



CỜ CHO MỌI NGƯỜI

CHƠI



TRÒ ĐÓNG

NHƯ THẾ NÀO ?



QUYỂN 1

NHỮNG KHÁI NIỆM BAN ĐẦU
KHAİ CUỘC CĂN BẢN
CÁCH BẮT QUÂN

NHỮNG KHÁI NIỆM BAN ĐẦU VỀ CỜ TƯỚNG

Cờ Tướng là cuộc chơi giữa hai người. Một người cầm quân Trắng, một người cầm quân Đen. Hai bên tìm mọi cách để bắt được Tướng của đối phương (chiếu bí Tướng), giành thắng lợi.

BÀN CỜ VÀ QUÂN CỜ

Bàn cờ :

Bàn cờ là một hình chữ nhật do 9 cột dọc và 10 đường ngang cắt nhau vuông góc tại 90 điểm hợp thành. Một khoảng trống gọi là sông (hay hà) nằm ngang giữa bàn cờ, chia bàn cờ thành hai phần bằng nhau. Mỗi bên có một cung Tướng (hình 1).

Theo quy ước bàn cờ được đặt đứng. Bên dưới là bên Trắng (đi tiên), bên trên là bên Đen (đi hậu). Các đường dọc bên Trắng được đánh số từ 1 đến 9 từ phải qua trái. Các đường dọc bên Đen được đánh số từ 9 tới 1 từ phải qua trái.

Quân cờ :

Mỗi ván cờ lúc bắt đầu phải có đủ 32 quân, mỗi bên gồm 16 quân Trắng và 16 quân Đen. Các quân của mỗi bên gồm có : 1 Tướng (Soái), 2 Sĩ, 2 Tượng, 2 Xe, 2 Pháo, 2 Mã, 5 Tốt (Binh)

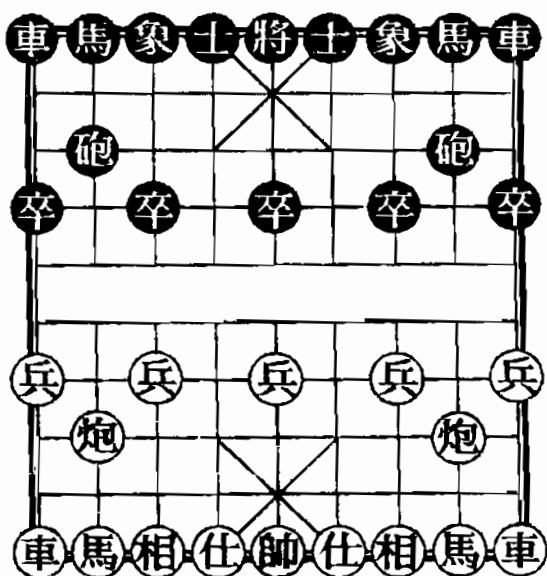
Có thể cách viết khác nhau như Tượng và Soái, Binh và Tốt, hai loại Tượng, hai loại Sĩ cho để phân biệt nhưng thực chất là một.

Nếu là 2 màu Đỏ và Xanh thì Đỏ được coi là Trắng, Xanh là Đen. Còn với các màu khác thì quy ước màu nhạt là Trắng, màu sẫm là Đen.

Trên sách báo, quân nào chữ đen trên nền trắng được gọi là quân Trắng, quân nào có chữ trắng trên nền đen được gọi là quân Đen.

Đầu thủ cầm quân Trắng được đi trước

Khi bắt đầu ván đấu, mỗi bên phải xếp quân của mình theo quy định như hình 1



Hình 1

Cách đi từng loại quân :

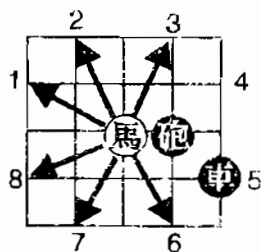
Tướng : Đi ngang hay dọc từng bước một nhưng chỉ trong phạm vi cung Tướng. Hai Tướng không được đối mặt nhau trên cùng một đường thẳng (không được lộ mặt Tướng). Bên nào để lộ mặt Tướng bên đó thua cờ.

Sĩ : Mỗi nước đi từng bước một theo đường chéo trong phạm vi cung Tướng.

Tượng : Mỗi nước đi chéo hai bước tại trận địa bên mình, không được qua sông. Nếu ở giữa đường chéo đó có quân khác đứng thì quân Tượng bị cản, không đi được.

Xe : Được đi dọc hoặc đi ngang, không hạn chế số bước đi nếu không có quân khác đứng cản đường.

Mã : Đi theo đường chéo hình chữ nhật của hai ô vuông liền nhau. Nếu ở giao điểm liền kề bước (thẳng dọc ngang có một quân khác đứng thì Mã bị cản, không đi được (hình 2)



Hình 2

Pháo : Khi không bắt quân, mỗi nước đi ngang, dọc giống Xe; khi bắt quân đối phương thì trên đường đi giữa Pháo và quân bị bắt buộc phải có

một quân khác đứng làm "ngồi".

Tốt (Bình) : Mỗi nước đi một bước. Khi chưa qua sông Tốt chỉ được tiến. Khi Tốt đã qua sông được quyền đi tiến và đi ngang, không được phép đi lùi.

BẮT QUÂN (ĂN QUÂN)

Đi quân tới vị trí quân đối phương và nhắc quân đối phương bỏ ra khỏi bàn cờ thì gọi là ăn quân. Việc ăn quân nhằm làm suy yếu đối phương để tiến tới bắt Tướng đối phương, thắng cờ.

CHIẾU TƯỚNG

Quân của một bên nhằm vào Tướng của đối phương để bắt thì gọi đó là nước chiếu Tướng. Tướng bị chiếu phải chạy hay dùng quân khác che cho tướng của mình hoặc bắt quân đang chiếu Tướng mình. Nếu không sẽ bị thua ván cờ. Tướng bị chiếu từ cả bốn hướng (bị chiếu cả từ phía sau)

THẮNG CỜ

- Chiếu bị được Tướng đối phương (chiếu cho Tướng đối phương hết đường chạy)

- Làm cho Tướng đối phương bị vây chặt hết nước đi và cả các quân khác của đối phương cũng không còn nước đi nữa.

Ván cờ hoà khi :

- Hai bên hết toàn bộ quân lẫn công (hết sạch cả Xe, Pháo, Mã, Tốt) thì ván cờ được coi là hòa. Trọng tài sẽ tuyên bố ván cờ hoà.

- Một bên đề nghị hòa, bên kia đồng ý thì ván cờ được công nhận là hòa, dù trên bàn cờ còn bao nhiêu quân cũng mặc.

- Trong 60 nước đi mà cả hai bên không có một

nước ăn quân nào thì ván cờ được xử hòa (nhưng phải kiểm tra số nước này qua biên bản)

- Rơi vào một số thể hòa cụ thể do luật cờ Tướng quy định (Xem Luật cờ Tướng xuất bản cuối năm 1999)

Bị thua cờ khi :

- Tướng bị đối phương chiếu bí
- Tự nguyện xin thua dù ván cờ chưa chơi xong
- Vi phạm luật bị xử thua.
- Không đi đủ số nước quy định trong thời gian quy định.

- Tối chậm quá thời gian quy định

- Dùng một quân chiếu đi chiếu lại mãi Tướng đối phương (chiếu cù nhậy) trong 3 lần lên tặc thì bị xử thua ván cờ

Theo quy định của luật cờ Tướng, thắng được tính **1** điểm, hoà tính **nửa** điểm và thua là **0** điểm.

GHI BIÊN BẢN

Trong khi chơi cờ mỗi đấu thủ sẽ ghi chép nước đi vào tờ biên bản, phải ghi cả nước đi của mình và nước đi của đối phương.

Các ký hiệu của quân cờ được quy ước trong việc ghi biên bản như sau :

Tướng (Soái) : **Tg**

Sĩ : **S**

Tượng : **T**

Xe : **X**

Pháo : **P**

Mã : **M**

Tốt (Binh) : **B**

Cách ký hiệu ghi các nước đi :

Tiến (quân của mỗi bên tiến về phía đối phương).
dùng ký hiệu dấu chấm (.)

Thoái (quân của mỗi bên lùi về phía của mình).
dùng ký hiệu gạch chéo (/)

Bình (đi ngang), dùng ký hiệu gạch ngang (-)

Mỗi nước đi phải ghi lần lượt từ trái qua phải như sau gồm : Số thứ tự nước đi, tên quân cờ (bằng chữ in lớn), số hiệu cột quân đó xuất phát, hướng quân đi và số hiệu cột (nếu là đi ngang hay chéo) hay số bước tiến hay lùi (nếu đi theo cùng một cột dọc).

Vi dụ một ván cờ có thể ghi :

1) Pháo 2 binh 5 Mã 2 tiến 3

2) Mã 8 tiến 7 Pháo 8 binh 5

Hoặc có thể ghi theo ký hiệu :

1.P2-5 M2.3

2.M8.7 P8-5

Nếu trên cùng một cột dọc có hai quân của một bên giống nhau thì sẽ dùng thêm chữ "t" chỉ quân trước, chữ "s" chỉ quân sau. Đối với Tốt thì ngoài chữ trước và sau còn dùng chữ "g" để chỉ Tốt giữa.
Ví dụ :

12) **Pt/1 Bg.1**

13) **Xs.2 Bt-3**

Các quy định cụ thể và chi tiết về ghi biên bản xin xem thêm trong quyển luật cờ Tướng

Sau đây là mẫu ghi biên bản.

BIÊN BẢN THI ĐẤU

Tên giải :

Vòng đấu : Ngày tháng năm

Trắng : Số :

Đen : Số :

Trọng tài :

Thứ tự	Trắng	Đen	Thứ tự	Trắng	Đen
1	P2-5	M8.7	31		
2	M2.3	P2-4	32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		

28			58		
29			59		
30			60		

Tỷ số ván đấu :

Trắng : <input style="width: 50px;" type="text"/>	Đen : <input style="width: 50px;" type="text"/>
---	---

Phán quyết của Trọng tài :

Trắng ký

Trọng tài ký:

Đen ký :

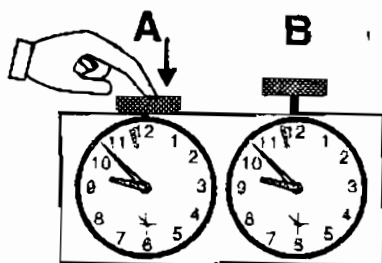
Ghi chú : Phần tiêu đề "Trắng" "Đen" nghĩa là họ tên đấu thủ cầm quân Trắng và cầm quân Đen Số là mã số của đấu thủ được xác định trước khi bắt thăm Tiêu đề biên bản có thể thêm các mục : Đơn vị, Lứa tuổi, Địa điểm... nếu cần. Tỷ số do các đấu thủ ghi. Phán quyết của trọng tài gồm: Trắng thắng Đen thắng hòa

CÁCH SỬ DỤNG ĐỒNG HỒ ĐÁNH CỜ

Đồng hồ cờ là một đồng hồ kép, mỗi mặt đồng hồ chỉ thời gian đã dùng để suy nghĩ của mỗi bên. Khi đi xong một nước, đấu thủ A phải dùng chính tay đã di chuyển quân cờ bấm vào nút đồng hồ của bên mình. Khi đó đồng hồ của A ngừng chạy, còn đồng hồ của B sẽ chạy để đo thời gian suy nghĩ của B. Về phía B, sau khi đi xong một nước cũng sẽ bấm vào nút đồng hồ khiến đồng hồ của B ngừng chạy còn đồng hồ của A sẽ chạy và đo thời gian suy nghĩ của A (xem hình)

Khi thời gian quy định cho mỗi đấu thủ sắp hết thì kim đồng hồ sẽ đẩy vào một cái chốt màu đỏ ở vị trí số 12 (trong thuật ngữ thi đấu người ta gọi đó là lá cờ) khiến chốt này bị đẩy lên nằm ngang và sau đó khi hết thời gian thì rơi xuống (rụng cờ). Dù chưa bị chiếu hết, nhưng bên nào bị rụng cờ trước (tức là hết thời gian quy định trước) là bên đó thua.

Gần đây người ta còn sử dụng đồng hồ đánh cờ điện tử, về cơ chế tính giờ cũng giống như đồng hồ nói trên, chỉ khác là thì giờ suy nghĩ của mỗi đấu thủ được đếm ngược bằng số, khi hết giờ đồng hồ sẽ báo về số 0. Loại đồng hồ điện tử còn có thể định thời gian cho nhiều dạng thi đấu như cờ nhanh, cờ chớp (5 phút 1 ván)... rất tiện lợi.



Khi đi xong một nước, bên A bấm nút, đồng hồ bên A ngừng, đồng hồ bên B chạy để đo thời gian suy nghĩ của B. Sau khi đi xong, B bấm nút, đồng hồ của B dừng, đồng hồ A chạy, đo thời gian suy nghĩ của A.

CHƯƠNG I

NHỮNG ĐIỀU CẦN BIẾT VỀ KHAI CUỘC

Nhiệm vụ chủ yếu của khai cuộc là triển khai quân để hiệp đồng chiến đấu, tranh tiên (giành thế chủ động), chiếm những vị trí có lợi nhất nhằm giành lợi thế. Nói chung giai đoạn này từ khoảng 8 tới 12 nước và nếu đạt được những yêu cầu trên thì sẽ tạo thuận lợi lớn cho giai đoạn trung cục tiếp theo.

Các nguyên tắc cơ bản nhất về khai cuộc (ra quân) bao gồm :

1 - Triển khai quân nhanh chóng và gồm nhiều binh chủng. Không nên chỉ triển khai một hay hai quân đơn lẻ.

2 - Các quân phải chiếm lấy vị trí trọng yếu nhất, giữ cho các quân đều cơ động, thông thoáng. Các điểm chiến lược cũng như các đường trọng yếu thường được cả hai bên tranh đoạt. Bên nào chiếm được sẽ hạn chế được sức công phá của đối phương.

3 - Các quân phải liên hợp, hỗ trợ nhau để có thể cùng tiến công, cùng thế thủ. Phải phát triển cả hai cánh, tối kỵ một cánh nằm im hay dồn đống vào nhau gây bế tắc.

4 - Đảm bảo sự an toàn của Tướng

5 - Linh hoạt biến hoá, không nên theo một quy tắc cứng nhắc mà phải luôn tìm các trận pháp hay nước đi mới, không để cho đối phương bắt bài.

MỘT SỐ THÍ DỤ VỀ SỰ VI PHẠM CÁC NGUYÊN TẮC KHAI CUỘC

Ví dụ : Hình 1

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 B3.1 3.X1-2 X9-8 4.X2.4 M2.3 5.B7.1
B3.1 6.X2-7

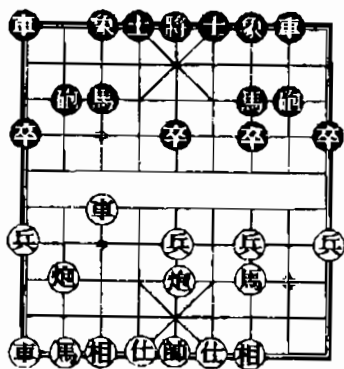
Khai cuộc trên đây gọi là Trung Pháo đối bình phong Mã tiến Tốt 3. Bên Trắng Xe di 3 nước, Mã, Pháo mỗi quân đi một nước, cộng là 5 nước. Còn bên Đen thì Xe, 2 Mã, Tốt mỗi quân đi một nước, cả thấy 4 nước. Bây giờ tới lượt Đen đi :

6...B7.1 ?

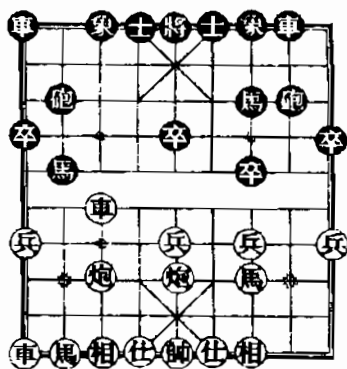
Theo như "Mai Hoa phổ" có cách đánh tiếp như sau :

6...P2/1 7.P8-7 P2-3 8.X7-3 B7.1 9.X3.1 T3.5 10.X3.2 M3/5 11.P5.4 P3.8 12.Tg5.1 P3-1

trở thành trận thí Mã hãm Xe. hai bên đối công.



Hình 1



Hình 2

7.P8-7

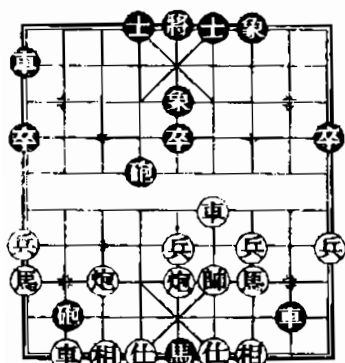
Lúc này Mã sẽ được giải phóng, khác với P5-7 thì còn có khả năng khống chế Mã. Nếu như đi P5-7 mà Mã vẫn đi M3.2 Trắng sẽ đi P8.5 P8-2 X7.1 M2/1 X7.2 Trắng sẽ được quân, chiếm ưu thế.

