



CHƠI



TRÒ ĐÓNG

NHƯ THẾ NÀO ?



QUYỂN 2
CÁC CHIẾN THUẬT CƠ BẢN
CÁCH CHƠI TÀN CỤC
PHÂN TÍCH TÌNH THẾ

CHƯƠNG IV

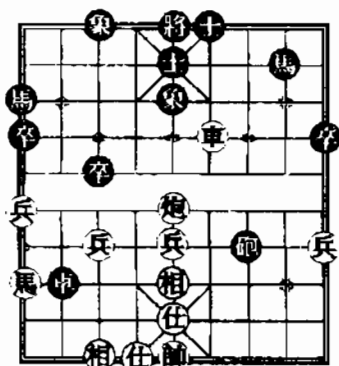
CÁC CHIẾN THUẬT CƠ BẢN

Trong cờ Tướng phần chiến thuật là hết sức quan trọng. Đó là một đòn đánh cụ thể nhằm vào một mục đích cụ thể như : nhằm bắt quân, nhằm chiếu Tướng, nhằm giải vây, nhằm đặt bẫy. Từ chiến thuật này chuyển sang chiến thuật khác rất mau lẹ, từ đòn đánh này, chuẩn bị ngay đòn đánh khác. Những người chơi cờ Tướng giỏi sẽ bộc lộ tài năng khi ra được những đòn đánh mạnh trước đối phương. Trong khi dùng các đòn chiến thuật, tư tưởng chỉ đạo là thí quân giành thế. Thí quân là đòn cực hay trong cờ Tướng. Theo như định nghĩa "Thí quân là bỏ quân để nhường cho đối phương ăn nhằm đổi lấy một lợi thế lớn hơn, thậm chí nhằm chiếu hết Tướng đối phương"

Sau nhiều năm nghiên cứu, người ta đã tổng kết lại được những đòn chiến thuật cơ bản sau :

1 - BẮT ĐÔI

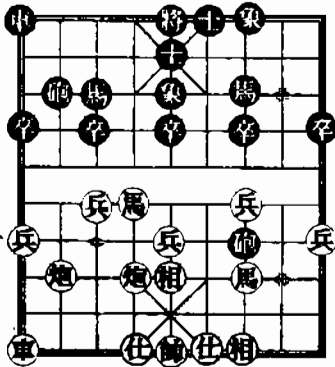
Cùng một lúc đuổi bắt hai quân là chiến thuật cơ bản hay được vận dụng. Đó là việc dùng một quân công kích vào 2 quân của đối phương hoặc 2 quân đuổi bắt 2 quân của đối phương được gọi là "dùng một mũi tên bắn hai con chim".
Hình 1 : 1.X4.2 M8.7 2.X4/5 P7/2 3.X4.2 Tg5-4 5.X4-6 Tg4-5 6.X6-3 tới đây Xe cùng lúc chiếu Tướng vừa bắt Pháo đuổi Mã, thật là lợi hại.



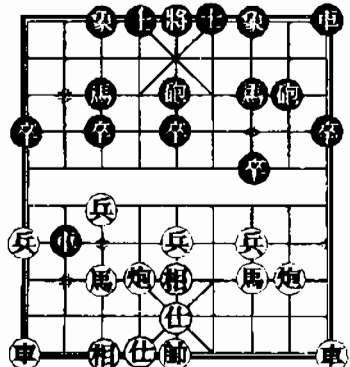
Hình 1

Thí dụ 2 : (hình 2) Dùng Mã đuổi bắt hai quân

1.M6.4 nhằm vào cả hai quân Mã và Pháo của đối phương, vì cả hai quân này không cứu ứng được nhau, nên sẽ mất một.



Hình 2

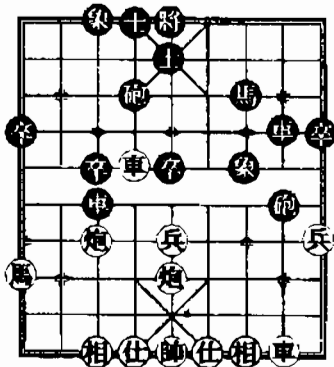


Hình 3

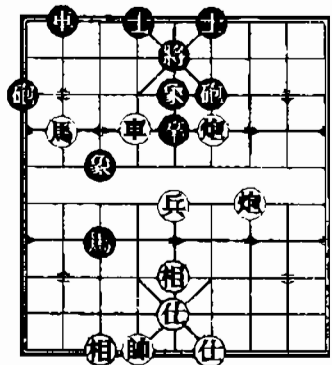
Thí dụ 3 : (hình 3)

1.P6.5 Pháo sẽ bắt được một trong hai quân Mã và Pháo đối phương

Thí dụ 4 : (hình 4)



Hình 4



Hình 5

1.P5-7 p8-5 2.B5.1 X3-5 3.S6.5 Thế cờ của Trắng hơn hẳn và sẽ thắng không mấy khó khăn.

2 - LƯỞNG CHIẾU :

Hình 5 : 1.X6.2 Tg5/1 2.X6-4 uy hiếp bằng cả Xe lẫn Mã còn mặt bên kia uy hiếp bằng Xe và Pháo
2...X2.3 3.P3.5 S6.5 4.X4.1 lưỡng chiếu, thắng .

3 - ĐÁNH TỪ PHÍA TRONG (NỘI KÍCH)

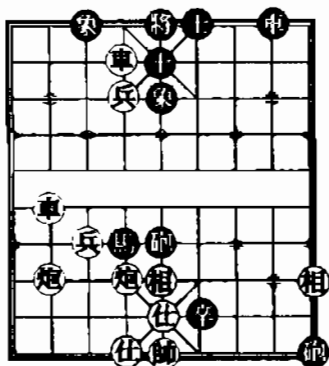
Cách đánh này dùng quân mở đường cho các quân khác tràn sang. Có thể kết hợp cả Xe Pháo Mã và Tốt hay Xe Pháo Mã và Tượng. Thí dụ hình 6

1.X8-2 Nước đi này có tác dụng chặn đứng đòn chiếu nguy hiểm của đối phương vừa mở đường cho một loạt các đòn đánh thẳng vào cung Tướng đối phương.

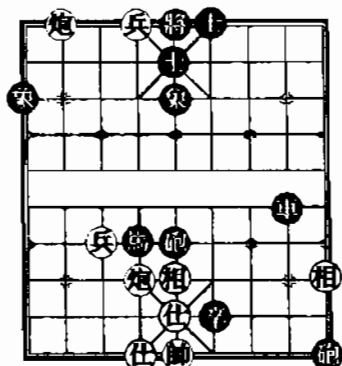
1...X8.5 tuy Đen bắt được Xe trắng nhưng không thể giải vây nổi

2.P8.7 T3.1

Nếu Đen đi S5/4 thì sẽ X6.1 Tg5.1 X6/1 thắng



Hình 6

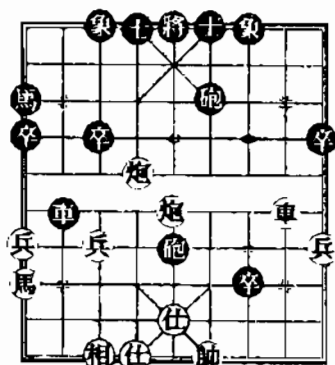


Hình 7

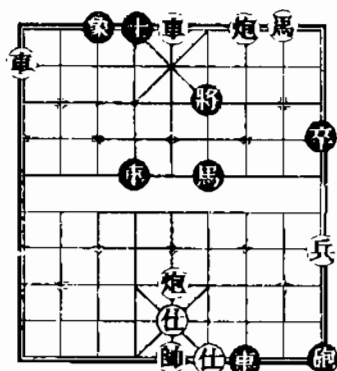
3.X6.1 Tg5-4 4.B6.1 Tg4-5 5.B6.1 thắng (hình 7)

Vi dụ 2 (hình 8) : Tình hình bên Trắng đang gay go vì Đen có thế bình Tốt chiếu Tướng và sau đó tiến tiếp Tốt để thắng cờ. Vì vậy Trắng phải mau chóng hãm thành đối phương, dù có mất quân nhưng tạo được thế thượng phong.

1.P6-5 X2-5 2.X2-5 B7-6 3.P5-4 thắng



Hình 8



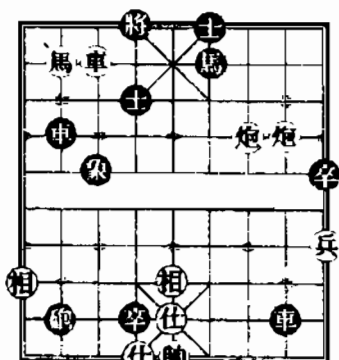
Hình 9

4 - KÍCH THẮNG VÀO TƯỚNG

Hình 9 ta thấy bên đen sẽ chiếu rút bắt quân, uy hiếp khá mạnh. Nhưng do tới lượt bên Trắng đi, Trắng bèn thí Xe để Tướng đối phương rơi vào thế phải luôn đỡ đòn :

1.X9-4 Tg6/1 2.P3/6 Tg6.1
3.P3-4 M6.4 4.P5-4 thắng

Vi dụ 2 : Hình 10 : Đen nhiều quân chiếm ưu thế. tất nhiên Đen sẽ xuống Pháo chiếu rồi đưa Tốt nhập cung khiến cho Tướng trắng khốn



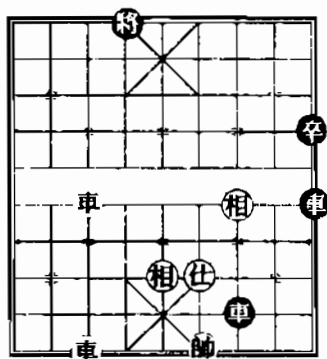
Hình 10

cùng. Tuy nhiên do Trắng được đi trước nên tình thế được đảo ngược nhờ đòn đánh thẳng vào Tướng đối phương của Trắng, đòn này được gọi là "điệu hổ ly sơn" vì làm cho Xe đối phương rời khỏi vị trí uy hiếp Mã trắng để sau đó Xe trắng phối hợp với Mã chiếu bị Tướng đối phương. Diễn biến như sau :

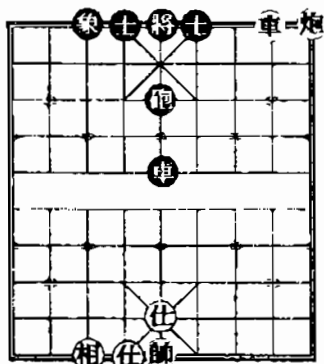
1.P3.3 S6.5 2.X7.1 Tg4.1 3.P2-6 X2-4 4.X7/1 Tg4/1 5.X7-5 thẳng

Ví dụ 3 : Hình 11 : Bên đen đang có 2 Xe lệch sẽ chiếu bị Trắng ngay lập tức. Tuy nhiên đến lượt Trắng đi, nhờ biết áp dụng một chiến thuật đúng nên đã đảo ngược được tình thế :

1.X1-6 Tg4-5 2.X7-5 (nước đi rất hay) X9.4 3.T5/3 Tg5-6 4.X6-4 thẳng.



Hình 11



Hình 12

5 - CHIẾU TƯỚNG BẮT QUÂN : Hình 12

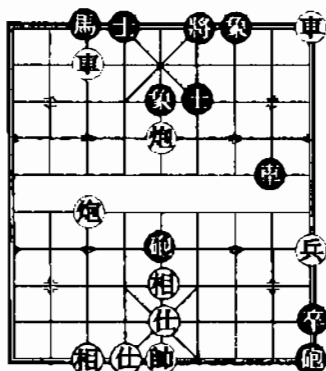
1.X2/4 chiếu rút bắt Xe đối phương giành phần thắng. Ngược lại nếu bên Đen đi trước thì 1...X5-8 bắt Xe trắng và thắng cờ

Ví dụ 2 : (hình 13) 1.P7.5 S4.5 Đen không thể đi T5/3 bắt Pháo được vì Trắng sẽ X1-3 ăn Tượng và thắng

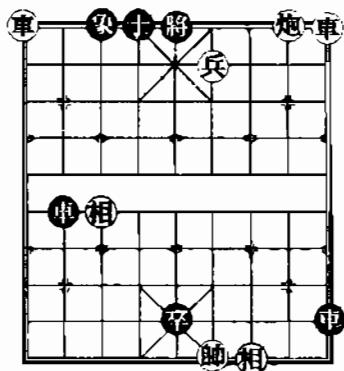
2.P7-3 để nếu Đen đi X8.5 thì Trắng sẽ đi P3/9.

Ta thử xem cách đánh này :

2...X8/9 3.P3.4 X8-9 4.P3-4 Tg6-5 5.X7.1 thắng



Hình 13



Hình 14

Ví dụ 3 : Hình 14 : Hai bên đang tiến công lẫn nhau. Trắng đi trước :

1.P2-6 X9/8 2.X9-7

Nếu Đen đi X2-3 thì Trắng đi P6-1 X3/5 P1-7 sẽ thắng.

6 - ĐIỀU HỔ LY SƠN

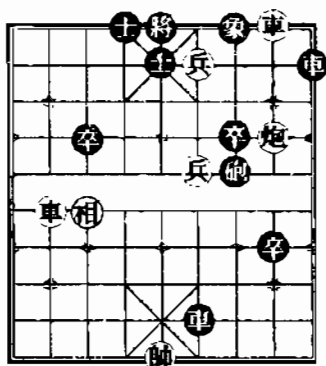
(làm cho cọp rời núi)

Tức là làm cho một quân (hay Tướng) đối phương phải rời khỏi vị trí trọng yếu của nó. Ví dụ hình 15

1.X2-1 X9/1 2.P2.3 X9-8

3.B1-5 Tg5-6 4.X8.5 X6-4

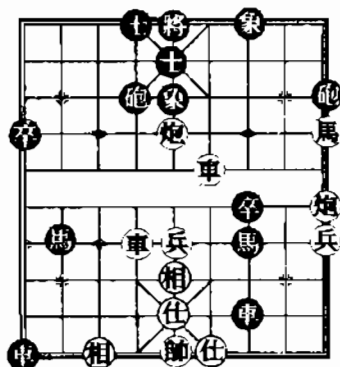
5.B5.1 Tg6.1 6.B4.1 thắng.



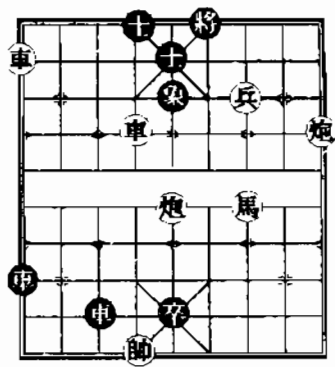
Hình 15

Ví dụ 2: hình 16 Bên Đen còn khá nhiều quân, gồm 2 Xe 2 Mã 2 Pháo, bên Trắng bị uy hiếp mạnh. Bên Trắng phải có nước đi đặc biệt và tài giỏi mới chống đỡ được đồng thời chuyển bại thành thắng. Trong đó có nước buộc Tướng Đen phải rời vị trí để bị Mã trắng chiếu. Bắt đầu Trắng bèn dùng đòn thí cả hai Xe.

1.X6.4 P9-4 2.X4.4 Tg5-6 3.M1.2 Tg6-5 4.P1.5 thắng



Hình 16



Hình 17

Ví dụ 3 : Hình 17 : Trắng thí cả Xe lẫn Tốt để dẫn dụ đối phương tới vị trí có lợi cho mình. Đòn đánh thú vị này diễn biến như sau :

1.X6.3 S5/4 2.X9-4 Tg6.1 3.B3-4 Tg6.1 4.M3.5 Tg6/1 5.M3.2 Tg6.1 6.P1.2 thắng.

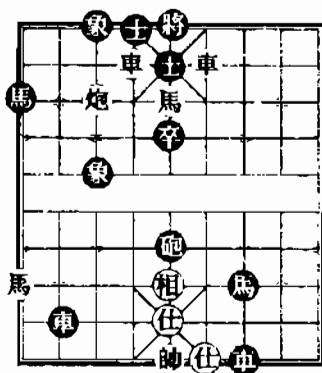
7 - DẪN DỤ

Đây là đòn thu hút quân đối phương đến vị trí để bị công kích hoặc bị vây hãm, nó có thể kết hợp với chiến thuật bịt chắn lối đi, đường rút của đối phương. Hình 18

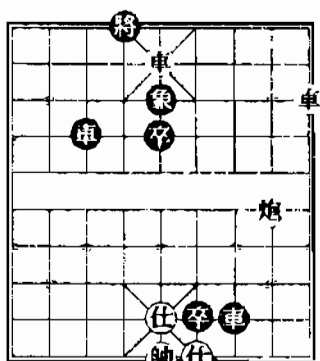
1.X4.1 Tg5-6

Bên Đen không thể đi S5/6 vì Trắng sẽ đi M5.3 thắng.

2.X6.1 Tg6.1 3.M5/3 Tg6.1 4.X6/2 T3/5 5.X6-5 thắng.



Hình 18



Hình 19

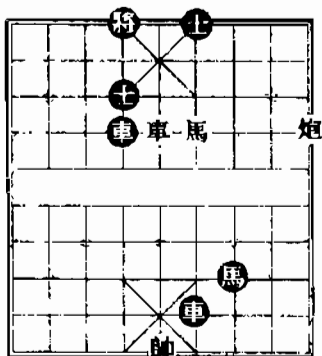
Ví dụ 2 : Hình 19

Hai bên đang đối công quyết liệt. Bên Trắng nhân ra mình đang có một cơ hội, bên không bỏ lỡ, dẫn dụ ngay đối phương vào bẫy :

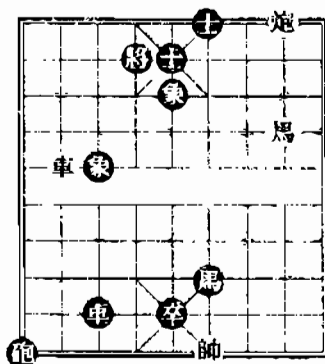
1.X5.1 Tg4-5 Đen biết rằng không thể đi Tg4.1 thì Trắng sẽ X1.1 Tg4.1 X5-6 thắng

2.X1-5 Tg5-4 3.X5-6 Tg4-5 4.P2-5 Tg5-6 5.X6-4 thắng

Ví dụ 3 : hình 20



Hình 20



Hình 21

1.X5.3 Tg4.1 2.X5-6 Tg4/1 3.P1-6 S4/5 4.M4.6 thắng

Ví dụ 4 : Hình 21 : Đây là một đòn đánh điển hình. cực kỳ sắc sảo của bên Trắng :

1.X8.3 Tg4.1 2.X8/1 Tg4/1 3.P2/1 S5.6 4.M2.3 S6/5 5.X8-6 !! nước rất hay Tg4.1 6.M3/4 thắng.

