

หมากรุกไทย

(นายแพทย์ ประกอบ บุญไทย)

ผู้เขียนมีอาชีพเป็นแพทย์ มิได้คิดว่าตนเป็นผู้ชำนาญในการเล่นหมากรุก แต่สนใจเกมส์หมากรุกมาแต่เด็ก และชอบศึกษาด้วยตนเองในการไล่หมากรุก จึงได้รวบรวมวิธีการไล่หมากรุกปลายกระดาน ทั้ง เบี้ย โคน ม้า และเรือ เห็นว่าเป็นประโยชน์ จึงรวบรวมพิมพ์เป็นเล่มเพื่อสะดวกในการใช้ กลหมากรุกไทย เล่มนี้จะช่วยฝึกหัดการไล่ และการหนีหมากรุกปลายกระดานที่เราต้องพบเป็นประจำ กับยังได้รวบรวมกลหมากรุกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากลก็จะไล่ให้จนได้ หรือถ้าหนีออกจากกลได้ก็จะไม่แพ้ มีประโยชน์ทั้งแก่ฝ่ายหนีและฝ่ายไล่ เพื่อให้การเดินหมากรุกมีแบบละม้ายผู้ชำนาญจะได้ฝึกสนุก และนิยมเล่น โดยเฉพาะเยาวชน เป็นการส่งเสริมกีฬาหมากรุกและรักษาเอกลักษณ์ไทยแขนงนี้ไว้กับอาจช่วยนำชัยชนะมาสู่ทีมหรือสถาบันของตนได้ นอกจากนี้ได้จัดเรียงไว้เป็นลำดับโดยเริ่มจากกลที่ง่ายซึ่งเป็นกลหลักพื้นฐานขึ้นไปถึงกลที่ยากและซับซ้อนกว่า การเดินหมากรุกที่แสดงไว้ จะเป็นการเดินที่ยาวที่สุดสำหรับผู้ไล่และผู้หนีที่ชำนาญด้วยกันทั้งสองฝ่าย ถ้าผู้หนีไม่สันทัดจะจนเร็วกว่ากำหนด ผู้ไล่ไม่สันทัดอาจไล่ไม่จน เมื่อเราเข้าใจกลต่าง ๆ ถ่องแท้จะทำให้เดินหมากรุกได้ดีและ จะประเมินได้ว่าเราได้เปรียบหรือเสียเปรียบทำให้การเล่นดีขึ้น กลหมากรุกไทย ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ทั้งแก่ผู้ที่เริ่มเล่นหมากรุกไทย เป็นใหม่ ๆ และแก่ผู้ที่ต้องการพัฒนาฝีมือของตนเอง ผู้รวบรวมได้ค้นคว้าจากตำราหมากรุกไทยต่าง ๆ ตั้งแต่สมัย พ.ศ.2465 จนถึงปัจจุบัน ตำราเหล่านั้นส่วนใหญ่มีอยู่ในหอสมุดแห่งชาติว่าวสุกรกรุงเทพมหานครผู้สนใจอาจหาความรู้เพิ่มเติมได้ กลหมากรุกในเล่มนี้สามารถติดตั้งในคอมพิวเตอร์ได้และสามารถเล่นร่วมกับหมากรุกไทยคอมพิวเตอร์ได้ หากสนใจโปรดติดต่อผู้เรียบเรียง ถ้าท่านผู้ใดเห็นว่ากลหมากรุกใดสามารถปรับปรุงให้ดีกว่านี้หรือพบที่ผิดพลาด โปรดแจ้งให้ผู้เรียบเรียงทราบเพื่อจะได้แก้ไขในการพิมพ์ครั้งต่อไปและจะได้พิมพ์ชื่อของท่านลงไว้ในฐานะผู้แนะนำและแจ้งแก้ไขด้วย

ตำนานหมากรุก

บทความที่อัญเชิญมาเป็นอันดับแรก เป็นพระราชนิพนธ์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ซึ่งทรงพระนิพนธ์คำนำของหนังสือตำราหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไทย เมื่อ พ.ศ. 2465 มีเนื้อหาแสดงที่มาของตำราหมากรุกไทยเล่มดังกล่าว และจะได้เป็นที่ทราบทั่วกันว่า ตำนานหมากรุก ที่หนังสือหลายเล่มอ้างอิงถึงนั้น เป็นพระราชนิพนธ์ของพระองค์ท่าน กับที่มาของเพลงยาวกระบวรไล่หมากรุกของหลวงธรรมาภิรมณ์ด้วย จึงขอคัดคำนำ อธิบายตำนานหมากรุก และเพลงยาวกระบวรไล่หมากรุกมาไว้ทั้งหมด

สำหรับเพลงยาวกระบวรไล่หมากรุกนั้น ในหนังสือตำราหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณไม่มีบทไหว้ครู ซึ่งบทไหว้ครูค้นได้จากหนังสือสนุกกับหมากรุกไทย โดยวินัย ลิ่มดำรงชีวิต พิมพ์โดยสำนักพิมพ์อักษรวัฒนา ไม่แจ้งปีที่พิมพ์ จึงได้นำเสนอเรียงกันไปเป็นลำดับ

มีข้อสังเกตว่าในหนังสือสนุกกับหมากรุกไทย ได้ให้ข้อมูลผู้เขียนเพลงยาวเกี่ยวกับหมากรุกว่าเป็น หลวงธรรมาภิรมณ์ (ถึก จิตถึก) ส่วนตำราหมากรุก ฉบับหอพระสมุด วชิรญาณเป็น หลวงธรรมาภิรมณ์ (ถึก จิตกรถึก) ซึ่งน่าจะเป็นบุคคลเดียวกัน

เนื้อหาสำคัญในเพลงยาวกระบวรไล่หมากรุกนั้น พอสรุปได้ 3 ตอน ตอนแรก เป็นการไหว้ครู ตอนที่สอง จะบอกกติกากการนับตามศักดิ์หมาก ตอนที่สาม จะบอกกติกากการนับตามศักดิ์กระดานว่า ถ้าสองฝ่ายมีหมา

อะไร จะต้องไล่ให้จนในที่ที่ มิฉะนั้นถือว่าเสมอกัน และบางกรณีที่แตกต่างกันฝ่ายมีมากตามกำหนด จะมีชื่อเรียกให้
ด้วยตามลักษณะหมากทั้งสองฝ่ายมีอยู่ เช่น **หอกข้างแคร่ ลูกติดแม่ ควายสู้เสือ** เป็นต้น

พระราชนิพนธ์ คำนำหนังสือตำราหมากรุกฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ที่อัญเชิญมามีดังนี้

ตำราหมากรุกที่พิมพ์ในสมุดเล่มนี้ คัดมาจากตำราที่ได้รวบรวมไว้ในหอพระสมุดวชิรญาณสำหรับพระนคร
บ้าง คัดจากตำรา ฉบับของพระยาไพบูลย์สมบัติ (เดช บุนนาค) ซึ่งมีแก้ไขให้มาเมื่อหอพระสมุด ฯ คิดจะพิมพ์
ตำราเล่มนี้บ้าง ได้วานขุนประสาธศุภกิจ คือ มหาแถม ที่มีชื่อเสียงในการเดินหมากรุกนั้น เป็นผู้รวบรวมแลคิด
กฎแฉกแก้จนสำเร็จตลอดทั้งเรื่อง

แต่การที่จะพิมพ์ตำราหมากรุก ยากกว่าพิมพ์หนังสืออื่น เพราะต้องพิมพ์เป็นรูปภาพหมากรุกเป็นพื้น จำต้อง
ทำแบบตัวหมากรุกและรูปกระดาน ทั้งต้องพิมพ์ซ้ำ ๒ ครั้งทุกหน้า จะต้องลงทุนมากกว่าพิมพ์หนังสืออย่างอื่น ซึ่ง
เล่มเป็นขนาดเดียวกัน ยังไม่มีผู้ได้รับพิมพ์จึงได้รื้อรามา บัดนี้ท่านเจ้าพระยาอภัยราชา มหายุติธรรมธร (ม.ร.ว.
ลพ สุทัศน์ ณ อยุธยา) เสนาบดีกระทรวงยุติธรรมรับจะพิมพ์ กรรมการหอพระสมุด ฯ จึงจัดการพิมพ์ให้ด้วย
ความยินดี แลขอบใจท่านเจ้าพระยาอภัยราชา ฯ แลเชื่อว่าท่านทั้งปวงที่ได้ตำรานี้ไป คงจะรู้สึกขอบใจไม่มีที่เว้น
หนังสือตำราหมากรุกที่พิมพ์ครั้งนี้ ได้พิมพ์เป็นชุด ๒ เล่ม คือตัวตำราหมากรุกเล่ม ๑ กฎแฉกแก้หมา
กรุกเล่ม ๑ ด้วยคิดเห็นว่าถ้าพิมพ์รวมกันไว้ในเล่มสมุดเดียวกัน จะพาให้กลจืดเสีย เพราะใครคิดกลไม่ออก ก็
พลิกไปหากฎแฉกเองง่าย ๆ ความสนุกอันควรจะได้ ในการคิดแก้กลหมากรุกด้วยปัญญา ก็จะเสื่อมคลายไป ถ้า
เย็บเป็น ๒ เล่มไว้เช่นนี้ เหมือนเปิดไว้ให้เล่นได้ตามใจทั้ง ๒ ทาง ถ้าจะให้คิดกันเล่นให้สนุก ก็ส่งให้แต่เล่มตำรา
เก็บซ่อนเล่มกฎแฉกเสีย ต่อเกิดขัดข้องหรือโต้แย้งกันไม่ตกลง จึงค่อยขยายกฎแฉกออกมา ถ้าใครไม่รักสนุกในการ
คิดแก้กล เห็นเสียเวลา อยากจะรู้แต่ว่าเขาแก้กันอย่างไร จะเอาเล่มกฎแฉกมาทางดูกำกับตำราไปก็ได้เหมือนกัน
อนึ่ง ข้าพเจ้าได้พบเรื่องตำนานหมากรุก แต่งไว้ในภาษาอังกฤษมีอยู่ในหอพระสมุด ฯ เล่ม ๑ นี้กว่าถ้านำมา
มาแสดงในหนังสือนี้ด้วย ก็เห็นจะพอใจของท่านผู้อ่าน จึงได้เก็บเนื้อความมาเรียบเรียงแต่โดยย่อ พอให้ทราบ
เค้าเงื่อน พิมพ์ไว้ข้างท้ายค่านานี้ กับเพลงยาวของหลวงธรรมมาภิรมย์ แต่งว่าด้วยบัญญัติการไล่หมากรุกด้วยอีก
เรื่อง ๑ หวังใจว่าท่านทั้งหลายที่ได้สมุดชุดนี้ไป จะพอใจทั่วกัน.

ดำรงราชานุภาพ(พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ)

สภานายก.

หอพระสมุดวชิรญาณ

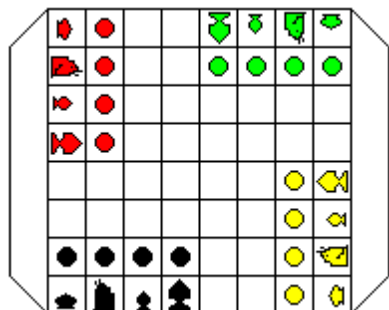
วันที่ ๑ พฤศจิกายน พระพุทธศักราช ๒๔๖๕

อธิบายตำนานหมากรุก

การเล่นหมากรุกปรากฏว่ามีมาในประเทศอินเดียช้านานนับด้วยพันปี พวกชาวอินเดียอ้างว่าหมากรุกเกิดขึ้น
เมื่อครั้งพระรามไปล้อมเมืองลังกา นางมณฑิเทเห็นทศกรรฐ์เดือดร้อนรำคาญ ในการที่ต้องเป็นกังวลคิดต่อสู้
สงคราม ไม่มีเวลาเป็นผาสุก นางรู้ว่าจะชักชวนทศกรรฐ์ ให้พักผ่อนด้วยประการอย่างอื่น ก็คงไม่ยอม จึงเอา
กระบวรการสงคราม คิดทำเป็นหมากรุกขึ้น ให้ทศกรรฐ์เล่นแก้รำคาญ มูลเหตุที่จะเกิดมีหมากรุก พวกชาว
อินเดียยกเล่ากันมาดังนี้ แต่ชื่อที่เรียกว่าหมากรุก เป็นคำของไทยเราเรียก พวกชาวอินเดียเขาเรียกหมากรุกว่า
"จตุรงค์" เพราะเหตุที่คิดเอากระบวรพล ๔ เหล่า ทำเป็นตัวหมากรุก คือหัตถีพลช้าง (ได้แก่โคน) ๑ อัสวพลม้า ๑
โรคะพลเรือ ๑ (พลเรื่อนั้นอธิบายว่าเพราะคิดขึ้นที่เกาะลังกา จึงใช้เรือแทนรถ) ปาทิกะพลราบ (ได้แก่เบี้ย) ๑ มี
ราชา (คือขุน) เป็นจอมพล ตั้งเล่นกันบนแผ่นกระดานอันเป็นตาราง ๖๔ ช่อง (อย่างกระดานหมากรุกทุกวันนี้)

วิธีเล่นหมากรุกชั้นเดิมที่เรียกว่าจตุรงค์นั้น ไม่เหมือนอย่างที่เราเล่นกันในปัจจุบัน มีอธิบายอยู่ในหนังสือหมากรุกตะ
ว่าปันทัวหมากรุกเปน ๔ ชุด ย้อมสีต่างกัน สีแดงชุด ๑ สีเขียวชุด ๑ สีเหลืองชุด ๑ สีดำชุด ๑ ในชุด ๑ นั้น

ตัวหมากรุกมีขุนตัว ๑ ข้าง (โคน) ตัว ๑ ม้าตัว ๑ เรือตัว ๑ เปี้ย ๔ ตัว รวมเป็นหมากรุก ๘ ตัว สมมติ
ว่าเป็นกองทัพอของประเทศ ๑ ตั้งตัวหมากรุกในกระดานดังนี้:-



ชุดทางขวามือสมมติว่าอยู่ประเทศทางทิศตะวันออก ชุดข้างล่างว่าอยู่ประเทศทิศใต้ ชุดข้างล่างว่าอยู่ประเทศทิศ
ใต้ พวกทางซ้ายมือว่าอยู่ประเทศทิศตะวันตก ชุดข้างบนว่าอยู่ประเทศทิศเหนือ คนเล่นก็ ๔ คน ต่างถือหมากรุก
คนละชุด แต่กระบวนเล่นนั้น ๒ พวกที่อยู่ตรงมุมกัน (คือพวกขาวในรูปนี้) เปนสัมพันธมิตรช่วยกัน ๒ พวก (ดำ)
ซึ่งเป็นสัมพันธมิตรกันอีกฝ่ายหนึ่ง

ลักษณะเดินตัวจตุรงค์นั้น ขุน ม้า เปี้ย เดินอย่างเดียวกับหมากรุกที่เราเล่นกัน แต่ข้างเดินอย่างเราเดินเรือ
ทุกวันนี้ ส่วนเรือนั้นเดินทแยง (อย่างเม็ด) แต่ให้ข้ามตาใกล้เสียตา ๑ แต่การที่จะเดินต้องใช้ทอดลูกบาตร ลูก
บาตรนั้นทำเปนสี่เหลี่ยมแท่งยาว ๆ มีแต่ ๔ ด้าน หมายถึง ๒ แด้มด้านหนึ่ง ๓ แด้มด้านหนึ่ง ๔ แด้มด้านหนึ่ง
๕ แด้มด้านหนึ่ง คนเล่นทอดลูกบาตรเวียนกันไป ถ้าทอดได้แด้ม ๕ บังคับให้เดินขุนฤาเดินเปี้ย ถ้าทอดได้แด้ม
๔ ต้องเดินข้าง แด้ม ๓ ต้องเดินม้า แด้ม ๒ ต้องเดินเรือ แต่จะเดินไปทางไหนก็ตามใจ เว้นแต่เปี้ยนั้นไปได้แต่ข้าง
นำทางเดียว (อย่างหมากรุกที่เราเล่นกัน) วิธีเล่นหมากรุกชั้นเดิมที่เรียกว่าจตุรงค์มีเค้าดังกล่าวนั้น

ครั้นจำเนียรกาลนานมาถึงเมื่อราว พ.ศ. ๒๐๐ ปี ว่ามีพระเจ้าแผ่นดินในอินเดียองค์ ๑ ขอบพระหฤทัยใน
การสงครามยิ่งนัก ตั้งแต่เสวยราชย์ก็เที่ยวรบพุ่งบ้านเมืองที่ใกล้เคียง จนได้เปนมหาราชไม่มีเมืองใดที่จะต่อสู้
พระเจ้าแผ่นดินองค์นั้น ครั้นไม่มีโอกาสที่จะเที่ยวทำสงครามอย่างแต่ก่อน ก็เกิดเดือดร้อนรำคาญพระหฤทัย
จึงปฤกษามหาอำมาตย์คนหนึ่ง ชื่อว่า สัสสะว่าจะทำอย่างไรดีจึงจะมีความสุข มหาอำมาตย์คนนั้นคิดว่าจะแก้
ด้วยอุบายอย่างอื่น พระเจ้าแผ่นดินนั้น ก็คงจะยังอยากหาเหตุเที่ยวรบพุ่งอยู่นั่นเอง ที่ไหนบ้านเมืองจะได้มี
สันติสุข จึงเอากการเล่นจตุรงค์มาคิดดัดแปลงให้เล่นกันแต่ ๒ คน แลเลิกวิธีทอดลูกบาตรเสียให้เดินแด้มโดยใช้
ปัญญาความคิดเอาชนะกันเหมือนทำนองอุบายการสงคราม แล้วนำขึ้นถวายพระเจ้าแผ่นดิน ขวบนให้ทรงแก้
รำคาญ พระเจ้าแผ่นดินองค์นั้นทรงเล่นจตุรงค์อย่างนี้มหาอำมาตย์สัสสะคิดถวายเป็นพิเลิพลินพระหฤทัย หาย
เดือดร้อนรำคาญ บ้านเมืองก็เป็นสุขสมบุญ (ตำนานเรื่องมหาอำมาตย์สัสสะคิดแก้การเล่นจตุรงค์ เล่ากันเปนห
ลายอย่าง อ่างกาลต่างยุคกัน เลือกลมาแสดงในที่นี้แต่เรื่องเดียว)

กระบวนหมากรุกที่มหาอำมาตย์สัสสะคิดใหม่นั้นคือรวมตัวหมากรุกซึ่งเดิมเปน ๔ พวกนั้นให้เป็นแต่
๒พวก ตั้งเรียงกันฝ่ายละฟากกระดาน (ทำนองเดียวกับหมากรุกที่เราเล่นกันทุกวันนี้) เมื่อจัดเป็นกระบวนทัพแต่
๒

ฝ่ายจะมีพระราชฝ่ายละ ๒ องค์ไม่ได้ จึงลดขุนเสีย ๒ ตัว คิดเป็นตัวมนตรีขึ้นแทน (คือตัวที่เราเรียกกันว่าเม็ด) หมากรุก
อย่างนี้มหาอำมาตย์สัสสะคิดแก้ไขนี้

ต่อมาแพร่หลายไปถึงนานาประเทศ พวกชาวประเทศอื่นไปคิดดัดแปลงแก้ไขตามนิยมกันในประเทศนั้น ๆ อีกชั้นหนึ่ง หมากกรุกที่เล่นกันในนานาประเทศทุกวันนี้จึงผิดเพี้ยนกันไป แต่เค้ามูลยังเป็นอย่างเดียวกัน เพราะต้นแบบแผนได้มาแต่อินเดียด้วยกันทั้งนั้น เรื่องตำนานหมากกรุกที่กล่าวมานี้ ได้อาศัยเก็บความในหนังสือเรื่องตำนานหมากกรุกของดอกเตอร์ ดันคัน ฟอบส์ มาแสดงพอให้ทราบเค้าความ.

อนึ่งมีกลอนเพลงยาวว่าด้วยกระบวนไล่หมากกรุก หลวงธรรมาภิมณฑ์ (ถึก จิตรกรถึก) ได้แต่งขึ้นในหอพระสมุด ฯ บท ๑ เห็นควรจะพิมพ์รักษาไว้มิให้สูญเสีย จึงนำมาพิมพ์ไว้ในท้ายตำนานนี้ด้วย

ประวัติหมากกรุกไทย

เมื่อค้นคว้าจากหนังสือหมากกรุกเท่าที่จะค้นหาได้ในหอสมุดแห่งชาติ สรุปได้ว่าตำนานหมากกรุกมีที่มาคล้ายคลึงกัน และแทบทุกแห่งจะอ้างอิงจากหนังสือเล่มเดียวกันคือ ตำรากลหมากกรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณทั้งสิ้น ที่จะผิดแผกไปบ้างบางเล่ม เช่น ผู้ดัดแปลงหมากกรุกจากเดิมจัดตั้งซึ่งมีผู้เล่นสี่คน มาเป็นหมากกรุกที่มีผู้เล่นสองคน แทนที่จะเป็นมหาอำมาตย์สี่สละ ในประเทศอินเดีย บางเล่มเพี้ยนไปเป็นพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราช ที่กรีก แต่ก็มีรายละเอียดคล้ายคลึงกัน

ประวัติผู้ประดิษฐ์ตัวหมากกรุกไทย

คัดจากบางตอนของบทที่ว่าด้วยตำนานหมากกรุก หนังสือหมากกรุกไทย ของบริษัทสุรามหาราชานุรักษ์ จำกัด (มหาชน) พิมพ์ที่โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ไม่แจ้งปีที่พิมพ์ มีข้อความดังนี้

มีประวัติของหมากกรุกไทยกล่าวไว้ว่า ปฐมกษัตริย์จีน ชื่อพระเจ้าฟูฮี่ คิดตำราหมากกรุกพิชัยยุทธตีเมือง เชนสีของชาวอัลไต หรือชาวไทยในอดีตเมื่อราว 2337 ปี ก่อนพุทธศักราช จนชาวอัลไตได้ถอยร่นไปทางทิศใต้ และทางทิศตะวันออก และมีการอพยพมาตั้งอาณาจักรอ้ายลาวครั้งแรกเมื่อ 32 ปี ก่อนพุทธศักราช ต่อมาหลังจากที่อาณาจักรอ้ายลาวแตก ชาวอัลไตก็ถอยร่นข้ามแม่น้ำโขง มาตั้งนครโยนก ประมาณปี พ.ศ.20 มีกษัตริย์ปกครองและได้มีพระพุทธศาสนาแพร่เข้ามา

เมื่อ พ.ศ. 301 มีการก่อสร้างเจดีย์และวัดซึ่งทำให้บ้านเมืองมีความเป็นอยู่เจริญขึ้นมาจนถึง พ.ศ. 902 ก็ถูกพวกมอญด่ายัดเมือง และไล่ให้ชาวเมืองออกไปหาทองมาส่งส่วยซึ่งก็ได้พบทองร้อนเป็นจำนวนมาก จนได้ชื่อว่า

สุวรรณภูมิ

ในปี พ.ศ. 918 พระเจ้าพรหมมหาราชได้คิดตำราพิชัยยุทธนา วางแผนหมากกรุกระดมผู้คนทั้งเด็กผู้ใหญ่ และคนชราทั้งชายหญิง ขึ้นลู่ฮือทำการต่อสู้กวาดล้างพวกมอญดำถึง 6 ปี ตั้งแต่เมืองโยนกเชียงแสนจนถึงกำแพงเพชร ได้ประกาศขอบเขตเป็นอาณาจักรใหม่ของเมืองเชียงราย หากจะนับว่าเมืองเชียงรายเป็นชาวไทยก็ควรจะนับว่าราช

อาณาจักรชาวอัลไตหรือชนชาวไทยตั้งเป็นประเทศไทยโยนกตั้งแต่ พ.ศ. 20 โดยพระเจ้าอนุกิตติโกบฏเกราชครั้งแรกได้สำเร็จ

เมื่อ พ.ศ. 924 สมัยพระเจ้าพรหมมหาราช ผู้เจริญพระชนมายุเพียง 16 พรรษาเท่านั้น ได้ทรงใช้เวลา 6 ปี ในการร่ำศึกนั้น จึงเป็นที่เชื่อว่า ชนชาวไทยได้อาหมากกรุกจีนซึ่งเดินมากตามเส้นเข้ามาประเทศไทยด้วย และตัวหมากกรุกไทยได้ประดิษฐ์ในสมัยนี้เอง โดยให้เดินตามช่อง ตัวขุนจำลองมาจากที่ประทับของกษัตริย์หรือพระโกศ ตัวโคนจำลองมาจากพระเจดีย์ใหญ่ ตัวเม็ดจำลองมาจากเจดีย์เล็ก ตัวเรือจำลองมาจากป้อมค่ายทหาร เบี้ยจำลองมาจากหมวกทหาร ส่วนม้า นำมาจากหัวม้าในละครโดยตรง จึงไม่แปลกใจเลยที่มีหลักฐานปรากฏว่า ภาคเหนือและภาคอีสานเป็นต้นกำเนิดของหมากกรุกไทยมาก่อน

อนึ่ง มีผู้กล่าวไว้ว่าชาวเปอร์เซียเป็นผู้คิดค้นหมากรุกเล่นในหมู่นักรบ เพื่อคลายอารมณ์กระหายศึกนั้น ไม่สามารถกำหนดชี้ชัดได้ เพราะกล่าวไว้ว่าชาวเปอร์เซียเล่นหมากรุก 4 คนและใช้ลูกเต๋าทอดด้วยแล้วยิงยาก เชื่อถือ เนื่องจากลูกเต๋าคือของประติษฐานชาวจีน จึงมีปัญหาน่าสงสัยว่าใครเป็นผู้คิดค้นการเล่นกันแน่ แต่เมื่อพิจารณาถึงหลักฐานที่ปรากฏเมื่อสมัยโบราณ 4,000 ปีมาแล้วนั้น ชาวจีนได้รวมตัวเป็นกลุ่มเป็นก้อนแล้ว แต่ในขณะที่ชาวอาหรับยังคงแตกแยกอยู่ ดังนั้นหลักฐานจึงค่อนข้างมาทางจีนมากกว่า