7...M3.2 (hình 2) 8.X7.1 ?

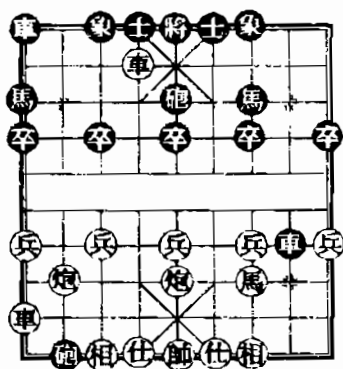
Sau nước đi không mấy hiệu quả này ta sẽ dần dần thấy thế cờ bên Trắng rơi vào thế bị động :

8...P8.2 9.X7-3 M2.4 10.X3.2 T3.5 11.X3/3 M4.2 12.M8.9 M2.4 13.Tg5.1 P8-4 14.P5-4 P2.6 15.X9-8 X1.1 16.X3-4 X8.8 17.Tg4.1 M4.5 (hình 3) 18.P5/1 X8-6 19.Tg4-5 X6/3

Tiếp theo là P4-5 chiếu, Tg5-6 X1-4 Đen đây uy lực và sẽ dẫn tới thắng cờ.



Hình 3



Hình 4

Ví dụ 2:

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1.1 X9-8 4.X1-6 X8.6 5.X6.7
M2.1 ? (hình 4) 6.X9.1 P2.7 ?

Bên Đen chạy Mã ra biên là một kiểu đánh cũ, hiện tại người ta đi M2.3 việc phòng ngự sẽ kiên cố hơn. Trong các sách cổ như "Kim bồng", "Thích linh nhũ thú" hay "Quất trung bí" gọi đây là cục "Thuận Pháo hoành Xa phá trực Xa thí Mã". Như thế tạo cho Pháo trắng có cơ hội xung kích tiến đánh Mã đen, đột Pháo vào giữa.

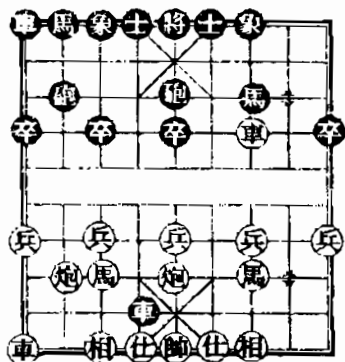
7.P8.5 M7/8 8.P5.4 S6.5 9.X9-6 Tg5-6 10.Xt.1 S5/4 11.X6-4 P5-6 12.X4.6 Tg6-5 13.P8-5

Đòn dùng Pháo diệt Tượng. Rõ ràng bên Đen thua bắt nguồn từ nước dùng Pháo ăn Mã đối phương, vi phạm vào nguyên tắc hợp đồng chặt chẽ giữa các quân trong giai đoạn khai cuộc.

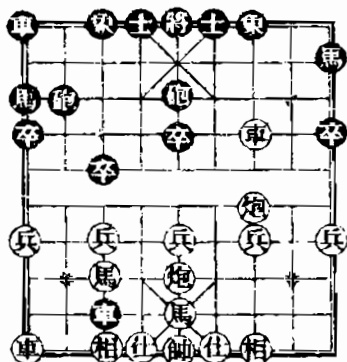
Ví dụ 3:

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.X2.6 X9-4 5.X2-3 X4.7 6.M8.7 (hình 5)

Đây là trận Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa thường gặp. Trắng đi M8.7 nhằm tăng thêm sức mạnh cho Tốt giữa. Sách cũ cho rằng M8.9 là phù hợp với việc tranh tiên đoạt vị, giành lấy quyền chủ động, đúng với nguyên tắc ra quân. Lúc này sẽ có một đòn lừa đối phương. Không sợ Đen đi ...X4-3 đuổi Mã vì khi đó Trắng sẽ đi một nước hay là P8.2. Nếu Đen lại tiếp tục đi X3/1 ăn Mã thì lập tức rơi vào bẫy của Trắng. Lúc đó Trắng chỉ việc P8-7 thì sẽ tóm được một trong 2 Xe của đối phương.



Hình 5



Hình 6

6...X4-3 7.P8.2 B3.1

làm cho đòn bình Xe bắt chết Mã thành ra bất lợi

8.M3/5 M2.1 9.P8-3 M7/9 (hình 6)

Đen bắt buộc phải thoái Mã. Mới qua một số nước mà Đen đã mất tiên, trái lại Trắng giành được những vị trí trọng yếu và đang giành thế chủ động.

10.P5-2

Nước này nhằm bắt Xe đen. Tất nhiên Đen phải tháo gỡ và gặp tổn thất là điều không tránh khỏi.

10...X3-4 11.P2.7 !

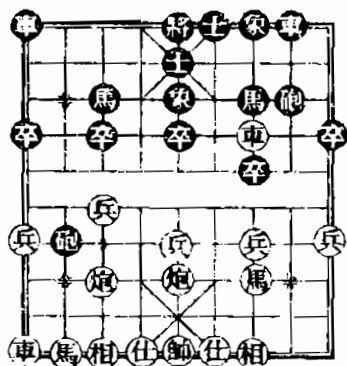
Nước hay vì tiến Pháo cách chân Mã và từ đó tạo nên cục thế nhằm vào Tượng. Bên Đen đến đây hoàn toàn bị động, vị

trí các quân loạt choạc. Đây là hậu quả của việc ra quân phạm sai lầm.

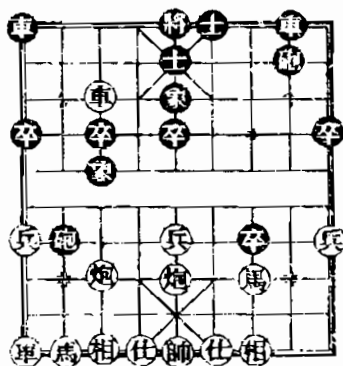
Ví dụ 4 :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 B7.1 3.B7.1 M2.3 4.X1-2 X9-8 5.X2.6 S4.5 6.P8-7 T3-5 7.X2-3 P2.4 (hình 7)

Đây là trận "Ngũ thất Pháo quá hà Xa đối Bình phong Mã thí Mã cục" nghĩa là bên Trắng có hai Pháo chiếm cột 5 và cột 7 đồng thời đưa Xe lên hà. bên Đen chống lại bằng cách đưa hai Mã lên giữ Tốt giữa và sẵn sàng hy sinh Mã để nhử bắt Xe đối phương, giành lấy quyền chủ động. Tại nước thứ 7, ngoài P2.4 còn có P8.6 có sức đôi công để sau này biến hóa với



Hình 7



Hình 8

8.B3.1

Đương nhiên không thể đi X3.1 ăn Mã vì Đen đã phục P2-7 để bắt Xe

8...B7.1 9.X3.1 B7.1 10.B7.1 T5.3

Nếu Đen đổi B7.1 B7.1 thì Trắng ưu hơn

11.X3-7 ?

Đến đây thì Trắng phạm một trong những điều cấm kỵ khi ra quân là quân bị cắt đứt liên lạc, mất hiệp đồng với nhau. Kết quả là sẽ bị sa vào cạm bẫy mà mất thế chủ động. Nếu

chịu đối M3/1 T7.5 P7.4 X1-4 M8.7 P8.7 X9-8 X8.8 P7-1 thì Trắng nhiều quân, dễ đi

11... T7.5 12.X7.1 P8/1 13.X7/1 (hình 8)

Bên Đen lên Tượng đuổi Xe. Bên Trắng không thể ăn Tốt được trong lúc Đen có thể P2-3 nhằm vào Xe, Tượng trắng và lưỡng chiếu, uy hiếp mạnh bên Trắng khiến Trắng mất Xe

13...B7.1 14.P7-3 X8-7 15.P3-2 P2-9 16.X9.1 P9.3 17.X9-1 X7.9

Đen chiếm ưu thế, công kích mạnh.

PHẢI TUÂN THEO TRÌNH TỰ CÁC NGUYÊN TẮC CƠ BẢN TRONG KHAI CUỘC

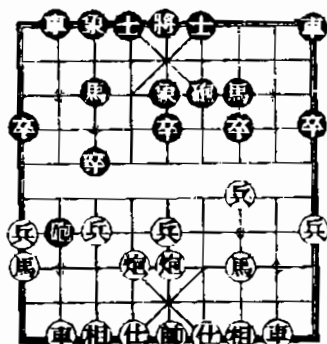
Ví dụ 1 :

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B3.1 B3.1 5.F9-6

Đây là trận "Ngũ lục Pháo đối phản cung Mã". Đây là một dạng ra quân cơ bản. Nếu Trắng không đi như vậy mà đi khác đi là M3.4 T3.5 M4.5 M3.5 P5.4 S4.5 P8-5 X1-4 thì bên Đen phản tiên, bên Trắng mất tiên. Nguyên nhân là do tới nước thứ 5, Trắng đã vi phạm vào nguyên tắc cơ bản khai cuộc vì không chuẩn bị đủ quân hỗ trợ cho Mã xuất kích. Trắng tuy nhằm công kích trung lộ nhưng không uy hiếp được bên Đen. Trái lại Đen đi sau nhưng xuất quân nhanh, củng cố trung lộ, Xe chiếm đường phụ, Pháo Mã phối hợp tương hỗ với nhau, khiến cho bên Trắng thế trận bị suy yếu : Xe Mã phía bên trái bị động.

5...T7.5 6.M8.9 X1-2 7.X9-8 P2.4 (hình 9)

Như hình vẽ, bên Trắng



Hình 9

1 Xe bị khống chế nhưng có Mã thông thoáng. Hai bên Pháo Mã đã bố trí trên một tuyến tạo thành thế lưỡng hổ hợp đồng tác chiến. Bên Đen tuy Mã ở cột 7 tuy không có quân bảo vệ nhưng có Xe ở cột 9 tuy thời ứng cứu. Cả hai bên trong giai đoạn ra quân thực hiện đúng trình tự nguyên tắc cơ bản.

Ví dụ 2 :

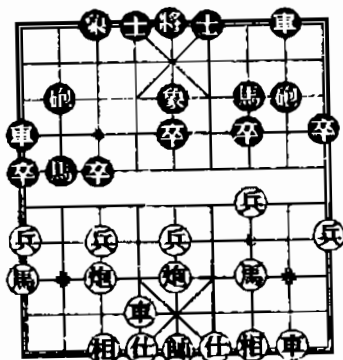
1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 M2.3 4.B3.1 B3.1 5.M8.9

Nếu Trắng đi khác đi như X2.6 để cấp tốc tấn công, thì bên Đen sẽ thừa cơ tiếp tục như sau T3.5 X2-3? P8.4 T3.1 S4.5 B3.1 X8.2 X3-4 P2.1 X4/2 X1-4 Bên Đen đã giành được chủ động, trong lúc Trắng rơi vào bị động, vì phía bên phải của Trắng chỉ có Xe đơn độc xâm nhập vào trận địa đối phương. Bên Trắng tuy hơn 1 Tốt nhưng ảnh hưởng rất lớn đến tốc độ triển khai quân ở phía trái. Bên Đen nhận ra được bèn nhăm vào vị trí yếu của Xe trắng mà tấn công, tạo ra được đòn đánh khá hữu hiệu khi mà đối phương phải lo củng cố trung lộ mà vừa nhăm vào Xe trắng vừa tăng nhanh thêm tốc độ ra quân.

5...B1.1 6.P8-7 M3.2 7.X9.1 T7.5 8.X9-6 X1.3 (hình 10)

Hai bên đã bố trí quân xong. Quân hai bên của Trắng đều dễ vận động. Hai Xe trắng chiếm được các cột trọng yếu, đi thông thoáng, Pháo Mã được bố trí trên cùng tuyến, tương trợ cho nhau. Bên Đen bố trí ở hai cánh cũng được như ý : bên phải có Xe giữ hàng Tốt chắc chắn, Pháo Mã cùng Tượng trên cùng tuyến liên kết hoàn chỉnh việc phòng thủ.

Như thế cả hai bên đều tuân thủ theo đúng những nguyên tắc cơ bản của bố cục và thế trận hai bên cân bằng, ngang nhau.



Hình 10

GIẢI THÍCH MỘT SỐ TỪ HÁN-VIỆT HAY DÙNG TRONG CỜ TƯỚNG

hoành = đi ngang

trực = đi dọc

trung = giữa

tuần hà Xa = Xe lên đường sông

quá hà Xa = Xe lên đường sông bên kia

ngũ lục Pháo = Pháo vào cột 5 và cột 6

tiến tam Binh = tiến Tốt ở cột 3

quá cung = đi qua cung Tướng và nằm ở góc cung

khai Xa = mở đường cho Xe

thuận Pháo = 2 bên vào Pháo cùng hướng

liệt Pháo = vào Pháo ngược hướng nhau

bàn đầu Mã = Mã lên cột giữa

cục = thế cờ, thế trận

phản cung Mã = Mã tới góc cung Tướng

gọng Sĩ = góc phía trên của cung Tướng

đơn đế Mã = Mã ra biên

quy bối Pháo = Pháo này nằm sau Pháo kia tạo thành cặp

Pháo trùng = 2 pháo cùng trên một đường nhằm vào Tướng

Tiên nhân chỉ lộ = nước đầu tiên lên Tốt cột 3 hay Tốt cột 7

quái giác Mã = Mã nằm ở góc cung Tướng

sát chiêu = đòn bắt Tướng

lượng chiếu = Tướng cùng lúc bị 2 quân chiếu

tam tử quy biên = 3 quân cùng dồn về một bên

hợp công = cùng phối hợp để tấn công

hồi cung = đưa quân trở về cung của mình

tiên Mã hậu Pháo = Mã trước Pháo sau

tranh tiên = tranh giành thế chủ động

phản tiên = giành thế chủ động từ tay đối phương

Sĩ Tượng toàn = còn đủ 2 Sĩ và 2 Tượng

bên tiên = bên đi trước

bên hậu = bên đi sau

khí Mã, khí Xa = bỏ Mã, bỏ Xe

Mã ngoại tào = Mã nằm ngoài nhằm vào cung đối phương

lộ = cột (hay đường)

CHƯƠNG II

GIỚI THIỆU NHỮNG KHAI CUỘC CĂN BẢN

Nếu như trước đây giai đoạn khai cuộc còn gọi là ra quân chỉ được coi là dàn trận hay mở đường một cách giản đơn, thì ngày nay hầu hết những người chơi cờ đều bỏ thì giờ, chuyên tâm nghiên cứu sâu về khai cuộc vì đã nhận rõ tầm quan trọng tới mức sống còn trong một ván cờ. Điều này thật dễ hiểu, bởi vì làm sao chơi được tốt ở trung cuộc hay tàn cuộc khi ngay khai cuộc đã bị thất thế. Không có đầy đủ hiểu biết về khai cuộc thì có thể bị thua luôn ngay từ giai đoạn ra quân mà chưa kịp vào tới trung cuộc.

Những người nắm vững lý thuyết chơi cuộc đã chơi vượt trội hẳn so với những người không biết. Những cao thủ thoát nhìn là biết ngay đối phương chơi khai cuộc nào và lập tức đối phó một cách có hiệu quả, giành thế chủ động, từ đó nắm quyền dẫn dắt ván cờ. Vì vậy các cao thủ luôn luôn giành phần thắng trước những người chơi cờ theo cảm tính.

Khai cuộc có loại gọi là "mở trận công khai" tức là đi theo một bài bản thường được biết sẵn, được nghiên cứu cẩn thận trước đó, có sách vở dẫn đường. Cách khai cuộc này thường là hai bên đều biết, cách biến hóa chỉ ở những nước sau đó, tức là khi sắp bước vào trung cuộc.

Loại thứ hai được mệnh danh là "khai cuộc ẩn" tức là biến ảo, mỗi ván dùng một khai cuộc khác nhau, trong mỗi khai cuộc lại có những nước thay đổi, giăng bẫy cho đối phương mắc lừa, dĩ những nước bất thường gây hiệu quả tâm lý khiến đối phương (nhất là đối phương chỉ quen sách vở, bài bản) phải ngạc nhiên, khó chịu, hoang mang.