8 - TẠO ÁCH TẮC

Dùng chiến thuật thí quân để gây ách tắc, hết đường cựa của quân đối phương

Hình 22 : Cờ thế hai bên xem ra cân bằng, nhưng bên Đen bị khuyết Sĩ, lộ Tượng, bên Trắng lợi dụng ngay yếu điểm của đối phương để ra đòn :

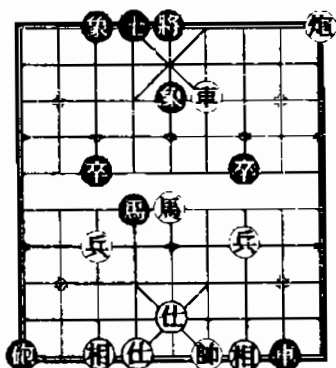
1.X4.2 Tg5.1 2.M5.6 Tg5-4 3.X4/1

Đen sẽ có 2 phương cách chống đỡ nhưng rốt cuộc Trắng vẫn thắng :

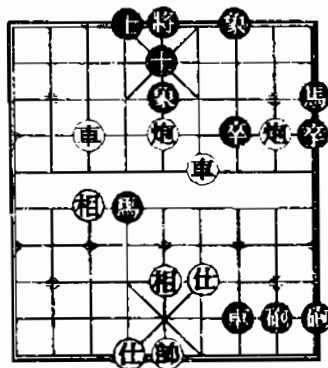
(a) 3...Tg4.1 4.P1/2 X8/7 5.M6.8 M4/3 6.X4-6 M3/4 7.M8.7

(b) 3...S4.5 4.M6.8 Tg4.1 (nếu Đen đi Tg4/1 thì X4.1 Trắng càng thắng nhanh)

5.P1/2 X8/7 6.X4-5 M4/3 7.X5-6 M3/4 8.M8.7 thắng vì đã làm tắc nghẽn lối đi của Tượng Đen.



Hình 22



Hình 23

Ví dụ : Hình 23 :

1.X4.3 M4/3 2.X4-1 Trắng bình Xe ra cản Mã rồi đưa Pháo xuống chiếu Tướng làm cho Tướng trôi nổi

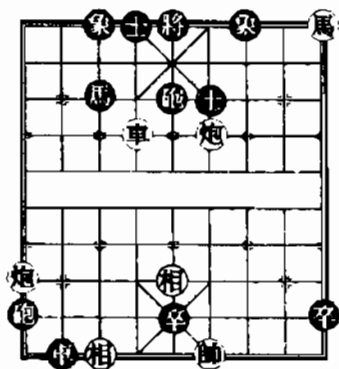
2...M9/7 (nếu Đen đi Tg5-6 Trắng đi P2.3 vẫn tiêu diệt được)

3.P2.3 T7.9 4.P2/1 T9.7 5.X1/2

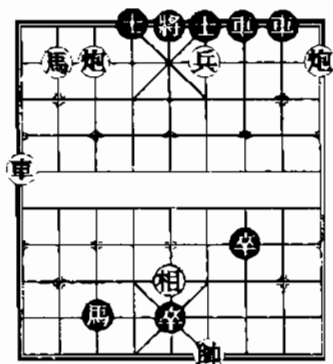
Thí dụ 3 : Hình 24

1.M1/3 Tg5.1 2.P4-2 Tg5-6 3.X6.2 Tg6/1 4.X6-5

Nếu Mã đen lui ăn Xe hay S4.5 ăn Xe thì Trắng P2-4 chiếu Tướng để thắng. Còn nếu Đen đi X2/6 Trắng sẽ X5.1 rồi tiếp tục đi P2.2 cũng vẫn thắng cờ.



Hình 24



Hình 25

9 - NGĂN TRỞ, CHIA CẮT

Đòn này thường dùng cách thí quân để làm sự liên lạc giữa các quân đối phương bị cắt đứt. Hình 25 :

1.B4-5 S4.5

Nếu Đen S6.5 P7.1 sát Tướng. Nếu Đen Tg5.1 X9-5 Tg5-4 M8/7 Tg4.1 X5.2 thắng

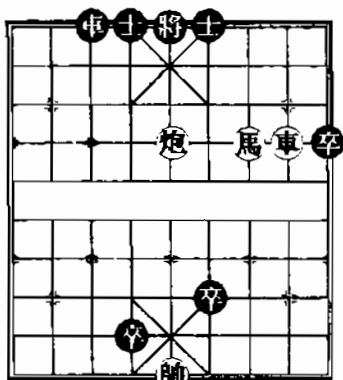
2.X9.4 S5/4 3.P7-2 Trắng bình Pháo mở đường cho Xe đi

đồng thời chặn Xe đối phương, quả là một đòn đánh có hiệu quả rất cao

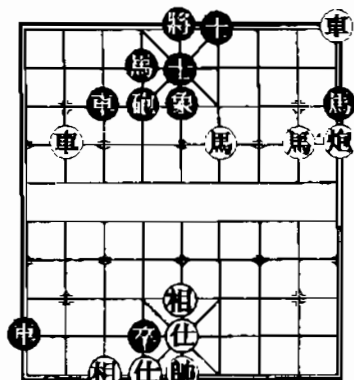
3...S6.5 4.X9-6 S5/4 5.M8/6 thắng

Ví dụ 2 : Hình 26 : Đen đang lăm le xuống chiếu Tướng. Bên Trắng bèn dùng đòn chặn quân kịp thời

1.M3.5 S4.5 2.M5.7 Tg5-4 3.P5-1 X3.1 4.P1.3 Tg4.1 5.P1/1 S5.4 6.X2.2 S4/5 7.X2/7 S5.4 8.P1-7 thắng



Hình 26



Hình 27

10 - KHÔNG CHẾ :

Chiến thuật này nhằm ngăn trở tầm hoạt động và sự cơ động của đối phương. Muốn làm được điều này thường một bên tập trung quân đánh nhanh, tiêu diệt gọn một quân yếu nào đó của đối phương.

Hình 27 : Trắng thí Mã để vào trận, với 2 Xe một Pháo thành một đòn tuyệt sát.

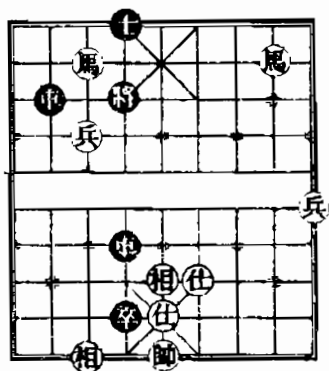
1.M2.3 Tg5-4 (nếu Đen đi ...M9/7 thì M4.3 Tg5-4 P1-6 X3/2 X8.2 thắng)

2.M4.5 M9/7 3.X1-4 M7/5 4.P1-6 X3/2 5.X8.2 thắng

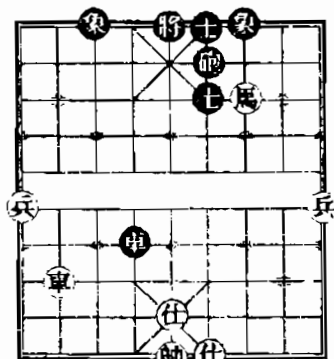
Ví dụ 2 : Hình 28 : Bên Đen có 2 Xe 1 Tốt khá mạnh,

nhưng lại ở vị thế không thuận lợi nên khó mà chống lại 2 Mã 2 Tốt của Trắng. Trắng bèn tìm cách dùng Mã và Tốt làm cho cặp Xe đen bị khốn đốn, phải quay quần che đỡ cho Tướng, không thể tự do thoát ra công kích bên Trắng được.

1.M2.4 S4.5 2.M7/5 S5/6 3.M5.4 (rời sau sẽ thắng bằng cách đưa Tốt sang sông, tiến vào cột giữa để thắng)



Hình 28



Hình 29

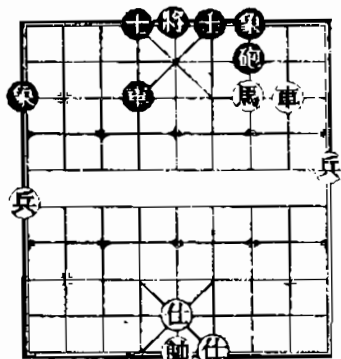
Ví dụ 3 : Hình 29 : Đến lượt Đen đi, dùng cách đánh như sau : 1...P6-7 không cho quân Mã đối phương tự do hoạt động.

2.X8-7 (nếu Trắng đi X8-5 P7-5 không chế để sau đi Tg5-4 bắt Tướng)

2...T3.1 3.B1.1 X4/3 4.X7-4 X4/1 5.X4-2 S6/5 6.X2.5 S5/4 thắng.

Ví dụ 4 : Hình 30 :

1.B1.1 P7-2 2.B1-2 P2.1 3.B9.1 P2-7 4.B2-3 P7-5 5.S5.6 X4.5 Trắng chiếm hoàn toàn ưu thế, nhất định thắng.

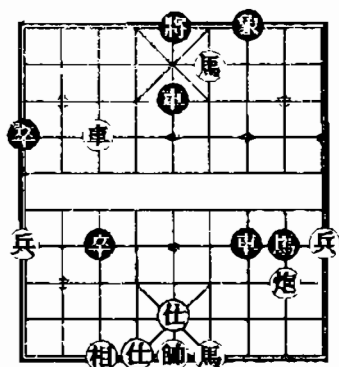


Hình 30

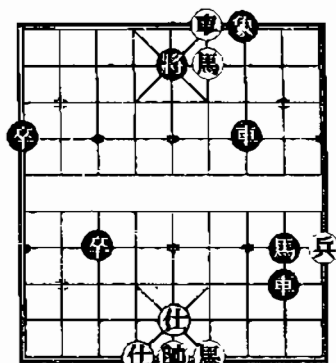
11 - DỊCH CHUYỂN :

Chiến thuật này chú ý tới sự linh hoạt của các quân. Hình 31 đến lượt Đen đi, dùng cách thí quân để mở trận thế tấn công đối phương.

1...X7/3 2.X7.3 Tg5.1 3.X7/1 Tg5/1 4.T7.5 X5.5 5.M/6 Tg5-4 6.X7-4 X5-8 7.X4.1 Tg4.1 8.M6.4 Tg4-5.



Hình 31



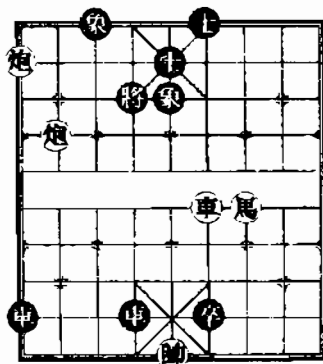
Hình 32

Ví dụ 2 : Hình 32

1.M4/3 X8-6

Nếu Trắng bắt Xe đen thì M8.7, còn nếu đỡ không tính Xe thì M8.7 vẫn thắng nên Trắng đành chịu thua.

Ví dụ 2 : Hình 33 : Trắng dùng chiến thuật dịch chuyển hợp lý, thí Xe mở đường cho Mã nhảy tiếp chiếu rồi tiến Pháo chiếu Tướng buộc Đen phải bay Tượng ra biên, tự gây ra sự ách tắc, sau đó dùng Pháo trùng để giành thắng lợi.

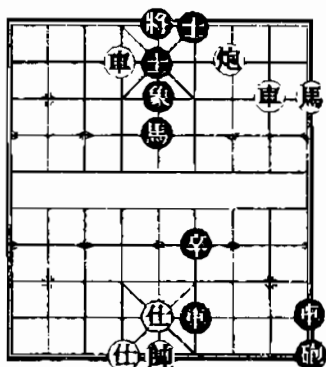


Hình 33

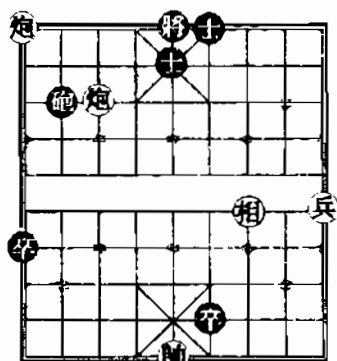
1.X4-6 X4/3 2.M3.5 Tg4/1 3.M5.7 Tg4/1 4.P8.3 T3.1 5.P9.1 thắng

Ví dụ 3 : Hình 34 : Hai bên đối công. Trắng dùng chiến thuật thí Pháo mở đường gỡ bỏ trở ngại, thông đường Xe.

1.P3.1 T5/7 2.X2-7 M5/4 3.M1.3 Tg5-4 4.X7.2 thắng.



Hình 34



Hình 35

12 - BAO VÂY

Hình 35 : Trước tiên Trắng dùng Pháo ở cột 8 trấn giữ không cho Đen tiến Tốt, tránh cho Tốt và Pháo đen liên kết với nhau, trong khi đó Tốt trắng tự do di chuyển tham gia các đòn đánh.

1.P7.2 P2/2 2.P7/1 P2.1

Nếu Đen đi ...P2.7 P9-8 B1-2 P8/7 B2.1 Tg5-6 B6-5 P7/5 B2-3 P7-5 S5.6 T3/5 B5-6 Tg6.1 rồi dùng Pháo tiêu diệt Tốt, còn Tốt trắng qua sông và sẽ giành thắng lợi

3.P9-8 Tg5-4 4.B1.1 P2-1 5.P7-8 B1.1 6.B1-2 B1.1 7.B2-3 thắng.

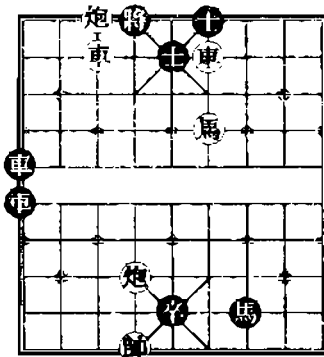
13 - TRỢ SỨC

Ví dụ như mượn Pháo để trợ sức cho Mã, mượn Xe để trợ

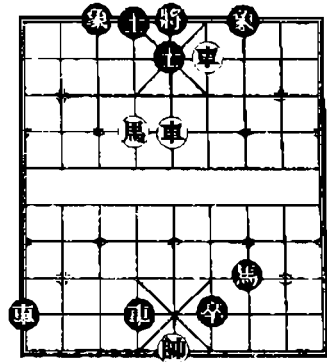
sức cho Pháo...

Hình 36 : Trắng sẽ dùng lưỡng chiếu để sau đó Mã mượn sức Pháo chiếu Tướng.

1.M4.6 Xt-4 2.X4.1 S5/6 3.M6.4 Tg4-5 4.M4.6 thắng



Hình 36



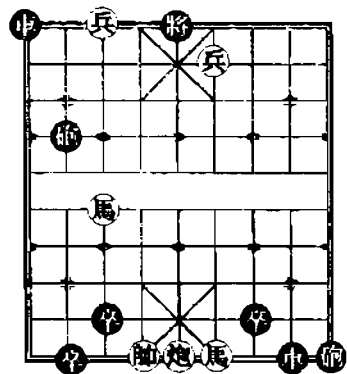
Hình 37

Ví dụ 2 : Hình 37 : Trắng thí Xe rồi dùng chiến thuật Mã mượn sức Xe để công kích giành thắng lợi :

1.X4.1 Tg5-6 2.X5-4 Tg6-5
3.M6.4 Tg5-6 4.M4.2 thắng.

Ví dụ 3 (hình 38) : Mượn Pháo dùng Mã :

1.M7/5 P2-5 2.M5/3 P5-4
3.M3/5 P4-5 4.M5/3 P5-4
5.M4.5 P4-5 6.M5.4 P5-4
7.M4.5 thắng



Hình 38

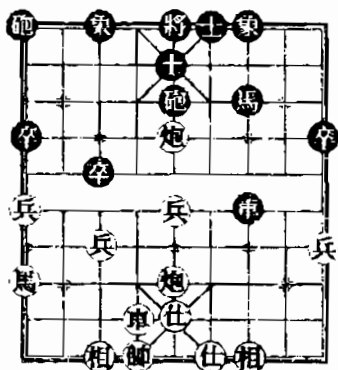
Ví dụ 4 : Hình 39

Mượn Pháo dùng Mã :

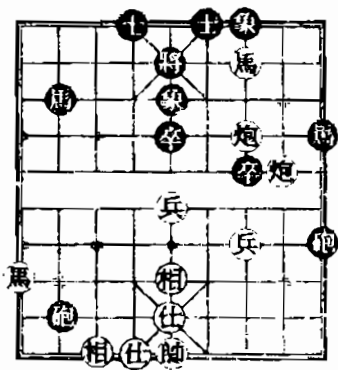
1.Ps-8 (nếu Đen đi ...M7.5 P8.7 S5/4 X6.8 Tg5.1 X6/1 thắng)

1...P1-2 2.M9.8 P2-1 (bên Đen không thể P2-7 ăn Pháo được vì Trắng X6.8 thắng)

3.M8.7 P1-2 4.M7.9 M7.5 5.M9.7 thắng



Hình 39



Hình 40

14 - VU HỒI (đánh vòng từ phía sau)

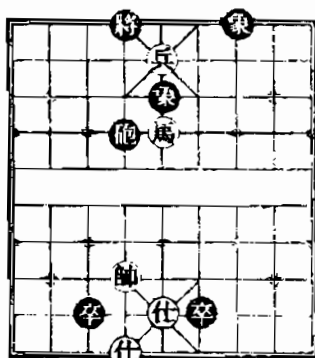
Nếu đánh chính diện phía trước không kết quả thì nên dùng đòn đánh từ phía sau.