ประวัติการเล่นหมากรุกไทยสมัยแรกเริ่ม จนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา พ.ศ. 20-2310 ยังไม่พบหลักฐาน ปรากฏว่ามีการกล่าวอ้างถึงการเล่นหมากรุกไทยในยุคนั้น แต่มีการกล่าวว่า สมัยพระพุทธเจ้าทรงพระราชสมภพ ที่เนปาลนั้น มีหมากรุกเล่นกันแล้ว แต่ไม่ได้กล่าวว่าเป็นหมากรุกอย่างใด แต่ที่เนปาลก็อยู่ใกล้จีนและทิเบต มากกว่า หากว่าประเทศไทยมีการเล่นหมากรุกกันมาตั้งแต่สมัยพระพุทธเจ้าพระมหามหาราชนั้นแล้ว อีกประมาณ 876 ปีก็ถึงสมัยสุโขทัย ก็ยังไม่มีมีการกล่าวถึงไว้ ณ ที่หนึ่งใด แต่ตามพื้นดินนั้นมีแผ่นสี่เหลี่ยมอยู่เป็นอันมาก ทำให้สามารถสันนิษฐานได้ว่าเป็นกระดานหมากรุก

ประวัติการเล่นหมากรุกไทยสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี พ.ศ. 2310 - 2325

ในสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี เมื่อ พ.ศ. 2318 เดือนอ้าย อะแซห่อนี้ แม่ทัพพม่าวัย 72 ปี ผู้เหิมเกริมอาสา นำไพร่พลฝีมือดี 35,000 คน คิดรุกรานผืนแผ่นดินไทย โดยยกพลเข้ามาตั้งค่ายอยู่ที่เมืองสุโขทัย ทางตำราพิชัยสงครามเชิงรุก และเริ่มลงมือกวาดต้อนเสบียงอาหารสะสมกักตุนไว้ทันที

พระเจ้ากรุงธนบุรีพร้อมด้วยพระยาจักรีและพระยาสุรสีห์ ทรงทราบยุทธศาสตร์เชิงรุกครั้งนี้เป็นอย่างดี หากแต่ครั้งนั้นมีไพร่พลประมาณ 20,000 คนจึงจำต้องวางแผนพิชัยสงครามในเชิงรุกและรับด้วยหน่วยจู่โจม หลีกเลียงการเข้าปะทะศึกใหญ่ โดยใช้แผนถอยเอาเชิง 2 ชั้น

กล่าวคือ ให้พระยาจักรีและพระยาสุรสีห์ ตั้งหลักอยู่ที่เมืองพิษณุโลก กวาดต้อนเสบียงและผู้คนตลอดจนรักษารูฐานะเมืองเชียงใหมไว้ ด้วยหวังตั้งกำลังอะแซห่อนี้ไว้ให้นานที่สุด ส่วนทัพหลวงนั้น พระเจ้ากรุงธนบุรีกลับเป็นฝ่ายเคลื่อนไพร่ประกอบกับหน่วยจู่โจม และหน่วยกองเพลิงป่า มุ่งหวังตัดเสบียงและจู่โจม รบกว่นทำลายรีพลพม่าทั้งกลางวันและกลางคืน หลังจากปะทะกันมาถึง 4 เดือน ต่างก็ขัดสนเสบียงอาหาร โดยเฉพาะเมืองพิษณุโลกยังมีผู้หญิงและเด็กมากมาย ครั้นกองเสบียงจากทัพหลวงถูกตัดขาด แผนการขั้นที่ 2 จึงได้เริ่มขึ้น โดยพระยาจักรีออกอุบายจำทำการรบใหญ่ ด้วยการเอาปืนพาทย์ประโคนศึกตามป้อมค่าย พร้อมยิงปืนใหญ่กรุยทางตั้งแต่เข้าจนค่ำ ส่วนพระองค์พร้อมด้วยพระยาสุรสีห์ ได้ทรงนั่งเล่นหมากรุกอยู่บนเชิงกำแพงเมือง ร้องเรียกให้อะแซห่อนี้ขึ้นมาประลองฝีมือสักกระดาน

แผนการถอยทัพเอาชัยจึงสัมฤทธิ์ผลในเวลาสามทุ่มคืนนั้นโดยมีผู้หญิงและเด็กแต่งกายคล้ายทหารพกอาวุธทุกคนถอยไปตั้งทัพชั่วคราว ที่เพชรบูรณ์ แล้ววกลงได้ไปตามแม่น้ำป่าสักและลพบุรีไปยังแถบพระพุทธบาทสระบุรี แล้วอ้อมขึ้นไปอุทัยธานี ทำหน้าที่เป็นหน่วยจู่โจมหนักคอยตีติดหลัง

ฝ่ายอะแซห่อนี้ หลังจากเสียเวลาติดตามไปตีเมืองเพชรบูรณ์ อย่างไร้ผลและขาดเสบียงเพิ่มเติมในที่สุดก็ตั้งทัพอยู่กับที่ เป็นเวลาหลายเดือนไม่สามารถหาเป้าหมาย (ขุน) สำหรับโจมตีได้ ตัวเองกลับจะตกเป็นเป้ายิงเลียดัดสินใจถอยทัพกลับพม่า ระหว่างทางถูกดักตีซ้ำเติมเสียรีพลมากมาย กลับถึงพม่าอย่างสะบักสะบอม

ตำราพิชัยสงครามกล่าวว่า “ กองทัพเดินด้วยท้อง หมากรุกเดินด้วยสมอง “ นับตั้งแต่นั้นมา พม่ามิกล้ายกกองทัพใหญ่ มารุกรานไทยอีกเลย ด้วยเกรงพระปัญญาบารมีของพระองค์ยิ่งนัก ยิ่งมาทราบว่าพระองค์ 2 ที่

น้องทางโปรดกีฬาหมากรูกด้วยแล้ว โดยเฉพาะกลดอยเอาชนะของพระองค์นั้น เป็นที่เทิดทูนเคารพบูชา ที่พวกเราชาวไทยทุกคนทั้งหลายได้อยู่ยังยืนยงมาจนถึงทุกวันนี้

ประวัติการเล่นหมากรุกไทยตั้งแต่ กรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325-2526

หลังจากการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ในปี พ.ศ. 2325 แล้ว ก็ได้ปรากฏว่ามีการเล่นหมากรูกันมากในหมู่พระราชวงศ์ ดังจะเห็นมีหมากรูกงาและเขาสัตว์ แสดงความเก่าแก่มานานจนงานนั้นผูกงาไปก็มี ตัวอ้วนกลมเตี้ย ไม่ได้ขนาดก็มี

หมากรูกได้แพร่หลายไปตามหมู่เจ้านาย ไพร่พล หมูทหาร ข้าราชการบริพาร และยังไปตามวัดวาอารามต่าง ๆ จนในที่สุดเข้าถึงประชาชนโดยทั่วไป ดังจะเห็นมีตำรากลหอพระสมุดแห่งชาติ และตำราเคล็ดลับทางโค่นที่ได้มาจากทางภาคอีสาน

การแข่งขันอย่างไม่เป็นทางการ คงจะมีขึ้นบ้างเป็นการประลองฝีมือ แต่การพนันรายใหญ่มักจะมีในหมู่เศรษฐี ดังเช่นศึกชิงเรือสำปั้น ระหว่างนายโหมดกับเจ้านายพระองค์หนึ่งทางดำหนักเสาชิงช้า นอกจากศึกชิงเรือสำปั้นแล้ว ยังมีศึกผ้าขาวม้า ศึกลูกสามเส้า ตอนงูกินหางและตอนจับงูอีกด้วย

ข้อมูลจาก กรมพระยาดำรงราชานุภาพ และตำราพิชัยยุทธ น.ต.มณเฑียร รื่นวงษา
เพลงยาวกระบวรไล่หมากรุก

เนื้อหาสำคัญในเพลงยาวกระบวรไล่หมากรูกนั้นพอสรุปได้ 3 ตอน ตอนแรกเป็นการไหว้ครู ตอนที่สองจะบอกกติกาการนับตามศักดิ์มาก ตอนที่สามจะบอกกติกาการนับตามศักดิ์กระดานว่าถ้าสองฝ่ายมีหมากอะไรจะต้องไล่ให้จนในกี่ที มิฉะนั้นถือว่าเสมอกัน และบางกรณีที่แตกต่างกันฝ่ายมีมากตามกำหนดจะมีชื่อเรียกให้ด้วยตามลักษณะหมากที่สองฝ่ายมีอยู่ เช่น หอกข้างแคร่ ลูกติดแม่ ควายสู้เสือ เป็นต้น เฉพาะบทแรกเป็นบทไหว้ครู คัดมาจาก หนังสือ สนุกกับหมากรุกไทย โดย วินัย ลิ้มดำรงศรีพิศ พิมพ์โดยสำนักพิมพ์อักษรวัฒนา

มาในชนน้อมพร้อมกายวชิสรพี

ไหว้ดาบสพรตอุดมพรหมจรรย์	เจริญบรรพชากรสังวรฌาน
ที่ลวงลุปฐไปรงเบื่องกลิน	ผ่องอภิญญายังภินิหาร
ผู้รู้รบจบแจ้งเจนวิจารณ์	ในตำนานชาตยัตถอธิบาย
ท่านได้นำตำราหมากรูกนี้	มาเชิดชู้เป็นอย่างอ้ายขยาย
เบื่องโบราณกาลเปรียบปฐภิปราย	จึงแพร่หลายสืบกันแต่นั้นมา
ว่ามณฑเทเวศีศรีสมร	เห็นภุชชศพัตรท้าวยักษ์
เมื่อศึกกรมตามประชิดติดลงกา	แต่นั้นมามีได้มีที่สบาย
ด้วยความกตเวทิมิในจิต	นางจึงคิดหมากรูกขึ้นถวาย
ไว้เล่นแก้ทุกข์ร้อนพอผ่อนคลาย	เรือนิยายกล่าวมาว่าอย่างนี้
แล้วว่าเดิมล้ำเหนียวเรียกจตุรงค์	เพราะเทียบพลพยุหยังองค์ทั้งสี่
คิดกระบวนชวนเล่นเช่นราวี	ให้ต้องที่การทัพแก้อัปจน
พระฤาษีจำตำรามาแถลง	จึงได้แจ้งหมากรูกทุกแห่งหน
อาศัยเหตุตามสังเกตประกอบกล	ประชุมชนจึงได้ชวนกันขึ้นชม
ต่างก็คิดผัดเพี้ยนเปลี่ยนแปลงบ้าง	เพราะต่างชาติต่างภาษาภิรมย์สม
เห็นเป็นเครื่องเรื่องปัญญาพานิช	เพราะอบรมความดำริให้ตรึงตรอง

ครั้นต่อมาผู้มีปรีชาเฉลียว คิดผูกเกี่ยวขึ้นเป็นกลประกอบสนอง
หวังประจวบดอดกันชั้นประลอง เพื่อสอดส่องเสี่ยงปัญญหาความเพียร
ตั้งแต่นี้ต่อไปจนจบคัต์มาจาก หนังสือ ตำรากลหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เจ้าพระยาอภัยราชามาหา
ยุติธรรมวร ให้พิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๕ พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไท

อันการไล่หมากรุกสนุกนัก	ล้วนลับลึกเลศในยี่ไขพาเหียร
ควรไผ่ฝึกตริตรองจงจำเนียร	แม่นยำเพี้ยนผันผิดพึงคิดระวาง
จยลแบบแผนให้แม่นยำ	ตามที่กลั่นไว้เป็นกลอนสุนทรแถลง
บัญญัติอย่างอ้างกลยุบลแสดง	เพื่อให้แจ่มเจนตระหนักประจักษ์ใจ
โดยวิธีที่จะเดินประเมินมาก	มีหลากหลายกลล้วนเล่ห์สุชุมไซ
พึงเพียรพิศคิคคเนคนิ่งใน	นิยมไว้หวังวางเป็นอย่งยล
กำหนดทีไหนไล่ไว้ประจักษ์	อย่าชะงักงังง่วงเหงาจน
รุกกรับอับปาลแลตาจน	ควรคิดค้นให้กระจ่างอย่ากลางแคลง
เรือสองลำกำหนดกฎเกณฑ์นับ	บทบังคับตามพิกัต์บัญญัติแถลง
เพียงคำรบครบแปดแต้มแสดง	อย่าพึงแห่งพินนี้ไม่มีจน
แม้ว่าเรือลำเดียวเกี่ยวกวดขัน	จะไล่ได้นั้นได้เพียงสิบหกหน
อีกโค่นคู่กระบอบให้ชอบกล	ยี่สิบสองไม่จนอย่าบุกบัน
แม้โค่นเดียวเดียวโดดโดดพิเศษ	นับส้งเกดสี่สิบสี่เป็นที่ขัน
อีกสองม้าไล่โดดโดดประชัน	พึงแม่นยำนับสามสิบสองผจง
แม้ม้าเดียวเปลี่ยนพละไม่ละลด	นับกำหนดหกสิบสี่ที่ประสงค์
อีกเบี้ยหงายหลายหลากมากน้อยคง	แจ้งจำนนับเท่าตากระดาน
แม้มากไล่ไล่ไม่จนพินพิกัต์	ตามบัญญัติเกณฑ์นับตำหรับขาน
เสมือนเสมอย่าไล่ให้ป่วยการ	ยังหลายสถานที่กำหนดในบทบรรพ์
อนึ่งหมากหนีมีเบี้ยเขี่ยเขี่ยขับ	ติดกำกับอยู่กับขุนไม่ห่างหัน
ข้างหมากไล่ไล่รุกเข้าโรมรัน	สามเบี้ยกันส้งกัต์ส้งเกดจำ
หมากไล่สามหนีหนึ่งค้ำนึ่งนับ	ตามบังคับหกสิบสี่เป็นที่ข้า
โดยกำหนดบทระเบียบเทียบประจำ	ถ้าเกินกำหนดกล่าวเสมอกัน
อีกหมากไล่หมากหนีดีทั้งคู่	มีเรืออยู่คนละลำปล้ำขับขัน
ข้างหมากไล่ได้เบี้ยช่วยบังกัน	ไขว้ผูกพันร้บ้องหลังพอบังสกันร้
หมากรูปนี้มักจะมีอยู่บ่อยบ่อย	จงคิคคอยดูอย่าเพี้ยนเลือนจน
ทั้งเบี้ยเทียมเทียบถูกผูกจำนน	นิยมยลหกสิบสี่ที่สััญญา
แม้ไม่จนพินคำณวนค้ำนึ่งเสมอ	ก็เสมอเหมือนตำหรับตำราว่า
อย่าเดินเล่อผลอพล้าให้พลั้งตา	จงไตรตราตริกตริดำร้ห์ตรอง
อีกชื่อมีชื่อคัต์ถนัดแน	เรียกกลหอกข้างแคร่สำเนาสนอง
มีเบี้ยเดียวเดียวลดบทละบอง	ยกย้ายย่องแอบขุนจนประจำ

พวกหมากละได้ทำก็ฝ่าฝ่ง	โคนทะแยงเยื้องย่างสามชุกฆ่า
ผูกกระชับกับเบี้ยคลอเคลียคลำ	รวมรุ่มร่ารุกรบตลบไป
ไล่ไม่จนพันพิกัดบัญญัติยก	เกินเกณฑ์หกลีบสี่สี่สิ้นสงไสย
ทั้งสองข้างต่างแต่ไม่ต่ำไกล	ก็ยอมให้สมเสมอเสมอนกัน
อีกจับม้าอุประการประกอบชอบ	แบบระบอบหมากรุกหนึ่งท่วงที่ขึ้น
มีม้ามิ่งวิ่งหลบไม่รบรัน	ข้างหนึ่งนั้นสองเบี้ยแซกเชยขุน
กับโคนหนึ่งซึ่งท่าโถมสมทบ	ม้าเลี้ยวหลบหลีกแคลบเข้าแอบขุน
ต่างคุมท่าหาทางจะรุกรุน	เมี่ยงมุ่นมุ่นมองคมักคเม่นตา
มีเกณฑ์ย่างอย่างกำหนดหกลีบสี่	แม้หมากรุกหนึ่งไม่พันก็จนท่า
ตามพิกัดจัดไว้ในตำรา	พึงวิจารณ์จะจงให้แน่ใจ
อีกกลลูกติดแม่แน่นกำหนด	โดยแบบบทเบื่องบรรพธิบายไซ
ข้างหมากรุกหนึ่งมีเรือเฟือแฝงไป	กับเบี้ยหงายวางไว้จ้งหวะกัน
ข้างหมากละได้โคนกับเบี้ยหงาย	แลเรือรายรุกรเรียงเคียงกระสัน
ไล่ไม่จนพันหกลีบสี่พลัน	เพราะโคนกันขุนกุมคุมเชิงชน
หลุมมานอาสาท่านว่าไว้	ข้างหมากละเรือกับม้าอย่าจน
อีกเบี้ยหงายรายคุมโคนระคน	ม้าผจญใจมบุกเข้ารุกรัน
ข้างหมากรุกหนึ่งมีเรือคอยอารับ	โคนกำกับเคียงข้างไม่ห่างหัน
ต่างประชิดติดต่อกัน	กำหนดนั้นหกลีบสี่มีอัตรา
ควายสู้เสือเหลือลำบากพวกหมากรุกหนึ่ง คือโคนมีอยู่กับเบี้ยไม่เสียท่า	
คอยปองปิดติดแว้งทะแยงตา	เข้ารับหน้ากันรุกรทุกกระบวน
ข้างหมากละได้เรือไว้กับเม็ด	คอยลอดเล็ดล้อมเลี้ยวตลบหวน
มีเกณฑ์กฎบทบังคับนับจำนวน	ไม่จนถ้วนหกลีบสี่เสมอกัน
อีกอุทของหน้าหน้าสลด	กำหนดบทหมากละไม่ผิดผัน
มีโคนหนึ่งเบี้ยสามพองามกัน	เข้าโรมรันโอบอ้อมเทียวล้อมราย
ข้างหมากรุกหนึ่งมีเรือลำเดียวเดียว	เข้าเกี่ยวเกี่ยวรุกรกระชั้นเหมาะมั่นหมาย
ไม่จนแต่จนตาตามธิบาย	กำหนดหมายหกลีบสี่เสมอตัว
พรานไล่เนื้อหมากละไม่เช็ดขาม	มีเบี้ยสามม้าเดียวขับเขี้ยวขั้ว
ข้างหมากรุกหนึ่งเรือหนึ่งจำเพาะตัว	พวกไล่พั้วพันสกดสกดทาง
ไม่จนจบครบหกลีบสี่ท่า	ก็ต่างร่ากันเองทั้งสองข้าง
จงจำจบพระยะจ้งหวะวาง	อย่าหลงทางลืมหึงท่าเลกล
นกระจาบทำรังข้างหมากรุกหนึ่ง	นั้นเบี้ยมีอยู่กับม้าทำสับสน
ข้างหมากละได้เรือเจือระคน	เข้าปะปนเบี้ยหงายรายระดม
เรือกับม้าท่าที่ก็พอรู้	ตำราครูกกล่าวไว้ให้เห็นสม
หกลีบสี่หนึ่งได้โดยนิยม	เข้าเกลือกกลมแอบเบี้ยไม่เสียที่
ถ้าเบี้ยผูกถูกกันท่านให้ต่อ	เอาเบี้ยล่อรอรบขับให้หนี

ข้างหมากไผ่ก็จะเหลิงในเชิงที่	ถึงแต่มีก็คงหมดกำลังลง
อีกกลหนึ่งนาม คลื่นกระทบฝั่ง	นิยมหวังอย่าแห่งระแวงหลง
ข้างหมากหนึ่งโคนหนึ่งฝั่งจาง	ทะแยงแยงเยื้องท่าคอยรารับ
หมากไผ่มีม้าหนึ่งกับเบี้ยสอง	เข้าล้อมป้องหลังโคนเอนขยับ
ม้าก็รุกคดลูกเข้าลำทับ	โคนหลบลับแอบซุนคอยคุมที่
ทั้งสองข้างต่างแต่ไม่ตกต่ำ	จบเกณฑ์กำหนดนับหกลีบสี่
เป็นเขตรชั้นสัญญาอย่างพอดี	ก็ต่างมีส่วนสมเสมอกัน
หมูลอบลอก กลอกกลิ้งสิ่งสังเกต	ฝ่ายประเภทหมากหนึ่งวิธีสรร
โคนกับเรือเผื่อแผ่ช่วยแรงกัน	หมากไผ่นั้นเรือคู่จู่ประจำ
ขนานเรียงเคียงคู่นาบล้อม	เข้าโอบล้อมแอบรุกบุกกระหน้า
ข้างหมากหนึ่งลุ่มชุ่มน้ำชุ่มทำ	ในที่ข้าโค่นเคียงเรียงประนัง
ถึงจะรุกคดลูกจมตลุมไถ่	เรือกันไว้มิได้หวนถวิลหวัง
เรือกับโคนสู้กันชนประดัง	ตามบทบังคับไว้ในตำรา
แน่นครบยกหกลีบสี่มีจนเต็ม	ในกลเกมเกณฑ์นับตำหรับว่า
ทั้งสองข้างต่างเสมอเหมือนสัญญา	ก็เลิกลาละลดดกันไป
ยังอีกหนึ่งฝั่งพิศพิณจันึก	ตริตรองตรีกดูให้สิ้นที่สงไสย
มีรูปหมากตั้งให้เห็นเช่นกลในย	ได้วางไว้หลายอย่างต่างต่างกัน
กำหนดมีที่ไล่ให้จนเต็ม	ประกอบเกมกลกระบวนอย่างนวนั้น
โดยวิธีมีเกณฑ์เป็นสำคัญ	เช่นแบบบัญญัตินามตามจาง
สำหรับลองปัญญามาประชันรู้	ให้ผู้คิดคิดเดินโดยประสงค์
ยังอีกมากพันรำพันจะสรรคลง	เชิญท่านจงดูตามแผนนั้นเถิดเถย ฯ

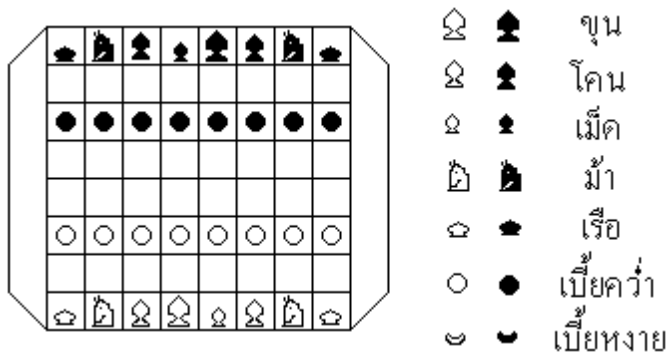
หมากรุกไทยชั้นพื้นฐาน

อุปกรณ์ในการเล่นหมากรุกไทย ประกอบด้วย

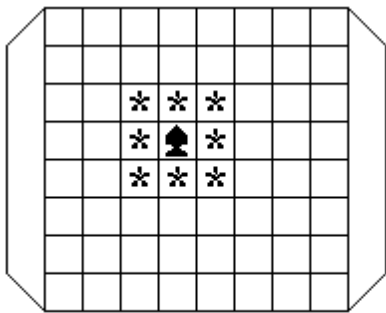
1. กระดานหมากรุก เป็นกระดานสี่เหลี่ยม มีตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสด้านละ 8 ช่อง มีตาบนกระดานหมากรุกไทย 64 ตา ซึ่งเป็นตาเรียบธรรมดา(ไม่มีสลักสีแดงเช่นกระดานหมากฮอส) ขอบกระดานสองข้าง จะมีที่สำหรับให้เป็น ที่เก็บตัวหมากรุกที่กินกันแล้ว ต้องนำออกมาวางนอกกระดาน
2. ตัวหมากรุก มีรวม 32 ตัว แต่ละฝ่ายจะมี 16 ตัว ตัวหมากรุกจะทำเป็นสองสีให้เห็นแตกต่างกันเช่น ดำกับขาว แดงกับดำ ฯลฯ แต่ก่อนตัวหมากรุกจะทำด้วยไม้เนื้อแข็ง แกะสลักเป็นรูปต่างๆ อาจใช้เขาสัตว์หรืองาช้างมา แกะสลักเป็นตัวหมากรุก ปัจจุบันส่วนใหญ่หล่อจากพลาสติก รายละเอียดของตัวหมากรุกแต่ละฝ่ายมีดังนี้
 ขุน 1 เม็ด 1 โคน 2 ม้า 2 เรือ 2 เบี้ย 8 รวมมีฝ่ายละ 16 ตัว

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะนั่งเผชิญหน้ากัน มีกระดานหมากรุกวางอยู่ตรงกลาง

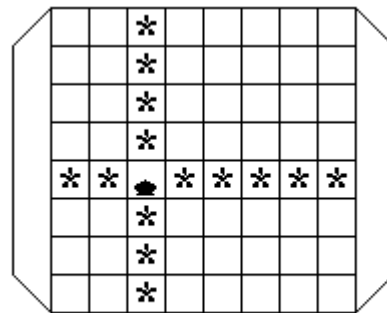
การตั้งตัวหมากรุกและรูปร่างของตัวหมากรุก แสดงไว้ในภาพ มีข้อสังเกตคือ เม็ดต้องตั้งอยู่เบื้องขวาของขุนแต่ ละฝ่าย