Những chiến thuật đầu tiên ra quân thường là có sự kết hợp giữa Pháo, Mã, Tốt, Tượng. Nhưng như thực tiễn chứng minh thì chính Pháo là được chơi nhiều nhất và cũng là đặc sắc nhất. Những đòn chơi khai cuộc Pháo nổi tiếng gồm có : Pháo giữa (Pháo đầu), Pháo tuần hà, Pháo quá hà, Pháo hậu Tốt... Chỉ nói riêng về Pháo giữa (trung Pháo hay Pháo đầu) còn có một loạt kiểu như : Ngũ lục Pháo, Ngũ thất Pháo, Ngũ bát Pháo, Ngũ cửu Pháo, thuận Pháo, Liệt Pháo...

Nói về Xe ở khai cuộc có : Trực Xe, hoành Xe, tuần hà Xe, quá hà Xe... Về Mã thì có : Bình phong Mã, Mã biến, đơn đế Mã, trung Mã (còn gọi là Mã đội hay bàn đầu Mã). Về Tốt và Tượng thì có : Tiến tam Bình (tiến Tốt 3), tiến thất Bình (tiến Tốt 7), bay Tượng trái, bay Tượng phải...

Khi được đi trước thì thường dùng khai cuộc tấn công hay "ấn hình" (không cho đối phương biết ý đồ)

Khi đi sau thường dùng đối công hay phòng ngự.

Dù khai cuộc có rộng lớn bao nhiêu chăng nữa thì người ta cũng quy được về những phương án khai cục chính, tức là những phương án khai cuộc cơ bản mà dù muốn hay không, bất cứ người chơi cờ nào cũng phải làm quen, thậm chí phải học thuộc. Bởi xét cho cùng thì đánh cờ cũng như đánh trận, người chơi cờ là người điều binh khiển tướng, nếu không thuộc binh pháp, thế trận ngay từ khi ra quân thì còn mơ tưởng gì tới chiến thắng.

Trước tiên ta hãy học phân loại các dạng khai cuộc căn bản.

1 - LOẠI PHÁO GIỮA (Trung Pháo hay Pháo đầu hoặc có một tên nữa là Đương đầu Pháo).

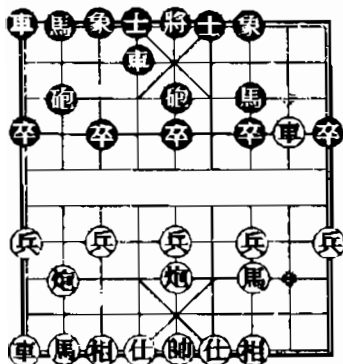
Đó chính là khi một bên đi : **1.P2-5** hay **1.P8-5**. Hệ thống này đã có lịch sử trên 300 năm, với những tên tắt có ẩn tượng như "dĩ Pháo đầu Pháo" (dùng Pháo đánh Pháo) hay "Pháo Mã tranh hùng". Đây chính là 2 hệ thống lớn trong cách ra quân bằng Pháo.

THUẬN PHÁO

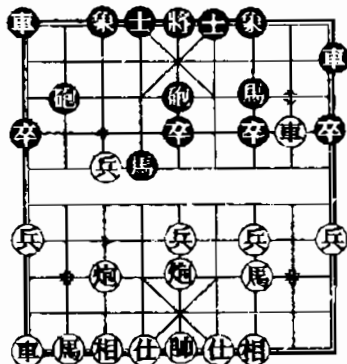
Tức là cả hai bên cùng vào Pháo giữa từ một bên. Cách khai cuộc này tạo thành thế đối công quyết liệt, biến hóa phức tạp, bắt đầu bằng những nước đi sau :

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7

Còn từ nước thứ 3 thì Xe của hai bên sẽ không cùng cách đi, lúc đó ta sẽ có :



Hình 1



Hình 2

Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (I) (hình 1)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7

3.X1-2 (trực Xa) X9.1 4.X2.6 X9-4

Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (II) (hình 2)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7

3.X1-2 X9.1 4.X2.6 B3.1

5.P8-7 M2.3 6.B7.1 M3.4

7.B7.1

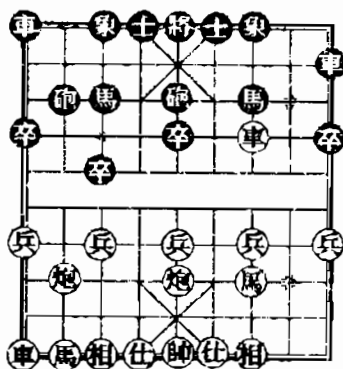
Thế này đối công rất

mạnh. Như hình vẽ, bên Đen có 2 cách đi là M4.5 hay M4.6.

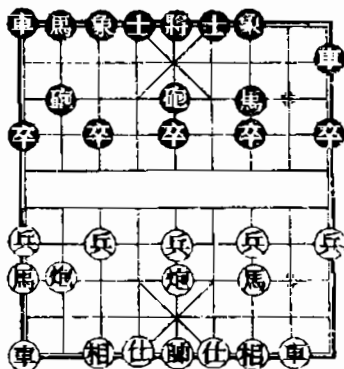
Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (III) (hình 3)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.X2.6 B3.1 5.X2-3 M2.3

Bên Trắng ăn Tốt cản Mã, bên Đen lên Mã, quân thông để hoạt động, quyết tranh tiên. Đến đây Trắng sẽ có 2 cách đi : Cách thứ nhất là X3.1 bắt Mã hình thành 1 Xe đối Pháo Mã, cách thứ hai đi X3/1 đến đây do quân Xe quá hà nên phải quay lại liên kết, các quân Đen sẽ thừa cơ hoạt động, như vậy Trắng đã mất một tiên.



Hình 3



Hình 4

Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (IV) (hình 4)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.M8.9

Bên trắng không vội tiến Xe mà lên Mã biên để cho quân hai bên trái phải đều thông thoáng. Bên Đen sẽ có 3 cách để lựa chọn :

Thứ nhất : X9-4 (quá cung)

Thứ hai : M2.3 (công thủ đều tốt vì có sức mạnh)

Thứ ba : B1.1 : khống chế Mã lên

Các thế này đều khiến hai bên bình ổn, thành cục diện

sùng sùng đối nhau.

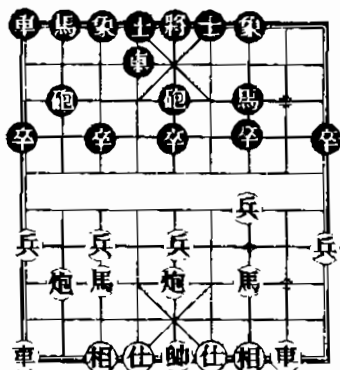
Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (V) (hình 5)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.M8.7 X9-4 5.B3.1

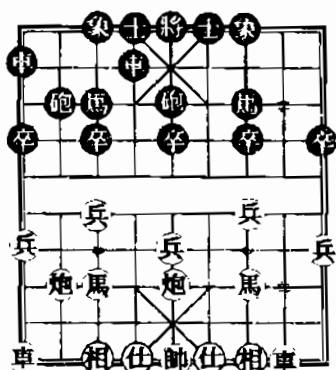
Đến nước thứ 4 Trắng lên chính Mã tăng thêm sức mạnh cho việc tấn công và phòng thủ, tiếp đến tiến luôn Tốt 3. Đến đây Đen sẽ có 2 cách đánh chủ yếu :

Cách 1 : X4.4

Cách 2 : X4.5 phát triển khiến sau này Trắng có lợi.



Hình 5



Hình 6

Thuận Pháo trực Xa đối hoành Xa (VI) (hình 6)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.M8.7 X9-4 5.B3.1

M2.3 6.B7.1 X1.1

Bên Trắng lên chính Mã, tiến 2 Tốt khai thông đường Mã nên còn được mệnh danh là trận "lưỡng đầu xà" (rắn 2 đầu). Còn bên Đen hoành (đi ngang) 2 Xe để tập kết chủ lực. Đến đây Trắng sẽ có 3 cách đi :

Cách 1 : M3.4

Cách 2 : P8.2

Cách 3 : X2.5

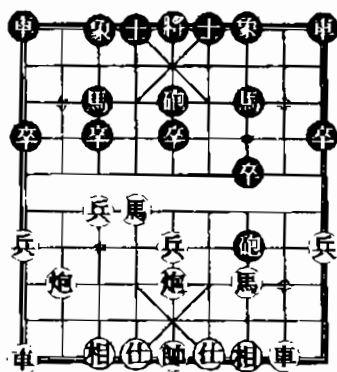
Thuận Pháo trực Xa đối hoãn khai Xa (hình 7)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 B7.1 4.B7.1 M2.3 5.M8.7
P2.4 6.M7.6 P2-7

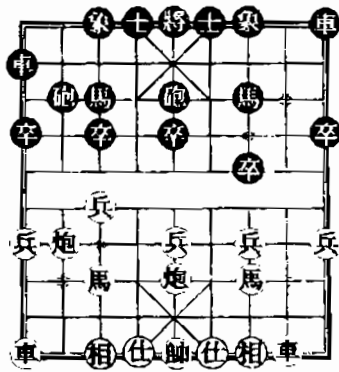
Đến nước thứ 3 Đen không hoành Xa mà tiến Tốt 7, nó làm cho trận thuận Pháo tăng thêm nét mới và tiếp tục Trắng có thể có 2 phương án :

Cách 1 : X9-8

Cách 2 : P8-7



Hình 7



Hình 8

Cũng là phương án tiến Tốt 7 ngay từ nước thứ 3 nhưng sau đó biến thành Thuận Pháo trực Xa đối hoãn khai Xa (hình 8)

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 B7.1 4.B7.1 M2.3 5.M8.7
X1.1 6.P8.1

Ta thấy đến nước thứ 5 Đen đi khác với các cách trước là không đi X9.1 mà đi X1.1. Đây là một kiểu đi lạ vì Trắng đi P8.1 là nước sáng tạo. Bên Đen sẽ có hai cách đi sau :

Cách 1 : X1-4

Cách 2 : X1-6

Thực tế đã chứng minh cả hai cách đều có hiệu quả như nhau.

THUẬN PHÁO HOÀNH XA ĐỐI TRỰC XA

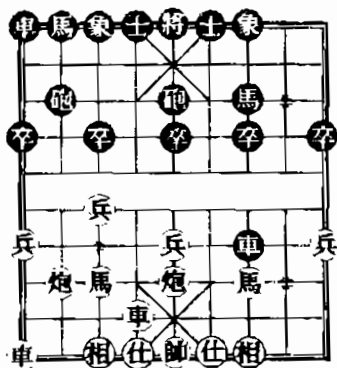
Hình 9 cho ta thể trận cơ bản :

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1.1 X9-8 4.X1-6 X8.6 5.B7.1 X8-7 6.M8.7

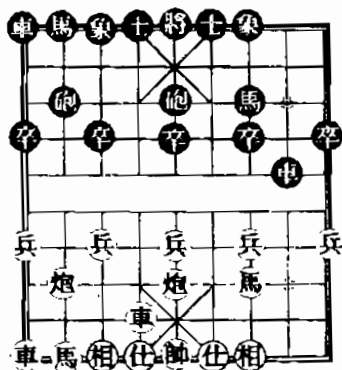
Đến nước thứ 4 thì bên Trắng hoành Xe (đi Xe ngang) tạo ra lối đánh thú vị. Đến đây có 2 cách đi :

Cách 1 : ...X7.1

Cách 2 : ...S6.5 Trắng sẽ chủ động hơn



Hình 9



Hình 10

Thuận Pháo hoành Xa đối trực Xa (I) Hình 10

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1.1 X9-8 4.X1-6 X8.4

Đến nước thứ tư thì bên Đen tiến Xe tuần hà. Ở hình trước việc tiến Xe quá hà là bất lợi nên nay chỉ tuần hà để có giá trị thực dụng hơn. Tiếp theo Trắng có 2 cách đi :

Cách 1 : M8.9

Cách 2 : M8.7

Thuận Pháo trực Xa, hoành Xa đối hoãn khai Xa (I) Hình

11

1.P2-5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 B7.1 4.M8.9 M2.3 5.X9.1

Đặc điểm của cách ra quân này là trong khi bên Trắng ra cả hai Xe : một bên trực, một bên hoành thì cả 2 Xe của bên

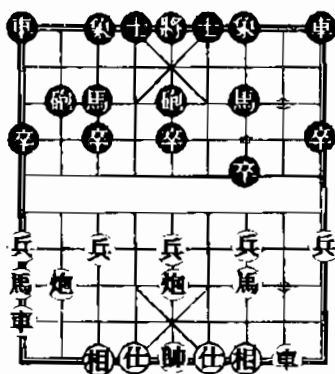
Đen đều nằm im tại chỗ. Điều này tạo ra một thế phòng ngự vững chắc, công thủ toàn diện. Đen có 3 cách đi tiếp theo là :

Cách 1 : ...P2-1

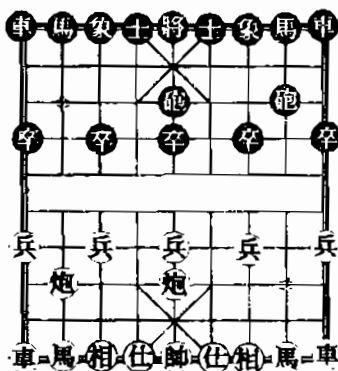
Cách 2 : ...M7.6

Cách 3 : ...B3.1

Tóm lại với thế trận thuận Pháo thì sau nước thứ 3 sẽ có nhiều biến hóa khó lường, mỗi nước đều có sự phát sinh liên tục, cứ sau khoảng mười năm lại có người phát hiện ra nước mới rất thú vị



Hình 11



Hình 12

Liệt thủ Pháo

Hình 12

Còn gọi là Liệt Pháo hay Nghịch Pháo. Ngay từ đầu hai bên vào Pháo giống nhau, giống như bắt chước nhau như hình vẽ. Sau đây sẽ giới thiệu 2 thế điển hình của loại khai cuộc này.

Đại liệt thủ Pháo : Hình 13 :

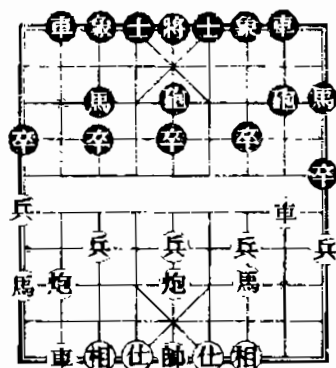
1.P2-5 P2-5 2.M2.3 M8.9 3.X1-2 X9-8 4.M8.9 M2.3 5.X9-8 X1-2 6.B9.1 B9.1 7.X2.4

Đến đây Đen sẽ có 3 cách lựa chọn để đi tiếp :

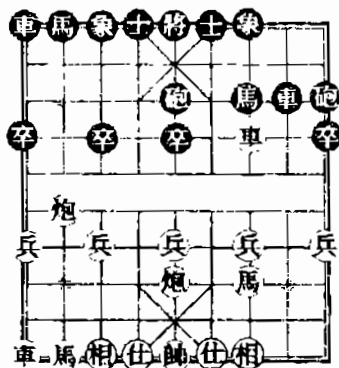
Cách 1 : ...X2.4 (Xe tuần hà)

Cách 2 : ...X2.6 (Xe quá hà)

Cách 3 : ...P8-7 (tinh Xe)



Hình 13



Hình 14

Tiểu liệt thủ Pháo : Hình 14 :

1.P2-5 P2-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9-8 4.X2.6 P8-9 5.X2-3 X8.2 6.P8.2

Để phân biệt Đại liệt và Tiểu liệt người ta căn cứ vào quân Mã của bên Đen ra biên hay lên chính Mã. Chủ ý của nó là Xe trắng thâm nhập thì phải điều chỉnh sự phòng thủ cho thích hợp, tốc độ đối công có phần chậm đi. Từ đó Đen sẽ có 2 cách :

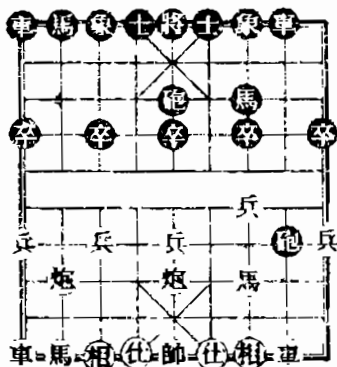
Cách 1 : ...P9/1

Cách 2 : ...M2.3

Bán đồ liệt Pháo (Hình

15)

Còn được gọi là "Hầu bổ



Hình 15

liệt Pháo" hay "Liệt Pháo hiện đại" đặc điểm của nó là bắt đầu bằng chạy Mã thông Xe, sau đó mới vào Pháo giữa. Đây là một chiến thuật linh hoạt, được người chơi chú ý tìm hiểu và điều thú vị ở chỗ nhiều người cầm quân Đen đã thắng cờ nhờ trận thế này, bởi nó có sức đánh trả rất mãnh liệt. Khởi đầu cơ bản của nó như sau :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5