Hình 40 :

1.P3.1 M2.3 2.P3-1 Tg5-4 3.P1/4 thắng

Ví dụ 2 : Hình 41

1.S5.4 B6-7 2.S6.5 B7-6 3.M5.3 B6-7 4.M3/4 P4.3 5.M4/3 P4/3 6.S5/4 P4/1 7.M3/5 B7-6 8.M5/6 thắng.

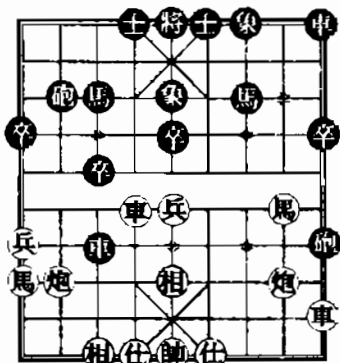


Hình 41

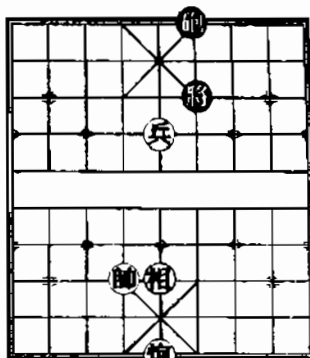
15 - QUA LẠI (giao hoán)

Chiến thuật này dùng để tranh tiên, thủ thế hay công sát.
Hình 42 :

1.P8-7 X3-8 2.P7.5 X8.1 3.X1.2 X8/2 4.X1-8 P2-1 5.X8.6
S6.5 6.X6.4 Tg5-6 7.P7-3 P1-7 8.X6-5 thắng.



Hình 42



Hình 43

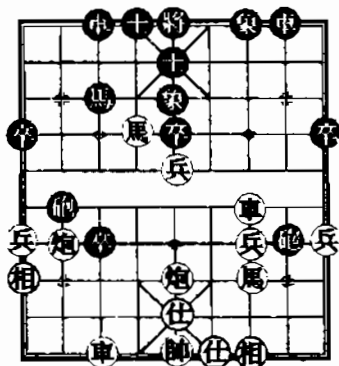
Ví dụ 2 : Hình 43 :

1.P5-1 Tg6/1 2.P1.2 Tg6.1
3.T5.3 Tg6/1 4.Tg6-5 Tg6.1
5.P1-4 P6.7 6.B5-4 Tg6/1
7.Tg5-4 thắng

Ví dụ 3 : Hình 44 :

Trắng dùng chiến thuật đổi
quân liên tục để điều 2 quân
là Xe và Mã

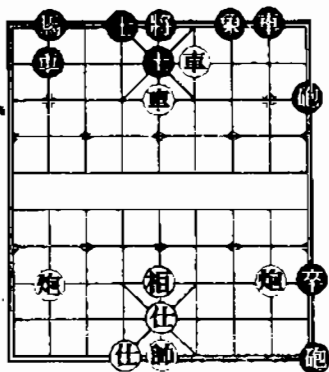
1.M3/1 P8/3 2.X7.3 P2/2
3.X7.3 P2-4 4.B5.1 M3.5
5.X7.3 T5/3 6.P8-5 thắng



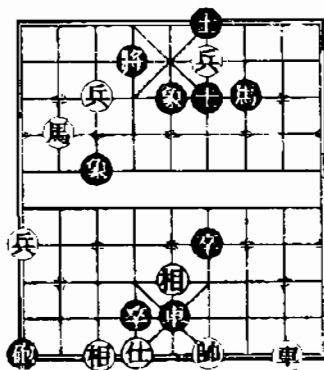
Hình 44

16- QUẤY NHIỀU

Hình 45 : 1.P8-7 X2-3 2.T5.7 X3-4 3.P7-5 thắng



Hình 45



Hình 46

Ví dụ 2 : Hình 46 : Hai bên đang đối công, bên Trắng dùng thuật mở đường Xe tuần hà, tấn công phía phải của Đen. bước Mã Đen phải đi, tranh được tiên, sau đó đưa Xe sang hậu phương địch buộc Mã phải quay về phòng bị rồi tiếp tục thì Xe tranh tiên. Các đòn được diễn ra như sau :

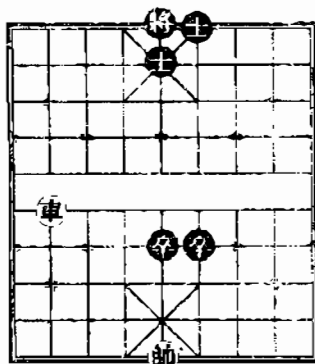
1.X2.4 M7.6 2.B7-6 Tg4/1 3.X2.5 M6/7 4.B4.1 M7/8 5.M8.7 thắng.

17 - NƯỚC LỠ LỬNG

Đi một nước vô thưởng vô phạt để nhường nước cho đối phương, khiến đối phương buộc phải đi một nước "tự sát".

Hình 47 : Ta vẫn biết đơn Xe thắng 2 Sĩ 2 Tốt. Bên Trắng đi trước :

1.X8-4 Tg5-4 2.X4-6 Tg4-5 3.Tg5-6 B6-7 4.X6-8 S5/4

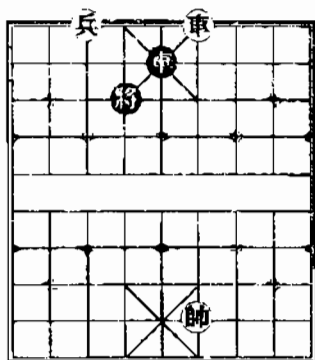


Hình 47

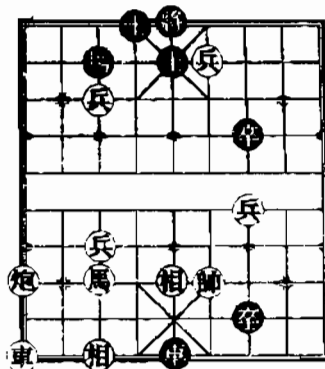
5.X8-5 thắng.

Ví dụ 2 : Hình 48 : Trắng dùng Tượng đi nước lơ lửng, buộc Đen từ bỏ trung lộ. Sau đó Xe trắng chiếm trung lộ :

1.Tg4/1 X5-8 2.X4-5 X8-7 3.Tg4-5 X7-8 4.X5/4 X8.8 5.Tg5.1 X8-4 6.X5.4 thắng.



Hình 48



Hình 49

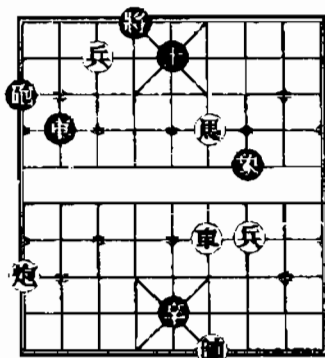
18 - GIAM QUÂN :

Hình 49 : Trắng đang ở trong tình thế nguy hiểm, nhưng dùng đòn thí Pháo Xe để giam chặt quân Xe đen, sau đó dùng 3 Tốt tấn công giành phần thắng.

1.P9.7 M3/1 2.T7.9 X5-1 3.T5/7

Ví dụ 2 : Hình 50

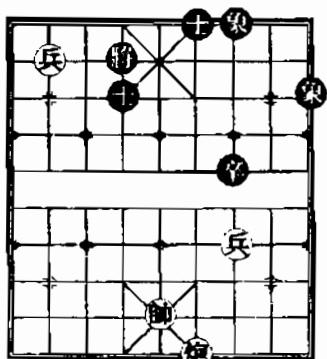
1.B7.1 Tg4.1 2.X4-6 P1-4 3.X6.4 S5.4 4.P9-6 X2-4 5.P6.3 thắng



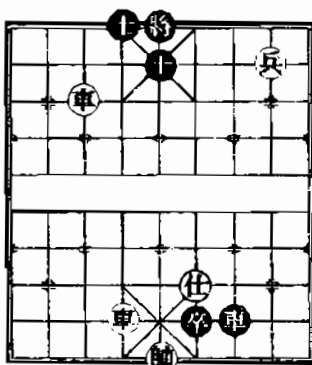
Hình 50

Ví dụ 3 : Hình 51

1.B8-7 Tg4/1 2.B7.1 Tg4.1 3.P4.8 B7.1 4.B3.1 T9.7 5.B3.1 T7.9 6.B3-2 T9/7 7.B2.1 T7.9 8.Tg5.1 T9/7 9.B2-1 T7.9 10.B1.1 thắng.



Hình 51



Hình 52

19 - VÂY KHỐN

Vây chặt, đưa Tướng đối phương vào chỗ chết. Hình 52 :

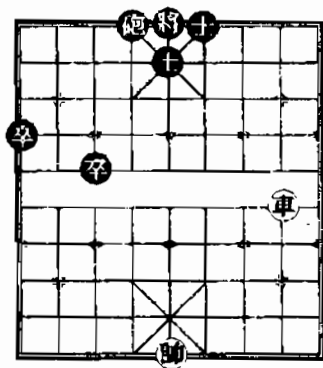
1.X6-4 X7-6 2.X7-3 X6/1
3.X3.2 X6/7 4.B2-3

Trắng sau khi thí Xe diệt Tốt, buộc Đen lính Xe. Sau cùng dùng 1 Tốt giữ lấy đường trọng yếu.

Ví dụ 2 : Hình 53 :

1.X2-8 P4.2 2.X8.5 P4/2
3.X8-7 B1.1 4.X7/4 B1.1 5.X7/1 P4.2 6.X7.5 P4/2 7.X7-8 thắng

Bên Đen tuy có Pháo và 2 Sĩ nhưng ở vị trí không thuận

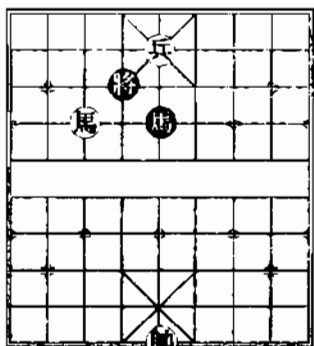


Hình 53

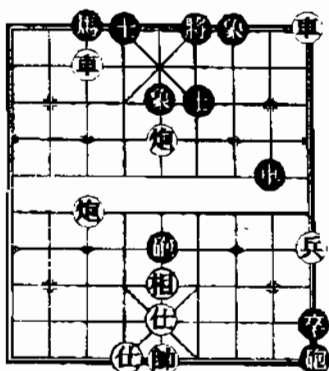
lợi, Trắng bèn sử dụng nước lửng hay vây khốn, phong tỏa Tốt Đen khiến Đen hết đường mà thua.

Ví dụ 3 : Hình 54 :

1.Tg5.1 M5/3 2.M7/8 M3.2 3.M8.6 M2.4 4.M6.8 M4/3 5.Tg5/
1 thắng



Hình 54

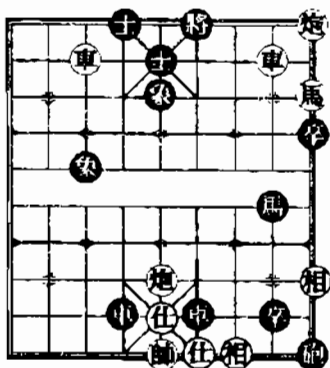


Hình 55

20 - VỪA ĐỠ VỪA CHIẾU LẠI

Hình 55 : 1.P7.5 S4.5 (Đen không thể đi T5/3 vì Trắng sẽ đi X1-3) 2.P7-3 X8.5 3.P3/9 X8/9 4.P3.4 X8-9 5.P3-4 Tg6-5 6.X7.1 thắng.

Ví dụ 2 : Hình 56 : Hai bên đối công. Nhưng Trắng được đi trước nên có lợi. Đến nước thứ 2 sẽ dùng Pháo giữa đánh vào Sĩ, đỡ chiếu Tướng bằng cách chiếu lại, rồi dùng kế "điệu hổ ly sơn", tranh trước được một nước. Xe sẽ chiếm lấy chính cung để giành phần thắng.



Hình 56

1.X2.1 Tg6.1

Nếu Đen T5/7, Trắng sẽ đi X2-3 Tg6.1 X3/1 (Tg6/1 M1.2 tiêu diệt) Tg6.1 X/1 Tg6/1 M1.2 Trắng thắng

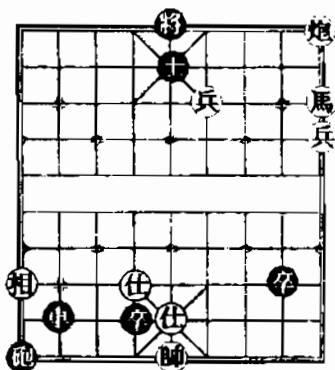
2.P5.6 S4.5 3.X2/1 Tg6/1 4.M1.2 Tg5/7 5.X7.1 S5/4 6.X7-6 X4/8 7.X4/8 7.X2-5 thắng.

21 - VUA ĐỖ VUA TRẢ ĐÒN

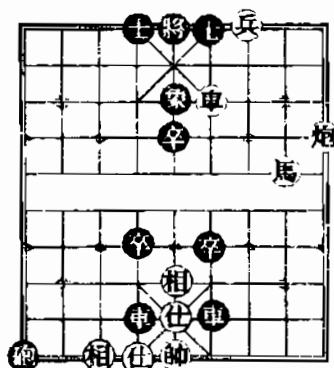
Hình 57 : 1.M1.2 S5/6 2.Tg5-4 B8-7 (bên Trắng xuất Tượng đờ rồi chiếu lại. Nếu Đen không đi B8-7 mà đi Tg5.1 thì Trắng đi M2/3 Tg5-4 M3.4 Tg4-5 B4-5 thắng)

3.M2/3 S6.5 (nếu Đen đi Tg5.1 Trắng sẽ đi B4-5 Tg5-4 M3.4)

4.M3.4 Tg5-6 5.B4.1 thắng.



Hình 57



Hình 58

Ví dụ 2 : Hình 58 :

1.X4.2 Tg5.1 2.M2.4 Tg5-4 3.X4/1 S4.5

Nếu Đen đi Tg4.1, Trắng sẽ đi P1-5, chiếu ngược và thắng

4.X4-5 Tg4.1 5.P1-5

Pháo Trắng ăn Tốt giữa, nếu Đen đi X6-5, Trắng đi P5/5 chiếu ngược lại và thắng.

CHƯƠNG V

TÀN CỤC CĂN BẢN

Tàn cục (hay tàn cuộc, còn gọi là cờ tàn) là giai đoạn cuối của ván cờ. Khi đó quân đã giảm bớt, các đòn giao chiến ác liệt về chiến thuật và chiến lược nhằm bắt quân, mở đường, công kích không còn phong phú và đa dạng nữa. Đó là lúc ván cờ đi vào tàn cục. Ý nghĩa chủ yếu của giai đoạn này là tập trung công kích vào Tướng đối phương để bắt Tướng càng sớm càng tốt. Mỗi một nước đi của giai đoạn này là cực kỳ quan trọng vì nó có ý nghĩa rất lớn đến kết quả ván cờ : thắng, thua hay hòa. Sự tính toán trong giai đoạn này đòi hỏi chính xác cao. Giai đoạn này cũng là lúc thi thố tài năng, ra những đòn quyết định (hoặc chống đỡ tài tình để giải thoát khỏi thế thua).

Trong cờ tàn có những bài bản mà người chơi bắt buộc phải nắm vững. Nếu không học những bài bản này thì đáng thắng thành hòa, đáng hòa lại thua, thậm chí đang thắng cờ thì bị đối phương trả đòn và bại trận luôn ! Huống hồ ngày nay mỗi ván đánh được giới hạn trong một khoảng thời gian cho phép, ai hết giờ trước thì bị xử thua cờ ngay, bất chấp tình hình trên bàn cờ ra sao. Nếu biết bài bản thì khỏi phải nát óc để nghĩ những nước quá hiển nhiên. Có trường hợp còn cả Xe lẫn Tốt tấn công bên đối phương chỉ còn Sĩ Tượng toàn mà không sao thắng được, chỉ vì không biết cách đánh thắng rất đơn giản, đã được sách vở nói lời !

Người ta thường chia tàn cục ra các loại sau, căn cứ vào các quân còn lại trên bàn cờ :

Tàn cục Tốt, Tàn cục Mã, Tàn cục Pháo, Tàn cục Xe, Tàn cục Pháo Mã, Tàn cục 2 Pháo, Tàn cục 2 Mã, Tàn cục Xe Mã, Tàn cục Xe và 2 Mã, Tàn cục Xe và 2 Pháo.

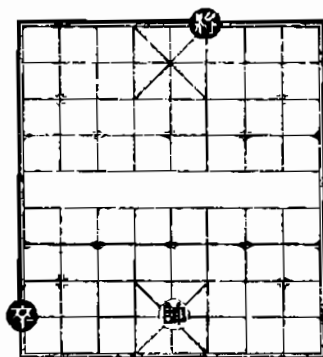
Người mới học đầu tiên cần học các đòn cơ bản nhất trong tàn cục.

TÀN CỤC TỐT

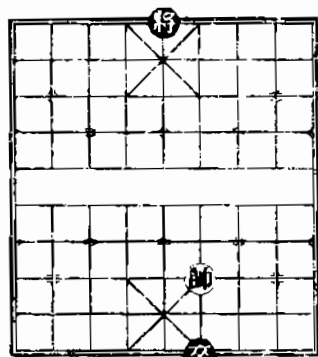
VÍ DỤ 1 : ĐƠN TỐT BẮT TƯỚNG

Một bên có Tượng, bên kia còn Tượng và 1 Tốt. Bên còn Tốt sẽ đưa Tốt của mình tiến sang trận địa đối phương, tìm cách phối hợp với Tượng của mình để đẩy Tượng đối phương xuống hàng dưới cùng rồi đưa Tốt mình nhập cung, khiến cho Tượng đối phương bị giam, hết nước đi mà thua cờ (hình 1) cách đi như sau : (Đen đi trước)

1...B1-2 2.Tg5.1 B2-3 3.Tg5/1 Tg6.1 4.Tg5.1 B3-4 5.Tg5-6 B4-5 6.Tg6-5 B5-6 7.Tg5-6 Tg6-5 8.Tg6/1 B6-5 9.Tg6.1 Tg5.1
Đen thắng



Hình 1



Hình 2

Ví dụ 2 : Nếu còn Tốt, nhưng là Tốt lự thì không thể thắng được đối phương (hình 2) bởi Tốt này không thể vào được chính cung để bắt Tượng. Trong hình ta thấy Tượng đối phương cứ ung dung đi ở 2 hàng trên mà không bị sự tấn công nào của Tốt.

