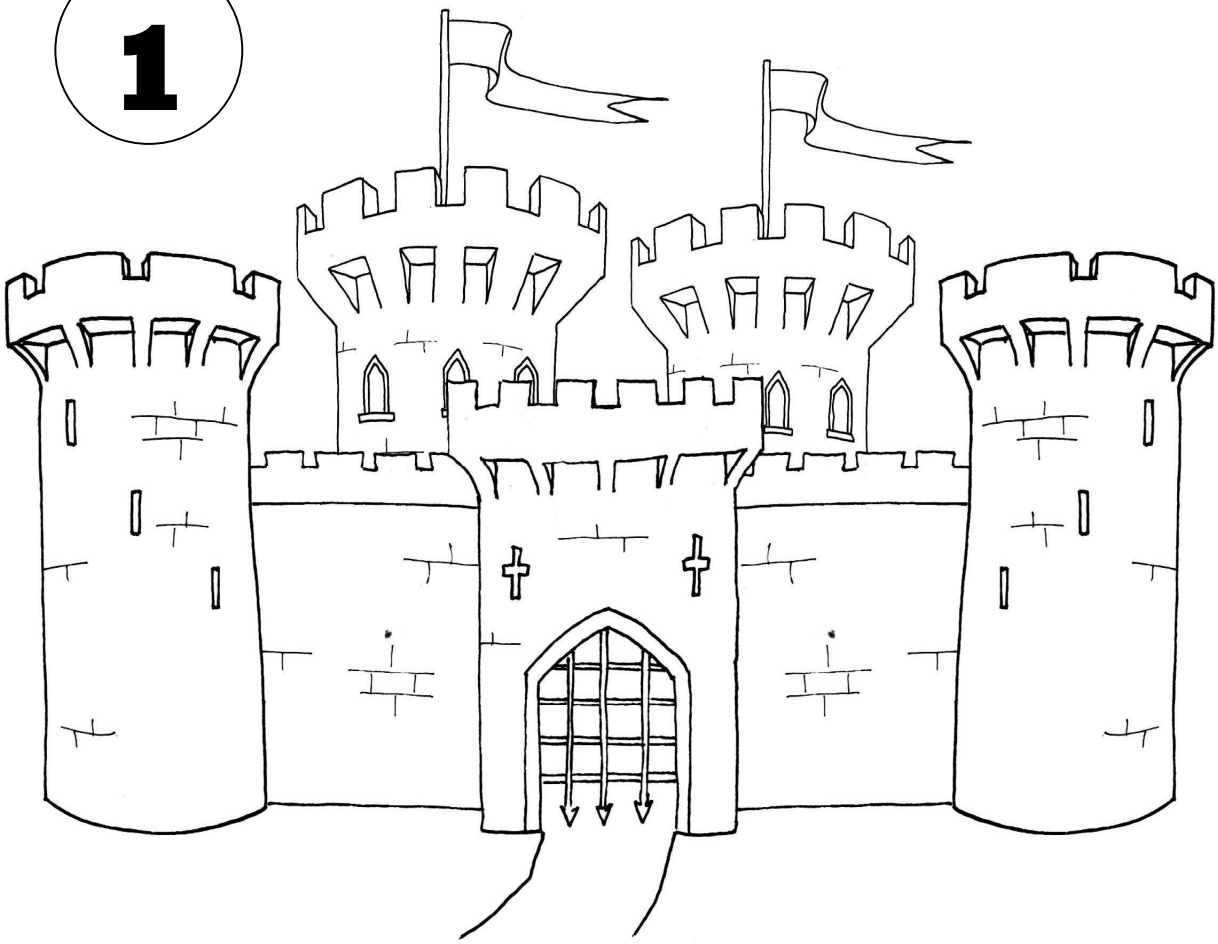
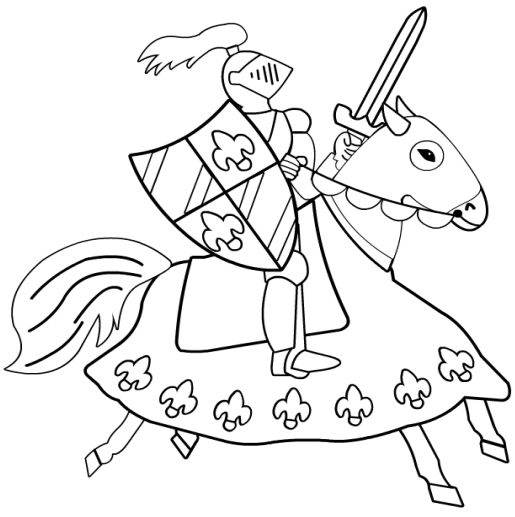
VƯƠNG QUỐC CỜ VUA

Biên soạn: Đỗ Phú Phi

1





Sách này của: .....

Lớp: .....

Điện thoại: .....

GIỚI THIỆU

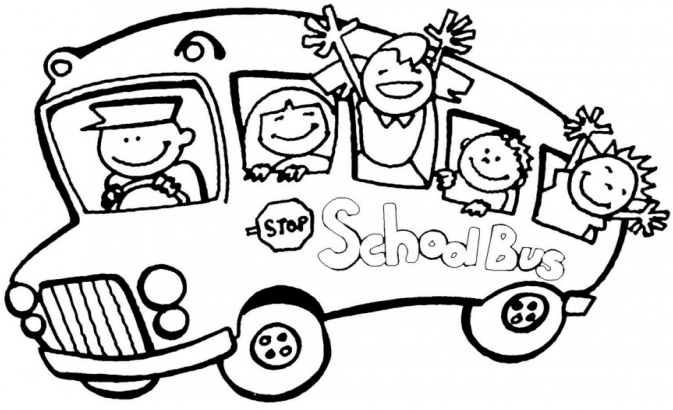
Đây là tập đầu tiên trong bộ 7 cuốn "Vương Quốc Cờ Vua" :

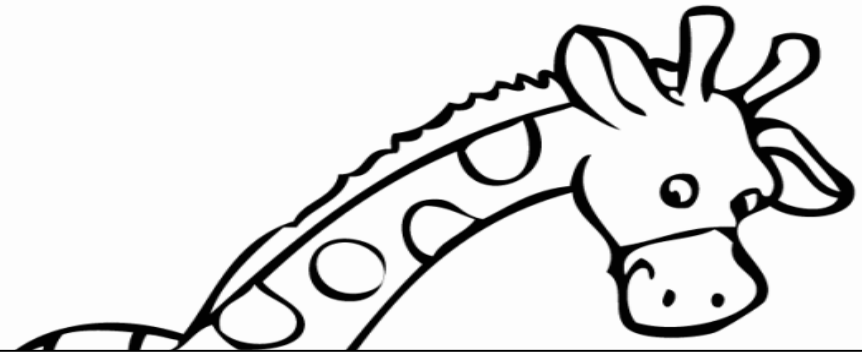
- Tập 1: Cờ vua vỡ lòng
- Tập 2: Bài tập chiến thuật cấp mầm
- Tập 3: Bài tập chiến thuật cấp chồi
- Tập 4: Bài tập chiến thuật cấp lá
- Tập 5: Bài tập chiến thuật cấp quả
- Tập 6: Chiến lược nâng cao
- Tập 7: Kiện tướng VS tay mơ A Ma Tơ

Đối tượng của cuốn sách này là các em nhỏ chưa biết gì về cờ vua hay mới làm quen với bộ môn trí tuệ này. Các em nhỏ có thể dùng cuốn sách này như là tài liệu củng cố kiến thức cờ đã học. Tác giả tránh đưa lời giải vào sách, nhằm động viên các em độc lập và kiên trì trong tư duy.

Mọi chi tiết xin liên hệ:

- HLV trưởng cờ vua Q2 Đỗ Phú Phi
- Email: dophuphi@hoccovua.com
- Website: HocCoVua.com
- ĐT: 0934.004.884
- Địa điểm: Trung tâm thể dục thể thao Q2, số 8 đường Thảo Điền.

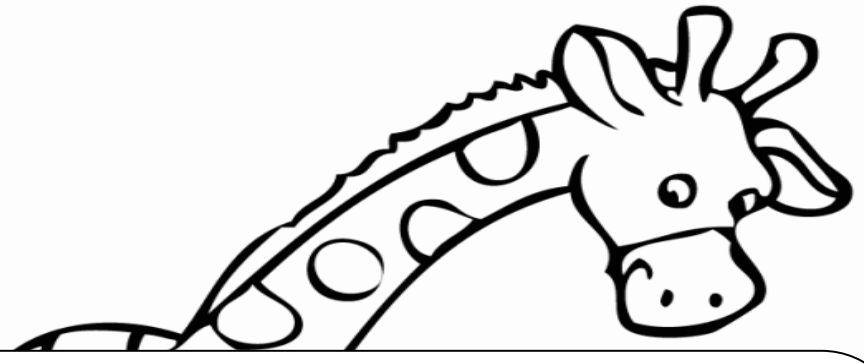




MỤC LỤC

Trang

Bài 1a: Ký hiệu ô cờ.....1
Bài 1b: Nước đi của tốt.....2
Bài 2: Nước đi của vua.....3
Bài 3: Nước đi của xe.....5
Bài 4: Nước đi của tượng.....7
Bài 5: Nước đi của hậu.....9
Bài 6: Nước đi của mã.....11
Bài 7a: Chiếu hay chiếu bí.....13
Bài 7b: Chiếu hay chiếu bí.....14
Bài 8a: Cờ bí hay chiếu bí.....15
Bài 8b: Cờ bí hay chiếu bí.....16
Bài 9: Nhập thành.....18
Bài 10a: Phong cấp tốt.....20
Bài 10b: Ghi chép nước đi.....21
Bài 10c: Chiếu bí với tốt.....22
Bài 11: Chiếu bí với tượng.....24
Bài 12: Chiếu bí với xe.....26



MỤC LỤC

Trang

Bài 13: Chiếu bí với hậu.....28
Bài 14: Chiếu bí với mã.....30
Bài 15: Bắt quân miễn phí.....32
Bài 16: Cách tính điểm.....34
Bài 17: Tấn công và bảo vệ.....36
Bài 18: Chĩa đôi.....38
Bài 19: Ghim quân.....40
Bài 20: Xiên quân.....42
Bài 21: Chiếu mở.....44
Bài 22: Chiếu đôi.....46
Bài 23: Diệt quân bảo vệ.....48
Bài 24: Bí nước.....50
Bài 25: Chiếu mãi cầu hòa.....52
Bài 26: Tàn cuộc vỡ lòng.....53
Bài 27: Khai cuộc vỡ lòng.....56
Bài 28: Kiện tướng VS tay mơ.....60
Bài 29: Chiến lược vỡ lòng.....69

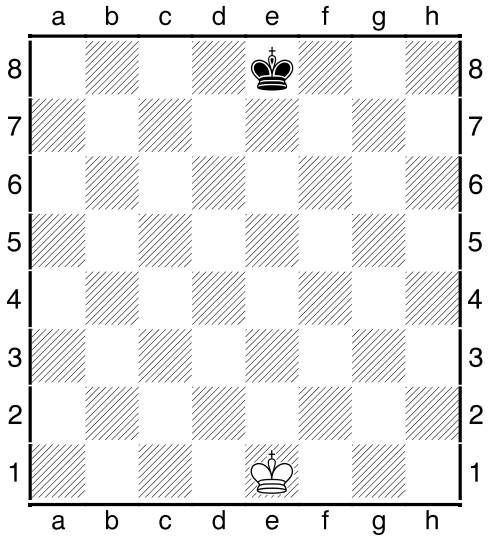
LỊCH HỌC CỜ VUA

GHI CHÚ

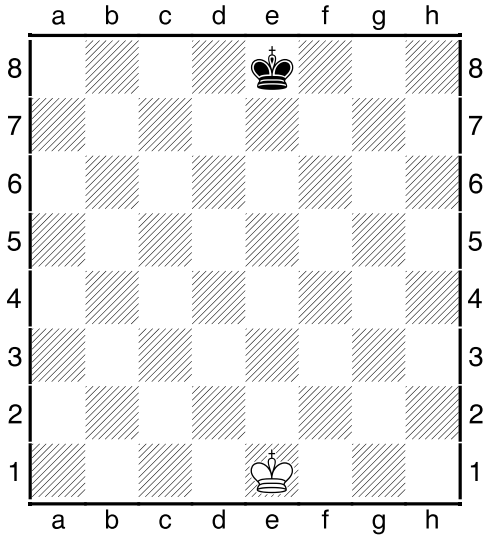
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

BÀI 1A: KÝ HIỆU Ô CỜ

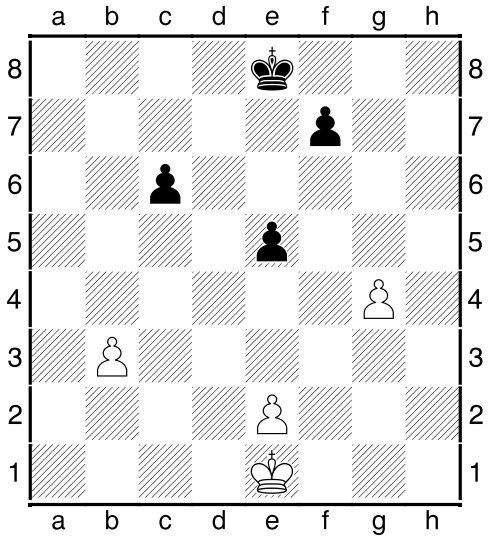
1. Đánh dấu "X" vào các ô sau:
a1, b4, c6, d4, f7, g3, h8.



2. Đánh dấu "X" vào các ô sau:
a4, c6, e4, d5, f3, f6, h7.

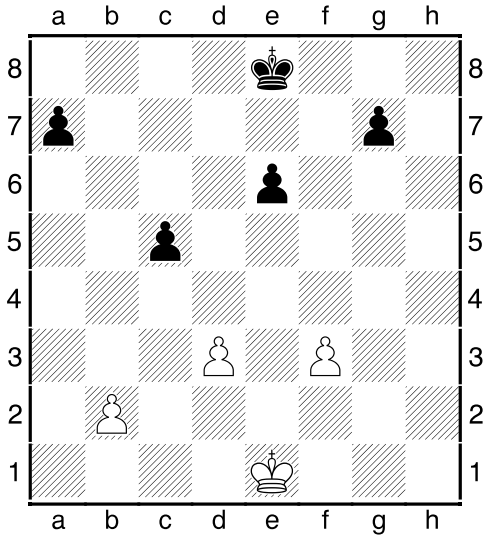


3. Những quân tốt đang nằm ở ô nào ?



Tốt trắng ô:.....
Tốt đen ô: .....

4. Những quân tốt đang nằm ở ô nào ?



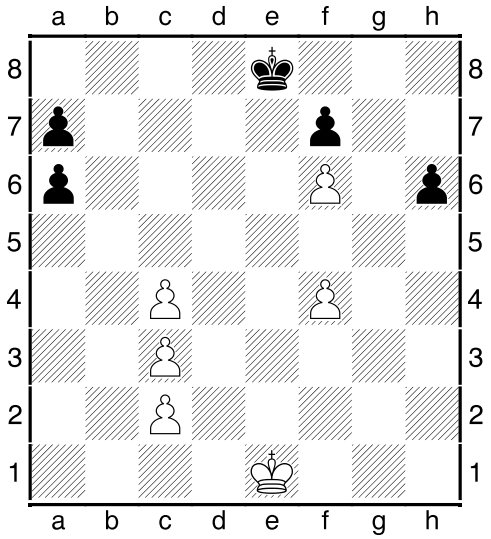
Tốt trắng ô:.....
Tốt đen ô: .....

BẠN CÓ BIẾT:

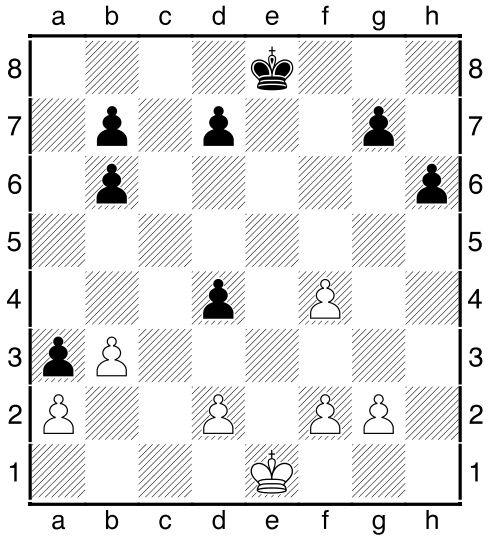
- Cờ Vua có nguồn gốc từ Ấn Độ có tên gọi là Saturanga và có lẽ ra đời vào thế kỷ thứ 6.
- Trò chơi này đã phổ biến trong thế giới Hồi giáo sau khi những người theo đạo hồi xâm lượt Ba Tư.
- Cờ Vua đến Nga theo đường Mông Cổ mà tại đó người ta chơi cờ vua từ đầu thế kỷ thứ 7.

BÀI 1B: NƯỚC ĐI CỦA TỐT

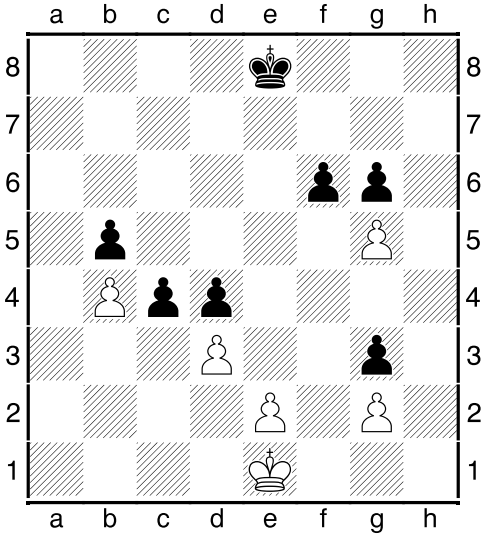
1. Khoanh tròn quân tốt có thể đi được.



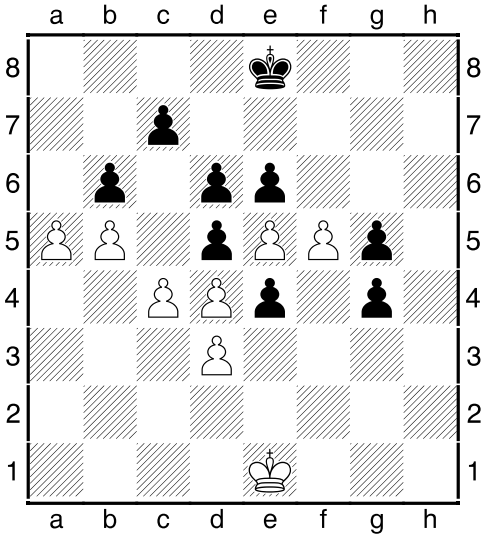
2. Khoanh tròn quân tốt có thể đi được 2 ô.



3. Khoanh tròn quân tốt có thể bắt tốt khác.



4. Khoanh tròn quân tốt có thể bắt tốt khác.

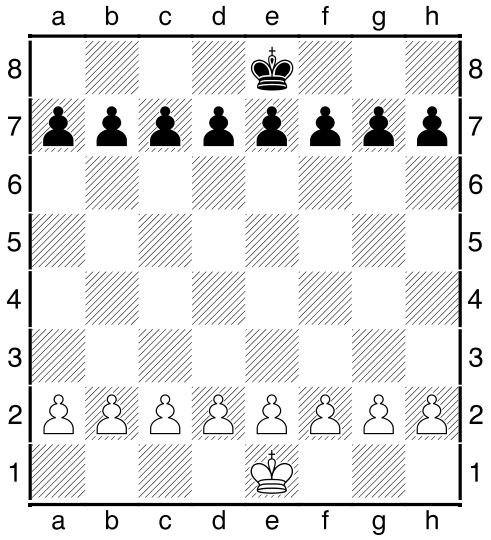


BẠN CÓ BIẾT:

- Xuyên suốt lịch sử hình thành và phát triển của mình, thế giới cờ vua luôn chứng kiến những tài năng thực sự và những trận đấu kinh điển kéo dài hàng tháng trời. Ở mỗi thời kỳ đều có một kỳ thủ được thế giới xem là mạnh nhất, có thể kể ra như Ramirez de Lucena (năm 1490), Pedro Damiano (1520), Francois-Andre Philidor (1745-1795). Tuy nhiên, họ vẫn không được xem là nhà vô địch thế giới vì lúc đó chưa tổ chức giải vô địch thế giới.

BÀI 2: NƯỚC ĐI CỦA VUA

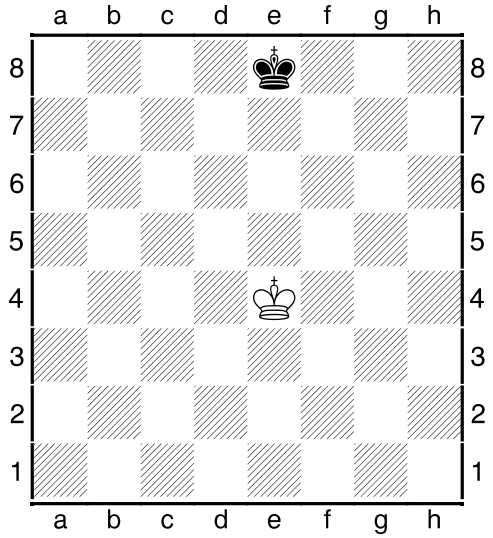
Trò chơi quân tốt anh hùng gồm: Vua và 8 tốt.



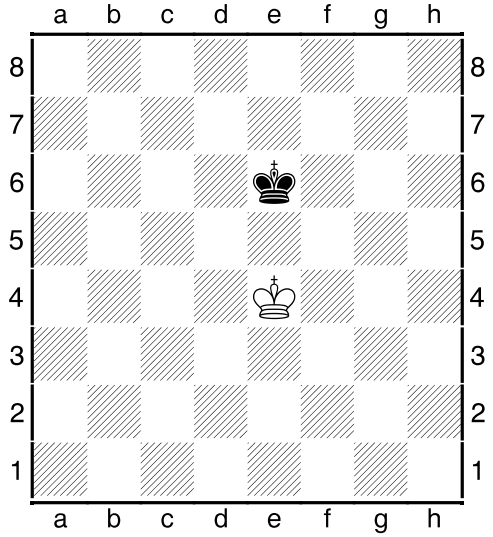
Luật chơi:

1. Trắng luôn luôn đi trước.
2. Bạn thắng khi bắt tất cả tốt đối phương.
3. Bạn thắng khi có 1 quân tốt chạy xuống hàng cuối phong anh hùng. Lưu ý rằng quân tốt anh hùng không bị Vua đối phương bắt ở nước kế tiếp.
4. Đi và bắt quân bằng 1 tay, không được đi 2 tay.
5. Chạm quân nào đi quân đó, không đi quân khác.
6. Chạm quân đối phương phải bắt. Nếu không bắt được thì bị 1 lỗi.
7. Vua không được đi vào ô tốt hoặc vua đối phương kiểm soát. Nếu lỡ đi sẽ bị 1 lỗi và thực hiện lại nước đi khác. Bị 3 lỗi sẽ bị xử thua.

1. Đánh dấu "X" vào mà Vua có thể đi được.

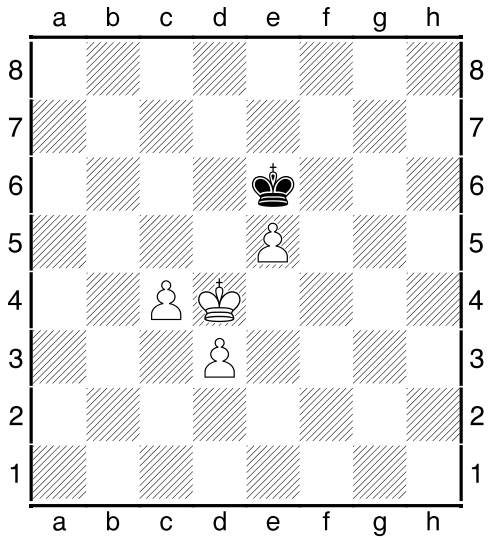


2. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Vua trắng có thể đi được.

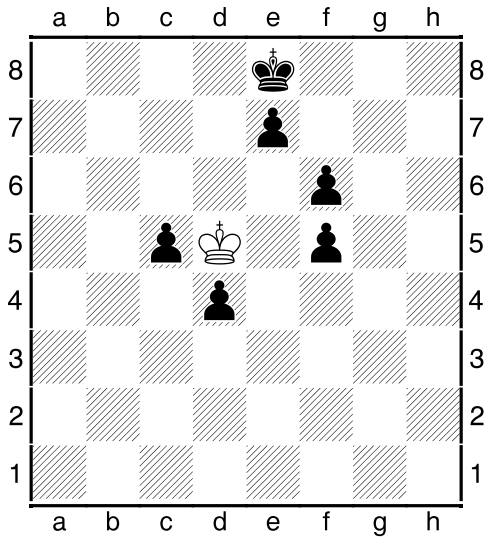


Wilhelm Steinitz nhà vô địch thế giới đầu tiên, người Áo giữ ngôi vị từ năm (1886-1894)

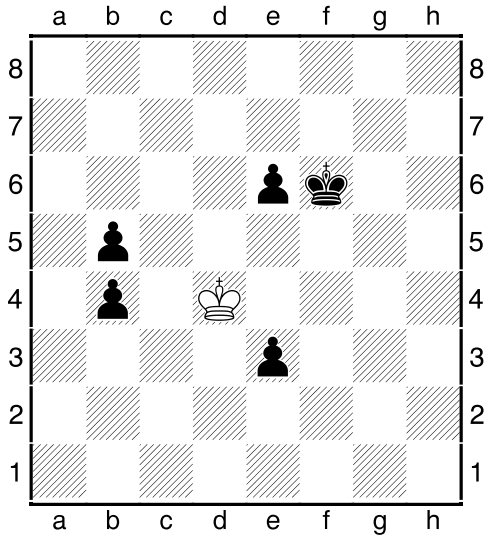
3. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Vua trắng đi được.



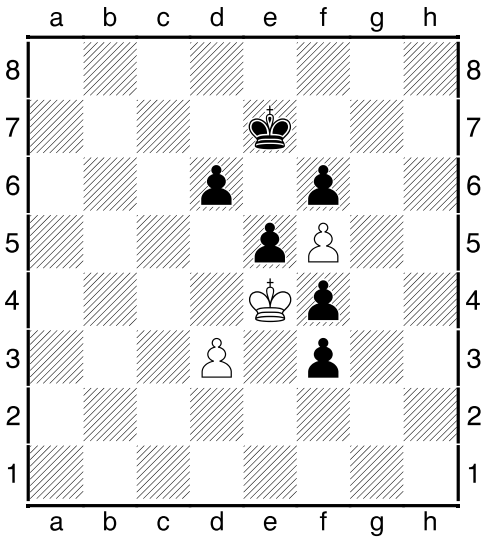
4. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô Vua trắng có thể đi được.



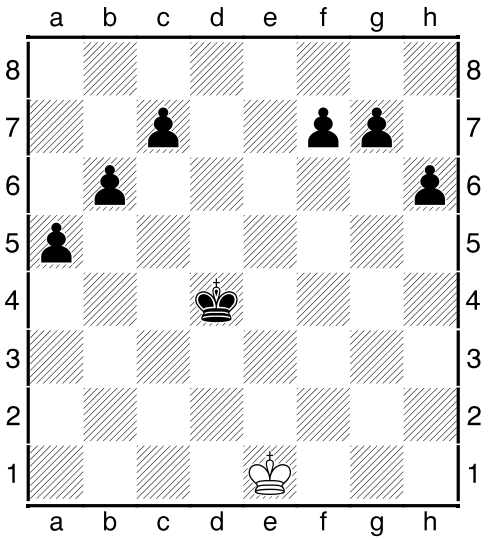
5. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Vua trắng đi được.



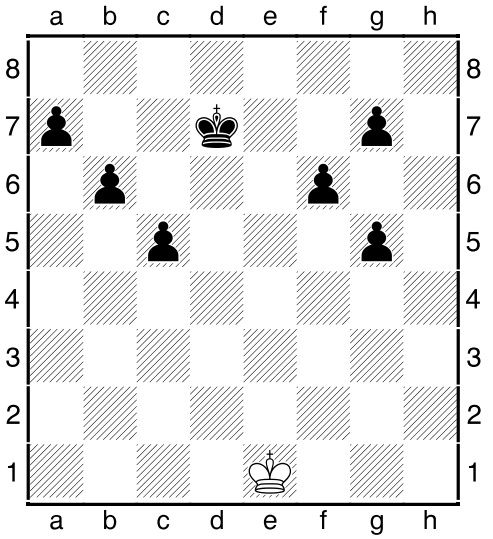
6. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Vua trắng đi được.



7. Vua trắng bắt tất cả tốt đen. Lưu ý, Vua không vào ô đối phương kiểm soát.

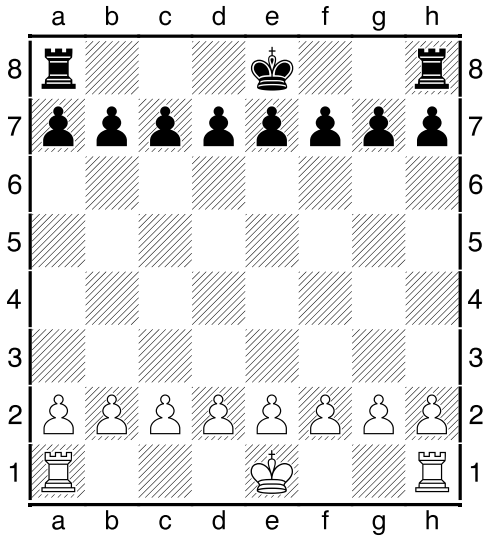


8. Vua trắng bắt tất cả tốt đen. Lưu ý, Vua không vào ô đối phương kiểm soát.



BÀI 3: NƯỚC ĐI CỦA XE

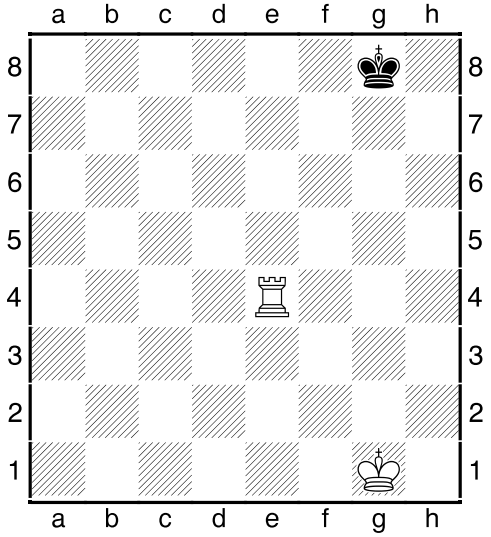
Ván cờ Vua, Xe và Tốt.



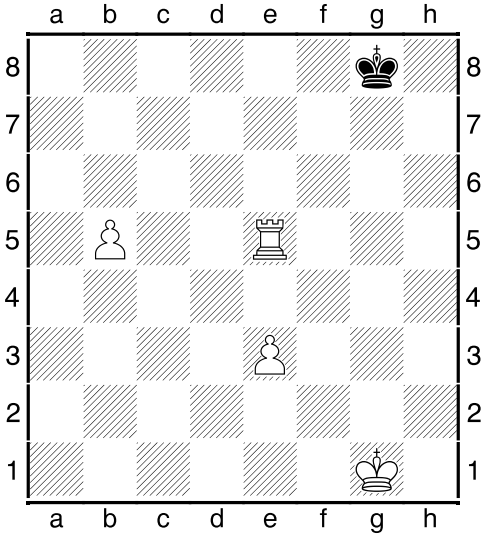
Luật chơi:

1. Bạn thắng khi bắt tất cả quân của đối thủ (trừ quân vua).
2. Bạn thắng khi có 1 quân tốt chạy xuống hàng cuối phong anh hùng. Quân tốt anh hùng không bị đối phương bắt ở nước kế tiếp.
3. Bạn thắng khi tấn công vua đối phương "chiếu". Vua đối phương không thể thoát khỏi nước chiếu "chiếu bí".

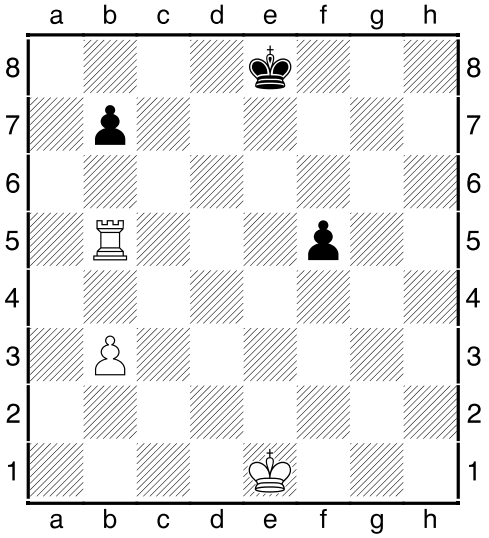
1. Đánh dấu "X" vào tất cả những ô mà Xe có thể đi.



2. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Xe có thể đi được.

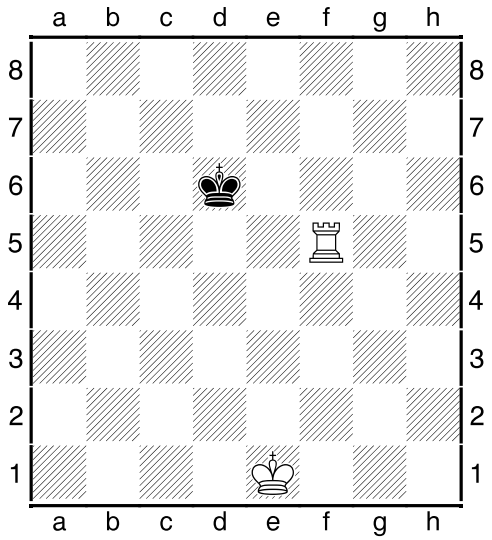


3. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Xe có thể đi được.

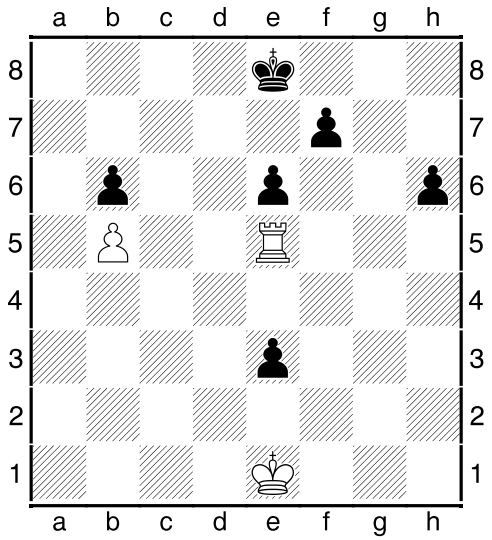


Emanuel Lasker nhà vô địch thế giới thứ 2, đồng thời là nhà toán học, triết học người Đức (1894-1914)

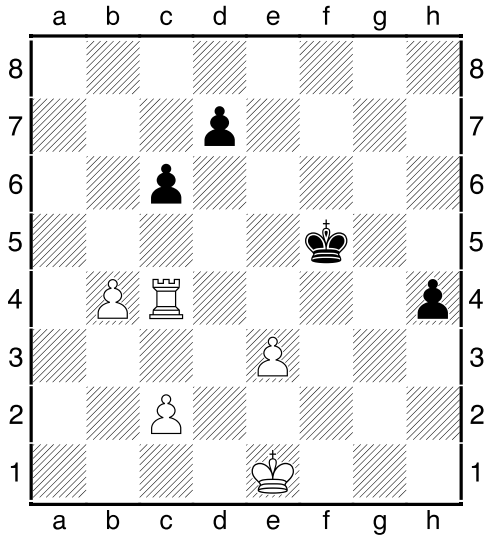
4. Đánh dấu "X" vào tất cả ô mà Xe có thể đi mà không bị Vua đen bắt.



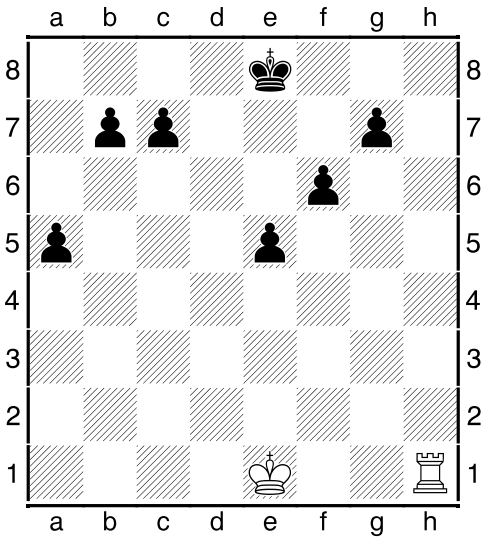
5. Đánh dấu "X" vào tất cả ô mà Xe có thể đi mà không bị đen bắt.



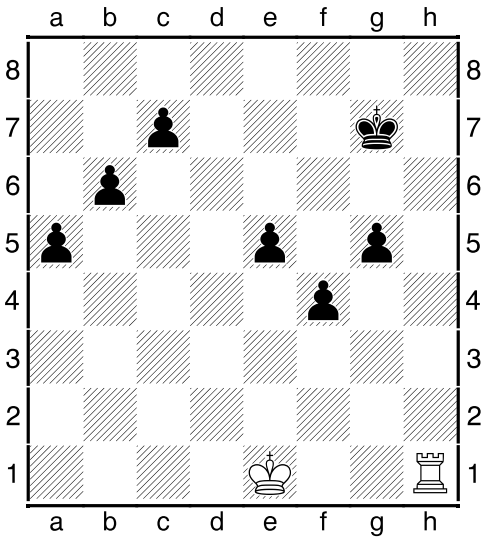
6. Đánh dấu "X" vào tất cả ô mà Xe có thể đi mà không bị đen bắt.



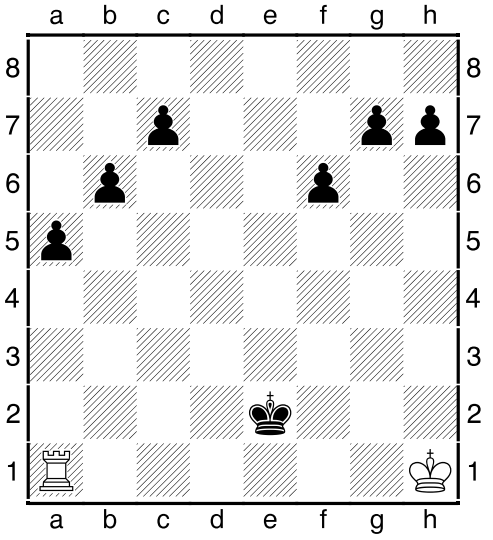
7. Xe trắng bắt tất cả tốt đen. Xe không đi vào ô đối phương kiểm soát.



8. Xe trắng bắt tất cả tốt đen. Xe không đi vào ô đối phương kiểm soát.

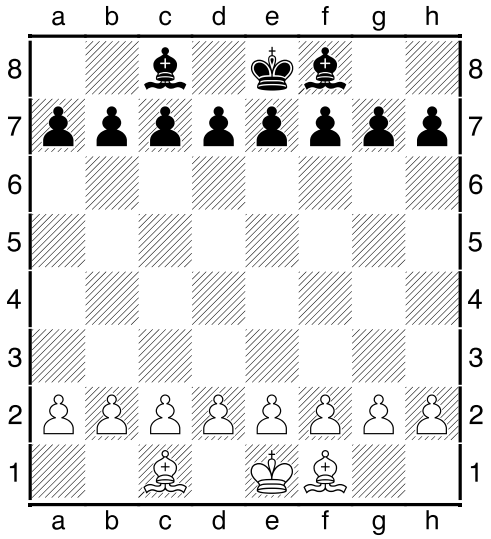


9. Xe trắng bắt tất cả tốt đen.



BÀI 4: NƯỚC ĐI CỦA TƯỢNG

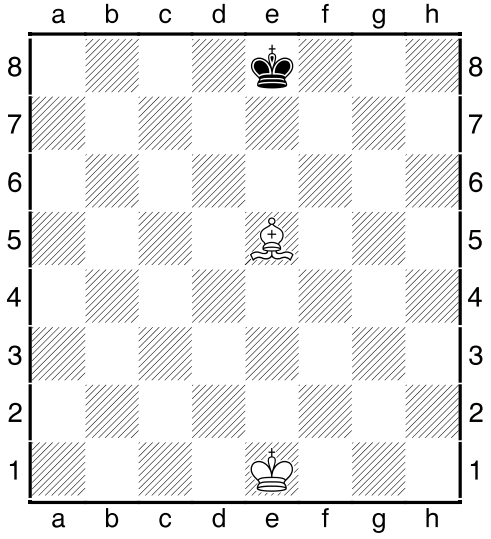
Ván cờ Vua, Tượng và Tốt.



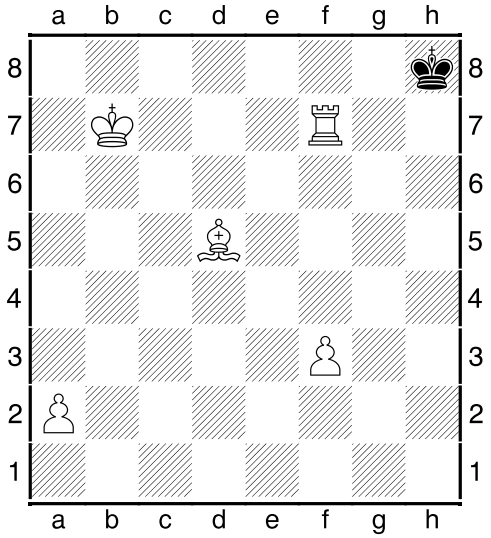
Luật chơi:

1. Bạn thắng khi bắt tất cả quân của đối thủ (trừ quân vua)
2. Bạn thắng khi có 1 quân tốt chạy xuống hàng cuối phong anh hùng. Quân tốt anh hùng không bị đối phương bắt ở nước kế tiếp.
3. Bạn thắng khi tấn công vua đối phương "chiếu". Vua đối phương không thể thoát khỏi nước chiếu "chiếu bí".

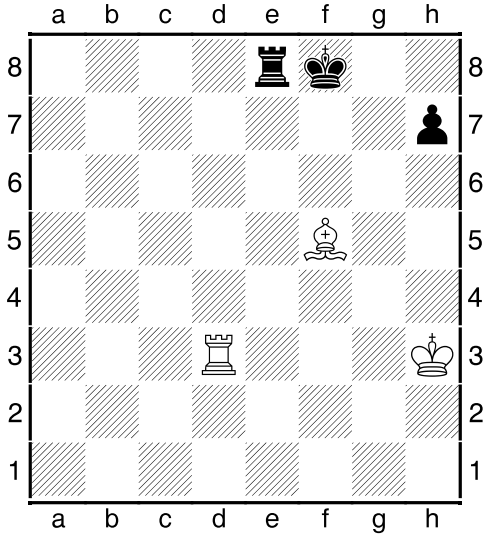
1. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Tượng có thể đi được.



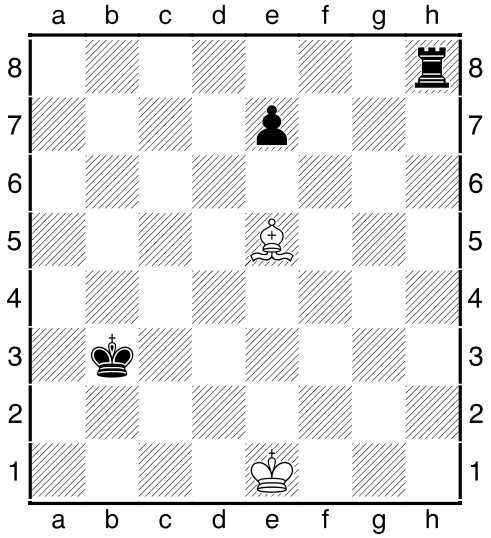
2. Đánh dấu "X" vào các ô mà Tượng có thể đi.



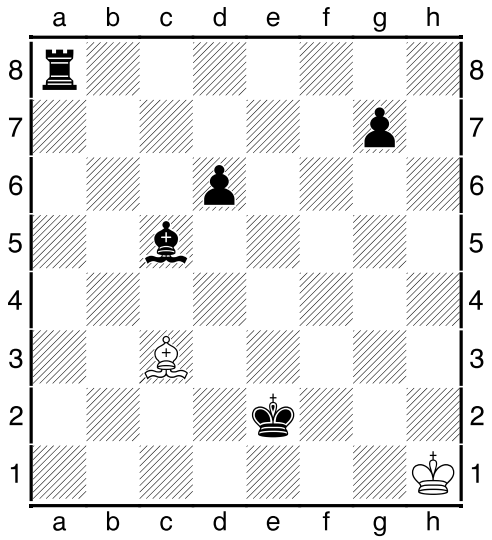
3. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Tượng trắng đi mà không bị bên đen bắt.



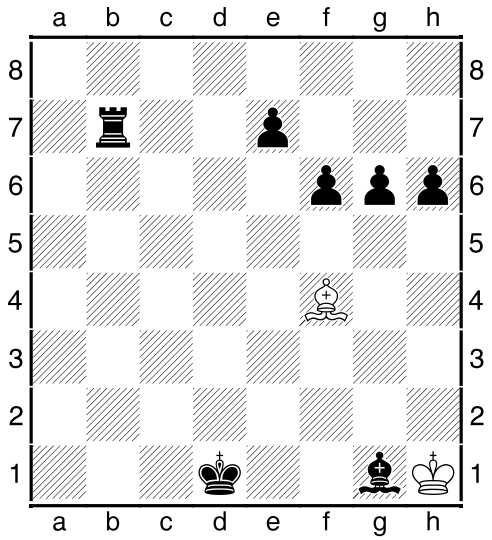
4. Đánh dấu "X" vào các ô Tượng có thể đi.



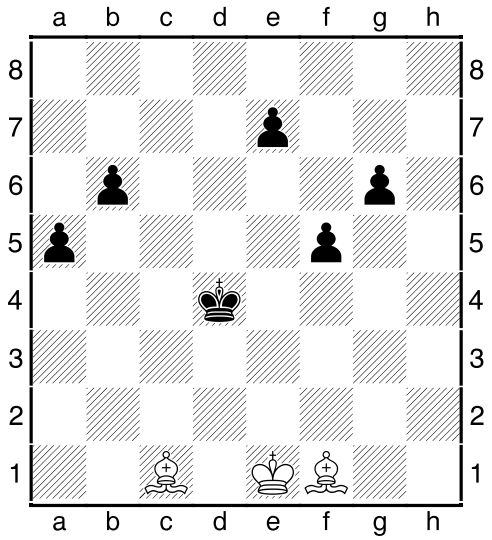
5. Đánh dấu "X" vào các ô mà Tượng trắng đi mà không bị bên đen bắt.



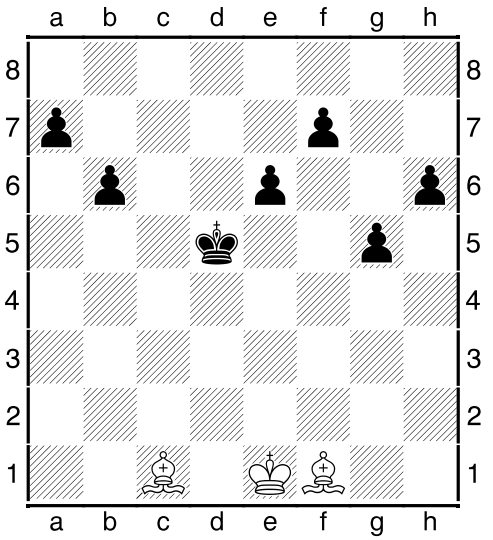
6. Đánh dấu "X" vào các ô mà Tượng trắng đi mà không bị bên đen bắt.



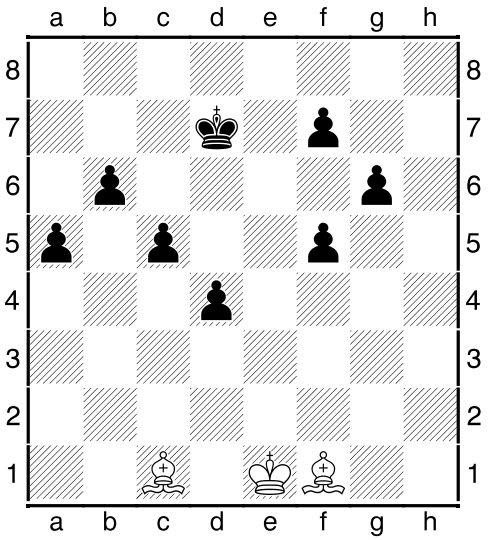
7. Tượng trắng bắt tốt đen.



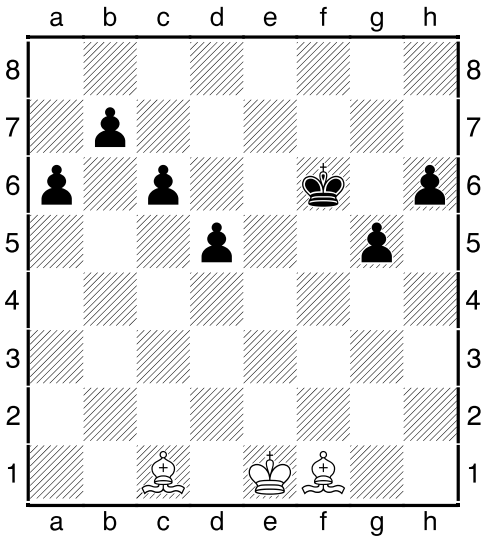
8. Tượng trắng bắt tốt đen, không bắt quân tốt được bảo vệ.



9. Tượng trắng bắt tất cả tốt đen, tượng không đi vào ô đối phương kiểm soát.

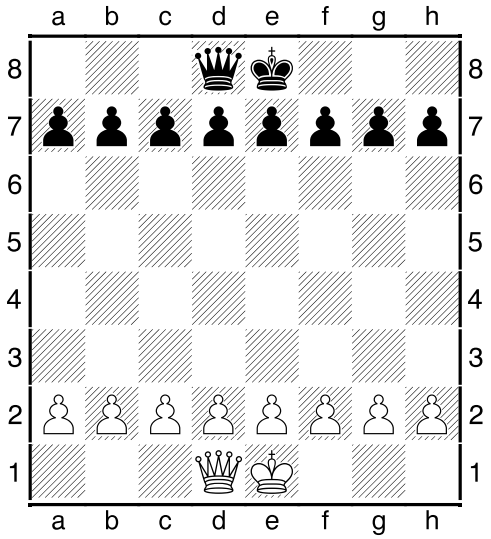


10. Tượng trắng bắt tốt đen.



BÀI 5: NƯỚC ĐI CỦA HẬU

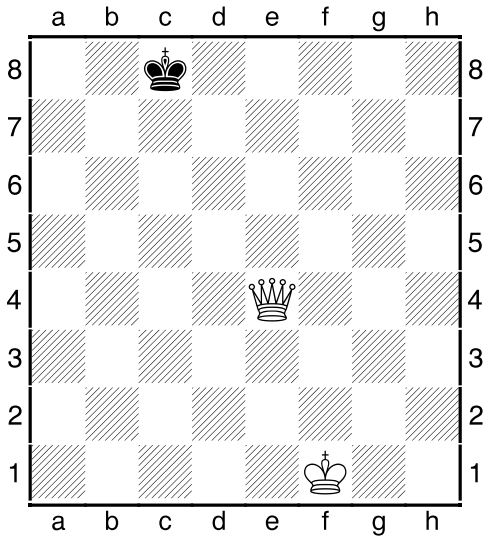
Đánh ván cờ Vua, Hậu, Tốt.



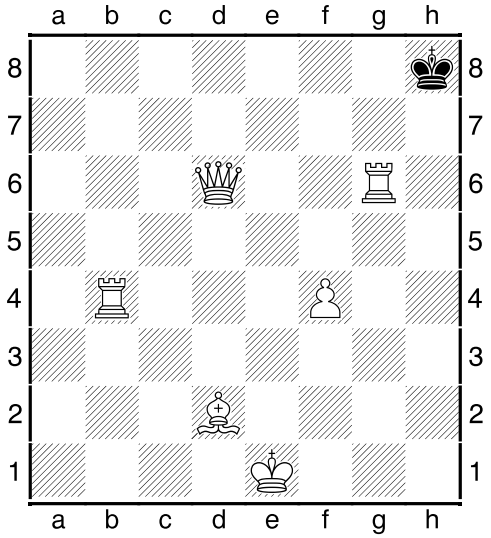
Luật chơi:

1. Bạn thắng khi bắt tất cả quân của đối thủ (trừ quân vua)
2. Bạn thắng khi có 1 quân tốt chạy xuống hàng cuối phong anh hùng. Quân tốt anh hùng không bị đối phương bắt ở nước kế tiếp.
3. Bạn thắng khi tấn công vua đối phương "chiếu". Vua đối phương không thể thoát khỏi nước chiếu "chiếu bí".

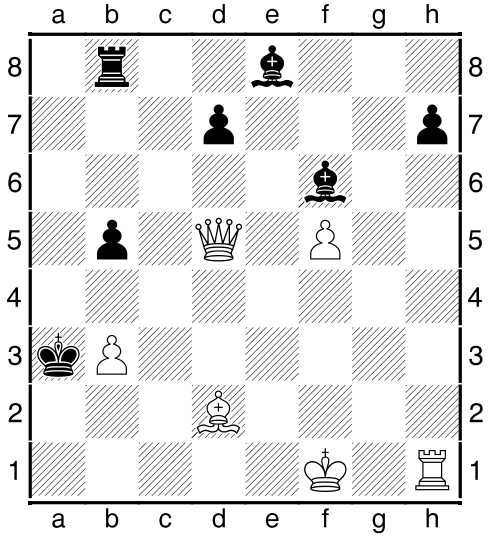
1. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Hậu có thể đi được.



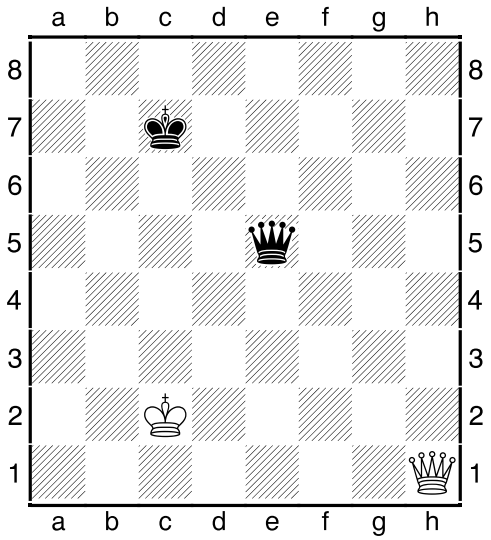
2. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô mà Hậu có thể đi được.



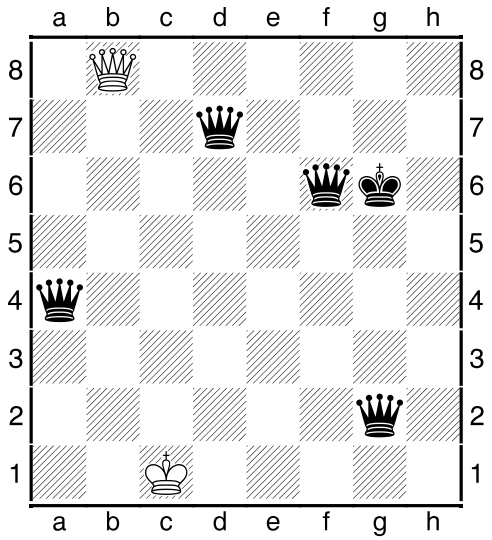
3. Đánh dấu "X" vào tất cả ô Hậu trắng đi mà không bị đen bắt.