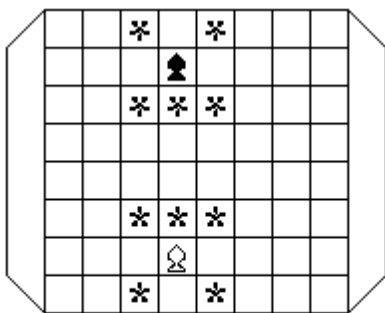
เมื่อเริ่มเล่น จะมีการเสี่ยงทายว่าใครจะได้เป็นผู้เดินก่อน หลังจากนั้นก็จะสลับกันเดินคนละที การเดินของหมากรุกแต่ละตัว ในรูปจะแสดงให้เห็นอำนาจการเดิน และการกินของหมากรุกแต่ละตัว ตามปกติหมากรุกเมื่อเดินไปตาไหนได้ ก็จะมีหมากของอีกฝ่ายหนึ่งในตานั้นได้ด้วย มียกเว้น คือ เปี้ยคว่ำ เวลาเดินจะเดินตรงๆ ไปข้างไหนก็ได้ทีละหนึ่งตา แต่ถ้าจะกินต้องกินตัวหมากที่อยู่ในตาทะแยงด้านหน้า ซ้ายหรือขวา เท่านั้น จะเดินถอยหลังไม่ได้ และจะกินทะแยงถอยหลังก็ไม่ได้



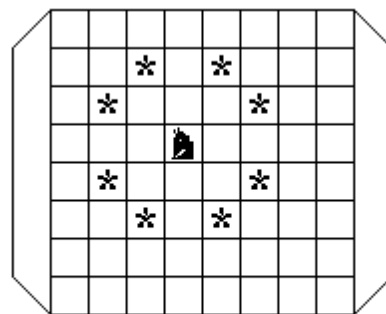
ตาเดินและตากินของขุนทั้งสองฝ่าย



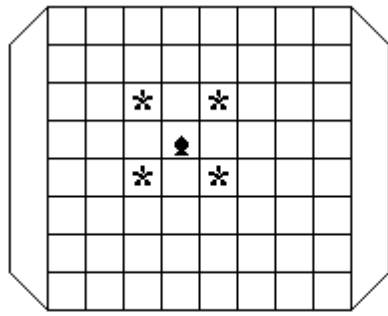
ตาเดินและตากินของเรือทั้งสองฝ่าย
ต้องไม่มีหมากตัวอื่นมาขวาง
เดินข้ามหมากตัวอื่นไม่ได้



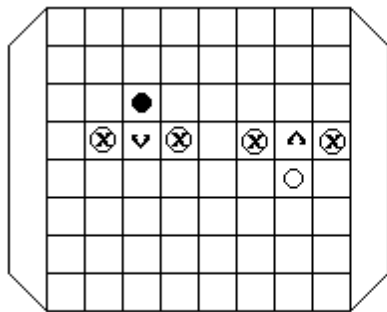
ตาเดินและตากินของโคนทั้งสองฝ่าย



ตาเดินและตากินของม้าทั้งสองฝ่าย



ตาเดินและตากินของเม็ดและเบี้ยหงายทั้งสองฝ่าย




 ตาที่เดินได้
 ตาที่กินได้

ตาเดินและตากินของเบี้ยคว่ำทั้งสองฝ่าย

คำที่เกี่ยวข้องกับหมากลุกไทย

กลหมากลุก เป็นรูปแบบของหมากลุกทั้งสองฝ่าย ที่ปรมาจารย์หรือผู้ชำนาญได้ค้นคว้า หรือมีประสบการณ์ว่า ถ้าหมากทั้งสองฝ่ายตั้งอยู่ในรูปที่กำหนด ฝ่ายใดเดินก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และชนะในกี่ทีที่เรียกว่าเป็นกลหมากลุก และยังมีกฎแฉกลเพื่อบอกวิธีการเดินทั้งการไล่ และการหนีที่ดีที่สุดไว้ด้วย มักจะเป็นหมากลุกที่เล่นไปกินไปจนเหลือหมากน้อยตัว เรียกว่า **หมากลุกปลายกระดาน** ตรงกับภาษาอังกฤษว่า **end play** เมื่อสนใจกลหมากลุกใดก็จะตั้งตัวหมากลุกให้ตรงตามกล แล้วพยายามไล่ให้จนตามกำหนด ฝ่ายหนึ่งก็ต้องหนีให้ได้ตามกำหนด กลหมากลุก ที่ผู้ชำนาญได้ค้นคว้าไว้นั้น หลายกลจะมีชื่อกำกับไว้ด้วย ชื่อของกลอาจชี้ให้เห็นถึง รูปแบบของการตั้งหมาก หรือเป็นคำอธิบายลักษณะการเดิน เช่น จรเข้าข้ามฟาก ปลาตุ้ยยกเงี่ยง พระรามเข้าโกษฐ์ เป็นต้น



๒ ทีหมากดำหนี ๓ ทีหมากขาวไล่
หมากขาวเดินก่อน

หนังสือกลหมากลุกซึ่งมีคุณค่า และถูกอ้างอิงบ่อยที่สุดเล่มหนึ่งคือ ตำรากลหมากลุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เจ้าพระยาอภัยราชา มหายุติธรรมวรให้พิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ.2465 พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไท ซึ่งพระเจ้าบรมวงศ์เธอ

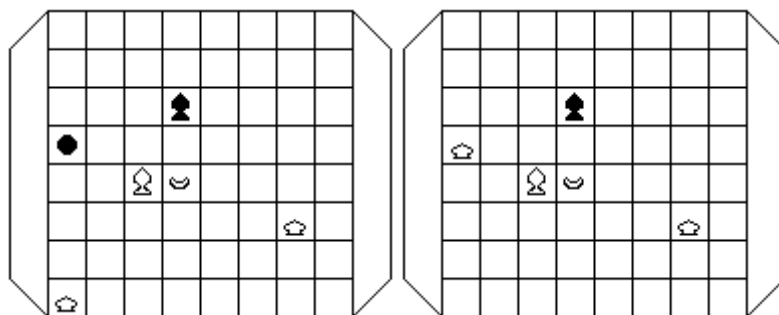
กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงพระนิพนธ์ค่าน้ำ เมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน พระพุทธศักราช 2465 ซึ่งในบทความนี้ก็ได้ัญเชิญทั้งค่าน้ำ และตำนานหมากรุกไทยไว้ทั้งหมด และเป็นอักขระ สะกด การันต์ตามของเดิมด้วย

การนับ

เมื่อเล่นหมากรุกไปจนทั้งสองฝ่ายต่างเหลือตัวน้อยได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก และทั้งสองฝ่ายต้องไม่มีเบี้ยกว่า หากจะให้เล่นต่อไปโดยไม่มีกำหนดก็จะเป็นการเสียเวลา จึงกำหนดให้มี **การนับ** โดยฝ่ายที่เป็นรองจะขอให้มีการนับ และจะเริ่มนับเมื่อมีการร้องขอ ในกรณีนี้จะนับตั้งแต่ 2 เมื่อถูกขอให้นับไปจนถึง 64 เท่ากับจำนวนตาในกระดานหมากรุก เรียกการนับแบบนี้ว่า นับตาม **ศักดิ์กระดาน** ถ้านับไปถึง 64 แล้วฝ่ายใดยังไม่สามารถไล่ให้จนได้ ถือเป็นเสมอกัน

ถ้าฝ่ายเสียเปรียบเหลือ เพียงขุนตัวเดียว ฝ่ายได้เปรียบมีตัวมากกว่าและไม่มีเบี้ยกว่า กติกากำหนดให้มีการนับวิธีนับ ต้องนับตัวหมากรุกทั้งหมดที่มีอยู่ในกระดาน รวมขุนทั้งสองฝ่าย เมื่อฝ่ายหนึ่งเดินครั้งแรกก็ ให้นับต่อจากจำนวนตัวหมากรุกที่มีอยู่ในกระดานขณะนั้น และนับต่อไปจนถึงกำหนดสูงสุดตามศักดิ์ของตัวหมากรุกที่ฝ่ายได้มีอยู่เรียกว่า **ศักดิ์หมาก** โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ มีหลักจำง่าย ๆ ว่า เรือ 26 โคน 44 ม้า เม็ดหรือเบี้ยหงาย 64 มีรายละเอียดคือ

เรือคู่ 8 เรือเดี่ยว 26 โคนคู่ 22 โคนเดี่ยว 44 ม้าคู่ 32 ม้าเดี่ยว 64 เบี้ยหงายไม่ว่ากี่ตัว 64 (โคน 2 ม้า 2 เบี้ยหงาย 2 นับ 44 ม้า 2 เบี้ยหงาย 3 นับ 64 เรือ 2 เบี้ยหงาย 2 นับ 8 ถือการนับหมากที่มีศักดิ์สูงสุด)



รูปที่ 1 รูปที่ 2

ตัวอย่าง ฝ่ายขาวเป็นฝ่ายเดินก่อน รูปที่ 2 ยังไม่เริ่มนับเพราะฝ่ายดำยังมีเบี้ยกว่าอยู่ สมมติฝ่ายขาวเดินเรือกินเบี้ยกว่า จะมีหมากเหลือรวม 5 ตัว ตามรูปที่ 2 ฝ่ายดำเมื่อเดินหน้ครั้งแรกจะเริ่มนับ 6 เมื่อนับไปถึงที่ 8 ถ้าฝ่ายขาวรุกจนได้ ถือว่าฝ่ายดำแพ้ ถ้าฝ่ายดำสามารถเดินนับ 9 ได้ ถือว่าเสมอกัน โดยไม่ต้องเดินต่อ ตามตัวอย่างนี้ ถ้าฝ่ายขาวยังไม่กินเบี้ยกว่าในตอนแรก

ก็สามารถไล่ให้จนได้โดยไม่ต้องนับ

กิน

หมายถึง การเดินหมากของฝ่ายหนึ่งในเขตอำนาจของหมากตัวนั้น ไปกินหมากฝ่ายตรงกันข้ามได้ โดยฝ่ายกินต้องวางหมากลงไปในตาของหมากที่ถูกกิน และยกหมากตัวที่ถูกกินออกนอกกระดาน หมากตัวที่จะถูกกินต้องอยู่ในเขตอำนาจของหมากที่จะกิน ฝ่ายตรงข้ามก็จะกินตอบแทนได้ในทำนองเดียวกัน

ในกรณีกินปกติ หมากตัวใดเดินได้อย่างไรก็กินได้ตามตาที่สามารถเดินไปได้แต่มีข้อยกเว้นคือเบี้ยกว่าซึ่ง เวลาเดินเดินตรงไปข้างหน้าทีละตา แต่เวลากิน ต้องกินตาทะแยงด้านหน้าซ้ายหรือขวาได้สองทิศ แต่ถ้าเบี้ยกว่าตัวนี้

หมายถึงเป็นเบี้ยหมายแล้ว สามารถเดินและกินตาทะแยงได้ทั้งสี่ทิศ และไม่อาจเดินตรงๆเหมือนเบี้ยคัว
อนึ่ง กติกาหมากรุกไทยไม่ได้บังคับว่าเมื่อถึงตากินแล้ว ต้องกิน จะกินหรือไม่กินก็ได้แล้วแต่ผู้เล่น

กินรุกกิน

ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งกินหมากของอีกฝ่ายหนึ่ง และตาที่กินนั้นเป็นตาที่รุกขุนได้ด้วย เรียกว่า กินรุก(กินด้วย รุกด้วย)

กินสอง

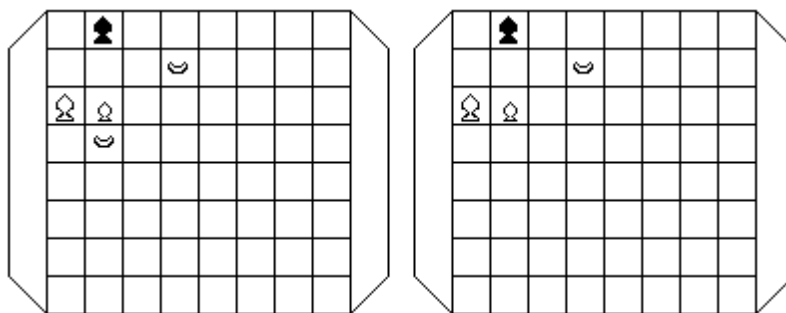
ในการเล่นปกติถ้าฝ่ายหนึ่ง กินหมากของอีกฝ่ายหนึ่งไปหนึ่งตัว อีกฝ่ายหนึ่ง ก็มักจะกินหมากของปรปักษ์เป็น
การตอบแทน เรียกว่ากินแลกเปลี่ยนกัน ถ้าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด สามารถกินหมากฝ่ายตรงข้ามได้สองตัว โดยเสีย
หมากของตนไปเพียงหนึ่งตัวเรียกว่า **กินสอง** ถือเป็นการได้เปรียบอย่างหนึ่ง ถ้าตัวที่ได้กินสองตัวมานั้นมีศักดิ์
สูง ฝ่ายที่เสียหมากไปสองตัว โดยได้กินคืนมาเพียงตัวเดียวเรียกว่า **เสียสอง**

แก้ที เป็นที

ในการไล่หมากรุกปลายกระดาน จะมีขณะหนึ่งซึ่งตัวหมากจะตั้งเหมือนกัน แต่ถ้าฝ่ายไล่เดินก่อน จะไล่จน
โดยเร็ว ฝ่ายหนีเดินก่อนจะยังไม่จน เรียกว่า หมากเป็นที ฝ่ายไล่ถ้ามีประสบการณ์ก็จะมีวิธีแก้ทีได้ ฝ่ายหนีก็ต้อง
พยายามหนีให้เป็นที เพื่อฝ่ายไล่ที่ประสบการณ์น้อยจะได้ไล่ไม่จนเร็ว

เมื่อหมากเป็นที ฝ่ายไล่จะต้อง **แก้ที** คือปรับจังหวะการเดินให้ถูก เพื่อให้สามารถไล่จนได้ในเวลาอันรวดเร็ว การ
แก้ที มีหลักว่า พยายามบังคับขุนฝ่ายหนีให้เดินอยู่ในตาที่จำกัด เช่น ฝ่ายไล่จะเดินขุนให้เป็นรูปสามเหลี่ยม คือ
เดินตาตรงสองครั้ง เดินทะแยงหนึ่งครั้ง หรือถ้ามีหมากหลายตัว ฝ่ายไล่อาจเดินหมากตัวอื่นเสียหนึ่งครั้ง เป็นการ
ปรับจังหวะ ขุนฝ่ายหนีจำเป็นต้องเดิน และจะเป็นการแก้ที แบบง่ายๆ การแก้ทีนี้ บางกรณีสลับซับซ้อนผู้สนใจ
ต้องดูจากกลหมากรุก ที่ผู้ชำนาญได้ค้นคว้าแสดงไว้

ตัวอย่าง ทั้งสองรูปฝ่ายขาวเดินก่อน ถ้าดำเดินก่อนจะต้องเดินขุนดำเข้ามุม ฝ่ายขาวจะรุกด้วยโคนที่เดียวจน แต่
เมื่อฝ่ายขาวต้องเดินก่อน จึงเรียกว่า **หมากเป็นที** หรือ **เป็นที** ในรูปที่ 2 มีหมากตัวอื่นด้วย ฝ่ายขาวเพียงเดิน
เบี้ยหมายหลังโคนไปตาใดก็ได้ ฝ่ายดำก็ต้องเดินขุนดำเข้ามุม ฝ่ายขาวรุกด้วยโคนจน เรียกว่า เป็นการ**แก้ที** หรือ
แก้จังหวะเดินอย่างง่าย ในรูปที่ 2 ไม่มีหมากตัวอื่น ต้องเดินขุนขาวเป็นรูปสามเหลี่ยม คือเดินตาตรงสองครั้งตา
ทะแยงหนึ่งครั้ง ขุนขาวจะกลับที่เดิม แต่ขุนดำจะเปลี่ยนที่ หายเป็นที ฝ่ายขาวก็จะรุกจนได้



รูปที่ 2

รูปที่ 2

ขาด

หมายถึง ตัวหมากที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือไม่มีหมากตัวอื่นมาผูก ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากิน
หมากตัวนี้ได้ ก็จะไม่มีโอกาสกินตอบแทน ถือว่าถูกกินเปล่า หรือกินฟรี ถ้าหมากตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมาก

ตัวอื่นฝ่ายเดียวกัน

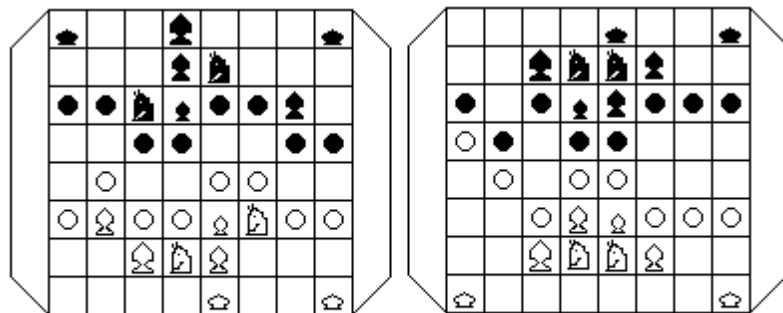
บางครั้งเรียกว่า

ลอย

หรือหมากลอย

ขึ้น

หมายถึงการเดินหมากรุกตัวแรก ตอนต้นกระดาน อาจมีการเสี่ยงทายว่าใครจะเป็นผู้ขึ้นก่อน หรือเดินก่อน หรือขึ้นหมากก่อน แต่ทุกคนก็จะมีลีลาการเดินในตอนต้นเกมของตนเอง ตัวอย่างเช่น เปิดหมากหรือขึ้นหมากแบบม้า ผูก ในรูปที่ 2 ขึ้นหมากแบบม้าเทียมในรูปที่ 2

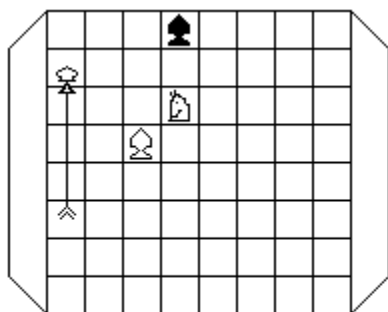


รูปที่ 1 ขึ้นหมากแบบม้าผูก

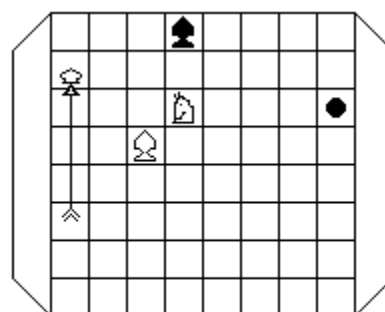
รูปที่ 2 ขึ้นหมากแบบม้าเทียม

ขุนอับ

หมายถึง การที่ขุนไม่สามารถเดินได้ หรือไม่มีตาเดิน โดยไม่ถูกรุก ถ้าขุนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดอับ **และต้องไม่มีหมากตัวอื่นเดินได้ด้วย** ให้ถือว่าหมากรุกกระดานนั้นเสมอกัน ไม่ว่าจะมีหมากได้เปรียบเสียเปรียบอย่างไร ตามตัวอย่างในรูปแรก ถือว่าเสมอกัน เพราะขุนอับ และไม่มีหมากตัวอื่นที่จะเดินได้ แต่ถ้ายังมีหมากตัวอื่นเดินได้ ตามรูปที่ 2 ก็ต้องเดินหมากตัวอื่น และฝ่ายตรงข้าม อาจเดินหมากมารุกขุนที่อยู่ในที่อับนั้นให้จนได้ และถือเป็นแพ้ ไม่ใช่เสมอ



ขุนอับไม่มีหมากตัวอื่นเดินเสมอกัน



มีหมากตัวอื่นเดินได้ ไม่เสมอ

โคน

เป็นชื่อของตัวหมากรุกไทย ฝ่ายหนึ่งจะมีโคน สอง ตัว บางทีเรียกว่า **คน** เพราะเข้าใจว่าน่าจะเป็นเหล่าทัพ มีทัพม้า ทัพเรือ และทัพคน แต่ปัจจุบันส่วนมากเรียกว่า โคน บางตำราที่เรียกว่า **โคน** อธิบายว่าได้พัฒนามาจากตัวหมากรุกสมัยโบราณเดิมเป็นช้าง

คน

ดูโคน

คู่

หมายความว่า มีสองตัว ภาษาหมากรุกมักใช้คำว่า คู่ แทนสองตัว เช่น โคนคู่ ม้าคู่ เรือคู่

จน

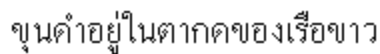
ຈຸກ

จับตัววางตาย

นั่นเป็นแน่นอน

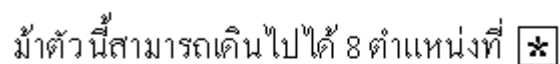
தாக

ฝ่ายที่อยู่ในตากด ไม่อาจเดินหมากตัวที่อยู่ในน้ำขุนได้ เพราะถูกเรือกดบังคับปรุกอยู่ ตามตัวอย่าง



ตาโป่ง

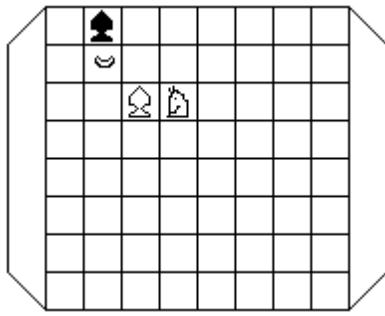
เรียกว่าเดินตาโป่ง หรือตาโปรง ตามตัวอย่าง



ตาที่เดินไปคืบนี้เรียกว่า ตาโป่ง หรือตาโปรง

ព្រឹត្តិបត្រ

ถกมม ตามตัวอย่าง มีประโยชน์ในการไล่ต้อนปลายกระดาน เปี้ยถกมม ไม่ถกมมมีวิธีการไล่แตกต่างกัน



ตามตัวอย่าง เบี้ยหยายขาวถูกมุม ซึ่งจะถูกลมที่อยูตรงกันข้ามด้วย แต่ถ้าเดินมาที่มุมด้านขวา เบี้ยหยายตัวเดียวกันนี้ จะเป็นเบี้ยหยายไม่ถูกลม และจะไม่ถูกลมที่มุมตรงกันข้ามด้วยเช่นกัน เพราะฉะนั้น บางครั้งการไล่ที่จำเป็น ต้องใช้เบี้ยหยายที่ถูกลมจึงจะไล่ให้จนได้ ผู้ชำนาญจะหนีไปมุมที่เบี้ยหยายไม่ถูกลม แต่ผู้ไล่ที่ชำนาญต้องพยายามไล่บังคับฝ่ายหนี ให้ไปมุมที่เบี้ยหยายถูกลม เรื่องนี้เป็นจุดเด่นน่าสนใจของหมากลูกไทย

นางแพลม หรือ อังแพลม

เบี้ยคว่ำของฝ่ายหนึ่ง ถ้าเดินไปหรือกินหมากของฝ่ายตรงข้าม พอไปถึงแถวตั้งเบี้ยคว่ำของอีกฝ่ายหนึ่งได้ ก็จะมีสิทธิหงาย และจะมีอำนาจเหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยคว่ำจะหงายเป็นเบี้ยหยายนั้นเรียกว่า **อังแพลม** อีแพลม นางแพลม หรือนางแพลม และถ้าเบี้ยคว่ำที่เพ็งหยายนั้นไปทำหน้าที่ด้วยเช่น รุก หรือว่ารุกจน จะเรียกว่า รุกด้วยอังแพลม หรือรุกจนด้วยอังแพลม

ผูก

หมายความว่า หมากตัวหนึ่ง อยู่ในเขตอำนาจของหมากตัวอื่นคุมอยู่ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินหมากตัวนั้น หมากฝ่ายเดียวกันที่ผูกอยู่หรือคุมอยู่ าก็จะสามารถกินตอบแทนได้ทันที เช่น เบี้ยคว่ำอาจผูกหรือคุมม้าอยู่ ขุนของอีกฝ่ายไม่อาจมากินม้าได้ เป็นต้น ม้าอาจผูกเรือไว้ เบี้ยหยายคู่หนึ่งของฝ่ายเดียวกัน ถ้าอยู่ในตาทะแยง สามารถคุมหรือผูกกันเองได้ เรียกว่า เบี้ยผูก หรือม้าฝ่ายเดียวกันคู่หนึ่ง ต่างอยู่ในตาม้าของกันและกันก็เรียกว่า ม้าผูก

ฝ่ายไล่

ถ้าสองฝ่ายมีตัวหมากลูกไม่เท่ากัน ฝ่ายที่มีกำลังมากกว่า จะได้เปรียบหรือหมากเป็นต่อ เรียกว่าเป็นฝ่ายไล่

ฝ่ายหนี

ฝ่ายที่มีหมากรวมแล้วมีกำลังน้อยกว่า

หรือหมากเป็นรองจะเป็นฝ่ายหนี

เดิน

คือการเคลื่อนกำลังของตัวหมากลูกไปตามเขตอำนาจ แต่ละฝ่ายต้องผลัดกันเดินคนละครึ่ง สำหรับการเดินครั้งแรกในการแข่งขันต้องมีการเสี่ยงทายว่าใครจะได้เป็นผู้เดินก่อนหรือขึ้นก่อน เพราะการเดินก่อนอาจช่วงชิงความได้เปรียบได้

เดินก่อน

ในการแข่งขัน

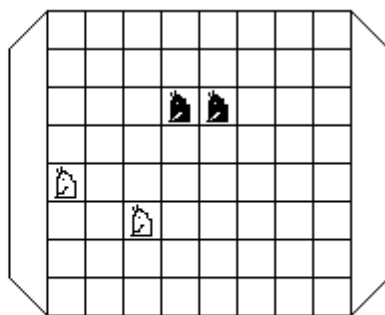
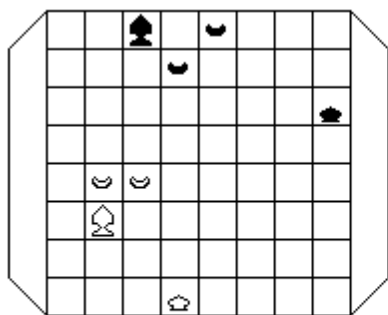
ผู้ที่เสี่ยงทายแล้วได้เป็นผู้เดินหมากก่อนเรียกว่าเป็นผู้เดินก่อน

