Pháo cùng bên gọi là trận Thuận Pháo, kéo Pháo vào ngược bên nhau gọi là trận Nghịch Pháo (hay Liệt Pháo).

Cờ tướng cổ đại không có quân Pháo. Các nhà nghiên cứu đều nhất trí là quân Pháo được bổ sung từ thời nhà Đường. Đây là quân cờ ra đời muộn nhất trên bàn cờ tướng vì tới thời đó, pháo được sử dụng trong chiến tranh với hình thức là một loại máy dùng để bắn những viên đá to. Bấy giờ, từ Pháo trong chữ Hán được viết với bộ "thạch", nghĩa là đá. Cho đến đời nhà Tống, khi loại pháo mới mang thuốc nổ được phát minh thì quân Pháo đã được viết lại với bộ "hỏa".

Kể từ khi xuất hiện Pháo, bàn cờ tướng trở nên cực kỳ sôi động, khói lửa mịt mù từ đầu tới cuối trận với biết bao nhiêu đòn Pháo vô cùng hiểm hóc. Chính cặp Pháo này đã nâng cờ tướng lên một tầm cao hoàn toàn mới, khiến cho cờ tướng trở nên cực kỳ độc đáo, tách rời bỏ hoàn toàn bóng dáng của trò Saturanga. Người châu Âu, châu Mỹ cũng có

Sách Cờ Tướng .Com

Pháo nhưng họ không nghĩ tới và không đưa được Pháo vào bàn cờ, muốn có được nó thì phải thay đổi hoàn toàn cấu trúc của bàn cờ. Nếu cờ vua vẫn để nguyên 64 ô đen trắng thì Pháo đặt vào đâu được. Đặt vào có khi lại bị vào trường hợp "quân mình bắn quân ta".

Mã 馬 馬

Với bàn cờ được cải tiến như hiện nay, đất rộng và có vô số đường để tung hoành, Mã sẽ phi nước đại trên khắp bàn cờ. Sự thái quá của Mã như thế sẽ làm cho việc tiêu diệt quân trở nên quá nhanh, công mạnh hơn thủ, và nhất là Tướng sẽ bị uy hiếp nặng nề nếu hai Mã đối phương sang được trận địa bên này. Mã trong cờ vua không bị luật cản bởi bàn cờ vua chật hẹp, các Tốt của cờ vua móc xích nhau cản trở rất lớn nên việc tung hoành của Mã so với bàn cờ tướng là khó khăn hơn nhiều. Nếu không có ngoại lệ để giảm bớt đà của Mã trong bàn cờ tướng thì các đòn đánh thâm hậu dễ bị phá sản và vai trò của các quân sẽ bị mất cân đối. Từ khi có luật cản Mã, cờ trở nên ôn hoà, sâu sắc và mưu mẹo phải cao hơn, nghệ thuật dùng quân để "cản Mã" cũng tinh vi hơn, khiến cho Mã dù đã "ngọa tào" hay "song Mã ẩm tuyền" cũng không dễ gì bắt được Tướng đối phương nếu bất ngờ bị một quân khác chèn vào "chân". Những đòn nhằm vào tướng như thế nếu ở cờ vua thì vua hết đường cựa nhưng ở cờ tướng thì vua hoàn toàn có thể rút Xe hoặc Pháo từ trận địa xa phía bên kia về để cứu nguy nhờ phép cản Mã tài tình. Nếu ở Pháo có nguyên tắc mà không người chơi cờ nào không

Sách Cờ Tướng .Com

thuộc là "cờ tàn Pháo hoàn" với vai trò hỗ trợ Pháo của Sĩ là vô cùng quan trọng thì đối với Mã ở cờ tàn là việc tích cực ào lên tấn công. Khi đó những nước chống đỡ của đối phương phụ thuộc rất nhiều vào vị trí làm thế nào để cản được chân Mã hơn là làm thế nào để tiêu diệt được Mã, bởi bàn cờ lúc này rất trống trải, Mã tha hồ tung hoành. Quân mã đại diện cho đơn vị lính kị binh, đó lạ sự mô phỏng hình tượng kị binh cầm giáo phi đại đâm xiên kẻ thù. Chính vì bắt buộc phải dùng tốc độ thì sát thương mới cao nên để hạn chế kị binh hay bắt chết mã chỉ có cách là chèn chân tương ứng với "cản mã" như ở trên. Đó là sự tinh tế thâm thúy của người Trung Hoa so với phương Tây dù rằng việc sử dụng kị binh phương Tây nắm rất rõ.

Tốt 兵 卒

Binh pháp của Trung Hoa không giống như của Ấn Độ. Trên nền tảng quân sự của mình, người Trung Hoa đã sáng tạo ra cách bày quân như sau: Thứ nhất, lính tráng phải ra nơi biên ải để giữ gìn đất nước. Như vậy, sát với sông, người ta cắt cử 5 quân Tốt cách đều nhau để giữ tuyến đầu. Trận chiến bây giờ không nằm ở hai hàng dưới nữa mà đã được đẩy lên rất cao phía trên. Việc các quân Tốt chỉ có số lượng như vậy đã tránh được chuyện "bịt đường" như ở cờ vua, tạo sẵn ra 4 đường mở cho các quân bên dưới có thể năng động xông lên, thậm chí tấn công được ngay chứ không bị bó chân ngay từ đầu như ở cờ vua. Cách bố trí 5 quân Tốt này là phương án tối ưu nhất cho cấu trúc của bàn cờ, vì nếu là 4

Sách Cờ Tướng .com

hay 6 thì khó đặt ở bàn cờ cho cân đối. Quân Tốt ở đây tương tự như quân Tốt ở cờ vua, chúng đi thẳng theo chiều đứng và có thể ăn quân từng bước một. Khi Tốt qua được sông, chúng có thể đi và ăn theo chiều ngang. Không giống như trong cờ vua, chúng không có luật phong Hậu, hay Xe,... khi đi đến hết bàn cờ, lúc này, chúng được gọi là Tốt lụt. Việc mất mát một vài Tốt ngay từ đầu cũng không thành một "thảm họa" như trong cờ vua.

Sách CờTướng.Com

Chương 2

BÀN CỜ, QUÂN CỜ VÀ LUẬT CHƠI

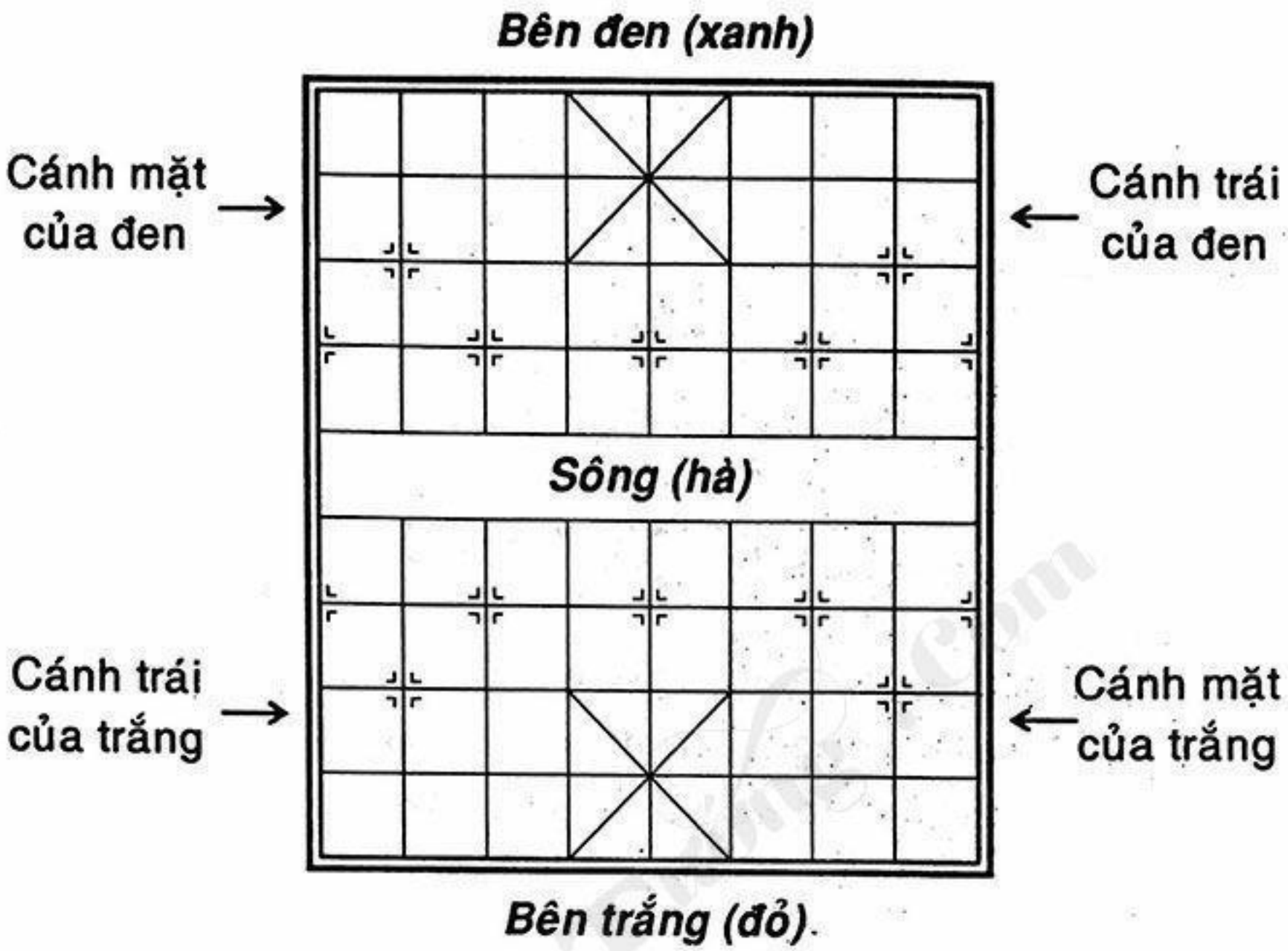
Cờ Tướng là cuộc chơi giữa hai đấu thủ điều khiển hai đạo quân đối nghịch giao tranh nhau. Cuộc giao tranh này diễn ra trên một bãi chiến trường là bàn cờ và quân số của hai đạo quân này bằng nhau, từng loại binh chủng giống y nhau, đó là quân cờ. Hai đấu thủ chơi phải tuân theo những quy ước và luật lệ chính xác, rõ ràng được mọi kỳ thủ tôn trọng chấp hành, đó là những luật chơi.

Chương này sẽ giới thiệu đến các bạn các khái niệm, kiến thức chung về bàn cờ, quân cờ và luật chơi cờ Tướng.

I. BÀN CỜ:

Bàn cờ Tướng có hình chữ nhật, có 9 đường dọc và 10 đường ngang giao cắt nhau, tạo thành 90 giao điểm. Giữa bàn cờ thường có một hàng ngang trống (không có đường kẻ đứng) dùng làm ranh giới phân chia hai bên và được gọi là sông (hoặc "hà"). Đây là ranh giới chia hai bên thành hai trận địa đối nghịch nhau, một bên của quân đỏ, một bên của quân xanh.

Sách Cờ Tướng .Com



Mỗi bên có 9 giao điểm nằm trên bốn ô vuông phân biệt với các ô khác bằng các đường kẻ chéo gọi là "cung Tướng".

(Hiện nay theo Luật cờ của Liên đoàn cờ Việt Nam, dù màu sắc quân cờ như thế nào cũng phải qui về hai màu: trắng và đen. Hình bàn cờ in trong sách, báo được qui ước phía dưới thuộc bên trắng, phía trên thuộc bên đen.)

* Cách gọi tên các vị trí

Để chỉ rõ vị trí toạ độ trên bàn cờ cũng như để ghi được sự di chuyển của các quân người ta qui ước đặt tên các đường dọc và các đường ngang như hình vẽ.

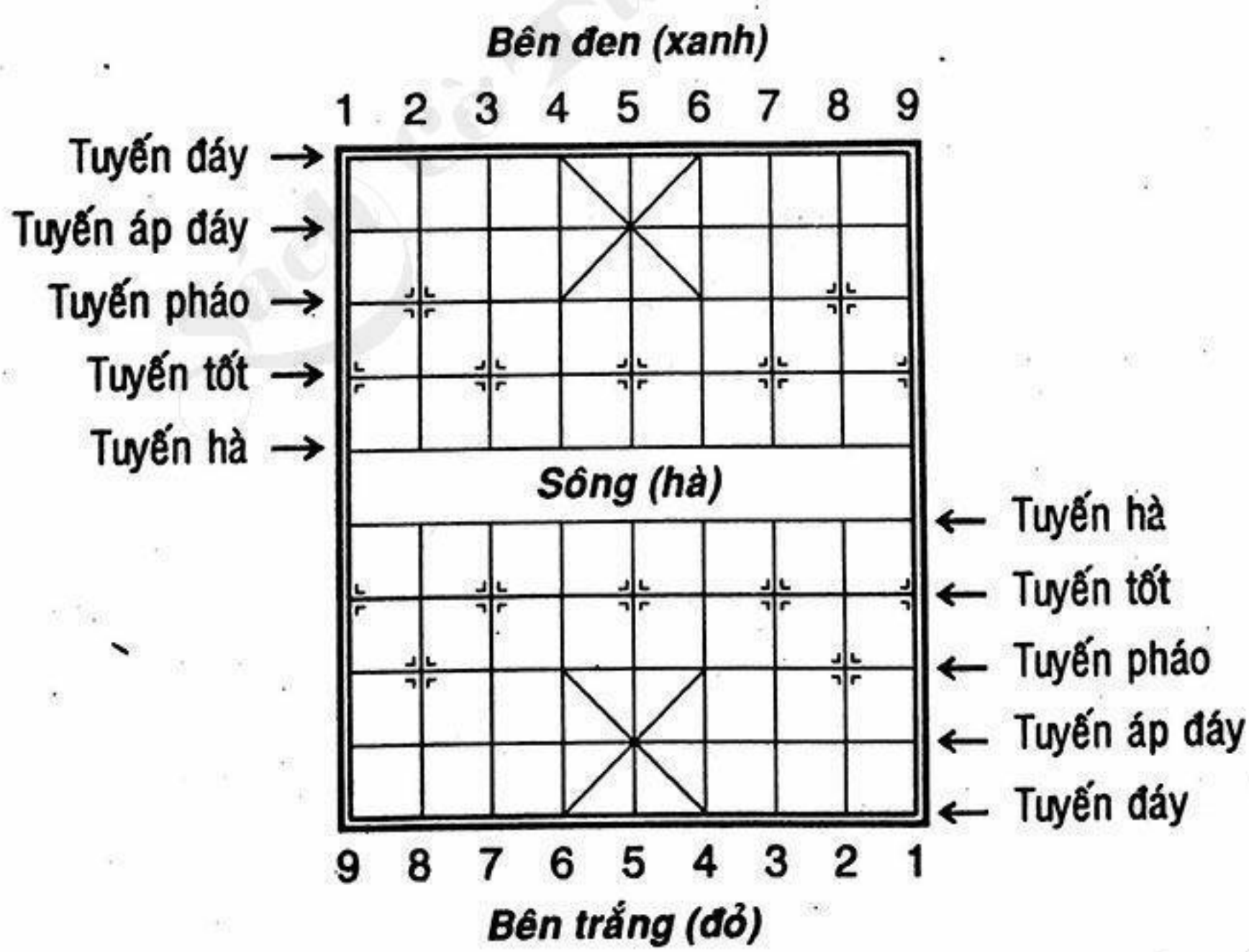
Chín đường dọc được đánh số từ 1 đến 9 và khởi đầu từ bên phải sang bên trái của mỗi đấu thủ. Như vậy cùng một

Sách Cờ Tướng.Com

đường dọc, đấu thủ này gọi là lộ 1 thì đấu thủ kia gọi là lộ 9, đấu thủ này gọi là lộ 2 thì đấu thủ kia gọi là lộ 8. Cứ như thế ta thấy tương ứng các lộ 3, 4 với 7, 6. Chỉ có lộ 5 (còn gọi là trung lộ) là giống nhau.

Còn 10 đường ngang thì mỗi bên lại lấy đường ngang dưới cùng của mình làm chuẩn để gọi tên: Tuyến đáy, Tuyến áp đáy, hàng tuyến Pháo, hàng tuyến Tốt, Tuyến hà (gọi tắt là hà). Tuy nhiên các tên này ít khi được dùng, trừ một số nhà nghiên cứu, bình luận cờ.

Tên các đường dọc được dùng thường xuyên, vì các quân cờ đứng trên đường dọc nào thì mang tên đường dọc đó cho dễ nhận và dễ phân biệt.



Sách Cờ Tướng .Com

Thời xưa, người ta đặt tên cho mỗi giao điểm một tên riêng. Bàn cờ có 90 giao điểm thì có 90 tên. Chẳng hạn, quyển Mai Hoa phổ, bản cổ xưa đặt tên các giao điểm ở đường ngang dưới cùng từ bên phải sang bên trái là: Tương – Các – Gian – Thiên – Hoành – Vũ – Phòng – Tiên – Mang (đối với bên trắng). Còn tên các giao điểm ở tuyến đáy của bên đen lại là: Nhạn – Toán – Thời – Tần – Sĩ – Doanh – Hoang – Khuyến – Trường. Đặt tên như vậy khi quân cờ di chuyển từ vị trí nào đến vị trí nào sẽ nêu tên cụ thể ra, không sợ nhầm lẫn. Người đời sau thấy đặt nhiều tên quá khó nhớ nên đã cải biên lại cho dễ nhớ hơn. Kiểu cải biên nêu trên chưa thật khoa học nhưng đã trở thành thói quen, người ta không chịu thay đổi nữa. Do đó, hiện nay, một số nhà nghiên cứu đề nghị đặt tên các đường dọc theo số thứ tự từ 1 đến 9, lấy bên trắng làm chuẩn và đánh số thứ tự từ trái sang phải. Còn các đường ngang thì cũng thống nhất ghi từ dưới lên trên để các đường mang tên a, b, c, d, e, f, g, h, i và j. Từ đó mỗi giao điểm hay mỗi toạ độ sẽ mang một tên khác nhau, chẳng sợ nhầm lẫn, giống kiểu làm của Mai Hoa phổ cổ xưa. Kiểu này khoa học nhưng do không quen nên chẳng mấy ai chịu theo.

Quyển *Luật Cờ Tướng* do Liên Đoàn Cờ Việt Nam ban hành vẫn dùng qui ước tọa độ như cũ nên chúng ta chấp hành giữ nguyên như vậy.

Các hình vẽ bàn cờ đều nhìn theo hàng dọc, với quy ước: bên phía dưới thuộc về bên đi trước (bên Tiên), còn phía trên thuộc về bên đi sau (bên Hậu). Ở giữa có Sông, mỗi bên đều có Cung là khu vực mà Tướng được di chuyển... nói chung điều này ai cũng biết, không cần bàn luận thêm.

Sách Cờ Tướng.Com

Với cách ghi cổ truyền từ xưa thì ta đánh số hệ thống toạ độ vẫn giữ như cũ, tức là các lộ thẳng đứng vẫn được đánh số từ 1 đến 9, tính từ phải sang trái theo hướng nhìn mỗi bên. (Tuy nhiên khi lập trình cho máy đánh cờ thì người ta đánh số gần giống cờ Vua: các hàng bằng chữ cái từ A→J và các cột bằng số từ 1→9, vì giúp thực hiện dễ hơn nhiều so với cách ghi cổ điển. Do đó trong các software cờ tướng hoặc các chỗ chơi cờ tướng online bạn sẽ thường thấy kiểu ghi toạ độ có dùng chữ).

II. MÀU QUÂN CỜ:

Quân cờ được phân chia thành hai bên đối nghịch nhau. Khi bắt đầu ván cờ, mỗi bên có 16 quân cùng màu, bao gồm các loại binh chủng như sau: 1 Tướng, 2 Sĩ, 2 Tượng, 2 Mã, 2 Xe, 2 Pháo và 5 Tốt. Do cờ tướng bắt nguồn từ Trung Quốc nên các quân cờ được viết bằng chữ Hán để phân biệt. Hình các quân cờ như dưới. (Chú ý là quân hai bên tuy cùng loại nhưng hình lại hơi khác nhau, chỉ có Xe, Pháo và Mã là giống mà thôi).

將	仕	象	車	砲	馬	卒
Tướng (Soái)	Sĩ	Tượng	Xe	Pháo	Mã	Tốt (Binh)

帥	士	相	車	砲	馬	兵
Tướng (Soái)	Sĩ	Tượng	Xe	Pháo	Mã	Tốt (Binh)

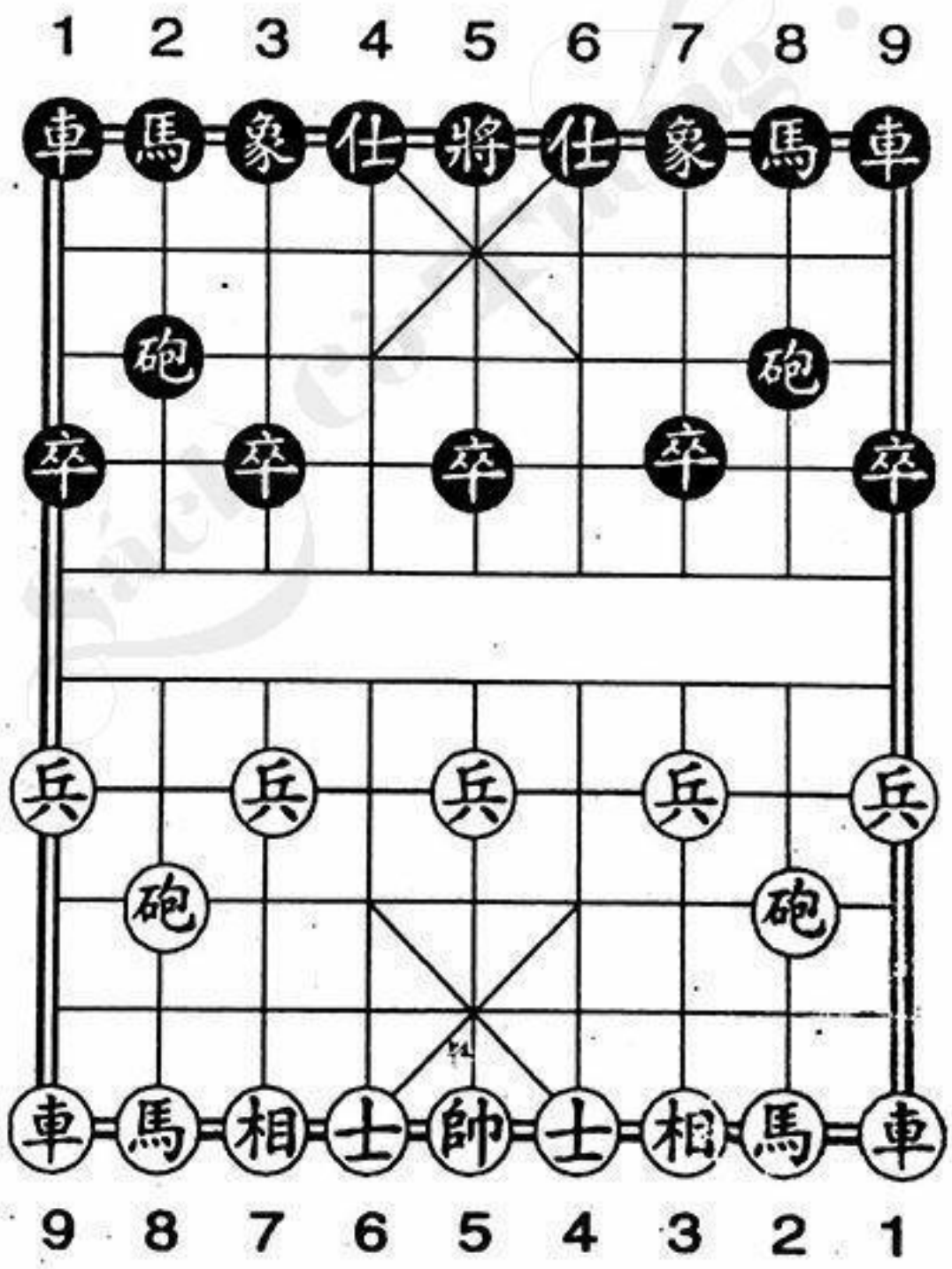
Sách Cờ Tướng .com

*** Vị trí các quân cờ khi bắt đầu ván cờ**

Trước hết cần nói rõ: mỗi quân cờ chỉ đặt trên một giao điểm hay một giao điểm chỉ được đặt một quân cờ mà thôi.

Khi bắt đầu ván cờ, các quân được bố trí theo một thế cờ ban đầu như hình dưới. Chúng ta thấy, hai Tướng đứng chính giữa ngay trên đường dọc số 5. Đường dọc này người ta gọi là trung lộ hay trung tuyến.

Thế bố trí quân ban đầu hoàn toàn đối xứng nhau giữa quân hai bên và giữa cánh phải và cánh trái.



Dù thực tế quân cờ có thể có màu Đỏ và Đen, Trắng và Đen, Hồng và Xanh, Đỏ và Xanh... thì trong các sách cờ

Sách Cờ Tướng.Com

Tướng vẫn quy ước gọi 1 bên là quân Đen và 1 bên là quân Trắng. Với những sách cờ cũ thì phía bên dưới (Tiên) là quân Đen (nền Đen chữ Trắng), còn bên trên (Hậu) thì là Trắng (nền Trắng chữ Đen). Tuy nhiên hiện nay đa số các sách cờ đều đã vẽ ngược lại, Bên Tiên (phía dưới) sẽ gọi là bên Trắng, còn bên Hậu (phía trên) sẽ gọi là bên Đen.

III. KÝ HIỆU:

A. Về quân cờ: *được ghi tắt bằng những chữ như sau:*

– 帥 Tướng : Tg (còn gọi là Suý/Soái)

– 士 Sĩ : S

– 相 Tượng : T (còn gọi là Bồ)

– 車 Xe : X (gọi là Xa thì đúng hơn)

– 砲 Pháo : P

– 馬 Mã : M (gọi Ngựa cũng được)

– 兵 Chốt: C (cũng có sách gọi là Binh và ký hiệu: B)

B. Chữ viết tắt: *(chỉ dùng khi có 2 hoặc 3 quân nằm chung 1 lộ)*

– Trước: **t**

– Sau: **s**

– Giữa: **g**

C. Về hướng di chuyển quân:

– Tấn: **.** (dấu chấm)

Sách Cờ Tướng .Com

– Bình: – (dấu gạch ngang)

– Thoái: / (dấu gạch xéo)

D. Về nhận định đánh giá:

– Nước đi hay: !

– Nước đi rất hay: !!

– Nước đi dở: ?

– Nước đi rất sai lầm: ??

– Nước đi hay nhưng còn phải xem lại: !?

– Nước đi tưởng dở nhưng không hẳn là dở: ?!

– Bên Tiên thắng: **1–0**

– Bên Hậu thắng: **0–1**

– Hoà : **1/2–1/2**

– Bên Tiên ưu thế: **+–**

– Bên Hậu ưu thế: **–+**

* Cách đi và bắt quân

Bảy loại quân trong cờ tướng đều có cách đi và cách bắt riêng. Bên đỏ và bên đen có cách đi như nhau.

Khi tiến hành ván cờ, mỗi đấu thủ chỉ được thực hiện một nước đi khi đến lượt mình. Một nước đi là một sự di chuyển của một quân cờ từ một giao điểm này đến giao điểm khác. Ván cờ diễn ra là sự liên tục các nước đi, thay phiên nhau giữa hai bên. Mỗi một quân phải đi hoặc ăn quân theo một luật nhất định ứng với nó.

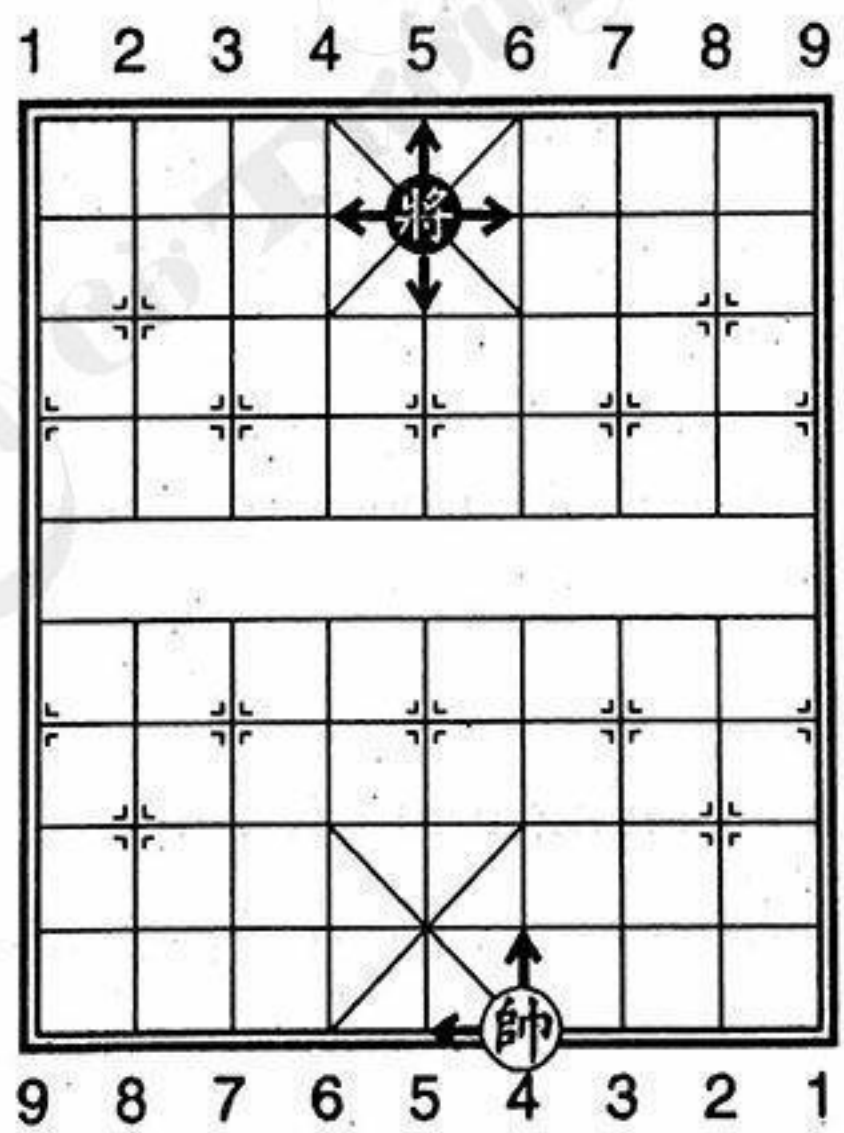
Sách Cờ Tướng .Com

IV. CÁCH ĐI QUÂN

Tướng 帥 將

Tướng chỉ được đi từng bước một (từ một giao điểm chuyển sang một giao điểm ngay bên cạnh) theo đường ngang và đường dọc trong cung Tướng và không được đi ra khỏi cung. Cách ăn cũng giống như cách đi Tướng, trên đường đi nếu gặp quân cờ của đối phương là ăn ngay.

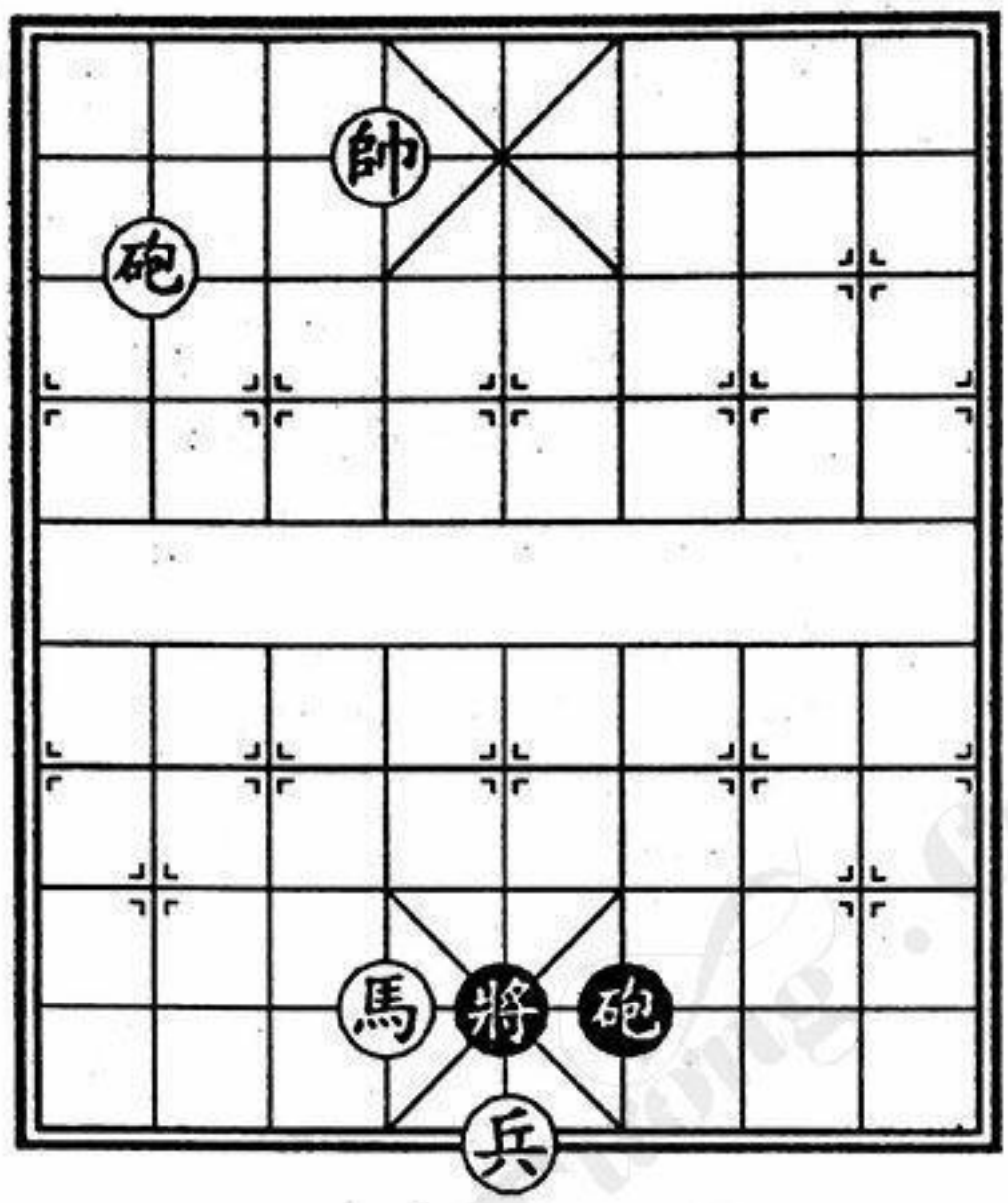
Nhưng trong cờ tướng quy định Tướng không được để lộ mặt trên đường dọc, nếu không sẽ bị xử thua.



Trong hình Tướng đen chỉ có thể tiến 1 ô nhưng không thể sang phải vì có Pháo đen cản đường.

Tướng đen có thể lùi ăn Tốt trắng và Tướng đen không thể ăn Mã trắng vì trống Tướng.

Sách Cờ Tướng.com



Sĩ 士 仕

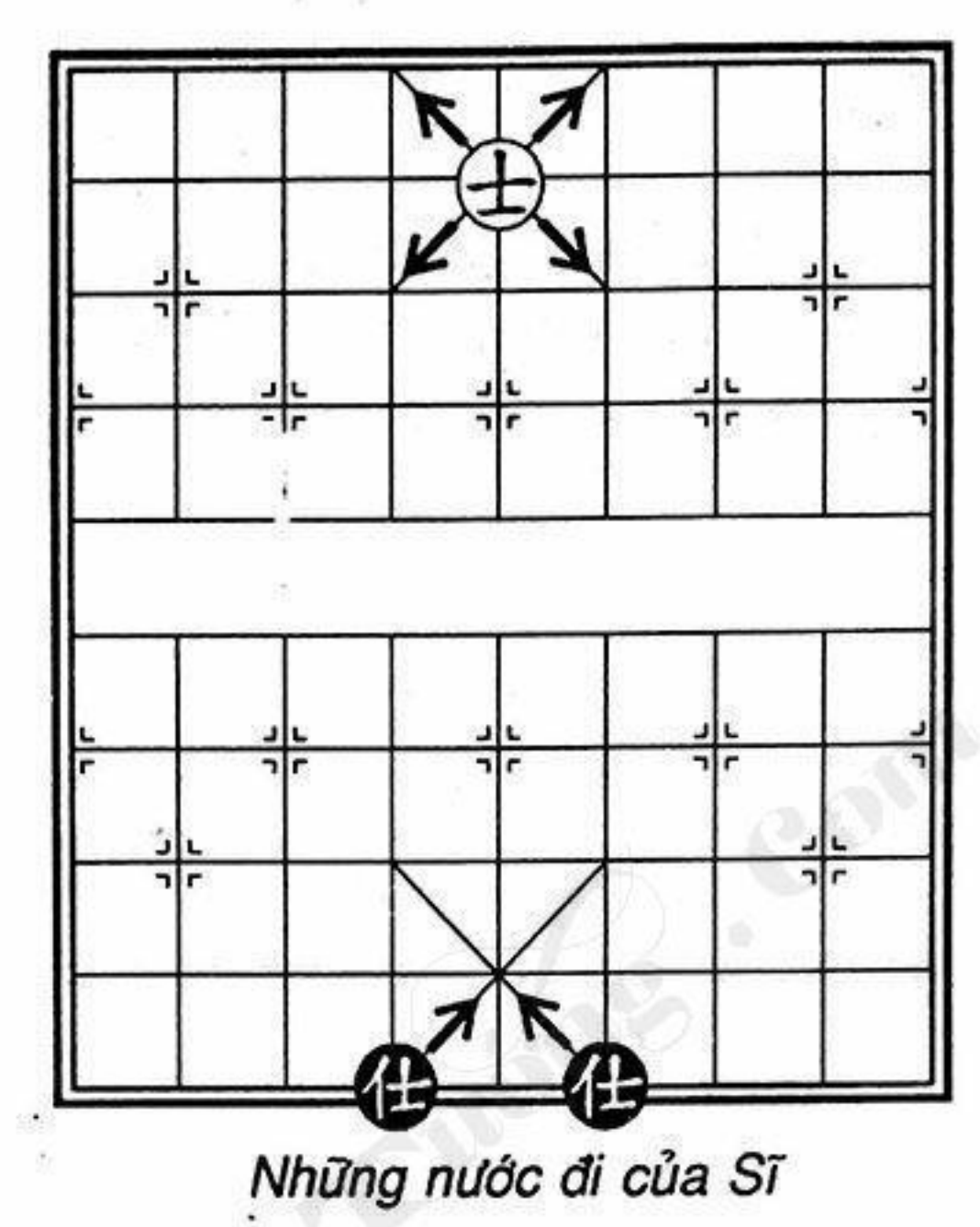
Sĩ cũng chỉ được đi từng bước một nhưng đi trên đường chéo trong cung, không được đi thẳng và cũng không được đi ra khỏi cung.

Cách ăn của Sĩ giống như cách đi.

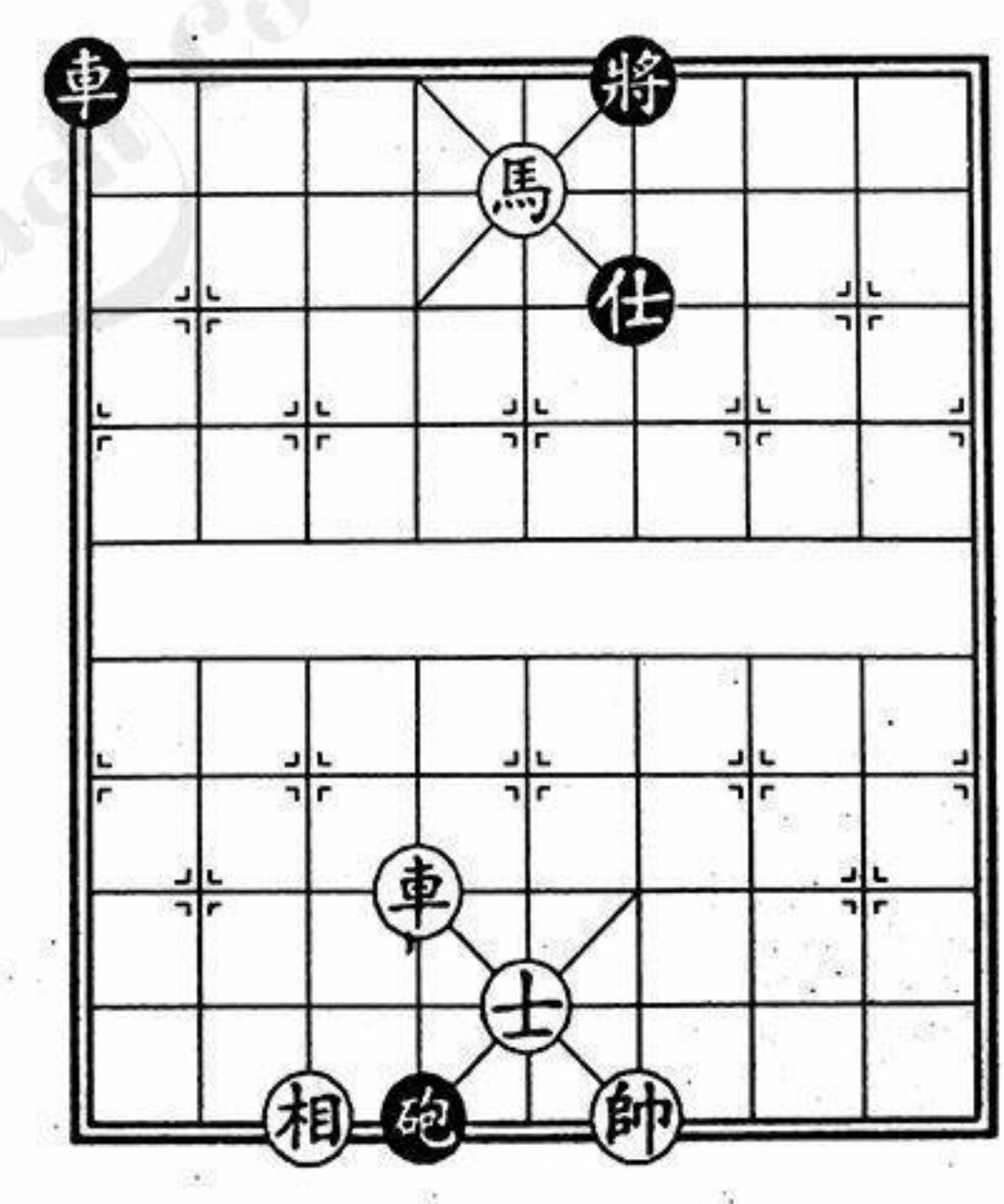
Trong hình, Sĩ trắng có thể tiến chéo sang phải nhưng không thể tiến chéo sang trái vì có Xe trắng cản đường, cũng không thể lùi chéo sang phải vì có Tướng trắng cản đường.

Sĩ trắng có thể lùi chéo sang trái ăn Pháo đen. Sĩ đen vốn có thể lùi chéo ăn Mã trắng. Nhưng như vậy sẽ phạm luật để 2 Tướng lộ mặt, vì vậy không thể ăn Mã trắng.

Sách Cờ Tướng.Com



Những nước đi của Sĩ

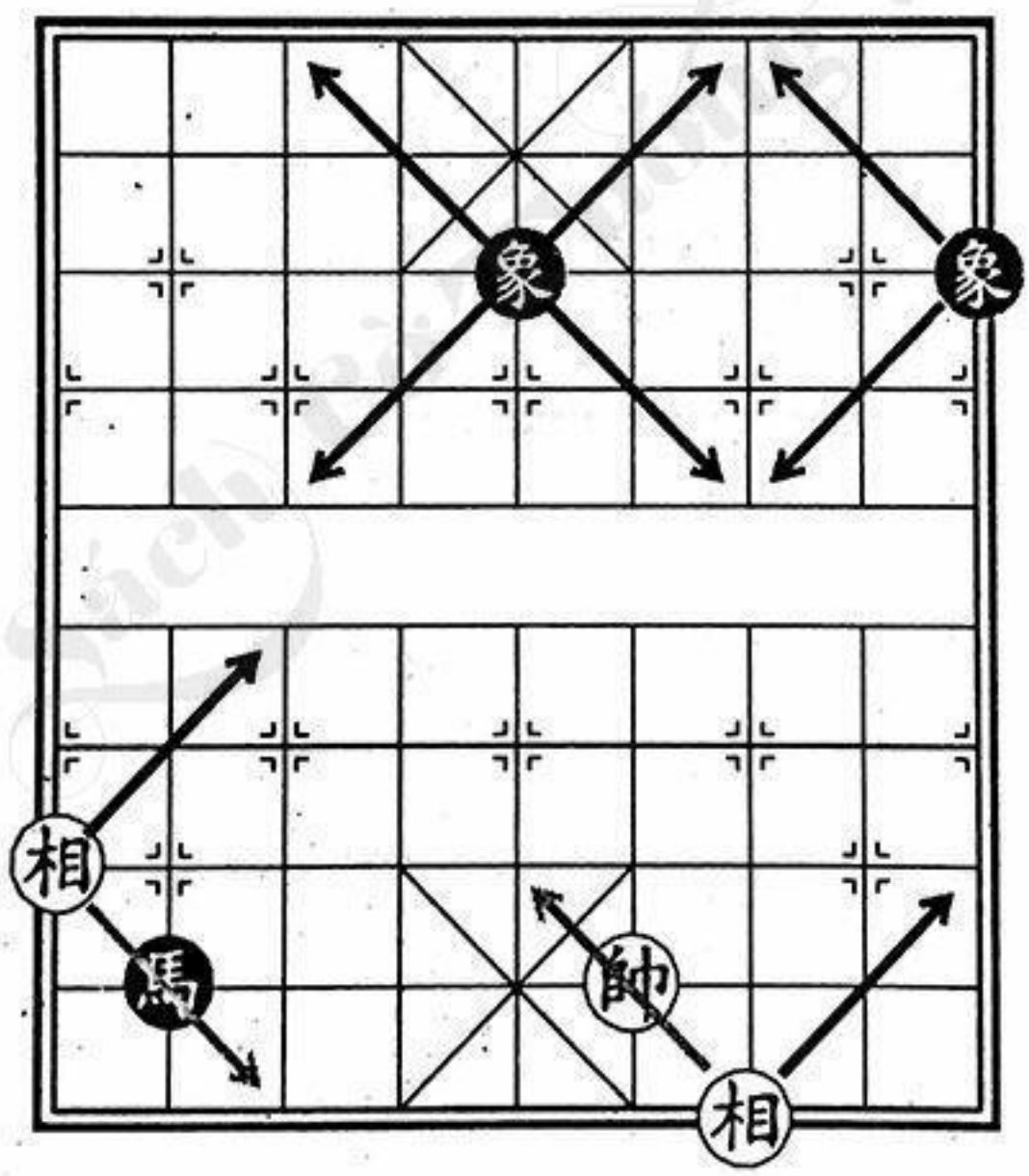


Sách Cờ Tướng .Com

Tượng 相 象

Tượng chỉ được đi trong trận địa của mình. Tượng đi chéo góc theo hình "chữ điền" (là một hình có 4 ô vuông). Nếu ở giao điểm chính giữa chữ điền (còn gọi là Tượng nhãn – mắt Tượng) có bất cứ một quân nào đứng (quân ta hoặc đối phương) thì Tượng đó bị cản, không đi được. Tượng chỉ được hoạt động bên trận địa của mình chứ không vượt qua sông sang đất đối phương được.

Cách ăn của Tượng giống như cách đi.

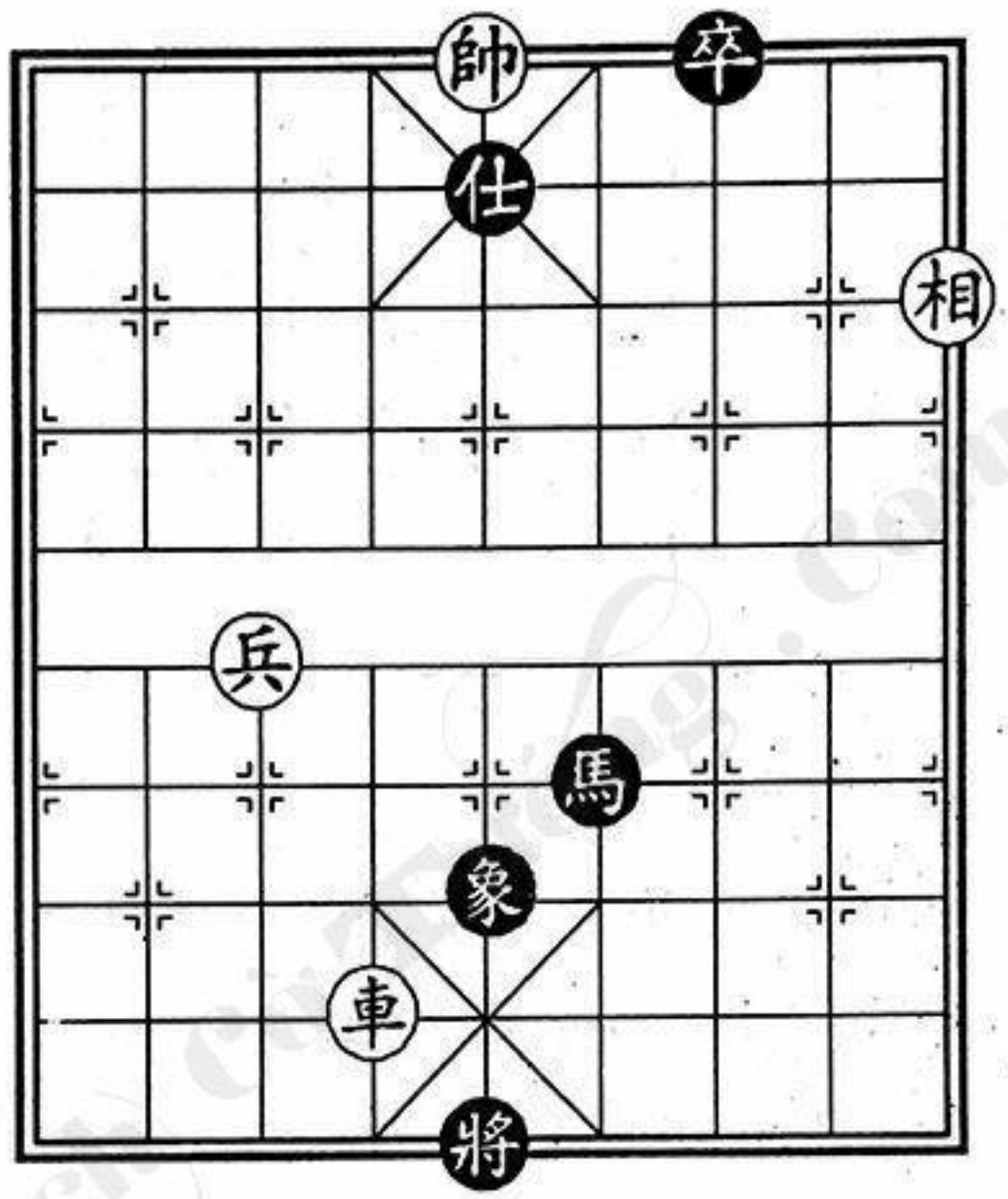


Những mũi tên màu nhạt trong hình chỉ những nước đi bị cản (không đi được).

Trong hình Tượng đen có thể lùi chéo sang phải để xuống điểm đáy, nhưng không thể lùi chéo sang trái vì có Xe trắng

Sách Cờ Tướng.Com

cản đường, cũng không thể tiến chéo sang phải vì có Mã đen che mắt Tượng. Tượng đen có thể tiến trái ăn Tốt trắng. Tượng trắng có thể lùi chéo ăn Tốt đen.



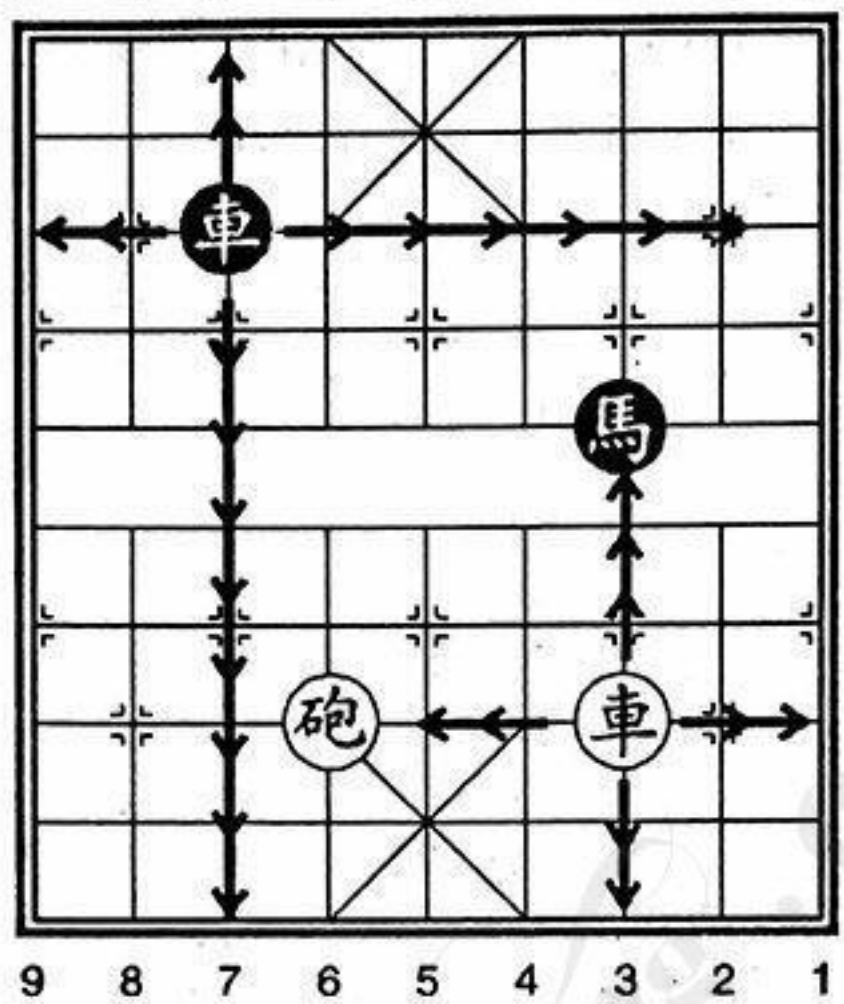
Xe 車 車

Xe đi theo đường thẳng bàn cờ (dọc hoặc ngang đều được) miễn là không bị quân khác cản đường và không hạn chế bước đi (vượt qua mấy giao điểm đều được). Như vậy Xe có thể đến bất cứ vị trí nào trên các đường thẳng từ chỗ nó đứng.

Cách ăn của xe giống như cách đi.

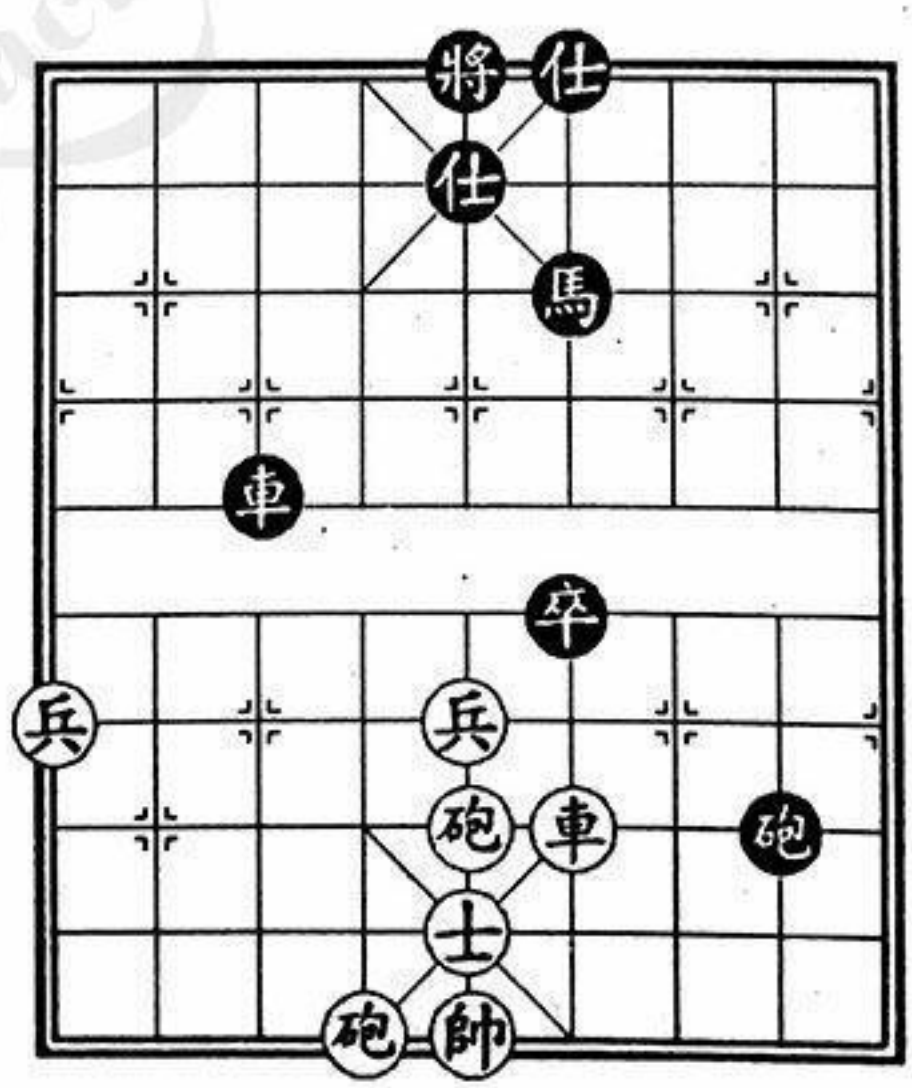
Sách Cờ Tướng .Com

Xe có thể đi đến bất cứ vị trí nào mà nó nhìn thấy



Trong hình xe đen ngang dọc đều không có quân cản đường, nó có thể tiến lùi, sang ngang mấy điểm tùy ý.

Xe trắng có thể sang phải ăn pháo đen hoặc tiến lên ăn Tốt đen, nhưng không thể ăn mã đen vì có quân tốt đen cản đường.

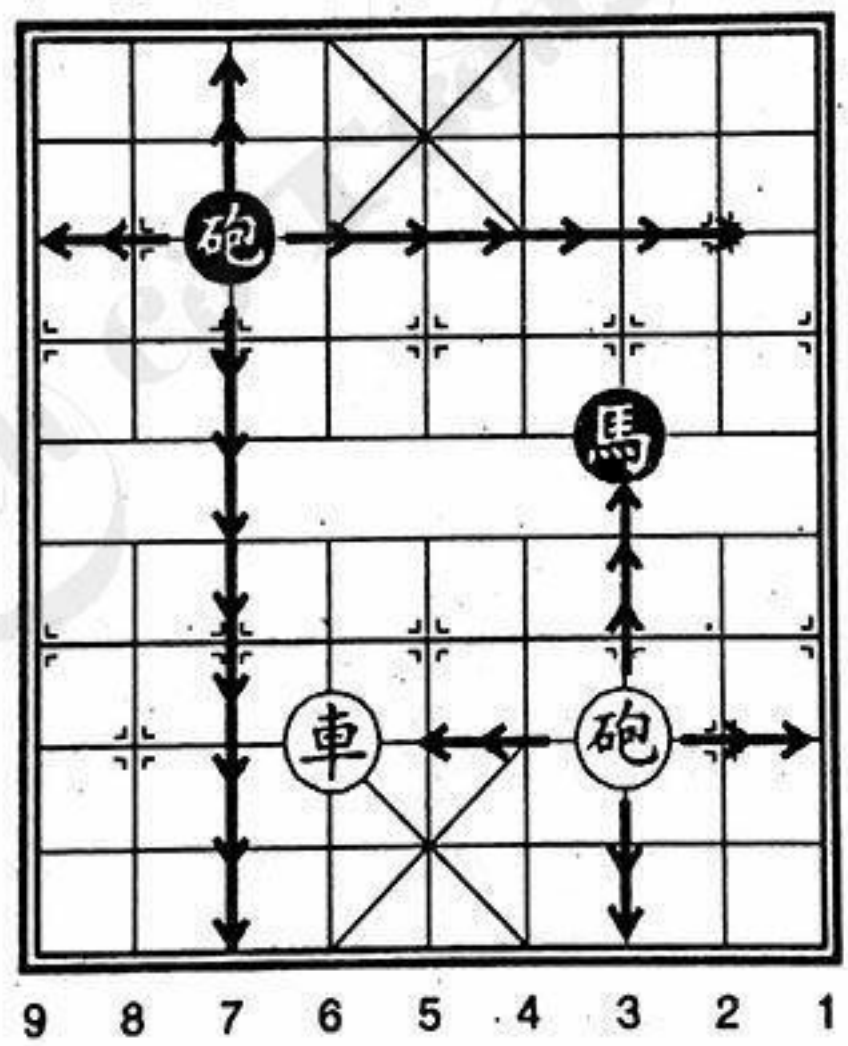


Sách Cờ Tướng .com

Pháo 砲 砲

Pháo đi ngang và dọc giống hệt như Xe, không hạn chế số nước, cũng có thể qua sông, đây là quân cờ dùng để tấn công. Sự khác biệt giữa Pháo và Xe là ở cách ăn quân.

Cách ăn quân của Pháo khác nước đi, nếu Pháo muốn ăn quân của đối phương thì nhảy qua đúng 1 quân nào đó (dù quân trắng hoặc quân đen), quân cách ở đây gọi là giá pháo. Khi không ăn quân, tất cả những điểm từ chỗ đi đến chỗ đến phải không có quân cản.

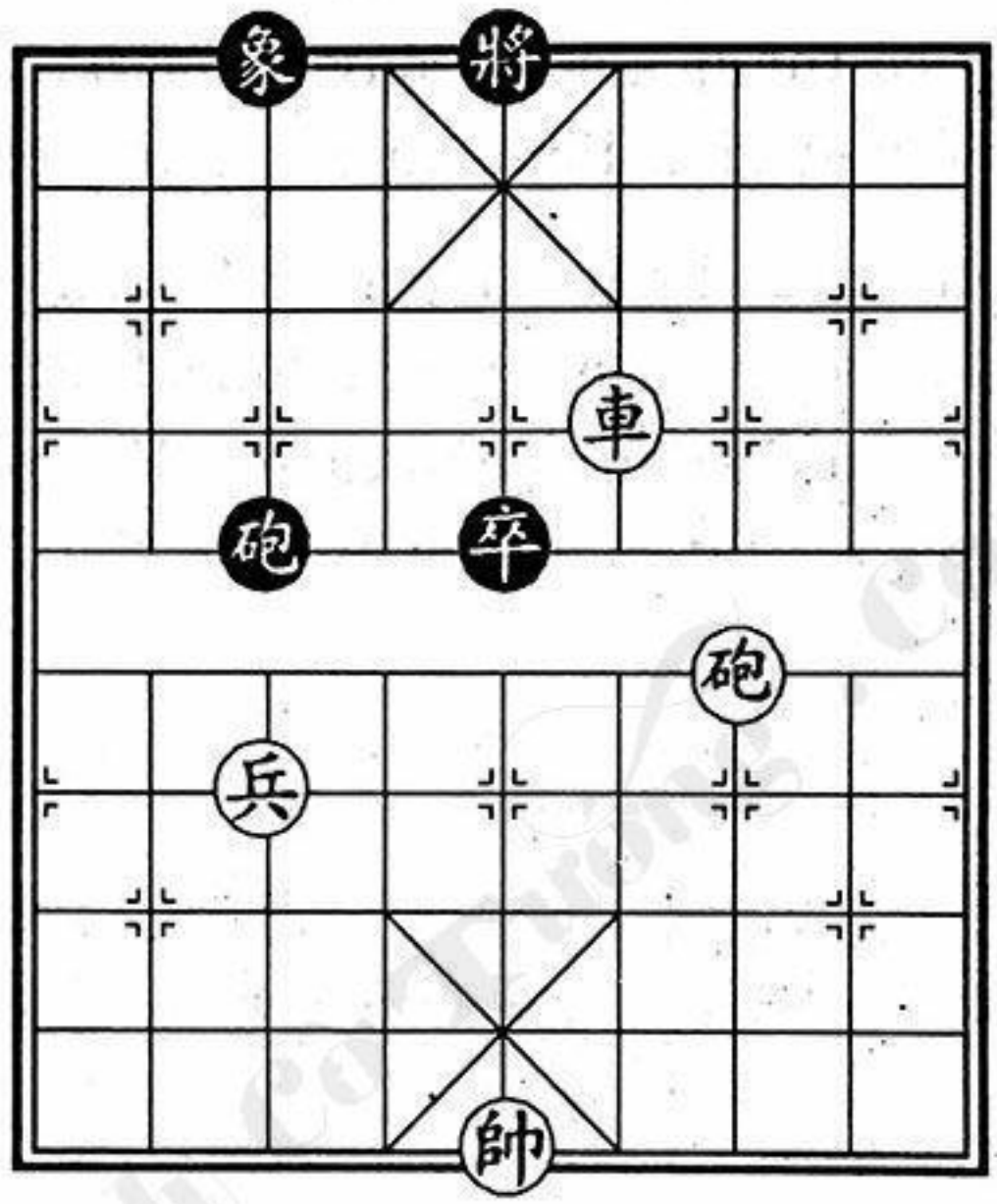


Trong hình, Pháo trắng dọc ngang đều không có quân cản đường, vì vậy có thể tiến, lùi, sang trái hoặc sang phải tới bất cứ vị trí nào.

Trước mặt Pháo đen có Tốt trắng, phía sau có Tượng đen, bên trái có Tốt đen cản đường, nên chỉ có thể tiến lên 1

Sách Cờ Tướng .Com

điểm, lùi lại 1 điểm, 2 điểm hay 3 điểm, sang trái 1 điểm, sang phải 1 điểm hay 2 điểm.

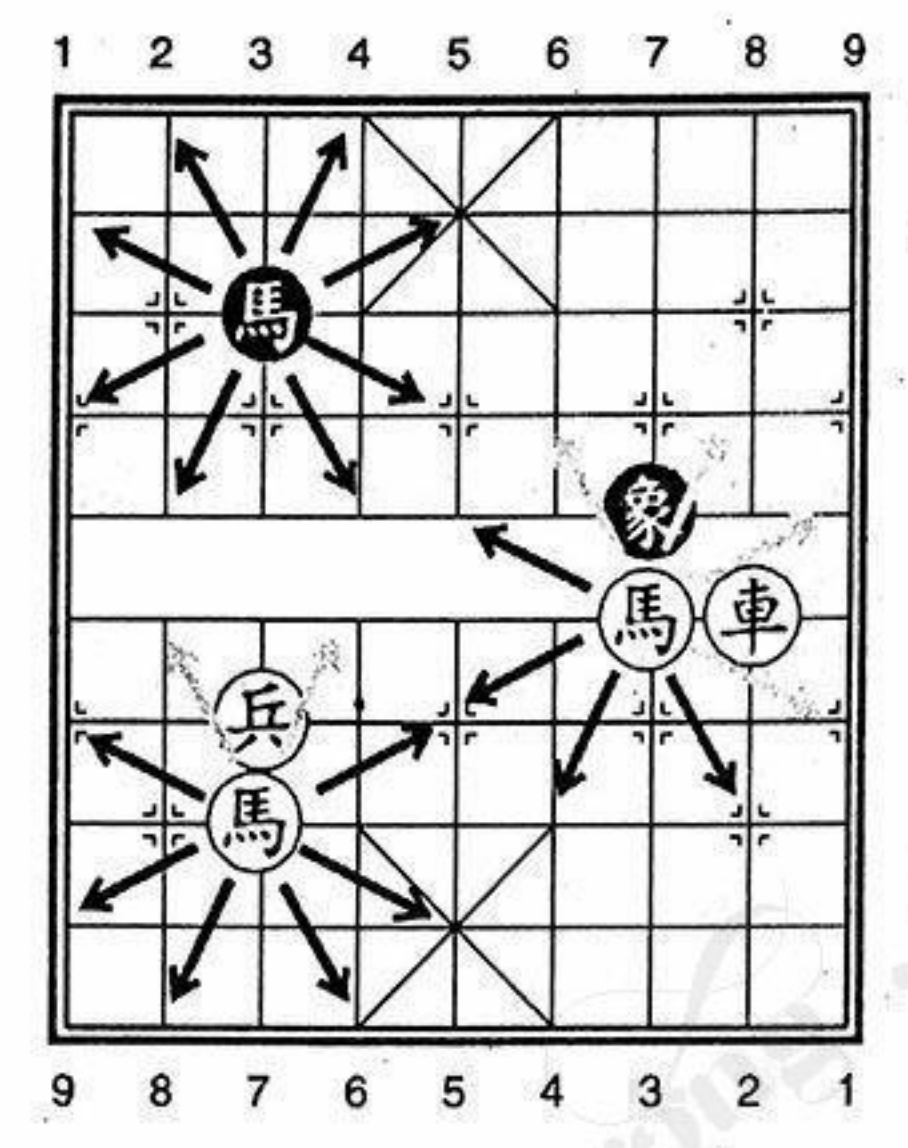


Mã 馬 馬

Mã không đi thẳng, mà đi theo đường chéo hình chữ nhật (gồm 2 ô vuông liền nhau) hoặc nói chính xác hơn là Mã đi trên cạnh dài rồi rẽ sang cạnh ngang của hình chữ nhật. Nó có thể qua sông, có thể tiến hoặc lùi, là quân cờ dùng để tấn công. Nếu ngay giữa cạnh dài có bất kỳ quân nào đứng cản thì Mã sẽ bị cản, không thực hiện nước đi đó được.

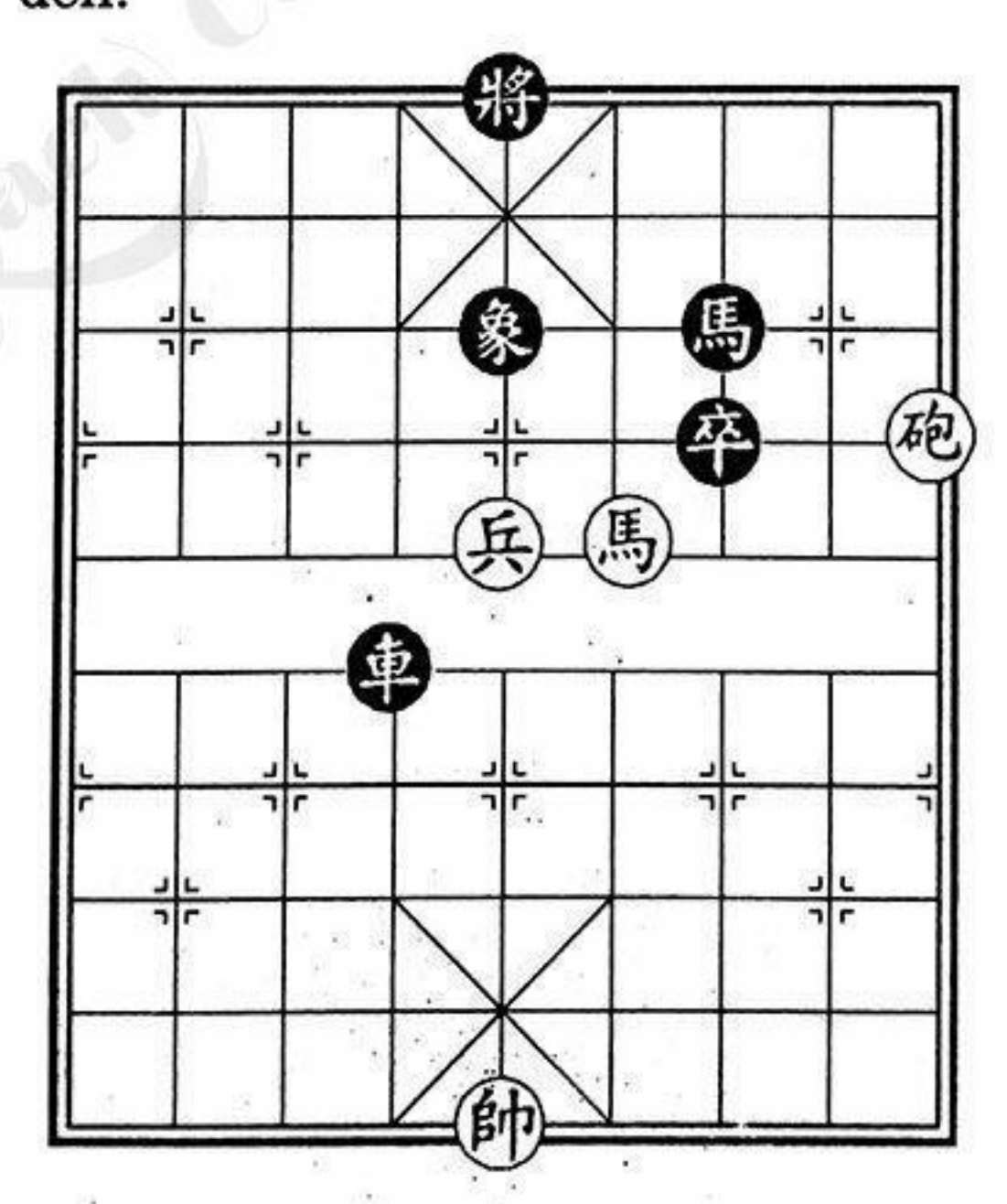
Nếu không đứng gần các cạnh hoặc bị cản, một con Mã có thể khống chế đến tám điểm. Những mũi tên màu xám trong hình chỉ những nước đi bị cản (không đi được).

Sách Cờ Tướng .Com



Nếu không đứng gần các cạnh hoặc bị cản, một con Mã có thể khống chế đến tám điểm. Những mũi tên màu xám trong hình chỉ những nước đi bị cản (không đi được).

Trong hình Mã trắng có thể ăn Mã đen hoặc ăn Tượng đen. Nhưng Tốt trắng lại cản chân Mã nên Mã trắng không thể ăn Xe đen.



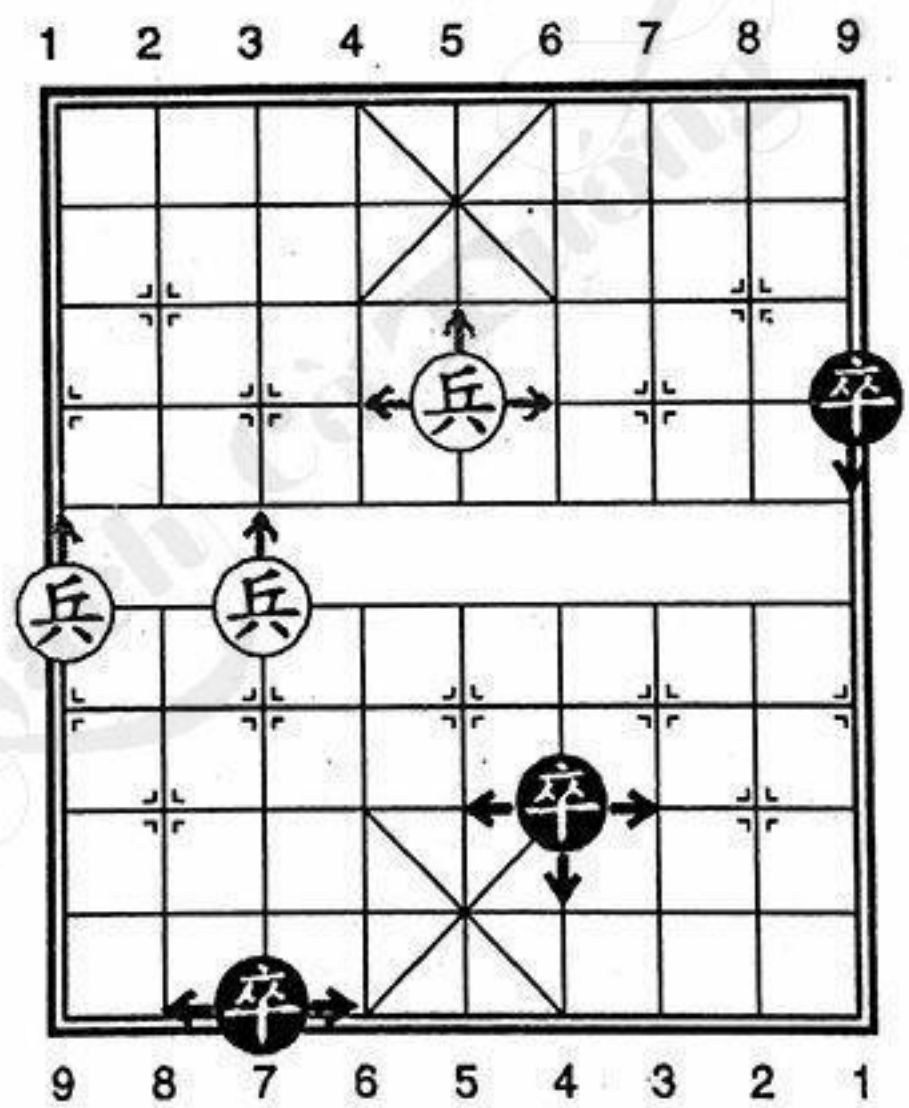
Sách Cờ Tướng.com

Mã đen có thể ăn Pháo trắng nhưng Tốt đen lại cản chân Mã nên không thể ăn Mã trắng.

Tốt 兵 卒

Tốt đi từng bước một, mỗi nước một ô, chỉ được tiến chứ không được lùi. Khi chưa qua sông thì chỉ có thể đi thẳng, không thể đi ngang. Khi đã qua sông thì Tốt còn được quyền đi sang ngang (phải, trái tuỳ ý).

Cách ăn của Tốt giống cách đi.

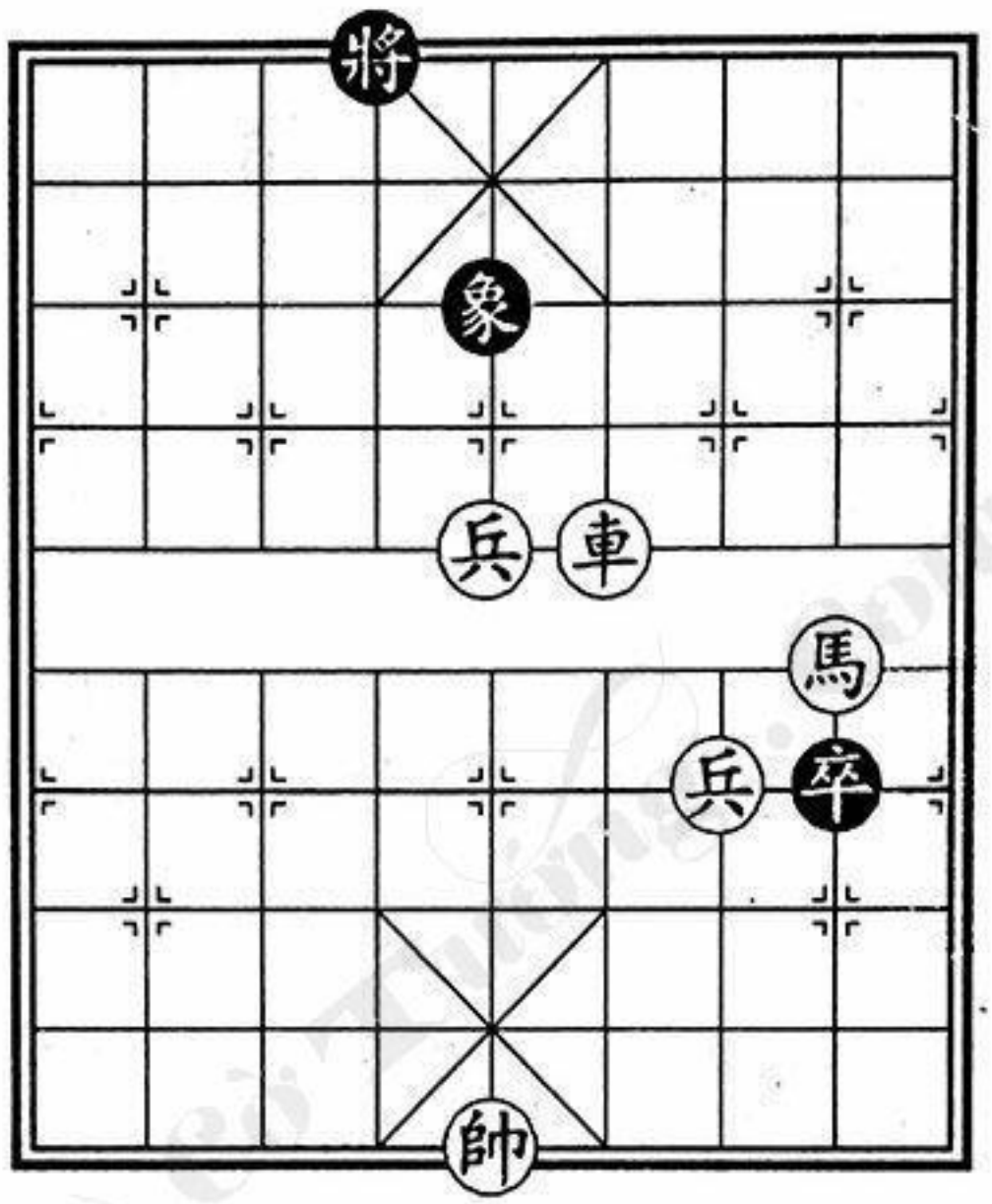


Loại binh chủng dũng cảm nhất: chỉ tiến mà không lùi

Trong hình, Tốt trắng bên phải chưa qua sông nên chỉ có thể tiến 1 ô, không thể sang ngang ăn Tốt đen. Tốt trắng ở giữa đã qua sông nên có thể sang trái 1 ô, không thể sang phải, vì có Xe trắng cản đường nhưng Tốt trắng tiến lên ăn Tượng đen.

Sách Cờ Tướng.Com

Tốt đen qua sông có thể sang ngang ăn Tốt trắng nhưng không thể lùi lại ăn Mã trắng.

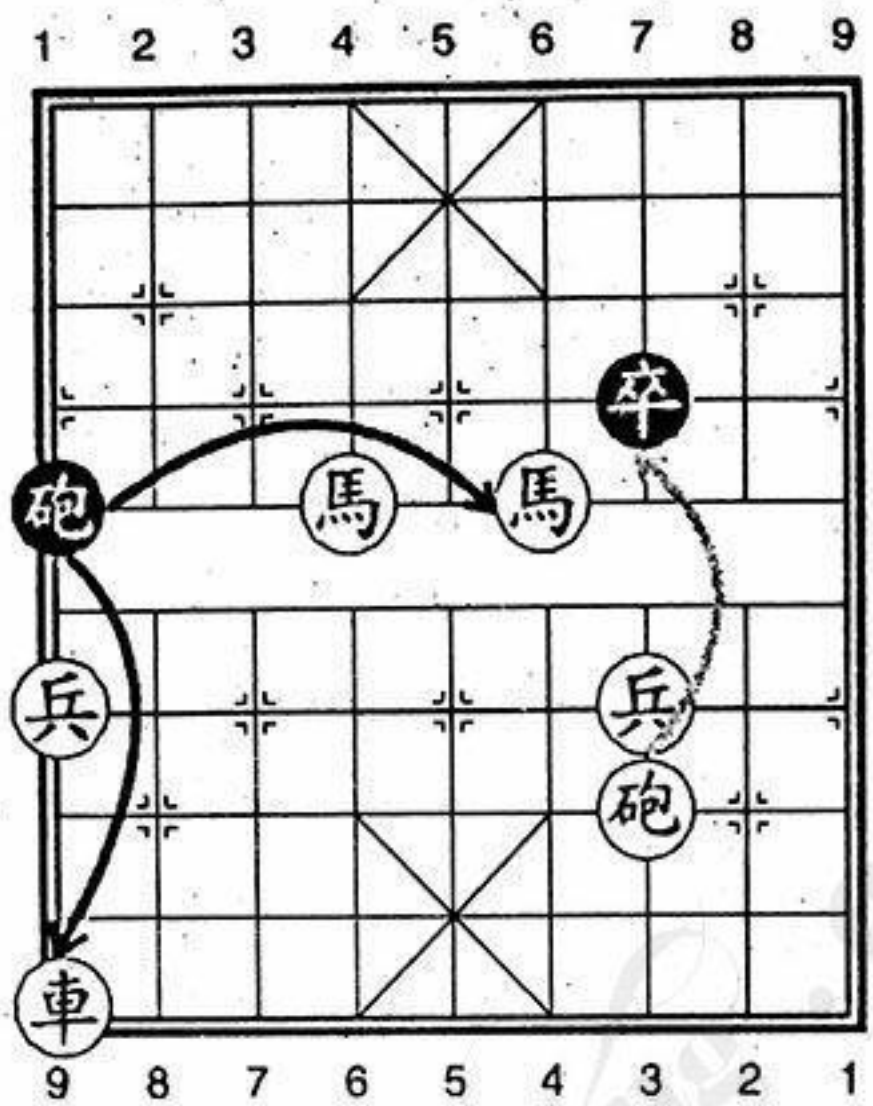


*** Cách ăn quân**

Tất cả các quân cờ (trừ Pháo) đi thế nào thì ăn quân thế đó. Có nghĩa là trên đường di chuyển đến một vị trí mà nó được quyền đến theo cách đi của mỗi loại quân mà có một quân của đối phương thì nó có quyền tiêu diệt (ăn) quân đó. Nhưng nếu là quân của phe nó đứng thì nó không đến được và cũng không tiêu diệt được.

Riêng đối với quân Pháo thì nó di chuyển như Xe nhưng không ăn quân như Xe. Giữa nó và quân đối phương ăn được phải có một quân bất kỳ làm ngòi.

Sách Cờ Tướng.Com



Pháo ăn cần có ngòi

Bạn hãy chơi với chương trình, chọn quân và đi. Nếu nước nào bạn đi sai luật thì chương trình sẽ không chấp nhận và yêu cầu đi lại.

Mấy điều qui định cơ bản

Tướng hai bên tuyệt đối không được nhìn mặt nhau trên cùng một đường dọc. Khi hai Tướng cùng đứng trên một đường dọc thì phải có ít nhất một quân bất kỳ (bên nào cũng được) đứng xen ở giữa (tất nhiên quân cờ này chỉ có tác dụng ngăn không cho hai Tướng thấy mặt nhau chứ cũng không chiếu Tướng đối phương). Nếu bên nào bị "lộ mặt" Tướng trước thì bị coi là vi phạm luật, phải thay đổi nước đi, nếu không còn nước đi khác thì bị xử thua theo luật hết nước đi.

Sách Cờ Tướng .Com

Tất cả các quân đều có quyền hi sinh, tức là tự đút cho đối phương ăn. Thế nhưng riêng quân Tướng thì không có quyền như vậy. Dù vô tình hay cố ý đi Tướng vào vùng do đối phương kiểm soát, tức là vùng mà quân đối phương có thể ăn được thì coi như đi phạm luật và phải đi lại.

Khi một quân nào đó của đối phương thực hiện nước bắt Tướng, tức là đặt Tướng bên kia trong tầm sát hại của nó, hay nói gọn là quân đối phương đã "chiếu Tướng", thì bên bị chiếu buộc phải chống đỡ. Có thể chống đỡ bằng những cách: Tướng chạy chốn, tiêu diệt quân chiếu Tướng hoặc làm cản trở nước chiếu bằng một quân cờ khác. Nếu thực hiện cả ba cách trên không hiệu quả hoặc không thực hiện được một cách nào thì bên bị chiếu thua ván cờ. Nước chiếu Tướng dẫn đến thua gọi là nước "chiếu bí".

Nếu một bên, tuy Tướng không bị chiếu nhưng tất cả các quân của phe nó không thể đi một nước nào đúng luật (hết nước đi) thì cũng bị xử thua.

SáchCờTướng.com

LUẬT CỜ TƯỚNG

Luật cờ tướng của câu lạc bộ cờ gồm có 3 phần: **(1)** *luật cơ bản cho biết những nước đi nào là hợp lệ;* **(2)** *luật cao cấp giới hạn một số nước cờ để bảo đảm một trận đấu công bằng;* **(3)** *luật xử hòa hạn chế một ván cờ kéo dài không cần thiết.*

1. Luật cơ bản

Quân cờ được di chuyển theo luật sau:

1. **Tướng:** Đi từng ô một, đi ngang hoặc dọc. Tướng luôn luôn phải ở trong phạm vị cung và không được ra ngoài. "Cung" tức là hình vuông 3x3 được đánh dấu bởi lằn chéo hình chữ X.

2. **Sĩ:** Đi xéo 1 ô mỗi nước. Sĩ luôn luôn phải ở trong cung như con Tướng.

3. **Tượng:** Đi chéo 2 ô (ngang 2 và dọc 2) cho mỗi nước đi. Tượng chỉ được phép ở một bên của bàn cờ, không được di chuyển sang nửa bàn cờ của đối phương. Nước đi của tượng sẽ không hợp lệ khi có một quân cờ nằm chặn giữa đường đi.

4. **Xe:** Đi ngang hay dọc trên bàn cờ miễn là đừng bị quân khác cản đường từ điểm đi đến điểm đến.

5. **Mã:** Đi ngang 2 ô và dọc 1 ô (hay dọc 2 ô và ngang 1 ô) cho mỗi nước đi. Nếu có quân nằm ngay bên cạnh

Sách Cờ Tướng .Com

mã và cản đường ngang 2 (hay đường dọc 2), mã bị cản không được đi đường đó.

6. **Pháo:** Đi ngang và dọc giống như xe. Điểm khác biệt là nếu pháo muốn ăn quân, pháo phải nhảy qua đúng 1 quân nào đó. Khi không ăn quân, tất cả những điểm từ chỗ đi đến chỗ đến phải không có quân cản.

7. **Chuột:** (hay Tốt) đi một ô mỗi nước. Nếu chuột chưa vượt qua sông, nó chỉ có thể đi thẳng tiến. Khi đã vượt sông rồi, chuột có thể đi ngang 1 nước hay đi thẳng tiến 1 bước mỗi nước.

8. **Ăn quân:** Khi quân di chuyển đến 1 vị trí giữ bởi quân đối phương, quân đối phương bị ăn và bị lấy ra khỏi bàn cờ.

9. **Trống tướng:** Hai con tướng trên bàn không được nằm trên cùng 1 cột dọc mà không có quân cản nào ở giữa. Nước đi để 2 con tướng trong vị trí trống tướng là không hợp lệ.

10. **An toàn của tướng:** Sau 1 nước đi, tướng của phe đi không được để quân đối phương ăn ngay trong nước tiếp. Những nước để tướng không an toàn là không hợp lệ.

Kết thúc trận đấu: Ván cờ kết thúc khi 1 trong những tình huống sau:

- **Chiếu bí:** Nếu một bên chiếu (bắt tướng), và đối thủ không có khả năng đỡ, bên chiếu tướng thắng.
- **Hết nước đi:** Nếu bên tới phiên đi nhưng không có nước hợp lệ để đi, bên đó sẽ bị thua.
- Khi một hoặc 2 bên vi phạm luật cao cấp.

Sách Cờ Tướng .Com

2. Luật cao cấp

Để cho ván cờ được công bằng, một số nước đi bị hạn chế. Một cách đơn giản mà nói, luật cao cấp trong cờ tướng hạn chế không cho phép bất cứ bên nào đuổi một quân cờ của đối phương liên tục bằng một hoặc nhiều quân của mình. Tùy theo quân bị đuổi là tướng hay không, những nước đuổi đó gọi là chiếu dai hay đuổi dai.

1. **Chiếu tướng:** Bất cứ nước đi nào làm cho tướng đối phương có thể bị bắt trong nước tiếp.

2. **Thí quân:** Một quân di chuyển đến vị trí mà nó có thể bắt quân cùng loại của đối phương và quân đó cũng có thể bắt nó lại nếu đối phương muốn.

3. **Đuổi quân:** Một quân di chuyển đến vị trí mà nó có thể bắt một quân nào đó của đối phương (không phải tướng) trong nước tiếp. Một nước cũng được gọi là nước đuổi bắt nếu nước đó tạo điều kiện cho pháo hăm dọa bắt quân đối phương. Sau đây là một vài ngoại lệ:

   - Khi nước đi của tướng hay chuột hăm dọa quân đối phương, nước đi đó không được cho là nước đuổi quân.
   - Nước đi hăm dọa chuột chưa sang sông không được cho là nước đuổi quân.
   - Nước thí quân không được cho là nước đuổi quân.

4. **Quân được bảo vệ:** Một quân bị đuổi được gọi là được bảo vệ nếu bất cứ quân đuổi của đối phương nếu ăn nó có thể bị ăn lại ngay trong nước kế tiếp. Một ngoại

Sách Cờ Tướng .Com

lệ là xe không bao giờ được cho là được bảo vệ khi nó bị đuổi bởi pháo hay mã của đối phương.

Khi một bên vi phạm luật cao cấp và người kia không vi phạm, bên vi phạm bị xử thua. Khi cả 2 cùng phạm chung một luật trong luật cao cấp, ván cờ được xử huề. Nếu một bên phạm luật chiếu dai và bên kia phạm luật đuổi dai, bên chiếu dai bị xử thua.

Luật cờ tướng cho phép 1 bên chiếu hoặc đuổi 6 nước liên tục với 1 quân, 12 nước liên tục với 2 quân, và 18 nước liên tục với 3 quân trước khi áp dụng luật cao cấp.

3. Luật xử hòa

Khi không có bên nào có thể thắng, người chơi nên quyết định hòa ván cờ. Để đề phòng trường hợp một trong hai bên cố tình kéo dài ván cờ quá lâu, có 3 luật sau đây để xử hoà ván cờ trong những trường hợp sau:

1. **Effective Rule** (luật về nước đi có hiệu lực): Khi tổng số nước đi không kể những nước đuổi và chiếu, cũng như những nước để đối phó với những nước đuổi và chiếu đó là 120.

2. **Progress Rule:** (luật về tiến triển): Khi tổng số nước đi kể từ lần cuối cùng ván cờ có tiến triển là 30. Ván cờ được coi là có tiến triển khi (1) có quân bị bắt hay (2) chuột đã sang sông tiến lên 1 bước.

3. **Moves Rule** (luật về nước đi): Khi tổng số nước đi của ván cờ là 300.

Sách Cờ Tướng .Com

Sau đây là một trong những tình huống hay xảy ra và được cho phép theo luật cao cấp:

Chiếu một hoặc nhiều lần, nghỉ 1 lần là được phép (nhất cách nhất chiếu là hợp pháp)

- Đuổi một hoặc nhiều lần, nghỉ 1 lần là được phép
- Chiếu một hoặc nhiều lần, đuổi 1 lần là được phép
- Đuổi một hoặc nhiều lần, chiếu 1 lần là được phép
- Chiếu một hoặc nhiều lần và dọa chiếu bí là được phép
- Đuổi 2 hay nhiều quân liên tục là được phép
- Cản quân liên tục là được phép

Chú ý rằng một nước đi là phạm luật nếu nước đi đó vi phạm luật cao cấp bằng một cách lý giải nào đó. Lấy ví dụ, nếu một nước đi là nước cản quân liên tục, nếu cũng là nước đuổi quân liên tục sẽ bị xử phạm luật cho dù nước cản liên tục là được phép.

V. CÁCH GHI BIÊN BẢN

Khi tiến hành ván cờ, mỗi đấu thủ phải tự ghi biên bản. Xưa kia người ta giao cho trọng tài bàn làm điều này, nhưng từ hơn 10 năm qua, cờ Tướng cũng học tập bên cờ Vua buộc đấu thủ phải trực tiếp ghi lấy. Nếu không ghi sẽ bị loại khỏi giải. Do đó việc đào tạo kỳ thủ cờ Tướng ngay từ khi mới học cách chơi phải quan tâm dạy cách ghi biên bản. Muốn ghi được biên bản cần nắm các qui ước sau đây:

Sách Cờ Tướng .Com

❶ Qui ước về cách gọi các nước di chuyển quân

Phần trước đã có nêu: tuỳ mỗi loại quân có cách đi khác nhau nhưng tựu trung có ba dạng.

a. Tấn

Tấn (hay tiến) là di chuyển quân ra phía trước. Mọi quân cờ đều thực hiện được nước tấn theo kiểu riêng của mình. Như quân Xe tấn 5 có nghĩa là nó tấn lên 5 giao điểm trước mặt, không tính vị trí nó đang đứng. Nói rõ hơn, quân Xe ở lộ 2, tại vị trí tuyến đáy của nó, nếu Xe tấn 4 tức là tấn lên hà, nếu Xe tấn 6 tức là lên ngay hàng tuyến Tốt của đối phương, còn tấn 5 tức là nó đứng bên hà của đối phương. Trong thuật ngữ cờ, nếu Xe đứng bên hà của nó thì gọi là "Xe tuần hà", còn sang hà của đối phương thì gọi là "Xe kỵ hà", nếu xuống ngang hàng tuyến Tốt thì gọi là "Xe quá hà".

Trường hợp quân Pháo tấn lên thì cũng giống như Xe, cứ đếm số giao điểm trước mặt nó (không kể vị trí nó đang đứng) đến vị trí mới, có mấy giao điểm là nó tấn lên mấy bước.

Nhưng quân Sĩ, Tượng và Mã thì có cách đi khác Xe, Pháo nên không đếm số giao điểm được mà phải căn cứ số thứ tự của đường dọc mà nó mới đến để biết nó tấn lên đâu. Chẳng hạn quân Mã trắng ở vị trí ban đầu trên lộ 2, nếu tấn lên, bắt buộc nó phải nhảy sang lộ 1 hoặc lộ 2 hoặc 4 (nếu không có Tượng 3 cản). Còn quân Tượng 3 cũng vậy, nếu tấn lên, nó có thể lên lộ 1 hay còn gọi là lên biên, hoặc là nó lên lộ 5 hay cũng gọi là lên đầu. Sĩ ở lộ 4 hoặc lộ 6 nếu tấn lên thì chỉ lên lộ 5 tức là lên giữa cung.

Sách Cờ Tướng .com

b. Thoái

Thoái hay thụt lui là đưa quân trở lại, hướng về phía trận địa của mình. Tất cả mọi loại quân đều có thể thụt lùi trừ các quân Tốt. Cách thoái như thế nào, vị trí ra sao, hoàn toàn giống như lúc tấn.

c. Bình

Bình là đi ngang. Có thể đi ngang qua cánh phải hoặc cánh trái. Có bốn loại quân là Tướng, Xe, Pháo và Tốt có thể thực hiện nước bình, còn Mã, Tượng và Sĩ có cách đi đặc biệt nên không có nước đi ngang.

Khi đi ngang thì các quân Tướng, Xe, Pháo và Tốt thay đổi chỗ đứng từ đường dọc này sang đường dọc khác nên người ta không thể đếm giao điểm mà ghi số thứ tự của đường dọc là xác định được. Chẳng hạn Xe lộ 2 đang ở vị trí tuần hà di chuyển sang lộ 7, tức Xe 2 bình 7 thì nó vẫn tuần hà nhưng di chuyển sang trục lộ 7.

Quân Tướng và Tốt chỉ đi từng bước một nên nếu có bình thì chỉ đi sang trục lộ kế cận thôi, nhất là Tướng không được ra khỏi cung nên nước đi ngang càng hạn chế.

❷ Khi ghi biên bản thì dùng ký hiệu để ghi cho nhanh

Tất nhiên đấu thủ nào muốn ghi đầy đủ, không dùng ký hiệu cũng được vì luật chơi không cấm việc này.

Phần trước chúng ta đã biết những chữ viết tắt để chỉ tên các quân cờ, đã học ký hiệu di chuyển quân, gồm tấn, thoái và bình. Và để xác định quân cờ, chúng ta biết gọi tên theo vị trí đứng của nó. Đã nắm được những điều trên thì

Sách Cờ Tướng .com

có thể ghi được những nước đi của cả hai bên, đó là ghi biên bản ván đấu.

Khi ghi nhớ cần mỗi nước phải được thể hiện bằng bốn ký hiệu: trước tiên là ký hiệu quân cờ, như X (Xe), B (Binh), M (Mã)..., thứ hai là vị trí nó đứng (tên đường dọc), thứ ba là ký hiệu di chuyển: (.) tấn, (/) thoái, (–) bình, thứ tư là vị trí quân cờ mới đến.

Thí dụ trận đấu giữa hai đấu thủ, nước thứ nhất trắng đi Pháo 2 bình 5; đen đi Mã 8 tấn 7; nước thứ hai trắng đi Mã 2 tấn 3, đen đi tiếp Xe 9 bình 8; nước thứ ba trắng đi Xe 1 bình 2, đen đáp lại Tốt 7 tấn 1... Ta ghi biên bản với các ký hiệu ngắn gọn như sau:

1) 砲2–5 馬8.7 2) 馬2.3 車9–8 3) 車1–2 卒7.1

Trường hợp có các quân cờ cùng loại cùng đứng chung một đường dọc thì ta ghi phân biệt bằng chữ viết tắt: trước (t), sau (s) hoặc giữa (g) và nếu ghi thêm chi tiết này thì không cần ghi vị trí đứng ban đầu cũng được.

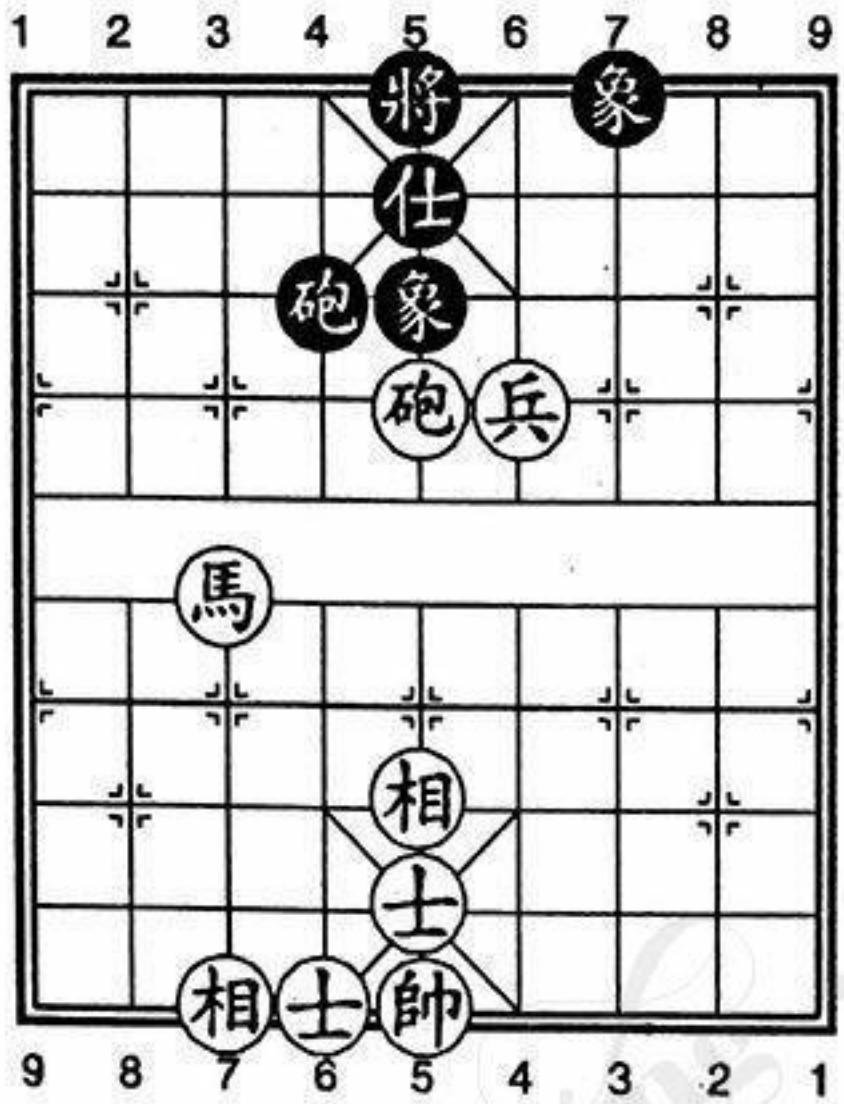
❸ Cách chỉ định vị trí các quân trong một thế cờ không cần vẽ hình bàn cờ

Khi thi đấu, ván cờ hoãn đấu, nhất thiết phải ghi biên bản chỉ định vị trí các quân lúc hoãn đấu. Người ta qui ước cách ghi như sau.

Ví dụ xem thế cờ dưới:

Trước hết ghi vị trí Tướng, Sĩ, Tượng, rồi đến Xe, Pháo, Mã và Tốt của bên trắng ở hàng trên, của bên đen ở hàng dưới. Theo thứ tự như vậy nhưng thế cờ không có quân nào

Sách Cờ Tướng .Com



thì bỏ qua quân đó. Sau cùng cần ghi rõ tổng số quân cờ của mỗi bên. Như thế cờ trên ta ghi:

Bên trắng: Tg5, S5, T5, T7, P5+6, M7+4, B4+6 (8 con)

Bên đen: Tg5, S5, T5, T7, P4+2 (5 con)

Như vậy hàng tuyến đáy làm chuẩn không ghi gì, bắt đầu tuyến áp đáy +1, tuyến Pháo +2, hàng tuyến Tốt +3, cứ như thế đếm lên để chỉ rõ hàng ngang nào. Cách ghi này có thể dùng cho dạy học, khi cho học sinh các thế cờ về nhà để giải, chỉ cần cho toạ độ như vậy cũng được, khỏi phải vẽ hình bàn cờ thêm, mất thì giờ.

Sách Cờ Tướng .Com

Chương 3

NHỮNG THỦ PHÁP THÔNG DỤNG, MẤY THUẬT NGỮ, GIÁ TRỊ CỦA CÁC QUÂN

I. NHỮNG THỦ PHÁP THÔNG DỤNG

Trong cờ Tướng có rất nhiều đòn chiến thuật. Có những đòn phức tạp khó nhìn thấy nhưng cũng có lắm đòn rất đơn giản dễ nhận ra ngay. Người chơi cờ giỏi là người am hiểu tất cả những đòn chiến thuật. Trong từng tình huống thi đấu cụ thể, họ biết chọn đòn nào chơi có lợi nhất, đồng thời họ đi cờ không sơ hở để bị đối phương đánh đòn chiến thuật. Trong thuật ngữ cờ tướng, người ta ít dùng "đòn chiến thuật" mà hay dùng "thủ pháp" cũng là một khái niệm để chỉ những cú đánh khéo léo gây tổn thương, bất lợi cho đối phương.

Trong chương này chúng ta sẽ bước đầu tập làm quen với những thủ pháp thông dụng, đơn giản nhưng đây là những yếu tố cơ bản trong chơi cờ. Chúng ta cũng thử tìm hiểu nội dung một số thuật ngữ và bàn về giá trị của các quân.

1. Nước chiếu Tướng

Một bên đi cờ uy hiếp Tướng đối phương, chuẩn bị nước sau ăn Tướng thì nước đi đó được gọi là "nước Tướng" hay

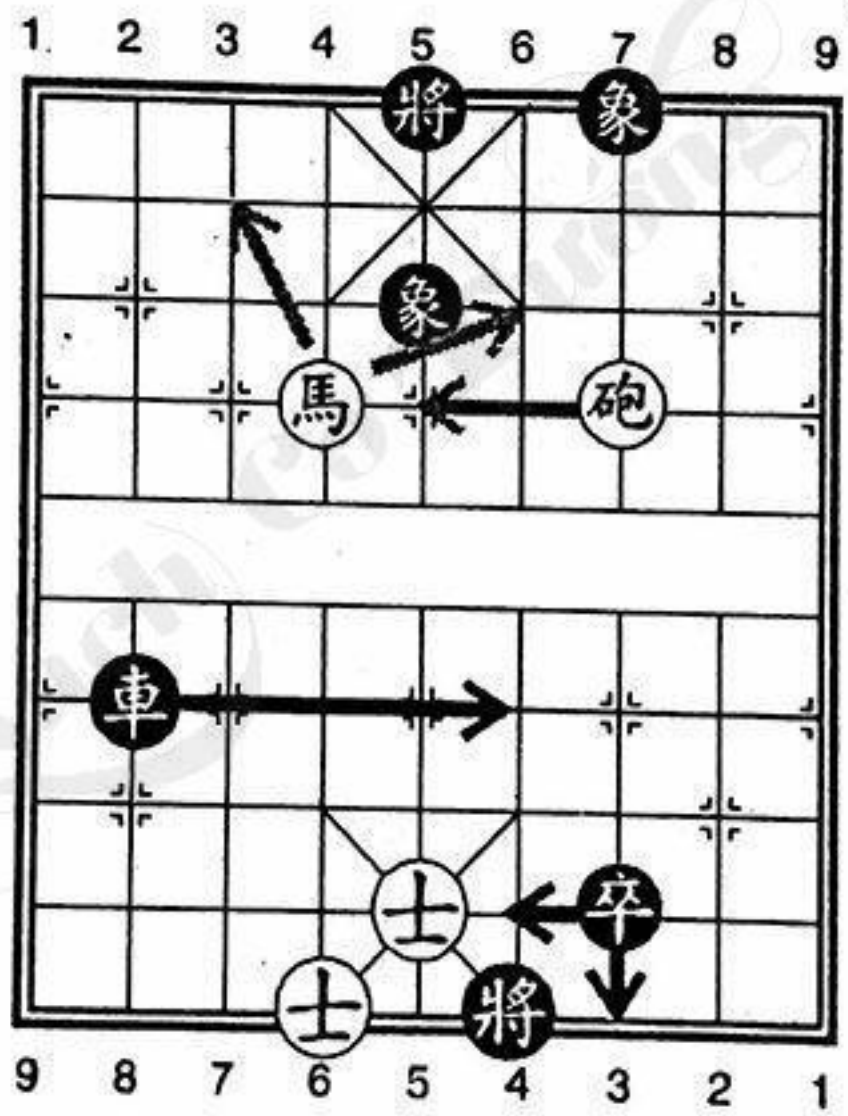
Sách Cờ Tướng.Com

"chiếu Tướng" và bắt buộc đối phương phải chống đỡ.

Vì sao lại chơi nước cờ này?

Vì chiếu Tướng có thể giành thắng lợi nếu đối phương không đỡ được. Nhưng cũng có khi chiếu Tướng để quân Tướng của đối phương phải di chuyển đến một vị trí xấu mà sau này ta có điều kiện bắt bí Tướng dễ dàng hơn.

Hình dưới là các nước chiếu đối phương nếu là lượt đi. Bên Trắng có ba cách chiếu đối phương và bên Đen cũng có ba cách.



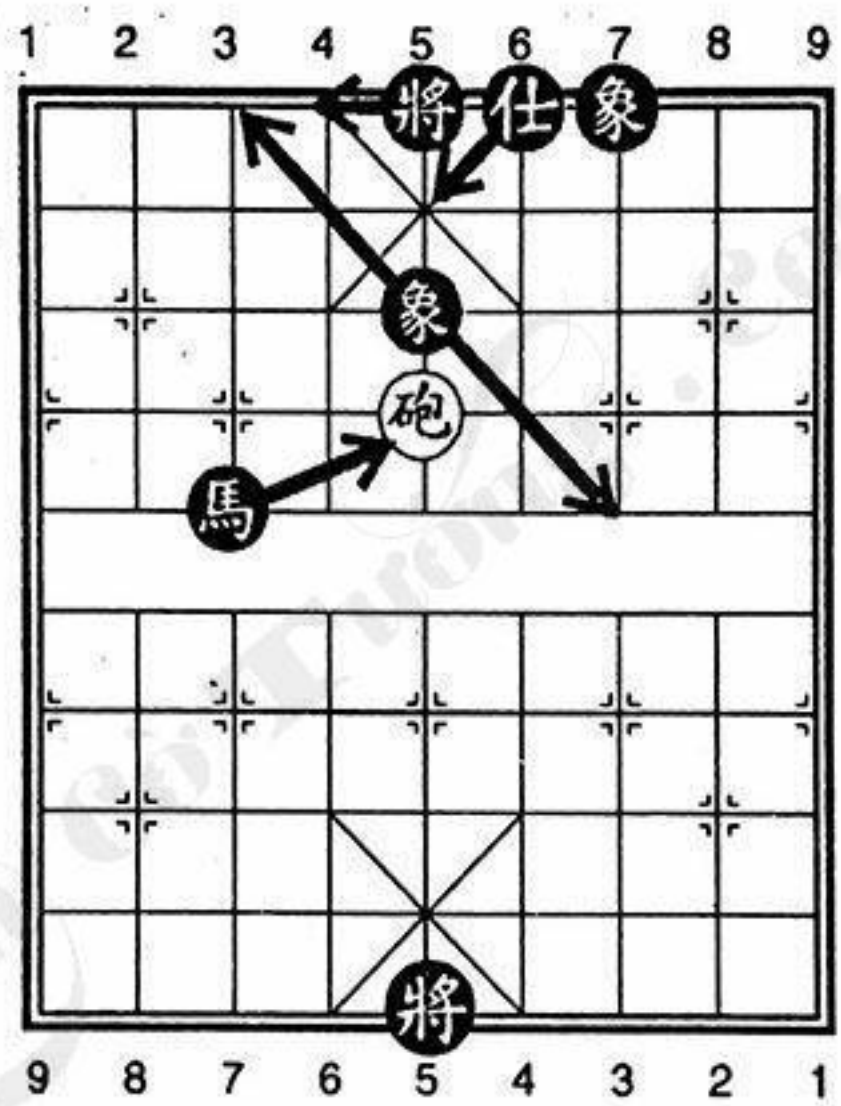
2. Nước đỡ chiếu

Luật cờ đã qui định: khi Tướng bị chiếu thì bắt buộc phải đỡ nước chiếu đó. Không đỡ được thì bị xử thua.

Bên Đen trong hình dưới đang bị chiếu Tướng và nó có tổng cộng năm nước để đỡ chiếu:

Sách Cờ Tướng.Com

- Tướng chạy trốn (sang trái).
- Lên Sĩ che cho Tướng.
- Chạy Tượng làm Pháo mất ngòi (tiến hoặc thoái).
- Dùng Mã ăn (tiêu diệt) quân đang chiếu Tướng (quân Pháo Trắng).



Những nước đi có thể có của bên Đen để đỡ nước chiếu

3. Nước đánh bí

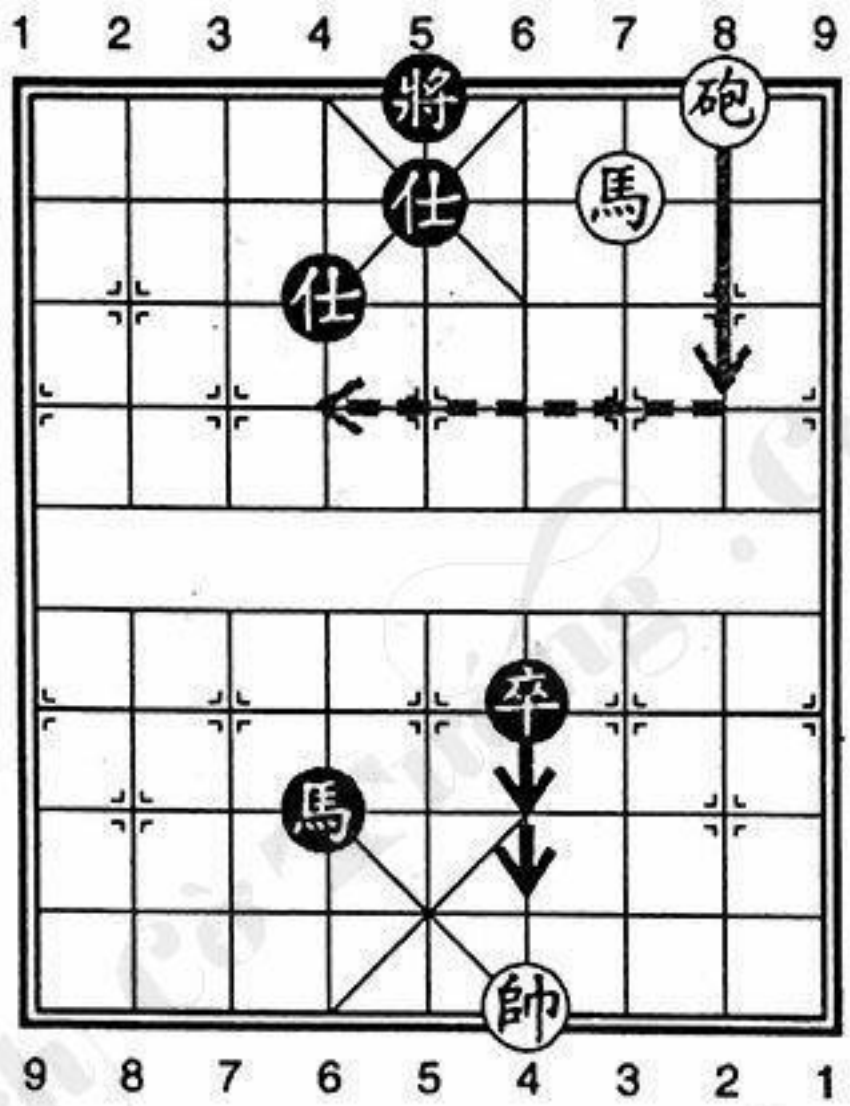
Khi một bên dùng các quân chiếu liên tục để đối phương không chống đỡ được hoặc dùng một quân đe doạ trước sau chiếu bí Tướng thì các nước này đều gọi là "nước đánh bí" hay nước hăm bí.

Đây cũng là một thủ đoạn tấn công, thường giành thắng lợi, nếu không thì cũng chiếm ưu thế.

Sách Cờ Tướng .Com

Nếu bên Trắng đi trước thì có thể kéo Pháo về hăm nước chiếu bí tiếp theo (nét đứt đoạn).

Nếu bên Đen đi thì chỉ cần tiến Tốt một nước để doạ nước sau xuống Tốt chiếu hết.



4. Nước bắt

Một bên điều quân đến uy hiếp một quân của đối phương, chuẩn bị nước sau sẽ ăn quân bị uy hiếp đó. Nước điều quân trên được gọi là "nước bắt".