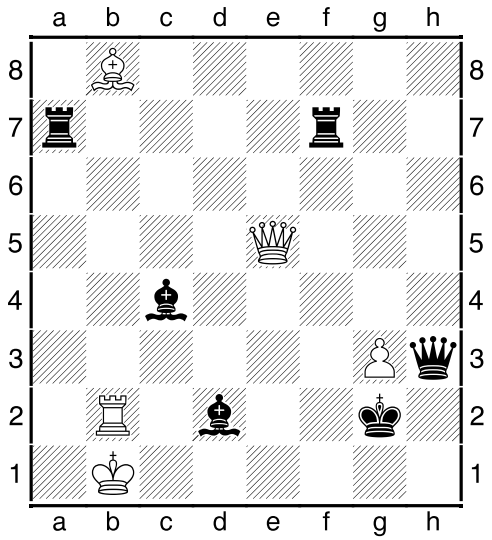
4. Đánh dấu "X" vào ô Hậu trắng có thể đi.



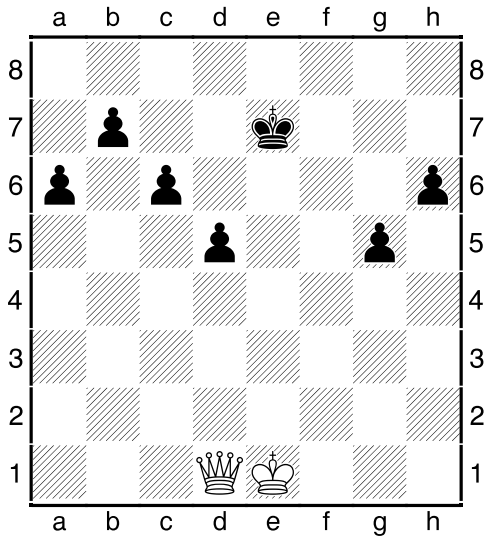
5. Đánh dấu "X" vào tất cả ô Hậu trắng có thể đi được mà không bị đen bắt.



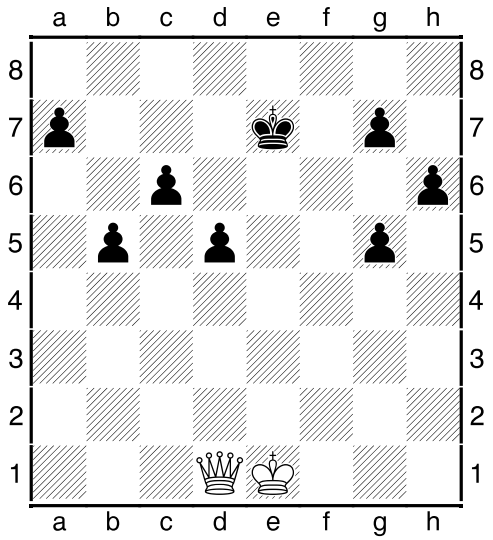
6. Đánh dấu "X" vào tất cả ô Hậu trắng có thể đi được mà không bị đen bắt.



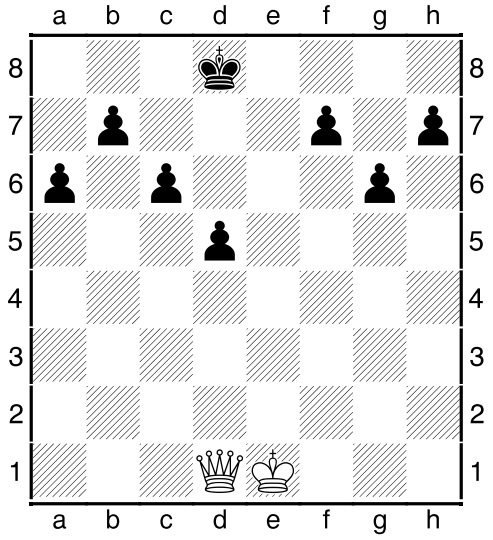
7. Dùng Hậu bắt tất cả tốt đen.



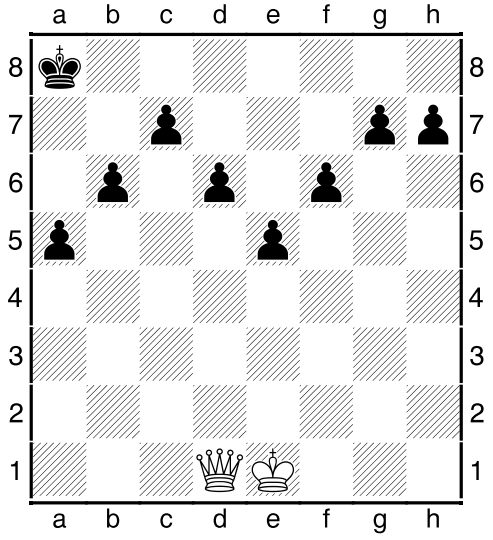
8. Dùng Hậu bắt tất cả tốt đen.



9. Dùng Hậu bắt tất cả tốt đen.

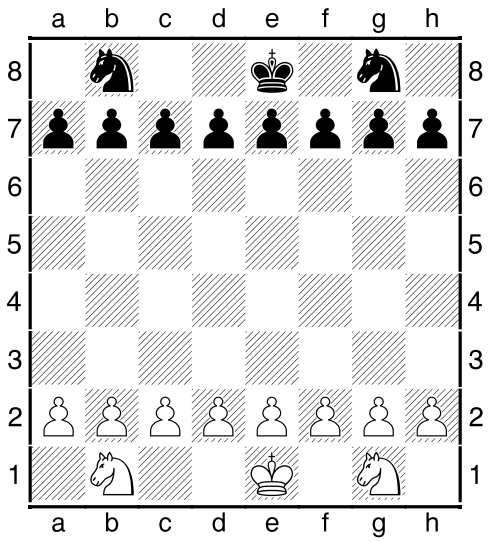


10. Dùng Hậu bắt tất cả tốt đen.



BÀI 6: NƯỚC ĐI CỦA MÃ

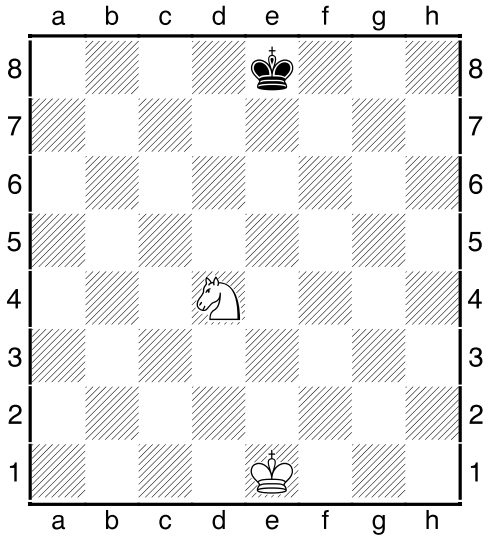
Đánh ván cờ Vua, Mã và Tốt.



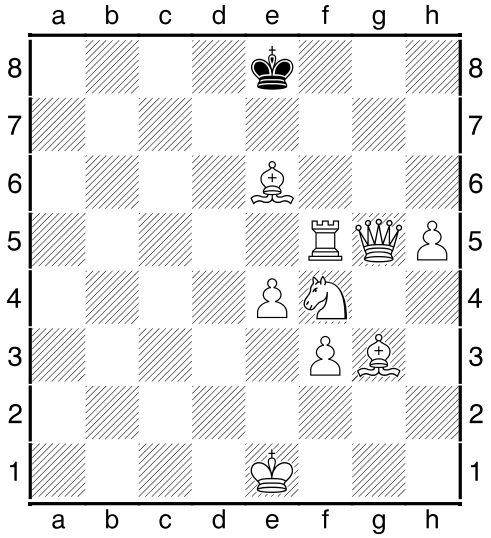
Luật chơi:

1. Bạn thắng khi bắt tất cả quân của đối thủ (trừ quân vua)
2. Bạn thắng khi có 1 quân tốt chạy xuống hàng cuối phong anh hùng. Quân tốt anh hùng không bị đối phương bắt ở nước kế tiếp.
3. Bạn thắng khi tấn công vua đối phương "chiếu". Vua đối phương không thể thoát khỏi nước chiếu "chiếu bí".

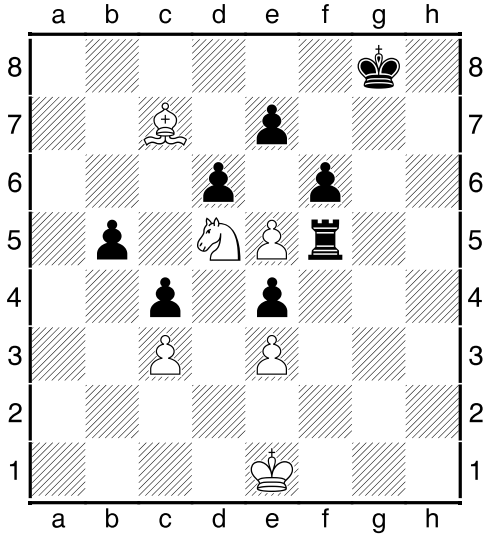
1. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô quân Mã có thể đi được.



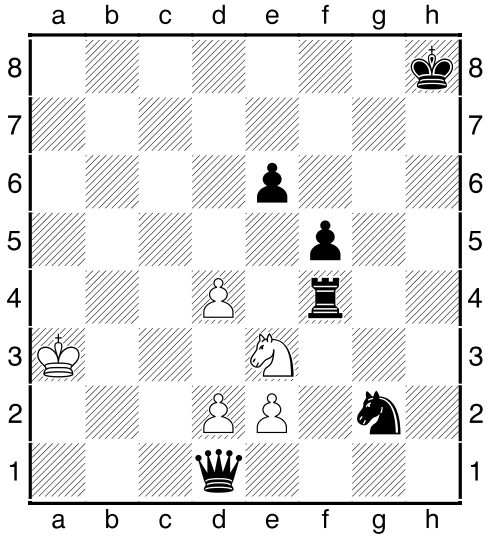
2. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô quân Mã có thể đi được.



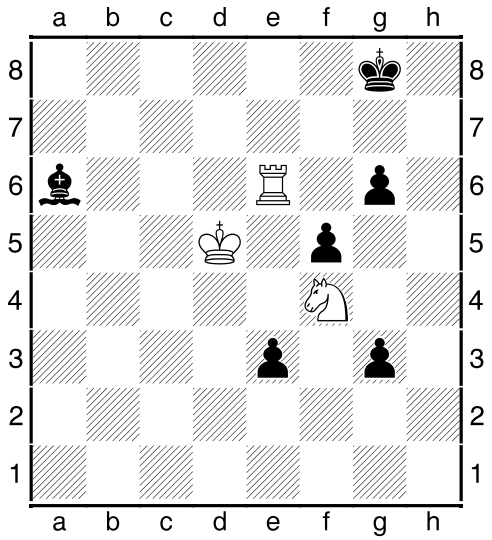
3. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô Mã trắng có thể đi mà không bị đen bắt.



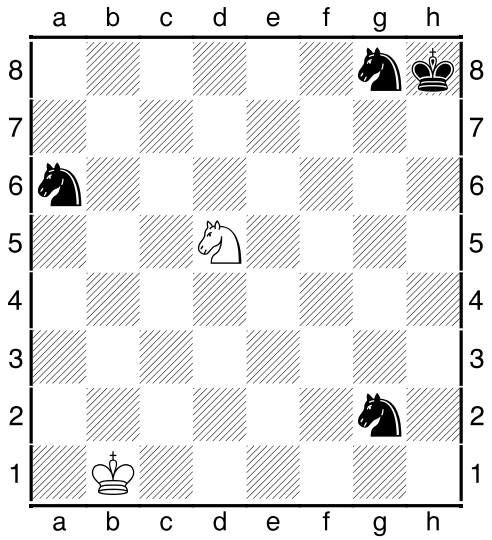
4. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô Mã trắng có thể đi mà không bị đen bắt.



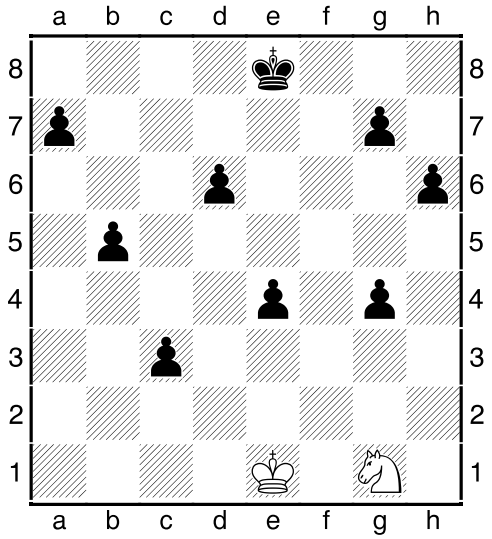
5. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô Mã trắng có thể đi mà không bị đen bắt.



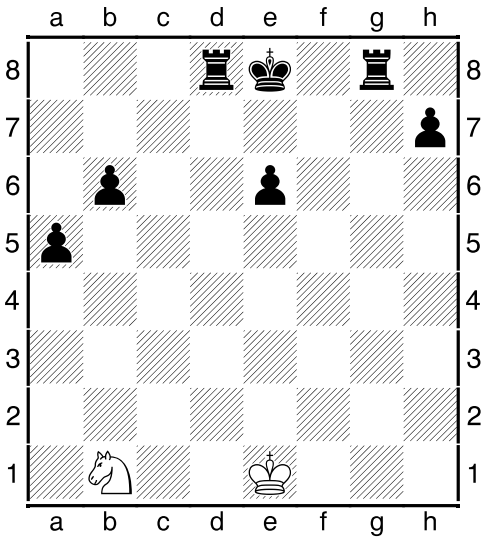
6. Đánh dấu "X" vào tất cả các ô Mã trắng có thể đi mà không bị đen bắt.



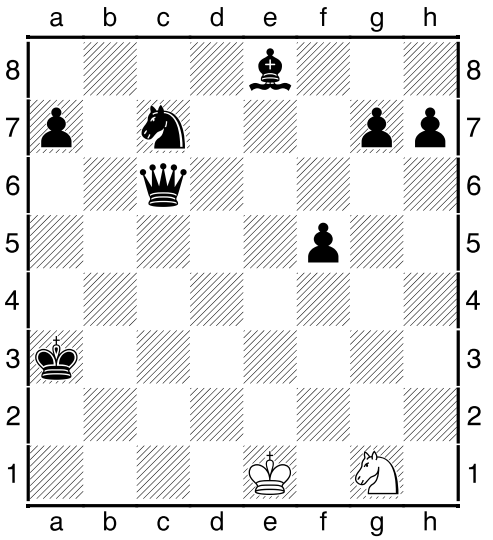
7. Hãy dùng Mã bắt tất cả tốt đen. Mã không đi vào ô đối phương kiểm soát.



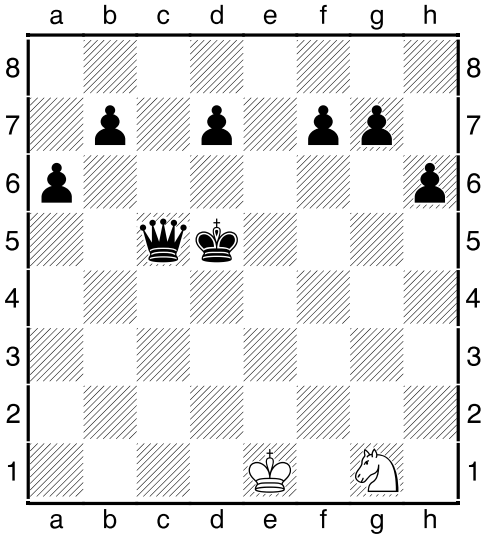
8. Hãy dùng Mã bắt tất cả tốt đen. Mã không đi vào ô đối phương kiểm soát.



9. Hãy dùng Mã bắt tất cả tốt đen. Mã không đi vào ô đối phương kiểm soát.

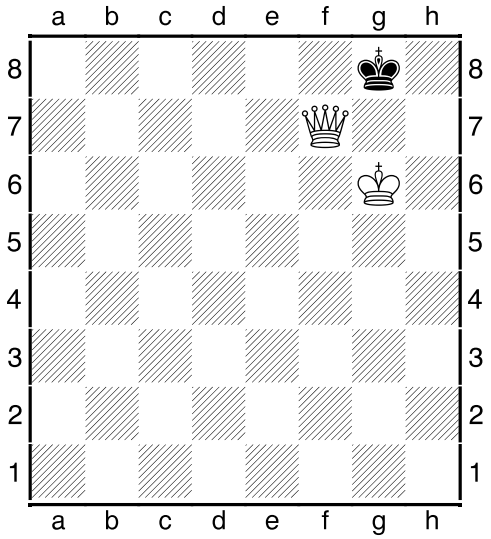


10. Hãy dùng Mã bắt tất cả tốt đen.

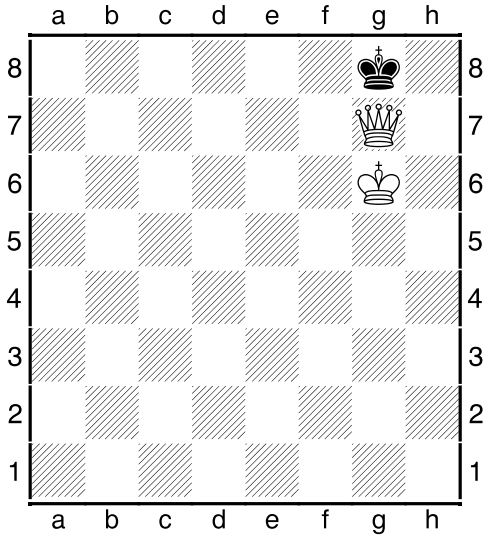


BÀI 7A: CHIẾU hay CHIẾU BÍ

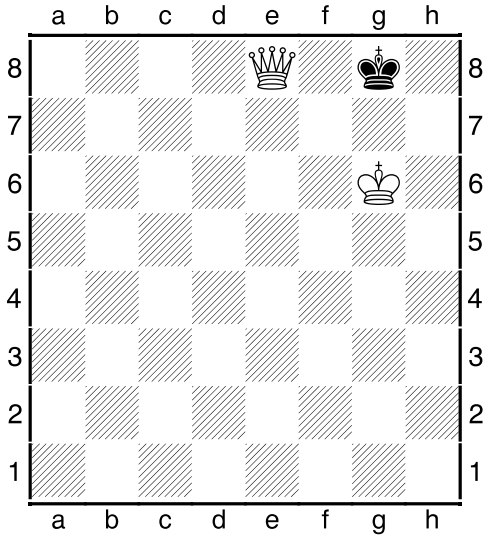
1. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



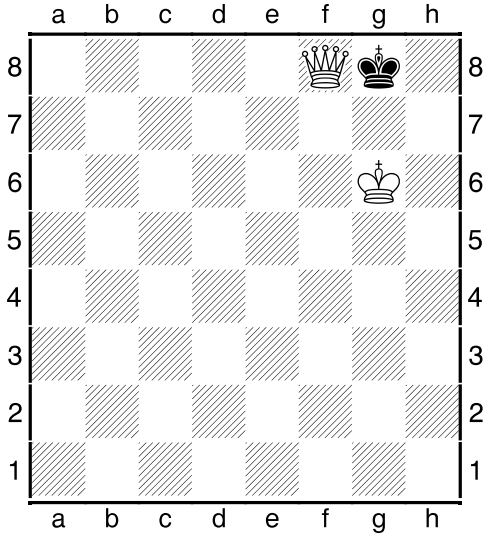
2. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



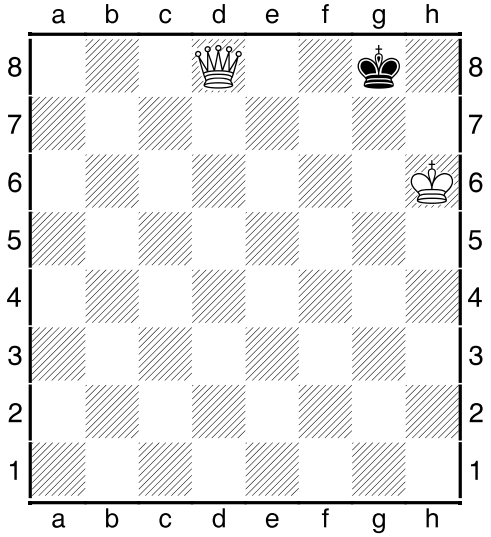
3. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



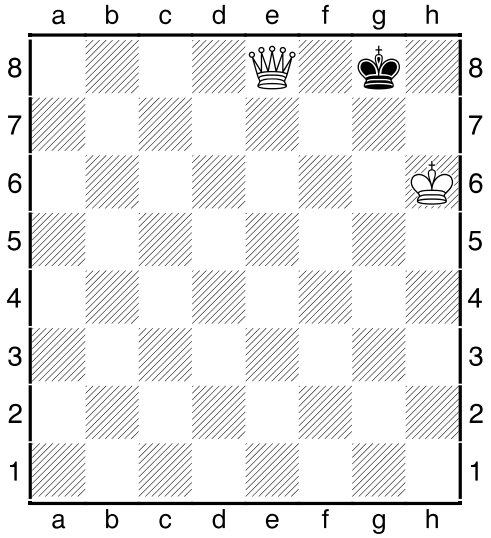
4. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



5. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?

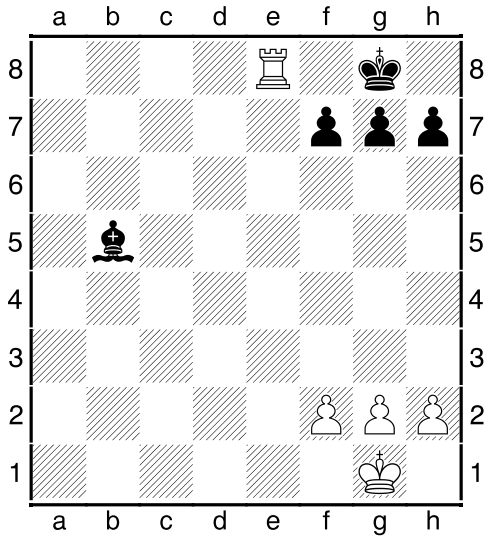


6. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?

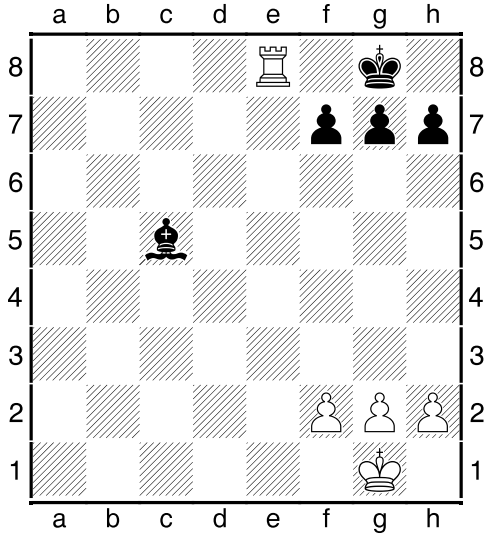


BÀI 7B: CHIẾU hay CHIẾU BÍ

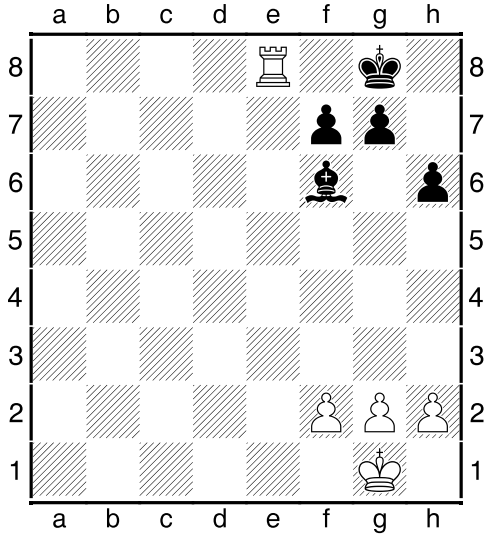
1. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



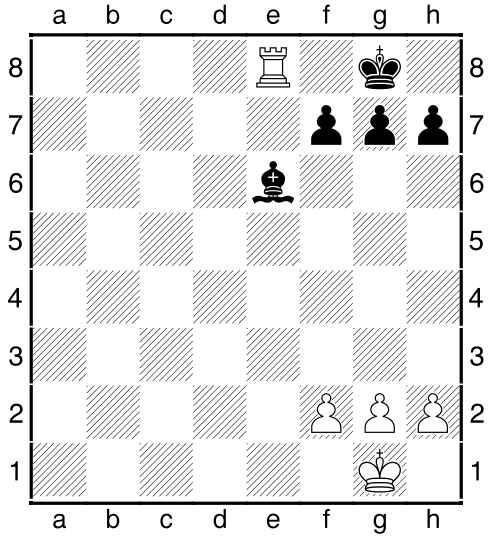
2. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



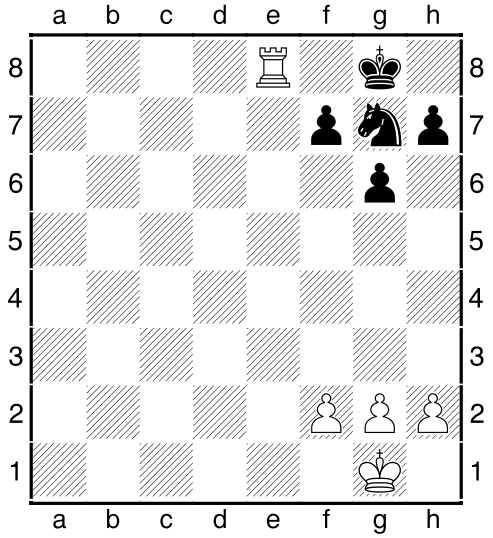
3. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



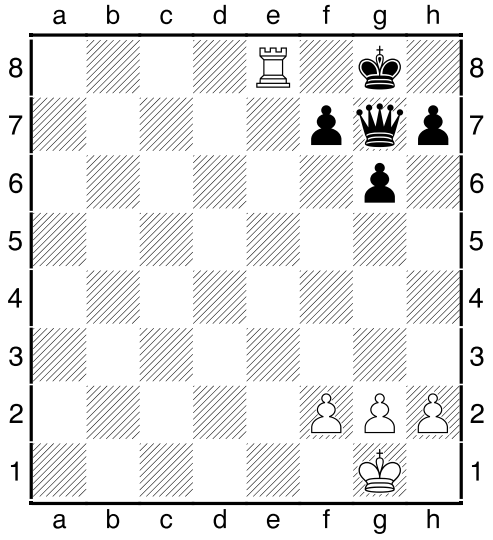
4. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



5. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



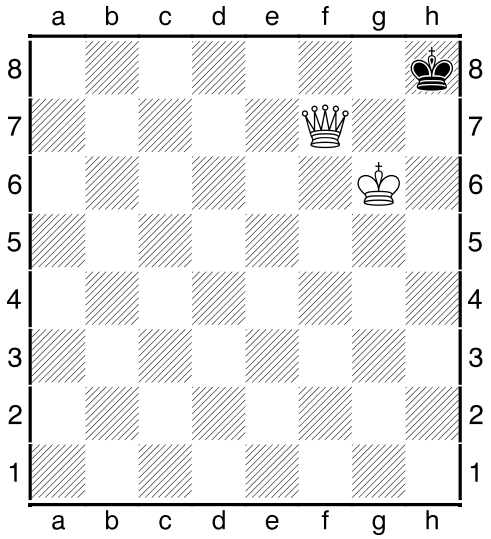
6. CHIẾU hay CHIẾU BÍ ?



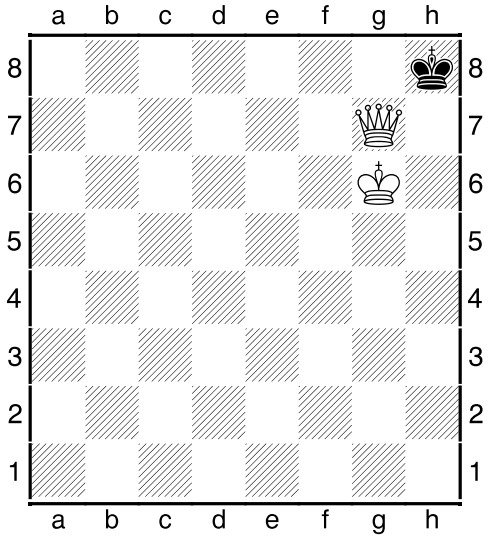
Tất cả đều tới lượt đen đi

BÀI 8A: CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ

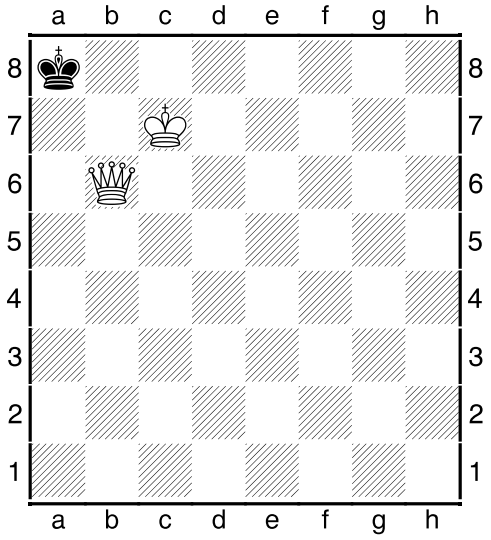
1. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



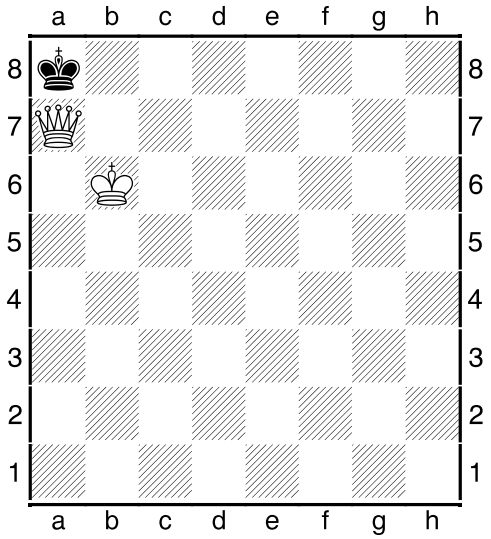
2. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



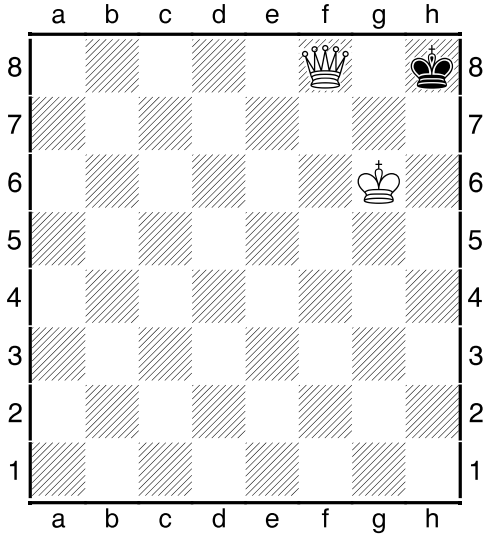
3. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



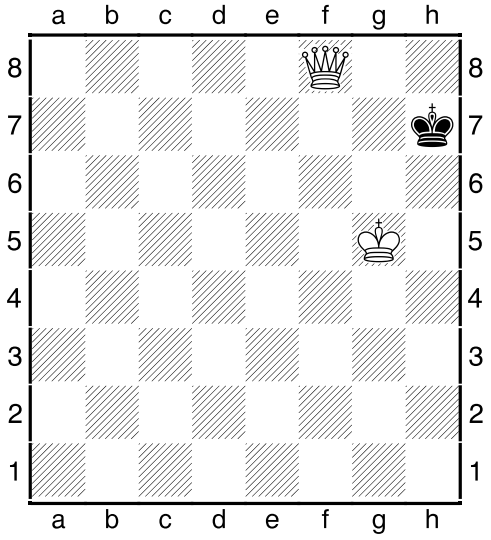
4. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



5. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



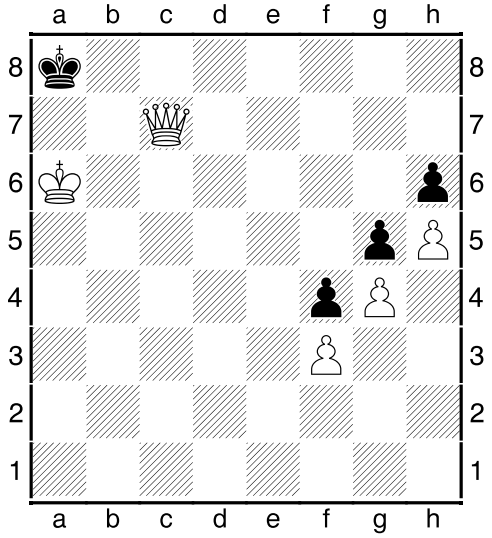
6. CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ ?



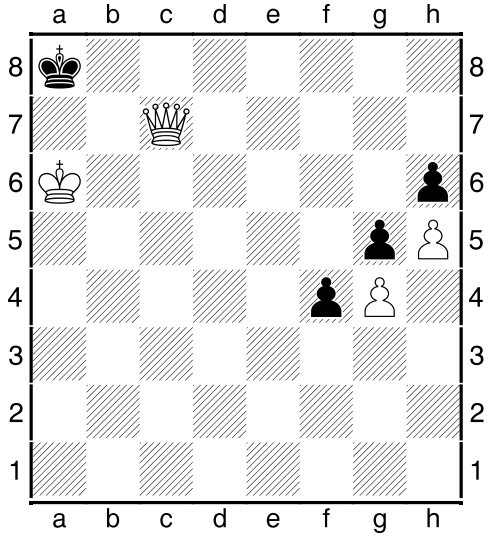
Tất cả đều tới lượt đen đi

BÀI 8B: CỜ BÍ hay CHIẾU BÍ

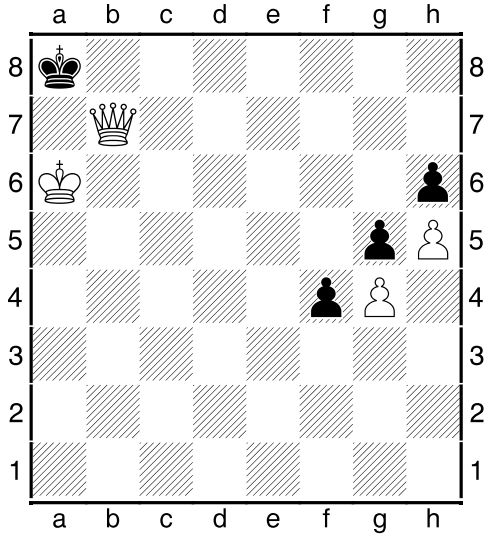
1. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



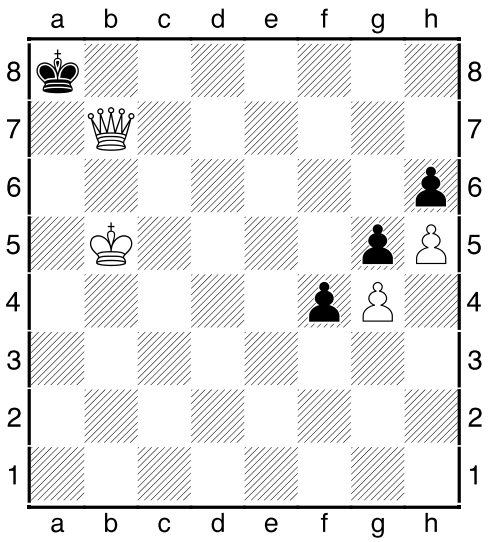
2. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



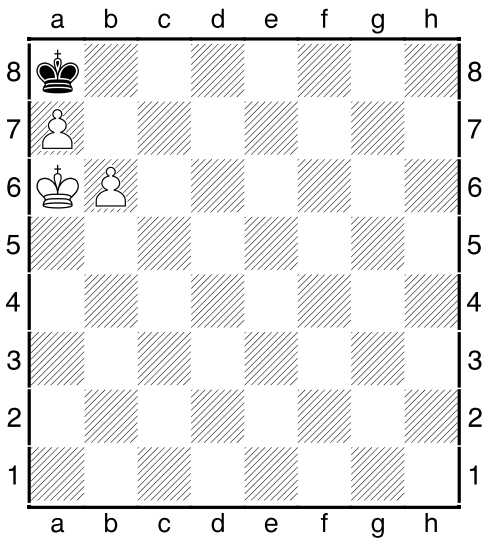
3. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



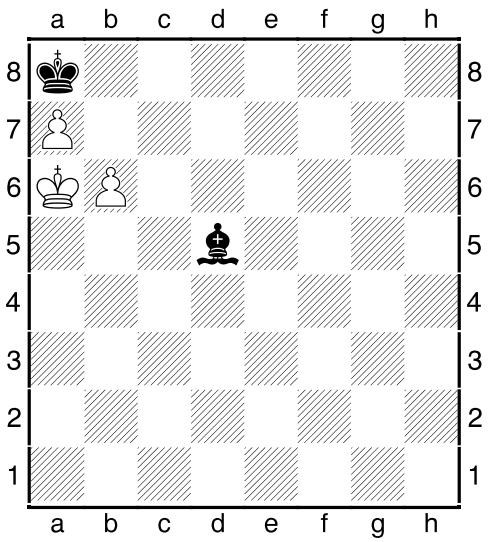
4. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



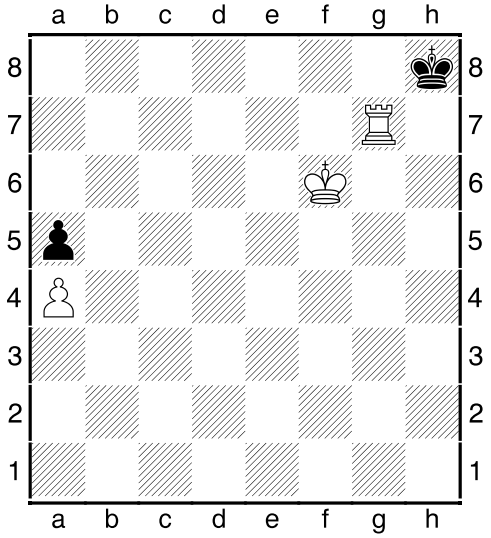
5. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



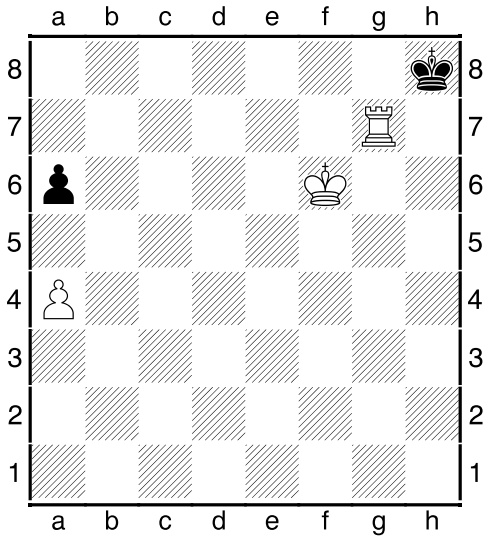
6. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



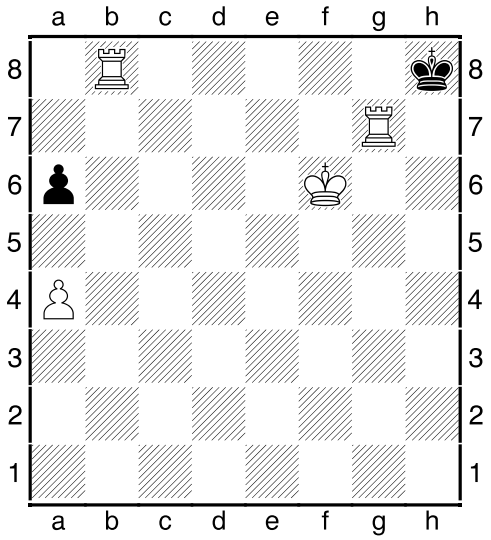
7. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



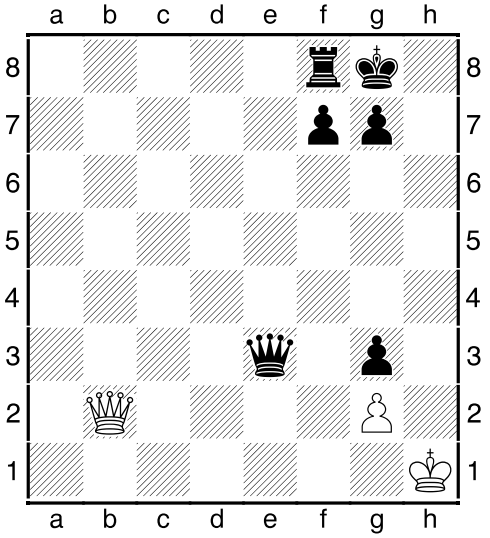
8. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



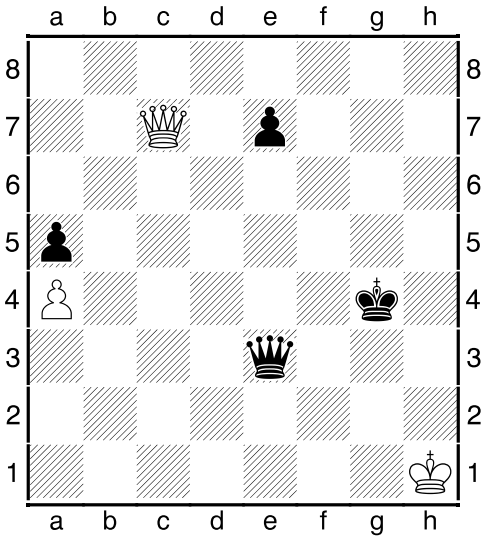
9. CỜ BÍ, CHIẾU BÍ, hay CHƠI TIẾP ?



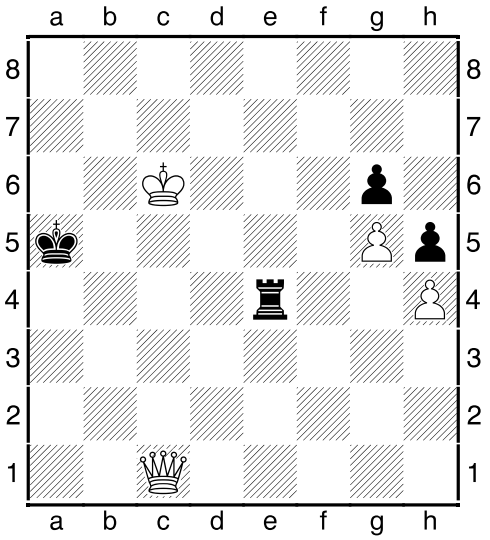
10. Trắng đi tạo thế CỜ BÍ để HÒA.



11. Trắng đi tạo thế CỜ BÍ để HÒA.

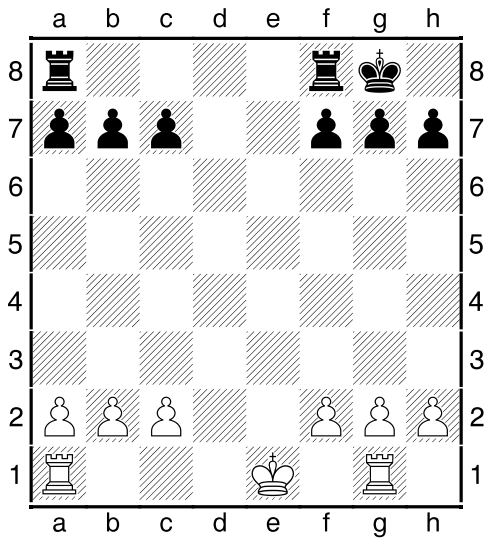


12. Đen đi tạo thế CỜ BÍ để HÒA.

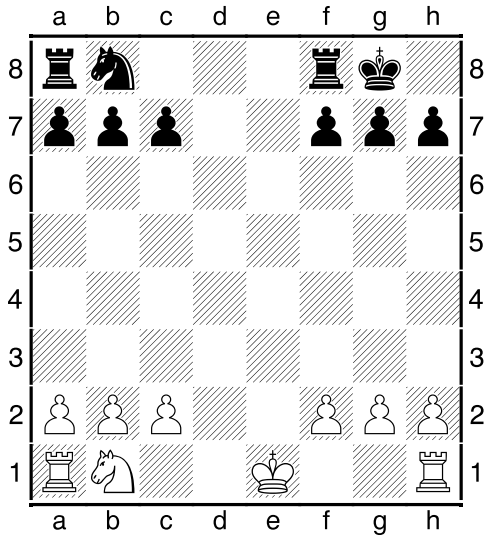


BÀI 9: NHẬP THÀNH

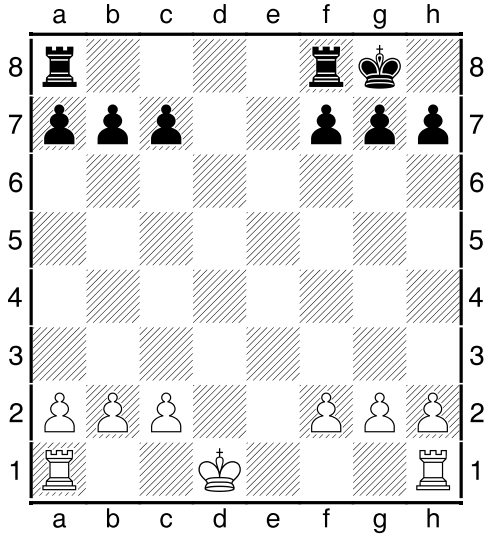
1. Trắng nhập thành bên nào được ?



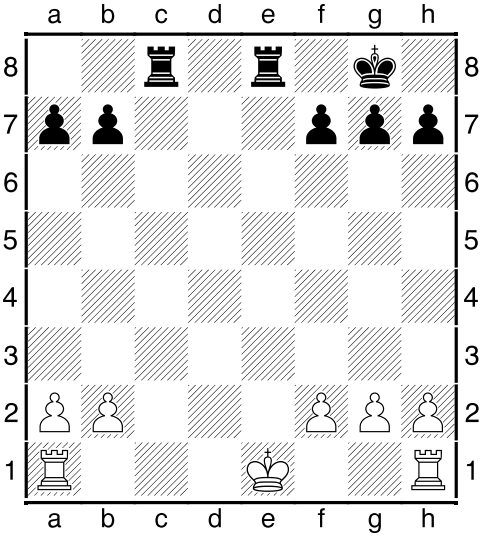
2. Trắng nhập thành bên nào được ?



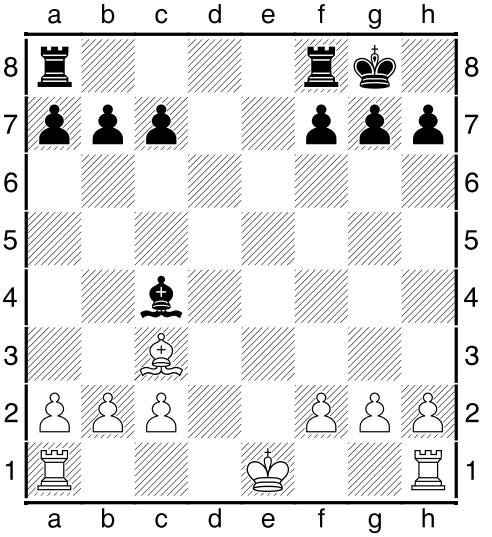
3. Trắng nhập thành bên nào được ?



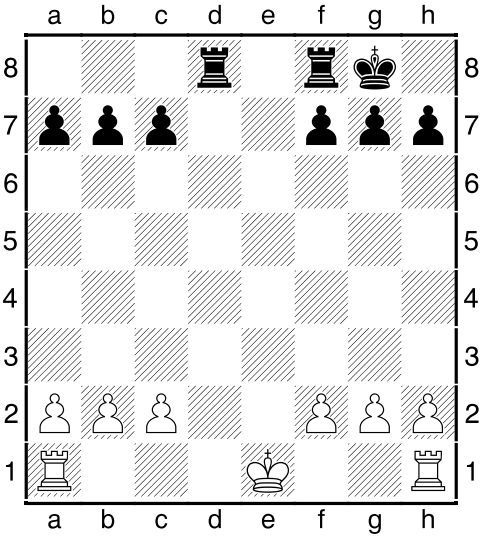
4. Trắng nhập thành bên nào được ?



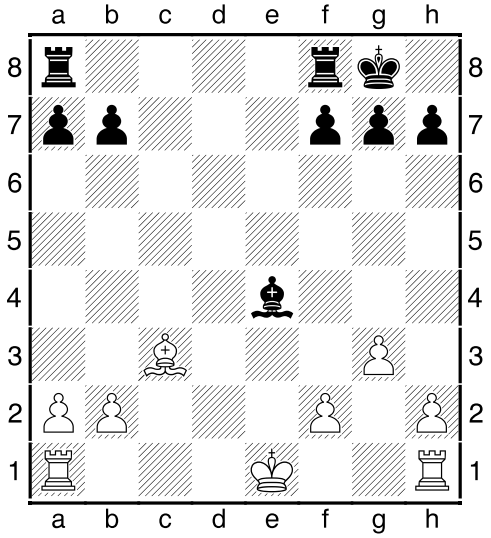
5. Trắng nhập thành bên nào được ?



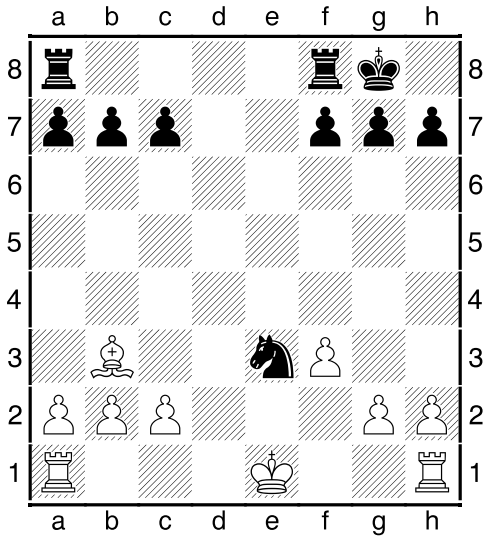
6. Trắng nhập thành bên nào được ?



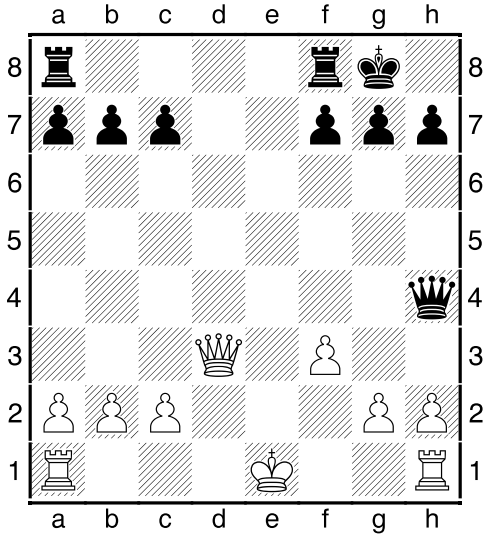
7. Trắng nhập thành bên nào được ?



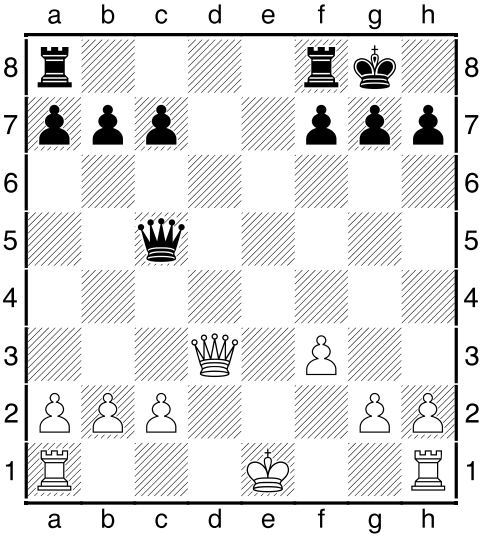
8. Trắng nhập thành bên nào được ?



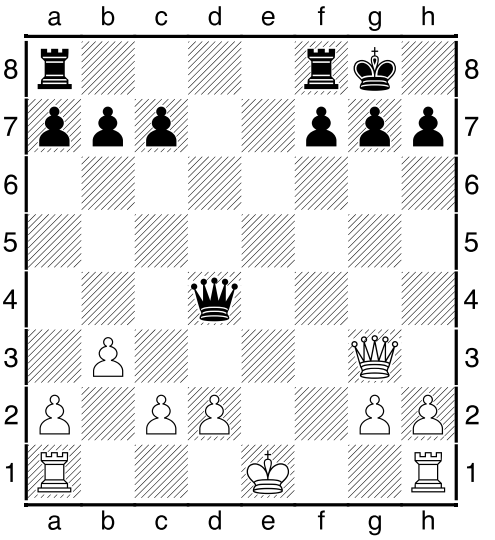
9. Trắng nhập thành bên nào được ?



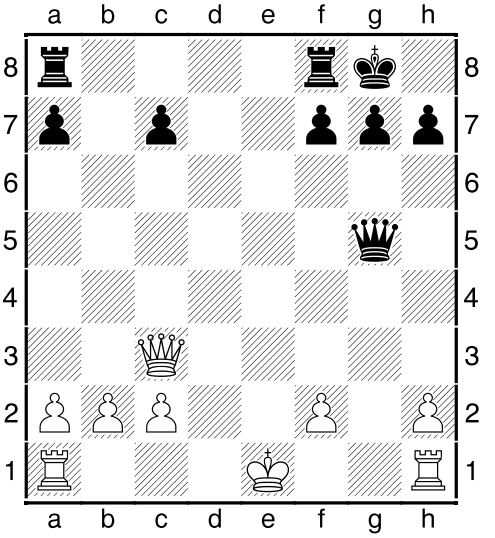
10. Trắng nhập thành bên nào được ?



11. Trắng nhập thành bên nào được ?

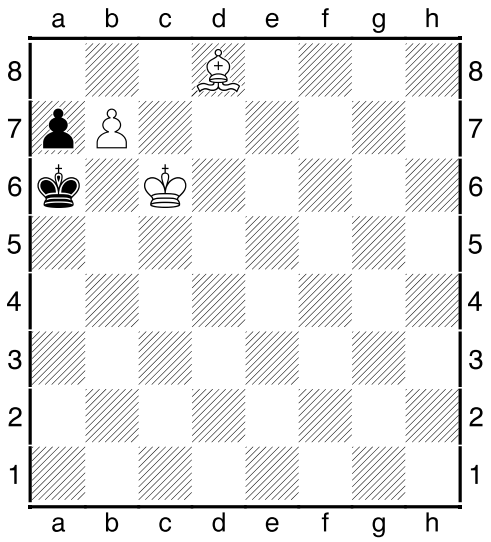


12. Trắng nhập thành bên nào được ?

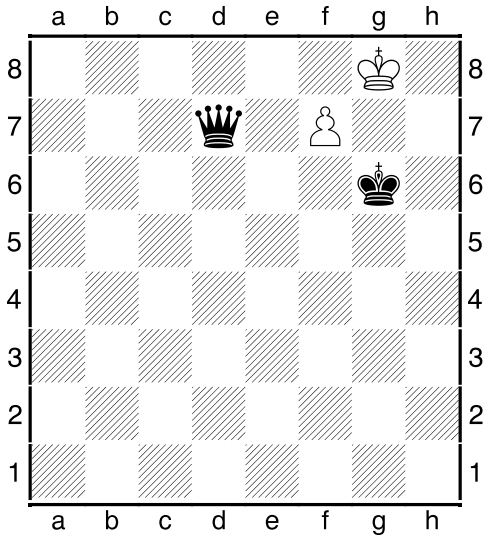


BÀI 10A: PHONG CẤP TỐT

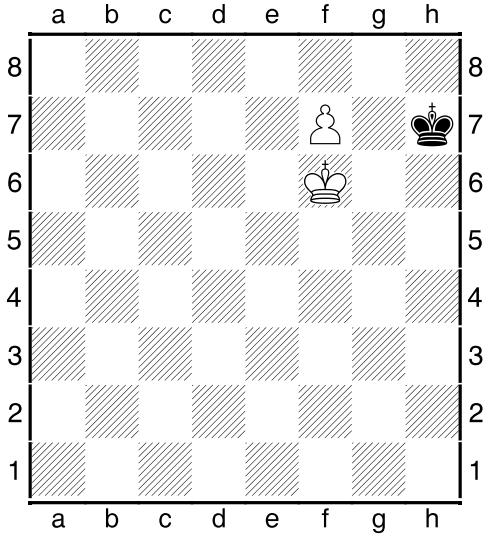
1. Tốt trắng phong quân gì ?