Ví dụ 3 : TỐT TƯỢNG THẮNG ĐƠN SĨ (Hình 3)

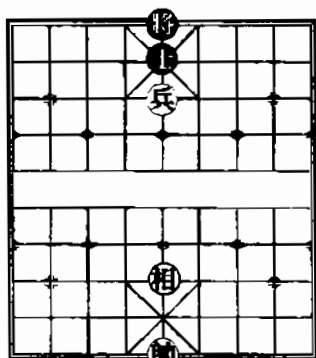
Thường thì Tốt đối với Sĩ không phải luôn luôn thắng nhưng trong trường hợp này, bên Trắng với các nước đi ngắn gọn đã đánh thắng :

1.Tg5.1 S5/6 2.B5-6 Tg5.1

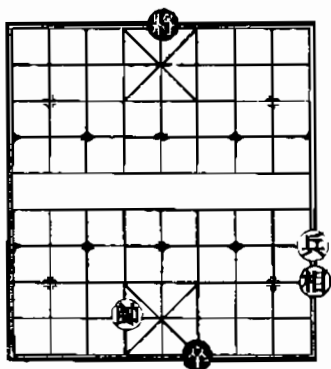
Nếu Đen đi Tg5-4, Tg5-6 S6.5 B6.1 Tg4-5 Tg6-5 S5.6 Tg5-4 S6/5 T5/7 S5.6 Tg4.1 Tg5-6 B6-5 Trắng thắng

3.Tg5-4 Tg5/1 4.B6.1 S6.5 5.T5/7 S5.4 6.Tg4.1 S4/5 7.Tg4-5 Tg5-6 8.B6-5

Sau khi Tốt trắng ăn Sĩ thì hình thành thế cờ đơn Tốt bắt Tượng như trên và Trắng chắc chắn thắng.



Hình 3



Hình 4

Ví dụ 4 : TỐT TƯỢNG THẮNG TỐT LỰT (hình 4)

Tốt đối Tốt thường dễ hòa, nhưng nếu Tốt đối phương đã lựt thì việc đánh thắng là không khó nếu Trắng được đi trước :

1.B1.1 Tg5.1 2.B1.1 Tg5.1 3.B1-2 Tg5/1 4.B2-3 Tg5.1 5.B3-4 Tg5/1 6.B4.1 Tg5.1 7.B4-5 Tg5/1 8.Tg6-5 Tg5/1 9.B5.1 Tg5-6 10.B5.1 Trắng thắng.

Nhưng nếu Đen được đi trước thì sẽ hòa cờ, cách đi như sau :

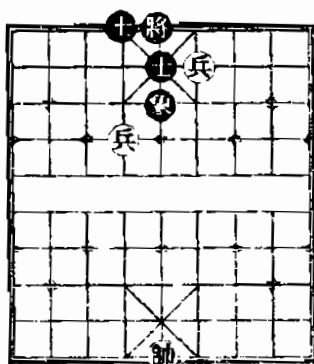
1...B6-5 2.B1.1 Tg5.1 3.B1.1 Tg5.1 4.B1-2 Tg5/1 5.B2-3

Tg5.1 6.B3-4 Tg5/1 7.B4.1 Tg5.1 8.B4-5 Tg5/1 9.T1/3 B5-6
10.T3.5 B6-5 11.Tg6-5 B5-6 12.Tg5-6 B6-5 Hoà

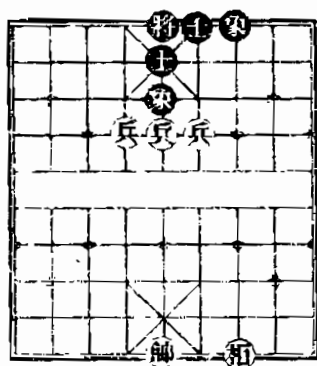
Ví dụ 5 : HAI TỐT THẮNG 2 SĨ MỘT TƯỢNG (hình 5);

1.B6-5 T5.7 2.B5-4 T7/9 3.Bs-3 T9.7 4.B3.1 T7/5 5.Tg5.1
T5.7 6.B3.1 T7/9 7.Tg5/1 T9.7 8.B3.1 T7/5 9.Tg5.1 S5.6 10.B3-
4 Trắng thắng

Đến nước thứ 5 nếu Đen đi S5.4 thì Trắng đi B3-4 bắt Tượng
và giành thắng lợi.



Hình 5



Hình 6

Ví dụ 6 : BA TỐT CAO THẮNG SĨ TƯỢNG TOÀN (hình 6).

Cách để đánh thắng là Tốt chia ra hai bên phải và trái để cản
Tượng, sau đó dùng Tốt đánh vào Sĩ giành thắng lợi :

1.B4-3 S5/4 2.B3.1 S6.5 3.Tg5-4 S5/6 4.B3-4 T5/3 5.B4.1
S4.5 6.B6-7 Tg5-4 7.Tg4-5 T7.9 8.B5-6 T9.7 9.B7.1 T3.1
10.Tg5-6 T1.3 11.B6.1 T3/1 12.B6.1 Tg4-5 13.Tg6-5 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

TÀN CỤC MÃ

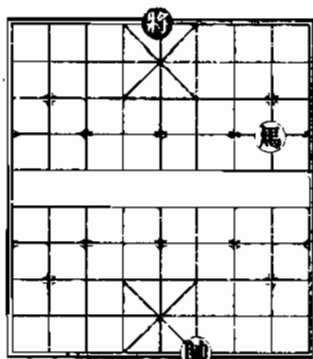
1 - ĐƠN MÃ THẮNG TƯỚNG (hình 7)

1.M2.3 Tg5.1 2.Tg4.1

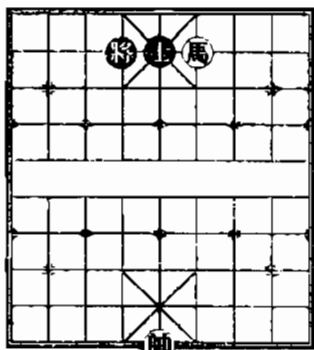
Tướng Đen phải rời lộ giữa.

2...Tg5-4 3.Tg4-5 Tg4/1 4.M3.5 Tg4.1 5.M5/4 Tg4/1

Nếu Đen đi Tướng 4/1 Trắng sẽ đi Tg5/1 Trắng thắng. Tg5.1 là một đòn hay, Đen không còn đường đi.



Hình 7



Hình 8

2 - MÃ THẮNG ĐƠN SĨ : (hình 8)

1.M4/5 Tg4.1

Nếu Đen đi Tg4/1 thì Trắng đi M5.7 chiếu Tướng bắt Sĩ

2.M5.3 S5.6

Nếu Đen đi S5/4 thì M3/2 Tg4/1 M2.4 nước sau sẽ ăn được Sĩ Đen

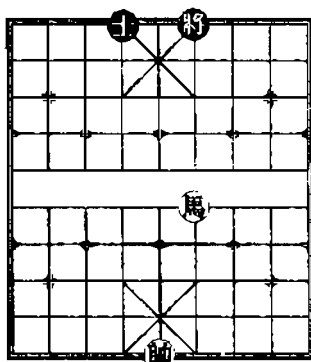
3.M3/4 S6/5

Nếu Đen đi Tg4/1 thì M4.6 đuổi bắt chết Sĩ

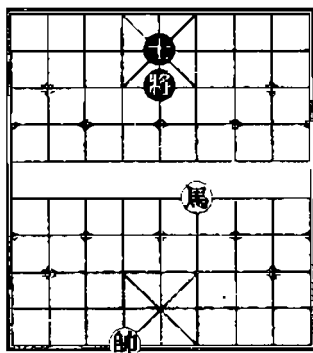
4.M4.6 S5/6 5.M6.8 S6.5 6.M8.7 chiếu Tướng bắt Sĩ và thắng.

Ví dụ 2 : (hình 9) : Bên Trắng dùng nước đi của Mã đẩy bên Đen vào thế đã nói trên :

1.M4.2 Tg6.1 2.M2.3 Tg6.1 3.M3.4 Tg6/1 4.M4/6 S4.5 dẫn tới cả Tướng, Sĩ, Mã cùng nằm trên một đường như hình trên.



Hình 9



Hình 10

Ví dụ 3 : Trắng đi trước (hình 10)

1.M4.6 Tg5-4

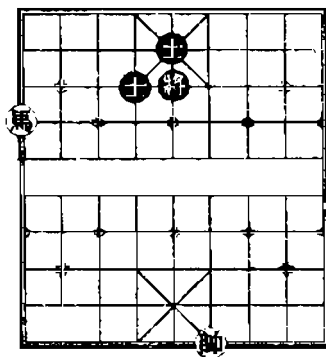
Nếu Đen đi Tg5-6 thì Tg6-5 Tg6/1 M6.4 S5/4 Tg5.1 Tg6/1 (nếu Đen đi Tg6.1 M4.2 S4.5 M2.3 chiếu Tướng bắt Sĩ, Trắng thắng) M4/2 Tg6.1 M2.3 Tg6.1 M3.4 S4.5 M4/6 Tg6/1 và trở lại thế cơ bản nói trên, tức là Mã trắng và Tướng Sĩ đen cùng nằm trên một đường ngang.

2.Tg6-5 Tg4/1 3.M6.7 S5/6 4.Tg5.1 Tg4.1 5.M7.6 Tg4/1 6.M6/4

Tiếp theo Đen sẽ đi S6.5 và trở lại thế cơ bản nói trên.

3- MÃ ĐỐI 2 SĨ (hình11)

Thông thường thì sẽ hoà.



Hình 11

Nhưng ở thế cờ trên hình thì do vị trí sai nên Trắng vẫn có thể đánh thắng được :

1.M9.8 S5/6 2.M8/7 Tg5/1 3.Tg4.1 Tg5/1 4.M7.8 S6.5 5.Tg4/1

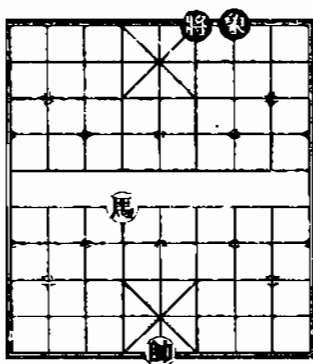
4- ĐƠN MÃ ĐỐI ĐƠN TƯỢNG

Tường hợp này sẽ có lúc thắng, lúc hòa, tùy thuộc vào thế cờ.

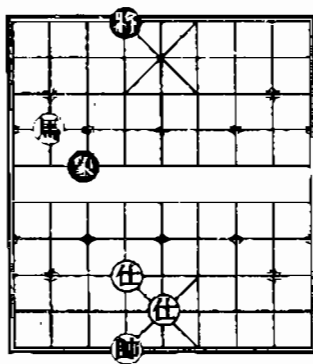
Ví dụ 1 : Hình 12 : Tượng và Tướng ở cùng một phía và ở đây Mã khống chế không cho Tượng bay lên trung lộ nên bên có Mã sẽ thắng, với cách đánh như sau :

1.M6.4 Tg6.1 2.M4/2 Tg6.1 3.M2.3

Tượng không bay lên được nên Đen đành chịu thua.



Hình 12



Hình 13

Ví dụ 2 : Hình 13, cách đánh như sau :

1.M8.7 Tg4.1 2.M7/6 Tg4/1 3.Tg6-5 Tg4-5 4.Tg5-4 Tg5-4 5.S5/6 Tg4-5

Nếu Đen T3/1 thì Trắng Tg4-5 T1/3 M6/4 T1.3 M6.7 Trắng thắng.

Ví dụ 3 : Hình 14

Tượng và Tượng của Đen chia ra hai bên, nếu Đen đi chính

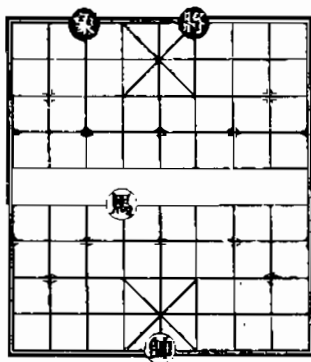
xác thì không bị thua, ván cờ sẽ hòa :

1.M6.7 Tg6/1 2.M7.8 Tg6/1 3.M8/6 T3.5

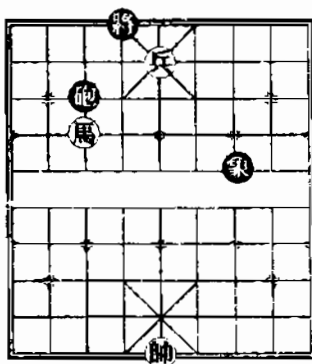
Nhưng nếu Đen đi nhầm ...T3.1 thì trắng sẽ đi Tg5.1 thì Đen sẽ mất Tượng mà thua.

4.Tg5.1 Tg6.1 5.M6/5 Tg6/1

Rốt cuộc thì Mã trắng không thể nào ăn được Tượng nên hòa cờ.



Hình 14

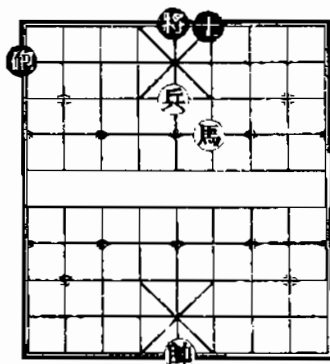


Hình 15

5- MÃ TỐT ĐỐI PHÁO TƯỢNG

Ví dụ 1 : Hình 15. Trắng đi trước thắng :

- 1.Tg5.1 T7/9
- 2.M7/6 T9/7
- 3.M6.5 P3/2
- 4.B5-6 Tg4-5
- 5.Tg5-4 P3.6
- 6.M5.7 P3-6
- 7.B6-5 Tg5-6
- 8.M7/5 P6/3
- 9.M5/6 T7.5
- 10.M6/5 P6.4
- 11.M5/4 T5/3
- 12.M4.2 P6/5
- 13.M2.3 T3.5
- 14.M3.2 Trắng thắng



Hình 16

6- MÃ TỐT ĐỐI PHÁO SĨ

Hình 16

Tốt theo trung lộ nhập cung. Tượng và Mã ở phía trái theo phía phải phối hợp mà công kích. Bên trắng sẽ thắng

1.Tg5-6 P1-4

Nếu Đen đi P1-6 M4.3 S6.5 Tg6.1 S5/4 B5-4 đuổi bắt chết Pháo, Trắng nhất định thắng

2.M4.3 Tg5-4 3.Tg6.1 P4.5 4.M3/2 Tg4.1 5.M2.4 S6.5 6.M4.2 P4/1 7.M2/1 P4.1 8.M1.3 Trắng thắng

7- MÃ TỐT ĐỐI SĨ TƯỢNG TOÀN

Nói chung trường hợp này rất dễ hòa, nhưng nếu Trắng đi đúng còn Đen không cẩn thận thì Đen rất có thể bị thua. Tất cả tùy tài trí của mỗi bên. Ta hãy xem một thí dụ (hình 17)

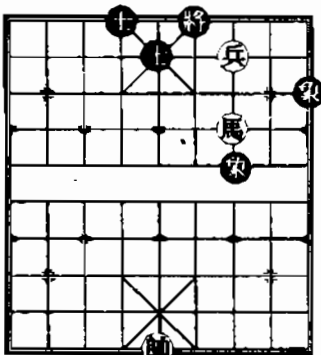
1.B3-4 Tg6-5 2.Tg5.1 T9/7

Nếu Đen đi T7/5 thì M3.1 T5.3 M1/3 T3/1 M3.2 sau đó cùng Tốt để đánh thẳng

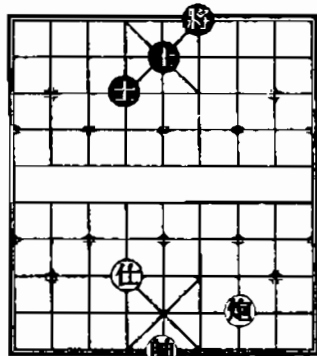
3.B3.2 M7/5 4.Tg5/1 S5.4 5.B4.1 Tg5.1 6.B4-3 Tg5-4

Nếu Đen đi Tg5/1 B3-4 Tg5.1 M2/3 Tg5-4 M3.5 Tg4-5 Tg5/1 sẽ dẫn tới cách bắt Tượng giống như phần trên.

7.M2.4 Tg4-5 8.M4/5 Tg5/1 9.B3-4 Tg5.1 10.Tg5.1 Tg5-4 11.M5/6 S4.5 12.B4-5 S5.6 13.M6/8 S4/5 14.M8.7 Tg4.1 15.Tg5/1 Trắng bắt được Sĩ nhất định thắng.



Hình 17



Hình 18

TÀN CỤC PHÁO

1- PHÁO SĨ TẮT THẮNG ĐÔI SĨ

Hình 18 là một thí dụ điển hình, Trắng đi trước với cách đánh như sau :

1.S6/5 Tg6-5 2.S5.4 Tg5-4 3.P3-4 Tg4-5 4.P4-6 Tg5-6 5.P6-5 S5.6

Bên Đen ngoài cách giương Sĩ lên gọng, ngoài ra không còn cách nào khác, nên Trắng sẽ đi P5-4 để tiêu diệt.