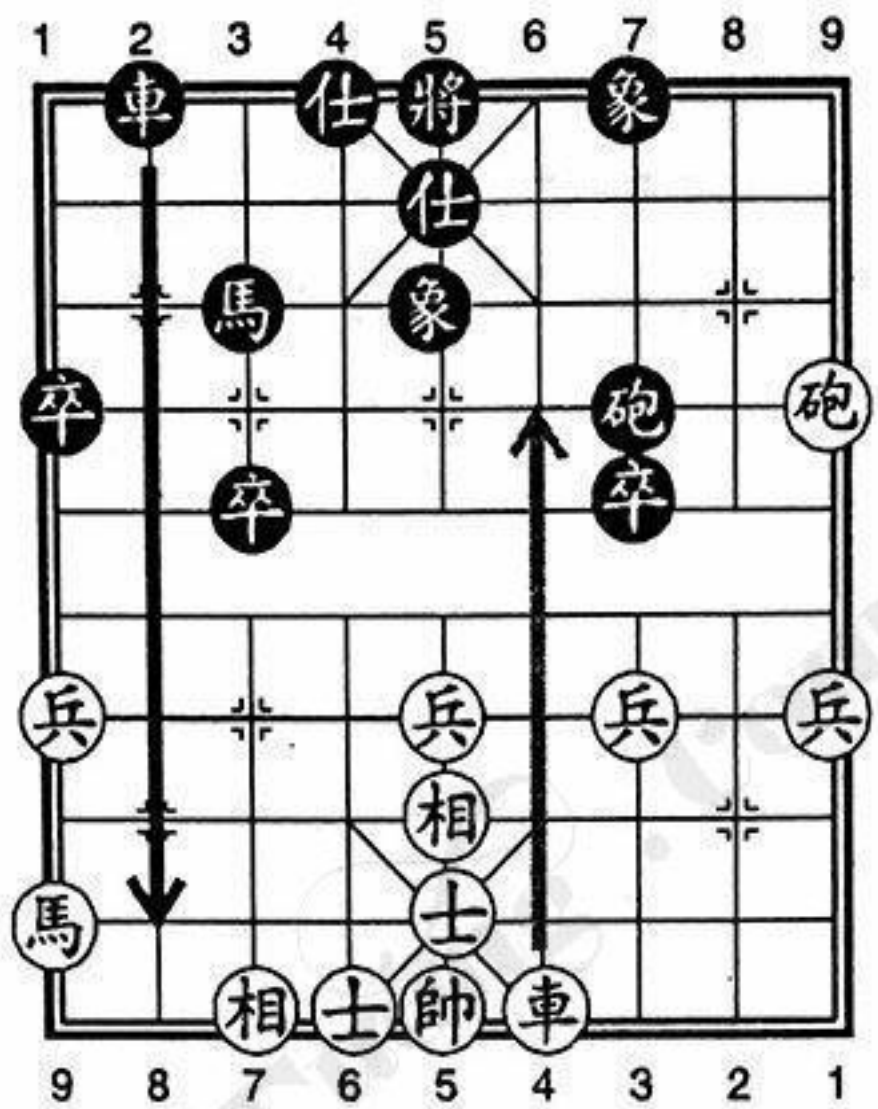
Nước bắt thường dùng tấn công để ăn hơn quân, giành ưu thế hoặc giành tiên thủ.

Trong hình vẽ, nếu Trắng đi thì nhờ nước tiến Xe doạ bắt Pháo Đen. Thực chất của nước này là thực hiện ý đồ đưa Xe đến vị trí tốt chứ đâu dễ gì ăn được Pháo.

Nếu Đen đi thì tiến Xe bắt Mã. Nước này sẽ giúp ăn Mã

Sách Cờ Tướng .Com

lời quân, cũng là một kiểu giành ưu thế.



Các nước bắt của mỗi bên

5. Nước chiếu rút và nước đánh chĩa

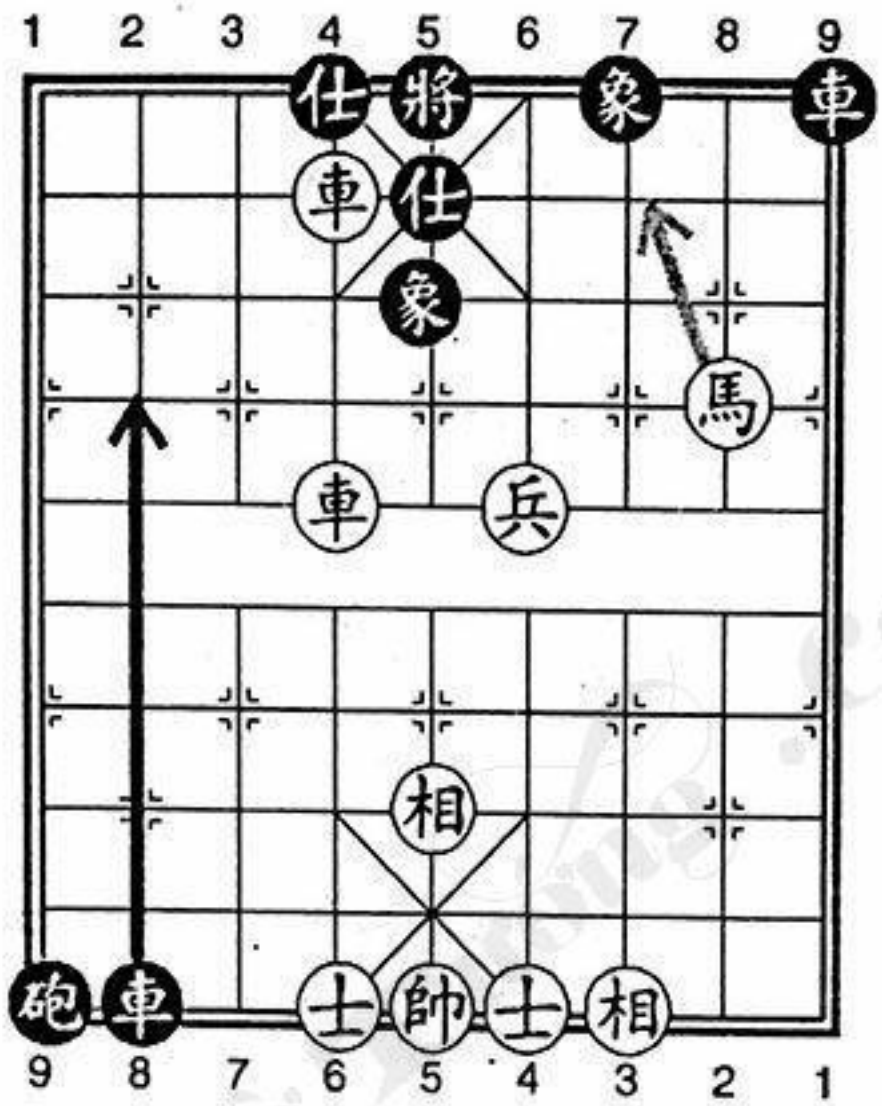
Nươc chiếu rút là lợi dụng việc chiếu rút quân cờ ra tạo nên tình trạng chiếu Tướng để rồi ăn quân đối phương. Xe, Pháo thường phối hợp nhau chơi thủ đoạn này, hoặc cũng có thể dùng Xe, Mã phối hợp chơi chiếu rút được.

Riêng quân Mã có nươc đánh chĩa đôi rất lợi hại. Khi nó nhẩy chiếu cũng có thể bắt quân đối phương. Những đòn tấn công này vừa lời quân vừa giành ưu thế rất dễ.

Hình vẽ cho thấy nếu Đen đi có thể thực hiện nước chiếu rút, kéo Xe về bắt Mã Trắng trong khi Pháo đang hăm chiếu Tướng. Trắng buộc phải lo nước chiếu này thì sẽ bị ăn mất Mã.

Sách Cờ Tướng .Com

Nếu Trắng đi thì có thể dùng Mã đánh chĩa rất độc, nhảy chiếu buộc đối phương chạy Tướng rồi ăn Xe.



Bên Đen có thể thực hiện nước chiếu rút,
Bên Trắng có thể thực hiện nước đánh chĩa.

6. Nước chiếu mở

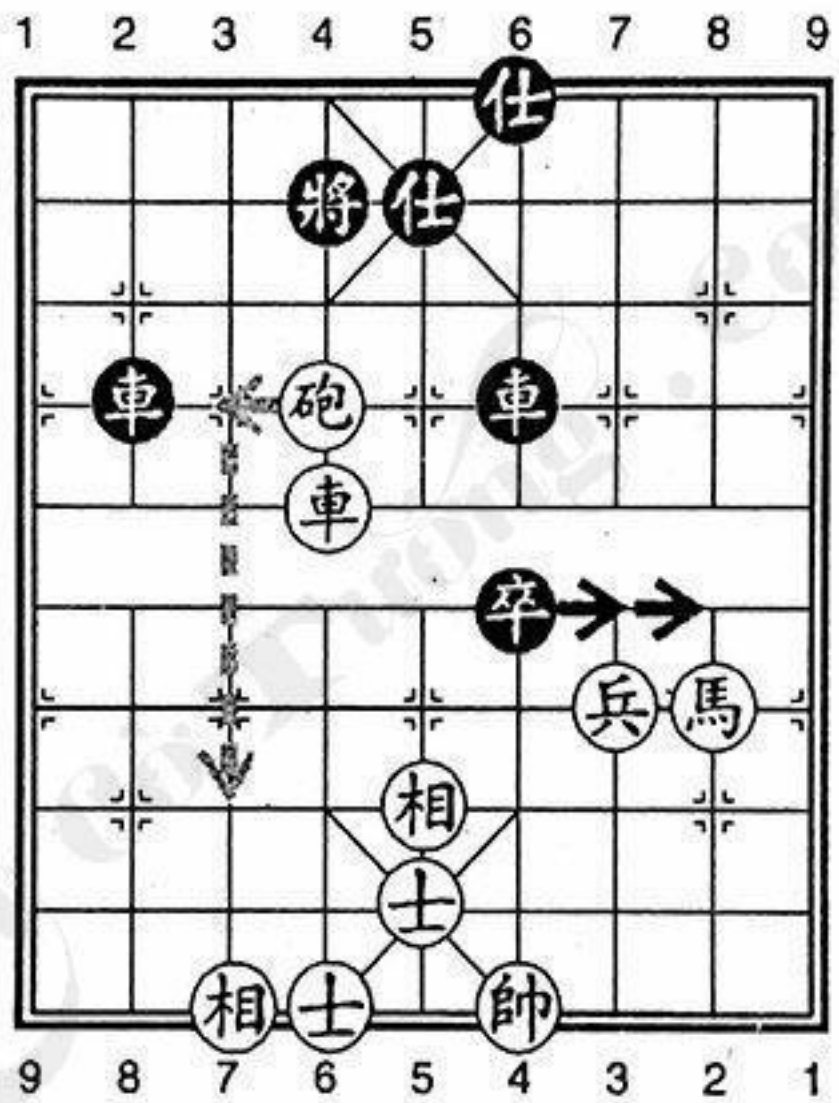
Đây cũng là dạng khác của "chiếu rút" nhưng ít nguy hiểm hơn chiếu rút. Đó là do sau khi một quân trung gian chạy đi, để cho quân phía sau hăm chiếu Tướng thì quân trung gian này có thể lợi dụng đối phương phải đối phó sẽ tiếp tục di chuyển đến một chỗ khác có lợi hơn.

Trên hình vẽ, nếu không có nước "chiếu mở" thì quân Pháo Trắng khó lòng chạy thoát. Nhờ nước chiếu mở này nó mới chạy được và lui về phòng thủ vững chắc.

Đối với bên Đen, cũng nhờ nước chiếu mở mà Đen có thể

Sách Cờ Tướng .Com

đi Tốt ngang sang cánh trái mà không sợ đi ngay vào chân Tượng giày và đứng ngay trước mũi giáo Tốt 3 của đối phương mà không hề hấn gì do Trắng phải lo né Tướng. Nước tiếp theo Đen sẽ đi Tốt này tiếp sang cánh phải uy hiếp Mã Trắng, buộc Mã Trắng phải lui về chứ không thể qua sông tấn công được.



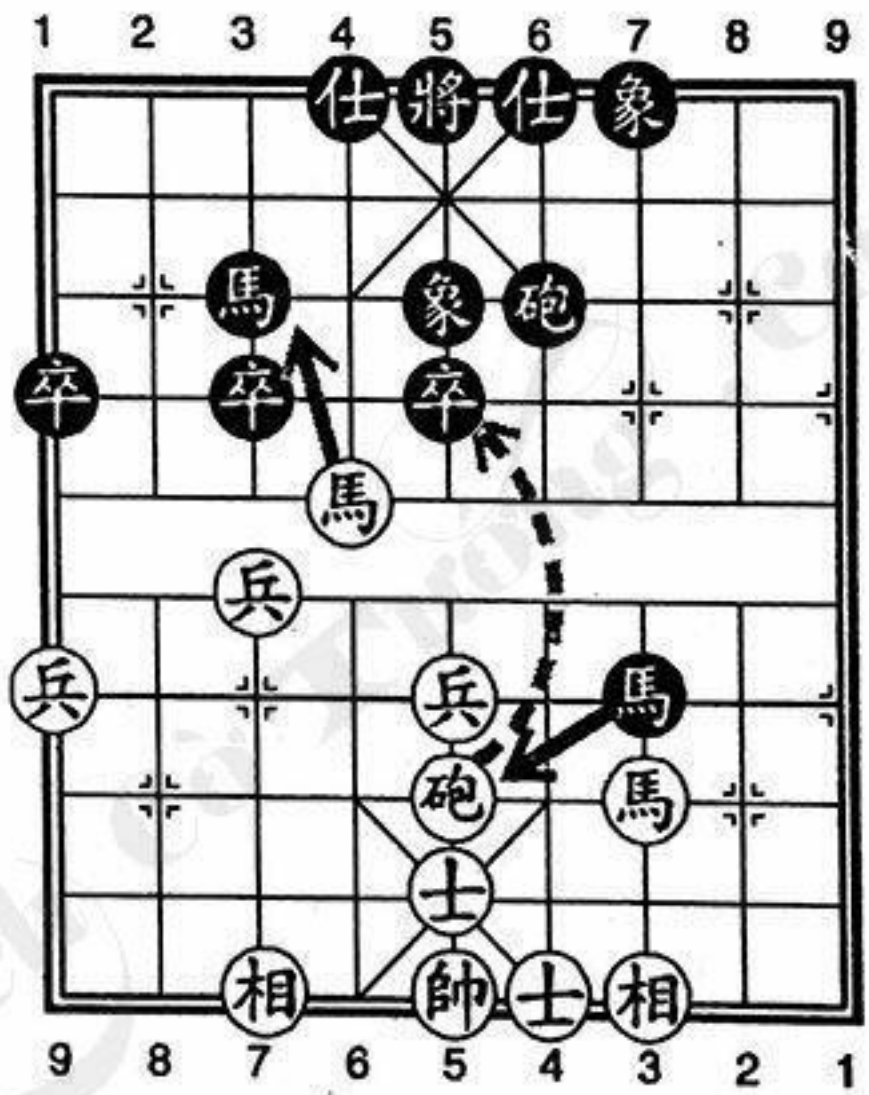
Nhờ nước chiếu mở mà quân Pháo Trắng có thể rút ra an toàn hoặc quân Tốt Đen có thể đi vào chân tượng.

7. Nước đổi quân

Nước "đổi quân" là một bên để cho đối phương ăn mất một quân, rồi sau đó ăn lại một quân khác của đối phương mà giá trị của quân này cũng tương đương với quân bị mất. Như vậy hai bên đã trao đổi quân cùng giá trị với nhau. Nếu đối phương chưa thực hiện nước ăn quân thì coi như nước đó mới chỉ là "đề nghị đổi quân" hay khiêu khích đổi quân.

Sách Cờ Tướng.com

Thông thường nếu chủ động đổi được quân sẽ dẫn đến có lợi hoặc cải thiện tình hình. Còn nếu bị động buộc phải đổi quân thì có khi phải chịu lỗ chất hoặc kém phân. Nước đổi quân thường nhằm làm giảm áp lực đối phương, hoặc làm suy yếu thế phòng thủ, hoặc có khi chỉ cốt làm đơn giản hoá thế cờ cho dễ tính toán.



Nước đổi quân:

- *Nếu bên Trắng đi sẽ lấy mã ăn Mã, (tuy mã này sẽ bị Pháo Đen ăn mất nhưng sẽ tạo điều kiện cho Pháo Trắng ăn Tốt đầu chiếm ưu thế)*
- *Nếu Đen đi sẽ ăn Mã vào Pháo (tương đồng giá trị)*

8. Nước đeo bám

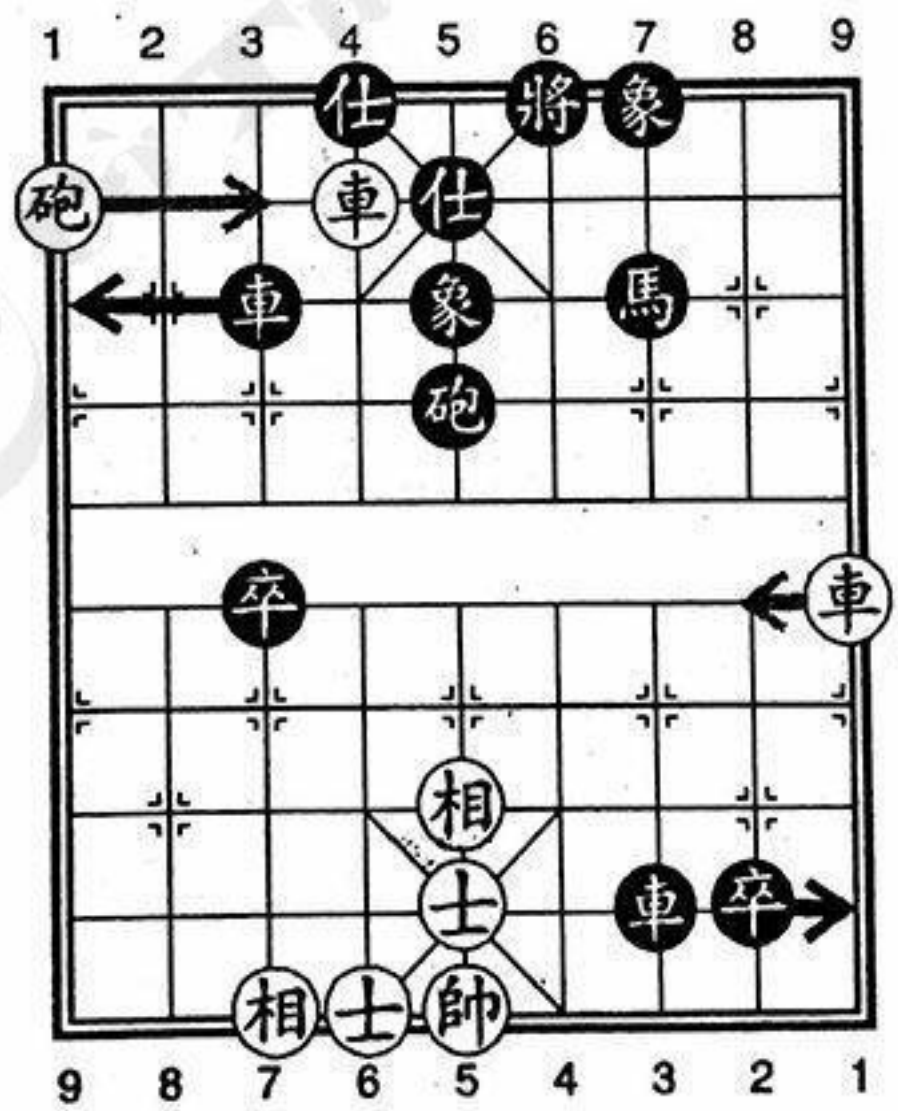
Nước đeo bám sử dụng một quân đeo bám theo một quân khác của đối phương. Thông thường quân bị đeo bám này

Sách Cờ Tướng .Com

được bảo vệ nên không thể gọi là bị bắt. Tuy nhiên do quân đối phương bị đeo bám mãi khiến nó không hoạt động được và cả quân bảo vệ nó cũng không bỏ đi đâu được nên rất khó chịu. Thủ đoạn "đeo bám" là một dạng khống chế khiến đối phương rất khó chơi.

Trên hình vẽ, nếu Trắng đi sẽ dùng Xe đeo bám Tốt cột 8 của Đen khiến quân Xe bảo vệ Tốt này không thể lui về được và do đó không thể đưa Tốt Đen áp lại gần cung Tướng Trắng.

Nếu Đen đi thì cũng có thể dùng Xe đeo bám Pháo Trắng cột 9 để quân Pháo này không thể kéo về đe doạ đuổi Xe ăn Tốt của Đen được.



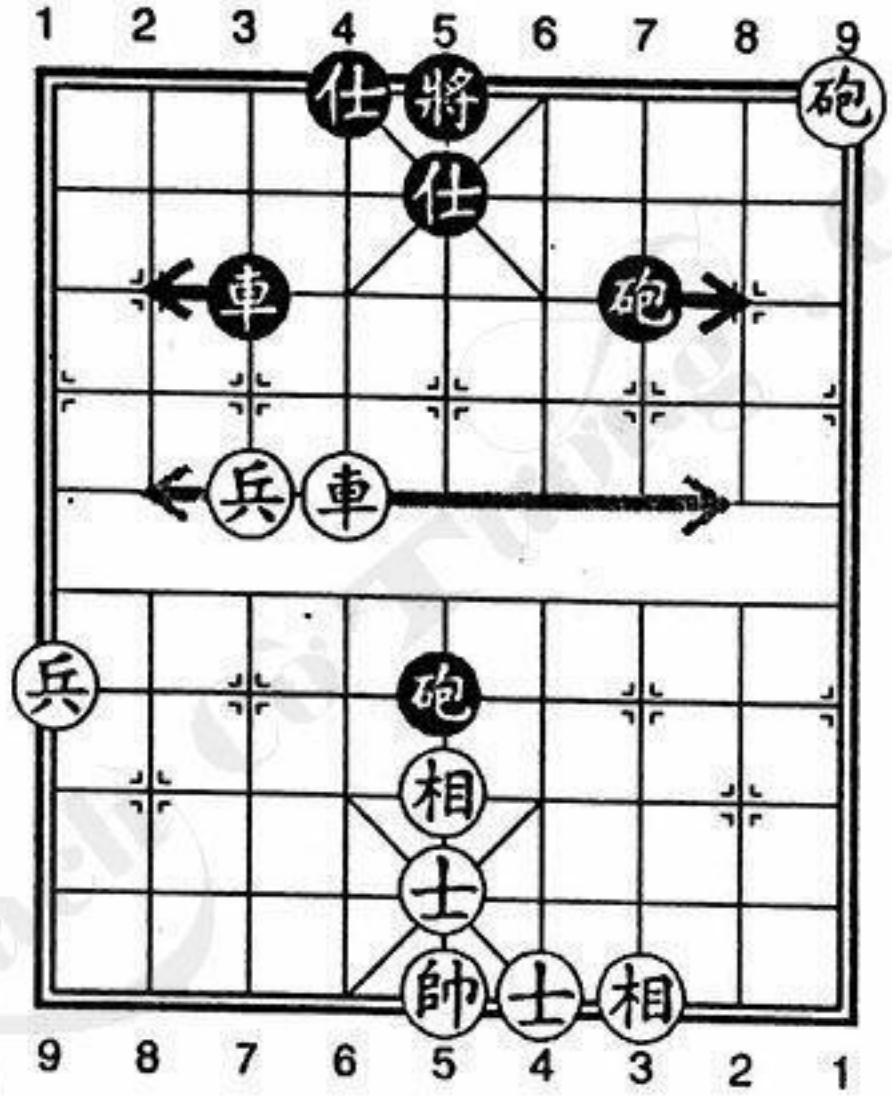
9. Nước cản

Nước cản là một bên dùng quân để ngăn cản một quân khác của đối phương, chủ yếu không cho quân đối phương tấn

công. Nước cản là một thủ pháp dùng để phòng thủ đôi khi rất hiệu quả.

Hình vẽ, nếu Trắng đi có thể dùng Tốt cản không cho Xe thọc xuống chiếu hết.

Nếu Đen đi có thể dùng Pháo cản không cho Xe Trắng thọc xuống chiếu.



10. Nước thí quân

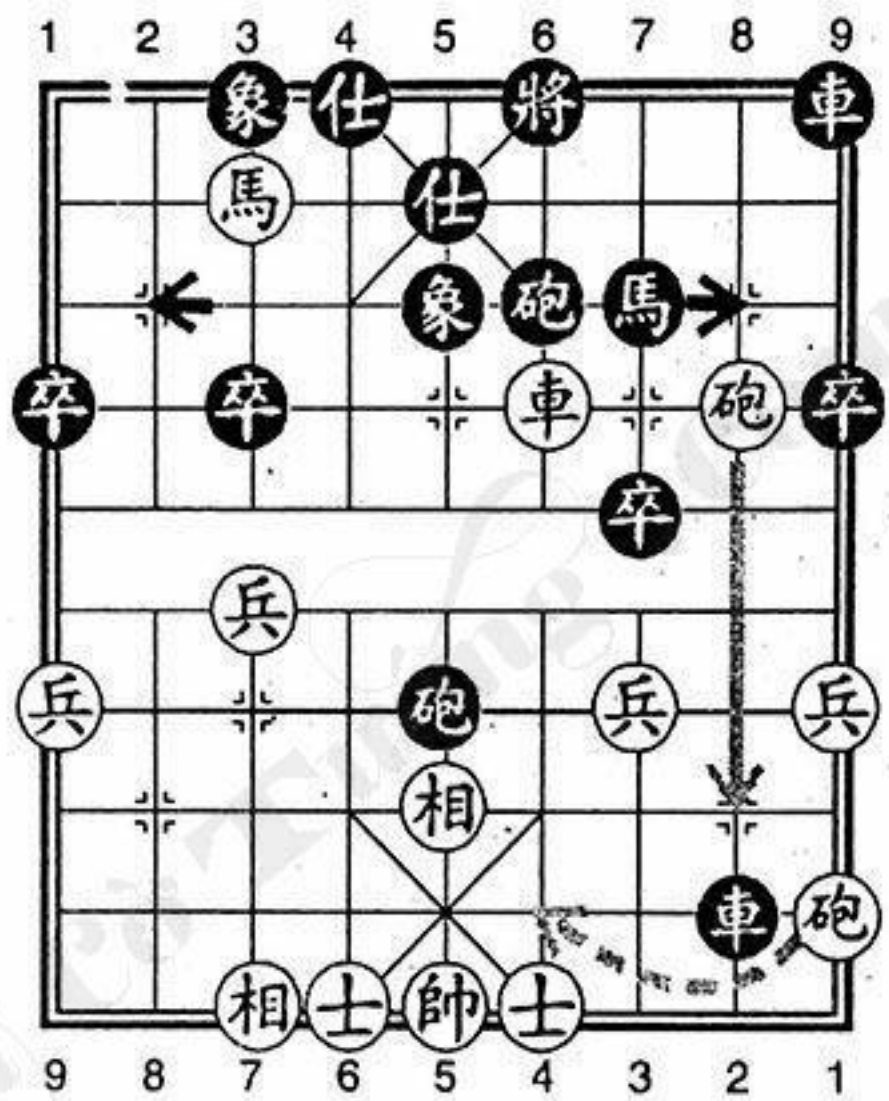
Một bên muốn thực hiện một âm mưu nào đó, cần phải hi sinh một quân để kéo dãn quân đối phương đi chỗ khác. Khi đối phương chấp nhận ăn quân thí bỏ này sẽ bị uy hiếp. Như vậy nước thí quân là mất quân do chủ động đút cho đối phương ăn, chứ không phải là do "ngớ ngẩn" hay "mắt quáng gà" đút cho đối phương ăn mà chẳng thu được lợi lộc gì.

Thí quân là một thủ đoạn thường chơi để tấn công và

Sách Cờ Tướng.Com

phòng thủ.

Trên hình khi kéo Pháo về cạnh Xe là tự đút Pháo này cho Xe Đen ăn. Nếu Đen chấp nhận ăn thì bình Pháo kia ra để uy hiếp đối phương.

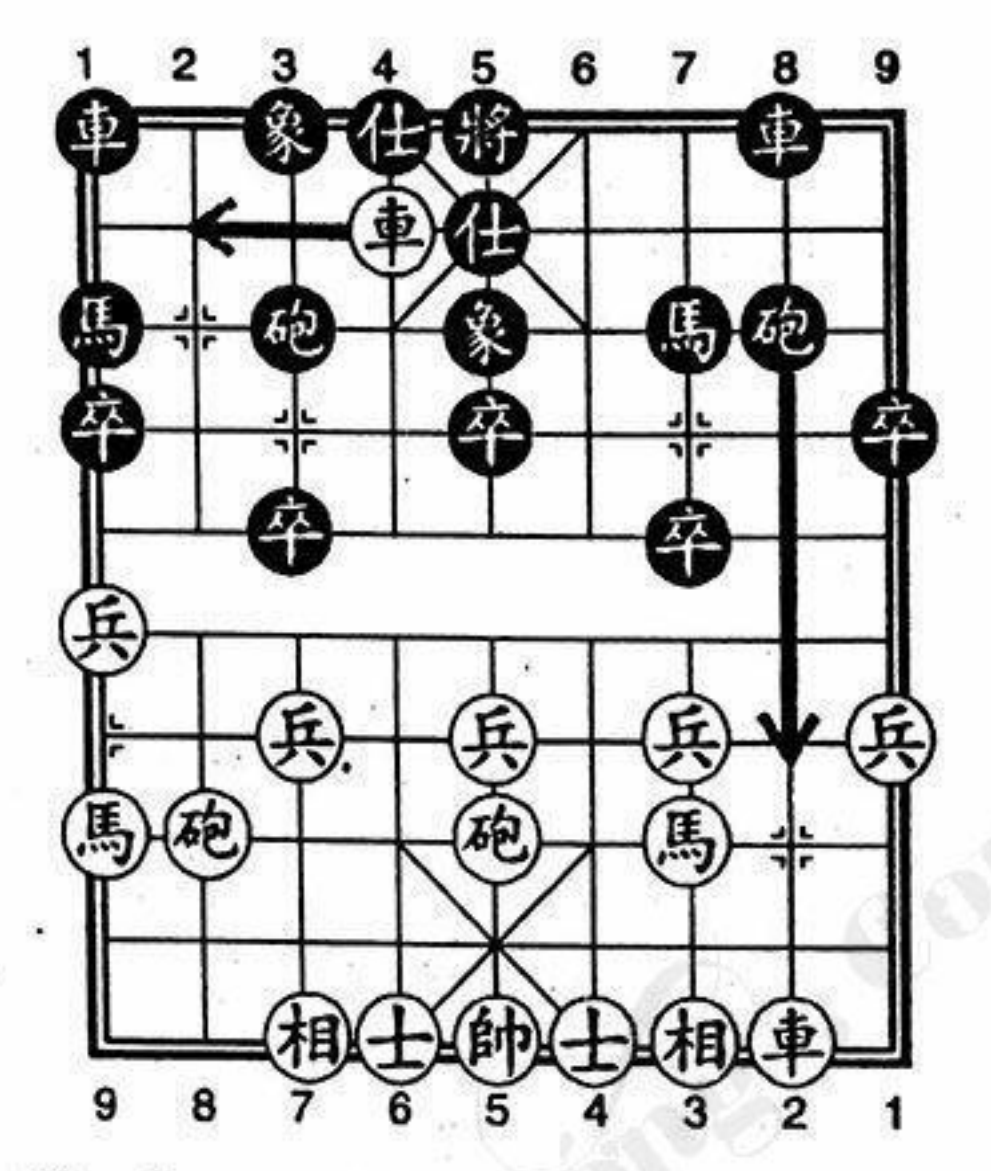


11. Nước phong tỏa

Nước phong toả là một bên dùng quân để phong tỏa hoặc hạn chế tầm hoạt động của đối phương. Mục đích của việc phong tỏa còn nhằm phát huy sức mạnh của các quân ta, kiểm soát được vùng không gian rộng lớn, dễ dàng cho các cuộc tấn công.

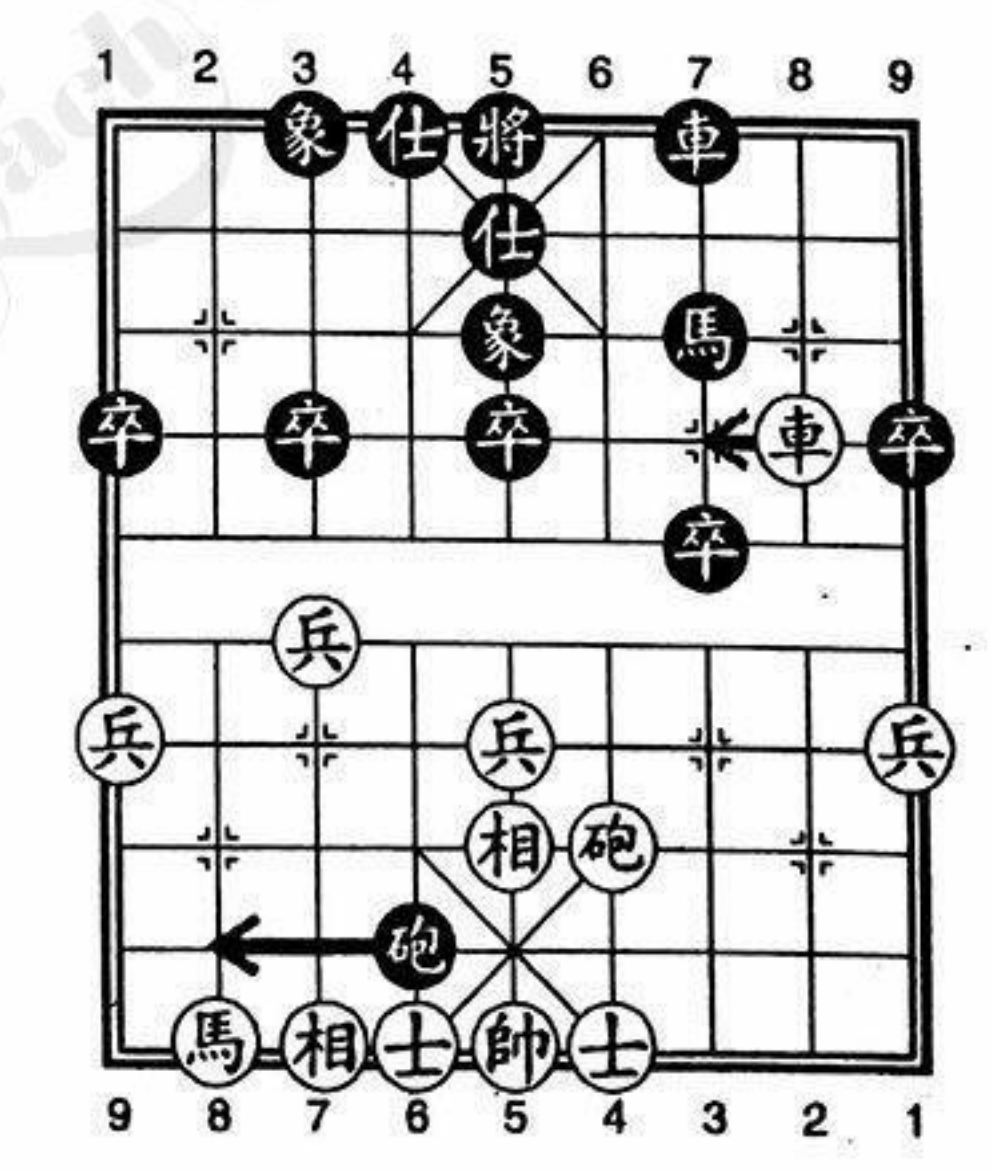
Hình vẽ, nếu Trắng đi thì chỉ một nước bình Xe sẽ ngăn cản Xe Đen không hoạt động được. Còn nếu Đen đi thì nhờ nước tiến Pháo sẽ phong tỏa Xe Trắng, làm nó ngột ngạt, muốn tiến lên mà không đi được.

Sách Cờ Tướng .Com



12. Nước yếm hay nước đè

Cũng tương tự như nước phong tỏa, nhưng còn tệ hại hơn do quân của đối phương bị yếm hay đè ngột ngạt, khó bề xoay



Sách Cờ Tướng.com

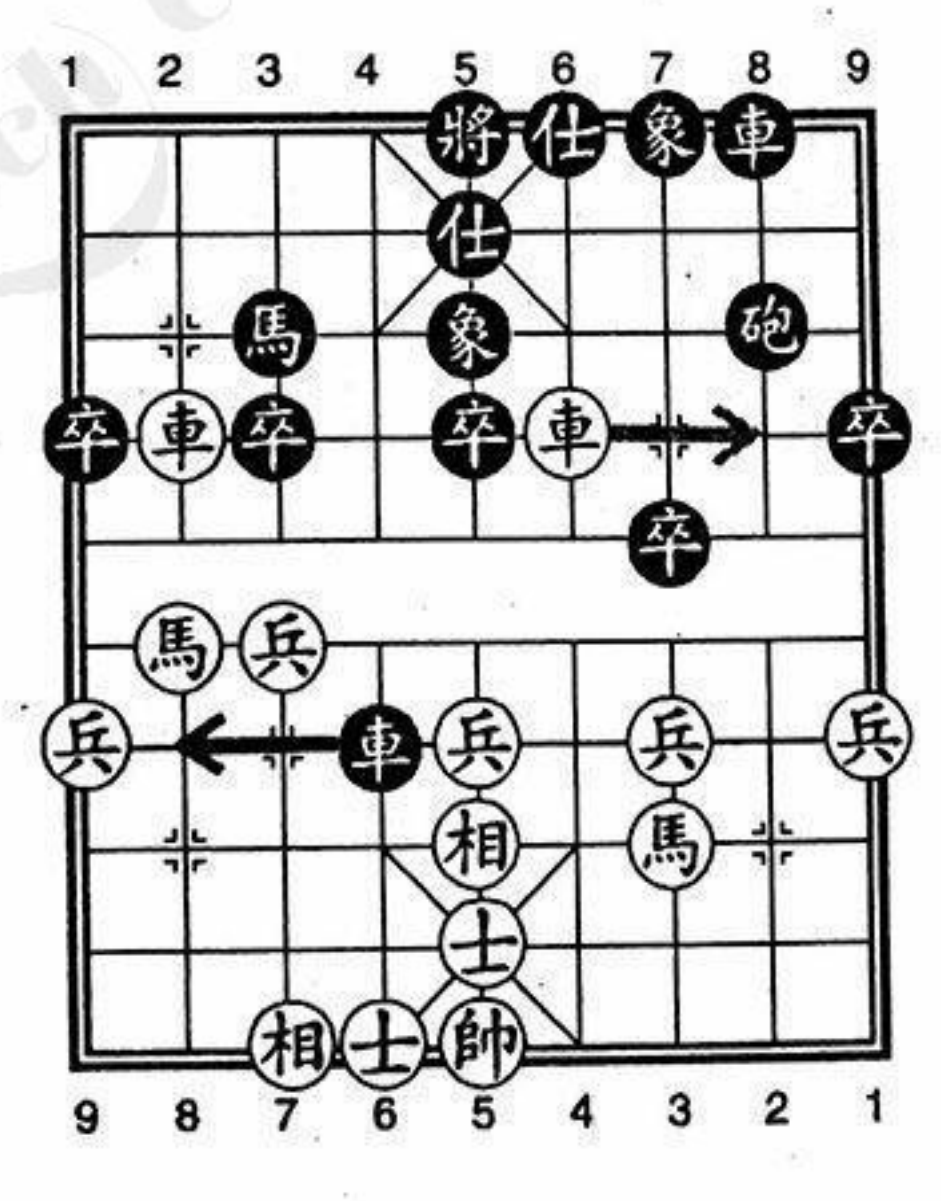
trở hơn nhiều. Quân bị đè muốn thoát lên phải mất nhiều thời gian, tức là phải mất nhiều nước đi để mở đường cho nó.

Hình vẽ, nước đi của Xe Trắng khiến Mã Đen bị đè không nhảy lên được để phối hợp tấn công.

Còn nếu Đen đi có thể sang Pháo đè Mã Trắng, khiến Trắng muốn đi Mã nà y phải di chuyển hai con Tượng rất vất vả mới tạo được chỗ cho Mã nhảy lên.

13. Nước đổi quân

Nước "đổi quân" là một bên để cho đối phương ăn mất một quân, rồi sau đó ăn lại một quân khác của đối phương mà giá trị của quân này cũng tương đương với quân bị mất. Như vậy hai bên đã trao đổi quân cùng giá trị với nhau. Nếu đối phương chưa thực hiện nước ăn quân thì coi như nước đó mới chỉ là "đề nghị đổi quân" hay khiêu khích đổi quân.



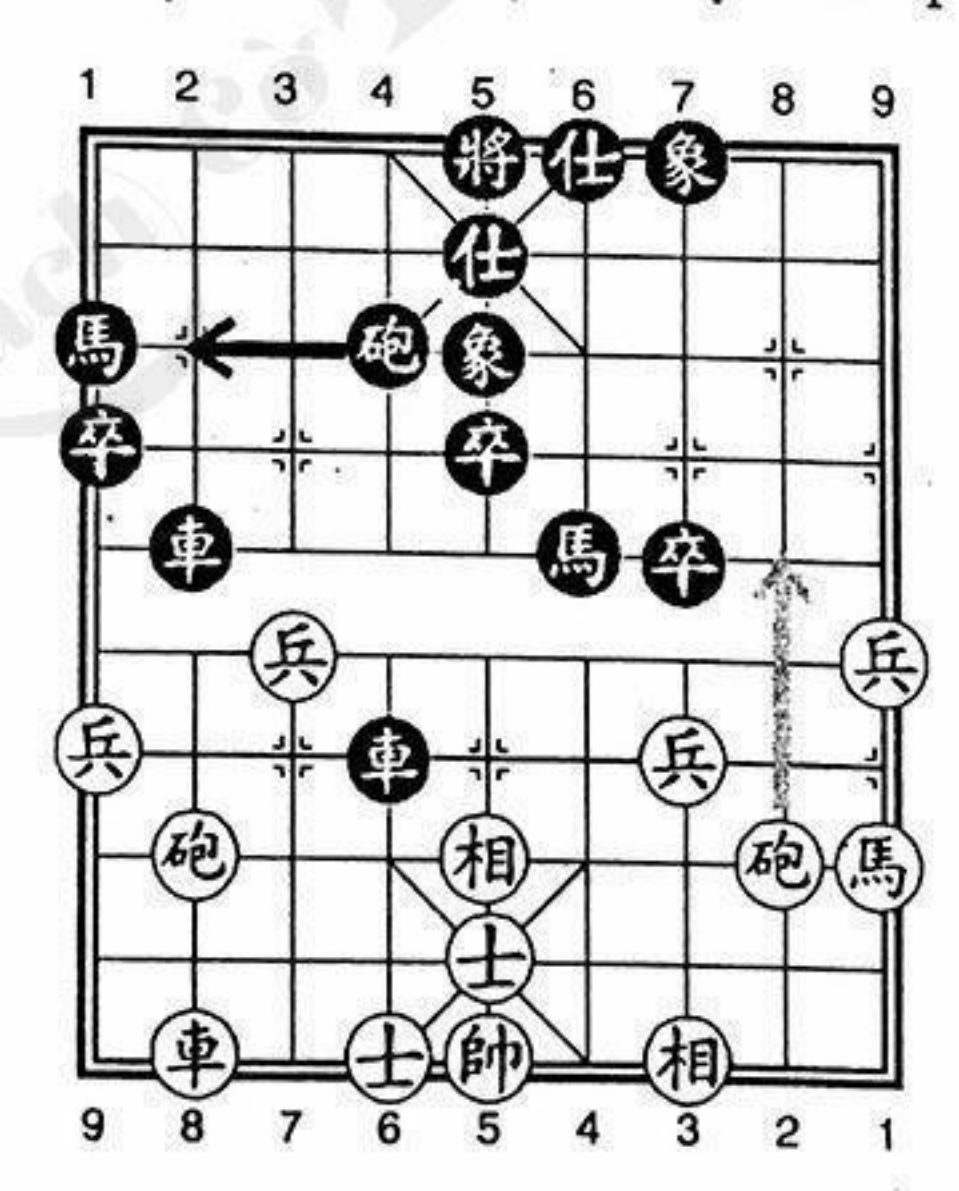
Sách Cờ Tướng .com

Thông thường nếu chủ động đổi được quân sẽ dẫn đến có lợi hoặc cải thiện tình hình. Còn nếu bị động buộc phải đổi quân thì có khi phải chịu lỗ chất hoặc kém phân. Nước đổi quân thường nhằm làm giảm áp lực đối phương, hoặc làm suy yếu thế phòng thủ, hoặc có khi chỉ cốt làm đơn giản hoá thế cờ cho dễ tính toán.

14. Nước ghim quân

Trường hợp sử dụng quân Pháo để khống chế Xe, Mã hoặc Xe, Pháo của đối phương thì được gọi là ghim quân. Thủ đoạn này trước hết cũng hạn chế các quân đối phương hoạt động, tiếp đó sẽ ăn lời quân.

Hình vẽ là cách dùng Pháo ghim quân đối phương, khiến Xe đối phương không thể đi được vì sợ mất quân.

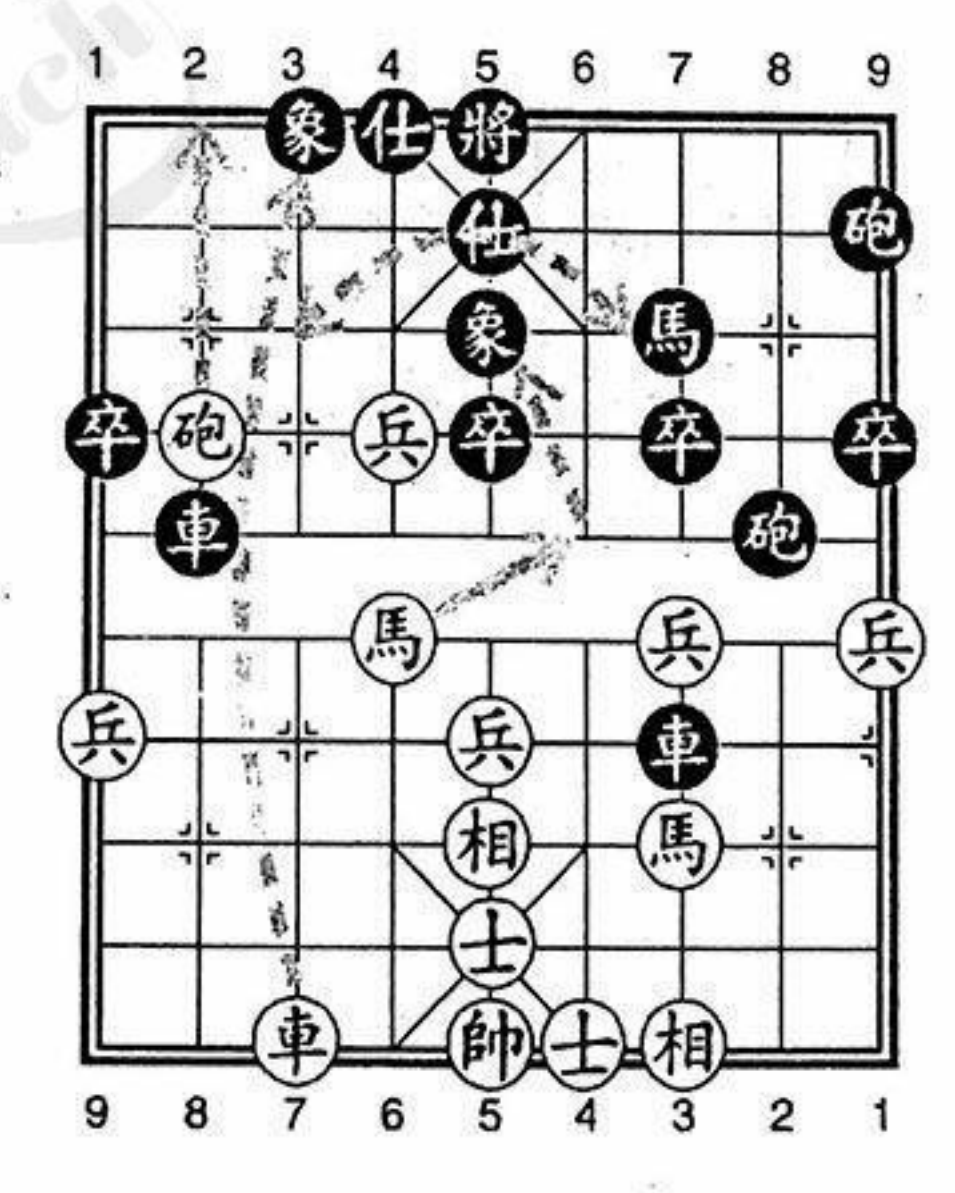


SáchCờTướng.com

15. Nước hi sinh

Một bên chủ động sử dụng một quân có giá trị cao hơn đổi lấy một quân của đối phương có giá trị thấp hơn, tức là đổi lỗ chất, thì gọi đó là "nước hi sinh". Nước này khác với nước thí quân nêu ở phần trên ở chỗ một đằng đổi lỗ chất còn một đằng bỏ cho ăn không, nhưng mục đích thì giống nhau. Vì sau khi hi sinh nó sẽ tấn công quyết liệt để giành thắng lợi hoặc giành ưu thế.

Trong thế cờ này, nếu ở nước 2 mà nó ăn quân Mã của bên Đen thì đó chỉ là một nước đổi quân. Nhưng khi dùng quân Mã Trắng ăn Tượng Đen, tức là đem một quân cờ có giá trị cao đổi lấy một quân có giá trị thấp. Những nước đi tiếp theo cho đến nước thứ 5 thì bên Trắng đã hi sinh cả hai Mã để mở đợt tấn công quyết liệt. Nước tiếp theo thứ 6 Trắng sẽ chuyển Xe sang cánh phải và ăn Mã Đen. Đến đây Đen khó chống đỡ.

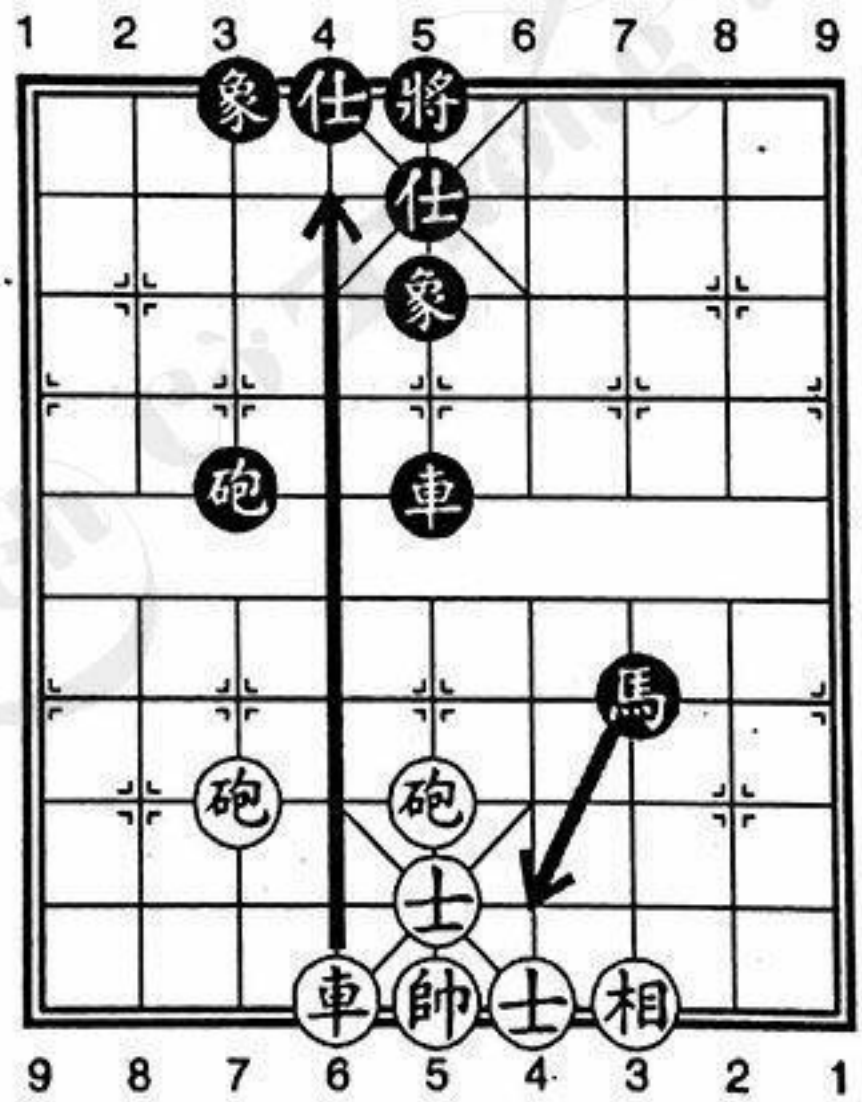


Sách Cờ Tướng.com

16. Nước cắt quân

Một bên dùng quân để ngăn chặn sự liên lạc bảo vệ giữa hai quân của đối phương, nhằm giúp cho một quân khác của phe nó uy hiếp một trong hai quân bị ngăn chặn. Đó là nước đánh ngăn cắt, hay nước cắt quân. Nước này thường dùng để ngăn cắt cặp Tượng hoặc cặp Mã đứng liên hoàn.

Hình dưới, bên Trắng có thể dùng Xe để làm tắc "Tượng nhãn", giúp Pháo 7 hăm đánh bí. Bên Đen cũng có thể tiến Mã ngăn chặn Tượng giúp Xe Đen uy hiếp Pháo đầu của Trắng.

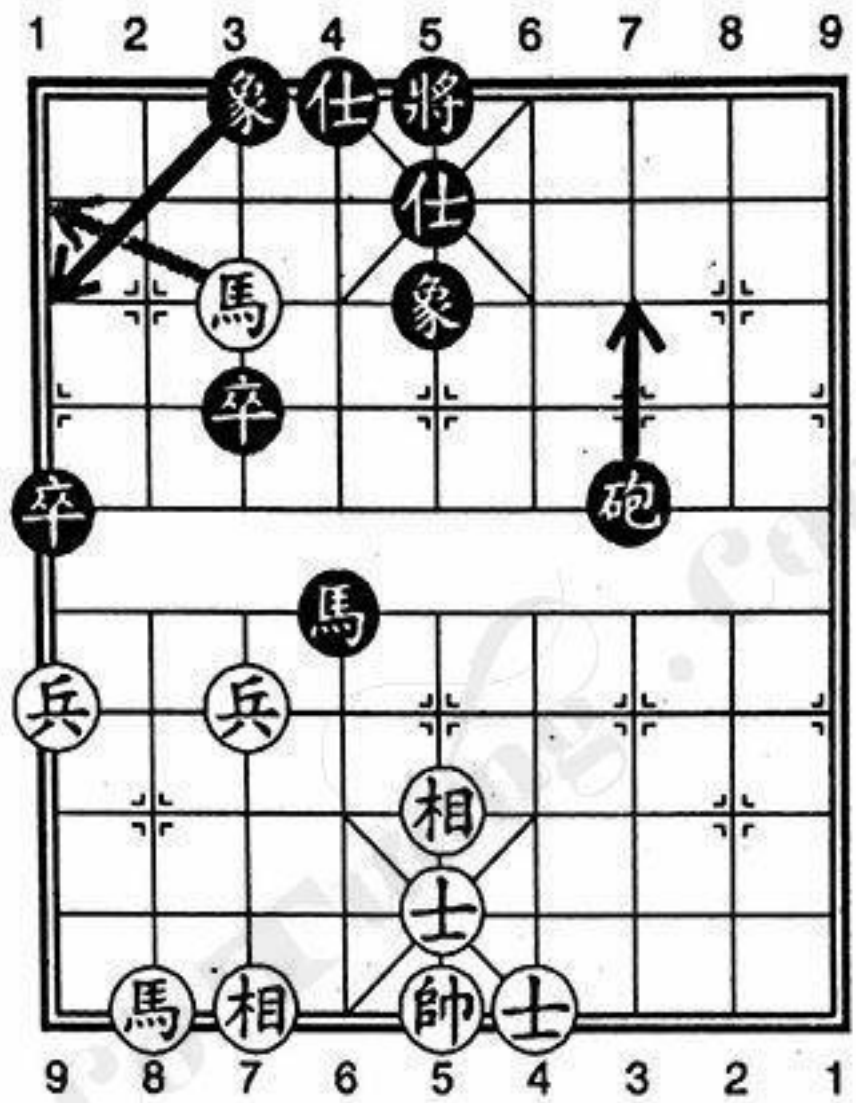


17. Nước bao vây

Đây là nước nhằm ngăn cắt đường rút lui của quân đối phương, nhất là đối với quân Mã. Bao vây hay nhốt quân để chúng không còn tự do hoạt động, sau đó sẽ tìm cách tiêu diệt chúng.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế cờ dưới quân Mã đã qua sông của bên Trắng lọt vào tử địa. Bên Đen sẽ dùng Pháo chặn đường về của Mã và dùng Tượng chặn tiếp không cho Mã Trắng này hoạt động.



18. Nước đợi chờ

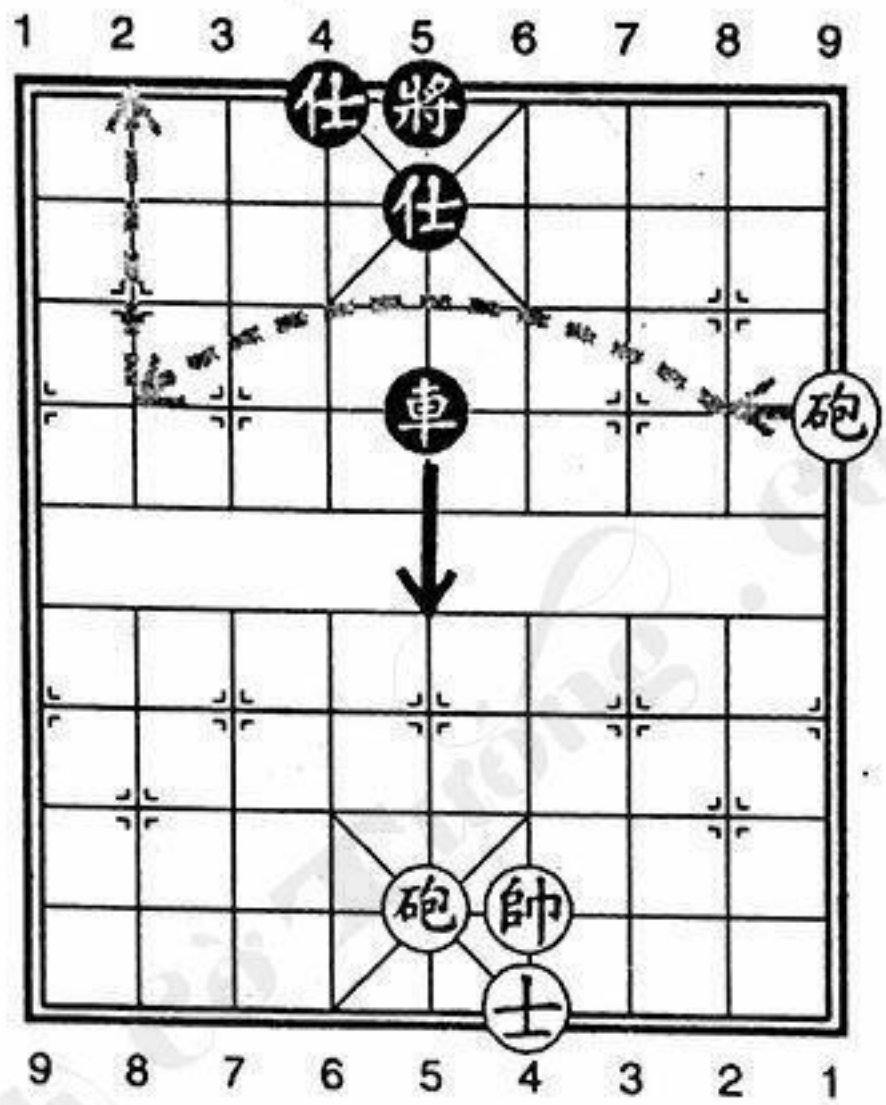
Trong cờ có những lúc cần đi một nước không thuộc tấn công cũng không thuộc phòng thủ, nhưng không phải là không có mục đích. Những nước này được gọi là "nước đợi chờ" thuộc loại thủ pháp cao cường mà những người trình độ kém khó thực hiện.

Hình dưới là một trường hợp đơn giản, dễ hiểu của nước đợi chờ.

Bên Trắng đang tìm cách di chuyển quân Pháo sang cánh trái và bị Xe Đen ngăn cản. Thế nhưng chỉ cần đi ngang một ô là một nước đợi chờ nhường cho Đen quyền đi quân thì Xe

Sách Cờ Tướng .Com

Đen buộc phải mở đường cho Pháo bình sang trái và chiếu Tướng thắng cờ (nếu bên Đen chống đỡ bằng nước ăn Xe vào Pháo thì bên Trắng có một Pháo, một Sĩ vẫn đủ sức thắng bên Đen còn hai Sĩ).



II. MẤY THUẬT NGỮ TRONG CỜ TƯỚNG

Cờ Tướng có rất nhiều thuật ngữ. Phần trên vừa nêu những thủ pháp đồng thời cũng nêu nhiều thuật ngữ chỉ tên từng loại nước đi. Giờ đây chúng ta cần biết thêm một số khái nhiệm xung quanh việc đánh giá thế cờ và đây cũng là một số thuật ngữ chuyên môn.

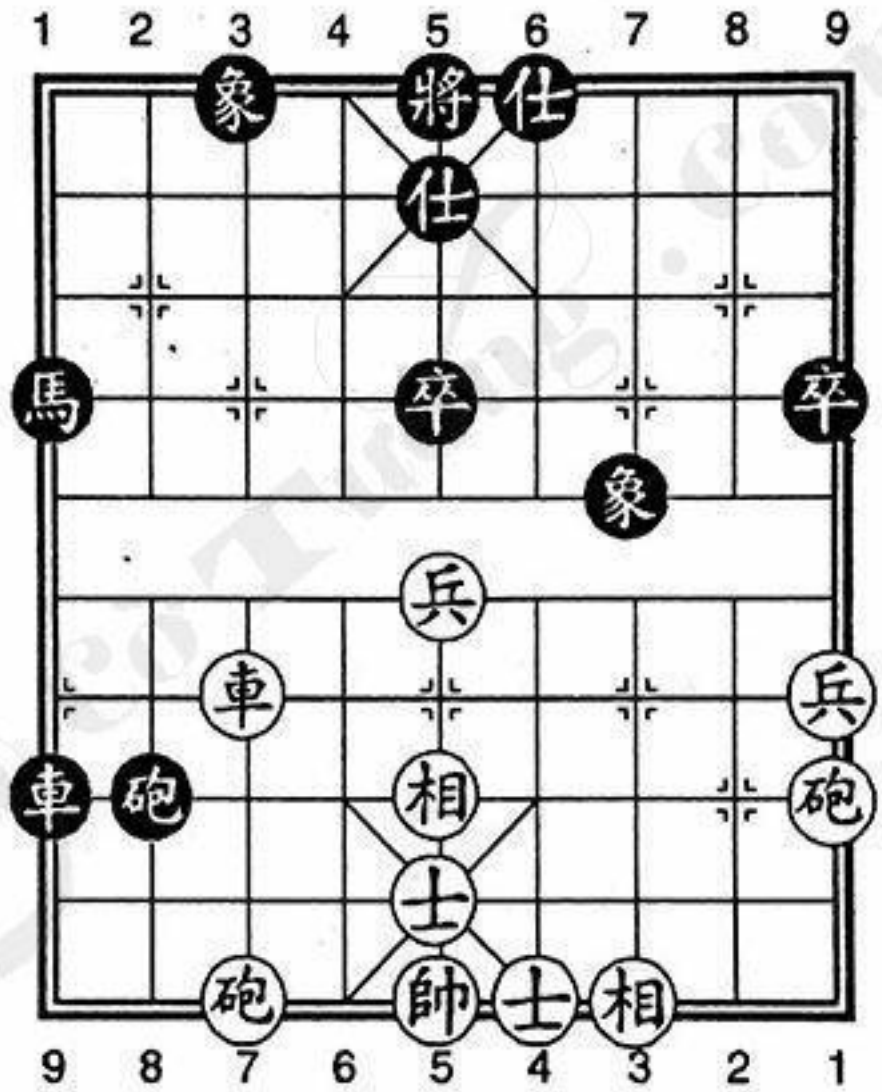
1. Nước tiên và nước hậu

Khi hai đấu thủ tạo nên một thế cờ mà một bên chủ động tấn công còn một bên bị động đối phó nhưng không yếu kém về quân số hoặc về thế bao nhiêu, thì người ta gọi đó là một

Sách Cờ Tướng.Com

bên được tiên, hay tiên thủ, hay chủ động, còn một bên mất tiên, hay hậu thủ, hay bị động. Cũng có khi nói ngắn gọn là một bên nước tiên, một bên nước hậu.

Thuật ngữ này thường dùng để đánh giá một thế cờ mà hai bên không hơn kém nhau bao nhiêu và tình trạng này dễ thay đổi qua lại. Vì ta thường thấy một bên chơi các nước chiếu Tướng, hăm bí, bắt quân, buộc bên kia phải bị động đối phó.



Như thế cờ trên Trắng đi:

1. 砲1.4 象3.5

Trắng dùng Pháo ăn Tốt hăm bí lại bắt Mã khiến Đen phải bị động lên Tượng đối phó. Ta nói Trắng tiên thủ, còn Đen hậu thủ.

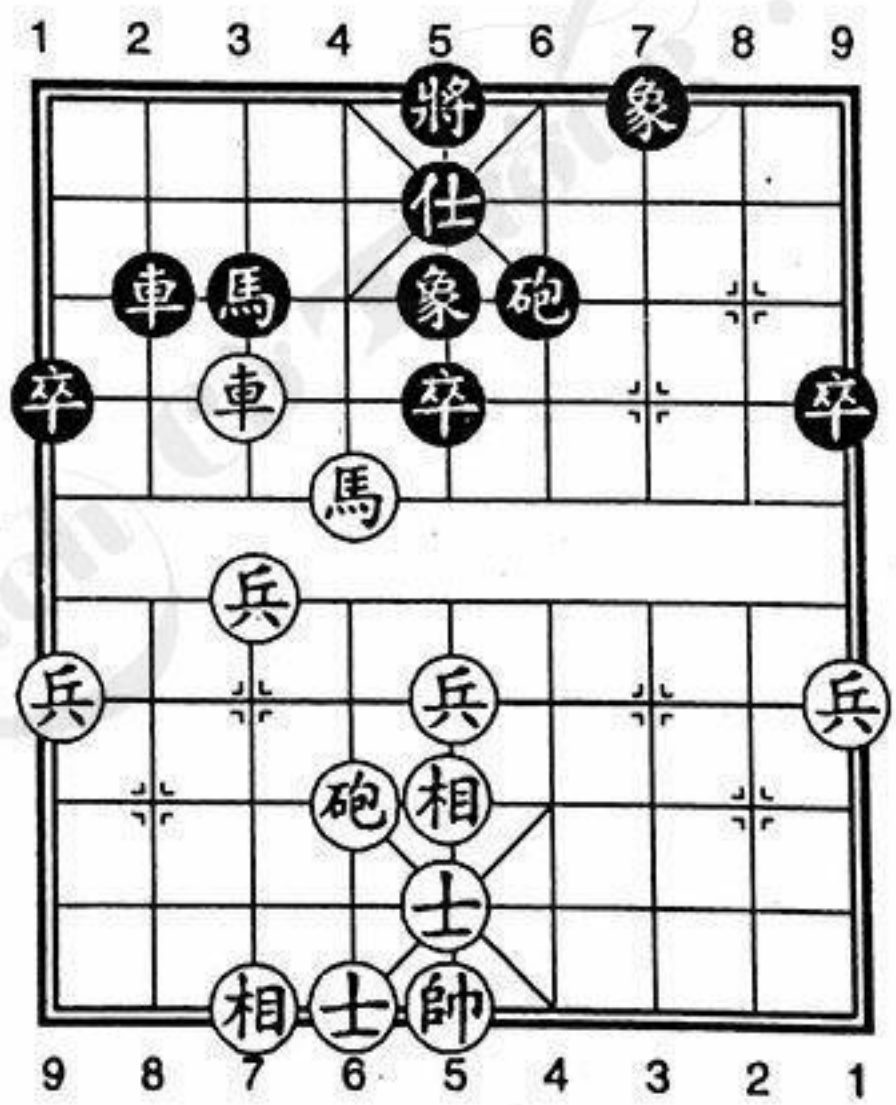
2. Ưu thế và kém thế

Căn cứ vào tình thế trận đấu diễn ra ở một giai đoạn

Sách Cờ Tướng.Com

nào đó mà đánh giá thì thấy một bên rõ ràng dễ đi hoặc các quân bố trí ở những vị trí tốt hay thế cờ đang uy hiếp đối phương, nắm quyền chủ động rất rõ. Người ta gọi đó là "ưu thế" hay "chiếm ưu". Ngược lại bên kia có thể lỗ quân, mẻ Sĩ, Tượng và bị động chống đỡ, đó là phòng ngự hay đang "kém thế".

Trường hợp này khác với trường hợp trên là ở đây thế cờ kém rõ ràng và tình trạng này không dễ dàng thay đổi, nếu bên ưu không sai sót và bên kém không có những nước cao siêu đủ sức hoá giải. Như hình dưới bên Trắng ưu thế rõ.



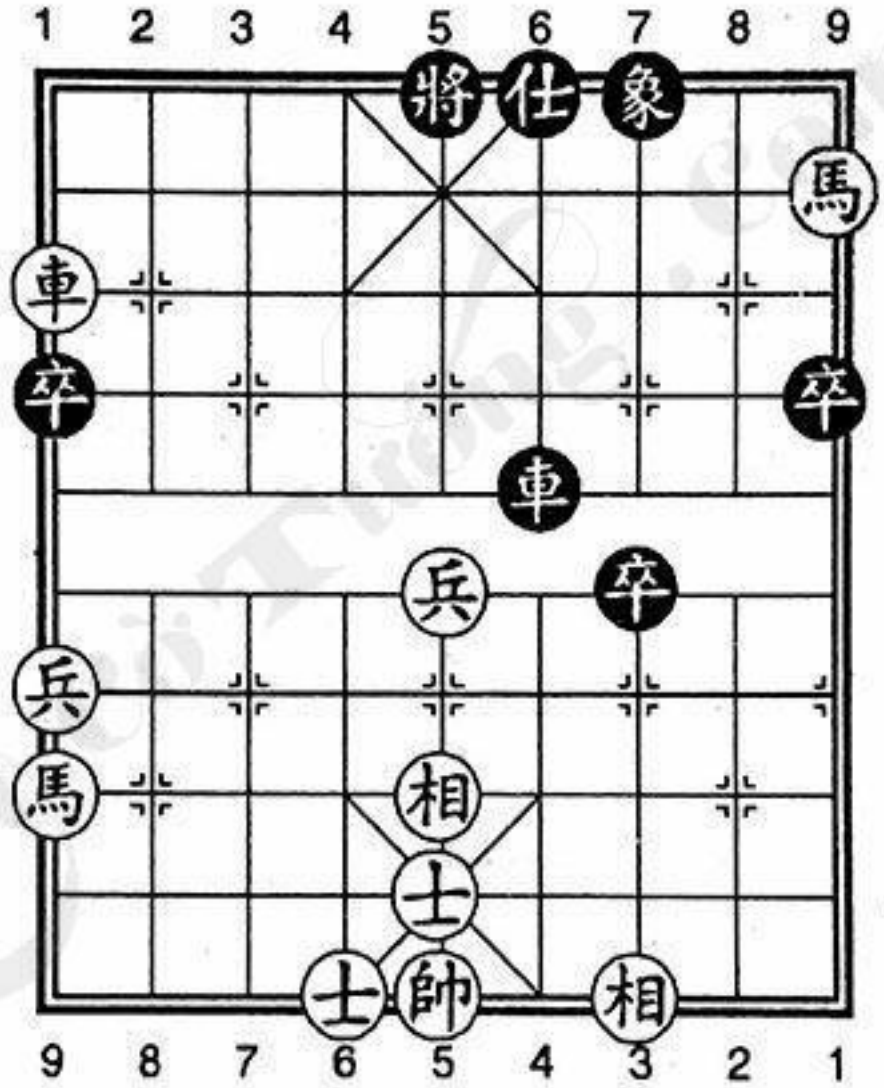
3. Thế thắng và thế thua

Đó là thế cờ mà một bên các quân đông hơn hoặc các quân đứng khống chế toàn bộ cục diện ván cờ, đang có cơ hội tấn công để giành thắng lợi cuối cùng. Bên ưu thế này đang trong "thế thắng", còn phía bên kia đang trong "thế thua".

Sách Cờ Tướng.com

Như vậy, ở đây tình hình diễn ra càng rõ hơn trường hợp trên: từ ưu thế tiến đến thắng thế và từ kém thế trở thành bại thế.

Như hình dưới, Đen mất Sĩ, mất Tượng và Mã ở vị trí xấu, trong khi các Tốt có thể bị diệt thêm. Với thế cờ này cần đánh giá: Trắng đang trong thế thắng, còn Đen đang trong thế thua.

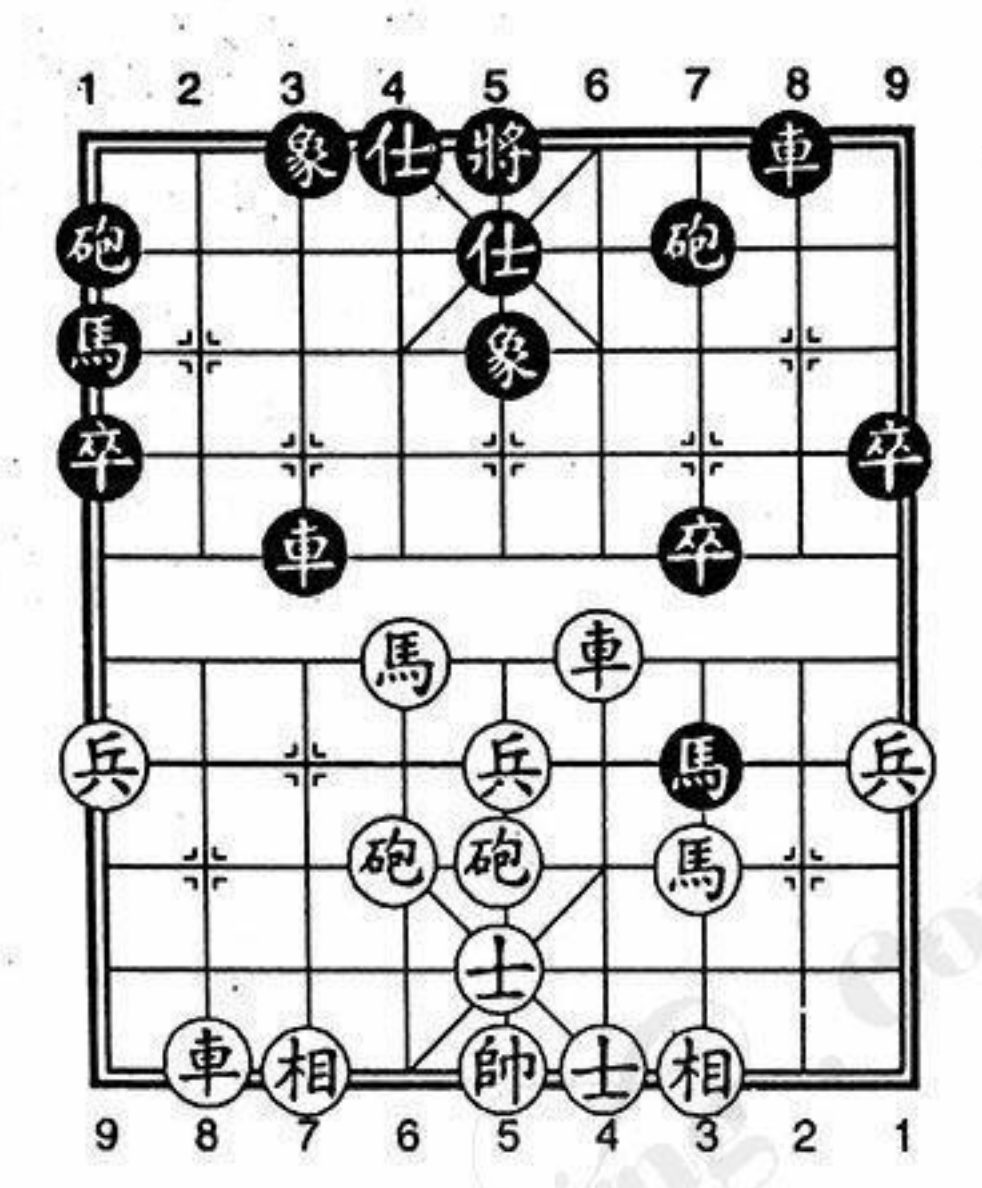


4. Thế cân bằng

Đó là thế cờ hai bên ngang nhau, không thể phân biệt ai hơn, ai kém. Cũng có thể đó là thế cờ rất phức tạp và hai bên đều có cơ may giành thắng lợi như nhau.

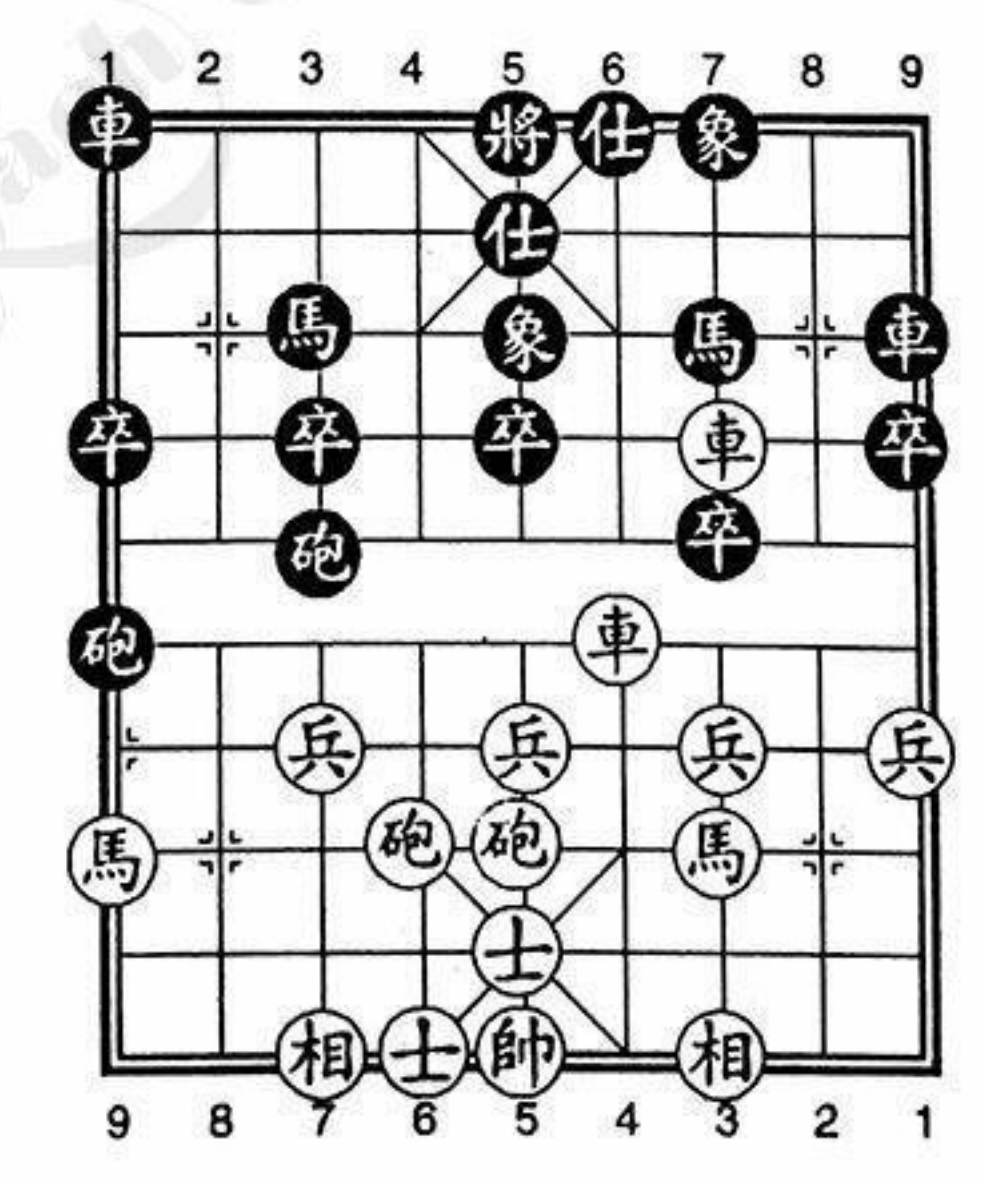
Chẳng hạn hình dưới cho thấy: hai bên bố trí trận hình nghiêm mật, không một chỗ nào sơ hở. Lực lượng quân số bằng nhau. Vì vậy nên đánh giá đây là một thế cân bằng.

Sách Cờ Tướng .com



5. Phản tiên

Khái niệm này chỉ khi bên hậu thủ hay bên bị động đối phó chơi một nước cờ cao giành lại được quyền chủ động. Thế



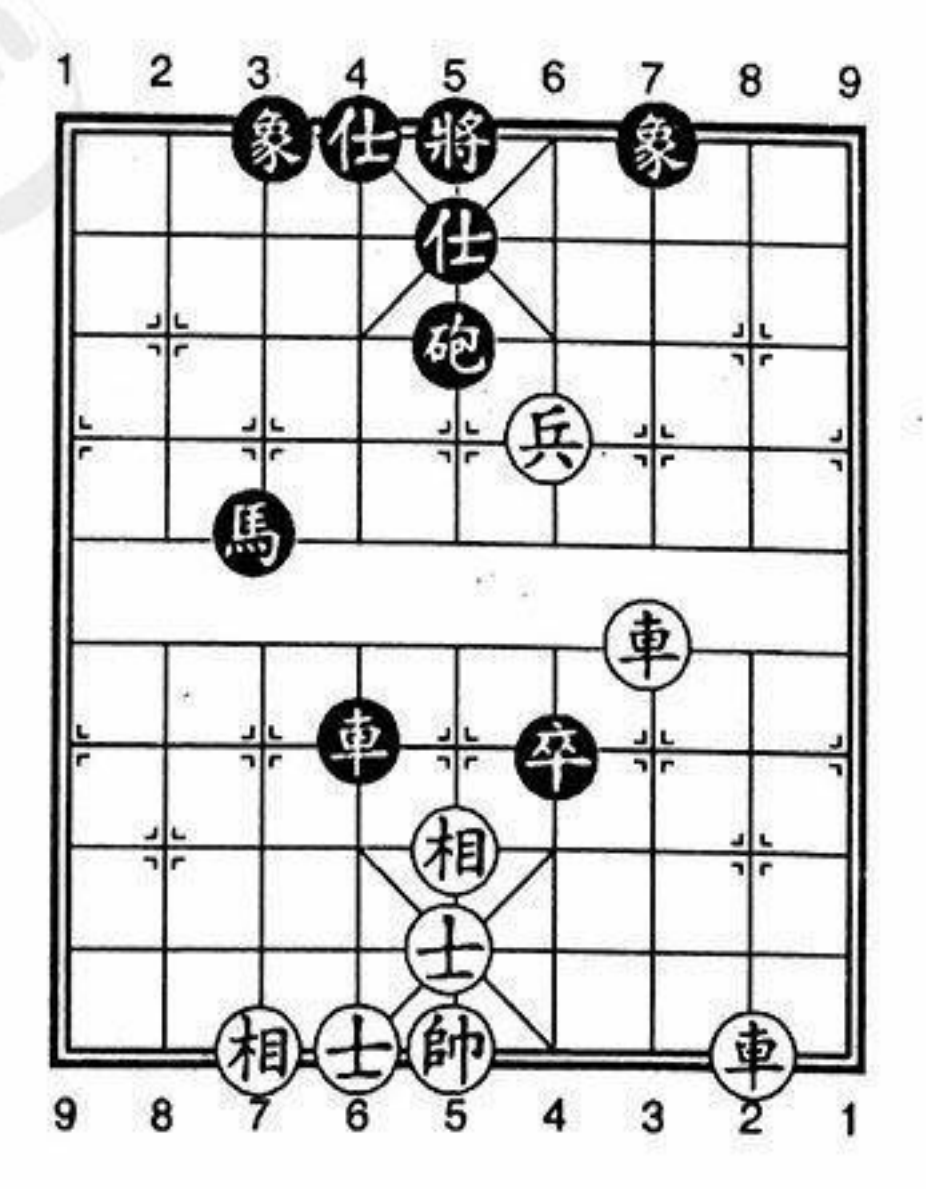
Sách Cờ Tướng.Com

nhưng như đã nêu ở trên, nước tiên nước hậu chỉ mới là quyền chủ động hay bị động chứ chưa phải là ưu thế, kém thế. Do đó trận đấu còn gay go, chưa rõ ràng.

Như thế cờ dưới. Từ khai cuộc đến đây Trắng đi trước vẫn chủ động, nhưng vừa rồi Đen đi: ❶2–3 hăm đánh bí, Trắng bị phản tiên buộc đi: 1. ㊋4–7 ❶3/1 Đen lui Mã về để đi ❶1.2 bắt chết Xe Trắng lại là một nước hay tiếp tục buộc Trắng bị động đối phó: 2. ㊋9/7 ❶1.1 3.㊋5.4 ❶1–2. Đến đây Đen phản tiên rõ.

6. Lọt vào thế

Trong cờ có những tình huống các quân liên kết phối hợp để đánh đòn chí tử, diệt Tướng đối phương. Người Trung Quốc gọi là "nhập cuộc", còn ta gọi là "lọt vào thế" hoặc "trúng đòn phối hợp". Như thế cờ dưới, Đen chủ quan không nhìn thấy đòn phối hợp hai Xe và một Tốt của Trắng:



Sách Cờ Tướng.Com

1. 車3.5	仕5/6	2. 車3–4	將–6
3. 車3.9	將.1	4. 兵4.1	將–5
5. 車2/1	將/1	6. 兵3.1	仕4.5
7. 車2.1	仕5/6	8. 車2–4	Trắng thắng

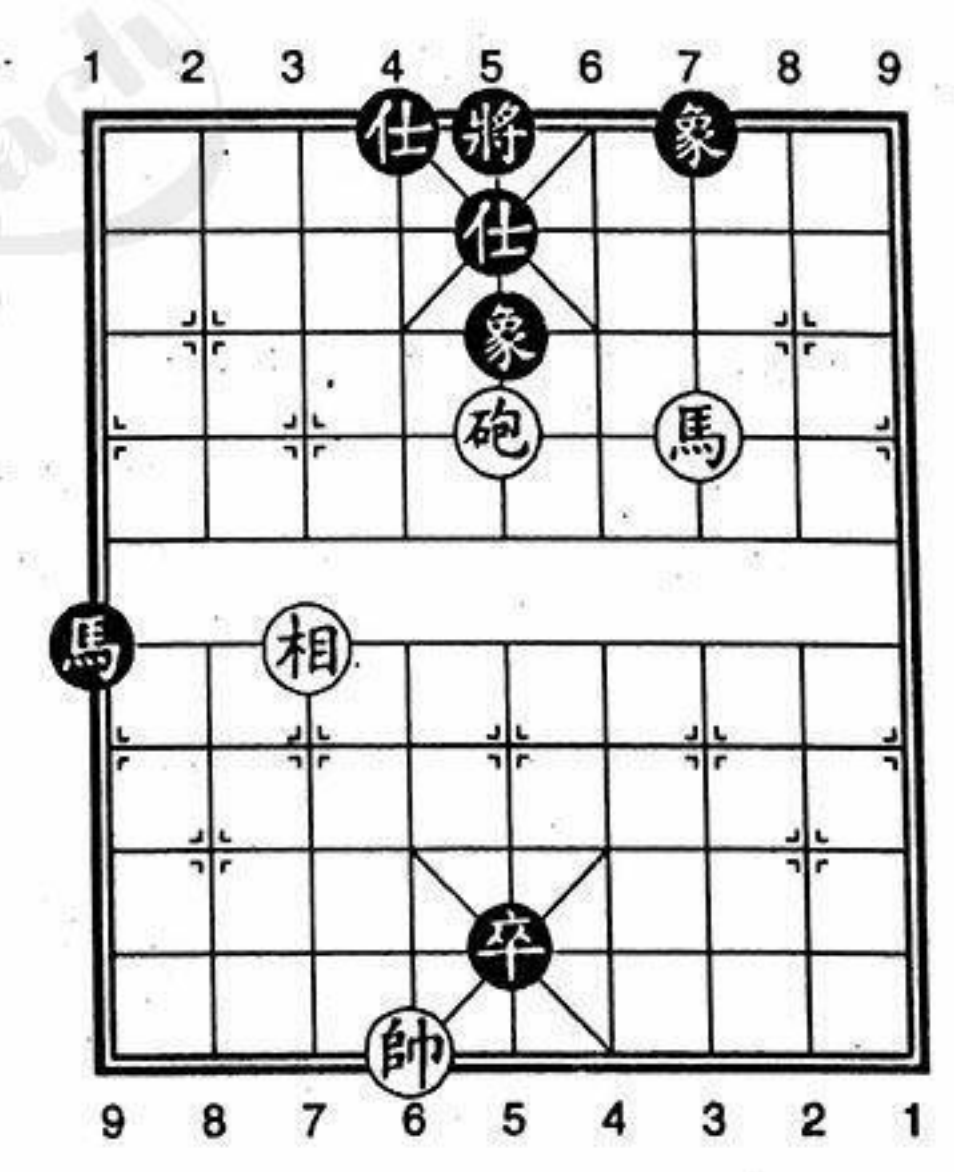
7. Hết nước đỡ

Khi một bên chơi một nước cờ nhắm vào chiếu bí Tướng đối phương mà đối phương không còn cách nào để cứu, thì gọi là lâm vào thế "hết nước đỡ" hay cũng gọi là thế "tuyệt sát".

Hình dưới cho thấy: nếu Trắng đi: 1.M3.2 đưa vào thế "hết nước đỡ" đối với Đen. Vì nếu Trắng đi tiếp sẽ là

2. 馬2/4 將–6 3. 砲5–4 chiếu bí.

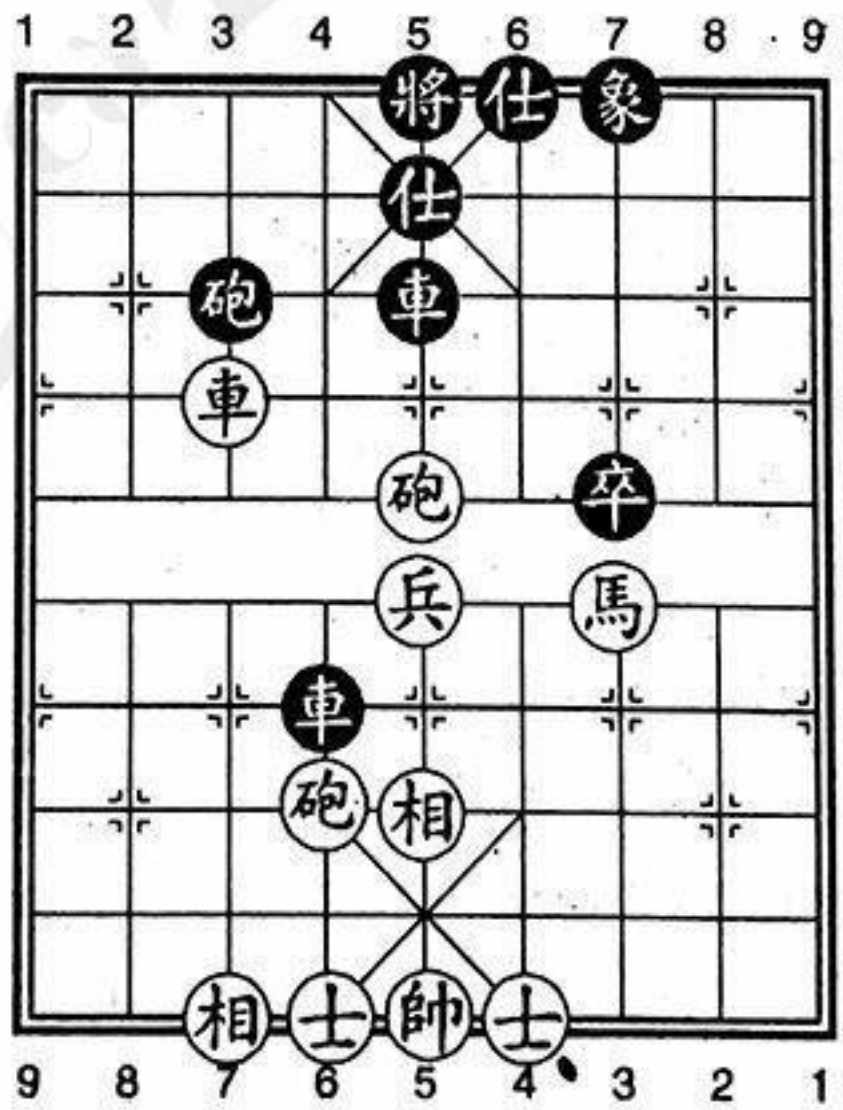
Còn nếu để Đen đi: 1... 馬1.3 cũng là thế hết nước đỡ với Trắng.



Sách Cờ Tướng .com

8. Được bảo vệ và không được bảo vệ

Khi một quân cờ nào đó được một quân cờ khác của phe nó bảo vệ, khiến nó không sợ một quân của đối phương có giá trị tương đương hoặc cao hơn nó uy hiếp (vì nếu quân đối phương ăn nó, sẽ bị quân bạn nó ăn lại). Người ta gọi quân cờ được bảo vệ đó là quân cờ "có căn". Trái lại, một quân cờ không được bảo vệ là "vô căn" nhưng cũng có thể một quân cờ tuy được bảo vệ đấy vẫn coi như "vô căn" vì quân uy hiếp nó có giá trị thấp hơn nó (chẳng hạn Mã bị Tốt đuổi). Hay trên danh nghĩa thì được bảo vệ nhưng thực chất chẳng bảo vệ được (do quân bạn không ăn lại được vì bị ghim) thì gọi đó là "căn giả". Căn giả cũng như vô căn, chẳng bảo vệ được quân nào.



Xem hình trên ta thấy: Pháo Trắng ở trung lộ được Tốt đầu bảo vệ nên gọi nó là Pháo có căn và là căn thật. Nó

không sợ con Xe Đen ở trung lộ ăn nó. Còn quân Pháo 6 đứng ở tai Sĩ không được ai bảo vệ nên nó là quân Pháo vô căn. Xe Đen có thể ăn nó được. Quân Mã 3 Trắng được con Tượng của phe nó bảo vệ, nhưng con Tốt Đen bắt nó khiến nó phải chạy nên coi như Mã vô căn. Trái lại quân Pháo trắng lộ 3 đang bị Xe 7 của Trắng bắt, mặc dù nó được Xe của phe nó bảo vệ nhưng con Xe này bị Pháo ghim, không di chuyển ngang được, nên thực chất Pháo Đen có căn giả, coi như vô căn. Xe Trắng sẽ ăn nó nếu nó không chạy.

III. GIÁ TRỊ CỦA CÁC QUÂN

Chơi cờ là cuộc chiến đấu giữa hai đạo quân. Cuộc chiến này luôn diễn ra bên này hoặc bên kia tiêu diệt quân đối phương, hoặc cả hai bên cùng tiêu diệt quân lẫn nhau. Người ta nói, đó là hai bên trao đổi quân với nhau.

Nhưng chúng ta đã học, mỗi quân cờ có lối đi khác nhau thể hiện sức mạnh khác nhau, tức giá trị của chúng không đồng nhất. Vậy căn cứ vào đâu để trao đổi quân? Những người chơi cờ trước kia bảo rằng: "Xe 10, Pháo 7, Mã 3" như thế có đúng không?

Trước hết phải nói đó là câu đánh giá sức mạnh của Xe, Pháo, Mã như thế là không công bằng, không chính xác nhưng cũng không hoàn toàn sai. Không hoàn toàn sai vì đánh giá cao quân Xe là đúng, cho Xe giá trị 10 cũng đúng và sức mạnh của Xe bằng sức mạnh của Pháo và Mã hợp lại cũng đúng nốt. Nhưng đánh giá quân Pháo quá cao, cho rằng hai quân Pháo cộng lại hơn một Xe là không chính xác.

Sách Cờ Tướng .Com

Đánh giá quá thấp Mã, cho rằng hai Mã cộng lại không bằng một Pháo là không công bằng và hoàn toàn không chính xác.

Những nhà nghiên cứu, lý luận về cờ đã thống nhất đánh giá lại các quân theo bảng giá trị sau.

Nếu lấy một con Tốt chưa qua hà làm chuẩn để xác định giá trị thì nó chỉ bằng 1. Vì khi chưa qua hà Tốt là quân kém năng lực nhất, nó chỉ kiểm soát có mỗi một điểm trước mặt. Thế nhưng khi nó đã qua hà thì trở nên linh hoạt hơn. Nó có thể rẽ nhánh qua phải, hoặc qua trái và có thể uy hiếp bất cứ quân nào của đối phương vì nó có giá trị quá thấp, sẵn sàng "đổi mạng" với quân đối phương. Bây giờ không thể chỉ coi nó có giá trị 1 nếu đối phương cũng đồng tình bỏ ra một Sĩ hoặc một Tượng để đổi lấy Tốt. Như vậy giá trị của Tốt đã qua hà phải là 2.

Từ việc lấy Tốt làm chuẩn, người ta đã so sánh giá trị của các quân cờ như sau:

Tốt (chưa qua hà)	1
Tốt (đã qua hà)	2
Sĩ	2
Tượng	2.5
Mã	4,5
Pháo	5
Xe	10

Sách Cờ Tướng .Com

Với bảng giá trị đó, người ta liệt Xe, Pháo và Mã vào loại những "quân mạnh". Các quân Sĩ, Tượng, Tốt vào những "quân yếu". Trong bản này không nói giá trị của Tướng vì nó không phải là một quân chiến đấu, dù đôi khi nó cũng giúp các quân của phe nó giành chiến thắng, nhưng không thể đánh đổi nó với bất cứ giá nào nên không cần thiết đề ra giá trị của nó. Hễ mất Tướng thì thua cờ, đó là qui ước cơ bản khi bày ra trò chơi này.

Trở lại bảng giá trị, ta so sánh để thấy giá trị một Xe tương đương một Mã và một Pháo, hoặc hai Pháo hay hai Mã cộng một Tốt. Còn giá trị một Mã ngang với một Pháo hay có kém tí ti, còn hai Mã thêm một Tốt chưa qua hà bằng hai Pháo. Xe Pháo Mã là bộ ba ngang với Xe hai Mã hoặc Xe hai Pháo. Nếu so sánh với Sĩ, Tượng thì thấy một Mã hoặc một Pháo tương đương với hai Sĩ hoặc hai Tượng. Nếu so sánh với Tốt thì một Mã bằng hai Tốt qua hà và một Tốt qua hà bằng một Tượng hoặc một Sĩ.

Chính định giá trị các quân như thế mà các đối thủ căn cứ vào đó để trao đổi quân, tính toán trao đổi thế nào là ngang bằng, trao đổi thế nào là lời chất hay lỗ chất...

Thế nhưng đây chỉ là giá trị của các quân mang tính chất tuyệt đối, nghĩa là chỉ căn cứ vào sức mạnh so sánh giữa chúng trên một bàn cờ trống trơn, không đặt trong một thế cờ phức tạp nào. Người ta cũng gọi đây là giá trị vốn có của từng quân cờ. Còn trong khi giao đấu, ở từng giai đoạn cụ thể, với những vị trí đứng khác nhau, giá trị của từng quân cờ thay đổi. Nó có thể tăng cao hơn, nếu nó đứng ở vị trí

Sách Cờ Tướng .Com

tốt, hoặc cũng có thể giảm đi nếu đứng ở vị trí xấu. Người ta gọi là giá trị biến động của các quân. Do đó người chơi cờ cao không phải chỉ căn cứ vào giá trị vốn có mà còn phải căn cứ vào giá trị biến động của các quân để quyết định nên đổi quân hay không.

Góc Kiến Thức - Bạn Có Biết?

1. ***"Cầm Kỳ Thi Hoạ"*** *(Âm Nhạc, Cờ, Thơ ca, Hội hoạ) là bốn thú chơi thanh tao, nghệ thuật bậc nhất của nhân loại.*

2. *Thực tế thi đấu đã khẳng định rằng, nhưng người chơi cờ theo ngẫu hứng trong khai cuộc đều không thể đương cự được với những người có học tập, nghiên cứu.*

3. ***"Dĩ cương thắng nhu"*** *là trường phái lấy tư tưởng tấn công làm chủ đạo.* ***"Dĩ nhu khắc cương"*** *là trường phái lấy tư tưởng phòng thủ làm chủ đạo.*

4. *Người ta cho rằng phần khai cuộc quyết định thắng thua tới 40%, trung cuộc và tàn cuộc mỗi giai đoạn quyết định 30%*

Sách Cờ Tướng .Com

Chương 4

NHỮNG QUI TẮC CƠ BẢN KHI ĐẤU CỜ

I. NHỮNG QUI TẮC CƠ BẢN KHI ĐẤU CỜ

Trước kia, khi chơi cờ được coi là một sinh hoạt văn hoá, thì không cần thiết có những qui định quá khắt khe trong giao đấu. Vì dẫu sao đó cũng là những giây phút giải trí thanh cao. Nhưng từ khi cờ được coi là một loại hình thi đấu thể thao cần xác định rõ kẻ thắng người thua, thì nảy sinh ra nhiều điều mà nếu không qui định rõ ràng dứt khoát dễ xảy ra tranh cãi. Do đó, luật chơi từng bước đã được sửa đổi bổ sung, trong đó có những qui tắc về ván đấu được định rõ. Mặt khác đã đấu cờ thì phải biết ăn quân, bắt quân, nhưng không phải ăn hết quân đối phương mới là thắng. Phần trước đã nêu: khi đối phương chiếu Tướng mà bên bị chiếu, chống đỡ bằng mọi cách không kết quả thì thua ván cờ. Phần này nói rõ hơn về mục đích tối hậu của ván đấu, kể cả những trường hợp thắng, thua và hoà cờ.

❶ Bốc thăm để đi trước, đi sau

Khi bắt đầu chơi ván cờ, người cầm quân Trắng (Trắng) đi trước, người cầm quân Đen (Đen) đi sau. Muốn được cầm

Sách Cờ Tướng .Com

quân Trắng thì phải bốc thăm. Nếu đấu một ván thì bốc thăm một ván, còn đấu hai ván hoặc nhiều ván thì chỉ bốc thăm ván đầu, các ván sau cứ thay phiên nhau đi trước đi sau cho công bằng. Thế nhưng cần biết rõ: Thi đấu vòng tròn thì có một bản qui định sẵn được công bố trước khi bốc thăm chọn số thứ tự, chỉ căn cứ vào đó mà thực hiện.

Còn đấu theo hệ Thuỵ Sĩ thì mỗi vòng đấu đều phải bốc thăm nhưng do căn cứ vào từng nhóm điểm nên có khi bốc thăm cho hợp lệ chứ theo nhóm điểm thì các cặp đấu gần như qui định sẵn.

❷ Chạm quân nào phải đi quân ấy

Khi tay đấu thủ đã chạm vào quân cờ thì được coi là chạm quân, không cần biết quân cờ đó thuộc bên nào. Bây giờ có bốn trường hợp xảy ra và được định thành qui tắc như sau:

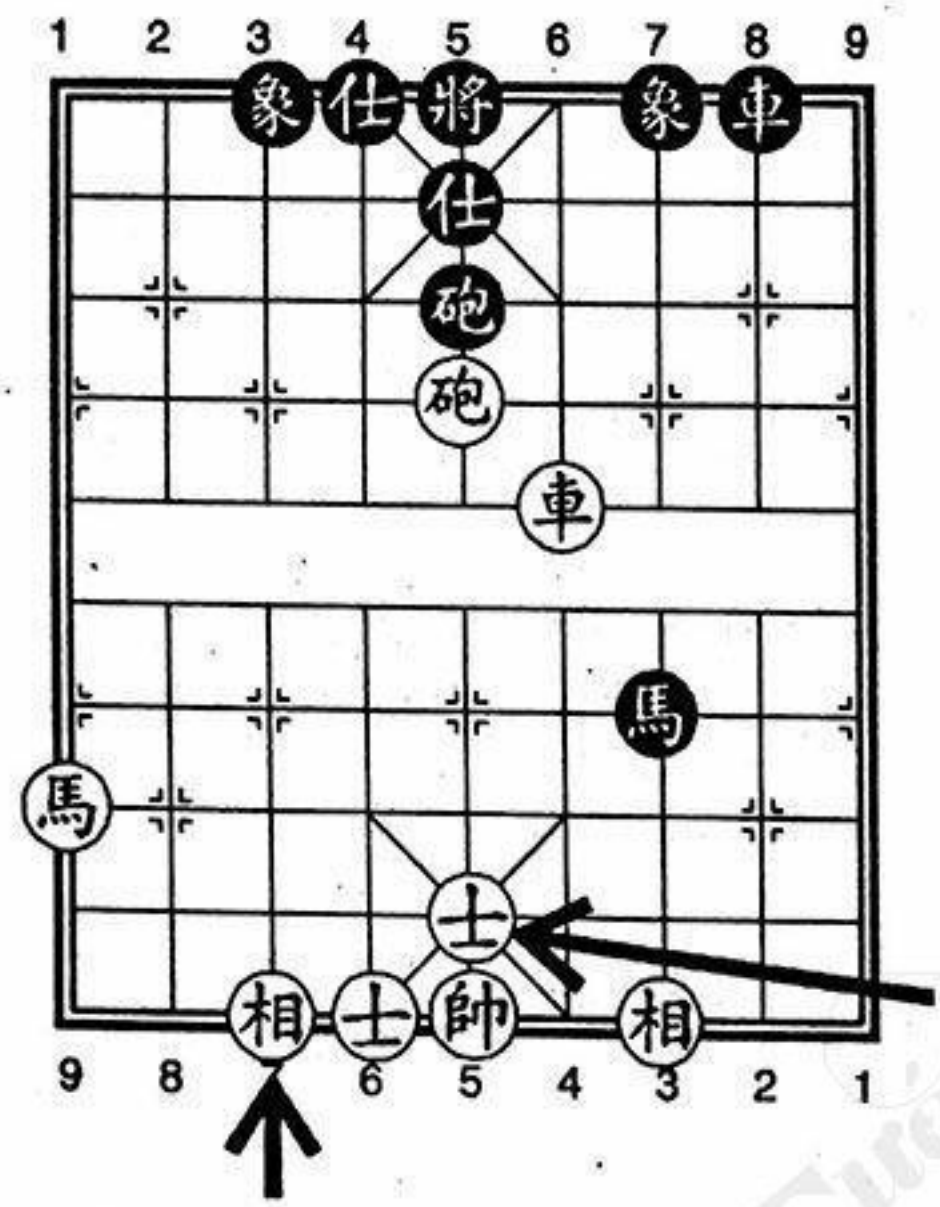
a. Trường hợp chạm vào quân của mình

Chúng ta xem hình dưới để hiểu rõ vấn đề.

Khi tay đấu thủ đã chạm vào quân của chính mình, hễ chạm vào quân nào thì phải đi quân đó. Chẳng hạn bên Trắng đã chạm vào quân Tượng, thì dù bị mất Xe cũng phải đi. Nhưng rủi phải chạm vào quân Sĩ thì sao? Vì Sĩ không thể di động được. Nếu chạm Sĩ trong trường hợp này thì cho phép đi quân khác và bị ghi phạm lỗi kỹ thuật.

Nếu rủi chạm vào hai quân của mình thì sao? Chẳng hạn thế cờ trên, bên Trắng chạm vào Mã rồi chạm vào Xe? Trường hợp này buộc phải đi quân nào bị chạm trước, tức là phải đi Mã chứ không được đi Xe dù đi Mã thì mất Xe.

Sách Cờ Tướng .com



Nếu bên trắng chạm tay vào Tượng thì dù mất xe cũng phải đi.

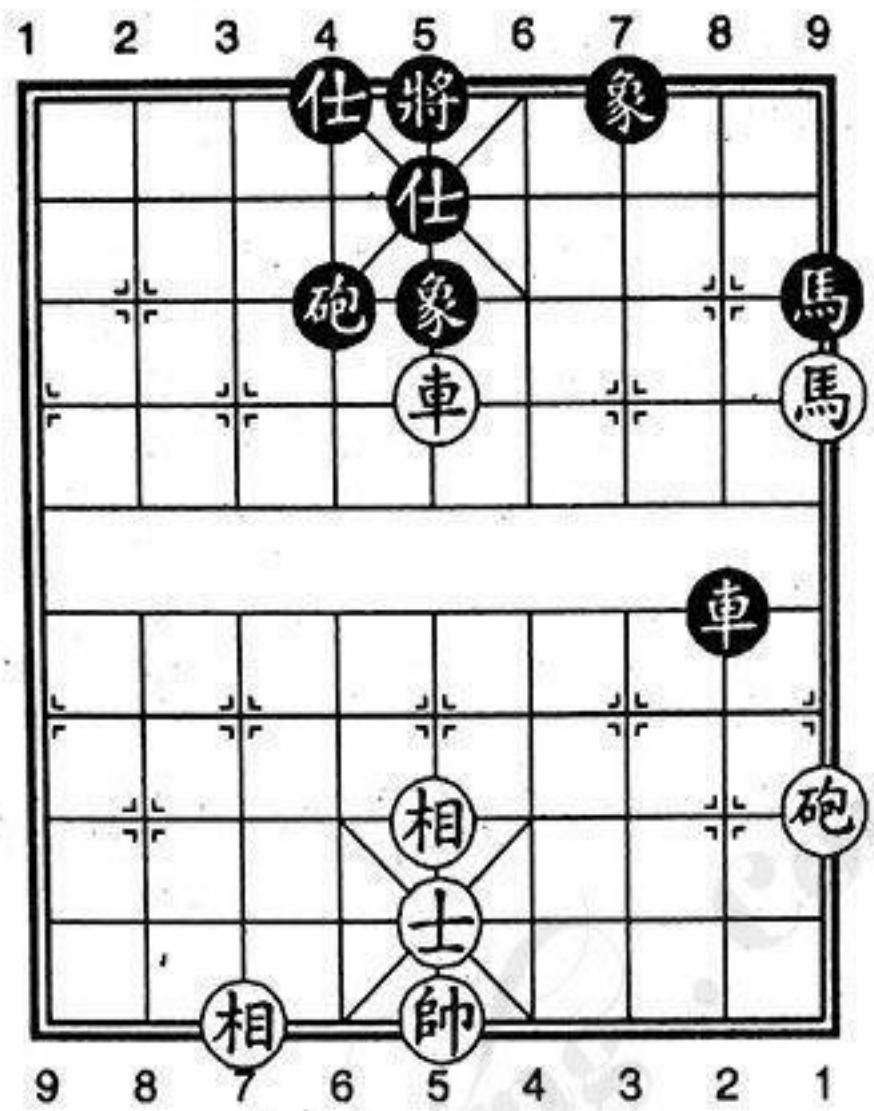
Còn nếu chạm tay vào Sĩ, nhưng Sĩ không đi được, nên được đi quân khác, nhưng bị ghi phạm lỗi kỹ thuật.

b. Trường hợp chạm vào quân đối phương

Nếu chạm quân cờ nào của đối phương thì phải ăn quân đó. Trường hợp không có quân cờ nào của mình ăn được quân đó thì mới được đi nước khác và bị ghi phạm lỗi kỹ thuật.

Xem hình dưới. Nếu Trắng chạm vào quân Tượng giữa của Đen thì bắt buộc phải dùng Xe ăn quân Tượng này, dù ăn như vậy sẽ mất Xe cũng phải chịu. Còn nếu chạm vào Sĩ của đối phương? Vì Trắng không có quân nào ăn Sĩ được nên cho phép đi quân của mình.

Nếu chạm vào 2 quân của đối phương thì sao? Thì phải ăn quân nào chạm trước. Như hình trên, Trắng chạm Mã Đen



rồi chạm vào Xe Đen thì buộc phải dùng Pháo ăn Mã Đen, dù đi như vậy thì Xe Đen sẽ chiếu Tướng và chạy thoát cũng phải chịu.

c. Trường hợp chạm vào quân mình trước rồi chạm vào quân đối phương sau

Đầu tiên buộc phải dùng quân của mình đã chạm ăn quân của đối phương bị chạm.

Nếu quân mình đã chạm không ăn được quân đối phương bị chạm theo đúng luật thì phải đi quân mình đã chạm.

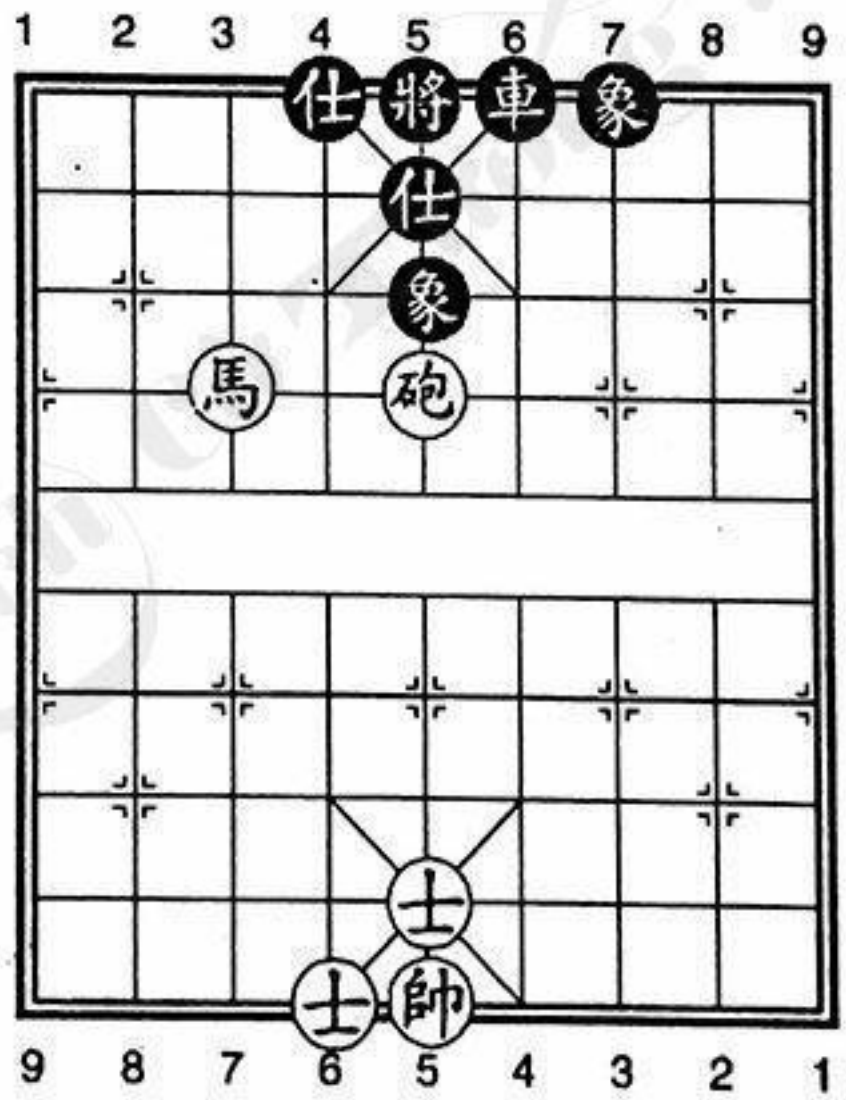
Nếu quân mình đã chạm không đi được theo luật thì phải ăn quân bị chạm của đối phương bằng một quân khác của mình.

Trường hợp không có quân nào của mình ăn được quân

Sách Cờ Tướng .Com

bị chạm của đối phương thì mới được đi quân khác nhưng bị ghi phạm lỗi kỹ thuật.

Xem thế cờ dưới. Nếu bên Trắng chạm vào Mã của mình rồi chạm vào Tượng giữa của Đen thì bắt buộc Mã phải ăn Tượng. Nhưng nếu Trắng chạm vào Mã của mình rồi chạm vào Sĩ giữa của đối phương thì rõ ràng Mã không ăn Sĩ được nên cho đi Mã và ghi lỗi kỹ thuật. Nếu Trắng chạm vào Tướng của mình rồi chạm vào Xe Đen thì rõ ràng đi Tướng không được, ăn Xe cũng không được thì phải cho đi quân khác và ghi lỗi kỹ thuật.



d. Trường hợp chạm quân đối phương trước rồi chạm quân mình sau

Quân mình đã chạm phải ăn quân đối phương bị chạm.

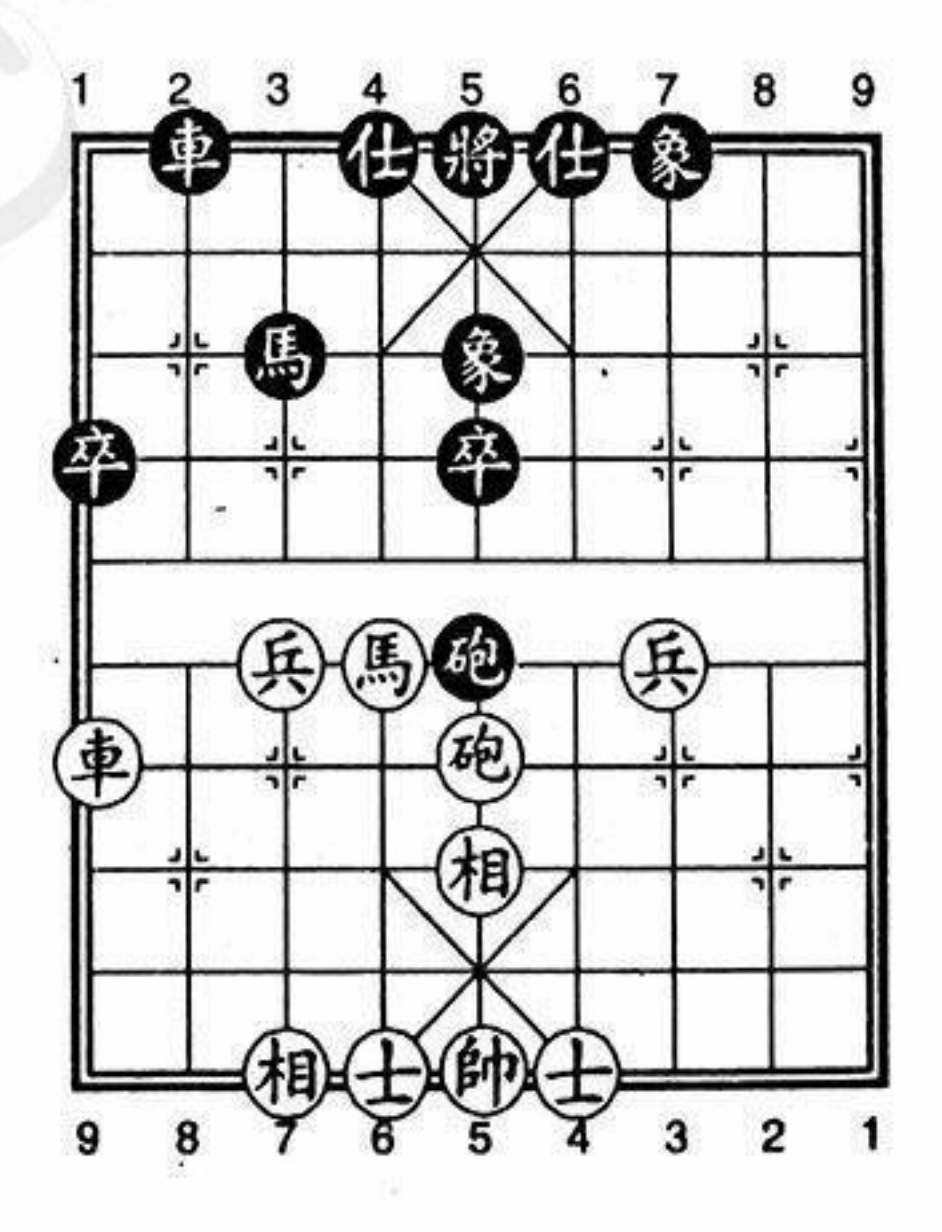
Quân mình đã chạm không ăn được quân đối phương bị chạm, thì phải ăn bằng một quân khác.