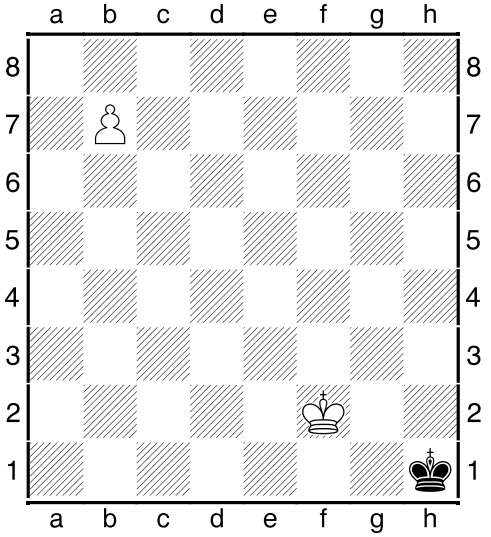
2. Tốt trắng phong quân gì ?



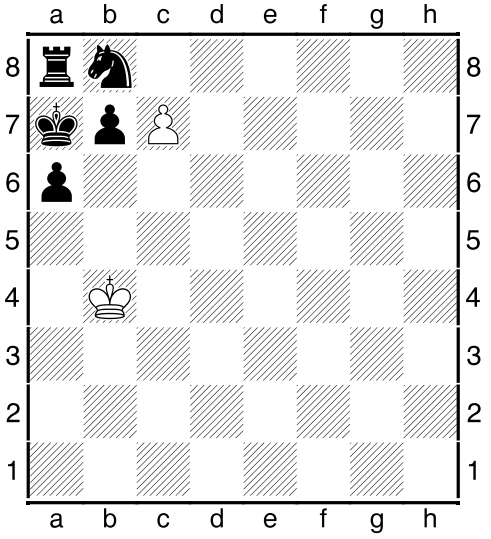
3. Tốt trắng phong quân gì ?



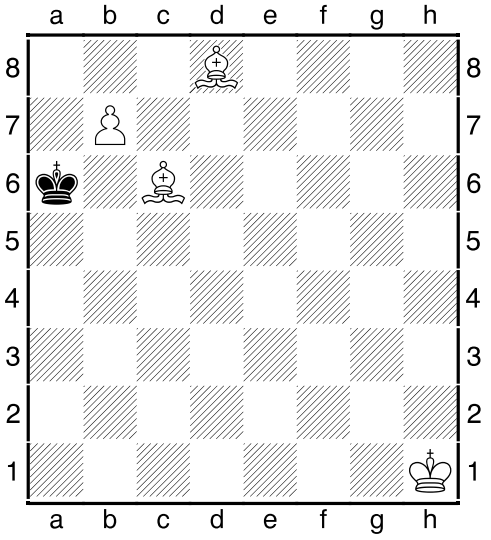
4. Tốt trắng phong quân gì ?



5. Tốt trắng phong quân gì ?



6. Tốt trắng phong quân gì ?



BÀI 10B: GHI CHÉP NƯỚC ĐI

Trong thi đấu cờ vua, mỗi kỳ thủ phải ghi chép từng nước đi của mình và của đối phương một cách chính xác và rõ ràng trên biên bản dùng cho thi đấu.

- Biên bản ván cờ giúp ta có thể xem lại ván cờ sau khi đấu xong.
- Trọng tài cũng dựa vào biên bản để phân xử khi cần thiết.

Ký hiệu quân cờ

♔ Vua = V

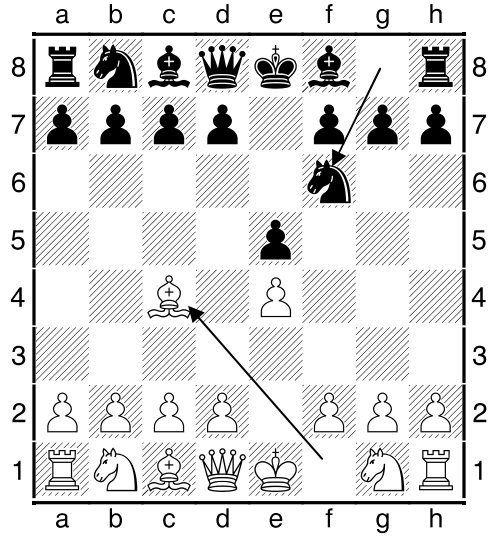
♕ Hậu = H

♖ Xe = X

♗ Tượng = T

♘ Mã = M

Đối với quân tốt ta chỉ cần ghi ô nó đến. Ví dụ: tốt đi ô e4 ta chỉ cần ghi:e4



Hình 1

- Trắng đi Tượng c4: Tc4
- Đen đi Mã f6: Mf6

Ký hiệu khác

Nhập thành gần, cánh vua: 0-0

Nhập thành xa, cánh hậu: 0-0-0

Nước bắt quân: X dấu nhân hay chữ x nhỏ.

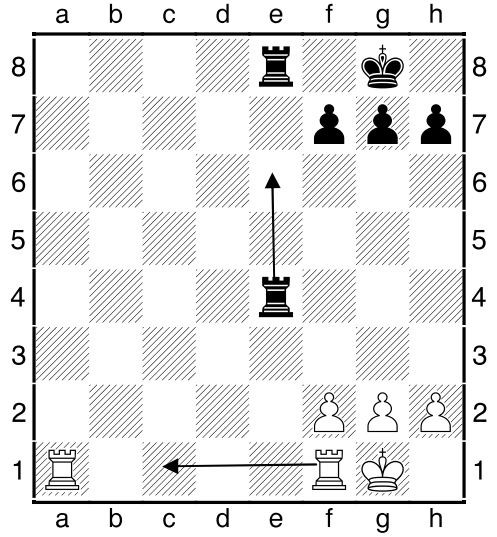
Nước chiếu: + dấu cộng.

Nước chiếu bí: # dấu thăng, 2 gạch ngang và 2 gạch chéo từ phải xuống song song.

Ví dụ:

- Mã bắt quân ở e4: Mxe4
- Xe bắt quân ở d8 và chiếu: Xxd8+
- Hậu bắt quân ở g7 và chiếu bí: Hxg7#
- Nhập thành xa và chiếu: 0-0-0+

Lưu ý: đôi khi ta thêm ký hiệu cột và hàng để phân biệt 2 quân cùng loại như hình 2.



Hình 2

Ví dụ:

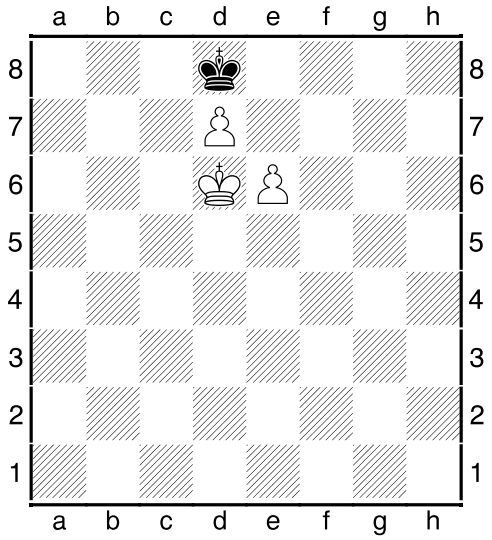
- Trắng có xe cột a và xe cột f đều có thể đi tới c1. Xe cột f đi c1: Xfc1.
- Đen có xe hàng 8 và hàng 4 đều có thể tới e6. Xe hàng 4 đi e6: X4e6

Ghi chép nước đi của tốt

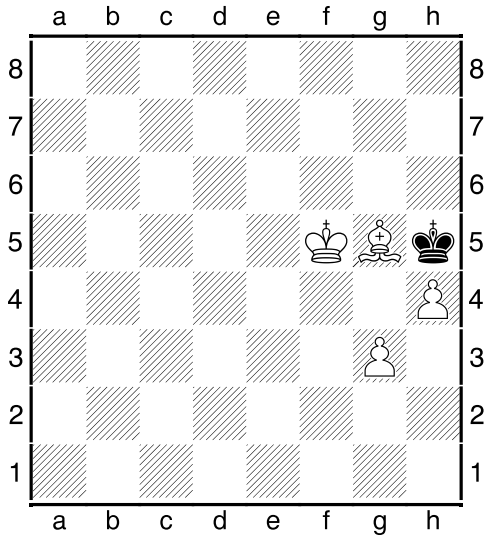
- Tốt cột e bắt quân ở d5: exd5
- Tốt cột h bắt quân ở g6 và chiếu: hxg6+
- Tốt đến ô b8 phong hậu: b8/H
- Tốt cột a bắt quân ở b8 phong hậu: axb8/H

BÀI 10C: CHIẾU BÍ VỚI TỐT

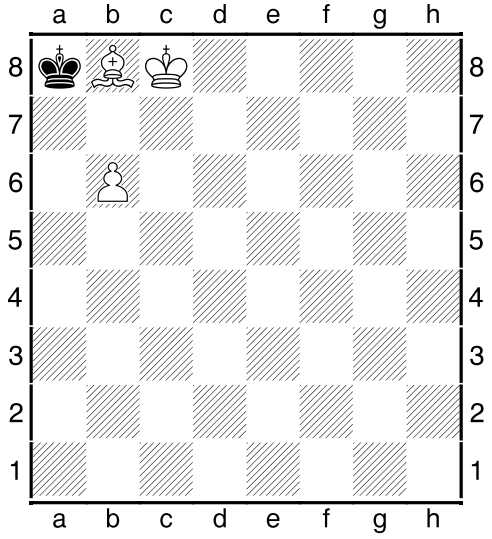
1. Trắng đi.....



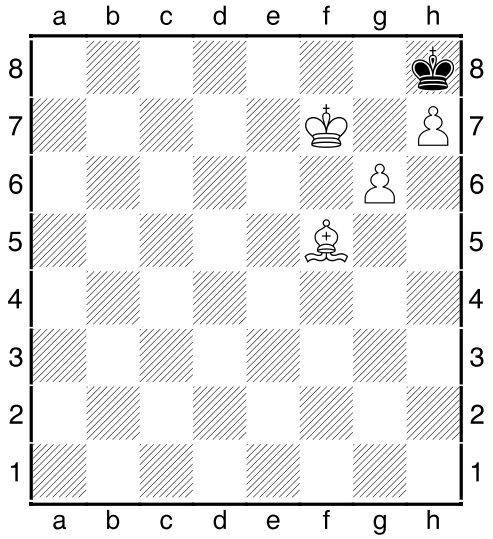
2. Trắng đi.....



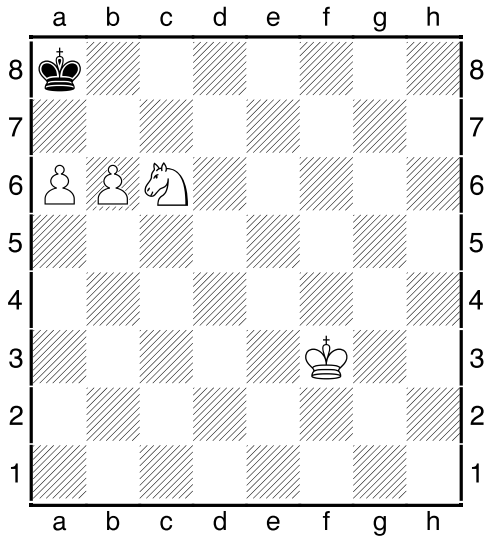
3. Trắng đi.....



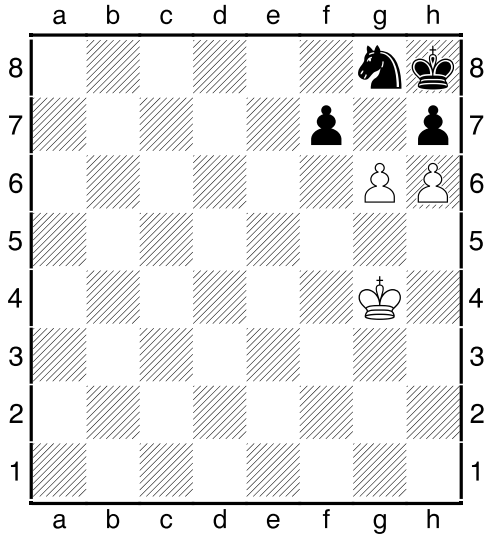
4. Trắng đi.....



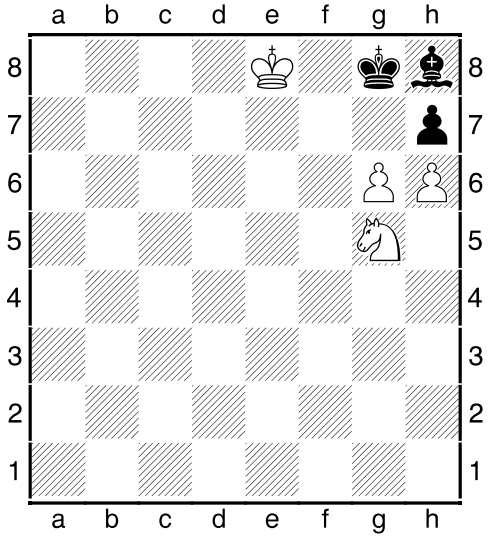
5. Trắng đi.....



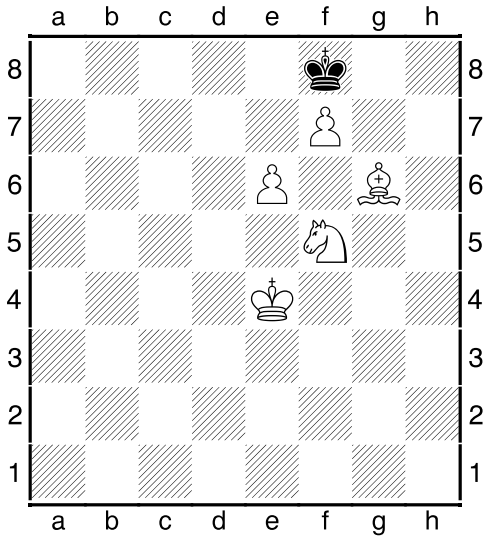
6. Trắng đi.....



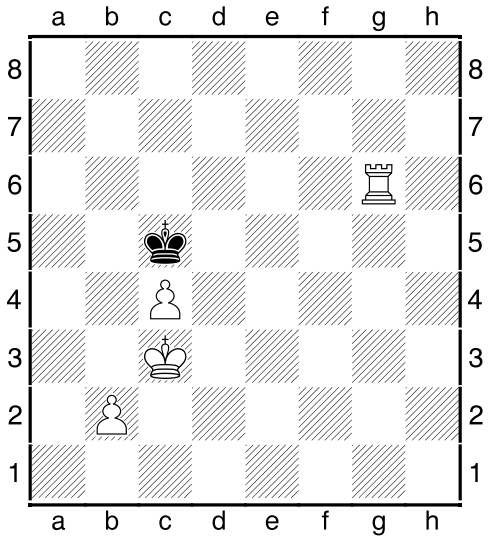
7. Trắng đi.....



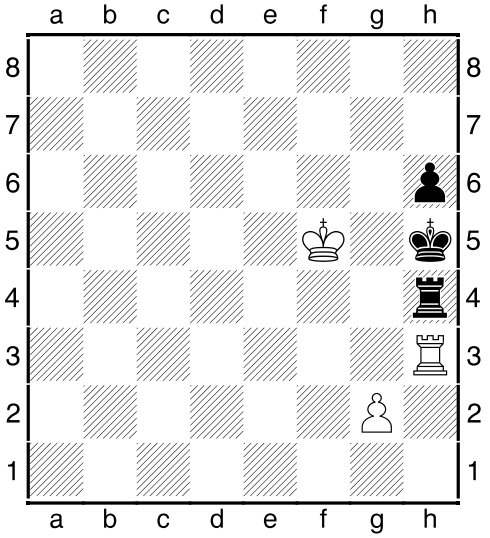
8. Trắng đi.....



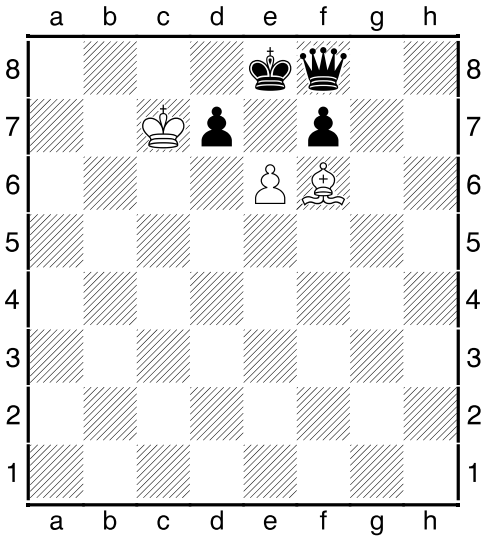
9. Trắng đi.....



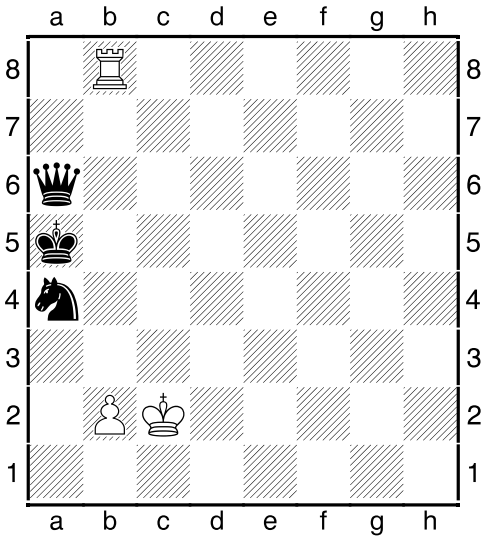
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

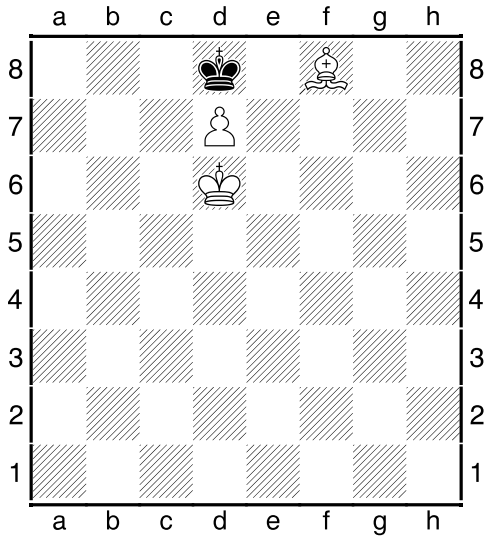


12. Trắng đi.....

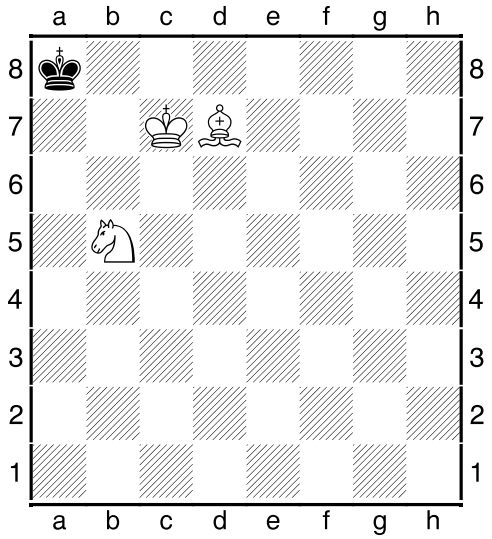


BÀI 11: CHIẾU BÍ VỚI TƯỢNG

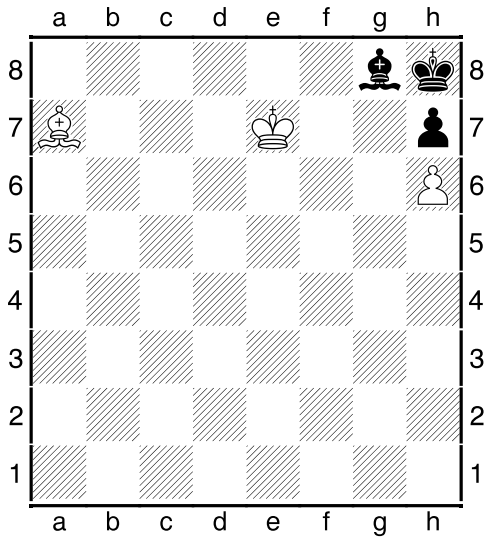
1. Trắng đi.....



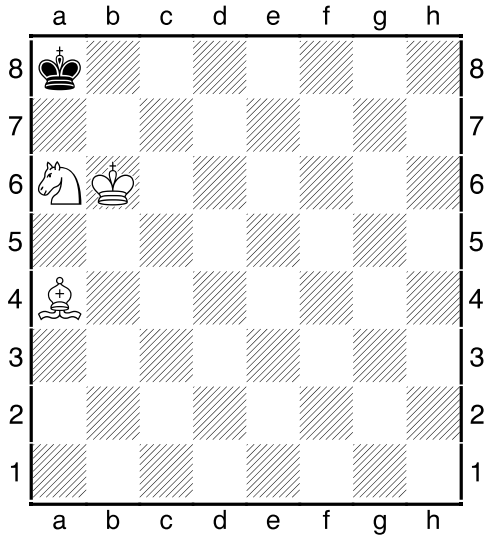
2. Trắng đi.....



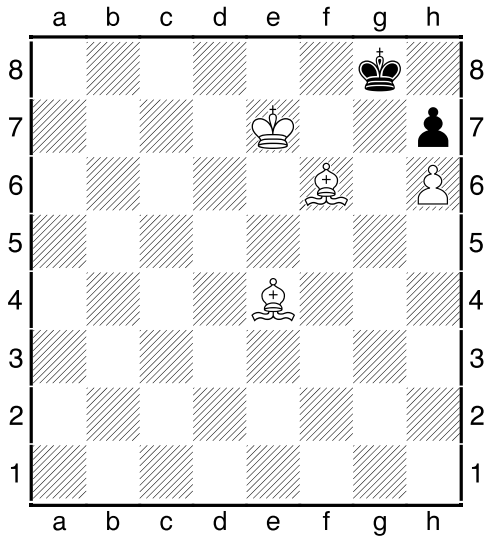
3. Trắng đi.....



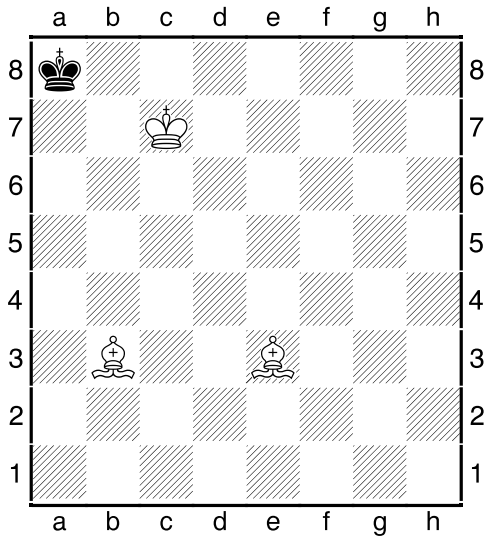
4. Trắng đi.....



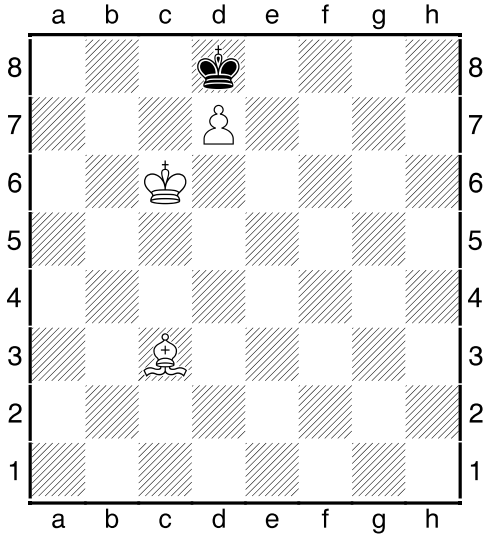
5. Trắng đi.....



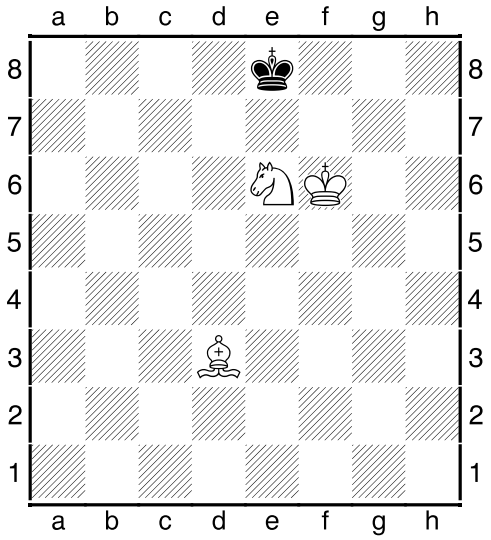
6. Trắng đi.....



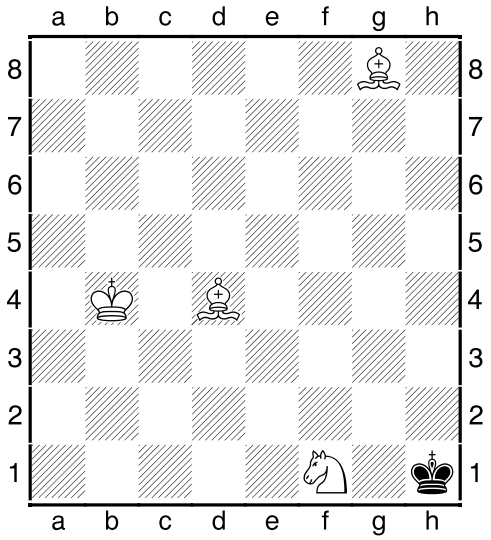
7. Trắng đi.....



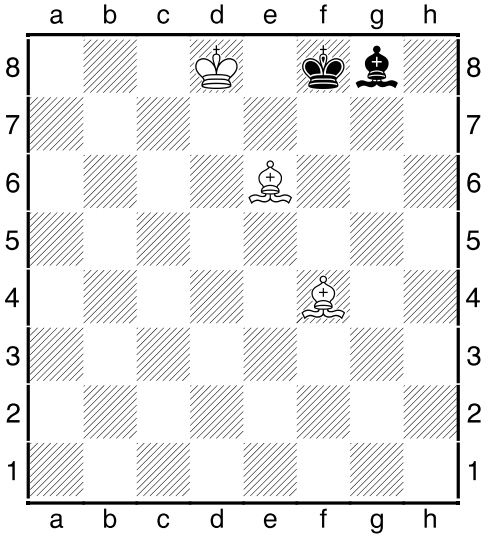
8. Trắng đi.....



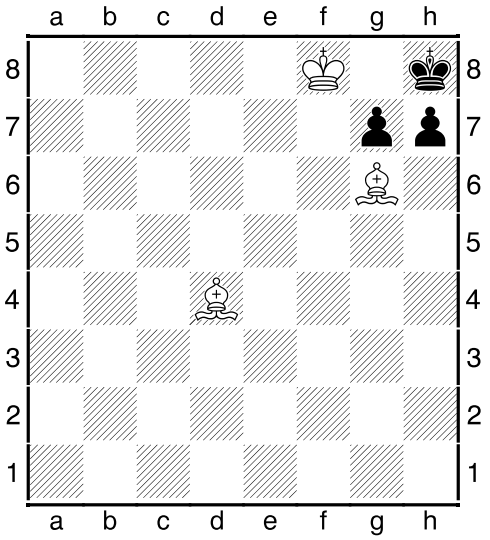
9. Trắng đi.....



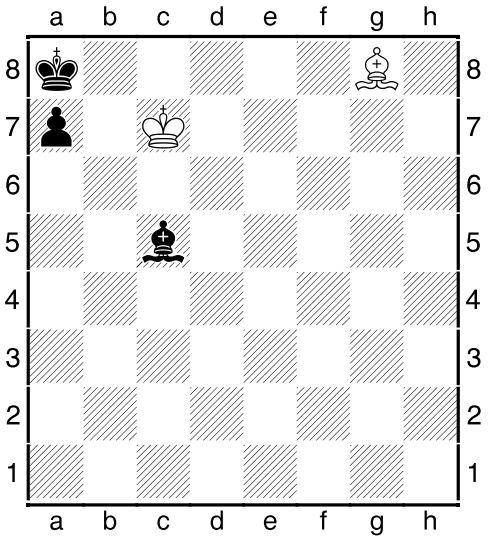
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

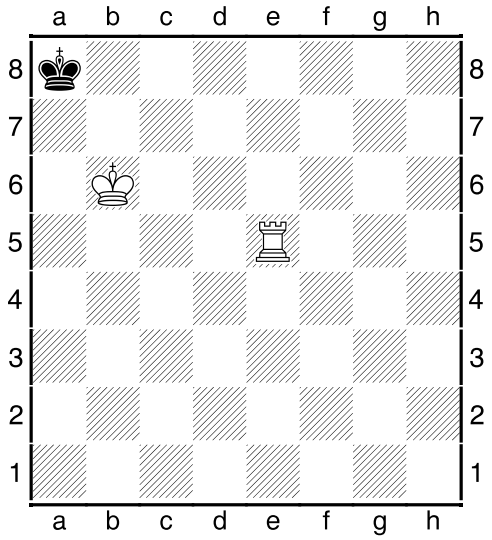


12. Trắng đi.....

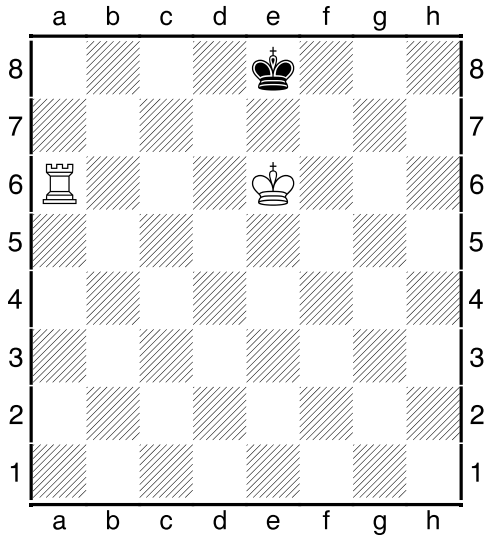


BÀI 12: CHIẾU BÍ VỚI XE

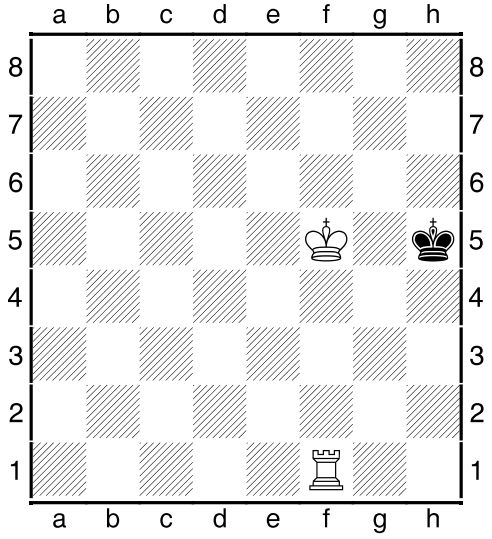
1. Trắng đi.....



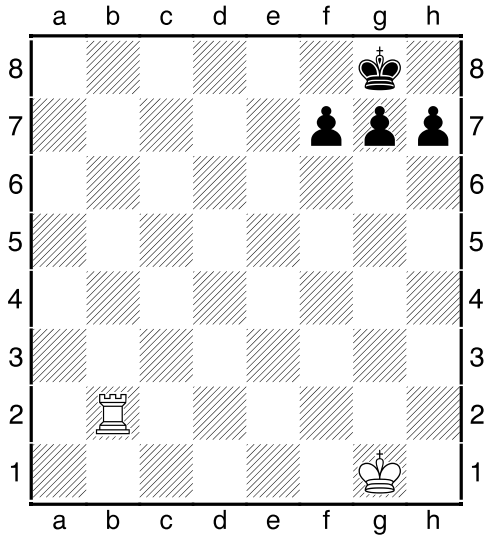
2. Trắng đi.....



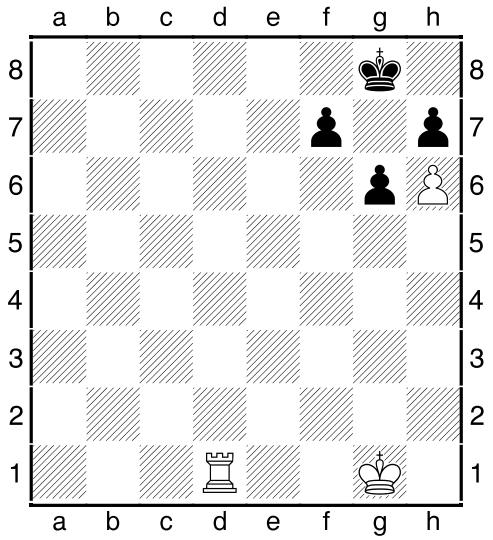
3. Trắng đi.....



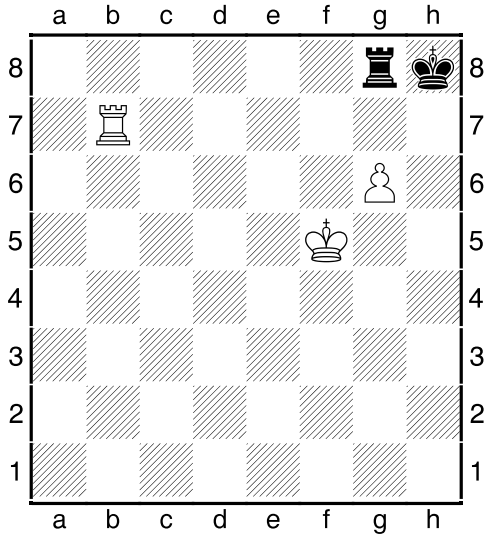
4. Trắng đi.....



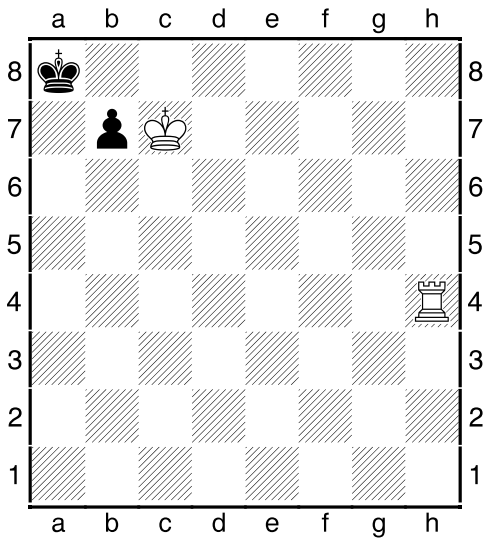
5. Trắng đi.....



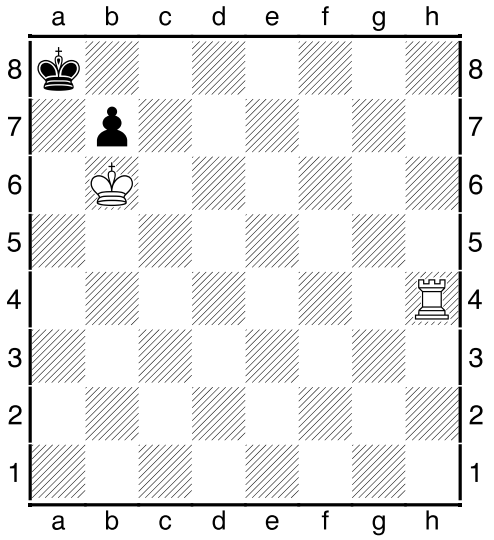
6. Trắng đi.....



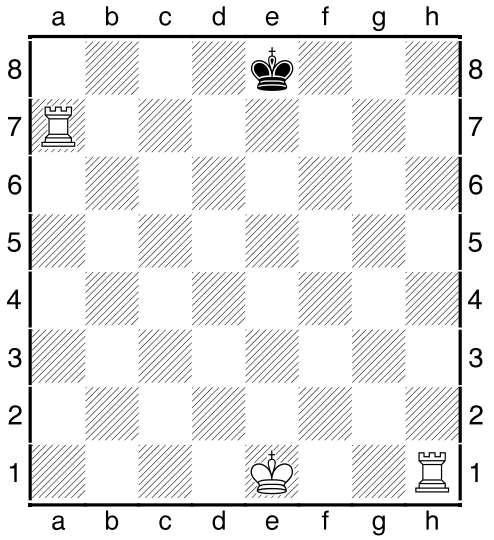
7. Trắng đi.....



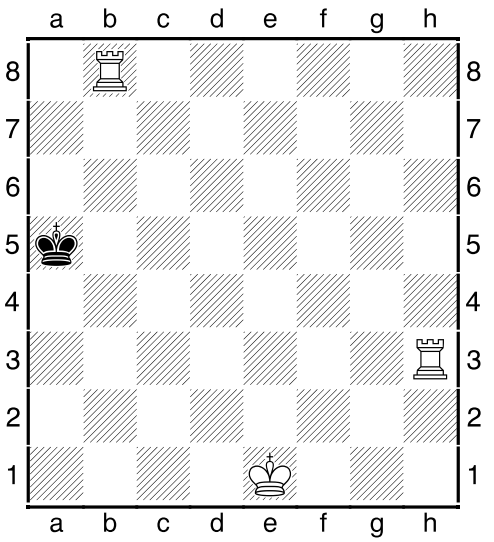
8. Trắng đi.....



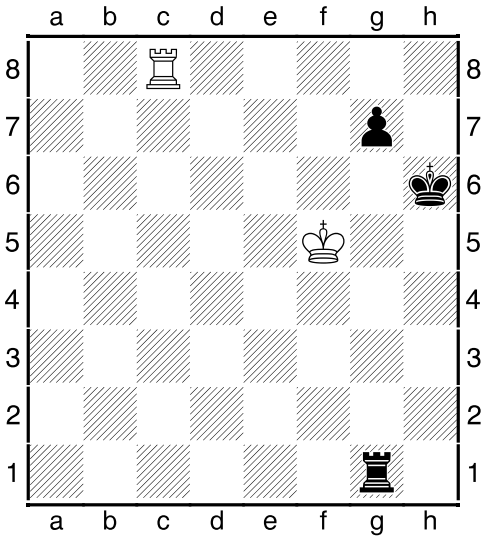
9. Trắng đi.....



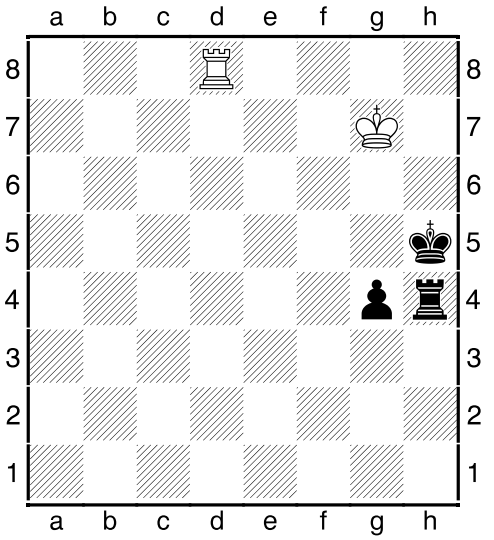
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

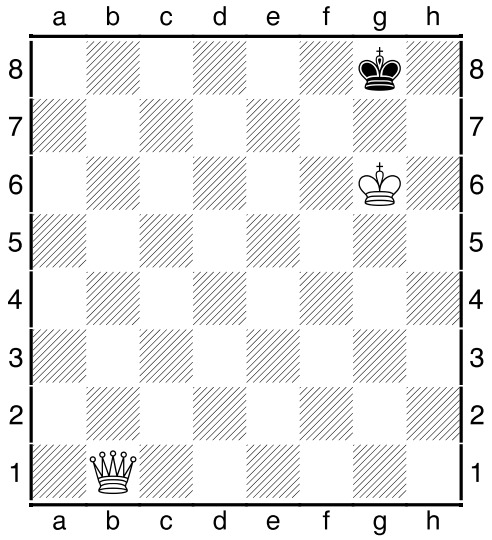


12. Trắng đi.....

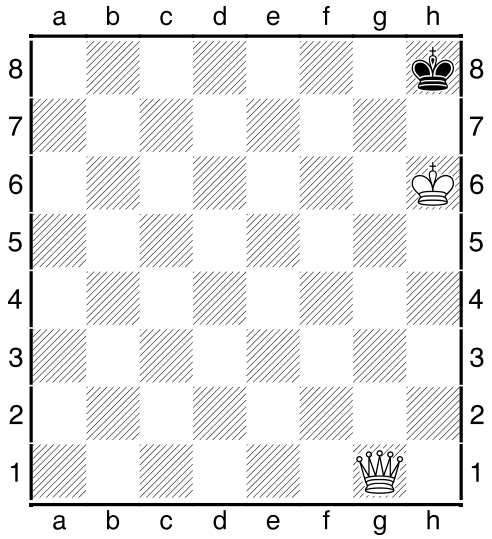


BÀI 13: CHIẾU BÍ VỚI HẬU

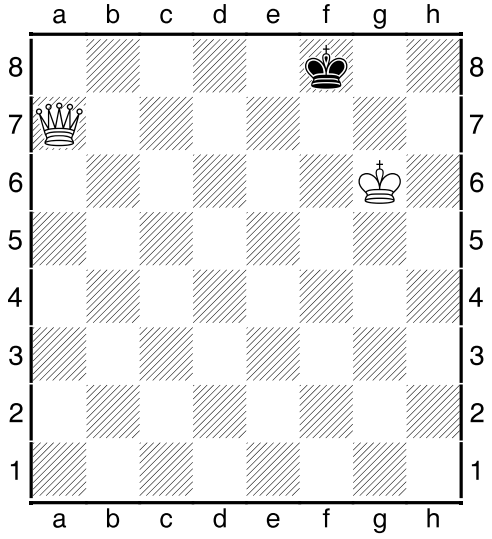
1. Trắng đi.....



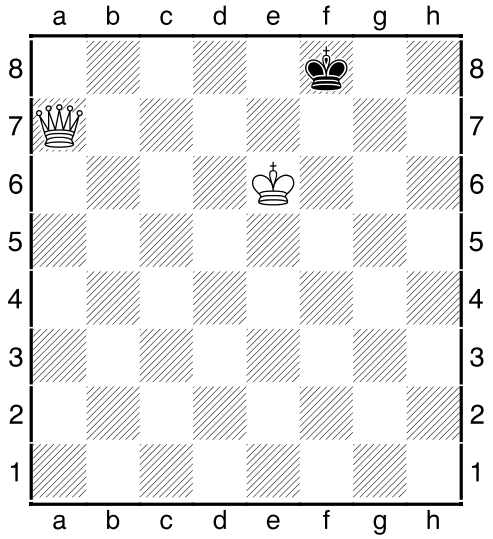
2. Trắng đi.....



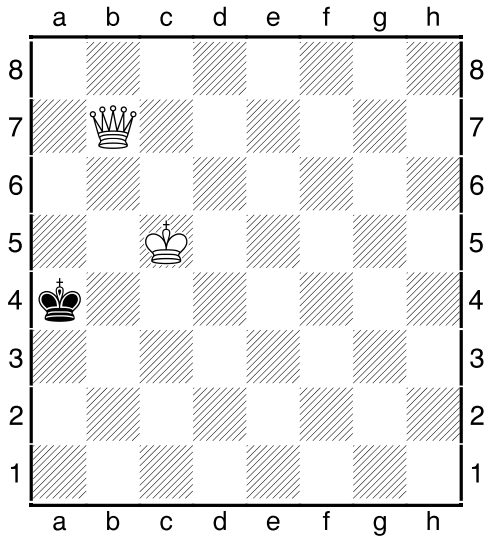
3. Trắng đi.....



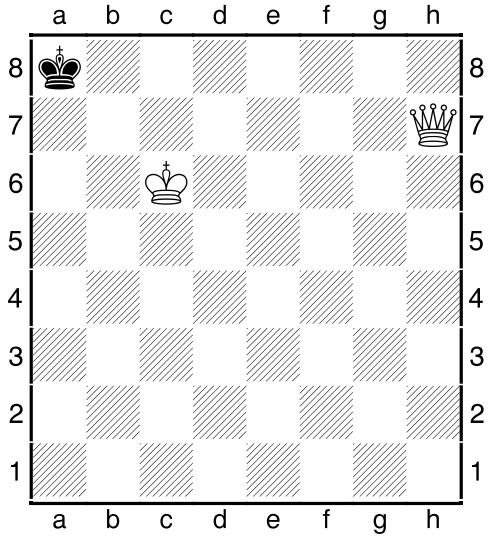
4. Trắng đi.....



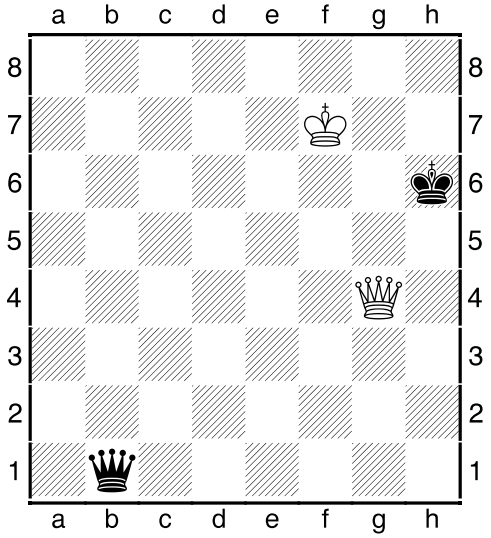
5. Trắng đi.....



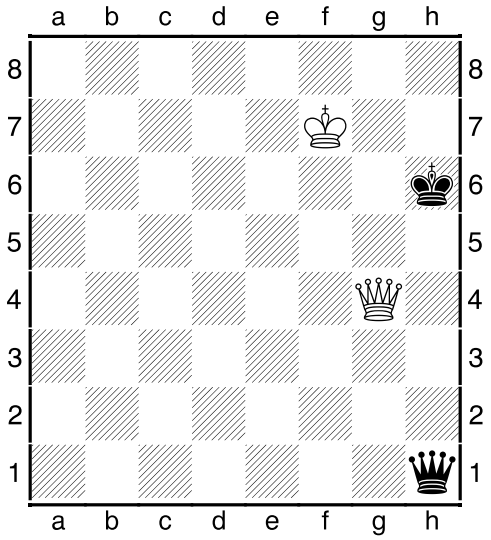
6. Trắng đi.....



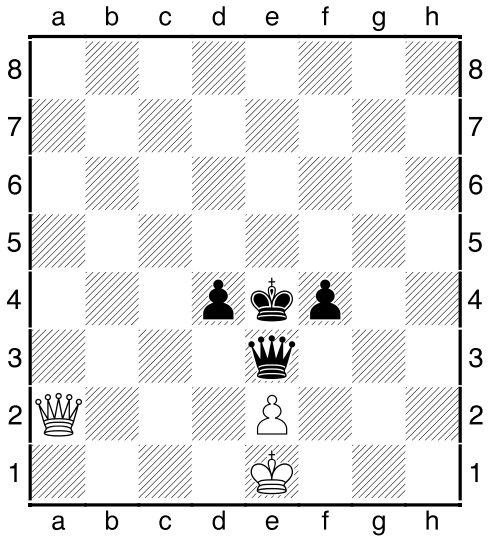
7. Trắng đi.....



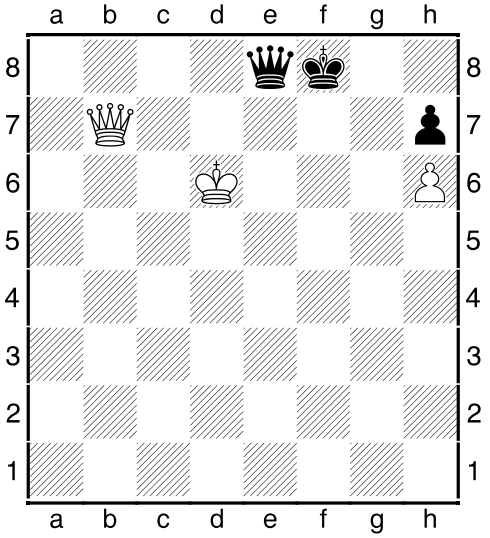
8. Trắng đi.....



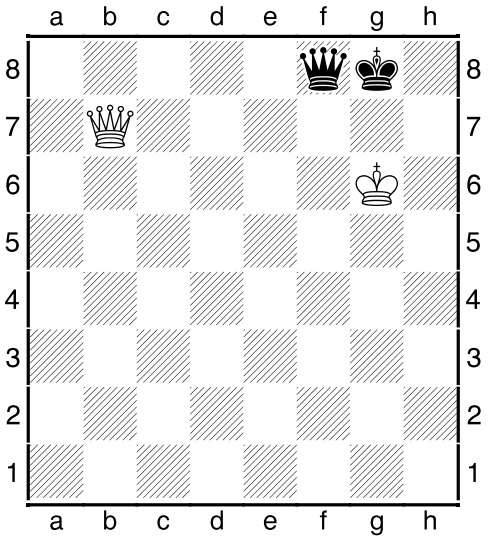
9. Trắng đi.....



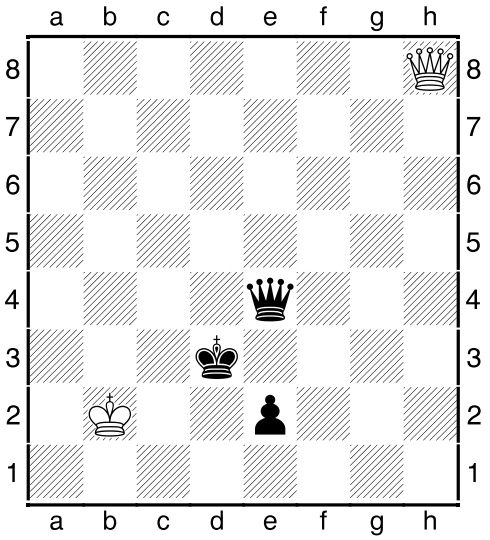
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

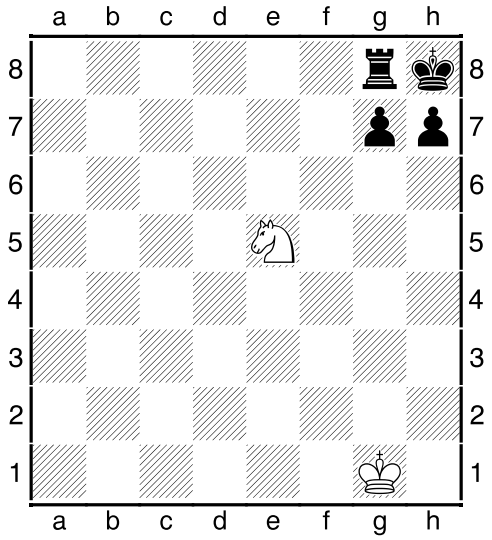


12. Trắng đi.....

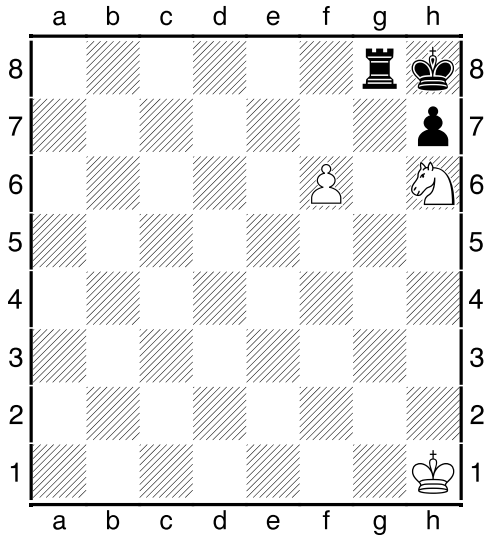


BÀI 14: CHIẾU BÍ VỚI MÃ

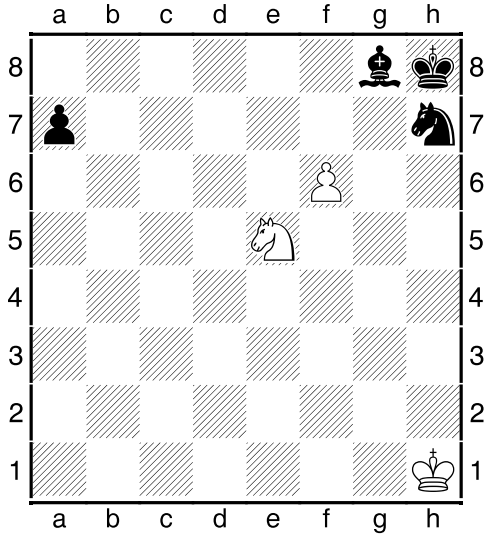
1. Trắng đi.....



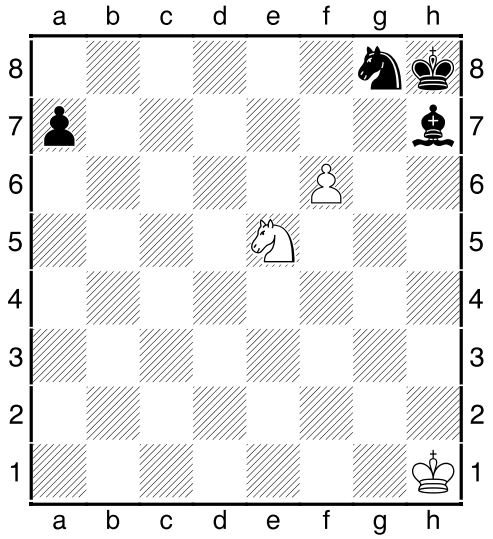
2. Trắng đi.....



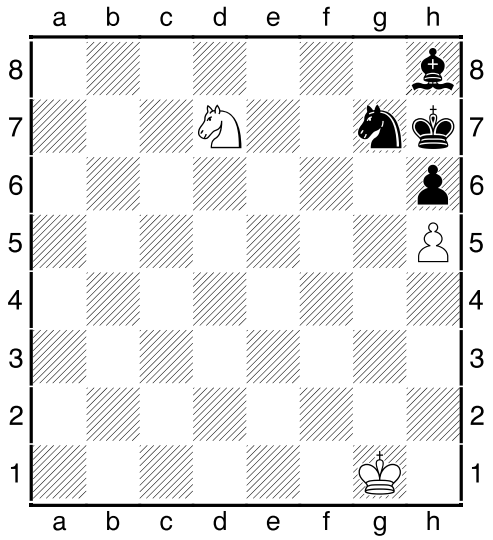
3. Trắng đi.....



