

ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO I

Giáo trình CỜ TƯỚNG



NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO



ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO I

GIÁO TRÌNH CỜ TƯỚNG

SÁCH DÙNG CHO SINH VIÊN ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO
(Sách đặt hàng)

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO
HÀ NỘI - 2006

**KỶ NIỆM 45 NĂM NGÀY CHỦ TỊCH HỒ CHÍ MINH
VỀ THĂM TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO I
14.12.1961 - 14.12.2006**

Việt Nam Kỷ Dao . Vu
Edu by: Công Trí
TEL : 0904 010 535

Chủ biên: Th.S. NGUYỄN HỒNG DƯƠNG

Nhóm biên soạn: CN. TRẦN VĂN TRƯỜNG
CN. BÙI NGỌC
CN. HOÀNG HẢI
CN. PHẠM TRƯỜNG LÂM

Lời nói đầu

Cờ Tướng là một môn thể thao trí tuệ, có tác dụng phát triển tư duy logic, luyện trí thông minh, giáo dục những phẩm chất tốt đẹp như tính tổ chức kỷ luật, kiên cường, bình tĩnh, tự tin, óc sáng tạo, luyện cách nhìn xa trông rộng, biết phân tích, tổng hợp tình huống một cách khách quan khoa học, rèn luyện cách làm việc có kế hoạch, tính quyết đoán và táo bạo trong xử lý tình huống.

Phần lớn các thế cờ xuất phát đều mang tính tình huống riêng biệt, nghĩa là không thể tìm ra một lời giải duy nhất tuyệt đối đúng. Do vậy người chơi luôn rơi vào tình huống phải thay đổi liên tục, đòi hỏi phải tập trung tư duy sáng tạo để giải quyết hợp lý như trường hợp giải các bài toán khác nhau.

Xuất phát từ nhu cầu thực tế phát triển của môn thể thao này ở Việt Nam, trong nhiều năm qua trường Đại học TĐTT I đã đưa môn Cờ Tướng vào chương trình giảng dạy cho sinh viên của Trường, nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản đáp ứng đòi hỏi của phong trào khi ra Trường.

Được sự đồng ý của Ban Giám hiệu Nhà trường, với mục tiêu không ngừng nâng cao chất lượng trong học tập và giảng dạy trong Nhà trường, Bộ môn Cờ Tướng trường Đại học TDTT I đã phối hợp với Liên đoàn Cờ Việt Nam và các huấn luyện viên Cờ Tướng biên soạn cuốn “Giáo trình Cờ Tướng” gồm 4 chương:

Chương I. Tri thức cơ bản trong Cờ Tướng

Chương II. Giai đoạn khai cuộc

Chương III. Giai đoạn trung cuộc

Chương IV. Giai đoạn tàn cuộc

Nội dung cuốn sách đã được các tác giả và các nhà chuyên môn tuyển lựa, sắp xếp một cách hợp lý và khoa học, hy vọng sẽ đáp ứng được nhu cầu trong quá trình học tập và nghiên cứu của giáo viên và sinh viên trong Trường.

Trong quá trình biên soạn, mặc dù đã có nhiều cố gắng, song chắc không tránh khỏi thiếu sót. Chúng tôi mong muốn nhận được ý kiến góp ý xây dựng của các đồng nghiệp, các nhà chuyên môn để lần xuất bản sau được hoàn chỉnh hơn.

BỘ MÔN CỜ
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO I



Viet Nam Ky Dao

Thông Tin Ebook

Edit by : Công Trí

FB : fb.com/congtri0904010535

Email : TrinhCongTri@gmail.com

Tel : 0904 010 535

‘Viet Nam Ky Dao.VN

Ebookb Được Xuất Bản Tại Website

Viet Nam Ky Dao .VN

Vui Lòng Ghi Rõ Nguồn Khi Copy .

‘Vui Lòng Giữ Lại trang Này

Chương 1

TRI THỨC CƠ BẢN TRONG CỜ TƯỚNG

I. NGUỒN GỐC VÀ LỊCH SỬ MÔN CỜ TƯỚNG

1. Nguồn gốc ra đời của môn Cờ Tướng.

Đã có thời, nhiều tác giả cho rằng Cờ Tướng do người Trung Quốc phát minh, một số người dựa một vài bài thơ phú cổ xưa có chữ “kỳ”, có người còn dẫn chuyện Chung Vô Diệm đánh cờ với Hầu Vương... Đơn giản hơn, có người chỉ cần nhìn vào các quân cờ mà cho rằng: “Không phải của người Trung Quốc thì sao trên các quân cờ chỉ thấy toàn chữ Hán?”.

Tuy nhiên, tất cả những ý kiến trên đều không thực sự thuyết phục vì thiếu chứng cứ khoa học. Cho đến cuối thế kỷ 20, khi câu hỏi được đặt ra nghiêm túc, nhất là khi Cờ Vua du nhập vào Trung Quốc, người Trung Quốc mới thật sự cầu thị, chú tâm khảo cứu xác định nguồn gốc của môn Cờ Tướng. Đến lúc đó họ mới giật mình trước một loạt sự thật khá hiển nhiên rằng: các mầm mống của Cờ Tướng chỉ bắt đầu xuất hiện ở Trung Quốc vào thế kỷ thứ VIII, thứ IX; tức là sau sự ra đời của Chatugara (Cờ Vua) tới hơn 200, 300

năm. Theo các bức tranh cổ vẽ về đề tài đánh cờ hay các hình hoạ trên đồ gốm sứ thì dạng Cờ Tướng ban đầu, bàn cờ có 64 ô vuông đen trắng giống hệt Chatugara. Mà ở Trung Quốc không có voi (Tượng), nhưng trong cờ lại có 2 quân Tượng, do sự khác thường này mà người Trung Hoa đặt tên cho cờ này là “Tượng kỳ”. Chưa hết, Cờ Tướng thời kỳ đầu cũng có đủ 16 quân, có Tượng, Mã, Xe và ở các vị trí không khác Chatugara mấy và đáng chú ý là không có quân Pháo (quân Pháo mãi sau mới xuất hiện trên bàn Cờ Tướng).

Như thế rõ ràng tiền thân của Cờ Tướng chính là từ Chatugara (Cờ Vua) của Ấn Độ, được cải biên, thay đổi cho phù hợp với người Trung Hoa. Điều này cho phép kết luận rằng Cờ Tướng và Cờ Vua có cùng một gốc từ Ấn Độ.

2. Lịch sử phát triển môn Cờ Tướng ở Trung Quốc.

Từ Ấn Độ, trò chơi này được nhập vào Trung Đông qua con đường giao lưu buôn bán, “con đường tơ lụa”, con đường thỉnh kinh của đạo Phật để vào nhà Đường.

Người Trung Hoa đã làm một cuộc cải cách lớn, triệt để, không còn bóng dáng nào của Chatugara trên bàn Cờ Tướng. Đó là cuộc cải cách về thế giới quan, về cấu trúc xã hội, về giáo lý “Quân thân tá sứ”, “Trung quân ái quốc”, về tư duy quân sự trên bàn cờ, cả hình dáng quân cờ, bố trí quân,... để chuyển từ Chatugara sang Cờ Tướng.

Tiếp thu tinh hoa của Chatugara, nhưng người Trung Quốc đã chế hản một loại cờ cho mình và cho cả Phương

Đông. Người Trung Quốc đã khéo léo tham khảo cờ Vây của mình để đưa vào Cờ Tướng một phần của thuyết “Âm dương” và “Ngũ hành” (có hỗ trợ và khắc chế lẫn nhau) khiến cho Cờ Tướng phù hợp với tập tục thói quen và cách hành xử của người Trung Hoa nói riêng và Phương Đông nói chung. Không những thế, qua Cờ Tướng người ta còn lồng vào đó giáo dục những đức tính tốt đẹp của con người như tính cách cao thượng, xử sự đường hoàng theo kiểu quân tử “hạ thủ bất hoàn”, tính kiên trì chịu đựng...

Việc cải cách Cờ Tướng là từ tầng lớp phong kiến, vì vậy khi lan ra ngoài, toàn thể thiên hạ răm rắp tuân theo. Do vậy hơn 1000 năm qua, Cờ Tướng đã không có cuộc cải cách gì thêm!

Quá trình cải cách Cờ Vua sang Cờ Tướng của người Trung Hoa:

Trước tiên, người Trung Quốc thích bàn cờ rộng rãi hơn, thoáng đảng hơn tạo ra trận địa dễ tung hoành theo kiểu “Nam chinh Bắc chiến” hơn. Quân đi thì phải có đường xá thông suốt, chứ không phải nhảy cóc từ ô này sang ô kia như Chatugara, thiếu ý nghĩa thực tế.

Hơn thế nữa, từ lâu đời người Trung Hoa luôn bị phân chia thành hàng loạt các quốc gia nhỏ, nào là Triệu, Tề, Yên, Sở, Tần, Ngô, ... và khái niệm nước, quốc gia, lãnh thổ đã ăn sâu trong đầu óc người Trung Hoa chứ không phải là một trận địa chung, hai bên đánh nhau mà không có biên giới.

Mà đã hình thành quốc gia thì phải có hàng loạt các tiêu chí khác để định hình

Như thế người Trung Hoa không phải cải tiến mà phải làm một cuộc cách mạng thật sự trên nhiều phương diện.

Trước tiên họ xoá bỏ hoàn toàn bàn cờ kiểu Chatugara, tức là không dùng ô, không dùng hai màu để phân biệt ô mà rất đơn giản là họ chuyển qua dùng đường để đặt quân và đi quân chứ không dùng ô nữa. Chỉ một động tác ấy thôi họ đã tăng thêm số điểm đi quân của Cờ Tướng từ 64 lên 72 điểm.

Nhưng không dừng ở đó, đã là hai quốc gia đối kháng và tìm cách thôn tính lẫn nhau thì phải có biên cương rõ ràng. Từ đó họ đặt ra “Hà” tức là sông. Trên thực tế có biết bao con sông trong lịch sử từng là biên giới của các nước. Đó là một giải pháp cách rất tự nhiên, khi “Hà” xuất hiện trên bàn cờ, vừa định ra lãnh thổ bất khả xâm phạm của mỗi bên đồng thời tăng thêm 18 điểm đặt quân. Sự mở rộng này rất hay ở chỗ, tuy số điểm trên bàn cờ tăng tới gần một phần ba nhưng diện tích chung của bàn cờ hầu như không tăng mấy, bí quyết của vấn đề là ở chỗ chuyển từ “ô” sang “cột”.

Đã là quốc gia thì phải có cấm cung và thành trì. Vua là đáng trí tôn, là nhân vật quan trọng nhất thì phải ở trong cung (cung điện). Đây cũng là sáng tạo khá độc đáo, thể hiện tư duy của người Phương Đông là rất rõ ràng.

Theo như sách tiếng Phạn cổ đại còn ghi lại và các công trình khảo cổ cho biết khi được các nhà thông thái Ấn Độ

phát minh ra gồm có 4 binh chủng quân sự là Tượng binh (Voi), Kỵ binh (Mã), Bộ binh (Tượng trưng bằng Tốt, có 8 quân), Chiến xa (Xe), còn lại 2 ô giữa, một ô cho quân Vua và một ô cho quân Cố vấn (ở Cờ Vua là quân Hoàng Hậu). Khi người Trung Hoa cải tiến bàn cờ từ 8 ô thành 9 đường thì kiểu xếp quân của Chatugara không xếp được, từ đó người Trung Hoa thay đổi cách sắp đặt quân trên bàn cờ đó là Vua ở vị trí chính giữa trong cấm cung rồi sau đó bố trí tả hữu phải đối xứng theo cấu trúc truyền thống Phương Đông như cách bố trí bá quan văn võ trong triều đình. Từ một vị trí Cố vấn được tăng lên hai và được gọi là “Sĩ” cận kề bên cạnh bảo vệ Vua. Tiếp theo thì giống cách bố trí của Chatugara là 2 Tượng, 2 Mã, 2 Xe thế là xong một hàng. Các nhà cải cách Trung Hoa đã rất khôn ngoan trong việc thay đổi tên gọi của quân Vua thành Tướng hay Soái (về bản chất cũng là quân Vua), họ đã tránh một trong những vấn đề phức tạp nhất về mặt ý thức hệ bởi vì Vua là con trời (Thiên tử), là nhân vật bất khả xâm phạm kể cả trong ngôn ngữ, các nhà cải cách này có lời giải thích: Tướng hay Soái là chỉ huy cao nhất chỉ cần ai giết được Tướng hay Soái thì đương nhiên là thắng trận cần gì phải tới lượt Vua. Do đó, mà tên gọi Cờ Tướng vẫn tồn tại đến ngày nay.

Như vậy 16 quân đã bố trí được, 9 quân còn lại phải bố trí như thế nào? Bố trí một dãy tốt liên tục như Chatugara chẳng? Nhưng binh pháp Trung Hoa không bố trí quân theo kiểu Ấn Độ, vì vậy, người Trung Hoa đã cải cách Chatugara

theo học thuyết quân sự Trung Hoa. Về cách dàn quân, theo quan niệm lính tráng phải ở nơi biên ải để giữ gìn biên cương tổ quốc(vì ở nhà đã có các cấm binh đó là Sĩ, Tượng). Như thế sát với “Hà”, người ta bố trí 5 quân Tốt cách đều nhau trấn giữ tuyến đầu.

Còn lại chỉ có 2 quân sẽ bố trí như thế nào đây? Một phát minh lớn nhất, đặc sắc nhất đã xuất hiện, đó là sự ra đời của cặp Pháo. Kể từ khi xuất hiện Pháo, bàn Cờ Tướng trở nên cực kỳ sôi động với rất nhiều đòn đánh Pháo vô vùng hóc hiểm đây cũng là một yếu tố quan trọng làm Cờ Tướng tách khỏi bóng dáng của Chatugara.

Với 90 điểm đi quân, Cờ Tướng đã giải phóng được toàn bộ năng lực của mỗi quân, từ đó khiến cho Cờ Tướng tạo được vô số những đòn chiến thuật ngoạn mục, nhiều tình huống bất ngờ và hứng thú vô tận cho những người yêu thích Cờ Tướng. Cho nên người ta thường ví “Cờ Tướng là cờ của đòn chiến thuật”.

Như thế, xét về tổng thể về mặt cấu trúc thì Cờ Tướng đã tiến một bước dài, tạo được sự khác biệt rõ ràng so với Chatugara: người Trung Hoa đã xây thành đắp lũy, đào sông, mở hàng loạt lộ tuyến thông thương trên bàn cờ tạo nên hai quốc gia đối xứng hoàn chỉnh. Họ kéo Pháo vào trận địa, sắp xếp hàng ngũ lính tráng, bố trí lại binh lực và hãy nhìn vào bàn Cờ Tướng bạn sẽ dễ dàng tưởng tượng ra núi sông, thành quách, quân đội vũ khí dàn thành vòng trong,

vòng ngoài cực kỳ nghiêm chỉnh và trật tự. Có quân xung trận, có quân ở nhà, Tướng (Vua) có vị trí cao cả và hệ trọng đến sự sống còn của quốc gia, lính tráng ra trận đánh giặc.

Sau khi được định hình, vị trí Cờ Tướng lớn mạnh tới mức ít ai ngờ tới. Bởi trước đó tới hơn 3000 năm Trung Hoa đã có cờ Vây, ngoài cờ Vây ra còn biết bao thứ cờ dân gian được chơi ở từng vùng, mỗi loại đều có những điểm đặc sắc riêng. Tuy nhiên, khi Cờ Tướng xuất hiện thì những loại cờ khác dần lu mờ kể cả cờ Vây. Nước Trung Quốc luôn bị chia năm xẻ bảy ...nên việc tranh giành đất đai, thôn tính quyền lực, đánh chiếm lẫn nhau liên miên không khi nào dứt. Cờ Tướng là hình ảnh thu nhỏ tiêu biểu cho chiến tranh giữa các quốc gia, việc chém Tướng, đổi quân, bắn pháo, chặn xe là quá quen thuộc với hàng trăm triệu người Trung Hoa. Bàn cờ chính là diễn biến xã hội ở ngay trước mắt họ. Càng chơi, người ta càng khám phá ra những bí mật hầu như vô tận của Cờ Tướng, không ván cờ nào giống ván nào.

3. Sự phát triển phong trào Cờ Tướng trên Thế giới.

Sau khi Chatugara di chuyển sang phía đông và phát triển mạnh ở Trung Hoa khoảng thế kỷ VIII và thế kỷ IX, người Trung Hoa bắt đầu cải cách thành Cờ Tướng và mang loại cờ này du nhập vào các nước lân cận qua con đường buôn bán và chiến tranh. Từ đó, Cờ Tướng thường được chơi ở các nước Phương Đông này như một trò chơi dân gian, một thú vui của mọi người lúc nhàn rỗi.

Ngày nay, cùng với sự phát triển của đời sống xã hội, Cờ Tướng có sự phát triển vượt bậc có số lượng người chơi đông đảo nhất trên Thế giới với hơn 100 triệu người chơi (chủ yếu là ở Châu Á). Nếu như trước kia, Cờ Tướng chủ yếu chơi ở hình thức dân gian, tự phát thỉnh thoảng mới có trận đấu giữa các đại cao thủ thì ngày nay tình hình đã hoàn toàn khác. Cùng với việc thành lập Hiệp hội Cờ Tướng Á châu và hiệp hội Cờ Tướng Thế giới, Cờ Tướng đã có hẳn một hệ thống thi đấu quốc tế hùng mạnh. Mỗi năm có tới hàng trăm giải lớn, hàng trăm cúp cờ danh tiếng, trong đó phải kể tới các giải thế giới, giải châu lục và các cúp danh giá như “Ngũ Dương Bôi”, “Ngân Lệ Bôi”... Tại Trung Quốc và một số nước Châu Á đã thành lập các Kỳ viện (các trường dạy cờ) từ cấp tỉnh cho đến cấp toàn quốc để đào tạo các kỳ thủ Cờ Tướng một cách có hệ thống.

Các nước Âu Mỹ ngày nay cũng bắt đầu hướng tới Cờ Tướng và tổ chức những giải Cờ Tướng gây chấn động làng cờ như giải cúp “Phật Thừa” do một tổ chức ở Mỹ sáng lập với giải thưởng rất lớn hay như gần đây một tổ chức ở Anh đã bảo trợ về tài chính cho một giải thưởng còn lớn hơn đó là giải BGN, người Pháp cũng đã vào cuộc với việc nhận đăng cai giải vô địch Thế Giới tại Pari...

Cùng với sự phát triển đó ngày càng có nhiều các nhà nghiên cứu chuyên nghiệp về Cờ Tướng khiến cho lý thuyết Cờ Tướng được nâng cao rõ rệt qua hàng loạt các tác phẩm ưu tú xuất hiện trong vòng 30 năm nay. Ngày nay người chơi

Cờ Tướng không còn phải mày mò tìm kiếm những cổ thư hay chỉ biết học lỏm nữa mà đã có hẳn một thư viện để nghiên cứu. Hơn thế, cùng với sự phát triển của công nghệ thông tin, các chương trình, phần mềm Cờ Tướng trên máy vi tính, Website Cờ Tướng trên mạng Internet cũng đã phát triển mạnh, nhờ đó người chơi có thể theo dõi hàng loạt những giải đấu, những ván cờ hay của các danh thủ và có thể chơi trực tiếp thông qua mạng với hàng loạt cao thủ trên thế giới.

* Hệ thống tổ chức các giải Cờ Tướng :

- Giải vô địch Cờ Tướng Thế giới, 2 năm tổ chức một lần.
- Giải vô địch Cờ Tướng Châu Á, 2 năm tổ chức một lần.
- Giải các đấu thủ mạnh Châu Á.
- Giải vô địch Đông Nam Á và một số giải mời khác.

4. Sự phát triển Cờ Tướng ở Việt Nam.

Cờ Tướng xuất hiện ở Việt Nam khoảng được 1000 năm trước do được du nhập từ Trung Quốc. Khi môn cờ này được truyền bá người Việt tiếp thu rất nhanh và trở thành trò chơi rất phổ biến ở nước ta với nhiều hình thức đa dạng như: cờ người, cờ bỏi, cờ thế ... và hoà nhập cùng các lễ hội khiến cho Cờ Tướng trở thành một hình thức sinh hoạt văn hoá hấp dẫn và thu hút được lòng yêu thích của quần chúng.

Đến đầu thế kỷ XX, ở miền Nam Cờ Tướng bắt đầu được chơi đều đặn từ lối chơi ngẫu hứng dần chuyển sang nghiên cứu lý thuyết và tổ chức được nhiều giải dưới hình thức trận

đấu cá nhân hoặc kỳ đài và những trận đấu giao hữu quốc tế được tổ chức. Trong thời gian này, ở Nam Bộ nổi lên một số danh thủ như Nguyễn Thành Hội, Nguyễn Văn Ba (Ba Ngõan), Hà Quang Bồ, Hứa Văn Hải, Trần Quới,... Ở miền Bắc, Cờ Tướng được đông đảo người dân ưa chuộng, phát triển mạnh nhất vào những năm 30 và 40. Ở Hà Nội những hội cờ như Thiên Quang, Kỳ Tiên, Kỳ Bàn được thành lập quy tụ được một số danh thủ hàng đầu và tổ chức được giải Vô địch Cờ Tướng Bắc Kỳ, mở màn là giải vô địch Bắc Kỳ tháng 3 năm 1936 và kéo dài hơn hai thập niên. Các tên tuổi của làng cờ miền Bắc có Chu Văn Bột, Đặng Đình Yến, Nguyễn Thi Hùng, Lê Uy Vệ, Nguyễn Tấn Thọ. Từ năm 1945 đến những năm 80 trở đi, phong trào Cờ Tướng miền Bắc có dấu hiệu chững lại. Ở miền Trung cũng có một số danh thủ nổi tiếng như Cả Soạn (Trần Trình Soạn), Vương Nghệ, Hoàng Mười,...

Sau ngày đất nước thống nhất, cùng với sự phát triển của đất nước, Cờ Tướng cũng phát triển mạnh mẽ ở nước ta dưới hai hình thức :

- *Thi đấu thể thao.*

Tháng 12 năm 1992 giải vô địch Cờ Tướng quốc gia đầu tiên được tổ chức tại thành phố Đà Nẵng.

Sang năm 1993 lần đầu tiên Cờ Tướng Việt Nam tham dự giải vô địch Cờ Tướng Thế giới và gia nhập Hiệp hội Cờ Tướng Thế giới và Hiệp hội Cờ Tướng Châu Á.

Từ đây, phong trào Cờ Tướng phát triển mạnh, chúng ta đã tham gia các giải đấu lớn như Vô địch Châu Á, Giải đấu thủ mạnh Châu Á, Giải Phạt Thừa Bôi,... và đã đạt được nhiều giải thưởng lớn và được xếp vào hàng thứ hai, thứ ba của thế giới. Trong đó có nhiều VĐV đã được Liên đoàn Cờ Tướng thế giới phong danh hiệu đặc cấp quốc tế đại sư, Quốc tế đại sư ... Nhiều VĐV có đẳng cấp, trình độ cao được thế giới công nhận như Mai Thanh Minh, Trịnh A Sáng, Trần Văn Ninh, Lê Thị Hương và một số danh thủ trẻ nhiều triển vọng như Đào Cao Khoa, Nguyễn Thành Bảo, Châu Thị Ngọc Giao,...

Ngày nay hệ thống thi đấu Cờ Tướng nước ta đã mở rộng với nhiều giải từ cấp Trung ương đến địa phương, do vậy mà phong trào tập luyện Cờ Tướng ngày càng phổ biến và được rất nhiều thế hệ đón nhận và tập luyện một cách có bài bản.

• *Cờ Tướng trong dân gian.*

Trải qua hàng ngàn năm Cờ Tướng luôn cùng tồn tại với các hoạt động văn hoá dân gian và trở thành trò chơi giải trí rất nhiều người yêu thích. Đặc biệt được thể hiện rõ nét nhất qua các lễ hội có thi đấu Cờ Tướng trên khắp đất nước ta. Trong các lễ hội có ba kiểu chơi đó là: Cờ người, cờ bôi, cờ thế... đây là những kiểu chơi rất phổ biến và rất được nhiều người yêu thích.

Hàng năm cứ vào dịp Xuân, suốt từ tháng Giêng cho đến tháng Tư âm lịch, các lễ hội lớn nhất miền Bắc như lễ hội Đền

Đô (Đình Bảng, nơi thờ của 8 vị Vua nhà Lý - Bát đế), Văn Miếu - Quốc Tử Giám, Chùa Vua, Đống Đa (Hà Nội), Hội Lim (Bắc Ninh), Hội Đền Hùng (Phú Thọ),... và hàng trăm lễ hội khác được tổ chức linh đình ở khắp các làng quê Việt Nam.

Trong các lễ hội đó có rất nhiều trò chơi dân gian và các hoạt động thi đấu thể thao trong đó Cờ Tướng thu hút rất đông người dân đến thi đấu, cổ vũ. Trong các hình thức thi đấu Cờ Tướng thì cờ Người thường gây được sự thu hút và chú ý nhất. Chơi cờ Người đã được các làng xã tổ chức mấy trăm năm trước đến nay vẫn giữ những bức tranh cổ mô tả đánh cờ người. Sân cờ người bao giờ cũng rộng, các quân cờ có thể đứng hay ngồi cách nhau từ một mét rưỡi trở lên khiến cho người xem có thể nhìn xuyên qua để có thể bao quát cả bàn cờ. Người xem đứng chật quanh sân, lớp trong ngồi lớp ngoài đứng. Các đấu thủ tham gia thi đấu cờ người thường mặc áo gấm, khăn điều thắt lưng, đội khăn xếp đằng hoàng. Sau khi hai kỳ thủ nhận cờ lệnh (là một lá cờ đuôi nheo, mỗi bên một màu) làm thủ tục chào ban giám khảo và chào khán giả xong thì trống nổi một hồi dài để trận cờ bắt đầu. Mỗi khi đi một nước, đấu thủ phát mạnh lá cờ lệnh chỉ thẳng vào quân sẽ đi, quân này liền chuẩn bị tư thế sẵn sàng, đấu thủ đi tiếp tới vị trí mà quân cờ sẽ đến, phát mạnh lá cờ lệnh một lần nữa chỉ vào vị trí mới, quân cờ sẽ rời khỏi vị trí ban đầu để đến vị trí mới. Nếu ở vị trí mới có quân đứng sẵn thì quân này sẽ rời vị trí ra khỏi sân cờ trước khi quân kia tới chiếm chỗ. Nếu đấu thủ nào đi chậm nghĩ lâu thì lập tức

có một chú bé ăn mặc như tiểu đồng cầm trống chạy tới sau lưng đấu thủ và khoa trống liên hồi (ý dục đi nhanh lên). Các đấu thủ ghi tên danh sách vào chơi cờ người phải là người có trình độ, đồng thời phải có tầm nhìn bao quát, có trí nhớ tốt, nhiều khi phải đạt đến trình độ như chơi cờ “tướng” (không nhìn bàn cờ).

Cờ hội rất đông người xem gồm đủ mọi thành phần, mọi người đứng xung quanh bàn tán về các nước cờ, xem không khí thi đấu hội và các quân cờ là nam thanh, nữ tú của làng. Những đấu thủ đạt giải được trao những phần thưởng mang đậm phong cách dân gian.

Đó là kiểu đánh cờ người ở miền Bắc, nhất là các vùng phụ cận Thủ đô cùng với các tỉnh Vĩnh Phúc, Hà Tây, Bắc Ninh, Bắc Giang... là những vùng đất văn hoá nổi tiếng.

Còn ở miền Trung và miền Nam cũng có cờ người. Kiểu cờ người phương Nam có những nét độc đáo riêng, thường là dùng võ thuật để biểu diễn cờ thậm chí còn sử dụng cả côn, đao, kiếm, trượng,...nên người xem vừa được thưởng thức thể cờ hay vừa thưởng thức thể võ, bài quyền,... Còn ở Huế, Hội An, Bình Định và một số tỉnh miền Trung cũng dùng võ thuật biểu diễn cờ người nhưng nhẹ nhàng hơn so với cờ người võ thuật của Sài Gòn, họ thường là dùng cờ để biểu diễn võ chứ không dùng võ để đánh cờ.

Như vậy, Cờ Tướng không chỉ nằm trong phạm vi thi đấu thể thao mà đã hoà quyện vào đời sống tinh thần, tình cảm

của người dân trên mọi miền đất nước, là hình thức sinh hoạt văn hoá và nghệ thuật vô cùng hấp dẫn và đặc sắc. Hơn thế nữa, Cờ Người chính là sự phô bày một cách khéo léo sự dũng túc, tình đoàn kết, trình độ học vấn. Vì thế, không phải làng, xã nào cũng có thể tổ chức được cờ người, nhưng trong lễ hội không thể không có Cờ Tướng, người ta bèn nghĩ ra Cờ Bỏi hay còn gọi cờ sân.

Cờ Bỏi đơn giản hơn cờ người nhiều, tuy cũng chơi trên sân rộng, cũng có ban giám khảo hẳn hoi nhưng không có người đóng vai quân cờ trên sân. Cờ bỏi tổ chức dễ, ít tốn kém, gần gũi với người dân nhưng bao giờ cũng thu hút đông khách dự hội nhất.

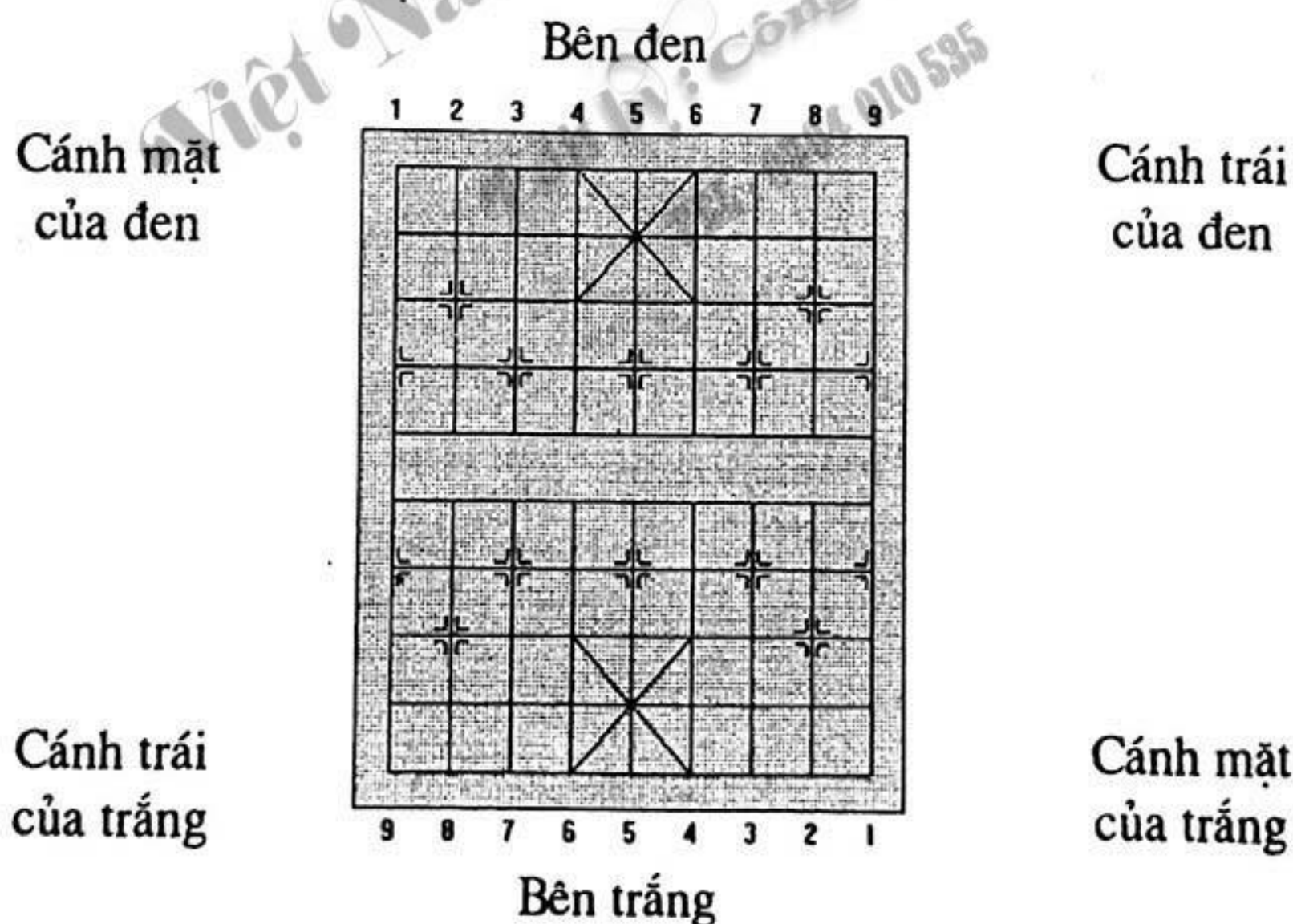
Cũng trong các lễ hội đó, hình thức cờ thế cũng được tổ chức với quy mô lớn. Người bày cờ thế chỉ cần đặt vài cái bàn cờ nhỏ là đã có thể chơi. Người chơi chỉ cần thấy hay là xúm vào giải thế và cứ một thế thì thường đặt phần thưởng bao nhiêu mà phần nhiều từ khách tham giải, nếu không giải được thì mất trả tương đương với số phần thưởng đó nhưng ai cũng ham muốn thử sức cho vui. Ngày nay cờ thế đã xuất hiện khắp mọi nơi từ công viên cho đến vườn hoa trên những con đường...

Như vậy, Cờ Tướng trong dân gian được phát triển rất mạnh mẽ ở khắp mọi nơi, đi sâu vào các hoạt động văn hoá của nhân dân và trở thành trò chơi phổ biến trong đời sống nhân dân chúng ta.

II. BÀN CỜ, QUÂN CỜ VÀ LUẬT THI ĐẤU

1. Bàn cờ.

Luật Cờ Tướng hiện hành quy định: Bàn Cờ Tướng có hình chữ nhật, có 9 đường dọc và 10 đường ngang giao cắt nhau, tạo thành 90 giao điểm. Giữa bàn cờ thường có một hàng ngang trống (không có đường kẻ đứng) dùng làm ranh giới phân chia hai bên và được gọi là Hà (hoặc "sông"). Đây là ranh giới chia hai bên thành hai trận địa đối nghịch nhau, một bên của quân Trắng, một bên của quân Đen (theo Luật Cờ Tướng của Liên đoàn Cờ Việt Nam, dù màu sắc quân cờ như thế nào cũng được gọi chung là quân Trắng và quân Đen). Mỗi bên có 9 giao điểm nằm trên bốn ô vuông phân biệt với các ô khác bằng các đường kẻ chéo gọi là "cung Tướng" (Hình 1).



Hình 1. Bàn Cờ Tướng

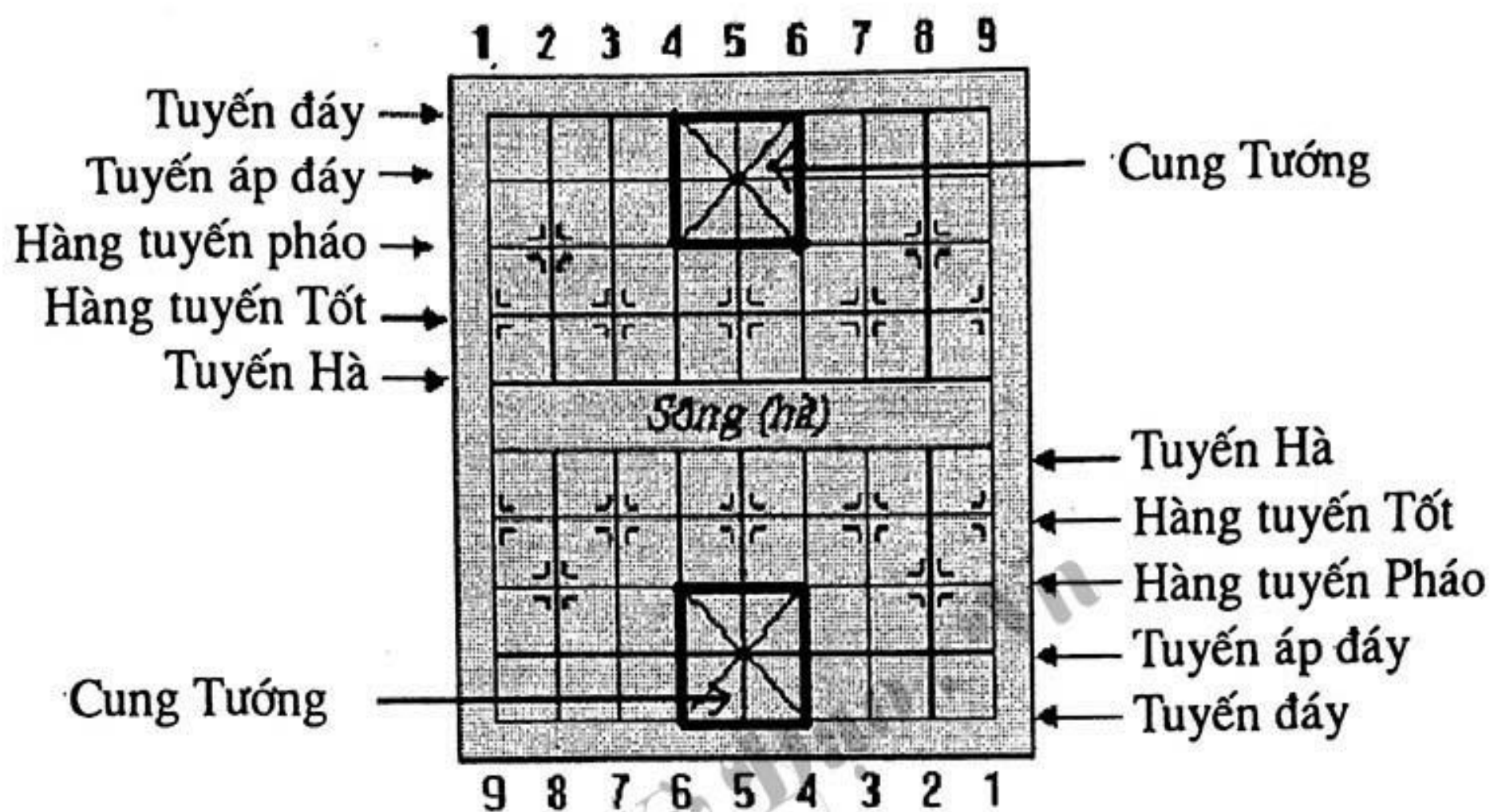
Cách gọi tên các vị trí trên bàn cờ:

Để chỉ rõ vị trí tọa độ trên bàn cờ cũng như để ghi được sự di chuyển của các quân người ta qui ước đặt tên các đường dọc và các đường ngang (Hình 2).

Chín đường dọc được đánh số từ 1 đến 9 và khởi đầu từ bên phải sang bên trái của mỗi đấu thủ. Như vậy cùng một đường dọc, đấu thủ này gọi là lộ 1 thì đấu thủ kia gọi là lộ 9, đấu thủ này gọi là lộ 2 thì đấu thủ kia gọi là lộ 8. Cứ như thế ta thấy tương ứng các lộ 3, 4 với 7, 6. Chỉ có lộ 5 (còn gọi là trung lộ) là giống nhau.

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

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



Hình 2. Cách gọi tên các vị trí trên bàn cờ

2. Quân cờ.

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

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

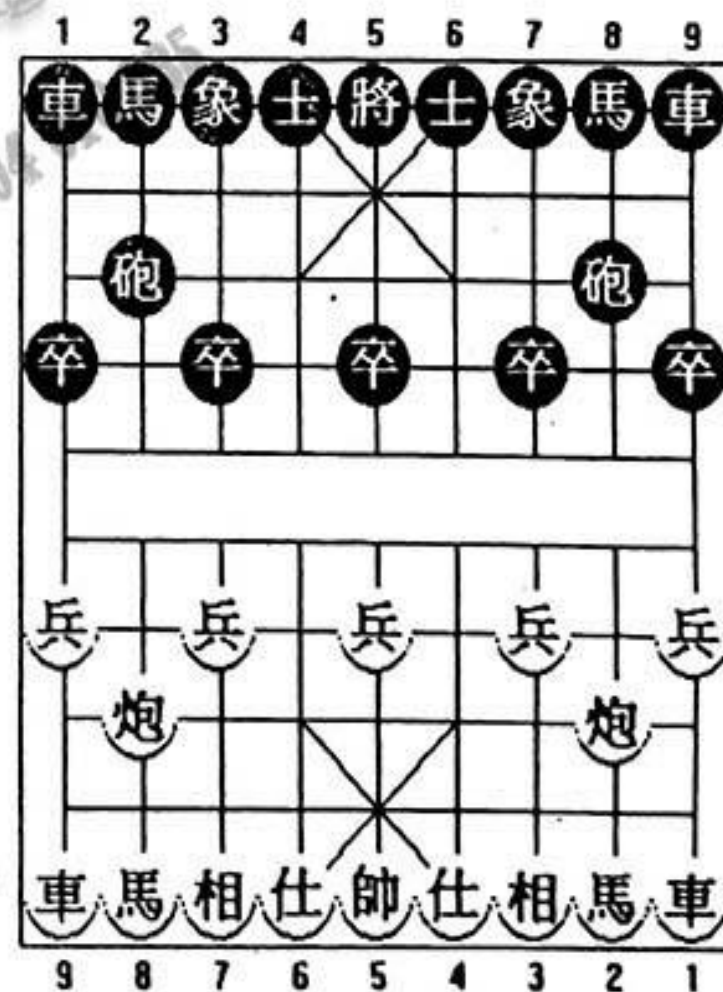
帥	仕	相	車	炮	馬	兵
Tướng (Soái)	Sĩ	Tượng	Xe	Pháo	Mã	Tốt (Binh)

a. Vị trí các quân cờ khi bắt đầu ván cờ.

Mỗi quân cờ chỉ đặt trên một giao điểm hay một giao điểm chỉ được đặt một quân cờ mà thôi.

Khi bắt đầu ván cờ, các quân được bố trí theo một thế cờ ban đầu (Hình 3). Chúng ta thấy, hai Tướng đứng chính giữa ngay trên đường dọc số 5, đường dọc này người ta gọi là trung lộ hay trung tuyến.

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



Hình 3

b. Qui ước chữ viết tắt và cách gọi tên vị trí các quân.

Người ta thường dùng các chữ viết tắt để chỉ các quân, nhất là khi viết sách cờ hay tài liệu về cờ, đặc biệt là dùng để ghi chép biên bản. Qui ước như sau:

Quân cờ	Viết tắt
Tướng	Tg
Sĩ	S
Tượng	T
Xe	X
Pháo	P
Mã	M
Tốt (Binh)	B

c. Cách gọi tên vị trí các quân.

Do các quân cờ mỗi bên (trừ Tướng) thường có từ hai trở lên (Tốt có 5 quân) nên để phân biệt các quân cờ với nhau ngoài tên của quân cờ còn phải thêm vị trí đứng của quân đó, chủ yếu là tên các đường dọc để xác định chính xác là quân cờ nào. Ví dụ, **Xe 7** là quân Xe đang đứng trên lộ 7. Do không sợ nhầm Tướng với quân khác nên không cần phải thêm tên cột cho Tướng.

Nếu các quân cùng loại lại đứng trên cùng một lộ (cột) thì để phân biệt chúng với nhau còn phải dùng các từ **trước**, **giữa**, **sau** để phân biệt. Lúc này lại có thể bỏ tên cột đi được. Ví dụ **Pháo sau** để chỉ rằng hiện đang có hai quân

Pháo đang đứng trên cùng một lộ và quân cần quan tâm là quân Pháo đứng sau. Chữ giữa chỉ dùng trong trường hợp có ba quân Tốt cùng trên một lộ và Tốt chỉ ra ở đây là Tốt giữa (trường hợp có 4 hoặc 5 Tốt một lộ có thể coi như không xảy ra trong các ván cờ bình thường).

Khi ghi biên bản dùng các chữ viết tắt như sau: **Trước: t;**
Sau: s; giữa: g.

Thí dụ: Pháo trước = Pt; Binh giữa tiến 1 = Bg.1

Đối với Tốt thì ngoài chữ trước và sau còn dùng chữ “g” để chỉ Tốt giữa.

Các quân cờ tuy đi (di chuyển) khác nhau nhưng chung qui chỉ có 3 dạng:

- **Tiến** (quân của mỗi bên tiến về phía đối phương) - Ký hiệu dấu chấm (●).

- **Thoái** (quân của mỗi bên lùi về phía của mình) - Ký hiệu gạch chéo (/).

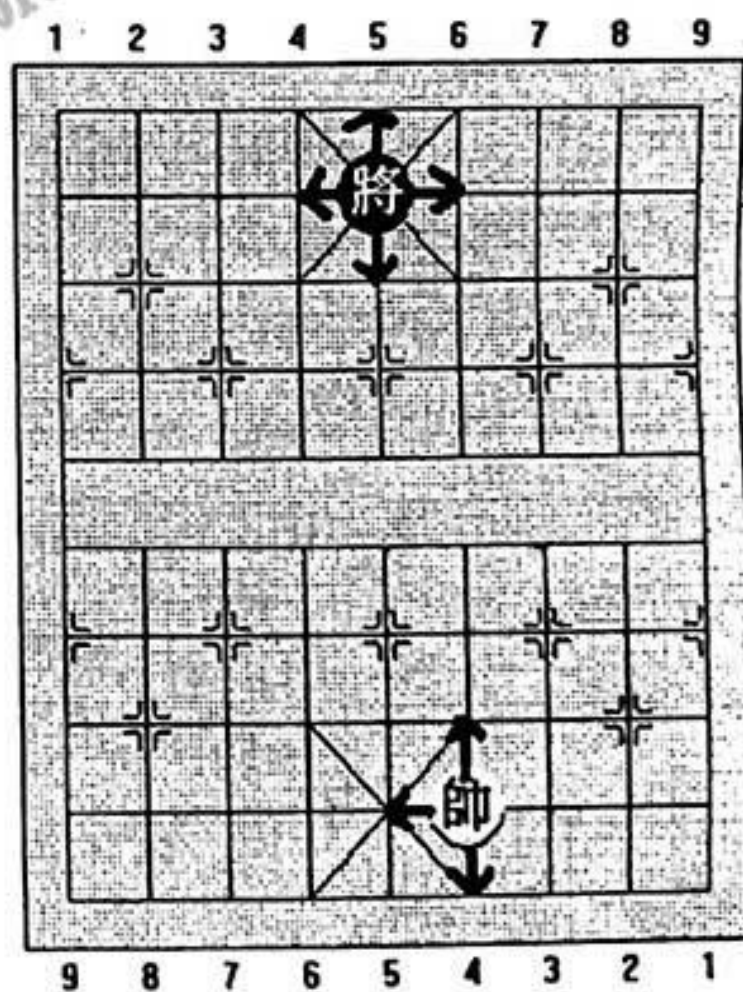
- **Bình** (đi ngang) - Ký hiệu gạch ngang (-).

d. Cách đi và ăn quân của các quân cờ:

- **Cách đi quân.**

+ **Tướng:**

Tướng chỉ được đi từng nước một (từ một giao điểm chuyển



Hình 4

sang một giao điểm ngay bên cạnh) theo đường ngang và đường dọc trong Cung Tướng và không được đi ra khỏi Cung (Hình 4). Hai Tướng không được đối mặt nhau trực tiếp trên cùng 1 đường thẳng, nếu đối mặt, bắt buộc phải có quân của bất kỳ bên nào đứng che mặt.

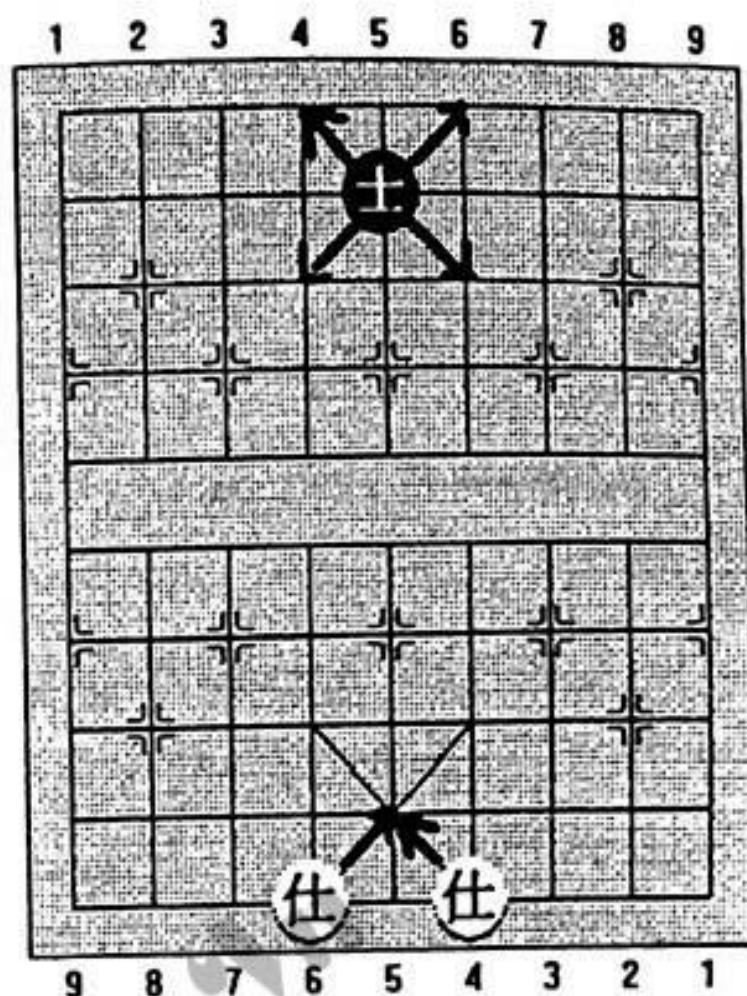
+ Sĩ:

Sĩ cũng chỉ được đi từng bước một nhưng đi trên đường chéo trong cung và cũng không được đi ra khỏi cung (Hình 5).

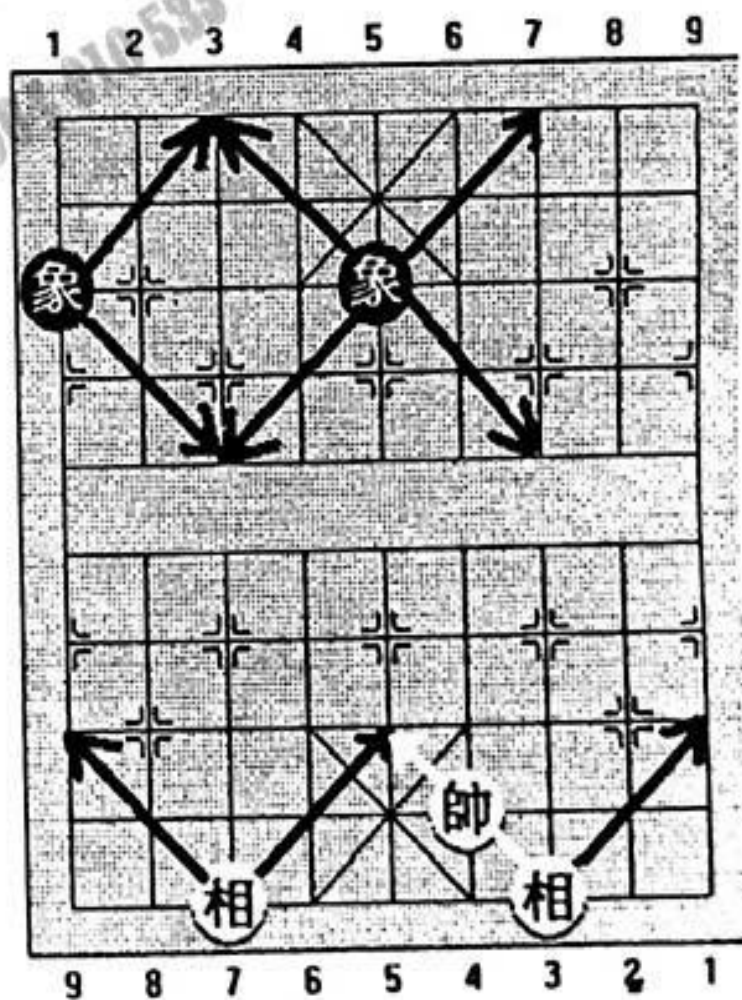
+ Tượng:

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

Những mũi tên màu trắng



Hình 5

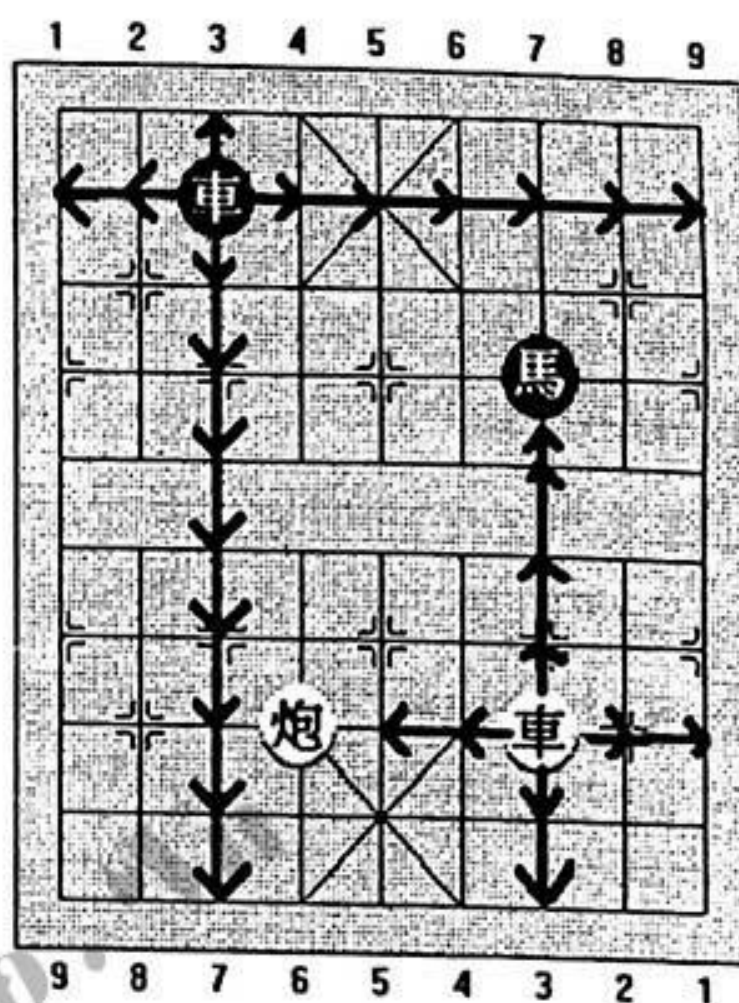


Hình 6

trong hình chỉ những nước đi bị cản (không đi được) (Hình 6).

+ Xe:

Xe đi theo đường thẳng (dọc hoặc ngang đều được) và không hạn chế nước đi (có thể đi qua mấy giao điểm đều được). Như vậy nếu không bị quân nào cản đường, Xe có thể đến bất cứ vị trí nào trên các đường thẳng hoặc ngang từ chỗ đứng (Hình 7).



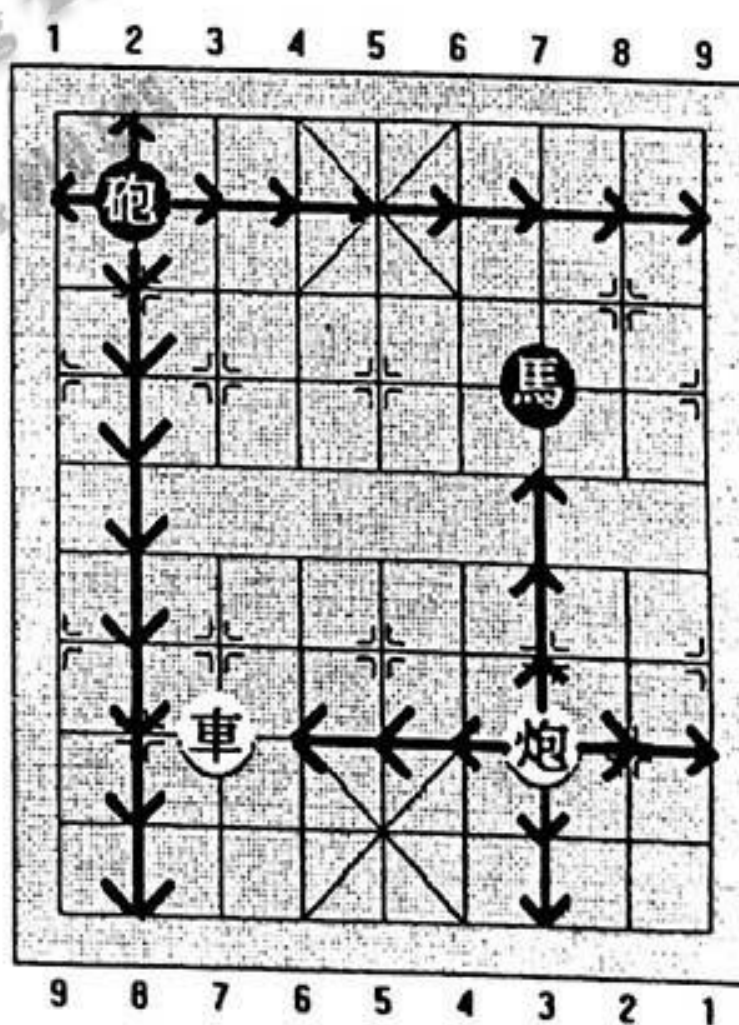
Hình 7

+ Pháo:

Pháo cũng đi giống như Xe. Sự khác biệt giữa Pháo và Xe là ở cách ăn quân mà phần dưới sẽ nói sau (Hình 8).

+ Mã:

Mã đi theo đường chéo hình chữ nhật (gồm 2 ô vuông liên nhau) hoặc chính xác hơn là Mã đi trên cạnh dài rồi rẽ sang cạnh ngang của hình chữ nhật. Nếu ngay giữa cạnh dài của hình chữ nhật có bất kỳ quân nào đứng cản thì Mã này bị cản, không thực hiện nước đi đó



Hình 8

được (Hình 9).

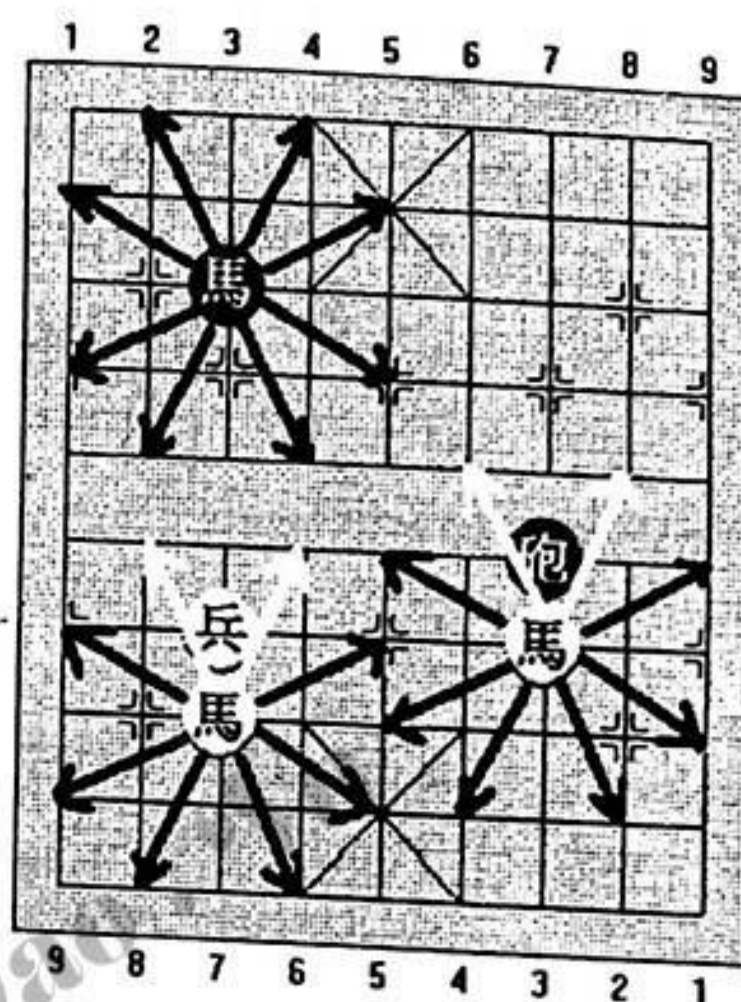
Nếu không đứng gần các cạnh hoặc bị cản, một quân Mã có thể khống chế đến tám điểm. Những mũi tên màu trắng trong hình chỉ những nước đi bị cản (không đi được).

+ Tốt (Binh):

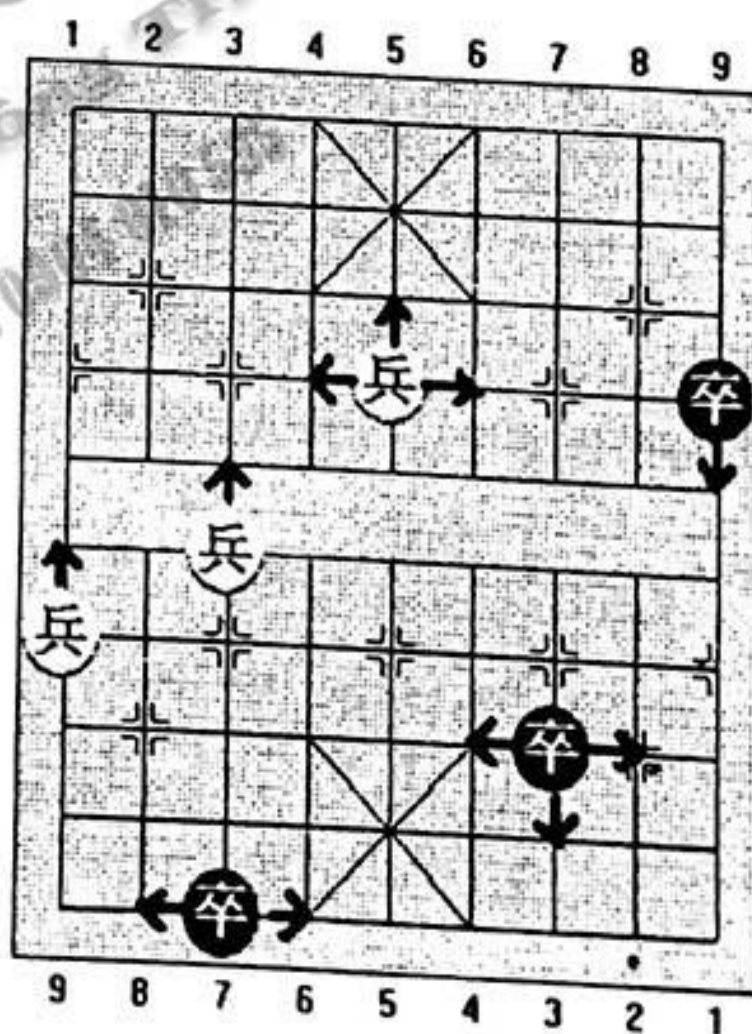
Tốt đi từng bước một, chỉ được tiến chứ không được lùi (Hình 10). Khi đã qua Hà thì Tốt còn được quyền đi sang ngang (phải, trái tùy ý).

- Cách ăn quân:

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



Hình 9



Hình 10

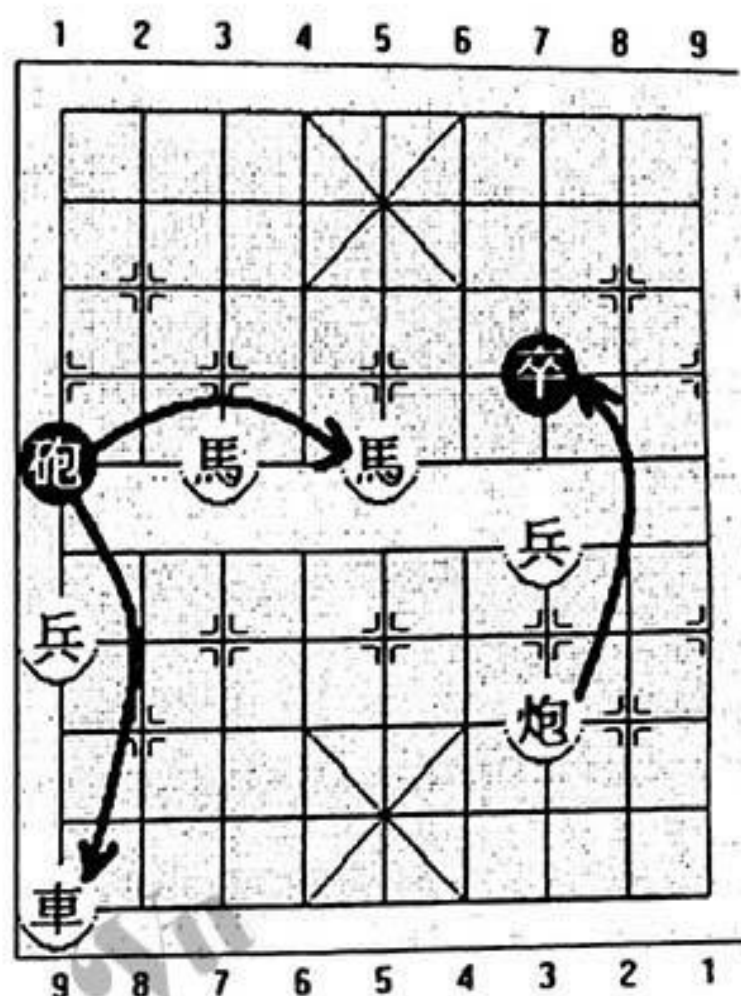
+ Riêng đối với quân Pháo thì di chuyển như Xe nhưng không ăn quân như Xe. Giữa Pháo và quân đối phương ăn được phải có một quân bất kỳ làm ngòi (Hình 11).

3. Kết thúc ván cờ.

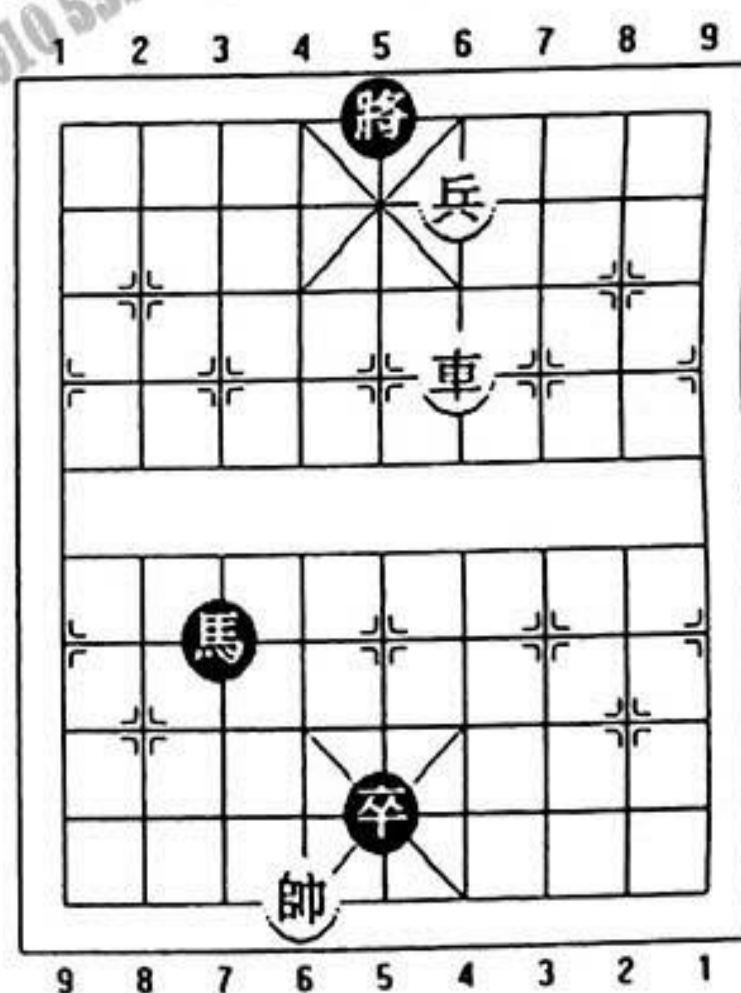
Ván đấu là cuộc chiến giữa hai đấu thủ điều khiển hai đạo quân trên bàn cờ giao tranh nhau với **mục đích cuối cùng là phải chiếu hết Tướng đối phương**. Muốn đạt được mục đích này không đơn giản, vì hai bên có lực lượng ngang nhau. Do đó việc trước tiên là phải tiêu diệt và tiêu hao lực lượng đối phương,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

a. Chiếu và chiếu hết.

Chiếu Tướng là trường hợp 1 quân của bên này tấn công Tướng đối phương. Khi Tướng bị tấn công (chiếu) buộc bên bị chiếu phải chống lại nước chiếu đó. Thuật ngữ "chiếu hết" dùng chỉ tình trạng khi một bên "chiếu Tướng" còn một bên "bị



Hình 11



Hình 12

chiếu" mà Tướng không có chỗ nào ẩn nấp, cũng không có quân nào cứu viện. Đó là Tướng bị "chiếu hết". Ví dụ: thế cờ hình 12.

Nếu Trắng đi trước: 1.X4-5 (chiếu hết).

Nếu Đen đi trước: 1...B5.1 hoặc 1...B5-4 hay 1...M3.2 cả mấy cách đều chiếu hết.

b. Ván cờ thua.

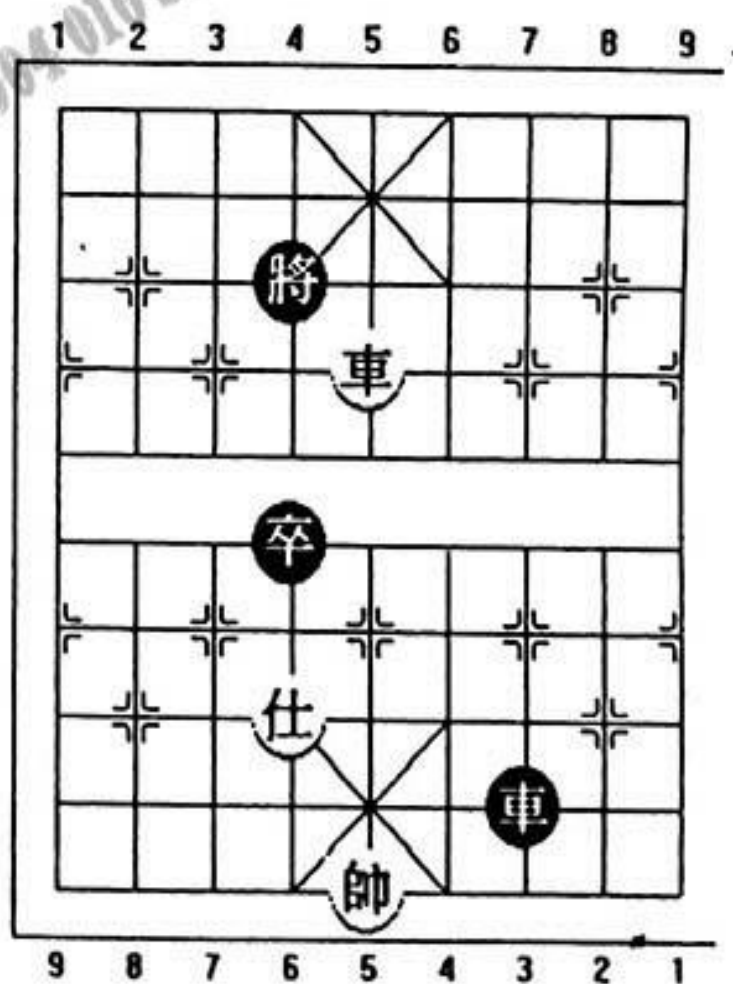
Ván cờ kết thúc luôn diễn ra hai tình huống: thắng - thua và hoà. Phần trên vừa nêu về khái niệm "chiếu hết" và qui ước: bên nào Tướng bị chiếu hết thì bên đó thua cuộc. Thế nhưng ván cờ thua không phải chỉ do bị chiếu hết.

- Ván cờ thua do bị chiếu hết.

Thế cờ hình 12 minh hoạ rõ trường hợp này: Trắng hoặc Đen đi trước sẽ chiếu hết Tướng đối phương.

- Ván cờ thua vì Tướng bị lộ mặt.

Căn cứ vào luật đi quân thì hai Tướng không được nhìn thấy mặt nhau (không được lộ mặt Tướng). Như vậy khi bên bị chiếu mà Tướng vi phạm thì bị xử thua. Hình 13 cho thấy: Nếu Trắng đi 1. X5-6 thì Tướng Đen chạy vào lộ giữa nhìn thấy Tướng Trắng. Do đó bên Đen bị



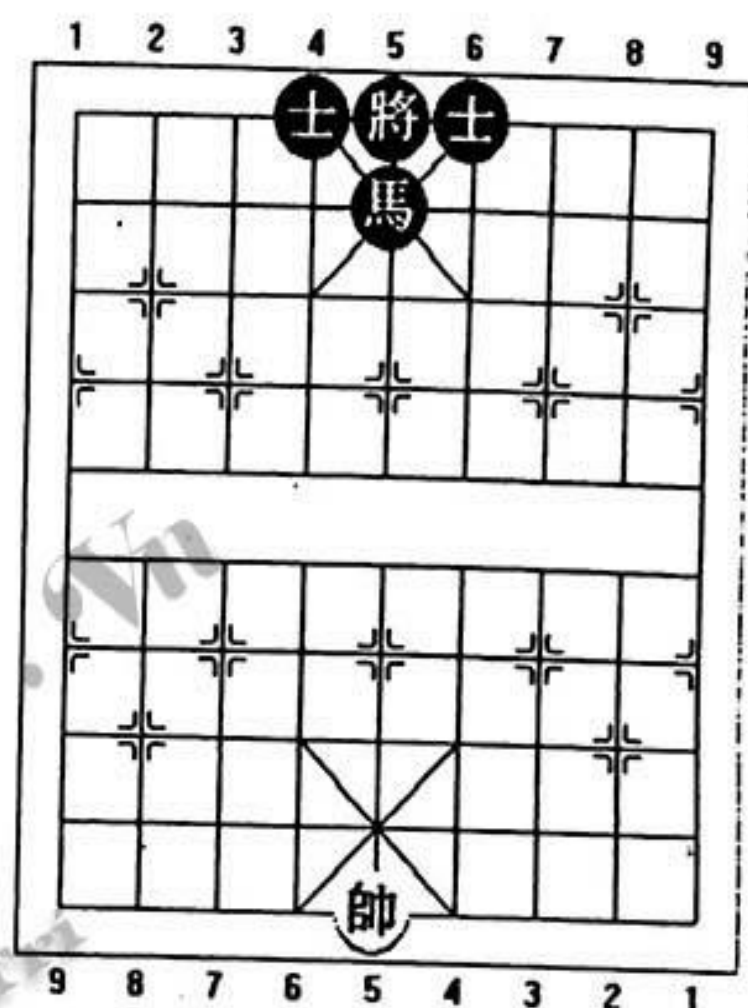
Hình 13

xử thua ngay.

- Ván cờ thua vì "bí nước" hay hết nước đi.

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

Như hình 14: Nếu Trắng đi Tg.1 thì các quân Đen nghẹt cứng không đi được. Đen bị xử thua.



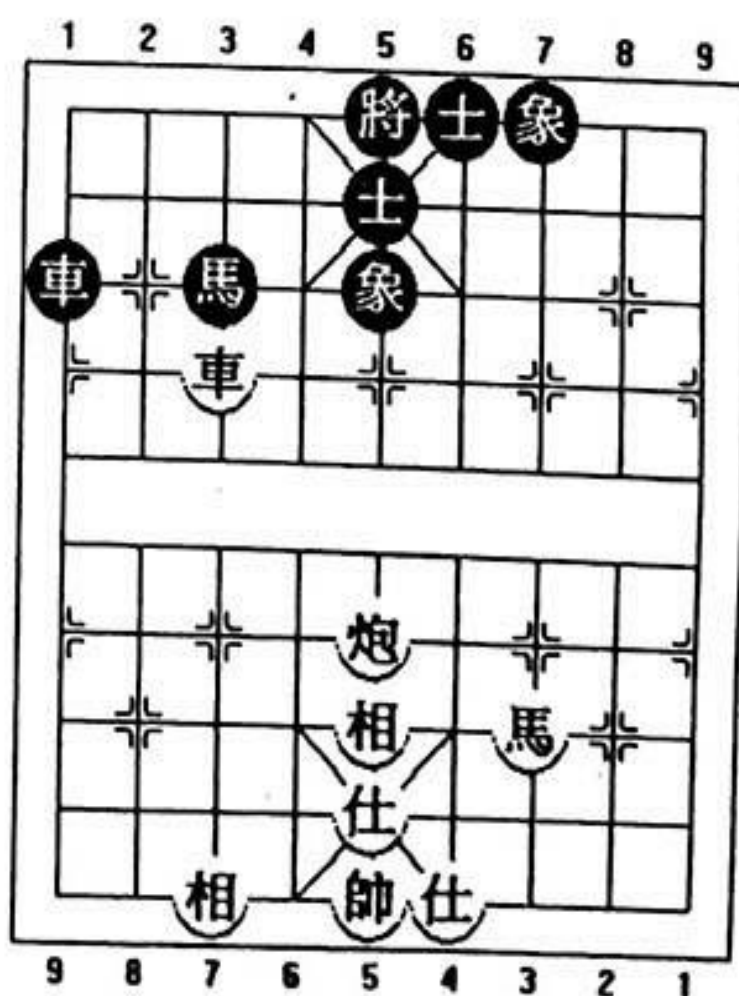
Hình 14

- Ván cờ thua do bên yếu kém xin thua.

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

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

Như thế cờ hình 15: Đen chống đỡ nữa cũng vô ích.

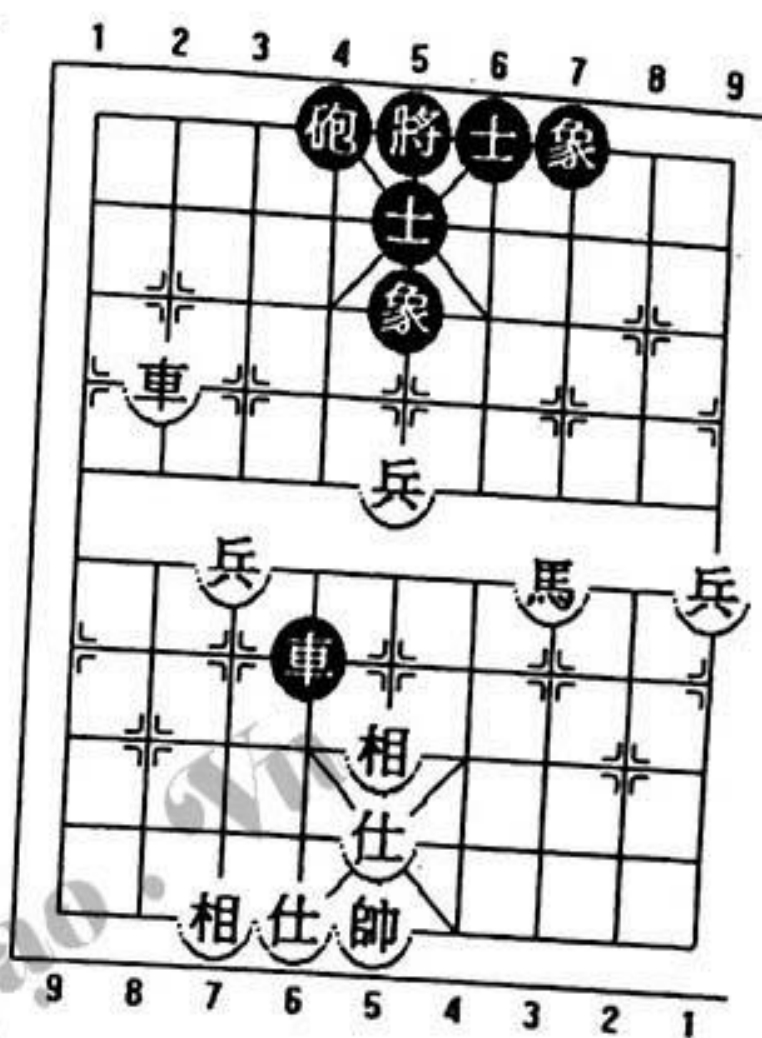


Hình 15

Trắng hơn một Pháo không chế trung lộ, nháy Mã qua phối hợp đe dọa chiếu hết, Đen không đỡ được nên xin thua.

- Khi đối phương nhiều Tốt hơn mà bên mình không có khả năng phản đòn, chống đỡ chỉ là tuyệt vọng và thua.

Như thế cờ hình 16, Trắng hơn 3 Tốt đảm bảo sẽ tràn sang đủ cả 3. Đen chịu thua sớm cho đỡ kéo dài thời gian.



Hình 16

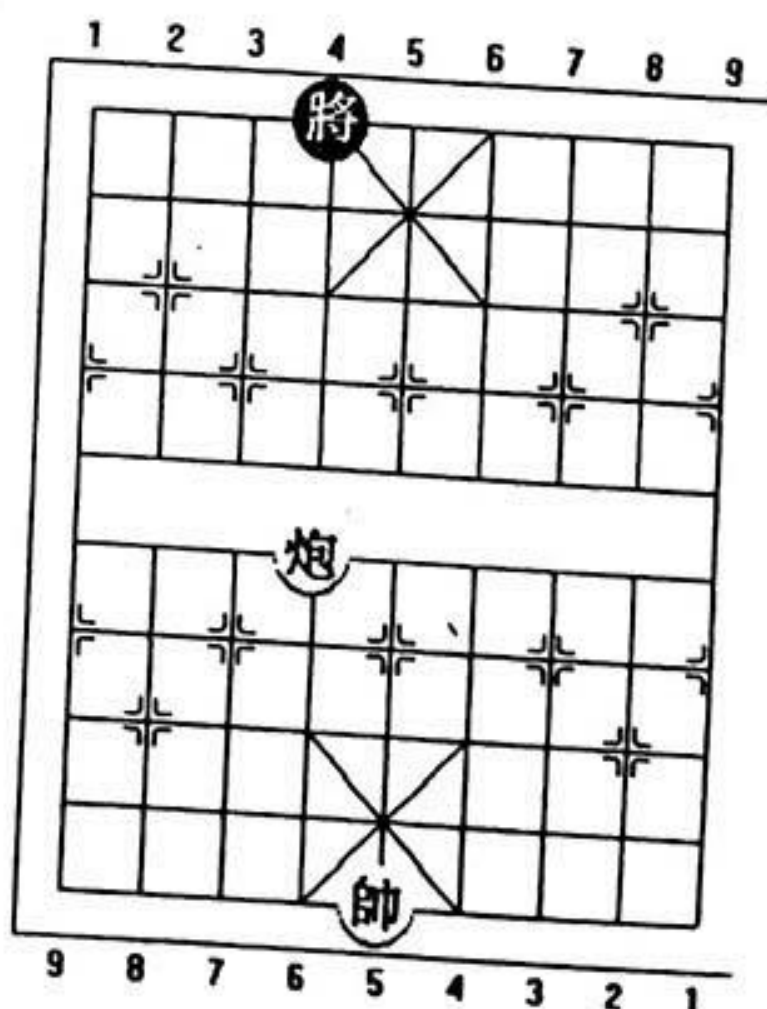
- Ngoài ra các ván cờ thua do phạm luật, do lỗi kỹ thuật hoặc lỗi tác phong hay đi quá trễ... đều bị trọng tài xử lý theo điều lệ giải.

c. Ván cờ hoà.

Đây là trường hợp ván cờ kết thúc mà không có người thắng, ván cờ hoà diễn ra cũng ở nhiều dạng.

- Hoà cờ vì không bên nào đủ sức chiến thắng:

Tình trạng này lực lượng hai bên đều có hạn, không đủ quân



Hình 17

để chiến thắng đối phương. Tốt nhất là nên ngừng ván cờ và đồng ý hoà.

Như thế cờ hình 17: Trắng hơn một Pháo nhưng không có quân nào khác làm ngòi chiếu Tướng, vì vậy phải đồng ý hoà.

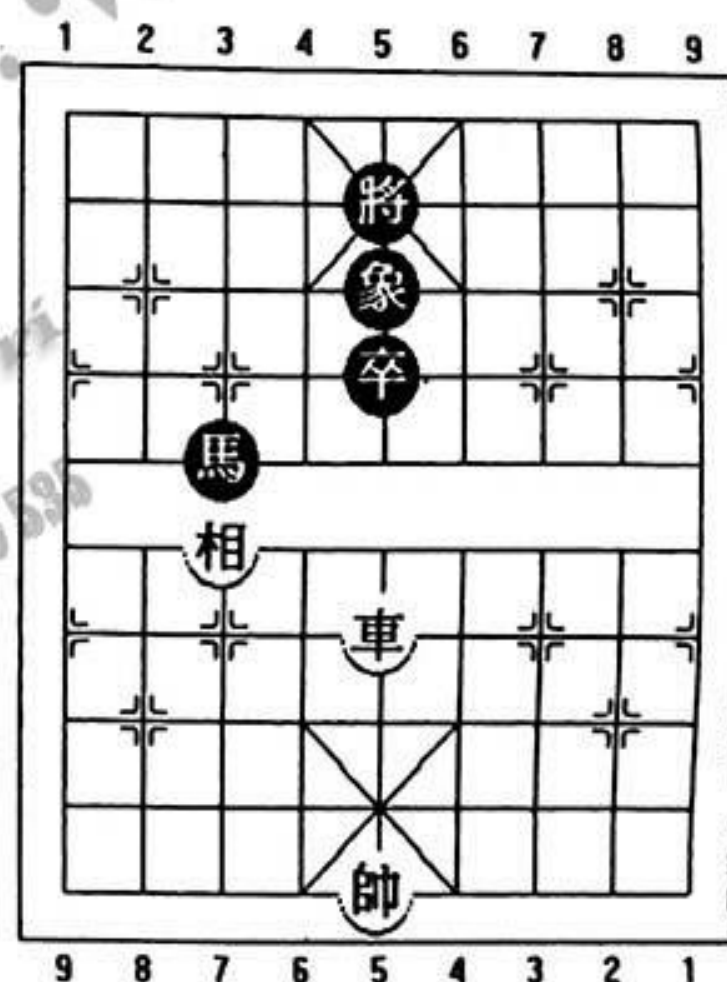
- Hoà cờ vì hai bên đưa đến thế cờ hoà:

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

Ví dụ thế cờ ở hình 18:

1.X5-2 Tg/1 2.X2.4 Tg.1
3.Tg.1 M3.1
4.X2/1 M1/3

Thế cờ này tuy Trắng ưu thế, nhưng Đen có đến 4 quân hợp thành một hệ thống phòng ngự hoàn chỉnh khiến Trắng không uy hiếp để tạo thế thắng cờ được. Vì vậy hai bên đồng ý hoà.



Hình 18

- Hoà cờ do đề nghị:

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

d. Hoà cờ là do hai bên cùng phạm luật hoặc lặp lại nước đi.

Nếu như hai bên cùng phạm một điều trong luật thi đấu hoặc cả hai lặp đi lặp lại các nước hợp lệ nhưng không chịu thay đổi nước đi khác thì khi có sự đề nghị của một đấu thủ thì trọng tài sẽ xử hoà ván cờ ngay lập tức.

4. Các điều luật cơ bản trong thi đấu Cờ Tướng.

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

b. Tất cả các quân đều có quyền hi sinh cho đối phương ăn, trừ quân Tướng. Dù vô tình hay cố ý đi Tướng vào vị trí mà đối phương kiểm soát, tức là vùng mà quân đối phương có thể ăn được thì coi như đi phạm luật và phải đi lại.

c. Khi một quân nào đó của đối phương thực hiện nước bắt Tướng hay còn gọi là quân đối phương đã "chiếu Tướng", thì bên bị chiếu buộc phải chống đỡ. Có thể chống đỡ bằng những cách: Tướng chạy chốn, tiêu diệt quân chiếu Tướng hoặc làm cản trở nước chiếu bằng một quân cờ khác.

Nếu không thể thực hiện cả ba cách trên thì bên bị chiếu sẽ thua ván cờ. Nước chiếu Tướng dẫn đến thua gọi là nước "chiếu hết" (chiếu bí).

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

d. Bất kể tình huống nào, chiếu mãi (chiếu vĩnh viễn) sẽ bị xử thua.

e. Các trường hợp: Doạ chiếu hết mãi; một chiếu một doạ hết, một chiếu một bắt quân, một chiếu một dừng, một chiếu một đòi rút ăn quân, một bắt một hãm chiếu rút quân: Nếu hai bên không thay đổi nước đi thì xử hoà.

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

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

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

i. Đuổi bắt mãi quân có căn thật thì xử hoà, đuổi mãi quân có căn giả thì bị xử thua. Nhưng Mã hoặc Pháo nếu

đuổi mãi Xe có căn cũng không được (vì giá trị nhỏ hơn nhiều). Nếu không thay đổi nước cũng bị xử thua (căn được giải thích như sau: Quân cờ được quân khác bảo vệ thì gọi là “có căn”).

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

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

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

Những ví dụ minh hoạ:

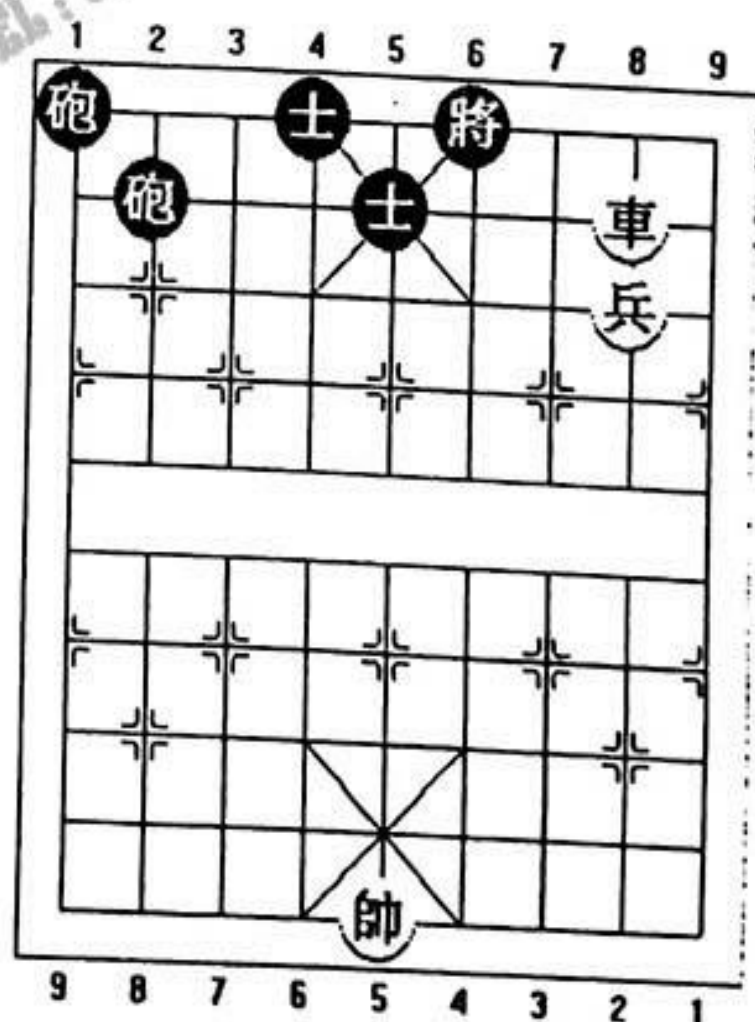
Ví dụ 1 (Hình 19):

1.X2.1 Tg.1

2.X2/1 Tg/1

3.X2.1 Tg.1

4.X2/1 Tg/1



Hình 19

Trắng phải thay đổi nước đi dù bị mất Xe.

Ví dụ 2 (Hình 20):

1.X4.1 Tg.1

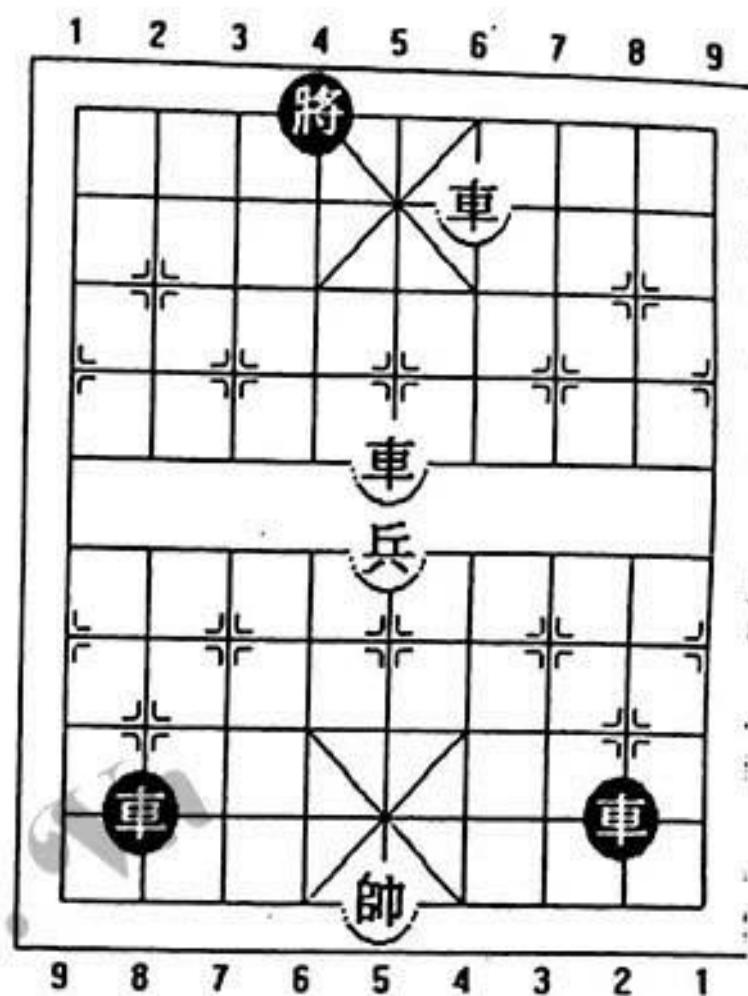
2.X5-6 Tg-5

3.X6-5 Tg-4

4.X4/1 Tg/1

5.X4.1...

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



Hình 20

Ví dụ 3 (Hình 21):

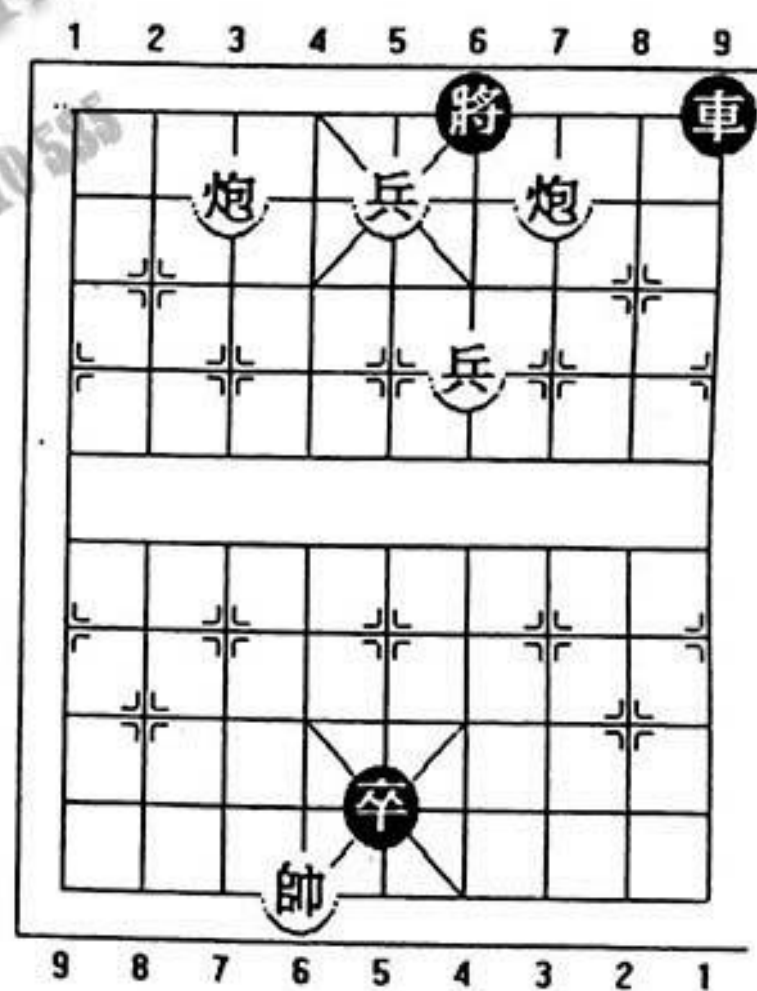
1.P3-1 X9-8

2.P1-2 X8-7

3.P2-3 X7-9

4.P3-1 X9-8

Xe Đen hãm chiếu nước hết cờ, còn Pháo Trắng thì cản mãi. Hai bên không đổi nước, xử hoà.



Hình 21

Ví dụ 4 (Hình 22):

1. X6-4 Tg-5

2. X4-2 Tg-6

3. X2-4 Tg-5
4. X4-6 Tg-6
5. X6-4 Tg-5
6. X4-3...

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

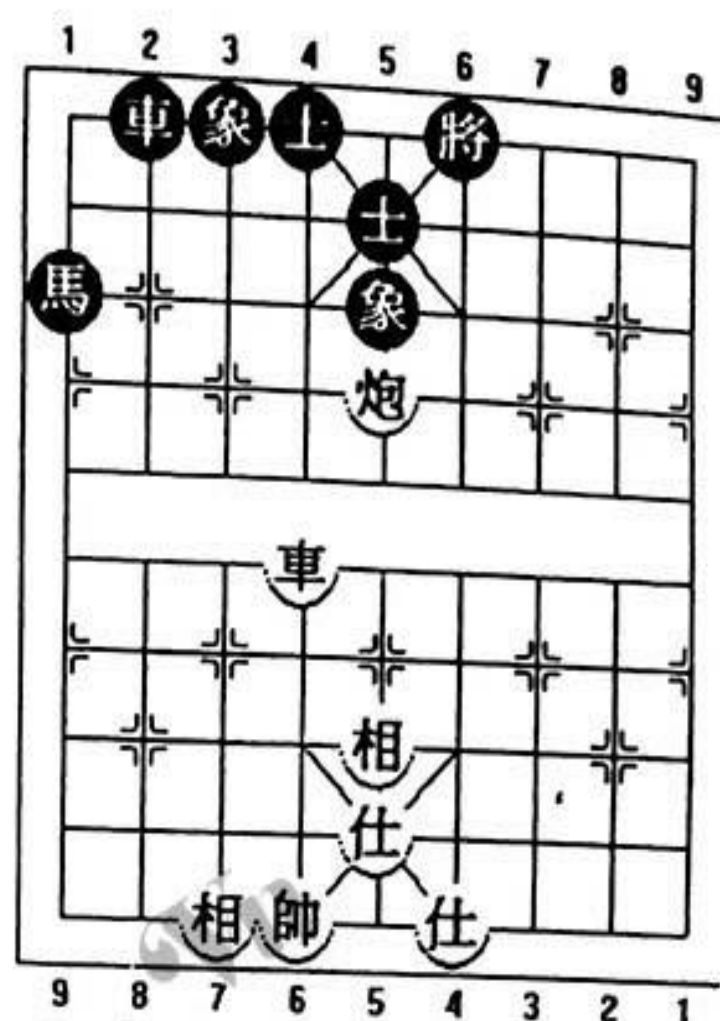
Ví dụ 5 (Hình 23):

1. X2.9 Tg.1
2. X2/2 P9.1
3. X2.1 Tg/1
4. X2/2 P9/1
5. X2.3 Tg.1
6. X2/2 P9.1

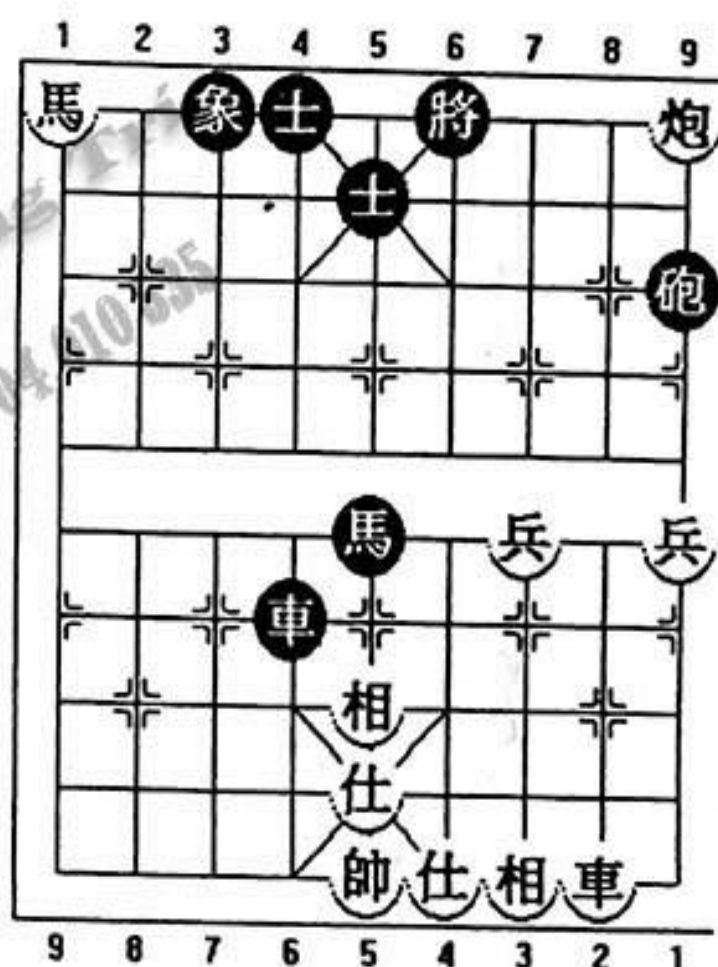
Xe Trắng một chiếu, một bắt Pháo. Nếu hai bên không thay đổi nước, xử hoà.

Ví dụ 6 (Hình 24):

1. X7.1 S5/4
2. X7/1 S4.5



Hình 22



Hình 23

3. X7.1 S5/4

4. X7/1 S4.5

5. X7.1...

Trắng đi một chiếu, một
dùng là nước đi hợp lệ. Hai bên
không đổi nước, xử hoà (Hình
24).

Ví dụ 7 (Hình 25):

1.X2.9 Tg.1

2.X2/3 Tg/1

3.X2.3 Tg.1

4.X2/5 Tg/1

5.X2.5 Tg.1

6.X2/6 Tg/1

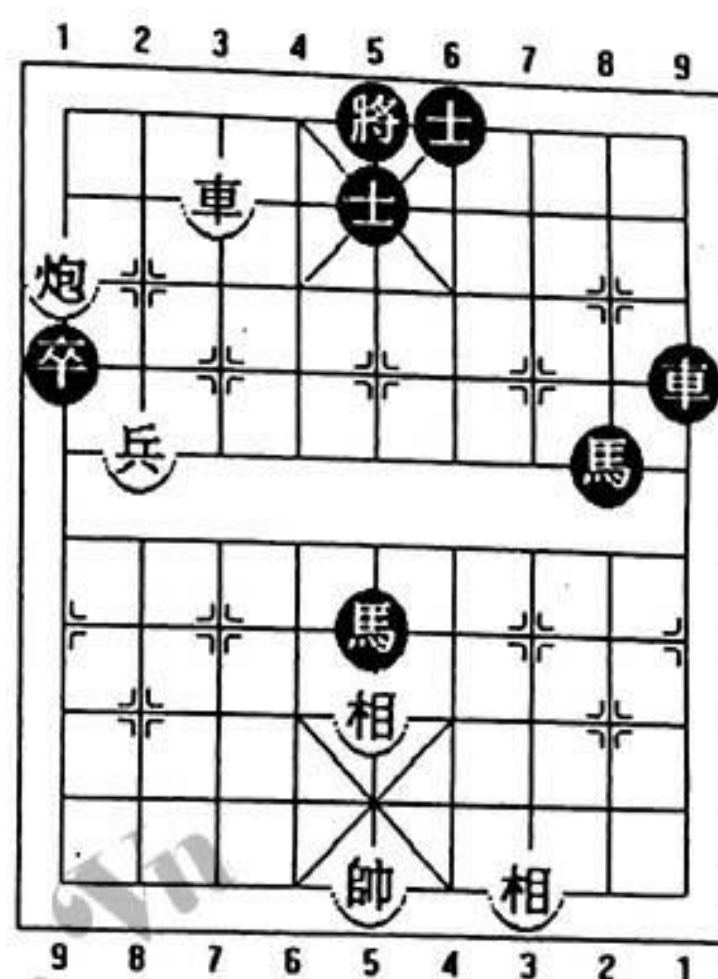
Xe Trắng 1 chiếu 1 dọa chiếu
rút ăn quân. Hai bên không đổi
nước, xử hoà.

Ví dụ 8 (Hình 26):

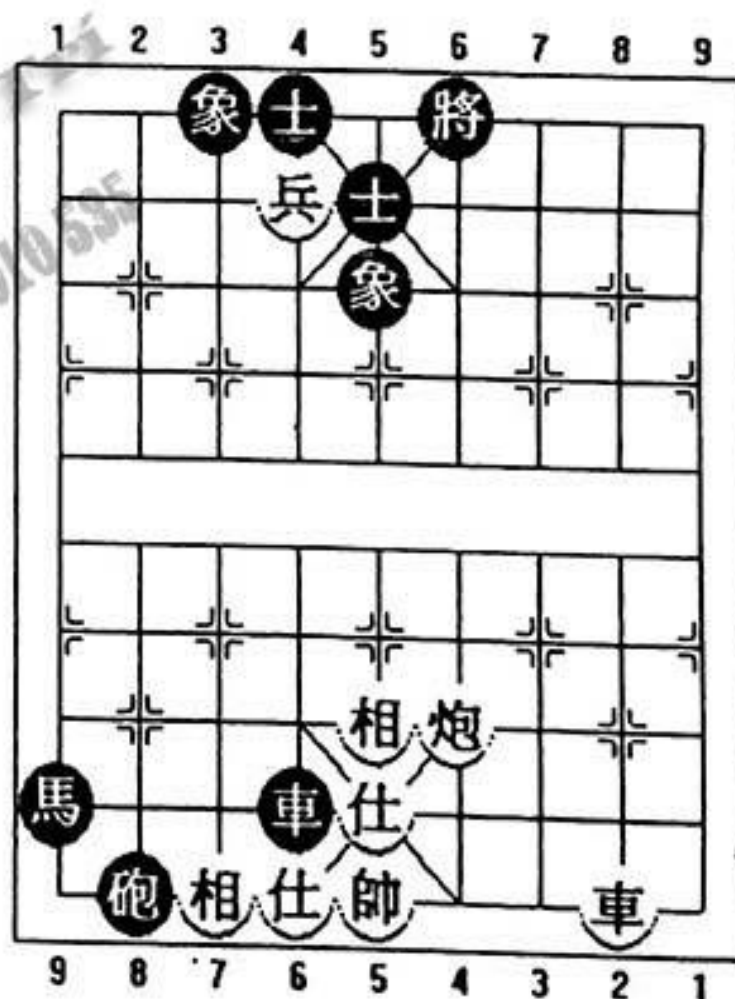
1.X8-7 M3.1

2.X7-2 P7-8

3.X2-9 M1/3



Hình 24

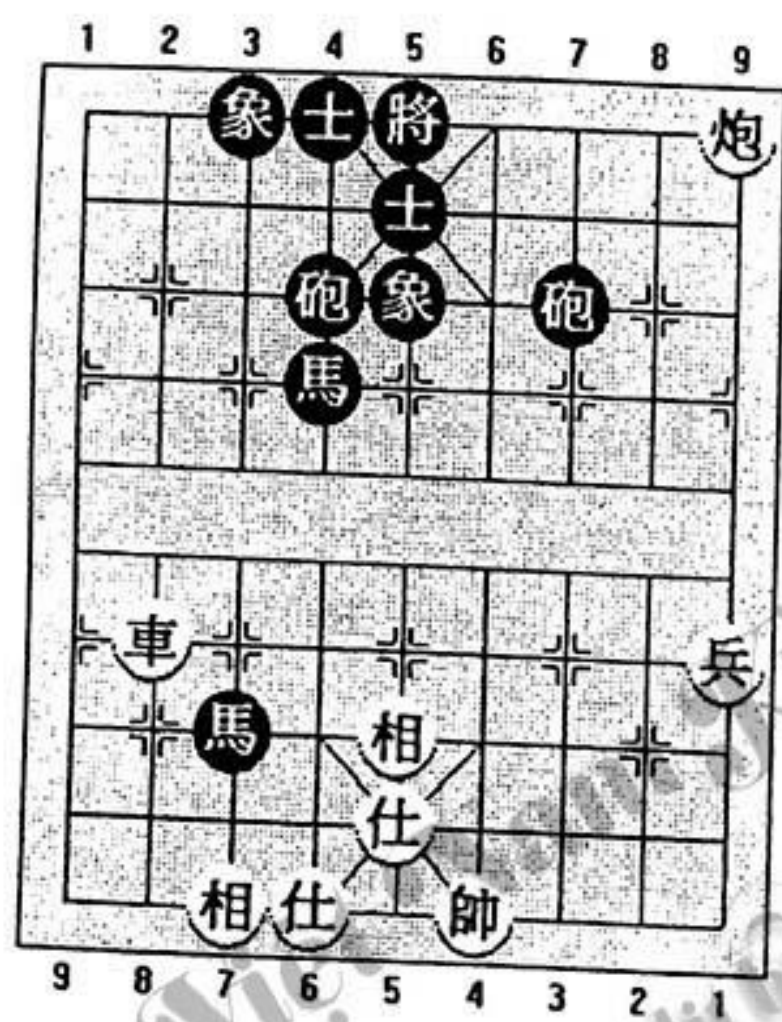


Hình 25

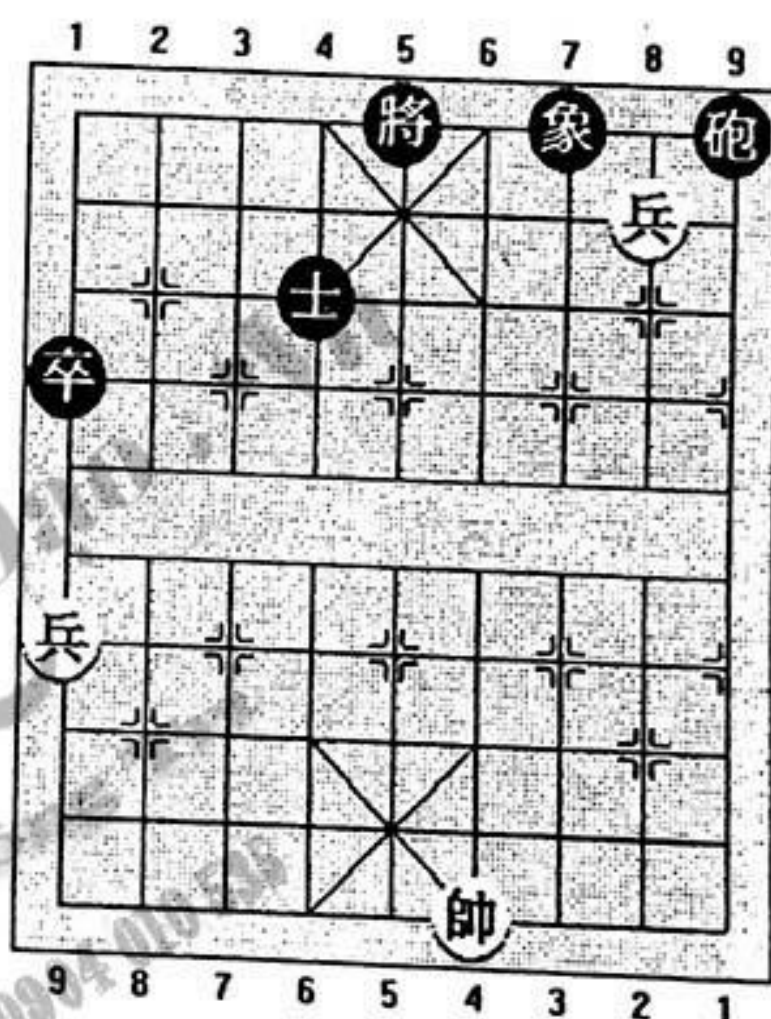
4.X9-3 P8-7

5.X3-7...

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



Hình 26



Hình 27

Ví dụ 9 (Hình 27):

1.B2-1 P9-8

2.B1-2 P8-9

3.B2-1 P9-8

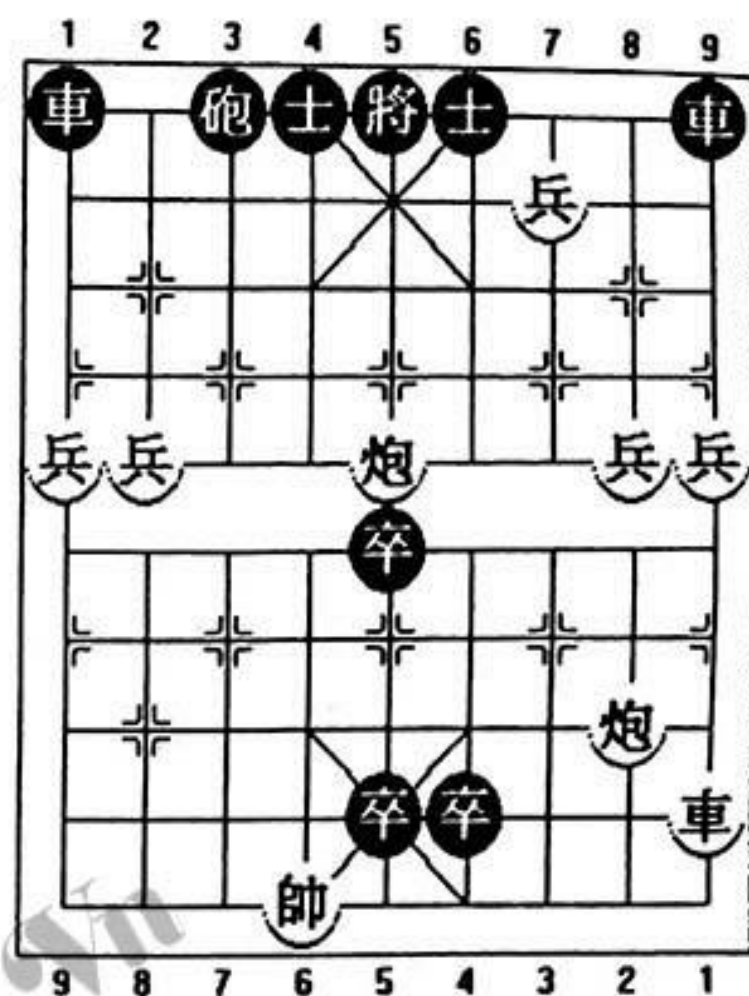
4.B1-2...

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

Ví dụ 10 (Hình 28):

1. P2-1 X9-8
2. P1-9 X1-2
3. P9-2 X8-9
4. P2-8 X2-1
5. P8-1...

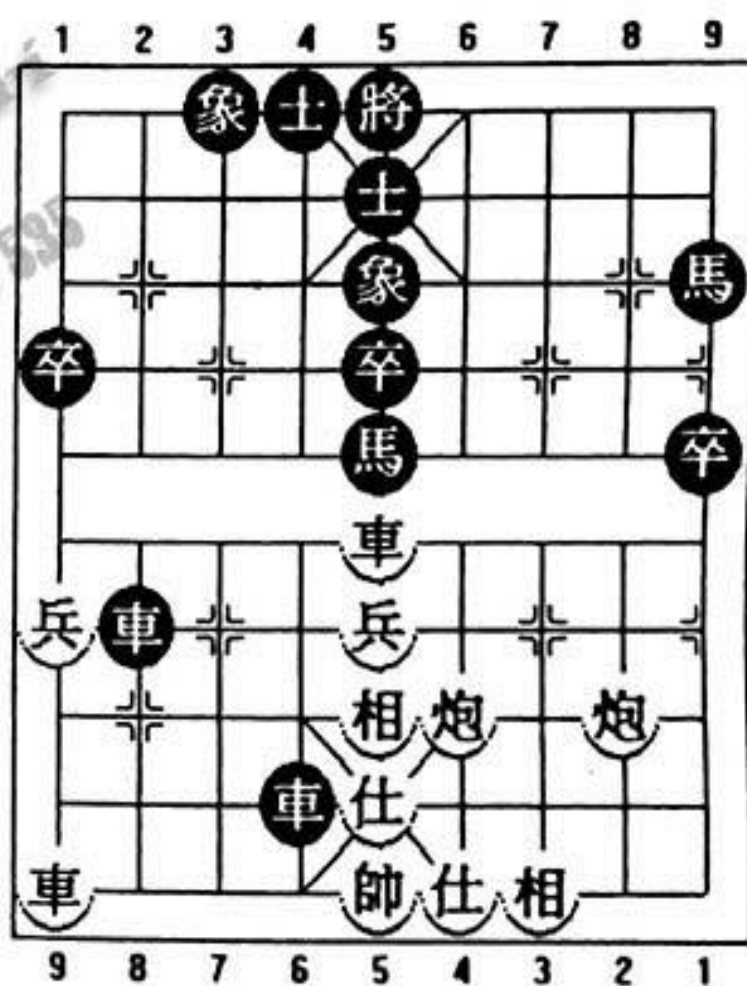
Pháo Trắng được quyền luân phiên đuổi bắt hai Xe. Nếu không đổi nước, xử hoà.



Hình 28

Ví dụ 11 (Hình 29):

1. P4.1 X2/3
2. P2/1 X4/4
3. P4.2 X4.2
4. P2.2 X4.2
5. P2.3 X2.3
6. P4/4 X4/4
7. P2/3 X2/3
8. P4.4 X4.4
9. P2.3...



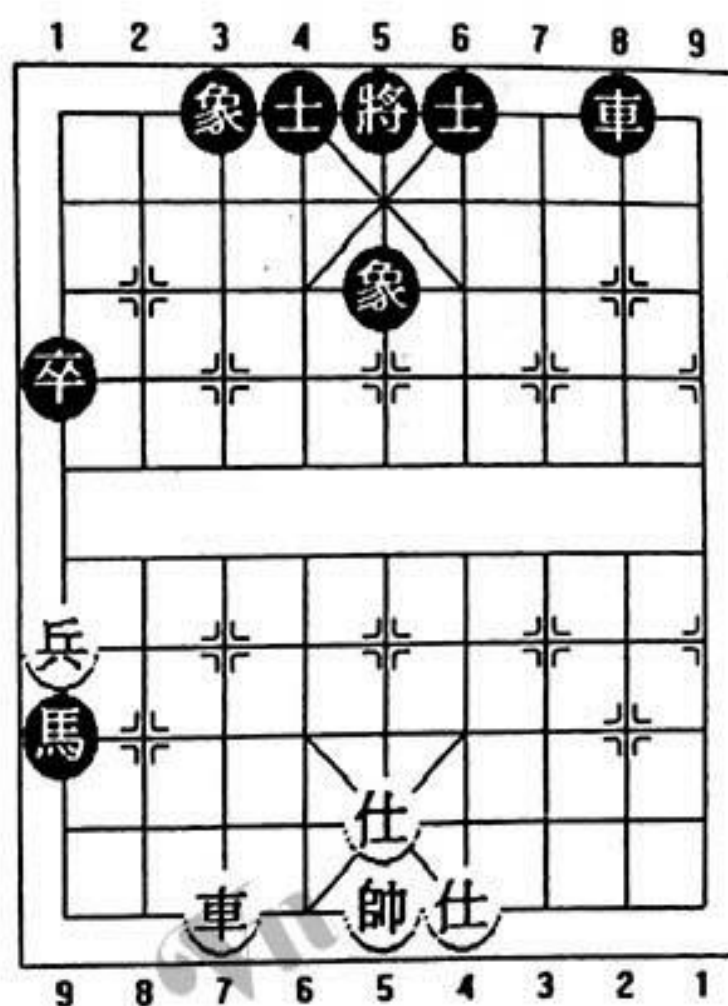
Hình 29

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

Ví dụ 12 (Hình 30):

1. X7.2 M1.2
2. X7/1 M2/1
3. X7.1 M1.2
4. X7/1 M2/1
5. X7.1 M1.2

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

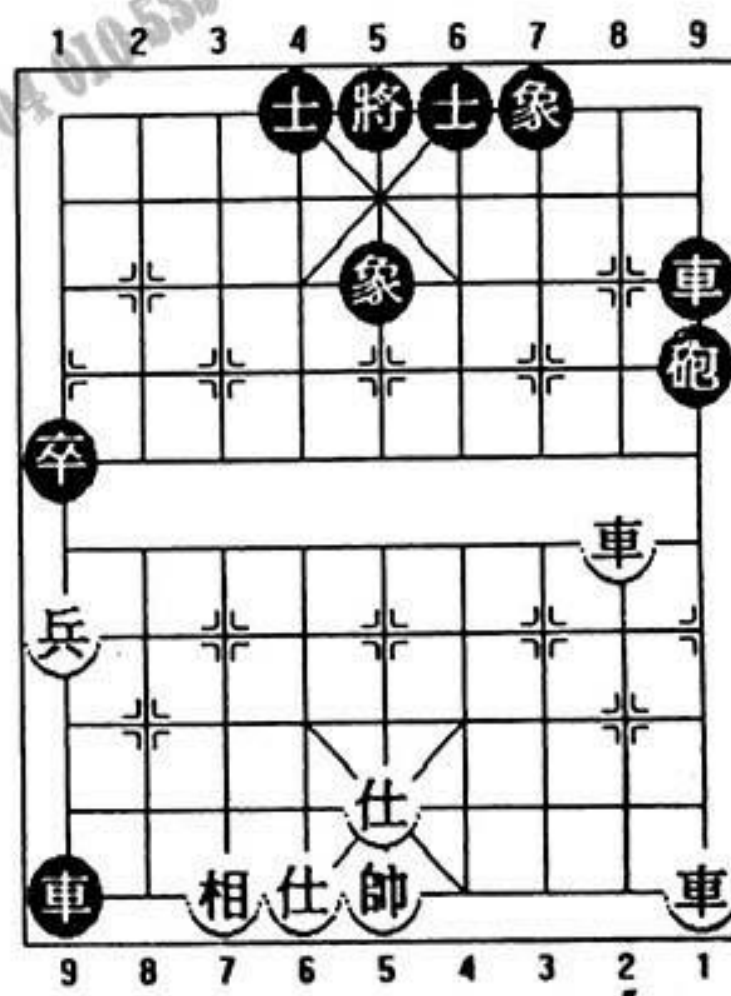


Hình 30

Ví dụ 13 (Hình 31):

1. X2.2 P9.2
2. X2/2 P9.1
3. X2/1 P9/1
4. X2.1 P9/2
5. X2.2...

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

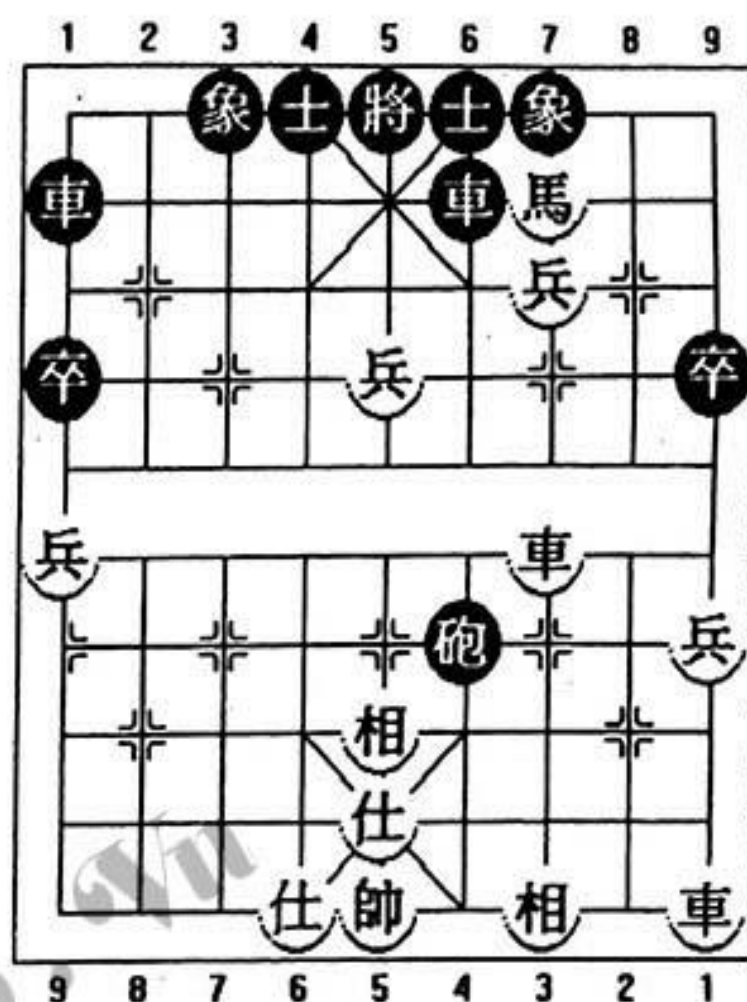


Hình 31

Ví dụ 14 (Hình 32):

1. X3/1 P6/2
2. X3.2 P6.2
3. X3/2 P6.2
4. X3/2 P6/2
5. X3.2...

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

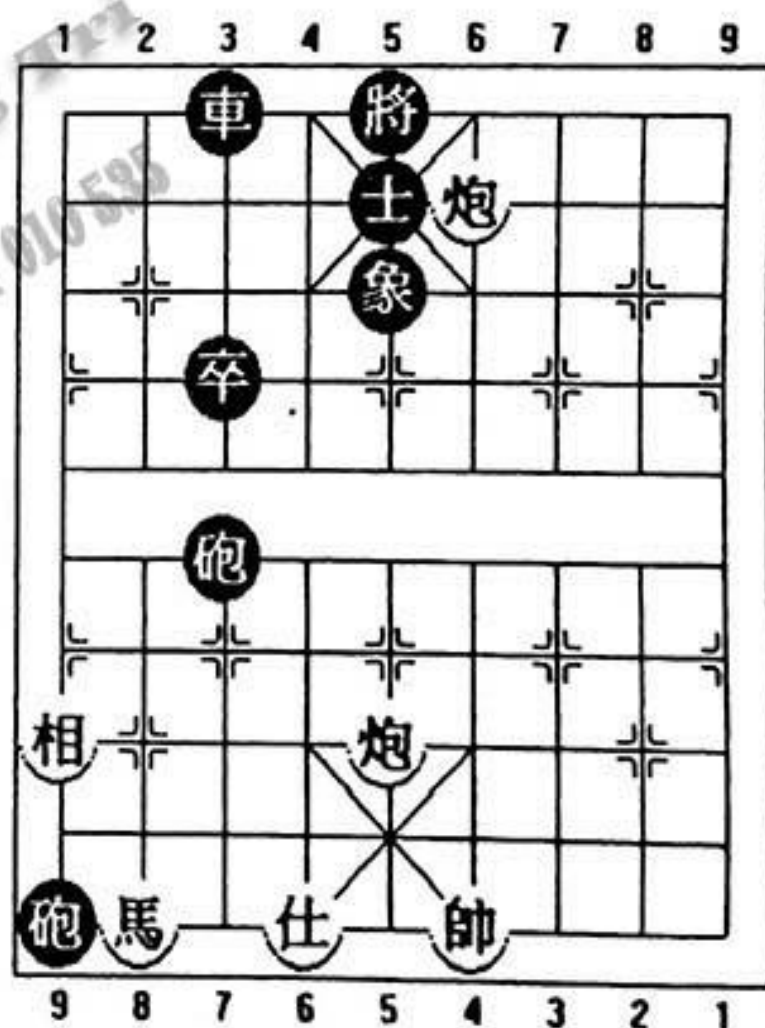


Hình 32

Ví dụ 15 (Hình 33):

1. P4.1 X3.2
2. P4/2 X3/1
3. P4.1 X3/1
4. P4.1 X3.2
5. P4/2...

Trắng không được tróc để cầu hoà. Nếu Trắng không thay đổi nước đi sẽ bị xử thua.



Hình 33

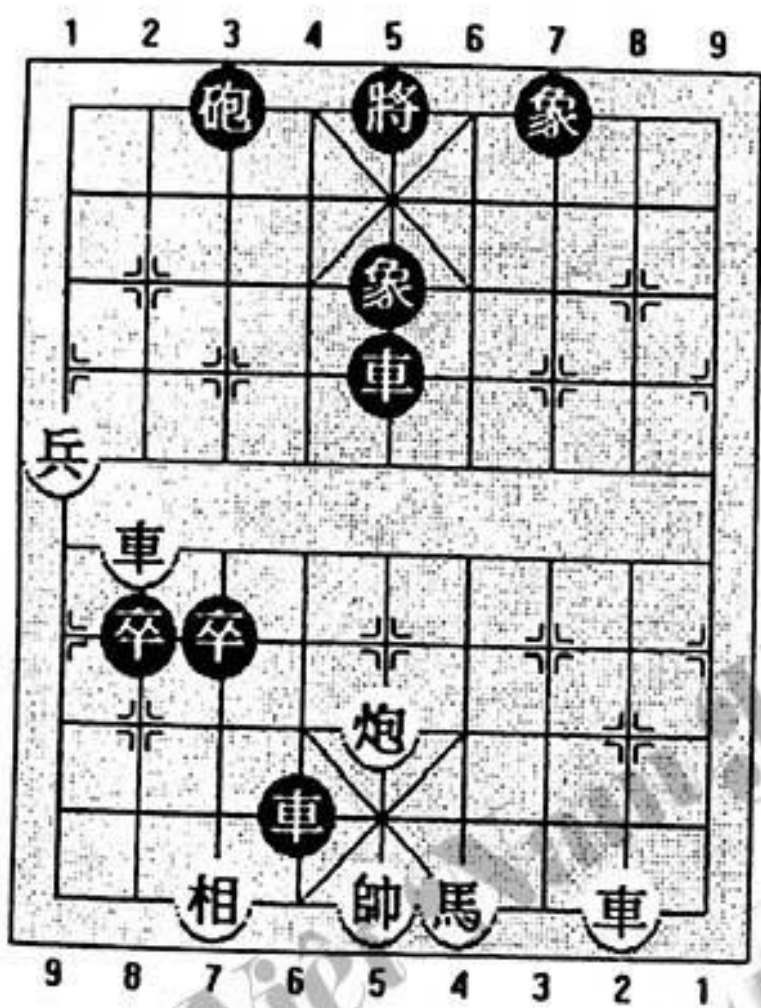
Ví dụ 16 (Hình 34):

1. X8.2 X5.1
2. X2.5 X5.2
3. X8/3 X5/1

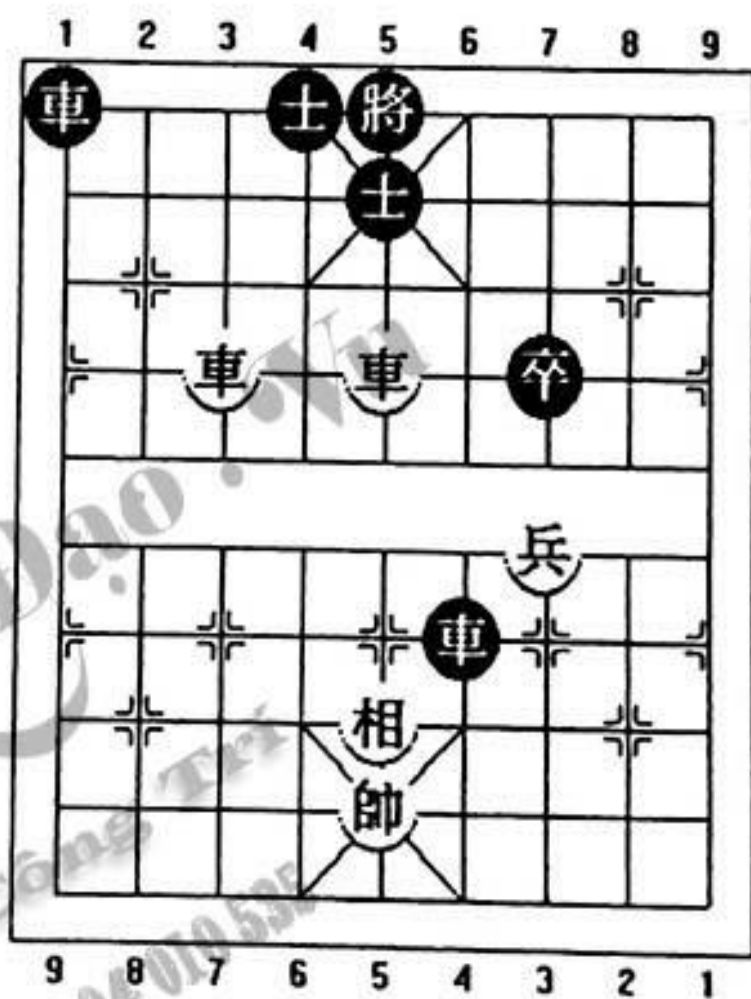
4. X8.1 X5/2

5. X2.1...

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



Hình 34



Hình 35

Ví dụ 17 (Hình 35):

1. X8-9 X1-2

2. X9-8 X2-3

3. X5-7 X3-1

4. X8-9 X1-2

5. X7-8 X2-3

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

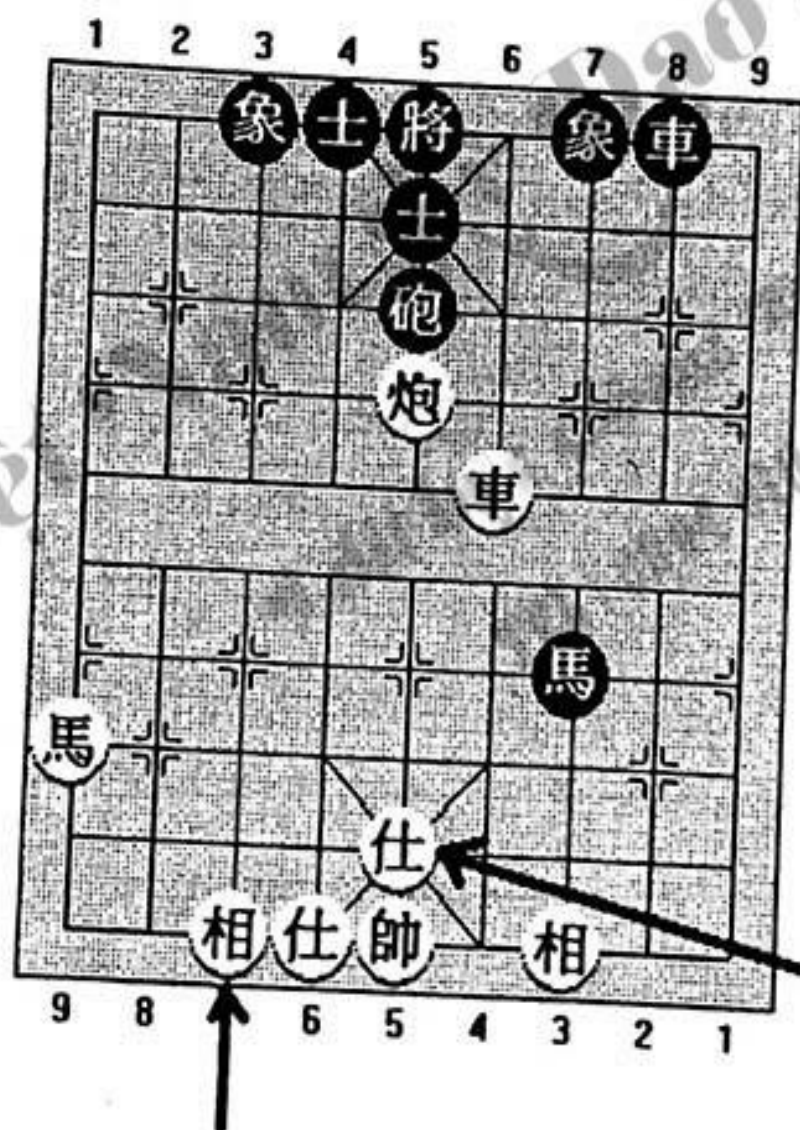
5. Luật chạm quân.

a. Chạm quân nào phải đi quân ấy.

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

- Trường hợp chạm vào quân của mình (Hình 36):

Nếu chạm vào hai quân hay nhiều của mình thì buộc phải đi quân nào bị chạm trước. Ví dụ như hình 36, Trắng chạm Mã trước, Xe sau, Trắng phải đi Mã chứ không được đi Xe, dù đi Mã thì bị mất Xe.



Hình 36

- Trường hợp chạm vào quân đối phương:

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

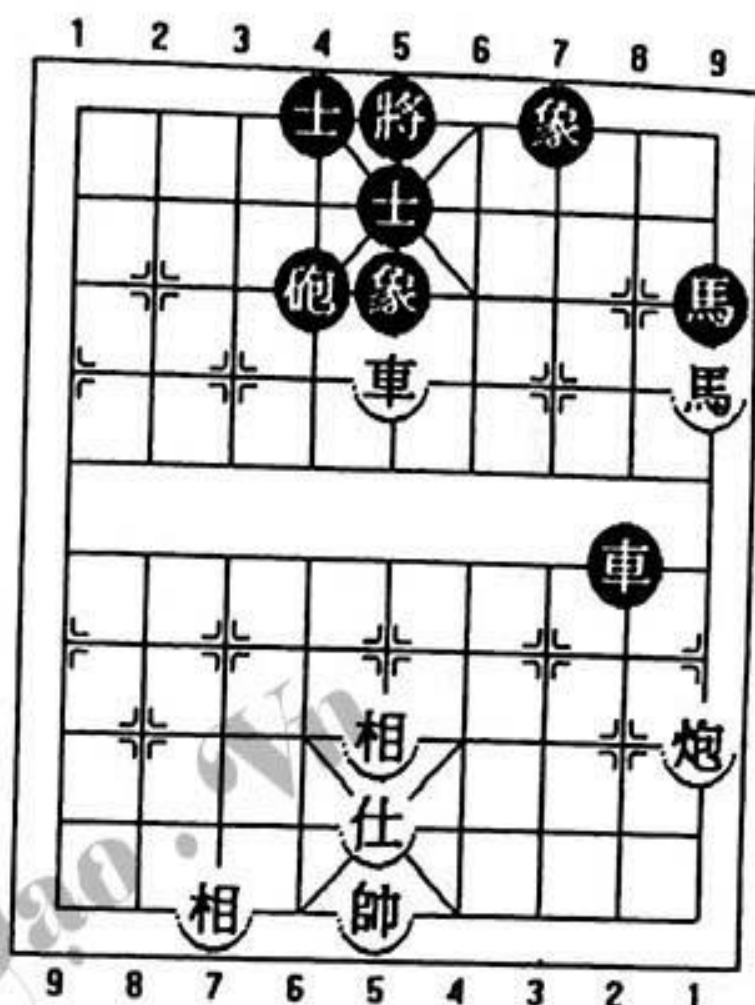
Xem hình 37. Nếu Trắng chạm vào quân Tượng giữa của Đen thì bắt buộc phải dùng Xe ăn quân Tượng này, dù ăn như vậy sẽ mất Xe. Còn nếu chạm vào Sĩ của đối phương? Vì

Trắng không có quân nào ăn Sĩ được nên cho phép đi quân khác của mình.

Nếu chạm vào 2 hay nhiều quân của đối phương thì phải ăn quân nào chạm trước. Như hình trên, Trắng chạm Mã Đen rồi chạm vào Xe Đen thì buộc phải dùng Pháo ăn Mã Đen, dù đi như vậy thì nếu bị chiếu Tướng và hết cờ cũng phải chịu.

- Trường hợp chạm vào quân mình trước rồi chạm vào quân đối phương sau:

+ Đầu tiên buộc phải dùng quân của mình đã chạm ăn quân của đối phương bị chạm. Nếu quân mình đã chạm không ăn được quân đối phương bị chạm theo đúng luật thì



Hình 37

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

+ Trường hợp không có quân nào của mình ăn được quân bị chạm của đối phương thì mới được đi quân khác nhưng bị ghi phạm lỗi kỹ thuật.

Hình 38

rõ ràng đi Tướng không được, ăn Xe cũng không được thì phải cho đi quân khác và ghi lỗi kỹ thuật.

- Trường hợp chạm quân đối phương trước rồi chạm quân mình sau:

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

+ Quân mình đã chạm không ăn được quân đối phương bị

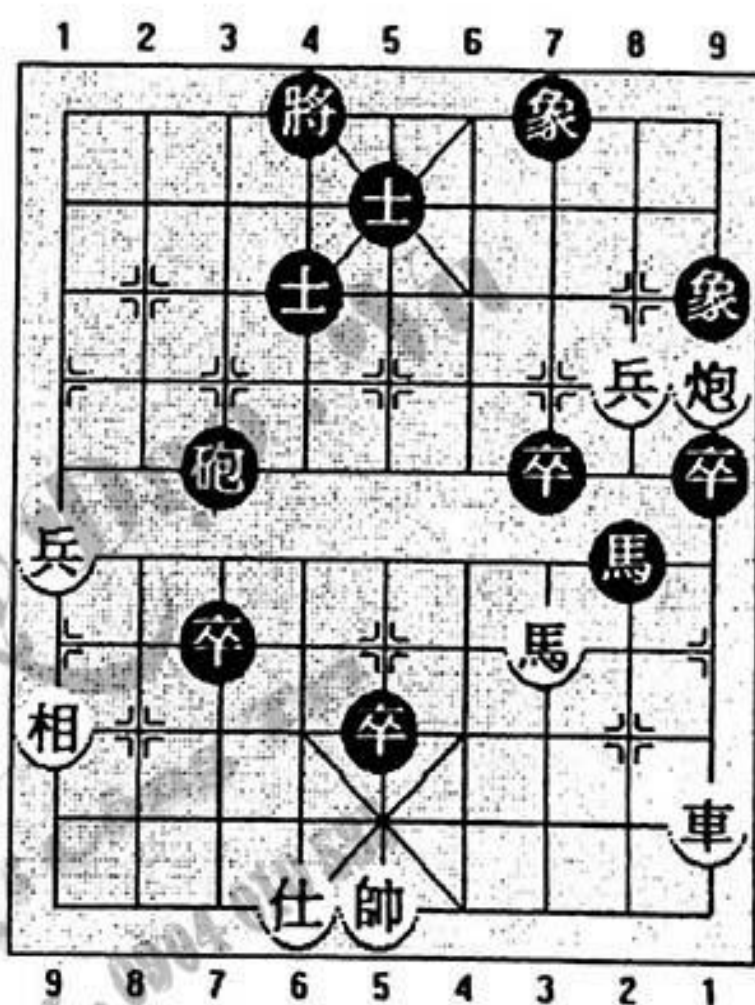
chạm, thì phải ăn bằng một quân khác.

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

+ Nếu quân mình đã chạm không đi được thì mới cho đi quân khác nhưng bị tính 1 lỗi kỹ thuật.

Để rõ hơn ta xem hình 39. Nếu bây giờ Trắng chạm Tốt 5 của Đen rồi chạm quân Mã của mình thì bắt buộc Mã Trắng phải ăn Tốt 5. Còn nếu Trắng chạm Tốt biên Đen rồi mới chạm Mã Trắng thì Mã Trắng không ăn Tốt biên được, bắt buộc Xe Trắng phải ăn Tốt. Nếu như Trắng chạm Mã của mình rồi chạm Mã đối phương thì rõ là Mã Trắng không ăn được Mã

Đen và cũng không có quân Trắng nào ăn được Mã Đen thì bắt buộc Trắng phải đi quân Mã của mình. Trường hợp cuối cùng là bên Trắng chạm Tượng Đen rồi chạm vào Pháo của mình, thì rõ là Pháo Trắng không ăn được Tượng mà cũng chẳng có quân Trắng nào ăn được Tượng. Đã thế, Pháo Trắng không di động được, như vậy Trắng được đi quân khác và bị ghi lỗi kỹ thuật.



Hình 39

b. Quân đã đi, không được đổi lại vị trí.

Quân đã đặt xuống, chạm bàn cờ thì dù chưa buông tay ra nhưng đã được coi là hoàn thành nước đi, không được thay đổi vị trí khác. Vì vậy, luật quy định khi đi quân phải nhắc quân cờ lên, không được kéo rê trên bàn cờ.

6. Cách ghi biên bản.

Luật Cờ Tướng quy định: Khi tiến hành ván cờ, các đấu thủ phải ghi biên bản thi đấu.

a. Qui ước về cách gọi các nước di chuyển quân.

Phần trước đã có nêu: tùy mỗi loại quân có cách đi khác nhau nhưng nói chung có ba dạng: Tấn, bình, thoái.

- Tấn (hay Tiến):

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

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

vị trí mới, có mấy giao điểm là tấn lên mấy bước.

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

- Thoái (hay Lùi):

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

- Bình:

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

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

tuần Hà di chuyển sang lộ 7, tức Xe 2 bình 7 thì vẫn tuần Hà.

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

b. Khi ghi biên bản thì dùng ký hiệu để ghi cho nhanh.

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

Phần trước chúng ta đã biết những chữ viết tắt để chỉ tên các quân cờ, đã học ký hiệu di chuyển quân, gồm tấn, thoái và bình. Và để xác định quân cờ, chúng ta biết gọi tên theo vị trí đứng của cờ đó. Đã nắm được những điều trên thì có thể ghi được những nước đi của cả hai bên, đó là ghi biên bản ván đấu.

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

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

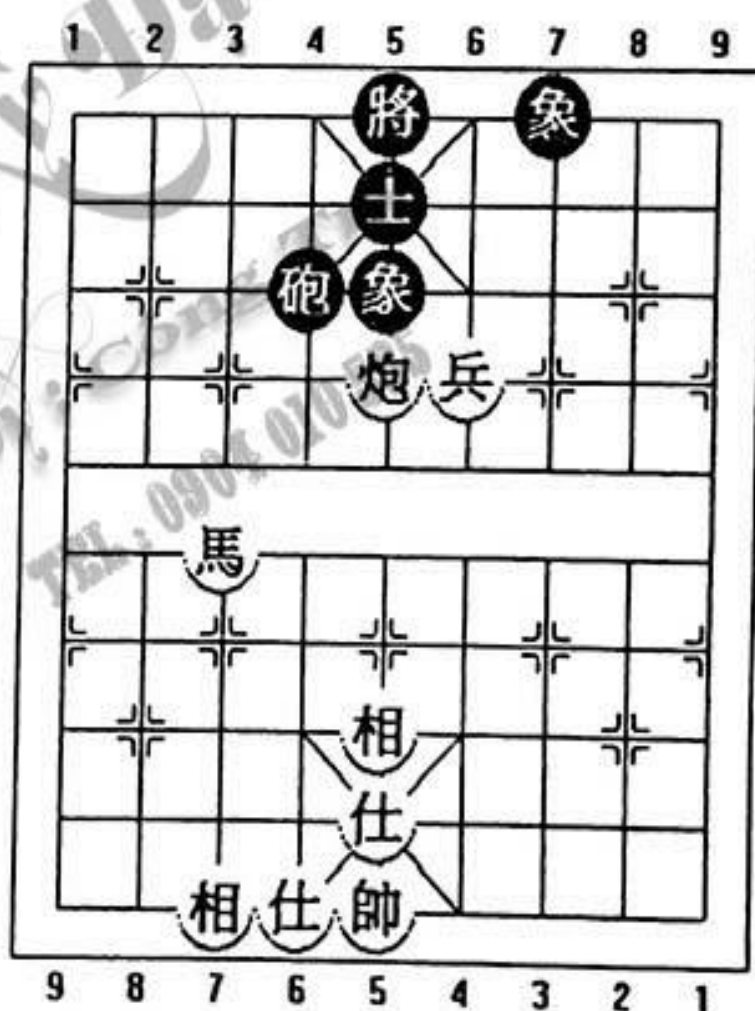
1) P2-5 M8.7 2) M2.3 X9-8 3)X1-2 B7.1

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

c. Cách ghi lại thế cờ.

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

Trước hết ghi vị trí Tướng, Sĩ, Tượng, rồi đến Xe, Pháo, Mã và Tốt của bên Trắng ở hàng trên, của bên Đen ở hàng dưới. Theo thứ tự như vậy nhưng thế cờ không có quân nào thì bỏ qua quân đó. Sau cùng cần ghi rõ tổng số quân cờ của mỗi bên. Như thế cờ hình 40 được ghi lại như sau:



Hình 40

Bên Trắng: Tg5, S5, T5, S6, T7, P5+6, M7+4, B4+6 (8 quân).

Bên Đen: Tg5, S5, T5, T7, P4+2 (5 quân).

Như vậy hàng tuyến đáy làm chuẩn không ghi gì, bắt đầu

tuyến áp đáy +1, tuyến Pháo +2, hàng tuyến Tốt +3, cứ như thế đếm lên để chỉ rõ hàng ngang nào.

III. NHỮNG THỦ PHÁP, THUẬT NGŨ THÔNG DỤNG TRONG CỜ TƯỚNG

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

Trong phần này chúng ta sẽ bước đầu tập làm quen với những thủ pháp thông dụng, đơn giản nhưng đây là những yếu tố cơ bản trong chơi cờ.

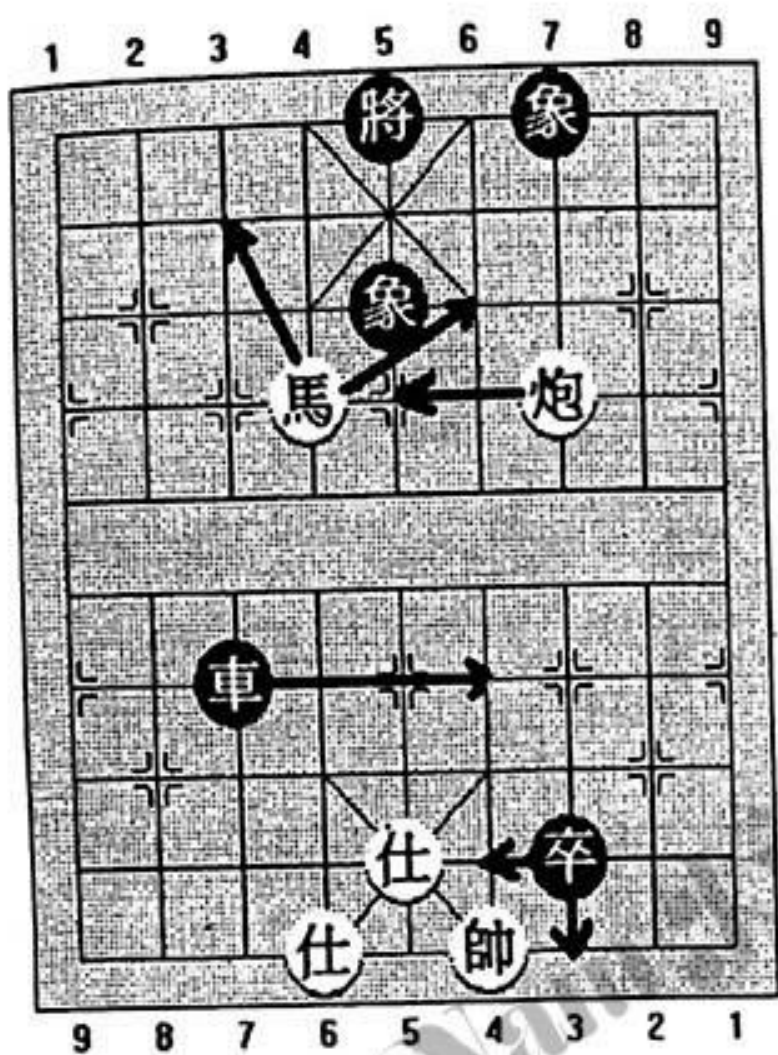
1. Những thủ pháp cơ bản trong Cờ Tướng.

a. Chiếu Tướng.

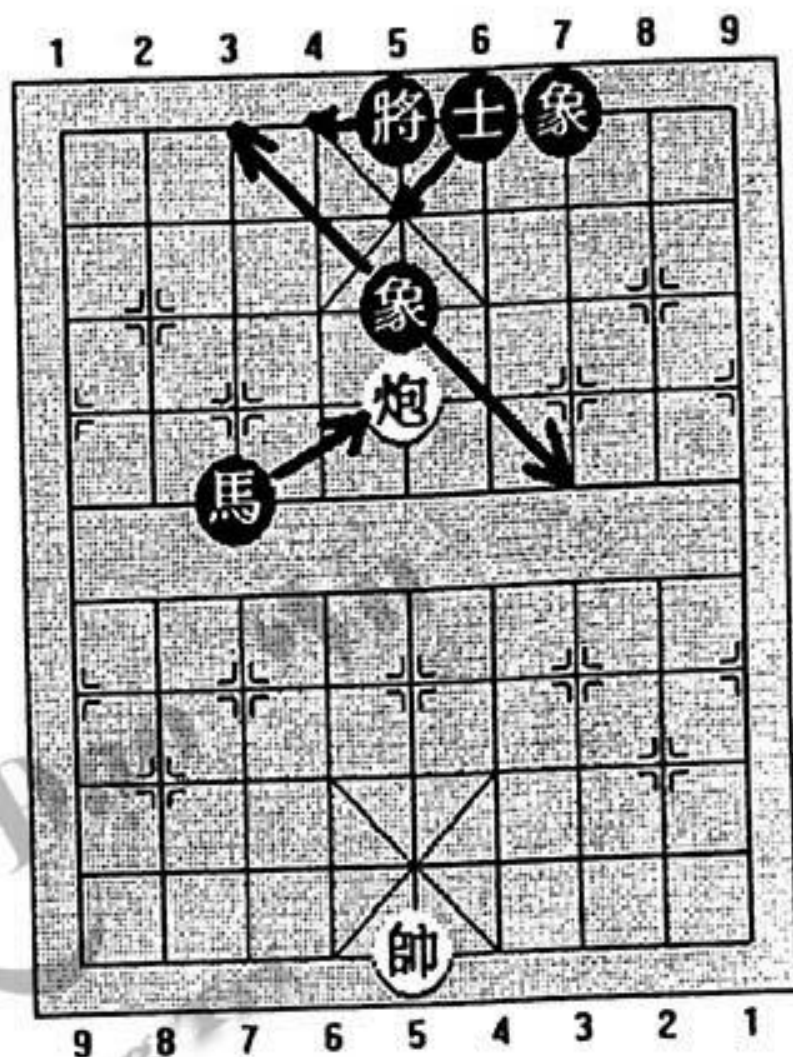
Một bên thực hiện nước đi chiếu Tướng đối phương, bắt buộc đối phương phải chống đỡ.

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

Hình 41 là các nước chiếu đối phương nếu là lượt đi. Bên trắng có ba cách chiếu đối phương và bên Đen cũng có ba cách.



Hình 41. Những nước đi chiếu Tướng



Hình 42. Những nước đổ
chiếu Tượng

b. Đỡ chiếu Tướng.

Bên Đen trong hình 42 đang bị chiếu Tướng và Đen có tổng cộng 5 cách để đỡ chiếu:

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

c. Nước chiếu hết, dọa chiếu hết.

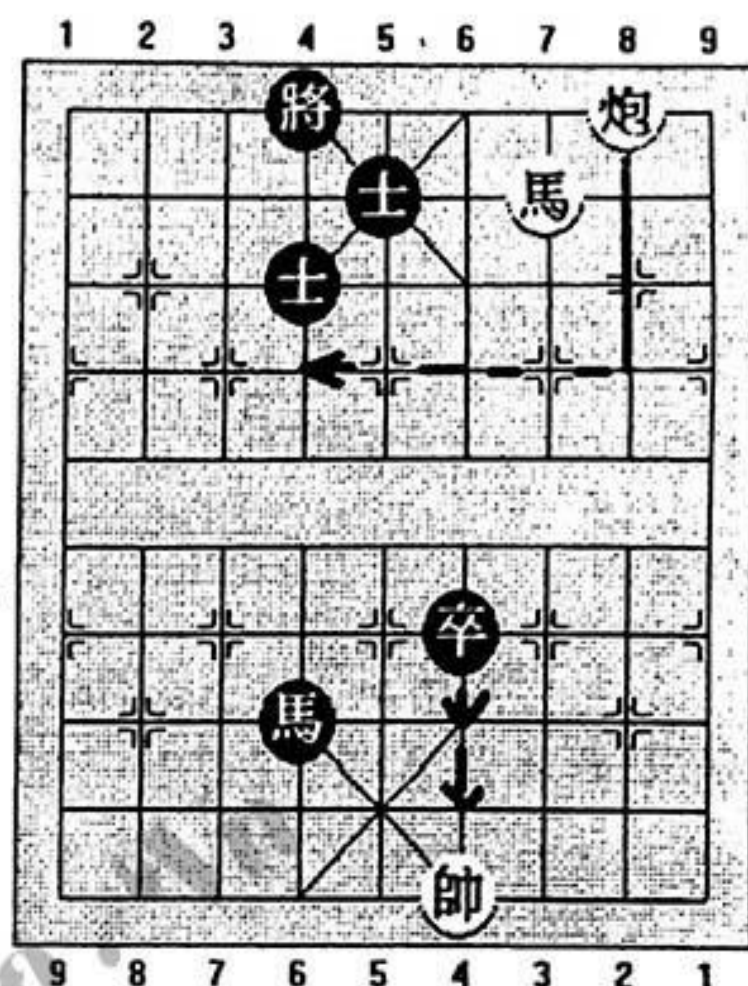
Khi một bên dùng các quân chiếu liên tục để đối phương không chống đỡ được hoặc dùng một quân đe dọa trước sau chiếu bí Tướng thì các nước này đều gọi là "nước chiếu hết" hay dọa chiếu hết.

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

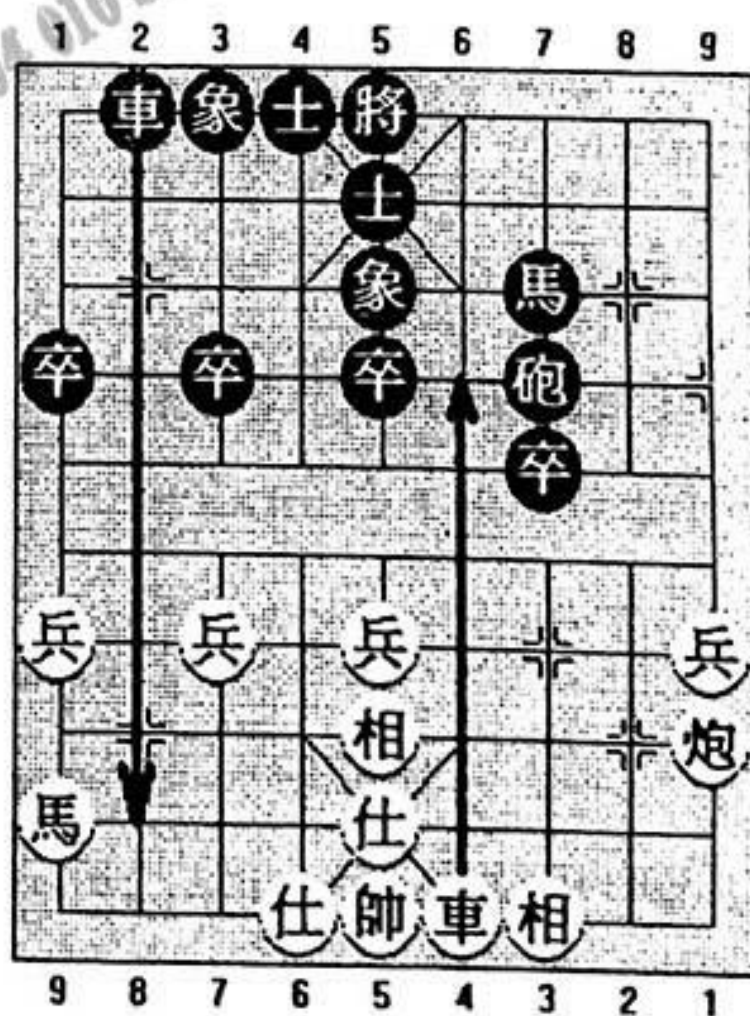
Trong hình 43, nếu bên Trắng đi trước thì có thể kéo Pháo về dọa nước chiếu hết tiếp theo, nếu bên Đen đi thì chỉ cần tiến Tốt một nước để dọa nước sau xuống Tốt chiếu hết.

d. Nước bắt quân và dọa bắt quân.

Một bên điều quân đến uy hiếp một quân của đối phương, chuẩn bị nước sau sẽ ăn quân bị uy hiếp đó. Nước điều quân



Hình 43. Những nước đi dọa chiếu hết



Hình 44. Những nước đi bắt quân của hai bên

trên được gọi là "nước bắt".

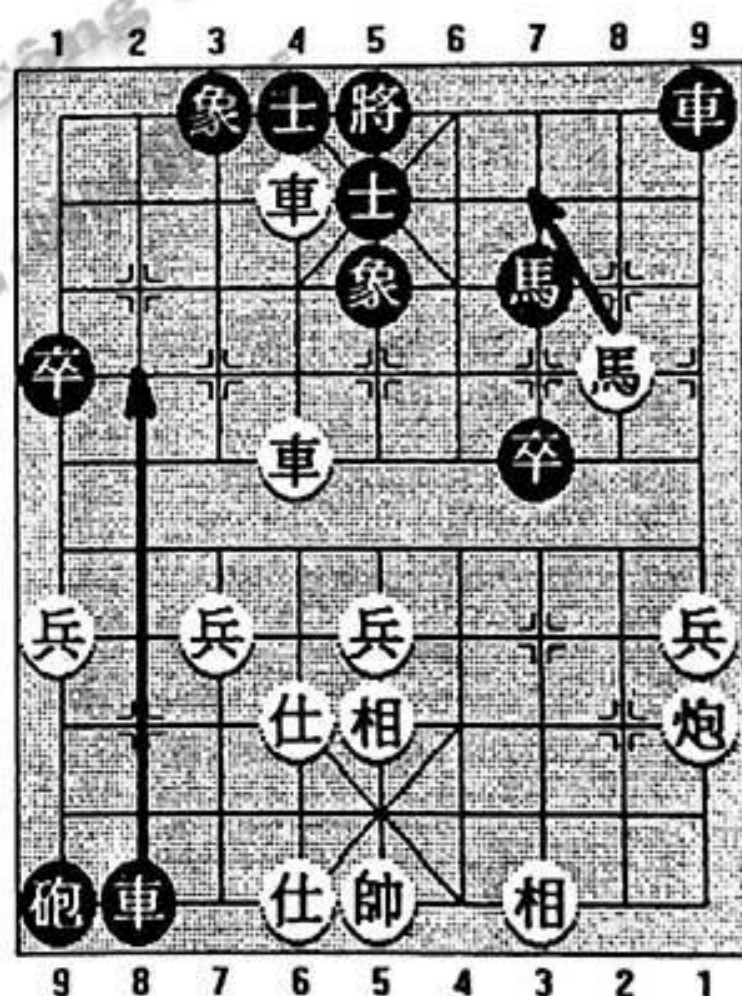
Nước dọa bắt quân thường dùng tấn công để ăn hơn quân, giành ưu thế.

Trong hình 44, nếu Trắng đi thì nhờ nước tiến Xe dọa bắt Pháo Đen. Thực chất của nước này là thực hiện ý đồ đưa Xe đến vị trí tích cực. Nếu Đen đi thì tiến Xe bắt Mã. Nước này sẽ giúp ăn Mã lời quân, cũng là một kiểu giành ưu thế.

d. Nước chiếu rút và nước bắt đôi.

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

Riêng quân Mã có nước bắt đôi rất lợi hại. Khi Mã nhảy chiếu cũng có thể đồng thời dọa bắt quân đối phương. Hình 45 cho thấy nếu Đen đi có thể thực hiện nước chiếu rút, kéo Xe về bắt Mã Trắng trong khi Pháo đang hăm chiếu Tướng. Trắng buộc phải chống đỡ nước chiếu này thì sẽ bị ăn mất Mã.

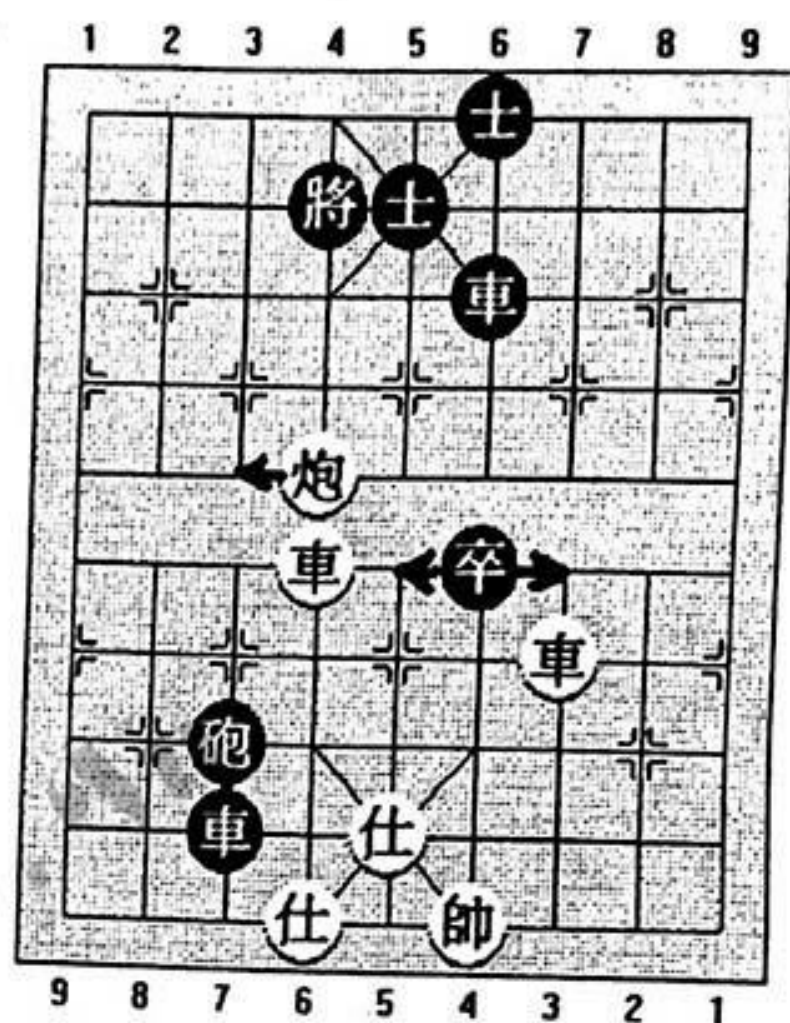


Hình 45. Bên trắng có thể thực hiện nước chiếu Tướng bắt Xe. Bên Đen có thể thực hiện nước chiếu rút.

Nếu Trắng đi thì có thể dùng Mã nhảy chiếu buộc đối phương chạy Tướng rồi ăn Xe.

e. Nước chiếu mở.

Đây cũng là dạng khác của "chiếu rút" nhưng ít nguy hiểm hơn chiếu rút. Đó là do sau khi một quân trung gian chạy đi, để cho quân phía sau hăm chiếu Tướng thì quân trung gian này có thể lợi dụng đối phương phải đối phó sẽ tiếp tục di chuyển đến một chỗ khác có lợi hơn (Hình 46).



Hình 46. Cả hai bên đi trước đều có thể thực hiện nước chiếu mở để bắt Xe đối phương

f. Nước đổi quân.

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

Thông thường nếu chủ động đổi được quân sẽ dẫn đến có lợi hoặc cải thiện tình thế. Còn nếu bị động buộc phải đổi quân thì có khi phải chịu lỗ chất hoặc kém thế. Nước đổi quân thường nhằm làm giảm áp lực đối phương, hoặc làm

suy yếu thế phòng thủ, hoặc có khi chỉ cốt làm đơn giản hoá thế cờ cho dễ tính toán.

Trong tình huống ở hình 47:

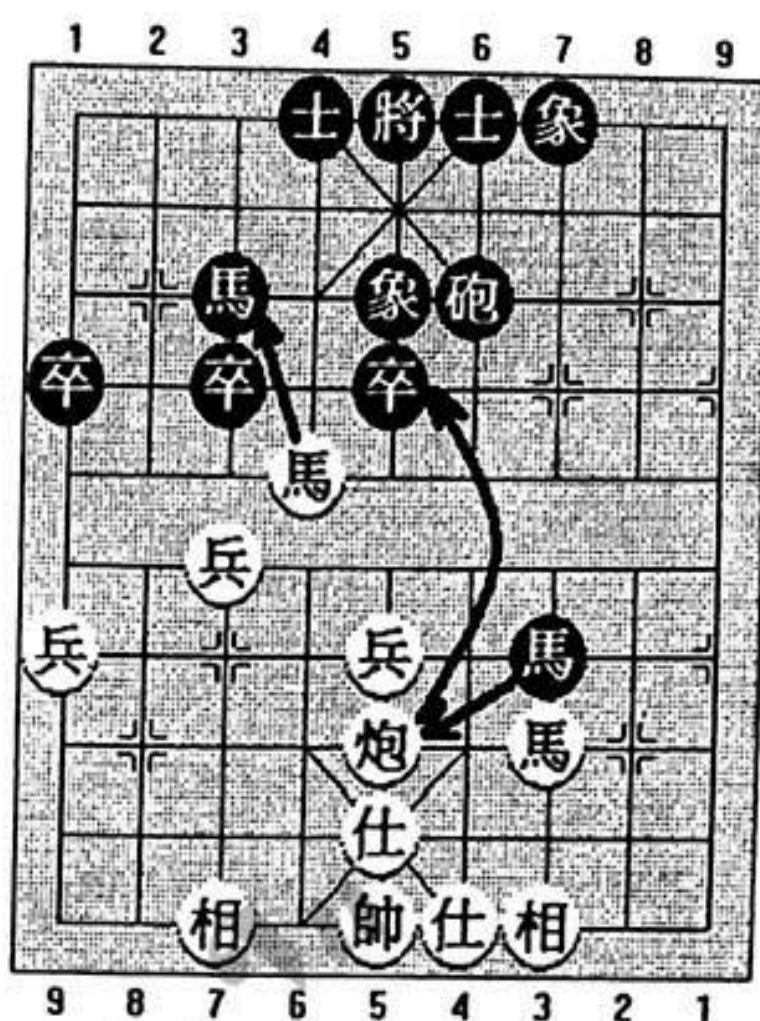
- Nếu bên Trắng đi sẽ lấy Mã ăn Mã (tuy Mã này bị Pháo Đen ăn mất nhưng Pháo Trắng sẽ ăn Tốt đầu và chiếm ưu thế).

- Nếu Đen đi ăn Mã vào Pháo thì giá trị chỉ tương đương.

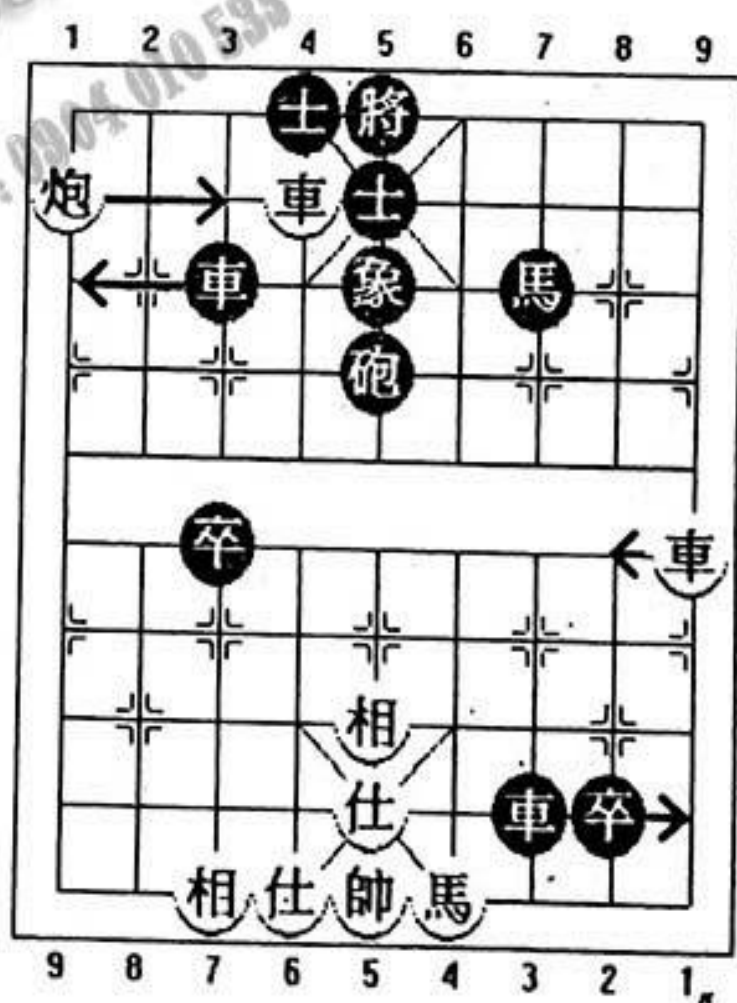
g. Nước đeo bám.

Nước đeo bám sử dụng một quân đeo bám theo một quân khác của đối phương. Thông thường quân bị đeo bám này được bảo vệ nên không thể bị bắt. Tuy nhiên do quân đối phương bị đeo bám mãi khiến không hoạt động được và cần thêm một quân khác bảo vệ. Thủ pháp "đeo bám" là một dạng khống chế khiến đối phương rất khó chơi.

Trên hình 48, nếu Trắng đi sẽ dùng Xe đeo bám Tốt cột 8



Hình 47. Những nước đổi quân



Hình 48. Những nước đeo bám

của Đen khiến quân Xe bảo vệ Tốt này không thể lui về được và do đó không thể đưa Tốt Đen áp lại gần cung Tướng Trắng.

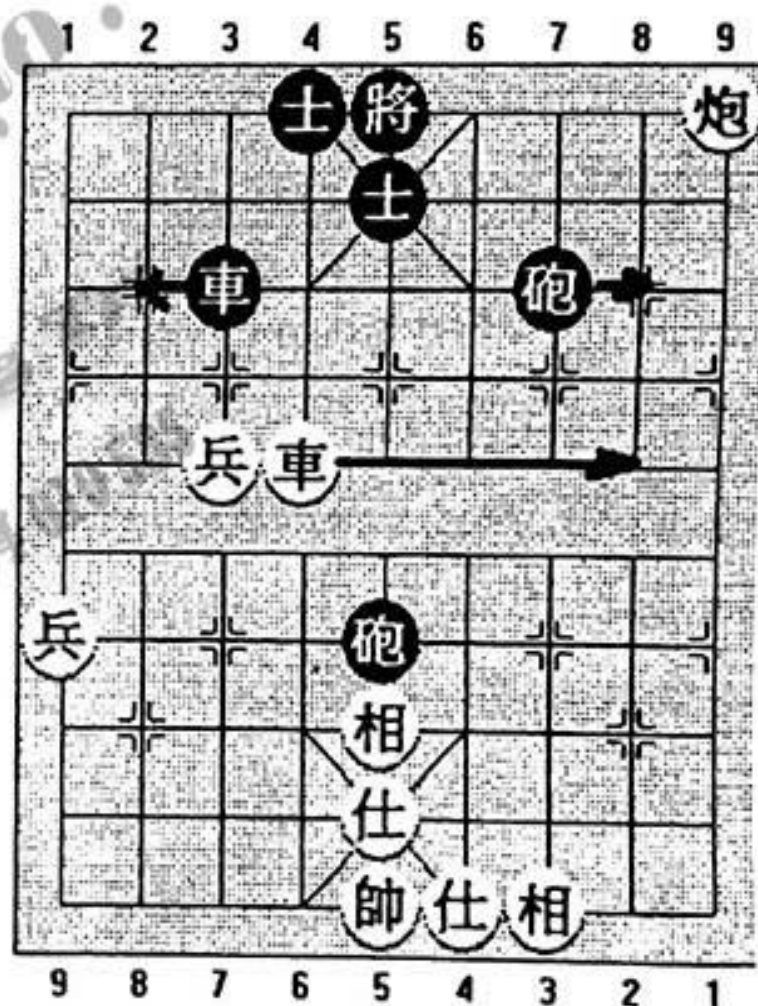
Nếu Đen đi thì cũng có thể dùng Xe đeo bám Pháo Trắng cột 9 để quân Pháo này không thể kéo về đe dọa đuổi Xe ăn Tốt của Đen được.

h. Nước cản.

Nước cản là một bên dùng quân để ngăn cản một quân khác của đối phương, chủ yếu không cho quân đối phương tấn công. Nước cản là một thủ pháp dùng để phòng thủ đôi khi rất hiệu quả.

Như hình 49, nếu Trắng đi có thể dùng Tốt cản không cho Xe thọc xuống chiếu hết.

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



Hình 49. Nước cản

i. Nước thí quân.

Một bên muốn thực hiện một ý đồ nào đó, cần phải hi sinh một quân để lôi kéo quân đối phương đi chỗ khác. Khi đối phương chấp nhận ăn quân này thì sẽ bị uy hiếp. Thí quân là một thủ pháp thường chơi để tấn công và phòng thủ.

Trên hình 50, khi kéo Pháo về cạnh Xe Đen, nếu Đen chấp nhận ăn thì bình Pháo kia ra để uy hiếp đối phương, Trắng ưu.

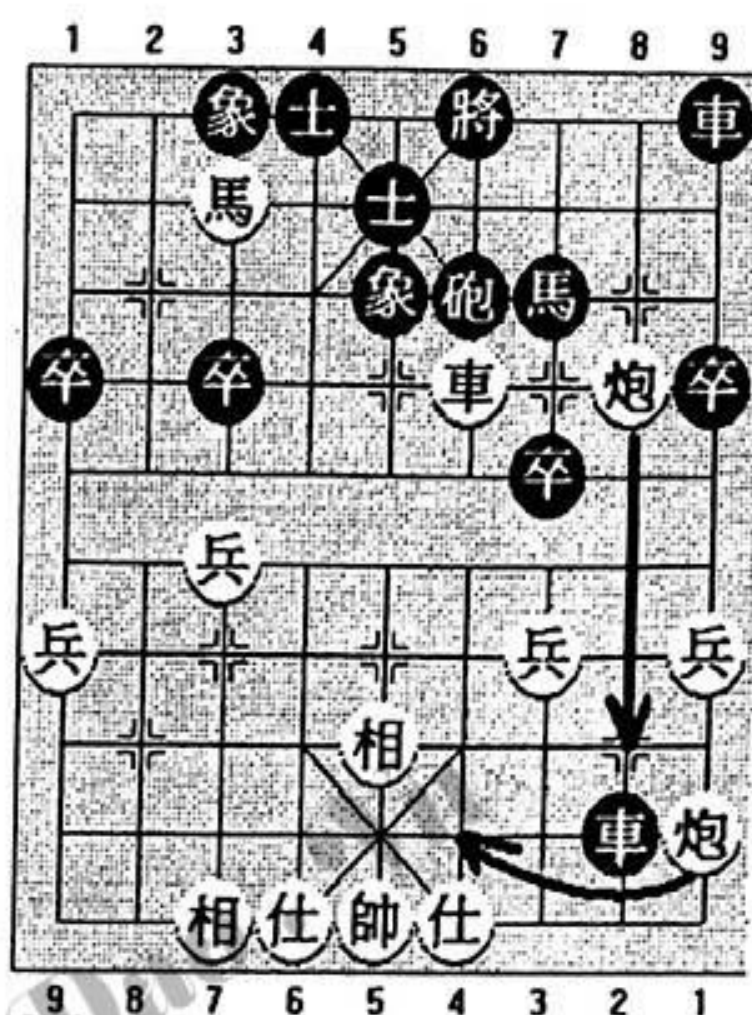
k. Nước phong toả.

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

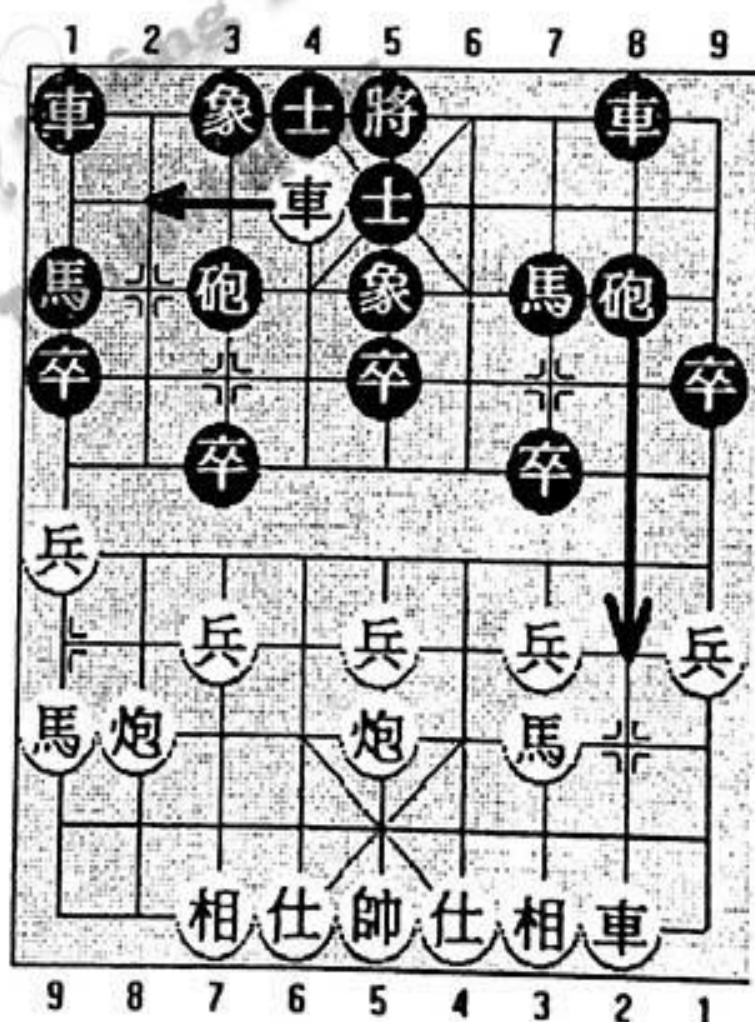
Hình 51, nếu Trắng đi thì chỉ một nước bình Xe sẽ ngăn cản Xe Đen không hoạt động được. Còn nếu Đen đi thì nhờ nước tiến Pháo sẽ phong toả Xe Trắng, Đen ưu.

l. Nước “dè” quân.