Sách Cờ Tướng .com

Nếu không có quân nào ăn được thì phải đi quân mình đã chạm.

Nếu quân mình đã chạm không đi được thì mới cho đi quân khác nhưng bị ghi lỗi kỹ thuật.

Để rõ hơn ta xem hình dưới. Nếu bây giờ Trắng chạm Tốt 5 của Đen rồi chạm quân Mã của mình thì bắt buộc Mã Trắng phải ăn Tốt đầu. Còn nếu Trắng chạm Tốt biên Đen rồi mới chạm Mã Trắng thì Mã Trắng không ăn Tốt biên được, bắt buộc Xe Trắng phải ăn Tốt, dù sẽ bị Mã Đen ăn lại. Nếu như Trắng chạm Mã của mình rồi chạm Mã đối phương thì rõ là Mã Trắng không ăn được Mã Đen và cũng không có quân Trắng nào ăn được Mã Đen thì bắt buộc Trắng phải đi con Mã của mình. Trường hợp cuối cùng là bên Trắng chạm Tượng Đen rồi chạm vào Pháo của mình, thì rõ là Pháo Trắng không ăn được Tượng mà cũng chẳng có quân Trắng

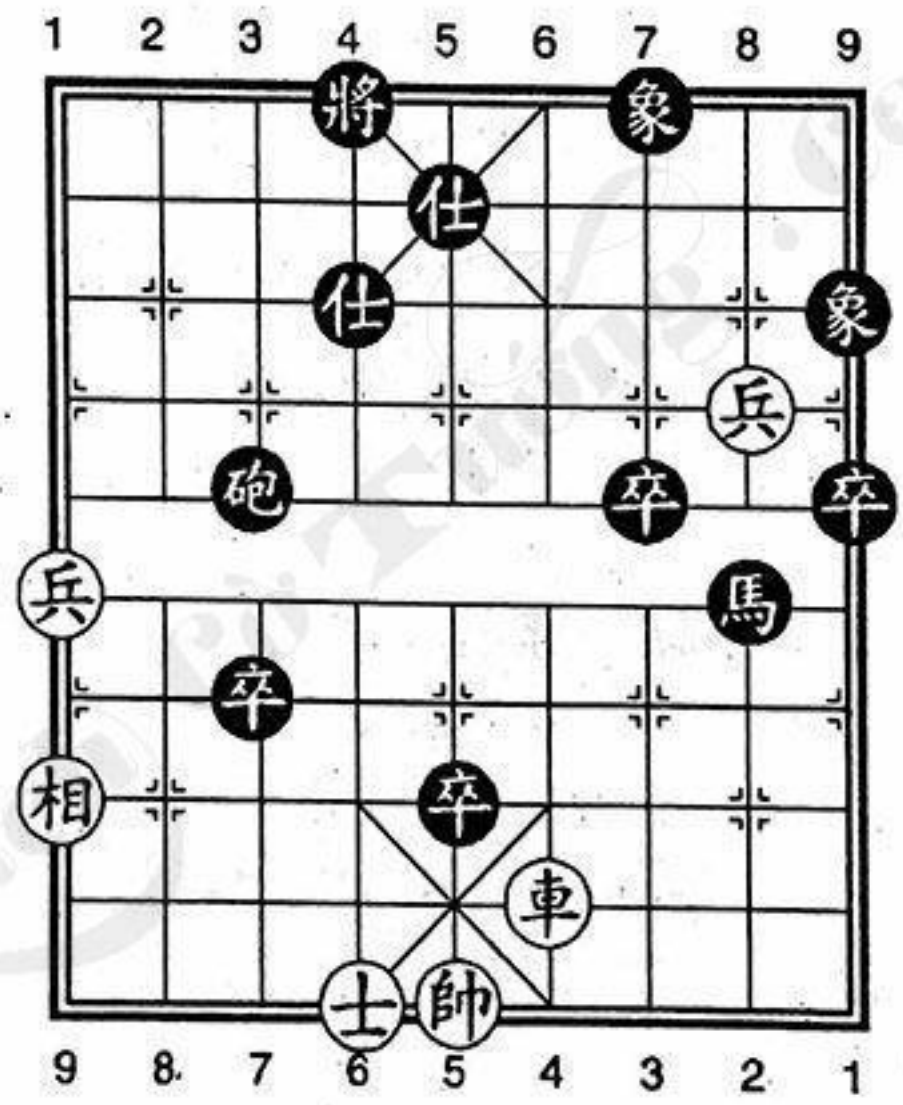


Sách Cờ Tướng.com

nào ăn được Tượng. Đã thế, Pháo Trắng không di động được, như vậy phải cho Trắng đi quân khác rồi ghi lỗi kỹ thuật.

❸ Quân đã đi, không được đổi lại vị trí

Quân đã đặt xuống, chạm bàn cờ thì dù chưa buông tay ra cũng không được thay đổi vị trí khác. Để rõ là đã đặt xuống chưa, người ta buộc khi đi quân phải nhấc quân cờ lên cao, không được kéo rê trên bàn cờ. Ta xem hình dưới.



Trắng cầm Xe tấn 4, đã đặt Xe chạm vị trí mới nhưng chưa buông tay ra. Chợt thấy Xe bị Mã ăn nên kéo lùi lại một nước. Như vậy là vi phạm, buộc Trắng phải đặt Xe ở vị trí nên để Mã ăn. (Nhiều người tự qui định là buông tay ra mới hoàn thành nước đi. Điều này hoàn toàn trái với quy tắc chơi cờ, cần bác bỏ).

Sách Cờ Tướng .Com

❹ Những điều được thực hiện và những điều phạm luật

a. Bất kể tình huống nào, chiếu mãi sẽ bị xử thua

b. Các trường hợp: Doạ chiếu bí mãi; một chiếu một hăm bí; một chiếu một bắt quân; một chiếu một dừng; một chiếu một đòi rút ăn quân; một bắt một hăm chiếu rút quân; nếu hai bên không thay đổi nước đi thì xử hoà.

c. Một quân đuổi bắt mãi một quân thì bị xử thua (nhưng được quyền đuổi bắt mãi Tốt chưa qua hà). Hai quân hoặc nhiều quân đuổi mãi một quân thì cũng bị xử thua (nhưng Tướng và Tốt thì được quyền đuổi bắt mãi 1 quân).

d. Một quân lần lượt đuổi mãi hai hoặc nhiều quân thì xử hoà; hai quân thay nhau đuổi bắt hai hoặc nhiều quân cũng xử hoà.

e. Một bên hai lần bắt một quân, một bên chạy nhưng có 1 lần bắt lại, thì bên hai lần bắt phải thay đổi nước (vì coi như đuổi bắt mãi) nếu không sẽ bị xử thua.

f. Đuổi bắt mãi quân có căn thật thì xử hoà, đuổi mãi quân có căn giả thì bị xử thua. Nhưng Mã hoặc Pháo nếu đuổi mãi Xe có căn cũng không được (vì giá trị nhỏ hơn nhiều). Nếu không thay đổi nước cũng bị xử thua.

g. Đuổi bắt mãi quân cùng loại thì xử hoà (coi như đổi) nhưng nếu quân bị đuổi bắt bị ghim không thể di chuyển được để đổi thì coi như đuổi bắt mãi, nếu không đổi nước sẽ xử thua. Tuy nhiên con Mã linh hoạt đuổi bắt mãi con Mã bị cản thì coi là đuổi bắt mãi, nếu không đổi nước, xử thua.

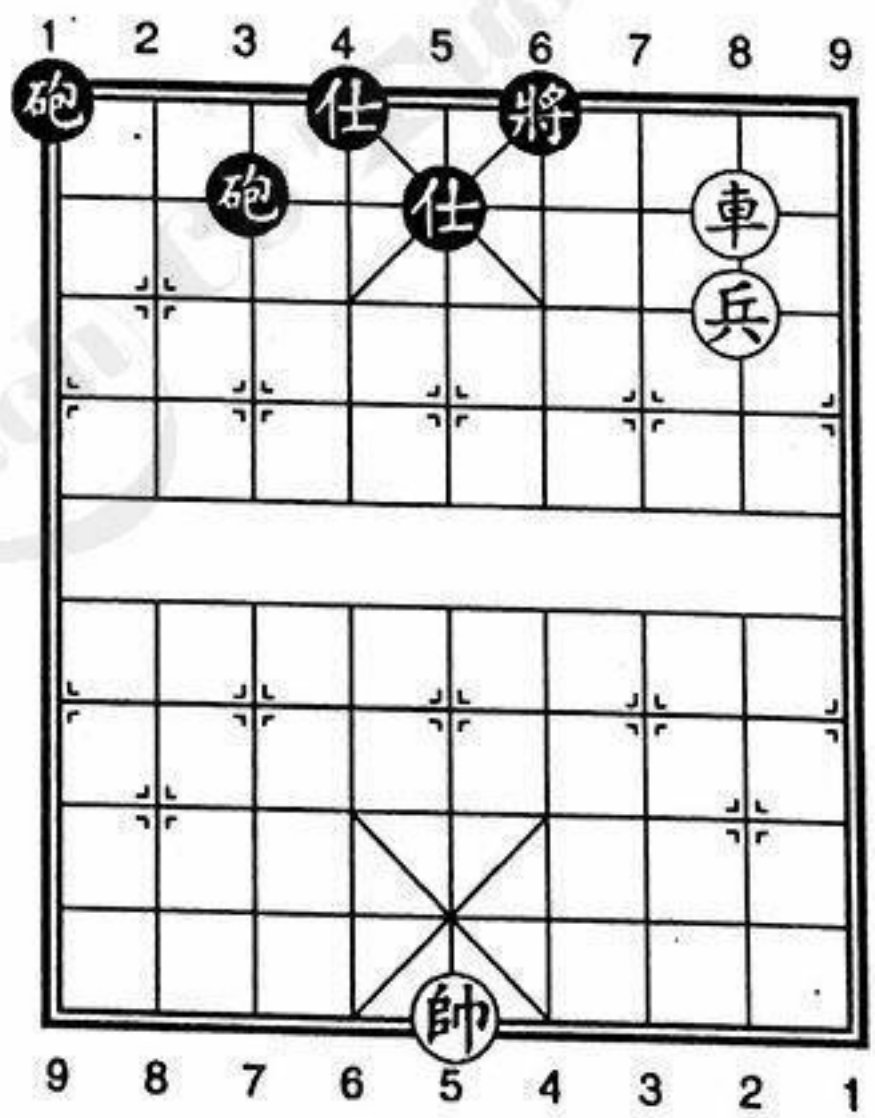
Sách Cờ Tướng .Com

h. Đuổi bắt hai lần nhưng nếu trong đó có một lần thực chất là đòi đổi quân mà đối phương không chịu thì vẫn coi là đuổi bắt mãi. Bên đuổi bắt mãi phải đổi nước, nếu không sẽ xử thua.

i. Các nước cản mãi, thí quân mãi (đút cho đối phương ăn) đòi đổi mãi, doạ mãi nước chiếu rút ăn quân đều cho phép. Hai bên không thay đổi nước đi đều xử hoà.

NHỮNG THẾ CỜ MINH HỌA

Ván 1



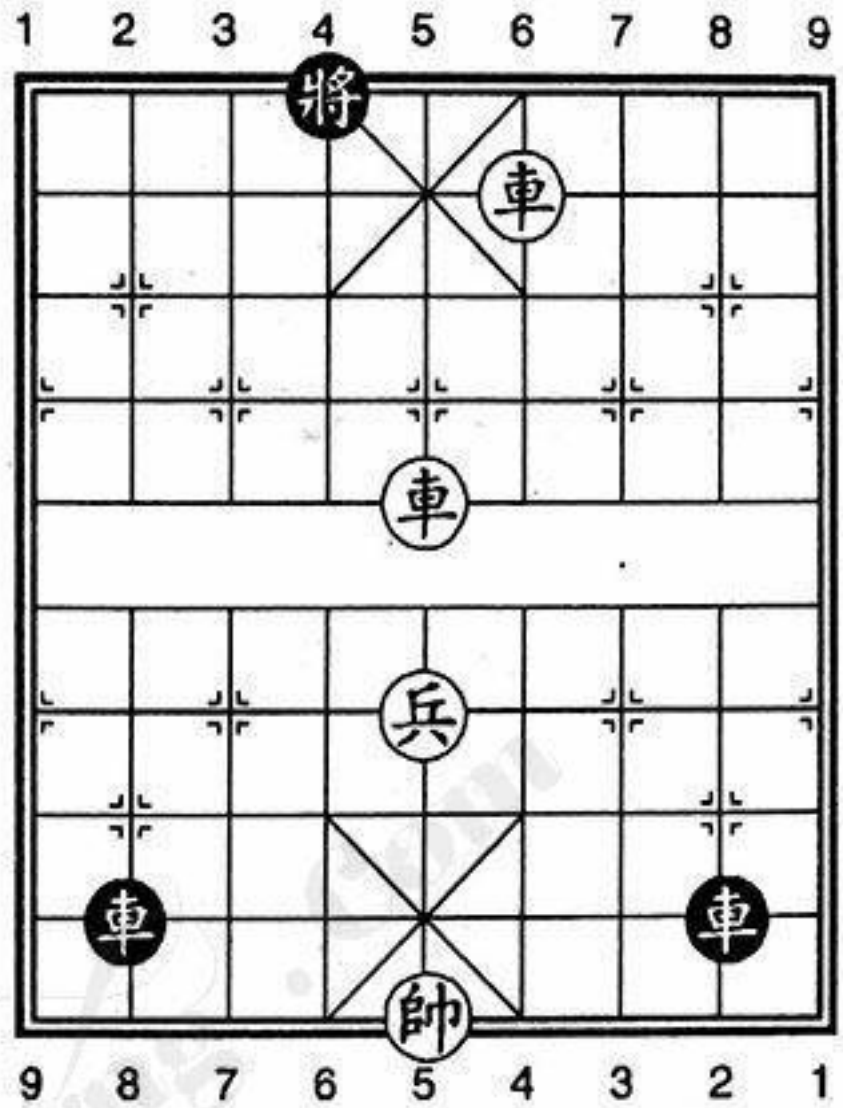
1. 車2.1 將.1 2. 車2/2 將/1

3. 車2.1 將.1 4. 車2/1 將/1

Trắng phải thay đổi nước đi dù bị chết Xe.

Sách Cờ Tướng .Com

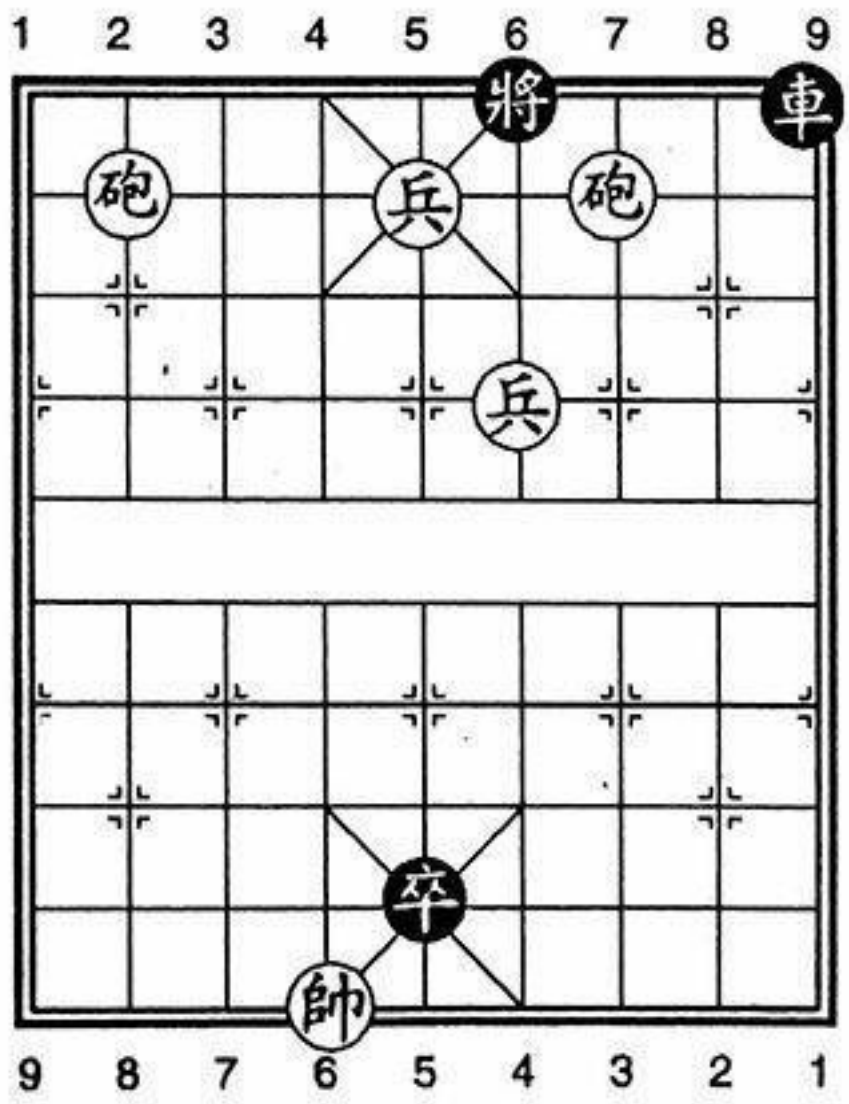
Ván 2



1. 車4.1 將.1
2. 車5–6 將–5
3. 車6–5 將–4
4. 車4/1 將/1
5. 車4.1 ...

Trắng không thay đổi nước đi bị xử thua, vì không thể chiếu mãi để cầu hoà.

Ván 3



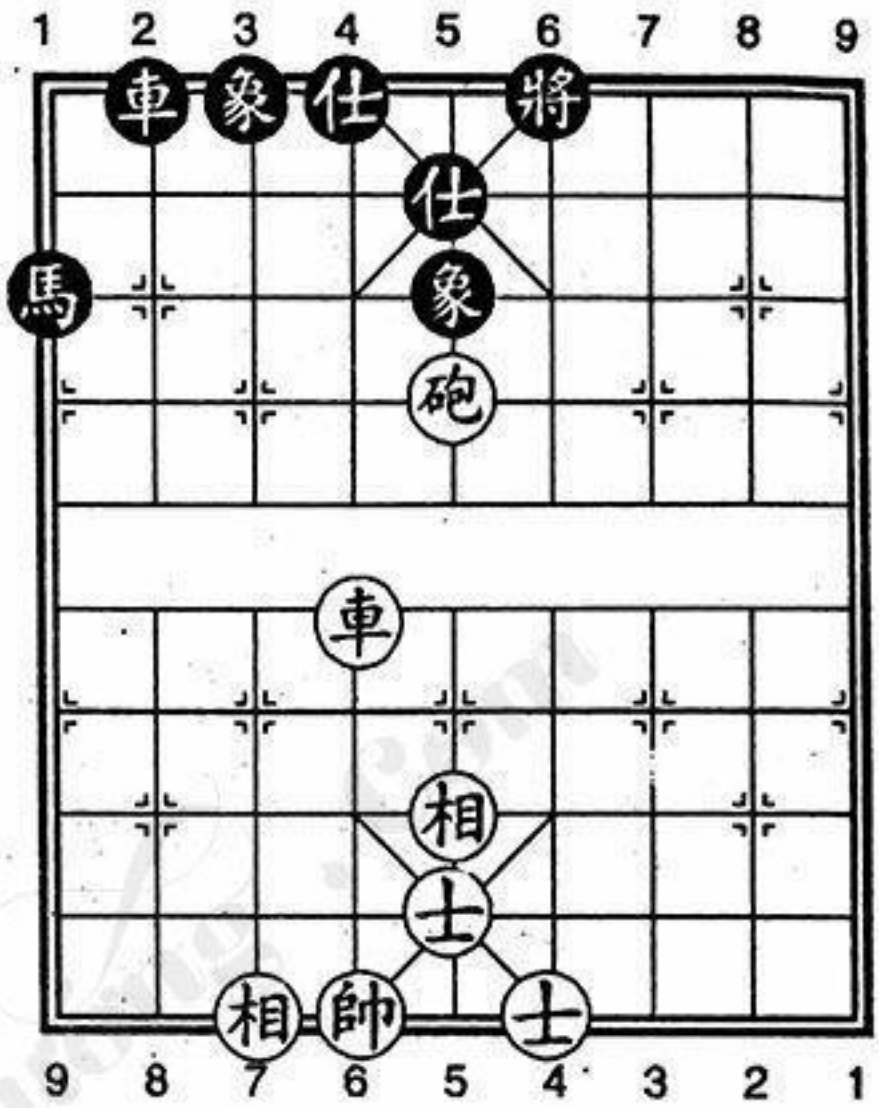
1. 砲3–1 車9–8
2. 砲1–2 車8–7
3. 砲2–3 車7–9
4. 砲3–1 車9–8

Xe Đen hăm chiếu bí mãi, còn Pháo Trắng cản.mãi. Hai bên không đổi nước, xử hoà.

Sách Cờ Tướng .Com

Ván 4

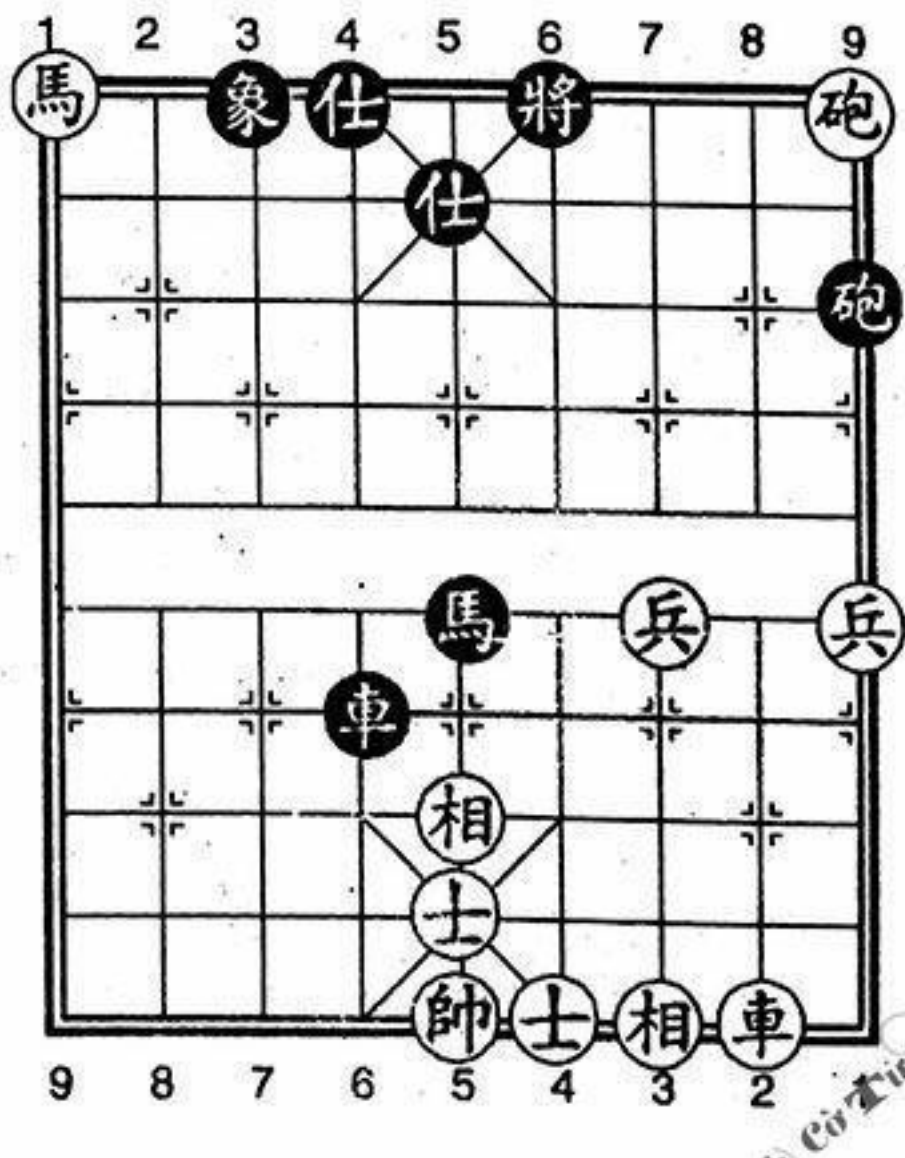
1. 車6–4 將–5
2. 車4–2 將–6
3. 車2–4 將–5
4. 車4–6 將–6
5. 車6–4 將–5
6. 車4–3 ...



Trắng đi một chiếu, một hăm bí, Đen chỉ còn một cách phải chạy Tướng. Nếu hai bên không thay đổi nước đi, xử hoà.

Ván 5

1. 車2.9 將.1
2. 車2/2 砲9.1
3. 車2.1 將/1
4. 車2/2 砲9/1
5. 車2.3 將.1
6. 車2/2 砲9.1



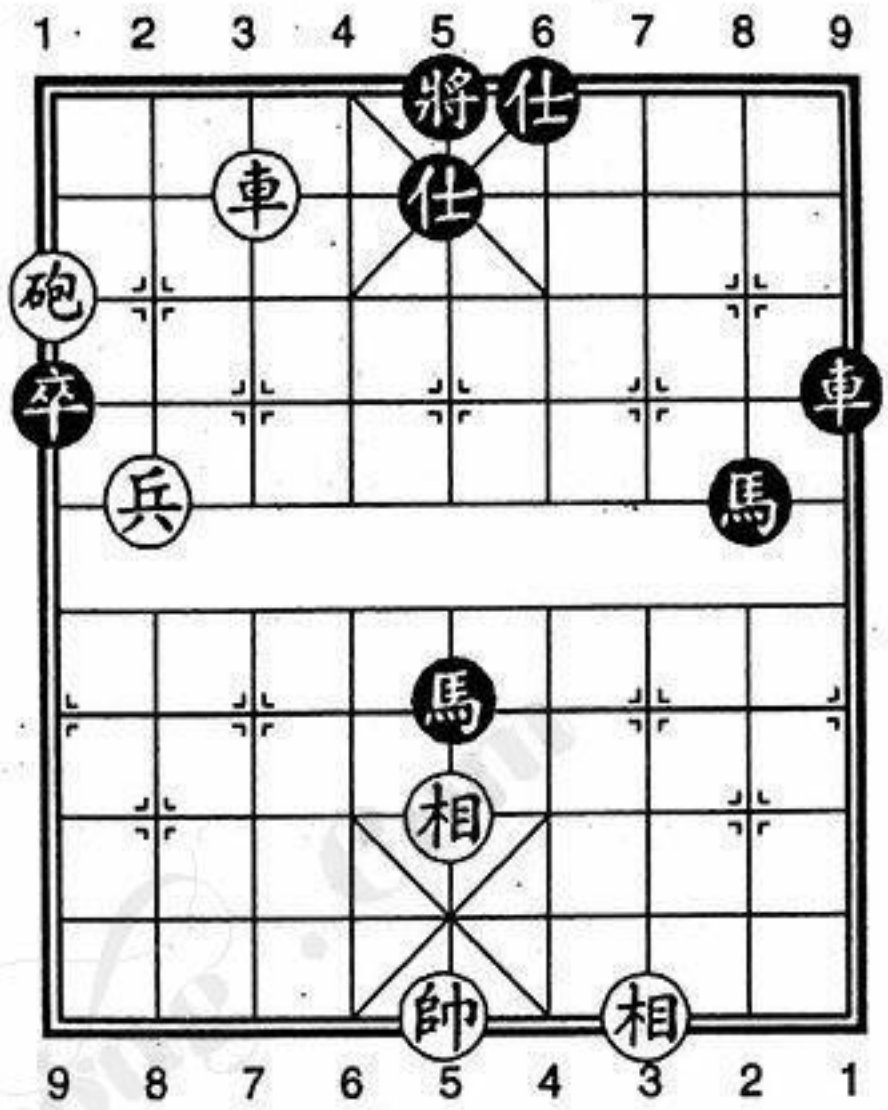
Xe Trắng một chiếu, một bắt Pháo. Nếu hai bên không thay đổi nước, xử hoà.

Sách Cờ Tướng .com

Ván 6

1. 車7.1 仕5/4
2. 車7/1 仕4.5
3. 車7.1 仕5/4
4. 車7/1 仕4.5
5. 車7.1 ...

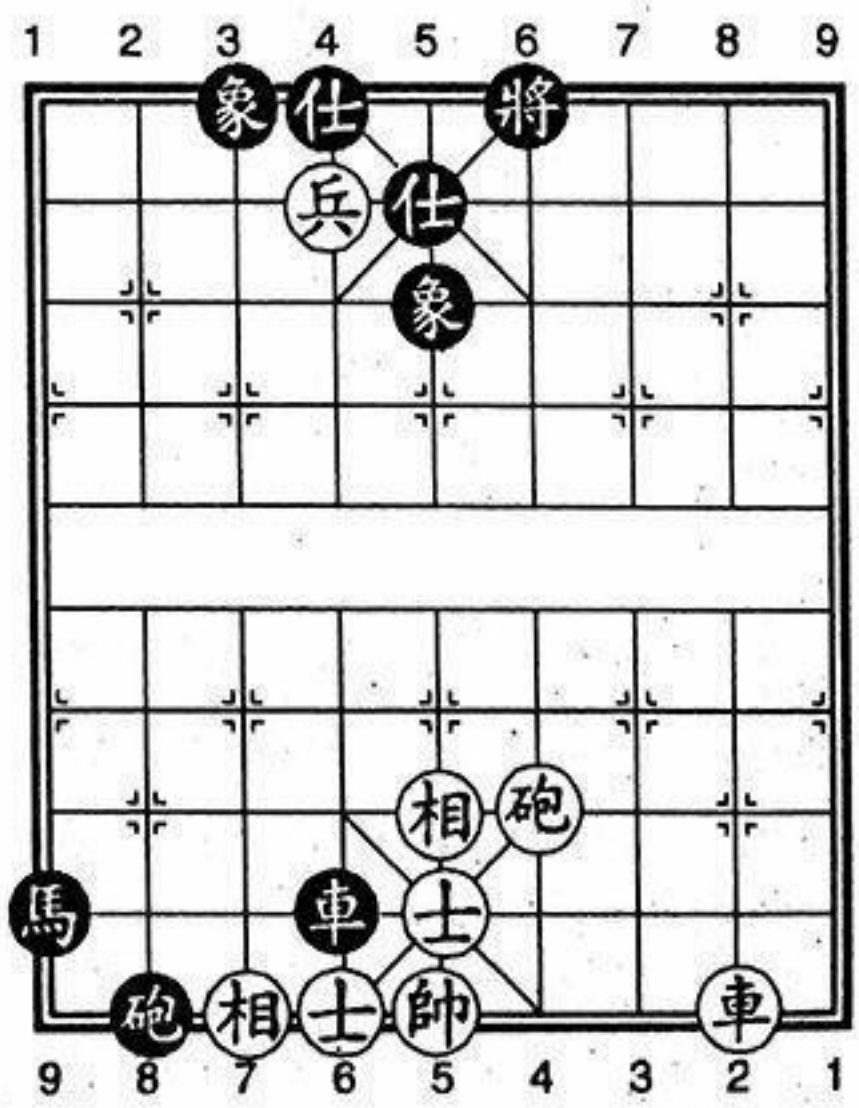
Trắng đi một chiếu, một dừng là hợp lệ. Hai bên không đổi nước, xử hoà.



Ván 7

1. 車2.9 將.1
2. 車2/3 將/1
3. 車2.3 將.1
4. 車2/5 將/1
5. 車2.5 將.1
6. 車2/6 將/1

Xe Trắng 1 chiếu 1 hăm chiếu rút ăn quân. Hai bên không đổi nước, xử hoà.

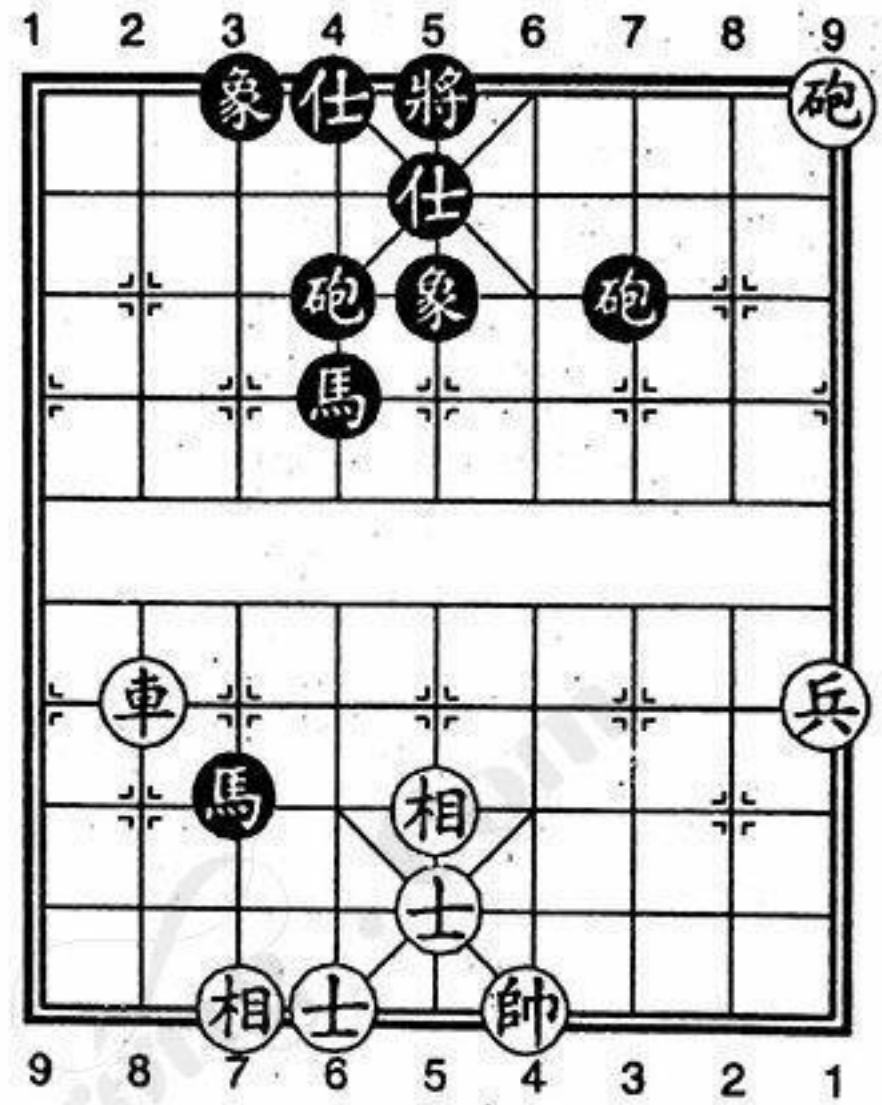


Sách Cờ Tướng.Com

Ván 8

1. 車8–7 馬3.1
2. 車7–2 砲7–8
3. 車2–9 馬1/3
4. 車9–3 砲8–7
5. 車3–7 ...

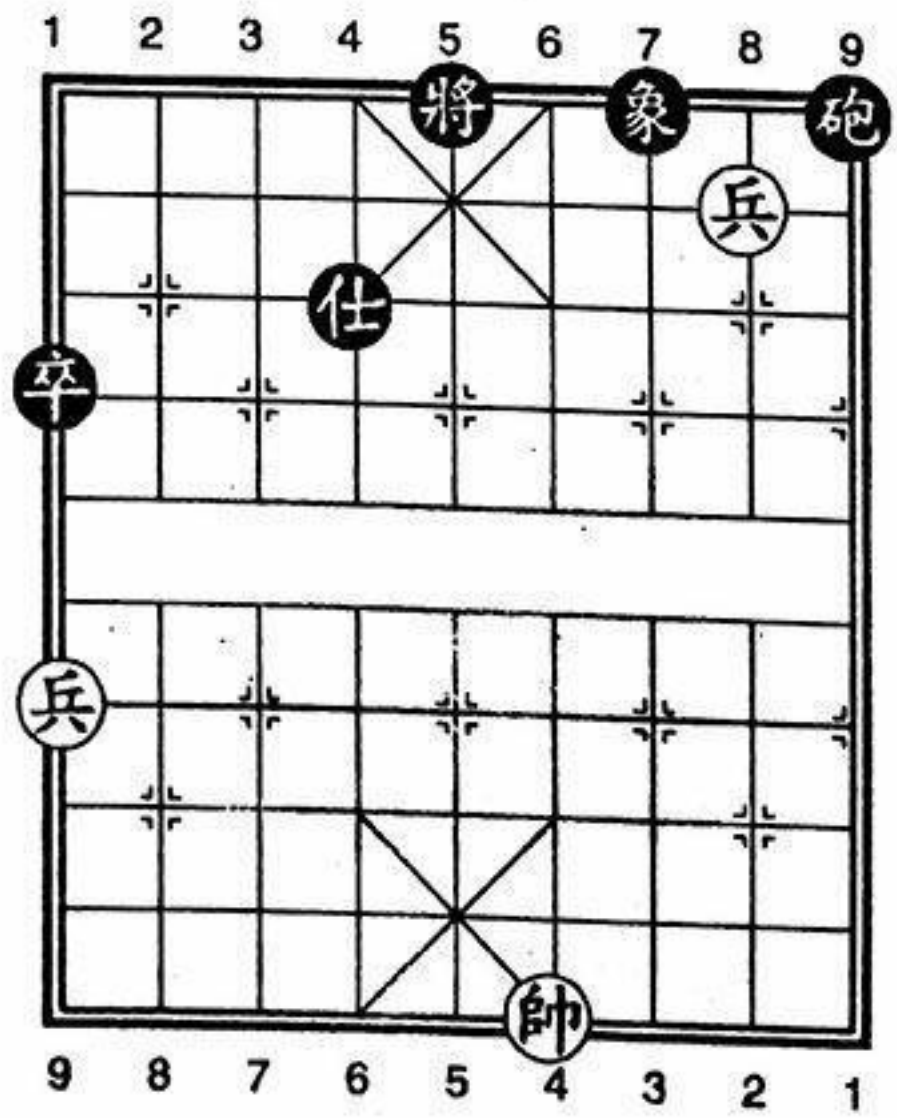
Xe Trắng một bắt, một hăm chiếu rút ăn quân, hợp lệ. Nếu hai bên không đổi nước, xử hoà.



Ván 9

1. 兵2–1 砲9–8
2. 兵1–2 砲8–9
3. 兵2–1 砲9–8
4. 兵1–2 ...

Tốt Trắng bắt mãi Pháo Đen không phạm luật. Hai bên không đổi nước, xử hoà.

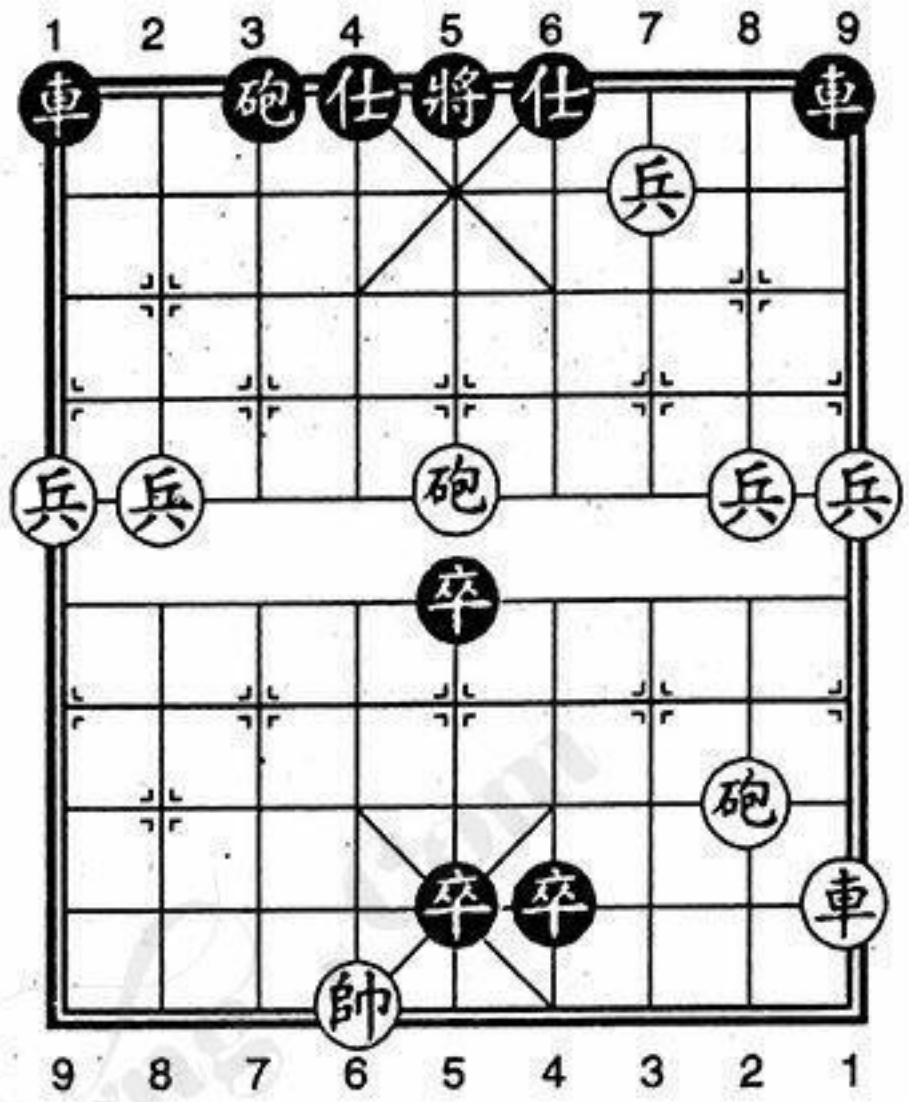


Sách Cờ Tướng .Com

Ván 10

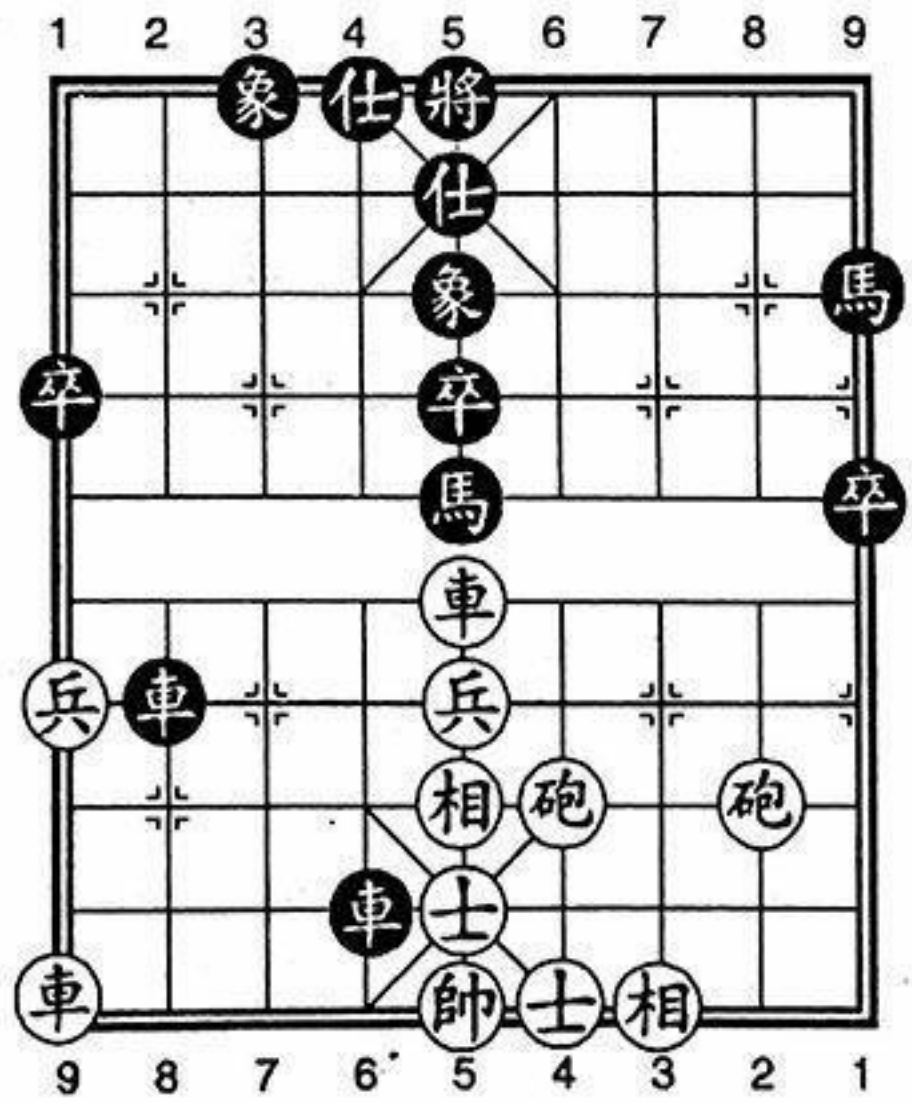
1. 砲2–1 車9–8
2. 砲1–9 車1–2
3. 砲9–2 車8–9
4. 砲2–8 車2–1
5. 砲8–1 ...

Pháo Trắng được quyền luân phiên đuổi bắt hai Xe. Nếu không đổi nước, xử hoà.



Ván 11

1. 砲4.1 車2/3
2. 砲2/1 車4/4
3. 砲4.2 車4.2
4. 砲2.2 車4.2
5. 砲5.3 車2.3
6. 砲4/4 車4/4
7. 砲2/3 車2/3
8. 砲4.4 車4.4
9. 砲2.3 ...



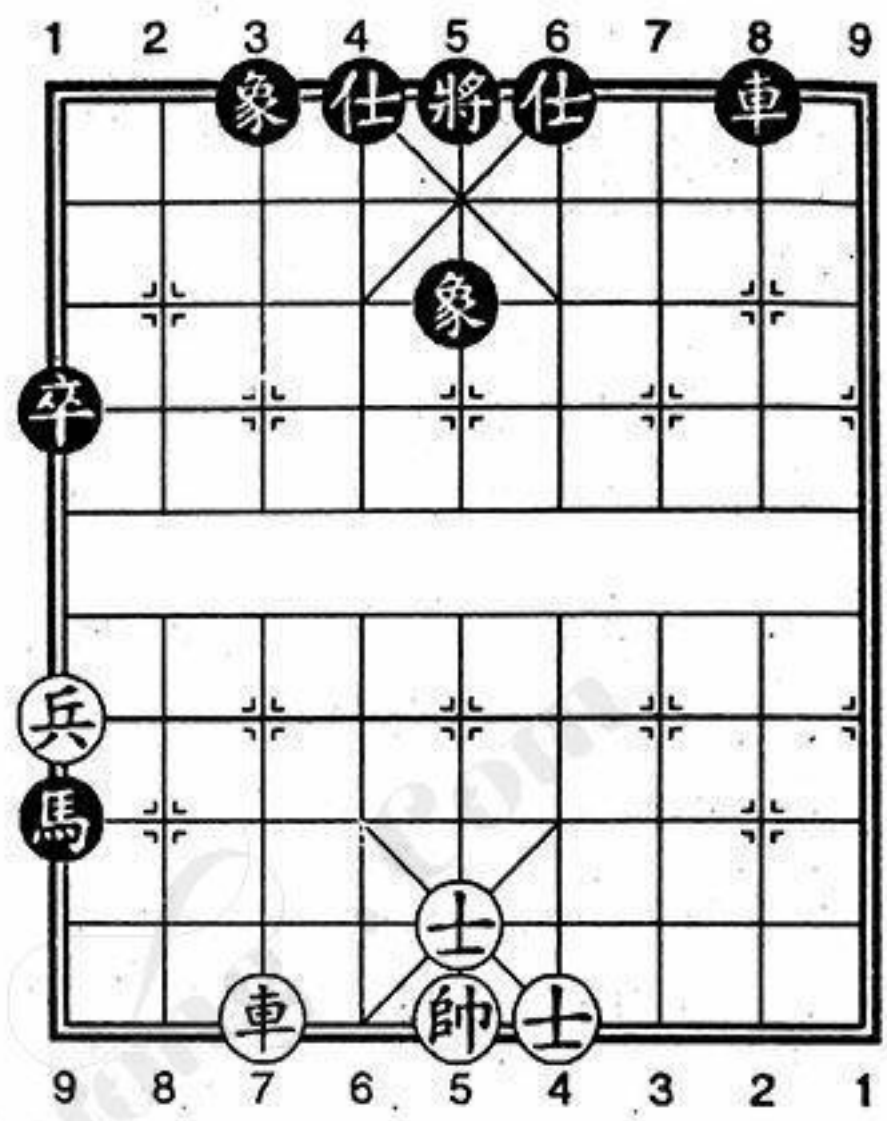
Hai Pháo Trắng được quyền đuổi bắt hai Xe Đen. Nếu không đổi nước, xử hoà.

Sách Cờ Tướng .Com

Ván 12

1. 車7.2 馬1.2
2. 車7/1 馬2/1
3. 車7.1 馬1.2
4. 車7/1 馬2/1
5. 車7.1 馬1.2

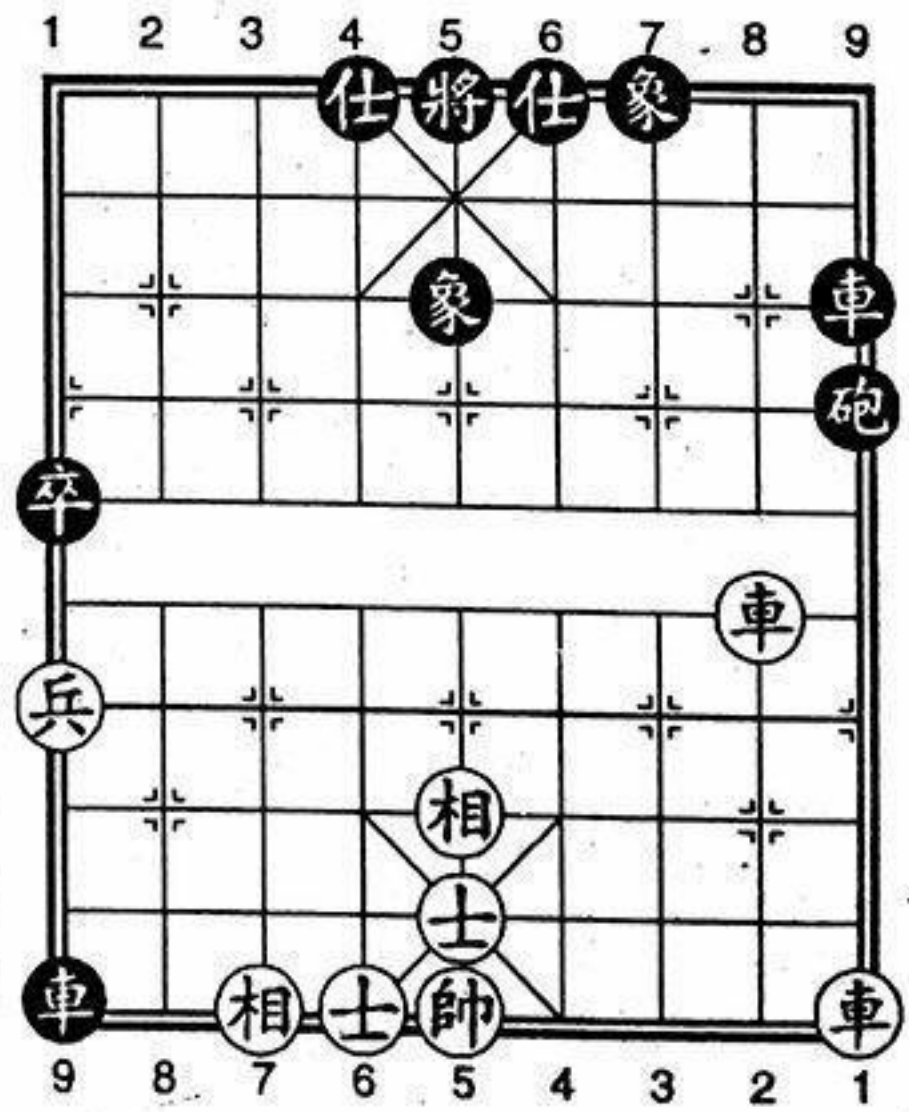
Xe Trắng một lần bắt Mã Đen một lần không bắt, còn Mã Đen cả hai lần đều bắt xe. Nếu Đen không đổi nước bị xử thua.



Ván 13

1. 車2.2 砲9.2
2. 車2/2 砲9.1
3. 車2/1 砲9/1
4. 車2.1 砲9/2
5. 車2.2 ...

Hai Xe Trắng cùng bắt Pháo Đen có căn thật. (Xe Đen bảo vệ) là hợp lệ. Nếu hai bên không đổi nước, xử hoà.

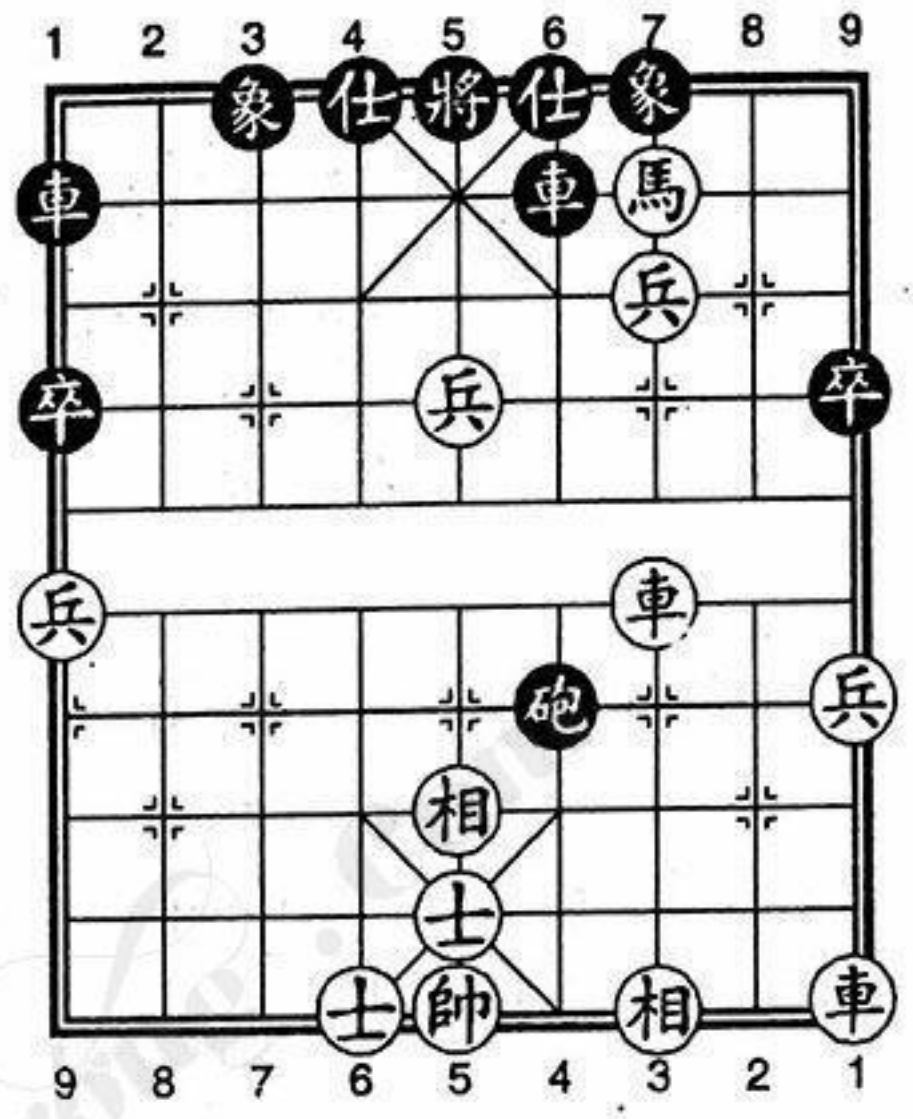


Sách Cờ Tướng .Com

Ván 14

1. 車3/1 砲6/2
2. 車3.2 砲6.2
3. 車3/2 砲6.2
4. 車3/2 砲6/2
5. 車3.2 ...

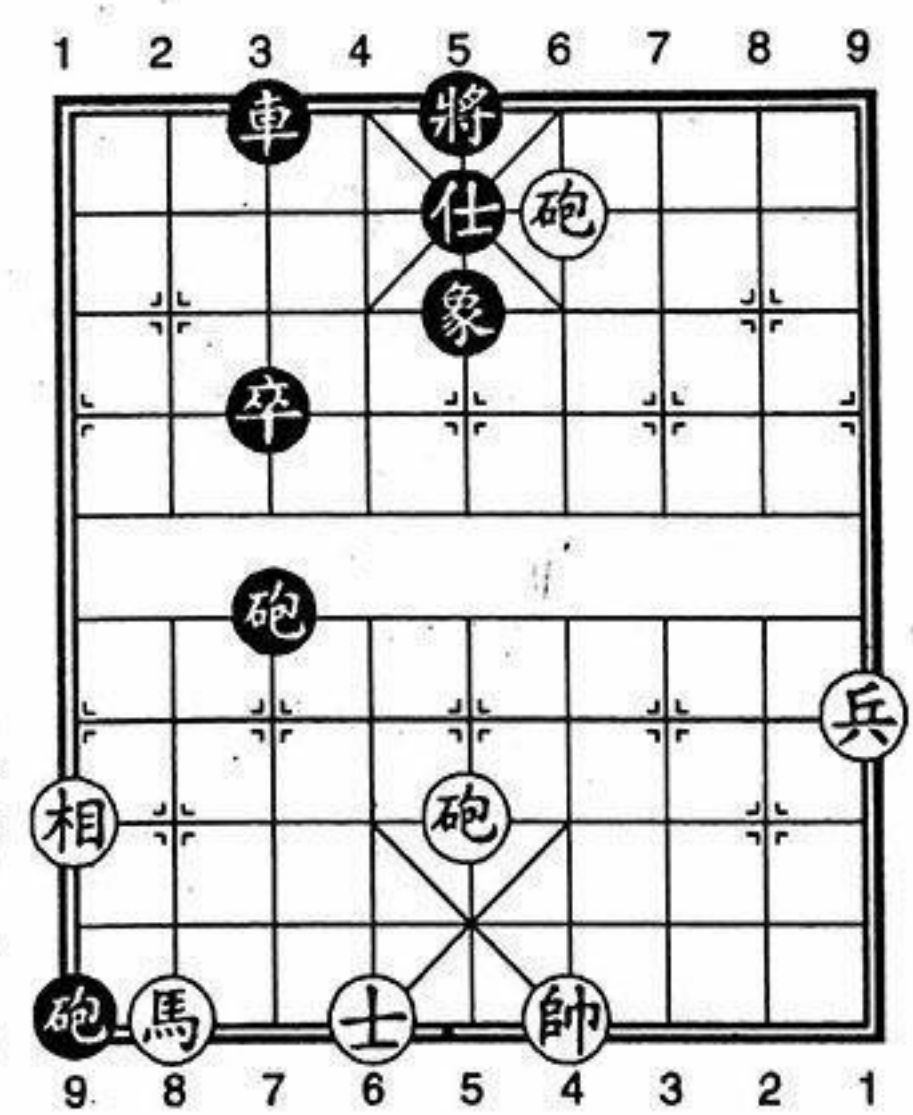
Xe Trắng đuổi bắt Pháo Đen có căn giả là phạm luật. Nếu không đổi nước, xử Trắng thua.



Ván 15

1. 砲4.1 車3.2
2. 砲4/2 車3/1
3. 砲4.1 車3/1
4. 砲4.1 車3.2
5. 砲4.2 ...

Mặc dù Xe Đen có căn thật nhưng Pháo Trắng không được trường tróc để cầu hoà. Nếu Trắng không đổi nước, xử thua.

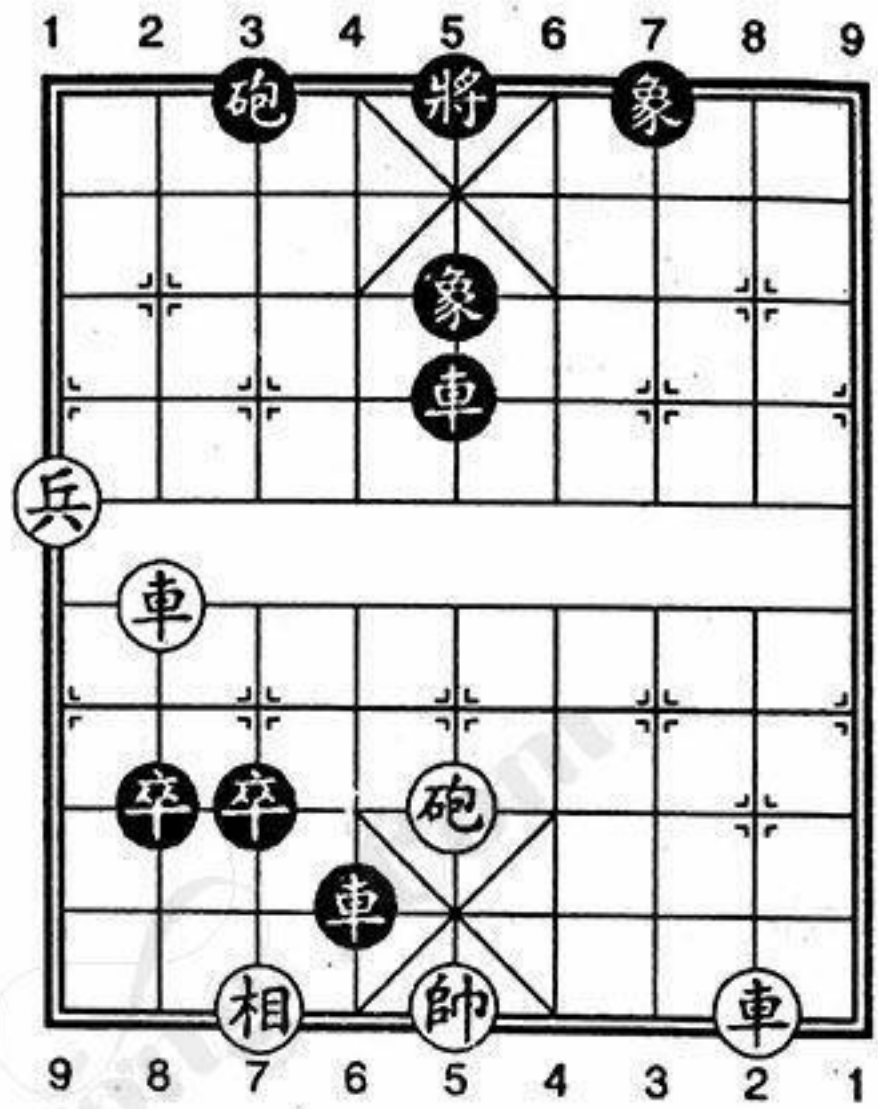


Sách Cờ Tướng .Com

Ván 16

1. 車8.2 車5.1
2. 車2.5 車5.2
3. 車8/3 車5/1
4. 車8.1 車5/2
5. 車2.1 ...

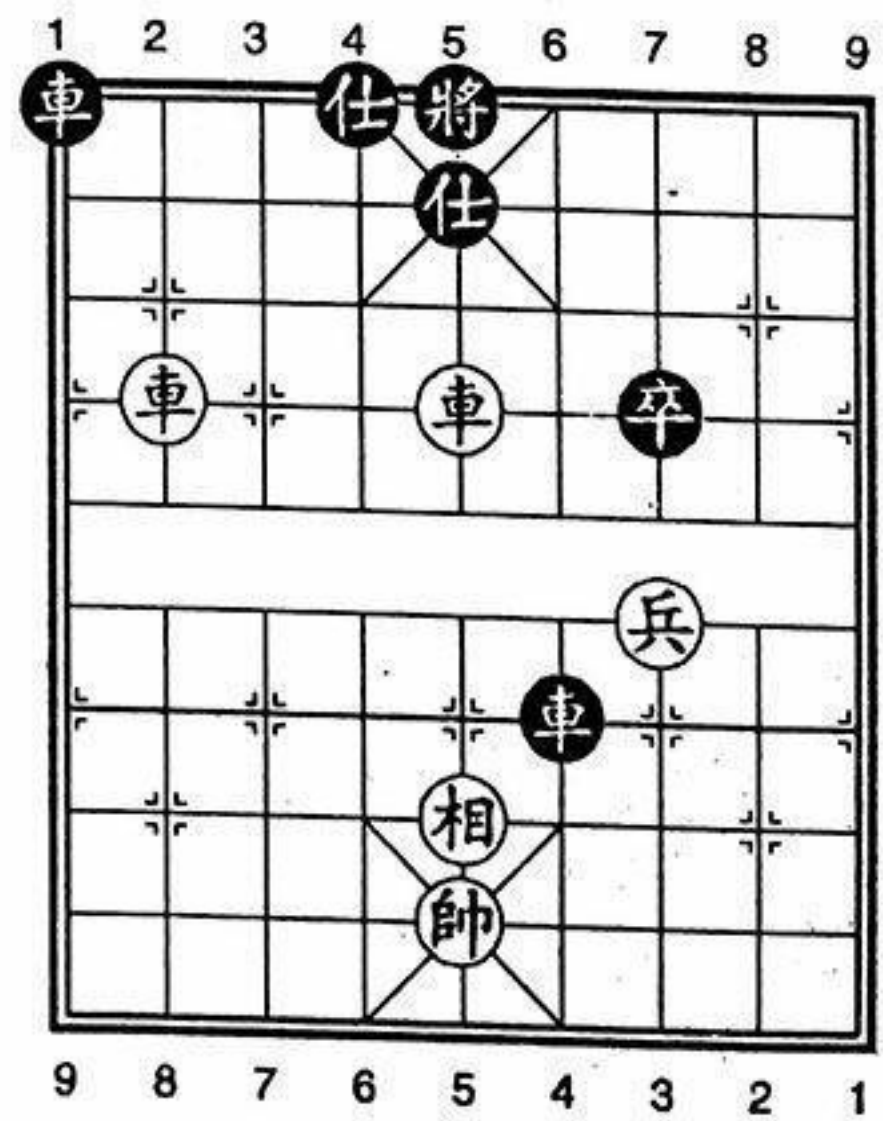
Hai Xe Trắng thay nhau đuổi bắt Xe Đen bị ghim là phạm luật. Nếu không đổi nước, xử Trắng thua.



Ván 17

1. 車8–9 車1–2
2. 車9–8 車2–3
3. 車5–7 車3–1
4. 車8–9 車1–2
5. 車7–8 車2–3

Xe Trắng bắt mãi Xe Đen (cùng loại quân) thực chất là đòi đổi Xe, hợp lệ. Hai bên không đổi nước, xử hoà.



Sách Cờ Tướng .com

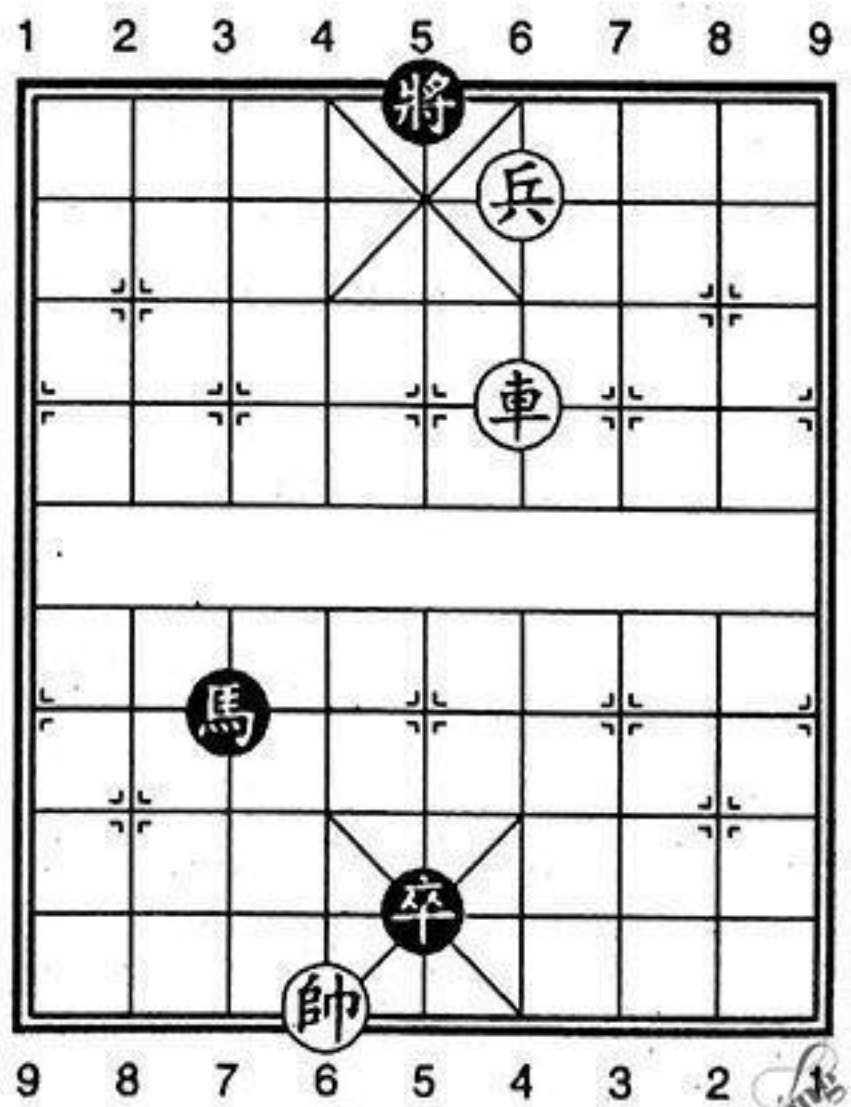
II. CHIẾU BÍ LÀ MỤC ĐÍCH TỐI HẬU CỦA VÁN ĐẤU

Ván đấu là cuộc chiến giữa hai đấu thủ điều khiển hai đạo quân trên bàn cờ giao tranh nhau với mục đích tối hậu là phải chiếu bí Tướng đối phương. Muốn đạt được mục đích này không đơn giản, vì hai bên có lực lượng ngang nhau. Do đó việc trước tiên là phải tiêu diệt và tiêu hao lực lượng đối phương, rồi sau đó mới có khả năng tấn công chiếu bí Tướng đối phương.

Để hiểu rõ thế nào là Tướng bị chiếu hết, chúng ta xem xét trường hợp cụ thể sau đây. Thế nhưng trước hết cần thống nhất khái niệm thuật ngữ "chiếu bí" hay "chiếu hết".

❶ Khái niệm về "chiếu bí"

Đây là một thuật ngữ hoàn toàn do làng cờ Việt Nam đặt ra trên cơ sở tham khảo thuật ngữ của Trung Quốc. Thuật ngữ "chiếu bí" dùng chỉ tình trạng khi một bên "chiếu Tướng" còn một bên "bị chiếu" mà Tướng không có chỗ nào ẩn nấp, cũng không có quân nào cứu viện. Đó là Tướng bị "chiếu bí". Người Trung Quốc thì gọi là "Tướng bị sát hại" hay ngắn gọn hơn là "Tướng chết".



Ta xem hình:

Nếu Trắng đi trước:

1. 車4–5 (chiếu bí).

Nếu Đen đi trước:

1... 卒5.1 hoặc 1... 卒5–4

Sách Cờ Tướng.Com

hay 1... ⓜ3.2 cả mấy cách đều chiếu bí.

❷ Ván cờ thua

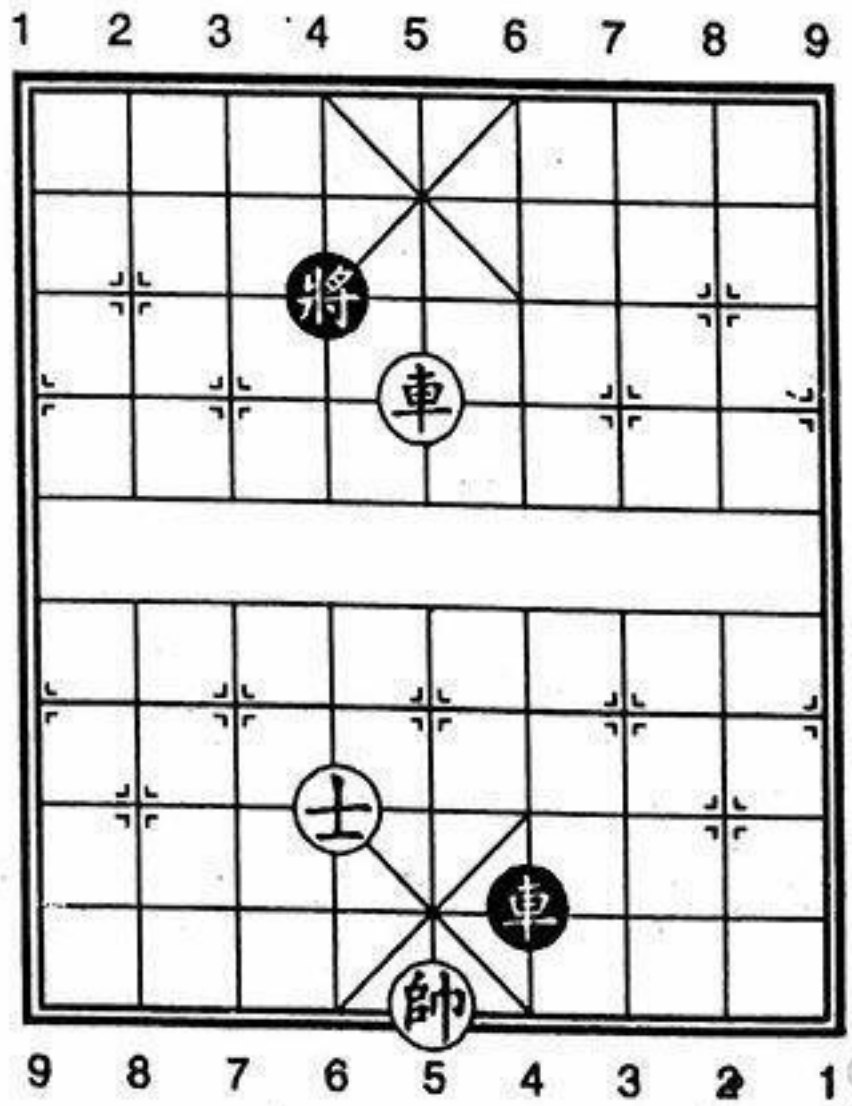
Ván cờ kết thúc luôn diễn ra hai tình huống: thắng – thua và hoà. Hễ bên này thắng thì bên kia thua, còn hai bên không ai thắng, thua là ván cờ hoà. Phần trên vừa nêu về khái niệm "chiếu bí" và qui ước: bên nào Tướng bị chiếu bí thì bên đó thua cuộc. Thế nhưng ván cờ thua không phải chỉ do bị chiếu bí. Sau đây chúng ta nói rõ hơn về ván cờ thua, minh hoạ lại những qui định cơ bản ở chương một.

a. Ván cờ thua do bị chiếu bí

Thế cờ trên minh hoạ rõ trường hợp này: Trắng hoặc Đen đi trước sẽ chiếu bí Tướng đối phương. Chương sau chúng ta sẽ học những kiểu chiếu bí điển hình do sự hợp lực giữa các quân tấn công vào Tướng đối phương.

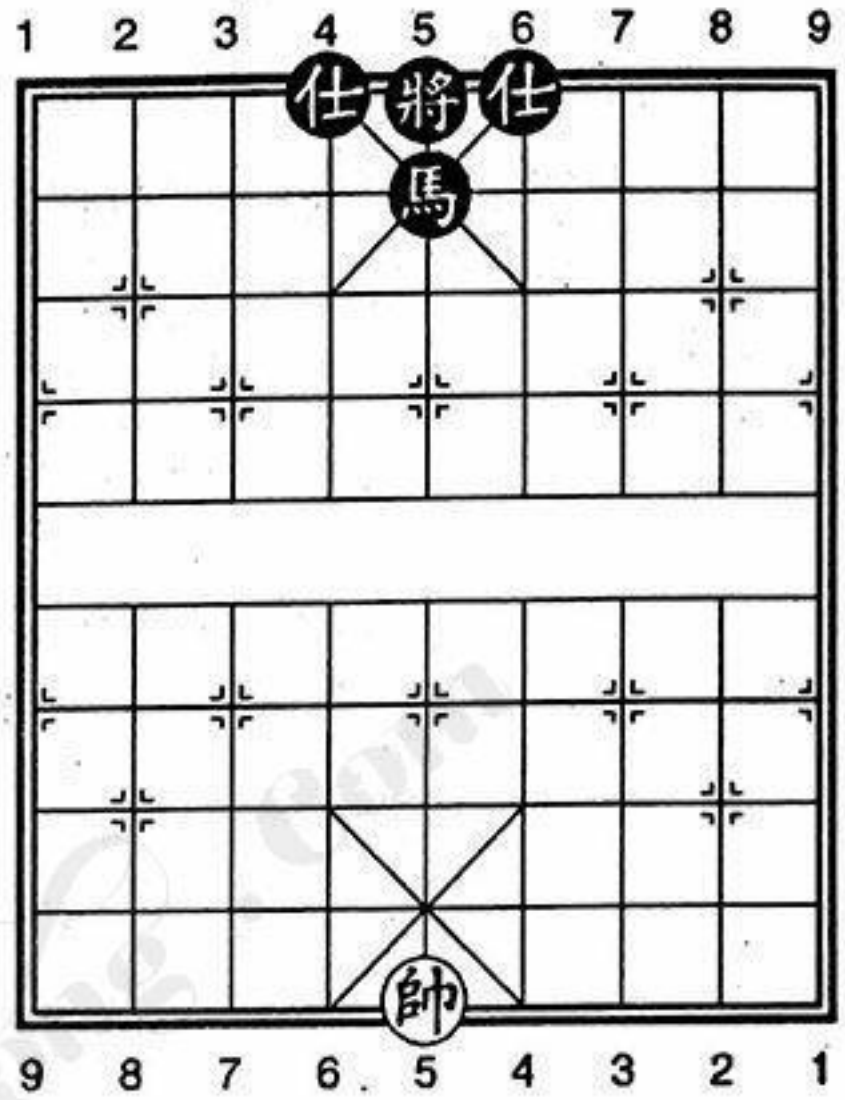
b. Ván cờ thua vì Tướng bị lộ mặt

Căn cứ vào luật đi quân thì hai Tướng không được nhìn thấy mặt nhau (không được lộ mặt Tướng). Như vậy khi bên bị chiếu mà Tướng vi phạm thì bị xử thua. Hình bên cho thấy: Nếu Trắng đi 1.車5–6 thì Tướng Đen chạy vào lộ giữa nhìn thấy Tướng Trắng. Do đó bên Đen bị xử thua ngay.



Sách Cờ Tướng.com

c. Ván cờ thua vì "kẹt nước" hay bí nước

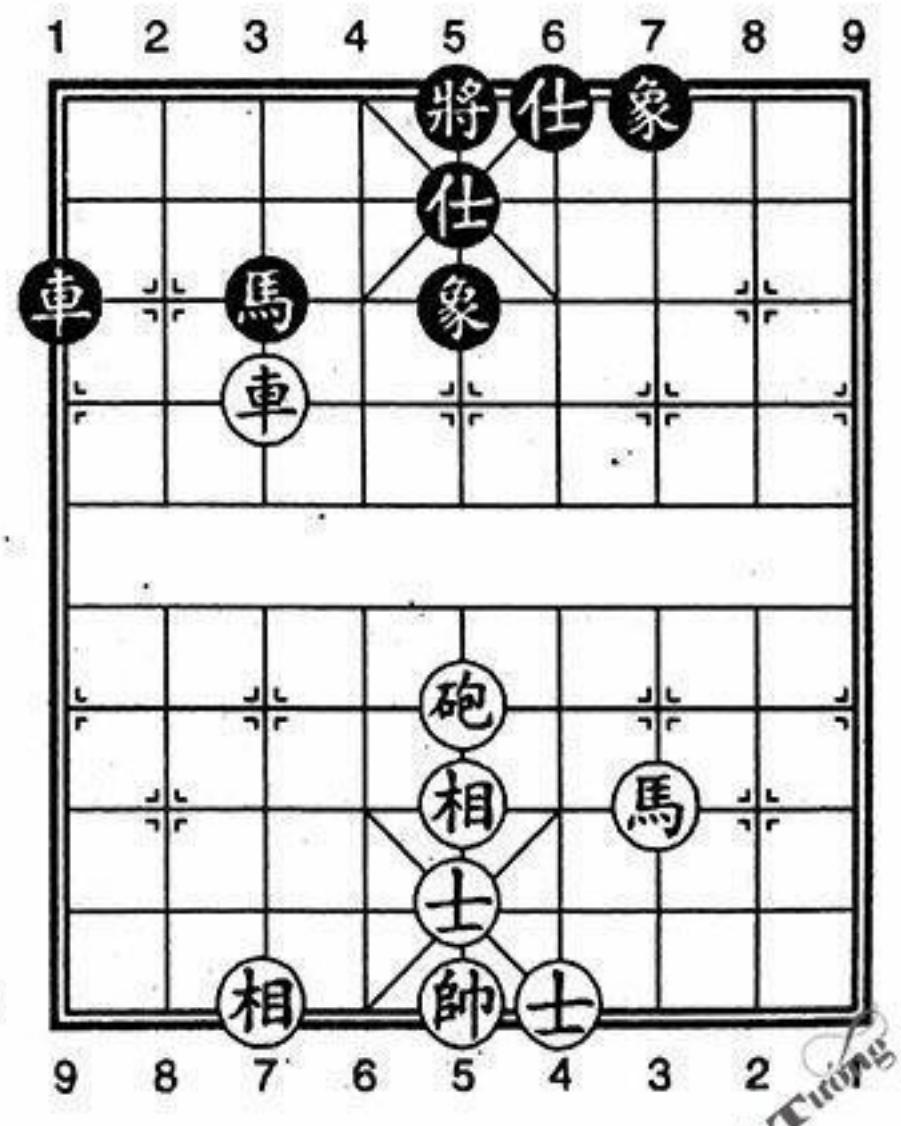


Trường hợp này Tướng không bị chiếu nhưng tất cả các quân đều không có quân nào thực hiện được nước đi đúng luật. Tình trạng này thuật ngữ Trung Quốc gọi là "khốn bí" hay là chết nghẹt.

Như hình: Sau khi Trắng đi 1. 帥.1 thì các quân Đen nghẹt cứng không đi được. Đen bị xử thua.

d. Ván cờ thua do bên yếu kém tự nguyện

Có nhiều ván cờ khi chưa kết thúc nhưng một bên chủ động tuyên bố chịu thua. Có thể nêu các trường hợp sau đây:



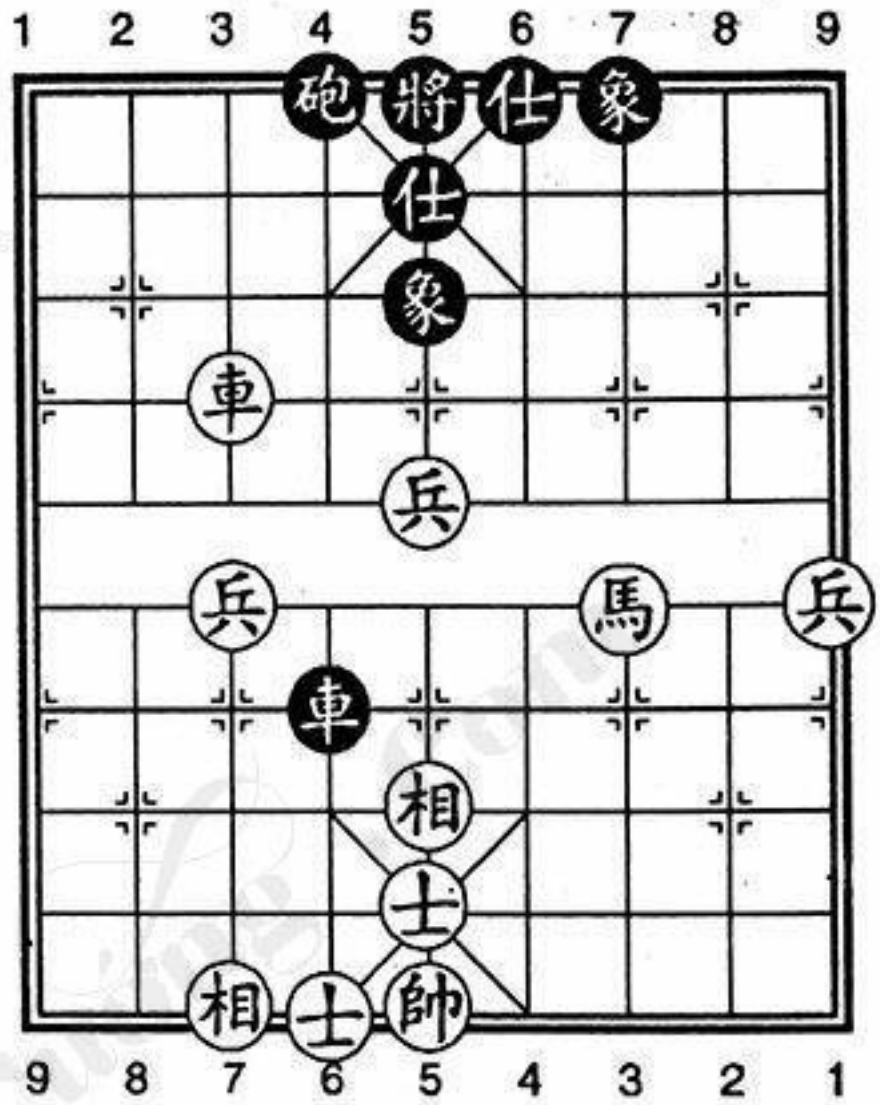
Khi đối phương đông quân hơn còn bên mình yếu kém không thể chống đỡ được nữa.

Như thế cờ hình dưới: Đen chống đỡ nữa cũng vô ích. Trắng hơn một Pháo khống chế trung lộ, nhảy Mã qua phối hợp làm thua dễ thôi. Đen đầu hàng.

Khi đối phương nhiều Tốt

Sách Cờ Tướng .Com

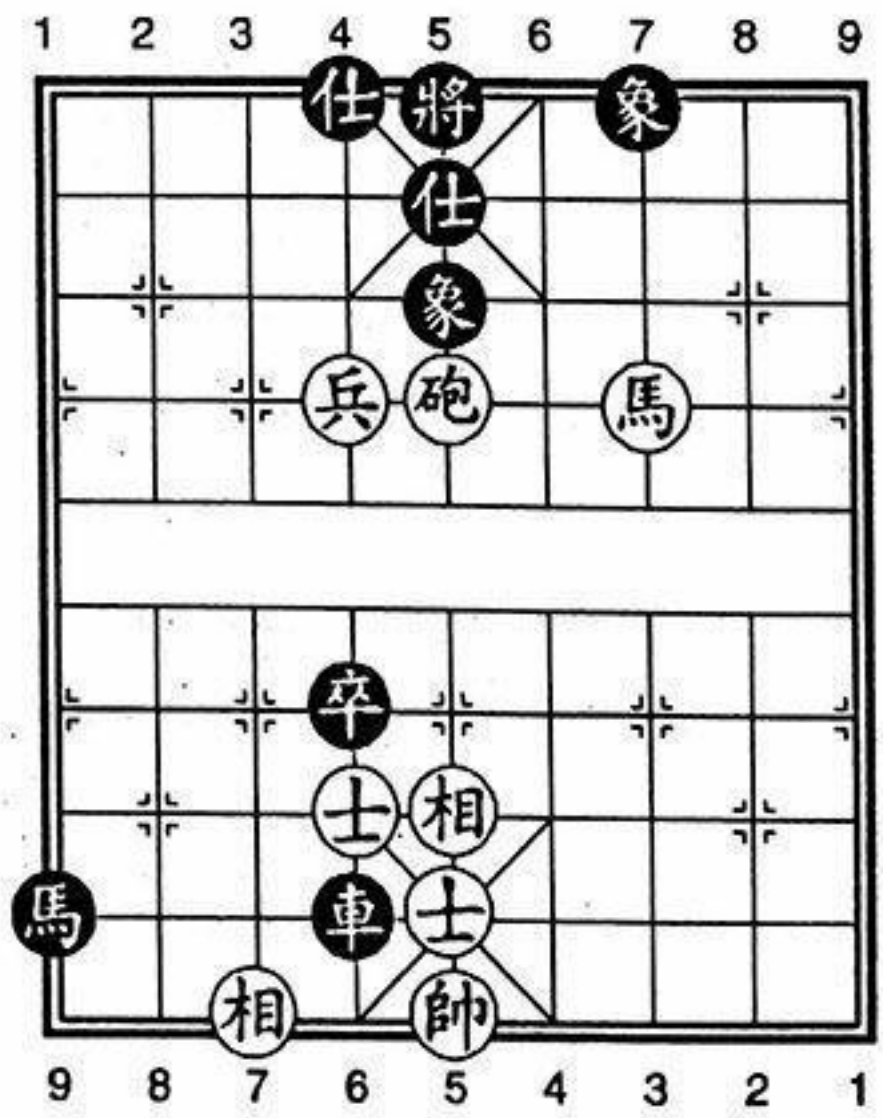
hơn mà bên mình không có khả năng phản đòn, chống đỡ chỉ là tuyệt vọng thôi.



Như thế cờ dưới, Trắng hơn 3 Tốt đảm bảo sẽ tràn sang đủ cả 3. Đen chịu thua sớm cho đỡ kéo dài thời gian.

Khi đối phương thắng thế quá lớn đảm bảo sẽ làm thua trong 2 – 3 nước.

Như thế cờ dưới: Trắng chơi M3.2 rồi phối hợp với Pháo chiếu bí trong 2 nước. Đen lâm vào thế tuyệt sát, không cần đối phương phải ra tay, buông cờ nhận thua là lịch sự.

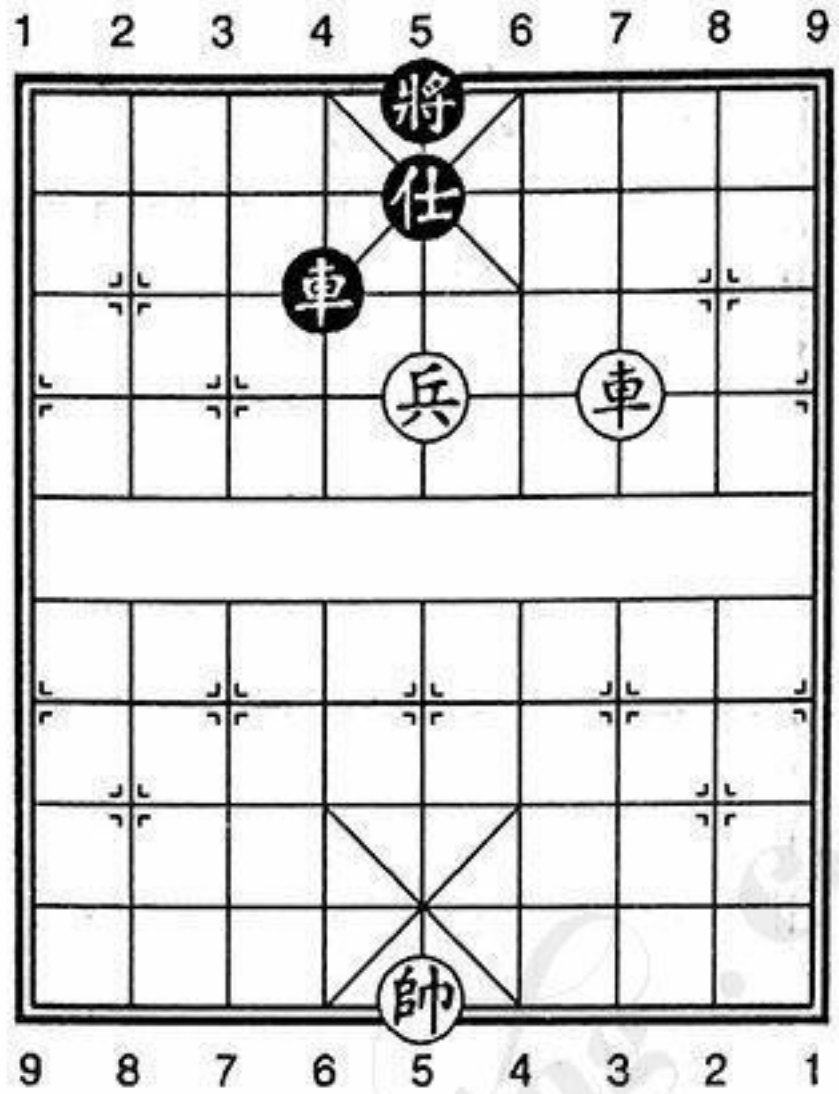


Khi đối phương đưa đến một tình thế mà ai cũng công nhận là thắng.

Chẳng hạn thế cờ dưới: Trắng còn 1 Xe 1 Tốt phải thắng đối phương 1 Xe 1 Sĩ. Điều này coi như ai cũng công nhận, Đen chịu thua ngay.

Ngoài ra các ván cờ thua do phạm luật, do lỗi kỹ thuật

Sách Cờ Tướng .Com



hoặc lỗi tác phong hay đi quá trễ... đều bị trọng tài xử lý theo điều lệ giải.

❸ Ván cờ hoà

Đây là trường hợp ván cờ kết thúc mà không có người thắng, kẻ thua giống như trận đấu bóng đá, hai bên giữ được tỉ số 0–0.

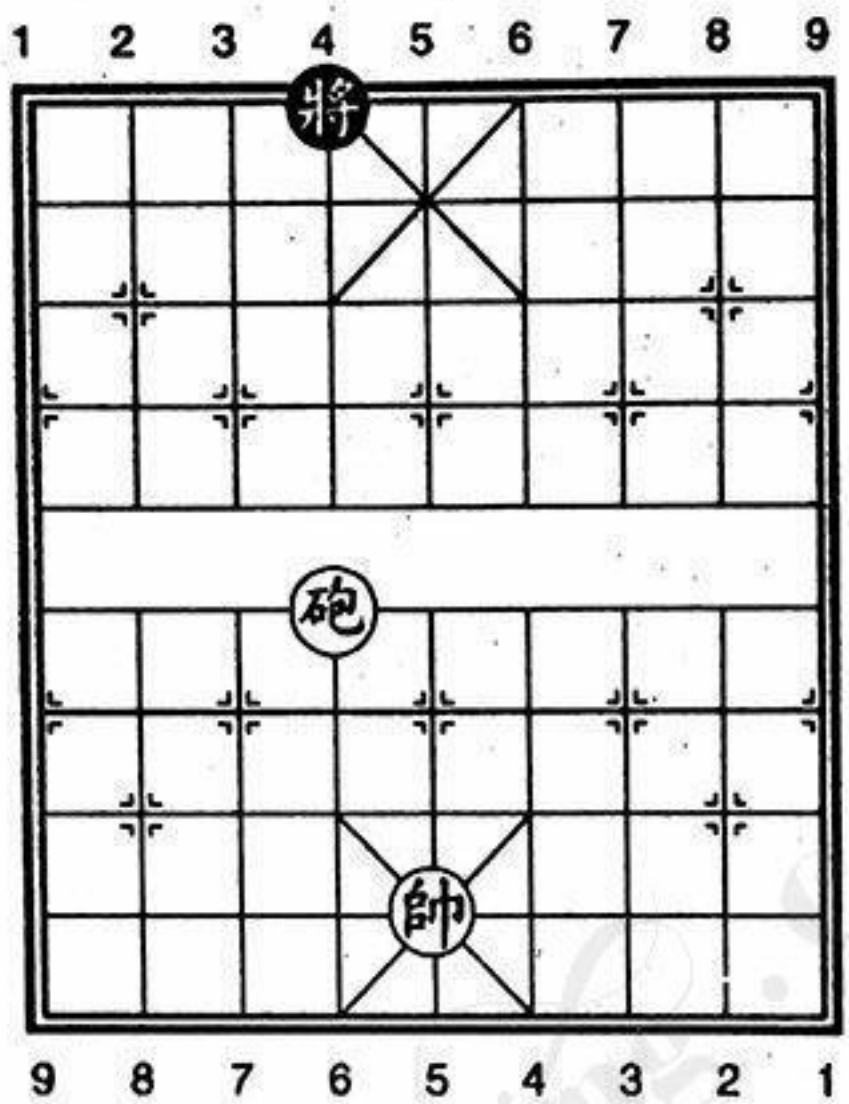
Thực ra ván cờ hoà diễn ra cũng ở nhiều dạng.

a. Hoà cờ vì không bên nào đủ sức chiến thắng

Tình trạng này lực lượng hai bên đều có hạn, không đủ quân để chiến thắng đối phương. Tốt nhất là nên ngừng ván cờ và đồng ý hoà.

Như ván cờ dưới: Trắng hơn một Pháo nhưng không có quân nào khác làm ngòi chiếu Tướng, vì vậy Trắng phải đồng ý hoà.

Sách Cờ Tướng .Com



b. Hoà cờ vì hai bên đưa đến thế cờ hoà điển hình:

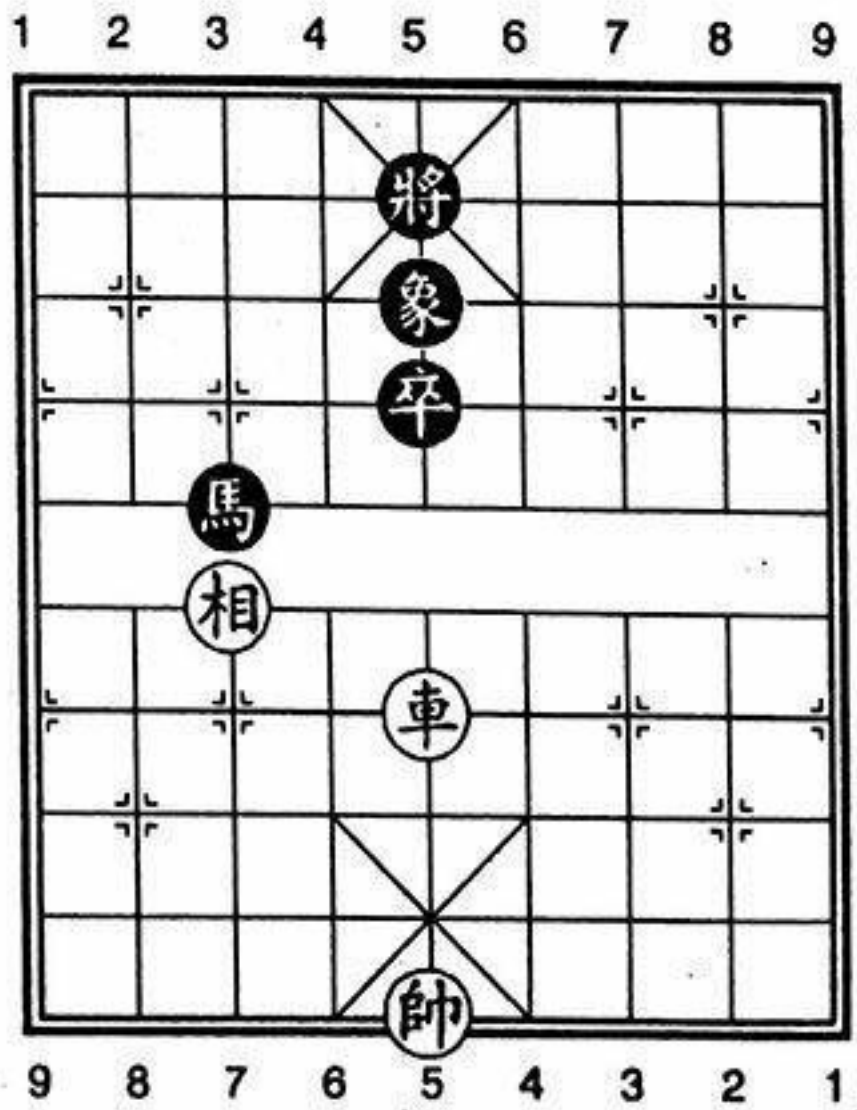
Tình trạng này hai bên tạo thành thế cờ mà trong làng cờ ai cũng thừa nhận là hoà. Do đó nên chấp nhận hoà là hợp lẽ.

Chẳng hạn thế cờ dưới:

Trắng đi trước.

1. 車5–2 將/1
2. 車2.4 將.1
3. 帥.1 馬3.1
4. 車2/1 馬1/3

Thế cờ này tuy Trắng ưu thế, nhưng Đen có đến 4 con hợp thành một hệ thống



Sách Cờ Tướng.Com

phòng ngự hoàn chỉnh khiến Trắng không uy hiếp được. Thế cờ này làng cờ đều nhìn nhận Trắng không thắng được, vì vậy hai bên đồng ý hoà.

c. Hoà cờ do một bên đề nghị một bên đồng ý

Trường hợp này hai bên tạo ra một thế cân bằng, nếu chơi giỏi vẫn có thể thắng, thua. Thế nhưng thế trận hai bên đều vững chắc, không có sơ hở gì để khai thác. Nếu một bên đề nghị hoà với đối phương đồng ý thì ván cờ được xử hoà.

Như thế cờ dưới, hai bên chờ sơ hở của đối phương để tấn công, nhưng chẳng bên nào có cơ hội để tấn công. Nếu như Đen hoặc Trắng đề nghị hoà và đối phương đồng ý thì xem là hoà cờ.

d. Hoà cờ là do hai bên cùng phạm kỳ lệ hoặc các nước cứ lặp đi lặp lại

Nếu như hai bên cùng phạm một điều trong kỳ lệ hoặc cả hai lặp đi lặp lại các nước hợp lệ nhưng không chịu thay đổi nước đi khác thì trọng tài có quyền xử hoà, chẳng cần hỏi ý kiến của đấu thủ nào.

Sách Cờ Tướng .Com

Chương 5

ĐẶC ĐIỂM, THỰC LỰC VÀ CÁCH SỬ DỤNG CÁC QUÂN, SỰ PHỐI HỢP TÁC CHIẾN GIỮA CÁC QUÂN – TƯỚNG

Chúng ta đã biết mục đích tối hậu của ván cờ là chiếu bí Tướng đối phương. Muốn làm được việc đó trước hết phải biết rõ đặc điểm, thực lực và cách vận dụng từng loại quân trên bàn cờ. Vì có hiểu rõ và biết cách vận dụng chúng thì mới phát huy đầy đủ tác dụng của chúng khi giao đấu. Đối với những người mới học cần phải hiểu rõ đặc điểm, tính năng và tác dụng của 7 loại binh chủng khác nhau trên bàn cờ.

Chơi cờ thì ai cũng biết đi quân, nhưng người cao cờ với thấp cờ khác nhau ở sự hiểu biết tính năng, tác dụng và cách vận dụng các loại binh chủng. Vì vậy người mới học cần thấm nhuần nội dung các đặc điểm, thực lực và cách vận dụng này thì mới có thể tiến xa được.

Chúng ta lần lượt tìm hiểu.

Sách Cờ Tướng .Com

I. ĐẶC ĐIỂM, THỰC LỰC VÀ CÁCH SỬ DỤNG CÁC QUÂN

Tướng 帥 將

* Đặc điểm

Tướng hoặc soái là quân cờ chủ chốt nhất, là tiêu chí để quyết định thắng thua. Tướng hoặc soái không được quyền rời khỏi "cung tướng", không được quyền nhìn thấy mặt nhau trên một trục lộ. Tất cả các quân khác trên bàn cờ đều có thể để cho quân đối phương ăn mất, hoặc chủ động đút cho quân đối phương ăn (hy sinh). Nhưng đối với Tướng thì không thể được. Tất cả các quân khác, hai bên đua nhau tiêu diệt, đó là công cụ hay biện pháp để giành ưu thế, nhưng đối với Tướng thì đó là mục tiêu giành thắng lợi cuối cùng.

* Thực lực

Căn cứ vào toàn cục ván đấu mà nói thì Tướng (Soái) là quân quan trọng nhất không thể để đối phương ăn mất. Như vậy Thực lực của nó rất lớn, vì mất nó thì thua ván cờ. Thế nhưng trong thực tế thì năng lực chiến đấu của Tướng không đáng kể, nó đứng trong "cung Tướng" là nơi chịu nhiều "đường tên, mũi đạn", nó hành động chậm chạp và tối đa chỉ khống chế được 4 điểm. Do đó khi ở giai đoạn khai, trung cuộc, Thực lực của Tướng không bằng một con Tốt đã qua sông. Chỉ khi vào giai đoạn tàn cuộc thì Tướng có thể khống chế một trục lộ, Thực lực tác chiến của nó tăng cao, có khi bằng cả một Xe.

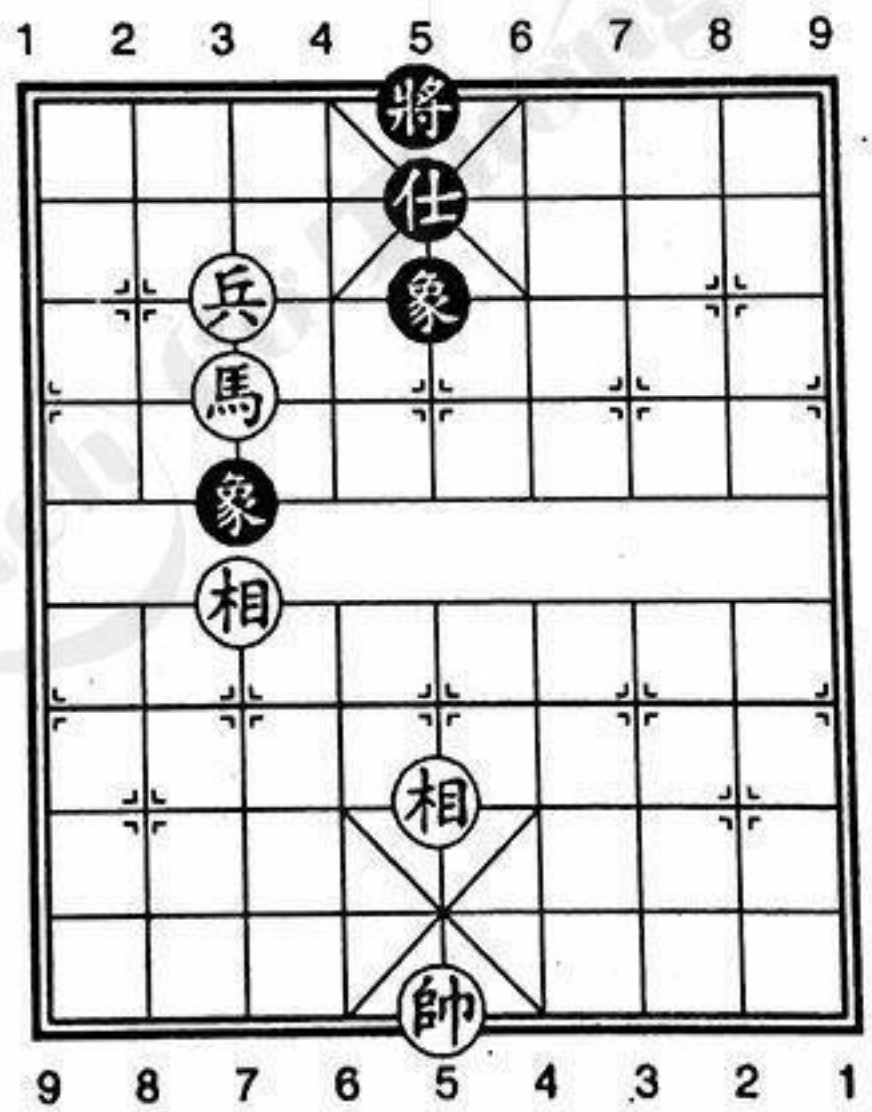
Sách Cờ Tướng .Com

*** Cách vận dụng**

Trong toàn bộ ván đấu, qua các giai đoạn Tướng phải giữ nguyên tắc là "đứng yên vị" hay gọi là tĩnh, trừ khi bắt buộc phải động thì mới di chuyển. Thế nhưng thông thường trong giai đoạn khai cuộc thì người ta để Tướng tĩnh, còn khi qua giai đoạn trung, tàn, tuỳ tình hình và yêu cầu cụ thể mà Tướng phải di chuyển để hỗ trợ tấn công hay phối hợp cùng các binh chủng khác tấn công.

Chẳng hạn thế cờ dưới, Tướng khống chế một trục lộ

Ván cờ:



1. 帥5–4! 將5–4

Tướng Trắng chủ động xuất ra chiếm lộ 4 khiến Tướng Đen không còn di chuyển ra lộ này được nữa. Tướng Trắng hạn chế hoạt động của Tướng Đen là một yếu tố quyết định thắng lợi.

Sách Cờ Tướng.Com

2. 兵7.1 仕5.6 3. 兵7–6 將4–5

4. 馬7/5 仕6/5 5. 馬5/3 象5.7

6. 馬3.1 象3/5 7. 馬1.2 象5.3

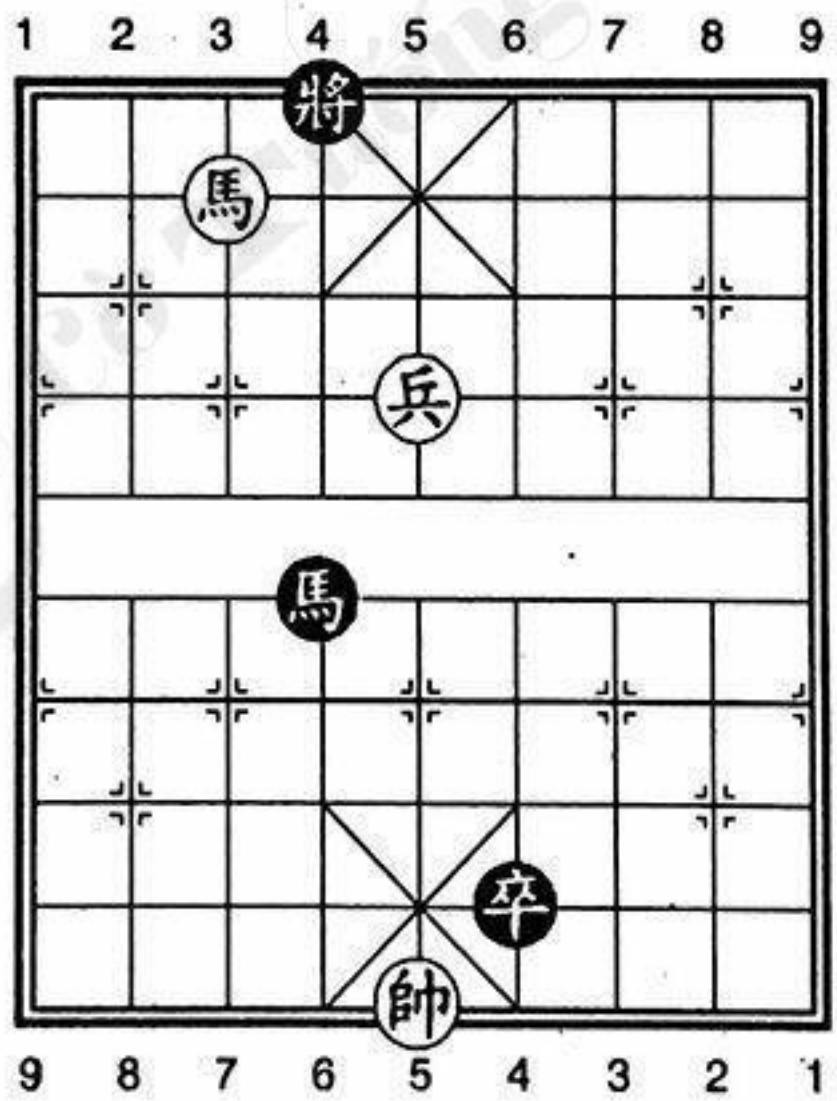
8. 馬2.1 仕5.6 9. 馬1/3 將5–6

10. 兵6–5

Binh Trắng nhờ sự giúp đỡ của Tướng mình nghiễm nhiên chiếm lấy trung cung để rồi dùng Mã chiếu bí dễ dàng.

Ta xem tiếp thế cờ dưới: dùng Tướng ghim quân!

Ván cờ:



1. 帥5–6 將4.1 2. 兵5.1 卒6–5

3. 馬7/9 將4/1 4. 兵5.1 卒5–6

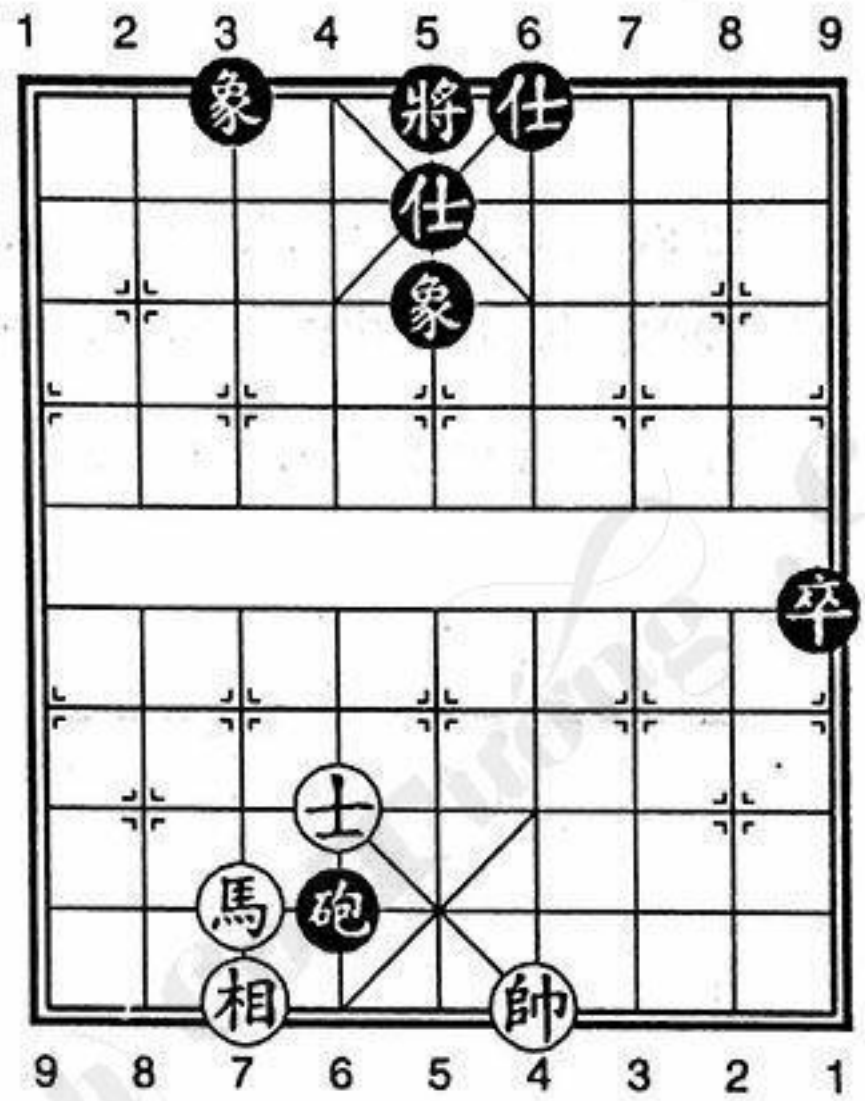
5. 馬9/7 卒6–5 6. 馬7.8

thắng.

Sách Cờ Tướng.com

Ván cờ cuối cùng cho thấy Trắng mẻ Sĩ, Tượng kém hai Binh. Thế mà nhờ vai trò tích cực của Tướng đã cứu Trắng thoát khỏi một bàn thua trông thấy.

Ván cờ:



1. 帥4.1 砲4.1 2. 帥4/1 卒9.1

3. 帥4–5 砲4/1 4. 帥5.1 砲4.1

5. 帥5/1

Hoà.

Xe 車 車

*** Đặc điểm**

Xe là quân chủ lực số một. Sức cơ động của nó rất lớn, di động rất nhanh, khống chế phạm vi hoạt động rất rộng, có thể công, thủ. Nhìn toàn cục thì chính Xe là quân tổ chức

Sách Cờ Tướng.com

công thủ nhanh chóng nhất, nhưng vai trò chính của Xe là lực lượng trung kiên dùng để chiến đấu.

*** Thực lực**

Nói Xe là quân chủ lực số một vì uy lực của nó mạnh nhất. Trong các giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, các Xe luôn luôn là quân chủ lực tác chiến. Còn giai đoạn tàn cuộc, hai bên tổn thất nhiều quân, chiến trường trống vắng khiến Xe càng dễ phát huy năng lực. Do đó Thực lực của Xe càng nổi rõ. Người ta đánh giá Thực lực bằng câu: "Nhất xa sát vạn".

*** Cách vận dụng**

Trong giai đoạn khai cuộc nên ra Xe thật sớm chiếm lấy lộ thông. Làng cờ có câu "ba nước không ra Xe, nhất quyết phải thua cờ" để khẳng định ra Xe sớm là điều trọng yếu. Lúc mở đợt tấn công Xe nên tiến xuống hàng tuyến Tốt hoặc ở 2 trục lộ cho dễ phối hợp với các quân khác tiến lên. Khi phòng thủ thì Xe nên đặt ở trên hà hoặc ở hàng tuyến Tốt để ngăn cản các quân đối phương vượt qua tiếp cận trung Tướng.

Nếu đối phương khuyết Sĩ thì chớ dễ dàng chấp nhận đổi Xe, đồng thời phối hợp Xe, Mã, Tốt để tấn công. Như đối phương khuyết Tượng thì Xe phối hợp cùng Pháo, Tốt tác chiến. Còn đối phương bền Sĩ Tượng thì Xe phối hợp Pháo, Mã, Tốt uy hiếp rất hiệu quả.