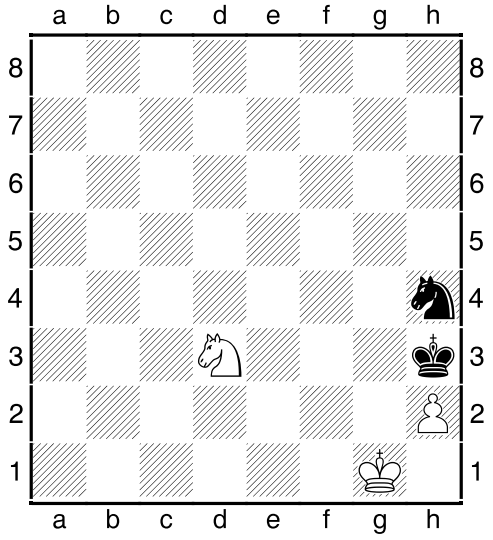
4. Trắng đi.....



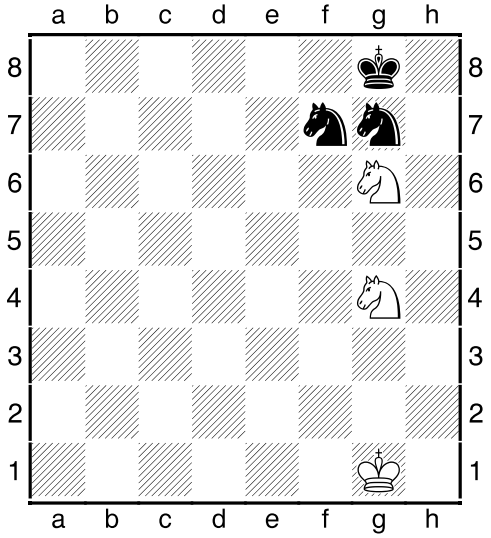
5. Trắng đi.....



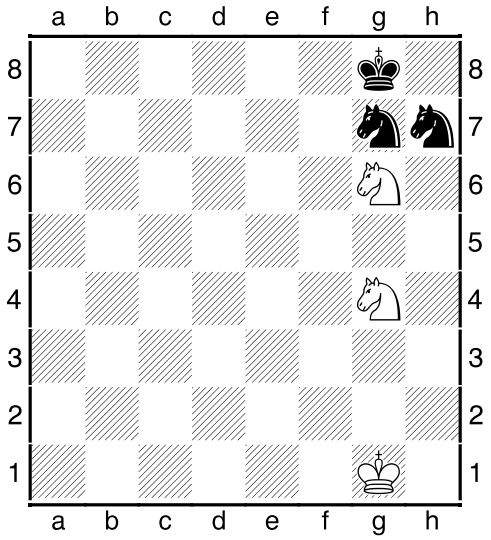
6. Trắng đi.....



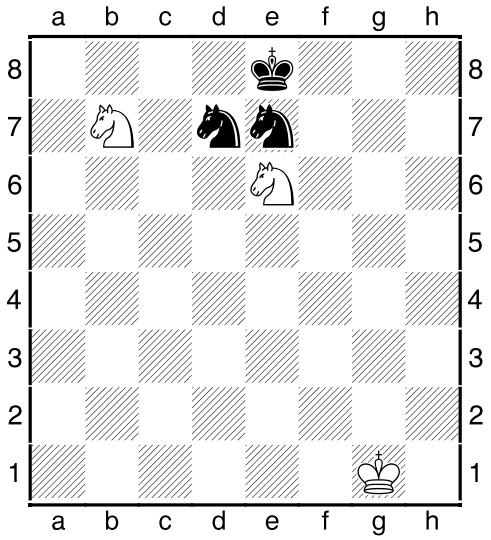
7. Trắng đi.....



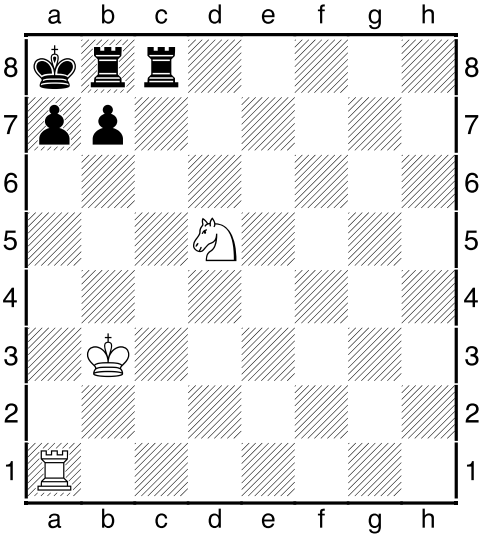
8. Trắng đi.....



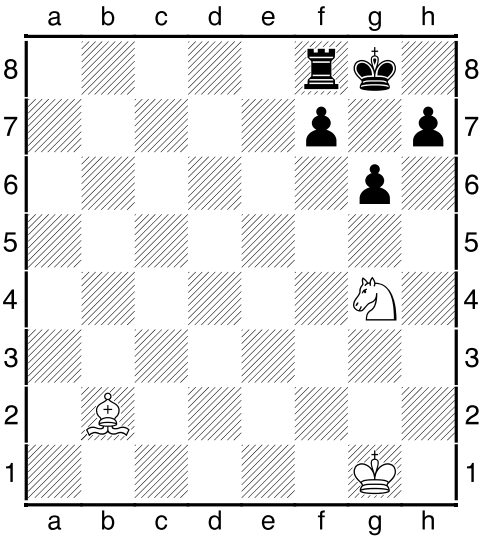
9. Trắng đi.....



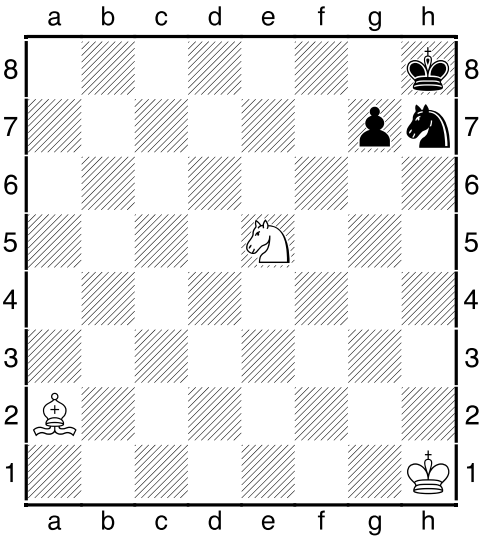
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

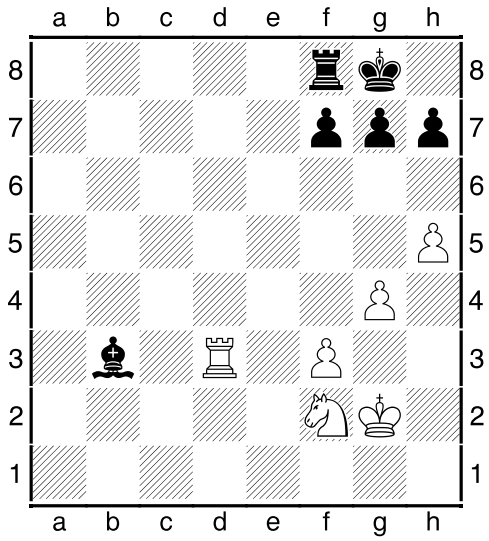


12. Trắng đi.....

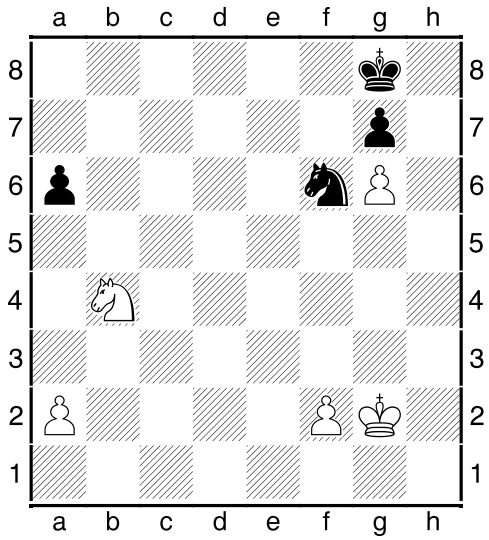


BÀI 15: BẮT QUÂN MIỄN PHÍ

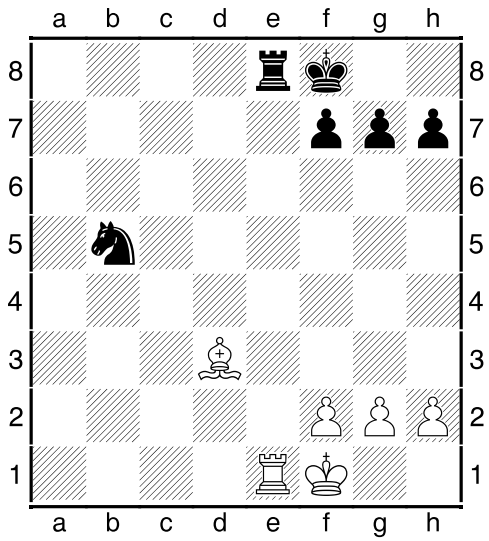
1. Trắng đi.....



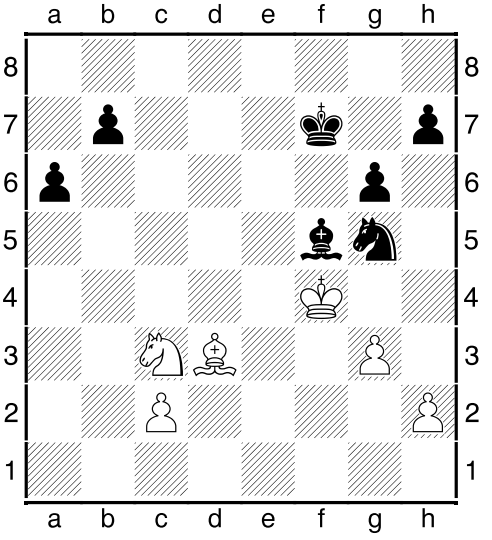
2. Trắng đi.....



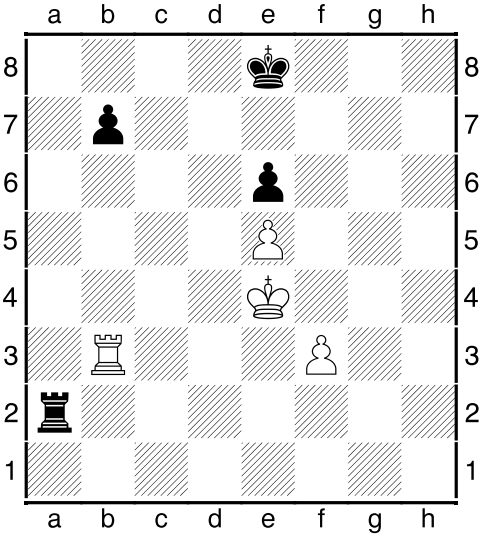
3. Trắng đi.....



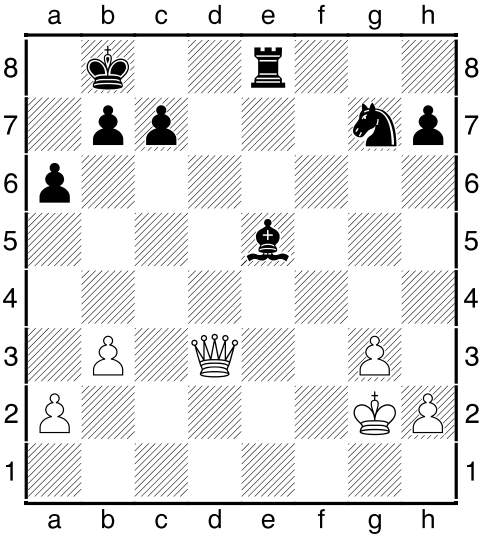
4. Trắng đi.....



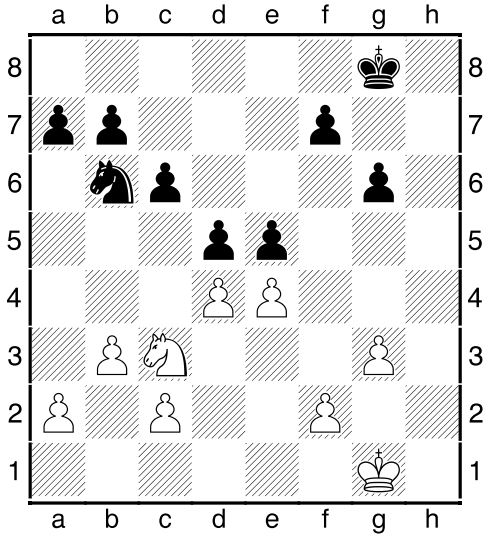
5. Trắng đi.....



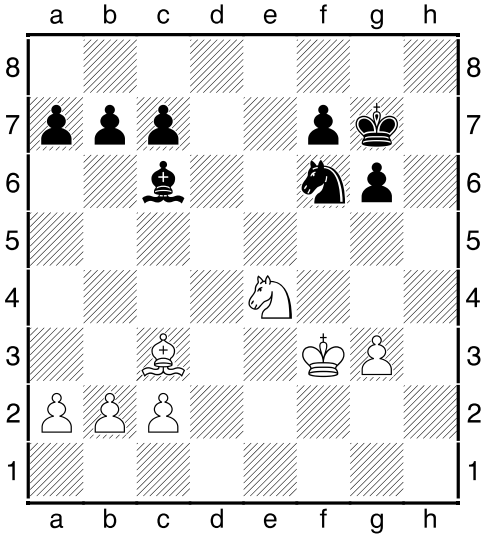
6. Trắng đi.....



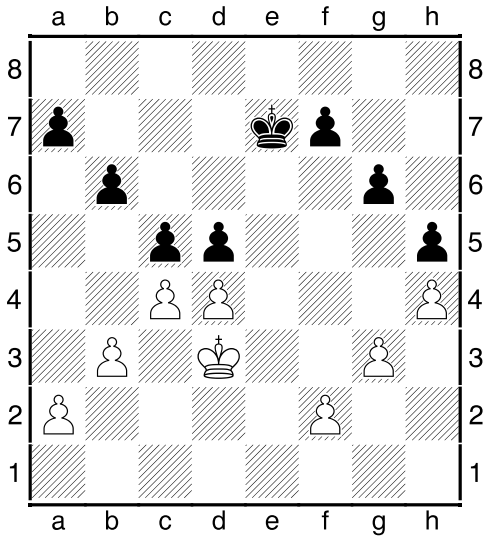
7. Trắng đi.....



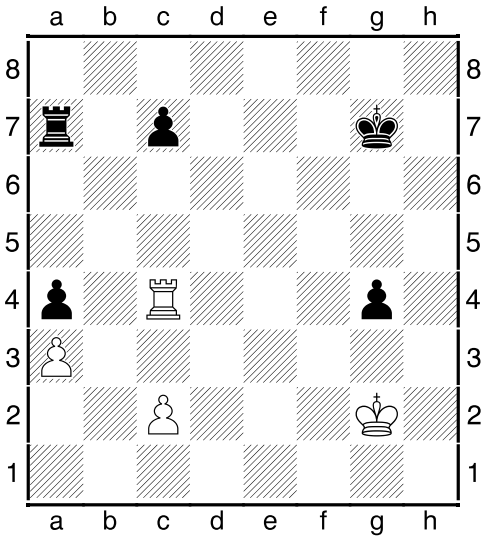
10. Trắng đi.....



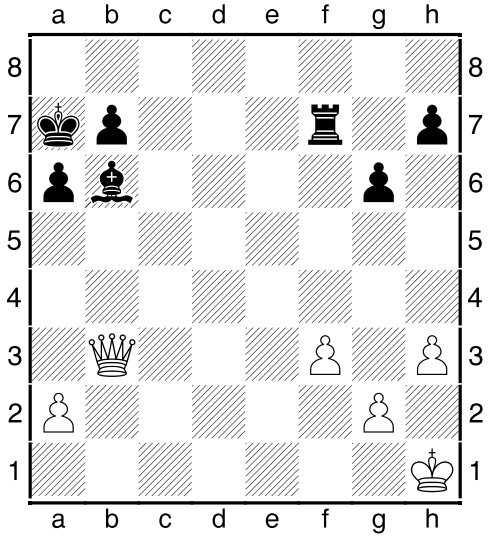
. 8. Trắng đi.....



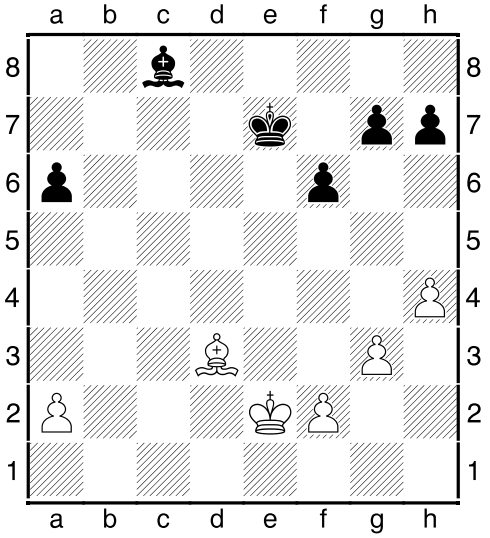
11. Trắng đi.....



9. Trắng đi.....

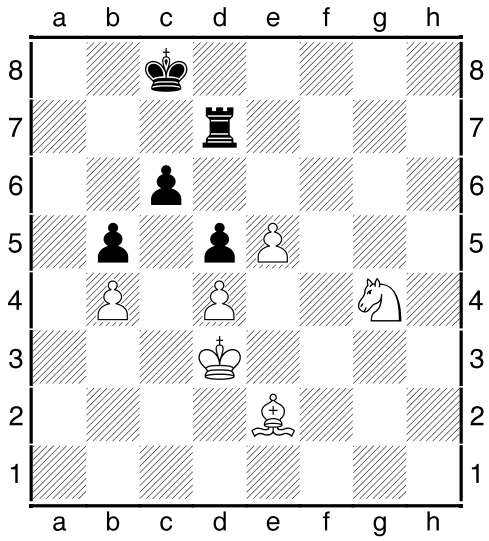


12. Trắng đi.....

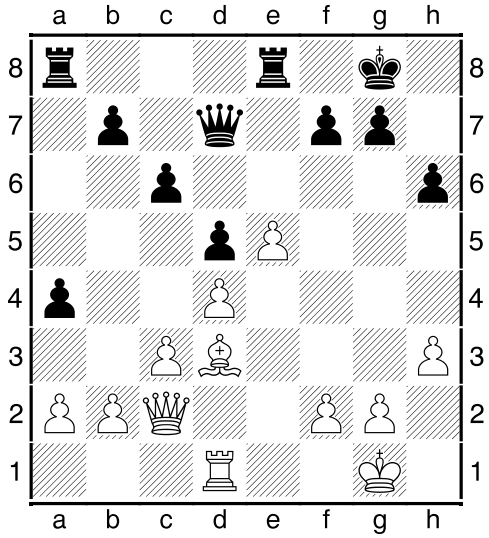


BÀI 16: CÁCH TÍNH ĐIỂM

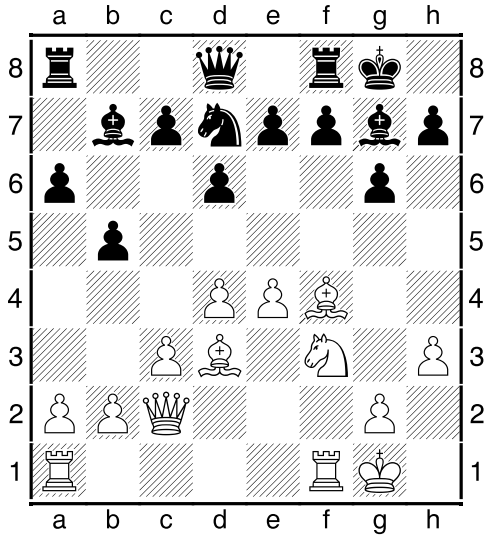
1. Bên nào có ưu thế về quân số ?



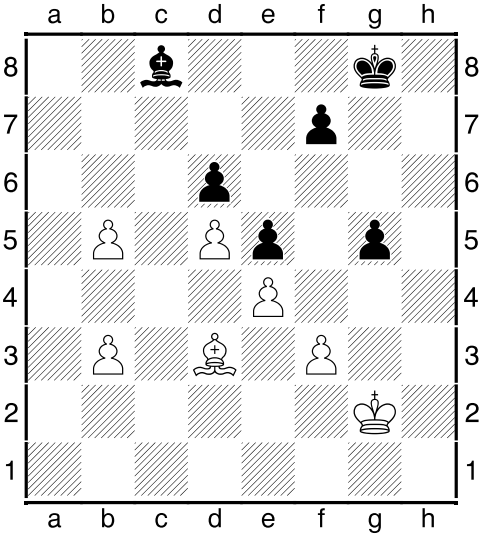
2. Trắng.....đen.....điểm



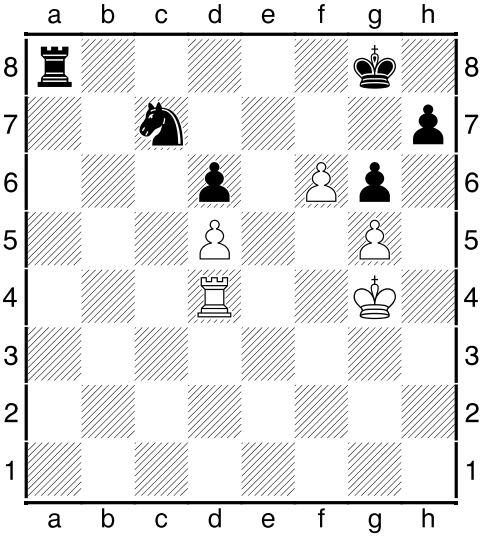
3. Trắng.....đen.....điểm



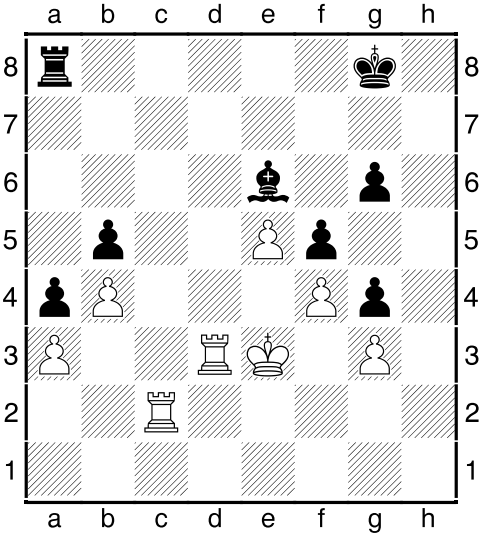
4. Trắng.....đen.....điểm



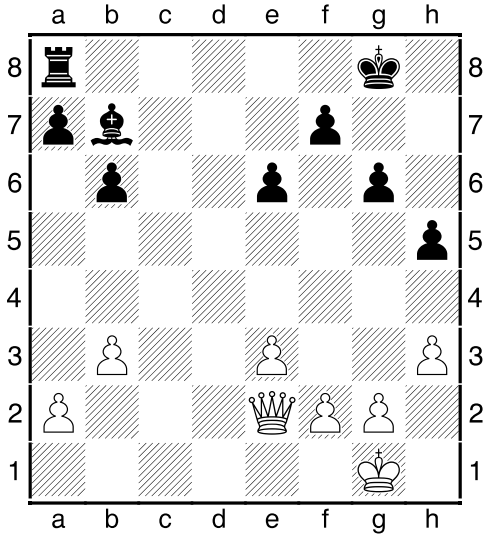
5. Trắng.....đen.....điểm



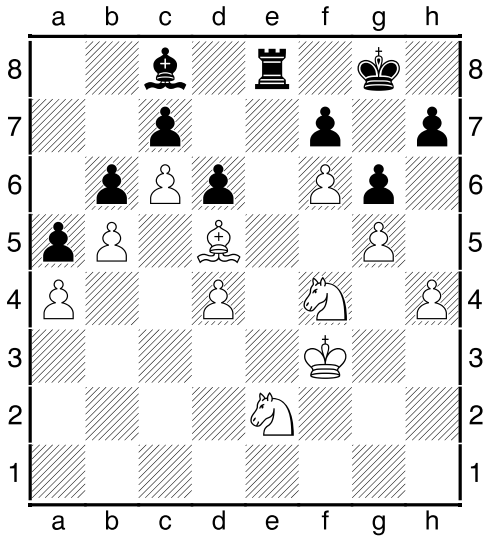
6. Trắng.....đen.....điểm



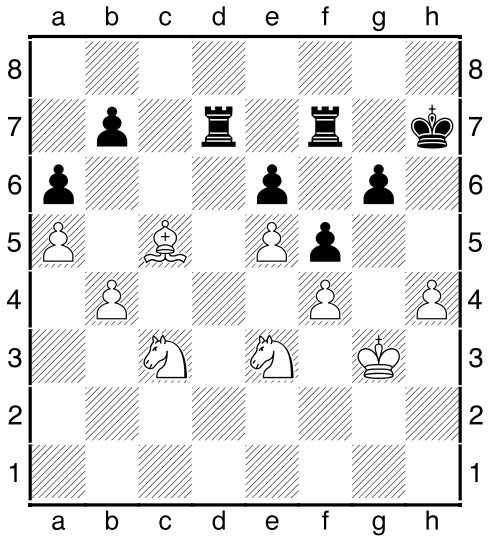
7. Trắng.....đen.....điểm



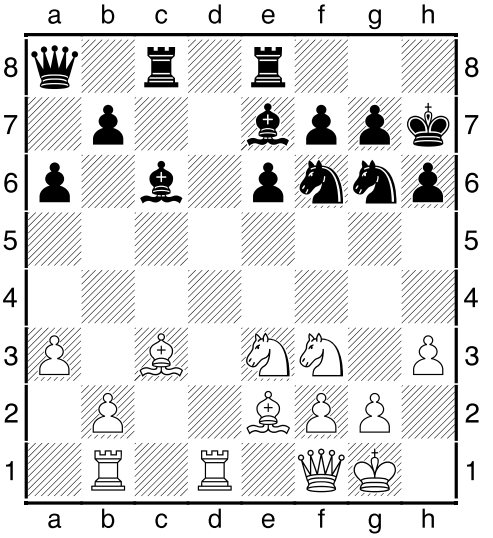
8. Trắng.....đen.....điểm



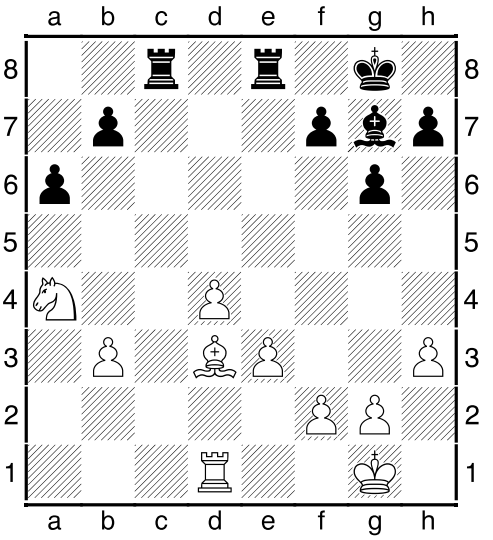
9. Trắng.....đen.....điểm



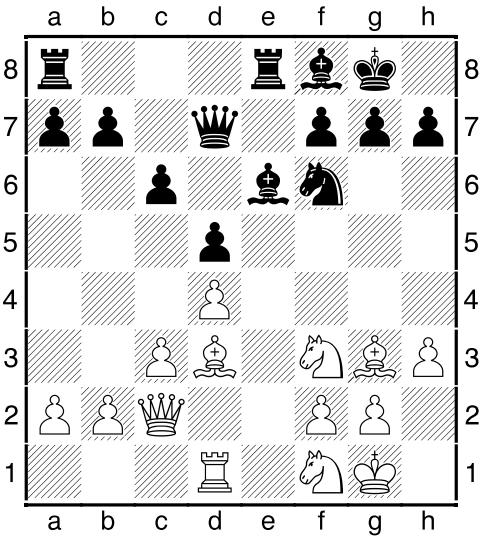
10. Trắng.....đen.....điểm



11. Trắng.....đen.....điểm

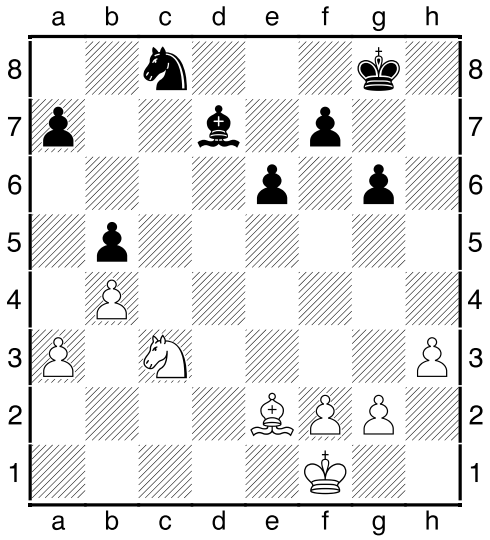


12. Trắng.....đen.....điểm

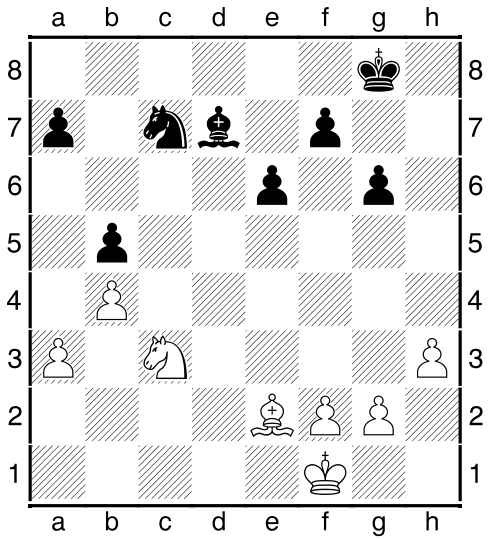


BÀI 17: TẤN CÔNG VÀ BẢO VỆ

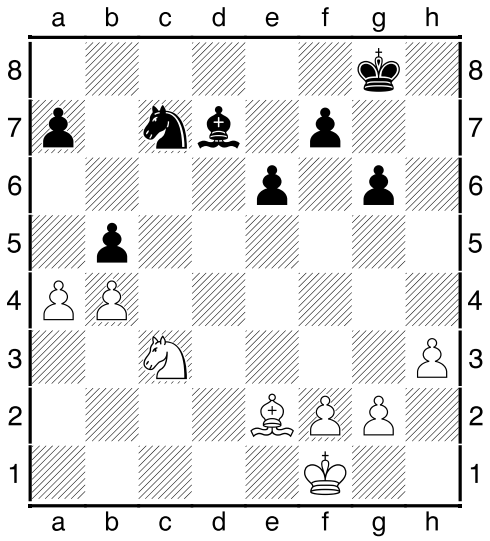
1. Đếm số quân tấn công và bảo vệ tốt b5



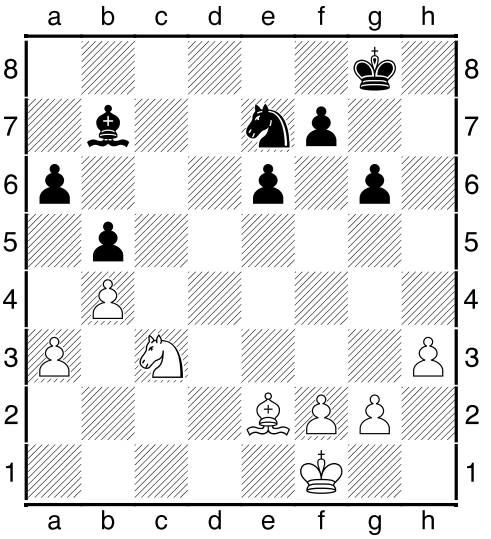
2. Đếm số quân tấn công và bảo vệ tốt b5



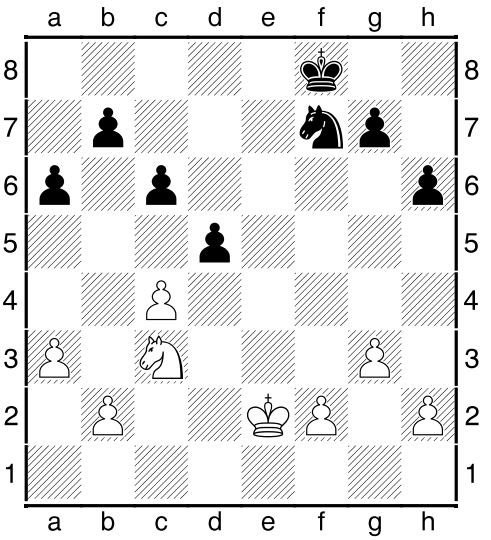
3. Đếm số quân tấn công và bảo vệ tốt b5



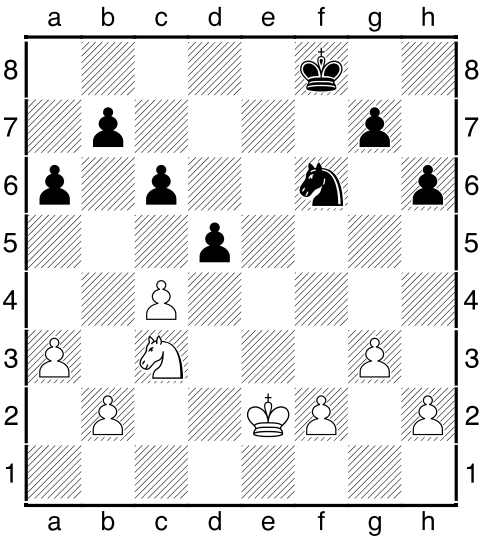
4. Đếm số quân tấn công và bảo vệ tốt b5



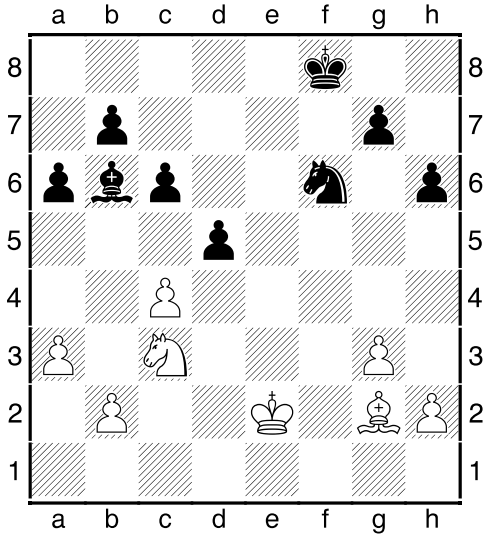
5. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



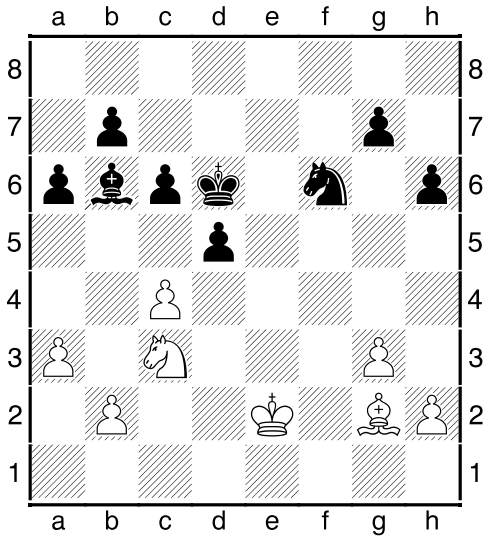
6. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



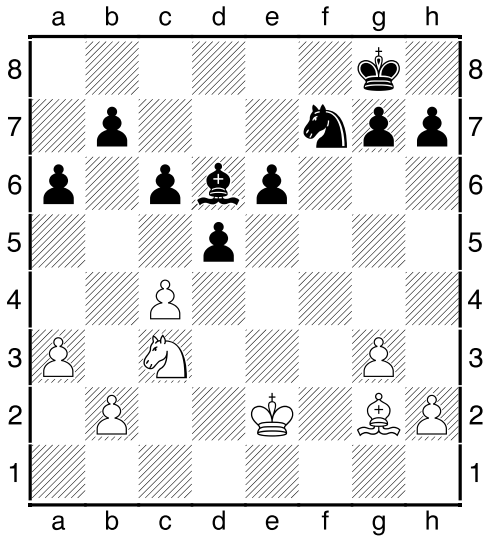
7. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



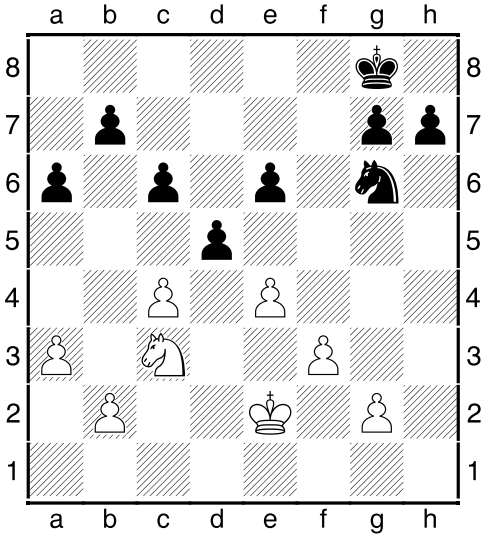
8. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



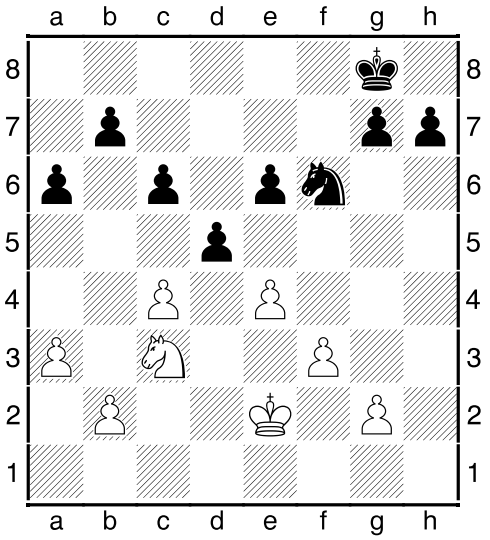
9. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



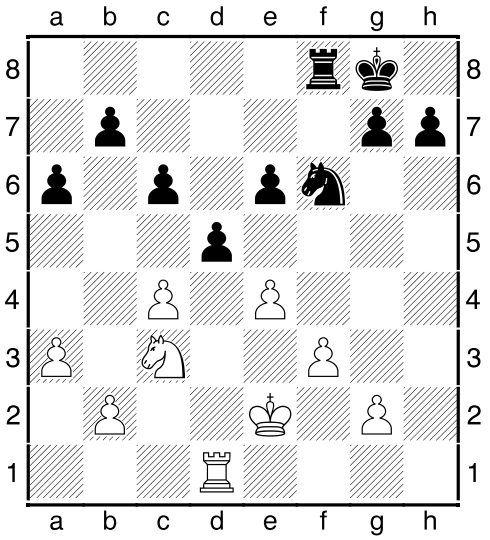
10. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?



11. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?

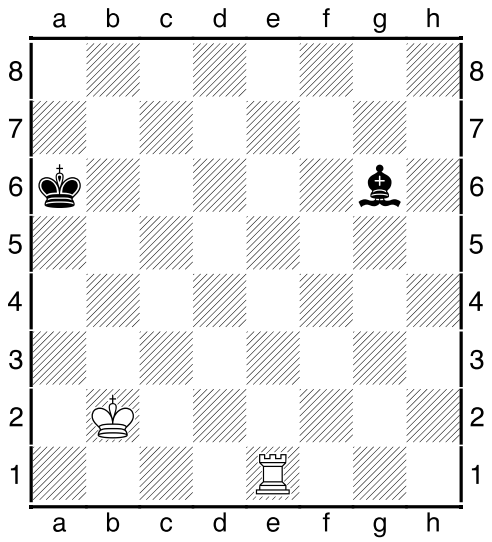


12. Trắng đi, bắt tốt d5 có lời không ?

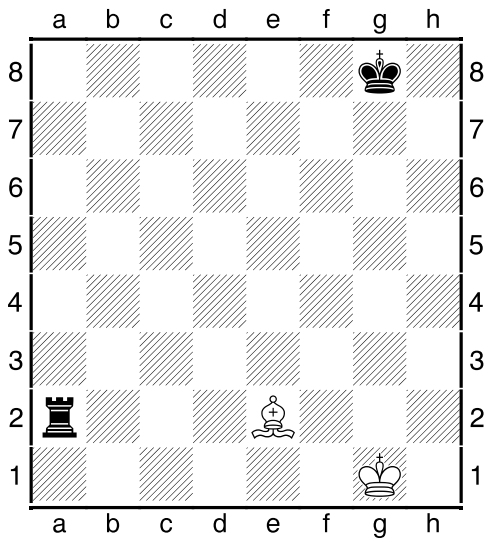


BÀI 18: CHĨA ĐÔI

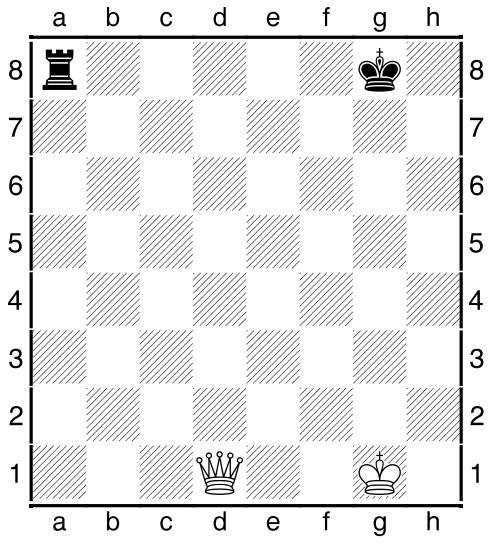
1. Trắng đi.....



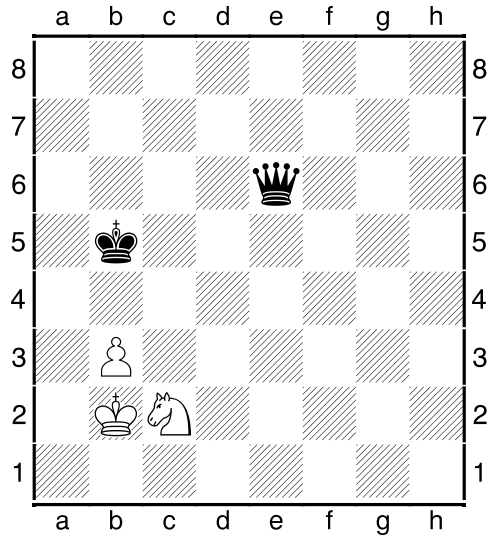
2. Trắng đi.....



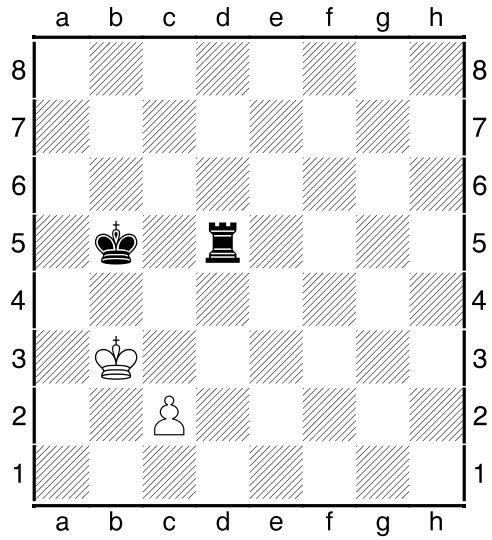
3. Trắng đi.....



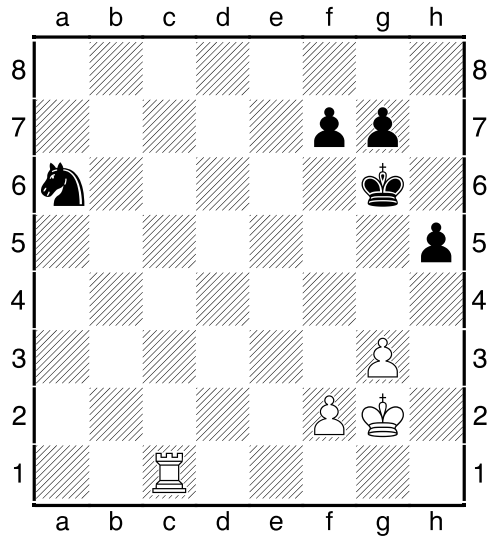
4. Trắng đi.....



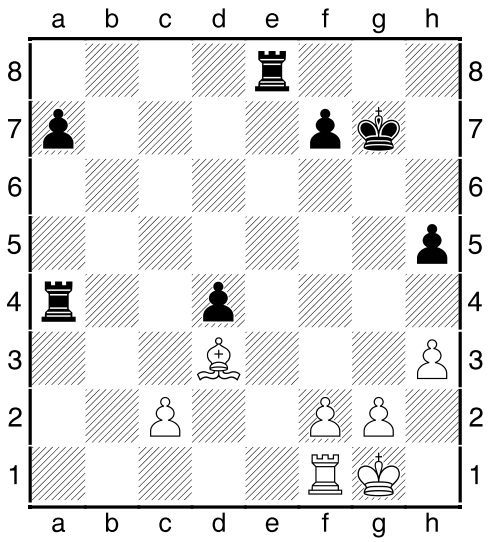
5. Trắng đi.....



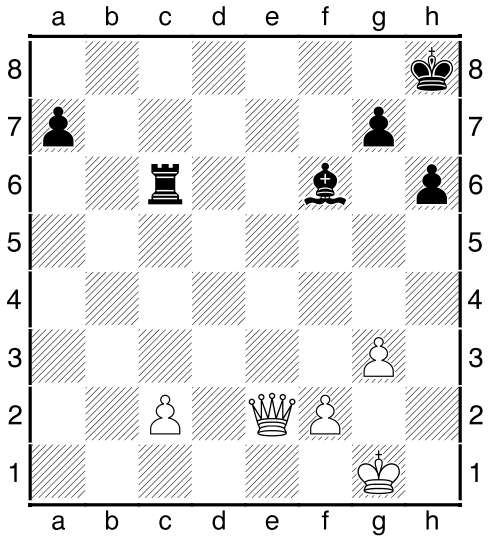
6. Trắng đi.....



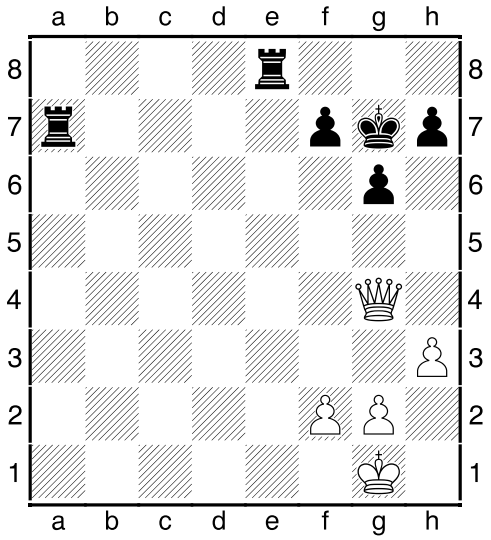
7. Trắng đi.....



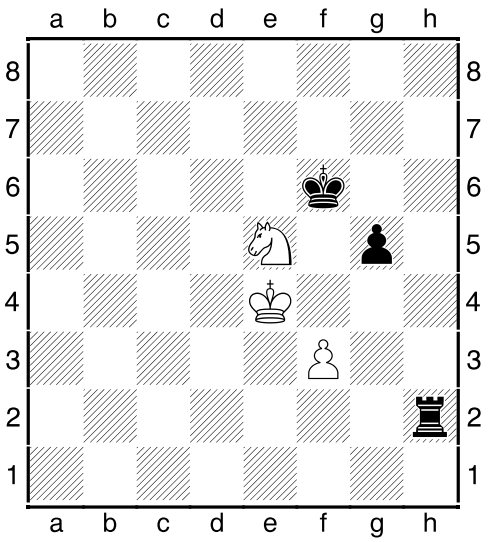
8. Trắng đi.....



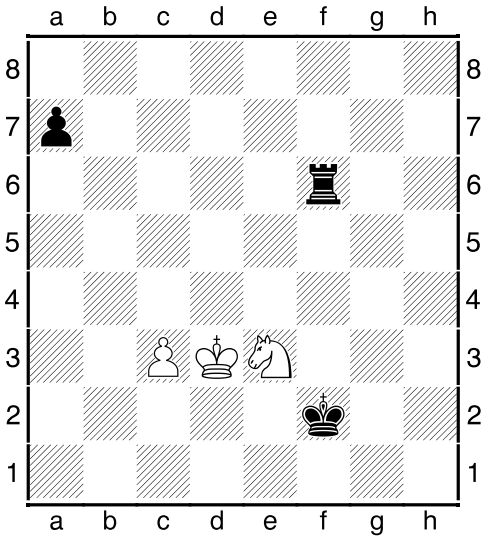
9. Trắng đi.....



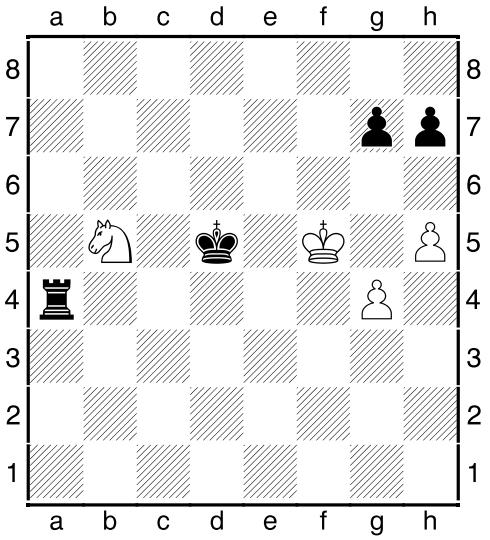
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

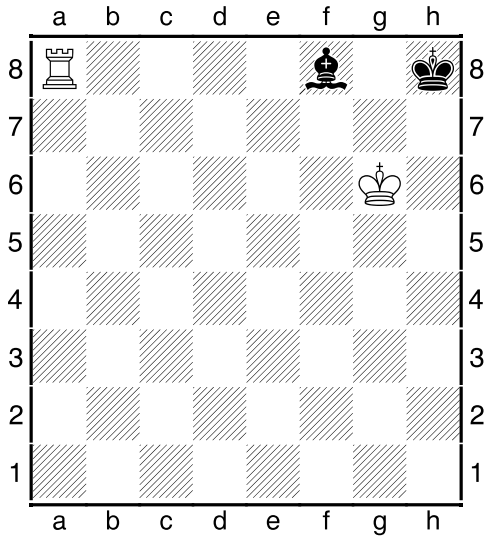


12. Trắng đi.....

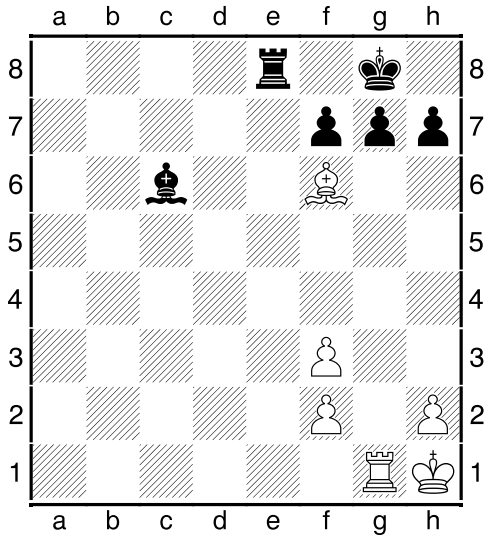


BÀI 19: GHIM QUÂN

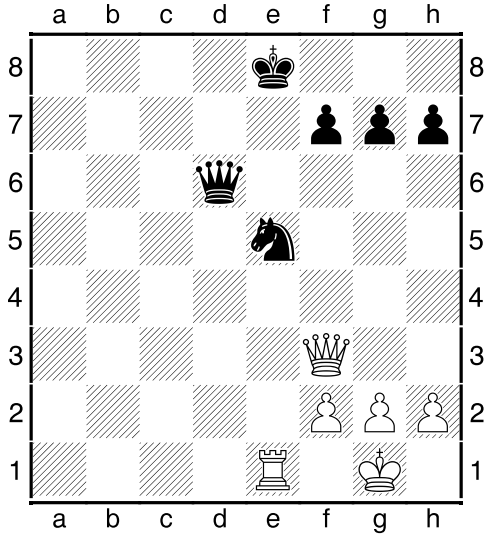
1. Khoanh tròn quân GHIM và BỊ GHIM.



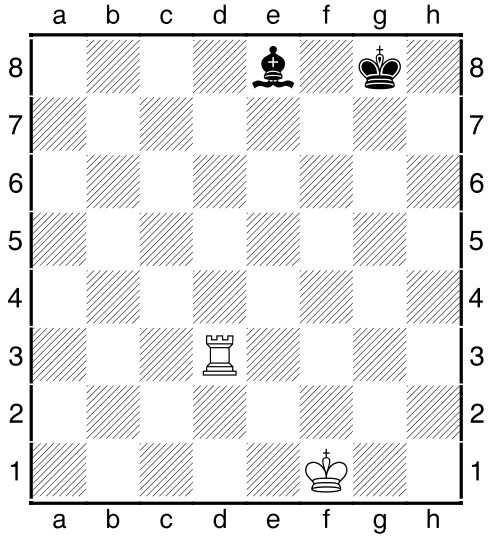
2. Khoanh tròn quân GHIM và BỊ GHIM.



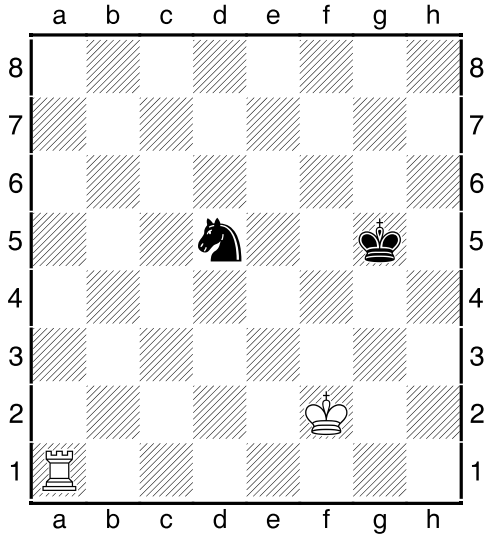
3. Khoanh tròn quân GHIM và BỊ GHIM.



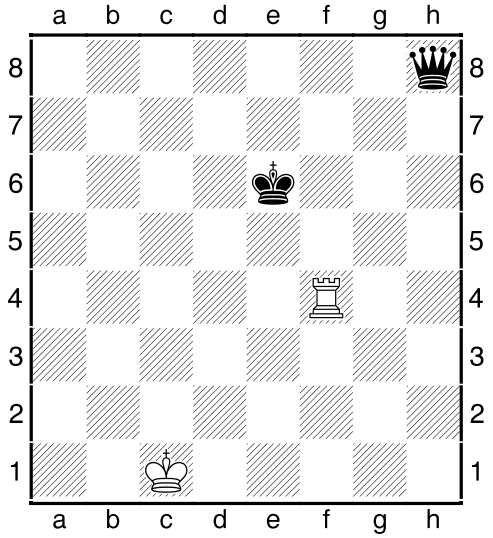
4. Đen đi.....



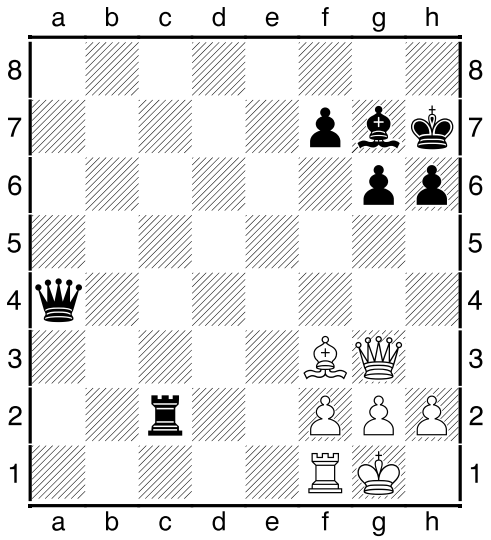
5. Trắng đi.....