เดี่ยว

หมายถึง มีหนึ่งตัวหรือตัวเดียว ในภาษาหมากลูกมักใช้คำว่าเดี่ยวแทนหนึ่งตัว หรือตัวเดียว เช่น ม้าเดี่ยว โคนเดี่ยว

เทียม

หมายความว่า อยู่เรียงหน้าเสมอกันคู่กัน ถ้าเป็นเบี้ยหางฝ่ายเดียวกันคู่หนึ่งถ้าเดินมาชิดกันได้เรียกว่าเบี้ยเทียม ถ้าเดินมาใกล้กันในรูปทะแยงจะเรียกว่าเบี้ยผูก หรือเดินม้ามายู่เรียงกัน ก็เรียกว่าม้าเทียม ถ้าม้าอยู่ตาม้าด้วยกันเรียกว่าม้าผูก



ฝ่ายขาวมีเบี้ยเทียม ฝ่ายดำมีเบี้ยผูก ฝ่ายขาวเป็นม้าผูก ฝ่ายดำเป็นม้าเทียม

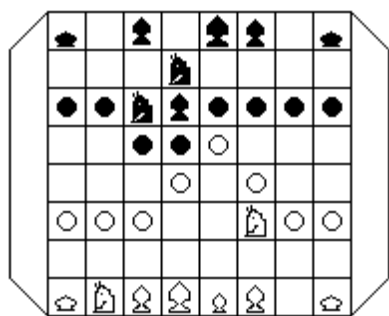
เบี้ยผูก

เบี้ยสองตัวหรือหลายตัวเมื่อเดินมาใกล้กันไม่อาจมาเรียงติดกันได้

แต่อยู่ตาทะแยง

เบี้ยสูง

หลังจากการขึ้นหมากแล้ว ฝ่ายหนึ่งสามารถเดินเบี้ยคว่ำขึ้นไปสูงอีกหนึ่งแถวได้ เรียกว่าขึ้นเบี้ยสูง ถ้าสามารถรักษาไว้ไม่ให้เสียเบี้ยสูงนั้นไปถือว่าการได้เปรียบ



ฝ่ายขาวขึ้นเบี้ยสูง

เบี้ยหาง

ตัวหมากรูปตามปกติจะมีเฉพาะเบี้ยคว่ำ แต่เบี้ยคว่ำของฝ่ายหนึ่ง ถ้าสามารถเดินขึ้นไปถึงแถวตั้งของเบี้ยคว่ำของอีกฝ่ายหนึ่งได้ ก็จะได้รับการสถาปนาเป็นเบี้ยหาง ทำหน้าที่เหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยคว่ำเปลี่ยนสภาพเป็นเบี้ยหางนั้นเรียก

อั้งพลม

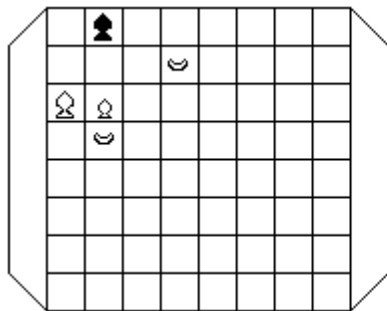
เป็นต่อ

เมื่อเล่นหมากรูปไประยะหนึ่ง ฝ่ายที่เหลือหมากมีกำลังรวมมากกว่า เรียกว่าเป็นต่อ หรือแม้มีหมากไล่เรียกกันแต่มีทางเดินที่ดีกว่าหรือได้เปรียบกว่า ก็เรียกว่าเป็นต่อ ฝ่ายตรงข้ามที่มีกำลังน้อยกว่าหรืออยู่ในทางเดินที่ไม่ดีเรียกว่าเป็นรอง

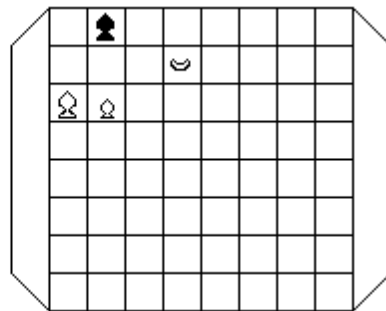
เป็นที

ในการไล่หมากรุกปลายกระดานจะมีชนะหนึ่งซึ่งตัวหมากรุกจะตั้งเหมือนกัน แต่ถ้าฝ่ายไล่เดินก่อนจะไล่จนโดยเร็ว ฝ่ายหนีเดินก่อนจะยังไม่จน เรียกว่าหมากรุกเป็นที ฝ่ายไล่ถ้ามีประสบการณ์ก็จะมีวิธีแก้ที่ได้ **ดูแก้ที** ฝ่ายหนีก็ต้องพยายามหนีให้เป็นที เพื่อฝ่ายไล่ที่ประสบการณ์น้อยจะได้ไล่ไม่จนเร็ว

ตัวอย่าง ทั้งสองรูป ฝ่ายขาวเดินก่อน ถ้าดำเดินก่อน จะต้องเดินขุนดำเข้ามุม ฝ่ายขาวจะรุกด้วยโคนที่เดียวจน แต่เมื่อฝ่ายขาวต้องเดินก่อน จึงเรียกว่า **หมากรุกเป็นที** หรือ **เป็นที** ในรูปที่ 2 มีหมากรุกตัวอื่นด้วย ฝ่ายขาวเพียงเดิน เบี้ยหางหลังโคนไปตาใดก็ได้ ฝ่ายดำก็ต้องเดินขุนเข้ามุม ฝ่ายขาวรุกด้วยโคนจน เรียกว่าเป็นการ **แก้ที** หรือ **แก้จังหวะ** เดินอย่างง่าย ในรูปที่ 2 ไม่มีหมากรุกตัวอื่น ต้องเดินขุนขาวเป็นรูปสามเหลี่ยม คือเดินตาตรงสองครั้งตา ทะแยงหนึ่งครั้ง ขุนขาวจะกลับที่เดิม แต่ขุนดำจะเปลี่ยนที่ หายเป็นที ฝ่ายขาวก็จะรุกจนได้



รูปที่ 2



รูปที่ 2

เป็นรอง

ฝ่ายที่เหลือหมากมีกำลังรวมน้อยกว่า

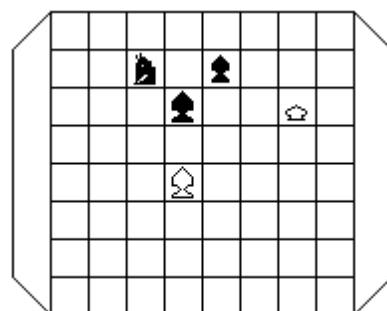
หรืออยู่ในทางเดินที่แคบกว่า

ปิดรุก ดูรุก

เมื่อขุนฝ่ายหนึ่ง ถูกอีกฝ่ายหนึ่งรุกด้วยเรือ ฝ่ายที่ถูกเรือรุกเอาหมากตัวอื่นมาปิดทางเรือ เรียกว่า **ปิดรุก** ถือว่าการ รุกด้วยเรือขณะนั้นยุติ

ปิดรุก รุก

ถ้าหมากตัวที่เอาไปปิดทางเรือ นั้น เมื่อปิดแล้ว ทำหน้ากรุกขุนอีกฝ่ายหนึ่งในขณะเดียวกัน เรียกว่า **ปิดรุก รุก** คือ ปิดรุก แล้วรุกเป็นการต่อสู้ด้วย

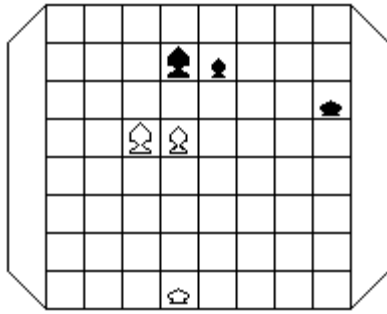


ตามตัวอย่างข้างบน เรือขาวรุกขุนดำ ถ้าฝ่ายดำเดินโคนดำมาที่ตาข้างขุนดำ เรียกว่า **ปิด** หรือ **ปิดรุก** แต่ถ้าเดินม้า มาที่ตาเดียวกันนอกจากปิดตาเรือแล้วยังทำการรุกขุนขาวเป็นการตอบแทนด้วย เรียกว่า **ปิดรุก รุก** คือปิดรุก และรุกฝ่ายขาวด้วย

เปิดรุก

เมื่อขุนดำอยู่ในตากด และในทางเรือของฝ่ายขาวมีหมากของฝ่ายขาวขวางอยู่ เช่นโคน ตามตัวอย่าง ถ้าฝ่ายขาว เดินโคนถอยหลังตาทะแยงมาหลังขุนขาว เรือจะทำหน้าที่รุกทันที เรียกว่า **โคน เปิดรุก** แต่ถ้าเดินโคนตาทะแยง

ไปที่หน้าขุนขาว ก็เป็นการเปิดรุกเช่นกัน แต่โคนทำหน้าที่รุกด้วย จึงเรียกว่าโคน **เปิดรุก รุก** คือทั้งเปิดรุกโดยเรือ พร้อมกับรุกด้วยโคนพร้อมกันทำให้ยากแก่การแก้ไข



เปิดรุก

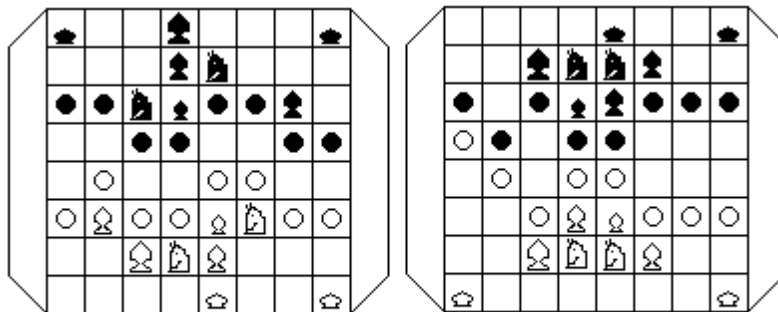
รุก

ดู

เปิดรุก

เปิดหมาก

หมายถึง ลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน เพื่อวางแผนช่วงชิงความได้เปรียบ มีรูปแบบการเปิดหมากหลายอย่าง เช่น การเปิดหมากแบบม้าผูก หรือแบบม้าเทียม เป็นต้น ดู ขึ้น



รูปที่ 1 ขึ้นหมากแบบม้าผูก

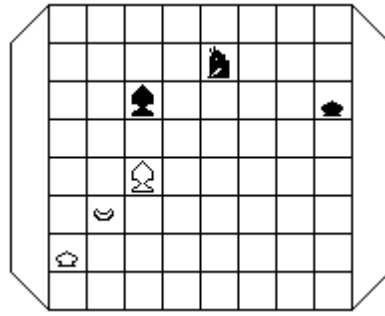
รูปที่ 2 ขึ้นหมากแบบม้าเทียม

เม็ดเดิม

หมายถึง เม็ดตัวเดิมตั้งแต่เริ่มเล่นหมากรุกกระดานนั้น ถ้าสามารถไล่จนด้วยเม็ดที่มีมาแต่แรก เรียกว่าไล่จนด้วยเม็ดเดิม ถ้าเม็ดเดิมถูกกินไป และต่อมาภายหลังเดินเบี้ยคว้าไปหงายเป็นเบี้ยหงาย ซึ่งมีอำนาจเหมือนเม็ดทุกประการ แต่ไม่เรียกเบี้ยหงายตัวใหม่ว่า เม็ด หรือเม็ดเดิม คงเรียกว่าเบี้ยหงาย ผู้ชำนาญจะให้ความสำคัญ และรักษาเม็ดไว้เป็นอย่างดี เพราะช่วยคุ้มกันป้องกันขุนได้ในหลายกรณี

เรือลอย

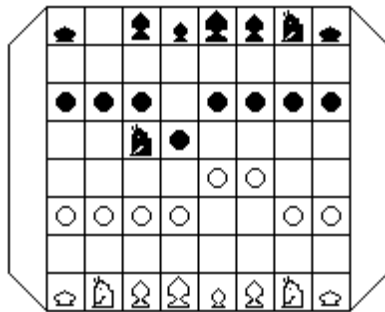
หมายถึง เรือที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือมาคุมไว้ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินเรือตัวนี้ได้ ก็จะไม่มีโอกาสกินตอบแทน ถือว่าถูกกินเปล่า หรือกินฟรี ยิ่งถ้าเรือตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมากตัวอื่นฝ่ายเดียวกัน บางครั้งเรียกว่า เรือลอย ผู้มีประสบการณ์ จะเดินหมากรุกให้หมากแต่ละตัวผูกหรือคุมอย่างรัดกุมเสมอ มีเรื่องเล่าว่า ขณะที่คุณลุงผู้มีประสบการณ์สูง เล่นหมากไม่เคยขาด กำลังเล่นหมากรุกอยู่อย่างเพลิดเพลินจริงๆ มีเด็กมาบอกว่า ลุง เรือลอย คุณลุงบอกว่า เรือไม่ลอย เอาม้าผูกอยู่ กว่าจะรู้ว่า เรือที่คุณลุงพามาเล่นหมากรุกจอดไว้ที่หน้านั้นใช่ขาด เรือลอยไป เรือของคุณลุงก็ลอยตามน้ำไปไกล เสียเวลานานกว่าตามเรือได้ ปัจจุบันก็ยังใช้เป็นสำนวนกันอยู่



ตามตัวอย่าง เรือดำลอย ไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือค้ำกัน แต่เรือขาวมีเบี้ยหงายผูกอยู่

ม้าขโมย

เป็นลีลาการขึ้นหมากแบบหนึ่งที่เดินม้าขึ้นสูงสามารถไปจับเบี้ยได้ถึงสองตัว ทำความลำบากให้ฝ่ายตรงกันข้าม
 รูปประกอบ ฝ่ายดำขึ้นหมากแบบม้าขโมย



ม้าผูก

เป็นลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน

โดยเดินม้าให้อยู่ในตาที่ม้าผูกกัน

ม้าเทียม ดู เปิดหมาก ขึ้นหมาก

เป็นลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน

โดยเดินม้าให้ตาหน้าเรียงกันทั้งคู่

ไม่ถูกมุม

มักใช้กับเบี้ยหงายหรือเม็ด มีความสำคัญในตอนไล่ให้จนในปลายกระดาน การที่เบี้ยถูกมุก หรือไม่ถูกมุกมีวิธีการไล่ต่างกัน ไม่ถูกมุกหมายถึงเบี้ยหงายที่เดินไป ณ มุมนั้นไม่สามารถเดินเข้าตามุมกระดานได้

รุก

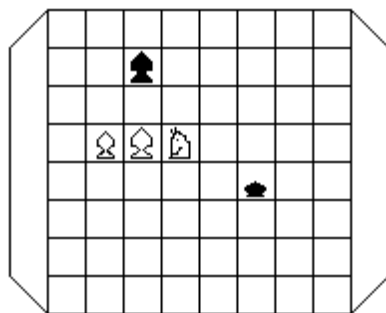
หมายความว่า ฝ่ายหนึ่งเดินหมากตัวใดตัวหนึ่งยกเว้นขุน เดินเข้าไปถึงตาที่ขุนของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในเขตอำนาจของหมากตัวนั้น หมายความว่า หมากตัวที่ไปรุกรานั้นจะกินขุน ขุนฝ่ายที่ถูกรุกจะต้องแก้ไขด้วยการหนีไปจากตาที่ถูกรุกรานั้น หรือกินหมากตัวที่มารุก หรือในกรณีเรือ อาจหาหมากตัวอื่นมาปิดทางเรือ เป็นต้น ถ้าไม่มีตาหนี และไม่สามารถแก้ไขให้การรุกยุติได้ ถือเป็นแพ้ เรียกว่า จน ขุนจะรุกขุนด้วยตนเองไม่ได้

รุกกินเรือ

ในขณะที่เดินหมากตัวใดตัวหนึ่งไปรุกรุนฝ่ายตรงข้ามและในขณะเดียวกันกับที่รุกอยู่ก็เป็นตาที่สามารถกินเรือได้ด้วย เรียกการรุกรุนนั้นว่า รุกกินเรือ และเช่นเดียวกัน ถ้ารุกแล้วสามารถจะกินตัวอื่นก็เรียกในทำนองเดียวกัน เช่น รุกกินโคน รุกกินม้า ฯลฯ ถ้าตัวที่รุกเป็นม้ามักเรียกว่ารุกฆาต แต่จะใช้กับหมากที่รุกตัวอื่นด้วยก็ได้

รุกฆาต

มักใช้กับม้า เมื่อเดินม้าไปรุกขุนฝ่ายตรงกันข้าม ขณะที่รุกขุนอยู่นั้น มีหมากตัวอื่นที่อาจจะถูกม้ากินได้อีกด้วย กรณีทั้งรุกและอาจกินตัวอื่นได้นี้เรียกว่า ม้ารุกฆาต เช่น อาจจะรุกฆาตกินโคน หรือรุกฆาตกินเรือ เป็นต้น รุกฆาตอาจใช้กับหมากตัวอื่นนอกจากม้าได้ด้วย ผู้เล่นหมากรุกฝีมือดี จะสังเกตอยู่เสมอว่าขุนกับหมากตัวอื่นของตน โดยเฉพาะเรือจะอยู่ในตาที่เข้าเกณฑ์ถูกม้ารุกฆาตได้หรือไม่ ผู้ที่เดินม้าเก่ง จะสามารถเดินม้าให้รุกฆาตกินเปล่าหมากของฝ่ายตรงข้ามได้บ่อยๆ



ม้าขาวรุกฆาต กินเรือ

ลอย

ลอย หมายถึง ตัวหมากที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือมาคุมไว้ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินหมากตัวนี้ได้ก็จะมีโอกาสกินตอบแทน ถือว่าถูกกินเปล่าหรือกินฟรี ถ้าหมากตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมากตัวอื่นฝ่ายเดียวกันเรียกว่า

ลอย

หรือหมากลอย

ศักดิ์กระดาน

ในกระดานหมากรุก มีตาเดินรวม 64 ตา ในการนับ เพื่อเป็นการตัดสินว่าฝ่ายใดเปรียบ จะสามารถไล่ฝ่ายเสียเปรียบให้จนในกำหนดได้หรือไม่ ถ้าไล่จนในกำหนดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ ถ้าไม่สามารถไล่จนในกำหนด ก็ถือว่าเสมอกัน ไม่ว่าหมากจะได้เปรียบมากน้อยเพียงใด ถ้าหมากได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มากเรียกว่า คู่คี่กัน เช่น ฝ่ายหนึ่งมีเรือเดียว อีกฝ่ายหนึ่งมีเรือเดียวกับเบี้ยหงายเดียว ฝ่ายเสียเปรียบอาจขอให้มีการนับ และการนับจะต้องนับตามศักดิ์กระดาน โดยเริ่มนับหนึ่ง เมื่อมีการขอร้องให้นับ จนถึง 64 ถ้านับถึง 64 ฝ่ายใดเปรียบไม่สามารถไล่ให้จนได้ ถือว่าเสมอกัน

ถ้ารุกจนในตาวันที่ 64 (สุดท้าย)ถือว่าฝ่ายไล่เป็นฝ่ายชนะ และการรุกจนในตาวันที่ครั้งสุดท้ายนี้ ใช้เหมือนกันกับการนับตามศักดิ์หมากตัวอื่นด้วย ในขณะที่กำลังนับด้วยศักดิ์กระดานอยู่นั้น ถ้าฝ่ายเป็นรองหรือฝ่ายหนี ถูกกินหมากอื่นจนหมดเหลือแต่ขุน ก็จะต้องเปลี่ยนไปนับตามศักดิ์หมากทันทีที่ฝ่ายหนีเหลือขุนตัวเดียว ไม่นับต่อจากศักดิ์กระดาน

และต้องเริ่มนับตามกติกาของการนับตามศักดิ์หมาก

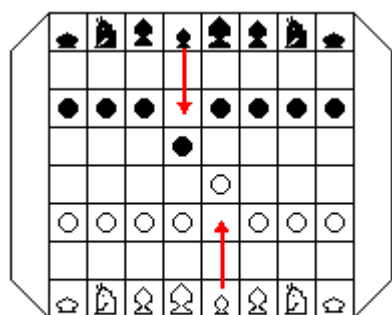
ศักดิ์หมาก

ในการไล่หมากรุกปลายกระดาน ถ้าฝ่ายหนีเหลือขุนตัวเดียว ฝ่ายไล่มีตัวมากกว่าและไม่มีเบี้ยคว่ำ (ถ้ายังมีเบี้ยคว่ำเหลืออยู่จะไม่มีมีการนับ) จะอนุญาตให้นับได้เท่าใดก็ได้แล้วแต่นัด และจำนวนของหมากที่มีอยู่เรียกว่า ศักดิ์หมาก โดยมีกำหนดดังนี้ เรือคู่ นับ 8 เรือเดียว นับ 26 โคนคู่ นับ 22 โคนเดียว นับ 44 ม้าคู่ นับ 32 นอกจากนั้นนับ 64 และการเริ่มนับ จะต้องนับจำนวนหมากทุกตัวที่มีอยู่ในขณะจะเริ่มไล่ก่อน รวมขุนทั้งสองฝ่าย แล้วนับต่อไปตามเกณฑ์ดังกล่าว

ถ้ามีหมากผสมกันให้นับตามศักดิ์หมากที่สูงสุด

สูตรเม็ด

ตอนขึ้นหมากในตอนแรก ถ้าเล่นกันเองไม่ใช่การแข่งขัน เมื่อเดินเม็ดครั้งแรกอาจตกลงกันว่า เฉพาะการเดินเม็ดครั้งแรกให้เดินเม็ดได้คนละสองครั้งคือ เดินทะแยงสองครั้ง ผู้ดูจะเห็นว่าผู้เล่นเดินเม็ดครั้งแรกตรงไปข้างหน้าทีเดียวสองตา เรียกว่า สูตรเม็ด แต่ในการแข่งขันไม่อนุญาตเช่นนั้น ต้องเดินทีละตาตามเข็มนาฬิกา



ทั้งสองฝ่ายต่างสูตรเม็ด

เสมอ

หมายถึง ไม่แพ้และไม่ชนะ หมากถูกเมื่อเล่นไป จนแต่ละฝ่ายเหลือขุนกับหมากตัวอื่น ไม่มากพอที่จะไล่ฝ่ายตรงข้ามให้จนได้ สองฝ่ายอาจตกลงขอเสมอกันได้ หรือถ้ามีตัวหมากถูกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก ฝ่ายเสียเปรียบอาจขอให้มีการนับ ก็จะนับตามศักดิ์กระดาน (ดูการนับ) ถ้านับตามศักดิ์กระดานแล้วยังไล่ไม่จน ถือว่าเสมอ หรือฝ่ายหนึ่งเหลือขุนตัวเดียวฝ่ายไล่มีหมากมากกว่า และไม่มีเบี้ยคว่านับตามศักดิ์หมากแล้วไล่ไม่จนถือว่า เสมอ หรือฝ่ายไล่เดินหมากและทำให้ขุนฝ่ายหนีบ โดยไม่ถูกรุก และไม่มีหมากตัวอื่นที่จะเดินได้ ถือว่าหมากถูกระดานนั้นเสมอกัน

เสียสอง

เสียหมากไปสองตัวโดยได้กินคืนมาเพียงตัวเดียว

ดู

กินสอง

หงาย

เบี้ยคว่ำของฝ่ายหนึ่ง ถ้าเดินตรงไปข้างหน้าถึงแถวตั้งเบี้ยของฝ่ายตรงข้ามได้ เบี้ยคว่ำตัวนั้นจะได้รับสถาปนาให้เป็นเบี้ยหงาย โดยหงายเบี้ยตัวนั้น ทำหน้าที่เหมือนเม็ดทุกประการ เบี้ยคว่ำทุกตัวมีสิทธิหงายได้ ขณะจะหงายเบี้ยที่คว่ำอยู่ให้หงายขึ้นนั้นเรียกว่า

อั้งแพลม (ดูอั้งแพลม)

หงายรุก ดู รุก

ขณะที่กำลังหงายเบี้ยคว่ำอยู่นั้นเมื่อหงายทันที่ก็อยู่ในตาที่สามารถรุกขุนฝ่ายตรงข้ามได้ด้วย เรียกว่าหงายรุก

หมากป้อง

เป็นการลดแต้มต่อของผู้มีฝีมือดี โดยฝ่ายที่มีฝีมือดีต่อให้อีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีข้อตกลงกันว่า ถ้าอีกฝ่ายหนึ่งสามารถรุกขุนของฝ่ายที่มีฝีมือดีจนต้องเดินขุน เพื่อให้หนีจากตารุกถือว่าฝ่ายฝีมือดีเป็นฝ่ายแพ้ทันที

คำเต็มน่าจะมาจากคำว่า หมากป้อง(กัน) แต่ฝ่ายที่มีฝีมือดีจะต้องเดินหรือไล่อีกฝ่ายหนึ่งให้จนตามกติกาเดิมนับว่าเป็นการลดแต้มต่อที่น่าสนใจ เพราะอีกฝ่ายหนึ่งอาจเอาชนะได้ แม้มีตัวเหลือน้อย เช่น เหลือเบี้ยหงายเพียงสองตัวก็อาจเอาชนะหมากป้องได้ เพราะเพียงแต่ต้องทำให้ขุนเดินหนีจากตารุกเท่านั้น การต่อแบบนี้อาจเรียกว่า การรุกขุนให้เคลื่อนที่ก็ได้ การต่อแบบนี้ ขุนฝ่ายฝีมือดีจะเดินไปได้ เพียงต้องระวังไม่ให้ถูกรุกจนต้องเดินขุนเท่านั้น