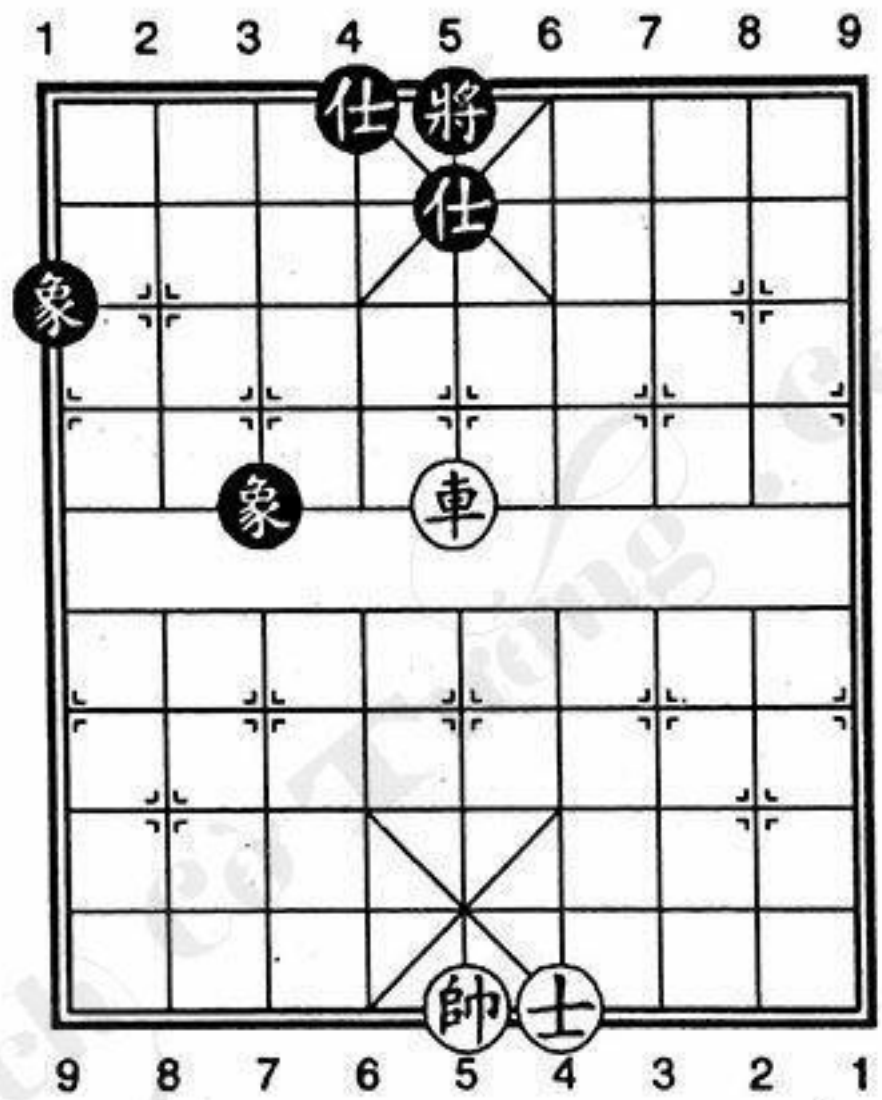
Cờ tàn, tối kỵ để Xe ở những chỗ kẹt, nên để ở những chỗ thông thoáng để dễ đối phó 4 phương 8 hướng.

Sách Cờ Tướng .Com

Chúng ta xem các thế cờ sau.

Thế cờ một Xe phá đối phương còn đủ bền Sĩ, Tượng. Đây là trường hợp "Xe công kiên phá địch".

Ván cờ:



1. ㊣4.5 將5–6 2. ㊣5.6 將6.1

Bắt buộc. Nếu 2. ... Tg6–5 thì 3. Tg5–4 khiến Đen phải đi Tượng biên và Xe ăn Tượng hà.

3. ㊣5–4 仕5.6 4. ㊣5–4 仕4.5

5. ㊣4–2 仕5.4 6. ㊣2.2 仕4/5

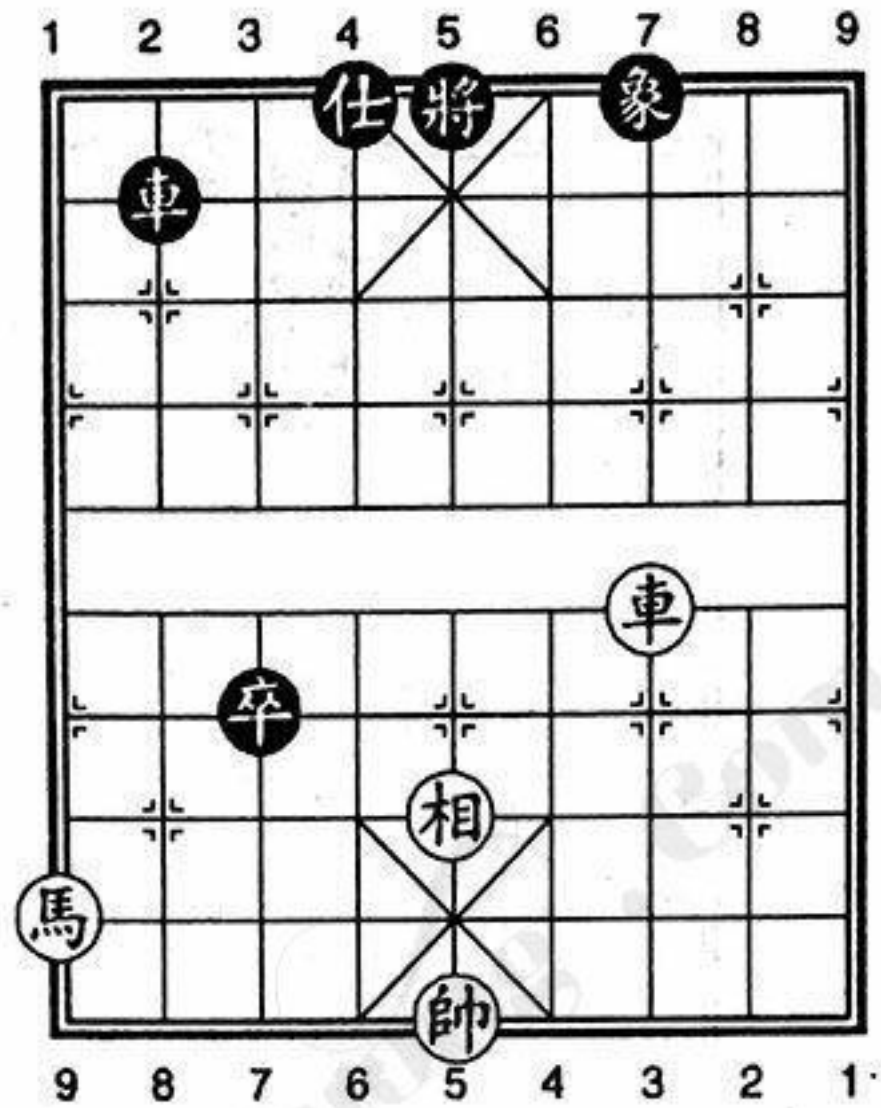
7. ㊣2.1 將6/1 8. ㊣2–5

Trắng thắng rõ.

Thế cờ tiếp theo, Xe chiếu Tướng ăn quân.

Sách Cờ Tướng .com

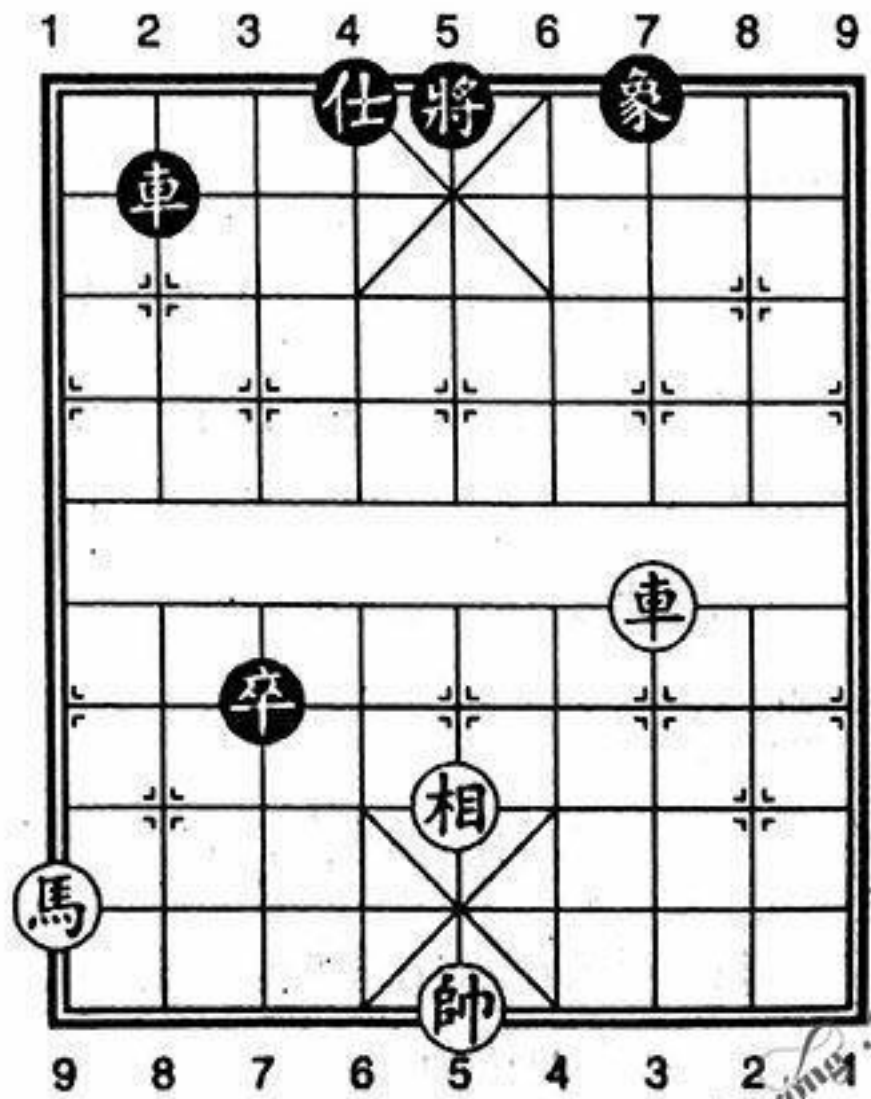
Ván cờ:



1. 車3.5 將5.1 2. 車3/1 將5/1 3. 車3–8

ăn Xe thắng.

Cũng thế cờ này, nếu Đen đi trước thì:



Ván cờ:

1. ... 車2.8

2. 帥5.1 車2/1

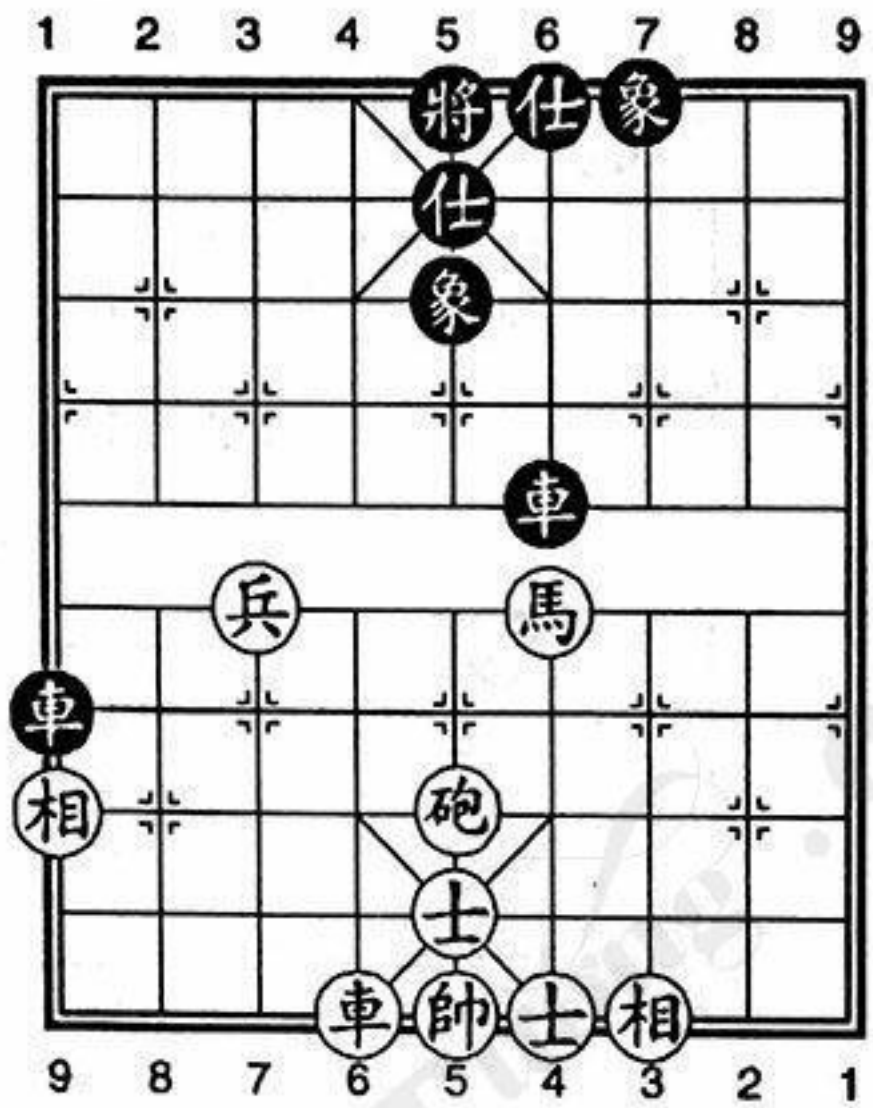
3. 帥5/1 車2–1

ăn Mã, cuối cùng Đen cũng thắng.

Thế thứ 3, Xe yểm trợ điều quân di chuyển.

Sách Cờ Tướng.com

Ván cờ:



1. Ⓜ4.6 ❶1/5 2. Ⓜ6.8 ❶1–2

3. Ⓒ6.6 ❶6–5 4. Ⓢ5–6

Trắng thắng thế. Sau đó qua Tốt phối hợp dễ chiến thắng.

Thế thứ 4, Xe phòng thủ đẩy lùi quân địch.

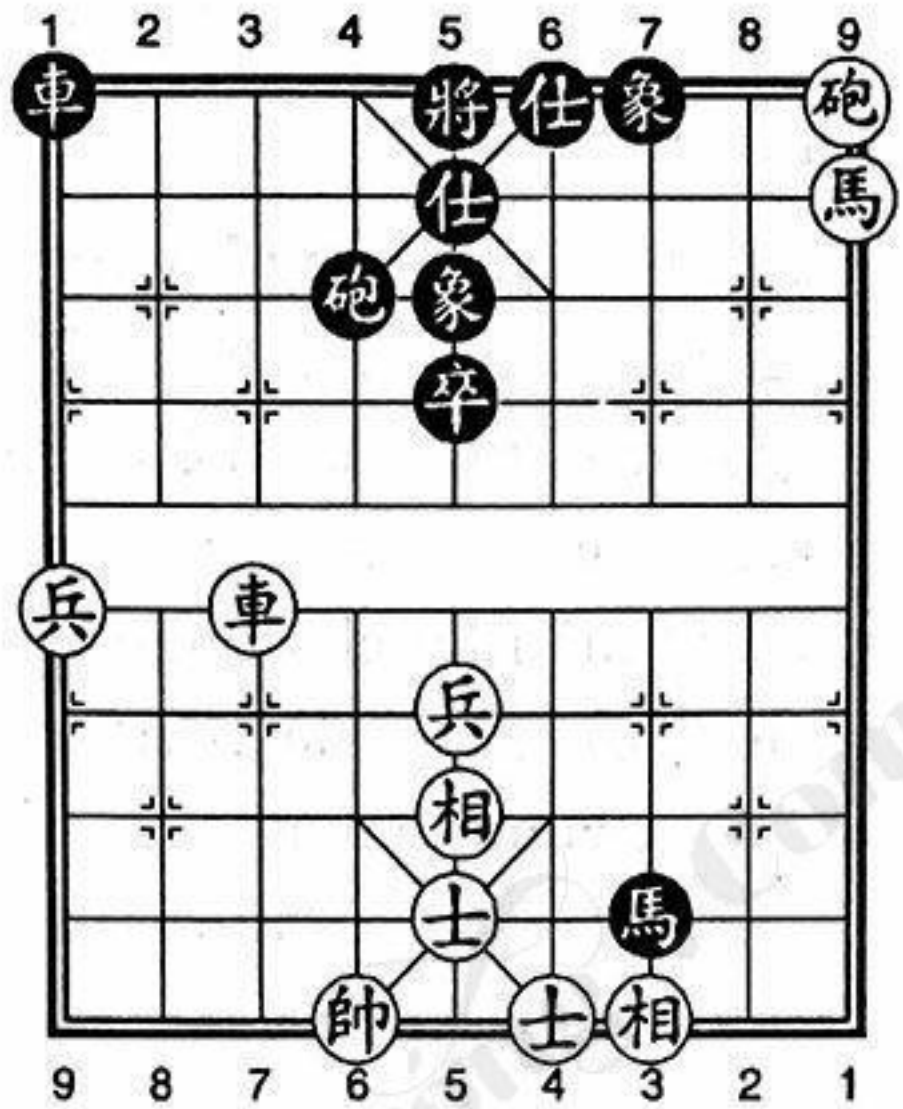
Hiện tại Mã Đen ngọa tào rất nguy hiểm, nếu Xe Đen tấn 3 thì Trắng bị động khó đỡ. Thế nhưng Trắng có thể phòng thủ bằng cách:

Ván cờ:

1. Ⓒ7–3 ❶7/8 2. Ⓒ3/1 ❶8/7 3. Ⓒ3.1

Hai bên cân bằng. Đó là nhờ Xe Trắng đánh đuổi Mã, Đen phải thoái lui.

Sách Cờ Tướng.Com



Pháo 砲 砲

*** Đặc điểm**

Pháo hành động rất nhanh, giỏi công lẫn thủ. Do bắt quân phải có ngòi nên càng về cờ tàn, khả năng tấn công của Pháo giảm dần.

*** Thực lực**

Trên bàn cờ, Pháo khống chế tối đa là 15 điểm. Vì ăn quân phải có ngòi nên sức mạnh của Pháo kém hẳn Xe. So với Mã thì ngang nhau về ưu lẫn khuyết điểm. Khi khai cuộc, Pháo hoạt động mau lẹ, còn Mã hành động chậm chạp lại hạn chế ở một khu vực nhất định. Trong khi đó Pháo có thể di chuyển khắp chiến trường. Với giác độ này thì Pháo rõ ràng ưu thế hơn Mã. Đến giai đoạn cờ tàn, các quân giảm bớt, Mã xông xáo di chuyển thuận lợi, còn Pháo bị thiếu mất

nhiều ngòi. Đến lúc này thì rõ rằng Mã mạnh hơn Pháo.

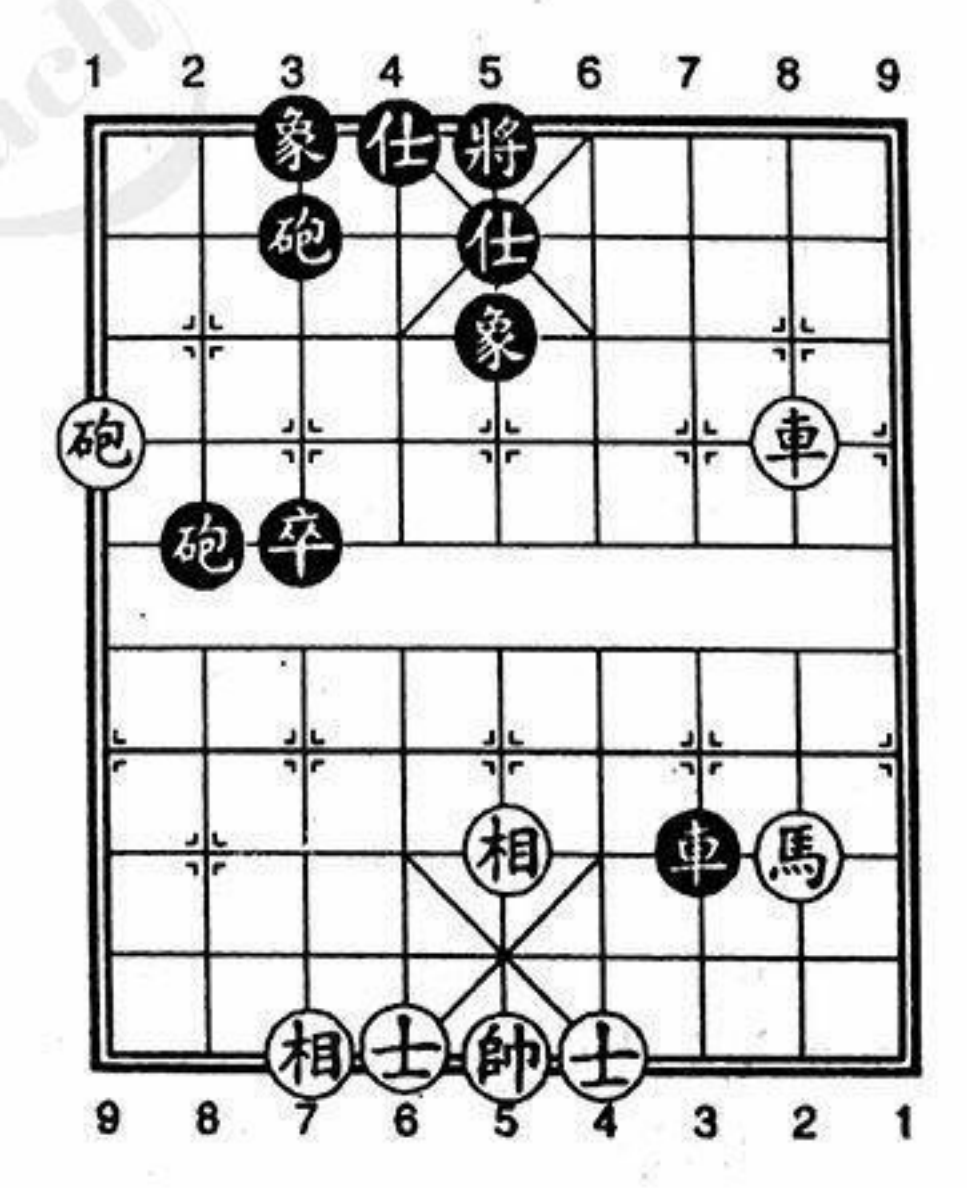
*** Cách vận dụng**

Pháo nên đánh tầm xa nhưng không nên tấn công vội. Nói chung không nên dùng Pháo đổi Mã. Lúc ở giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, Pháo có thể uy hiếp Sĩ, Tượng đối phương, yểm trợ cho các quân khác tấn công. Nếu đối phương khuyết Tượng càng thuận lợi cho Pháo tấn công và lúc này chớ nên đổi Pháo. Trong giai đoạn cờ tàn, Pháo nên mau chóng lui về trận địa của mình dùng Sĩ, Tượng làm ngòi, công thủ lưỡng lợi. Tục ngữ có câu: "Cờ tàn, Pháo về làng" là muốn khuyên ta thực hiện kiểu chơi trên.

Bây giờ chúng ta xem 4 thế cờ sau.

Thế 1. Dùng Pháo khống chế Sĩ, Tượng.

Ván cờ:



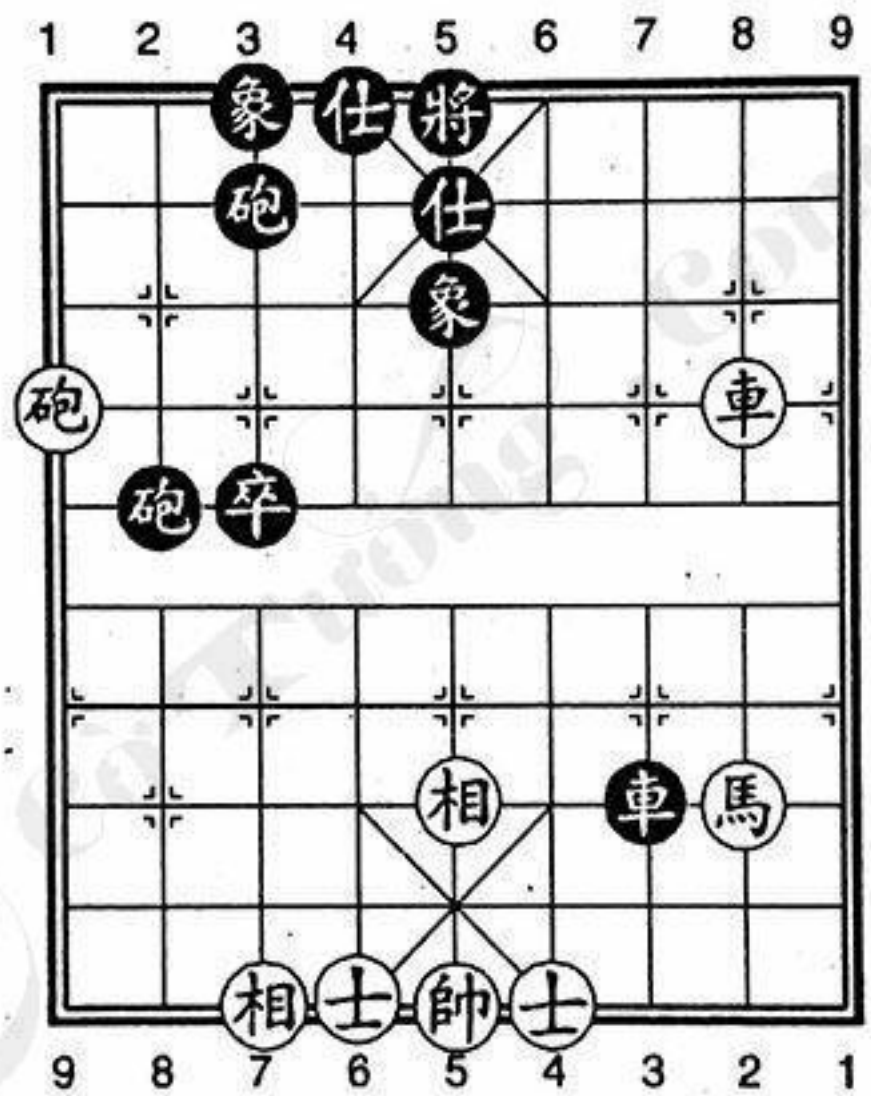
Sách Cờ Tướng.com

1. 炮9–5!

Pháo Trắng vào đầu, khống chế Sĩ, Tượng Đen ở trung độ, tạo điều kiện để Xe, Mã Trắng tấn công.

Cũng thế cờ này, nếu Đen đi trước thì:

Ván cờ:



1... 砲2.5!

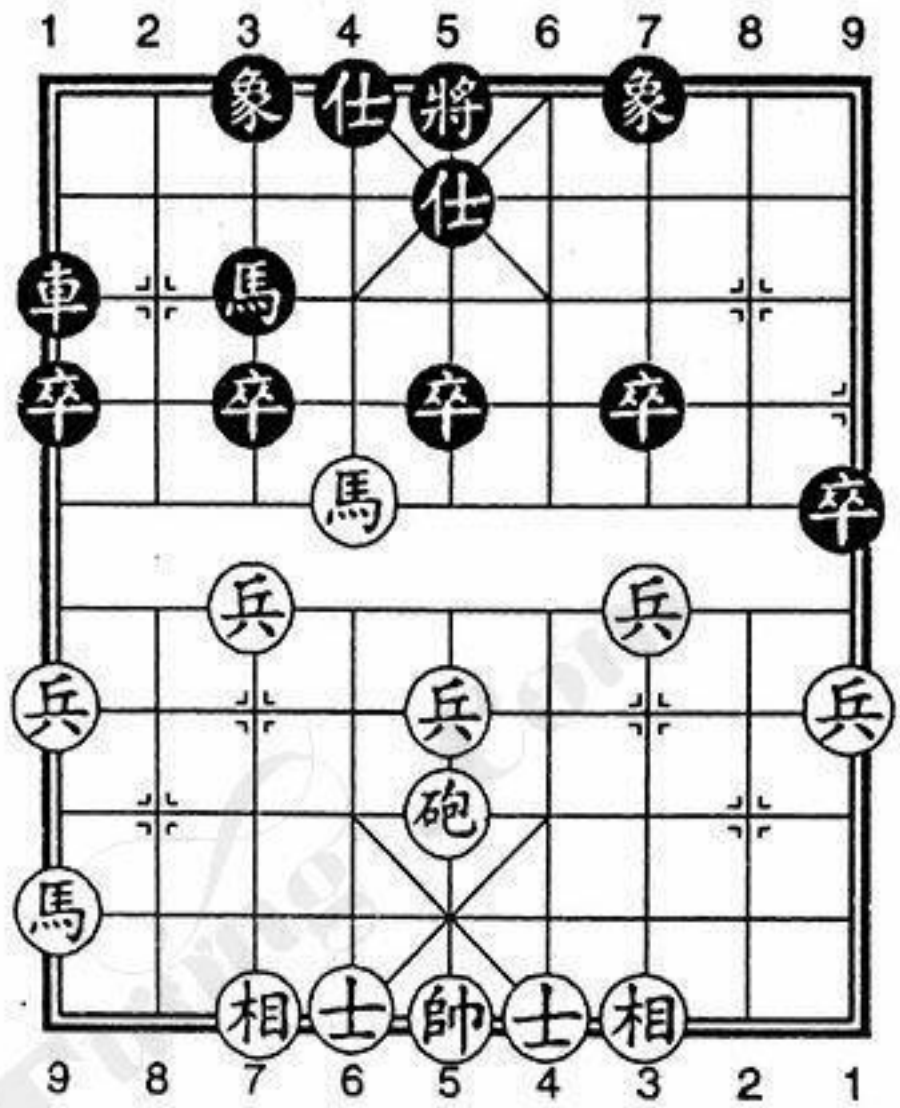
Đen đánh Pháo giác, khống chế Sĩ, Tượng Trắng, khiến Tượng Trắng ở đầu Xe bị uy hiếp.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 2. Bắt Xe hơn quân.

Ván cờ:

1. 兵7.1 卒3.1?
2. 馬6.7 車1–3?
3. 砲5–7!



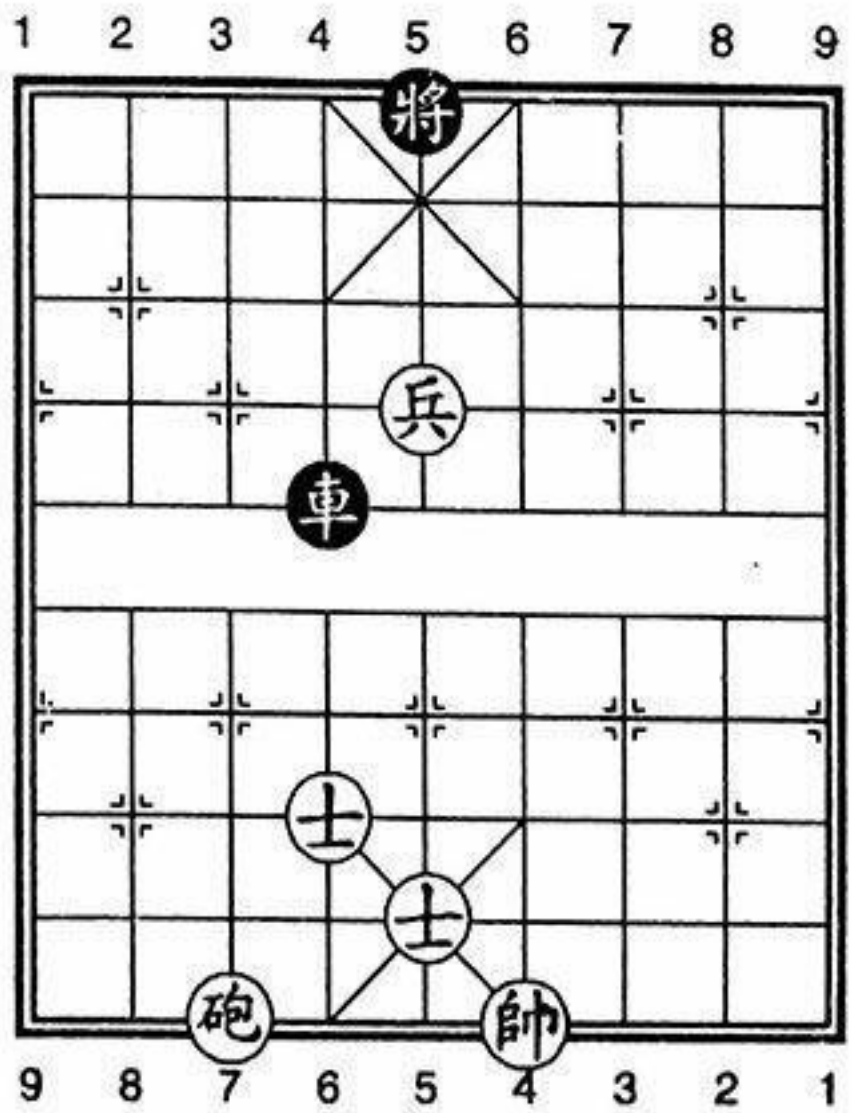
Trắng dùng Pháo bắt chết Xe Đen. Đây là đòn tấn công xuyên táo rất lợi hại của Pháo, tức là Pháo tấn công Xe. Tượng hăm chiếu bí, buộc Đen phải mất Xe để khỏi thua ngay.

Thế 3. Pháo phối hợp với Tốt và Sĩ bắt chết Xe.

Ván cờ:

1. 兵5.1 將5/1
2. 兵5.1 將5.1
3. 砲8–5 將5–4
4. 砲5–6 車4/2
5. 帥4.1 將4/1
6. 砲6.7

Trắng ăn Xe Đen.



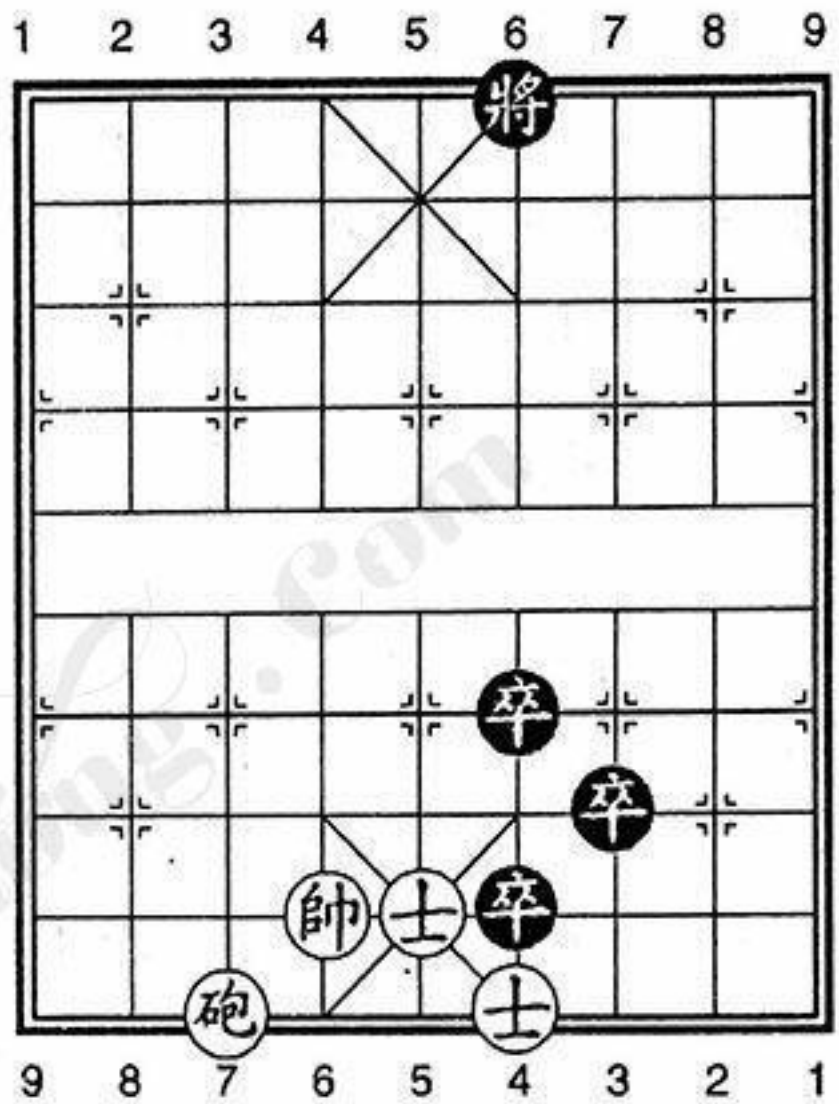
Sách Cờ Tướng.com

Thế 4. Dùng Pháo thủ vững, hoà.

Ván cờ:

1. 炮7–5 將6.1
2. 帥6.1 卒7–6
3. 士5.4 卒6.1
4. 炮5–8 將6–5
5. 炮8.2

hoà.



Trắng dùng Sĩ và Tướng làm ngòi ngăn cản các Tốt sáp lại gần tấn công, nhờ đó ván cờ hoà.

Mã 馬 馬

Đặc điểm

Mã có lối đi khác hẳn các quân, nhảy theo đường chéo của hình chữ nhật. Càng ra gần các đường biên, Mã càng bị hạn chế tầm hoạt động, còn nhảy vào vùng trung tâm bàn cờ, Mã càng khống chế nhiều điểm. Vì di chuyển gần và bị cản nên Mã là binh chủng đánh tầm ngắn, tính cơ động không bằng Pháo, được xếp là quân chủ lực thứ ba đứng sau Xe và Pháo.

Sách Cờ Tướng.Com

*** Thực lực**

Như đã nêu trên, Mã đứng ở vùng trung tâm bàn cờ có thể khống chế tối đa được 8 điểm, do vậy có câu: "Mã nhảy 8 hướng". Nếu nó càng ra biên thì điểm khống chế của nó giảm dần, từ 6 điểm xuống 4 điểm, 3 điểm rồi 2 điểm. Nhìn chung, sức mạnh của Mã hơi kém hơn Pháo, nhưng ở giai đoạn cờ tàn Mã thường mạnh hơn Pháo.

*** Cách vận dụng**

Do vị trí đứng ở vùng biên và vùng trung tâm mà Mã có sức khống chế khác nhau nên khi đi Mã nên đưa nó vào vùng trung tâm và hạn chế nhảy ra biên. Lúc ở giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, Mã đi lại chậm chạp và bị cản trở nên muốn tấn công thì dùng Xe đi tiên phong, Pháo đi yểm trợ, còn Mã nên liên hoàn bảo vệ nhau và đề phòng đối phương đánh trả. Trong giai đoạn cờ tàn, các quân cản trở giảm đi khiến Mã thêm linh hoạt.

Chúng ta xem các thế cờ sau.

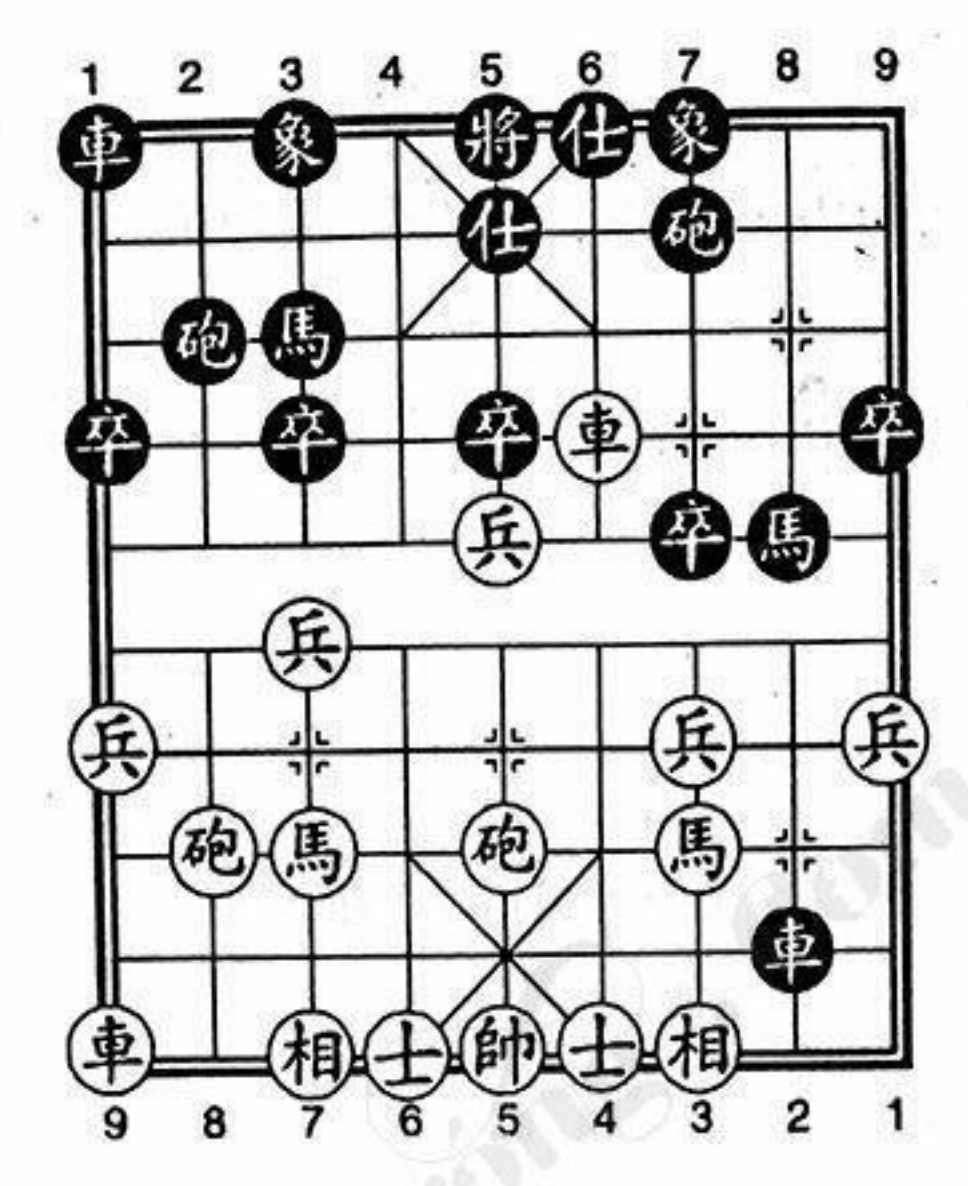
Thế 1. Mã ngọa tào, chiếu Tướng bắt Xe.

Ván cờ:

1. 兵5.1 卒7.1 2. 車4–3 馬8.6
3. 車3.2 馬6.4 4. 士6.5 馬4.3
5. 帥5–6 馬3.1

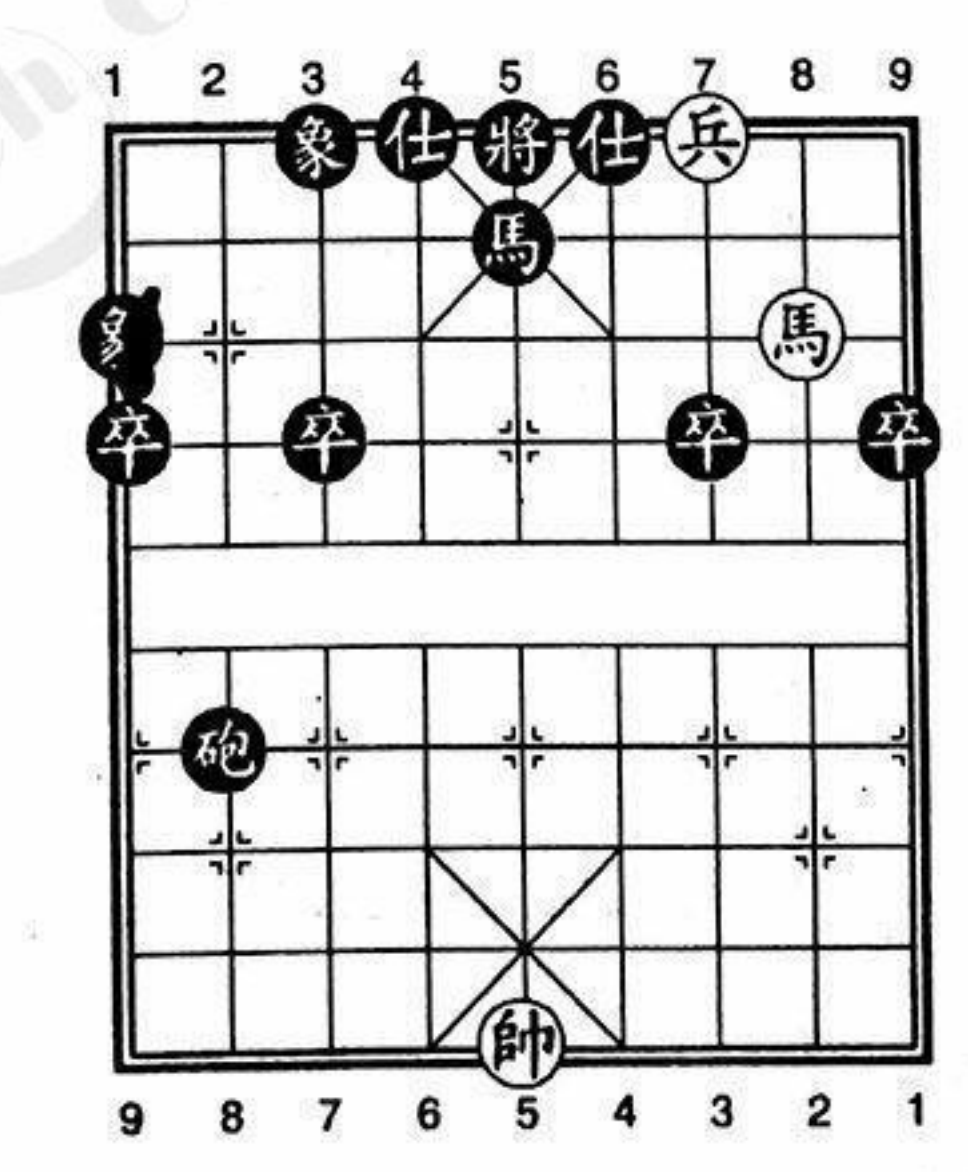
Bên Đen sau khi bỏ Pháo, dùng Mã thiên lý nhảy xuống tấn công, chiếu Tướng ăn lại Xe Trắng.

Sách Cờ Tướng .Com



Thế 2. Mã nhảy liên thành diệt giặc.

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .Com

1. 馬2/4 砲2/5 2. 馬4.6 砲2–4 3. 馬6/8 砲4.1

Đen luôn tìm cơ hội để đưa Tượng đầu thoát khỏi Mã nhưng vô ích.

4. 馬8.7 砲4/1 5. 馬7/6 砲4.1

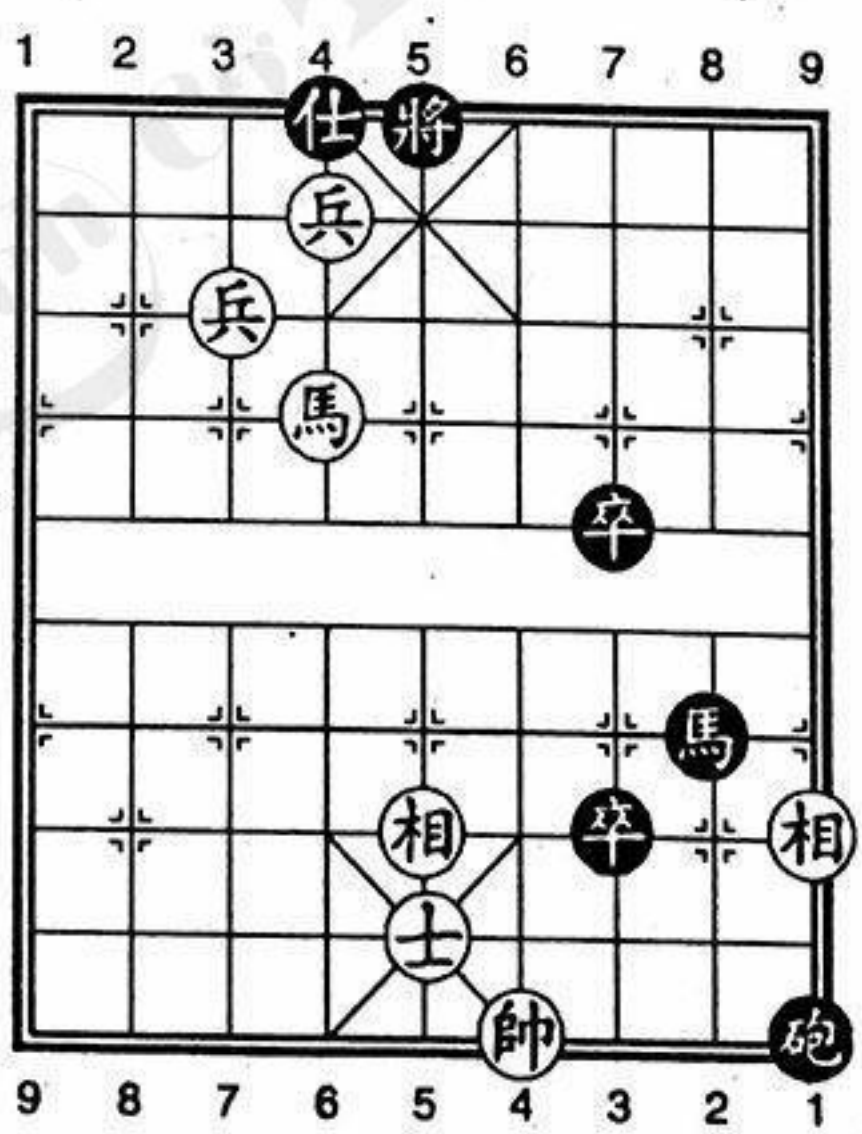
6. 馬6.4

thắng.

Đây tuy là một ván cờ thế nhưng thể hiện rõ việc chuyển Mã sang hai cánh, oai trấn 8 hướng. Từ đây có thể rút bài học dùng Mã rất tuyệt.

Thế 3. Mã nhốt Tướng trong thế chữ Điền.

Ván cờ:



1. 兵6.1! 將5–4 2. 馬6.4

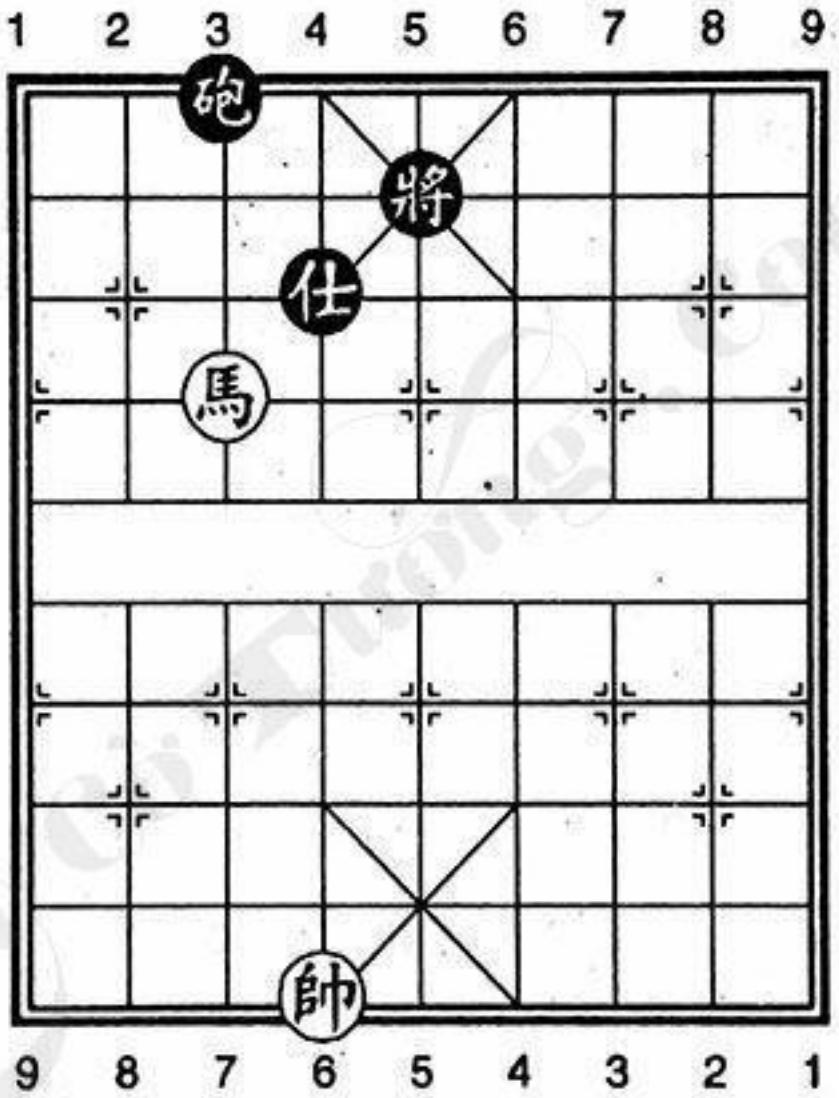
Trắng thắng rõ.

Sách Cờ Tướng.com

Thế cờ này Trắng ít quân, không thể chiến đấu lâu dài. Nhân thời cơ cho phép Trắng dùng Tốt đổi Sĩ, Mã nhảy vào thế chữ Điền nhốt Tướng địch rồi dùng Binh chiếu bí.

Thế 4. Đơn kỵ Mã cứu chúa.

Ván cờ:



1. 馬7.8! 砲3.1 2. 馬8/7! 砲3/1 3. 馬7.8 hoà.

Thế này Trắng lâm nguy, nhưng nhờ Mã khống chế được các điểm đặt Pháo đánh bí nên cuối cùng Đen phải chịu hoà.

Sách Cờ Tướng .Com

Tốt (binh) 兵 卒

*** Đặc điểm**

Tốt là quân xung kích chỉ có tiến chứ không được lùi, chiếm số lượng đông nhất trên bàn cờ. Năng lực rõ là yếu kém nhưng tinh thần hy sinh liều chết thì cao hơn tất cả, hết con này đến con khác nhào qua đất đối phương. Do năng lực hạn chế nên giá trị của chúng cũng thấp nhưng với tinh thần hy sinh cao nên khả năng phá hoại của nó cũng cao, nhờ đó nhiều ván cờ thắng bại đều có sự góp phần tích cực của nó.

*** Thực lực**

Khi Tốt chưa qua hà, nó chỉ khống chế được 1 điểm trước mặt, khi Tốt đã qua hà thì có thể khống chế 3 điểm. Như vậy Thực lực của Tốt qua hà có sự thay đổi giá trị và tuỳ vị trí biến hoá ra sao mà thực lực của nó cũng thay đổi theo. Thông thường Tốt qua hà có giá trị ngang 1 Sĩ hoặc 1 Tượng.

*** Cách vận dụng**

Mỗi bên có 5 Tốt (Binh) có vị trí đứng không giống nhau nên giữ vai trò cũng khác nhau. Trong giai đoạn khai cuộc, các Tốt 3, 7 nên sớm tiến lên cho Mã linh hoạt, khống chế Mã đối phương, còn Tốt 1, 9 thì chỉ nên tiến lên khi đối phương nhảy Mã lên biên. Tốt đầu rất quan trọng, nếu phối hợp với Pháo đầu thì mới nên tiến lên, bằng không thì cứ để nguyên và nên bảo vệ kỹ nó phối hợp cùng Sĩ, Tượng hình thành hệ thống phòng thủ rất mạnh. Sang giai đoạn trung

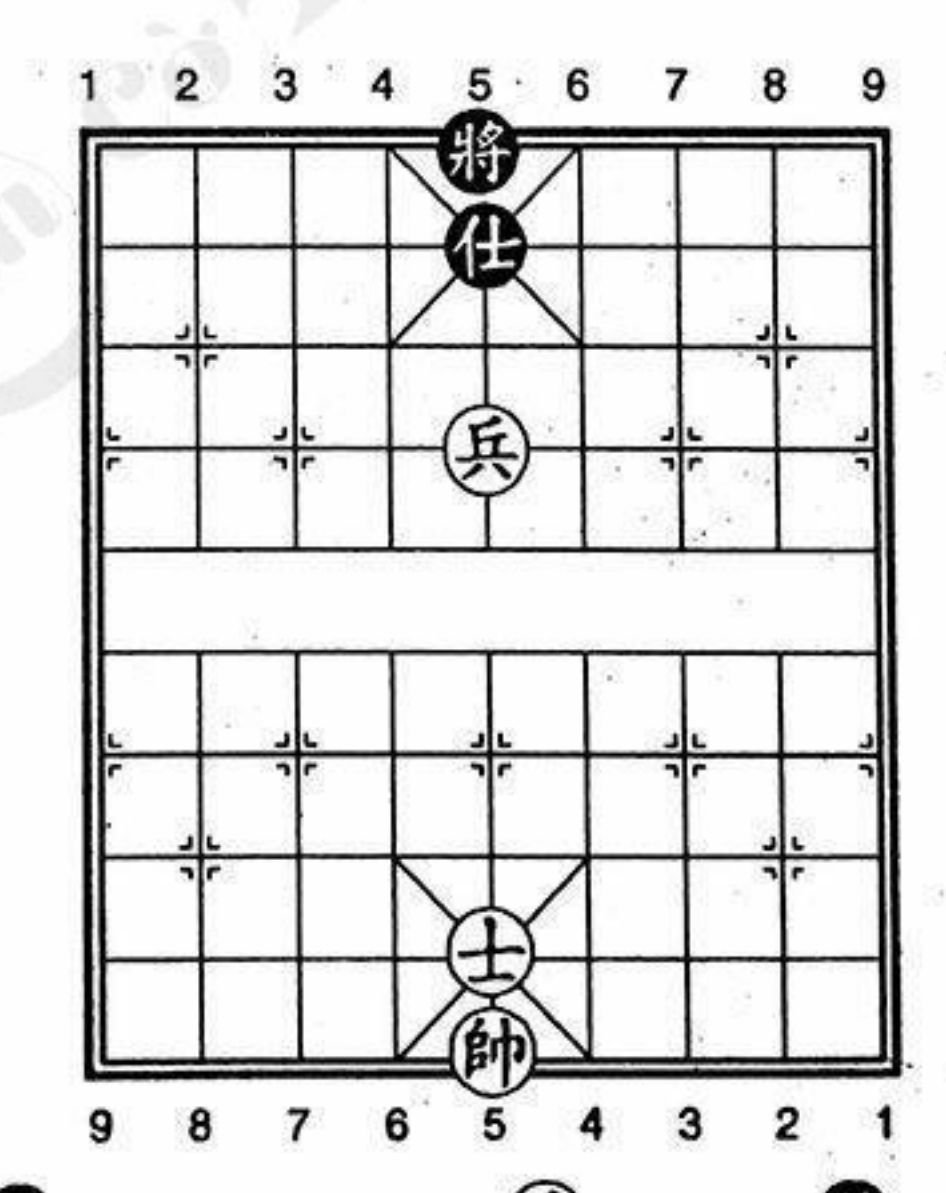
Sách Cờ Tướng .Com

cuộc và tàn cuộc, nếu lực lượng các quân mạnh bằng nhau thì bên nào có nhiều Tốt hơn sẽ có nhiều cơ may chiến thắng. Tốt đã qua hà nên tăng cường bảo vệ, nếu muốn tiến xuống sâu thì càng phải thận trọng vì có thể đối phương sẽ quyết tâm vây bắt chết. Và nếu đã xuống sâu thì nên nhanh chóng đưa Tốt "cặp cổ" ở lộ 4 hoặc 6. Cũng có thể đưa Tốt đến trung lộ đe doạ Tượng đầu của đối phương. Nếu có Xe, Pháo phối hợp thì Tốt đổi Tượng đầu, nếu có Xe, Mã phối hợp thì Tốt nên đánh mẻ Sĩ.

Sau đây chúng ta xem xét một số bài học về cách vận dụng Tốt.

Thế 1. Một Tốt xuống bắt Tướng.

Ván cờ:



1. 兵5.1 仕5/4 2. 兵5–4 將5–6

3. 帥5–4 仕4.5 4. 兵4.1 將6–5

5. 帥4–5 仕5.6 6. 帥5–6 仕6/5

Trắng đưa Tướng chiếm lộ 6, Tốt chiếm lộ 4 khiến Tướng Đen bị kẹt ở lộ giữa.

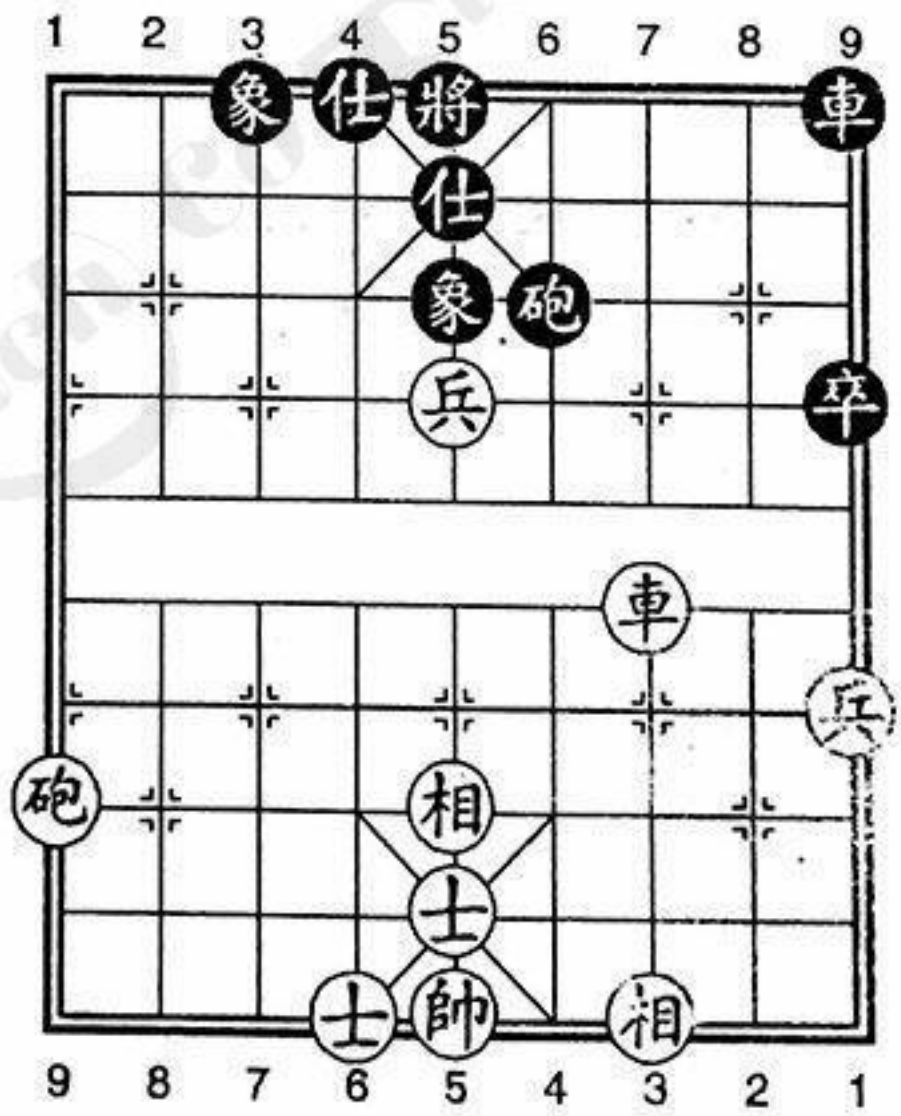
7. 士5.4 仕5/6 8. 帥6.1 仕6.5

9. 帥6–5 將5–4 10. 兵4–5

thắng.

Thế 2. Phá Tượng thủ thắng.

Ván cờ:



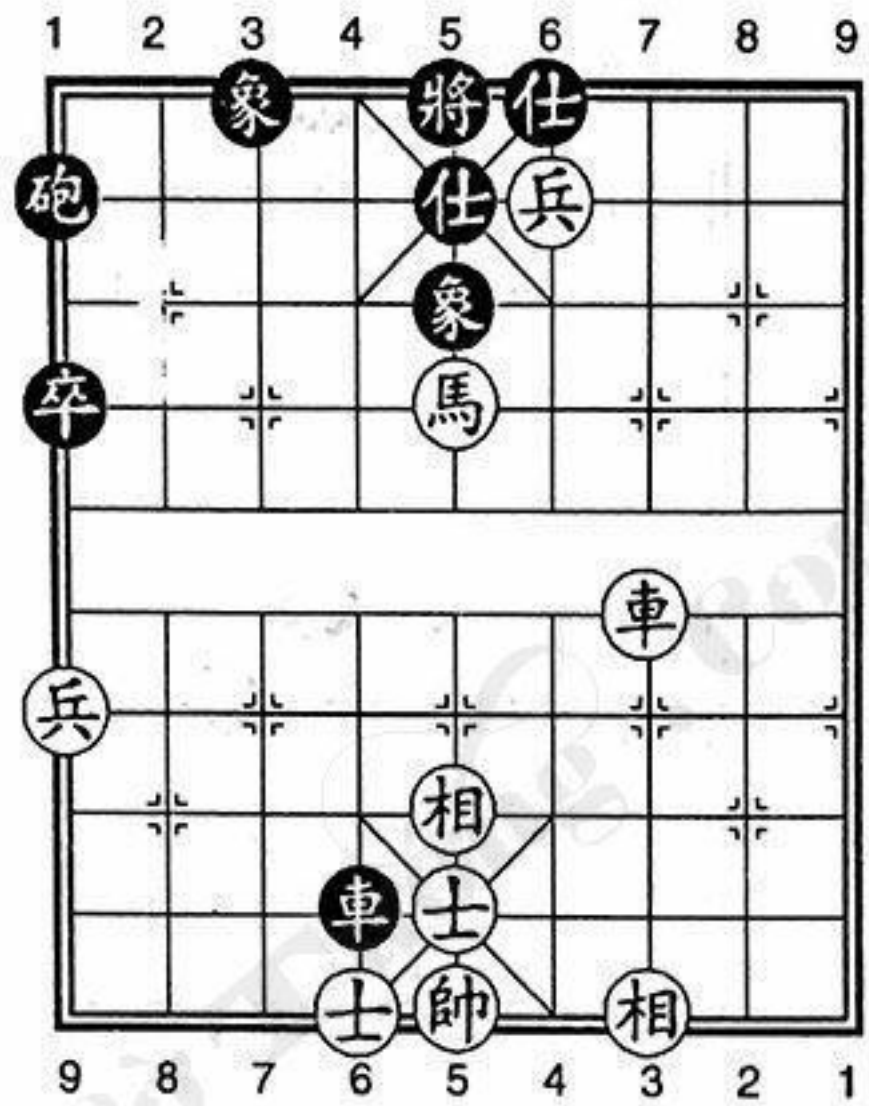
1. 兵5.1! 象3.5 2. 砲9.7 象5/3 3. 車3–7

Trắng phá Tượng ưu thế thắng.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 3. Phá Sĩ nhập cuộc.

Ván cờ:



1. 兵4–5! 仕6.4

Trắng dùng Tốt phá Sĩ làm suy yếu thế phòng thủ để Xe, Mã phát huy thế uy hiếp.

2. 車2.5 仕5/6 3. 帥5–4! 將5–4

Nếu 3...P1–6 thì 4. M5.3 hăm bí, Đen xuất Tướng mất Pháo.

4. 馬5.7 砲1–3

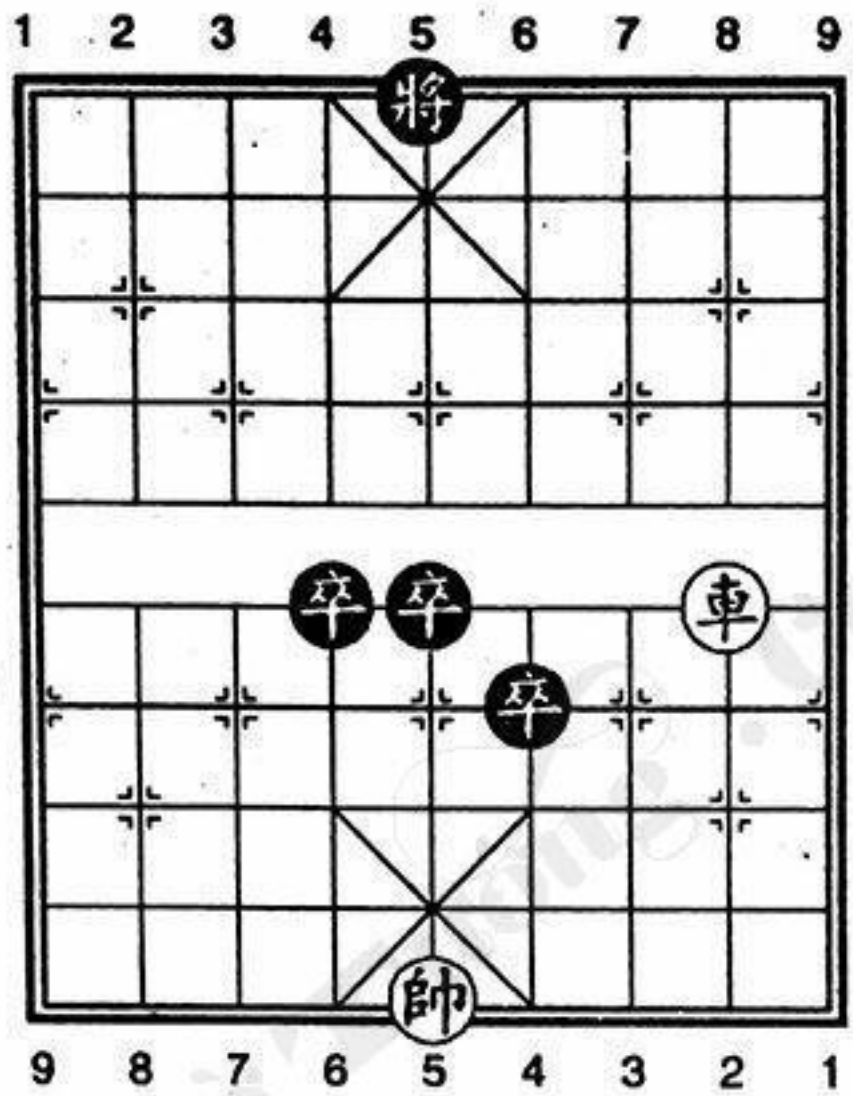
5. 車2–4 將4.1 6. 車4–7

thắng.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 4. Liên Binh thủ hoà.

Ván cờ:



1. 車2.2 卒6–5! 2. 帥4–5 將5–4

3. 帥5–6 卒t–4!

Hoà.

Tuỳ vị trí Tướng Đen đứng cánh nào mà Tốt tiền di chuyển hợp lý, không để Xe chiếu Tướng ăn Tốt. Thế cờ bắt buộc hoà.

Sách Cờ Tướng.Com

SĨ 士 仕

*** Đặc điểm**

Sĩ cũng là một binh chủng phòng thủ, phối hợp cùng Tượng và Tốt đầu che chắn cho Tướng. Sĩ không được ra khỏi cung Tướng nên phạm vi hoạt động của nó rất hạn hẹp. Tuy nhiên nhiệm vụ chính của nó là che chắn bảo vệ tích cực cho Tướng nên sự tồn vong của Sĩ liên quan trực tiếp đến sự an nguy của Tướng.

*** Thực lực**

Khi Sĩ ở giữa cung nó khống chế được 4 điểm ở 4 góc cung, còn ở bất cứ góc nào thì chỉ khống chế 1 điểm mà thôi. So với Tượng thì Sĩ không có tầm hoạt động xa, thế nhưng khuyết Tượng không sợ song Xe, chứ khuyết Sĩ thì rất đáng sợ, vì tục ngữ có câu: "khuyết Sĩ kỵ song Xe". Nhìn chung thực lực của Sĩ cũng tương đương với Tượng.

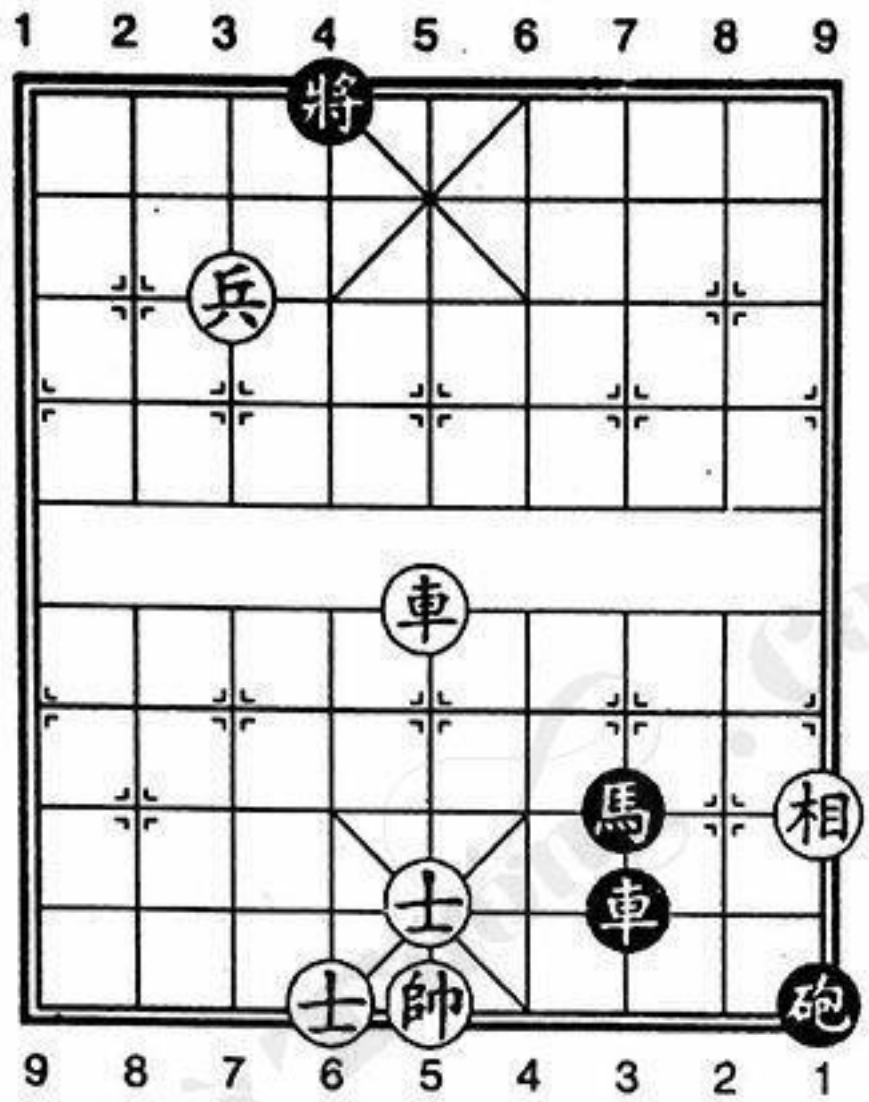
*** Cách vận dụng**

Cũng giống như Tướng trong quá trình chiến đấu, Sĩ nên tĩnh, không nên động. Đồng dạng với Tượng, Sĩ che chắn cho Tướng lúc lâm nguy, cản đường Mã địch, làm ngòi Pháo mình. Khi phòng thủ, phối hợp cùng Tượng chống đỡ Xe địch hoặc phòng Pháo tấn công, hình thành "hoa Sĩ, Tượng" hoặc thành "thuận Sĩ, Tượng", phòng Mã tấn công thì nên "giương Sĩ giác". Sau đây chúng ta xem một số thế cờ:

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 1. Chẹn Mã lộ Tướng tranh thắng.

Ván cờ:



1. 士5.4 車7–4 2. 車5.5 將4.1

3. 兵7.1 將4.1 4. 車5/2

thắng.

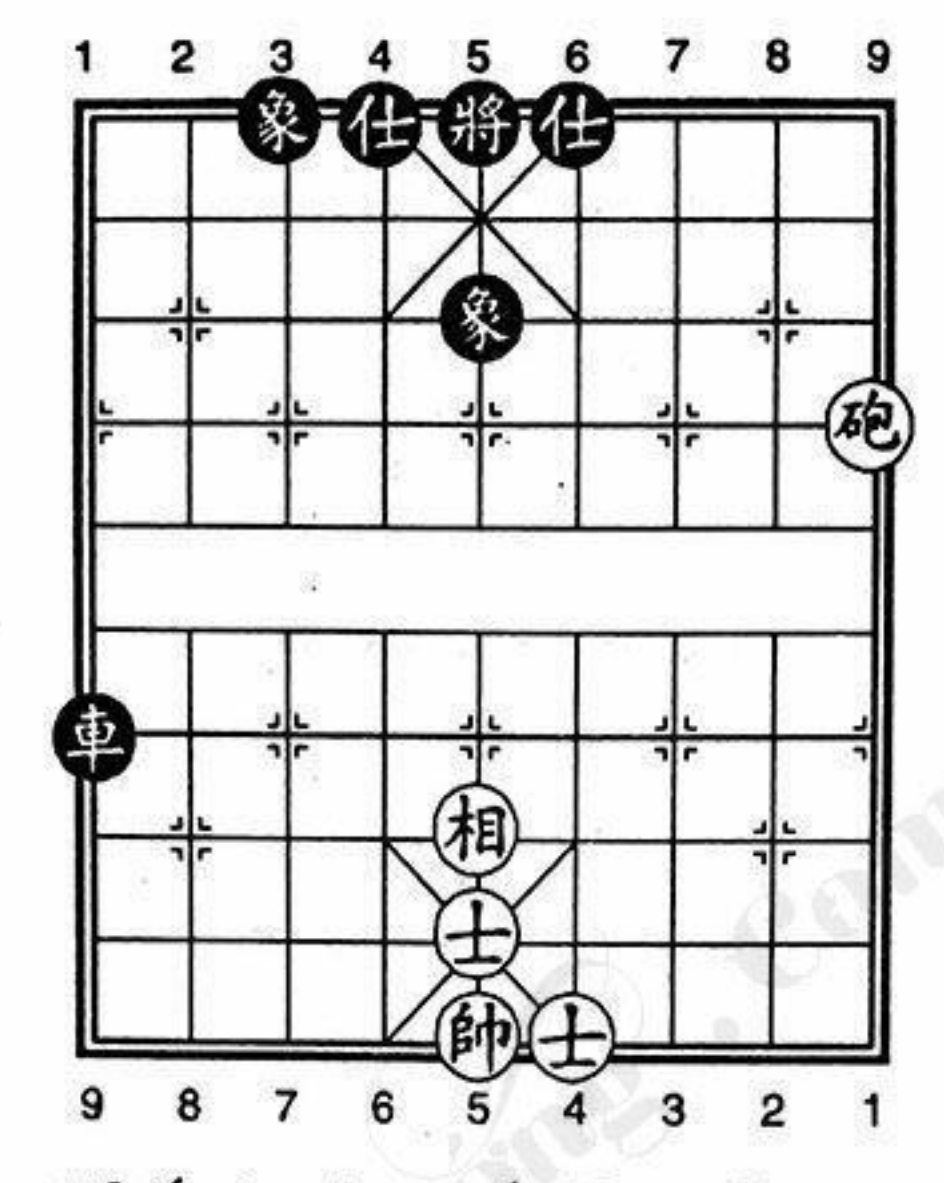
Thế 2: Che chở bảo vệ Tướng mình.

Ván cờ:

1. 砲1–5 仕6.5

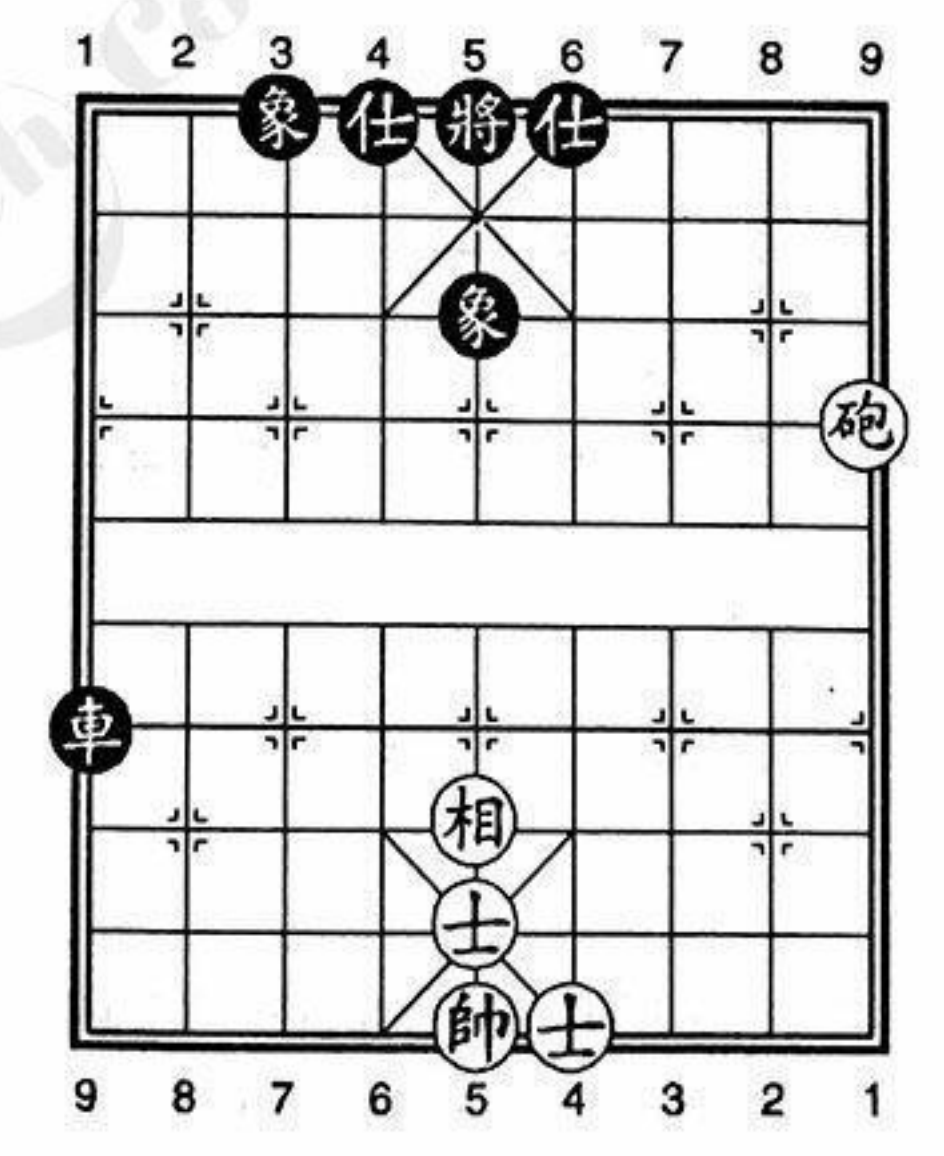
Sĩ, Tượng bảo vệ Tướng Đen lên đầu cùng bên như vậy gọi là "thuận Sĩ, Tượng". Nếu đi thuận Sĩ, Tượng sẽ vô hiệu hoá Pháo đối phương không còn chiến đấu được nữa.

Sách Cờ Tướng .Com



Bây giờ cũng thế cờ này, nếu Đen đi.

Ván cờ:



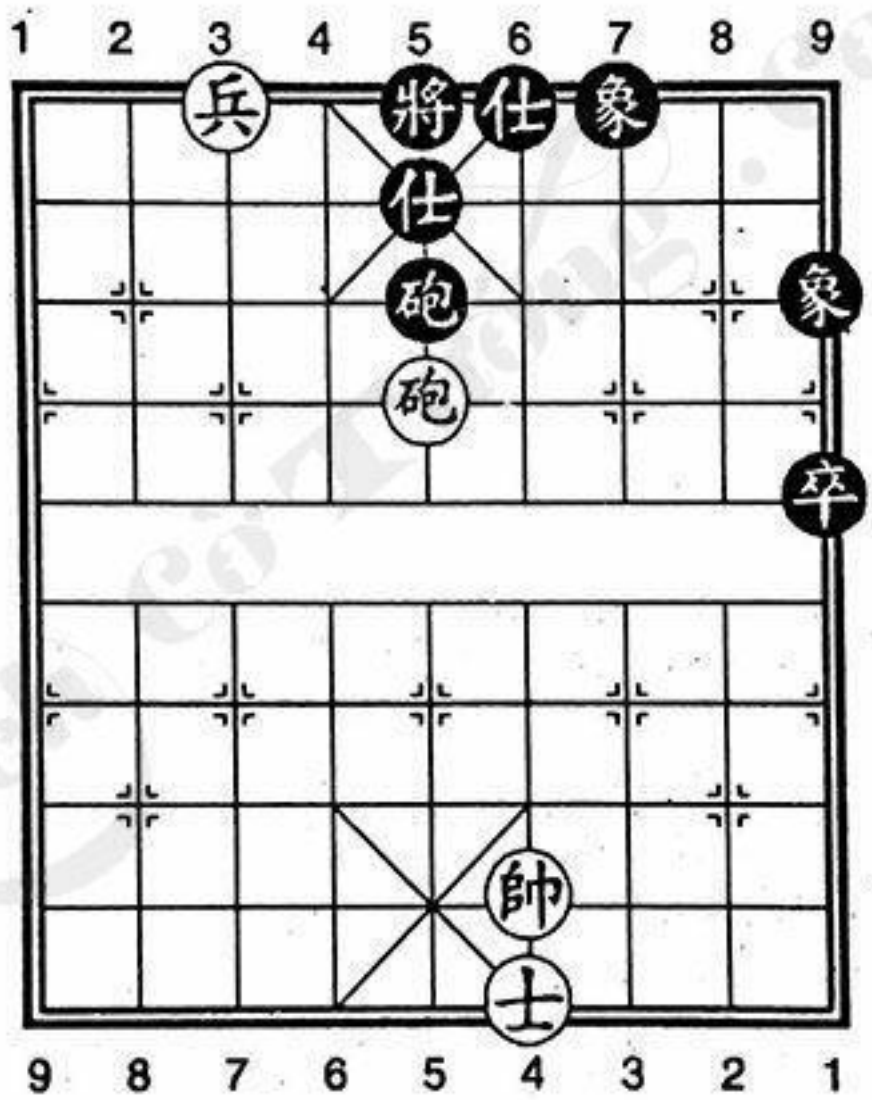
Sách Cờ Tướng.com

1... 車1.3 2. 士5/6 車1/3 3. 士4.5

Lên Tượng và Sĩ ở 2 cánh khác nhau như vậy gọi là "nghịch Sĩ, Tượng" hay cũng gọi là "hoa Sĩ, Tượng". Chơi kiểu này ngăn chặn mọi nước chiếu của Xe.

Thế 3. Dùng Sĩ che để di chuyển Tướng.

Ván cờ:



1. 士4.5! 卒9.1 2. 帥4/1 卒9–8

3. 帥4–5 卒8–7 4. 帥5–6

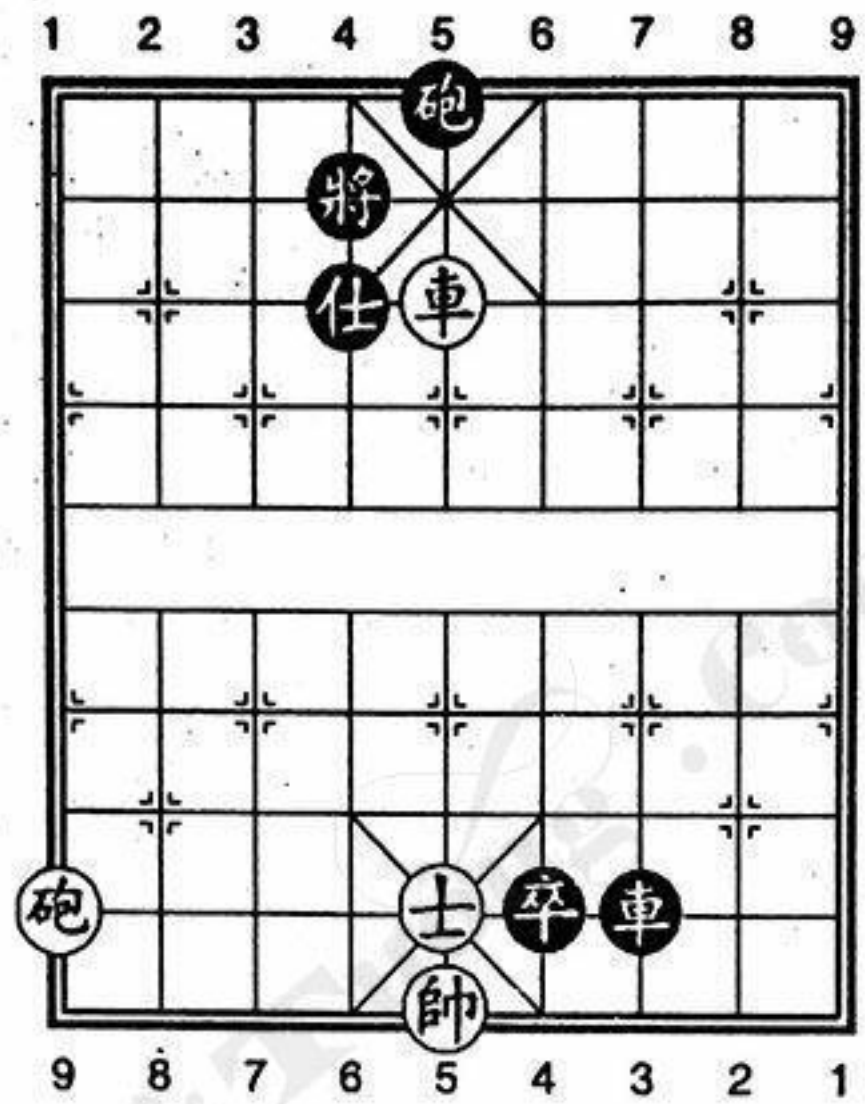
thắng.

Nhờ Sĩ lên mặt che Tướng Trắng từ cánh mặt chuyển sang cánh trái, hỗ trợ Tốt chiếu bí, không có Sĩ thì ván cờ hoà.

Sách Cờ Tướng.Com

Thế 4. Làm ngòi cho Pháo tấn công xe.

Ván cờ:



1. 砲9–6 仕4/5
2. 士5.6! 仕5.4
3. 車5–6

thắng.

Tượng 相 象

*** Đặc điểm**

Tượng thuộc binh chủng phòng thủ, không được quyền qua hà. Tượng có nhiệm vụ bảo vệ cho Tướng là chủ yếu. Làng cờ có câu: "Mất xe hoặc Pháo hoặc Mã chỉ làm yếu thế cờ, còn mất Tượng coi như đã lâm nguy". Như vậy Tượng có vai trò quyết định trong phòng thủ.

Sách Cờ Tướng.Com

*** Thực lực**

Trên bàn cờ, nếu đứng ở giữa, Tượng khống chế được tối đa 4 điểm, nếu không bị "che mắt". Như vậy thực lực của Tượng rất hạn chế, có thể chỉ bằng phân nửa sức mạnh của Mã.

*** Cách vận dụng**

Vì không qua hà được nên Tượng không thể trực tiếp tham gia tấn công, tuy nhiên nó có thể giúp Pháo làm ngòi để tấn công. Trường hợp Mã đối phương đã qua hà, Tượng có thể góp phần ngăn chặn hoặc hạn chế tầm hoạt động, thậm chí có thể góp phần vây bắt con Mã này.

Khi khai cuộc, nếu không bị bắt buộc thì đừng bao giờ lên Tượng biên (tiến 1 hoặc 9). Hai Tượng luôn liên hoàn, chú ý đừng để đường đi của Tượng bị cản, đặc biệt phải cảnh giác Pháo đối phương tấn công bất ngờ.

Chúng ta xem 4 ván cờ sau.

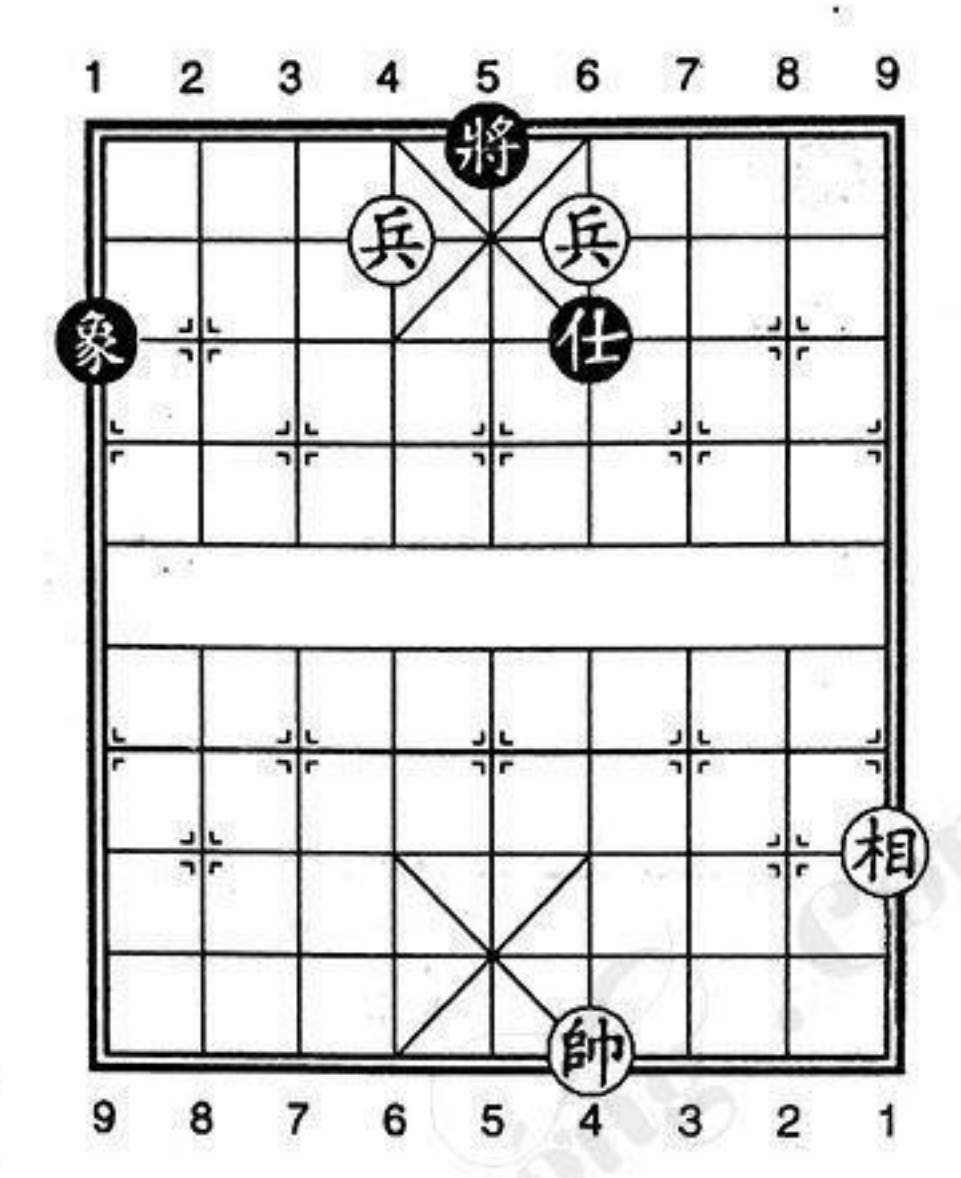
Thế 1. Vận dụng Tượng che mặt Tướng giành thắng lợi.

Ván cờ:

1. 相1/3 象1.3 2. 相3.5 象3/1
3. 帥4–5 象1.3 4. 帥5–6 象3/1
5. 兵6.1

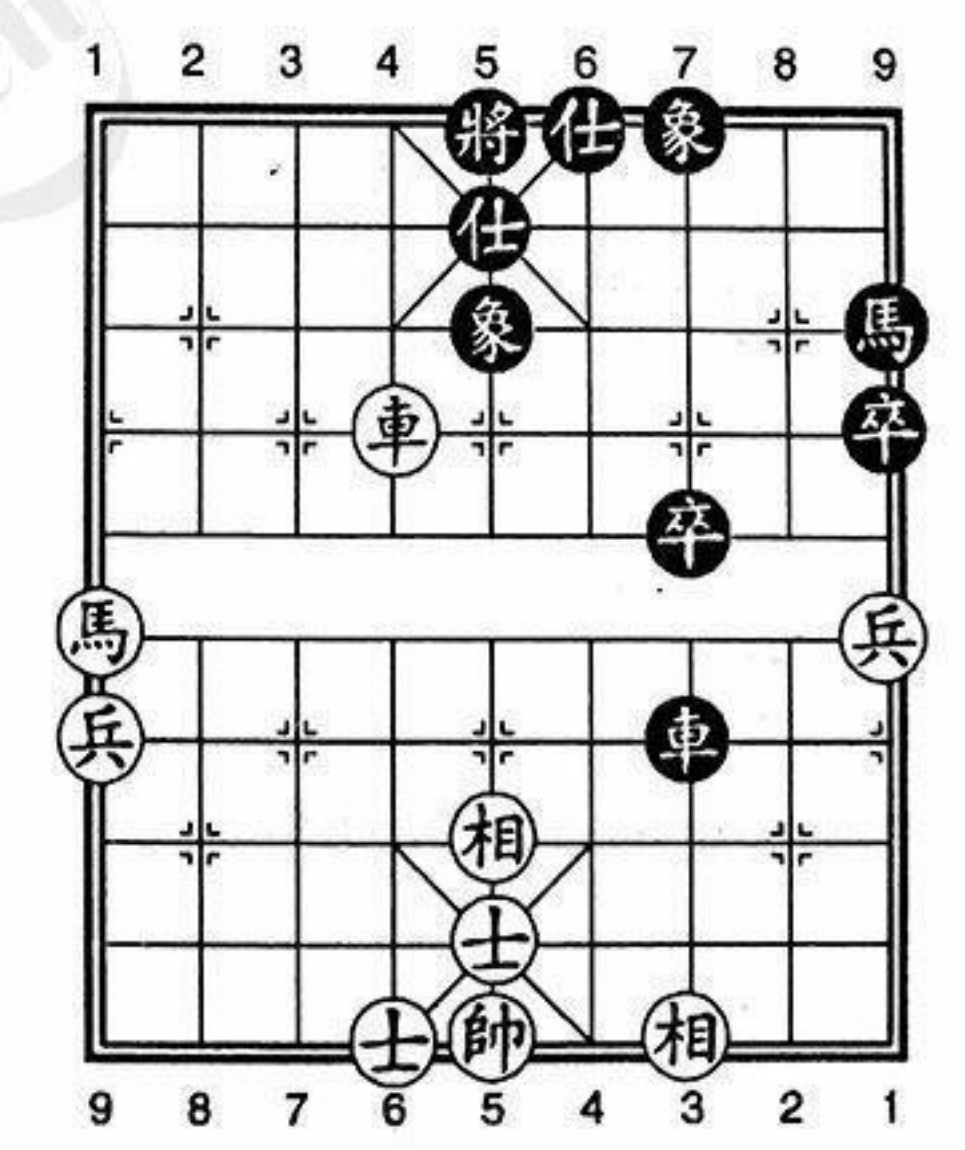
thắng.

Sách Cờ Tướng . Com



Thế 2. Tượng hỗ trợ Xe tranh tiên.

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .com

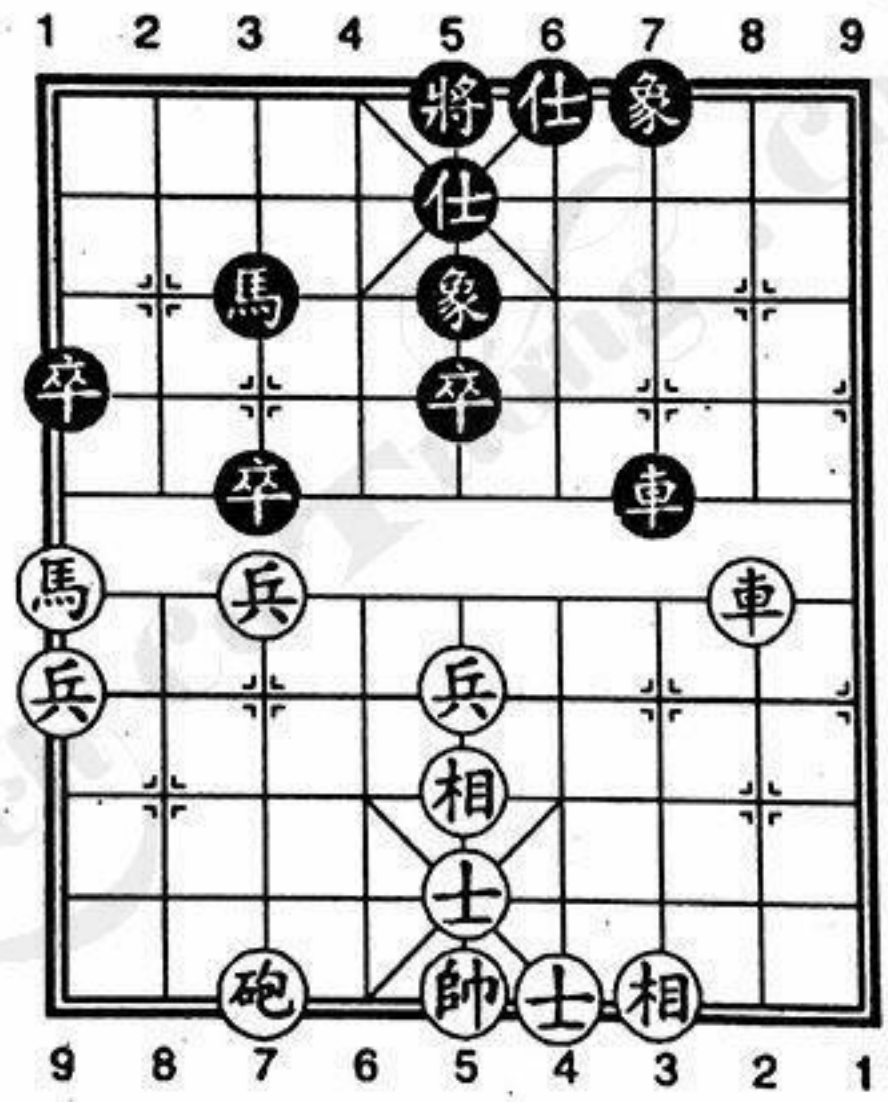
1. Ⓜ9.8 ⓒ7–3 2. Ⓣ5.7! ⓢ5.6

3. Ⓜ8.7 ⓙ.1

Trắng ưu thế rõ.

Thế 3. Tượng trợ công khi đối phương sai lầm

Ván cờ:



1. Ⓑ7.1 ⓒ7–3? 2. Ⓣ5.7! ⓒ3–5

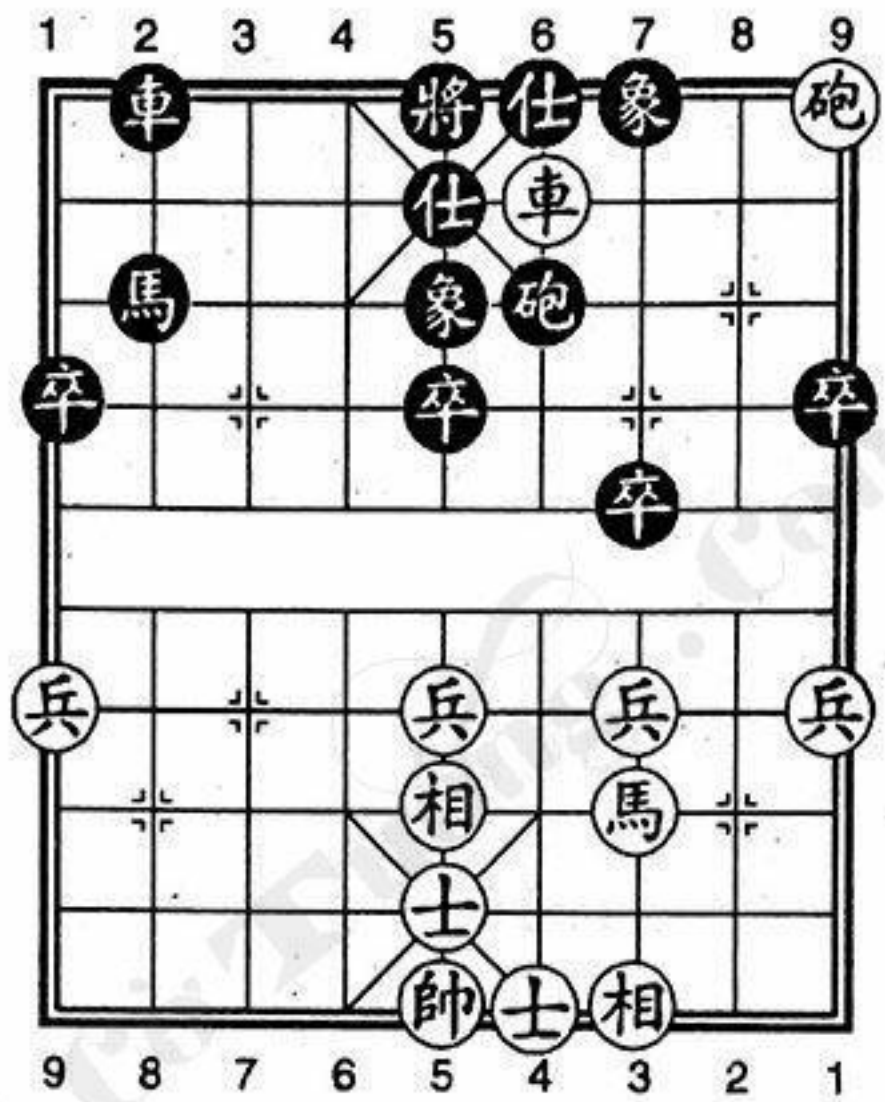
3. Ⓑ5.1 ⓒ5–1 4. Ⓟ7.7

Trắng hơn quân, dễ chiến thắng.

Sách Cờ Tướng .com

Thế 4. Ngăn cản Mã đối phương.

Ván cờ:



1. 車4–2 馬2.3 2. 相5.7! 砲6–7

Trắng bay Tượng cản Mã khiến Mã Đen không thể tiến xuống dần cung Tướng. Nếu như đổi lại 2.X2/4 thì B7.1 3.X2–3 X2.9 4.S5/6 M3.2, Đen có thể phản công.

3. 相3.5 砲7.4 4. 兵9.1

Thế cờ cân bằng.

Sách Cờ Tướng.Com

II. SỰ PHỐI HỢP TÁC CHIẾN GIỮA CÁC QUÂN

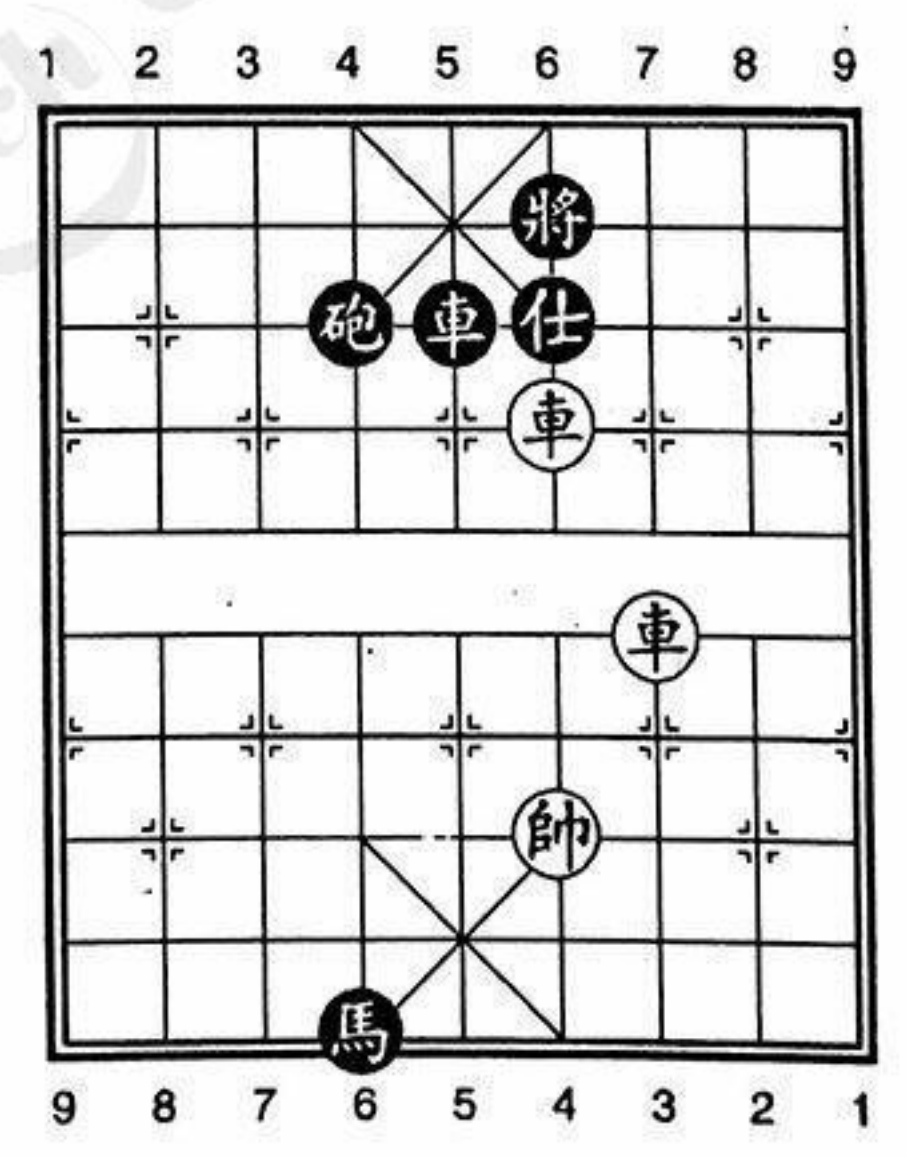
Hiểu rõ đặc điểm, tính năng và tác dụng của từng loại binh chủng để sử dụng phát huy tốt vai trò của chúng. Thế nhưng trong ván cờ, các quân thường liên kết phối hợp tác chiến nên cần học tập những kiểu phối hợp này.

1. Song Xe phối hợp

Song Xe phối hợp uy lực mạnh vô cùng. Nếu đối phương khuyết Sĩ thì song Xe càng lộ rõ uy lực. Ta xem các thế cờ sau:

Thế 1. Hổ khẩu hiến Xe

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .com

1. 車3.4 將6/1 2. 車3–5 車5/1

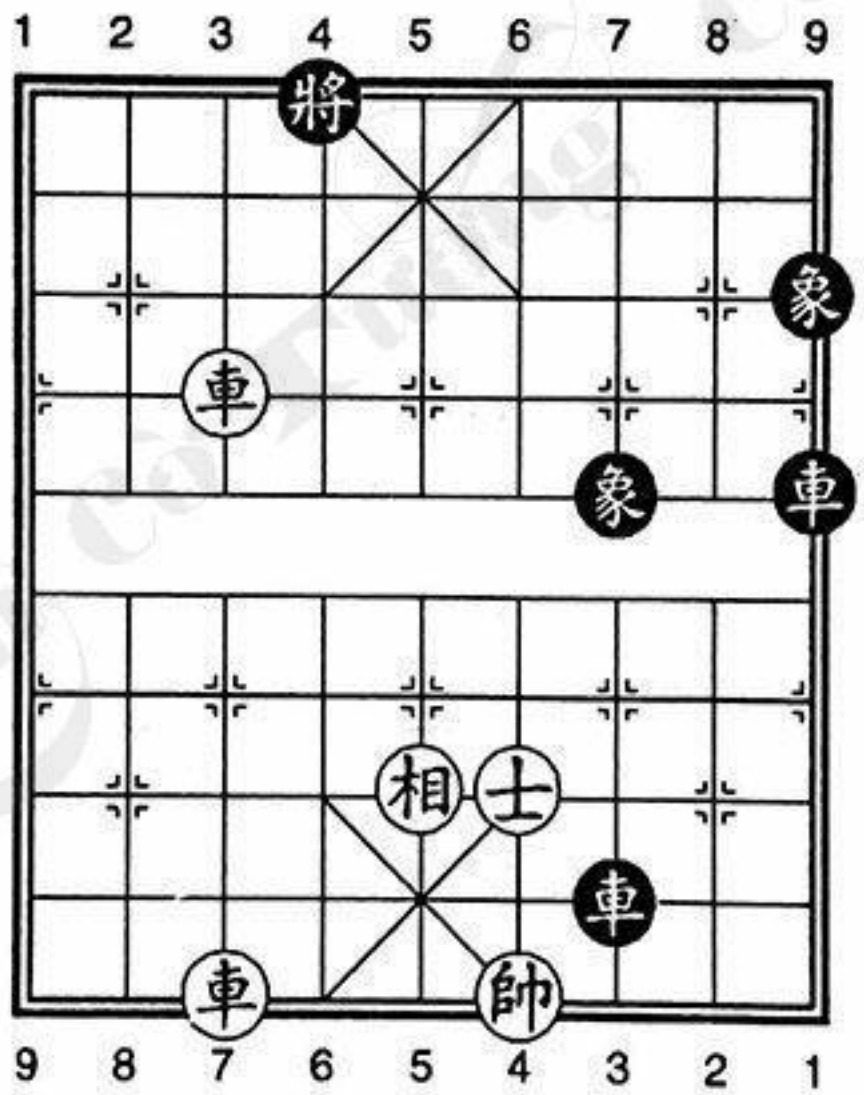
3. 車4.1 車5–6 4. 車4.1 將6–5

5. 車4–6

Trắng hơn quân thắng.

Thế 2. Tàng Xe giải sát

Ván cờ:



1. 車7–6 將4–5 2. 車7–5! 車9.5

Trắng đi 2. 車7–5 tưởng vụng về nhưng là một nước độc, quyết định thắng lợi.

3. 相5/3

Phản chiếu, Trắng thắng.

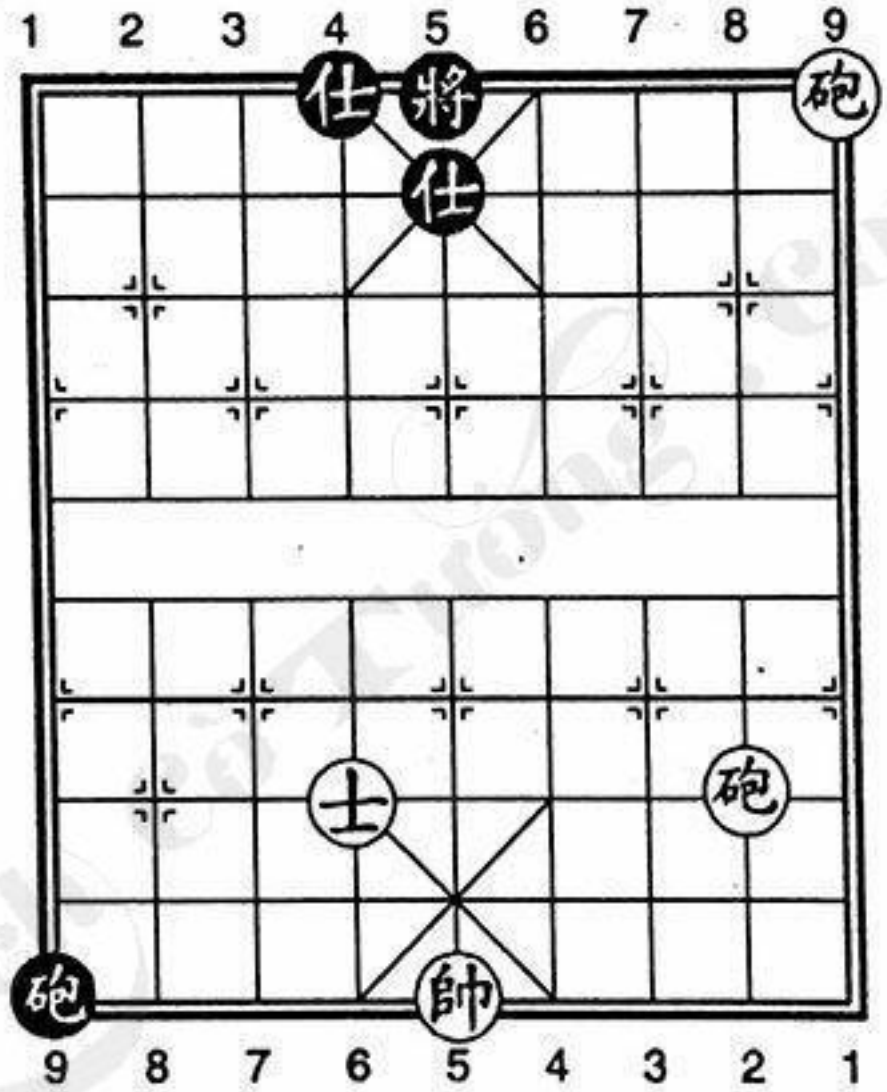
Sách Cờ Tướng .com

2. Song Pháo phối hợp

Song Pháo phối hợp uy lực mạnh vô cùng. Ta xem các thế cờ sau:

Thế 1. Lấy tấn công làm phòng thủ

Ván cờ:



1. 砲1.2 砲6/1

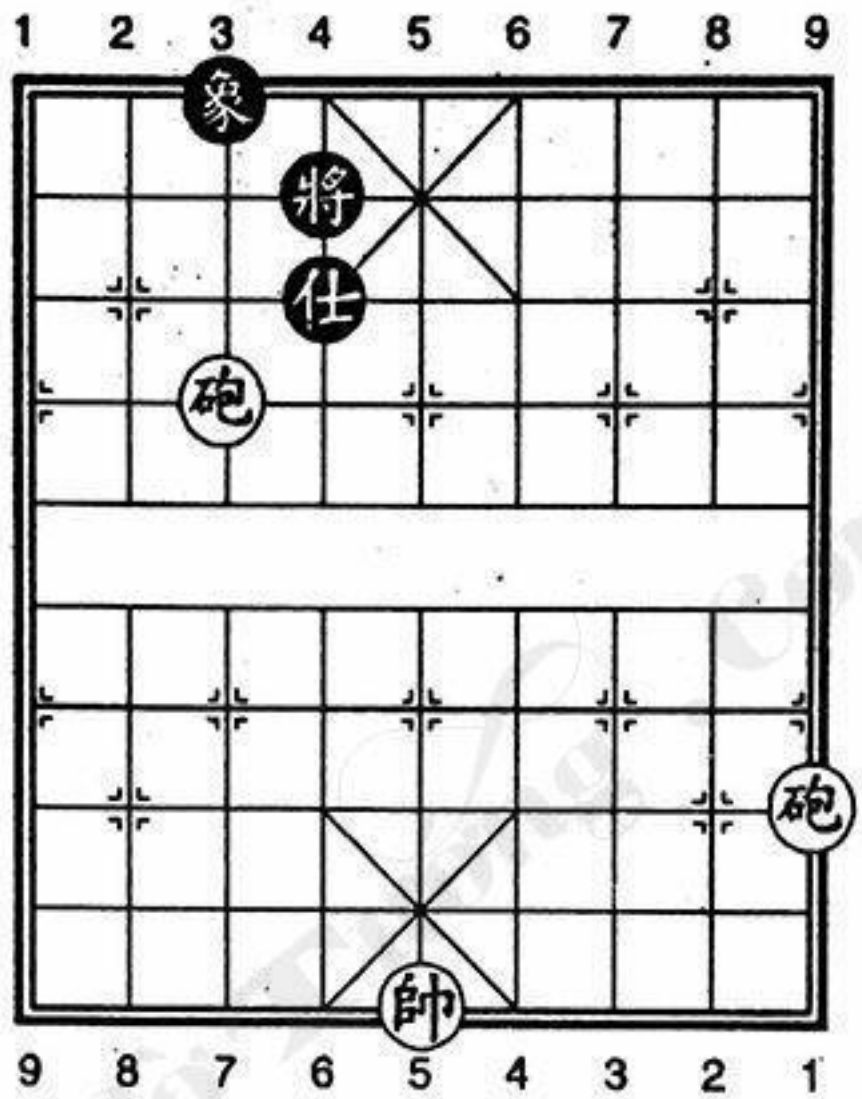
2. 砲2.7

thắng

Sách Cờ Tướng .com

Thế 2. Vây địch đường cùng

Ván cờ:



1. 砲7-6 仕4/5

2. 砲1-6

thắng

3. Song Mã phối hợp

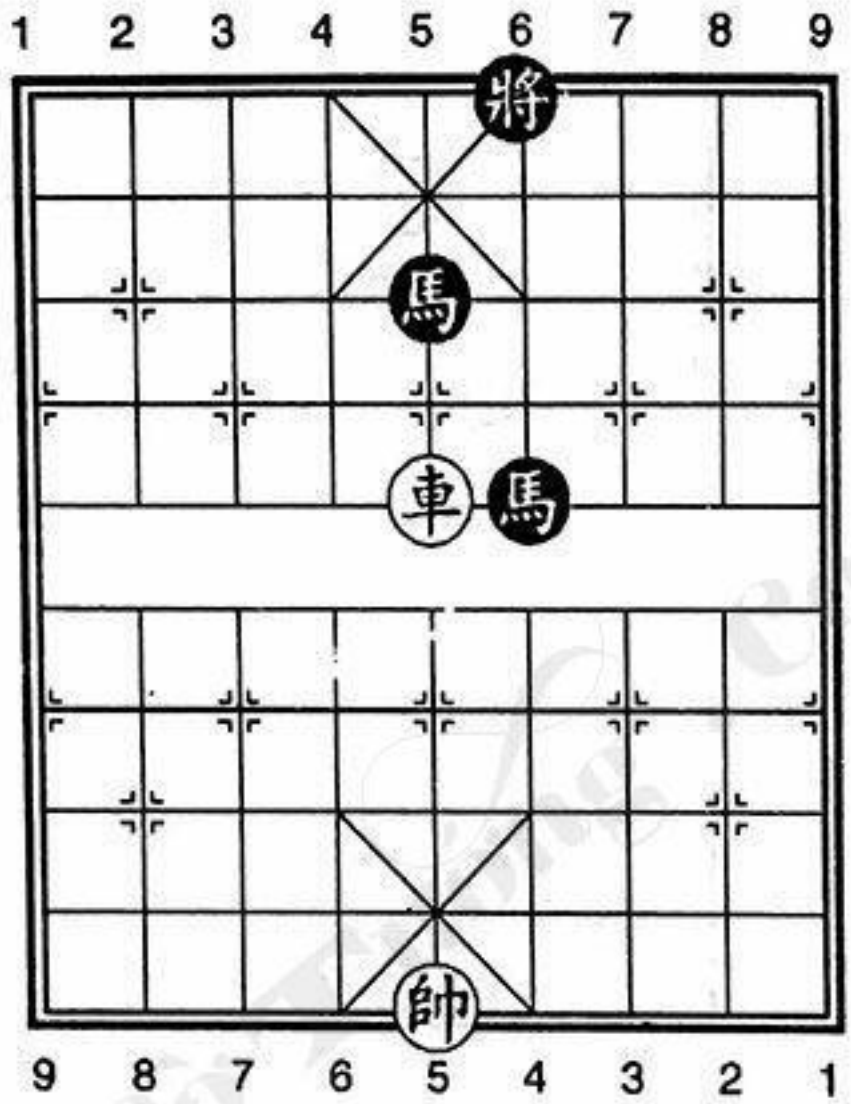
Song Mã phối hợp liên hoàn nhảy tới lui chiếu Tướng, không sợ các quân mạnh của đối phương uy hiếp. Tuy nhiên do cùng là một binh chủng, cách đi đơn điệu, nên không phát huy tối đa năng lực.