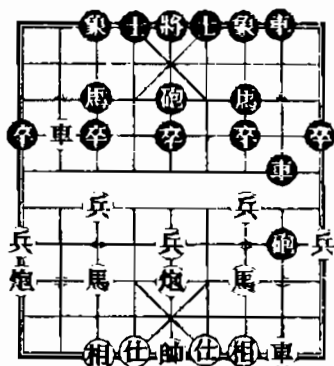
Bán đồ liệt Pháo (I) hình 16 :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5 5.M8.7 M2.3 6.B7.1 X1-2 7.X9-8 X2.4 8.P8-9 X2-8 9.X8.6

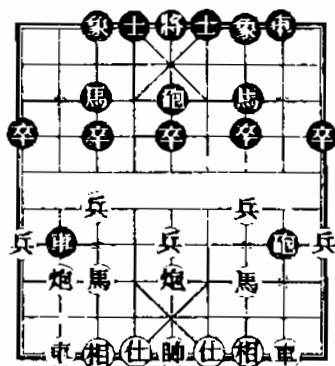
Hai bên đều công về một phía. Các quân chủ lực của bên Đen đều tập trung để phản kích, lực rất mạnh và dẫn tới bên Đen có 2 cách lựa chọn :

Cách 1 : ...B7.1

Cách 2 : ...P8-7



Hình 16



Hình 17

Bán đồ liệt Pháo (II) hình 17:

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5 5.M8.7 M2.3 6.B7.1 X1-2 7.X9-8 X2.6

Phòng ngự cả trái lẫn phải của hai bên cân bằng nhau, lợi

cho cả công lẫn thủ. Bên Trắng có 2 cách đi tiếp là :

Cách 1 : M7.6

Cách 2 : B8-9

Bán đồ liệt Pháo (III) hình 18 :

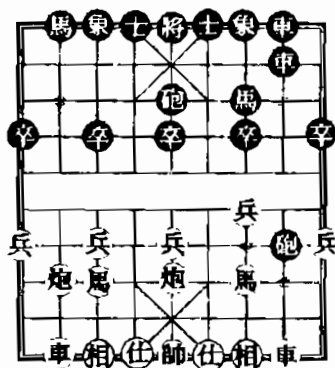
1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5 5.M8.7

X1.1 6.X9-8 X1-8

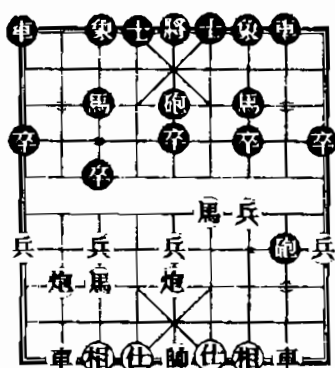
Đến đây Trắng có 2 cách đi tiếp là :

Cách 1 : M3.4

Cách 2 : B7.1



Hình 18



Hình 19

Bán đồ liệt Pháo (IV) hình 19 :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5 5.M8.7

M2.3 6.X9-8 B3.1 7.M3.4

Bên Trắng chọc vào quân Pháo quá hà của đối phương.
Bên đen sẽ có 3 cách đi tiếp như sau :

Cách 1 : ...P8.1

Cách 2 : ...X1-2

Cách 3 : ...X1.1

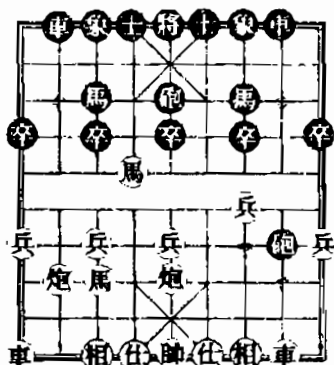
Bán đồ liệt Pháo (V) hình 20 :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 P8.4 4.B3.1 P2-5 5.M3.4
M2.3 6.M4.6 X1-2 7.M8.7

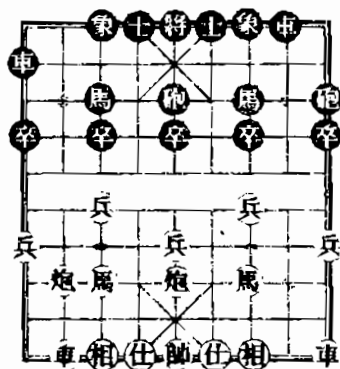
Bên Đen có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : ...P3.1

Cách 2 : ...X2.2



Hình 20



Hình 21

Bán đồ liệt Pháo (VI) hình 21 :

1.P2-5 M8.7 2.B3.1 X9-8 3.M2.3 P8-9 4.M8.7 P2-5 5.X9-8
M2.3 6.B7.1 X1.1

Bên Trắng sợ Xe bị chặn khiến việc mở đường bị chậm khiến bên Đen thừa cơ bình Pháo đấu Xe. Trắng sẽ có ba phương án đi tiếp :

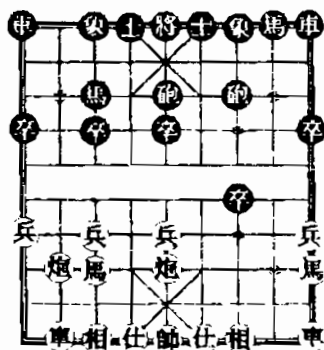
Cách 1 : X1.1

Cách 2 : P8-9

Cách 3 : M7.6

Bán đồ liệt Pháo (VII) hình 22 :

1.B3.1 P8-7 2.P2-5 P2-5



Hình 22

3.M8.7 M2.3 4.X9-8 B7.1 5.M2.1 B7.1

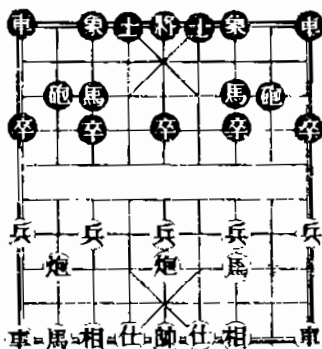
Khác biệt của trận này là ở chỗ đầu tiên tiến Tốt sau đó mới chuyển sang liệt Pháo. Đây là một kiểu chơi cũng khá hứng thú. Bên Trắng cố ý cho Tốt đen sang sông. Trắng có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : P8.2

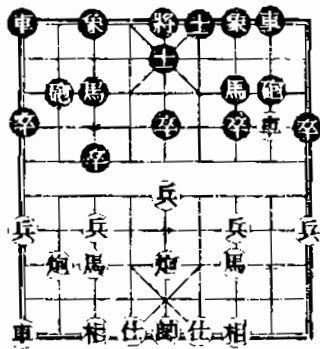
Cách 2 : P8.4

TRUNG PHÁO ĐỐI BÌNH PHONG MÃ

Đây là thế trận được mệnh danh là "Pháo Mã tranh hùng". Nó là một hệ thống rất quan trọng và thực dụng từ xưa tới nay vì nó đủ cả cương và nhu (cứng và mềm). Hình cơ bản 23 ở đó Đen đưa 2 Mã lên chính lộ (cột 3 và cột 7) hình thành bức tường (bình phong) còn bên Trắng vào Pháo đầu. Thế trận này có nhiều dạng khác nhau, sau đây sẽ giới thiệu một số thế trận.



Hình 23



Hình 24

Trung Pháo bàn đầu Mã đối bình phong Mã (I) hình 24
Còn gọi là Pháo đầu Mã đội.

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.M8.7 B3.1 4.B5.1 S4.5 5.X1-2 X9-8 6.X2.6

Hai quân Mã trắng có ý lên đội đầu ở cột chính giữa rồi theo đường giữa mà phát mở thế công. Bên Đen có 4 cách đi tiếp :

Cách 1 : ...M3.4

Cách 2 : ...P8-9

Cách 3: ...B7.1

Cách 4 : ...P2.1

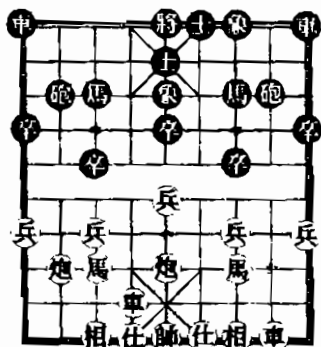
Trung Pháo bàn đầu Mã đối binh phong Mã (II) hình 25
 Còn gọi là Pháo đầu Mã đội.

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.M8.7 B3.1 4.B5.1 S4.5 5.X9.1
 T3.5 6.X9-6 B7.1 7.X1-2

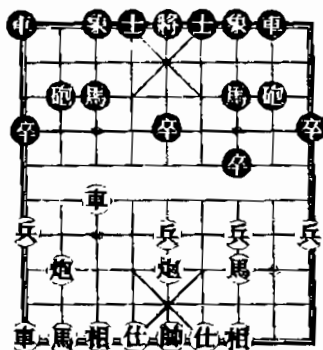
Bên Trắng tiên Tốt. Quân Mã tùy thời đội đầu, 2 Xe đều xuất, có ý tiến công. Bên Đen tuy giữ thế thủ nhưng lộ giữa kiên cố, hai Mã linh hoạt, hai Xe tuy vẫn nằm yên nhưng lúc nào cũng có kế sách ứng biến. Hai bên cục thế bằng nhau. Trắng trước xuất Xe hoành bên trái, sau đó lại tiểu trực Xa. Đến đây Đen có 2 cách đi :

Cách 1 : ...X9-8

Cách 2 : ...P8.2



Hình 25



Hình 26

Trung Pháo tuần hà Xa đối binh phong Mã (hình 26)

Bên đi sau cũng có cơ binh Pháo để tính Xe đối phương. Từ đó có những biến hóa vô cùng phức tạp. Thế cờ cơ bản hình 28.

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 B7.1 3.X1-2 X9-8 4.X2.6 M2.3 5.B7.1
 Và sau đây là một số biến thái của trận này :

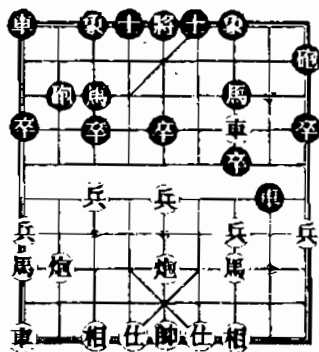
Trung Pháo quá hà Xa tiến Tốt 7, Mã lên biên đối bình phong Mã . Hình 29

5...P8-9 6.X2-3 P9/1 7.M8.9 X8.5 8.B5.1

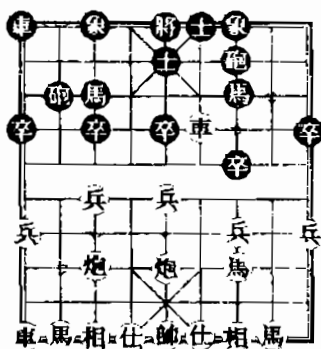
Bên Đen có 2 cách đi tiếp theo :

Cách 1 : M3/5

Cách 2 : S4.5 hai bên đối công



Hình 29



Hình 30

Trung Pháo quá hà Xa tiến Tốt 5 Tốt 7 đối bình phong Mã bình Pháo tính Xe. Hình 30

5...P8-9 6.X2-3 P9/1 7.B5.1 P9-7 8.X3-4 S4.5 9.P8-7

Bên Đen có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : ...T3.5

Cách 2 : ...M7.8

Trung Pháo quá hà Xa bàn hà Mã đối bình phong Mã

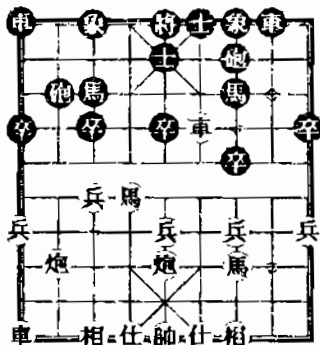
bình Pháo đối tinh Xe. Hình 31

5...P8-9 5.X2-3 P9/1 7 M8.7 S4.5 8.M7.6 P9-7 9.X3-4

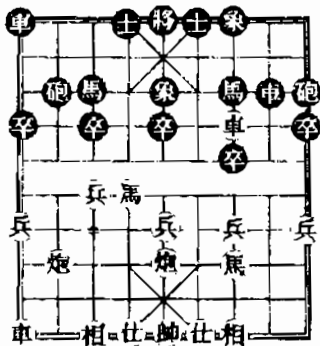
Mã Trắng đã lên tới cửa sông, có sức mạnh toả ra bốn phía khiến cho cách đi của hai bên sẽ biến hóa rất nhiều. Bên Đen có hai cách đi tiếp theo :

Cách 1 : X8.5

Cách 2 : T3.5



Hình 31



Hình 32

Trung Pháo quá hà Xa bần hà Mã đối bình phong Mã bình Pháo tinh Xe. Hình 32

5...P8-9 6.X2-3 X8.2 7.M8.7 T3.5 8.M7.6

Tới nước thứ 6 bên Đen không lui Pháo mà tiến Xe giữ Mã, chuẩn bị cho nước sau Pháo phía phải sang trái để tấn công, hình thành một thế trận riêng. Đen có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : P2.4

Cách 2 : P2/1

Trung Pháo quá hà Xa đối bình phong Mã hoành Xa. Hình 33

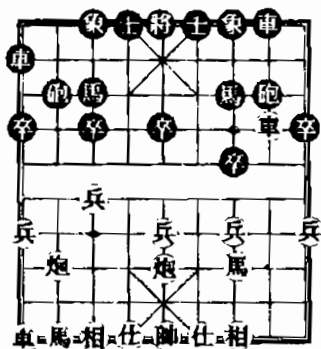
5...X1.1

Bên Đen tiến Xe lên một bước có ý định tạo lực phản kích.

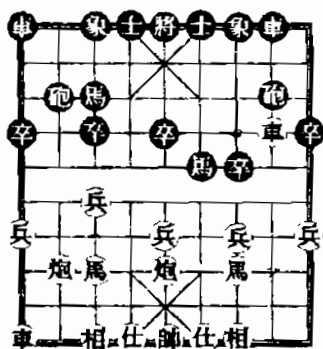
Trắng sẽ có 2 cách đi tiếp theo :

Cách 1 : M8.7

Cách 2 : B5.1



Hình 33



Hình 34

Trung Pháo quá hà Xa đối bình phong Mã , Mã trái bàn hà Hình 34

5...M7.6 6.M8.7

Sẽ dẫn tới thế trận khá phức tạp. Đen có 2 cách đi tiếp theo:

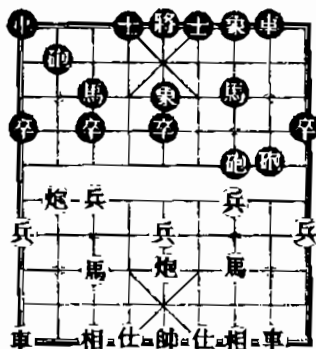
Cách 1 : B7.1

Cách 2 : T3.5

Trung Pháo tuần hà Pháo đối bình phong Mã , Pháo trái tuần hà. Hình 35

Bên Trắng một Pháo chiếm trung lộ, một Pháo tuần hà. Bên Đen lên 2 Mã bảo vệ Tốt giữa, cũng đưa Pháo lên tuần hà và lên Tượng

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3



Hình 35

3.X1-2 X9-8 4.B7.1 B7.1 5.M8.7 T3.5 6.P8.2 P8.2 7.B3.1 P2/1

Bên Đen Pháo tuần hà để phòng ngự, một Pháo lùi chuẩn bị sang trái đuổi Xe tranh tiên. Đến đây Trắng có 2 cách đi

Cách 1 : X2.1

Cách 2 : B3.1

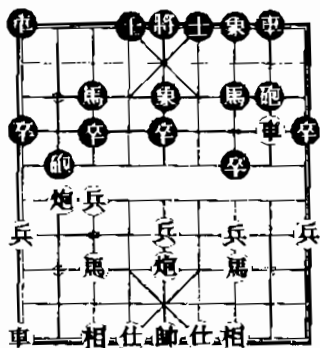
Trung Pháo tuần hà Pháo đối bình phong Mã , Pháo phải tuần hà. Hình 36

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.X1-2 X9-8 4.B7.1 B7.1 5. M8.7 T3.5 6.P8.2 P2.2 7.X2.6 P8-9

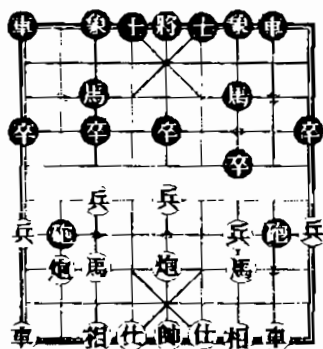
Bên Trắng có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : X2.3

Cách 2 : X2-3



Hình 36



Hình 37

Trung Pháo tiến Binh 7 đối bình phong Mã , 2 Pháo quá hà. Hình 37

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.X1-2 X9-8 4.B7.1 B7.1 5. M8.7 P2.4 6.B5.1 P8.4

Bên Đen 2 Pháo quá hà "Pháo công Mã giữ". Trắng có hai cách đi tiếp :

Cách 1 : B5.1

Cách 2 : X9.1

Ngũ lục Pháo đối bình phong Mã .Hình 38

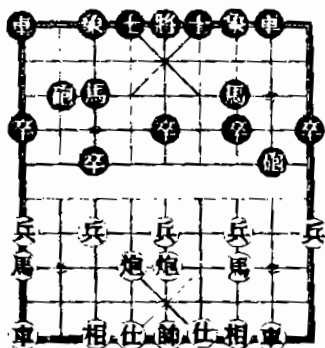
Là khi bên Trắng có một Pháo vào cột giữa, một Pháo vào gọng Sĩ :

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.X1-2 X9-8 4.M8.9 B3.1 5.P8-6 P8.2

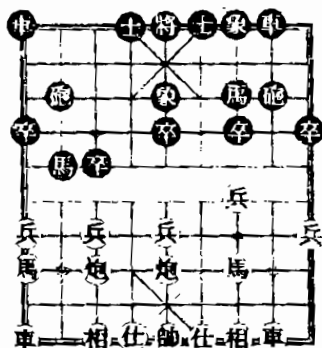
Sau đó Trắng có 2 cách đi :

Cách 1 : B3.1

Cách 2 : B7.1 thì trước thu lại sau



Hình 38



Hình 39

Ngũ thất Pháo đối bình phong Mã .Hình 39

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 3.X1-2 M2.3 4.B3.1 B3.1 5.M8.9 T3.5 6.P8-7 M3.2

Trận thế này cả bên phải và bên trái cân bằng. Có thể vừa công vừa thủ, được nhiều kỳ thủ vận dụng. Để đi tiếp bên Trắng có 2 cách :

Cách 1 : X9.1

Cách 2 : M3.4

Ngũ bát Pháo đối bình phong Mã .Hình 40

Trước tiên Trắng vào Pháo cột giữa, còn một Pháo quá hà đợi nước sau ngăn cản đường tiến của quân Mã 3 hay Mã 7 của đối phương.