Cũng tương tự như nước phong toả, nhưng còn khó chịu hơn do quân của đối phương bị dè, không di chuyển được. Quân bị dè muốn thoát lên phải



Hình 50. Nước thí quân



Hình 51. Nước đi phong toả

mất nhiều nước đi để mở đường.

Như hình 52, nước đi của Xe Trắng khiến Mã Đen bị dè không nhảy lên được để phối hợp tấn công. Còn nếu Đen đi có thể sang Pháo dè Mã Trắng, khiến Trắng muốn đi Mã thì phải di chuyển hai Tượng mới tạo được chỗ cho Mã nhảy lên.

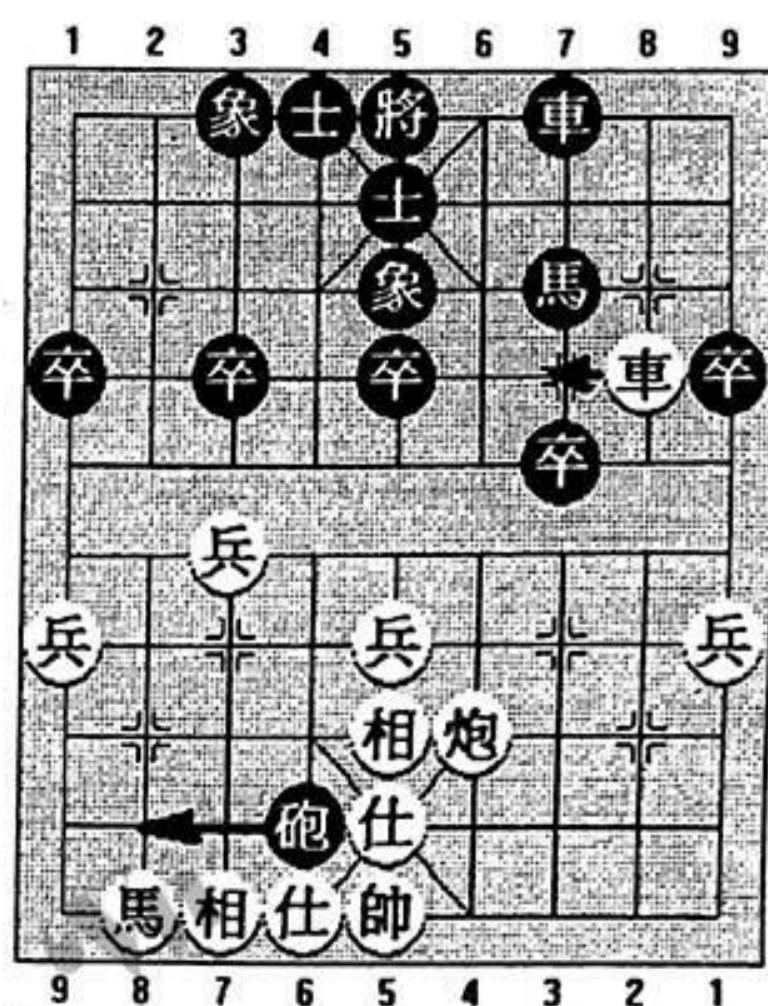
m. Nước ghim quân.

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

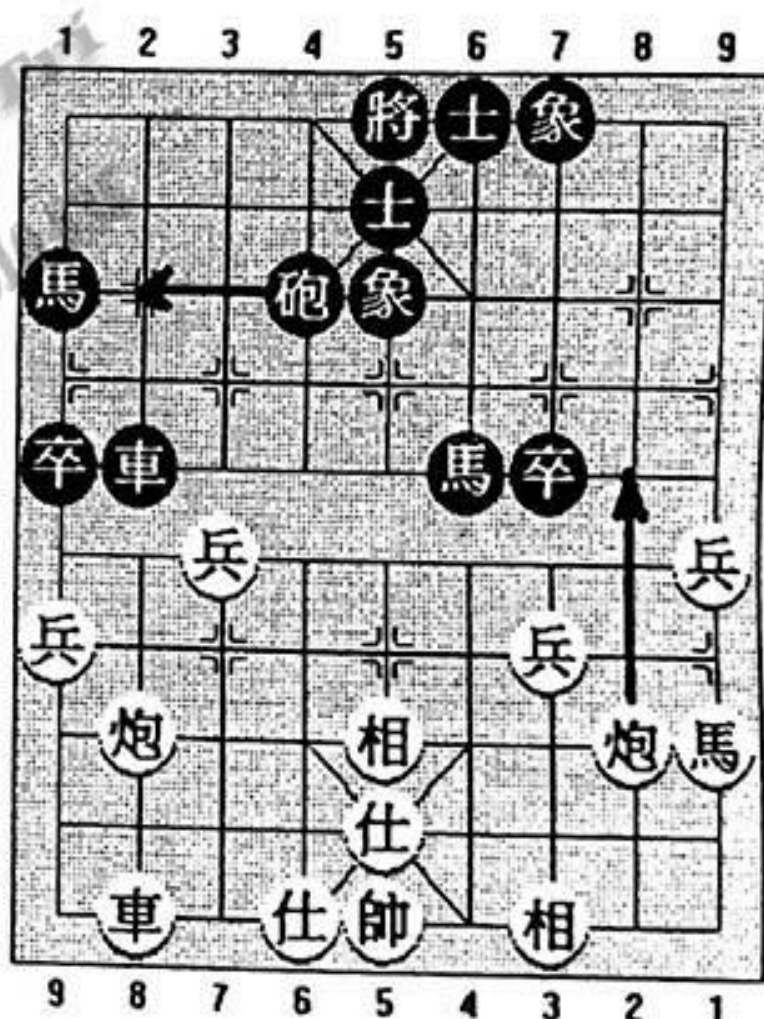
Hình 53 là cách dùng Pháo ghim quân đối phương, khiến Xe đối phương không thể đi được vì sợ mất quân.

n. Nước cắt đường.

Một bên dùng quân để ngăn chặn sự liên lạc bảo vệ giữa

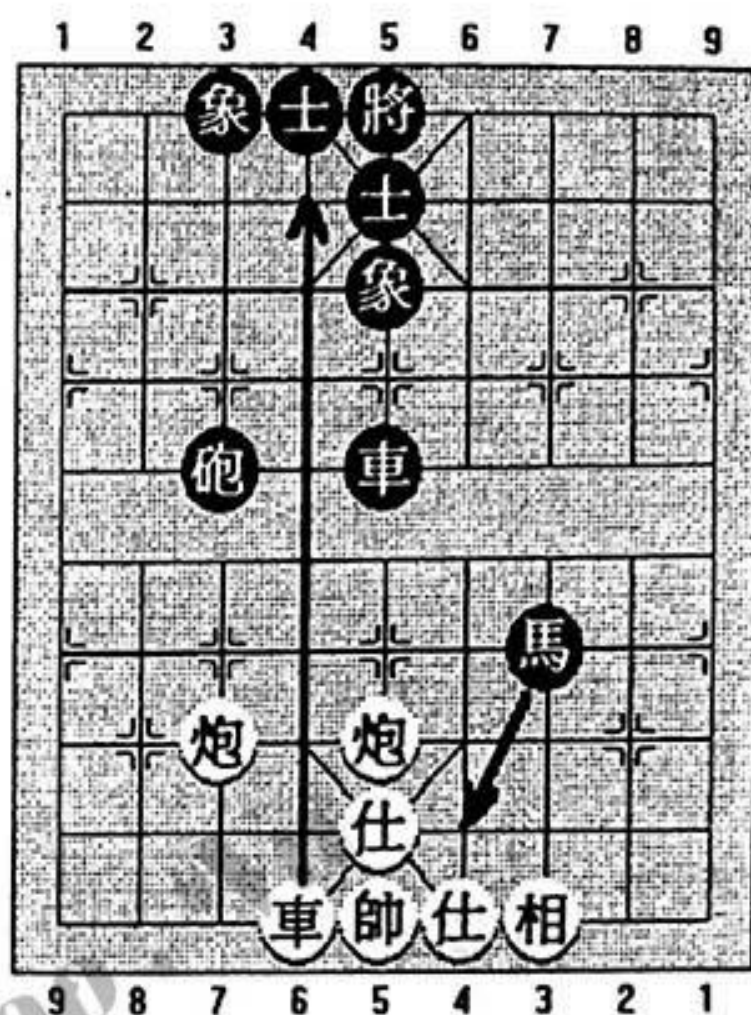


Hình 52. Nước dè quân



Hình 53. Nước ghim quân

hai quân của đối phương, nhằm giúp cho một quân khác của mình uy hiếp một trong hai quân bị ngăn chặn. Nước này thường dùng để ngăn cắt cặp Tượng hoặc cặp Mã đứng liên hoàn. Thế cờ như hình 54, bên Trắng có thể dùng Xe để làm tắc "Tượng nhân", giúp Pháo 7 hãm đánh hết. Bên Đen cũng có thể tiến Mã ngăn chặn Tượng giúp Xe Đen uy hiếp Pháo đầu của Trắng.

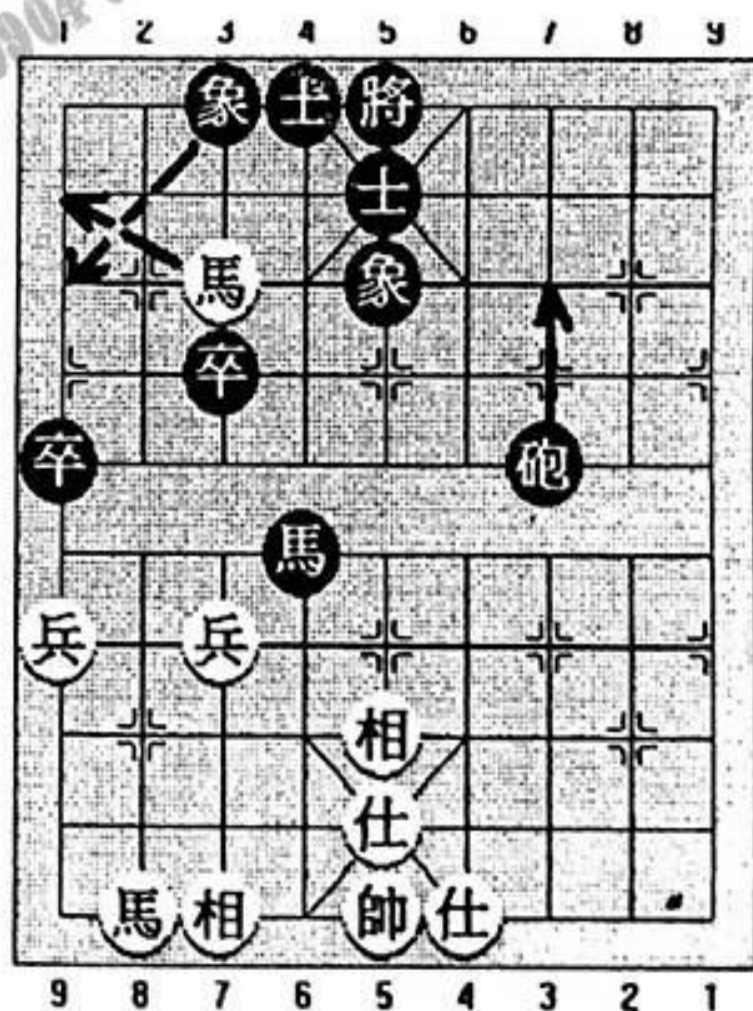


Hình 54. Nước cắt đường

o. Bao vây.

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

Thế cờ hình 55, quân Mã đã qua Hà của bên Trắng lọt vào tử địa. Bên Đen sẽ dùng Pháo chặn đường về của Mã và dùng

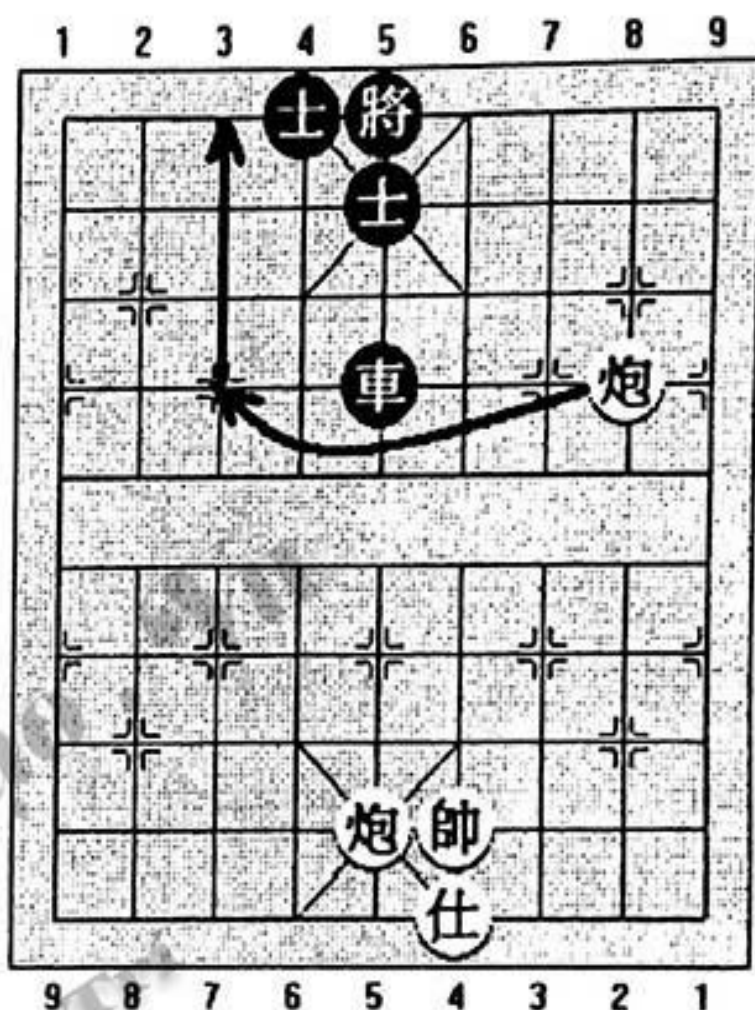


Hình 55. Nước bao vây

Tượng chặn tiếp không cho Mã Trắng này hoạt động.

p. Nước đơì chờ.

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



Hình 56. Nước đợi chờ

Hình 56 là một trường hợp đơn giản, dễ hiểu nước đơ chờ.

Bên Trắng đang tìm cách di chuyển quân Pháo sang cánh trái và bị Xe Đen ngăn cản. Thế nhưng chỉ cần đi ngang một ô là một nước đợi chờ nhường cho Đen quyền đi quân thì Xe Đen buộc phải mở đường cho Pháo bình sang trái và chiếu Tướng, thắng cờ (nếu bên Đen chống đỡ bằng nước ăn Xe vào Pháo thì bên Trắng có một Pháo, một Sĩ vẫn đủ sức thắng bên Đen còn hai Sĩ).

2. Các thuật ngữ cơ bản trong Cờ Tướng.

a. Nước tiên và nước hậu.

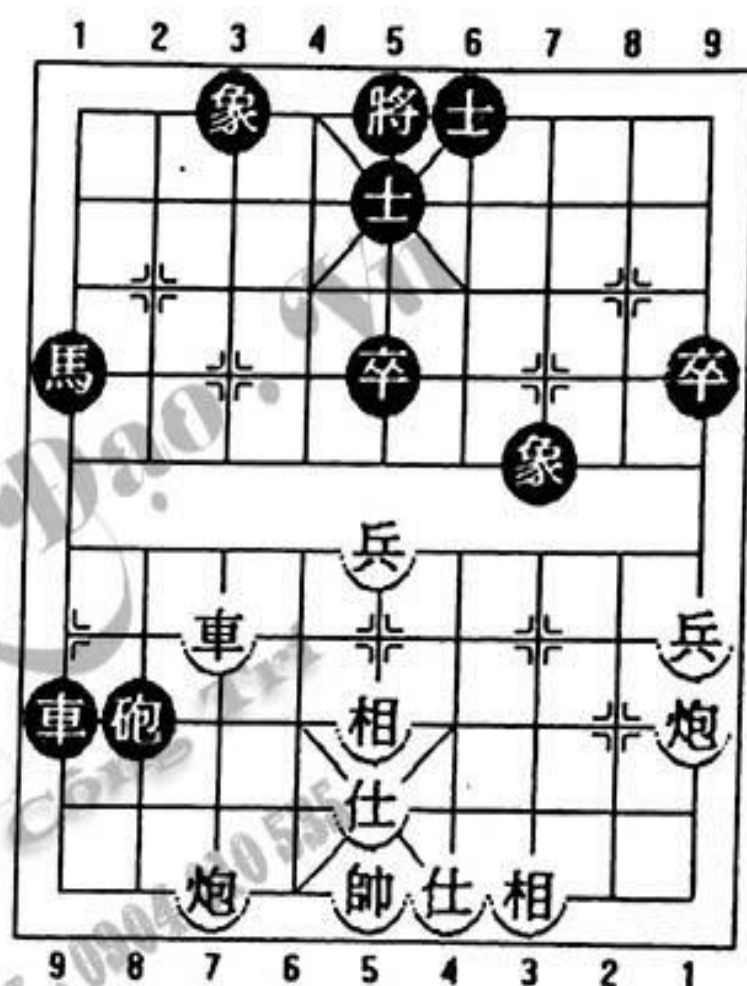
Khi hai đấu thủ tạo nên một thế cờ mà một bên *chủ động*

tấn công còn một bên *bị động* đối phó nhưng không yếu kém về quân số hoặc về thế bao nhiêu, thì người ta gọi đó là một bên được tiên, hay *tiên thủ*, hay *chủ động*, còn một bên *mất tiên*, hay *hậu thủ*, hay bị động, nói ngắn gọn là một bên nước tiên, một bên nước hậu.

Thuật ngữ này thường dùng để đánh giá một thế cờ mà hai bên không hơn kém nhau bao nhiêu và tình trạng này dễ thay đổi qua lại. Như thế cờ hình 57 Trắng đi:

1. P1.4 T3.5

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

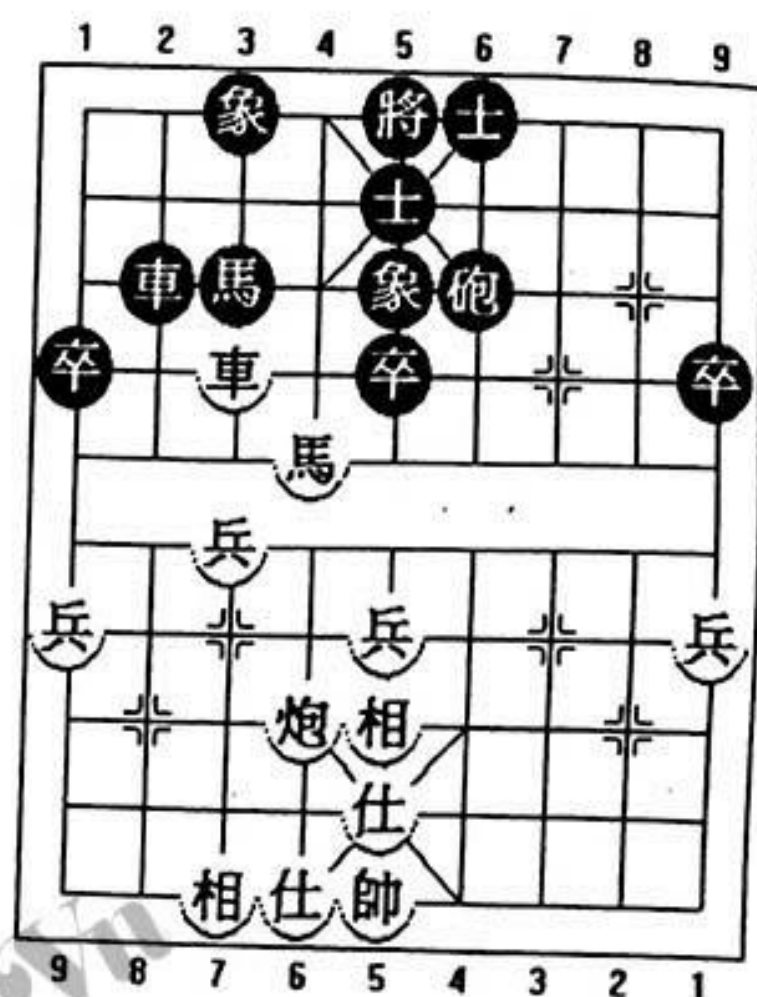


Hình 57. Nước tiên - Nước Hậu

b. Ưu thế và kém thế.

Căn cứ vào thế trận diễn ra ở một giai đoạn nào đó mà đánh giá thì thấy một bên rõ ràng dễ đi hoặc các quân bố trí ở những vị trí tốt hay thế cờ đang uy hiếp đối phương, nắm quyền chủ động rất rõ, đó là "ưu thế" hay "chiếm ưu". Ngược lại bên kia có thể kém quân, hay bị động chống đỡ là "kém thế".

Trường hợp này khác với trường hợp trên là ở đây thế cờ kém rõ ràng và tình trạng này không dễ dàng thay đổi, nếu bên ưu không sai sót và bên kém không có những nước cao siêu đủ sức hoá giải. Như hình 58 bên Trắng ưu thế rõ.

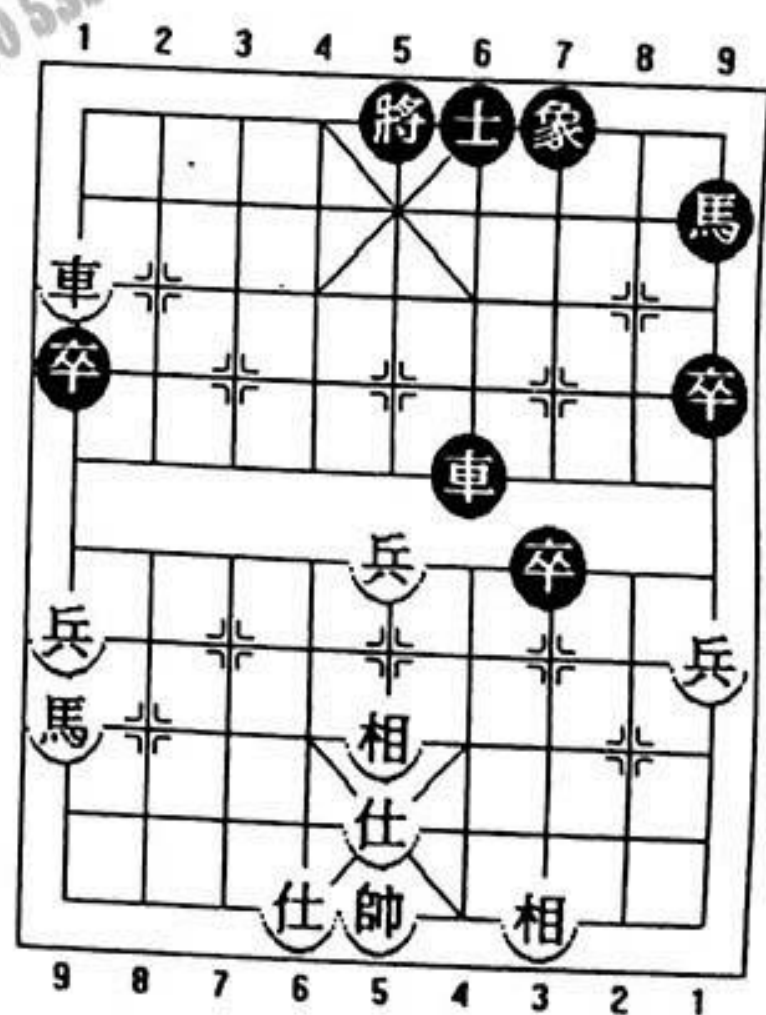


Hình 58. Ưu thế và kém ưu thế

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

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

Như hình 59, Đen mất Sĩ, mất Tượng và Mã ở vị trí xấu, trong khi các Tốt có thể bị diệt thêm. Với thế cờ này cần đánh giá: Trắng đang trong thế thắng, còn Đen đang trong thế thua.



Hình 59. Ưu thế và kém ưu thế

c. Thế cân bằng

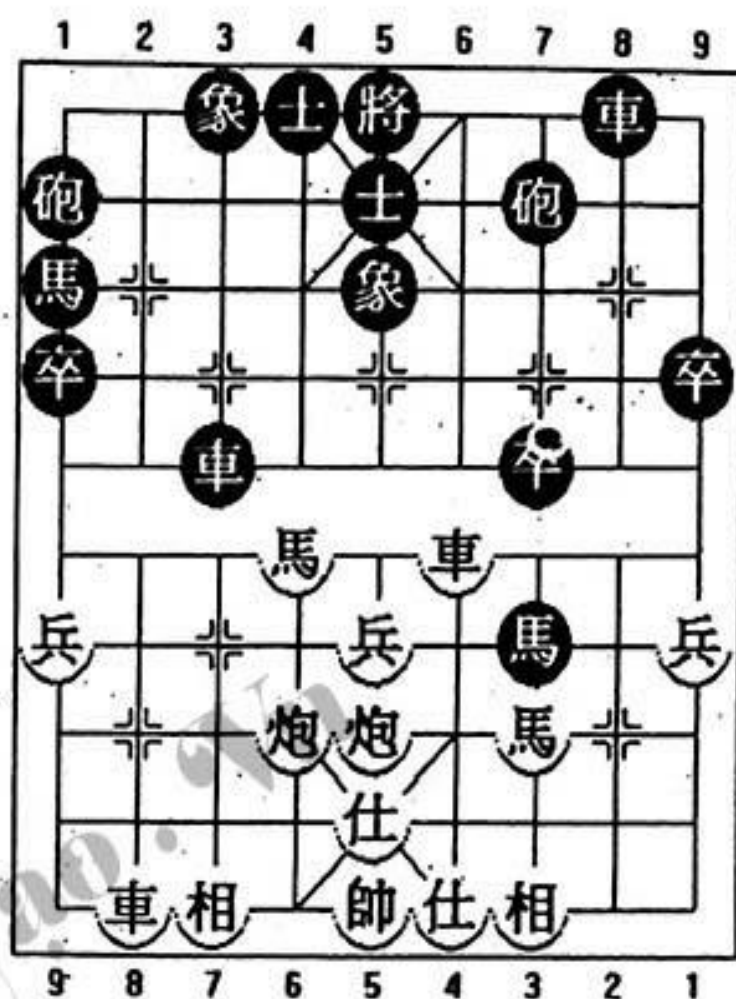
Đó là thế cờ hai bên ngang nhau, không thể phân biệt ai hơn, ai kém. Cũng có thể đó là thế cờ rất phức tạp và hai bên đều có cơ may giành thắng lợi như nhau.

Chẳng hạn hình 60 cho thấy: hai bên bố trí trận hình nghiêm mật, không một chỗ nào sơ hở. Lực lượng bằng nhau. Vì vậy đây là một thế cân bằng.

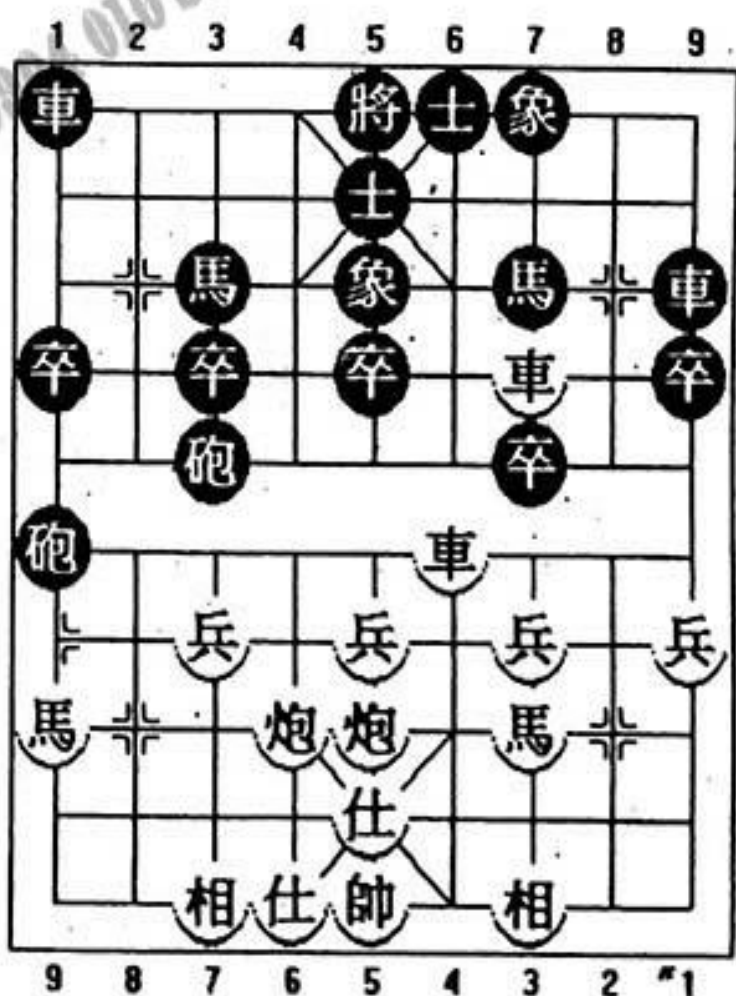
d. Phản tiên.

Khái niệm này chỉ khi bên hậu thủ hay bên bị động đối phó chơi một nước cờ cao giành lại được quyền chủ động. Thế nhưng như đã nêu ở trên, nước tiên nước hậu chỉ mới là quyền chủ động hay bị động chứ chưa phải là ưu thế, kém thế. Do đó trận đấu còn gay go, chưa rõ ràng.

Như thế cờ hình 61. Từ khai cuộc đến đây Trắng đi trước vẫn



Hình 60. Thế cân bằng

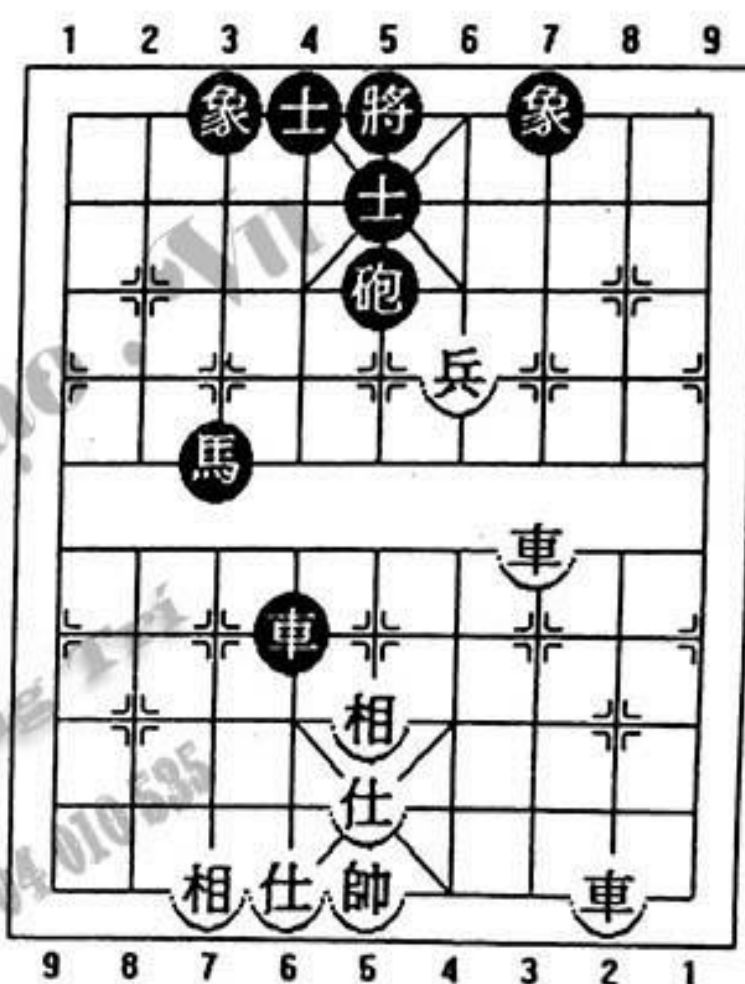


Hình 61. Phản tiên

chủ động, nhưng vừa rồi Đen đi: P2-3 dọa đánh bí, Trắng bị phản tiên buộc đi: 1. X4-7 M3/1 Đen lui Mã về để đi M1.2 bắt Xe Trắng lại là một nước hay tiếp tục buộc Trắng bị động đối phó: 2.M9/7 B1.1 3.P5.4 X1-2. Đến đây Đen phản tiên rõ.

d. Lọt vào thế.

Trong cờ có những tình huống liên kết phối hợp để đánh đòn quyết định, trường hợp này được gọi là "nhập cuộc" hay "lọt vào thế" hoặc "trúng đòn". Như thế cờ hình 62, Đen chủ quan không nhìn thấy đòn quyết định của hai Xe và một Tốt của Trắng:



Hình 62. Lọt vào thế

1.X3.5 S5/6 2.X3-4 Tg-6
3.X2.9 Tg.1 4.B4.1 Tg-5 5.X2/1 Tg/1 6.B4.1 S4.5 7.X2.1 S5/6 8.X2-4 Trắng thắng.

e. Hết nước đỡ.

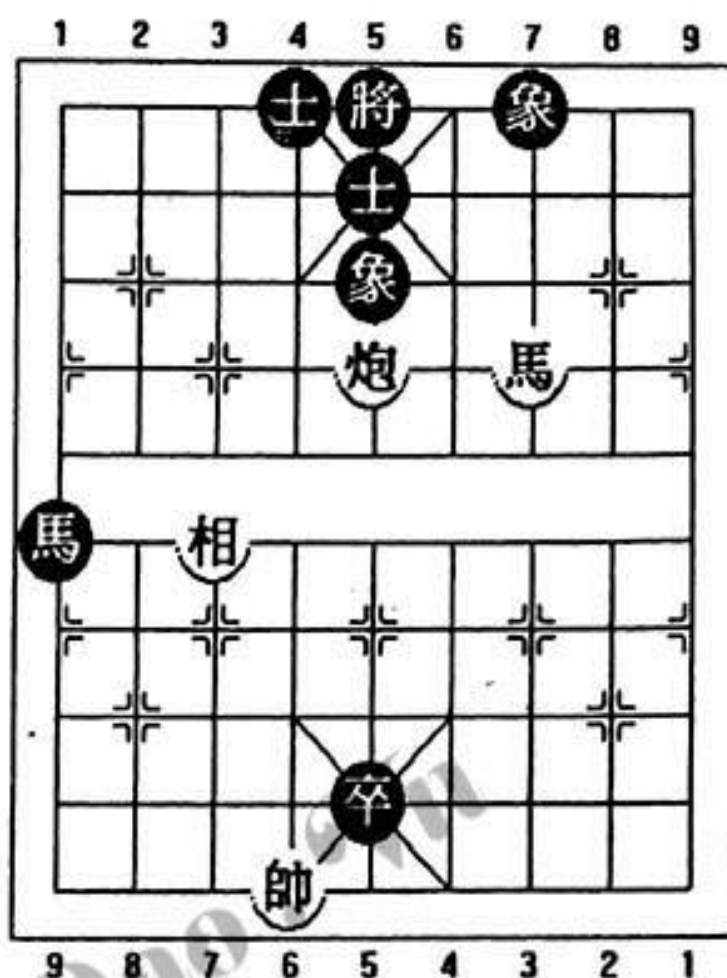
Khi một bên chơi một nước cờ nhắm vào chiếu bí Tướng đối phương mà đối phương không còn cách nào để cứu, thì gọi là lâm vào thế "hết nước đỡ" hay cũng gọi là thế "tuyệt sát".

Hình 63 cho thấy: Nếu Trắng đi: 1.M3.2 đưa vào thế "hết nước đỡ" đối với Đen. Vì nếu Trắng đi tiếp sẽ là 2.M2/4 Tg-6 3.P5-4 chiếu bí.

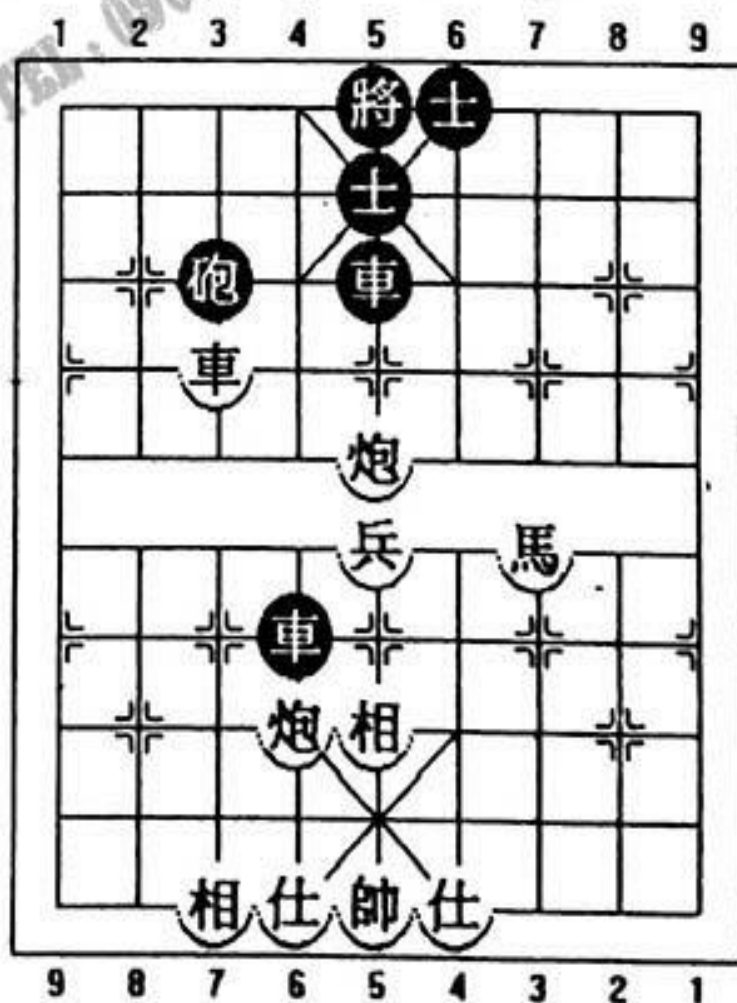
Còn nếu để Đen đi: 1...M1.3 cũng là thế hết nước đỡ với Đỏ

f. Được bảo vệ và không được bảo vệ.

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



Hình 63. Hết nước đỡ



Hình 64. Được bảo vệ và không được bảo vệ

Xem hình 64 ta thấy: Pháo Trắng ở trung lộ được Tốt đầu bảo vệ nên gọi là Pháo có căn và là căn thật. Pháo không sợ Xe Đen ở trung lộ bắt. Còn quân Pháo 6 đứng ở tại Sĩ không được bảo vệ nên là quân Pháo vô căn. Trái lại quân Pháo Đen lộ 3 đang bị Xe 7 của Trắng bắt, mặc dù được Xe bảo vệ nhưng quân Xe này bị Pháo ghim, không di chuyển ngang được, nên thực chất Pháo Đen có căn giả, coi như vô căn. Xe Trắng sẽ ăn Pháo 3 nếu quân Pháo này không chạy.

IV. ĐẶC ĐIỂM, CÁCH SỬ DỤNG VÀ GIÁ TRỊ TƯƠNG ĐỐI CỦA CÁC QUÂN

1. Đặc điểm, cách sử dụng các quân.

Chúng ta đã biết mục đích cơ bản của ván cờ là chiếu hết Tướng đối phương. Muốn làm được việc đó trước hết phải biết rõ đặc điểm, giá trị và cách sử dụng từng loại quân trên bàn cờ. Vì có hiểu rõ và biết cách sử dụng chúng thì mới phát huy đầy đủ tác dụng của chúng khi thi đấu. Đối với những người mới học cần phải hiểu rõ đặc điểm, tính năng và tác dụng của 7 loại quân khác nhau trên bàn cờ.

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

a. Tướng.

- *Đặc điểm:* Tướng là quân cờ chủ chốt nhất, là tiêu chí

để quyết định thắng thua. Tướng không được quyền rời khỏi "cung Tướng". Hai Tướng không được "nhìn nhau" trên một trục lộ. Mọi quân khác đều có thể hy sinh. Nhưng đối với Tướng thì không thể được phép bởi Tướng là vô giá.

- *Giá trị*: Căn cứ vào toàn cục ván đấu thì Tướng là quân quan trọng nhất bàn cờ vì mất Tướng thì thua ván cờ. Thế nhưng trong thực tế thì uy lực chiến đấu của Tướng không đáng kể, vì đứng trong "cung Tướng" là nơi chịu nhiều "đường tên, mũi đạn". Giá trị tối đa được 4 điểm. Do đó khi ở giai đoạn khai cuộc, trung cuộc thì giá trị của Tướng chưa bằng một Tốt đã qua Hà. Chỉ khi vào giai đoạn tàn cuộc thì Tướng có thể khống chế một trục lộ nên giá trị của Tướng tăng cao thậm chí có khi bằng cả một Xe.

- *Cách sử dụng*:

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

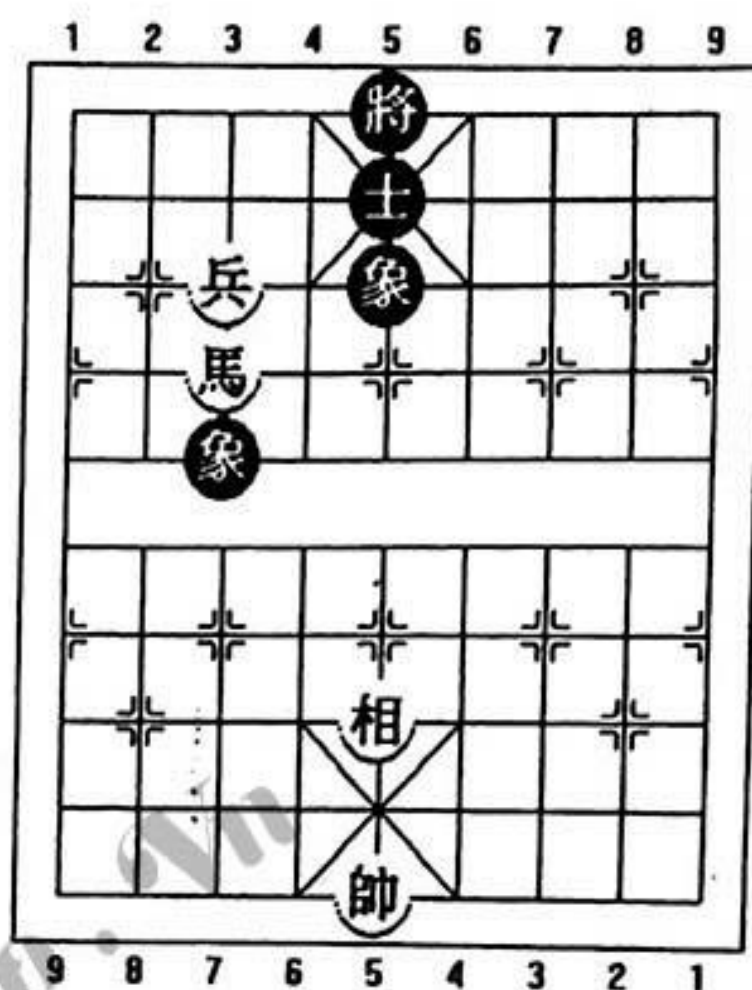
Ví dụ thế cờ như hình 65, Tướng khống chế một trục lộ.

1. Tg-4! Tg-4

Tướng Trắng chủ động xuất ra chiếm lộ 4 khiến Tướng

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

2.B7.1 S5.6 3.B7-6 Tg-5
4.M7/5 S6/5 5.M5/3 T5.7
6.M3.1 T3/5 7.M1.2 T5.3
8.M2.1 S5.6 9.M1/3 Tg-6
10.B6-5



Hình 65. Trắng đi trước

Tốt Trắng nhờ sự giúp đỡ của Tướng mình đã nghiêm chiếm lấy “trung cung” để rồi dùng Mã chiếu hết dễ dàng.

b. Xe.

- *Đặc điểm:* Xe là quân chủ lực số một trong tấn công và phòng thủ. Sức cơ động lớn, di chuyển rất nhanh, không chế phạm vi hoạt động rất rộng. Nhìn toàn cục thì chính Xe là quân tổ chức công thủ nhanh chóng nhất nhưng vai trò chính của Xe là lực lượng dùng để tấn công nhiều hơn phòng thủ.

- *Giá trị:* Xe được coi là quân chủ lực số một vì uy lực của Xe mạnh nhất với khả năng cơ động cao. Trong các giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, các Xe luôn luôn là quân chủ lực tác chiến. Còn giai đoạn tàn cuộc, hai bên tổn thất nhiều quân và thế trận càng thoáng càng làm cho Xe dễ phát huy năng lực của mình. Do đó giá trị của Xe ưu việt rõ ràng hơn,

được tính 10 điểm.

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

Nếu đối phương khuyết Sĩ thì không nên dễ dàng chấp nhận đổi Xe. Ngược lại nên phối hợp Xe, Mã, Tốt để tấn công. Nếu đối phương khuyết Tượng thì Xe phối hợp cùng Pháo, Tốt tác chiến. Còn đối phương bên Sĩ Tượng thì Xe phối hợp Pháo, Mã, Tốt tấn công sẽ có hiệu quả rất cao.

Trong giai đoạn tàn cuộc việc tối kỵ nhất là để Xe ở những chỗ bí khó cơ động và như vậy sức mạnh của Xe sẽ yếu đi rất nhiều. Cho nên cần thiết phải bố trí quân Xe ở những chỗ thông thoáng, thuận lợi tấn công hoặc phòng thủ.

Chúng ta hãy xem các thế cờ sau để thấy rõ điều đó.

Ví dụ như thế cờ hình 66, một Xe phá đối phương còn đủ bên Sĩ, Tượng. Đây là trường hợp "xe công kiên phá địch".

1. S4.5 Tg-6 2. S5.6 Tg.1

Nước đi bắt buộc. Nếu 2...Tg-5 thì 3.Tg-4 khiến Đen phải đi Tượng biên và Xe ăn Tượng Hà.

3.X5-4 S5.6 4.Tg-4 S4.5
 5.X4-2 S5.4 6.X2.2 S4/5 7.X2.1
 Tg/1 8.X2-5 Trắng thắng rõ.

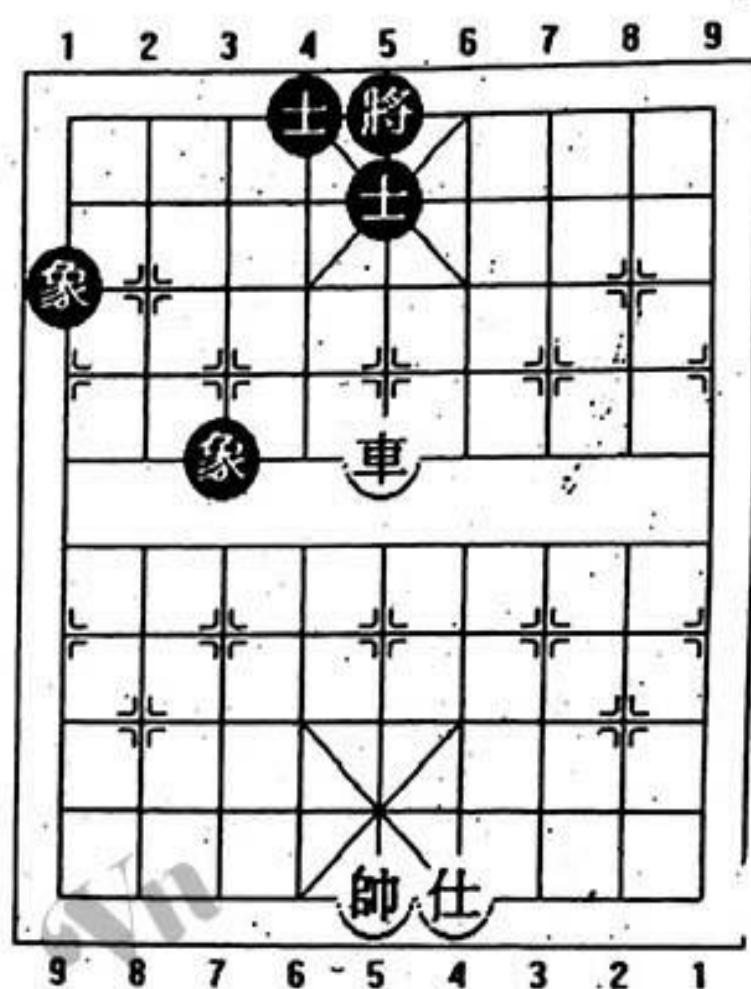
c. Pháo.

- *Đặc điểm:* Pháo hành động rất nhanh, giỏi trong tấn công và phòng thủ. Đặc điểm của Pháo là bắt quân phải có ngòi nên càng về cờ tàn, khả năng tấn công của Pháo giảm dần.

- *Giá trị:* Trên bàn cờ Pháo không chế tối đa là 15 điểm đi.

Do vậy giá trị của Pháo được tính là 5 điểm. Vì Pháo ăn quân phải có ngòi nên sức mạnh của Pháo kém hẳn Xe. So với Mã thì ngang nhau. Khi khai cuộc, Pháo cơ động mau lẹ, còn Mã hành động chậm chạp lại hạn chế ở một khu vực nhất định. Trong khi đó Pháo có thể di chuyển khắp bàn cờ. Với góc độ này thì Pháo rõ ràng ưu thế hơn Mã. Đến giai đoạn cờ tàn, các quân giảm bớt, Mã xông xáo di chuyển thuận lợi hơn còn Pháo bị thiếu ngòi nên sức tấn công giảm đi. Đến lúc này thì rõ ràng Mã mạnh hơn Pháo.

- *Cách sử dụng:* Pháo nên đánh tầm xa nhưng không nên tấn công vội. Nói chung không nên dùng Pháo đổi Mã. Lúc ở giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, Pháo có thể uy hiếp Sĩ, Tượng đối phương, yểm trợ cho các quân khác tấn công. Nếu đối phương khuyết Tượng càng thuận lợi cho Pháo tấn



Hình 66. Trắng đi trước

công và lúc này chớ nên đổi Pháo. Trong giai đoạn cờ tàn, Pháo nên mau chóng lui về trận địa của mình dùng Sĩ, Tượng làm ngòi vừa công vừa thủ. Tục ngữ có câu: "Cờ tàn, Pháo hoàn" là muốn khuyên ta thực hiện điều đó.

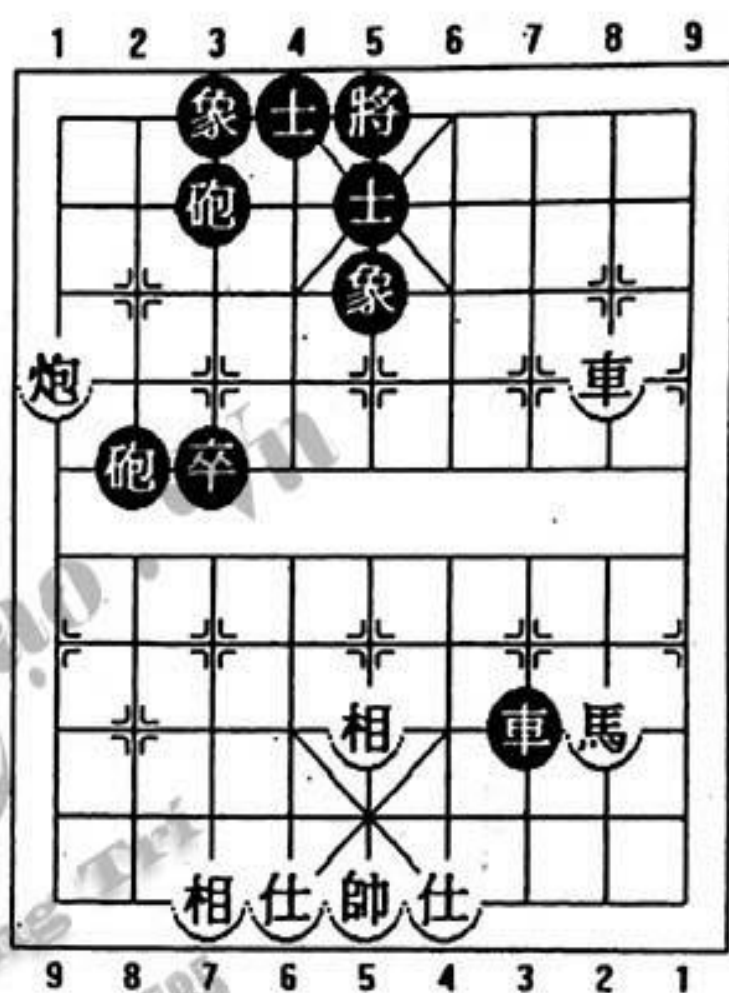
Ví dụ như hình 67, Trắng dùng Pháo khống chế Sĩ, Tượng.

1.P9-5!

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

Cũng thế cờ này, nếu Đen đi trước thì:

1...P2.5!



- *Giá trị*: Mã đứng ở vùng trung tâm bàn cờ có thể khống chế tối đa được 8 điểm, do vậy có câu: "Mã nhảy hướng". Nếu Mã càng ra biên thì điểm khống chế của Mã giảm dần, từ 6 điểm xuống 4 điểm, 3 điểm rồi 2 điểm. Nhìn chung, sức mạnh của Mã kém hơn Pháo 1 chút ở giai đoạn Trung cuộc nhưng ở giai đoạn tàn cuộc Mã thường mạnh hơn Pháo. Do vậy giá trị của Mã được tính là 4,5 điểm.

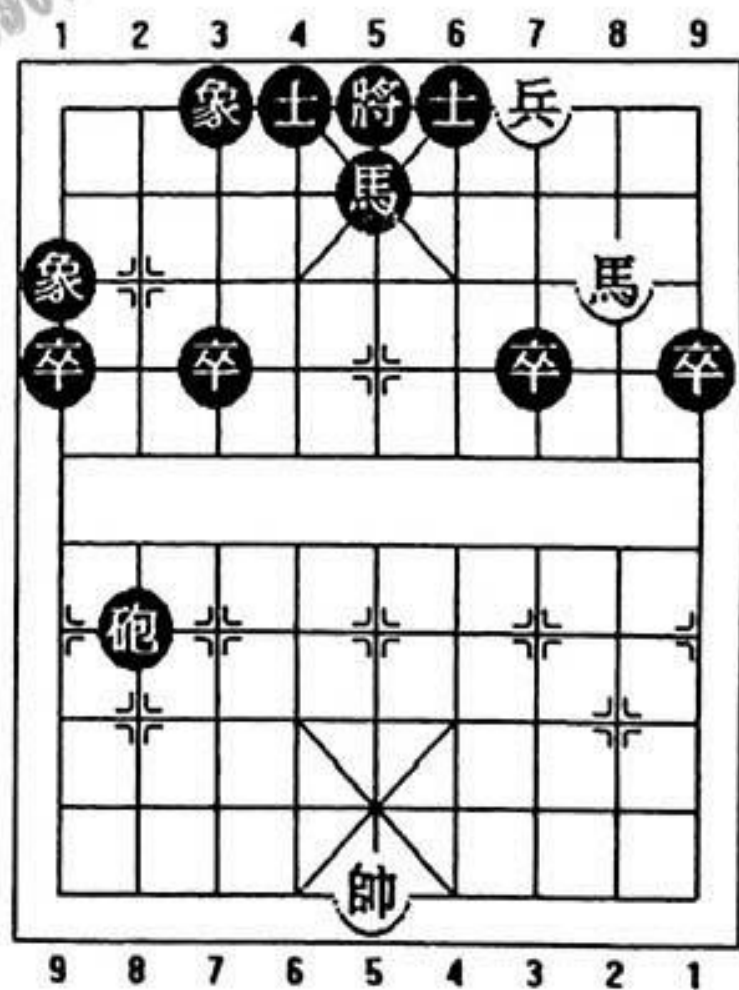
- *Cách sử dụng*: Do vị trí đứng ở vùng biên và vùng trung tâm mà Mã có sức khống chế khác nhau nên khi đi Mã nên đưa vào vùng trung tâm và hạn chế nhảy ra biên. Lúc ở giai đoạn khai cuộc và trung cuộc, Mã đi lại chậm chạp và bị cản trở nên muốn tấn công thì dùng Xe đi tiên phong, Pháo đi yểm trợ, còn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

Ví dụ như hình 68, Bên Trắng dùng Mã nhảy liên hoàn tấn công Tượng Đen.

1.M2/4 P2/5 2.M4.6 P2-4
3.M6/8 P4.1

Đen luôn tìm cơ hội để đưa Tượng lên lộ 5 để thoát Mã nhưng vô ích.

4. M8.7 P4/1 5.M7/6 P4.1
6.M6.4 Trắng thắng.



Hình 68. Trắng đi trước

triển Tượng lên biên (tiến 1 hoặc 9). Nếu hai Tượng luôn liên hoàn thì làm cho thế cờ thêm vững chắc nhưng chú ý đừng để đường đi của Tượng bị cản. Đặc biệt phải cảnh giác Pháo đối phương tấn công bất ngờ.

Ví dụ như hình 69: Trắng sử dụng Tượng che mặt Tướng giành thắng lợi.

1.T1/3 T1.3 2.T3.5 T3/1 3.Tg-5 T1.3 4.Tg-6 T3/1 5.B6.1 thắng.

f. Sĩ

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

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

- *Cách sử dụng:*

Cũng giống như Tướng trong quá trình chiến đấu, Sĩ nên tĩnh, không nên động. Đồng dạng với Tượng, Sĩ che chắn

cho Tướng lúc lâm nguy, cản đường Mã địch, làm ngòi cho Pháo mình. Khi phòng thủ, phối hợp cùng Tượng chống đỡ Xe địch hoặc dùng Pháo tấn công, hình thành "hoa Sĩ, Tượng" hoặc thành "thuận Sĩ, Tượng", nên đề phòng Mã tấn công bằng cách "dương Sĩ giác".

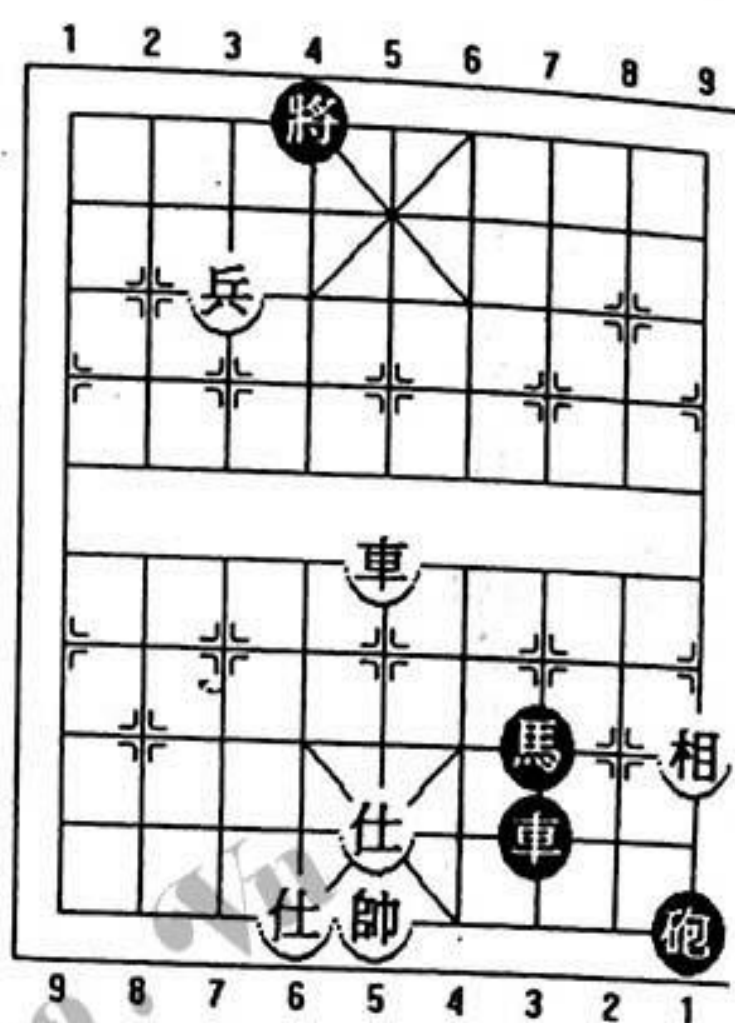
Ví dụ hình 70: Trắng dùng Mã lộ Tượng và dành thắng lợi.

1.S5.4 X7-4 2.X5:5 Tg.1
3.B7.1 Tg.1 4.X5/2 Trắng thắng.

g. Binh (Tốt).

- **Đặc điểm:** Tốt là quân xung kích chỉ có tiến chứ không được lùi, chiếm số lượng đông nhất trên bàn cờ. Sức mạnh của Tốt yếu nhưng lại sẵn sàng hy sinh khi cần thiết. Mục tiêu hi sinh có thể là đánh vào Tượng hoặc Sĩ của đối phương. Nhờ đó nhiều ván cờ thắng bại đều có sự góp phần tích cực của Tốt.

- **Giá trị:** Khi chưa qua Hà, Tốt chỉ khống chế được 1 điểm trước mặt. Nhưng khi đã qua Hà thì có thể khống chế 3 điểm đi. Như vậy giá trị của Tốt qua Hà có sự thay đổi giá trị và tùy vị trí quân Tốt đứng. Thông thường Tốt qua Hà có giá trị ngang 1 Sĩ hoặc 1 Tượng.

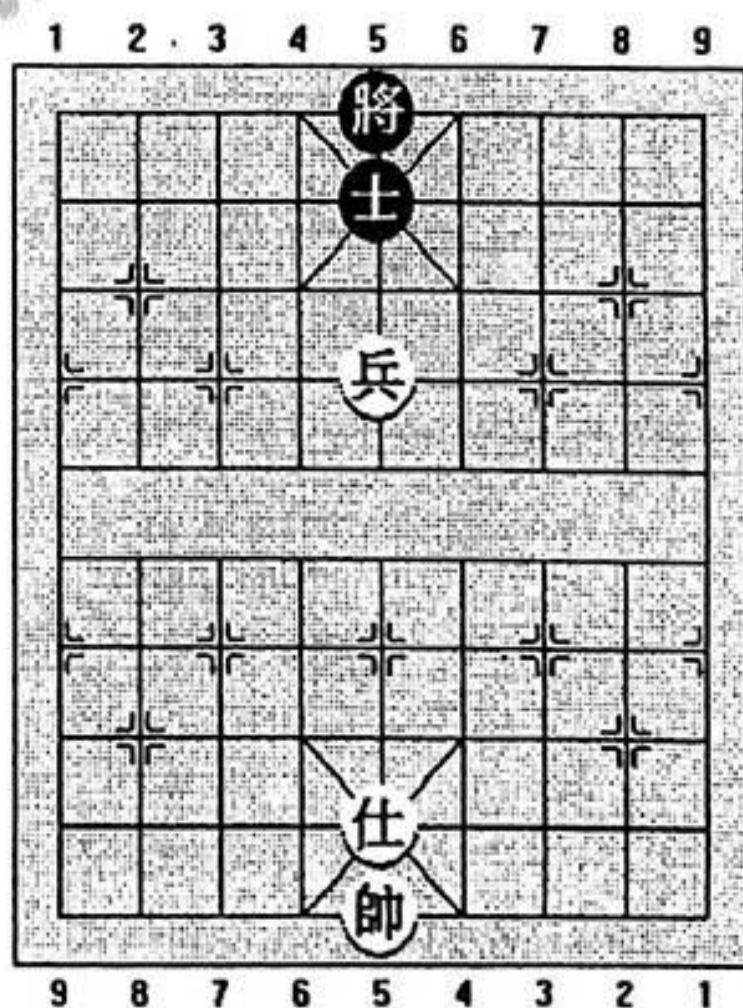


Hình 70. Trắng đi trước

- *Cách sử dụng*: Mỗi bên có 5 Tốt (Binh) có vị trí đứng không giống nhau nên đóng giữ vai trò cũng khác nhau. Trong giai đoạn khai cuộc, các Tốt 3, 7 nên sớm tiến lên cho Mã linh hoạt và còn có thể khống chế Mã đối phương. Còn Tốt 1, 9 thì chỉ nên tiến lên khi đối phương nhả Mã lên biên. Tốt đầu rất quan trọng. Nếu phối hợp với Pháo đầu thì mới tiến lên còn không thì cứ để nguyên và nên bảo vệ Tốt này và phối hợp cùng Sĩ, Tượng hình thành hệ thống phòng thủ vững chắc. Sang giai đoạn trung cuộc và tàn cuộc, nếu lực lượng các quân mạnh bằng nhau thì bên nào có nhiều Tốt hơn sẽ có nhiều cơ hội chiến thắng. Tốt đã qua Hà nên tăng cường bảo vệ. Nếu muốn tiến xuống sâu thì càng phải thận trọng vì có thể đối phương sẽ quyết tâm vây bắt. Và nếu đã xuống sâu thì nên nhanh chóng đưa Tốt "kẹp" ở lộ 4 hoặc 6. Cũng có thể đưa Tốt đến trung lộ đe dọa Tượng đầu của đối phương. Nếu có Xe, Pháo phối hợp thì Tốt đối Tượng đầu, nếu có Xe, Mã phối hợp thì Tốt nên đánh mả Sĩ.

Ví dụ thế cờ như hình 71, Trắng sử dụng một Tốt xuống bắt Sĩ và thắng cờ.

1.B5.1 S5/4 2.B5-4 Tg-6
3.Tg-4 S4.5 4.B4.1 Tg-5 5.Tg-5
S5.6 6.Tg-6 S6/5



Hình 71. Trắng đi trước

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

7.S5.4 S5/6 8.Tg.1 S6.5 9.Tg-5 Tg-4 10.B4-5 Trắng thắng.

2. Giá trị tương đối của các quân.

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

Mỗi quân cờ có lối đi khác nhau thể hiện sức mạnh khác nhau, tức giá trị của chúng không đồng nhất. Vậy căn cứ vào đâu để đổi quân? Những người chơi cờ trước kia bảo rằng: "Xe 10, Pháo 7, Mã 3" là quá đề cao giá trị của quân Pháo và hạ thấp giá trị của Mã.

Những nhà nghiên cứu, lý luận về cờ đã thống nhất đánh giá lại các quân như sau: Nếu lấy một quân Tốt chưa qua Hà làm chuẩn, thì giá trị của Tốt chưa qua Hà là 1. Thế nhưng khi Tốt đã qua Hà thì trở nên linh hoạt hơn, mạnh hơn. Như vậy giá trị của Tốt đã qua Hà là 2.

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

Với bảng giá trị đó, người ta liệt Xe, Pháo và Mã vào loại những "quân mạnh". Các quân Sĩ, Tượng, Tốt vào những "quân yếu". Riêng quân Tướng không được định giá trị vì

Tướng không phải là một quân chiến đấu, dù đôi khi cũng giúp các quân giành chiến thắng, nhưng không thể đánh đổi Tướng với bất cứ giá nào nên không thể định giá cho Tướng được.

Quân cờ	Giá trị (điểm)
Tốt (chưa qua Hà)	1
Tốt (đã qua Hà)	2
Sĩ	2
Tượng	2,5
Mã	4,5
Pháo	5
Xe	10

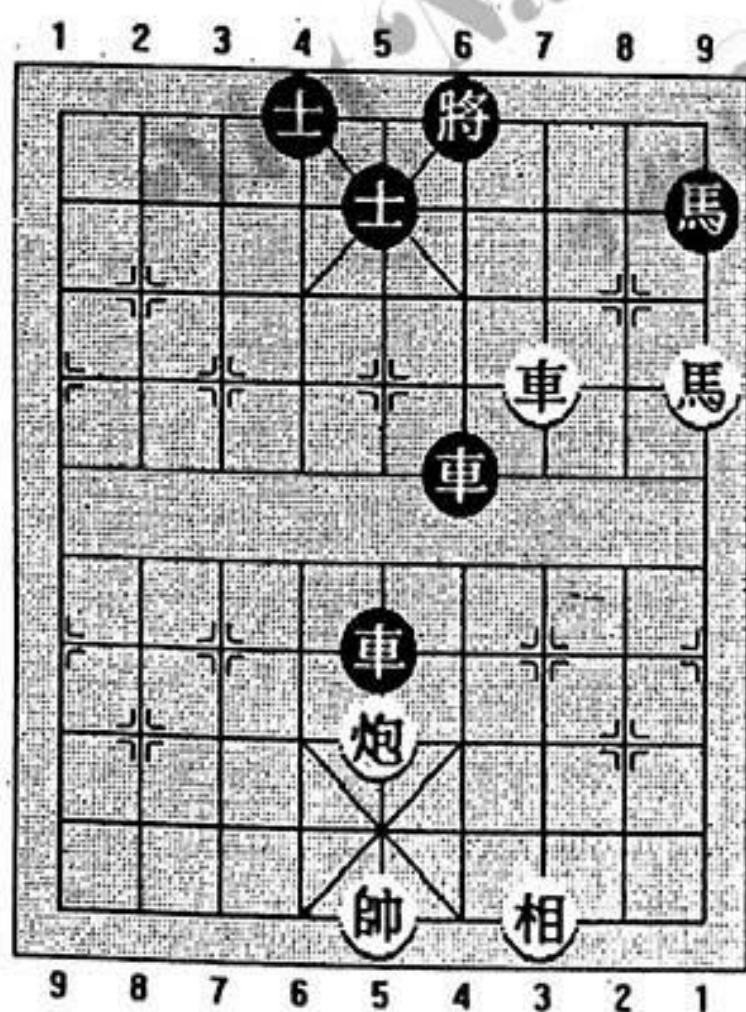
Như vậy, một Xe tương đương một Mã và một Pháo, hoặc hai Pháo hay hai Mã cộng một Tốt. Một Mã ngang với một Pháo hay có kém chút ít, còn hai Mã thêm một Tốt chưa qua Hà bằng hai Pháo. Xe Pháo Mã là bộ ba ngang với Xe hai Mã hoặc Xe hai Pháo. Nếu so sánh với Sĩ, Tượng thì thấy một Mã hoặc một Pháo tương đương với hai Sĩ hoặc hai Tượng. Nếu so sánh với Tốt thì một Mã bằng hai Tốt qua Hà và một Tốt qua Hà bằng một Tượng hoặc một Sĩ.

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

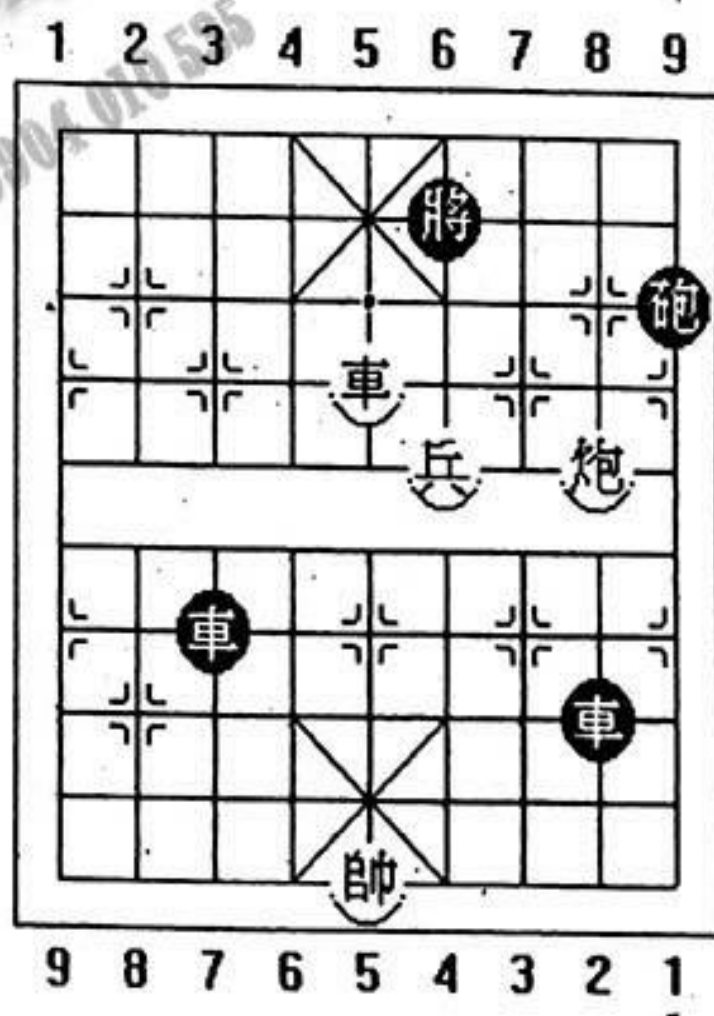
Thế nhưng đây chỉ là giá trị của các quân mang tính chất tương đối, nghĩa là chỉ căn cứ vào sức mạnh so sánh giữa chúng mà không căn cứ vào thế cờ. Còn trong khi thực tế ván đấu, ở từng giai đoạn cụ thể, từng thế cờ cụ thể, giá trị của từng quân cờ thay đổi, có thể tăng cao hơn, nếu đứng ở vị trí tốt, hoặc cũng có thể giảm đi nếu đứng ở vị trí xấu. Do đó người chơi cờ cao không phải chỉ căn cứ vào giá trị vốn có mà còn phải căn cứ vào giá trị biến động của các quân để quyết định nên đổi quân hay không.

3. Bài tập.

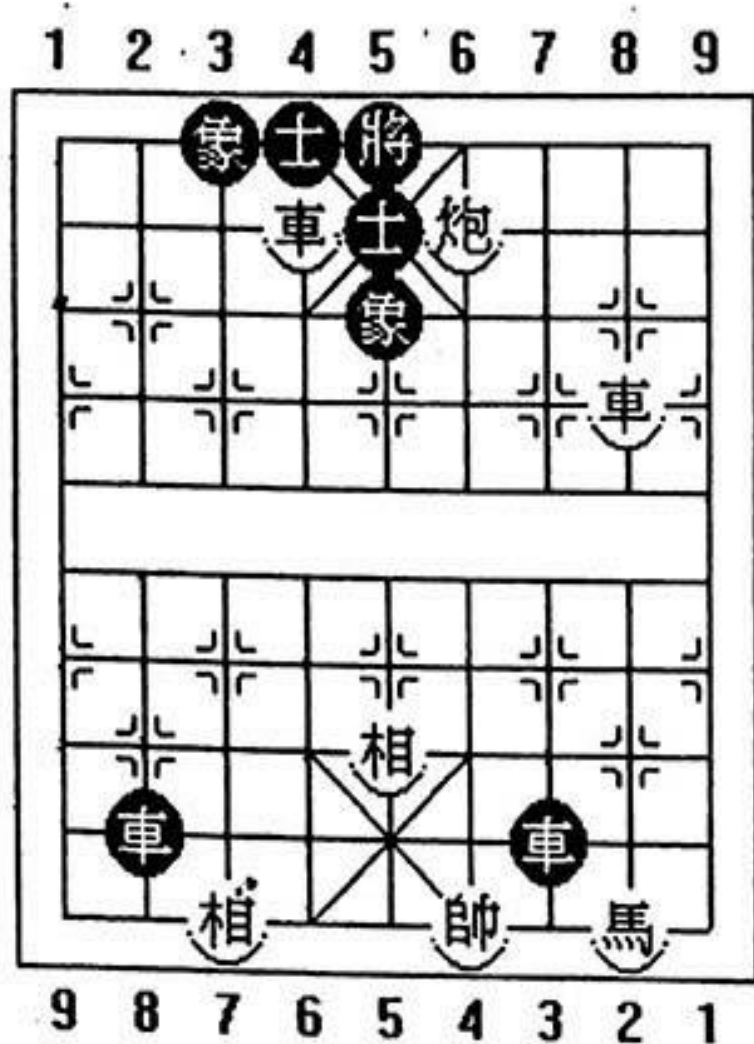
Trắng đi trước, hãy chiếu bí (chiếu hết) bên Đen. Xác định các phương án đánh thắng và phương án nhanh nhất.



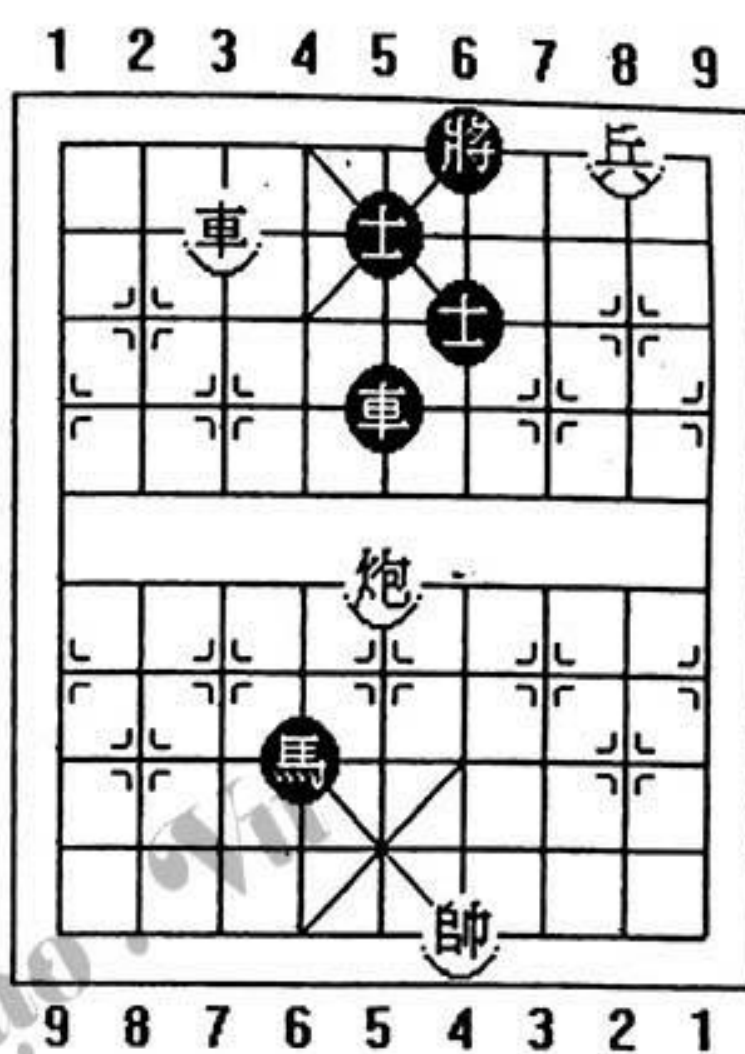
Bài 1 - Hình 72



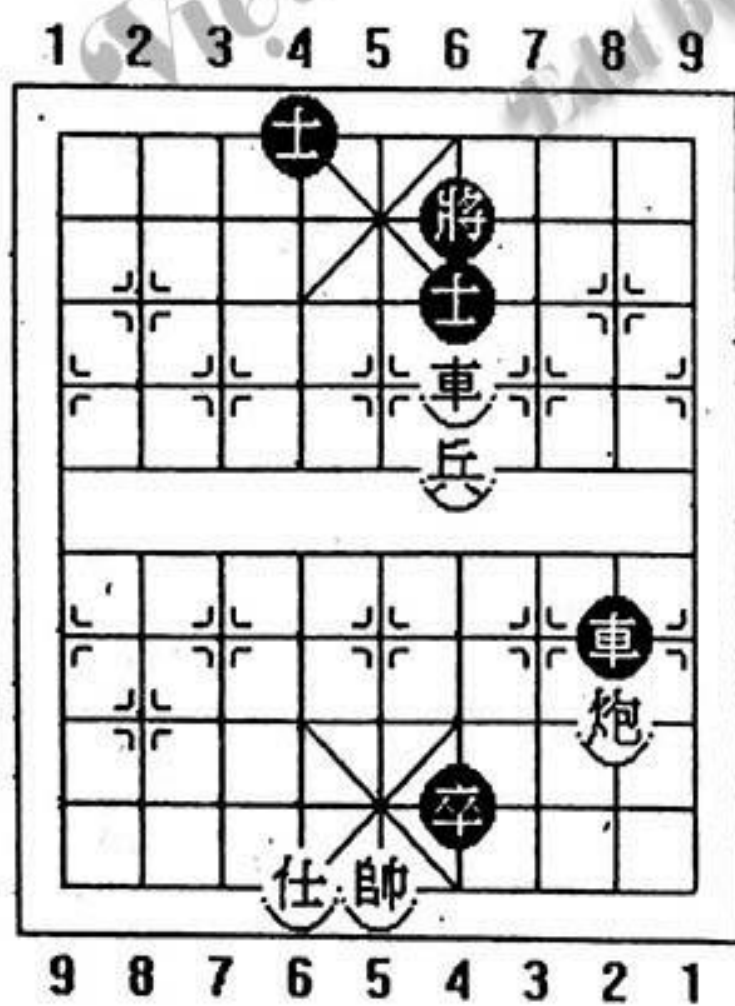
Bài 2 - Hình 73



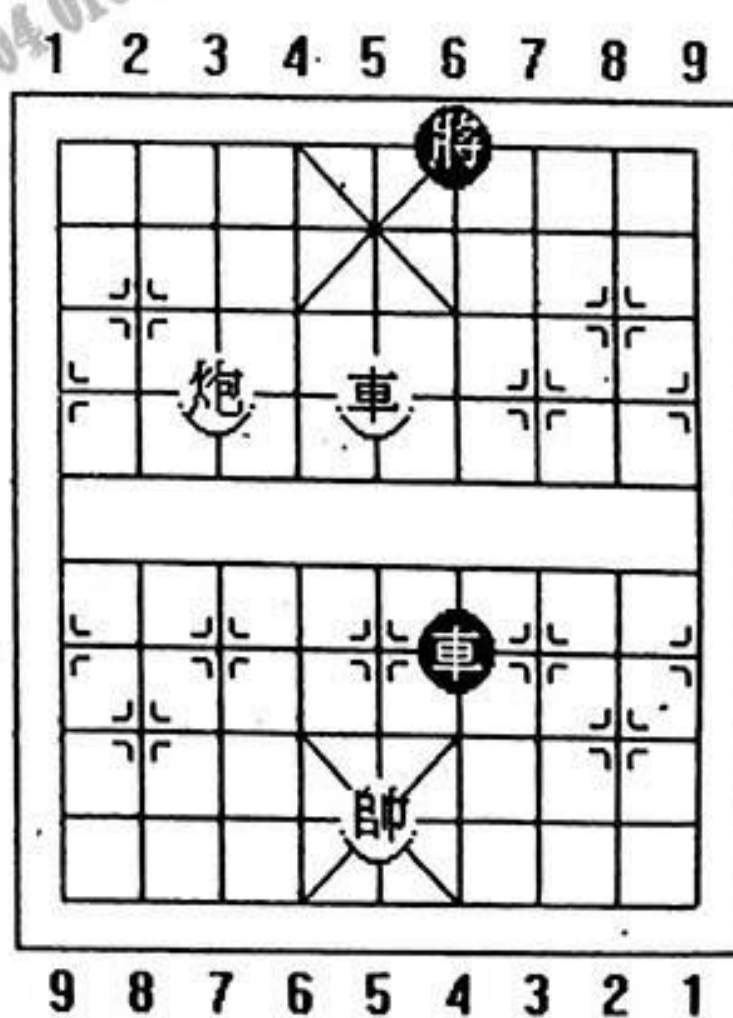
Bài 3 - Hình 74



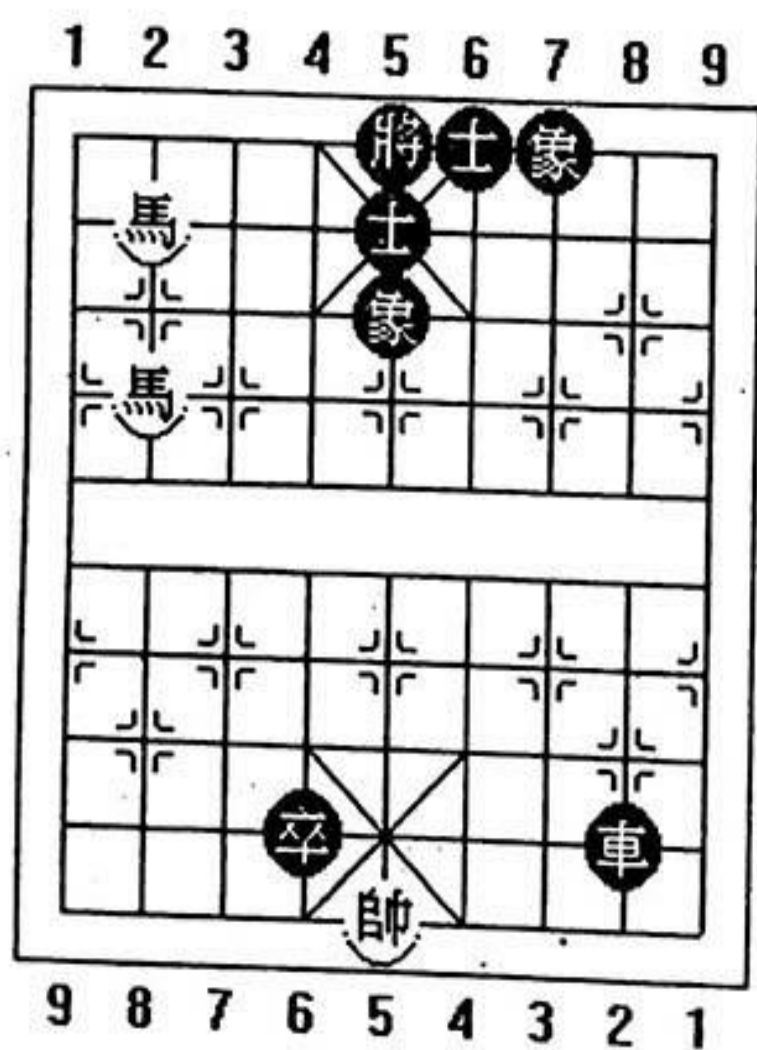
Bài 4 - Hình 75



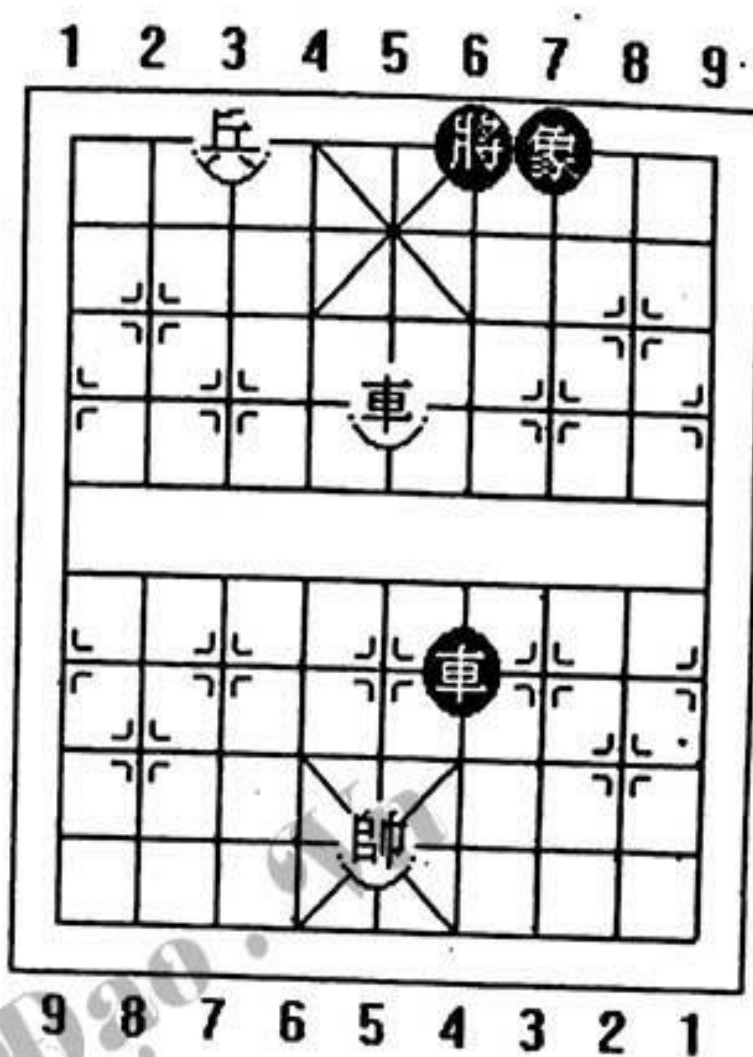
Bài 5 - Hình 76



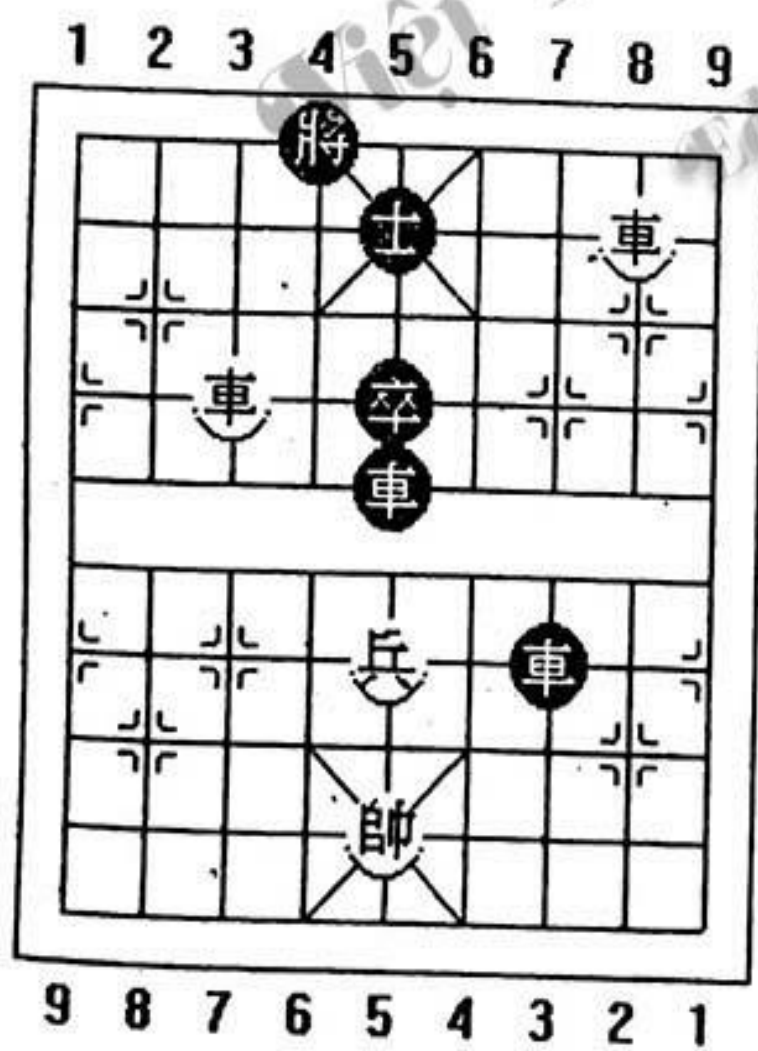
Bài 6 - Hình 77



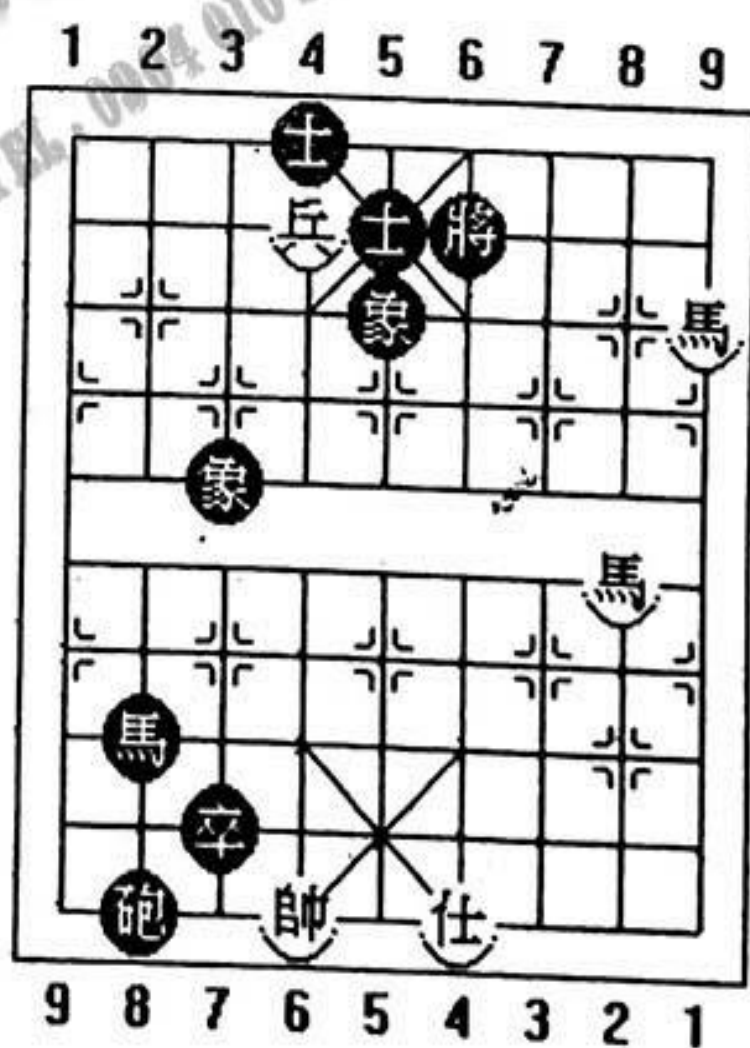
Bài 7 - Hình 78



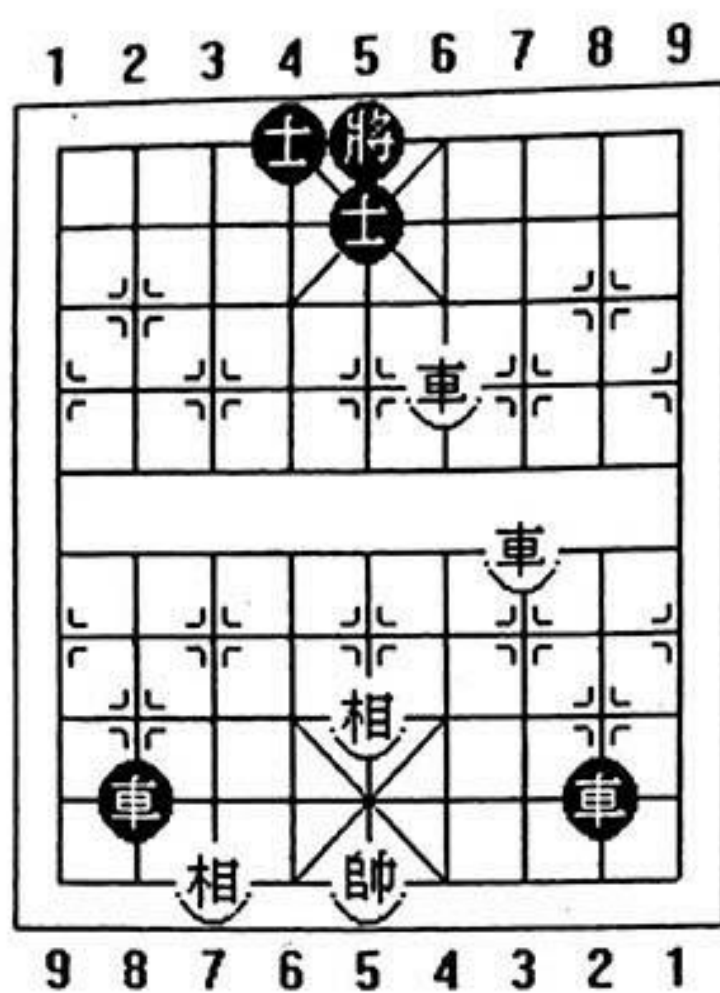
Bài 8 - Hình 79



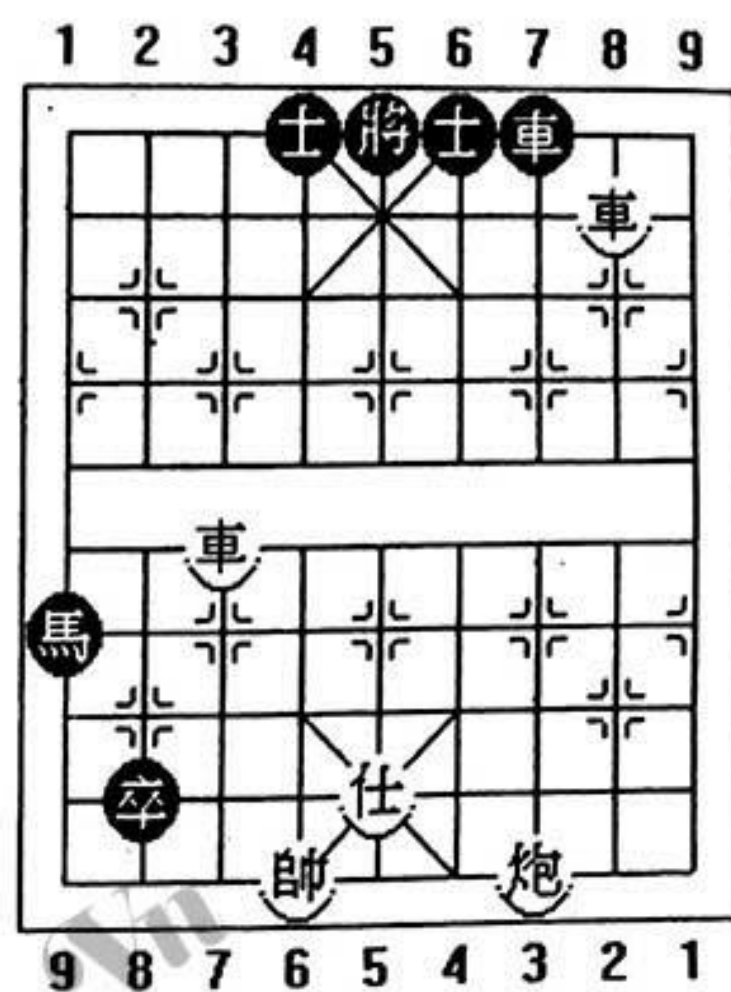
Bài 9 - Hình 80



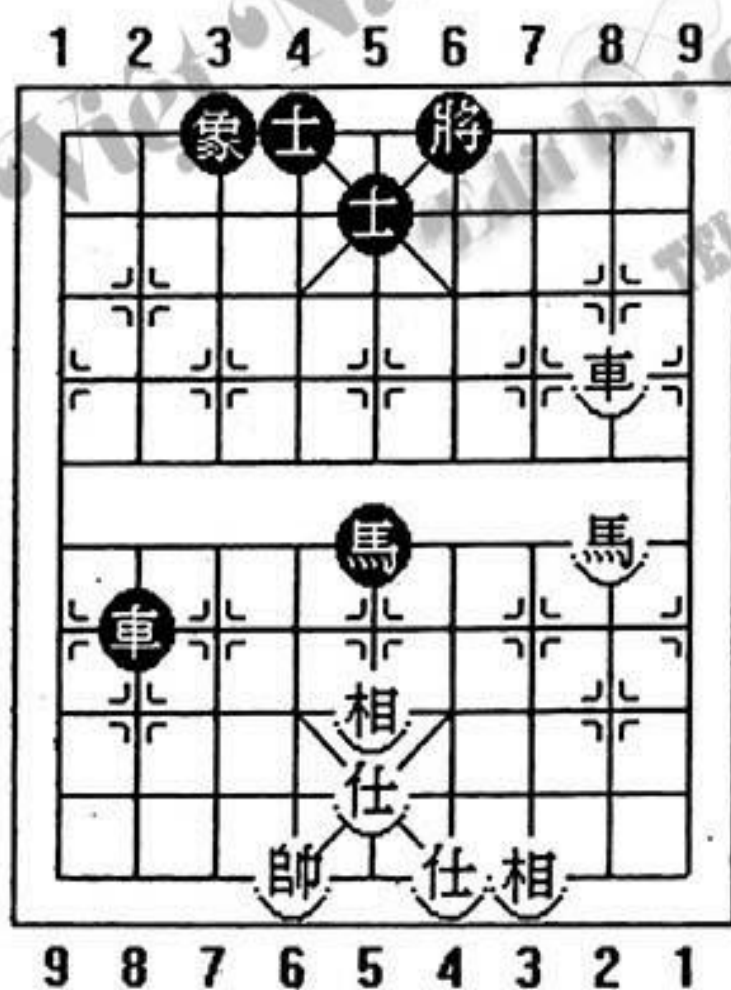
Bài 10 - Hình 81



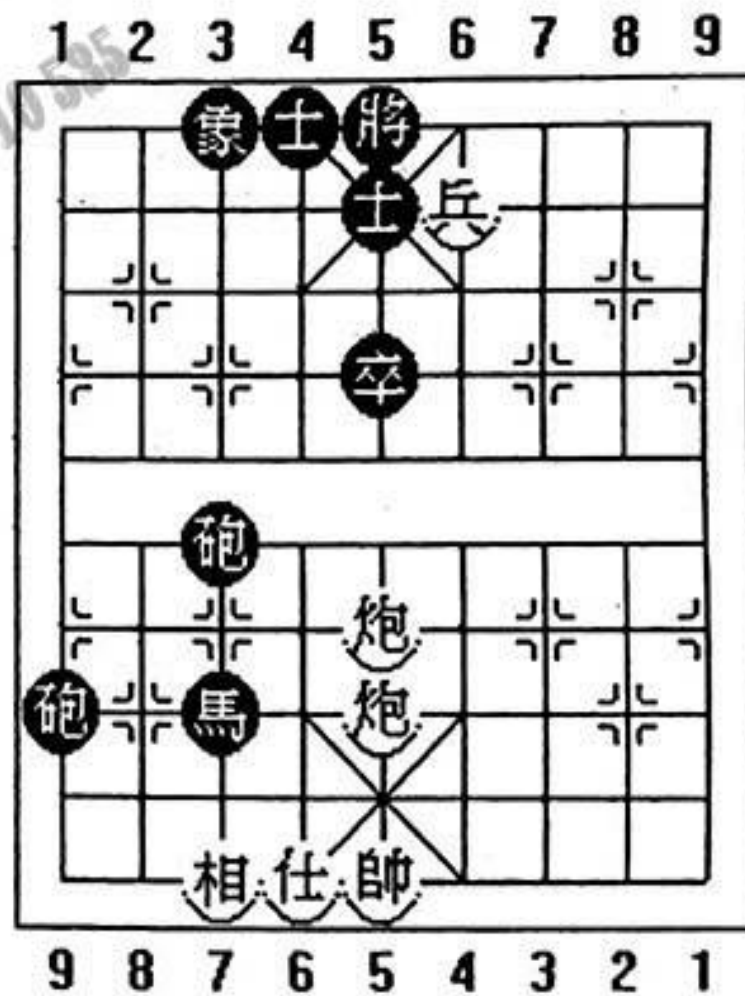
Bài 11 - Hình 82



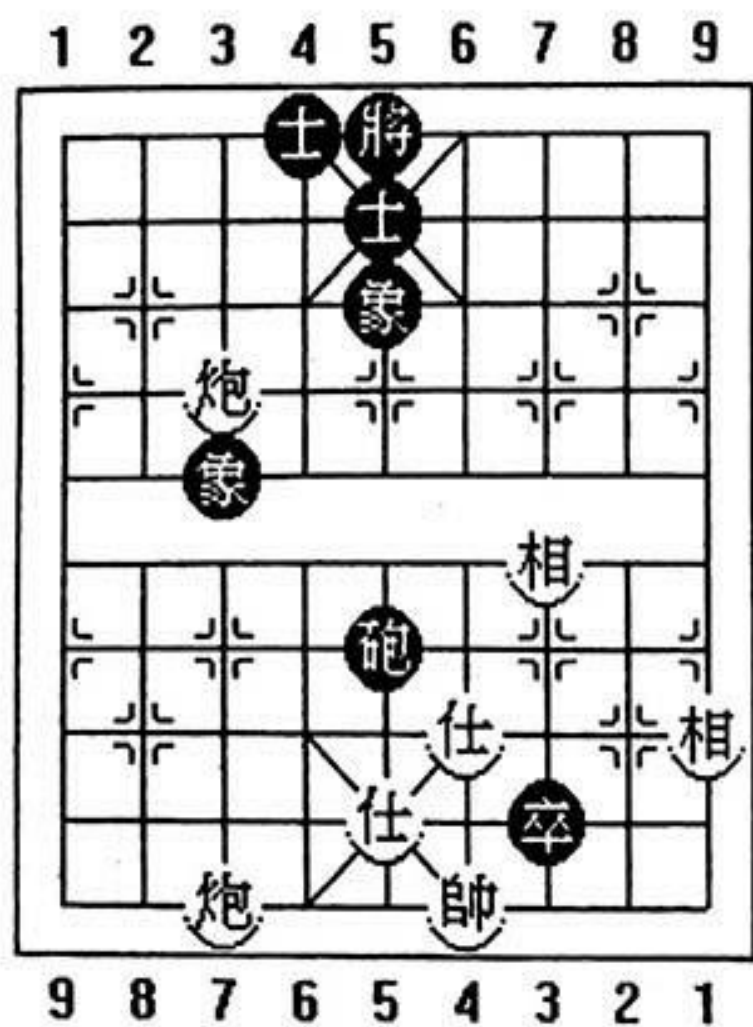
Bài 12 - Hình 83



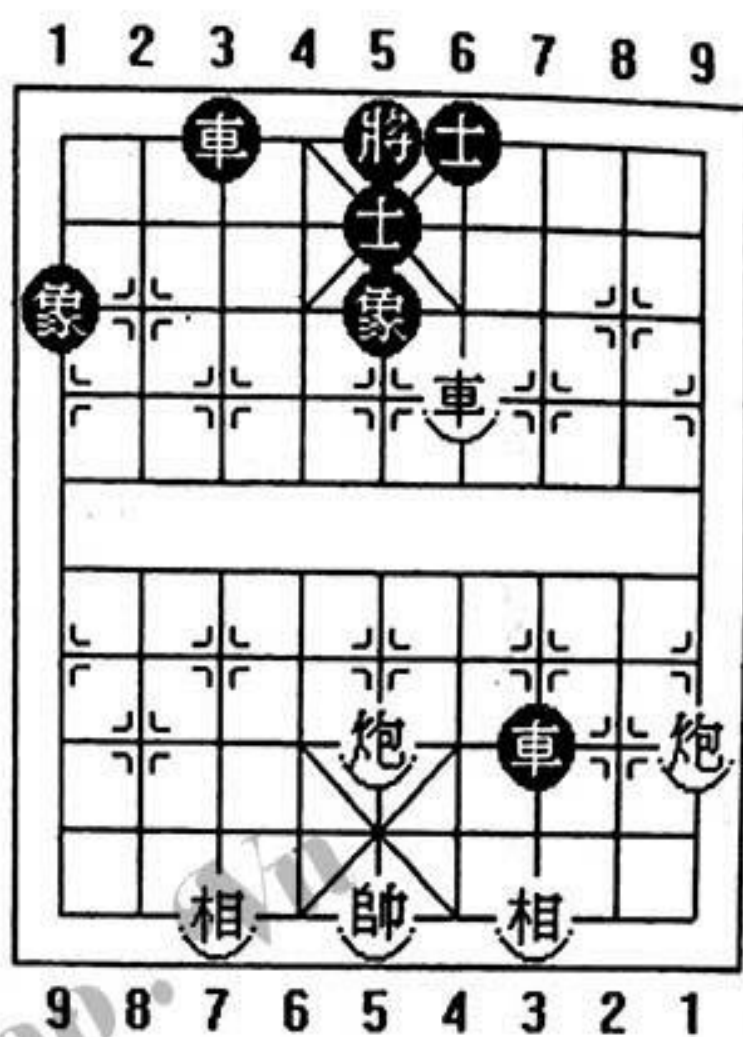
Bài 13 - Hình 84



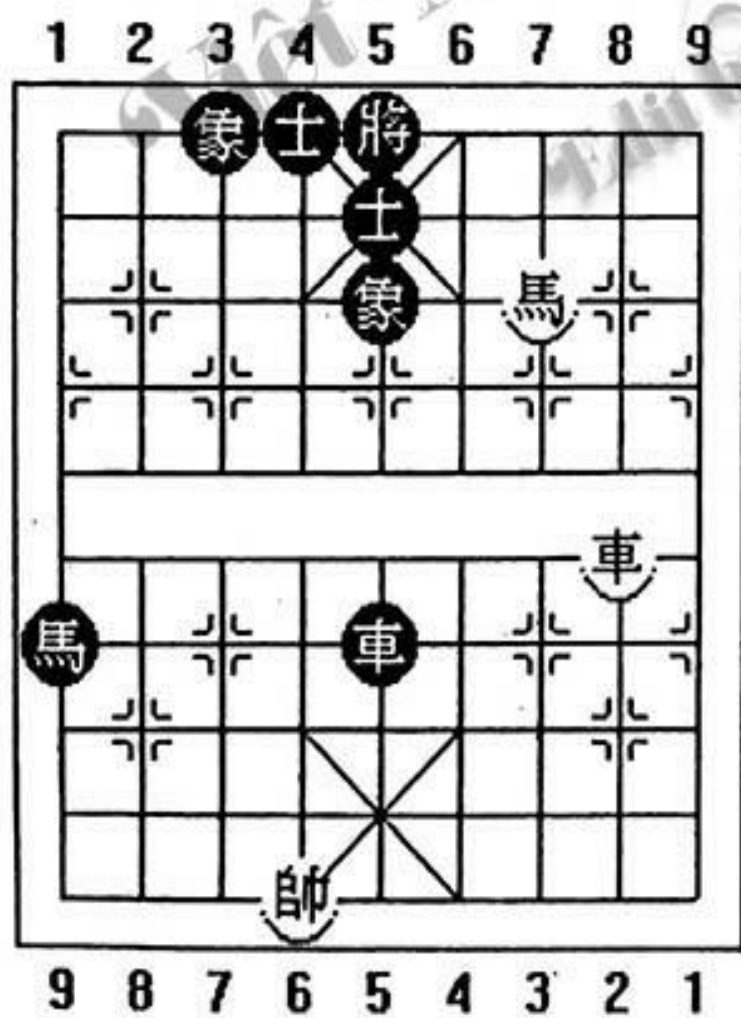
Bài 14 - Hình 85



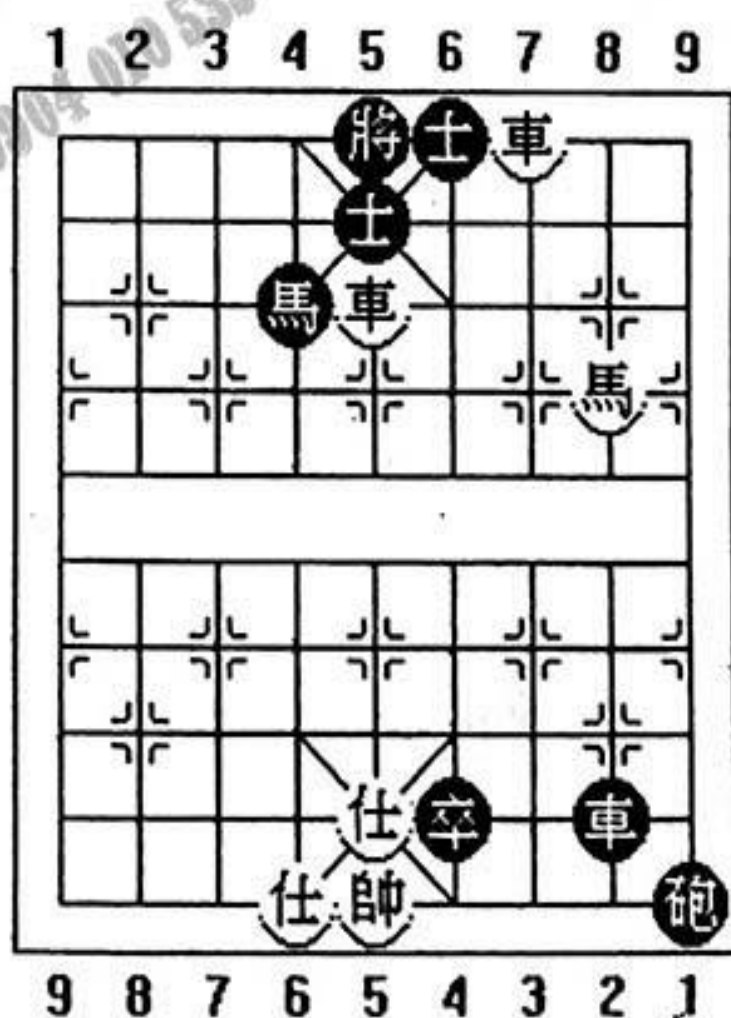
Bài 15 - Hình 86



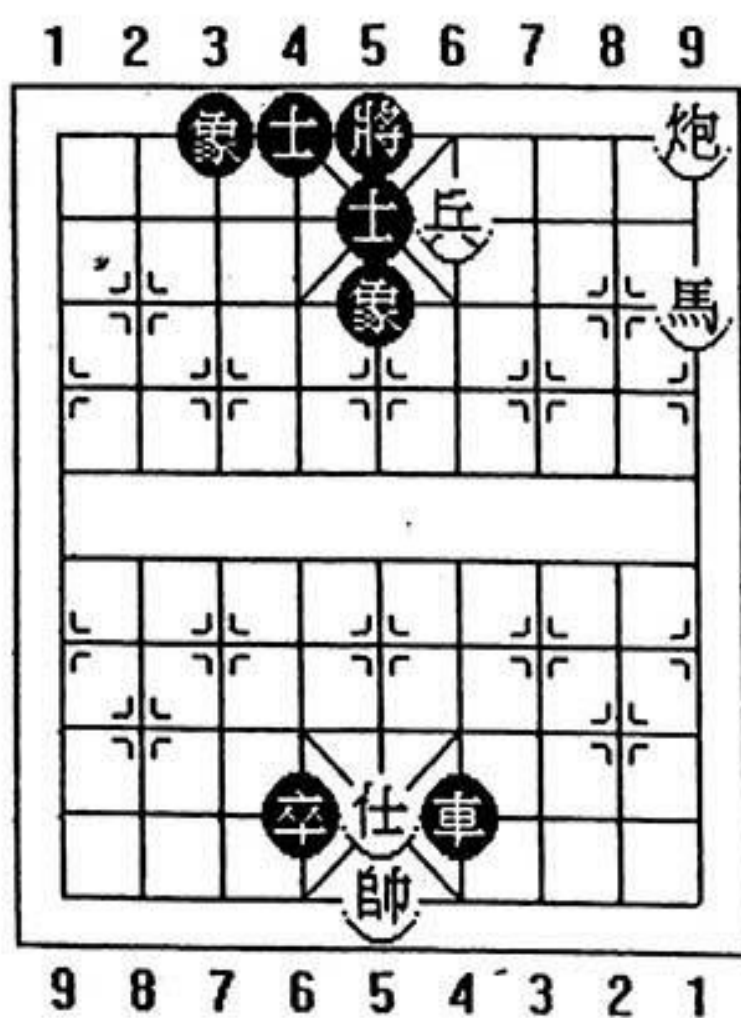
Bài 16 - Hình 87



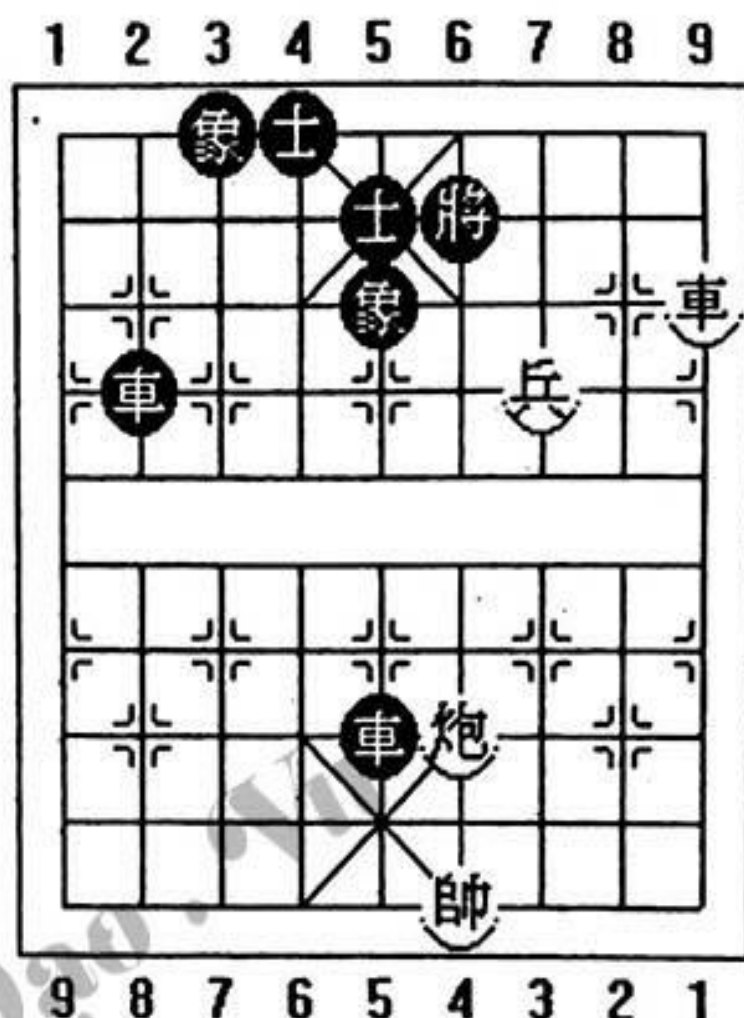
Bài 17 - Hình 88



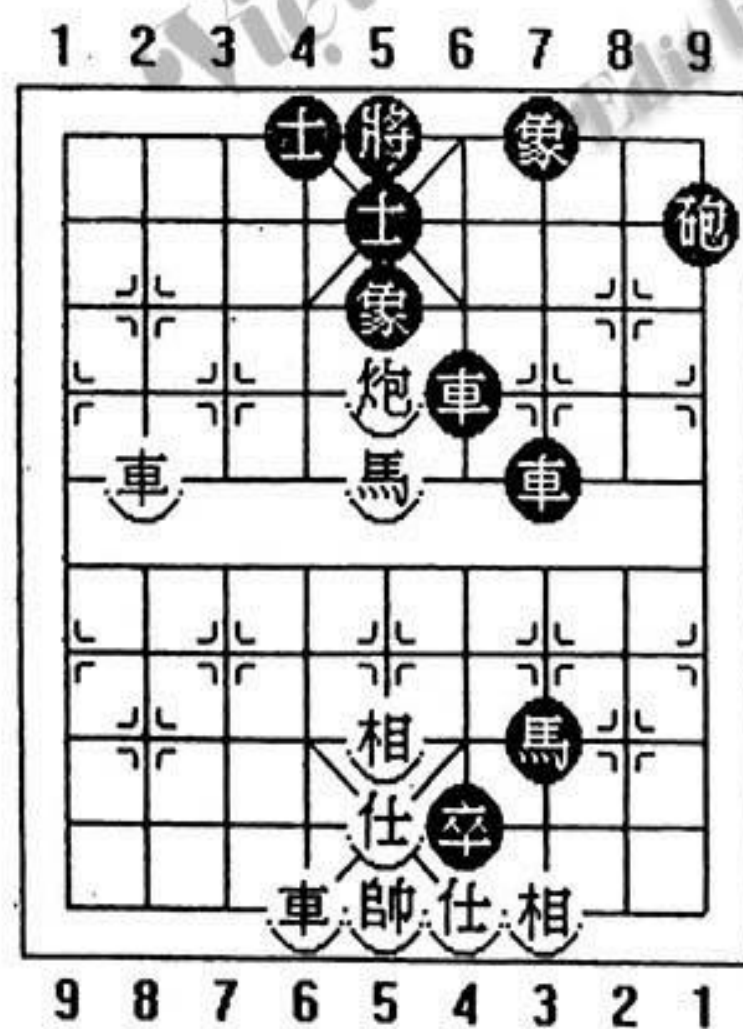
Bài 18 - Hình 89



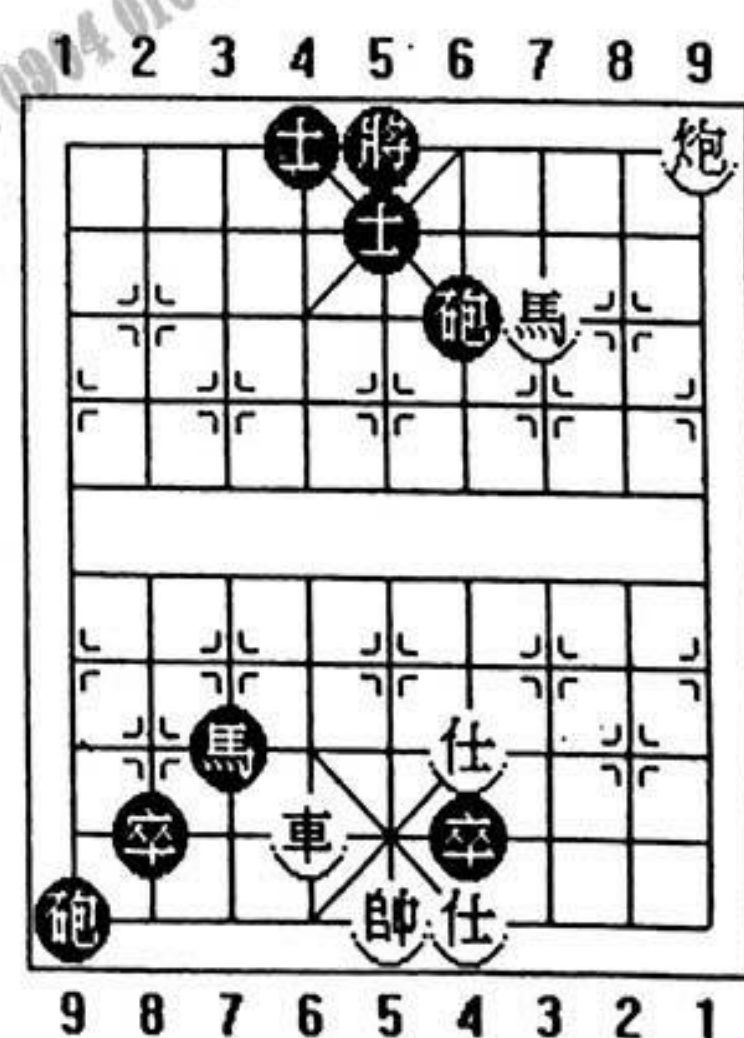
Bài 19 - Hình 90



Bài 20 - Hình 91



Bài 21 - Hình 92



Bài 22 - Hình 93

Chương 2

GIAI ĐOẠN KHAI CUỘC

Khai cuộc là giai đoạn đầu của ván đấu, tại đây hai bên đều phải nhanh chóng phát triển lực lượng của mình sao cho phù hợp với ý đồ chiến thuật, chiến lược đã định trước trong mỗi dạng Khai cuộc cụ thể.

I. CÁC NGUYÊN TẮC TRONG KHAI CUỘC

Dù ý đồ chiến lược có khác nhau như thế nào, thì người chơi cần thiết phải tuân thủ các nguyên tắc sau:

- Xuất quân đều 2 cánh.
- Tạo hướng mở.
- Nhanh chóng đưa Xe vào cuộc.
- Tránh một quân đi nhiều nước.
- Tránh hy sinh quân tích cực.

II. PHÂN LOẠI KHAI CUỘC

Trong Cờ Tướng có rất nhiều cách ra quân khác nhau, tuy nhiên để dễ dàng nghiên cứu người ta đã tổng hợp thành 3

hệ thống cơ bản sau:

1. Hệ thống khai cuộc đối công: Là dạng thức khai cuộc mà cả 2 bên đều sử dụng Pháo trung lộ, với các dạng cơ bản sau:

a. Thuận Pháo. 1. P2-5 P8-5.

- *Thế trận thuận Pháo trực Xe đối hoành Xe:* 1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9.1.

- *Thế trận thuận Pháo hoành Xe đối trực Xe:* 1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1.1 X9.1.

b. Nghịch Pháo. 1. P2-5 P2-5.

- *Nghịch Pháo Đại liệt (Đại liệt Pháo):* 1. P2-5 P2-5 2. M2.3 M2.3 3. X1-2 X1-2. ở thế trận này sự đối công diễn ra quyết liệt của cả 2 bên. Đặc điểm của thế trận này là 2 bên phát triển, tạo hình thế đối ngược nhau.

- *Nghịch Pháo Tiểu liệt (tiểu liệt Pháo):* 1. P2-5 P2-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9-8 4. X2.6. ở thế trận này sự đối công diễn ra từ từ không căng thẳng như Đại liệt Pháo.

- *Bán đồ liệt thủ Pháo:* 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8 3. X1-2 P8.4 4. B3.1 P2-5.

2. Hệ thống khai cuộc nửa đối công: Là những khai cuộc mà bên đi trước sử dụng Pháo trung lộ nhưng đối phương đáp lại nước đi khác Pháo trung lộ, gồm các dạng cơ bản sau:

a. Trung Pháo đối bình phong Mã:

- Trung Pháo đối bình phong Mã tiến tam binh: 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8 3. X1-2 M2.3 4. B3.1 B3.1.

- Trung Pháo đối bình phong Mã tiến thất binh: 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8 3. X1-2 M2.3 4. B7.1 B7.1.

- Trung Pháo đối phản cung Mã: 1. P2-5 M2.3 2. M2.3 P8-6.

- Trung Pháo đối đơn đề Mã: 1. P2-5 M2.3 2. M2.3 M8.9.

- Pháo đầu đối uyên ương Pháo: 1. P2-5 M2.3 2. M2.3 B3.1 3. X1-2 X9.2.

- Pháo đầu đối Quy bối Pháo (tức Pháo lùi về sau): 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9.1 3. X1-2 P8/1.

3. Hệ thống khai cuộc phòng thủ: Là dạng thức khai cuộc mà bên đi trước sử dụng nước đi khác Pháo trung lộ, gồm các dạng cơ bản sau:

a. Khởi binh cuộc (tiên nhân chỉ lộ).

- Đối liễm Pháo. 1. B7.1 P2-3.

- Đối khởi Tượng. 1. B7.1 T3.5.

- Đối tiến binh. 1. B7.1 B7.1 2. M8.7 M8.7.

b. Phi Tượng Cuộc (lên Tượng 5).

- Đối Sĩ giác Pháo. 1. T3.5 P2-4.

- *Đổi Quá cung Pháo. 1. T3.5 P8-4.*

- *Đổi Binh. 1. T3.5 B3.1.*

c. Khởi Mã cuộc.

- *Đổi Binh. 1. M2.3 B3.1 (1.... B7.1).*

- *Đổi Phi Tượng. 1. M2.3 T3.5 (1.... T7.5).*

d. Sĩ giác Pháo.

- *Đổi Khởi binh. 1. P2-4 B3.1 (1.... B7.1).*

- *Đổi trung Pháo. 1. P2-4 P2-5 (1.... P8-5).*

đ. Quá cung Pháo.

- *Đổi Trung Pháo. 1. P2-6 P8-5 (1.... P2-5).*

- *Đổi khởi Mã. 1. P2-6 M8.7 (1.... M2.3).*

III. MỘT SỐ KHAI CUỘC CƠ BẢN

1. Hệ thống khai cuộc đối công.

a. Thế trận thuận Pháo.

Trong thuận Pháo cũng như thế trận đối bình phong Mã, người ta chia ra thành loại là cổ điển và hiện đại.

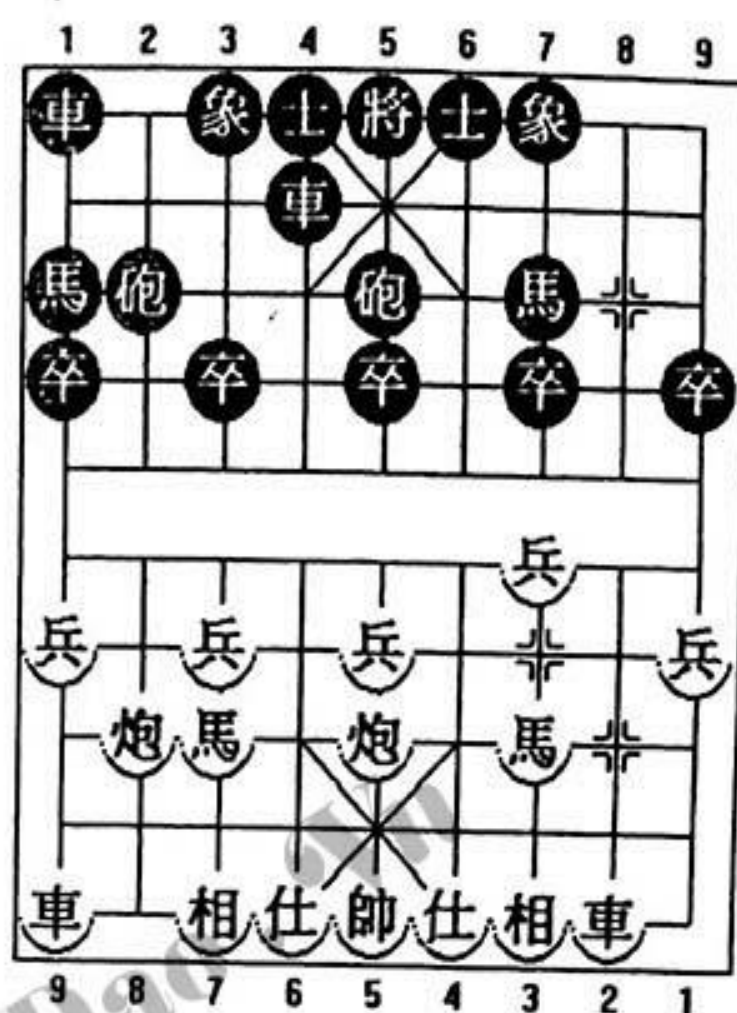
a1. Thế trận thuận Pháo trực Xe đối hoành Xe.

1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9.1 4. M8.7 X9-4

Đến đây có hai phương án xảy ra:

- *Phương án 1: 5. B3.1 M2.1 (hình 94)*

+ 6. M3.4 X4.7 7. P8.4 S4.5
 8. X2.4 X4/1 9. X9.2 B1.1 10.
 S4.5X4/2 11. B3.1 B7.1 12.
 B7.1 X4-3 13. P5-3 T7.9 14.
 T3.5 X3/1 15. M7.6 Trắng ưu
 thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là
 tấn công vào quân M7 (P3.5)
 rồi đi M4.5 bắt Xe và Pháo để
 chiếm ưu thế hơn quân. Kế
 hoạch của Đen là tìm cách phát
 triển quân Mã 7 làm lạc hướng
 tấn công của Trắng.



Hình 94. Trắng đi trước

+ 6. S6.5 X4.4 7. P5-4 X4-7 8. M3.2 X1.1 9. T7.5 X7/1
 10. X9-6 X1-8 11. X6.7 P2.2 12. P8.2 S6.5 13. X6/3 P5-4
 14. P4-2 X8-9 15. X2.1 P2-4 16. X6-5 T7.5 17. X2-4 B1.1
 18. B7.1, Trắng ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tạo sức
 ép đồng bộ các quân (Xe 4; Mã 2) hướng vào trung lộ. Kế
 hoạch của Đen là bảo vệ Binh 7, để duy trì về cờ tàn sẽ lợi
 hơn.

+ 6. X2.6 P2-3 (Nếu Đen đi: 6.... X4.5 7. M3.4 X4-3 8.
 M7/5 X3-5 9. M5.3 X5-7 10. X2-3 X1.1 11. B3.1 X1-4 12.
 S6.5 X4.1 13. M4.2 P5.5 14. T7.5 X7-3 15. X9-6 Trắng chủ
 động trong cách chơi này) 7. X9-8 B3.1 8. P8.5 B3.1 9. P8-
 5 T7.5 10. X8.7 X4-3 11. M7/5 B3.1 12. X2-3 X1-2 13.
 X8.2 M1/2 14. M3.4 X3-4 15. M4.5 X4.2 16. B3.1 P3.1 17.
 X3.1 P3-5 18. P5.4 X4-5. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của

Trắng là bảo vệ Binh 5 và thông lộ 3 cho quân Xe. Kế hoạch của Đen là áp sát Binh 3 tấn công vào trung lộ.

+ 6. P8-9 X1-2 7. X9-8 X4.4 8. X2.4 P2-3 9. X8.9 M1/2 10. P5-4 B5.1 11. T7.5 B5.1 12. B3.1 B7.1 13. B7.1 X4/2 14. X2-5 P3/1 15. P9.4 B3.1 16. P9/2 M2.3 17. B7.1 M3.5 18. X5-8 X4.3 19. B7.1 Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là tấn công vào cánh phải của Đen bằng nước Pháo giác. Kế hoạch của Đen là tấn công vào Mã 3 của Trắng để giải toả cánh phải.

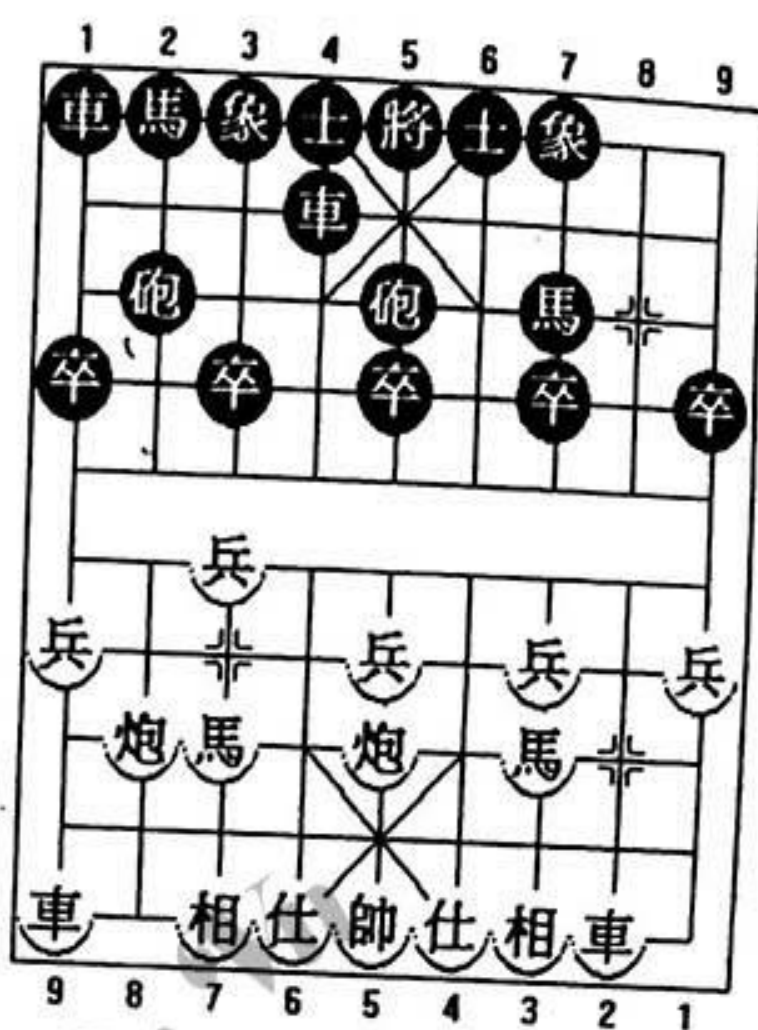
+ 6. P8.4 X1.1 7. S6.5 X4.4 8. T3.1 X1-6 9. X2.6 X4-2 10. P8-5 M7.5 11. P5.4 S4.5 12. X2-3 P2.1 13. T7.5 P2-5 14. X3-5 X2.1 15. B7.1 X2-3 16. X9-7 B1.1 17. T1/3. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là tìm cách đưa Mã 3 lên tấn công vào Pháo 5 đồng thời kết hợp với Binh 3 sang Hà để gây áp lực cho đối phương. Kế hoạch của Đen là khoá Tượng của Trắng để hạn chế sự bảo vệ cung Tượng và tấn công vào đó.

+ 6. X2.5 X4.5 7. T7.9 X4-3 8. X9-7 P2-3 9. M7/5 X3.3 10. M5/7 X1-2 11. M7.6 X2.5 12. T3.1 S4.5 13. S4.5 P5-4 14. P8-7 P3.5 15. P5-7 T7.5 16. X2.1. Trắng ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tấn công vào lộ 7 của Đen. Bên Đen tìm cách phát triển quân Mã 1 hướng vào trung lộ, gây sức ép lên trung lộ.

- Phương án 2: 5. B7.1. (Hình 95)

+ 5.... M2.1 6. X2.5 X4.5 (ngoài ra Đen có thể đi 6...

P5/1 7. X2-8 P2.5 8. P5-8 B1.1
 9. X8-4 X1-2 10. X9-8 B7.1 11.
 X4-3 X1.1 thế cờ cân bằng). 7.
 T7.9 P2-4 8. P8.4 S4.5 9. X9-8
 X1-2 10. S6.5 X4-3 11. X8.2
 X2.3 12. X8.4 X3.1 13. X8/6
 P5-6 14. B3.1 T7.5 15. M3.4
 B7.1 16. X2/1 B7.1 17. X2-3
 M7.6 18. P5.4 X3-1 19. M4.6
 X1/1 20. B5.1. Trắng ưu thế
 nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tấn
 công nhằm vào trung lộ. Đen
 tìm cách hạn chế tầm hoạt động
 của Mã và Binh 5 của Trắng.



Hình 95. Đen đi trước

+ 5... B7.1 6. X2.4 M2.3 7. S6.5 M7.6 8. X2-4 X4.3 9.
 B5.1 M6.4 10. M7.5 M4.5 11. T7.5 P2-1 12. B5.1 X4-5 13.
 P8-7 X1-2 14. P7.4 S4.5 15. X9-6 P1.4 16. B3.1 X2.6 17.
 M5.6 P1.3 18. X6-9 X5-4 19. P7.3 M3.2. Đen ưu thế nhỏ.
 Kế hoạch của Trắng, tìm cách tấn công vào cánh phải và đưa
 Xe đến góc phải của Đen. Bên Đen tấn công vào trung lộ
 (phát triển ưu thế Mã 2 để tấn công đối phương).

+ 5.... X4.5 6. T7.9 M2.1 7. X2.4 P2-3 8. P8.4 X1-2 9.
 X9-8 S4.5 10. M7.6 B7.1 11. X2-4 X2.1 12. S6.5 B1.1 13.
 B3.1 X2-4 14. M6.5 M7.5 15. P8-5 Xs.3 16. Pt/1 Tg5-4 17.
 B3.1 P5.4 18. M3.5 Xt-5 19. B3-4. Trắng có ưu thế. Kế
 hoạch của Trắng là tạo sức ép vào trung lộ với sự yểm trợ

của hai Pháo, kế hoạch của Đen tìm cách chuyển Pháo sang cánh trái nhằm tạo Pháo giác để tìm cơ hội phản công.

- *Phương án Xe qua "Hà" chống nháy Mã trong.*

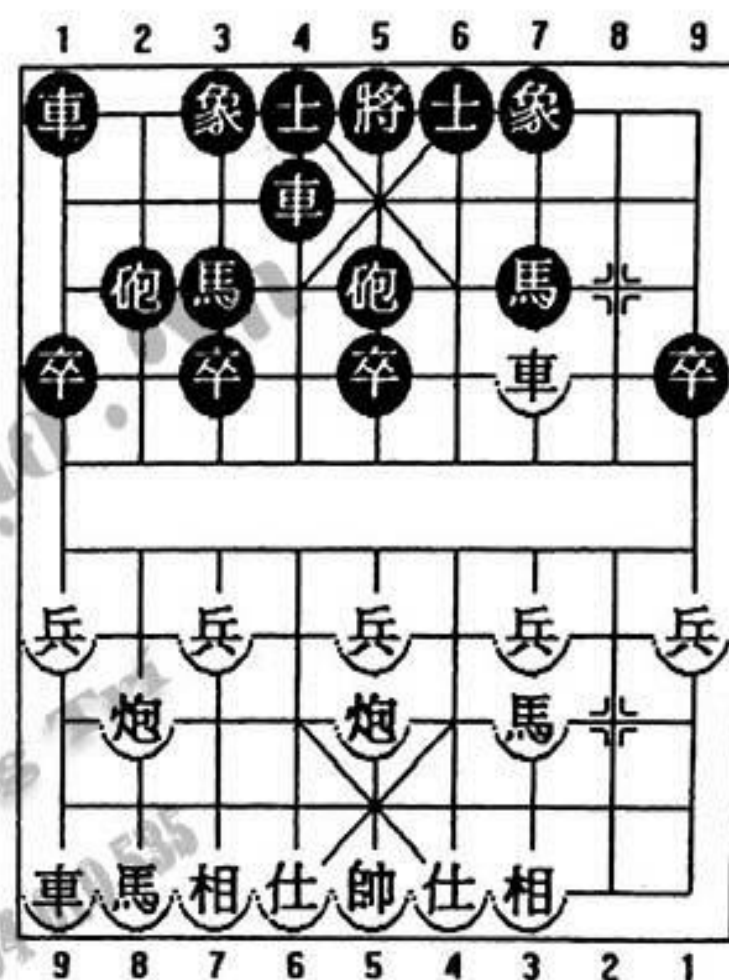
1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9.1 4. X2.6 X9-4 5. X2-3 M2.3. (Hình 96)

Bên Đen lên Mã chấp nhận mất Mã, Pháo để lấy 1 Xe Trắng (6. X3.1 vì 6.... P5.4 7. M3.5 P2-7 8. M5.4 P7-5 nếu 8. M5.6 T7.5 9. M6.5 S4.5 10. M5.3 Tg-4) bên Trắng chưa đủ lực lượng để chiếu bí bên Đen. Do vậy, Trắng chậm lại 1 nước.

6. P8.2 B3.1 ngoài cách đi B3.1 Đen còn có thể chơi X4.4 lợi nước bắt Pháo để đổi Xe chiếm Hà, cản trở Binh 3 và Binh 7, khiến Mã khó thể triển khai.

7. P8-3 M3.4 8. P3.3 M4.6 9. X3/2, P2-7 10. X3.3 (nếu Trắng không muốn đi X3.3 mà đi X3-4 thì ván cờ diễn biến tiếp như sau: 10. X3-4 P7.5 11. P5.4 P5.4 12. X4-5 P5/3 13. X5.2 X4-5 14. X5.2 S4.5 15. X9.2 X1-2 16. X9-3 X2.9 17. X3-7 thế cờ cân bằng).

10... M6.7 11. P5.4 S4.5 12. S4.5 Tg5-4 13. M8.7 X4.2

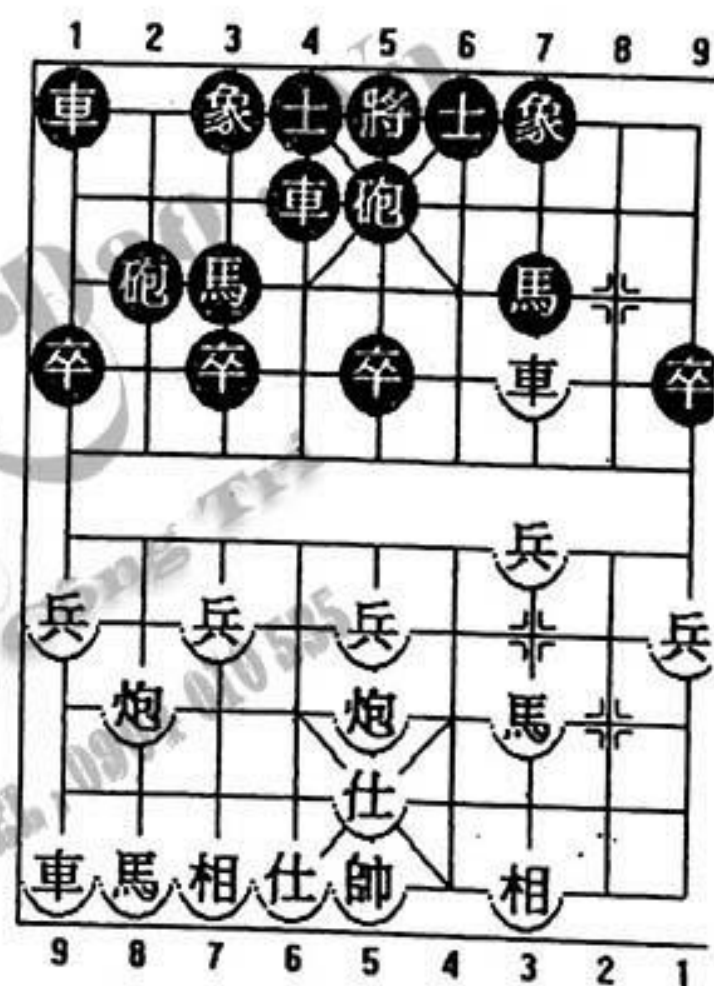


Hình 96. Trắng đi trước

14. P5-3 S5.6! 15. P3/4 P5-7 16. P3.5 X4-7 17. P3-2 X7.3
 18. T3.5 X1-2 19. B7.1 B3.1 20. T5.7 thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi cho bên Trắng là thoái Tượng về 5 (T7/5) tạo khối liên mạnh ở trung lộ và bảo vệ Binh 5. Kế hoạch chơi của Đen là dùng Xe ở cột 2 tấn công Mã 7 của Trắng, tìm cách bắt Binh 5.

- Phương án Trắng lên Sĩ sớm.

1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9.1 4. S4.5 X9-4 5. X2.6 M2.3 6. X2-3 P5/1 7. B3.1 (hình 97) Nếu tiên đổi lại đi M8.9 trước thì. 7. M8.9 B3.1 8. P8-7 P5-7 9. X3-4 M3.4 10. X4/3 X1.1 11. X9-8 P2-3 12. B5.1 T7.5 13. B3.1 X1-2 14. X8.8 X4-2 15. X4-6 M4/6.



Hình 97. Đen đi trước

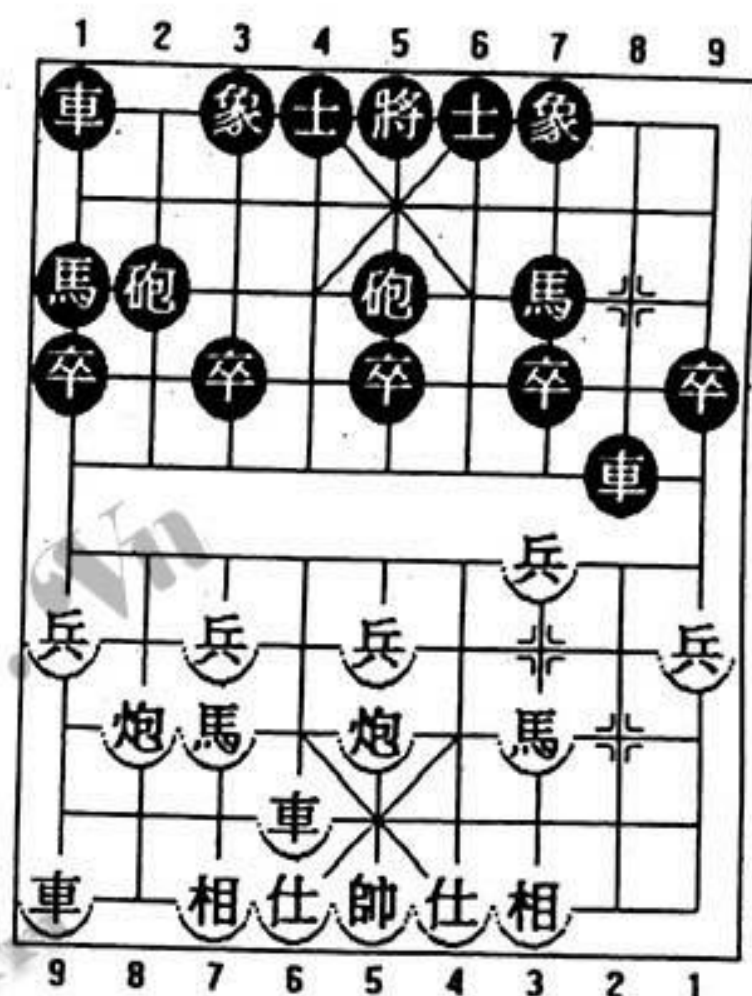
Nếu Đen chơi 7.... X4.1 8. T3.1 P5-7 9. X3-4 S4.5 10. M3.4 T3.5 11. P5-3 M7.8 12. B3.1 P7.6 13. M4/3 M8/9 14. M3.4 X4.3 15. M4.2 X4/1 Đen phát triển quân nhanh hơn. Kế hoạch chơi tiếp theo của Trắng là tìm cách tấn công vào quân Mã 9 của Đen. Bên Đen nhanh chóng phát triển quân ở cánh phải tạo áp lực vào cánh trái của Trắng.

a2. Thế trận thuận Pháo hoành Xe đối trực Xe.

1. P2-5 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1.1 X9-8 4. X1-6 X8.4 5. M8.7 Đến đây có các phương án xảy ra:

- *Phương án 1: 5... M2.1 6. B3.1 (Hình 98)*

+ 6... P2-3 7. X9-8 X1-2 8. P8.4 S6.5 9. M3.4 X8-6 10. X6.3 B1.1 11. P5-4 X6-2 12. M4.6 P3-4 13. M6.4 Xt-6 14. M4.3 X6/3 15. P8.2 M1/3 16. X6.3 X2.1 17. X8.8 S5.4 18. X8-7 S4/5 19. X7.1 X6-7 20. P4.2. Trắng có ưu thế. Kế hoạch chơi, bên Trắng cố gắng chuyển Pháo sang cánh trái để tấn công trực tiếp lên cánh phải của Đen bằng nước Pháo giác. Bên Đen tìm cách ngăn chặn quân Pháo Trắng không cho tạo Pháo giác và tận dụng quân Xe mạnh để cản trở, làm hạn chế sự tấn công của đối phương, đổi bớt quân tấn công của đối phương.



Hình.98. Đen đi trước

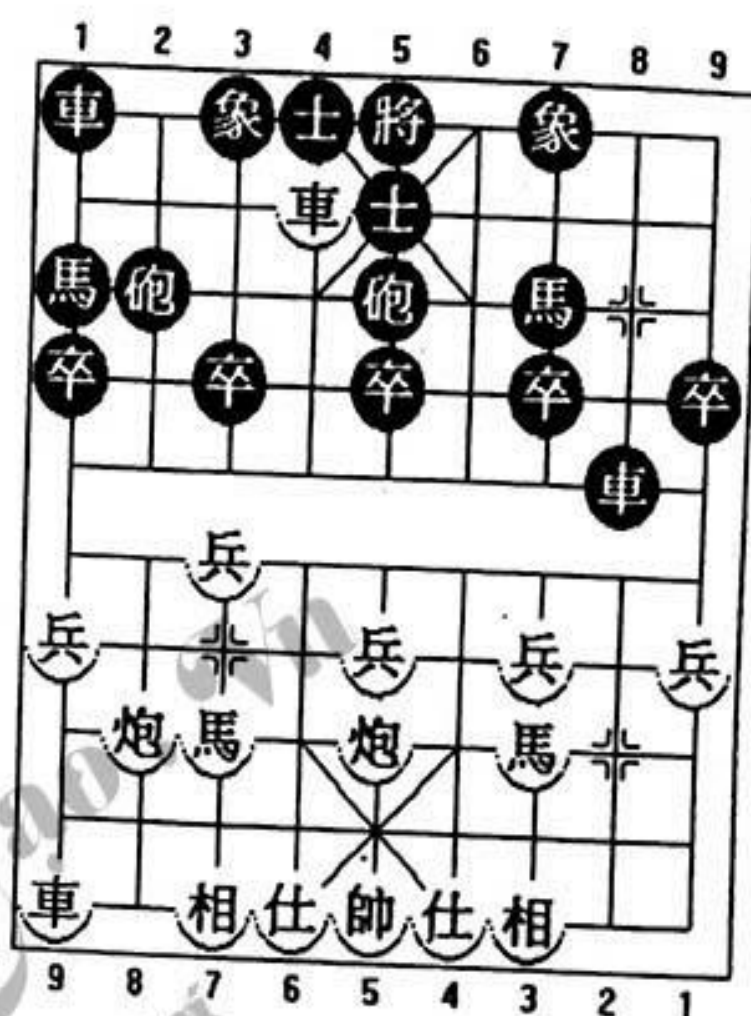
+ 6... X1.1 7. X9.1 X1-6 8. X6.6 P2.2 9. B7.1 X6-3 10. X9-6 S6.5 11. Xt/2 X8-4 12. X6.4 B1.1 13. M3.4 P5-4 14. M4.5 T3.5 15. M5.3 P4-7 16. M7.6 B3.1 17. X6.1 B3.1 18. M6.4. Trắng có ưu thế, kế hoạch của Trắng là chuyển các quân (Xe, Pháo, Mã) sang cánh phải để tấn công vào cánh yếu của Đen. Bên Đen cố gắng ngăn cản đường đi của Mã

Trắng và tìm cách bắt Tốt của Trắng, gây sức ép vào cung Tướng để làm giảm sự tấn công của Trắng.

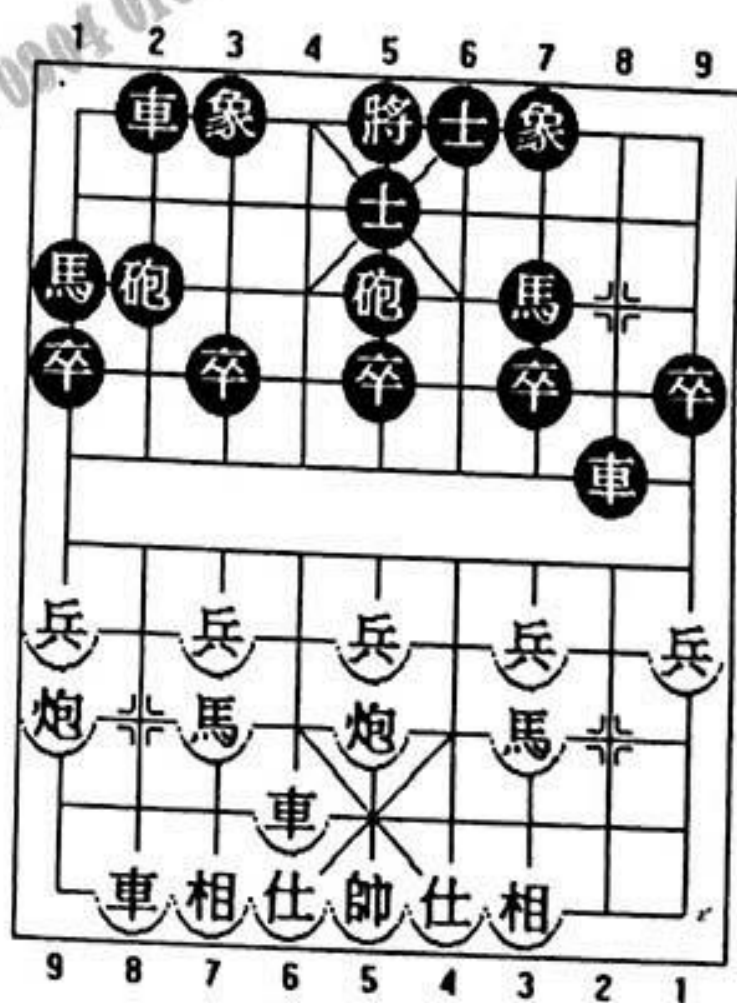
- Phương án 2: 5... S6.5 6. X6.7 M2.1 7. B7.1 (hình 99).

+ 7. ... B3.1 8. X6-7 P2.4 9. X7/3 B7.1 10. M7.6 P2-7 11. T3.1 P5-4 12. X7-8 B1.1 13. X8.2 T7.5 14. X9.1 B7.1 15. M6.5 X8-4 16. T1.3 X4/1 17. X9-2. Trắng có ưu thế. Kế hoạch của Trắng là yểm trợ Mã 5 và tìm cách chuyển về cờ tàn với lợi thế hơn hai Binh. Bên Đen nhanh chóng phát triển Xe ở cánh phải, và gây phức tạp thế trận cố gắng không để chuyển về cờ tàn sớm.

+ 7... P2-4 8. X6-8 B3.1 9. B7.1 X8-3 10. M7.8 X1-2 11. X8.1 M1/2 12. T7.9 M2.3 13. B3.1 X3.2 14. X9-7 X3-2 15. P8-7 M3.2 16. M8.6 M2.4 17. P7.4 X2/2 18. M6.5 T7.5 19. P7-3. Thế cờ cân bằng. Bên Trắng đưa Xe lên "tuần Hà"



Hình 99. Đen đi trước



Hình 100. Trắng đi trước

chiếm vị trí thích hợp và tìm cách chuyển sang cánh phải để tấn công cánh yếu đối phương. Bên Đen tấn công trực tiếp vào Tượng trái của Trắng để gây sức ép lên cung Tượng đối phương.

- *Phương án 3: 5... S4.5 6. P8-9 M2.1 7. X9-8 X1-2* (hình 100)

+ 8. B3.1 P2.4 9. B7.1 P2-3 10. X6.2 X2.9 11. M7/8 P3.2 12. P9.4 X8-2 13. M8.7 B7.1 14. X6/2 P3/3 15. T7.9 P3.1 16. X6.2 P5-3 17. M3.4 B7.1 18. M4.6 T7.5 19. P9-5Ps/1 20. B5.1. Trắng có ưu thế. Bên Trắng tấn công mạnh vào lộ 4 của Đen. Bên Đen tìm cách ngăn chặn đường tiến Mã 4 của Trắng và tìm cơ hội phản công.

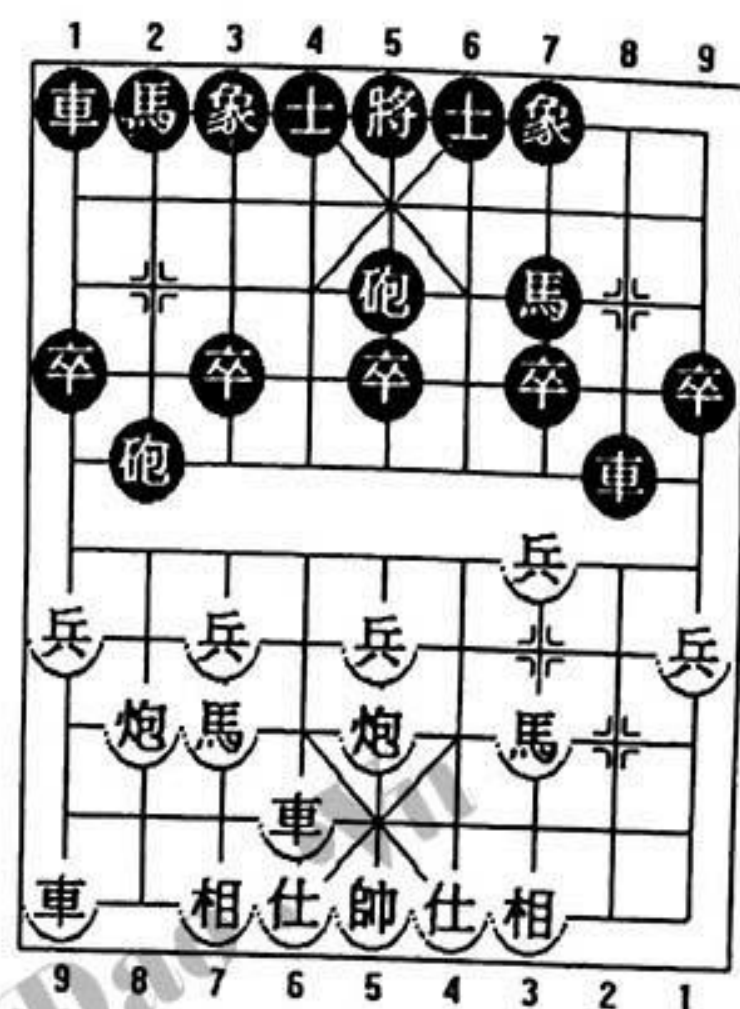
+ 8. B7.1 B1.1 9. B3.1 P2-3 10. X8.9 M1/2 11. X6.7 M2.1 12. M7.6 B3.1 13. M6.5 M7.5 14. P5.4 B3.1 15. S6.5 M1.2 16. P9.3 M2.4 17. P9.4 T3.1 18. P5-8 P3-2 19. X6-7 Tg5-4 20. B5.1 B3-2 21. X7.1 Tg4.1 22. X7/2 M4.2 23. P8/3 P2.4 24. P9-3 P2.3 25. T7.5 X8-4 26. S5.6. Trắng có ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là đưa Mã lên tấn công vào Tượng ở vị trí không an toàn (Tượng đứng hàng 2).

- *Phương án 4: 5... P2.2 6. B3.1* (hình 101)

+ 6... P2-3 7. X6.1 M2.3 8. B7.1 P3.3 9. P5-7 X1-2 10. P7/1 B5.1 11. P7-8 X2-1 12. S6.5 B5.1 13. B5.1 M3.5 14. T7.5 P5.3 15. X9-6 P5-4 16. Xt.2M5.4 17. X6.4. Trắng ưu thế nhỏ, kế hoạch của Trắng là tấn công vào lộ 7 và lộ 3 của Đen, bên Đen củng cố trung lộ và tìm cách bảo vệ Binh 3 và

Bình 7, chờ cơ hội để phản công.

+ 6... M2.3 7. M3.4 P2-3 8. M7/5 X1-2 9. P8-9 X2.5 10. M5.3 B7.1. 11. B3.1 X8-7 12. P5/1. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là tấn công vào lộ 7 của Đen, bên Đen cố gắng làm giảm sự tấn công của Trắng bằng cách đổi quân Mã 4 của Trắng.

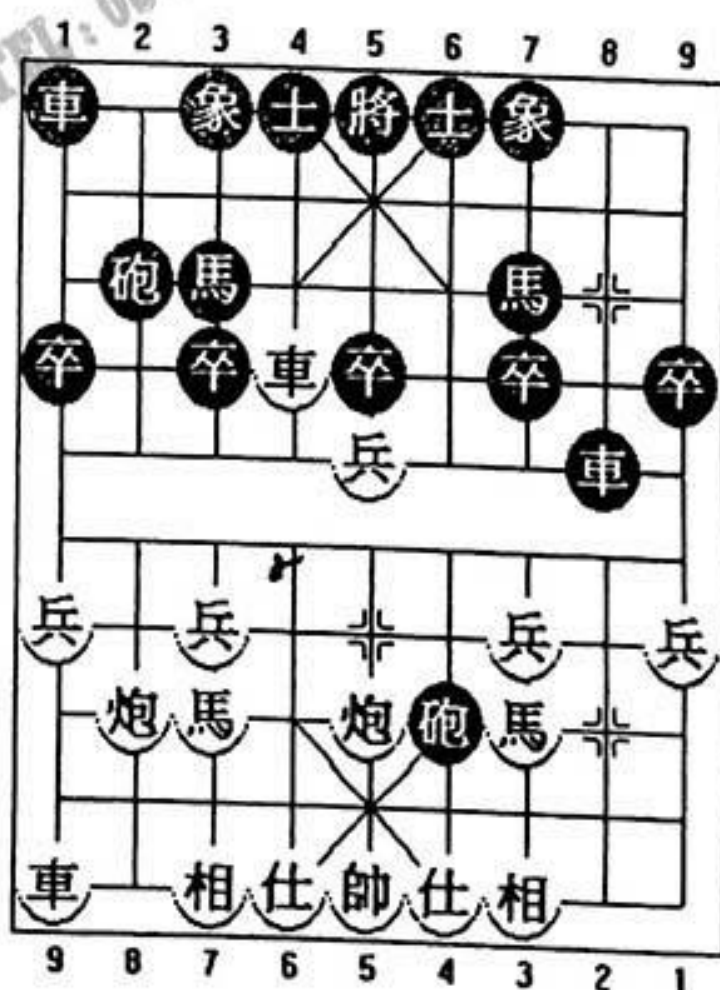


Hình 101. Trắng đi trước

- Phương án 5: 5... M2.3 6. X6.5 P5-6 7. B5.1 P6.5 8. B5.1 (hình 102)

+ 8.... X8-5 9. M7.5 X5.2 10. P8-4 S4.5 11. X9-8 X1-2 12. P4.5 X5.1 13. T7.5 P2-6 14. X8.9 M3/2 15. X6-7. Trắng ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là nhanh chóng bắt các Bình đối phương để chuyển về cờ tàn có lợi hơn. Bên Đen nhanh chóng phát triển quân Mã lên tham ra trực tiếp vào trận chiến, hạn chế đổi quân.

+ 8... P6-3 9. M3.5 P3.1 10. X9.1 P3-8 11. X6-7 M3/5 12.



Hình 102. Đen đi trước

B5.1 P2.2 13. B5-4 P8.1 14. M5.3 P2-5 15. M3.5 X8-5 16. X9-4. Trắng ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tìm cách tấn công trực tiếp vào lộ 6 và cung Tướng của Đen. Bên Đen tìm cách phát triển quân Xe 1 để tham ra vào chận đấu chờ cơ hội phản công.

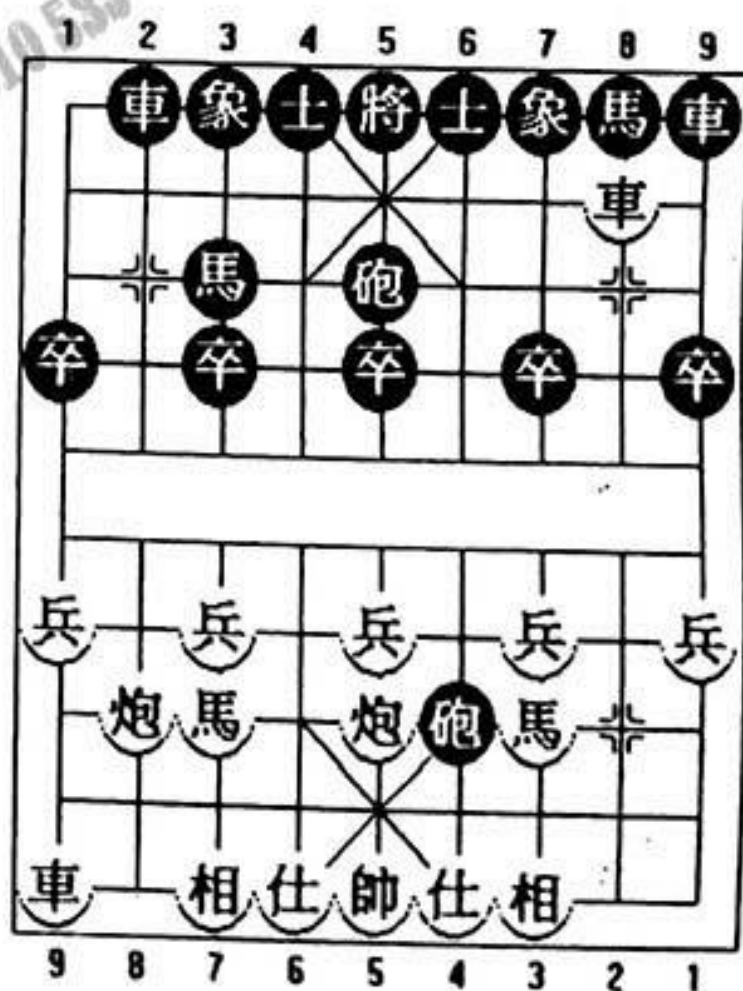
+ 8... S4.5 9. S6.5 P6-3 10. M3.5 B5.1 11. M5/7 B5.1 12. X6-7 M3/4 13. X7/2 P2-5 14. P8.2. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là giữ lấy thế Pháo đầu để nhằm gây sức ép lên cung Tướng đối phương, bên Đen nhanh chóng đổi quân để chuyển về cờ tàn.

b. Nghịch Pháo.

b1. Nghịch Pháo Đại liệt (Đại liệt Pháo).

1. P2-5 P2-5 2. M2.3 M2.3 3. X1-2 X1-2 4. M8.7 P8-6 5. X2.8 P6.5 (hình 103) (nếu bên Đen đi 5... X2.6 thì 6. X9-8 X2-3 7. P8.2 nước đi này mang nhiều mục đích Bình sang lộ 3 và lộ 1 bắt Tượng và Xe Trắng chiếm ưu thế).

6. P5.4 M3.5 7. P8-4 M5.6 8. S6.5 M6.7 9. P4.2 (với nước đi này bên Trắng với ý đồ sang Pháo lộ 3, lộ 2, lộ 1 uy hiếp cánh trái của Đen) Trắng ưu thế.



Hình 103. Trắng đi trước

- 4....M8.7 5. X2.6 X2.6 6. X2-3 X2-3 (nếu đi 6... M3/5 thì 7 X9-8 X2-3 8. P8.4 X3.1 9. P8-5 M7.5 10. P5.4 X3-7 11. T7.5 P8.7 +-) 7. X3.1 X3.1 8. X9-8 X9-8. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi tiếp theo. Bên Trắng tấn công vào cánh phải của Đen (P8.7) và ngược lại bên Đen Tấn công vào cánh phải của Trắng (P8.7).

- 4. X2.7 X2.7 5. X2.1 X2.1 6. P5/1 P5/1 7. P5-2 P5-2 8. S4.5 X2/1 9. T3.5 S4.5 10. X2/1 T3.5. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi tiếp theo: Bên Trắng tìm cách phát triển các quân Mã và tập trung vào trung lộ, bên Đen phản công lại trung lộ và nhanh chóng phát triển quân Mã 8.

- 4. P8-7 P8-7 5. M8.9 M8.9 6. B9.1 B9.1 Đến đây 2 bên có hướng phát triển khác nhau, đặc điểm của cách chơi này đòi hỏi bên Trắng phải đi chính xác nếu không sẽ bị thiệt nước đi.

- 4. P8-6 P8-6 5. X2.8 X2.8 6. P6.2 P6.2 7. P6-3 P6-7 8. P5/1 X9.2 9. P5-2 X9-6 10. S4.4 X6.6 11. P2.8 P5/1 thế trận trở nên phức tạp, với nước đi P5/1 có thể đi P5-2 để bắt lại Mã.

b2. Nghịch Pháo Tiểu liệt (tiểu liệt Pháo).

1. P2-5 P2-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9-8 4. X2.6 P8-9 (hình 104). đến đây có hai phương án xảy ra. 5. X2-3 và 5. X2.3.

- Phương án 1: 5. X2-3 X8.2 6. X9.1 M2.3 7. P8.2 X1-2

8. P8-7 M3/5 9. M8.9 B3.1 10. P7-3 M5.3 11. X9-6 Trắng có ưu thế. Kế hoạch chơi tiếp theo: bên Trắng tấn công vào eo Tượng của Đen, bên Đen củng cố trung lộ chờ cơ hội phản công.

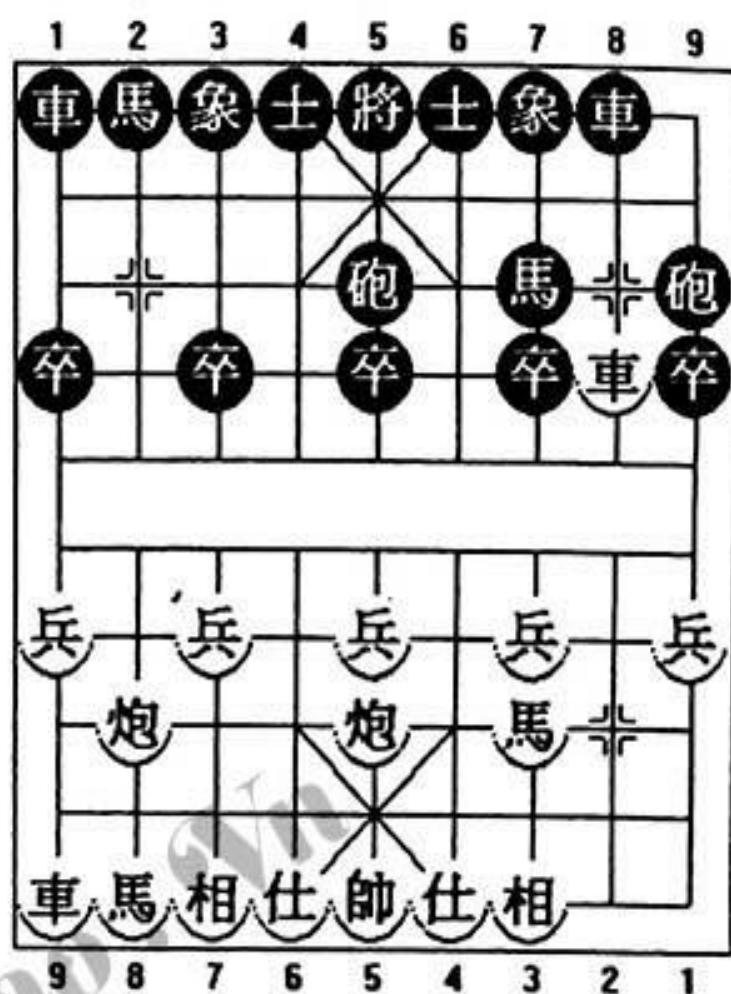
- *Phương án 2*: 5. X2.3 M7/8 6. M8.7 M2.3 7. X9-8 X1-2 8. P8.4 B3.1 9. P8-3 X2.9 10. M7/8 S6.5. Thế cờ cân bằng.

(2... M8.9 3. X1-2 X9-8 4. M8.7 M2.3 5. X9-8 X1-2 6. B7.1 X2.4 7. P8-9 X2-4 8. X2.4 B9.1 9. X2-6 X4-6 10. S6.5 M9.8 11. B3.1 S6.4 12. P5-6 P5-6 13. T7.5 T7.5) Trắng ưu thế nhỏ.

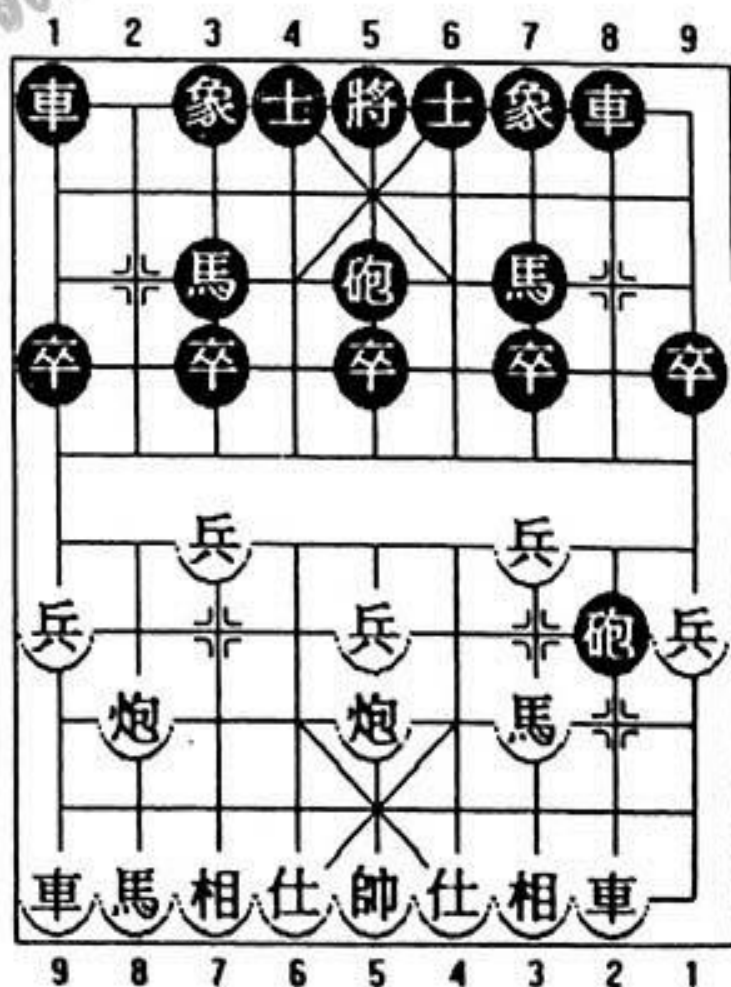
c. Bán đồ liệt thủ Pháo.

1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8 3. X1-2 P8.4 4. B3.1 P2-5. 5. B7.1 M2.3 (hình 105) có hai phương án xảy ra 6. M8.7 và 6. M8.9

- *Phương án 1*: 6. M8.7 X1-2 7. X9-8 X2.4 8. P8-9 X2-8 9. X8.6 Đen có hai cách 9....P8-7



Hình 104. Trắng đi trước



Hình 105. Trắng đi trước

và 9...P5-6.

Cách 1: P8-7

+ 10. X8-7 Xt.5 11. M3/2 X8.9 12. X7.1 X8-7 13. P9.4 P7-8 (13... X7-8 14 P5-3 X8/2 15. P3-5 P7.3 16. S4.5 X8.2 17.S5.4 Đen khó có cơ hội phản công) 14. P9.3 P8.3 15. X7.2. Kế hoạch của Trắng là tìm cách đưa Binh 7 sang Hà và phát triển quân Mã. Bên Đen tạo hướng mở cho quân Mã 7, phối hợp cùng với Xe, Pháo để tìm cách phản công.

Cách 2: P5-6

+ 10. X8-7 T7.5 11. B7.1 P8-7 12. X2-1 B7.1 (nếu Đen đi 12... X8-3 13. X7/1 T5.3 14. M7.6 P6.1 15. P5-7 T7/5 16. T3.5 X8.4 17. S4.5 X8-4 18. X1-4 Trắng ưu thế về chất và thế trận) 13. B3.1 Xt-7 14. M7.6 S6.5. Thế trận cân bằng bên Trắng củng cố trung lộ và triển khai Xe ở cánh phải. Bên Đen giải tỏa sức ép của quân Xe ở lộ 3.

- *Phương án 2:* 6. M8.9 X1-2 7. X9-8 X2.5 Trắng có hai cách chơi như sau:

8. P5/1 và 8. P8-7.

Cách 1: P5/1

+ 8. P5/1 B5.1 9. T3.5 M3.5 10. B9.1 X2.1 11. P8-7 X2.3 12. M9/8 B5.1 13. B5.1 M5.4 14. M3.5 B7.1 15. B3.1 M7.5 thế cờ cân bằng, bên Trắng tìm cách hạn chế sự cơ động của quân Mã 5. Bên Đen tấn công trực tiếp vào trung lộ bằng hai Mã.

Cách 2: P8-7

+ 8. P8-7 X2-3 9. X8.2 M7/5 10. P5/1 P8-7 11. T7.5 X8.9 M3/2 X3-4 P5-7 X4.3 X8.6 X4-8 S6.5 X8.1 X8-6 X8/5 Pt.5 Trắng có ưu thế lớn, Trắng tấn công trực tiếp vào Sĩ 4 và Tượng 3 của Đen. Bên Đen tìm cách làm hạn chế sự tấn công của đối phương bằng cách thoát Mã và đổi quân Xe của Trắng.

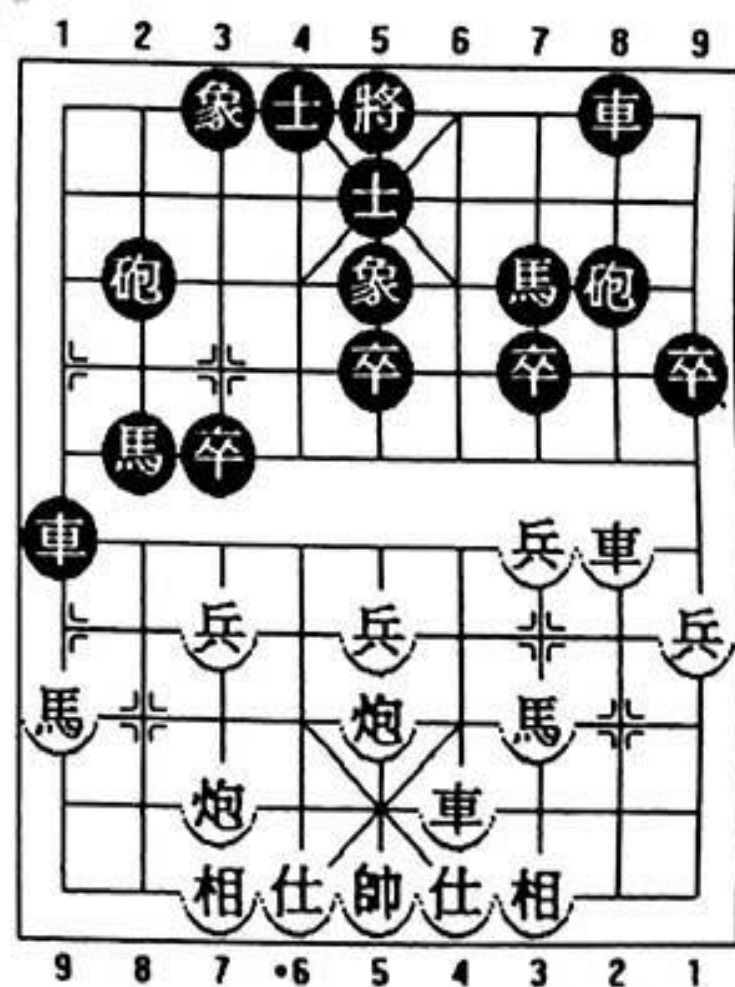
2. Hệ thống khai cuộc nửa đối công.

a. Trung Pháo đối bình phong Mã:

a1. Trung Pháo đối bình phong Mã tiến tam Binh.

1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8 3. X1-2 M2.3 4. B3.1 B3.1 5. M8.9 B1.1 6. P8-7 M3.2 7. X9.1 B1.1 8. B9.1 X1.5 9. X2.4 T7.5 10. X9-4 S6.5 11. P7/1 (Hình 106). Đến đây Đen có 2 phương án đáp lại.

- Phương án 1: 11... X1-4 12. X4.3 X4.3 13. S4.5 P8.2 14. P5-4 P8-5 15. X2.5 M7/8 16. B5.1 P5-8 17. X4/1 (nếu Trắng đi 17. P4-6 M2.3 18. M3.5 M3/4 Đen chủ động hơn trong tình huống) 17... X4/4 18. T3.5 M8.7 19. X4-2 P8/4 20. P4/1 B7.1 21. B3.1 X4-7 22. M3.4 P8-9 23. P7-8 M2/3 24. P8.2



Hình 106. Đen đi trước

P9-7 25. X2-6 P2.2 thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi cho Trắng là tấn công vào quân Mã 3 của Đen, rồi đưa Mã 4 về đầu Sĩ giữ Binh 5. Kế hoạch phản công của Đen là phát triển nhanh chóng Mã 3 và tìm cách tấn công vào cánh phải của Trắng.