Ta xem các thế cờ sau:

Sách Cờ Tướng .com

Thế 1. Song Mã liên hoàn phòng thủ.

Ván cờ:



1. 帥5–4	將6–5	2. 帥4–5	將5–4
3. 車5–8	將4.1	4. 車8.3	將4/1
5. 車8–5	馬5.3!	6. 車5/6	馬3/5
7. 車5–6	將4–5	8. 車6.3	將5–6
9. 車6–5	將6.1	10. 帥5–4	將6–5

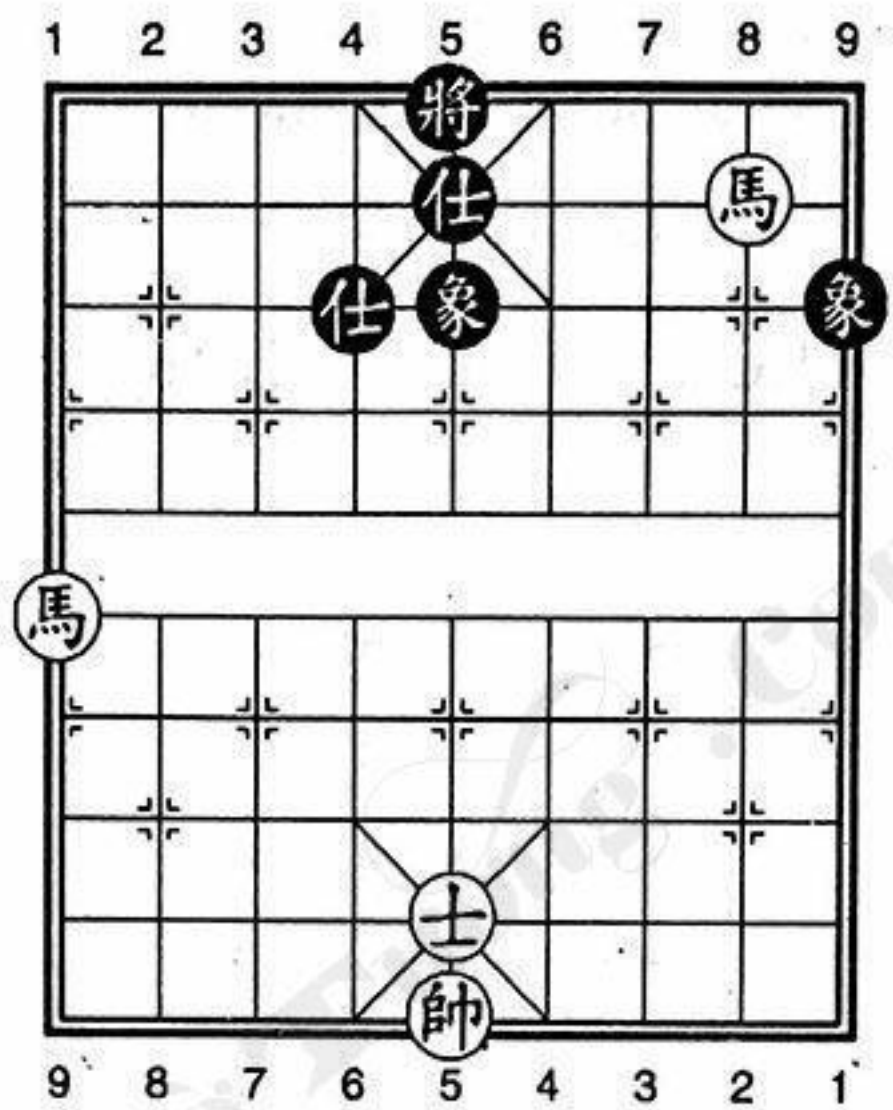
hòa.

Thế cờ này hai Mã Đen liên hoàn bảo vệ nhau khiến Xe Trắng không thể uy hiếp được.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 2. Hợp sức công thành.

Ván cờ:



1. 馬9.8 象9.7 2. 馬8.7 將5–4

Trắng dùng 1 con Mã ngăn không cho Tướng Đen ra lộ 6 rồi dùng con Mã kia tấn công.

3. 士5.4 仕5/6 4. 馬2/3 仕4/5

5. 馬3/5 象5.3 6. 馬5.7 象7/5

7. 馬9.8 將4.1

Hai Mã phối hợp tạo thế đứng như vậy gọi là thế "song Mã ẩm tuyền", dễ chiếu bí đối phương.

8. 馬7/6 S5.4 9. 馬6.8 Tg4–5

10. 馬8/7 Tg5–6 11. 馬8.6 Tg6–5

12. 馬6/5 Trắng phá Tượng thắng.

Sách Cờ Tướng .Com

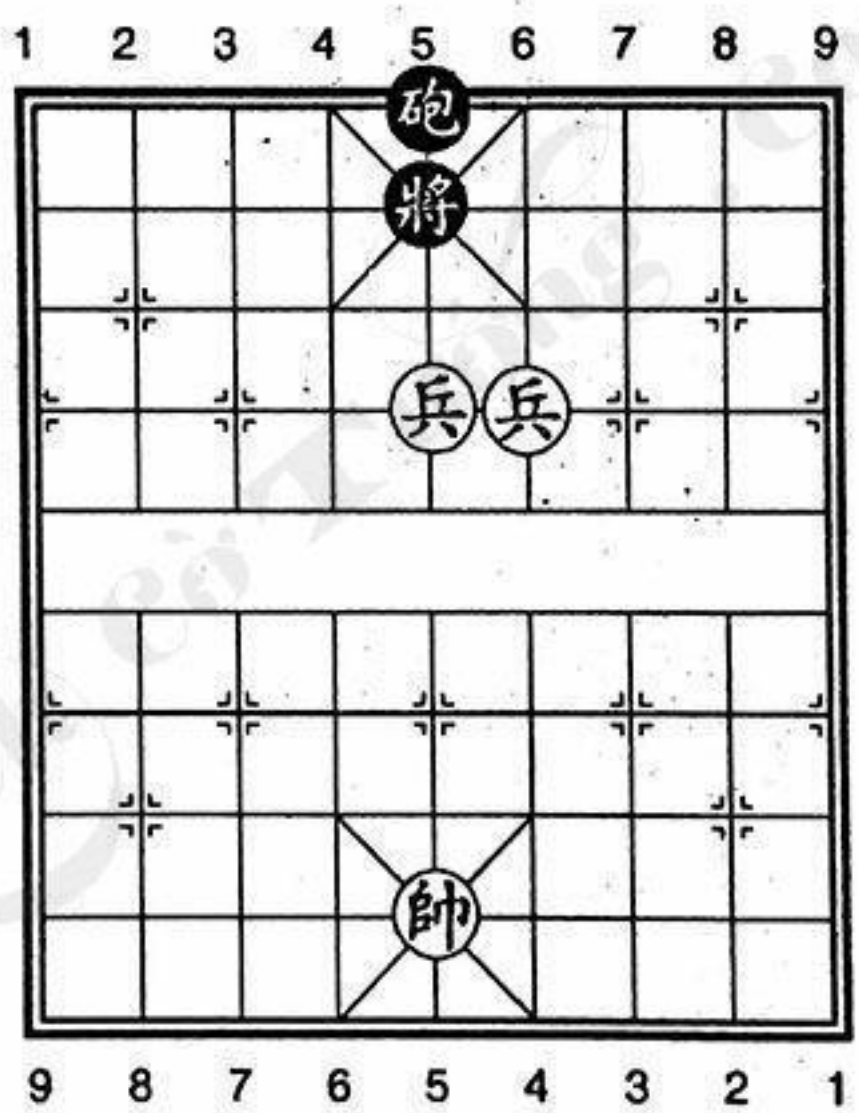
4. Song Binh phối hợp

Song Binh phối hợp có thể hoàn thành những nhiệm vụ đơn giản, nhưng chúng hành động chậm chạp. Nếu không có binh chủng nào khác hợp tác thì chúng khó phát huy tác dụng.

Chúng ta xem các thế cờ sau:

Thế 1. Phân Binh hợp vây.

Ván cờ:



1. 帥5.1 將5–4
2. 兵5–6 砲5–4
3. 兵6–7 砲4–5
4. 兵4.1 砲5.1
5. 兵7.1 砲5/1
6. 帥5–4 砲5–9
7. 兵4–5 砲9.1
8. 兵7–6 將4/1
9. 兵5.1 砲9–7
10. 帥4–5

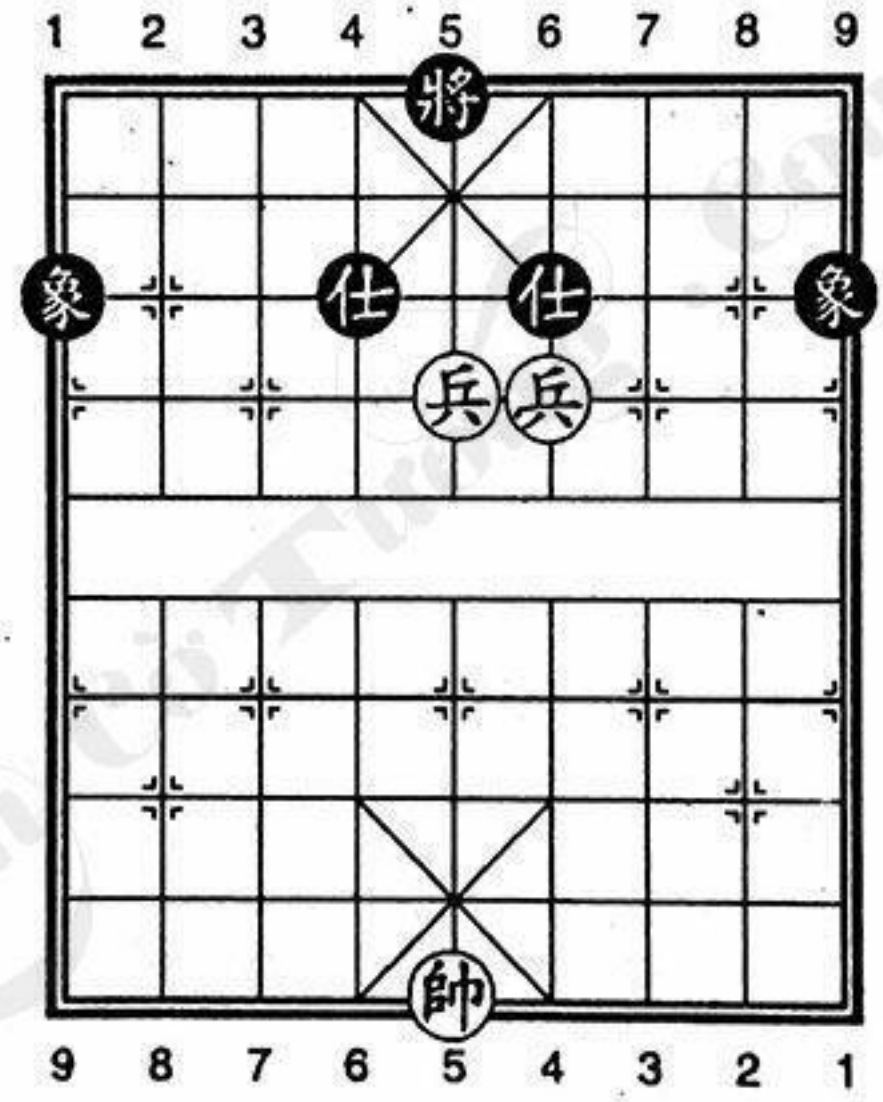
thắng.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 2. Hợp lực công kiên.

Thật ra hai Binh không có khả năng phá Sĩ, Tượng toàn để làm thua, nhưng đây là một thế cờ ngoại lệ, Sĩ Tượng Đen đứng tản lạc, hai Binh nhờ có Tướng hỗ trợ đã tấn công giành thắng lợi như sau:

Ván cờ:



1. 兵4.1 象1/3 2. 兵4.1 象9.7

Nếu như

2... 仕4/5 thì 3. 兵5–6 象3.5

4. 兵6–7 仕5.6 5. 帥–6

hình thành thế "tả Binh hữu Tướng".

3. 帥5–6! 象3.1 4. 兵5–6 仕4/5

5. 帥6–5! 象7/5 6. 兵6–7 象1/3

Sách Cờ Tướng .com

7. 兵7.1 仕5.6 8. 帥5–6 象5.7

9. 兵7.1 仕6/5 10. 帥6–5 象3.5

11. 兵7–6 仕5.4 12. 帥5–4 仕4/5

13. 兵4–5

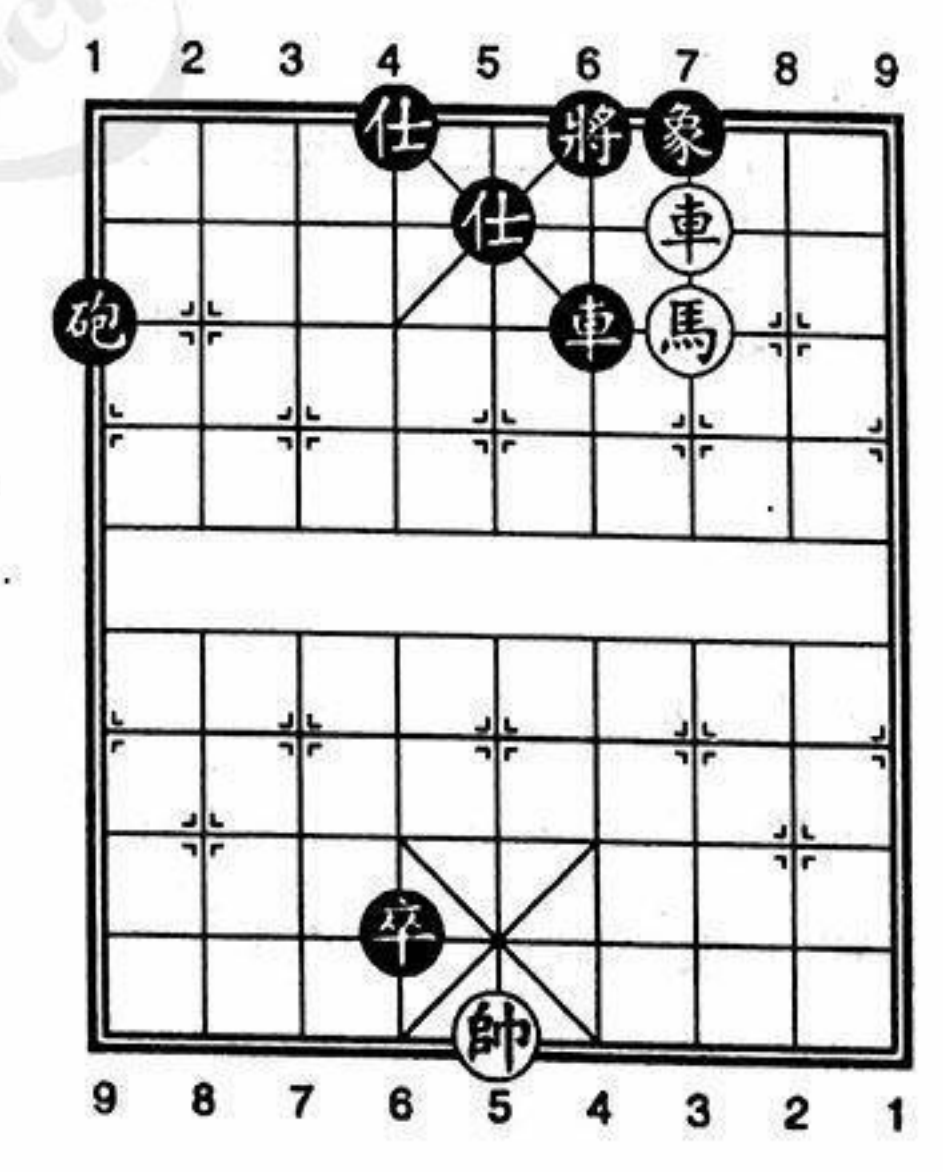
Trắng thắng.

5. Xe, Mã phối hợp

Xe đi đường thẳng, Mã nhảy đường quanh, Xe đi nhanh, Mã nhảy chậm chạp. Thế nhưng hai binh chủng này hợp lực thì phát huy được điểm ưu hạn chế điểm khuyết, giống như Hổ thêm cánh, uy lực tăng cao. Có rất nhiều bài học phối hợp giữa Xe, Mã rất độc đáo, nhất là ở giai đoạn cờ tàn. Ta xem các ván sau.

Thế 1. Xe, Mã phối hợp chiếu bí.

Ván cờ:



Sách CờTướng.Com

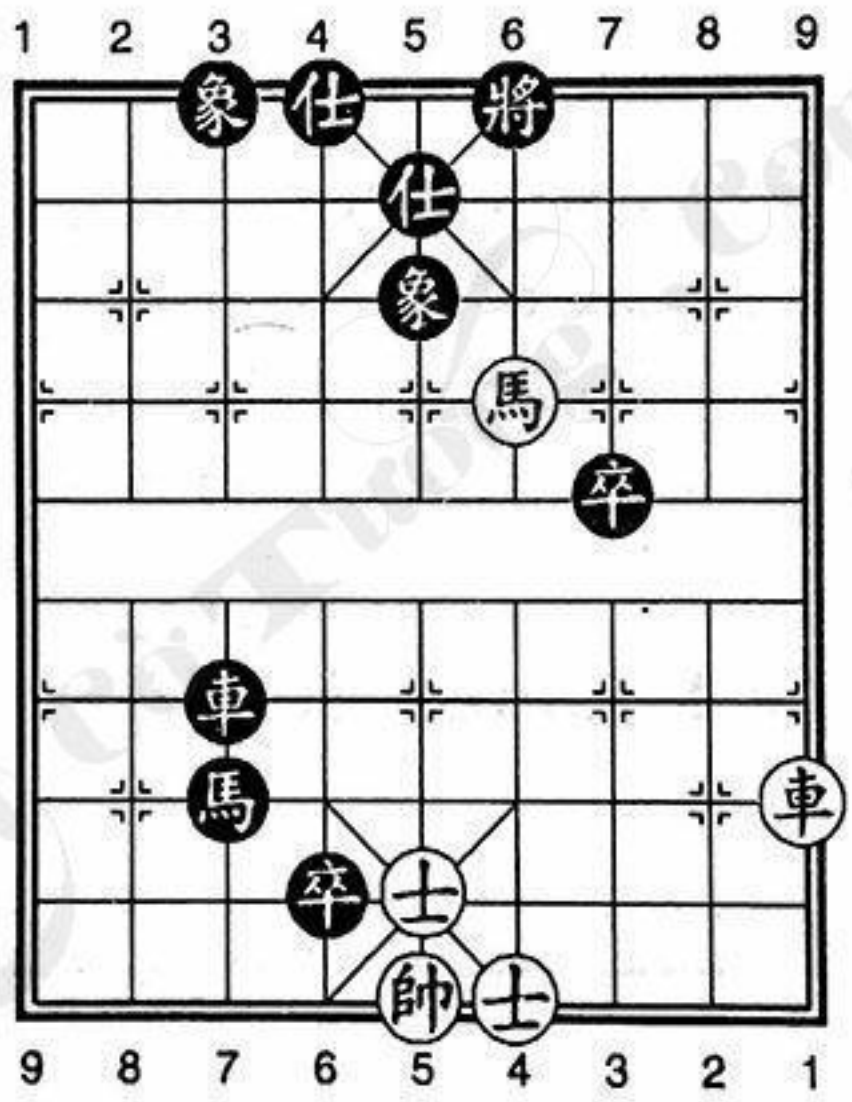
1. 車3.1 將6.1 2.車3–4! 仕5/6 3. 馬3.2

bắng.

này còn có sự hỗ trợ của Tướng.

Thế 2. Tá Mã sử Xa.

Ván cờ:



1. 車1.7 將6.1

Nếu 1... 象5/7 thì 車1 –3 dẫn đến thế thua giống như cuộc chính.

2. 馬4.2 將6.1

3. 車1/1 象5.3

Trắng lui Xe về hăm đánh bí, buộc Đen phải chạy Tượng mở đường cho Tướng chạy.

Sách Cờ Tướng .Com

4. 馬2.3! 將6–5

5. 車1/1 仕5.6

6. 車1–4

thắng.

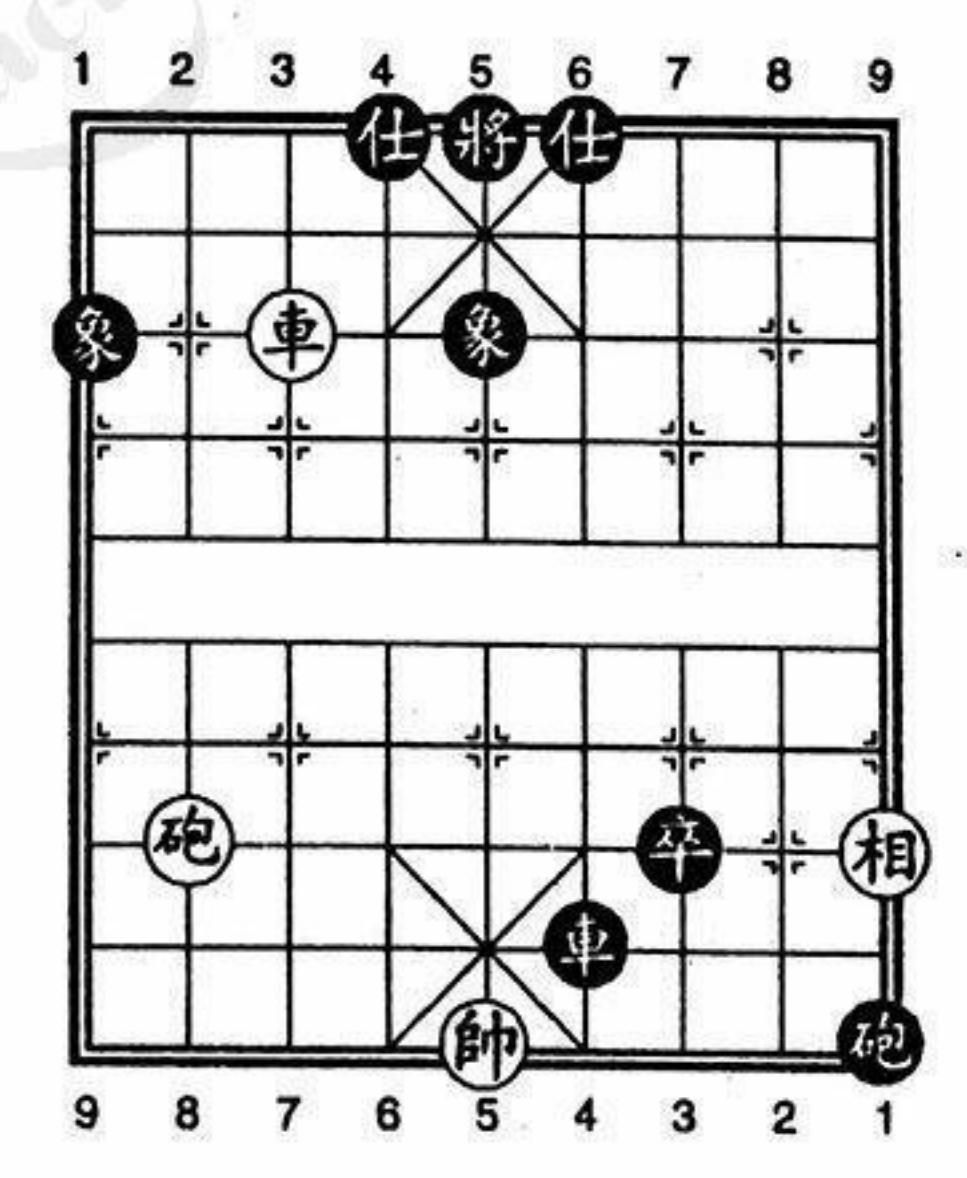
Thế này Trắng phối hợp Xe, Mã rất đẹp khiến Đen muốn chống đỡ cũng không được, cuối cùng bị đánh bí.

6. Xe, Pháo phối hợp

Xe, Pháo được liệt vào binh chủng đánh tầm xa, vì chúng điều động rất linh hoạt, công thủ nhanh nhẹn. Xe, Pháo phối hợp phát huy hoả lực rất mạnh khác nào cá gặp nước. Tiến tấn công, dùng Pháo khống chế, dùng Xe công kiên, có thể xuất hiện nhiều tình huống rất đẹp.

Thế 1. Công kiên phá thành.

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng.com

1. 砲8.7 象1/3

Nếu 1... 仕4.5 thì 2. 車7.2 仕5/4 3. 車7/8 chiếu rút ăn Xe.

2. 車7–5 仕6.5

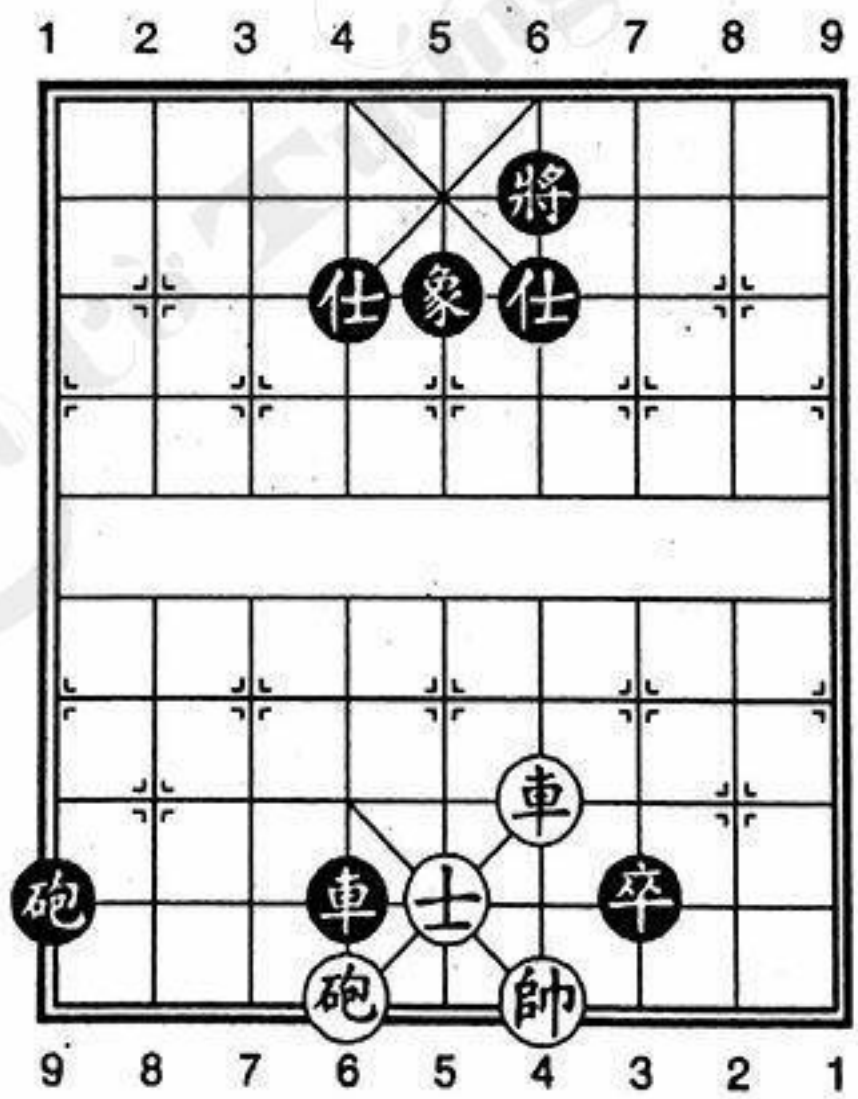
3. 車5.1 將5–6

4. 車5–6! 卒7.1

thắng.

Thế 2. Nhờ Pháo bỏ Xe.

Ván cờ:



1. 車4.5 將6–5

2. 車4–5 將5–4

Trắng bỏ Xe tuyệt diệu, nếu Tướng ăn Xe bị Pháo Trắng vào giữa chiếu bí.

Sách Cờ Tướng.com

3. 車5–6 將4–5

4. 砲6–5

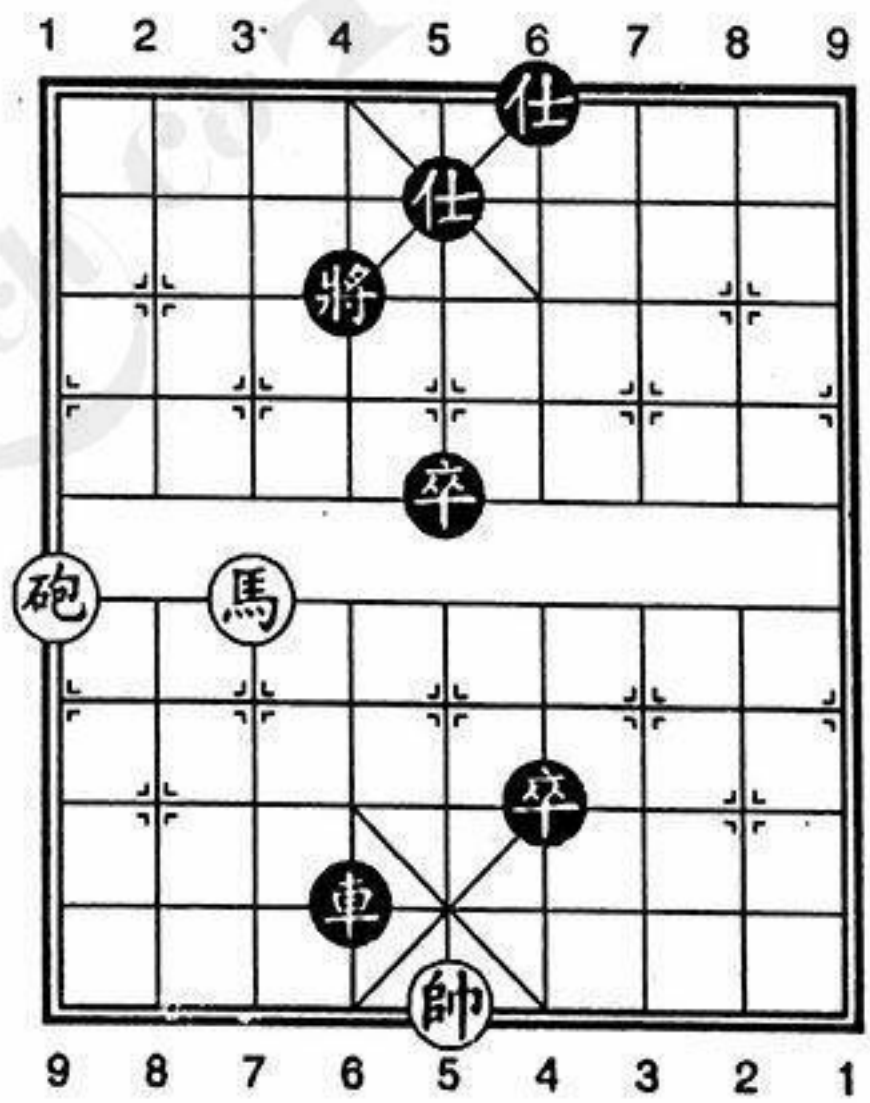
thắng.

7. Pháo, Mã phối hợp

Mã đi chậm, Pháo đi nhanh. Mã đi đường gãy, Pháo ăn quân cần có ngòi, cả hai binh chủng này có sở đoản, sở trường riêng, thế nhưng nếu phối hợp thì chúng có nhiều ưu thế nổi bật. Khi tấn công, dùng Pháo khống chế, rồi Mã phối hợp có thể hình thành nhiều kiểu tiền Mã hậu Pháo chiếu bí.

Thế 1. Tả hữu lai kích.

Ván cờ:



1. 馬7.5 將4/1 2. 馬5.7 將4/1

Nếu 2... 將.1? thì 3. 馬7.8 將/1 4. 砲9.4 thắng.

Sách Cờ Tướng.com

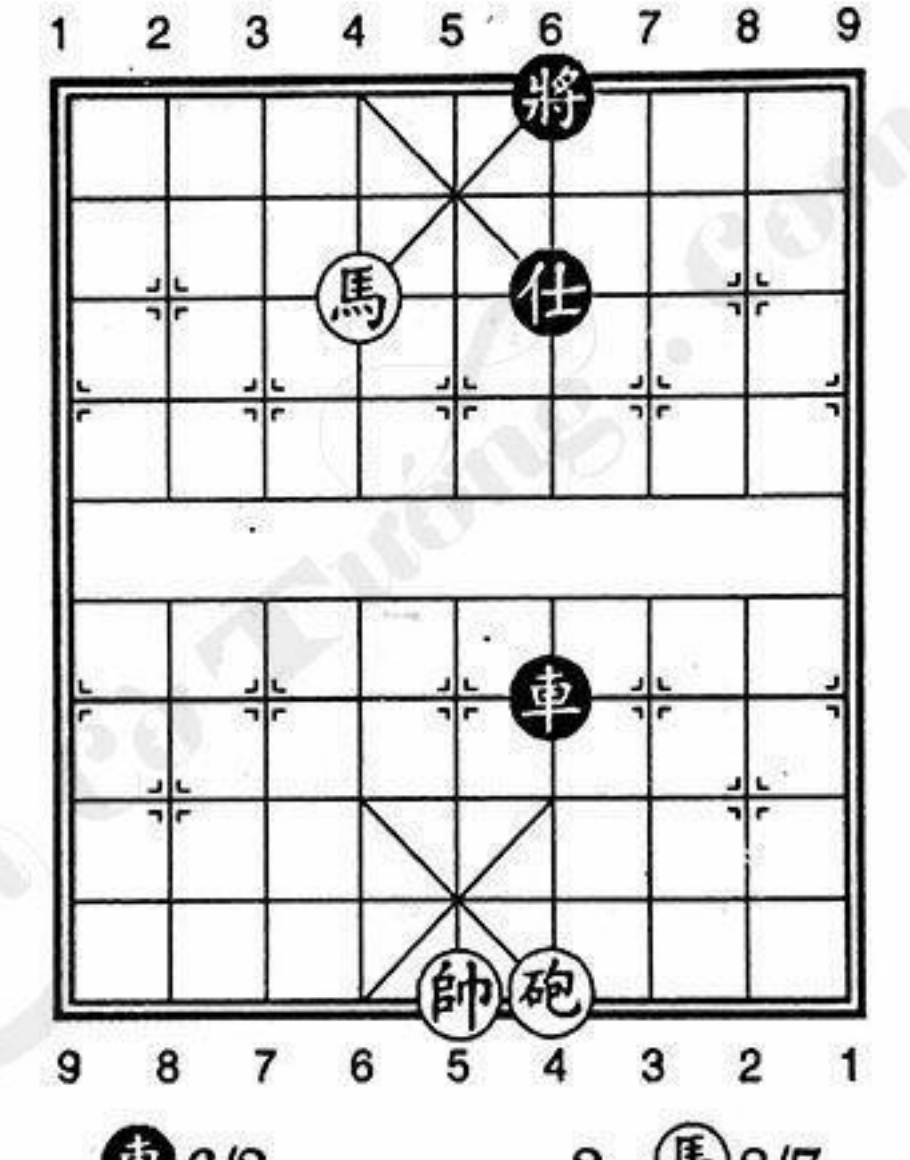
3. Ⓜ7.8 ⓑ将4–5 4. Ⓟ9–3 ⓑ車4–7

5. Ⓜ8/6 ⓑ将5–4 6. Ⓟ3–6

thắng.

Thế 2. Nhờ Pháo chuyển Mã.

Ván cờ:



1. Ⓜ6/8 ⓑ車6/2 2. Ⓜ8/7 ⓑ車6.4

3. Ⓜ7/6 ⓑ車6/1 4. Ⓟ4.1 ⓑ将6.1

5. Ⓢ5.1 ⓑ将6/1 6. Ⓜ6/5 ⓑ将6.1

7. Ⓜ5.3 ⓑ将6/1 8. Ⓜ3.2 ⓑ車6/1

9. Ⓟ4.1 ⓑ将6.1 10. Ⓢ5.1 ⓑ将6/1

11. Ⓜ2.1 ⓑ将6.1 12. Ⓜ1.3 ⓑ将6/1

13. Ⓜ3/2 ⓑ車6/1 14. Ⓟ4.1 ⓑ車6/2

Sách Cờ Tướng.Com

15. 砲4.2 將6.1 16. 帥5/1! 將6/1

17. 馬2.1! 將6.1 18. 馬1.3! 車6.1

19. 馬3/4

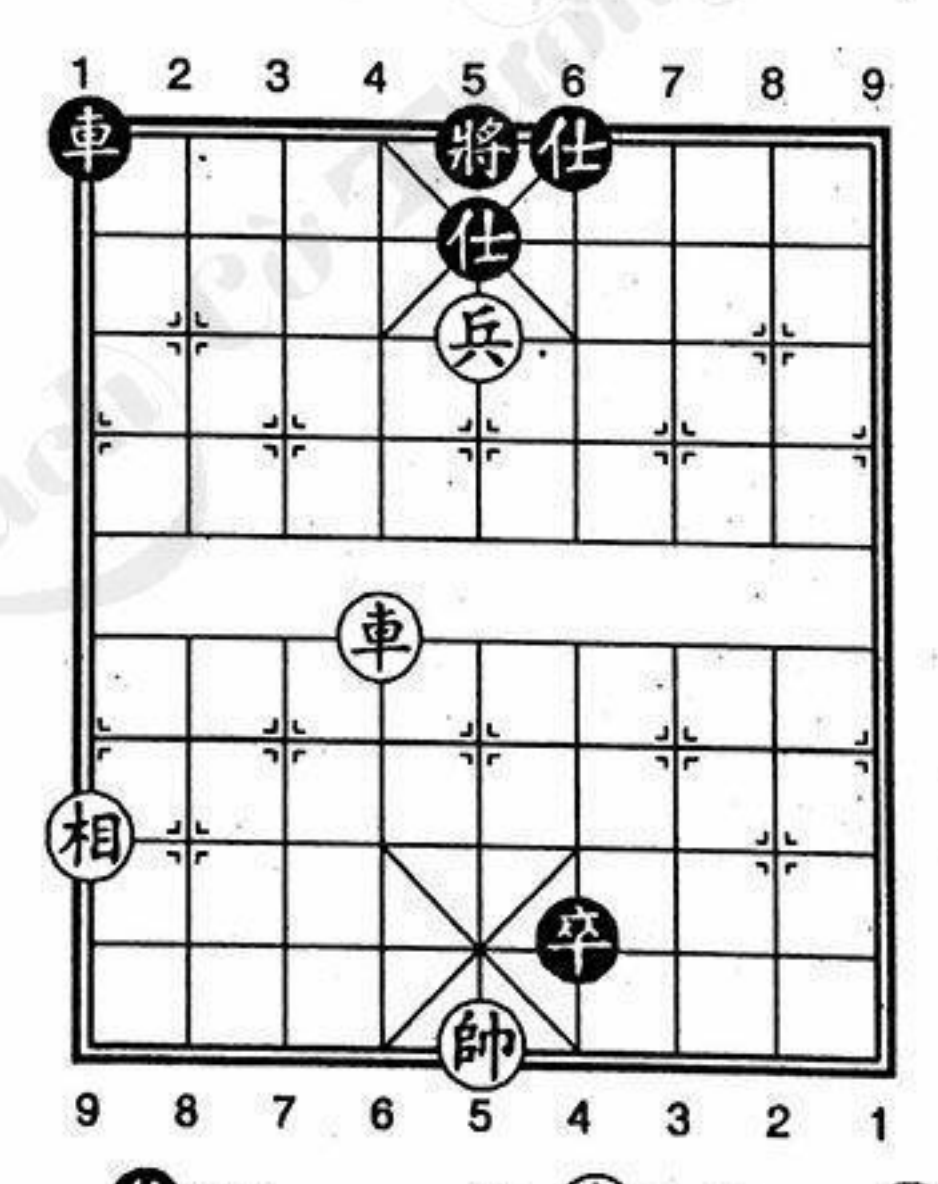
chuyển thành 1 Mã thắng 1 Sĩ.

8. Xe, Tốt phối hợp

Xe, Tốt phối hợp trong giai đoạn cờ tàn có nhiều kiểu chơi rất độc đáo. Chú ý phát huy vai trò của Tướng khiến Xe, Tốt có nhiều cú đánh rất bất ngờ.

Thế 1. Phá Sĩ hăm bắt Xe.

Ván cờ:



1. 兵5.1! 仕6.5 2. 車6–2 將5–4

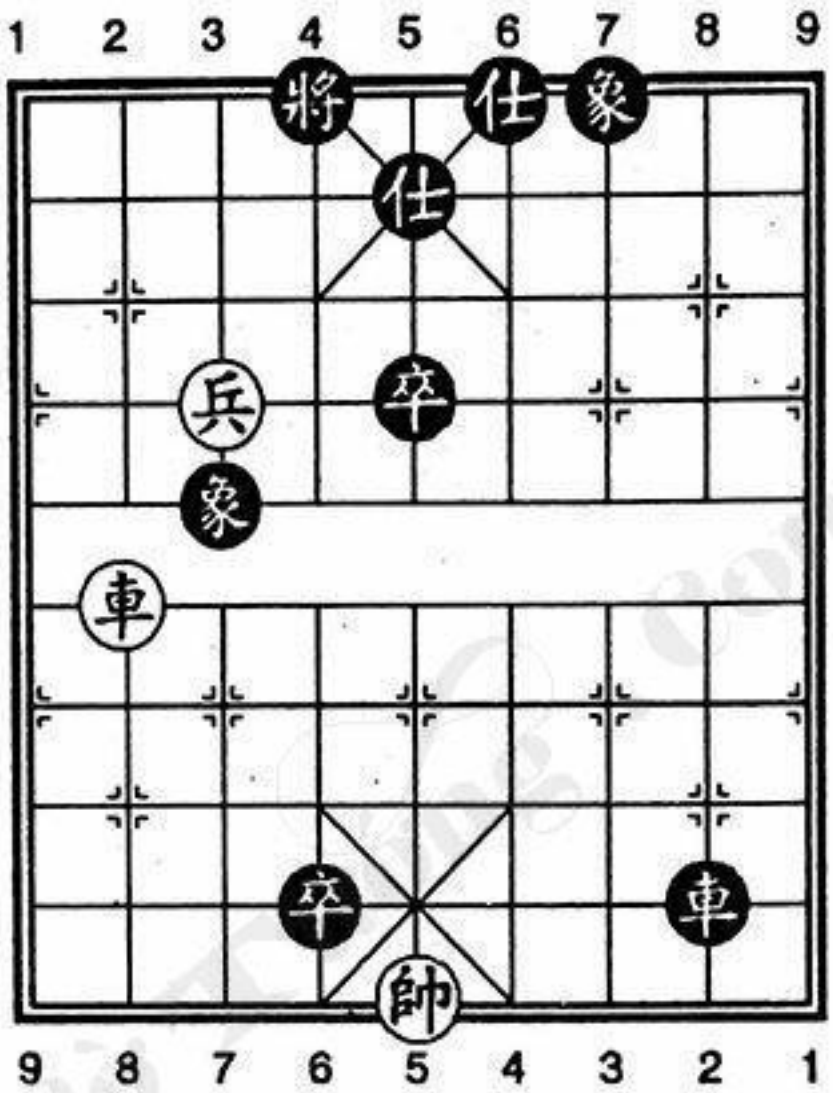
3. 車2.5 仕5/6 4. 車2–4

ăn Xe thắng.

Sách Cờ Tướng .com

Thế 2. Phối hợp cánh đánh bí.

Ván cờ:



1. 車8.5 將4.1 2. 兵7.1 仕5.6

3. 車8/1 將4/1 4. 兵7–6 將4–5

5. 兵6.1

thắng.

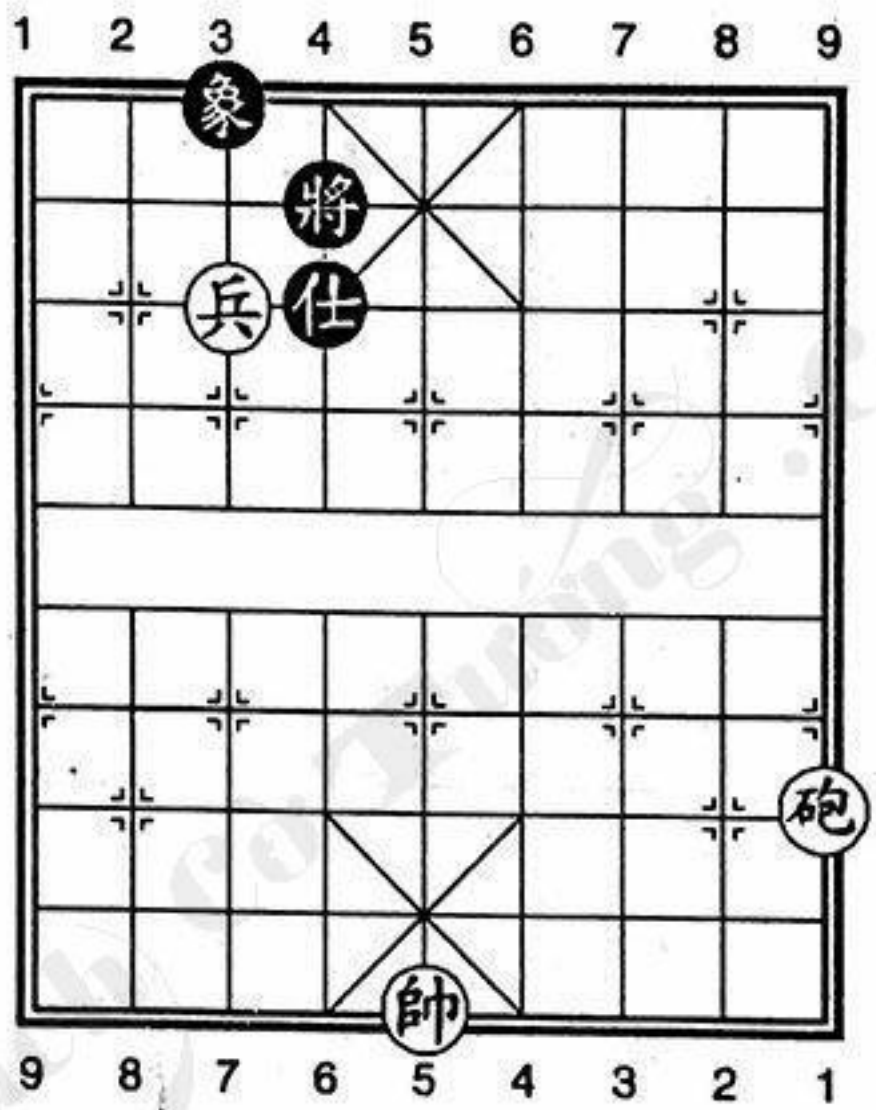
Sách Cờ Tướng .Com

9. Pháo, Tốt phối hợp

Chúng ta xem hai thế cờ Pháo, Tốt phối hợp như sau:

Thế 1. Vây địch đường cùng.

Ván cờ:



1. 兵7.1 將4/1 2. 兵7.1! 將4.1 3. 砲1.6

Đen bí nước thua.

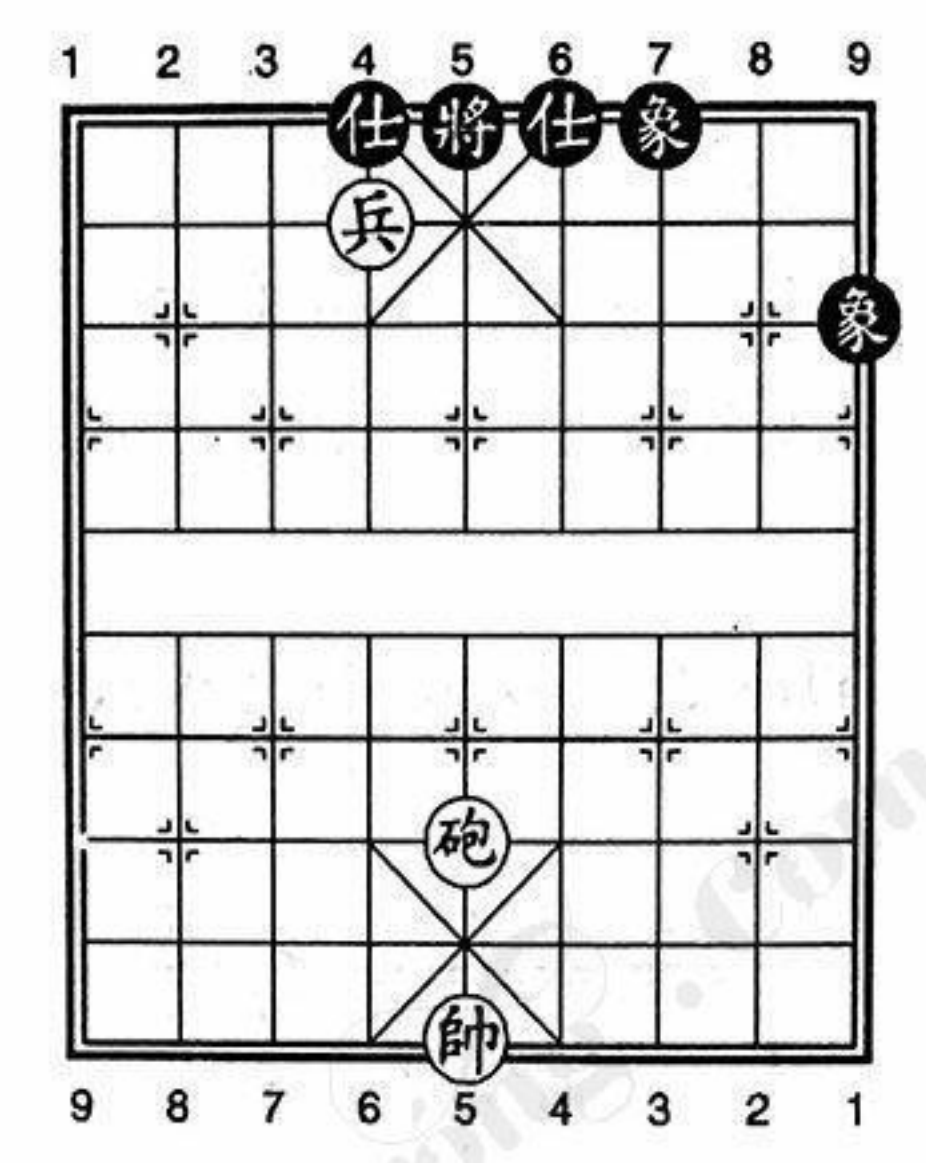
Thế 2. Pháo Tướng cùng vây.

Ván cờ:

1. 帥5–6 象9.7 2. 砲5–8! 仕4.5
3. 帥6–5! 象7/9 4. 砲8–3! 象7.5
5. 砲3–5! 象9/7 6. 帥5–6

thắng.

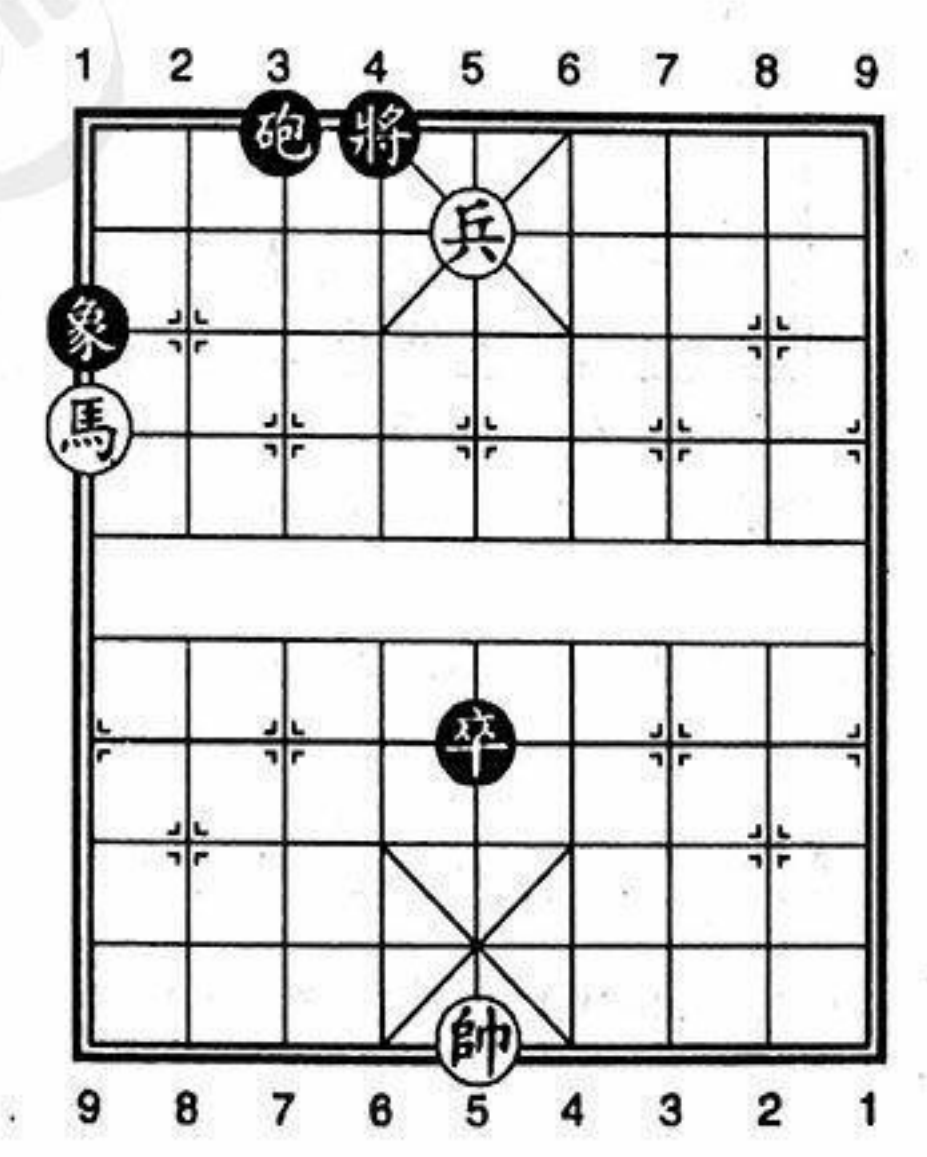
Sách Cờ Tướng.Com



10. Mã, Tốt phối hợp

Chúng ta xem 2 thế do Mã, Tốt phối hợp đánh bí đối phương.

Thế 1. Vây địch đến chết.

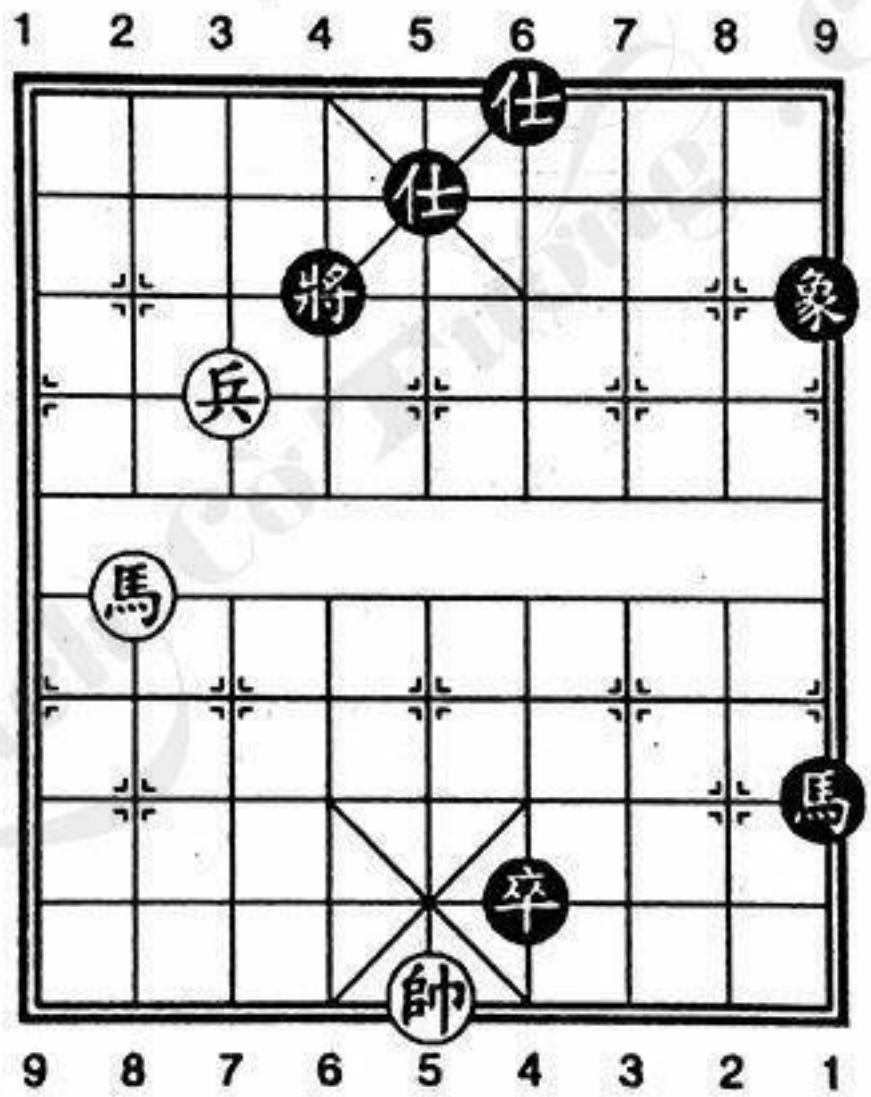


Sách Cờ Tướng.com

1. 馬9.7 砲3.1 2. 馬7/5! 砲3–2
3. 兵5–6! 將4–5 4. 馬5.7 砲2.1
5. 兵6–5 將5–6 6. 馬7/5 砲2–5
7. 帥5–6 砲5–8 8. 馬5.3
thắng.

Thế 2. Lão Binh lập công.

Ván cờ:



1. 兵7.1 將4/1 2. 兵7.1 將4/1

Tướng không dám lên vì M8.6 sẽ chiếu bí nước sau, Đen không đỡ được.

3. 馬8.7 馬9/7 4. 兵7.1! 將4–5

Tốt Trắng xuống luôn rất đúng, vì nếu 4. 兵7–6 thì 4... 將–5 5. 馬7.5 仕5.6, Trắng khó thắng.

Sách Cờ Tướng.com

5. 馬7.9

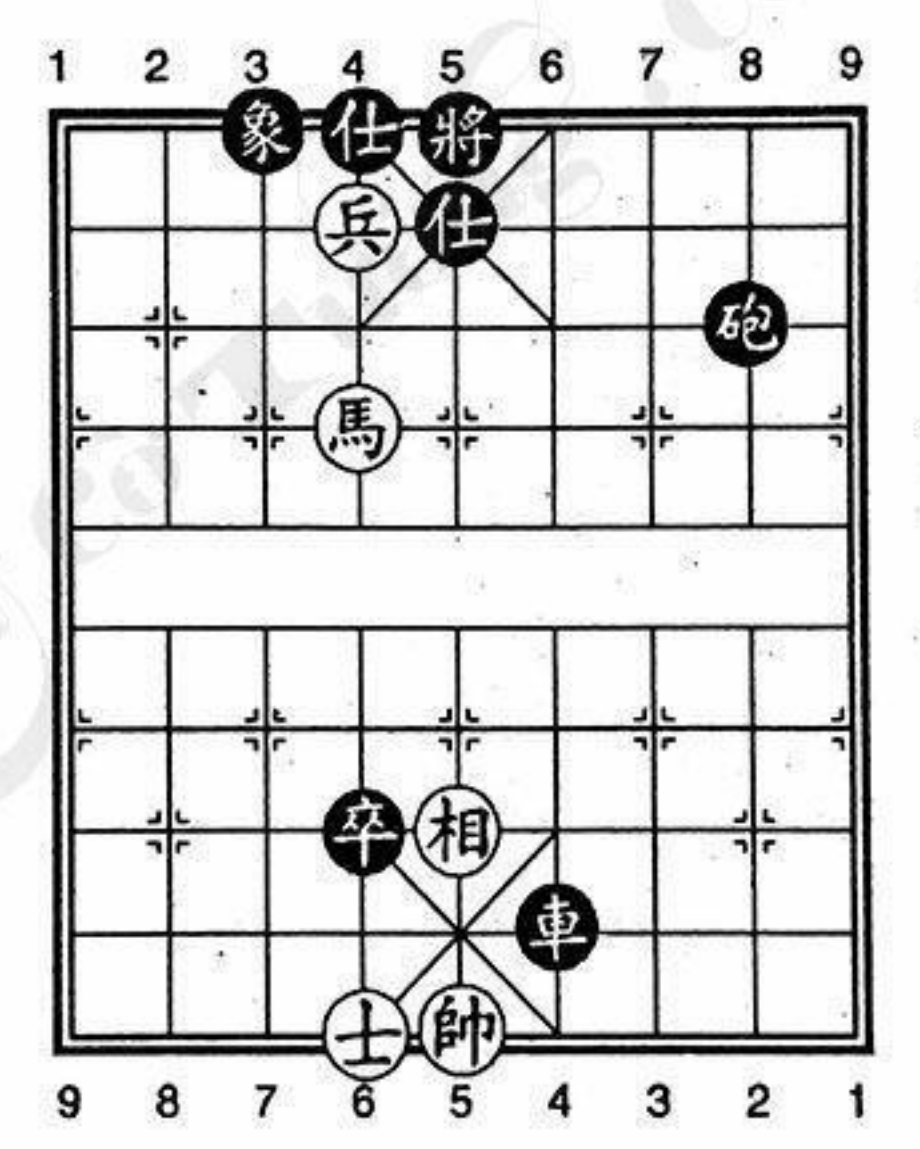
thắng.

11. Xe, Mã, Tốt phối hợp

Chúng ta xem 2 thế cờ sau:

Thế 1. Phá Sĩ sát cuộc.

Ván cờ:



1. 馬6.5! 將5–6

Nếu như 1... 仕4.5 thì 2. 車5.3 將5–6 3. 相5–3 Trắng thắng rõ.

2. 馬5/3 將6.1 3. 車5.5! 車6.1

4. 帥5.1 卒4–5 5. 帥5.1 車6–5

Sách Cờ Tướng .Com

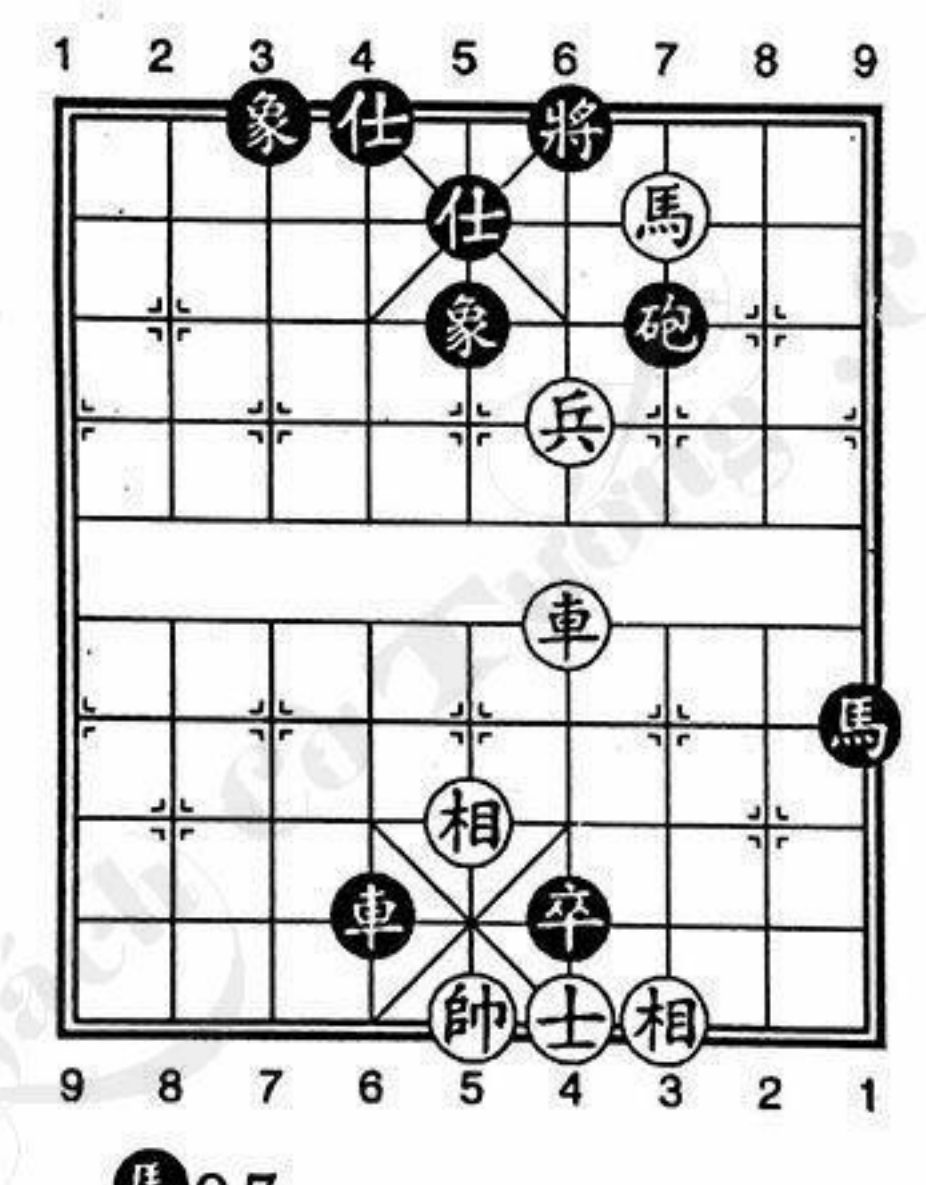
6. 士6.5 仕4.5 7. 兵6–5 將6.1

8. 車5–4

thắng.

Thế 2. Chiến đấu quên thân.

Ván cờ:



1. 兵4.1! 馬9.7

Nếu 1... 卒6.1 thì 2.車4/4, còn như 1... 仕5.6 thì 2.車4.3 thắng.

2. 兵4.1 將6–5

3. 兵4.1

thắng.

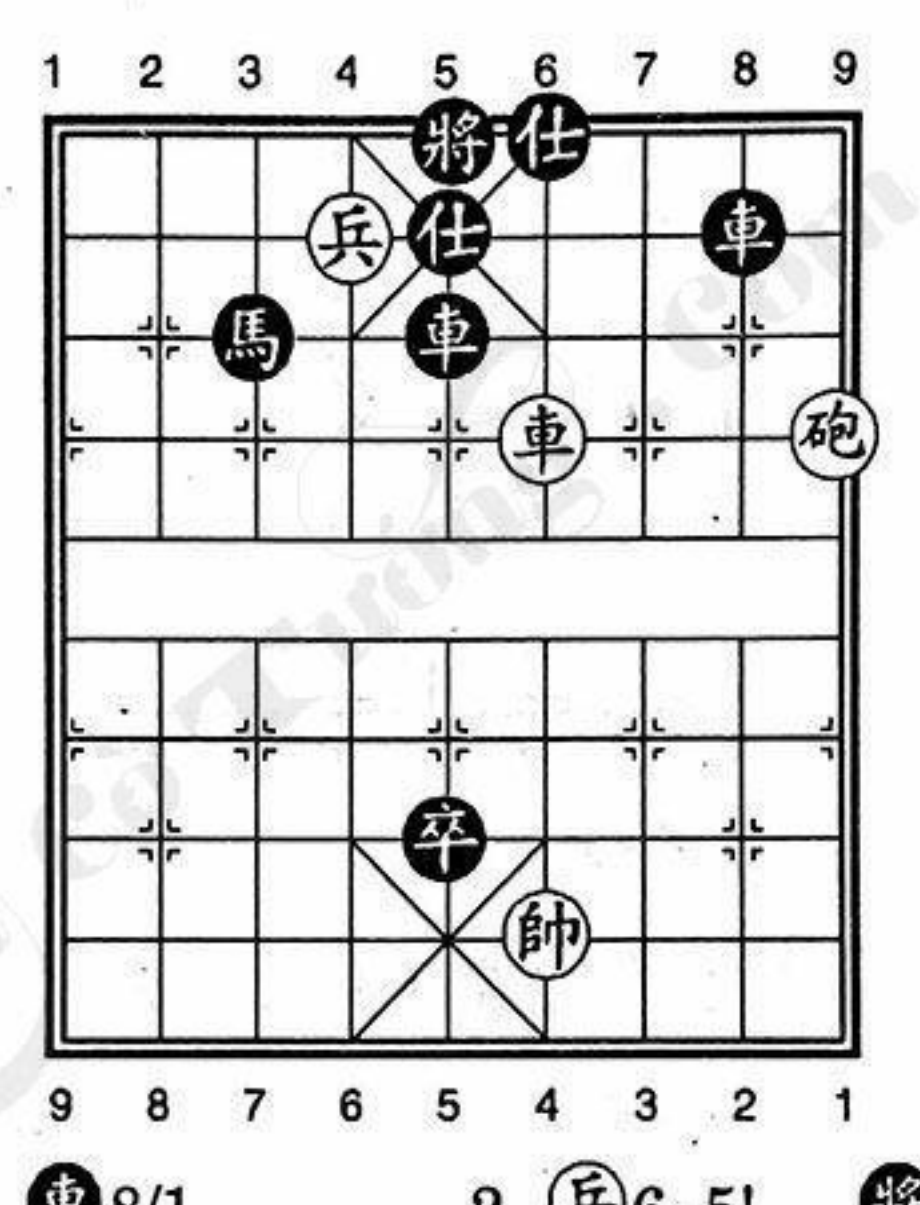
Sách Cờ Tướng .com

12. Xe, Pháo, Tốt phối hợp

Chúng ta xem 2 thế cờ sau:

Thế 1. Bẻ răng cọp

Ván cờ:



1. 砲1.3 車8/1 2. 兵6–5! 將5.1

Con Tốt không sợ miệng Cọp, lao vào bẻ răng. Tuy nó phải hy sinh nhưng đồng đội nó chiến thắng.

3. 車4.2 將5/1 4. 車4.1! 將5.1

Xe Trắng lại thọc đầu vào miệng cọp, nhưng có Pháo kềm nên không hề hấn gì. Bây giờ thì:

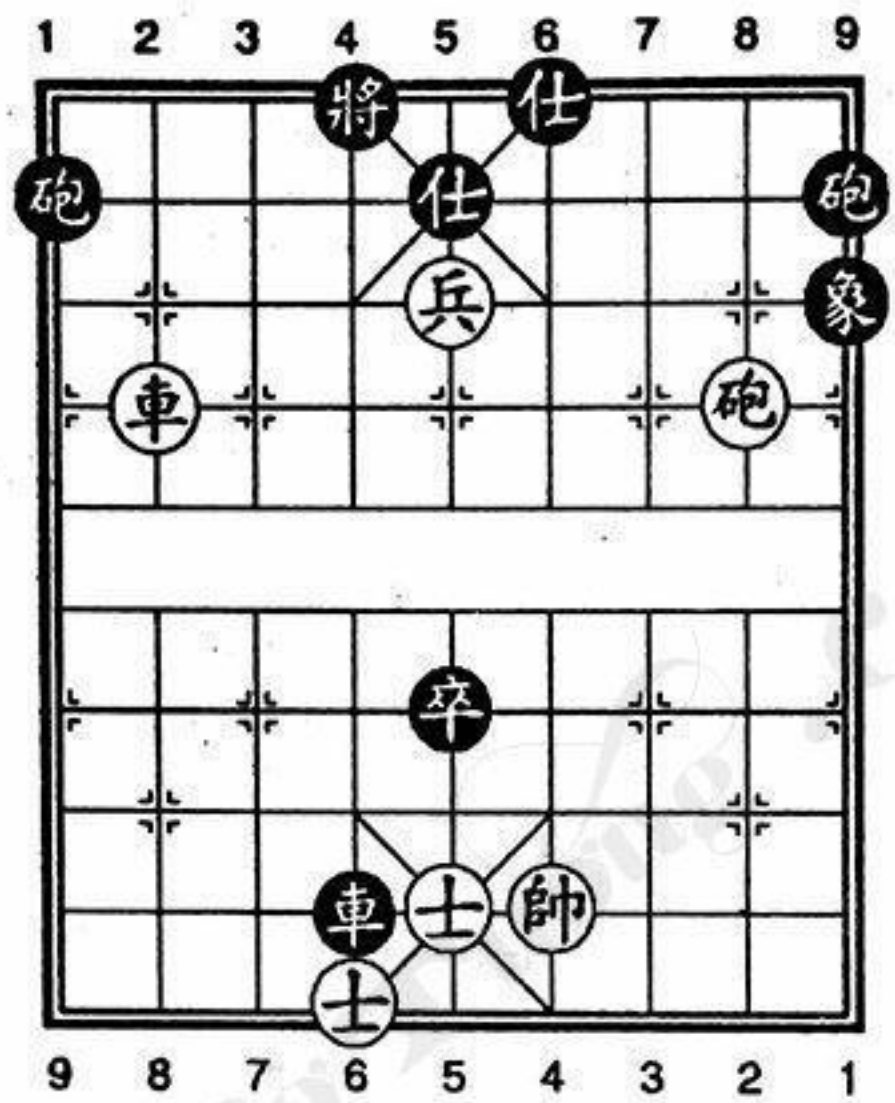
5. 車4/1

thắng.

Sách Cờ Tướng .com

Thế 2. Theo dấu hang Hùm

Ván cờ:



1. 車8.3 將4.1

Nếu Trắng đi 1. 砲2.3 象9/7 2. 兵5.1 砲1–2, Trắng không còn khả năng chiến thắng.

2. 砲2.2 仕5.6

3. 車8/1 將4/1

4. 兵5.1!

thắng.

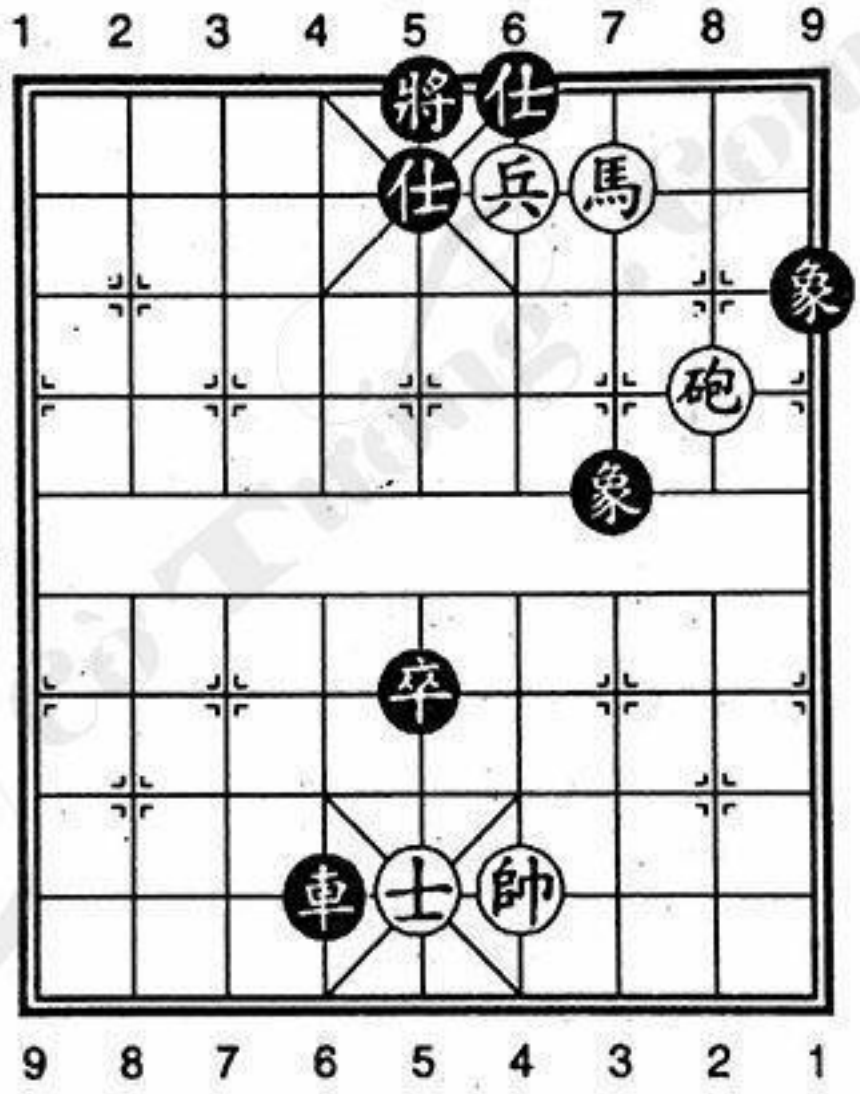
Sách Cờ Tướng . Com

13. Pháo, Mã, Binh phối hợp

Các binh chủng này phối hợp với nhau tạo ra nhiều tình huống sôi nổi, thú vị Chúng ta xem các thế cờ sau đây:

Thế 1. Từ khách chuyển thành chủ.

Ván cờ:



1. 砲2.3 象9/7 2. 兵4–5 將5–4

Trắng hy sinh Chốt để giành thắng lợi, tất nhiên Đen không thể 2... 將.1 sẽ thua khi 砲2/1.

3. 砲2–4! 卒5.1 4. 馬3.5

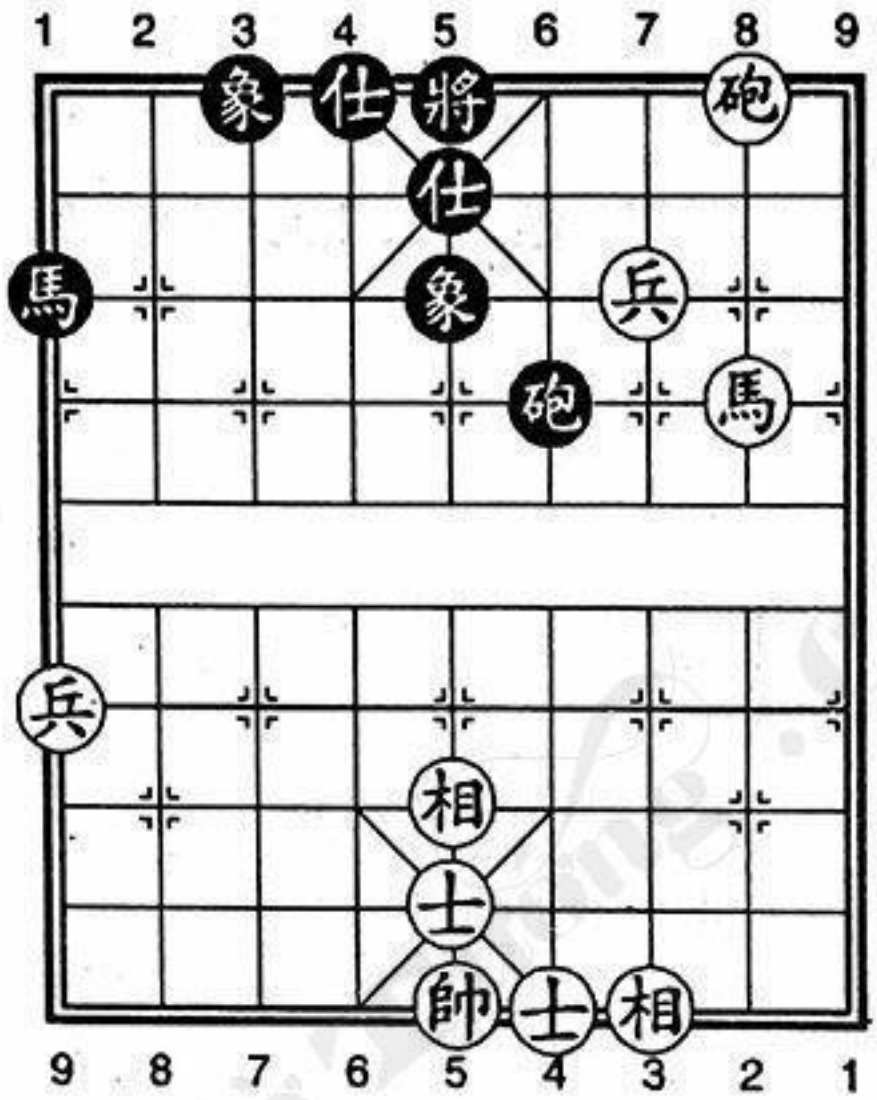
thắng.

Thế cờ Pháo, Mã, Tốt Trắng đều là khách, thế mà vào nhà làm chủ cung Tướng Đen.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế 2. Khéo điều quân chủ thắng

Ván cờ:



1. 兵3–4! 砲6.3

Đen không dám ăn Tốt vì 2. 馬2.3 chiếu ăn mất Pháo. Hoặc nếu 1... 砲6–7 thì 2. 兵4.1 rồi 3. 馬2.1 để 馬1/3, Đen không đỡ được.

2. 馬2.1! 馬1.3

Nếu sợ mất Tốt mà đi 2. 兵4.1 thì 仕5.6, Trắng khó thắng. Chơi như trên chiến thắng nhanh.

3. 兵4.1 馬3.4 4. 馬1.3 仕5/6

5. 馬3/4 仕6.5 6. 馬4.2 仕5.4

7. 馬2.4

thắng.

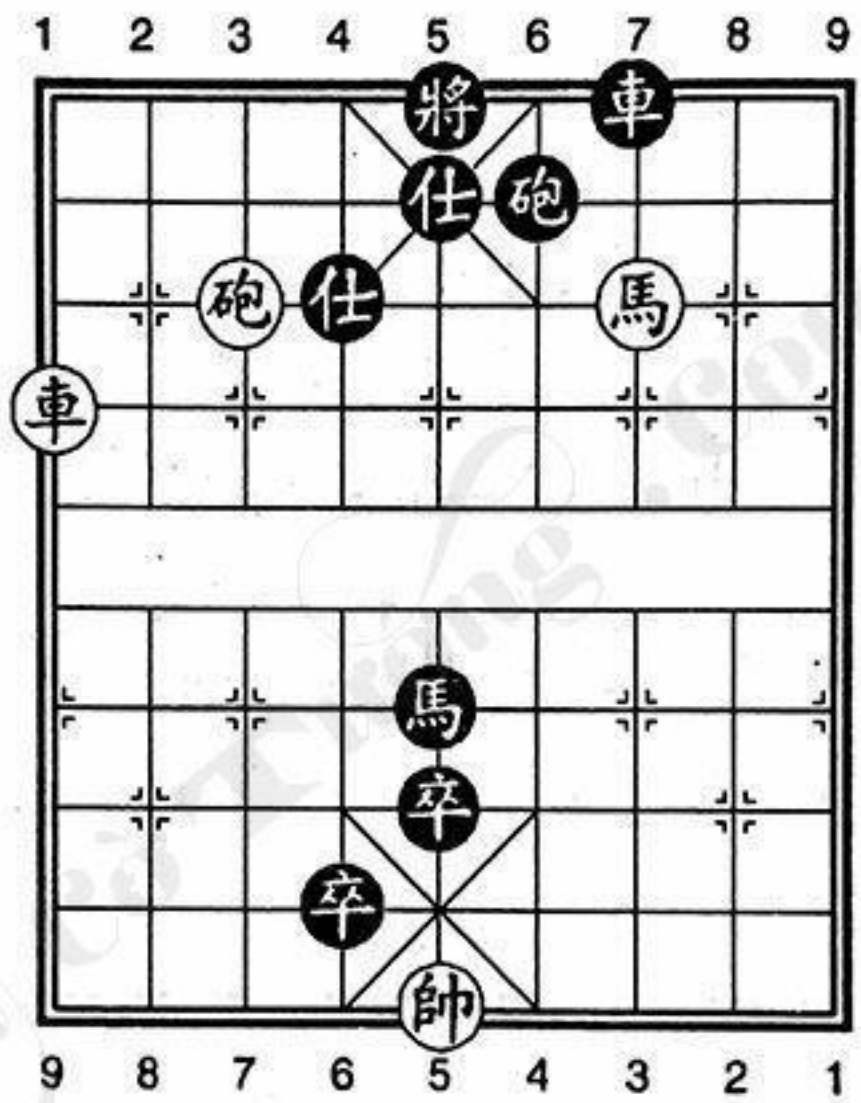
Sách Cờ Tướng .Com

14. Xe, Pháo, Mã phối hợp

Ta xem các thế cờ sau:

Thế 1. Bỏ Xe bức Tướng

Ván cờ:



1. 車9.3 仕5/4 2. 砲7.2 仕4.5

3. 砲7–3 仕5/4 4. 車9–6! 將5–4

5. 馬3–4

thắng.

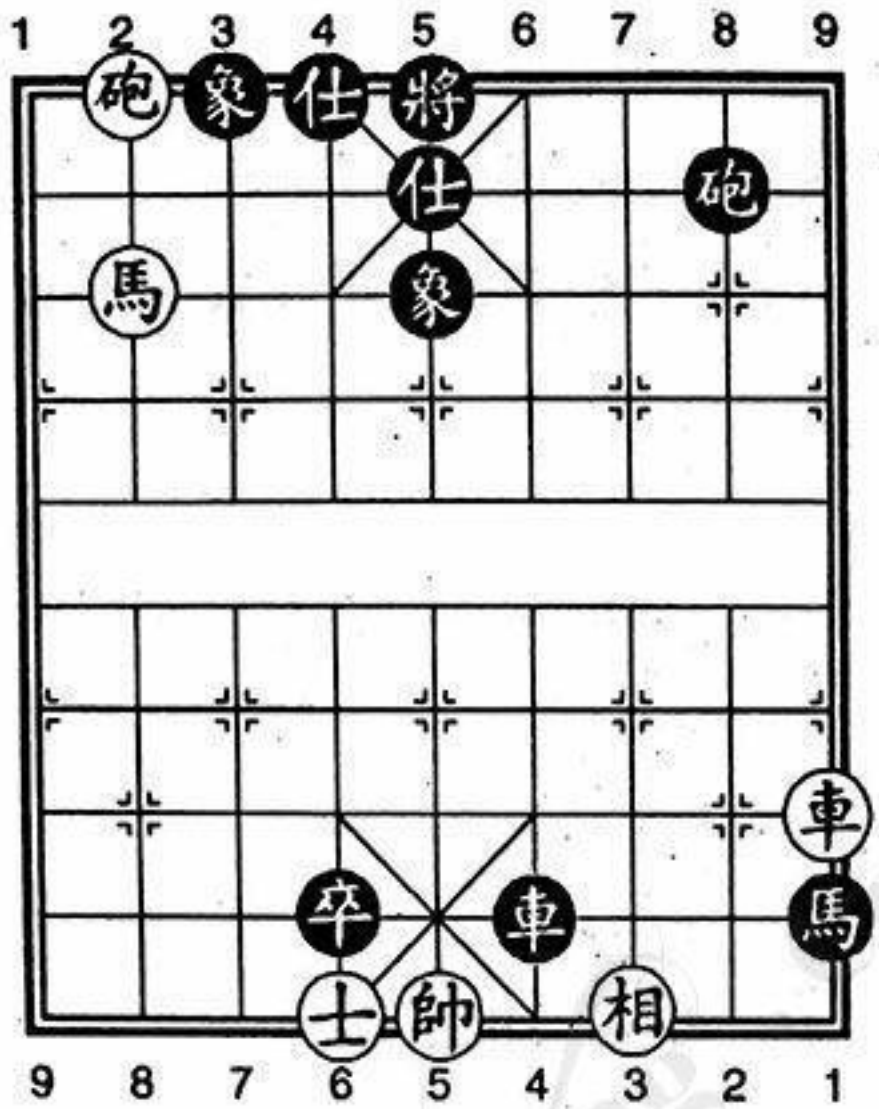
Thế 2. Tám phương vây địch

Ván cờ:

1. 車1.7 將6.1 2. 砲8/1 仕5.4

3. 馬8.7 仕4.5 4. 馬7/5! 仕5/4

Sách Cờ Tướng .Com



Nếu Đen đi 4... 將–1 thì 車1/2 thắng nhanh.

5. 馬5.6 將6.1 6. 車1–4 砲8–6

7. 車4/1 thắng.

Góc Kiến Thức - Bạn Có Biết?

1. *Bỏ quân cần giành được nước tiên, ăn quân chớ để bị thất thế.*

2. Cờ Tàn: *Một Tốt thua Pháo, Sĩ. Chỉ hoà trong trường hợp Tốt đứng gần cung Tướng và có cơ hội đổi lấy Sĩ làm Pháo mất ngòi.*

3. Cờ Tàn: *Một Tốt hoà một Mã. Bên Tốt chỉ thua khi chưa kịp đưa Tốt sang sông và bị Mã khống chế.*

4. Cờ Tàn: *Hai Tốt khó thắng một Sĩ, một Tượng. Chỉ thắng nếu Sĩ, Tượng và Tướng đứng tản lạc không bảo vệ được nhau.*

Sách Cờ Tướng .Com

15. Xe, Pháo, Mã, Binh phối hợp

Bộ tứ này phối hợp với nhau thì đủ sức làm thua, dù đối phương phòng thủ kiên cố.

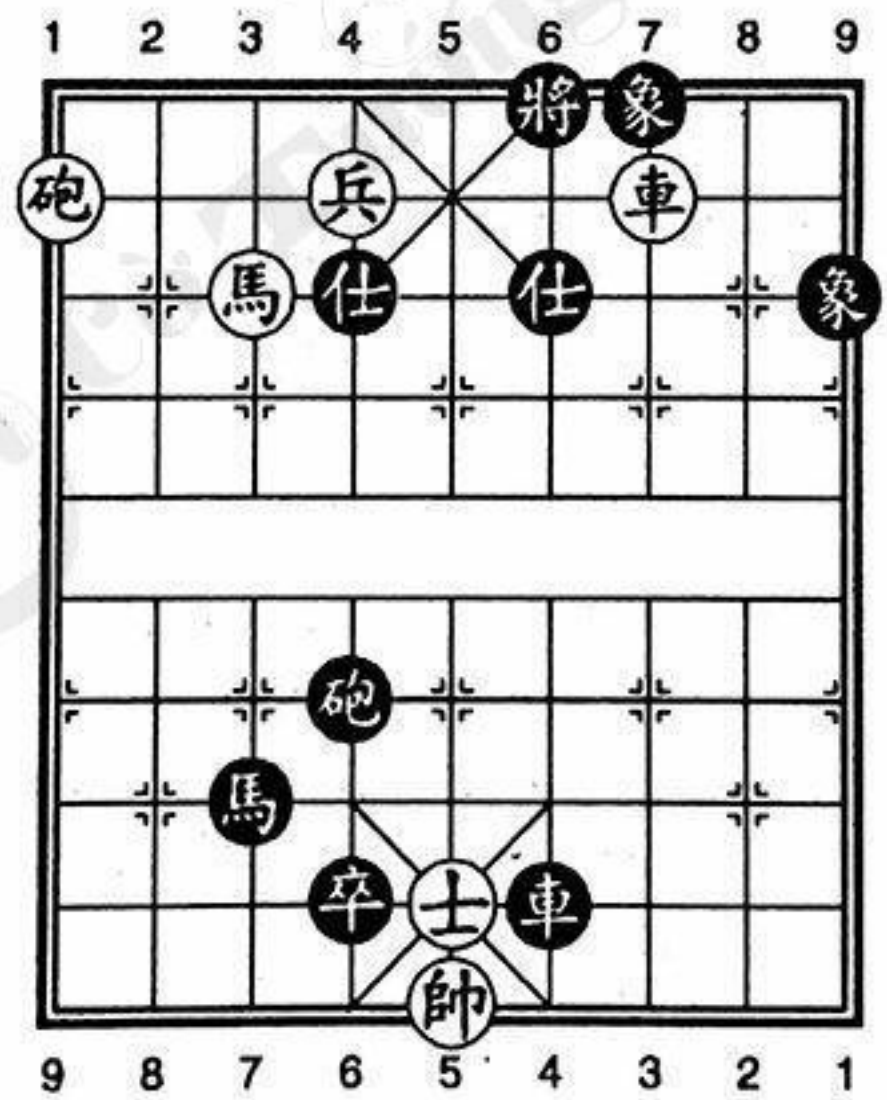
Sau đây chúng ta xem hai thế cờ đơn giản.

Thế 1. Dẫn Tướng vào huyệt

Ván cờ:

1. 車3–4 將6–5 2. 兵6.1! 砲4/6

3. 砲9.1 砲4.1 4. 馬7.6! 將5–4



Tốt Trắng rồi Mã Trắng hy sinh để Tướng địch vào tử địa hay vào huyệt để chôn sống!

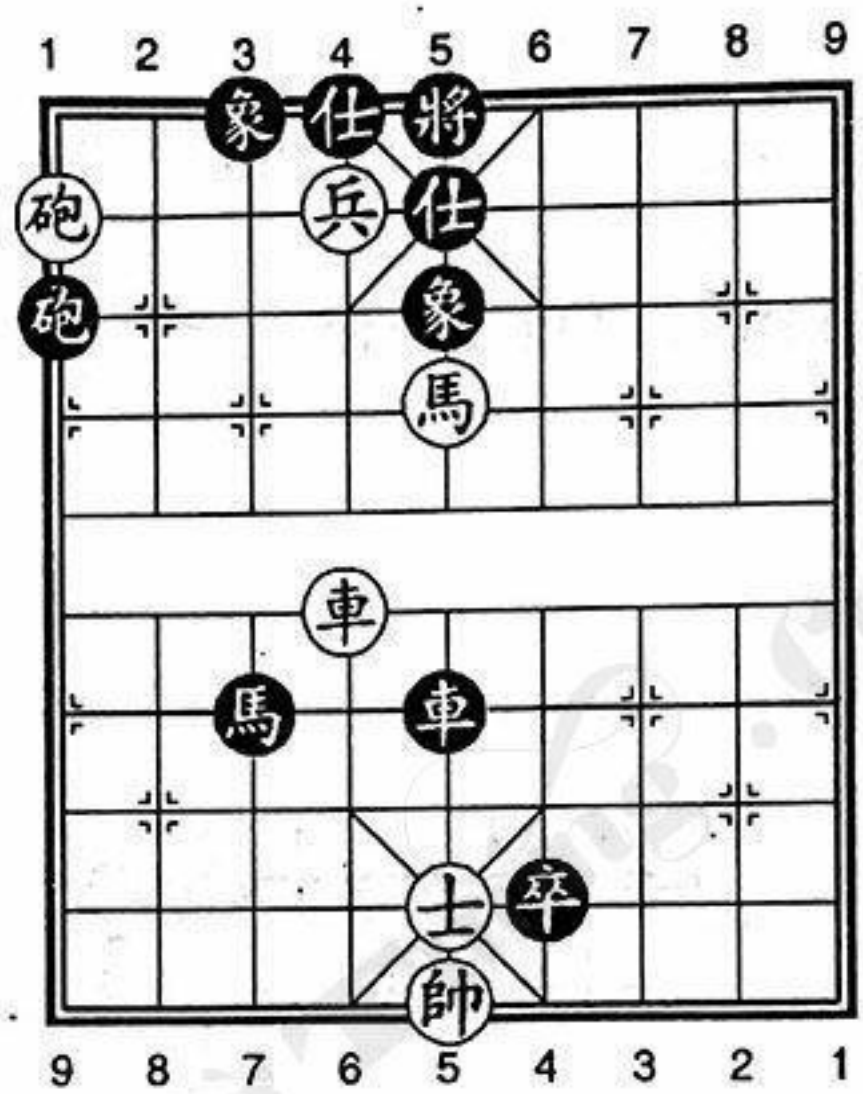
5. 車4.1

thắng.

Sách Cờ Tướng .com

Thế 2. Sát Sĩ cầm vương.

Ván cờ:



1. (兵)6–5! (仕)4.5

Trắng hy sinh Tốt rất hay để làm thế phòng thủ hở ra cho các quân khác tấn công tiếp.

2. (砲)9.1 (仕)5/4

3. (車)6.5 (將)5.1

4. (馬)5.7 (將)5–6

5. (車)6–4

thắng.

Sách Cờ Tướng.Com

PHẦN II

KHAI CUỘC CỜ TƯỚNG

Sách Cờ Tướng .Com

Chương 1

KHAI CUỘC – KHÁI NIỆM CƠ BẢN

Từ thực tiễn cho thấy cần phải phổ biến khai cuộc cơ bản, vừa phổ cập, vừa nâng cao để các tuyển thủ có thể tự học hỏi rèn luyện, nâng cao trình độ và bản lĩnh thi đấu...

Từ năm 1992, giải cờ tướng toàn quốc bắt đầu được tổ chức hàng năm ở nước ta. Qua hơn 10 năm thi đấu, các ưu khuyết điểm của cờ tướng nước ta bộc lộ khá rõ. Trừ một số tuyển thủ hàng đầu, đặc biệt là các tuyển thủ Tp Hồ Chí Minh còn nắm chắc khai cuộc, các tuyển thủ địa phương khác còn để lộ nhiều thiếu sót không đáng có. Một số tuyển thủ trẻ có thành tích cao khi va chạm với các tuyển thủ già tỏ ra chới với trong khai cuộc. Từ thực tiễn cho thấy cần phải phổ biến khai cuộc cơ bản, vừa phổ cập, vừa nâng cao để các tuyển thủ có thể tự học tập, rèn luyện, nâng cao trình độ và bản lĩnh thi đấu.

Chúng tôi xin giới thiệu với các bạn một số khai cuộc cơ bản đã được các nhà nghiên cứu cờ tướng Trung Quốc chọn đưa vào giáo trình đào tạo. Tuy nhiên, để thích ứng với thực tiễn Việt Nam chúng tôi "chọn lọc" các khai cuộc gần với thực tế ở nước ta. Xin các bậc cao minh chỉ dẫn các khuyết điểm nhằm hoàn thiện dần đường lối lý thuyết cờ tướng mang đậm dấu ấn Việt Nam.

Sách Cờ Tướng .Com

I. Ý NGHĨA VÀ TẦM QUAN TRỌNG CỦA KHAI CUỘC:

Xét theo thứ tự thời gian, một ván cờ thường được chia làm 3 giai đoạn: Khai cuộc, trung cuộc và tàn cuộc. Sự phân chia này tuy có tính cách quy ước nhằm dễ dàng nghiên cứu nhưng cũng phản ảnh một thực tế là giai đoạn mở đầu rất quan trọng và có ý nghĩa quyết định đến toàn bộ quá trình diễn biến của ván cờ. Ta thấy nhiều ván do khai cuộc tồi nên kết thúc sớm, không có giai đoạn tàn cuộc, thậm chí do khai cuộc sai lầm nghiêm trọng nên cũng không có cả giai đoạn trung cuộc.

Nhận thức về ý nghĩa và tầm quan trọng của khai cuộc phải qua nhiều chặng đường mới được sáng tỏ, vì không phải từ thời xa xưa các tay cờ đã có những nhận thức đúng đắn. Bởi thời trước, hầu hết các tay cờ đều nhận định rằng ván cờ căng thẳng, quyết liệt và nổi rõ sự hơn kém là ở giai đoạn trung cuộc và tàn cuộc. Như vậy theo họ nghĩ, hai giai đoạn sau phải quan trọng, quyết định hơn giai đoạn đầu. Từ nhận thức đó nên họ chỉ quan tâm nghiên cứu trung cuộc và tàn cuộc, ít khi chịu gia công học tập và nghiên cứu phần khai cuộc.

Trong khi đó một số danh kỳ các thế kỷ trước có lúc đua nhau tổng kết cờ tàn và cờ thế nên vô hình trung củng cố thêm những nhận thức lệch lạc trên. Điều tệ hại là nó tác động khiến một số tay cờ đánh giá rất thấp vai trò của khai cuộc và cho rằng không cần thiết phải nghiên cứu. Họ nghĩ rằng "vô chiêu thắng hữu chiêu" là không cần học tập, chơi

Sách Cờ Tướng .Com

không bài bản cũng thắng được những người chơi theo sách vở, nhưng họ không biết muốn chơi theo kiểu "vô chiêu" lại càng phải nghiên cứu học tập kỹ hơn ai hết.

Đến đầu thế kỷ 20 thì mọi chuyện đã sáng tỏ, hầu hết các danh thủ đều khẳng định khai cuộc có tầm quan trọng đặc biệt. Những ai chơi cờ theo ngẫu hứng trong khai cuộc đều không thể đương đầu với những người có học tập, nghiên cứu. Chính từ thực tiễn thi đấu các danh thủ đã rút ra kết luận đó. Nhưng rồi lại có những quan điểm lệch lạc khác khi có một số người lại đề cao quá mức giai đoạn này. Cho nên đã có lúc nổi lên những cuộc tranh luận gay gắt xung quanh nhận định, đánh giá lại vị trí và tầm quan trọng của khai cuộc.

Cuối cùng người ta đã phân tích khách quan và thống nhất kết luận rằng cả ba giai đoạn khai, trung và tàn cuộc đều có ý nghĩa và tầm quan trọng nhất định, các giai đoạn đều có mối quan hệ khăng khít với nhau. Chơi khai cuộc tốt thì mới có trung cuộc ưu thế và một tàn cuộc thắng lợi. Tuy nhiên để thấy rõ tầm quan trọng của khai cuộc người ta cho rằng phần khai cuộc quyết định 40%, còn phần trung cuộc và tàn cuộc mỗi giai đoạn quyết định khoảng 30%.

Tóm lại, khai cuộc là giai đoạn triển khai lực lượng, khởi sự từ nước đi đầu tiên và chấm dứt với sự điều động hầu hết các quân chủ lực ở cả 2 cánh để tạo thành thế trận tấn công hoặc phòng thủ. Việc hình thành một thế trận phải xuất phát từ một kế hoạch hẳn hoi, đó là chiến lược dàn trận của người điều khiển trận đấu.

Sách Cờ Tướng .Com

II. MỤC TIÊU VÁN CỜ VÀ MỤC TIÊU TRONG KHAI CUỘC

Để hiểu rõ mục đích, ý nghĩa của những nước đi trong chiến lược dàn quân, ta cần phải nắm vững mục tiêu trong khai cuộc. Bài học đầu tiên cho những người mới học chơi cờ đã chỉ rõ "chiếu bí Tướng đối phương là mục tiêu chính của ván cờ", nhưng trong giai đoạn khai cuộc, mục tiêu này chỉ là mục tiêu phụ. Bởi lẽ giai đoạn này các quân cờ mới được triển khai, chưa có điều kiện gì để bắt bí Tướng đối phương. Tất nhiên trong một vài trường hợp hãn hữu, gặp phải đối phương quá non tay hay đãng trí thế nào đó ta cũng có thể bắt được Tướng ngay trong khai cuộc. Nhưng với những đối thủ tương đối có trình độ thì mục tiêu trong khai cuộc phải đặt thấp hơn, không thể chủ quan đặt mục tiêu quá cao, sẽ là điều không tưởng đối với những người chơi cờ ngày nay. Hẳn nhiên những mục tiêu đề ra trong khai cuộc phải luôn gắn với mục tiêu tối hậu và chiếu bí kẻ địch.

Vậy mục tiêu trong khai cuộc là gì?

Những nước triển khai quân hợp lý, chính xác trong khai cuộc sẽ tạo nền tảng vững chắc cho một thế trận trước khi chuyển sang giai đoạn trung cuộc. Như vậy mục tiêu ban đầu trong khai cuộc là các quân phải cố giành cho được những vị trí thuận lợi trên bàn cờ, tiếp đó là tiêu diệt một bộ phận nhỏ sinh lực địch – thường là một hai con Tốt. Từ những thắng lợi nhỏ đó dẫn đến những ưu thế làm nền tảng vững chắc cho trung cuộc và tàn cuộc. Mặt khác cũng đòi hỏi trong thế trận của ta không được có những điểm yếu – những điểm

Sách Cờ Tướng.Com

mà ta phải luôn canh chừng đối phương khai thác gây khó khăn cho ta. Ngược lại, ta phải cố gắng không cho đối phương chiếm những vị trí tốt, tìm cách phong tỏa ngăn cản để đối phương triển khai càng chậm càng tốt hoặc uy hiếp, đe dọa ngay những điểm yếu của họ.

Trong Cờ Tướng người ta thường phân biệt các trường hợp để đánh giá: nếu ta đi trước, các quân chiếm vị trí tốt và chực chờ tấn công, buộc đối phương phải đề phòng đối phó, người ta gọi đó là giành quyền chủ động, ngược lại là đối phương bị động. Đó là mức thấp nhất của một ưu thế. Trường hợp ta tiêu diệt 1–2 con Tốt hoặc Mã thì chỉ mới là lời quân, nếu ta đồng thời cũng giữ quyền chủ động thì mới là ưu thế. Thông thường người ta quan niệm giành được quyền chủ động là được tiên còn bị động đối phó là hậu thủ. Trong nhiều trường hợp bên được tiên chơi không chính xác bị đối phương trả đòn, phản kích phải chống đỡ thì gọi là mất tiên, còn bên đối phương gọi là phản tiên. Như vậy có thể nói mục tiêu của khai cuộc đối với bên đi tiên vốn nắm quyền chủ động phải tiếp tục giữ cho được quyền chủ động này lâu dài, tiến lên kiếm lời 1–2 Tốt hoặc nếu có thể thì lời quân (hơn 1 Mã hoặc 1 Pháo) hay lời chất (Pháo hoặc Mã đổi lấy Xe). Trong kế hoạch tiêu diệt sinh lực địch, có khi người ta cũng nhắm đến việc lời Sĩ hoặc Tượng của đối phương để chuẩn bị điều kiện thuận lợi cho giai đoạn trung, tàn cuộc sau này. Còn đối với bên đi hậu vốn phải bị động chống đỡ cần cố gắng chơi chính xác để không cho đối phương khai thác tấn công, lần lần đưa đến thế cân bằng. Nếu đối phương

Sách Cờ Tướng .Com

sơ hở phải kịp thời khai thác trả đòn giành lại quyền chủ động rồi tiến lên giành ưu thế.

Lúc này cần nói rõ thêm vấn đề ưu thế với vấn đề lời quân, lời chất. Vì những vấn đề này thường xuyên đặt ra cho mọi đối thủ, đặc biệt là thường nảy sinh ngay trong khai cuộc.

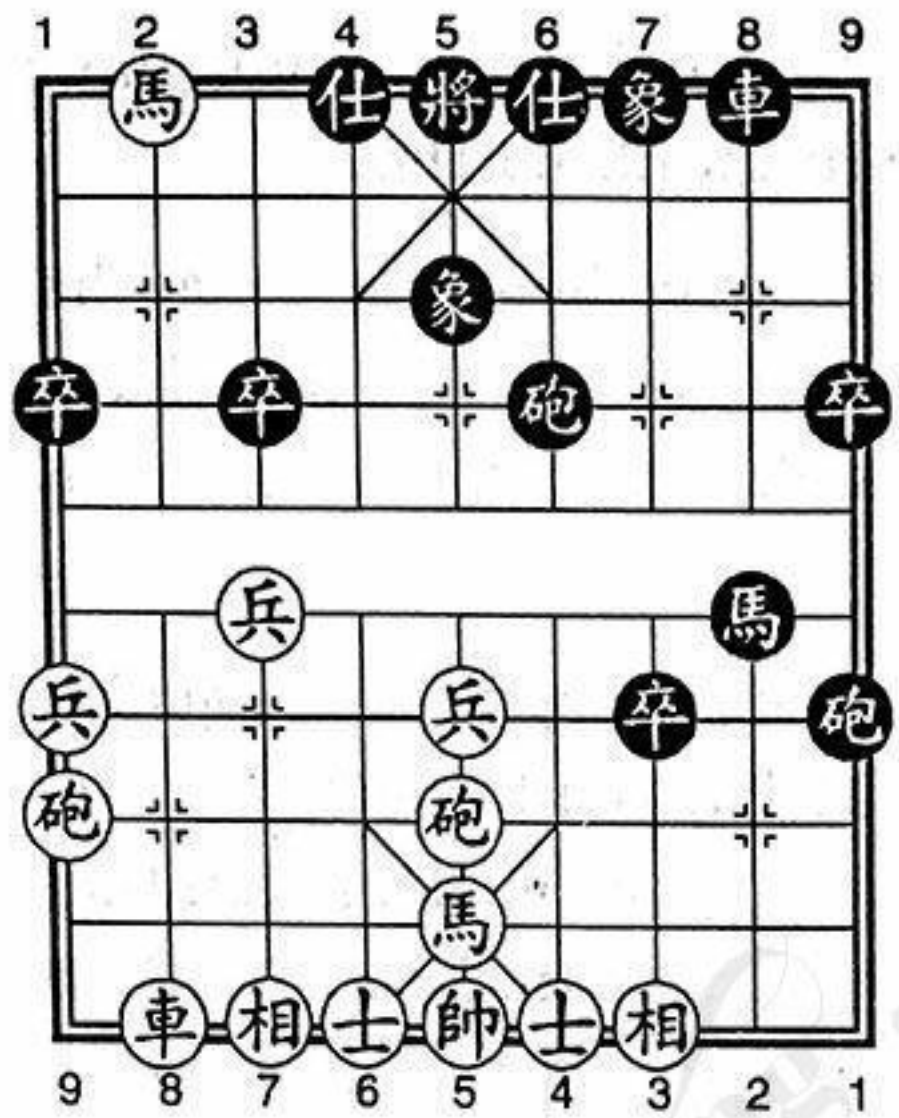
Như trên đã nêu, thông thường người ta đánh giá một thế cờ căn cứ vào hai yếu tố: nước tiên và thực lực. Nước tiên là giành được quyền chủ động, còn thực lực là xem xét tương quan quân số đôi bên. Nếu một bên có cả hai yếu tố vừa chủ động, vừa hơn quân, hơn chất thì rõ ràng bên đó đang chiếm ưu thế.

Nhưng trong thực tiễn thi đấu thường xảy ra hiện tượng: một bên sẵn sàng hi sinh quân để giành lấy thế chủ động tấn công, có thể uy hiếp đối phương rất mạnh thì người ta coi đó là ưu thế. Bên lời quân, lời chất phải bị động đối phó thì không thể đánh giá là ưu thế được mà phải gọi là thất thế. Muốn cứu vãn tình trạng bị uy hiếp bên thất thế thường phải hi sinh quân để giảm bớt áp lực của đối phương.

Chẳng hạn ván cờ: Trắng lời quân nhưng thất thế, Đen lỗ quân nhưng đang có thế tấn công.

Như vậy giữa hai yếu tố thế chủ động với lời quân hoặc lời chất thì yếu tố đầu luôn được đánh giá cao hơn yếu tố sau. Yếu tố chủ động chỉ là một tình thế tạm thời, nếu khéo phát huy có thể biến thành thắng lợi, ăn quân, hơn chất trở lại hoặc chiếu bí Tướng đối phương. Còn nếu không biết phát huy để đối phương tập hợp được lực lượng chi viện xây dựng

Sách Cờ Tướng.Com



tuyến phòng thủ vững chắc thì mất dần đi thế chủ động. Trong khi đó yếu tố hơn quân, hơn chất thường là tình trạng kéo dài, nếu không có gì bắt buộc họ phải hi sinh, trả quân, trả chất thì yếu tố này càng lúc càng trở nên quan trọng. Bởi vì khi thế cờ đã lập lại cân bằng thì yếu tố lực lượng sẽ chi phối.

Từ thế kỷ 16, 17 các danh kỳ đã nhận thức đúng đắn về hai yếu tố này nên bài "Kỳ kinh luận" có ghi: "Bỏ quân cần được nước tiên. Bắt quân chớ để hậu thủ". Chu Tấn Trinh viết quyển "Quất trung bí" đã lặp lại quan điểm này trong bài "Toàn chỉ" của mình và cho đến nay dù trình độ cờ đã phát triển rất cao, vẫn chưa có một danh thủ nào phản bác quan điểm trên.

Sách Cờ Tướng .Com

III. NHỮNG CƠ SỞ ĐỂ ĐÁNH GIÁ MỘT THẾ CỜ

Khi tiến hành một ván cờ, luôn luôn phải đánh giá đi đánh giá lại tình hình diễn biến của nó. Đánh giá không phải chỉ để biết ta đang bị động, cân bằng hay chủ động, hoặc đang ưu thế hay kém phân, mà đánh giá còn để biết những chỗ mạnh, chỗ yếu của ta cũng như của đối phương. Từ đánh giá, nhận định đúng thực chất tình hình thế trận, mới có thể đề ra một kế hoạch chơi tiếp ở giai đoạn sau.

Thông thường, nếu đánh giá tổng quát để biết ai ưu thế, ai kém phân, người ta chỉ cần xem xét hai yếu tố nước tiên và thực lực, còn đánh giá toàn diện đầy đủ các mặt thì phải căn cứ vào các yếu tố sau đây:

1. Vị trí các quân chủ lực. Xem xét vị trí các quân chủ lực gồm Xe, Pháo và Mã để thấy chúng có khả năng kiểm soát các đường ngang, đường dọc hoặc các điểm trên bàn cờ. Nếu các quân kiểm soát được nhiều đường nhiều điểm và có tính cơ động cao thì chúng có vị trí tốt, có thể tiến sang tấn công hoặc cần thiết có thể quay về phòng thủ.

Ở đây không dừng lại sự đánh giá một cách chung chung mà cần thiết phải đánh giá vai trò, tác dụng từng quân cờ của ta cũng như của đối phương. Khi mới học chơi cờ, ta biết sức mạnh của một Xe bằng hai Pháo hoặc bằng hai Mã cộng với một Tốt. Đó là đơn thuần so sánh sức mạnh vốn có của các quân mà không nói gì đến vị trí của chúng. Nhưng khi tiến hành trận đấu thì các quân luôn đứng ở những vị trí khác nhau, có quân ở vị trí tốt, có quân ở vị trí xấu. Như vậy việc so sánh sức mạnh giữa các quân phải căn cứ vào sức

Sách Cờ Tướng .Com

mạnh và vị trí của nó tức là lực và thế của nó. Như nói Xe 10, Pháo 5, Mã 4, 5; đó là sức mạnh vốn có hay là "lực" của từng quân, còn vị trí của nó đứng sẽ tạo nên một cái "thế" riêng biệt. Ta thấy lực của một quân cờ có thể tăng thêm hoặc giảm đi do thế đứng tốt hay xấu. Trong từng ván cờ cụ thể, ta thấy đôi khi Mã mạnh hơn Pháo hoặc mạnh hơn Xe, thậm chí Tốt có khi mạnh hơn cả Pháo lẫn Xe.

Lạc nước, hai Xe đành bỏ phí
Gặp thời, một Tốt cũng thành công.

Để giúp người mới học chơi cờ biết được sức mạnh vốn có của các quân, những nhà nghiên cứu đã đưa ra một bảng so sánh như sau:

Nếu khởi đầu lấy con Tốt làm chuẩn để định giá trị sức mạnh của nó là 1 thì các quân khác có giá trị so sánh là:

- Mã 4, 5
- Pháo 5
- Xe 10
- Sĩ 2
- Tượng 2, 5
- Tướng không định được, vì mất Tướng bị xử thua nên không thể so sánh. Tuy nhiên trong một số trường hợp Tướng cũng có thể trợ công khiến nó có giá trị bằng một trong ba loại quân chủ lực.