เคยมีการต่ออีกแบบว่า ขุนไม่เคลื่อนที่ออกจากที่ตั้งเลย ถ้าอีกฝ่ายหนึ่ง สามารถทำให้ขุนฝ่ายฝีมือดีต้องเดินออกจากที่ตั้งได้ ก็ถือเป็นชนะ การต่อแบบนี้ ความสามารถของทั้งสองฝ่ายคงแตกต่างกันมาก อาจมีการต่อกันแบบอื่นๆอีกได้ เช่น ลดเบี้ยหน้าเม็ด ลดเบี้ยหน้าโคน ยกเม็ด ยกเรือทั้งคู่ หรือยกเรือเดี่ยว หรือลดเรือเป็นเบี้ยหางยาสุดแต่จะตกลงกัน เพื่อให้การเล่นได้สนุกใช้ความสามารถเต็มที่ทั้งสองฝ่าย

หมากเป็นที่	หมากรุกเป็นที่	ดู	เป็นที่	แก้ที่
หมากกล		ดู		กลหมากรุก
หมากรุกกล		ดู		กลหมากรุก
หมากรุกคน				

นับเป็นมหรสพหรือการแสดงอย่างหนึ่ง โดยจะมีผู้ชำนาญเล่นหมากรุกรันอยู่จริงๆ และในสนามข้างล่าง ก็จะจำลองท่าเวทีให้คล้ายกระดานหมากรุกขนาดใหญ่ มีตัวหมากรุกซึ่งจะใช้คนแต่งตัวตามแบบนาฏศิลป์ เช่น ขุนก็จะเป็นพระราชา โคนก็จะเป็นนักรบ ม้าก็จะเป็นทหารม้ามีม้าเป็นสัญลักษณ์ เรือก็เช่นกัน เบี้ยก็จะเป็นทหารธรรมดา เม็ดก็จะเป็นขุนนาง เมื่อกระดานจริงเดินหมากตัวใด ปี่พาทย์ก็จะบรรเลงเพลงให้สมฐานะของหมากตัวนั้น และ ตัวหมากในสนามก็จะเดินหรือร่าไปตามลีลาจังหวะของเพลง เป็นที่สนุกสนาน เมื่อถูกรุก ก็จะมีการต่อสู้กัน ถ้าถูกกินก็ต้องตายมีเพลงโอด และตัวหมากที่ถูกกินจะต้องเดินเข้าฉากไปปัจจุบันหาดูได้ยาก

หมากรุกปลายกระดาน

เมื่อเล่นหมากรุกไป ก็จะมีการกินกันของทั้งสองฝ่าย หมากแต่ละฝ่ายก็จะเหลือน้อยตัวลงไป เมื่อหมากเหลือน้อยตัว ผู้ที่มีความชำนาญในการเล่นหมากรุกบางคน สามารถจดจำได้ว่าถ้าหมากอยู่รูปนั้น ฝ่ายใดจะได้เปรียบ และควรจะไล่อย่างไร เรียกหมากรุกที่เหลือตัวน้อยว่า หมากรุกปลายกระดาน

หมากรุกชั้นเดียว สองชั้น สามชั้น

ผู้ที่เล่นหมากรุกเป็นใหม่ๆ นึกอยากจะเดินหมากตัวไหน หรือเห็นว่าเดินไปแล้วจะดี ก็จะไปเลย บางครั้งอาจเสียเปรียบคู่ต่อสู้ แต่ผู้ชำนาญจะคิดก่อนว่า ถ้าเดินหมากตัวนี้ไปตานั้น ฝ่ายตรงข้ามจะเดินมาอย่างไรได้บ้าง และเราจะแก้ไขอย่างไร คิดต่อไปหลายครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเดินไปแล้ว จะไม่เสียเปรียบ ถ้าคิดครั้งเดียวแล้วเดิน ก็เรียกว่า เดินหมากรุกชั้นเดียว จะเป็นในมือใหม่ ถ้าคิดสองรอบก็เรียกว่า หมากรุกสองชั้น คิดมารอบก็จะเป็นหมากรุกสามชั้นสี่ชั้นเรื่อยไป แต่ถ้าคิดนานไป คู่ต่อสู้ก็ต้องคอยและเบื่อ บางทีก็บ่นเชิงล้อเลียนว่า เก่งไม่กลัวกลัวช้า หรือ เดินเสร็จแล้วปลุกผมด้วย ฯลฯ ในการแข่งขัน จึงกำหนดให้มีการจับเวลา เพื่อป้องกันปัญหาคิดช้าดังกล่าว

อั้งแพลม

เบี้ยกว่าจะเดินตรงไปข้างหน้าได้ที่ละตา เมื่อเดินไป หรือกินหมากของฝ่ายตรงข้าม พอดีถึงแถวที่ตั้งเบี้ยของฝ่ายตรงกันข้าม จะมีสิทธิหางายเป็นเบี้ยหางยาสุด และถูกสถาปนาให้เป็นหมากที่มีอำนาจเหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยคั่วกำลังจะหางายเป็นเบี้ยหางยาสุดนั้น จะเรียกว่า อั้งแพลม บางทีก็เรียก อี้แพลม นางแพลม หรือนังแพลม ถ้าเผชิญหน้าทำหน้าทีรุก หรือรุกจน ขุนฝ่ายตรงข้าม ก็จะพูดว่า ขุนฝ่ายตรงข้ามถูกรุกจนด้วยอั้งแพลม

อีแพลม

ดูอั้งแพลม

อับ

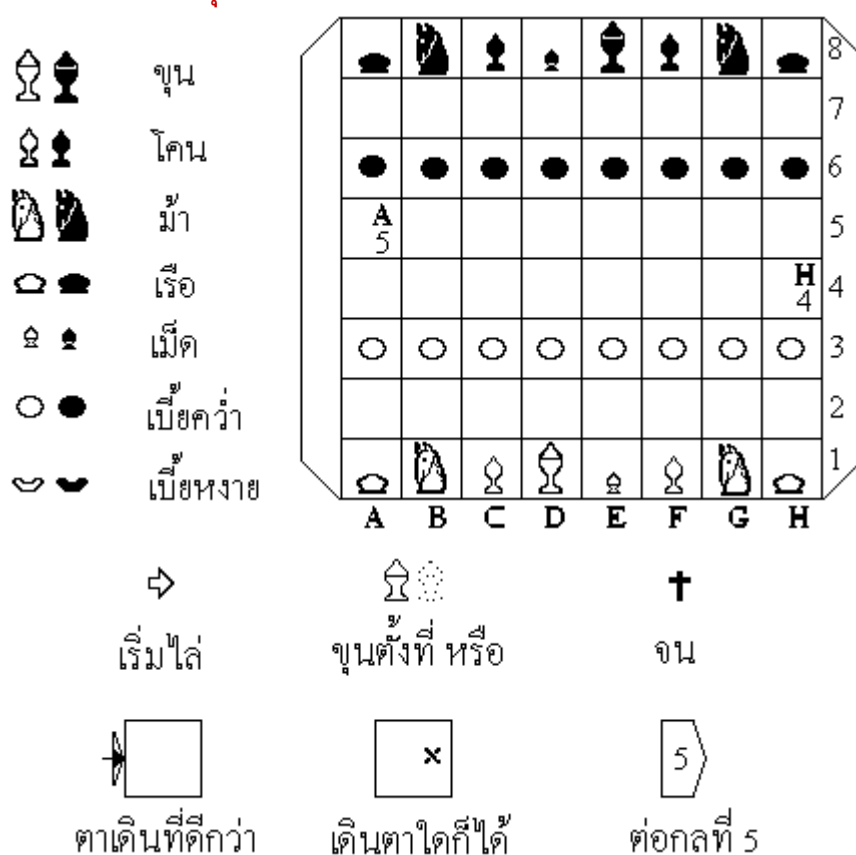
หมายถึง การที่ขุนไม่สามารถเดินได้ หรือไม่มีตาเดิน โดยไม่ถูกรุก ถ้าขุนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดอับ และต้องไม่มีหมากตัวอื่นเดินได้ด้วย ให้ถือว่าหมากรุกกระดานนั้นเสมอกัน ไม่ว่าจะมีหมากได้เปรียบเสียเปรียบอย่างไร แต่ถ้ายังมี

หมากตัวอื่นเดินได้ ก็ต้องเดินหมากตัวอื่น และฝ่ายตรงข้าม อาจเดินหมากมารุกขุนที่อยู่ในที่อับนั้นให้จนได้ และถือเป็นแพ้ ไม่ใช่เสมอ

กลหมากรุกไทย

ได้ประมวลกลหมากรุกไว้ 224 กล เป็นการไล่และการหนีหมากรุกปลายกระดาน หมากรุกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากลกก็จะไล่ให้จน หรือถ้าหนีออกจากกลกได้ก็จะไม่แพ้ ใช้ได้ทั้งฝ่ายหนีและฝ่ายไล่ การนำเสนอได้จัดเรียงไว้ตามลำดับ จากกลกที่ง่ายซึ่งเป็นกลหลักพื้นฐาน ไปหาบทที่ยาก และซับซ้อนกว่า การเดินหมากรุกที่แสดงไว้ จะเป็นการเดินที่ยาวที่สุดสำหรับผู้ไล่ และผู้หนีที่ชำนาญด้วยกันทั้งสองฝ่าย ถ้าผู้หนีไม่สันทัดจะจนเร็วกว่ากำหนด ถ้าผู้ไล่ไม่สันทัดอาจไล่ไม่จน

คำชี้แจงวิธีใช้กลหมากรุก



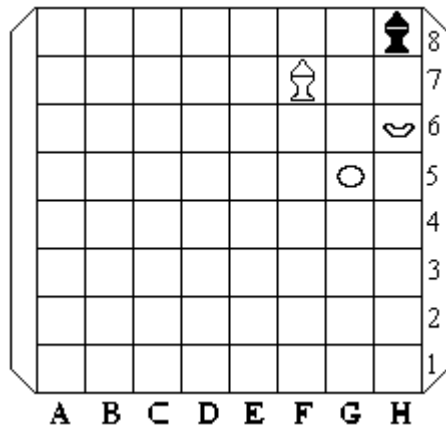
- วางหมากรุกไว้ตามกล
- การเฉลย
 - การเฉลยหลัก เป็นการเดินไล่และหนีของผู้ชำนาญทั้งสองฝ่าย
 - การเฉลยละเอียด เป็นการเดินไล่เมื่อฝ่ายหนี เดินออกไปจากแบบของผู้ชำนาญ ถ้ามีลูกศรแยกไป แสดงว่าอาจหนีได้หลายทาง เวลาเดินจริงให้เดินตามทางที่ดีกว่า โดยสังเกตเครื่องหมายตาเดิมที่ดีกว่า การเฉลยละเอียดจะแสดงไว้เพียงบางกลเพื่อเป็นตัวอย่าง
- ฝ่ายดำเป็นฝ่ายหนี ฝ่ายขาวเป็นฝ่ายไล่ ฝ่ายขาวจะเป็นผู้เดินก่อนทุกกล

กลการไล่แบบต่าง ๆ

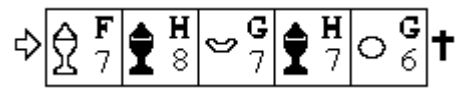
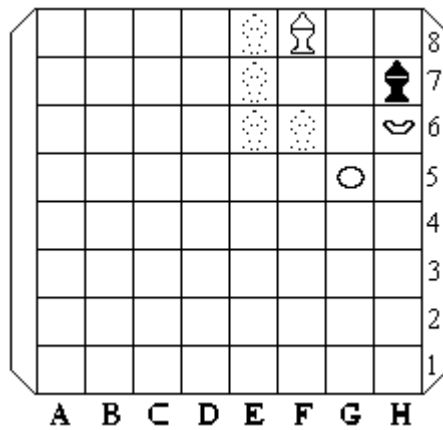
1.

กลการได้ด้วยเบี้ยสองตัว

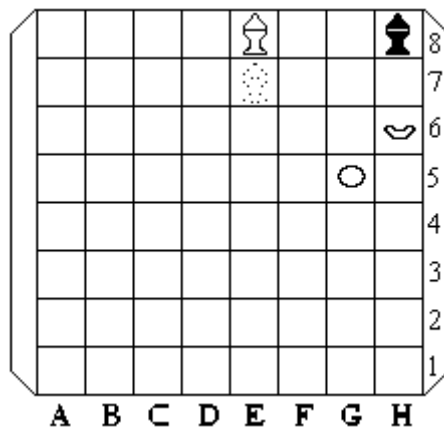
ขุนฝ่ายหนึ่งต้องอยู่หน้าเบี้ยฝ่ายได้ และต้องอยู่ใกล้มุมใดมุมหนึ่งของกระดาน ในเบี้ยสองตัวนั้นตัวหนึ่งต้องเป็นเบี้ยกว่า และมีขอบเขตจำกัด มีอยู่ 46 กล ด้วยด้วยกันคือ



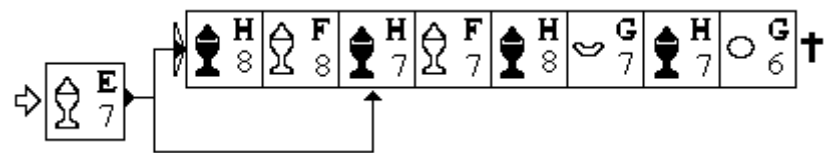
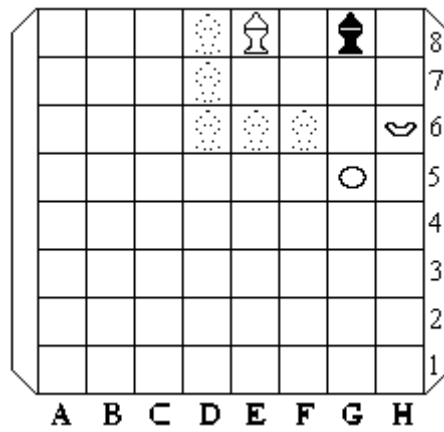
กลที่ 1 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



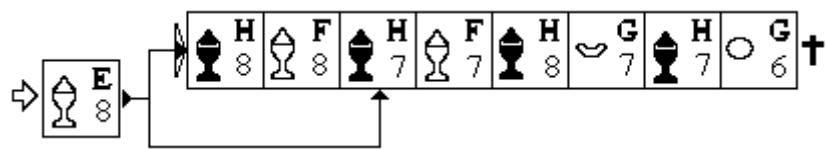
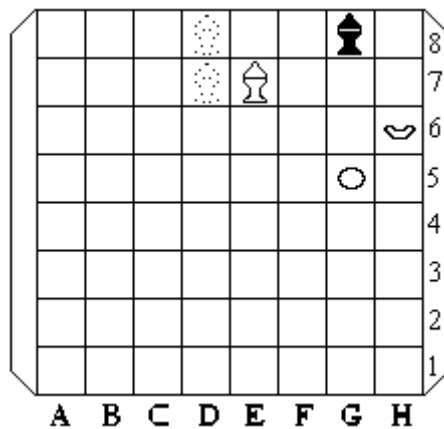
กลที่ 2 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



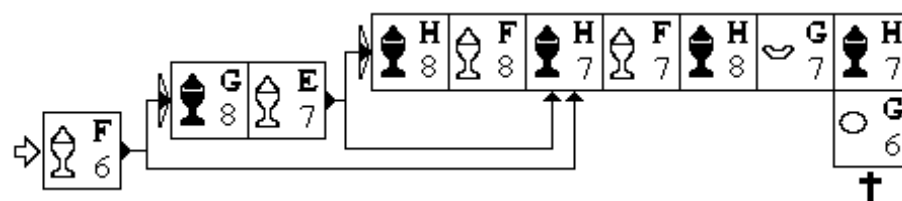
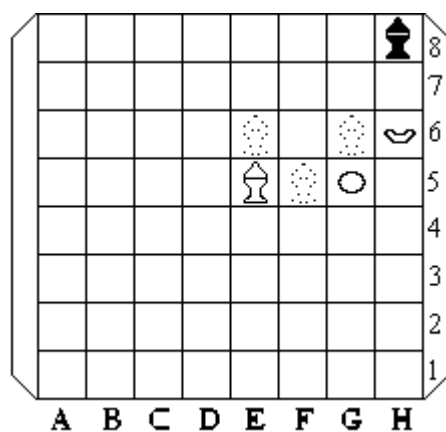
กลที่ 3 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



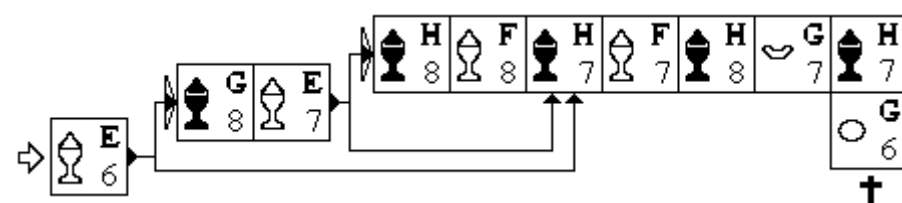
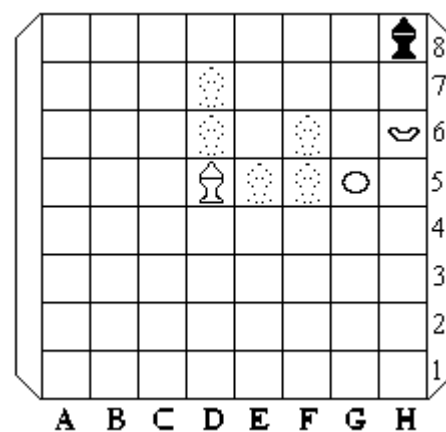
กลที่ 4 4 ทินหมากดำหนี 5 ทินหมากขาวไล่



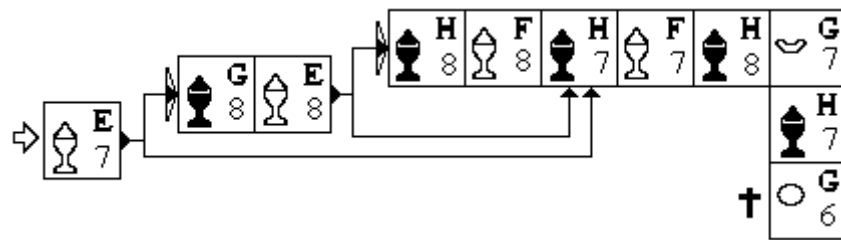
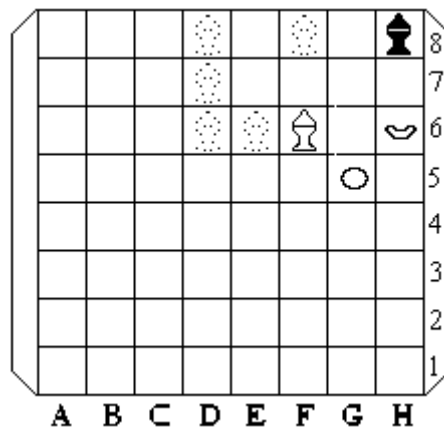
กลที่ 5 4 ทินหมากดำหนี 5 ทินหมากขาวไล่



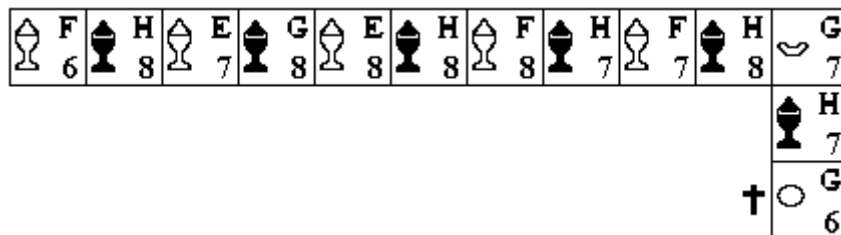
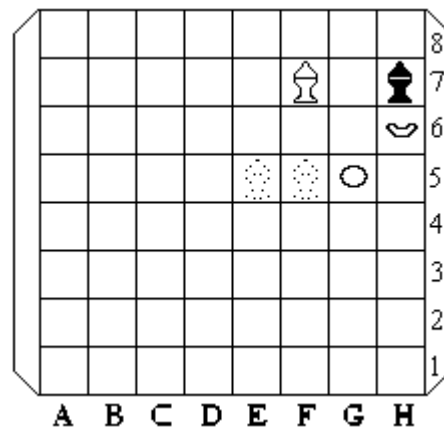
กลที่ 6 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

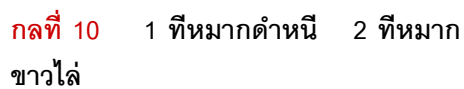
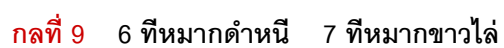


กลที่ 7 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

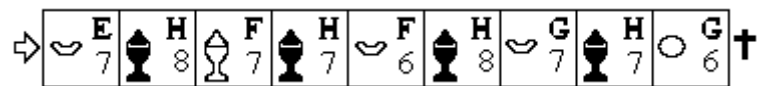
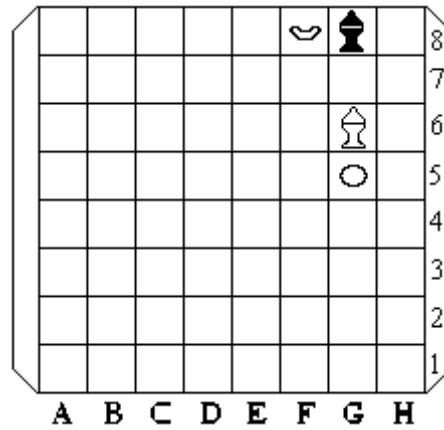


กติกา 8 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวไล่

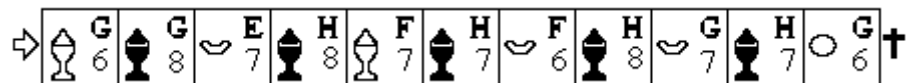
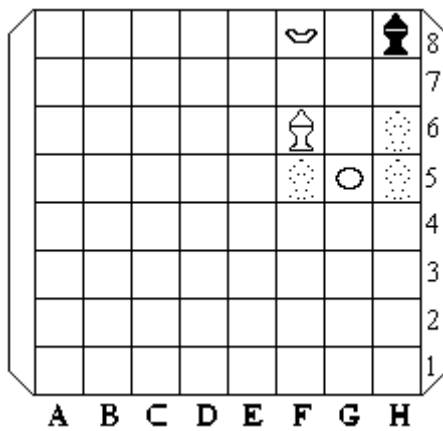




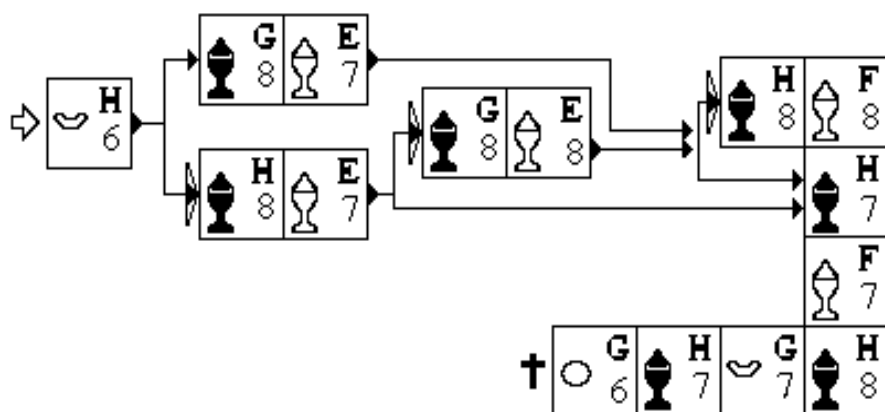
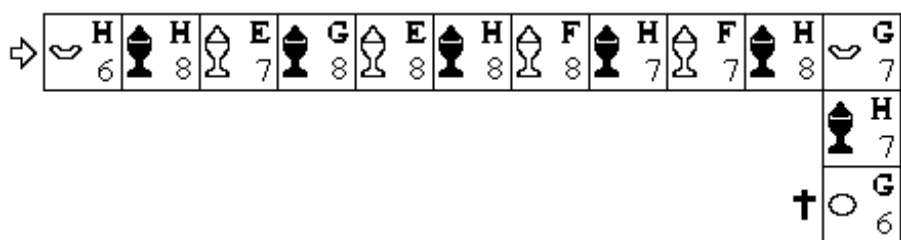
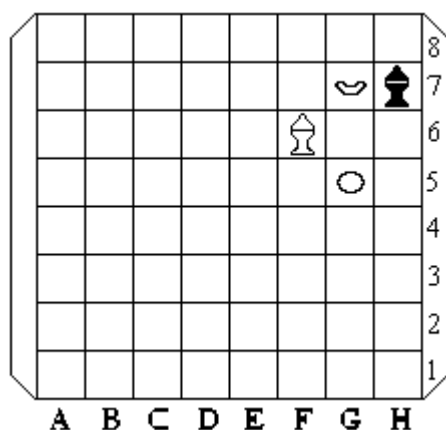
กลที่ 11 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมาก **กลที่ 12** 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่
 ขาวไล่



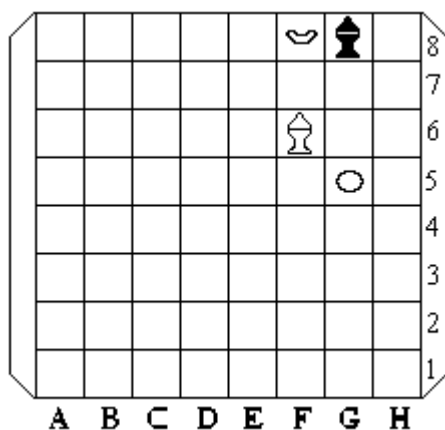
กลที่ 13 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