6.P5-4 S4/5 7.P4/1 Tg6-5

Tướng Đen phải bình vào giữa. Nếu Đen đi ...Tg6.1 S4/5 thì sẽ bị tiêu diệt trước cửa cung

8.P4.7 nhằm phá Sĩ, kết cục Trắng nhất định thắng

2- PHÁO TỐT THẤP ĐỐI VỚI SONG SĨ

Đây là một thế trận mà bên có Pháo rất khó thắng vì Tốt đã đi quá. Thế nhưng nếu bên Trắng khôn khéo có cách đi đúng thì vẫn có thể thắng cờ như thường (Hình 19)

1.Tg4.1 S4.5 2.P2/2 S5/4

Nếu Đen đi S5.4 P2-8 S4/5 P8.9 để có khả năng đưa Tướng vào chiếm trung lộ. Còn như Đen đi ...S5.6 P2-8 S6.5 P8-4 Tg5-4 Tg5-4 Trắng chắc chắn thắng

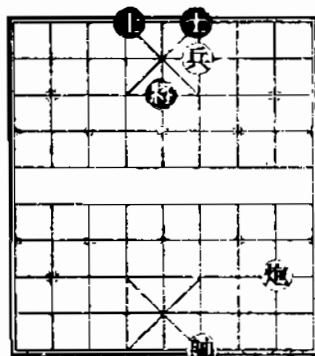
3.B4-3 S6.5

Nếu Đen đi S4.5 Trắng sẽ đi P2-4 cũng tất thắng

4.P2.9 S5.4 5.B3-4 S4/5

6.P2-5 S5/6 7.Tg4/1 Tg5-4 8.Tg4-5 S4.5 9.P5-8 S5.6 10.P8/3 S6/5 11.P8-2 S5.6 12.P2.2

Bên Trắng sau khi dùng Pháo đối 2 Sĩ thì nhất định thắng.



Hình 19

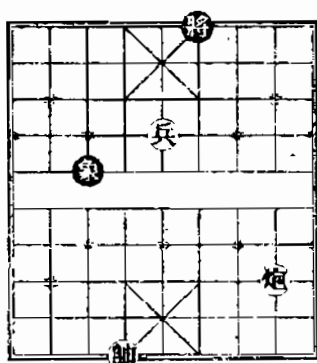
Cách để thắng là di chuyển Pháo làm cho Tượng đối phương phải rời trung lộ để Tượng mình vào trấn giữ trung lộ. Sau đó với sự hỗ trợ của Tượng và Tốt sẽ dùng Pháo đối lấy 2 Sĩ

3- PHÁO VÀ TỐT CAO THẮNG ĐƠN TƯỢNG (Hình 20)

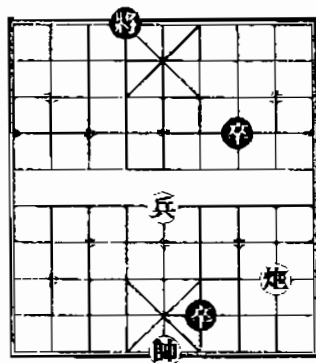
Phương pháp để thắng là là Tượng trấn bên phải, Tốt trấn bên trái, Pháo cản Tượng đối phương. Cách đánh như sau :

1.Tg6-5 Tg6-5 2.Tg5-4 Tg5.1 3.B5-6 Tg5.1 4.P2-8 Tg5/1
5.B6.1 Tg5/1 6.P8.4 Tg5.1 7.P8-6 Tg5/1 8.B6.1 T3/1 9.P6-8
T1/3 10.P8.2

Bên Đen không còn quân để đi nữa nên thua



Hình 20



Hình 21

4- PHÁO TỐT KHÉO THẮNG 2 TỐT (hình 21)

Nếu bên Trắng được đi trước thì phải dùng kỹ thuật tinh xảo, phải tìm cách giữ chặt không cho Tốt Đen ở cột 7 lên hà thì mới thắng được. Cách đánh như sau :

1.B5.1 Tg4-5 2.P2-5 Tg5-4 3.B5-4 Tg4-5 4.Tg5-6 Tg5.1
5.P5-2 B6-5 6.P2.5 Tg5/1 7.P2-3 Tg5.1 8.B4.1 B7.1 9.B4-3

Pháo Trắng bắt Tốt Đen ở đường 7 để thắng.

5- PHÁO TỐT ĐỐI SĨ TƯỢNG TOÀN

Pháo Tốt không có Sĩ Tượng rất khó thắng Sĩ Tượng toàn. Nhưng ở đây là một ví dụ ngoại lệ (hình 22)

Trắng đi trước và thắng bằng cách :

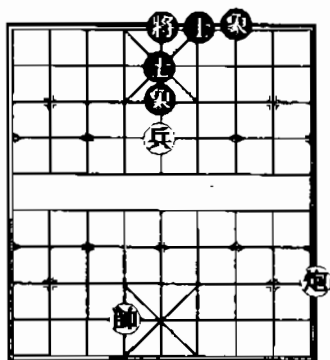
1.B5.1 S5.4

Nếu Đen đi T7.5 thì P2-5 thì Đen hết nước đi

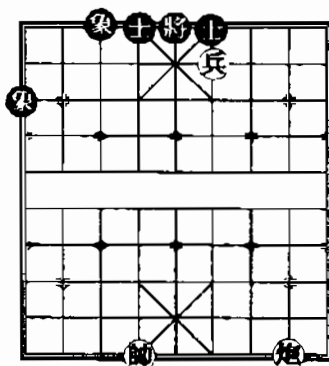
2.P2.7

Tiến Pháo để cương chế

2... S4/5 3.Tg6/1 S5.6 4.B5-4 Tg5.1 5.P2/1 Tg5/1 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
Trắng thắng.



Hình 22



Hình 23

Trong hình 23 : Là một thế trận điển hình Pháo Tốt với các nước đi linh xảo để thắng Sĩ Tượng toàn. Bên Trắng dùng phương pháp trói chặt đối phương vào "cửa sắt" để tiêu diệt :

1.P2.9 S6.5 2.Tg6-5 T1.3 3.P2/5

Phòng bên Đen T3/5, nếu Đen vẫn đi T3/5 thì Trắng 2-5 đóng dấu chặt, đây là nước cương chế hay để sau đó buộc chặt cách cửa sắt rồi cử từ từ vận chuyển Tượng sang cột 4, tiến Tốt chiếu Tượng giành thắng lợi

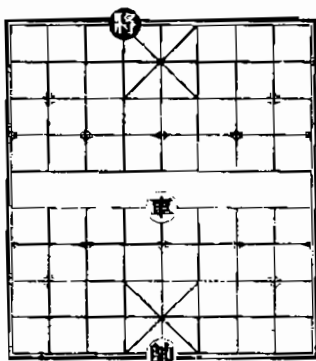
3...T3/1 4.P2-7 T3.5 5.P7-5 T1/3 6.Tg6-5 T3.1 7.Tg5-4

Tiếp theo B4.1 sẽ thắng

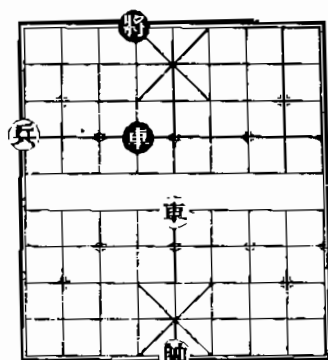
TÀN CUỘC XE

1- ĐƠN XE THẮNG ĐƠN TƯỚNG (hình 24)

Đây là loại đánh thắng đơn giản nhất, Trắng chỉ cần đi X5-6



Hình 24



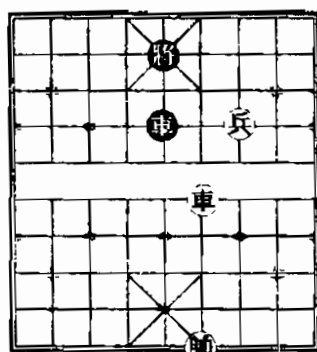
Hình 25

2- XE TỐT THẮNG ĐƠN XE (Hình 25)

Bên Trắng Xe Tướng đang chiếm trung lộ, bên Đen Xe đang giữ cửa Tướng. Bên Trắng cứ việc tiến Tốt và đi ngang mà bên Đen không dám ăn. Tiếp tục như sau :

1.B9-8 Tg4.1 2.B8-7 X4.1
3.B7.1 X4/1 4.B7.1 hoặc X5.3
và thắng.

Hình 26 cũng là một thế Xe Tốt đối Xe, Trắng thắng nhờ cách đi như sau :



Hình 26

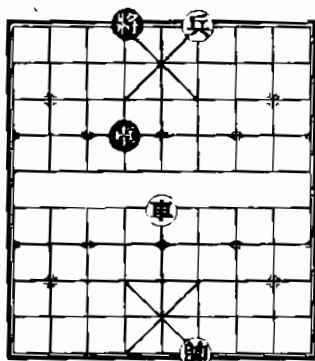
1.B3.1 X5.1 2.B3.1 X5/1 3.X4.4 Tg5/1 4.X4.1 Tg5.1 5.B3-4 Tg5-4 6.X4-9 X5.1 7.X9/1 Tg4.1 8.X9-5 X5-6 9.Tg4-5 X6.1 10.X5.1 Tg4/1 11.B4-5 Tg4.1 12.X5-6 Trắng thắng

3- XE VÀ TỐT LỤT THẮNG ĐƠN XE (hình 27)

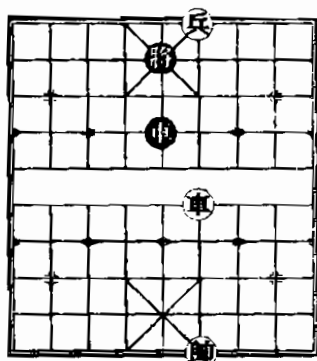
Trắng đi trước :

1.Tg4-5 Tg4.1 2.X5.4 Tg4.1 3.B4-5 X4.1 4.B5-6 X4-3 5.X5.1 Tg4/1 6.B6-7

Sau đó Xe Trắng sẽ chiếu phía dưới mà thắng.



Hình 27



Hình 28

4- XE VÀ TỐT LỤT KHÔNG THẮNG XE GIỮA (hình 28)

Khi bên còn một Xe mà chiếu giữ trung lộ thì bên Xe Tốt lụt không thể thắng được. Trắng đi trước thì cờ hoà :

1.X4.4 Tg5.1 2.B4-5 X5.1 3.B5-6 Tg5/1 4.X4.1 Tg5-4

Nếu Đen đi X5-4 thì Trắng X4-5 chiếu Tượng chiếm trung lộ sau đó vào Tượng giữa và sẽ thắng cờ như trường hợp trên 5.b6-7 Tg4/1

Để phòng Xe Trắng chiếu Tượng hậu bắt Xe

6.X4-6 Tg4-5 7.X6-4 X5.1 8.B7-6 Tg5-4 hoà

Ở thế này bên Đen luôn tử thủ giữ chặt trung lộ khiến cho bên Trắng không thể nào thắng được.

5- XE GIỮ VÀ PHÁO THẮNG ĐƠN XE (hình 29)

Cách đánh như sau :

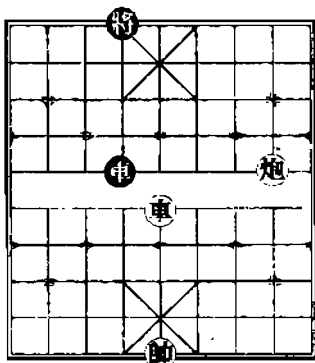
1.P2/1 X4.2 2.X5.5 Tg4.1 3.P2-7 X4/2 4.P7.5 X4/2 5.P7-6

Chiếu Pháo đáy như thế này buộc Xe đen phải rời cửa Tướng (còn gọi là kiểu đáy bể mò trắng)

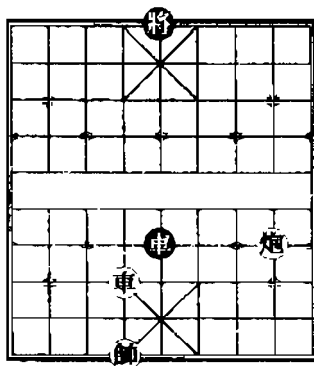
5...X4-3 6.X5/4

sau đó X5-6 chiếu hết bên Đen

Như thế có thể kết luận là nếu như Pháo mà không luôn về phía sau để trực quân đối phương thì cờ chỉ có thể hoà.



Hình 29



Hình 30

6- ĐƠN XE CHIẾM TRUNG LỘ HOÀ XE PHÁO

Trắng đi trước và hoà : hình 30

1.P2/1

Với ý đồ nhằm vào đầu chiếu Tướng

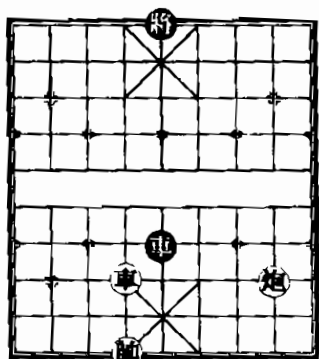
1...X5.2

Ngoài cách đi này thì không còn cách đi nào khác. Nếu không bên Pháo sẽ vào đầu chiếu, đoạt lấy trung tuyến và dần dần sẽ chuyển về thế như trường hợp trên

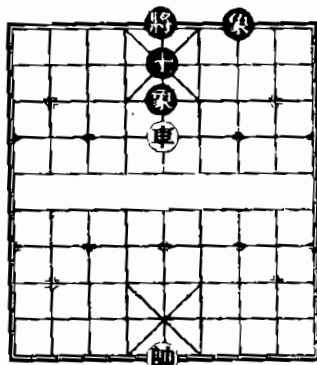
2.P2-5 Tg5.1 3.X6-7 Tg5/1

Bên Đen không còn bị chiếu nữa, còn bên Trắng không có cách gì để thắng được.

Nhưng nếu trong một trường hợp khác mà Pháo lại ở tuyến 2, tức là Pháo nằm cùng hàng với Xe (hình 31), thì sự thế sẽ khác đi ngay. Nếu Trắng được đi trước thì chắc chắn Trắng sẽ thắng vì Trắng sẽ đi P2-5! tức là vào đầu chiếu Tướng, khiến cho bên Đen chỉ có 2 cách đi: Nếu Xe không rời khỏi trung lộ thì bản thân Tướng Đen cũng phải chuyển dịch khỏi cột trung tâm (lộ 5) để sang lộ 6, tức là .. Tg5-6 thì Trắng tiếp tục Tg6-5 Tg6.1 Tg5.1 Tg6/1 X6.3. Đây là nước trọng yếu để sau đó X6-4 chiếu làm Tướng Đen hết nước đỡ. Vì vậy Đen phải dời Xe của mình X6-5, nhường vị trí cột giữa lại cho Trắng và Trắng thắng là tất yếu.



Hình 31



Hình 32

7- XE THẮNG KHUYẾT SĨ

Một bên còn 1 Xe, bên kia còn 2 Tượng và một Sĩ. Bên còn Xe tất sẽ thắng (hình 32). Trắng đi trước:

1.X5-8

Bên Trắng uy hiếp với X8.3 chiếu Tướng, buộc bên Đen phải lạc Sĩ, sau đó sẽ Tg5-6 hỗ trợ cho Xe bắt Sĩ.

1...T5/3 2.X8.2 T7.5 3.Tg5.1 S5/6

Nếu Đen đi S5/4 X8-2 về sau Đen có 4 cách đi ngang nhau, nhưng tất cả đều không tránh dẫn tới thua cờ:

Cách 1 : ...S4/5 X2.1 S5/6 Tg5-4

Cách 2 : ...Tg5-6 X2-6 đuôi chết Sĩ

Cách 3 : ...Tg5-4 X2.1 chiếu Tướng bắt Tướng

Cách 4 : ...T3.1 X2.1 Tg5.1 X2-6 đuôi chết Sĩ

4.X8-2 S6.5 5.X2.1 S5/6 Tg5-4

Trắng bắt Sĩ và Xe chắc chắn sẽ thắng 2 Tướng (Xem phần tiếp theo)

8- ĐƠN XE THẮNG SONG TƯỚNG (Hình 33)

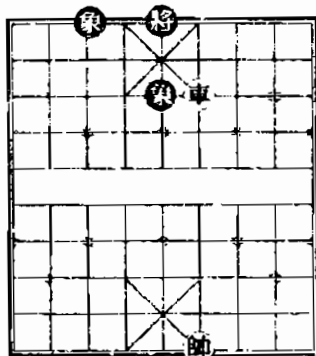
Cách để đánh thắng là buộc cho quân Tướng ở đáy phải bay lên hà, sau đưa Xe vào đầu chiếu, thừa thế bắt quân Tướng ở cửa sông, sau đó dễ dàng bắt nốt Tướng còn lại

1.X4.2 Tg5.1 2.Tg4-5 T3.1 3.X4-9 T1.3 4.X9-7 Tg5-4

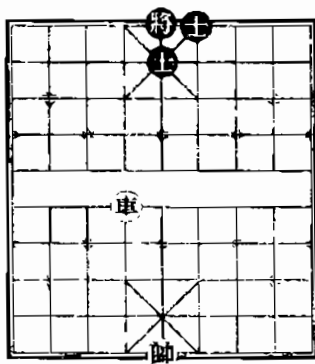
Nếu Đen đi Tg5-6, cách đánh vẫn giống như nhau

5.X7-5 T5.7 6.X5/4

Về sau bên Đen chỉ còn một Tướng về giữ cửa giữa, Trắng chỉ việc vào Xe đầu ăn nốt Tướng là thắng.



Hình 33



Hình 34

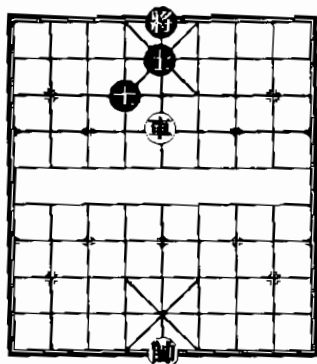
9- ĐƠN XE THẮNG SONG SĨ (hình 34)

Đơn giản là bên Trắng chỉ cần đứng nguyên ở 2 cột của mình thì bên Đen tự nhiên hết nước đi mà thua.

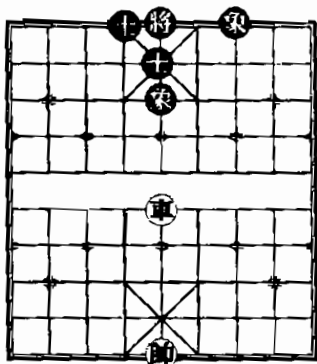
Hình 35 là một trường hợp khác. Cách đánh thắng như sau :

1.X5-4 Tg5-4 2.X4-8 S5.6 3.Tg5-6

Nếu Đen đi Tg4-5 thì X8.3 Tg5.1 X8-6 bắt chết Sĩ để thắng.
 Nếu Đen đi Tg4.1 thì X8.1 S6/5 X8.1 Tg4/1 X8-5 ăn Sĩ giữa và thắng cờ.