Nói Tốt có sức mạnh là 1 nhưng khi đã qua hà phải đánh giá sức mạnh của nó là 2. Trường hợp có hai Tốt qua hà mà

Sách Cờ Tướng .com

chúng liên kết được với nhau phải thấy sức mạnh nó tăng lên, không phải 2 + 2 = 4 mà phải là 4, 5 hoặc 5, nghĩa là tương đương sức mạnh của một Mã hoặc một Pháo. Còn con Tốt đầu cũng quan trọng hơn các con Tốt khác. Không phải chỉ có các Tốt qua hà liên kết mới tăng thêm sức mạnh mà các quân chủ lực có chỗ đứng tốt, liên kết phối hợp nhau, sức mạnh của chúng cũng được nhân lên nhiều hơn, khác hẳn với trường hợp chúng đứng riêng lẻ, tản lạc. Với bảng giá trị trên cho phép các đấu thủ tính toán thiệt hơn khi đổi quân, nhưng đó chỉ là sức mạnh ban đầu, còn sức mạnh thực tế thì phải xem xét kỹ vị trí của từng quân trong một thế cờ cụ thể. Không thể đổi một con Mã hay lấy một con Pháo dở thậm chí lấy một con Xe dở mà tưởng là lời chất để rồi xổng mất ván cờ..

2. Yếu tố lực lượng

Lực lượng là một yếu tố quan trọng thường quyết định thắng lợi của ván cờ. Nếu không có những tình huống sơ hở để bị các đòn phối hợp chiếu bí thì thường bên nào hơn quân hoặc hơn chất sẽ giành thắng lợi cuối cùng. Như Xe, Pháo, Mã phải thắng Xe, Mã bền Sĩ, Tượng hoặc Xe, Pháo và một Tốt phải thắng Xe bền Sĩ, Tượng.

Tuy nhiên như trên đã nêu, quân cờ bao giờ cũng có lực và thế cho nên không phải chỉ tính sức mạnh đơn thuần bằng quân số. Điều này giải thích vì sao có nhiều ván cờ đông quân hơn mà thua, ít quân hơn mà chiến thắng, đó là do thế cờ quyết định. Mà thế cờ là do nhiều quân tạo nên, chúng liên kết phối hợp nhau làm tăng sức mạnh của chúng. Do đó yếu tố lực lượng thường được nêu ra sau yếu tố vị trí của các quân.

Sách Cờ Tướng .Com

Thế nhưng cũng không nên cường điệu quá đáng yếu tố vị trí và đánh giá thấp yếu tố lực lượng. Có thể trong giai đoạn khai cuộc và trung cuộc thì yếu tố vị trí các quân giữ vai trò chi phối nhưng khi chuyển sang giai đoạn tàn cuộc thì yếu tố lực lượng càng lúc càng nổi rõ hơn.

Trong khi xem xét yếu tố lực lượng không thể xem nhẹ vai trò của các quân Tốt. Tạm thời một lúc nào đó, các Tốt chưa đóng vai trò gì đáng chú ý, nhưng khi bắt đầu kết thúc giai đoạn khai cuộc, chuyển qua trung cuộc thì các Tốt thường nổi lên như những nhân tố quan trọng, thậm chí quyết định thắng, bại hay hòa trong giai đoạn trung tàn. Nêu điểm này để thấy, ngay trong giai đoạn khai cuộc các danh thủ thường đặt mục tiêu giành thế chủ động và kiếm lời Tốt là tốt lắm rồi.

3. Yếu tố hệ thống phòng thủ

Đánh giá một thế cờ phải đánh giá cả hệ thống phòng thủ của hai bên. Hệ thống phòng thủ chủ yếu chính là vai trò của các quân Sĩ, Tượng, cả Tốt đầu và 1–2 quân chủ lực bảo vệ, che chở chúng. Nếu chúng được bố trí trong thế liên hoàn, gắn bó chặt chẽ nhau để nương tựa nhau, bảo vệ cho Tướng là một hệ thống phòng thủ mạnh và ngược lại là một hệ thống phòng thủ tồi, có nhiều sơ hở.

Một bên có thể hơn về lực lượng nhưng không chắc giành được thắng lợi nếu đối phương có hệ thống phòng thủ vững chắc. Còn một bên tuy lực lượng ít hơn nhưng có khả năng giành chiến thắng do hệ thống phòng thủ của đối phương sơ hở hay sứt mẻ, không đủ sức chống đỡ.

Với kinh nghiệm trận mạc, các danh thủ có nhiều cách

Sách Cờ Tướng . Com

công phá các hệ thống phòng thủ, từ tấn công chính diện đến tấn công cánh. Nếu cần thiết, họ bỏ Mã đổi lấy Tượng, thậm chí bỏ cả Xe đổi lấy Sĩ làm cho thế phòng thủ của đối phương yếu đi rồi phối hợp quân tiến lên chiếu bí. Tuy nhiên không phải bao giờ hi sinh quân để phá hệ thống phòng thủ của đối phương cũng đều giành được thắng lợi. Trong từng thế cờ cụ thể, mới thấy rõ lúc nào hi sinh là đúng, lúc nào hi sinh là không đúng và cũng từ những kiểu tấn công này, những tay cờ chơi thường xuyên có nhiều kinh nghiệm, hiểu sâu bản chất của những hệ thống phòng thủ, phân biệt được thế nào là phòng thủ vững chắc, thế nào là phòng thủ kém hiệu quả. Có nhiều hệ thống phòng thủ, đôi khi nhìn bề ngoài tưởng là yếu kém nhưng lại đảm bảo hiệu quả hơn hết, ngược lại có một số hệ thống phòng thủ với các quân liên hoàn nhưng đó lại là hiện tượng bên ngoài, chỉ vững chắc tạm thời mà thôi; khi đối phương hi sinh quân, đột phá thì toàn bộ hệ thống tan rã rất nhanh chóng.

IV. THẨM ĐỊNH, ĐÁNH GIÁ MỘT SỐ VÁN CỜ CỤ THỂ

Sự khác biệt giữa người chơi cờ giỏi với người chơi non tay không phải ở chỗ khả năng tính toán được nhiều hay ít số lượng nước đi mà sự khác biệt chính là sau một loạt nước đi, người chơi giỏi đánh giá được nhanh chóng và chính xác bên nào ưu, bên nào kém; còn người non tay không thể đánh giá đúng được. Nhắc lại điều này để nói vấn đề thẩm định, đánh giá thế cờ sau một vài nước đi là rất cần thiết và nếu đánh giá chính xác sẽ quyết định rất lớn cho bước thắng lợi tiếp sau. Thế có nghĩa là chơi một ván cờ không phải chỉ thẩm định đánh giá một lần,

Sách Cờ Tướng . Com

mà đó là một việc thường xuyên, nó luôn đi kèm với việc chọn lựa phương án và tính toán nước đi. Trong giai đoạn khai cuộc, việc thẩm định, đánh giá này càng giữ vai trò quan trọng, đôi khi quyết định hẳn cho sự thắng bại sau này.

V. VÀI NÉT VỀ LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN KHAI CUỘC

Để có thể tiếp cận với Cờ Tướng một cách thuận lợi, chúng ta cần tìm hiểu qua những chặng đường phát triển của nó, đặc biệt là tìm hiểu về sự hình thành và phát triển của những thế trận ra quân, tức là khai cuộc. Từ việc tìm hiểu này chúng ta sẽ có cái nhìn khái quát và dự kiến được phần nào triển vọng của Cờ Tướng nói chung và các kiểu khai cuộc nói riêng trong tương lai.

Theo các nhà nghiên cứu thì Cờ Tướng tuy có nguồn gốc xuất hiện từ lâu đời nhưng phải đến thế kỷ 12 các hình thức bàn cờ, quân cờ và các qui tắc, luật chơi mới được sửa đổi, bổ sung đầy đủ như hiện nay. Vì từ đời Đường, khoảng thế kỷ thứ 8, Cờ Tướng còn rất giống Cờ Vua, các quân đi trên các ô chứ không phải trên các đường và chưa có các quân Pháo. Mãi đến cuối đời Tống – tức là thời Nam Tống (1201 – 1276) mới có các quân Pháo, số Tốt giảm bớt, các qui tắc, luật chơi thay đổi thì Cờ Tướng mới phát triển mạnh trong dân gian, và cũng bắt đầu từ đó nhiều thế trận được xây dựng và định hình. Những thế trận đầu tiên xuất hiện là những trận đấu Pháo, gồm Thuận Pháo và Nghịch Pháo. Theo các nhà nghiên cứu thì những thế trận này rất sôi nổi và thịnh hành trong suốt nhiều thế kỷ. Do đó mà những quyển kỳ phổ cổ xưa nhất chỉ đề cập đến các kiểu chơi này. Như Du hí đại toàn (?), Kim

Sách Cờ Tướng .Com

bằng thập bát biển K, Thích tình nhã thú và đặc biệt là Quất trung bí giới thiệu khá sâu sắc về các trận Thuận Pháo và Nghịch Pháo. Trong các thế kỷ 15, 16 bắt đầu xuất hiện nhiều kiểu chơi mới, nhưng phải đến cuối thế kỷ 17, sau khi Vương Tái Việt xuất bản quyển Mai hoa phổ thì các trận Bình Phong Mã, Đơn Đề Mã, Chuyển Giác Mã và Quá Cung Pháo mới thực sự thịnh hành.

Có thể nói Cờ Tướng từ khi định hình đến thế kỷ 19 là thời kỳ khai phá, xây dựng nền tảng với sự xuất hiện nhiều chiến lược dàn quân cơ bản để đến thế kỷ 20, Cờ Tướng phát triển rực rỡ, đầy sáng tạo. Thế nhưng nhìn lại chặng đường từ thế kỷ 12 đến thế kỷ 19, ngoài một số thành tựu đáng phấn khởi, cũng cần thấy những mặt hạn chế của thời đại. Đó là số lượng cổ phổ còn lưu lại quá ít và các danh kỳ viết sách, phần lớn nặng về "chủ nghĩa kinh nghiệm" chứ chưa có sự phân tích, lý luận để làm sáng tỏ các vấn đề. Mặt khác, các tài liệu, sách cổ thường không khách quan, trình bày các thế trận thiên lệch một bên nên không có tính thuyết phục cao. Một số thế trận mang tư tưởng tấn công táo bạo, bất chấp nguy hiểm và không cần đếm xỉa gì đến thế phòng thủ bên nhà, chỉ biết tấn công chiếu bí cho được Tướng đối phương mà thôi. Điều này cho thấy các tài liệu, sách vở thời xưa chưa đặt vấn đề nghiên cứu một cách công bằng và khách quan để người sau có thể kế thừa và phát huy một cách thuận lợi.

Sang thế kỷ 20, các danh thủ kế thừa tất cả những tinh hoa, thành tựu của những thế kỷ trước nhưng đồng thời cũng thấy những mặt hạn chế trên nên họ ra sức sáng tạo, bổ sung. Với quan điểm đúng đắn, khách quan, họ nghiên cứu nhiều kiểu khai

Sách Cờ Tướng . Com

cuộc mới có kết hợp giữa lý luận và thực tiễn, so với những quyển kỳ phổ cổ xưa thì có một khoảng cách rõ rệt.

Các thế trận mới như Tiên nhân chỉ lộ, Phản Công Mã, Thiết Đơn Đề, Uyên Ương Pháo, Sĩ Giác Pháo... đều là những sáng tạo của các danh kỳ ở thế kỷ này, đã làm cho các kiểu ra quân thêm phong phú, đa dạng. Thế nhưng các danh kỳ đương đại không dừng lại đó. Cùng với những trào lưu cách tân, đổi mới trên các lĩnh vực văn học, nghệ thuật, thẩm mỹ, âm nhạc, hội họa... làng cờ cũng có nhiều tư duy mới.

Thật vậy, làng cờ Trung Quốc cũng như làng cờ Việt Nam và nhiều nước khác từ các thập niên 60, 70 bỗng nổi lên những luồng gió mới muốn "cách tân" nhiều thế trận xưa cũ mà nhiều người đã bắt đầu nhàm chán, để tạo ra những kiểu chơi mới hấp dẫn, sinh động hơn. Tư tưởng chiến lược dàn quân hiện đại tuân thủ các nguyên tắc ra quân, tức là triển khai toàn diện quân hai cánh rồi mới bắt đầu mở những đợt tấn công. Đa số các danh thủ đương đại đều thiên về tư tưởng tấn công nhưng không mạo hiểm, liều lĩnh đến mức "chiến thắng hay là chết" mà phương châm phải là "phi thắng tất hoà". Do đó mục tiêu trong giai đoạn khai cuộc chủ yếu là giành thế chứ không phải là ăn quân. Nếu đi trước thì phải duy trì lâu dài quyền chủ động tiến lên chiếm ưu thế và phát huy ưu thế càng lúc càng lớn hơn; ngược lại bên đi sau cố gắng tranh giành các vị trí tốt, hạn chế quyền chủ động của đối phương tiến lên đạt thế cân bằng và giành quyền chủ động.

Vấn đề thế và lực lượng như trên đã nêu, các danh thủ đều nhất trí với các quan điểm của những người đi trước và biết tận dụng tạo nên nhiều tình huống căng thẳng, quyết

Sách Cờ Tướng .Com

liệt. Tiêu chuẩn của những ván cờ hay chính là có nhiều tình huống gay cấn, căng thẳng và có những đòn đánh phối hợp lý thú. Do đó kiểu chơi mới thường có những trường hợp hi sinh quân để lấy thế, đồng thời né tránh những kiểu đổi quân đơn giản để tạo cho thế cờ thêm phức tạp. Những tình huống "các hữu cố kỵ" tức là hai bên đều có những chỗ nguy hiểm "chết người", ngày trước người ta không dám thực hiện thì ngày nay các danh thủ lại thích chơi, thử thách thần kinh lẫn nhau. Để duy trì thế căng thẳng, phức tạp họ thường chuyển thế trận ban đầu thành những thế trận khác, như từ Đơn Đề Mã thành Bán Đồ Liệt Thủ Pháo, từ Thuận Pháo thành Bình Phong Mã, Phản Công Mã hay ngược lại. Điều này đòi hỏi những người chơi cờ hiện đại phải có kiến thức rất uyên bác về nhiều loại khai cuộc khác nhau.

Tóm lại, lịch sử hình thành và phát triển khai cuộc là một quá trình tiến lên không ngừng, từ chủ nghĩa kinh nghiệm đến tinh thần khoa học, kết hợp giữa lý luận và thực tiễn, từ sơ khai đến hoàn thiện và ngày càng hoàn thiện ở đỉnh cao hơn.

Biết được lịch sử hình thành và phát triển này để chúng ta luôn luôn nhạy bén với những cái mới, nắm bắt được những thành tựu đương đại. Trên cơ sở này chúng ta cần phát huy ngày một cao hơn, làm cho Cờ Tướng mãi mãi là một trò chơi trí tuệ luôn hấp dẫn, sinh động đối với cuộc sống của con người.

Sách Cờ Tướng .Com

Chương 2

NHỮNG NGUYÊN TẮC CƠ BẢN TRONG KHAI CUỘC

Trước khi bước vào khai cuộc cụ thể đề nghị các bạn xem lại các nguyên tắc khai cuộc. Chúng tôi xin tóm tắt nguyên tắc khai cuộc trong một câu ngắn gọn như sau: ra quân đều, chiếm vị trí đẹp, công thủ lưỡng lợi.

Ba nguyên tắc trên thì "chiếm vị trí đẹp" là nguyên lý hàng đầu và là nguyên lý khó nhất. Tìm ra "vị trí đẹp" trong một thế cuộc phức tạp là cả một quá trình suy nghĩ tính toán kỹ lưỡng, chu đáo, thận trọng. Khi đọc biên bản thi đấu rất nhiều bạn trẻ thắc mắc vì sao đấu thủ đi nước này mà không phải là nước kia? Bạn chỉ có thể lĩnh hội được nước đi cao của đấu thủ khi hiểu được "vị trí đẹp" là gì.

Nguyên lý của "vị trí đẹp" rất đơn giản: phát huy sức mạnh của quân cờ cao nhất. Áp dụng vào bàn cờ cụ thể thì "vị trí đẹp" của một quân cờ là vị trí cho phép nó kiểm soát nhiều nước đi nhất mà vẫn đạt độ an toàn cao nhất. Ví dụ đối với quân Tướng thì: "vị trí đẹp nhất" là vị trí trung tâm lúc mới chơi cờ. Ở vị trí này Tướng kiểm soát được 3 nước đi và an toàn vì được hệ thống Sĩ, Tượng bảo vệ chắc chắn. Các quân khác bảo vệ Tướng cũng dễ. Vị trí giữa "cửu cung" quân tướng

Sách Cờ Tướng.Com

tuy kiểm soát được 4 vị trí xung quanh nhưng độ an toàn lại kém, không phải là vị trí đẹp nhất. Tuy nhiên, tuỳ thuộc vào bố cuộc, vị trí đẹp ấy có thể thay đổi, và đó chính là tiêu chí xác định trình độ của kỳ thủ.

Sau khi hiểu "vị trí đẹp" của một quân bạn cần nắm vững khái niệm "vị trí đẹp" của một nhóm quân. Nhóm quân phải có sự liên kết nhất định vừa bảo vệ lẫn nhau, vừa có thể tung ra đòn phối hợp. Rồi bạn nâng lên tìm hiểu sự liên kết của các nhóm quân. Đến đây thì bạn bắt đầu có khái niệm về "bố cuộc" hay "bố trận". Khai cuộc chính là sự nghiên cứu về bố cuộc (hay bố trận) trong môn cờ.

Một cách khái quát nhất, bố cuộc chia làm 2 loại lớn: có Pháo đầu và không có Pháo đầu. Các sách cờ Trung Quốc hay chia thành: Pháo loại và Phi trung Pháo loại.

Trong bố cuộc Pháo đầu lại chia thành nhiều loại nhỏ như Thuận Pháo, Nghịch Pháo, Pháo đầu đối Bình Phong Mã, Pháo đầu đối Đơn Đề Mã...

Bố cuộc không có Pháo đầu cũng gồm nhiều loại: Tiến binh, Phi Tượng, Quá Cung Pháo, Sĩ Giác Pháo...

Đi sâu tìm hiểu một số sách cổ thì thấy người xưa có dạy những nguyên tắc chơi cờ. Đó là những nguyên tắc chung chứ không riêng cho phần khai cuộc. Chẳng hạn bài "Tượng dịch" của Lưu Khắc Trang thời Nam Tống (1187 – 1269) nêu nhiều nguyên tắc chơi cờ rất đáng chú ý, hoặc rõ nhất là "Mười bí quyết chơi cờ" nêu trong Sự lâm quảng ký (Phần "Nghệ văn loại") của Trần Nguyên Tịnh cũng thời Nam Tống cho đến ngày nay nhiều điểm vẫn còn nguyên giá trị. Thế nhưng

Sách Cờ Tướng.Com

nếu đem những nguyên tắc này áp dụng cho khai cuộc thì còn chung quá và nhiều điểm cũng không phù hợp.

Nay tổng kết kinh nghiệm của các danh thủ đương đại để vạch thành các nguyên tắc vận dụng cụ thể vào khai cuộc thì rõ ràng và phù hợp hơn. Có 7 nguyên tắc cơ bản cần chú ý sau đây:

❶ Phải nhanh chóng triển khai toàn bộ quân chủ lực

❷ Phải hình thành một thế bố trí quân linh hoạt

❸ Phải vận dụng hợp lý các nước đi Tốt và Sĩ, Tượng

❹ Trong khai cuộc không nên vận dụng một quân đi nhiều lần

❺ Khi chưa triển khai đủ lực lượng thì không nên vội tấn công

❻ Không nên tham lợi nhỏ mà bị bẫy

❼ Phải tránh tình trạng các quân cản trở nhau

Một thành ngữ Đức cho rằng "Khai cuộc tốt có nghĩa là bạn đã thắng nửa ván cờ"...

Phần mở đầu của một ván cờ được gọi là khai cuộc. Tầm quan trọng của nó so với trung cuộc và tàn cuộc như thế nào?

Câu hỏi này đã được tranh cãi từ nhiều góc độ nhưng chưa có câu trả lời cụ thể nào – người chơi cờ cần nhắm tới khả năng chơi tốt ở cả ba giai đoạn.

Tuy nhiên, ta có thể nói rằng bạn nên nghiên cứu khai cuộc đầu tiên. Có được lợi thế sớm không chỉ có giá trị thực

Sách Cờ Tướng.Com

tế mà còn có ảnh hưởng lớn đến tâm lý. Biết rằng bạn ở vị trí có lợi sẽ giúp bạn tự tin trong trận chiến sắp tới. Ngược lại, đối thủ nhận thấy mình ở vị trí bất lợi có thể sẽ không đủ bình tĩnh để đối mặt với trận chiến trung cuộc. Do đó, lợi thế khai cuộc có thể dẫn đến thắng lợi dễ dàng ở trung cuộc.

Những kỳ thủ hàng đầu trong lịch sử cờ Vua mong có được gì ở khai cuộc? J. R. Capablanca cho rằng nguyên tắc cơ bản là "phát triển nhanh và hiệu quả" với kết quả là khi các quân tham chiến chúng sẽ ở những "vị trí có lợi". Ông cũng đưa ra những lời khuyên bổ ích trong trường hợp đối phương đi một nước bất ngờ – vấn đề mà ai cũng đã từng gặp phải nhiều lần! "Hãy đi như bình thường" ("Play what you might call the common–senes move"). Capablanca lưu ý hãy theo những nguyên tắc cơ bản nói trên. Dù cho nước bạn đi không phải là nước tốt nhất (thường thì cần có phân tích kỹ lưỡng để tìm ra nước đi tốt nhất), kế hoạch khai triển quân nhanh chóng và đến các vị trí an toàn sẽ tạo ra những nước đi rất tốt trong hầu hết các trường hợp.

Larry Evans đưa ra một định nghĩa theo kỹ thuật hiện đại khi nói "Khai cuộc là một cuộc chiến cho không gian, thời gian và lực lượng". ("The opening is a fight for space, time and force"). Svetozar Gligoric nhấn mạnh đến nhân tố thời gian; thời gian có nghĩa là tốc độ các quân cờ tham gia vào trận đánh. Theo ông, "Việc vận dụng thời gian một cách hiệu quả trong khai cuộc thường đòi hỏi mỗi nước đi sẽ phát triển một quân mới. " Lajos Portisch nêu ra một quan điểm triết học hơn, "Nhiệm vụ duy nhất của bạn trong khai cuộc là đạt

Sách Cờ Tướng.com

đến trung cuộc với một thế trận không đến nỗi tệ. " ("Your only task in the opening is to reach a playable middlegame."). Những ván cờ của Anatoly Karpop cho thấy về cơ bản ông đồng ý với quan điểm của Portisch. Cách tiếp cận khai cuộc của Robert. J. Fischer rất khắt khe, ông thích quét sạch đối thủ khỏi bàn cờ ngay lúc bắt đầu.

Tất nhiên, mục tiêu cho Trắng và Đen là khác nhau. Thành công trong khai cuộc với Trắng có nghĩa là ít nhất bạn cũng có một lợi thế nhỏ. Mặt khác, Đen có thể hoàn toàn thoả mãn nếu có một thế cờ cân bằng sau khai cuộc. Cả Fischer và Karpov đều rất thành công trong việc giữ được một số lợi thế tự nhiên của quân Trắng. Chơi quân Đen khi đối đầu với họ luôn là một nhiệm vụ khó chịu. Mục đích khi chơi quân Đen của Karpov đã thay đổi đáng kể khi ông trở thành Vô địch thế giới vào năm 1975. Trước đó, khi thi đấu với những kiện tướng quốc tế, ông bằng lòng với thế trận an toàn, bình đẳng và kết quả hoà. Nhưng khi trở thành Vô địch thế giới, ông muốn thắng tất cả các ván cờ, do đó khai cuộc của Karpov trở nên linh động hơn rất nhiều.

Với Fischer, các thế cờ linh động là quy luật không đổi. Đó là lý do vũ khí chính của ông khi chơi quân Đen luôn là Najdorf Sicilian chống lại 1 e4 và King""s Indian và Grunfeld chống lại 1 d4. Những khai cuộc này đòi hỏi độ chính xác cực cao trong các nước đi của Trắng để thế chủ động không rơi vào tay Đen. Fischer thích những tình huống như vậy và luôn nắm bắt bất cứ cơ hội nào. Nếu Trắng chơi hoàn hảo, ông nhận ra rằng sẽ cần có thời gian để tạo thế cân bằng. Rất ít khi ta thấy những đợt tấn công không có lợi trong các

Sách Cờ Tướng .Com

ván cờ của Fischer. Robert Byrne kể rằng khi họ cùng phân tích các ván cờ vào cuối những năm 1960, Fischer xem qua một số ván cờ của Bryne và tỏ ra rất ngạc nhiên khi thấy Bryne tấn công với quân Đen. (jumping the gun in playing attack with the Black pieces). Không tán thành, Fischer khuyên: "Khi chơi quân Đen bạn cần đạt được thế cờ ngang bằng trước khi chuyển sang tấn công".

Nói chung, Trắng nên nhắm đến mục tiêu có được một số lợi thế nhỏ sau khai cuộc trong khi Đen nên nhắm đến một thế trận cân bằng. Tuỳ theo mục đích chính của Đen là cần thắng hay hoà, Đen sẽ nhắm đến thế trận linh động hay thế trận an toàn, cân bằng. Liệu điều này có nghĩa là không có nước nào khác, ngoài những nước được ghi nhận trong các lý thuyết khai cuộc, có thể được coi là tốt nhất ? Tất nhiên là không – những nước đi hoặc kế hoạch khác có thể hợp lý khi có lý do tâm lý hay thực tế. Ví dụ, với đối thủ chơi không tốt khi khai cuộc không nằm trong lý thuyết, một nước đi bất ngờ với đối thủ này có thể tạo ra lợi thế rất lớn. Hay một người chơi biết, hiểu và thích thú với một loại khai cuộc nhưng những nhà lý thuyết cho rằng loại khai cuộc này sẽ gây bất lợi. Không sao cả. Mọi kỳ thủ nên chơi loại khai cuộc mà mình thấy thích và hiểu rõ nhất.

Một điểm khác cũng quan trọng là bạn cần có cái nhìn logic với cách chơi khai cuộc của bạn. Nếu Trắng tự nguyện chọn khai cuộc – nếu Đen chơi chính xác – sẽ đưa lợi thế cho đối phương thì quả là một sự dại dột. Các nước đi thử nghiệm với Trắng cần được giới hạn ở những nước mà trong trường hợp tồi tệ nhất cũng dẫn tới thế cờ cân bằng. Đen

Sách Cờ Tướng .com

không nên liều chọn khai cuộc mà nếu Trắng chơi chính xác, Đen sẽ rơi vào tình thế bất lợi đến mức khả năng hồi phục là rất thấp. Các nước đi thử nghiệm với Đen cần được giới hạn ở những nước chỉ cho Trắng một lợi thế rất nhỏ, tối đa là bất lợi hơn một chút so với lý thuyết.

Khai cuộc kéo dài bao lâu? Ranh giới giữa khai cuộc và trung cuộc không rõ ràng. Rất nhiều sách về khai cuộc hiện nay thường xuyên phân tích tới nước 20 và hơn nữa. Trong trường hợp này, ván cờ đã đến giai đoạn trung cuộc. Một cách đơn giản, khai cuộc kết thúc khi các quân đã được phát triển xong. Thường thì điều này diễn ra trong vòng 10–15 nước. Một cách khác, chúng ta có thể nói khai cuộc kết thúc khi ít nhất một trong hai đấu thủ đạt được mục tiêu trong khai cuộc. Những mục tiêu này là gì chúng ta sẽ bàn tới ở phần tiếp theo.

Nguyên tắc cơ bản để thành công trong cờ Vua là nhận thức. Do đó bạn cần một số hiểu biết nhất định về khai cuộc, khả năng nhận thức những nước đi tốt trong khai cuộc có giá trị hơn nhiều so với việc nhớ hàng loạt những biến thể phức tạp của các loại khai cuộc. Capablanca công nhận rằng ông không phải là một chuyên gia trong lĩnh vực khai cuộc. Năm 1919, trận đấu giữa ông và kiện tướng người Serbia Kostic, người được công nhận về khả năng ghi nhớ các loại khai cuộc, được tổ chức ở Havana. Capablanca miêu tả đối thủ: "Kostic nhớ như in tất cả các ván cờ của các kiện tướng trong vòng 20 năm trở lại đây và rất nhiều các ván cờ khác trước đó. " Mặc dù vậy, Capablanca không nản lòng chút nào và với nhận thức sâu hơn, giành chiến thắng trong năm ván

Sách Cờ Tướng .Com

đầu tiên. Mặc dù với hiểu biết đáng kính nể về khai cuộc, Kostic sau đó xin thua.

I. PHẢI NHANH CHÓNG TRIỂN KHAI TOÀN BỘ QUÂN CHỦ LỰC

Giai đoạn khai cuộc là giai đoạn ra quân, bố trí đội hình lực lượng để sẵn sàng tấn công hay phòng thủ. Giai đoạn này đòi hỏi các quân chủ lực Xe, Pháo và Mã của cả hai cánh phải được huy động nhanh chóng tiến lên chiếm lấy những điểm thuận lợi. Cụ thể là hai Xe phải ra cho sớm để giành lấy các thông lộ 2, 4 hoặc 6, 8, còn Pháo thì tuỳ từng kiểu chơi bố trí cho đúng chỗ để sẵn sàng tham gia tấn công hoặc tiếp ứng phòng thủ. Đối với Mã cũng vậy, cần triển khai sớm để bảo vệ Tốt đầu, thường một con ở nhà phòng thủ, một con sẵn sàng nhảy qua phối hợp cùng các quân khác tấn công.

Việc đưa quân nào tấn công trước, quân nào chực chờ tiếp ứng và quân nào nhất thiết phải ở lại bên nhà để phòng thủ đều phải có kế hoạch. Không được tùy hứng điều động lung tung, nhất là không xác định rõ nhiệm vụ từng quân cờ cụ thể thì hàng ngũ sẽ mau rối loạn. Khi chơi có kế hoạch, tức là các quân được bố trí theo một đội hình chiến đấu thì sang giai đoạn trung cuộc sẽ dễ dàng thực hiện các ý đồ chiến lược một cách chủ động.

II. PHẢI HÌNH THÀNH MỘT THẾ BỐ TRÍ QUÂN LINH HOẠT

Nhanh chóng triển khai các quân chủ lực là để dàn thành một thế trận với yêu cầu là các quân đều phát huy tốt chức

Sách Cờ Tướng .Com

năng của mình. Đó là thế bố trí quân linh hoạt hay còn gọi là có tính cơ động cao. Muốn tấn công thì có ngay điều kiện liên kết các quân để tấn công hoặc cần thiết phải phòng thủ thì cũng dễ dàng chuyển sang phòng thủ, cánh mặt cánh trái hô ứng có nhau. Hoặc cũng có thể chuyển thế trận này sang thế trận khác mà vẫn chủ động hay vẫn giữ vững thế phòng ngự. Trái với linh hoạt là bị phong tỏa, bị ngăn cản tầm hoạt động, các quân di chuyển khó khăn trong tình thế ngột ngạt.

Tinh thần then chốt của bố cuộc chỉ đơn giản thế này thôi: mỗi quân đều phải có tác dụng, có mục đích khi chiếm vị trí nào đó trên bàn cờ.

Giai đoạn khai cuộc cả hai bên đều cố gắng triển khai quân mình, thông thường là hai bên phải di chuyển Pháo, Mã, Tượng, Tốt để mở đường cho Xe ra.

Giống như một vị tướng cầm quân, các bạn điều quân mình đến các vị trí trọng yếu. Mỗi quân cần phải có chỗ tốt, để giải quyết một nhiệm vụ nhất định. Song các bạn trẻ đôi khi điều quân không đúng, như người ta thường nói: đi những nước không có địa chỉ. Ngay lúc đó thì không thấy được hậu quả, nhưng càng về sau những nước "vô bổ" ấy càng phát huy tác dụng "vô bổ" của nó. Và bạn sẽ thấy rằng: giá mà ta không đi nước này, nước kia...

Bố cuộc, nghĩa đen là bố trí quân. Có những nhà nghiên cứu thích dùng thuật ngữ "bố trận" để nhấn mạnh bố trí quân sẽ quyết định đến hướng đánh, đến kỹ thuật phòng thủ sắp tới. Để có khái niệm về bố cuộc, chúng ta xem vài ví dụ mà bạn trẻ mới làm quen với cờ Tướng rất dễ mắc phải.

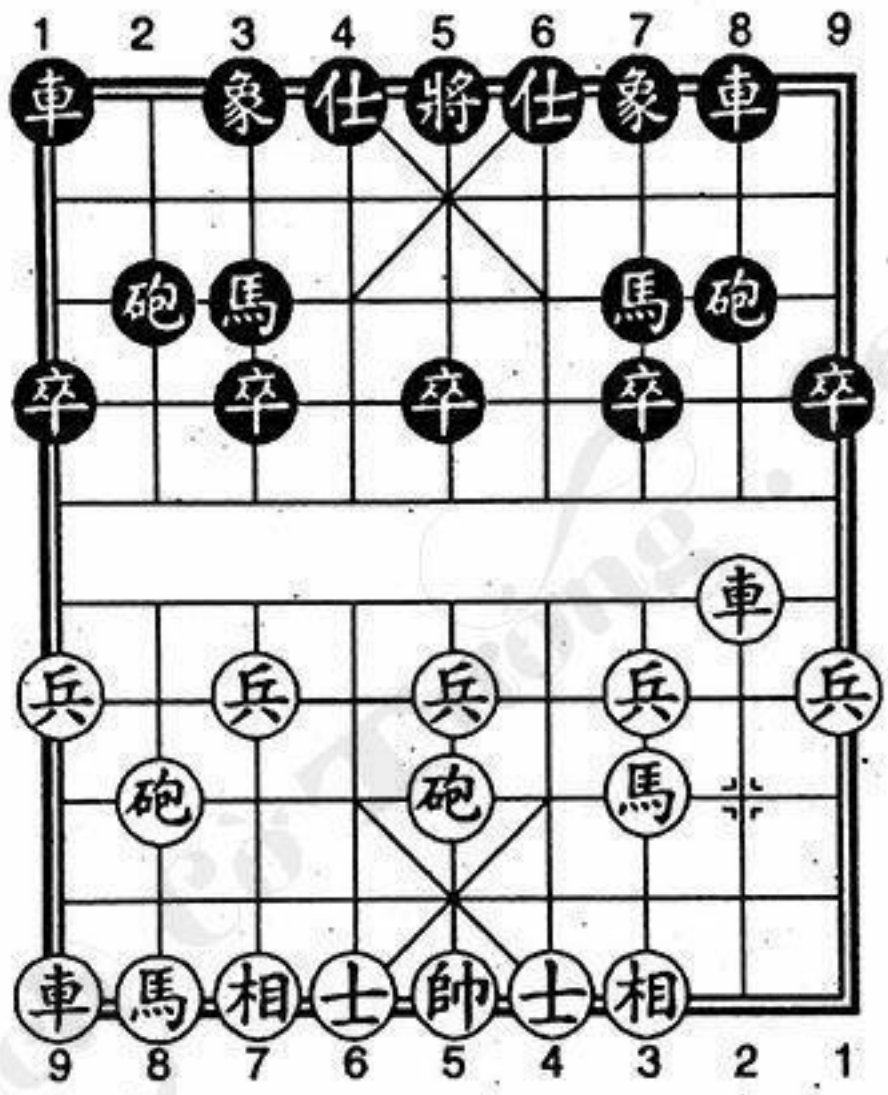
Sách Cờ Tướng.Com

Tuần hà Xa có nên dùng không?

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ●8.7 2. ㊁2.3 ●2.3

3. ㊂1–2 ●9-8 4. ㊂2.4 ?



Nhiều bạn thích nước này vì Xe ở cao, khống chế cả một tuyến hà, dễ cơ động. Thực ra, đó là nước "vô bổ" vì không hề uy hiếp quân đối phương, không giữ quân của ta. Tuyến hà tuy dài nhưng bên địch chưa đặt chân đến. Mà đã lên đấy rồi chẳng lẽ cứ đứng đấy? Thế nào rồi bạn cũng phải dời chỗ, vô tình mất không một nước, chỉ tiện cho đối phương mở Tốt mà thôi.

Vậy nên đi thế nào? Đến đây bạn nên chọn: B7.1 B3.1 hoặc M8.9 – theo đúng bố cuộc đã trình bày trong các sách nói về cờ.

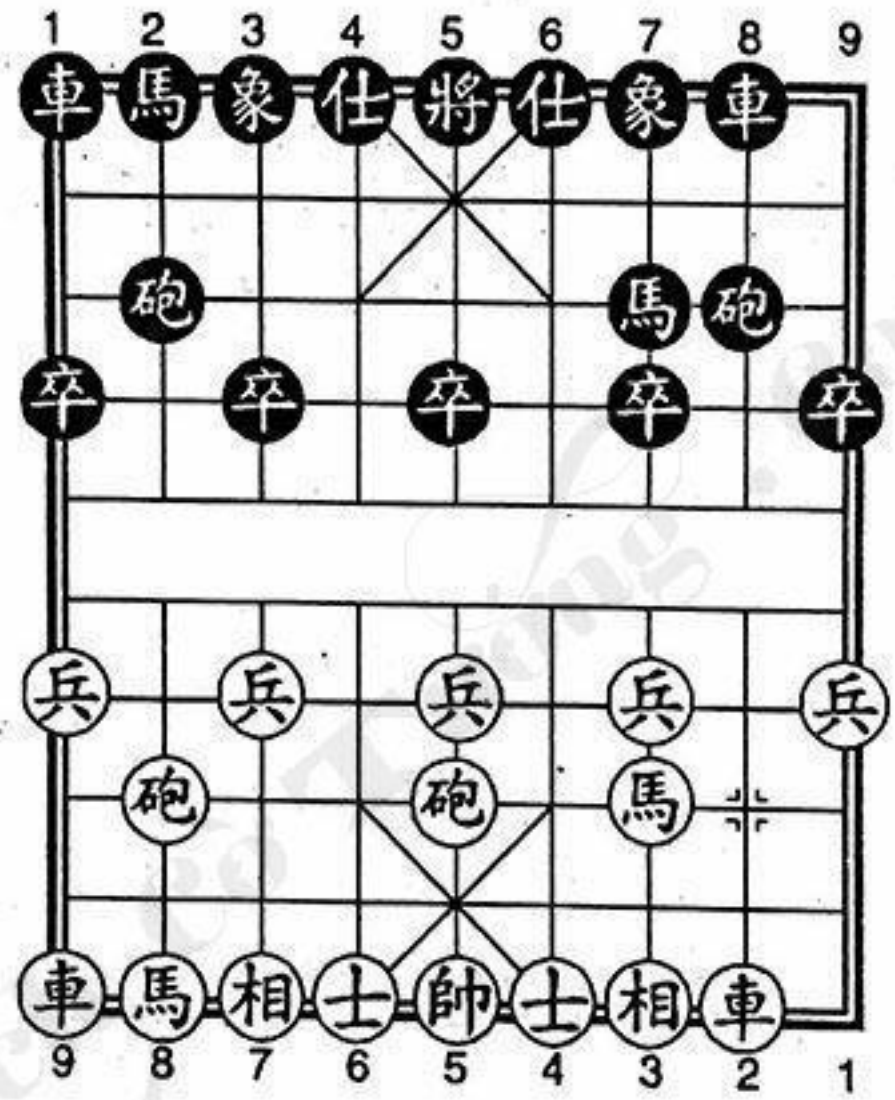
Sách Cờ Tướng .Com

Bình Sĩ giác Pháo

Ván cờ:

1. ⓒ2–5 ⓗ8.7 **2.** Ⓜ2.3 ⓒ9–8

3. Ⓒ1–2 ⓒ2–4 ?



Nước Sĩ giác Pháo này có "mới" không? Không! Một nước "cũ" chỉ có ở những ai không hiểu gì về bố cuộc. Bạn cứ thử ngẫm mà xem. Một quân Xe bên tiên, vừa đi đúng một nước đã khống chế được ba quân Xe, Pháo, Mã bên hậu. Nước bình Pháo không có tác dụng tấn công, còn muốn phòng thủ thì ít ra phải tốn thêm một nước lên Tượng. Vừa khai cuộc đã tiêu tốn nhiều nước thế thì có gặp khó khăn cũng là chuyện tất nhiên.

Đổi lại, bên hậu đi ⓗ2.1 hoặc ⓒ2–3 trận thế cũng không tốt. Nguyên lý cũng như trên. Tốt nhất bên hậu nên đi ⓗ2.3 hoặc ⓒ7.1.

Sách Cờ Tướng.Com

Tinh thần then chốt của bố cuộc chỉ đơn giản thế này thôi: mỗi quân đều phải có tác dụng, có mục đích khi chiếm vị trí nào đó trên bàn cờ.

III. PHẢI SỬ DỤNG HỢP LÝ CÁC NƯỚC ĐI TỐT VÀ SĨ, TƯỢNG

Yêu cầu triển khai toàn bộ các quân chủ lực đương nhiên phải hạn chế việc đi các Tốt cũng như Sĩ, Tượng. Thế nhưng cần lưu ý: các Mã muốn linh hoạt thì phải tiến các Tốt 3, 7 hoặc Tốt biên. Còn các Xe muốn thông, từ cánh mặt sang cánh trái hay ngược lại thì không vội gì lên Sĩ. Trong một số thế trận, như Đơn Đề Mã, Phản Công Mã muốn chuyển sang chơi Thuận Pháo hoặc Nghịch Pháo thì không nên vội lên Tượng.

Cần nhận rõ các Tốt tiến lên làm cho các Mã linh hoạt đồng thời cũng khống chế Tốt đối phương khiến chúng không lên được, làm ngột ngạt các Mã của chúng. Một số đòn chiến thuật, hi sinh Tốt để chiếm thế rất lợi hại, đặc biệt khi phía sau có Pháo, tiến Tốt qua uy hiếp Mã đối phương thường diễn ra. Con Tốt đầu có vai trò rất đặc biệt: vừa là một bộ phận để phòng thủ vừa là một quân xung kích tấn công, do đó phải thật thận trọng khi đi Tốt đầu. Đối với Sĩ, Tượng khi chưa cần thiết thường để lỡ thời cơ ra quân, phối hợp tấn công, trả đòn.

Ta xem một số ván sau đây để hình dung mức độ hợp lý là thế nào.

Sách Cờ Tướng .Com

IV. TRONG KHAI CUỘC KHÔNG NÊN DÙNG MỘT QUÂN ĐI NHIỀU LẦN

Khai cuộc là một cuộc chạy đua việc động binh, đưa các quân ra bố trí trận thế. Nếu ta chỉ dùng hai, ba quân thôi thì hẳn là các quân khác chưa được điều động ra ứng chiến và nếu đối phương ra quân đầy đủ lại tiến hành một cuộc tấn công nào đó thì ta sẽ không có lực lượng đối phó kịp thời.

Kinh nghiệm cho thấy trong khai cuộc với 10 hoặc 12 nước đi ban đầu ta phải huy động ít nhất 6 – 7 quân khác nhau, nếu ít hơn thì thường là bị động đối phó.

V. KHI CHƯA TRIỂN KHAI ĐỦ LỰC LƯỢNG THÌ KHÔNG NÊN VỘI TẤN CÔNG

Nguyên tắc này coi như "hệ luận" của các nguyên tắc trên, vì nếu chỉ mới triển khai vài ba quân mà vội mở cuộc tấn công thì rất nguy hiểm. Đối phương động binh đầy đủ sẽ bẻ gẫy dễ dàng một cuộc tấn công như vậy. Dĩ nhiên trong một số trường hợp do đối phương dàn quân sơ hở thì ta có thể tranh thủ thời cơ mở đợt tấn công với mục đích gây tổn thất hoặc gây khó khăn cho đối phương.

VI. KHÔNG NÊN THAM LỢI NHỎ MÀ BỊ BẪY

Khi khai cuộc không phải chỉ ra nhanh các quân mà còn phải tạo một thế liên hoàn giữa chúng, trong đó cần có những cái bẫy để nhử đối phương. Những người chơi cờ thiếu kinh nghiệm ham rượt đuổi, bắt quân, bắt Tốt thường bị vây hãm, có khi bị mất quân luôn.

Sách Cờ Tướng .Com

Do đó nguyên tắc này dạy chúng ta phải luôn luôn nhìn toàn diện, đừng phiến diện, đừng tham một lợi nhỏ mà bị mắc mưu đối phương.

Về những loại bẫy trong khai cuộc thì có rất nhiều, mỗi thế trận đều có những kiểu bẫy riêng.

VII. PHẢI TRÁNH TÌNH TRẠNG CÁC QUÂN CẢN TRỞ NHAU

Cần lưu ý trong một số thế trận như Quá Cung Pháo, Kim Câu Pháo hoặc Quá Cung Liễm Pháo... dồn quân sang một cánh dễ xảy ra tình trạng các quân dồn cuộc lại, khó bề xoay trở. Các quân đã không linh hoạt thì cũng khó phát huy hết khả năng của chúng, dễ bị đối phương vây ép. Cho nên nguyên tắc này lưu ý cách triển khai quân sao cho nhịp nhàng mới hình thành được một thế trận vững chắc, tạo điều kiện thuận lợi cho các giai đoạn sau.

Các mục trên là bảy nguyên tắc cơ bản của khai cuộc mà người chơi cờ cần nắm vững để vận dụng cho tốt. Tuy nhiên đó không phải là những nguyên tắc tuyệt đối bất di bất dịch vì có những trường hợp ngoại lệ mà người chơi cờ có kinh nghiệm đều phải biết để có thể "vi phạm" nguyên tắc, giành lấy chiến thắng một cách nhanh chóng hơn. Mặt khác cũng cần biết: bảy nguyên tắc trên có mối quan hệ khăng khít với nhau. Vi phạm một nguyên tắc nào cũng đồng thời vi phạm một số nguyên tắc khác có liên quan.

Tình hình hiện nay, các danh kỳ đang đà cách tân đổi mới nhiều loại khai cuộc, do đó những điều thời trước khẳng

Sách Cờ Tướng .Com

định là đúng thì ngày nay đều được xem xét lại. Có những điều được tiếp tục công nhận nhưng cũng có lắm điều đang được thay đổi bổ sung. Như Xe luôn luôn phải chiếm thông lộ, các danh kỳ đương đại nhất trí nhưng trong một số thế trận họ lại đưa Xe vào những chỗ tạm thời coi như lộ nghẽn, để sau đó mở bung ra lại có thế hơn. Thời xưa Mã cấm kỵ nhập cung, nhưng các danh kỳ đương đại coi đó là việc bình thường, thậm chí lại hóa hay trong một số trường hợp. Hoặc có những cái bẫy đối phương giăng ra họ chấp nhận sụp bẫy để rồi có cách đánh trả.

VIII. CÁC KHAI CUỘC THƯỜNG GẶP

Mới gặp một đối thủ lạ, cần phải thăm dò đối phương. Không nên vội thi thố hết sở trường vì khi đối phương nắm được sở trường của ta sẽ có cách đối phó kịp thời, và sở trường có khi lại là sở đoản.

Các kỳ thủ có kinh nghiệm thường mở đầu bằng Tiến binh cuộc cũng ở lý do đó.

Nước đầu đẩy Tốt, sau đó có thể đưa vào Pháo đầu, có thể lên Mã, có thể lên Tượng, tùy cách đối phó của đối phương mà ứng biến. Thế trận khởi mà cũng có nguyên lý như trên và đều là cách khai cuộc có tính linh hoạt rất cao.

Chúng ta xem một ván thực đấu để hình dung cách *"ném đá dò đường"*:

Sách Cờ Tướng .Com

Ván cờ:

1. 兵7.1 炮2–3 **2.** 炮2–5 馬8.7

3. 馬2.3 卒9–8 **4.** 馬8.7

Bên tiên đi 兵7.1 để thăm dò. Bên hậu 炮2–3 gọi là Tốt để Pháo (Pháo dưới đáy Tốt). Nước thứ tư bên tiên lên Mã có ý bỏ Tốt tranh tiên.

4. ... 卒3.1

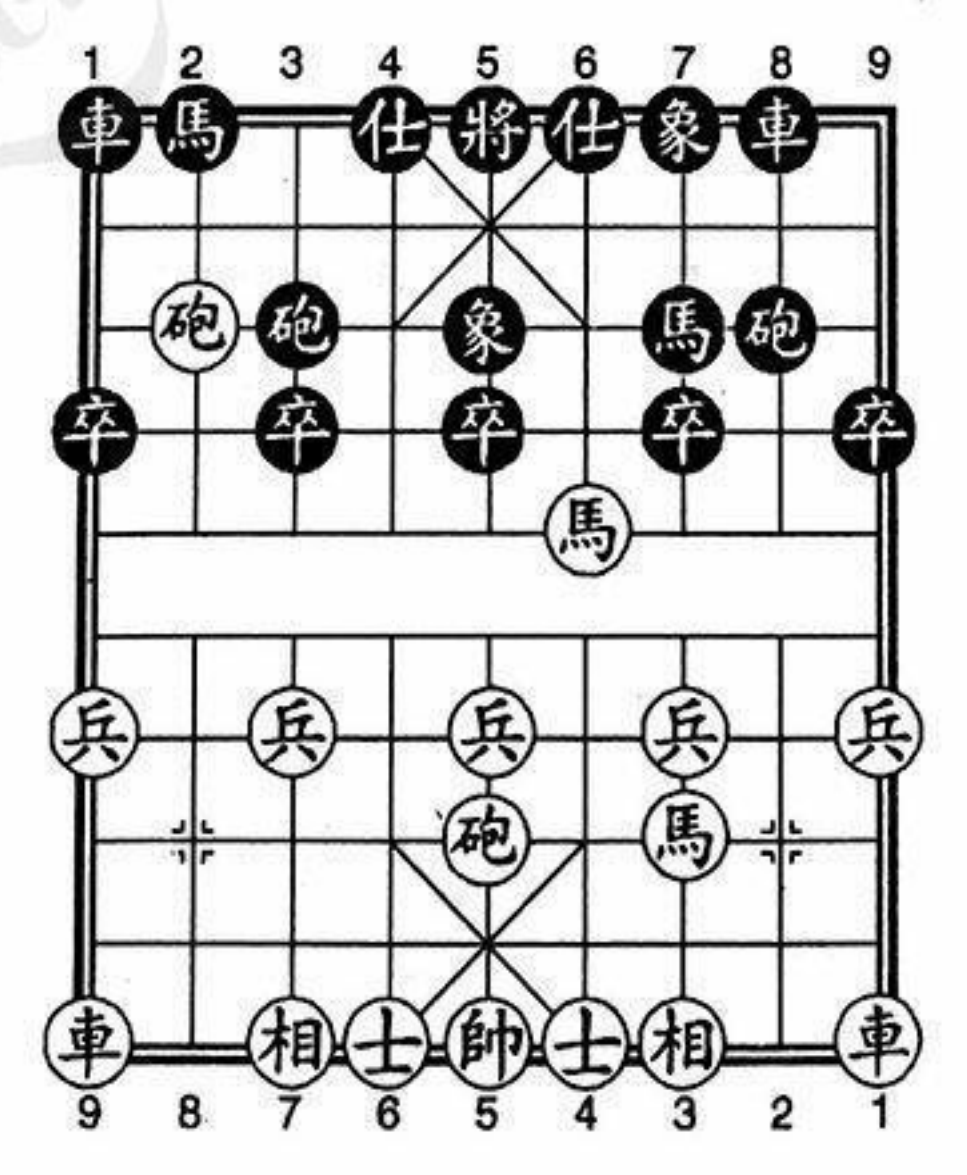
Nếu 炮8–9 thì 馬7.6, 相3.5, 炮8–6, 車8.4, 卒9–8, Mã cánh phải bên hậu khó hoạt động.

5. 馬7.6 卒3.1 **6.** 馬6.4

Chính xác! Nếu 馬6.5, 象7.5, 車1–2, 馬7.5, 炮5.4, 士6.5, bên hậu có Tốt độ hà hơi ưu

6. ... 象3.5

7. 炮8.5



Sách Cờ Tướng .com

Nước tranh tiên xuất sắc. Mã hậu khó đi. Nếu bên hậu ●7/5 thì bên tiên ㊀8–5, ㊀7.5, ㊀4.5, ㊀5.7, ㊀5.7 được quân ưu thế

7. ... ●2.4 **8.** ㊀4.3 ●8.1

Sai lầm! Nên đi ●8–9, tiếp đó bên tiên ㊀1–2, ㊀4.2, ㊀2.7, bên tiên được quân nhưng Xe Mã bị khống chế chặt.

9. ㊀8.1 ●4.3

Nếu ●4.6 thì ㊀5.4, ●5/3, ㊀8/1 bên tiên cũng ưu

10. ㊀5.4 ●5/3

11. ㊀t.5 ●5.1 **12.** ㊀8–2

Bên tiên ăn Xe thắng.

Chú thích của Bạn cờ:

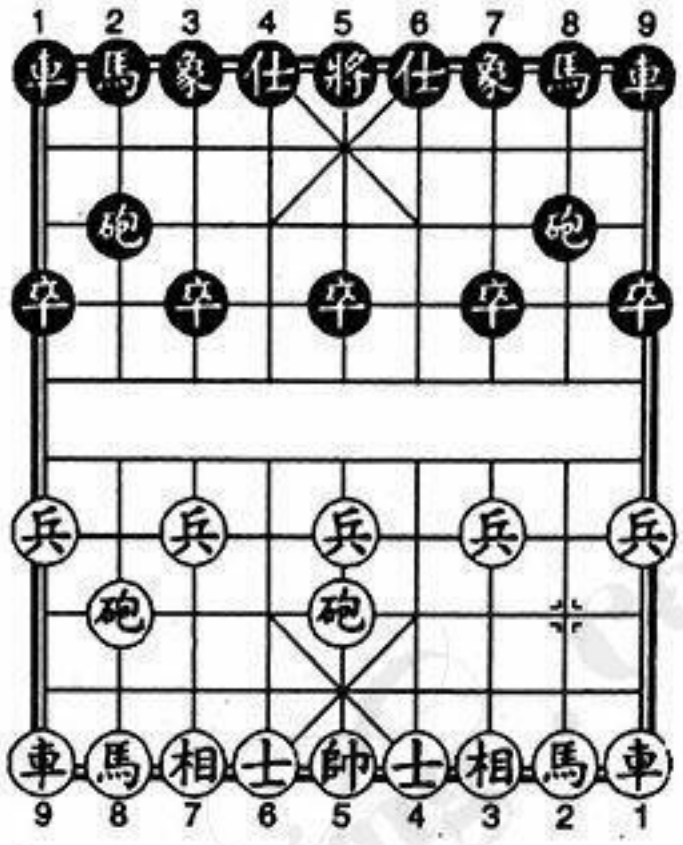
Khai cuộc Tiến binh (lên Tốt) còn có tên gọi khác là Tiên nhân chỉ lộ (ông Tiên chỉ đường). Để hiểu vì sao có tên này, bạn hãy tưởng tượng 5 quân Tốt trên bàn cờ là 5 ngón tay. Tiến Tốt 3 tương đương với chìa ngón trỏ ra "chỉ đường".

Trong Hình vẽ thì bên đi Tiên luôn là bên nằm dưới, còn bên đi Hậu luôn nằm trên. Và tôi chỉ đăng hình đi quân bên tay phải trước, vì đa số người Việt thuận tay phải, còn thực tế vẫn có thể có người đi bên cánh trái trước – vì thuận tay trái hoặc vì muốn làm khác thông thường. Thật ra cũng như nhau cả, vì bàn cờ có tính đối xứng, (các bạn chỉ cần nhớ 1 bên cũng suy ra được bên kia tương ứng).

Sách Cờ Tướng .Com

Bên đi trước (bên Tiên):

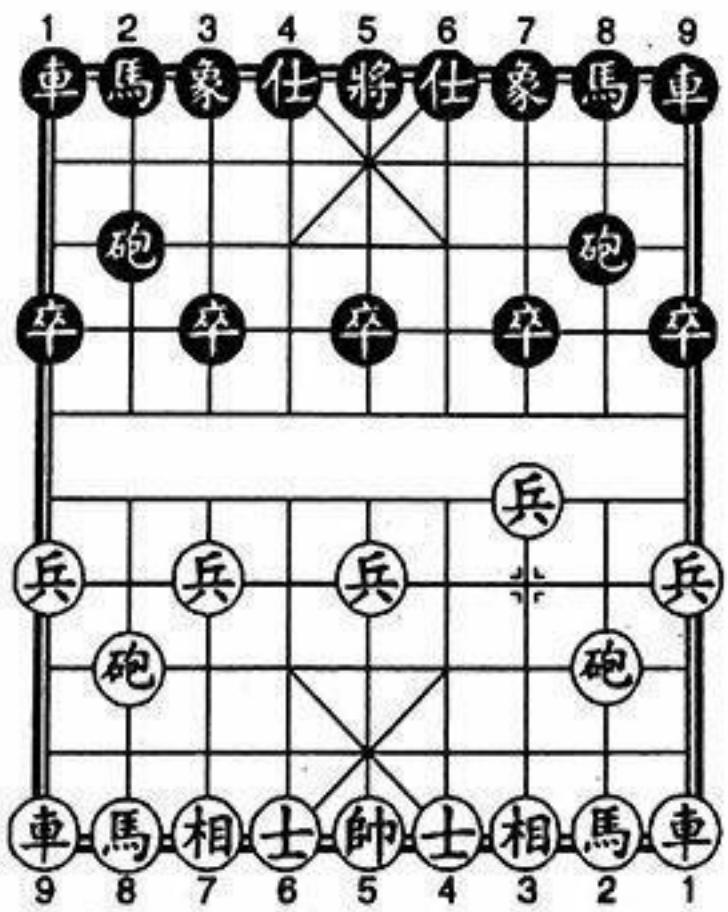
A. Đương Đầu Pháo (thường gọi là Trung Pháo hay Pháo Đầu):



1/ Pháo 2 bình 5 (炮2–5) ...

tương ứng tay trái là: 1/ 炮8–5 ...

B. Tiên Nhân Chỉ Lộ



1/ Chốt 3 tấn 1 (兵3.1) ...

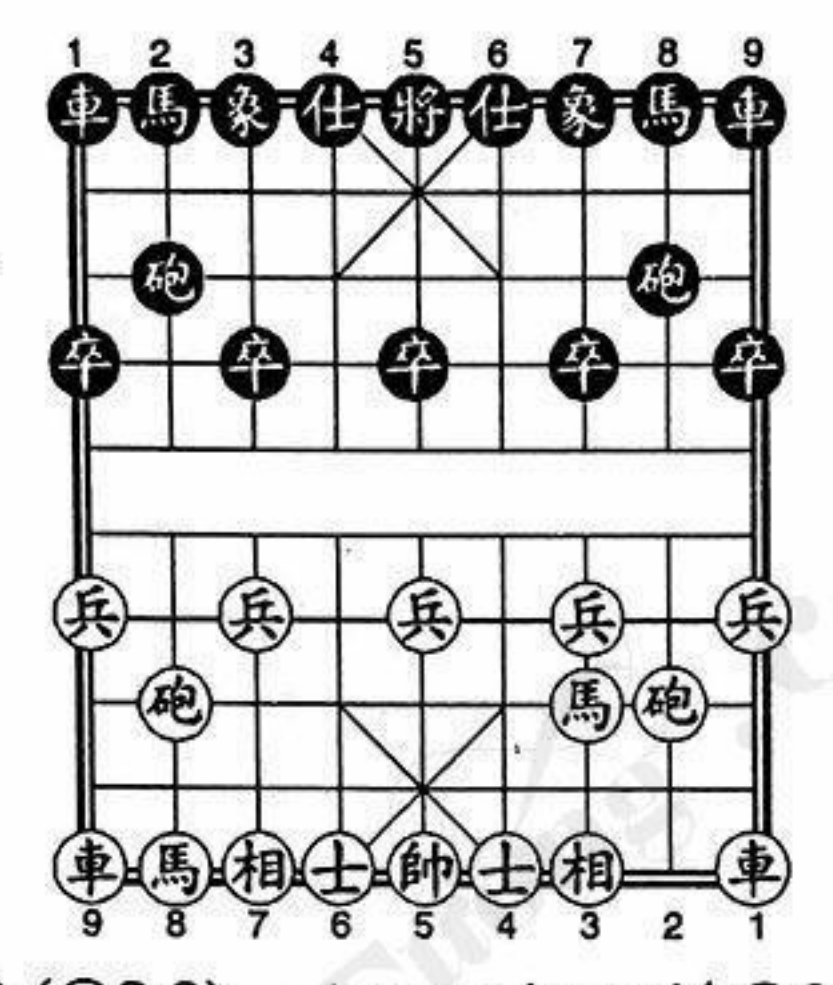
tương ứng tay trái: 1/ 卒7.1 ...

Sách Cờ Tướng .Com

C. Phi Tượng

1/ Tượng 3 tấn 5 (相3.5) ... tương ứng: 1/ 象7.5 ...

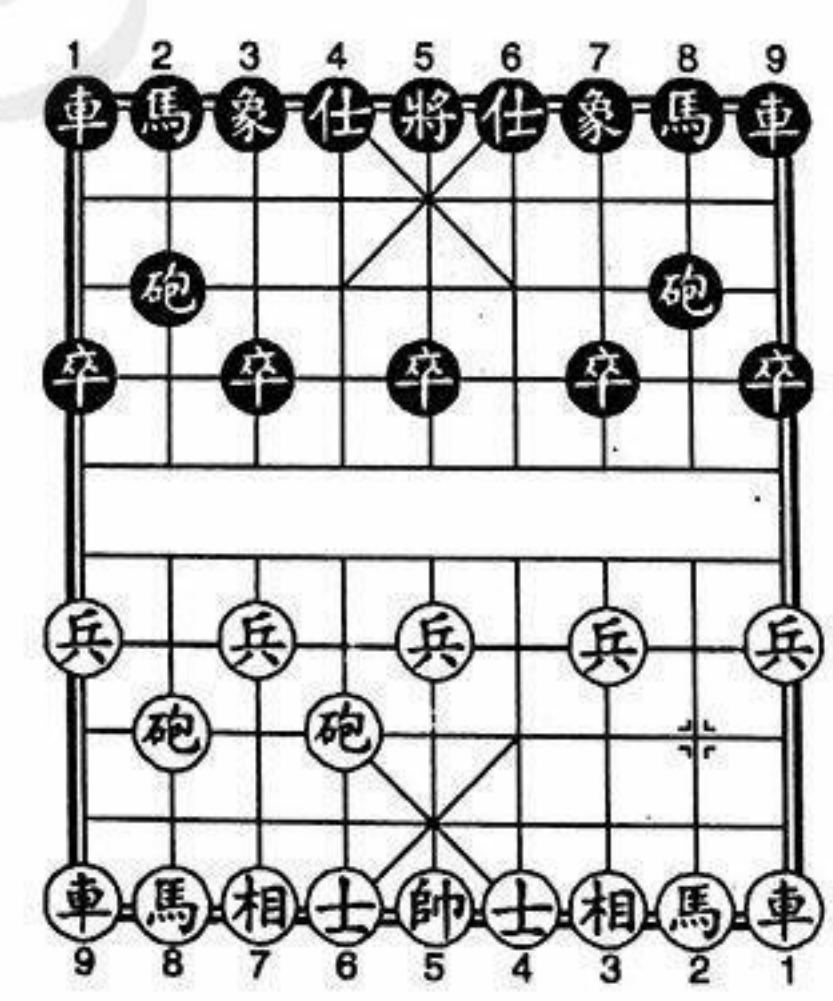
D. Khởi Mã



1/ Mã 2 tấn 3 (馬2.3) ... tương ứng: 1/ 馬8.7 ...

E. Quá Cung Pháo

1/ Pháo 2 bình 6 (炮2–6) ... tương ứng 1/ 炮8–4 ...



Sách Cờ Tướng .Com

Ngoài ra còn các thế đi tiên khác như Sĩ Giác Pháo (炮2–4), Kim Câu Pháo (炮2–3), Tuần Hà Pháo (炮2.2), Điệp Pháo (Uyên Ương Pháo: 炮2.1) ... nhưng ít gặp hơn, trước tiên các bạn cứ nhớ vài thế cơ bản trên là đủ.

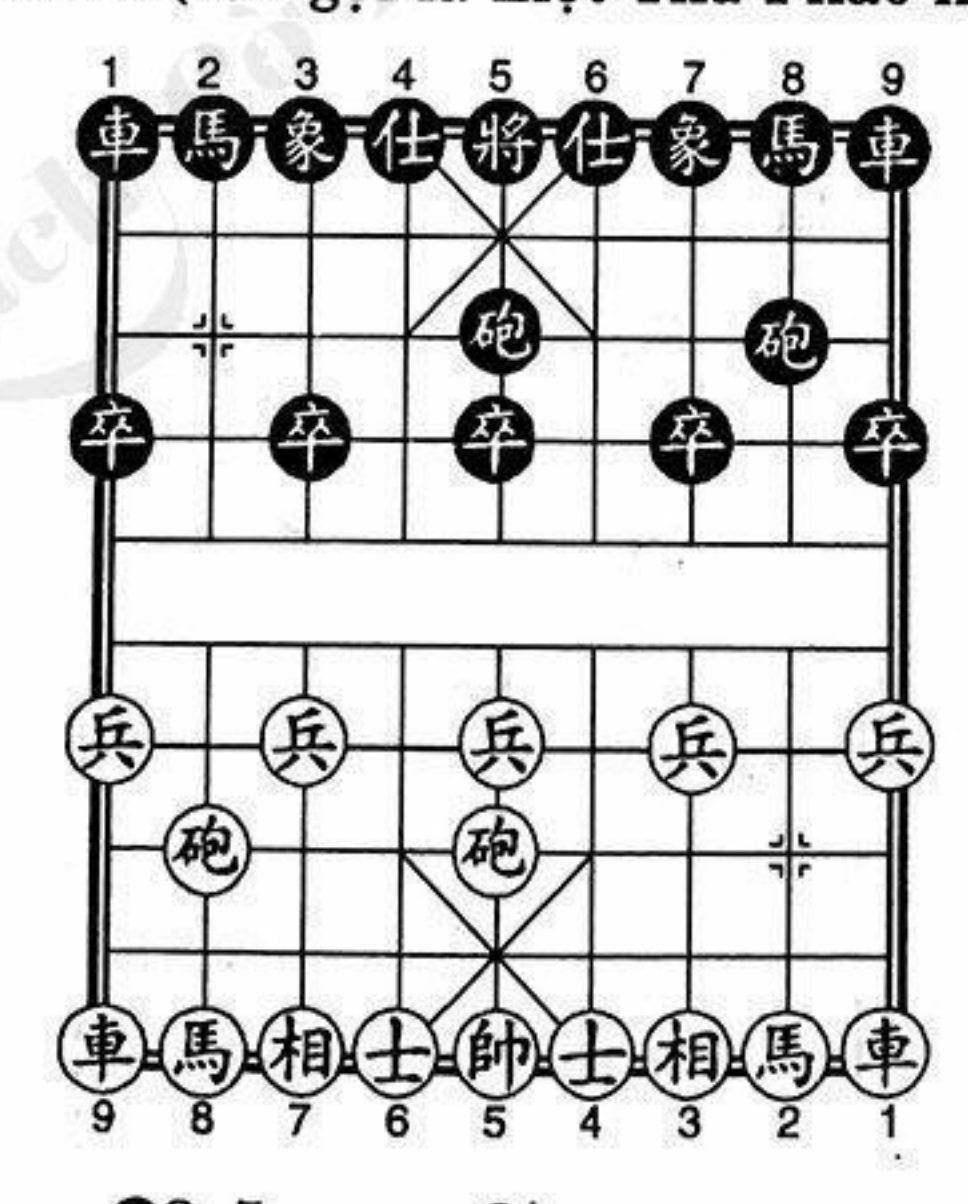
Bên đi sau (bên Hậu): Ở đây tôi chọn bên Tiên sẽ khai cuộc bằng Pháo Đầu, vì Pháo Đầu vẫn được xem là thế trận đi Tiên mạnh nhất (quan niệm này đã có từ lâu đời cho đến vài thập niên gần đây mới có thay đổi), do đó tên gọi của thế trận bên Hậu sẽ thêm vào mấy chữ "chống Pháo Đầu" hay "đối Trung Pháo"

F. Thuận Pháo (còn gọi là Thuận Thủ Pháo hay Pháo Thuận)

1/ 炮2–5 炮8–5

2/ ... ...

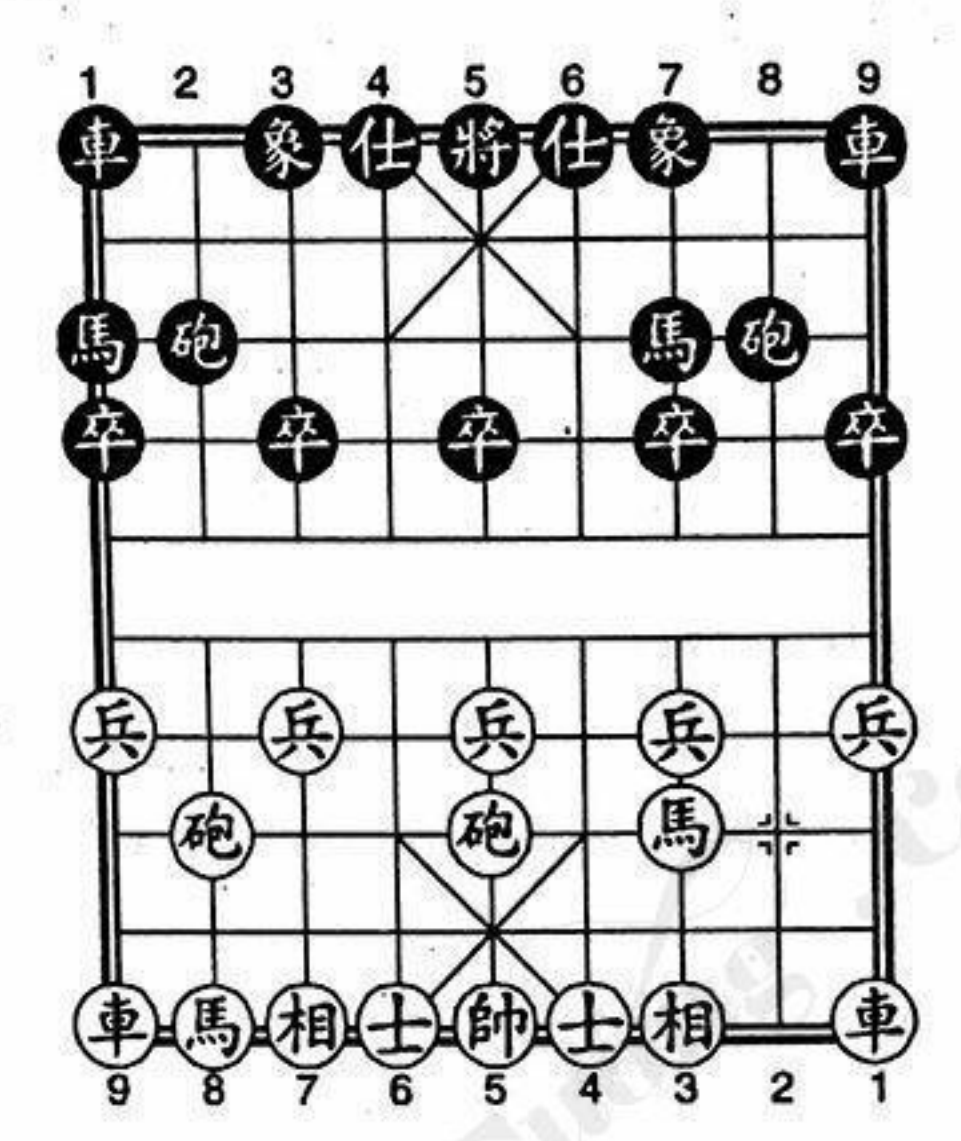
G. Nghịch Pháo (còn gọi là Liệt Thủ Pháo hay Liệt Pháo)



1/ 炮2–5 炮2–5 2/ .....

Sách Cờ Tướng .Com

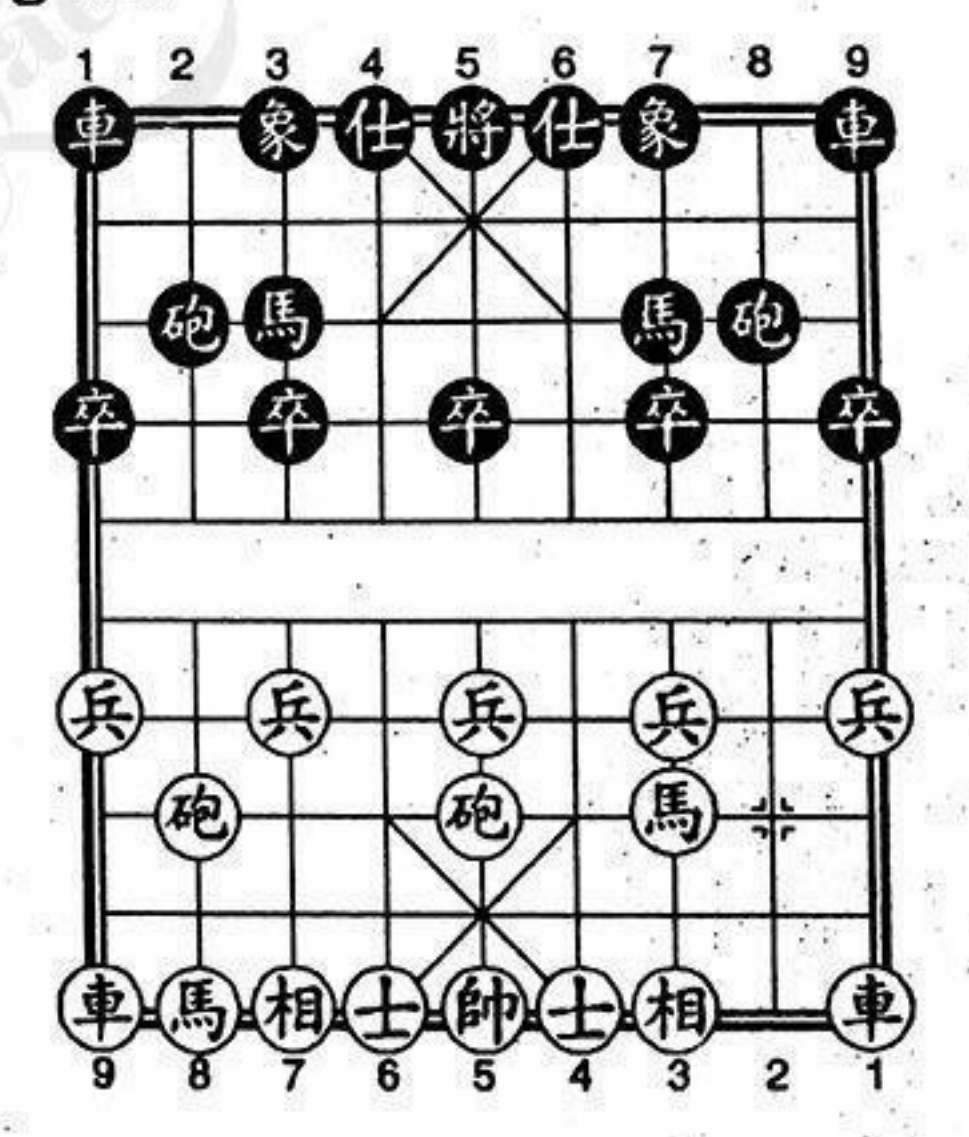
H. Đơn Đề Mã



1/ ㊀2–5 ●8.7 2/ ㊀2.3 ●2.1

3/ .....

I. Bình Phong Mã

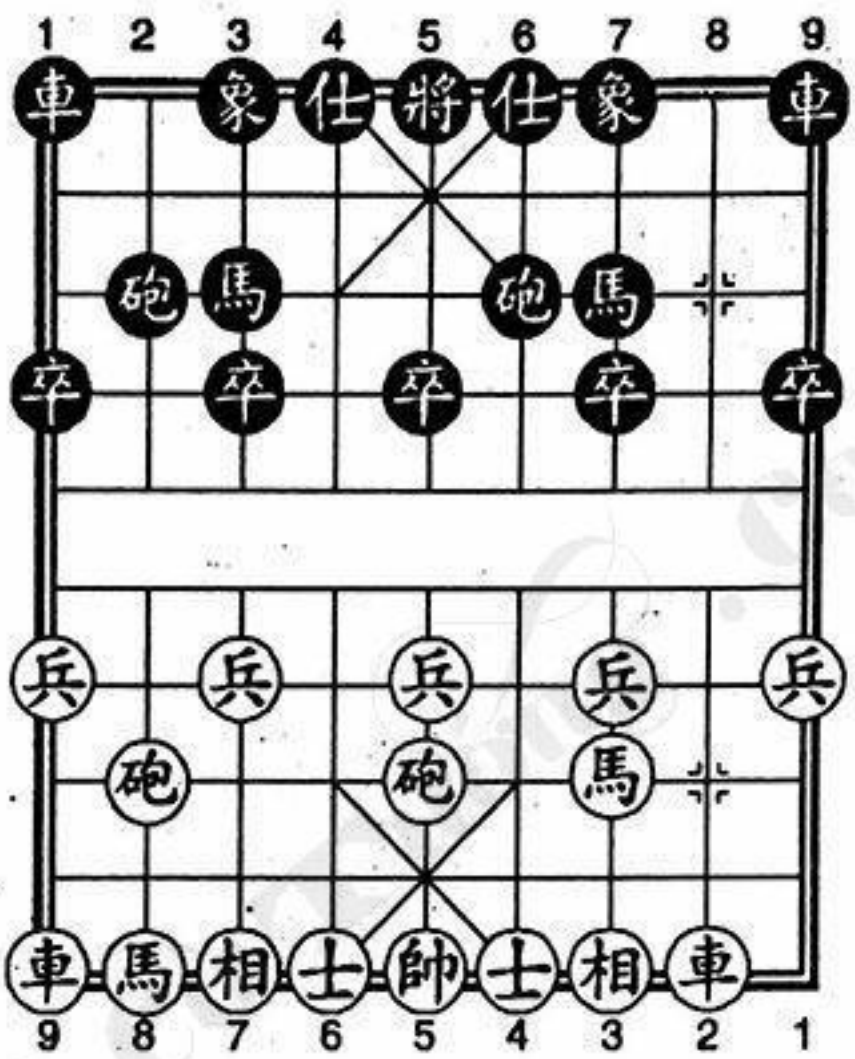


Sách Cờ Tướng .Com

1/ ㊀2–5 ●8.7 2/ ㊀2.3 ●2.3

3/ .....

K. Phản Cung Mã



1/ ㊀2–5 ●2.3 2/ ㊀2.3 ●8–6

3/ ㊀1–2 ●8.7 4/ .....

Ngoài ra bên Hậu cũng còn nhiều phương án khác như là Tam Bộ Hổ, Quy Bối Pháo, Bán Đồ Liệt Pháo (nửa cõi sơn hà) ... nhưng cũng là những phương án ít được vận dụng hơn những phương án đã giới thiệu ở trên.

Từ đầu thế kỷ 20, các danh kỳ đã bắt đầu chú trọng nghiên cứu khai cuộc và đã tìm ra nhiều nước biến mới, nhiều phương án đối phó nhau... nên Khai cuộc dần chuyên sâu hơn, phân thành nhiều phương án nhỏ trong thế khai cuộc tổng quát. Vì vậy các bạn có thể gặp trong các sách, báo cờ tướng

Sách Cờ Tướng .Com

những trận đấu ghi là "Hai bên chơi theo thế trận Thuận Pháo Hoành Xa đối Trực Xa Tuần Hà" thay vì chỉ là Thuận Pháo đơn giản. Hoặc ghi là : 2 danh thủ đã gặp nhau trong trận "Trung Pháo Quá Hà Xa đối Bình Phong Mã tấn tam binh" thay vì "Pháo Đầu đối Bình Phong Mã" thông thường.

Nếu bạn đã nắm được những tên gọi cơ bản thì nghe tên đó rất thường, nhưng những người không biết lý thuyết nghe thì chẳng hiểu gì cả, mà cũng không quan trọng lắm.

Nói chung chỉ cần biết sơ tên gọi và các nước khởi đầu cơ bản, sau đó bạn sẽ có thể đi sâu hơn vào 1 loại khai cuộc nào đó... tuỳ vào địa phương (cũng có nghĩa là những đối thủ bạn thường chơi) hoặc sở thích cá nhân!

Sách Cờ Tướng .com

CHƯƠNG 3

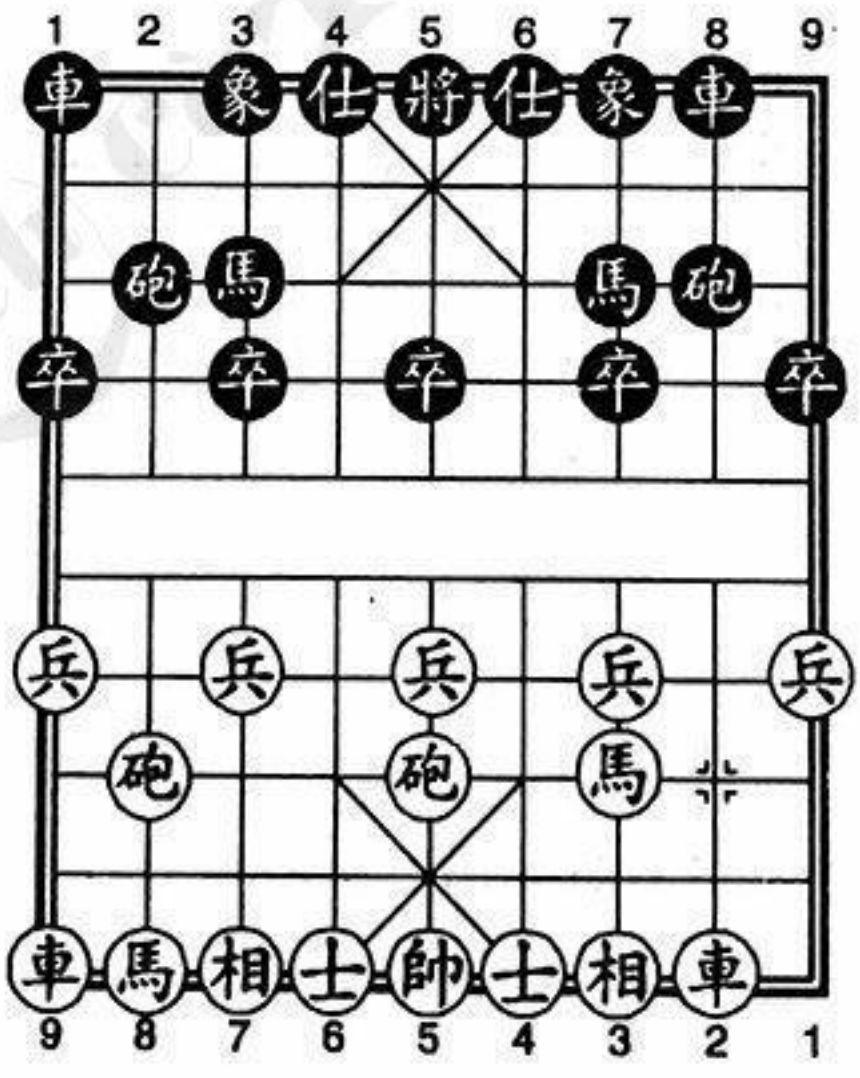
NHỮNG NƯỚC ĐẦU TIÊN CỦA KHAI CUỘC

A. KHAI CUỘC PHÁO ĐẦU (từ Trung Quốc: Pháo loại)

❶ PHÁO ĐẦU ĐỐI BÌNH PHONG MÃ

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ❶8.7 **2.** ㊁2.3 ❶9–8 **3.** ㊂1–2 ❶2.3



Đến đây Trắng có thể chọn các cách đi: ㊀7.1, ❶3.1, ㊁8.9 và hình thành các bố cuộc: Pháo đầu tiến Tốt bảy trung Pháo tiến thất Binh), Pháo đầu tiến Tốt ba (Trung Pháo tiến tam

Binh) Pháo đầu Mã biên (trung Pháo biên Mã). Đây là ba dòng lớn phát triển mạnh, các dòng khác ít phát triển hơn.

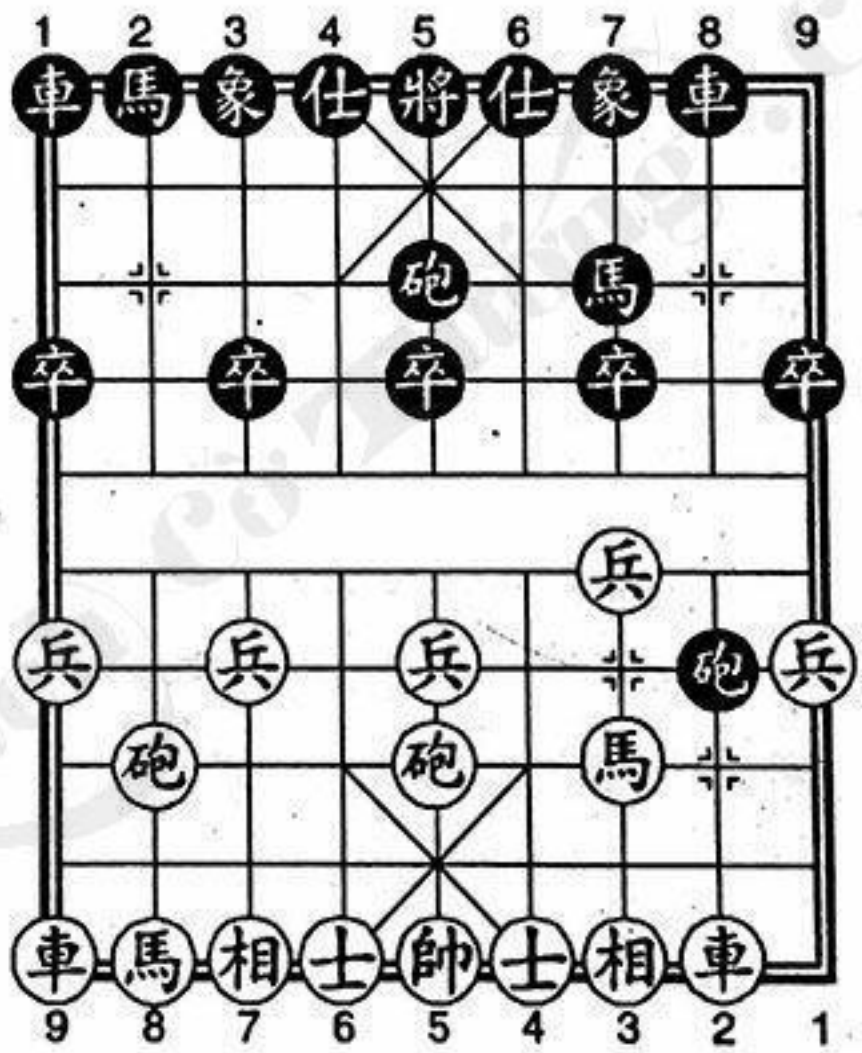
2. PHÁO ĐẦU ĐỐI LIỆT PHÁO (Pháo nghịch)

(Trung Pháo đối Liệt Pháo)

Ván cờ 1:

1. ㊀2–5 ●8.7 2. ㊁2.3 ●9–8

3. ㊂1–2 ●8.4 4. ㊃3.1 ●2–5



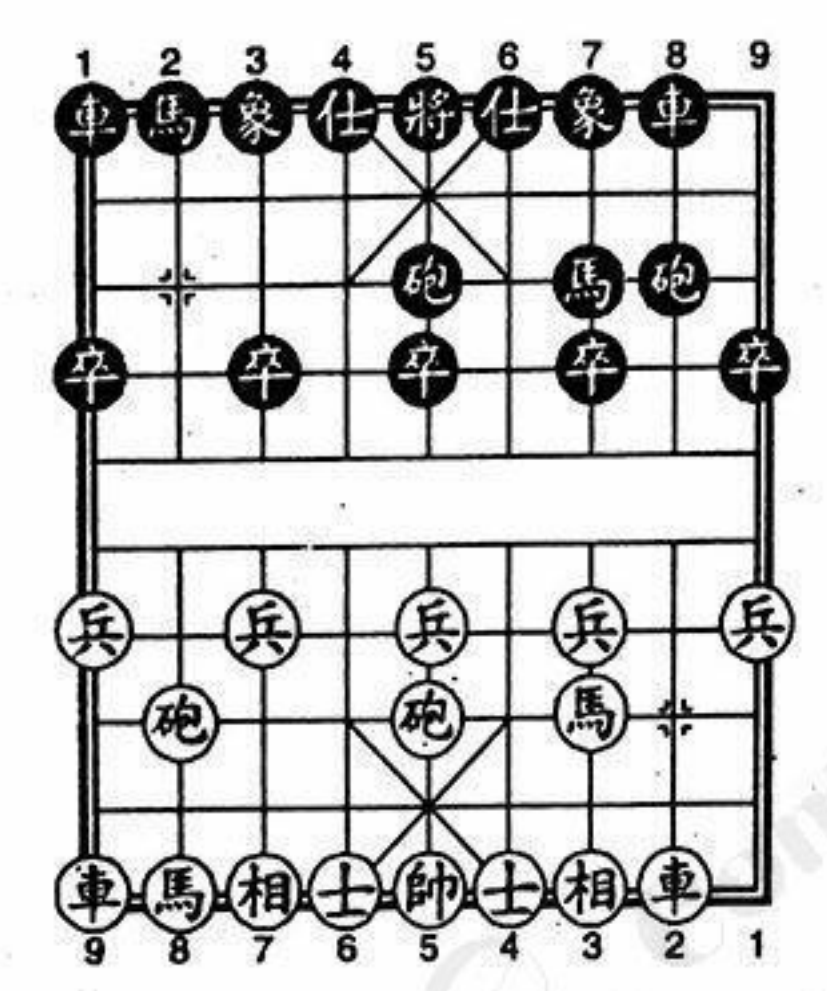
Đến đây Trắng có thể đi: ㊃7.1, ●8.7, ㊁8.9, ●3.4, ㊀8.5.

Bố cuộc này có tên thường gọi là "Bán đồ liệt Pháo" (nửa đường Liệt Pháo)

Ván cờ 2:

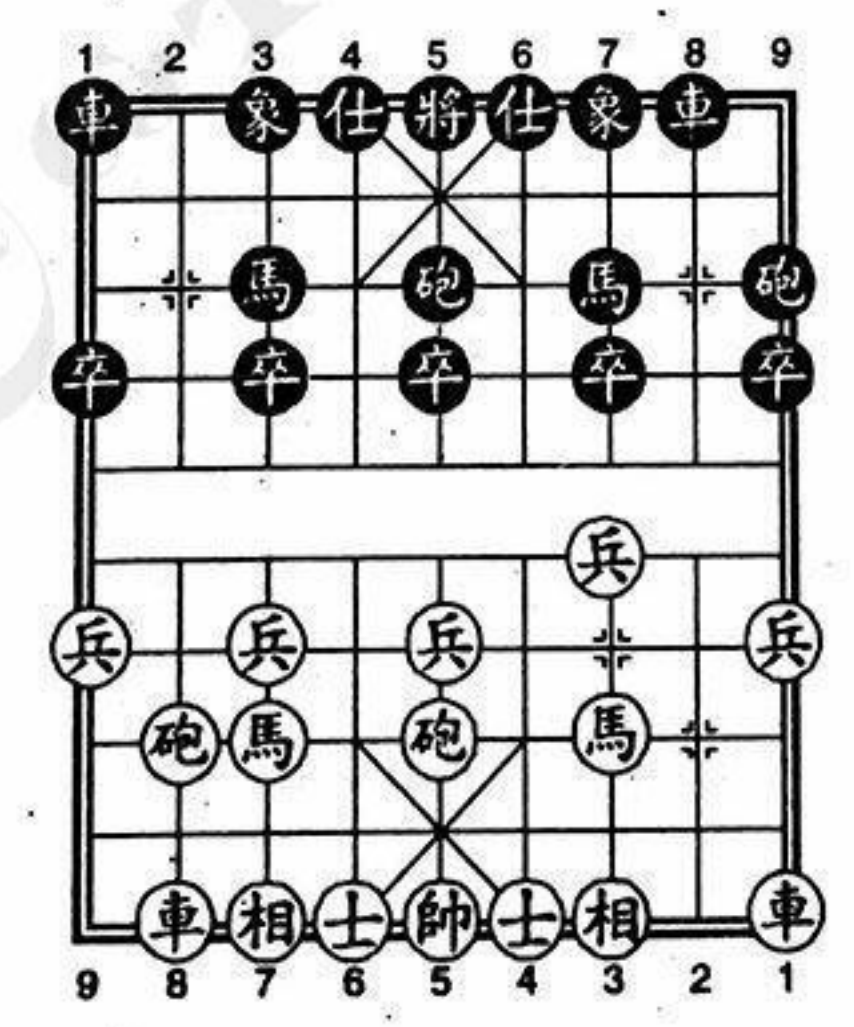
1. ㊀2–5 ●8.7 2. ㊁2.3 ●9–8 3. ㊂1–2 ●2–5

Sách Cờ Tướng.Com



Đến đây Trắng có thể chọn: ⓡ2.6, ⓜ8.7, ⓟ8–6. Bố cuộc này có tên là "Tiểu Liệt Pháo".

Ván cờ 3:



1. ⓟ2–5 ❍8.7 **2.** ⓜ2.3 ❍9–8

3. ⓑ3.1 ❍8–9 **4.** ⓜ8.7 ❍2–5

5. ⓡ9–8 ❍2.3

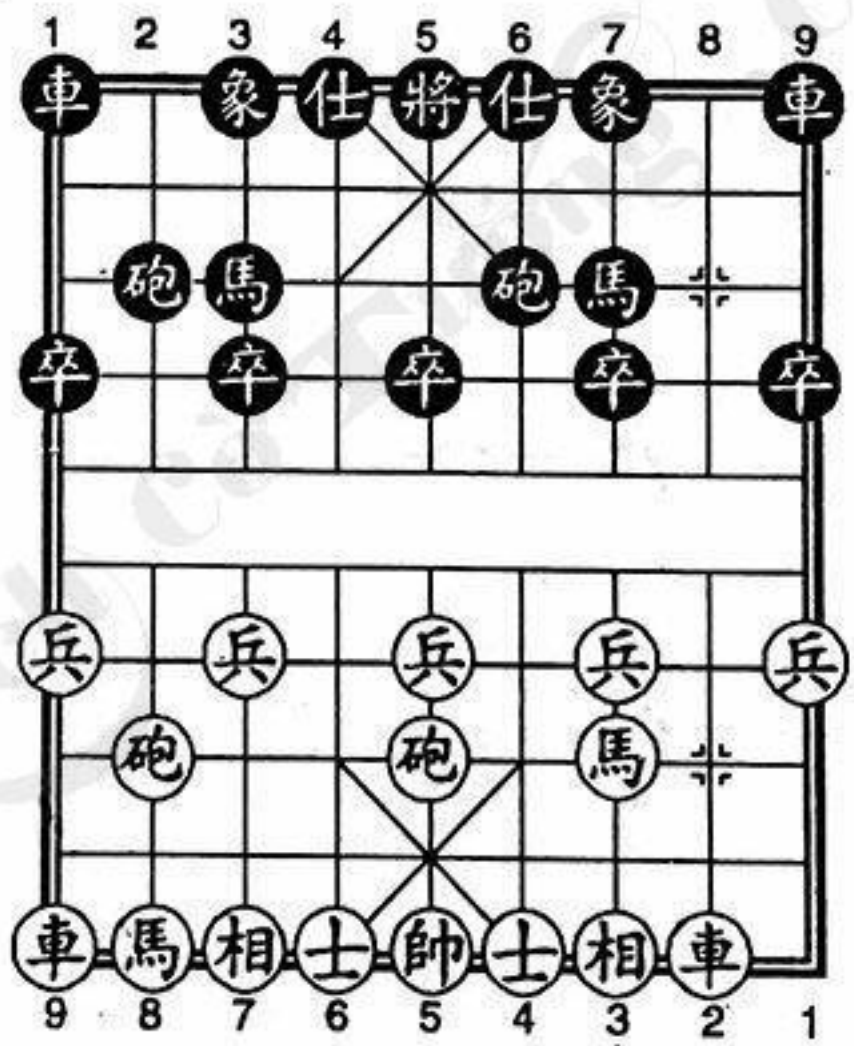
Sách Cờ Tướng .Com

Trắng có thể đi tiếp M3.4, B7.1 hay P8–9. Bố cuộc này có tên gọi: Pháo đầu Tốt ba đối tam bộ hổ chuyển liệt Pháo (Trung Pháo tiến Tam binh đối Tam bộ hổ chuyển Liệt Pháo).

3. PHÁO ĐẦU ĐỐI PHẢN CÔNG MÃ (trung Pháo đối Phản cung Mã)

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ㊁2.3 2. ㊂2.3 ㊃8–6 3. ㊄1–2 ㊅8.7



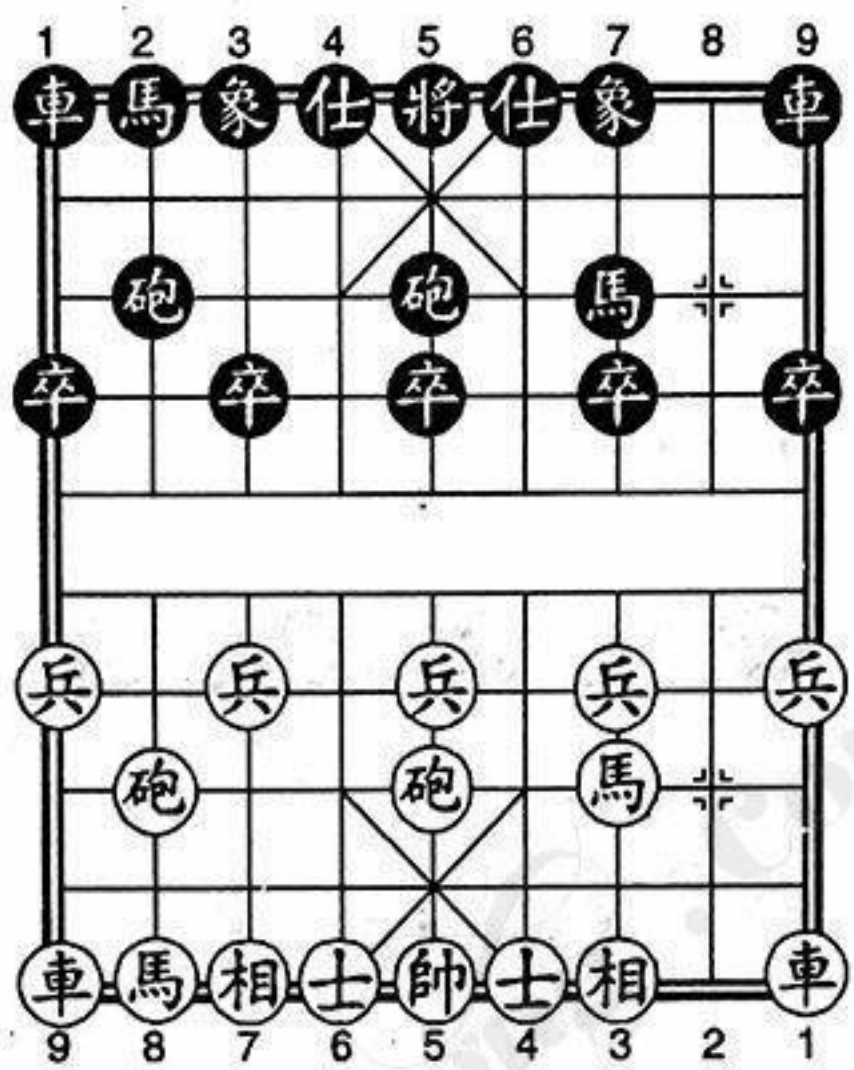
Tiếp tục Trắng có thể chọn: ㊀3.1, ㊀7.1, ㊀8–6. Bố cuộc này còn được gọi là "giáp Pháo bình phong", "giáp mã".

4. PHÁO THUẬN (Trung Pháo đối thuận Pháo)

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ㊃8–5 2. ㊂2.3 ㊅8.7

Sách Cờ Tướng .Com



Bắt đầu từ đây có nhiều biến hóa phức tạp, bạn có thể chọn 4 cách:

3. 車1–2 車9.1

Bố cuộc này gọi là: Pháo thuận ra Xe đối lên Xe (Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa)

3. 車1–2 卒7.1

Bố cuộc này gọi là thuận Pháo ra Xe đối chậm ra Xe (Thuận Pháo trực Xa đối hoãn khai Xa).

3. 車1.1 車9–8

Bố cuộc này gọi là Pháo thuận lên Xe đối ra Xe (Thuận Pháo hoành Xa đối trực Xa).

3. 兵3.1 車9–8

Bố cuộc có tên Pháo thuận chậm Xe đối ra Xe (Thuận Pháo hoãn khai Xa đối trực Xa).

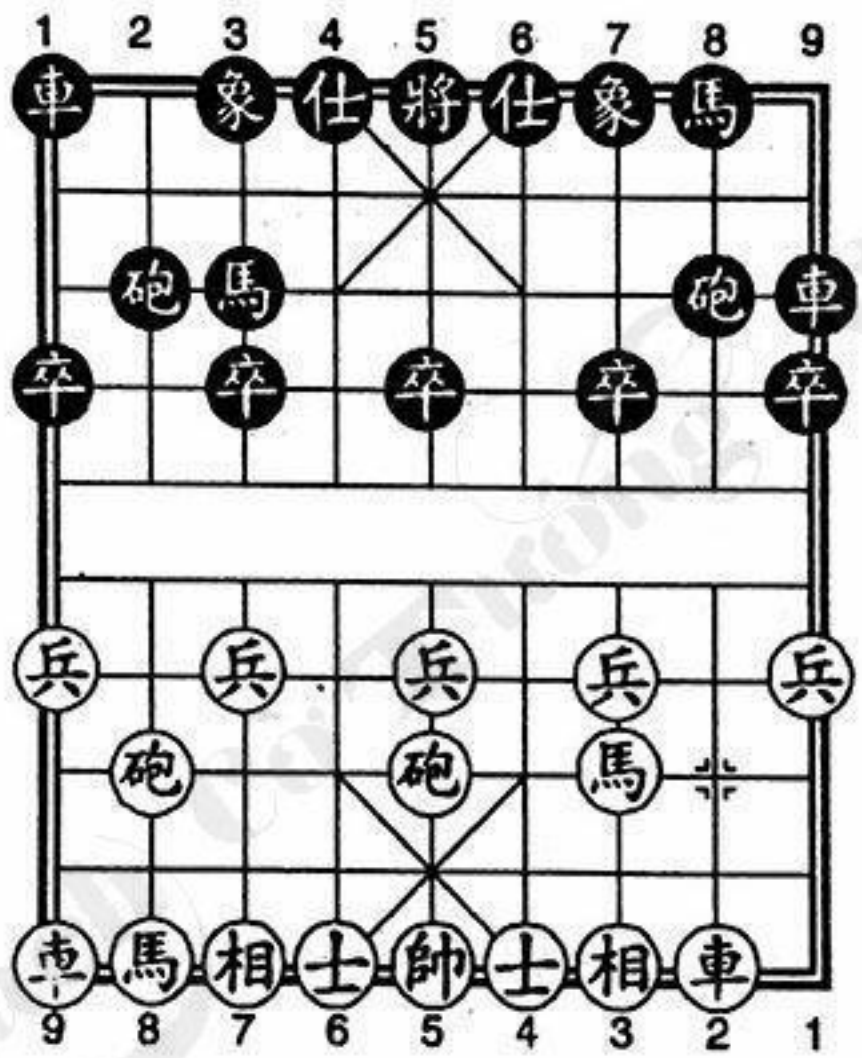
Sách Cờ Tướng.Com

5. PHÁO ĐẦU ĐỐI UYÊN ƯƠNG PHÁO (Trung Pháo đối Uyên ương Pháo)

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ●2.3 2. ㊁2.3 ●3.1

3. ㊂1–2 ●9.2



Tiếp tục trắng có thể chọn: ㊁8.9, ㊀8.2 hoặc ㊀8–6.

6. PHÁO ĐẦU ĐỐI QUY BỐI PHÁO (Trung Pháo đối Quy bối Pháo)

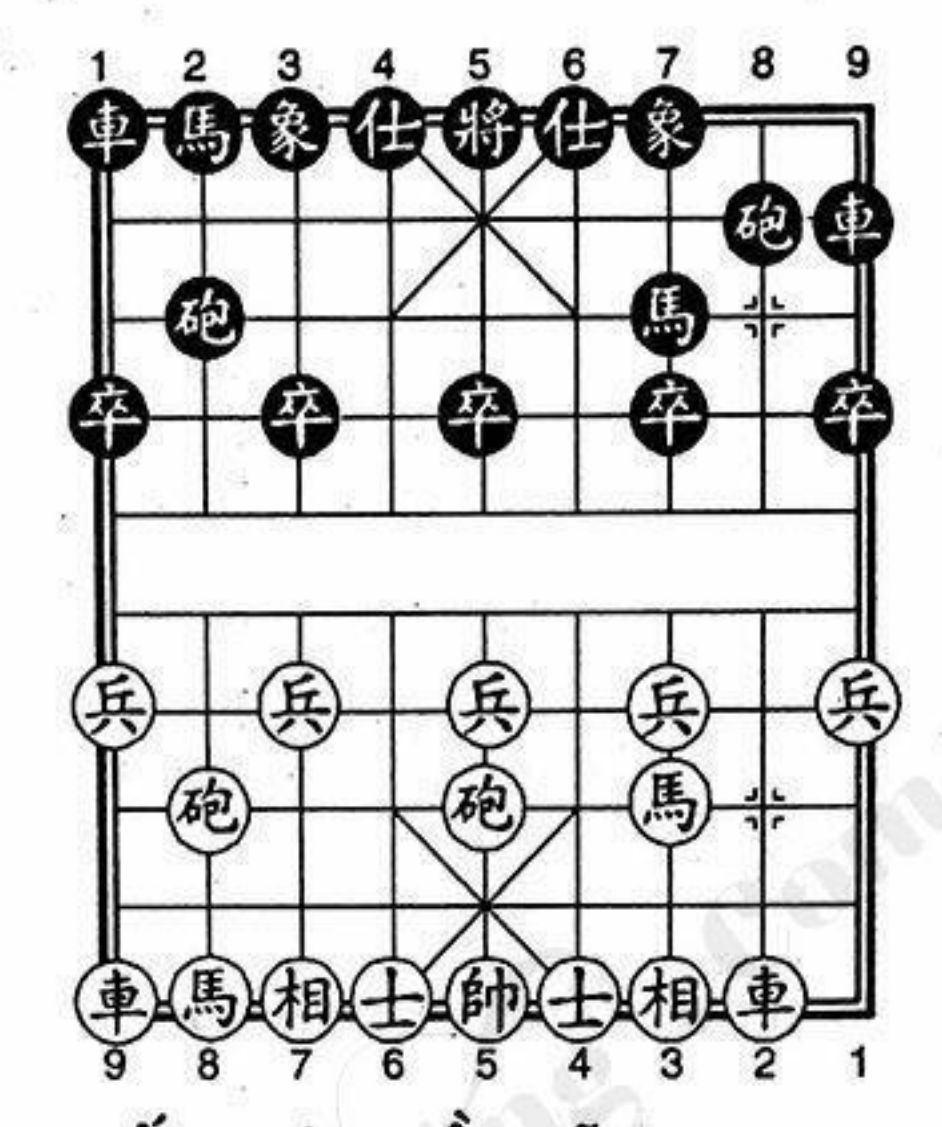
Ván cờ:

1. ㊀2–5 ●8.7 2. ㊁2.3 ●9.1

3. ㊂1–2 ●8/1

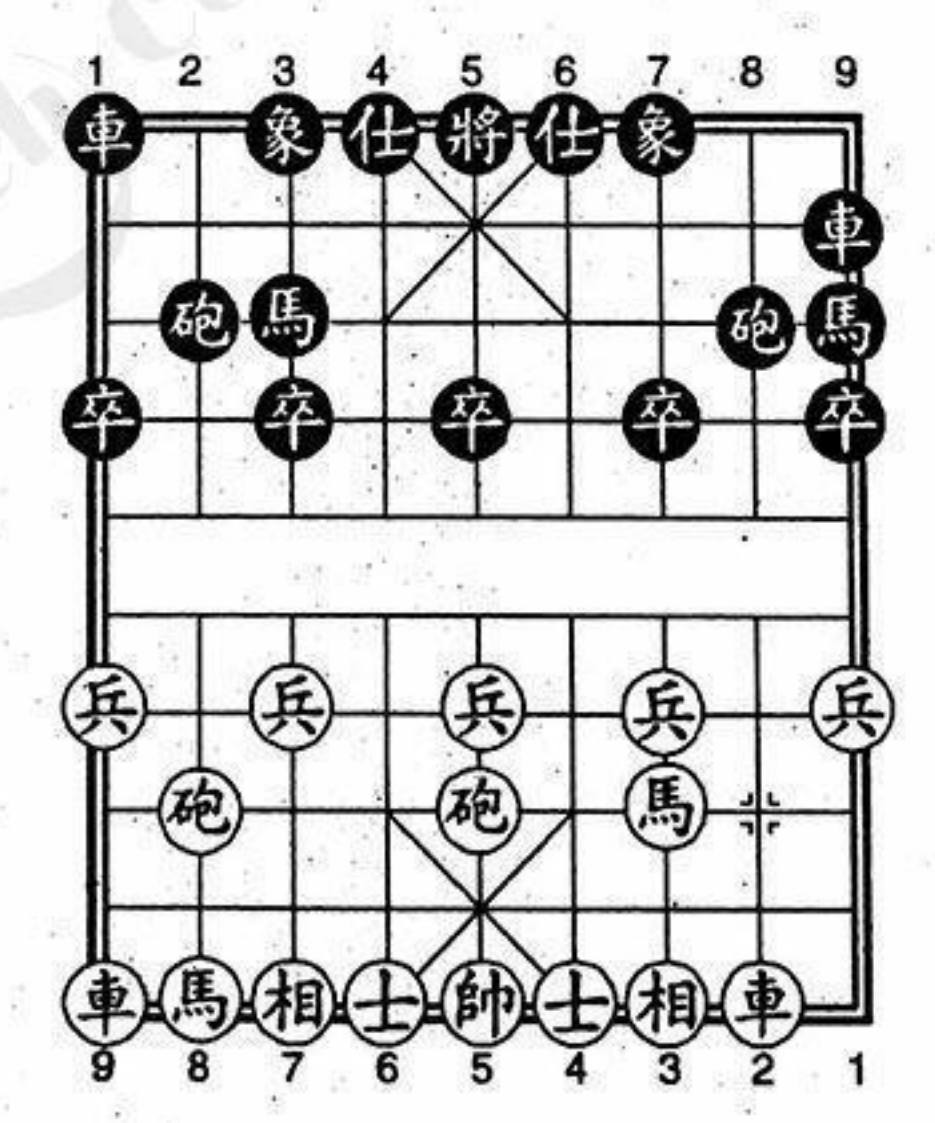
Trắng tiếp tục chọn: ㊁8.7, ㊁8.9 và ㊅3.1.

Sách Cờ Tướng .Com



7. PHÁO ĐẦU ĐỐI ĐƠN ĐỀ MÃ (trung Pháo đối Đơn đề Mã)

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .Com

1. ㊀2–5 ●2.3 2. ㊁2.3 ●9.1

3. ㊀1–2 ●8.9

Trắng có thể tiếp tục chọn: ㊁8.7 hoặc ㊀7.1

B. KHAI CUỘC KHÔNG CÓ PHÁO ĐẦU (Phi trung Pháo loại)

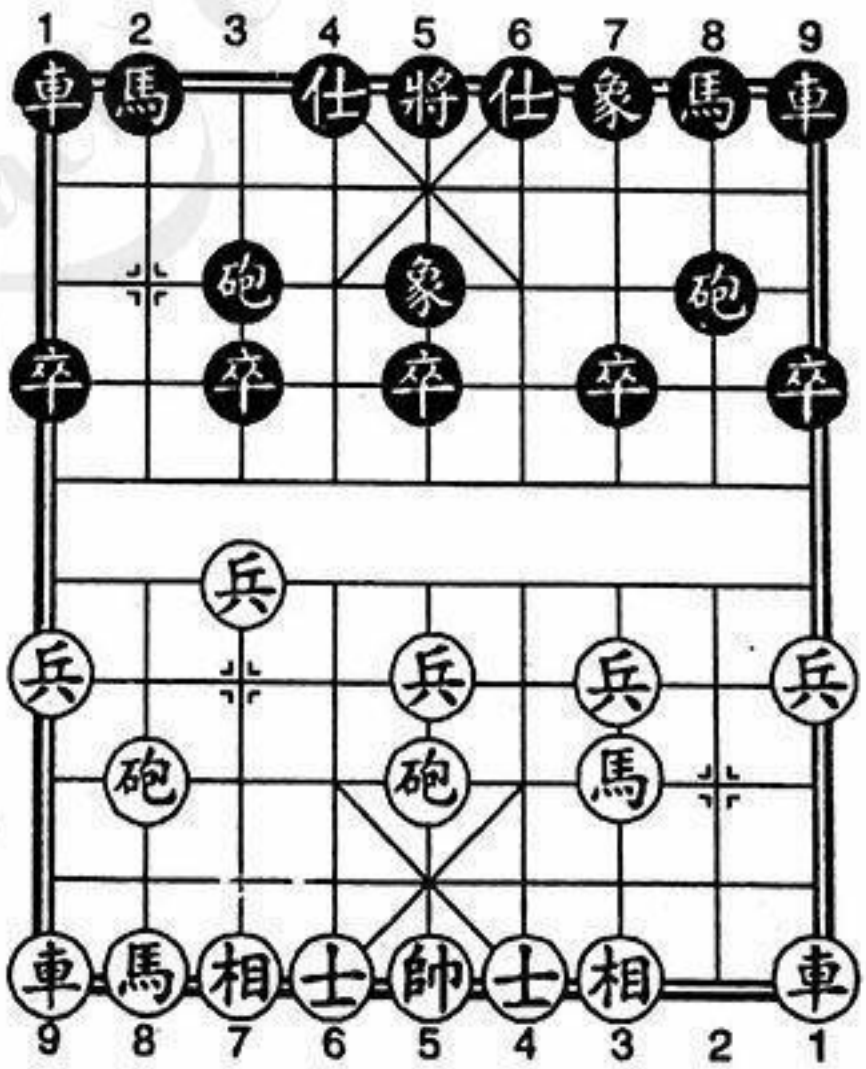
1. TIẾN TỐT (tiên nhân chỉ lộ, Tiến binh cuộc)

1. ㊀7.1

Đối phó với nước tiến Tốt, bên Đen có thể chọn ●2–3, ●7.1, ●3.5, ●8.7. Nếu Đen đi ●2–3 bố cuộc hình thành:

Ván cờ:

1. ㊀7.1 ●2–3 2. ㊀2–5 ●3.5 3. ㊁2.3



Bố cuộc này có tên gọi là Pháo dưới Tốt (Tốt để Pháo).

Sách Cờ Tướng .Com

Ở nước thứ 3 bên Đen có thể đi ⓫9.1 hoặc ⓪3.1, biến hoá phức tạp.

2. QUÁ CUNG PHÁO

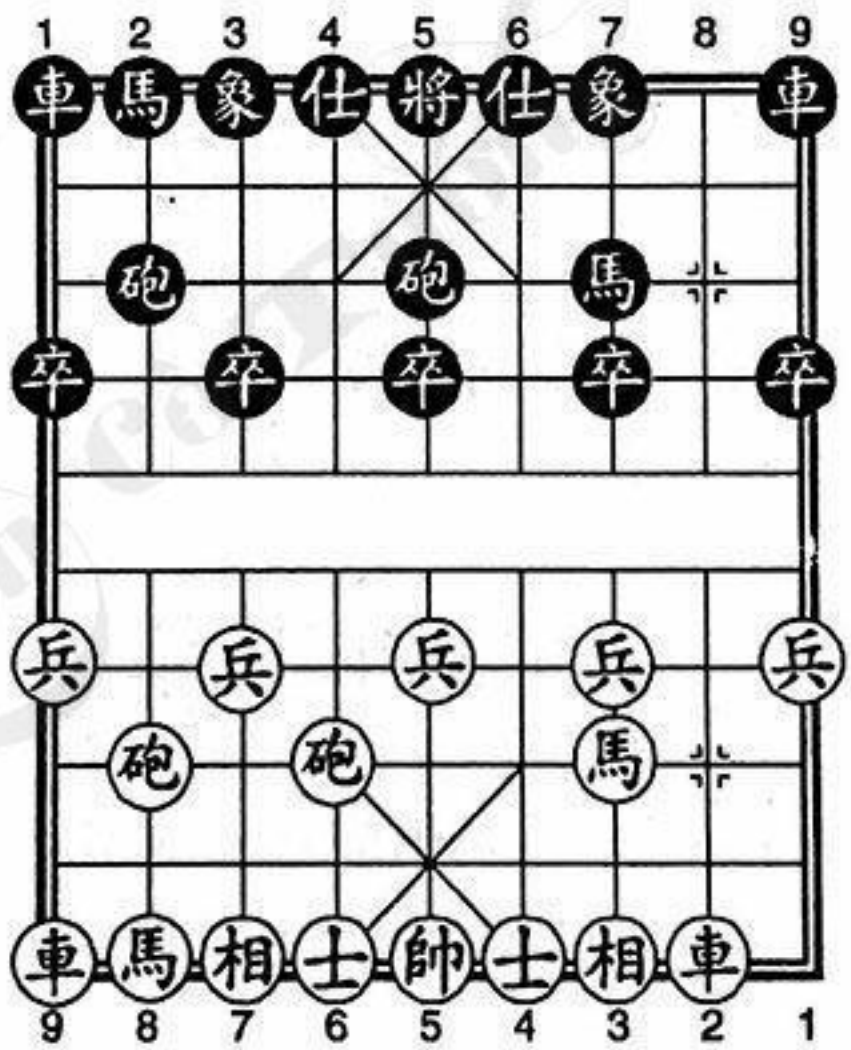
1. ㊀2–6

Đối phó với quá cung Pháo, bên Đen chọn ㊀8–5, ⓫9.1.

Nếu ㊀8–5 bố cuộc hình thành:

Ván cờ:

1. ㊀2–6 ㊀8–5 2. ㊁2.3 ㊁8.7 3. ㊀1–2



Đến đây Đen có thể chọn: ⓫9.1, ㊁2.3 biến hóa phức tạp.