- *Phương án 2: 11... P8-9 12. X2.5 M7/8 13. T3.1 M8.7 14. X4.2 (ngoài ra Trắng có thể đi 14. M3.4 P9.4 15. M4.3 P9-7 16. X4.3 X1-6 17. M3/4 M7.6 thế cờ cân bằng) 14... M2/3 15. M3.4 P9.4 16. M4.3 M9/2 17. B3.1 T5.7 18. P5-3 X1-9 19. T1/3 X9-7 20. X4/1 thế cờ cân bằng.* Kế hoạch của Trắng là tấn công vào cánh trái của Đen và trực tiếp vào Tượng 7. Bên Đen phòng thủ chặt bên cánh trái và chờ cơ hội tấn công cánh phải.

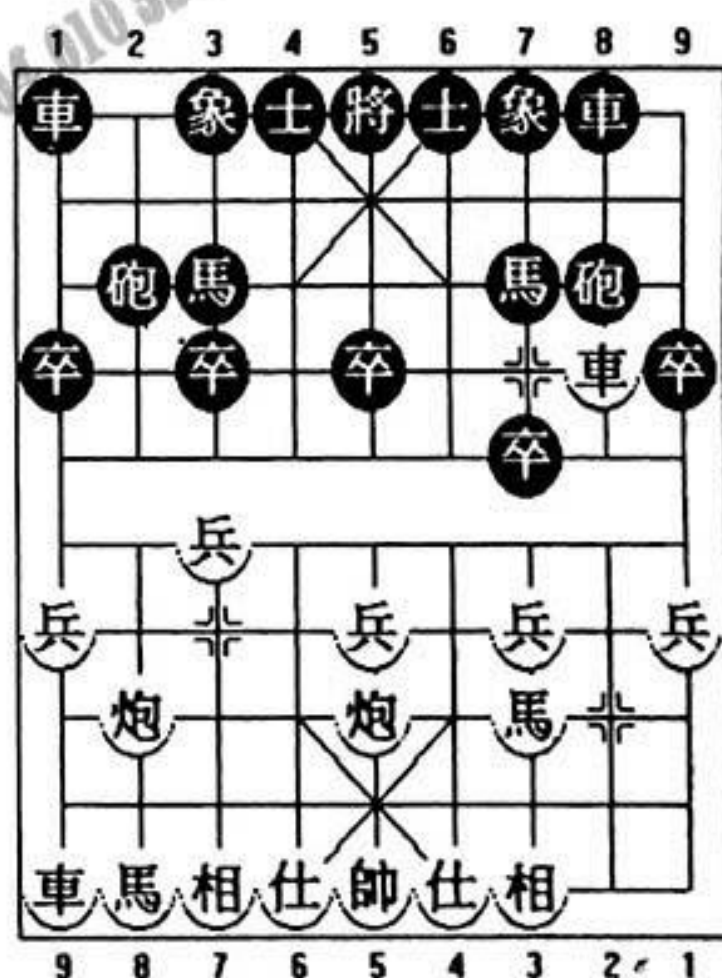
a2. Trung Pháo đối bình phong Mã tiến thất Binh.

1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8
3. X1-2 M2.3 4. B7.1 B7.1 5.
X2.6. (Hình 107).

Đến đây hình thành thế trận trung pháo đối bình phong mã hiện đại, bao gồm các thế trận sau:

- *Ngũ lục Pháo đối bình phong Mã.*

5.... P8-9 6. X2-3 P9/1 7. P8-

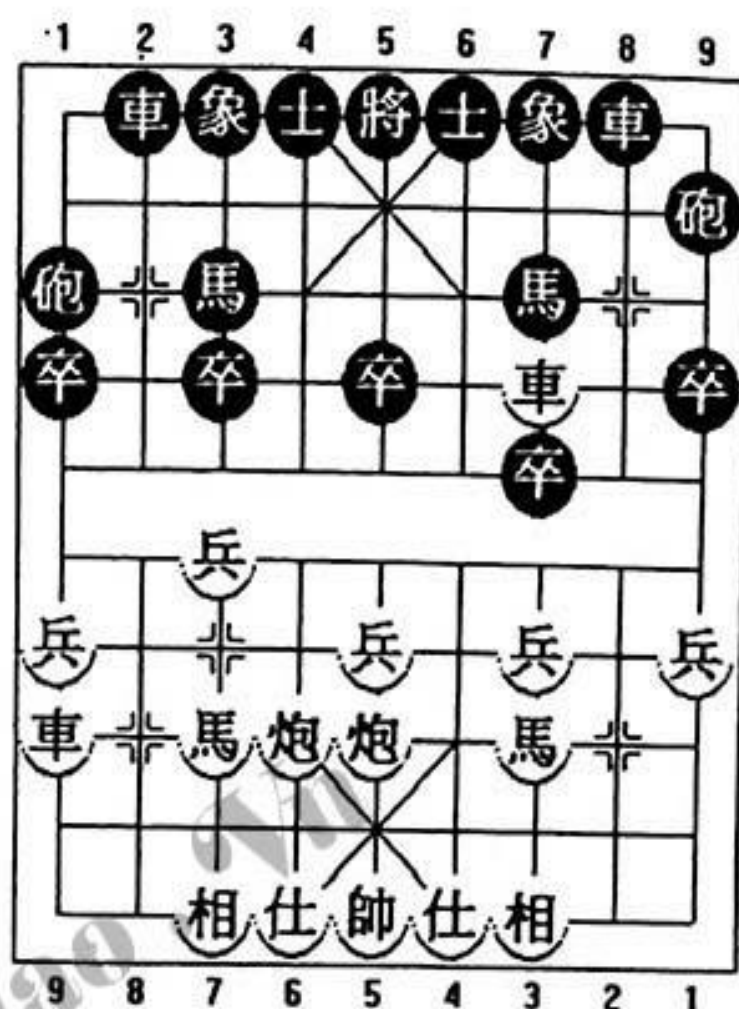


6 X1-2 8. M8.7 P2-1 9. X9.2.
(hình 108)

Đen có 3 phương án: 9...
X8.5, 9... S6.5, 9... S4.5.

+ Phương án 1: 9.... X8.5.

10. P5/1 X2.8 11. B3.1 X8.1
12. B3.1 X8-7 13. T3.5 P9-7 14.
X3-4 X2-4 15. M7.6 P7-4! 16.
P5-3 X4-7 17. P6.6 Xt/1 18.
M6.7 Xs/2 19. M7.9 T3.1 20.
X4.1 Xs-4 21. P6-8 X4-2 22.



Hình 108. Đen đi trước

P8-6 M3/2. Kế hoạch chơi cho bên Trắng là: Nhanh chóng phát triển Xe cánh trái và tạo thế Pháo giác (P6-9). Bên Đen củng cố cánh phải và tạo khối liên kết mạnh ở trung lộ của hai Tượng.

+ Phương án 2: 9.... S6.5.

10. M7.6 P9-7 11. X3-4 T7.5 12. M6.7 X8-6 13. X4.3
S5/6 14. P6-7 X2.3 15. B5.1 M7.6 16. B5.1 M6.7 17. X9-8
X2.4 18. P5-8 P1.4 19. M3.5 P1-3 20. B5-4 P7-3 21. M7/6
B5.1 22. B4-5 Ps3-5 23. P7-5 M7.5 24. T7.5 P5.3 25. S6.5
P5.1.

+ Phương án 3: 9.... S4.5.

10. M7.6 P9-7 11. X3-4 X8.5 12. B3.1 X8/1 13. M3.4
B7.1 14. M4.5 M3.5 15. M6.5 T7.5. Kế hoạch chơi cho bên

Trắng là: Tìm cách bảo vệ cánh phải và gây áp lực lên trung lộ làm hạn chế sự cơ động của Đen. Bên Đen nhanh chóng phát triển quân lên cánh trái và tập trung trực tiếp vào quân Tượng 7 của Trắng.

- Ngũ cứu Pháo đối bình phong Mã hiện đại.

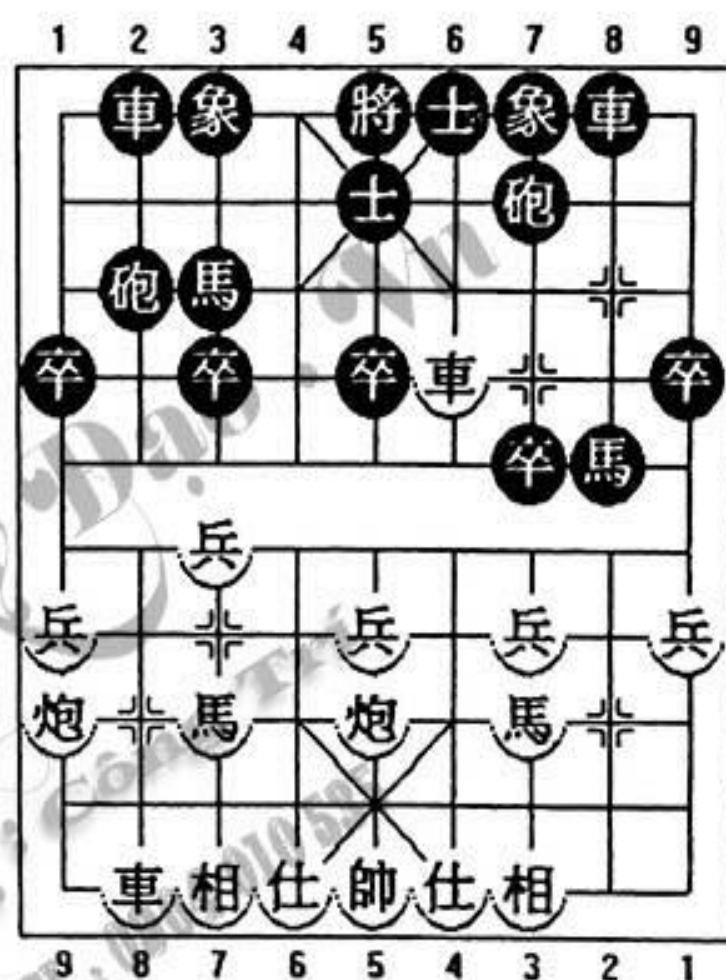
5.... P8-9 6. X2-3 P9/1 7. M8.7 S4.5 8. P8-9 P9-7 9. X3-4 M7.8 10. X9-8 X1-2 (hình 109)
Trắng có các phương án trả lời sau: 11. X4.2, 11. X8.6, 11. M3/5, 11. P5.4, 11. P9.4.

- Phương án 1: 11. X4.2 đến đây Đen có hai khả năng đáp lại: 11... P2/1, 11... P7.5.

+ 11.... P2/1 12. X4/3 T3.5 13. X8.7 M8.7 14. X4/2 P7.1 15. B5.1 M7/8 16. M3/5 B7.1

17. M7.6 X2-4 18. M6.7 P2-3 19. B7.1 M8.6 20. M5.3 X8.4 21. X4-7 B7.1 22. X7-3 X8-3 23. M7.5 T7.5 24. X3.4 M6.8 25. M3.2 M3.4. Đen ưu thế nhỏ. Kế hoạch chơi của Trắng là phòng thủ chắc cánh trái. Bên Đen tấn công vào Tượng 7 của Trắng.

+ 11.... P7.5 12. T3.1 P2.4 13. B5.1 P7-3 14. M3.4 P2/ 5 15. X4/3 B7.1 16. M4/3 B7.1 17. M3/5 P2.5 18. B7.1 P3-9 19. B7.1 P2-5 20. X8.9 M3/2 21. P9.4 B5.1 22. B5.1 T7.5



Hình 109.

23. B5-6 M8/7 24. X4-5 B7-6 25. P9.3. Kế hoạch của bên Trắng là: Tấn công vào trung lộ đặc biệt là Tượng 5. Bên Đen phát triển đều hai cánh bảo vệ trung lộ.

+ *Phương án 2: 11. X8. 6.*

11..... B7.1 12. X4/1 T3.5 13.M3/ 5 B7.1 14. M7.6 M8/7 15. X4/1 X8.4 16. X8-7 M3/4 17. M6.5 M7.5 18. P5.4 P2.7 19. P9.4 Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi của Trắng là: Tìm cách phong tỏa trung lộ và cánh phải của Đen, tấn công trực tiếp vào cung Tượng. Còn Đen Tấn công vào cánh phải của Trắng.

+ *Phương án 3: 11. M3/5.*

11.... B7.1 12. X4/1 B7.1 13. X8.6 T3.5 14. M7.6 P2/1 15. T3.1 B7-8 16. X8-7 M8.7 17. X4/2 X8.5 18. M6.5 M3.5 19. P5.4 X2- 4 20. M5.7 M7.8 21. S4.5 X8-7 22. X4.2. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của bên Trắng là: Tìm cách đuổi quân Mã 8 của Đen ra vị trí khác, hoặc tìm cách đổi quân Mã 8 đi. Còn Đen tấn công trực tiếp lên cánh trái của Trắng.

+ *Phương án 4: 11. P5.4.*

11.... M3.5 12. X4-5 P7.5 13. T3.5 B7.1 14. M7.6 M8.6 15. X5/2 P2.6 16. P9-6 X2.6 17. M3/5 P2/1 18. M5/3. Trắng có ưu thế nhỏ. Kế hoạch chơi của Trắng là: Tìm cách phát triển Mã 5 và tấn công trực tiếp vào Binh 7 của Đen. Còn Đen gây áp lực vào trung lộ và tấn công trực tiếp vào trung lộ của Trắng.

+ Phương án 5: 11. P9.4.

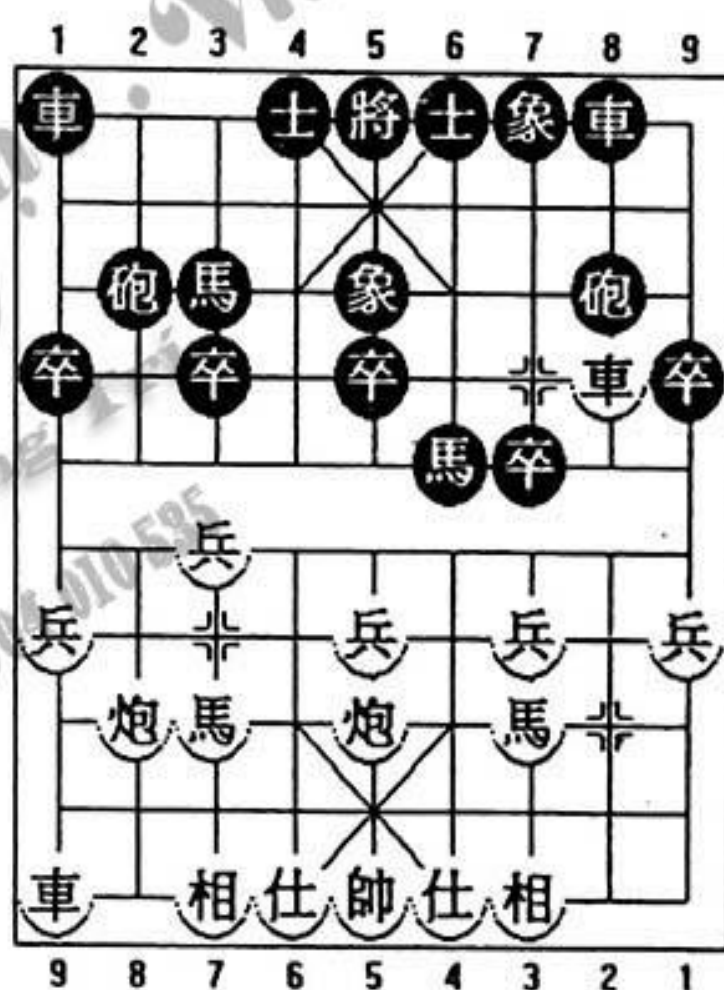
11.... B7.1 12. P9-5 T3.5 13. X4-3 M8/9 14. X3/2 X8.3
15. M7.6 P2.3 16. M3/5 X2.1 17. M5.7 M3.5 18. X8.4 X2.4
19. M7.8 M5.4 20. X3-6 P7-8 21. S4.5 P7-9 22. S5.4 B9.1.
Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi cho bên Trắng là: Sử dụng
quân Mã để tấn công cánh phải của Đen. Còn Đen cần
nhanh chóng đưa quân Mã 9 sang Hà, tìm cách tấn công
cánh phải của Trắng.

- Trung Pháo đối tá Mã.

5.... M7.6 6. M8.7 T3.5 (hình
110) trong thế trận này thì
Trắng sẽ có các phương án sau:
7. P8.2, 7. P8.1, 7. B5.1, 7.
X9.1, 7. P8-9, 7. X2-4.

+ Phương án 1: 7. P8.1 B7.1
8. X2-4 M6.7 9. P5-6 P8.5 10.
T7.5 P2.2 11. M7.6 P2-7 12.
X4.2 M7.5 13. T3.5 P8-9 14.
M6.4 P9.2 15. T5/3 X1.1 16.
P8.5 S4.5 17. X9-8 X8.8 18.
M4.6 S5.4 19. P6.5 B7-6 20.

M3/5 X8-6 21. M5.6 S6.5 22. P6.2 Tg-4 23. Mt.5 M3/5 24.
X4.1 Tg.1 25. P8-5 Tg-5 26. X8.9 T5/3 27. X8-7 X6-7 28.
M6/5 P7-5. Trắng có ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tấn
công vào cung Tướng và tìm cách đưa 2 Xe tham ra vào



Hình 110. Trắng đi trước

cuộc tấn công. Bên Đen củng cố vững chắc cung Tướng và tìm cách tấn công vào Sĩ 4 của Trắng.

+ *Phương án 2*: 7. P8.2 B7.1 8. X2-4 B7.1 9. M3/5 M6/4 10. T7.9 P2.1 11. X4-2 B3.1 12. X2/2 B3.1 13. T9.7 X1.1 14. X9.1 X8.1 15. X9-6 P8.1. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là: Thoát Mã 5 để điều chỉnh và dàn xếp thế trận tạo các hướng tấn công thẳng vào cung Tướng. Còn Đen dùng Xe phối hợp với các quân tấn công trực tiếp vào lộ 4.

+ *Phương án 3*: 7. X2-4 M6.7 8. M7.6 P8-7 9. P5-6 X8.5 ! 10. P8.2 B3.1 11. M6.4 X8/4 12. M4.6 M3.4. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là: Hạn chế sự hoạt động tích cực của Mã 4 và tìm cách phát triển nhanh cánh trái. Còn Đen cố gắng đưa Binh 3 sang Hà, tăng cường áp lực vào Trắng.

+ *Phương án 4*: 7. B5.1 B7.1 8. X2-4 B7.1 9. X4/1 B7.1 10. B5.1 P8-7 11. T3.1 S4.5 12. M7.5 X8.6 13. M5.6 P2.2 14. P8-3 P2-5 15. P5.4 M3.5 16. X4-5 X8-7 17. P3.5 M5/7 Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi cho cả 2 bên đều tấn công trung lộ, bằng cách phát triển Xe ra các cột cạnh Tướng.

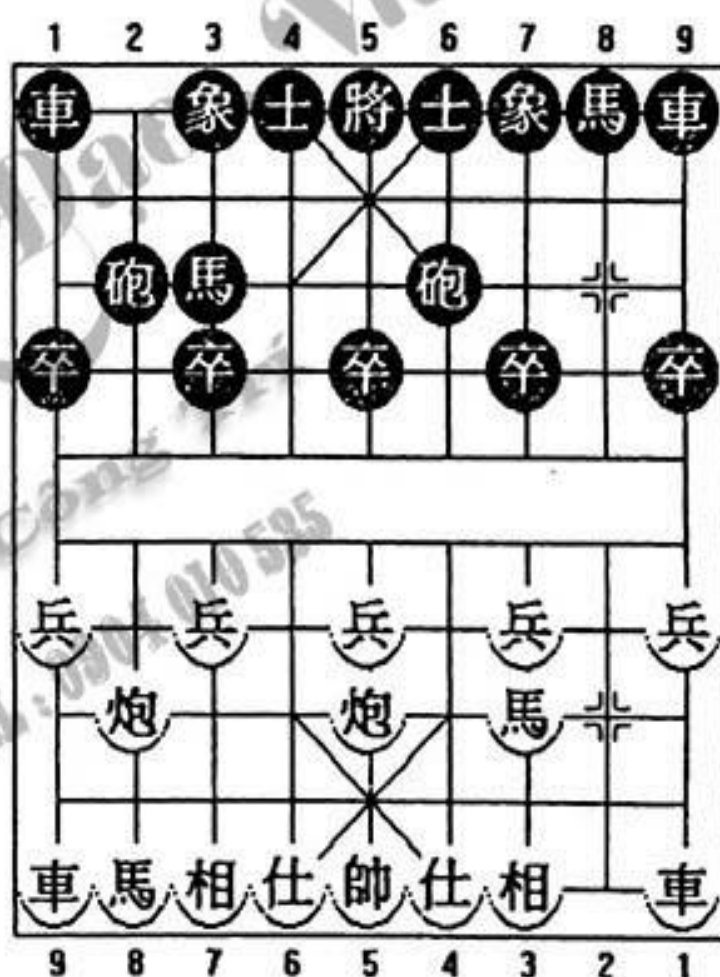
+ *Phương án 5*: 7. X9.1 S4.5 8. X9-6 P2.2 9. B5.1 B7.1 10. X2-4 M6.7 11. B5.1 B5.1 12. M3.5 B7-6 13. P5.3 P8.4 14. X6.4 B3.1 15. X6-7 P2-5 16. X7-5 X1-2 17. P8.4 B6-5 18. M5/3 P8.2 19. P8/2 X8.7 20. X4/4 X2.4. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là: Tấn công vào Binh 5 của Đen và chiếm giữ trung lộ. Còn Đen tạo sức ép và tấn công trực tiếp lên cánh phải của Trắng.

+ *Phương án 6*: 7. P8-9 X1-2 8. X9-8 P2.6 9. B5.1 B7.1 10. X2/5 P2/2 11. B3.1 P8.4 12. P5.4 M3.5 13. B5.1 B3.1 14. B5.1 B3.1 15. M7.5 M6.4 16. M5.7 T5.3 17. X2-6 M4.6 18. P9-5 S6.5 19. B5-6 T7.5 20. M3.5. Trắng có ưu thế. Kế hoạch chơi tiếp theo cho bên Trắng là: Tấn công vào trung lộ và trực tiếp vào cung Tướng. Còn Đen tìm cách ngăn cản Xe 8 không cho qua Hà.

b. Trung Pháo đối phản cung Mã.

1. P2-5 M2.3 2. M2.3 P8-6. (hình 111) Đến đây trắng có hai phương án 3. X1-2 và 3. X1.1.

- *Phương án 1*: 3. X1-2 B7.1 4. B5.1 M8.7 5. X2.6 P6-5 6. X2-3 X9.2 7. M8.7 B3.1 8. X3/1 T3.1 9. M7.5 P2.2 10. X3.1 M3.4 11. B5.1 M4.5 12. B5.1 P5/1 13. B5.1 T7.5 14. P5.5 P5-7 15. P5-1 P7.2 16. M3.5 Trắng có ưu thế nhỏ. Kế hoạch của Trắng là tấn công vào trung lộ và góc trái của Đen. Kế hoạch của Đen nhanh chóng phát triển Xe để tấn công vào cánh phải của Trắng.



Hình 111. Trắng đi trước

- *Phương án 2*: 3. X1.1 M8.7 4. B7.1 B7.1 5. X1-4 S4.5 6. M8.7 T3.5 7. P8-9 P2.2 8. X4.5 M7.8 9. X9-8 P2-1 10. P9.3 B1.1 11. X4/2 M8.7 12. P5-6 X9-8, Trắng đạt được thế

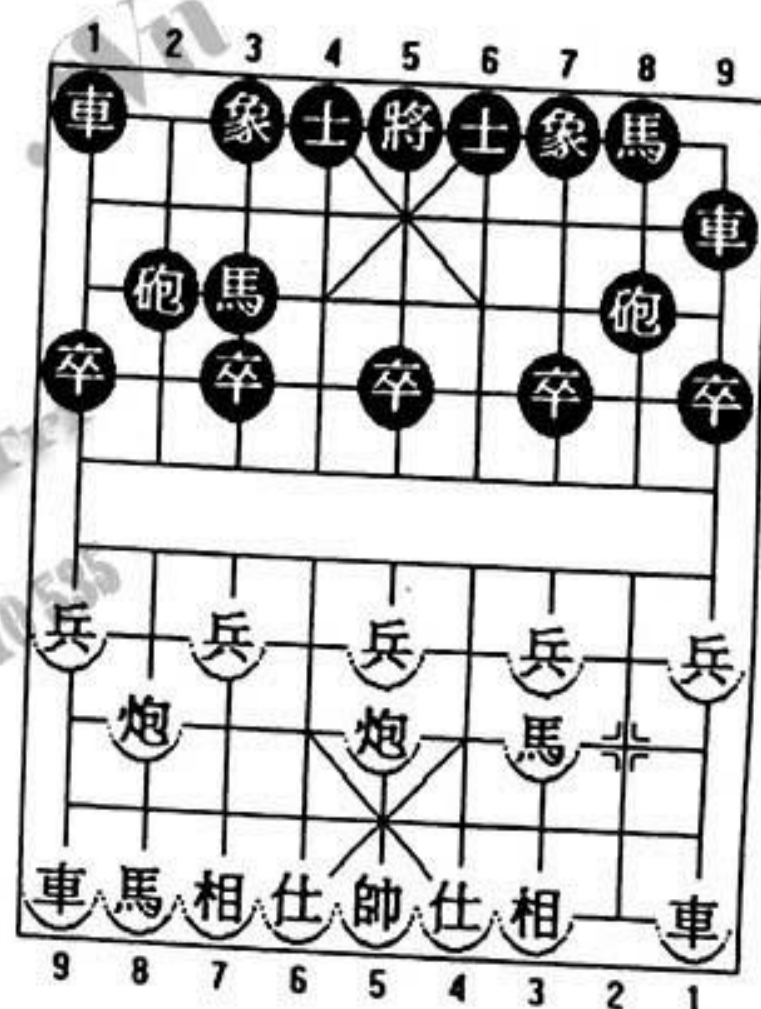
cờ vững chắc và kế hoạch tiếp theo là hạn chế đường Xe 8 của Đen sang cánh trái của mình và tấn công chủ yếu vào lộ 7. Bên Đen tạo Xe thông đường biên để chiếm vị trí kỳ Hà (13.... B1.1).

c. Trung Pháo đôi đơn đề Mã.

1. P2-5 M2.3 2. M2.3 đến đây Đen có hai phương án 2... X9.1 hoặc 2... M8.9.

- *Phương án 1: 2... X9.1 (Hình 112)*

3. X1-2 X9-4 4. B7.1 S4.5 5. M8.7 M8.9 6. B3.1 X4.7 7. T7.9 P8-6 8. S6.5 T3.5 9. M3.4 X1-4 10. P5-3 Xt-2 11. P8.2 P2.2 12. X2.7 P2-6. Thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi của Trắng là tấn công vào cánh trái của Đen và tìm cách chuyển Pháo 8 sang cánh phải. Kế hoạch chơi của Đen là tạo hướng mở cho quân Mã 3 hạn chế đường tấn của Pháo 8.



Hình 112. Đen đi trước

- *Phương án 2: 2... M8.9.*

3. X1-2 X9-8 4. B7.1 T3.5 5. M8.7 S4.5 6. P8-9 P2.4 7. B3.1 P2-3 8. X9-8 X1-4 9. X2.4 B7.1 10. B3.1 P8-7 11. X2.5 M9/8 12. M3.4 P7.7 13. Tg5.1 thế trận phức tạp. Kế

hoạch chơi của Trắng là tấn công vào trung lộ. Bên Đen thì tìm cách đưa Xe sang cánh phải của Trắng.

d. Pháo đầu đối Uyên ương Pháo.

1. P2-5 M2.3 2. M2.3 B7.1 3. X1-2 X9.2. (hình 113) Đến đây Trắng có hai phương án chính 4. M8.9 và 4. P8.2.

- Phương án 1: 4. M8.9

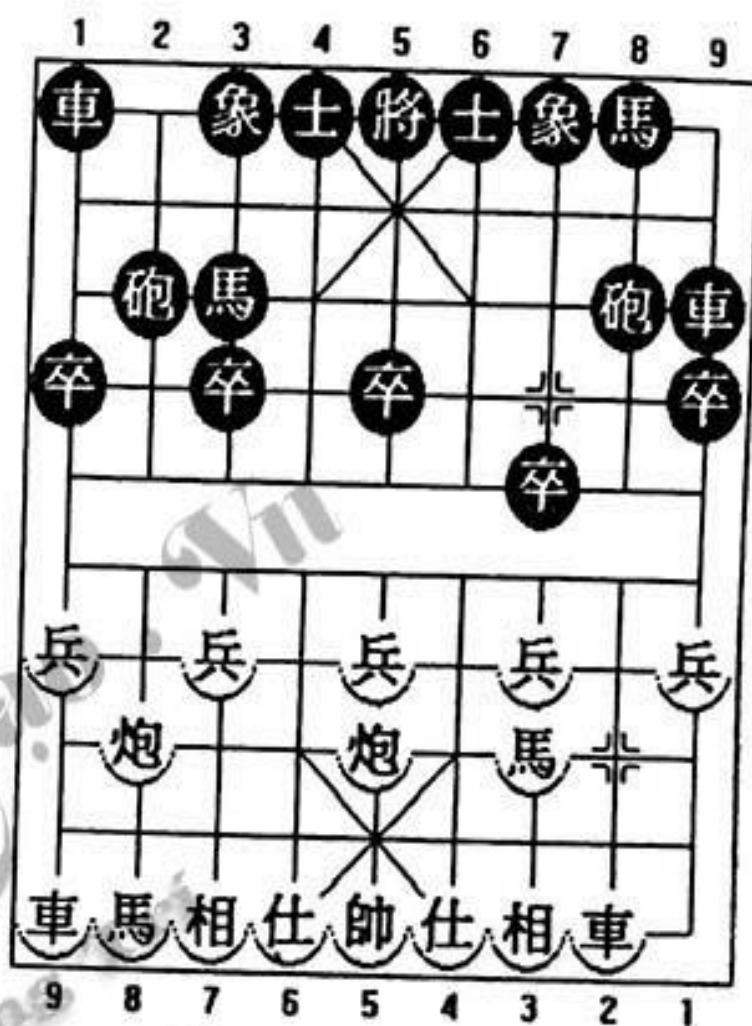
4... P2/1 5. X2.6 T7.5 6. X9.1 M8.7 7. X9-6 P2-7 8. P8-7 X1-2 9. B7.1 M7.6 Thế trận trở nên phức tạp. Kế hoạch của Trắng là phong toả Xe cánh trái đối phương. Bên Đen phản công trực tiếp vào lộ 3 của Trắng.

- Phương án 2: 4. P8.2.

4... B9.1 5. M8.7 P2/1 6. X2.6 M8.7 7. P8-7 B3.1 8. X2-3 B3.1 9. X3.1 T3.5 10. B7.1 Trắng ưu thế nhỏ. Bên Trắng phát triển Xe ở cánh trái tập trung lực lượng vào hai cánh để tấn công đều cả hai cánh. Bên Đen nhanh chóng phát triển các quân ở cánh phải để làm hạn chế sự tấn công của đối phương.

3. Hệ thống khai cuộc phòng thủ.

a. Sĩ giác Pháo.

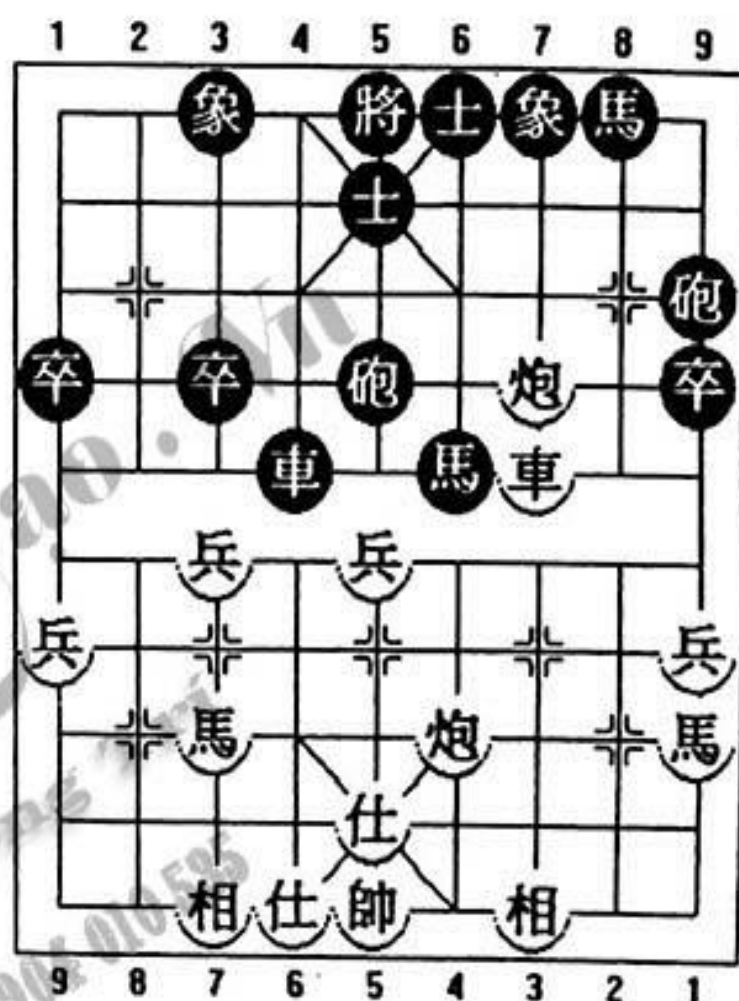


Hình 113. Trắng đi trước

al. Sĩ giác Pháo đối phản cung Mã.

1. P2-4 B7.1 2. M2.1 M8.7 3. X1-2 X9-8 4. X2.6 P2-4 5. P8-5 M2.3 6. M8.7 X1-2. 7. X9.1. Đến đây Đen có hai phương án 7... X2.6 và 7... X2.4.

- *Phương án 1: 7... X2.6 8. B3.1! B7.1 9. X9-3 P4.1 10. X2/5 M7.6 11. X2.4 X2/2 12. B7.1! M3/5 13. P5.4 M5.7 14. P5-3 P8-9 15. X2.4 M7/8 16. X3.3 P4-5 17. S4.5 S4.5 18. X3.1 X2-4 19. B5.1. (hình 114)*
Trắng có ưu thế nhỏ. Trắng tạo áp lực ở trung lộ bằng Binh 5. Bên Đen tìm cách thoát Mã khỏi sự trói quân và củng cố trung lộ.



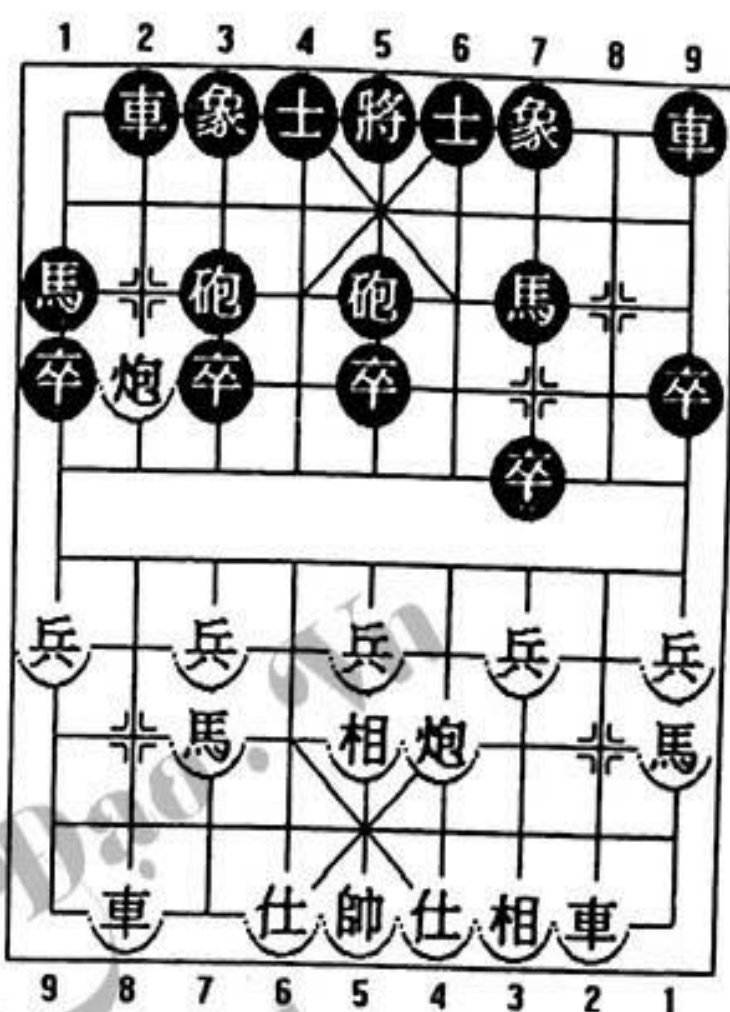
Hình 114. Đen đi trước

- *Phương án 2: 7... X2.4 8. X9-6 S6.5 9. X6.5 X2-3 10. P5/1 T7.5 11. P5-7 X3-6 12. S6.5 B3.1 13. X6-7 M3/2 14. B7.1 M2.1 15. X7-9 P4-3 16. T7.5 P3.1 17. X2/2 P8.1 18. M7.6 X6-4 19. P7.4 X4-5 20. B5.1 X5-6 21. M6.7 M1.3 22. X9/2 M3/2 thế cờ cân bằng.*
Kế hoạch của bên Trắng là đưa Binh 9 sang Hà để tăng thêm lực lượng tấn công. Bên Đen đưa Mã 2 lên lộ 4 để chiếm giữ vị trí xung yếu ở cột 3.

(8. B3.1 P4.1 9. X2/2 B7.1 10. X2-3 M7.6 11. X9-6 S4.5 12. B7.1 T3.5 thế cờ cân bằng. Bên Đen có các quân liên kết mạnh hơn).

a2. Sĩ giặc pháo đối trung pháo.

1. P2-4 B7.1 2. M2.1 P8-5 3. M8.7 M8.7 4. X1-2 M2.1 5. T7.5 P2-3 6. X9-8 X1-2 7. P8.4. (Hình 115).



Có 3 phương án xảy ra 7... X9.1, 7... B3.1 và S6.5.

- Phương án 1: 7... X9.1 8. X2.4 X9-4. Nước đi này để gây áp lực lên quân Mã 7 đang phòng thủ, đe dọa Xe, Pháo ở cột 8 mất chân Mã đồng thời phải chuyển P4-7 sẽ yếu trung lộ vào cánh trái của bên Trắng. Nếu Đen triển khai quân mà đi 8... B1.1 thì 9. B1.1 X9-6 10. S4.5 X6.3 11. X2-8! S4.5 12. M1.2 X6-4 13. P4-3. Trắng dễ dàng chiến thắng.

9. B1.1 B3.1 10. X2-8 M7.6 11. P8-7 X2-1 12. X8-4 M6.4 13. P7-1 S4.5 14. S6.5 X1-2 15. X8-6 B3.1 16. T5.7 M4.3 17. X6.8 P5.4 18. S5.6.

Nếu Trắng đi 18. S5/6 thì Đen đối lại 18.... P3-2 19. X6/6 P2.7 20. Tg5.1 X2.8 21. Tg5.1 Trắng sẽ rất nguy hiểm.

18.... X2.9 19. Tg5.1 M3.4 20. X4-5 X2/1. Đen có ưu thế nhỏ. Bên Trắng tìm cách đưa Mã 1 lên tham chiến (lấy tấn công làm phòng thủ). Đen tìm cách đưa quân Pháo sang lộ

1 để tạo thế “Tam tử đồng biên”, tấn công vào góc trái của Trắng.

- *Phương án 2*: 7... B3.1 8. P8-7 X2.9 9. P7.3 S4.5 10. M7/8 P5.4 11. S6.5 T7.5 12. P7-9 X9-8 13. X2.9 M7/8 14. B1.1 thế cờ cân bằng, kế hoạch của Trắng là tấn công vào Tượng yếu và tìm cách phát triển 2 Mã. Bên Đen tìm cách bắt các Binh 9, Binh 7 để mau chóng chuyển về cờ tàn.

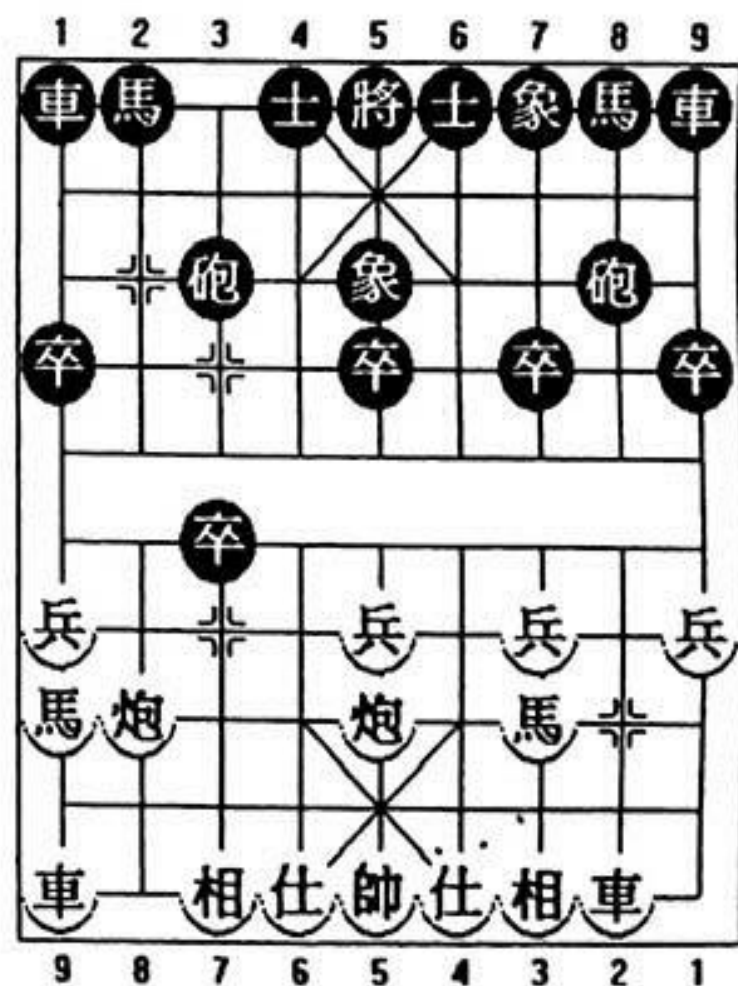
- *Phương án 3*: 7... S6.5 8. X2.4 P5-4 9. B3.1 B7.1 10. X2-3 T7.5 thế cờ cân bằng. Kế hoạch của Trắng là tìm cách đưa Mã 1 lên tấn công cánh trái bên Đen, Đen mau chóng phát triển Xe ra các lộ 8, 6 nhằm hạn chế sự tấn công của đối phương.

b. Tiến Binh.

b1. Tiến Binh đối liễm Pháo.

1. B7.1 P2-3 2. P2-5 T3.5 3. M2.3 B3.1 4. M8.9 B3.1 5. X1-2 (hình 116) đến đây Đen có hai phương án 5... X9.1 và 5... M2.4.

- *Phương án 1*: 5... X9.1 6. X9-8 X9-4 7. S6.5 S4.5. (nếu Đen không đi 7...S4.5 phòng thủ trước mà vội đi 7... X4.4 thì 8. P5.4 S4.5 9. P5-1 M8.9 10.



Hình 116. Đen đi trước

P8-4 M2.1 11. T7.5 X4-6. Trắng ưu thế nhỏ).

8. X2.4 B7.1 9. X2-7 M8.7 10. P8-6 P3.2 11. M9.7 M2.1.
(Đen có thể đi 11.... P3.2 12. X7/1 X4.4 13. B5.1 M2.1 14.
X7-4 M7.8 15. B5.1 B5.1 16. X4.5 M8/7 17. X8.7 X4-5 18.
P6.4 M7.6 19. X8/4 X1-3 20. P6-5 X3.9 21. S5/6 X5-6 22.
B3.1. Thế trận sẽ phức tạp hơn).

12. B3.1 P3.2 13. B3.1 P8.4 14. M3.4 T5.7 15. X8.5 T7/5
16. M4.6 X4-3 17. M6.4 S5/4 18. X7.4 M1/3 19. X8-3 P3/4
20. P6.5 X1-2 21. X3/2. Thế cờ cân bằng.

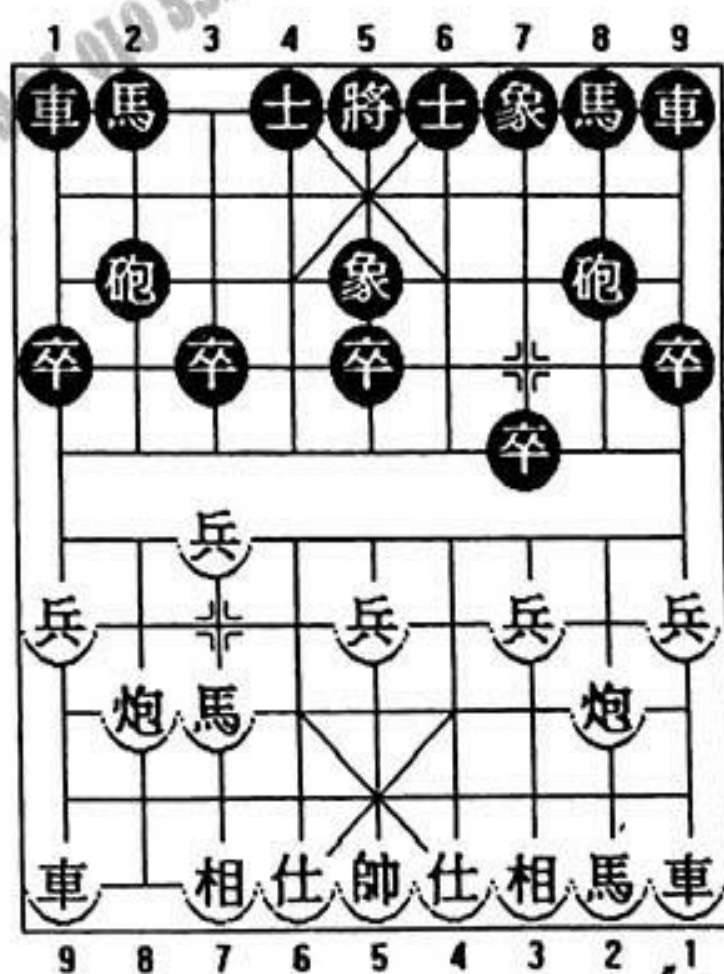
- *Phương án 2*: 5... M2.4 6. X2.4 M4.3 7. P5.4 S4.5 8.
S6.5 B1.1 9. P8-4 X1-4 10. T7.5 M8.7 11. P5-4 P8-9 12.
T5.7 X9-8 13. X2.5 M7/8 14. P4-1 B7.1 15. T7/5 M8.7 Đen
có ưu thế nhỏ, bên Trắng tìm cách tạo hướng mở cho quân
Mã. Bên Đen đưa Mã lên giăng để tạo thế liên hoàn.

(8. T7.5 B3.1 9. P8.4 B3-4
10. S6.5 B7.1 thế cờ cân bằng).

*b2. Tiến Binh đối khởi
Tượng.*

1. B7.1 T3.5 2. M8.7 B7.1
(hình 117) đến đây Trắng có 3
phương án xảy ra 3. P8-9, M2.1
và T3.5:

- *Phương án 1*: 3. P8-9 M8.7
4. X9-8 M2.4 5. M2.3 M7.6 6.



Hình 117. Trắng đi trước

X1.1 P8-7 7. X1-6 X9.1 8. X6.4 X9-8.

(Nếu Đen đi 8.... M6.7 thì 9. P2.1).

9. M3/5 M6.7 10. P2-3 X1.1 11. M7.6 P2-4 12. M5.7 P4.3 13. M7.6 M4.2 14. P9-6 X8-4 15. X6.3 M2/4 16. X8.5 thế trận sẽ phức tạp hơn. Bên Trắng tấn công vào cánh phải của Đen và trực tiếp vào lộ 4 của Đen. Còn Đen phòng thủ chặt cánh phải và phát huy hết sức mạnh của quân Mã 4.

- *Phương án 2:* 3. M2.1 M8.7 4. T7.5 B9.1 5. P8.2 P8-9 6. X1-2 X9-8 7. S6.5 P9.4 8. B3.1 B7.1 9. P8-3 M2.4 thế cờ cân bằng, kế hoạch của Trắng là phát triển Xe ở cánh trái ra các lộ 8, 6 để kiểm soát cánh phải của Đen. Bên Đen tìm cách phát triển quân Mã 4 để thoáng lộ 4 cho quân Xe cánh phải.

- *Phương án 3:* 3. T3.5 T3.5 M8.7 4. M2.4 M2.4 5. X9.1 X9.1 6. X1-3 X1-3 thế cờ cân bằng, kế hoạch của hai bên đều tìm cách tấn công vào lộ 3 và lộ 7 để chiếm vị trí trọng yếu của quân Xe.

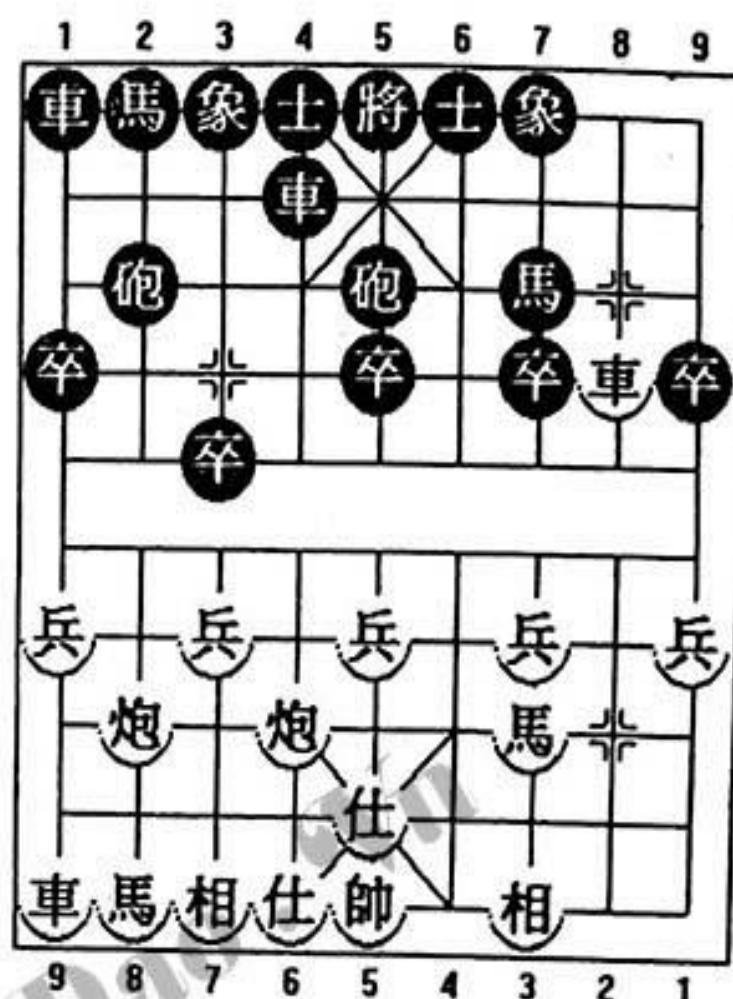
c. Quá cung Pháo.

c1. Quá cung Pháo đối Trung Pháo.

1. P2-6 P8-5 2. M2.3 M8.7 3. X1-2 X9.7 4. X2.6 X9-4 5. S4.5 B3.1 Tới đây Trắng có 2 phương án đặc trưng (hình 118).

- *Phương án 1:* 6. X2-3 M2.3 7. T7.5 P5/1 8. P8.2 X4.4 9. B7.1 X4/1 10. B7.1 X4-3 11. P8-5 X1-2 12. M8.9 P2-1

13. X9-7 X3.5 14. T5/7 P5.4 15. B5.1 X2.6 16. T3.5 M7/5 thế cờ cân bằng. Kế hoạch chơi cho bên Trắng là: Tấn công trực tiếp vào cánh trái của Đen và đặc biệt là Sĩ 6. Còn Đen phát triển cánh phải để đỡ cánh trái theo phương châm lấy tấn công làm phòng thủ, nhanh chóng phát triển 2 Mã.



Hình 118. Trắng đi trước

- Phương án 2: 6. P8.2 X4.4 7. B7.1 X4/1 8. X2/2 P2-3 9. M8.7 X4.2 10. P6-4 P3/1 11. T7.5 P5-3 12. X2-6 P4/1 13. M7.6 B3.1 14. T5.7 M2.1 (nếu Đen đi 14...P3.4 thì 15. M6.4 T3.5 16. T3.5 Pt/1 17. P8-3 M7/9 18. X9-8 +-).

15. P8.3 M7/5 16. T7/5 X1-2 17. X9-8 M5.4 18. P8/1 B5.1 19. P4.4 Đen phản công. Kế hoạch của bên Trắng là phụng tỏa cánh phải của Đen đe dọa P4-5 tạo thế Pháo trống. Đen tìm cách phòng thủ trung lộ.

c2. Quá cung Pháo đối khởi Mã.

1. P2-6 M8.7 2. M2.3 X9-8 (hình 119) Đây là đặc trưng cho dạng khai cuộc này. Tới đây có 2 phương án xảy ra: 3. X1-2 và 3. B3.1.

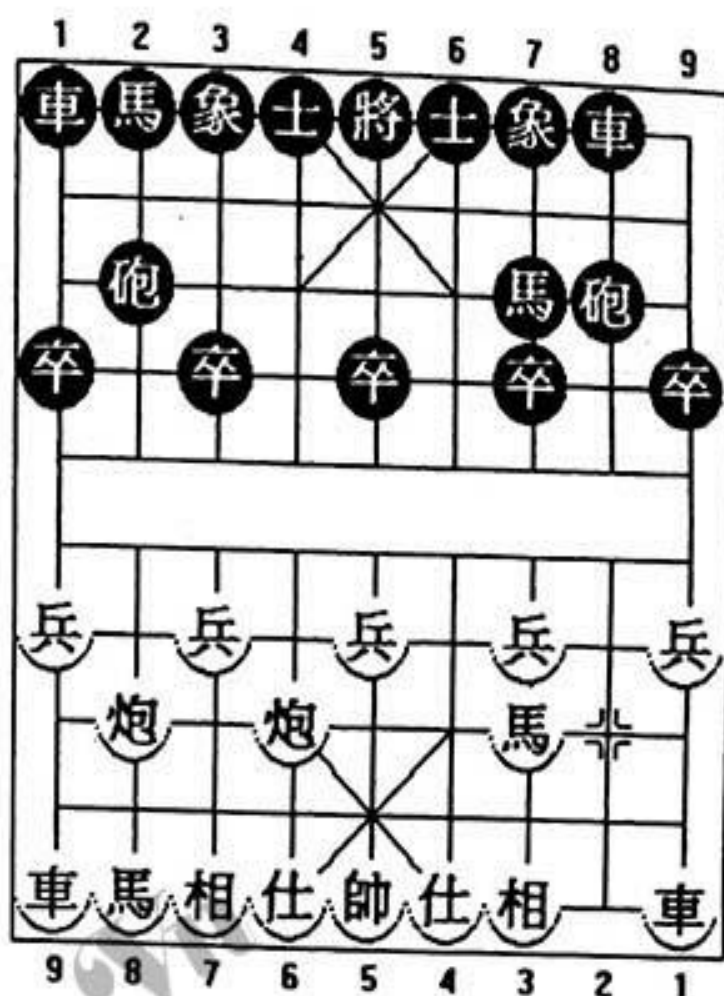
- Phương án 1: 3. X1-2 P8.4 4. B3.1 P8-7 5. B7.1 (nếu Trắng đi 5. T3.5 X8.9 6. M3/2 P2-5 7. M2.3 M2.3 8. M8.9

B5.1 9. X9-8 B5.1 10. B5.1 M7.5
11. P8-7 X1.1 12. X8.4 X1-4 13.
S4.5 X4.3! 14. B9.1 B7.1 15.
B3.1 B5.7 Đen ưu thế).

5... P2-5 6. M8.7 X1.1
7. X9-8 X1-4 8. S4.5 X8.9
9. M3/2 M2.3 10. P8.5 B5.1
11. P8-5 T7.5 12. X8.7 M7.5
13. M7.8 P7-6 14. M8.7 X4.3
15. M2.3 P6/4 16. X8.1 S6.5
17. P6-7 Trắng có ưu thế về thế
trận. Kế hoạch của Trắng là:

Tấn công trực tiếp vào lộ 3 của Đen. Còn Đen tìm cách làm
hạn chế sự cơ động Pháo 7 của Trắng.

- Phương án 2: 3. B3.1 P8-9 4. T7.5 B3.1 5. S6.5 M2.3 6.
M8.9 B1.1 7. P8.4 T7.5 8. P8-7 X1.3 9. X9-8 X1-3 10. X8.7
thế cờ cân bằng. Trắng tấn công vào cánh trái của Đen (tập
trung vào quân Mã 7). Đen tạo hướng mở cột 7 (Binh 7).



Hình 118. Trắng đi trước

IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU KHAI CUỘC

Khi trình độ chiến thuật và chiến lược của các vận động
viên là ngang nhau thì giai đoạn khai cuộc có vai trò rất lớn
trong việc ảnh hưởng đến kết quả ván đấu. Nếu các đấu thủ
nhỉnh hơn về việc xuất quân cũng như nắm vững chiến
thuật, chiến lược chơi thì rất dễ tạo ra ưu thế trước đối
phương. Chính vì vậy nghiên cứu khai cuộc là việc làm rất

quan trọng để nâng cao kết quả thi đấu của mình hay nói cách khác là nâng cao trình độ của người chơi cờ.

Qua tham khảo nhiều cuốn sách viết về Khai cuộc môn Cờ Tướng cũng như các cuốn sách viết về môn Cờ Vua, chúng tôi cho rằng khi nghiên cứu khai cuộc cần phải được thực hiện tuân tự, nghiêm túc theo 3 giai đoạn:

- Giai đoạn 1: Nghiên cứu bước đầu về các phương án, hệ thống khai cuộc.

- Giai đoạn 2: Làm sáng tỏ tất cả ý đồ, mục đích chiến lược của hệ thống, phương án mà chúng ta đang nghiên cứu.

- Giai đoạn 3: áp dụng khai cuộc đó vào tất cả các ván đấu có thể để kiểm nghiệm hệ thống khai cuộc đó và biến chúng thành kiến thức riêng của mình.

Chương 3

GIAI ĐOẠN TRUNG CUỘC

Trung cuộc (còn gọi là giai đoạn giữa của ván cờ) là giai đoạn quan trọng nhất của ván cờ. Tại đây diễn ra cuộc tranh đấu gay gắt nhất trên tất cả các mặt tâm lý, kỹ - chiến thuật, chiến lược... các mưu kế và các thủ pháp quyết định để giành ưu thế buộc đối phương phải đầu hàng. Sự phát triển nghệ thuật chơi các thế trận trung cuộc đã được các Đặc cấp đại sư xây dựng. Những vấn đề về lý luận trong việc xác định chất lượng một thế cờ căn cứ vào sự tổng hợp hoạt động của các quân, sau đó tổng hợp mọi vấn đề và cách đánh giá thế trận cuối cùng rồi mới dựa vào vị trí của các quân trên bàn cờ ở thời điểm cụ thể để vạch ra kế hoạch chơi.

I. CÁC LOẠI HÌNH CHIẾN THUẬT

Chiến thuật trong Cờ Tướng là một tổ hợp các nước đi nhằm sử dụng một quân hay một nhóm quân nào đó tạo ra các mối đe dọa cụ thể lên thế trận của đối phương và những nước đi như vậy nhằm mục đích: hơn quân, cầu hoà, chiếu hết, ưu thế...

Các loại hình chiến thuật trong Cờ Tướng rất phong phú

và đa dạng. Nắm vững các dạng thức chiến thuật này trình độ của VĐV Cờ Tướng sẽ tăng lên đáng kể. Các dạng thức chiến thuật thường hay sử dụng khi tiến hành ván đấu bao gồm:

- Phối hợp quân.
- Chiến thuật phong toả.
- Chiến thuật trói quân.
- Chiến thuật vây hãm.
- Chiến thuật đổi quân.
- Chiến thuật chuyển quân.
- Tranh tiên (giành ưu thế).
- Tấn công cánh.
- Tấn công trung lộ.
- Chặn Tượng.
- Đột nhập điểm yếu.
- Tốt quý thần tốc (Tốt phải tiến nhanh).
- Tập trung lực lượng.
- Chiến thuật thí quân (Đòn phối hợp).

Dưới đây là cụ thể của các dạng thức chiến thuật.

1. Phối hợp quân.

Hiểu rõ đặc điểm, tính năng và tác dụng của từng loại

quân để sử dụng phát huy tốt vai trò của chúng. Thế nhưng trong ván cờ, các quân thường liên kết phối hợp tác chiến nên cần học tập những kiểu phối hợp này.

a. Song Xe phối hợp.

Song Xe phối hợp có uy lực mạnh vô cùng. Nếu đối phương khuyết Sĩ thì song Xe càng lộ rõ uy lực hơn.

Ví dụ thế cờ hình 120: Trắng thí Xe ở cung Tướng và dành thắng lợi một cách ngoạn mục.

1.X3.4 Tg/1 2.X3-5 X5/1
3.X4.1 X5-6 4.X4.1 Tg-5 5.X4-6
6 Trắng hơn quân thắng.

b. Song Pháo phối hợp.

Hai Pháo phối hợp làm ngòi làm tăng cao hiệu quả tấn công.

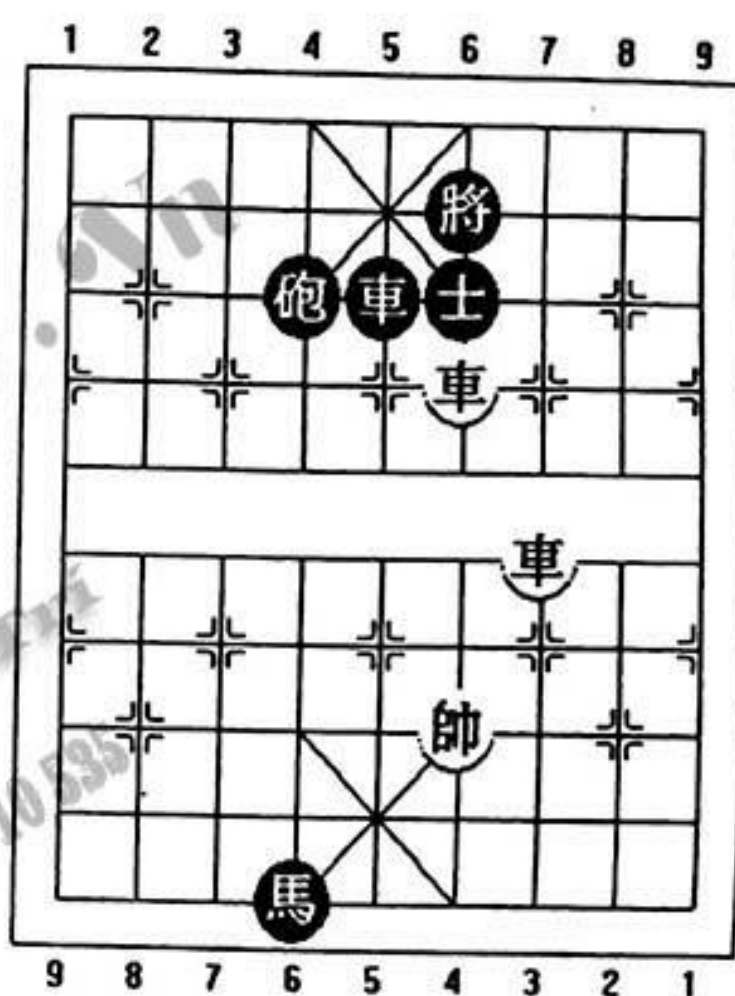
Thế nhưng nếu chúng phối hợp phòng thủ thì rất hiệu quả và

khá linh hoạt. Còn phối hợp tấn công thì khó khăn nếu không có sự tham gia của các quân khác.

Ví dụ hình 121: Trắng chỉ sử dụng 1 nước đi Pháo cũng có thể chiếu hết đối phương.

1.P1-6! thắng.

Đây là trường hợp chiến thắng khá lạ, tuy nhiên trong



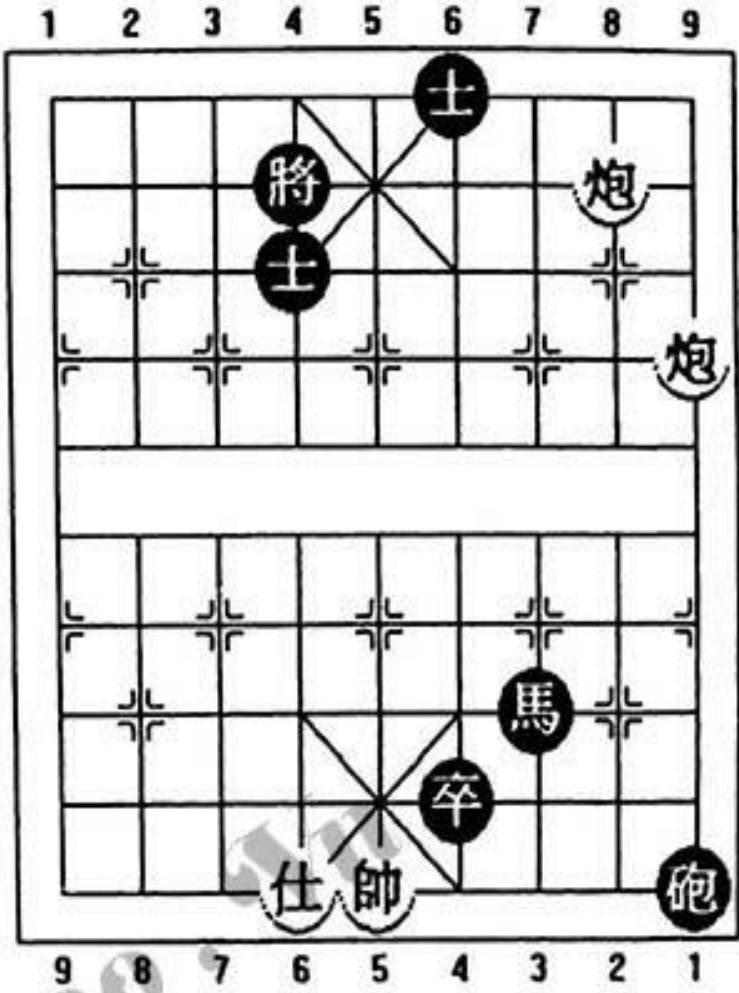
Hình 120. Song Xe phối hợp

thực tế cũng có lúc thực hiện được nước chiếu hết này.

c. Song Mã phối hợp.

Song Mã phối hợp liên hoàn nhảy chiếu Tướng, không sợ các quân mạnh của đối phương vây bắt.

Ví dụ thế cờ hình 122: Bên Đen sử dụng song Mã liên hoàn phòng thủ.



Hình 121. Song Pháo phối hợp

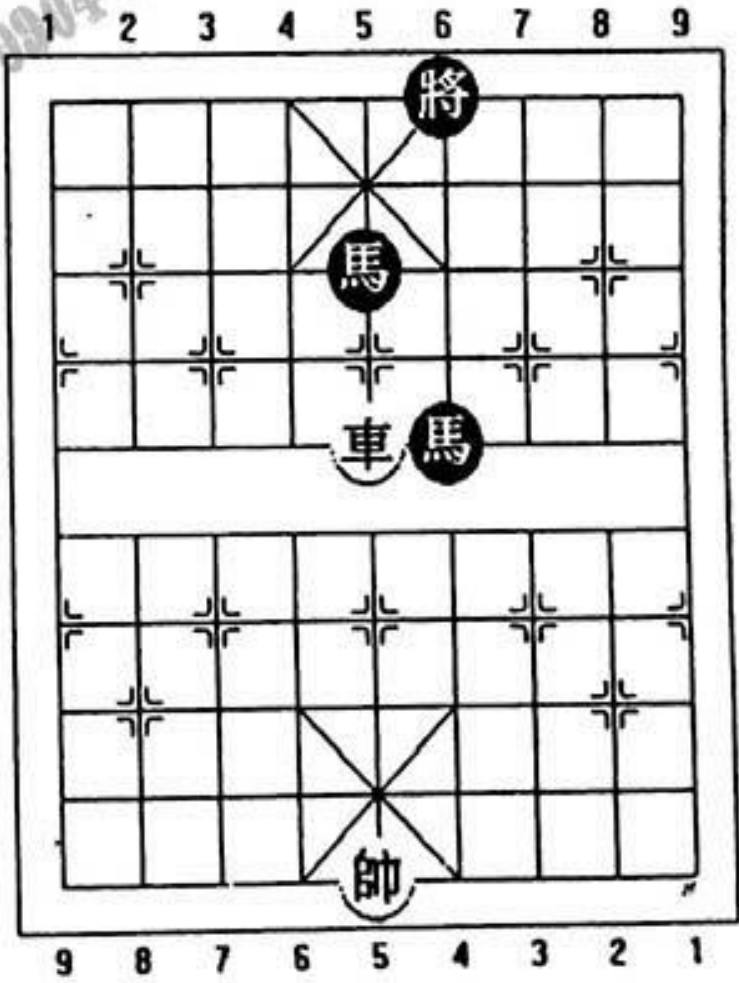
1.Tg-4 Tg-5 2.Tg-5 Tg-4 3.X5-8 Tg.1 4.X8.3 Tg/1 5.X8-5 M5.3! 6.X5/6 M3/5 7.X5-6 Tg-5 8.X6.3 Tg-6 9.X6-5 Tg.1 10.Tg-4 Tg-5 hoà.

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

d. Song Binh phối hợp.

Song Binh phối hợp có thể hoàn thành những nhiệm vụ đơn giản, nhưng chúng hành động “chậm chạp”. Nếu không có quân nào khác hỗ trợ thì chúng khó phát huy sức mạnh.

Chúng ta xem các thế cờ sau:



Hình 122. Song Mã phối hợp

Ví dụ hình 123: Trắng phải chia 2 Tốt ra để vây Tướng Đen.

1.Tg-4 Tg-4 2.B5-6 P5-4
3.B6-7 P4-5 4.B4.1 P5.1 5.B7.1
P5/1 6.Tg-5 P5-9 7.B4-5 P9.1
8.B7-6 Tg/1 9.B5.1 P9-7
10.B5.1 Trắng thắng.

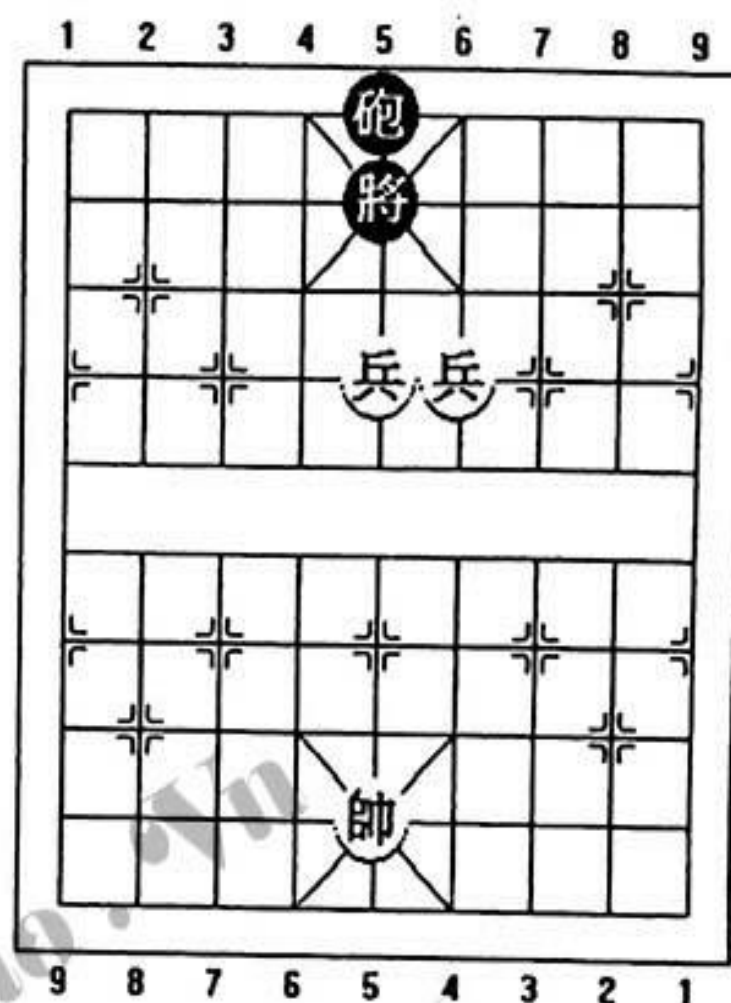
d. Xe, Mã phối hợp.

"Xe đi đường thẳng, Mã nhảy đường quanh, Xe đi nhanh, Mã nhảy chậm chạp", thế nhưng hai quân này hợp lực với nhau thì sẽ phát huy được ưu điểm đồng thời hạn chế điểm khuyết của nhau. Có rất nhiều ví dụ phối hợp giữa Xe và Mã rất độc đáo, nhất là ở giai đoạn cờ tàn. Sau đây là một vài ví dụ sẽ chứng minh điều đó.

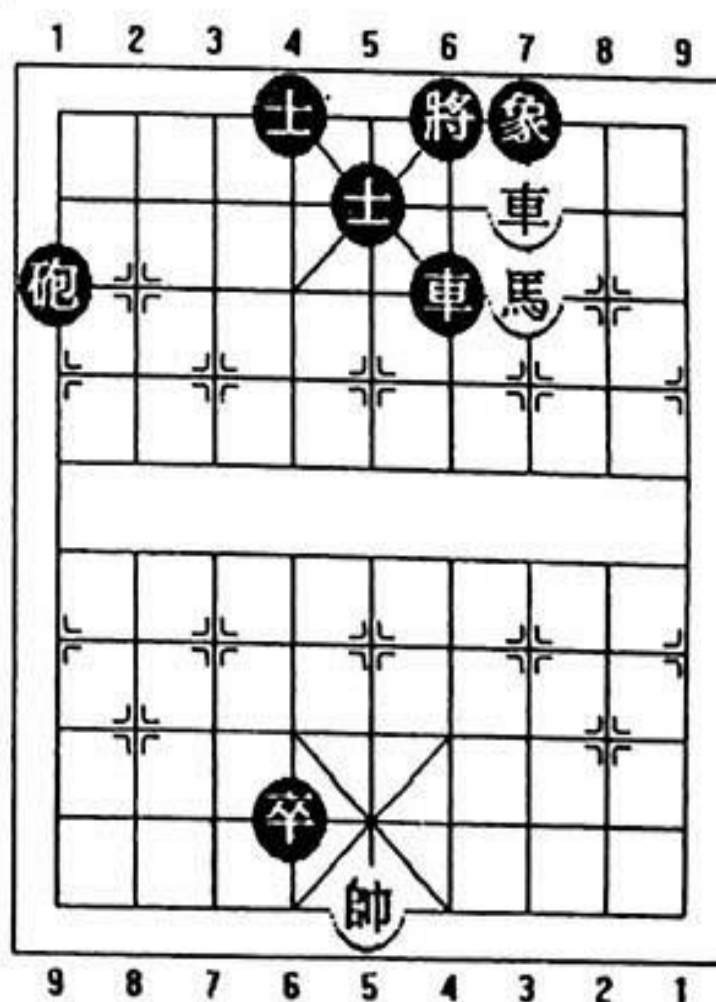
Ví dụ hình 124: Trắng sử dụng Xe và Mã phối hợp chiếu hết.

1.X3.1 Tg.1 2.X3-4! S5/6
3.M3.2 Trắng thắng.

Ở ví dụ này Tướng bên Trắng đứng lộ 5 làm cho Tướng Đen không thể sang được và dành



Hình 123. Song Binh phối hợp



Hình 124. Xe, Mã phối hợp

thắng lợi.

e. Xe Pháo phối hợp.

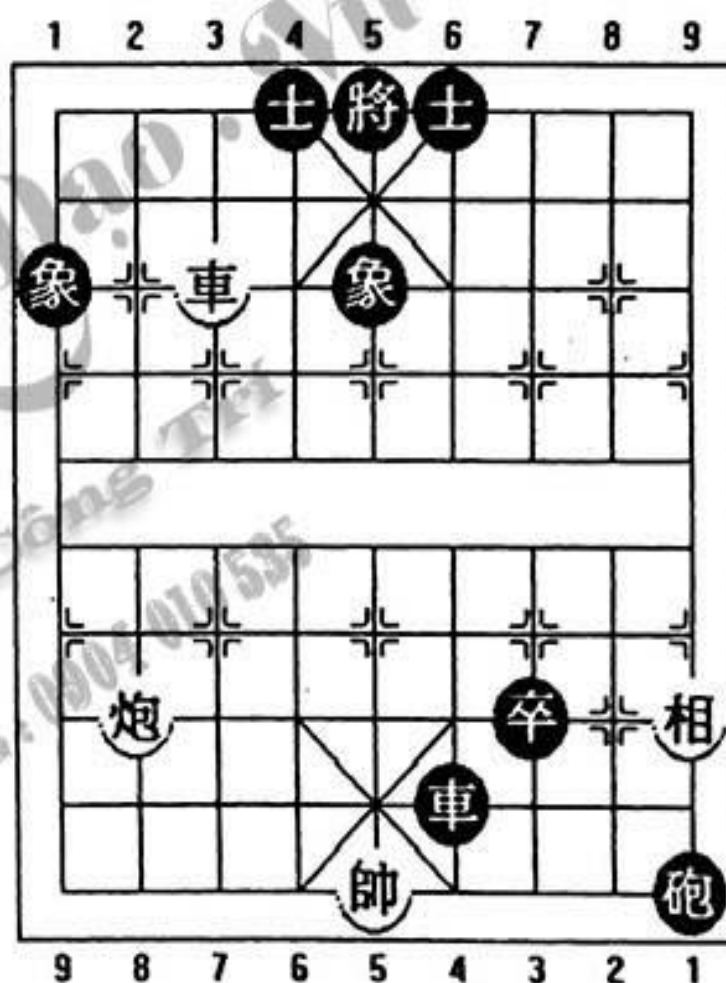
Xe, Pháo là các quân đánh tầm xa, vì chúng cơ động rất linh hoạt. Xe, Pháo phối hợp phát huy sức mạnh rất cao đặc biệt khi có sự tham gia của Mã. Trong tấn công, dùng Pháo khống chế, dùng Xe qua lại tấn công vào các vị trí có thể xuất hiện nhiều tình huống hấp dẫn.

Ví dụ hình 125: Trắng sử dụng Pháo giác tấn công Tướng Đen.

1.P8.7 T1/3

Nếu 1...S4.5 thì 2.X7.2 S5/4
3.X7/8 chiếu rút bắt Xe.

2.X7-5 S6.5 3.X5.1 Tg-6
4.X5-6! B7.1 5.X6.1 Tg.1 6.X6-4
4 Trắng thắng.



Hình 125. Xe, Pháo phối hợp

f. Pháo, Mã phối hợp.

"Mã đi chậm, Pháo đi nhanh.

Mã đi đường "gãy", Pháo ăn quân cần có ngòi", cả hai quân này có khả năng riêng thế nhưng nếu phối hợp thì chúng có nhiều ưu thế nổi bật. Ví dụ như khi tấn công, dùng Pháo khống chế rồi Mã phối hợp có thể hình thành nhiều kiểu tiên Mã hậu Pháo chiếu hết.

Ví dụ hình 126: Trắng sử dụng Pháo, Mã phối hợp chiếu hết Tướng Đen.

1.M7.5 Tg/1 2.M5.7 Tg/1

Nếu 2...Tg.1 ? thì 3.M7.8 Tg/1 4.P9.4 thắng.

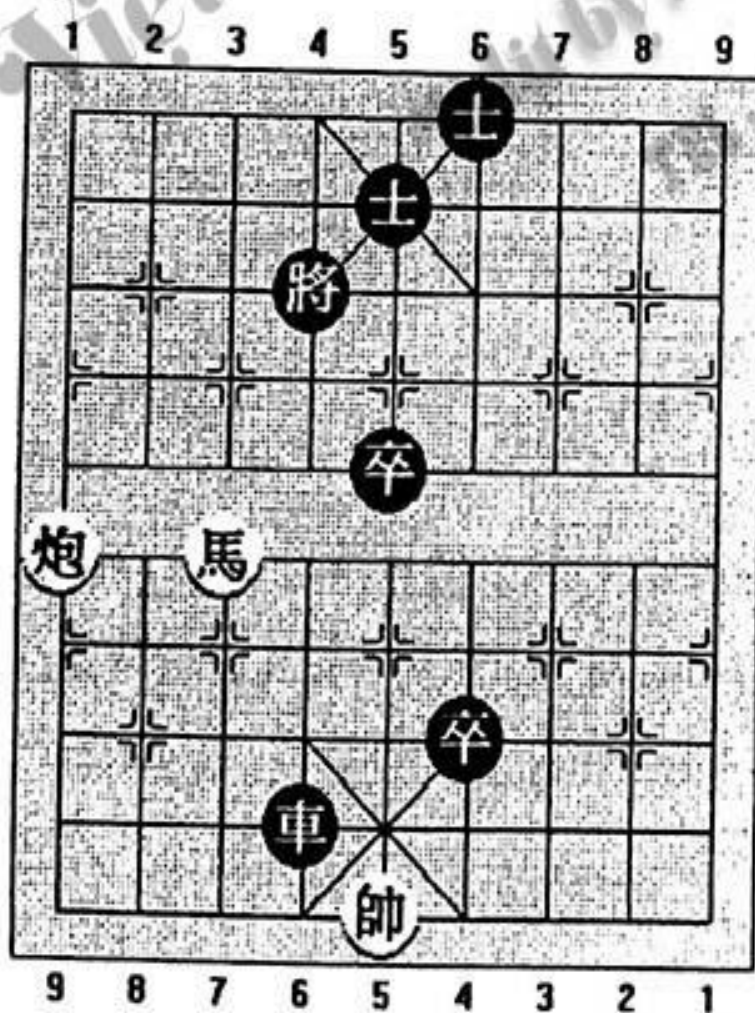
3.M7.8 Tg-5 4.P9-3 X4-7 5.M8/6 Tg-4 6.P3-6 thắng.

g. Xe, Tốt phối hợp.

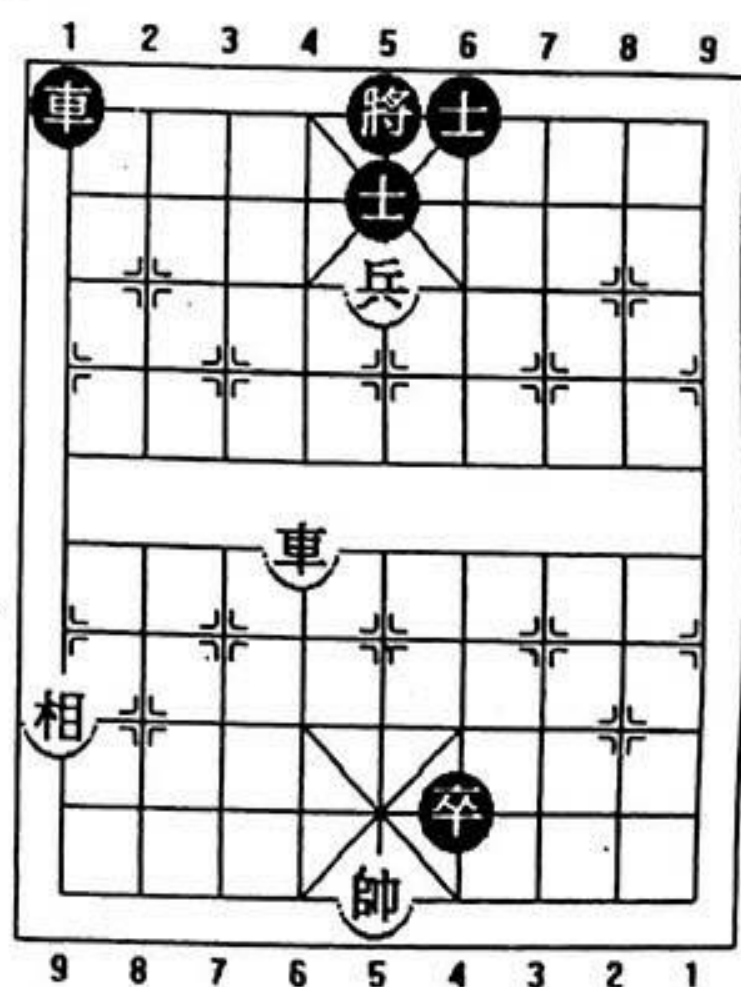
Xe, Tốt phối hợp trong giai đoạn cờ tàn có nhiều kiểu chơi rất độc đáo. Chú ý phát huy vai trò của Tướng khiến Xe, Tốt có nhiều cú đánh rất bất ngờ.

Ví dụ hình 127: Trắng phá Sĩ và tìm cách bắt Xe.

1.B5.1! S6.5 2.X6-2 Tg.4 3.X2.5 S5/6 4. X2-4 Trắng ăn Xe và thắng.



Hình 126. Pháo, Mã phối hợp



Hình 127. Xe, Tốt phối hợp

h. Pháo, Tốt phối hợp.

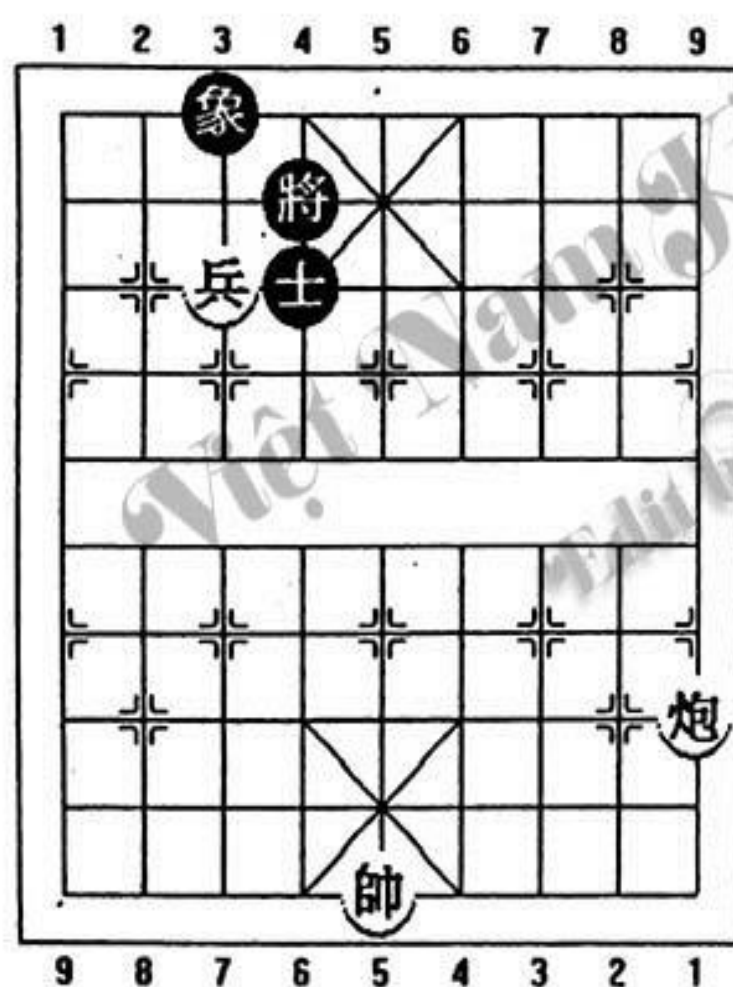
Ví dụ hình 128: Trắng dùng Pháo vây Tướng Đen.

1.B7.1 Tg/1 2.B7.1! Tg.1 3.P1.6 Đen không có nước đi nên xin thua.

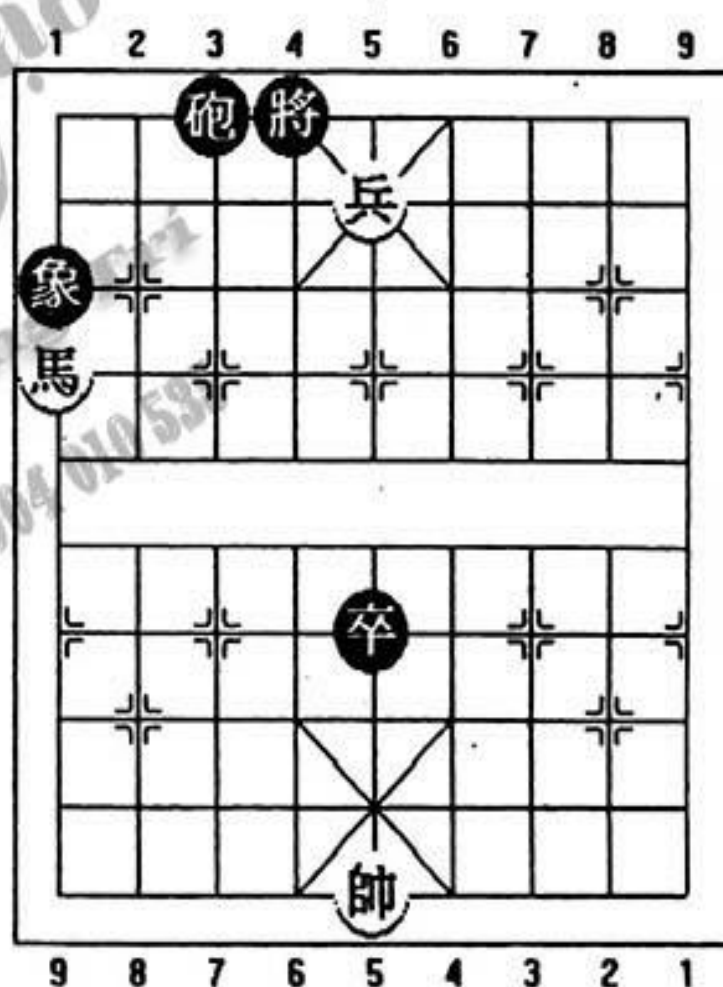
i. Mã, Tốt phối hợp.

Ví dụ hình 129.

1.M9.7 P3.1 2.M7/5! P3-2 3.B5-6! Tg-5 4.M5.7 P2.1 5.B6-5 Tg-6 6.M7/5 P2-5 7.Tg-6 P5-8 8.M5.3 Trắng thắng.



Hình 128. Pháo, tốt phối hợp



Hình 129. Mã, Tốt phối hợp

k. Xe, Mã, Tốt phối hợp.

Ví dụ hình 130: Trắng phá Sĩ và thắng.

m. Pháo, Mã, Tốt phối hợp.

Ví dụ hình 132: Trắng từ thế cờ yếu hơn chuyển thành thế cờ chủ động.

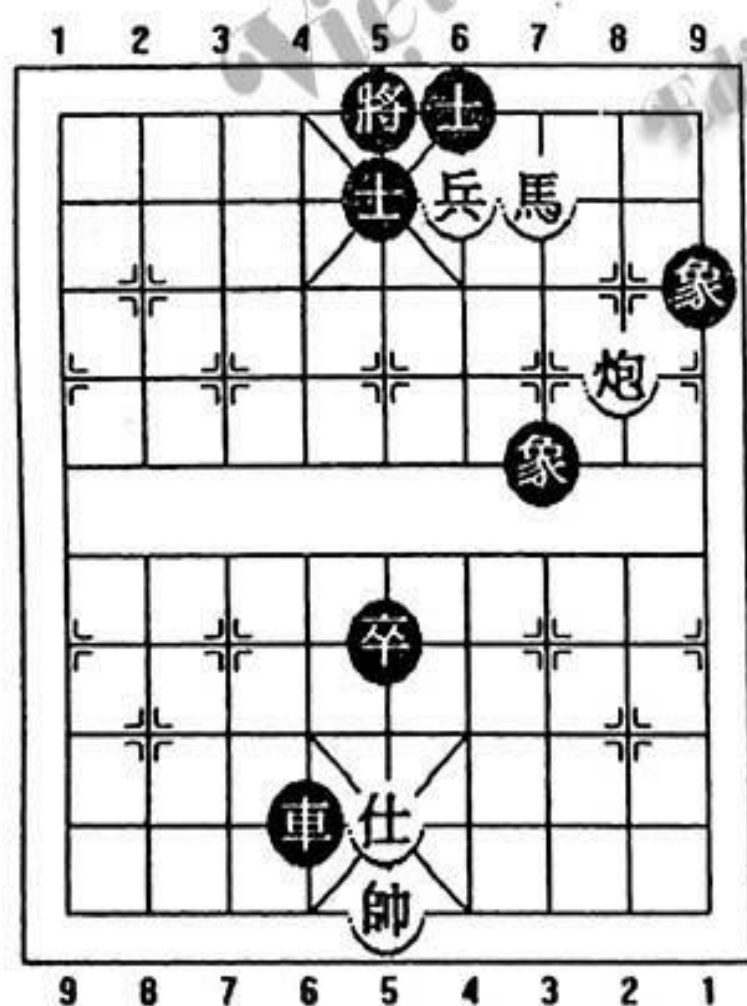
1.P2.3 T9/7 2.B4-5 Tg-4

Trắng hy sinh Binh để giành thắng lợi, thì sẽ nhiên Đen không thể 2...Tg.1 sẽ thua khi P2/1.

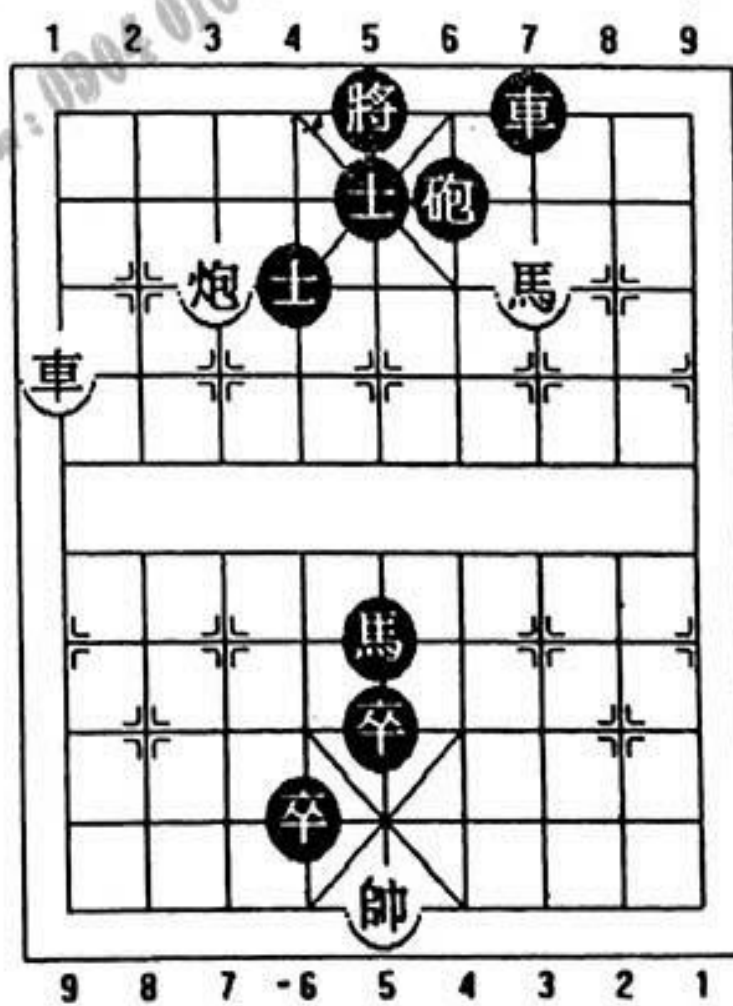
3.P2-4! B5.1 4.M3.5 thắng.

n. Xe, Pháo, Mã phối hợp.

Đây là loại hình tàn cuộc thường hay gặp trong thực tiễn thi đấu nhất. Khi cả ba quân mạnh nhất cùng phối hợp thì sự nguy hiểm đối với Tướng đối phương là rất lớn. Ví dụ sau sẽ chứng minh rõ điều đó như hình 133: Trắng bỏ Xe và tìm cách chiếu Tướng



Hình 132. Pháo, Mã, Tốt
phối hợp



Hình 133. Xe, Pháo, Mã
phối hợp

1.X9.3 S5/4 2.P7.2 S4.5 3.P7-3 S5/4 4.X9-6! Tg-4 5.M3-4 thắng.

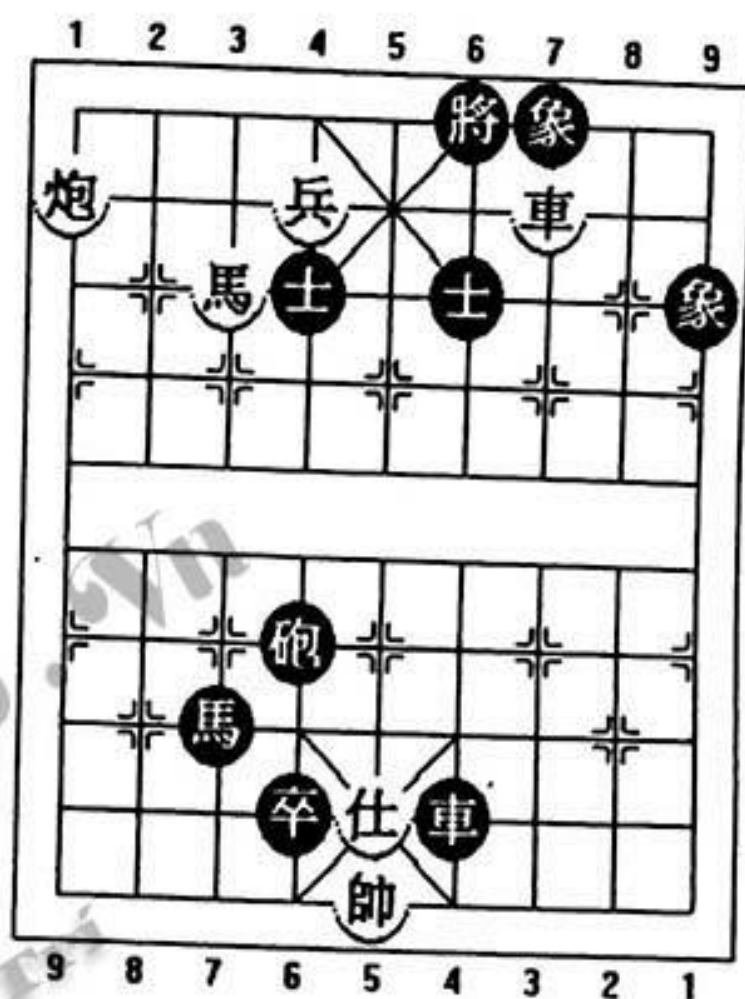
o. Xe, Pháo, Mã, Binh phối hợp.

Bộ tứ này phối hợp với nhau thì đủ sức đánh thắng thua, cho dù đối phương phòng thủ kiên cố. Sau đây chúng ta xem 2 thế cờ đơn giản.

Ví dụ hình 134: Trắng dẫn Tướng vào "tử địa" và dành chiến thắng.

1.X3-4 Tg-5 2.B6.1! P4/6 3.P9.1 P4.1 4.M7.6 Tg-4

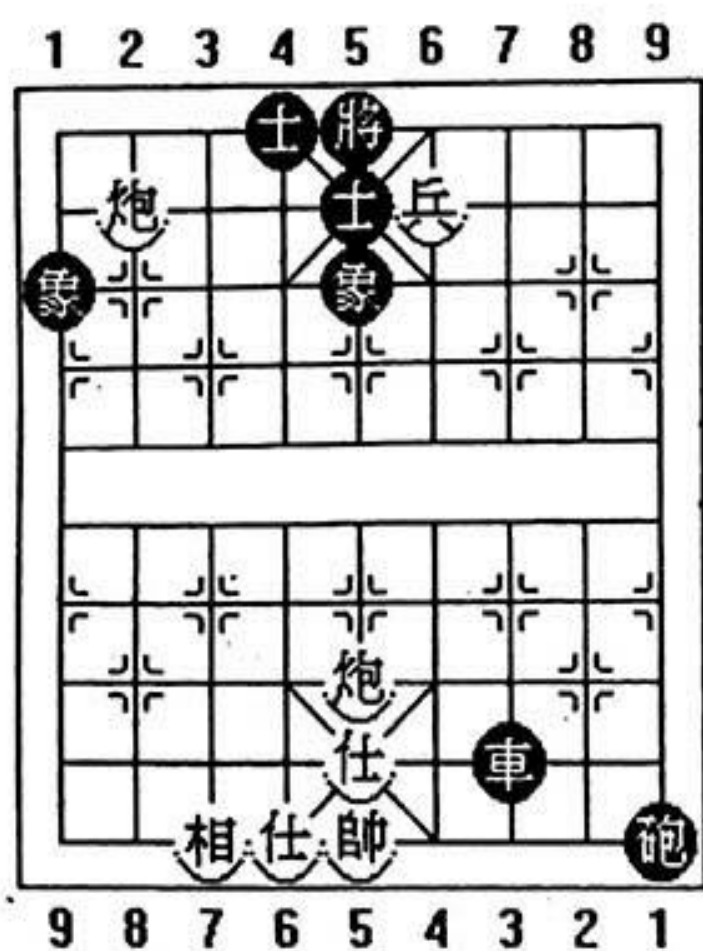
Tốt Trắng rồi Mã Trắng hy sinh để thu hút Tướng địch vào "tử địa" để tấn công và chiếu hết! 5.X4.1 thắng.



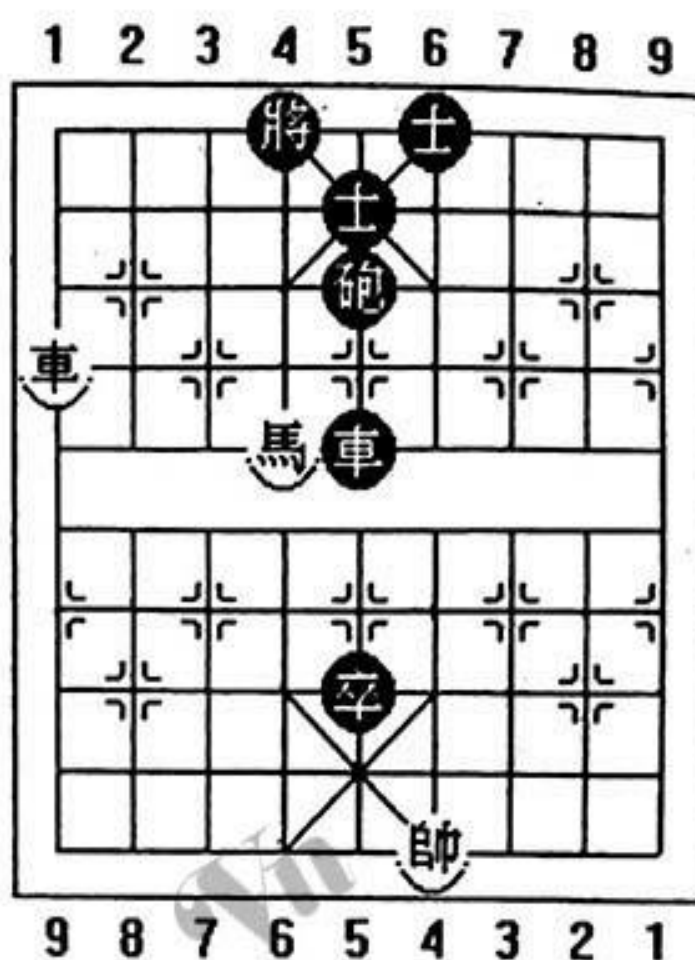
Hình 134. Xe, Pháo, Mã, Binh phối hợp

2. Bài tập Phối hợp quân.

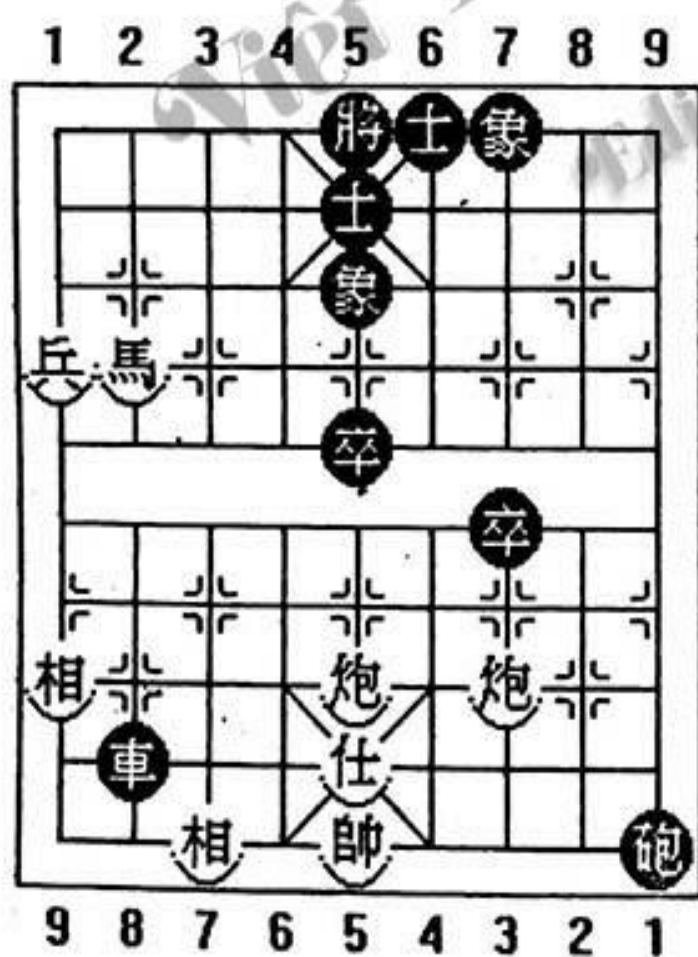
Trắng đi trước, hãy tìm cách đánh thắng đối phương với việc sử dụng sự phối hợp của các quân. Bạn cần bao nhiêu nước để thực hiện xong nhiệm vụ?



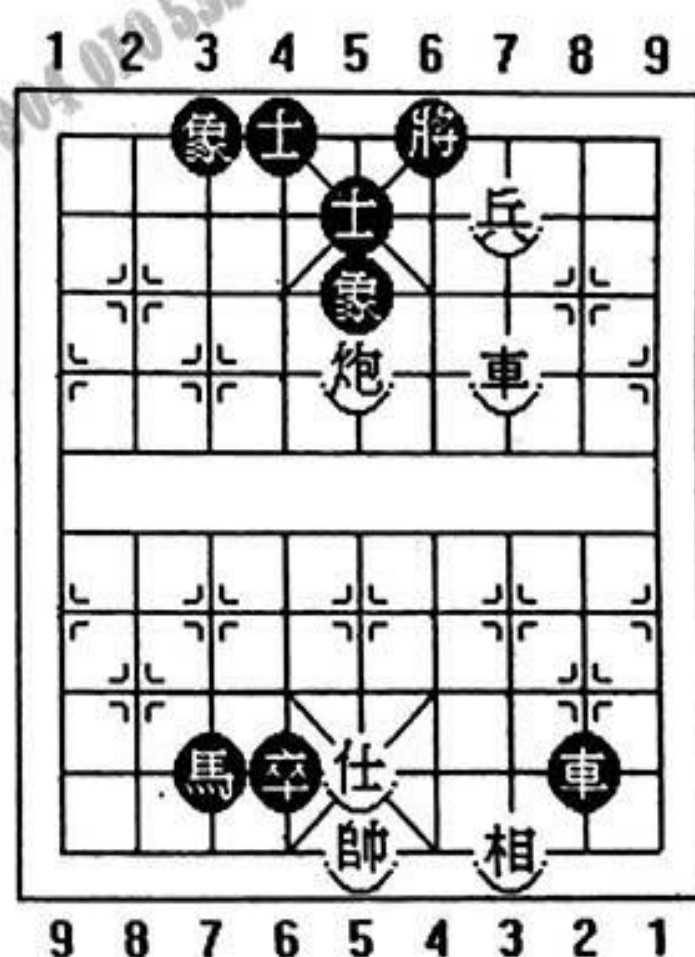
Bài 23 - Hình 135



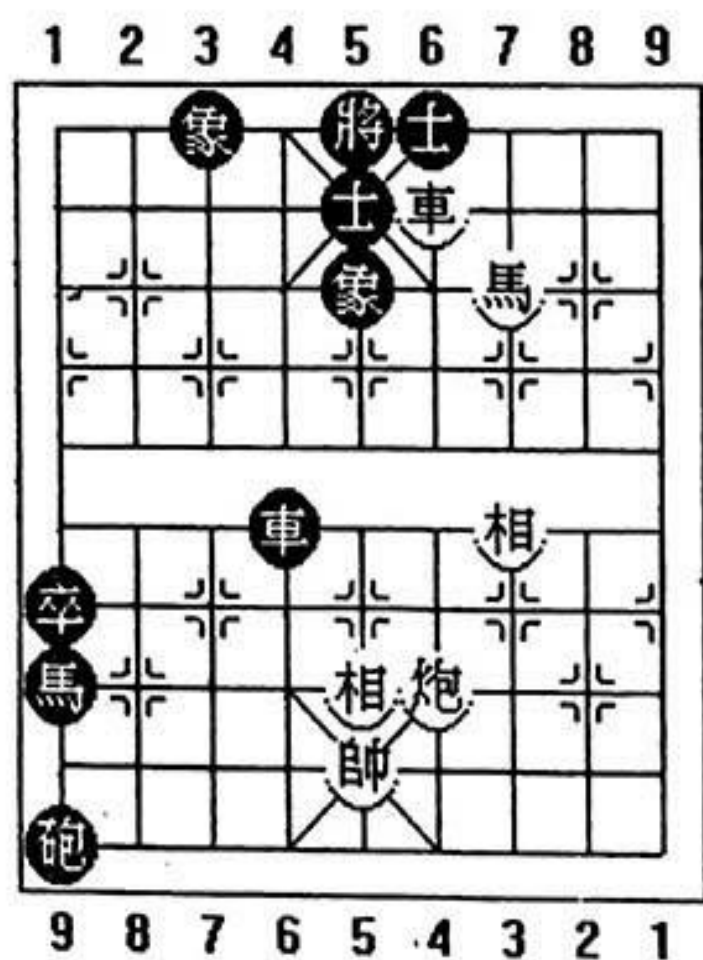
Bài 24 - Hình 136



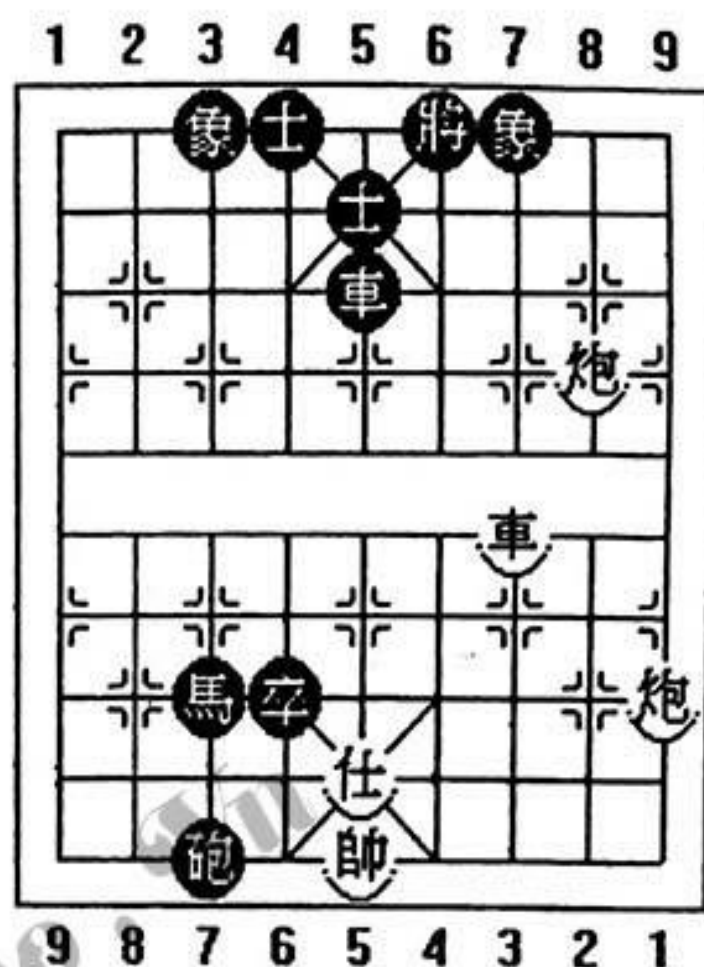
Bài 25 - Hình 137



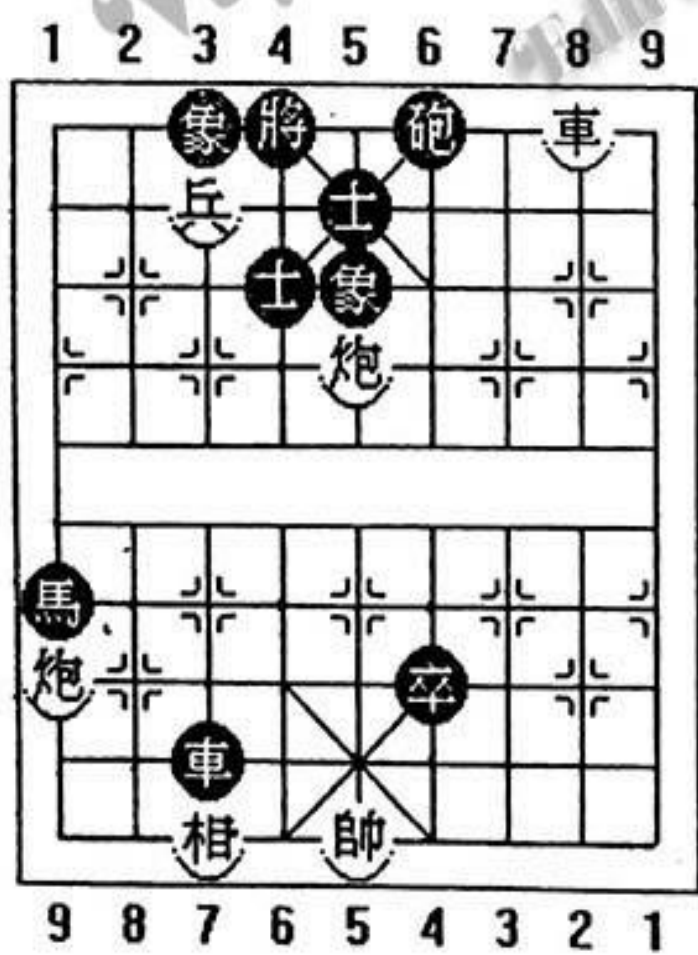
Bài 26 - Hình 138



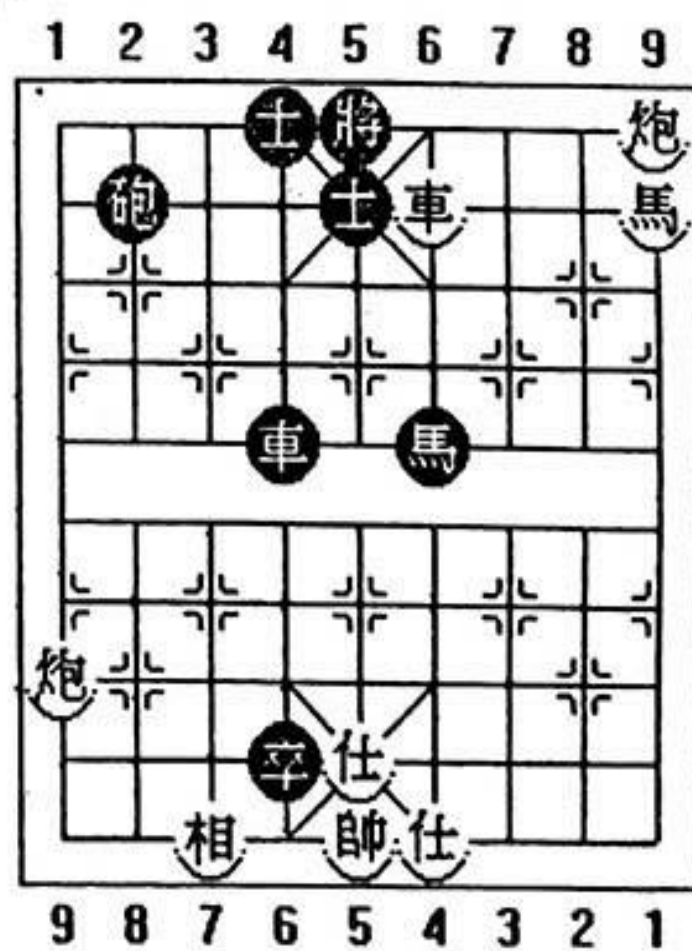
Bài 27 - Hình 139



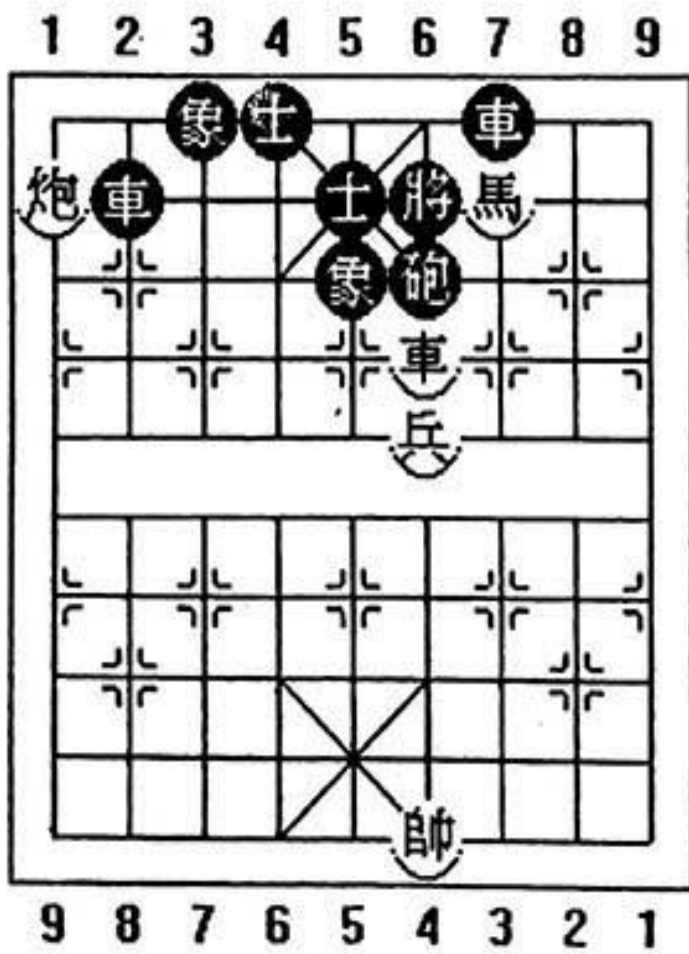
Bài 28 - Hình 140



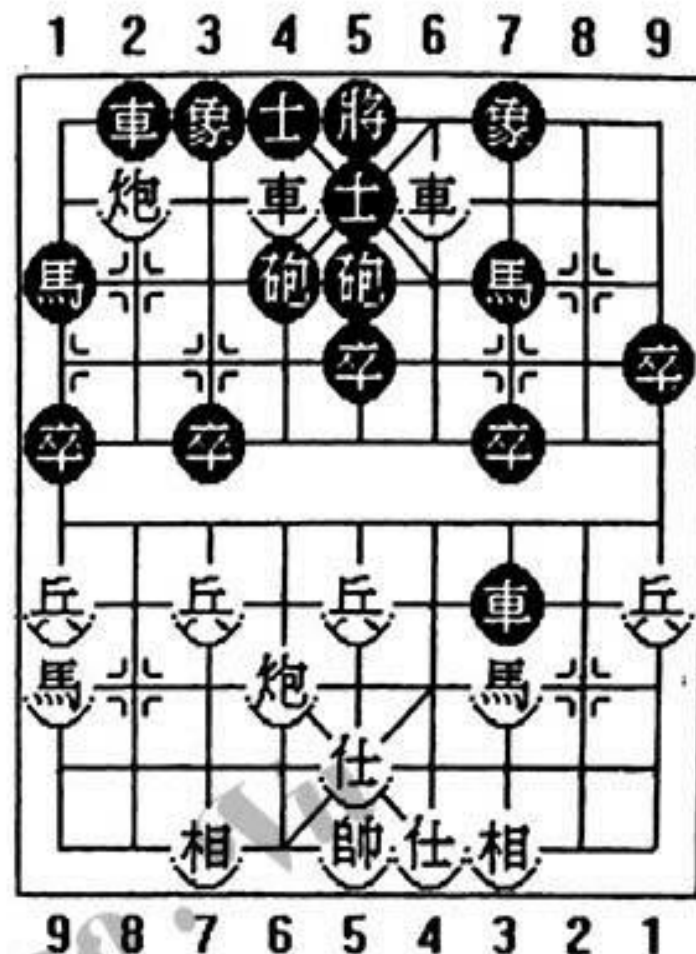
Bài 29 - Hình 141



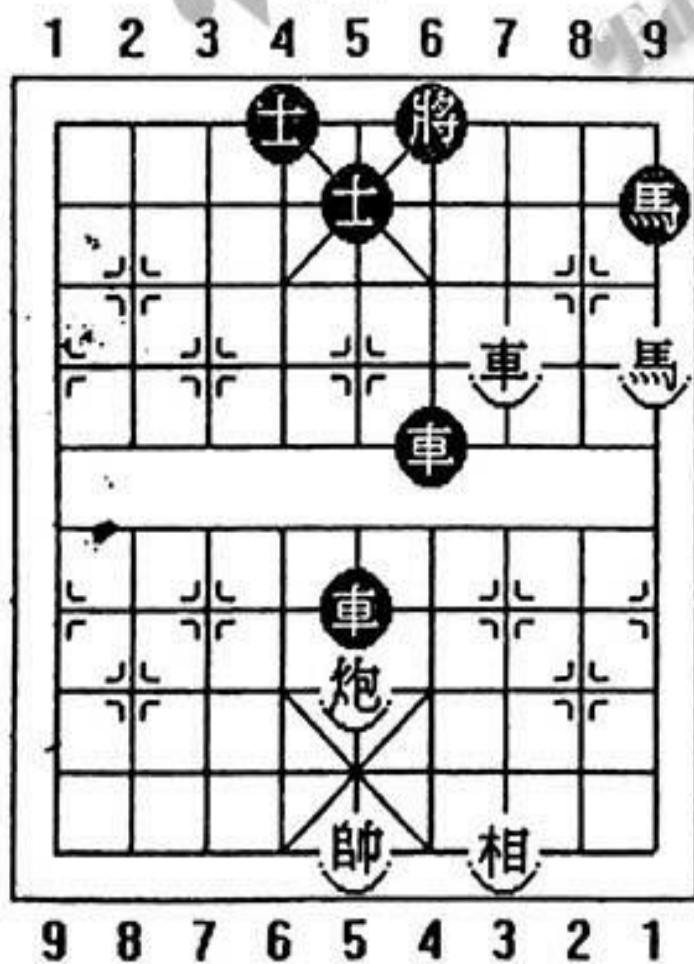
Bài 30 - Hình 142



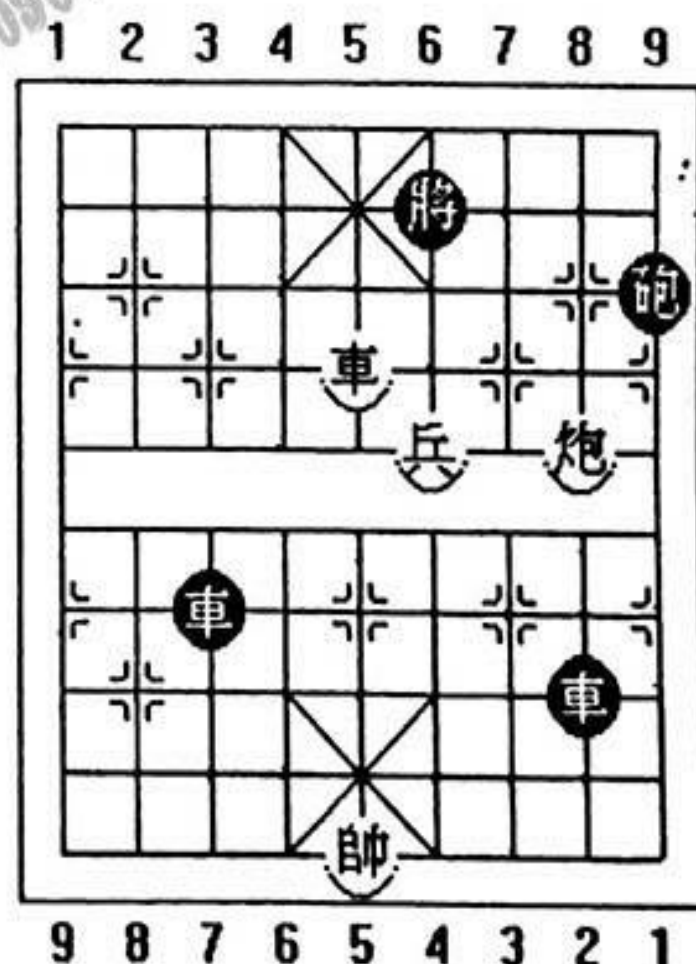
Bài 31 - Hình 143



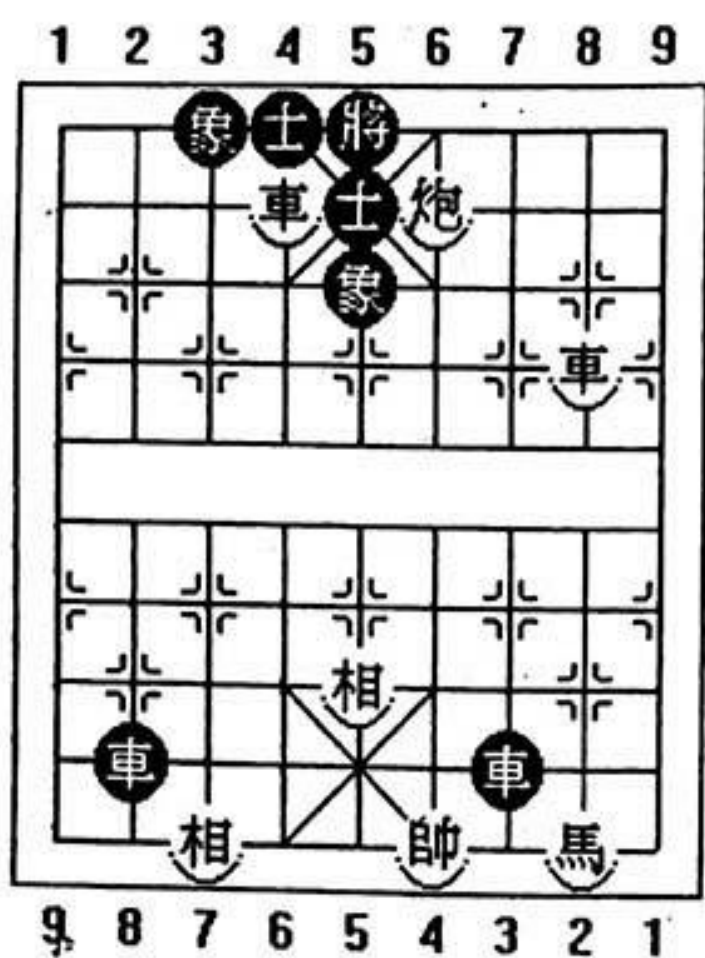
Bài 32 - Hình 144



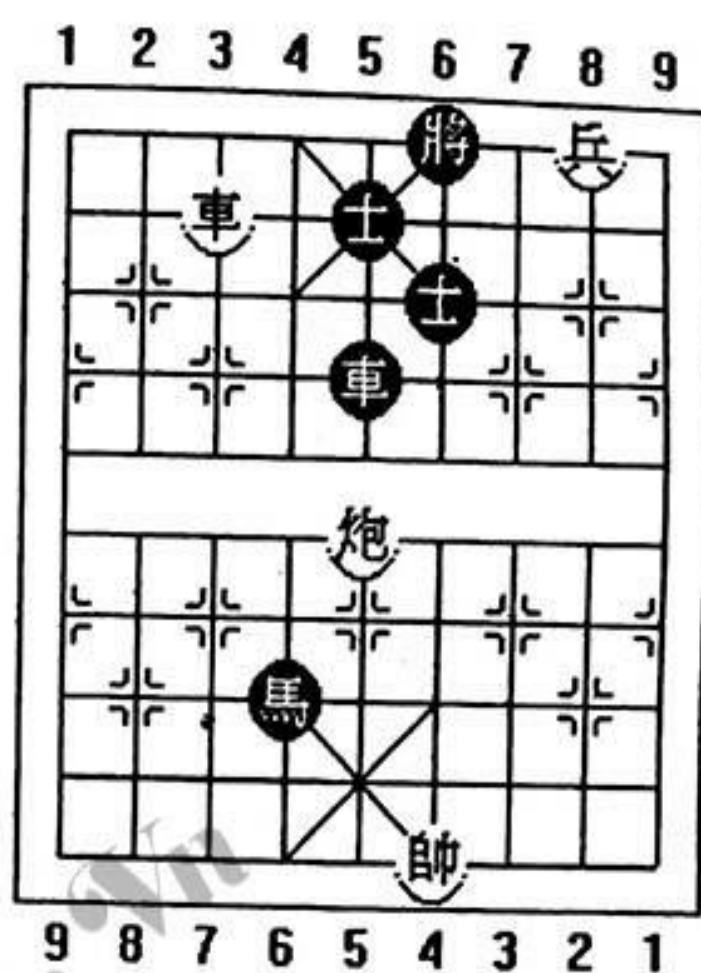
Bài 33 - Hình 145



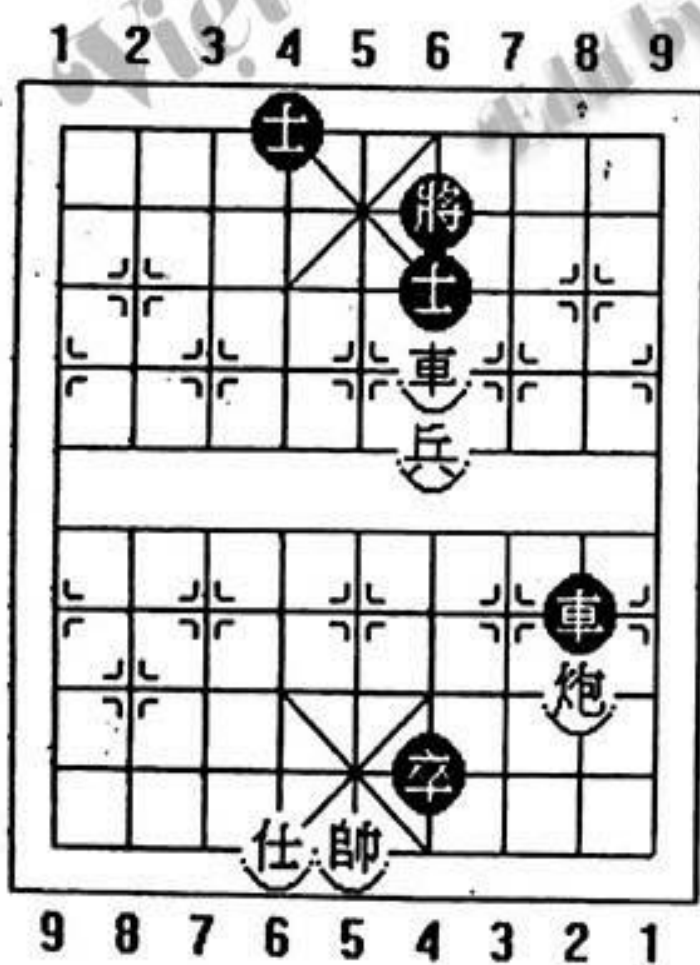
Bài 34 - Hình 146



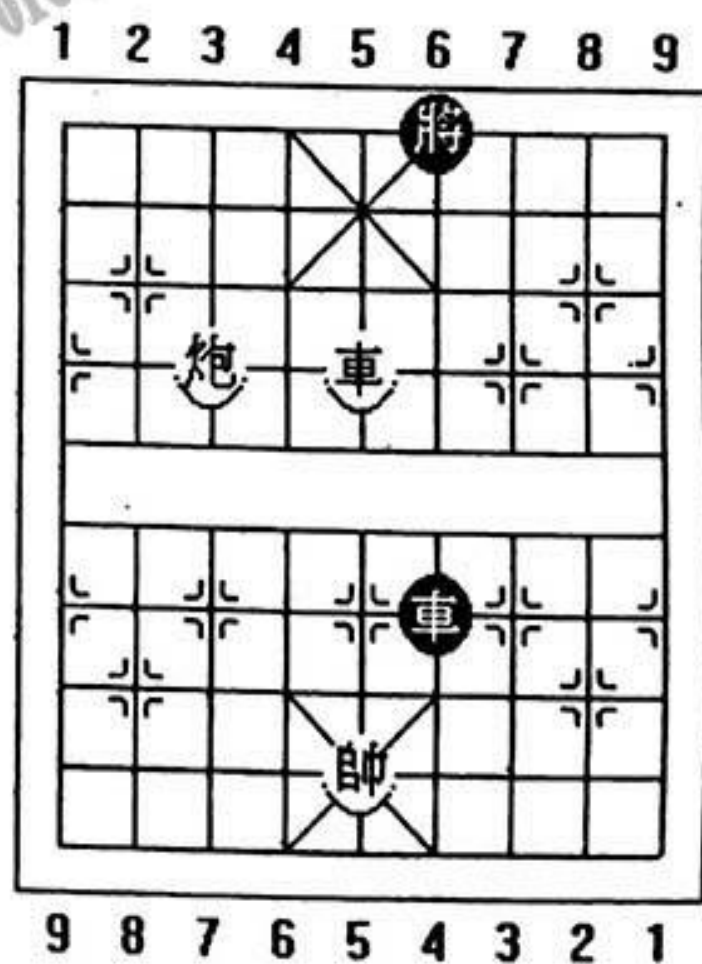
Bài 35 - Hình 147



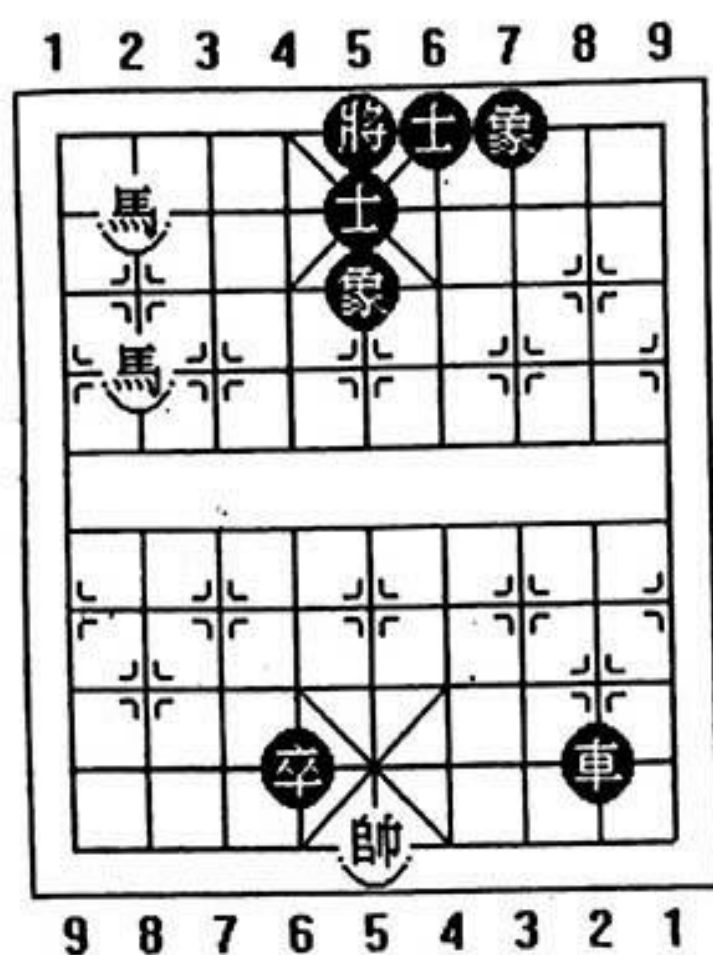
Bài 36 - Hình 148



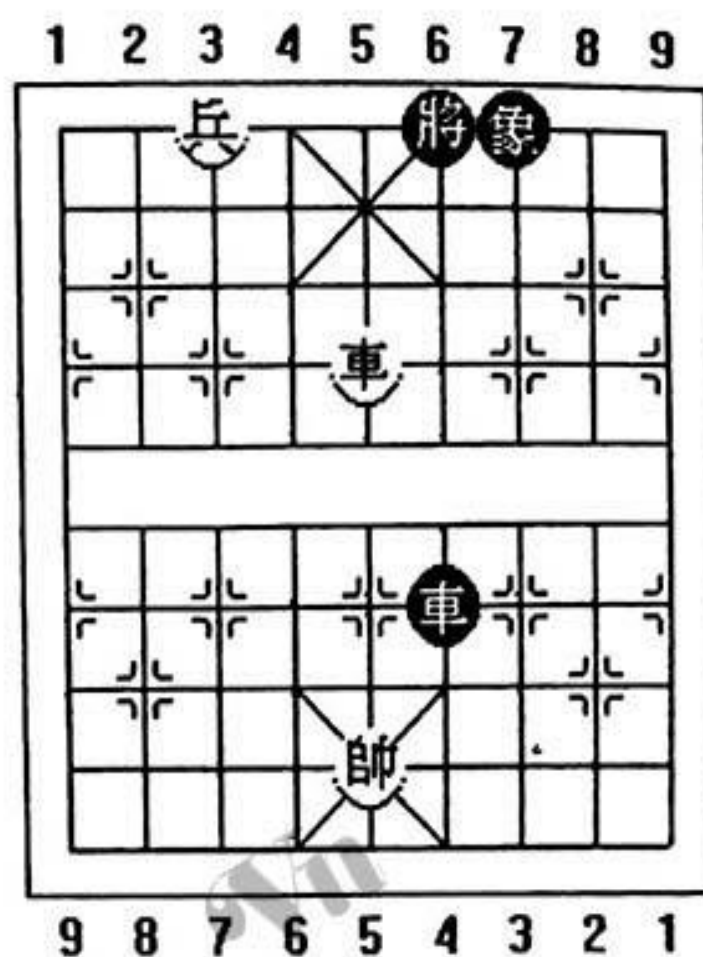
Bài 37 - Hình 149



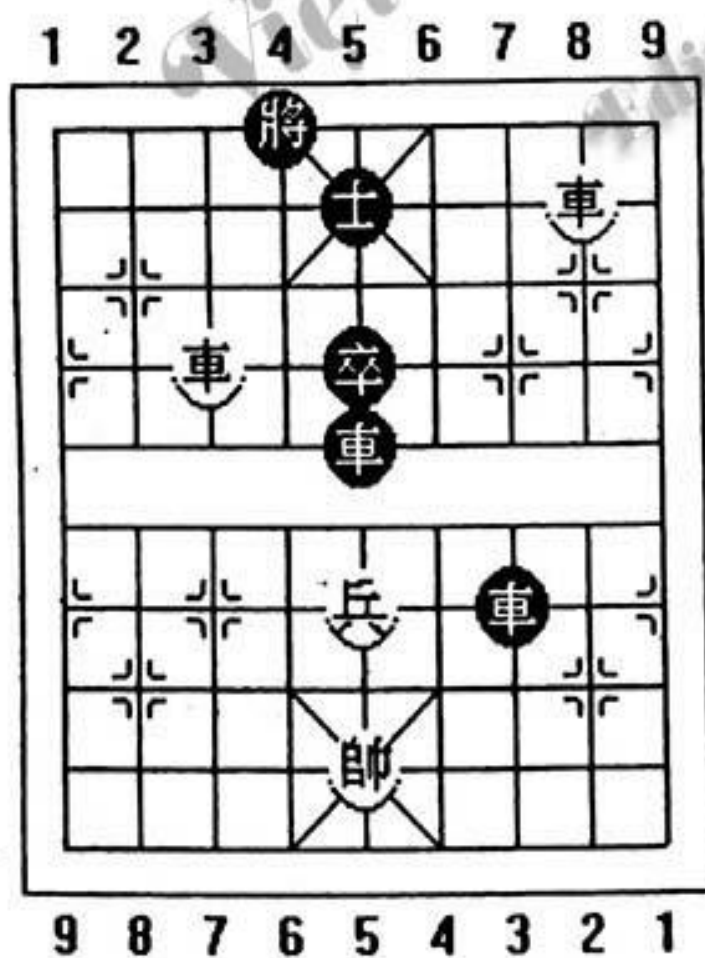
Bài 38 - Hình 150



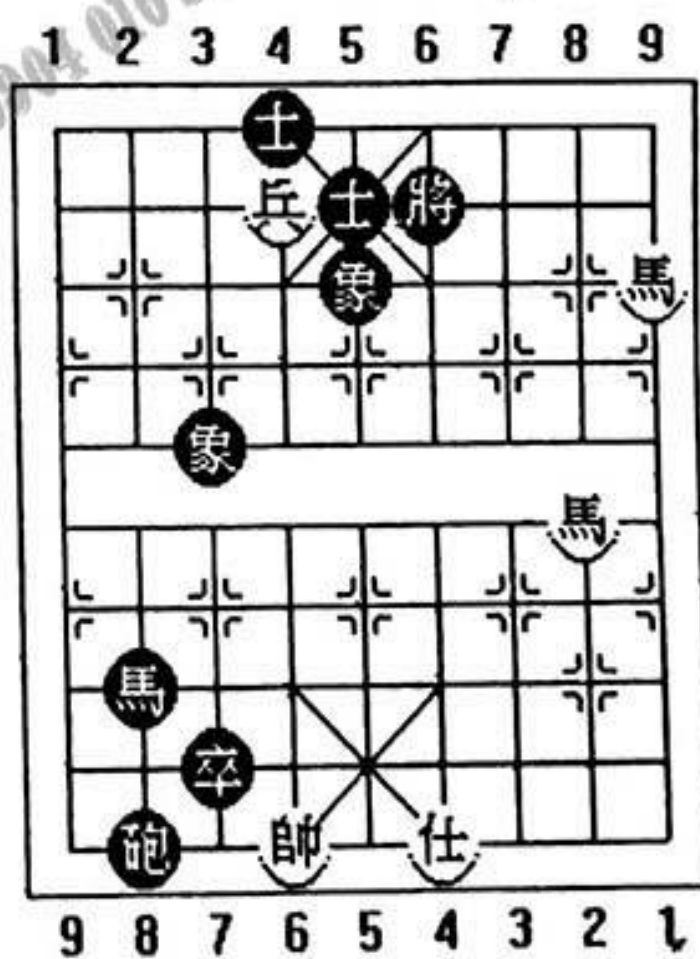
Bài 39 - Hình 151



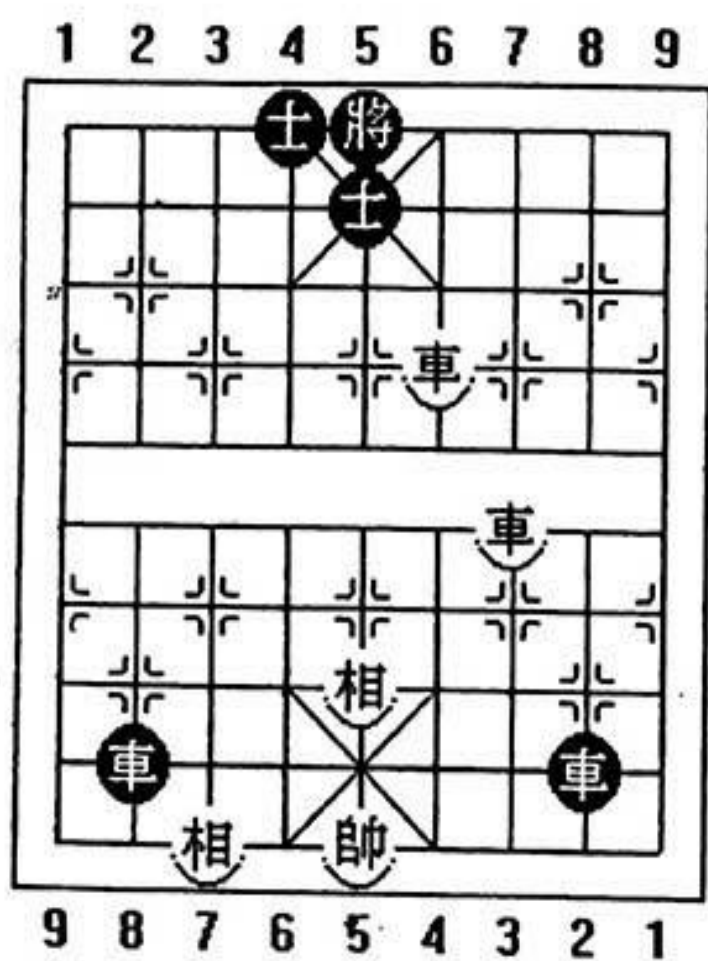
Bài 40 - Hình 152



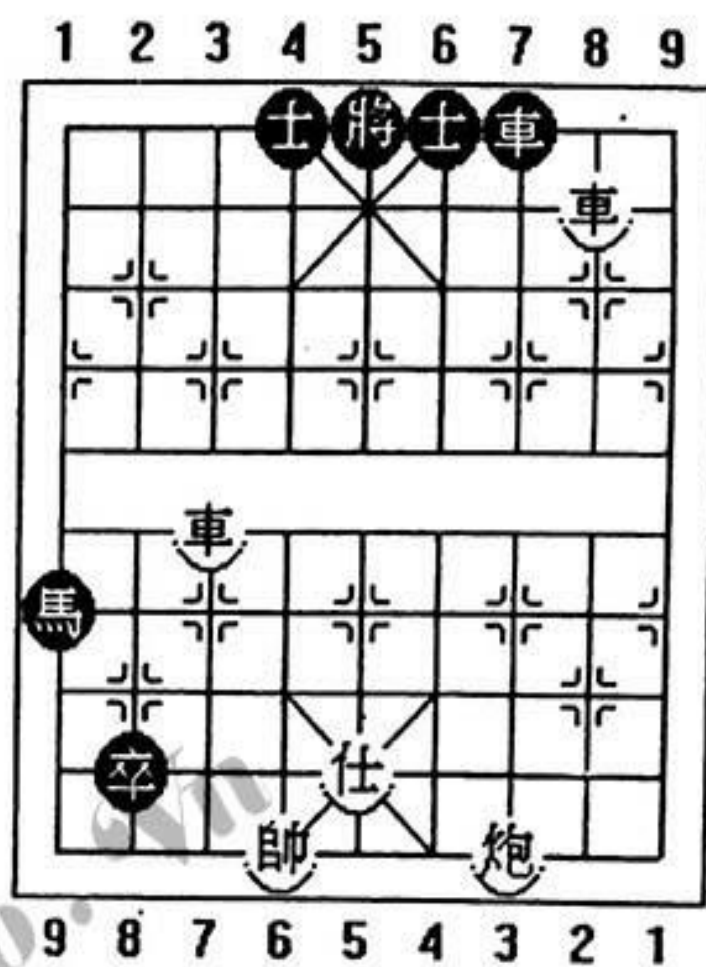
Bài 41 - Hình 153



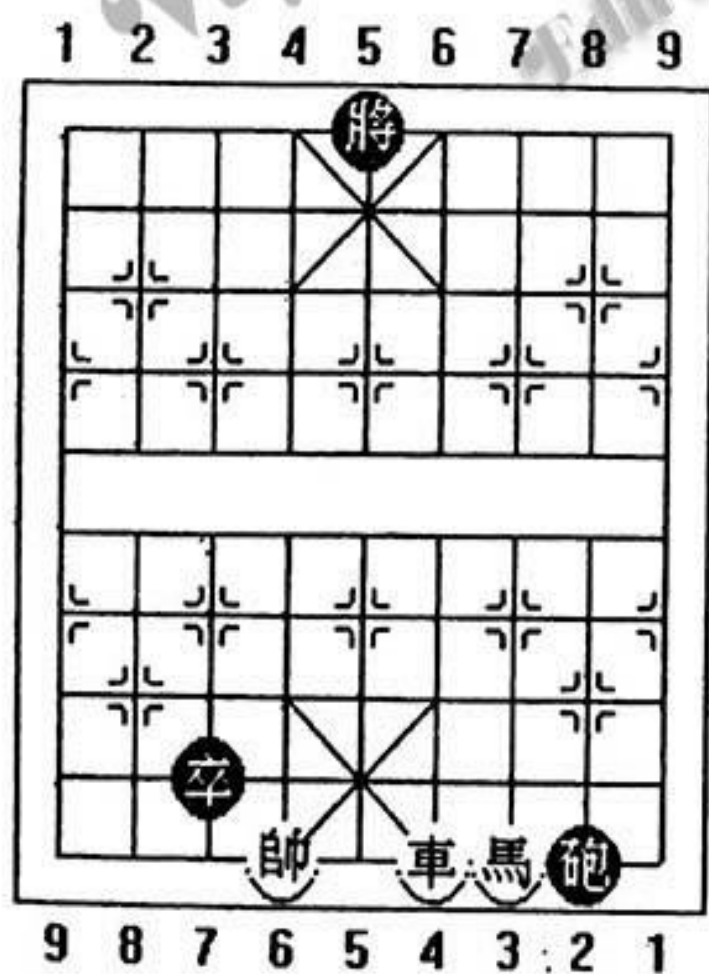
Bài 42 - Hình 154



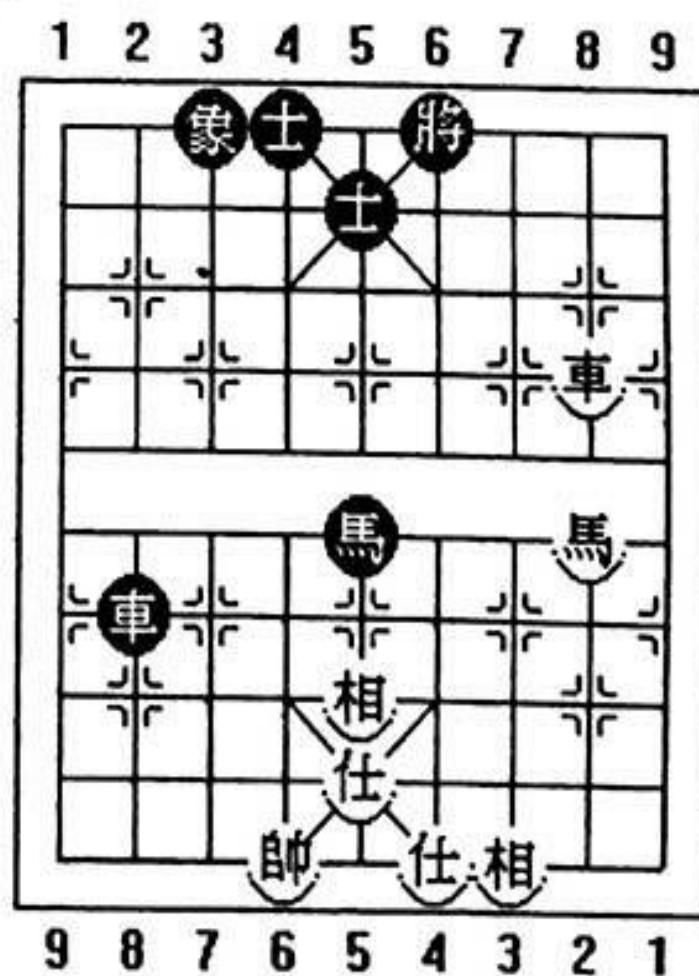
Bài 43 - Hình 155



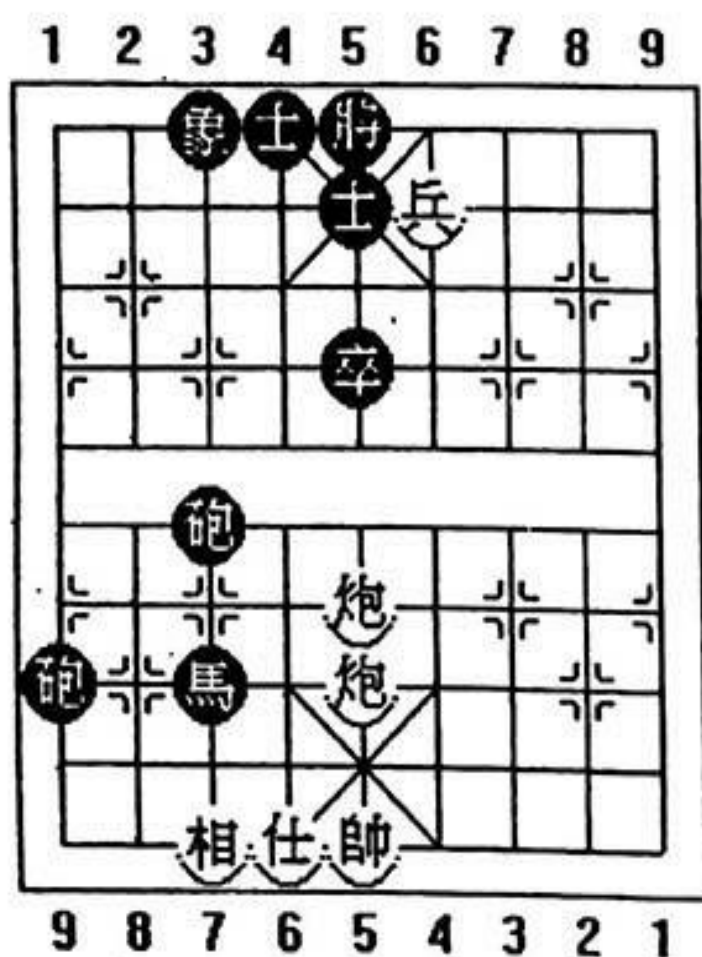
Bài 44 - Hình 156



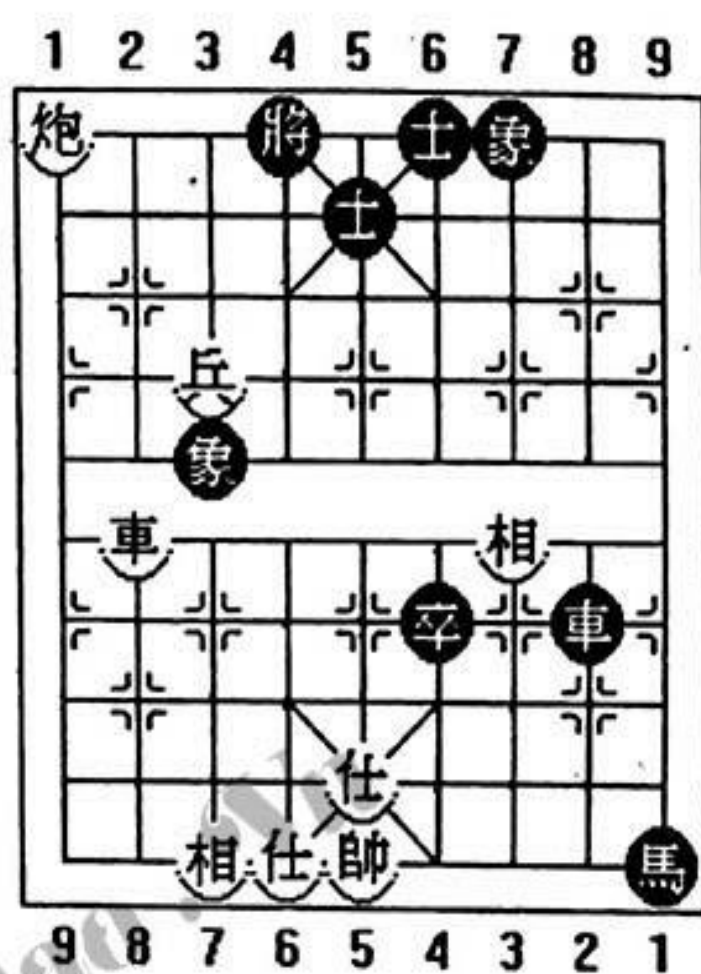
Bài 45 - Hình 157



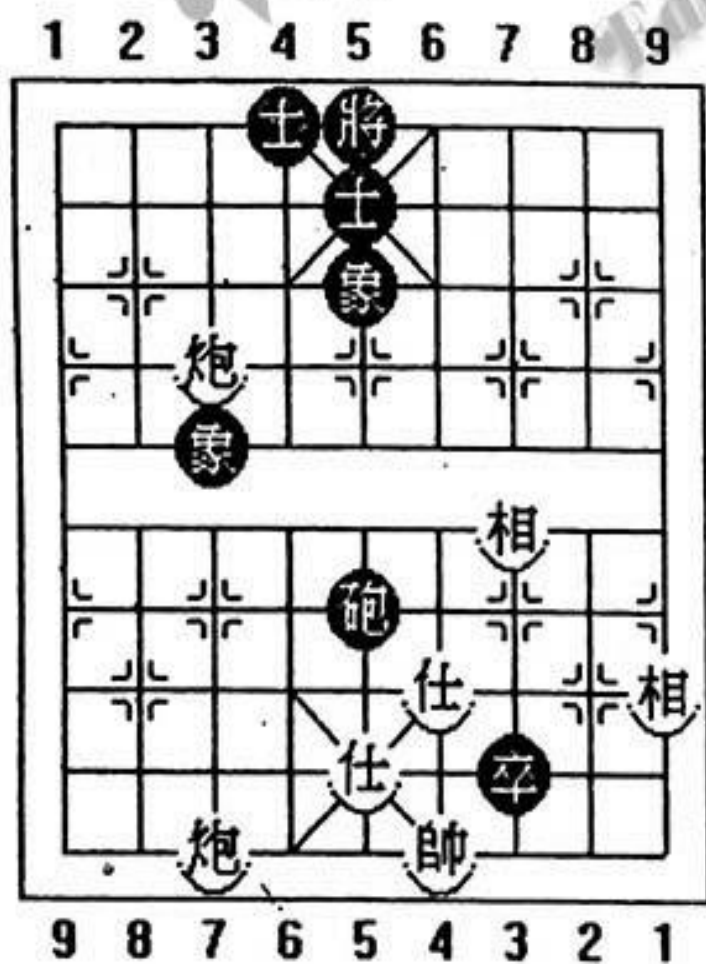
Bài 46 - Hình 158



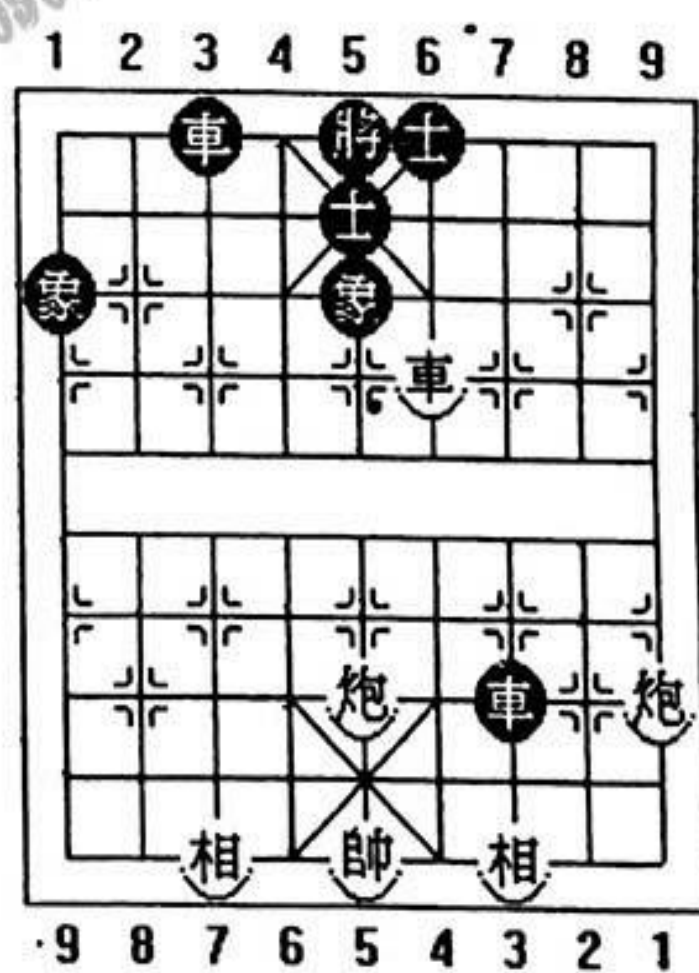
Bài 47 - Hình 159



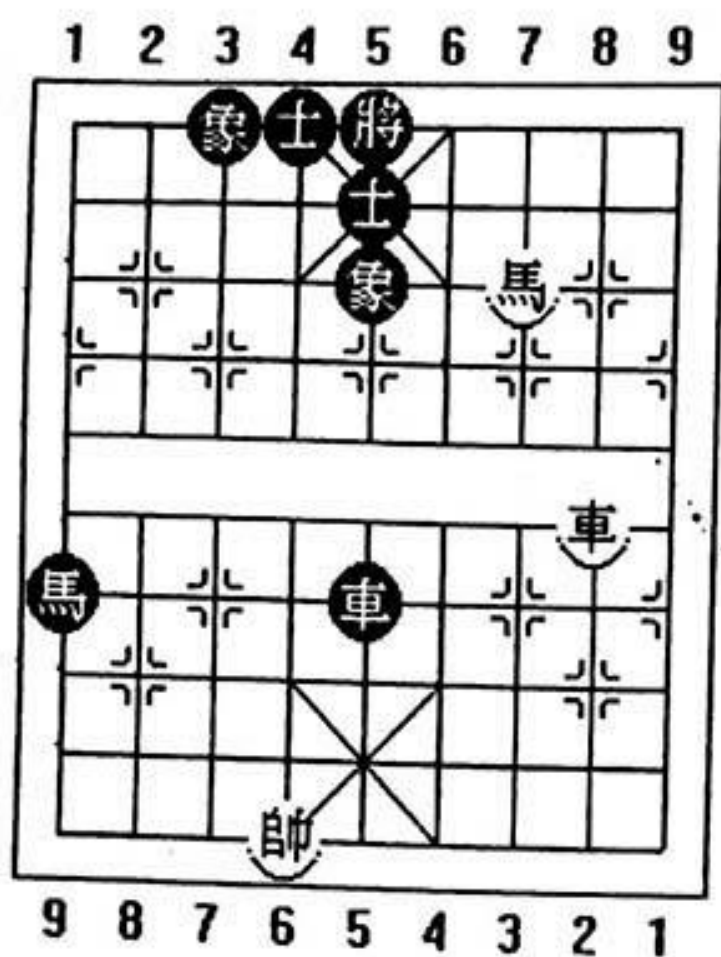
Bài 48 - Hình 160



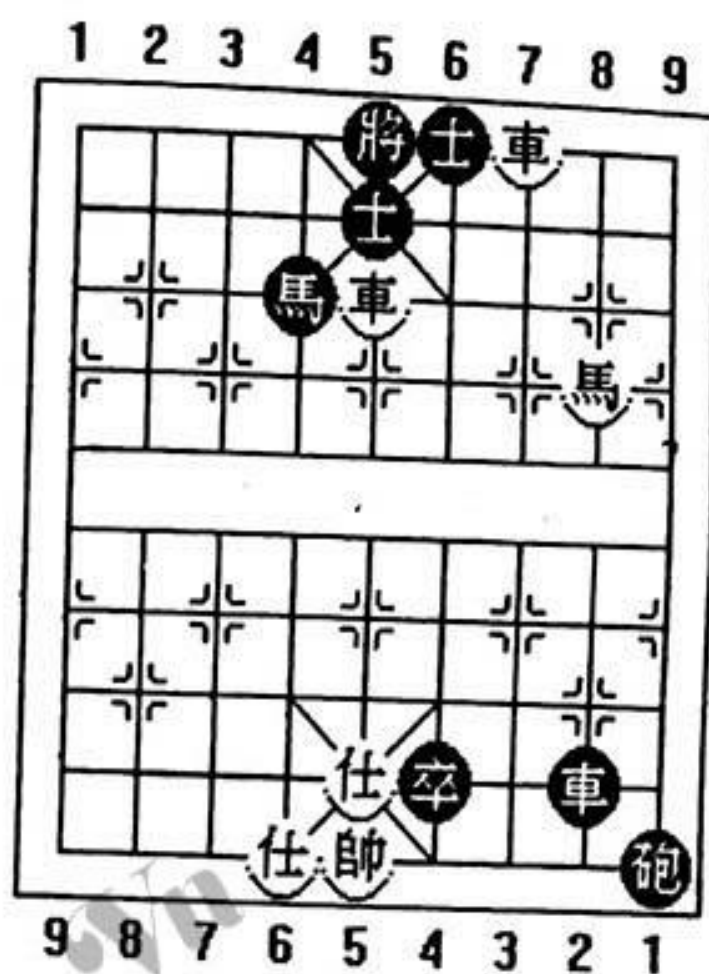
Bài 49 - Hình 161



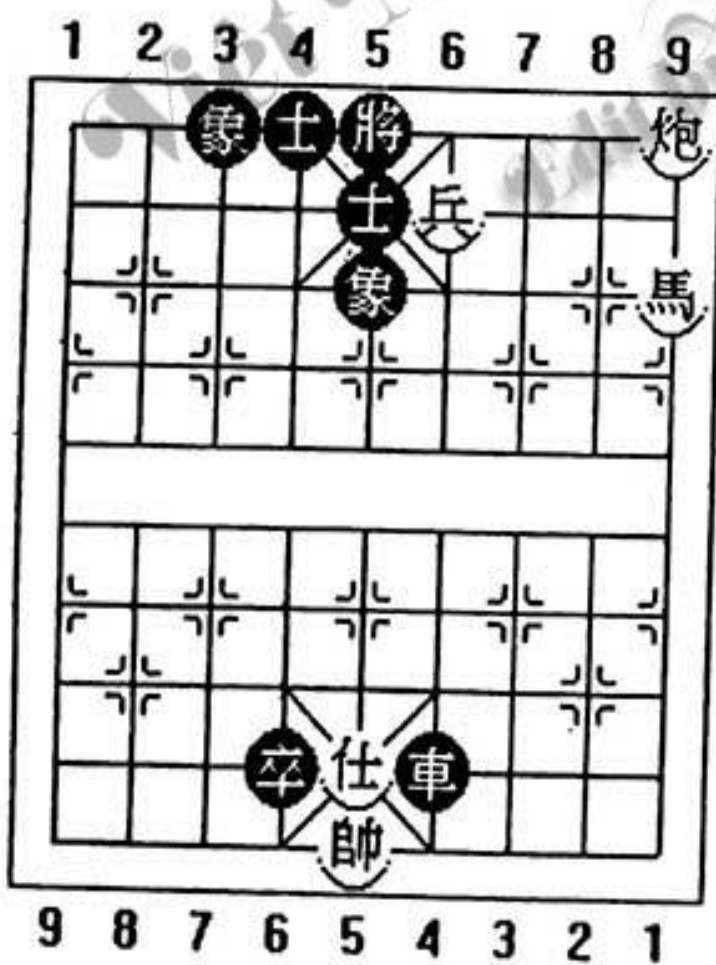
Bài 50 - Hình 162



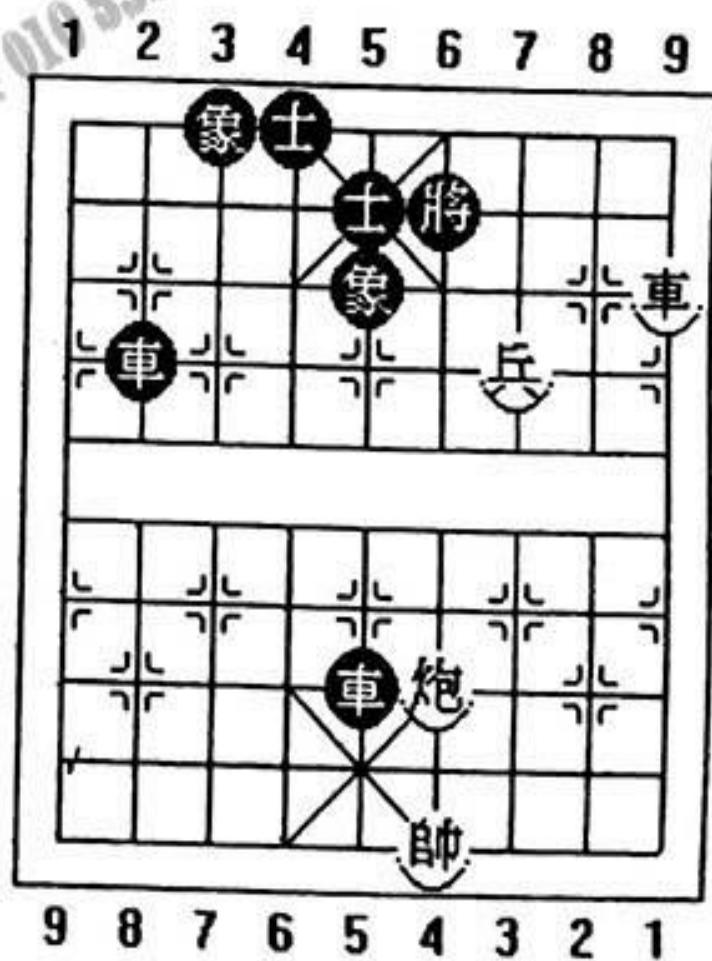
Bài 51 - Hình 163



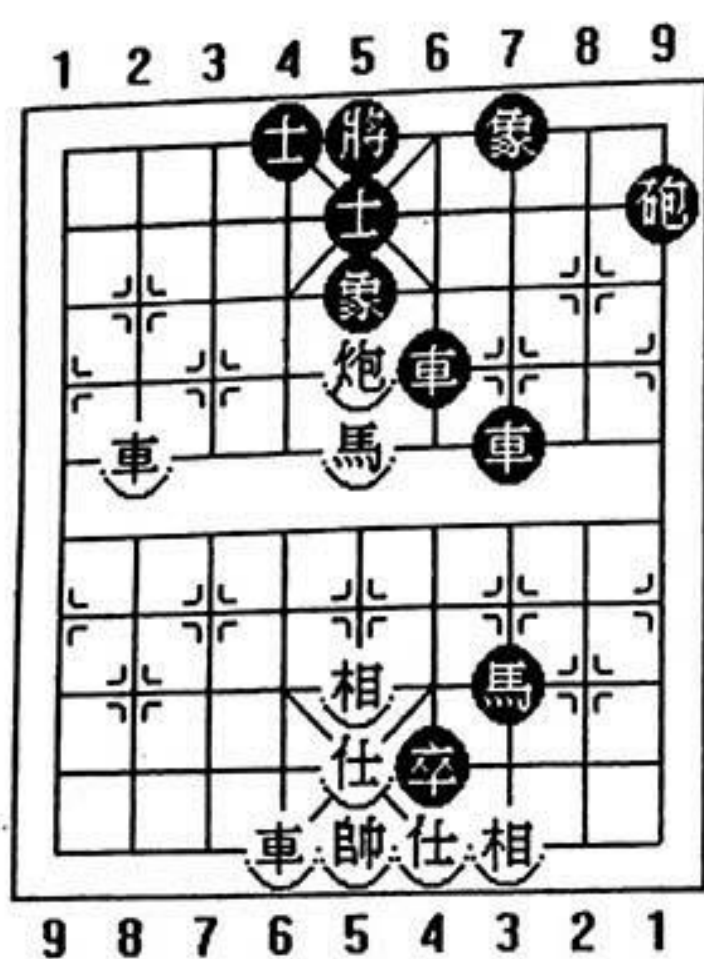
Bài 52 - Hình 164



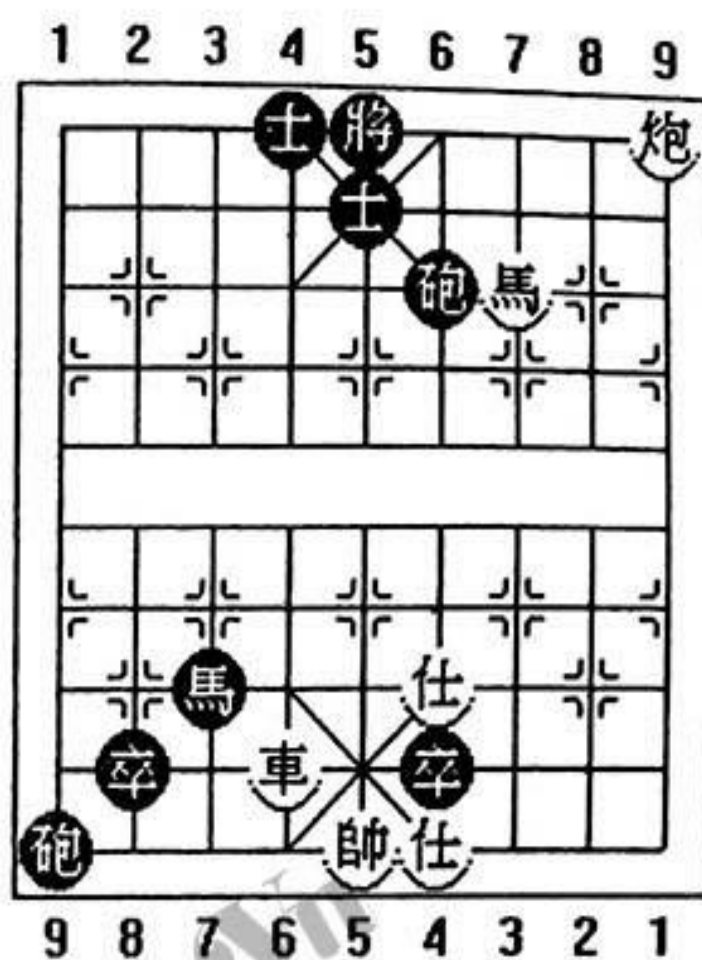
Bài 53 - Hình 165



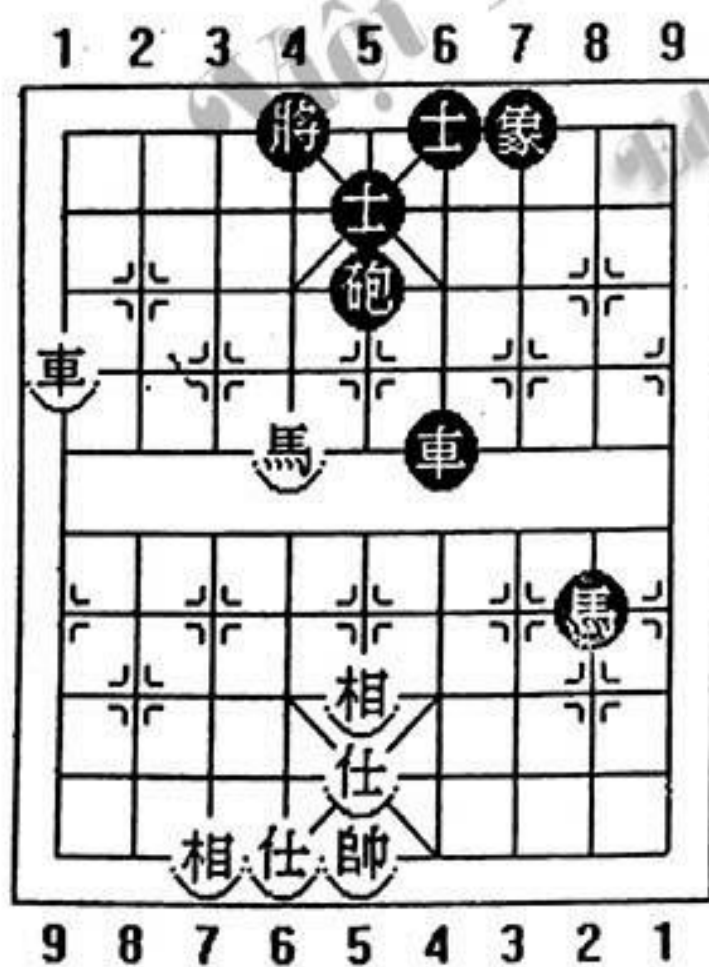
Bài 54 - Hình 166



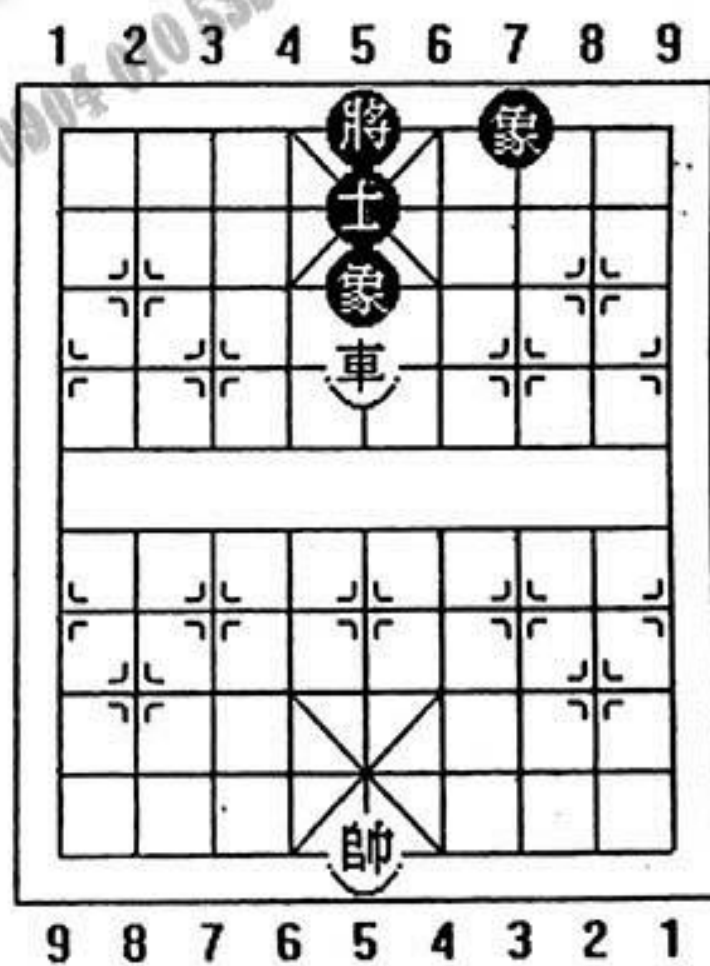
Bài 55 - Hình 167



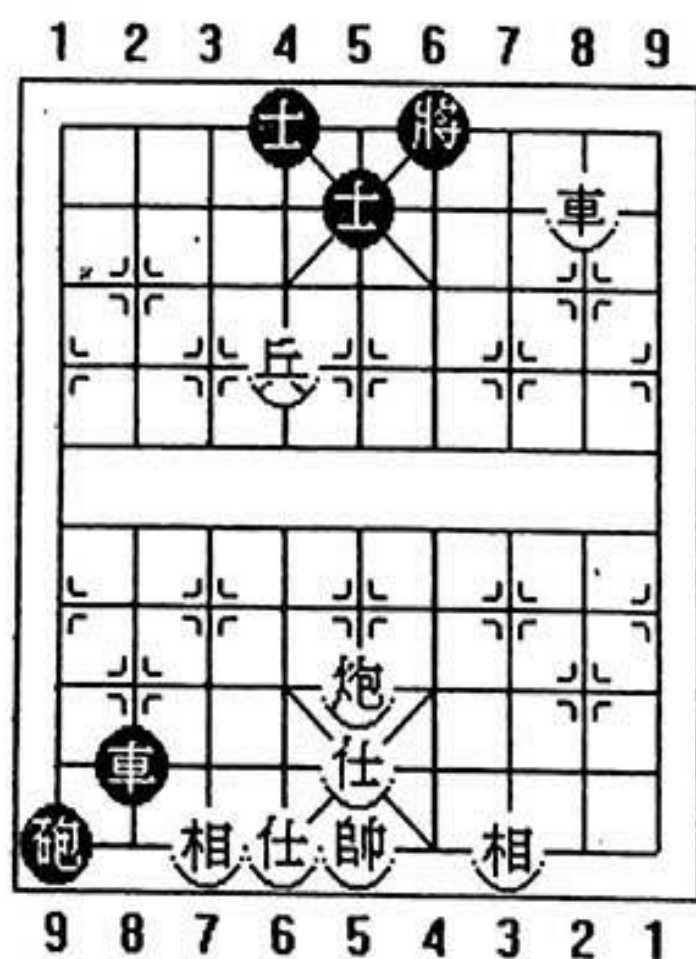
Bài 56 - Hình 168



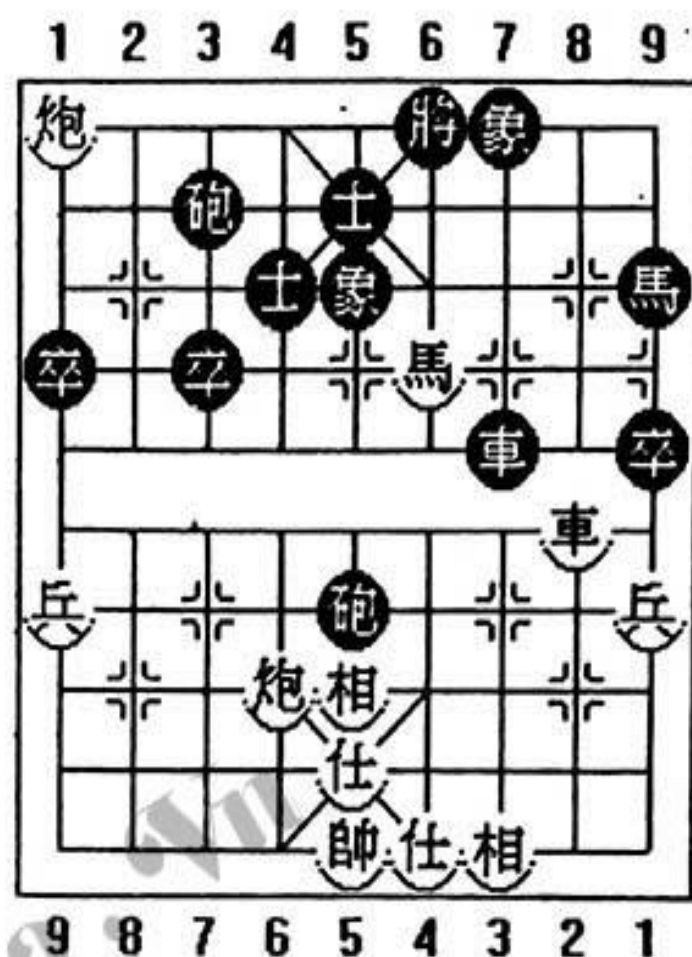
Bài 57 - Hình 169



Bài 58 - Hình 170



Bài 59 - Hình 171



Bài 60 - Hình 172

3. Chiến thuật phong toả.

Phong toả là sự cưỡng chế khiến cho các quân bên ngoài và bên trong vòng vây của đối phương không liên kết hỗ trợ được cho nhau, hoặc nói cách khác là sử dụng biện pháp nhất định làm cho các quân của đối phương bị cản trở.