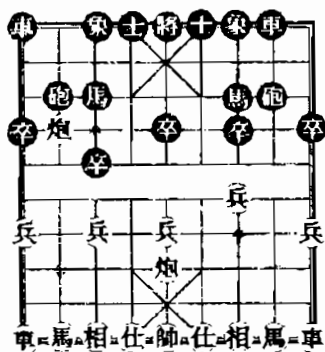
1.P2-5 M8.7 2.M2.3 M2.3 3.X1-2 X9-8 4.B3.1 B3.1 5.P8.4

Thế trận này công thủ đều được và sẽ có nhiều biến hóa.

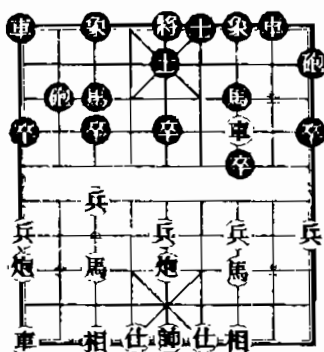
Bên Đen có 2 cách đi :

Cách 1 : B1.1

Cách 2 : T3.5



Hình 40



Hình 41

Ngũ cửu Pháo đối bình phong Mã .Hình 41

Bên tiên vào Pháo giữa còn Pháo kia ra biến. Nhờ bố cục này mà hai bên đều thông thoáng. Các quân đều hỗ trợ, tiếp ứng nhau dễ dàng. Trận đối công cũng rất minh bạch, biến hóa nhiều

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9-8 X9-8 3.X1-2 B7.1 4.X2.6 M2.3
5.B7.1 P8-9 6.X2-3 P9/1 7.M8.7 S4.5 8.P8-9

Bên Đen có 2 cách đi tiếp :

Cách 1 : P9-7

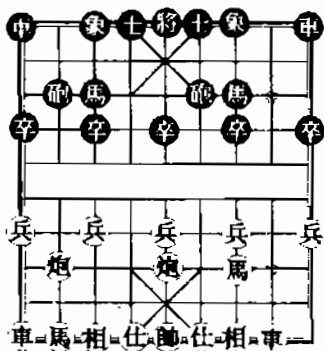
Cách 2 : X1-2

TRUNG PHÁO ĐỐI PHẢN CUNG MÃ

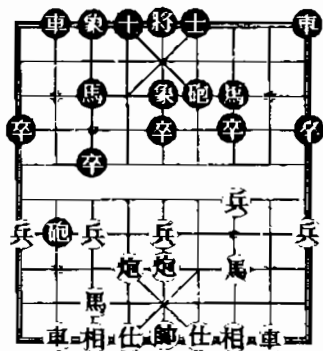
Khi chơi thế trận này, trước đây bên Đen thường bị thiệt thòi khiến người ta nghi ngờ tính hiệu quả của nó. Tuy nhiên gần đây, sau những khám phá mới của Hồ Vinh Hoa thì những cái hay, những đòn đánh có uy lực của thế trận này được khôi phục và nhiều kỳ thủ đã chơi trận này thành công.

Phản cung Mã khác với bình phong Mã ở chỗ có một quân Pháo bên Đen đứng vào gọng Sĩ, sau đó biến hóa phức tạp, đánh trả mãnh liệt. Hình cơ bản của cục này là : Hình 42

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7



Hình 42



Hình 43

Ngũ lục Pháo đối phản cung Mã (I). Hình 43

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B3.1 B3.1 5.M8.9 T7.5 6.P8-6 X1-2 7.X9-8 P2.4 8.M9/7

Bên Trắng thoái Mã đuổi Pháo để thoát Xe ra. Nếu Đen bình Pháo ăn Tốt chiếu Tướng thì Đen dùng Pháo giữa chiếu Tướng giữa và được lại quân. Tất nhiên Đen sẽ không đi như thế mà sẽ chọn một trong 2 cách sau :

Cách 1 : P2/1 khống chế cửa sông

Cách 2 : P2.2 cản cả Xe lẫn Mã của Trắng

Ngũ lục Pháo đối phản cung Mã (II). Hình 44

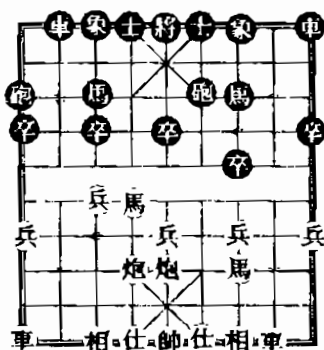
1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.P8-6 X1-2 5.M8.7
P2-1 6.B7.1 B7.1 7.M7.6

Bên Trắng Mã trái bàn hà làm cho thế công ở giữa nhanh thêm. Bên Đen binh Pháo mở mặt Xe để phong tỏa lối xuất bằng trục Xa của bên Trắng. Đến đây Đen có 3 cách đi :

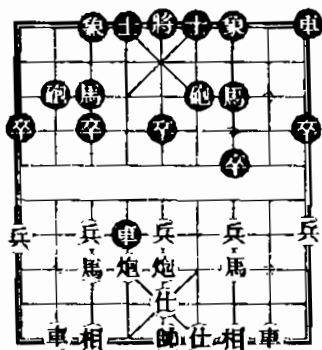
Cách 1 : T7.5 phương án hay được sử dụng

Cách 2 : S6.5

Cách 3 : S4.5



Hình 44



Hình 45

Ngũ lục Pháo đối phản cung Mã (III). Hình 45

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.P8-6 X1.1 5.M8.7
X1-4 6.S6.5 B7.1 7.X9-8 X4-5

Bên Trắng có hai cách đi tiếp theo là :

Cách 1 : B7.1

Cách 2 : X2.6

Ngũ thất Pháo đối phản cung Mã . Hình 46

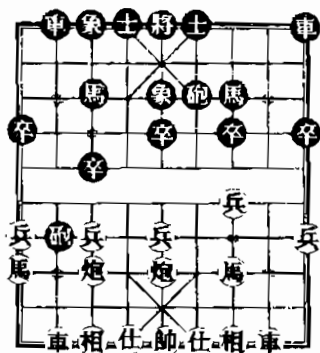
1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B3.1 B3.1 5.M8.9
T7.5 6.P8-7 X1-2 7.X9-8 P2.4

Là cách khai cục bình ổn và mạnh, có nhiều biến hóa.

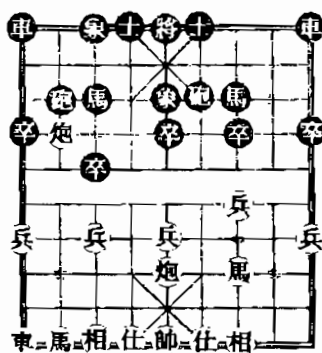
Trắng sẽ có 2 cách đi :

Cách 1 : **B9.1** khai thông Mã

Cách 2 : **B7.1** chuẩn bị thí liên tiếp 2 Tốt để tạo sự có lợi cho Xe bên phải lên tuần hà



Hình 46



Hình 47

Ngũ bát Pháo đối phản cung Mã . Hình 47

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B3.1 B3.1 5.P8.4 T7.5

Bên Trắng đưa Pháo 8 qua hà có ý định đánh Tốt ngăn Mã làm cho quân Mã ở phía trái thông suốt, để dàng hoạt động. Bên Đen lên Tượng củng cố lộ giữa. Bên Trắng sẽ có 3 cách đi :

Cách 1 : **X2.6**

Cách 2 : **M8.7**

Cách 3 : **P8-3**

Ngũ cửu Pháo đối phản cung Mã. Hình 48

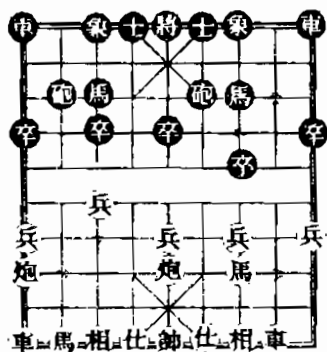
1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B7.1 B7.1 5.P8-9

Tới đây Đen có 3 cách đi :

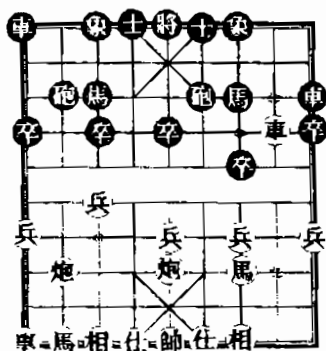
Cách 1 : **P2.6**

Cách 2 : P2.4 đây là cách dùng để cản

Cách 3 : X1-2 cách này ít được dùng



Hình 48



Hình 49

Trung Pháo quá hà Xa đối phản cung Mã xe ở biên giữ Mã. Hình 49

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B7.1 B7.1 5.X2.6 X9.2

Bên Đen lên Xe giữ Mã theo kiểu bình tĩnh chờ đối phương sang để đánh. Trắng có 3 cách đi :

Cách 1 : P8-7

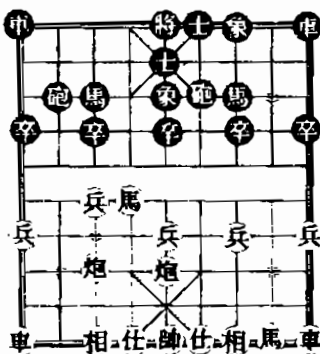
Cách 2 : M8.7

Cách 3 : P8.4

Trung Pháo Mã trái lên bàn hà đối phản cung Mã. Hình 50

1.P2-5 M2.3 2.B7.1 P8-6 3.M8.7 M8.7 4.M7.6 S4.5 5.P8-7 T3.5

Đến nước thứ 3 nếu Đen



Hình 50

dịch chuyển Pháo liên tục thì Trắng sẽ đi Pháo giữa đánh vào Tốt để tinh quân. Bên Trắng lùi Pháo giữa tạo thành "không đầu Pháo" khiến thế công mạnh lên. Tới nước thứ 6 thì Trắng có 2 cách đi :

Cách 1 : X9-8

Cách 2 : M2.3

Trung Pháo Mã phải lên bàn hà đối phản cung Mã .

Hình 51

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 P8-6 3.X1-2 M8.7 4.B3.1 X9.1 5.M3.4 P6.7

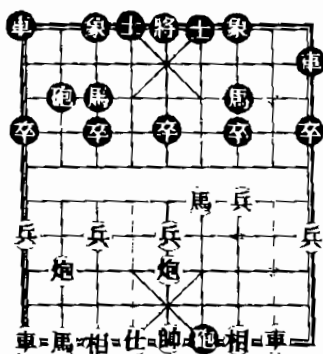
Trắng có 3 cách đi trước như sau :

Cách 1 : T3.1

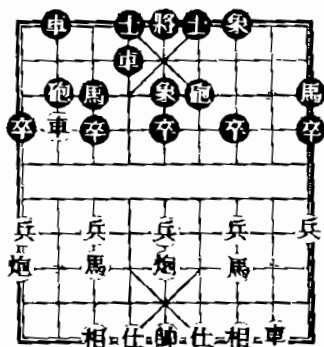
Cách 2 : X2.1

Cách 3 : X2.7

Nếu Trắng không đi theo 3 cách trên mà đi Tg5-4 thì Đen sẽ đi X9-6 chiếm ưu thế lớn.



Hình 51



Hình 52

Trung Pháo đối Đơn để Mã

Để đối phó với trung Pháo còn có Đơn để Mã, tức là đưa Mã ra biên chứ không đưa Mã vào cột 3 cột 7 như bình phong

Mã. Đơn đề Mã có các quân liên sát nhau, bảo vệ nhau rất tốt tuy nhiên do Tốt giữa chỉ có một Mã giữ nên khi giao đấu, cột giữa thường bị yếu. Dưới đây là một thế trận có tên gọi "Đơn đề Mã xuất hoành Xa" (hình 52)

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 M8.9 3.X1-2 X9.1 4.M8.7 P8-6 5.P8-9 T3.5 6.X9-8 X1-2 7.X8.6 X9-4

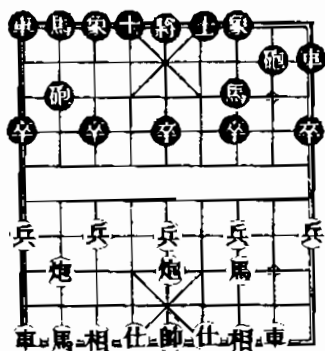
Dùng Đơn đề Mã để bị mất quân nên có những đấu thủ ngại chơi.

Trung Pháo đối quy bố trí Pháo

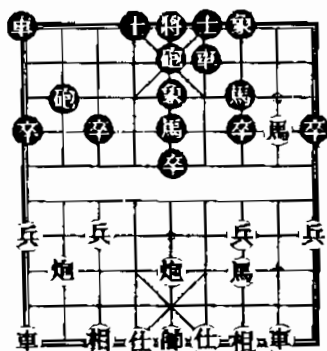
Còn gọi là "Uyên ương Pháo", đặc điểm của nó là lúc thực lúc hư, vu hồi tác chiến. Đây là một khai cuộc riêng. Bên dùng trung Pháo nếu không nắm vững quy luật thì dễ bị động. Hình cơ bản 53

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

Nếu bên Trắng tiến Tốt giữa tấn công thì có thể vào Pháo giữa phản lại, đánh Tốt giữ đầu. Nếu bên Trắng hoãn công thì Pháo phía phải di động, tập trung binh lực công vào phía trái. Sau đây là 2 thí dụ về loại trận này.