3. SĨ GIÁC PHÁO

1. ㊀2–4

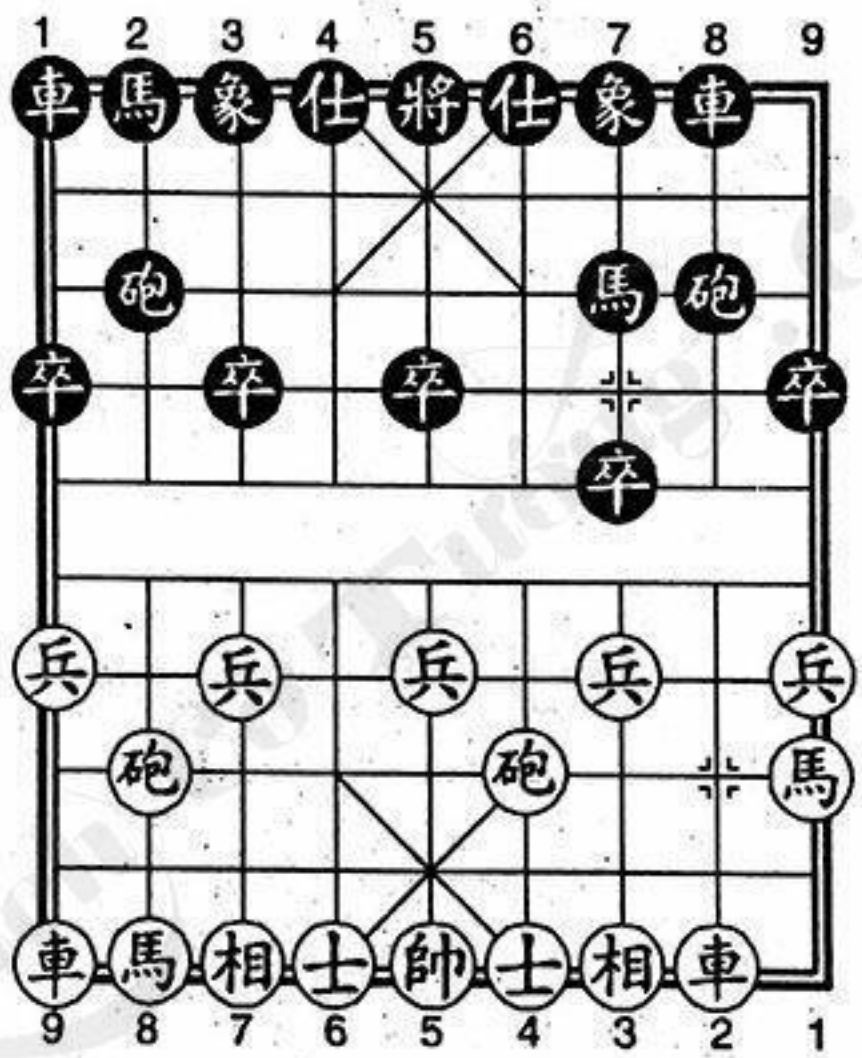
Nước đi đầu tiên vào tai Sĩ, các nhà nghiên cứu Trung Quốc gọi là Sĩ giác Pháo (Pháo ở góc Sĩ). Đặc điểm của bố

Sách Cờ Tướng.Com

cuộc này là bên Trắng có thể chuyển thành bố cuộc khác như Ngũ lục Pháo, Phản cung Mã, Đơn đề Mã rất linh hoạt. Đối phó với Sĩ giác Pháo, Đen có thể chọn ❶7.1, ❷8–5. Nếu chọn ❶7.1 thì:

Ván cờ:

1. ㊀2–4 ❶7.1 2. ㊁2.1 ❷8.7 3. ㊂1–2 ❷9–8



Đen tiến Tốt bảy Trắng không nên đi ㊁2.3. Sau nước thứ 3 Trắng có thể chọn ㊂2.6 hoặc ㊀8–5, biến hóa phức tạp.

4. KHỞI MÃ CUỘC

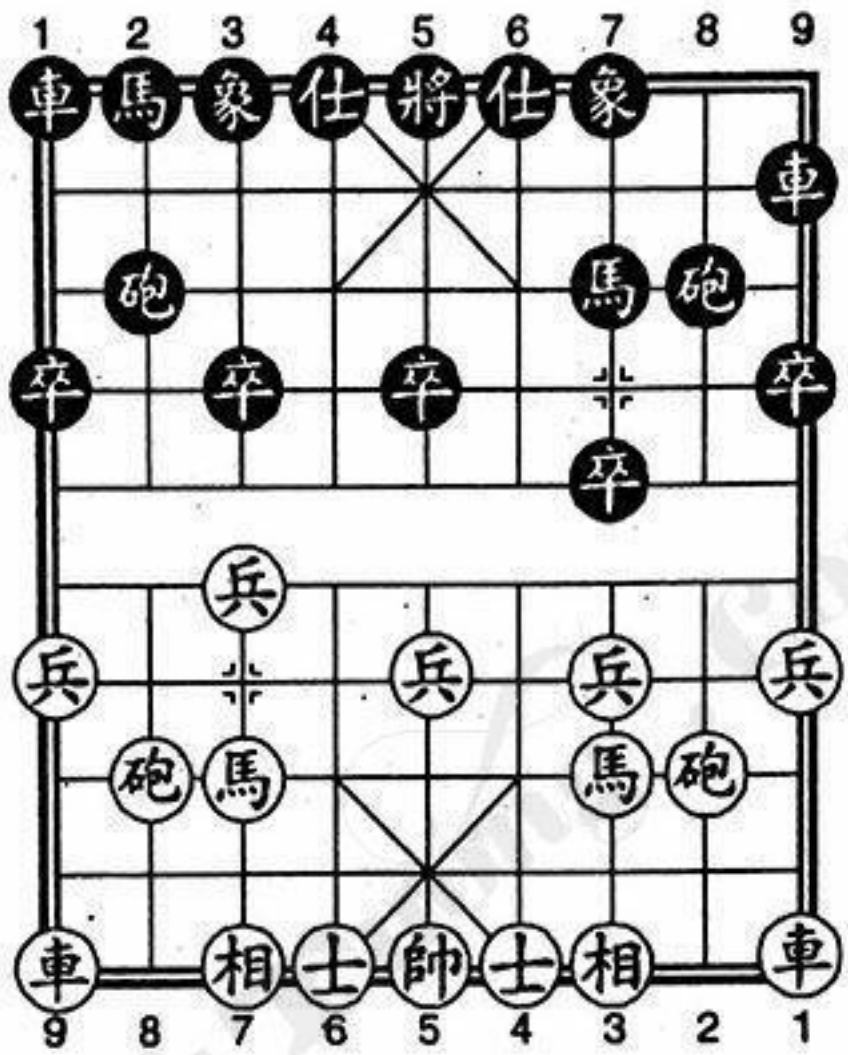
1. ㊁2.3

Đối phó với nước "khởi Mã", Đen có thể chọn ❶7.1, ❷2.3. Nếu chọn ❶7.1 bố cuộc hình thành:

Sách Cờ Tướng.com

Ván cờ:

1. Ⓜ2.3 ❶7.1 2. Ⓑ7.1 ❶8.7 3. Ⓜ8.7 ❶9.1



Đến nước thứ 4, Đen có thể chọn ❶9–3 hay ❶3.5

5. PHI TƯỢNG CUỘC

1. Ⓣ3.5

Đối phó với nước "phi Tượng" bên Đen thường chọn: ❶8.4, ❶8–5, ❶2–4, ❶2.3, ❶7.5.

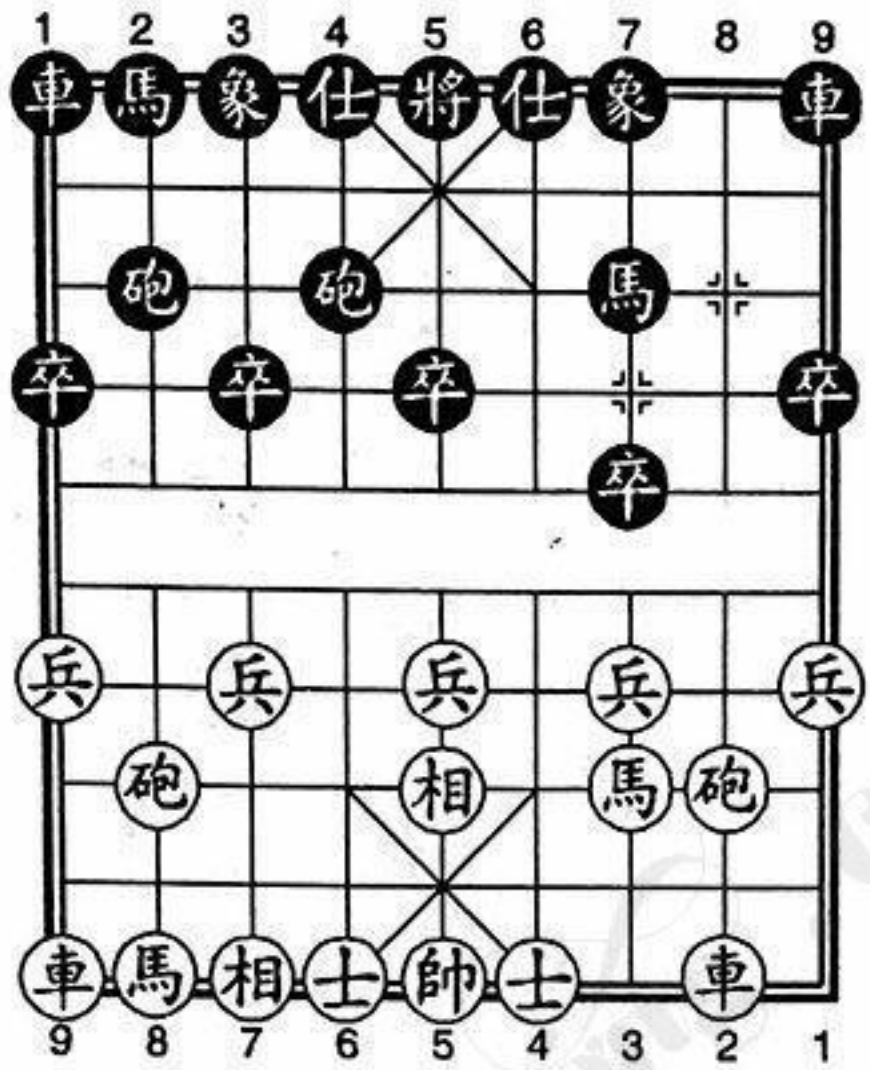
Nếu P8–4 thì bố cuộc như sau:

Ván cờ:

1. Ⓣ3.5 ❶8–4 2. Ⓜ2.3 ❶8.7 3. Ⓧ1–2 ❶7.1

Trên đây là 7 bố cuộc có Pháo đầu (Trung Pháo) và 5 bố cuộc không có Pháo đầu (Phi trung Pháo) được nhà nghiên cứu Hà Tả Phong giới thiệu trong cuốn sách Thiếu nhi học

Sách Cờ Tướng .Com



tượng kỳ. Theo Hà, đấy là các khai cuộc mà các bạn học chơi có nên có khái niệm vững vàng.

***

C. NHỮNG NƯỚC ĐẦU TIÊN CỦA KHAI CUỘC

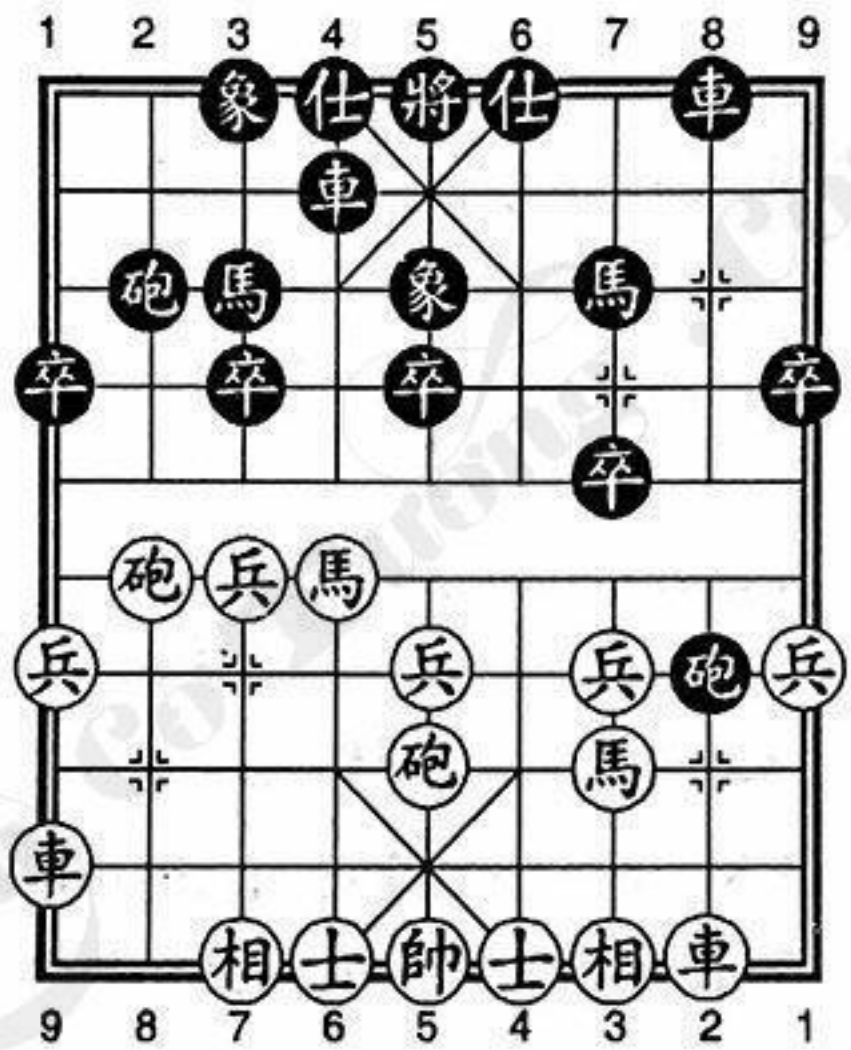
I. Sau khi khai cuộc xong, những nước đầu của trung cuộc đặc biệt quan trọng. Các nước này quyết định xu thế phát triển của ván cờ. Do đó khi vào trung cuộc các bạn phải suy nghĩ kỹ. Các bạn có thể học tập qua thi đấu thực tế, có thể học tập từ các ván đấu của danh thủ hàng đầu.

Muốn vậy, các bạn hãy thu thập ván đấu của các danh thủ, sắp xếp hệ thống hóa lại và tiến hành phân tích. Học tập các danh thủ sẽ làm các bạn tiết kiệm nhiều thời gian. Để làm ví dụ chúng ta xét cuộc sau:

Sách Cờ Tướng .Com

Ván cờ:

1. 炮2–5	馬8.7	**2.** 馬2.3	車9–8
3. 兵7.1	卒7.1	**4.** 馬8.7	馬2.3
5. 炮8.2	車1.1	**6.** 車1–2	象7.5
7. 車9.1	車1–4	**8.** 馬7.6	炮8.4

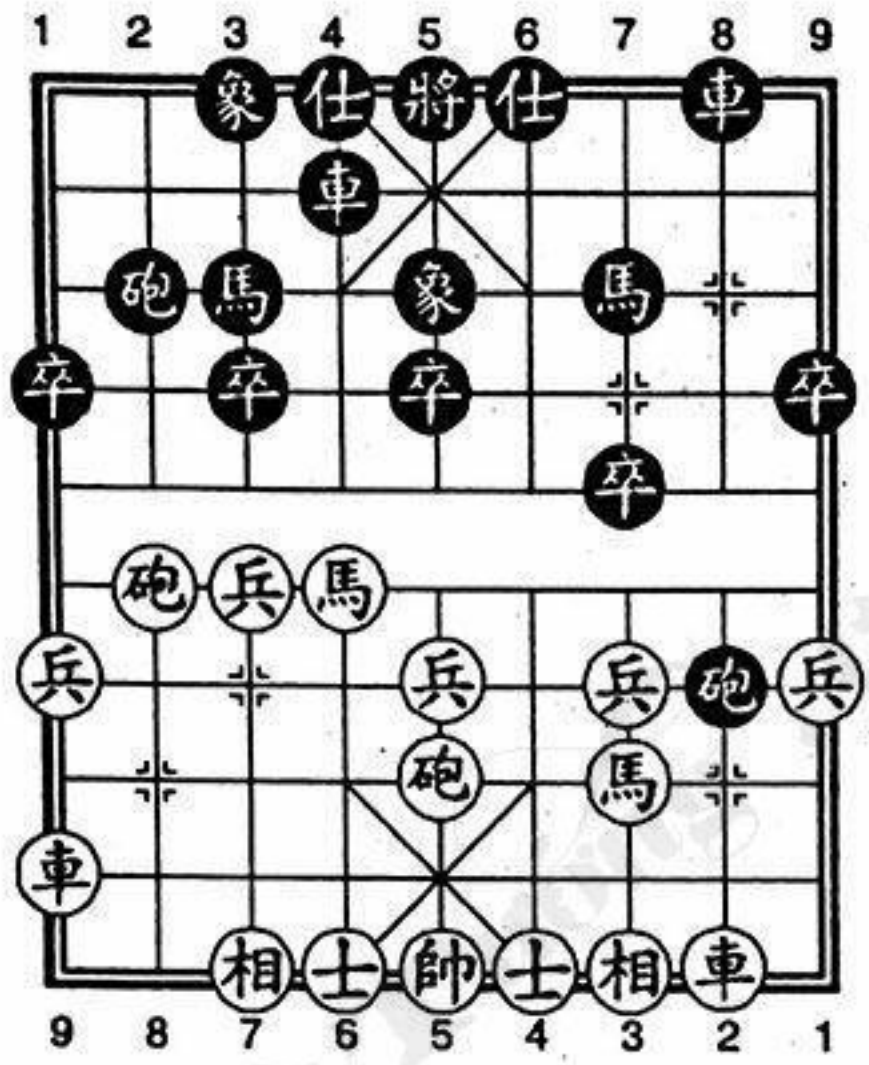


Đây là khai cuộc thường gặp của bố cuộc Trung Pháo chậm ra xe tuần hà Pháo đối bình phong Mã. Đến đây cả hai bên hoàn tất khai cuộc, Ở thế cân bằng. Cần phải tiếp tục chơi như thế nào? Trả lời câu hỏi này các danh thủ có cách đáp ứng khác nhau. Chúng ta xem thử:

Sách Cờ Tướng .Com

1. Ván *Hồ Vinh Hoa – Lý Lai Quần*

Ván cờ:



9. 炮5–6 卒4–8 **10.** 車2.1 卒7.1

Bên tiên đuổi Xe, bên hậu kịp thời tiến Tốt. Nếu bên tiên ăn Tốt thì 砲8–7 vừa đổi Xe vừa bắt Tượng phản tiên.

11. 車2–3 砲8.2 **12.** 車9.1 卒7.1

13. 馬3/5 卒t.5

Bên hậu phản tiên, ưu thế.

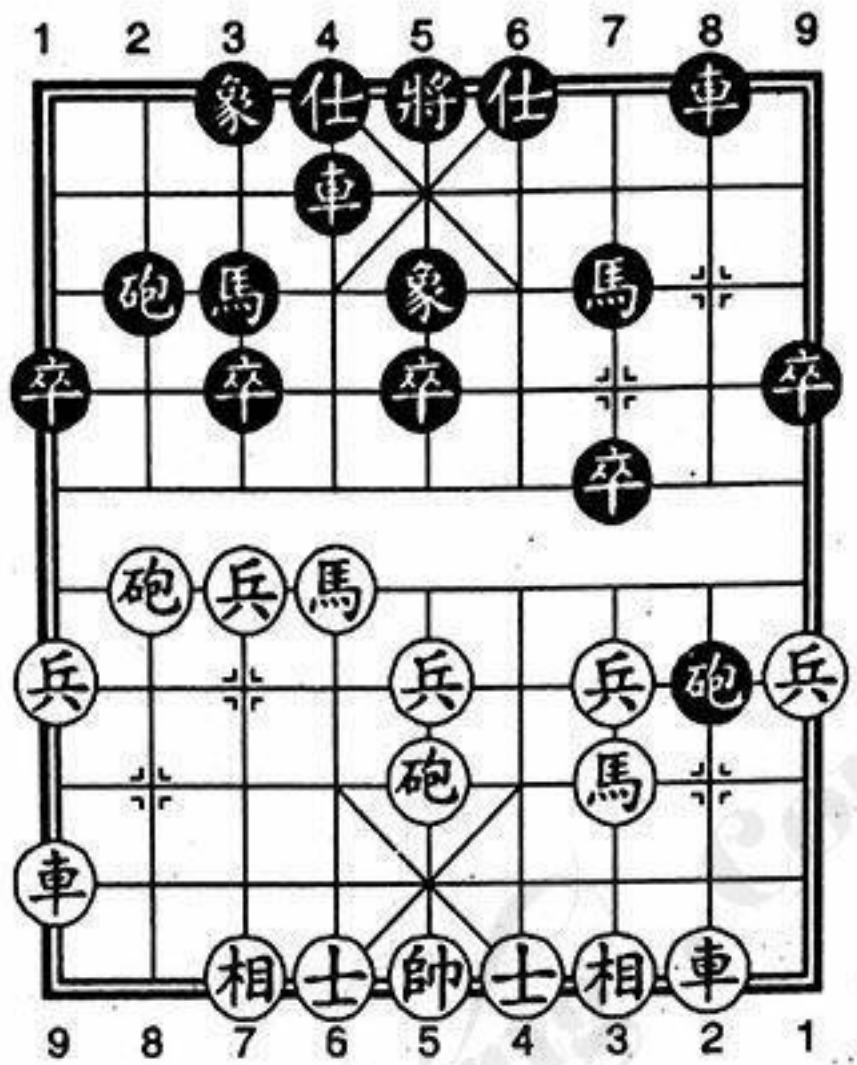
2. Ván *Lưu Điện Trung – Tôn Thụ Thành*

Ván cờ:

9. 炮5–6 卒4–8 **10.** 車9–4 卒2.2

11. 兵5.1 卒8/3 **12.** 馬3.5 卒7.8

Sách Cờ Tướng .Com



13. ㊀6–2 ●8.7 **14.** ㊀2.6 ●7.6

15. ㊀2.6

Nếu đổi lại là ㊀5/4, ●8.1, ㊀2.3 ●8–6, không nên đi.

15... . ●6/5 **16.** ㊀3.5 ●2–4

Đến đây mỗi bên có chỗ mạnh riêng. Như vậy nước thứ 9 bình Pháo đuổi Xe, nước thứ 10 bình Xe ở biên vào là chính xác!

3. Ván *Lý Lai Quần – Lữ Khâm*

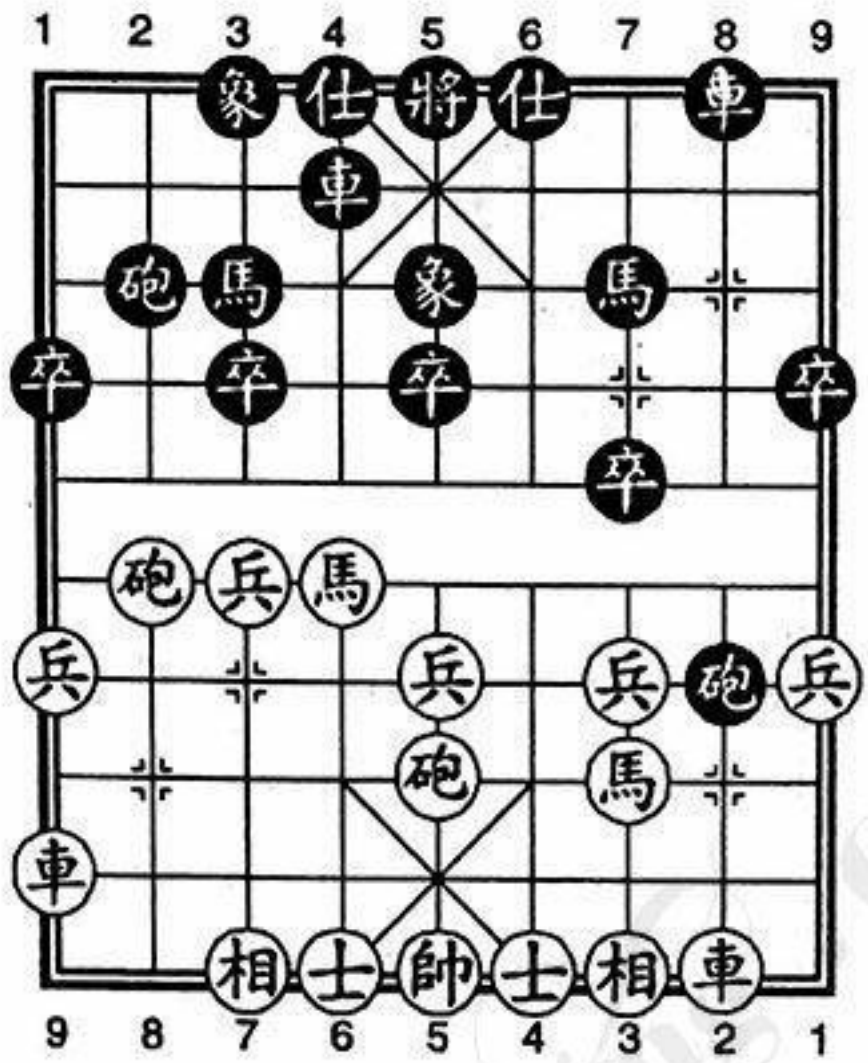
Ván cờ:

9. ㊀2.1 ●2.2 **10.** ㊀6.7 ●7.6

11. ㊀9–6 ●4.7 **12.** ㊀2–6 ●8/3

Nếu đổi lại ㊀6.5, ●3.5, ㊀8–5, ●6.5, ㊀6.5, ●6.2, ㊀5–9, ●6.5, bên tiên dễ đi.

Sách Cờ Tướng.Com



13. Ⓜ7/6 ●Ⓜ6.7

Đổi lại Ⓜ6.4, ●車6.3, Ⓟ8–7, ●卒7.1, Ⓣ5.3, ●車6.3 bên hậu cũng khó đi.

14. Ⓜ6.5 ●Ⓜ3.5 **15.** Ⓟ5.4 ●士6.5

16. Ⓒ6.4

Đến đây bên hậu chạy Pháo thì Xe ăn Tốt bắt chết Mã, tiên ưu.

4. Ván *Cam Tiểu Tấn – Sái Trung Thành*

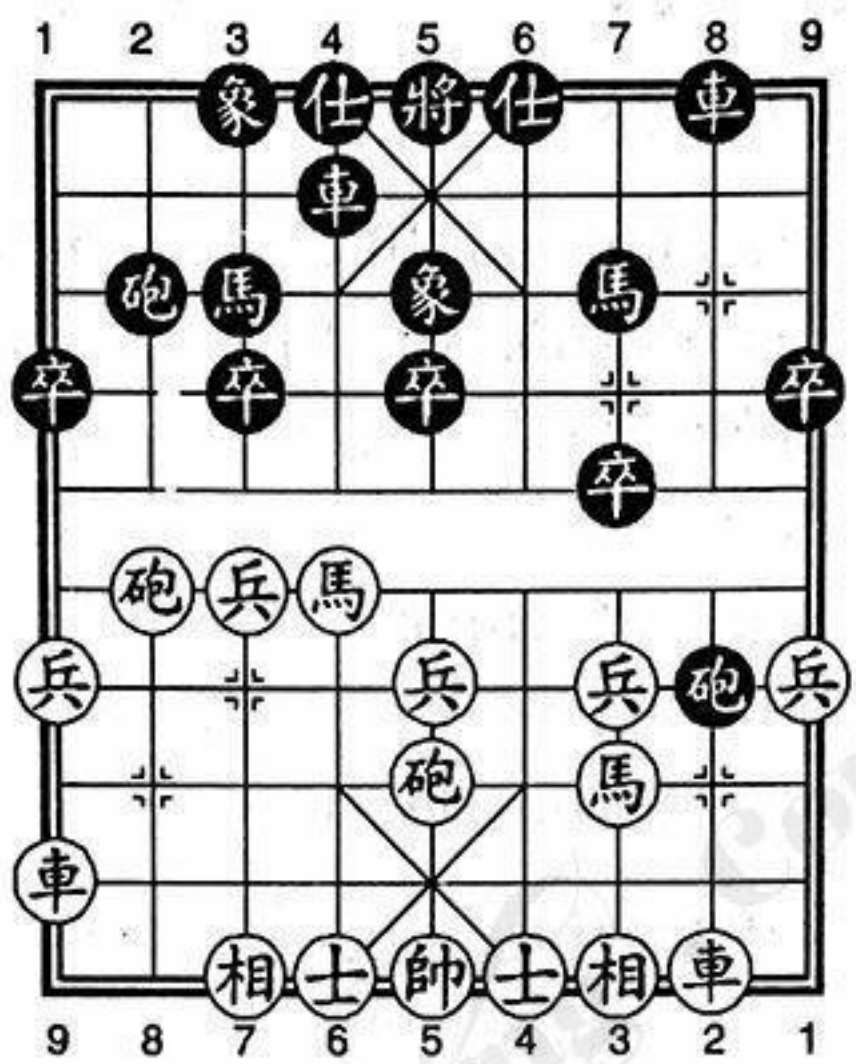
Ván cờ:

9. Ⓒ2.1 ●卒4.3 **10.** Ⓟ5–6 ●卒4–2

11. Ⓟ8.3 ●卒2/2

Ở nước thứ 9 bên hậu lên Xe tuần hà ổn định vững vàng. Đến đây đổi quân dễ hòa.

Sách Cờ Tướng .Com



12. ㊐7.5

Nếu vội ㊐2–8, ㊀2.6, ㊐9–8, ㊀8.5, vì bên tiên chưa lên Tượng bên hậu dùng xe bắt Mã có cơ hội phản tiên.

12... . ㊀2.4 **13.** ㊐2–6 ㊀8.2

Nếu ㊐2–4, ㊀6–8, ㊐4–2, ㊀9–8, ㊀8.2, ㊀6.1, ㊐2/2, ㊀7.1, ㊐2–3, ㊀8–7, bên tiên dễ đi.

14. ㊐6–2 ㊀8.8 **15.** ㊐9–2 ㊀2–4

16. ㊐6–7 ㊀4/1

Bên hậu trước bỏ sau lấy, cuộc thế bình ổn.

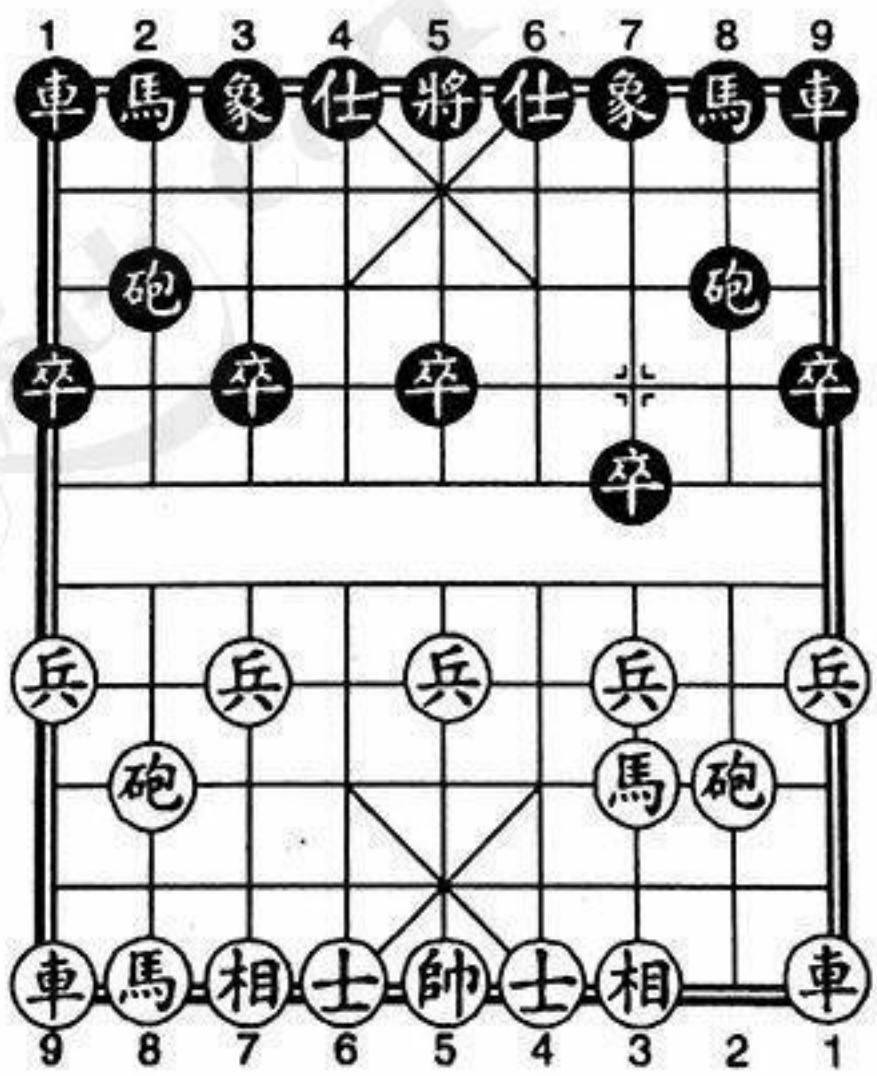
Chúng ta có thể tạm kết luận: Ở nước thứ 9 bên tiên bình Pháo đuổi Xe là được, bên hậu lên Xe tuần hà là chính xác, có thể giữ cân bằng.

Sách Cờ Tướng .Com

II. THẾ TRẬN NHẢY MÃ VỚI CÁC TRẬN ĐỐI CÔNG CỦA BÊN ĐI HẬU

Theo các nhà nghiên cứu thì thế trận này xuất hiện cũng rất sớm, có thể cùng thời với thế trận Lên Tượng, Bình Phong Mã và Đơn Đề Mã. Loại trận này cũng nhằm che giấu ý đồ chiến lược để gây bất ngờ cho đối phương, vì nó có thể chuyển thành nhiều loại trận khác nhau. Thế nhưng thời xưa biến hóa của nó không phong phú, thường chỉ chuyển thành Bình Phong Mã hoặc Đơn Đề Mã.

Ngày nay các danh thủ đã nghiên cứu bổ sung để chuyển nó thành Pháo đầu, Tam bộ hổ, Phản Công Mã hoặc Quải Cước Mã với nhiều biến hóa phong phú, phức tạp. Xem hình.



Đối phó với trận Nhảy Mã này, bên đi hậu cũng vận dụng nhiều loại trận khác nhau, từ Tiên nhân chỉ lộ chuyển thành Bình Phong Mã, Đơn Đề Mã hoặc Lên Tượng, vào Pháo đầu,

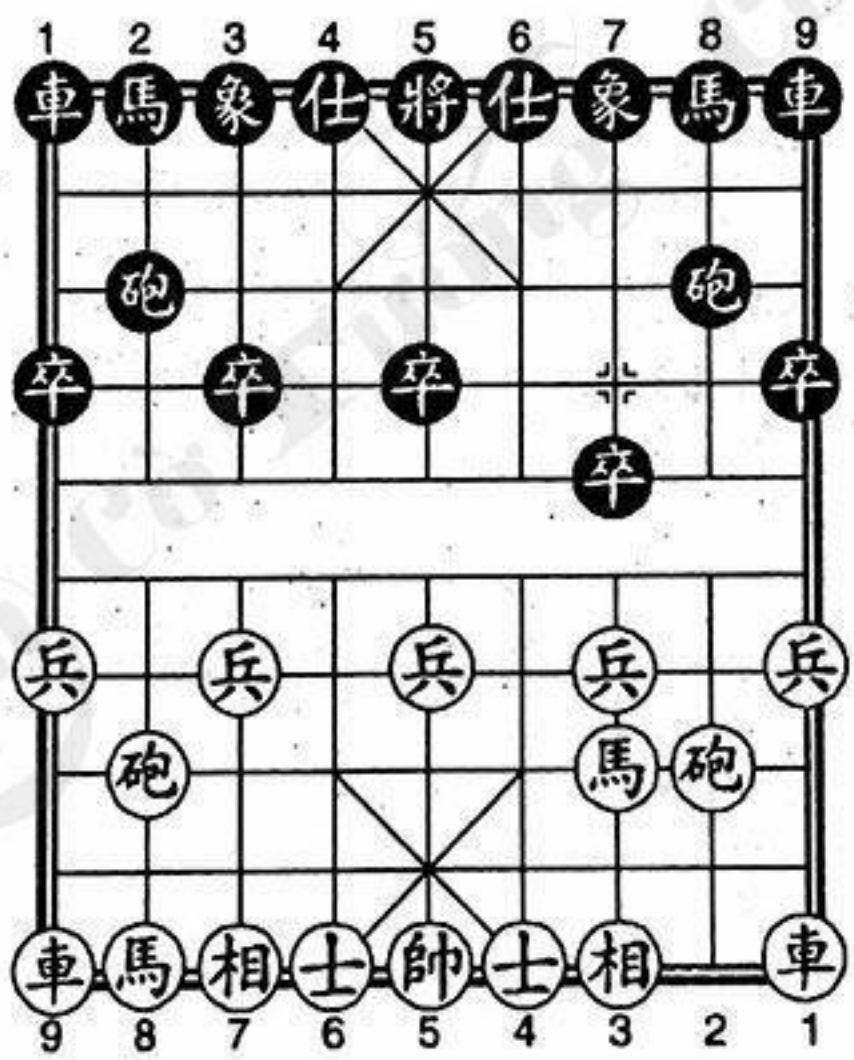
Sách Cờ Tướng .Com

Pháo Quá Cung, Liễm Pháo, hay cũng Nhảy Mã như bên tiên. Gần đây các danh thủ sáng tạo thêm trận Nhảy Mã, không phải M2.3 hoặc M8.7 mà là nhảy Mã ra biên (M2.1 hoặc M8.9), chúng ta xem một số trận đối công giữa Nhảy Mã với các kiểu đánh trả của bên đi hậu.

Biến 1:

Ván cờ:

1. ㊋2.3 ●卒7.1



Đen cũng thường đối phó bằng trận Nhảy Mã: **1...** ●馬2.3 **2.** ㊋兵3.1 ●卒3.1 **3.** ㊋相7.5 ●馬8.9 **4.** ㊋車1.1 ●車9.1 **5.** ㊋兵7.1 ●卒3.1 **6.** ㊋車1–7 ●象3.5 **7.** ㊋車7.3 ●砲2/1 **8.** ㊋兵1.1 ●車9–4 **9.** ㊋馬8.7 ●砲2–3 **10.** ㊋車7–8 diễn biến còn phức tạp.

2. ㊋兵7.1 ●馬8.7

Nếu Đen vội chơi **2...** ●砲2.4 **3.** ㊋馬8.7 ●砲2–3 **4.** ㊋車9–8 ●馬2.3

Sách Cờ Tướng.Com

5. ㊐3.5 ❶1–2 **8.** ㊏8.4 ❶8.7 **7.** ㊐8.3 ❶8–9 **8.** ㊐1–2 ❶9–8 **9.** ㊏2.4 ❶3.5 **10.** ㊏8–5 ❶7.5 **11.** ㊐8–7 ❶2.4 **12.** ㊅5.1 ❶5/3 **13.** ㊏2.1 ❶5/6 **14.** ㊏2/1. ❶9–5 **15.** ㊐7–4 ❶6.5 **16.** ㊐4.3 ❶5.3 **17.** ㊍4.5, Trắng ưu.

3. ㊋8.7 ❶9.1

Đen còn hai khả năng khác:

* Một là: **3...** ❶2.3 **4.** ㊏2.4 ❶3.5 **5.** ㊋7.6 ❶7.8 **6.** ㊏8–5 ❶2.5 **7.** ㊋3/5. ❶8.7 **8.** ㊋5.7 ❶1–2 **9.** ㊐9–8 ❶2.1 **10.** ㊏5–3 ❶2/4 **11.** ㊐3.5 ❶9.1 **12.** ㊍4.5 ❶8–7 **13.** ㊏2–3 ❶9.3 **14.** ㊏3/3. ❶7.4 **15.** ㊐1–4, Trắng còn ưu.

* Hai là: **3....** ❶2.4 **4.** ㊋7.6 ❶2–7 **5.** ㊐3.5 ❶2.1 **6.** ㊐9.1 ❶1–2 **7.** ㊏8–9 ❶8.3 **8.** ㊐9–4 ❶2.4 **9.** ㊐4.3 ❶8–4 **10.** ㊐4–6 ❶9–8 **11.** ㊐1–2 ❶8.6, đối công.

4. ㊐1.1

Trắng có thể chơi **4.** ㊏8–9 ❶2.3 **5.** ㊐9–8 ❶1–2 **5.** ㊏2.4 ❶7.8, cân bằng. Hoặc là **4.** ㊋7.6 ❶9–4 **5.** ㊋6.7 ㊏2–3 **6.** ㊐3.5 ❶4.5, Trắng còn chủ động.

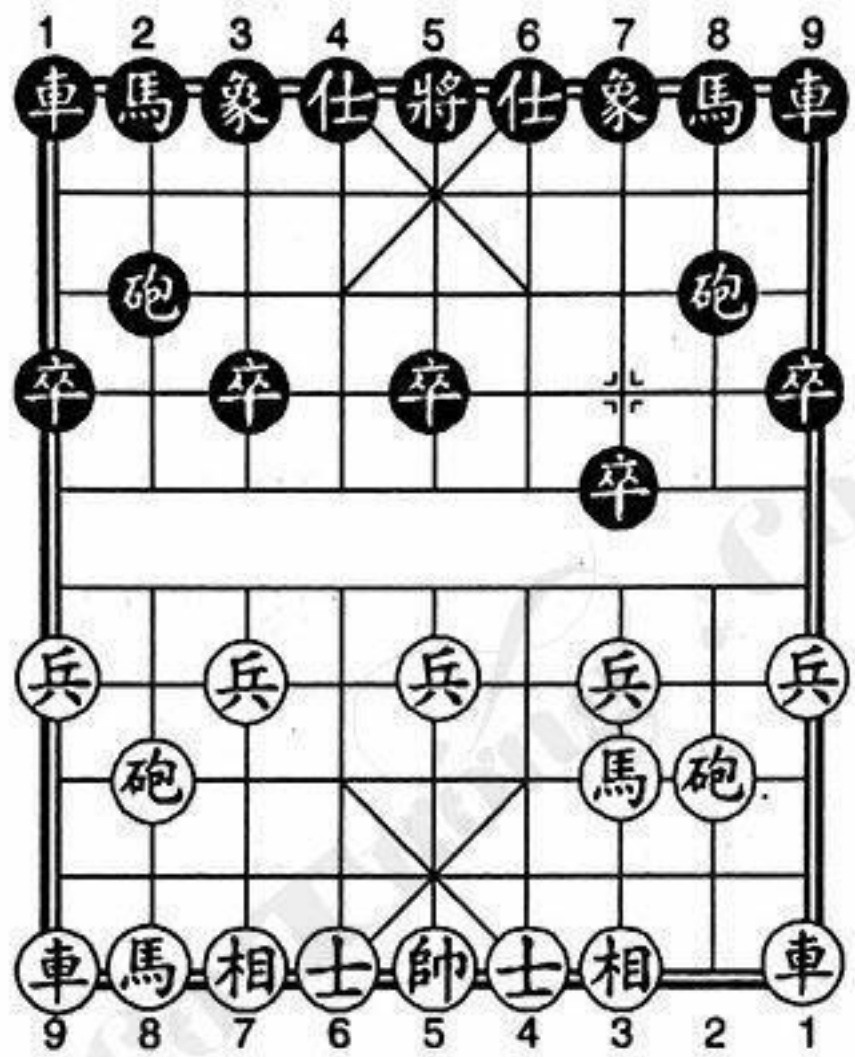
4...	❶3.5		
5. ㊏8–9	❶2.3	**6.** ㊐9–8	❶1–2
7. ㊐8.6	❶9–6	**8.** ㊐3.5	❶8.1
9. ㊐8/2	❶6.3	**10.** ㊏9.4	❶2.1
11. ㊏9/2	❶4.5	**12.** ㊋3/5	❶3.1
13. ㊋7.6	❶6–4	**14.** ㊅7.1	❶4–3
15. ㊋5.7	❶3.4	**16.** ㊐8/1	❶2–3

Sách Cờ Tướng.com

Biến 2:

Ván cờ:

1. Ⓜ2.3 ❼7.1 **2.** Ⓟ8–6



Trắng có thể chơi **2.** Ⓜ8.9 chuyển về Đơn Đề Mã hoặc **2.** Ⓟ2–1 thành trận Tam bộ hổ hoặc **2.** Ⓟ8–5 thành Pháo đầu tấn công mạnh hơn.

2... . ❼8.7

Đen có thể **2...** ❼3.1 thành "Lưỡng đầu xà", diễn biến như sau: **2...** ❼3.1 **3.** Ⓜ8.9 ❼2.5 **4.** Ⓣ7.5 ❼2.3 **5.** Ⓑ7.1 ❼3.1 **6.** Ⓒ9–7 ❼1–2 **7.** Ⓒ7.4 ❼8.7 **8.** Ⓟ2–1 ❼9–8 **9.** Ⓒ1–2, Trắng còn ưu.

3. Ⓜ8.7 ❼2.3

4. Ⓒ9–8 ❼1–2

5. Ⓑ7.1

Sách Cờ Tướng .Com

Trắng còn hai khả năng khác:

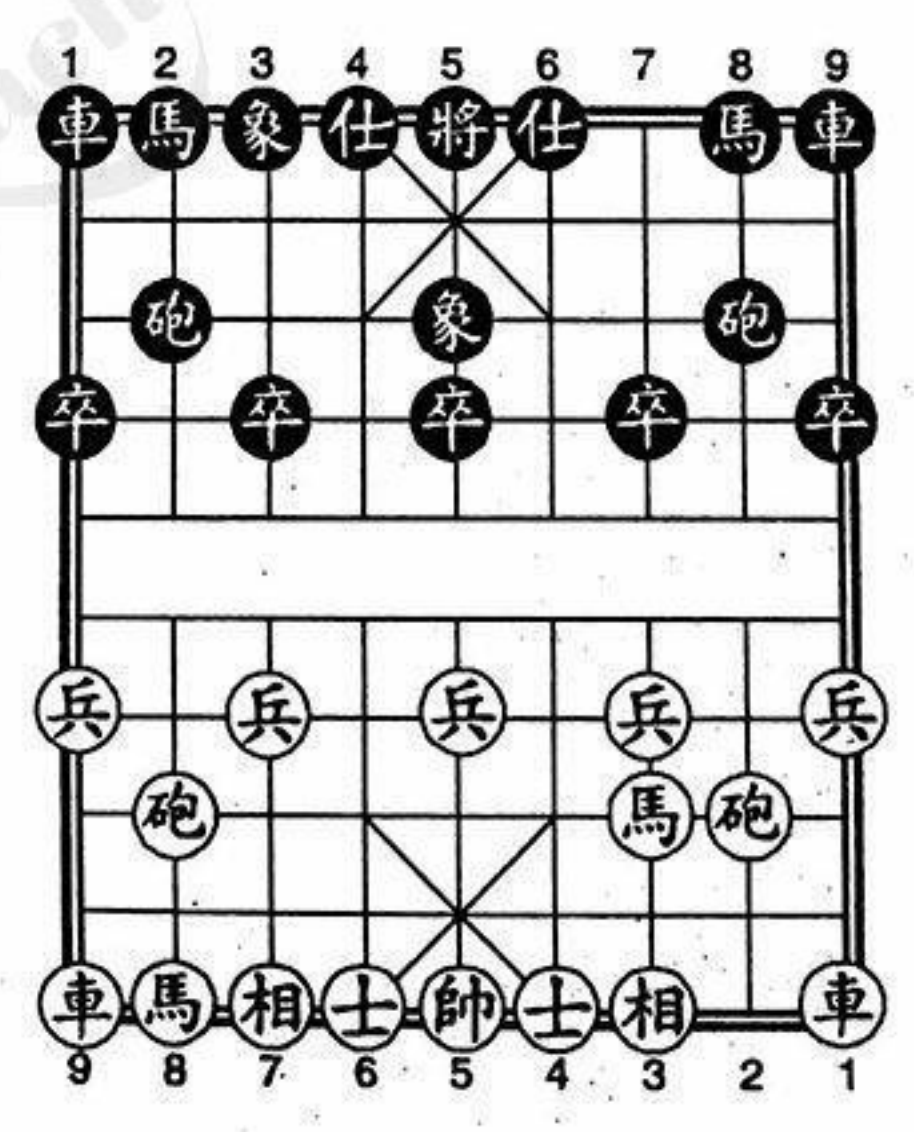
* Một là: **5.** 車8.4 炮2–1 **6.** 車8.5 馬3/2.7. 兵7.1 象7.5 **8.** 相3.5 士5.5, cân bằng.

* Hai là: **5.** 車1.1 車9.1 **6.** 車1–4 車9–4 **7.** 車4.3 車4.5 **8.** 仕4.5 象3.5 **9.** 兵3.1 卒7.1 **10.** 車4–3 馬7.6 **11.** 車3–4 車4/2, cân bằng.

5...	車9.1	**6.** 炮2.4	馬7.6
7. 車8.5	車9–6	**8.** 炮2–7	炮8–5
9. 炮6–5	炮2–1	**10.** 車8–6	象7.9
11. 車1–2	士4.5	**12.** 仕4.5	馬6.7
13. 車2.3	卒7.1	**14.** 車6.3	炮5–7
15. 炮5–4	車6.4	**16.** 相3.5	炮7/1

Biến 3:

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng.com

1. Ⓜ2.3 ⓜ7.5

Lên Tượng cánh trái chống đỡ tích cực hơn. Nếu lên Tượng cánh mặt diễn biến như sau: 1... ⓜ3.5 **2.** Ⓑ3.1 ⓜ8.9 **3.** Ⓟ8–5 ⓜ2.3 **4.** Ⓜ8.7 ⓜ9.1 **5.** Ⓧ9–8 ⓜ1–2 **6.** Ⓟ2–1 ⓜ9–4 **7.** Ⓧ1–2 ⓟ8–6 **8.** Ⓧ2.5 ⓜ4.4 **9.** Ⓑ5.1 ⓟ2.4 **10.** Ⓑ5.1 ⓟ5.1 **11.** Ⓧ2–5 ⓢ4.5 **12.** Ⓑ7.1 ⓜ4–3 **13.** Ⓜ3.5 ⓜ3/1 **14.** Ⓜ7.8, Trắng ưu hơn.

2. Ⓟ2–1 ⓜ8.7

3. Ⓧ1–2 ⓜ9–8

4. Ⓑ3.1 ⓟ8.2

5. Ⓟ8–5

Trắng còn hai khả năng khác:

* Một là: **5.** Ⓜ8.7 ⓟ3.1 **7.** Ⓣ7.5 ⓟ2–4 **7.** Ⓢ6.5 ⓜ2.3 **8.** Ⓟ8.4 ⓜ1–2 **9.** Ⓧ9–8 ⓜ3.4 **10.** Ⓟ8/1. ⓜ4.5 **11.** Ⓜ3.5 ⓜ2.4 **12.** Ⓧ8.5 ⓟ8–2 **13.** Ⓧ2.9 ⓜ7/8, cân bằng.

* Hai là: **5.** Ⓣ7.5 ⓟ3.1 **6.** Ⓜ8.6 ⓜ2.3 **7.** Ⓑ7.1 ⓟ3.1 **8.** Ⓧ9–7 ⓜ3.4 **9.** Ⓧ7.4 ⓟ2–4 **10.** Ⓧ2.1 ⓜ1–2 **11.** Ⓧ7.2 ⓢ6.5 **12.** Ⓧ7–5 ⓜ2.4 **13.** Ⓟ8–7 ⓟ8/1, Đen dễ chơi hơn.

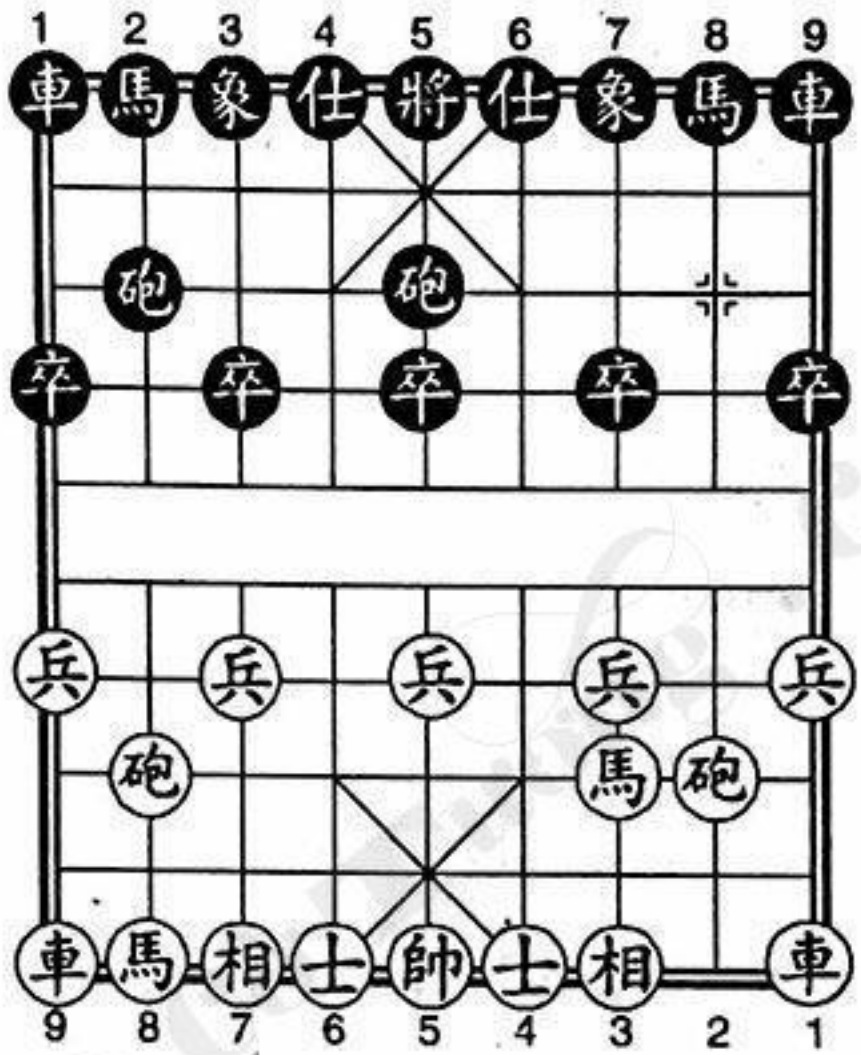
5...	ⓟ3.1	**6.** Ⓜ8.7	ⓜ2.3
7. Ⓧ9.1	ⓜ1.1	**8.** Ⓧ9–6	ⓜ1–6
9. Ⓧ6.5	ⓜ6.5	**10.** Ⓧ6–7	ⓜ3/5
11. Ⓧ7–6	ⓜ6–7	**12.** Ⓧ2.2	ⓜ5/7
13. Ⓢ6.5	ⓢ6.5	**14.** Ⓟ5–6	ⓟ8–9
15. Ⓧ2.7	ⓜt/8	**16.** Ⓣ7.5	ⓟ9.3

Sách Cờ Tướng .Com

Biến 4:

Ván cờ:

1. Ⓜ2.3 ●8–5



Đen cũng thường vận dụng các trận Pháo Quá Cung và Quá Cung liễm Pháo. Diễn biến đại khái như sau:

* Một là: 1... ●2–7 **2.** Ⓜ8.7 ●2.3 **3.** Ⓑ7.1 ●1–2 **4.** Ⓧ9–8 ●2.4 **5.** Ⓟ8–9 ●2–4 **6.** Ⓣ3.5 ●8.9 **7.** Ⓑ1.1 ●9.1 **8.** Ⓟ2–1 ●7.4 **9.** Ⓧ1–2 ●8–7 **10.** Ⓟ1.4 ●9–6 **11.** Ⓟ1–7 ●3.5 **12.** Ⓧ8.7 ●1.1 **13.** Ⓑ1.1 ●7.1 **14.** Ⓑ1.1 ●9.7, hai bên đối công.

* Hai là: 1... ●2–6 **2.** Ⓟ8–5 ●2.3 **3.** Ⓧ9.1 ●1–2 **4.** Ⓧ9–4 ●4.5 **5.** Ⓜ8.7 ●8.7 **6.** Ⓧ4.5 ●8/1 (như **6...** ●6–4 **7.** Ⓧ1.1 ●7.5 **8.** Ⓧ1–6 ●3.1 **9.** Ⓑ5.1 Trắng ưu) **7.** Ⓟ5–4 ●8–6 **8.** Ⓧ4–3 ●8.8 **9.** Ⓟ2–4 ●9.2 **10.** Ⓧ1–2 ●2.6 **11.** Ⓑ7.1 ●2–3 **12.** Ⓣ3.5 ●3.1 **13.** Ⓧ2.4 ●3.1 **14.** Ⓧ2–7 ●3/1. **15.** Ⓣ5.7 ●3.4 **16.** Ⓑ3.1 ●6–3, hai bên đối công.

Sách Cờ Tướng .Com

2. 車1–2 卒7.1

Đen cũng thường chơi **2...** 馬8.7 **3.** 炮2–1 馬2.3 **4.** 兵7.1 卒5.1 **5.** 仕6.5 馬3.5 **6.** 馬8.7 卒5.1 **7.** 兵3.1 炮2–3 **8.** 兵5.1 車1–2 **9.** 馬7.5 車2.6 **10.** 兵5.1 炮5.2 **11.** 炮8–5 炮5.3 **12.** 炮1–5 炮3–5 **13.** 馬5.4, cân bằng.

3. 炮8–5 馬8.7

4. 馬8.7 炮2–4

5. 車9.1

Trường hợp Trắng chơi **5.** 車9–8 馬2.3 **6.** 兵7.1 車9–8 **7.** 炮2.4 炮4.5 **8.** 炮5/1 車1.1 **9.** 車8.5 車1–6 **10.** 車8–3 車6.6 **11.** 馬3/1 馬7.6 **12.** 車2.5 馬8.5 **13.** 炮2–7 車8.4 **14.** 車3–2 馬3/5 **15.** 相7.5 馬s.7 **16.** 車2–3 馬5/8 **17.** 炮5–7 炮4/6 **18.** 仕6.5 車6/1 **19.** 車3.1 炮4–7 **20.** 車3–4 炮7.5, Đen có ưu thế hơn.

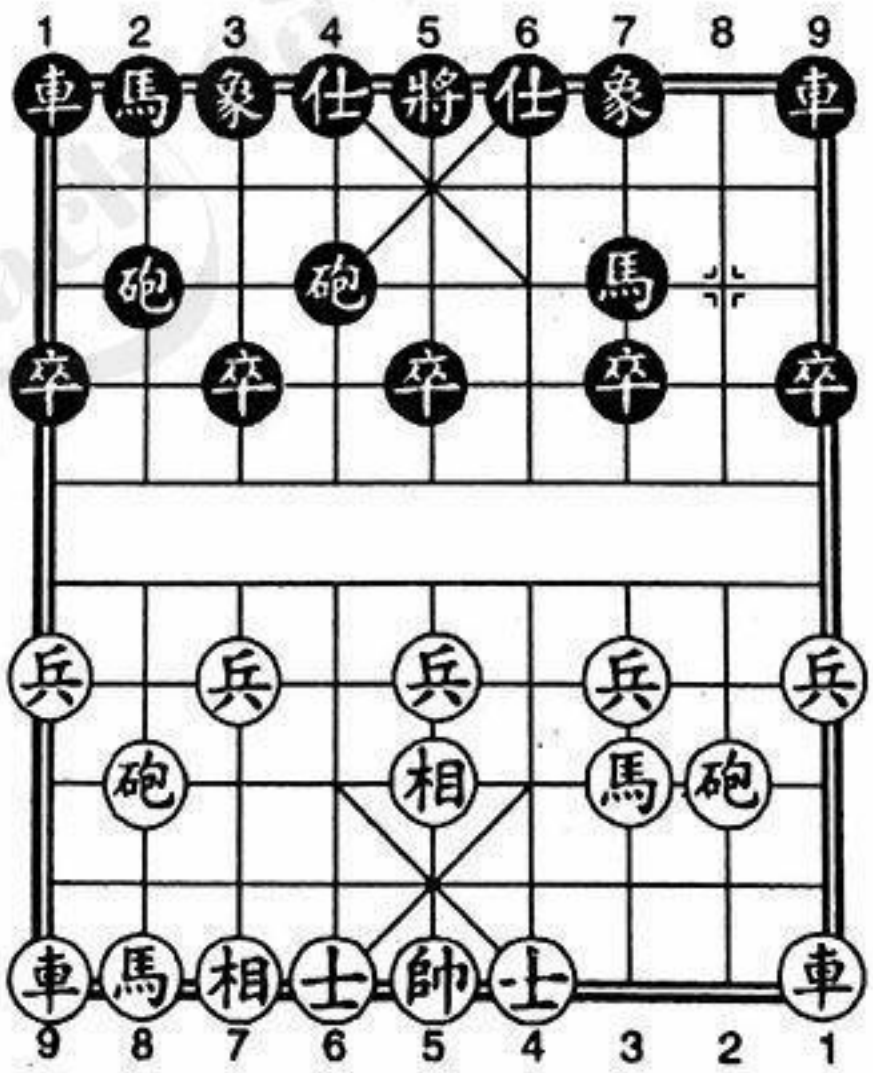
5...	馬2.3	**6.** 車9–6	士4.5
7. 炮2–1	車1–2	**8.** 車2.4	車2.4
9. 兵3.1	車9–8	**10.** 車2.5	馬7/8
11. 兵3.1	車2–7	**12.** 馬3.4	炮5–7
13. 馬7/5	炮4–5	**14.** 車6.2	卒3.1
15. 馬4.5	車7–4	**16.** 車6.2	馬3.4

Sách Cờ Tướng .com

III. THẾ TRẬN LÊN TƯỢNG VỚI CÁC TRẬN ĐỐI CÔNG CỦA BÊN ĐI HẬU

Kiểu chơi này xuất hiện rất sớm trong lịch sử khai cuộc. Người ta dự đoán có thể nó xuất hiện đồng thời với các trận Đơn Đề Mã và Bình Phong Mã, nhưng vì thời xưa nó là loại phòng thủ thụ động nên ít được hâm mộ. Theo đà phát triển, các danh thủ đương đại đã nghiên cứu sáng tạo nhiều phương án trả đòn tích cực nên hiện nay nó được liệt vào loại khai cuộc có nhiều biến hóa phức tạp.

Tư tưởng chiến lược của nó là "lấy tĩnh chế động" nên diễn biến một lúc nó chuyển thành Bình Phong Mã, Đơn Đề Mã, Phản Công Mã hoặc Quải Cước Mã nhưng lợi được một nước nhờ đi trước. Xem hình.



Đối phó với trận lên Tượng này, bên đi hậu thường vận dụng các trận Pháo đầu, Pháo Quá Cung, Tiến Tốt hoặc Nhảy

Sách Cờ Tướng.Com

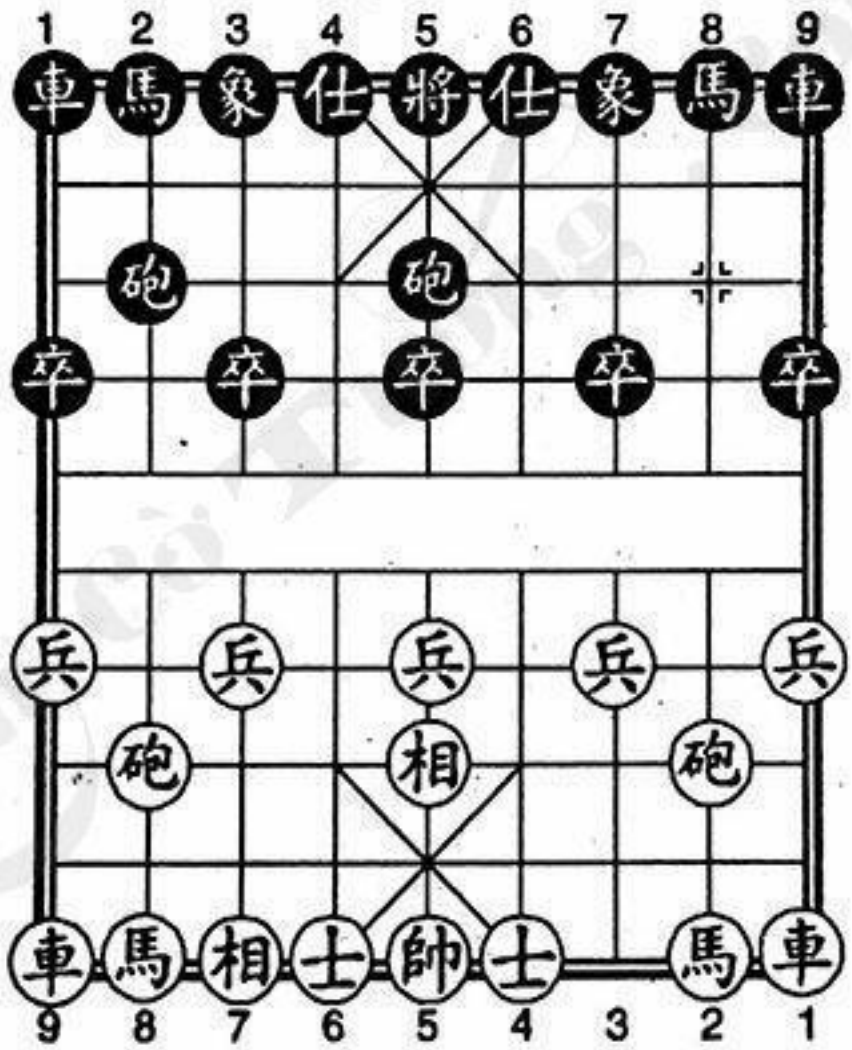
Mã. Nói chung cuộc chiến diễn ra rất căng thẳng, quyết liệt và biến hóa linh hoạt, phức tạp không thua gì trận Tiên nhân chỉ lộ vừa nêu.

Sau đây chúng ta xem qua một số trận thường được các danh thủ vận dụng.

Biến 1:

Ván cờ:

1. ㊐3.5 ●8–5



Cũng có thể 1... ●2–5 như ván Hồ Vinh Hoa – Trương Nguyên Khải đã chơi: 1... ●2–5 **2.** ㊐8.7 ●2.3 **3.** ㊐2.3 ●1–2 **4.** ㊐9–8 ●2.6 **5.** ㊐3.1 ●3.1 **8.** ㊐4.5 ●8.9 **7.** ㊐1–4 ●4.5 **8.** ㊐4.5 ●5–6 **9.** ㊐8–9 ●2.3 **10.** ㊐7/8 ●7.5 **11.** ㊐1.1 ●7.1 **12.** ㊐3.1 ●9–7 **13.** ㊐2–1 ●8/1.14. ㊐4.1 ●7.4 **15.** ㊐1.2 ●8.5 **15.** ㊐4–1 ●9.7 **17.** ㊐1–2 ●8–7 **18.** ㊐3/1 ●6.1 **19.** ㊐2/4 ●7–5 **20.** ㊐8.7 ●7.8 **21.** ㊐5.1 ●3.4, hai bên đối công, sau Trắng thắng ở nước 43.

Sách Cờ Tướng.Com

2. Ⓜ2.3

Cũng có khi người ta chơi **2.** Ⓜ8.7 ⓜ8.7 **3.** Ⓜ2.3 ⓟ9–8 **4.** Ⓧ1–2, bây giờ Đen có hai cách:

* Một là **4...** ⓜ2.1 **5.** Ⓑ3.1 ⓟ2–4 **6.** Ⓧ9–8 ⓧ1–2 **7.** Ⓢ4.5 ⓧ2.4 **8.** Ⓟ8–9 ⓧ2.5 **9.** Ⓜ7/8 ⓧ8.4 **10.** Ⓟ2–1 ⓧ8–2 **11.** Ⓜ8.7 ⓢ1.1 **12.** Ⓧ2–4 ⓢ7.1 **13.** Ⓧ4.4 ⓟ5/1 **14.** Ⓑ7.1 ⓣ7.5 **15.** Ⓧ4–8 ⓟ4–3 **16.** Ⓧ6.3 ⓟ5–6, đối công.

* Hai là **4...** ⓧ8.8 **5.** Ⓑ3.1 ⓧ8–7 **6.** Ⓧ2–3 ⓜ2.3 **7.** Ⓑ7.1 ⓧ7–8 **8.** Ⓟ2–1 ⓢ5.1 **9.** Ⓟ8.1 ⓧ8.1 **10.** Ⓟ1/1 ⓜ3.5 **11.** Ⓜ7.6 ⓢ3.1 **12.** Ⓜ3.4 ⓜ5/3 **13.** Ⓑ7.1 ⓟ5.4 **14.** Ⓟ1–5 ⓟ5.2 **15.** Ⓑ7.1, Trắng ưu.

2... . ⓜ8.7

Người ta cũng thử nghiệm **2...** ⓢ3.1 **3.** Ⓑ3.1 ⓜ8.7 **4.** Ⓜ8.7 ⓧ9–8 **5.** Ⓧ1–2 ⓜ2.3 **6.** Ⓟ8.4 ⓜ3.4 **7.** Ⓟ8–3 ⓟ2.4 **8.** Ⓟ2.4 ⓜ4.5 **9.** Ⓜ7.5 ⓟ5.4 **10.** Ⓢ4.5 ⓣ7.5 **11.** Ⓑ7.1 ⓟ5/1 **12.** Ⓧ9–8 ⓧ1–2 **13.** Ⓑ7.1 ⓣ5.3 **14.** Ⓑ3.1 ⓟ2.2 **15.** Ⓧ2.4 ⓧ2.8 **16.** Ⓟ2–5, Trắng giữ thế công, vì sau khi **15...** ⓧ8.5 **17.** Ⓟ5/1 ⓢ.1 **18.** Ⓜ3.2.

3. Ⓑ3.1

Trắng cũng thường ra Xe sớm: **3.** Ⓧ1–2, bây giờ Đen có hai cách:

* Một là **3...** ⓢ7.1 **4.** Ⓑ7.1 ⓜ2.1 **5.** Ⓜ8.7 ⓟ2–4 **6.** Ⓟ2.2 ⓧ9.1 **7.** Ⓧ9.1 ⓢ3.1 **8.** Ⓑ7.1 ⓧ9–3 **9.** Ⓧ9–6 ⓧ3.3 **10.** Ⓜ7.6 ⓢ4.5 **11.** Ⓧ8.4 ⓧ3–4 **12.** Ⓜ8.6 ⓢ5.1 **13.** Ⓟ2.2 ⓜ1/3 **14.** Ⓧ2.1, Trắng ưu.

* Hai là **3...** Ⓧ9–8 **4.** Ⓑ3.1 Ⓧ8.6 **5.** Ⓜ8.7 Ⓧ8–7 **6.** Ⓧ2–3 Ⓜ2.1 **7.** Ⓑ7.1 Ⓧ7–8 **8.** Ⓧ3–2 Ⓧ1.1 **9.** Ⓧ9.1 Ⓧ1–4 **10.** Ⓜ3.4 Ⓟ5.4 **11.** Ⓜ7.5 Ⓧ8–5 **12.** Ⓜ4.3 Ⓧ4.4 **13.** Ⓢ4.5 Ⓧ5–8 **14.** Ⓧ2–4 Ⓢ4.5 **15.** Ⓑ9.1 Ⓟ2.4 **16.** Ⓧ9.2, Trắng ưu.

Sách Cờ Tướng .Com

3.... 車9–8

4. 車1–2 車8.6

5. 馬8.7 車8–7

Ván Hạnh Lập Quốc – Chu Quí Bảo đổi lại: **5...** 卒3.1 **6.** 馬3.4 車8/2 **7.** 炮8/1 馬2.3 **8.** 炮8–3 馬3.4 **9.** 馬4.6 車8–4 **10.** 車9–8 炮2–3 **11.** 炮2–3 卒3.1 **12.** 兵7.1 炮3.5 **13.** 炮3–7 炮5.4 **14.** 仕4.5 象3.5 **15.** 車8.3 炮5/1 **16.** 車2.7 馬7/5 **17.** 車8–5 炮5/1 **18.** 車5–4, Trắng ưu.

6. 車2–3 馬2.1

Đen còn các khả năng:

* Một là **6...** 炮2–3 **7.** 兵7.1 車7–8 **8.** 車3–2 卒3.1 **9.** 馬7.8 卒3.1 **10.** 相5.7 卒5.1 **11.** 相7/5 卒5.1 **12.** 馬8.6 炮5.4 **13.** 仕4.5 馬7.5 **14.** 馬6.8 馬2.1 **15.** 馬8.6 馬5/4 **16.** 炮8–6 士4.5, cân bằng.

* Hai là **6...** 卒3.1 **7.** 炮2.2 炮2–3 **8.** 炮8.6 士4.5 **9.** 車9–8 炮5–4 **10.** 炮8/1 炮4–2 **11.** 車8.7 炮3–6 **12.** 兵7.1 卒7.1 **13.** 兵3.1 車7/2 **14.** 兵7.1 車7–3 **15.** 馬3/5 馬2.3 **16.** 車8/3 馬7.6 **17.** 炮2.1, Trắng còn chủ động.

* Ba là **6...** 馬2.3 **7.** 兵7.1 車7–8 **8.** 炮2–1 卒5.1 **9.** 馬3.4 卒5.1 **10.** 兵5.1 馬3.5 **11.** 馬4.3 炮5.3 **12.** 仕6.5 車8–3 **13.** 兵3.1 馬5.6 **14.** 兵3–4 馬6.8 **15.** 馬7/6 士4.5 **16.** 兵1.1 炮2–4, Đen có thế hơn.

7. 兵7.1

Trắng có thể chơi: **7.** 仕4.5 車1.1 **8.** 兵7.1 車1–4 **9.** 兵9.1 車4.5 **10.** 炮8–9 車4–3 **11.** 車9–8 炮2–3 **12.** 車8.2 卒3.1 **13.** 炮2.2 馬1.3 **14.** 馬3/1 車7.6 **15.** 兵7.1 炮3.2 **16.** 兵3.1 炮3.3 **17.** 炮9–7, Trắng có thế hơn.

Sách Cờ Tướng .Com

7... . ●車7–8

8. 車3–2 ●車1.1

9. 馬3.4

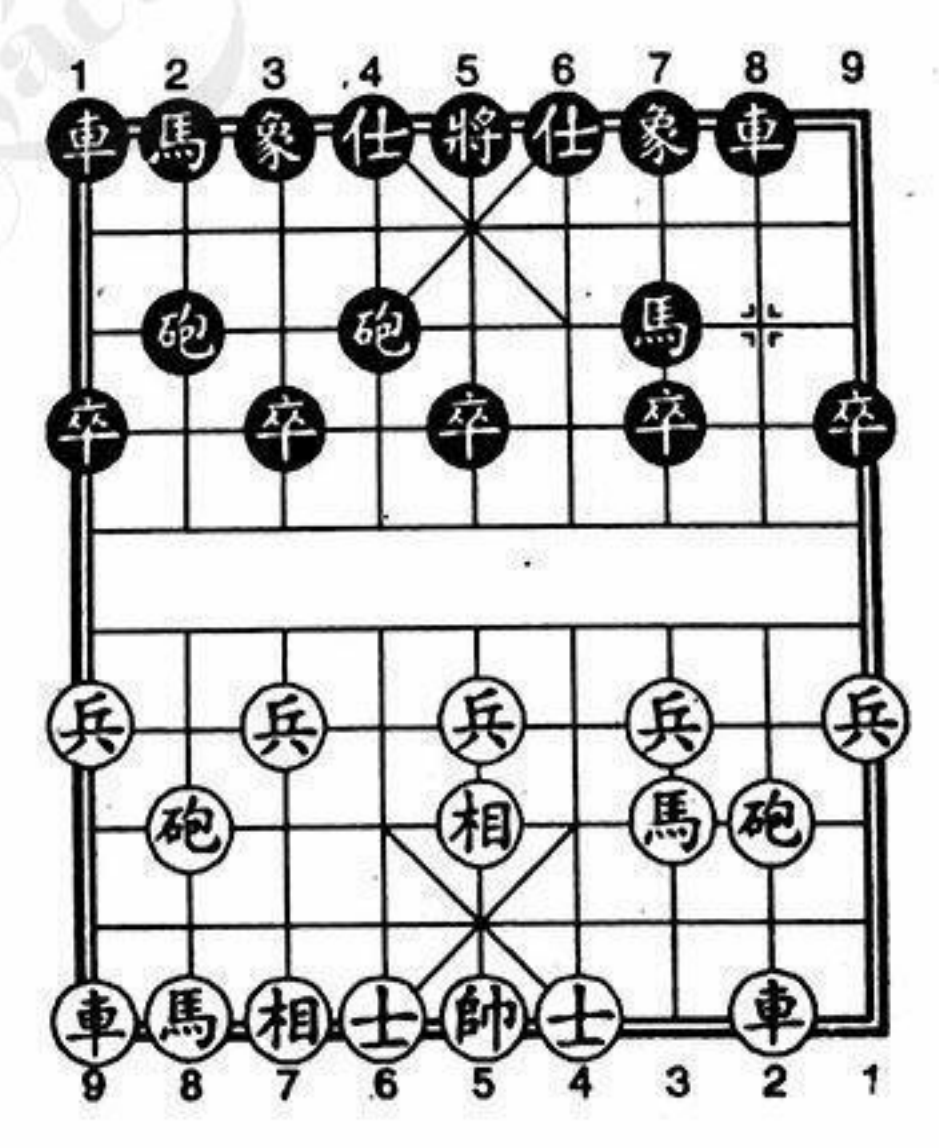
Trắng có thể đổi lại **9.** 車9.1 ●車1–4 **10.** 馬3.4 ●砲5.4 **11.** 馬7.5 ●車8–5 **12.** 馬4.3 ●車4–5 **13.** 仕4.5 ●車5–8 **14.** 車2–4 ●士4.5 **15.** 兵9.1 ●砲2.4 **16.** 車9.2, Trắng còn chủ động.

9... .	●車1–6	**10.** 炮8.2	●車8/2
11. 兵3.1	●車8–7	**12.** 炮2–4	●車6–4
13. 仕4.5	●砲2–3	**14.** 車9–8	●卒3.1
15. 相7.9	●卒3.1	**16.** 相9.7	●馬1.3

Biến 2:

Ván cờ:

1. 相3.5	●砲8–4	**2.** 馬2.3	●馬8.7
3. 車1–2	●車9–8		



Sách Cờ Tướng.Com

Đen có hai khả năng khác:

* Một là **3...** ●卒7.1 **4.** ㊀炮2–1 ●馬2.1 **5.** ㊀兵9.1 ●炮2–3 **6.** ㊀馬8.9 ●車1–2 **7.** ㊀車9–8 ●炮4.5 **8.** ㊀炮8–7 ●車2.9 **9.** ㊀馬9/8. ●車9–8 **10.** ㊀車2.9 ●馬7/8 **11.** ㊀兵3.1 ●卒7.1 **12.** ㊀相5.3, đổi các Xe hai bên cân bằng dễ hòa.

* Hai là **3...** ●馬2.1 **4.** ㊀兵3.1 ●炮2–3 **5.** ㊀馬8.9 ●車1–2 **6.** ㊀車9–8 ●車2.4 **7.** ㊀炮8–7 ●車2–8 **8.** ㊀兵9.1 ●象7.5 **9.** ㊀仕4.5 ●士6.5 **10.** ㊀車8.4 ●卒7.1 **11.** ㊀炮2–1 ●車9–8 **12.** ㊀車2.5 ●車8.4, cân bằng.

4. ㊀炮2.4 ●卒7.1

5. ㊀炮2–3 ●馬2.1

Nếu Đen đi **5...** ●象7.5 **8.** ㊀車2.9 ●馬7/8 **7.** ㊀兵7.1 ●馬2.1 **8.** ㊀馬8.7 ●車1.1 **9.** ㊀車9.1 ●車1–6 **10.** ㊀車9–6 ●士8.5 **11.** ㊀炮3–7 ●馬8.7 **12.** ㊀車5.5 ●炮2–3 **13.** ㊀馬7.8 ●馬1.3 **14.** ㊀車6–7 ●炮3–1 **15.** ㊀車7–6, Trắng ưu hơn.

6. ㊀炮8.4 ●卒3.1

7. ㊀馬8.9 ●炮4.5 **8.** ㊀車2.9 ●馬7/8

9. ㊀馬3/2 ●卒1.1 **10.** ㊀車9.1 ●炮2–4

11. ㊀車9–4 ●車1–2 **12.** ㊀車4.4 ●炮t/4

13. ㊀炮3–6 ●車2.3 **14.** ㊀炮6.3 ●馬8.7

15. ㊀車4–6 ●車2/1 **16.** ㊀炮6/1 ●士6.5

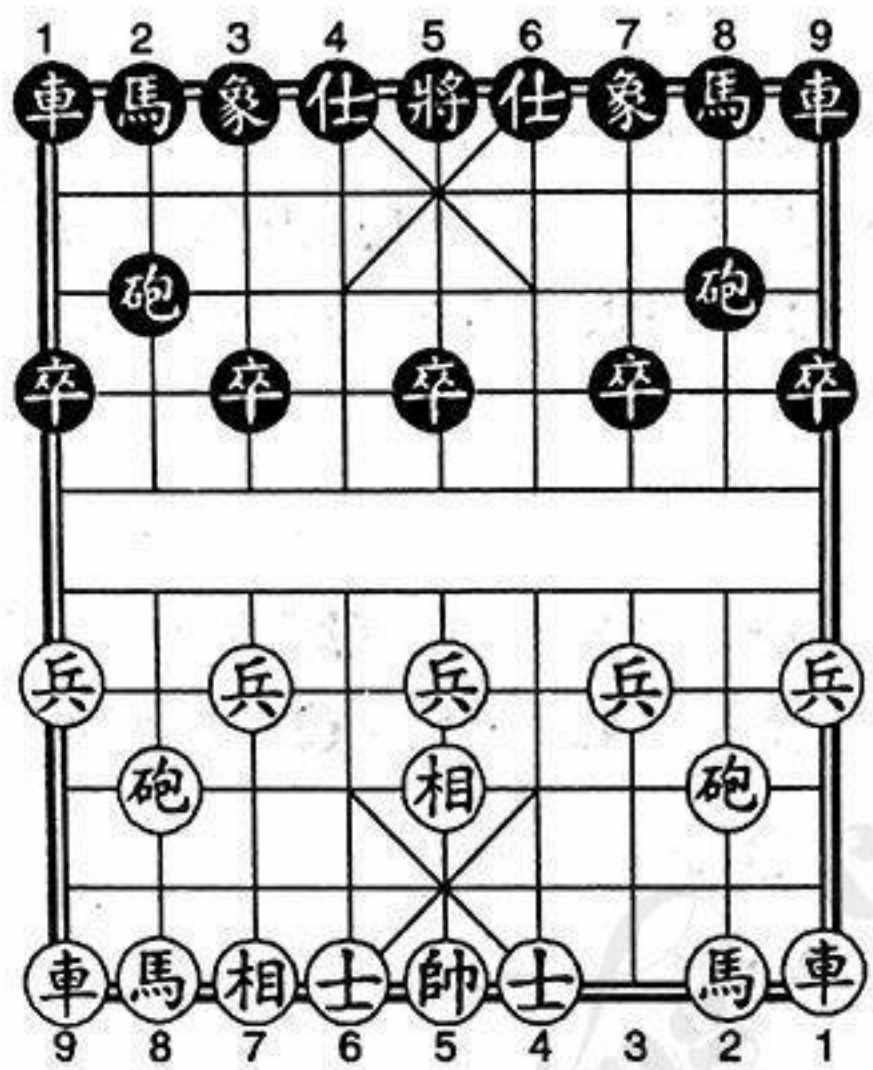
Biến 3:

Ván cờ:

1. ㊀相3.5 ●卒3.1

2. ㊀炮8–7

Sách Cờ Tướng .Com



Trắng có thể chơi **2.** 兵3.1 馬2.3 **3.** 馬2.3 炮8–5 **4.** 馬8.7 馬8.7 **5.** 炮8.4 卒5.1 **6.** 車9.1 車9–8 **7.** 車1–2 車8.8 **8.** 車9–6 卒1.1 **9.** 車6.5 車1.3 **10.** 馬3.4 馬7/5 **11.** 車6–7 炮5–8 **12.** 炮2.5 車8.3 **13.** 炮2–8 象3.5 **14.** 馬4.6 馬5/3 **15.** 炮t–5 馬t/1 **16.** 車7–5, Trắng ưu.

2... . 馬2.1

Đen có hai khả năng khác:

* Một là **2...** 象3.5 **3.** 馬8.9 馬2.3 **4.** 車9–8 車1–2 **5.** 車8.4 馬8.7 **6.** 兵3.1 炮8–9 **7.** 馬2.3 車9–8 **8.** 車1–2 車8.6 **9.** 炮2–1 車8–7 **10.** 車2.7 馬3.4 **11.** 車8–6 馬7/5. **12.** 車2/5 馬5.3 **13.** 炮7–6 車7–9 **14.** 馬3.2 炮2.5 **15.** 馬2.3 炮9–6 **16.** 車2.5 士4.5 **17.** 炮1–2, Trắng ưu.

* Hai là **2...** 象7.5 **3.** 馬8.9 馬2.3 **4.** 車9–8 馬3.4 **5.** 馬2.3 車1.1 **6.** 仕4.5 車1–6 **7.** 兵3.1 馬8.9 **8.** 炮2.4 士6.5 **9.** 炮2–5 卒9.1 **10.** 兵5.1 馬4.6 **11.** 馬3.4 車6.4 **12.** 兵5.1 馬9.8 **13.** 兵7.1 象3.1

Sách Cờ Tướng .Com

14. 兵7.1 象1.3 **15.** 馬9.7 馬8.7 **18.** 炮7.3 將–5 19 馬7.5 象5.3, hai bên đối công, Đen tập trung quân một cánh có thể phản đòn nguy hiểm.

3. 馬8.9 車1–2 **4.** 車9.1 炮8–4

Đen cũng hay chơi **4...** 炮8–5 **5.** 車9–4 馬8.7 **6.** 車4.3 炮5.4 **7.** 仕4.5 炮5/2 **8.** 馬2.4 車9–8 **9.** 兵7.1 象3.5 **10.** 兵7.1 象5.3 **11.** 馬4.5 象7.5 **12.** 車1–4 士4.5 **13.** 兵9.1 車8.6 **14.** 車4–8 卒7.1, hai bên đối công.

5. 馬2.3

Nếu Trắng chơi **5.** 車9–6 士4.5 **6.** 車6.3 馬8.7 **7.** 兵9.1 象3.5 **8.** 炮7–8 車2–3 **9.** 馬2.3 象9–8 **10.** 車1–2 車8.6 **11.** 兵3.1 炮2/1. **12.** 仕4.5 馬1.3 **13.** 炮2–1 車8–7 **14.** 炮1/1 馬3.5 **15.** 炮1–3 車7–8 **16.** 車6–4 炮2–1 **17.** 兵5.1 車6/1 **18.** 馬3.4 馬5/3, hai bên đối công.

5. ...	馬8.7	**6.** 兵3.1	車9–8
7. 車9–6	士4.5	**8.** 車1–2	車8.6
9. 炮2–1	車8–7	**10.** 炮1/1	象3.5
11. 兵9.1	炮2–3	**12.** 仕6.5	車2.7
13. 炮1–3	車7–6	**14.** 炮7/1	炮3.4
15. 車6.1	車2–4	**16.** 仕5.6	炮3–2 ?

Biến 4:

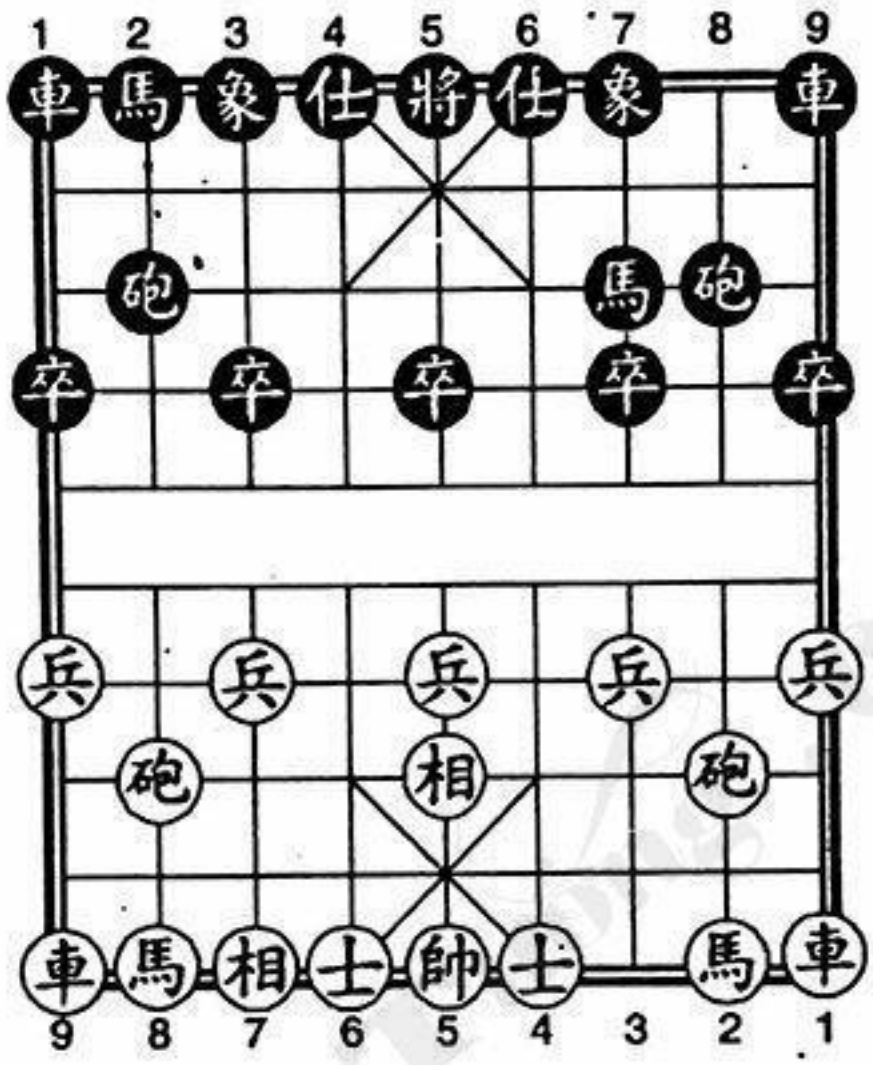
Ván cờ:

1. 相3.5 馬8.7

Đen có thể chơi 1... 馬2.1 **2.** 馬8.7 卒3.1 **3.** 兵3.1 炮2–3 **4.** 車9–8 車1–2 **5.** 炮8.4 炮8–4 **6.** 炮2.4 馬8.7 **7.** 馬2.3 象7.5 **8.** 馬3.4

Sách Cờ Tướng .Com

車9–8 9. 馬4.5 砲3.4 10. 車1–2 士4.5 11. 馬5.3 砲4–7 12. 兵5.1, Trắng ưu.



2. 兵7.1 砲8–9

3. 馬2.3 車9–8 **4. 車1–2 車8.4**

5. 炮2–1 車8–2 **6. 炮8.5 砲9–2**

7. 馬8.7 卒7.1 **8. 車2.6 象3.5**

9. 車2–3 車1.1 **10. 馬3/5 車1–8**

11. 馬7.6 車2–4 **12. 車9–8 馬2.4**

13. 馬5.7 砲2–4 **14. 車8.8 車8–7**

15. 炮1.4 車7–8 **16. 炮1/2 砲4.3**

+=

Ván cờ tiếp tục: 17. 馬7.6 車4.1 18. 車3.1 車4.1 19. 車8–7 將5.1 20. 車3/1 將4.6 21. 車7/2 車4–5 22. 車3–4, Trắng ưu.

Sách Cờ Tướng .Com

IV. TIÊN NHÂN CHỈ LỘ VỚI CÁC TRẬN ĐỐI CÔNG KHÁC

Sau trận Liễm Pháo là các trận Đối Binh, Lên Tượng, Pháo Quá Cung, Pháo đầu và Nhảy Mã đối phó với trận Tiên nhân chỉ lộ diễn ra rất căng thẳng, phức tạp.

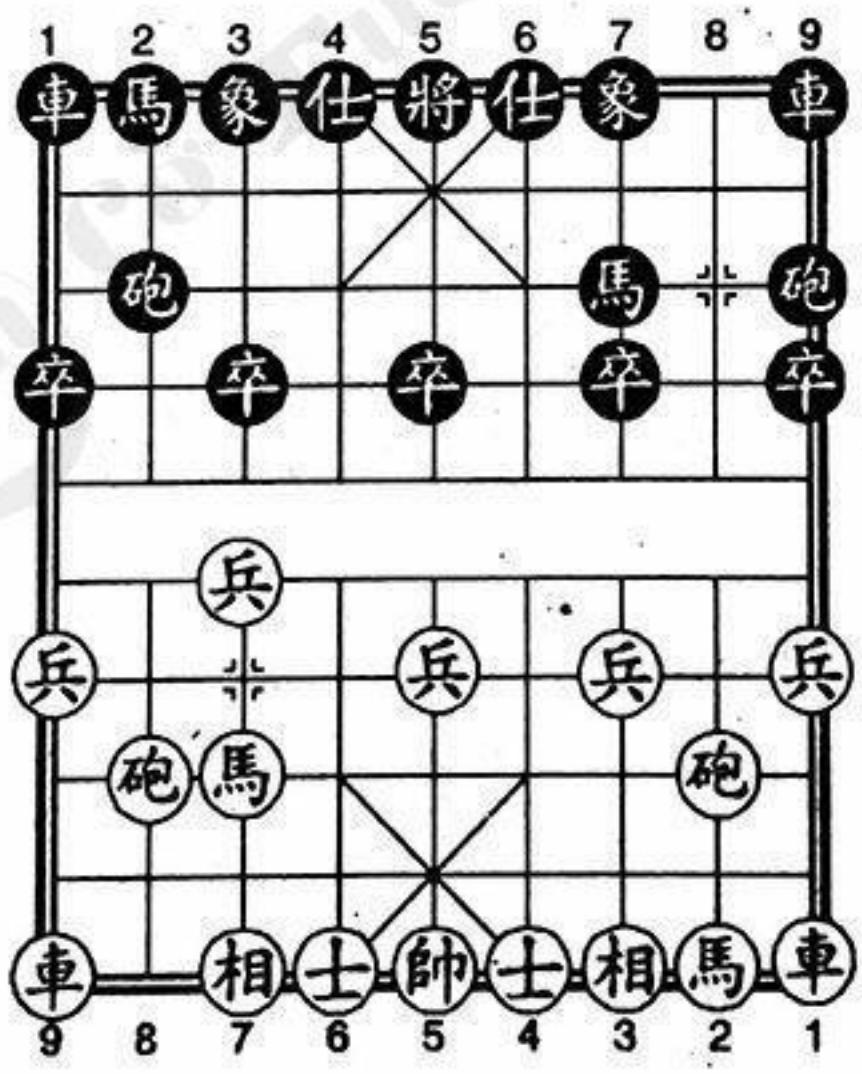
Biến 1:

Ván cờ:

1. Ⓑ7.1 ⓟ7.1

2. Ⓜ8.7 ⓜ8.7

3. Ⓒ9.1 ⓟ8–9



Đen chơi Pháo phân biên để hình thành trận Tam bộ hổ. Thường Đen hay chơi 3... ⓟ3.5 hoặc 3... ⓟ2–5 cũng đối công quyết liệt.

4. Ⓟ2–5 ⓟ2.3

Sách Cờ Tướng .Com

5. Ⓜ2.3 ●車9–8 **6.** Ⓑ5.1 ●象3.5

7. Ⓒ9–6 ●士4.5 **8.** Ⓜ7.5 ●馬7.6

9. Ⓑ5.1 ●馬6.5 **10.** Ⓜ3.5 ●卒5.1

11. Ⓟ5.3 ●車8.3 **12.** Ⓒ1.1 ●炮2–1?!

13. Ⓟ8–5 ●車8–6 **14.** Ⓜ5.6 ●車6.1

Nếu như **14...** ●卒3.1? **15.** Ⓟ5.3 ●馬3.4 **16.** Ⓟt–2 ●馬4.5 **17.** Ⓟ2–5, Trắng ưu rõ.

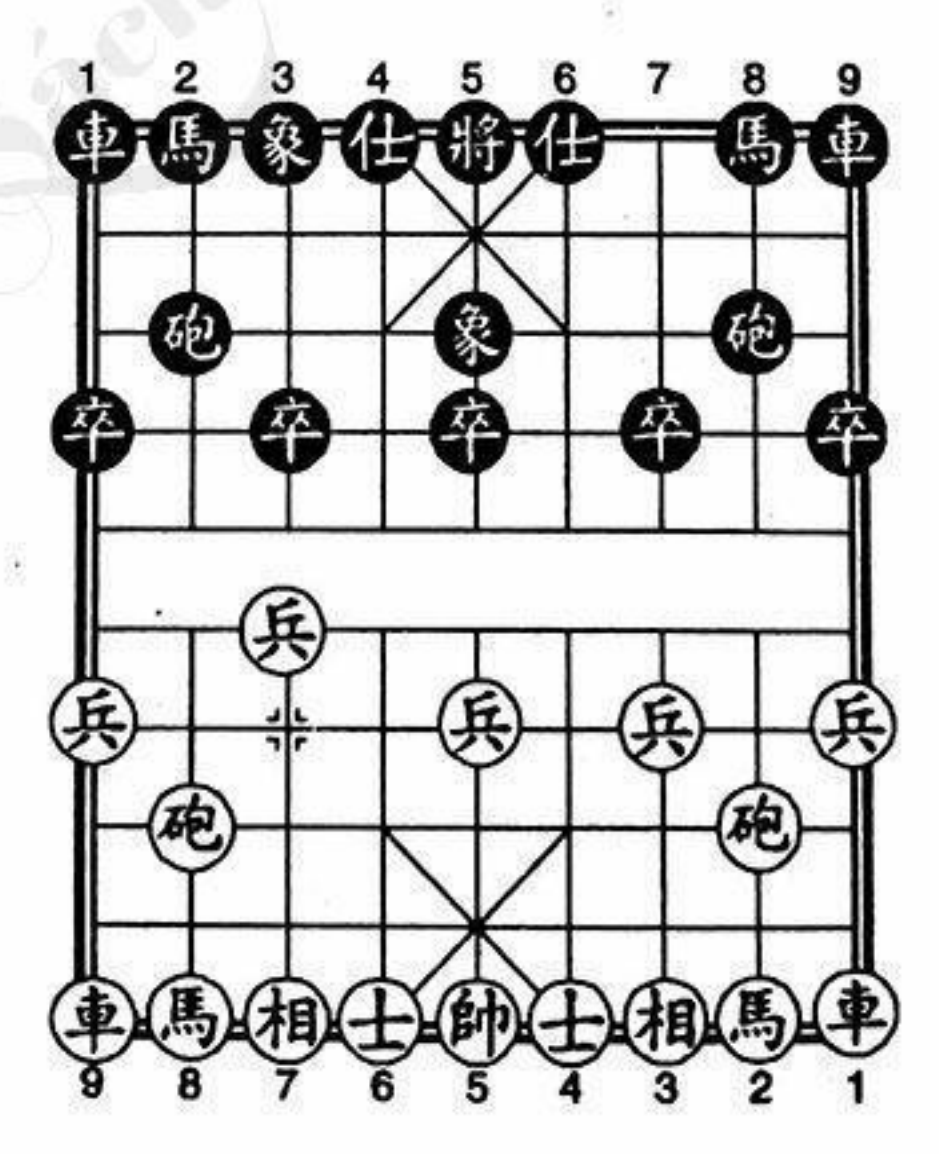
15. Ⓟt/1 ●車1–4 **16.** Ⓜ6.8 ●車4.8

Ván cờ tiếp tục: **17.** Ⓒ1–6 ●炮1–2 **18.** Ⓒ6.5. ●車5.1 **19.** Ⓟt.1 ●車8–5 **20.** Ⓟt–8 ●車5/2 **21.** Ⓒ6–5 ●馬3.5, cân bằng.

Biến 2:

Ván cờ:

1. Ⓑ7.1 ●象7.5



Sách Cờ Tướng.com

Đen cũng thường đi: 1... 象3.5 **2.** 相7.5 卒7.1 **3.** 馬2.1 馬8.7 **4.** 炮2–4 馬7.6 **5.** 車1–2 炮8–6 **6.** 車2.6 炮6.5 **7.** 炮8–4 馬2.4 **8.** 車2–4 馬6.4 **9.** 車4/2 炮2.3 **10.** 馬8.9 車1–2 **11.** 兵9.1 車4.5 **12.** 車4.4 炮2.2, cân bằng.

2. 馬8.7 馬2.3

3. 炮2–5 卒7.1 **4.** 馬2.3 馬8.7

5. 車1–2 車9–8 **6.** 車9.1 炮2.4

7. 兵5.1 炮2–3 **8.** 相7.9 車1–2

9. 車9–6 炮8.2

Làm chậm nước Đen nên **9.** ... 車2.6 **10.** 車8.2 炮8.3, Đen có thế công.

10. 車6.2 車2.6

11. 車2.4 炮8–9 **12.** 車2.5 馬7/8

13. 炮8/2 卒3.1 **14.** 兵7.1 炮9–3

15. 馬3/5 馬8.7 **16.** 炮5–4 馬7.6

Biến 3:

Ván cờ:

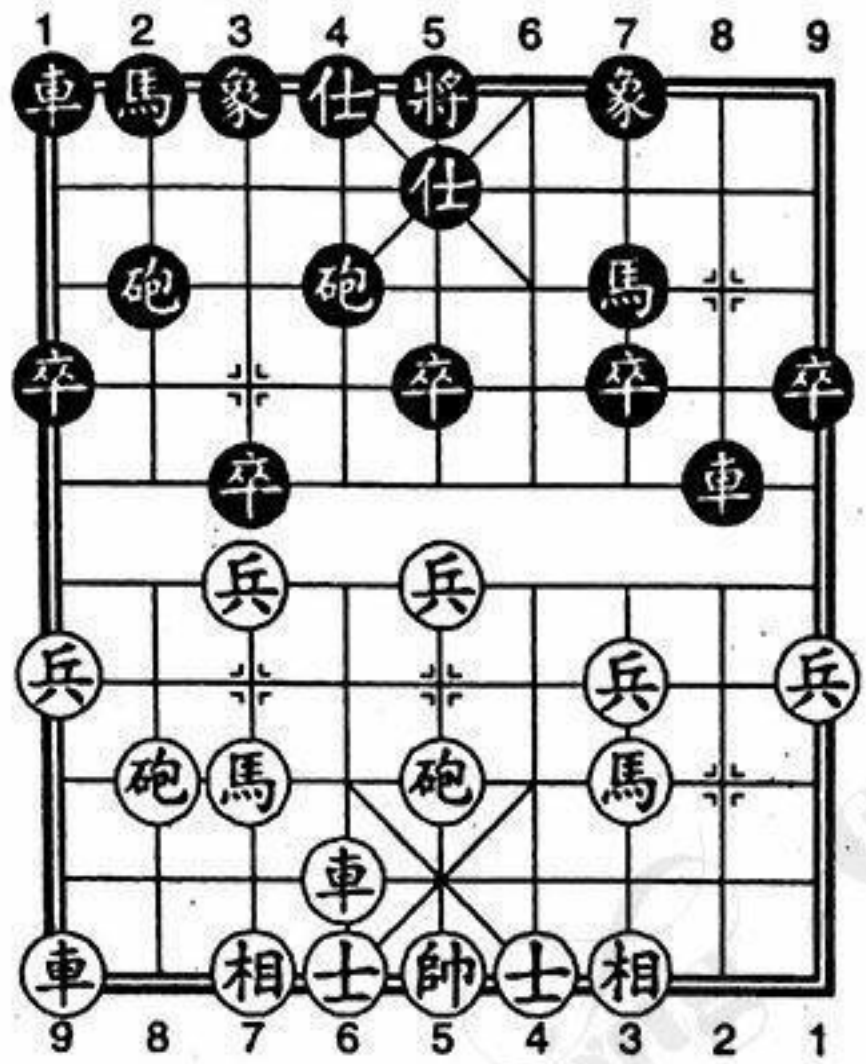
1. 兵7.1 炮8–4 **2.** 車1.1 馬8.7

3. 炮2–5 車9–8 **4.** 車1–6 士6.5

5. 馬2.3 車8.4 **6.** 馬8.7 卒3.1

7. 兵5.1

Sách Cờ Tướng .com



Nếu Trắng chơi **7.** ⓑ7.1 ⓑ8–3 bắt Mã, hoặc như **7.** ⓒ6.3 ⓑ2.3, cả hai trường hợp Đen đều phản đòn.

7...	ⓑ3.1	**8.** ⓜ7.5	ⓑ3.1
9. ⓑ5.1	ⓑ5.1	**10.** ⓟ5.3	ⓟ4–5

Đen đi chính xác, nếu tham bắt Pháo thì nguy: **10...** ⓑ8–5? **11.** ⓟ8–5 ⓑ5–2 **12.** ⓒ6.5 ⓑ3.5 **13.** ⓒ6/1, Trắng ưu.

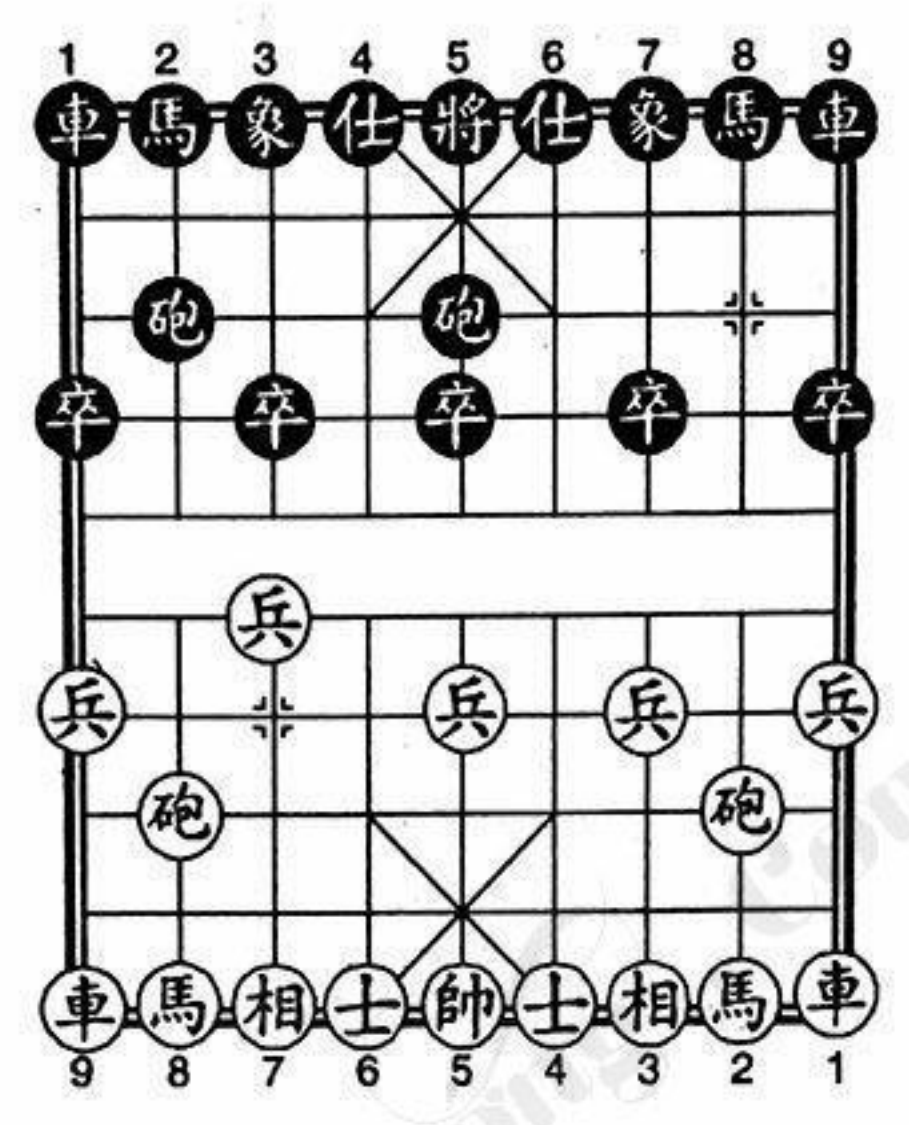
11. ⓟ8–5	ⓑ2.3	**12.** ⓒ9–8	ⓑ7.5
13. ⓒ6.5	ⓑ1.2	**14.** ⓟt.2	ⓟ2–5
15. ⓟ5.4	ⓑ8–5	**16.** ⓒ8.6	ⓑ3–4

Biến 4:

Ván cờ:

1. ⓑ7.1 ⓑ8–5

Sách Cờ Tướng .Com



Ngoài nước vào Pháo đầu, Đen cũng thường chơi 1... 馬8.7 **2.** 炮2–5 車9–8 **3.** 馬2.3 象3.5 **4.** 馬8.7 炮8–9 **5.** 炮8–9 卒3.1 **6.** 車9–8 馬2.4 **7.** 車1.1 卒3.1 **8.** 車1–6 炮2–3 **9.** 車6.7 炮3.5 **10.** 炮5/1 士4.5 **11.** 兵3.1 車8.4 **12.** 馬3.4 車8–6 **13.** 馬4.6 炮9/1 **14.** 車5/2 炮3–8, hai bên đối công.

2. 馬2.3	馬8.7		
3. 車1–2	車9–8	**4.** 炮2.4	卒7.1
5. 炮8–5	炮2.4	**6.** 炮2–3	車8.9
7. 馬3/2	象7.9	**8.** 馬8.7	炮2–3
9. 車9–8	馬2.3	**10.** 相7.9	車1–2
11. 車8.9	馬3/2	**12.** 兵1.1	士6.5
13. 馬2.1	馬7/8	**14.** 馬1.2	馬8.6
15. 炮3–2	炮3–7	**16.** 馬2.4	卒7.1

Sách Cờ Tướng .Com

V. TIÊN NHÂN CHỈ LỘ ĐỐI VỚI LIỄM PHÁO

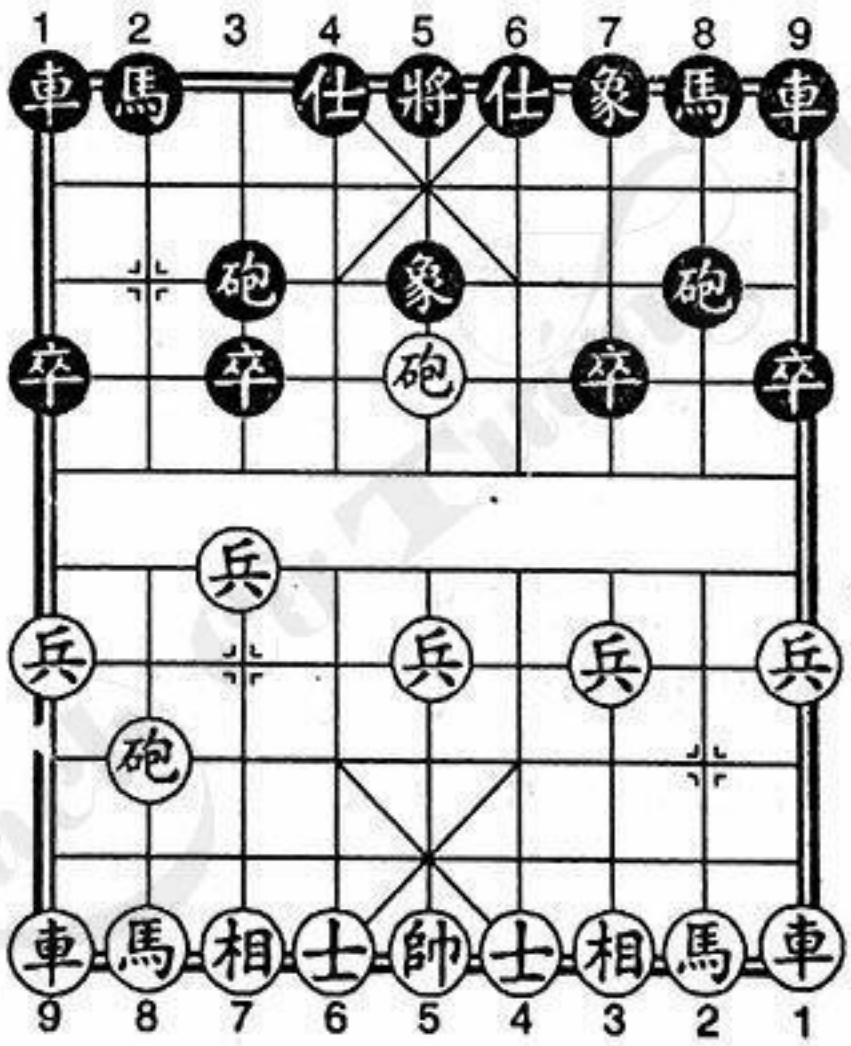
Biến 1:

Ván cờ:

1. Ⓑ7.1 ⓑ2–3

2. Ⓟ2–5 ⓢ3.5

3. Ⓟ5.4



Trắng còn hai khả năng khác:

* Một là **3.** Ⓜ2.3 ⓒ3.1 **4.** Ⓒ1–2 ⓒ3.1 **5.** Ⓜ8.9 ⓜ2.4 **6.** Ⓒ2.4 ⓜ4.3 **7.** Ⓟ5.4 ⓢ4.5 **8.** Ⓣ7.5 ⓒ3–4 **9.** Ⓒ9–8 ⓜ8.7 **10.** Ⓟ5–4 ⓒ9–8 **11.** Ⓟ8.5 ⓟ8.9 **12,** Ⓒ2.5 ⓜ7/8 **13.** Ⓒ8.6 ⓜ3.5 **14.** Ⓑ5.1 ⓒ4–5 **15.** Ⓒ8–5 ⓒ1–2 **18.** Ⓟ8–9 ⓟ3.5, cân bằng.

* Hai là **3.** Ⓜ8.9 ⓜ8.7 **4.** Ⓜ2.3 ⓒ7.1 **5.** Ⓒ1–2 ⓒ9–8 **6.** Ⓒ2.4 ⓟ8–9 **7.** Ⓒ2–6 ⓒ8.1 **8.** Ⓟ8–6 ⓜ2.1 **9.** Ⓒ9–8 ⓒ1–2 **10.** Ⓒ8.9

Sách Cờ Tướng .Com

馬1/2 **11.** 馬9/7 車8.2 **12.** 兵5.1 士4.5 **13.** 兵5.1 卒5.1 **14.** 兵3.1 卒7.1 **15.** 車6–3 車2–4 **15.** 仕6.5 炮9/1, hai bên đối công.

3. ...	士4.5	**4.** 相7.5	馬8.7
5. 炮5/1	車9–8	**6.** 馬2.3	炮8–9

Nếu như **6...** 馬2.4 **7.** 車1.1 車1–2 **8.** 馬8.8 馬7.5 **9.** 車9–8 卒3.1 **10.** 炮8–9 車2.9 **11.** 馬6/8 炮8.6, hai bên đối công.

7. 車1.1	車8.6
8. 車1–6	

Trắng có thể chơi **8.** 馬8.6 馬2.4 **9.** 車9–8 車1–2 **10.** 兵5.1 車8–7 **11.** 馬6.5 車2.6 **12.** 車8.1 炮9/1 **13.** 炮8–7 車2–3 **14.** 車1–4 炮3/2 **15.** 車4.7, Trắng ưu.

8. ...	車8–7		
9. 車6.5	卒9.1	**10.** 馬8.6	炮9.1
11. 車6/1	馬7.5	**12.** 馬6.7	馬5.7
13. 炮5–4	馬7.8	**14.** 車9.1	車7–6
15. 馬7.5	炮9–8	**16.** 炮8.1	車6.1

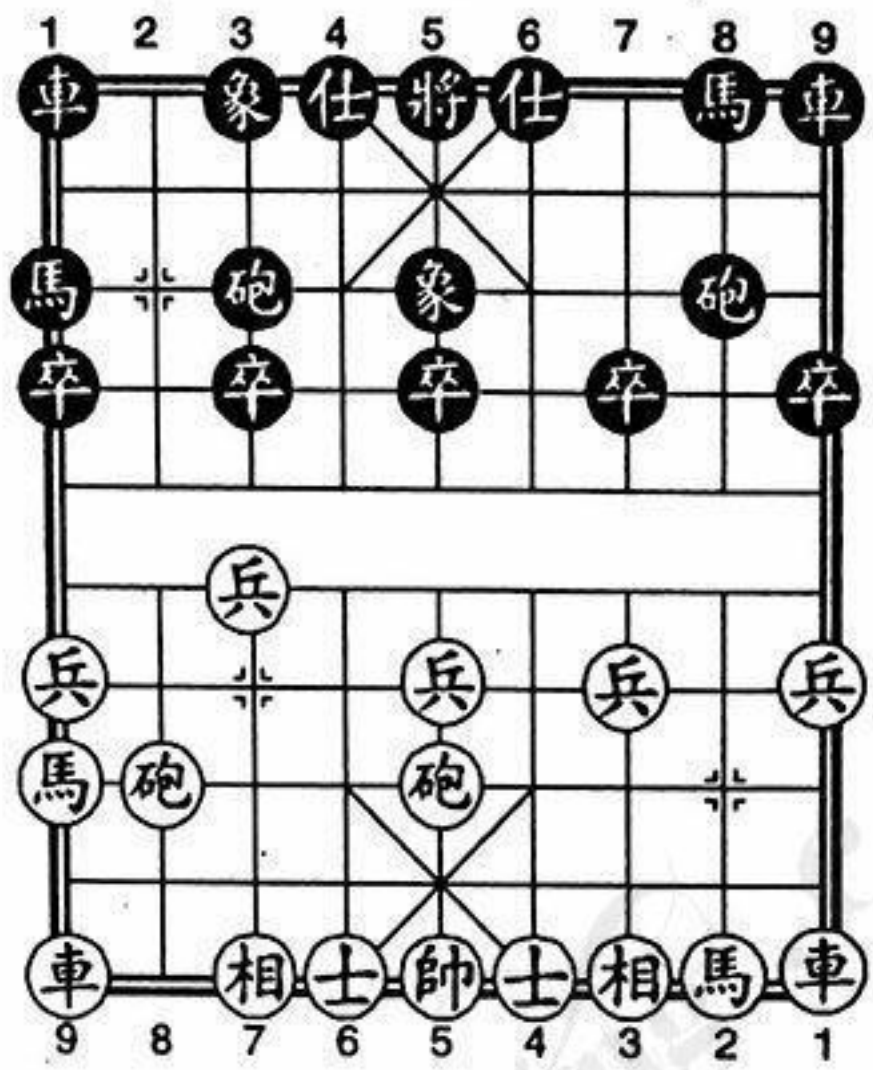
+–

Biến 2 :

Ván cờ:

1. 兵7.1	炮2–3
2. 炮2–5	象7.5
3. 馬8.9	馬2.1

Sách Cờ Tướng .Com



Đen có thể chơi 3... ♟1.1 4. ♘2.3 ♟1.1 5. ♙9.1 ♜1.5 6. ♖9–8 ♞2.1 7. ♖1–2 ♜1–3 8. ♘8.8 ♜3/1 9. ♖2.4 ♜3–6 10. ♗8.5 ♞8.8 11. ♙5.1 ♜9.8, cân bằng.