Trong thực tế, một bên căn cứ vào ý đồ chiến lược tại một thời điểm nào đó của ván cờ để đưa ra kế hoạch nhằm vào một quân hoặc một số quân của đối phương để thực hiện phong toả, khiến cho quân đối phương không thể đến được trận địa để tham chiến hoặc hạn chế sự phát huy của chúng. Ngoài ra còn tạo thuận lợi trong việc thực hiện kế hoạch phát triển quân của bên mình. Các tình huống này được gọi là chiến thuật phong toả.

Khi phong toả như vậy, bên kia thường bị chật chội về không gian, các quân cơ động kém, không hỗ trợ được nhau và điểm yếu bị khai thác chính là quân bị phong toả.

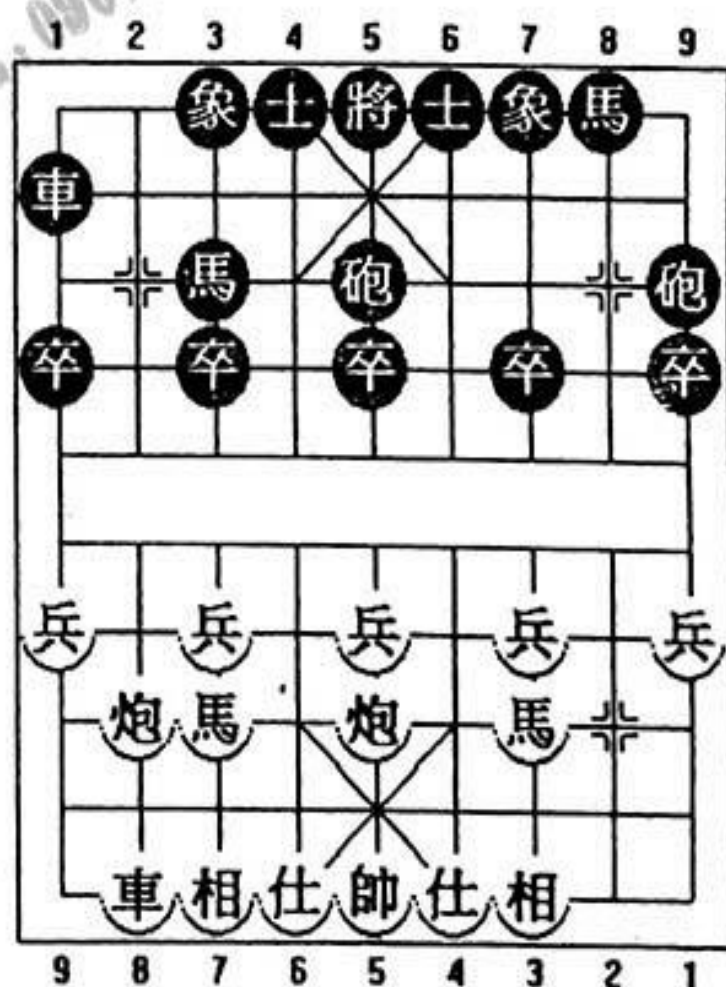
Chiến thuật phong toả là một trong những chiến thuật chủ yếu thường được các kỳ thủ áp dụng rộng rãi ngay từ đầu khai cuộc và là kế hoạch xuyên suốt ván đấu.

Trong chiến thuật phong toả thì quân thường bị phong toả chủ yếu là Xe. Trong "tục ngữ" Cờ Tướng có câu "Xe sợ thấp đầu". Đó là chỉ những tình huống Xe bị kém phát triển hay sự cơ động của Xe bị hạn chế. Thông thường Xe cần phải đứng ở chỗ rộng rãi, dễ dàng tấn công cũng như phòng thủ ở trên khắp trận địa. Có thể thấy, Xe là quân có uy lực mạnh nhất trong các quân, sức mạnh của Xe có được phát huy đầy đủ hay không là rất quan trọng.

a. Chiến thuật phong toả Xe.

Ví dụ 1: Tình huống ván đấu giữa Lã Khâm (Quảng Đông) và Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải), giải Kiện Tướng "cúp Hậu Tiểu" năm 1991 (như hình 173). Ván này bên Trắng sử dụng chiến thuật phong toả Xe Đen ở đường biên và đã đạt được thắng lợi.

1. P8.6!



Hình 173. Trắng đi trước

Tiến Pháo phong toả Xe là một trong những nước then chốt để đạt được ưu thế.

1...B3.1 2. B3.1 P5/1 3. M3.5 T7.5 4. P5-2 P9.4 5. T7.5 P5-9 6. M4.3 M8.7 7. X8.7 Pt-7 8. B3.1 P9-8

9. M3.5! T3.5 10. B3.1 P7-3 11. B3.1 P8.5 12. B5.1 T5.7 13. S6.5 S4.5 14. M7/8 M3.4 15. M8.6 T7/5 16. P8.1 P3-6 17. P8-4 X1-4

Bên Trắng thí Pháo nhằm phá hoại phòng tuyến phòng thủ của bên Đen. Nếu bên Đen đổi nước đi này thành 14...S5/6 thì Trắng sẽ 15. X8.2 Tg5.1 16. X8-4 Trắng có cuộc tấn công.

18. P4-1

Đến đây bên Trắng đã ưu thế hoàn toàn.

b. Chiến thuật phong toả dè nén, áp chế đối phương.

Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Từ Thiên Hồng (Giang Tô) và Cao Minh Hải (Quý Châu), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1990 (Hình 174). Thế trận tương đối cân bằng. Trong ván đấu, Bên Trắng vận dụng chiến thuật phong toả để đoạt được thế chủ động. Sau đó từng bước đánh chắc và đã giành được thắng lợi.

1. P8.6

Bên Trắng tiến Pháo phong toả Xe Đen là một nước cờ hay thực hiện ý đồ phong toả Xe để phát triển thế trận và tạo ra ưu thế cho mình.

1...B7.1 2. S6.5 B5.1

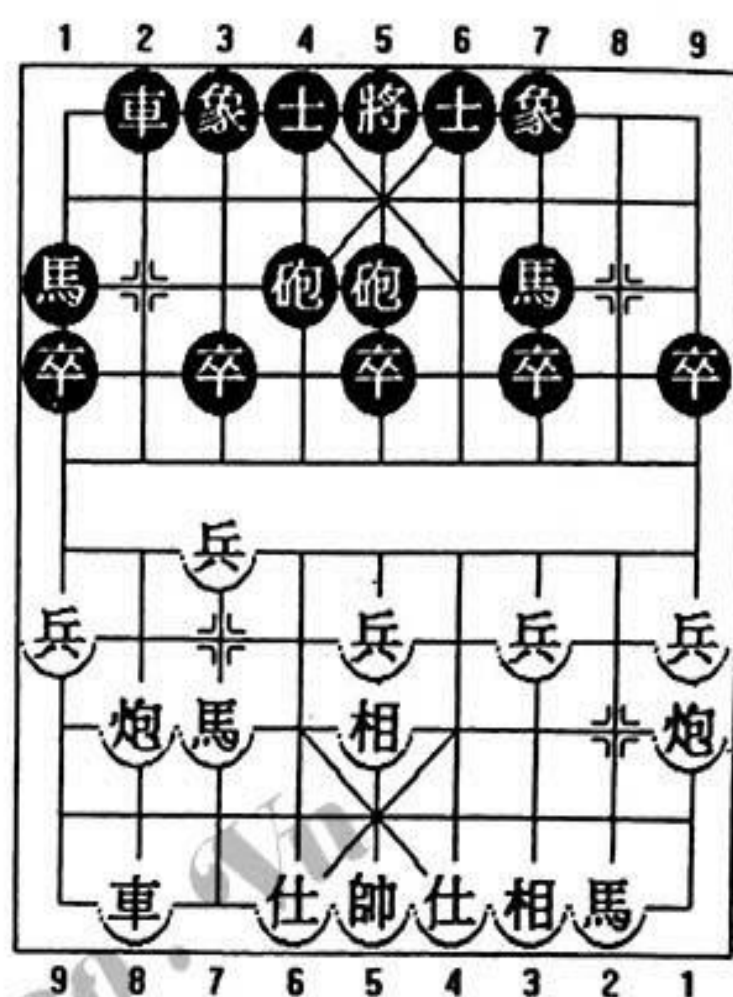
Đối mặt với sự phong toả đe nén của bên Trắng, bên Đen không chịu được sự chèn ép nên tiến Tốt đầu, thực hiện phản công. Nước đi này Đen có thể đi 2... B1.1 đợi thời cơ đi P4.2 đột phá phong toả hoặc là P5-6 điều chỉnh thế trận, như vậy sẽ hợp lý hơn.

3. M2.3 M1/3 4. P1-2

Điều động Pháo cánh phải hỗ trợ tấn công.

4...M3.4 5. P2.4 B5.1 6. P8/3 S6.5

Mấy nước điều động Pháo của Trắng, vừa vặn đúng lúc nên đã phát huy đầy đủ uy thế phong toả. Bên Đen phải thực hiện nước đi cờ duy nhất là lên Sĩ. Nếu Đen lựa chọn 2 cách đi khác: (1) 6...B3.1 B7.1 7. M4.2 B7-8 8. B5-6 M7.6 bên



Hình 174. Trắng đi trước

Trắng chiếm ưu thế tương đối lớn về không gian. (2) 6...S4.5 P2-3 7. T7.9 P8.1, Mã bên sườn của bên Đen đứng ở vị trí bấp bênh dễ bị mất.

7. X8.4 T3.1 8.P8.1 M4/6 9. B5.1

Trắng thực hiện nước đi chính xác, chặt chẽ và rất hợp lý. Bên Trắng tiến Xe lên cao có quân bảo vệ. Sau khi ép bên Đen lên Tượng, lại tiến Pháo đánh Mã. Nếu Đen như đi 7... B5-6 thì 8. P8-7 X2-1 9. P7-5 M4/6 10. P2-4, Trắng sẽ khống chế thế trận chiếm ưu thế. Bên Đen bị ép phải thoái Mã nên thế tấn công trung lộ bị tan vỡ. Nếu Đen đi 9...M7.6 cũng bất lợi vì Trắng 10. P8-6 X2.5 11. P2.3 T7.9 12. P6-3 M6/7 13. M7.8 M7/8 14. M8.7 Trắng sẽ đổi quân và giành được ưu thế trong cờ tàn. Đến đây, bên Trắng tiến Tốt và đổi Tốt - một nước đi là chiếm được ưu thế. Có thể thấy, chiến thuật phong toả của bên Trắng đã được vận dụng thành công.

9...M7.6 10. P2-3 P4.1 11. P8/1 Ms/8 12. B5.1

Tốt đầu của Bên Trắng qua được "Hà", dần dần mở rộng hiệu quả sau đó sẽ xâm nhập vào thế trận của Đen tiến công.

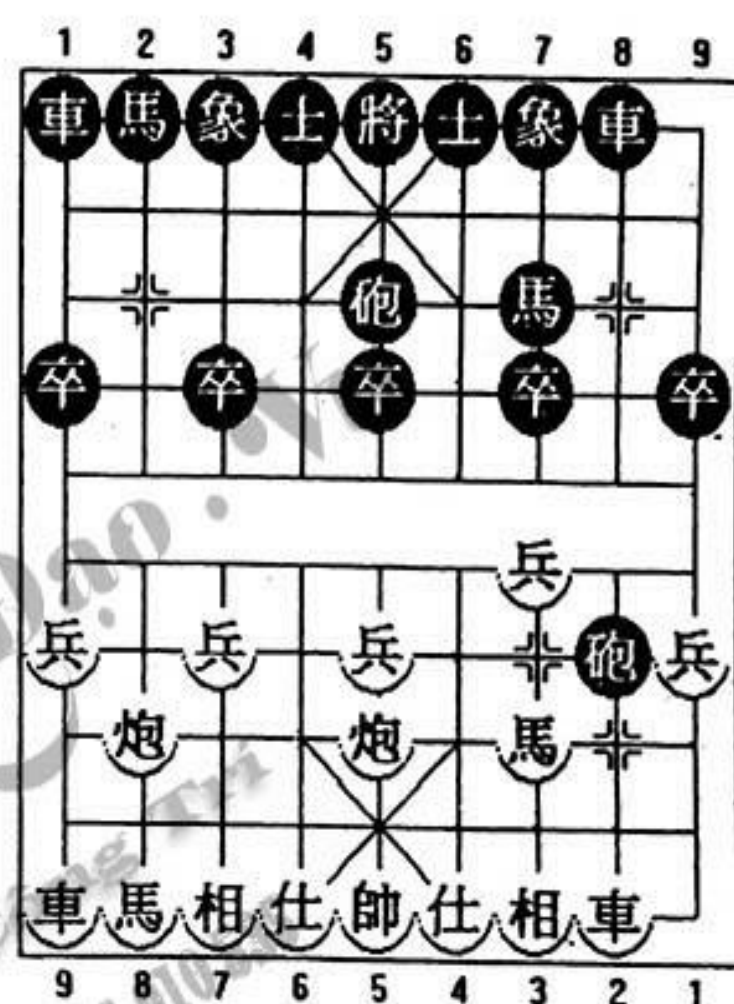
12...M6/7 13. P3-4 P4.3 14. P8-3 X2.5 15. M7.8

Bên Trắng bằng thủ thuật đơn giản đã đổi được Xe và tạo ra ưu thế vững chắc sẽ dễ dàng dành thắng lợi.

c. Chiến thuật tiến công theo xu thế phát triển của mỗi bên.

Trong quá trình thực hiện thế phong toả cần phải dựa vào lực lượng và thời cơ. Bên bị phong toả thông thường sẽ phải chống lại bằng 2 cách sau: Thứ nhất là thực hiện đối chọi gay gắt để chống lại sự phong toả. Thứ 2 là nhanh chóng sử dụng những quân khác chiếm những điểm quan trọng tạo sự triển khai tiến công để bù lại việc bị phong toả, từ đó nhằm đạt được sự phối hợp nhịp nhàng của thế trận.

Ví dụ: Triệu Quốc Vinh (Hắc Long Giang) gặp Vạn Xuân Lâm (Thượng Hải) ở giải đấu cá nhân toàn quốc Trung Quốc năm 1990 (Hình 175).



Hình 175. Trắng đi trước

1. B7.1

Tiến Tốt mở đường cho Mã và kiềm chế sự phát triển của Mã đối phương, hình thành sự phối hợp nhịp nhàng giữa quân ở cánh trái. Ngoài ra Trắng còn có 3 cách để lựa chọn như sau:

(1) 1. M3.4 M2.3 2. M4.6 X1-2 3. M8.7 X2.2 4.. P8.4 X8.4 5. B3.1 B7.1 6. X9-8 B3.1 7. P8-7 X2.7 8. M7/8 M3/1 9. X2.1 B7.1 10. M6.4 X8.1 hình thành thế đối công quyết liệt.

(2) 1. P8.5 M2.3 2. P8-5 T7.5 3. M3.4 X1-2 Bên Trắng

mặc dù có thể phá được thế phong toả nhưng bên Đen có lợi thế là xuất quân trước.

(3) 1. M8.7 B3.1 2. X9-8 M2.3 3. P8.4 P8-7 4. P8-7 T3.1 thế trận phức tạp.

1...M2.3 2. M8.7 X1-2 3. X9-8X2.4 4. P8-9 X2-8 5. X8.6

Xe cánh trái tiến lên là có ý đồ tấn công của bên Trắng.

5...P5-6 6. X8-7 T7.5 7. B7.1 P8-7 8. X2-1 Xt-3 9. X7/1 T5.3 10. M7.6

Nhìn bên ngoài thấy Xe Trắng bị Đen ép phải, tưởng như chiến thuật phong toả của bên Đen đã đạt được thành công nhưng thực ra bên Trắng nhảy Mã lên Hà là có ý định đánh Tốt giữa tạo ra sự bù đắp. Trắng vẫn chiếm thế chủ động.

10...X8.4

Bên Đen lên Xe dọc Hà, quyết định để Pháo trống với ý đồ tạo ra cuộc tấn công đôi công. Nếu đi 10...S6.5 11. M6.5 Trắng nhiều Tốt và có ưu thế.

11. M6.5 M3.5 12. P5.4 P6-3 13. P5/1

Thoái Pháo một bước là một nước cờ "sâu". Nếu Trắng đi 13. P5/2 P3.7 14. S6.5 B7.1 15. B3.1 X8-7 16. T3.5 P3/2 17. X1-2 X7-8 Trắng khó có thể làm gì được.

13...P3.7 14. S6.5 P7-1 15. B5.1 P1/2 16. X1-2 X8.5 17. M3/2

Đến đây thế cờ đã chuyển sang giai đoạn tàn cuộc không còn Xe. Bên Trắng tuy kém 1 Tốt nhưng vị trí các quân khá tốt. Còn vị trí Mã Đen rất xấu, thế trận không lạc quan.

17...P3-2

Nước cờ mất "temp", không có ý nghĩa. Đen nên đi **17...P1-5 18. B5.1 T3/5 19. P9-3 P3/8 20. P3.4 B1.1 21. M2.3 P3-5 22. B5-4 M7.5** Đen còn có cơ hội để kháng cự.

18. M2.3 P1-5 19. B5.1 T3/5 20. P9-5 S4.5

Cũng là lên Sĩ nhưng nếu Đen đi **20...S6.5** thì tốt hơn.

21. M3.4 B7.1 22. B3.1 T5.7 23. B5-4 T7/5 24. B4-3 P2/6 25. B3.1 M7/8

26. B1.1 B1.1 27. B3-2 M8.7 28. B2-3 M7/8 29. P5-4!

Trắng đòi Pháo khống chế đường ra của Mã.

29...P2.2 30. B3-2 Tg5-4

Nếu Đen đi **30...P2-9** thì **31. B2.1 M8.9 32. Tg5-6** tiếp theo bên Trắng bình Pháo vào trung lộ Đen khó có thể chống đỡ.

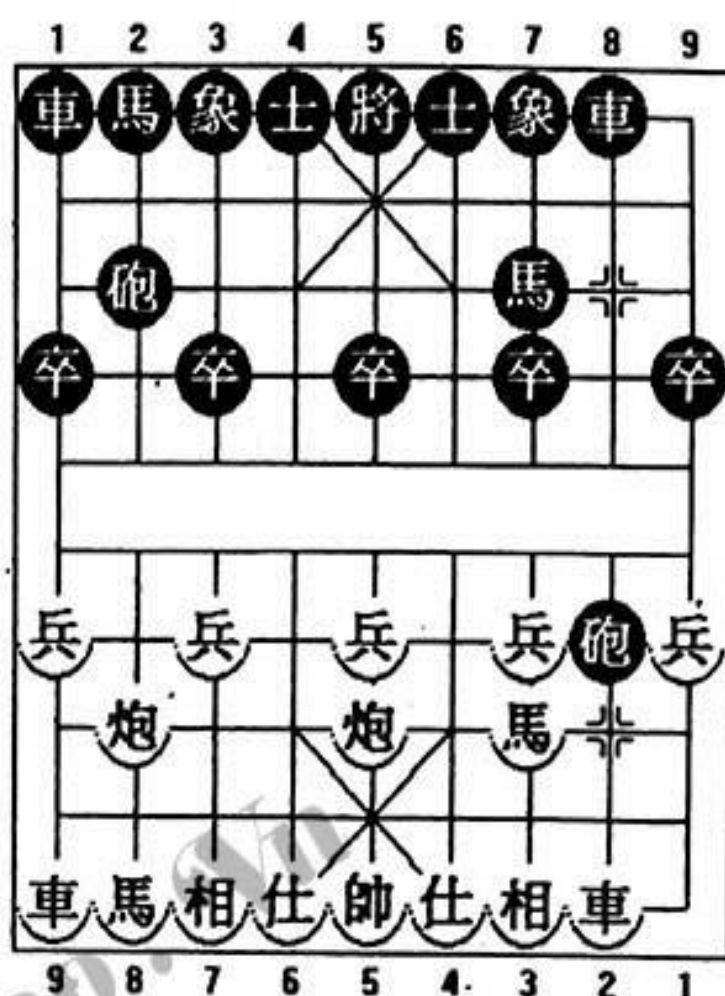
31. B2.1 P2/4 32. P4-1 M8.6 33. B2-3 S5.4 34. P1.4

Đến đây, Trắng tính toán bắt được Tốt biên, hình thành thế thắng.

d. Chiến thuật Phong toả kìm chế lẫn nhau.

Ví dụ: Ván đấu Vu Hồng Mạc (Thượng Hải) gặp Trần Tín

An (Vân Nam), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1988. Thế cờ như hình 176, bên Đen sử dụng chiến thuật tá Pháo phong toả Xe. Bên Trắng không sử dụng nước đi thường thấy là B3.1 mà nhẩy Mã lên chính diện. Bên Đen tiến Binh 7 tăng cường phong toả. Hai bên triển khai lực lượng phong toả lẫn nhau.



Hình 176. Trắng đi trước

1. M8.7 B7.1 2. B7.1 P2-5

Bên Đen "gá" Pháo đầu hy vọng kiểm chế đối thủ ở trung lộ, nước cờ ứng phó khá độc đáo. Nếu đi T3.5 sẽ hình thành thế trận thường thấy là tá Pháo phong Xe. Tiếp theo bên Trắng có thể lựa chọn những nước đó như P8-9 và P8.7, vv...

3. S4.5 M2.3 4. X9-8 X1-2

Bên Trắng lên Sĩ củng cố phòng ngự, rồi xuất Xe - thứ tự rất chính xác. Bên Đen nên đi 4...X1.1 thì tốt hơn. Tiếp theo nếu Trắng đi 5. P8.6 phong toả Xe thì Đen M7.6 hình thành mỗi bên đều có thể tấn công riêng.

5. P8.4 S4.5 6. M7.6

Bên Trắng kịp thời áp dụng chiến thuật phong toả lại, nước đi có lực, sau đó nhẩy Mã lên Hà sẽ nhanh hơn một nước.

6...X8.5

Nếu Đen đi **6...P8/3** thì **7. P5-7 B5.1 8. P8.2 M3.5 9. X2.4** bên Trắng chiếm ưu thế.

7. M6.7 B7.1

Bên Đen tiến Tốt với ý định đôi công, ngoài ra cũng không có nước gì hay.

8. B3.1 X8-7 9. X2.3 X7.2 10. B7.1

Bên Trắng thí Tượng vượt Tốt qua Hà tham gia tấn công, nước đi chặt chẽ.

10...X7.2 11. S5/4 X7/5 12. M7.5 T3.5 13. B7.1 M3/1

Mã Đen chạy ra biên chắc chắn sẽ mất. Đen nên đi **M3/4** tương đối có lợi trong phòng thủ.

14. P8.2 X7-3 15. X2.4 M7.8 16. B7.1

Bên Trắng tiến Xe dọa bắt Mã, thuận đà tiến Tốt dần ép Mã biên của Đen, hình thành thế trận tả hữu giáp công, khiến cho bên Đen liên tiếp phải đề phòng. Nếu Đen đi **15...M7.6** thì **16. X2/2** Trắng cũng có ưu thế.

16...M8/6 17. X2-3 M6.8 18. X3-2 M8/6 19. X2-3 M6.8 20. X3-2 M8.6

21. B7-8 M6.4 22. P5-6 X3.2

Bên Đen mất Mã biên. Nếu đi **22..X3/3** thì **23. X2/3 M4/3 24. X2-8 M3/4 25. P6-8**. Trắng sẽ bắt được quân và thắng.

d. Chiến thuật tranh thủ đánh trước.

Trong thực tế thi đấu, chúng ta thường gặp một thế trận tương đối quen thuộc. Việc phát huy tính sáng tạo nhằm loại bỏ cái cũ tạo ra cái mới là việc làm thiết thực và cần phải chủ động. Để làm được điều này người thực hiện cần phải có sự hiểu biết sâu sắc đối với kiến thức về Cờ Tướng. Đặc cấp đại sư Hồ Vinh Hoa luôn là bậc thầy về phương diện này. Ván đấu dưới đây chính là một ví dụ do ông vận dụng chiến thuật phong toả mà giành được thắng lợi.

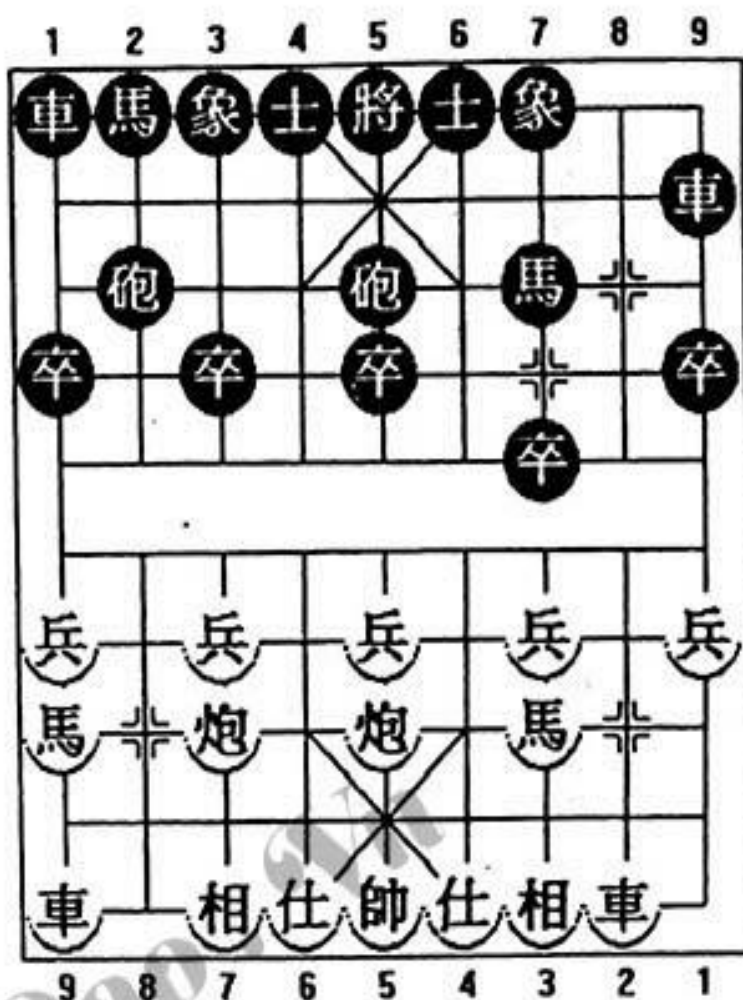
Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Thái Tường Hùng (Quảng Đông) - Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải), giải cá nhân Trung Quốc năm 1985 (Hình 177). Đến đây, đến lượt Đen đi. Trước đây thông thường nước này bên Đen thường đi 1..M2.3 2. X9-8 X1-2 3. X8.5 X9-4 4. X8-3 P5/1 5. X2.8 P5-7 6. X3/1 X2.1 7. X3-7 và bên Trắng đạt được thế chủ động về thế trận. Thực hiện nước đi M2.3 như ở trên chúng tôi một khi Xe cánh trái của bên Trắng linh hoạt, xuất kích sẽ tạo thành một sự uy hiếp rất lớn đối với trận địa của bên Đen. Cũng trong tình thế này Đặc cấp Đại sư Hồ không sử dụng nước đi cũ mà đã suy nghĩ tìm tòi và phát hiện nước đi khá thông minh khi vận dụng chiến thuật phong toả. Đó là đi P2.4 thể hiện tư tưởng "tranh tiên" tích cực.

1... P2.4 2. X9-8 X9-2

Bên Đen trước tiên thực hiện tiến Pháo lên hàng Tốt sau đó là bình Xe bảo vệ Pháo - áp dụng chiến thuật phong toả Xe Trắng.

3. S4.5?

Đối mặt với sự uy hiếp của bên Đen dọa bình Pháo đánh Tốt, bên Trắng lên Sĩ tăng cường trung lộ nhằm thận trọng trước bên Đen. Nhưng nước cờ này lại là nước đi yếu và thụ động. Bên Đen tận dụng cơ hội này điều chỉnh thế trận và tạo được ưu thế. Nước này bên Trắng nên đi X2.4 nhằm nước sau có thể đi B3.1 đổi Tốt, vẫn sẽ duy trì được lợi thế đi Tiên.



Hình 177. Đen đi trước

3... X2.3 4. X2.4 M2.3 5.X8.1 M7.6

Xe Trắng ở thế bị phong tỏa nên khó phát triển nên bị ép phải vòng vèo. Bên Đen nhân cơ hội đó phát triển quân - chiến thuật phong tỏa đã thành công.

6. B9.1 X1-2 7. X8-6 P2.1

Bên Đen tiến Pháo mời đổi để phá tan thế trận của Trắng và chống lại ý đồ của Trắng là P7- 8 đánh song Xe.

8. X6.6 P2-5 9. T3.5 P5-7 10.B3.1

Đổi Tốt, nước đi chính xác. Nếu Trắng đi 10. X6-7 ăn Mã thì M6/5 và Trắng mất Xe.

10...T3.5 11. X6.1 B7.1 12.X2-3 S4.5

Đến đây thế trận bên Đen được triển khai các quân đã giành được ưu thế.

13. M3.4 Xs-4 14.X6.1 Tg5-4 15.B1.1 P7-9 16. M4/3 P9-7 17.X3-4 P7-6 18. X4-3 B3.1 19. X3-5 Tg4-5 20. P7-6 X2.3 21.M3.2 B5.1 22. X5-6 M6.5

Qua những nước đi ở trên, bên Trắng rõ ràng thiếu tự tin, thụ động dưới sức ép tâm lý muốn hoà, sợ thua nên đã thực hiện các nước đi yếu và chậm chạp. Còn bên Đen sau khi điều chỉnh thế trận từng bước tấn công bắt lại Tốt đầu.

23. X6/1 B5.1 24. M2.4 X2/6 25. T5/3

Nếu Trắng đi M4/5 thì P6.4 Đen ưu thế

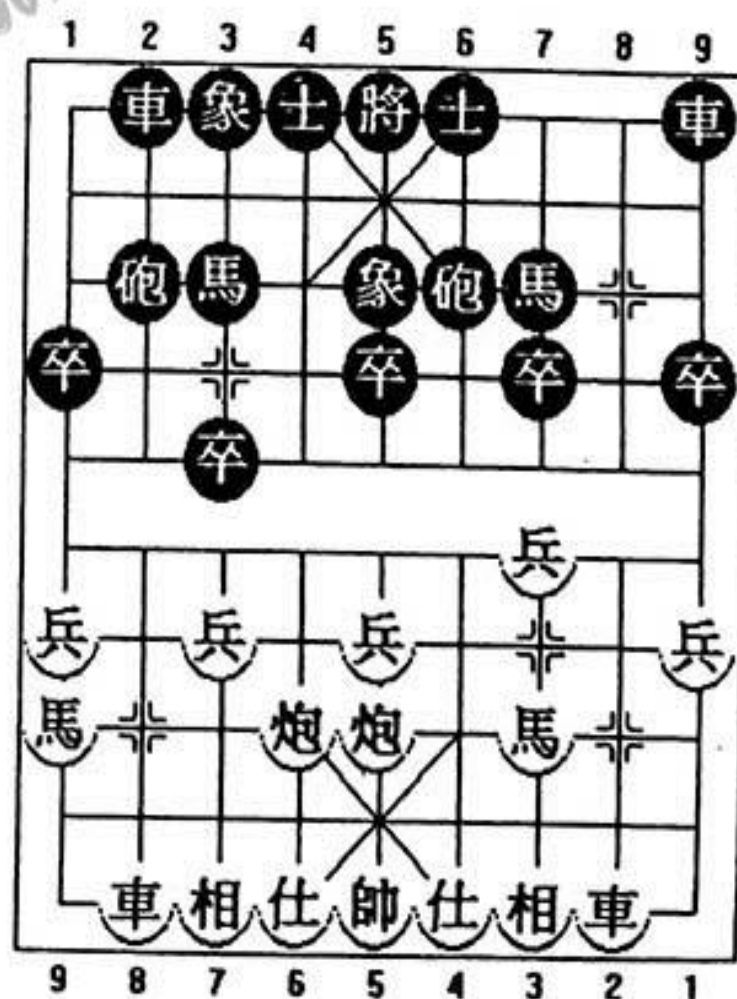
25...M5/7 26. X6-3 M7/5 27. M4.2 X2.2 28. M2.4 M5/6 29. X3.1 M6.7 30.P6-3 M3.5 31.M9/7 X2.2 32. M7.6 B5-6 33.X3-2 X2-4 34. M6/4 X4-1

Bên Đen lại ăn thêm 1 Tốt, ưu thế thắng đã rõ.

e. Chiến thuật phối hợp phong toả, đối quân đoạt thế.

Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Quách Trường Thuận (Liêu Ninh) và Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải) - 1983 (Hình 178).

Trong ván đấu, bên Đen lựa



Hình 178. Đen đi trước

chọn nước đi hữu Pháo phong toả Xe bằng sự tiến công ở cánh phải, đổi quân hoá giải thế tiến công.

1... P2.4

Bên Đen tiến Pháo phong toả Xe là nước đi hay nhất trong tình thế này. Nếu Đen đi 1.. S6.5 thì 2. X8.4 P2-1 3. X8.5 M3/2 4. P5.4 bên Trắng hơn Tốt đầu và có lợi.

2. X2.6

Bên Trắng không để ý đến việc cánh trái bị phong toả, vẫn tiến Xe muốn bắt Tốt đánh Mã để Pháo đánh Tốt đầu. Kế hoạch này khó thực hiện được cho nên nước tiến Xe rõ ràng là quá vội vàng. Trắng có thể đi 2. M9/7 và Đen sẽ trả lời P2/1 (hoặc P2.2) thì Trắng sẽ 3. B9.1, X9-8 4. X2.9 M7/8 5. X8.3 P6.4 6. M7.9 B3.1 7. P6-7 P6-7 8. T3.1 Trắng chiếm ưu thế.

2...X9-7

Đen bình Xe bảo vệ Mã. Đen cũng có thể đi 2...X9-8 3. X2.3 (3. X2-3 P6.4) M7/8 4. X8.1 M8.7 5. X8-4 S4.5 thế trận bình ổn. Nếu Đen lên Sĩ thì sẽ bị đòn chiến thuật của bên Trắng: 6. X2-3, X9.2 7. P5.4 Bên Trắng nhiều Tốt chiếm ưu thế.

3. X2-3 P6.4 4.X3-4 P6-7 5. T3.1 S6.5 6. B3.1 X7-6

Bên Đen để mặc cho Tốt Trắng qua Hà, bình Xe đổi quân, hoá giải thế tấn công của đối phương, đảm bảo thực hiện triệt để sự phong toả ở cánh phải. Đây chính là tinh hoa

chiến thuật. Nếu như 6...M3.4 thì 7. X4/3 P7-5 8. S4.5 X7-6 9. X4-3 bên Đen không có giải pháp hữu hiệu. Bên Trắng có Tốt qua Hà và đạt được ưu thế.

7. X4.3 M7/6 8. B9.1

Bên Trắng thí Tốt qua Hà với ý muốn tăng nhanh tốc độ xuất quân. Đây là nước đi mạnh và tương đối sáng suốt. Nếu Trắng đi 8. B3.1 thì M3.4, bên Đen chiếm ưu thế lớn về không gian.

8...T5.7 9. P6-7 T7/5 10. B7.1 M3.4 11. B7.1 M4.6 12. P5-6 Ms.7

Bên Đen nhảy Mã xuất quân, tiếp tục duy trì phong toả. Nếu đi 12...T5.3 thì 13. P7.1 Trắng sẽ có nhiều cơ hội.

13. X8.1 M7.8

Đen tiến Mã hơi vội. Đen nên đi B5.1 thì thế trận sẽ Tốt hơn.

14. T1.3 B5.1 15. M9/7 X2.5 16. P7-9 P2.1 17. M7.5 M6.5 18.T3/5

Bên Trắng thi đấu rất cố gắng, thoái Mã rồi nhảy đến trung lộ mời đối, làm yếu đi sức mạnh phong toả của bên Đen, thế trận cân bằng.

18...M8.6 19. P9.4 T5.3 20. P9-2 T3/5 21. B9.1 ?

Bên Trắng tiến Tốt biên nước đi không hay. Trắng nên kịp thời đi 22. P2/5 trở về phòng thủ, tiếp theo có thể P2-3,

thông qua việc đổi quân đơn giản hoá thế trận thì tốt hơn.

21...X2.1 22. X8-4 B5.1!

Bên Đen khéo léo vượt Tốt giữa qua Hà, nước đi rất hay. Nếu Đen đi **22...M6.7** khử Mã thì **23. P6-3 P2-7 24. X4.1** bên Trắng có thể bỏ trước bắt lại sau, thế cờ cơ bản sẽ hoà.

23. X4.2 M6/8 24. S4.5 X2/3 25. P2.3 B5-6

Các quân bên Đen linh hoạt và có Tốt qua Hà chiếm ưu thế.

4. Chiến thuật trói quân.

Trói quân là làm cho đối phương không thể hoạt động tự do (có sự ràng buộc). Thông thường là lấy ít kìm chế nhiều, yếu kìm chế mạnh, từ đó mà phát huy các quân bên mình đạt được hiệu quả cao nhất trong chiến lược.

Chiến thuật trói quân được ứng dụng rất rộng rãi trong tấn công và phòng thủ, là một trong những thủ pháp chiến thuật quan trọng. Đối với nhiều người chơi cờ thì chiến thuật trói quân không phải là điều xa lạ. Song vấn đề đáng được nhắc đến là trong thực tế nếu nắm được thời cơ có lợi để kìm chế và giải toả sự kìm chế của đối phương thì sẽ có ảnh hưởng rất lớn đến kết quả ván đấu. Cho nên khi thi đấu cần vận dụng đúng lúc và hợp lý.

a. Chiến thuật kìm chế Xe Pháo.

Ví dụ như hình 179, các quân bên Đen đứng chắc chắn

còn bên Trắng trên đường ngang ky Hà, 3 quân đứng gần nhau không thể phối hợp nhịp nhàng. Hơn nữa, trung lộ trống rỗng, thế cờ bất lợi. Trong ván đấu, bên Đen lợi dụng điểm yếu đó nên đã vận dụng chiến thuật trói quân, giành được thắng lợi.

1... X4.3!

Tiến Xe bắt Pháo, ép buộc bên Trắng đổi Mã là nước đi hay để trói quân.

2. M4.3 P2-7

Nếu Trắng không đổi Mã mà đi 2. M4/5 thì Đen X4/1 tiếp theo Đen sẽ đi X4-5 trói quân rồi tiến B7.1, v.v.. chiếm ưu thế rõ ràng.

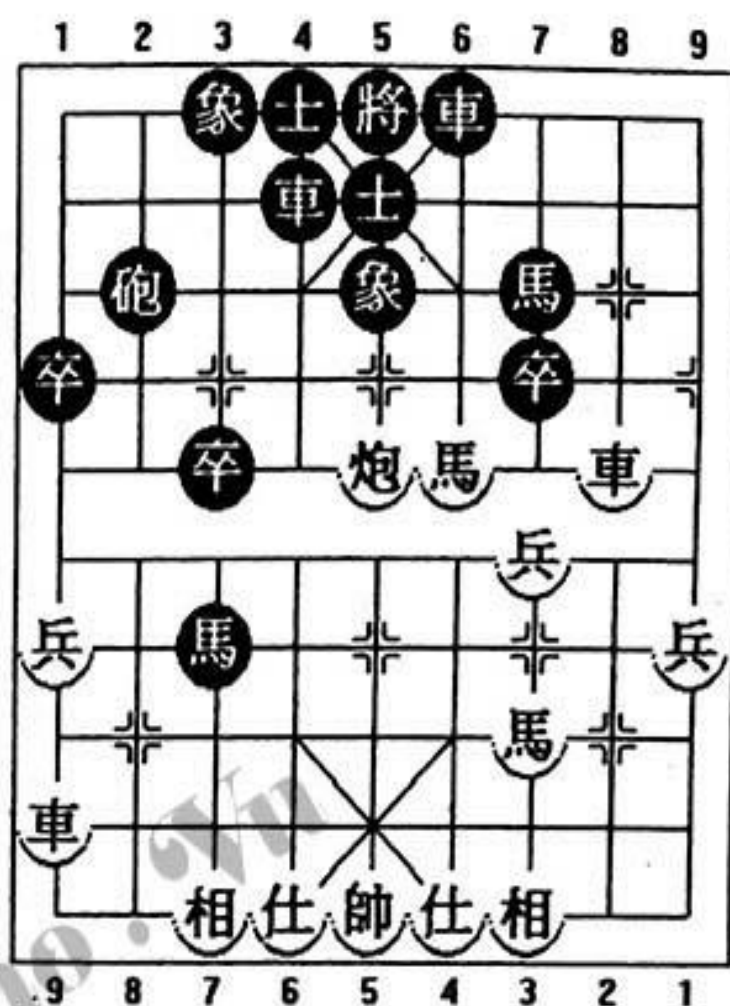
3.T3.5 P7/2

Đen thoái Pháo, nước đi làm bước đệm cần thiết để hoạt động Xe sườn, nếu không thì khi hoạt động Xe sườn, Trắng sẽ đi X2.4 chiếu Tướng thoát khỏi giằng quân.

4. S4.5 X6.6

5. B1.1 B7.1

Mặc dù Xe Đen kìm chế Xe Pháo bên Trắng, nhưng chưa thể bắt được Pháo nên dựa vào thủ pháp trói quân khéo léo đẩy Tốt 7 qua Hà.



Hình 179. Đen đi trước

6. P5.1

Tiến Pháo, Trắng không biết làm gì hơn, nếu đi X2-3 thì Tg5-6 Trắng bị mất quân.

6...X6/3 7. P5/3 B7.1 8. X2.4 X6-7 9. T5.3 X7.2.

Bên Đen bắt được Tượng chiếm ưu, thế cờ ưu thế vượt trội hơn. Đây chính là thành quả do việc vận dụng chiến thuật trói quân thành công.

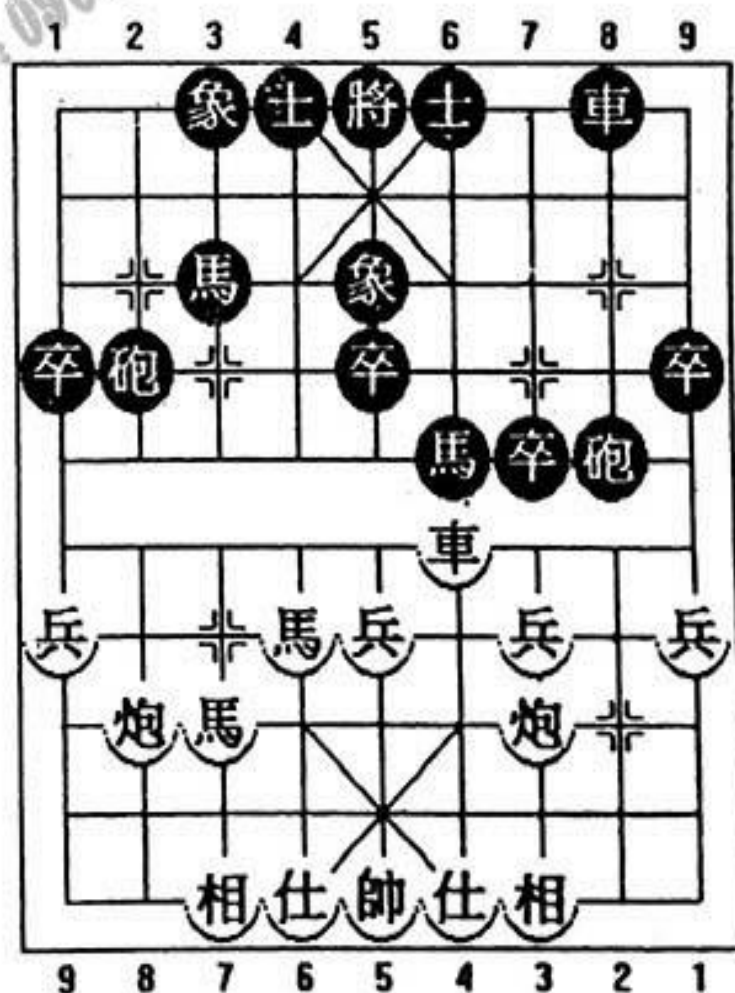
10. M3/4 P7-6 11. X9-7 M3/5 12. X2/6 X7-9 13. X7.1 M5/7 14. X2.6 X9-5 15. X7.1 B3.1 16. X7-8 X4-6

Đến đây, bên Đen đã chiếm được ưu thế về vật chất và không gian.

b. Chiến thuật trói Xe giành thế.

Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Tôn Chí Vĩ (Hắc Long Giang) - Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải), cúp Thanh Xuân Bảo - 1986.

Thế cờ như hình 180, các quân hai bên hoàn toàn ngang nhau, tranh chấp các điểm quan trọng ở trên Hà. Xe tuần Hà của bên Trắng đang ngăn chặn Mã Đen và có thể phối hợp cánh phải cánh trái với nhau, uy lực



Hình 180. Đen đi trước

không nhỏ. Thế trận của bên Đen có nhiều cơ hội khi Đen là bên đi trước. Trong ván đấu bên Đen chủ động vận dụng chiến thuật trói quân khéo léo giành phần thắng.

1...M3.4 2. X4-2

Bên Đen tiến Mã bắt Xe, buộc Xe Trắng phải chạy. Trắng bình Xe trói quân nhưng là nước đi không hiệu quả. Trắng nên đi X4-5 thì thế cờ bình ổn.

2...B7.1! 3.X2-3 P2-4!

Thí Tốt 7, với mục đích bình Pháo đánh Mã.

4. M6.8 M6.5 5. X3-5 M5.3 6. M8.6?

Tiến Mã ăn Mã nước đi này không hay, Trắng nên chơi M8/7 còn có thể chống đỡ được

6... P8-5 7. T3.5

Đen bình Pháo chiếu Tướng, Trắng rất khó ứng phó. Hiện tại bay Tượng, Xe giữa bị trói nhưng nếu đi 7. X5-4 thì X8.8 8. P3-6, P4.4 9. P8-6 X8-4 Đen ưu. Hoặc nếu như Trắng đi 7. S4.5 thì X8.5 8. X5/2 M3/4 9. X5.1 M4/6 10. X5/1 X8.4 Đen chiếm ưu thế.

7...X8.5 8. M6/7 P4.3

Đen tiến Xe bắt Xe rồi tiến Pháo cản Mã, đây là nước đi chặt chẽ và chính xác.

9. B3.1 X8-7 10. X5.1 X7-4

Bình Xe chiếm sườn, nhằm “mai phục” nước chiếu P4-5 sẽ chắc chắn bắt được Xe.

11. P3-7 B5.1

Ép chặt sau khi trói quân khiến cho bên Đen giành được thế thắng trong cờ tàn.

12. P8/1 P4-8 13. P8-2 X4.1 14. M7.8 P8/2

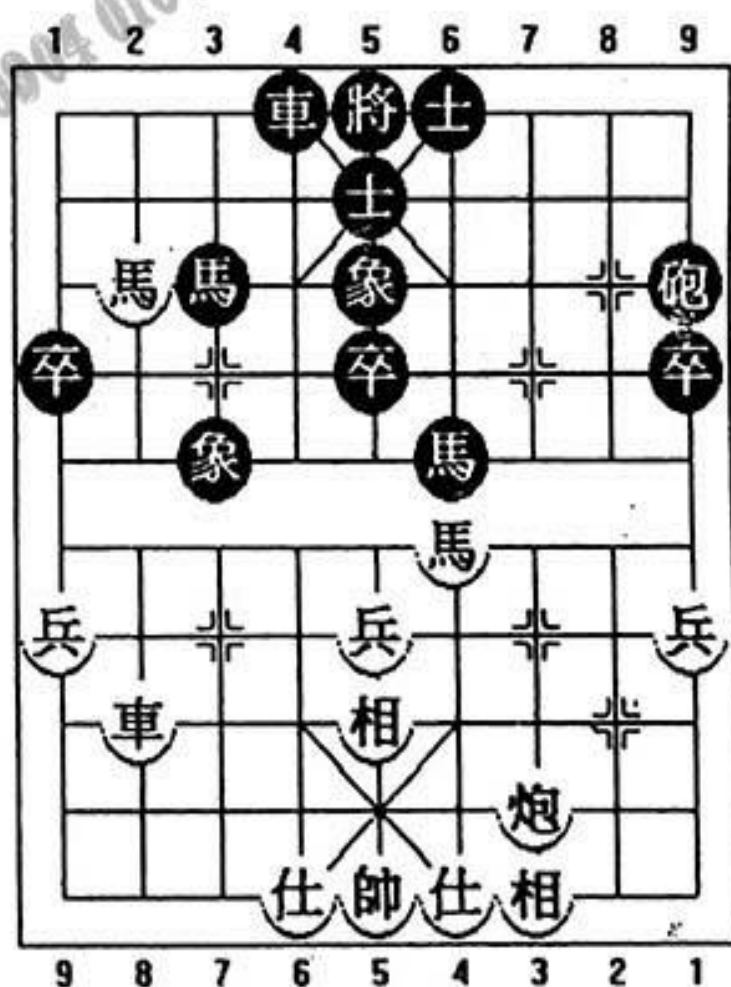
Mã Trắng sắp bị tiêu diệt nên Trắng xin thua.

c. Chiến thuật dùng Xe trói Mã.

Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Triệu Khánh Các (Thẩm Dương) - Đồng Bản (Giang Tô) - 1990 (Hình 181). Qua thế cờ cho thấy các quân mạnh của hai bên hoàn toàn tương đương nhau nhưng Mã Trắng vào sâu trong trận địa đối phương nên dễ bị tiến công, rõ ràng bất lợi đối với Trắng. Trong ván đấu, bên Đen dựa vào điểm yếu này, thực hiện trói quân bên Trắng, từ đó chiếm ưu thế.

1... X4-2

Bình Xe trói quân, phương hướng chính xác để giành ưu thế. Xe Mã bên Trắng bị trói, lập tức cảm thấy không được thoải mái và muốn giải thoát sự ràng buộc này.



Hình 181. Đen đi trước

2. M4/6 T3/1 3. P3-8 M6.5 4. B9.1 P9.4

Xe Mã bên Trắng không dễ thoát khỏi được đường “ràng”. Bên Đen nhân cơ hội đó tiêu diệt các Tốt Trắng để tạo được ưu thế khi chuyển tàn.

5. M6/5 M5/6 6. M5.7 P9/2 7. S6.5 P9-7 8.X8.1 M3.4 9. B9.1

Bên Trắng muốn thoát khỏi sự ràng buộc, không thể đổi Tốt biên, nếu đi 9. M8/7 thì X2-3, Trắng mất quân. Hoặc nếu như Trắng đi 9. X8-4 thì X2.2 10. X4.2 M4.3 11. P8-7, M3.1 cũng là Đen ưu thế.

9... B1.1 10. M8/9 X2.6

Chuyển dần về cờ tàn, bên Đen lợi hơn 2 Tốt chiếm ưu.

11. M9/8 M4.3 12. P8-7 M6.4

Ép buộc đổi Mã, đơn giản hoá thế trận, xác lập thế thắng trong cờ tàn.

13. P7.2 M4.2 14. M7.5 B5.1 15. M5.4 T1/3 16. P7-2 S5.6

Không cần thiết phải lên Sĩ, Đen nên đi B9.1 thì hay hơn.

17. M4.3 B9.1 18.P2.6 S6.5 19. Tg5-6 P7/1

Thoái Pháo để phòng trước nhằm trừ bỏ hết hy vọng của bên Trắng sau khi đi M3.1 đi B5.1 thì càng tốt.

20.M3.1 B5.1 21. M1.3 S5/6 22. M3/2 S6.5 23. M2/1 P7-

4 24. P2/6 B5-4 25. S5.6 M2.4

Phá được Sĩ, Trắng khó gỡ hoà được.

26. S4.5 M4/2 27. Tg6-5 P4-5 28. P2-5 P5-8 29. M1/2 M2.3 30. Tg5-4 B4-5 31. P5-3 M3/4 32. Tg4-5 P8-5 33. M2/1 B5-6 34. P3-5

Trong ván đấu Trắng bị quá giờ và Đen thắng. Tuy nhiên ván đấu này bên Đen đã vận dụng thành công chiến thuật. Nếu đi chính xác thì sẽ thắng vì Đen hơn 2 Tốt.

d. Chiến thuật điều quân cánh phải tiến công cánh trái, trói quân giành thế.

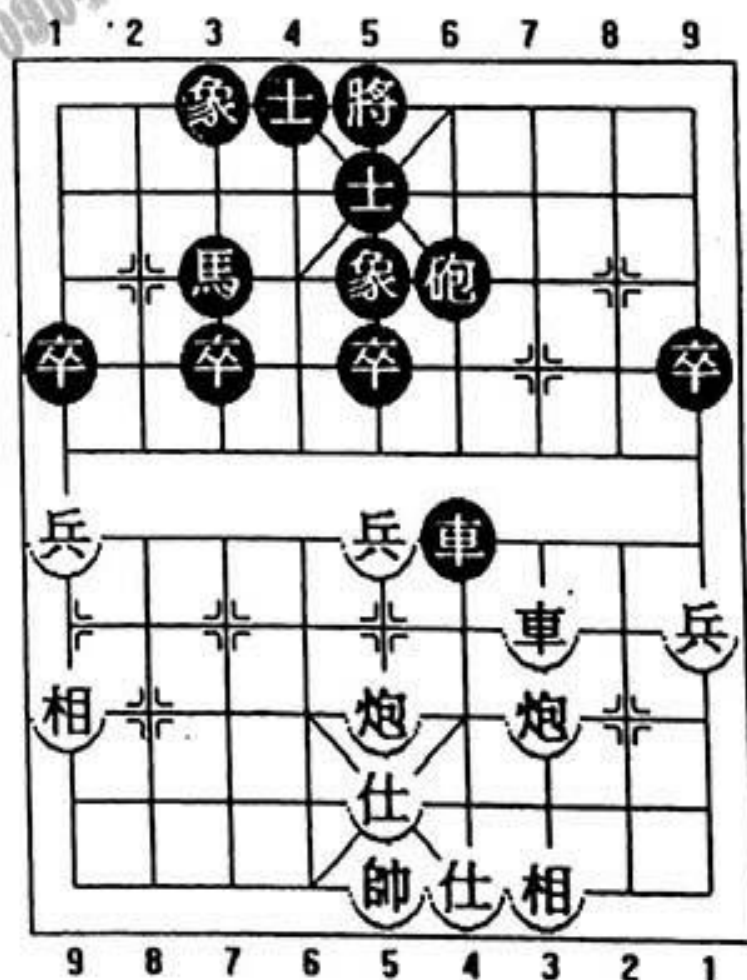
Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Từ Thiên Hồng (Giang Tô) - Lý Lai Quân (Hà Bắc) - 1989 (Hình 182).

1. P3-1! X6/2 2. P5-7!

Bên Trắng bình Pháo biên bắt Tốt, sau khi ép Xe Đen phải thoái về phòng thủ, lại chuyển Pháo đầu dòm vào Mã Đen.

2...B3.1 3. P7/2 T3.1 4. P1-7 M3.4

Bên Đen nhảy Mã, quá vội. Tốt nhất Đen nên đi 4...M3/1 tạm thời tránh mũi nhọn của Trắng, thế trận cân bằng.



Hình 182. Đen đi trước

5. B5.1!

Trắng thí Tốt năng động nhằm cản chân Mã Đen đồng thời lại thực hiện chiến thuật trói quân.

5...B5.1 6. X3-6 X6-4 7. Pt-6 B5.1?

Bên Đen bị ép trói quân, thế trận bị xấu đi nhiều. Nước này Đen nên đi 7...P6.2 8. P7-6 P6-7 9. Pt.3 B5.1 như vậy bên Đen sẽ kém quân Mã nhưng có cơ hội cầu hoà

8. P7-6 P6.3 9. X6-3!

Trắng đi nước bình Xe để song Pháo đánh Xe, nước đi rất kinh nghiệm, nếu đi Pt.3 thì P6-1, Xe Pháo bên Trắng bị trói khó giành được thắng lợi.

9...X4-5 10. Ps.5 P6-1 11. Ps-5B5-6 12. P6/1!

Trắng thoái Pháo để ngăn cản Pháo Đen vào trung lộ và có thể bình Pháo tiến công. Bên Đen lúc này không những bị kém quân mà còn bị trói Xe nên thế trận rõ ràng bất lợi.

12...T1/3 13. X3-2 B1.1 14. P6-8 X5-6 15. X2.6 X6/3 16. X2/2 B6-5 17. P8.5

Bên Trắng đã có thế công mạnh mẽ "thiên địa Pháo", bên Đen rơi vào tình thế nguy hiểm.

17...B5.1 18. P5.5 S5.4 19. P5/2 X6.4 20. X2-5 Tg5-6 21. P5-9 B3.1 22. P9.4 X6-3 23. X5-6 Trắng thắng.

d. Chiến thuật áp chiếu tiến công từ hai bên trái phải.

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Lý Vọng Tường (Hồ Bắc) - Hầu Chiêu Trung (Sơn Đông) - 1991 (như hình 183).

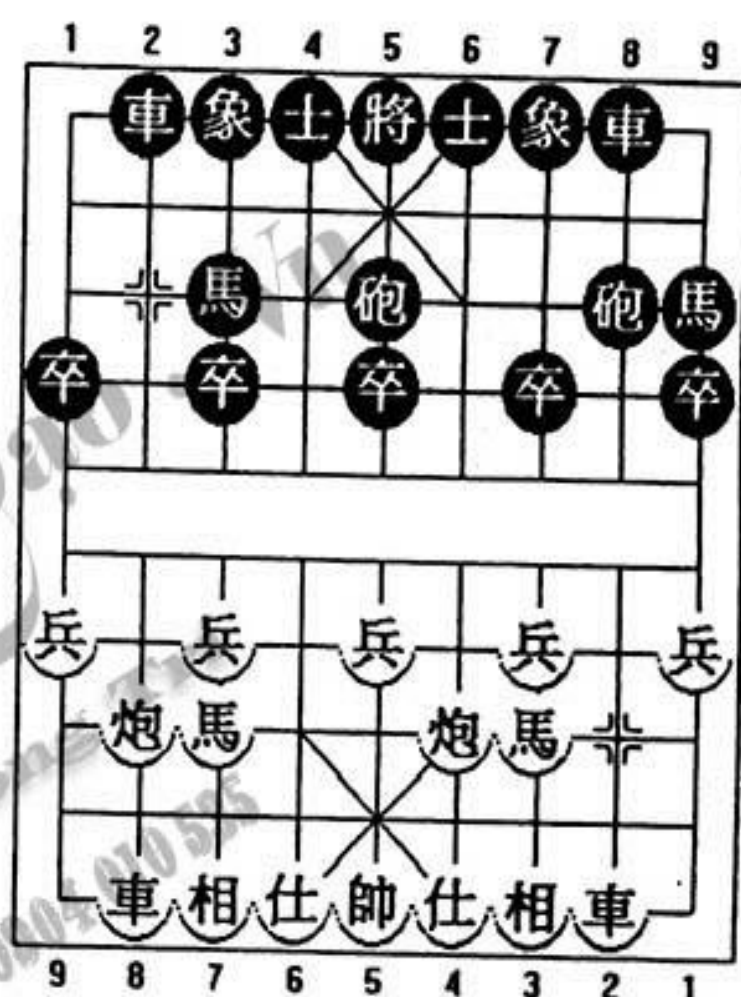
Hai bên sử dụng khai cuộc Sĩ Giác Pháo đối Hoàn trung Pháo. Chỉ sau mấy nước đi, bên Trắng đã tiến Pháo đánh Mã thực hiện ý đồ kiểm chế đối với bên Đen. Cả hai bên đã bắt đầu triển khai lực lượng đối công.

1. P4.5 X2.6

Bên Trắng tiến Pháo muốn đánh Mã biên, từ đó tiến hành kìm chế đối với Xe Pháo bên Đen. Bên Đen tiến Xe, tích cực. Nếu Đen đi P8-7 đổi Xe thì thế trận tương đối yên tĩnh.

2. P8-9

Bình Pháo mời đổi Xe, nước đi chính xác. Nước này nếu như bên Trắng đi 2. P4-1 thì Đen sẽ



Hình 183. Trắng đi trước

chơi T7.9 3. X2.6 (3. P8-9 X2.3 4. M7/8 P8.4 Xe Trắng bị phong tỏa nên không được lý tưởng), X2-3, mặc dù Xe Pháo bên Đen bị trói nhưng cánh phải sẽ giành được nước Tiên.

2...X2-3 3. X8.2 P8-7

Bên Đen bình Pháo mời đổi - nước đi chính xác, là thủ pháp hay để giải thoát sự kìm chế.

4. X2.9 M9/8 5. T7.5 P5-4?

Đen nên đi 5...B7.1 có tính chất đối công mạnh hơn.

6. S6.5 B7.1 7. P9/2 X3/2

“ Bên Trắng thoái Pháo chuẩn bị đánh Xe, muốn tăng sức ép đối với lộ 3 của bên Đen. Đen thoái Xe- nước đi chính xác, tạm tránh “mũi nhọn” của đối phương.

8. M7.6 P4.2?

Bên Trắng nhảy Mã, cố sức tranh tiên. Còn Đen thì tiến Pháo lên cao chặn Mã. Mặc dù không cho Trắng đi M6.8 nhưng lại khiến cho thế cờ của Đen bị yếu đi là nguyên nhân chủ yếu dẫn đến bất lợi. Đen nên đi 8...X3-4 thì 9. M6.8 M3/1 bên Đen đã phòng thủ trước, đợi cơ hội phản công.

9. P9-7! P4-6 10. P4.1 S6.5

Đen lên Sĩ - hiệu quả không cao, tốt hơn nên đi P6/2.

11. M6.4 X3-6 12. P4-1

Nước đi đơn giản, sáng suốt nhằm đổi quân rồi bình Pháo ra biên để song Pháo thực hiện kìm chế ở cả cánh phải và cánh trái bên Đen.

12...X6-3 13. P1.1!

Không biết làm gì hơn, Đen phải bình Xe chặn Pháo. Nếu đi T7.5 thì P1.1 tiếp theo Trắng có thể đi X8.2 rồi điều sang lộ 2. Đen không dễ ứng phó. Trắng tiến Pháo kìm chế, thế trận có lợi.

13... T3.5 14. X8.2 S5/6 15. B9.1 P7.4 16. M3/2!

Trắng tiến Tốt biên, tinh tế đề phòng Pháo Đen đánh Tốt rồi thoái Mã vừa giải trừ Đen đi X3.5 ăn hơn Pháo lại vừa có thể từ đường biên tiến lên.

16...M8.7 17. M2.1 P7.1 18. M1.3 M3/5 19. P7-9!

Bình Pháo tiến đánh từ đường biên, kịp thời điều chỉnh Pháo - nước đi linh hoạt có lực.

19...B5.1 20. P9.6 B7.1 21. M3/1

Thoái Mã để bắt Tốt Đen và đề phòng bên Đen phản công.

21...M7.6 22. X8-3 P7-8 23. P9.3 T5/3 24. X3-6 M5.7

Bằng sự giúp công của song Pháo bên Trắng, bên Đen khó lòng chống đỡ được đành nhảy Mã thí Sĩ. Nếu Đen đi M5.3 thì Trắng X6.3 Trắng ưu.

25. X6.5 Tg5.1 26. X6-7 P8/6 27. P9/1

Ép đổi Pháo, đơn giản để giành ưu thế.

27...P8-1 28. X7/1 Tg5/1 29. X7-9 X3.2 30. X9-3 X3-5 31.X3.1 Tg5.1 32. X3/1 Tg5.1 33. B1.1 X5-8 34. P1/2 M7.5 35. X3/2 M5.3 36. X3-7 M3.2 37. T5/7 B5.1 38. M1/3 X8-4 39. M3.5 B5.1 40. M5/7.

Bên Trắng ép đổi Mã chuyển sang thế trận dễ thắng trong cờ tàn.

40...M2.3 41. X7/5 M6.4 42. X7.3 Tg5-4 43. S5.4 B5-6 44. S4/5 B6-5 45. P1-4 M4.6 46. B9.1 Tg4/1 47. P4/3

S6.5 48. B9.1 M6.7 49. P4/3 X4/3 50. X7.4 Tg4.1 51. X7-5
B5-6

Bên Trắng đã giành được thế thắng. Nếu Đen không bình Tốt mà đi X4-6 thì Sĩ Trắng S5.4, Trắng cũng chắc thắng.

52. X5-3 Trắng thắng.

5. Chiến thuật vây hãm.

Vây hãm, tức là thực hiện ý đồ của mình nhằm bao vây quân của đối phương, không cho đối phương triển khai quân tiến công. Trong thi đấu Cờ Tướng, chiến thuật này có thể nhằm vào một quân nào đó để nhằm đạt được mục đích là kìm chế binh lực đối phương hoặc tiến tới tiêu diệt lực lượng của đối phương. Như vậy sẽ có lợi cho sự chiến đấu của toàn bộ ván cờ, đặt cơ sở để giành được thắng lợi.

Chiến thuật vây hãm là một trong những thủ pháp quan trọng, có giá trị thực dụng cao.

a. Chiến thuật điều Xe Pháo Tốt vây hãm Mã giành thắng lợi.

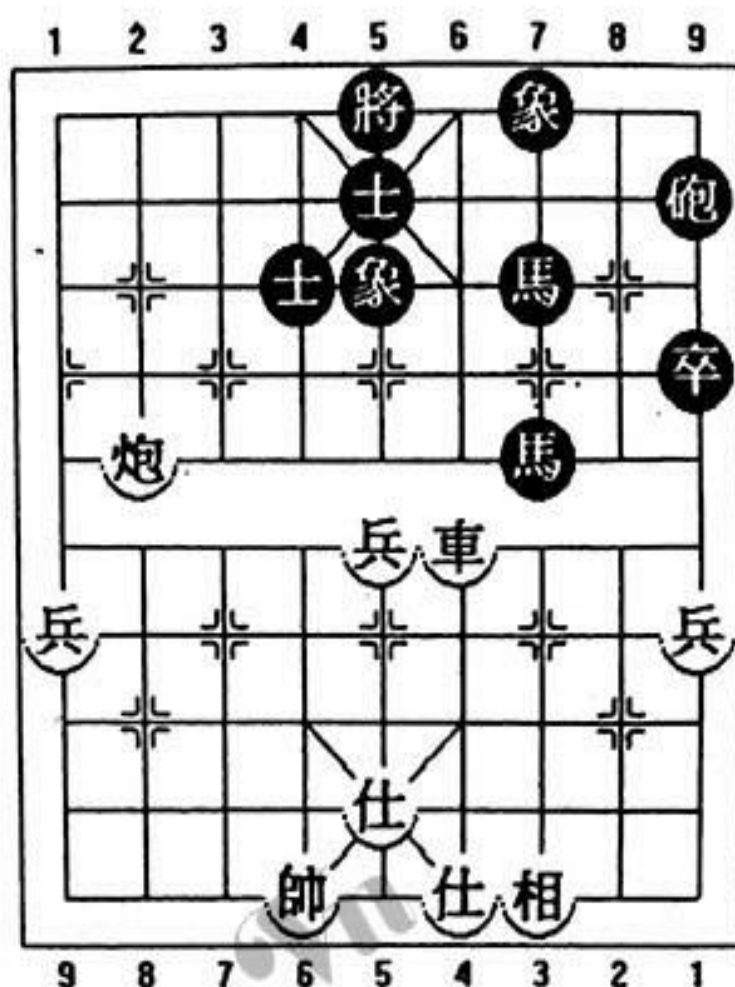
Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Lưu Tinh (Thẩm Quyển) và Tưởng Chí Lương (An Huy) (Hình 184). Nhìn trên bàn cờ, hai bên đã bước vào giai đoạn cờ tàn, 2 quân mạnh (Xe, Pháo) đấu với ba quân yếu hơn (Pháo, song Mã). Bên Trắng mặc dù khuyết 1 Tượng nhưng hơn 2 Tốt đồng thời lại chiếm ưu thế. Trong ván đấu, bên Trắng lợi dụng sự liên kết tiến công của Xe, Pháo, Tốt, từng bước tiến lên thực hiện

chiến thuật vây hãm Mã Đen, cuối cùng giành được thắng lợi.

1.B5.1 P9.5 2.X4.2 T7.9

Bên Trắng sau khi tiến Tốt, lại Tiến Xe bịt Tượng rất có uy lực.

Bên Đen bay Tượng lên biên - để lộ sơ hở. Nếu đi 2...Mt.9 thì 3. X4-3 Trắng ưu.



3. P8.2! P9/2

Hình 184. Trắng đi trước

Bên Trắng tiến Pháo đánh Tượng, nước hay! Bên Đen thoái Pháo đánh Tốt cũng không chịu thua kém.

4. X4-3 Ms/8 5.X3.2 Tg5-6

Bên Trắng không vội đánh Tượng mà tiến Xe chuẩn bị đè Mã, bắt đầu thực hiện chiến thuật vây hãm.

6. P8.1 S5.6 7. P8/2 S6/5 8.P8-4 Tg6-5 9. P4/1

Mấy nước cờ này bên Trắng đi rất linh hoạt, uyển chuyển. Trắng sử dụng mấy nước chuyển Pháo đi rất hay. Đổi Pháo cực kỳ quan trọng nếu tùy tiện đi 9. X3-2 đè Mã thì M8.6 10. X2-4 M7/8 bên Đen bỏ trước bắt lại sau, có thể cầu hòa.

9...P9-6 10. B5-4 M7/8 11. X3-2 Ms.6 12. B9.1

Đến đây, 1 Xe bên Trắng kìm chế và đã vây hãm được Mã

Đen. Hiện tại tiến Tốt biên nhằm chuyển Tốt đến cánh trái bên Đen thực hiện nhiệm vụ tiêu diệt Mã Đen.

12...Tg5-6 13. T3.5 M8.9 14. B4.1 M6.7

Bên Đen thấy thế cờ suy yếu, dùng Mã đổi Tốt, cố gắng "đánh hòa".

15. B4-3 M9/7 16. X2/2

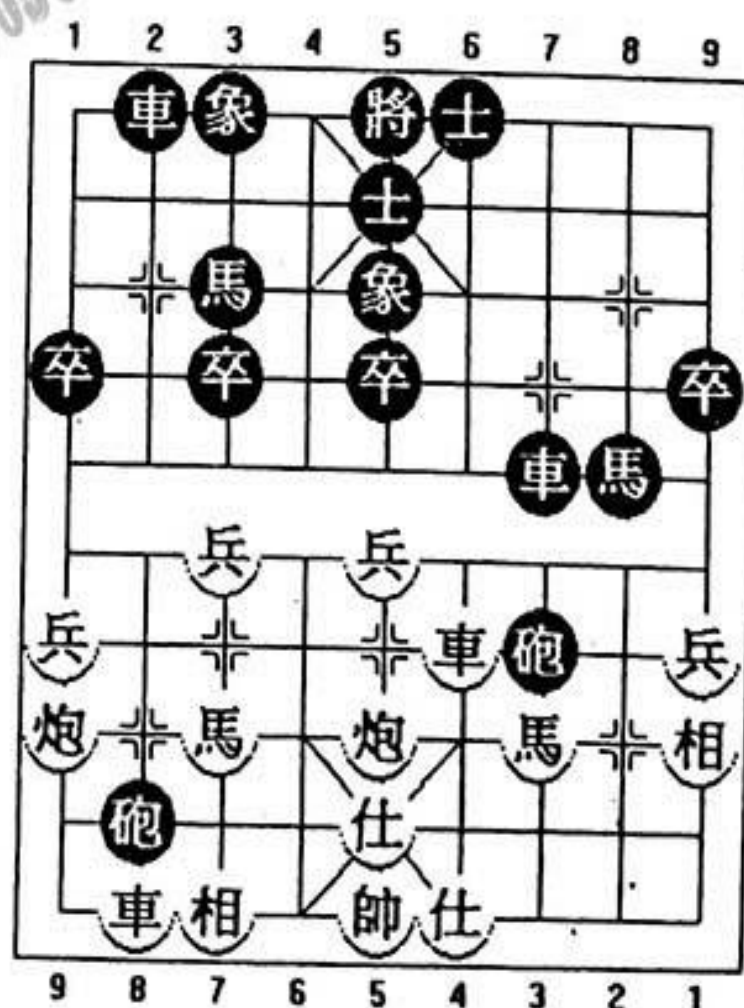
Đến đây Đen bảo vệ Mã thì mất Tượng, nên xin thua.

b. Chiến thuật vây hãm Pháo.

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Ngô Quý Lâm (Đài Bắc) và Liễu Đại Hoa (Hồ Bắc) (hình 185), giải Kỳ Vương (Cúp Thái Châu) năm 1990. Lúc này thế trận hai bên đang ở tình thế phức tạp. Trong ván đấu bên Trắng dựa vào lợi thế được đi trước đã lập kế hoạch tiến hành bao vây Pháo lộ 2 của bên Đen.

18. P9-8 P2-3

Bên Trắng bình Pháo cắt đứt đường thoái của Pháo Đen, là thời điểm bắt đầu bao vây tiêu diệt Pháo Đen. Bên Đen không có sự lựa chọn nào tốt hơn là phải bình Pháo. Nếu đi 18...P2-1 thì Trắng 19. P8.5 P1-3 20. X4-6 Trắng sẽ gây khó khăn hơn cho Đen.



Hình 185. Trắng đi trước

19.T7.9! B3.1

Bên Trắng bay Tượng lên biên là nước tiếp theo để thực hiện chiến thuật vây hãm. Đen cũng cố gắng tiến Tốt có ý tranh Tiên.

20. X8.1 P3.1 21. X8-9! P3-2 22. P8/1 P2-3 23. P8/1 P3/1
24. P8-7 P3-2 25. P7-8 P2-3 26. P8.2 P3/3

Các nước đi ở trên của cả hai bên đều thực hiện rất chính xác. Bên Trắng lấy việc ăn quân là chính, còn bên Đen dù mất quân cũng không chịu mất một cách dễ dàng. Hiện tại thoái Pháo đánh Tốt làm rối loạn thế trận, ý đồ thực hiện phản công.

27.T9.7 B3.1 28. P8/2 M3.4 29. X9-6 M4.3!

Xe Trắng bình sang sườn (biên) là nước đi yếu. Lúc này nên đi P8-7, khống chế Mã biên của bên Đen thì tốt hơn. Mã Đen nhảy lên làm cho thế trận càng thêm phức tạp. Về sau bên Trắng do lực lượng tấn công không đủ nhưng lại ham thắng nên bị bên Đen đánh bại. Mặc dù như vậy, việc ứng dụng chiến thuật vây hãm của bên Trắng ở trung cuộc đáng để cho người chơi cờ học tập.

c. Chiến thuật giăng cạm bẫy vây bắt Xe đối phương.

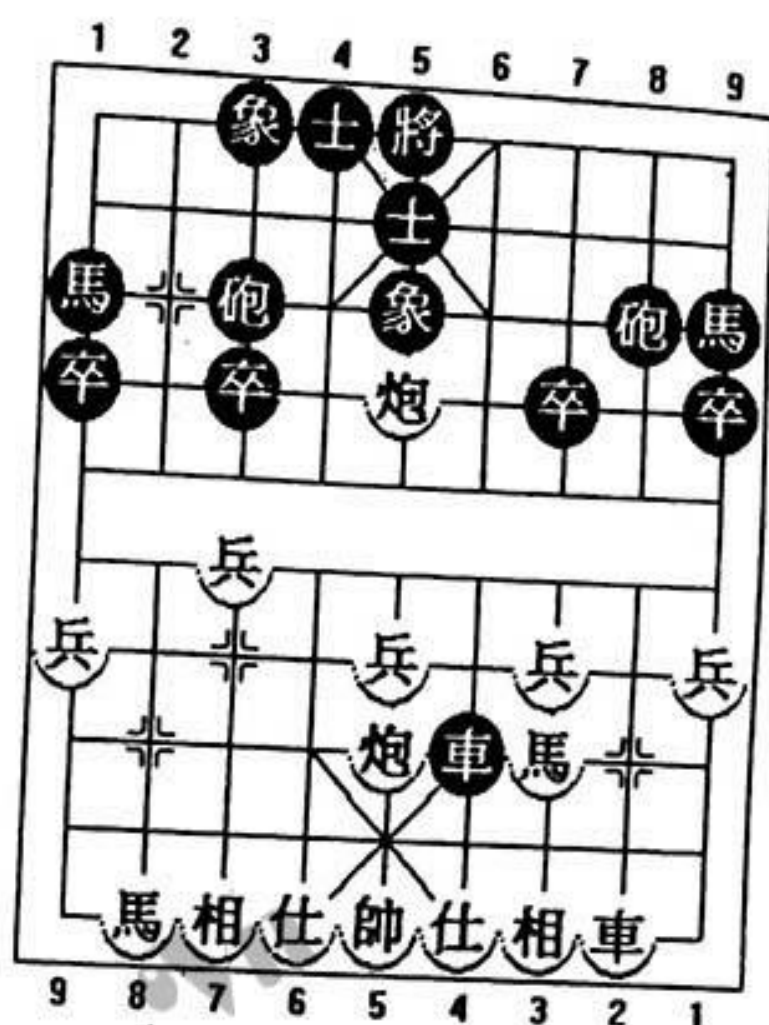
Thế trận như ở hình 186, là tình huống ván đấu giữa Trương Cường (Bưu Điện) - Trang Ngọc Đăng (Quảng Châu), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1991.

Nước trước bên Đen tiến Xe xuống góc Sĩ tróc Mã, nhằm

gây rối loạn bên Trắng. Còn bên Trắng thì nhân cơ hội đó điều động quân, vây hãm Xe Đen giành được thắng lợi.

1. X2.2 B9.1 2. B5.1 B1.1?

Bên Trắng tiến Tốt đầu, một mặt có thể qua Hà tham gia tấn công, mặt khác cũng chuẩn bị trước để Mã nhảy lên trung lộ. Bên Đen đi B1.1 bị chậm nên đi X6/3 thì tốt hơn.



Hình 186. Trắng đi trước

3. B5.1 P8.2 4. M8.7 M1.2 5. M7.5 X6/2

Mã Trắng thuận lợi nhảy lên trung lộ hình thành thế trận liên hoàn, thế cờ dần dần tốt hơn. Còn bên Đen bị ép phải thoái Xe, mặc dù là để phòng bên Trắng chiếm Hà, nhưng lại đứng vào vị trí nguy hiểm.

6. B5-4 M2.1 7. B3.1 X6.1

Bên Trắng đã vạch một kế hoạch vây hãm Xe Đen, còn bên Đen không phát hiện ra ý đồ này nên X6.1 bị sập bẫy. Bên Đen nên đi X6-4, mặc dù ở thế hạ phong, còn có thể chống đỡ được.

8. Pt-4 X6-7 9. P4-6!

Bên Trắng bình Pháo ra lộ 6 chuẩn bị thoái bắt chết Xe Đen, là một nước hay để thực hiện chiến thuật vây hãm.

9... X7-9 10. X2/2 ! X9/1

Xe Trắng thoái 2 cắt đứt đường thông, Xe Đen đã khó chạy thoát. Đen đi X9/1 nếu đi 10...X9-6 thì 11. P6/3 X6.2 (nếu X6.1 thì S6.5) 12. P5.5 S5.4 13. M5/4 P3-5 14.T7.9 Trắng hơn quân và ưu thế.

11. P6/2 P8.1 12. M3.2 X9.3 13. S6.5

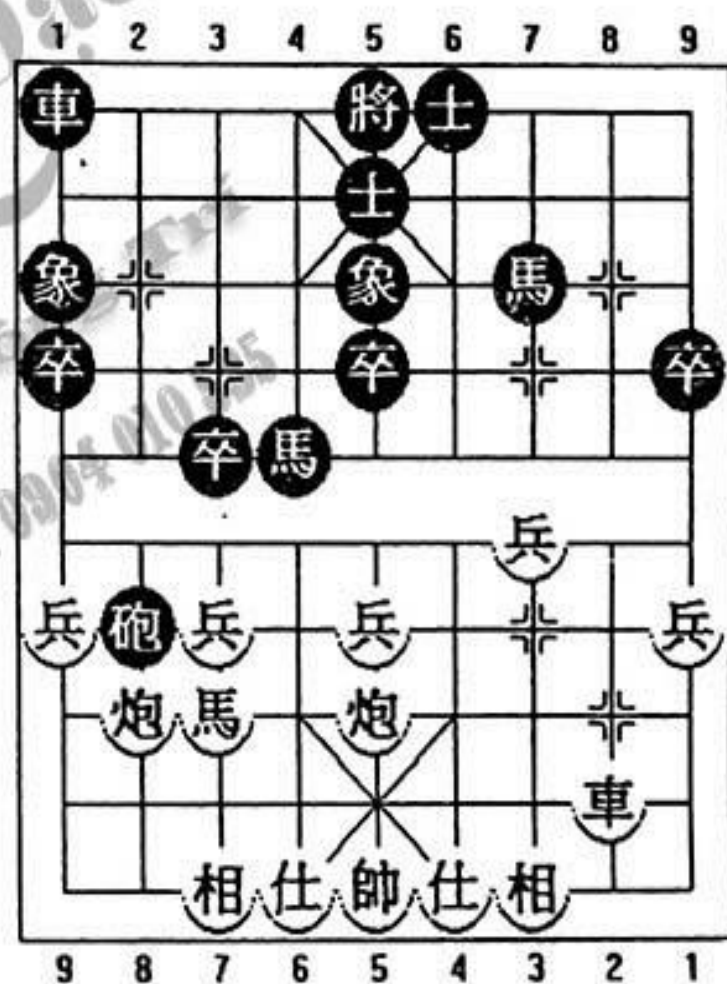
Sau khi bên Đen thí Pháo, Xe Đen vẫn không thể chạy thoát nên xin thua.

d. Chiến thuật tranh thủ vây hãm cướp tiên phát động tiến công.

Ví dụ: Lưu Điện Trung (Hà Bắc) -Vu Hồng Mộc (Thượng Hải), ở cúp Thượng Hải (hình 187). Trong thực tế, bên Trắng dùng cảm đi nước B3.1 “cướp” tiên phát động tấn công và vận dụng chiến thuật vây hãm ăn quân giành được thắng lợi.

1. B3.1! B3.1

Bên Trắng đã sử dụng nước đi mạnh mẽ là thí Tốt 3 để tạo ra cuộc tấn công. Bên Đen cũng thí lại Binh 3 nhằm đôi công lại với Trắng. Nếu Đen Trắng đi thành T5.7 khử Tốt, thì Trắng X2-3 sẽ chiếm ưu thế.



Hình 187. Trắng đi trước

2. B7.1 X1-3 3. X2.3 P2-3 4. T7.9 T5.7 5.X2-3 X3.2 6. P5-3 M7/9 7. X3-6

Bên Trắng bình Pháo tương như bắt Tượng nhưng thực ra là để đuổi lùì Mã Đen. Nếu Trắng đi thẳng X3-6 chặn Mã thì Đen sẽ bình Xe bảo vệ Mã với ý đồ M7.6 nên Trắng phải bình Xe đến chặn Mã là nước đi kịp thời nhằm ngăn chặn ý đồ của Đen.

7...M4.2 8. X6/1

Bên Trắng thoái Xe vây hãm Pháo là thể hiện triết để chiến thuật vây hãm. Đến đây bên Trắng chắc chắn ăn được một quân.

8...M2.3 9. X6-7 M3.4 10. Tg5-6 X3-4 11. Tg6-5 X4.5 12. P8.6 Trắng thắng.

6. Chiến thuật đổi quân.

Trong thực tiễn ván đấu, khi hai bên triển khai thế trận của mình chắc chắn các quân của hai bên sẽ “va chạm” nhau nên không thể tránh được việc đổi quân. Song lúc nào nên tiến hành đổi quân và đổi quân như thế nào là rất quan trọng đối với chiến lược ván cờ.

Do vị trí và vai trò của giai đoạn trung cuộc trong một ván đấu (nhanh chóng dẫn tới trạng thái thắng - thua, hoà) mà việc sử dụng những đòn chiến thuật và chiến lược là hết sức quan trọng, trong đó các đấu thủ thường sử dụng việc đổi quân nhằm thực hiện 3 mục tiêu chiến thuật sau:

- Đổi quân nhằm khẳng định ưu thế về lực lượng.

- Đổi quân với số lượng lớn để nhanh chóng chuyển giai đoạn của ván cờ nhằm mục đích dễ dàng trong tấn công hay phòng thủ.

- Đổi quân từ thế cờ cân bằng nhằm tạo ưu thế (về không gian, về thời gian, hoặc là một chút ưu thế trong khu vực nào đó).

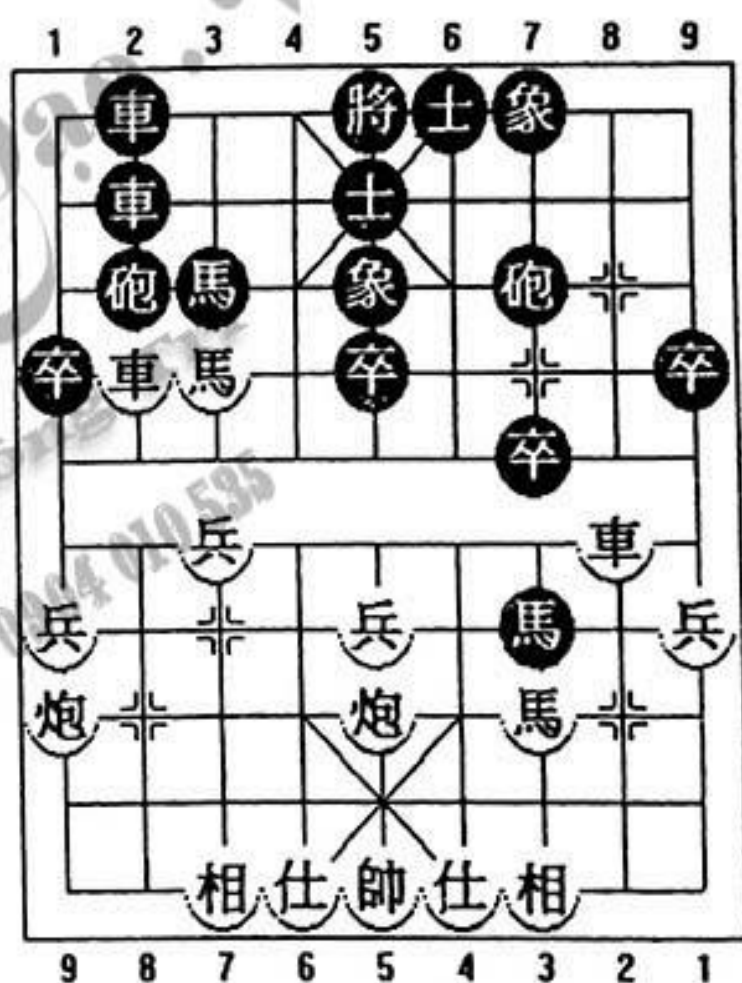
a. Đổi quân nhằm khẳng định ưu thế về lực lượng.

Ví dụ 1: Như hình 188.

1. X2.2

Trắng tìm cách khống chế đối phương, kèm pháo hoặc muốn lấy pháo đánh Tốt đầu hoặc có thể tiến Pháo biên xuất kích.

1...P2-1 2. X8.2 X2.1 3. M7.9 X2.1 4. P5.4 M3.5 5. X2-5 X2-1 6. X5-3 P7-6 7. X3-8 X1-2 8. X8.1 P6-2 9. P9.4



Hình 188. Trắng đi trước

Trắng tiếp tục đổi quân để lợi Tốt, không cho Đen đảo ngược thế cờ.

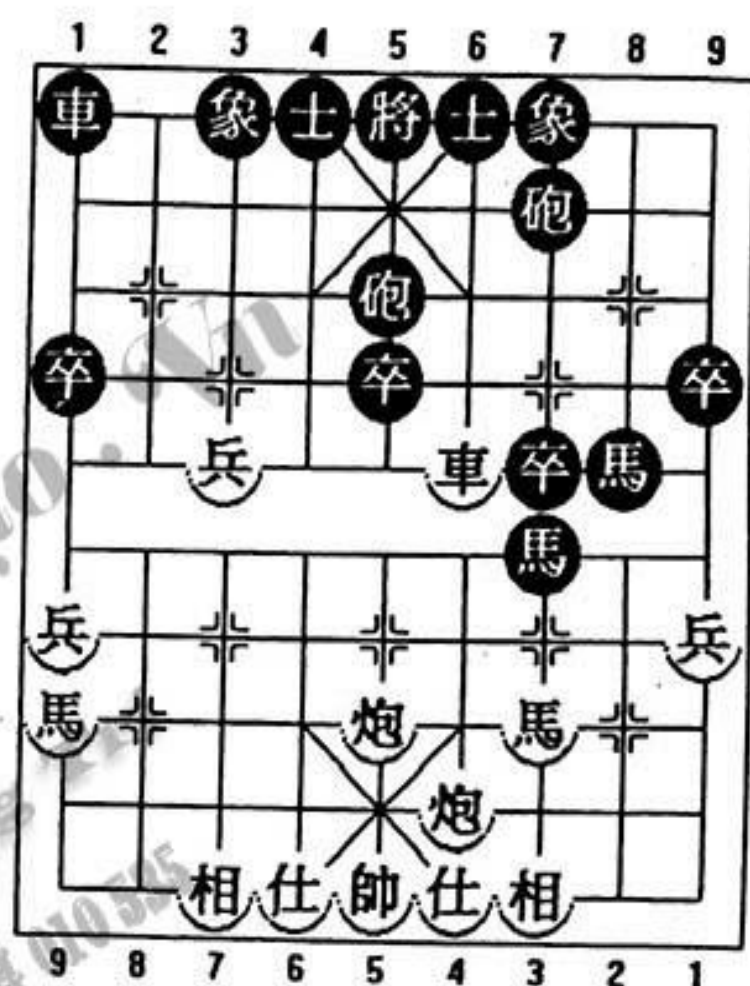
b. Đổi quân với số lượng lớn để nhanh chóng chuyển giai đoạn của ván cờ nhằm mục đích dễ dàng tấn công

hay phòng thủ.

Ví dụ 2: Chiến thuật ép đối Mã, đơn giản hóa thành hòa.

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Hứa Ngân Xuyên (Quảng Đông) - Đào Hán Minh (Đại Liên), ở giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1990.

Thế cờ như ở hình 189, cho thấy các quân bên Trắng linh hoạt và có 1 Tốt qua Hà. Rõ ràng Trắng chiếm ưu thế. Còn bên Đen có thế trận bất lợi, các quân đứng ở vị trí phân tán, mặt khác Xe còn chưa tham gia vào cuộc chiến. Trong ván đấu, bên Đen sử dụng chiến thuật đổi quân nhằm tiêu hao sức tấn công của bên Trắng và làm đơn giản hóa thế cờ để đạt được mục đích cuối cùng là cầu hòa.



Hình 189. Đèn đi trước

1...M8.9 2.M3.4

Trắng không dễ dàng chịu đổi quân mà nhảy Mã lên tranh Tiên. Nếu Đen đi 2...M3.1 thì 3. M7.9 X4-3 4. X1.1 B9.1 bên Trắng có thể dễ dàng đoạt tiên.

2...S4.5 3.X4-3 M7.8

Đen tiến Mã mời đổi là nước hay - biện pháp duy nhất

giành được thế trận cân bằng.

4. X3.3 M8.6 5.P5.5

Dùng Pháo đổi Pháo, mặc dù có thể đạt được ưu thế đơn giản rõ ràng nhưng nhìn từ kết quả thì không được lý tưởng lắm nên đi S4.5, thế trận phong phú hơn một chút.

5...T3.5 6. Tg5.1 M6/5 7. X3/5 M5.3 8. Tg5/1 M9.8 9. X3/1 M3/2 10. M9.7

Bên Trắng lên Tượng, khéo léo hãm chết Mã Đen, hiện tại tiến Mã đổi quân, nước đi chính xác. Nếu Trắng **10. X3-2** thì Đen **M2.1** đổi Mã **11. T7.9 T5.3 12. X2/1 B1.1** thế cờ cơ bản thành hòa.

10...X1-3

Bình Xe tróc Tốt là nước đi sáng suốt. Nếu đi **10...M8/9** thì **11. X3-1** bên Đen vất vả.

11. X3-2 X3.4 12. M4/5

Nếu Trắng không đi **12. M4/5** mà đi **12. M7/5** thì Đen **X3-1 13. X2/1 X1.2** Trắng rất khó giành phần thắng.

12...M2.4 13. X2/1 M4/6

Đổi Mã tiêu hao sức tấn công của bên Trắng. Đây là cách thức hữu hiệu nhất để Đen có thể cầu hòa.

14. M7.9 X3-5

Bình Xe vào trung lộ, quán triệt thực hiện chiến lược đổi quân.

15. M9.8 M6.5 16. T3.5

Bên Trắng bay Tượng khử Mã - nước đi có thể chấp nhận được. Nếu đi 16. M8.7 thì Tg5-4 17. T3.5 (nếu 17. X3-6 thì M5/4 phản chiếu Tượng) S5.4 18. X3-8 X5-3 19. X8.8 T5/3, bên Đen có thể thủ hòa.

16...X5-3 17. X2.5 X3/1 18. M8/7 B9.1 19. X2-1 X3.1 20. X1-5 B1.1

Tiến Tốt biên, trở thành hoà trong cờ tàn.

21. X5-9 B9.1 22. X9-4

Thay vì nước đi này Trắng đi 22. M7.9 thì X3-2 thế hòa sẽ hoà.

22...B9-8 23. X4/2 B8.1 24. X4/1 B8.1 25. X4/1 T5/3 26. X4-2 T7.5 27. X2-4 S5.4 28. X4.4 S6.5 29. T7.9 T5/7 30. T5.3 T7.5 31. X4/2 T5/7 Hòa cờ.

c. Đổi quân từ thế cân bằng nhằm tạo ưu thế.

Ví dụ 3: Chiến thuật đổi quân Tượng thoát khỏi kìm chế, tranh tiên giành thế.

Như thế cờ ở hình 190, là tình huống ván đấu giữa Tổng Quốc Cường - Lý Gia Hoa (Cam Túc), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1991.

Nhìn trên bàn cờ ta thấy bên Đen Pháo ở cánh trái bị trói, làm thế nào để thoát được và làm thế nào để tiến công bên Trắng một cách có hiệu quả? Trong ván đấu, bên Đen đã

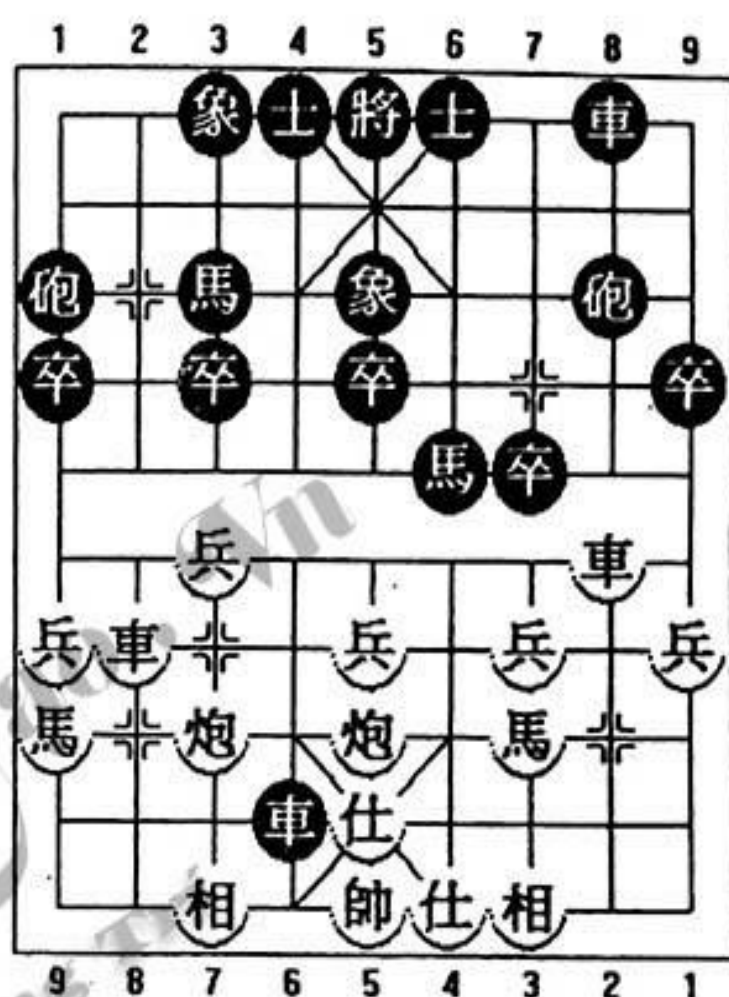
khéo léo đổi quân từ đó đoạt được ưu thế và giành được thắng lợi.

1...P8-7! 2. X2.5 P7.4

Bên Đen bình Pháo thí Xe - nước đi rất hay nhằm đe dọa chiếu hết hoặc có thể bắt lại một Xe, từ đó mà thông qua đổi quân tranh tiên giành thế.

3. S5.6 P7-2

Nếu bên Trắng không lên Sĩ mà đi T3.1, cánh trái trống rỗng nên thế trận rất bất lợi. Kết quả của việc đổi quân là: bên Đen không những thoát khỏi sự kiểm chế mà còn tạo thành sự uy hiếp đối với cánh trái của bên Trắng.



Hình 190. Đen đi trước

4. S4.5 X4-1!

Đen bình Xe ra biên - nước đi chặt chẽ. Nếu Đen đi 4...B7.1 thì Trắng sẽ trả lời 5. P5-4 cùng một lúc với việc chém Sĩ đáy ngấm đe dọa P4/1 bắt chết Xe đây chính là lý do để bên Trắng đi S5.6.

5. M3.4 P2.3

Trắng nhảy Mã thí quân là một nước sáng suốt. Nếu đi P7-8 chỉ chú ý phòng thủ, thì Đen đi B7.1 Trắng sẽ bị khống

chế toàn bộ bàn cờ.

6. S5/6 X1/1 7. M4.6 X1/1!

Đen thí lại một quân.

8. M6.7 X1-5 9. P7-8 P1-2 10. P8.4 M6.4 11. S6/5 X5-7
12 P8-5 M4/5

Đen thoái Mã đổi Pháo, tính toán chuẩn xác có thể nhanh chân đến trước.

13. M7/5 S4.5 14. M5.7 Pt-1 15. P5.6

Pháo Trắng đánh Sĩ tâm - đánh đòn cuối cùng. Nếu đổi nước đi này thành 15. M7.5 ăn Sĩ thì X7.3 16. S5/4 X7/2 17. Tg5.1 X7.1 18. Tg5/1 P2.7 19. M5/3 Tg5-4 Trắng không giải cứu được.

15...T5/7 16. P5/2 P2.7

Sau khi bên Đen thoái Tượng để thở một chút, lại tiến Pháo thúc "chiếu hết", nước đi có lực.

17. T3.5 X7.3 18. S5/4 X7/2

Tiếp theo nếu Trắng bay Tượng hoặc lên Tượng Đen đều đi X7.1 rồi lại bình 4 "chiếu hết", Đen thắng

Tóm lại: Bên có quyền tấn công đối quân nhằm những mục đích như: Đạt ưu thế hơn quân, buộc đối phương phải chuyển về thế tàn cuộc kỹ thuật có lợi cho mình, đạt ưu thế vĩnh viễn. Ngược lại, bên phòng thủ đối quân được sử dụng như một phương tiện nhằm làm giảm áp lực tấn công của

đối phương đến mức tối đa hoặc triệt tiêu chúng, tập trung lực lượng của chính bản thân trong việc thiết lập hàng rào phòng thủ và tạo ưu thế phản công, hoặc chuyển giai đoạn trung cuộc của ván đấu sang tàn cuộc kỹ thuật - hoà cờ.

7. Chiến thuật chuyển quân.

Chuyển quân giành thế, tức là nắm được thời cơ có lợi tranh thủ điều động các quân vào các vị trí quan trọng để tham gia tấn công hoặc phòng thủ, cố sức tranh giành lợi thế nhằm đạt được ưu thế, tạo điều kiện để giành thắng lợi.

Chuyển quân giành thế là chiến thuật cơ bản nhất của Cờ Tướng, thường có sự liên quan qua lại với chiến lược của toàn bộ ván cờ, là thông qua sự hiệp đồng tác chiến hữu cơ giữa các quân với nhau để thực hiện ý tưởng của người chơi cờ.

Chuyển quân trong việc thực hiện những chiến thuật cụ thể như phong tỏa, trối quân, thí quân... là nền tảng chiến thuật của các kỳ thủ.

a. Chuyển Mã.

- Chiến thuật "dụng Mã như rồng, nhanh chân đến trước".

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Vu ấu Hoa (Triết Giang) - Hoàng Thế Thanh (Quảng Tây), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1986.

Như thế cờ ở hình 191, số lượng các quân hai bên là

tương đương, không có sự căng thẳng, thế trận bình ổn. Trong ván đấu, bên Trắng lợi dụng ưu thế về không gian và đã chiếm lĩnh các vị trí tương đối quan trọng, thực hiện ý đồ chuyển quân, chuyển từ ưu thế nhỏ trở thành ưu thế lớn, cuối cùng giành chiến thắng.

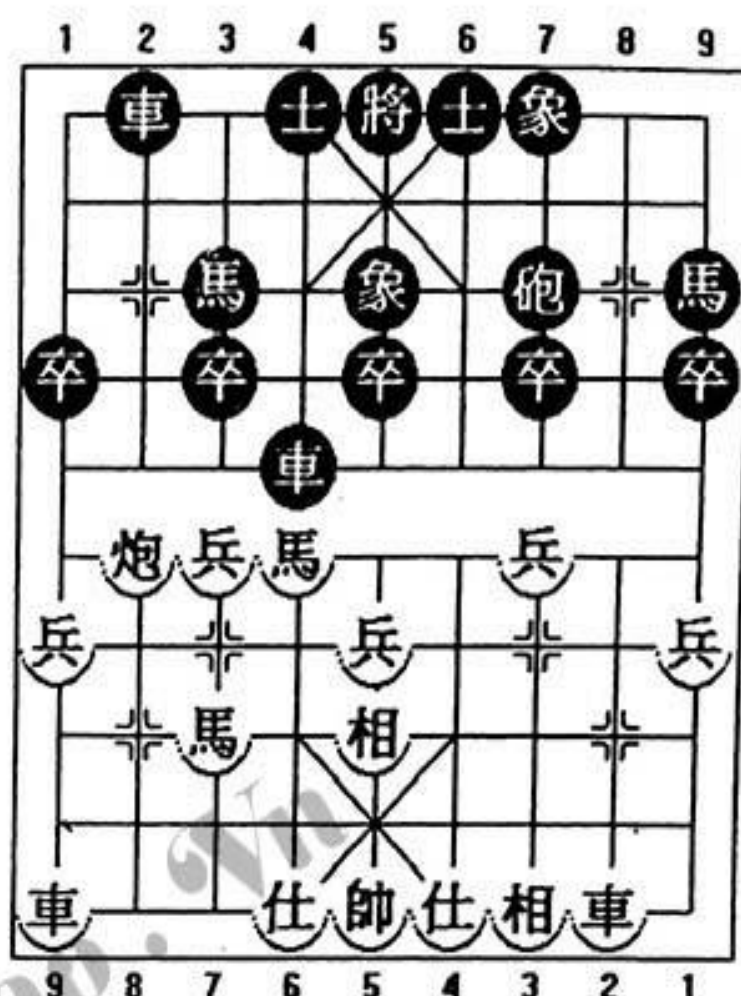
1.P8/4 S4.5

Bên Trắng thoái Pháo, nước đi hạn chế Đen đối Tốt 3 mở thông đường cho Mã, vừa có thể tăng cường cho hệ thống Mã ở trên Hà. Bên Đen lên Sĩ là nước đi thận trọng, chính xác. Nếu đi 1...B3.1 thì 2. B7.1 T5.3 (2...X4-3 3. X2.7 Trắng ưu thế) 3. S6.5 tiếp theo Trắng có thủ pháp X2.7 Trắng ưu.

2. S6.5 B3.1 3. P8-6 X4-5 4. B7.1 X5-3 5. X9-7 B9.1 6. M7/9 X3.5!

Bên Trắng thoái Mã đổi Xe, dùng Xe yếu đổi lấy Xe mạnh, có tính chất quan trọng trong phòng thủ của bên Đen, đồng thời tạo thuận lợi điều chỉnh vị trí của Mã, là phương án hay nhất để duy trì nước Tiên. Bên Đen đổi Xe là chính xác. Nếu nhường lộ 3, sau khi Trắng đi X7.6 thì Mã Đen sẽ bị đánh.

7. M9/7 P7-6 8. M7.6 M3.2



Hình 191. Trắng đi trước

Bên Trắng không chế con đường quan trọng. Bên Đen không có nước cờ hay để đi nên nhảy Mã mời đổi nhưng bị mất Tốt đầu. Do đó có thể thấy bước đầu bên Trắng chuyển quân đã có hiệu quả.

9. Mt.5 M2.1 10.M5/6 M1.2 11.Ms/8 X2.8 12.X2.3!

Sau khi Mã Trắng ăn Tốt giữa, kịp thời thoái Mã về Hà nhằm bảo vệ Tốt đầu.

12...X2-4 13.M6/8 B7.1 14.B3.1 X4/4 15.X2.3 X4-7 16.X2-9 S5/4 17.M8/6 S6.5

Bên Trắng ăn Tốt biên, tiêu diệt lực lượng của đối phương, rồi thoái Mã về góc Sĩ. Đến đây, bên Trắng hơn Tượng và Tốt đầu. Hơn nữa vị trí của các quân đều đứng ở vị trí khá “đẹp” nên thế cờ dần dần tốt hơn.

18.M6.7 M9.8 19. B5.1 X7.2!

Nếu bên Đen đi **19...M8.9** mặc dù ăn được một Tốt nhưng Tốt đầu của bên Trắng lại có tốc độ tiến nhanh về phía trước nên có nguy cơ thế trận của Đen bị tấn công. Cho nên buộc Đen phải đi **19...X7.2** nhường đường cho Mã nhằm tạo ra một cuộc đôi công.

20. P6.5 M8.6 21. P6-5 M6.8 22. X9-6 Tg5-6 23. P5-4 Tg6-5 24. M7.8 P6/1 25. Tg5-6 X7-6 26. P4-5 Tg5-6 27. M8/7 P6-9 28. X6-1! P9.1

Bên Trắng thoái Mã điều chỉnh lại thế trận, bình Xe chặn Pháo không cho đối phương có cơ hội phản công.

29. P5-9 T5/3 30. X1-3 T7.5 31. B5.1 P9.4

Tốt đầu của bên Trắng vượt qua hà tham gia trợ chiến, thế cờ của Trắng đã có ưu thế hơn rất nhiều. Bên Đen thấy phòng thủ sẽ thua cờ nên đã "nổ" Pháo đánh Tốt qua Hà để phản công.

32.B5.1 X6-2 33.T3.1! Tg6-5

Bên Trắng bay Tượng - nước đi mạnh nhằm hóa giải được thế tấn công của đối phương. Đen thì khó lòng chống đỡ được sự phối hợp tác chiến giữa Xe, Mã, Pháo, Tốt của bên Trắng.

34. B5.1! T3.5 35. M7.8 X2-4 36. Tg6-5 S5.6 37. P9-6! X4-7

Bên Trắng bình Pháo nước đi rất hay. Xe Đen bình 7 - không thể lựa chọn được nước đi nào tốt hơn. Nếu đi 37...Tg5-6 thì 38. M8.7 Trắng ăn được Xe chắc chắn thắng.

38.M8.7 Tg5.1 39.M7/6 Tg5/1 40.P6-5 Tg5-6

Nếu đi 40...T5/7 thì 41. X3-5 Tg5-6 42. P5-4 S6/5 43. X5-4 S5.6 44. X4-2 Trắng thắng.

41.P5-4 Tg6-5 42.M6.7 Tg5.1 43.T5.3!

Bên Trắng lợi dụng mấy nước chờ đợi, thoái Mã, bình Pháo, sử dụng Pháo lộ 6 bình Tốt lộ 4 để chống nước chiếu hết, rồi sau đó "ngọa tào", lên Tượng dọa chiếu hết. Đến đây Đen không còn sức để cứu vãn thất bại.

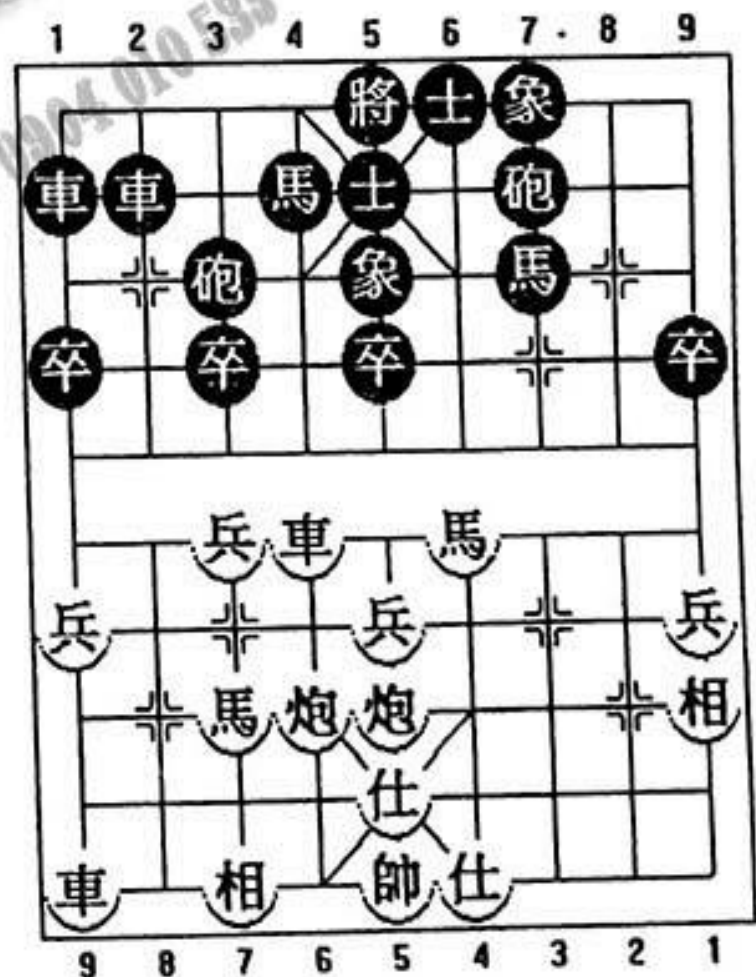
43... Tg5-4 44.X3-6 Tg4-5 45.X6.3 T5.3 46.M7/6 Tg5.1
47.X6-5 S6/5 48.X5/1 Tg5-4 49. P4-6. Trắng thắng.

- Chiến thuật tiến Mã vào góc đáy, tạo thế mạnh giành thắng lợi.

Đặc cấp đại sư Lý Lai Quân (Hà Bắc), luôn luôn nổi tiếng trong làng cờ với cách tấn công tỉ mỉ, chặt chẽ. Trong ván đấu, ông thường nắm bắt được cơ hội đánh từ trong ván này tựa như nhặt nhẽo tìm ra được cách “chiếu hết”. Ví dụ: tình huống ván đấu giữa Lý Lai Quân (Hà Bắc) - Vạn Xuân Lâm (Thượng Hải), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1988.

Như thế cờ ở hình 192, hai bên từ khai cuộc tiến Tốt đối Tốt để Pháo hoàn trung Pháo, diễn biến đến đây các quân ở bên Trắng linh hoạt, chiếm cứ những đường quan trọng còn bên Đen tỏ rõ thế phòng thủ toàn diện, thế trận cũng tương đối vững. Thế trận vẫn là bên Trắng chiếm Tiên, nhưng muốn giành được ưu thế không phải dễ. Nhưng trong ván đấu, Lý Lai Quân khéo léo lợi dụng sự phối hợp tác chiến giữa các quân, cuối cùng chuyển quân giành thế phá vỡ thế trận của đối phương.

1.M4.6 P3/2 2. M6.4 S5.6 3.
M4.2! P7-8



Hình 192

Bên Trắng liên tiếp đi 3 nước Mã tiến vào trong trận địa của bên Đen, nước đi chặt chẽ, phương hướng chính xác bên Đen bình Pháo chặn Mã, bị ép phải nhường lộ 7, nếu đi 3...P3-4 đánh Xe thì 4. M2.1 thí Xe! tiếp theo bên Đen có hai phương án lựa chọn

(A) 4...P4.5 5. M1/3 Tg5.1 6. M7.6 X2.3 7. B7.1 X2-3 8. X9-8 vị trí Tượng Đen bị đe dọa tiến công.

(B) 4...P7-6 5. P6.6 X2-4 (5...P4.5 thì 6. P6-9 Trắng ưu) 6. X6-3 M7.6 7. X3.5 Trắng ăn được Tượng, ưu thế.

4. X6-3 M7.6 5. X3.4 P8/1 6. M2.1! T7.9

Bên Trắng nhằm chỗ trống tiến Mã vào góc đáy là tinh hoa của thế trận, đánh vào chỗ đối phương phải cứu nguy, từ đó rút ra ở chỗ đối phương không phòng bị. Bên Đen bay Tượng lên biên hi vọng Pháo đáy tạo thành Pháo gánh để phòng thủ chắc. Nếu Đen đi 6...S6/5 thì 7. X3-2 M6/7 8. P5-2 Trắng ăn được quân ưu lớn. Hoặc nếu như đi 6...M4.2 thì Trắng 7. P5.4 đánh Tốt thì Trắng cũng ưu.

7. X3-2 S6.5 8. P5-2! P8-6

Bên Trắng bình Pháo đánh Pháo, ép buộc Pháo Đen phải nhường vị trí để phát huy đầy đủ uy lực của Mã "ngọa tào" Đen bình Pháo. Nếu đi 8...P8.7 thì 9. M1/3 Tg5-6 10. X2/6 Trắng có Mã "ngọa tào" thế tấn công rất mạnh.

9. M1/3 P6.1 10. X2-1!

Bên Trắng bình Xe vừa tróc Tượng biên chờ đợi nước ăn

quân là P2.6, khiến cho bên Đen liên tiếp phải đề phòng, ưu thế dần dần được mở rộng và rõ ràng hơn.

**10.... M4.2 11. P2.6 S5/6 12. X1/1 P3.2 13. P2.1 Tg5.1
14. M3.1! P6-8 15. X1-2 P3/1 16. X2-4 M6.7**

Hàng loạt nước tiến công, mấy nước chờ đợi khôn ngoan, bên Trắng bắt Tượng ăn Sĩ, chiếm ưu thế lớn.

17. T1/3 M2.1 18. M7.6 M1.2

Bên Trắng thoái Tượng là nước đi tấn công nhưng không quên phòng thủ, sau đó lại nhẩy Mã xuất kích, rất tự tin. Mã Đen tiến gấp, đánh đòn cuối cùng.

19. M6.7 X2.1 20. X9-8! M2.3

Xe cánh trái của bên Trắng lao vào chiến đấu, đập tan sự phản công của bên Đen. Sau khi bên Đen tiến Mã chiếu Tượng, đã nắm chắc phần thua. Nếu đi **20...P8-7** thì Trắng đi **21. T3.1 M7.9** (nếu **21...M2.4** **22. S5.6 X2.7 23. X4-5 Tg5-6 24. P2/1** rồi **M1/3** "chiếu hết") **22. X4-3 M2.3 23. P6/1 X2.7 24. X3-5 Tg5-6 25. M1/2 P7.1 26. X5-3** Trắng thắng.

21. P6/1 X2-4 22. X8.1

Bên Trắng tiến Xe lên cao, thận trọng chắc chắn. Nước đi hay nhất là Trắng đi **22. X8.9 P3/1 23. X8-7** Trắng thắng nhanh.

22...P8-7 23. X4-3 M7/6 24. P2/1 P7.8 25. X3/7 P3-8

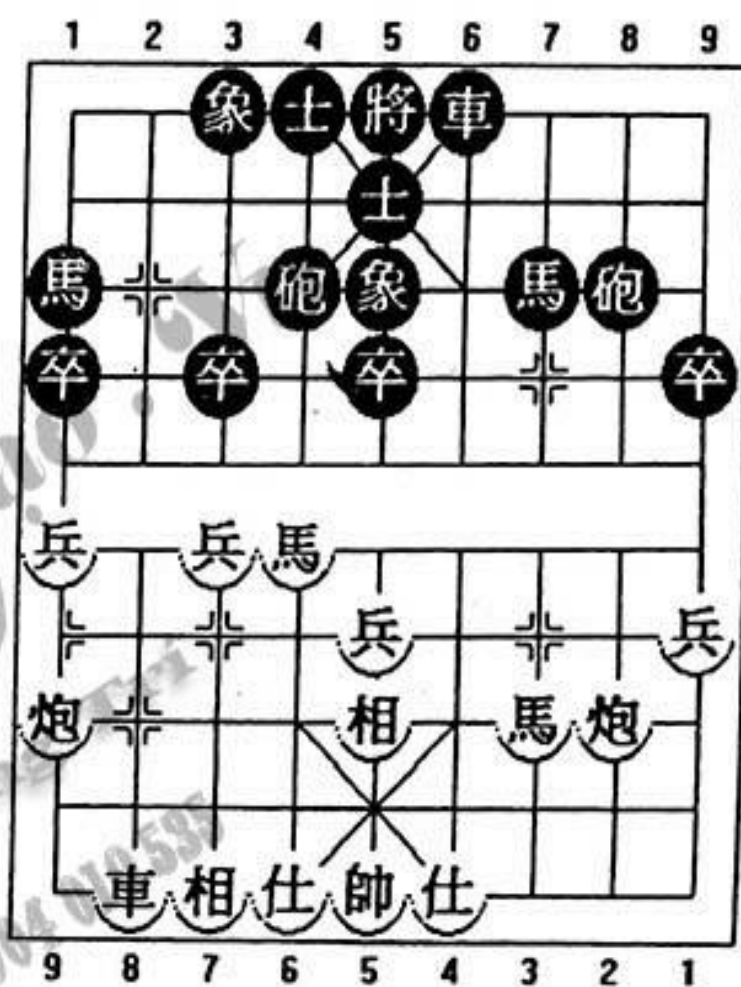
Tiếp theo bên Trắng liên tục dọa chiếu hết Đen.

26. X3.8 Tg5/1 27. X8.8 X4/2 28. X8-6 Tg5-4 29. X3-9 Tg4-5 30. M1/3 Trắng thắng.

b. Chuyển Xe.

- Chiến thuật “dùng Xe hỏi đường, lấy tĩnh chế động”.

Tình huống ván đấu giữa Lý Gia Hoa (Cam Túc) -Trương Minh Trung, giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989 (thế cờ hình 193). Các quân hai bên tương đương nhưng thế trận bên Trắng nhỉnh hơn do các quân linh hoạt, đặc biệt là tả Mã bàn Hà không chế con đường quan trọng còn cánh phải bên Đen bị kìm chế, điểm yếu của Mã Đen không dễ xử lý, thế trận vẫn là Trắng ưu. Trong ván đấu, bên Trắng không vội vàng tấn công mà sử dụng chiến thuật “lấy tĩnh chế động”, khéo léo chuyển quân, cuối cùng đoạt được ưu thế giành được thắng lợi.



Hình 193. Trắng đi trước

1. X8.3! B5.1?

Bên Trắng dùng Xe "hỏi đường", nước chờ đợi rất hay. Nếu vội tiến công mà đi 1. X8.8 thì Đen 1...X6.8 2. S4.5

(nếu 2. B9.1 thì X6-4 3. M6/4 P8/1 Trắng vô ích) 2...M7.8 3. P2.5 P4-8 4. M6.5 M8.7. Nếu Trắng đi 4. X8.7 thì P4.2, Xe Trắng ở vị trí nguy hiểm cũng dễ bị lợi dụng. Bên Đen tiến Tốt giữa mạo hiểm. lên, khiến cho thế trận càng thêm bất lợi. Đen nên đi P8-9 thì tốt hơn, tiếp theo nếu Trắng đi P2/2 thì X6-8, P2-3, X8.6, bên Đen có tương đối nhiều không gian để xoay xở.

2. X8.2! B1.1 3. X8.3! B5.1

Bên Trắng tiến Xe tróc Tốt đầu. Một nước bất đắc dĩ buộc Đen phải thí Tốt đầu chỉ để tạm thời giải cứu nguy cấp trước mắt. Nếu đi 3...P8/1 thì 4. X8/1 B1.1 5. M6.7 cánh phải bên Đen bị tiến công, bất lợi.

4. B5.1 X6.4 5. B9.1 X6-4 6. M6/7 P8/1 7. X8/5 X4-1

Trải qua một hồi giao tranh đến thế cờ này, bên Trắng hơn Tượng Trắng Tốt đầu, các quân linh hoạt, thế cờ chiếm ưu.

8. S4.5 M1/3 9. X8-6! X1-7

Bên Trắng cắt đứt đường lên của Mã, đề phòng bên Đen nhảy Mã phản công.

10. M7.8 X7-2 11. M8/7 X2-7 12. M7.8 X7-2 13. M8/7 X2-7 14. M7.8 M3.1

Bên Đen tiến Mã bảo vệ Tốt. Đây là nước đi kém. Tốt hơn Đen nên đi 14...B3.1 thì Trắng 15. B7.1 X7-3 hay hơn so với nước đi ván đầu.

15. P2/1 X7-2 16. M8/7 X2-7 17. M7.9 M1.2 18. P2-3 X7-8 19. M9.8 X8-2 20. P3.6! P4-7

Bên Trắng chủ động đổi quân. Đây là nước đi đơn giản nhằm thực hiện ưu thế hơn nhiều Tốt của mình.

21. X6-2 X2-7 22. M3.4 X7-6 23. M4/3 X6-7 24. M3.4 X7-6 25. X2.1 S5/6?

Bên Đen thoái Sĩ, nước yếu đã dẫn đến thua cờ. Chính xác nhất ở thế cờ này Đen nên 22...P8-9. Tiếp theo bên Trắng có thể đi 23. M4.2 thì X6-7 24. M2.1 P7/2 25. X2.5 X7/2 26. X2-1 X7-8, Đen có hi vọng cầu hòa. Nếu Trắng đi tiếp 27. B1.1 thì P7-6, thế trận mặc dù ở thế "hạ phong" nhưng Đen còn có thể phòng thủ chắc.

Tiếp theo Trắng mạnh mẽ tiến Tốt đầu, đã nhìn thấy thắng lợi.

26. B5.1 X6/1 27. P9.4 X6/2 28. M4.6

Trắng tiến Pháo đánh Xe, nước hay, rồi tiến Mã tiếp theo. Thế trận của bên Đen đã suy yếu nên xin thua.

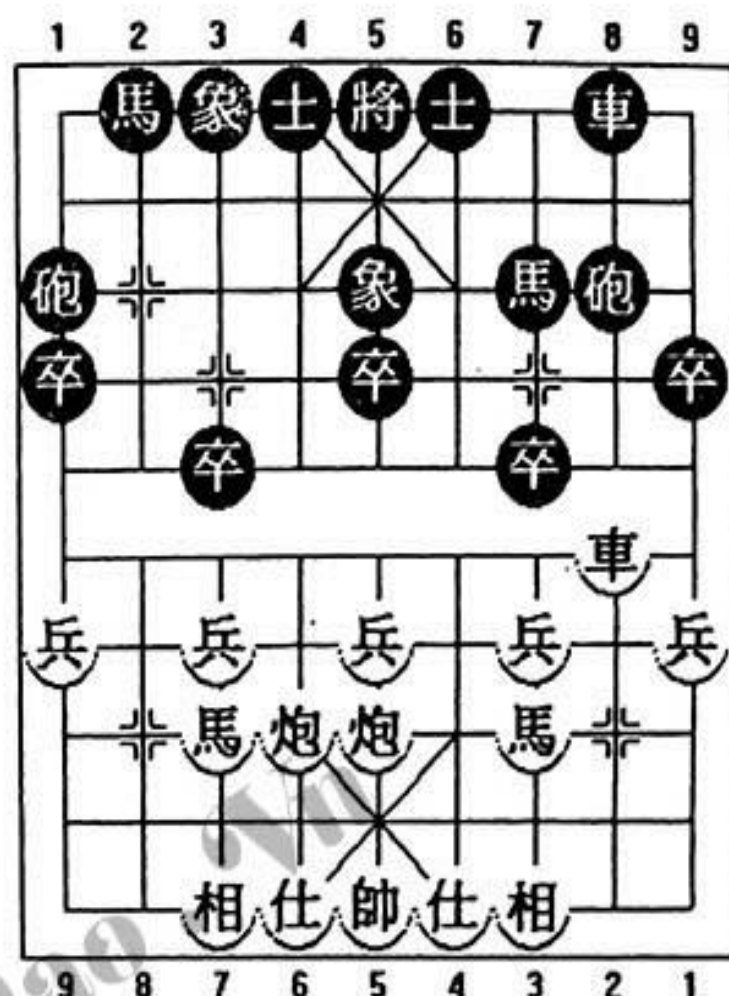
c. Chuyển Pháo.

- Chiến thuật phối hợp hai cánh, song Pháo giáp công.

Tình huống ván đấu giữa Lâm Hoàng Mẫn (Thượng Hải)
- Trần Tín An (Vân Nam), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1985 (hình 194).

Như thế cờ ở hình 108, hai bên sử dụng khai cuộc Ngũ

Lục Pháo đối bình Pháo phong Mã. Đến đây bên Trắng có thể trận ổn định hơn nhưng song Mã chưa phát huy được uy lực. Trong ván đấu, bên Trắng dựa vào sức mạnh của Xe tuần Hà, nhanh chóng đổi Tốt, mở thông đường cho Mã, cuối cùng chuyển quân đoạt thế giành được thắng lợi.



Hình 194. Trắng đi trước

1. B7.1 P8.2

Bên Trắng thực hiện đổi Tốt 7 là nước đi chính xác. Nếu đi 1. B3.1 thì B7.1 2. X2-3 P8/1 3. P6.5 X8-7 4. X3-8 M2.3 5. P6-9 T3.1 6. X8.3 M7.6 bên Đen có thể phòng thủ phản công. Bên Đen tiến Pháo lên cao để tuần Hà, tăng cường phòng thủ. Nếu đi 1...B3.1 thì 2. X2-7 Xe Trắng điều sang cánh trái, cánh phải bên Trắng trống rỗng, không có lực lượng phòng thủ nên bất lợi.

2. M7.6 M2.3

Bên Trắng nhảy Mã tích cực phát triển quân, là nước đi hay để cướp Tiên. Do vậy, bên Đen lên Mã bảo vệ Tốt đầu. Ngược lại nếu B3.1 thì M6.5 Trắng ưu.

3. B3.1 B3.1

Lại đổi Tốt 3, vừa vận đúng lúc, hình thành thế cờ mạnh

mẽ “tứ binh tương kiến” đánh vào trận địa yếu của bên Đen ở trên Hà.

4. M6.7 B7.1 5. X2-3 P8-7 6. M3.4!

Bên Trắng lại đi Mã phải bàn Hà, uy lực tăng lên nhiều.

6...M7.6 7. P5-4 P1/1

Bên Trắng bình Pháo đánh Mã là một nước đi hay. ý đồ của nước đi này là phá hỏng thế trận phòng thủ của bên Đen. Bên Đen thoái Pháo phản công, nếu **7...M6.4** thì Trắng **8. M4.6** các quân bên Trắng đều có thể tiến công.

8. T7.5 P1-7 9. X3-1 B9.1?

Nếu như lúc đầu đi B9.1 thì sau khi P6.6 chặn Pháo, Trắng sẽ dùng Mã bắt Tượng giữa. Bên Đen tiến Tốt biên đuổi Xe là nước đi yếu, dẫn đến thế trận bị xấu đi, Đen nên đi **9...Ps.2 10. P4.3 P7-3 11. P4.2 M3/5**, mặc dù ở thế “hạ phong” nhưng còn có không gian để xoay sở.

10. X1.1 Ps-3 11. M7.5! T3.5 12. P4.3

Bên Trắng tiến Mã ăn Tượng giữa chuyển từ ưu thế không gian thành ưu thế vật chất. Thế trận của Trắng được tiến triển hơn trước rất nhiều.

12...X8.5 13. M4/3 X8.2 14. X1.2 P7.5?

Bên Đen thấy mất Tượng, do vậy phải tiến hành phản công nên thúc Xe tiến gấp, Pháo đánh Tượng đáy. Đây là nước đi ngụy. Trong tình huống này, nước đi ngoan cường của Đen lúc này

là Tg5-1 còn cổ thể chống đối được.

15. T5/3 X8-7 16. X1-5 P3-5 17. P6.6 X7/3 18. P4.2 M3/1 19. P4-2 X7.5 20. P6-8! X7/3

Song Pháo bên Trắng triển khai quân ở cả cánh phải và cánh trái, hoàn toàn khống chế thế trận.

21. S6.5 B3.1 22. X5/1 X7/4 23. X5.1 X7.1 24. B1.1 B3.1

Bên Trắng lại tiến Tốt biên trợ chiến, ưu thế đã thể hiện rõ ràng hơn trước. Thắng lợi sắp thuộc về Trắng.

25. B1.1 B3.1 26. B1.1 B3-4 27. B1.1 X7-8 28. P2-3 X8-7 29. B1-2 B1.1 30. P3.1

Song Pháo bên Trắng hình thành thế Pháo gánh nên khiến cho bên Đen không có cơ hội tấn công. Nước này nếu Trắng đi **30. B2.1** thì **B4-5 31. S4.5 X7.6 32. S5/4 X7/7** Trắng bị thua ngược trở lại.

30...X7.5 31.B2.1 X7/5 32.B2.1 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Tình huống ván đấu giữa Vu ấu Hoa (Triết Giang) - Lý Tùng Đức (Đại Liên), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989 (hình 195).

Thế cờ như ở hình 195, ta thấy quân mạnh của 2 bên mặc dù tương đương nhưng bên Trắng vẫn hơn 1 Tốt và chiếm ưu thế ở lộ 7, rõ ràng có lợi.

Trong ván đấu, bên Trắng điều chỉnh thế trận, chiếm lĩnh các vị trí quan trọng, khéo léo chuyển quân, cuối cùng mở

Tiên giành thế và thắng. Tiếp theo hình 32, Trắng đi trước:

1.P5-7 M7.6

Bình Pháo đánh Mã, nhân cơ hội điều chỉnh thế trận, nước đi linh hoạt.

2.T7.5 X8.1 3.X7-6 P2/3 4.S6.5 P8/2

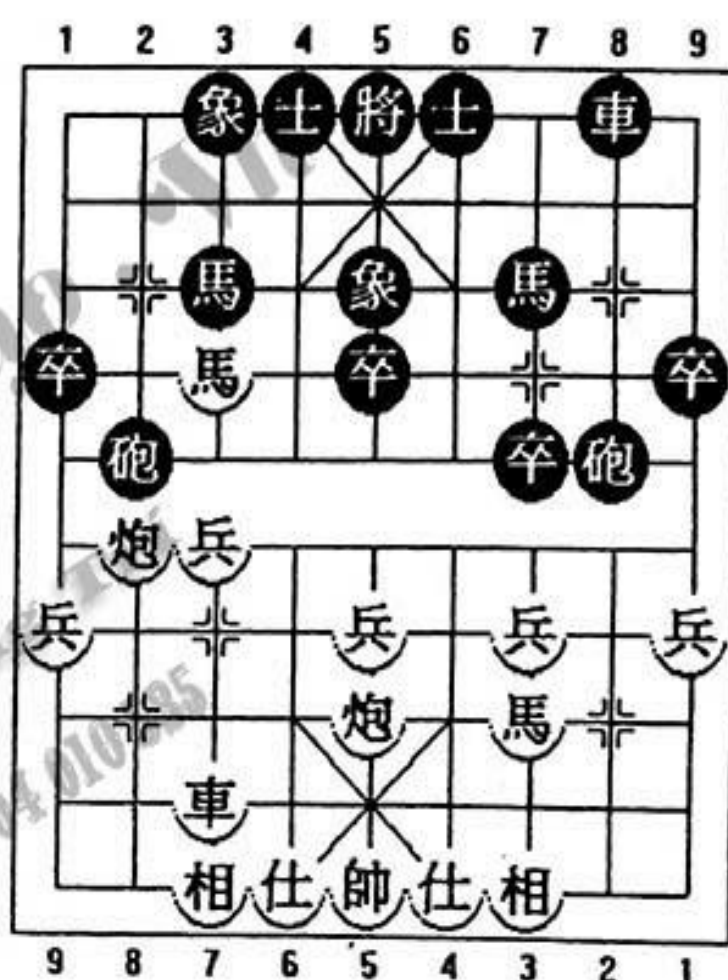
Bên Trắng lên Tượng, bình Xe, rồi lên Sĩ là nhằm tăng cường quân cho trận địa của bên mình và không đi M7.5 ăn Đen. Điều này khẳng định bên Trắng đã chuẩn bị kế hoạch của mình rất cụ thể.

5. B3.1 B7.1 6. P8-3 P2-7 7. M3.4 P7.3

Bên Trắng đổi Tốt giải quyết điểm yếu duy nhất trên bàn cờ, thừa cơ nháy Mã chiếm lĩnh đầu Hà đã tạo ra thế trận có lợi.

8.X6/1! X8-2 9.M7/6!

Bên Trắng đổi Xe có ngụ ý sâu xa. Sau khi Xe có quân bảo vệ, Trắng thoái Mã đổi nhằm đơn giản hóa tình thế để



Hình 195. Trắng đi trước

chuyển sang dạng ưu thế khác có lợi hơn.

9...M6.4 10.P3-6 X2.2

Xe bên Đen thủ hàng Tốt, chống lại kế hoạch của Trắng rất ngoan cường, nếu không thì Tốt giữa khó bảo vệ được, càng thêm bất lợi.

11.B7.1 M3/5 12.P6-7 M5.7 13.B7.1 X2.4 14.Ps-6 M7.6 15.P6.3! P8-6

Bên Trắng sau khi tiến Tốt qua Hà, đã xác lập ưu thế, hiện tại tiến Pháo mời đối. Một bước trong việc đơn giản hóa thế trận, không cho đối phương một chút cơ hội phản công nước đi rất kinh nghiệm. Bên Đen tiếp nhận đối quân Tượng thì không tốt nhưng không đối quân Tượng thì cũng bị mất ưu thế.

16. P6-3 P6.3 17. X6.5! M6/7 18. P3/2!

Tiến Xe ép Mã phải thoái về, rồi thoái Pháo giữ hàng Tốt là nước đi chuẩn xác có lực.

18...P6.3 19. P7-3 M7/9 20. X6-4 X2.2 21. S5/6 P6-1 22. Ps/2!

Đuổi Pháo Đen bình ra biên để có nước đánh, một nước nhẹ nhàng thoái Pháo hóa giải hi vọng duy nhất của bên Đen.

22... P1.1 23. Tg5.1 M9.7 24. Pt.2 X2/8

Thế công của bên Đen đã bị đập tan còn bên Trắng thì

nắm ưu thế nhiều Tốt.

25. B7-6 S6.5 26. Tg5-4 T5.7

Thí Tượng mở thông đường cho Xe. Nếu đi M7/8 thì X4.1 Trắng ưu thế.

27. X4-3 X2.1 28. Pt-4! M7/6 29. P4-2! X2-8 30. X3.1 B5.1 31. P3-2!

Bên Trắng đi Pháo rất linh hoạt và uyển chuyển, chỉ cần một nước đi tiếp theo tiến công là phá vỡ được thế trận của đối phương.

31... X8-6 32. Tg4-5 M6.5 33. X3.3 S5/6 34. Pt-5 M5/3

Bên Đen không thoái Mã mà đi 34...S4.5 thì 35. P2.8 X6-8. 36. P2-4 Trắng cũng chắc chắn thắng.

35. P2.8 X6-8 36. X3/2 Trắng thắng.

d. Kỹ thuật chuyển quân vào các vị trí trọng điểm.

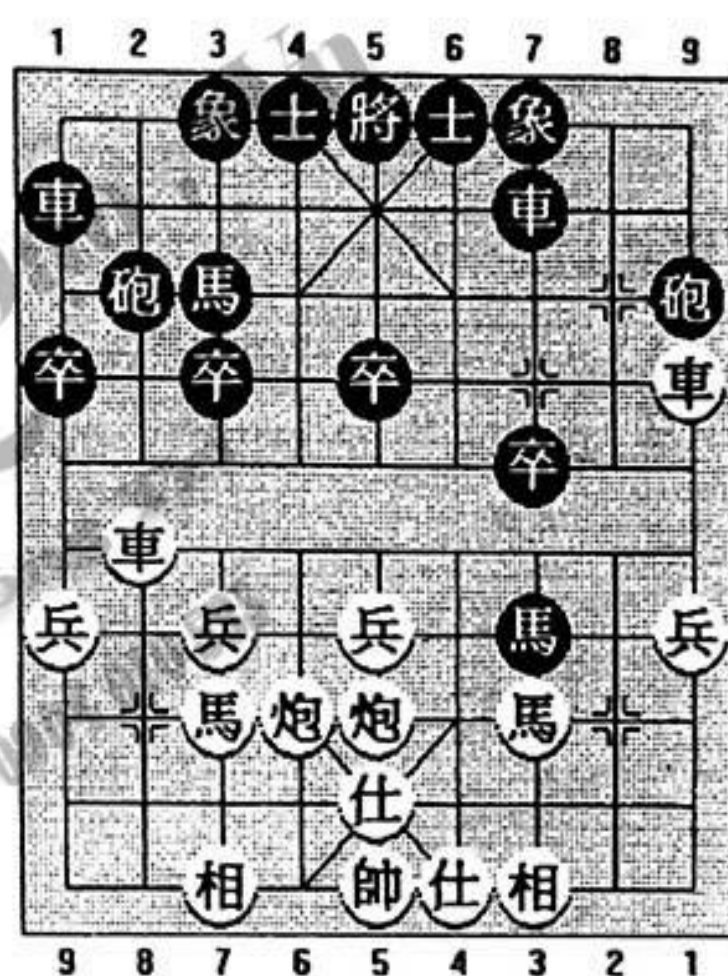
- Chiến thuật thí Tốt đầu, tạo cơ hội chiếm giữ vị trí có lợi.

Tình huống ván đấu giữa Triệu Quốc Vinh (Hắc Long Giang) - Đặng Tùng Hoàng (Quảng Đông), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1987. Hai bên từ khai cuộc Ngũ Lục Pháo quá Hà Xe đối bình Pháo phong toả Mã tả Mã bàn Hà, tình huống cờ như hình 196.

Khi nhìn tổng quát toàn bộ bàn cờ, ta thấy ngay hai bên đã ra quân hơn 10 nước, 6 quân mạnh đầu chưa đổi. Song

Xe của bên Trắng chiếm vị trí tương đối tốt và đang phát huy uy lực tương đối lớn nhưng song Mã và song Pháo còn thiếu linh hoạt. Còn song Xe bên Đen chiếm lĩnh vị trí ở hàng cửa của bên mình. Mã cánh trái tiến vào trong trận địa của bên Trắng nhằm chuẩn bị tiến Tốt 7 vượt Hà tham gia tấn công nhưng Mã Pháo cánh phải lại bị Xe Trắng kìm chế, còn có khó khăn ngấm. Cân nhắc điểm mạnh điểm yếu của hai bên, bên Trắng vẫn nắm được ưu thế, nhưng lại chưa có cách công phá thế trận của Đen.

Hiện tại then chốt của vấn đề là bên Trắng làm thế nào để chuyển quân mở rộng nước Tiên, làm thế nào để phá đối phương? Triệu Quốc Vinh xét đến đối thủ không phải là người dễ đánh. Trong hoàn cảnh như vậy, ông đã sáng tạo và biểu diễn một thế trận công phá tuyệt vời. Tiếp theo hình 196, Trắng đi trước:



Hình 196. Trắng đi trước

1.B5.1 M7.5 2. T7.5

Bên Trắng tiến Tốt đầu một nước có hàm xúc sâu xa. Trong tình huống Mã bên Đen đương dòm Pháo đầu, thông thường theo lý thuyết thì không nên đột phá Tượng từ trung lộ như trong tình huống đặc biệt. Tùy đối thủ mà tìm cách

thắng đây chính là chỗ cao siêu, sáng suốt của bên Trắng.

2...P2/1 3. B5.1 B5.1

Bên Đen thoái Pháo có ý muốn điều chỉnh thế trận. Bên Trắng lại tiến Tốt đầu không một chút chậm chễ, một nước chặt chẽ.

4. M3.4

Bên Trắng lợi dụng sự sức mạnh tiến công ở trung lộ, ép Mã Đen đổi Pháo đầu, mục đích linh hoạt Mã cánh phải và bàn Hà chiếm lĩnh cao điểm đồng thời lúc này mở hàng Tốt bên Đen phát huy đầy đủ sức mạnh của Xe biên cánh phải. Lúc nào cũng có thể tiến Tốt dè Mã tiến công, rồi phối hợp với sự kìm chế của Xe cánh trái. Về mặt chiến lược thực hiện chiến thuật áp chế đối phương. Thế trận của Trắng tương đối lạc quan.

4...X7-4

Bên Trắng bị ép phải bỏ lộ 7. Bình Xe cắt đứt đường Mã. Nếu Đen đi 4...T3.5 thì 5. M4.3 (mai phục Mã đánh Tượng 5) P9-7 6. M3/5 bên Trắng có ưu thế rất lớn về không gian.

5. X1-3 P9-5

Bên Trắng bình Xe tróc Tượng, tận dụng vị trí trống mà xâm nhập vào. Bên Đen gá Pháo đầu, là nước đi đối phó ngoan cường trong tình huống này. Nếu đi 5...T7.5 thì 6.

X3.1 X4-9 7. M4.3 P9.1 8. M3.5 thế trận Đen lập tức bị vỡ.

6. X3.3 X4.1 7. M4.2 B5.1

Sau khi phá Tượng, bên Trắng lại nhảy Mã tiến công rất mạnh mẽ vào thế trận của Đen. Bên Đen thí Tượng, Tốt giữa nhằm trông chờ Pháo đầu kìm chế đối phương.

8. X8-5 P2-7 9. P6/2

Bên Trắng thoái Pháo là một nước đi cần thiết nhằm tăng cường phòng thủ của mình. Nếu vội đi 9. M2.1 thì P7.8 10. T5/3 X4.5, bên Đen có thể phản công trở lại vào thế trận của Trắng.

9..X4.3 10.X5/1 X4/2 11.M2.1 P7.8 12.T5/3
M3.5 13.X3/3

Sau khi bên Đen tiến Xe “tróc” Mã, ép Xe Trắng thoái 1, thì Pháo sẽ “nổ” Tượng, lại nhảy Mã đánh Xe, thực hiện kế hoạch phản công. Nếu áp dụng chiến thuật phòng thủ cũng khó chống đỡ, nên Đen đi :

13...P5.4 14. M7.5 X1-6

Nếu bên Đen đi 14...X1-5 thì 15. M1.3.

15. S5.6 X4.4 16. X3-5 S6.5

Bên Trắng chống Sĩ, khéo léo ăn được quân, phần thắng đã rõ ràng thuộc về Trắng.

17.M5.7 B3.1 18.X5-2 T3.5 19.M7.5 S5/6 20.X2-5 S6.5
21.M5.3 X6.7 22.M1.3 Tg5-6 23.Mt/5 X4/6 24.S4.5 B7.1

25.P6.2

Bên Trắng nhập cuộc, dứt khoát, đẹp mắt, không cho đối phương một chút cơ hội phản công. Trắng thắng.

- Chiến thuật đưa quân vào nơi nguy hiểm để giành thắng lợi

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải) - Vu ấu Hoa (Triết Giang), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1990.

Như thế cờ ở hình 197, các quân của hai bên tương đương và thế trận bình ổn. Trong ván đấu, Đắc cấp đại sư Hồ Vinh Hoa nhằm vào đặc điểm thế trận của bên Đen là quân Mã lộ 7 đã vào sâu trong trận địa bên Trắng do đó đã tập trung tiến công Mã lộ 7, cố hết sức tranh Tiên.

1. P7/2 X8.7 2. P7-3 M7.9!

Bên Trắng thoái Pháo đánh Tốt Đen, thuận đường đánh Mã Đen là phương hướng chính xác. Bên Đen nhảy Mã lên biên, cũng là nước cờ ứng phó có tính chất chống đối. Nếu đi 2...M7/9 thì 3. M3.5 M9/7 (nếu 3...M9/8 thì 4. P3.2 Trắng ưu) 4. X4.2 T7.9 5. M5.7 thế cờ Trắng rõ ràng có lợi.

3. P3-1!

Nước cờ đối phó rất hay. Nếu Trắng đi 3. T3.1 khử Mã thì Đen X8-7 4. T1/3 X7/2 5. X4.4 X7-5 hòa cờ. Hoặc nếu 3. đi M3.5 thì 4. X8/1 X4-2 5. M9.7 Tg5.1 6. M7/8, Trắng ưu thế nhờ trong cờ tàn nhưng Đen vẫn còn có thể chống đỡ được.

3...M9.8!

Không chịu thua kém, nếu Đen đi 3...X8-7 đánh Mã thì 4. P1/2 X7/4 5. M9.8 bên Trắng nhiều Tốt và vị trí tương đối tốt. Thế cờ của Trắng chiếm ưu thế.

4. M3.5! X8/2

Vây hãm Pháo Trắng, nước đi chính xác.

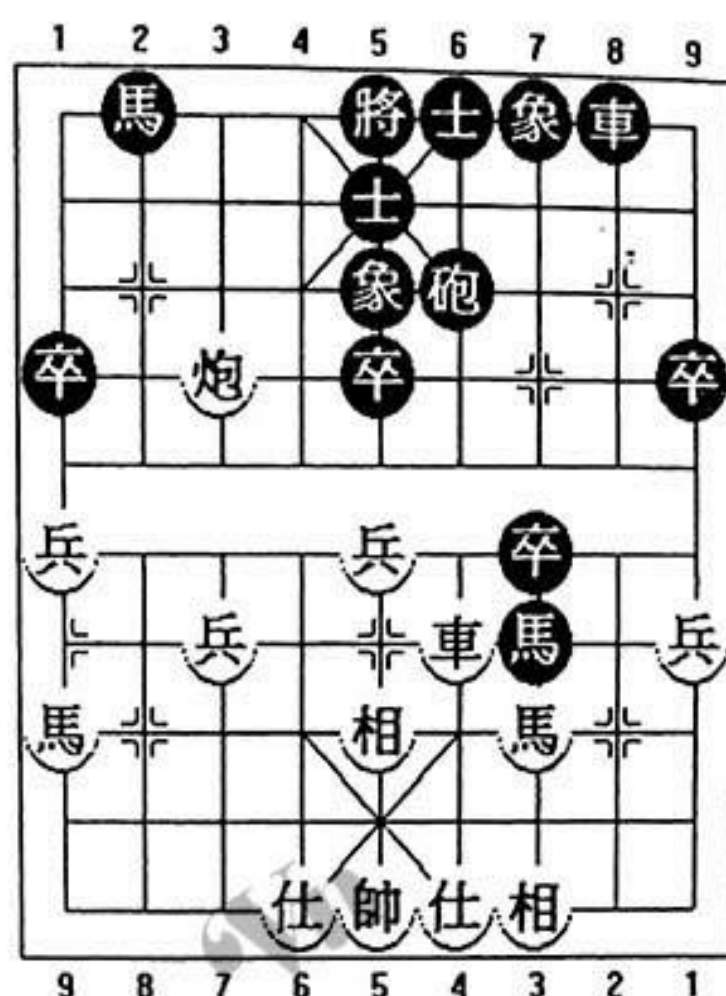
5. X4.2! P6-7?

Đen bình Pháo chuẩn bị thực hiện chiến thuật vây hãm Mã, bắt sống Pháo Trắng. Nhưng không nhận thức được tính chất nghiêm trọng sâu sa của thế trận. Đây là sai lầm có tính chất chiến lược. Đen nên đi 5...M2.4 yên lặng chờ đợi thì tốt hơn. Nếu Trắng đi tiếp 6. M9.8 thì M4.2 thế trận mặc dù kém thế hơn một chút nhưng vẫn còn có nhiều không gian để xoay sở.

6. M9.8 P7.2 7. M8.6! B5.1

Bên Trắng nhận cơ hội bên Đen “ăn” Pháo liền nhảy Mã qua Hà, nước đi chặt chẽ. Bên Đen tặng Tốt đầu có ý muốn cản chân Mã. Nếu đi 7...B9.1 thì Trắng 8. M6.4 B9.1 9. X4-3 S5.6 10. B1.1 Trắng chiếm ưu thế tuyệt đối trong cờ tàn.

8. B5.1 B9.1 9. B5.1 P7-4



Hình 197. Trắng đi trước

Bên Đen không bình Pháo đánh Mã mà đi 9...B9.1 "khử" Pháo thì Trắng 10. M6.4 P7/2 11. B5.1 T7.5 12. M4.3 Tg5-4 13. M3/5, Trắng có thể công mạnh mẽ. Bên Đen có thể chống lại bằng các phương án như sau: (1) 13... M2.3 14. Ms.6 X8-4 (nếu không thì bị "chiếu hết") 15. M5/7 Trắng chắc chắn thắng (2) 13... Tg4-5 14. X4-7 X8-5 15. X7.4 S5/4 16. Mt.6 Tg5.1 17. M5.7 Trắng ưu thế (3) 13...X8-5 14. X4.4 Tg4.1 15. X4-8 (nếu 15. Mt/7 thì M2.3 16. X4-7 S5.4 Đen có thể chống đối được) 15...X5/3 16. M5.4 Trắng ưu.

10.X4-1! P4.1 11.B5.1! T7.5

Bên Trắng đã thực hiện nước đi rất quyết đoán là Tốt Trắng ăn Tượng nhằm tạo ra điểm yếu của bên Đen trong cờ tàn. Tượng Đen đánh Tốt là nước đi yếu dẫn đến thua cờ. Thay vì nước đi này Đen nên đi 11...P4-9 thì Trắng 12. B5.1 S6.5 13. B1.1 X8/2 mặc dù thế trận phải chống đỡ nhưng vẫn còn có hy vọng cầu hòa nếu Trắng thực hiện ưu thế không chuẩn xác.

12.X1-8 M2.4

Nếu bên Đen đi 12...M2.3 thì 13. X8/1 M3.5 14. M5.4, Trắng ưu. Hoặc nếu như đi 12...P4-9 thì Trắng sau khi chém Mã chiếu Tượng, rồi dùng Tốt ăn Pháo sẽ chiếm được ưu thế trong cờ tàn.

13.M5.4 P4-5 14.S6.5 T5.7

Bên Đen lên Tượng là nước dẫn đến thua nhanh. Đen phải

14...X8-6 tiếp theo Trắng đi 15. P1.4 thì M8/7 16. Tg5-6 S5.4 17. M4.2 P5.1 (nếu 17...X6/4, thì 18. P1-6 X6-4 19. M2.3 Trắng ăn được quân, Bên Trắng chiếm ưu thế lớn) 18. X8-6 bên Đen còn có thể chống đỡ được.

15. X8/1

Bắt được quân, Trắng đã nắm chắc phần thắng.

15...X8.1 16. X8-5 X8-9 17. X5-6 S5.4 18. P1-5 X9-6 19. M4.5 S6.5 20. M5/3 Tg5-4 21. X6-7 M4.2 22. X7.3 X6/1 23. P5-7 Trắng thắng.

8. Tranh tiên (giành ưu thế).

Tranh tiên là giành trước một nước cờ, tranh tiên là chiến lược hàng đầu của tấn công.

Nếu được đi trước đương nhiên là có lợi thế hơn và luôn phải giữ tiên. Đi sau phải giành được bình tiên là ngang ngửa, ngang nhau, sau đó là tranh tiên. Bình tiên có thể hoà, tranh tiên là giành phần thắng. Tranh tiên là tranh thế. Thế cờ của một bên mạnh chưa chắc là do hơn quân nhiều mà phụ thuộc vào vị trí đứng của các quân.

Tranh tiên có nhiều cách thức như: phối hợp để bắt quân đối phương, bỏ quân để lấy thế hoặc tiêu diệt quan phòng ngự xâm nhập bắt Tướng..

Ví dụ 1: Như hình 198, Đen đi trước.

1... P8.7 2. M3/2 P7.3

Đen liên tiếp bỏ hai pháo để tranh tiên. Dụ Mã Trắng ra khỏi vị trí phòng ngự và Tượng lui về cản Mã.

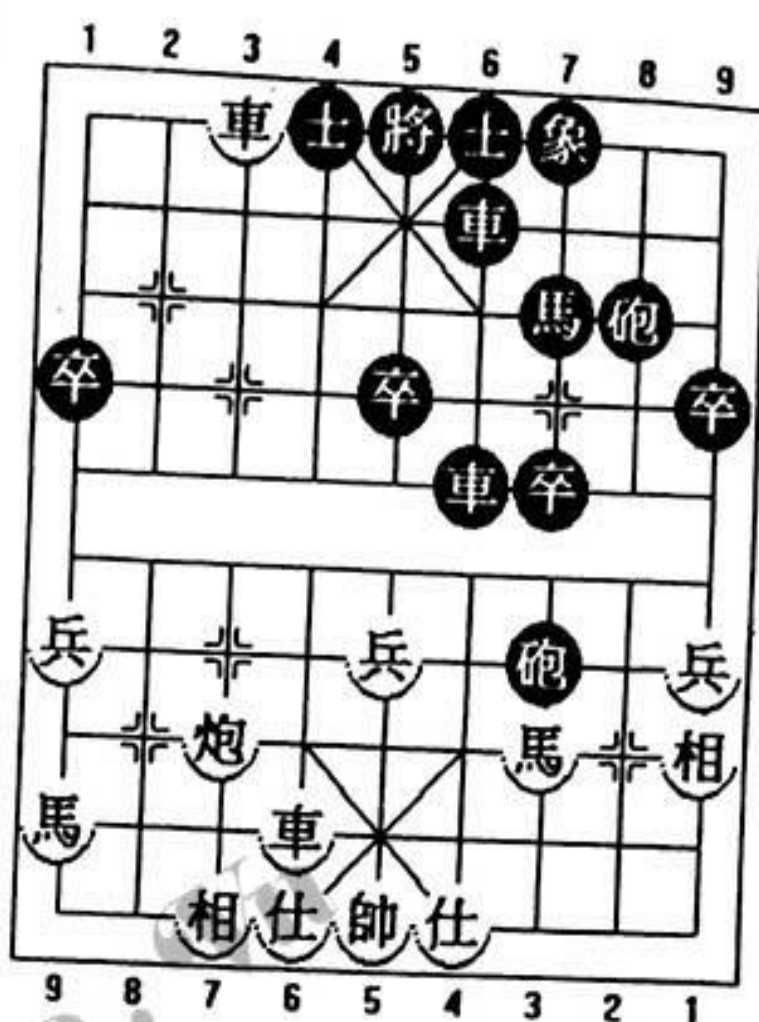
3. T1/3 Xt.5 4. Tg5.1 Xs.7 5. Tg5.1 Xs-4 6. S6.5 X6/1 7. M2.3 M7.6

Hai Pháo là hai quân mạnh của bàn cờ. Phải tính toán rất kĩ các nước sau mới dám thí quân lấy thế.

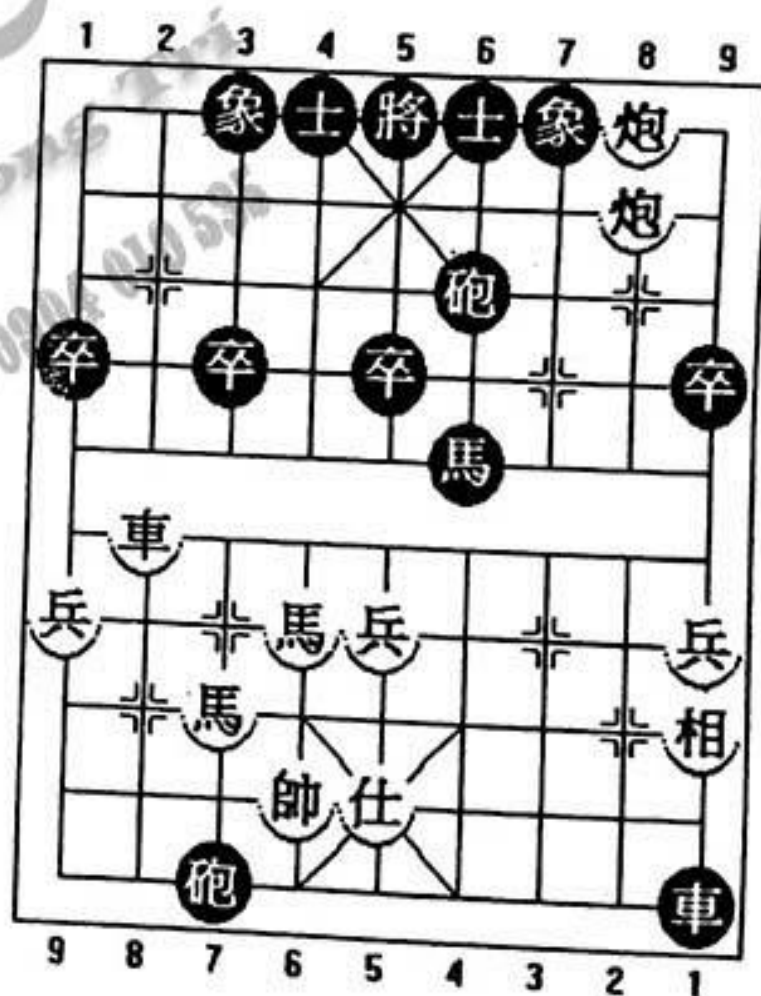
Ví dụ 2: Như hình 199, Trắng đi trước.

Nhìn từ thế cờ bên, bên Trắng có song pháo bên cánh phải đang uy hiếp Tượng Đen. Tuy nhiên cần phải tiêu diệt Tượng Đen thì Trắng mới có thể tấn công. Mặt khác nếu đi chậm chễ thì chính Tượng bên Trắng cũng đang ở trong tình thế bị tấn công khi Sĩ Tượng của Trắng bị “què”. Chính vì vậy Trắng không thể chậm chễ:

1. X8-3 P6-4 2. M6.5



Hình 198. Đen đi trước



Hình 199. Trắng đi trước

Trắng sẵn sàng bỏ Mã để có cuộc tấn công vào cánh phải.

2...T3.5 3. X3-4 M6/7 4. Ps-3

Trắng lại tìm chỗ sơ hở của bên Đen để tấn công.

4...S4.5 5. M5.3 X9/2 6. X4-8 X9-3 7. X8.5 P4/2 8. M3.5 X3-8 9. P3-1 S5.4 10. X8-6 Tg5.1 11. M5.3 M7/9 12. M3/4
Trắng thắng.

Ván cờ trên minh họa cần phải tranh tiên ngay lập tức khi có thể, cần tìm điểm yếu của đối phương để tấn công. Xe Pháo Mã tấn công khi các quân bên Đen không hỗ trợ được cho Tướng của mình.

9. Tấn công cánh.

Theo các kì thủ, con đường đến hai cạnh bàn cờ đối phương tuy rất dài nhưng lại rất ngắn. Ngắn là đã đem quân đánh được vào "sườn" đối phương thì hi vọng sẽ thắng nhanh. Con đường chiến thắng gần hơn.

Vì vậy đem quân đánh vào sườn đối phương là một trong những phép tiến công hữu hiệu nhất. Người ta thường nói: *một bên lệch bên kia sẽ đổ*, hoặc nói cách khác một sườn đã "hở" thì bàn cờ sẽ "rung động".

Ví dụ 1: Như hình 200, ở thế cờ này bên Đen có cánh phải lực lượng phòng ngự ít hơn quân Trắng nên Trắng đã đột kích vào điểm yếu này.

1. X8.4 M7/5

Đen đi 1...M7/5 là nước chuẩn xác. Nếu đi 1...M3/5 thì 2. X8-6 P4-6 3. M6.7 Trắng ưu thế.

2. X8.1 X8.3 3. X8-6 T3.1 4. T5/3 B5.1 5. P3-5

Trắng đưa Pháo yểm trợ, tấn công trung lộ. Lùi Tượng để vào Pháo là kế hoạch rất hay.

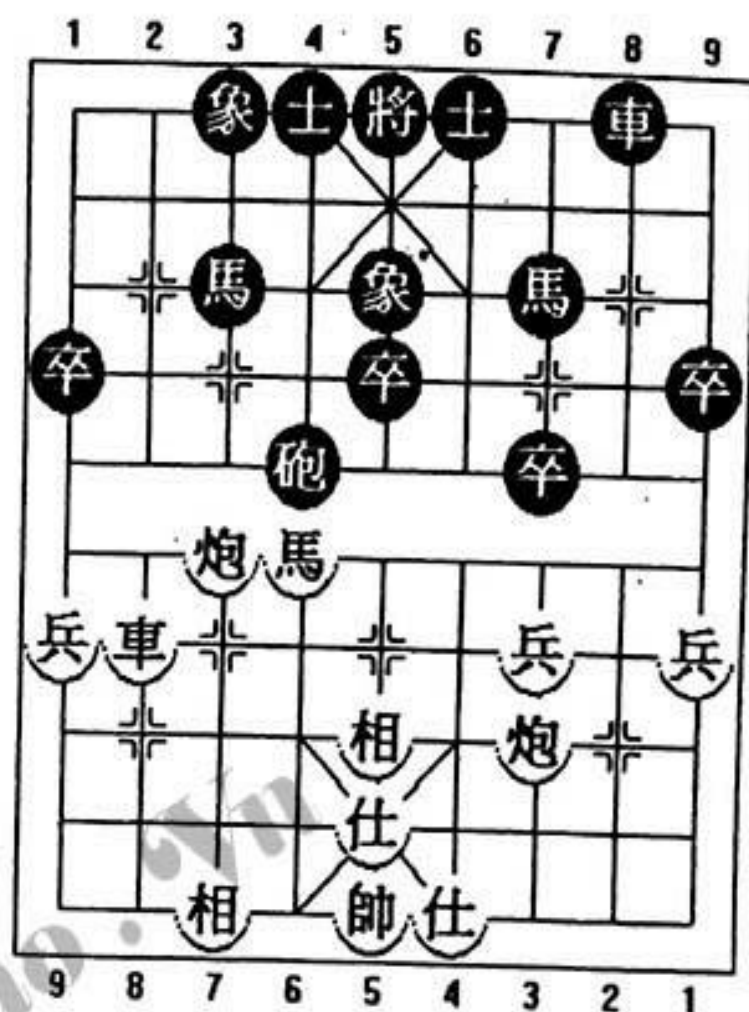
5...X8-3 6. T7.9 X3-2 7. P5.5 M5.7 8. X6/1 X2.6 9. P7/4 P4-1 10. P5-7 P1.3 11. X6-5 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Hình 201- Trắng đi trước.

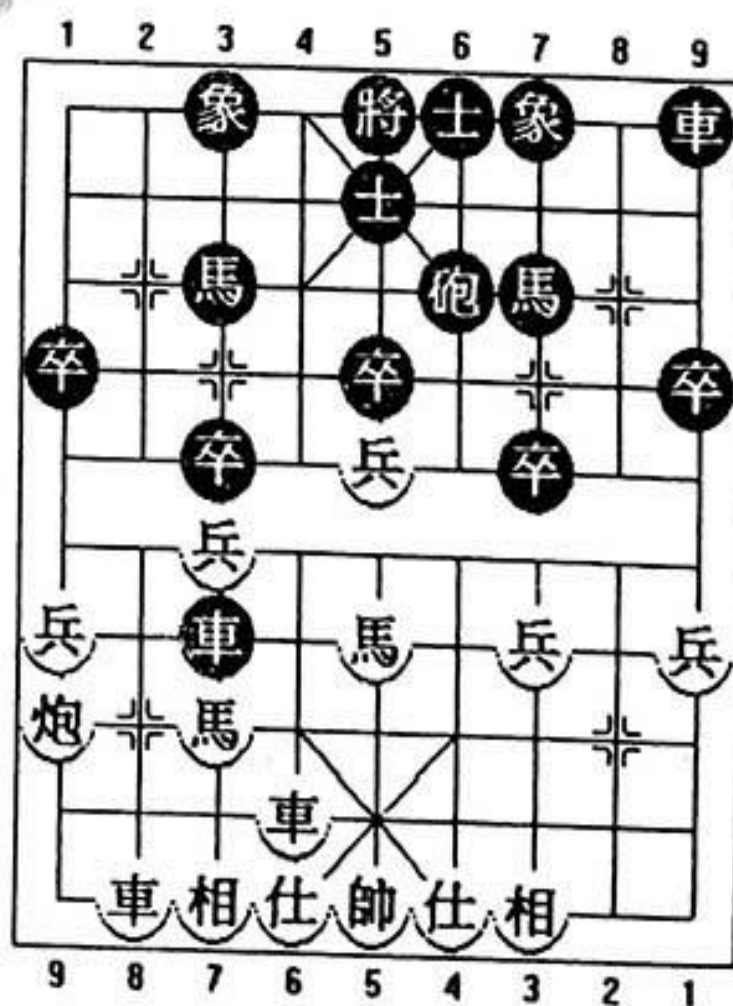
Nhìn thế cờ thì lực lượng của bên Trắng đã tập trung hoàn toàn bên cánh trái. Tuy nhiên muốn tấn công thì Pháo Trắng phải đưa sâu xuống biên. Tuy nhiên muốn làm được điều này thì Trắng Phải đổi Mã Đen để dọn đường tấn công.

1. M5.6 M3.4 2. X6.4 P6-4

Đen vận chuyển Pháo phòng



Hình 200. Trắng đi trước



Hình 201. Trắng đi trước

thủ ở cánh yếu.

3. P9.4 P4/2 4. X8.7 X9.2 5. X8-7 M7.8 6. X7.2 X9-1 7. P9-8 B5.1 8. X6.3

Ván cờ trên là sự vận dụng chiến thuật tấn công cánh chuẩn xác. Xe và Pháo phối hợp với nhau thuần thục đã tạo ra mối đe dọa chiến thuật mà Đen không đỡ được.

10. Tấn công trung lộ.

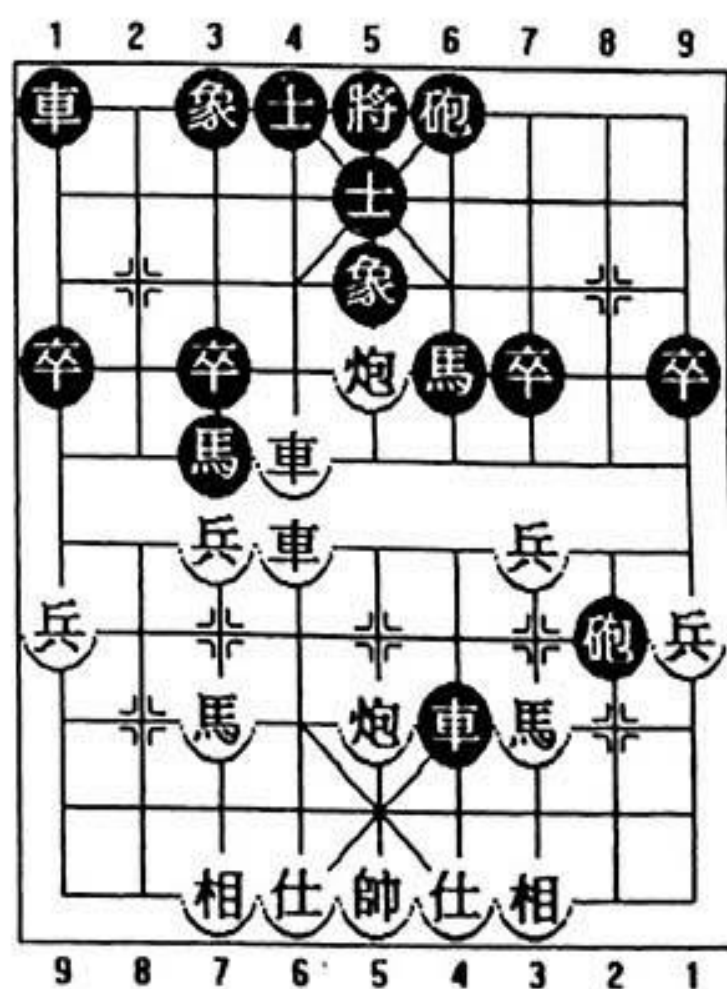
Trung lộ là con đường ở chính giữa bàn cờ, là con đường ngắn nhất nhưng lại dài nhất. Ngắn là nói về không gian, dài là nói về con đường giành thắng lợi. Trung lộ quân phòng ngự dày đặc, cũng là nơi khởi phát các cuộc phản công, đột kích cũng rất nhiều.

Trung lộ là con đường "kinh hoàng", là điểm ngắm của cả 2 bên. Vì vậy muốn qua con đường này phải có kế hoạch sắc bén mới chọc thủng được.

Ví dụ : Hình 202.

Nhìn thế cờ của Trắng ta thấy rõ Trắng đang có sức mạnh rất lớn ở trung lộ với sức mạnh của hai Pháo và 2 Xe nên Trắng đã thực hiện ưu thế này như sau:

1. S6.5



Hình 202. Trắng đi trước

Trắng bỏ Mã tiến Sĩ, vừa tấn công vừa phòng thủ là nước đi hay đồng thời xuất Tượng đi dọa đánh sĩ hết cờ.

1...X6-7 2. Tg5-6 P8/6 3. B7.1 X1-2 4. Xt.3 M6/7 5. Pt.2

Trắng "bẻ gãy" Sĩ tấn công trung lộ dùng song Xe áp đảo.

5...M7.6 6. Pt-4 S4.5 7. M7.5 X7.2 8. P5.5 S5.4 9. P4-5
Trắng trắng.

Ví dụ 2: Hình 203.

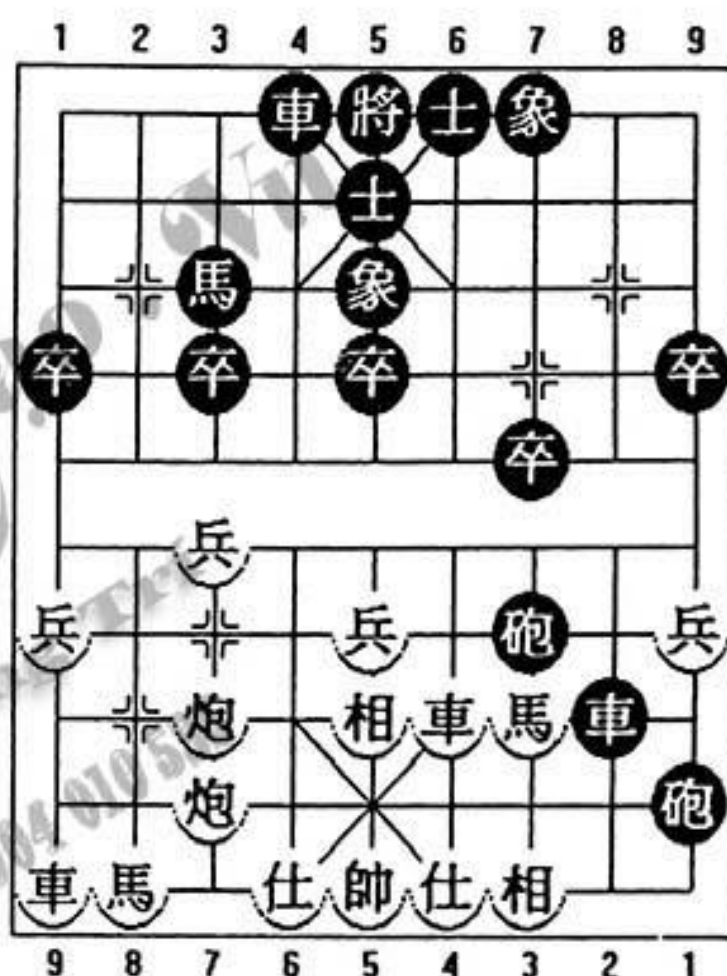
1... X4.7

Nước tiến Xe của Đen rất hay. Đen sử dụng chiến thuật tấn công vào trung lộ của bên Trắng.

2. S6.5

Trắng buộc phải đi S6.5. Nếu đi 2. S4.5 thì Đen sẽ chơi P9.1

3. T3.1 X4/1, Đen trắng.



Hình 203. Đèn đi trước

2...X4-5!

Nước đi làm Trắng bất ngờ.

3. M3/2 P9.1 4. M2.1 X8-9 5. Tg5-6 X9-6 6. Pt-4 X5.1 7. M8.6 X5-7 Đen trắng.

11. Chấn Thương.

Tượng là quân phòng thủ cho Tướng rất quan trọng. Tâm

hoạt động rộng nửa bàn cờ, chống lại quân để bảo vệ Tướng rất hữu hiệu. Cờ tàn còn Tượng lẻ, nếu đứng đúng cách thì có thể chống với Mã, bảo vệ Tướng. Chính vì vậy khi mất Tượng thế cờ của một bên dễ gặp nguy hiểm nên trong các cách thức tiến công đều tìm cách tiêu diệt Tượng hoặc làm Tượng "què". Hay có thể thường dùng Xe ngăn chặn đường Tướng để Tượng không cứu được nhau rồi dùng Pháo công chiếu hết hoặc dùng Mã tiêu diệt Tượng.

Ví dụ : Hình 204.

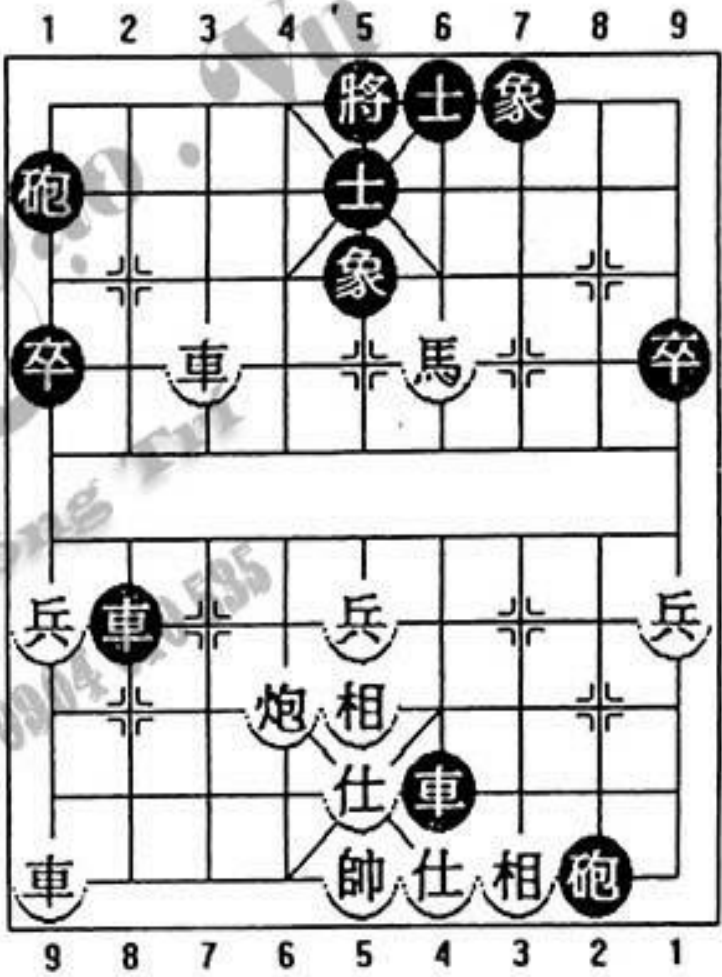
1. P6.6

Pháo xuống chặn Tướng để Mã Ngoạ tào, chiếu Tướng Đen hai mặt đều bị tấn công.

1...X2/6 2. X9-6

Nguyên lý tích cực quân nên Xe tham gia vào tấn công.

2...S5.4 3. P6-4 X6-7 4. X6.7 S6.5 5. X6-5 X7/1 6. M4.6 Tg5-6 7. M6/8



Hình 204

Nước lùi Mã vừa công vừa thủ lại rất hay.

7...P1-6 8. X5.1 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Hình 205.

Thế cờ Trắng nhận thấy lực lượng của Đen bị chia cắt, Xe

và Pháo Đen bị lạc ở dưới, Mã Đen chưa tham gia vào tấn công và Trống tranh thủ điều này đã chặn Tượng ép đổi Xe mở cuộc tấn công ở cánh trái của Đen.

1. P6.6 Xs.3 2. X7.2 M5.7 3. P6-8 S4.5 4. P8.1 S5.4 5. B3.1 M7.8 6. P8/3 B5.1 7. B5.1

Trống dụ Tốt ra khỏi vị trí đưa Pháo tấn công trung lộ.

7...P2.3 8. X7/2 M8.7 9. P8-5 Tg5-4 10. M3.5 X3-2 11. M5.6 B3.1 12. X7.4

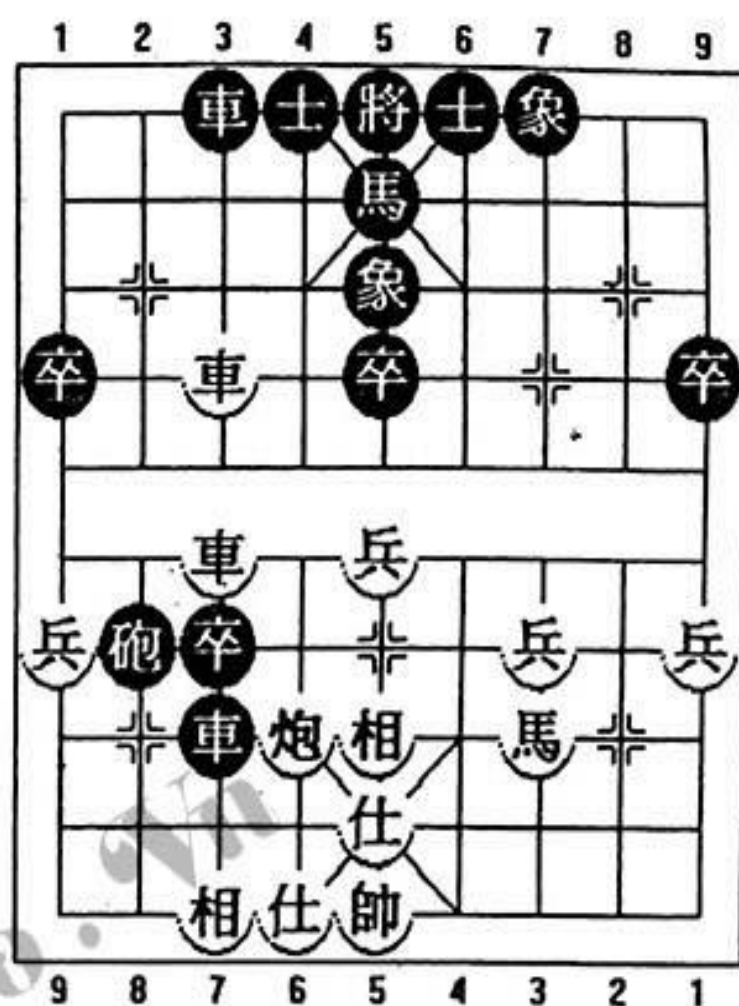
Xe Trắng tiếp tục công kích.

12...S4/5 13. X7/5 M7.9 14. X7-6 Trắng thắng.

Ván cờ minh họa ở trên cho thấy quân Pháo linh hoạt luôn tìm cách cản Tượng làm ngòi để tấn công, đồng thời quan trọng hơn là thông Xe. Các quân Đen bị chia cắt nên thua cờ.

12. Đột nhập điểm yếu.

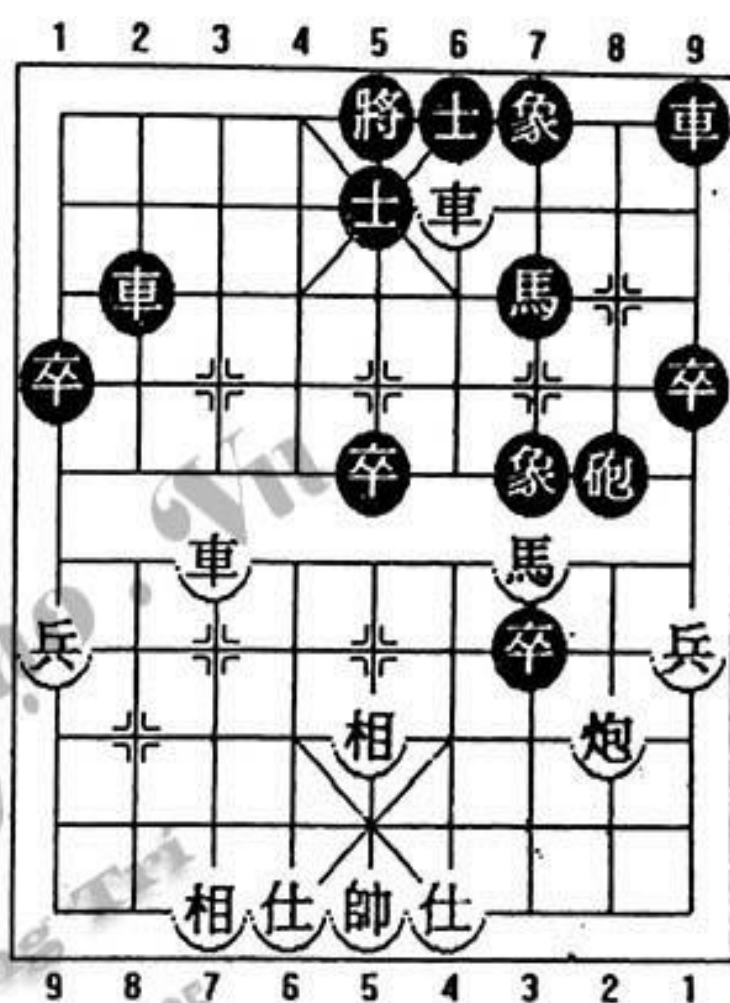
Điểm yếu là điểm mà quân của một bên không kiểm soát được và điểm yếu đó thường nằm ở khu vực trong cung Tướng. Việc tấn công vào điểm yếu là một trong những chiến thuật rất hay được sử dụng trong quá trình tập luyện



Hình 205. Trống đi trước

và thi đấu. Bởi trước khi tìm đường áp chiếu hết Tướng thì một bên phải tìm cách chuyển quân tấn công vào điểm yếu đó.