Hình 53



Hình 54

Trung Pháo đối quy bố trí Pháo (I) hình 54

1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9.1 3.X1-2 P8/1 4.B5.1 T3.5 5.M8.7
M2.4 6.M7.5 P8-5 7.B5.1 B5.1 8.M5.4 M4.5 9.M4.2 X9-6

Trắng có 3 cách đi tiếp :

Cách 1 : X2.4

Cách 2 : M3.5

Cách 3 : P8-6

Trung Pháo đối Uyên ương Pháo. Hình 55

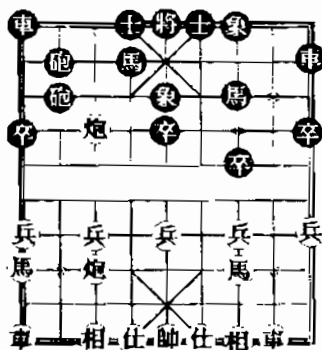
1.P2-5 M8.7 2.M2.3 X9.1 3.X1-2 P8/1 4.M8.9 T3.5 5.P8-
7 P8-2 6.P7.4 B7.1 7.P5-7 M2.4

Tiếp theo Trắng có 3 cách đi :

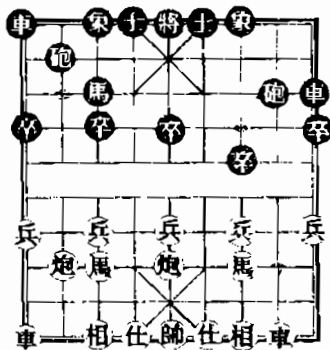
Cách 1 : Pt.3

Cách 2 : Pt.2

Cách 3 : Pt.1



Hình 55



Hình 56

Sở dĩ người ta gọi là Uyên ương Pháo là do hai Pháo sát lại với nhau như đôi uyên ương nên có tên gọi như vậy. Thế trận này nhằm đối phó lại với thế công ở giữa của trung Pháo. Nó thường làm cho đối phương lơ là mất cảnh giác, vây bọc lấy các lối đi làm trận thế đối phương dễ bị rối loạn. Sau đây là trận thế cơ bản của nó (hình 56)

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 B7.1 3.X1-2 X9.2 4.M8.7 P2/1

Đen tiến Xe giữ Pháo, chuẩn bị cho nước tiếp sau đưa Pháo phải sang trái trục Xe tranh tiên, đó là một ý đồ chiến lược : chuyển bị động thành chủ động. Tiếp theo Trắng có 2 cách đi

Cách 1 : X2.6 tấn công gấp

Cách 2 : X2.4 tấn công từ từ

Trung Pháo quá hà Xa đối uyên ương Pháo. Hình 57

1.P2-5 M2.3 2.M2.3 B7.1 3.X1-2 X9.2 4.M8.7 P2/1 5.X2.6 P2-8 6.X2-3 Pt-7 7.B5.1 T7.5 8.B5.1 B5.1 9.M3.5 X9-8

Đến lượt Trắng đi sẽ có 3 phương án :

Cách 1 : M5.7

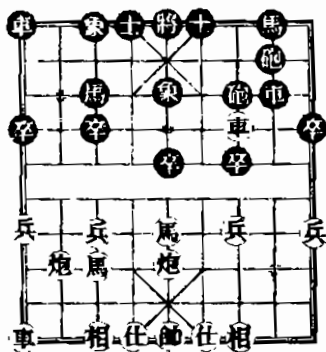
Cách 2 : M5.4

Cách 3 : P5.3

Với 3 cách biến hóa giao đấu phức tạp bên Trắng có thể công tăng lên rất mạnh Tuy nhiên các quân bên Đen rất linh hoạt có cả Pháo ở cột 2 về tùy cơ ứng phó.

Nói chung vào Pháo đầu (trung Pháo) là thế trận được ưa thích nhất, chơi nhiều nhất

và gây hứng thú nhất từ trước tới nay. Đó là lối chơi phát khởi tấn công hùng mạnh, dũng mãnh. Người mới học chơi được trận thế này kích thích nên số đông đều ưa chuộng và phá trận trung Pháo như thế nào là cả một vấn đề thú vị, được bàn đến nhiều và sáng tạo nhiều như chúng ta đã thấy.



Hình 57

KHAI CUỘC VỚI MÃ TƯỢNG TỐT

Khác hoàn toàn với trận Pháo nói trên là các thế trận ra quân bằng các quân khác là Mã, Tượng, Tốt. Phần đông đây là dạng ra quân cẩn trọng, khôn khéo, thăm dò và ứng biến

bất ngờ, khôn lường của những tay cờ thâm hậu, lặn lội nghiên cứu những thế trận hiểm hóc.

Phi Tượng cục : Nước đầu tiên lên Tượng, chú ý phòng ngự ngay từ đầu. Nó là loại khai cục yên tĩnh để quan sát sự biến hóa rồi nhân cơ hội mà công hay thủ theo cách đánh của đối phương.

Để đối phó với Phi Tượng cục cũng có nhiều cách đánh :

Phi Tượng cục đối Pháo trái vào giữa :

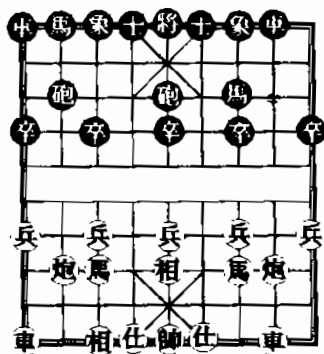
1.T3.5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9-8 4.M8.7 (Hình 58)

Để đối phó bên Đen pháo phía trái vào trận ở giữa. Có thể hình thành một trận thế ngược với trận thế trên là "đi trước dùng bình phong Mã để đối với đi sau dùng trung Pháo".

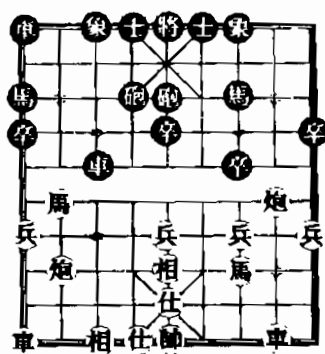
Bên Đen sẽ có hai cách đi tiếp theo :

Cách 1 : M2.1

Cách 2 : X8.6



Hình 58



Hình 59

Phi Tượng cục tiến Tốt 7 đối trung Pháo Mã lên biên (I),
hình 59

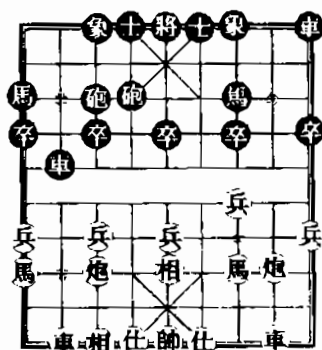
1.T3.5 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9-8 4.M8.7 M2.1 5.B7.1
P2-4 6.P2.2 X8.4 7.S4.5 T3.1 8.B7.1 X8-3 9.M7.8 B7.1

1.T3.5 P8-4 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 M2.1 4.B3.1 P2-3 5.M8.5
X1-2 6.X9-8 X2.4 7.P8-7

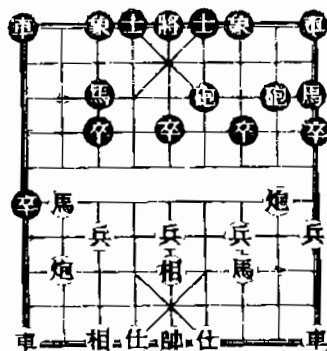
Đen có 2 cách đi tiếp là :

Cách 1 : B1.1

Cách 2 : X2-8



Hình 62



Hình 63

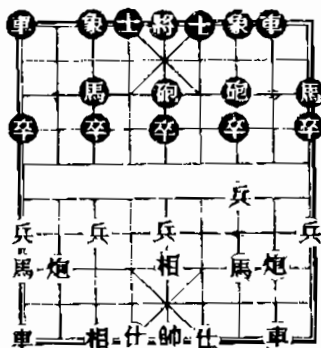
Phi Tượng cục đối với Pháo phía phải quá cung. Hình 63

1.T3.5 P2-6 2.M8.9 M2.3
3.B9.1 B1.1 4.M9.8 B1.1
5.M2.3 M8.9 6.P2.2

Bên Trắng thi Tốt lên Mã biên tranh thủ đi các quân có tốc độ lớn. Tuy mới vài nước nhưng các quân đều linh hoạt, khiến bên Đen kém thế

Tiên nhân chỉ lộ đối với Pháo đày Tốt (I). Hình 64

Còn gọi là "nhất thanh lô". Bên đi trước cùng đi theo một



Hình 64

bài bản :

1.B3.1 P8-7 2.T3.5 M8.9 3.M2.3 X9-8 4.X1-2 P2-5 5.M8.9 M2.3

Như hình vẽ bên Đen chuyển vị "ngũ thất Pháo" để phản kích lại "Phi Tượng cục", từ thế bị động thành chủ động. Bên Đen đã đạt được ý đồ của mình. Bên Trắng sẽ có 2 cách đi như sau :

Cách 1 : B7.1

Cách 2 : X9-8

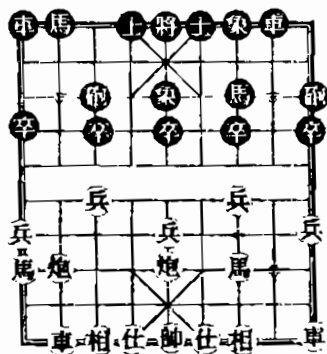
Tiên nhân chỉ lộ đối với Pháo đáy Tốt (II). Hình 65

1.B7.1 P2-3 2.P2-5 T3.5 3.M8.9 M8.7 4.M2.3 X9-8 5.B3.1 P8-9 6.X9-8

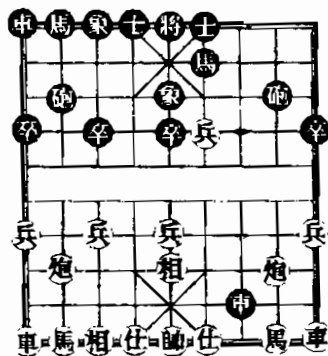
Bên Trắng tiến Tốt, sau đó vào Pháo giữa tạo thành mũi nhọn. Bên Đen bố cục không thành binh phong Mã khiến cho Trắng giành thế chủ động. Trắng sẽ có 2 cách đi :

Cách 1 : X8.4

Cách 2 : S4.5



Hình 65



Hình 66

Tiến Binh cục đối thí Tốt cục. Hình 66

1.B3.1 B7.1 2.B3.1 T7.5 3.B3.1 M8.6 4.B3-4 X9-7 5.T3.5 X7.8

Bên Đen chống lại mũi nhọn của bên Trắng. Đen thí một Tốt nhưng làm cho Trắng mất liền 3 nước ra quân và Đen nhanh chóng chiếm được thế thượng phong. Bên Đen phản tiên. Rõ ràng Trắng quá ham đi Tốt, nếu ngay nước thứ 3 mà Trắng không tiến Tốt để vào Pháo giữa thì tình thế sẽ khác đi.

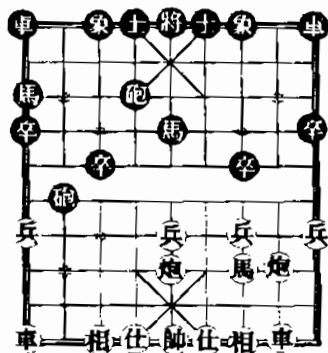
Tiên nhân chỉ lộ đối quá cung Pháo. Hình 67

1.B7.1 P8-4 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 M2.1 4.M8.7 B7.1 5.M7.6 P2.3 6.B7.1 B3.1 7.M6.5 M7.5 8.P8-5

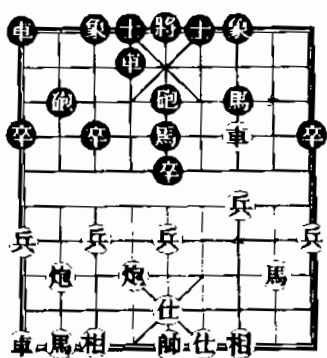
Trắng thí quân sau đó bắt lại quân nhằm tạo ra những đòn đánh chủ động. Đến đây Đen có thể đi:

Cách 1 : T3.5 kịp thời phòng ngự

Cách 2 : X1-2 phòng ngự



Hình 67



Hình 68

Quá cung Pháo cục

Là khi bên đi tiên chơi nước đầu là P2-6 hay P8-4. Ở đây giới thiệu một vài loại

Quá cung Pháo đối đương đầu Pháo. Hình 68

1.P2-6 P8-5 2.M2.3 M8.7 3.X1-2 X9.1 4.X2.6 X9-4 5.S6.5 M2.3 6.X2-3 B5.1 7.B3.1 M3.5

Đến đây Trắng có 2 cách tiếp tục

Cách 1 : P8.4

Cách 2 : M3.4

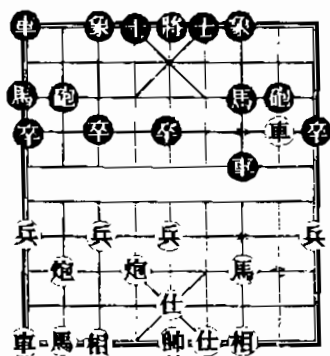
Quá cung Pháo đối quá cung Xe. Hình 69

1.P2-6 X9.1 2.M2.3 X9-4 3.S6.5 M8.7 4.X1-2 X4.3 5.B3.1
B7.1 6.B3.1 X4-7 7.X2.6 M2.1

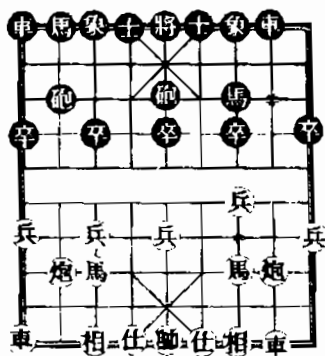
Tới đây Trắng có 2 cách đi tiếp là :

Cách 1 : T7.5

Cách 2 : B9.1



Hình 69



Hình 70

KHỞ MÃ CỤC

Bên đi tiên bắt đầu bằng M2.3 hay M8.7. Rõ ràng là không thể tiến công ngay mà nhờ vào sự biến hóa tiếp theo

Khởi Mã cục đối hoàn trung Pháo

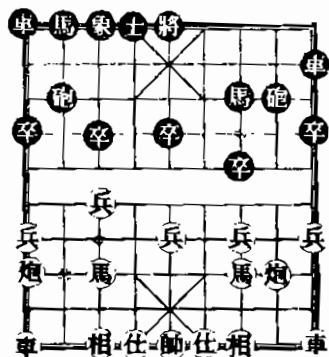
1.M2.3 P8-5 2.M8.7 M8.7 3.B3.1 X9-8 4.X1-2 (hình 70)

Bên đi trước dùng trận binh phong. Đen dùng trung Pháo mở trận, có nhiều sức phản công. Mỗi bên đều có ý đồ thăm kín của mình

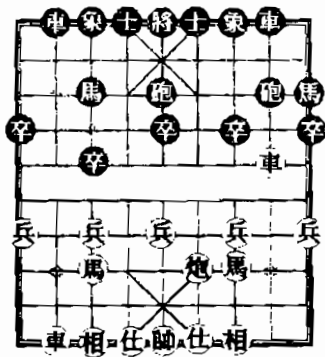
Khởi Mã cục đối với tiến Tốt cục. Hình 71

1.M2.3 B7.1 2.B7.1 M8.7 3.M8.7 X9.1 4.P8-9

Bên Trắng khai cục với sự nhàn nhã đổi lại sự gấp gáp của Đen. Hai bên sẽ còn tùy cơ mà ra đòn tiếp theo.



Hình 71



Hình 72

Sĩ giác Pháo cục

Còn gọi là Pháo gọng Sĩ. Khi người đi tiên bắt đầu bằng nước P2-4 hay P8-6

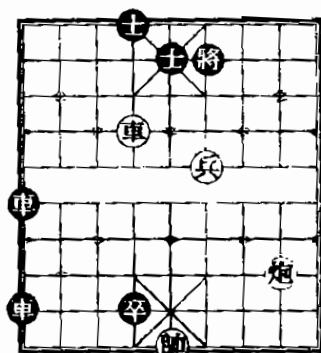
Một ví dụ ở hình 72

1.P2-4 P2-5 2.M8.7 M2.3 3.M2.3 M8.9 4.X9-8 X9-8 5.X1-2 X1-2 6.P8.4 B3.1 7.X2.5

kiến Tướng Đen hết đường chạy, chịu lộ mặt Tướng và thua cờ.

Ví dụ 2 (hình 2)

1.X6-4 S5.6 2.X4.1 Tg6.1
3.P2-4 X1-6 4.B4.1 Tg/1
5.B4.1 Tg6/1 6.B4.1 Trắng thắng.

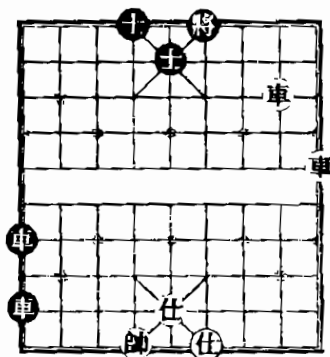


Hình 2

2- Xe lệch (hình 3)

Hai Xe trắng không nằm cùng cột nên không bị vướng nhau, chiếu thoái mái Tướng đối phương, giành phần thắng.