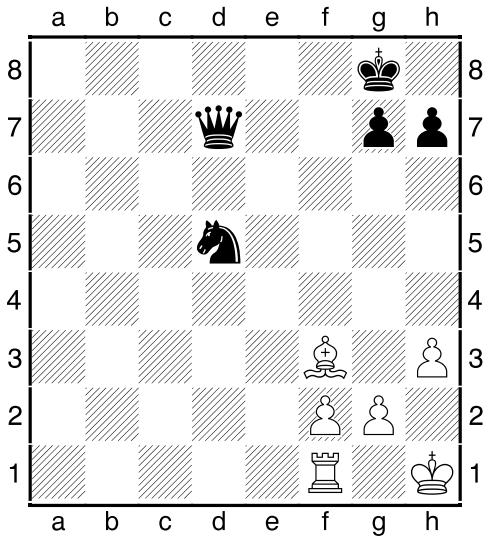
6. Đen đi.....



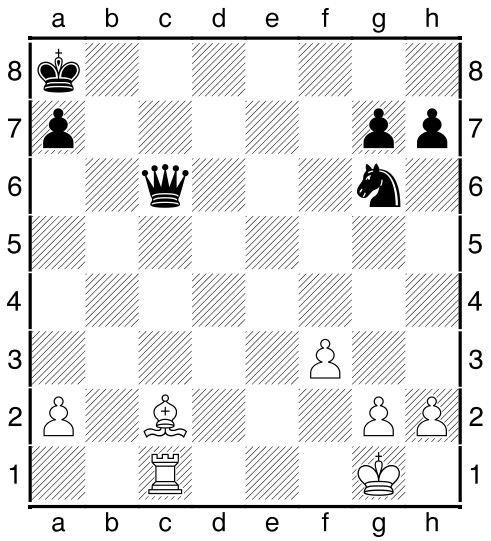
7. Trắng đi.....



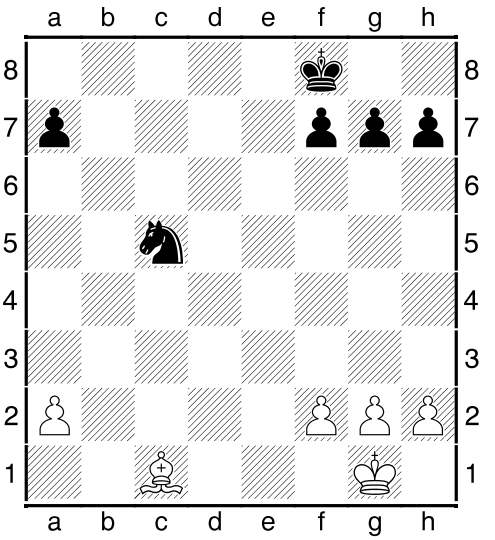
8. Trắng đi.....



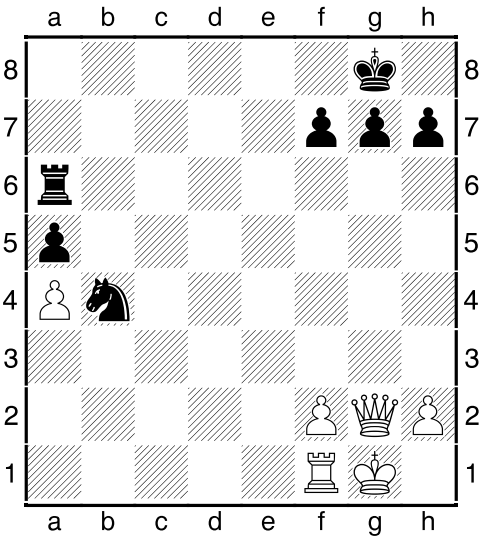
9. Trắng đi.....



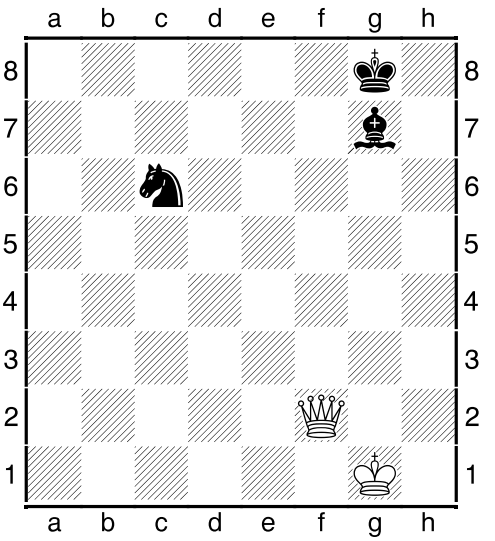
10. Trắng đi.....



11. Đen đi.....

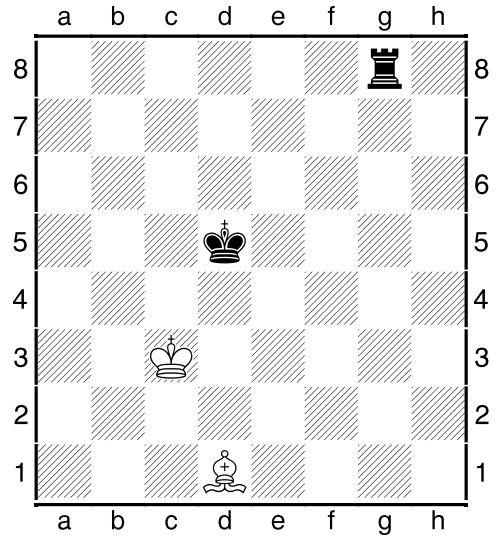


12. Đen đi.....

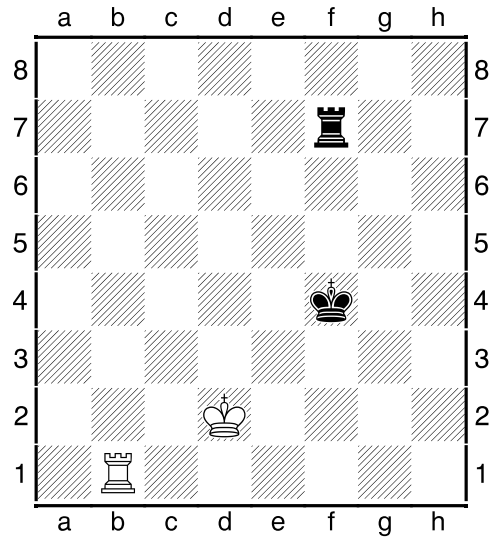


BÀI 20: XIÊN QUÂN

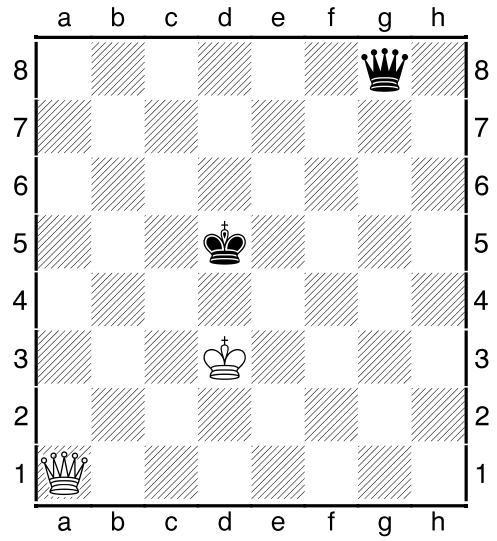
1. Trắng đi.....



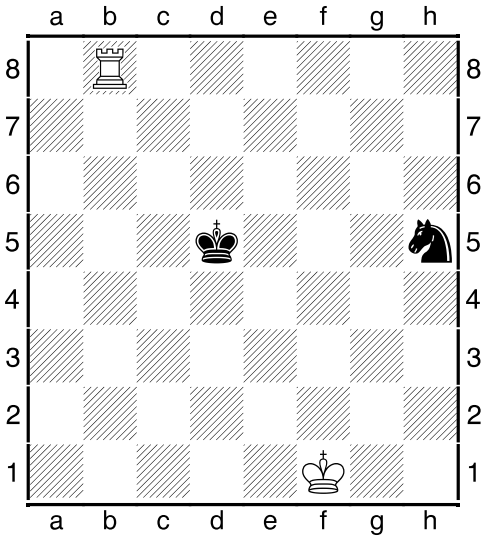
2. Trắng đi.....



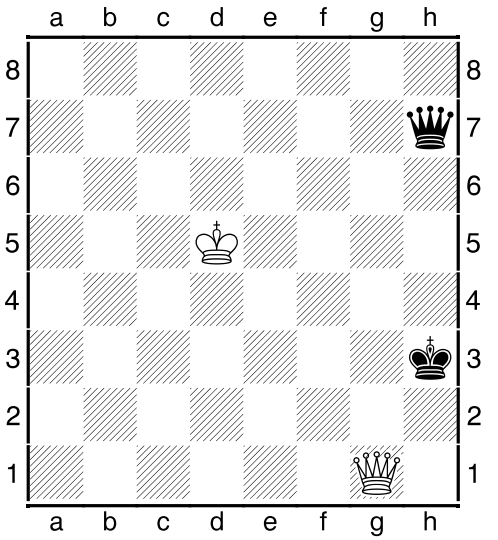
3. Trắng đi.....



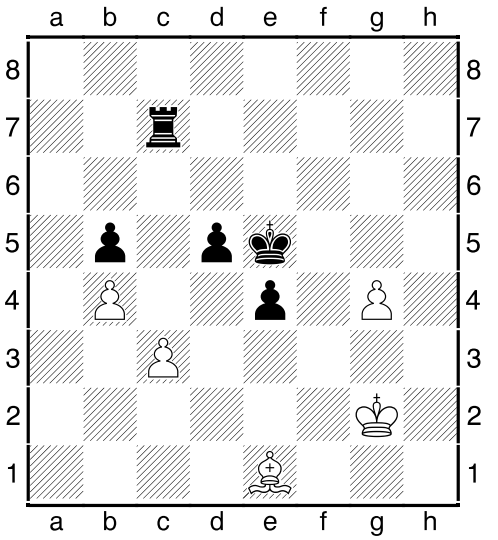
4. Trắng đi.....



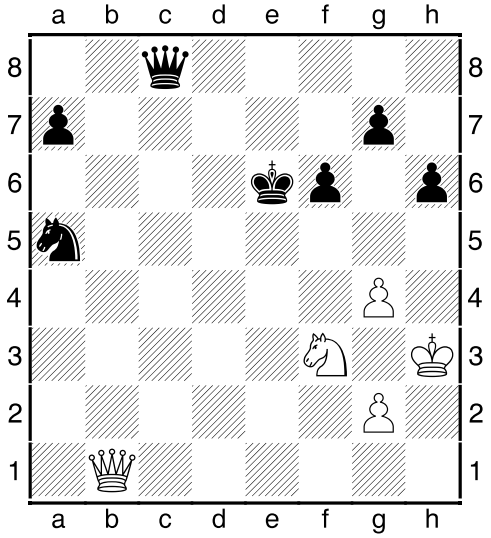
5. Trắng đi.....



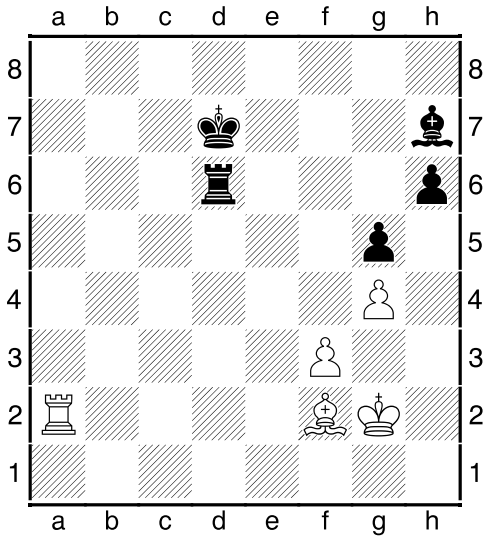
6. Trắng đi.....



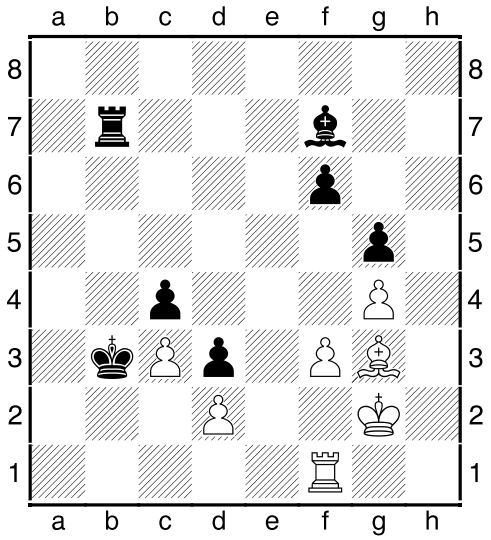
7. Trắng đi.....



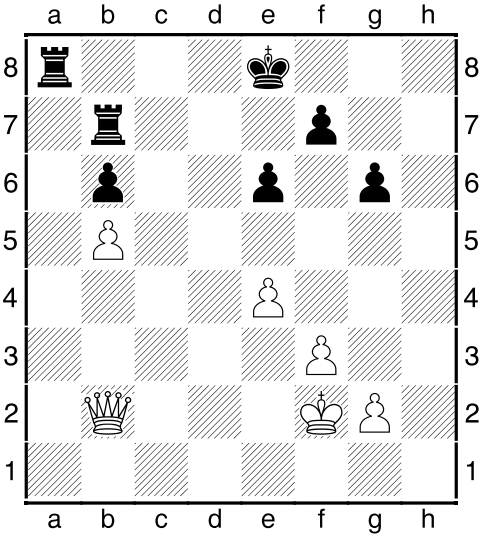
8. Trắng đi.....



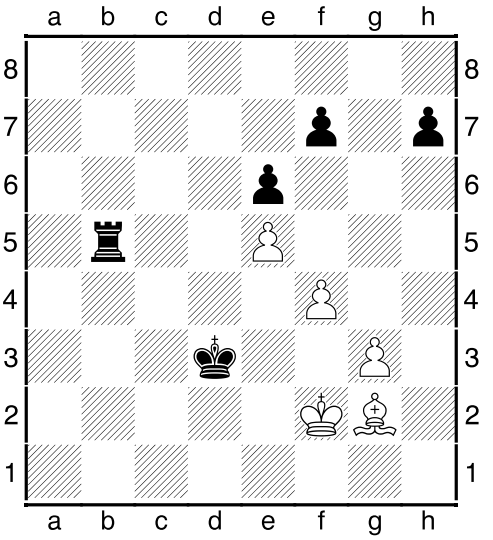
9. Trắng đi.....



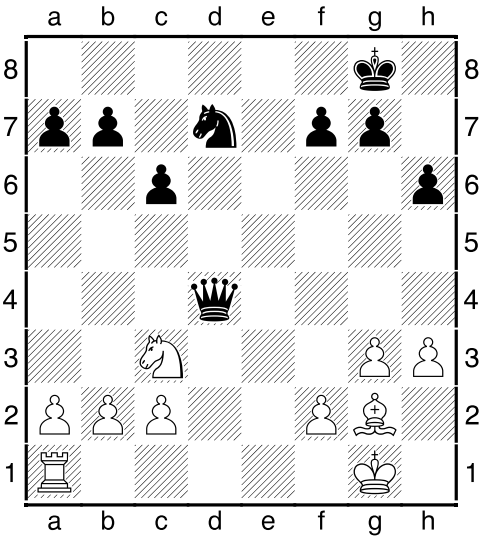
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

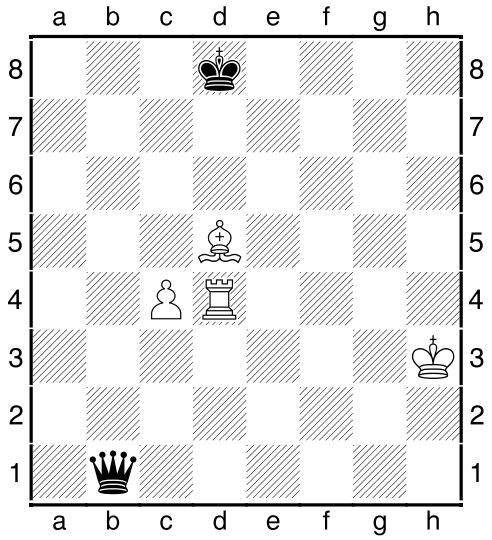


12. Trắng đi.....

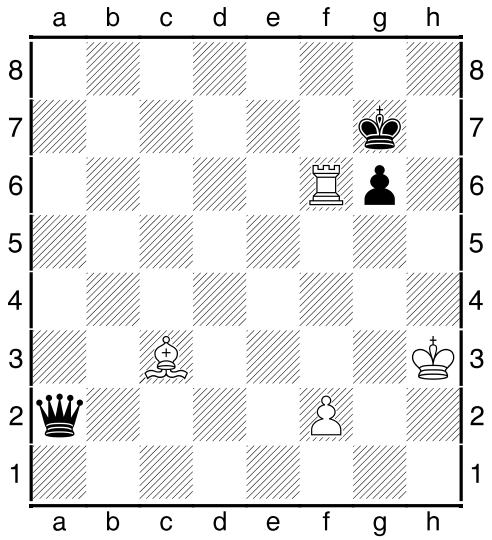


BÀI 21: CHIẾU MỞ

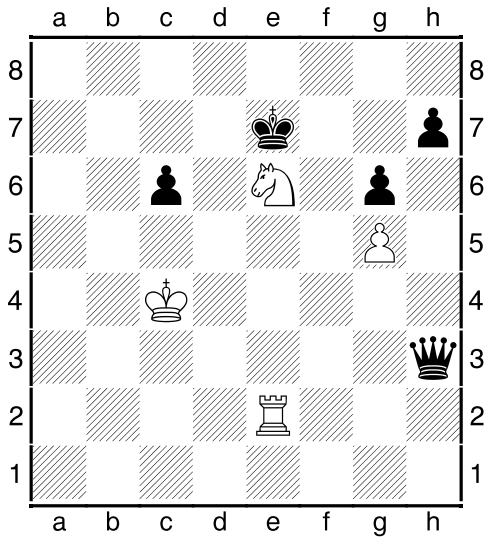
1. Trắng đi.....



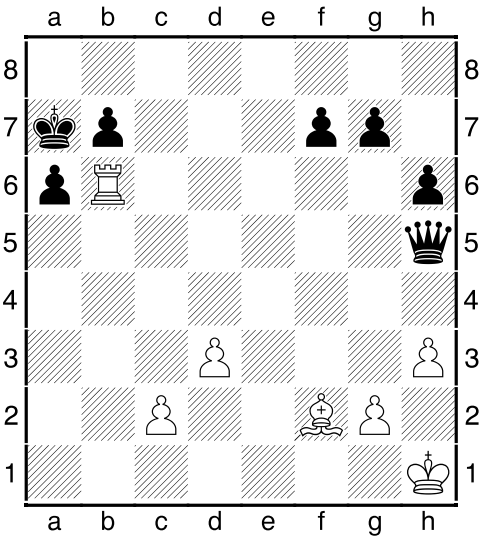
2. Trắng đi.....



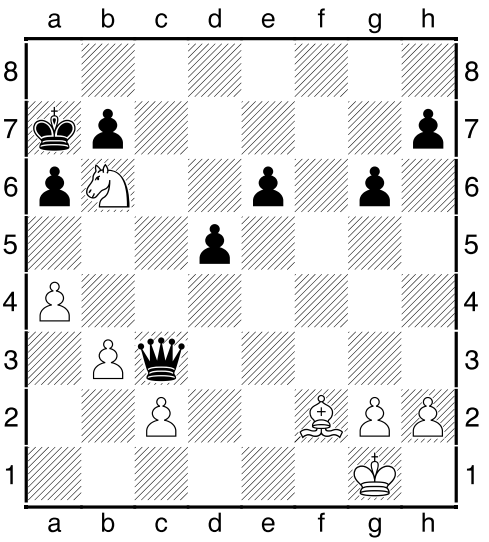
3. Trắng đi.....



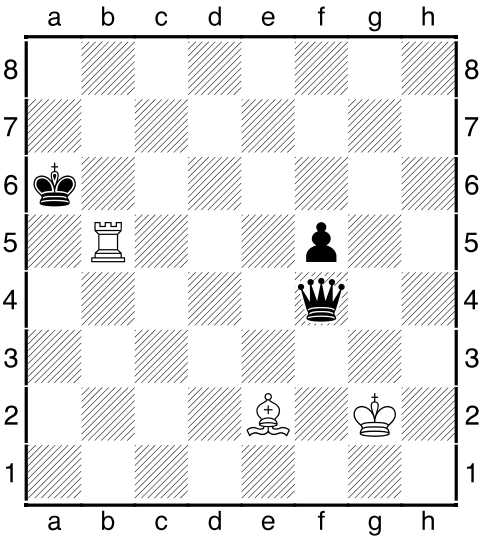
4. Trắng đi.....



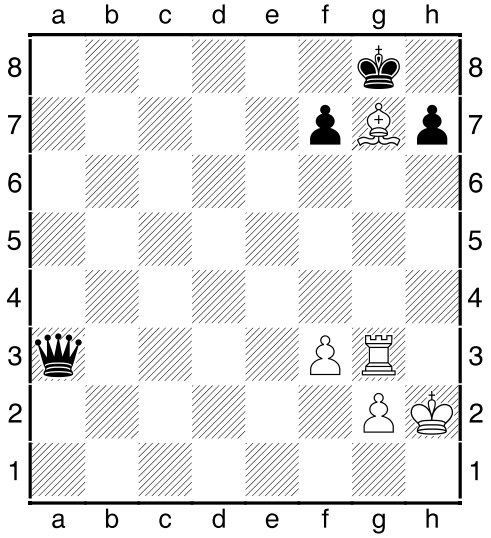
5. Trắng đi.....



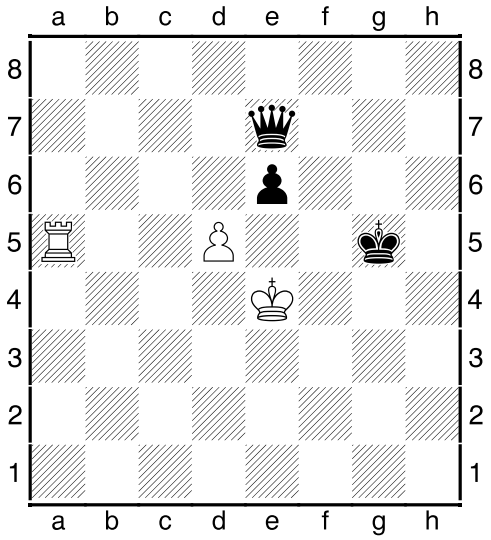
6. Trắng đi.....



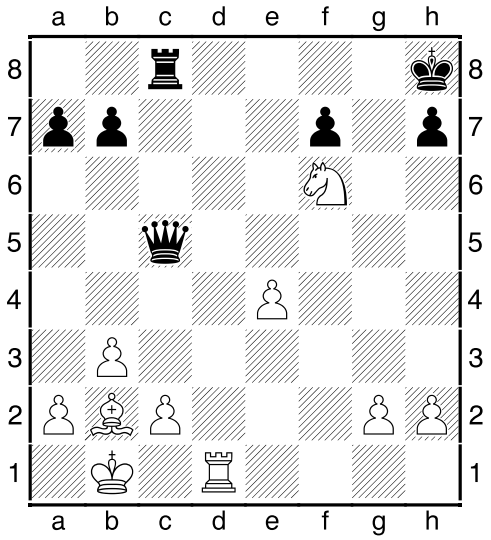
7. Trắng đi.....



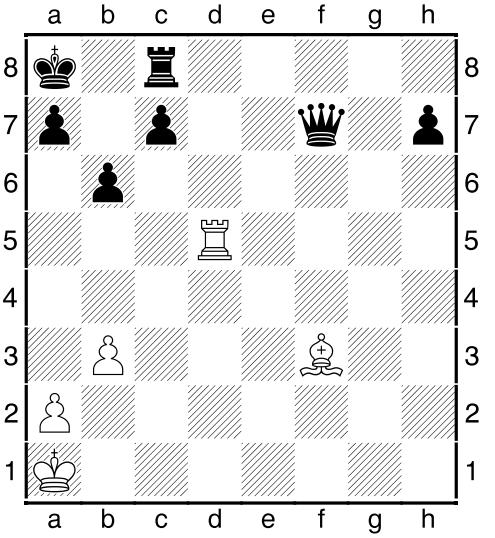
8. Trắng đi.....



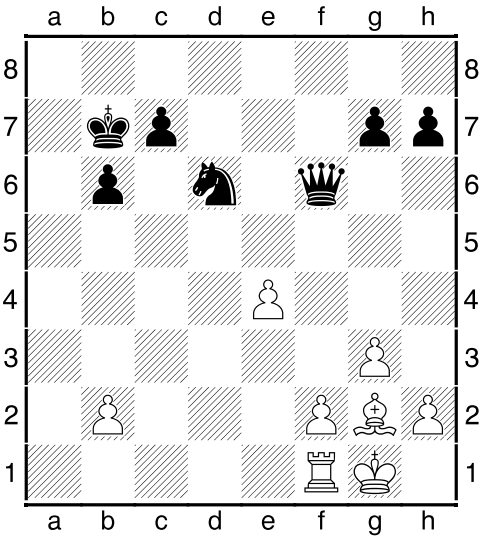
9. Trắng đi.....



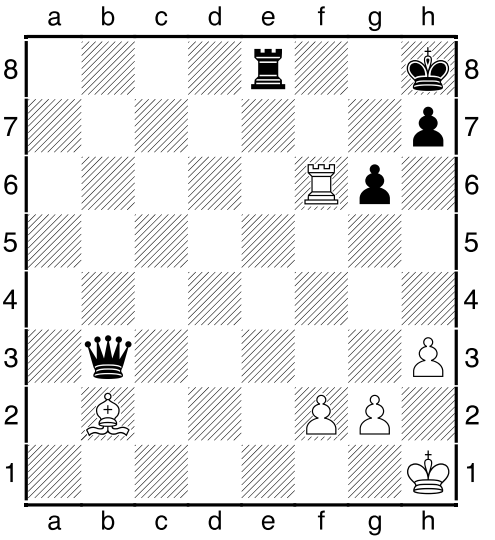
10. Trắng đi.....



11. Trắng đi.....

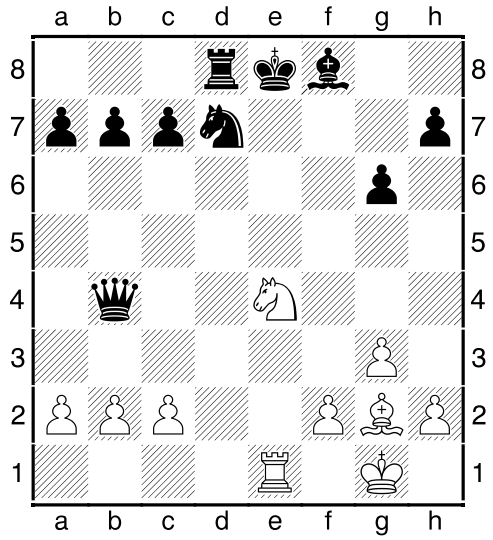


12. Trắng đi.....

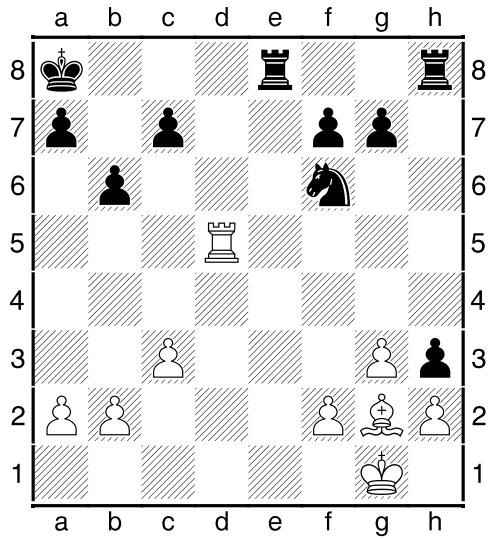


BÀI 22: CHIẾU ĐÔI

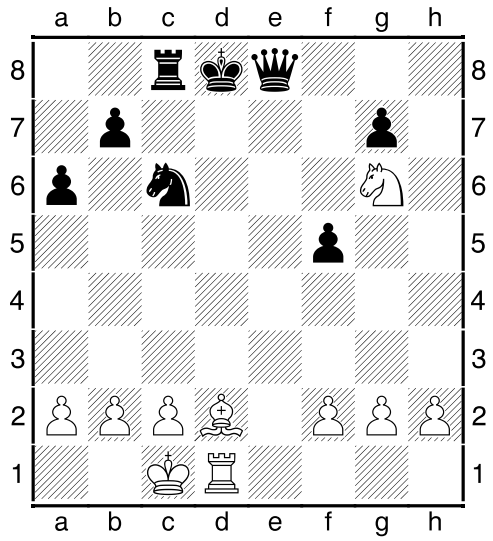
1. Trắng đi.....



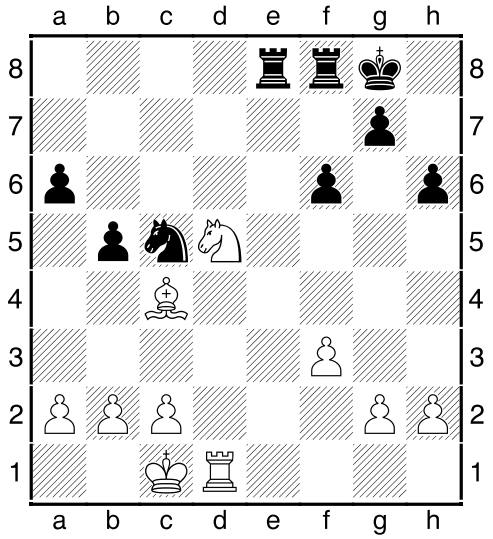
2. Trắng đi.....



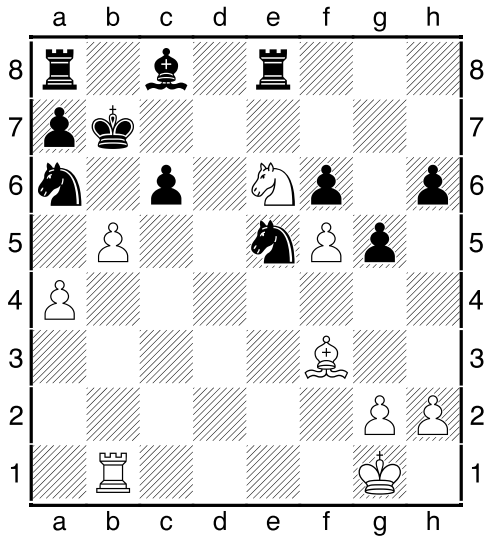
3. Trắng đi.....



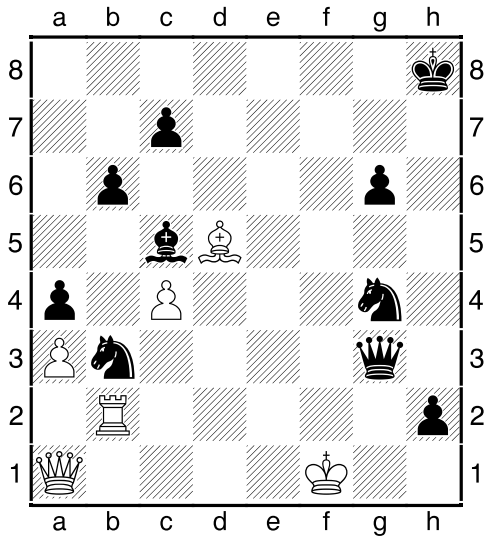
4. Trắng đi.....



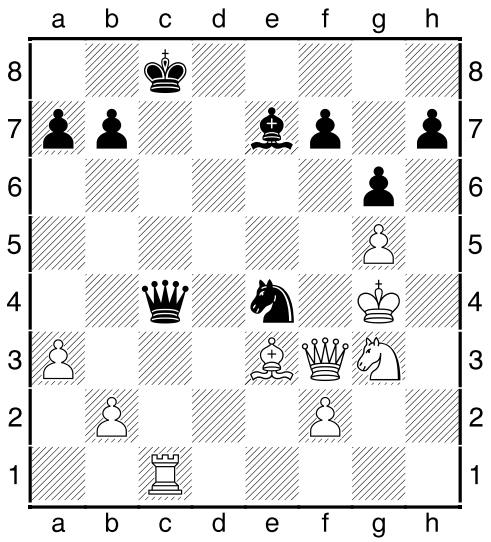
5. Trắng đi.....



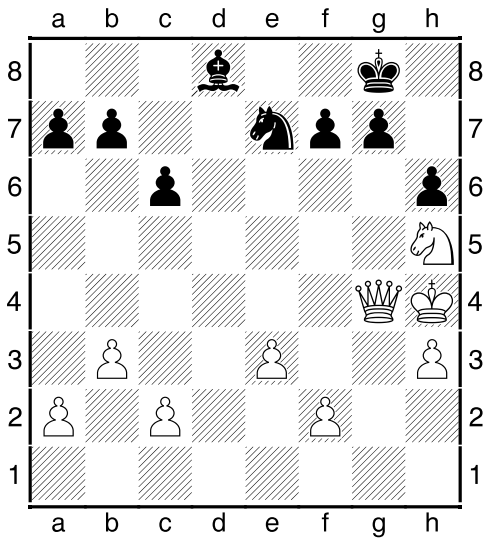
6. Trắng đi.....



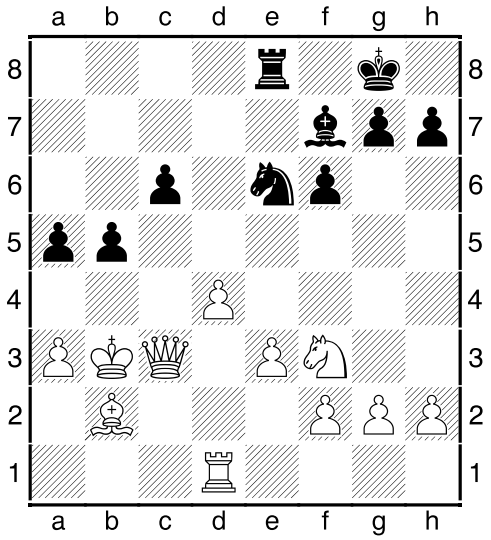
7. Đen đi.....



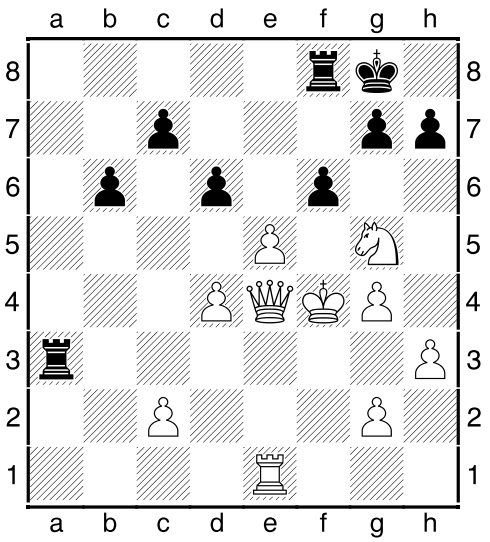
8. Đen đi.....



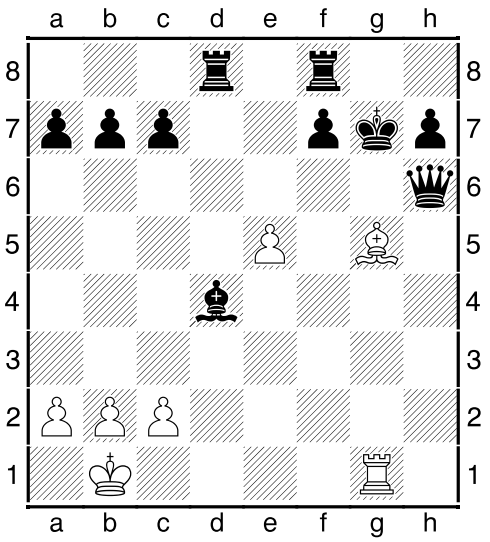
9. Đen đi.....



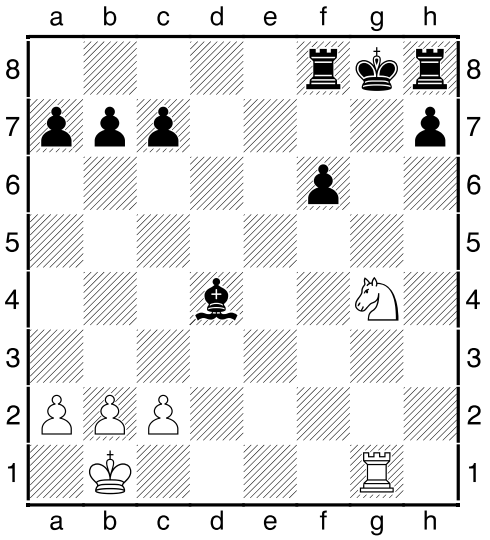
10. Đen đi.....



11. Trắng đi.....

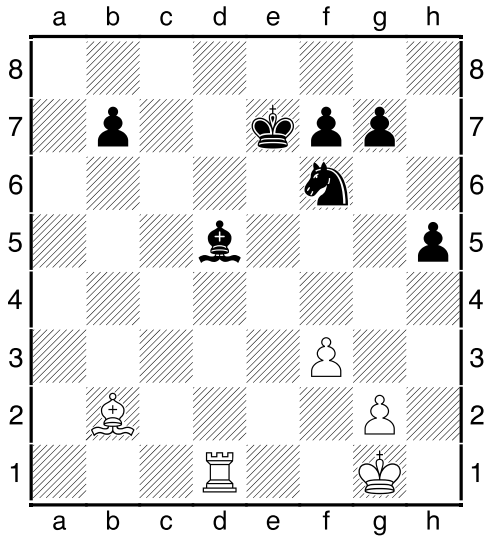


12. Trắng đi.....

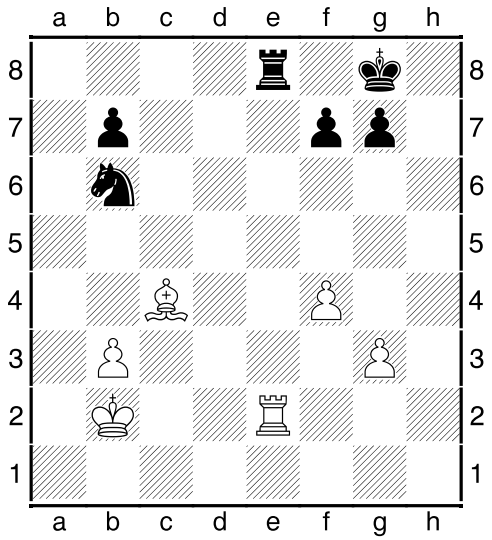


BÀI 23: DIỆT QUÂN BẢO VỆ

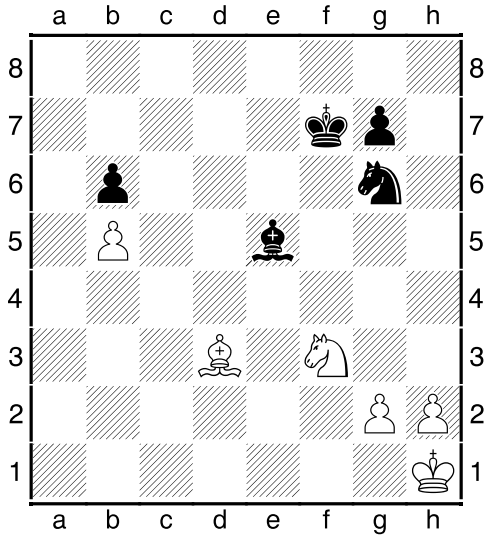
1. Trắng đi.....



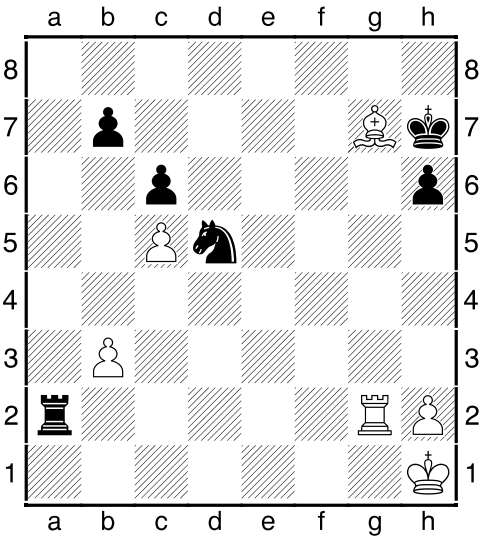
2. Đen đi.....



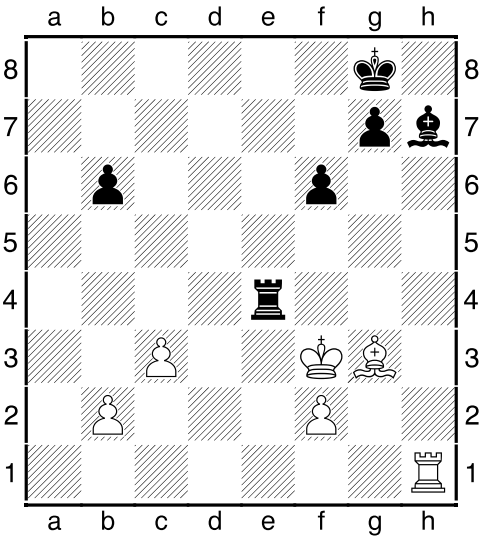
3. Trắng đi.....



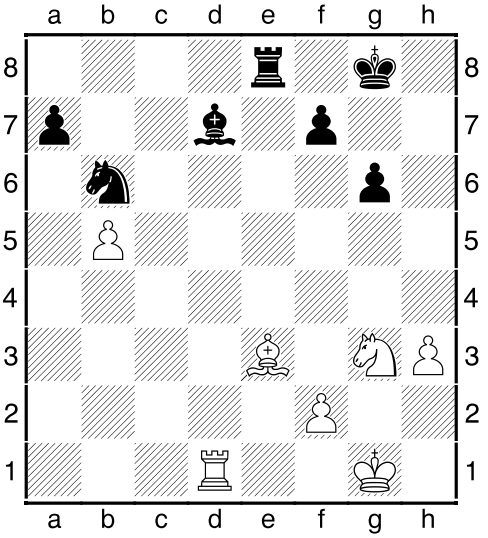
4. Đen đi.....



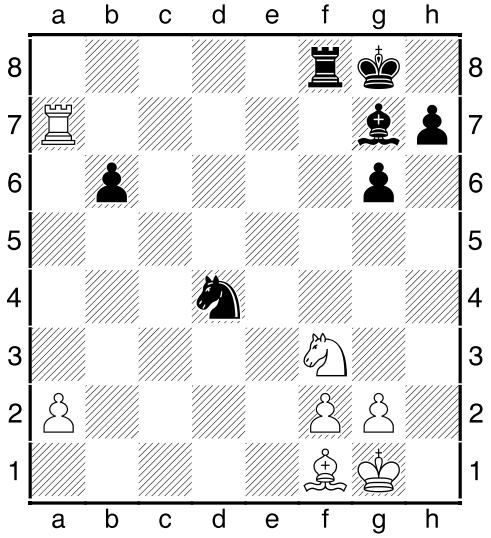
5. Trắng đi.....



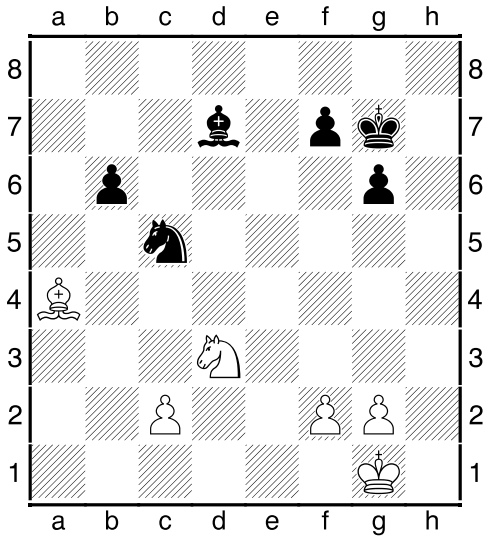
6. Trắng đi.....



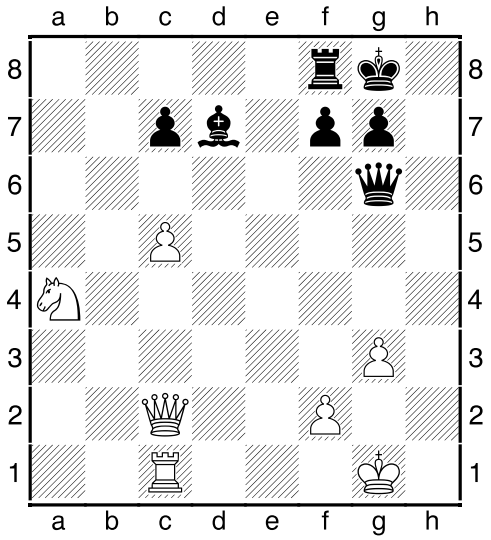
7. Trắng đi.....



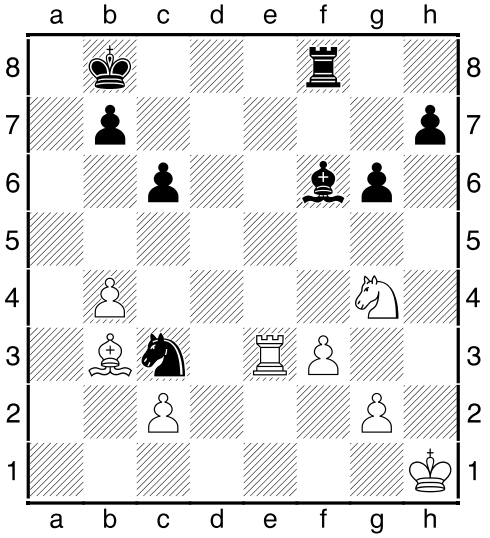
8. Trắng đi.....



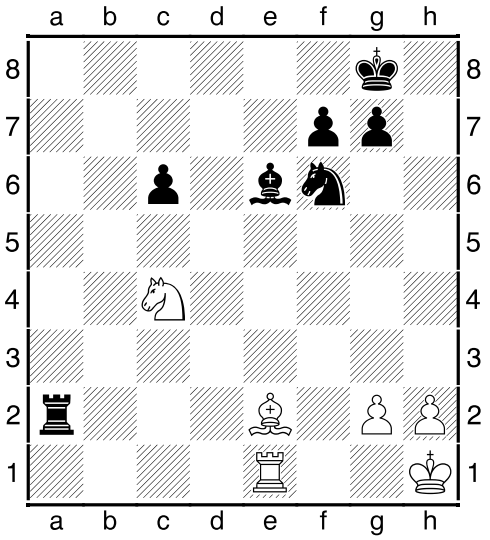
9. Đen đi.....



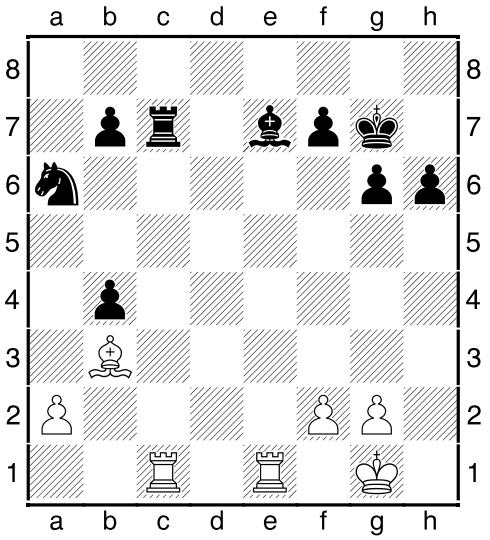
10. Trắng đi.....



11. Đen đi.....

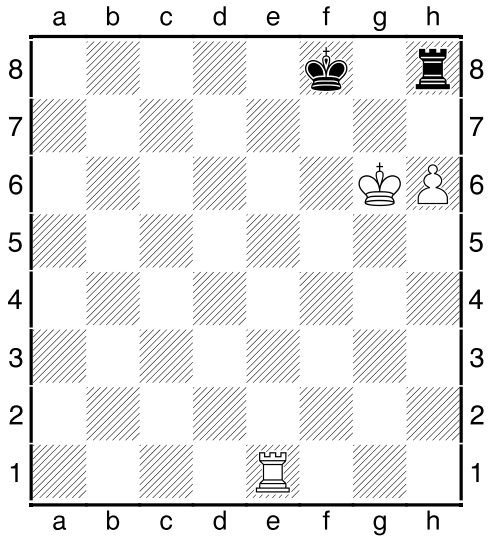


12. Trắng đi.....

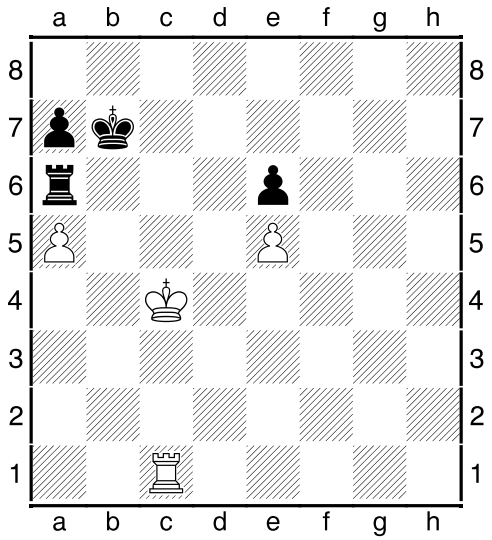


BÀI 24: BÍ NƯỚC

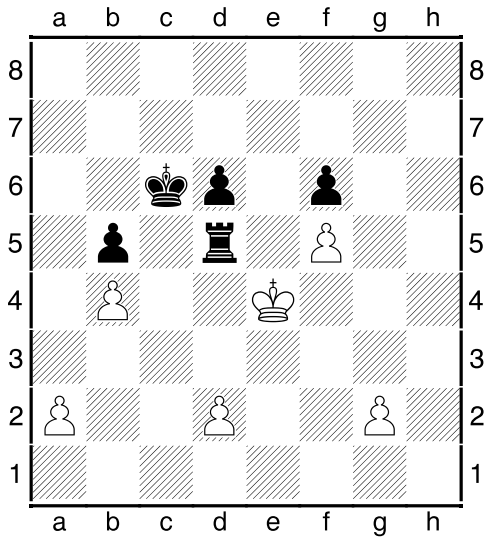
1. Trắng đi.....



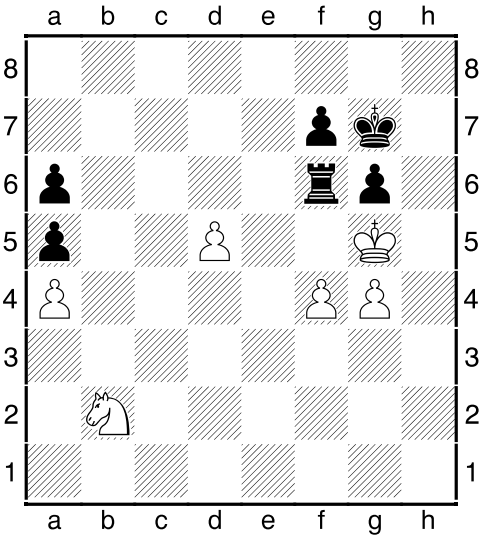
2. Trắng đi.....



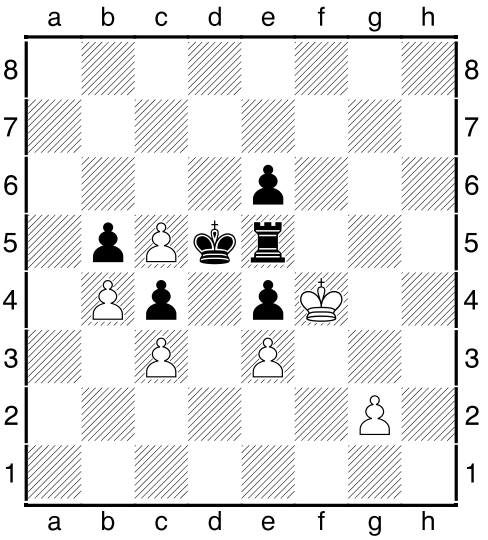
3. Trắng đi.....



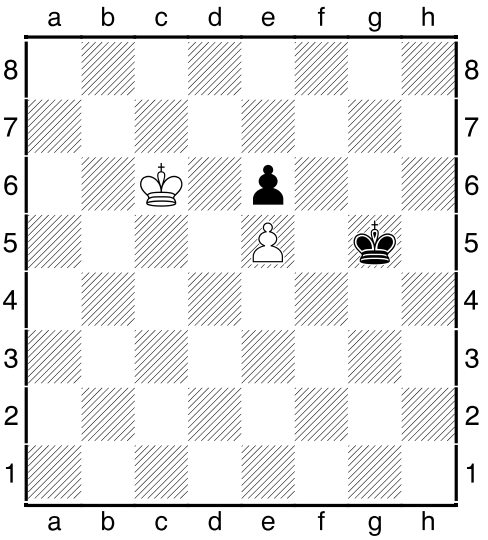
4. Trắng đi.....



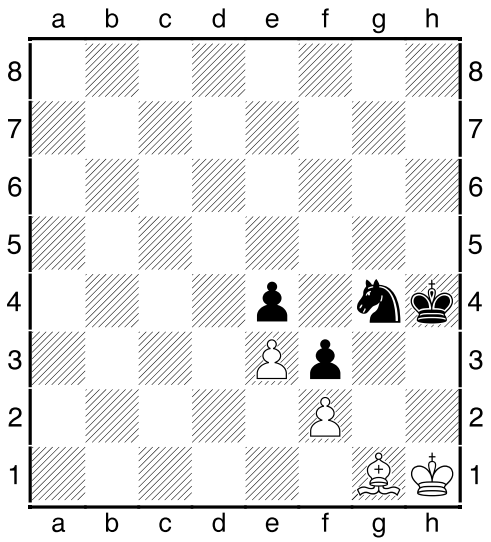
5. Trắng đi.....



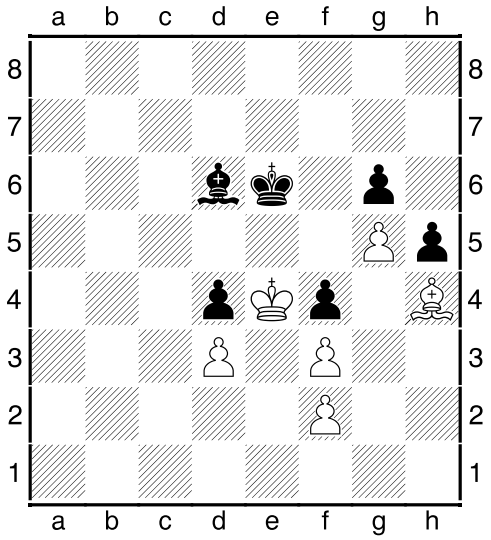
6. Trắng đi.....



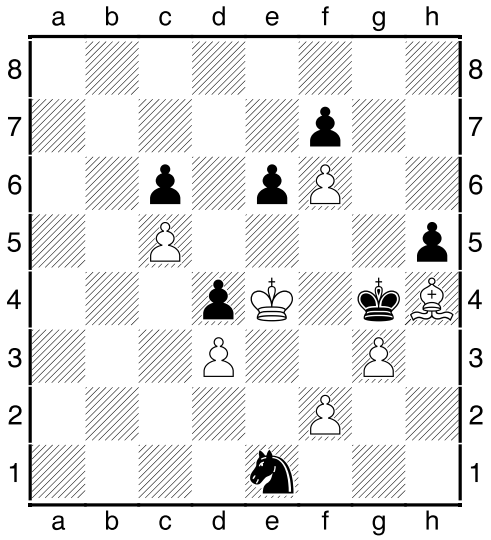
7. Đen đi.....