Ví dụ 1: Như hình 206. Đen hơn 2 Tốt nhưng trung lộ và cánh trái phòng thủ rất yếu. Đó là điểm yếu của Đen. Trắng đã tìm được điểm yếu này của Đen nên đã lùi Tượng để tấn công trung lộ và Xe cột 7 sẵn sàng tiến vào cánh trái nơi mà chỉ có Xe Đen phòng thủ. Cánh bên này sẽ quá tải đối với Xe Đen. .



Hình 206. Trắng đi trước

1. T5/3 X9.1 2. P2-5 X2/2

Nước đi này là chính xác.

Nếu 2...Tg5-4 thì 3. X7.5 Tg4.1 4. X4/2 X2/1 5. P5-6 S5.6 6. X4.1 Trắng thắng

3. X4/2 X9.1 4. M3/5

Trắng thực hiện kế hoạch chuẩn xác là đưa thêm Mã sang cánh trái nơi mà chỉ có một mình Xe đen phòng thủ.

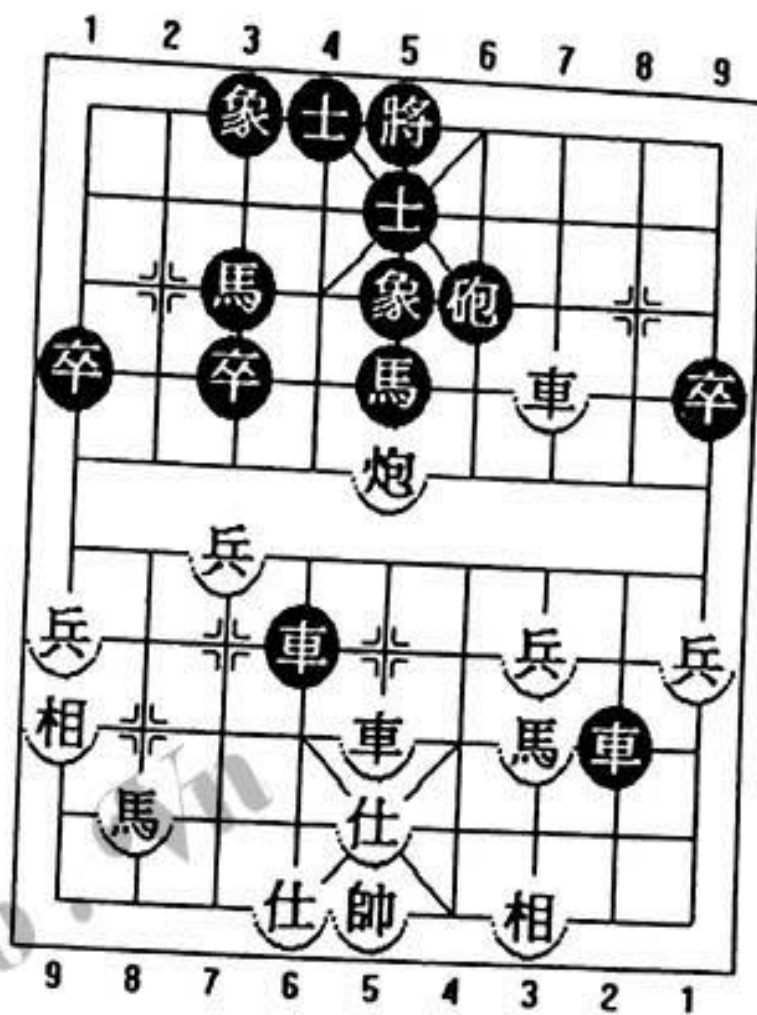
4...X2-4 5. X7.2 X4.6 6. X7.2 S5/4 7. M5.6 S6.5 8. M6.7 X4/4 9. P5-8

Đen không chống đỡ nổi sự tấn công quyết liệt của Trắng và Trắng thắng.

Ví dụ 2: Hình 207. Đèn đi trước

Cánh phải bên Trắng là nơi phòng thủ khá yếu. Mã Trắng bị ngăn chặn, Tượng "lẻ" cô độc không có quân bảo vệ. Bên Đen lợi dụng điểm yếu này để xâm nhập.

1... P6.6 2. M8.6 P6-9 3.
S5/4 P9.1 4. T9/7 X4-6 5. S6.5
X8.2



Hình 207. Đèn đi trước

Hai Xe Đen tập trung khoét sâu chỗ yếu của Trắng và dễ dàng tấn công dựa trên sức mạnh của hai Xe và Pháo.

6. M3/1 X6.2 7. X5-2 X6-8 8. X2-3 P9-7 9. Xs/2.

Trắng thua một cách nhanh chóng.

9...Xt-7 Đen thắng.

13. Tốt quý thần tốc (Tốt phải tiến nhanh).

Các nhà nghiên cứu Cờ Tướng gọi Tốt hay Binh là đoàn Binh. Tốt khi qua Hà dùng để cận chiến rất nguy hiểm. Tốt có sự yểm trợ của Xe, Mã thì trở nên rất mạnh. Đồng thời Tốt làm ngòi cho Pháo càng mạnh hơn. Đặc biệt khi Tốt đã tiến đến cung Tướng thì Sĩ và Tượng luôn bị đe dọa tiêu diệt.

Trong Cờ tàn, Tốt lại càng được "trọng dụng", vì lúc này sức mạnh của Tốt như là *Xe cụt* khi tiến vào cung Tướng. Vì vậy phải biết cách sử dụng tính năng đặc biệt này của Tốt.

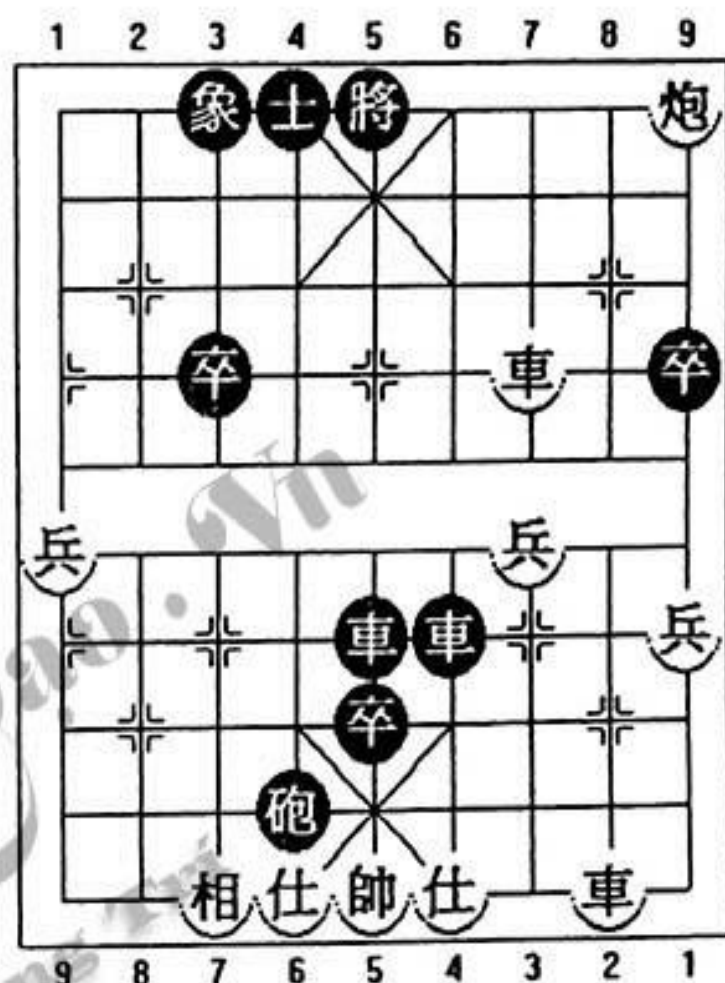
Ví dụ 1: Như hình 208. Đen đi trước.

Nhìn vào thế cờ, Đen có vẻ như đang rơi vào tình thế hết sức khó khăn khi hai Xe Trắng đang uy hiếp Tướng Đen. Tuy nhiên Đen đã có nước cờ cứu nguy rất hay.

1... P4-7 2. X3-2

Hai Xe phải *trùng tuyến* nên bị chậm "Temp".

2....B5-6 3. S4.5 B6.1 4. Xt.3Tg5.1 5. Xs.8 X6/5 6. Xs-4 Tg5-6 7. X2/9 P7-5 Đen thắng.



Hình 208. Đen đi trước

Đen phá nát Sĩ để Xe Tốt phối hợp. Ván cờ tiêu biểu cho sức mạnh của Tốt. Khi Tốt vào "cửu cung" thì rất nguy hiểm.

Ví dụ 2: Hình 209. Đen đi trước.

1...B4.1

Thế trận bên Trắng rất ưu thế, tấn công vào bên cánh trái của Đen, nếu Đen thủ thế thì sẽ thua nên phải đôi công ở thế trận này.

2. X2.8 X2.4 3. T5.7

Trắng dụ Đen bắt Tượng thì Trắng sẽ bắt lại Xe.

3...X3-4 4. X2/2 T5/7 5. X2-7 B4.1 6. S4.5 Tg5-4 7. X7.2 Tg4.1 8. Ps.2 S5/4 9. T7/5 B4.1 10. S5/6 X4.5 11. Tg5.1 X2-8

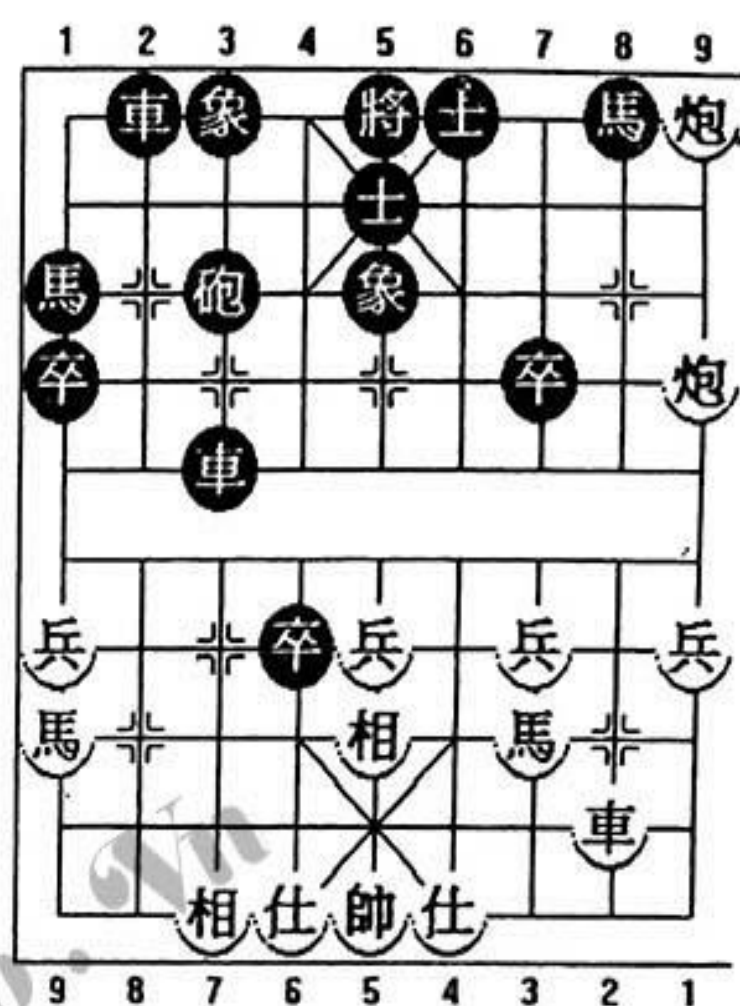
Xe Đen tìm chỗ không có quân phòng ngự để tấn công đây là nước đi hay.

12. Tg5-4 X4/1 13. Tg4/1 X8.4 14. M9/7 X8-6 Đen thắng.

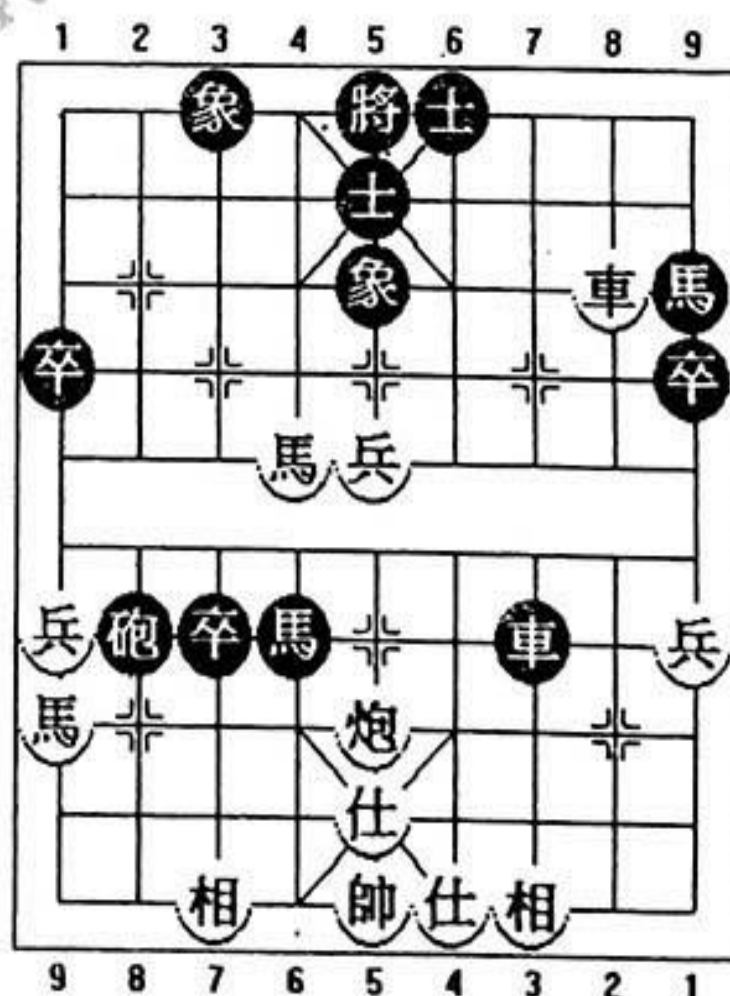
14. Tập trung lực lượng.

Khi quân của một bên mà đứng rời rạc sẽ làm cho thế cờ yếu đi rất nhiều. Nhưng nếu các quân liên kết với nhau sẽ làm cho sức mạnh của chúng tăng lên ghê gớm khi ở cùng một cánh hoặc ở trung lộ.

Ví dụ 1: Hình 210. Xét về thế trận, Đen đã tập trung khá đông binh lực ở bên cánh trái của Trắng, Thí Mã, tiến Tốt tạo



Hình 209



Hình 210. Đen đi trước

thành hình tuyến Xe, Mã, Pháo, Tốt, bốn quân công Phá.

1... B3.1 2. X2-1 P2.3

Tiếp tục bên Đen "bỏ" Pháo lấy nước chiếu với thế *Mã ngoại tào* đánh bật Tướng ra khỏi cung.

3. M9/8 M4.3 4. Tg5-6 X7-4 5. P5-6

Trắng không còn thế tấn công. Đen lần lượt tìm cách "tiêu diệt" quân Trắng.

5...B3-4 6. T7.9 B4-3 7. M8.6 M3/1 8. X1/1 B3.1 9. S5.6 X4.1 10. Mt.8 B3-4 11. Tg6-5 X4-3.

"Sườn" của Trắng đã bị suy yếu trầm trọng và không thể chống đỡ được nên Đen thắng.

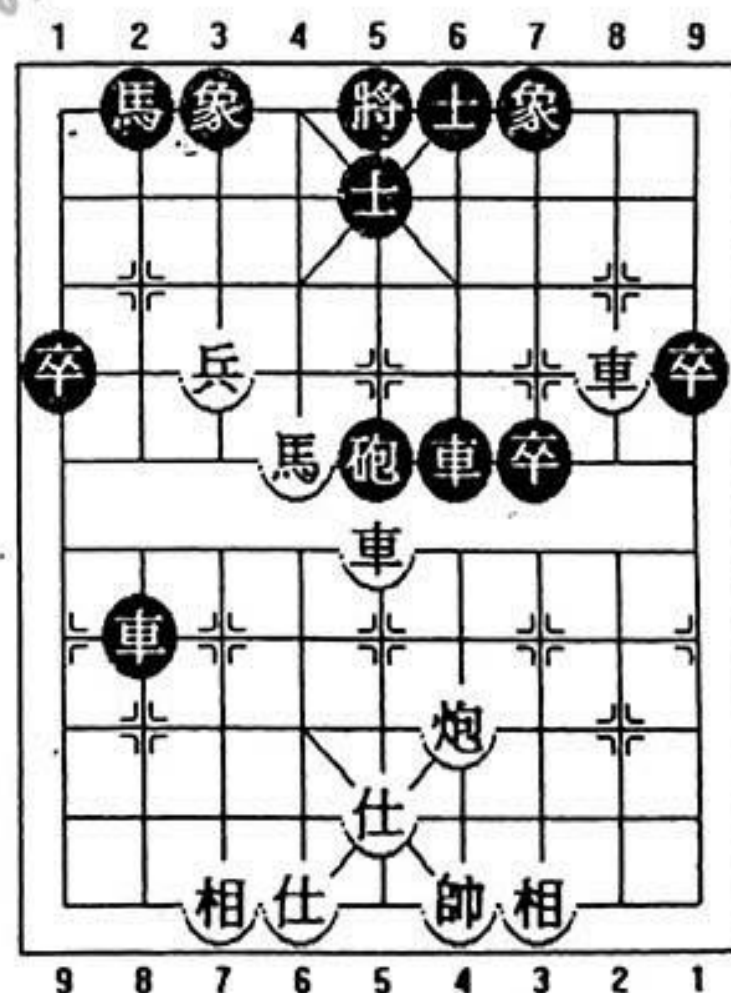
Ví dụ 2: Hình 211- Trắng đi trước.

1. M6.8

Trắng tập trung kết lực lượng tấn công vào cánh phải của Đen. Buộc Đen phải lên Mã phòng thủ.

1...M2.1 2. X2-5 P 5 - 3 3 . B7.1 P3/1 4. B7-6

Trắng đã đi nước cờ rất hay là bỏ Mã giữ Tốt. Trắng luôn tạo đe dọa với Tướng Đen.



Hình 211. Trắng đi trước

4...X2/3 5. B6.1 T7.5 6. Xt.1 P3-5 7. Xs-6 P5-4 8. Tg4-5

Trắng tập trung lực lượng rất đông đảo: Hai Xe, Tốt, Mã với sự yểm trợ tầm xa của Pháo để tấn công Tượng Đen sẽ khó thoát khỏi bị chiếu hết.

15. Chiến thuật thí quân (Đòn phối hợp).

Chiến thuật thí quân hay còn gọi là Đòn phối hợp, chính là tổ hợp một loạt các nước đi có định hướng nhằm giải quyết một mục đích nào đó tại tình huống đã được định trước trong diễn biến của ván cờ.

Các định hướng thí quân:

- + Chiếu hết đối phương.
- + Đạt ưu thế hơn quân.
- + Gỡ hoà cho các bên.
- + Đạt thế cờ đơn giản và thuận lợi cho mình.

Chiến thuật thí quân là một trong những phương tiện thường hay vận dụng trong Cờ Tượng và có một vị trí cực kỳ quan trọng. Do đặc điểm của thí quân thường kèm theo với tính mạo hiểm nhất định, cho nên mỗi khi vận dụng cần phải chịu khó phân tích thế cờ, một cách tỉ mỉ và chính xác.

Thông thường thì sau khi thí quân, thường xuất hiện những “chiếu hết” rất hay, những thế cờ căng thẳng, những nước đi hấp dẫn, khiến cho những người vận dụng cảm thấy thú vị vì giá trị thẩm mỹ của đòn chiến thuật.

Trong hệ thống lý thuyết các loại hình chiến thuật thí quân thường chưa được hệ thống một cách chi tiết mà chỉ chia ra các dạng thức thí quân như: Thí Xe, thí Pháo, thí Mã, thí Tốt. Dưới đây là cụ thể của các dạng thức đó.

a. Chiến thuật thí Xe.

Ví dụ 1 : Chiến thuật tích cực phản công, thí Xe tạo thế “chiếu hết”.

Hình 212 ván đấu giữa Tôn Vĩnh Sinh (Quảng Đông) - Trương Cường (Bắc Kinh) ở giải thiếu niên toàn Trung Quốc năm 1985. Hai bên khai cuộc Liệt Pháo, bên Đen triển khai tích cực thế cờ và tạo ra một tình thế thí quân.

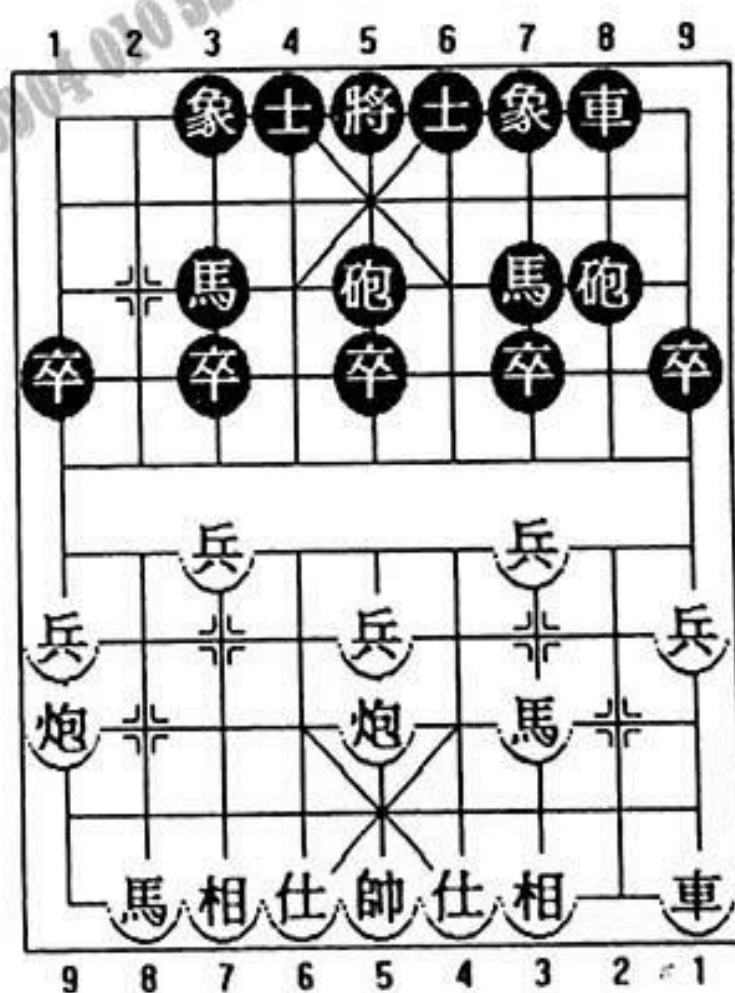
Đen đi trước:

1...P8.3

Đen dọa nước đánh Tốt, nhằm vào đặc điểm “lưỡng đầu xà” của bên Trắng.

2.X1.1?

Trắng tiến Xe nước đi thiếu tinh tế, nên đi P5-7 thì tốt hơn. Tiếp theo nếu Đen đi B5.1 thì P7-5 nhưng nếu Trắng đi M3.2 đổi Pháo, thì X8.5, T3.1, P5.4, bên Đen đánh Tốt, thế trận có thể lạc quan.



Hình 212. Đen đi trước

2...P8-3 3. X1-7 B3.1 4. P5/1

Tăng thêm sức ép nhằm vào lộ 3 của bên Đen.

4...M3.4 5. T7.5 P3.1 6. M3.4

Đổi Mã, cố gắng tranh giành nước Tiên. Nếu Trắng đi M8.6 thì P5-3, thế cờ của bên Đen khá tốt.

6...M4.6 7. X7.2 X8.4 8. B5.1 B7.1

Bên Trắng tiến Tốt đầu cản chân Mã, nhằm "mai phục" X7-4 tróc Mã. Bên Đen tiến Tốt 7 đổi Tốt, nước đi chính xác.

9. X7.2 B7.1 10. X7.4

Tiến Xe ăn Tượng, là nước đi đã tính trước của bên Trắng, nếu như đi X7-2 đổi Xe, thì M7.8, bên Đen dễ đi trong cờ tàn.

10...B7.1 11. P5-7 M6.8

Nhảy Mã chuẩn bị "ngọa tào", bên Đen tranh Tiên tiến công, nước đi có sức mạnh.

12. S4.5?

Sai lầm về phương hướng, không tính được bên Đen sắp có nước Đòn phối hợp thí Xe. Trắng nên đi S6.5.

12....X8-2 13. M8.7 X2.4!

Tiến Xe "dòm" Pháo và tạo thế thí Xe dọa hết, là một nước đi then chốt để giành thắng lợi.

14. M7.6 P5-6!

Bình Pháo nhằm đúng "trục diện" Tướng, làm bước đệm cần thiết để thí Xe.

15. B5.1

Nếu Trắng đi 15. S5.4 thì M8.7 16. Tg5.1 P6.3 vừa đánh Mã vừa chờ nước P6-8 Đen ưu thế.

15... P6.3!

Tiến Pháo, nước đi chặt chẽ. Nếu đi B5.1, cũng ưu thế.

16. P9-6

Bình Pháo đã vô ích nhưng nếu Trắng đi 16. P7.3 đổi Pháo thì M8.7 17. Tg5-4 P6/4 Đen sẽ ưu thế. Tiếp theo bên Đen quyết đoán thí Xe tạo thành thế "chiếu hết".

16... X2-3! 17. X7/8 M8.7 18. Tg5-4 B7-6 19. S5.4 B6.1 20. M6/4 B6.1 21. Tg4-5 M7/6

Nếu Trắng chơi tiếp 22. S6.5 thì B6-5 23. X7-5 P6-5. Trắng thua.

Ví dụ 2. Chiến thuật khéo léo thí Xe, hình thành thế chiếu hết.

Tình huống ván đấu giữa Lý Gia Hoa (Cam Túc) đấu với Lưu Điện Trung (Hà Bắc) ở giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989.

Như thế cờ ở hình 213, bên Trắng mặc dù hơn 1 Tốt

nhưng Xe cánh trái bị phong tỏa ngoài ra lộ 3 đang bị kìm hãm, thế trận của Trắng không được lạc quan. Bên Đen nắm lấy điểm yếu của bên Trắng ở lộ 3, phát động tiến công, khéo léo thí Xe đã hình thành chiếu hết.

1... X8.6! 2. X6-3

Bên Đen tiến Xe lên hàng Tốt, phương hướng tiến công chính xác. Bên Trắng bình Xe, nước đi chính xác. Nếu đi 2. B3.1 thì X2.7 Đen ưu.

2.... P7.4 3. T3.1 P2/1

Đen thoái Pháo, nước hay! Nhằm vào đặc điểm Xe cánh trái bên Trắng không có quân bảo vệ.

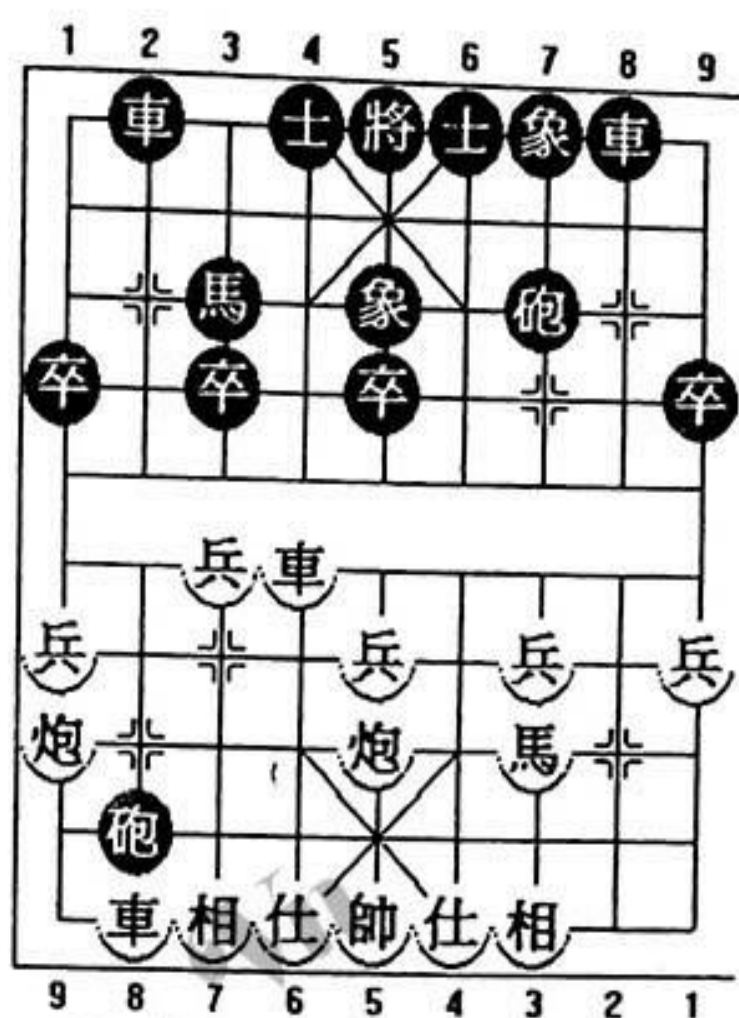
4. X3-6 X8.2!

Đưa Xe đến "kẹp" cửa, là nước đi có uy lực.

5. X6/2?

Trắng thoái Xe, nước đi dẫn đến thua cờ vì không tính được bên Đen sắp có nước chiếu hết. Trắng nên đi 5. S4.5 mặc dù ở thế yếu hơn song còn có thể kháng cự.

5...P2-5!



Hình 213. Đen đi trước

Khéo léo thí Xe! Đây chính là chiến thuật thí quân mà bên Đen đã tính trước.

6. X8.9 P5-9! 7. X8/7

Pháo bên Đen đánh Tốt biên, hình thành thế chiếu hết "tam tử đồng biên". Bên Trắng đã không cách nào có thể xoay chuyển được tình thế. Nếu Trắng không thoái Xe mà đi 7. M3/1 thì Đen M3/2 8. X6-1 P7.3 9. S4.5 P7-9 Đen ăn được Mã chắc chắn thắng.

7... P9.2 8. S4.5 X8-6!

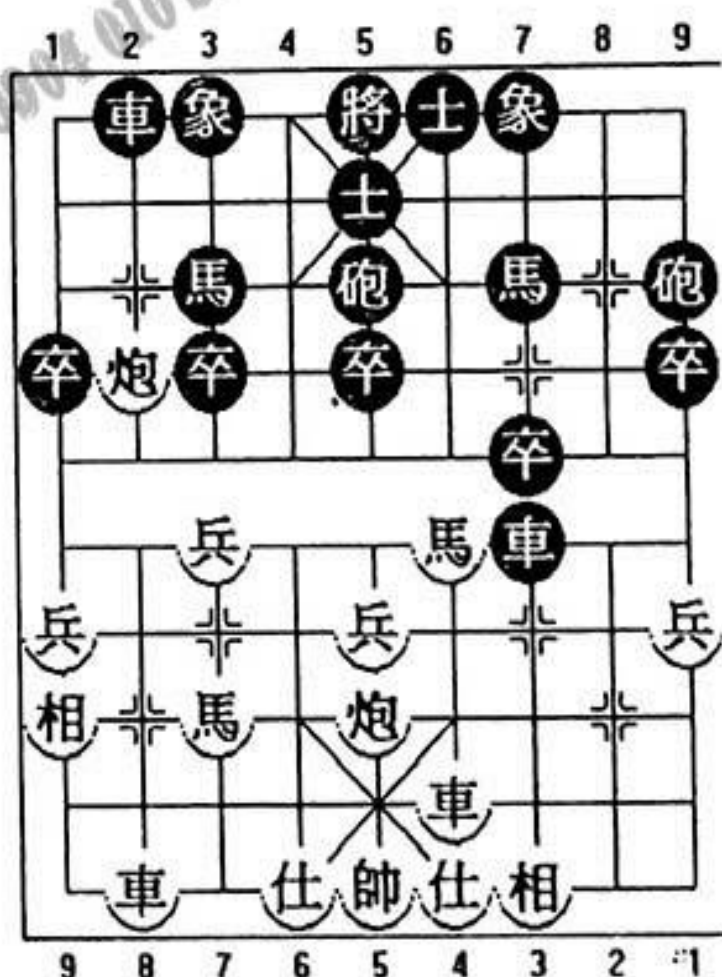
Nước này nếu Trắng đi 8. M3/2 thì Đen P7.3 9. S4.5 P7/2 Đen vẫn ưu thế. Bên Đen bình Xe là nước đi có ý đồ mạch lạc, sắc sảo. Nước đi sau, Trắng sẽ đi P7-8 Pháo lồng chiếu hết. Đen thắng.

Ví dụ 3: dùng Xe thí vào Mã.

Tình huống ván đấu giữa Lã Khâm (Quảng Đông) đấu với Hồ Vinh Hoa (Thượng Hải), Cúp Ngũ Dương năm 1987 (Hình 214). Hai bên sử dụng khai cuộc Liệt Pháo.

1...X7.4! 2. M4.6 X7/2!

Xe Đen bắt Tượng đáy, nước đi quyết đoán, rồi thoái Xe "tróc" Pháo.



Hình 214. Đen đi trước

3. T9/7 M7.8 4. P8/3

Bên Đen nhảy Mã lên Hà hướng về phía biên. Nếu bên Trắng không thoái Pháo mà đi **4. M6.4** thì **M8.7 5. M4.3 Tg5-4 6. X4-6 P5-4** bên Trắng không có cách nào chống lại Pháo đầu bị tiến công, rõ ràng thế trận của Trắng bị bất lợi.

4...B7.1!

Không cần để ý đến bên Trắng nhảy Mã đánh Xe, tiếp tục tiến Tốt 7.

5. M7.8 X2.5!

Dùng Xe "chém" Mã. Đây là nước chính xác đối với thế cờ.

6. M6/8 M8.6

Nhảy Mã lên tham gia tấn công, thế trận tấn công của bên Đen rất mạnh.

7. X8.2 P5.4 8. S6.5 M6.4 9. P8-7 P5-3

Ăn lại quân bị mất, Đen rõ ràng chiếm ưu.

10. X8-6 P3-2!

Lại là nước đi bỏ trước lấy lại sau.

11. M8.7 P2.3 12. T7.9 X7-5! 13. X6.1 X5-1

Qua một vài nước đi thí quân, bên Đen hơn Tượng, hơn Tốt, thế cờ ưu thế thắng.

14. X6-8 X1.2 15. X8/2 P2-3 16. B7.1 P3/4 17. S5/6 X1/3

18. X8-7 X1-5 19. S6.5 P3-5 20. B7-6 B7-6 21. B6.1 P9-7
Đen thắng.

Ví dụ 4: Thí Xe lấy Pháo, tiến công cánh.

Tình huống ván đấu giữa Trịnh Hưng Niên, -Trang Ngọc Đăng, ở giải tập thể toàn Trung Quốc năm 1989.

Như thế cờ hình 215, các quân mạnh đều chưa bị đổi. Thế trận của bên Trắng vững chắc, quân triển khai nhịp nhàng. Còn bên Đen do trong khai cuộc, Xe cánh trái xuất kích quá sớm, phòng tuyến cánh trái bộc lộ điểm yếu rõ rệt, thế trận bị bất lợi. Trong ván đấu này bên Trắng nhắm vào yếu điểm của Đen tiến công.

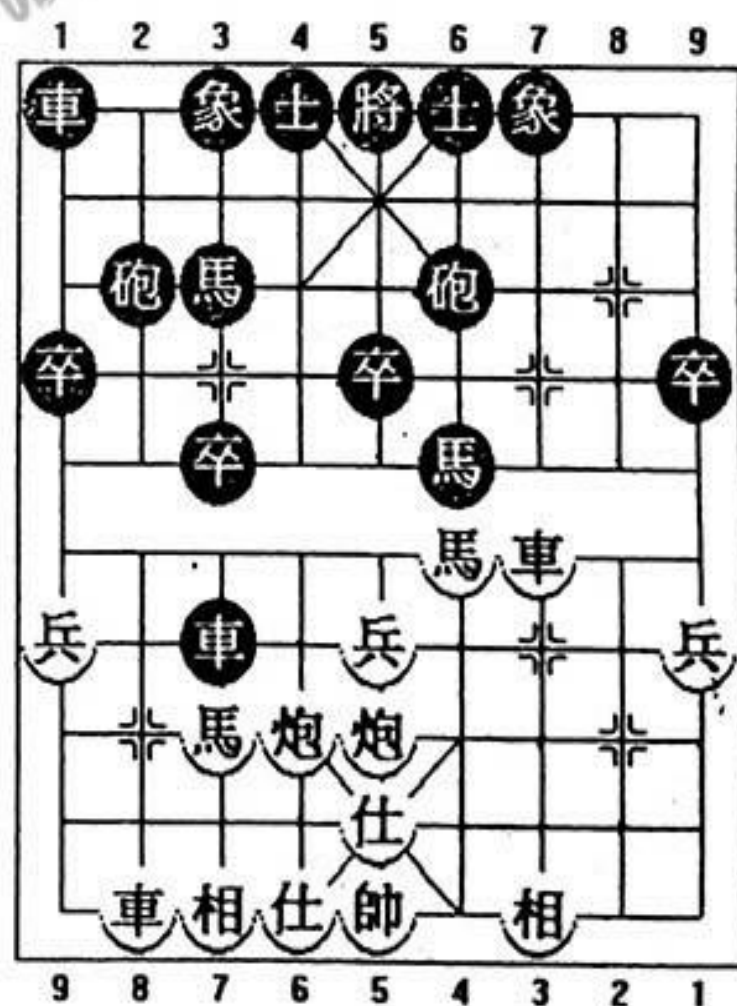
1. P5-3!

Bình Pháo đánh Tượng là nước hay để giành thế.

1... P6-7

Nếu Đen đi 1...T7.9 thì 2. P3-2 P6-8 3. P6-4 M6.4 (nếu 3...M6/8 thì 4. X3.2 P8.5 5. X8.7 P8-3 6. X8-7, kết quả đổi quân, Trắng ưu) 4. X8.7 P8-2 5. P2.7, 4 quân mạnh của bên Trắng ở cùng một cánh, thế tấn công rất nguy hiểm.

2. X8.7!



Hình 215. Trắng đi trước

Thí Xe đánh Pháo đột phá vào phòng tuyến của bên Đen.

2... P7-2 3. P3.7 S6.5 4. P6-2!

Điều Pháo tăng cường sức mạnh tấn công.

4... M6/8 5. P3-1 S5.6 6. X3-2 X1.1

Bên Đen khởi hành Xe để tăng viện, nếu đi 6...P2.1 thì 7. P2.4 P2-8 8. X2.2 X1.1 9. X2.3 Tg5.1 10. P1/1, Trắng ưu thế.

7. X2.2 X1-9 8. X2.3 Tg5.1 9. P1-6!

Tiếp tục tiến công. Nếu đi 9. T3.5 thì sau khi Đen đi 9...P2/2, ngược lại bên Trắng bị bất lợi.

9...Tg5-4

Xuất Tượng, nước đi chính xác. Nếu Đen đi 9...X3.1 khử Mã thì 10. T3.5 X3/1 11. P6/1 Tg5-4 12. X2-7, Đen ưu.

10. T3.5 X9-7

Đen không bình Xe, thì có hai cách đi khác nhưng thế cờ cũng bất lợi: (1) 10...M3/4 11. M4.6 X3-4 12. M7.8 B3.1 13. M8.7 Tg4-5 14. X2-6, Trắng chắc chắn thắng. (2) 10...P2/1 11. P6-3 X9-7 12. X2/2 Tg4-5 13. X2-4 T3.5 14. P3-2 X7-8 15. M4.3 Trắng ưu.

11. M4.6

Đổi quân nhằm đơn giản hóa thế trận. Nếu đi 11. P2.5 X7.1 thì 12. M4.2 M3/4 13. M2.3 14. P2-7 X2-3 Trắng ưu thế.

11...M3.4 12. P6/4 P2.5?

Tiến Pháo, bên Đen quá lạc quan đối với thế trận của mình. Đen nên đi **12...X7.6** thì **13. P6/3 X7/3 14. P6/1 X7.3 15. P6.1 X7/3** thế trận cân bằng.

13. P2-4 X7.3 14. P6/1 X7-6 15. X2-7 X6.1 16. X7-8 P2-5 17. T7.5 X6-4 18. X8/7

Sau khi đổi Pháo, bên Trắng đã tạo được ưu thế trong cờ tàn.

18... X4-6 19. X8.6 Tg4/1 20. X8.1 Tg4.1 21. X8/3 X6/2 22. X8-9 B3.1 23. X9-7 S6/5 24. B9.1 X6.2 25. B9.1 X3-4 26. B9.1 S5.4 27. B9.1 B3.1 28. M7.9 X4-5

Mã Trắng đã khéo léo thực hiện các nước đi linh hoạt, ưu thế đã rõ. Nếu Đen không ăn Tốt giữa mà đi **28...X6-1** thì **29. M9.7 X1/3 30. P4.1**, Trắng ưu thế.

29. M9.8 X5.1 30. X7.2 Tg4/1 31. X7.1 Tg4.1 32. X7-5 X6-3 33. B9-8 X5-2 34. M8.7 X2/5 35. M7.8 X2/2 36. X5-8

Trắng ăn được Xe, chắc chắn thắng.

Ví dụ 5: Chiến thuật 3 lần thí Xe, tạo thế giành thắng lợi.

Trong Cờ Tướng, khi một bên tiến công thường sẽ gặp phải sự phòng thủ kiên cường của đối thủ. Vì vậy, các kỳ thủ phải căn cứ vào thế cờ cụ thể để vận dụng chiến thuật thí

quân một cách chuẩn xác nhằm công phá phòng tuyến phòng thủ của đối phương để giành thắng lợi toàn cuộc. Đây là một thủ pháp không thể thiếu được.

Do việc thí quân có kèm theo tính mạo hiểm, cho nên yêu cầu trước khi thí quân cần phải tỉnh táo, phán đoán, tính toán chính xác để thực hiện thí quân một cách có hiệu quả.

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Trần Ngư (Thành Đô) - Lý Vọng Tường (Hồ Bắc), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1990.

Như thế cờ ở hình 216, Pháo đầu của bên Trắng trấn giữ trung lộ của bên Đen, Pháo lộ 3 kìm chế lộ 7 của bên Đen, song Xe linh hoạt, có thể tiến công rất mạnh. Trong ván đấu, bên Trắng nắm chắc cơ hội đánh, trong tiến công đã 3 lần “hiến” Xe, rất hấp dẫn. Cuối cùng công phá được phòng tuyến của bên Đen, mà giành được thắng lợi toàn cuộc. Tiếp theo Trắng đi:

1. X9-4 Tg5-4 2. X4-6 Tg4-5 3. X6-4 Tg5-4 4. M5.6!

Bên Trắng để quân Xe ở trước miệng Mã mà không cần chú ý đến, lại nhảy Mã tiến công, nước đi tích cực có lực.

4...X2.2

Nếu đi 4...M5/6 ăn Xe thì 5. M6.7 Tg4.1 6. M7.8 sau khi đổi Xe, Tướng Đen đứng ở vị trí xấu và các quân phân tán. Nếu như đi 4...X2.9 ăn Mã thì 5. M6.7 thí quân chiếu Tướng M5/3 6. X4-6 S5.4 7. X6.5 Tg4-5 8. P3-5 "Chiếu hết".

5. X4-6 Tg4-5 6. X6-4 Tg5-4
7. Xs/1!

Thoái Xe mở đường cho Pháo là nước đi rất hay...Mặc dù phải hy sinh Xe.

7...M5/6 8. P3-6 X2-4

Đệm Xe là nước đi quan trọng, nếu đi 8...S5.4 thì Trắng 9. M6.7 Tg4-5 10. P6-5 sẽ chiếu hết.

9. X4.6!

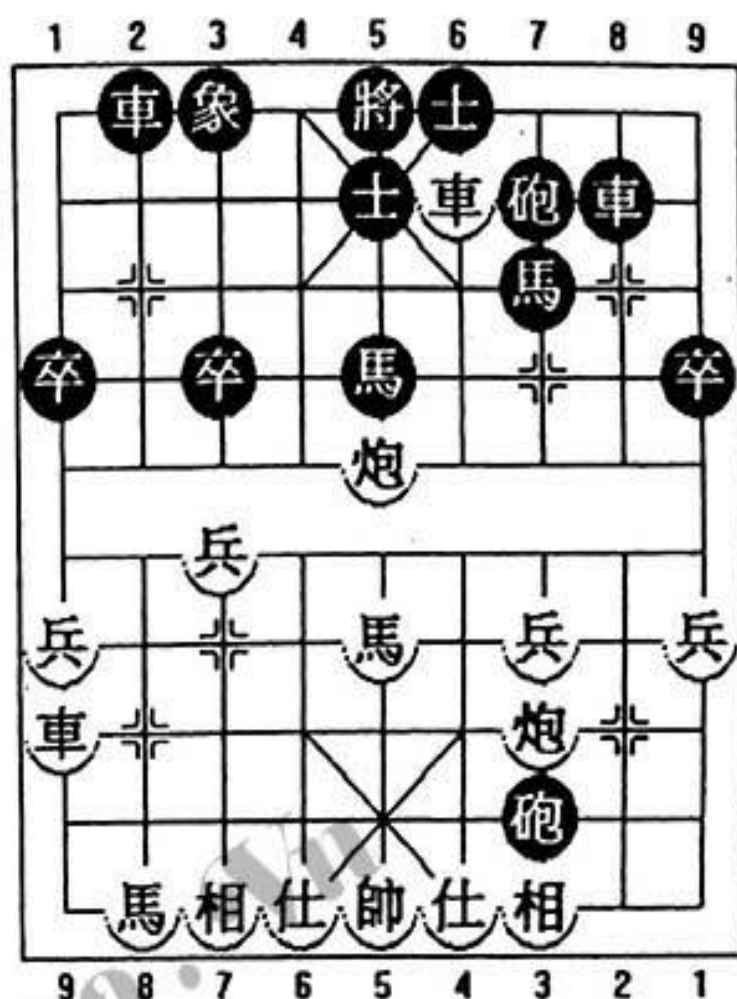
Lại “thí Xe” lần thứ 3 cực hay.

9... X4.1

Nước đi bắt buộc. Nếu đi 9...S5.6 thì 10. M6.7 X4-3 (nếu 10...Tg4-5 thì 11. P6-5 chiếu hết) 11. P5-6 chiếu hết. Còn nếu Đen đi 9...X8.4 thì sau khi 10. M6.7 lại X4-6 chiếu hết. Ngoài ra nếu Đen đi 9...T3.5 thì 10. X4-5 M6.5 11. X5-6 S5.4 (11...Tg4-5 thì 12. X6.2 hết cờ) 12. M6.7 hết cờ.

10. X4-7 T3.5

Cho dù Đen đi trước, phải đi X8.4 là kiên cường nhất tuy nhiên thế cờ đều ở thế yếu hơn. Diễn biến tiếp theo như sau: Trắng đi tiếp 11. X7.2 Tg4.1 12. P6.4 (Trắng cũng có thể đi 12. M6/8 thì S5.4, Trắng không có cách gì để giành thế



Hình 216. Trắng đi trước

"chiếu hết"), 12... X8-5 13. T7.5 X5/1 14. M6/8 X5-2 15. M8.7, tiếp theo bên Trắng có những thủ pháp tiến công như P6/3, P6/5, và B7.1, Trắng ưu.

11. X7/1 X8.2 12. X7-6 X8-4 13. P6.4

Sau khi đổi quân hai bên tiến vào cờ tàn Pháo Mã. Bên Trắng chiếm thế hơn nửa nhiều Tốt, rõ ràng chiếm ưu, chiến thuật thí quân đã rất có hiệu quả.

13...M6.5 14. M6.8 Tg4-5 15. Ms.7 B1.1 16. B7.1 Pt-4 17. M7.5 P4/3 18. B3.1 P4-5 19. M5.7!

Thí Pháo trống.

19...M7.6 20. B3.1 M6.7

Nếu đi 20...M6.5 thì 21. T3.5 Đen không còn gì để đánh.

21. Tg5.1 P5-8 22. B3.1 P8.3 23. B3-4

Bắt chết Mã Đen, Trắng đã nắm chắc phần thắng.

23...M7.9 24. Tg5-6 M9.7 25. S6.5 M7/6 26. S5.4 M6/5 27. M7.5 P8/5 28. B4-5 P8-4 29. B5-6 P7-9 30. B7-8 Trắng thắng.

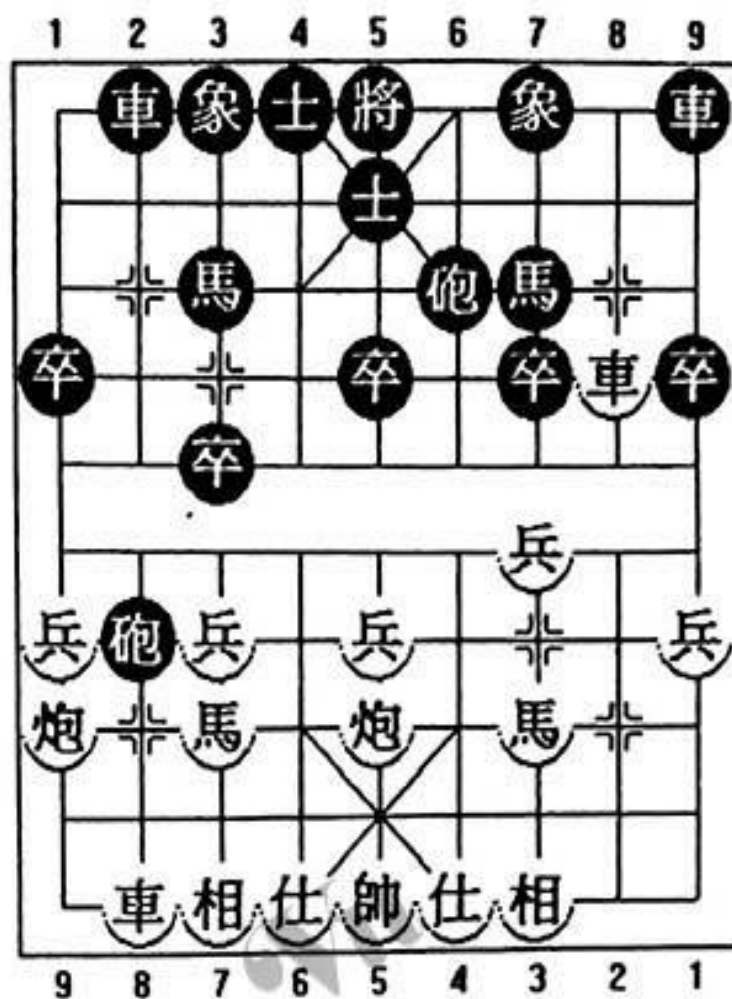
b. Chiến thuật thí Mã.

Ví dụ 1: Thí song Mã, tạo thế "chiếu hết".

Trong nhiều loại binh chủng của Cờ Tướng, nói đến sức chiến đấu cũng như sức mạnh của chúng thì Xe và Pháo chiếm một vị trí cực kỳ quan trọng. Do Xe và Pháo linh hoạt trong cơ động và nhanh chóng có thể điều xa đánh gần. Vì

vậy khi trong ván đấu, nếu biết kết hợp Xe, Pháo sẽ tạo thành sự uy hiếp rất lớn.

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Đào Hán Minh (Đại Liên) - Tôn Thụ Thành (Mỏ Than), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989-Đen đi trước (Hình 217).



1... X9-8 2. X2-3?

Hình 217. Trắng đi trước

Trắng bình Xe dè Mã kế hoạch sai lầm dẫn đến nước đi sai lầm. Chính là do bên Trắng thiếu tính cảnh giác đối với điểm yếu vẫn còn tồn tại trong thế trận của bên mình. Trắng nên đi 2. X2.3 đổi Xe, thì Đen 2...M7/8 3. X8.1 M8.7 4. X8-4 P2.1 5. X4.3 thế trận bình ổn.

2.... P6.4!

Thí Mã là nước đi hay nhằm thực hiện ý đồ tiến công. Đồng thời nước cờ này cũng là để chống lại kế hoạch của bên Trắng.

3. X3.1

Trắng không để ý đến việc Tượng bị đánh. Nhưng nếu Trắng đi 3. X3-4 thì P6-7 4. T3.1 X8.4, thế trận của bên Đen an toàn, thế trận lạc quan. Nếu bên Trắng đi tiếp 5. X4/3

“tróc” Pháo thì M7.6, tiếp theo Đen có thể chơi M6.4 và B3.1, Đen ưu.

3...P6-7 4. X3-7 P7.3 5. S4.5 P7-9 6. S5.6 P2.2

Bên Đen tiến Pháo là có mục đích hỗ trợ tiến công cho các quân của mình. Thế công của bên Đen rất mạnh, còn bên Trắng mặc dù ăn được song Mã, nhưng Tượng đã sắp nguy hiểm, thế trận rõ ràng bất lợi đối với Trắng.

7. P9.4

Nếu Trắng đi 7. P9/1 thì Đen T7.5. Sau khi tăng cường phòng thủ, Đen có nước X2.5, bên Trắng vẫn không có cách gì chống lại được thế công mạnh mẽ của bên Đen.

7...X2.3!

“Tróc” Pháo nước đi rất kinh nghiệm. Bên Đen đã thực hiện nước đi phòng ngừa bên Trắng đi P9-1, thí lại quân.

8. P9-5 T7.5 9. Tg5-4

Nếu đi 9...S6.5 thì 10. X8.9 S5/4 (nếu 10...M3/4 thì 11. X8/2), 11. X8/2 S4.5 12. X8-7, bên Trắng vẫn không có cách gì giải vây cho thế trận của mình.

9...X8.9 10. Tg4.1 X8/1 11. Tg4.1 P2-7!

Bên Trắng lên Tượng, chỉ là chống đỡ thêm được mấy nước. Nếu 11.Tg4/1 thì Đen vẫn P2-7, 12. X8.6 P7.1 13. M3/2 P7/2 14. M2.4 X8.1 “chiếu hết”. Bên Đen bình Pháo

thí Xe dọa "chiếu hết" bằng cách diễn hình hai đường kẹp Xe.

12. M3/1

Nếu M3.2 thì X8/2, Trắng không giải được.

12..X8/5 13. Tg4/1 X8-6 14. Tg4-5 X2.6 15. M7/8 Tg5-6!

Xuất Tượng hỗ trợ tấn công đã hình thành thế tuyệt "chiếu hết".

16. Ps-1 X6.5 17. Tg5/1 P9-8 18. M1.3 P8-6 19. M3/1 P6-8 20. M1.3 X6.1 21. Tg5.1 P8/1 22. Tg5.1 X6-5

Tiếp theo nếu Trắng đi M3/5, thì Đen đi P8/1 Đen thắng.

Ví dụ 2: Thí Mã phá Tượng, tiến Pháo "oa tâm".

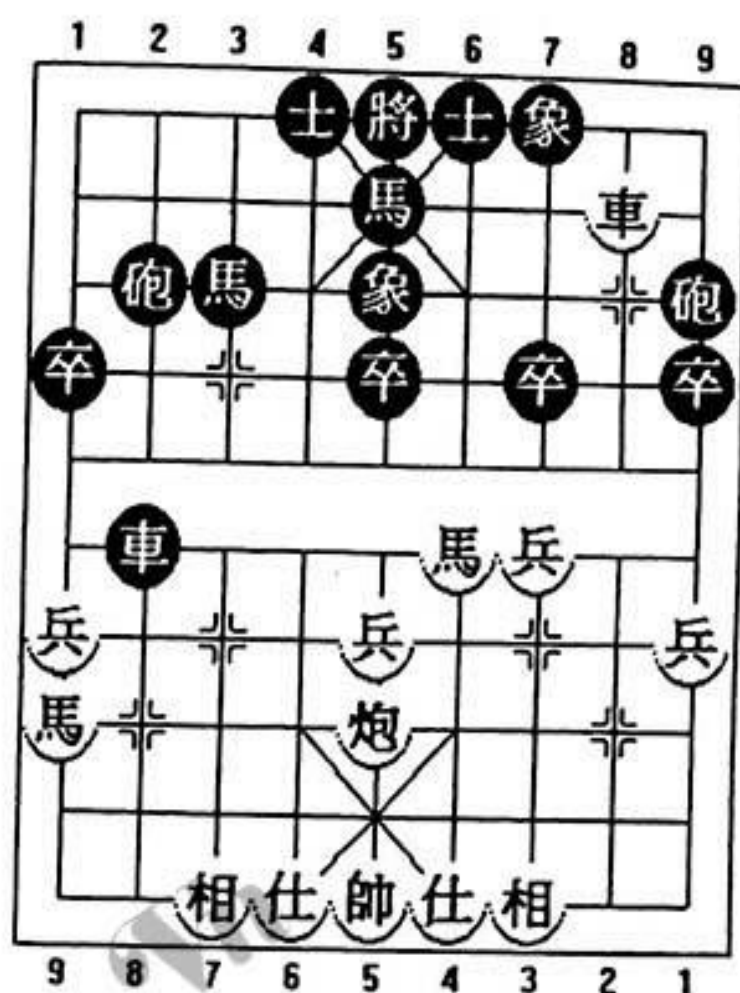
Trong tình huống thông thường, "Mã oa tâm" là vị trí không có lợi, dễ bị đối phương kìm chế, đặc biệt là bị đối phương sẽ kẹp hai bên và khống chế, không hoạt động được, đồng thời làm cho hai Sĩ không thể lên được. Do vậy, Tượng không có cách gì hoạt động nên cực kỳ nguy hiểm.

Như thế cờ ở hình 218 là từ ván đấu giữa Lý Vọng Tường (Hồ Bắc) - Đào Hán Minh (Đại liên) ở giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1988. Nhìn trên bàn cờ, các quân của hai bên mặc dù tương đương, nhưng vị trí "Mã oa tâm" của bên Đen còn chưa thoát ra nên rất dễ bị tiến công, thế trận của Đen rõ ràng bất lợi. Trong ván đấu, bên Trắng đã tận dụng điểm yếu quan trọng nhất của Đen để tấn công vào. Đen đã

dùng cảm tấn công chiếu hết, thí Mã đánh Tượng, cuối cùng Trắng đã đạt được ưu thế.

1. M4.3 P9-7 2. X2-4 M3.4?

Bên Trắng đánh Tốt, rồi bình Xe chặn Tượng, là nước đi rất hay. Còn bên Đen thì dường như không nhận thấy được sự nguy hiểm của vị trí Mã "oa tâm" đã thực hiện M3.4 nên dẫn đến thua cờ. Đen nên đi T5/3, mặc dù ở thế cờ yếu hơn nhưng còn có thể chống đỡ.



Hình 218. Trắng đi trước

3. M3.5! M4/5 4. P5.4!

Bên Trắng thí Mã, đánh Tượng, nước đi rất mạnh. Rồi Pháo đánh Tốt đầu, quyền chủ động tấn công là thuộc về Trắng. Song Mã bên Đen bị kìm chế, Tượng đang ở tình thế nguy ngập.

4... X2-7 5. Tg5.1!

Lên Tượng hỗ trợ tiến công, nước đi chặt chẽ.

5... P7-9 6. Tg5-4 P9/2 7. X4/2!

Trắng thoái Xe bảo vệ Pháo, để phòng Xe Đen thoái 2 đuổi Pháo.

7...X7.3 8. Tg4.1 X7.1 9. S4.5 X7/3 10. B5.1 X7-1 11.
B5.1 X1/2 12. X4/1 X1.2 13. M9/7!

Bên Đen ngoại trừ quân Xe, những quân mạnh khác đều không thể dịch chuyển được.

Bên Trắng thoái Mã điều chỉnh, chỉ cần Mã đến được là chỉ có thể thành công.

13... X1-9 14. M7.5 X9-5 15. Tg4/1 X5-4

Bị ép phải nhường trung lộ, nếu không thì Trắng đi M5/3, Đen cũng khó chống đỡ.

16. M5.4 X4/3 17. M4.2 X4-5

Bên Đen không có nước đi nào tốt hơn là phải dùng Xe “chém” Pháo. Đến đây, bên Trắng đạt được ưu thế thắng trong cờ tàn.

18. B5.1 Mt.7 19. X4-3 M7.9 20. X3/2

Cắt đứt đường Mã bên Đen, lại mở đường cho Mã bên mình, Trắng đã nắm chắc phần thắng.

20...P9-8 21. B5.1 T7.5 22. M2.4 M5/3 23. M4.3 Tg5.1
24. X3-7 M3.2 25. X7.4 Trắng thắng.

Ví dụ 3. Dùng Mã phá Tượng giữa phá thế phòng thủ.

Tượng Đen, Tượng Trắng được coi là “cánh cửa lớn” để phòng ngự cho Tướng trong hệ thống phòng vệ. Quân Tượng chiếm một vị trí cực kỳ quan trọng, cho nên có câu “một Mã đổi song Tượng, kỳ thế tất anh hùng”. Điều này có ý nhắc

người chơi trong ván đấu nhất định phải chú ý đề phòng, không được để đối phương có cơ hội đổi quân "bắt Tượng".

Ví dụ tình huống ván đấu giữa Triệu Quốc Vinh (Hắc Long Giang) - Triệu Khánh Các (Thẩm Dương), giải tập thể toàn Trung Quốc năm 1989.

Như thế cờ hình 219, hai bên đang triển khai đối công kịch liệt. Bên Trắng tranh Tiên gây khó khăn, thí Mã đổi lấy song Tượng tạo ra thế tấn công lợi hại. Tiếp theo Trắng đi trước như sau:

1. M4.5 T3.5 2. M3.5

Thí Mã phá song Tượng, nước đi rất hay đã hình thành thế tấn công rất mạnh.

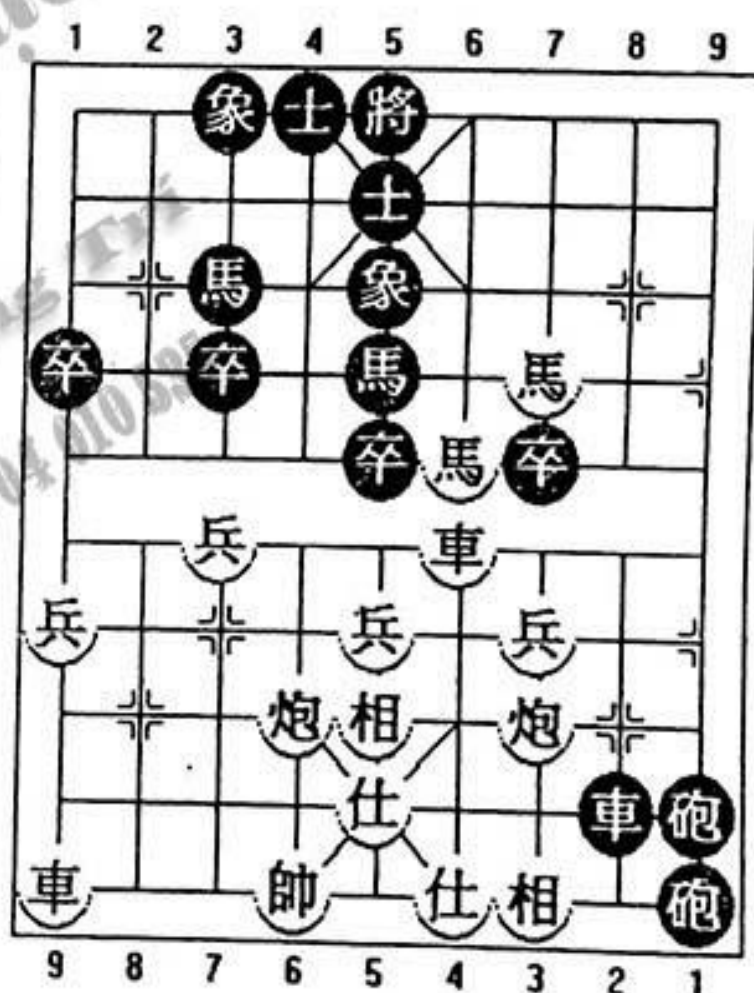
2... S5.6

Nếu đi 2...S5.4 thì 3. X4.2 bắt lại quân bị mất, Trắng chắc chắn thắng.

3. M5.7 Tg5.1 4. P6-8!

Bên Trắng bình Pháo tiến công cánh bên, là nước đi có tính chất then chốt để giành thắng lợi, khiến cho bên Đen không thể chú ý được cả hai bên cánh phải và cánh trái.

4... X8-5



Hình 219. Trắng đi trước

Nếu đi 4...Tg5-6 thì Trắng sẽ trả lời 5. P3-4, Đen cũng khó chống cự được.

5. X4-2!

Bình Xe dọa "chiếu hết".

5...X5-2 6. X2.4 M5/6 7. P3-4! M3.5 8. X2/2! M5/3 9. X2-6! P9-4 10. P4/1

Nước đi tiếp theo, nếu bên Đen đi tiếp 10...X2/1 thì 11. Tg6.1, nước đi tiếp theo Trắng đi X6.2 "chiếu hết", Trắng thắng.

c. Chiến thuật thí Pháo.

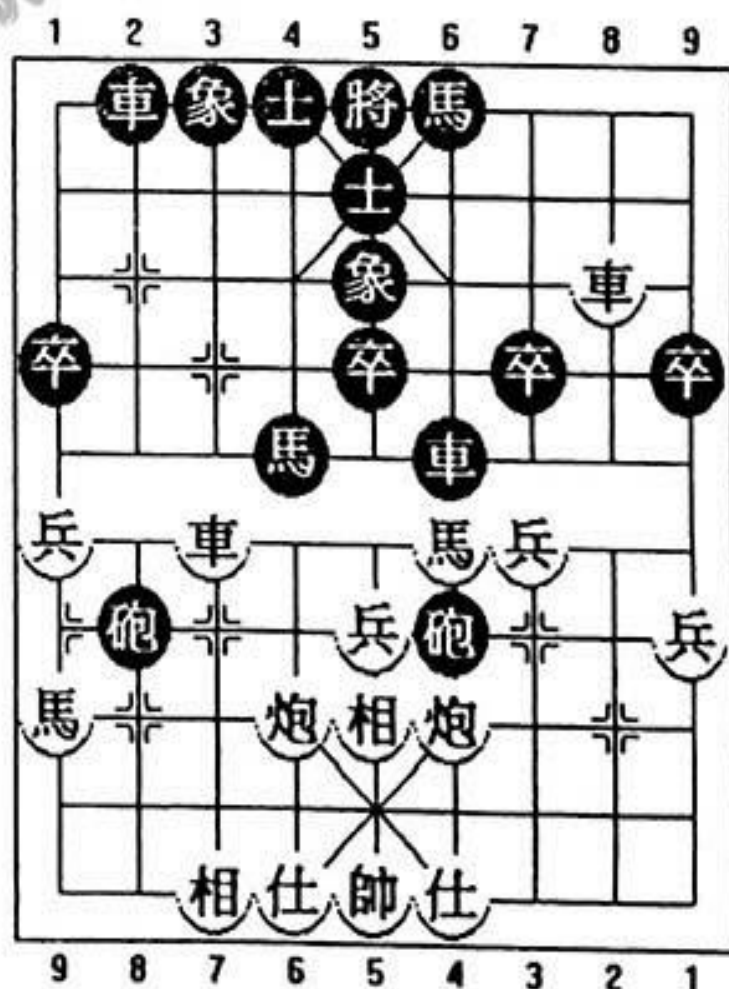
Ví dụ 1: Hình 220. Bên Trắng tạo một cuộc tấn công bằng cách thí Pháo tiêu diệt Sĩ của bên Đen.

1. P6.7 S5/4

Đen đi nước 1....S5/4 là nước đi tối ưu. Nếu đi 1...Tg5-4 thì 2. X7-6 X2.4 3. M9.7 Trắng thắng.

2. M4.6 P6.3 3. M6.7 X2.2 4. S6.5 P6-9

Bên Đen đi 4...P6-9 là nước đi đúng. Nếu đi 4...X6-4 Trắng sẽ 5. P4.7 Tg5-6 6. X7-4 Tg6-5 7. X4.4 Trắng thắng.



Hình 220. Trắng đi trước

5. P4.7 S4.5 6. M7.5 Tg5.1 7. X7.4 Tg5/1 8. P4/1

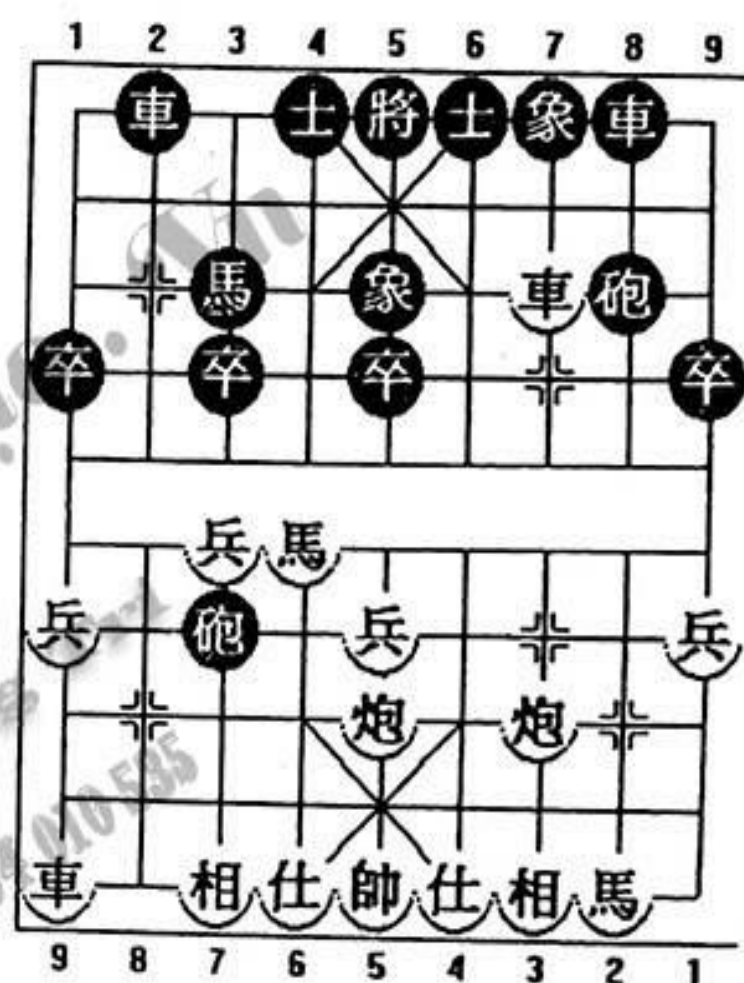
Ván cờ trên, Trắng luôn dùng 2 Pháo, Song Xe tấn công Tướng Đen và dùng Pháo phá tan Sĩ để Xe dễ tấn công.

Ví dụ 2: Hình 221. Bên Trắng có thế cờ ưu thế hơn hẳn Đen ở cánh phải và trung lộ. Và Trắng mạnh dạn thí Pháo phá Tượng nhằm tấn công trung lộ.

1. P3.7 T5/7 2. M6.5

Nước M6.5 là nước hay, đánh phá trung lộ, buộc Đen phải phòng thủ. Nếu đi 2. X3-7 Đen sẽ 2...P8-5 Đen ưu thế

2...S4.5 3. M5.4 X8.1 4. M4/2 M3/4 5. P5-2 X8-9 6. Mt.3 X9/1 7. M3/2 X9.1 8. Mt/3 X9-8 9. P2-5 X2.4 10. M3/5 P3-4 11. M5.4 P4/5 12. M4.5



Hình 221. Trắng đi trước

Trắng liên tục thực hiện các nước Mã đi rất linh hoạt cùng phối hợp với Pháo, Xe tấn công liên tục vào trận địa của Đen.

12...M4.2 13. M5/6 Tg5-4 14. X3-7. P4-5 15. X7.2 Tg4.1 16. M6.4 Trắng thắng.

d. Chiến thuật phá Tượng phòng thủ.

Thắng lợi của toàn bộ ván cờ, được quyết định chính là ở

việc có thể chiếu hết đối phương hay không. Giả sử trong một thế trận cân bằng, các quân của hai bên tương đương, hai bên đều muốn giành thắng lợi là tương đối khó khăn. Muốn đặt đối phương vào tình huống bất lợi, thì việc tiến công chắc chắn là con đường phải đi qua trung lộ và hai cánh. Trong khi đánh cụ thể, có thể phải sử dụng “thủ pháp bất thường”. Tức là hi sinh một quân nào đó để tìm nước chiếu hết. Chỉ cần thông qua việc thí quân, có thể hình thành được sự đe dọa đối với đối phương, thậm chí “chiếu hết” đối phương, giành thắng lợi.

Ví dụ 1: Ví dụ tình huống ván đấu giữa Vu ấu Hoa (Triết Giang) - Lý Gia Hoa (Cam Túc), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989.

Như thế cờ ở hình 222, Pháo đầu của bên Đen đứng ở vị trí rất mạnh và tạo ra nhiều đe dọa rất lớn đối với bên Trắng. Lúc này nếu bên Đen đi tiếp 1...M7.5, thì Trắng 2. X3-5, thế trận sẽ đơn giản hoá đi, không còn ở tình huống căng thẳng. Bên Đen sau khi suy nghĩ khá lâu, đột ngột thực hiện nước đi dũng cảm là đánh Tượng dọa “chiếu hết”, tiếp đó lại liên tục thí quân Pháo Mã, phá tan phòng tuyến phòng thủ của bên Trắng.

1... X3.3! 2. Tg5-4

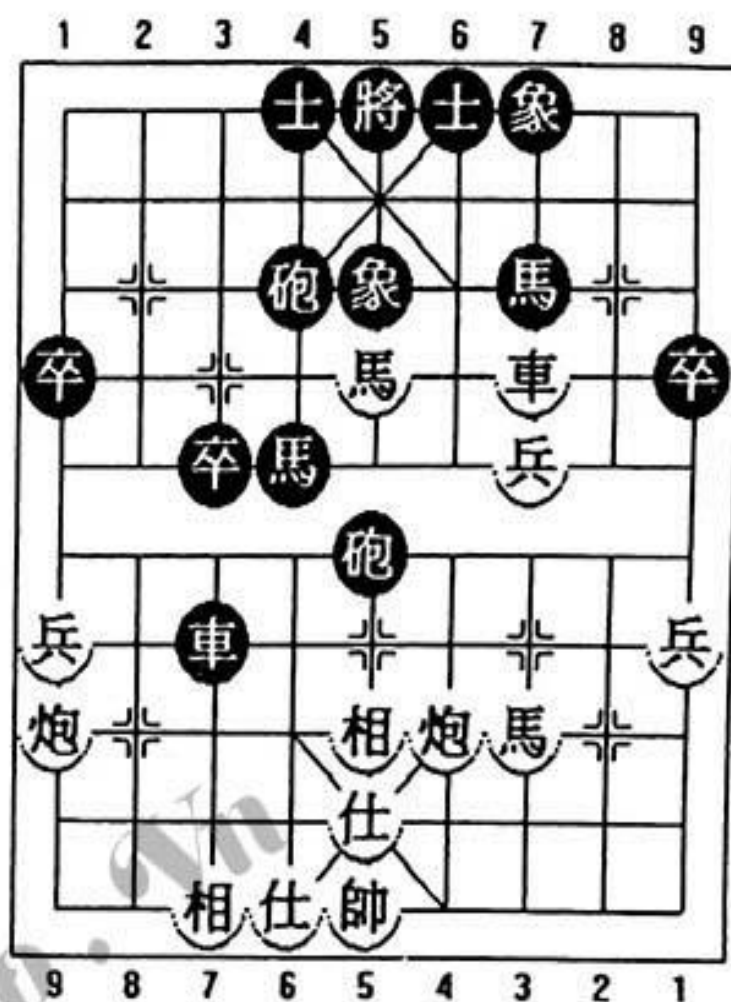
Bên Đen tiến Xe ăn Tượng, nước đi quyết đoán, dứt khoát. Bên Trắng xuất Tượng là nước đi chính xác, nếu đi 2. P9-6 thì M4.3, Đen ưu.

2... X3-2 3. M5.3 P4.7!

Đen thí Pháo nổ Sĩ, một nước hay đã được tính sẵn, do đó đã đột phá được phòng tuyến của bên Trắng.

4. Tg4.1

Nếu Trắng đi 4. S5/6 khứ Pháo thì M4.3! 5. M3.4 X2-4 6. Tg4.1 X4/1 7. Tg4/1 X4/2 tiếp theo bên Đen có nhiều loại thủ pháp tấn công như X4-6, X4-9, v.v..., Trắng không thể chống cự được.



Hình 222. Đen đi trước

4.... P4/1 5. S5/6 P5-2 6. P9-8 M4.3

Đen tiến Mã rất chính xác. Nếu tiện tay đi 6...P4-1, Trắng sẽ phản công là 7. P4.3. Nếu Đen đi tiếp 7...X2/2 khứ Pháo, thì 8. P4-5 S4.5 9. X3-8 (nếu 9. X3-4 thì P2/5), bên Đen sẽ rất khó chịu.

7. X3-8 P4-1! 8. P4.3

Bên Trắng tiến Pháo quyết tâm đánh thực hiện phản công. Ngoài ra Trắng cũng không có nước hay để đi. Nước này không thể đi 8. X8/2 ăn Pháo, nếu không thì sau khi Đen đi 8...M3.4 ăn Pháo rút chiếu Tướng, bên Trắng sẽ bị mất Xe.

8... X2/1 9. M3/5 P2/1

Bên Đen thoái Pháo, nước đi rất kinh nghiệm nhằm đơn giản hoá sự phản công của bên Trắng.

10. P4-8 X2/1 11. M5/7 X2.1 12. Tg4/1 M3.5 13. Tg4-5 P1.1 14. M3/4 X2-6 Đen thắng.

Ví dụ 2: Phá Tượng nhằm tấn công (hình 223).

Như đã nói: Tượng là quân phòng vệ mạnh nhất, tầm hoạt động rộng. Do đó, khi tấn công phải tìm cách tiêu diệt Tượng, phá vỡ hệ thống phòng thủ này.

1... Pt.4

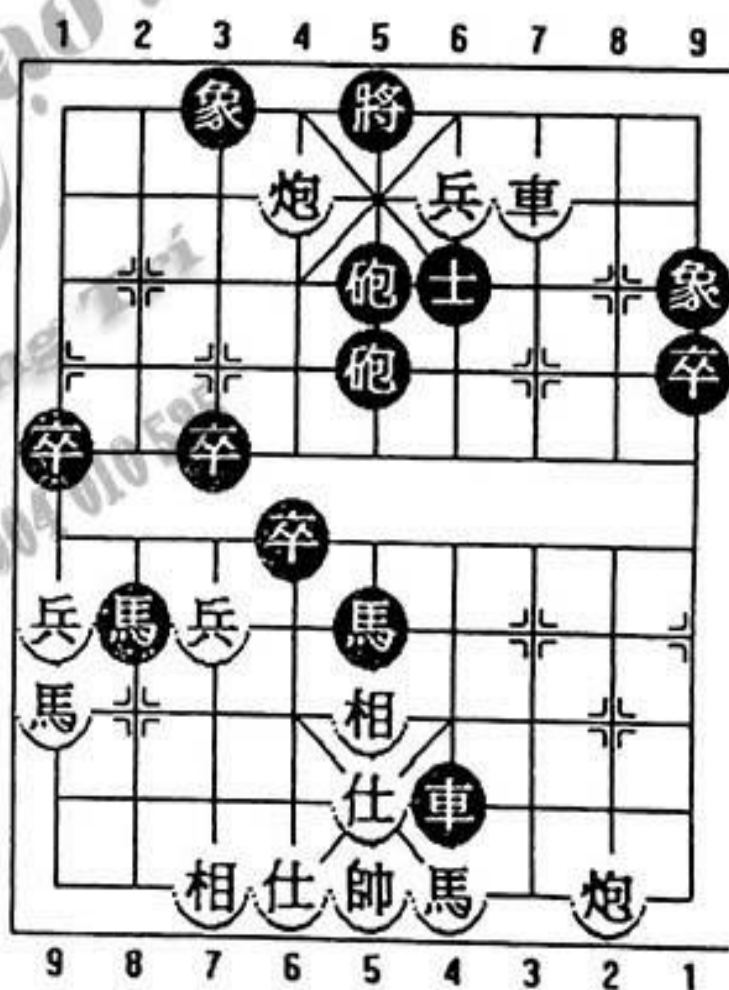
Đen quyết định dùng cảm thí pháo Phá đôi Tượng.

2. T7.5 P5.5 3. S5.6

Buộc Sĩ phải 3. S5.6, nếu đi 3. S5.4, thì sẽ thua nhanh hơn.

3...P5-1 4. S6.5 M2.3 5. Tg5-6 M5.3

Hai quân Mã này được gọi là song Mã ẩm tuyến (hai ngựa uống nước).



Hình 223. Đen đi trước

6. P6-5 P1.2 7. P2.1 Mt/1 8. Tg6-5 M3.4

Nước hay dụ Tượng Đen xuất cung để hạ chiếu hết bằng thế tiên Mã hậu Pháo.

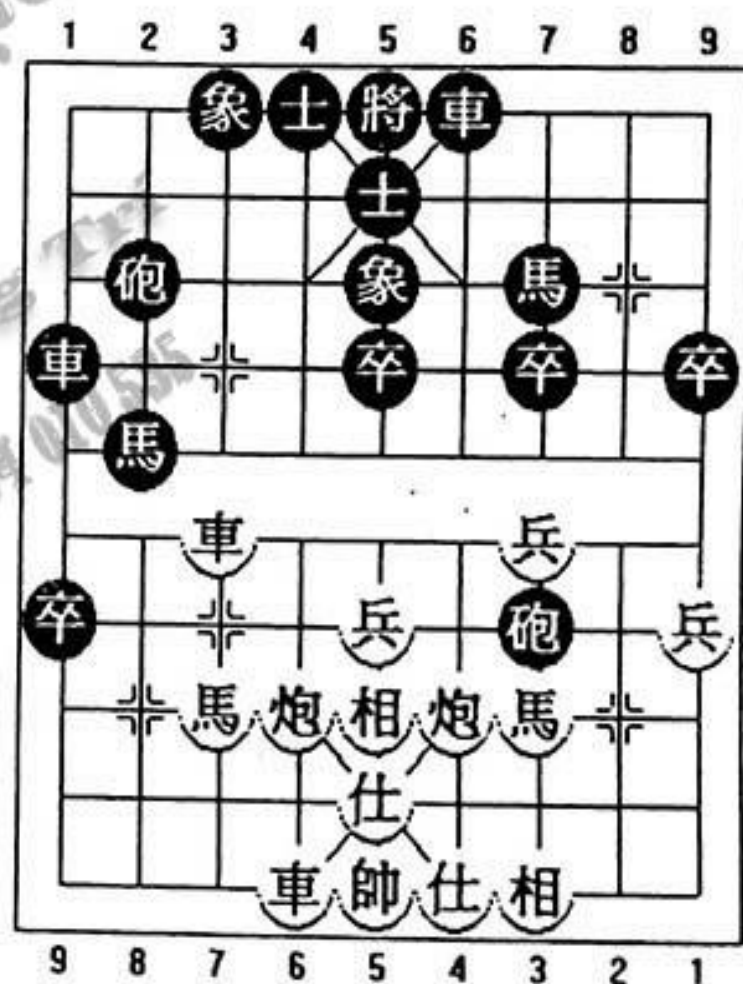
9. Tg5-6 M1.2 Đen thắng.

Ví dụ 3: Lấy một Xe đổi hai, phá Tượng tấn công.

Tình huống ván đấu giữa Lý Vọng Tường (Hồ Bắc) - Ô Chính Vĩ (Thượng Hải), giải cá nhân toàn quốc năm 1986. Như thế cờ ở hình 224, các quân mạnh của hai bên tương đương, thế trận bên Trắng chắc chắn, còn bên Đen được bù đắp bằng quân Tốt qua Hà, hai bên đều có thể đánh. Trong ván đấu, bên Trắng đổi Pháo hóa giải, còn bên Đen tham ăn Xe Trắng, dẫn đến bất lợi. Sau đó bên Trắng khéo léo chuyển quân, cuối cùng đoạt thế giành được thắng lợi.

1.P6.1 P2-4?

Bên Trắng đổi Pháo là nước đi rất hay nhằm mở thông đường cho Mã cánh! Bên Đen bình Pháo đánh Xe (tham ăn Xe Trắng), tạo điều kiện cho bên Trắng thừa cơ một Xe đổi hai (Pháo, Mã), chiếm thế chủ động tấn công. Do đó nước đi của Đen không có hiệu quả. Đen nên đi 1...P7-4 thì 2. X6.3 (nếu 2. M3.4 thì 2...X6.5 3. X7-4 P4-9 Đen nhiều Tốt, thế trận có lợi khi chuyển về tàn cuộc) 2...X6.4 3. M3.4 X6-3 bên Đen đủ sức đối kháng.



Hình 224. Trắng đi trước

2. P6-3 M2/4 3. X6.6 X1-4 4. P3-9

Trải qua mấy nước, bên Trắng đã chuyển các quân của mình đến các vị trí đẹp, thế cờ của Trắng đã ưu thế hơn Đen.

4...X6.4 5. M3.4 X6-8 6. M4.3 X4-1 7. P9-8 T5.3

Bên Trắng nhảy Mã lên ăn Tốt đe dọa dùng Mã đổi song Tượng. Bên Đen bay Tượng mặc dù tạm thời có thể chống cự nhưng các quân bị phân tán nên thế cờ vẫn bất lợi. Nếu đi X8-2 sẽ tốt hơn nước đi trong ván đấu.

8. P8.2! T3/1 9. P8/5 B5.1 10. P8.5! X8/1 11. B3.1

Mấy nước điều Pháo của bên Trắng khá lắt léo, buộc Xe Đen phải nhường “con đường” tuần Hà quan trọng, rồi tiến Tốt 3 qua Hà (tham gia tấn công), thế cờ dần dần trở lên tốt hơn. Bên Đen không có nước đi nào tốt hơn là phải thoái Xe. Nếu đi 11...B5.1, thì 12. P8-5 bên Đen không dễ chống đỡ. Tất nhiên Đen có thể lựa chọn (A) 12...T3.5 13. M3.5 X8-5 14. M5.3 Tg5-6 15. B5.1 X5-3 16. X7-6, Trắng thí quân có thể công (B) 12...P4-5 13. M3.5 T3.5 14. B5.1 Trắng ưu. (C) 12...S5.6 13. P4-3 X1-7 14. P3.4 X8-5 15. X7-5 Trắng ưu thế.

11....X1.6 12.S5/6 X1/5 13.P8.1 X8.4 14.P4.3! P4.2 15.X7.2! P4-6

Thế trận của Đen ở thế yếu hơn nhưng cũng rất kiên trì phòng thủ bằng cách đổi quân để giảm nhẹ sức ép.

16. B3-4 B5.1 17. B4-5 B5-6 18. M7.6!

Bên Trắng bình Tốt vào trung lộ là nước đi chặt chẽ có lực, không để cho Xe tuần Hà của bên Đen điều sang cánh trái, sau đó lại nhảy Mã đến cánh trái nhằm đe dọa tấn công vào các điểm yếu của Đen.

18... M7/6 19. X7.1 M6.8 20. M3.1! X8-7

Bên Trắng đi **19. X7.1** rồi tiến Mã chuẩn bị “ngọa tào”, phát động tấn công. Đại quân bên Trắng đã qua Hà, bên Đen đã không dễ chống lại sự tấn công mạnh mẽ của Trắng. Bên Đen bình Xe không cho “Mã ngọa tào” là nước đi chính xác. Nếu Đen đi **20...X1-5** ăn Tốt giữa, thì **21. M1.3 Tg5-6 22. X7-1** tiếp theo bên Trắng có nước rất hay đó là **P8.2** chắc chắn Trắng thắng.

21.P8.2 M8.6 22.X7.2! M6.5

Trắng thí Tốt, “chém” Tượng, đánh Pháo phá phòng tuyến phòng thủ của bên Đen, là nước hay để tấn công.

23.X7/2 M5/4 24.M1.3 Tg5-6 25.M3/5! Tg6-5 26.X7/1 X1-7 27.M6.4 S5.6 28.P8.1 S4.5?

Bên Đen lên Sĩ, dẫn đến thua nhanh, nên đi **T1/3**, còn có thể phòng thủ được.

29.X7.3 S5/4 30.X7-6 Tg5.1 31.X6/2 T1/3 32.P8/4 Trắng thắng.

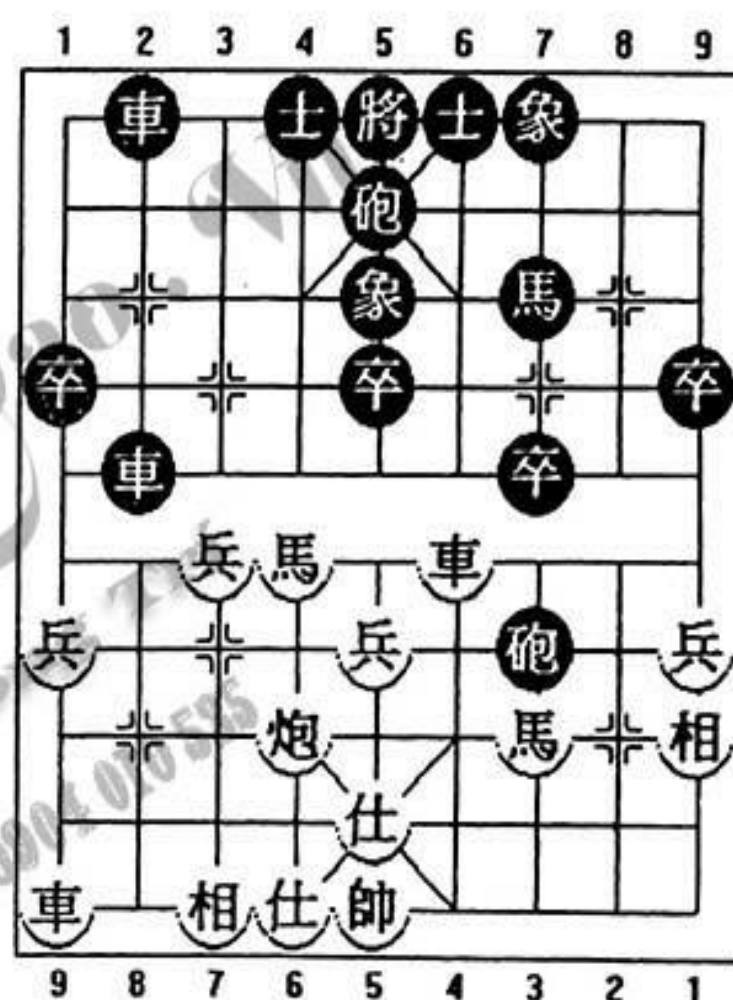
Ví dụ 4. Thí Mã, vận dụng Xe Pháo tấn công chiếu hết.

“Khuyết Tượng sợ song Pháo, tìm cơ để đổi Pháo” là một

câu ngạn ngữ trong Cờ Tướng. Trong quá trình ván đấu, một bên khi bị khuyết Tượng, thì Pháo của đối phương sẽ tỏ ra càng có uy lực. Ví dụ dưới đây sẽ chứng minh điều đó.

Tình huống ván đấu giữa Bốc Phong Ba (Liêu Ninh) - Lý Lai Quân (Hà Bắc) ở giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1991.

Như thế cờ ở hình 225, nước đi trước bên Trắng đi X2-4, chuẩn bị thoái Xe tróc Pháo Đen. Nếu bên Đen chạy Pháo, bên Trắng có nước đi X4.3 tróc Mã. Bên Đen sẽ bất lợi. Nhưng Lý Lai Quân (Đen) đã thí Mã trái, sử dụng Xe và song Pháo thực hiện tiến công, tạo ra một bức tranh sinh động thí quân tấn công chiếu hết, Đây là một tình huống kinh điển.



Hình 225. Đen đi trước

1...X2.5!

Dùng Xe đẹp đổi Xe xấu dường như trái với lý luận Cờ Tướng. Tuy nhiên, sau khi đổi Xe làm suy yếu sức mạnh phòng thủ cánh trái của bên Trắng, tạo cơ sở cho việc tiến công về sau của Đen. Đây là nước đi khá hay.

2. X9-8 X2.9 3. T7.9

Bay Tượng biên tạm tránh mối đe dọa của đối phương. Nếu Trắng đi 3. X4/1 “tróc” Pháo, thì X2-3 ăn Tượng 4. X4-3 X3/4 5. M6/5 (nếu 5. M6/4 thì P5-2, tiếp theo có P2.5 trói quân, Đen ưu) 5... P5-2 6. Tg5-4 (nếu 6. P6-8 thì X3.2 tróc đôi, ăn được quân) 6...P2.8 7. Tg4.1 X3-8 bên Đen thí quân có thể công.

3....P7-1!

Bình Pháo đánh Tốt, nước đi có lực, bắt đầu thực hiện chiến thuật thí quân.

4. X4.3

Trắng đã đánh giá thế trận, sai lầm có tính chất chiến lược khi thực hiện 4. X4.3. Ngoài ra Trắng còn có hai cách đi khác như sau: (1) 4. M6/7 X2/3 5. M7.9 (nếu 5. X4.3 thì P1/1 6. X4-3 P5-3 thế cờ bên Đen khá đẹp) 5...P5-1, nếu 5...P5-3 thì 6. B7.1 X2-1 (nếu 6...T5.3, thì sau khi 7. X4.3 lại X4-7) 5...B7.1 6. X1.1 B7.1, Tốt Trắng qua Hà, ưu thế hơn, 6. X4.2, còn có thể đối kháng được. (2) 4. B7.1, tiến Tốt qua Hà duy trì thế trận, tạo ra tình huống phức tạp, nếu Đen 4...P5-2 thì 5. B7-8, thắng thua khó đoán được.

4... X2/2!

Một nước cực kỳ quan trọng quán triệt chiến thuật thí quân.

5. X4-3

Cho dù Trắng có đi nước đi đối phó kiên cường nhất là 5.

B7.1, cũng khó tránh khỏi thế cờ yếu hơn, thì Đen đi tiếp 5...P5-2 6. B7-8 (nếu 6. X4-3 thì P2.4 7. T9/7 P1.3 8. T1/3 X2.2 9. T3.5 P2.3, tiếp theo Đen có nước đi P2-4, thế tấn công mạnh mẽ) 6...P2.1, rồi X2-1 ăn được Tượng, chiếm ưu.

5... P5-2! 6. M6.7 P2.5 7. X3.1 S4.5!

Lên Sĩ, tăng cường phòng thủ trung lộ, lại khiến cho Xe Trắng không thể tăng viện, thế công của bên Đen mạnh mẽ không thể chống đỡ được.

8. X3-4 X2-1 9. Tg5-4 P2.3 10. Tg4.1 P2/1! 11. Tg4.1 X1-3!

Trắng bắt buộc phải lên Tượng, nếu đi 11.Tg4/1, Đen vẫn đi 11...X1-3, thế cờ của Trắng lập tức bị vỡ. Đen bình Xe để đánh, Tượng Trắng đã bị nguy hiểm.

12. T1/3 P1.1 13. T3.5 X3/1! 14. M7.5

Trắng kiên cường phòng thủ, tiến Mã ăn Tượng giữa. Nếu đi 14. X4/5 bảo vệ Tốt, thì Đen B7.1, Trắng không có nước cờ hay để đánh, khó tránh khỏi thua cờ.

14....X3-5 15. M3/4 X5-8 16. M5.7 Tg5-4 17. M7/6 Tg4-5 18. M6.7 Tg5-4 19. M4.6 X8.1 20. Tg4/1 X8.1 21. Tg4.1

Nếu đi 21. Tg4/1 thì P1.2 22. M6/8 X8.1 “chiếu hết”.

21... X8/1 22. Tg4/1 X8-5

“Chém” Tượng Trắng, dọa ăn Pháo Trắng, bên Đen đã nắm chắc phần thắng.

23. M7/6 Tg4-5 24. M6.7 Tg5-4 25. M7/6 Tg4-5 26.
M6.7 Tg5-4

Bên Trắng “một chiếu Tướng, một ăn quân” là phạm luật,
đành phải thay đổi nước đi.

27. Tg4/1 X5-8 28. M7/6 Tg4-5 29. Tg4-5 P2-3!

Bình Pháo “chiếu hết”, một đòn quyết định.

30. S5.4 P1.2 31. S6.5 P3.1 32. M6/8 X8.2 33. S5/4 P3-6!

Bên Đen tấn công chiếu hết rất mạnh mẽ, ăn được Xe,
chắc chắn thắng. Do vậy bên Trắng xin thua.

đ. Phá Sĩ.

Sĩ là quân cận vệ của Tướng, tầm hoạt động quanh trong
cung Tướng. Khi mất Sĩ thì Tướng mất hàng rào bảo vệ.

Khi có thời cơ dùng Pháo, Xe, Mã tiêu diệt Sĩ. Tướng mất
Sĩ khó an toàn khi chống lại song Xe. Bên đã đánh “què” được
Sĩ thường ít đổi Xe và tìm cách để uy hiếp Tướng đối phương.

Ví dụ :Hình 226.

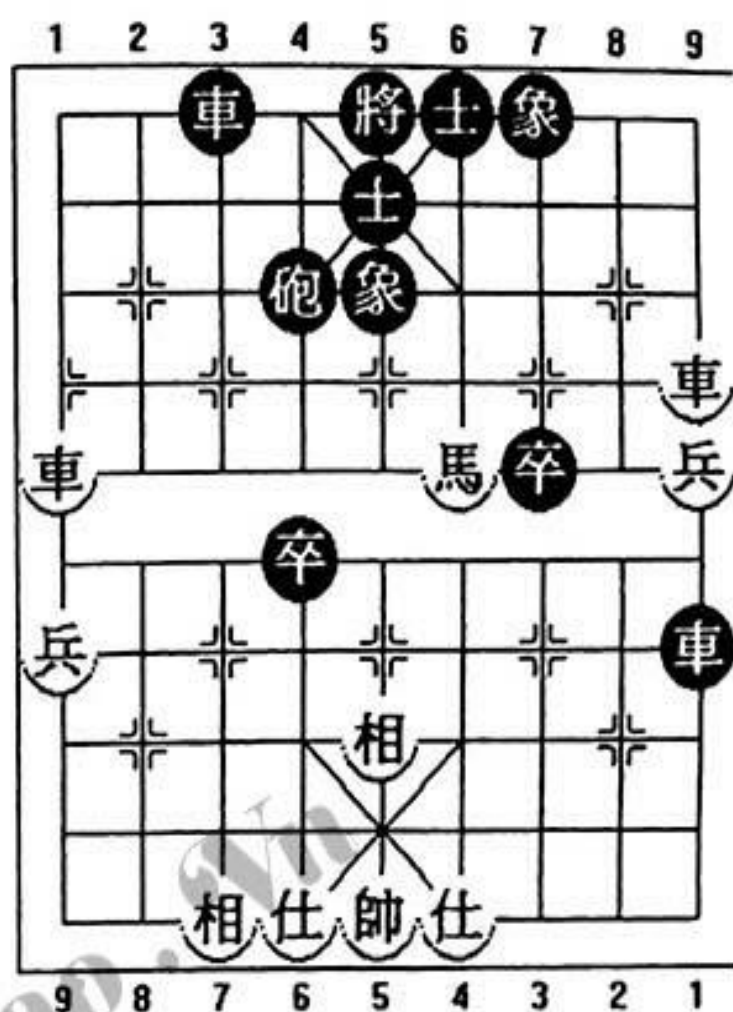
Thế cờ này bên Đen đến lượt đi của mình đã dũng cảm
tiêu diệt Sĩ của Trắng để tạo thế tấn công.

1... P4.7 2. X9.1

Bên Trắng tìm cách đổi bớt Xe để cứu nguy tình thế
nhưng không kịp.

2...X3.8 3. B1-2 X9-8 4. B2-3 P4-6 5. X1-7 X3-4 6. X7-
6 P6-3 7. T5/3 X8.3 Đen thắng.

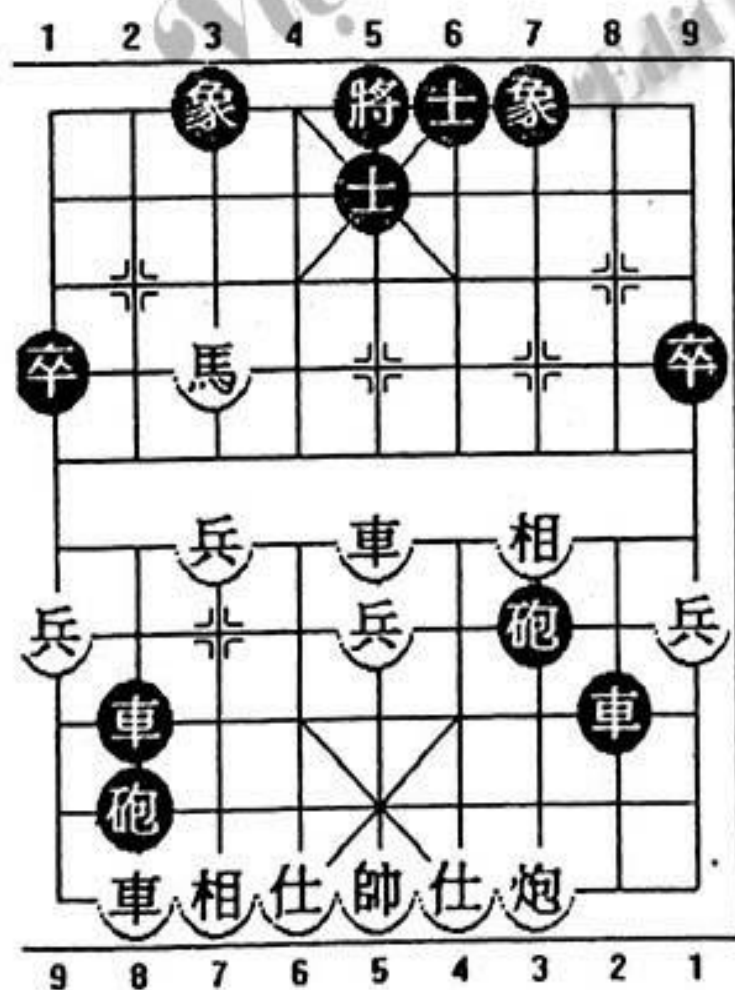
Nội dung phần này chúng ta có thể tham khảo ở các phần chiến thuật thí quân ở trên. Vì mục tiêu thí quân thường là thí Phá Sĩ để tạo ra các cuộc tấn công vào Tượng đối phương. Nhưng sự thí quân này đòi hỏi phải có sự đánh giá thế cờ chính xác và tính toán đầy đủ các biến thế chuẩn xác khi tiến hành thí quân.



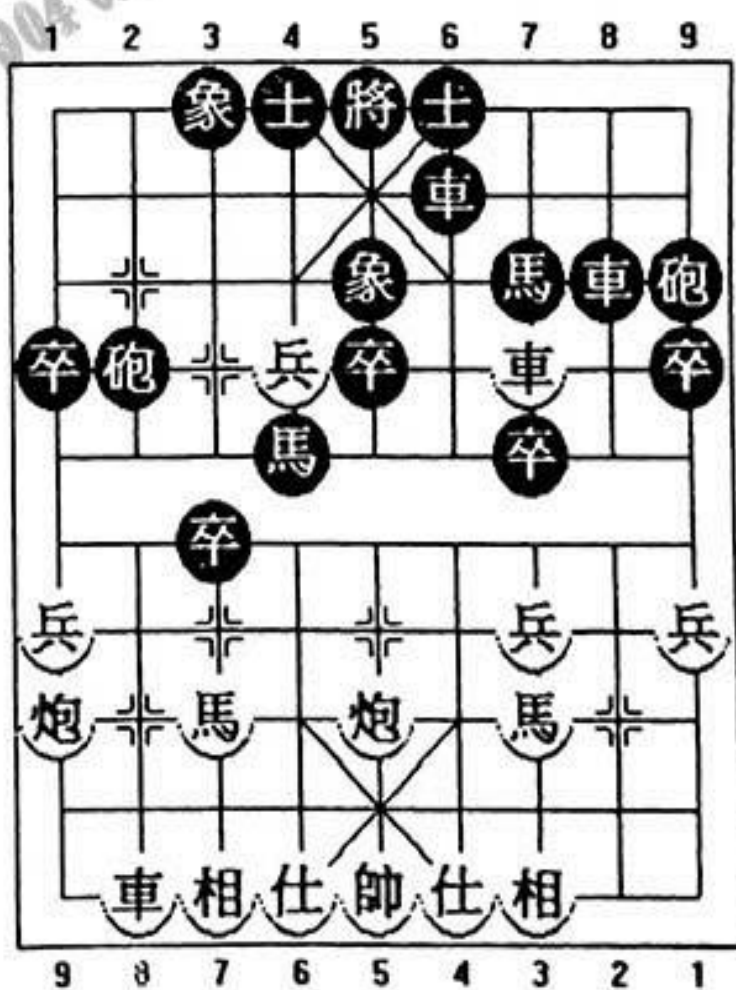
Hình 226. Đen đi trước

16. Bài tập chiến thuật.

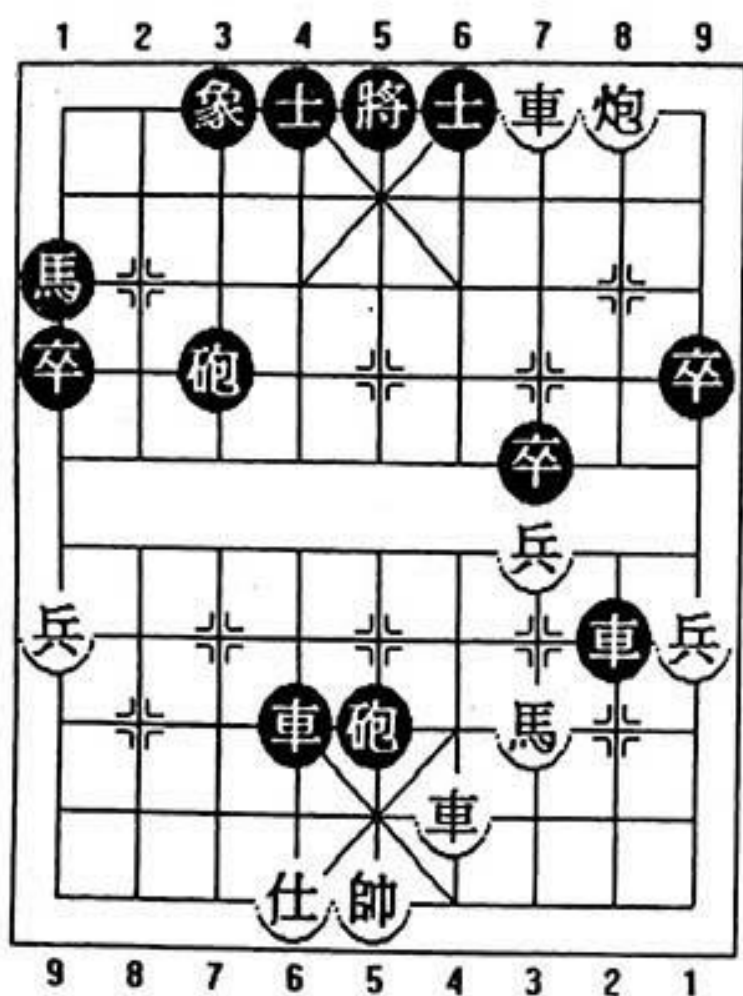
Hãy vận dụng các kiến thức cơ bản về chiến thuật và giải các bài tập đánh thắng cho bên đi trước.



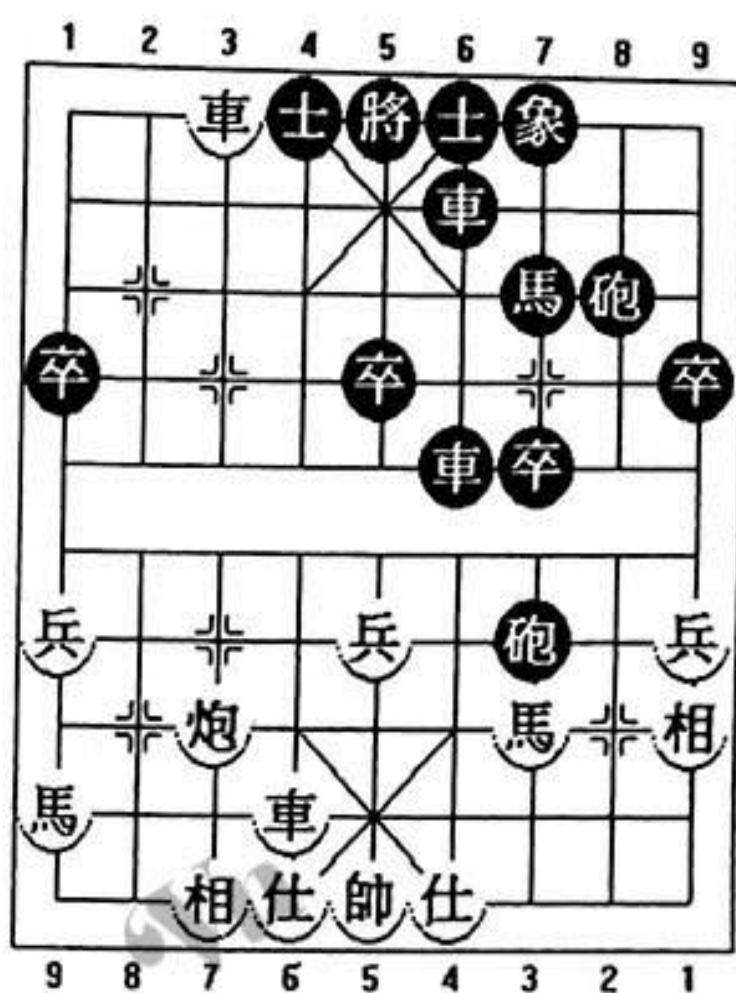
Bài 61 - Hình 227
Đen đi trước



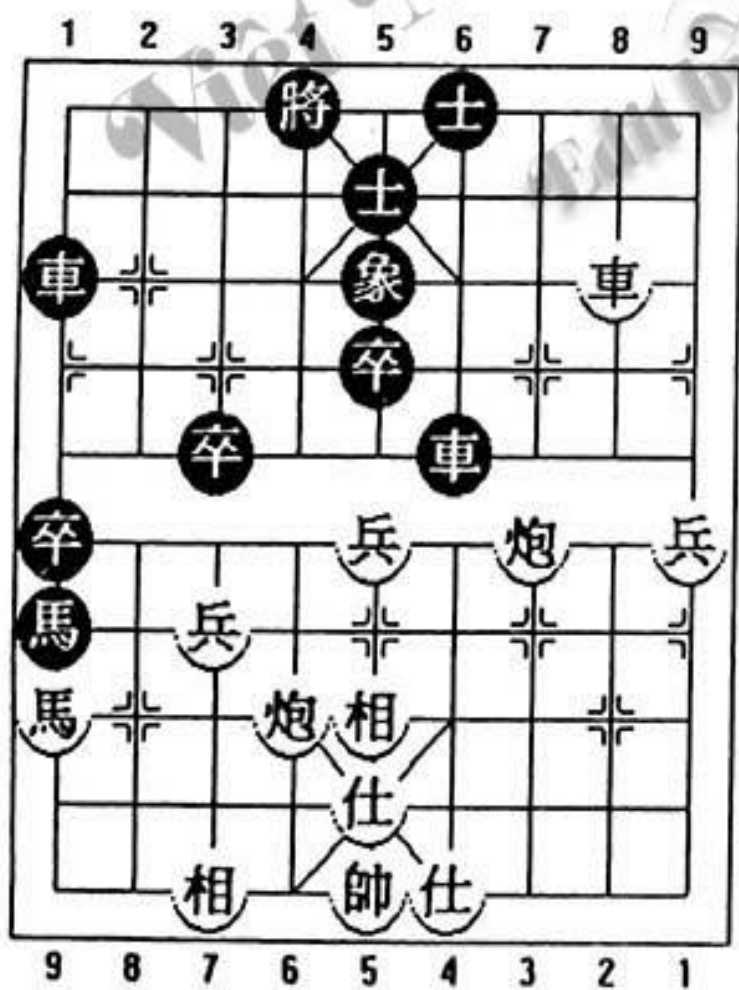
Bài 62 - Hình 228
Trắng đi trước



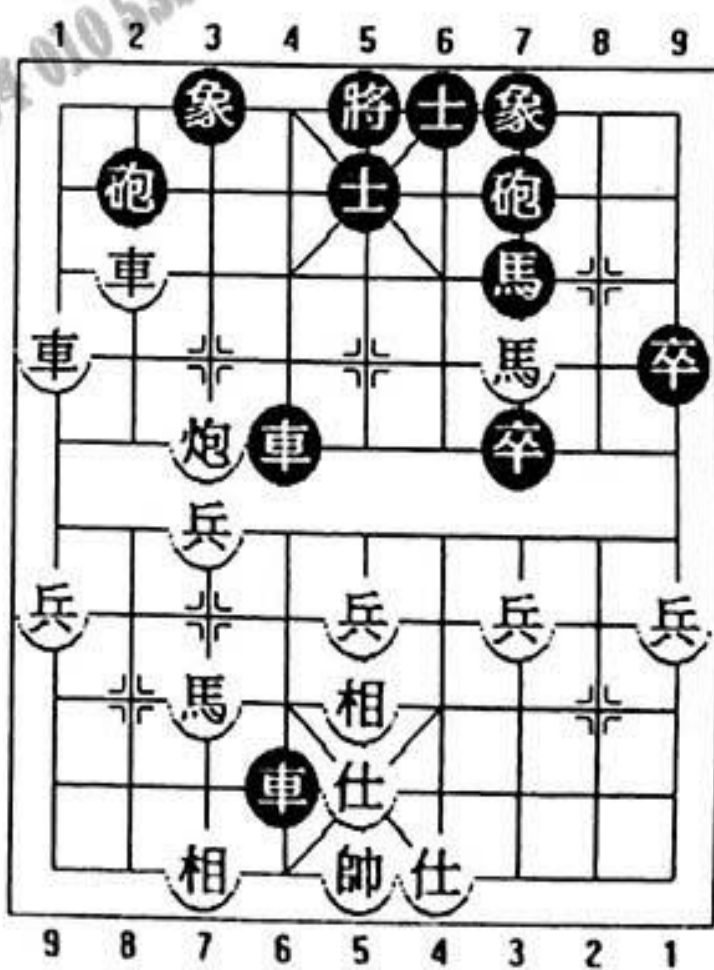
Bài 63 - Hình 229
Đen đi trước



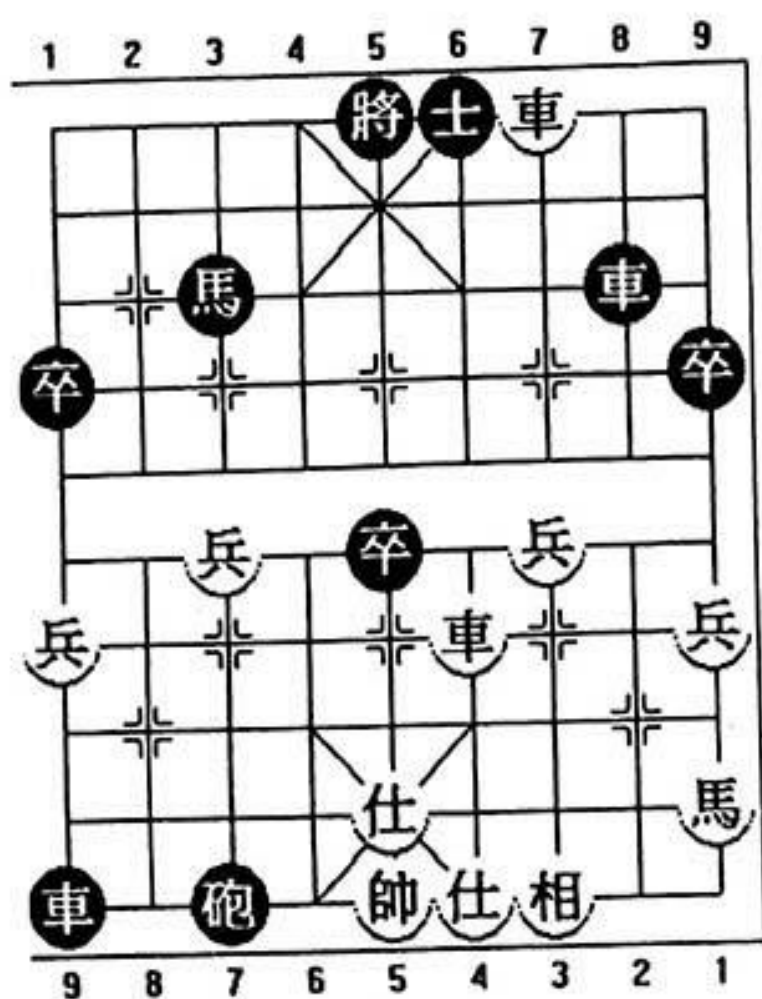
Bài 64 - Hình 230
Đen đi trước



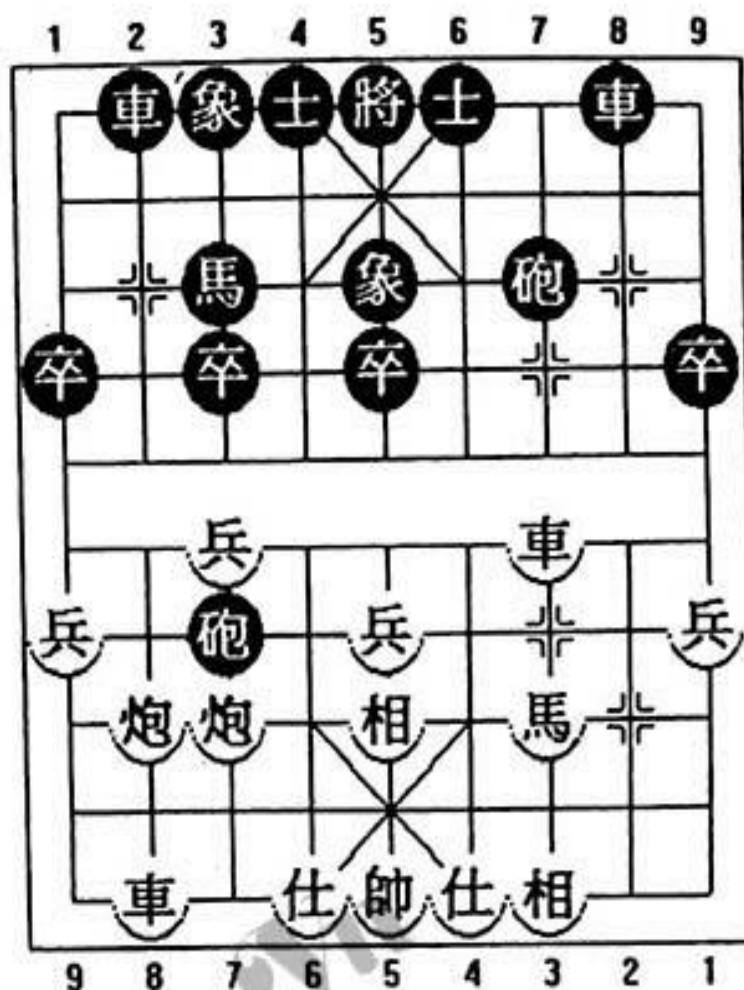
Bài 65 - Hình 231
Trắng đi trước



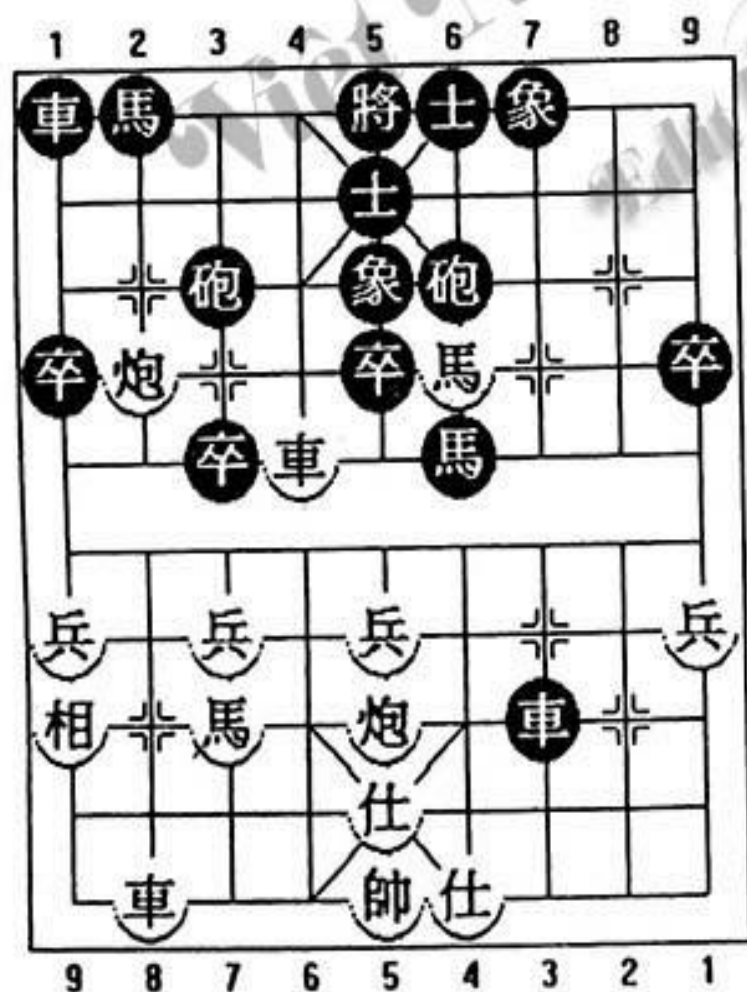
Bài 66 - Hình 232
Đen đi trước



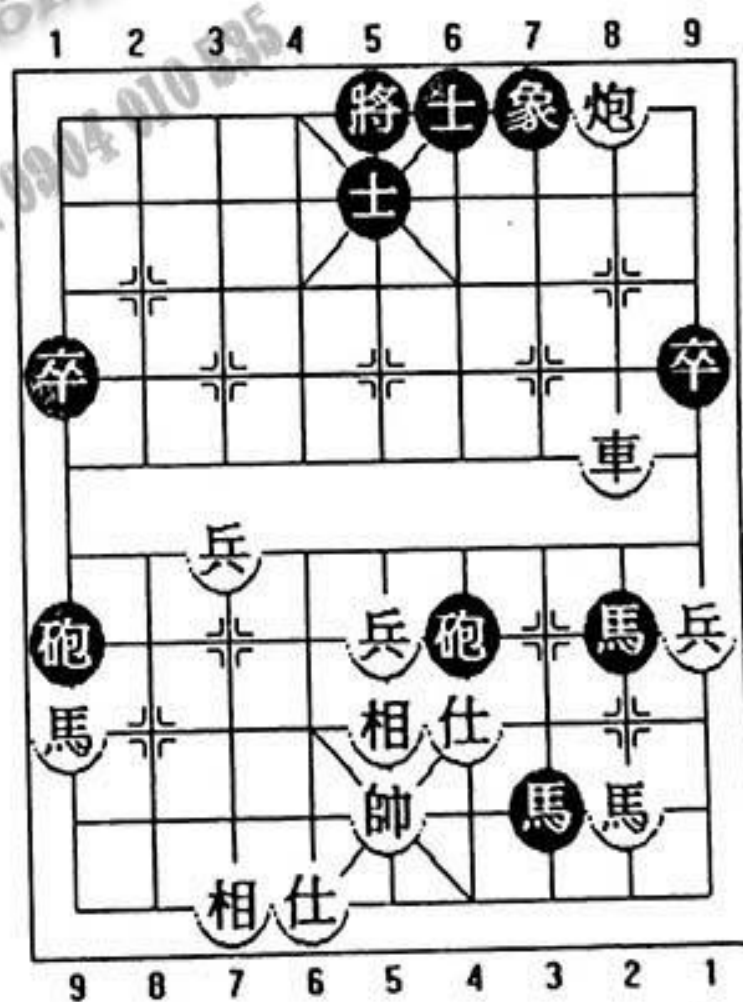
Bài 67 - Hình 233
Đen đi trước



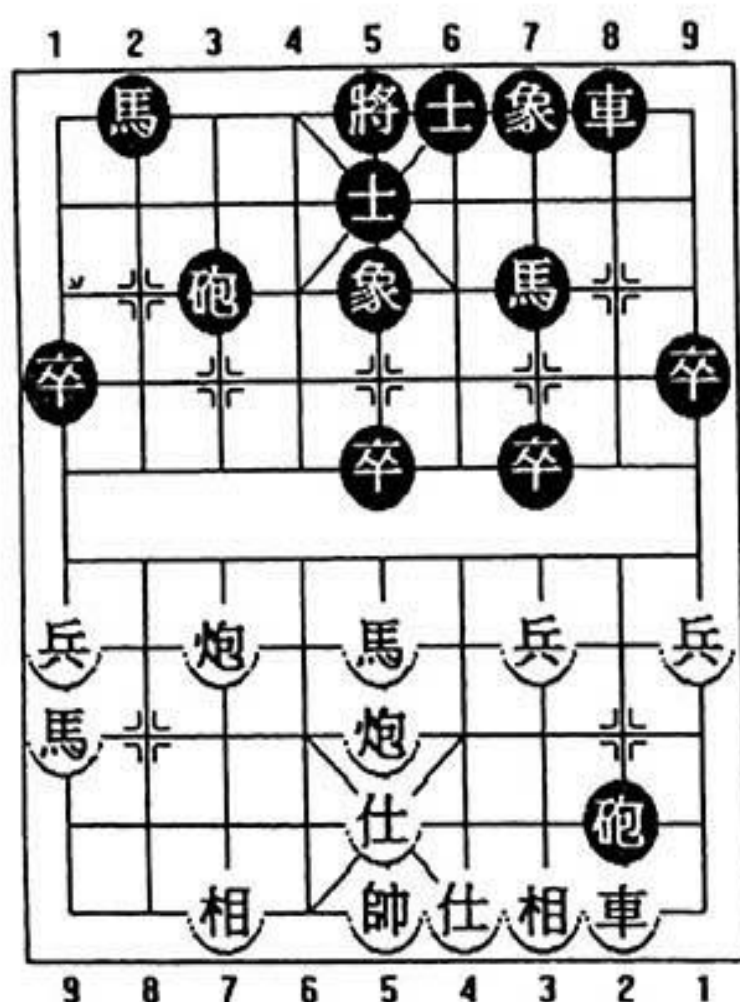
Bài 68 - Hình 234
Đen đi trước



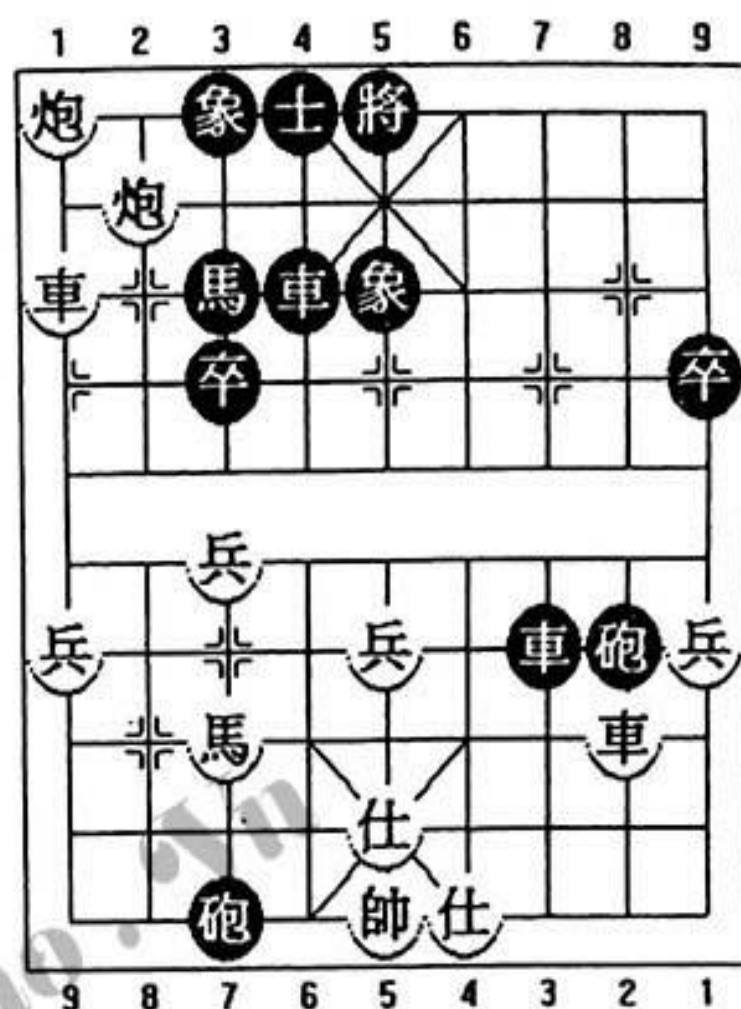
Bài 69 - Hình 235
Trắng đi trước



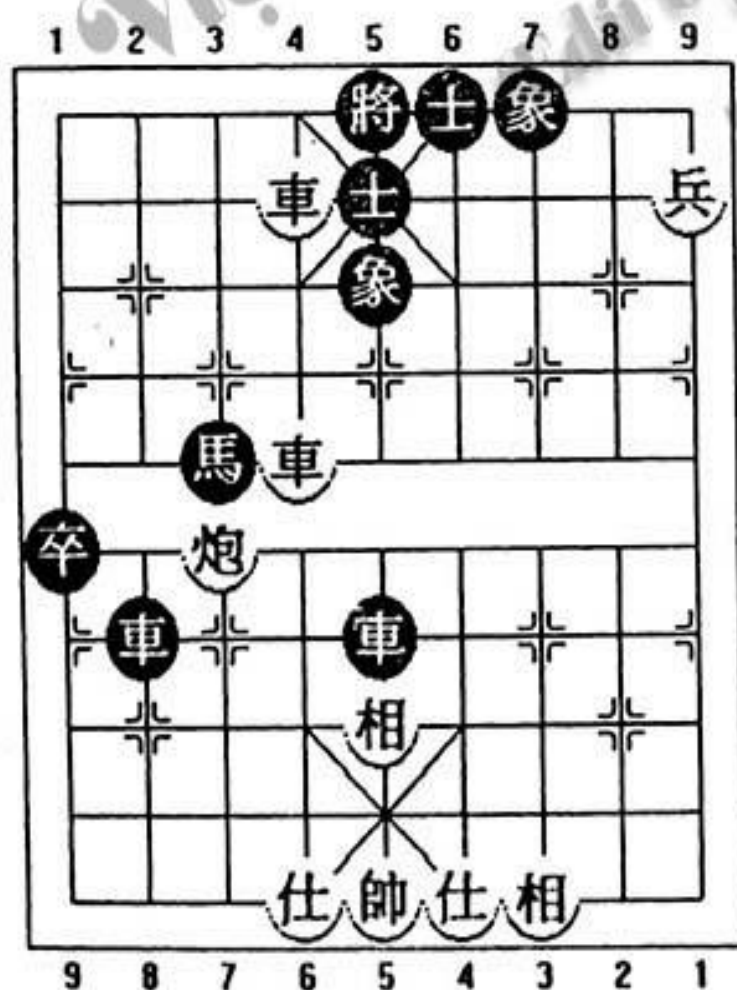
Bài 70 - Hình 236
Đen đi trước



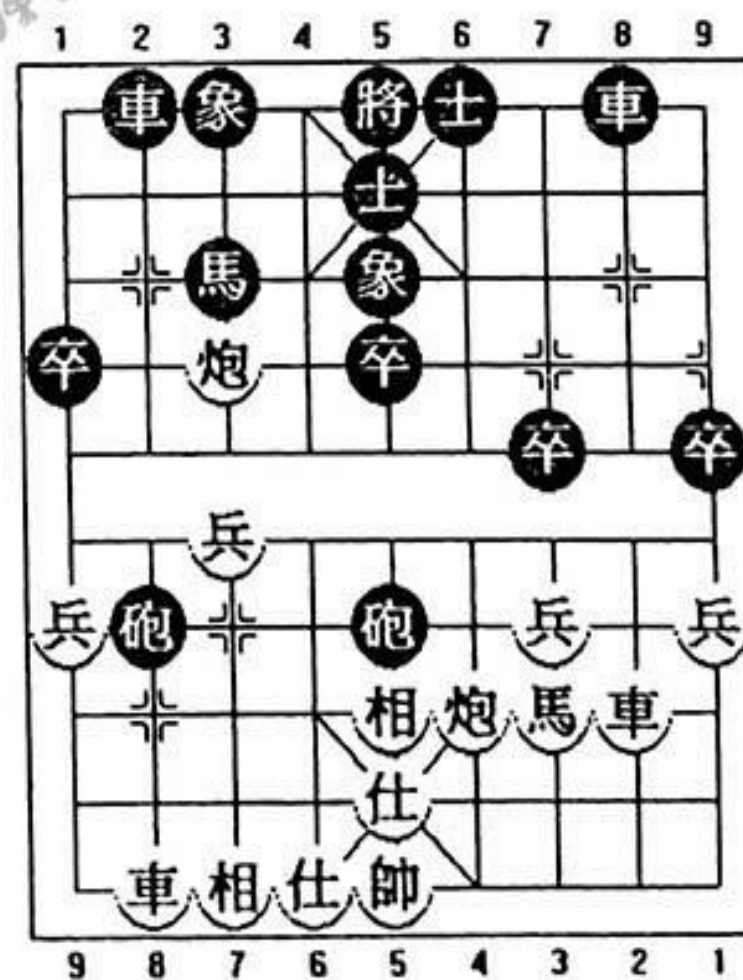
Bài 71 - Hình 237
Trắng đi trước



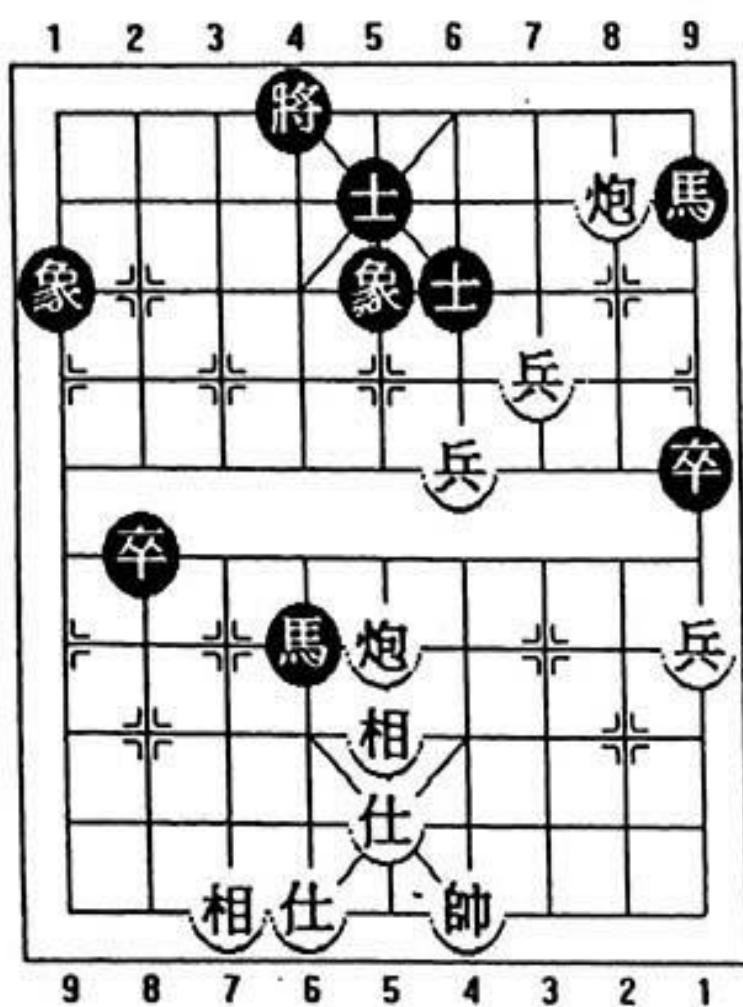
Bài 72 - Hình 238
Đen đi trước



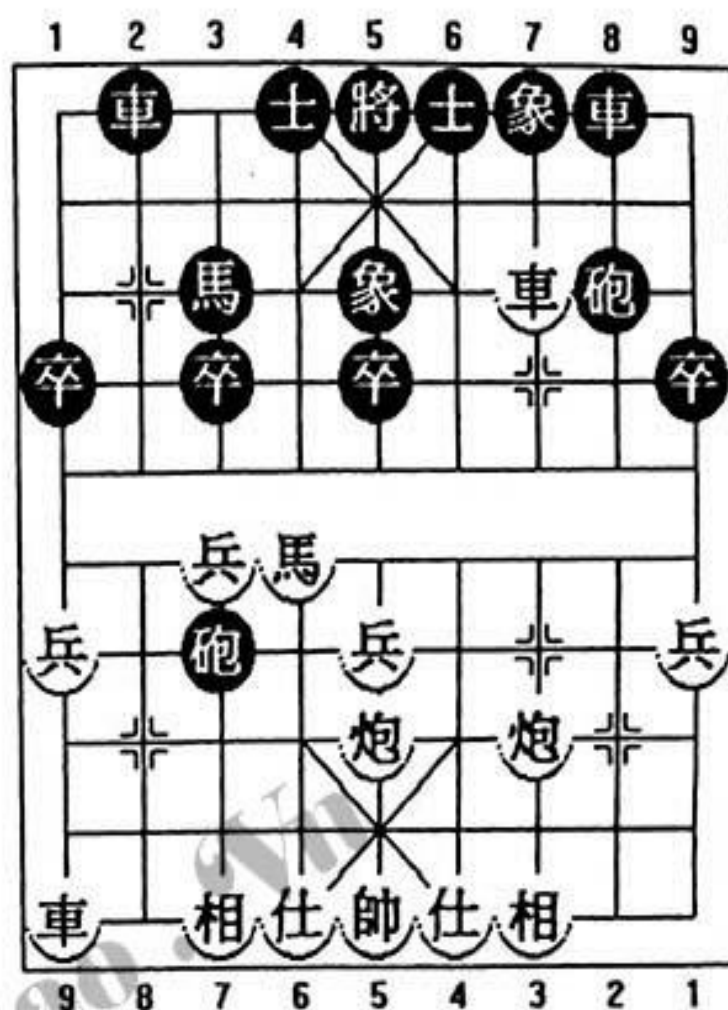
Bài 73 - Hình 239
Trắng đi trước



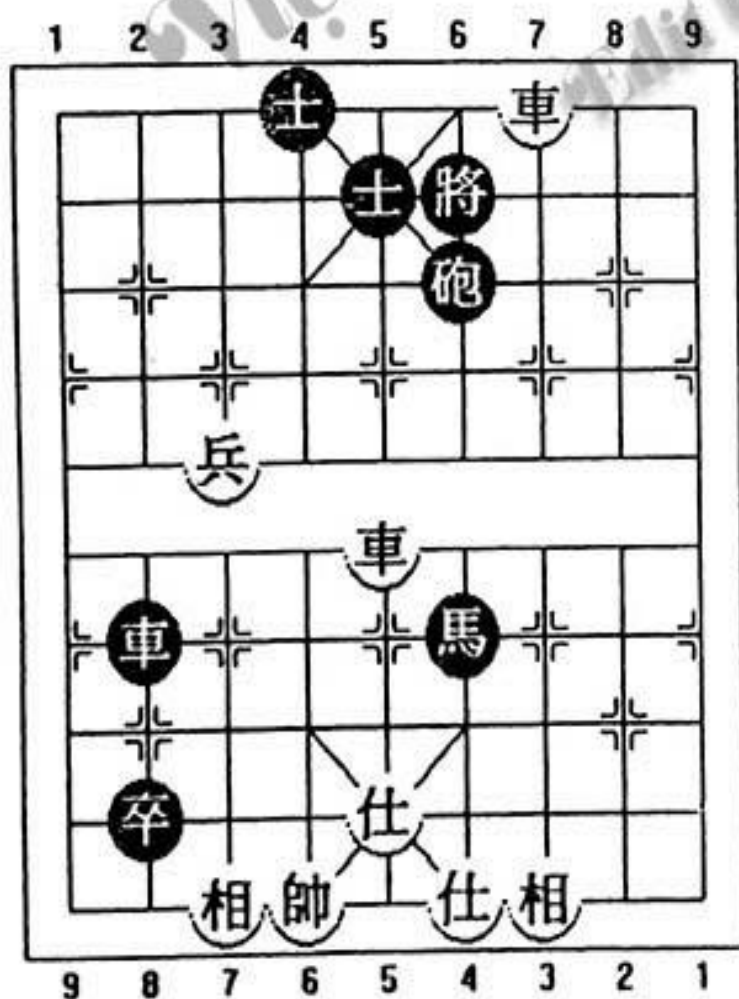
Bài 74 - Hình 240
Đen đi trước



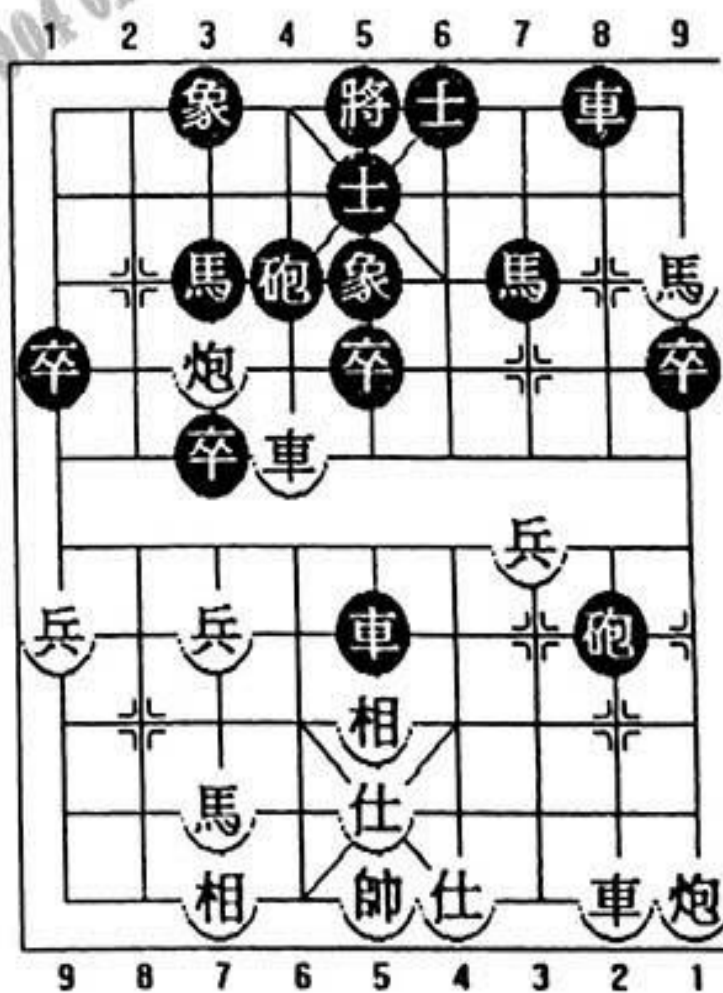
Bài 75- Hình 241
Trắng đi trước



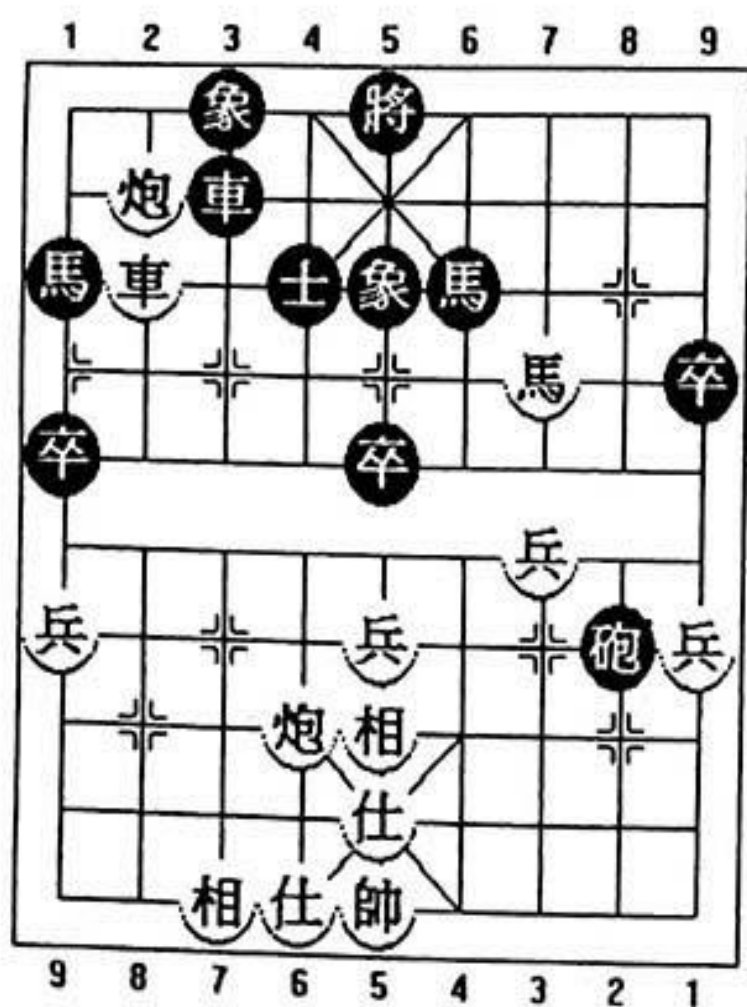
Bài 76 - Hình 242
Đen đi trước



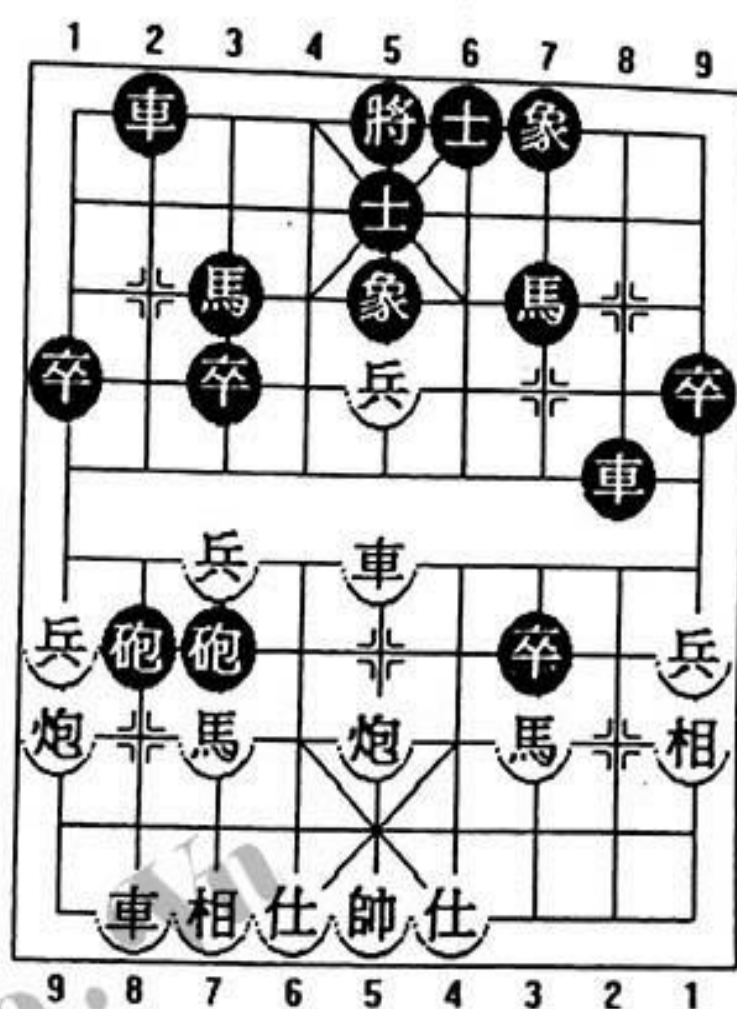
Bài 77 - Hình 243
Đen đi trước



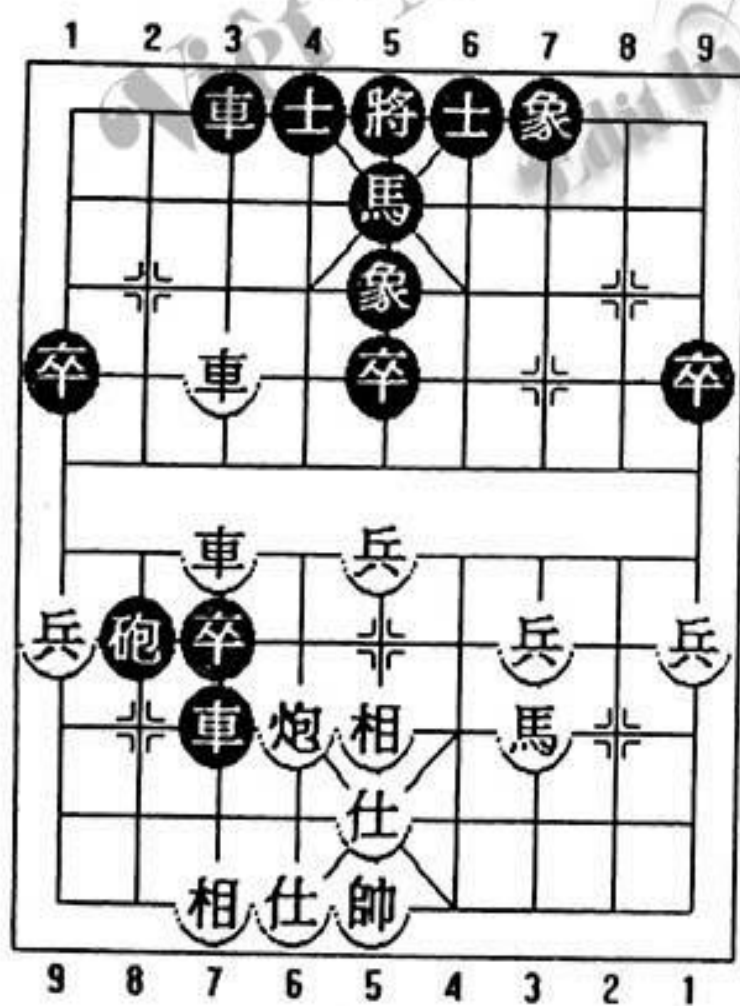
Bài 78 - Hình 244
Đen đi trước



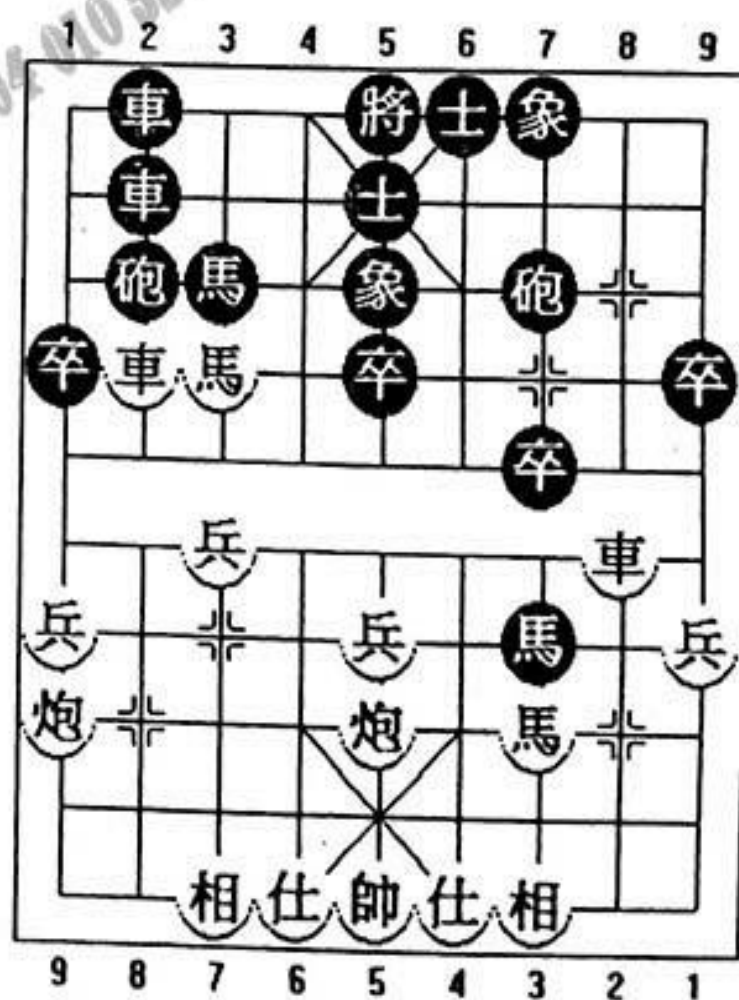
Bài 79- Hình 245
Trắng đi trước



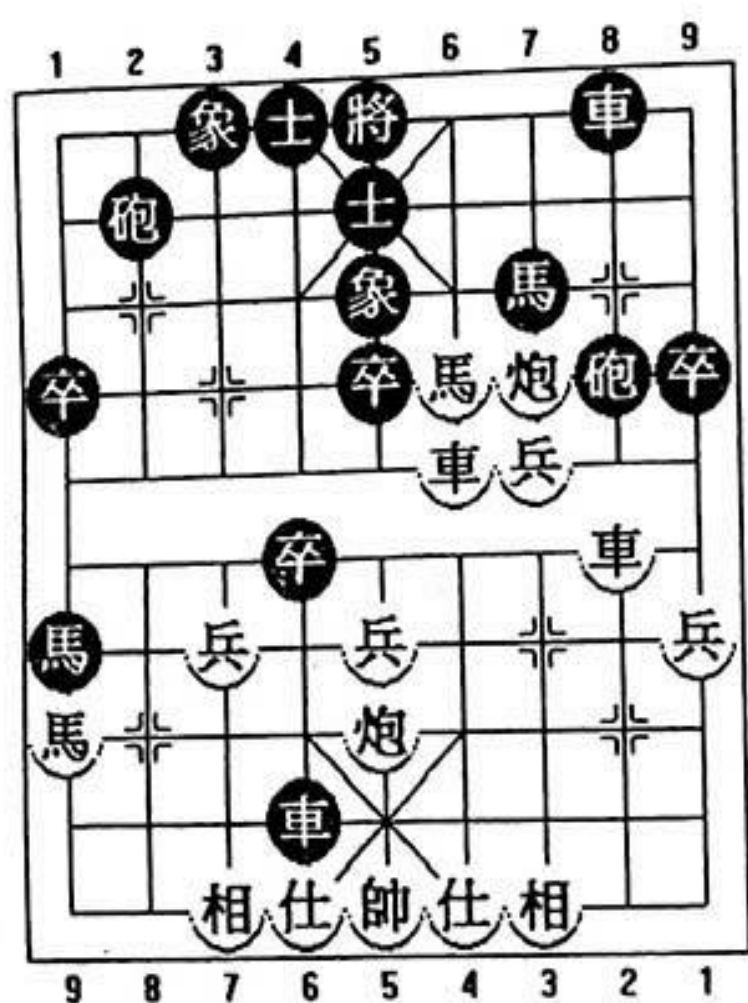
Bài 80 - Hình 246
Trắng đi trước



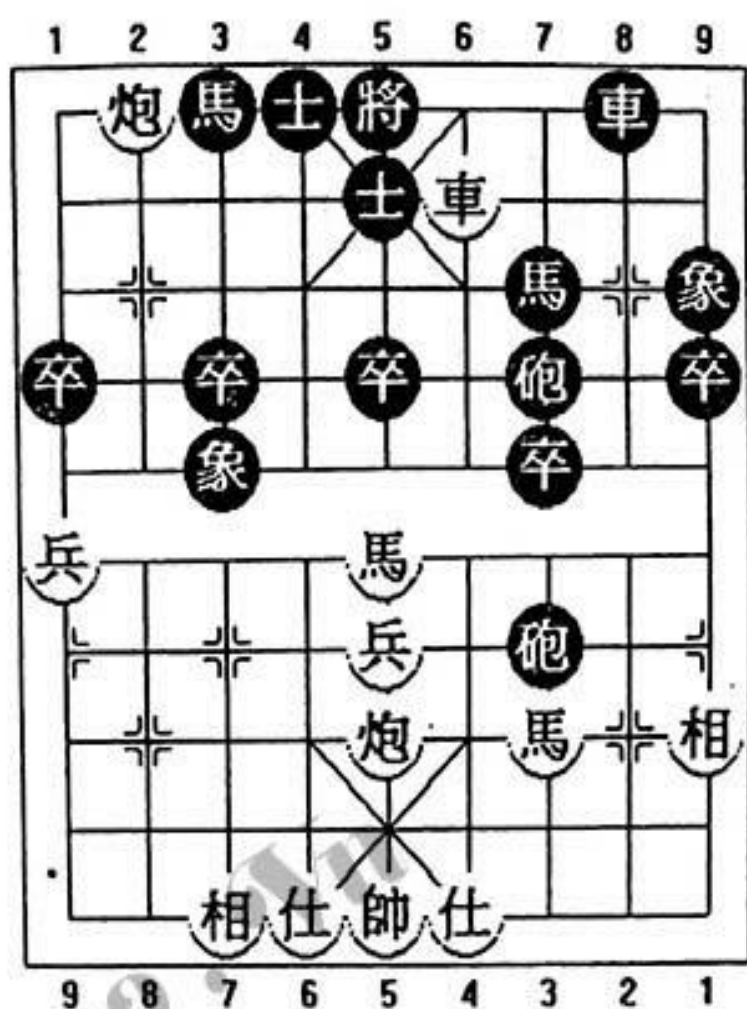
Bài 81 - Hình 247
Trắng đi trước



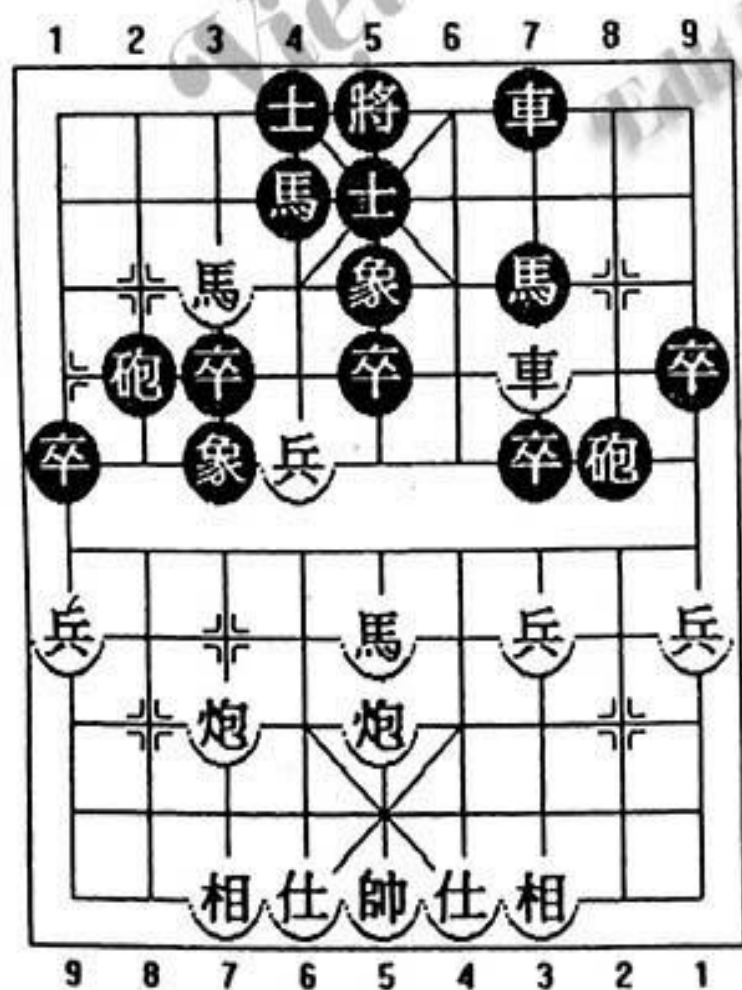
Bài 82 - Hình 248
Trắng đi trước



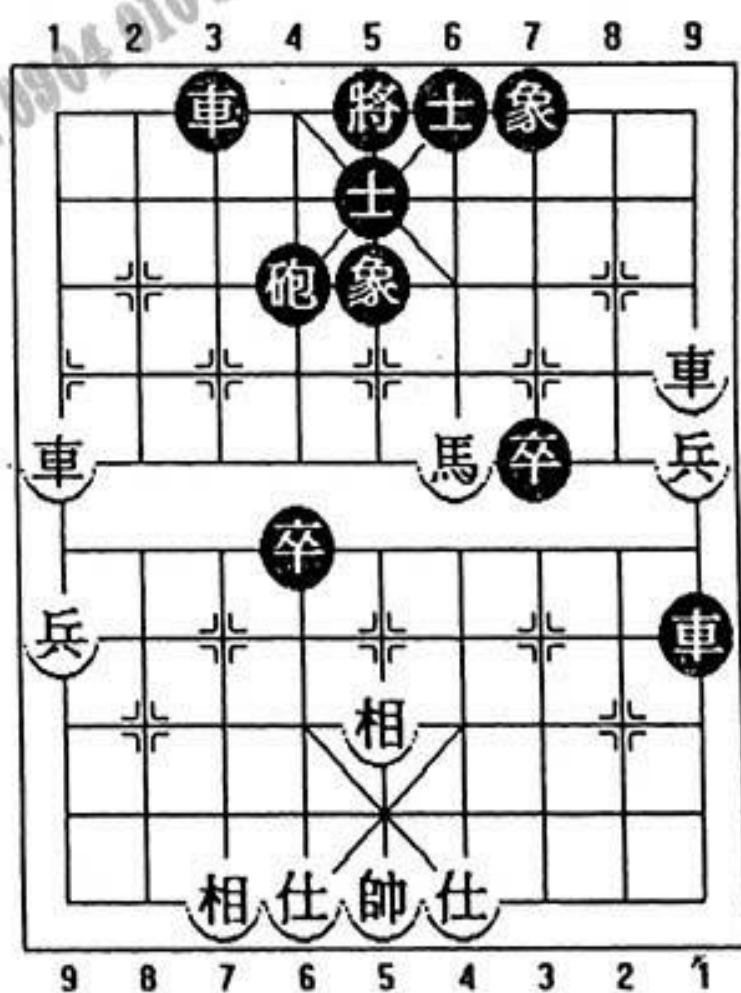
Bài 83- Hình 249
Trắng đi trước



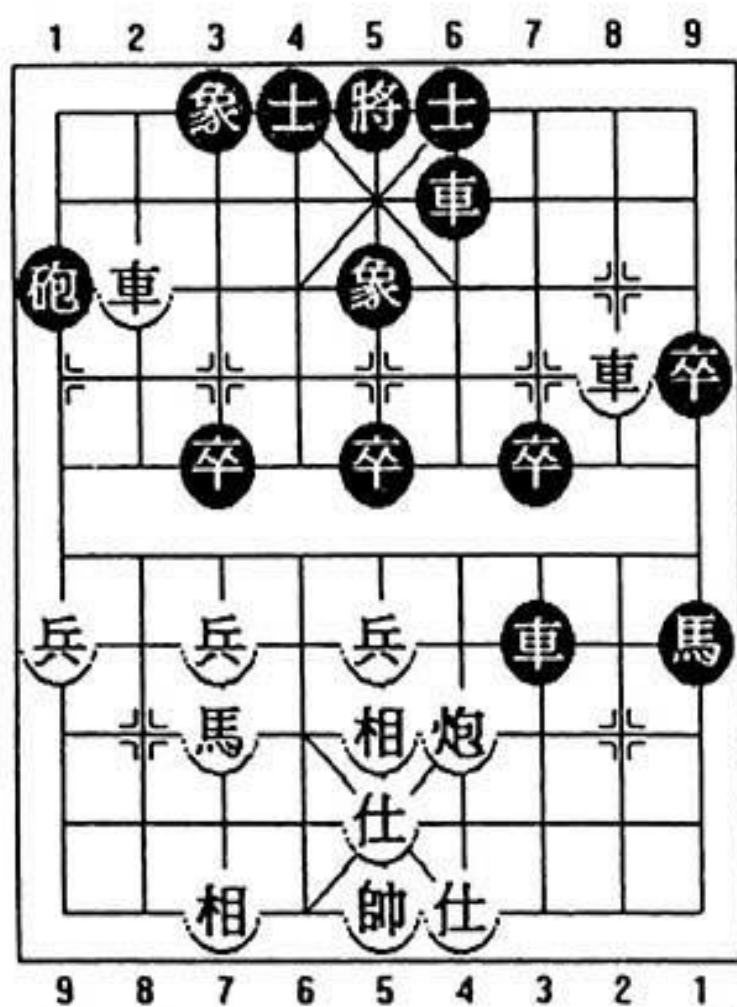
Bài 84 - Hình 250
Trắng đi trước



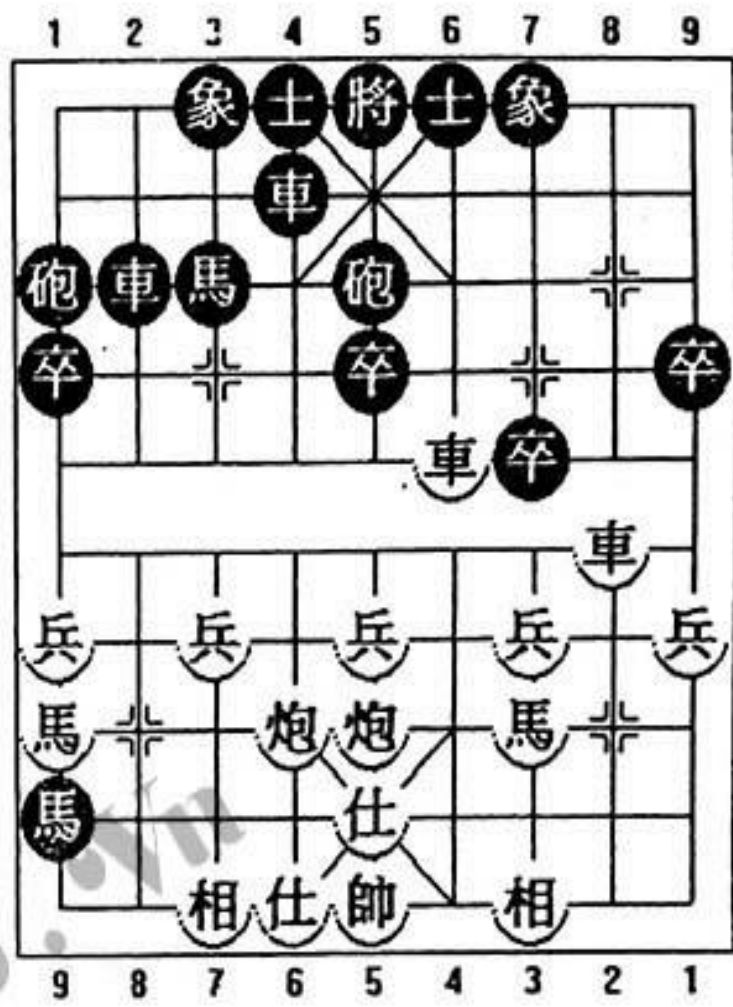
Bài 85 - Hình 251
Trắng đi trước



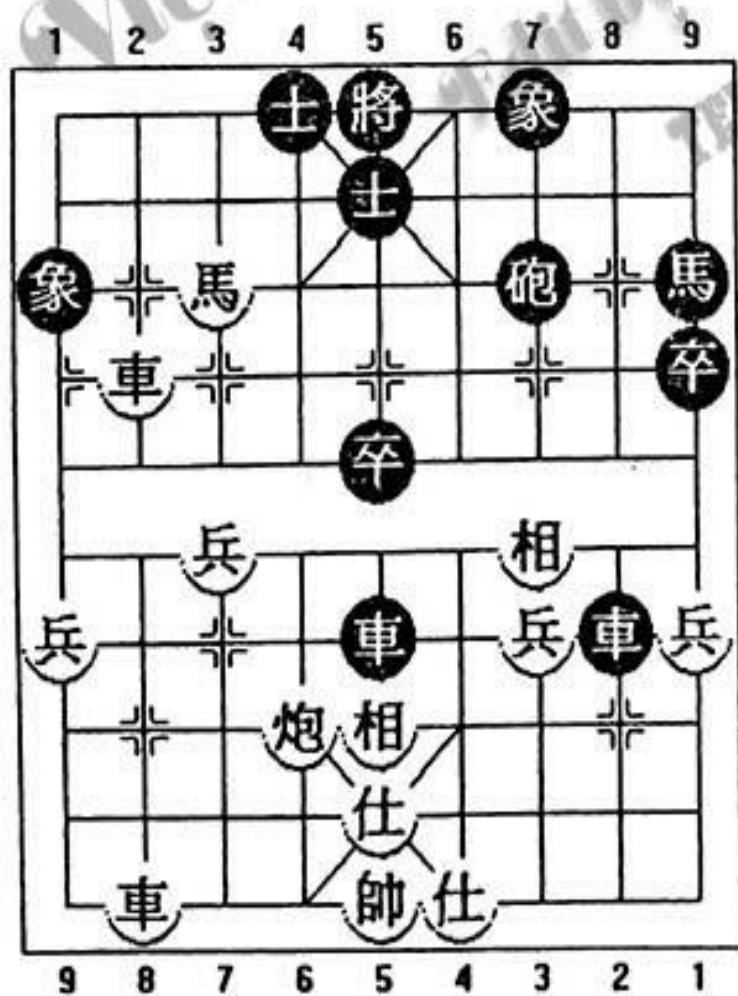
Bài 86 - Hình 252
Đen đi trước



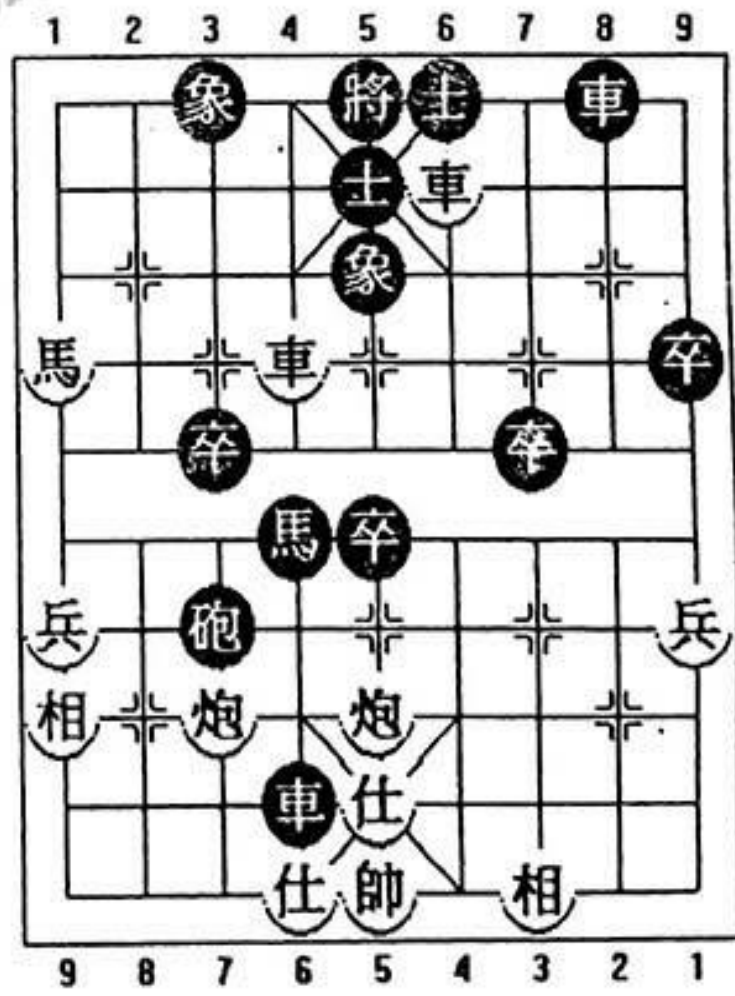
Bài 87- Hình 253
Trắng đi trước



Bài 88 - Hình 254
Trắng đi trước



Bài 89 - Hình 255
Trắng đi trước



Bài 90 - Hình 256
Đen đi trước

II. PHÂN TÍCH ĐÁNH GIÁ LẬP KẾ HOẠCH TRONG CỜ TƯỚNG

1. Vai trò của việc phân tích - đánh giá và lập kế hoạch trong Cờ Tướng.

Cựu vô địch Cờ Vua thế giới E. Laxker đã nói rằng: "*Đòn phối hợp bác bỏ giá trị giả dối của các quân, còn lối đánh theo thế trận liên hoàn thì khẳng định giá trị chân thật của chúng*". Quan điểm này cũng hoàn toàn phù hợp với môn Cờ Tướng. Khi thực tế thi đấu đã cho thấy rằng, ở nhiều ván cờ xuất hiện lối chơi thế trận liên hoàn, còn lối chơi với tư tưởng chủ đạo là đòn phối hợp thì rất ít gặp. Nếu ván cờ kết thúc bằng đòn phối hợp, thì ngay từ đầu ván cờ đã xuất hiện thế trận liên hoàn. Muốn chơi tốt được thế trận liên hoàn, trước hết phải phân tích được thế trận xảy ra ở mọi thời điểm, sau đó đánh giá được thế trận bên nào mạnh hơn, hoặc cân bằng và cuối cùng mới vạch ra các kế hoạch chiến lược chơi tiếp theo. Điều đó khẳng định rằng: Phân tích - đánh giá và lập kế hoạch là 3 yếu tố luôn luôn đi liền với nhau - phân tích và đánh giá thế trận sẽ tạo điều kiện để phát hiện những mặt mạnh và yếu trong thế trận của mình và trong thế trận của đối phương. Trên cơ sở đó, sẽ tận dụng các mặt mạnh trong thế trận của mình để tấn công các điểm yếu của đối phương, hoặc biết được các điểm yếu của mình để phòng thủ kịp thời và hữu hiệu trước các cuộc tấn công của đối phương.

Thời điểm cần phải tiến hành phân tích - đánh giá và lập kế hoạch là ngay sau khi kết thúc khai cuộc hoặc sau khi thế trận đã chuyển sang hướng khác, nghĩa là vào những thời điểm then chốt của ván đấu thì phải tiến hành ngay công việc đó.

2. Phân tích - đánh giá thế trận.

a. Khái niệm.

Phân tích - đánh giá thế trận là quá trình xác định tình thế của 2 bên thông qua những dấu hiệu đặc trưng của tình huống, để từ đó tạo cơ sở cho việc xác lập kế hoạch chơi tiếp theo.

b. Các nhân tố cơ bản trong việc phân tích đánh giá.

Để có thể phân tích - đánh giá đúng thế trận, cần thiết phải dựa vào các nhân tố sau:

- *Điểm mạnh, điểm yếu:*

+ Điểm mạnh là điểm không bị quân đối phương tấn công và các quân chiếm lĩnh ở các vị trí an toàn. Từ các điểm đó có thể tấn công vào vị trí trọng yếu của đối phương. Điểm mạnh của bên này đồng thời là điểm yếu của bên kia. Nhưng có trường hợp các quân của một bên đứng ở vị trí bất lợi thì chưa hẳn đã là điểm yếu của bên kia. Do vậy không thể coi điểm mạnh bên này là điểm yếu của bên kia được mà phải đánh giá tình huống chính xác để xác định đâu là điểm mạnh, đâu là điểm yếu. Việc tấn công vào điểm yếu là một

trong những chiến thuật rất hay được sử dụng trong quá trình tập luyện và thi đấu. Bởi trước khi tìm đường áp chiếu hết Tướng thì một bên phải tìm cách chuyển quân tấn công vào điểm yếu đó.

Ví dụ : Hình 257. Đen hơn 2 Tốt nhưng trung lộ và cánh trái phòng thủ rất yếu. Đó là điểm yếu của Đen. Trắng đã tìm được điểm yếu này của Đen nên đã lùi Tượng để tấn công trung lộ và Xe cột 7 sẵn sàng tiến vào cánh trái nơi mà chỉ có Xe Đen phòng thủ. Cánh bên này sẽ quá tải đối với Xe Đen.

1. T5/3 X9.1 2. P2-5 X2/2

Nước đi này là chính xác.

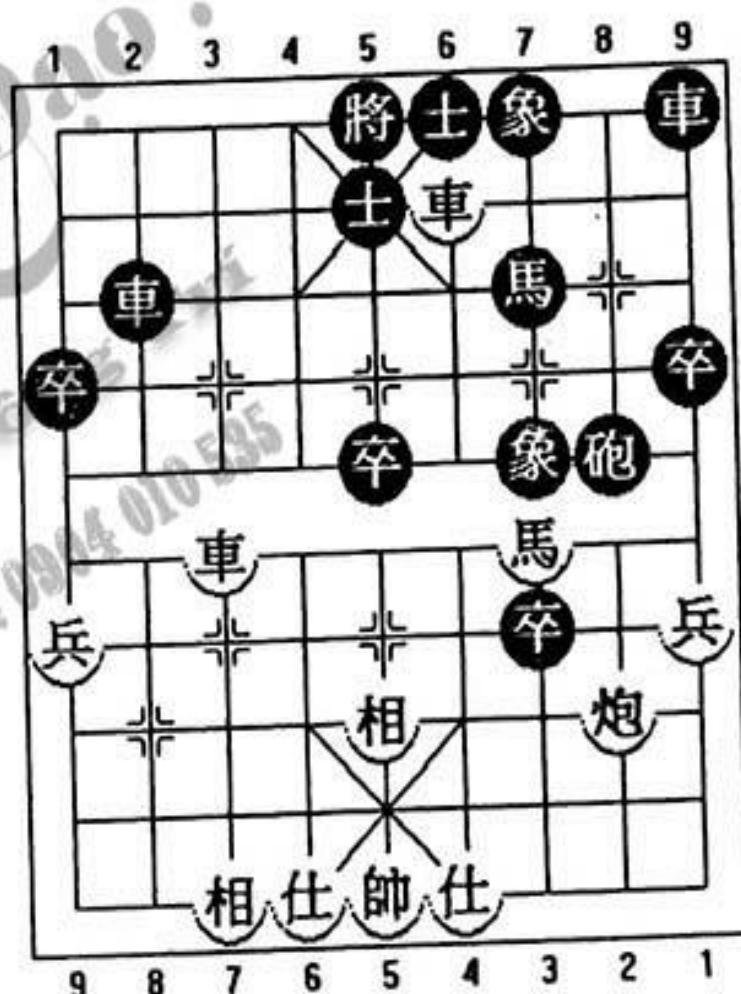
Nếu 2...Tg5-4 thì 3. X7.5 Tg4.1

4. X4/1 X2/1 5. P5-6 S5.6 6.

X4.1 Trắng thắng

3. X4/2 X9.1 4. M3/5

Trắng thực hiện kế hoạch chuẩn xác là đưa thêm Mã sang cánh trái nơi mà chỉ có một mình Xe đen phòng thủ.



Hình 257. Trắng đi trước

4...X2-4 5. X7.2 X4.6 6.

X7.2 S5/4 7. M5.6 S6.5 8. M6.7 X4/4 9. P5-8

Đen không chống đỡ nổi sự tấn công quyết liệt của Trắng và xin thua.

- *Số lượng và giá trị của Tốt.*

Ngay từ những nước đi đầu tiên của ván cờ, các Tốt 3 và Tốt 7 của một bên thường phải đẩy lên để tạo điều kiện cho Mã phát triển. Do vậy khi đẩy lên thì có thể bị đổi bởi Tốt đối phương. Tuy nhiên cũng có nhiều trường hợp các Tốt có thể bắt được Tốt đối phương và qua Hà. Khi đó sức mạnh của Tốt càng trở nên được gia tăng. Tốt đặc biệt nguy hiểm khi tiến đến cung Tướng, khi đó Tốt có thể đổi Tượng hoặc Sĩ, tạo cho thế cờ đối phương bị sơ hở, nguy hiểm, đó là điều kiện của những cuộc tấn công giành thắng lợi. Do vậy cần thiết phải nắm vững kế hoạch chơi này khi có Tốt qua Hà. Ngoài ra việc hơn Tốt cũng là một thuận lợi rất lớn nếu như một bên quyết tâm đổi quân chuyển về tàn cuộc.

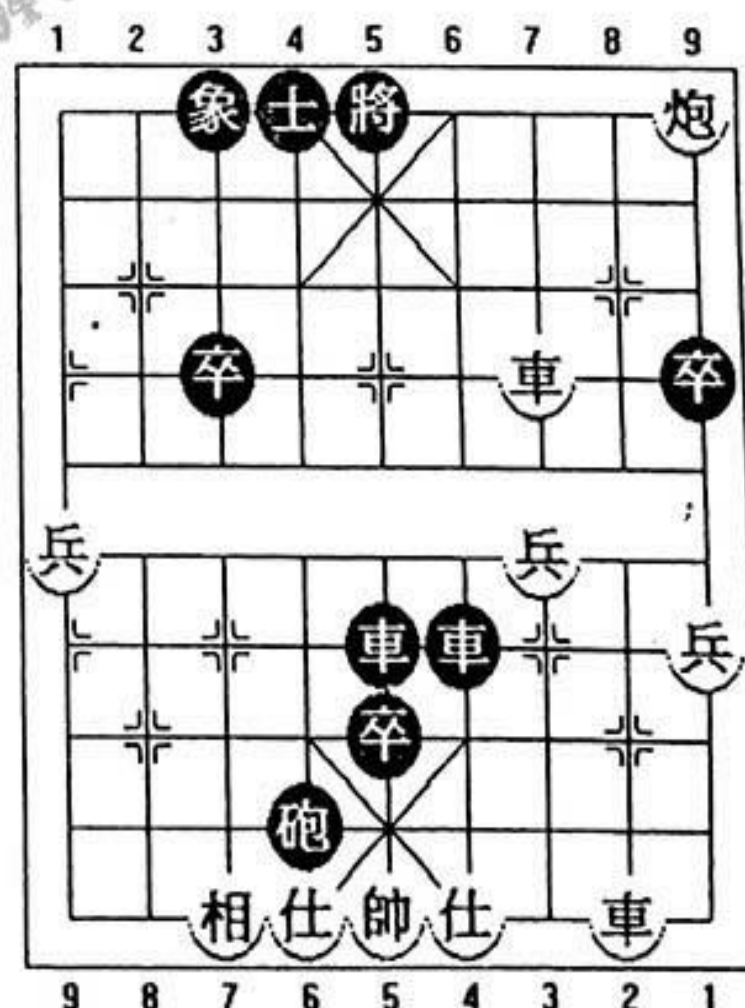
Ví dụ: Hình 258. Đen đi trước.