4. ♘2.3 ♜1–2

5. ♖9–8 ♟3.1

Đen có thể chơi 5... ♜2.4 6. ♖1–2 ♞8.6 7. ♖2.4 ♜2–6 8. ♙9.1 ♜9–8 9. ♘9.8 ♟3/1 10. ♘8–7 ♜6–2 11. ♘7/1 ♟8–7 12. ♖2–4 ♞6.4. đối công.

6. ♖1–2 ♟3.1

7. ♖2.4 ♞1.3 **8.** ♘5.4 ♝6.5

9. ♘8–4 ♟3–2 **10.** ♗7.5 ♞8.7

11. ♘5–4 ♟8–9 **12.** ♗6.5 ♟2.1

13. ♘t/3 ♟2.1 **14.** ♖8.2 ♜2.7

Sách Cờ Tướng .Com

15. ⓟs–8 ❶9–6 **16.** ⓟ4/1 ❶7.5

=+

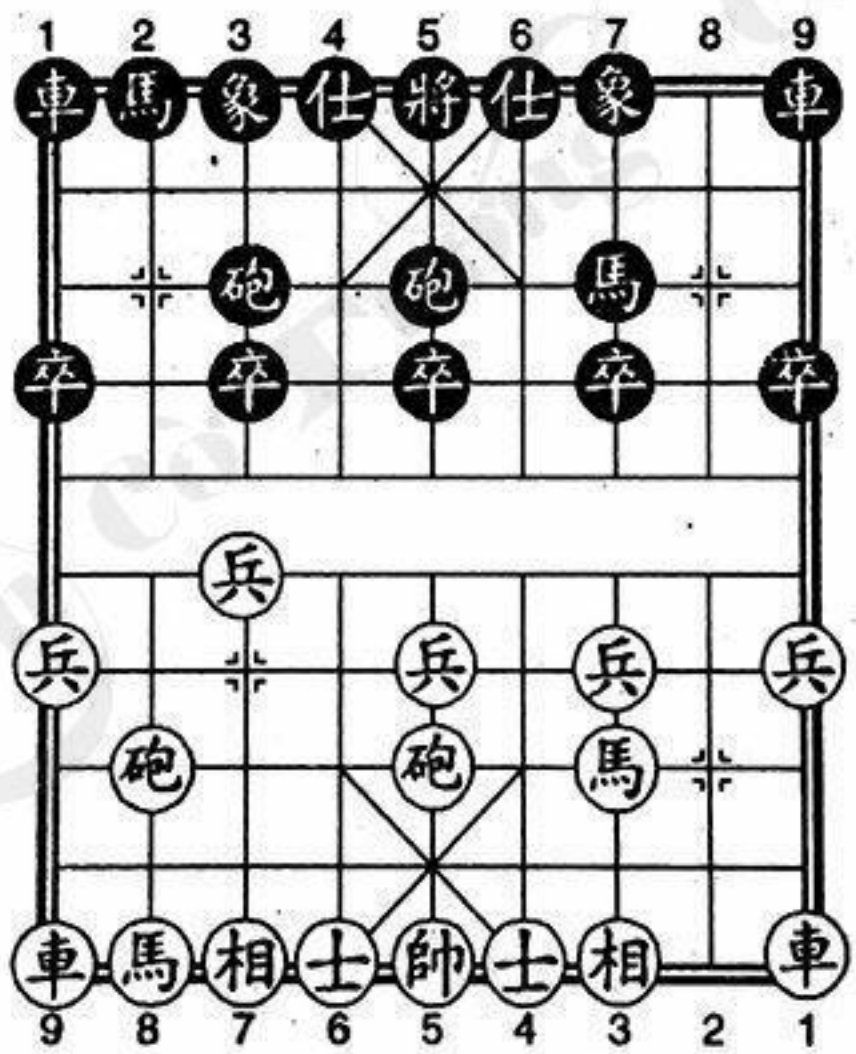
Biến 3:

Ván cờ:

1. ⓑ7.1 ❶2–3

2. ⓟ2–5 ❶8–5

3. ⓜ2.3 ❶8.7



Nếu Đen chơi **3...** ❶2.1 **4.** ⓜ8.7 ❶1–2 **5.** ⓡ9–8 ❶8.7 **8.** ⓡ1–2 ❶9.1 **7.** ⓟ8.4 ❶9–4 **8.** ⓡ2.4 ❶4.5 **9.** ⓟ8–5 ❶4.5 **10.** ⓡ8.9 ❶1/2 **11.** ⓟ5/1 ❶4–3 **12.** ⓜ7/5 ❶3–4 **13.** ⓟt–4 ❶4.2 **14.** ⓟ5.5 ❶3.5 **15.** ⓜ4.5, Trắng ưu.

4. ⓡ1–2 ❶2.1

Đen còn hai khả năng khác:

Sách Cờ Tướng .Com

* Một là 4... ♞3.1 **5.** ♘8.9 ♞3.1 **5.** ♖2.4 ♞3.1 **7.** ♖2–8 ♞2.1 **8.** ♖8–7 ♜1–2 **9.** ♖9–8, Trắng ưu.

* Hai là 4... ♜9.1 **5.** ♘8.7 ♜9–4 **6.** ♖2.4 ♜4–5 **7.** ♘7.6 ♞2.1 **8.** ♗8.4 ♜1–2 **9.** ♖9–8 ♝4.5 **10.** ♙7.1 ♞3.1 **11.** ♗8–3 ♞7/9 **12.** ♖8.9 ♝3.7 **13.** ♔6.5 ♞1/2 **14.** ♘6.4 ♞2.3 **15.** ♘4.3 ♝5–4 **16.** ♘3.1, Trắng ưu.

5. ♘8.7	♜1–2	**6.** ♖9–8	♜2.6
7. ♘7.6	♜9.1	**8.** ♖2.6	♜2/1
9. ♖2–3	♜9–6	**10.** ♙3.1	♝7.9
11. ♙3.1	♝9.7	**12.** ♘6.5	♞7.5
13. ♗5.4	♝4.5	**14.** ♘3.4	♜2.2

Nếu không đổi Pháo mà đi **14...** ♜6.4 **15.** ♗8–2 ♜6–8 **16.** ♖8.4 ♜8.2 **17.** ♖8.3 ♝3/1 **18.** ♖8–6, Trắng ưu thắng.

15. ♖8.2	♜6.4	**16.** ♖8–6	♜6/1

+–

Biến 4:

Ván cờ:

1. ♙7.1 ♝2–3

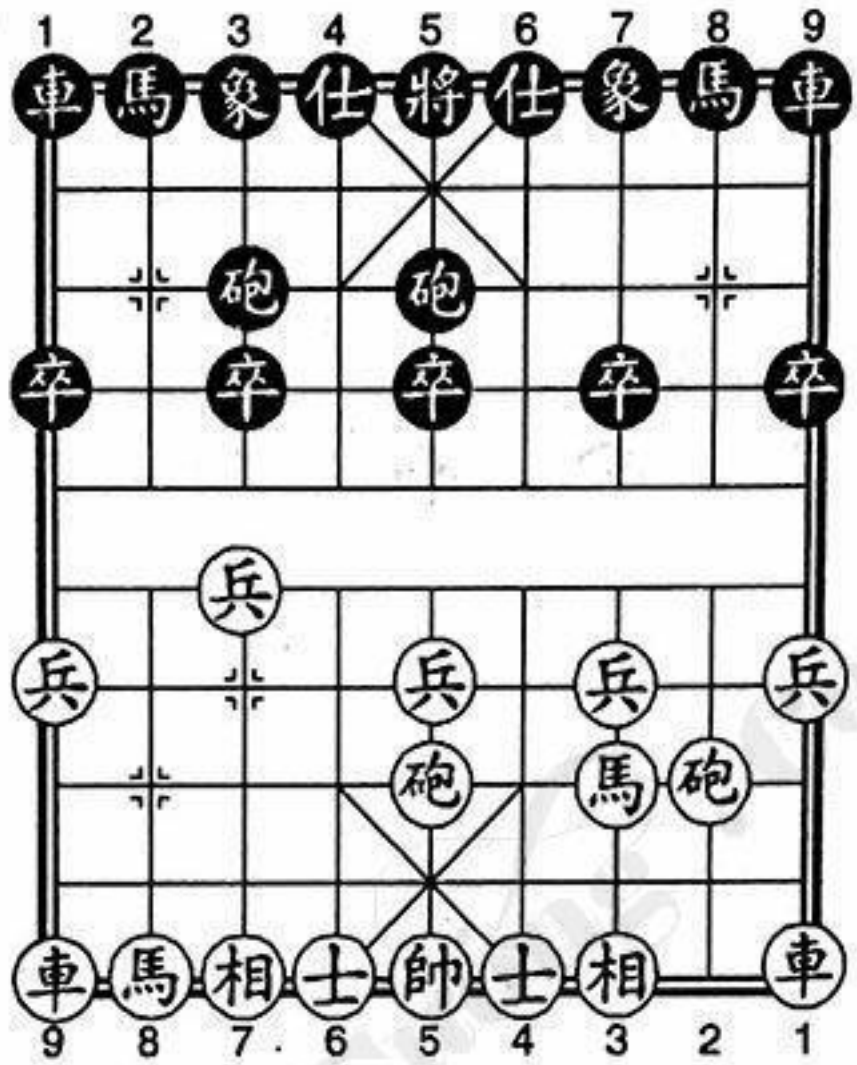
2. ♗8–5 ♝8–5

3. ♘2.3

Nếu Trắng chơi **3.** ♘8.7 ♞8.7 **4.** ♘2.1 ♞9–8 **5.** ♖1–2 ♞2.1 **6.** ♖9–8 ♞1.1 **7.** ♖8.5 ♞1–6 **8.** ♙1.1 ♞8.4 **9.** ♗7.9 ♝6.5 **10.** ♔5.5 ♝5–4 **11.** ♖8–6 ♞6.9 **12.** ♗2.4 ♝4–5 **13.** ♗2–5 ♞8.9

Sách Cờ Tướng.Com

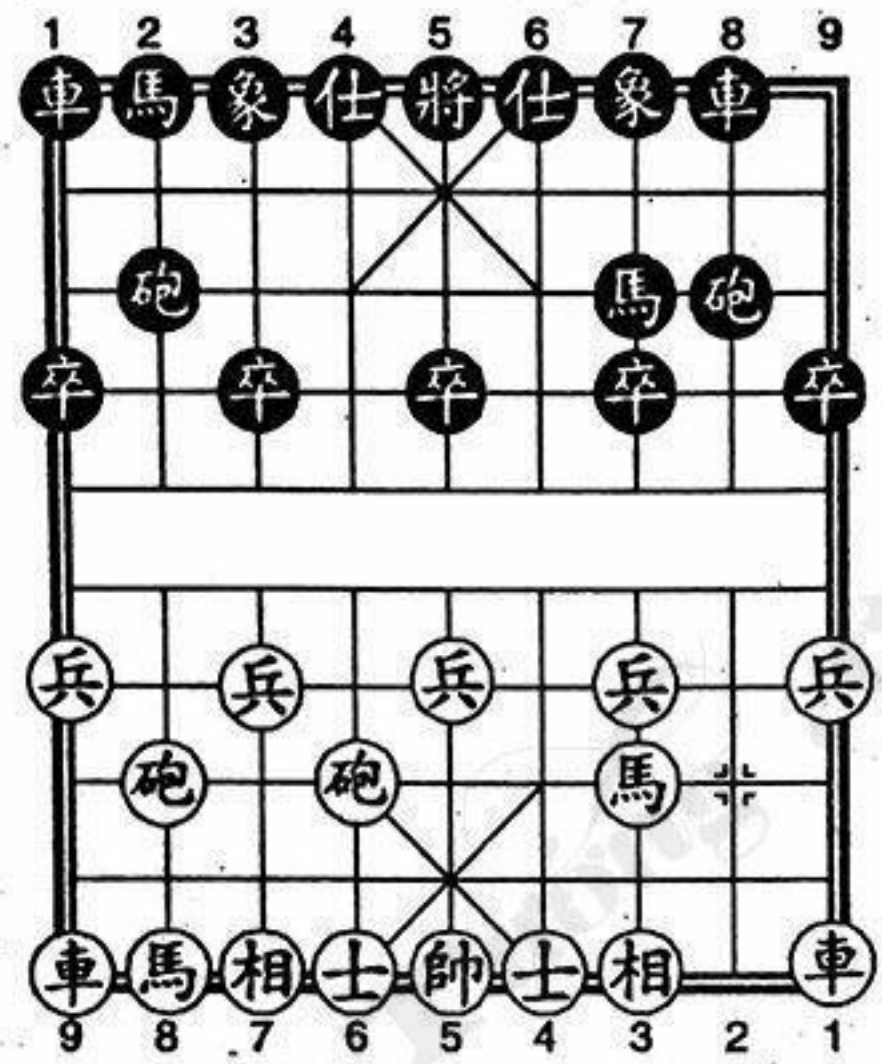
14. Ⓜ1/2 ●7.5 **15.** Ⓟ5.4 ●9–5, Đen dễ chơi hơn.



3. ...	●8.7	**4.** Ⓜ1–2	●3.1
5. Ⓜ8.9	●3.1	**6.** Ⓟ2.4	●3/1
7. Ⓜ9–8	●2.3	**8.** Ⓢ6.5	●3–8
9. Ⓟ2–5	●7.5	**10.** Ⓜ2.8	●5.6
11. Ⓟ5.5	●7.5	**12.** Ⓜ2/6	●3–4
13. Ⓜ8.4	●6/5	**14.** Ⓑ5.1	●3.4
15. Ⓜ8/2	●4–5	**16.** Ⓜ8–5	●1–2

Sách Cờ Tướng .com

VI. PHÁO QUÁ CUNG VỚI CÁC TRẬN KHÁC



Ngoài trận Pháo đầu, bên hậu còn thử nghiệm nhiều kiểu chơi khác khởi đầu bằng nước Nhảy Mã (馬8.7) hoặc tiến Tốt (卒7.1 hay 卒3.1) cũng có thể hoành Xe sớm (車9.1). Tất cả các nước này có thể đưa bên hậu về các trận Bình Phong Mã, Đơn Đề Mã hoặc Phản Công Mã, tạo tình huống đổi công rất phức tạp.

Sau đây xin giới thiệu khái quát những kiểu chơi trên đã bước đầu định hình:

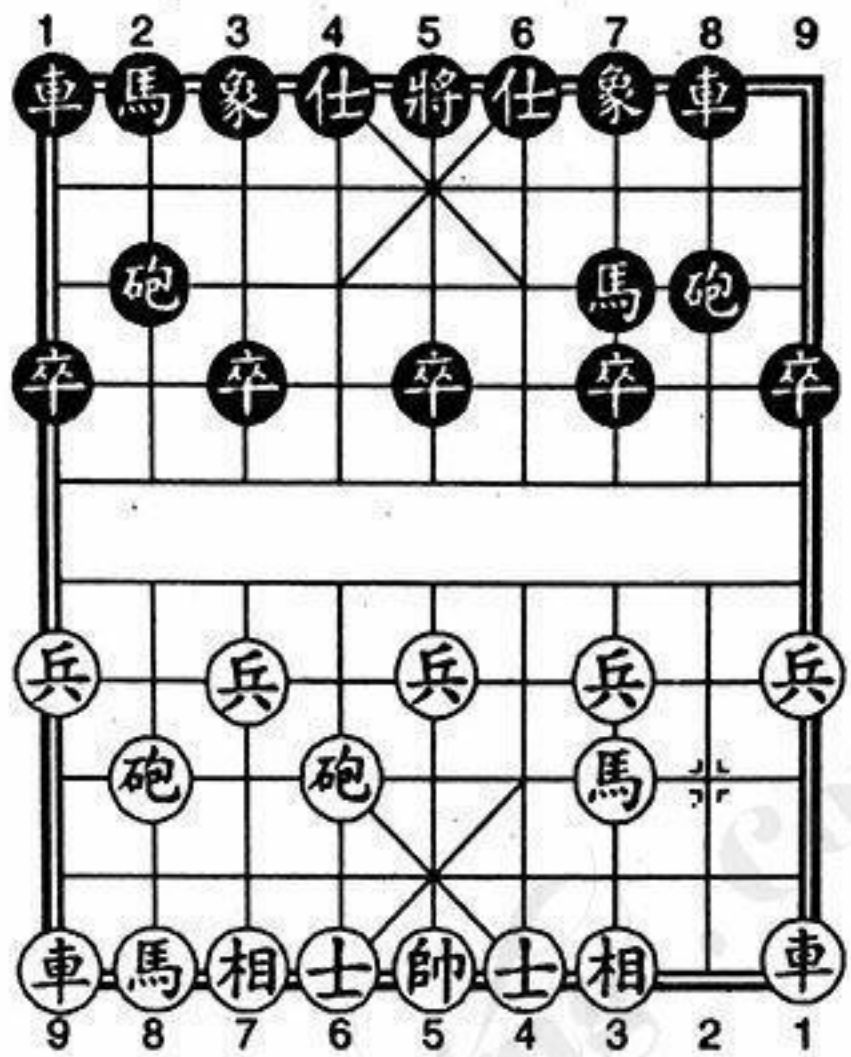
Biến 1:

Ván cờ:

1. 炮2–6 馬8.7 **2. 馬2.3 車9–8**

3. 兵7.1

Sách Cờ Tướng.Com



Nếu Trắng đi **3.** ⓑ3.1 ❶8–9 **4.** ⓐ7.5, bây giờ Đen có các phương án:

* Một là **4...** ❶2–4 **5.** ⓜ8.7 ❶3.1 **6.** ⓒ9–8 ❶2.3 **7.** ⓟ8–9 ❶1.2 **8.** ⓟ6.4 ❶3.4 **9.** ⓟ6–3 ❶7.5 **10.** ⓒ1–2 ❶8.9 **11.** ⓜ3/2. ❶4.6, đối công.

* Hai là **4. ...** ❶2–5 **5.** ⓜ8.7 ❶2.3 **6.** ⓒ9–8 ❶3.1 **7.** ⓟ8–9 ❶8.4 **8.** ⓒ8.4 ❶1–2 **9.** ⓒ8.5 ❶3/2 **10.** ⓒ1.1 ❶2.3 **11.** ⓒ1–8 ❶7.1 **12.** ⓒ8.3 ❶7.6 **13.** ⓐ6.5 ❶5–7 **14.** ⓑ7.1 ❶3.1 **15.** ⓒ8–7 ❶7.5, cân bằng.

* Ba là **4. ...** ❶3.1 **5.** ⓟ8.4 ❶2.3 **6.** ⓜ8.9 ❶3.4 **7.** ⓟ8–3 ❶1–2 **8.** ⓒ9–8 ❶2.5 **9.** ⓒ1.1, Trắng ưu.

* Bốn là **4. ...** ❶3.1 **5.** ⓒ1.1 ❶8.4 **6.** ⓒ1–7 ❶2.1 **7.** ⓑ9.1 ❶2–3 **8.** ⓒ7–8 ❶1–2 **9.** ⓒ9.1 ❶8–4 **10.** ⓟ6/1 ❶7.5 **11.** ⓐ6.5 ❶4/1 **12.** ⓟ8.5 ❶7/8 **13.** ⓟ6/1 ❶3–4! **14.** ⓟ6–7 ❶8.6 **15.** ⓒ8.3

SáchCờTướng.Com

馬6–8 **16.** 馬8.9 卒7.1 **17.** 車9–8 卒7.1, Đen ưu thế vì Trắng bị kẹt quân ở cánh trái.

3. ... 卒7.1

Nếu Đen đi **3.** ... 炮2–3 **4.** 馬8.7 卒7.1 **5.** 相3.5 炮8.3 **6.** 炮8/1 卒3.1 **7.** 炮8.2 炮8–6 **8.** 炮2–7 卒3.1 **9.** 車9.2 馬2.1 **10.** 炮7.3 車1–2 **11.** 兵3.1 卒7.1 **12.** 炮7.3 炮6/2 **13.** 馬3.4, Trắng ưu.

4. 馬8.7 馬2.1

5. 炮8.4

Các danh thủ cũng thường đổi lại:

* Một là **5.** 相3.5 象7.5 **6.** 車1–2 車1.1 **7.** 炮8.2 卒3.1 **8.** 兵7.1 車1.3 **9.** 馬7.6 車3.3 **10.** 車2.4 炮8–9 **11.** 仕4.5 士6.5 **12.** 車9.2 車8.5 **13.** 炮8–2 炮2–3 **14.** 車9–8 卒9.1 **15.** 車8.4 炮9.1 **16.** 車8.1 卒1.1 **17.** 馬6/8 車3.2 **18.** 炮2/1, Trắng ưu.

* Hai là **5.** 相7.5 車1.1 **6.** 車1–2 炮8.4 **7.** 仕4.5 車1–4 **8.** 炮8.2 車4.5 **9.** 兵3.1 車4–3 **10.** 車9.2 馬7.6 **11.** 馬3.1? 炮8.2 **12.** 炮8/3 馬6.7 **13.** 炮6/1 炮8/1 **14.** 炮6–7 車3–2 **15.** 炮8.6 車2/4 **16.** 兵3.1 車2.8, Đen ưu.

5. ... 炮8.5

Đen cũng có thể chơi: **5...** 車1.1 **6.** 馬7.6 車1–6 **7.** 相7.5 車6.7 **8.** 車1.1 車6–9 **9.** 馬3/1 炮2–4 **10.** 馬8.5 象7.5 **11.** 車9.1 炮8–9 **12.** 兵7.1 馬7.5 **13.** 馬1.3 卒3.1 **14.** 車9–4 馬s.7 **15.** 車4.5 卒9.1 **16.** 仕6.5 士6.5 **17.** 炮6–7 車8–6 **18.** 車4–1 卒3.1 **19.** 相5.7 車6.4, cân bằng.

Trường hợp Đen chơi **5...** 炮8/1 **6.** 相3.5 炮8.4 **7.** 仕4.5 象7.5 **8.** 車1–4 士6.5 **9.** 兵9.1 車1.1 **10.** 車4.4 炮2–4 **11.** 炮6.5 車1–4

Sách Cờ Tướng . Com

12. 兵3.1, Trắng ưu.

6. 相3.5 炮2–4

7. 兵9.1 象7.5 **8.** 仕4.5 車1.1

9. 車9–8 車1–3 **10.** 車1–4 士6.5

11. 炮8.1 馬7.8 **12.** 車4–2 馬8.7

13. 相5/3 炮8/5 **14.** 車2.4 卒3.1

15. 馬7.9 車8–7 **16.** 相7.5 卒7.1

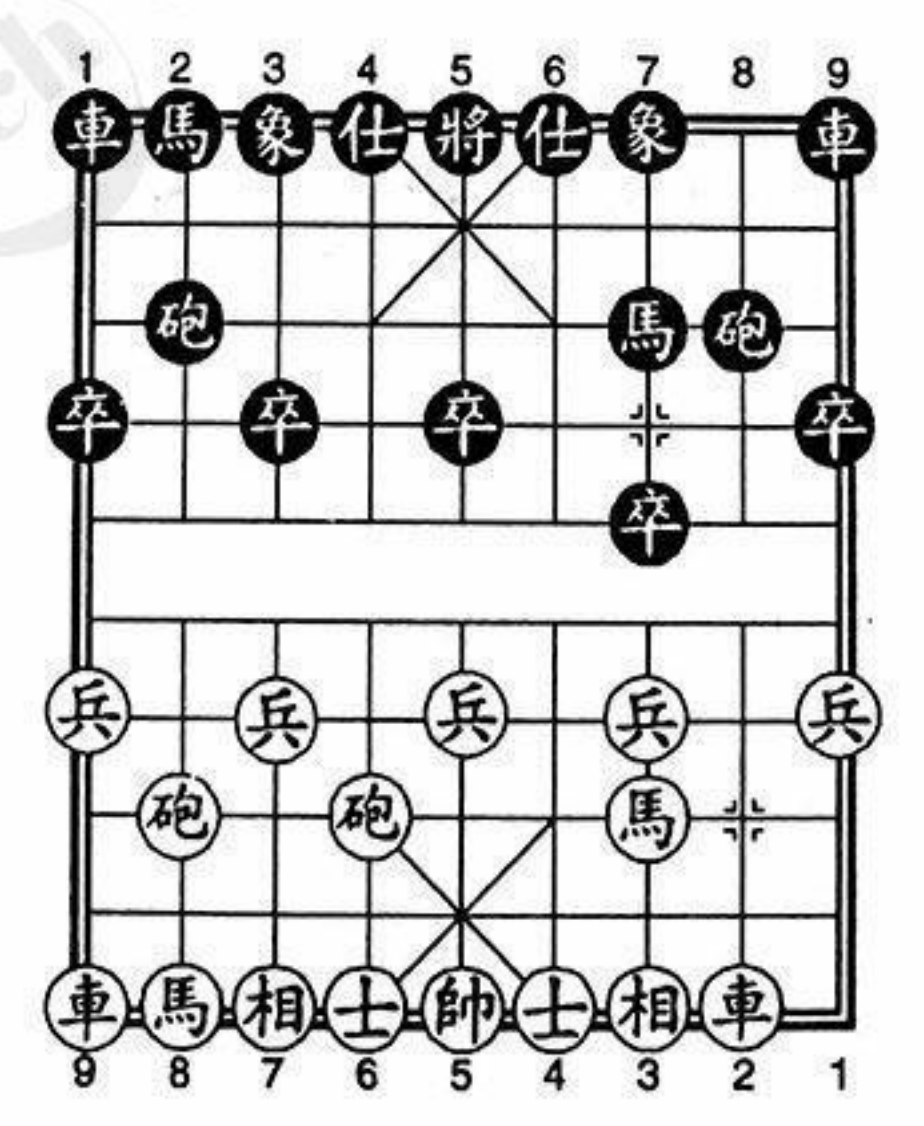
?

Biến 2:

Ván cờ:

1. 炮2–6 卒7.1 **2.** 馬2.3 馬8.7

3. 車1–2



Sách Cờ Tướng .com

Nếu như **3.** Ⓑ7.1 ⓑ9–8 **4.** Ⓜ8.7 ⓜ7.6 **5.** Ⓧ1–2 ⓒ2–5 **6.** Ⓣ3.5 ⓒ8.4 **7.** Ⓢ4.5 ⓜ2.3 **8.** Ⓧ9–8 ⓑ1.1, Đen dễ chơi hơn.

3. ... ⓑ9–8

Trường hợp Đen đi **3...** ⓒ8.2 **4.** Ⓜ8.9 ⓜ2.3 **5.** Ⓟ8–7 ⓑ1–2 **6.** Ⓧ9–8 ⓒ2.2 **7.** Ⓑ7.1 ⓑ9.1 **8.** Ⓣ3.5 ⓑ9–4 **9.** Ⓢ4.5 ⓑ4.3 **10.** Ⓑ9.1, Trắng ưu.

4. Ⓧ2.4 ⓜ2.3

Đen còn các khả năng:

* Một là **4...** ⓣ3.5 **5.** Ⓜ8.7 ⓜ2.3 **6.** Ⓑ7.1 ⓢ4.5 **7.** Ⓑ3.1 ⓒ7.1 **8.** Ⓧ2–3 ⓜ7.8 **9.** Ⓟ8.4, Trắng ưu.

* Hai là **4...** ⓜ2.1 **5.** Ⓑ9.1 ⓣ7.5 **6.** Ⓜ8.9 ⓢ6.5 **7.** Ⓣ7.5 ⓒ8–9 **8.** Ⓧ2–6 ⓑ8–6 **9.** Ⓢ6.5 ⓑ6.4 **10.** Ⓧ9–6 ⓑ1.1 **11.** Ⓟ8.2 ⓜ7.8 **12.** Ⓟ8–7 ⓒ2–4 **13.** Ⓟ7.5! ⓣ5/3 **14.** Ⓟ6.5 ⓒ9–5 **15.** Ⓟ8–8 ⓑ8–2 **16.** Ⓧs–8 ⓑ2.5 **17.** Ⓜ9/8 ⓑ1–2 **18.** Ⓧ6–8, Trắng ưu.

* Ba là **4...** ⓒ8–9 **5.** Ⓧ2–4 ⓜ2.3 **6.** Ⓜ8.7 ⓣ3.5 **7.** Ⓑ7.1 ⓒ2.4 **8.** Ⓑ3.1 ⓒ7.1 **9.** Ⓧ4–3 ⓜ7.8 **10.** Ⓣ7.5 ⓢ4.5 **11.** Ⓧ3–4 ⓑ8.4 **12.** Ⓜ7.6 ⓜ6.4 **13.** Ⓧ4–6 ⓒ2–9 **14.** Ⓟ8–7 ⓑ1–2 **15.** Ⓟ7.4 ⓒ9.1, cân bằng.

5. Ⓜ8.7

Trường hợp Trắng đi: **5.** Ⓣ7.5 ⓒ8–9 **6.** Ⓧ2–6 ⓣ3.5 **7.** Ⓜ8.6 ⓢ4.5 **8.** Ⓟ8–7 ⓜ7.6 **9.** Ⓧ6.1 ⓜ6.7 **10.** Ⓟ7.4 ⓑ1–2 **11.** Ⓧ9–8 ⓑ8.8 **12.** Ⓢ6.5 ⓑ8–6 **13.** Ⓧ8.6 ⓜ7.5 **14.** Ⓢ5.4 ⓑ6–4 **15.** Ⓣ3.5 ⓑ4–7 **16.** Ⓢ4/5 ⓒ9–8 **17.** Ⓜ3.2 ⓑ7/2 **18.** Ⓧ6/1 ⓑ7–5 **19.** Ⓜ2.4 ⓑ5/2 **20.** Ⓜ4/3 ⓒ9.1, Đen có phần ưu hơn.

5. ... ⓒ2.2 **6.** Ⓑ7.1 ⓜ7.8

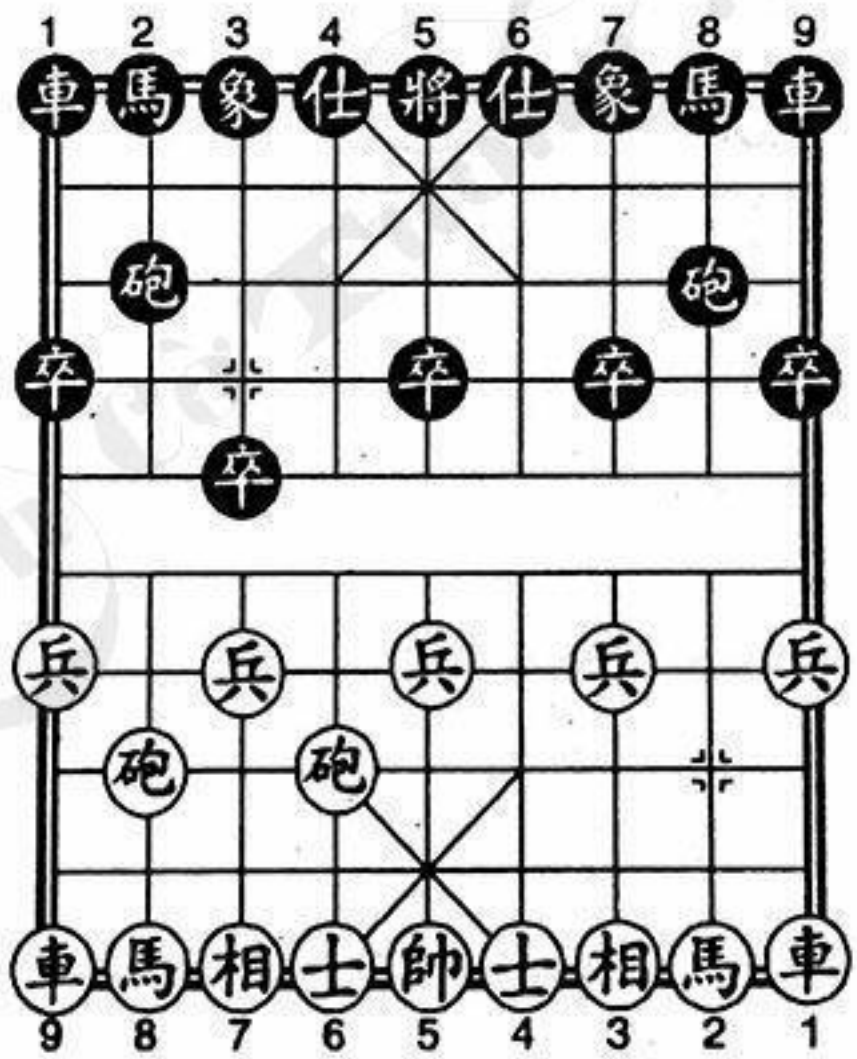
Sách Cờ Tướng .Com

7. Ⓡ2–6	●3.5	**8.** Ⓣ7.5	●8.7
9. Ⓟ8.1	●7/6	**10.** Ⓡ6–4	●8.2
11. Ⓟ8/2	●2/3	**12.** Ⓟ8–2	●8–9
13. Ⓟ2–4	●2–6	**14.** Ⓡ4–2	●6.7
15. Ⓡ2.1	●4.5	**16.** Ⓡ2/4	●1–4

Biến 3:

Ván cờ:

1. Ⓟ2–6 ●3.1



Hầu hết các danh thủ đều đi Ⓜ8.7 hoặc Ⓑ7.1 hoặc Ⓡ9.1 chứ hiếm người chơi 1. ... Ⓑ3.1. Tuy nhiên gần đây một vài danh thủ thử nghiệm nước đi mới này, chưa ai có kết luận hay dở ra sao.

2. Ⓜ2.3 ●8.7

Sách Cờ Tướng .Com

3. Ⓜ8.9 ●2.3 **4.** Ⓑ3.1 ●9–8

5. Ⓧ1–2 ●1.1 **6.** Ⓢ4.5 ●1–4

7. Ⓣ7.5 ●7.5 **8.** Ⓑ7.1 ●4.3

9. Ⓧ9–7 ●7.1 **10.** Ⓑ7.1 ●5.3

11. Ⓑ9.1 ●3.2

Nếu Đen sai lầm đi **11...** ●7.1? **12.** Ⓜ9.8 ●4–8 **13.** Ⓧ2.7 ●7.8 **14.** Ⓟ8.5 ●8–2 **15.** Ⓧ7.5 Trắng ưu thế.

12. Ⓜ9.8 ●2.3

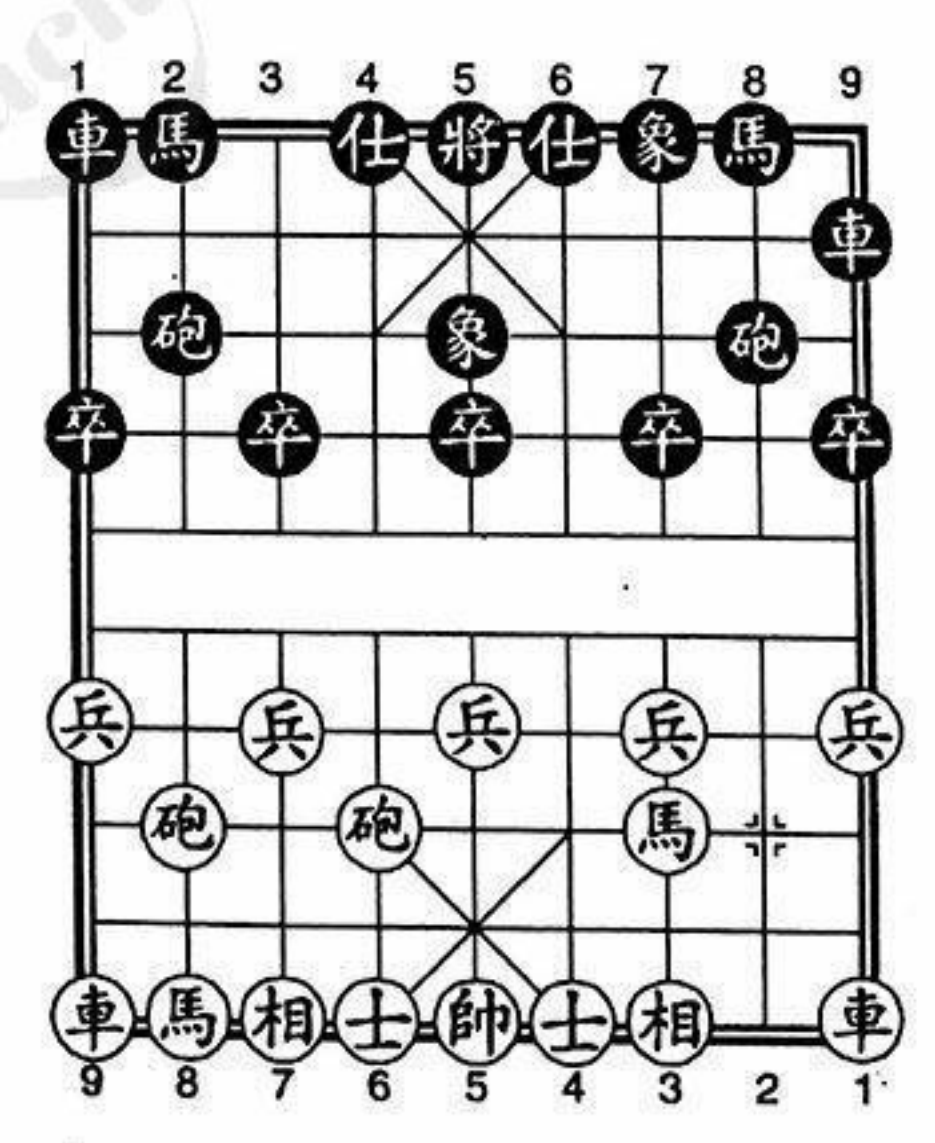
13. Ⓟ8.3 ●3/1 **14.** Ⓟ8.4 ●7.1

15. Ⓟ6.7 ●7.8 **16.** Ⓟ6/2 ●3.5

Biến 4:

Ván cờ:

1. Ⓟ2–6 ●9.1 **2.** Ⓜ2.3 ●3.5



Sách Cờ Tướng.com

Đen có thể chơi **2...** ⓑ車9–4 **3.** Ⓣ仕4.5 ⓑ馬2.3 **4.** Ⓣ車1–2, bây giờ Đen có hai cách đi:

* Một là **4...** ⓑ卒3.1 **5.** Ⓣ馬8.9 ⓑ馬8.9 **6.** Ⓣ相3.5 ⓑ卒9.1 **7.** Ⓣ炮8.2 ⓑ車4.4 **8.** Ⓣ炮8/3 ⓑ炮8–4 **9.** Ⓣ炮8–6 ⓑ車4–2 **10.** Ⓣ炮s–7 ⓑ馬3.2 **11.** Ⓣ炮6.3 ⓑ象3.5 **12.** Ⓣ兵9.1 ⓑ車2.2 **13.** Ⓣ炮6–8 ⓑ車2/3, cân bằng.

* Hai là **4...** ⓑ馬8.9 **5.** Ⓣ馬8.9 ⓑ卒9.1 **6.** Ⓣ炮8–7 ⓑ車4.3 **7.** Ⓣ車2.8 ⓑ炮8–6 **8.** Ⓣ車9–8 ⓑ車1–2 **9.** Ⓣ車8.4 ⓑ象3.5 **10.** Ⓣ兵9.1 ⓑ卒3.1 **11.** Ⓣ炮6–4 ⓑ士4.5 **12.** Ⓣ相3.5 ⓑ車4–8 **13.** Ⓣ車2/1 ⓑ馬9.8 **14.** Ⓣ炮4/1 ⓑ炮6–7 **15.** Ⓣ兵3.1 ⓑ炮2–1 **16.** Ⓣ車8.5 ⓑ馬3/2, cân bằng.

3. Ⓣ仕4.5 ⓑ車9–4 **4.** Ⓣ兵7.1

Nếu Trắng đi: **4.** Ⓣ馬8.9 ⓑ馬8.9 **5.** Ⓣ炮8–7 ⓑ車4.3 **6.** Ⓣ車9–8 ⓑ卒1.1 **7.** Ⓣ車1–2 ⓑ卒9.1 **8.** Ⓣ車2.6 ⓑ炮8–6 **9.** Ⓣ炮7.4? ⓑ馬2.1 **10.** Ⓣ車8.6 ⓑ炮2–3 **11.** Ⓣ車2.2 ⓑ炮5.1 **12.** Ⓣ炮s–7 ⓑ馬1.3 **13.** Ⓣ車8.1 ⓑ炮3–4 **14.** Ⓣ車2–4 ⓑ馬9.8 **15.** Ⓣ兵3.1 ⓑ車1.2 **16.** Ⓣ車8/5 ⓑ馬3.4, Đen lời quân chiếm ưu.

4. ... ⓑ炮2–3

5. Ⓣ相3.5 ⓑ卒9.1 **6.** Ⓣ兵1.1 ⓑ卒9.1

7. Ⓣ車1.4 ⓑ馬8.7 **8.** Ⓣ馬8.7 ⓑ車4.5

9. Ⓣ馬7.6 ⓑ卒7.1 **10.** Ⓣ車9–8 ⓑ馬2.4

11. Ⓣ炮8/1 ⓑ炮3.3

Có danh thủ sai lầm đi: **11...** ⓑ車1–2 **12.** Ⓣ炮8–6 ⓑ車4/1 **13.** Ⓣ車8.9 ⓑ車4–9 **14.** Ⓣ車8–6 ⓑ將.1 **15.** Ⓣ車6/1 ⓑ將/1 **16.** Ⓣ車6.1 ⓑ將.1 **17.** Ⓣ炮s–9, Trắng ưu thế.

12. Ⓣ馬6.7 ⓑ馬4.3

13. Ⓣ車1–7 ⓑ馬3.1 **14.** Ⓣ車7–2 ⓑ炮8–9

15. Ⓣ炮8.8 ⓑ仕4.5 **16.** Ⓣ兵9.1 ⓑ馬1/3

Sách Cờ Tướng .Com

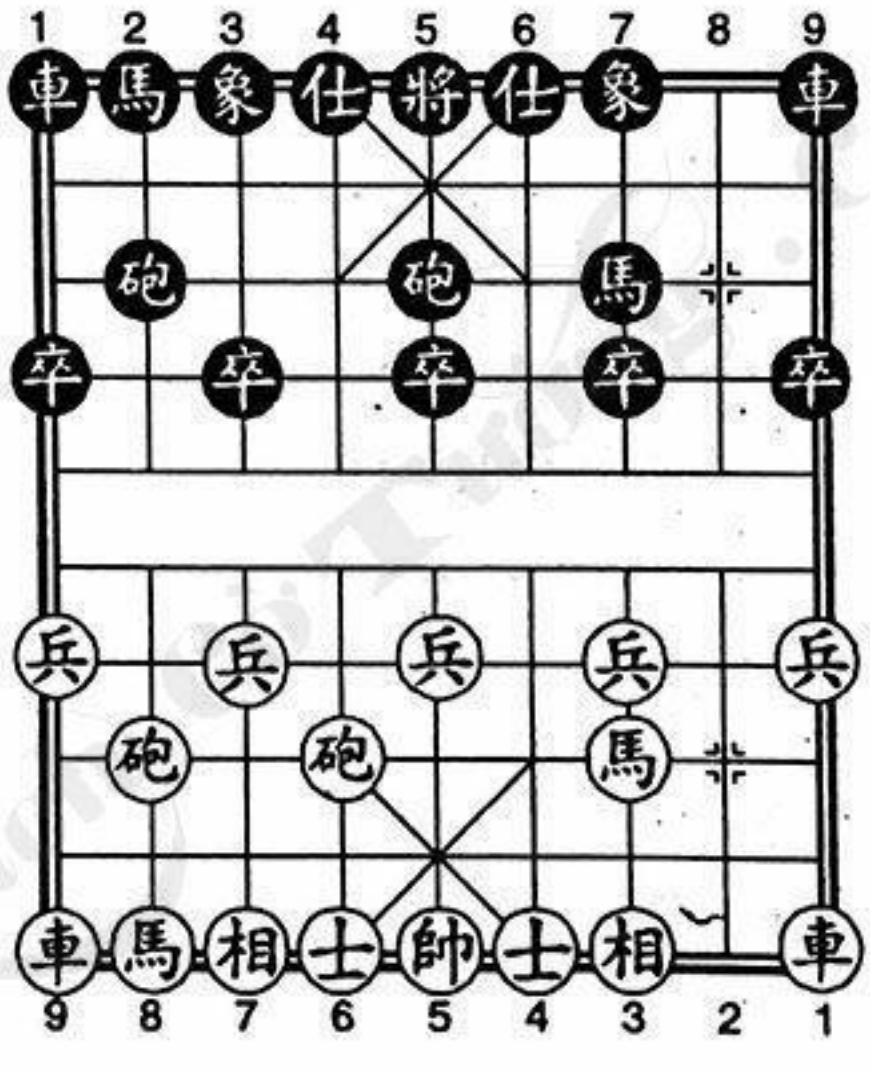
VII. PHÁO QUÁ CUNG BỊ PHÁO ĐẦU PHÁ (KIỂU MỚI)

Biến chung:

Ván cờ:

1. ㊀2–6 ●8–5

2. ㊁2.3 ●8.7



Biến 1:

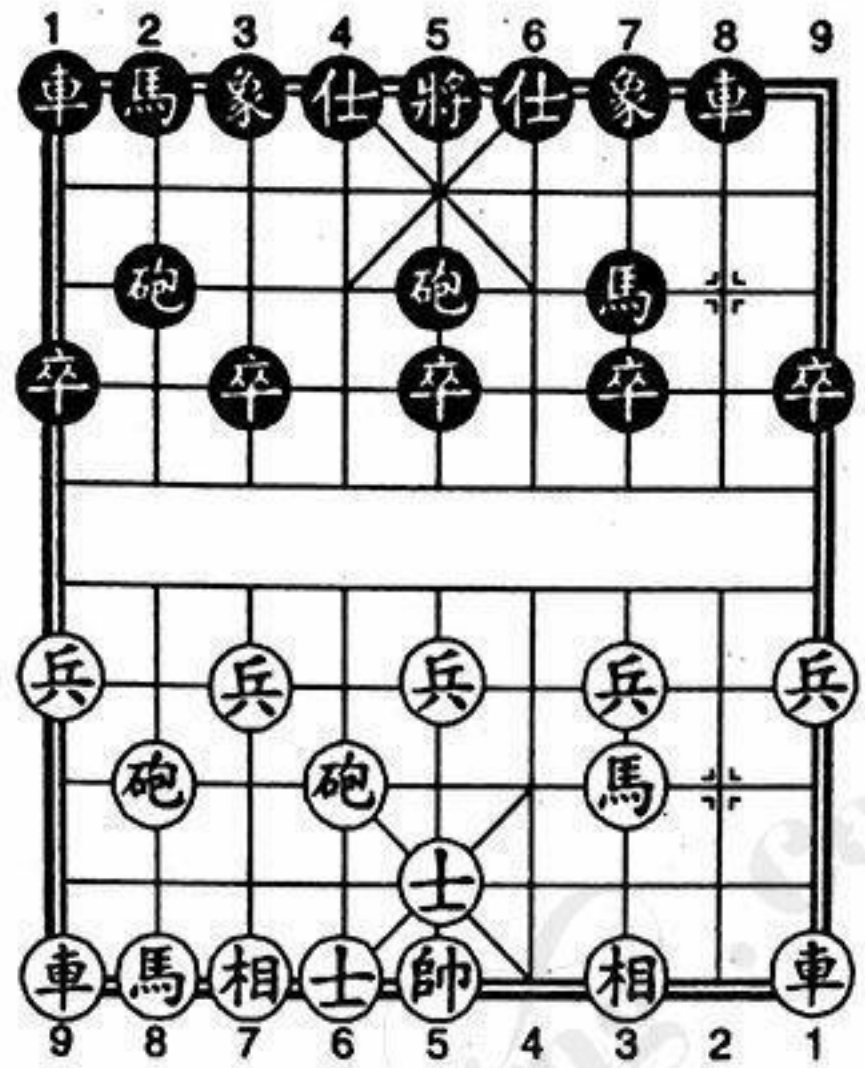
Ván cờ:

1. ㊀2–6 ●8–5

2. ㊁2.3 ●8.7

3. ㊃4.5 ●9–8

Sách Cờ Tướng.com



Đen còn hai khả năng khác:

* Một là **3...** ⓑ車9.1 **4.** Ⓡ車1–2 ⓑ馬2.3 **5.** Ⓡ馬8.9 ⓑ車9–4 **6.** Ⓡ車2.6 ⓑ卒5.1 **7.** Ⓡ炮6–5 ⓑ馬3.5 **8.** Ⓡ炮8.4 ⓑ炮5/1 **9.** Ⓡ炮8–5 ⓑ馬7.5 **10.** Ⓡ車2–3 ⓑ炮2–5 **11.** Ⓡ車3–4 ⓑ卒5.1 **12.** Ⓡ兵5.1 ⓑ馬5.3 **13.** Ⓡ兵5.1 ⓑ馬3.4 **14.** Ⓡ兵5.1 ⓑ炮t.5 **15.** Ⓡ相3.5 ⓑ車1–2 **16.** Ⓡ車9.1 ⓑ車2.5 **17.** Ⓡ兵5.1, Trắng hơi ưu.

* Hai là **3...** ⓑ馬2.3 **4.** Ⓡ相3.5 ⓑ車9–8 **5.** Ⓡ車1–4 ⓑ車8.4 **6.** Ⓡ車4.7 ⓑ馬7/8 **7.** Ⓡ車4/3. ⓑ卒3.1 **8.** Ⓡ車4–5 ⓑ士4.5 **9.** Ⓡ馬8.9 ⓑ卒1.1 **10.** Ⓡ炮8.4 ⓑ車1.3 **11.** Ⓡ炮8–3 ⓑ卒5.1 **12.** Ⓡ炮3/2 ⓑ車1–2 **13.** Ⓡ兵9.1 ⓑ卒5.1 **14.** Ⓡ兵5.1 ⓑ馬3.5 **15.** Ⓡ車5/1 ⓑ炮5.3 **16.** Ⓡ兵9.1 ⓑ炮2–9 **17.** Ⓡ兵9–8 ⓑ車2–1 **18.** Ⓡ車5–4 ⓑ車1–4, cân bằng.

4. Ⓡ相3.5 ⓑ馬2.3

5. Ⓡ車1–4 ⓑ卒3.1

Đen cũng thường chọn các phương án khác:

* Một là **5...** ⓑ車8.4 **6.** Ⓡ車4.7 ⓑ馬3/5.7. Ⓡ車4/3 ⓑ卒3.1 **8.** Ⓡ車4–6

Sách Cờ Tướng.Com

馬5.3 **9.** 馬8.7 士4.5 **10.** 車6.2 炮5–8 **11.** 兵7.1 象3.5 **12.** 兵7.1 車8–3 **13.** 馬7.8 炮5.1 **14.** 車6.2 車1–4 **15.** 車6.1 士5/4. **16.** 兵3.1 炮2–1, cân bằng.

* Hai là **5...** 卒7.1 **6.** 馬8.7 士4.5 **7.** 兵7.1 炮5–6 **8.** 馬7.6 象3.5 **9.** 炮8–7 車8.5 **10.** 馬6.7 炮2.4 **11.** 兵3.1 車8/1 **12.** 車9–8 炮2–3 **13.** 兵3.1 車8–7 **14.** 馬7.6, Trắng ưu.

6. 馬8.9 車8.4

7. 車9.1

Nếu như **7.** 炮8.4 馬3.2 **8.** 炮8–3 象7.9 **9.** 兵3.1 卒1.1 **10.** 車4.4 車1.1 **11.** 車9.1 車1–8 **12.** 兵9.1 卒1–1 **13.** 車4–9 車s–5 Đen dễ chơi.

7. ...	炮2–1	**8.** 炮8.4	車1–2
9. 炮8–7	卒5.1	**10.** 車4.6	卒5.1
11. 兵5.1	馬3.5	**12.** 馬9/7	炮5.3
13. 馬7.6	車2.3	**14.** 炮7.2	車2/2
15. 炮7/2	車2–6	**16.** 車4.2	馬5/6

Biến 2:

Ván cờ:

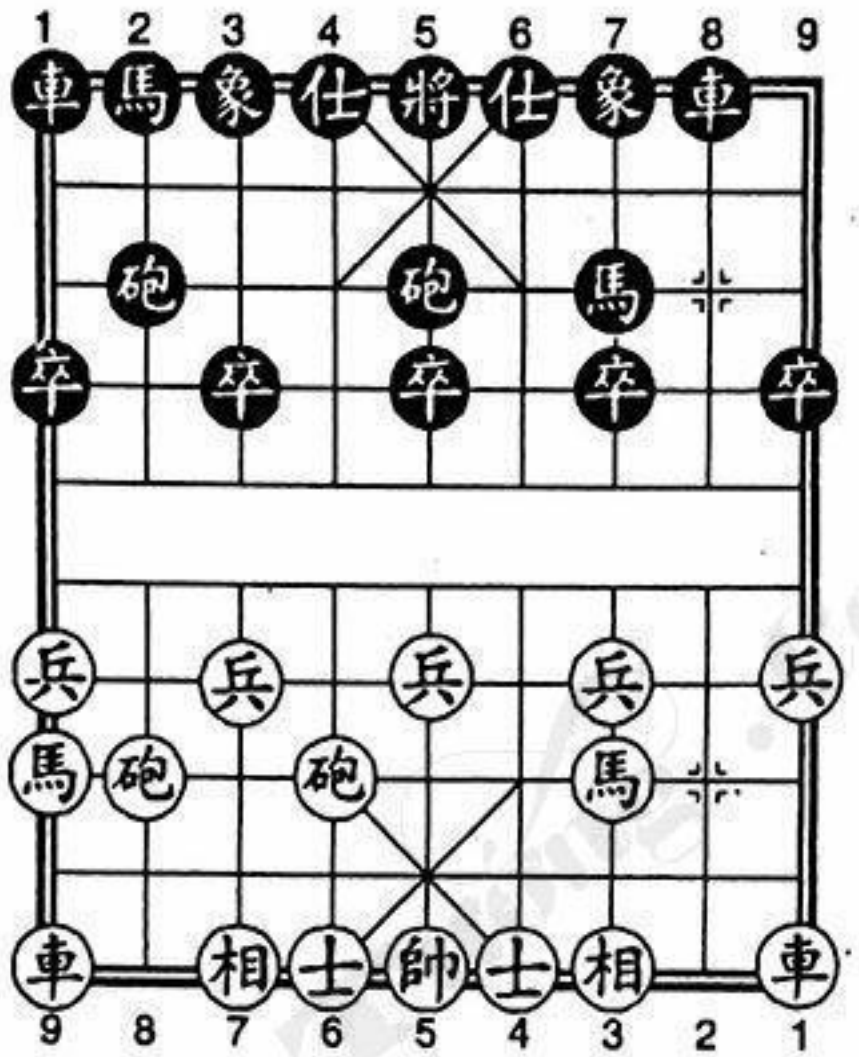
1. 炮2–6	炮8–5	**2.** 馬2.3	馬8.7

3. 馬8.9

Nếu Trắng chơi **3.** 相3.5 車9–8 **4.** 仕4.5 馬2.3 **5.** 馬8.7 卒3.1 **6.** 車1–4 馬3.4 **7.** 兵7.1 卒3.1 **8.** 相5.7 炮2–3 **9.** 相7/5 車1–2

Sách Cờ Tướng.Com

10. Ⓜ7.6 ⓟ2.7 **11.** Ⓟ6.3 ⓟ8.7 **12.** Ⓒ4.2 ⓒ7.1 **13.** Ⓒ9.2 ⓟ2/2 **14.** Ⓜ5/7 ⓟ2.3, Đen ưu.



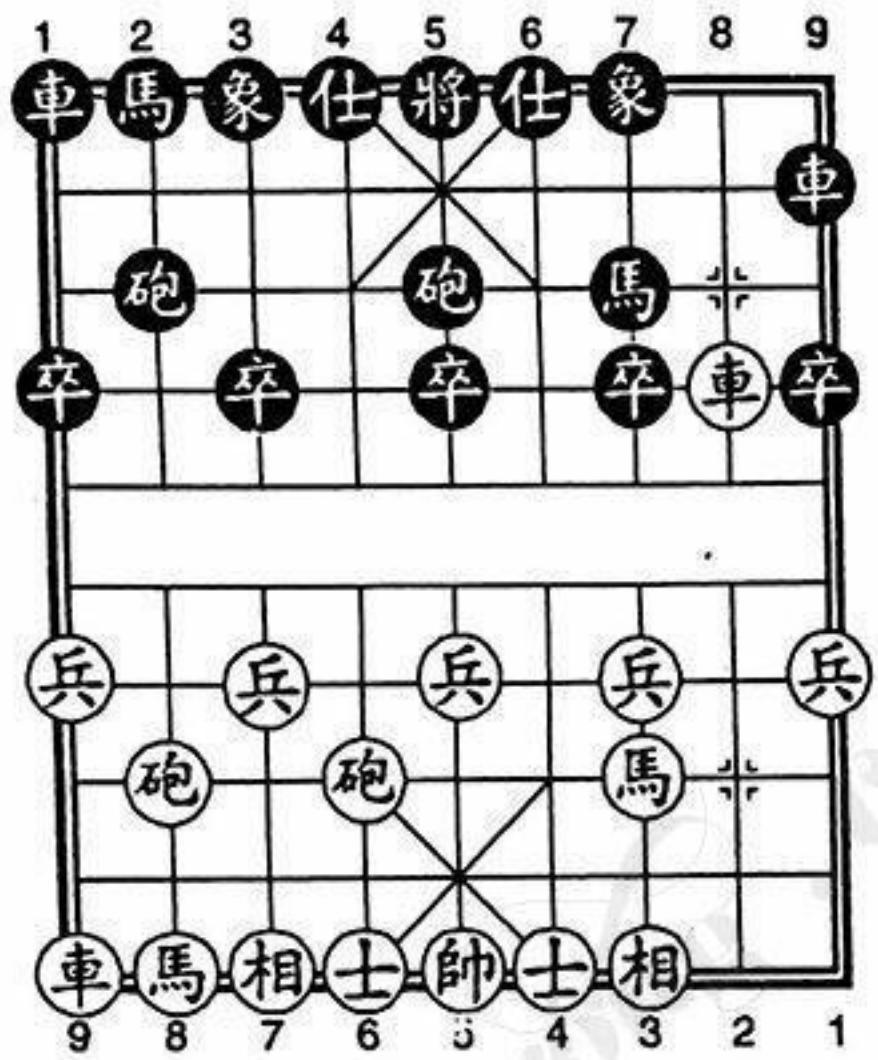
3. ...	ⓜ2.3	**4.** Ⓣ3.5	ⓒ3.1
5. Ⓢ4.5	ⓜ3.4	**6.** Ⓒ1–4	ⓜ4.5
7. Ⓟ8.1	ⓜ5.7	**8.** Ⓟ6–3	ⓟ1.1
9. Ⓜ9/7	ⓒ1–4	**10.** Ⓒ9.2	ⓒ9.1
11. Ⓒ9–6	ⓒ5.1	**12.** Ⓒ4.4	ⓒ4.6
13. Ⓟ3–6	ⓒ9–8	**14.** Ⓜ7.6	ⓒ5.1
15. Ⓒ4–5	ⓟ2.1	**16.** Ⓒ5–4	ⓜ7.5

Biến 3:

Ván cờ:

1. Ⓟ2–6	ⓟ8–5	**2.** Ⓜ2.3	ⓜ8.7
3. Ⓒ1–2	ⓒ9.1	**4.** Ⓒ2.6	

Sách Cờ Tướng .Com



Nếu Trắng chơi **4.** Ⓜ8.9 ⓡ9–4 **5.** Ⓢ4.5 ⓜ2.3 **6.** Ⓟ8.2?! ⓡ4.4 **7.** Ⓟ8–7 ⓟ2.5! **8.** Ⓣ3.5 ⓜ3/5 **9.** Ⓒ9–8 ⓡ1–2 **10.** Ⓑ9.1 ⓡ2.6 **11.** Ⓑ3.1 ⓟ5–2 **12.** Ⓣ5/3 ⓒ3.1 **13.** Ⓟ7–8 ⓟt–7, Đen lời quân chiếm ưu.

4. ... ⓡ9–4

5. Ⓢ4.5 ⓒ7.1

Nếu Đen đi **5...** ⓒ3.1 **6.** Ⓒ2–3 ⓜ2.3 **7.** Ⓣ7.5 ⓟ5/1 **8.** Ⓜ8.9 ⓡ4.1 **9.** Ⓟ8.2 ⓡ4–6 **10.** Ⓟ8–5 ⓟ2.5 **11.** Ⓟ5.4 ⓢ4.5 **12.** Ⓒ3/2 ⓡ1–2 **13.** Ⓒ9–8 ⓧ3.5 **14.** Ⓑ9.1 ⓟ2/3 **15.** Ⓑ7.1 ⓜ7.8 **16.** Ⓑ7.1 ⓧ5.3 **17.** Ⓒ4–7, Trắng ưu.

6. Ⓒ2–3 ⓜ2.1

7. Ⓜ8.9 ⓟ5–3 **8.** Ⓟ8–7 ⓧ7.5

9. Ⓒ9–8 ⓡ1–2 **10.** Ⓒ8.4 ⓟ2.1

11. Ⓒ3–2 ⓒ1.1 **12.** Ⓣ3.5 ⓡ4.3

Sách Cờ Tướng .Com

13. Ⓜ車8–4 ●炮2–1 **14.** Ⓜ炮6.2 ●士4.5

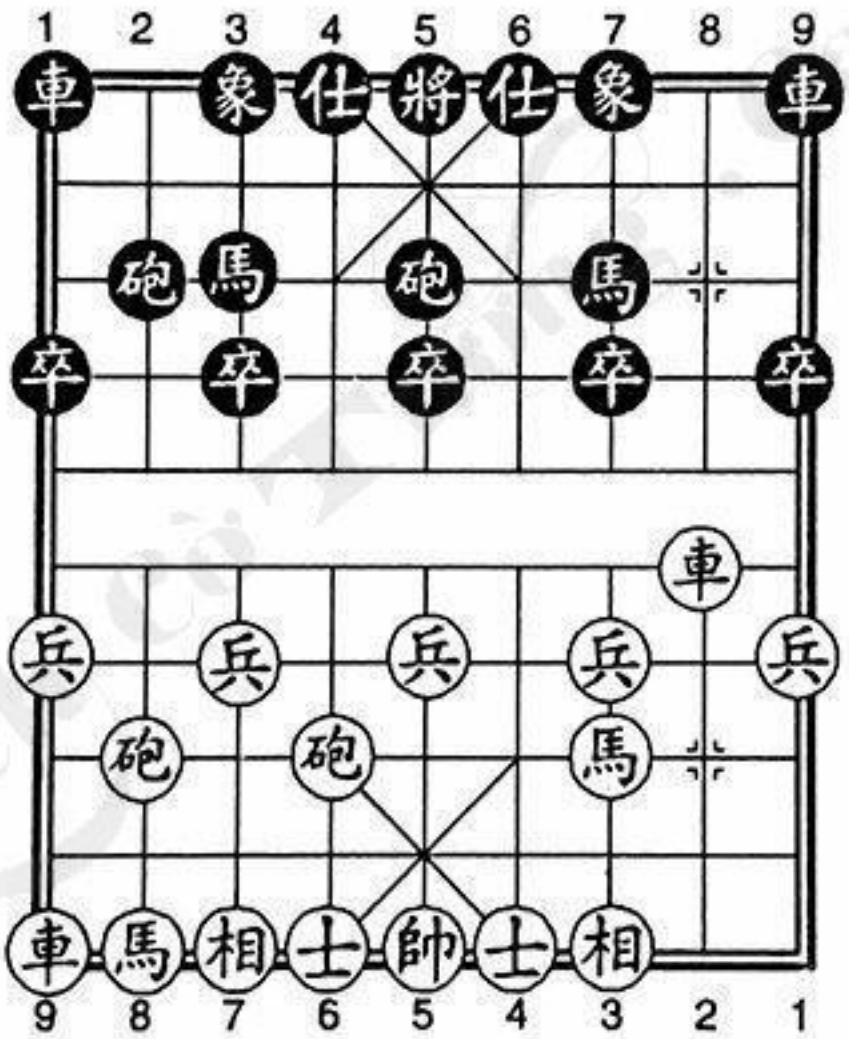
15. Ⓜ炮7–6 ●車4–6 **16.** Ⓜ車4.1 ●馬7.6

Biến 4:

Ván cờ:

1. Ⓜ炮2–6 ●炮8–5 **2.** Ⓜ馬2.3 ●馬8.7

3. Ⓜ車1–2 ●馬2.3 **4.** Ⓜ車2.4



Trắng có thể chơi **4.** Ⓜ仕4.5 ●車9.1 **5.** Ⓜ車2.4 ●車9–4 **6.** Ⓜ馬8.7 ●卒5.1 **7.** Ⓜ兵7.1 ●車4.5 **8.** Ⓜ炮6–4 ●車1.1 **9.** Ⓜ炮4.1 ●車4/3 **10.** Ⓜ炮4.4 ●車1–3 **11.** Ⓜ炮8–9 ●車4–6 **12.** Ⓜ炮4–7 ●車3.1 **13.** Ⓜ車9–8 ●卒3.1 **14.** Ⓜ兵7.1 ●車3.2 **15.** Ⓜ馬7.6 ●炮2–3 **16.** Ⓜ相7.5 ●炮5/1 **17.** Ⓜ車8.5 ●車3.2 (hoặc ●車3–2 **18.** Ⓜ馬6.8 ●炮3.5 cũng được) **18.** Ⓜ車8–5 ●車3–4, cân bằng.

4. ... ●車9.1

5. Ⓜ馬8.7

Sách Cờ Tướng .Com

Trắng nhảy Mã hơi yếu, muốn đối công thì **5.** 車2–7 車9–4 **6.** 仕6.5 炮2/1 **7.** 相7.5 炮2–3 **8.** 車7–8 卒7.1 **9.** 兵9.1 馬7.6 **10.** 炮6/2 卒3.1, Đen dễ chơi hơn.

5. ...	車9–4	**6.** 兵7.1	車4.5
7. 炮6–4	卒5.1	**8.** 仕6.5	馬3.5
9. 相7.5	車1.1	**10.** 炮8–9	車1–6
11. 車2–6	車4/1	**12.** 馬7.6	卒5.1
13. 馬6.5	馬7.5	**14.** 兵5.1	車6.5
15. 車9–6	車6–7	**16.** 兵5.1	炮5.2

VIII. PHÁO QUÁ CUNG BỊ PHÁO ĐẦU PHÁ (KIỂU CŨ)

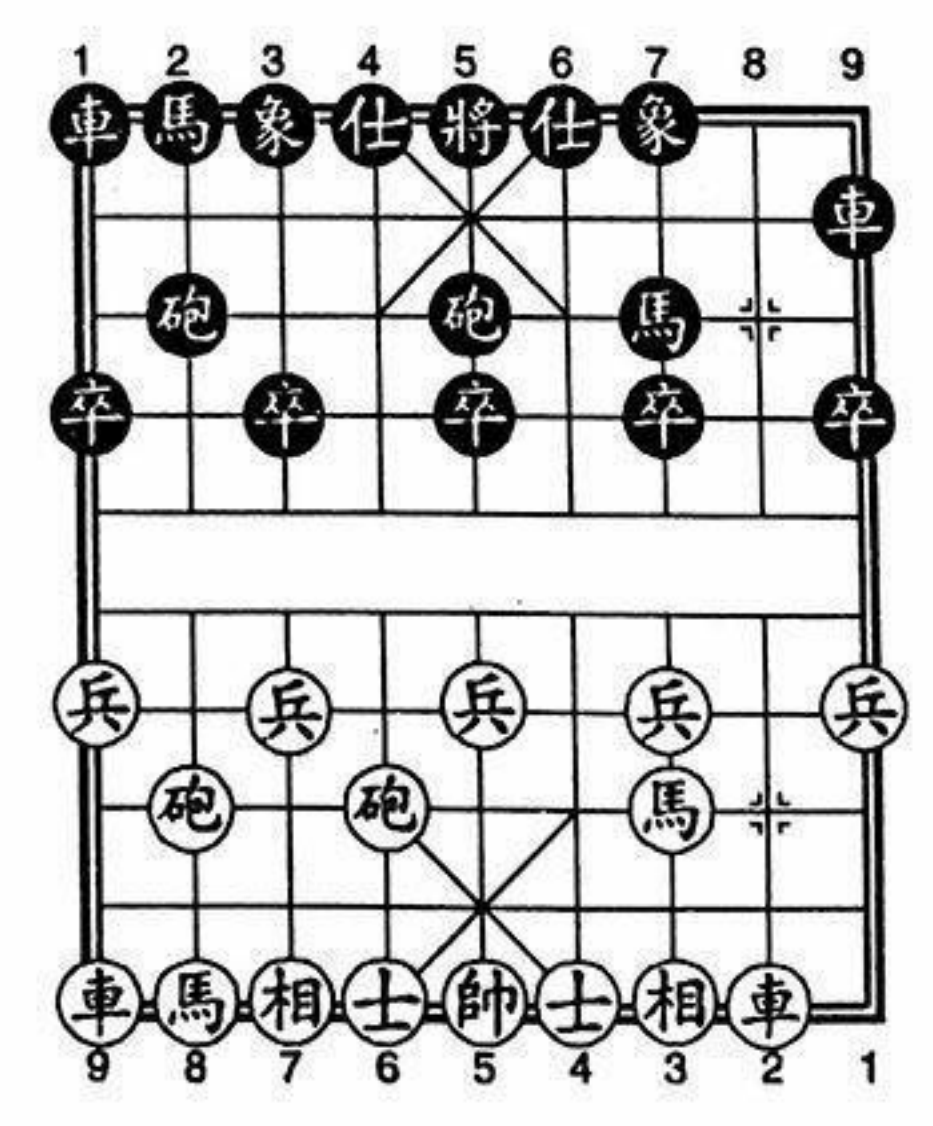
Biến chung:

Ván cờ:

1. 炮2–6 炮8–5

2. 馬2.3 馬8.7

3. 車1–2 車9.1



Sách Cờ Tướng.Com

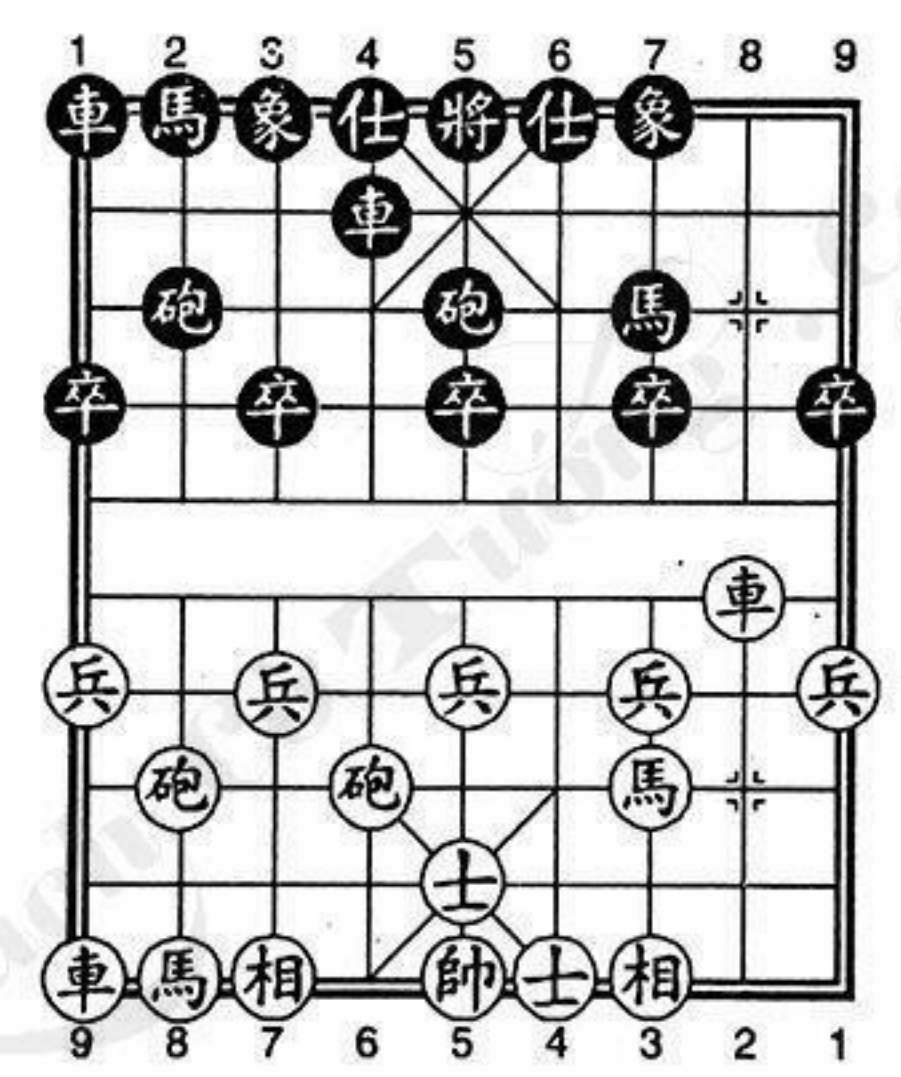
Biến 1:

Ván cờ:

1. ㊀2–6 ●8–5 **2.** ㊁2.3 ●8.7

3. ㊂1–2 ●9.1 **4.** ㊂2.4 ●9–4

5. ㊃6.5



Các danh thủ đương đại thường lên ㊃4.5 vừa kín cờ vừa có nhiều cơ hội trả đòn mạnh hơn.

5. ... ●2.3 **6.** ㊂2–7 ●5.1

7. ㊂7.2 ●1.2 **8.** ㊀8–7

Nếu Trắng chơi **8.** ㊀6–7 ●4.7 **9.** ㊁8.9 ●2.4 **10.** ㊂7.1 ●2–5 **11.** ㊁3.5 (như **11.** ㊄3.5 ●5–1 **12.** ㊂9–8 ●1–2 **13.** ㊂8–9 ●1–3 **14.** ㊀7.5 ●5.5 **15.** ㊃5.4 ●2–7, Đen ưu) **11...** ●5.4 **12.** ㊄3.5 ●5.1 **13.** ㊂7–9 ●3.1 **14.** ㊂9–8 ●5–6 **15.** ㊀8.1 ●5/4 **16.** ㊅7.1 ●7.5, Đen ưu.

Sách Cờ Tướng .Com

8. ... ♞3.5

9. ♜7–8

Trường hợp Trắng chơi **9.** ♘6–5 ♞4.7 **10.** ♘8.9 ♟5.1, bây giờ nếu Trắng đi **11.** ♘5.2 ♞2.5! hoặc như **11.** ♙5.1 ♞5.3, còn nếu **11.** ♙3.1 ♞2.5, hoặc là **11.** ♜7–8 ♞2–3 **12.** ♘7.5 ♞1–3 **13.** ♘5–7 ♟5.1, tất cả các khả năng trên, Đen đều ưu thế.

9. ... ♟5.1

10. ♘7.7 ♞4.5

11. ♙5.1

Nếu Trắng chơi **11.** ♘6–5 ♞5.6 **12.** ♙3.1 ♞6.7 **13.** ♘5.2 ♞4.7 **14.** ♘8.7 ♞–4 **15.** ♘5–9 ♞7/5 **16.** ♘9.3 ♞5.2! **17.** ♜8/1 ♞5/4, Đen ưu.

11. ... ♞5.3

12. ♘6–5

Nếu Trắng đổi lại **12.** ♔–6 ♞2–4! **13.** ♘6.6 ♞5.4 **14.** ♗5.6 ♞4.3 **15.** ♔–5 ♞4–5 **16.** ♜8–5 ♞7.5, Đen ưu.

12. ... ♞5.6

13. ♘3.5 ♞5.2 **14.** ♗7.5 ♞6.8

15. ♗5.7 ♞4.5 **16.** ♘8.6 ♞2–5

Biến 2:

Ván cờ:

1. ♘2–6 ♞8–5 **2.** ♘2.3 ♞8.7

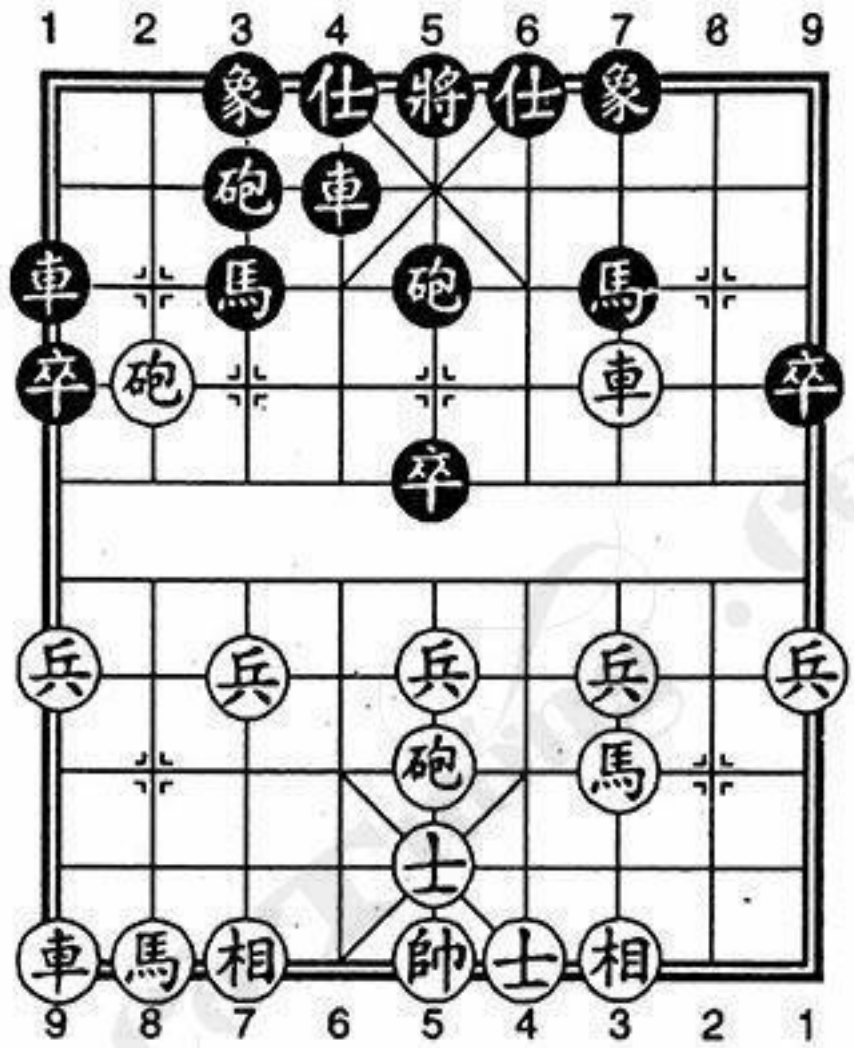
3. ♜1–2 ♞9.1 **4.** ♜2.4 ♞9–4

Sách Cờ Tướng .Com

5. Ⓢ6.5 ⓜ2.3 **6.** Ⓜ2–7 ⓟ5.1

7. Ⓜ7.2 ⓜ1.2 **8.** Ⓟ8.4 ⓟ2/1!

9. Ⓟ6–5 ⓟ2–3 **10.** Ⓜ7–3



Nếu Trắng chơi **10.** Ⓟ5.3 ⓜ7.5! **11.** Ⓟ8–5 ⓟ5.2 **12.** Ⓜ7.8 ⓜ3.4 **13.** Ⓜ8.2 ⓜ1–4 **14.** Ⓣ7.5 ⓟ5–7! **15.** Ⓜ3/2 ⓜ4.6 **16.** Ⓟ5/2 ⓜ4.4, Đen ưu.

10. ... ⓜ3.5

11. Ⓟ8–7 ⓜ4.7! **12.** Ⓜ8.7 ⓟ3–7

13. Ⓜ3–4 ⓜ1–4 **14.** Ⓜ9–8 ⓟ5.1!

15. Ⓟ5.2 ⓟ7.5 **16.** Ⓣ3.1 ⓟ7–3

Biến 3:

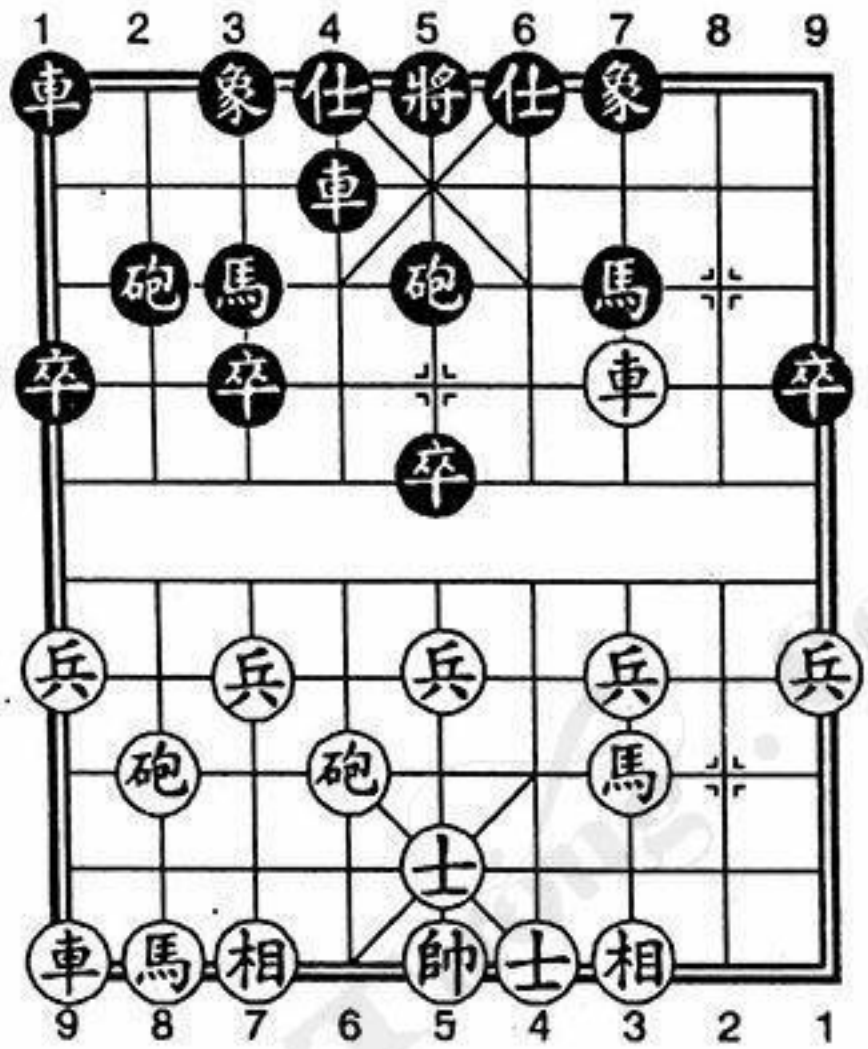
Ván cờ:

1. Ⓟ2–6 ⓟ8–5 **2.** Ⓜ2.3 ⓜ8.7

Sách Cờ Tướng .Com

3. Ⓧ1–2 ●9.1 **4.** Ⓧ2.6 ●9–4

5. Ⓧ6.5 ●2.3 **6.** Ⓧ2–3 ●5.1



Đen tiến Tốt đầu mở đường cho Mã nhảy lên đầu. Bây giờ Trắng không dám bắt Mã vì Đen vọt Pháo đầu chiếu bắt lại Xe, thế cờ Đen bắt đầu phản công.

7. Ⓧ3.1 ●3.5

8. Ⓧ8.4

Nếu Trắng đi **8.** Ⓧ3.4 ●2.1! **9.** Ⓧ4.5 ●7.5 **10.** Ⓧ6–2 ●5.1 **11.** Ⓧ2.7 ●5.4 **12.** Ⓧ3.3 ●5.4 **13.** Ⓧ7.5 ●1.2 **14.** Ⓧ2–4 ●4–6 **15.** Ⓧ4–6 ●.1 **16.** Ⓧ8.6 ●2.3! **17.** Ⓧ7.1 ●1–5! **18.** Ⓧ6.5 ●5.1, Đen ưu thế thắng.

8. ... ●3.1

9. Ⓧ3.4 ●1.1 **10.** Ⓧ4.5 ●4.2

11. Ⓧ3.1 ●4–5 **12.** Ⓧ3–5 ●7.5

Sách Cờ Tướng.Com

13. 兵3–4 卒5.1 **14.** 兵5.1 馬5.6

15. 炮8/3 炮2–4 **16.** 馬8.7 卒3.1

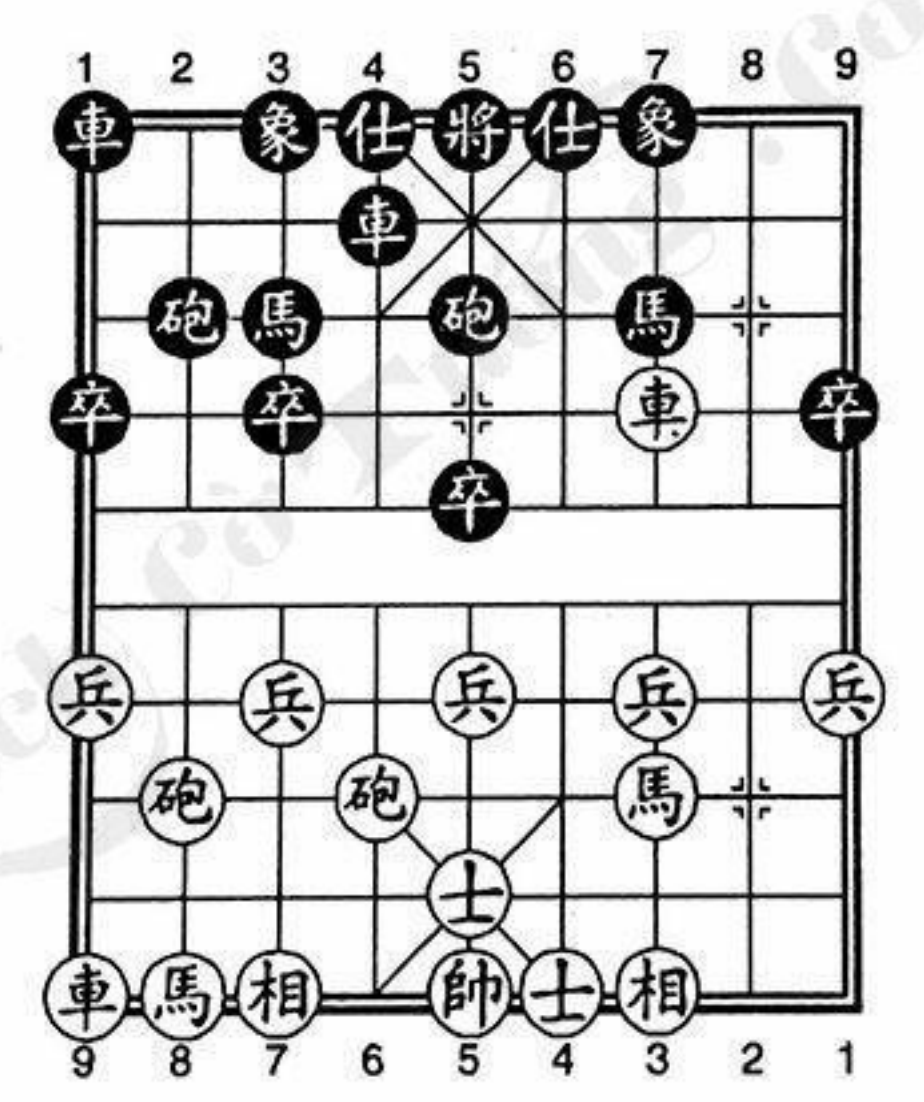
Biến 4:

Ván cờ:

1. 炮2–6 炮8–5 **2.** 馬2.3 馬8.7

3. 車1–2 車9.1 **4.** 車2.6 車9–4

5. 仕6.5 馬2.3 **6.** 車2–3 卒5.1



7. 炮8.4 卒3.1 **8.** 炮8–1 馬7.9

9. 車3–1 炮2.5 **10.** 相7.5 卒5.1

11. 車1–7 卒5.1 **12.** 馬3.5 炮2–5

13. 相3.5 炮5.5 **14.** 帥5–6 炮5–9

15. 車7–2 車4.5 **16.** 馬5.4 炮9–7

Sách Cờ Tướng .com

IX. PHÁO ĐẦU ĐỐI VỚI QUI BỐI PHÁO

Qui Bối Pháo có nghĩa là "Pháo lưng rùa hay Pháo mai rùa" vì hình ảnh bố trí quân giống như cái mai con rùa. Làng cờ gọi nôm na là trận "Pháo thụt lò" cho dễ hiểu. Trận này cũng mới xuất hiện từ hai thập kỷ nay. Đầu tiên cũng do các tay cờ giang hồ bày ra để chơi với những người trình độ kém, dần dần nó được phổ biến rộng rãi hơn. Tuy nhiên trong những trận đấu nghiêm chỉnh các cao thủ ít khi vận dụng.

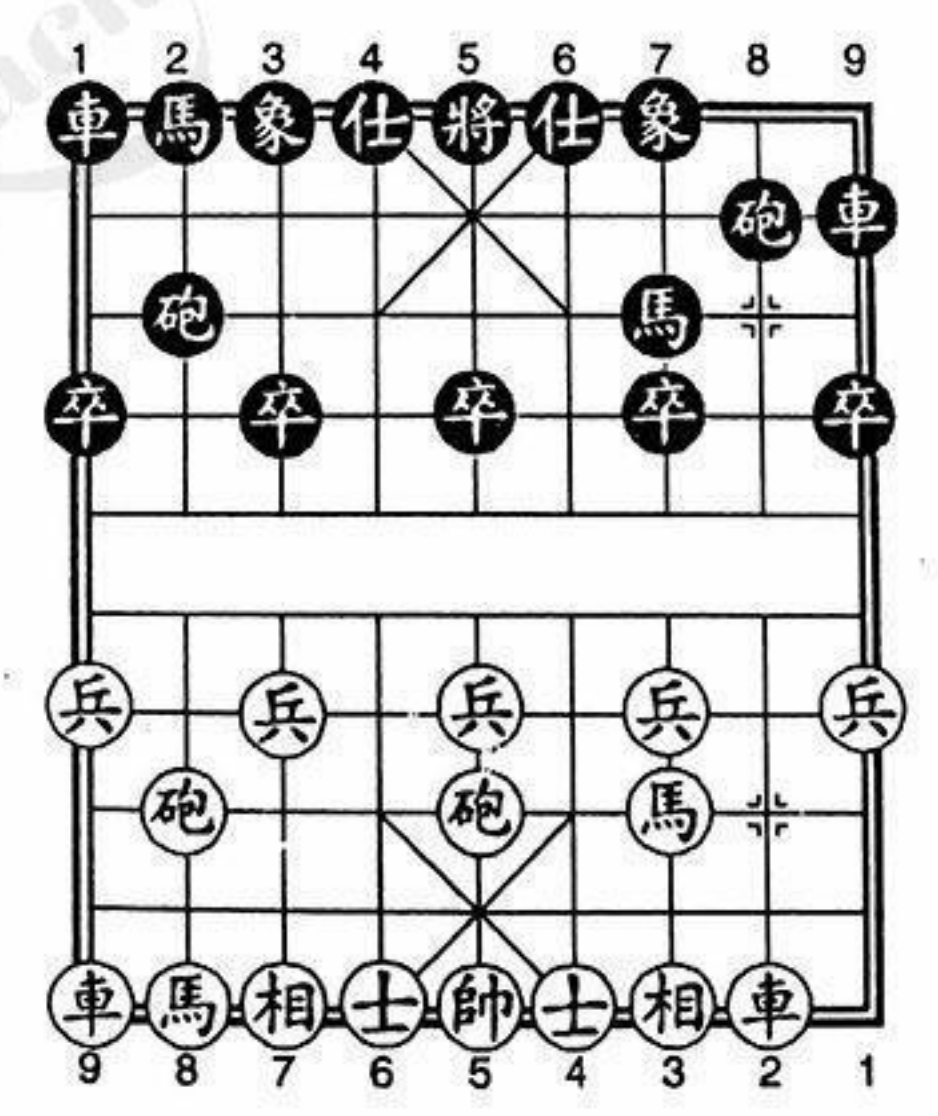
Sau đây xin giới thiệu một số phương án diễn ra trong kiểu chơi này.

Biến chung:

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ●8.7 **2.** ㊀2.3 ●9.1

3. ㊀1–2 ●8/1



Sách Cờ Tướng .Com

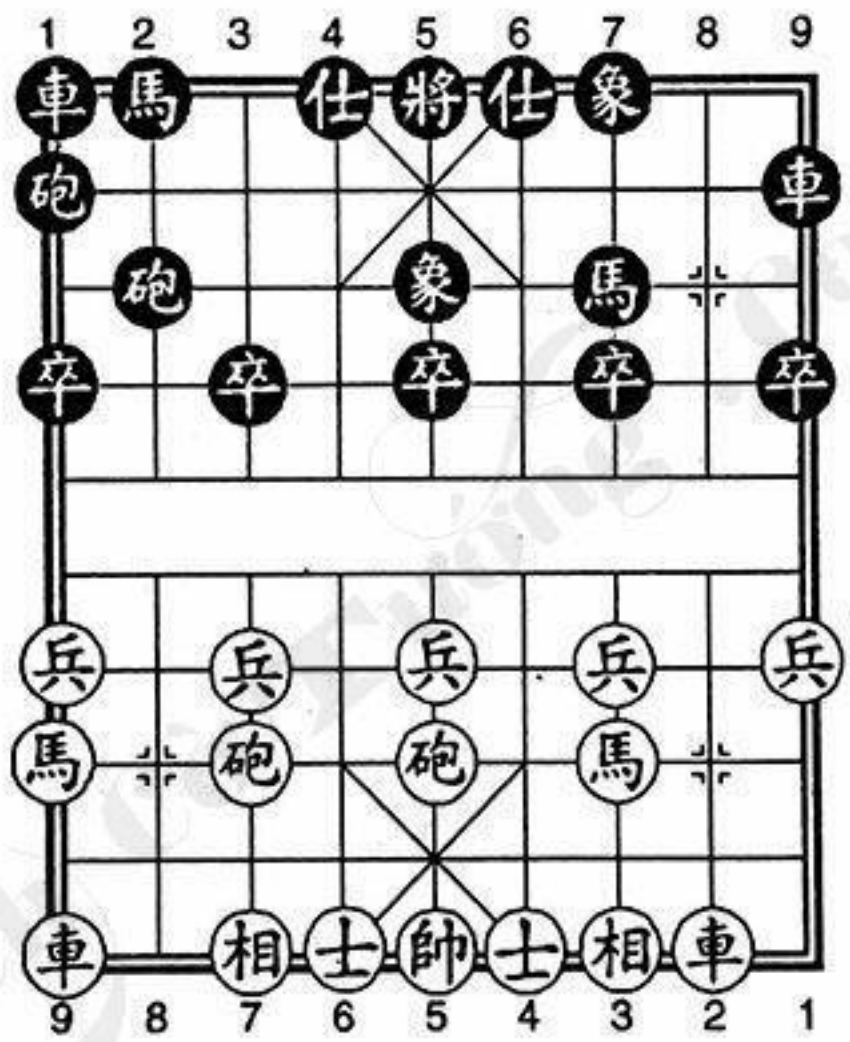
Biến 1:

Ván cờ:

1. 炮2–5 馬8.7 **2.** 馬2.3 車9.1

3. 車1–2 炮8/1 **4.** 馬8.9 象3.5

5. 炮8–7 炮8–1



Đen cũng thường chơi: **5...** 炮8–2 **6.** 炮7.4 卒7.1 **7.** 炮5–7 馬2.4 **8.** 炮t.1 馬7.6 **9.** 車2.4 馬8.7 **10.** 車2–8 馬4.6 **11.** 炮t–4 炮t–6 **12.** 車9–8 炮2–7, đối công.

6. 車9–8

Trắng còn các khả năng khác:

* Một là **6.** 炮7.4 卒7.1 **7.** 車9–8 炮2–3 **8.** 車8.7 炮1–3 **9.** 炮5-8 炮s.2 **10.** 炮8.7 炮s12.11. 相7.5 車1.1 **12.** 車2.4 車9–2 **13.** 車2–8 車2.1 **14.** 車8.3 卒1.1 **15.** 兵7.1 炮3–1 **16.** 兵7.1 車1–3 **17.** 兵7–5 卒1.1 **18.** 車8–9 車3.2 **19.** 兵s–7 車3–2

Sách Cờ Tướng .Com

20. 兵7–8 車2/3 **21.** 車9/1 卒1.1, Đen dễ chơi hơn.

* Hai là **8.** 兵3.1 馬2.4 **7.** 車9.1 車1–2 **8.** 車9–6 炮2–1 **9.** 車2.6 車2.4 **10.** 車2–3 卒1.1 **11.** 車6.3 馬4/2 **12.** 炮5.4 馬7.5 **13.** 車3–5 車9–4 **14.** 車5–6 車4.2 **15.** 車6.2 卒1.1 **16.** 兵9.1 車2.4 **17.** 炮7.4 炮t.5 **18.** 炮7–1 炮s–3 **19.** 車6–7 炮1–3 **20.** 車7–4 車2–3, Đen hơn quân chiếm ưu.

* Ba là **6.** 兵9.1 車9–4 **7.** 車9–8 車4.1 **8.** 車8.4 炮1–2 **9.** 車8–4 卒1.1 **10.** 兵9.1 車1.4 **11.** 仕4.5 車1–2, mỗi bên công một cánh.

6. ... 馬2.4

7. 車8.4 車1–2 **8.** 車8–6 炮2–1

9. 炮7–6 車2.1 **10.** 車2.6 車9–6

11. 車2–3 士4.5 **12.** 兵9.1

Nếu như **12.** 兵3.1 車6.3 **13.** 馬3.4 炮s/1.14. 炮8.8 炮s–4 **15.** 炮6–7 車2–3 **16.** 炮5–4 車6–5 **17.** 兵5.1 車5–2 **18.** 兵9.1 卒1.1 **19.** 兵9.1 車2–1 **20.** 馬4.5 馬7.5 **21.** 車3–5, Trắng hơi ưu.

12. ... 車6.3

13. 馬9.8 炮s/1

14. 炮6–8

Nếu như **14.** 炮6.6 炮s–4 **15.** 炮6.7 車2–3 **16.** 仕6.5? 卒1.1 **17.** 兵9.1 車6–1, Đen có thế trả đòn.

14. ... 炮s–4

15. 炮8.6 炮4.5 **16.** 車3/2 炮4–1

?

Sách Cờ Tướng.Com

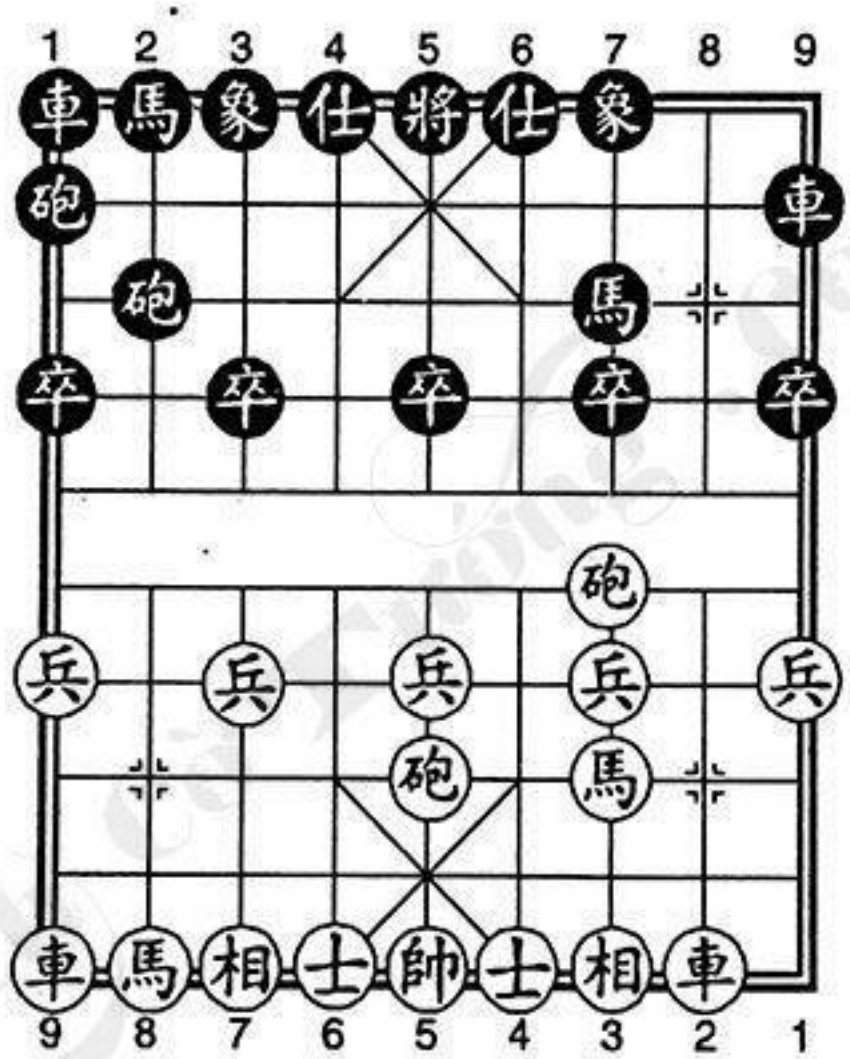
Biến 2:

Ván cờ:

1. ㊀2–5 ●8.7 **2.** ㊁2.3 ●9.1

3. ㊂1–2 ●8/1 **4.** ㊃8.2 ●8–1

5. ㊄8–3



Nếu Trắng đi **5.** ㊁8.9 ●3.5 **6.** ㊃8–1 ●9–6 **7.** ㊂9–8 ●2.4 **8.** ㊂8.5 ●7.1 **9.** ㊂8–6 ●1–2 **10.** ㊃1–6 ●2.1 **11.** ㊂6–8 ●6.3 **12.** ㊂8/1 ●2.2 **13.** ㊃6.3 ●1.1 **14.** ㊂2.7 ●1–2 **15.** ㊂8–7 ●t.3, đối công.

5. ... ●3.5

6. ㊂2.7 ●9–7

7. ㊁8.7

Có thể chơi **7.** ㊁8.9 ●7.1 **8.** ㊃3.3 ●2–7 **9.** ㊃5.4 ●1–5

Sách Cờ Tướng .Com

10. 炮5–3 象5/3 **11.** 相3.5 炮7.5 **12.** 炮3–6 車7.2 **13.** 炮6/4 馬2.3 **14.** 車9–8 卒7.1 **15.** 車2–4 卒1.1 **16.** 仕4.5 炮s–7, hai bên đối công.

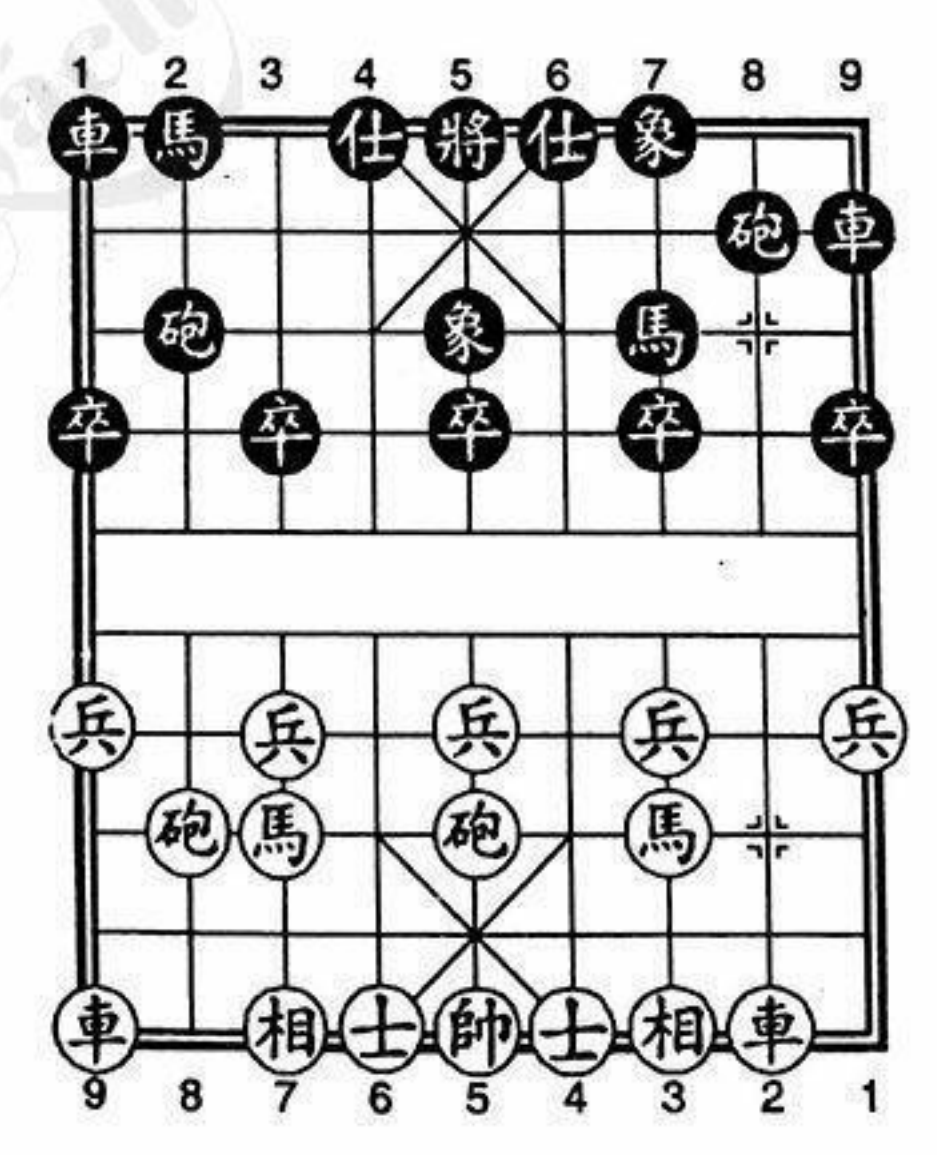
7. ... 卒7.1

Đen cũng thường đi **7...** 馬2.4 **8.** 兵5.1 卒7.1 **9.** 炮3.3 炮2–7 **10.** 馬3.5 馬4.6 **11.** 車9–8 卒7.1 **12.** 馬5.3 馬8.7 **13.** 車2/1 馬7.5 **14.** 馬7.5 馬5.3 **15.** 炮5.4 炮1–5 **16.** 相3.5 炮7.4, đối công.

8. 炮3.3	炮2–7		
9. 炮5.4	士4.5	**10.** 相3.5	馬2.3
11. 炮5/1	炮7.4	**12.** 車2/1	車7.2
13. 車2–3	炮7/3	**14.** 馬3.4	炮7/1
15. 馬4.6	卒3.1	**16.** 馬6.7	炮7–3

Biến 3:

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .Com

1. 炮2–5 馬8.7 **2.** 馬2.3 車9.1

3. 車1–2 炮8/1 **4.** 馬8.7 象3.5

Đen có thể chơi **4...** 卒3.1 **5.** 兵5.1 炮8–3 **6.** 馬7.5 炮2–5 **7.** 炮8.5 馬2.3 **8.** 炮8–5 象3.5 **9.** 車2.7 車9–7 **10.** 車9.8 卒7.1 **11.** 車8.5 士4.5 **12.** 車2/1 車1–3 **13.** 兵5.1 卒5.1 **14.** 炮5.3 馬3.5 **15.** 馬5.8, Trắng còn chủ động. Nhưng nếu Trắng đổi lại nước vừa rồi **15.** 相3.5? 車7–8 **16.** 車2–4 車8.5 **17.** 仕4.5 車3–4 **18.** 車8.2? 炮3.5 **19.** 兵3.1 車4.5, Đen ưu thế. Đây là phương án Bốc Phụng Ba gặp Tôn Chí Vĩ ngày 7–5–1983.

5. 車9.1

Trắng có hai khả năng khác:

* Một là **5.** 車2.4 炮8–3 6 兵5.1 車9–4 7 兵5.1 卒5.1 **8.** 馬7.5 士4.5 **9.** 炮8–9 馬2.3 **10.** 車9–8 車1.2 **11.** 車8.4 馬3.5 **12.** 炮5.3 卒7.1 **13.** 兵9.1 炮3.5 **14.** 兵9.1 炮2/1 **15.** 仕4.5 炮2–3 **16.** 炮5–6! 車4/1 **17.** 兵9–8 車1–3 **18.** 兵8.1 卒3.1 **19.** 兵8.1 車3.1 **20.** 炮9–6, Trắng ưu. Đây là ván Từ Thiên Hồng gặp Hồ Vinh Hoa ngày 24–5–1980 và Từ đã thắng.

* Hai là **5.** 兵5.1 馬2.4 **6.** 馬7.5 炮8–5 **7.** 車9.1 炮2–1 **8.** 車9–6 馬4.2 **9.** 車2.7 車9–7 **10.** 兵5.1 卒5.1 **11.** 馬5.4 象5/3 **12.** 馬3.5 卒7.1 **13.** 炮5.3 象3.5 **14.** 馬4.3 炮5.3 **15.** 馬5.7 炮5.1 **16.** 車6.3 馬2.3, đối công phức tạp.

5. ... 炮8–3 **6.** 車9–6 炮3.5

7. 相7.9 炮2–3 **8.** 車6.5 馬2.1

9. 兵5.1

Trắng còn ba khả năng khác:

Sách Cờ Tướng .Com

* Một là **9.** 炮8.5 車1–2 **10.** 車6–7 車2.2 **11.** 車7/3 車9–3 **12.** 車7.1 車2.1 **13.** 馬7.8 卒7.1 **14.** 兵3.1 卒7.1 **15.** 車7–3 車2.1 **16.** 炮5–8 車2–7 **17.** 車3.1 象5.7, cân bằng.

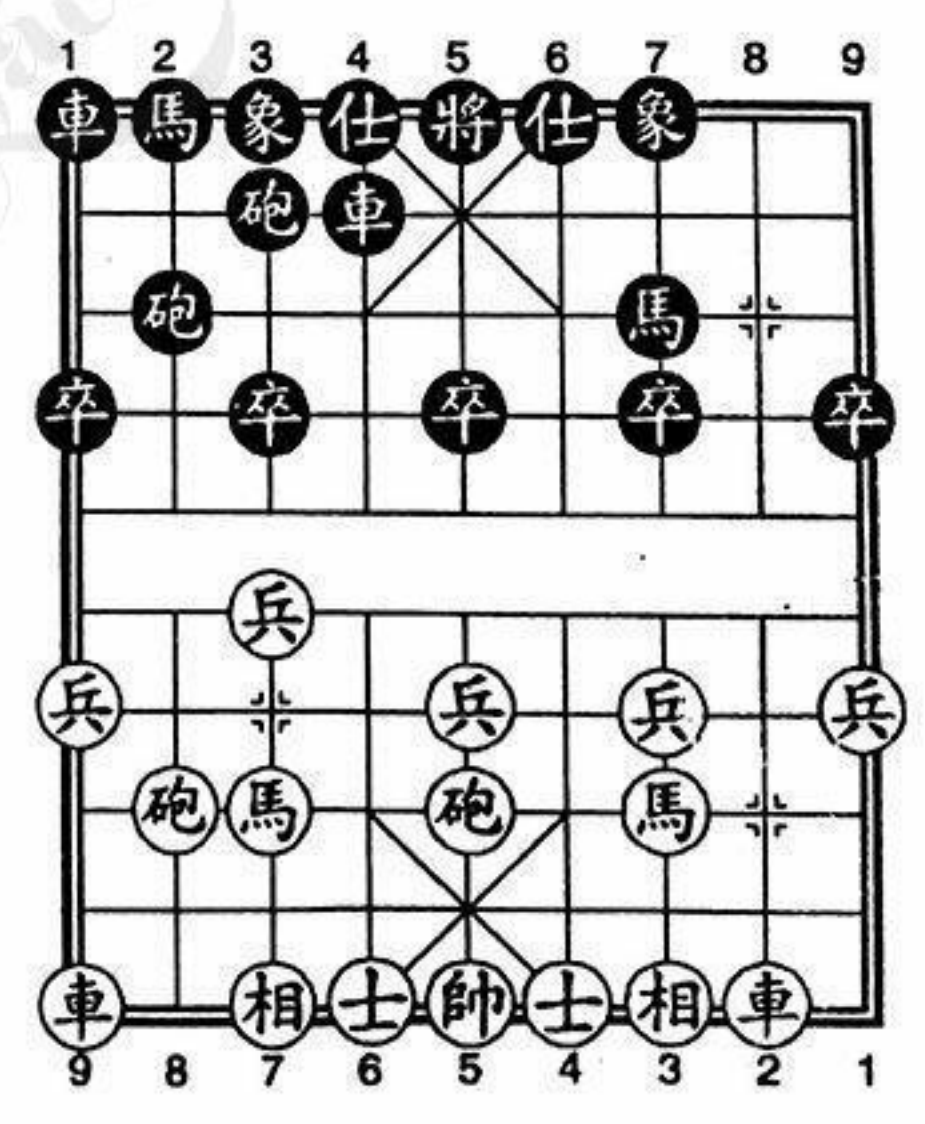
* Hai là **9.** 兵3.1 車1–2 **10.** 馬3.4 車2.5 **11.** 馬4.3 車2–7 **12.** 炮8.5 車7/2 **13.** 車5–7 車9–3 **14.** 車7/3 車7.1 **15.** 車7–8 卒1.1, cân bằng.

* Ba là **9.** 炮8.2 卒1.1 **10.** 炮8–7 馬1.2 **11.** 車6/1 卒3.1 **12.** 炮7.3 炮3/4.13. 馬7.5 馬2.3 **14.** 車5.2 車9–3 **15.** 馬5.4 馬3.5 **16.** 相3.5 士4.5 **17.** 車6/1 卒7.1 **18.** 馬4.3 炮3–7 **19.** 車6–5 卒1.1 **20.** 兵9.1 車1.5 **21.** 相9/7 炮7.4, Đen chủ động hơn.

9. ...	車1–2	**10.** 兵5.1	卒5.1
11. 馬3.5	卒7.1	**12.** 馬5.7	炮s.3
13. 相9.7	車2.6	**14.** 車6–3	車9.1
15. 車2.4	炮3–1	**16.** 炮8–9	炮1/1

Biến 4:

Ván cờ:



Sách Cờ Tướng .Com

1. 炮2–5 馬8.7 **2.** 馬2.3 車9.1

3. 車1–2 炮8/1 **4.** 兵7.1 炮8–3

5. 馬8.7 車9–4

Đen cũng thường chơi **5...** 卒3.1 **6.** 馬7.6 卒3.1 **7.** 馬6.5 象3.5. Bây giờ Trắng có thể:

* Một là **8.** 炮8.7 車1–2 **9.** 車9–6 馬7.5 **10.** 炮5.4 炮3–5 **11.** 炮5.2 車9–5, thế cờ coi như cân bằng.

* Hai là **8.** 炮8–6 車9–4 **9.** 車9–8 車4.6 **10.** 車8.7 馬7.5 **11.** 炮5.4 炮3–5 **12.** 炮5.2 士4.5 **13.** 相3.5 馬2.4 **14.** 車8/1 卒7.1, Đen hơi ưu.

* Ba là **8.** 車2.4 卒3.1 **9.** 車2–7 卒3–4 **10.** 車7–6 卒4–5 **11.** 馬3.5 炮3–5 **12.** 馬t.3 炮5.5 **13.** 仕6.5 炮2–7 **14.** 車6–5 車9–4 **15.** 車5/1 士4.5, cân bằng.

6. 炮8–9

Trắng còn hai khả năng:

* Một là **6.** 車2.4 車4.5 **7.** 馬7.5 象3.5 **8.** 馬8.5 馬7.5 **9.** 炮5.4 炮3–5 **10.** 炮5.2 士4.5 **11.** 仕5.5 卒3.1 **12.** 車2–7 馬2.4, cân bằng.

* Hai là **6.** 炮8.4 卒3.1 **7.** 炮8–3 象7.5 **8.** 車9–8 車1.2. Đến đây Trắng có thể:

a) **9.** 車2.4 卒3.1 **10.** 車2–7 炮2–3 **11.** 車7–8 炮s.6 **12.** 車t.5 車4.3 **13.** 兵3.1 車4.1 **14.** 相3.1 車4–3 **15.** 馬3.2 炮s.1 **16.** 炮5–3 炮t–9 **17.** 馬2/1 炮3.8 **18.** 仕6.5 車3–7 **19.** 馬1/2 炮3/5 **20.** 炮t–4 馬7.8, Đen mất quân nhưng có thế công.

b) **9.** 兵5.1 卒3.1 **10.** 馬7.5 炮3–2 ll. 車8–9 車4.5 **12.** 兵5.1

Sách Cờ Tướng .Com

卒5.1 **13.** 馬5.3 車4/3 **14.** 馬t.5 炮s–5 **15.** 車2.5 炮5.3 **16.** 車2–5 士4.5 **17.** 炮3/2 車4.3 **18.** 馬3.5 炮2.4 **19.** 馬5.4 馬7.6 **20.** 車5–4 將–4 **21.** 仕4.5 車4–7 **22.** 車4–6 將–5 **23.** 相3.1 炮2–5, Đen ưu hơn.

6. ...	卒3.1
7. 車9–8	車4.1
8. 車2.4	象3.5

Nếu Đen đi **8...** 卒3.1 **9.** 車2–7 炮2–3 **10.** 車7–6 炮t.7 **11.** 仕5.5 車4–3 **12.** 馬7.8, Trắng ưu.

9. 車2–6	車4–3	**10.** 兵7.1	車3.2
11. 車8.7	車3.3	**12.** 炮9–8	炮3.8
13. 仕6.5	馬2.3	**14.** 仕5.6	車3/3
15. 兵3.1	炮3–1	**16.** 炮8–7	車1–2

Sách Cờ Tướng .Com

MỤC LỤC

PHẦN I
CÁC KHÁI NIỆM CƠ BẢN

Chương 1: VÀI NÉT VỀ BỘ MÔN CỜ TƯỚNG 5

Chương 2: BÀN CỜ, QUÂN CỜ VÀ LUẬT CHƠI 17

Chương 3: NHỮNG THỦ PHÁP THÔNG DỤNG, MẤY THUẬT NGỮ, GIÁ TRỊ CỦA CÁC QUÂN 47

Chương 4: NHỮNG QUI TẮC CƠ BẢN KHI ĐẤU CỜ 76

Chương 5: ĐẶC ĐIỂM, THỰC LỰC VÀ CÁCH VẬN DỤNG CÁC QUÂN, SỰ PHỐI HỢP TÁC CHIẾN GIỮA CÁC QUÂN – TƯỚNG 100

PHẦN II
KHAI CUỘC CỜ TƯỚNG

Chương 1: KHAI CUỘC – KHÁI NIỆM CƠ BẢN 162

Chương 2: NHỮNG NGUYÊN TẮC CƠ BẢN TRONG KHAI CUỘC 178

Chương 3: NHỮNG NƯỚC ĐẦU TIÊN CỦA KHAI CUỘC 201

Sách Cờ Tướng . Com