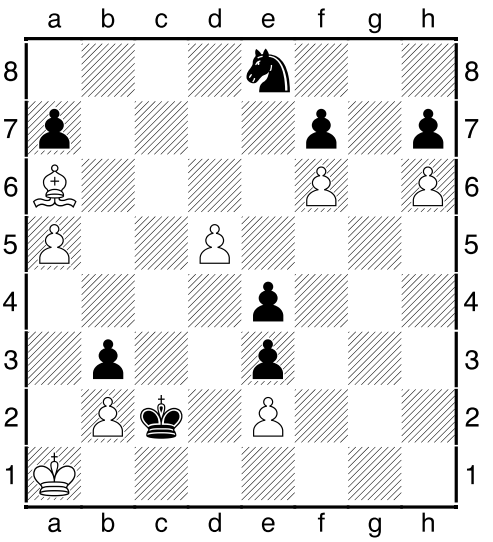
8. Đen đi.....



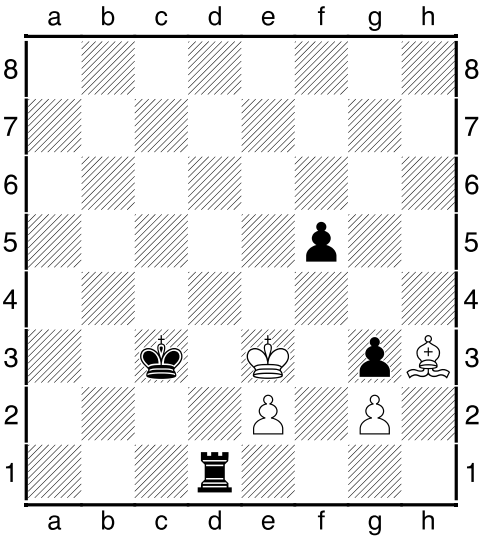
9. Đen đi.....



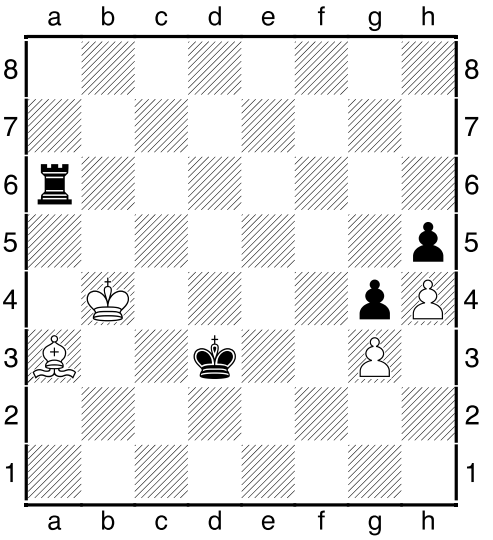
10. Đen đi.....



11. Đen đi.....

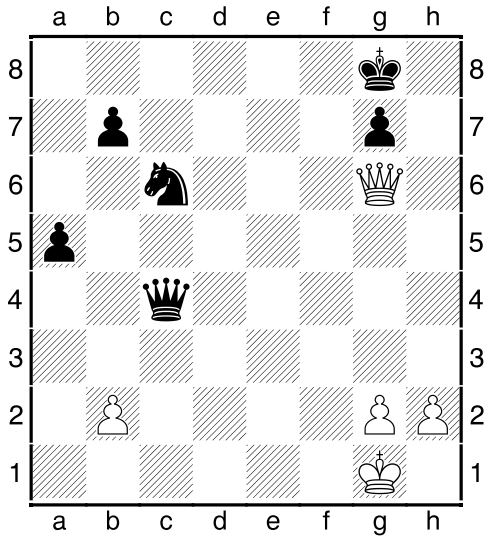


12. Đen đi.....

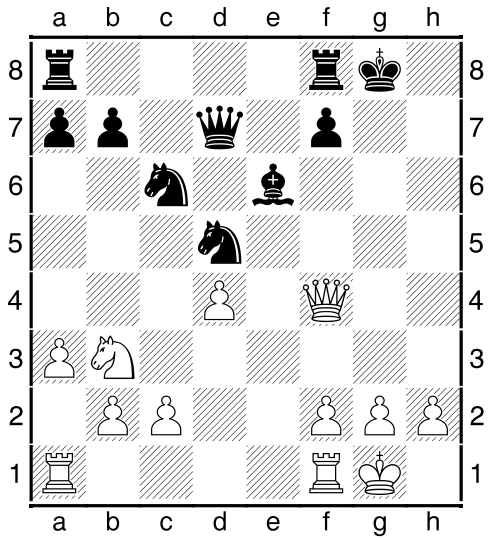


BÀI 25: CHIẾU MÃI CẦU HÒA

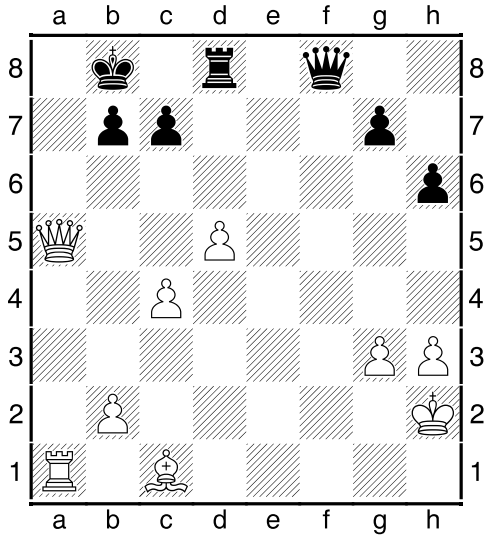
1. Trắng đi.....



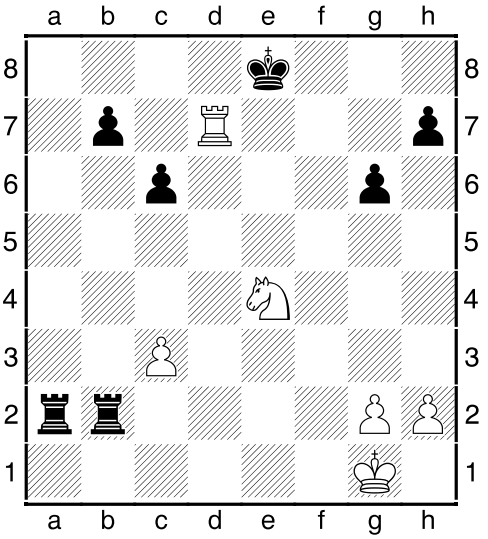
2. Trắng đi.....



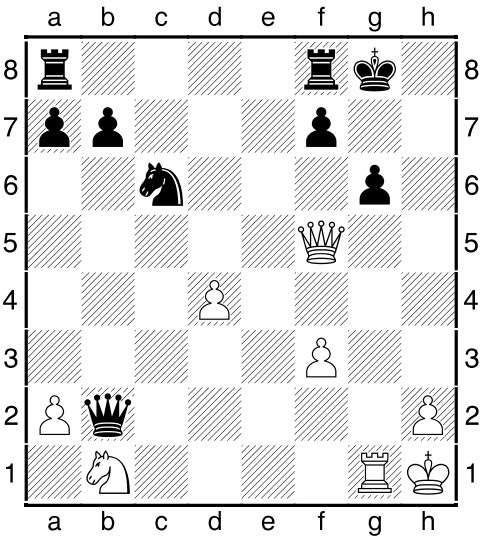
3. Đen đi.....



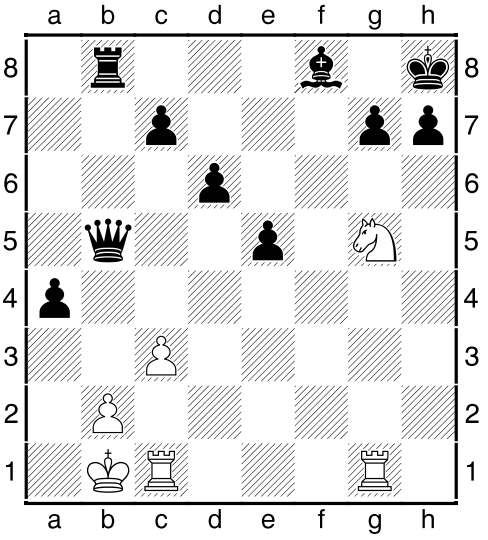
4. Trắng đi.....



5. Trắng đi.....

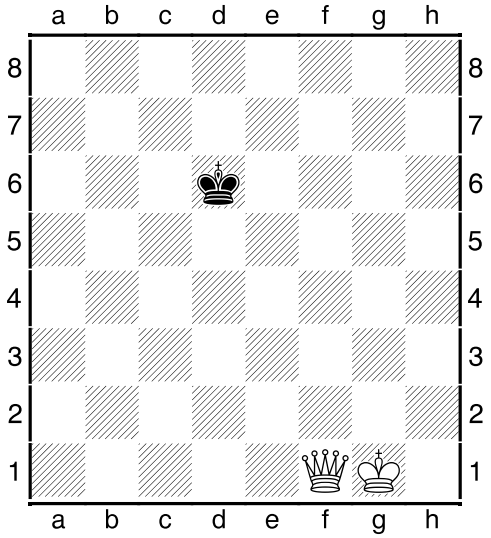


6. Trắng đi.....

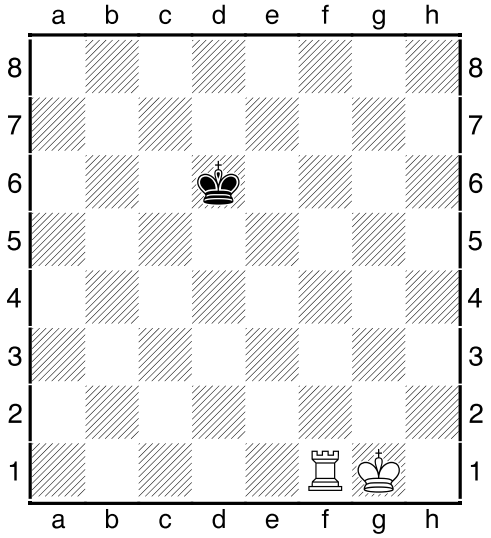


BÀI 26: TÀN CUỘC VỠ LÒNG

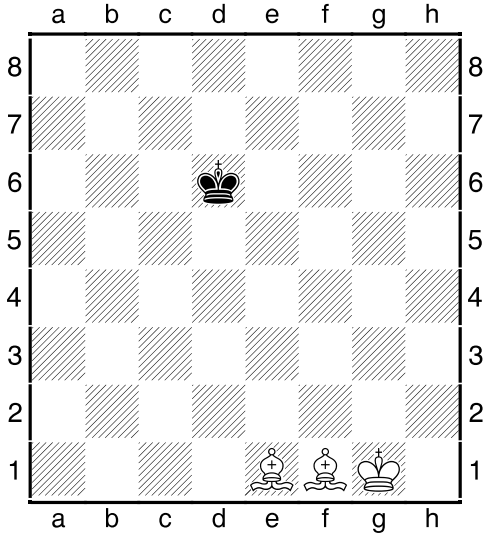
1. Chiếu bí với 1 Hậu



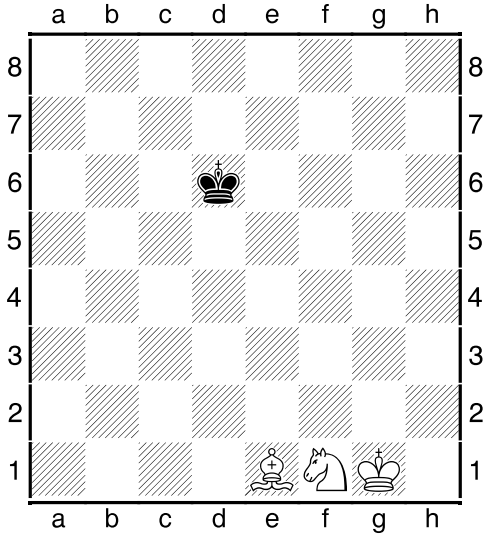
2. Chiếu bí với 1 Xe



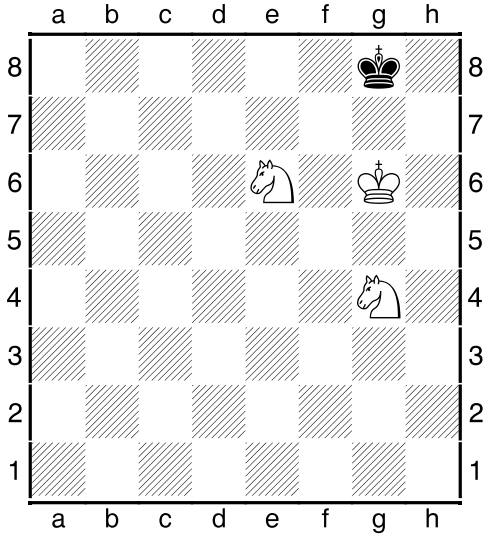
3. Chiếu bí với 2 Tượng



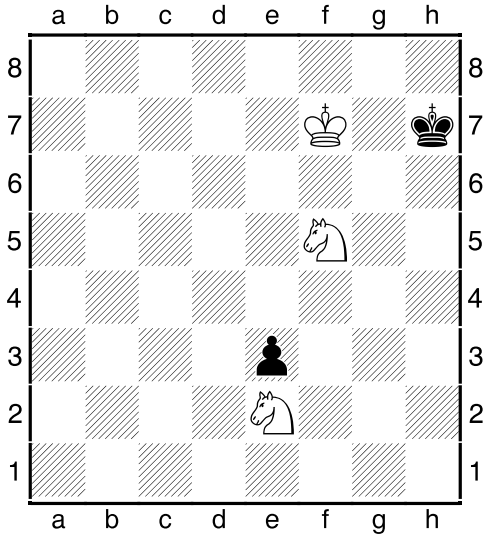
4. Chiếu bí với 1 Mã và 1 Tượng



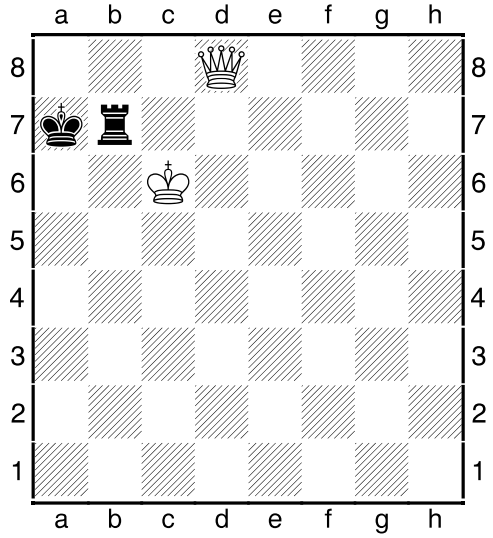
5. Đen đi, thủ hòa 2 Mã



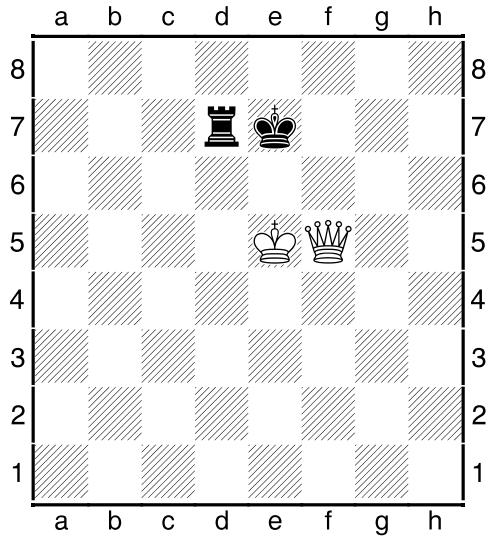
6. Trắng đi và thắng



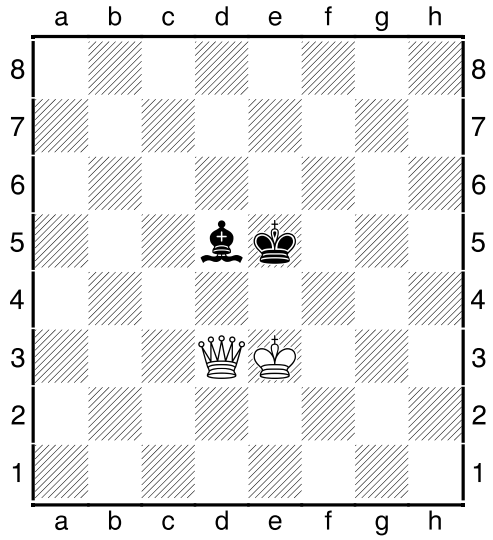
7. Đen đi, vị thế Philidor



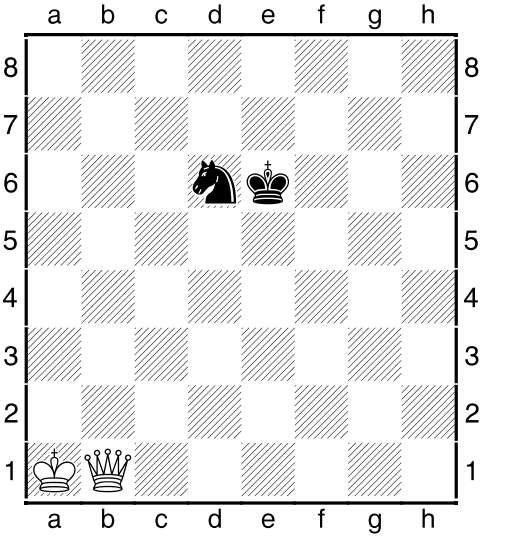
8. Trắng đi, 1 Hậu tất thắng 1 Xe



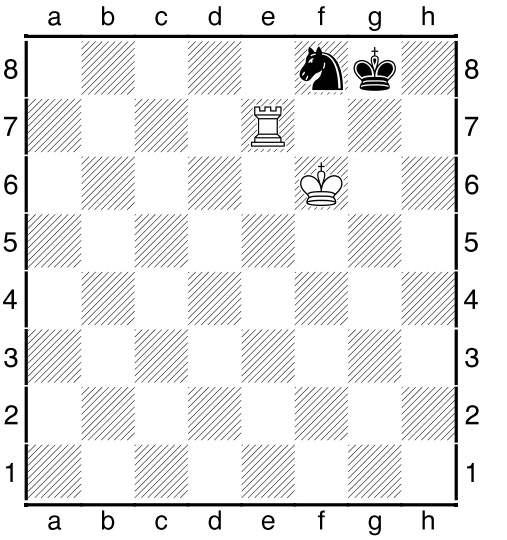
9. Trắng đi, 1 Hậu tất thắng 1 Tượng



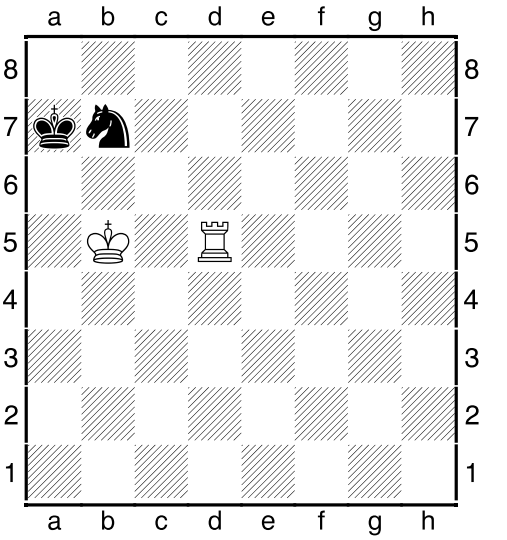
10. Trắng đi, 1 Hậu tất thắng 1 Mã



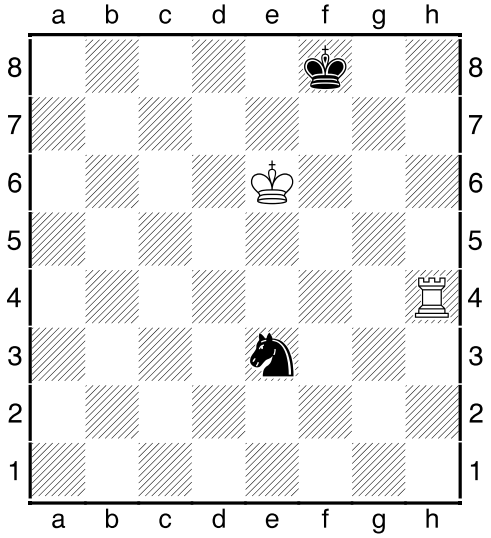
11. Đen đi và thủ hòa



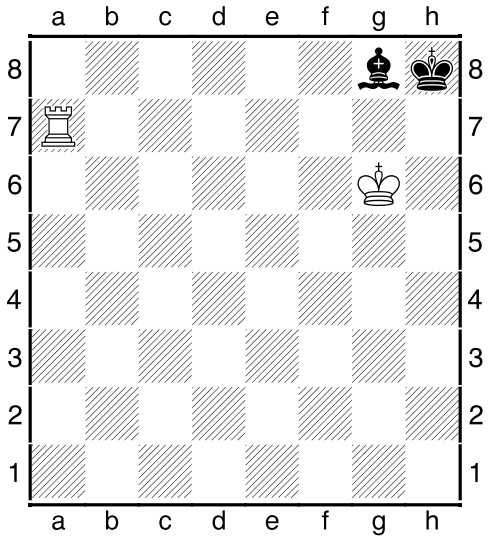
12. Trắng đi và thắng



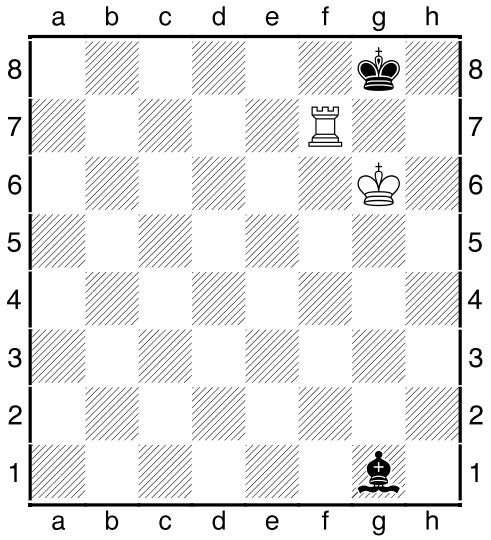
13. Trắng đi và thắng



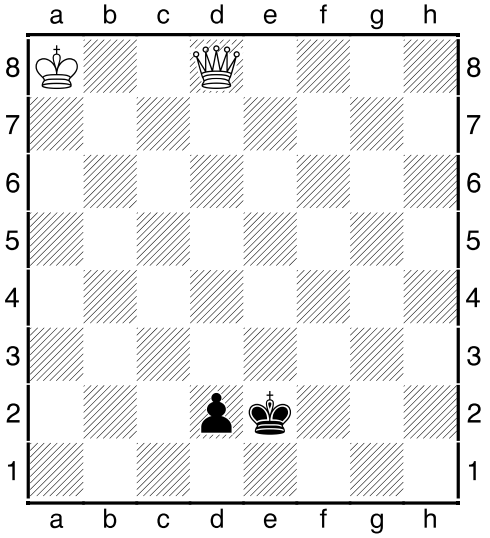
14. Đen đi, thủ hòa



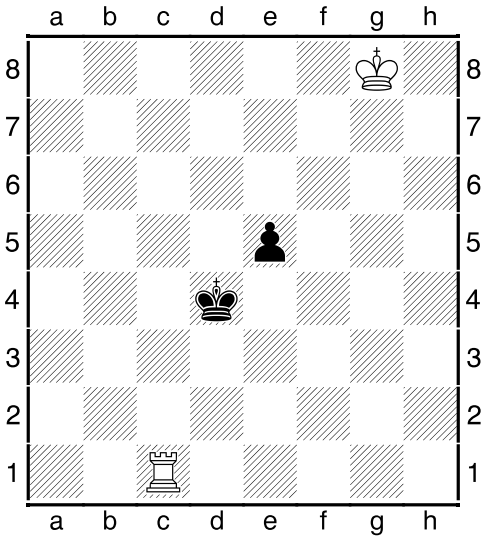
15. Trắng đi và thắng



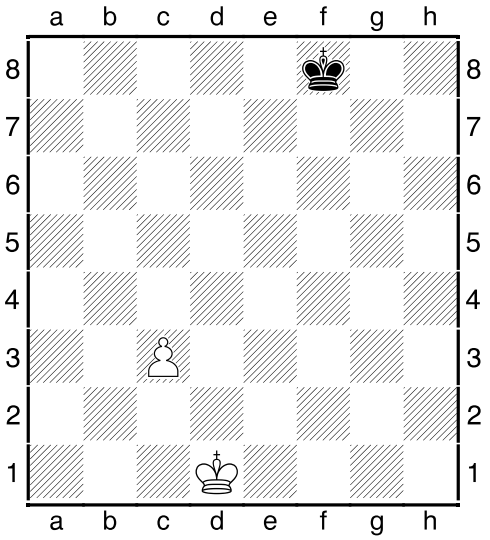
16. Trắng đi và thắng



17. Trắng đi và thắng



18. Vua trắng chạy đến ô chìa khóa nào ?



BÀI 27: KHAI CUỘC VỠ LÒNG

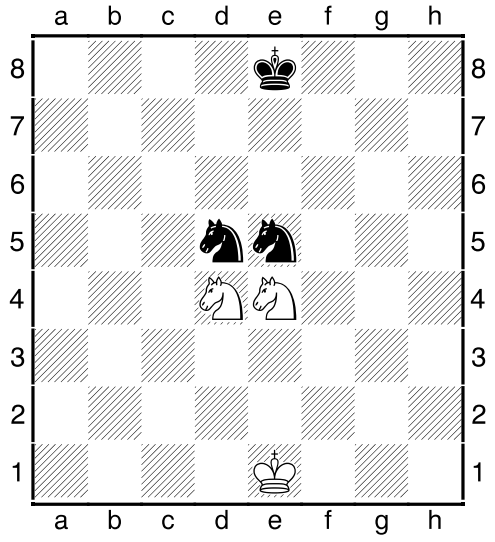
- Ba giai đoạn của một ván cờ
- Khu trung tâm
- Mục đích khai cuộc

Khai cuộc, trung cuộc và tàn cuộc

Một ván cờ gồm 3 giai đoạn. Giai đoạn đầu tiên gọi là *khai cuộc* có thể từ 8-12 nước đi đầu tiên. Giai đoạn cuối cùng gọi là *tàn cuộc* khi mỗi bên chỉ còn vài quân trên bàn cờ. Và giai đoạn thứ 2, nằm giữa *khai cuộc* và *tàn cuộc*, thường gọi là *trung cuộc*.

Khu trung tâm là gì ?

Bàn cờ có 64 ô cờ, trong đó có 4 ô quan trọng nhất nằm giữa bàn cờ e4, e5, d4, d5 gọi là *khu trung tâm.*



Hình 1

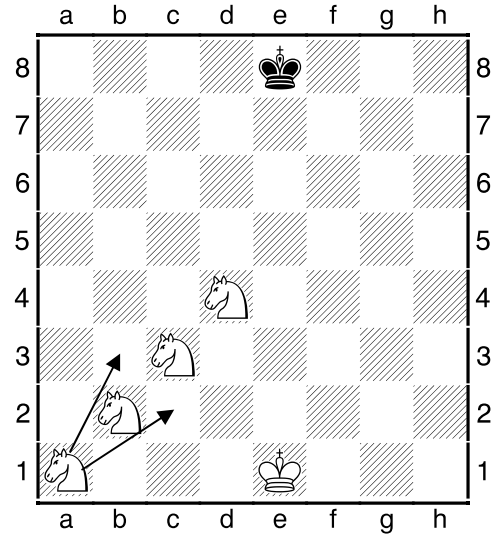
Bốn quân mã nằm ở khu trung tâm.

Mục đích khai cuộc ?

Những nước đi đầu tiên hay khai cuộc có 2 mục đích chính đó là:

1. Bố trí quân cờ mình ở vị trí tốt nhất.
2. Đồng thời ngăn đối thủ làm điều tương tự.

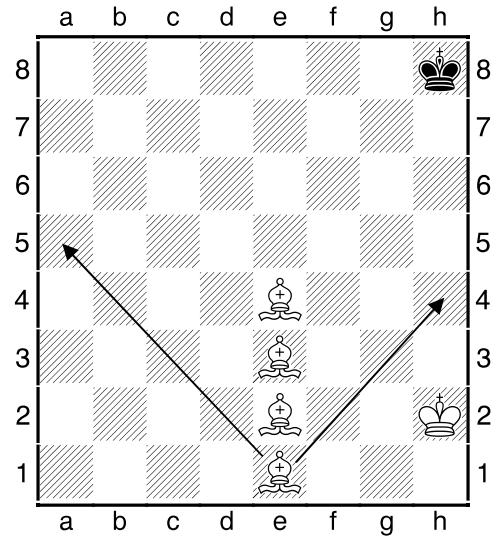
Vậy đâu là vị trí tốt nhất ? Rõ ràng vị trí nào giúp quân cờ của bạn đi được nhiều ô nhất, *cơ động* nhất thì đó chính là vị trí tốt nhất. Một quân cờ được gọi là *cơ động* khi chúng có khả năng di chuyển từ vị trí này đến vị trí khác trên bàn cờ trong thời gian ngắn nhất. Giả sử trên bàn cờ trống không, ta bố trí 4 quân mã vào 4 ô khác nhau. Bạn hãy đoán xem ô nào là vị trí tốt nhất cho quân mã ?



Hình 2

- Mã a1 đi được 2 ô
- Mã b2 đi được 4 ô
- Mã c3 đi được 8 ô
- Mã d4 đi được 8 ô

Giả sử có cuộc chạy đua đến 3 góc bàn cờ là a8, h8, h1 theo bạn quân mã nào sẽ về đích trước tiên ?

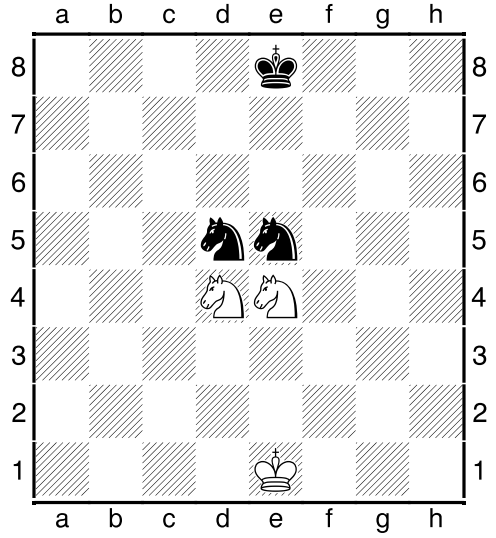


Hình 3

- Tượng e1 đi được 7 ô
- Tượng e2 đi được 9 ô
- Tượng e3 đi được 11 ô
- Tượng e4 đi được 13 ô

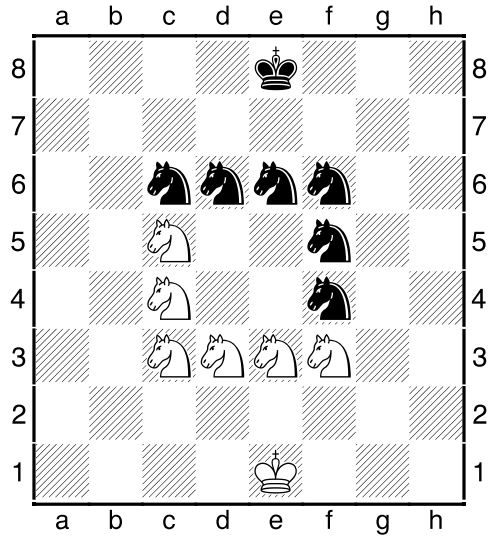
Đâu là vị trí tốt nhất của quân tượng ? Ô e1, e2, e3 hay e4 ?

Từ 2 ví dụ trên, bạn có thể dễ dàng nhận ra khi ta bố trí mã hoặc tượng càng gần *khu trung tâm* thì chúng càng *cơ động*. Bạn hãy hình dung, bàn cờ được tạo thành từ 4 hình vuông. Hình vuông thứ 1 hay *khu trung tâm* lại được tạo thành từ 4 ô e4, e5, d4, d5. Như hình dưới đây, 4 quân mã đang nằm trong 4 ô thuộc hình vuông thứ 1.



Hình 4

Kế tiếp là hình vuông thứ 2 gọi là *trung tâm mở rộng* gồm 12 ô. Hình 5, 12 quân mã đang nằm ở hình vuông thứ 2.



Hình 5

Tương tự như vậy, ta có hình vuông thứ 3 và cuối cùng là hình vuông thứ 4 gồm những ô nằm ở mép, xung quanh bàn cờ.

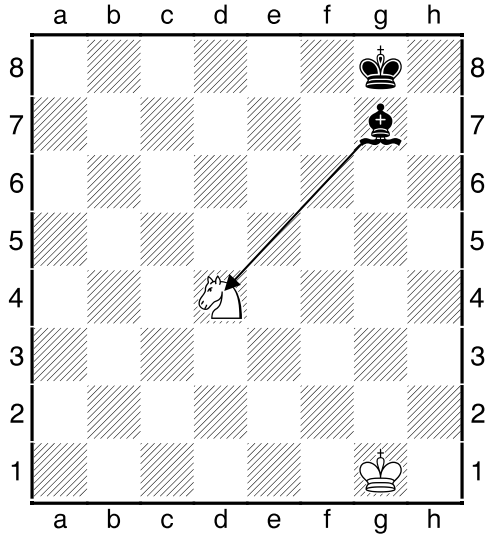
Bây giờ ta sẽ tính xem số ô mỗi quân cờ có thể đi được, khi lần lượt đặt chúng vào hình vuông số 1 đến số 4. Ở đây, tôi đang nói đến khả năng cơ động của những quân sĩ quan gồm: 2 quân nhẹ (mã, tượng) và 2 quân nặng (xe, hậu) trên bàn cờ trống không.

Số ô có thể đi được	Hình vuông 1	Hình vuông 2	Hình vuông 3	Hình vuông 4
Mã	8	8	tối đa 6	tối đa 5
Tượng	13	11	9	7
Xe	14	14	14	14
Hậu	27	25	23	21

Vậy rõ ràng để bố trí quân cờ của mình ở vị trí tốt nhất, bạn phải ưu tiên đặt chúng vào các ô thuộc hình vuông thứ 1 *khu trung tâm*.

Vấn đề là đối thủ của bạn cũng có ý định tương tự. Ở đây, sẽ nảy sinh cuộc tranh giành nảy lửa giữa 2 đối thủ gọi là *giành khu trung tâm*.

Thứ nhất: *Chiếm* là gì và *kiểm soát* là gì ?



Hình 6

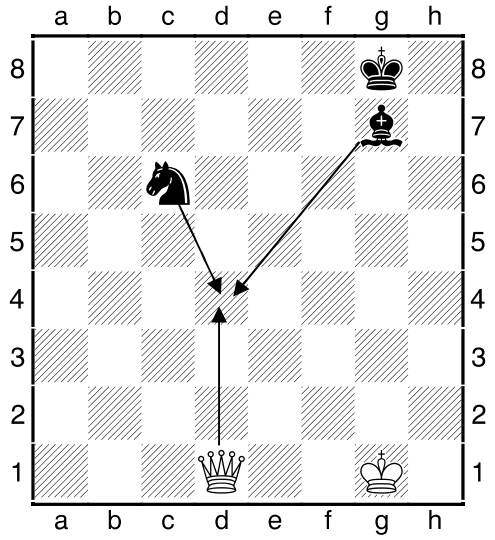
- Trắng đặt quân mã vào ô d4, ta nói mã *chiếm* ô d4.

- Đen có quân tượng tấn công hay gây áp lực lên ô d4, ta nói tượng *kiểm soát* ô d4.

Tất nhiên, bạn muốn bố trí các *quân nhẹ* của mình vào *khu trung tâm.* Nhưng ta nên *chiếm* trước hay *kiểm soát* trước ?

Từ minh họa ở hình 6. Nếu tới lượt đen đi, thì tượng đen sẽ bắt mã và trở thành kẻ *chiếm* sau cùng. Còn nếu tới lượt trắng đi, thì mã trắng buộc phải rời bỏ ô d4. Rõ ràng, ta nên *kiểm soát khu trung tâm trước, chiếm sau.*

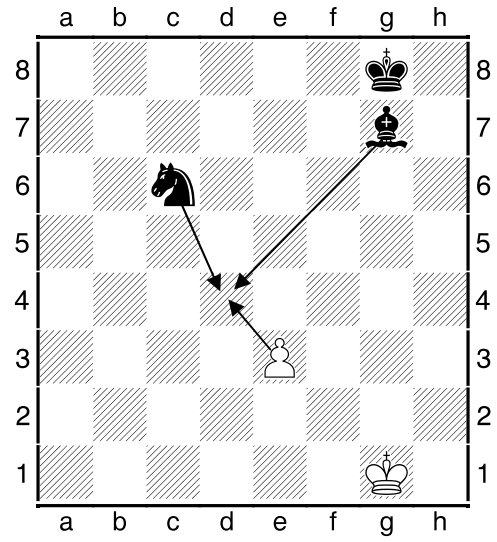
Thứ hai: Quân nào kiểm soát khu trung tâm hiệu quả nhất ? Hậu hay tốt ?



Hình 7

Hậu kiểm soát ô d4, liệu có ngăn được mã đen nhảy vào ô d4 ? Ở đây, đen có thể đi mã d4 mà không sợ lỗ quân.

Bây giờ, ta đổi lại quân kiểm soát ô d4 là quân tốt.



Hình 8

Liệu đen có thể nhảy mã vào ô d4 không ? Tất nhiên, đen sẽ lỗ quân nếu đi mã d4.

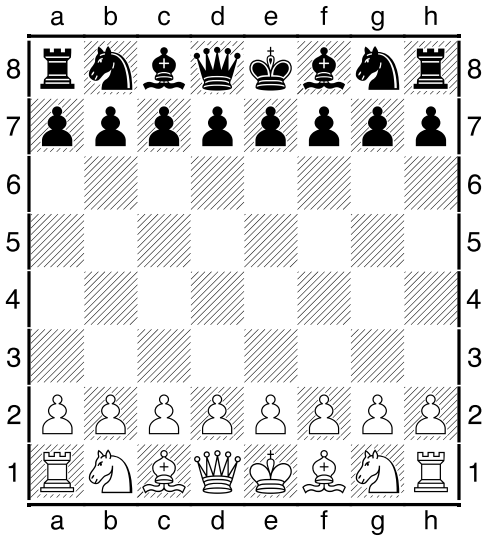
Rốt cuộc thì quân giá trị càng nhỏ thì kiểm soát khu trung tâm càng hiệu quả.

1. Tốt kiểm soát hiệu quả nhất
2. Mã kiểm soát hiệu quả nhì
3. Tượng kiểm soát hiệu quả ba
4. Xe kiểm soát hiệu quả bốn
5. Cuối cùng là hậu.

Khi *kiểm soát khu trung tâm* bạn đạt được 2 mục đích của khai cuộc:

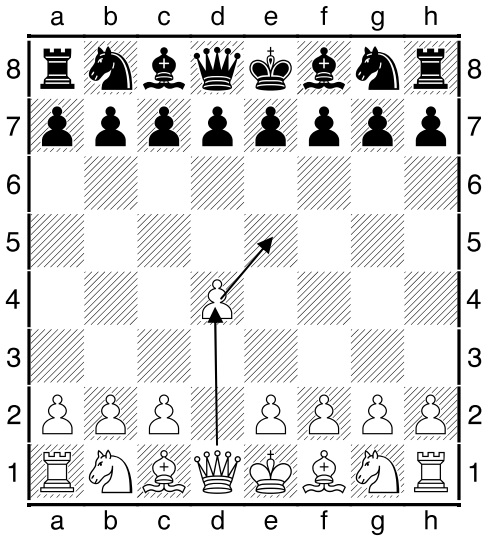
1. Chuẩn bị bố trí quân cờ mình lên các ô thuộc khu trung tâm
2. Đồng thời ngăn đối thủ làm điều tương tự.

Quay lại bàn cờ với vị thế ban đầu, nước đầu tiên trắng nên đi nước nào ?



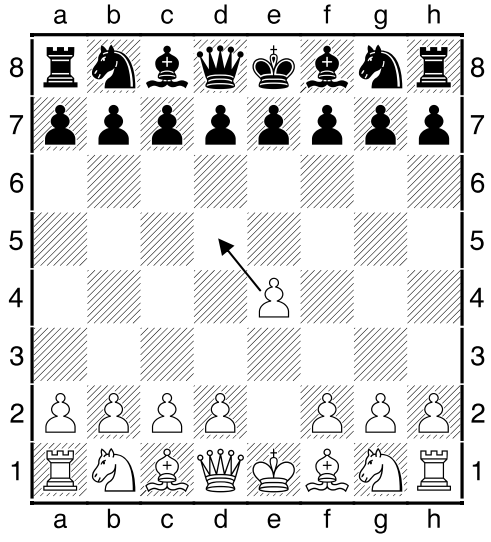
Hình 9

- Hỏi: Nước hay nhất của trắng ?
- Đáp: Nước nào giúp trắng *kiểm soát* nhiều ô cờ ở *khu trung tâm* nhất.
- Hỏi: Vậy ta ưu tiên đi quân nào để *kiểm soát khu trung tâm* ?
- Đáp: Tốt vì nó *kiểm soát* hiệu quả nhất. Tốt nhất là d4 rồi e4.



Hình 10

Khai cuộc với d4, trắng kiểm soát 2 ô thuộc khu trung tâm. Tốt d4 kiểm soát ô e5, hậu kiểm soát d4.



Hình 11

Khai cuộc với e4, giúp trắng kiểm soát 1 ô thuộc khu trung tâm. Tốt e4 kiểm soát d5.

- Hỏi: Nếu d4 là nước mạnh nhất, tại sao có nhiều kỳ thủ lại đi e4 hoặc 1 số nước khác như c4, Mf3 ?
- Đáp: Lý thuyết thì d4 là nước khai cuộc mạnh nhất. Nhưng trong thực chiến, kết quả ván cờ thường quyết định bởi sức cờ của mỗi kỳ thủ hơn là lý thuyết suông. Những kỳ thủ mạnh thường chọn những phương án khai cuộc gây khó khăn tối đa cho đối thủ.

Khai cuộc c4 hoặc Mf3, trắng kiểm soát khu trung tâm từ xa, phần này tôi sẽ giải thích rõ hơn ở "Vương quốc cờ vua tập 6" gồm:

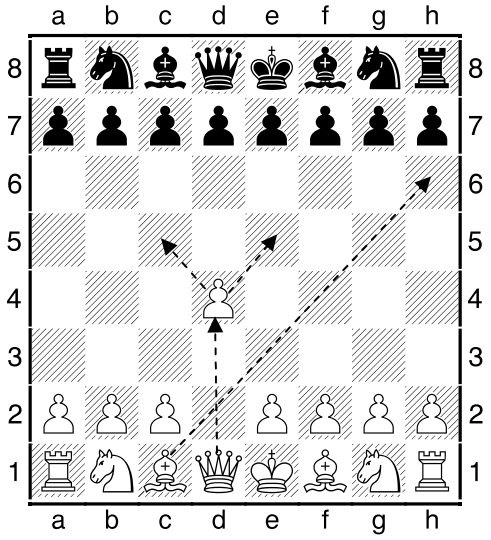
- Khi nào tốt trung tâm mạnh, khi nào tốt trung tâm yếu ?
- Thế nào là kiềm chế, phong tỏa, bảo vệ thừa, đòn bẫy tốt ?
- Ý tưởng đằng sau phòng thủ hiện đại: Sicilian, Grunfeld, Nimzo-Indian, Benoni là gì ?
- Cách bố trí tốt trung tâm ảnh hưởng đến các quân nhẹ như thế nào?
- Cách bố trí tốt trung tâm ảnh hưởng đến kế hoạch tác chiến ra sao?

BÀI 28: KIỆN TƯỚNG VS TAY MƠ

Kiện tướng cầm quân trắng và khai cuộc với

1. d4 .....

Kiện tướng: Tốt d4 kiểm soát 2 ô c5 (thuộc trung tâm mở rộng), e5 (thuộc khu trung tâm), hậu kiểm soát d4 (thuộc khu trung tâm), mở rộng tầm hoạt động cho tượng c1 và hậu d1. Hình 1

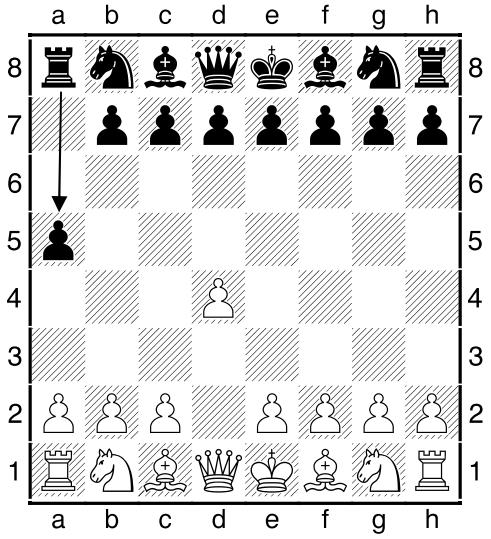


Hình 1

Tay mơ đáp lại

1. ..... a5

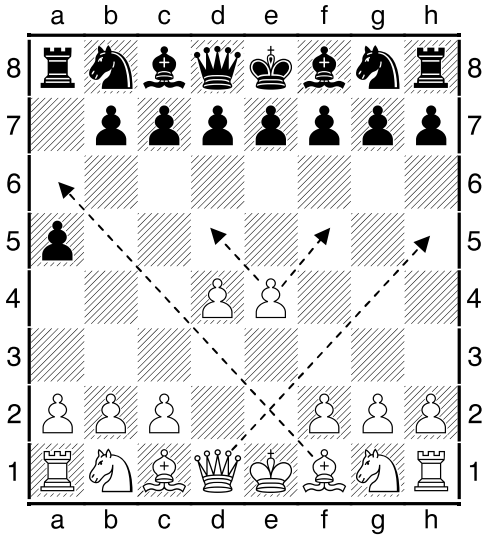
Tay mơ: Tôi sẽ mang xe ra thật sớm qua ngã a6. Hình 2



Hình 2

KT: Tốt a5 không giúp đen kiểm soát ô nào ở khu trung tâm. Cảm ơn, tôi sẽ đặt 2 tốt ở khu trung tâm. Hình 3

2. e4 .....

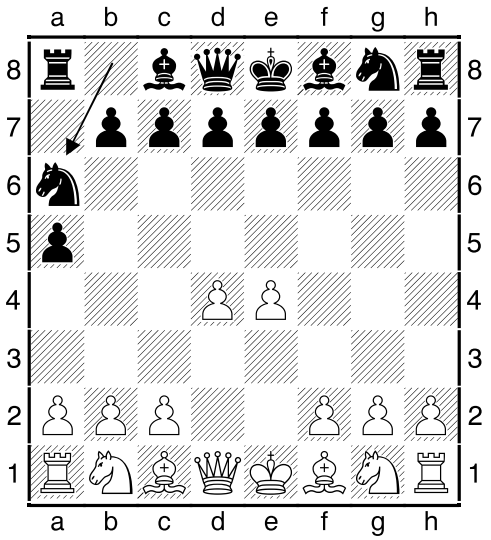


Hình 3

KT: Tốt e4 giúp tôi kiểm soát 2 ô d5 và f5, đồng thời mở rộng tầm hoạt động cho tượng và hậu. Trắng có 1 khoảng *không gian* rộng lớn đằng sau 2 quân tốt để bố trí các quân nhẹ. Tôi cũng có nhiều không gian hơn nhờ 2 tốt trung tâm kiểm soát 4 ô c5, d5, e5, f5 thuộc lãnh thổ bên đen. Ngược lại, đen chỉ có tốt a5 kiểm soát ô b4.

TM: E hèm, tôi không thể đi Xa6 được vì Tf1 bên trắng kiểm soát ô a6 vậy tôi sẽ ra Mã. Hình 4

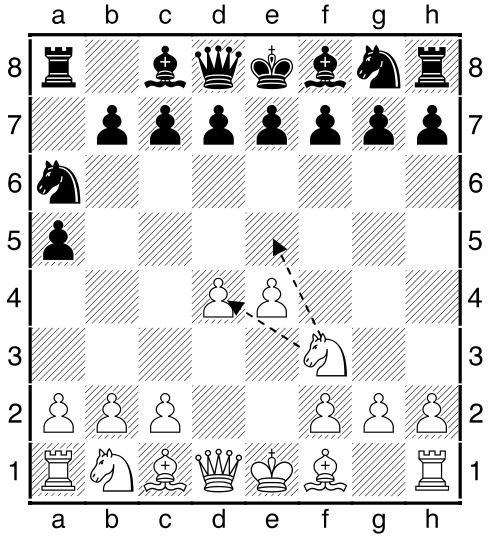
2. ..... Ma6



Hình 4

KT: Mã nằm ở góc thường kém cơ động, với Ma6 đen không kiểm soát ô nào thuộc khu trung tâm. Sau khi đi 2 tốt trung tâm, tôi sẽ triển khai các quân nhẹ. Vì *mã kiểm soát khu trung tâm hiệu quả hơn tượng* nên tôi sẽ ra mã trước. Hình 5

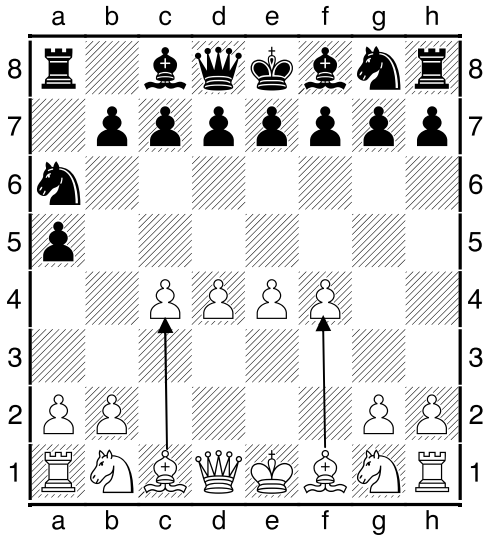
3. Mf3 .....



Hình 5

KT: Mf3 cơ động hơn Ma6 vì nằm gần khu trung tâm hơn, Mf3 còn kiểm soát 2 ô d4, e5 (thuộc khu trung tâm). Lưu ý rằng, ô e5 được kiểm soát 2 lần bởi tốt d4 và Mf3. Đen sẽ gặp khó khăn gấp 2 lần nếu muốn đặt quân cờ vào ô e5.

TM: Tại sao trắng không đi tốt c4 và tiếp tục với f4 ?. Đặt 4 quân tốt ở giữa bàn cờ trông có vẻ hấp dẫn :) Hình 6

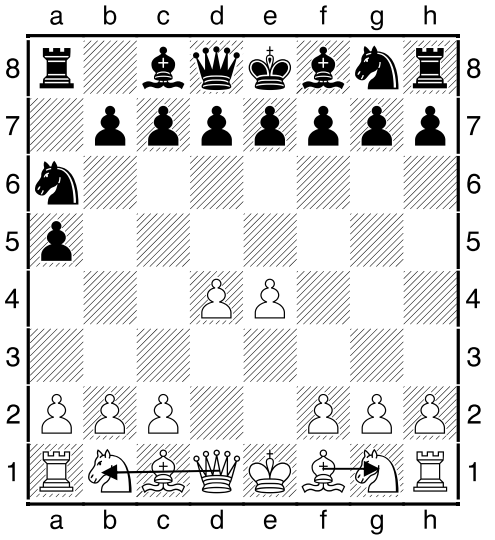


Hình 6

KT: Khi bạn đặt 4 quân tốt ở trung tâm gọi là đòn tấn công 4 tốt, có thể gặp ở phòng thủ Alekhine hoặc phòng thủ Đông Ấn. Đòn tấn công 4 tốt thường vô hại. Lý do rất đơn giản 2 mã hỗ trợ 2 tốt trung tâm hiệu quả hơn, và sau cùng 2 mã thì mạnh hơn 2 tốt. Bạn nên nhanh chóng ra quân hơn là ra tốt.

Ra quân nghĩa là mang những quân sĩ quan ở hàng thứ nhất tiến về phía trước, hướng về phía khu trung tâm.

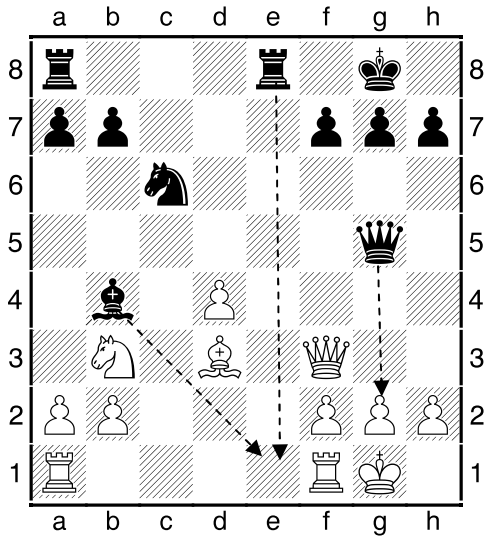
TM: Tại sao Mf3 chứ không phải Mc3 ?
KT: Bởi vì tôi muốn nhanh chóng nhập thành. Hình 7



Hình 7

KT: Như hình 7, để chuẩn bị nhập thành cánh vua tôi chỉ cần đi 2 quân mã + tượng. Nhập thành cánh hậu tôi phải tốn thời gian hơn với 3 quân mã + tượng + hậu. Do đó, bạn nên *triển khai các quân nhẹ bên cánh vua trước, cánh hậu sau.*

TM: Nhập thành có tác dụng gì ?
KT: Nhập thành có 2 tác dụng: an toàn vua và liên kết 2 xe. Vua dễ bị tấn công từ nhiều hướng nếu đứng giữa bàn cơ. Bằng cách chạy vua vào góc bàn cờ bạn sẽ hạn chế hướng tấn công của đối phương. Thêm vào đó 3 quân tốt ở vị trí nhập thành làm tấm khiên che chắn cho vua. 3 quân tốt này gọi là "*3 chàng lính ngự lâm*". Hình 8

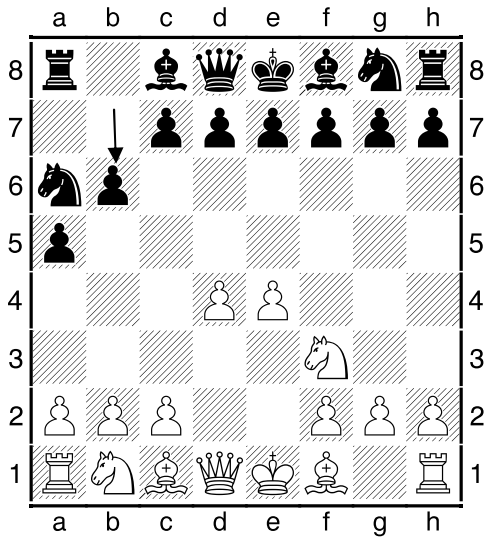


Hình 8

- Vua trắng sẽ gặp nguy hiểm nếu vẫn đứng ở vị trí ban đầu e1.
- *3 chàng lính ngự lâm* che chắn cho vua trước sự tấn công của quân hậu.
- Xe a1 và f1 bảo vệ lẫn nhau.