Nhìn vào thế cờ, Đen có vẻ như đang rơi vào tình thế hết sức khó khăn khi hai Xe Trắng đang uy hiếp Tướng Đen. Tuy nhiên Đen đã có nước cờ cứu nguy rất hay.

1... P4-7 2. X3-2

Hai Xe phải *trùng tuyến* nên bị chậm "Temp".

2...B5-6 3. S4.5 B6.1 4.



Hình 258. Đen đi trước

Xt.3Tg5.1 5. Xs.8 X6/5 6. Xs-4 Tg5-6 7. X2/9 P7-5 Đen thắng.

Đen phá nát Sĩ để Xe Tốt phối hợp. Ván cờ tiêu biểu cho sức mạnh của Tốt.

- *Trung lộ.*

Là con đường ở chính giữa bàn cờ, đường ngắn nhất nhưng lại dài nhất. Trung lộ quân phòng ngự dày đặc, cũng là nơi khởi phát các cuộc phản công, đột kích cũng rất nhiều.

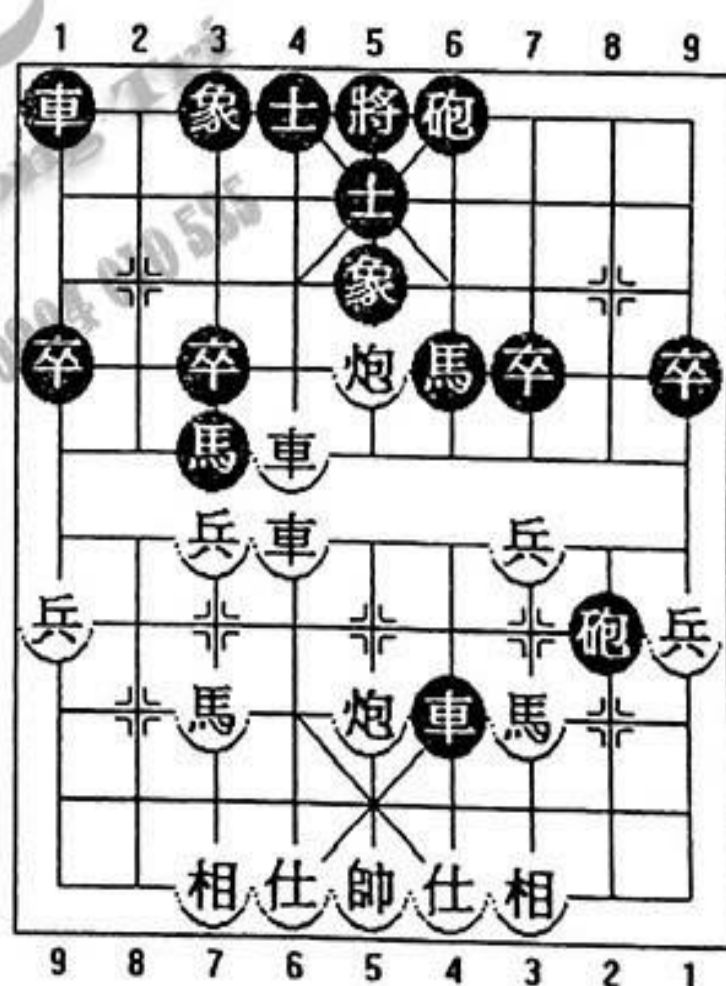
Ví dụ: Hình 259.

Nhìn thế cờ Trắng ta thấy rõ Trắng đang có sức mạnh rất lớn ở trung lộ với sức mạnh của hai Pháo và hai Xe nên Trắng đã thực hiện ưu thế này như sau:

1. S6.5

Trắng bỏ Mã tiến Sĩ, vừa tấn công vừa phòng thủ là nước đi hay đồng thời xuất Tướng đi dọa đánh sĩ hết cờ.

1...X6-7 2. Tg5-6 P8/6 3. B7.1 X1-2 4. Xt.3 M6/7 5. Pt.2



Hình 259. Trắng đi trước

Trắng "bẻ gãy" Sĩ tấn công trung lộ dùng song Xe áp đảo.

5...M7.6 6. Pt-4 S4.5 7. M7.5 X7.2 8. P5.5 S5.4 9. P4-5
Trắng thắng.

- Các biên.

Con đường đến hai cạnh bàn cờ đối phương tuy rất dài nhưng lại rất ngắn. Ngắn là đã đem quân đánh được vào "sườn" đối phương thì hi vọng sẽ thắng nhanh. Con đường chiến thắng gần hơn.

Vì vậy đem quân đánh vào sườn đối phương là một trong những phép tiến công hữu hiệu nhất. Người ta thường nói: *một bên lệch bên kia sẽ đổ*.

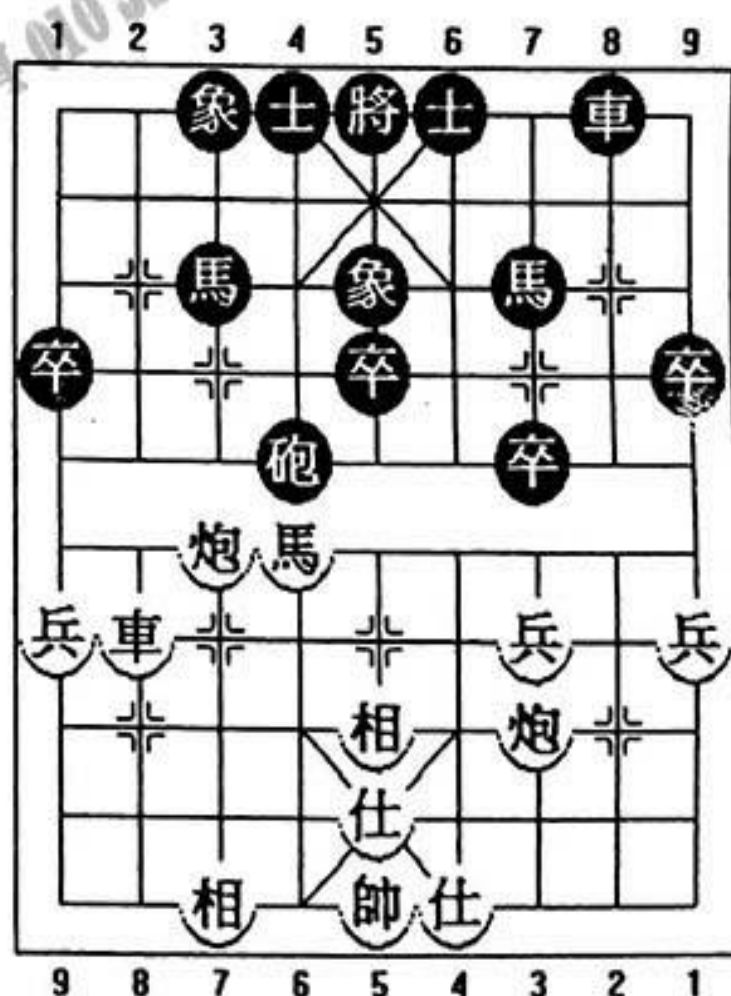
Ví dụ 1: Hình 260, ở thế cờ này bên Đen có cánh phải lực lượng phòng ngự ít hơn quân Trắng nên Trắng đã đột kích vào điểm yếu này.

1. X8.4 M7/5

Đen đi 1...M7/5 là nước chuẩn xác. Nếu đi 1...M3/5 thì 2. X8-6 P4-6 3. M6.7 Trắng ưu thế.

2. X8.1 X8.3 3. X8-6 T3.1 4. T5/3 B5.1 5. P3-5

Trắng đưa Pháo yểm trợ, tấn công trung lộ. Lùi tượng để vào Pháo là kế hoạch rất hay.



Hình 260. Trắng đi trước

5...X8-3 6. T7.9 X3-2 7. P5.5 M5.7 8. X6/1 X2.6 9. P7/4
P4-1 10. P5-7 P1.3 11. X6-5 Trắng thắng.

- Vị trí đứng của các quân.

Khi các quân được bố trí trên các vị trí tích cực và vững mạnh, thì có thể xây dựng được kế hoạch chơi hiệu quả. Ngược lại, nếu bố trí các quân thiếu vững chắc, sẽ dễ dàng bị thất bại, kế hoạch phản công sẽ bị bẻ gãy.

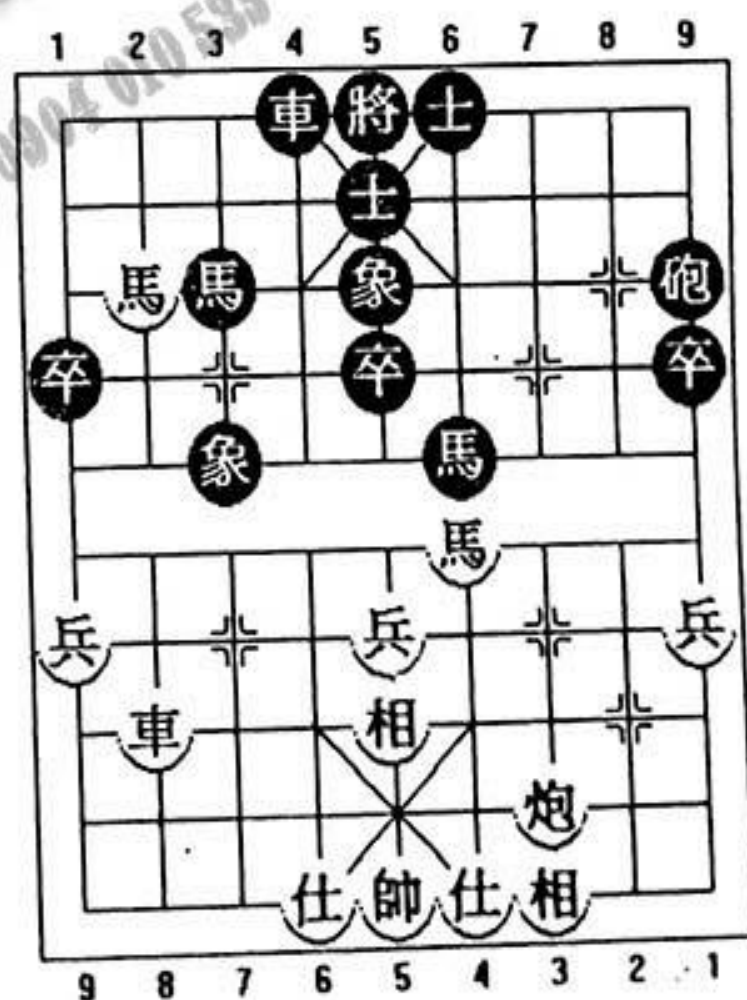
Ví dụ: Tình huống ván đấu giữa Triệu Khánh Các (Thẩm Dương) - Đồng Bản (Giang Tô) - 1990 (Hình 261). Quả thế cờ cho thấy các quân mạnh của hai bên hoàn toàn tương đương nhau nhưng Mã Trắng vào sâu trong trận địa đối phương nên dễ bị tiến công, rõ ràng bất lợi đối với Trắng. Trong ván đấu, bên Đen dựa vào điểm yếu này, thực hiện trói quân bên Trắng, từ đó chiếm ưu thế.

1... X4-2

Bình Xe trói quân, phương hướng chính xác để giành ưu thế. Xe Mã bên Trắng bị trói, lập tức cảm thấy không được thoải mái và muốn giải thoát sự ràng buộc này.

2. M4/6 T3/1 3. P3-8 M6.5 4.
B9.1 P9.4

Xe Mã bên Trắng không dễ



Hình 261. Đen đi trước

thoát khỏi được đường “ràng”. Bên Đen nhân cơ hội đó tiêu diệt các Tốt Trắng để tạo được ưu thế khi chuyển tàn.

5. M6/5 M5/6 6. M5.7 P9/2 7. S6.5 P9-7 8.X8.1 M3.4 9. B9.1

Bên Trắng muốn thoát khỏi sự ràng buộc, không thể đổi Tốt biên, nếu đi **9. M8/7** thì **X2-3**, Trắng mất quân. Hoặc nếu như Trắng đi **9. X8-4** thì **X2.2 10. X4.2 M4.3 11. P8-7, M3.1** cũng là Đen ưu thế.

9... B1.1 10. M8/9 X2.6

Bên Đen thấy Tốt tranh thủ ăn để chuyển sâu về cờ tàn hơn 2 Tốt có lợi thế.

11. M9/8 M4.3 12. P8-7 M6.4

Ép buộc đổi Mã, đơn giản hoá thế trận, xác lập thế thắng trong cờ tàn.

13. P7.2 M4.2 14. M7.5 B5.1 15. M5.4 T1/3 16. P7-2 S5.6

Không cần thiết phải lên Sĩ, Đen nên đi **B9.1** thì hay hơn.

17. M4.3 B9.1 18.P2.6 S6.5 19. Tg5-6 P7/1

Thoái Pháo để phòng trước nhằm trừ bỏ hết hy vọng của bên Trắng sau khi đi **M3.1** đi **B5.1** thì càng tốt.

20.M3.1 B5.1 21. M1.3 S5/6 22. M3/2 S6.5 23. M2/1 P7-4 24. P2/6 B5-4 25. S5.6 M2.4

Phá được Sĩ, Trắng khó gỡ hoà được.

26. S4.5 M4/2 27. Tg6-5 P4-5 28. P2-5 P5-8 29. M1/2 M2.3 30. Tg5-4 B4-5 31. P5-3 M3/4 32. Tg4-5 P8-5 33. M2/1 B5-6 34. P3-5

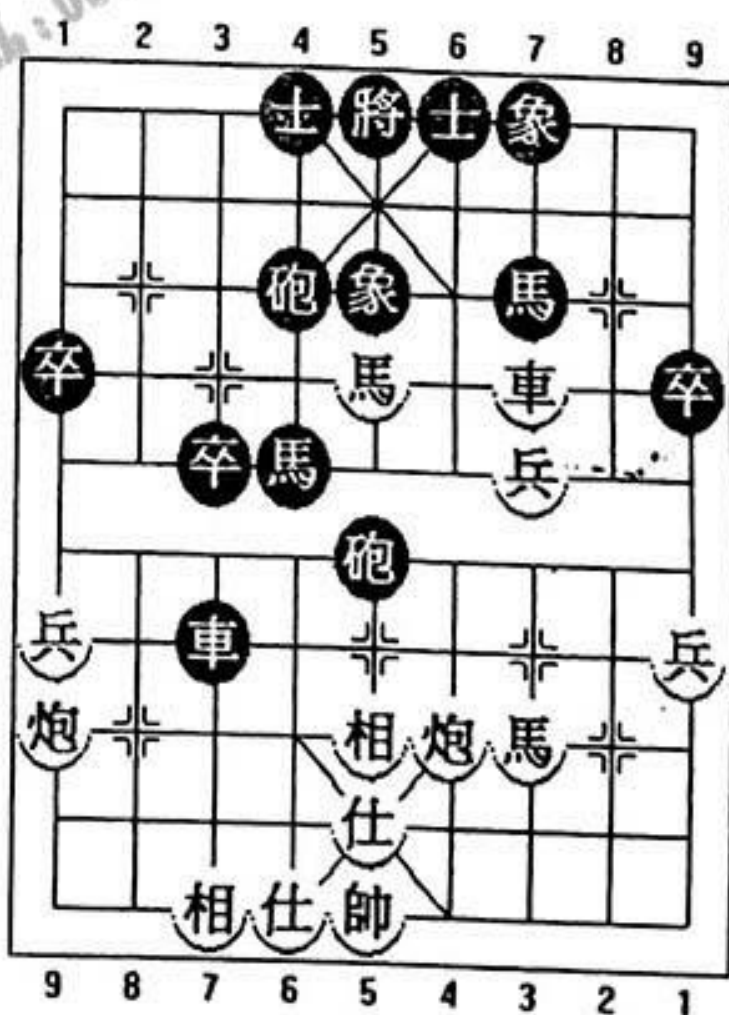
- Sĩ và Tượng.

Sĩ và Tượng là hai quân cận vệ vô cùng quan trọng trong việc bảo vệ Tướng. Khi mất Sĩ hoặc Tượng thì một cánh hoặc trung lộ của một bên sẽ bị hở. Hoặc nếu như vị trí đứng của Sĩ và Tượng đứng ở vị trí bất lợi cũng làm cho Tướng cũng dễ bị tấn công. Do vậy cần phải đánh giá chính xác tình huống để có thể lập kế hoạch cụ thể.

Ví dụ 1: Chiến thuật phá Tượng phòng thủ.

Tình huống ván đấu giữa Vu ấu Hoa (Triết Giang) - Lý Gia Hoa (Cam Túc), giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1989.

Như thế cờ ở hình 262, Pháo đầu của bên Đen đứng ở vị trí rất mạnh và tạo ra nhiều đe dọa rất lớn đối với bên Trắng. Lúc này nếu bên Đen đi tiếp 1...M7.5, thì Trắng 2. X3-5, thế trận sẽ đơn giản hoá đi, không còn ở tình huống căng thẳng.



Hình 262. Đen đi trước

Bên Đen sau khi suy nghĩ khá lâu, đột ngột thực hiện nước đi dũng cảm là đánh Tượng dọa “chiếu hết”, tiếp đó lại liên tục thí quân Pháo Mã, phá tan phòng tuyến phòng thủ của bên Trắng.

1... X3.3! 2. Tg5-4

Bên Đen tiến Xe chém Tượng, nước đi quyết đoán, dứt khoát. Bên Trắng xuất Tượng là nước đi chính xác, nếu đi 2. P9-6 thì M4.3, Đen ưu.

2.. X3-2 3. M5.3 P4.7!

Đen thí Pháo nổ Sĩ, một nước hay đã được tính sẵn, do đó đã đột phá được phòng tuyến của bên Trắng.

4. Tg4.1

Nếu Trắng đi 4. S5/6 khử Pháo thì M4.3! 5. M3.4 X2-4 6. Tg4.1 X4/1 7. Tg4/1 X4/2 tiếp theo bên Đen có nhiều loại thủ pháp tấn công như X4-6, X4-9, v.v..., Trắng không thể chống cự được.

4. P4/1 5. S5/6 P5-2 6. P9-8 M4.3

Đen tiến Mã rất chính xác. Nếu tiện tay đi 6...P4-1, Trắng sẽ phản công là 7. P4.3. Nếu Đen đi tiếp 7...X2/2 khử Pháo, thì 8. P4-5 S4.5 9. X3-8 (nếu 9. X3-4 thì P2/5), bên Đen sẽ rất khó chịu.

7. X3-8 P4-1! 8. P4.3

Bên Trắng tiến Pháo quyết tâm đánh thực hiện phản công.

Ngoài ra Trắng cũng không có nước hay để đi. Nước này không thể đi 8. X8/2 ăn Pháo, nếu không thì sau khi Đen đi 8...M3.4 ăn Pháo rút chiếu Tướng, bên Trắng sẽ bị mất Xe.

8... X2/1 9. M3/5 P2/1

Bên Đen thoái Pháo, nước đi rất kinh nghiệm nhằm đơn giản hoá sự phản công của bên Trắng.

10. P4-8 X2/1 11. M5/7 X2.2 12. Tg4/1 M3.5 13. Tg4-5 P1.1 14. M3/4 X2-6 Đen thắng.

Ví dụ 2: Chiến thuật chặn Tượng.

Tượng là quân phòng vệ quan trọng của Tướng. Tâm hoạt động rộng nửa bàn cờ, chống lại quân để bảo vệ Tướng rất hữu hiệu. Cờ tàn còn Tượng lẻ, nếu đứng đúng cách thì có thể chống với Mã, bảo vệ Tướng. Chính vì vậy khi mất Tượng thế cờ của một bên dễ gặp nguy hiểm nên trong các cách thức tiến công đều tìm cách tiêu diệt Tượng hoặc làm Tượng "què". Hay có thể thường dùng Xe ngăn chặn đường Tượng để Tượng không cứu được nhau rồi dùng Pháo công chiếu hết hoặc dùng Mã tiêu diệt Tượng.

Ví dụ : Hình 263.

1. P6.6

Pháo xuống chặn Tượng để Mã Ngọa tào, chiếu Tướng Đen hai mặt đều bị tấn công.

1...X2/6 2. X9-6

Nguyên lý tích cực của quân là nên Xe tham gia vào tấn công.

2...S5.4 3. P6-4 X6-7 4. X6.7 S6.5 5. X6-5 X7/1 6. M4.6 Tg5-6 7. M6/8

Nước lùi Mã vừa công vừa thủ lại rất hay.

7...P1-6 8. X5.1 Trắng thắng.

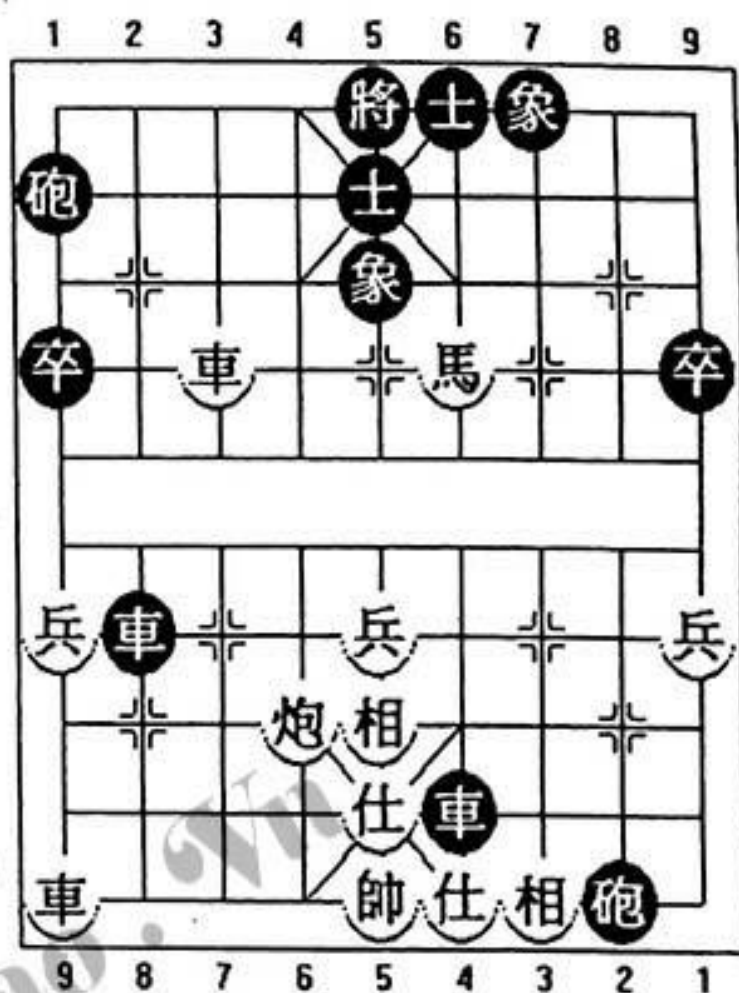
- Sĩ:

Sĩ là quân cận vệ của Tướng. Tâm hoạt động quanh trong cung Tướng. Khi mất Sĩ thì Tướng mất hàng rào bảo vệ.

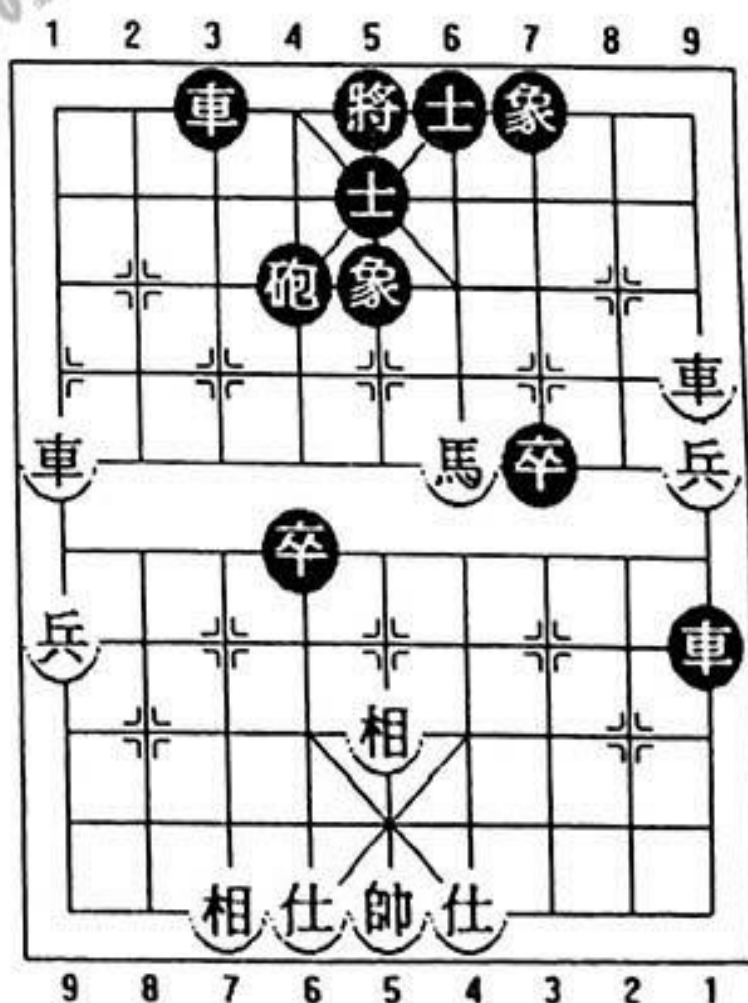
Khi có thời cơ dùng Pháo, Xe, Mã tiêu diệt Sĩ. Tướng mất Sĩ khó an toàn khi chống lại song Xe. Bên đã đánh "què" được Sĩ thường ít đổi Xe và tìm cách để uy hiếp Tướng đối phương.

Ví dụ như hình 264-chiến thuật phá Sĩ.

Thế cờ này bên đen đến lượt đi của mình đã dùng cảm tiêu



Hình 263. Trắng đi trước



Hình 264. Đen đi trước

diệt Sĩ của Trắng để tạo thế tấn công.

1... P4.7 2. X9.1

Bên Trắng tìm cách đổi bớt Xe để cứu nguy tình thế nhưng không kịp.

2...X3.8 3. B1-2 X9-8 4. B2-3 P4-6 5. X1-7 X3-4 6. X7-6 P6-3 7. T5/3 X8.3 Đen thắng.

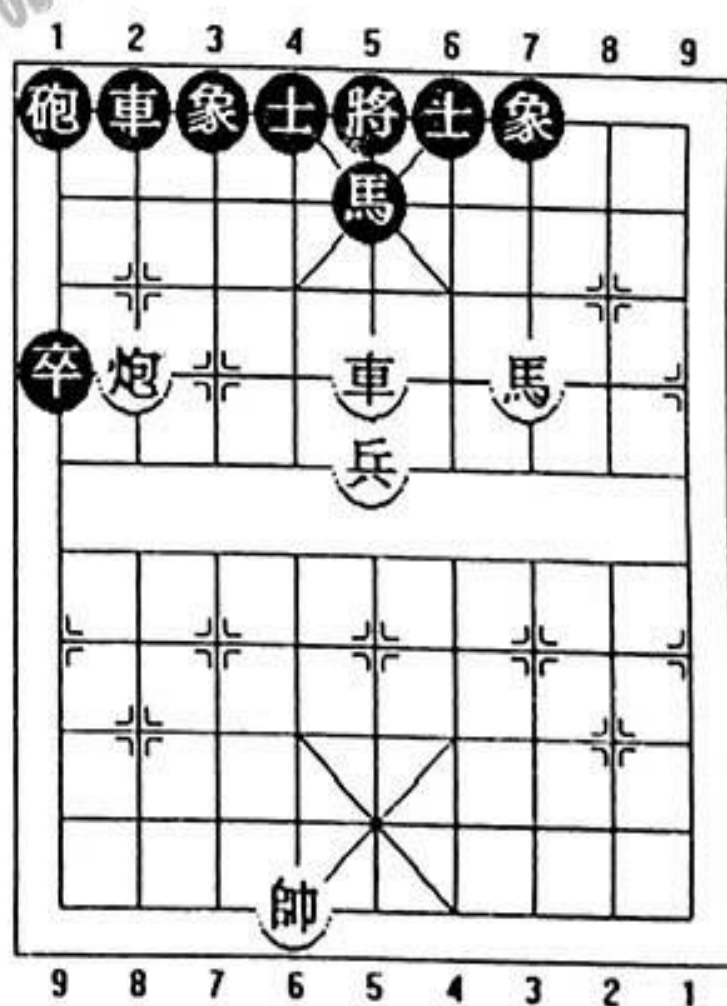
- Vị trí của Tướng.

Thực tế trong thi đấu đã khẳng định rằng tất cả các cuộc tấn công, thì cuộc tấn công vào vị trí của Tướng bao giờ cũng là cuộc tấn công nguy hiểm nhất.

Ví dụ: Như tình thế của hình 265. Tướng Đen đã ở vào tình huống rất bất lợi do Mã đứng ở tình thế Mã ngoại tào. Ngoài ra Xe và Pháo Đen cũng đứng ở vị trí rất xấu. Mặt khác tất cả các quân của Trắng đều đứng ở vị trí rất thuận lợi.

Trắng đã thực hiện ưu thế của mình như sau:

1. M3.2 X2.2 2. X5.1 X2-5
3. P8-5 P1.2 4. B5-4 B1.1 5. B4-3 B1.1 6. B3-2 B1.1 7. B2-1 B1-2 8. B1.1 B2-3 9. B1.1 B3-4 10. B1.1 B4-5 11. B1.1 B5-6 12. B1-2 B6-5 13. B2-3 B5-4 14. B3-4 Trắng thắng.



Hình 265. Trắng đi trước

c. Các nguyên tắc cần tuân thủ khi phân tích - đánh giá thế trận.

Khi phân tích - đánh giá thế trận cần phải tuân thủ 2 nguyên tắc sau:

Nguyên tắc 1: Cần phải phân tích theo quan điểm "tĩnh" và quan điểm "động".

- Phân tích theo quan điểm "tĩnh" là phân tích thế trận dựa trên cơ sở những dấu hiệu thống kê bên ngoài của thế trận (tương quan giữa các quân cờ, và những yếu tố về thế trận).

- Phân tích theo quan điểm "động" là việc xét đến các kế hoạch chiến lược, và phương pháp tiến hành chúng dựa trên những điểm đặc trưng của thế trận.

Trong thi đấu không phải lúc nào cũng có thể tìm ra được những phương pháp chơi cụ thể và chính xác, bởi vì nước đi trong Cờ Tướng là vô cùng phong phú. Chỉ có sự tỉnh táo phân tích thế trận mới có thể tìm ra được phương pháp chơi hợp lý. Phân tích theo quan điểm "tĩnh" là bước mở đầu để đánh giá những điểm cơ bản và động lực của thế trận. Khi phân tích theo quan điểm này chắc chắn không tránh khỏi xuất hiện những tính toán cụ thể cùng với những yếu tố khác nhau của thế trận. Ngoài việc phân tích theo quan điểm "tĩnh" còn cần thiết phải phân tích theo quan điểm "động", có như vậy mới cho phép ta đi sâu vào những điểm chưa được nhìn thấy trong thế trận.

Nguyên tắc 2: Cần phải thực hiện tuân tự các bước khi tiến hành đánh giá thế trận, đó là:

Bước 1: Thống kê tương quan lực lượng 2 bên.

Bước 2: Thống kê những yếu tố của thế trận.

Bước 3: Xác định mối liên hệ của những yếu tố trong các bước 1 và 2 với những nguyên tắc chỉ đạo của chiến lược và chiến thuật đã định.

Bước 4: Tìm nguyên nhân xuất hiện của đòn chiến thuật cần áp dụng.

Nguyên tắc này khi vận dụng để phân tích đánh giá phải cần lưu ý rằng, với tất các tình huống đều nhất thiết phải đi qua 3 bước đầu, còn bước thứ tư thì chỉ thực hiện khi thế trận xuất hiện các dấu hiệu thực hiện đòn chiến thuật.

Ví dụ: Phân tích đánh giá thế trận (Hình 266).

- Phân tích thế trận:

Như thế cờ ở hình 266 là từ ván đấu giữa Lý Vọng Tường (Hồ Bắc) - Đào Hán Minh (Đại liên) ở giải cá nhân toàn Trung Quốc năm 1988. Nhìn trên bàn cờ, các quân của hai bên mặc dù tương đương nhưng vị trí “Mã oa tâm” của bên Đen còn chưa thoát ra nên rất dễ bị tiến công, thế trận của Đen rõ ràng bất lợi.

- Đánh giá thế trận.

+ Bước 1: Thống kê tương quan lực lượng 2 bên: Lực lượng 2 bên cân bằng.

+ Bước 2: Thống kê những yếu tố về thế trận: Vị trí Tướng của bên Trắng tương đối an toàn, Tướng Đen bị suy yếu do Mã Đen ở vị trí Mã oa tâm. Pháo 9 của Đen đứng ở trong góc dễ bị tấn công.

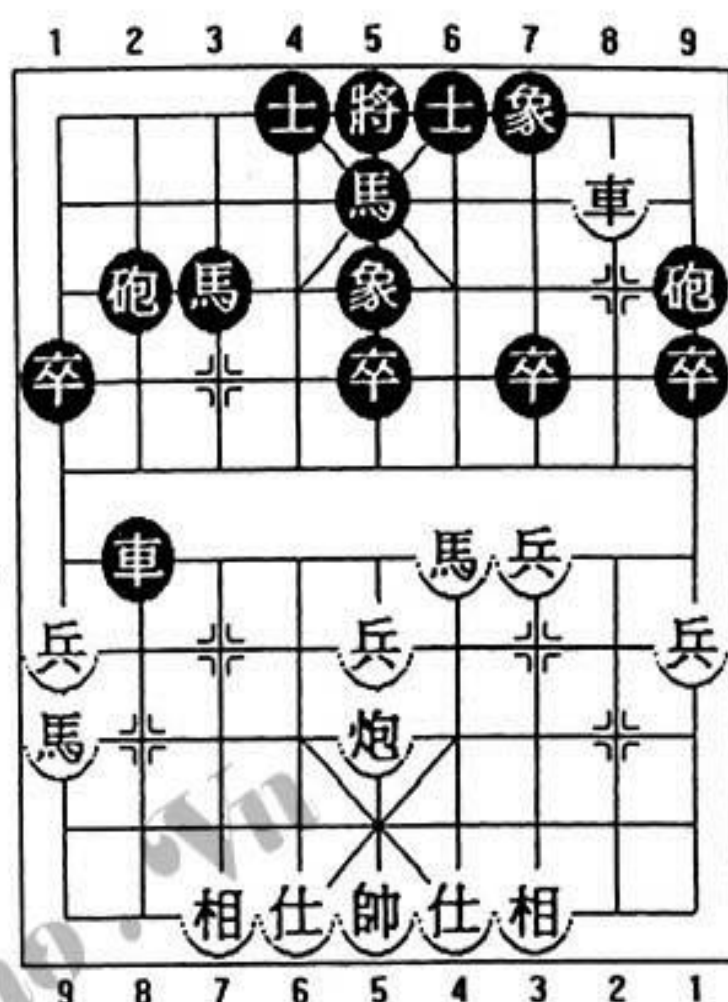
+ Bước 3: Xác định mối liên hệ của những yếu tố trong các bước 1 và 2 với những nguyên tắc chỉ đạo chiến lược và chiến thuật:

Phân tích dựa trên quan điểm tĩnh và quan điểm động, kế hoạch chơi của Trắng trong thế trận này sẽ là tấn công vào điểm yếu quan trọng nhất của Đen. Trắng đã dùng cảm tấn công chiếu hết, thí Mã đánh Tượng, cuối cùng Trắng đã đạt được ưu thế.

Trắng chơi như sau:

1. M4.3 P9-7 2. X2-4 M3.4?

Bên Trắng đánh Tốt, rồi bình Xe chặn Tượng, là nước đi rất hay. Còn bên Đen thì giương như không nhận thấy được sự nguy hiểm của vị trí Mã "oa tâm" đã thực hiện M3.4 nên dẫn đến thua cờ. Đen nên đi T5/3, mặc dù ở thế cờ yếu hơn nhưng còn có thể chống đỡ.



Hình 266. Phân tích đánh giá thế cờ và tìm cách chơi cho bên Trắng.

3. M3.5! M4/5 4. P5.4! X2-7 5. Tg5.1!

Lên Tượng hỗ trợ tiến công, nước đi chặt chẽ.

5... P7-9 6. Tg5-4 P9/2 7. X4/2!

Trắng thoái Xe bảo vệ Pháo, đề phòng Xe Đen thoái 2 đuổi Pháo.

7...X7.3 8. Tg4.1 X7.1 9. S4.5 X7/3 10. B5.1 X7-1 11. B5.1 X1/2 12. X4/1 X1.2 13. M9/7!

Bên Đen ngoại trừ quân Xe, những quân mạnh khác đều không thể dịch chuyển được.

Bên Trắng thoái Mã điều chỉnh, chỉ cần Mã đến được là chỉ có thể thành công.

13... X1-9 14. M7.5 X9-5 15. Tg4/1 X5-4

Bị ép phải nhường trung lộ, nếu không thì Trắng đi M5/3, Đen cũng khó chống đỡ.

16. M5.4 X4/3 17. M4.2 X4-5

Bên Đen không có nước đi nào tốt hơn là phải dùng Xe “chém” Pháo. Đến đây, bên Trắng đạt được ưu thế thắng trong cờ tàn.

18. B5.1 Mt.7 19. X4-3 M7.9 20. X3/2

Cắt đứt đường Mã bên Đen, lại mở đường cho Mã bên mình, Trắng đã nắm chắc phần thắng.

20...P9-8 21. B5.1 T7.5 22. M2.4 M5/3 23. M4.3 Tg5.1

24. X3-7 M3.4 25. X7.4 Trắng thắng.

III. PHƯƠNG PHÁP TÍNH TOÁN TRONG CỜ TƯỚNG

1. Khái niệm, nguyên tắc tính toán trong Cờ Tướng.

a. Khái niệm.

- Theo nghĩa hẹp: "Tính toán" trong Cờ Tướng là quá trình phân tích - tổng hợp tình huống thi đấu, chắt lọc để thu nhận những gì là quan trọng nhất, vứt bỏ những điều gì không cần thiết, kiểm tra lại một cách có phê phán các kết quả trước đó.

- Theo nghĩa rộng: "Tính toán" trong Cờ Tướng là quá trình Phân tích tổng hợp tình huống thi đấu trên cơ sở vận dụng chính xác các kiến thức và tri thức, nhằm đưa ra các quyết định chính xác và phù hợp trong việc xử lý các tình huống nảy sinh trong ván đấu.

b. Nguyên tắc tính toán.

Thông thường, trong mỗi ván đấu, các tình huống nảy sinh đều là kết quả của việc tính toán các thế biến của các đấu thủ để dẫn tới tình thế, thế cờ đó. Một nguyên tắc cơ bản mà các VĐV Cờ Tướng phải tuân thủ trong quá trình tính toán các thế biến là nguyên tắc "nhánh cây". Việc sử dụng nguyên tắc này phải tuân thủ các quy tắc sau:

- Phân tích - đánh giá (dựa vào các nhân tố của thế trận và các nguyên tắc phân tích - đánh giá).

- Cần phải xác định đầy đủ các điểm "nút" - tức là xác định đầy đủ những nước cờ dự bị của thế cờ.

- Tính toán từ nước đầu tới nước đi cuối cùng của mỗi thế biến và không quay lại nữa. Sau đó kết luận cho các biến thế đó.

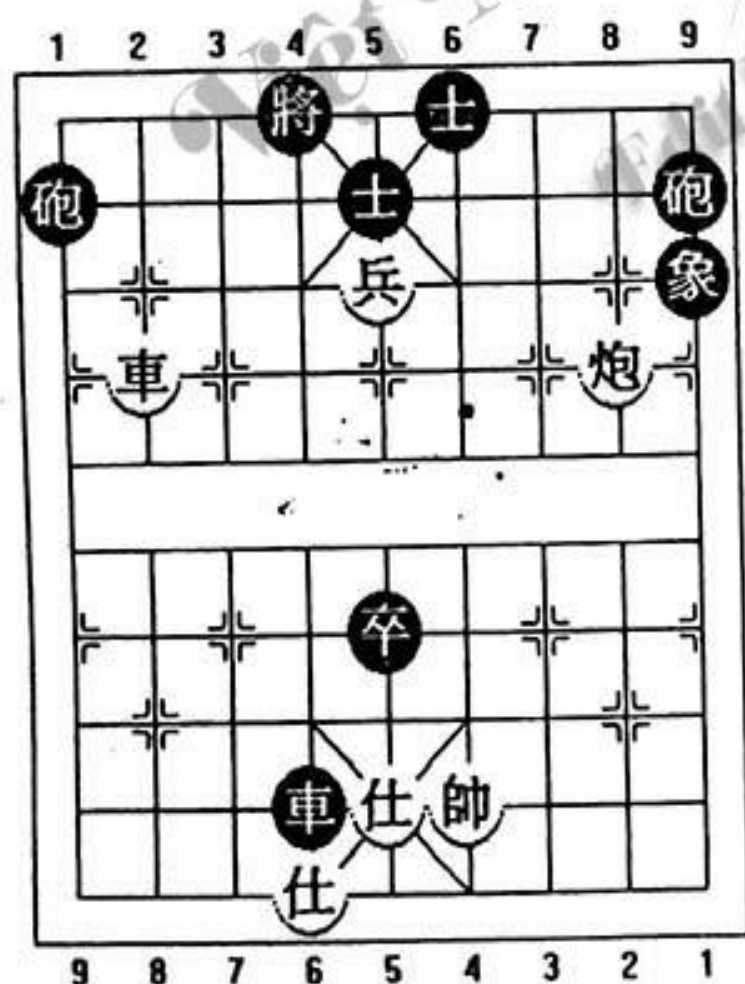
- Tổng hợp các kết luận, chọn hướng đi, tính lại một lần nữa các biến thế đó và quyết định sử dụng.

2. Các dạng thức tính toán.

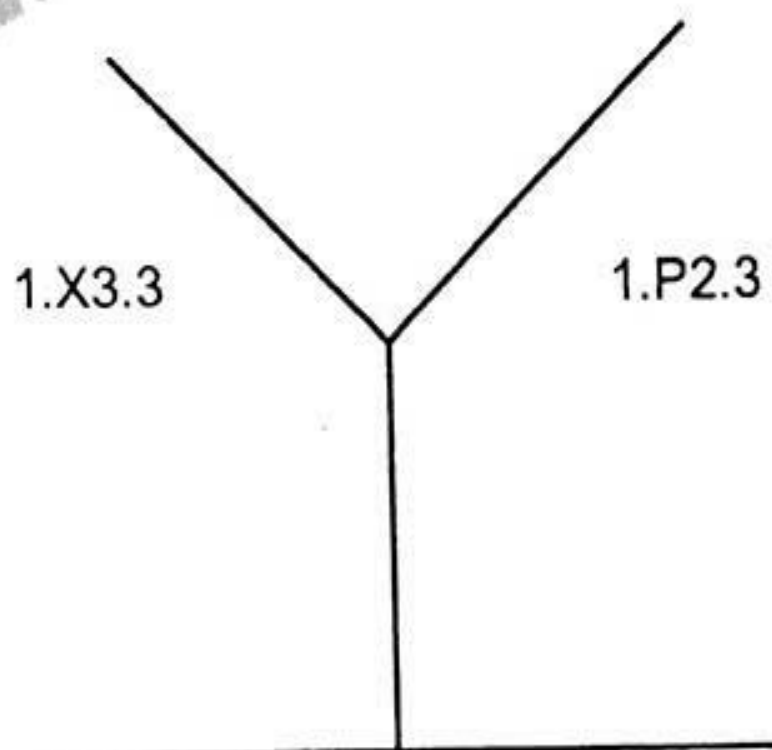
Tính toán trong Cờ Tướng thể hiện thông qua ba dạng thức: Nhánh đơn, nhánh đa và nhánh phức.

a. Nhánh đơn.

Dùng để tính toán cho những biến thế ngắn, không phức tạp, chỉ gồm từ 2 đến 3 nước cờ dự bị.



Hình 267. Trắng đi trước và thắng



Sơ đồ 1. Sơ đồ tính toán theo công thức nhánh đơn.

Ví dụ: Trắng đi trước và thắng. (Sơ đồ 1 - Hình 267).

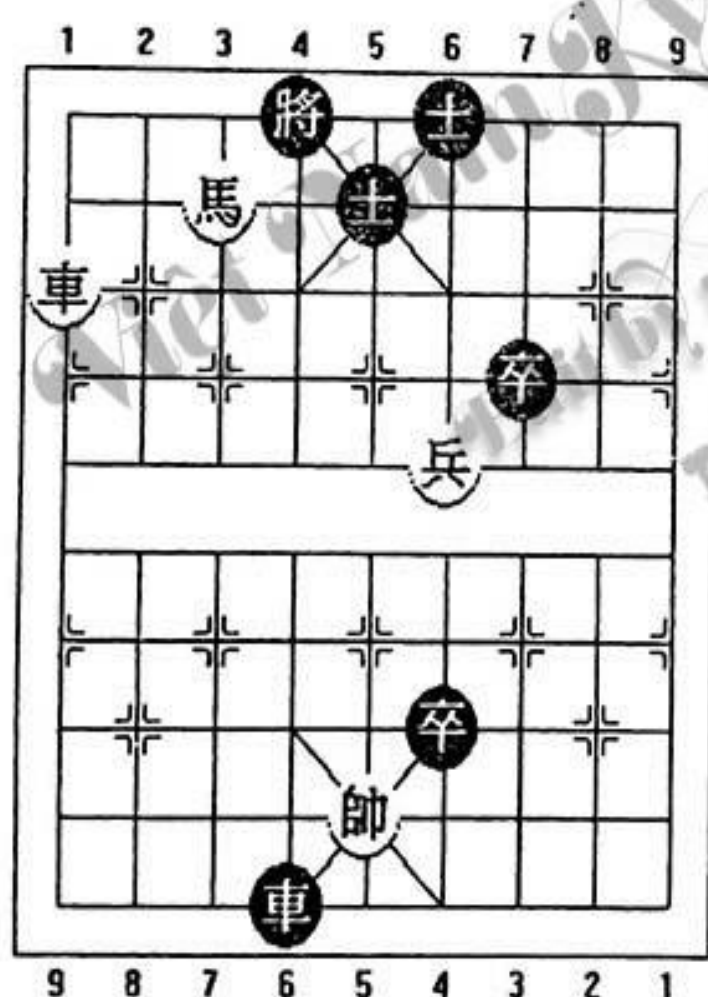
1. X8.3 (Nếu Trắng đi 1. P2.3 T9/7 2. B5.1 P1-2, Trắng không còn khả năng thắng).

1...Tg.1 2. P2.2 S5.6 3. X8/1 Tg/1 4. B5.1 Trắng thắng.

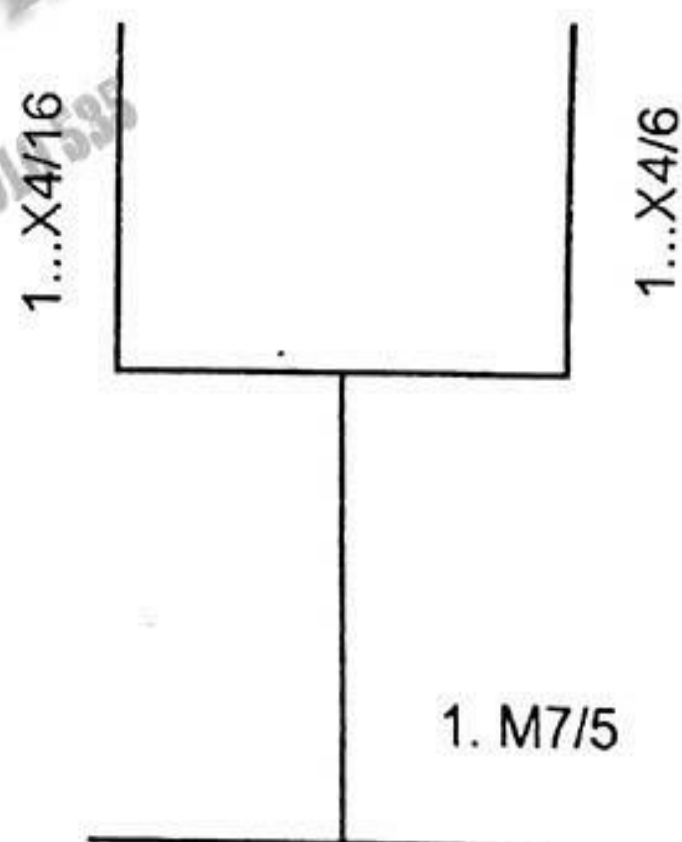
b. Nhánh đa.

Dùng để tính toán cho những thế cờ tương đối rõ ràng, song có thể nảy sinh nhiều biến thể với số lượng nước cờ dự bị không quá nhiều.

Ví dụ: Thế cờ như hình 268 (sơ đồ 2).



Hình 268. Trắng đi trước



Sơ đồ 2. Sơ đồ tính toán theo công thức nhánh đa

i. M7/5 X4/6

(nếu 1...X4/1 2. Tg5/1 X4/5 3. X9-7 Tg4-5 4. M5.7 Tg5-

4 5. M7/9 X4-5 6. B4-5 X5.1 7. Tg5-4 B6.1 8. Tg4.1 X5-6
 9. Tg4-5 X6-5 10. Tg5-4 Tg4-5 11. M9.7 Tg5-4 12. M7/5
 Trắng thắng) 2. B4-5 Tg4.1 3. M5/6 X4-3 4. M6.7 S5/4 5.
 B5.1 X3.5 6. Tg5/1 B6-5 7. X9.1 Tg4.1 8. B5-6 Tg4-5 9.
 M7.6 Tg5-6 10. **X9-4** Trắng thắng.

c. Nhánh phức.

Là dạng thức dùng để tính toán trong những trường hợp thế trận mà một bên có thể chống đỡ bằng nhiều phương án khác nhau.

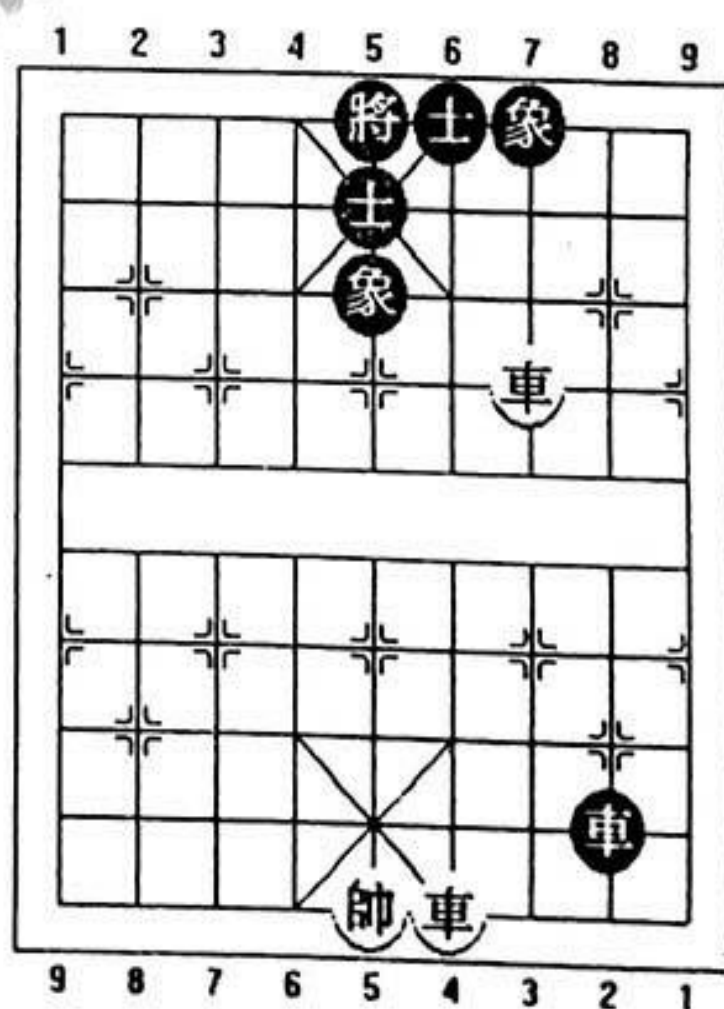
Ví dụ: Hình 269 và sơ đồ tính toán 3-Trắng đi trước thắng. Bên Trắng có song Xe đối đơn Xe Sĩ Tượng toàn, vốn thuộc diện hoà cờ. Nhưng nếu song Xe Trắng có thể khống chế Tượng Đen, thì sẽ có nhiều cơ hội đánh thắng. Nhưng để thực hiện điều đó không phải là dễ dàng. Như hình 269 và sơ đồ tính toán 3, Trắng đi trước thắng.

1. X4.8 T7.9 (Nếu Đen đi 1...X8/8 thì sẽ 2. X3.1 T5.3 3. X3-7 doạ bắt Tượng).

2. X3.1 T5.7 (Nếu Đen đi 2...T9.7 thì sẽ 3. X4/2, thì sẽ bắt được Tượng).

3. X3-4 X8/8

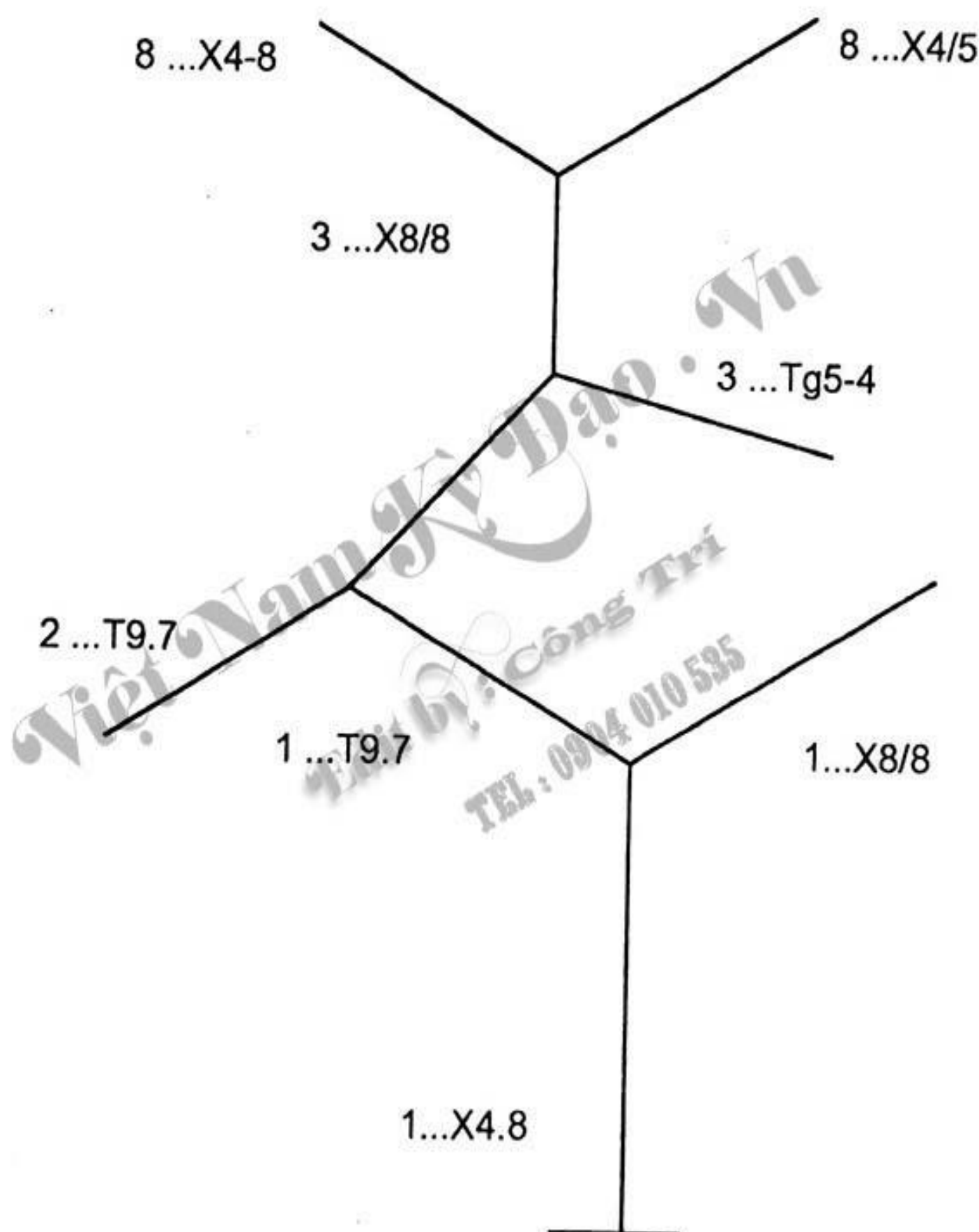
Nếu Đen đi 3...Tg5-4 thì sẽ



Hình 269. Trắng đi trước

4. Xt.1 Tg4.1 5. Xt/1 X8/2 6. Xt-5 Tg4/1 7. X4-6 thắng.

4. Xs-8 X8.9 5. Tg5.1 X8-4 6. X8-2 T9/7 7. X2-3 T7.9 8. X4/2 X4/5 9. X4-2 X4-5 10. Tg5-4 S5/4 11. X3-4 S4.5 12. X4-1 Trắng thắng.



Sơ đồ 3. Sơ đồ tính toán theo công thức nhánh phức

Chương 4

GIAI ĐOẠN TÀN CUỘC

Trong quá trình diễn biến trận đấu trên phạm vi bàn cờ, lực lượng đôi bên dần dần hao mòn thể hiện ở số lượng quân trên bàn cờ giảm hẳn ... Và ván cờ sẽ chuyển sang giai đoạn quyết định cuối cùng, đó là giai đoạn tàn cuộc. Tùy vào từng thế trận ở tàn cuộc mà các đấu thủ phải giải quyết 1 trong 3 nhiệm vụ:

- Nếu có ưu thế về số quân hoặc thế trận thì phải cố gắng tận dụng để giành phần thắng.
- Nếu đối phương chiếm ưu thế ấy, thì phải bảo vệ thật vững vàng và dẫn ván cờ về kết quả hòa cuối cùng.
- Nếu phần trung cuộc không phá được thế cân bằng, thì phải cố gắng giành ưu thế ở giai đoạn cuối này.

I. ĐẶC TÍNH CỦA TÀN CUỘC

Trong tàn cuộc, *số lượng quân còn lại trên bàn cờ ít, các quân có không gian để di chuyển nên giá trị của chúng được tăng lên rất nhiều.* Tất cả các quân đều trở thành lực

lượng tấn công và phòng thủ (không loại trừ một quân nào kể cả Tướng, Sĩ, Tượng). Và giá trị của các quân trong phần tàn cuộc tăng đột ngột đặc biệt là Tốt. Nếu ở phần trung cuộc, việc hơn một quân Tốt thường chưa đóng vai trò quyết định, thì trong tàn cuộc phần lớn các trường hợp hơn một Tốt cũng là nhân tố đủ đảm bảo cho chiến thắng.

Trong cờ tàn, điều quan trọng là phải biết đẩy mạnh sự hoạt động không những của từng quân riêng biệt, mà còn phải biết tổ chức phối hợp chặt chẽ giữa các quân. Chơi tàn cuộc phải tuân thủ đúng các nguyên tắc tàn cuộc, tức là bảo đảm đẩy mạnh tối đa và phối hợp chính xác sự hoạt động của chúng.

Thông thường ở phần giữa của ván cờ, kế hoạch tác chiến của các đấu thủ được xác định bằng sở thích và tài tượng tượng của họ, thì *ở tàn cuộc chủ yếu kế hoạch được đặt ra từ đặc tính của thế trận, và không phụ thuộc vào sở trường hay phong cách chơi. Mỗi đấu thủ đều cũng phải chọn một biện pháp như nhau, mỗi biện pháp thường là chuẩn mẫu cho từng dạng thế cờ tàn cuộc và chỉ có biện pháp ấy mới dẫn tới việc đạt được mục tiêu đã đề ra.*

Cuối cùng, số lượng quân trên bàn cờ còn lại ít nên giai đoạn này rất dễ phân loại và nghiên cứu, chứ không như các giai đoạn khác của ván đấu. Qua bao thế kỷ phát triển của môn cờ, hàng nghìn thế cờ tàn đã được nghiên cứu và phân tích tỷ mỉ..

Như vậy, chúng ta có thể đi đến kết luận rằng: So với phần trung cuộc, trong cờ tàn vai trò của lý thuyết, và kinh nghiệm được tăng lên rất nhiều. Trong thực tế, nhiều thế trận tàn cuộc lại là những thế cờ logic với lời giải duy nhất.

Trong tàn cuộc, cần phải nắm vững những đặc tính của các thế trận, những đấu pháp chơi cơ bản, các kế hoạch thông dụng, một số lý thuyết quan trọng. Điều cần thiết đối với người chơi cờ là phải biết chơi thuần thục trong giai đoạn tàn cuộc. Tuy thế trận hơn hẳn nhưng nếu VĐV chơi yếu, không vận dụng lý thuyết thì vẫn có thể gặp thất bại. Thông thường, các đấu thủ ít kinh nghiệm cố tránh các thế trận đơn giản. Họ cho rằng chơi cờ tàn tẻ nhạt, các phương án nảy sinh không phong phú bằng trung cuộc. Song quan niệm như vậy là hoàn toàn sai lầm. Thực ra, sự tư duy, tưởng tượng trong cờ tàn rất rộng lớn. Nhưng nếu nắm được sở thích chơi tàn cuộc thì phải biết, phải am hiểu các đặc tính của cờ tàn và phải nắm được kỹ thuật một cách vững chắc. Khi đó, tàn cuộc sẽ mở ra cho mỗi chúng ta những điều bí ẩn kỳ lạ, lý thú không kém ở phần trung cuộc.

Các Đắc cấp đại sư đều cho rằng nghiên cứu tàn cuộc sẽ vô cùng có lợi, nâng cao sự hiểu biết thế trận, phát triển kiến thức chung về cờ và nâng cao toàn diện trình độ của người chơi.

II. CÁC NGUYÊN TẮC TRONG TÀN CUỘC

Để có thể dẫn dắt ván đấu có hiệu quả trong giai đoạn

này, thì người chơi cần thiết phải nắm vững và tuân thủ các nguyên tắc trong giai đoạn này. Đó là những nguyên tắc sau:

1. Các quân phải đứng linh hoạt và liên hoàn.
2. Triệt để giữ gìn các quân nhưng cũng có lúc phải sẵn sàng hi sinh khi cần thiết.
3. Trong tấn công phải lo phòng thủ và trong phòng thủ phải luôn sẵn sàng phản công.
4. Cố gắng chiếm lĩnh các trục lộ 4, 5, 6 nhưng không xem thường các hàng ngang và các trục lộ khác.
5. Cần bảo vệ Tướng, Sĩ, Tượng nhưng cũng cần sử dụng chúng như một lực lượng tấn công.
6. Xác định đúng vai trò của Tốt trong từng loại thế cờ.

III. PHÂN LOẠI TÀN CUỘC

Tàn cuộc là một trong những giai đoạn có nhiều cách phân loại nhất, có thể chia thành hai cách như sau :

- Nhóm thứ nhất được chia thành tàn cuộc đơn giản và tàn cuộc phức tạp (tàn cuộc có vấn đề). Tàn cuộc đơn giản là những thế cờ cơ bản nhất mà đặc trưng là số lượng quân của cả hai bên còn rất ít. Ở những dạng thức này người chơi phải nắm vững lý thuyết về tàn cuộc. Đây là yếu tố quan trọng cho việc nắm vững cách chơi cho các dạng tàn cuộc khác. Còn tàn cuộc phức tạp là những thế cờ khó có thể phân định được ưu thế thuộc về bên nào hoặc những thế cờ chưa đủ ưu

thế để giành thắng lợi. ở đây người chơi phải vận dụng những kiến thức đã học, kỹ năng tính toán, kinh nghiệm thực tiễn để giành được ưu thế hoặc phòng thủ cho những thế cờ bất lợi.

- Nhóm thứ 2 được chia thành các nhóm tàn cuộc theo các quân. Ví dụ như: Cờ tàn Tốt, cờ tàn Xe, Cờ tàn Mã, cờ tàn Pháo...

Trong giáo trình này, chúng tôi sử dụng trình bày theo nhóm thứ 2. Tuy nhiên những thế cờ được trình bày này theo hướng cơ bản nhất. Nghĩa là trình bày nhóm cờ tàn đơn giản để người học dễ tiếp thu.

IV. CÁC KỸ THUẬT CƠ BẢN TRONG CỜ TÀN

1. Có Pháo phải giữ Sĩ.

Khi ở cờ tàn có Pháo nên giữ Sĩ mình hoặc Sĩ của đối phương lại, vì có cơ hội có thể lợi dụng song Sĩ của đối phương tự chèn ép lẫn nhau để phát huy hết uy lực của Pháo mình. Sau đây là những ví dụ để chứng minh.

Ví dụ 1: Hình 270 - Trắng đi trước thắng. Nếu Trắng đi 1. Tg5-6 thì Tg4-5 2. B7-6 T3.1 3. P2-8 T1.3 4. P8.5 Tg5-6 5. Tg6-5 S6 /5 6. B6.1 S5/6 Trắng tuy được Sĩ nhưng thế cờ lại thành hoà. Nếu muốn đánh thắng ở thế cờ này, cách đi chính xác nhất cho bên Trắng là như sau:

1. B7.1 Tg4/1 2. B7.1 Tg4.1 3. P2.6

Tốt Trắng dám ăn Tượng "đáy" để trở thành "Tốt lự", đây là nước cờ quan trọng để thắng. Đến đây Đen có Sĩ nhưng lại không nước đi nên Trắng thắng.

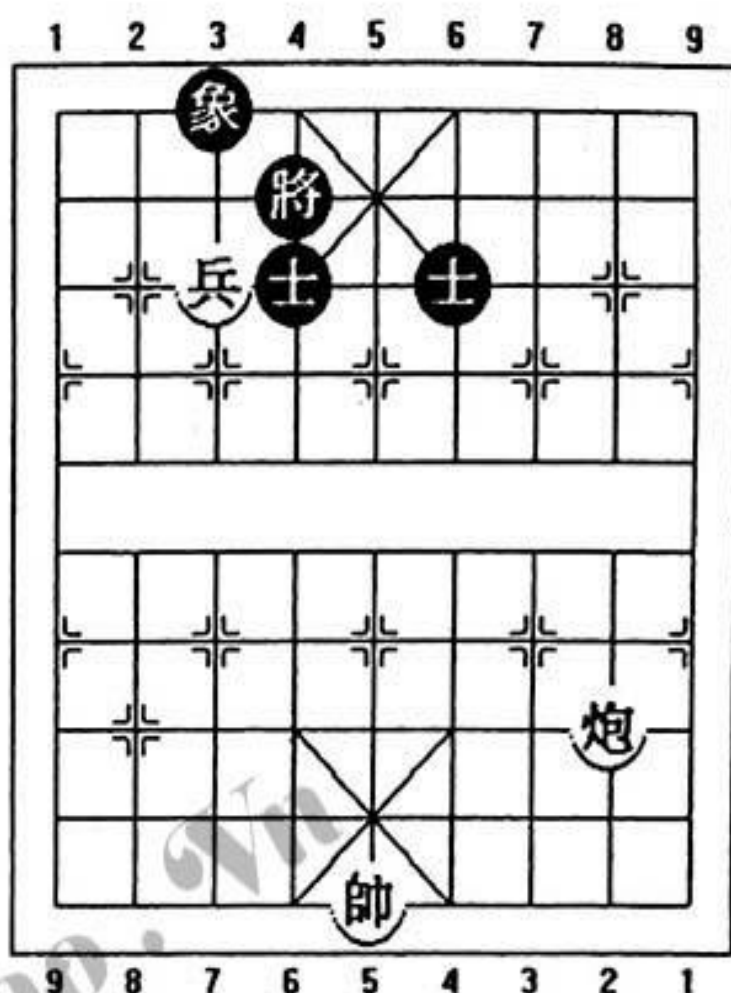
Ví dụ 2: Hình 271 - Trắng đi trước thắng. Thông thường Trắng sẽ đi 1.P6.7 đánh Sĩ thì 1...Tg5.1 2. P6-8 Tg5.1 3. P8/7 S6/5 4. P8-5 Tg5-6 hoà cờ. Theo nguyên tắc trên muốn thắng thì Trắng phải thực hiện như sau:

1. B2-3 Tg5.1

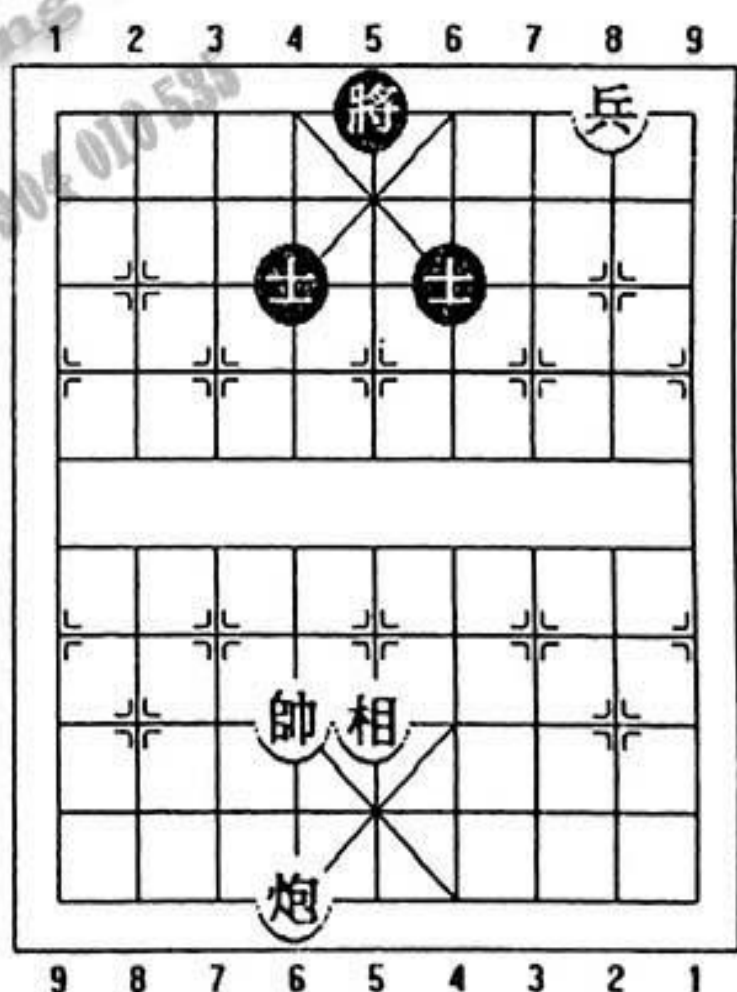
Nếu Đen đi 1...S4/5 thì sẽ 2. P6-5 Trắng thắng nhanh. Ngược lại nếu Đen đi 1...S6/5 thì 2. P6-5 Tg5-4 3. T5.3 S5.6 4. Tg6/1 S6/5 5. Tg/1 S5.6 6. B3-4 Tg4.1 7. T3/5 Tg4/1 8. P5-2 Tg4.1. Cách đi giống như phương án Đen đi Tg5.1.

2. P6-4

Trắng lợi dụng Sĩ Đen làm "giá" Pháo, không chế tâm



Hình 270. Trắng đi trước thắng



Hình 271. Trắng đi trước thắng

hoạt động của Tướng Đen.

2...Tg5/1 3.Tg6/1 Tg5.1 4.Tg6/1 Tg5/1 5. P4-5 S6/5 6. P5.1 Tg5-4 7.T5.3

Nước cờ chính xác, Trắng không thể tham bắt Sĩ nếu không thì hoà cờ.

7... S 5.6

Nếu Đen đổi nước đi thành 7...S5/6 đương nhiên Trắng sẽ 8.B3-4 Tg4.1 9. T3/5 Tg4/1 10.B4-5 Tg4.1 11. Tg6.1 Đen không có nước đi và Trắng thắng.

8. B3-4 Tg4.1

Nếu Đen đi 8...S6/5 thì 9. B4-5 Tg4.1 10. P5-6 thắng.

9. T3/5 Tg4/1 10. P5-2

Nước đi chờ đợi, nếu Trắng đi 10. B4-5 thì Tg4.1 11. Tg6.1 S6/5 12. Tg6/1 S5.6 Trắng tạm thời chưa có nước chiếu hết Đen.

10...Tg4.1 11. P2-4 Tg4-5 12. Tg6.1 Tg5-4 13.P4-5 Tg4/1 14. B4-5 Tg4.1 15. Tg6/1 S6/5 16. P5-6 Trắng thắng.

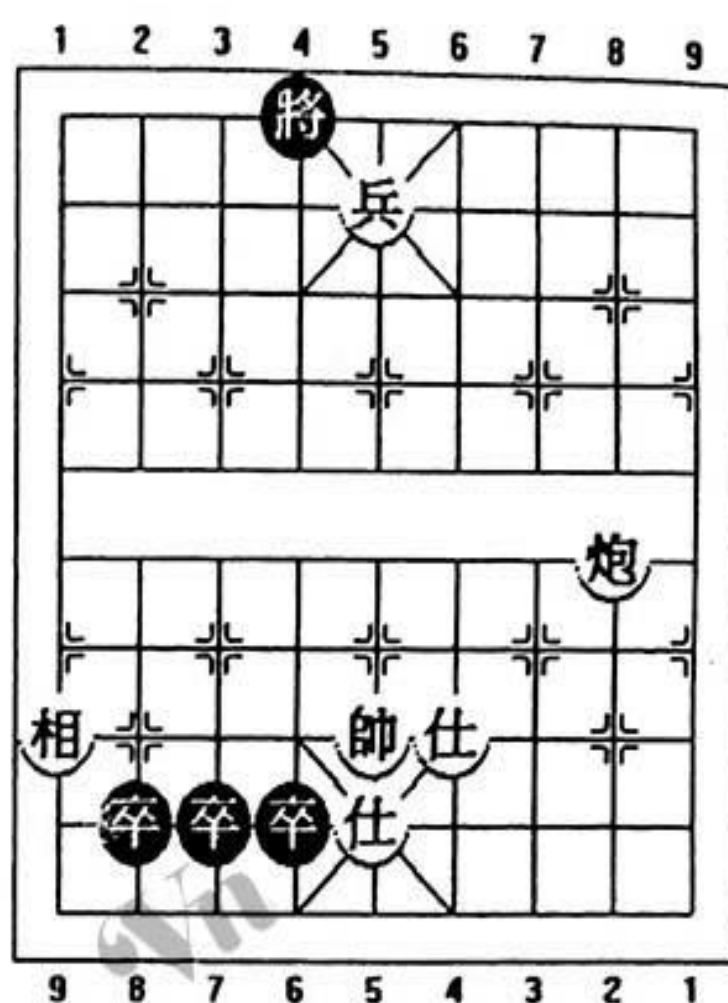
2. Cờ tàn Pháo hoàn (Pháo về nhà lấy Sĩ, Tượng hoặc Tướng làm ngòi để tấn công).

"Cờ tàn Pháo hoàn" là chỉ về giai đoạn tàn cuộc nếu Pháo nằm ở trận địa đối phương sẽ khó phát huy tác dụng. Vì vậy nên lùi về hậu phương để mượn Sĩ, Tượng của mình làm "giá" tấn công đối phương. Ví dụ dưới đây sẽ minh hoạ nguyên tắc này.

Ví dụ 1: Hình 272, Trắng đi trước và thắng.

1. P2-6 B2-1 2. Tg5-6

Bên Đen 3 Tốt nằm hàng ngang là trở ngại cho Trắng thoái Pháo đáy chống Sĩ chiếu hết Tướng Đen. Do vậy Trắng phải tìm cách tấn công khác. Kế hoạch của Trắng là sẽ đẩy Tướng Đen sang lộ 5 bằng việc dung Tướng của mình không chế lộ 6. Sau đó đưa Pháo về dưới đáy và dùng Sĩ làm giá để chiếu hết Đen. Ba Tốt của Đen nằm cùng một phía nên không thể chống đỡ được kế hoạch của Đen.



Hình 272. Trắng đi trước thắng

2...B1-2 3. P6.4 B2-1 4. B5.1

Trắng khéo thí Tốt nhằm tạo điều kiện chiếm lộ 6 và sau đó sẽ vận chuyển Pháo về nhà tạo thế chiếu hết Tướng Đen.

4...Tg4-5 5. P6-2 B1-2 6. P2/8 B4-5 7. S4/5 Tg5.1 8. P2-5 Tg5-6 9. Tg6-5 B3-4 10. S5.4 B4.1 11. P5-4 Trắng thắng.

Ví dụ 2:

Như hình 273, hai bên lực lượng tương đương nhau nhưng Trắng ưu thế hơn do bên Đen còn hai Sĩ là trở ngại

Trắng bình Pháo dọa chiếu và tiến Tốt chiếu hết, buộc Đen phải chống Sĩ. Sau đó Trắng bình Tượng vào lộ 5 không chế thế trận.

Hình 273. Trắng đi trước thắng

3. P8-3

3...B2-1 4. Tg5.1 B1-2 5. Tg5.1 B2-1 6. S4/5 B1-2 7.
S5.6 B2-1 8. P3/7

8... P7.1 9. T9/7 .

9...P7.2 10. P3-9 P7-5 11. T7.9 P5.2 12. P9-3

Nếu 12...P5-7 13. P3.2 P7/1 14. P3.1 Đen cứ lùi Pháo 1 nước thì Trắng tiến Pháo 1 nước. Trắng thắng.

12...S5.6 13. P3-5 Trắng sẽ bắt được Pháo Đen và thắng.

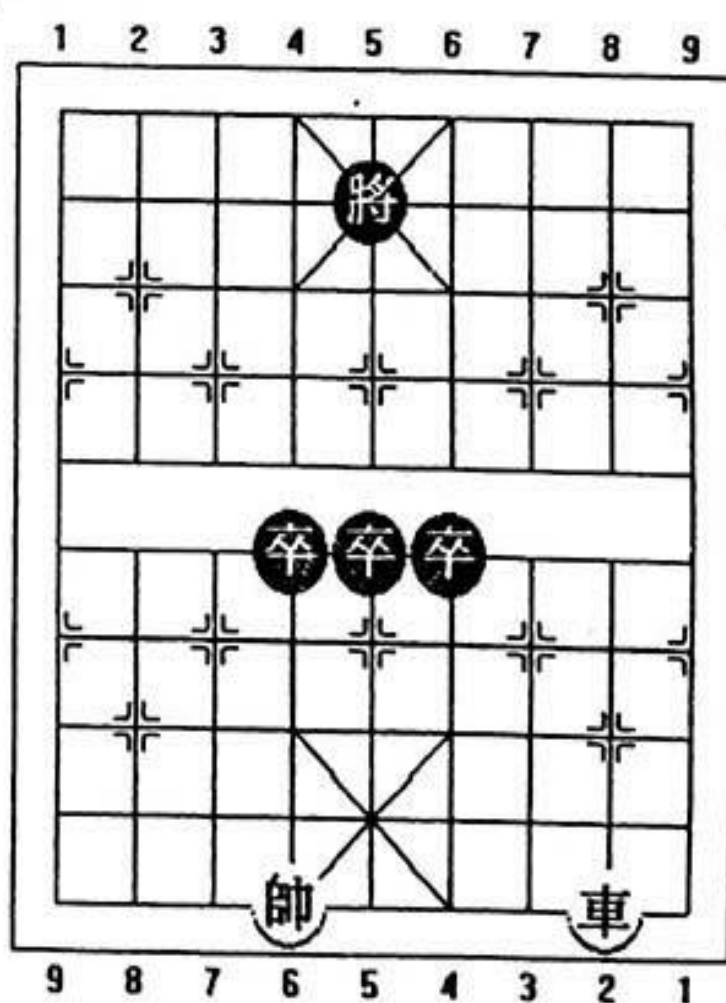
3. Xe chiếm trung lộ.

Giai đoạn tàn cuộc, Tướng chiếm trung lộ là rất quan trọng. Nhưng thông thường trong cờ tàn Xe phải chiếm trung lộ để đảm bảo cho Tướng. Sau đây là những ví dụ để chứng minh nguyên tắc này.

Ví dụ 1: Hình 274, bên Đen 3 Tốt xếp thành hàng ngang ở trung lộ và lộ sườn làm trở ngại Tướng Trắng phát huy tác dụng. Nhưng Trắng đã có cách công phá bằng việc phát huy sức mạnh của Xe và sự phối hợp nhịp nhàng giữa Xe và Tướng. Trước hết Trắng đưa Xe lên hai hàng để ngăn chặn các tốt của Đen tiến xuống. Sau đó Trắng tiếp tục đưa Tướng của mình sang trung lộ và đưa Xe lên hai hàng nhằm chiếu Tướng Đen và bắt được Tốt Đen. Cụ thể như sau:

1. X2.3!

Trắng đề phòng Đen tiến Tốt. Nếu Trắng vội đi 1. Tg6-5 B4.1 2. X2.6 B4-5 thế cờ có thể thành hoà.



Hình 274. Trắng đi trước

1...Tg5/1 2. Tg6-5 Tg5.1 3. X2.3 B4-3

Nếu Đen đổi nước đi thành 3...B4.1 thì 4. X2-5 Tg5-6 5. X5-4 Tg6-5 6. X4/2 bắt được Tốt, Trắng sẽ thắng.

4. X2-7 B3-2

Thay vì nước đi này bằng nước đi 4...B3-4 thì 5. X7-5 Tg5-4 6. X5-6 Tg4-5 7. X6/2 bắt được Tốt và Trắng sẽ thắng.

5. X7-5 Tg5-4 6. X5-6 Tg4-5 7. X6/2

Trắng lợi dụng Tượng chiếm trung lộ nên thoái Xe bắt Tốt.

7...B2.1 8. X6/1 B2.1 9. X6/1 B5.1

Tốt Đen lộ 2 nhất định sẽ bị bắt chết nên Đen không giữ.

10. X6-8 B6.1 11. X8.2 Tg5-4 12. X8-6 Tg4-5 13. Tg5-6 Tg5/1 14. X6-5 Tg5-6 15. Tg6-5 Tg6.1 16. X5-4 Tg6-5 17. X4/1 B5.1 18. X4-5

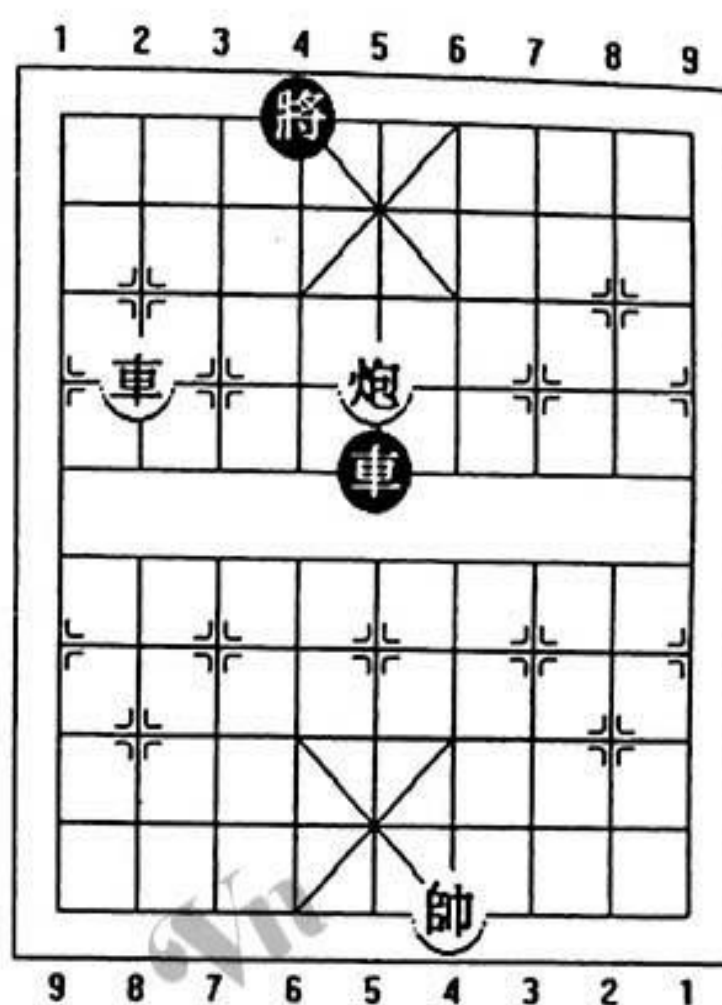
Tiêu diệt được hết các Tốt Đen thế cờ Trắng hoàn toàn ưu thế nên Đen xin thua.

Ví dụ 2: ở thế cờ như hình 275, Trắng có Xe, Pháo đối lại bên Đen có đơn Xe. Trong điều kiện Xe Đen chiếm trung lộ nhưng ván này Trắng có cách buộc Xe Đen phải rời khỏi trung lộ.

1. X8.3 Tg4.1 2. X8/1 Tg4/1 3. X8-5!

Nước cờ hay, không chế Tướng Đen không thể di động. Đen chỉ có thể đi Xe rồi Trắng dùng Pháo ép Xe Đen xuống các hàng tiếp và sau đó buộc phải dời khỏi trung lộ.

3...X5.1 4. P5/1 X5.1 5. P5/1 X5.2 6. P5/2 X5-4 7. P5-8 X4/2 8. P8.7 X4-7 9. Tg4-5 X7-4 10. X5.1 Tg4.1 11. P8-6.



Hình 275. Trắng đi trước

Nước đi này bắt buộc Xe Đen phải rời khỏi lộ bảo vệ Tướng Đen và nước sau Trắng chỉ việc rút Xe đe dọa chiếu hết. Đen không thể chống đỡ.

4. Khuyết Sĩ kỵ Xe.

Hai Sĩ là quân cận vệ của Tướng, khuyết Sĩ tuyến phòng thủ sẽ xuất hiện yếu điểm ở hai cánh dễ bị đối phương dùng Xe hoặc phối hợp với Tốt công kích.

Ví dụ 1: Hình 276, Đen khuyết Sĩ - Trắng đi trước thắng.

1. X6-7 S5/4

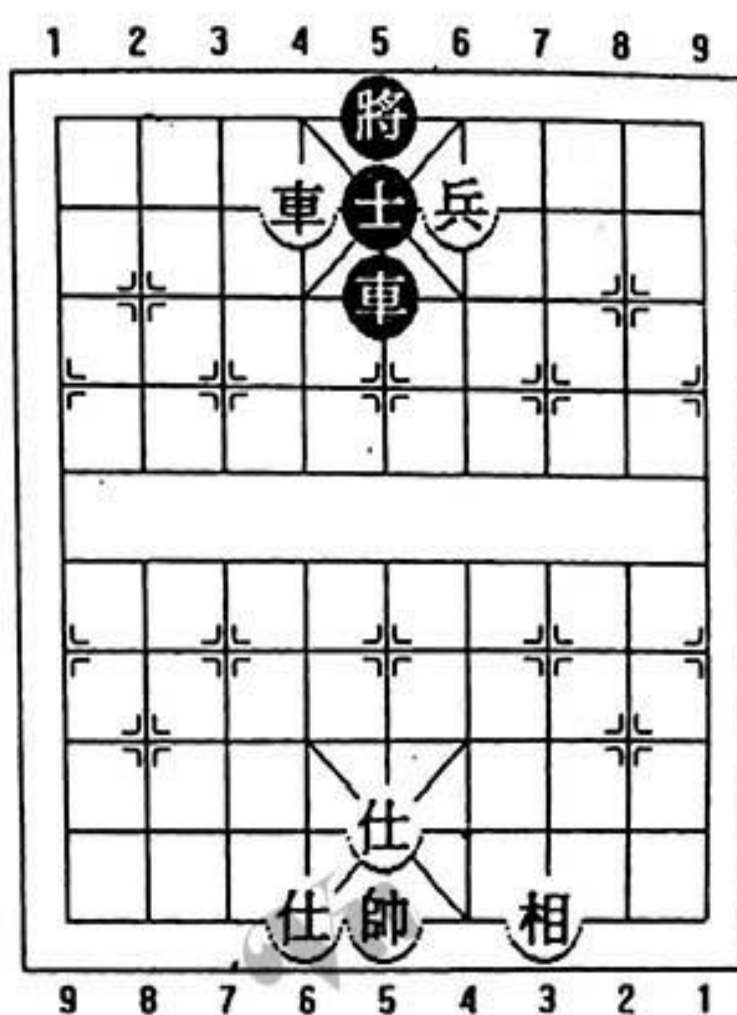
Nếu Đen đổi nước đi thành 1...X5.2 thì 2. B4-5 X5/3 3. X7.1 và thắng.

2. T3.5

Trắng bỏ Tượng ngấm giữ trung lộ, sau đó đổi vị trí Sĩ để dành ưu thế. Đến đây Đen không dám đi 2...X5.5 ăn Tượng vì Trắng đi 3. Tg5-4 S4.5 4. B4-5 X5/6 5. X7.1 và thắng.

2... X5.2 3. S5/4 X5/1

Thay vì nước đi này mà Đen đi 3...X5.3 thì 4. S6.5 X5/5 5. X7-6 6. S5.4 Tg5-6 7. X5-4 X6/1 8. S5.4 S5.4 9. S4/5 Tg-5 Trắng thắng.



Hình 276. Trắng đi trước

4. S6.5 X5/1 5. X7-6 S4.5

Đen có thể đi 5...X5-2 nhưng vẫn thua bởi 6. Tg5-6 X2/2 7. X6/2 S4.5 8. X6-3 S5/6 9. X3-5 S6.5 10. X5.2 và thắng.

6. Tg5-6 S5.4 7. X6-7 S4/5 8. B4-5 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Hình 277, hai bên đều có song Xe nhưng bên Trắng Sĩ, Tượng bên trong khi đó bên Đen có đơn Sĩ khó chống đỡ nổi 2 Xe Trắng.

1. Xt-2 X6.1

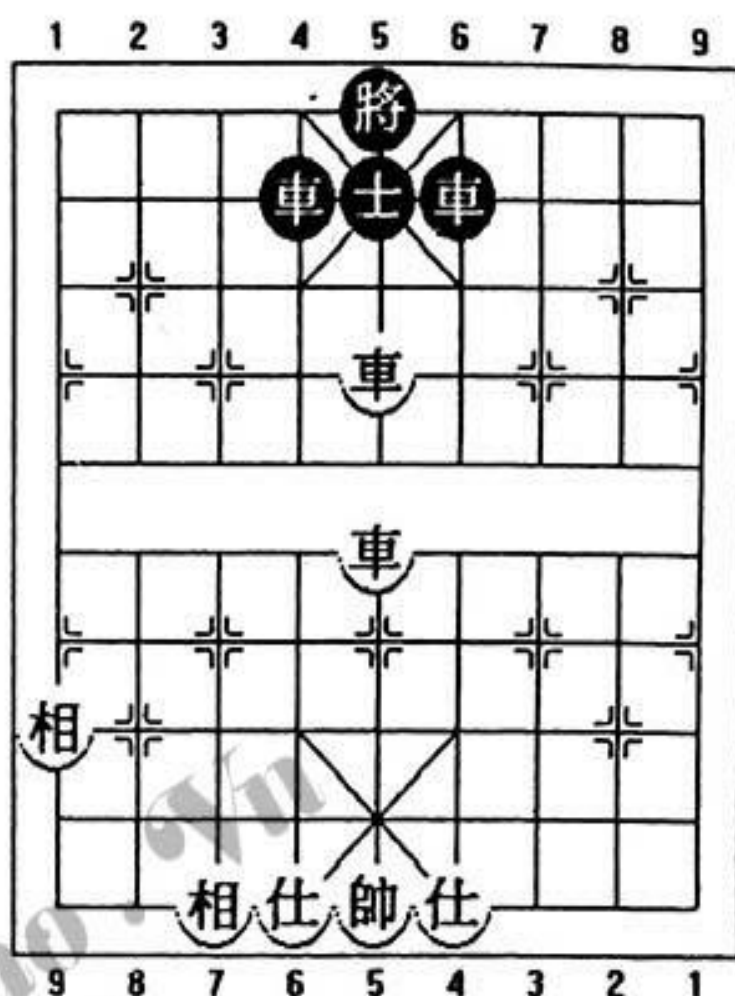
Nếu Đen đi 1...Tg5-4 thì 2. X2.3 X6/1 3. X2-4 4. S5/6 X5.5 và thắng.

2. X2.3 X6/2 3. X2/1 X6.2

Thay nước đi này bằng 3...X4-2 thì 4. X5-7 Tg5-4 5. X7.5 Tg4.1 6. X2-5 Tg4.1 7. X7/2 thắng.

4. X5-8 X6-5

Đen có thể đi 4... Tg5-6 nhưng vẫn thua bởi 5. X2.1 Tg6.1 6. X8-3 Đen không có nước đánh hết và Trắng sẽ thắng.



Hình 277. Trắng đi trước

5. S4.5 X5-6 6. X8.5 X4/1 7. X8/1 S5/6

Nếu 7...X6-5, thì 8. X8-5 X5/1 9. X2.1 và thắng.

8. X2/2 S6.5 9. S5.6 X6-5 10. Tg5-4 S5/6 11. X8-4 X5.7 12. Tg4.1 X4.7 13. X4.1 Tg5.1 14. X2.2 Tg5.1 15. X4/2 Trắng thắng.

Ván này Trắng thắng nhờ song Xe linh hoạt tiến thoái phải trái nhằm vào nhược điểm khuyết Sĩ của bên Đen để tấn công và đã đem lại hiệu quả.

5. Tướng cũng trở thành lực lượng tấn công.

Tướng là mục tiêu công kích của đối phương nhưng ở giai đoạn tàn cuộc lại thường dùng Tướng để hỗ trợ tấn công thậm chí còn cố ý để lộ mặt Tướng để dẫn đến tác dụng khống chế Tướng đối phương. Chúng ta sẽ xem ví dụ sau:

Như hình 278, Đen còn 2 nước đi nữa là chiếu hết Trắng. Nếu Trắng đi 1. B7-6 thì Tg4-5 2. B6.1 Tg5-6 3. X2/1 Tg6.1 4. X2-4 Tg6-5 5. X4.3 X5.1 6. Tg6.1 B2-3 7. Tg6.1 X5/2 ngược lại Đen thắng.

Cách đi chính xác đối với bên Trắng là:

1. X2/6 X5-8

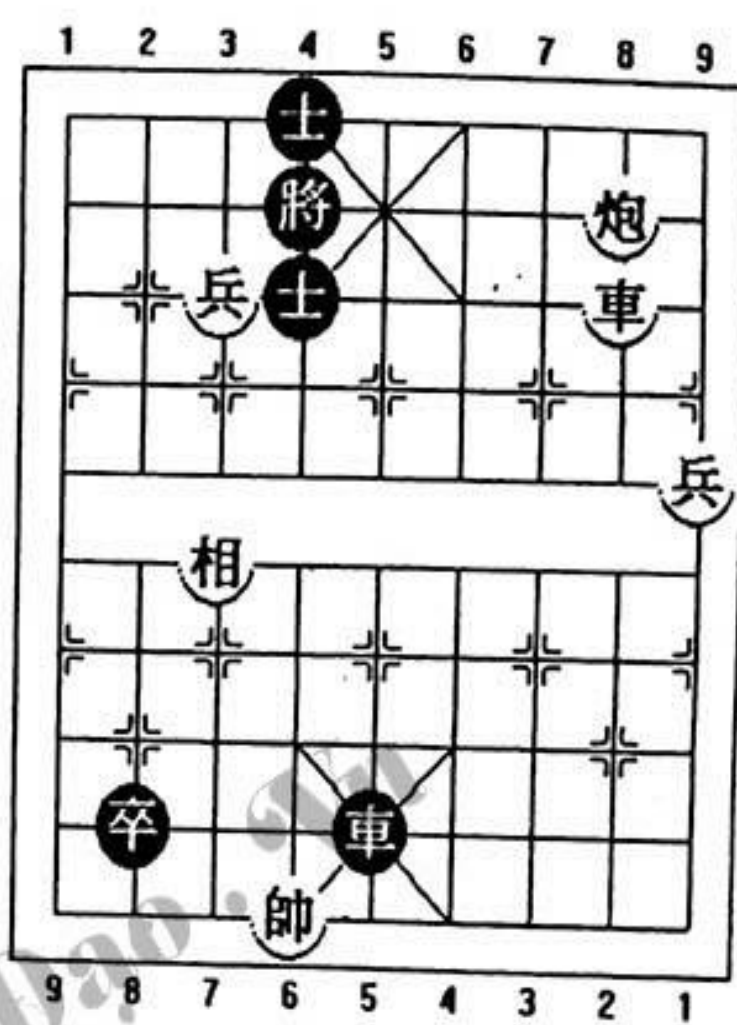
Trắng thí Xe là nước đi rất hay. Nếu Đen không ăn Xe thì mất Tốt, nếu Đen đi 1...X5/4, thì 2. X2-8 Tg4-5 3. X8.7 Tg5/1 4. P2-6 S4/5 5. P6/6 X5-9 6. P6-5 Tg5-6 7. X8/2 X9-6 8. X8-5 rồi dùng Pháo đối song Sĩ, Trắng thắng.

2. Tg6-5

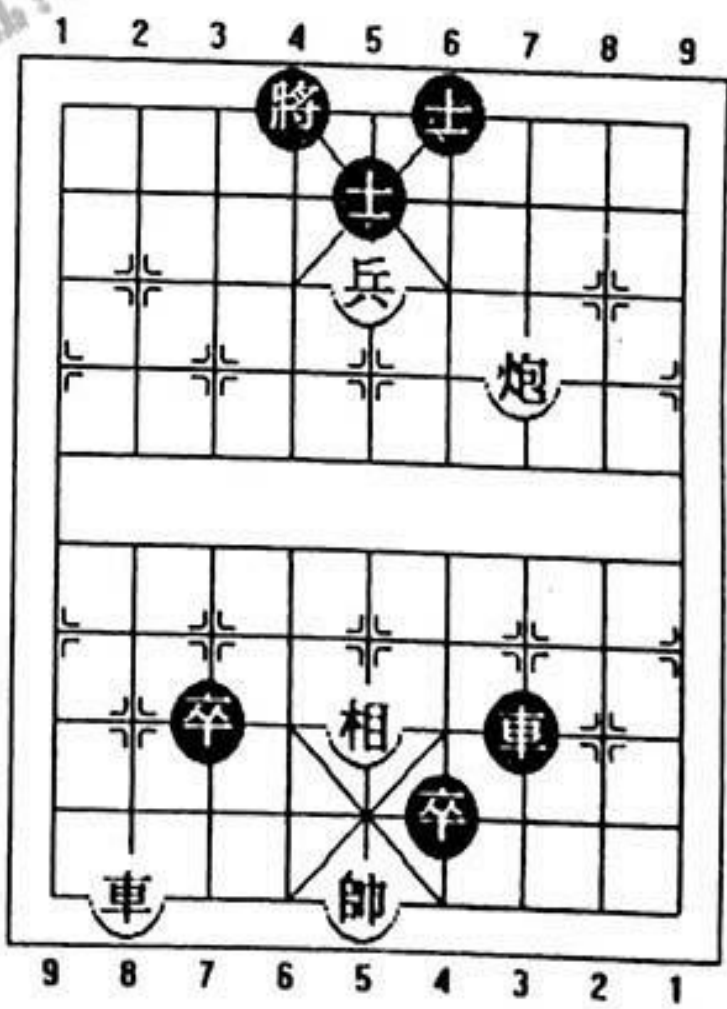
Trắng bình Tượng chiếm trung lộ, khống chế được Tượng Đen và dọa tiến Tốt chiếu hết.

2...X8/7 3. B7.1 Trắng thắng

Ví dụ 2: Hình 279, nếu đến lượt Đen đi thì Đen chỉ tiến Xe là chiếu hết Trắng. Do vậy Trắng phải chống lại bằng các nước đi sau:



Hình 278. Trắng đi trước



Hình 279. Trắng đi trước

1. T5.3

Trắng bay Tượng để Pháo dọa đánh Xe, thực ra là để lộ Tượng. Đây là nước cờ rất hay và thực tế đã đem lại chiến thắng cho bên Trắng một vài nước đi sau.

1...X7/2 2. P3.3 X7/5

Nếu Đen đi 1...Tg4.1 thì hiển nhiên sẽ 2. X8.8 và sẽ thua.

3. X8.9 Tg4.1 4. B5.1 S6.5 5. X8-3 B3.1 6. X3/5 S5.4
7. X3-4 B6-7 8. Tg5.1

Sau đó Trắng bắt sống các Tốt của Đen và nhất định sẽ thắng.

V. CÁC DẠNG THỨC TÀN CUỘC

1. Cờ tàn Tốt.

a. Đơn Tốt.

Ví dụ 1: Tốt Tượng khéo thắng đơn Sĩ (Hình 280).

Đơn Tốt đối đơn Sĩ vốn thuộc hoà cờ nhưng nếu Tốt và Tượng chia ra thành hai hướng bên trái và bên phải không chế Tượng Sĩ Đen thì có thể thắng. Như hình 280, Trắng đi trước và thắng.

1.Tg5.1

Nước đi chờ đợi của bên Trắng là nước cờ then chốt để giành phần thắng.

1...S5/6 2. B5-6 Tg5-4

Nếu Đen đi 2...Tg5.1 thì sẽ 3. Tg5-4 Tg5/1 4. B6.1 S6.5 5. T5.3 S5.6 6. Tg5/1 Tg5-6 7. B6-5 Đen không có nước đi và thua.

3. Tg5-6 S6.5 4. B6.1 Tg4-5 5. Tg6-5 S5.4 6. Tg5-4 S4/5 7. T5.7 S5.4 8. Tg4/1 S4/5 9. Tg4-5 Tg5-6 10. B6-5 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Cao Tốt hoà Pháo Sĩ.

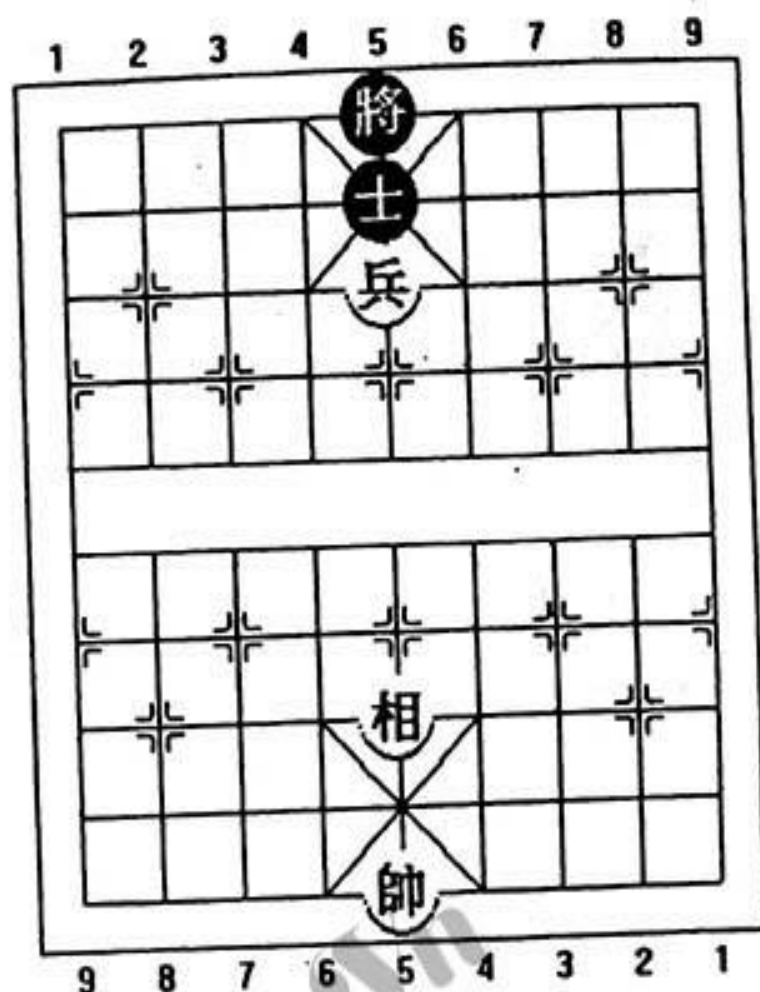
Đơn Tốt thủ hoà Pháo Sĩ, chú ý không chế Tượng Đen, khiến Tượng không thể chiếm trung lộ. Như hình 281, Trắng đi trước hoà.

1. Tg4/1 S5.6 2. Tg4-5

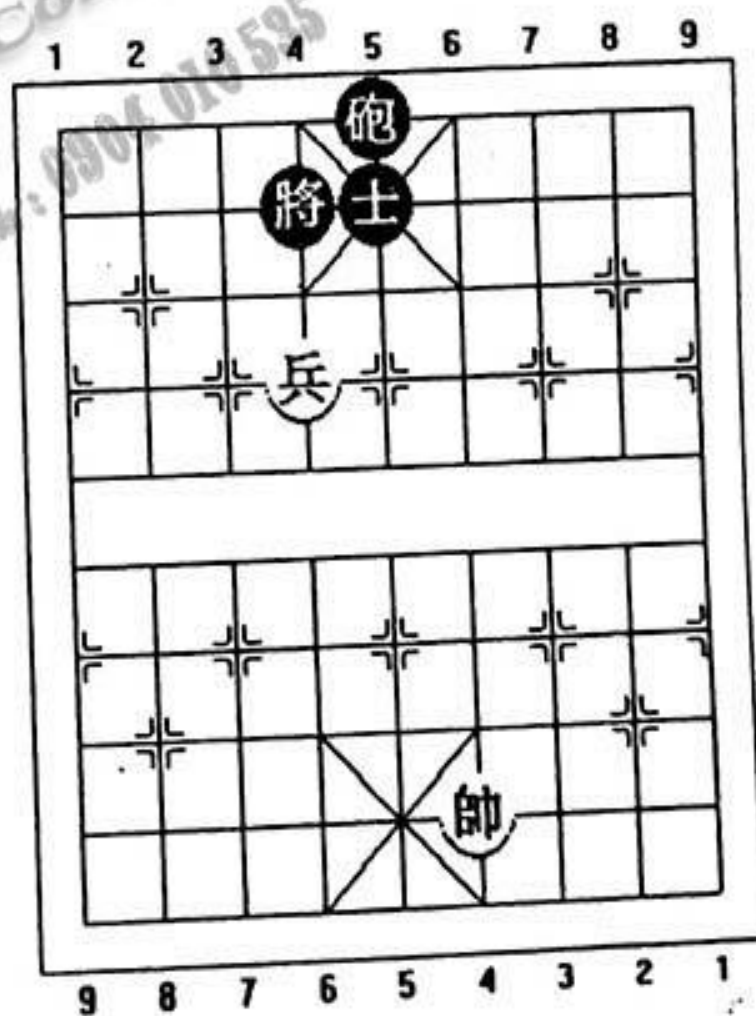
Nếu Trắng đi 2. B6-5 thì Đen sẽ 2...Tg4-5 3. B5-4 P5-6 bắt Tốt.

2...S6/5 3. Tg5-4 P5-4 4. B6-5

Nếu Trắng đi 4. B6-7 thì Đen sẽ 4...Tg4.1 5.Tg4-5 P4-5 6. Tg5-4 Tg5-4 7.B7-6 S5-6 bắt Tốt.



Hình 280. Trắng đi trước thắng



Hình 281. Trắng đi trước hòa

4... Tg4.1 5. Tg4.1 P4-5 6. B5-4 Tg4-5 7. B4-5 Tg5-4 8. B5-4 S5/4 9. B4-5 S4.5 10. B5-4 Hoà.

Ví dụ 3: Tốt Sĩ hoà Mã Tốt thấp.

Tốt Sĩ thủ hoà Mã Tốt thấp. Như hình 282, chú ý Sĩ ẩn dưới Tướng, Tốt đi ra Xe, Trắng đi trước hoà.

1. B3.1 B3-4 2. S5/4

Nếu Trắng đi 2. S5.4 thì Đen sẽ 2...M3/5 3. B3.1 M5.4 4. Tg4/1 B4.1 5. S4/5 B4-5, Đen thắng.

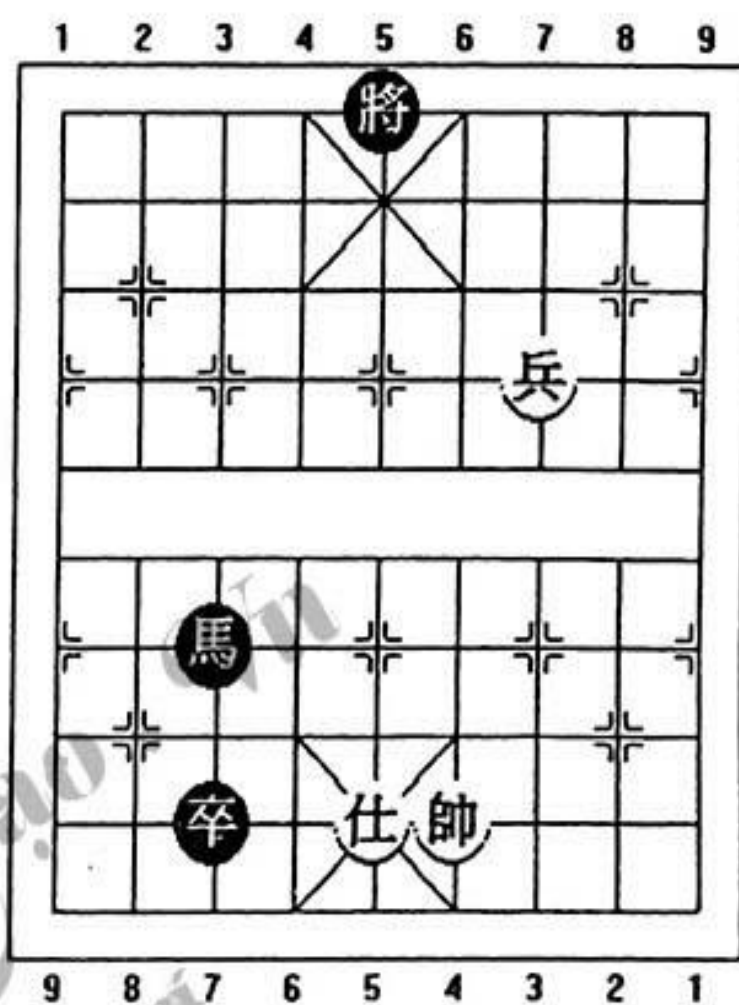
2...M3/5 3. B3-2 M5.7 4. Tg4.1 M7.8 5. Tg4/1 Hoà.

b. Song Tốt.

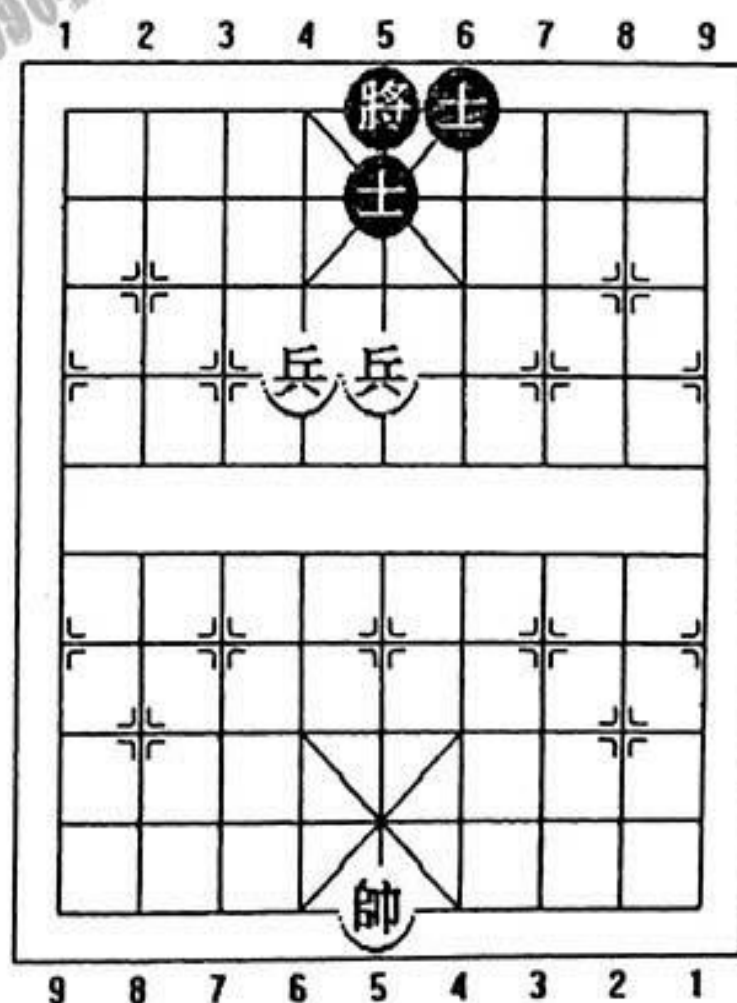
Ví dụ 1: Song Tốt thắng song Sĩ.

Hai cao Tốt thì sẽ thắng song Sĩ. Nếu trong đó có 1 Tốt thấp cũng có khả năng thắng. Cách đánh thắng cơ bản là dùng 1 Tốt đổi song Sĩ. Như hình 283.

1. B5.1 Tg5-4 2.B6-7 Tg4.1



Hình 282. Trắng đi trước hoà



Hình 283. Trắng đi trước thắng

3. B7.1 Tg4/1 4. B7.1 Tg4-5 5. B5.1 S6.5 6. B7-6 Tg5-6

Đen không có nước đi, Trắng thắng. Ví dụ này song cao Tốt tương đối dễ thắng.

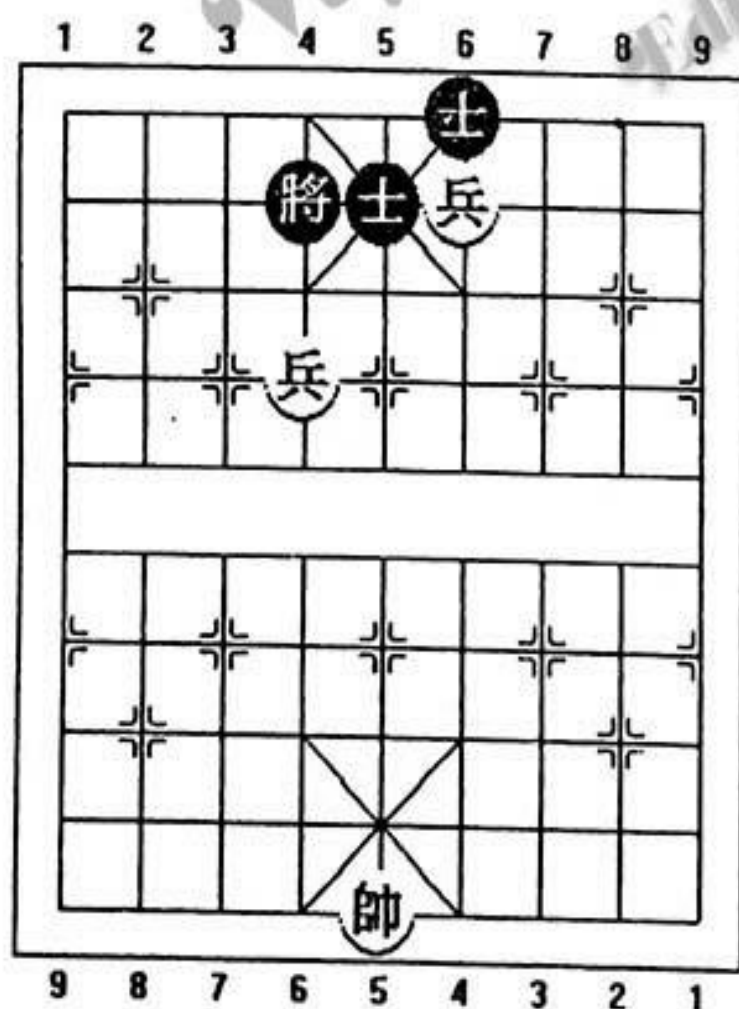
Ví dụ 2: Hình 284 là tình huống song Tốt, 1 Tốt cao 1 Tốt thấp điển hình. Trắng đi trước thắng.

1.B6-5 Tg4/1 2. B5.1 Tg4.1 3. B4-5 S6.5 4. B5.1 Tg4.1 5. Tg5. 1

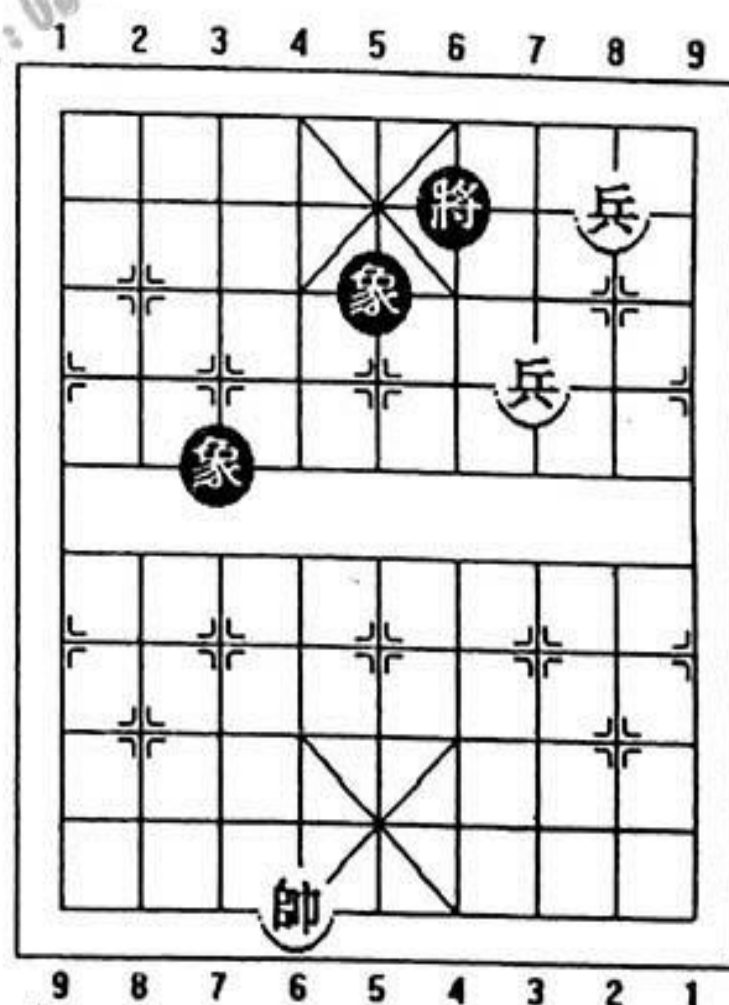
Đen không có nước đi, Trắng thắng. ở trên nếu nước đầu tiên Trắng đi 1. B6-7 tiến Tốt từ cánh bên thì khó thắng.

Ví dụ 3: Song Tốt thắng song Tượng (Hình 285).

Song cao Tốt đối song Tượng, rất dễ thắng. Còn ở những tình huống song Tốt 1 cao thấp như hình 285, Trắng cũng có thể thắng, cách đi như sau:



Hình 284. Trắng đi trước thắng

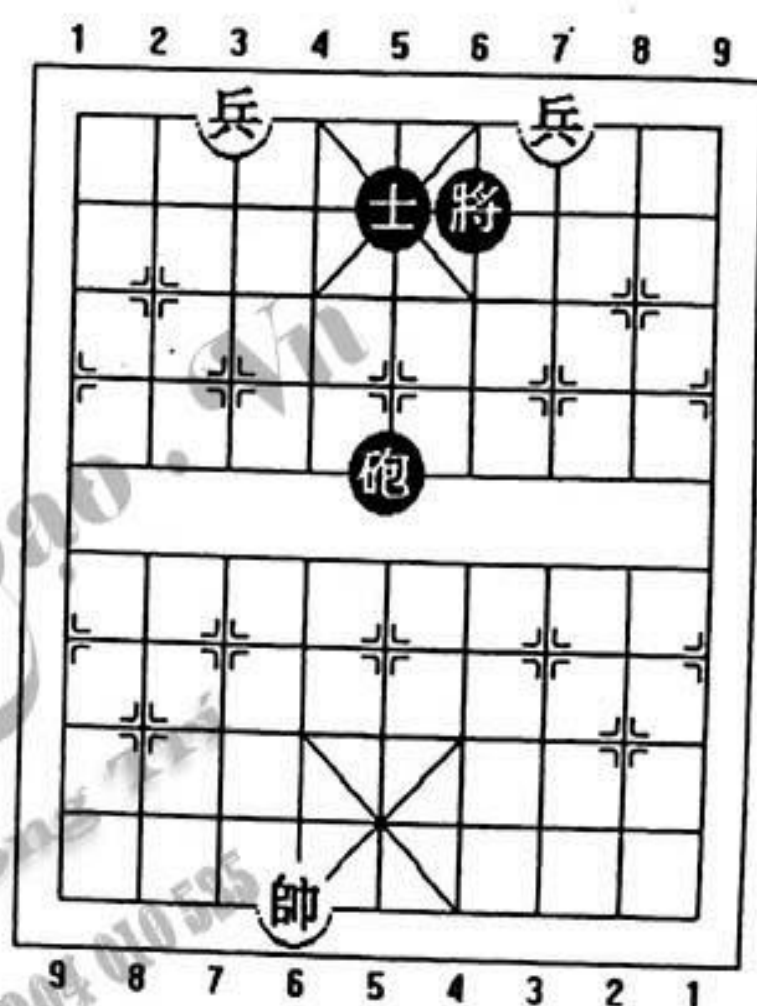


Hình 285. Trắng đi trước

1. B2-3 Tg6-5 2. Bs-4 T5/3 3. B 4 - 5 T3.5
4. Tg6-5 T5.7 5. Tg5-4 T7/5 6. B3-4 Tg5-4 7. B5-6 T5.7
8. Tg4-5 T7/5 9. Tg5-6 T5.7 10. B6.1 Tg4/1 11. B6.1 Tg4-5
12. B 6. 1 Trắng thắng.

Ví dụ 4: Song Tốt thấp hoà Pháo Sĩ (Hình 286).

Trong những tình huống tương tự nên chú ý đề phòng Đen thoái Pháo đáy bắt Tốt và Tướng Đen chiếm trung lộ và tạo thành thắng cuộc. Như hình 286, Trắng đi trước và hoà.



1. Tg6-5 P5-1 2. B7-8

Nếu Trắng đi 2. Tg5.1 thì Đen sẽ 2...P1/4 bắt Tốt.

- 2...P1-9 3. B3-2 S5.4 4. B8-7

Nếu Trắng đi 4. Tg5-6 thì Đen sẽ trả lời 4...Tg6-5 5. B8-7 P9-1 6. B7-8 P1/3 7. B2-3 P1-4 và thắng.

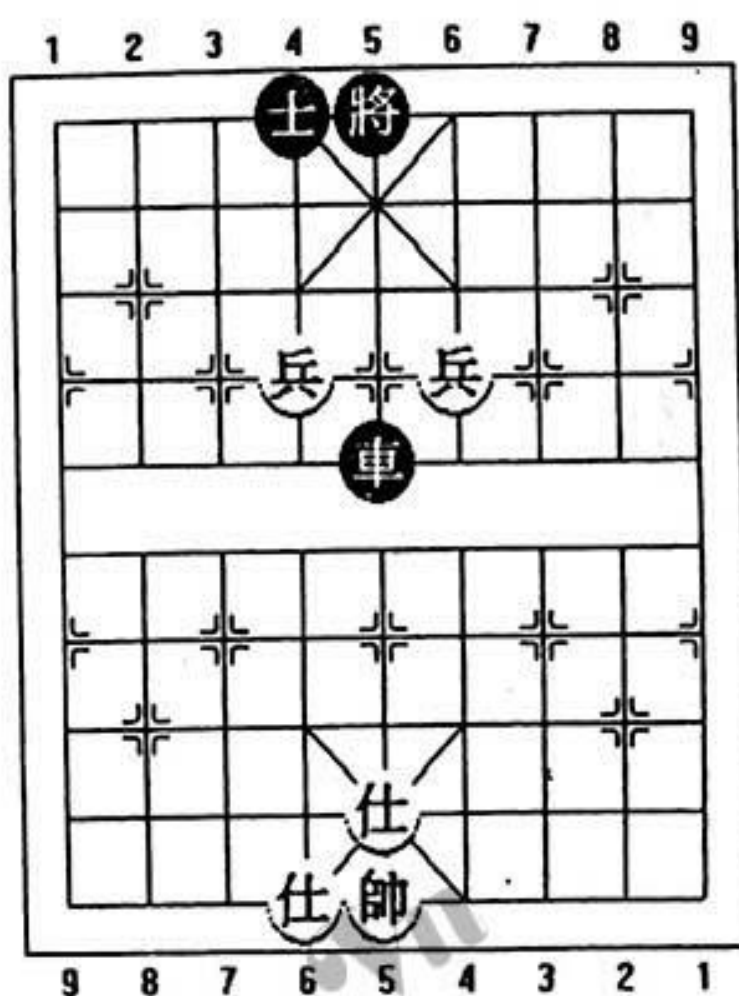
- 4...P9-1 5. B7-8 P1-5 6. B8-7 P5/4 7. B7-6 P5.1 8. B6-7.

Nếu Trắng đi 8. Tg5.1 thì Đen sẽ chơi 8...P5-1 rồi thoái Pháo bắt Tốt. Đến đây hoà cờ.

Ví dụ 5: Song Tốt song Sĩ hoà đơn Xe.

Song Tốt liên kết ngăn giữ trung lộ, phối hợp song Sĩ có

thể thủ hoà đơn Xe. Nhưng cần phải chú ý trên lộ sườn của phía trắng Sĩ luôn hờ. Do vậy cần phải có Tốt ở vị trí che chắn bên cánh này. Nếu không thì dễ thua. Như hình 287, Trắng đi trước và hoà.



Hình 287. Trắng đi trước hòa

1. B6-5

Nước cờ then chốt, nếu Trắng đi 1. B4-5, thì sẽ thất bại.

1...Tg5-6 2. B5-6

Nếu Trắng đi 2...Tg5-4 thì sẽ

3. X5/1 ăn Tốt.

2...Tg6-5 3. B6-5 X5-6 4. B4-3

Nếu Trắng đi 4. S5/4 thì sẽ 4...X6/1 ăn Tốt.

4...X6-9 5. B3-4 X9.5 6. S5/4 X9/6 7. S4.5 X9-8 8.

Tg5-4

Nếu Trắng đi 8. S5/4 thì Đen sẽ 8...X8-6 ăn Tốt.

8...X8.6 9. Tg4.1 Tg5-6 10. B5-6 X8/3 11. B6-5 X8-5 12.

S5.4 Tg6.1 13.S6.5 Hoà cờ.

Ở ví dụ này nếu nước đầu tiên Trắng đi Tốt phải thì thế trận sẽ khác hẳn. Như hình 287, Trắng đi:

1. B4-5 X5-4 2. Tg5-4 X4-6 3. Tg4-5 Tg5-6 4. B6-7 X6-

8 5. B5-4

Nếu Trắng đi 5. S5/4 thì sẽ 5...X8-5 chiếu Tướng bắt Tốt.

5...X8/1

Đen bắt được Tốt và thắng.

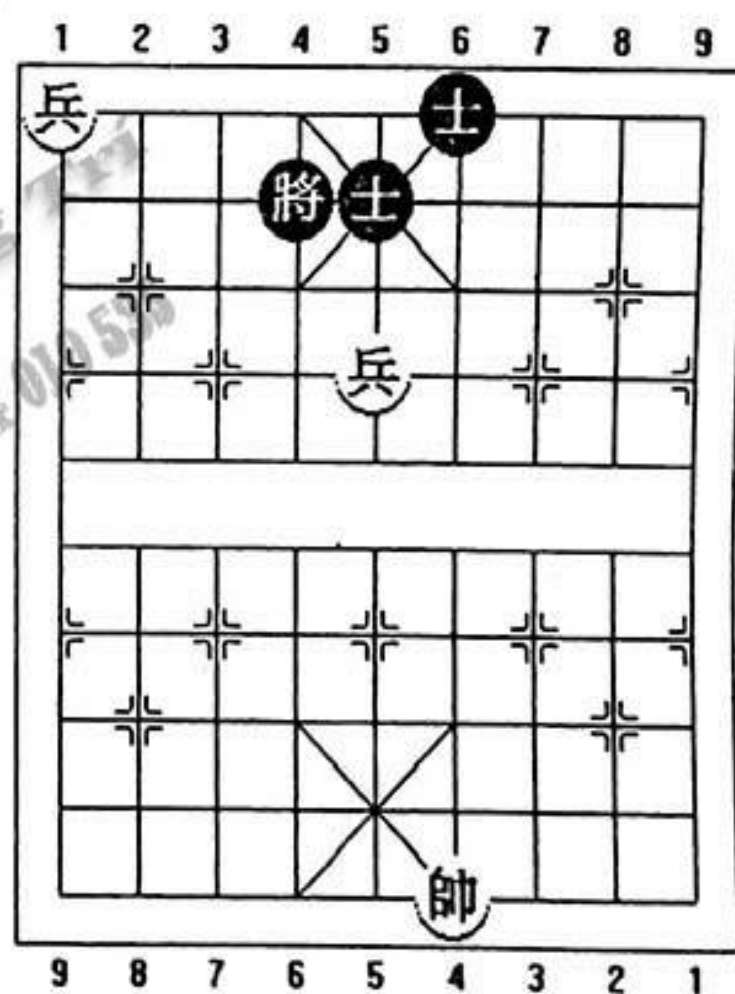
Ví dụ 6: Cao thấp Tốt khéo thắng song Sĩ.

Một Tốt cao một Tốt thấp đối song Sĩ, thông thường là hoà cờ, nhưng nếu khống chế được tầm hoạt động của Tướng và Sĩ Đen thì có cơ hội giành phần thắng. Như hình 288, Trắng đi trước và thắng:

1. B9-8 Tg4/1 2. B8-7 Tg4.1

Nếu Đen đi 2...Tg4-5 thì sẽ
3. B5.1 S5/4 4. B5-6 S6.5 5.
B6.1 S5.6 6. B7-6 Tg5-6 7. Bs-5
Trắng thắng.

3. B5-6 S5.6 4.Tg4-5 S6.5 5.
Tg5-6 S5/6 6. B6.1 Tg4-5 7. B7-
6 Tg5-6 8. Bs-5 S6.5 9. B6-5
S5/6 10. Tg6-5 S6/5 11. Bt-4
S5/6 12. Tg5.1 S6.1 13. B5.1
Tg6.1 14. Tg5/1 Trắng thắng.



Hình 288. Trắng đi trước thắng

Ví dụ 7: Song Tốt thấp khéo thắng song Tượng.

Song Tốt ở thế cờ này nằm ở hai bên, vốn khó thắng Song

Tượng, như tình huống ở hình 289, bên Đen Tượng trái ở đỉnh bị Tốt trái khống chế, khó thể thủ hoà. Trắng đi trước và thắng.

1.Tg6-5 T7/9

Nếu Đen đi 1...T5.3 thì 2. B6-5 Tg6/1 3. B3-4 rồi tiến 1, Trắng thắng.

2. Tg5.1 T9.7 3. B3-2 T7/9

Nếu Đen đổi thành 3...Tg6.1 thì sẽ 4. B6-5 T5.3 5. B2-3 Trắng thắng.

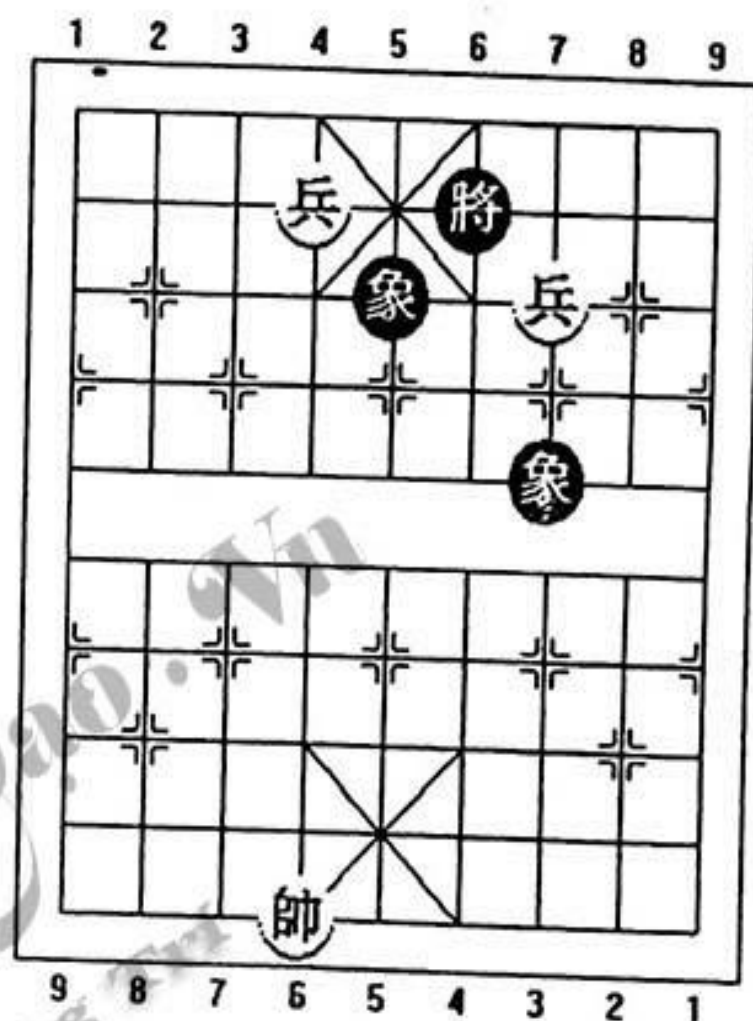
4. B2-1

Trắng được Tượng và thắng

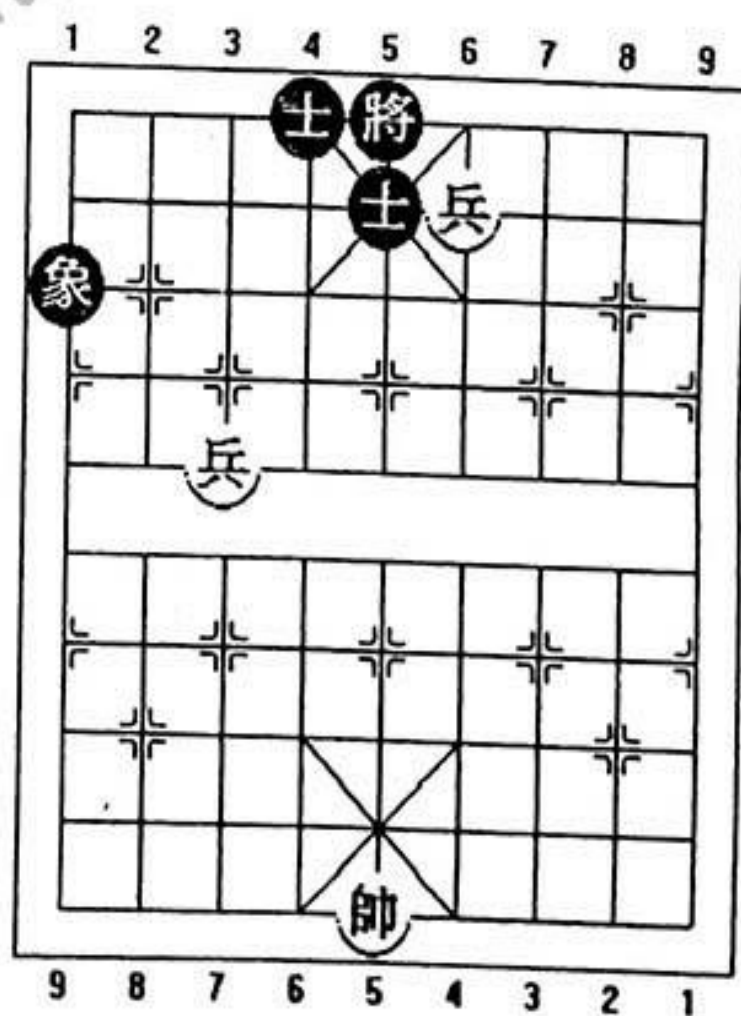
Ví dụ 8: Cao thấp Tốt khéo thắng song Sĩ Tượng

Cao thấp Tốt vốn khó thắng song Sĩ Tượng, nhưng ở tình huống như ở hình 290, một Tốt nằm ở lưng Tượng phong toả cửa Tướng nên Trắng có khả năng thắng ở tình huống này.

1. B7-6 T1/3 2. B6.1 T3.5
3.B6-5 T5.7



Hình 289. Trắng đi trước thắng



Hình 290. Trắng đi trước thắng

Nếu Đen đi 3...T5.3 thì sẽ 4. B5-4 T3/5 5. Tg5.1 T5.3 6. Bs.1 T3/1 7. Bs-3 T1.3 8. B3.1 T3/5 9. B3.1 T5.7 10. B3-4 Trắng thắng.

4. B5-4 T7/9 5. Bs-3 T9.7 6. B3.1 T7/9 7. Tg5.1 T9.7 8. B3.1 T7/9 9. Tg5.1 T9.7 10. B3.1 T7/5 11. Tg5.1 S5.6 12. B3-4 Trắng thắng.

Ví dụ 9: Cao thấp Tốt khéo thắng Sĩ Tượng toàn.

Đa số các tình huống song Tốt hoà Sĩ Tượng toàn nhưng ở thế cờ này Tướng Đen lên cao một bên đồng thời có “Dương giác” Sĩ bị Tướng Trắng kiểm chế. Như hình 291, Trắng có cơ hội thắng.

1. Tg5-4 S5/4 2. B2-3 Tg6/1

Nếu Đen đi 2...T3/5 thì 3. B3.1 S4.5 4. B3.1 Tg6/1 5. B6-5 T1.3 6. B3-4 Trắng thắng.

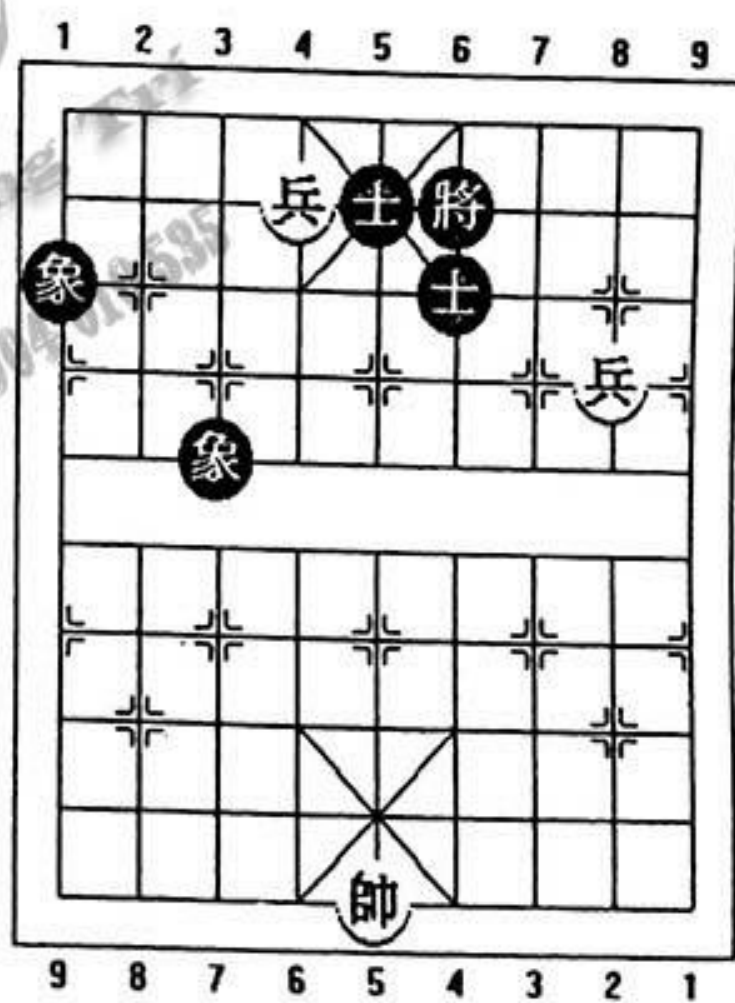
3. B3.1 Tg6-5 4. B3-4 S4.5 5. Tg4-5

Nếu Trắng đi 5. B4.1 thì Đen sẽ S5.6 thành hoà cờ.

5...T3/5 6. B4.1 S5.6 7. Tg5-6 S6/5 2 B6-5 Trắng thắng.

c. Tam Tốt.

Ví dụ 1: 3 Tốt thắng Sĩ Tượng toàn.



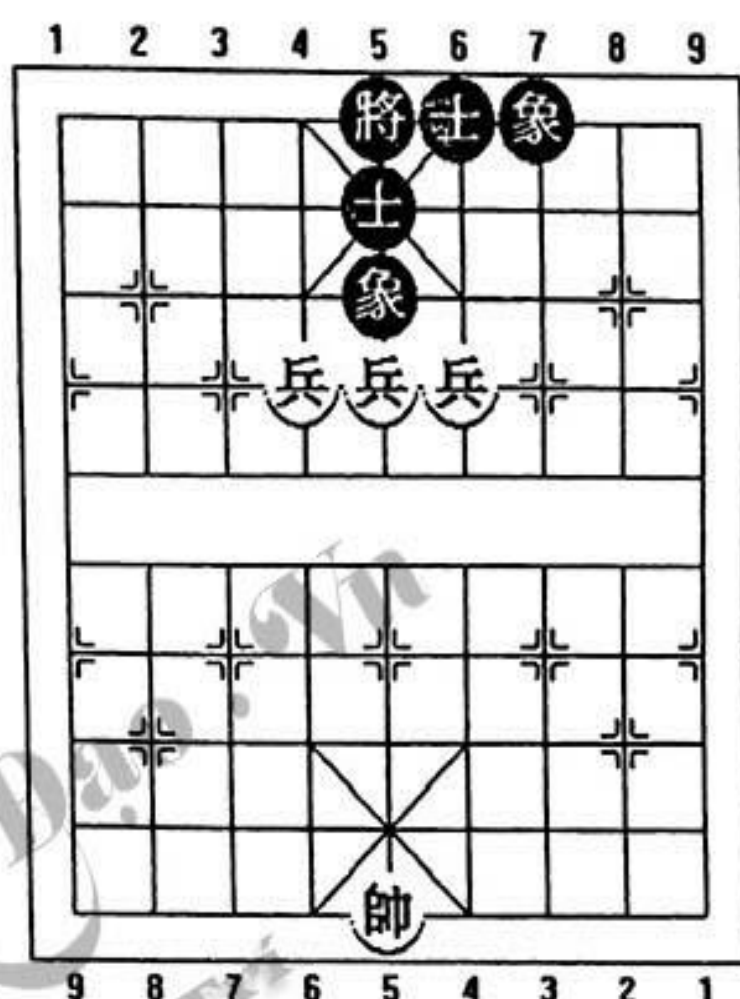
Hình 291. Trắng đi trước thắng

Như hình 292, 3 cao Tốt thì sẽ thắng Sĩ Tượng toàn. Trước hết có 1 Tốt tiến lên chặn lưng Tượng. Bằng cách đi như sau:

1. B4-3 S5/4 2. B3.1 S6.5 3. Tg5-4 S5/6 4. B3-4 T5/3

Đen thoái Tượng để phòng Tốt Trắng đối song Tượng, hình thành thế cờ song Tốt thắng song Sĩ.

5. B4.1 S4.5 6. B6-7 Tg5-4 7. B5-6 T7.9 8. B7.1 T9.7 9. Tg4-5 T3.1 10. Tg5-6 T1.3 11. B6.1 T3/1



Nếu Đen đi 11...S5.4, thì sẽ Hình 292. Trắng đi trước thắng
12. B7-6 Tg4-5 13. B6. 1 S6.5
14. B6-5 Trắng thắng.

12. B6.1 Tg4-5 13. Tg6-5

Nước cờ thiết yếu, nếu Trắng đi 13. B7.1? thì Đen sẽ 13...S5.4 và hoà cờ.

13...T7/5 14. B7.1 S5.4 15. Tg5-4 S6.5 16. B6-5 S4/5 17. B7-6 S5.6 18. Tg4-5 T1.3 19. Tg5-6 S6/5 20. B6-5 Trắng thắng.

Cách tấn công cơ bản là Tốt chia ra hai bên trái phải chặn lưng Tượng, sau đó dùng Tốt đối Sĩ nhập cuộc.

Ví dụ 2: Một Tốt cao hai Tốt thấp khéo thắng Sĩ Tượng toàn.

Nếu có hai Tốt thấp thông thường là hòa cờ, nhưng ở hình 293 thì Trắng đi trước thắng.

1. Tg5-6 S5.4 2. B8-7 S4/5

Nếu Đen đi 2...Tg5-4 thì sẽ
3. Bt.1 T3/5 4. Bs.1 T5.7 5. Bs.1
T7/5 6. Bs-5 T5.7 7. B4-5
Trắng thắng.

3. B7-6 S5.4 4. Bs-5 T1/3 5.
Tg6-5 T3.1 6. Tg5-4 S4/5 7. B5-
6 S5.6

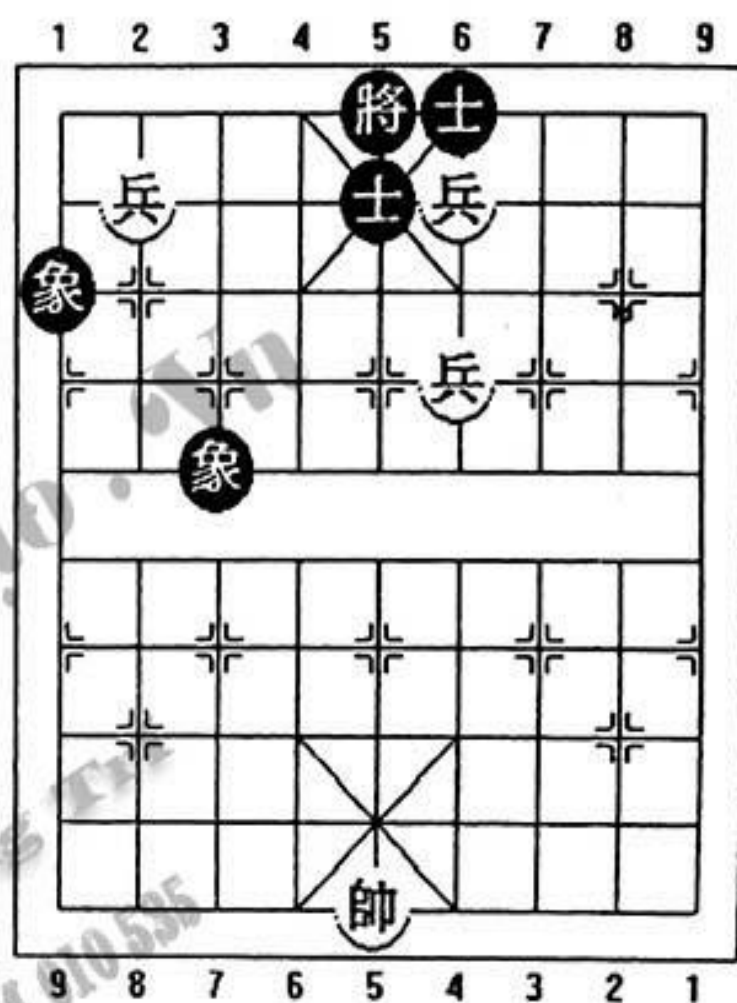
Nếu Đen đi 7...T1/3 thì sẽ 8.
Tg4-5 T3.1 9. Bt-5 S6.5 10. B4-
5 Tg5-6 11. B6-5 T1/3 12. Bs-4
T3.5 13. B4.1 T5/3 14. B4.1
Trắng thắng.

8. Bs.1 T1/3 9. Bs-7 T3.1 10. B7.1 T3/5

Nếu Đen đi 10...T1/3 thì sẽ 11. B7.1 S6.5 12. Tg4-5 T3/5
13. Tg5.1 T5.3 14. B7-6 Trắng thắng.

11. Tg4-5 T1.3 12. Tg5-6 S6.5 13. B6-5 S6/5 14. B7-6
S5.4 15. Tg6-5 T3/1 16. Tg5-4 S4/5 17. B4-5 Trắng thắng.

Ví dụ 3: Hình 294, 3 Tốt khéo thắng Pháo song Sĩ.



Hình 293. Trắng đi trước thắng

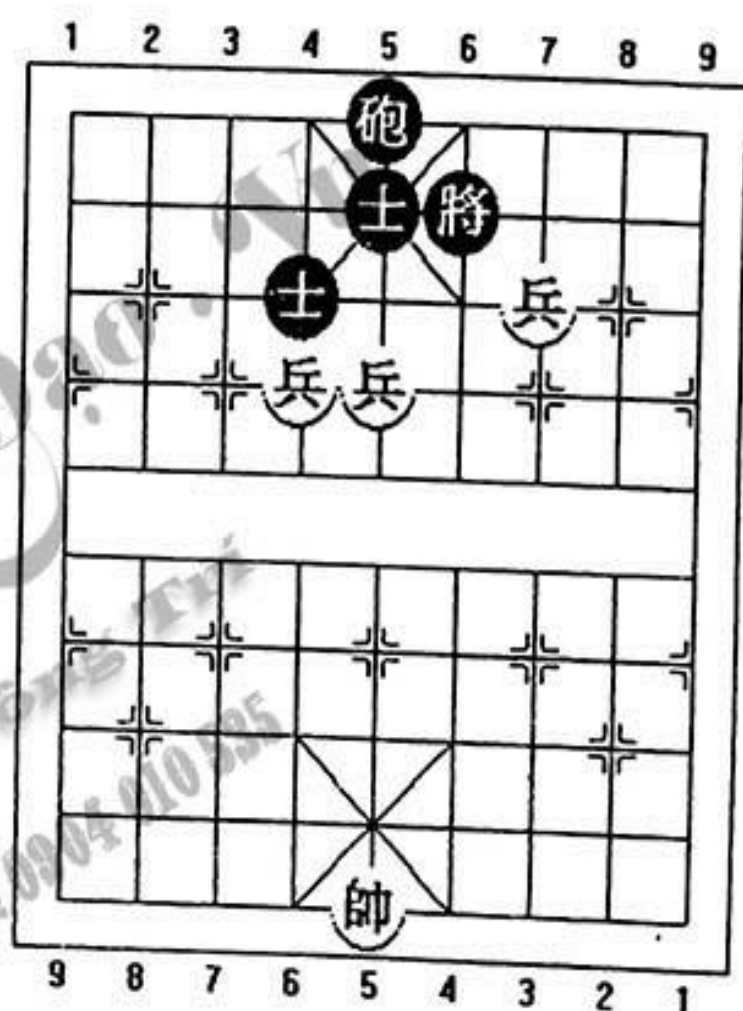
Bên Trắng có ưu thế hơn Đen. Nhưng để thắng được Đen thì bên Trắng cần thiết phải tiến Tốt bao vây cung Tướng, không chế Tướng, Sĩ, Đen. Tuy nhiên luôn phải đề phòng Pháo Đen nằm ở vị trí Tướng phong toả Tốt Trắng. Trắng đi các nước chờ đợi buộc Pháo Đen dời khỏi vị trí sau đó tiến Tốt nhập cung.

1. B3.1 Tg6/1

Nếu Đen đi 1...Tg6.1, thì sẽ
2. Tg5.1 S5/4 3. B5-4 Trắng thắng.

2. Tg5.1 P5-3

Nếu Đen đi 2...S5.6 thì sẽ
3.Tg5-4 S4/5 4. B5-4 P5-3 5. B4.1 S5.6 6. B6.1 Tg6-5 7. B3-4 P3.1 8. B6-5 Tg5-4 9. B5-4 Tg4.1 10. Tg4-5 P3-2 11. Bs-5 P3-6 12. B5.1 Tg4.1 13. B5-4 được Pháo Trắng sẽ thắng.



Hình 294. Trắng đi trước thắng

3. B5.1 P3-5 4. B6.1 S5.4 5. B5-6 P5.1

Nếu Đen đi 5...P5.3 thì sẽ 6. B6-5 Tg6-5 7. B3-4 P5-1 8. B4-5 Tg5-6 9. Bs-4 P1/2 10. B5.1 Trắng thắng.

6. B6.1 P5/1 7. Tg5-6 P5.2 8. B6-5 P5-2 9. B3-4 Trắng thắng.

Ví dụ 4: Ba Tốt khéo thắng đơn Xe.

Như hình 295, bên Trắng song Tốt nhập cung đang ở thế tấn công và Trắng sẽ phối hợp với cao Tốt tấn công Tướng Đen. Bên Đen tuy có Xe nhưng bị quá tải vì chỉ ngăn chặn được 1 hướng Tốt lao xuống. Trắng đi trước.

1. B7-6 X9-5 2. Tg4.1 X5-2
3. Tg4-5 X2-5 4. Tg5-6 X5.2

Nếu Đen đi 4...X5-6 thì sẽ 5. B4.1 X6/2 6. B6.1 X6.2 7. B6.1, Trắng thắng.

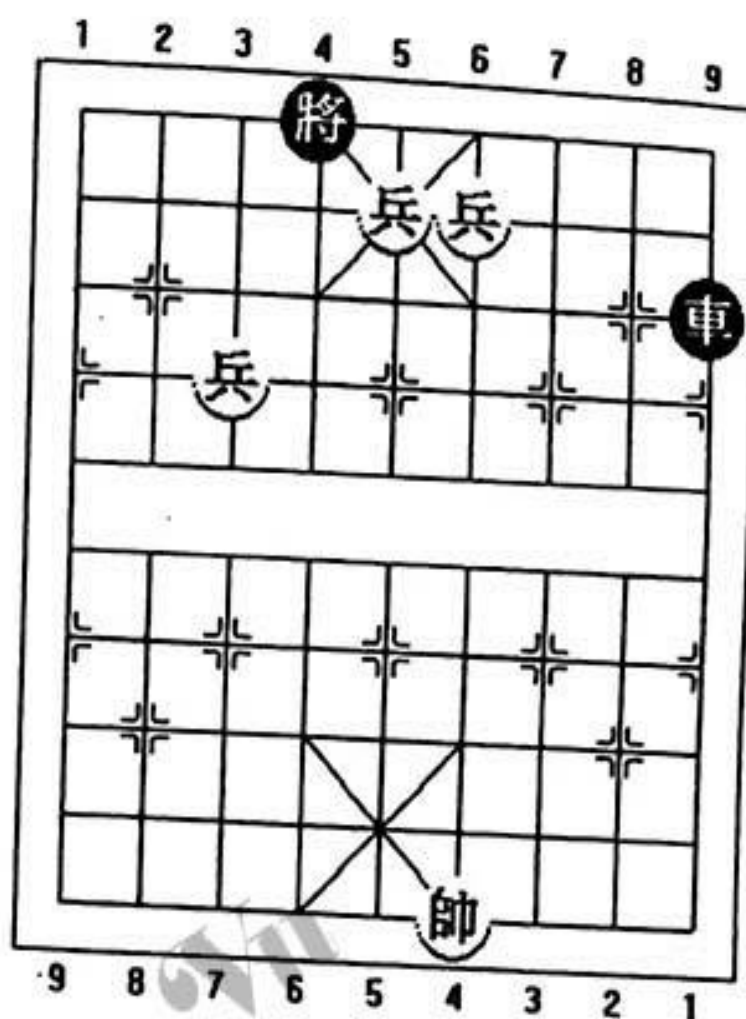
5. B6.1 X5-4 6. Tg6-5 X4/2 7. B 5.1 Tg4.1 8. B4-5 Trắng thắng.

2. Cờ tàn Pháo.

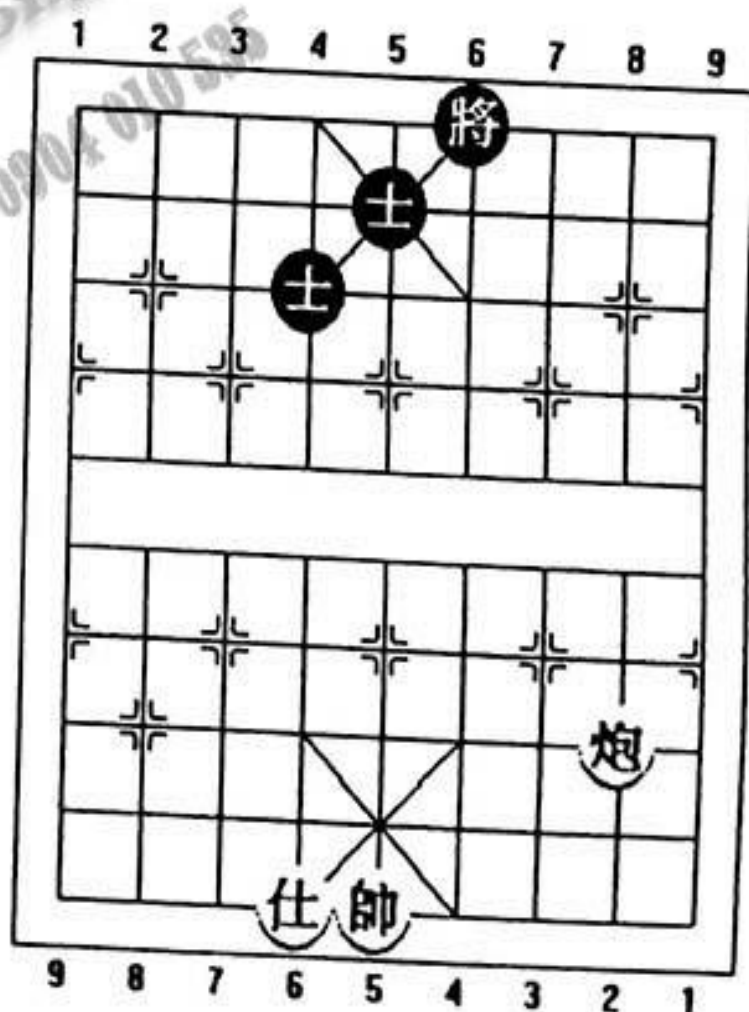
a. Đơn Pháo cộng Sĩ Tượng.

Ví dụ 1: Pháo Sĩ thắng song Sĩ (Hình 296).

Tất cả các tình huống Pháo Sĩ chống Song Sĩ thì bên mạnh bao giờ cũng thắng. Cách thắng cơ bản là bên Trắng phải tiêu



Hình 295. Trắng đi trước thắng



Hình 296. Trắng đi trước thắng

diệt được 1 Sĩ của Đen sau đó bắt nốt Sĩ còn lại và công việc còn lại rất đơn giản là chiếu hết Tướng Đen.

1. P2-4 Tg6-5

Nếu Đen đi 1...S5/4 thì sẽ 2. Tg5.1 S4.5 3. Tg5.1 S5/4 4. S6.5 S4.5 5. P4/2 Tg6-5 6. Tg5-4 Tg5-4 7. P4-6 Tg4-5 8. P6-5 Tg5-4 9. S5.6 S5.6 10. P5-6 S6/5 11. Tg4-5 Tg4-5 12. P6.7 Trắng bắt được Sĩ và thắng.

2. P4/1 Tg5-6

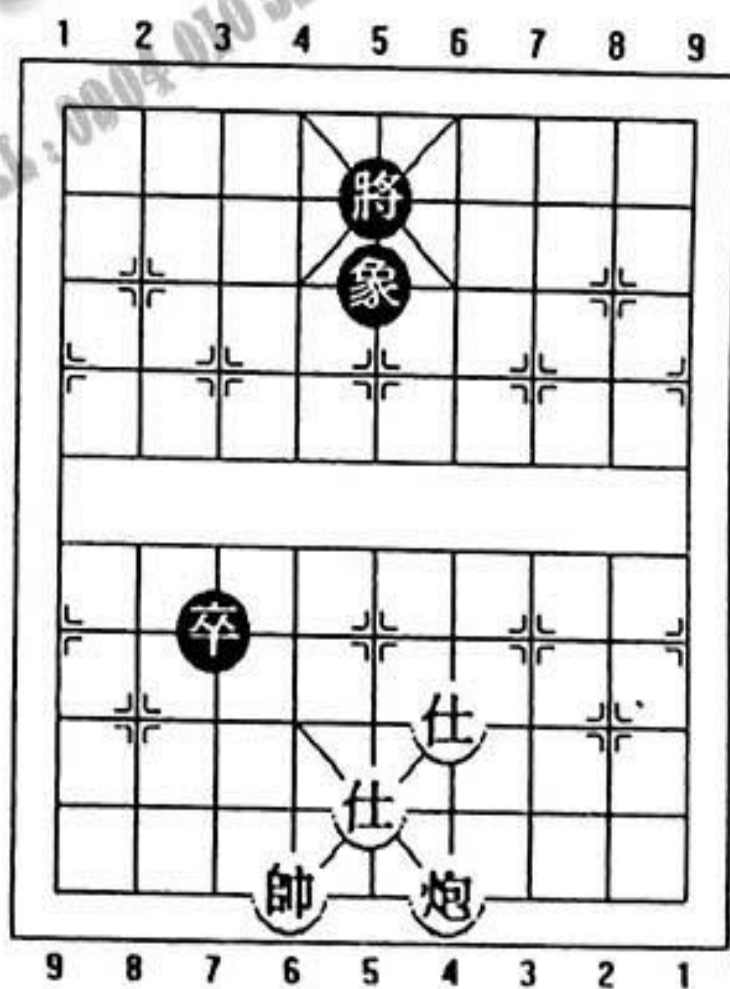
Nếu Đen đi 2...Tg5-4 thì sẽ 3. S6.5 S5.6 4. S5.6 S4/5 5. P4-5 Tg4.1 6. P5-6 S5.4 7. P6/1 Tg4/1 8. P6.7 Trắng được Sĩ.

3. S6.5 Tg6-5 4. S5.4 Tg5-4 5. P4-6 Tg4-5 6. P6-2 Tg5-4 7. P2-4 Tg4-5 8. P4-6 Tg5-6 9. P6-5 S5.6 10. P5-4 S4/5 11. P4/1 Tg6-5 12. P4.7

Trắng bắt được Sĩ nhất định sẽ thắng.

Ví dụ 2: Pháo song Sĩ thắng Tốt Tượng (Hình 297).

Trong những thế cờ gần giống tình huống này thì bên Trắng muốn thắng được bên Đen thì Trắng phải tìm cách bắt được Tượng Đen. Tuy nhiên nếu chỉ sử dụng Pháo Sĩ thì



Hình 297. Trắng đi trước thắng

không thể thực hiện được điều đó mà cần thiết phải có sự tham gia của Tượng, bằng cách là dùng Tượng và Pháo hỗ trợ bắt Tượng sau đó công việc còn lại chỉ việc bắt Tốt và chiếu hết Tượng Đen.

1. Tg6.1 B3-4 2. P4-6 B4-3

Nếu Đen đổi nước đi này thành 2...B4-5 thì Trắng sẽ 3. Tg6.1 B5-6 4. P6-5 B6-7 5. Tg6-5 B7-6 6. S5.6 Tg5-6 7. P5-4 Trắng được Tốt sẽ thắng.

3. Tg6.1 Tg5/1 4. Tg6-5 B3-4 5. S5.6 B4-5 6. Tg5/1 B5-6 7. P6-5 Tg5.1

Nếu Đen đi 7...B6.1 thì Trắng sẽ 8. P5-8 Tg5-6 9. P8.2 B6.1 10. Tg5-6 Tg6.1 11. P8/1 B6.1 12. Tg6/1 rồi thoái Pháo bắt Tốt, Trắng sẽ thắng.

8. Tg5.1

Nếu Trắng vội đi 8. P5.7 thì 8...B6.1 9. P5/1 Tg5.1 10. P5/1 Tg5/1 11. P5.2 B6-7 12. Tg5.1 B7-6 13. Tg5/1 B6-7 thế cờ sẽ hoà.

8... Tg5/1 9. P5.7

Trắng thắng.

Ví dụ 13: Pháo Sĩ Tượng toàn hoà đơn Mã (hình 298).

Pháo Sĩ Tượng toàn đối đơn Mã, Trắng chiếm trung lộ xong, chống Sĩ làm giá Pháo sẽ thắng. Nếu muốn hoà Mã Đen phải kịp thời ngăn giữ vị trí Pháo, lợi dụng Tượng đi nước rồi thành hoà cờ.

1. Tg4-5 M1.2 2. Tg5/1 M2.3 3. P2-8 Tg4.1

4. P8/5 M3.2 5. P8-7 Tg4/1.

Nếu Đen đi 5...M2/4 thì 6. Tg5-6 Tg4/1 7. P8-6 bắt “chết” Mã.

6. P7.1 M2/3 7. P7/1 M3.2 Trắng không thể tấn công được nên thế cờ hoà.

b. Đơn Pháo cộng Tốt.

Ví dụ 1: Pháo Tốt thắng đơn Tượng (Hình 299).

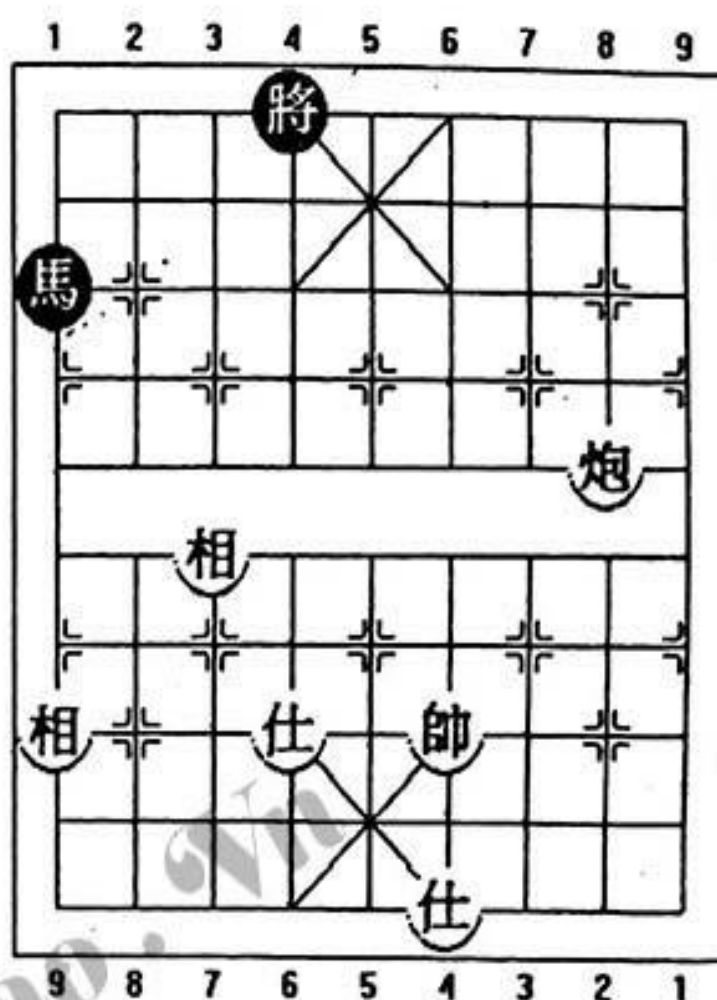
Cách đánh thắng cơ bản là vận Pháo Tốt chặn lưng Tượng, khống chế Tượng Tượng đối phương giành thắng lợi.

1. Tg6-5 Tg6-5

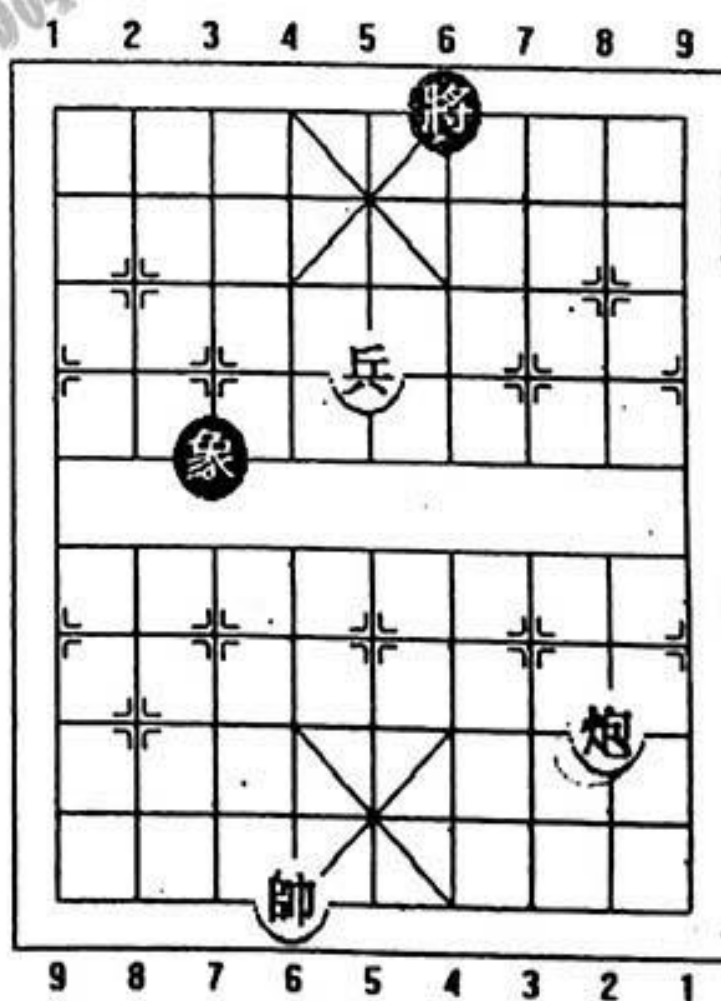
Nếu Đen đi 1...Tg6.1 thì sẽ 2. B5-4 T3/5 3. P2-4 Tg6-5 4. B4.1 bắt chết Tượng.

2. P2-5 Tg5-6

Nếu Đen đi 1...Tg5-4 thì sẽ 2. B5-6 Tg4-5 3. Tg5-4 cách thắng về sau giống như phương án chính.



Hình 298. Trắng đi trước hoà



Hình 299. Trắng đi trước thắng

3. B5-4 Tg6-5 4. Tg5-4 Tg5-6

Nếu Đen đi 4...Tg5-4 thì 5. B5-6 Tg4-5 6. Tg5-4.

5. P5-6 Tg6-5

Nếu Đen đi 5...T3/5 thì Trắng sẽ trả lời 6.Tg4-5 Tg6.1 7. P6-4 Tg6-5 8. B4.1 Trắng bắt được Tượng sẽ thắng.

6. B4-5 Tg5.1 7. B5-6 Tg5/1 8. B6.1 Tg5.1 9. P6.4 Tg5 /1 10. B6.1 T3/1 11. P6-8 T1/3 12. P8.2

Đen không có nước đi nên xin thua.

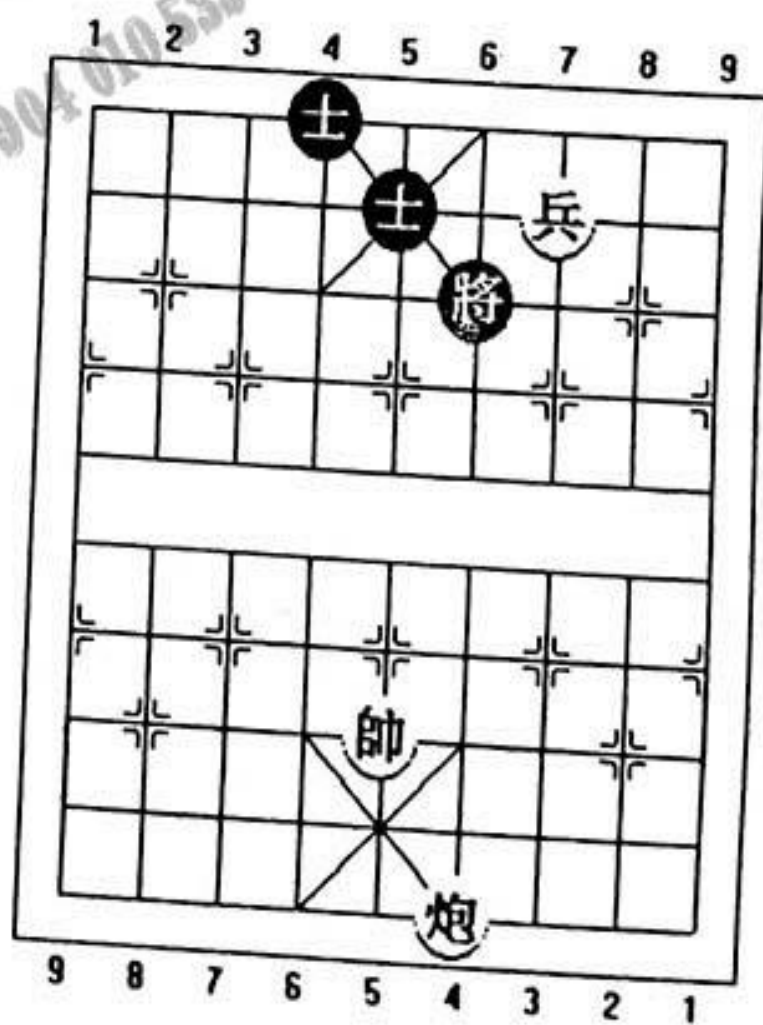
Ví dụ 2: Pháo Tốt thấp hoà song Sĩ (Hình 300).

Pháo Tốt thấp đối song Sĩ, trên thức tiêu chuẩn để Đen thủ hòa là Tượng Đen lên đỉnh, cùng song Sĩ nằm thành đường thẳng.

1. P4.1 S5.4 2. P4/1 S4/5

Nếu Đen đi 2...S4.5 thì sẽ 3. P4-6 S5/6 4. P6-8 S4/5 5. P8-4 S5/4 6. P4.9 Trắng bắt được Sĩ và một pháo cộng với Tốt sẽ bắt quân Sĩ còn lại của Đen và thắng.

3. P4-6 S5/6 4. P6.1 S6.5 5. Tg5-6 Tg6-5 6. B3-4 Tg5-6 7. B4-3 Tg6-5 8. P6-2 S5/6 9. P2.8 S6.5 10. P2-5 S5/6 11. B3-4 Tg5-6



Hình 300. Trắng đi trước hòa

12. B4-3 Tg6-5 Hoà.

Ví dụ 3: Pháo Tốt thấp khéo thắng song Sĩ (Hình 301).

Pháo Tốt thấp đối song Sĩ, Tướng Đen lên giữa đỉnh cung. Nếu Trắng thực hiện Tướng và Tốt cùng lên thì có khả năng thắng.

1. Tg4.1 S5/6

Nếu Đen đi 1...S5/4 thì sẽ
2.P2.5 S4/5 3. P2-5 S5/6 4.
Tg4/1 Tg5-4 5. Tg4-5 Tg4/1 6.
P5/3 S4.5 7. P5-2 Tg4.1 8. P2.2
S5/4 9. Tg5.1 S4.5 10. P2-5
Trắng được Sĩ sẽ thắng.

2. P2/4 S4/5

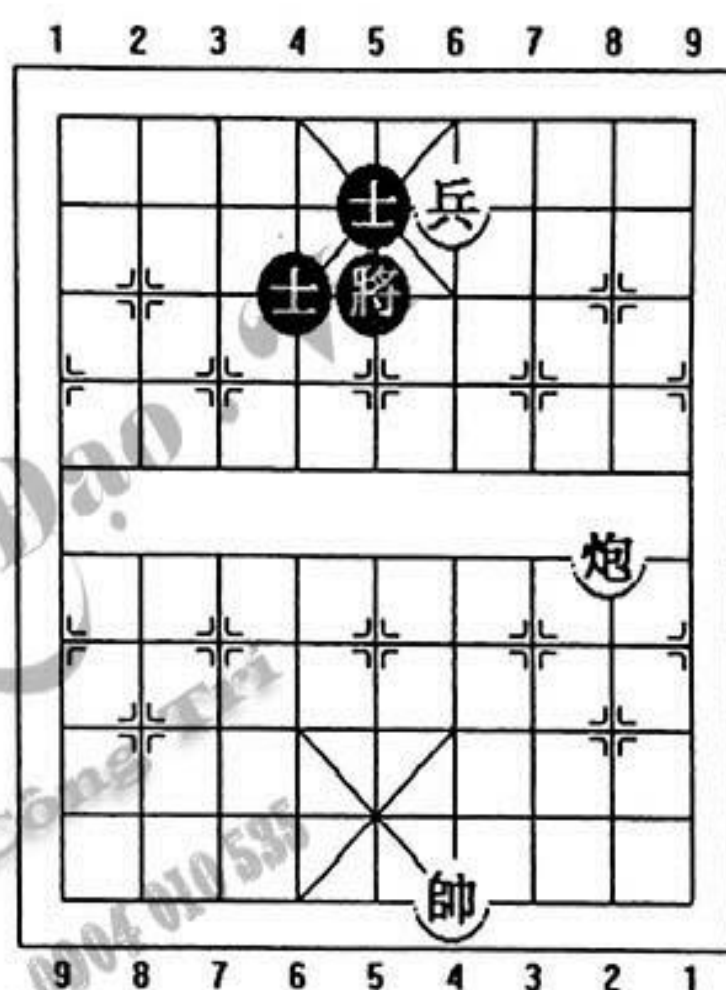
Nếu Đen đi 2...S6.5 thì sẽ 3.
Tg4.1 S5/6 4. P2-8 S4/5 5. P8.9
S5.6 6. P8-5 Tg5-4 7. Tg4-5
Trắng sẽ thắng.

3. B4-3 S5/4

Nếu Đen đi 3...S5.4 thì Trắng sẽ 4. P2-8 S4/5 5. P8-4 cách
thắng về sau giống phương án chính.

4. P2-1 S4.5 5. P1-4 Tg5-4 6. Tg4-5 Tg4/1 7. B3-4 Tg4.1
8. P4-2 Tg4/1 9. P2.8 Tg4/1 10. P2-5

Trắng được Sĩ và thắng.



Hình 301. Trắng đi trước thắng

Ví dụ 6: Pháo Tốt thắng song Tượng (Hình 302).

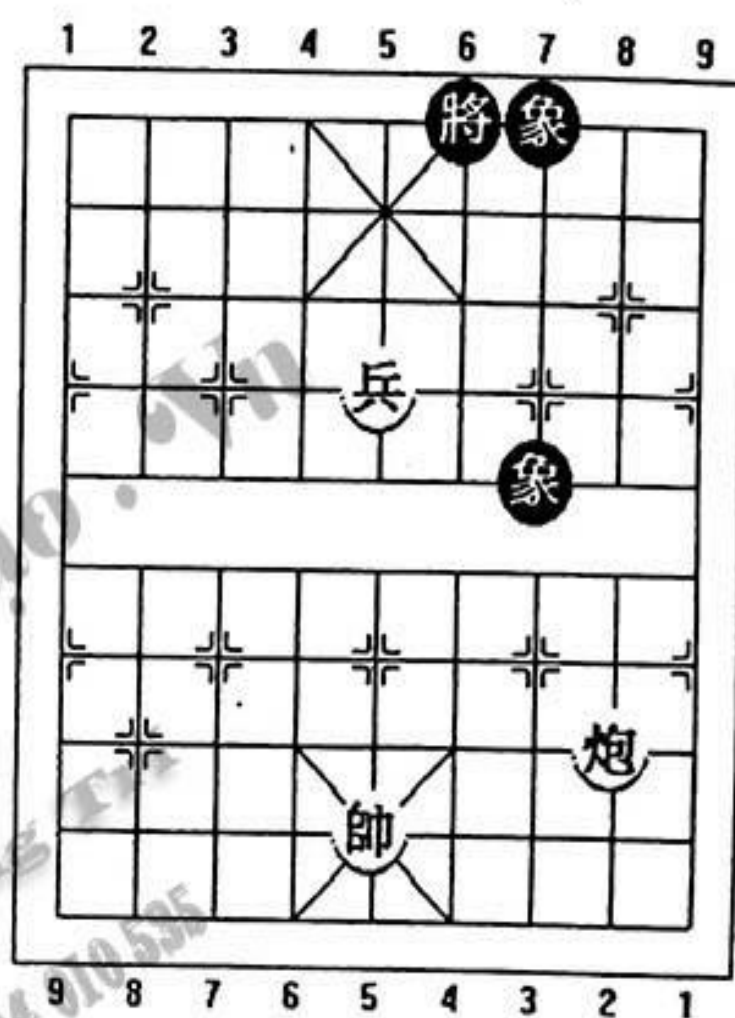
Pháo cao Tốt đối song Tượng, thông thường muốn thắng phải có Tượng cùng tham gia hỗ trợ tấn công thì mới có thể thắng lợi.

1. B5-4 T7.5 2. P2/2 T7/9

Nếu Đen đi 2...Tg6.1 thì sẽ
3. P2-5 T5.3 4. P5-4 Trắng thắng.

3. P2-5 T9/7 4. Tg5.1 Tg6-5
5. P5.7 Tg5.1

Nếu Đen đi 5...T7.5 thì sẽ 6.
B4.1 Trắng bắt được Tượng và
việc còn lại là bắt nốt quân
Tượng còn lại và Trắng sẽ
thắng.



Hình 302. Trắng đi trước thắng

6. P5/3 Tg5-4 7. P5-2 Tg4/1

Nếu Đen đi 7...T7.5 thì sẽ 8. B4-5 T5/7 9. B5-6 T7.5 10.
P2-6 Tg4-5 11. B6.1 Trắng bắt được Tượng Đen.

8. P2.4 Tg4.1

Nếu Đen đi 8...T7.5 thì sẽ 9.B4-5 T5.7 10. B5-6 T7/5 11.
B6.1 T5.7 12. P2/2 T7/5 13. B6-5 Trắng bắt được Tượng
Đen, công việc còn lại là ép Tượng sang một cột sau đó phối
hợp giữa Pháo và Tốt để chiếu hết Đen.

9. B4.1 Tg4.1 10. B4.1

Đen không còn nước để có thể chống đỡ cho thế cờ của mình nên xin thua.