1.X1.4 Tg6.1 2.X2.1 Tg6.1 3.X1/2 Thắng

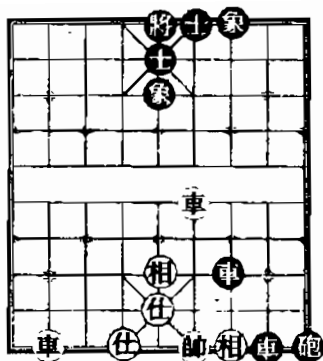


Hình 3

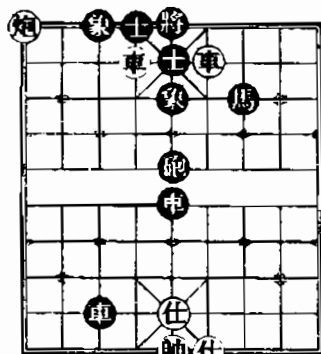
Ví dụ 2: (hình 4)

1.X8.9 S5/4 2.X4.5 Tg5.1 3.X8/1 Thắng

Ta thấy chỉ một nước nữa là Đen sẽ chiếu hết Trắng, nhưng Trắng đã diều quân nhanh hơn, lại có Tướng giúp đỡ nên thắng trước.



Hình 4



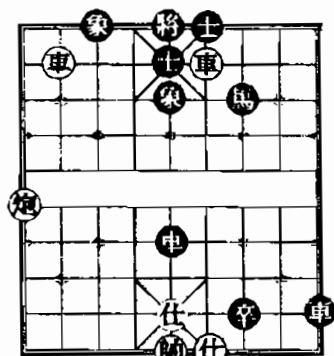
Hình 5

3 - Hai Xe kẹp Sĩ bắt Tướng (hình 5)

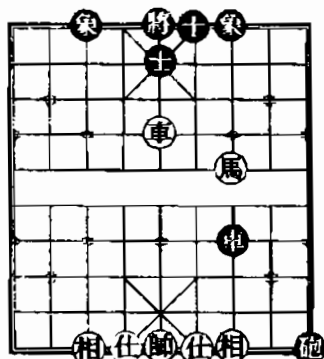
1.X4-5 Tg5-6 2.X6.1 thắng

Nếu Đen không bình Tướng mà dùng Mã hay Pháo bắt Xe trắng thì Trắng đi X6.1, Đen vẫn thua !

Ví dụ 2 : (hình 6)



Hình 6



Hình 7

1.P9.5 S5/4 2.X8-6 S6.5 3.X4-5 M7/5 4.X6.1 Thắng

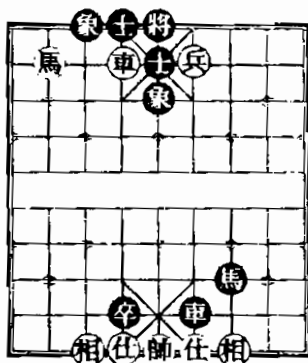
4 - Quải giác Mã (Mã vào gọng Sĩ bắt Tướng)

Lúc này Mã trợ giúp cho Xe giữa hay Pháo giữa để thắng cờ (hình 7)

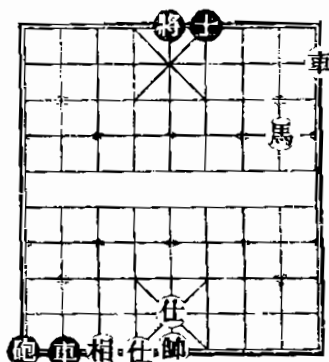
1.M3.4 Tg5-4 2.X5-6 Thắng

Ví dụ 2 : (hình 8)

1.X6.1! S5/4 2.M8/6 thắng



Hình 8



Hình 9

5 - Bát giác Mã sát thế

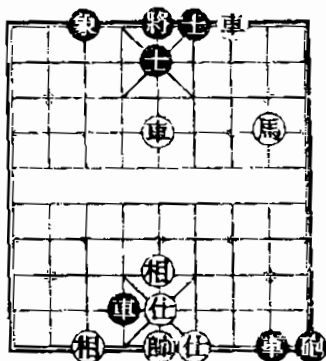
Đưa Mã tới chiếu rồi không chế tám điểm trong cửa cung để đưa Xe vào bắt Tướng đối phương.

Hình 9:

1.M2.4 2.Tg5-4 2.X1-6 thắng

Ví dụ 2 :

1.M2.4 Tg5-4 2.X3-4 S5/6 3.X5.3 thắng (hình 10)

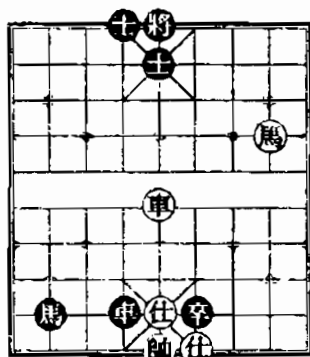


Hình 10

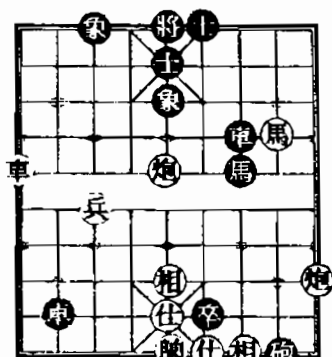
6 - Mã phục kích Tượng (ngoạ tào Mã sát)

Thường là mã phối hợp với Xe hoặc Pháo

Hình 11 : 1.M2.3 Tg5-6 2.X5-4 thắng



Hình 11

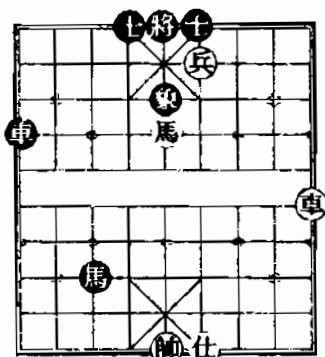


Hình 12

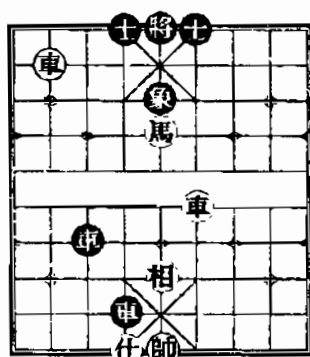
Ví dụ 2 : (hình 12) 1.P1.7 X7/3 2.M2.3 Tg5-4 3.X9-6 thắng

7- Ngựa câu cá (Điếu ngư Mã sát)

Hình 13 : 1.B4.1 Tg5-6 2.M5.3 Tg6-5 3.X1.5 Tượng không chạy lên được do Mã đã nằm chờ sẵn.



Hình 13

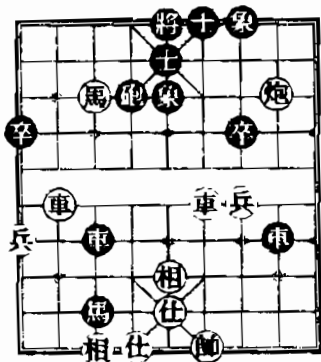


Hình 14

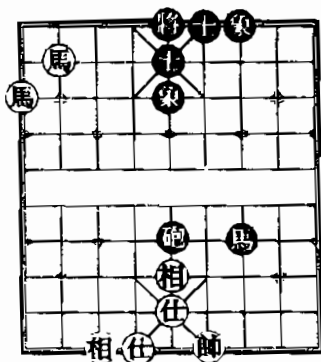
Ví dụ 2: (hình 18) 1.X8.5 P4/2 (a) 2.X4.5 (b) S5/6 3.X8-6

Chú thích (a) : Nếu Đen đối là S5/4 thì 2.X8-6 Tg5.1 3.X4.5 thắng

(b) Trắng có thể đi 2.X8-6 S5/4 3.X4.5 thắng



Hình 18



Hình 19

10 - Song Mã tung hoành (dùng 2 Mã thay nhau bắt Tướng)

Hình 19 : 1.M5.7 Tg5-4

2.M7/5 Tg4-5 (a) 3.M5.3 thắng

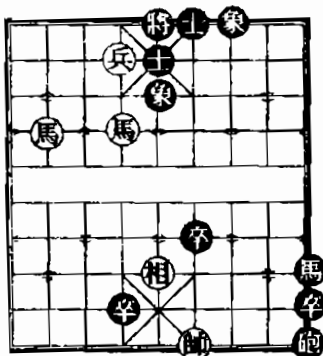
Chú thích (a) Nếu Đen đi Tg4.1 thì M5/7 thắng

Ví dụ 2 (hình 20)

1. M8.6 M9/7 2.B6.1 Tg5-

4 3.Mt.8 Tg4-5 4.M6.7 Tg5-4

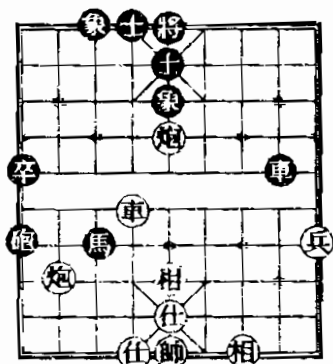
5.M7/5 Tg4-5 6.M5.3 thắng



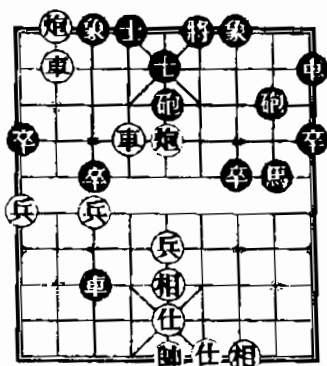
Hình 20

phương (đất) kết hợp với Xe mà tiêu diệt Tướng đối phương (hình 24)

1.P8.7 Tg5-6 2.X6-4 Tg6-5 3.Tg5-4 X8/4 4.X4.4



Hình 24



Hình 25

Ví dụ 2 :

Trắng có thể thí Xe để tiêu diệt Sĩ, đưa Pháo vào cuộc bắt Tướng (hình 25)

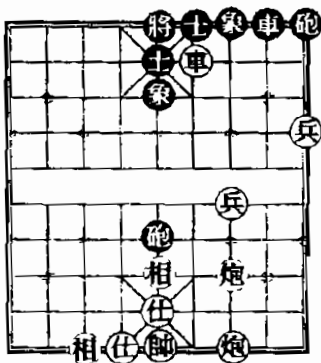
1.X8-5 X9-5 2.X6.3 X5/1 (a) 3.X6-5 Tg6.1 4.X5-4 thắng

Chú thích (a) : Nếu Đen đi 2...Tg6.1 thì Trắng đi X6-4 thắng.

14 - Bắt Tướng trong cung

Đòn này thí quân khiến cho Tướng bị chẹt cứng trong cung bởi chính quân mình và bị tiêu diệt. (Hình 26)

1.X4-2 X8.1 2.Pt.7 T5/7 3.P3.9 thắng



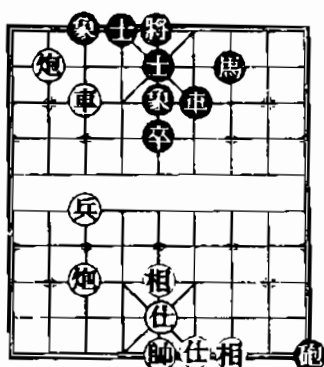
Hình 26

Ví dụ 2 : (hình 27)

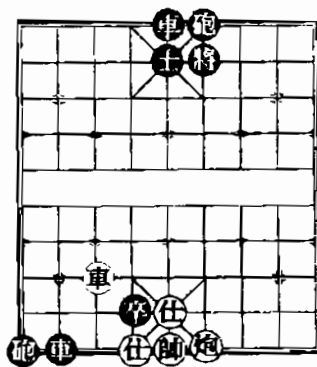
1.X7-5 (a) T3.5 (b) 2.P8.1 T5/3 3.P7.7 thắng

Chú thích : (a) : Trắng thí Xe phá Tượng, nước hay

(b) Nếu Đen đi X6-5 thì Trắng đi P7.7 thắng, còn nếu Đen đi Tg6-5 thì vẫn bị P7.7 chiếu hết



Hình 27



Hình 28

15 - Cản Tượng

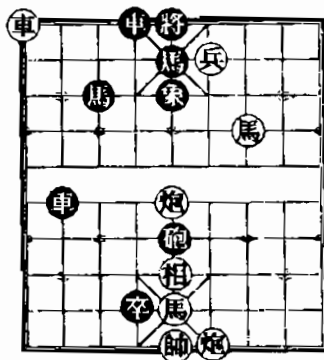
Dùng cách thí quân khiến chi Tượng bị kẹt đường để dùng quân khác diệt Tượng.
Hình 28

1.X7-4 S5.6 2.X4-5 S6/5
3.S5.4 S5.6 4.X5.6 X5.1 5.S4/5 thắng

Ví dụ 2 : (hình 29)

1.B4.1 Tg5-6 2.X9-6 M3/4
3.M3.2 Tg6.1 4.P5-4 P5-6
5.Pt-6 P6-5 6.P6.4

Nếu như nước thứ 3 Đen đi Tg6-5 thì Trắng đi M2/4 thành Mã trước Pháo sau cũng thắng.

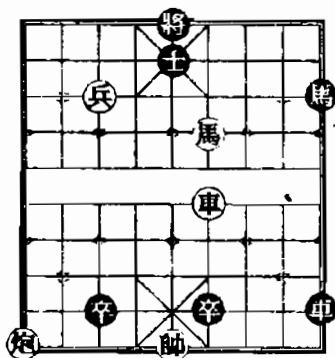


Hình 29

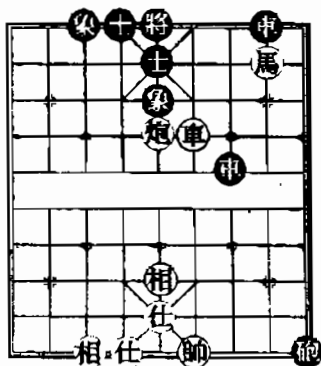
16. Lương chiếu :

Hình 30 : 1.M4.6 Tg5-4 2.P9-6 B3-4 3.X4.5 S5/6 (a) 4.M6.4

Chú thích : Nếu Đen đi Tg4.1 thì B7.1 thắng



Hình 30



Hình 31

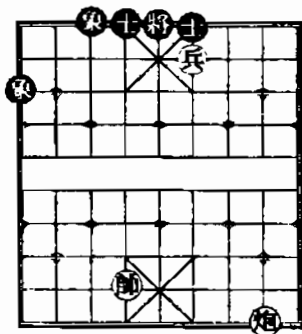
17 - Pháo trấn cửa tử

Dùng Pháo kim chặt không cho Tượng Sĩ nhúc nhích để dùng quân khác tiêu diệt Tượng Sĩ.

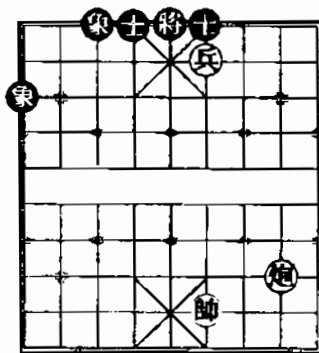
Hình 31 : 1.M2/4 Tg5-6 2.M4.3 Tg6-5 (a) 3.X4.3 thắng

Ví dụ 2 : (hình 32) 1.P2-5 T1.3 2.P5.2 T3/1 3.Tg6-5 T1.3

4.Tg5-4 T3/1 4.P5-2 (hình 33)



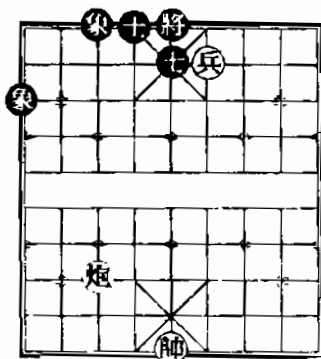
Hình 32



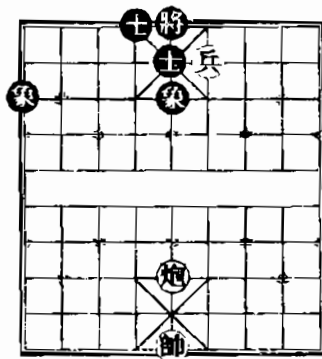
Hình 33

S6.5 Bên Trắng binh Pháo chuẩn bị tiến 7 để chiếu Tướng sau đó **B4.1** thắng

Tg4-5 Trắng binh Tướng vào giữa trời buộc 2 Sĩ đối phương ...T1.3 Tg5/1 Có thể Trắng đi P2-7 T3/1 hoặc T3.1 thì Tg5/1 là cách đánh khác nhưng là cùng một cách ...T3/1 P2-7 (hình 34) T3.5 P7-5 T1/3 và Tg5-4 (hình 35) thắng.