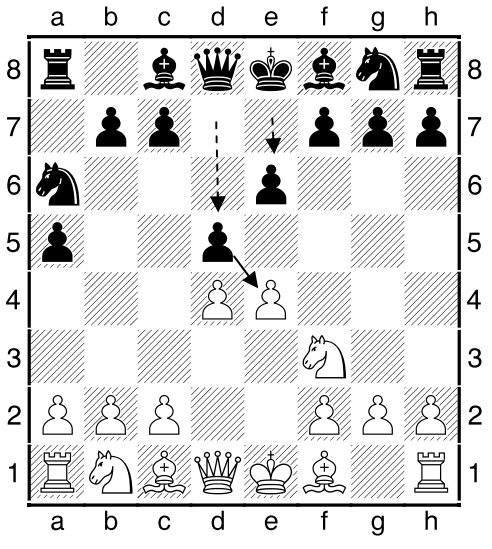
TM: Tôi hiểu rồi, tiếp tục ván cờ thôi.

3. ..... b6



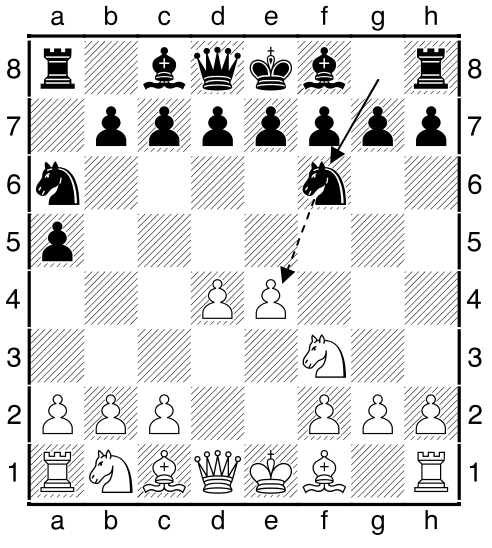
Hình 9

KT: Đi tốt b6 không giúp đen kiểm soát hay giành khu trung tâm. Đen nên sử dụng ý tưởng của phòng thủ Pháp đi tốt e6 lót đường để nước tiếp theo đi d5 gây áp lực lên tốt e4. Hình 10



H10

KT: Hoặc đen cũng có thể đi Mf6 gây áp lực lên tốt e4. Hình 11



H11

TM: Tại sao phải tấn công hay gây áp lực lên tốt e4 ?

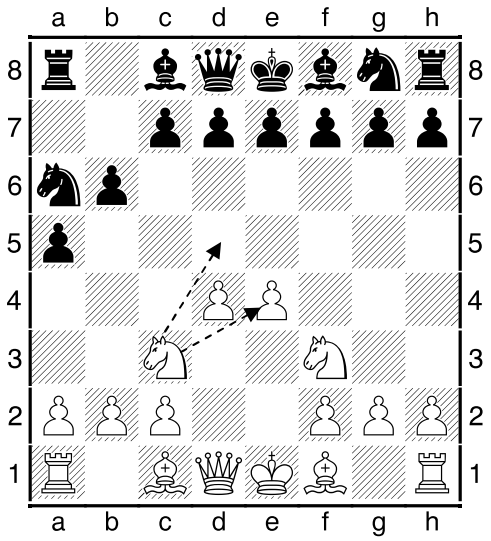
KT: Đen phải tấn công 1 trong 2 con tốt trung tâm bên trắng *càng sớm càng tốt để giành khu trung tâm.* Nếu không, trắng sẽ có thời gian ra thêm quân và củng cố 2 tốt trung tâm, cuối cùng đen sẽ đánh mất các ô trung tâm vào tay trắng. Ở đây, tốt d4 được hậu d1 bảo vệ, sẽ dễ dàng hơn khi đen tấn công tốt e4 vốn không được bảo vệ. Tấn công tốt e4 còn để giành lại quyền kiểm soát 2 ô d5, f5. Nên nhớ 2 ô này vốn thuộc lãnh thổ bên đen.

Các ô từ hàng 1 đến hàng 4 thuộc lãnh thổ bên trắng.

Các ô từ hàng 5 đến hàng 8 thuộc lãnh thổ bên đen.
Giữa hàng 4 và 5 gọi là con sông hay ranh giới phân chia.

KT: Bây giờ, tôi sẽ ra nốt quân Mã còn lại để bảo vệ tốt e4 thêm vững chắc, đồng thời gia tăng quyền kiểm soát ô d5 lên 2 lần. Hình 12

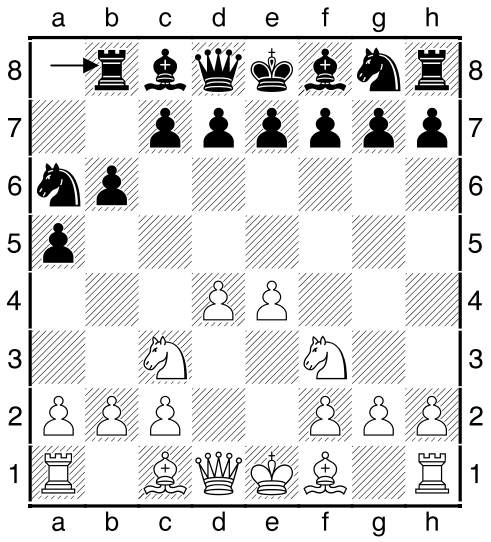
4. Mc3 .....



H12

Tay mơ đáp lại Xb8. Hình 13

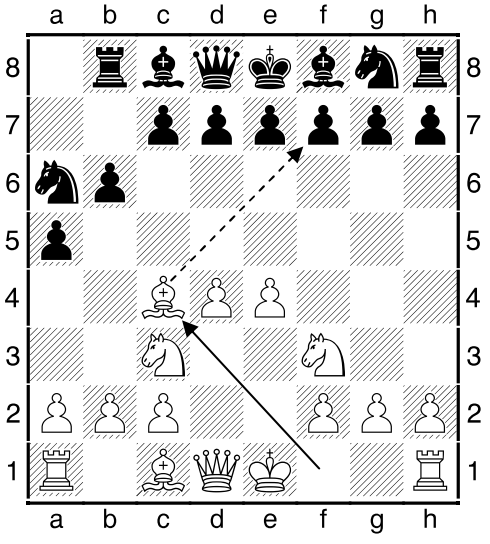
4. ..... Xb8



H13

KT: Hừm, đen đang lãng phí nước đi, Xb8 không liên quan gì tới việc giành khu trung tâm. Tôi sẽ tiếp tục triển khai thêm quân cờ mới. Hình 14

5. Tc4 .....



H14

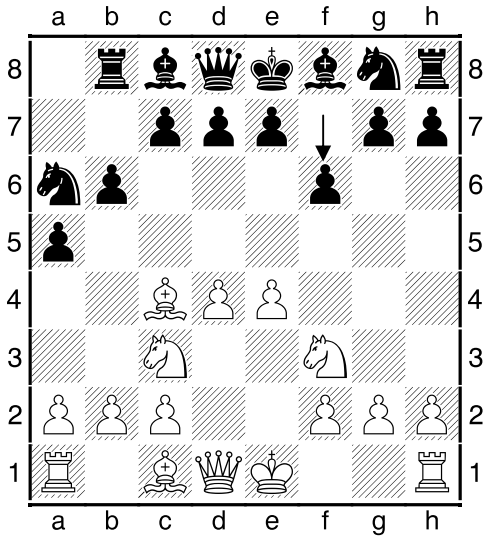
KT: Tc4 giúp tôi gia tăng quyền kiểm soát ô d5 lên 3 lần. Bây giờ đã quá muộn để đen sử dụng ý tưởng e6-d5 ở hình 10.

TM: Trông có vẻ đáng sợ khi Tc4 tấn công tốt f7 ?
KT: Đúng, quân tượng được gọi là "cá mập trắng" khi đặt trên đường chéo a2-g8. Ô f7 là điểm yếu dễ khai thác do chỉ được 1 quân vua bảo vệ.

José Raúl Capablanca nhà vô địch thế giới thứ 3, người Cuba giữ ngôi vị từ năm (1921-1927)

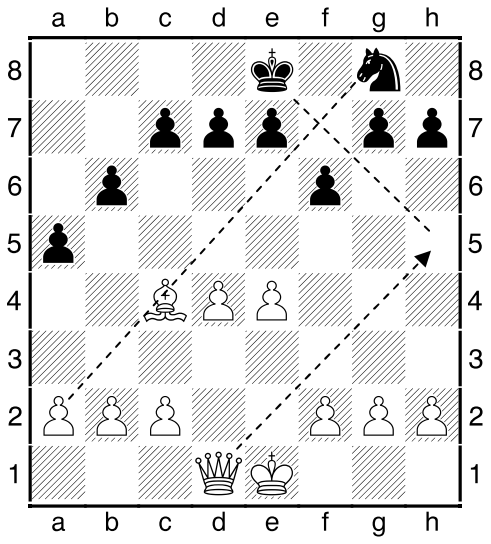
TM: Tốt f7 đang bị tấn công, có lẽ tôi nên tránh bằng f6. H15

5. ..... f6



H15

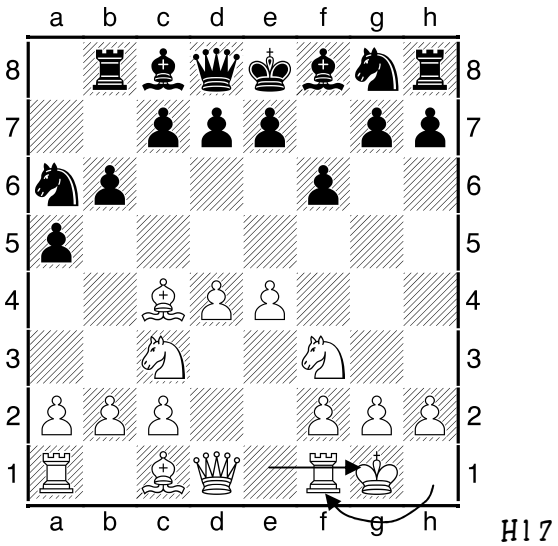
KT: f6 là nước kém, làm hở 2 đường chéo liên quan tới vua a2-g8 và h5-e8 (Hậu trắng có thể tấn công vua qua ngõ h5). Ngoài ra, Mã cánh vua không thể đặt ở f6, vốn là ô tốt nhất. H16



H16

KT: Đen có quá nhiều điểm yếu trong thế trận, nhưng tôi không vội tấn công vào thời điểm này. Tôi cần nhập thành để chuẩn bị ra thêm xe và an toàn vua trước đã. H17

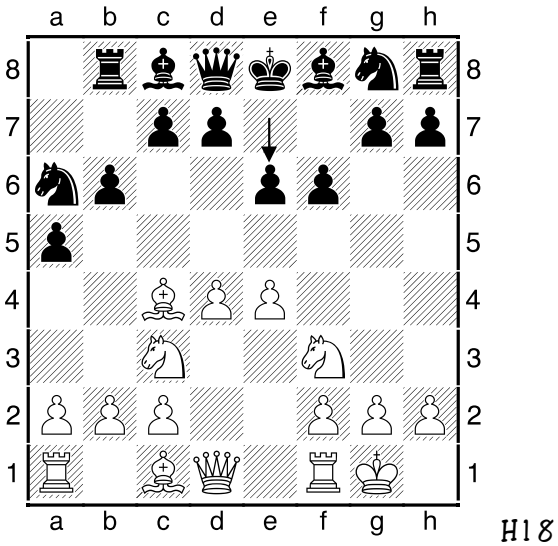
6. 0-0 .....



H17

TM: Đường chéo a2-g8 trông có vẻ nguy hiểm tôi nên đóng kín lại với e6. H18

6. ..... e6



H18

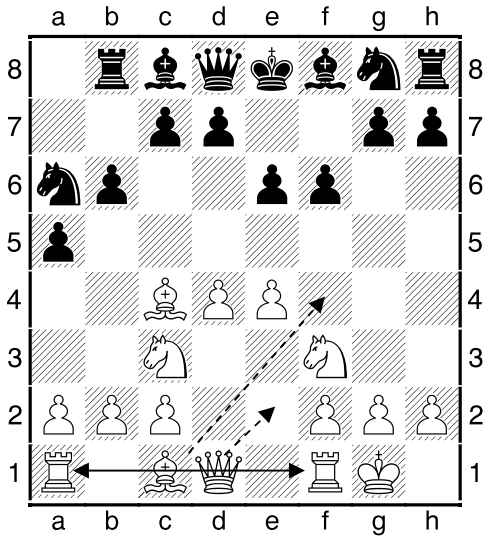
KT: Đen đã sai lầm khi dùng 4 trong 6 nước đầu tiên để đi tốt. Tôi chỉ cần 2 nước nữa là *hoàn tất việc triển khai quân.*

TM: Tại sao đi tốt nhiều lại là sai lầm? Một câu hỏi nữa, hoàn tất việc triển khai quân nghĩa là gì ?

KT: Để hiểu tại sao, bạn hãy so sánh vị trí từng quân cờ bên trắng và bên đen.

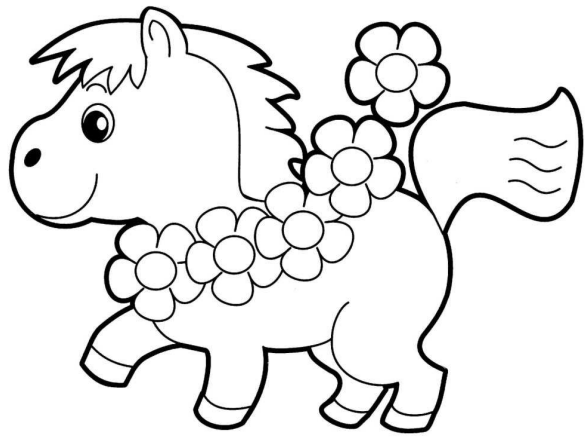
- 2 tốt trung tâm d và e bên trắng ở vị trí tốt hơn 2 tốt bên đen.
- 2 mã trắng đứng gần khu trung tâm hơn nên chúng cơ động hơn so với 2 mã đen.
- 2 tượng trắng có tầm hoạt động rộng hơn so với 2 tượng đen.
- 2 xe trắng có thể sử dụng cột d và e.
- Hậu trắng cơ động hơn hậu đen.

Khi nào *2 xe liên kết* lẫn nhau, giữa 2 xe không còn quân gì thì khi đó bạn *hoàn tất việc triển khai quân*. H19



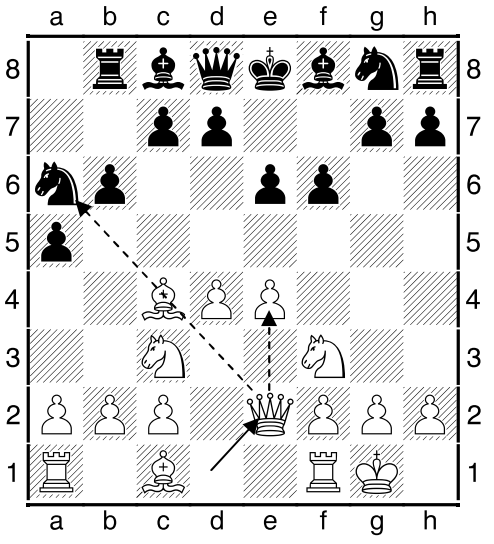
H19

KT: Trắng chỉ cần 2 nước để hoàn tất việc triển khai quân: ra Tượng + Hậu. Đen cần 5 nước nữa để hoàn tất việc triển khai quân: ra 1 Mã + 2 Tượng + Hậu + Nhập thành. Ta nói trắng có ưu thế về triển khai quân.



KT: Quay trở lại ván cờ, trắng sẽ làm rõ sự vô ích nước thứ 2 và thứ 4 bên đen. H20

7. He2 .....



H20

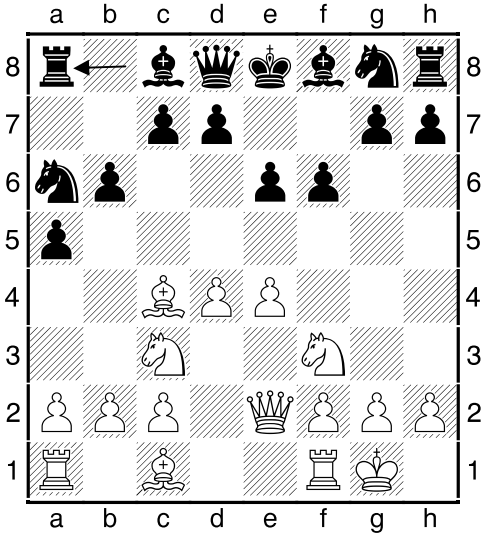
KT: He2 là mũi tên bắn trúng 3 mục tiêu: bảo vệ tốt e4, tấn công Mã đen ở a6 và chuẩn bị liên kết 2 xe. Ngoài ra, tôi còn được *lợi nước* ?

TM: Nghe lạ nhỉ, *lợi nước* nghĩa là gì thế ?

KT: Nước đi giúp bạn gia tăng thế cờ đồng thời buộc đối thủ tốn thời gian ứng phó bằng 1 nước thụ động gọi là *lợi nước*.

TM: Ma6 đang bị tấn công, tôi cần đưa thêm quân bảo vệ. H21

7. ..... Xa8



H21

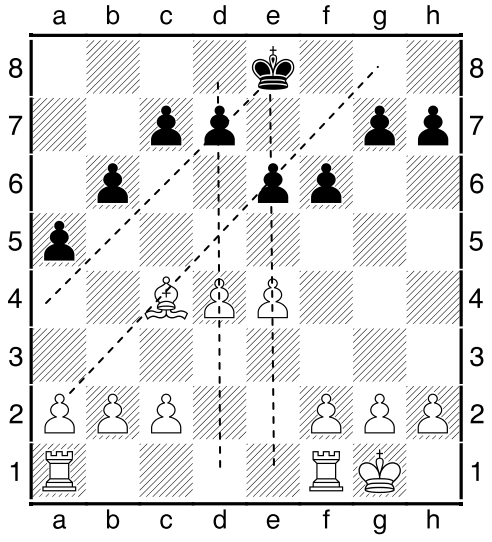
KT: Đen lãng phí 2 nước đi xe ở nước thứ 4 và 7 mà không đạt được điều gì cụ thể. Bây giờ là thời điểm thích hợp để trắng mở đợt tấn công vua.

TM: Tại sao bây giờ lại là thời điểm thích hợp ?

KT: Bởi vì trắng có ưu thế vừa đủ để tấn công. "Bên có ưu thế phải tấn công" đây là nguyên tắc do Steinitz đề xướng, nếu bạn không tấn công ưu thế đang có sẽ mất đi.

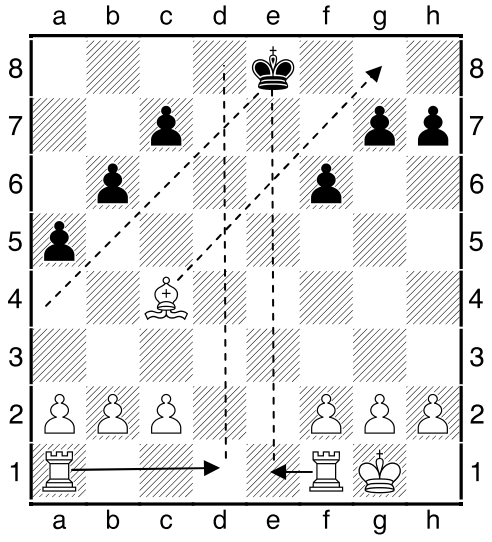
TM: Ưu thế đó là gì ?

KT: Trắng có ưu thế rất lớn về triển khai quân + ưu thế về không gian. Thêm vào đó, vua đen đang ở vị trí bất lợi giữa bàn cờ, có rất nhiều cột và đường chéo đi qua 2 tốt trung tâm của trắng lẫn đen. H22



H22

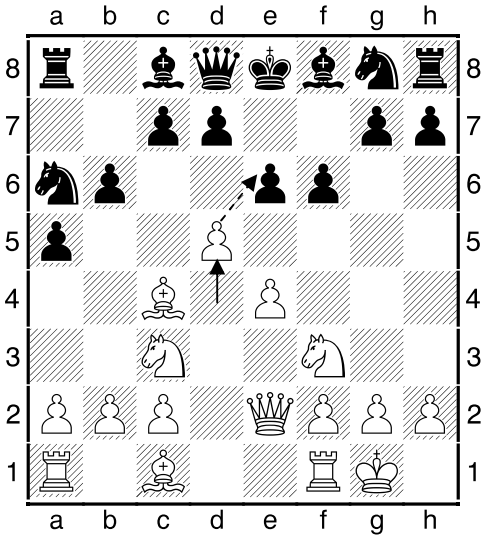
KT: Sẽ rất lý tưởng nếu tôi đổi được 1 lúc 2 tốt trung tâm e, d để mở 1 loạt cột và đường chéo. H23



H23

KT: Tôi sẽ đặt 2 xe ở d1, e1 sử dụng cùng lúc 2 cột mở. Tượng c4 trở thành cá mập bơi trên đường chéo a2-g8. Thời cơ tấn công đã chín muồi. H24

8. d5 .....

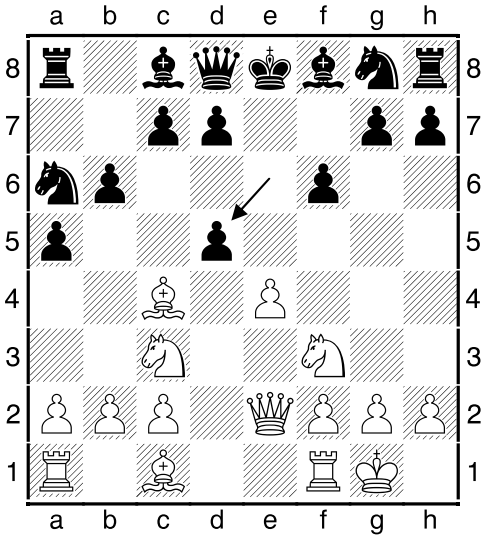


H24

KT: chuẩn bị đổi tốt ở e6 để mở thêm cột và đường chéo.

TM: Có lẽ tôi nên chủ động đổi tốt ở d5. H25

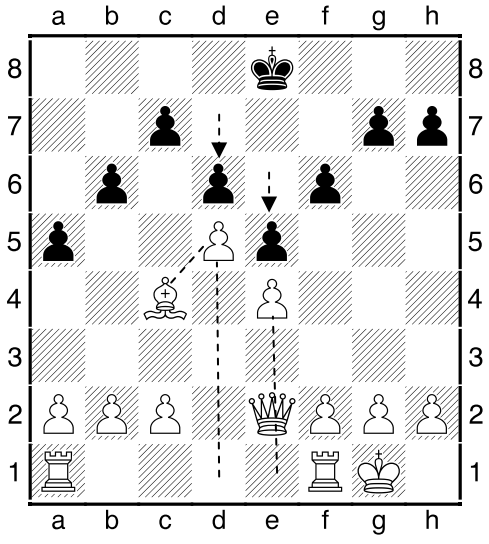
8. ..... exd5



H25

KT: Đen đang hợp tác với trắng trong việc mở toang cánh cổng dẫn đến thành trì nơi nhà vua ngự trị.

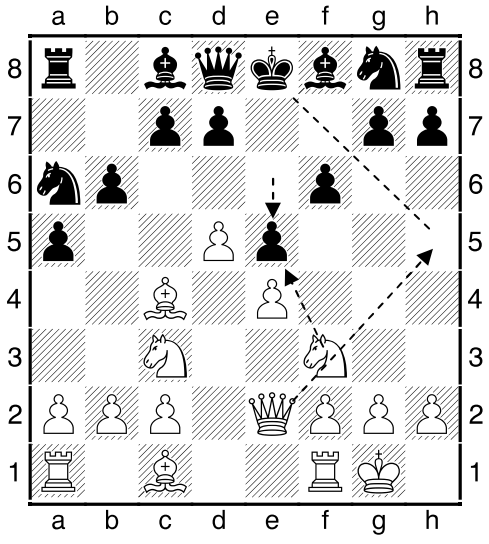
KT: Đen nên hi vọng đóng kín trung tâm bằng cách dịch chuyển tốt e5-d6, đóng kín cột e,d và đường chéo a2-g8. H26



H26

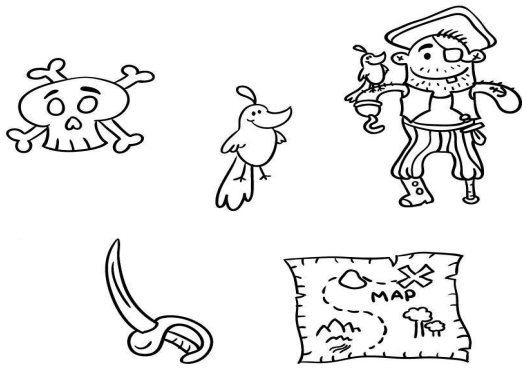
TM: Vậy nước thứ 8, tôi nên đi e5 ?

KT: Nếu đen được đi liên tiếp 2 nước e5-d6 mọi chuyện sẽ khác. Chỉ 1 nước e5 không giúp ích gì vì trắng có đòn thí mã Mxe5 để đột phá. H27



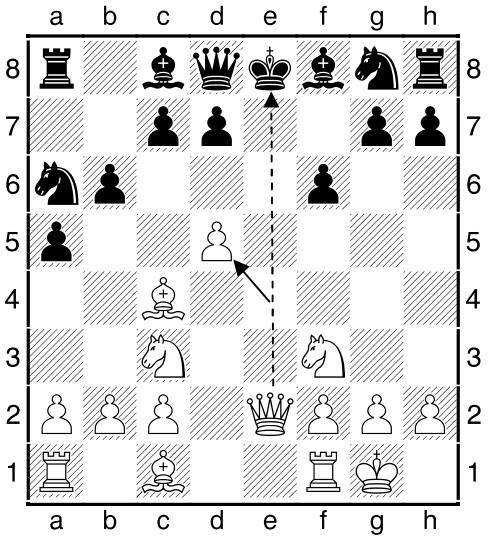
H27

KT: Bạn đọc có thể tự kiểm tra nước thí mã Mxe5 và nước chiếu Ha5 nhấn mạnh điểm yếu đã đề cập ở H15, H16 .



KT: Quay trở lại cuộc chơi, tôi chọn mở cột e. H28

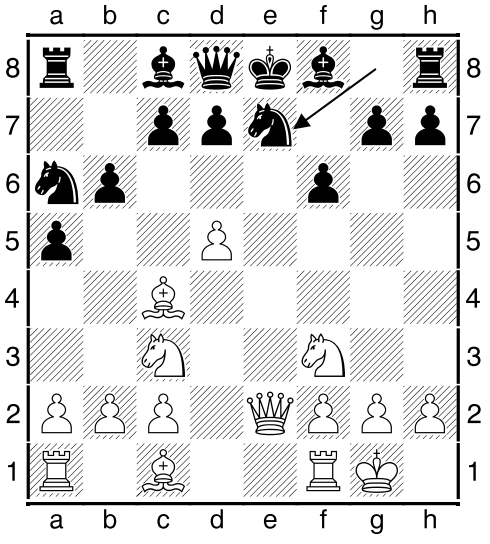
9. exd5+ .....



H28

Tay mơ đáp lại Me7. H29

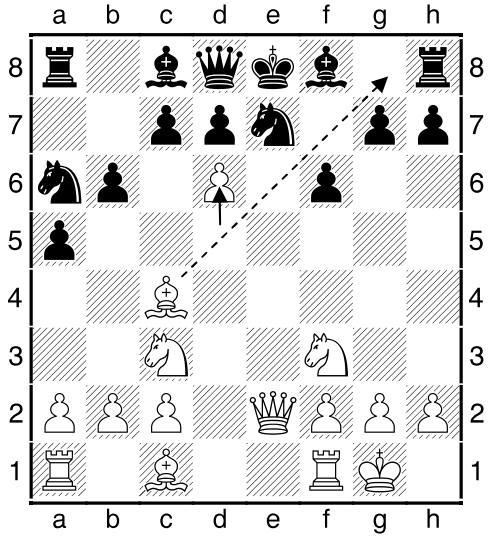
9. ..... Me7



H29

KT: Sau 9 nước thì đen mới ra được quân cờ thứ 2. Đã quá trễ, trắng mở đợt tấn công cuối cùng. H30

10. d6 .....

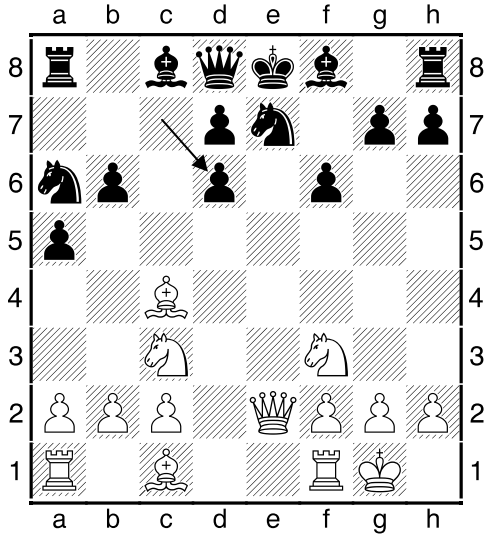


H30

KT: Mở đường chéo a2-g8, tạo ô yếu b5 và d6 để kỵ binh xâm nhập.

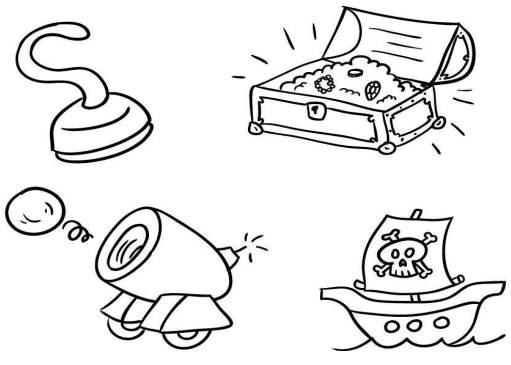
TM: Trắng đang đe dọa dxe7 bắt mã, cách duy nhất tránh lỗ quân là cxd6. H31

10. ..... cxd6

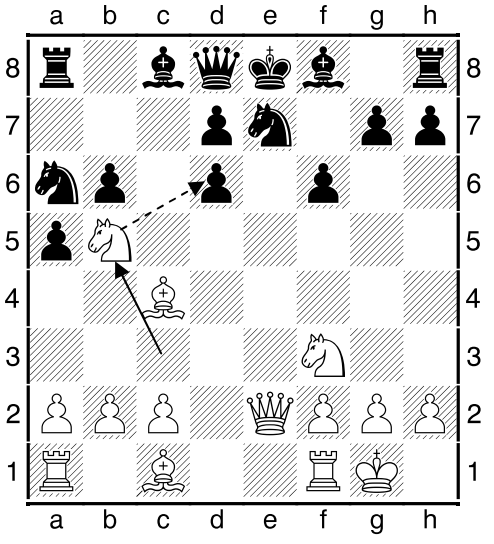


H31

KT: Bây giờ, kỵ binh đóng ở c3 nhanh chóng gia nhập cuộc săn vua. H32



11. Mb5 .....



H32

KT: Đe dọa Mxd6 chiếu bí. Đen chỉ biết trơ mắt nhìn kỵ binh địch bắt vua ở nước tiếp theo. Đen đầu hàng.

1. d4	a5
2. e4	♘a6
3. ♘f3	b6
4. ♘c3	♖b8
5. ♗c4	f6
6. 0–0	e6
7. ♕e2	♖a8
8. d5	e×d5
9. e×d5+	♘e7
10. d6	c×d6
11. ♘b5	

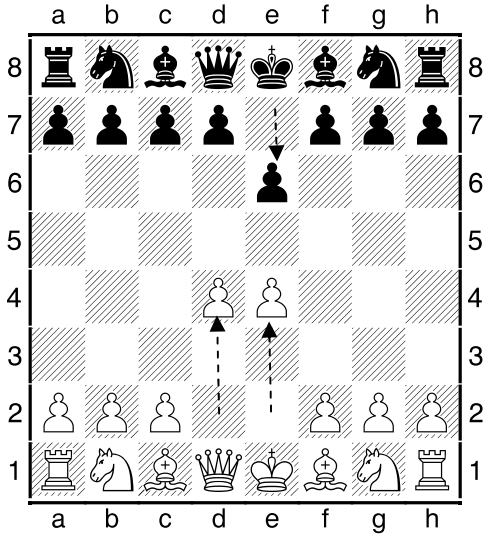
1–0

1. Đặt 2 tốt ở trung tâm nếu có thể.
2. Triển khai quân nhẹ trước quân nặng sau.
3. Dùng tốt và các quân sĩ quan kiểm soát khu trung tâm.
4. Tấn công tốt trung tâm đối thủ càng sớm càng tốt.
5. Tránh đi tốt quá nhiều ảnh hưởng đến việc triển khai quân.
6. Cố gắng hoàn tất việc triển khai quân trước khi tấn công.
7. Đổi tốt trung tâm e,d khi bạn có ưu thế triển khai quân.

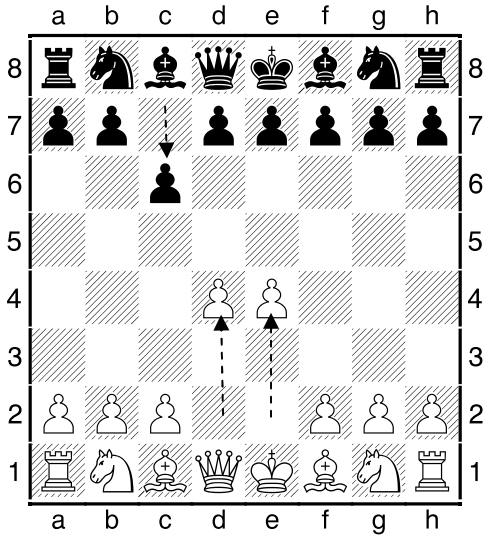
BÀI 29: CHIẾN LƯỢC VỠ LÒNG

1. Hãy đặt 2 tốt ở trung tâm

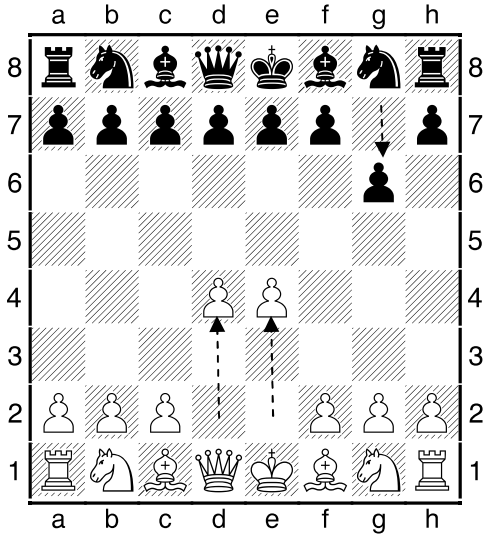
Lập tức đặt 2 tốt ở trung tâm nếu đối thủ nhường trung tâm cho bạn. H1-2-3



H1



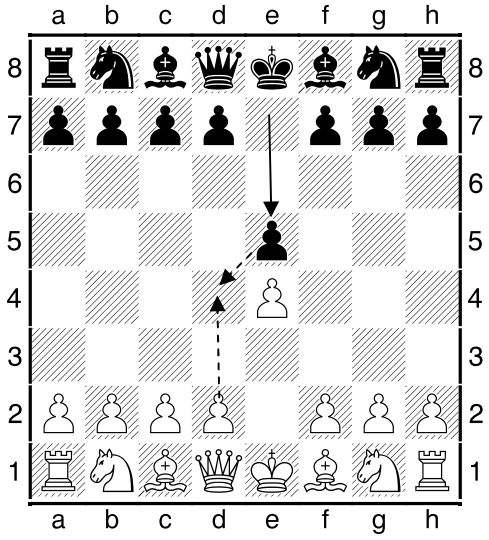
H2



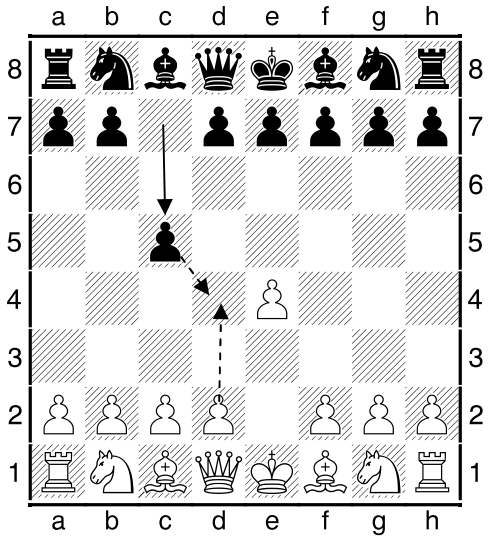
H3

2. Đừng để đối thủ có 2 tốt trung tâm

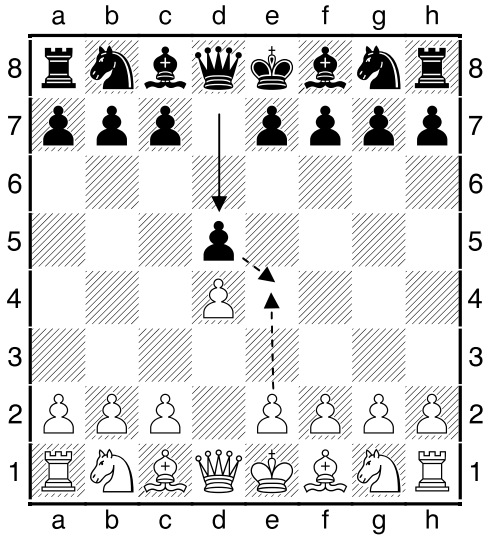
Bên có 2 tốt trung tâm thường có khoảng không gian rộng lớn để bố trí quân. 2 tốt trung tâm cũng là đội quân xung kích lợi hại, do đó bạn cần ngăn đối phương đặt 2 tốt ở trung tâm. H4-5-6



H4



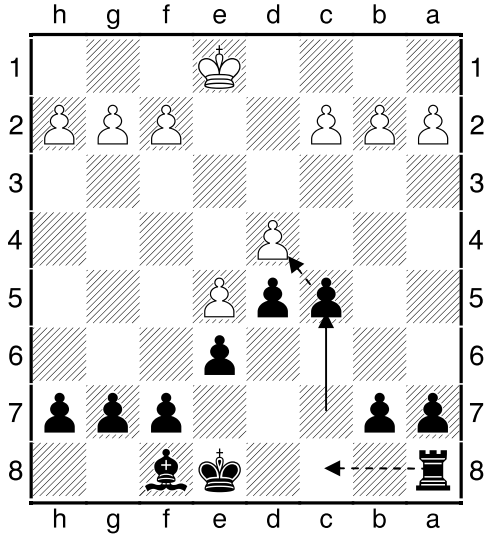
H5



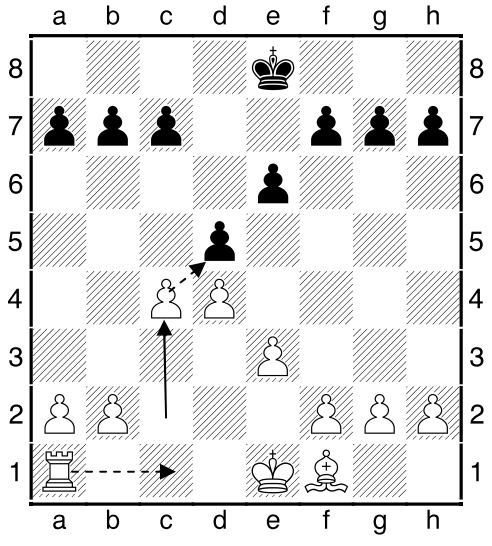
H6

3. Dùng tốt c tấn công tốt d

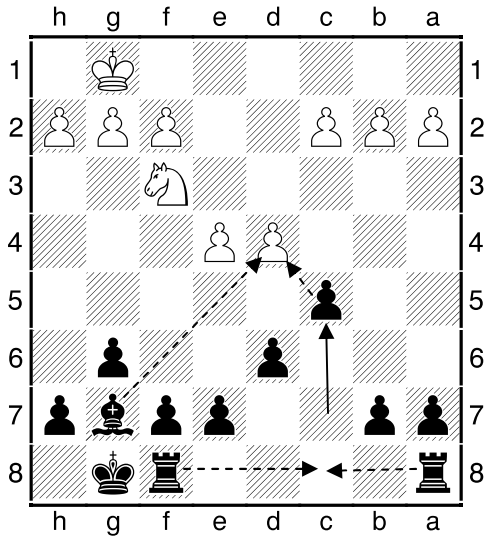
Tốt d là tốt trung tâm nên giá trị hơn tốt c, do đó bạn nên dùng tốt c để tấn công tốt d, đồng thời mở cột c cho xe. H7-8-9-12-13-14. Tương tự, với tốt f và e.



H7



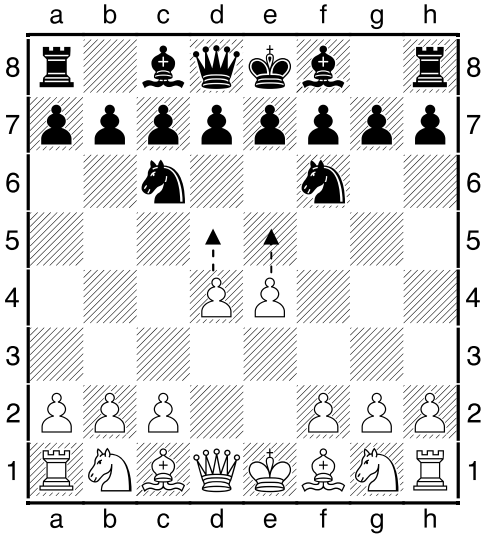
H8



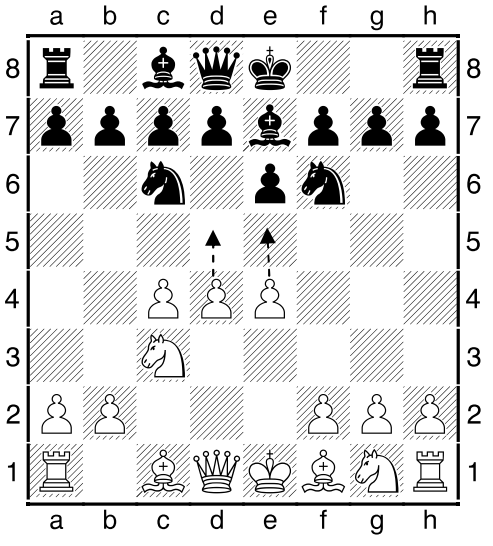
H9

4. Dùng tốt trung tâm đuổi mã

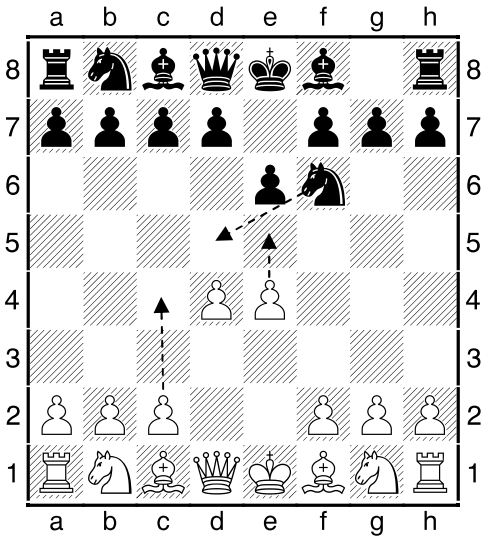
Bên cạnh việc kiểm soát hiệu quả các ô trung tâm, tốt trung tâm còn được sử dụng như đội hình tiến công giúp đẩy lùi mã về phía sau hoặc vào góc bàn cờ. H10-11-12



H10



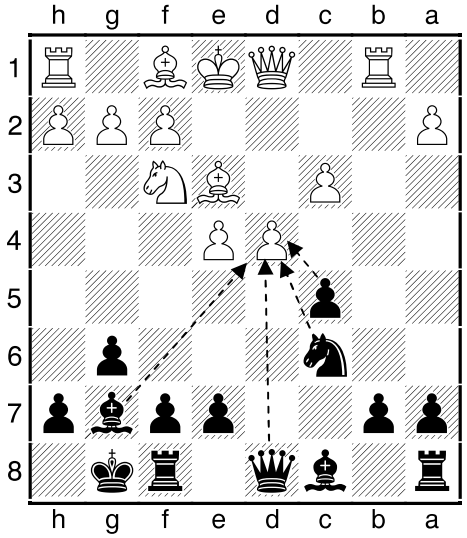
H11



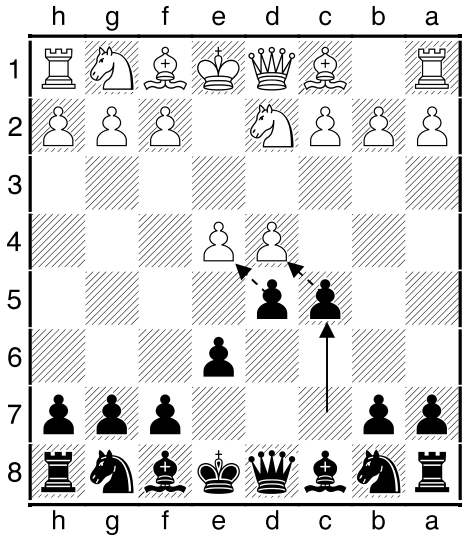
H12

5. Tấn công 2 tốt trung tâm càng sớm càng tốt

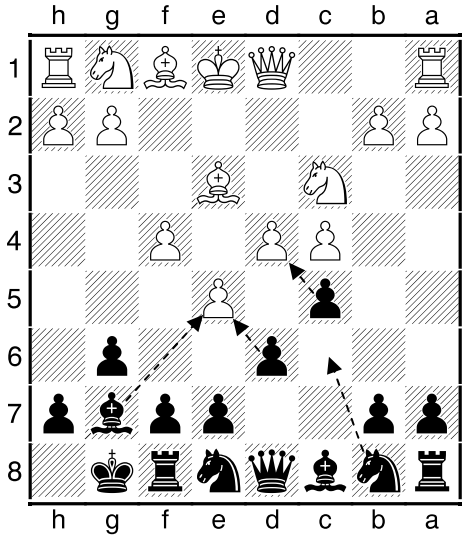
Nhanh chóng tấn công 2 tốt trung tâm trước khi đối thủ có thời gian ra thêm quân củng cố tốt trung tâm. H13-14-15



H13



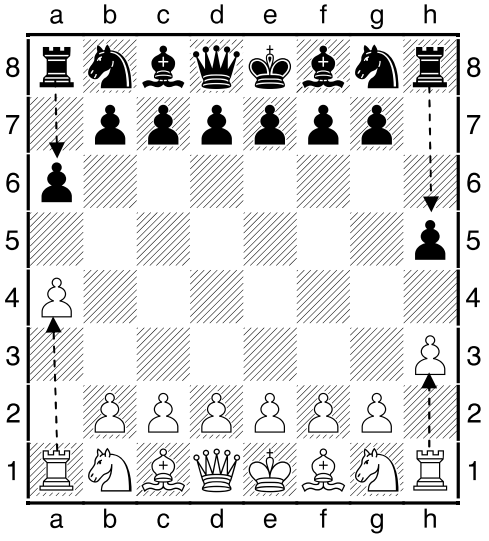
H14



H15

6. ĐỪNG đi tốt cột xe khi khai cuộc

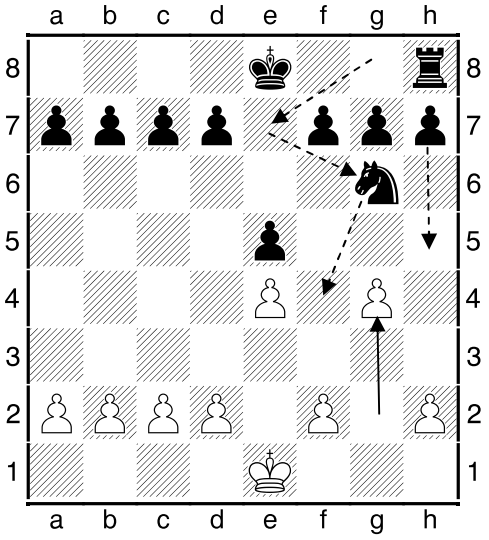
Đi tốt cột xe không giúp bạn kiểm soát khu trung tâm, cũng không mở rộng tầm hoạt động cho tượng hay hậu. H16a



H16a

7. ĐỪNG đi tốt g4 khi khai cuộc

Đi tốt g4 không giúp bạn kiểm soát khu trung tâm, đồng thời tạo các điểm yếu cánh vua. H16b



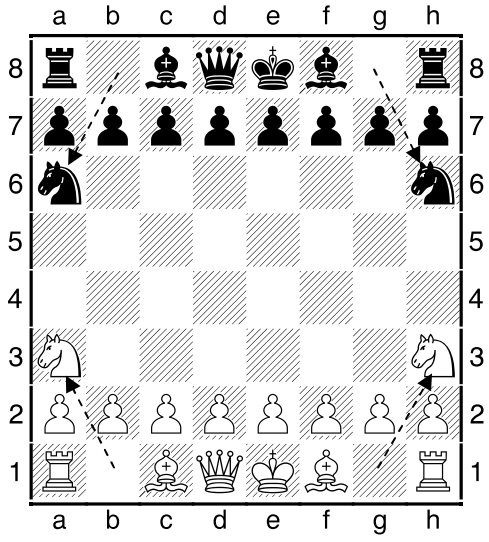
H16b

H16b, trắng đi tốt g4 tạo ô yếu ở f4 để mã đen xâm nhập, tốt g4 trở thành mục tiêu để đen tấn công với h5 và đe dọa mở cột h cho xe h8.

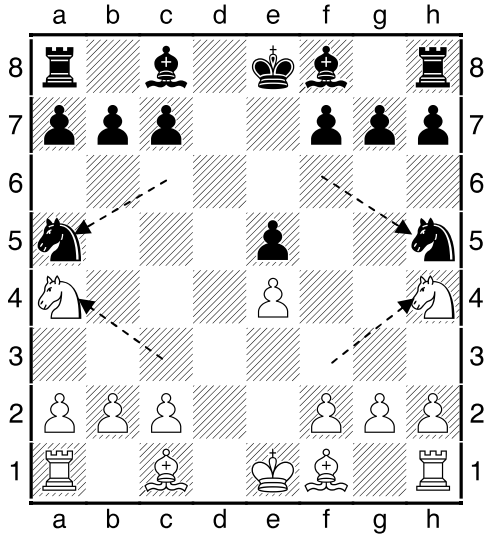
Tương tự như vậy, tránh đi g5 trong giai đoạn khai cuộc nếu bạn cầm quân đen.

8. ĐỪNG nhảy mã vào góc

Tránh đi mã đến những ô nằm ở mép bàn cờ. Mã ở góc kém cơ động, cũng không kiểm soát ô nào ở khu trung tâm. H17a-17b

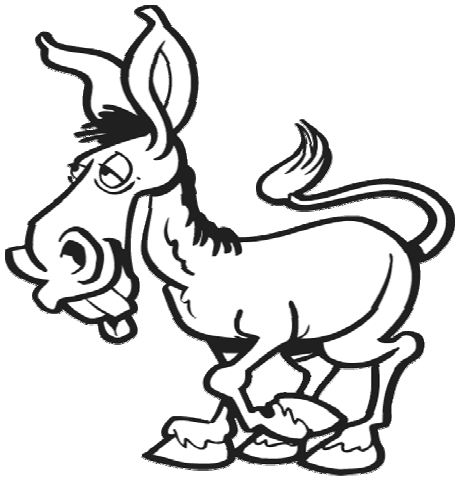


H17a



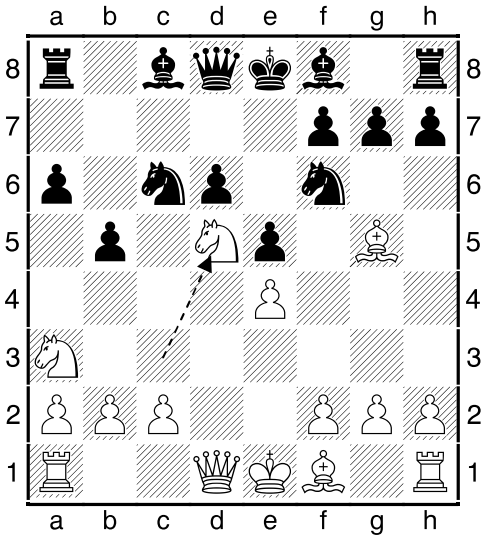
H17b

Mã nằm ở mép bàn cờ gọi là con *lừa*. Lừa thì chậm chạp, do đó đừng để ngựa chiến biến thành lừa ngố.

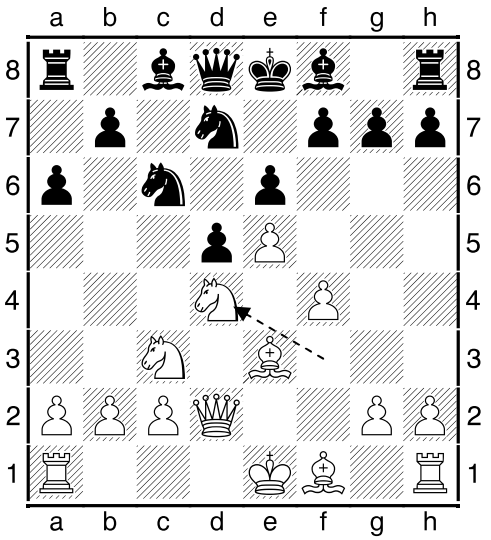


9. NÊN tiến mã về khu trung tâm

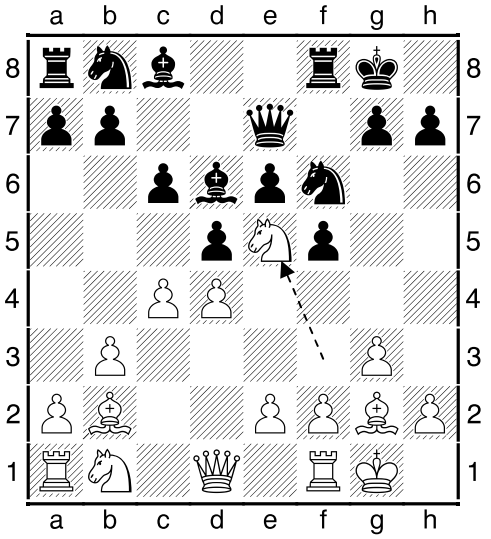
4 ô thuộc khu trung tâm là vị trí tốt nhất của Mã. H18-H19-H20



H18



H19

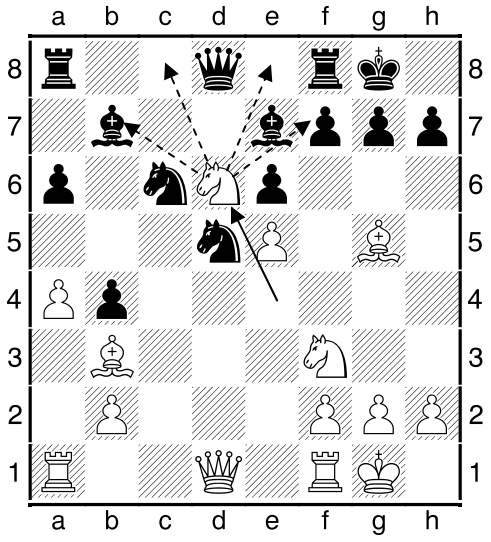


H20

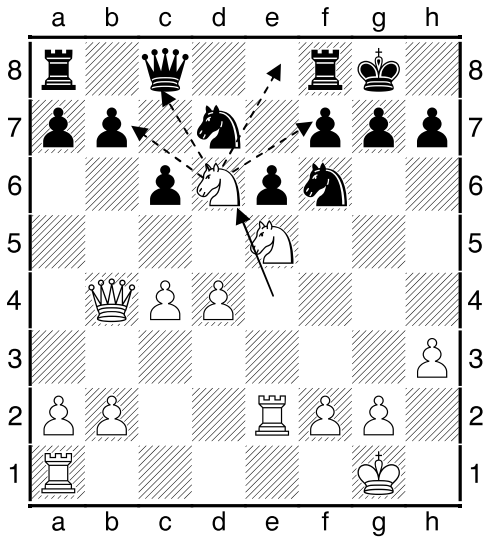
10. NÊN đặt mã ở c6, d6, e6

Mã trắng nằm ở c6, d6, e6 gọi là *bạch tuộc* với nhiều vòi kiểm soát toàn bộ lãnh thổ bên đen. H21-22.