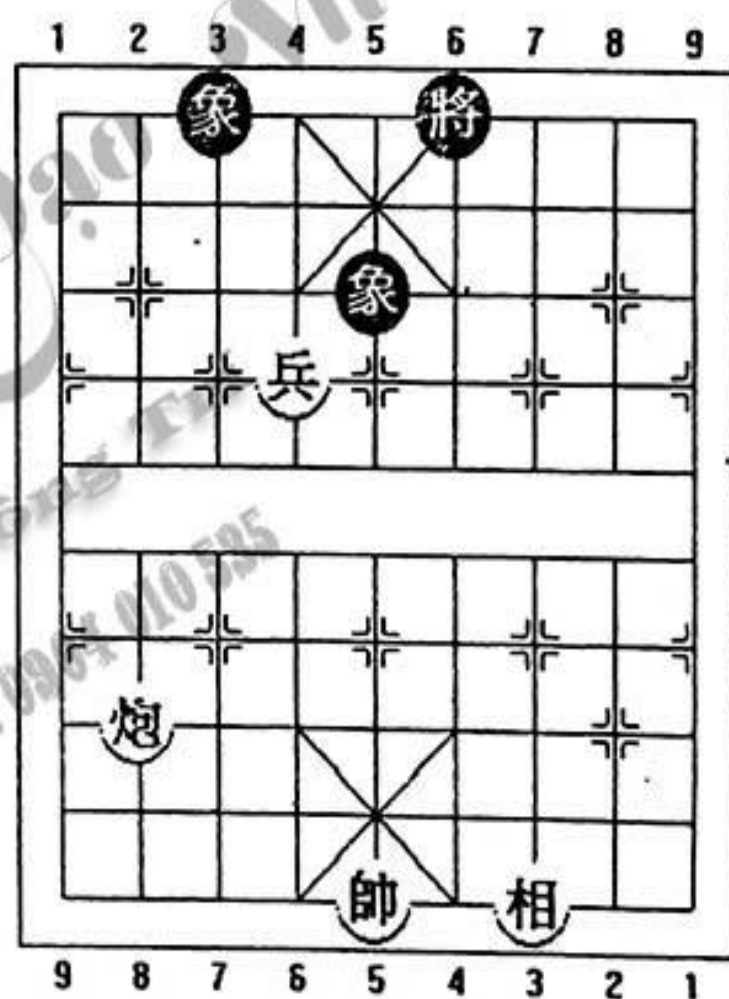
Ví dụ 7: Pháo Tốt Tượng đối song Tượng (Hình 303).

Thế cờ này muốn tấn công để giành thắng lợi thì bên Trắng phải chia Tốt ra hai hướng sau đó sẽ tiến Tốt ép Tượng và dùng Pháo Tượng khống chế trung lộ.

1. B6-5 Tg6.1 2. B5-4 T3.1 3. P8-4 Tg6-5 4. Tg5-6 T1.3 5. B4.1 T5/3 6. P4-5 T3.1 7. P5/1 T1/3 8. T3.5 T3.5 9. Tg6.1 Tg5/1 10. P5.6 Tg5.1

Nếu Đen đi 10...T3/5 thì sẽ 11.B4-5 Tg5-6 12. B5.1 Trắng cũng thắng.

11. P5/3 T3/1 12. T5.3 T1.3 13. P5/4 Tg5/1 14. B4.1 T3/1 15. T3/5.



Hình 303. Trắng đi trước thắng

Trắng thắng.

Ví dụ trên là cách đánh thắng điển hình trong tình huống Pháo đối song Tượng và 1 Tốt cũng có thể thắng Tượng.

Ví dụ 8: Pháo Tốt đáy Sĩ Tượng thắng Sĩ Tượng (Hình 304).

Những thế cờ này thông thường là phải dùng Tốt không chế Tượng và dùng Sĩ kết hợp với Pháo không chế Sĩ ngoài ra còn sử dụng Tượng không chế Tượng mới có thể thắng.

1. B3-4 Tg4.1

Đen không thể ăn Tốt vì Trắng đi 2. P2-6 sẽ thắng.

2. P2-6 S5.4 3. Tg5.1 T7/9 4. P6/1 T9.7 5. P6-5 T7/9

Nếu Đen đi 5...Tg4/1 thì sẽ 6. T7/5 Tg4.1 7. P5-6 Trắng được Sĩ sẽ thắng.

6. T7/5 T9.7 7. T5.3 T7/9 8. P5-3 S4/5 9. B4-5 S5.4 10. Tg5/1 S4/5 11. P3.1 S5.4 12. B5-4 S4/5 13. P3-6 S5.4 14. Tg5-6 T9.7 15. P6-3 T7/5 16. S6/5 Tg4-5 17. S5.4 T5.3 18. Tg6.1 T3/1 19. P3/1 Tg5.1

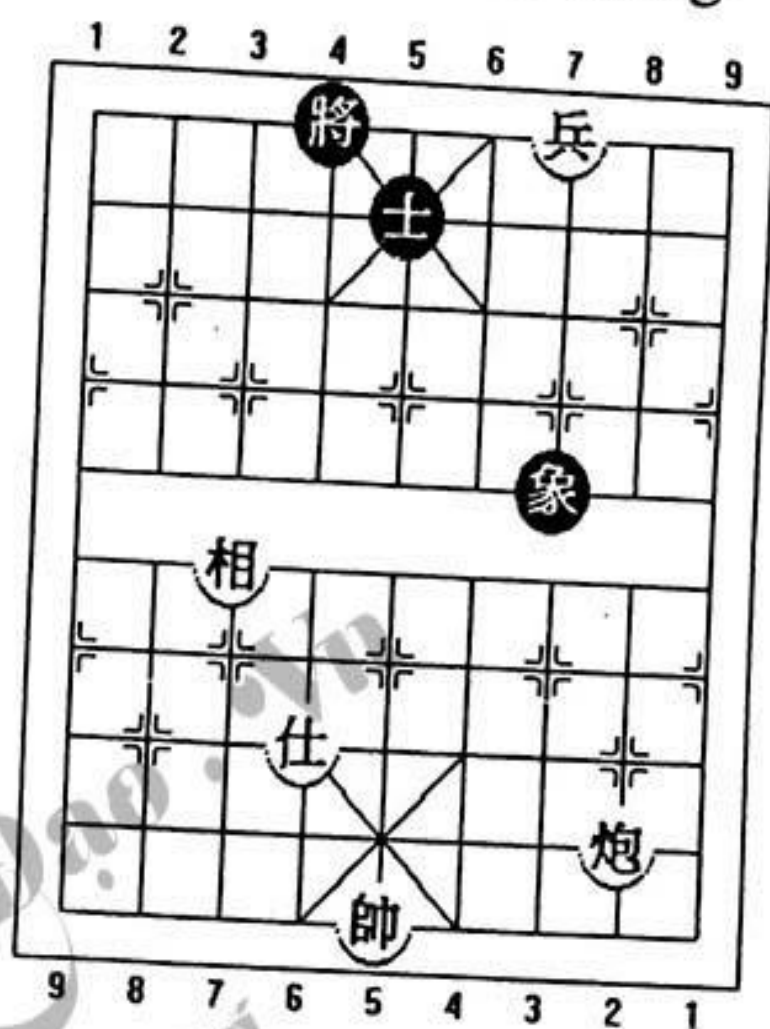
Nếu Đen đi 19...Tg5-6 thì sẽ 20. P3-4 Tg6-5 21. P4-6 Trắng bắt sẽ được Sĩ của Đen.

20. T3/5 T1.3

Nếu Đen đi 20...Tg5-6 thì Trắng sẽ 21. P3-6 S4/5 22. P6-4 Tg6-5 23. P4-5 Trắng vẫn bắt được Sĩ và thắng.

21. P3-6 S4/5 22. P6-5

Trắng được Sĩ nên Đen không còn cách nào có thể chống đỡ nên xin thua.



Hình 304. Trắng đi trước thắng

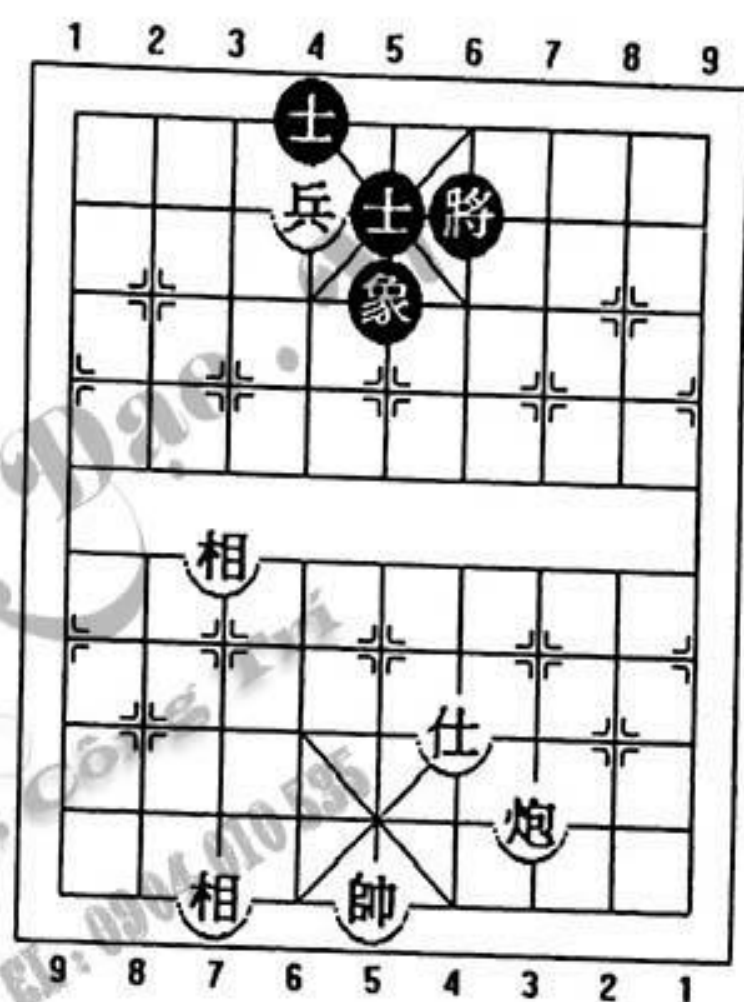
Ví dụ 9: Pháo Tốt đáy đơn khuyết Sĩ thắng đơn khuyết Tượng (Hình 305).

Muốn thắng, Trắng trước hết phải dùng Pháo khống chế Sĩ Đen và sau đó công kích Tượng và sang Tướng kìm chế Sĩ Đen. Tiếp theo sẽ dùng Tốt đối song Sĩ. Từ đó có thể dùng Pháo và Sĩ chiếu hết Tướng Đen.

1. P3-4 S5.6 2. Tg5-4 T5.7 3. T7.5 T7/5 4. T5.3 T5.7 5. P4-3 T7/5 6. S4/5 Tg6/1

Nếu Đen đi 6...T5.3 thì sẽ 7. Tg4.1 T3/5 8. P3/1 T5.3 9. P3-4 S4.5 10. Tg4.1 S5/4 11. P4.7 Trắng được Sĩ sẽ thắng.

7. Tg4.1 Tg6-5 8. P3/1 S4.5 9. Tg4.1 T5.3 10. Tg4-5 T3/5 11. S5.4 T5.3 12. P3-4 T3/5 13. P4.1 T5.3



Hình 305. Trắng đi trước thắng

Nếu Đen đi 13...Tg5-6 thì sẽ 14. B6-5 Trắng bắt được Sĩ Đen.

14. P4.6

Trắng được Sĩ và thắng.

Ví dụ 10: Pháo Tốt Tượng toàn đơn khuyết Sĩ thắng Sĩ Tượng toàn (Hình 306).

Đây là loại tàn cuộc thường hay gặp trong thực tế thi đấu. Muốn thắng thì bên Trắng phải khống chế Sĩ sau đó tiến tới thắng lợi. Cách đi này như sau:

1. B6.1 T3.1 2. S4.5 T1/3 3. S5.4 T3.1 4. Tg5-4 T1/3 5. P5/5 T3.1

Nếu Đen đi 5...T5/7, thì sẽ 6. P5-4 Tg6-5 7. P4-7 T3.5 8. S4/5 cách thắng về sau giống như phương án chính.

6. T7/9 T1/3 7. P5-3 T3.1 8. P3-4 Tg6-5 9. P4-9 T1/3 10. S4/5 T5/7 11. S5.6 T3.5 12. P9-6 T7.9 13. B6-7 T9/7 14. B7.1 T7.9 15. P6-5 Tg5-4 16. P5.2

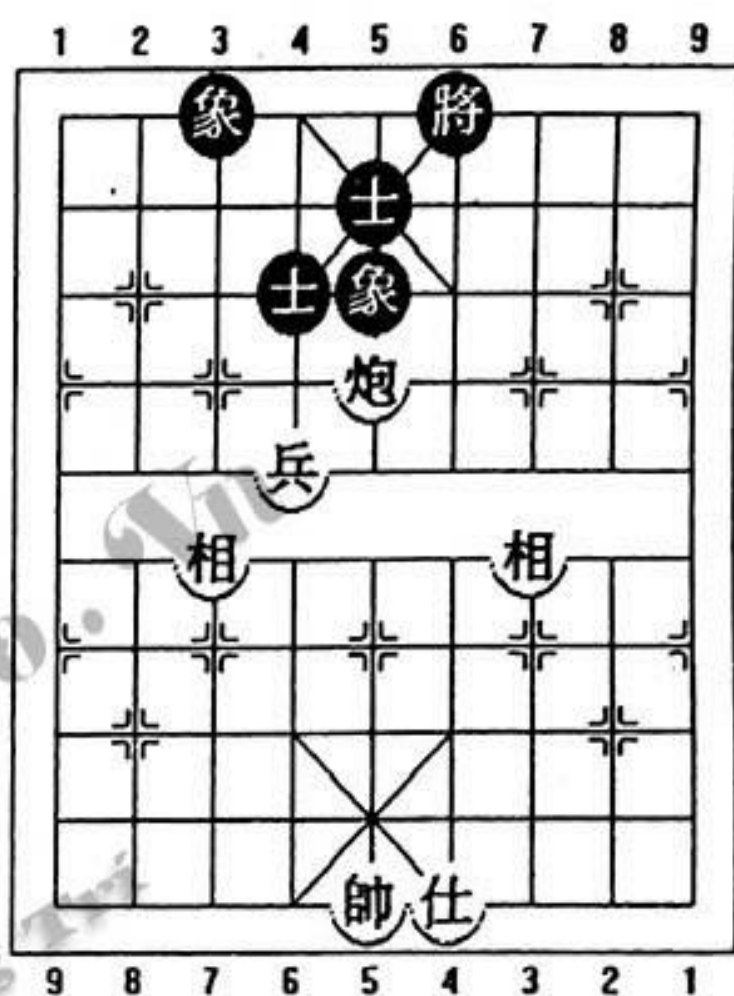
T9/7 17. Tg4-5 T7.9 18. S6/5 T9/7 19. Tg5-6 T5.7 20. S5.4 T7.9 21. P5/2 T9/7 22. T9.7 T7.9 23. T7/5

Trắng sẽ dùng Pháo đánh Sĩ và thắng.

(*) Nếu bên Đen không chống “Dương gác” Sĩ thì Trắng dùng cách Pháo hạ đáy. Như hình 307, Trắng đi trước và thắng.

1. P2.3 T5/3 2. B4-3 T3.5 3. B3.1 T5.7 4. B3.1 S5.6 5. B3-4 S6/5 6. Tg6-5 T7/5 7. P2-1.

Đến đây Đen chống Sĩ trái hay phải có biến hoá khác



Hình 306. Trắng đi trước thắng

nhau, liệt ra như sau:

A) Tốt Sĩ sang phải:

7...S5.4 8. B4.1 Tg5.1 9. B4-3 Tg5-4.

Nếu Đen đi 9...Tg5-6 thì sẽ 10. P1/9 S4/5 11. P1-5. Trắng thì sẽ được Sĩ hoặc Tượng.

10. Tg5-6 Tg4-5

Nếu Đen đi 10...T5/7 thì sẽ 11. P1/9 Tg4-5 12. P1-6, Trắng được Sĩ sẽ thắng.

11. P1/9 Tg5/1 12. P1-6 S4/5 13. P6-5

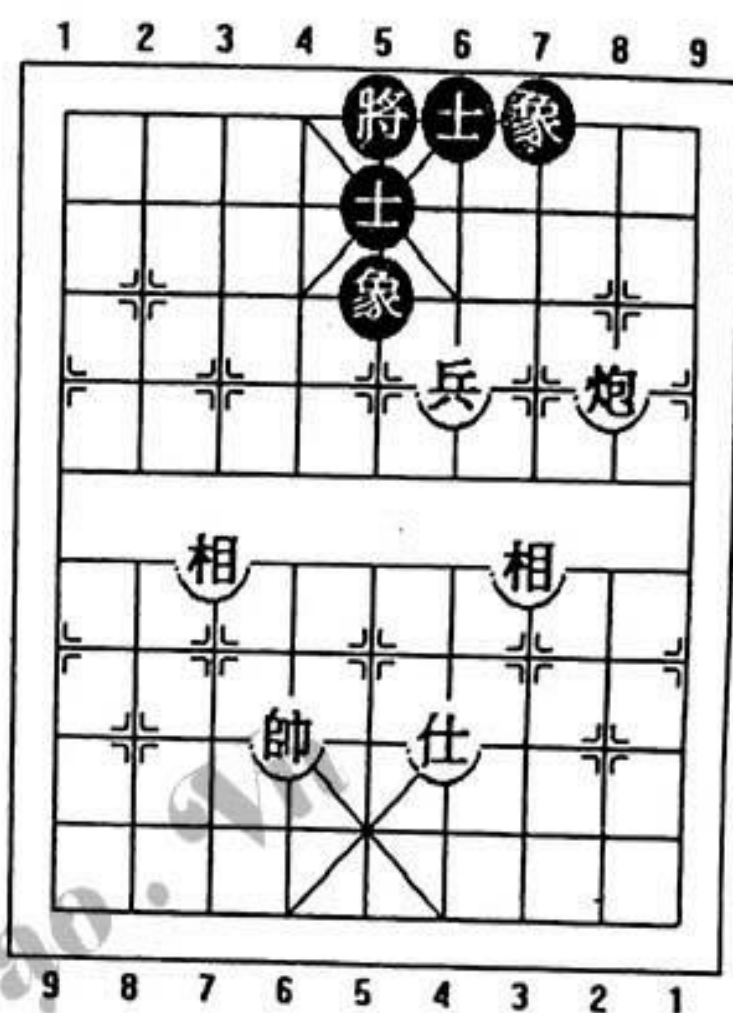
Đen không có nước đi, Trắng thắng.

B) Tốt Sĩ sang trái:

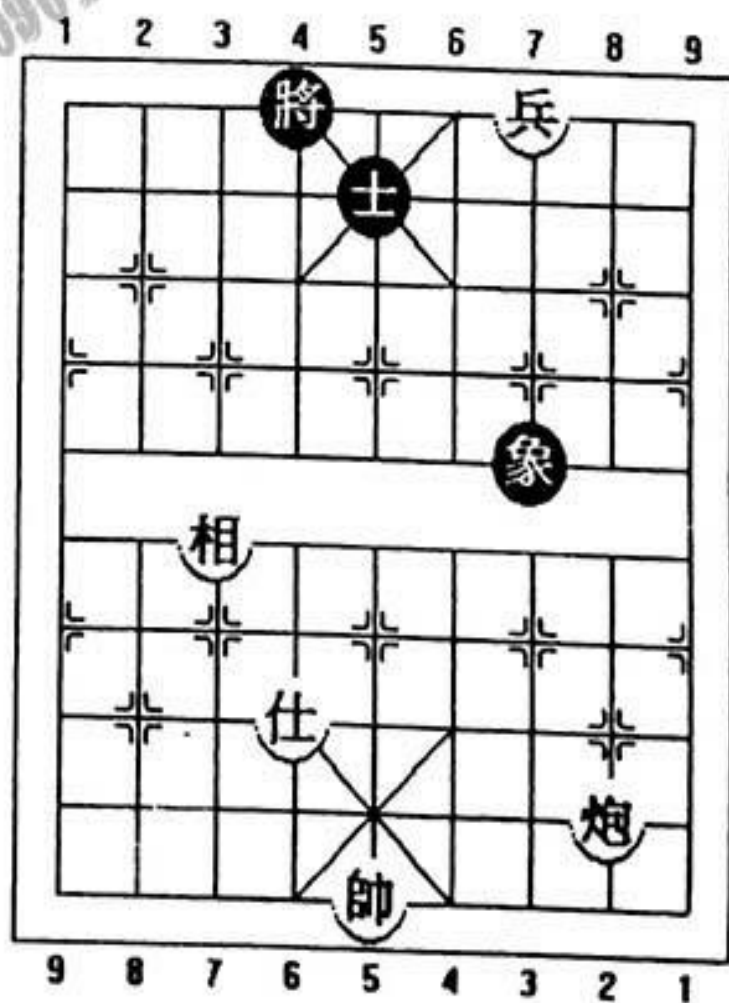
7... S5.6 8. B4.1 Tg5.1 9. B4-3 Tg5-4

Nếu Đen đi 9...Tg5-6 thì sẽ 10. P1/9 T5.3 11. P1-4 T3/5 12. B3-4 T5.3 13. B4-5 cách thắng về sau giống như ở ví dụ 3 - hình 308.

10. B3-4 S6/5 11. B4-5 T5.7



Hình 307. Trắng đi trước thắng



Hình 308

12. P1/9 T7/9

Nếu Đen đi 12...T7/5 thì Trắng sẽ 13. P1-5 được Sĩ.

13. S4/5 T9.7 14. S5.6 T7/9 15. P1-6 S5.4

Hình thành thế cờ Pháo Tốt đáy Sĩ Tượng thì sẽ thắng Sĩ Tượng.

Ví dụ 11: Pháo Tốt thắng Sĩ Tượng toàn (Hình 309).

1. B5.1 S5/4

Nếu Đen đi 1...T7.5 thì sẽ 2. P2-5 Trắng thắng.

2. P2.9 S4.5 3. Tg6/1 S5.6

Nếu Đen đi 3...S5.4 thì sẽ 4. Tg6-5 Tg5-4 5. B5-6 Trắng thắng.

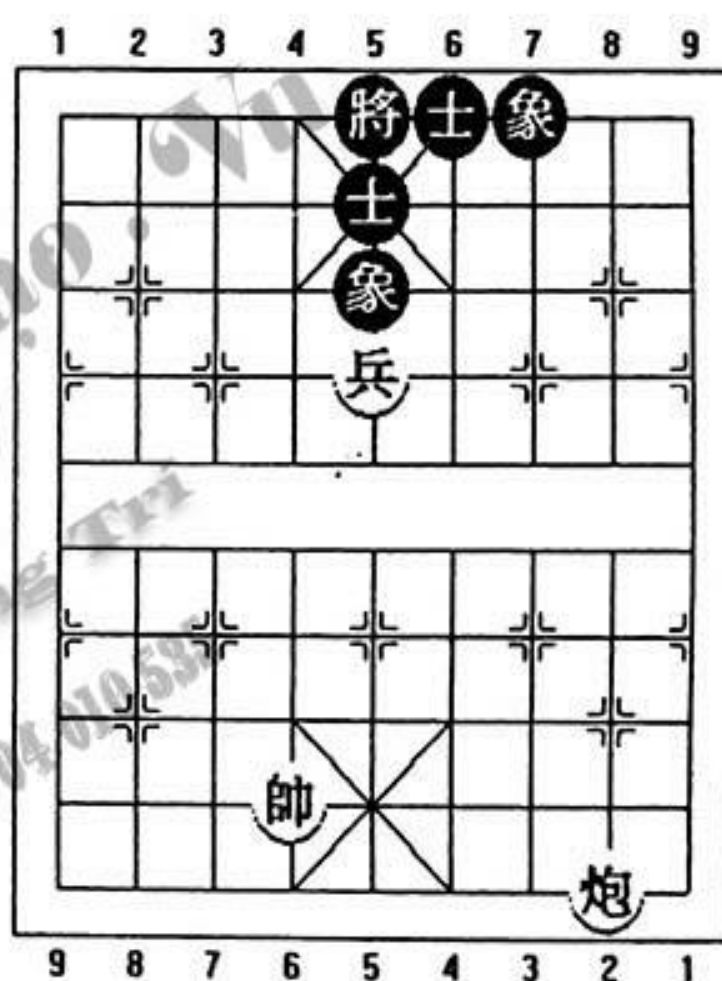
4. B5-4 Tg5.1 5. P2/1 Tg5/1

Nếu Đen đi 5...T7.5 thì sẽ 6. Tg6-5 Tg5-4 7. B4- 5 Tg4/1 8. B5-6 S6.5 9. B6.1 Tg4-5 10. B6-5 Tg5-6 11. Tg5.1 Trắng thắng.

6. B4.1 S6.5 7. P2-5 T7.9 8. P5/2 T9.7 9. P5-4 T7/9 10. P4-2 T9/7 11. P2.2

Nếu Đen không có nước đi nên Trắng thắng.

Còn ví dụ sau đây như hình 310, Pháo Trắng tấn công từ

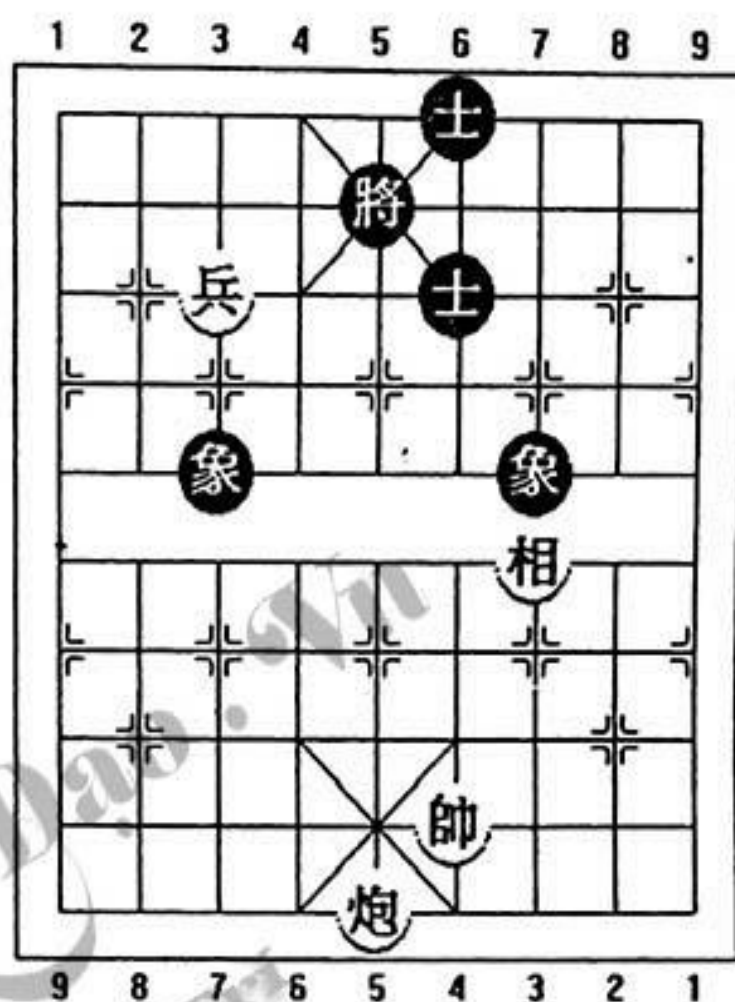


Hình 309. Trắng đi trước thắng

chính diện trung lộ. Tốt trái, Tướng phải giáp công nhưng cần phải có thêm Tướng phối hợp mới có thể thắng. Trắng đi trước.

1. B7-6 T7/9

Nếu Đen đi 1...Tg5/1 thì Trắng trả lời 2. B6.1 T7/9 3. P5.3 T9.7 4. Tg4-5 T7/9 5. Tg5-6 T9.7 6. P5/3 T7/9 7. T3/5 T3/5 8. P5.7 T9.7 9. P5/1 T7/9 10. T5.3 T9.7 11. P5/6 T7/9 12. T3/5 S6.5 13. B6.1 Tg5-6 14. P5-4 Trắng sẽ thắng.



Hình 310. Trắng đi trước thắng

2. Tg4/1 Tg5-6 3. P5.1 T9.7 4. B6.1 T7/9 5. T3/5 T3/5

Nếu Đen đi 5...T9.7 thì sẽ 6. B6-5 S6.5 7. P5-4 Trắng thắng.

6. P5.6 T9.7 7. P5/1 T7/9 8. T5.7 T9.7 9. P5/5 T7/9 10. T7/5 T9.7 11. B6-5 S 6.5 12. P5-4 Trắng thắng.

Ví dụ 12: Pháo Tốt khéo thắng Tốt song Sĩ (hình 311).

1. P7-5 S6.5

Thay vì nước đi này mà Đen lựa chọn 1...S4.5 thì Trắng sẽ đi 2. P5-3 Tg5-4 3. P3.1 sau đó bắt Tốt.

2. P5-4 S5.4

Nếu Đen đi 2...B1.1 thì sẽ 3. B5-4 B1.1 4. B4.1 B1-2 5. B4.1 B2-3 6. P4/3 B3-4 7. P4-9 Tg5-6 8. P9.8 Trắng thắng.

3. P4.1 Tg5.1 4. Tg5-6 Tg5/1 5. B5-6 S4.5 6. B6-7 S5/4 7. B7-8 S4.5 8. P4-7 Tg5-6 9. P7.2 Tg6-5 10. P7-9 Tg5-6 11. B8.1 B1.1 12. B8-9

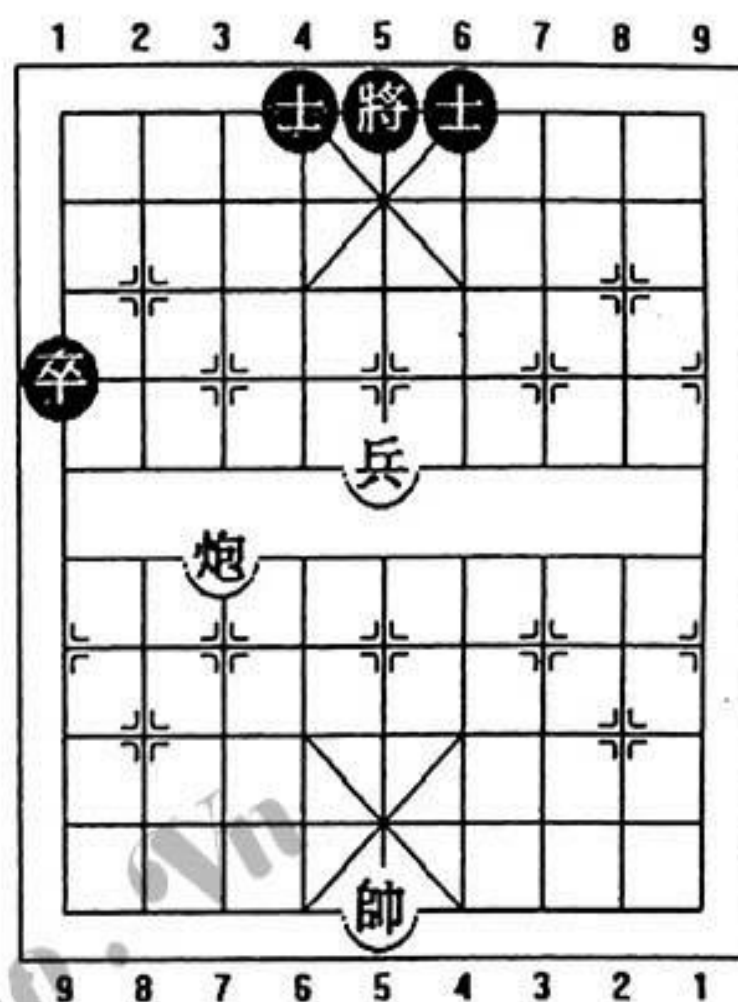
Trắng bắt được Tốt và thắng.

Ví dụ 13: Pháo Tốt thấp song Sĩ hoà đơn Pháo (Hình 312).

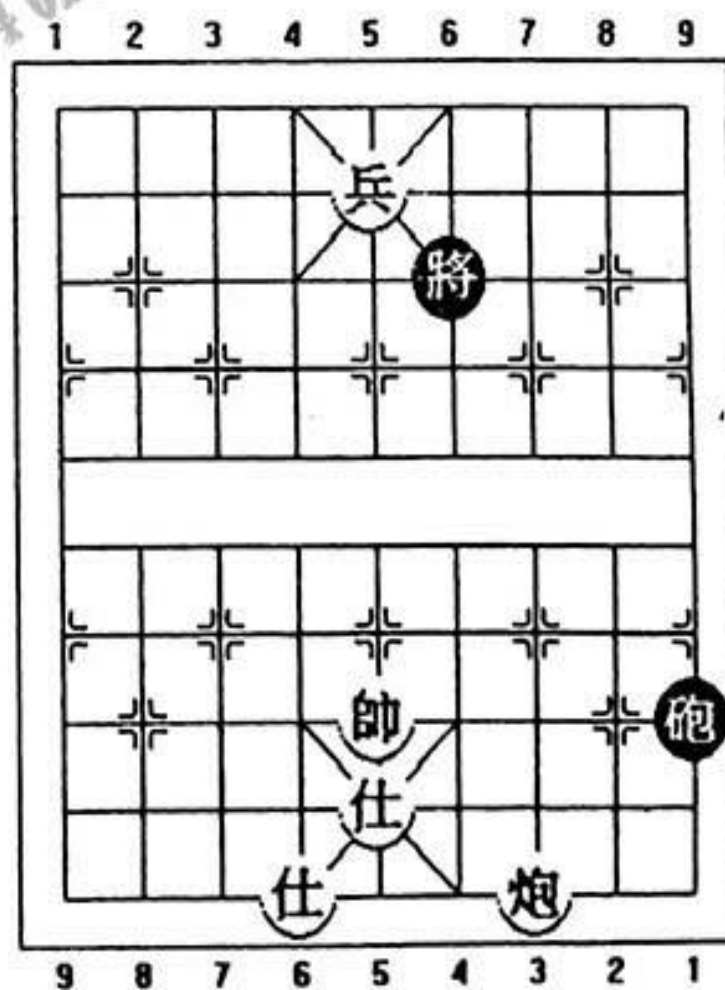
Những thế cờ như thế này tưởng như bên Trắng dễ dàng thắng Đen tuy nhiên Pháo Đen cùng nằm ngang với Trắng và ngăn cấm Trắng chống Sĩ nên thế cờ sẽ hoà.

1. P3-4 P9-8 2. S5.6 P8-7 3. S6.5 P7-9 4. P4-2 P9-8 5. P2.1 P8-9 6. P2-1 P9-8 7. P1.1 P8-7 8. P1-2 P7/7

Nếu Đen đi 8...P7/1 thì sẽ 9. S5.4 P7.1 10. Tg5/1 P7/1 11. P2/1 P7-6 12. P2-4 đổi Pháo và



Hình 311. Trắng đi trước thắng



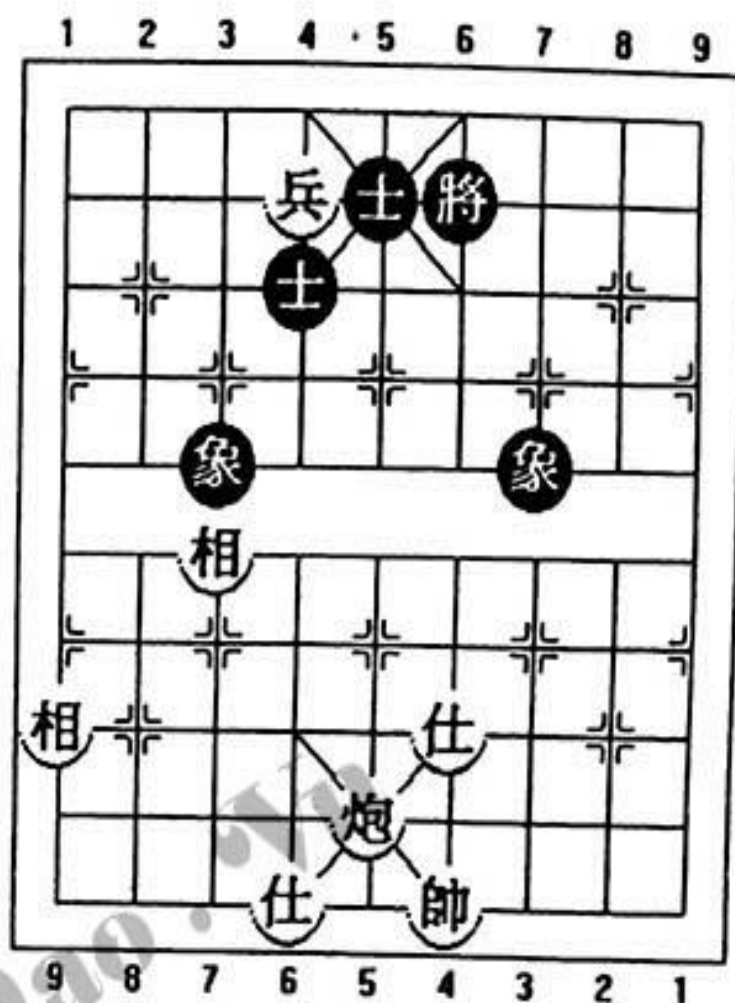
Hình 312. Trắng đi trước hòa

Trắng sẽ thắng.

9. P2-3 P7-8 10. S5.4
P8-6 11. S6/5 P6-8 12. P3/1
P8.7 13. P3.1 P8/7 Hoà cờ.

Ví dụ 14: Pháo Tốt thấp Sĩ
Tượng toàn hoà Sĩ Tượng toàn
(Hình 313).

Thông thường những dạng
cờ tàn này Trắng khó có thể
thắng được Đen khi bên Đen có
Sĩ Tượng song toàn.



Hình 313. Trắng đi trước hoà

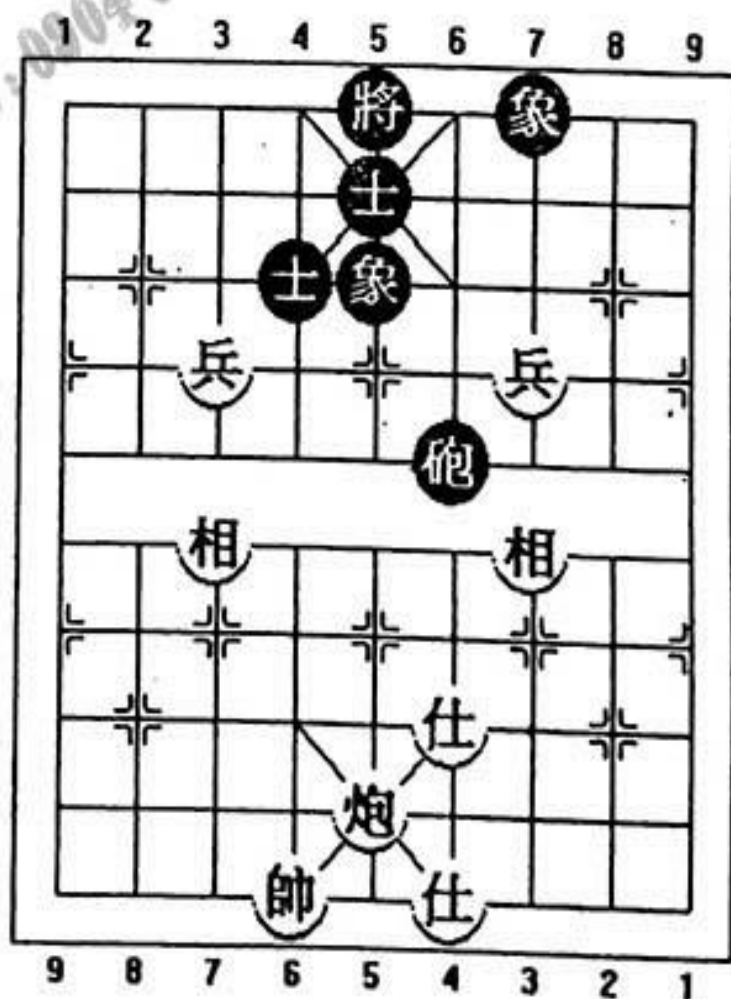
1. P5-4 S5.6 2. P4-7 T3/5 3. S4/5 Tg6/1

Nếu Đen đi 3...T7/9 thì sẽ 4. S5.6 Tg6/1 5. P7-6 bắt chết
Sĩ của Đen.

4. S5.6 Tg6-5 5. P7-5 S6/5 6.
Tg4.1 T7/9 7. Tg4.1 T9.7 8.
T7/5 S5.6 Trắng không có
đường tấn công để thắng nên
chấp nhận hoà cờ.

**c. Pháo song Tốt cộng Sĩ
Tượng chống các quân.**

Ví dụ 15: Pháo song Tốt Sĩ
Tượng toàn hoà Pháo Sĩ Tượng
toàn (Hình 314).



Hình 314. Trắng đi trước hòa

Thêm 1 ví dụ về tình huống hoà cờ giống ví dụ trên. ở tình huống cờ này, Pháo Đen chờ cơ hội đánh Tốt từ hai lộ biên. Tốt Trắng phải tiến đến vị trí thấp áp sát cung Tướng. Tuy nhiên bên Đen chống đỡ bằng cách xuất Tướng hoặc dùng Pháo uy hiếp Tốt Trắng khiến cho Trắng khó thể dùng Tốt áp sát cứu cung của Đen.

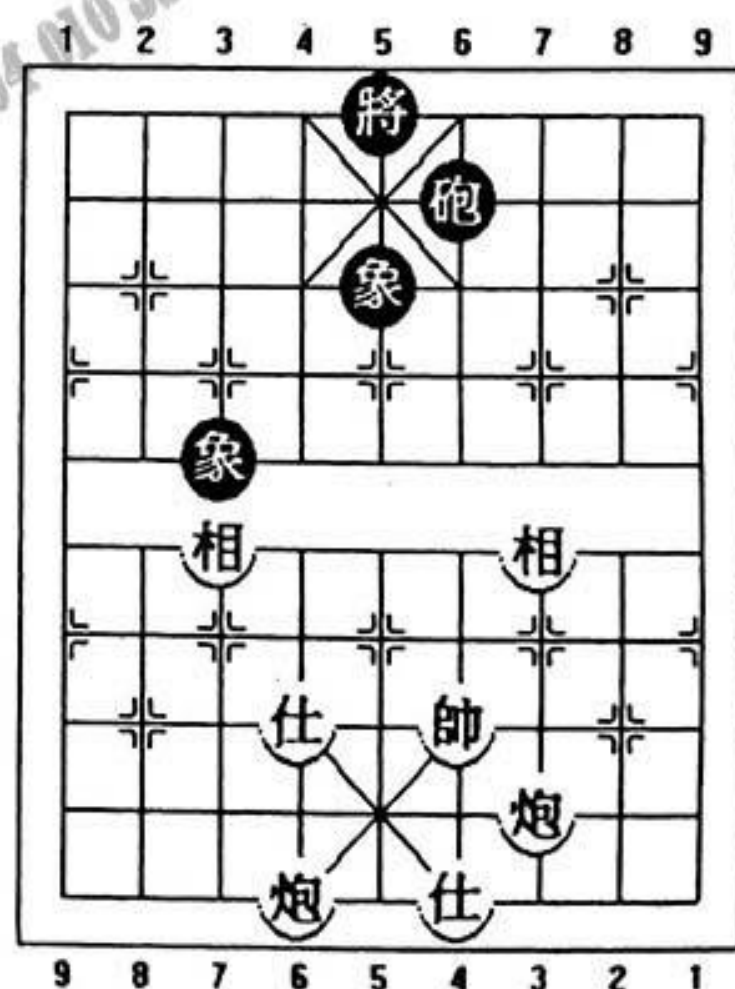
1. B3.1 Tg5-6 2. B7.1 T7.9 3. B3.1 T9.7 4. B7.1 P6.2 5. B7-6 P6-4 6. P5-4 Tg6-5 7. B6-7 P4-1 8. B3-4 P1-4 9. P4-5 P4-5

Thay vì nước đi này nếu Đen đi 9...P4/2 thì sẽ 10. P5.5 P4/1 11. B4-5 S4/5 12. B7-6 T7/9 13. B6-5 Tg5-6 14. P5/5 P4-6 15. Tg6.1 T9/7 16. P5-3 T7.9 17. S4.5 T9/7 18. S5/6 T7.9 19. P3-5 T9/7 20. P5/1 P6.1 21. S4/5 P6.4 22. Tg6.1 T5.7 23. P5-4 P6-8 24. S5.4 P8-6 25. Tg6-5 T7.5 26. Tg5/1 bắt được Pháo và Trắng thắng.

10. B7-6 S5.6 Trắng không có cách thắng nên chấp nhận hoà cờ.

Ví dụ 16: Song Pháo Sĩ Tượng toàn hoà Pháo song Tượng (Hình 315).

Những tình huống cờ tương tự như tình huống này thì bên Đen sẽ dùng cách đổi Pháo khi Pháo Trắng chiếu.



Hình 315. Tráng đi trước hòa

1. P3-5 P6-5

Nếu dùng cách khác để gỡ hoà như đi 1...T5.7 thì sẽ 2. P6-7 T3/1 3. P7-5 Tg5-4 4. Tg4-5 P6-4 5. Ps-6 T7/5 6. P6.8 Tg4.1 7. P5.6 và nếu đi như vậy thì Trắng sẽ được Tượng và thắng.

2. P5-7 T3/1 3. S6/5 T1.3 4. P6-5 Tg5-4 5. P7-6 Tg4-5 6. P6.5 T5.7 7. P5-7 T3/1 8. P6-5 T7/5 Trắng không có cách đánh thắng.

Ví dụ 17: Song Pháo song Tượng thắng Sĩ Tượng toàn (Hình 316).

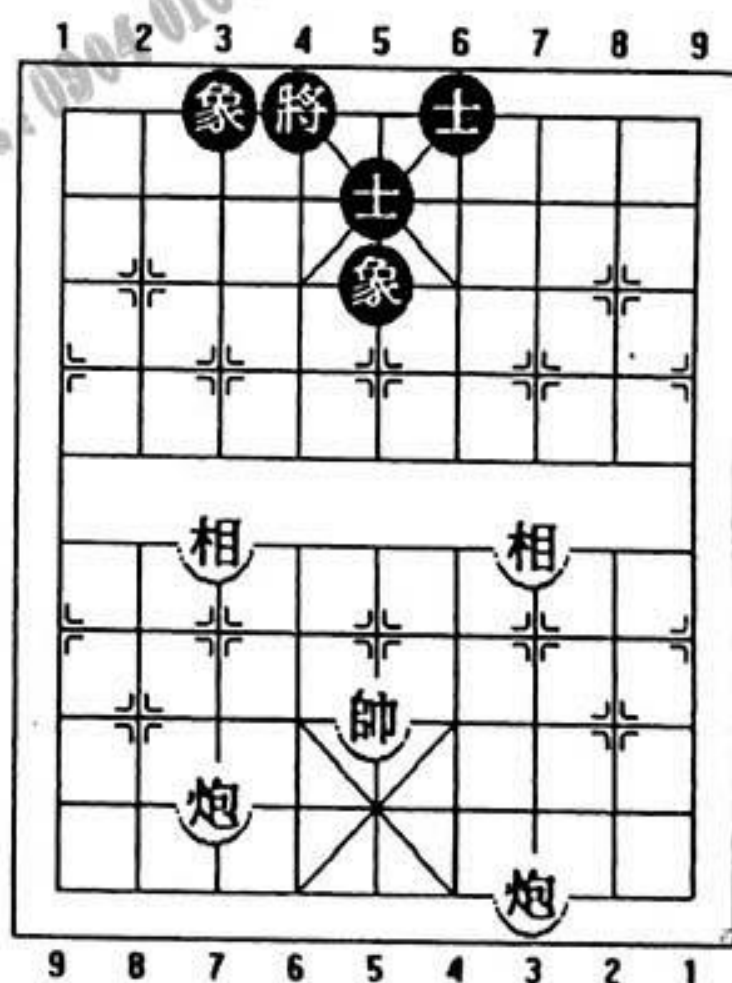
Muốn thắng trước hết Trắng phải đưa Tượng lên chính lộ 5 sau đó "cử" song Tượng lên Hà và dùng song Pháo lùi về dưới để tấn công.

1. P3-6 S5.6

Nếu Đen đi 1...T3.1 thì sẽ 2. P7-6 Tg4-5 3. Pt-5 T1/3 4. Tg5-6 T3.1 5. P6-2 T1/3 6. P2.9 Trắng thắng.

2. P7-6 Tg4-5 3. Tg5-6 S6.5 4. Pt-5 Tg5-6

Nếu Đen đi 4...T3.1 thì sẽ 5. P6-7 Tg5-6 6. Tg6-5 T1/3 7. Tg5-4 Tg6.1 8. P7-4 Tg6/1 9. P5. 7 được Sĩ.



Hình 316. Trắng đi trước thắng

5. P6-4 Tg6-5 6. T3/1 T3.1 7. P4-7 Tg5-6 8. Tg6-5 T5.7
9. Tg5-4 T7/9 10. P7.3 S5.4 11. P5-4 S4/5 12. P7-5
S5/4 13. P4.6

Trắng ăn 1 Sĩ, sau đó bắt tiếp Sĩ còn lại.

13...T1/3 14. Tg4-5 T3.5

Nếu Đen đi 14...Tg6-5 thì sẽ 15. P4/7 T9.7 16. Tg5-4
Tg5.1 17. P5/2 T3.1 18. P4-5 Tg5-4 19. Tg4-5 T1.3 20. Pt-
6 T3/5 21. P5-6 chiếu Tướng bắt Sĩ, hình thành thế song
Pháo song Tượng thì sẽ thắng song Tượng.

15. P4/7 T9/7 16. P5-4 Tg6-5 17. Tg5-6 T5.3

Nếu Đen đi 17...T7.9 thì sẽ 18. Ps-6 S4.5 19. P4-5 T9/7
20. P6-5 được Sĩ.

18. Ps-6 S4.5 19. Tg6-5 Tg5-6 20. P6-4 Tg6-5 21. Ps-5
T3/5 22. P4-5 T7.9 23. Tg5-6 T9/7 24. Pt.5

Hình thành thế cờ song Pháo song Tượng thắng song
Tượng.

3. Cờ Tàn Mã.

a. Đơn Mã.

Ví dụ 1: Đơn Mã thắng đơn Sĩ (Hình 317).

Đây là dạng cờ tàn bên mạnh sẽ thắng mà không phụ
thuộc vào vị trí của Tượng và Mã. Cách thắng này là phải
phối hợp Mã và Tượng khống chế Sĩ và Tượng của bên Đen
bằng cách là phải đưa Tượng Trắng chiếm lộ 5 sau đó dùng

Mã áp sát Tướng và Sĩ Đen buộc Đen phải rơi vào tình thế bắt buộc phải mất Sĩ và tiếp theo dùng Mã và Tướng khống chế và làm cho Tướng Đen hết nước đi.

1. Tg6.1 S4.5

Nếu Đen đi 1...Tg5-6 thì sẽ
2. M4.5 Tg6-5 3. M5.3 S4.5 4.
Tg6-5 Trắng được Sĩ sẽ thắng.

2. Tg6-5 Tg5-4 3. M4.5 S5.6
4. M5.7 Tg4.1 5. Tg5/1 Tg4.1 6.
M7/8 S6/5 7. M8.6 S5/6 8.
M6.8 S6.5 9. M8.7

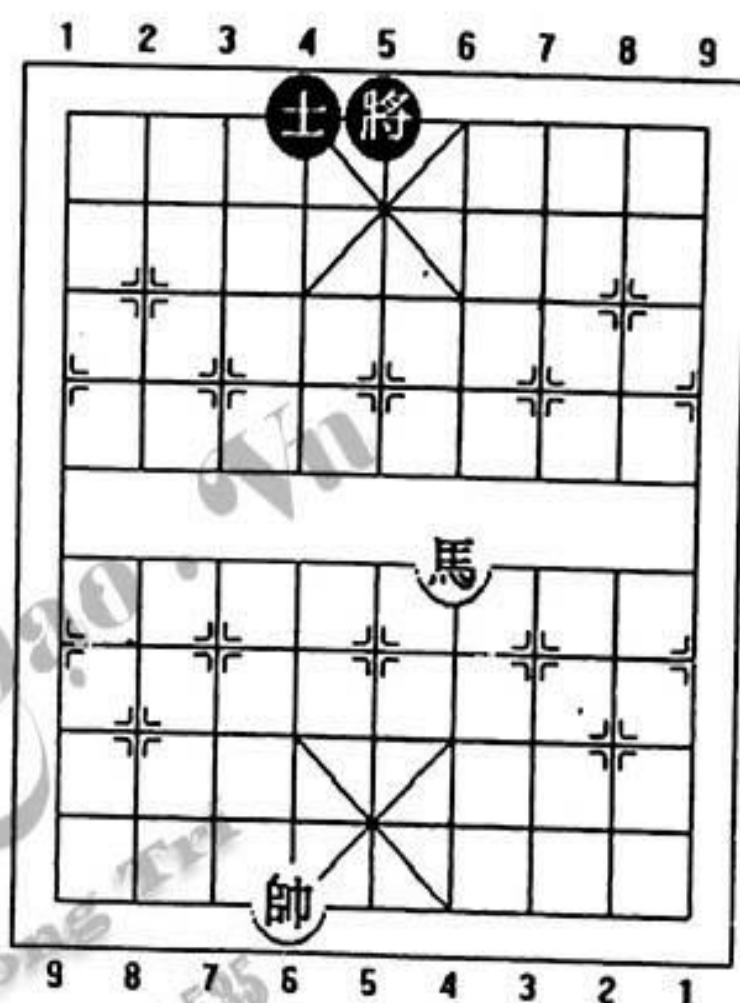
Trắng muốn thắng phải chiếu
Tướng bắt Sĩ. Vì vậy cách tấn
công cơ bản là nhẩy “Điều
ngư” Mã, ép Tướng Đen ngồi
lên đỉnh sau đó nhẩy Mã chiếu Tướng bắt Sĩ thắng cờ. Trong
đó đến nước thứ 6 Trắng còn có cách đi khác phổ biến như
sau:

6. M7.6 Tg4/1 7. M6/4 S6/5 8. M4.5 Tg4.1 9. M5.3 S5.6
10. M3/4 S6/5 11. M4.6 Trắng thắng về sau giống như trên.

Ví dụ 2: Đơn Mã khéo thắng song Sĩ (Hình 318).

Đơn Mã đối song Sĩ, chỉ cần ăn 1 Sĩ tức sẽ thắng. Nhưng
để bắt được Sĩ không dễ 1 chút nào.

1. M9.8 S5/6



Hình 317. Trắng đi trước thắng

Nếu Đen đi 1...S5.6 thì sẽ 2.
M8/7 Tg5/1 3. M7/5 Tg5.1 4.
M5.4 Trắng được Sĩ.

2. M8/7 Tg5/1 3. Tg4.1
Tg5/1

Nếu Đen đi 3...S4/5 thì sẽ 4.
Tg4-5 Đen không có nước đi
nên xin thua.

Ví dụ 3: Mã hoà đơn Tượng
(Hình 319).

Thông thường là hoà cờ Đơn
Mã đối đơn Tượng. Bên Đen phòng thủ phải chú ý Tượng
Tượng phân ra hai bên với lại nếu Tượng Đen không lên
đỉnh thì Trắng không có cơ hội thắng.

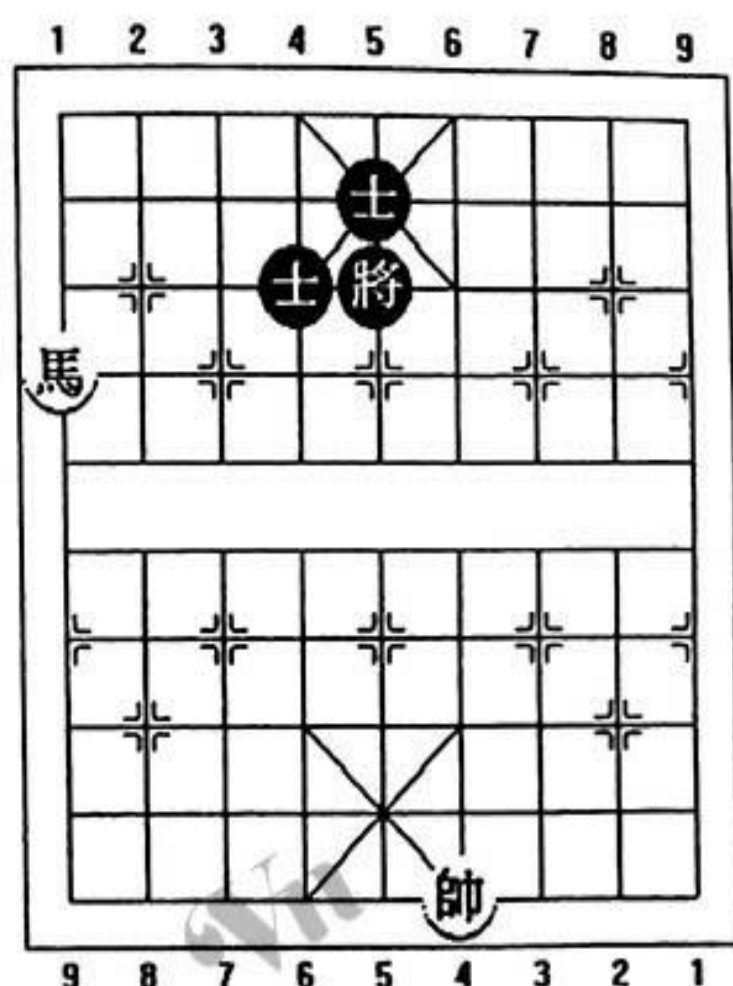
1. M7.8 Tg6/1

Đen có ba cách đi khác:

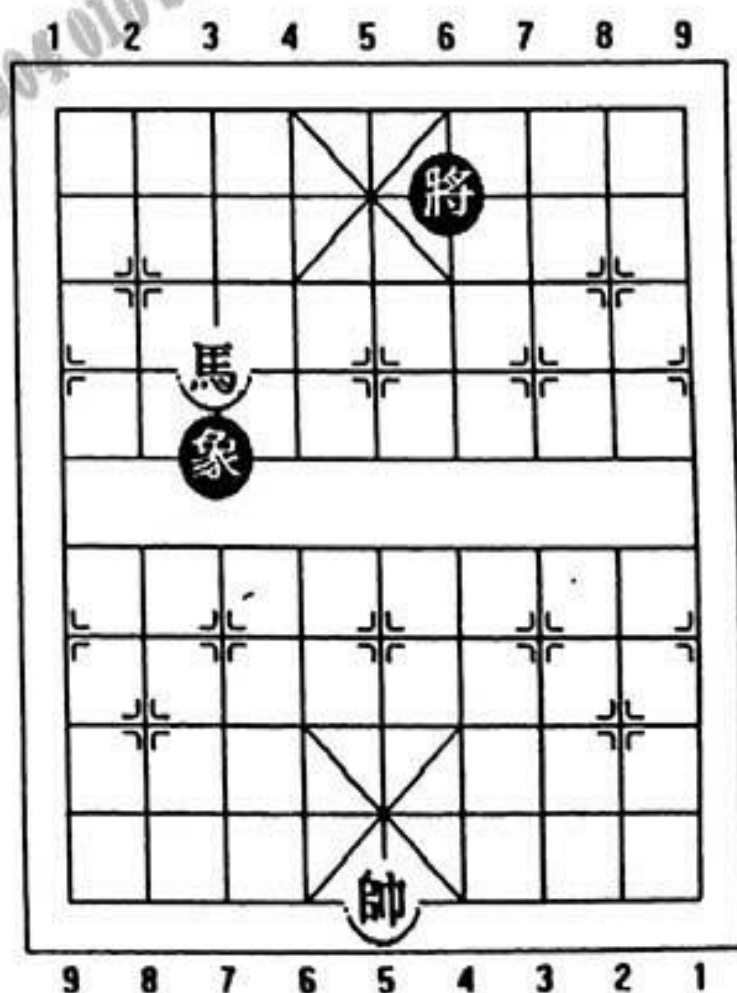
Phương án a) 1...T3/1 2.
M8/6 Tg6/1 Trắng được Tượng.

Phương án b) 1...T3/5 2.
M8.6 Tg6-5 3. M6/5 được
Tượng, Trắng thắng.

Phương án c) 1...Tg5.1 2.
M8/6 T3/5 3. M6/5 Tg6/1 4.



Hình 318. Trắng đi trước thắng



Hình 319. Trắng đi trước hòa

M5.3 Tg6-5 5. M3.5 Trắng được Tượng.

2. M8.6 T3/1 3. M6/7 T1/3 4. M7/6 Tg6.1 Hoà cờ.

Ví dụ 4: Đơn Mã khéo thắng đơn Tượng (Hình 320).

Đơn Mã đối đơn Tượng, nếu Tượng và Tướng nằm ở hai phía. Tượng ở tuyến đáy thì dễ thành hoà, nếu không thì bên Mã có rất nhiều cơ hội thắng do Tượng Đen lên cao rất bất lợi.

1. M5.7 T5/3

Nếu Đen đi:

Phương án a) 1...Tg6/1 thì sẽ
2. M7.6 Tg6-5 3. M6/5 Tg5/1 4.
Tg5-6 Trắng thắng.

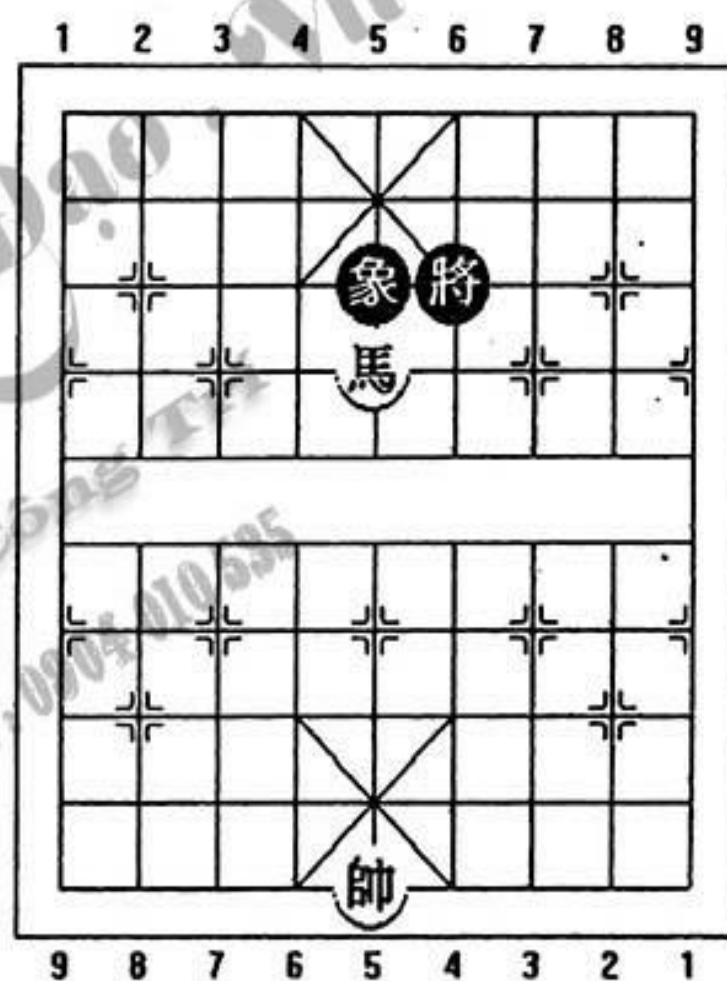
Phương án b) 1...T5.7 thì sẽ
2. M7/6 Tg6/1 3. M6/4 Tg6/1 4.
M4.3 T7/5 5. M3.5 được
Tượng.

2. M7.6 T3.1 3. M6/8 T1.3

Nếu Đen đi 3...Tg6/1 thì sẽ
4. M8/6 Tg6/1 5. Tg5.1 T1/3 6.
M6.7 được Tượng.

4. M8/6 T3/5 5. M6/5 Tg6/1 6. M5.3 Tg6-5 7. M3.5

Được Tượng, Trắng thắng.



Hình 320. Trắng đi trước thắng

Thêm một ví dụ khác:

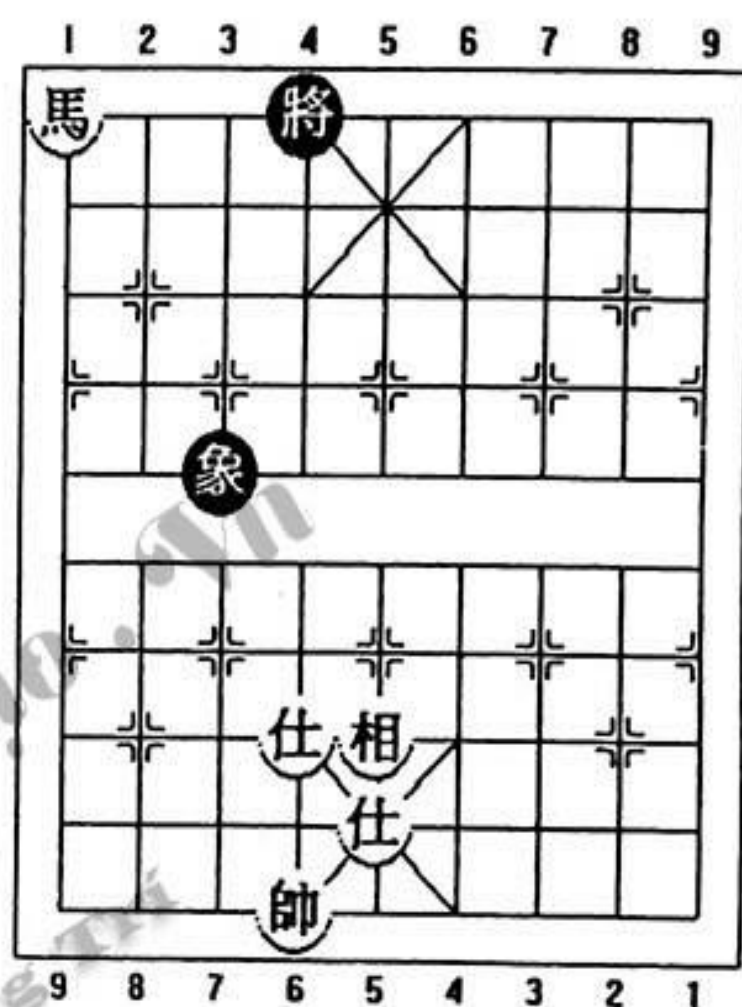
Như hình 321, Trắng vận chuyển Mã không chế Tượng và Tượng Đen, cũng có thể thắng. Trắng đi trước.

1. M9/7 Tg4.1 2. M7/6 Tg4/1

Nếu Đen đi 2...T3/1 thì sẽ 3. Tg6-5 Tg4/1 4. M6.8 Tg4-5 5. Tg5-4 Tg5.1 6. S5/6 Tg5/1 7. T5/7 Tg5.1 8. M8/6 Tg5-4 9. Tg4-5 Tg4/1 10. M6.8 T1/3 11. M8.7 được Tượng.

3. Tg6-5 Tg4-5 4. Tg5-4 Tg5-4 5. S5/6 Tg4-5

6. T5/7 Tg5-4 7. Tg4-5 T3/1 8. M6.8



Hình 321. Trắng đi trước thắng

Trắng ăn được Tượng và thắng.

Ví dụ 5: Đơn Mã khéo thắng đơn Tốt thông thường (Hình 322).

Thông thường dạng cờ tàn này thường là hoà cờ tuy nhiên nếu Mã có thể đồng thời khống chế Tượng và Tốt Đen bên mạnh có thể thắng được.

1. M1.2 B3.1 2. M2.3 Tg6/1 3. M3/5 Tg6-5

Nếu Đen đi 3...Tg6.1 4. M5.6 chiếu Tượng bắt Tốt.

4. Tg5-4 Tg5.1 5. Tg4.1 Tg5.1

Nếu Đen đi 5...Tg5-4 thì sẽ
6. M5.7 Tg4-5 7. M7/9 cách
thắng về sau giống như phương
án chính.

6. M5.7 Tg5/1 7. M7/9 Tg5/1
8. Tg4/1 Tg5.1

Nếu Đen đi 8...Tg5-4 thì sẽ
9. Tg4-5 Tg4.1 10. M9.8 chiếu
Tướng bắt Tốt.

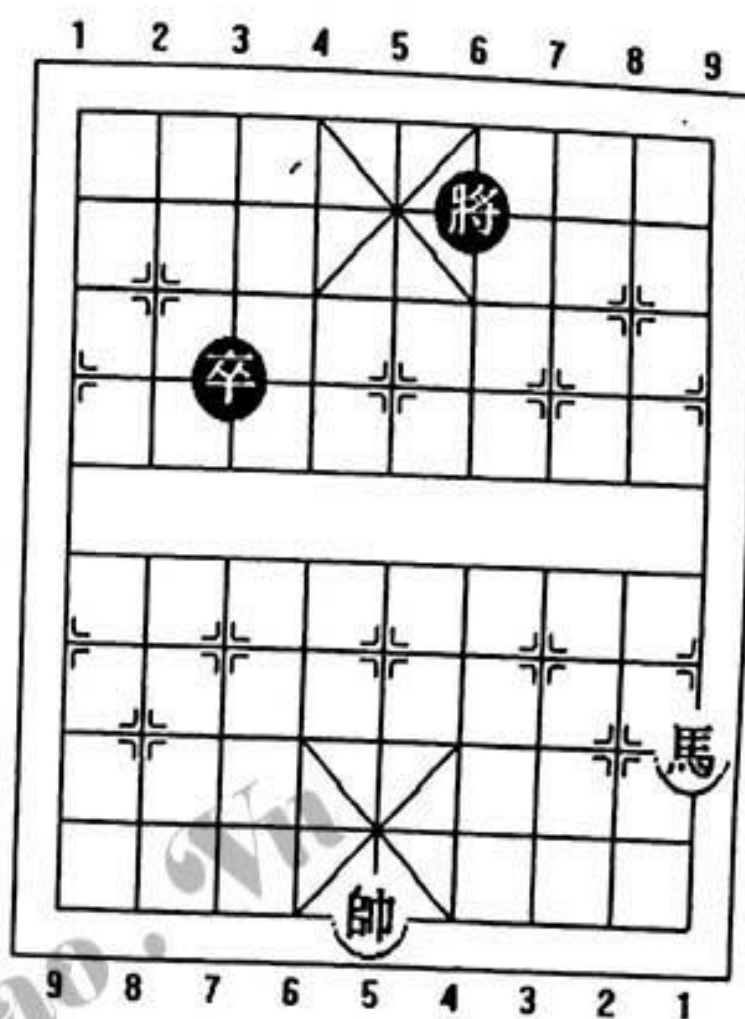
9. M9.8 B3.1 10. M8/6

b. Mã Tốt.

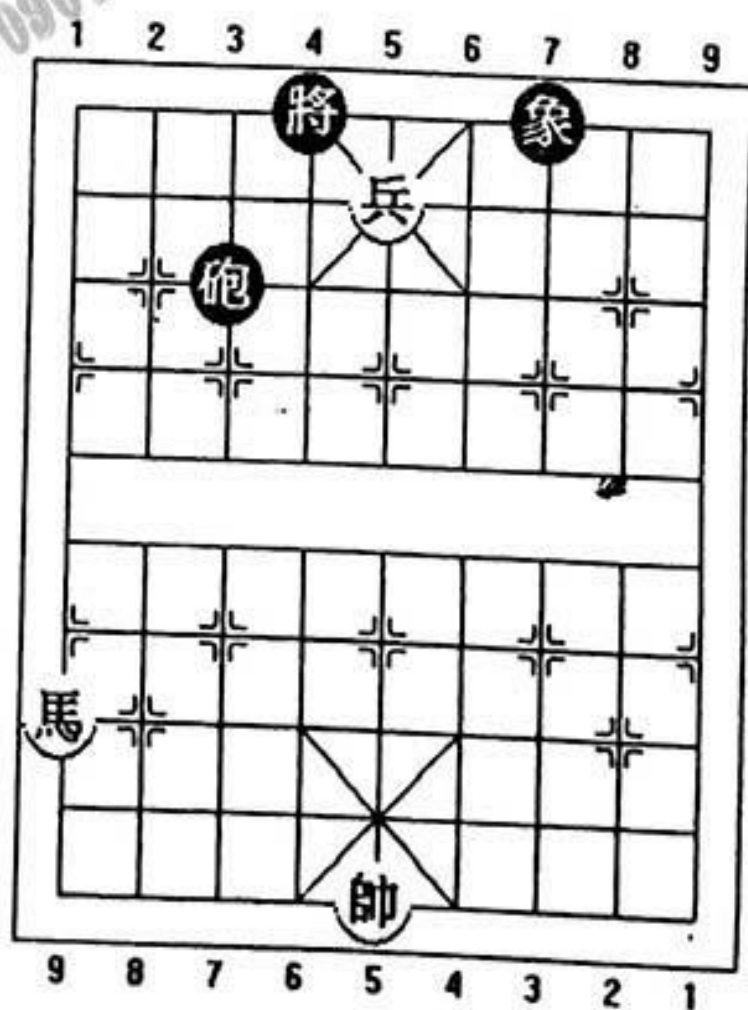
Ví dụ 1: Mã Tốt thắng Pháo
Tượng (Hình 323).

Trắng phải điều Tốt đến
chiếm vị trí giữa cung và khống
chế Tượng Đen không di
chuyển. Bước tiếp theo là dùng
Mã tấn công vào vị trí của
Tượng Đen và dành thắng lợi.

1. M9.8 P3/1 2. M8.7 P3.1
3. Tg5.1 T7.9 4. M7/6 T9/7 5.
M6.5 P3/2 6. B5-6 Tg4-5 7.



Hình 322. Trống đi trước thắng



Hình 323. Trống đi trước thắng

Tg5- 4 P3.6 8. M5.7 P3-6 9. B6-5 Tg5-6 10. M7/5 P6/3 11. M5/6 T7.9 12. M6/5 P6.4 13. M5/4 T9.7 14. M4.2 P6/1 15. M2.3 T7/5 16. M3.2 T5.7 17. M2.3 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Mã Tốt thắng Pháo Sĩ (Hình 324).

Trong dạng thức cờ tàn này bên Trắng muốn giành chiến thắng cần thiết phải có sự phối hợp tấn công của Tượng, Mã và Tốt. Đầu tiên là đưa Tốt nhập cung từ trung lộ sau đó Tượng chiếm sườn trái và Mã nhẩy ở vị trí cánh phải để chiếu góc và nhẩy góc Sĩ chiếu Tượng.

1. B5.1 Tg5-4 2. M3.4 Tg4-5

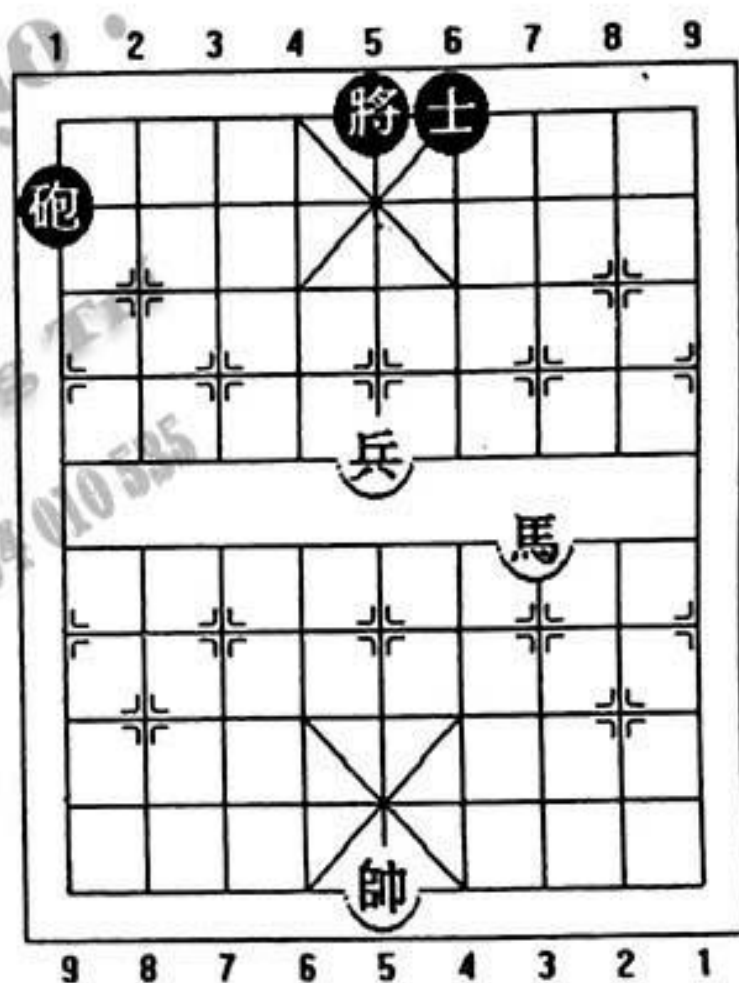
Thay vì nước đi này nếu Đen đi 2...P1-6 thì sẽ 3. B5-6 P6.1 4. Tg5-6 S6.5 5. B6.1 Tg4-5 6. Tg6-5 Trắng được Sĩ, thắng cờ.

3. Tg5-6 P1-4

Nếu Đen đi 3...P1-6 thì sẽ 4. M4.3 S6.5 5. Tg6.1 S5/4 6. B5-4 bắt chết Pháo, Trắng sẽ thắng.

4. M4.3 Tg5-4 5. Tg6.1 P4.4 6. M3/2 Tg4.1 7. M2.4 S6.5 8.

M4.2 P4/1 9. M2/1 P4.1 10. M1.3 S5.4 11. M3.4 Tg4/1 12. B5-6 Trắng thắng.



Hình 324. Trắng đi trước thắng

Ví dụ 3: Mã Tốt thắng đơn Mã (Hình 325).

Mã cao Tốt thì sẽ thắng đơn Mã. Để thực hiện điều đó bên Trắng cần đưa Tốt đến chiếm vị trí giữa cung cho dù Tốt thấp cũng có khả năng thắng.

1. B6-5 Tg6.1 2. M8.7 M3/4
3. M7.6 M4/5 4. M6/5 M5.6

Nếu Đen đi 4...Tg6-5 thì sẽ
5.M5.3 bắt Mã

5. M5.4 M6/7

Nếu Đen đi 5...M6/5 thì sẽ 6.
M4.2 Tg6-5 7. M2/3 bắt chết
Mã

6. M4/3 M7.6 7. M3.2 M6/7
8. Tg5.1

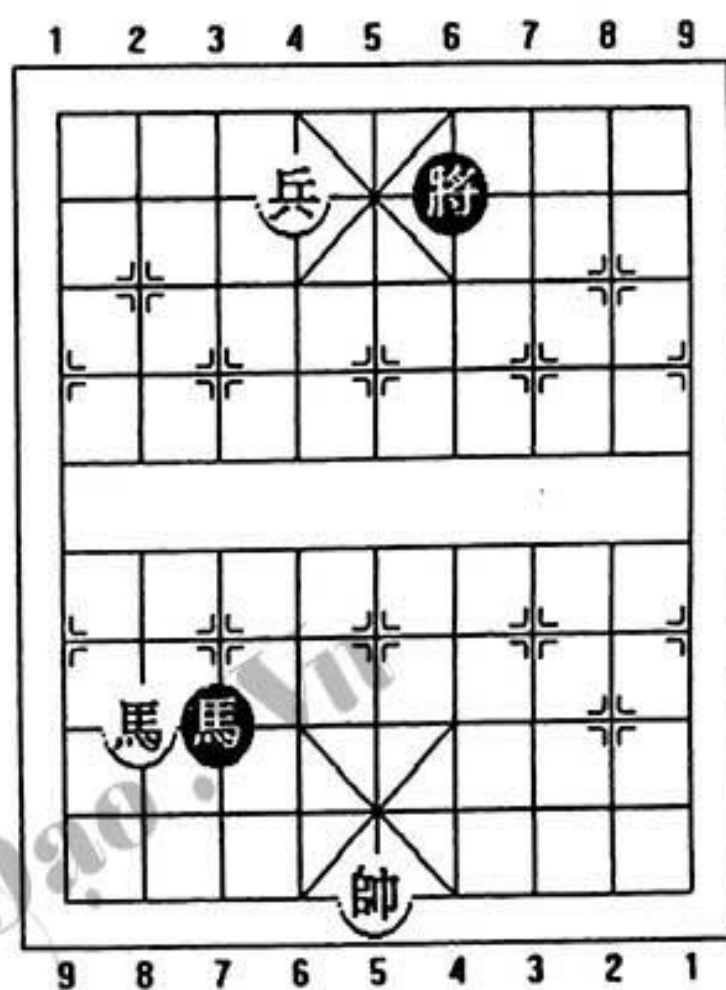
Đen không có nước đi nên
Trắng thắng

Ví dụ 4: Mã Tốt thấp khéo
thắng đơn Sĩ Tượng (Hình 326).

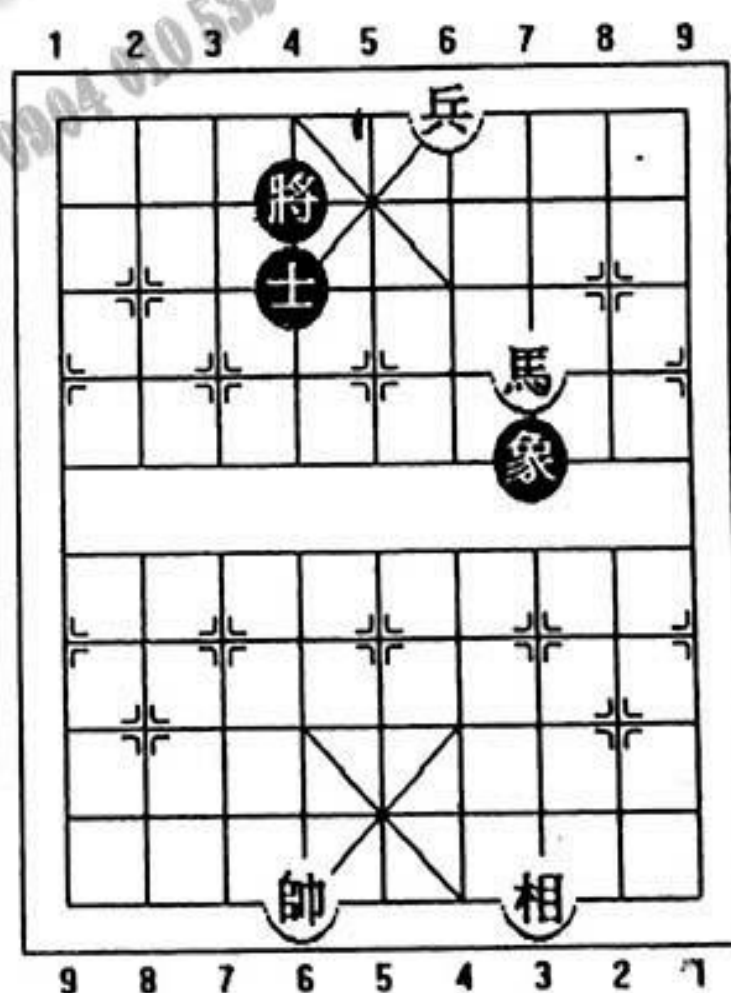
Trắng muốn thắng ở thế cờ
này thì Trắng phải tìm cách bắt
1 trong hai quân phòng thủ của
Đen là Sĩ hoặc Tượng.

1. M3/5 Tg4/1 2. B4-5 Tg4.1

Nếu Đen đi 2...Tg4-5 thì sẽ



Hình 325. Trắng đi trước thắng



Hình 326. Trắng đi trước thắng

3. M5.4 chiếu Tướng bắt Tượng.

3. M5.7 Tg4-5 4. B5-6 T7/9 5. T3.5 T9.7 6. Tg6-5 T7/9

Nếu Đen đi 6...Tg5-6 thì sẽ 7. T5/7 S4/5 8. B6-5 S5.4 9. Tg5.1 S4/5 10. M7/5 S5/6 11. M5.3 được Sĩ

7. M7/5 Tg5-4 8. M5.4 Tg4-5 9. B6-5 Tg5 10. M4/5 T9.7 11. Tg5.1 S4/5 12. Tg5-6 S5/6 13. T5/3 S6.5 14. Tg6/1 S5.6 15. M5.3 Tg5/1 16. B5-6 T7/5 17. Tg6-5 Tg5-4 18. M3.5

Trắng được Tượng và thắng.

Ví dụ 5: Mã Tốt thấp hoà đơn Sĩ Tượng (Hình 327).

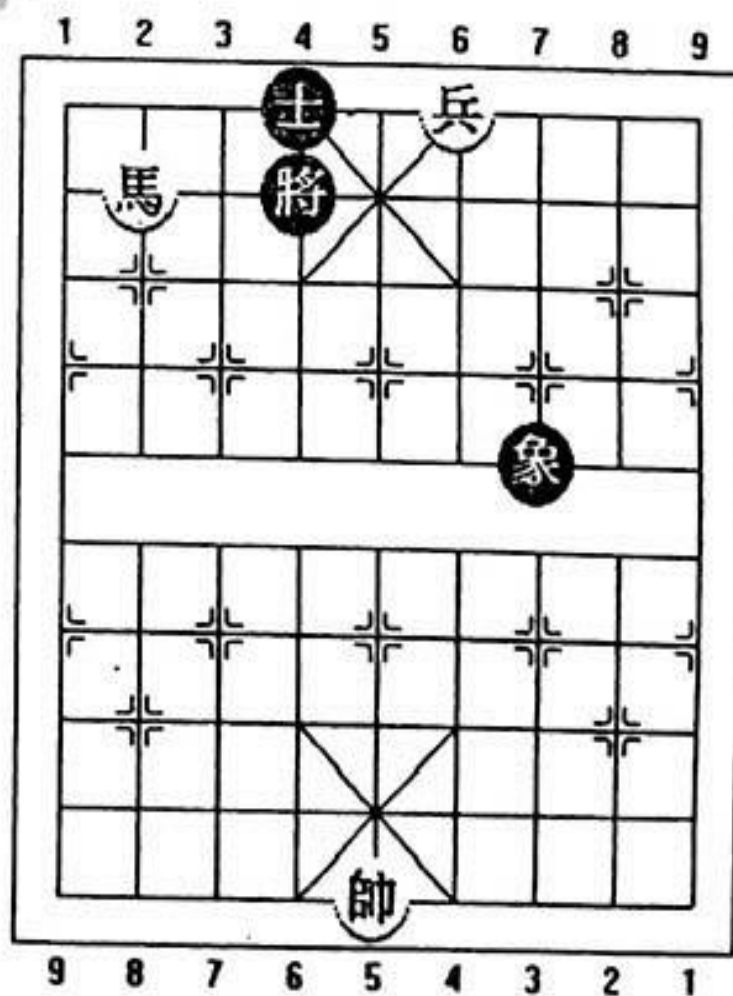
Như đã trình bày về ví dụ Mã Tốt thấp thắng đơn Sĩ Tượng. Còn ở hình này thì thuộc diện hoà cờ. Trắng đi trước.

1. B4-5 S4.5 2. M8/7 Tg4.1 3. Tg5.1 T7/9 4. M7/5 Tg4/1

Đen nên đi 4...Tg4-5 thì sẽ 5. Tg5-6 T9.7 6. Tg6/1 S5.6 7. M5.3 Tg5.1 8. B5-4 T7/5 9. Tg6-5 Tg5-4 10. M3.5 Trắng được Tượng.

5. M5.3 T9.7 6. Tg5/1 Tg4.1

Nếu Đen đi 6...S5.6 thì sẽ 7. M3.2 S6/5 8. M2/1 T7/9 9. M1.3 S5.6 10. M3.4 S6/5 11. M4.2 T9/1 13. M2/3 S5.6 14. B5-4 Trắng bắt được Tượng.



Hình 327. Trắng đi trước hoà

7. M3.4 T7/5 8. M4/5 S5.6 9. M5/6 S6/5 10. M6.7 T5.7
Hoà.

Ví dụ 6: Mã Tốt đáy khả năng thắng đơn Sĩ Tượng (Hình 328).

Mã Tốt đáy đối đơn Sĩ Tượng thường thắng nhiều và hoà ít.

1. M6.7 Tg4-5 2. B5-4 T7/9 3. M7/5 Tg5-4 4. M5.4 Tg4-5 5. M4/2 Tg5-4 6. Tg4-5 S4/5

Nếu Đen đi 6...Tg4/1 thì sẽ 7. M2.4 S4/5 8. B4-5 Trắng thắng.

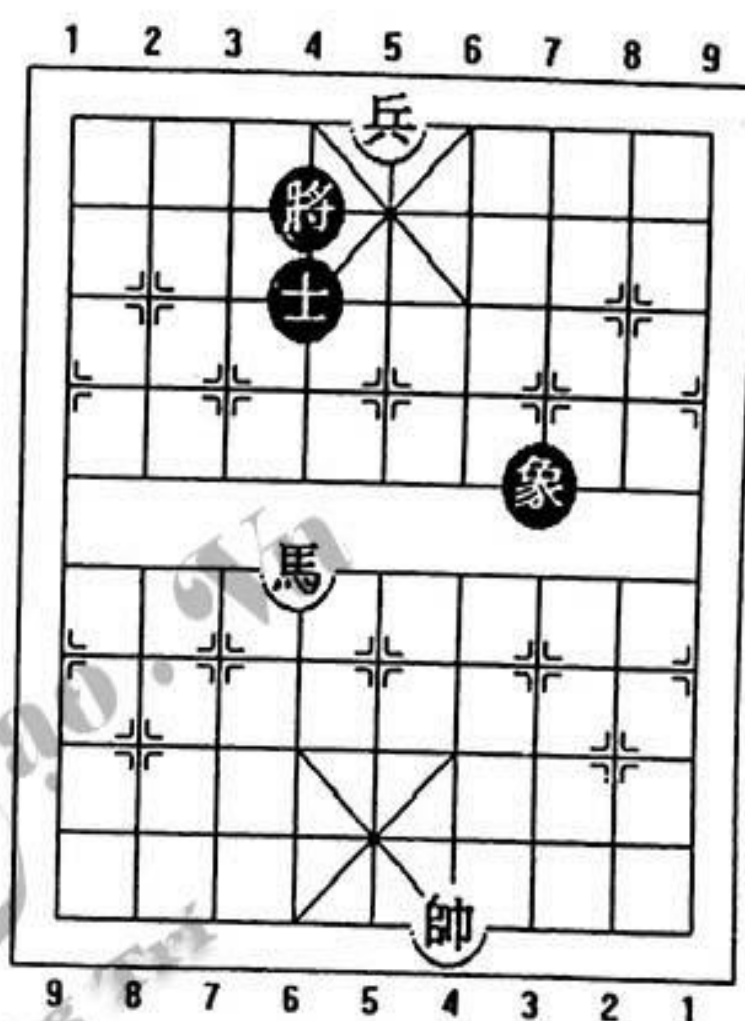
7. B4-5 T9/7

Nếu Đen đi 7...Tg4.1 thì sẽ 8. M2.3 T9.7 9. M3/4 Tg4/1 10. M4.5 T7/5 11. M5/3 T5.7 12. M3/1 T7/9 13. M1/2 T9.7 14. M2.3 Tg4.1 15. B5-6 Tg4/1 16. B6-7 Tg4.1 17. Tg5.1 Tg4/1 18. M3.2 Tg4.1 19. M2/4 T7/5 20. M4/5 Tg4/1 21. M5.7 chiếu Tướng bắt Tượng, Trắng sẽ thắng.

8. M2.3 Tg4.1

Nếu Đen đi 8...S5.6 thì sẽ 9. B5-4 bắt chết Tượng, Trắng sẽ thắng.

9. M3/4



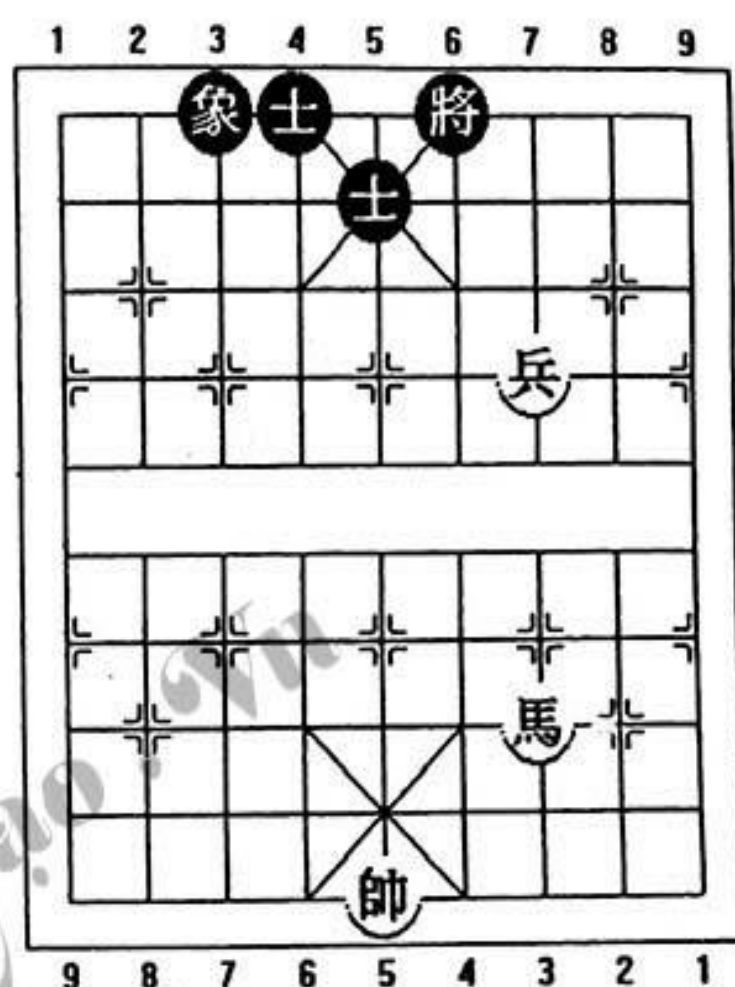
Hình 328. Trắng đi trước thắng

Trắng thoái Mã chiếu Tượng bắt Sĩ, hình thành thế Mã Tốt đáy thì sẽ thắng đơn Tượng.

Ví dụ 7: Mã cao Tốt thắng khuyết Tượng (Hình 329).

Song Sĩ đơn Tượng ít hơn 1 Tượng so với Sĩ Tượng toàn, gọi là khuyết Tượng. Mã cao Tốt sẽ thắng nếu như bắt được Tượng hoặc Sĩ.

1. B3-4 T3.5 2. B4-5 T5/3 3. M3.5 Tg6.1 4. M5.7 Tg6/1 5. M7.9 Tg6.1 6. M9.8 T3.1 7. B5-6 Tg6/1 8. B6-7 Tg6.1 9. B7-8 Tg6/1 10. B8-9

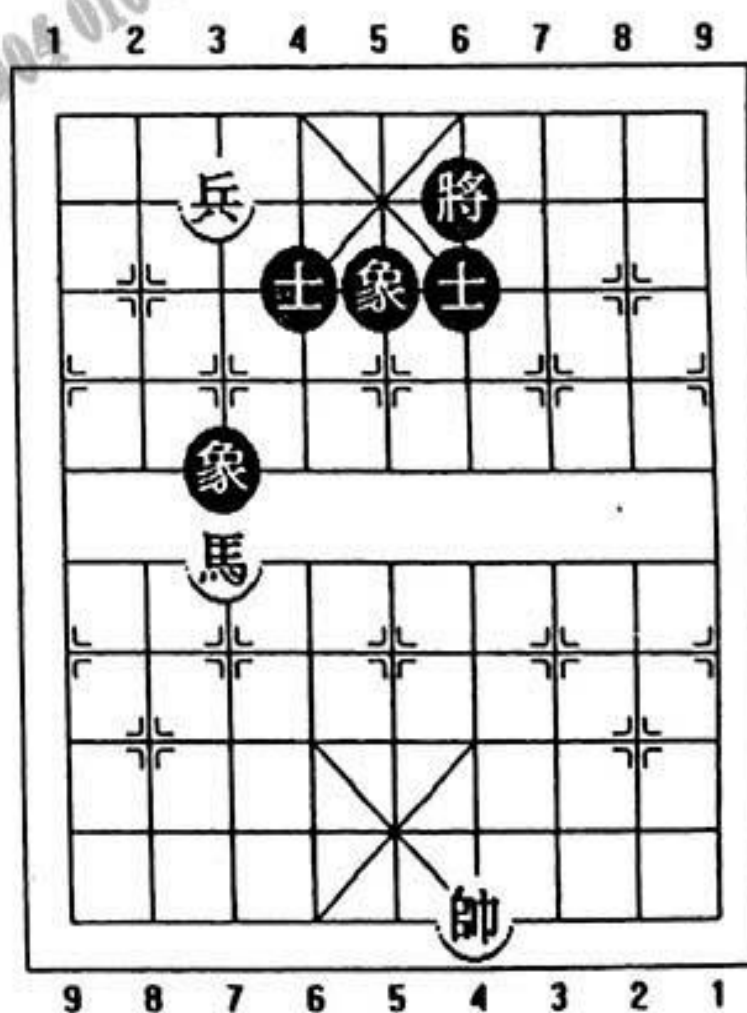


Hình 329. Trắng đi trước thắng

Trắng bắt chết Tượng và hình thành thế cờ Mã Tốt đối song Sĩ. Công việc đơn giản còn lại là dùng Tốt hoặc Mã đối song Sĩ đều có thể thắng.

Ví dụ 8: Mã Tốt hoà Sĩ Tượng toàn (Hình 330).

Mã Tốt đối Sĩ Tượng toàn, Tốt và Tượng chia ra hai bên. Tốt Phải tiến lên thành Tốt



Hình 330. Trắng đi trước hòa

thấp. Loại hình này gặp rất nhiều và đa số các tình huống là hoà cờ. Ví dụ điển hình sau đây sẽ chứng minh điều đó. ở tình huống này, Tốt Trắng đã đến gần Cửu cung đang hình thành lợi thế nhưng chưa thể thắng.

1. B7-6 S4/5 2. M7.5 S5/4

Nếu không lựa chọn cách đi S5/4 mà Đen đi 2...T5.7 thì sẽ thua nhanh hơn với câu trả lời của Trắng là 3. M5.3 Tg6/1 B6-5 4. T3/5 M3.2 Trắng thắng.

3. M5.6 T3/1

Nếu Đen đi: A) 3...Tg6/1 thì 4. M6.8 Tg6-5 5. M8.6 T3/1 6. M6/8 được Sĩ.

B) 3...S4.5 thì 4. M6/8 T5.7 5. M8.9 T7/5 6. M9/7 S5.4 7. M7.6 Tg6/1 8. M6/8 bắt chết Sĩ.

4. M6/8 T5.3 5. M8/6 Tg6/1 6. M6.7 T1/3 7. M7/5

Nếu Trắng đi 7...M7.6 thì sẽ 8. Tg6-5 Tg4.1 9. T3/1 hoà cờ.

7...T3/5 8. M5/6 T5.3 9. M6.7 Tg6-5 10.M7/5 Tg5-6 11. M5.3 Tg6-5

Nếu đi 11...T3.1 thì sẽ 12. B6.1 T1/3 13. B6-7 Trắng sẽ thắng.

Đen bình Tượng - nước cờ then chốt. Bây giờ Tượng Đen quay về nguyên vị trí, Trắng không tạo được thế bắt Tượng nên hoà cờ.

Ví dụ 9: Mã Tốt thấp khéo thắng Sĩ Tượng toàn (Hình 331).

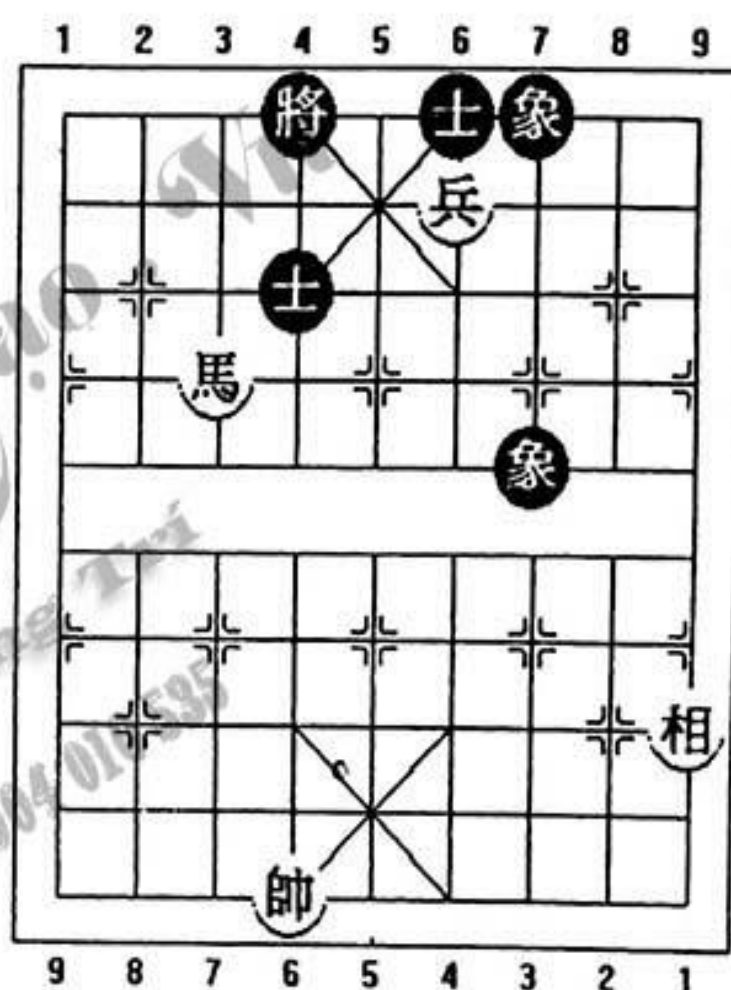
Mã Tốt thấp đối Sĩ Tượng toàn thông thường là hoà cờ. Như hình 331, nếu Đen đi trước đi 1...Tg4-5 thì hoà nhưng ở tình huống này Trắng đi trước lại thắng. Cách đi như sau:

1. M7.8 Tg4.1

Nếu Đen đi 1...Tg4-5 thì sẽ
2. M8/6 Tg5-4 3. Tg6-5 Tg4.1
4. M6.8 T7.9 5. M8/7 Tg4.1 6.
B4.1 T7/5 7. M7.5 được Tượng,
Trắng sẽ thắng.

2. T1/3 T7.9

Nếu Đen đi 2...T7/5 thì sẽ 3.
M8/7 Tg4/1 4. M7.5 Tg4-5 5.
B4.1 Tg5.1 6. M5/3 T7.5 7.
Tg6-5 Tg5-4 8. M3.5 Tg4-5 9.
Tg5.1, Trắng sẽ thắng.



Hình 331. Trắng đi trước thắng

3. M8/7 Tg4/1 4. B4.1 T9/7

Nếu Đen đi 4...T7/5 thì sẽ 5. M7.5 Tg4.1 6. M5/3 T9.7

5. M7.8 Tg4.1 6. B4-3 Tg4-5 7. B3-4 Tg5-4

Nếu Đen đi 7...Tg5-6 thì sẽ 8. M8/6 Tg6/1 9. M6/4 Tg6-5 10. Tg6.1 Tg5-6 11. Tg6-5 T7/9 12. M4.2 Trắng thắng.

8. B4-5 Tg4-5 9. B5-6 Tg5-4 10. B6-7 Tg4-5 11. Tg6.1

T7/9 12. T3.5 T9.7 13. Tg6-5 Tg5.1 14. M8/7 Tg5/1 15. B7-6 T7/9

Nếu Đen đi 15...Tg5-6 thì sẽ 16. T5/3 S4/5 17. B6-5 Tg6.1 18. M7/5 Tg6-5 19. Tg5-6 S5.6 20. M5.3 Tg5/1 21. B5-6 T7/5 22. Tg6-5 được Tượng.

16. M7/5 Tg5-4 17. M5.4 Tg4-5

Nếu Đen đi 17...Tg4/1 thì sẽ 18. Tg5-6 T9.7 19. M4/3 được Tượng.

18. B6-5 Tg5.1

Nếu Đen đi 18...Tg5-6 thì sẽ 19. M4/5 S4/5 20. M5.3 chiếu Tượng bắt Tượng.

19. M4/5 T9.7 20. Tg5/1 S4/5 21. Tg5-6 S5.6 22. T5.7 S6/5 23. Tg6.1 S5.6 24. M5.3 Tg5/1 25. B5-4 T7/5 26. Tg6-5 Tg5-4 27. M3.5

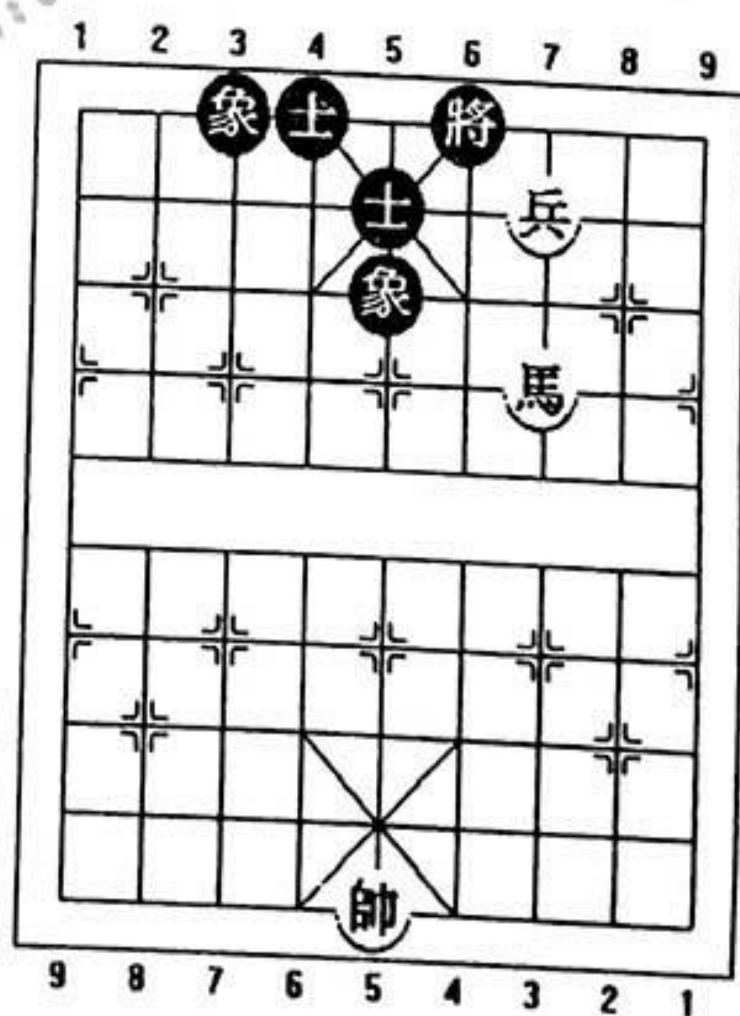
Trắng thắng.

Ví dụ 10: Mã Tốt khéo thắng Sĩ Tượng toàn.

Như hình 332, là dạng thức Mã Tốt đối Sĩ Tượng toàn. Trắng có thể thắng nhờ cách chơi như sau:

1. B3-4 Tg6-5 2. M3/5 T3.1

Nếu Đen đi 2...T5.7 thì sẽ 3.



Hình 332. Trắng đi trước thắng

M5.6 thắng.

3. Tg5.1 T1.3

Nếu Đen đi 3...T1/3 thì sẽ 4. M5/7 T5.3 5. M7/8 T3/5 6. M8.9 S5.4 7. M9.8 S4.5 8. Tg5-6 T5.3 9. M8.7 Tg5-4 10. B4-5 T3/5 11. M7/8 rồi ăn Sĩ, Trắng sẽ thắng.

4. Tg5-6 T5/3 5. M5/6 T3.5 6. M6/8 S5.4 7. M8.9 S4.5 8. M9.8 S5/6

Nếu Đen đi 8...T5.7 thì sẽ 9. M8.7 Tg5-4 10. B4-5 Trắng sẽ thắng.

9. M8.6 Tg5-4 10. Tg6-5 Tg4.1 11. M6/5 T5.7

Nếu Đen đi 11...Tg4/1 thì sẽ 12. M5/6 T3/1 13. M6.4 Tg4-5 14. M4.6 T1.3 15. M6.7 T3/1 16. Tg5-4 S6.5 17. B4-5 được Sĩ

12. M5/4 T7/5 13. M4.6 T5.7 14. M6.5 T3/5 15. M5.3.

Trắng bắt chết Sĩ và thắng.

Ví dụ 11: Mã song Tốt hoà Mã Sĩ Tượng toàn

Mã song Tốt đối Sĩ Tượng toàn, song Tốt đều phải tiến lên chặn lưng Tượng từ hai bên. Bên Đen quyết tâm phòng thủ. Bằng cách Mã đặt ở vị trí Tốt giữa sau đó rời Tượng giữa, khiến Tốt Trắng không thể ép thắng cứu cung. Như hình 333, mặc dù Trắng đi trước nhưng thế cờ vẫn hoà.

1. B3-4 M7/5 2. M3.2 T5/3 3. B4.1

Nếu Trắng đi 3.B4-3 thì sẽ T3.5 4. B7-6 T5.7 Trắng cũng khó thắng.

3...S5/6 4. M2/4 Tg5.1 5. M4/3 T3.5 6. M3.5 Tg5-6 7. B7-6 S6.5 Hoà.

c. Song Mã.

Ví dụ 1: Song Mã thắng Sĩ Tượng toàn.

Ở thế cờ này Trắng chỉ cần ăn đi 1 Sĩ hoặc Tượng thì có thể ăn tiếp Sĩ hoặc Tượng còn lại. Cách tấn công cơ bản là trước hết dùng 1 Mã chiếu Tượng sau đó Mã khác phối hợp công kích.

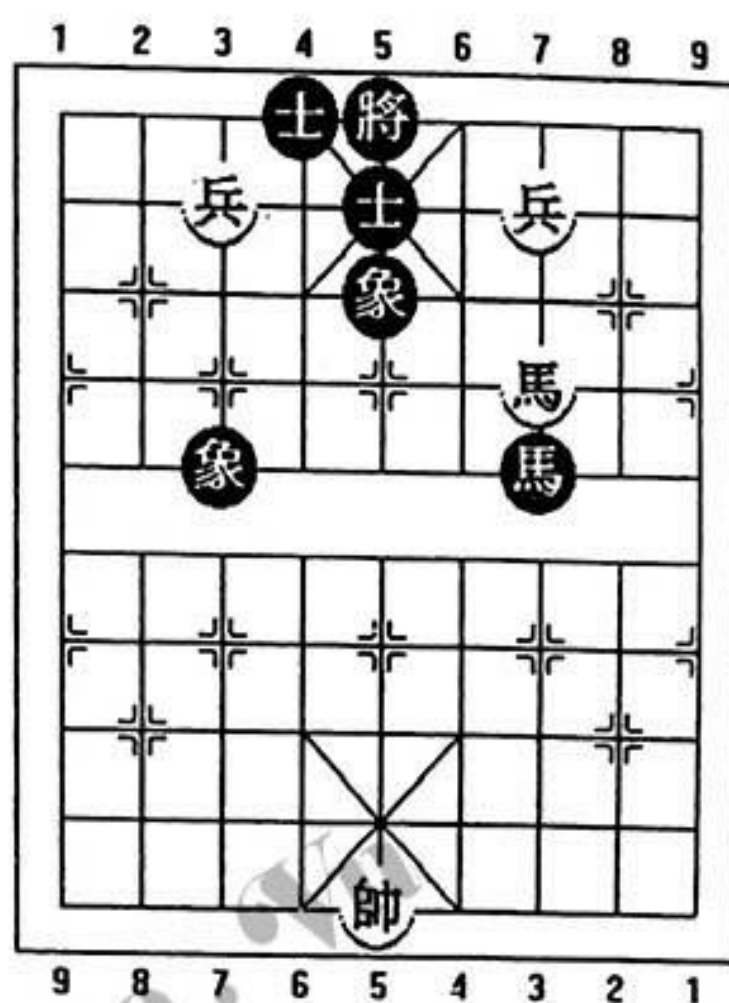
(*) Cách thứ nhất :

1. M2.3 Tg5-6 2. M5.3 S5/4

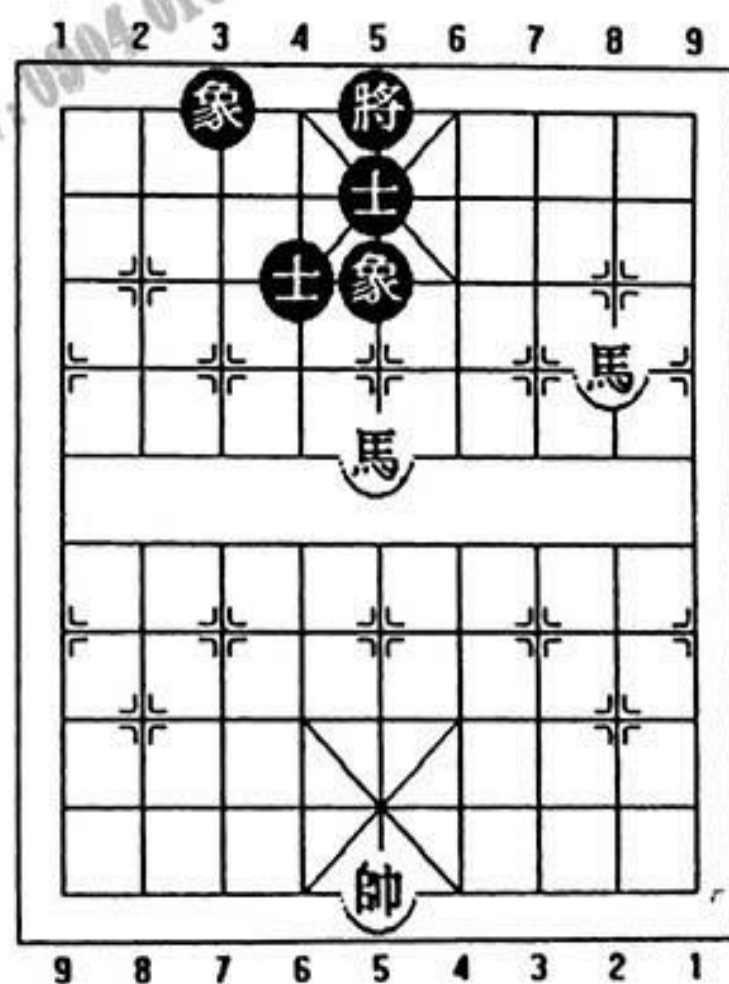
Nếu Đen đi 2...T5.3 thì sẽ 3. M3.2 Tg6.1 4. M3/4 S5/4 5. M4.2 thắng.

3. M3.2 Tg6.1 4. M3/4 T3.1 5. M4.6 T1/3 6. M6/8 S4.5

Nếu Đen đi 6...T3.1 thì sẽ 7. M8/6 T1.3 8. M6.7 S4.5 9.



Hình 333. Trắng đi trước hòa



Hình 334. Trắng đi trước thắng

M2/3 Tg6/1 10. M7.5 được Sĩ.

7. M8.9 S5.4 8. M9/7 Tg6-5
9. M2/4 Tg5-4

Nếu Đen đi 9...Tg5-6 thì sẽ
10. M4/5 S4/5 11. M5.3 được Sĩ.

10. Tg5-6 Tg4-5 11. M4/5
Tg5-4 12. M5.6

Đến đây hình thành thế trận
song Mã thì sẽ thắng song
Tượng. Như hình 335, Đen đi
tiếp:

12...T3.1 13. M7/9 T1.3 14. M9/8 T5.7 15. M8.7 Tg4/1
16. Tg6-5 T3/5 17. M6/5 Tg4-5
18. M5.3 Tg5.1 19. M7.5
T7/5 20. M3.5

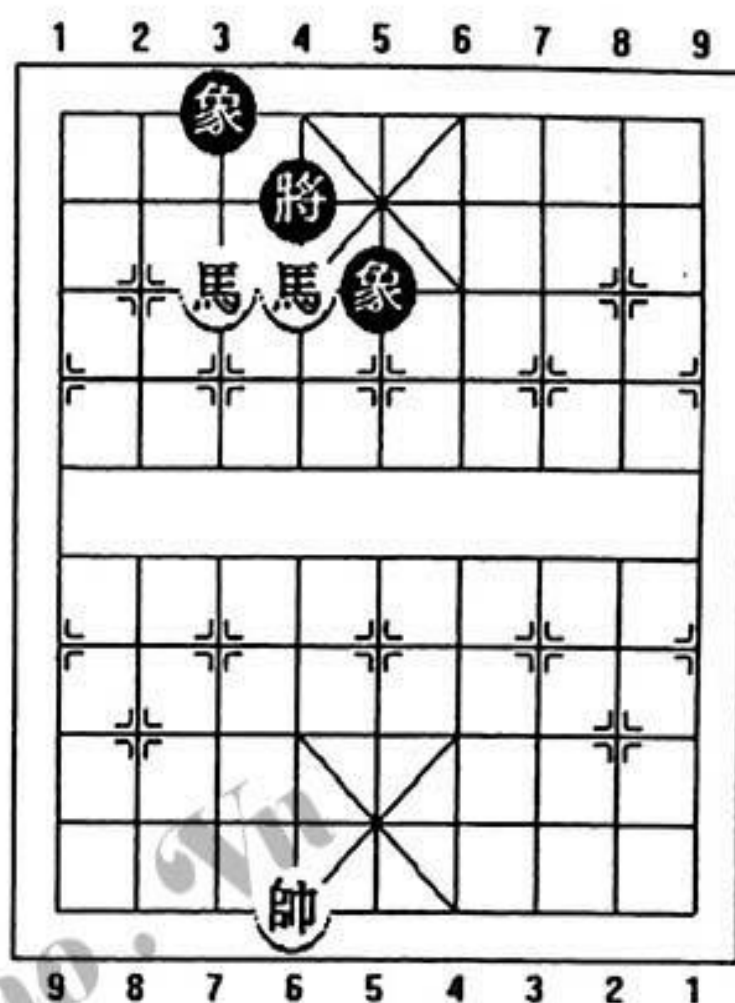
Trắng nhất định sẽ thắng

(*) Cách thứ hai :

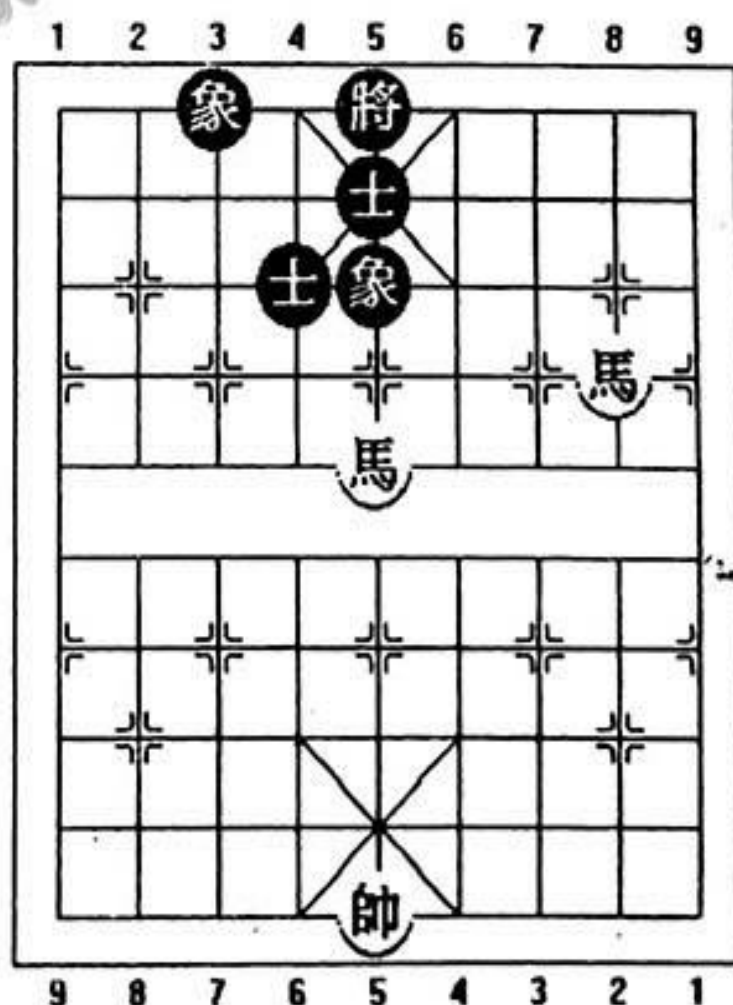
Như ở hình 336, Trắng đi
trước.

1. M2.3 Tg5-4 2. M5.7 T5.7
3. M7.8 Tg4.1 4. M3/2 T7/5

Nếu Đen đi 4...S5/6 thì sẽ 5.



Hình 335. Trắng đi trước thắng



Hình 336. Trắng đi trước thắng

M2.4 T7/5 6. M4/5 bắt chết Sĩ

5. M2/4 S5.6 6. M4.6

Trắng bắt chết Sĩ sẽ thắng. Nếu Đen xuống Sĩ thì 7. M6.8 Trắng thắng.

4. Cờ tàn Mã Pháo.

Ví dụ 1: Mã Pháo thắng Sĩ Tượng toàn.

Mã Pháo đối Sĩ Tượng toàn Trắng chỉ cần ăn 1 Sĩ hoặc Tượng sau đó sẽ ăn tiếp Sĩ hoặc Tượng còn lại để đi đến thắng lợi. Như hình 337, thế cờ này là dạng thức thường thấy. Bên Trắng đi trước và thắng.

1. M5.3 T5.3

Nếu Đen đi 1...Tg6-5 thì sẽ 2. P3-5 Tg5-6 3. M3.2 Tg6-5 4. P5.3 Tg5-4 5. P5.5 được Sĩ.

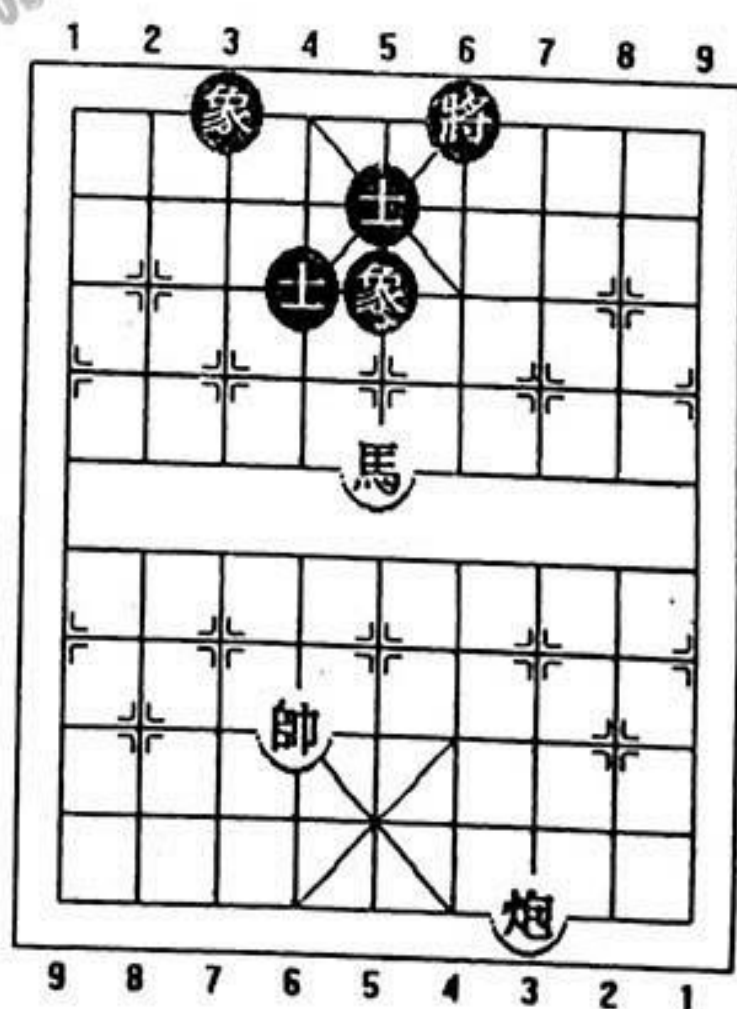
2. M3.2 Tg6-5

Nếu Đen đi 2...Tg6.1 thì sẽ 3. P3-1 rồi tiến Pháo và thắng.

3. P3-5 Tg5-4 4. P5.1 T3.1

Nếu Đen đi 4...Tg4.1 thì sẽ 5. P5-6 Tg4/1 6. Tg5-6 Tg4-5 7.P6-4

5. Tg6-5 T1.3 6. P5.6 T1/3 7. P5/3 T3/5 8. Tg5-6 T5.3 9. P5/3 T3/1 10. Tg6-5 S5/6 11.



Hình 337. Trắng đi trước thắng

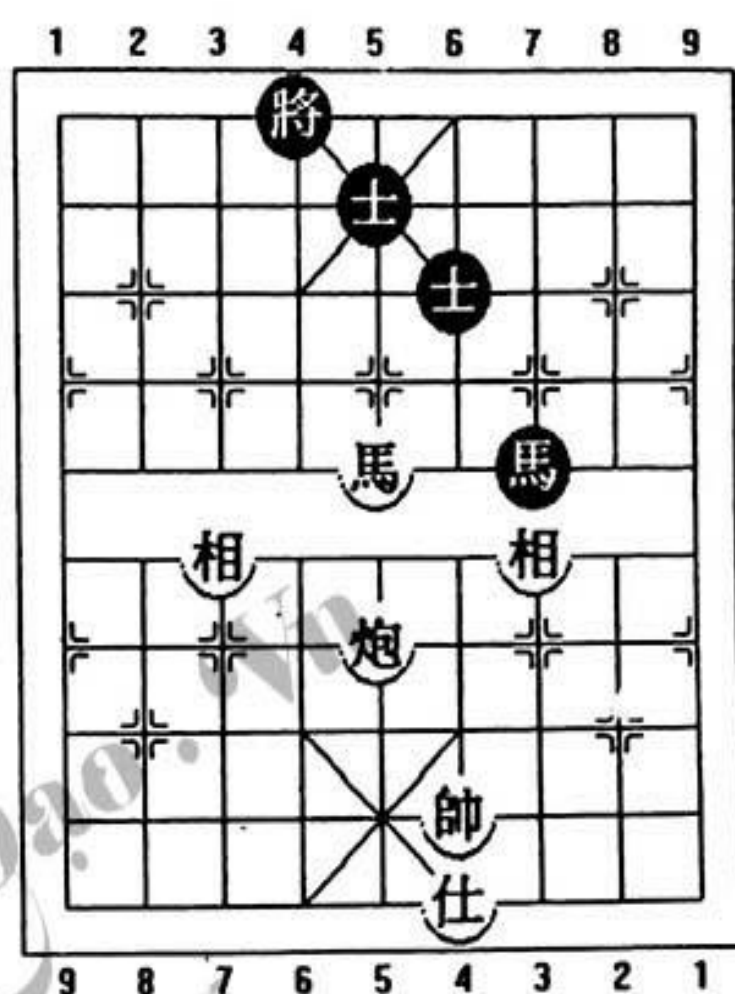
M2.4 Trắng thắng.

Ví dụ 2: Mã Pháo đơn khuyết Sĩ thắng Mã song Sĩ.

Mã Pháo đơn khuyết Sĩ đối Mã song Sĩ thì chỉ cần phá 1 Sĩ hoặc đổi Mã đều có thể thắng. Như hình 338- Trắng đi trước.

1. M5.7 S5/6

Nếu Đen đi 1...M7/5 thì sẽ 2. M7.8 Tg4.1 3. P5-9 M5/3 4. S4.5 S5/6 5. P9/3 S6/5 6. S5.6 S5.4 7. P9-6 S6.5 8. S6/5 M3.4 9. M8/7 Tg4/1 10. M7.5 bắt chết Mã.



Hình 338. Trắng đi trước thắng

2. M7.8 Tg4-5

Nếu Đen đi 2...Tg4.1 thì sẽ 3. P5-9 Tg4-5 4. P9-4 Tg5/1 5. M8/6 Tg5.1 6. P4.6 được Sĩ.

3. M8/6 Tg5.1 4. P5-4 Tg5-4 5. M6.8 M7/5

Nếu Đen đi 5...S6.5 thì sẽ 6. P4-9 rồi tiến Pháo, thắng:

6. P4.6 Trắng được Sĩ và thắng.

Ví dụ 3: Mã Pháo đơn khuyết Sĩ thắng Mã song Tượng.

Mã Pháo đơn khuyết Sĩ đối Mã song Tượng, Tượng Mã phân ra hai bên, song Tượng lên cao, Pháo trấn trung lộ. Mã chuẩn bị nhảy đến vị trí “Ngư điều” Mã. Như hình 339,

Trắng đi trước.

1. T3/5 M5.7 2. M6.7 Tg4-5

Nếu Đen đi 2...Tg4.1 thì
Trắng sẽ 3. P5-6, thắng.

3. T5.3 T5.3

Nếu Đen đi 3...M7.5 thì sẽ 4.
P5.3 T7.9 5. S6/5 T9/7 6. Tg4/1
T7.9 7. P5.4 được Tượng.

4. M7/9 T3/1 5. T7/5 T7.5

Nếu Đen đi 5...Tg-4 thì sẽ 6. M9.7 Tg4.1 7. P5-6 thắng.

6. P5.7 Tg5.1 7. P5-8 T1/3 8. M9.7 Tg5-4

Nếu Đen đi 8...Tg5/1 thì sẽ 9. P8/7 T3.5 10. P8-5 bắt chết
Tượng.

9. P8/7 Tg4.1 10. T5.7 M7.5

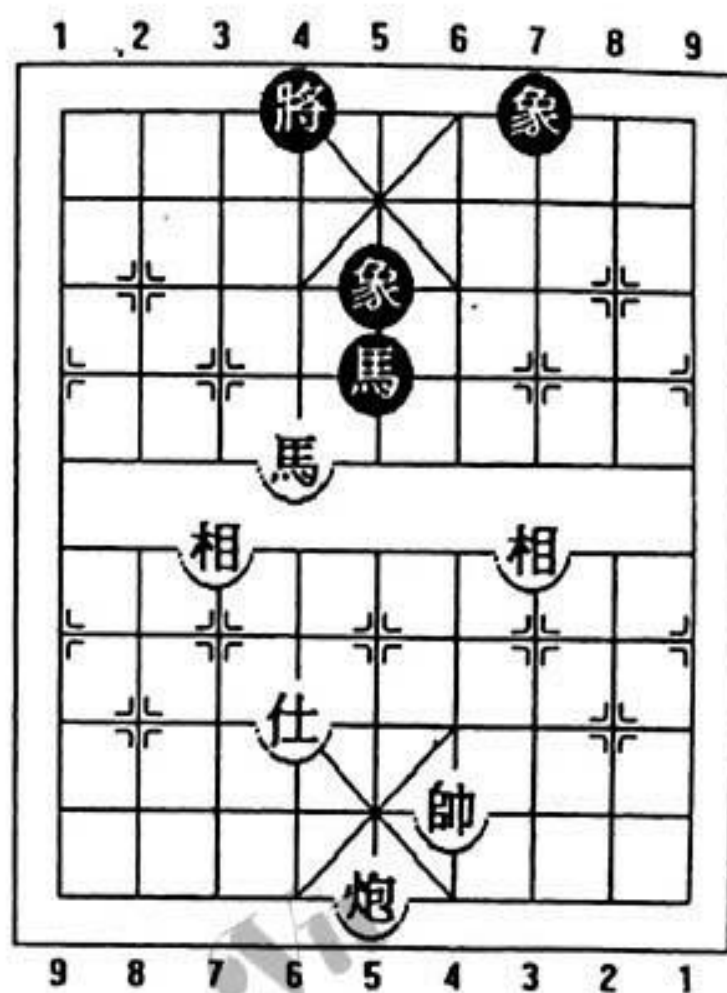
Nếu Đen đi 10...Tg4-5 thì sẽ 11. P8.7 Trắng thắng.

11. Tg4-5 M5.4

Nếu Đen đi 11...T3.1 thì sẽ 12. P8-6 Tg4-5 13. P6-5 bắt
chết Mã.

12. Tg5-6 T3.1 13. P8-6 Trắng bắt chết Mã và thắng.

Ví dụ 4: Mã Pháo Sĩ thắng Pháo song Tượng.



Hình 339. Trắng đi trước thắng

Mã Pháo Sĩ đối Pháo song Tượng, cũng giống như đối Mã song Tượng, Mã Tượng phân ra hai bên, Pháo quy gia trấn trung lộ, Mã nhảy vị trí “Điều ngư” Mã. Như hình 340 Pháo Đen chặn giữ “Điều ngư” Mã, Trắng đi trước thắng.

1. P5.6 Tg6.1

Nếu Đen đi 1...T5.3 thì sẽ 2. P5-3 bắt chết Pháo.

2. P5-2 T5.7

Nếu Đen đi 2...T3.1 thì sẽ 3. P2/6 Tg6/1 4. P2-3 T5.7 5. Tg6-5 T1.3 6. P3-4 thắng.

3. Tg6-5 T3.5

Nếu Đen đi 3...T7/5 thì sẽ 4. P2/6 Tg6/1 5. P2-3 T5.7 6. P3-4, thắng

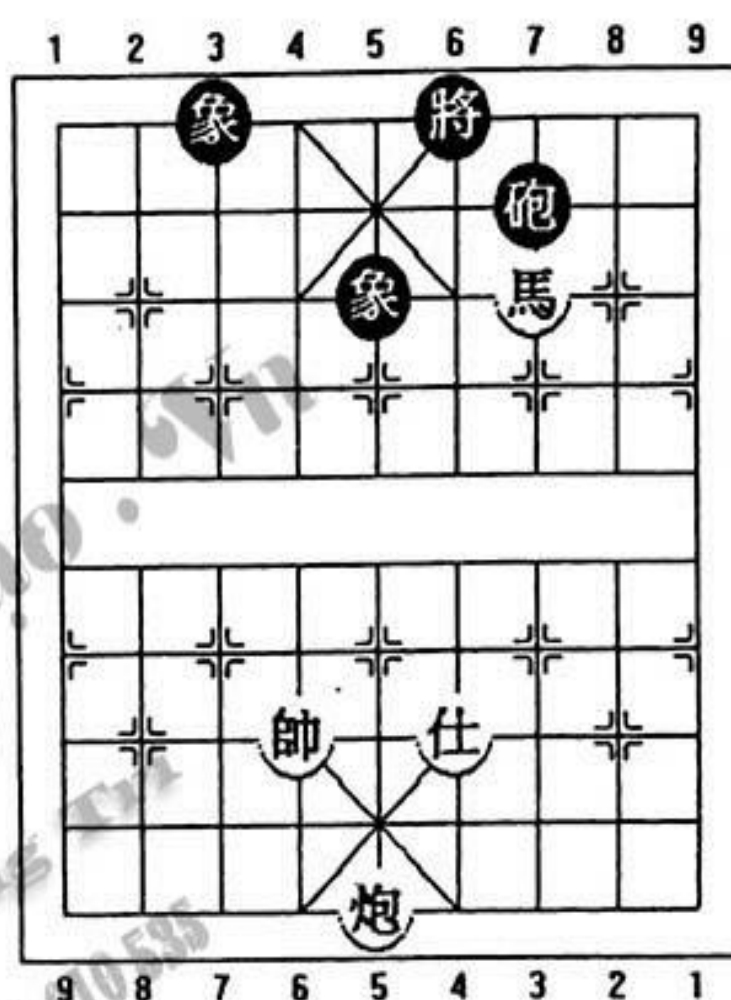
4. Tg5/1 P7/1

Nếu Đen đi 4...T5.3 thì sẽ 5. P2/6 Tg6/1 6. P2-4 thắng.

5. P2/6 P7-5 6. Tg5-6 Tg6.1 7. P2-4 Trắng thắng.

Ví dụ 5: Mã Pháo Sĩ Tượng toàn hoà Pháo Sĩ Tượng toàn.

Mã Pháo Sĩ Tượng toàn đối đơn Pháo Sĩ Tượng toàn thông thường là hoà. Cách tấn công của bên Trắng là nhảy Mã chiếu góc đồng thời chống cao Sĩ Tượng rồi lùi Pháo về phía sau để công kích. Như hình 341, Trắng đi trước và hoà:



Hình 340. Trắng đi trước thắng

1. P2-4 Tg5-6 2. P4-1 Tg6-5
3. P1.7 Tg5-6 4. P1.1 Tg6-5 5.
S4/5 Tg5-4 6. S5/6 Tg4-5 7.
M3/1 P6:1

Nếu Đen đi 7...T3.1 thì sẽ 8.
M1.2 P6.1 9. M2/1, thắng.

8. M1.2 S5/6 9. M2/4 S6.5
10. M4/2 T3.1 11. M2.3 P6/2
12. M3/4 P6.1 13. M4/2 T1.3
14. M2.3 Tg5-4 Hoà.

Ví dụ 6: Mã Pháo Sĩ Tượng
toàn hoà song Xe

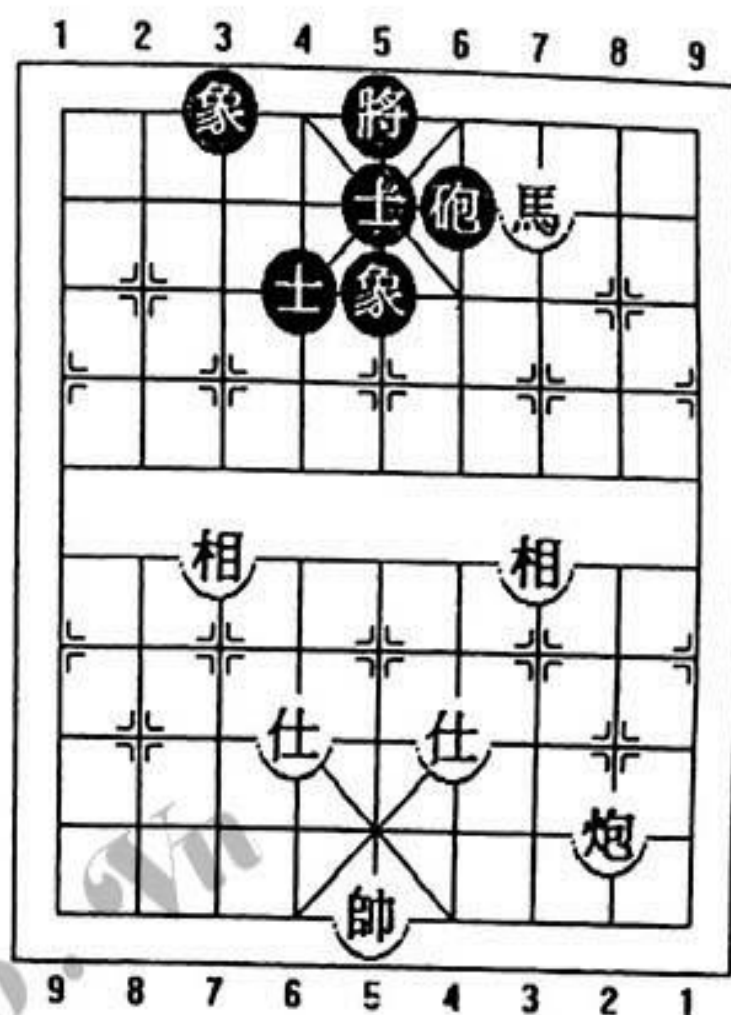
Mã Pháo Sĩ toàn có thể hòa song Xe. Có nhiều dạng thức,
như hình 342 là một ví dụ điển hình. Trắng đi trước và hoà.

1. Tg4-5 X8.4 2. Tg5-4

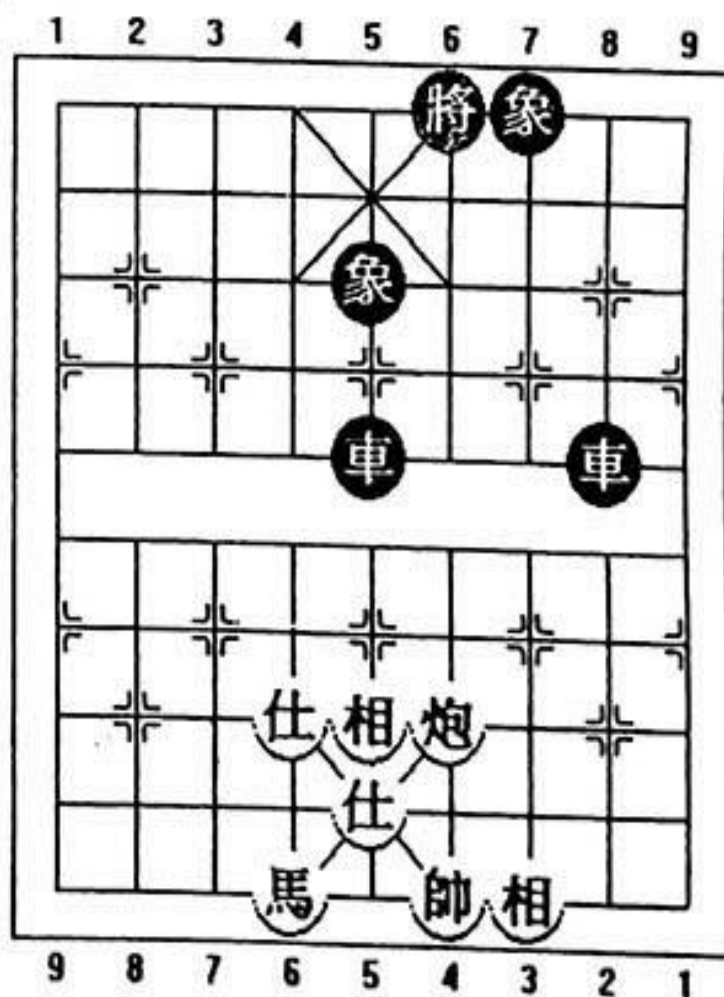
Nếu Trắng đi 2. M6.8 thì sẽ
2...X8-6 3. M8/6 X5-7 4. T3.1
X7.3 5. T5.3 X6-8 6. P4/2 X4/2
được Tượng

2...X5-7 3. M6.8 X7.4 4.
M8/6 Tg6.1 5. P4.2 X8/2 6.
P4/2 X8-4 7. M6.8 X7/1 8. Tg4-
5

Nếu Trắng đi 8. M8/6 thì sẽ



Hình 341. Trắng đi trước hòa



Hình 342. Trắng đi trước hòa

8...X4.1 9. S5.6 X7-6 10. Tg4-5 X6.2 11. Tg5.1 X6-4 Đen hơn quân sẽ thắng.

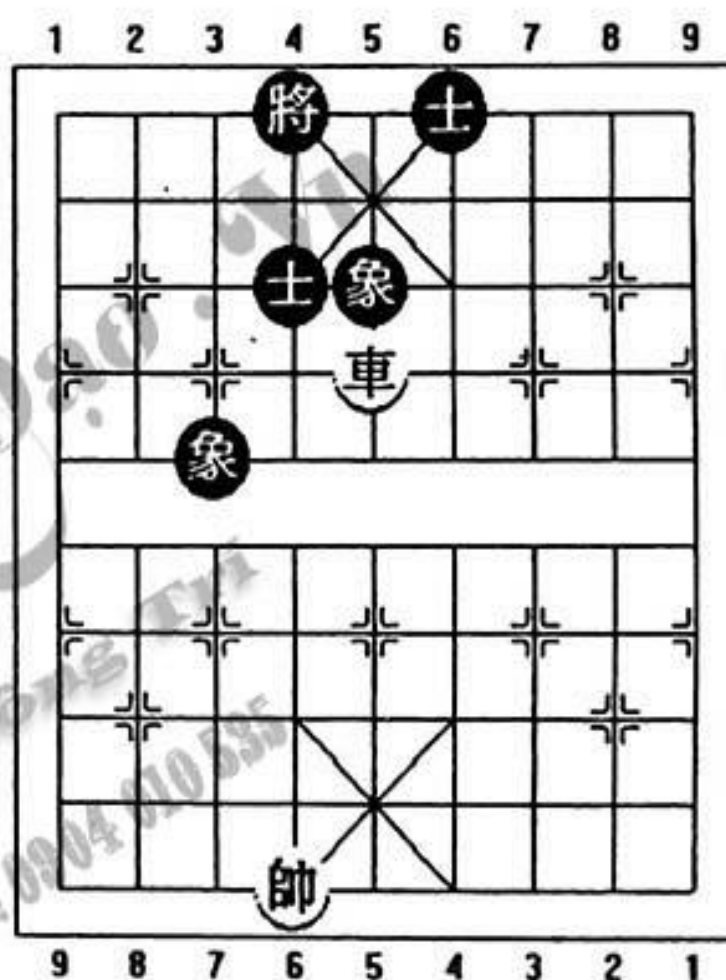
8...X7.1 9. Tg5-4 X7/1 Hoà.

5. Cờ tàn Xe.

a. Đòn Xe chống các quân.

Ví dụ 1: Đòn Xe hoà Sĩ Tượng toàn.

Thông thường đòn Xe khó thắng Sĩ Tượng toàn. Cách tấn công của bên Trắng là dụ Tượng Đen rời khỏi vị trí đi lên cao sau đó dùng Tượng kìm chế "Dương giác" Sĩ bên Đen rồi vận chuyển Xe nhằm đoạt Sĩ. Cách phòng thủ của bên Đen chủ yếu là Tượng nằm đúng vị trí chính giữa. Sĩ Tượng liên hoàn bịt các cánh khi Xe có ý định chiếu ở bên phần bị hở. Như hình 343, Trắng đi trước và hoà.



Hình 343. Trắng đi trước hoà

1. X5-8 T5/3

Nếu Đen đi 1...S6.5 thì sẽ 2. X8.3 Tg4.1 3. X8/1 Tg4/1 4. X8-5 được Sĩ, Trắng sẽ thắng.

2. X8-6 S6.5 3. X6-2 Tg4-5

Nếu Đen đi 3...T3.5 thì sẽ 4. X2.3 Tg4.1 5. X2-8 S5.6 6. X8/1 Tg4/1 7. X8-4 bắt chết Sĩ

4. Tg6-5 T3/5

Đen thoái Tượng để phòng Trắng đi X2.3 sẽ thắng.

5. Tg5-4 S5/6

Đen thoái Sĩ phòng Trắng hạ Xe chiếu Tượng bắt Sĩ. Đến đây Trắng không tìm được cách tấn công nào để thắng cờ nên chấp nhận hoà.

Ví dụ 2: Đơn Xe cũng có thể thắng Sĩ Tượng toàn , nếu vị trí Tượng Đen hoặc Sĩ Tượng Đen ở vị trí bất lợi thì Trắng đều có cơ hội thắng. Như hình 344, Trắng đi trước thắng.

1. X3-4 S6.5 2. X4-1 T5/7

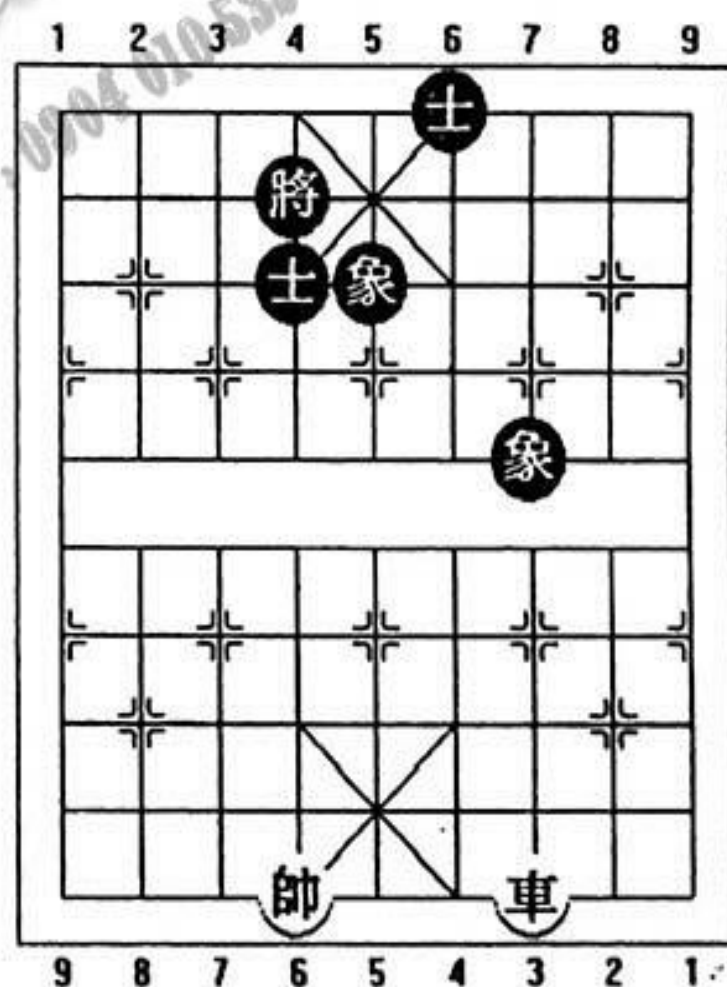
Nếu Đen đi 2...S5/6 thì sẽ 3. X1.9 S6.5 4. X1-8 S5.6 5. X8/1 Tg4/1 6. X8-4 bắt chết Sĩ.

3. X1.3 T7.9

Nếu Đen đi 3...T7/5 thì sẽ 4. X1-8 Tg4/1 5. X8.4 Tg4.1 6. X8/1 chiếu Tượng bắt Sĩ.

4. X1-2 S5/4

Nếu Đen đi 4...S5.6 thì sẽ 5. X2.4 T7/5 6. X2-8 Trắng sẽ thắng.



Hình 344. Trắng đi trước thắng

5. X2.1 T7/5 6. X2-8 Tg4-5 7. X8-6

Bắt chết Sĩ nên Trắng sẽ thắng.

Ví dụ ở thế cờ sau đây (hình 345), bên Đen có vị trí Tượng và Tượng bị lộ, Trắng dùng sự cơ động của Xe không chế tuyến đáy để thắng.

1. X8.5 Tg4.1 2. X8-9 Tg4.1
3. Tg4-5 Tg4/1 4. Tg5.1 Tg4.1
5. X9/1 T1/3 6. X9-7 T3/1

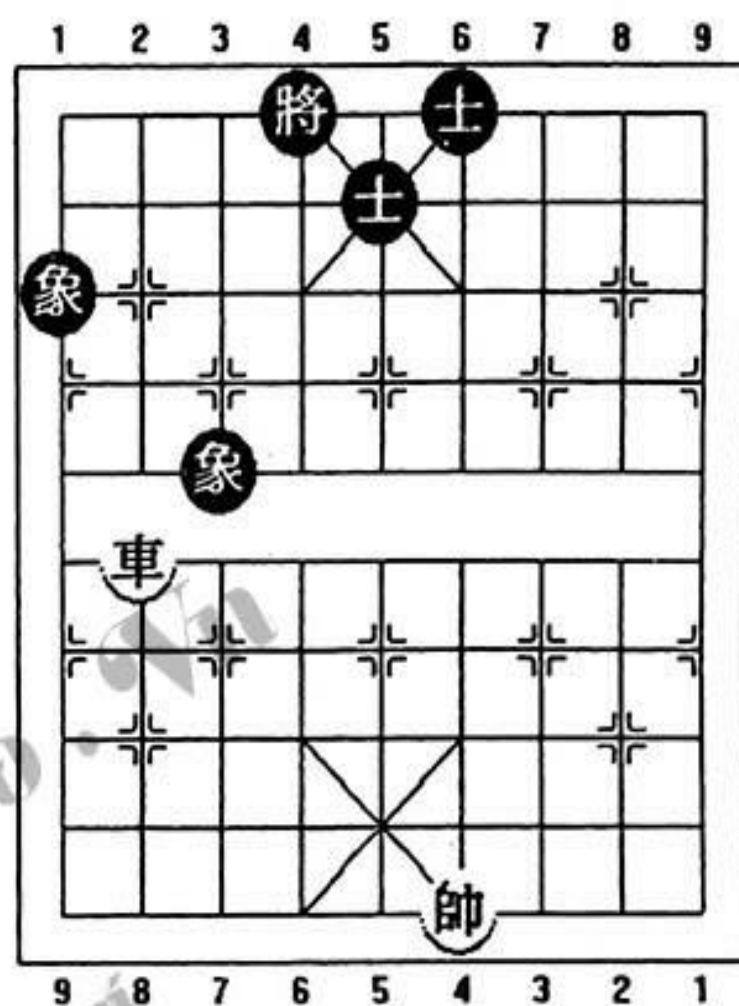
Nếu Đen đi 6...T3.5 thì sẽ 7.
X7/2 Tg4/1 8. X7-6 S5.4 9.
Tg5-6 S6.5 10. X6-8 Trắng sẽ
được Sĩ

7. Tg5/1 S5/4 8. X7/2 Tg4/1
9. X7-6 Trắng thắng.

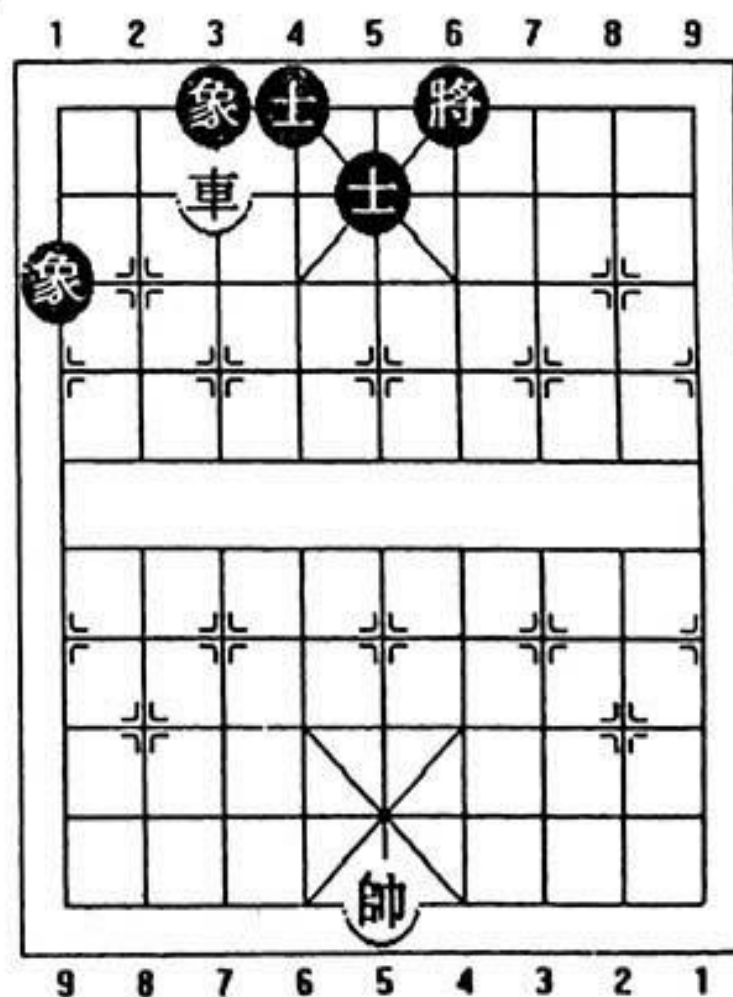
Sau đây thêm một ví dụ về
đơn Xe thắng Sĩ Tượng toàn
(Hình 346), Trắng đi trước và
thắng.

1. X7/1 Tg6.1

Nếu Đen đi 1...Tg6-5 thì sẽ
2. X7-2 Tg5-6 3. X2.2 Tg6.1 4.
X2/4 Tg6/1 5. X2-5 Tg6-5 6.



Hình 345. Trắng đi trước thắng



Hình 346. Trắng đi trước thắng

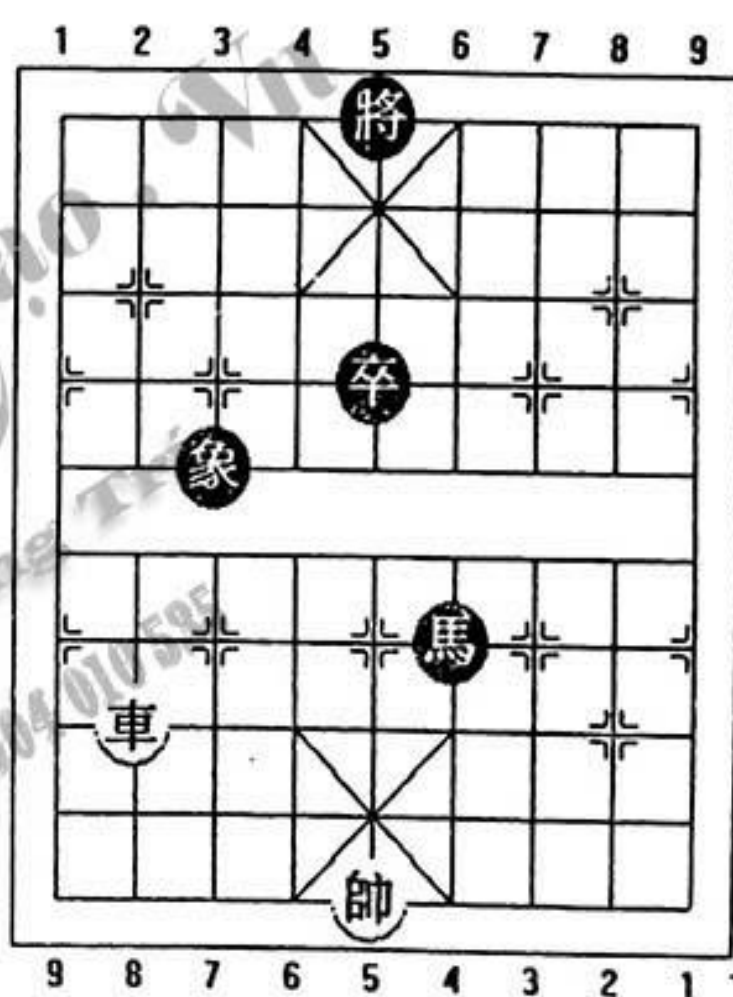
Tg5-4 Trắng thì sẽ được Tượng.

2. X7-2 T1.3 3. X2/2 T3/5 4. X2-4 S5.6 5. Tg5-4 S4.5 6. X4-2 S5.4 7. X2.2 và sau đó X2.1

Trắng ăn Sĩ và thắng. Đa số thế cờ đều chọn cách ăn Sĩ làm điểm đột phá cho việc đánh thắng.

Ví dụ 3: Đơn Xe hoà Mã Tốt Tượng.

Kế hoạch chơi của Trắng trong thế cờ này là dụ 3 quân bên Đen phân tách ra để tiện bắt lấy từng quân. Cách phòng thủ của bên Đen là 3 quân liên kết chặt chẽ sau đó dùng Tượng giữ Tượng, Tượng giữ Mã, Mã giữ Tốt. Như vậy có thể gỡ hoà. Như hình 347, Trắng đi trước và hoà.



Hình 347. Trắng đi trước hoà

1.X8.4

Nếu Trắng đi 1. X8-3 thì sẽ T3/5 2. X3.5 Tg5.1 3. X3/1 M6/7 hoà cờ.

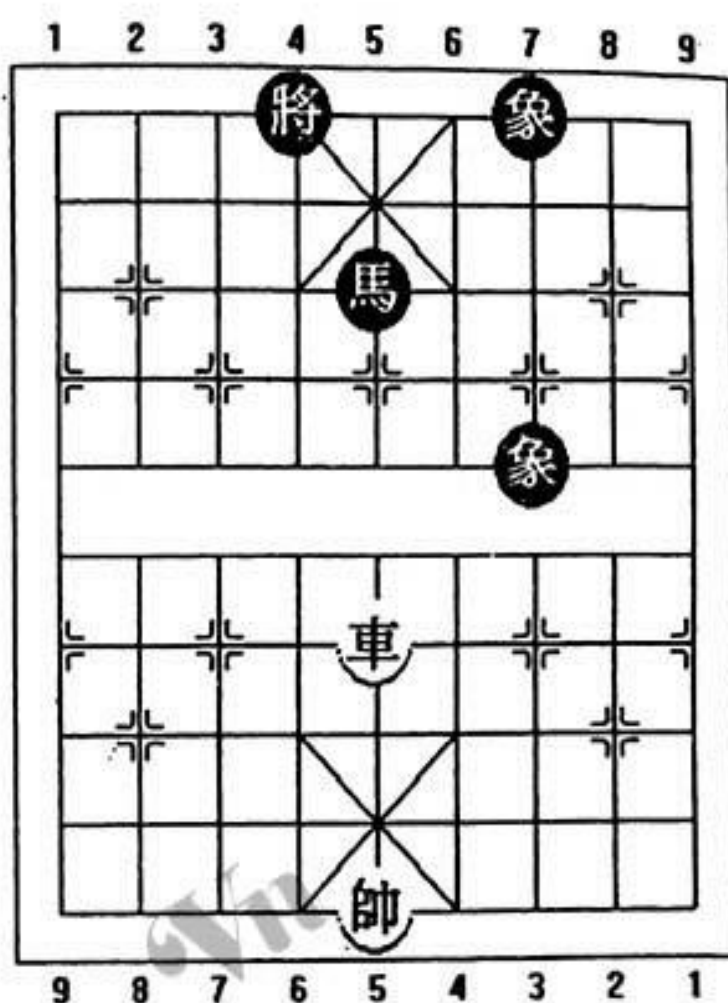
1...M6/7 2. X8-6

Nếu Trắng đi 2. X8.1 thì sẽ Tg5.1 3. X8-3 T3/5 hoà cờ.

2...Tg5.1 3. Tg5.1 M7.6 4. Tg5/1 M6/7 5. X6/1 T3/5 hoà.

Ví dụ 4: Đơn Xe hoà Mã song Tượng.

Đơn Xe đối Mã song Tượng, cách tấn công chủ yếu của bên Trắng là đuổi Tượng Đen chạy sang một bên. Xe Trắng chiếm vị trí Tượng để khống chế tầm hoạt động của Tượng và Tượng. Cách phòng thủ của bên Đen là Mã nằm ở vị trí Tượng giữa, Tượng đỉnh và Tượng biên liên hoàn thì sẽ thành hoà. Còn nếu Tượng đáy thì dễ thất bại. Như hình 348, Trắng đi trước và hoà.



Hình 348. Trắng đi trước hoà

1. X5-6 Tg4-5 2. X6-8 T7.9

Nếu Đen đi 2...T7/9, thì sẽ 3. X8.6 Tg5.1

4. X8-6 Tg5-6 5. X6-5 Tg6.1 6. Tg5.1 M5. 4 7. X5-4 thắng.

3. X8.6 Tg5.1 4. X8-6 Tg5-6 5. X6-5 M5.3 6. X5/3 M3/5 2X5/1 Tg6-5 Hoà

Ví dụ 5: Đơn Xe khéo thắng Mã song Tượng.

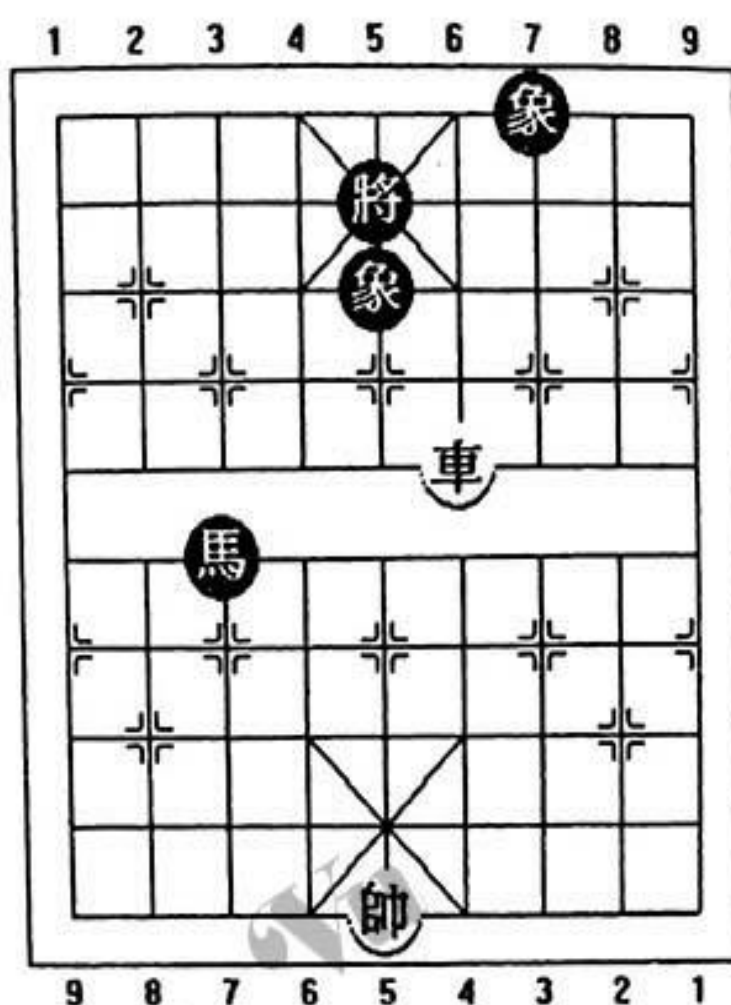
Mã song Tượng có khả năng thủ hoà đơn Xe trong trường hợp hai Tượng của bên yếu được đưa lên cao và về đến được lộ 5 (vị trí của Tượng 5). Trong các tình huống còn lại thì phía bên yếu sẽ thua. Ví dụ hình 349, Trắng đi trước thắng.

1. X4-7 M3.4 2. Tg5.1 M4/6
3. Tg5/1 Tg5-4 4. X7-4 M6.4
5. Tg5.1 M4/5 6. X4/1 M5/3

Nếu Đen đi 6... M5.3 thì 7.
X4-6 Tg5-4 8. X6-7 Trắng đe
dọa bắt Mã và phá Tượng Đen.
Trắng sẽ thắng

7. X4-6 Tg4-5 8. X6.1 M3/1

Thay vì 8... M3/1 mà Đen
thực hiện nước đi 8... M3/2 thì
Trắng sẽ trả lời bằng



Hình 349. Trắng đi trước thắng

9. X6.4 T7.9 10.X6/2 sẽ bắt cả Mã và Tượng. Trắng
thắng.

9. X6-9 M1/3 10. X9-7 M3.5

Nếu Đen đi 10... M3/4 11. X7.4 Tg5/1 12. X7-8 rồi sau
đó Tg5-6 và Trắng thắng

11. X7.1 M5.4 12. X7.2 Tg5/1 13. X7.1 Tg5.1 14. X7-3

Đến đây Trắng đã bắt được 1 Tượng của Đen. Thế cờ của
Đen khó có thể chống đỡ được. Trắng sẽ thắng.

Ví dụ 6: Xe Sĩ Tượng khéo thắng Mã Tốt song Sĩ.

Mã Tốt song Sĩ có thể thủ hoà đơn Xe nhưng như hình
350 Trắng có Tượng thì có hy vọng thắng.

1. X1.9 Tg6.1 2. Tg5-4 M6.5 3. X1/4 M5/6 4. X1-4 B6-5

5. X4-8 B5-6 6. X8.2 M6.7 7. T9/7 Tg6/1 8. T7.5 Tg6-5 9. T5/3 Tg5-4 10. T3.1 Tg4-5 11. T1.3

Trắng bắt chết Tốt và thắng.

Ví dụ 7: Đơn Xe khéo thắng Mã đơn khuyết Tượng.

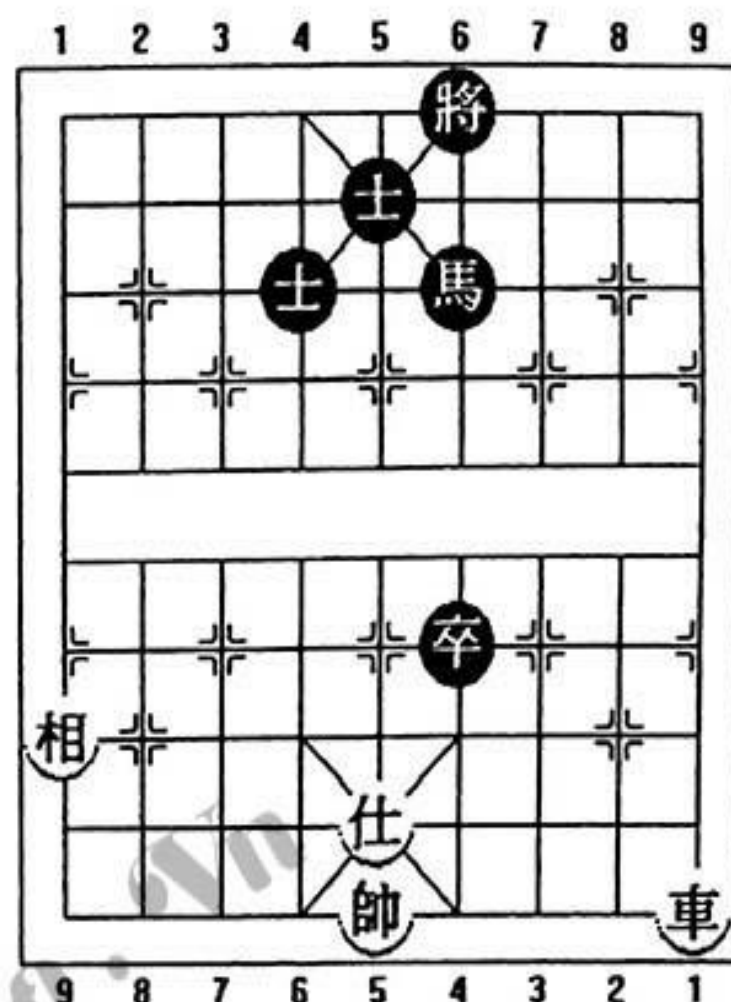
Mã đơn khuyết Tượng đối lại đơn Xe, phải dàn thành trận hình Mã góc Sĩ, Tượng đáy, bổ Sĩ phía bên Tượng mới có thể thủ hoà. Như hình 351, Sĩ Đen chưa dàn như trận thế như trên nên Trắng có thể thắng. Trắng đi trước.

1. X4-5 T5.7

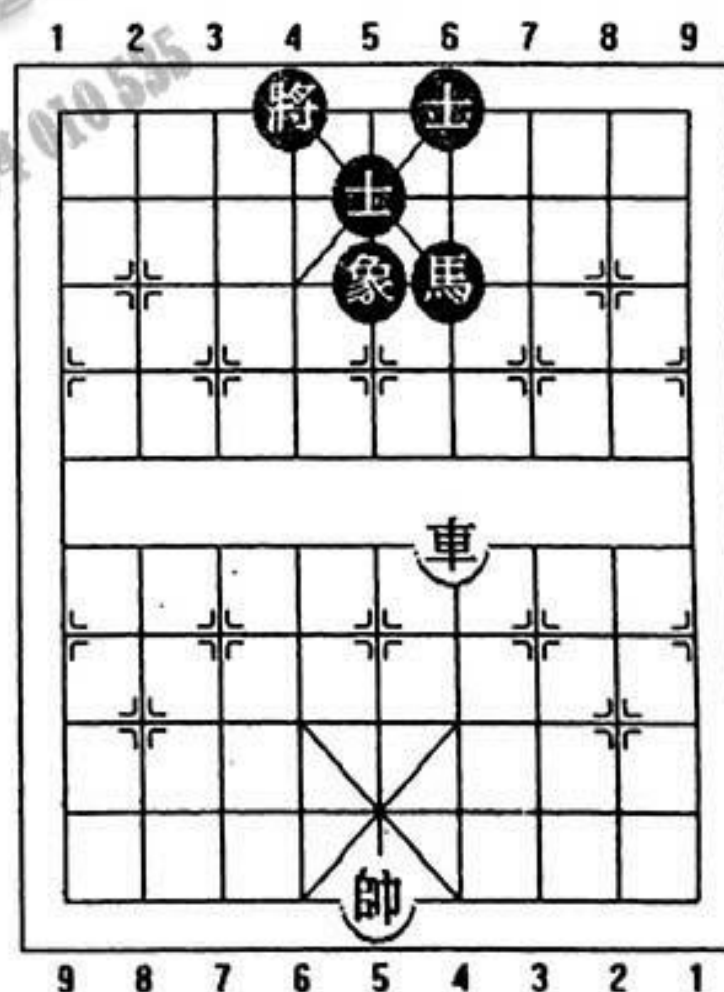
Nếu Đen đi 1...T5/7 thì sẽ 2. X5-6 Tg4-5 3. X6.3 M6.5 4. X6-3 bắt chết Tượng.

2. X5-6 Tg4-5 3. X6.3 M6.5 4. X6-8 Tg5-4 5. X8.2 Tg4.1 6. X8/4 M5.6

Nếu Đen đi 6...M5/6 thì sẽ 7. X8-6 S5.4 8. Tg5-6 S6.5 9.



Hình 350. Trắng đi trước thắng



Hình 351. Trắng đi trước thắng

X6-8 T7/5 10. X8.3 chiếu
Tướng bắt Sĩ

7. X8-6 S5.4 8. X6-4 M6.4 9.
Tg5-4

Xe Trắng bắt 2 quân và thắng

Và thêm một ví dụ sau: như
hình 352, Mã Đen chưa về đến
được góc Sĩ, Trắng có thể thắng.
Trắng đi trước.

1. X3-8 Tg5-4

Nếu Đen đi 1...M7/6 thì sẽ

2. X8.3 bắt chết Tượng.

2. X8.5 Tg4.1 3. X8/4 M7.6

Nếu Đen đi 3...M7/6 thì sẽ 4.

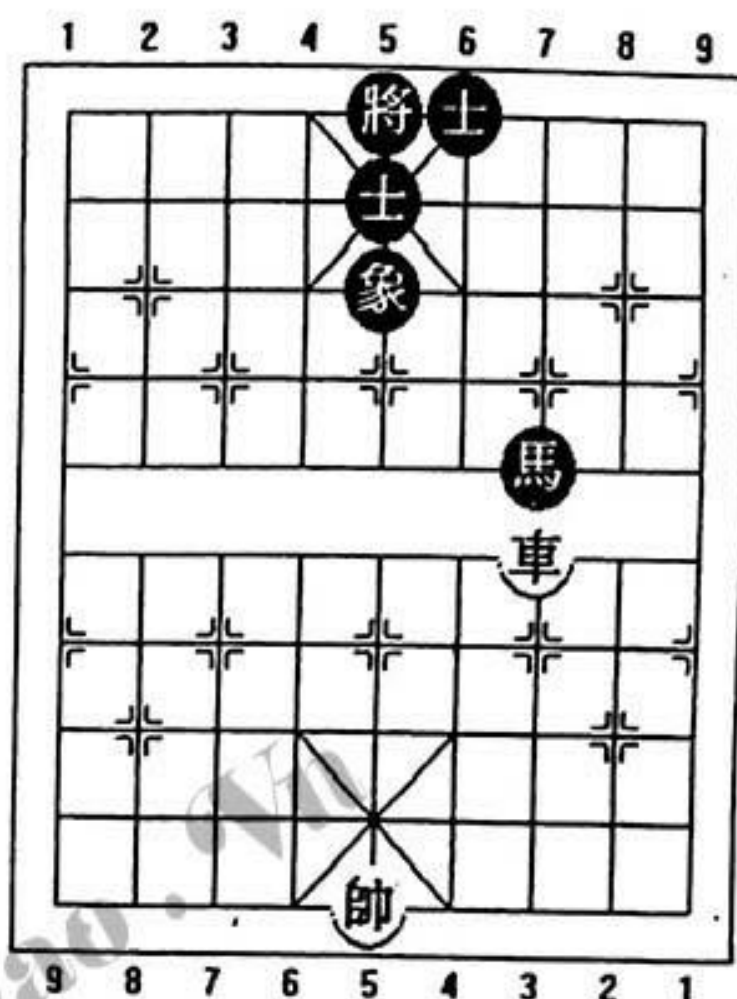
X8-6 S5.4 5. Tg5-6 S6.5 6. X6-
8 M6/7 7. X8-5 bắt chết Tượng.

4. X8-4 M6/8 5. X4-6 S5.4 6.
Tg5-6 S6.5 7. X6-8 S5.6 8.
X8.2 S6/5 9. X8.1

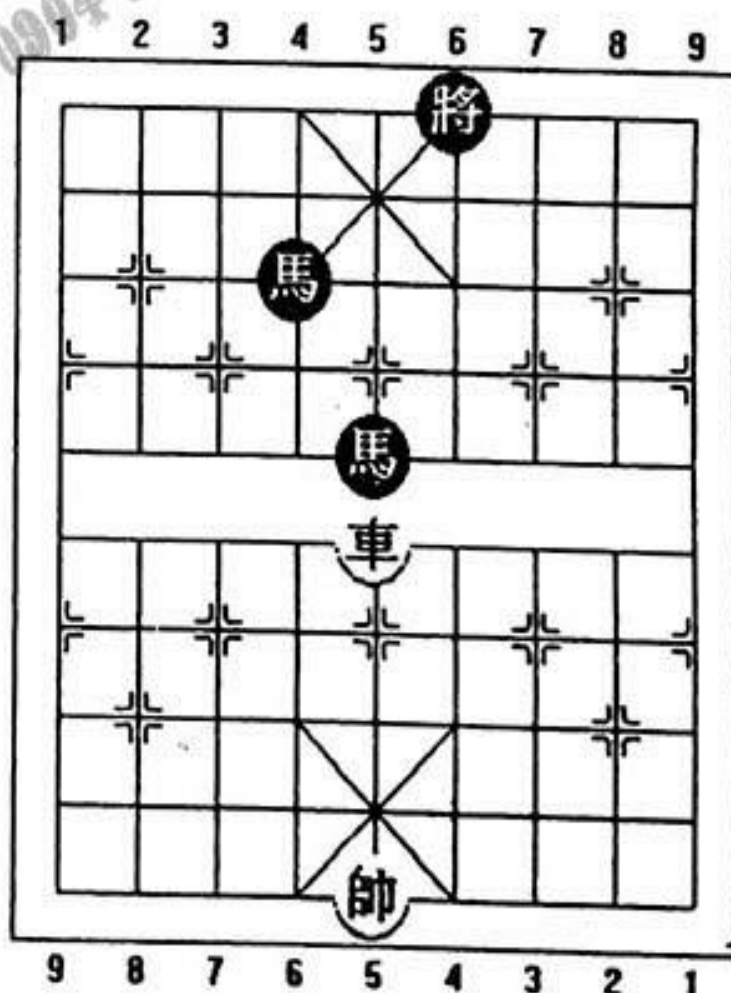
Trắng bắt Sĩ và thắng

Ví dụ 8: Đơn Xe khéo thắng
song Mã.

Như hình 353, bên Đen song



Hình 352. Trắng đi trước thắng



Hình 353. Trắng đi trước thắng

Mã liên hoàn chặn giữ trung lộ nhưng Trắng lên Xe cấm cô Mã. Bên Trắng vẫn có cơ hội thắng nếu tách hai quân Mã này không còn sự liên kết. Trắng đi trước.

1. X5-4 Tg6-5

Nếu Đen đi 1...M4/6 thì sẽ 2. Tg5-4 M5/4 3. X4.3 Tg5-4 4.Tg4-5 Tg4.1 5. Tg5-6 Tg4/1 6. X4.1 được Mã.

2. X4.3 Tg5-4 3. X4-5 Tg4.1 4. Tg5-6 M5.4 5. X5/3 Mt/3

Nếu Đen đi 5...Ms.3 thì sẽ 6. X5.1 M3/4 7. X5-6 Mt/3 8. X6-7 Trắng ăn được Mã.

6. X5.1 M3/2

Nếu Đen đi 6...M3/1 thì sẽ 7. X5-6 M1/2 8. X6-7 Tg4-5 9. X7.3 Tg5.1 10. X7-6 Tg5-6 11. Tg6-5 Trắng ăn được Mã.

7. X5-8 M2/3 8. X8.3 Tg4/1 9. X8-7 Tg4-5 10. X7-6 Tg5-6

Nếu Đen đi 10...M4.3 thì sẽ 11. X6.1 chiếu Tướng ăn Mã.

11. Tg6-5 M4/6 12. Tg5-4 M3.4 13. X6.1 Trắng thắng.

Ví dụ 9: Đơn Xe hoà Pháo song Sĩ.

Đơn Xe đối Pháo song Sĩ thông thường là hoà cờ. Vì tầm hoạt động của Pháo không bị hạn chế vẫn có thể bảo vệ Tướng Đen. Như hình 354, Trắng đi trước hoà.

1. X2-5 S4.5

Nếu Đen đi 1...S6.5 thì sẽ 2. X5-3 P7-6 3. Tg6-5 P6.2 4.

X3.4 P6/2 5. X3-2 Đen không có nước đi thành thua.

2. X5-8 S5/4 3. X8.4 S6.5 4. Tg6-5 P7-6

Nếu Đen đi 4...P7.4 thì sẽ 5. X8/4 P7/2 6. X8.2 P7.2 7. X8-3 P7-5 8. X3.2 S5/6 9. X3/4 P5/2 10. X3.2 P5/1 11. X3-4 P5.2 12. X4-5 chiếu Tướng bắt Pháo.

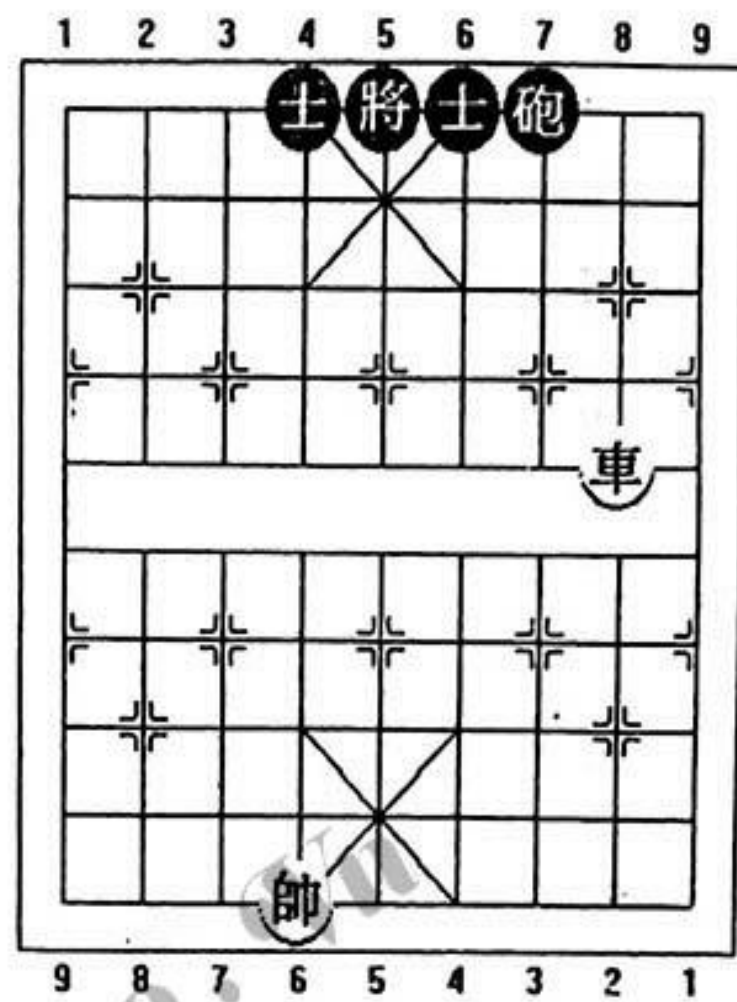
5. X8/2 P6.4

Nếu Đen đi 5...P6.1 thì sẽ 6. X8-2 P6/1 7. X2.2 Trắng thắng.