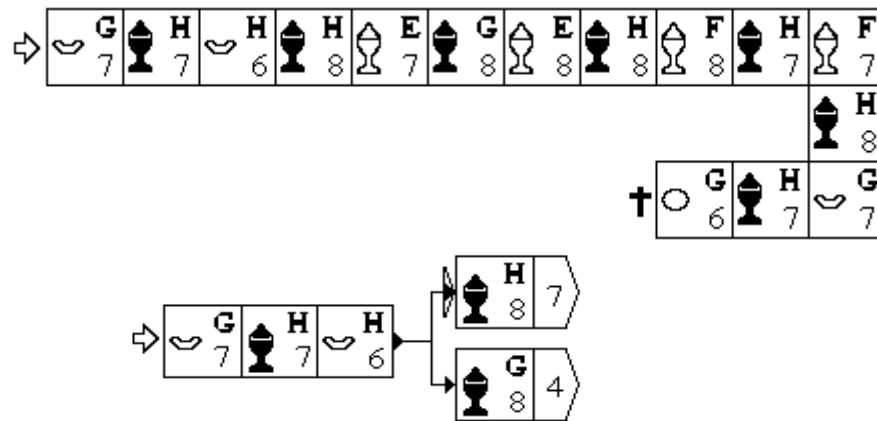


กลที่ 14 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

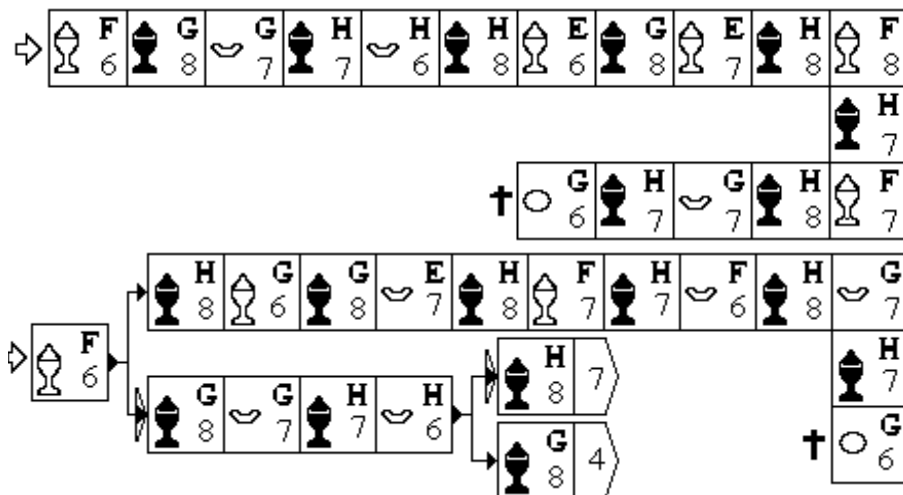
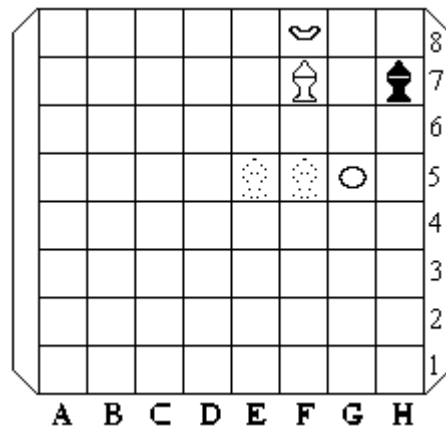


กลที่ 15 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

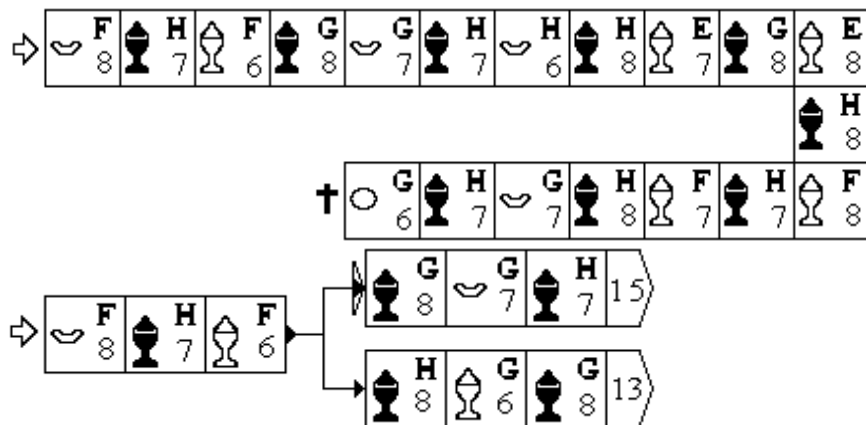
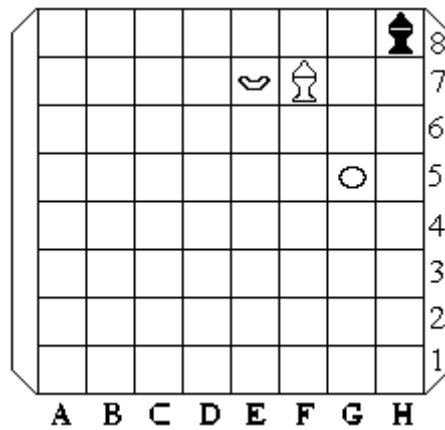




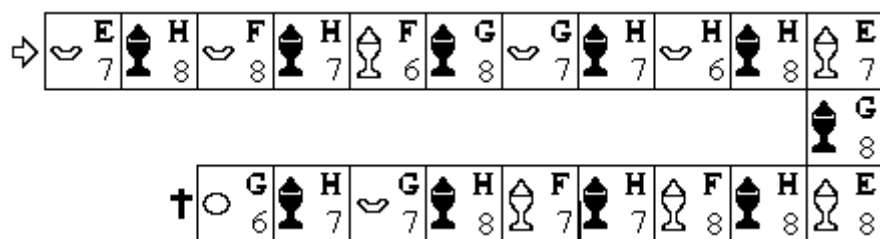
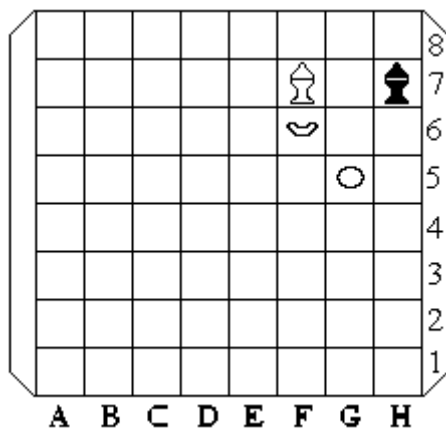
กลที่ 16 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่

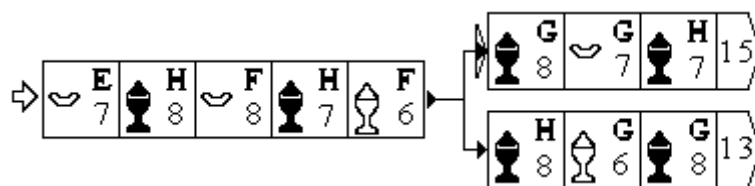


กลที่ 17 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่

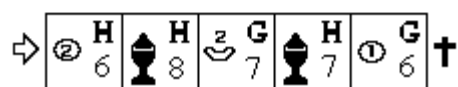
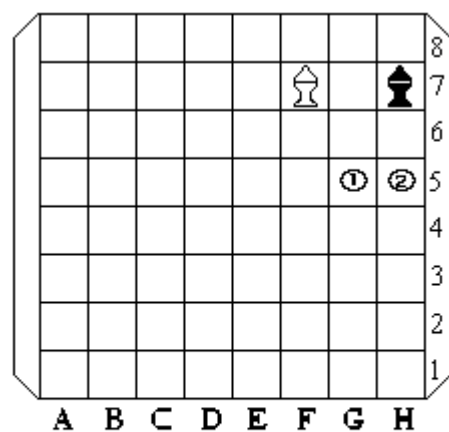


กลที่ 18 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่

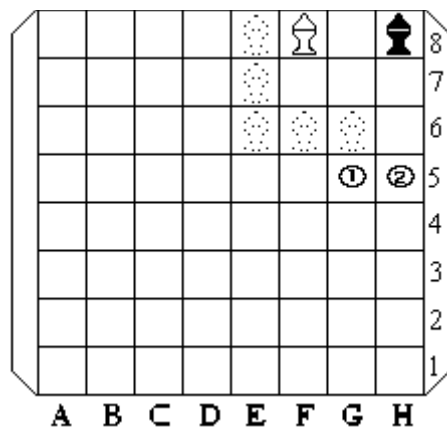




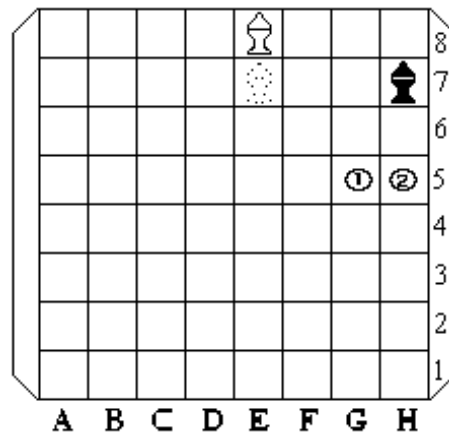
กลที่ 19 10 ทีหมากดำหนี 11 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 20 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

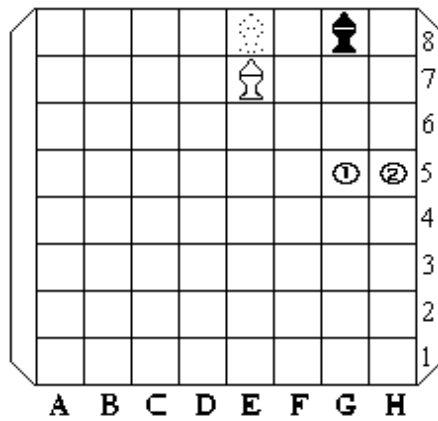


กลที่ 21 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



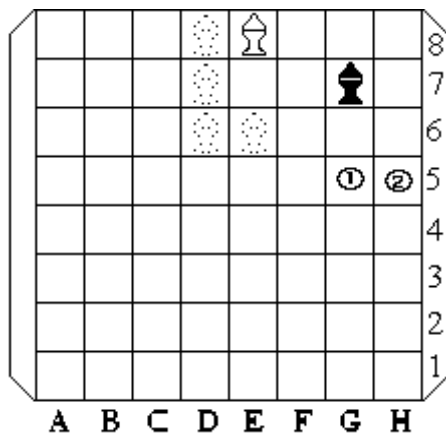
⇒ ♖F8 ♜H8 ♖F7 ♜H7 ♞H6 ♜H8 ♞G7 ♜H7 ♔G6 †

กลที่ 22 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวได้

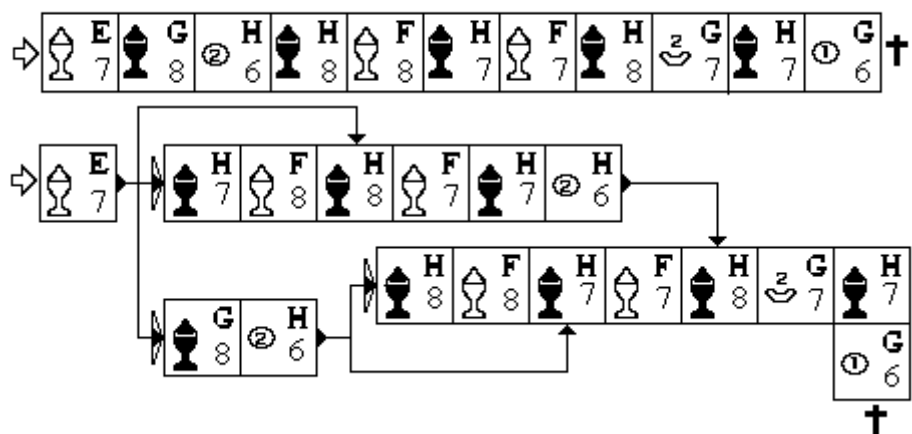


⇒ ♞H6 ♜H8 ♖F8 ♜H7 ♖F7 ♜H8 ♞G7 ♜H7 ♔G6 †

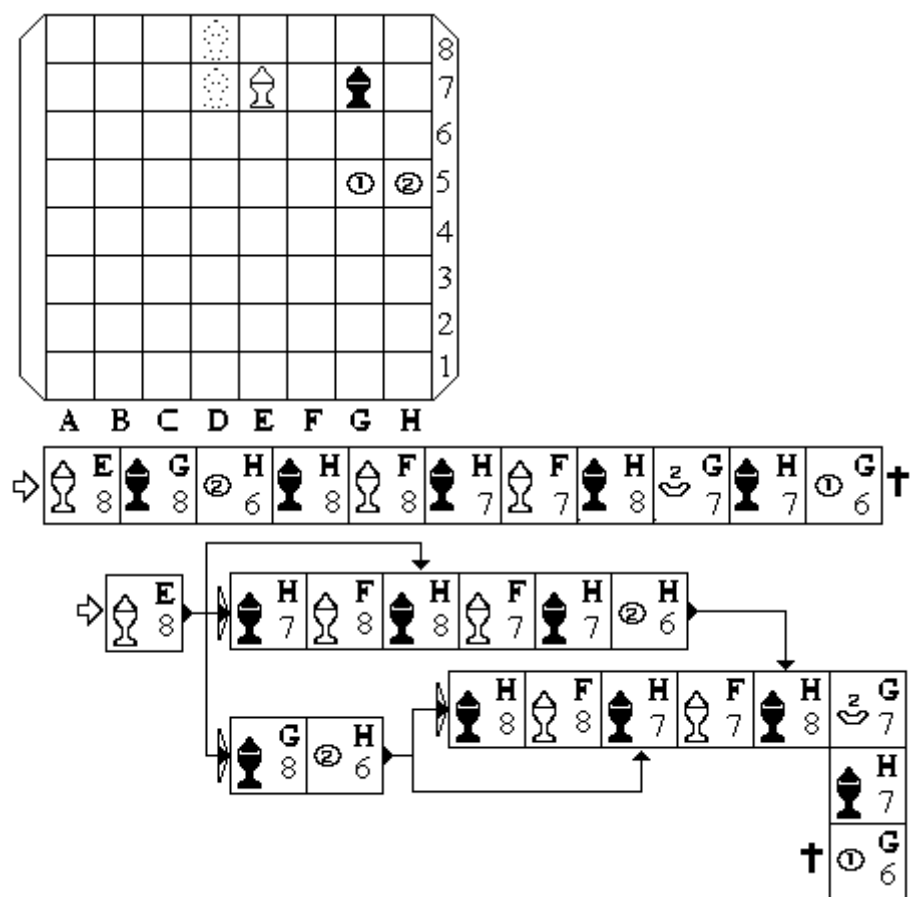
กลที่ 23 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวได้



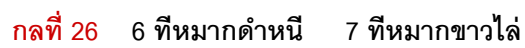
A B C D E F G H



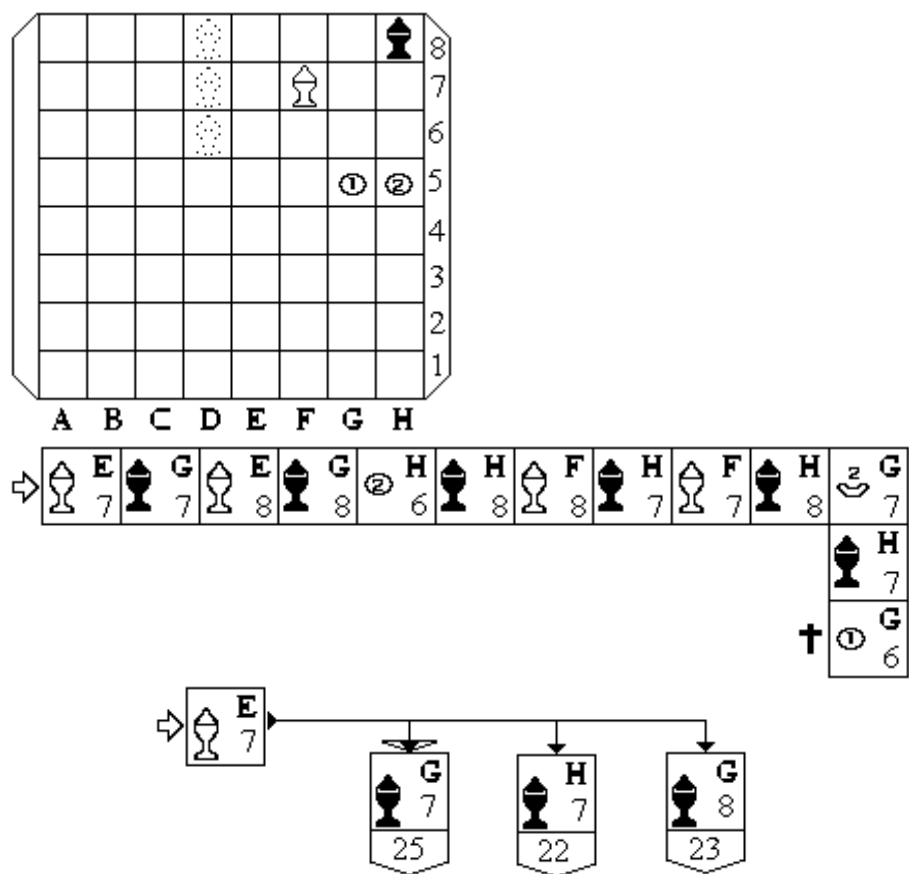
กลที่ 24 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



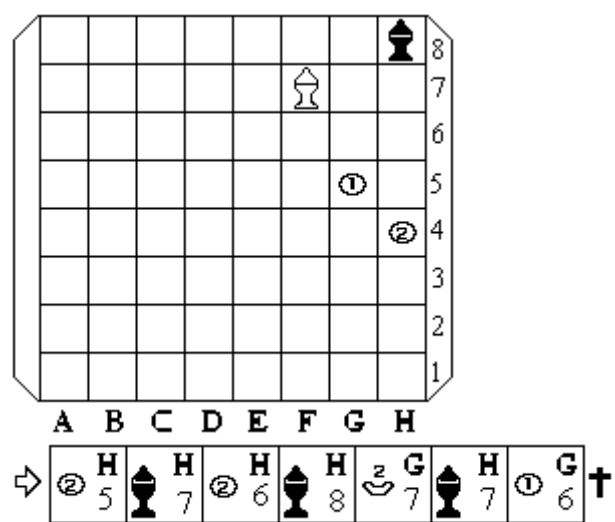
กลที่ 25 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



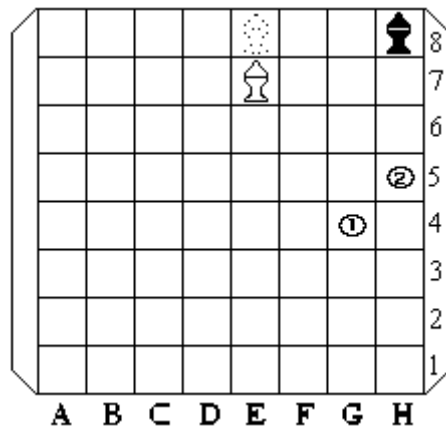
กลที่ 26 6 ที่หมากดำหนี 7 ที่หมากขาวไล่



กลที่ 27 6 ทินมากดำหนี 7 ทินมากขาวไล่



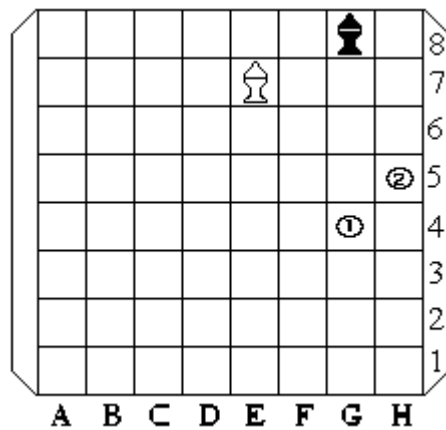
กลที่ 28 3 ทินมากดำหนี 4 ทินมากขาวไล่



⇒

	F		H		G		H		F		H		H		G		H		G	†
	8		7		5		8		7		7		6		8		7		6	

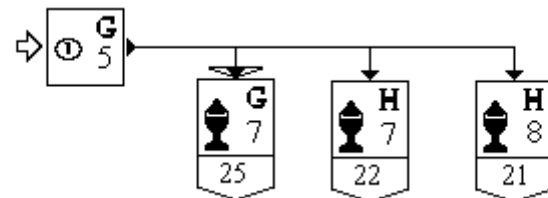
กลที่ 29 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



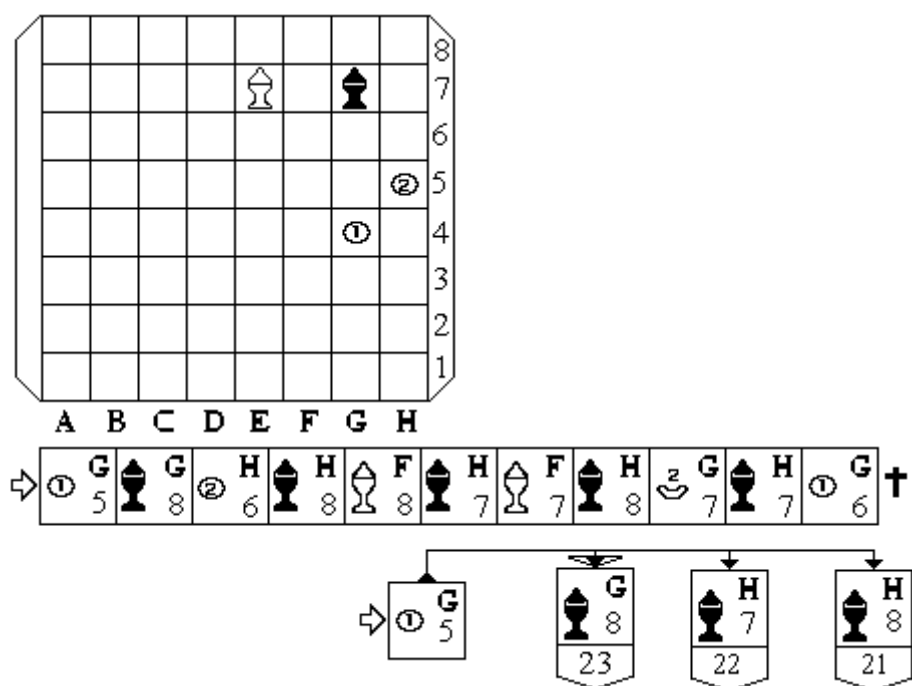
⇒

	G		G		E		G		H		H		F		H		F		H		G	
	5		7		8		8		6		8		8		7		7		8			

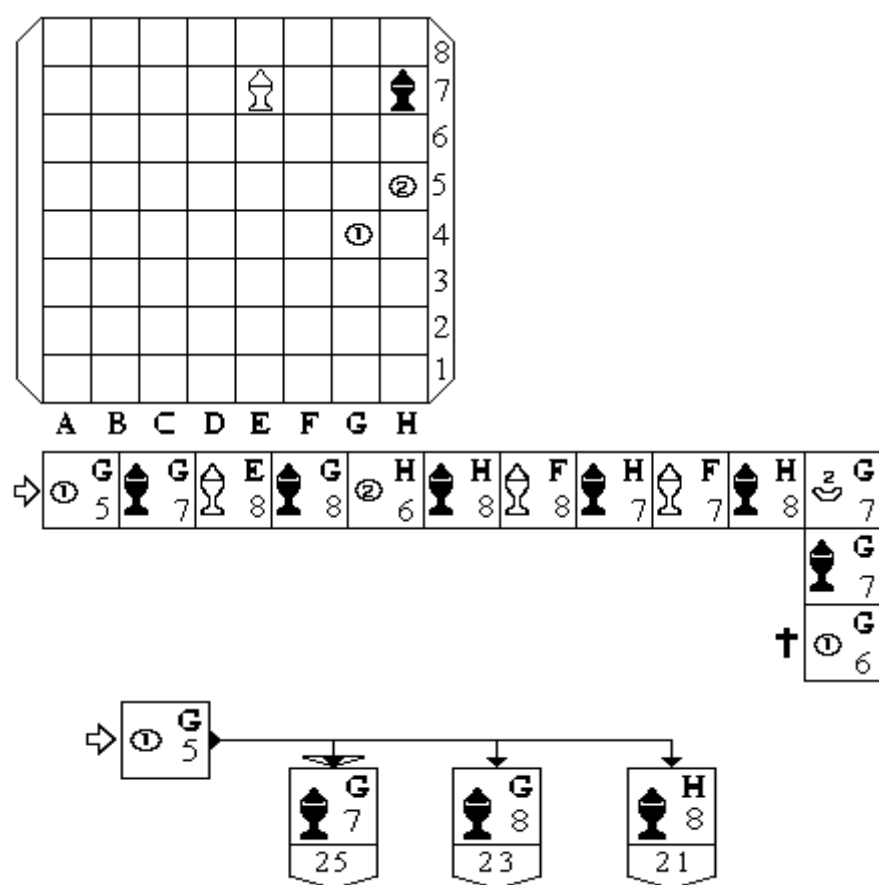
	H	
	G	†
	7	
	6	



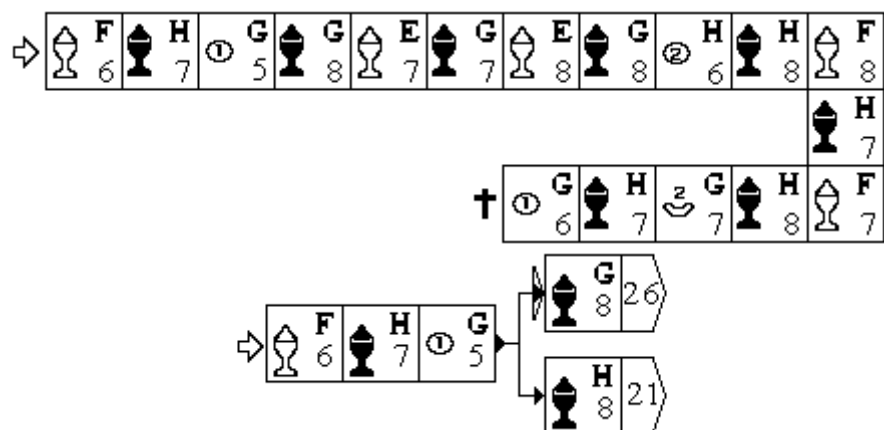
กลที่ 30 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