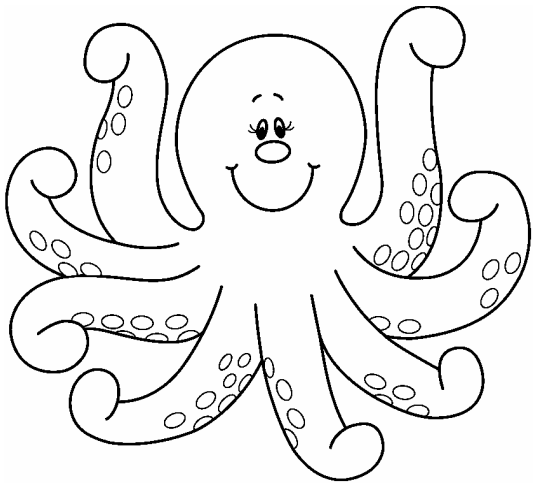
Tương tự, nên đặt mã đen ở c3, d3, e3.



H21



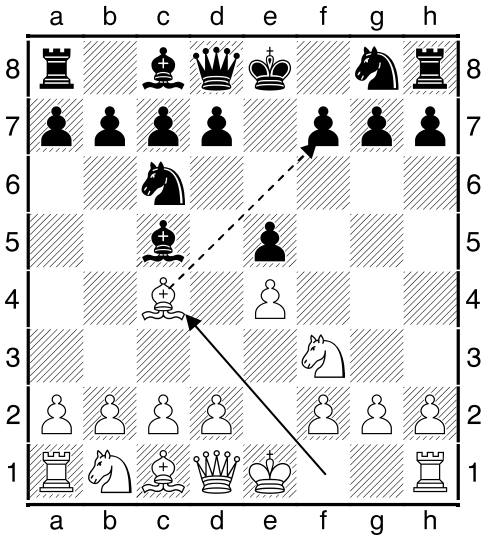
H22



11. Coi chừng cá mập !

Tượng trắng bơi trên đường chéo a2-g8 hướng về cánh vua và tấn công điểm yếu f7 nên được gọi là *cá mập trắng.* H23

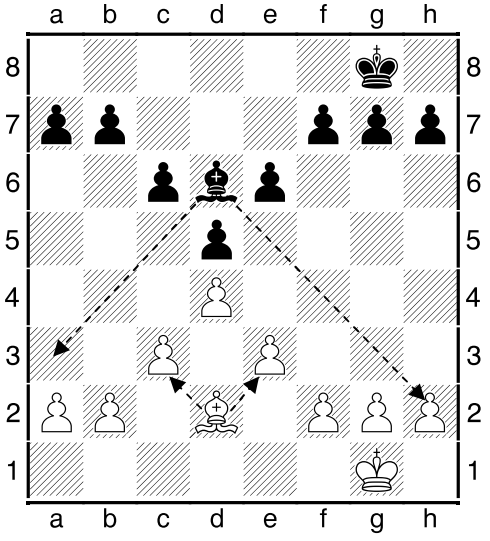
Tương tự, tượng đen trên đường chéo a7-g1 cũng rất nguy hiểm.



H23

12. Tránh đặt tốt trên ô cùng màu với tượng mình

Tượng sẽ bị hạn chế tầm hoạt động khi những quân tốt nằm trên ô cùng màu với nó. Tượng này gọi là tượng xấu. H24

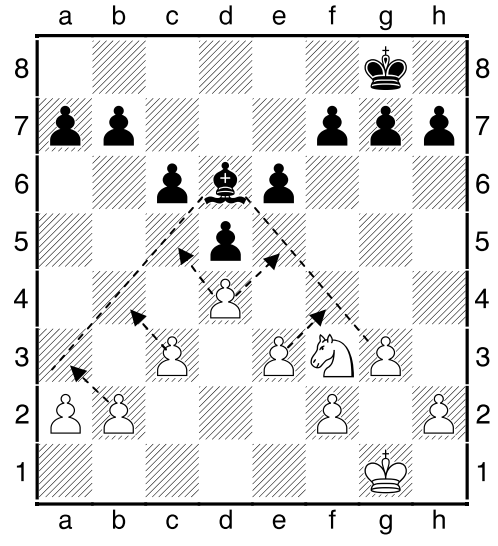


H24

Tượng trắng d2 gọi là *tượng xấu* vì những quân tốt b2-c3-d4-e3-f2 đặt trên ô cùng màu với nó. Tượng đen d6 gọi là *tượng tốt* nhờ những quân tốt b7-c6-d5-e6-f7 đặt trên ô khác màu.

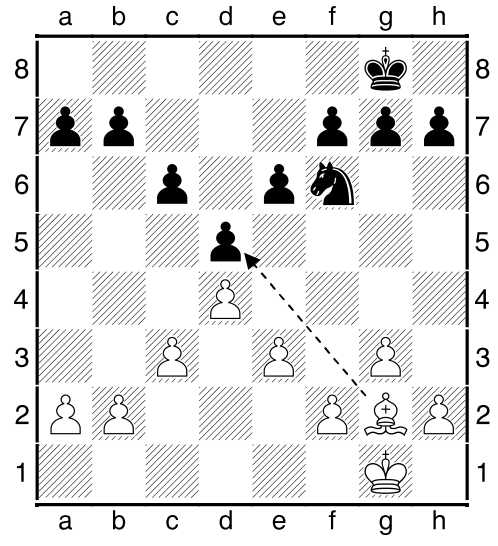
13. Hãy đặt tốt trên ô cùng màu với tượng đối phương

Nếu đối thủ có tượng trên ô đậm mà bạn không có, thì hãy đặt những quân tốt trên ô đậm để hạn chế tầm hoạt động của tượng đối phương. H25-26



H25

H25, trắng bố trí các quân tốt trên ô đậm b2-c3-d4-e3-f2-g3-h2 để hạn chế tầm hoạt động của tượng ô đậm d6.



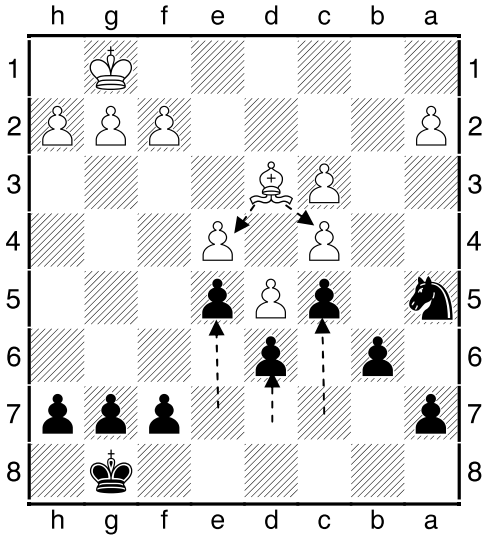
H26

H26, đen bố trí các quân tốt trên ô lợt b7-c6-d5-e6-f7 để hạn chế tầm hoạt động của tượng ô lợt g2.

<u>Lưu ý</u>: Trong giai đoạn *tàn cuộc* lời khuyên 9, 10 không còn chính xác. Vì ta phải đặt tốt trên ô khác màu với tượng đối phương để tránh bị tấn công hoặc đặt tốt trên ô cùng màu với tượng của mình để dễ bảo vệ.

14. Cố định tốt đối phương trên ô cùng màu với tượng

Tượng đối phương sẽ trở thành tượng xấu nếu có nhiều quân tốt nằm trên ô cùng màu với nó. Đặc biệt, khi những quân tốt này lại bị cố định. H27

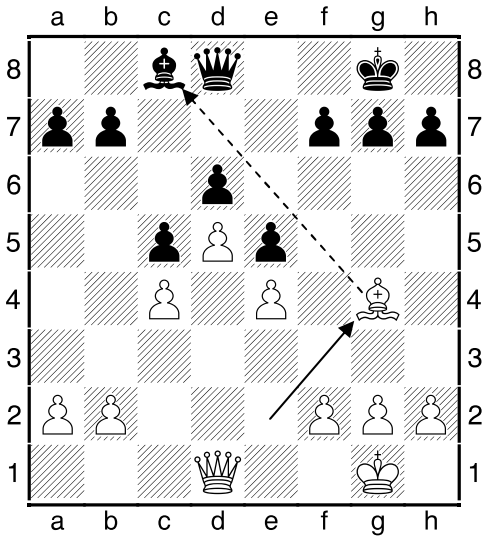


H27

H27, trong giai đoạn khai cuộc đen dịch chuyển những quân tốt c,d,e nhằm cố định tốt trắng c4-d5-e4 trên ô cùng màu với tượng d3, tượng d3 gọi là *tượng xấu*.

15. NÊN đổi quân tượng xấu

Tượng xấu có tầm hoạt động kém do đó ta nên đổi *tượng xấu* lấy mã hoặc *tượng tốt*. H28

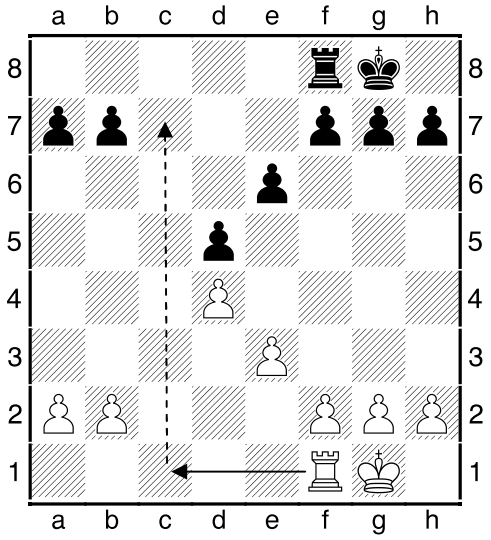


H28

H28, Tượng trắng trên ô lợt là tượng xấu do các quân tốt c4-d5-e4 bị cố định trên ô lợt, do đó nên đổi quân tượng này với quân tượng tốt ở c8.

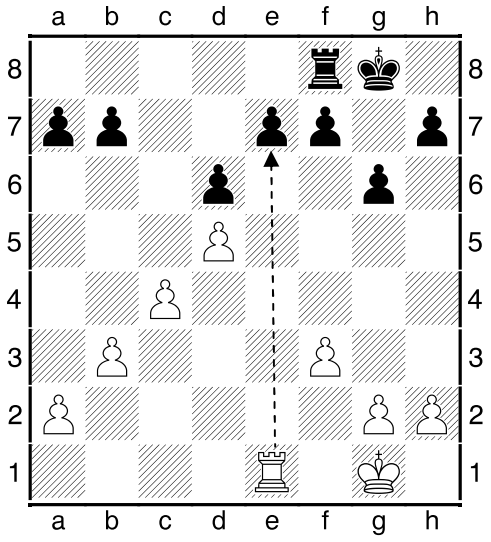
16. NÊN đặt xe ở cột mở hoặc nửa mở

Tầm hoạt động của quân xe được mở rộng đáng kể khi đặt trên cột mở hoặc nửa mở. H29-30



H29

H29, cột mở là cột trống không có quân tốt nào nằm trên cột này. Trắng kiểm soát cột mở duy nhất với Xc1.

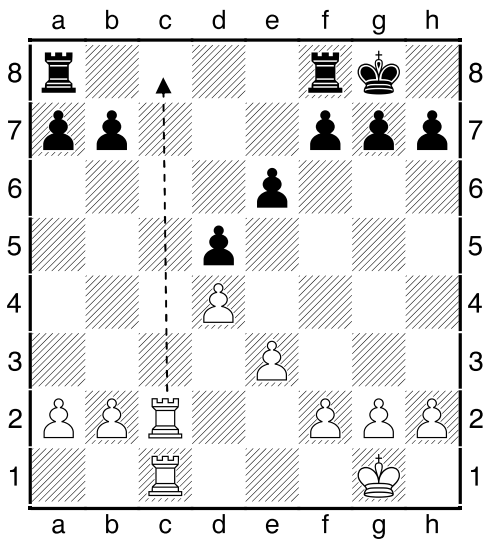


H30

H30, cột nửa mở là cột chỉ có 1 quân tốt nằm trên cột này. Xe trắng gây áp lực lên tốt e7 qua cột nửa mở e.

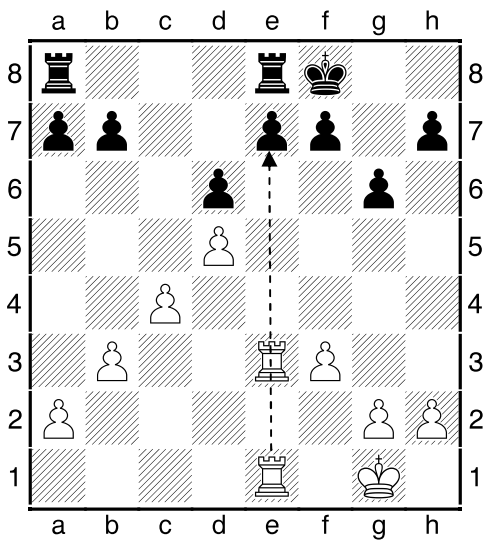
17. NÊN chồng 2 xe lên cột mở hoặc nửa mở

Chồng 2 xe lên cột mở giúp gia tăng quyền kiểm soát cột mở lên gấp đôi.



H31

H31, trắng hoàn toàn kiểm soát cột c mở nhờ việc chồng 2 xe lên cột c.



H32

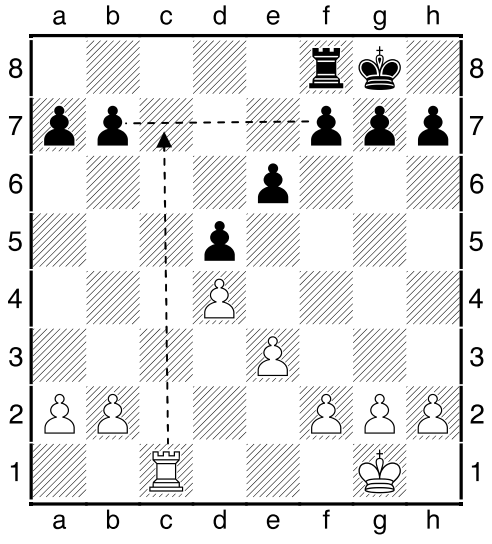
H32, trắng gia tăng áp lực lên tốt e7 nhờ chồng 2 xe lên cột e.

BẠN CÓ BIẾT:

- Cầm - Kỳ - Thi - Họa (Âm nhạc - Cờ - Thơ ca - Hội họa) là bốn thú chơi thanh tao, nghệ thuật bậc nhất của nhân loại.
- Cờ là trò chơi chiến tranh, nhưng chiến tranh giả, hòa bình thật.
- Quy định tính điểm tại các giải cờ quốc gia: thắng 1 điểm, hòa 0.5 điểm, thua 0 điểm.

18. XE ở thiên đường thứ 7

Nếu bạn có xe kiểm soát cột mở, hãy xâm nhập hàng 7, còn gọi là hàng tốt của đối phương. H33

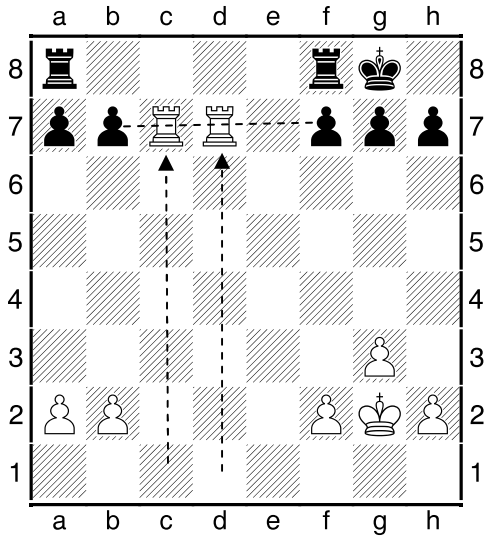


H33

H33, nhờ kiểm soát cột mở c nên xe trắng dễ dàng xâm nhập hàng tốt đen.

19. NÊN chồng 2 xe ở hàng 7

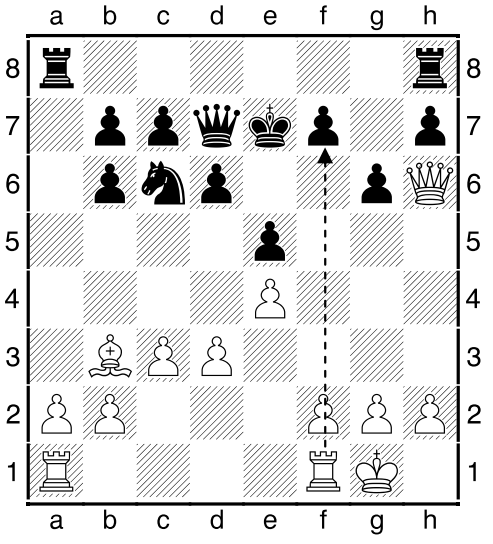
Khi 2 xe nằm ở hàng 7 gọi là "lợn tham ăn" thường vét sạch hàng tốt đối phương. H34



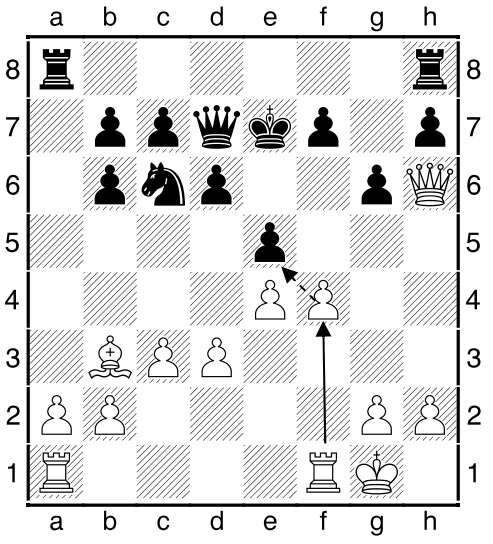
H34

20. NÊN đổi tốt để mở cột cho xe

Tốt thường hạn chế tầm hoạt động của xe. Do đó, bạn nên đổi tốt để rộng đường cho xe. H35-36



H35

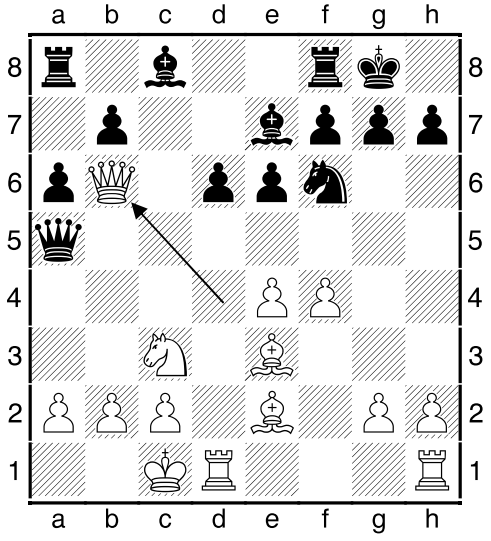


H36

Alexander Alekhine nhà vô địch thế giới thứ 4, người Liên Xô tiến sĩ ngành luật, giữ ngôi vị qua các thời kỳ (1927-1935, 1937-1946)

21. Khi nào nên ĐỔI HẬU ?

Hậu là quân tấn công nguy hiểm, biến hóa khó lường. Do đó, *bên có ưu thế* thường tìm cách đổi hậu để đơn giản hóa thế cờ và duy trì ưu thế này theo cách chắc chắn. H37

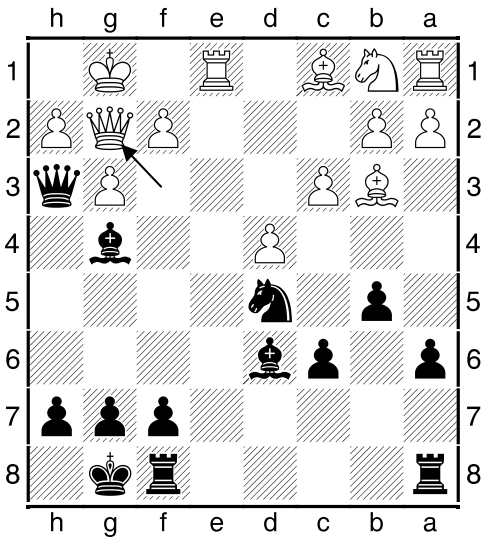


H37

V. Anand vs G. Kamsky, PCA Candidates 1995

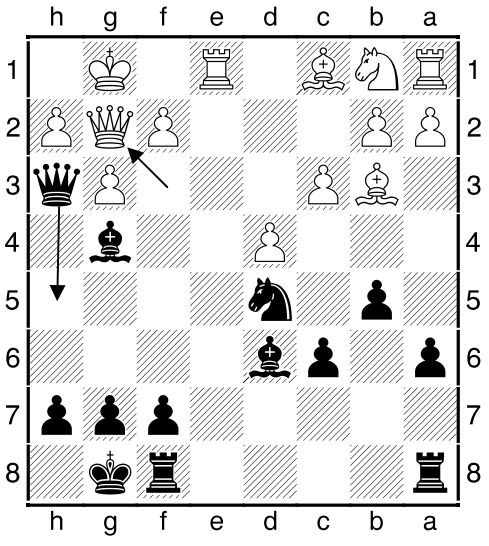
H37, trắng đang có ưu thế về không gian và triển khai quân. Nếu hậu vẫn còn trên bàn cờ thì mọi chuyện đều có thể xảy ra. Bằng nước Hb6 ! trắng ép đen đổi hậu, nhà quán quân thế giới Anand bình luận: "Trắng có 1 thế cờ trong mơ, ngoài ưu thế tàn cuộc rõ ràng, trắng còn có thể căng sức tấn công mà không chịu mọi rủi ro thua cuộc."

22. TRÁNH đổi hậu khi kém quân



H38

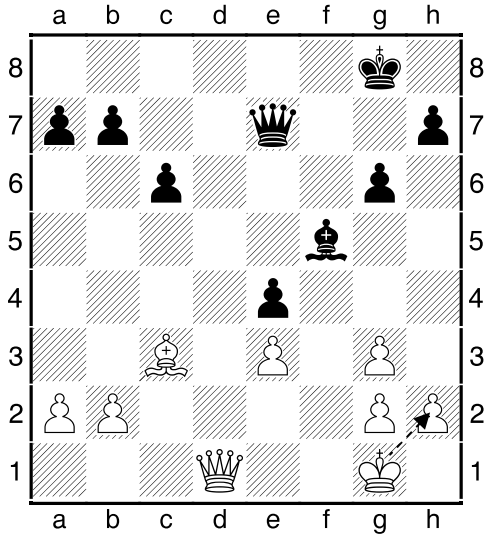
H38, trắng vừa đi Hg2 đề nghị đổi hậu ? Trắng hơn 1 tốt nhưng các quân bên đen đều ở vị trí tích cực. Nếu đổi hậu khả năng tấn công của đen sẽ bị suy giảm rõ rệt và có thể rơi vào tàn cuộc kém tốt mà không có cơ may phản công nào. Do đó, đen nên tránh đổi Hậu, tiếp tục duy trì thế công Hh5!. H39



H39

23. NÊN đổi hậu khi vua không an toàn.

Hậu trở thành mối đe dọa nặng nề khi vua đứng giữa bàn cờ hoặc khi vị trí nhập thành bị phá hủy. H40-41

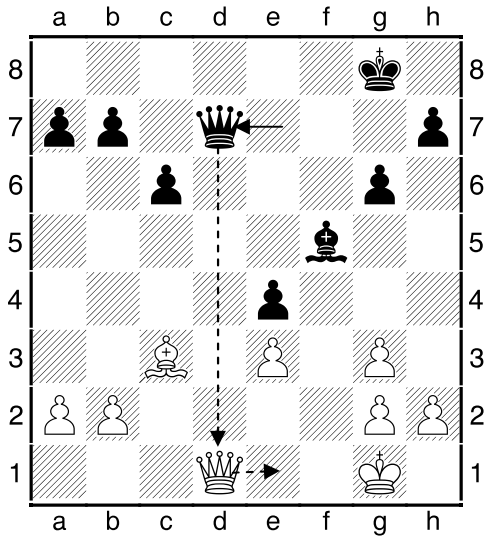


H40

Seirawan vs Tal, Montpelier 1985

H40, tới lượt đen đi, vua trắng và vua đen ai an toàn hơn?

Vua đen đứng ở vị trí bộc lộ, trong khi đó vua trắng dễ dàng nấp vào ô h2, khi đó *3 chàng lính ngự lâm* g2-g3-h3 che chắn cho vua khỏi mọi cuộc tấn công. Do đó, Tal đi Hd7! hi vọng đổi hậu. H41

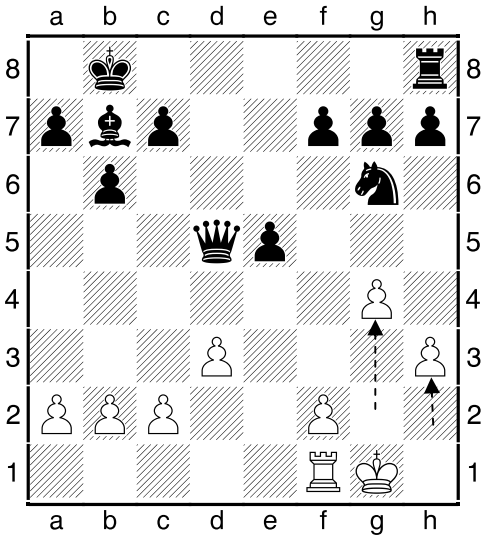


H41

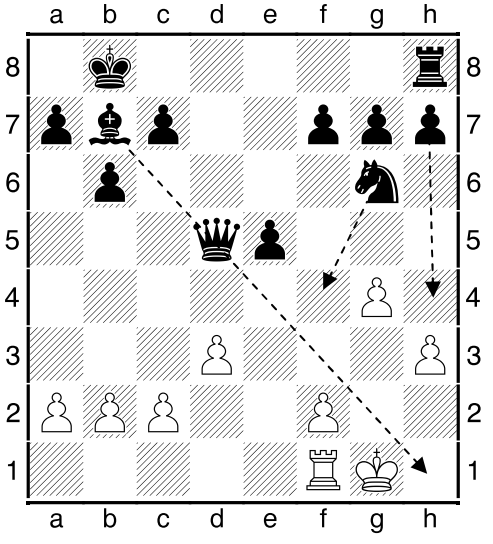
Tất nhiên, Seirawan từ chối đổi hậu với He1!, duy trì ưu thế an toàn vua.

24. Ba chàng lính ngự lâm không rời xa vua.

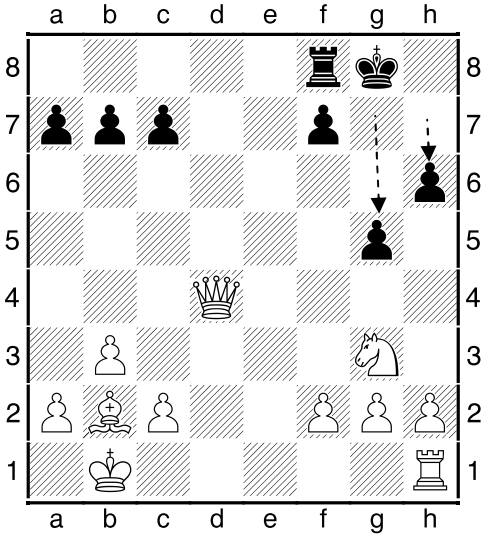
Bạn nên tránh đi 3 quân tốt ở vị trí nhập thành nếu không cần thiết. H42-43-44



H42



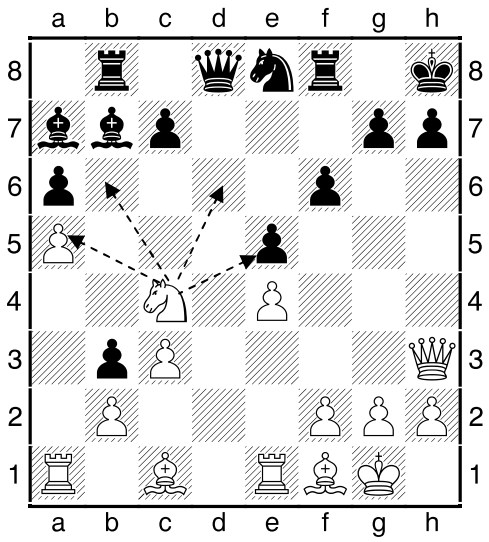
H43



H44

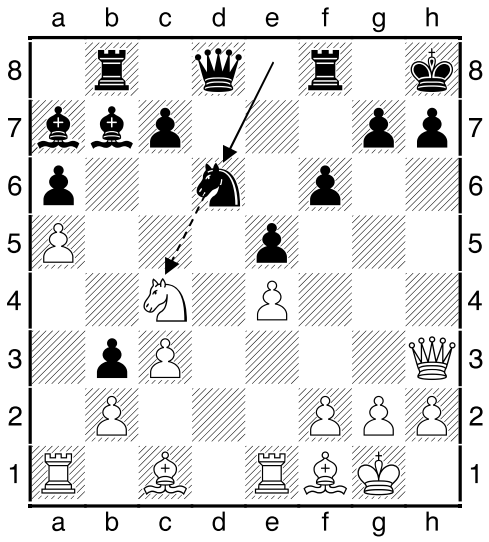
25. NÊN đổi quân cờ tích cực của đối thủ

Hãy xem ván đấu dưới đây giữa 2 đại kiện tướng Motylev vs Durarbayli. H45



H45

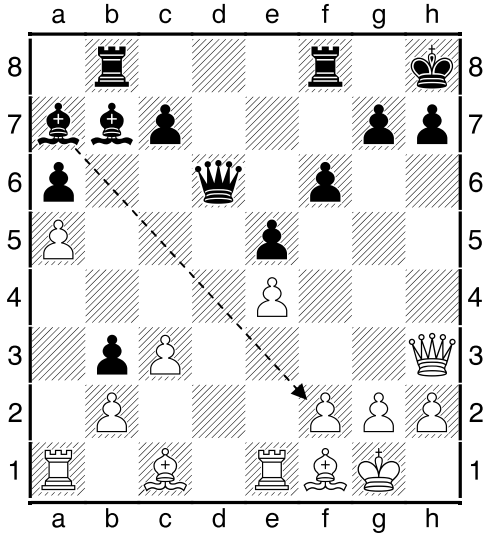
H45, tới lượt đen đi, ĐKT Durarbayli nhận thấy mã trắng c4 rất mạnh do đứng gần khu trung tâm. Mã đen e8 đứng ở biên nên là mã yếu, do đó quyết định đổi mã yếu e8 lấy mã mạnh c4. H46



H46

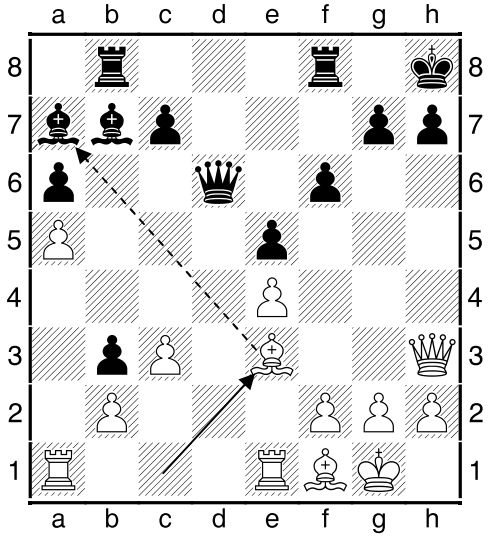
H46, đen đi Md6 đổi quân mã mạnh ở c4.

H47, tới lượt trắng đi, so sánh quân tượng trắng ở c1 và tượng đen ở a7 ?



H47

H47, ĐKT Motylev nhận thấy tượng đen ở a7 kiểm soát đường chéo dài a7-f1 gây áp lực mạnh lên cánh vua, do đó quyết định đổi tượng yếu c1 lấy tượng mạnh a7. H48



H48

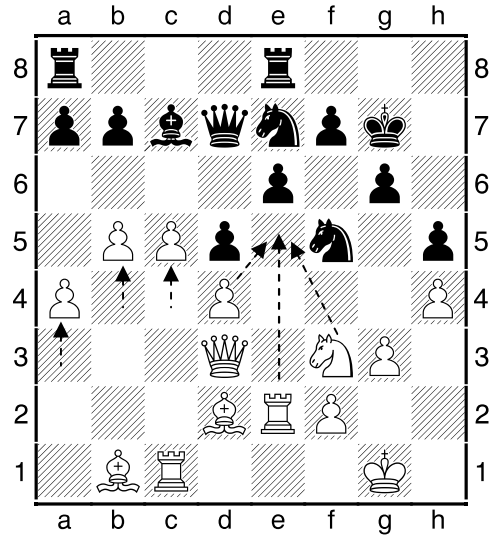
H48, trắng đi Te3 đổi tượng mạnh ở a7.

BẠN CÓ BIẾT:

- Trong cờ vua, tốt đổi tốt không bao giờ là sự trao đổi công bằng. Tương tự như vậy, mã đổi mã, tượng đổi tượng, hậu đổi hậu cũng không bao giờ là sự trao đổi công bằng.
- Hãy so sánh thế cờ sau khi đổi quân với thế cờ trước khi đổi quân. Luôn nhớ rằng chỉ có 1 bên được lợi nhờ việc đổi quân, hoặc BẠN hoặc ĐỐI THỦ.

26. NÊN mở rộng không gian với tốt

Bằng cách tiến tốt về phía trước, bạn mở rộng không gian bên mình và thu hẹp không gian hoạt động của đối phương. H49



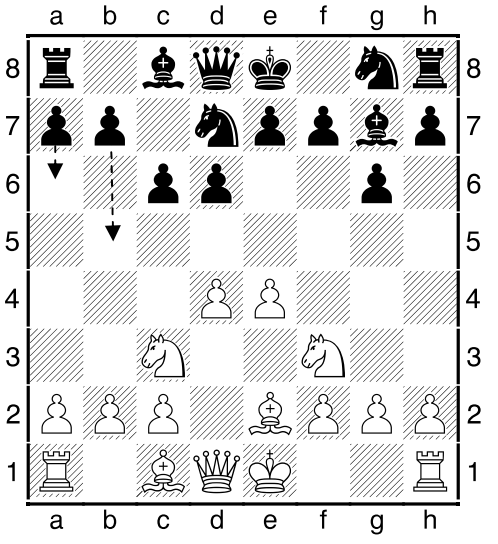
H49

H49 là ván cờ giữa nhà vô địch thế giới bấy giờ là Garry Kasparov với siêu máy tính Deep Blue, được hãng IBM khoe có thể tính toán 200 triệu nước đi trong vòng 1 giây. Làm sao Kasparov đánh bại con quái vật này dễ như ăn kẹo thế nhỉ ?. Kasparov giữ thế trận đóng kín ở trung tâm (kiểm soát chặt ô e5), đồng thời *mở rộng không gian* bên cách hậu. Cuối cùng, Kasparov xiết chặt tấm lưới trói con quái vật Deep Blue.

Garry Kasparov vs Deep Blue, 1996
"Rage Against the Machine"

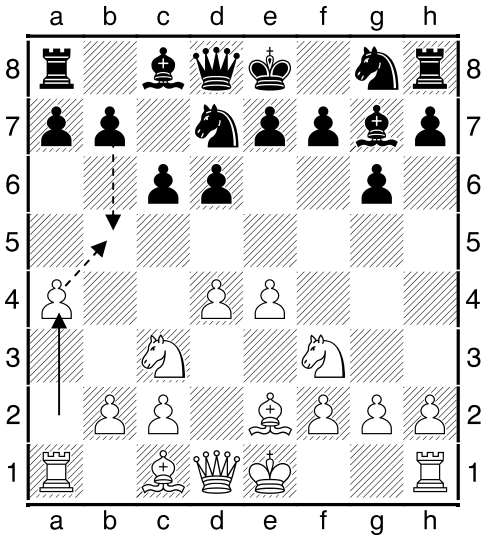
27. NGĂN đối thủ mở rộng không gian

Đừng để đối thủ tiến tốt mở rộng không gian. Nếu không, bạn phải chuyển quân trong không gian chật hẹp. H50



H50

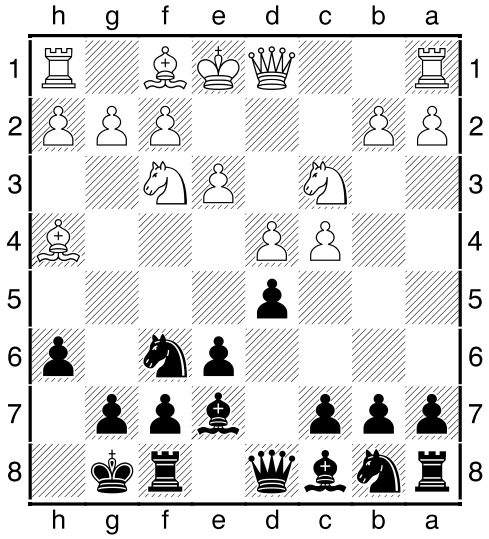
H50, trong tương lai đen có thể mở rộng không gian bên cánh hậu bằng b4, tiếp theo a6. Do đó, trắng đi a4 ngăn đen tiến tốt b4. H51



H51

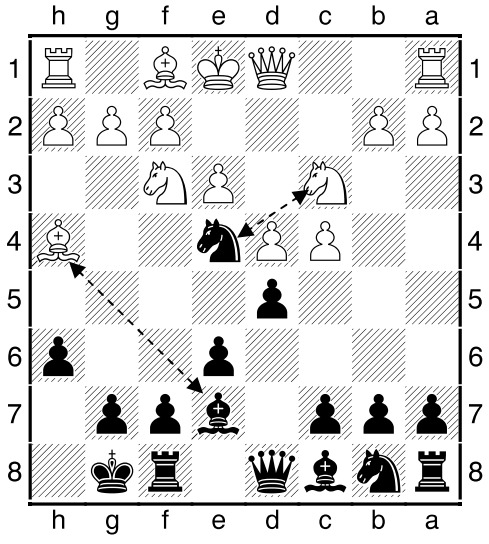
28. ĐỔI quân khi bạn có ít không gian hơn

Bên có không gian chật hẹp thường gặp khó khăn trong việc bố trí các quân cờ. Đổi quân sẽ giúp bạn thoát khỏi tình huống các quân cờ dẫm chân lên nhau. H52



H52

H52, đen có ít không gian hơn, đổi bớt quân nhẹ sẽ giúp đen dễ thở hơn. H53

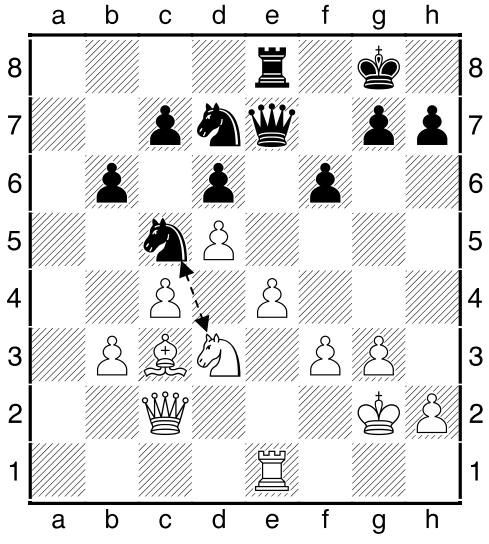


H53

H53, bằng nước Me4 đen đổi cùng lúc 2 quân nhẹ để giải phóng ô cờ cho những quân còn lại.

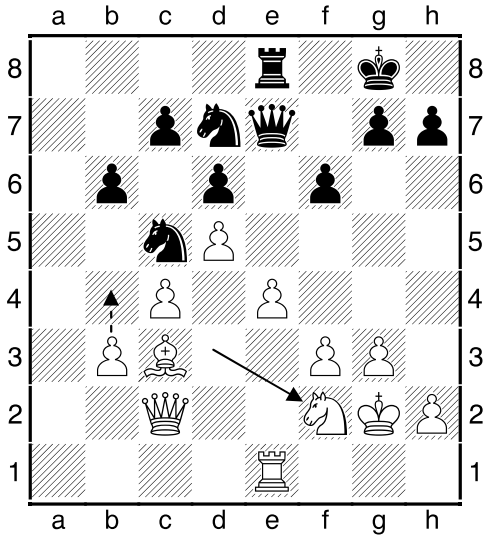
29. TRÁNH đổi quân khi bạn có nhiều không gian hơn

Bên có ưu thế về không gian nên tránh đổi quân, mục đích để đối thủ phải chuyển quân trong không gian chật hẹp. H54



H54

H54, đen vừa đi Mc5 đề nghị đổi mã. Trắng có ưu thế không gian hơn, 2 mã đen lại dẫm chân lên nhau.



H55

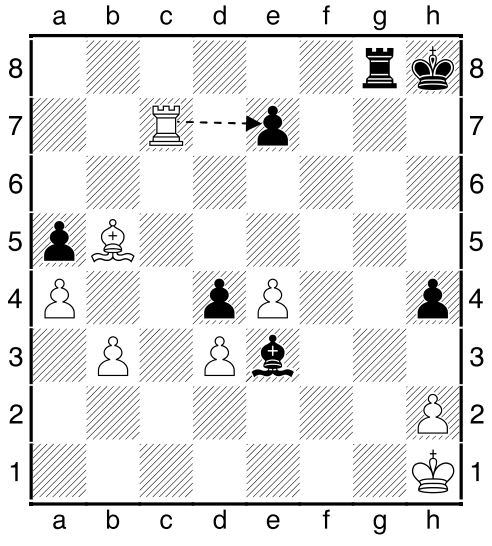
H55, trắng đi Mf2 tránh đổi mã và đe dọa b4 đuổi mã. Buộc đen chuyển quân trong không gian chật hẹp.

BẠN CÓ BIẾT:

- Ván cờ hòa khi cả 2 bên không đủ lực lượng để chiếu bí.
- Ván cờ hòa khi cờ bí.
- Ván cờ hòa khi 1 thế cờ lặp lại 3 lần.
- Ván cờ hòa khi 50 nước đi mà không có quân nào bị bắt, không có nước tốt nào được đi.
- Ván cờ hòa khi 2 bên đồng ý hòa.

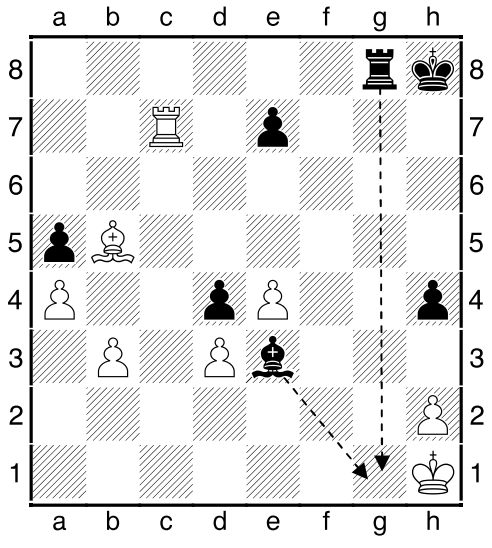
30. NẾU tôi là đối thủ, tôi sẽ đi.....

Bằng cách đặt mình vào vị trí đối thủ, bạn sẽ tránh được những đòn chiến thuật bất ngờ. H56, tới lượt trắng đi, xe có nên bắt tốt e7 ?



H56

H56, trước khi thực hiện nước bắt tốt, trắng đặt câu hỏi "Nếu bây giờ là lượt đi của đen, đen sẽ đi nước nào ?". Bạn sẽ phát hiện đen đang đe dọa chiếu bí ở g1. H57

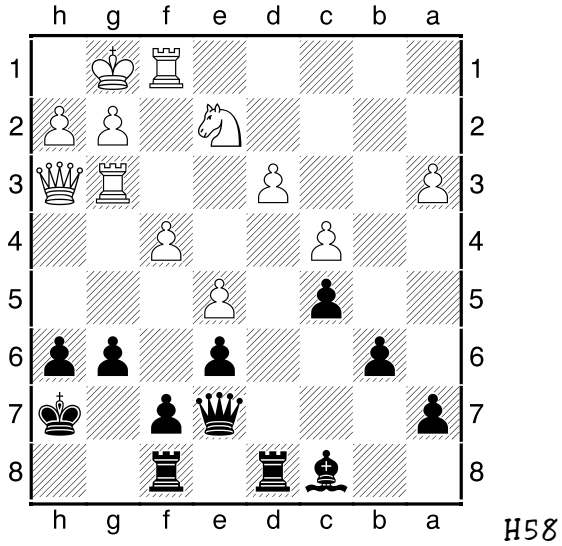


H57

H57, do đó vội vàng bắt tốt e7 là sai lầm. Trắng cần phải tránh mối de dọa chiếu bí với h3, mở lối thoát cho vua trước khi quá muộn.

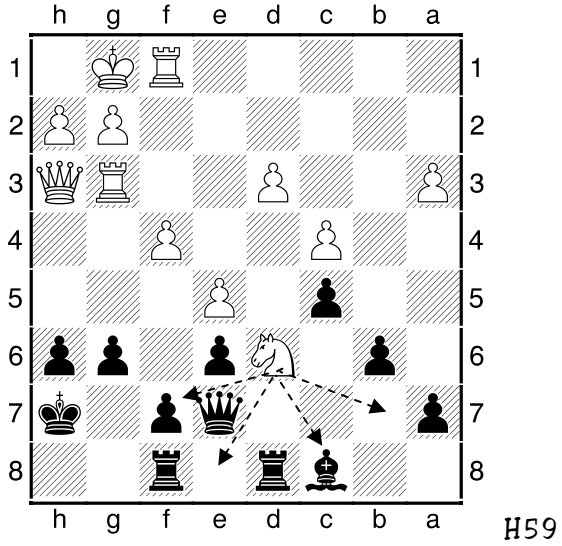
31. Thế cờ trong MƠ

Nếu tôi là đối thủ, tôi MƠ ước điều gì ? Hoặc giả sử đối thủ được đi liên tiếp 4-5 nước đối thủ sẽ đi nước nào ? H58



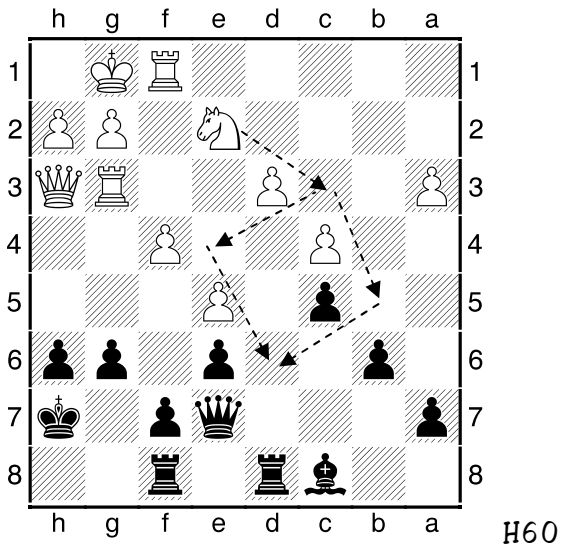
H58

H58, tới lượt đen đi, đen đặt câu hỏi "Nếu tôi là trắng, tôi MƠ ước điều gì" hoặc "Nếu tôi là trắng và được đi 4-5 nước liên tiếp tôi sẽ đi nước nào ?" Trắng MƠ đặt mã ở d6 để biến thành bạch tuộc. H59

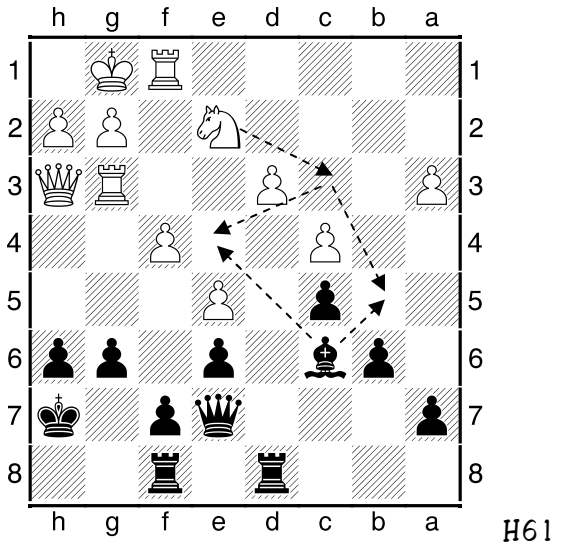


H59

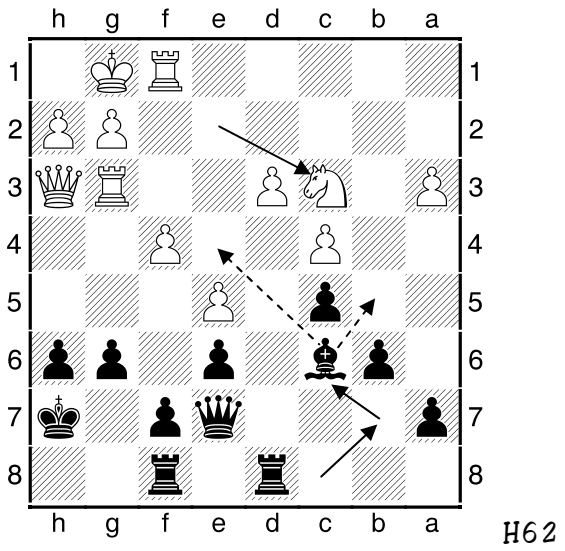
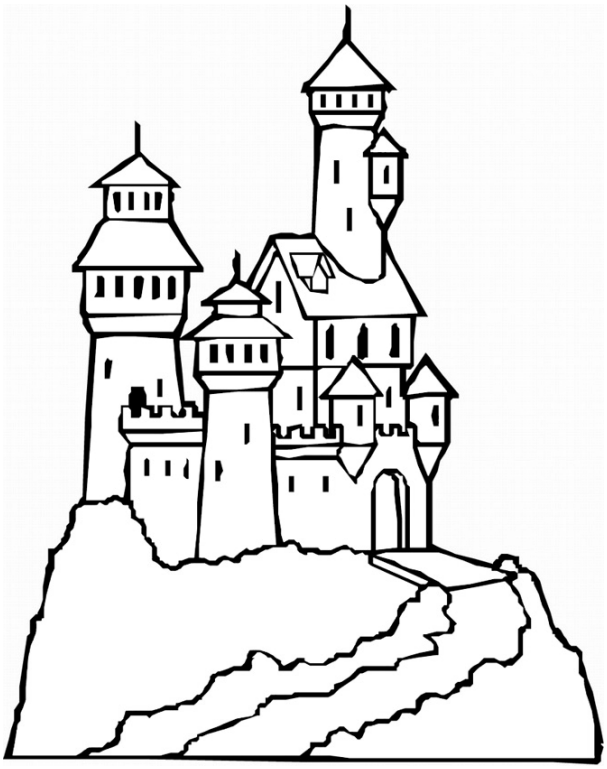
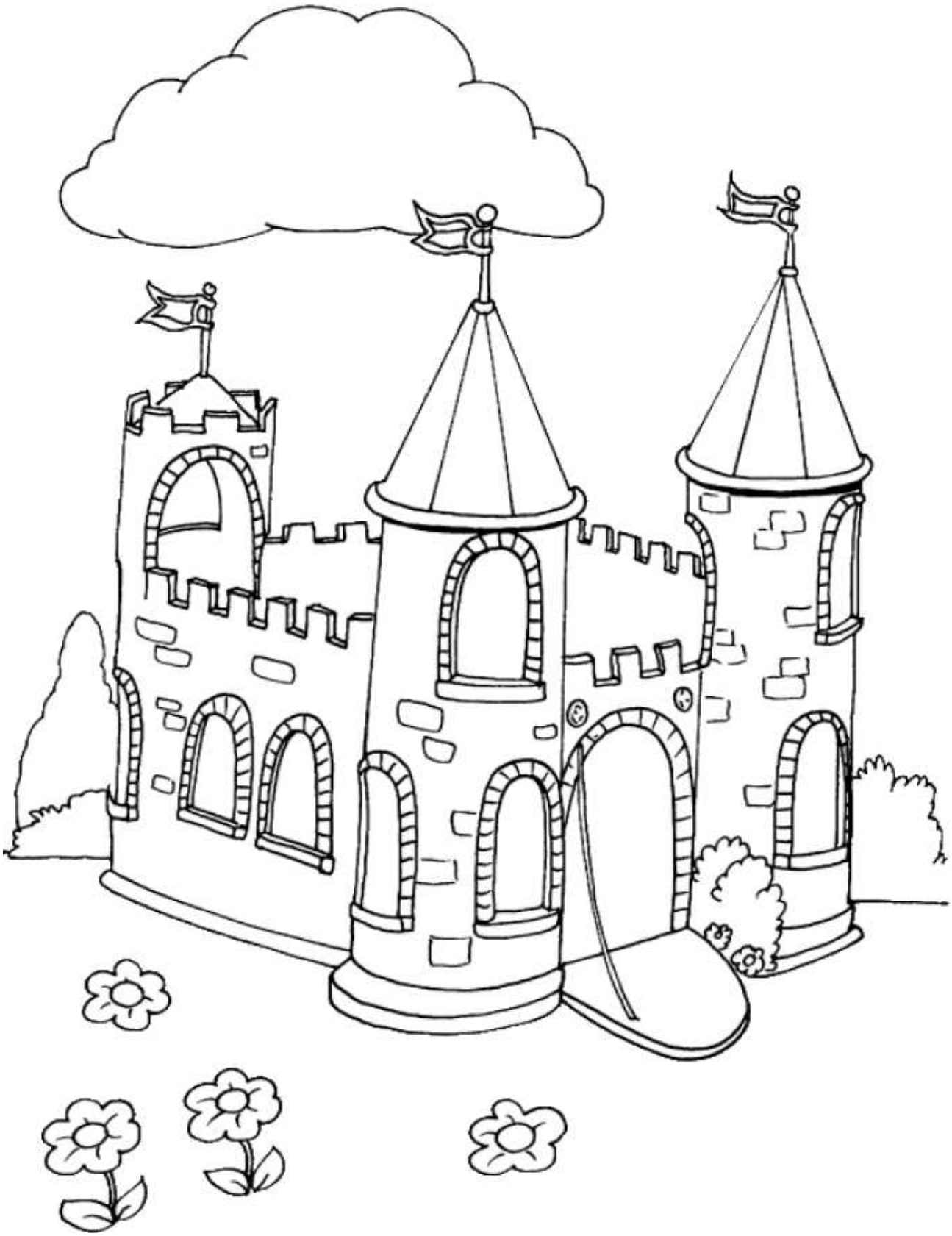
Đen lại giả sử nếu tôi là trắng tôi đi nước nào để đến được d6. Đen phát hiện ra kỵ binh trắng có thể xâm nhập ô d6 qua 2 con đường c3-e4-d6 hoặc c3-b5-d6. H60



H60, đen phải đi nước nào để ngăn mối đe dọa từ xa ? Lý tưởng nhất là quân tượng đóng ở c6 để chặn đứng 2 đường tiến của kỵ binh trắng. H61



H61, bằng cách sử dụng thế cờ trong MƠ cho mình và đối thủ, đen tìm ra nước đi tuyển chọn Tb7-Tc6. H62



H62, sau khi đen đi Tb7-Tc6 kịp thời kiểm soát 2 ô e4, b5.