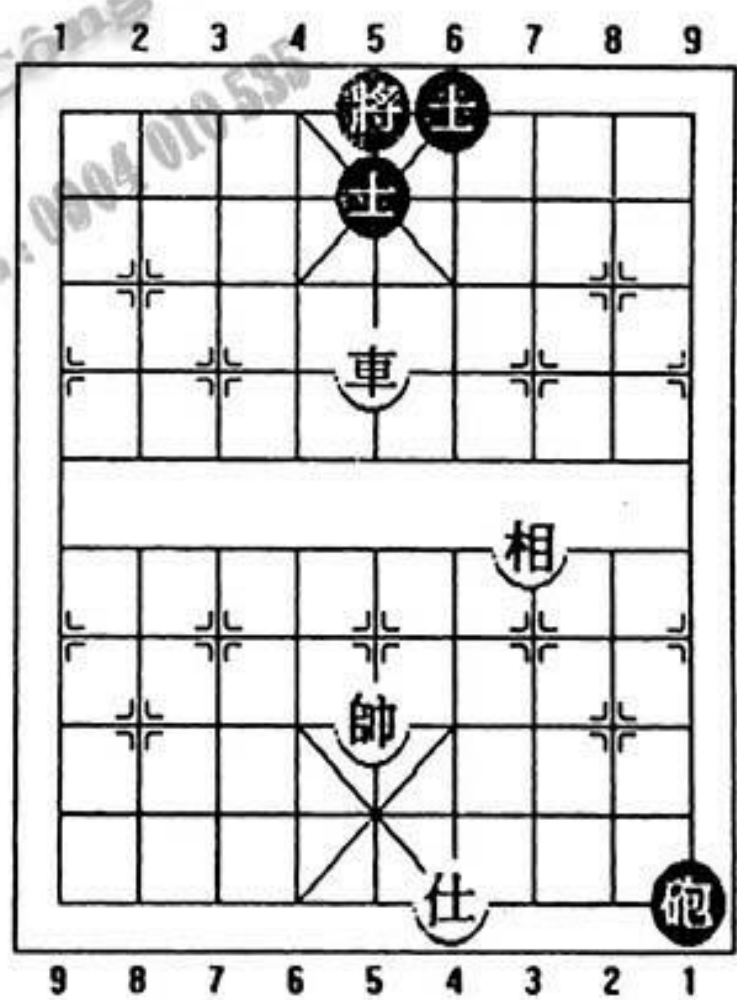
6. X8-2 Tg5-6 7. X2.2 Tg6.1 8. X2/3 P6/2 9. Tg5-6 Tg6/1 10. X2.3 Tg6.1 11. X2-3 P6.2 12. X3/3 P6/2 hoà.

Ví dụ 10: Xe Sĩ Tượng khéo thắng Pháo song Sĩ.

Đơn Xe khó thắng Pháo song Sĩ nhưng như ở hình 355, Trắng có Sĩ Tượng vây giữa, khiến Pháo không thể lùi về phòng thủ nên Trắng giành lấy chiến thắng. Trắng đi trước.



Hình 354. Trắng đi trước hòa



Hình 355. Trắng đi trước thắng

1. T3/1 Tg5-4

Nếu Đen đi 1...P9-8 thì sẽ 2. X5-2 P8-9 Pháo Đen vẫn bị vây giữa.

2. X5-6 Tg4-5 3. Tg5-6 P9/1 4. X6-8 S5/4 5. X8/5 P9.1 6. X8.8 S6.5 7. Tg6-5 P9-8

Nếu Đen đi 7...Tg5-6 thì sẽ 8. X8/8 P9-8 9. X8-4 Tg6-5 10. X4-2 dọa chiếu hết Tướng được Pháo.

8. X8/3 P8/3

Nếu Đen đi 8...P8/9 thì sẽ 9. X8-2 P8-6 10. X2.3 Trắng thắng.

9. X8-2 P8-5 10. X2.3 S5/6 11. X2/6 P5/2 12. X2.2 P5/2 13. X2.2 P5.3 14. X2-5

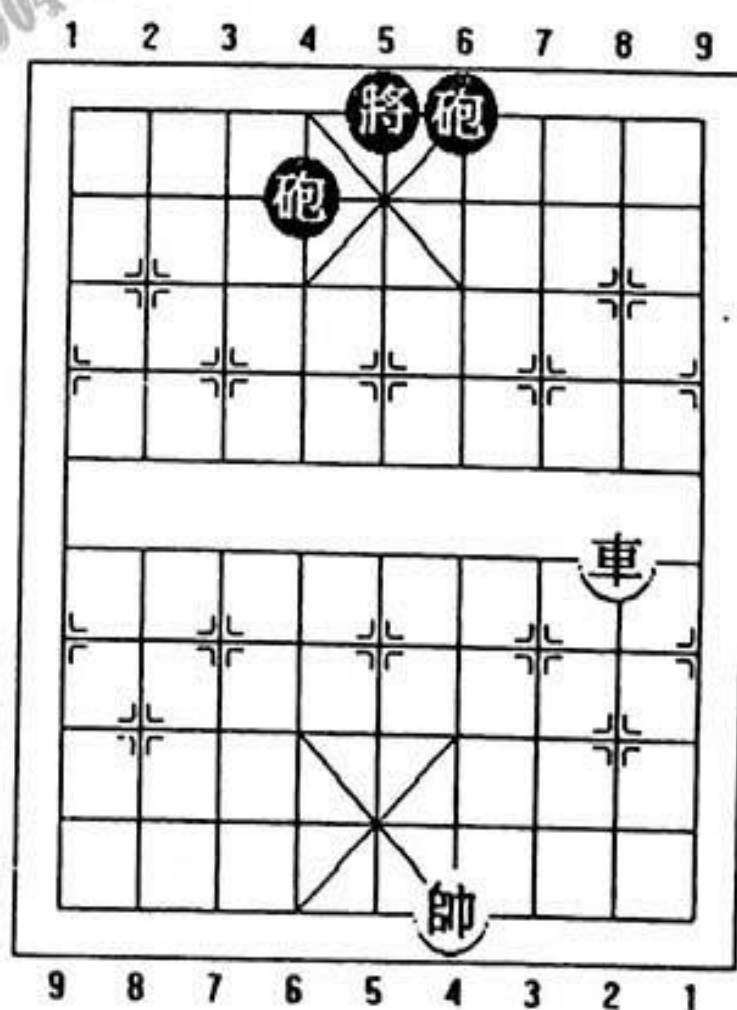
Trắng bình Xe chiếu Tướng ăn Pháo và thắng.

Ví dụ 11: Đơn Xe khéo thắng song Pháo.

Như hình 356, bên Đen vị trí song Pháo không được tốt, chưa thể hợp thành thế thủ kiên cố, bên Trắng với lợi thế đi trước có thể thắng:

1. X2-5 P4-5

Nếu Đen đi 1...Tg5-4 thì sẽ



Hình 356. Trắng đi trước

2. Tg4-5 P4.1 3. X5.5 chiếu Tướng bắt Pháo.

2. X5.3 P6.1

Nếu Đen đi 2...P6-7 thì sẽ 3. X5-4 P5-3 4. X4.3 chiếu Tướng ăn Pháo.

3. X5-6 P6/1

Nếu Đen đi 3...Tg5-6 thì sẽ 4. X6-3 P5/1 5. X3-5 P5-4 6. Tg4-5 P6-8 7. X5.2 chiếu Tướng ăn Pháo.

4. Tg4-5 P6.3

Nếu Đen đi 4...P6.1 thì sẽ 5. X6-4 P6/1 6. Tg5.1 P6-7 7. Tg5-4 Pt6-7 8. Tg5-4 P5-2 9. X4.2 chiếu Tướng ăn Pháo.

5. X6-7 Tg5-4

Nếu Đen đi 5...P6-5 thì sẽ 6. X4-5 P6-7 7. Tg5-4, Trắng ăn được Pháo

6. X7-4 P6-3

Nếu Đen đi 6...P6-5 thì sẽ 7. X4-5 Tg4.1 8. Tg5.1 Pt.1 9. X5/1 Pt.1 10. X5/1 Pt.1 11. Tg5-4 Ps-6 12. X6/2 được Pháo.

7. X4-6 Tg4-5 8. X6-7 P3-4 9. X7.2 P4/3 10. X7/1 P5.1 11. X7/1 P5/1 12. X7-6 P4-3 13. Tg5-6 P5-6 14. X6.2

Chiếu Tướng ăn Pháo Đen và Trắng thắng.

Ví dụ 12: Đơn Xe khéo thắng Mã Pháo.

Như hình 357, Pháo Đen nằm ở dưới Tướng là vị trí phòng thủ tương đối tốt. Tuy nhiên đáng tiếc là vị trí Mã

không được tốt nên không thể thủ hoà. Trắng đi trước và thắng.

1. X5/5 M7/9

Nếu Đen đi 1...M7/6 thì sẽ 2. Tg5-4 Tg6/1 3. X5.6 Tg6.1 4. X5-4 được Pháo.

2. X5-2 M9.7 3. X2.4 Tg6/1 4. X2.2 M7/6

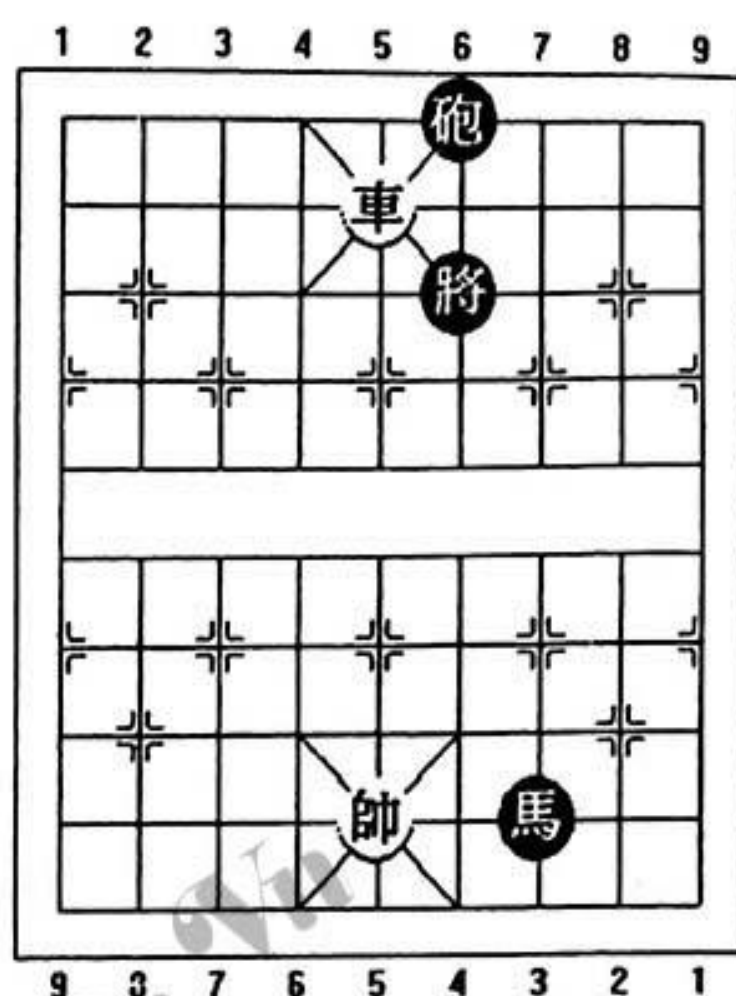
Nếu Đen đi 4...M7/9 thì sẽ 5. X2/7 bắt chết Mã.

5. Tg5-4 Tg6-5 6. X2-4

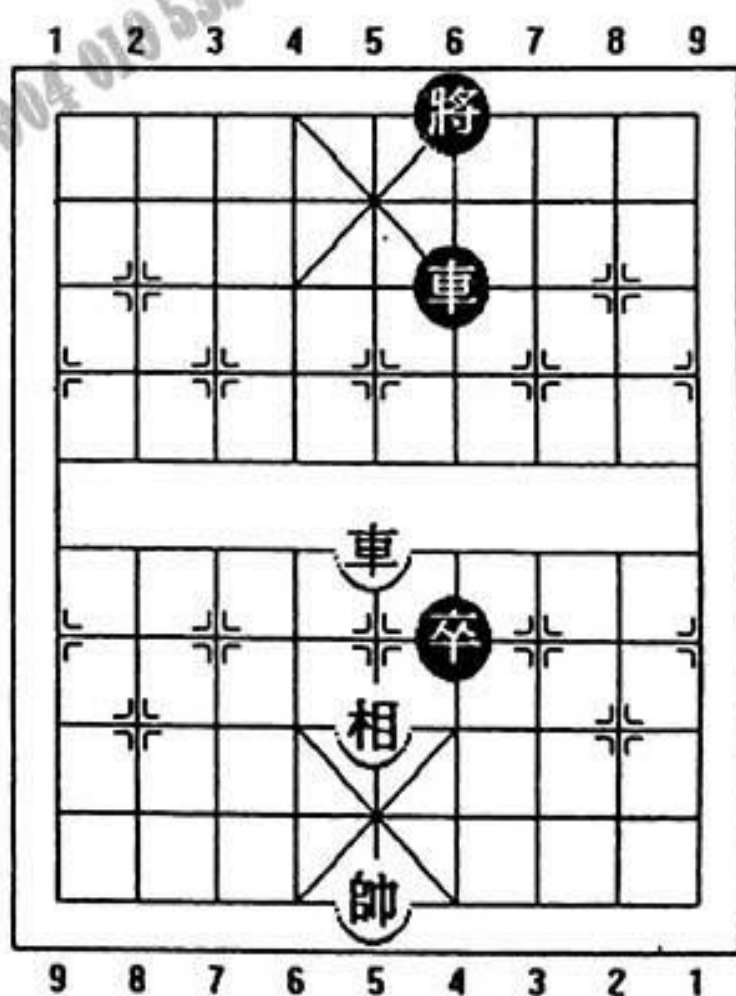
Trắng được Pháo, và thắng. Ví dụ này chủ yếu là dùng Xe kiểm chế Pháo và dùng Tượng kìm Mã.

Ví dụ 13: Xe Tượng hoà Xe Tốt.

Trước hết Xe phải chiếm trung lộ tiến Tượng phải nằm cùng phía với Tốt đối phương đồng thời nằm ở tuyến đáy thì sẽ có thể thành hoà. Nếu Tượng nằm khác phía với Tốt thì có



Hình 357. Trắng đi trước thắng



Hình 358. Trắng đi trước hòa

khả năng dẫn đến thất bại, Như hình 358, Trắng đi trước và hoà.

1.T5/3

Nước cờ then chốt, Trắng thoái Tượng, nếu thoái về cánh trái thì có nguy hiểm,

1...B6.1 2. X5/1 B6.1 3. X5.1

Nếu Trắng đi 3. X5/1 thì sẽ B6.1 4. Tg5.1 X6.6, thắng.

3...B6-7 4. X5.2 X6.7 5. Tg5.1 B7-6 6. Tg5-6 X6-2 7. X5/2 X2/3 8. Tg6.1 X2-4 9. Tg6-5 X4-6 10. Tg5-6 hoà.

Ví dụ này bên Trắng nước đầu tiên nếu bay Tượng cánh trái thì kết quả sẽ khác hẳn.

1. T5.7 B6.1 2. X5.2 B6.1 3. X5/2 B6-7 4. T7/5 X6.7 5. Tg5.1 B7-6 6. Tg5-6 X6-2 7. T5.7

Nếu Trắng đi 7. T5.3 thì sẽ X2/3 8. Tg6.1 X2-8 9. X5.2 X8-4 10. Tg6-5 X4-6 11. Tg5-6 X6.1 12. T3/5 X6/2 13. T5/7 X6-3 14. T7.9 X3.2, chiếu Tượng bắt Tượng.

7...X2/3 8. Tg6.1 X2-3 9. X5-4 Tg6-5 10. X4-5 Tg5-6 11. X5-6 X3-5 12. Tg6/1 Tg6-5 13. X6.2 X5.3 14. X6/2 B6-5 15. Tg6.1 X5-4 Đen thắng

b. Xe Mã chống các quân.

Ví dụ 14: Xe Mã Sĩ hoà Xe đơn khuyết Tượng.

Xe Mã Sĩ đối Xe đơn khuyết Tượng, nếu có thể được

Tượng, thì thắng, nhưng Xe Đen giữ Tượng thành hoà. Như hình 359, Trắng đi trước và hoà.

1. X2.5 X6-7

Nếu Đen đi 1...X6/2 thì sẽ 2. M6.8 S5.6 3. M8.7 Tg5.1 4. X2/1 X6.1 5. M7/6 Trắng sẽ ăn được Xe.

2. M6.4 Tg5-6 3. M4.2 X7.7 4. S5/4 X7/7 5. M2.3 X7/1

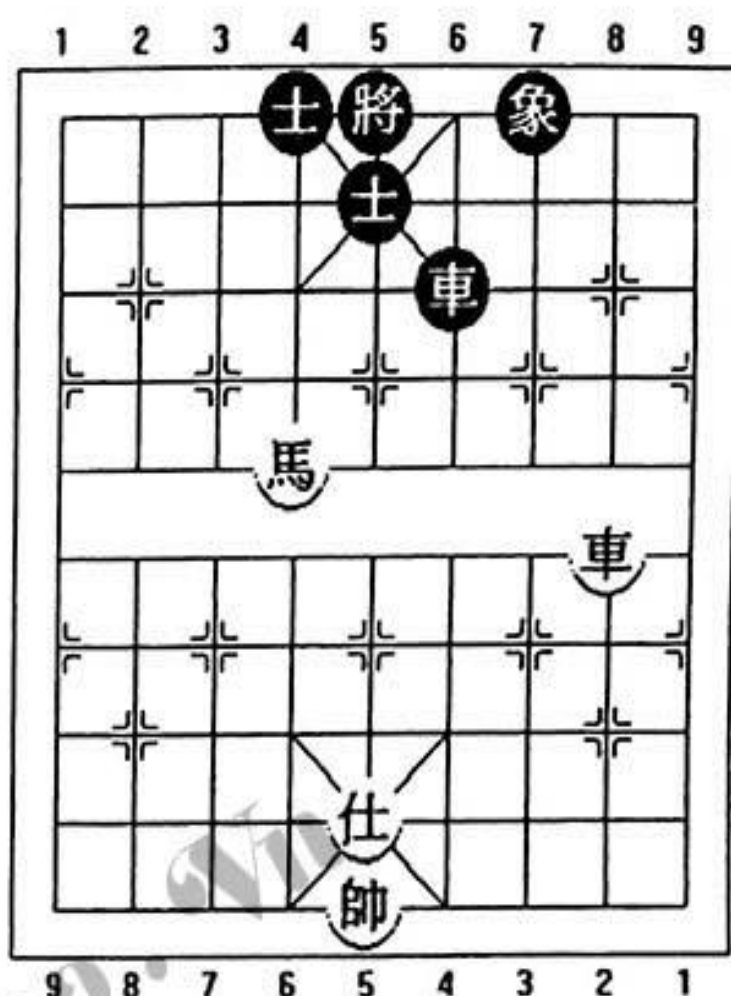
Trắng ăn Tượng xong thì Mã bị vây ép ở tuyến đáy.

6. X2-1 Tg6.1 7. Tg5-6 X7.1 8. X1/1 Tg6/1 9. X1.1 Tg6.1 10. M3/1 X7-9 Hoà.

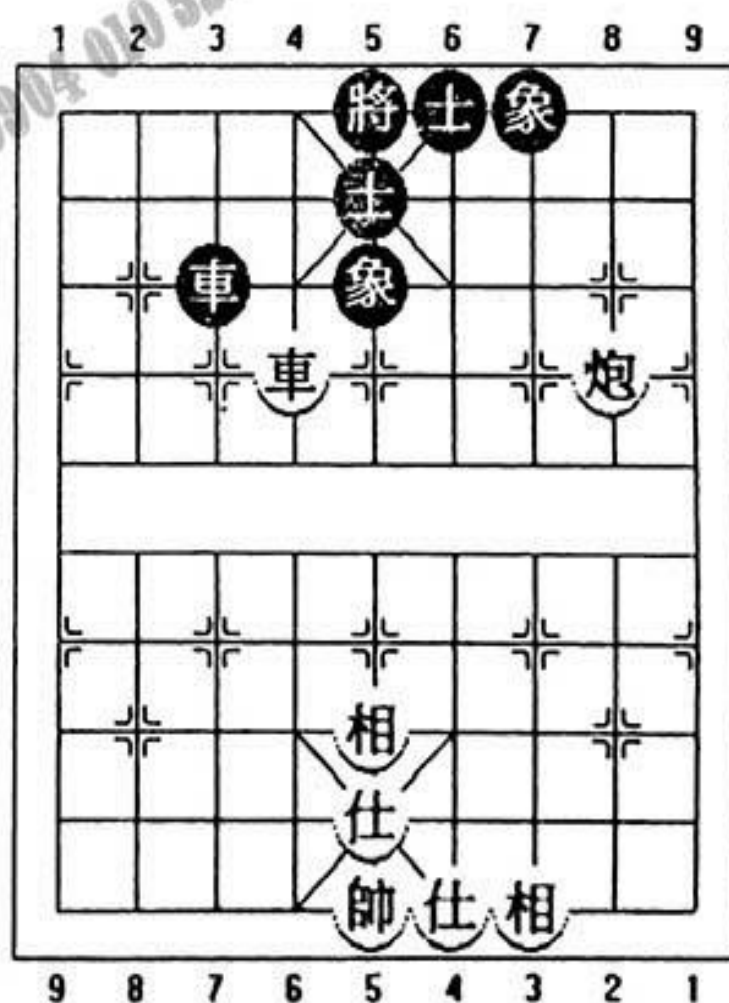
c. Xe Pháo chống các quân.

Ví dụ 15: Xe Pháo Sĩ Tượng toàn khéo thắng đơn Xe Sĩ Tượng toàn.

Như hình 360, Nếu Đen thực hiện được Xe đổi Pháo thì có thể đánh hoà, nhưng Trắng sử dụng Pháo giữa không chế thế



Hình 359. Trắng đi trước hoà



Hình 360. Trắng đi trước thắng

trận, có thể thắng. Trắng đi trước.

1. P2-5 X3-2 2. Tg5-6 X2.7 3. Tg6.1 X2/9

4. T5.7 X2-1 5. T3.5 X1-2 6. T7/9 X2-3 7. T5.7 X3-2 8. P5/4 T7.9 9. X6/1 T9/7 10. Tg6/1 X2.9 11. T9/7 X2/9

Nếu Đen đi 11...X2-3 thì sẽ 12. Tg6.1 X3/4 13. X6.4 thắng.

12. T7.9 X2.9 13. Tg6.1 X2/9 14. X6-3 X2-4

Nếu Đen đi 14...X2.7 thì sẽ 15. P5.2 X2/4 16. X3.4 X2-4 17. S5.6 Tg5-4 18. X3/7 được Tượng, Trắng thắng.

15. S5.6 X4.6 16. X3.4 Tg5-4 17. X3/9 X4.1 18. Tg6-5

Trắng được Tượng và thắng.

Ví dụ 16: Xe Pháo Tượng khéo thắng Xe song Tượng.

Như hình 361, Trắng đi trước và thắng.

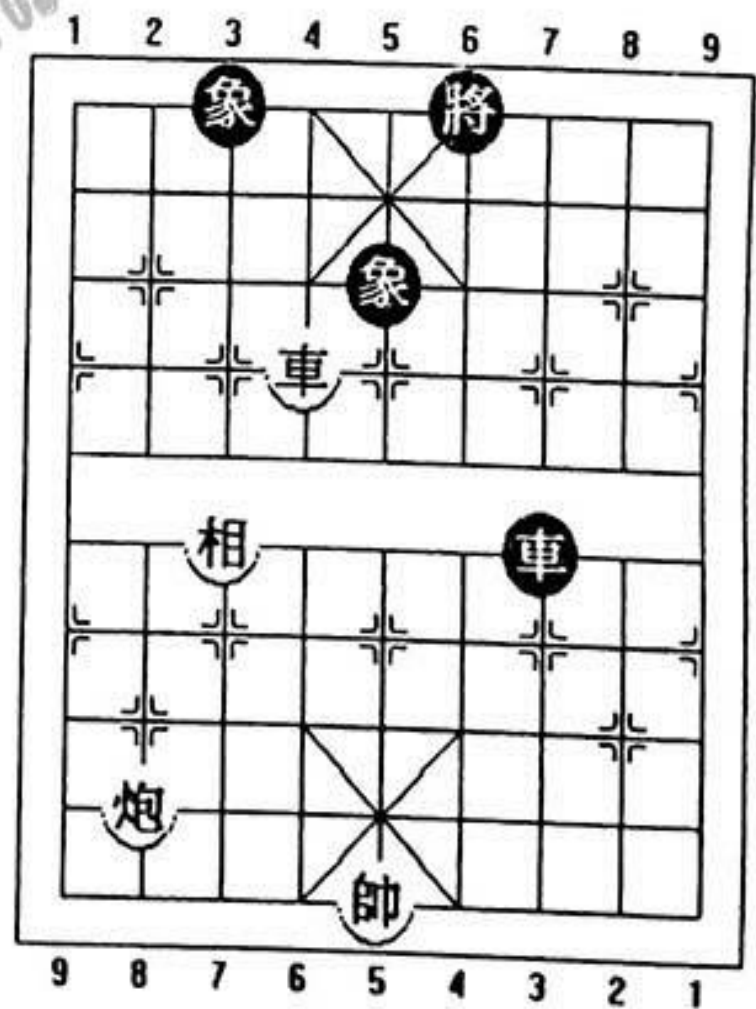
1. X6-4 Tg6-5 2. P8-5 X7-5

Nếu Đen đi 2...T5.3 thì sẽ 3.
T7/5 chiếu Tướng ăn Xe.

3. X4.1 Tg5.1

Nếu Đen đi 3...Tg5-4 thì sẽ
4. X4.2 Tg4.1 5. X4-7 được
Trạng.

4. P5.1 X5/1 5. Tg5-4 Tg5-4



Hình 361. Trắng đi trước thắng

Nếu Đen đi 5...X5.1 thì sẽ 6. X4.1 X4-7 được Tượng, Đen không dám đi X5.2 ăn Pháo, vì Trắng đi X7/1 chiếu Tượng rồi đi T7/5 ăn Xe.

6. X4.1 Tg4/1 7. X4-1 Tg4/1 8. X4-7

Trắng ăn được Tượng thắng

c. Loại hình song Xe.

Ví dụ 17: Song Xe khéo thắng đơn Xe Sĩ Tượng toàn.

Song Xe đối đơn Xe Sĩ Tượng toàn, vốn thuộc hoà cờ. Nhưng nếu song Xe Trắng có thể khống chế Tượng Đen, thì sẽ có nhiều cơ hội thắng. Như hình 362, Trắng đi trước và thắng.

1. X4.8 T7.9 2. X3.1 T5.7

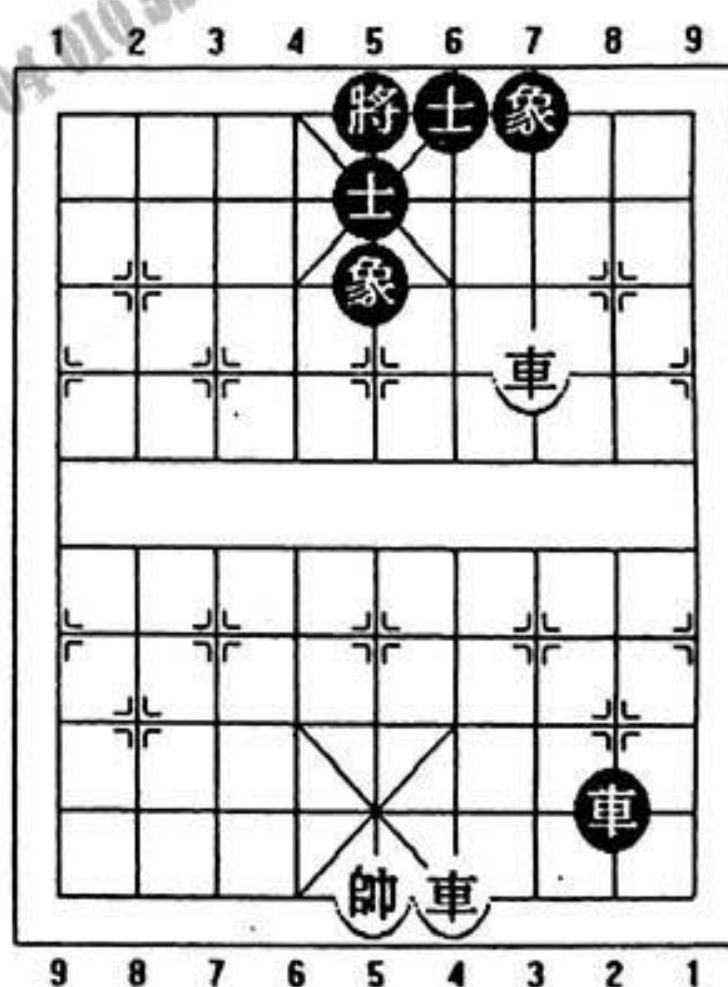
Nếu Đen đi 2...T9.7 thì sẽ 3. X4/2, ăn được Tượng.

3. X3-4 X8/8

Nếu Đen đi 3...Tg5-4 thì sẽ 4. Xt.1 Tg4.1 5. Xt/1 X8/2 6. Xt-5 Tg4/1 7. X4-6 thắng.

4. Xs-8 X8.9 5. Tg5.1 X8-4 6. X8-2 T9/7 7. X2-3 T7.9 8. X4/2 X4/5

Nếu Đen đi 8...X4-8 thì sẽ 9.



Hình 362. Trắng đi trước thắng

X4-9 X8-4 10. X9-2 ăn được Tượng.

9. X4-2 X4-5 10. Tg5-4 S5/4 11. X3-4 S4.5 12. X4-1

Trắng được Tượng và thắng.

VI. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU TÀN CUỘC

Theo lý thuyết Cờ Tướng hiện đại thì quá trình học tập, nghiên cứu tàn cuộc có thể chia ra làm hai hướng chính: Quá trình bổ sung kiến thức tàn cuộc, và hoàn thiện kỹ năng thực hành tàn cuộc.

Hai hướng nghiên cứu trên, có mối quan hệ mật thiết với nhau, nâng cao định hướng này có tác dụng nâng cao định hướng khác. Song, thực tế phải tiến hành nghiên cứu chúng một cách riêng biệt.

1. Quá trình bổ sung kiến thức tàn cuộc.

Quá trình này phải được tiến hành một cách liên tục và có hệ thống các dạng thức tàn cuộc khác nhau. Sự phân chia mang tính truyền thống về các tư liệu tàn cuộc là tương đối hợp lý. Ví dụ, tuần tự nghiên cứu tàn cuộc là tàn cuộc Tốt, tàn cuộc Mã, tàn cuộc Pháo, tàn cuộc Mã-Pháo, tàn cuộc Xe và cuối cùng là tàn cuộc phối hợp. Điều này cho phép chúng ta có khái niệm đúng đắn về các dạng thức tàn cuộc.

Các thế cờ tàn có thể tạm chia ra làm hai nhóm: Nhóm các thế cờ tàn "*chính xác*" và nhóm các thế cờ tàn "*có vấn đề*". Trong những thế cờ tàn "*chính xác*", đã có những phân

tích, đánh giá và phương pháp chơi cụ thể. Song, sự "rõ ràng, chính xác" ở đây không phải nói chung về lý luận cờ tàn *mà chính xác ở người nghiên cứu*. Đối với các VĐV Cờ Tướng khác nhau thì trữ lượng hiểu biết chính xác về cờ tàn cũng khác nhau. Các dạng thế cờ tàn còn lại đều thuộc nhóm cờ tàn không rõ ràng hay có vấn đề. Trong những thế cờ như vậy, chúng ta không thể phô diễn những hiểu biết của mình mà là nỗ lực sáng tạo, tìm ra các nước đi tốt nhất qua việc tính toán các thế biến.

Trước kia tồn tại một số quan điểm cho rằng, có thể nghiên cứu lý luận tàn cuộc thông qua việc nghiên cứu một số lượng lớn các thế cờ chính xác (ngoài các thế cờ đơn lẻ), trên thực tế thì điều này rất ít xảy ra. Thông thường, các VĐV Cờ Tướng thường phải thi đấu với các thế cờ tàn có vấn đề. Điều này đòi hỏi họ phải nghiên cứu các quy luật tàn cuộc, các quy tắc chơi, các số đòn thế dẫn dắt cuộc chơi và một số thủ pháp điển hình trong đánh giá tình thế. Như vậy, trong những tình huống phức tạp sẽ hình thành hệ thống kiến thức lý luận về tàn cuộc.

Số lượng thế cờ điển hình mà chúng ta cần thiết phải nắm vững, nói chung không lớn lắm. Trong tàn cuộc Xe, cần thiết phải nắm vững và hiểu được 30 - 40 tình thế cụ thể. Trong các loại tàn cuộc khác, số lượng có lớn hơn. Song, trong quá trình nghiên cứu không nhất thiết phải đi sâu vào các phương án phức tạp - chỉ cần nhớ những nguyên lý cơ bản rút ra từ những thế cờ đó.

Cần phải đánh giá đúng các tình huống và chỉ ra được diễn biến tiếp theo không phải là đơn giản. Song, VĐV Cờ Tướng có thể không cần thiết nhớ cụ thể từng biến hình, mà chỉ cần hiểu rõ những luận điểm cơ bản là đủ. Chỉ như vậy, trong các ván đấu VĐV có thể quyết định nên hay không nên chuyển sang dạng cờ tàn nào. Nếu thời điểm đó xảy ra trong thời gian hoãn đấu thì có thể sử dụng lý luận tàn cuộc cho thế cờ đó, cũng có thể xây dựng kế hoạch và tự tìm ra con đường thực hiện kế hoạch đó.

Nên nghiên cứu các đòn hình, các phương pháp chơi một cách cụ thể cùng với những thế cờ tàn đơn lẻ mà trong đó, phải sử dụng các đòn thế và phương pháp đó. Hình ảnh chính xác của thế cờ có thể quên, song tri thức thu lượm qua thế cờ đó thì cần phải nhớ.

Những quy tắc chung trong tàn cuộc có thể nghiên cứu qua tài liệu, sách vở Cờ Tướng hoặc trong các bài phân tích, bình luận của các VĐV cao cấp - những người thông hiểu cờ tàn.

Làm việc kỹ lưỡng với một số lượng đầy đủ các tư liệu, VĐV Cờ Tướng sẽ tự rút ra cho mình những kết luận hữu ích. Nhưng các quy tắc, các đòn hình, các ý tưởng đã chọn lựa và tập hợp được nhất thiết phải đưa vào "thử nghiệm" - kiểm tra trong thực tiễn những tàn cuộc mà chúng ta đã biết, trước hết chính trong những ván cờ mà chúng ta chơi. Kết quả của sự thử nghiệm - kiểm tra này là kiến thức được

chính xác và củng cố chặt chẽ.

Bây giờ, chúng ta xem xét quá trình hình thành hệ thống kiến thức tàn cuộc. Trong cuốn sách này, hơn 400 thế cờ đã được nghiên cứu. Rõ ràng rằng, nhớ hết chúng là điều không thể làm được và cũng không nên làm. Cần phải chọn lựa những thế cờ tàn nào đó thực sự cần thiết cho việc hình thành hệ thống kiến thức thực dụng.

Nhưng lựa chọn những điểm quan trọng nhất như thế nào? Và cái gì là vấn đề quan trọng nhất? Điều đó lại phụ thuộc vào trí tuệ của VĐV, khả năng và sự hiểu biết làm việc với tư liệu Cờ Tướng, khả năng nắm bắt và rút ra kết luận. Những kiến thức mà chúng ta có, những kinh nghiệm riêng trong chủ đề này cũng giúp chúng ta xác định được vấn đề nêu trên.

Cuộc chiến trong tàn cuộc dạng Xe chống các quân, theo quy tắc mang đặc tính "động". Chúng ta cần thiết phải tính toán chính xác các phương án, mà các phương án đó nhiều khi chỉ phụ thuộc vào một nước đi. Lưu ý rằng ở những tình thế cờ tàn dạng này, không có chiến lược lớn, không có cuộc đấu tranh của các ý đồ, các quy luật sâu sắc. Điều quan trọng nhất là nghiên cứu các tình thế điển hình, từ đó có thể dễ dàng và tự tin trong việc tìm kiếm nước đi đúng.

Có thể thấy được những thủ pháp này thông qua các chủ đề như: Cát Tướng, dọa chiếu hết... trong tàn cuộc Xe.

Phải lưu ý rằng, tính thực tiễn của các đòn thế cần phải

được kiểm tra ở các thế cờ, trong đó phải có một vài thế cờ phức tạp. Sẽ có ích khi giải quyết hệ thống các bài tập để nghiên cứu một chủ đề, phân tích hàng loạt các thế tàn cuộc phức tạp từ thực tiễn thi đấu và quan trọng nhất, phải tự thử sức mình trong phân tích đánh giá một cách độc lập.

Hiệu quả của việc độc lập phân tích và nghiên cứu giai đoạn tàn cuộc là:

1. Hiểu biết được các ý tưởng mới, các đòn hình mới, mở rộng thêm tầm hiểu biết và kiểm tra lại độ chính xác của các thông tin thu thập được.

2. Việc tự phân tích một khối lượng lớn tài liệu sẽ giúp chúng ta hiểu một cách sâu sắc hơn những thời điểm nào là điển hình, cái gì là quan trọng và cần thiết phải đưa vào hệ thống riêng của cá nhân, cái gì là ngẫu nhiên chỉ cần xem qua. Kết quả của quá trình này là sự hiểu biết tổng quát, chính xác và hoàn chỉnh về tàn cuộc. Đồng thời, giúp chúng ta nâng cao kỹ năng thực hành tàn cuộc.

3. Phát triển khả năng phân tích và cơ bản nhất là nâng cao khả năng phân tích ván hoãn đấu.

4. Đôi khi, ở một số VĐV Cờ Tướng nảy sinh một ảo tưởng rằng các bí mật của Cờ Tướng họ đều đã nắm được, việc tìm ra một nước đi tốt nhất với họ không thành vấn đề - đương nhiên không được "bỏ qua" mà phải nắm vững hơn khai cuộc. Qua phân tích đã cho thấy, sự phong phú về ý tưởng lớn đôi khi lại xuất hiện trong những thế cờ tàn thoát

nhìn rất đơn giản. Điều này thay đổi cái nhìn hời hợt, bên ngoài mà làm phong phú thêm những phẩm chất rất quan trọng như: Tính chính xác, tính kiên trì...

5. Việc phân tích các tình thế điển hình tạo điều kiện dự báo về những hạn chế trong lối chơi của mỗi cá nhân.

6. Đôi khi, việc phân tích đưa lại những kết quả thú vị - đó là khoái cảm sáng tạo trong tập luyện và thi đấu Cờ Tướng.

2. Hoàn thiện kỹ năng thực hành tàn cuộc.

Để hoàn thiện kỹ năng thực hành tàn cuộc, cần phải nghiên cứu những vấn đề chung nhất, các tình thế điển hình, các vấn đề về chiến lược tàn cuộc như loại hình nào để tích cực hoá vị trí của các quân, tính hợp lý trong đổi quân ở các tình thế khác nhau...đặc biệt quan trọng là việc cảm nhận "linh hồn" của giai đoạn tàn cuộc, xây dựng trạng thái ổn định khi thi đấu, các quy luật tâm - sinh lý xảy ra trong cơ thể ở giai đoạn tàn cuộc...

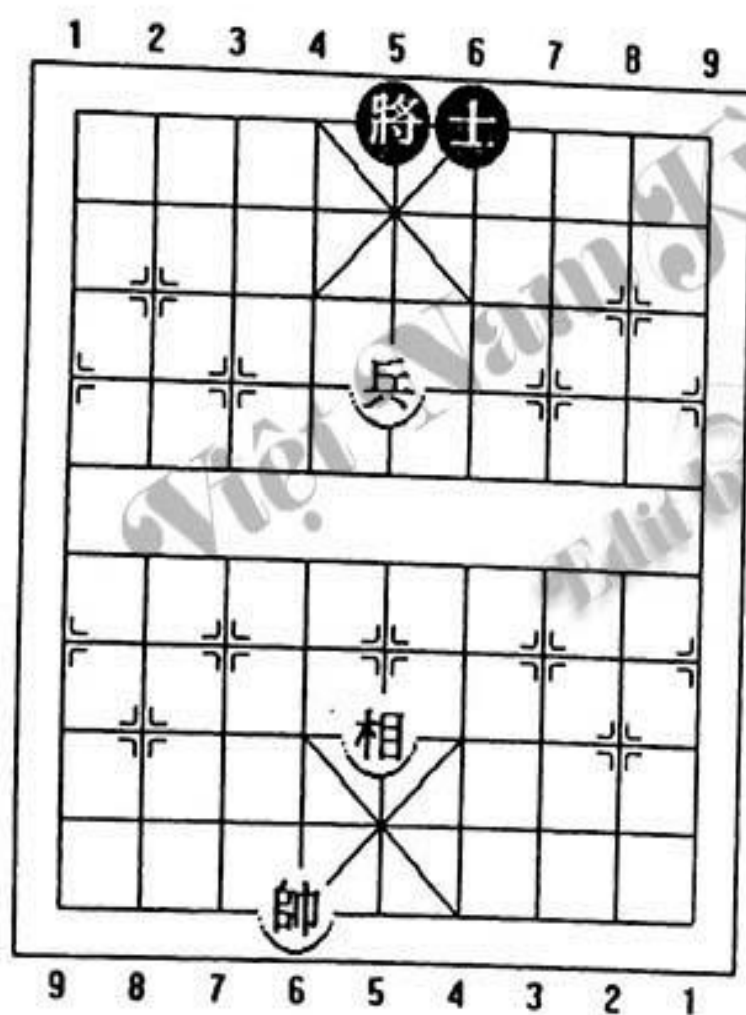
Toàn bộ những điều này phải được hình thành qua việc tự học, phân tích các thế cờ tàn - đặc biệt là các thế cờ tàn điển hình trong thực tiễn thi đấu của các Quốc tế Đại sư, Đặc cấp Đại sư đem lại.

Thành công của mỗi VĐV Cờ Tướng chính là sự tổng hợp của cả hai hướng nghiên cứu trên. Cần thiết không chỉ là nắm vững các thông tin trong Cờ Tướng, các phương án, các

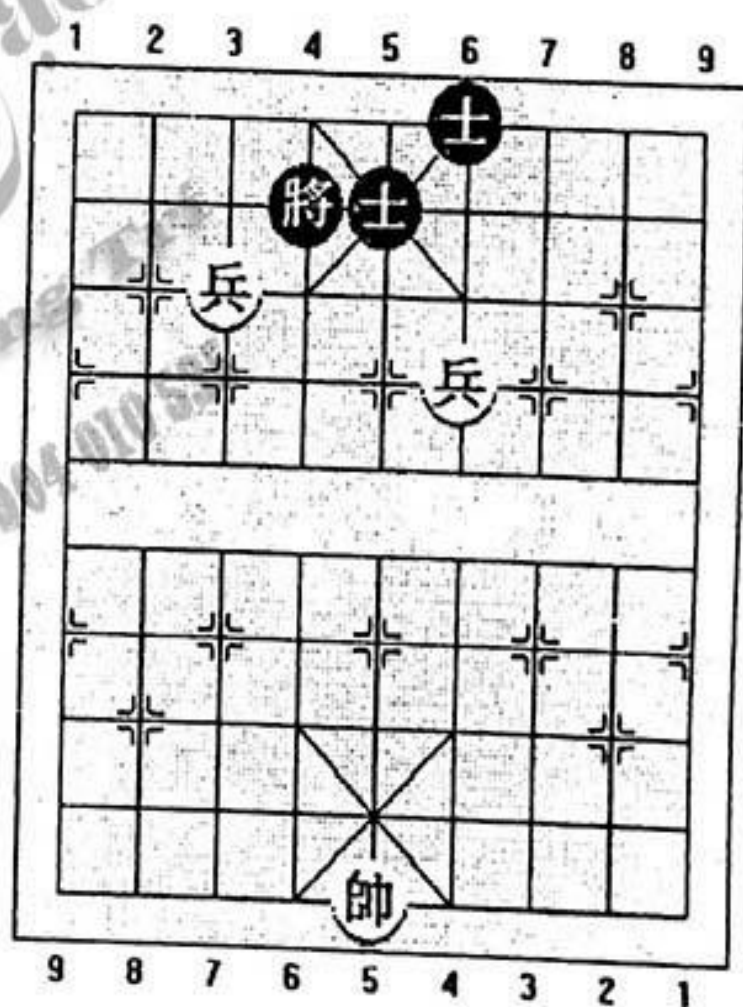
dạng thức khai cuộc, trung cuộc, tàn cuộc, các đòn hình, các quy tắc... mà còn phải luyện tập nhằm hình thành cho mình những phẩm chất, tố chất cần thiết trong thi đấu Cờ Tướng, những hiểu biết và biết cách ứng dụng chúng có hiệu quả vào thực tế.

3. Bài tập tàn cuộc.

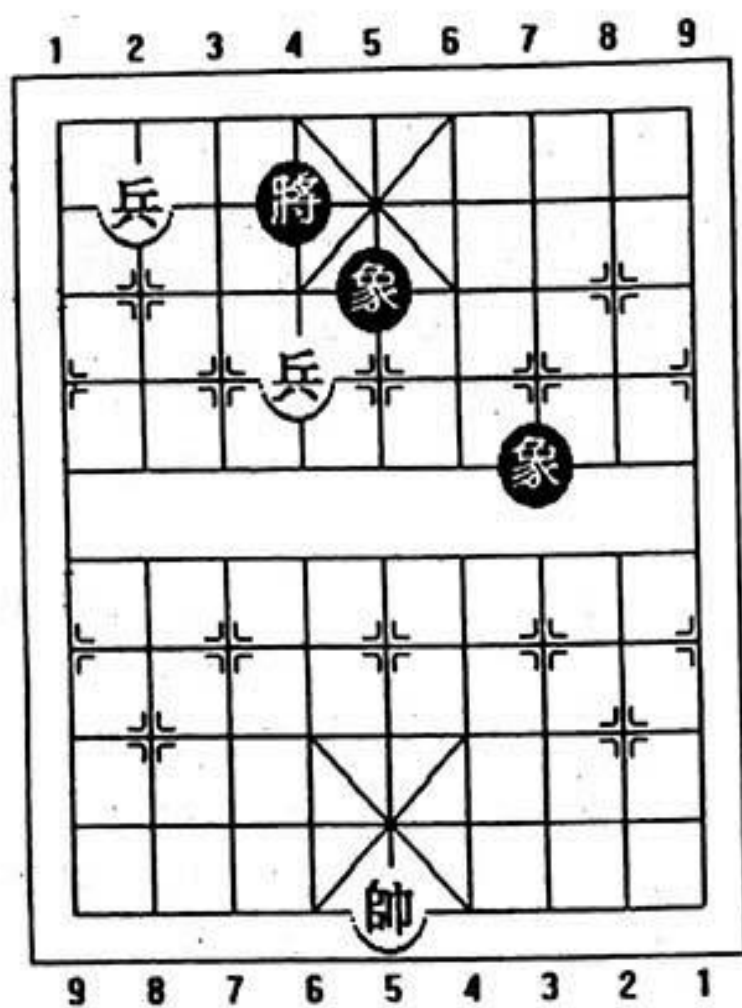
Bên Trắng đi trước và thắng ở các thế cờ sau:



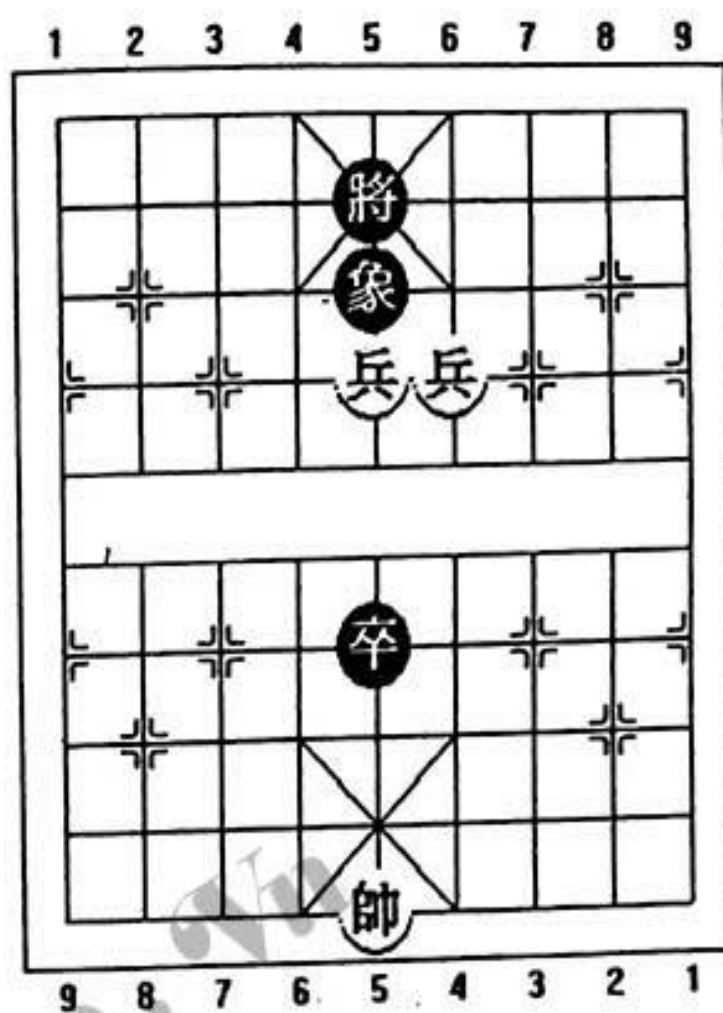
Bài 91 - Hình 363



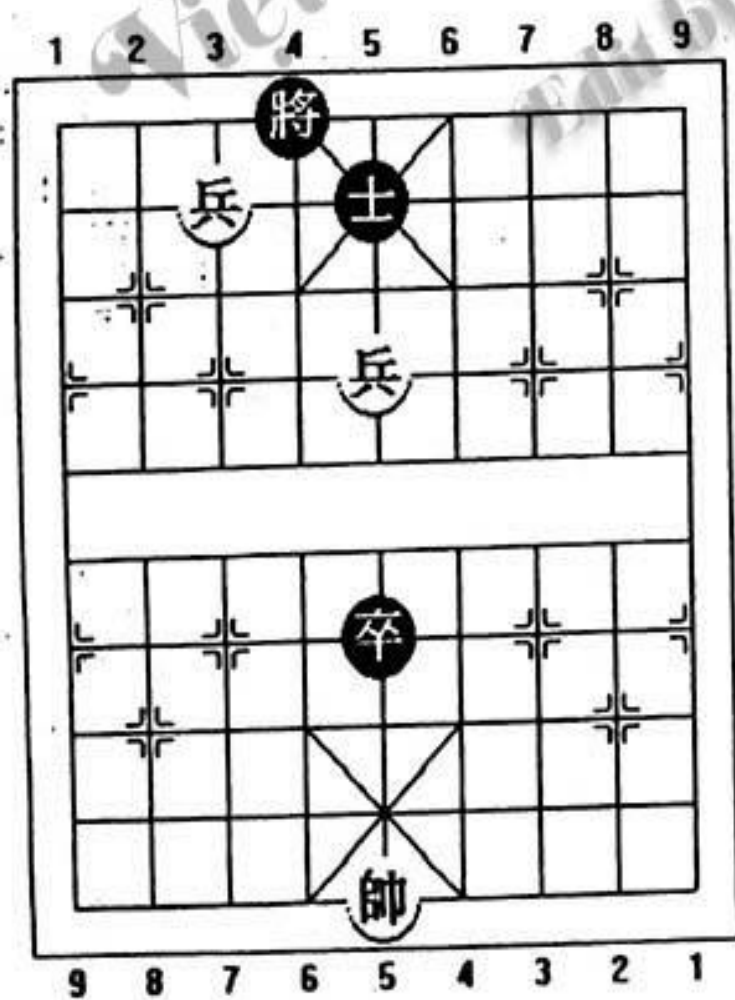
Bài 92 - Hình 364



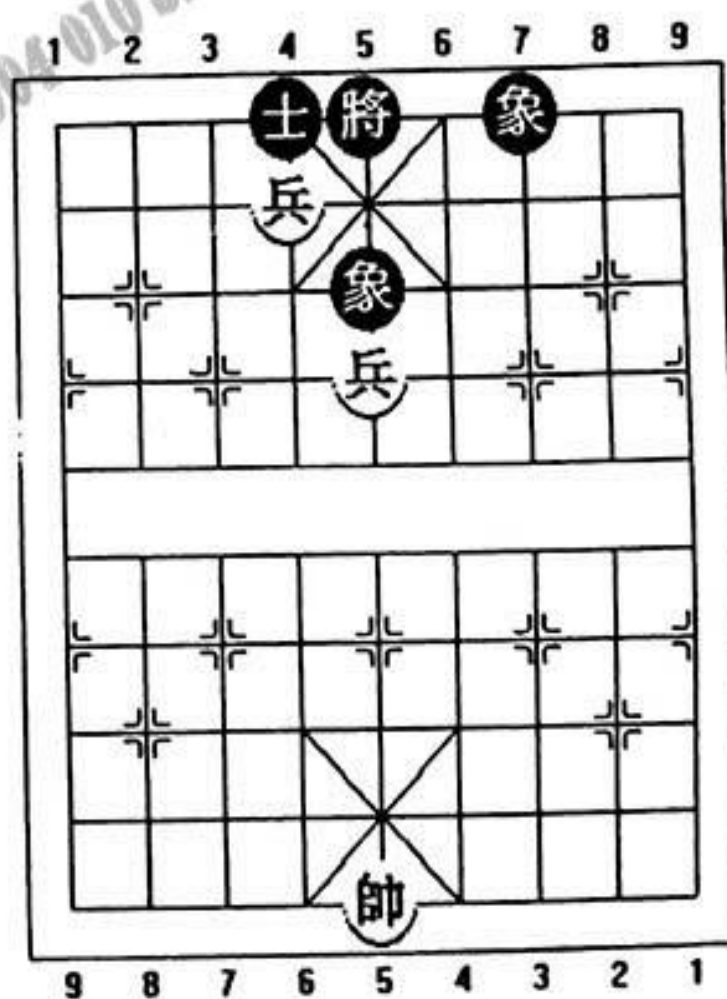
Bài 93 - Hình 365



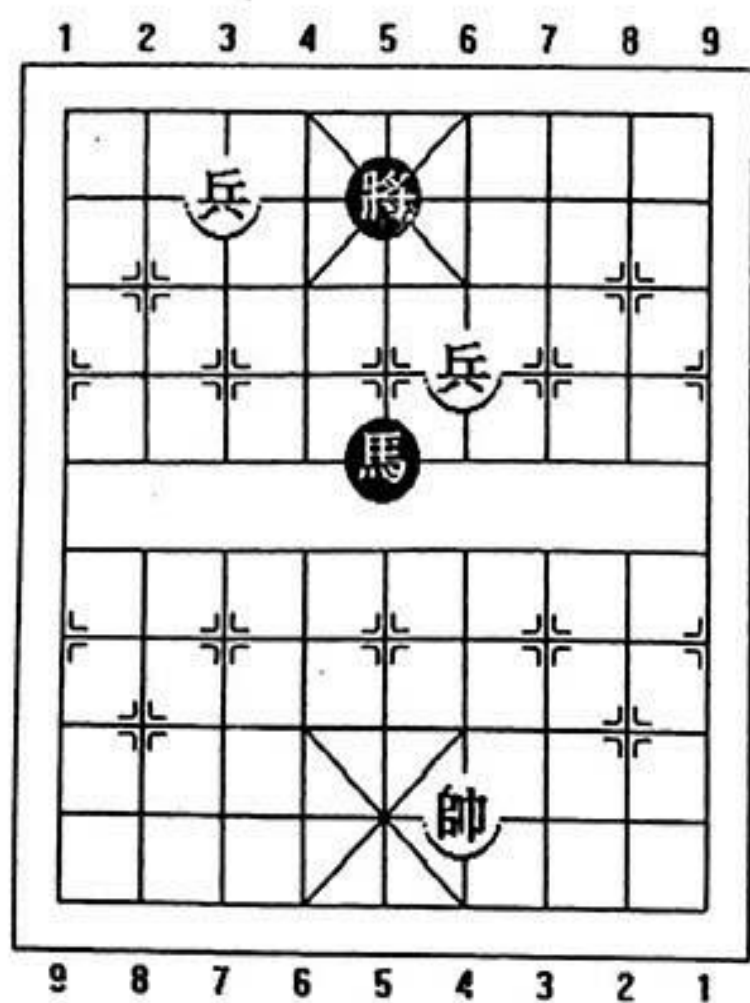
Bài 94 - Hình 366



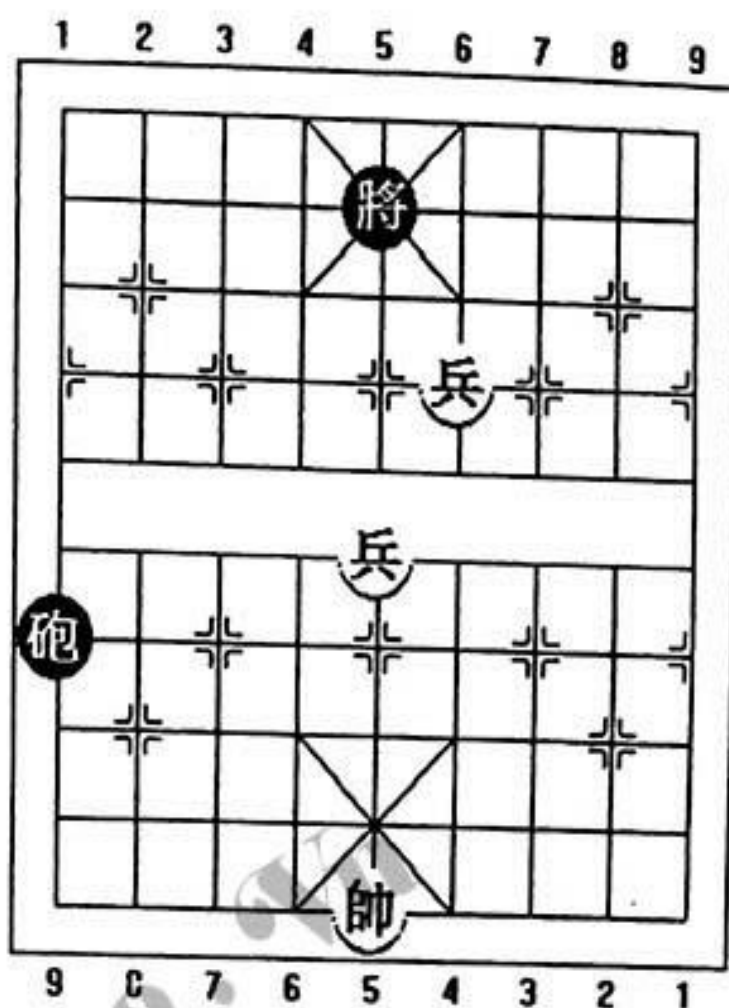
Bài 95 - Hình 367



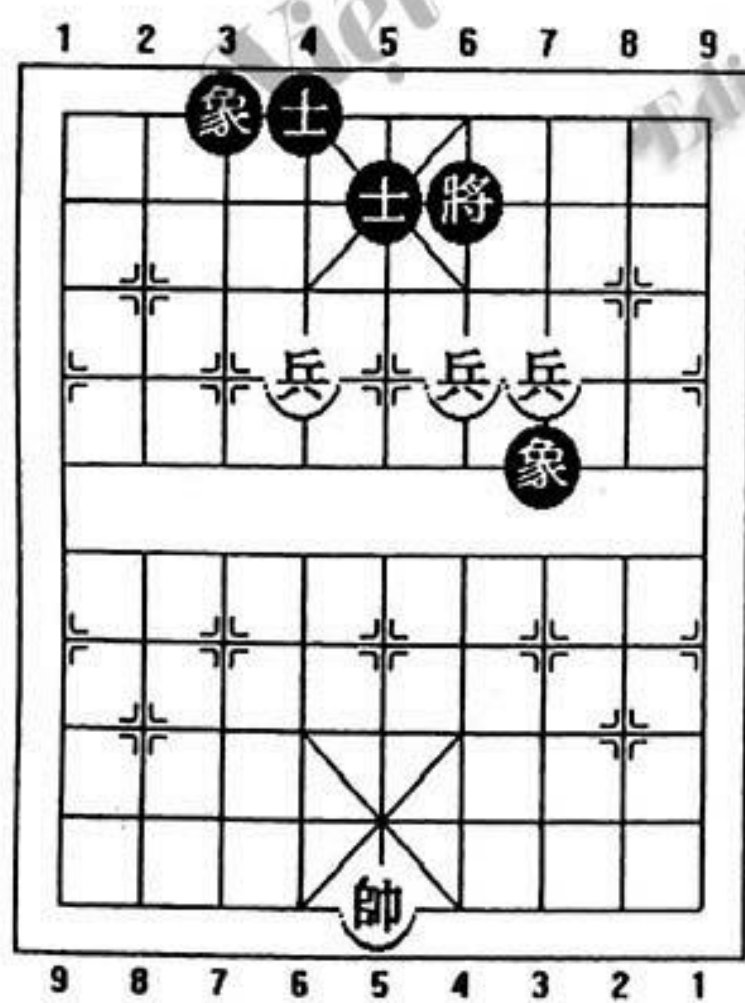
Bài 96 - Hình 368



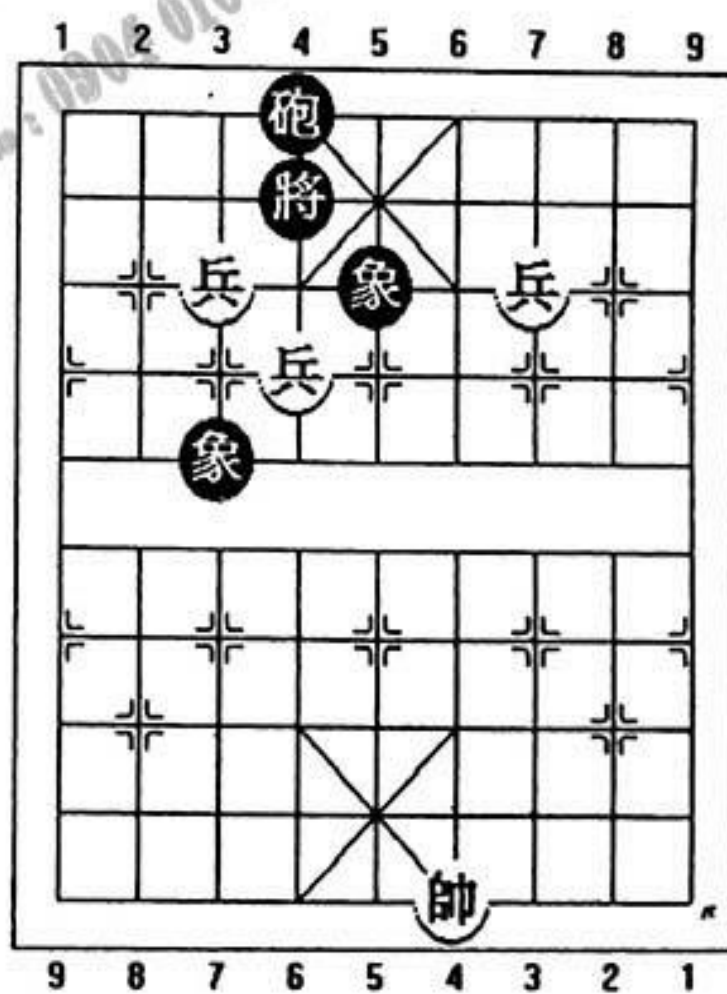
Bài 97 - Hình 369



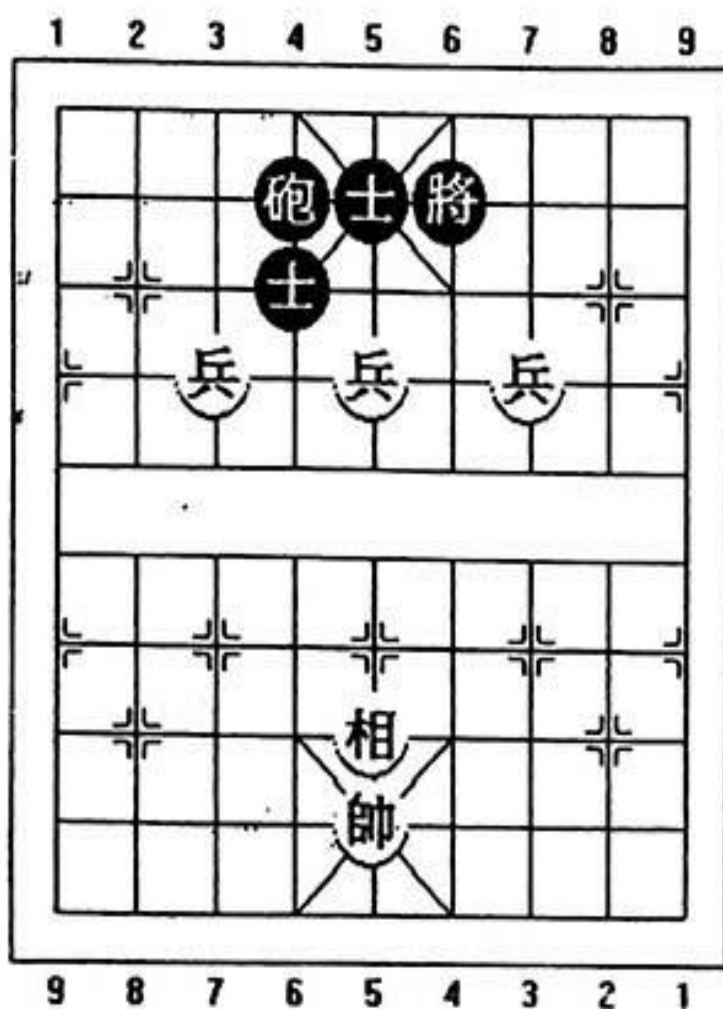
Bài 98 - Hình 370



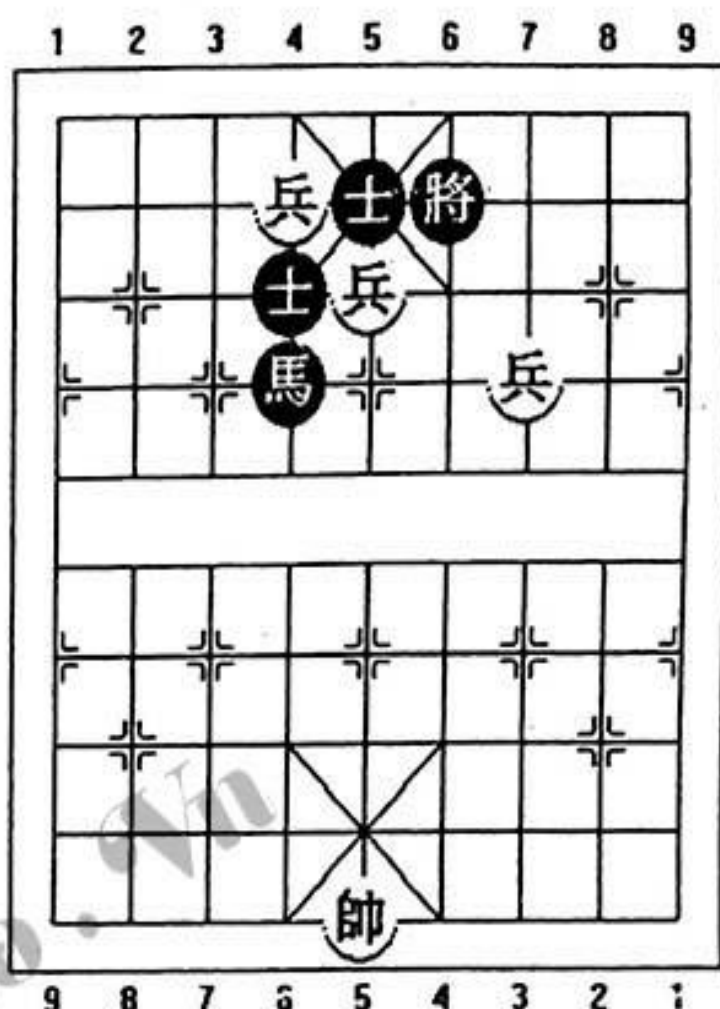
Bài 99 - Hình 371



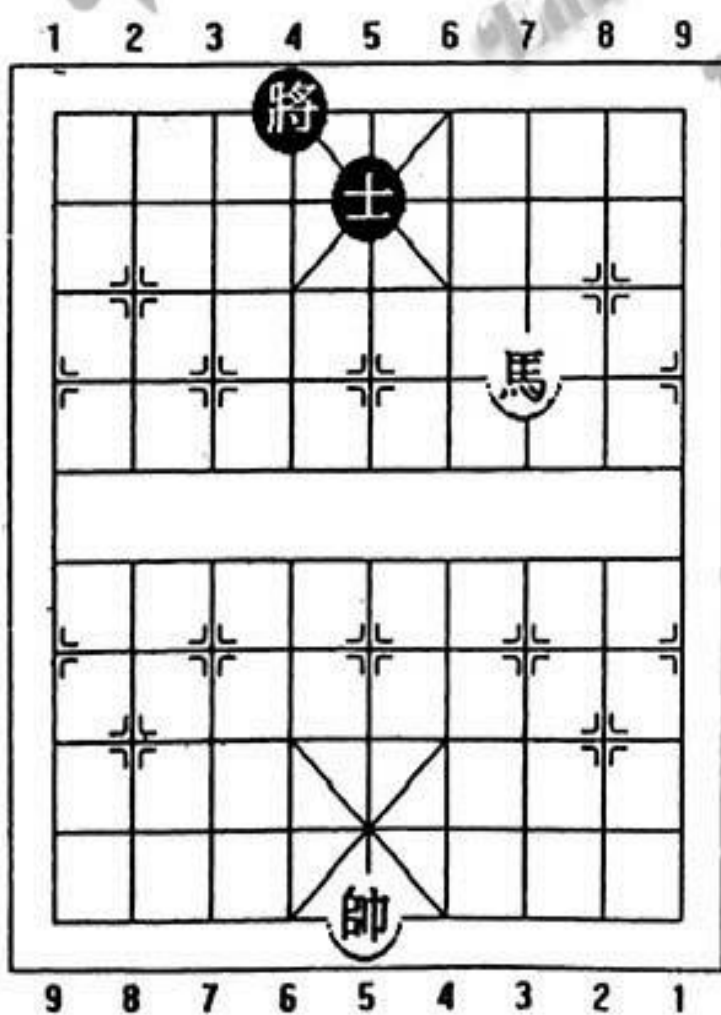
Bài 100 - Hình 372



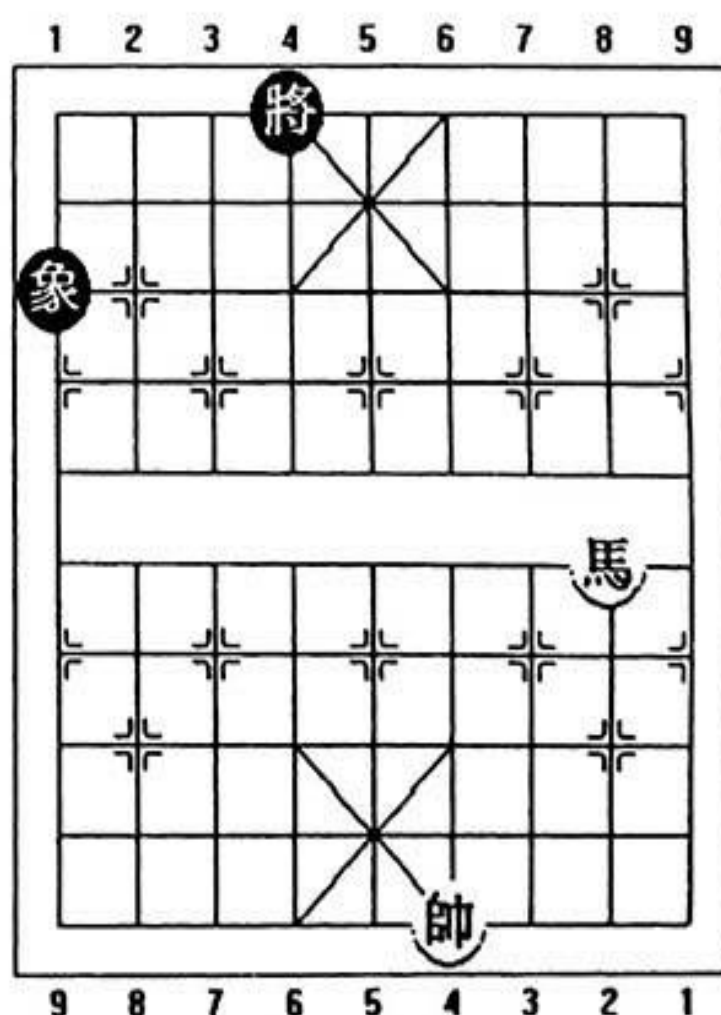
Bài 101 - Hình 373



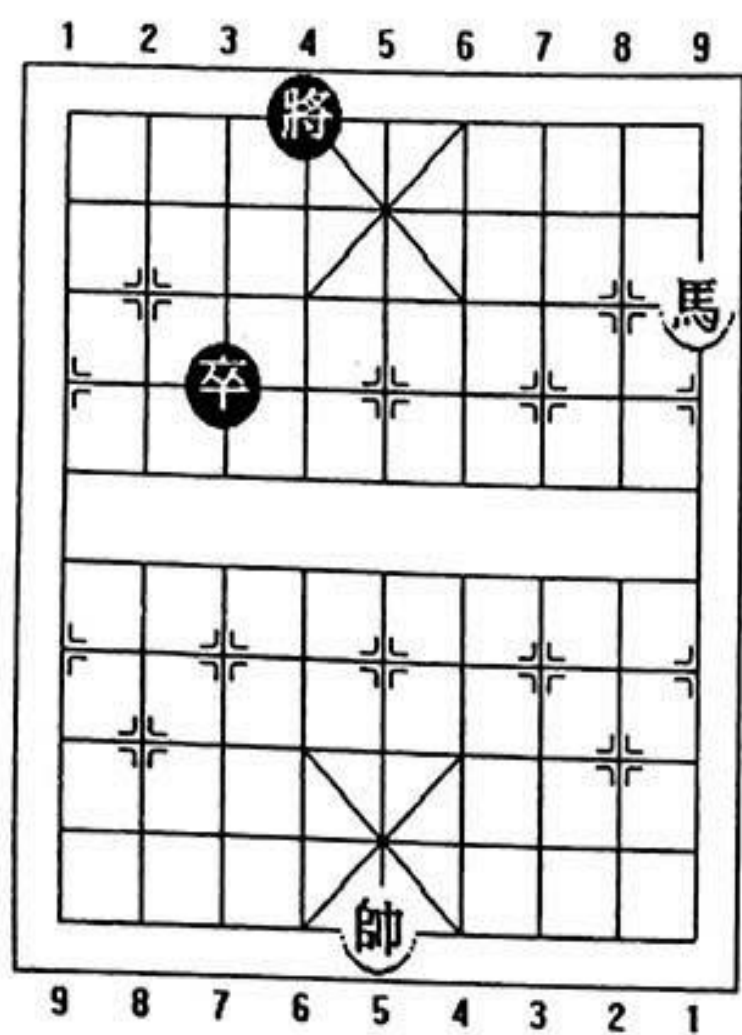
Bài 102 - Hình 374



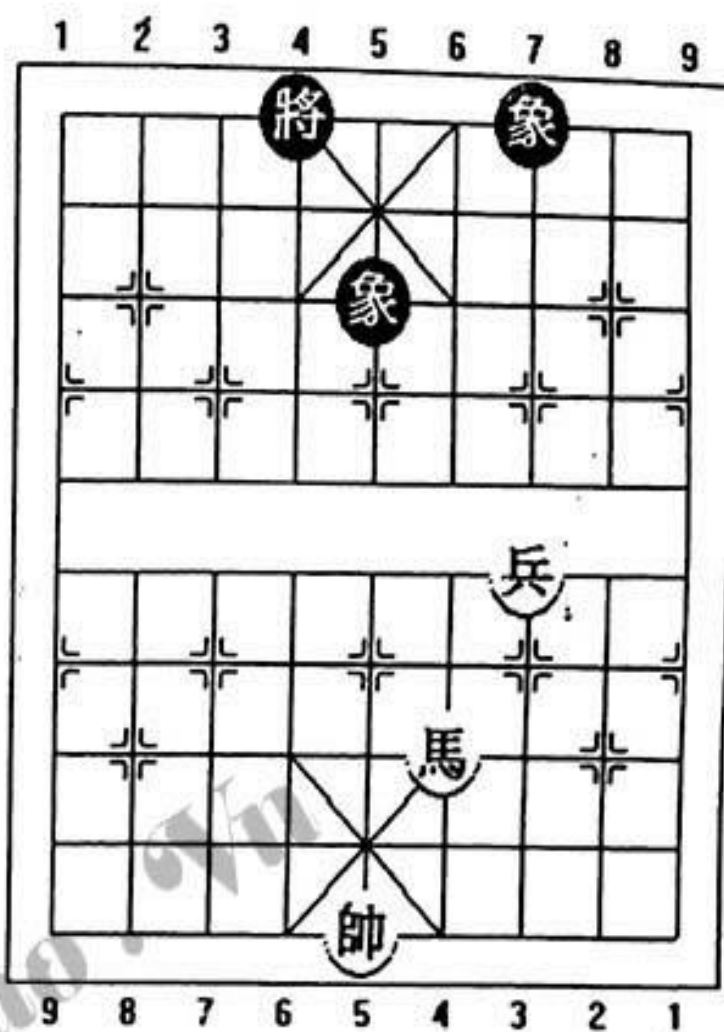
Bài 103 - Hình 375



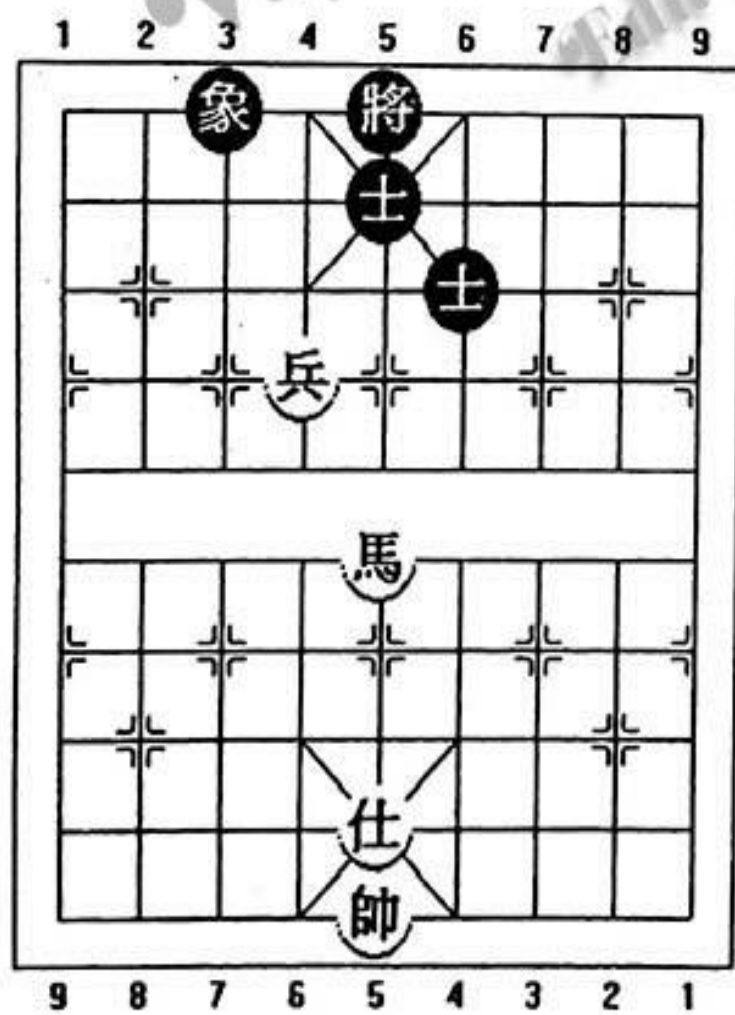
Bài 104 - Hình 376



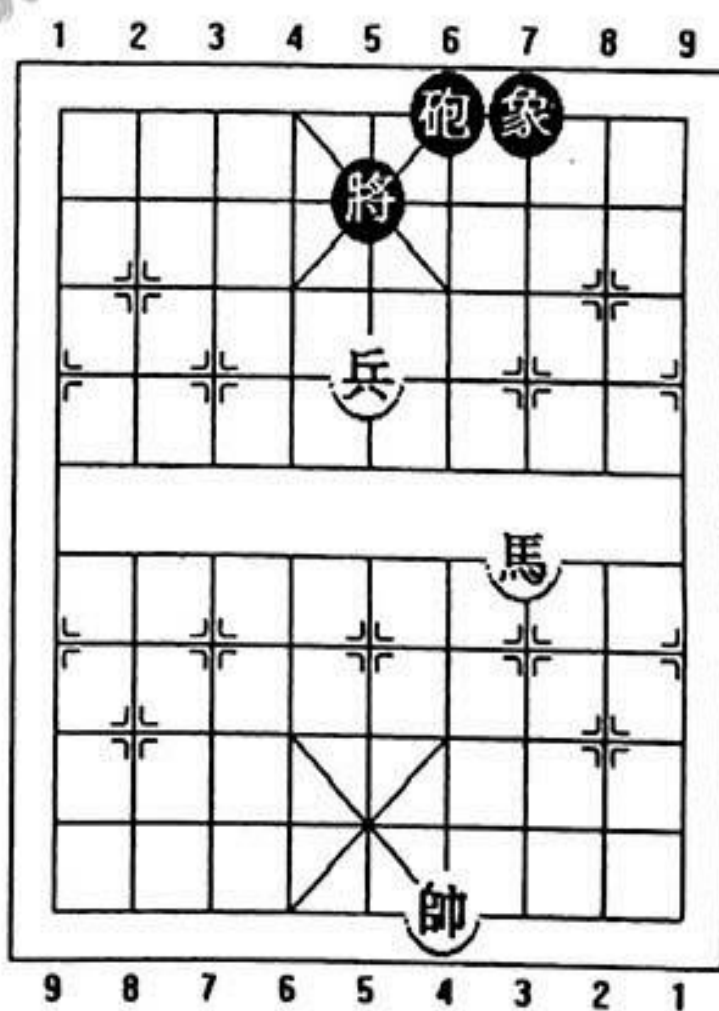
Bài 105 - Hình 377



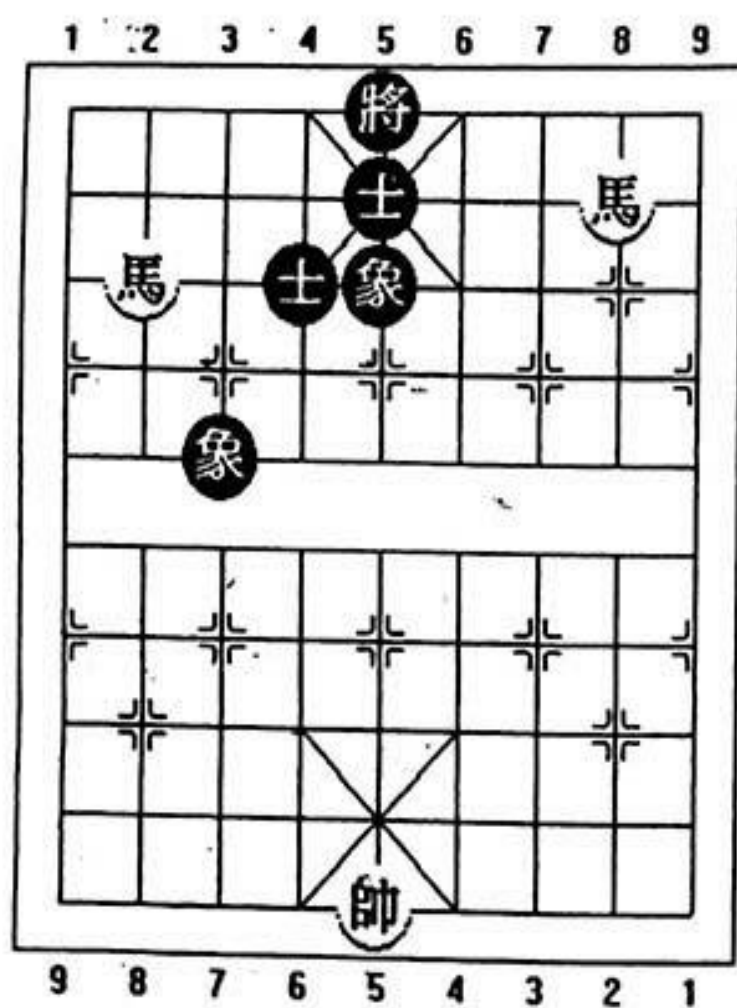
Bài 106 - Hình 378



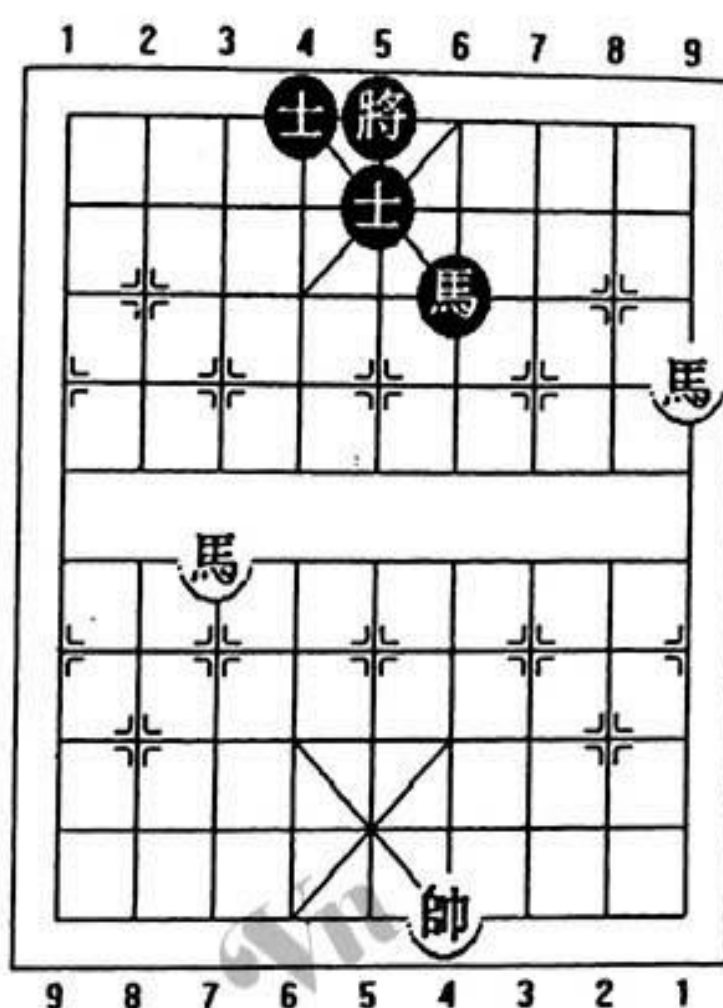
Bài 107 - Hình 379



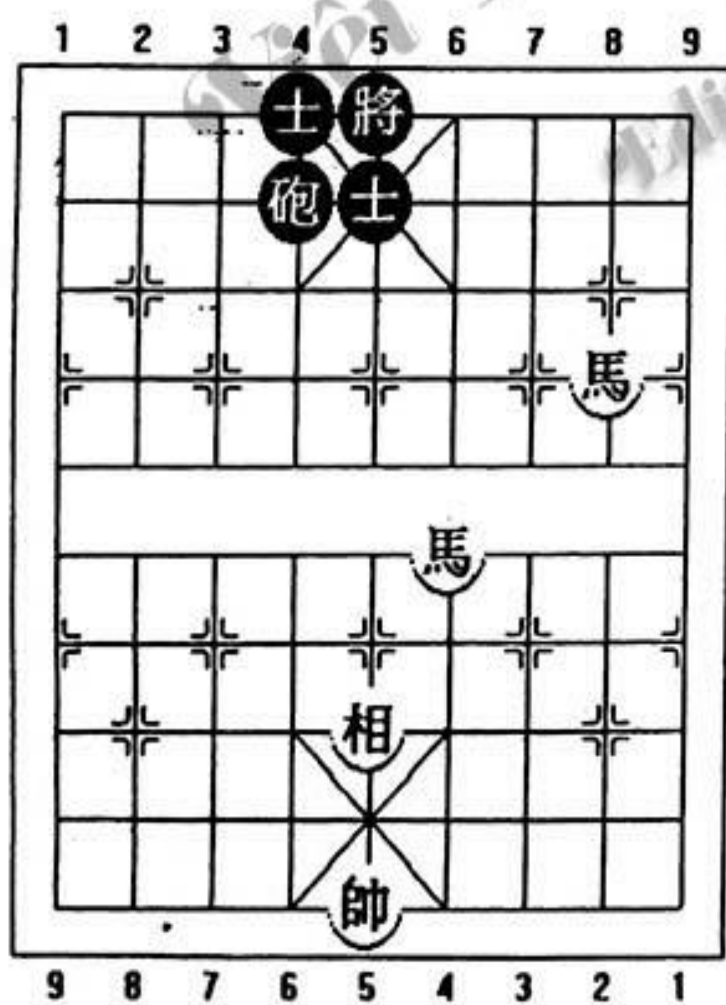
Bài 108 - Hình 380



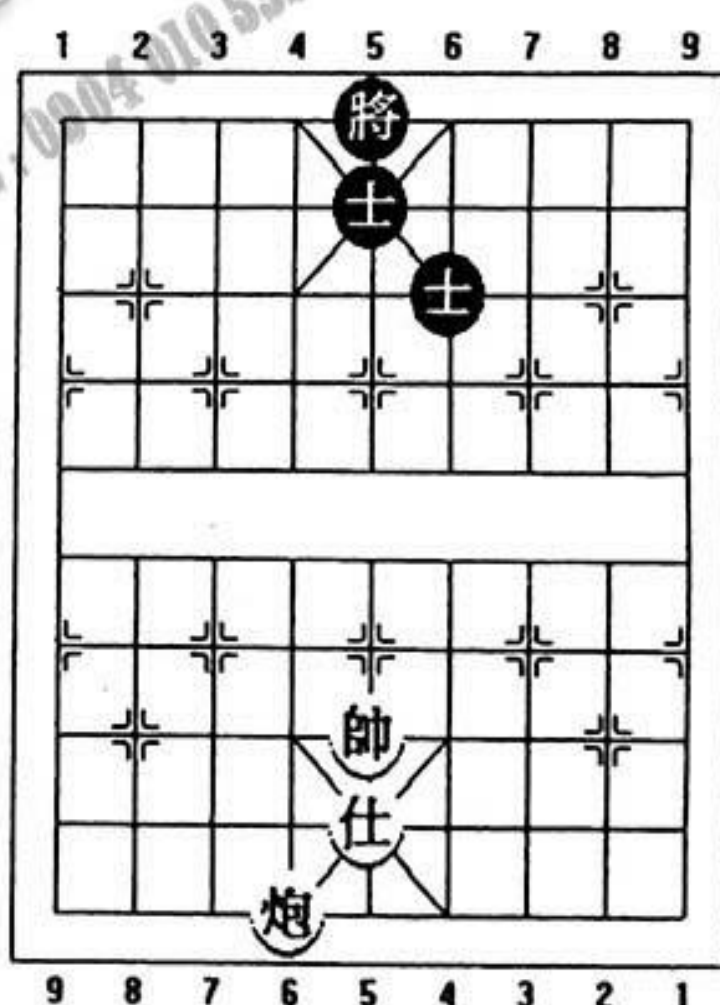
Bài 109 - Hình 381



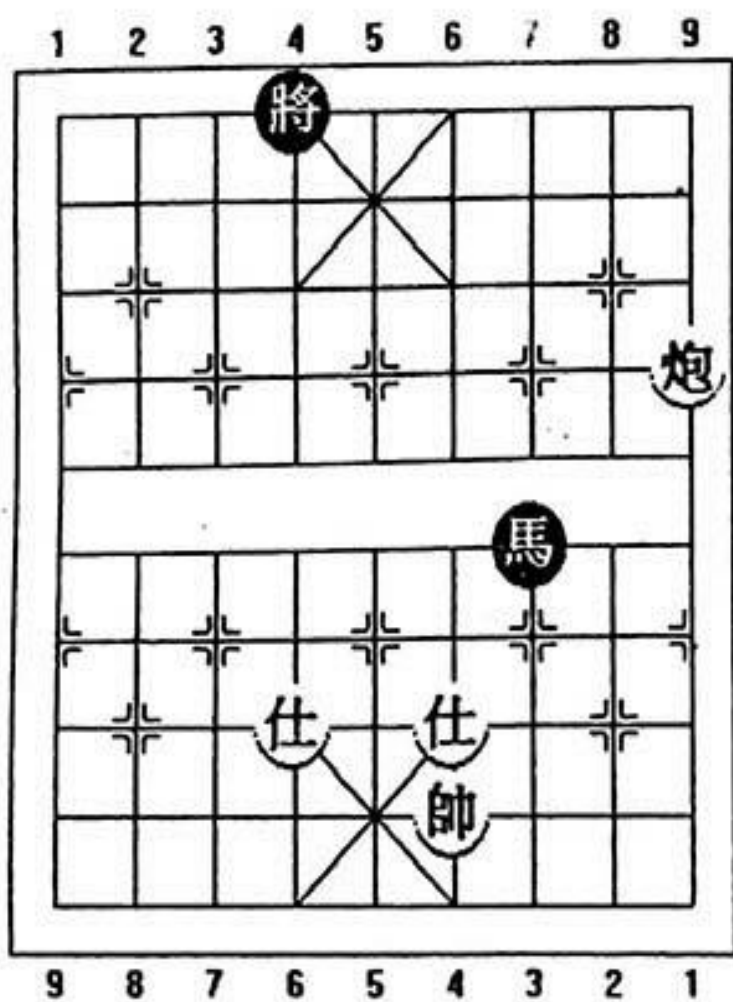
Bài 110 - Hình 382



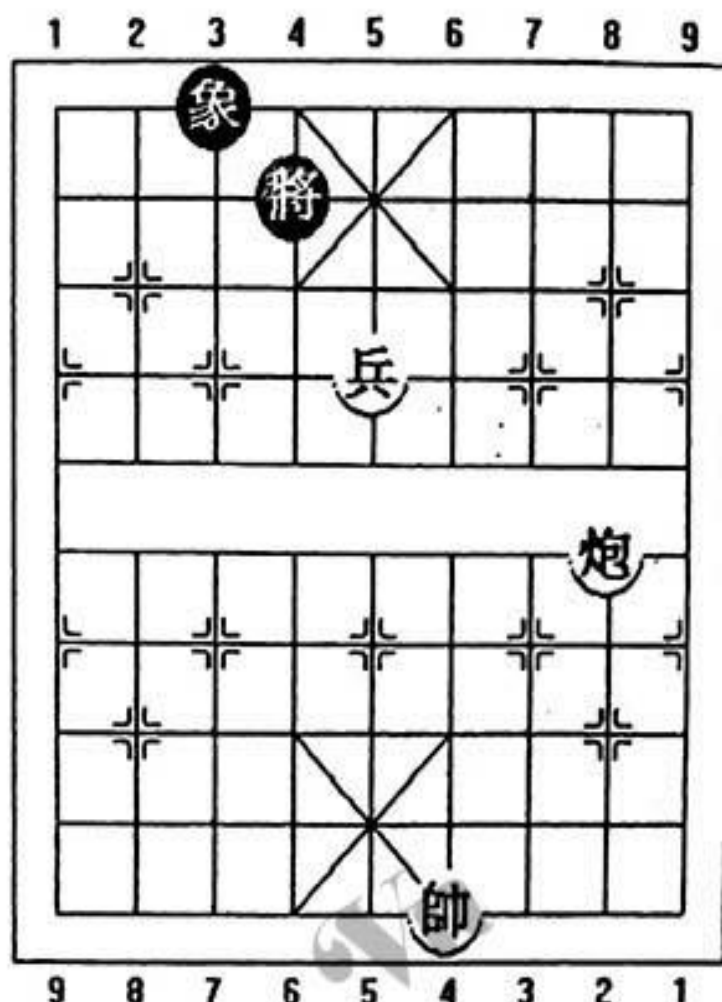
Bài 111 - hình 383



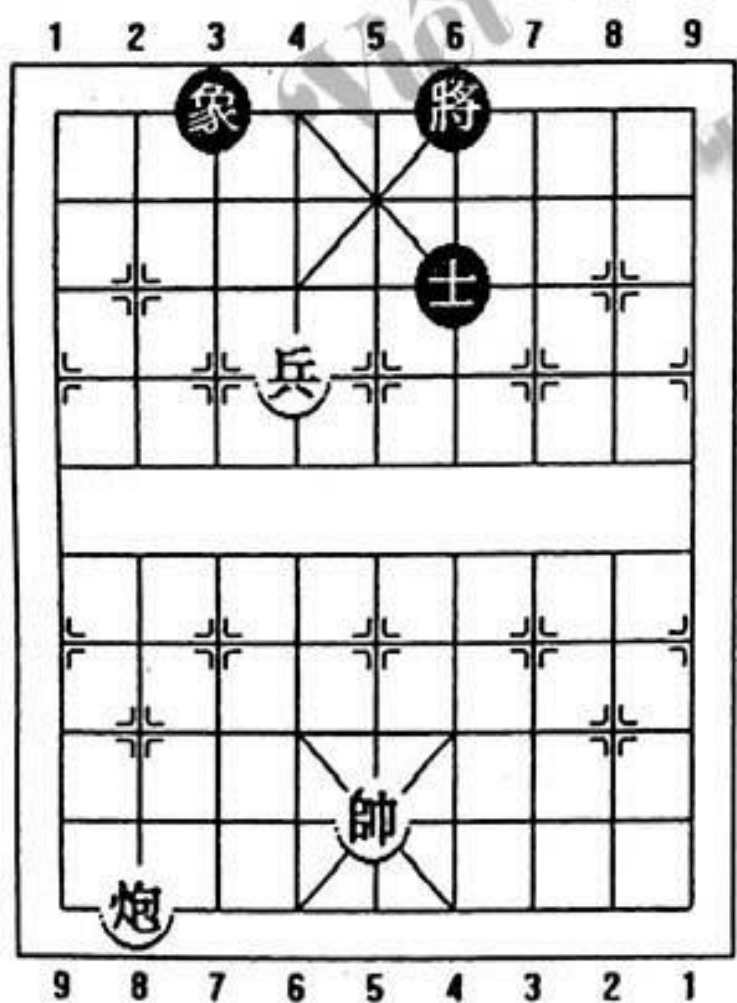
Bài 112 - Hình 384



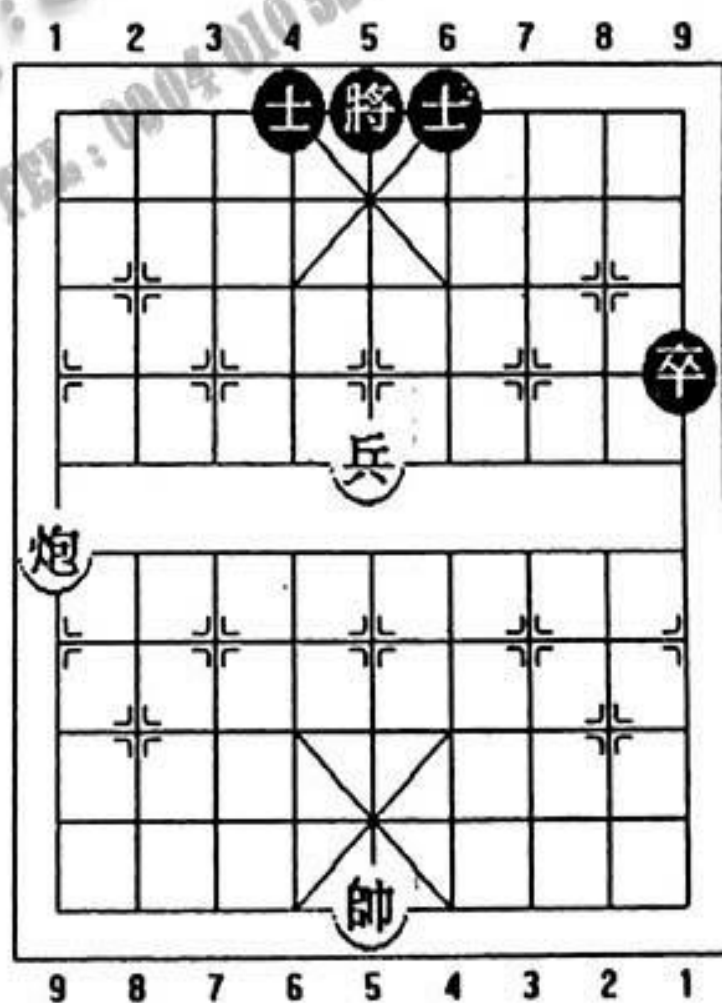
Bài 113 - Hình 385



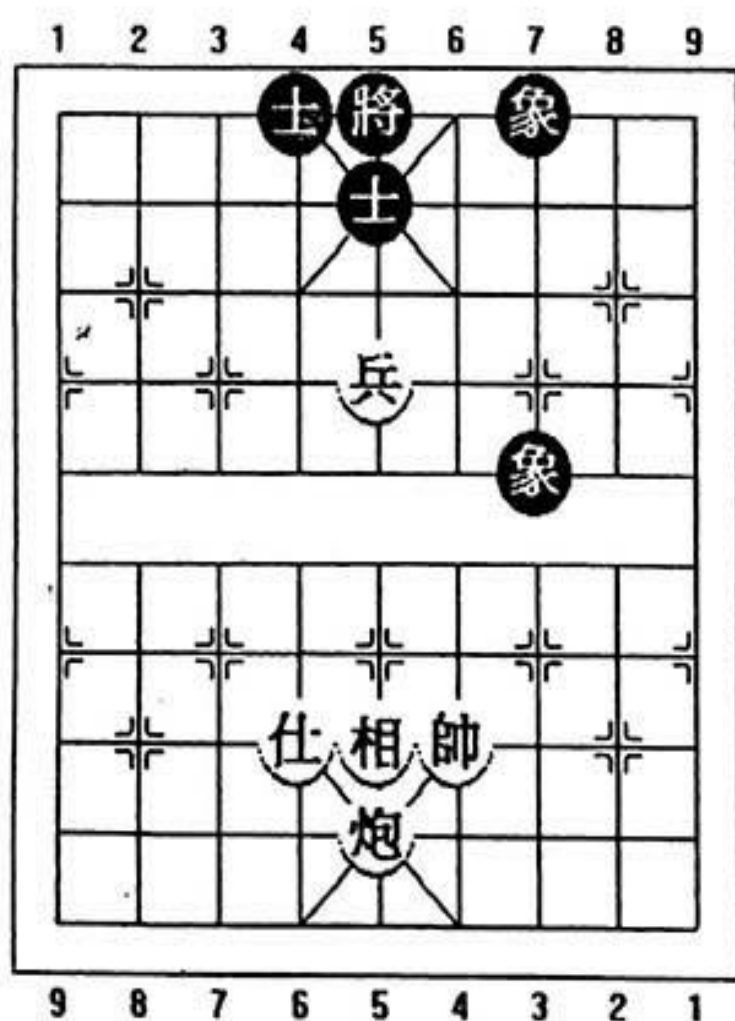
Bài 114 - Hình 386



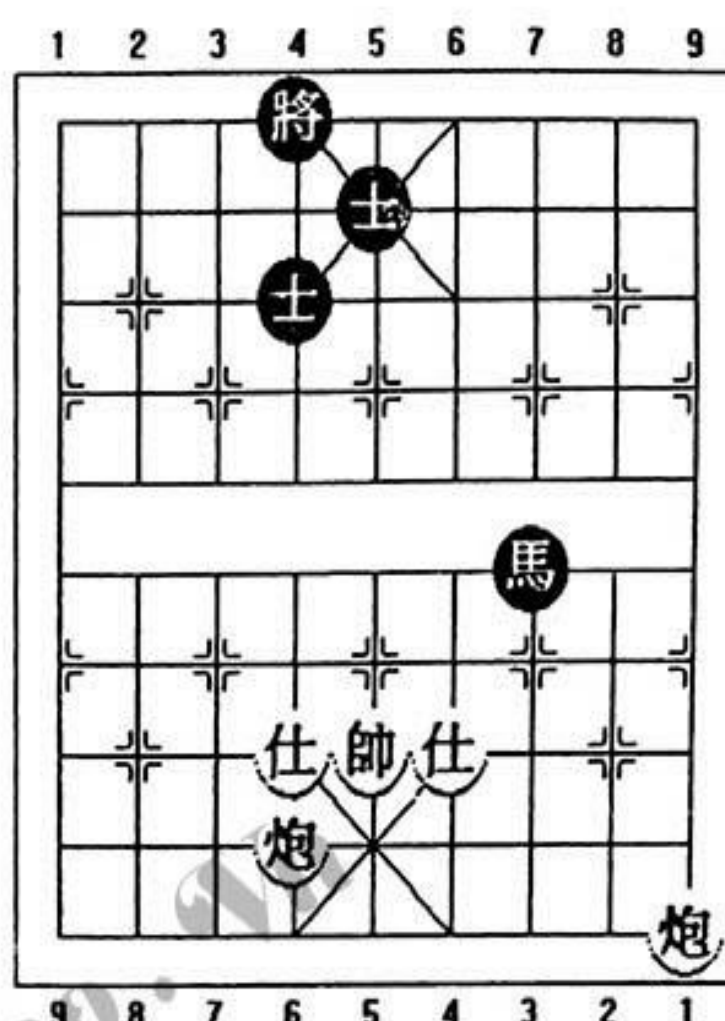
Bài 115 - Hình 387



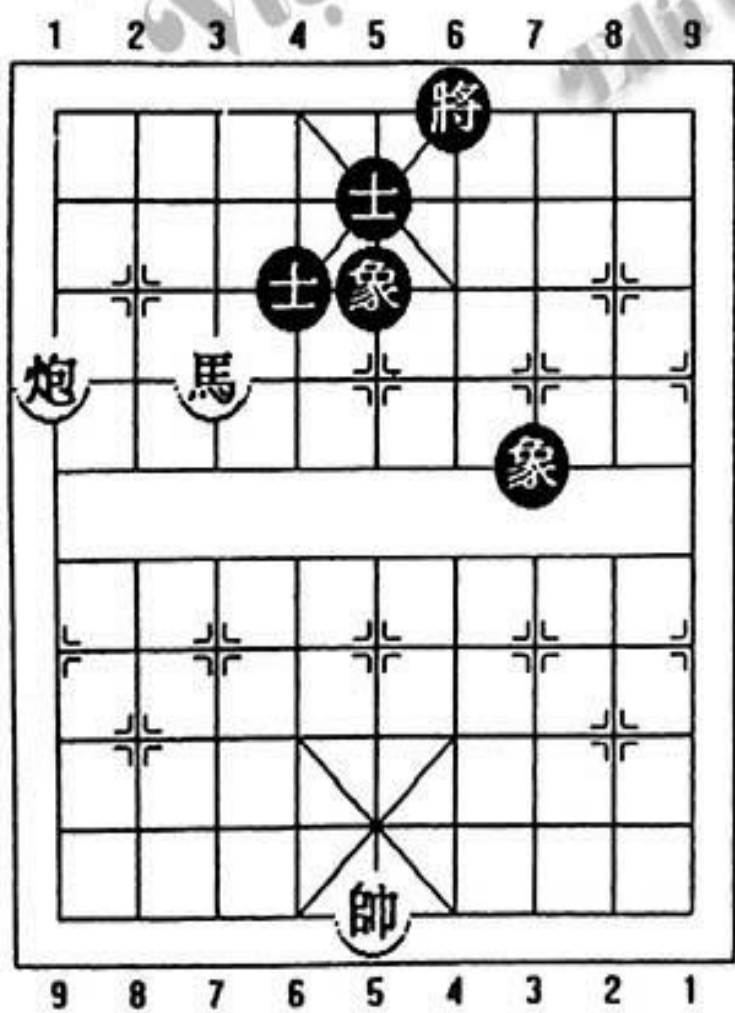
Bài 116 - Hình 388



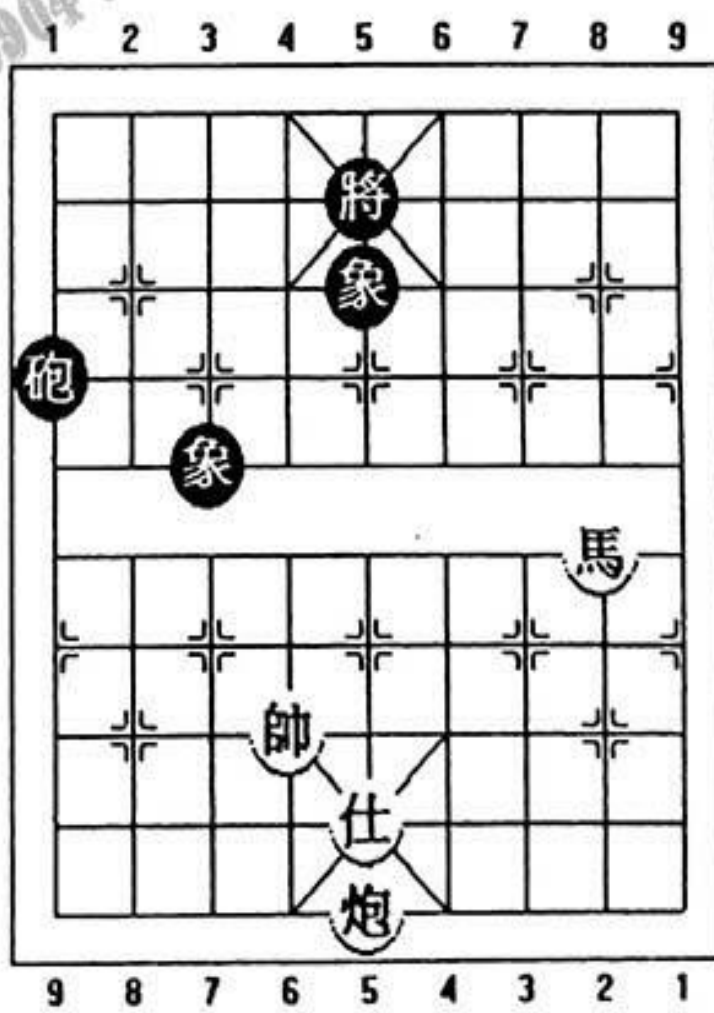
Bài 117 - Hình 389



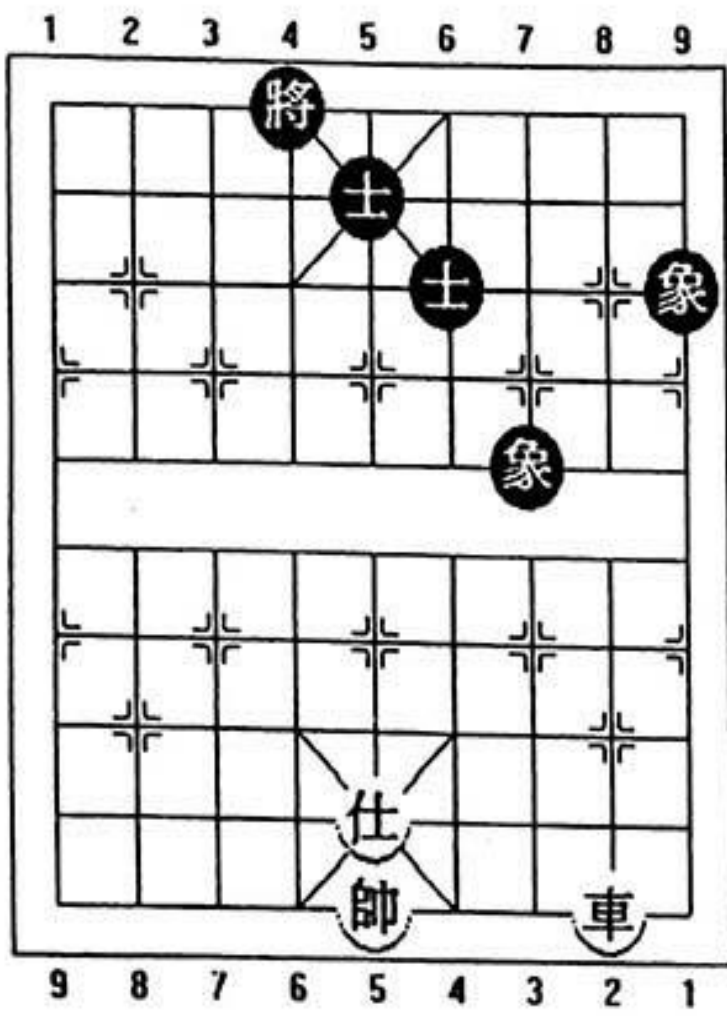
Bài 118 - Hình 390



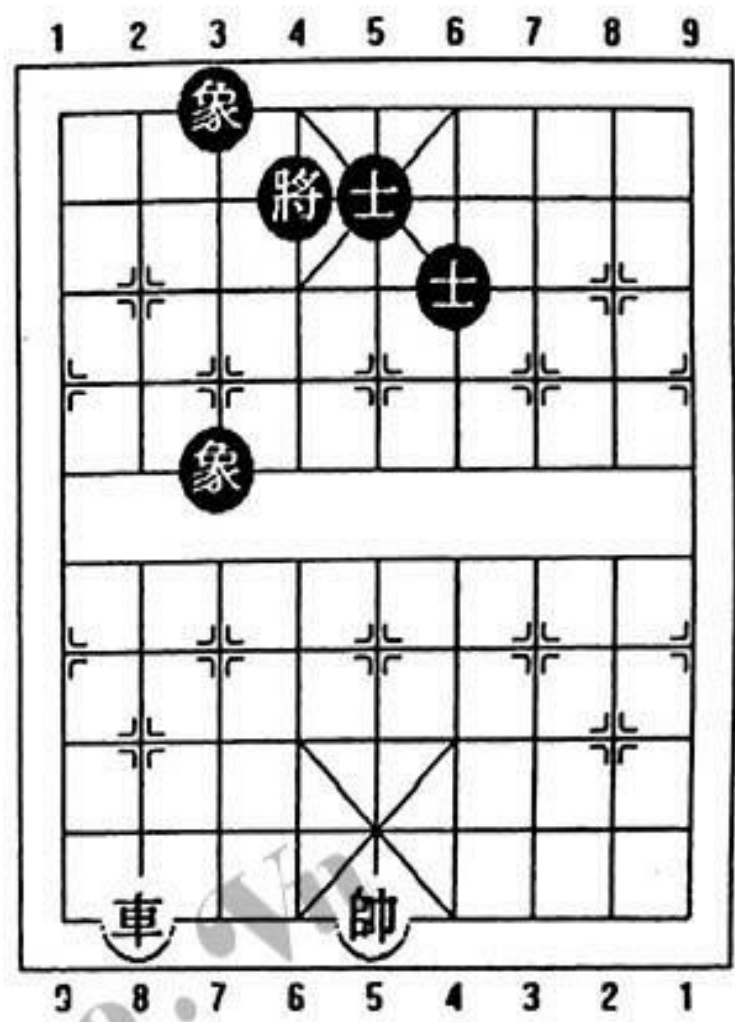
Bài 119 - Hình 391



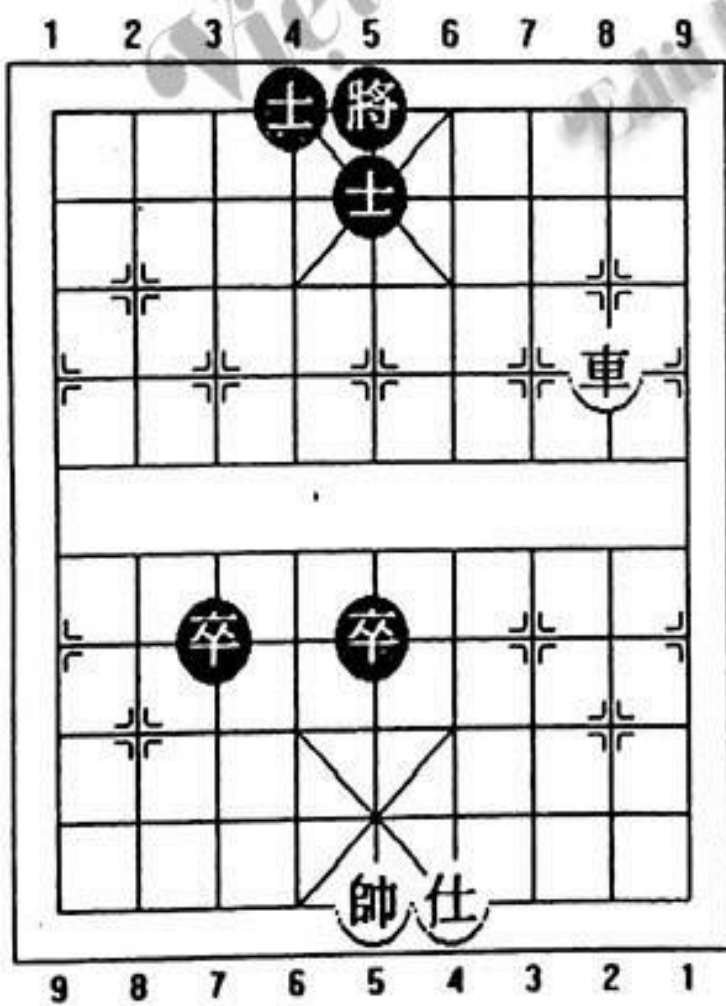
Bài 120 - Hình 392



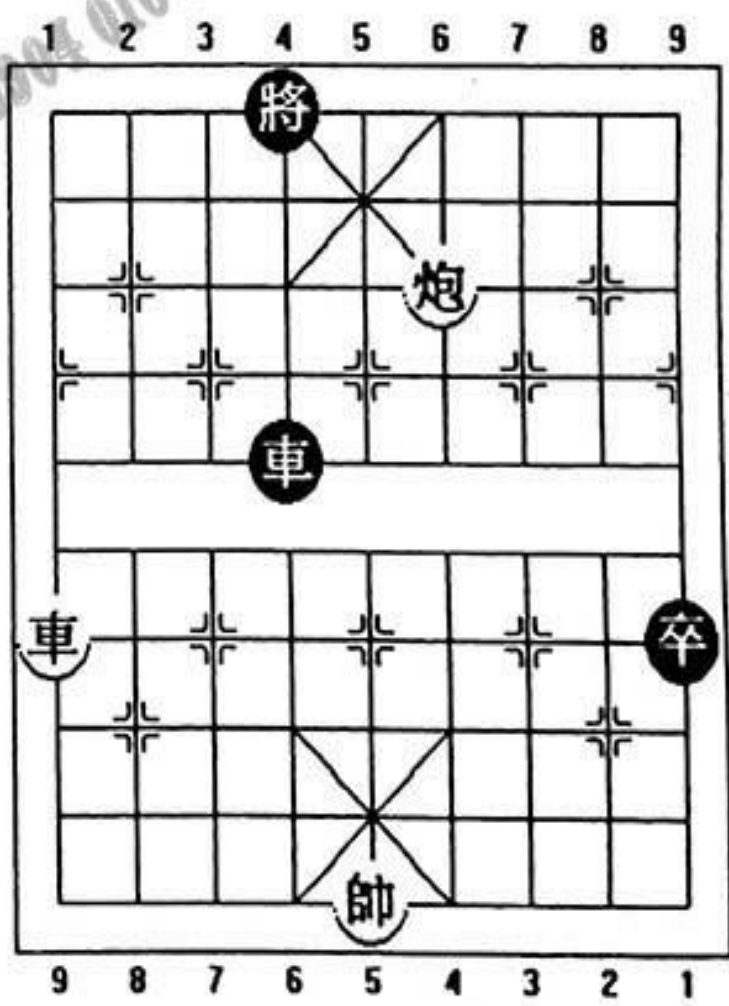
Bài 121 - Hình 393



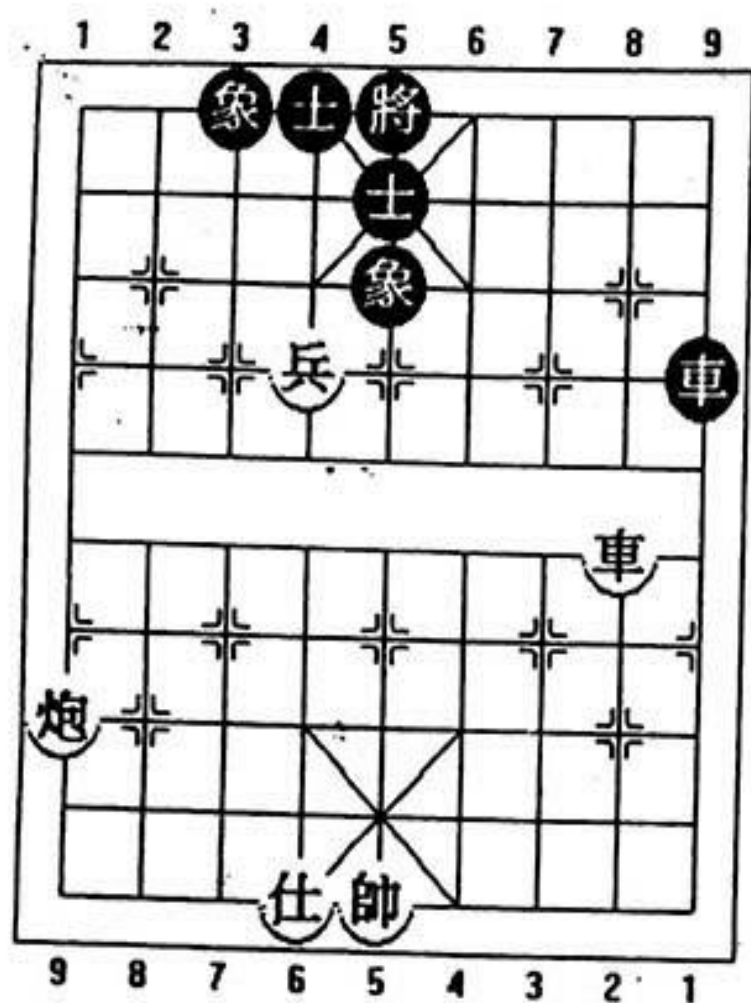
Bài 122 - hình 394



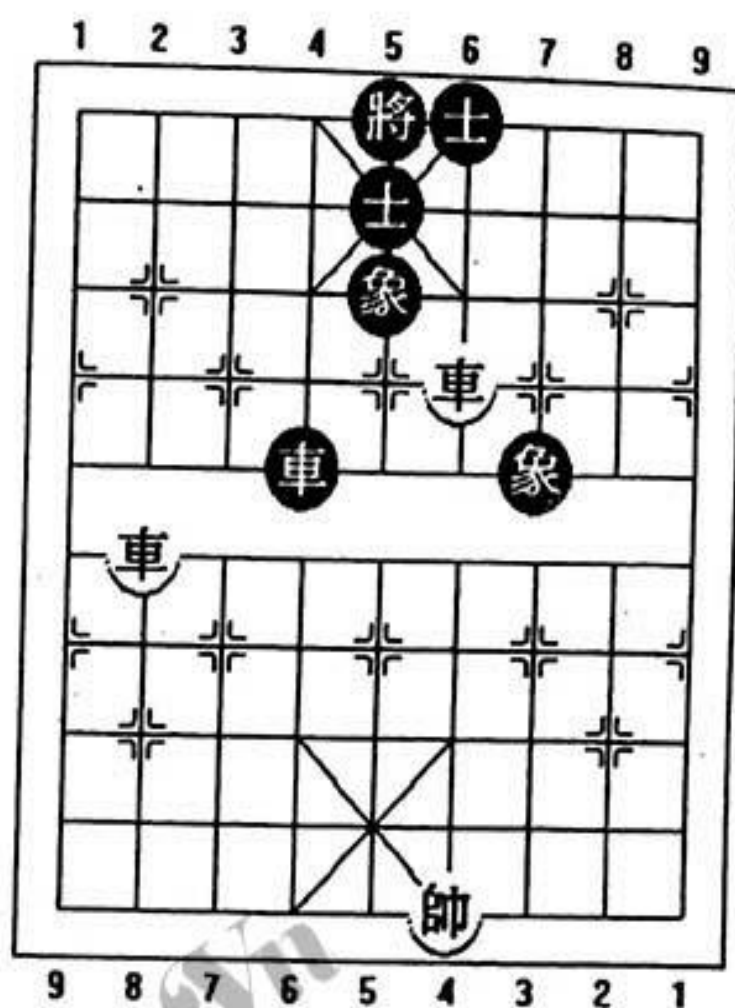
Bài 123 - Hình 395



Bài 124 - Hình 396



Bài 125 - Hình 397



Bài 126 - Hình 398

GIẢI ĐÁP BÀI TẬP

1. Lời giải chương 1: tri thức cơ bản trong Cờ tướng.

Bài 1. 1. M1.2 Tg-5 2. X3.2 X6/4 3. X3-4 Trắng thắng.

Bài 2. 1. X5-4 P9-6 2. X4.1 Tg6.1 3. B4.1 Tg/1 4. P2-4 Trắng thắng.

Bài 3. 1. X2.3 S5/6 2. X2-4 Tg5-6 3. X6.1 Trắng thắng.

Bài 4. 1. B2-1 Tg6.1 2. X7-5 X5/2 3. P5-4. Trắng thắng.

Bài 5. 1. X4.1 Tg6.1 2. B4.1 Tg/1 3. P2-4 X8-6 4. B4.1 Tg/1 5. B4.1 Trắng thắng.

Bài 6. 1. X5.3 Tg6.1 2. P7-1 X6-9 3. P1.3 X9-6 4. P1.4 X6-9 5. X5/3 Trắng thắng.

Bài 7. 1. Ms.7 Tg5-4 2. M7/5 Tg4-5 3. M5.7 Trắng thắng.

Bài 8. 1. X5.2 X6-4 2. B7-6 X4/6 3. X5/3 T7.5 4. X5.1 Tg6.1 5. X5/1 Trắng thắng.

Bài 9. 1. X7-6 Tg4-5 2. X2.1 S5/6 3. Tg5-6 Trắng thắng.

Bài 10. 1. M2.3 Tg6.1 2. M3.2 Tg6/1 3. M1/3 Trắng thắng

Bài 11. 1. X3.5 S5/6 2. X4.3 Tg.1 3. Tg5-4 X8/7 4. X4-5 Tg5-4 5. X5-6 Tg-5 6. X3-5 Trắng thắng.

Bài 12. 1. P3-5 S6.5 2. X2-5 S4.5 3. X7.5 Trắng thắng.

Bài 13. 1. X2.3 Tg.1 2. M2.3 Tg.1 3. X2/2 Trắng thắng.

Bài 14. 1. Ps.4 T3.5 2. Ps.4 Trắng thắng.

Bài 15. 1. Pt.3 T5/3 2. P7.9 Trắng thắng.

Bài 16. 1. P1.7 X7/7 2. X4.3 Trắng thắng.

Bài 17. 1. X2.5 S5/6 2. X2-4 Trắng thắng.

Bài 18. 1. M2.4 Tg-4 2. X5-6 S5.4 3. X3-4 Trắng thắng.

Bài 19. 1. M1.2 S5/6 2. M2/3 S6.5 3. B4.1 Trắng thắng.

Bài 20. 1. X1-4 Tg.1 2. B3-4 Trắng thắng.

Bài 21. 1. X6.9 Tg5-4 2. X8.4 Tg4.1 3. M5.7 Tg4.1 4. X8/2 Trắng thắng.

Bài 22. 1. X6.8 Tg5-4 2. M3.4 Trắng thắng.

2. Lời giải chương 3 - Giai đoạn trung cuộc.

a . Lời giải phần phối hợp quân trong Cờ Tướng.

Bài 23. 1. Tg-4 X7/8 2. P8.1 T1/3 3. B4-5 Trắng thắng.

Bài 24. 1. X9.3 Tg.1 2. X9/1 Tg/1 3. M6.7 Tg-5 4. X9.1 S5/4 5. X9-6 Trắng thắng.

Bài 25. 1. P3.7 T5/7 2. M8.6 Tg-4 3. P5-6. Trắng thắng.

Bài 26. 1. X3-4 Tg-5 2. Tg-4 X8/8 3. B3-4 B4-5 4. B4.1 X8-6 5. X4.3 Trắng thắng.

Bài 27. 1. P4-1 Tg-4 2. P2.7 Tg.1 3. M3.4 Tg.1 4. P2/2 T5.7 5. X4/1 Trắng thắng.

Bài 28. 1. P1.7 Tg6/1 2. X3.4 Tg6.1 3. P2.2 M3.4 4. Tg5-6 B4.1 5. Tg6.1 X5-4 6. S5.4 Tg6-5 7. P2/1 X4/1 8. X3/1 S5.6 9. X3-2 Tg5/1 10. X3/1 Tg5/1 11. P2.2 Trắng thắng.

Bài 29. 1. X2-4 S5/6 2. B7-6 Tg4.1 3. P9-6 S4/5 4. P5-6 Trắng thắng.

Bài 30. 1. P9.5... 2. M1.3 Trắng thắng.

Bài 31. 1. X4.1 Tg6.1 2. B4.1 Tg/1 3. B4.1 Tg/1 4. B4.1 Tg6-5 5. B4-5 Trắng thắng.

Bài 32. 1. P8-5 S4.5 2. X4-5 M7/5 3. X6.1 Trắng thắng.

Bài 33. 1. M1.2 Tg6.1 2. X3.2 Tg6/1 3. X3-5 Trắng thắng.

Bài 34. 1. X5-4 P9-6 2. X4.1 Tg6.1 3. B4.1 Tg6/1 4. P2-4 Trắng thắng.

Bài 35. 1. X2.3 S5/6 2. X2-4 Tg5-6 3. X6.1 Trắng thắng.

Bài 36. 1. B2-3 Tg6.1 (1...Tg6-5 2. X7.1 Trắng chiếu hết Đen) 2. X7-5 X5/2 3. P5-4 Trắng thắng.

Bài 37. 1. X4.1 Tg6.1 2. P2-4 X8-6 3. B4.1 Tg6/1 4. B4.1 Tg6/1 5. B4.1 Trắng thắng.

Bài 38. 1. X5.3 Tg6.1 2. P7-2 X6/1 3. P2.3 X6.1 4. P2-4 X6-8 5. X5/3 Tg6/1 6. X5-4 Trắng thắng.

Bài 39. 1. Ms.7 Tg5-4 2. M7/5 Tg4-5 (2...Tg4.1 3. M5/7 chiếu hết Đen) 3. M5.3

Bài 40. 1. X2.1 Tg4.1 2. X7.2 Tg4.1 3. X2/2 S5.6 4. X2-4 Trắng thắng.

Bài 41. 1. M2.3 Tg6/1 2. M3.2 Tg6-5 3. M1.3 Tg5-6 4. M3/4 Tg6-5 5. B6-5 S4.5 6. M4.3 Tg5-6 7. M3/5 Tg6-5 8. M5.7 Trắng thắng.

Bài 42. 1. X3.5 S5/6 2. X3-4 Tg5.1 3. Xt/1 Tg5/1 4. Xs-5 S4.5 5. X5.2 Tg5-4 6. X4.1 Trắng thắng.

Bài 43. 1. P3.5.S6.5 2. X2-5 S4.5 3. X7.5 Trắng thắng.

Bài 44. 1. X4-5 Tg5-6 2. X5-4 Tg6-5 3. X4-5 Tg5-6 4. X5-4 Tg6-5 Trắng phạm luật chiếu mãi bị xử thua.

Bài 45. 1. X2.3 Tg6.1 2. M2.3 Tg6.1 3. X2/2 Trắng thắng.

Bài 46. 1. Ps.4 T3.5 2. Ps.4 Trắng thắng.

Bài 47. 1. X8.3 Tg4.1 2. B7.1 M9/7 3. Tg5-4 S5.6 4. X8/1 Tg4/1 5. B7.1 Tg4-5 6. B7-6 S6.5 7. X8.1 S5/4 8. X8-6 Trắng thắng.

Bài 48. 1. Pt.3 T5/3 2. P7.9 Trắng thắng.

Bài 49. 1. P1.7 X7/7 2. X4.3 Trắng thắng.

Bài 50. 1. X2.5 T5/7 2. X2-3 S5/6 3. X3-4 Trắng thắng.

Bài 51. 1. M2.4 Tg5-4 2. X5-6 S5.4 3. X3-4 Trắng thắng.

Bài 52. 1. M1.2 S5/6 2. M2/3 S6.5 3. X4.1 Trắng thắng

Bài 53. 1. X1-4 Tg6.1 2. B3-4 Trắng thắng.

Bài 54. 1. X6.9 Tg5-4 2. X8.4 t5/3 3. X8-7 Tg4.1 4. M5.7 Tg4.1 5. X7/2 Tg4/1 6. X7-8 Tg4/1 7. X8.2 Trắng thắng.

Bài 55. 1.M3.2 P6/2 2. M2/4 Trắng thắng.

Bài 56. 1. X9.3 Tg4.1 2. X9/1 Tg4/1 3. M6.7 Tg4-5 4. X9.1 S5/4 5. X9-6 Trắng thắng.

Bài 57. 1. M9.8 Tg6-5 (1...Tg6.1 2. X3.2 Tg6.1 3. X3-5 Trắng thắng) 2. X7.3 X6/4 3. X3-4 Trắng thắng

Bài 58. 1. X5-3 Tg5-6 2. X3.2 S5/4 3. X3-6 Tg6-5 4.X6-8 T7.9 5. X8.1 T9/7 6. Tg5-6 T7.9 Trắng thắng.

Bài 59. 1. P5-9 Tg6-5 2. S5.4 tg5-6 3. P9.7 X2/8 4. P9/1 X2.1 5. P9.1 X2/1 6. P9/1 S5.6 7. B6.1 X2.4 8. B6.1 X8-5 9. Tg5-4 S6/5 10. B6-5 S4.5 11. X2.1 Trắng thắng.

Bài 60. 1. X2-4 Tg6-5 2. X4-8 Tg5-6 3. X8.5 Tg6.1 4. X8/6 P5/3 5. X8-5 P5.1 6. X5-4 S5.4 7. M4.6 Trắng thắng.

b. Lời giải phần chiến thuật trong Cờ Tướng.

Bài 61. Kế hoạch chơi ở thế cờ này của bên Đen sẽ là bình Pháo đối Xe, sau đó cả ba quân phối hợp tấn công bên Trắng.

1...P2-7

Nước đi P2-7 của Đen là nước đi rất bất ngờ và táo bạo khi thực hiện kế hoạch này.

2 P3.3

Trắng không có lựa chọn nào tốt hơn là phải chấp nhận bỏ Xe để cứu Tướng.

2...X2.2 3. T3/5 P7-9 4. M7/5 T3.5 5. M5/3 P9.1 6. P3/3 X8.1 7. X5-6 X8-3 Đen thắng (0-1).

Ván cờ trên minh họa là một thủ pháp tranh tiên rất hay. Xét về lực lượng ở thế cờ này, bên Trắng nhiều Tốt có vẻ mạnh hơn nhưng đó chưa phải là ưu thế khi mà các quân của Đen đều đứng ở vị trí đẹp. Chỉ cần một nước cờ tất cả ưu thế hơn Tốt của Trắng cũng trở thành vô nghĩa.

Bài 62. Kế hoạch chơi của Trắng sẽ là thí Xe, lập thế tấn công phá thành trì của bên Đen và Trắng đã thành công với kế hoạch của mình.

1. X8.6

Nước thí Xe lấy Pháo là một nước tranh tiên rất hay.

1...M4/2 2. B6-5 M7/5

Đen đi 2...M7/5 là nước đi tối ưu. Nếu 2...M7.5 thì 3. X3-5 S6.5 4. X5-8 (Trắng ưu thế).

3. S6.5

Trắng lên Sĩ củng cố trung lộ.

3...M2.4 4. B5.7 P9-5 5. X3-6 X6.2 6. X6/1 X8.1 7. M3.5 X6-4 8. X6.1 X8-4 9. M5.7 X4-5 10. P5.5 T3.5 11. Ms.6 X5.1 12. M6.7 X5/1 13. P9-5 (1-0)

Bài 63. Muốn thắng ở thế cờ này bên Đen phải chấp nhận bỏ Xe và đưa Tướng Trắng vào thế chiếu hết.

1...X4.2

Đen quyết định thí Xe để đưa Tướng Trắng vào tình thế bất lợi. Đen sử dụng dụng mạt Tướng của mình để chiếu hết bằng cặp pháo trùng.

2.Tg5.1 X4/1 Đen thắng . Ván cờ này minh họa sức mạnh của Tướng Đen. Hai quân pháo di chuyển, đưa Tướng Đen lên cao để có thể chiếu hết.

Bài 64. Thế cờ này Trắng sẽ thí hai Pháo và giành thắng lợi.

1...P8.7 2. M3/2 P7.3

Đen liên tiếp bỏ hai Pháo để tranh tiên. Sau đó dụ Mã Trắng ra khỏi vị trí phòng ngự và Tượng lui về cản Mã.

3. T1/3 Xt.5 4. Tg5.1 Xs.7 5. Tg5.1 Xs-4 6. S6.5 X6/1 7.
M2.3 M7.6

Hai Pháo là hai quân mạnh của cả bàn cờ. Vì vậy phải tính toán rất kỹ các nước tiếp theo mới dám thí quân lấy thế.

Bài 65. Bên Trắng sử dụng cuộc tấn công ở cả hai cánh vào thế trận của bên Đen.

1. P2.5

Bên Trắng P2.5 là bắt bên Đen phải chấp nhận mất Xe.

1...Tg4.1 2. M9/7 M1.2 3. P6/1 M2/3 4. P6/1

Trắng liên tiếp đi Pháo để tấn công Tượng Đen.

4...M3.2 5. S5.6 S5.4 6. X2-5

Nước đi của Trắng là 6. X2-5 là nước buộc Xe Đen phải chạy.

6...X1.1 7. S6/5 S4/5 8. X5-8 M2/3 9. M7.6 Trắng thắng.

Bài 66. Đen sử dụng ba lần thí quân và kế hoạch đã thành công.

1...P7-8

Đen tìm được nhược điểm của Trắng, cánh trái rất yếu. Do đó 1...P7-8, phế Mã lấy nước tấn công.

2. X8-3

Xe Trắng đã rơi vào tình thế nguy đất hiểm. Tuy bắt được

quân nhưng Trắng rút Xe không kịp.

2...P8.8. 3. T5/3 P2.7

Đen sử dụng Pháo tham gia tấn công.

4. X3-2 P8-6 5. Tg5-4

Trắng đi 5. Tg5-4 là nước đi đúng. Nếu chơi 5. S5/4 P2.1 6. M7/8 X4.1 7. Tg5.1 Xs.4 8. Tg5.1 Xt-5 9. Tg5-4 X5-6 10. Tg4-5 X6-7 (0-1).

5...P2.1 6. S5/6 Xt-3 7. M7.6 X3/3 8. X2-7 X3-4 9. X7.2 S5/4 10. P9-5 S6.5 11. Tg.1 Xt.3 12. Tg.1 Xt.1 (0-1).

Bài 67.

1...B5-6

Bình Tốt đuổi Xe. Nếu Xe Trắng ăn Tốt thì sẽ thua ngay vì Tướng Đen lộ mặt.

2. X4-5 M3/5 3. X3/3 B6.1 4. X5.2

Trắng đi 4. X5.2 là nước đi chuẩn xác. Nếu 4. X5-4 P3/1 5. S5/6 X8-5 6. S4.5 P3.1 Đen thắng.

4... X8-4 5. S5.6 Tg5-4 6. B7.1 B6.1 7. X5-4 Ván cờ biểu dương sức mạnh của Tốt khi được thời cơ.

7...P3-6 Đen thắng.

Bài 68. Thế cờ này Trắng thắng được nhờ đổi quân tránh giành tiên với Đen.

1...P7.5 2. P7-3 X8.6

Đổi quân để tiến Xe sát tốt vừa tranh tiên vừa lợi quân.

3. X5-3

Trắng đi 3. X5-3 là hợp lí. Nếu đi 3. B5.1 thì X2.6 4. B9.1 P3-9 5. P3-1 X8/3 (Đen ưu thế).

3...X2.4 4. S6.5 B5.1 5. X5-6 M3.5 6. X8-6 S6.1 7. P8-7

Nếu 7. B5.1 thì X2.6 8. B5.1 M7.6 9. X6-4 X2-5 (Đen ưu thế).

7...M5.7 8. Xt-3 M7/1 9. X6.3 M3-5 Đen từ từ tiến công và giành ưu thế.

10. Tg5-6 B5.1 11. T5/7 X2-8 12. P7-5 P5-1 13. X6.5 Xt-5 14. P5.2 X8-5

Ván cờ trên minh họa cho việc đổi quân và đã tạo ra được ưu thế. Sau đó từ từ vận chuyển quân để giành thắng lợi.

15. P5.3 Đen thắng.

Bài 69. Trắng chấp nhận bỏ quân tấn công và dành thắng lợi.

1. P5.4

Trắng thực hiện bỏ Mã tranh tiên.

1...X7-3 2. X8-6 M2.1 3. Xt-4

Trắng một lần nữa lại thực hiện bỏ Xe.

3...P6.2 4.M4.3 P6/3 5. P8.1 P3/1 6. X6.7

Trắng liên tục công phá bằng những nước cờ hay chính xác.

6...P3-4 7. X6.1 X1-4 8. P8-3 T7.9 9. P8-1 X3-8 10. M3/2 Trắng thắng.

Bài 70.

1...M8/6 2. X2-6 M6.4 3. Tg5-6 P6/4

Đen đã đi liên tục các nước Pháo, Mã rất linh hoạt, đẩy Trắng vào thế chống đỡ.

4. S6.5 P6-4 5. S5.6 P1-5 6. X3-6

Trắng đi X3-6 là đúng. Nếu 6.T5/3 M7/5 7. M9.7 (Đen ưu thế).

6...M4.2 7. Tg6/1 P5-4 8. S6/5 M2/3 9. M9.3 M3.4 10. M8/6 M4.2

11. Tg6.1 M2/3 12. Tg6/1 M3/4 13. M2.3 P4.4 Đen thắng.

Bài 71.

1. B3.1 P8/1

Đen đi 1...P8/1 là nước đột kích không chế không cho trung Pháo của Trắng hoạt động.

2. S5.4

Trắng đi 2. S5.4 là nước đi đúng. Nếu 2.P7/1 thì B5.1 3. P5-3 M7.5 Đen ưu thế.

2...B5.1

Quân Đen tự do hoạt động và đi 2...B5.1 là rất hay !

3. M5.7 P8/1 4. P7.4 P8-5 5. P5.2 X8.9 6. P7-3 P5-7 7. T3.5 X8/6 8. S4/5 X8-5 (Đen ưu thế).

Bài 72.

1...P3-1

Thế trận trung cuộc của hai bên là: Trung Pháo quá Hà xa đối bình phong Mã. Bên Bình phong Mã đột kích bằng nước đi 1...P3-1.

2. P8/5 P1/2

Nước 2...P1/2 là nước rất cao. Nếu đi 2...P1/7 vừa mất thế tấn công, vừa có nguy cơ thiệt quân.

3. X2/1 P8-5 4. M7.5 X7-5 5. X2.8 Tg5.1 6. X9-8 P1-7

6...P1-7 là nước hay làm cho Xe Trắng bị tê liệt phải về phòng thủ. Trắng rơi vào thế bị động.

7. X2/9 X5-8 8. X8.1 Tg5/1 9. S5/6 X8-4 10. S6.5 T5.7

Giương Tượng lộ Tướng, bên Đen càng mạnh thêm.

11. P9-6 Xs/2

Ván cờ tiêu biểu cho sự linh hoạt của Pháo đồng thời đẩy

đối phương vào thế phải lui về phòng ngự và giành chiến thắng.

Bài 73. Trắng sử dụng một Tốt công phá thành lũy của Đen.

1. B1-2

Đây là giai đoạn trung cuộc được xuất phát từ khai cuộc trên *Trung pháo* đối với *Tam bộ hổ*. Trắng đã lợi dụng quân Tốt không bị kiểm soát bình ngang để tấn công cung Tướng. Sau đó đột phá hàng phòng ngự của Đen.

1...B1-2

Nước đi 1...B1- sai lầm đã làm cho tự hạn chế tầm hoạt động của Xe.

2. Xt-8

Nước đi rất hay vừa khống chế Tướng, Xe. Sau đó buộc Đen phải phòng thủ.

2...S5/4 3. B2-3 M3/1 4. X8-4

Nước 4. X8-4 cũng là nước hay nhằm dồn lực lượng qua bên trái của Đen và quyết tâm dùng Tốt để vây hãm Tướng.

4...M1/3

Đen đi 4...M1/3 là chuẩn xác. Nếu 4...S6.5 5. B3-4 M3/4 6. P7.3 T5/3 7. X6-3 M4/6 8. X3.4 S5/6 9. X8-4 S4.5 10. P7-1 Trắng sẽ thắng.

5. B3.1 S4.5 6. B3-4 S5/6 7. X6-2 T5.7 8. X2.4 Tg5-4 9. X4.1 Tg5.1 10. X4-7 (Đen thua).

Ván cờ trên minh hoạ sức mạnh của Tốt, di chuyển quân là đánh lạc sự chú ý.

Bài 74. Trắng thực hiện đổi quân và tạo ra được ưu thế.

1...X8.6

Đây là diễn biến của khai cuộc của trận *Ngũ, cứu Pháo* đối với *bình phong Mã*. Đen phản công đột phá nhằm tiêu diệt Tốt, đe Mã. Nếu đi 1...X8.7 2. P4-2 P5/1 3. P2.5 (Trắng ưu thế).

2. X2.1 P5-8 3. X8.2 X2.4 4. P4/2 B5.1 5. P4-1 B5.1 6. B3.1 B7.1 7. Tg.3 P2-5 8. X8-5 P5/1 9. B7.1 T5.3

Bỏ Tượng bắt Tốt là nước đi rất hay. Nếu đi 9...M3.5 10. P1.5 (Trắng ưu thế).

10. P7.3 T3/5 11. P7-9 M3.4 12. Tg5-4 X2-6 13. X5-4 P8-6 14. X4-8 P6-2 15. X8-4 X6.4

Ván cờ trên minh hoạ: Dù một nước đi cũng phải thận trọng, đổi quân vẫn giữ được thế.

Bài 75. Trắng vận dụng chiến thuật khi quân Đen lui về đang có lợi thế sẽ tấn công và giành thắng lợi.

1. T7.1

Đây là tình huống thuộc khai cuộc *Ngũ, thất pháo đối*

Phản cung mã. Hai bên ở thế cân bằng. Trắng đi T7.1 là nước đe dọa nhưng cũng là nước đi chờ đợi.

1...T1/3 2. S5.6

Nước 2. S5.6 là nước vừa thủ, cũng là nước chờ đợi Đen sơ hở. Mã Đen thấy không tấn công được nên phải quay về. Đây là nước đi củng cố lực lượng bên trái. Như bức tường ngăn sự hoạt động của Mã.

2...M4/3 3. P5-2

Nước 3. P5-2 là nước hay!

3...M3.5 4. Pt-3 M9/7 5. B4.1

Nước đi 5. B4.1 là nước đi tấn công.

5...M7.9 6. B4.1 M5/7 7. P3/3 T5.7 8. B4.1 M9/7 9. B4-3 (1-0).

Bài 76. Vận Pháo sát Tượng ba quân tham chiến.

1. P3.7

Trước nước đi này thế trận của hai bên ngang ngửa. Trắng đã thực hiện chiến thuật chuyển quân tranh tiên. Nước 1. P3.7 đánh gãy Tượng Đen.

1...T5/1 2. M6.5

Nước M6.5 của Trắng là nước đi hay nhằm đánh phá trung lộ buộc Đen phải phòng thủ. Nếu đi 2. X3-7 thì Đen sẽ P8-5 và Đen ưu thế.

2...S4.5 3. M3.4 X8.1 4. M4/2 M3/4 5. P5-2 X8-9 6. M2.3 X9/1 7. M3/2 X9.1 8. M2/3 X9-8 9. P2-5 X2.4 10. M3/5 P3-4 11. M5.4 P4/5 12. M4.5

Trắng liên tục thực hiện các nước Mã đi rất linh hoạt cùng phối hợp với Pháo, Xe tấn công liên tục vào trận địa của Đen.

12...M4.2 13. M5/6 Tg5-4 14. X3-7 P4-5 15. X7.2 Tg4.1 16. M6.4 (1-0).

Ván cờ minh họa những nước đi, vận chuyển lão luyện, sắc bén của Trắng, và sử dụng thủ pháp Phá Tượng và Xe, Mã, Pháo phối hợp để tấn công.

Bài 77: Bên Đen thực hiện kế hoạch chia rẽ quân Trắng phối hợp với nhau.

1...B2-3(1)

Theo thế cờ, Trắng chỉ cần vận chuyển Xe sang phải là Đen có nguy cơ bị chiếu hết.

2. T3.5

Trắng đi 2. T3.5 là hợp lí. Nếu đi 2. X5-1 B3.1 3. Tg6-5 P6-5 4. S5.4 M6.4 5. Tg5.1 X2.2 6. Tg5.1 M4/5 Đen thắng.

2...B3-4 3. Tg6-5

Trắng đi 3. Tg6-5 là chuẩn xác. Nếu 3. Tg5.1 X4.1 thì Đen sẽ thắng.

3...X2.3 4. X5-7 M6/4

4...M6/4 là nước hay, nhằm chia cách hai Xe Trắng không cho liên lạc với nhau.

5. B7-6 M4.5 6. X3/7 M5.3 7. S5/6 X2-3 8. S4.5 P6-5 Trắng thắng.

Ván cờ trên Đen đã huy động tất cả lực lượng kể cả Tượng để có thể vây hãm các quân của Trắng. Từ đó chuyển quân khéo léo và đã thắng.

Bài 78. Đen đã đơn giản hoá thế trận nhằm đạt được hơn lợi quân và thắng.

1...X8.2 2. B3.1 M7/8

Mã Trắng với thế ngoạ tào, chiếu tướng. Buộc Đen phải đi X8.2 nhằm ngăn Mã, nhưng nước đi M7/8 là thực hiện thế đổi quân sinh thế.

3. M1.2 P8/6

Nước đổi quân này rất hay với ý đồ là đưa Pháo sang cánh phải của Trắng.

4. X2-3

Nước đi 4. X2-3 của Trắng là chính xác. Nếu đi 3. X2.7 thì Đen sẽ P4-8 4. P1-3 Pt.7 (Đen ưu thế).

4...P8-7 5. B3-4 T5.7 6. X3.5 P4-7 7. B4.1 P7.4 8. X6-3 T3.5 Đen tiến hành đổi quân vừa tạo ra lợi quân đồng thời

vừa lợi thế. Đen thắng.

Bài 79. Bên Đen vận dụng chiến thuật đổi quân nhằm đạt lợi Tốt, và tạo ra thế trận mạnh mẽ.

1. X2.1

Trắng tìm cách khống chế Đen, kèm Pháo hoặc muốn lấy Pháo đánh Tốt đầu hoặc có thể tấn Pháo biên để tấn công.

1...P2-1

Trắng bình Pháo đổi Xe để giảm bớt áp lực.

2. X8.2 X2.1 3. M7.9 X2.1 4. P5.4 M3.5 5. X2-5 X2-1 6. X5-3 P7-6 7. X3-8 X1-2 8. X8.1 P6-2 9. P9.4 Trắng tiếp tục đổi quân để lợi Tốt, Trắng ưu thế hoàn toàn.

Bài 80. Trắng thực hiện chiến thuật đổi quân, tạo ra ưu thế và giành thắng lợi.

1. P5-2 M7/9 2. X2/6

Trắng lại tiếp tục đổi quân vừa lợi quân, vừa lợi thế. Sau đó đem Pháo tấn công đánh ngang sườn bên Đen.

2...X4/3 3. P2.7 M9.7 4. M4.3

Trắng một lần nữa lại tiếp tục đổi quân để giảm bớt sức tiến công của Đen. Đen không còn quân để phản kích. Khó có thể lật ngược tình thế.

4...P2-7 5. P3.2 M1.3 6. S6.5 M3/5 7. X4/2 T5.7 8. X4-5 P8.2 9. X5.3 Trắng thắng.

Ván cờ trên minh hoạ: Khi đã đổi quân thắng quân, lợi nước phải tiếp tục đổi quân tiếp nhằm bẻ gãy ý đồ phản kích và tiêu diệt khả năng tiến công của đối phương.

Bài 81.

1. M5.7

Theo thế cờ, Đen nhiều Tốt hơn. Nếu thế trận căng thẳng kéo dài Đen sẽ giành ưu thế. Buộc Trắng phải thực hiện các nước đi quân chính xác để thắng nhanh. Nước đi M5.7 là nước hay, ăn Tượng để tấn công.

1...X8-6

Nước đi 1...X8-6 là chính xác. Nếu Đen đi 1...B3.1 thì Trắng sẽ trả lời 2. P5-7 Đen không thể chống đỡ.

2. M7.5 X6.1 3. M5.4 P7-8 4. P5-7 Tg5-6 5. M4.2

Nước đi rất hay nhằm thực hiện chiến thuật lấy một đổi hai.

5...M7/8 6. P7.7 Tg6.1 7. P7-2 Trắng thắng.

Ván cờ trên minh hoạ những nước cờ buộc Đen phải chống đỡ một cách máy móc và thua cờ.

Bài 82.

1...B7.1

Theo thế cờ: Trắng tuy còn hai Xe có vẻ mạnh nhưng khuyết Tượng. Các quân không liên lạc với nhau và sức

mạnh của các quân bị phân tán. Lợi dụng điểm yếu đó, Đen đã mở đợt tấn công. Nước 1...B7.1 là nước đi hay buộc Xe Trắng rời bỏ yếu lộ phòng thủ.

2. X2-3 X3-8 3. Tg5-4 X8-6 4. Tg4-5 X6.3 5. X3/2 X6-7 6. Tg5-4 M3.5 7. X7.8 S5/4 8. X7/7 T5/3 9. Tg4.1 P5-2 10. X7,7 Tg5.1 11. X7/2

Trắng hết khả năng tấn công.

11...Tg5.1 12. X7/2 M5/7 13. X7-5 Tg5-4 Đen thắng.

Đen phối hợp tam đẳng: Xe, Pháo, Mã vây Tượng Trắng. Ván cờ này minh họa tầm quan trọng của các yếu huyết lộ, con đường huyết mạch để tấn công và phòng thủ.

Bài 83.

1. M1.3

Nhìn thế trận, Đen rất mạnh. Nhưng nếu đổi được Xe, Mã sẽ rời cứu cung thì Trắng sẽ mất thế tấn công. Do đó Trắng phải lợi dụng điểm yếu này để tiến công. Nước lên Mã rất thần tốc, đúng lúc và chuẩn xác.

1...T5.7

Đen lên Tượng để phòng thủ là hợp lí. Nếu Đen đi 1...X4/4 thì Trắng sẽ trả lời 2. M3.4 (1-0).

2. M3.4 X4-6 3. P2-1 P8/2 4. P1.3 M7/9 5. M4.2

Nhảy Mã bỏ Xe là nước hay!

5...X6/4 6. P1-5 M5.4 7. X6-4 M2.4 8. X4-2 M4/5 9. M2.4 M5/6 10. M4/6 Trắng thắng.

Ván cờ trên minh họa: Với sự lúng túng của Đen do muốn giải vây cung Tướng. Trắng lợi dụng điều đó tấn công liên tục buộc Đen phải chống đỡ. Và Đen đã phải trả mọi giá để bảo vệ Tướng, Trắng đã thắng.

Bài 84. Bên Trắng đã thí Xe nhằm tạo ra thế trận hai Pháo hãm Tướng.

1. X3.1 P2-8 2. X2.3 B7-8 3. X3-4

Trắng dùng Xe để đổi Pháo. Nếu chạy Xe sẽ mất thế và mất quân.

3...B8-7 4. P5.4

Trắng đã đạt được thế Pháo trống, buộc Đen phải trở về thế phòng thủ.

4...B7.1 5. P5/2 P8.5 6. T7.5 Tg5.1 7.B7.1 X2.6 8. X4-5 Tg5-6 9. M7.6

Trắng mở thế công liên tục, Đen chỉ lo chống đỡ bỏ luôn Mã 3 lên quân ào ạt.

9...S6.5 10. M6.5 T3.5 11. P5-4 X8.3 12. M5.3 X8-7 13. P6.6 S5.4 14. X5-4 Trắng thắng.

Bài 85. Trắng đã đánh giá tình huống và đưa Pháo xuống đáy làm cho Tướng Đen phải chống đỡ vất vả.

1. B9.1

Thế cờ cho thấy hai bên đang ở tình thế giằng co. Nhưng Trắng đi 1. B9.1 đã thay đổi cục diện trận đấu. Tốt tiến để khai thông cho Pháo.

1...B1.1 2. P6-9

Hai quân Pháo ở tình huống này thì Đen khó có thể chống đỡ.

2...B1-2 3. P8-9

Từ nước này trở đi Xe Trắng có thể thoải mái bắt quân của Đen.

3...S5/4 Đen xin thua.

Bài 86.

1. B5.1

Trắng bỏ Mã tiến Tốt thực hiện chiến thuật tấn công trung lộ.

1...B7.1 2. B5-6 B7-6 3. B6-7 B6-5 4. P9-5 X8-4 5. S6.5

Trắng đi lên Sĩ là nước đi hợp lí, nước cờ rất kinh nghiệm.

5...T7.5 6. X5.3 M7.6 7. X5-2 Tg5-4 8. B7.1 P2/2 9. X2-7 X2.3 10. X7-9 X2/3 11. X9.1 P3-5 12. M7.5 M6.5 13. P5-2 Trắng thắng.

Ván cờ này minh họa chiến thuật tập trung lực lượng tấn công vào trung lộ và thấy được rõ sự nguy hiểm của Tốt khi

qua Hà.

Bài 87. Trắng thực hiện kế hoạch chặn Tượng và giành thắng lợi.

1. P1.6

Nước Pháo đi rất kinh nghiệm nhằm ép chân Tượng, để tấn công vào sườn của Đen, buộc Xe Đen phải thí quân. Xe Trắng linh hoạt cơ động còn Xe Đen gần như bất động tự phong toả mình.

1...X3.3 2. X7.2 M5.7 3. P6-8 S4.5 4. P8.1 S5.4 5. B3.1 M7.8 6. P8/3 B5.1 7. B5.1

Trắng dụ Tốt ra khỏi vị trí đưa Pháo tấn công trung lộ.

7...P2.3 8. X7/2 M8.7 9. P8-5 Tg5-4 10. M3.5 X3-2 11. M5.6 B3.1 12. X7.4

Xe Trắng tiếp tục công kích.

12...S5/4 13. X7/5 M7.9 14. X7-6 (Đen thua thế).

Ván cờ minh hoạ chiến thuật: Quân pháo linh hoạt, cơ động luôn tìm cách cản Tượng hoặc lợi dụng Tượng làm ngòi để tấn công. Quan trọng hơn là phải thông Xe, là sức mạnh. Tam đẳng tấn công: Xe, Mã, Pháo phối hợp thì dễ dàng thành công. Đen quân phân tán, rời rạc không thể chống đỡ được, cũng không thể phản công được.

Bài 88. Trắng lợi dụng hai Tượng của Đen hy sinh nên sử dụng song Mã tung hoành tấn công Đen.

1. B3.1

Nước đi 1. B3.1 của Trắng là nước đi hay buộc Pháo Đen phải nhảy ra khỏi vị trí đẹp.

1...P8-4

Nếu không đi 1...P8-4 mà Đen đi 1...B7.1 thì Trắng sẽ
2. M5.3 P8-7 3. T3.1 M7/9.

2. M5.6 B5.1 3. P5.5 Tg5-6 4. X3/1 P2.1 5. X3-5 T3/5 6.
M6.5

Trắng thực hiện chiến thuật đổi quân phá Tượng, mở thêm đường tiến công.

6...P2-3 7. B3.1 Tg6-5 8. B3.1 M7/8 9. P7-3 X7-6 10.
M5.3 M8.6 11.M7.5

Trắng thực hiện chiến thuật bẻ gãy Sĩ, rất hay.

11...M4.5 12. X5.1 Trắng thắng.

Bài 89. Khi Tượng đã mất Sĩ, thì rất sợ song Xe.

1...P4.7

Trắng vận dụng chiến thuật bỏ Pháo đánh Sĩ và phối hợp
2 Xe tấn công Tượng Trắng.

2. X9.1

Trắng tìm cách đổi Xe để bớt nguy hiểm, nhưng không
kịp.

2...X3.8 3. B1-2 X9-8 4. B2-3 P4-6 5. X1-7 X3-4 6. X7-6 P6-3 7. T5/3 X8.3 Đen thắng.

Bài 90.

1. P4.1

Bỏ Pháo sát Sĩ mở đầu cuộc tấn công.

1...X6/1 2. X2-6

Nước đi rất hay, nhằm tấn công vào điểm yếu của Đen.

2...X6.1 3. Tg5-6 X6-3 4. X6.3 Tg5.1 5. X6-2

Trắng tìm cách tấn công để bắt Xe Đen.

5...X7-6 6. X2/4

Trắng phá hết đôi Sĩ, hai Xe phối hợp tấn công. Đen đây bốn quân Xe đối chọi nhau, một bên liều chết bảo vệ Tướng, một bên quyết bắt được Tướng.

6...X6/5 7. X2/5 Tg5/1 8. Tg6-5 M9/8 9. X2.2 X6-8 10. X2.3 X3-8 11. B7.1 B3.1 12. T5.7 Trắng ưu thế.

Nước đi tiếp theo Mã tiến lên hỗ trợ cho Xe sẽ chắc chắn thắng.

3. Lời giải chương 4: Bài tập tàn cuộc

Bài 91.

1. B5.1 S6.5 2. Tg6-5 S5/6 3. B5-6 Tg5-4 4. Tg5-6 S6.5 5. B6.1 Tg4-5 6. Tg6-5 S5/4 7. Tg5-4 S4.5 8. T5.7 S5/4 9.

Tg4.1S4.5 10. Tg4-5 Tg5-6 11. B6-5 Trắng thắng.

Bài 92.

1. B7.1 Tg4/1 2. Tg5.1 S5.4 3. B4.1 S4/5 4. B4-5 Tg4-5
5. B5.1 S6.5 6. B7-6 Tg5-6 7. B6-5 Trắng thắng.

Bài 93.

1. B8-7 Tg4-5 2. B6-5 T5/7 3. Tg5-6 T7.5 4. B7-6 Tg5-6
5. Tg6-5 T5.3 6. B5-4 T3/5 7. Tg5-4 T5.3 8. B4.1 Tg6/1 9.
B4.1 Tg6-5 10. B4-5 Trắng thắng.

Bài 94.

1. B4.1 T5.7 2. B5-6 Tg5-4 3. Tg5-6 B5-4 4. Tg6.1 B4-5
5. B6.1 Tg4-5 6. B6.1 Tg5/1 7. B4.1 B5.1 8. B6-5 Trắng
thắng.

Bài 95.

1. B5.1 S5/6 2. B5-6 S6.5 3. B7-6 Tg4-5 4. B6-5 S5/4 5.
B5-4 Tg5-6 6. B6.1B5.1 7. B6-7 Tg6-5 8. B4.1 B5.1 9. Tg5-
6 B5-6 10. B7-6 Trắng thắng.

Bài 96.

1. B5-4 S4.5 2. B4-3 S5.4 3. B3.1 Tg5-6 4. B3-4 T5.7 5.
Tg5-4 T7/5 6. B4.1 Tg6-5 7. B4.1 Trắng thắng.

Bài 97.

1. Tg4-5 Tg5-6 2. B7-6 M5.6 3. Tg5-4 M6.4 4. Tg4/1
M4/6 5. B4-5 Tg6.1 6. B6-5 Trắng thắng.

Bài 98.

1. B5.1 P1/6 2. B5.1 P1-5 3. Tg5.1 Tg5-4 4. B5-6 P5-4 5. B6-7 P4-5 6. B4.1 P5.1 7. B7.1 P5/1 8. Tg5-4 P5-9 9. B4-5 P9.1 10. B7-6 Tg4/1 11. B5.1 P9-8 12. Tg4-5 P8-9 13. B5.1 Trắng thắng.

Bài 99.

1. B5-4 S4.5 2. B4-3 S5.4 3. B3.1 Tg5-6 4. B3-4 T5.7 5. Tg5-4 T7/5 6. B4.1 Tg6-5 7. B4.1 Trắng thắng.

Bài 100.

1. B7.1 Tg4-5 2. B3-4 P4-6 3. Tg4-5 P6-5 4. B6.1 P5-9 5. B6.1 Tg5/1 6. B4.1 P9.1 7. Tg5-4 P9-4 8. B7-6 T3/1 9. B4.1 Trắng thắng.

Bài 101.

1. B7.1 P4/1 2. B5.1 P4-5 3. B7-6 S5.4 4. B3.1 Tg6/1 5. B3-4 P5-1 6. B5-6 Tg6-5 7. B6.1 P1.1 8. B4-5 Tg5-6 9. B5-4 P1-2 10. T5/7 Trắng thắng.

Bài 102.

1. B3.1 Tg6/1 2. B3.1 Tg6-5 3. B5-6 M4.5 4. Bt-5 Tg5.1 5. Tg5.1 Tg5/1 6. B6.1 Tg5-6 7. B6-5 M5/4 8. B3.1 Trắng thắng.

Bài 103.

1. M3.4 Tg4.1 2. M4/5 Tg4.1 3. M5.3 S5.6 4. M3/4 S6/5

5. M4.6 S5/6 6. M6.8 S6.5 7. M8.7 Tg4/1 8. M7/5 Trắng
thắng.

Bài 104.

1. Tg4-5 T1.3 2. M2.4 Tg4.1 3. M4/6 Tg4/1 4. M6.7
Trắng thắng.

Bài 105.

1. M1/3 B3.1 2. M3/5 Tg4-5 3. Tg5-4 Tg5.1 4. Tg4.1
Tg5-4 5. M5.7 Tg4-5 6. M7/9 Tg5/1 7. Tg4.1 Tg5.1 8. M9.8
B3.1 9. M8/6 Tg5-4 10. M6/7 Trắng thắng.

Bài 106.

1. M4.6 T7.9 2. M6.5 Tg4.1 3. M5.7 Tg4-5 4. Tg5-6 T5.3
5. M7/5 T3/5 6. M5.3 T9/7 7. M3/1 T7.9 8. M1.2 Tg5/1 9.
M2/4 Tg5-6 10. Tg6-5 Tg6.1 11. Tg5.1 Tg6/1 12. M4.6 T9/7
13. Tg5/1 T7.9 14. M6/5 Tg6-5 15. M5.3 T9/7 16. B3.1
Trắng thắng.

Bài 107.

1. B6-5 Tg5-4 2. M5.7 S5/6 3. M7.8 T3.1 4. B5-6 S6.5 5.
B6-7 S5/6 6. B7-8 S6.5 7. B8-9 Trắng thắng.

Bài 108.

1. Tg4-5 P6-5 2. M3.4 Tg5-4 3. Tg5-4 Tg4.1 4. Tg4.1 P5-
4 5. Tg4-5 Tg4/1 6. M4.2 T7.9 7. B5.1 P4-5 8. Tg5-4 P5-
6 9. Tg4.1 P6-4 10. M2/4 T9/7 11. B5.1 Trắng thắng.

Bài 109.

1. M8.9 T5/3 2. M9/7 Tg5-4 3. M2/3 S5/6 4. M3/5 S4/5
5. M5.7 T3.5 6. Ms.8 Tg4.1 7. M7/6 S5.4 8. M6.8 Tg4-5 9.
Ms/7 Tg5-6 10. M8.6 Tg6-5 11. M6/5 Trắng thắg.

Bài 110.

1. Tg4-5 Tg5-6 2. M1.3 Tg6.1 3. Tg5-4 S5.4 4. M7.5 S4/5
5. Tg4.1 S5/6 6. M3.2 Tg6-5 7. M5.4 Trắng thắg.

Bài 111.

1. T5/3 P4-1 2. M4.2 P1-2 3. Mt.4 Tg5-6 4. M2.3 Tg6.1
5. M4.6 P2-1 6. M6/5 Tg6.1 7. M5/4 P1-2 8. M4.3 P2-1 9.
Mt.2 P1-2 10. M3.5 P2/1 11. M2/1 P2.2 12. M1/3 P2/1 13.
M5/4 Trắng thắg.

Bài 112.

1. Tg5-6 Tg5-6 2. S5.4 Tg6-5 3. P6-4 Tg5-6 4. Tg6-5
Tg6-5 5. P4.7 Trắng thắg.

Bài 113.

1. Tg4-5 M7.5 2. P1/6 M5.3 3. P1-7 Tg4.1 4. P7.1 M3/2
5. P7-6 Trắng thắg.

Bài 114.

1. P2-8 Tg4-5 2. B5-6 T3.1 3. B6.1 T1.3 4. P8.2 Tg5/1 5.
P8-6 Tg5.1 6. Tg4.1 Tg5/1 7. B6.1 T3/1 8. P6-8 T1/3 9. P8.2
Trắg thắg.

Bài 115.

1. P8-5 T3.1 2. B6-7 T1/3 3. B7-8 T3.1 4. B8-9 T1/3
5. Tg5.1 Tg6.1 6. Tg5-4 T3.5 7. P5-4 T5/3 8. P4.7 Trắng
thắng.

Bài 116.

1. P9-5 S6.5 2. P5-8 S5.4 3. P8.1 Tg5.1 4. Tg5-6 Tg5-6 5.
B5-4 Tg6-5 6. B4-3 Tg5/1 7. B3-2 Tg5.1 8. P8.3 Tg5-6 9.
Tg6-5 Tg6/1 10. P8-1 S4.5 11. B2.1 B9.1 12. B2-1 Trắng
thắng.

Bài 117.

1. T5.3 T7/9 2. B5-4 Tg5-6 3. Tg4-5 T9.7 4. P5-3 T7.9 5.
P3-4 Tg6-5 6. B4.1 T9/7 7. P4.5 T7.9 8. B4.1 T9/7 9. P4-
9 T7/5 10. P9-5 T7.9 11. Tg5-4 Trắng thắng.

Bài 118.

1. P1-5 M7/6 2. Tg5/1 Tg4-5 3. Tg5-4 Tg5-6 4. S4/5 Tg6-
5 5. S5/6 Tg5-4 6. P5.6 M6.5 7. S6/5 M5/4 8. P5/4 Tg4.1 9.
P5-6 Tg4/1 10. Ps.5 Trắng thắng.

Bài 119.

1. M7/5 T7/9 2. P9-4 Tg6-5 3. P4-5 T9/7 4. Tg5-4 Tg5-4
5. M5.7 S5/6 6. M7.8 Tg4.1 7. P5-6 Tg4-5 8. M8/6 T7.9 9.
Tg4.1 T9/7 10. P6/6 T7.9 11. P6-4 Tg5-4 12. M6.8 T9.7 13.
P4.9 Trắng thắng.

Bài 120.

1. M2.4 P1/1
2. S5.4 T5/3
3. M4.6 Tg5-4
4. Tg6-5 P1-3
5. P5-6 P3-4
6. M6.8 P4-3
7. M8/7 Trắng thắng.

Bài 121.

1. X2.9 Tg4.1
2. X2-1 Tg4.1
3. S5/4 Tg4/1
4. Tg5.1 Tg4.1
5. X1-8 Tg4/1
6. X8/3 Tg4/1
7. X8-6 Tg4-5
8. X6.1 Tg5-6
9. X6-8 Tg6.1
10. X8.2 S5.4
11. Tg5-4 S4/5

12. X8-2 S5.4
13. X2/2 S4/5
14. X2.1 Tg6/1
15. X2-5 Trắng thắng.

Bài 122.

1. X8.5 T3/1
2. X8-4 Tg4/1
3. X4-6 Tg4-5
4. X6.2 Tg5-6
5. X6-7 Tg6.1
6. X7/1 Tg6/1
7. X7-2 S5.4
8. Tg5-4 Tg6-5
9. X2.3 Tg5.1
10. X2/2 Trắng thắng.

Bài 123.

1. X2-6 B3-4
2. Tg5.1 Tg5-6
3. X6-4 Tg6-5
4. Tg5-4 B4-3
5. X4-2 B3-4
6. X2.3 S5/6
7. X2-4 Tg5.1
8. X4-6 B4-3
9. X6/3 B3-4
10. X6-5 Tg5-4
11. Tg4-5 Tg4/1
12. X5-6 Tg4-5
13. X6/3 Trắng thắng.

Bài 124.

1. X9-5 X4/2
2. P4/4 B9-8
3. X5.6 Tg4.1
4. P4-8 B8-7
5. P8.6 B7-6
6. P8-6 X4-2
7. X5/5 B6-5
8. X5/1 Trắng thắng.

Bài 125.

1. P9-5 Tg5-6 2. X2-4 Tg6-5 3. Tg5-4 X9/3 4. B6.1 X9-8 5. B6.1 X8-9 6. P5/2 T3.1 7. S6.5 T1.3 8. P5-8 T3/1 9. P8.9 T1/3 10. X4.4 X9-6 11. B6-5 Trắng thắg.

Bài 126.

1. X8.5 X4/4 2. X8/2 T5/7 3. X8-3 T7/9 4. X4.2 X4.3 5. X4-2 X4-6 6. Tg4-5 X6-5 7. Tg5-4 S5/4 8. X3-4 S4.5 9. X4-1 Trắng thắg.

Việt Nam Kỳ Đạo . Vn
Edu by: Công Trí
TEL: 0904 010 535

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đàm Quốc Chính - *Giáo trình giảng dạy môn học Cờ Vua* - NXB TDTT, 1999.
2. Trương Cường - *Tinh hoa chiến thuật thực dụng Cờ Tướng* - NXB TDTT, 2003.
3. Lý Kim Tường, Hoàng Minh, Trọng Nhân, Hồng Phúc - *Cờ Tướng khai cuộc hiện đại* - NXB Đồng Nai, 2001.
4. Phạm Tấn Hòa, Trần Tấn Mỹ, Lê Thiên Vị, Quách Anh Tú - *Thế trận Thuận Pháo cổ điển và hiện đại* - NXB Đồng Nai, 1998.
5. Hoàng Đình Hồng - *Nước đi lợi hại của Tốt và Tướng* - NXB Tổng hợp Đồng Tháp, 1997.
6. Hoàng Đình Hồng - *Tượng Kỳ hậu vệ* - NXB Đồng Nai, 2001.
7. Hoàng Đình Hồng - *Chiến thuật tấn công và phòng thủ của các danh kỳ đương đại* - NXB Đồng Nai, 2000.
8. Dịch Kỳ - *Những nước đi khéo léo* - NXB Đà Nẵng, 2001.
9. Đỗ Cảnh Minh - *Cờ tàn thực dụng* - NXB TDTT, 2004.
10. Hoàng Minh, Lý Kim Tường - *Cẩm nang Cờ Tướng Tàn Cuộc* - NXB Đồng Nai, 1998.

11. Liên đoàn Cờ Việt Nam - *Tạp chí Người Chơi Cờ số 1-12, 2000, 2001, 2002.*
12. Liên Đoàn Cờ Việt Nam - *Phụ bản tạp chí Người Chơi Cờ - 2003.*
13. Trọng Nhân - *Cờ Tướng những đòn phối hợp công sát* - NXB Đồng Nai, 1998.
14. Đỗ Lương Nhất - *Thích tình nhĩa thú* - NXB TĐTT, 2000.
15. Đông A Sáng - *Phép tiến công - Tinh hoa chiến thuật Tượng kỳ* - NXB Mũi Cà Mau, 2000.
16. Công Sĩ - *Khai Cuộc Diêu Thủ* - NXB Mũi Cà Mau, 2000.
17. Công Sĩ - *Pháo Mã Tốt - Chiến pháp tinh hoa* - NXB Mũi Cà Mau, 2001.
18. Công Sĩ - *Tàn cuộc Diêu Thủ* - NXB Mũi Cà Mau, 2001.
19. Công Sĩ - *Tượng kỳ chiến thuật đại toàn* - NXB Mũi Cà Mau, 2001.
20. Công Sĩ - *Tượng kỳ xảo thắng* - NXB Mũi Cà Mau, 2001.
21. Lê Thiên Vị, Quách Anh Tú - *Cờ Tướng nhập môn* - Liên đoàn Cờ TP Hồ Chí Minh, 1995.
22. Lê Thiên Vị - *Bí quyết thí quân thủ thắng* - NXB Tổng hợp Đồng Tháp, 1997.
23. Chữ Thạch, Tô Hải Đế - *Khái niệm về chiến thuật trung cuộc* - NXB TĐTT, 2003.
24. *Luật Cờ Tướng* - NXB TĐTT, 2002.



Viet Nam Ky Dao

Thông Tin Ebook

Edit by : Công Trí

FB : fb.com/congtri0904010535

Email : TrinhCongTri@Gmail.com

Tel : 0904 010 535

‘Viet Nam Ky Dao.VN

Ebookb Được Xuất Bản Tại Website

Viet Nam Ky Dao .VN

Vui Lòng Ghi Rõ Nguồn Khi Copy .

‘Vui Lòng Giữ Lại trang Này

Mục lục

	<i>Trang</i>
Lời nói đầu	3
CHƯƠNG 1. TRI THỨC CƠ BẢN TRONG CỜ TƯỚNG	5
I. Nguồn gốc và lịch sử môn Cờ Tướng	5
1. Nguồn gốc ra đời của môn Cờ Tướng.	5
2. Lịch sử phát triển môn Cờ Tướng ở Trung Quốc.	6
3. Sự phát triển phong trào Cờ Tướng trên Thế giới.	11
4. Sự phát triển Cờ Tướng ở Việt Nam.	13
II. Bàn cờ, quân cờ và luật thi đấu	19
1. Bàn cờ.	19
2. Quân cờ.	21
3. Kết thúc ván cờ.	28
4. Các điều luật cơ bản trong thi đấu Cờ Tướng.	33

5. Luật chạm quân.	44
6. Cách ghi biên bản.	48
III. Những thủ pháp, thuật ngữ thông dụng trong Cờ Tướng.	52
1. Những thủ pháp cơ bản trong Cờ Tướng.	52
2. Các thuật ngữ cơ bản trong Cờ Tướng.	62
IV. Đặc điểm, cách sử dụng và giá trị tương đối của các quân.	68
1. Đặc điểm, cách sử dụng các quân.	68
2. Giá trị tương đối của các quân.	79
3. Bài tập	81
CHƯƠNG 2. GIAI ĐOẠN KHAI CUỘC.	87
I. Các nguyên tắc trong khai cuộc.	87
II. Phân loại khai cuộc.	87
1. Hệ thống khai cuộc đối công.	88
2. Hệ thống khai cuộc nửa đối công.	88
3. Hệ thống khai cuộc phòng thủ.	89
III. Một số khai cuộc cơ bản.	90
1. Hệ thống khai cuộc đối công.	90
2. Hệ thống khai cuộc nửa đối công.	104

3. Hệ thống khai cuộc phòng thủ.	113
VI. Phương pháp nghiên cứu khai cuộc.	120
CHƯƠNG 3. GIAI ĐOẠN TRUNG CUỘC.	122
I. Các loại hình chiến thuật.	122
1. Phối hợp quân.	123
2 Bài tập Phối hợp quân.	132
3. Chiến thuật phong tỏa.	142
4. Chiến thuật trói quân.	157
5. Chiến thuật vây hãm.	168
6. Chiến thuật đổi quân.	174
7. Chiến thuật chuyển quân.	181
8. Tranh tiên (giành ưu thế).	203
9. Tấn công cánh.	205
10. Tấn công trung lộ.	207
11. Chặn Tượng.	208
12. Đột nhập điểm yếu.	210
13. Tốt quý thần tốc (Tốt phải tiến nhanh).	212
14. Tập trung lực lượng.	214
15. Chiến thuật thí quân (Đòn phối hợp).	216
16. Bài tập chiến thuật.	247
	413

II. Phân tích đánh giá lập kế hoạch trong Cờ Tướng.	255
1. Vai trò của việc phân tích - đánh giá và lập kế hoạch trong Cờ Tướng.	255
2. Phân tích - đánh giá thế trận.	256
III. Phương pháp tính toán trong Cờ Tướng.	272
1. Khái niệm, nguyên tắc tính toán trong Cờ Tướng.	272
2. Các dạng thức tính toán.	273
CHƯƠNG 4. GIAI ĐOẠN TÀN CUỘC.	277
I. Đặc tính của Tàn cuộc.	277
II. Các nguyên tắc trong Tàn cuộc.	279
III. Phân loại tàn cuộc.	280
IV. Các kỹ thuật cơ bản trong cờ tàn.	281
1. Có Pháo phải giữ Sĩ.	281
2. Cờ tàn Pháo hoàn (Pháo về nhà lấy Sĩ, Tượng hoặc Tướng làm ngòi để tấn công).	283
3. Xe chiếm trung lộ.	286
4. Khuyết Sĩ kỵ Xe.	288
5. Tướng cũng trở thành lực lượng tấn công.	290
V. Các dạng thức tàn cuộc.	292
1. Cờ tàn Tốt.	292

2. Cờ tàn Pháo.	304
3. Cờ Tàn Mã.	322
4. Cờ tàn Mã Pháo.	339
5. Cờ tàn Xe.	344

VI. Phương pháp nghiên cứu tàn cuộc. 361

1. Quá trình bổ sung kiến thức tàn cuộc.	361
2. Hoàn thiện kỹ năng thực hành tàn cuộc.	366
3. Bài tập tàn cuộc.	367

Giải đáp Bài tập. 377

Tài liệu tham khảo. 309

Việt Nam Kỹ Đạo .vn
 Bộ: Công Trí
 TEL: 0904 010 535