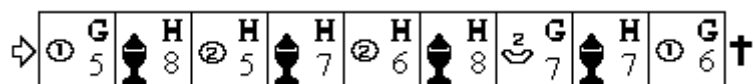
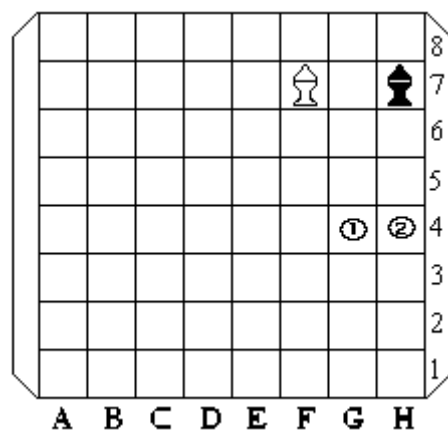
กอล์ฟที่ 31 5 ทินมากดำหนึ่ 6 ทินมากขาวได้



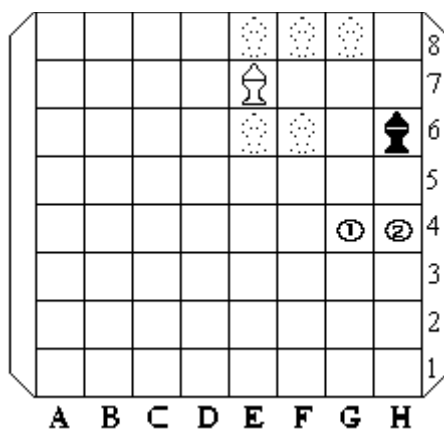
กอล์ฟที่ 32 6 ทินมากดำหนึ่ 7 ทินมากขาวได้



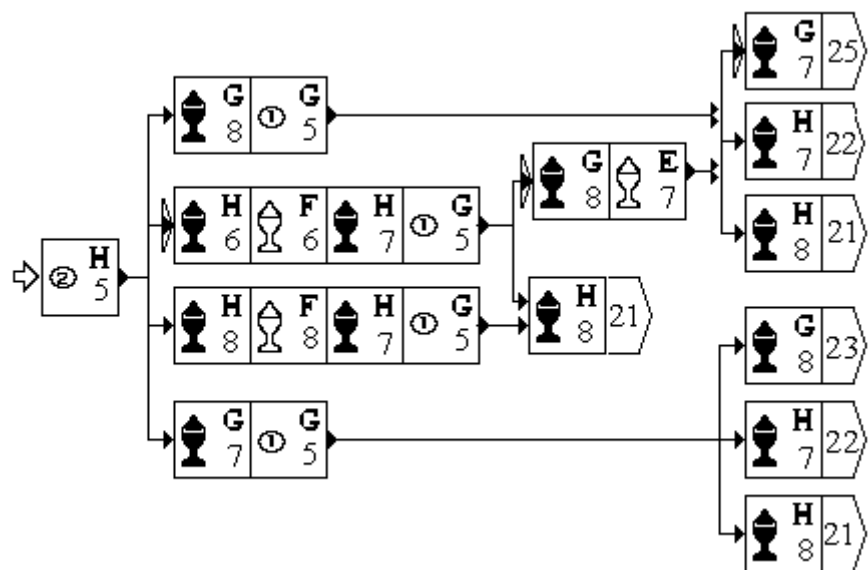
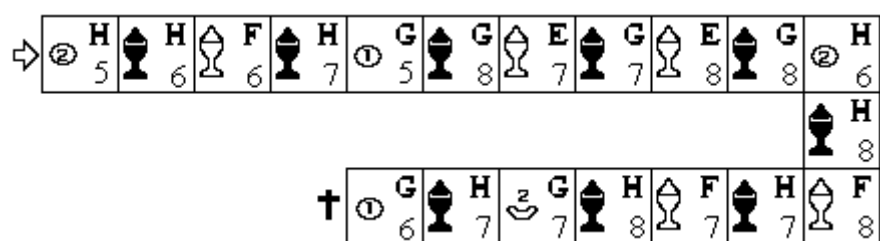
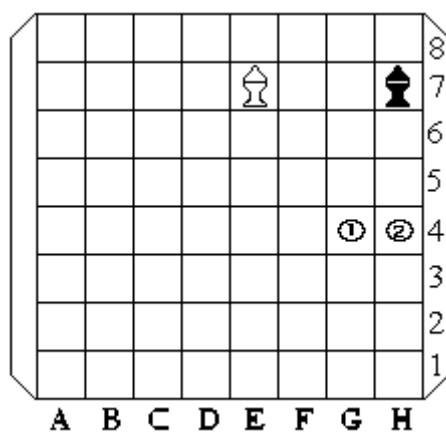
กลที่ 34 8 ทิหมากดำหนี 9 ทิหมากขาวไล่



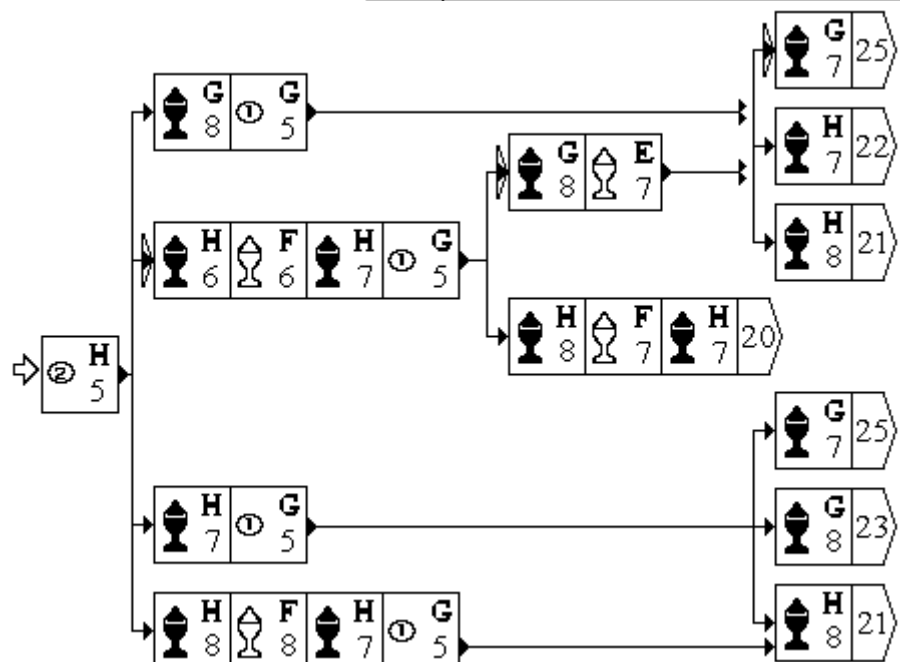
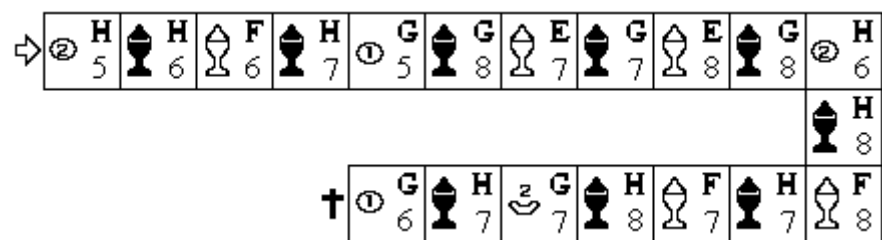
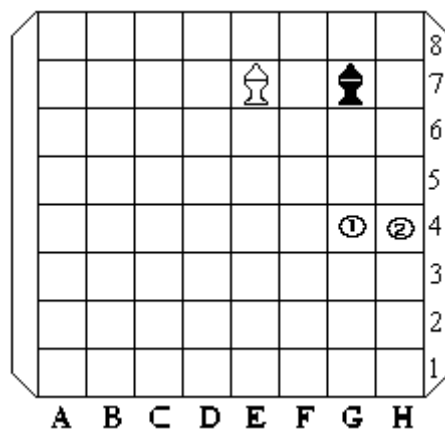
กลที่ 35 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวไล่



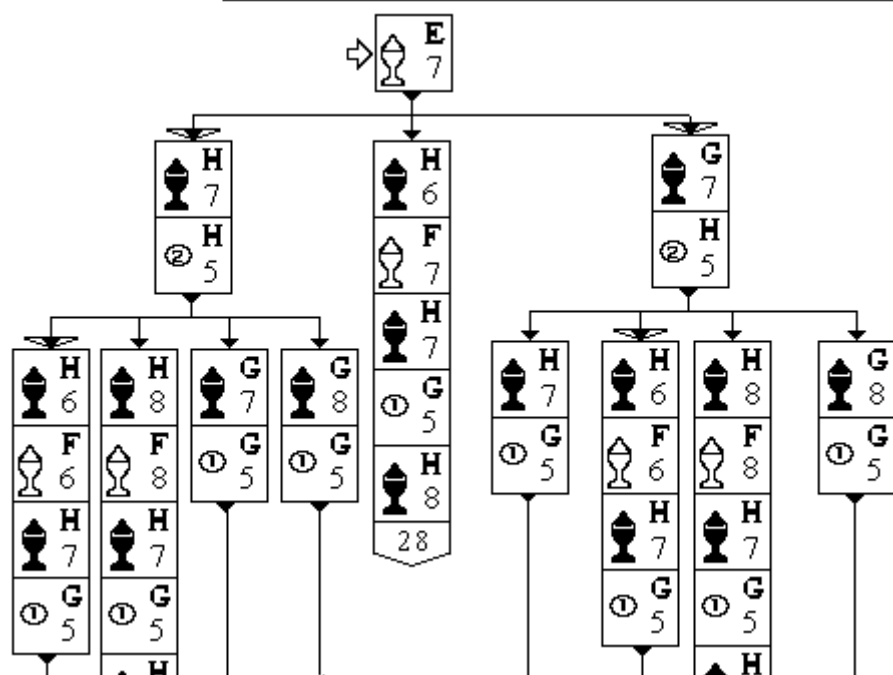
กลที่ 36 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่

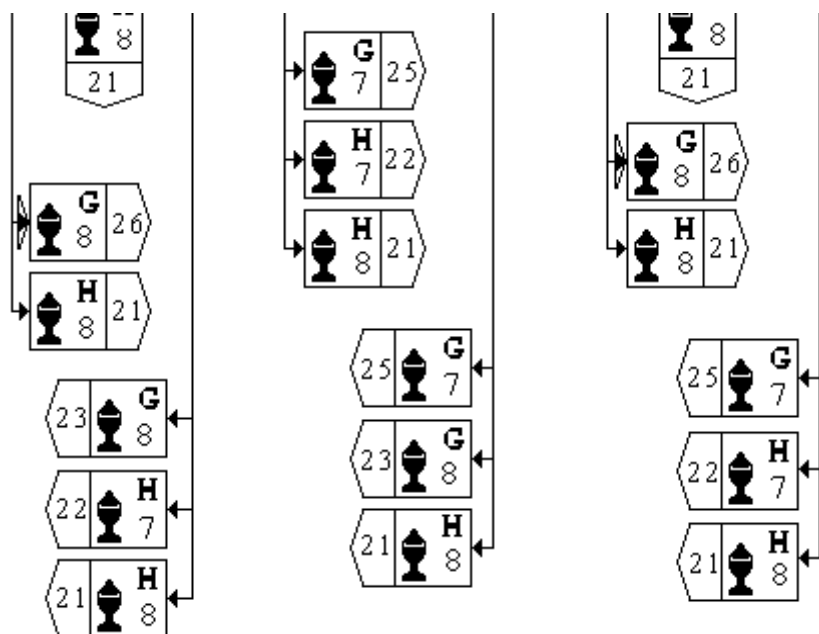


กลที่ 37 9 ทิหมากดำหนี 10 ทิหมากขาวไล่

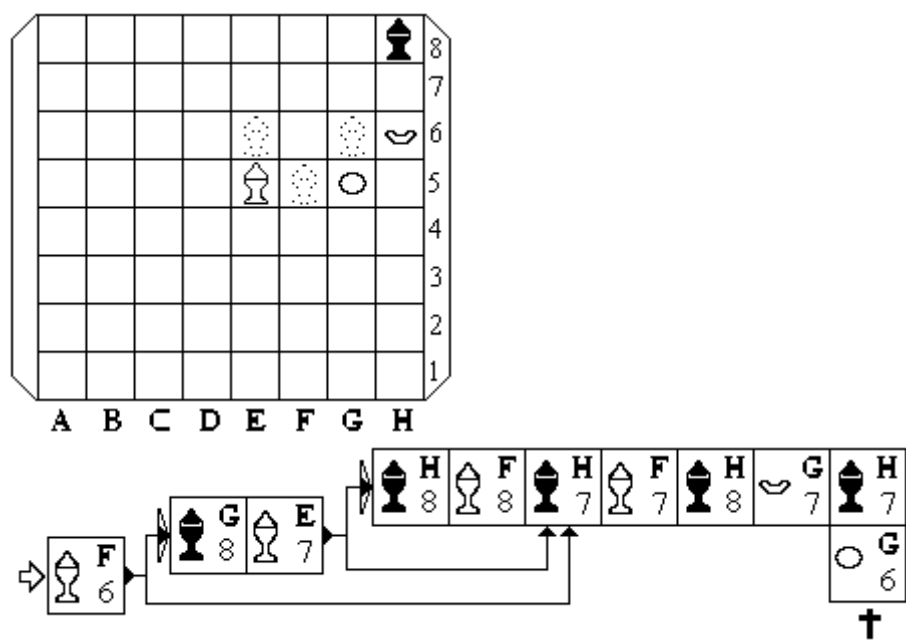


กลที่ 38 9 ทิหมากดำหนี 10 ทิหมากขาวไล่

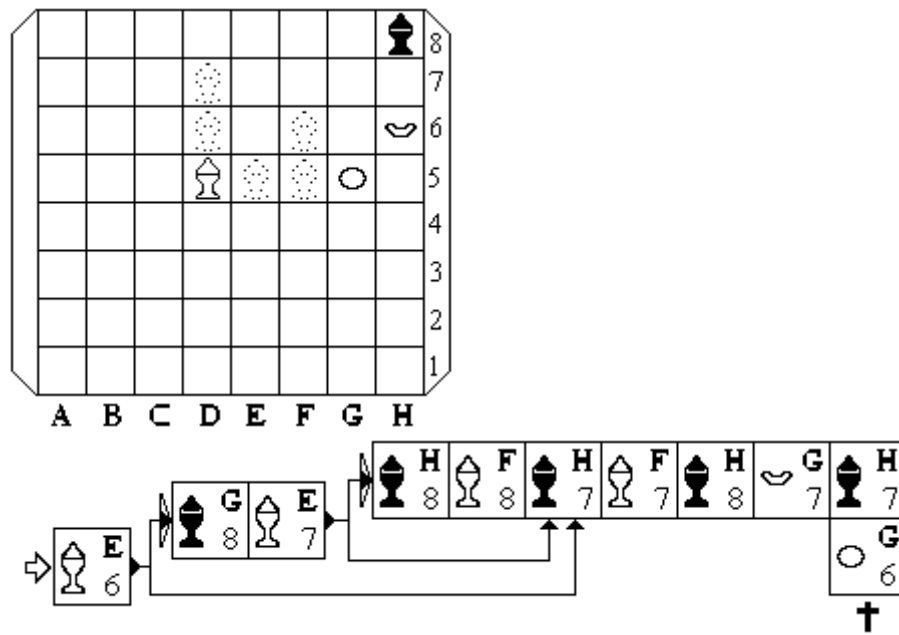




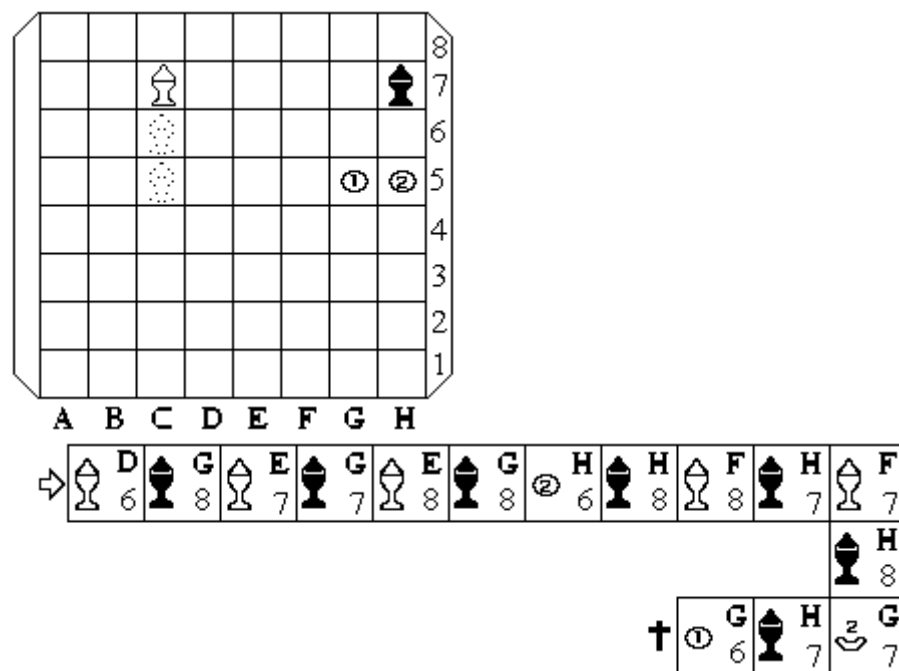
กลที่ 39 10 ทิหมากดำหนี 11 ทิหมากขาวไล่

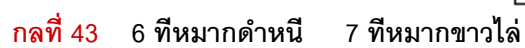
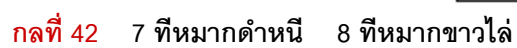


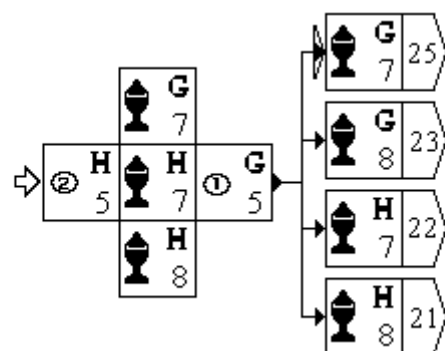
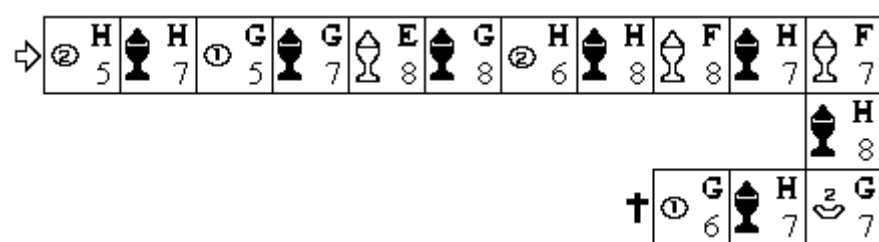
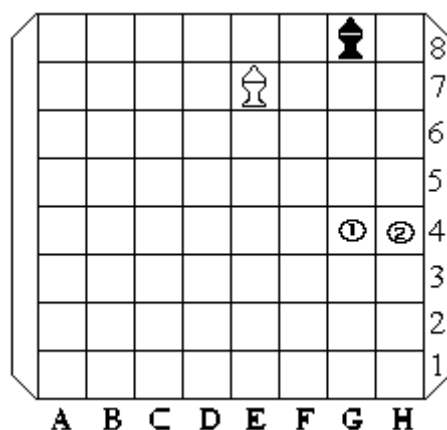
กลที่ 40 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่



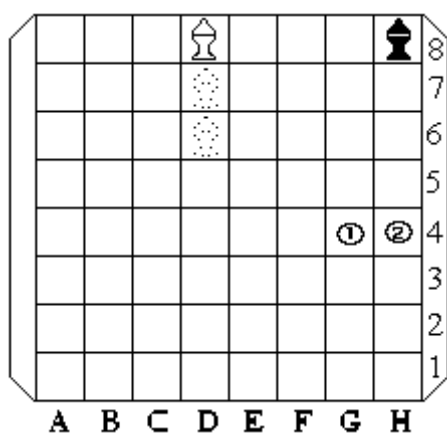
กลที่ 41 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวไล่

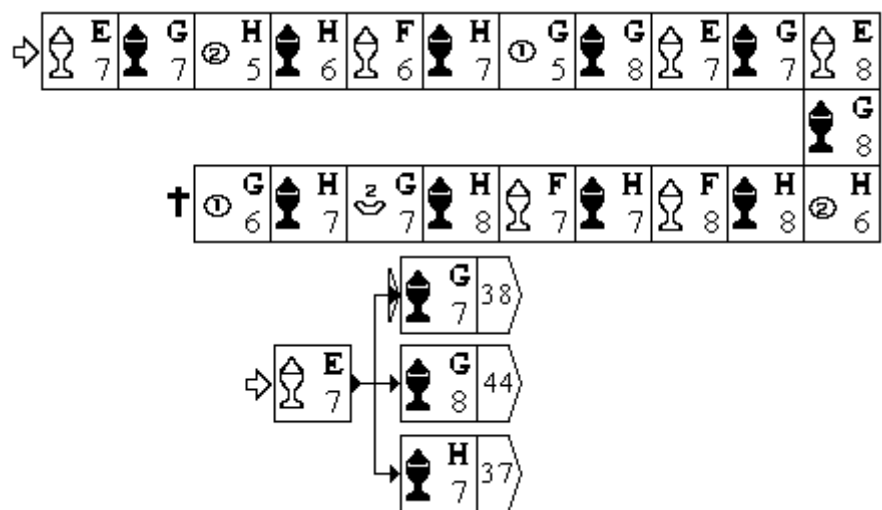




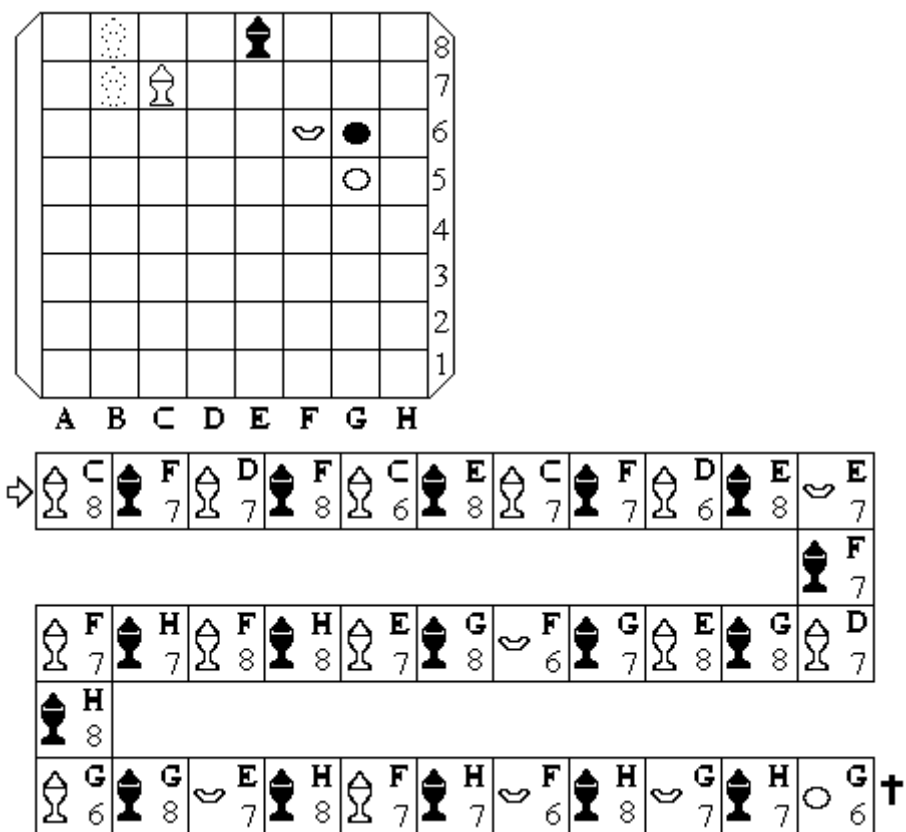


กลที่ 44 7 ทินมากดำหนี 8 ทินมากขาวไล่





กลที่ 45 10 ทีหมากดำหนี 11 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 46 17 ทีหมากดำหนี 18 ทีหมากขาวไล่