Hình 34

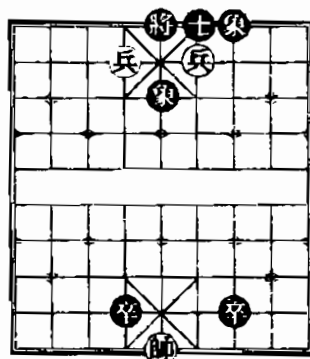


Hình 35

18 - Hai quý chẹn cửa

Dùng 2 Tốt xâm nhập vào cung Tướng đối phương bằng cột 4 và cột 6, rồi xông thẳng vào giữa cung, kẹp Tướng đối phương hết đường chạy. Hình 36

1. Tg5-4 S6.5 2, B4-5 thắng

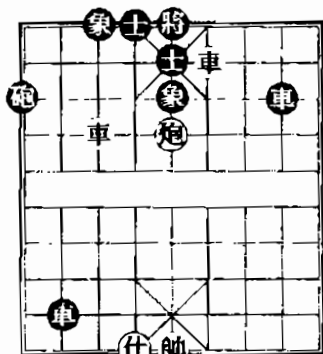


Hình 36

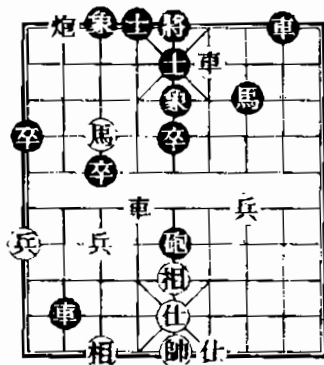
19 - Xuyên thẳng trung tâm

Hình 37 : 1.X4-5 Tg5-6 (a) 2.X5.1 Tg6.1 3.X7.2 Tg6.1 (b)
4.X5-4 thắng

Chú thích : (a) : Nếu Đen đi ...S4.5 thì X7.3 thắng)
(b) Nếu Đen đi S4.5 thì X7-5 Tg6.1 X5-4 thắng



Hình 37



Hình 38

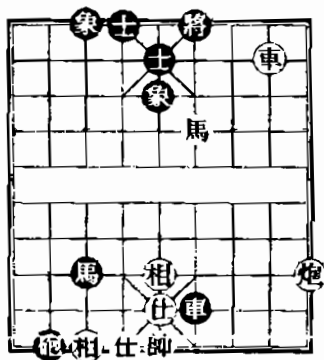
Ví dụ 2 (hình 38) : 1.X4-5 Tg5.1 (nếu Đen đi Tg5-6 Trắng sẽ đi X6.5 và thắng) 2.X6.4 Tg5/1 3.X6.1 Tg5.1 4.X6/1 thắng.

20 - Tam tử quy biên (Ba quân dồn tấn công một phía)

Đòn này tập hợp được sức mạnh tổng hợp nên có sức công phá lớn (hình 39)

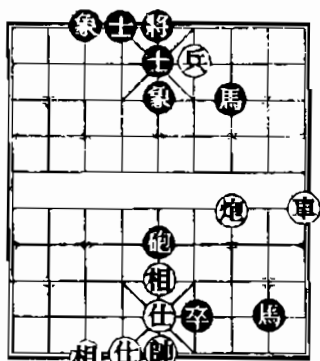
1.X2.1 Tg6.1 (a) 2.M4.2 Tg6.1 3.P1.5 thắng

Chú thích : (a) Nếu Đen đi T5/7 thì Trắng sẽ đi X2-3 Tg6.1. sau khi bắt được Tượng thì vẫn là một sát chiêu như trên

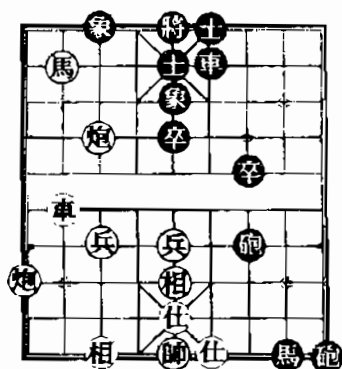


Hình 39

Vi dụ 2 : (hình 40) 1.X1.5 S5/6 2.X1-4 M7/6 3.P3.5 thắng.



Hình 40



Hình 41

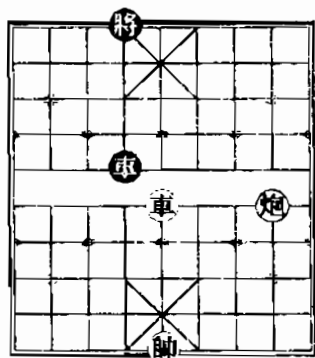
21- Xe Pháo hợp công

Hình 41 : 1.M8/6 S5.4 2.P9.7 T3.1 3.P7.3 Tg5.1 4.X8.4 thắng

22 - Mò trăng đáy biển

Ý tưởng của đòn đánh này là khi Tướng một bên có ưu thế nằm ở cột giữa sẽ tìm cách đưa Pháo xuống phía sau Tướng đối phương để đẩy bật Xe đối phương đi nơi khác và thực hiện đòn chiếu hết hoặc dùng Tốt lạt hỗ trợ Xe đẩy bật Xe đối phương. Hình 42

1.X5.5 Tg4.1 2.P2-8 X4-2
3.X5/5 X2-4 4.P8.5 X4/1
5.X5.4 Tg4/1 6.X5.1 Tg4.1
7.P8-6 X4-3 8.X5/6 Tg4/1
9.X5-6 thắng

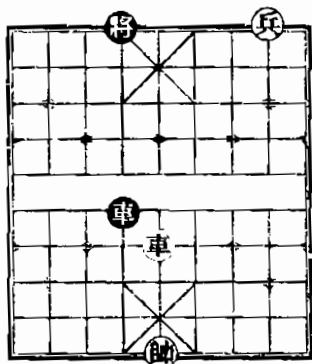


Hình 42

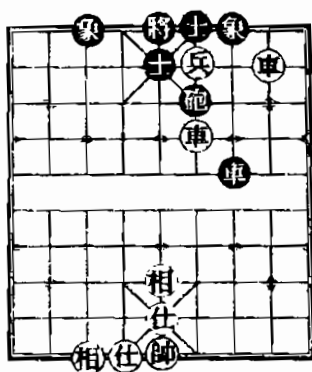
Ví dụ 2 (hình 43) :

1.X5.6 Tg4.1 2.X5/1 Tg4.1 (nếu Đen đi 4/1 thì Trắng sẽ dùng Tốt thắng nhanh hơn) 3.B2-3 X4.1 4.B3-4 X4/1 5.B4-5 X4.1 6.B5-6 X4/1 7.B6-7 X4.1 8.X5.1 Tg4/1 9.X5-6 thắng

Những người mới tập chơi khi thoát nhìn vào thế này thấy Tốt lựt thì cho rằng Tốt không còn tác dụng gì nữa và rất dễ dàng chấp nhận hòa.



Hình 43



Hình 44

23 - Ba Xe diệt Sĩ

Hình 44 : Trắng đi trước, vì có 2 Xe và 1 Tốt nhưng do Tốt đã nhập vào cung nên coi như có 3 Xe.

1.X4-7 T3.1 (Nếu Đen đi T3.5 thì Trắng đi X7-5 công kích Tượng và sẽ thắng) X7-5 rồi sau đó dùng Tốt phá Sĩ để thắng.

TRÍCH LUẬT CỜ TƯỚNG

Điều 15. TƯ CÁCH ĐẤU THỦ, HUẤN LUYỆN VIÊN VÀ LÃNH ĐỘI

15.1. Các đấu thủ là những người trực tiếp thi đấu với nhau nhằm đạt được những kết quả tốt nhất cũng như giành được những phần thưởng và những đẳng cấp do giải quy định phong tặng. Điều đó không chỉ đem lại uy tín và quyền lợi cho đấu thủ mà còn làm vẻ vang cho đơn vị, lĩnh, thành và quốc gia mình. Vì vậy đấu thủ phải được tôn trọng xứng đáng và được tạo mọi điều kiện tốt nhất để thực hiện thi đấu thành công.

15.2. Tất cả những hành động, thái độ làm ảnh hưởng tới phong độ, uy tín, danh dự, sức khoẻ và điều kiện thi đấu của đấu thủ đều bị nghiêm cấm.

15.3. Huấn luyện viên và lãnh đội là những người chịu trách nhiệm về chuyên môn, tổ chức và các công tác khác cho đội của mình, nên phải được tạo điều kiện và được cung cấp các thông tin đầy đủ, chính xác để tiến hành thuận tiện các công việc của mình.

Huấn luyện viên và lãnh đội phải làm gương tốt cho các đấu thủ trong đơn vị của mình.

15.4. Đấu thủ phải nắm vững các điều khoản của luật cờ Tướng, chương trình thi đấu, điều lệ mà Ban tổ chức giải đã ban hành.

15.5. Đấu thủ phải có tinh thần, đạo đức, tác phong của một vận động viên thể thao chân chính theo tinh thần "đoàn kết, trung thực, cao thượng". Khi thua cờ phải biết nhận thua một cách dàng hoàng, không cay cú hay phản ứng. Biết tôn trọng ban tổ chức, trọng tài, đối thủ và khán giả.

Nghiêm cấm đấu thủ mua bán điểm, dàn xếp tỷ số và thực hiện các hành vi tiêu cực khác.

Khi thi đấu, đấu thủ phải ăn mặc đúng đắn, lời nói

cử chỉ phải có văn hoá, lịch sự, phải giữ thái độ bình tĩnh trong những trường hợp có tranh chấp khiếu nại.

15.6. Nếu ban tổ chức hay trọng tài phát hiện được các hành vi sai trái, tiêu cực thì có quyền đình chỉ thi đấu và hủy bỏ điểm số đạt được đối với những đấu thủ vi phạm. Nếu sự việc nghiêm trọng thì ban tổ chức sẽ đề nghị Liên đoàn Cờ hoặc cơ sở truất quyền thi đấu từ 1 đến 3 năm.

15.7. Trong quá trình thi đấu, đấu thủ phải làm đúng các quy định dưới đây :

a) Trước khi bắt đầu ván cờ, đấu thủ phải tự kiểm tra vị trí các quân cờ, màu quân mà mình đi, đồng hồ, tờ ghi biên bản. Nếu phát hiện ra những gì bị thiếu hay không đúng phải báo cáo trọng tài để kịp thời bổ sung, sửa chữa.

b) Không được tự ý rời phòng thi đấu, nói chuyện, trao đổi ý kiến với người khác. Khi cần thiết phải rời phòng đấu, đấu thủ phải thông báo cho trọng tài biết và được sự đồng ý của trọng tài.

c) Không được sử dụng bất cứ sách báo, tài liệu hoặc công cụ gì để tham khảo hay phân tích ván cờ trong khi đang thi đấu.

d) Không được gây ồn ào hoặc làm các động tác gây ảnh hưởng không tốt đến tinh thần và sự tập trung tư tưởng của đối phương như : Đập mạnh quân cờ hoặc đập mạnh vào nút đồng hồ, làm cử chỉ khiêu khích hay bất lịch sự với đối thủ như : gõ tay lên mặt bàn, rung đùi, vỗ tay... Nếu làm hư hỏng, mất mát các dụng cụ, trang thiết bị thi đấu thì phải bồi thường.

e) Động tác đi quân phải dứt khoát, gọn ghẽ. Nhấc quân lên và đặt ngay quân vào vị trí mới rồi đưa tay nhanh ra khỏi bàn cờ. Không được phép cầm quân giữ lâu trên tay hay vừa cầm quân vừa hươ tay phía trên bàn cờ. Không được chỉ, gõ hay di tay trên mặt bàn cờ

hay dùng tay chỉ để tính toán nước đi từ vị trí này tới vị trí kia trên mặt bàn cờ. Không được đẩy quân cờ qua lại trên mặt bàn cờ.

g) Không được tính toán bằng lời nước đi của mình hay bình luận nước đi của đối phương trong thời gian diễn ra ván đấu.

h) Quân bị nhắc ra khỏi bàn cờ phải để riêng ra một chỗ trên mặt bàn. Không được phép nắm giữ quân đã bị loại ra khỏi bàn cờ trong tay mình.

i) Không được phép nhận âm hiệu, tin hiệu mách nước từ người bên ngoài. Không được thông báo, trao đổi nước đi của mình cho người ngoài.

k) Đấu thủ muốn đề nghị hòa chỉ được đưa ra lời đề nghị hòa khi tới lượt mình đi, tức là trong thời gian suy nghĩ của mình.

15.5. Huấn luyện viên, lãnh đội không được làm bất cứ điều gì gây ảnh hưởng xấu đến trận đấu như mách nước, làm âm hiệu, khiếu nại trực tiếp với trọng tài hay ban tổ chức, gây mất trật tự.

a) Việc thắc mắc và khiếu nại khi đang diễn ra ván đấu phải do bản thân đấu thủ đề xuất thì mới có giá trị. Trọng tài và ban tổ chức không xét các ý kiến thắc mắc, khiếu nại nếu không phải do đấu thủ đề xuất.

b) Trước khi thắc mắc hay khiếu nại, đấu thủ có quyền tham khảo ý kiến lãnh đội hay huấn luyện viên và có thể cùng huấn luyện viên hay lãnh đội làm văn bản gửi tổng trọng tài, ban tổ chức các thắc mắc và khiếu nại của mình.

c) Huấn luyện viên, lãnh đội, thân nhân của đấu thủ, khán giả... không được khiếu nại khi đang diễn ra ván cờ, tự tiện vào nơi thi đấu để khiếu nại, nhưng có quyền phát hiện những sai trái, tiêu cực... và cung cấp thông tin chính xác cho tổng trọng tài, ban tổ chức để có những quyết định đúng đắn, kịp thời.

d) Huấn luyện viên, lãnh đội được quyền thắc mắc, khiếu nại những vấn đề không thuộc phạm vi văn dấu như : kết quả bốc thăm, kết quả toàn bộ của giải,... với thái độ xây dựng, lịch sự với trọng tài và ban tổ chức.

15.6. Khi đấu thủ nhận thấy thắc mắc, khiếu nại của mình chưa được trọng tài bàn giải quyết thỏa đáng thì được phép gặp trực tiếp tổng trọng tài hay ban tổ chức để trình bày. Nếu vẫn chưa thỏa mãn thì vẫn phải chấp hành sự phán quyết của tổng trọng tài hay ban tổ chức, nhưng sau văn dấu được phép khiếu nại bằng văn bản.

15.7. Nếu đang thi đấu có vấn đề tranh chấp thì hai đấu thủ không được to tiếng đấu khẩu, mà phải bình tĩnh trình bày rõ sự việc để trọng tài nghe và quyết định.

a) Không được có lời nói, hành vi không tôn trọng trọng tài, đối thủ, khán giả, phản ứng không đúng mức đối với sự phán quyết của trọng tài, ban tổ chức, cãi cò, làm ồn, mất trật tự trong khi thi đấu...

b) Trọng tài sẽ cảnh cáo khi xảy ra các vi phạm nói trên, được gọi là lỗi tác phong, trọng tài sẽ cảnh cáo, nếu tiếp tục tái phạm thì người vi phạm bị xử phạm lỗi tác phong, hoặc xử thua ván cờ. Nếu cả hai đấu thủ cùng vi phạm lỗi nặng thì có thể xử thua cờ cả hai đấu thủ đó.

Điều 16 : XỬ LÝ CÁC VI PHẠM

16.1. Khi đấu thủ vi phạm các luật lệ và quy định, ban trọng tài tùy mức độ vi phạm để quyết định xử lý theo các mức sau :

a) Nhắc nhở

b) Cảnh cáo.

c) Xử thua ván cờ

d) Truất quyền thi đấu

e) Xoá tên đấu thủ khỏi danh sách của giải cờ.

16.2. Trọng tài bàn được quyền cảnh cáo, nhắc nhở và xử phạt đúng theo luật.

- Tổng trọng tài có quyền truất quyền thi đấu.

- Xoá tên trong danh sách và kết quả thi đấu phải qua ý kiến của tổng trọng tài, trưởng ban tổ chức của giải. Ban tổ chức giải phải tuyên bố hình thức kỷ luật này bằng văn bản.

16.3. Các trường hợp phạm lỗi kỹ thuật

a) Các trường hợp phạm lỗi kỹ thuật thường thấy gồm :

- Di quân sai luật định.

- Chạm quân mà không di được quân nào.

- Nêu ý kiến hay vấn đề khi đang đến lượt đối phương đi.

- Ghi biên bản sót 4 nước liên tục (một lần phạm lỗi kỹ thuật).

- Di quân thành nước cho đối phương bắt Tướng hay để lộ mặt Tướng do vô ý hay cố ý.

- Kết thúc ván cờ không ghi bổ sung các nước còn thiếu.

- Vi phạm các quy định khác về mặt kỹ thuật.

b) Khi đấu thủ phạm lỗi kỹ thuật, trọng tài phải tuyên bố rõ lý do và mức phạt cho đấu thủ đó biết.

HẾT QUYỂN 1

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 cuộc
- Những kinh nghiệm thực tiễn rút ra từ các ván đấu

chơi cờ tướng như thế nào q1



Địa chỉ liên hệ : Toa soạn

Nhà E7 phòng 406, Thành Công - Hà Nội - ĐT : (04) 8357946

Giá : 6.000 đồng