Hình 35

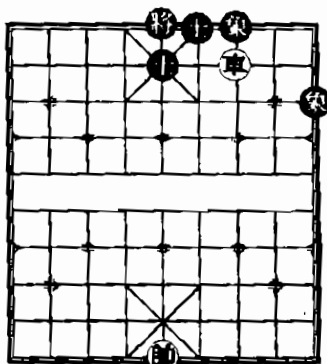


Hình 36

10- ĐƠN XE KHÓ THẮNG SĨ TƯỢNG TOÀN

Ở hình 36 thì đơn Xe không thể thắng được Sĩ Tượng toàn vì Xe không thể bắt được Sĩ hoặc Tượng, nên hòa là chắc chắn

Nhưng có những trường hợp đặc biệt mà Xe vẫn có thể thắng được Sĩ Tượng toàn, nhờ vào một thế cờ cụ thể, ví dụ như ở hình 37. Nếu đến lượt bên Đen đi trước thì cờ chắc chắn hòa vì Đen chỉ cần đi T7.5 là mọi việc ổn thoả. Nhưng nếu



Hình 37

tới kuyệt bên Trắng đi thì sẽ thắng vì

1.X3/1

Buộc bên Đen phải xuất Tượng

1...Tg5-4 2.X3-8 Tg4.1

Nếu Đen đi T9.7 thì X8.2 Tg4.1 X8/4 T7/5 X8-6 S5.4 Tg5-6 S6.5 X6-8 S5.6 X8.2 S6/5 X8.1 Tg4/1 X8-5 sẽ phá được Sĩ tạo ra thế Đơn Xe kuyệt Sĩ như trên và thắng

3.X8/2 Tg4/1 4.X8-6 Tg4-5

5.X6-5 Tg5-4 6.Tg5.1 Tg4-5

Nếu Đen đi Tg4.1 thì X5-6 buộc đen phải giương Sĩ lên đỡ, Trắng đi Tg5-6 thì sẽ giống với thế trên. Như vậy đen luôn bị kìm chế trước sau cũng sẽ mất một Tượng và thành thế đơn Xe thắng kuyệt Tượng

Một trường hợp khác theo hình 38. Trường hợp này trắng đi trước, nhờ các nước đi chuẩn xác mà thắng

1.X3-4

Đây là nước đi chính xác vì

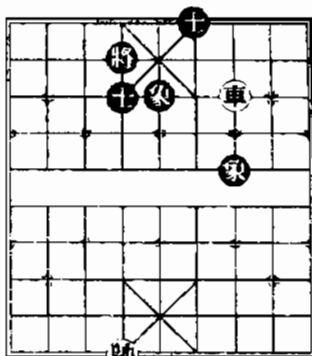
nếu đi Tg6.1 hay X3.1 thì bên đen sẽ đi Tg4/1 sau đó Đen sẽ kịp đưa Tượng vào lộ giữa khiến cho bên Trắng mất cơ hội giành thắng lợi.

1...S6.5 2.X4-2 T5/7 3.X2/2 T7.5

Nếu Đen đi T7/5 thì X2-8 Trắng thắng

4.X2.4 S5/4 5.X2/3 S4.5 6.X2-8 S5.6 7.X8.2 Tg4/1 8.X8-4 S6/5 9.X4-5

Trắng phá được Sĩ và thắng.



Hình 38

11- ĐƠN XE THẮNG MÃ VÀ 2 SĨ (hình 39)

Bên có Xe tất nhiên sẽ thắng

Nếu bên Đen được đi trước mà đi ...M6/4 thì Trắng sẽ thắng

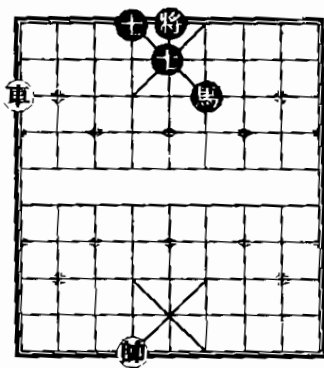
nhờ

1.X9-5 M6.7

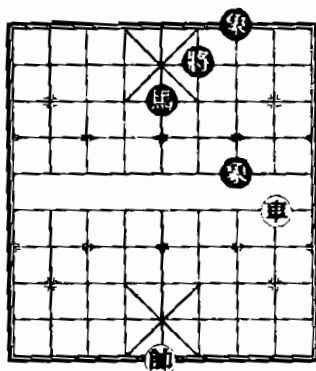
Nếu như Đen đi Tg5-6 thì Trắng sẽ đi Tg6-5 Tg6.1 X5/1 Tg6/1 X5-4 Tg6.1 Tg5-4 Tg6/1 X5-1 Tg6-5 Tg4-5 Tg5-6 X1.3 Tg6.1 Tg5-4 Đen mất Sĩ và Trắng sẽ thắng.

2.Tg6-5 Tg5-6 3.X5/2 M7/6 4.X5-4 Tg6.1 5.Tg5-4 Tg6/1 6.X4-2 Tg6-5 7.Tg4-5 Tg5-6 8.X2.4 Tg6.1 9.Tg5-4

Trắng bắt được Sĩ sẽ thắng !



Hình 39



Hình 40

12- ĐƠN XE ĐỐI 2 TƯỢNG VÀ 1 MÃ

Trường hợp này cũng có thể hòa mà cũng có thể thắng. Với hình 40 nếu Đen đi trước mà đi T7.9 thì sẽ hòa cờ. Nhưng nếu Trắng đi trước thì cách đánh để thắng là như sau :

1.X2.4 Tg6/1

Nếu Đen đi Tg6.1 thì Trắng sẽ đi Tg5.1 T7/9 X2/1 chiếu Tượng bắt Mã và thắng

2.X2.1 T7/9 3.X2/3

Thoái Xe cản Tượng, không cho Tượng Đen hoạt động

3...T6-5 4.X2-8 Tg5-4

Nếu Đen đi Tg5-6 Trắng sẽ đi X8.3 Tg6.1 X8-5 bên Đen bị hãm vào cảnh khốn nên phải đi Tg6.1 hay phải rời Mã khỏi vị

trí giữa. Bên Trắng sẽ thừa cơ mà đánh thắng

5.Tg5.1 Tg4-5 6.X8.3 Tg5.1 7.X8-6 Tg5-6 8.X6-5 M5.7 9.X5/

3

Trắng thoát Xe tiêu diệt Mã và thắng cờ

13- ĐƠN XE ĐỐI PHÁO VÀ 2 TƯỢNG

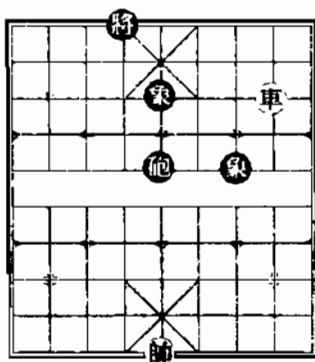
Tình thế này cũng có khả năng hoà mà cũng có khả năng thắng, tùy theo thế cờ và bên đi phải thật chính xác. Hình 41 là một ví dụ.

Ở đây bên Đen có vị trí của Tượng không được tốt. Nếu Trắng được đi trước thì sẽ có cách đánh thắng như sau :

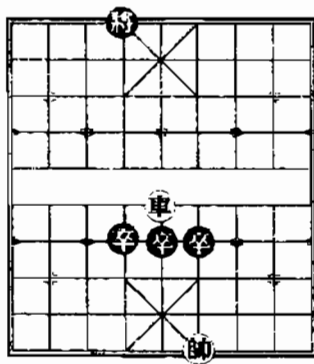
1.X2.2 Tg4.1 2.X2/3 Tg4/1 3.X2-6 Tg4-5 4.X6/1 P5/1 5.Tg5.1 Tg5-6

Nếu Đen đi Tg5.1 Trắng sẽ đi X6.1 P5.2 X6-5 P5-8 X5/1 Trắng sẽ bắt được Tượng mà thắng

6.X6.4 Tg6.1 7.X6/3 P5.2 8.X6-4 Tg6-5 9.X4-5 P5-2 10.X5/1 Tg5-4 11.X5-6 Tg4-5 12.X6-3 Trắng thắng.



Hình 41



Hình 42

14- XE PHÁ 3 TỐT (hình 42)

Nhìn trong hình Trắng sẽ có cách đánh thắng như sau :

1.Tg4-5

CHƯƠNG VI

PHÁN ĐOÁN TÌNH THẾ CỤC CỜ

"Biết người biết ta, trăm trận trăm thắng" là câu nói nổi tiếng của nhà quân sự tài ba Tôn Tử được lưu truyền từ xưa qua và được những người chơi cờ yêu thích lấy làm châm ngôn của mình.

Để huấn luyện và đào tạo một kỳ thủ ưu tú, bao giờ trong các trường người ta cũng tổ chức phân tích các ván cờ, nhất là những ván của đối thủ để nắm thật vững ưu điểm, nhược điểm của đối phương nhằm lựa chọn những bố cục đối ứng thích hợp và sử dụng các chiến lược, chiến thuật, chuẩn bị tâm lý cho trận đánh. Qua tiến triển của từng ván đánh cũng như diễn biến của phần trung cục mà tiến hành phân tích.

Mỗi một người chơi cờ phải biết phân tích rõ tình thế của từng giai đoạn trong mỗi ván cờ, tìm ra được những nét ưu cũng như các khiếm khuyết của mỗi bên. Từ đó định ra kế hoạch cho sự biến hóa tiếp theo, tùy cơ ứng biến tạo ra các đòn phép có hiệu quả nhất cho mình.

Có một thực tế là tùy theo năng lực, trình độ cũng như sự nhận thức khác nhau, việc phán đoán và đề ra kế hoạch không phải lúc nào cũng giống nhau, có những lúc khác nhau rất xa. Vì thế trong việc phân tích, dự đoán tình hình, lập kế hoạch công thủ cũng như quyết sách ra đòn phải nhìn được toàn cục, toàn diện, khách quan trên nền tảng đã nắm vững những kiến thức cơ bản mà mình đã học được. Trong mỗi một ván cờ người chơi không chỉ trông cậy vào một vài đòn hay mà phải liên tục phân tích, liên tục có kế hoạch mới trong công thủ, không để mình phạm sai lầm. Bởi vì mỗi một sai lầm đều có thể dẫn tới

bàn thua.

Việc phán đoán và phân tích dựa trên 2 phương diện :

1 - Sức mạnh của từng quân trong thế trận của mỗi bên.

2 - Vị thế của các quân của mỗi bên

Khi đặt một kế hoạch ta phải biết được các yếu tố :

a) giá trị quân của 2 bên có sức chống chọi nhau tới mức nào ?

b) Quân có tầm hoạt động rộng hay hẹp, thoáng hay bị gò bó

c) Quân có cơ động, đường đi có thông suốt hay không ?

d) Thế trận của mình đang có nhược điểm gì cần phải mau chóng khắc phục ?

e) Tượng của mình có được phòng ngự an toàn, chắc chắn không ?

5 điều trên luôn tương hỗ và gắn kết với nhau.

Tuy nhiên điều quan trọng là người chơi có khả năng tách biệt ra từng vấn đề mà nhìn cho thấu suốt hay không. Muốn có được thì phải luyện tập thực hành. Làm được điều này tức là tài năng nảy nở, năng lực nâng cao.

Trong cờ có 3 điều được :

- **Được tiên**

- **Được quân**

- **Được thế**

Phải chiến đấu để có được 3 điều này. Còn như không được tất cả thì phải tìm cách bù trừ cho nhau như : được quân nhưng tránh mất tiên hoặc thí quân phải được tiên. Còn đối với những cục diện được quân mất tiên, thí quân thủ thế, thí quân tranh tiên đều phải suy xét cẩn thận.

Trong các loại binh chủng thì tùy mỗi một thời điểm mà giá trị của chúng có thể biến đổi. Ví dụ Mã và Pháo thì nói chung là có giá trị tương đương. Mã thì tương đương với 3 Tốt hay 2 Tốt qua hà. Một Xe hơn Pháo Mã, hơn 2 Pháo, 2 Mã nhưng có trường hợp cũng chỉ tương đương. Một Tượng hay 1 Sĩ chỉ tương đương với 1 Tốt qua sông. Nhưng với đặc thù tình huống

thì có thể xảy ra : Một Xe đối Pháo Mã hay đối 2 Mã mà bên còn Xe phải chịu hòa cờ. Sức quân ở từng vị trí và sự an toàn của Tướng đều có liên quan mật thiết với nhau

Dưới đây là một số thí dụ về phân tích tình thế cục cờ.

Ví dụ 1 : Hình 1

Đến lượt Trắng đi. Ta thấy số quân của 2 bên tương đương. Bên Trắng đường đi của các quân khá cơ động. Quân được bố trí ở các vị trí tốt. Xe bên trái vừa khống chế Tốt vừa hạn chế tầm hoạt động của Mã và Xe đen. Xe trắng bên phải khá thông thoáng, có thể điều động được tới các vị trí tốt hơn. Pháo đứng lộ giữa đóng vai trò trấn giữ cùng với 2 Mã tạo thành một thế liên hoàn. Tuy 2 Mã hiện chưa có tác dụng rõ rệt nhưng làm cho Đen khó phản kích.

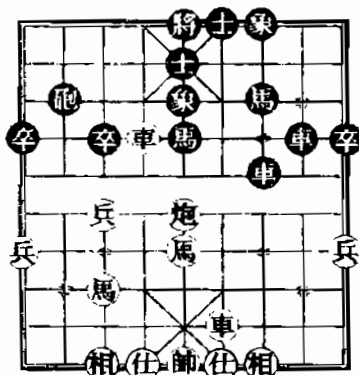
Còn về Đen thì tuy bằng quân như nhau nhưng sự phối hợp giữa cặp Xe và Pháo chưa ăn ý. Pháo rất cô độc. Tướng Đen trung cung có đủ Sĩ Tượng nhưng bên trái trống trải, rất dễ bị công kích.

Sau phân tích tỷ mỹ thế trận ta thấy Trắng đang nắm thế chủ động và lúc này là cơ hội để Trắng nhắm vào phía trái mà tấn công :

18.X4-8 P2-4

Nếu Đen P2-3 thì Trắng sẽ P5-6 P3/2 X8.8 Bên Đen tất sẽ về Pháo nhưng bị hao quân

Nếu như P2.2 để ngăn Xe trắng thì bên Trắng không cần thí Tốt ở cột 7 để tấn công mà chỉ cần T7.5 rất nhàn hạ chống lại sự vất vả của Đen mà vẫn giữ được thế chủ động. Nếu sau đó Đen đi tiếp X8.3 thì Trắng sẽ đi X6-7. Nếu Đen đi X7-5



Hình 1

trắng sẽ đáp lại M5.3 thì các vị trí Đen đều ở thế bị động.

19.P5-6

Lợi dụng thuật khống chế để đối Pháo

19...P4/2 20.X8.8 M5.4

Đây là đòn cứu nguy không thể tránh được.

21.X6-2 M4.3 22.M5/7

Sau khi tranh đoạt và đối quân, Trắng còn 2 Xe 1 Mã trong khi bên Đen còn Xe Mã Pháo. Trắng chiếm ưu thế rõ. Đen tính sẽ dùng thủ pháp đối quân

22...X3.1 23.X2/2 X7.5

Tìm cách ăn Tượng, nhưng Trắng đi :

24.P7.1 X7/3 25.M7.8 M7.5 26.B7.1 M5.7 27.M8.6 M7.8

28.M6.8 X7-5 29.T7.5 M8.7 30.Tg5.1 X5-4 31.X2.2

Bên Trắng ép Đen đối Xe và bên Đen chịu thua.

Ví dụ 2 : Ván cờ được tiến hành :

1.B7.1 M8.7 2.B3.1 X9.1 3.T7.5 T3.5 4.M2.3 M2.4 5.M3.4 B3.1 6.M8.6 B3.1 7.X9-7 X1-3 8.P2-3 X9-6 9.M4.3 X6.7 10.M6.4 B3.1 11.X1-2 B3.1 12.S6.5 P8.6 13.P3.1 P8-5

Bên đen tiến Tốt trục Xe để sau này tùy cơ thí Pháo diệt Sĩ giữa. Với đòn bình Tốt đuổi Xe, thí quân nhằm tạo cho đối phương tình thế bất lợi

14.S4.5 B3.1 15.X7-6 B3-4 16.X6.1 X3.9 17.X6/1 X3/1

Đây là mục đích của Đen nhằm vạch ra kế hoạch phản kích

18.S5/4 X3/1

Thoái Xe đuổi 2 quân đồng thời đồng thời uy hiếp lại Trắng ăn Tượng để diệt. Một nước cờ có 3 tác dụng !

19.M3/4

Đây là nước duy nhất để tháo gỡ buộc Đen phải X6/1 nếu không sẽ bị nước P3/1 khống chế ca 2 Xe, X3-2 S4.5 cưỡng bức đối phương đổi 1 Xe lấy 2, đúng là một nước hay làm cho bên Đen bị mất hết thế công

19...x3-2 20.S4.5 X2.1 21.M4/6 M4.3

khác với M7.6 tích cực P3-4 X6-7 quân Mã ở phía trái của

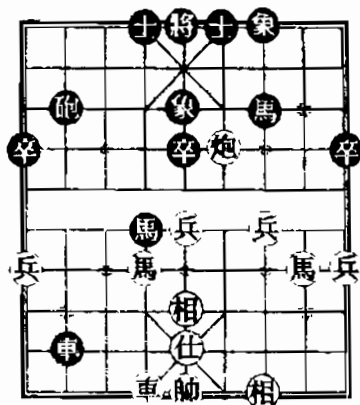
Đen mà lên hà có khả năng làm cho Tốt 3 của Trắng bị khống chế

22.P3-4 X6-7 23.X2.1 X7/1 24.P4.3 M3.4 25.B5.1 X7/1

Nếu Đen P2-4 khống chế Tốt Trắng B3.1 mà không sợ X7-6 cương bức ăn Mã. Bởi vì M6/4 P4.7 S5/4 X2-8 M4/2 về sau bên Trắng còn Mã Pháo Tốt chống 3 Mã của Đen. Dĩ nhiên với sức quân như trên Trắng sẽ ưu hơn

26.X2.2 X7-8 27.M4.2

Đến đây sẽ tạo thành thế ở hình 2 : Bên Trắng còn Xe Pháo. 2 Mã và 3 Tốt, bên Trắng mất một Sĩ nhưng không cần phải phòng thủ vì "khuyết Sĩ kỵ song Xa" trong lúc bên đối phương đã mất một Xe rồi. Trong lúc đó quân của bên Đen bị chia cắt và hãm vào thế khó tháo gỡ. Nếu quân Mã Đen ở bên trái mà ăn binh bất động thì sẽ bị quân Tốt 3 của Trắng độ hà hãm vào đất chết còn như



Hình 2

muốn lên bàn hà để xuất kích thì Trắng sẽ đi M2.4 chặn chỗ đứng hay B3.1 đuổi Mã khiến bước tiến của Mã rất khó khăn. Còn như P2-4 cản ngăn Tốt Trắng B3.1 X2/2 M6/7 thì sức quân thay đổi, càng ngày Trắng càng ưu. Bởi vì hơn 1 Tốt ở tàn cục là đã tạo được ưu thế lớn cho sự thắng thua. Bên Đen do bị kẹt quân nên không thể giải cứu hay phản kích được.

27...P2.4 28.P4/5

Bắt chết Xe, Đen thua.

Ví dụ 3 : Hình 3

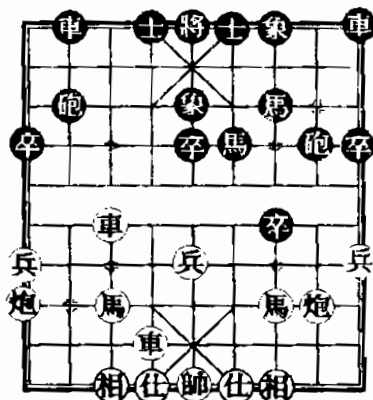
Trong giải cờ năm 1978 Triệu Khánh Các gặp Dương Quan Lân. Sau 11 nước thì số quân hai bên bằng nhau. Bên đi hậu

có Tốt 7 độ hà giúp cho Mã nên có vẻ chiếm ưu thế. Nhưng vị trí của các quân lại bị co cụm. Bây giờ tới lượt bên Trắng đi, bên Trắng sẽ giành chủ động vì có được 2 lợi thế :

1) Tốc độ ra quân nhanh, quân được bố trí ở các vị trí tốt

2) Xe Mã Pháo ở cánh trái tập kết hình thành một cục diện tạo thành thế công khiến Mã của Đen bên khó chống đỡ nổi.

Đó là thế tốc chiến tốc quyết. Mã tiến nhanh, thì Xe nhập cục



Hình 3

12.P9-8 P2-3 13.X7.3 X2.7 14.M3.4 M7/5 15.M4.6

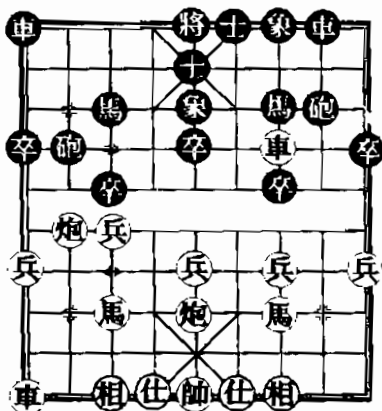
Bên Đen có ý đồ tính Xe để giải vây. Nhưng bên Trắng đã kịp thời lên Xe, dời Mã đuổi Mã Đen làm cho bên Đen tiến thoái đều khó khăn, bắt buộc dĩ phải tiếp nhận sự đối quân bất lợi

**15...M5.3 16.M6.7 X2/7
17.M7.8 B7-6 18.M8/7 S6.5
19.P2-5**

Bên Trắng chiếm ưu thế, cứ theo chiến lược mà đánh, tất thắng.

Ví dụ 4 : Hình 4

Bên đi sau là Từ Gia Lương dùng bình phong Mã để chống lại Trung Pháo tiến Tốt 7 phối hợp với tuần hà Pháo. Bên hậu dùng đòn thí Mã hãm Xe cướp tiên buộc



Hình 4

bên Trắng tự hãm vào tử địa

9.X3.1 B3.1 10.P8/3 P8.6

Làm cho Mã trắng hết đường lui phải rời khỏi trung tâm. Đen lại có P8-7 đã Tốt tạo ra một đòn mai phục :

**11.B5.1 B3.1 12.M7.5 P8-7 13.M5.7 P2.3 14.X3/1 P7/2
15.X3-4 P7.3 16.S4.5 P7-9 17.Tg5-4 B7.1 18.B5.1 B7.1 19.M3/
1 X1-4 20.B5.1 P9-4**

Nước Pháo ăn Sĩ rất hay, đột phá thẳng vào "cấm thành" của đối phương

**21.X9.2 X8.9 22.Tg4.1 P4/1 23.S5.6 X8-5 24.B5.1 X5/2
25.B5.1 S6.5 26.X9-8 X4.6 27.P8.2 B3-2 28.X8-7 B7.1 29.M1.3
X5-7 30.M7.5 X4-8 31.Tg4-5 X7.1 32.Tg5.1 X8-5 33.Tg5-4 X5/
2 34.X7.5 S5.6**

Đen thí Mã tạo được ưu thế, nắm quyền chủ động, đuổi bắt quân bên Trắng làm bên Trắng tổn thất nặng. Đây chính là đấu pháp thí quân cướp tiên, giành thế điển hình. Nó là một mẫu mực cho sự lợi hại của việc phân tích đúng đắn thế cục, hiểu đúng tính cách đối phương, thực hiện đúng châm ngôn "biết người biết ta trăm trận trăm thắng"

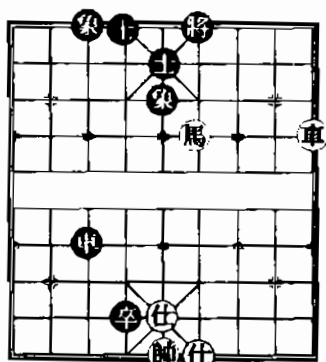
MỘT SỐ ĐÒN PHỐI HỢP THỰC TIỄN TRONG CỜ TÀN

ĐÒN PHỐI HỢP XE MÃ

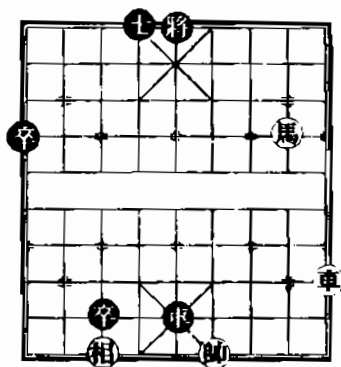
Xe Mã phối hợp tạo ra nhiều đòn công sát. Chúng ta làm quen với đòn Xe Mã qua các cục sau:

Cục 1:

1.X1.3 Tg6.1 2.M4.2 Tg6.1 3.X1/1! T5.3 4.M2.3 Tg6-5 5.X1/1 S5.6 6.X1-4



Cục 1



Cục 2

Cục 2:

1.M2.3! (a) Tg5.1 2.X1-7 Tg5-4 3.M3/4 S4.5 4.X7-6 S5.4 5.X6.5 (thắng).

Ghi chú : a) Nếu (1) X1.7? Tg5.1, X1/1, Tg5.1 (Tg5/1, M2.3, Tg5.1, M3/4, Tg5/1, X1.1, thắng)! M2.3, Tg5-4, Đen ưu thế; (2) X1.6? P3/7 (X5-7? M2.4, Tg5-6, Tg4-5, B3-4, M4.6, S4.5, X1.1, Tg6.1, M6/5, Tg6.1, X1/2, Trắng thắng)! Đen ưu; (3) X1-4, X5.1, Tg4.1, P7-6, M2.3, Tg5.1, X4-7, X5-4, Trắng hết đòn.

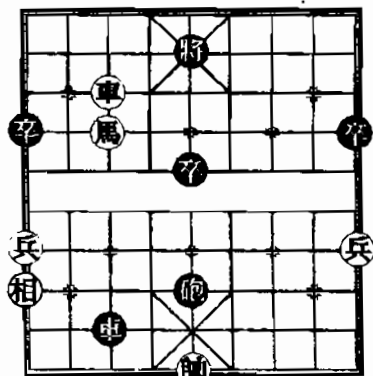
Xe Mã phối hợp dễ gặp trong thực tế nên được nhiều danh

thủ nghiên cứu kỹ. Tuy nhiên, cũng cần cẩn thận tính toán, vì nếu sơ xuất cũng hay bị phản đòn.

Chúng ta xem một cục Xe Mã trích từ giải tranh Cúp Thiên Long lần thứ hai để thấy các danh thủ đã vận dụng đòn thế Xe Mã ra sao.

Cục 3:

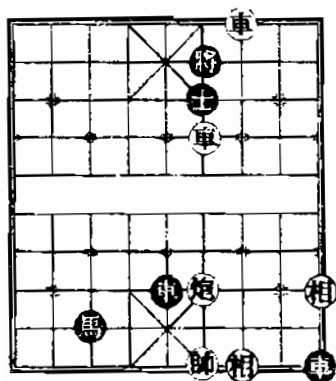
1.X7.1 Tg5/1 2.M7/5 P5-6
3.X7/2 P6/6 4.X7-5 P6-5
5.Tg5-4 X4-5 6.X5.1 (hắng).



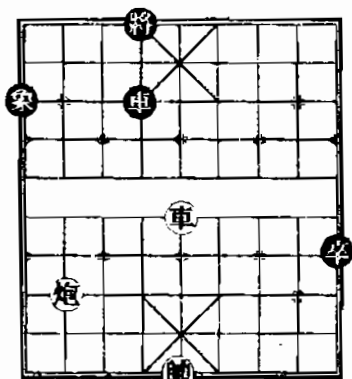
Cục 3

ĐÒN PHỐI HỢP XE, PHÁO

Xe và Pháo đều là quân mạnh, có tầm hoạt động rộng. Khi Xe, Pháo phối hợp tạo được sức mạnh tấn công cũng như phòng thủ. Chúng ta đã biết sức mạnh của Xe, Pháo trong các cục "then cửa sắt", "đáy biển vớt trăng", "Pháo nghiêng cát đỏ"... Bây giờ chúng ta nghiên cứu cục cờ tàn thực dụng có Xe, Pháo. **Cục 1:**



Cục 1



Cục 2

1.X3/1 Tg6/1 2.X3-5 thắng!

Cục 2:

1.P8.4!! (a) B9-8 2.X5.2 X4.4 3.P8.3 T1.3 4.X5.3 Tg4.1
5.P8-6 X4-7 6.X5/3 T3/5 7.X5.1 X7/5 8.P6-8 X7.5 9.X5/1 Tg7-4
10.X5.2 Tg4/1 11.X5.1 Tg4.1 12.P8-6 X4-3 13.X5/3 thắng.

Ghi chú : a) Chặn Tượng.
Nếu bên hậu T1/3 thì X5.5 rồi P8.3 thắng.

Dưới đây là một ván thực chiến có sử dụng Xe Pháo.

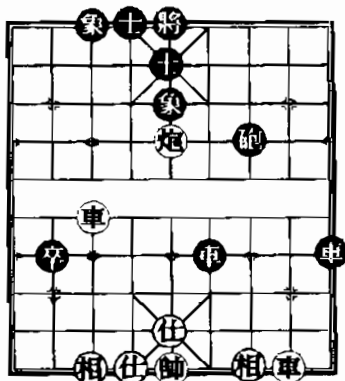
Cục 3:

1.X2.9 (a) X6/6 2.X2/1 (b) T3.1 3.X7.3 X6-7 4.X7-9 Tg5-6 5.X9-5(c).

Ghi chú : a) Nếu X2.8 thì P7/3, X7.5, Tg5-6, bên tiên bị động.

b) Chuẩn bị đòn "đại đảm xuyên tâm".

c) Nếu bên hậu X9-5 thì P5-8 thắng.

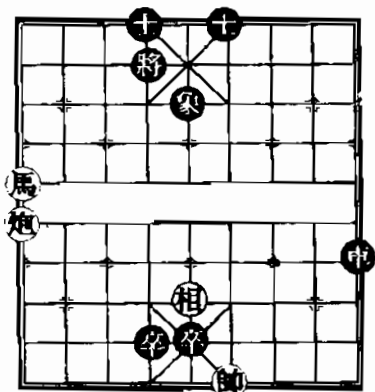


Cục 3

ĐÒN PHỐI HỢP PHÁO MÃ

Đòn phối hợp mạnh nhất của Pháo Mã là cục "Mã hậu Pháo". Tuy nhiên, Pháo còn có đòn chiếu bí khi đối phương có 2 Sĩ, tạo thế đánh đánh lợi nước đi. Chúng ta xét cục Pháo Mã dưới đây: **Cục 1:**

1.M9.8! (a) Tg4-5 2.M8/6 Tg5/1 3.M6.7 Tg5.1



Cục 1

(Trắng thắng).

Chú thích:

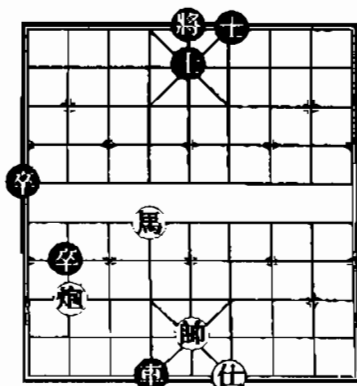
a) Nếu M9.7? Tg4-5, P9-5, T5.3, M7.5, Tg5-4, Trắng hết đòn, Đen thắng.

Cục 2:

1.P8-3 Tg5-4 2.P3.7 (a)
Tg4.1 3.M6.7 Tg4.1 4.P3/1
S5.6 5.P3-9

Chú thích :

a) Nếu M6.7, thì S5.6,
P3.7, S6.5, M7.8, Tg4-5,
Trắng hết đòn, Đen thắng.



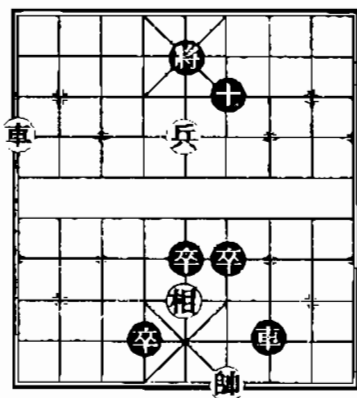
Cục 2

ĐÒN PHỐI HỢP XE TỐT

Xin mời các bạn làm quen với đòn phối hợp Xe Tốt rất dễ gặp trong thực tế.

Cục 1

1.X9.2 Tg5/1 2.B5.1 Tg5-4
3.X9.1 Tg4.1 4.X9/2 Tg4/1
5.B5-6 Tg4-5 6.B6.1 Tg5-6
7.X9-4 Tg6-5 8.X4.1 B4-5
9.B6-5 Tg5-4 10.X4.1 (thắng).



Cục 1

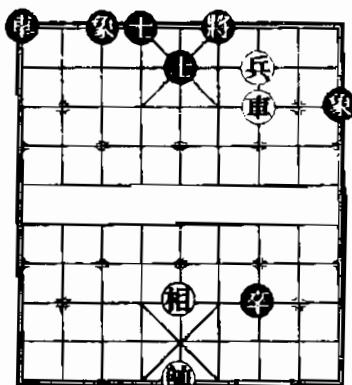
Ghi chú: Cục này có một biến nhỏ, nếu 8.X4-5 Tg5-6, 9.B6-5 có nước sau X5-4 chiếu hết nhưng bên Đen có nước thí Xe như sau: X7-6 Tg4.1 (nếu Tg4-5, B6-5 cũng thắng), B6.1! Tg4/1, B6.1, Tg4-5, B6.1 phản cục!

Cục 2

1.X3-1 Tg6-5 2.T5/7! T3.5
3.B3-4 S5/6 4.X1-5 S4.5 5.B4-5 S6.5 6.X5-3 (thắng).

Ghi chú: Nếu 6...Tg5-4 hoặc 6...Tg5-6 thì X3.2 được Xe thắng.

Hai cục trên giới thiệu phương pháp cơ bản sử dụng Xe Tốt. Các bạn chú ý là Xe với Tốt còn ở cao khác với Xe Tốt lựt. Xe Tốt lựt (đáy) nhất định thắng đơn Xe nhưng có thể hoà với Xe có đơn Sĩ Tượng.



Cục 2

Xe Pháo (bên Xe Pháo chiếm trung) và Xe Sĩ; nhất định là hoà với Xe Tượng.

Xe với Tốt còn ở cao nhất định thắng Xe song Tượng (bên Xe Tốt phải còn Sĩ Tượng).

Bên Xe, Tốt ở cao hoà với song Pháo, đơn khuyết Tượng, Mã Pháo, đơn khuyết Tượng.

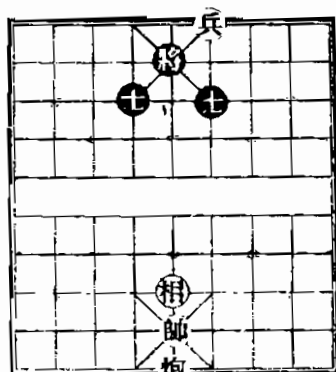
Xe Song Sĩ; Song Pháo, đơn khuyết Sĩ có thể hoà với Song Mã, đơn khuyết Tượng hoặc khuyết Sĩ.

ĐÒN PHỐI HỢP PHÁO TỐT

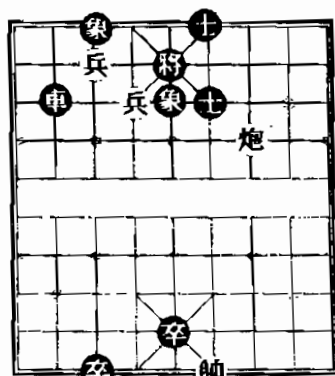
Pháo có sức cơ động cao, dễ nhằm trúng nhược điểm đối phương nhất là đối phương còn Sĩ. Các bạn chú ý rằng Pháo kị với Sĩ nên về cờ tàn nếu đối phương còn 2 Sĩ thì nên giữ lại

Pháo để tấn công.

Cục 1



Cục 1



Cục 2

1.B4-3(a) Tg5/1 2.Tg5-6 S6/5 3.P5.1 Tg5-4 4.Tg6/1 (b)
Tg4-5 5.P5/1 Tg5-4 6.T5.7 (c) S5.6 7.B3-4 Tg4.1 8.T7/5 Tg4/
1 9.B4-5 Tg4.1 10.P5.1 S6/5 11.P5-6 (thắng)

Ghi chú:

a) Nếu Đen Tg5-4 (Tg5-6 Tg5-4 thắng), Tg5-6. Tg4/1, Tg6/1, S6/5, T5.7, S5/6, B3-4, Tg4.1, T7/5, S6/5, B4-5, S5.6, P5.1, S6/5, P5-6 thắng.

b) Nếu P5.7, Tg4-5 hoà.

c) Chiến thuật khống chế, nếu Đen Tg4.1, P5.1, S5.6, T7/5, Tg4/1, B3-4, Tg4.1, B4-5, S6/5, P5-6 thắng.

Cục 2

Các bạn chú ý cách dùng "tả Tốt hữu Tướng".

1.P3-5(a) T5.3 2.B7-6 Tg5-6 (b) 3.Bs-5 X2-5 4.B6-5 X5/
1 5.P5-4 (thắng).

Ghi chú:

a) Nếu Đen Tg5-6, B7-6, X2-4 (X2.1, Bs-5, S6.5, B5.1, Tg6/1, B6.1, thắng), B6-5!, S6.5, P5-4, thắng.

b) Nếu Tg5/1, Bs-5, S6.5, B5.1, Tg5-6, B6.1, thắng.

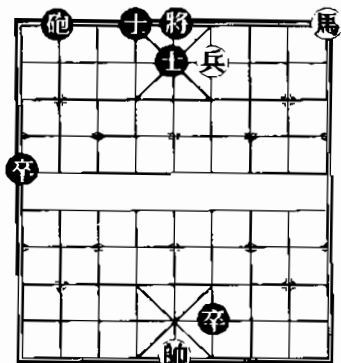
Pháo với Tốt còn ở cao có sức mạnh không thể bỏ qua được. Nếu có Sĩ Tượng trợ công thì Pháo Tốt nhất định thắng Sĩ Tượng toàn; Mã Sĩ, Mã Tượng, Pháo Sĩ, Song Sĩ. Nếu Pháo chỉ phối hợp với Tốt đáy thì sức yếu đi, song vẫn có thể thắng đơn khuyết Tượng hoặc đơn khuyết Sĩ.

ĐÒN PHỐI HỢP MÃ TỐT

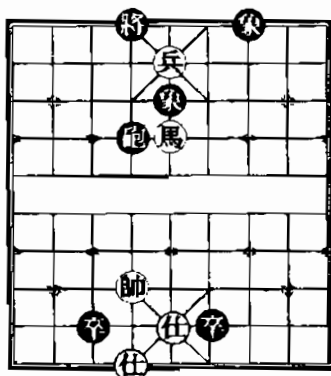
Mã có thể cùng một lúc kiểm soát nhiều điểm trên bàn cờ. Khi vào giai đoạn cờ tàn khả năng này càng được phát huy. Phối hợp với mặt Tượng, sức mạnh của Mã Tốt có khi bằng Xe. Chúng ta xét vài cục cơ bản dùng Mã Tốt.

Cục 1

1.B3-4 Tg5-6 2.M1/2 P2.2 3.B3.1 Tg6-5 4.M2/4 P2/1 5.M4.6 P2-4 6.M6/8 B6-7 7.M8.7 B7-6 8.M7.6 (thắng).



Cục 1



Cục 2

Cục 2

1.S5.4 B6-7 2.S6.5 B7-6 3.M5.3 B6-7 4.M3/4 P4.3 5.M4/3 P4/3 6.S5/4 P4/1 7.M3/5 B7-6 8.M5/6 (thắng)

Trong cờ tàn Mã Tốt (ở cao) có khi thắng Sĩ Tượng toàn, thắng Pháo Sĩ, Pháo Tượng, Pháo Tốt. Muốn hoà chắc với Mã Tốt, bên Đen phải có Mã Song Sĩ, Pháo Song Sĩ. Mã với một Tốt đã xuống đến đáy (Tốt lự) vẫn thắng đơn Mã hoặc Song Tượng.

Lúc này sức mạnh đã giảm nên một Pháo có thể thủ hoà Mã Tốt, một Mã hoà Mã Tốt.

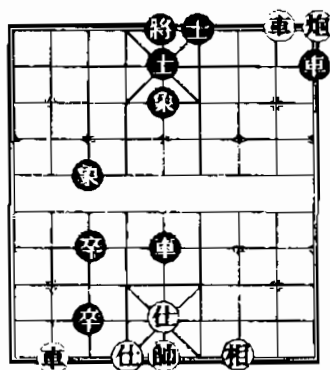
PHÁO LẤN VÀ PHÁO SONG TIÊN

Bên Trắng có đòn Pháo lấn. Cờ Tướng Trung Quốc gọi cục này là "Pháo miến đan sa" hoặc "Pháo triển đan sa". Còn hình 2 cũng là đòn Pháo lấn kết thúc bằng Pháo trùng.

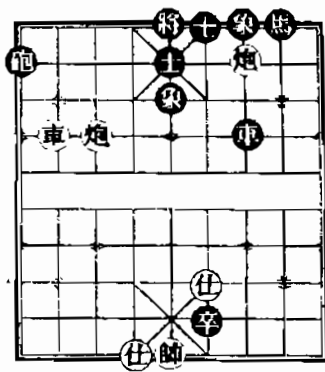
Cục 1

1.X8.9 S5/4 2.P1-4 X9-6 3.P4-6 X6/1 4.P6-4 T5/3 5.P4-7 Tg
5.1 6.X8/1 Tg5.1 7.X2/2 (thắng)

Cục 2



Cục 1



Cục 2

1.X8.3 S5/4 2.P7.3 S4.5 3.P7-4 S5/4 4.P4-2 T7.9 5.P3.1
Tg5.1 6.X8/1 (thắng).

Một Xe và 2 Pháo có đòn Pháo song tiên (Trung Quốc gọi là cục Nhị lộ giáp Xa Pháo) như dưới đây:

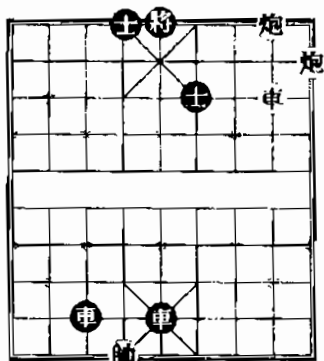
Cục 3

1.P1.1 Tg5.1 2.X2.1 Tg5.1 3.P1/2 S6/5 4.X2/1 S5.6 5.X2/3
Tg5/1 6.X2.4 Tg5/1 7.P1.2 (thắng)

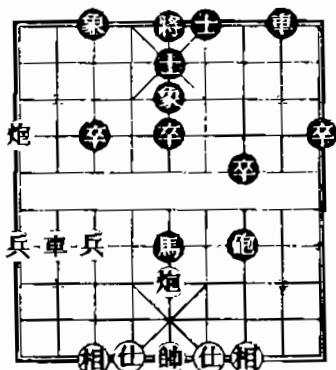
Chúng ta lấy một thế cờ từ giải toàn quốc Trung Quốc để

xem các danh thủ sử dụng Pháo song tiên như thế nào:

Cục 4



Cục 3



Cục 4

1.P5.4 Tg5-4 2.P5.2 T5.7

Không thể S6.5 ăn Pháo vì P9.3 chiếu Tướng bắt Xe.

3.X8.5 T5/7

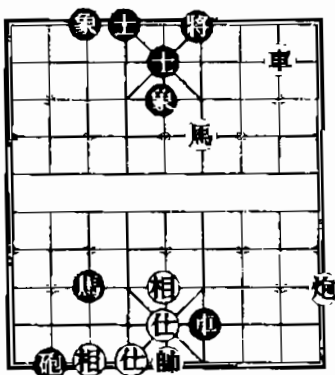
Nếu T5.3 thì P9.3, T3.5, P5-7, Tg4.1, P9-2 ăn Xe thẳng.

4.P9.3 T3.5 5.P5-7 Tg4.1 6.P7/1 Tg4.1 7.P9/2 (thắng)

TAM TỬ QUY BIÊN

Khi Xe, Pháo, Mã khi cùng ở về một bên mà ở ta quen gọi là "Tam tử đồng biên" hay "tam tử quy biên". Đòn phối hợp trong "tam tử quy biên" gồm nhiều đòn mà chúng ta đã biết như: tiến Mã hậu Pháo, Mã điển và các đòn Mã... Các bạn làm quen với cục thế này qua các cục dưới đây.

Cục 1



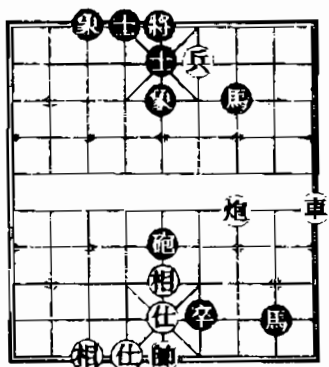
Cục 1

1.X2.1 Tg6.1 2.M4.2 Tg6.1 3.P1.5 (hắng)

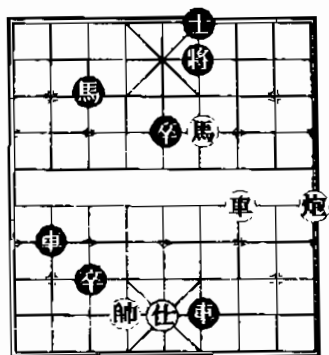
Cục 2

1.X1.5 S5/6 2.X1-4 M7/6 3.P3.5 (hắng)

Trong thực tế cục "tam tử quy biến" có rất nhiều biến hóa. Dưới đây là một cục thế lấy từ ván thực đấu.



Cục 2



Cục 3

Cục 3

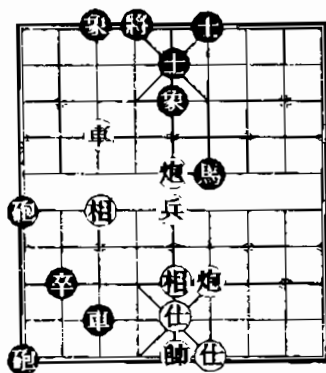
1.X3.4 Tg6.1 2.X3-4 Tg6/1 3.M4.2 Tg6-5 4.P1-5 (hắng)

PHÁO ĐẦU PHÁO GIÁC (Pháo góc)

Thế cờ có một Pháo ở trung lộ, một Pháo ở góc bàn cờ được Pháo đầu Pháo giác hay Thiên Địa Pháo. Đây là một thế cờ tàn hiểm hóc mà các kỳ thủ thích dùng. Chúng ta làm quen với thế cờ này qua cục dưới đây.

Cục 1:

1.X7-6 Tg4-5 2.Tg5-6 Ps/5
3.P4-1 M6/7 4.P1.7 M7/8



Cục 1

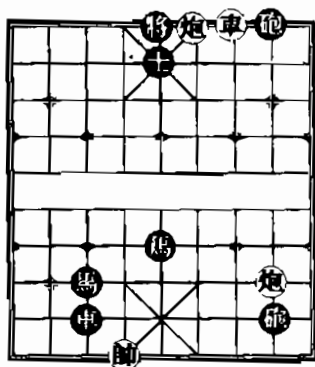
5.X6.2

Còn nước X6-5 chiếu hết!

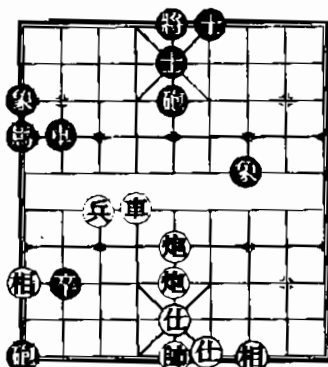
Cục 2

1.P4-2 S5/6 2.Ps-5 M5.7 3.X3/1

Bây giờ các bạn suy nghĩ giải 2 cục dưới đây trích từ các ván thực chiến.



Cục 2



Cục 3

Cục 3

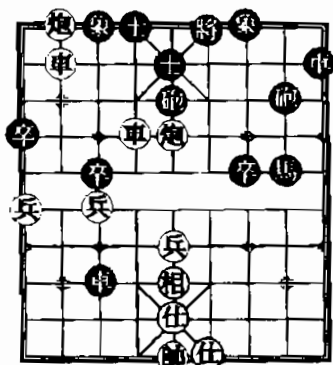
1.Tg5-6 X2/3 2.Pt-2 T7/9
3.P2.6 T7/9 4.X6-4 X2-4
5.Tg6-5 X4.4 6.X4.5 (thắng)

Ghi chú:

Ở nước đầu tiên nếu Pt-2 thì X2-8, Tg5-6, M1/3 Trắng hết thế công.

Cục 4

1.X8-5 X9-5 2.X6.3 X5/1
3.X6-5 Tg6.1 4.X5-4 (thắng)

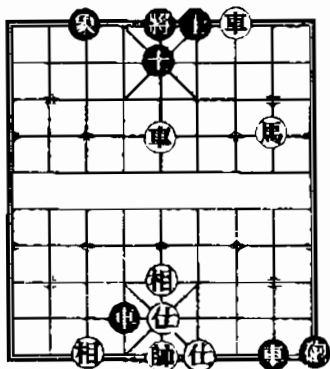


Cục 4

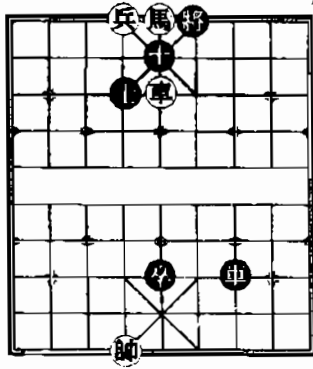
MÃ ĐIỂN VÀ ĐÒN MÃ

Nước khóa đôi của Mã dùng chiếu bí Tướng bởi quân khác trong vị trí giống chữ "điển" được các kỳ thủ Việt Nam gọi là nước Mã điển, hay "Mã bát giác". **Cục 1**

1.M2.4 Tg5-4 2.X3-4 S5/6 3.X5.3 (thắng)



Cục 1

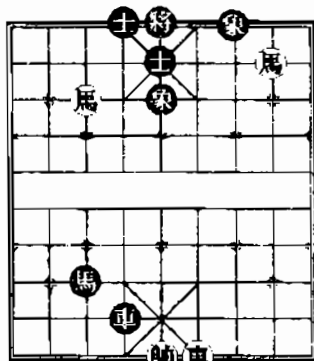


Cục 2

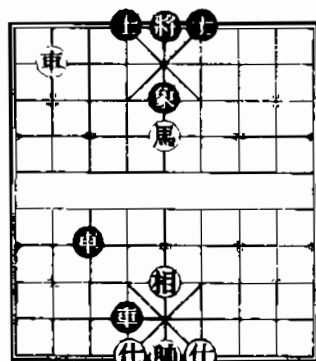
Cục 2

1.X5-4 S5.6 2.M5/6 S6/5 3.B6-5 (thắng)

Cục 3



Cục 3



Cục 4

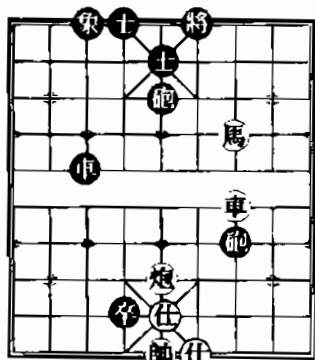
1.X4.9 S5/6 2.M2/4 (thắng)

Cục 4 Điều ngư Mã (Ngựa câu cá)

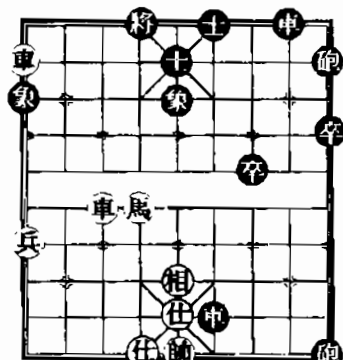
1.X4.9! Tg5-6 2.M5.3 Tg6-5 3.X8-2 T5/7 4.X2.1 X3-6 5.X2-3 X6/6 6.X3-4 (thắng)

Cục 5: Bạt hoàng Mã

1.M3.2 Tg6.1 2.X3.4 Tg6/1 3.X3/5 Tg6.1 4.X3.5 Tg6/1 5.X3-5



Cục 5



Cục 6

Còn có cục "Trắc diện hổ" (Hổ nghiêng mặt), **Cục 6**

1.X9.1 T1/3 2.X9-7 T5/3 3.X7.5 Tg4.1 4.M6.7 Tg4.1 5.X7/2 Tg4/1 6.X7-8 Tg4/1 7.X8.2

HẾT QUYỂN 2

CHƠI CỜ TƯỚNG NHƯ THẾ NÀO ?

Phụ bản Tạp chí NGƯỜI CHƠI CỜ

Giấy phép xuất bản số 209/BC - GPXB - Bộ VH TT

Bộ sách này cung cấp cho các bạn mới chơi cờ những kiến thức cơ bản về phương pháp chơi cờ Tướng ở các giai đoạn của một ván cờ :

- Khai cuộc
- Trung cuộc
- Tàn cuộc

Với nhiều thế cờ minh họa cụ thể, sách giúp các bạn có thể tự mình học hỏi, nghiên cứu, dần dần nâng cao trình độ chơi cờ.

Hai quyển đầu tiên của bộ sách này bao gồm :

Quyển 1 :

- Những khái niệm ban đầu về cờ Tướng
- Khai cuộc căn bản
- Cách bắt quân

Quyển 2 :

- Chiến thuật
- Tàn cục
- Phân tích tình thế ván cờ
- Những đòn phối hợp thực tiễn hay gặp

**Địa chỉ liên hệ : Tòa soạn Tạp chí "Người Chơi Cờ"
Nhà E7 phòng 406, Thành Công - Hà Nội**



Giá : 6.000 đồng