กลนี้เป็นกลสำหรับใช้ไล่

พยายามเดินบังคับขุนดำให้เข้ากล
แล้วจึงไล่ให้เข้าตาจนตามเฉลยหลัก

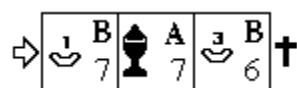
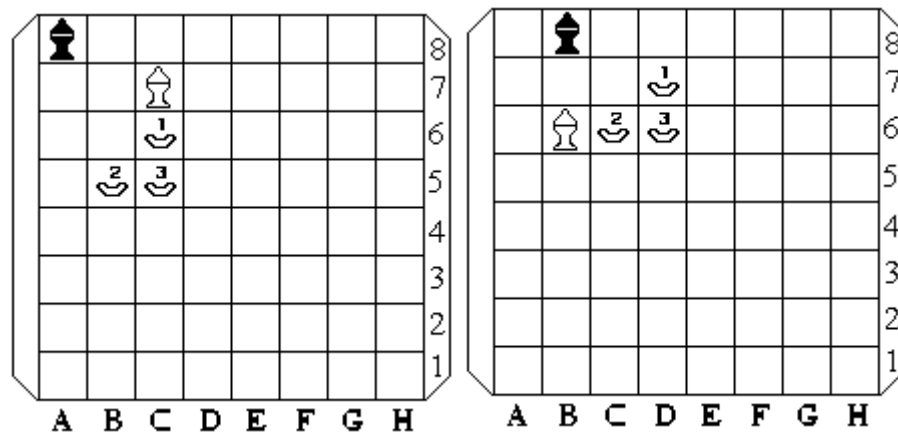
ถ้าฝ่ายหนีไม่เดินตามเฉลยหลัก
เพื่อไล่กินเบี้ยกว่าดำเสียก่อน

กลหมากรุกไทย

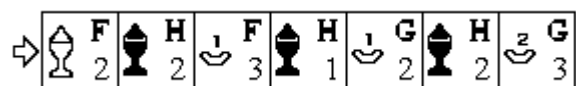
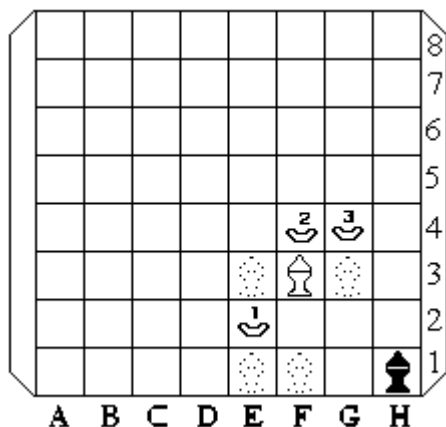
2. กลการไล่ด้วยเบี้ยหางายสามตัว

- เบี้ยหางยสามตัวนั้นต้องเป็นเบี้ยคู่หูหนึ่งและเบี้ยเทียมหนึ่งตัว ถ้าเป็นเบี้ยคู่หูทั้งหมด จะไม่จน
- ในการไล่ชั้นแรกต้องพยายามไล่ให้เข้ามุมกระดานมุมใดมุมหนึ่งที่ใกล้ที่สุดเสียก่อน
- เมื่อไล่ขุนเข้าใกล้มุมกระดานแล้ว ให้พิจารณาเบี้ยคู่หูว่า เบี้ยคู่หูนั้นถูกมุมม คือ เดินเข้าตามุมกระดานได้หรือไม่
- ให้สังเกตวิธีการไล่ เพราะการมีเบี้ยคู่หูถูกมุมม และไม่ถูกมุมม นั้น การไล่ให้จนมีวิธีต่างกัน

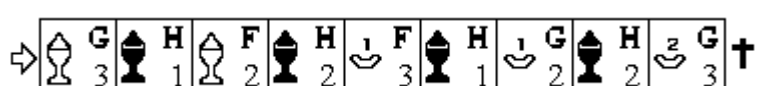
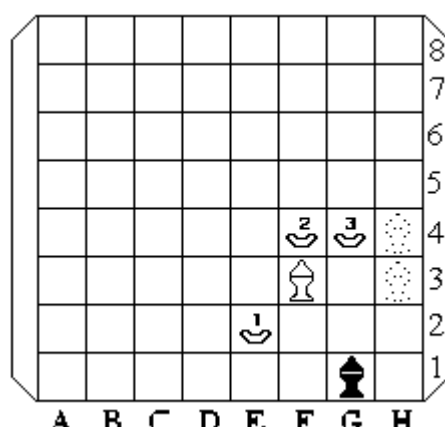
2.1 การไล่ด้วยเบี้ยหางยสามตัว เมื่อเบี้ยคู่หูถูกมุมม มืออยู่ 8 กลด้วยกันคือ



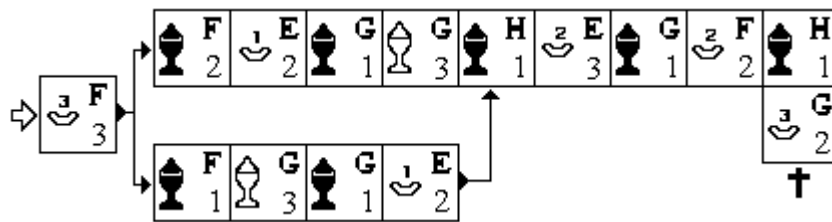
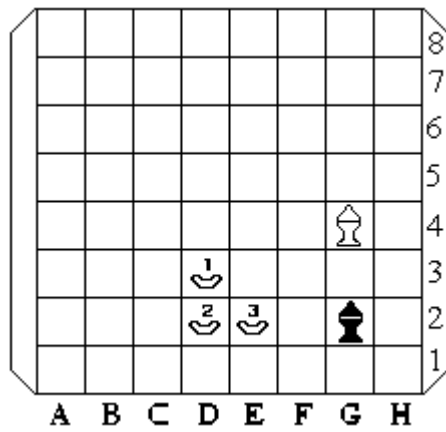
กลที่ 47 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่
กลที่ 48 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 49 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 50 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่



กลที่

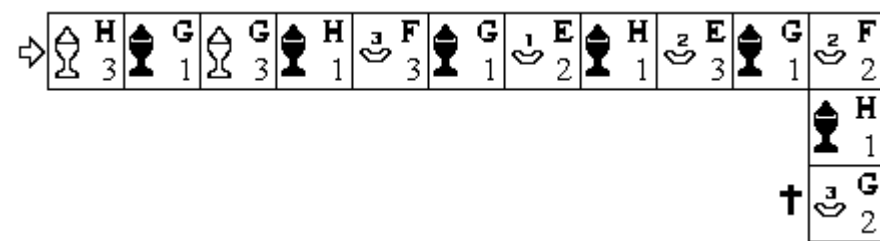
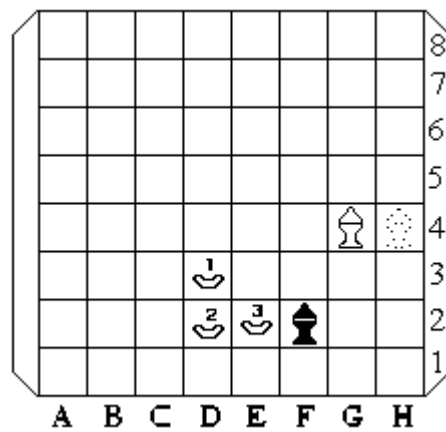
51

5

ทีหมากดำหนี

6

ทีหมากขาวไล่



กลที่

52

6

ทีหมากดำหนี

7

ทีหมากขาวไล่

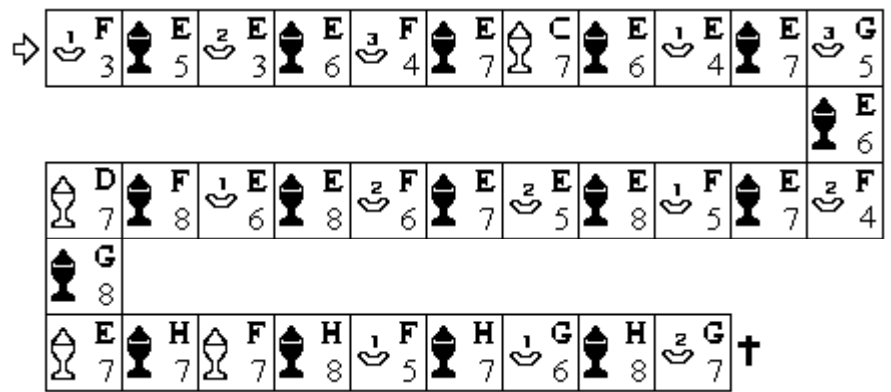
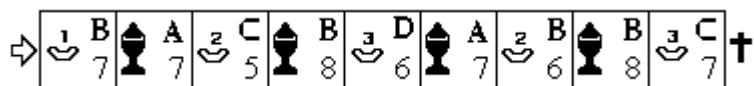
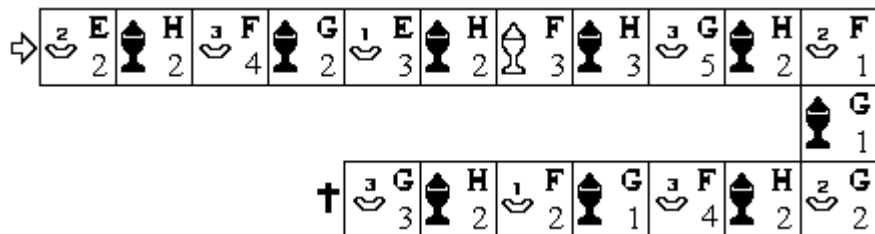


Diagram illustrating the decomposition of the tensor product of two irreducible representations of the Lie algebra $\mathfrak{so}(10)$. The top row shows the decomposition of the tensor product of the adjoint representation (D_3) and the vector representation (C_2) into irreducible representations: D_3 , C_2 , B_3 , D_3 , A_3 , C_4 , A_2 , B_4 , A_1 , and B_3 . The bottom row shows the decomposition of the tensor product of the adjoint representation (D_3) and the vector representation (C_2) into irreducible representations: D_3 , C_2 , B_1 , B_2 , A_1 , and D_3 .

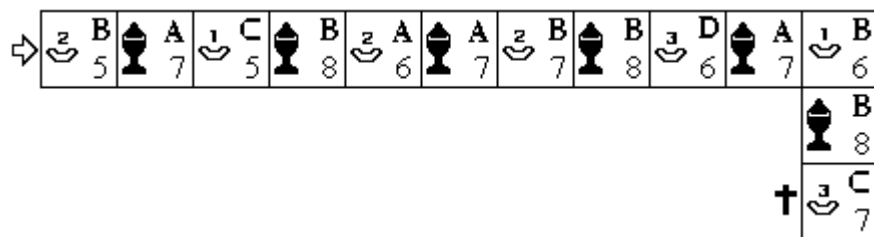
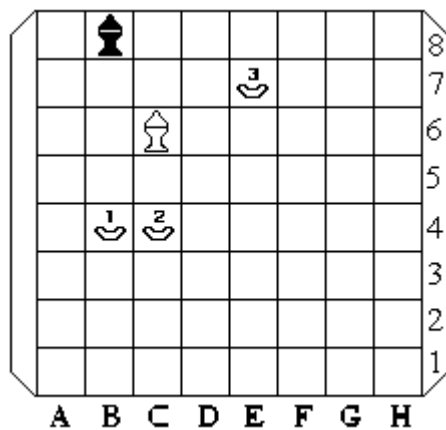
2.2 กลการไล่ด้วยเปี้ยหงายสามตัว เปี้ยคู่ผูกไม่ผูกมุน มีอยู่ 3 กลด้วยกันคือ



ที่หมากขาวได้



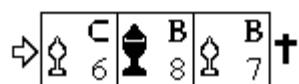
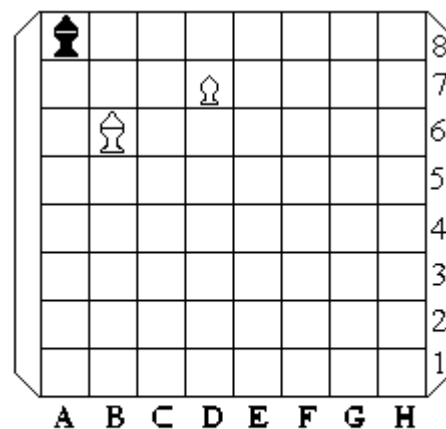
ที่หมากขาวได้



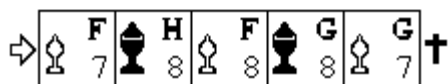
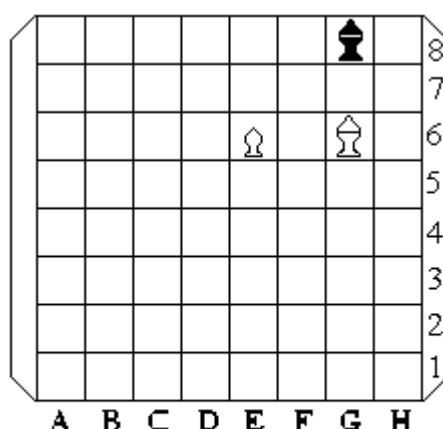
กลที่ 57 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

3. กลการไล่ด้วยโคนเดียว

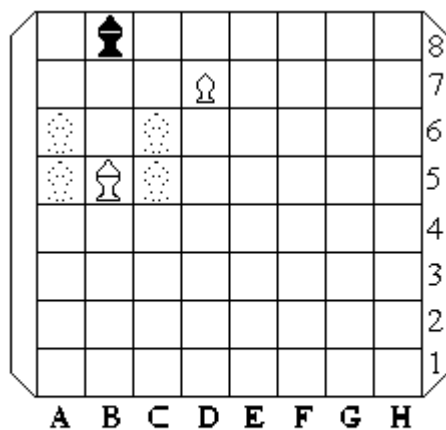
ขุนต้องอยู่หน้าโคน กับต้องอยู่มุมใดมุมหนึ่งของกระดาน และมีขอบเขตจำกัดเพราะถ้าออกจากมุมกระดานได้ ก็จะไม่ไล่ไม่จบ มีอยู่ 7 กลด้วยกันคือ



กลที่ 58 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่

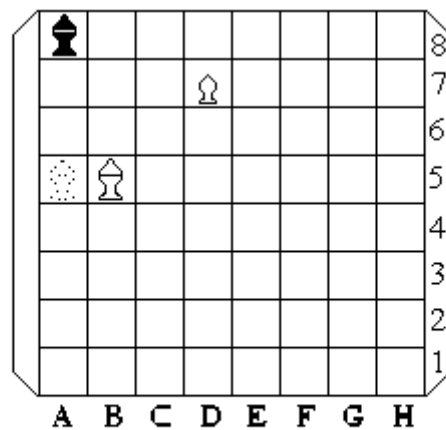


กลที่ 59 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



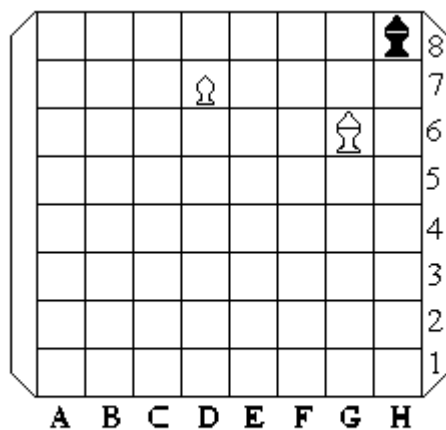
⇒ ♖B6 ♜A8 ♙C6 ♜B8 ♙B7 †

กลที่ 60 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



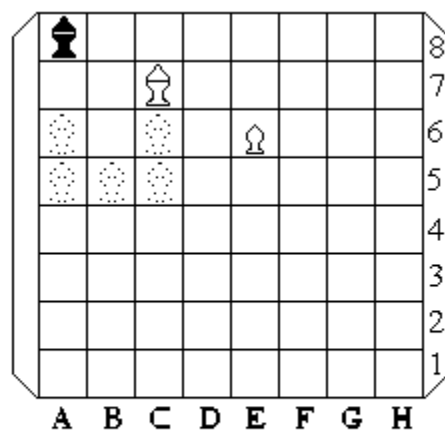
⇒ ♖A6 ♜B8 ♙B6 ♜A8 ♙C6 ♜B8 ♙B7 †

3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



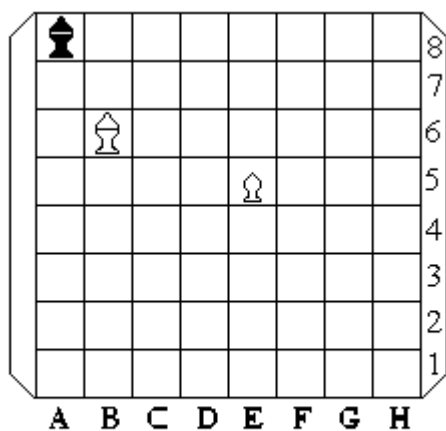
⇒ ♖E6 ♜G8 ♙F7 ♜H8 ♙F8 ♜G8 ♙G7 †

กลที่ 62 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



⇒ ♖B6 ♜B8 ♙D7 ♜A8 ♙C6 ♜B8 ♙B7 †

กลที่ 63 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



⇒ ♖D6 ♜B8 ♙C7 ♜A8 ♙C8 ♜B8 ♙B7 †

กลที่ 64 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

4.

กลการไล่ด้วยโคนหนึ่งตัวกับเบี้ยหงายหนึ่งตัว

ถ้าดำอยู่หลังโคนต้องไล่ให้เข้ามุมกระดานที่เบี้ยหงายอยู่ถูกมุม

ถ้าเบี้ยหงายอยู่ไม่ถูกมุม จะไล่ไม่จนมุม ต้องไล่ไปหน้าโคนจึงจะไล่ให้จนได้ มีอยู่ 70 กลด้วยกันคือ

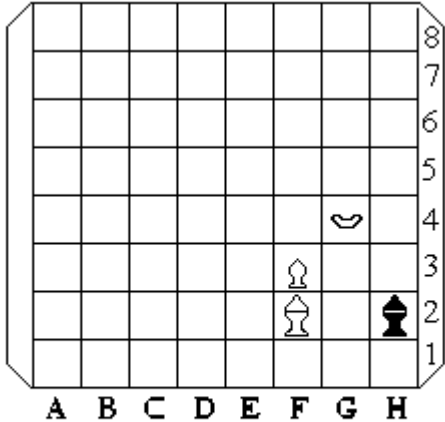


Diagram 65: Chessboard position. White king on F3, White pawn on F2, Black king on H2, Black pawn on G4.

⇒	♙	F	♚	H	♙	F	♚	H	♙	G	♚	H	♙	G	†
	4		1		3		2		3		3		2		

กลที่ 65 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

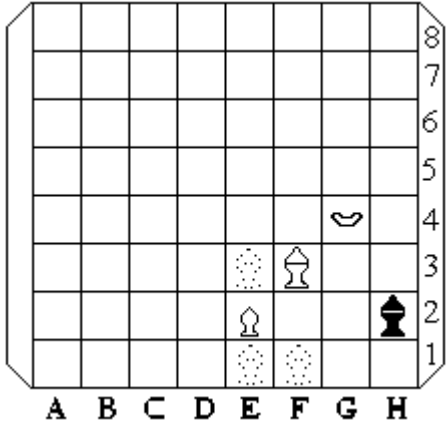
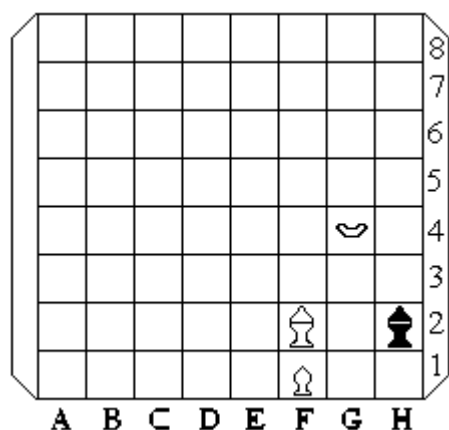


Diagram 66: Chessboard position. White king on F3, White pawn on F2, Black king on H2, Black pawn on G4. Dotted lines indicate potential moves or positions.

⇒	♙	F	♚	H	♙	F	♚	H	♙	F	♚	H	♙	G	♚	H	♙	G	†
	2		1		3		2		4		1		3		2		3	2	

กลที่ 66 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่

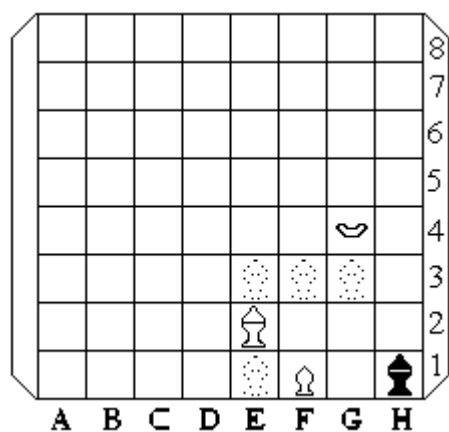


⇒

♔	E	♚	H	♙	F	♜	H	♙	F	♜	H	♙	F	♜	H	♙	G	♜	H	♙	G
2		1		3		2		4		1		3		2		3		3		2	

 †

กลที่ 67 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่

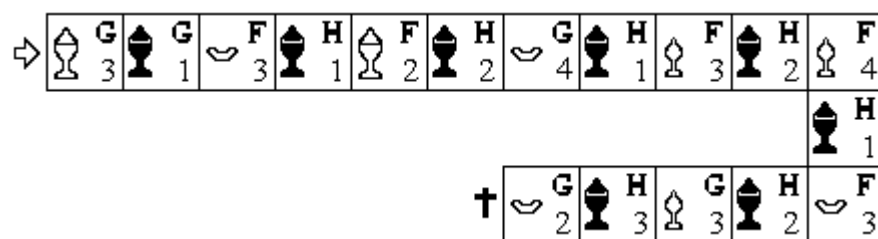


⇒

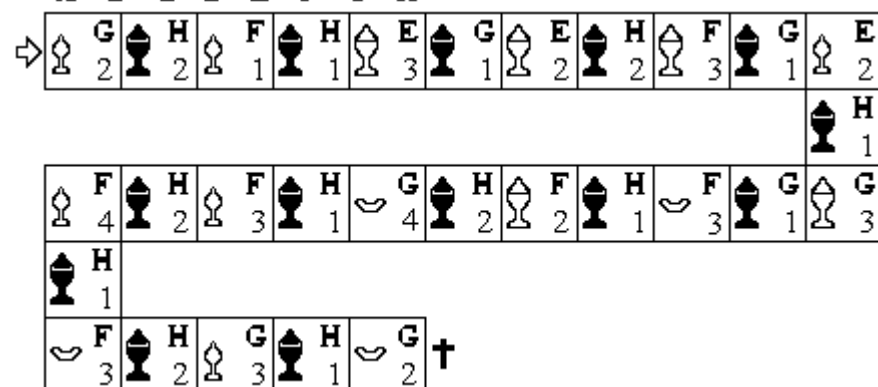
♔	F	♚	H	♙	E	♜	H	♙	F	♜	H	♙	F	♜	H	♙	F	♜	H	♙	G
2		2		2		1		3		2		4		1		3		2		3	

 †

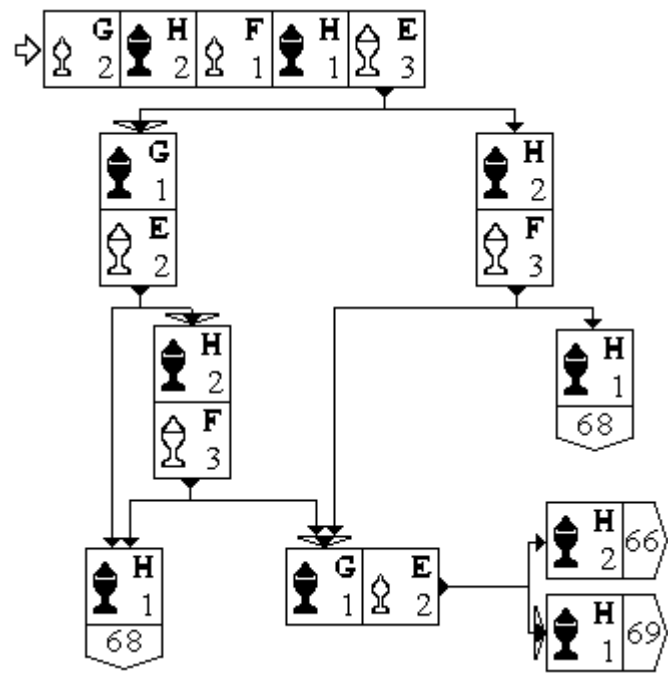
กลที่ 68 6 ทิหมากดำหนี 7 ทิหมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่

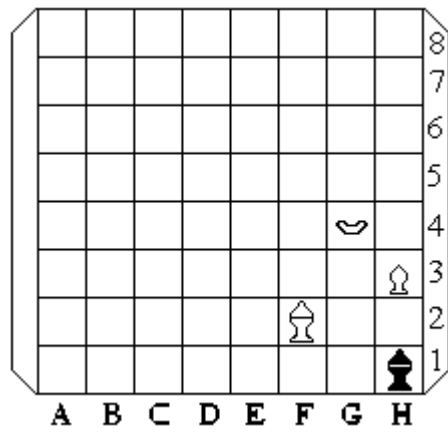


เจดีย์หลัก

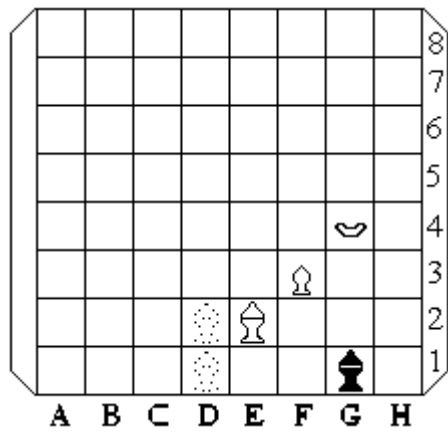


เจดีย์ละเอียดยอด

กลที่ 70 14 ทินมากดำหนี 15 ทินมากขาวไล่

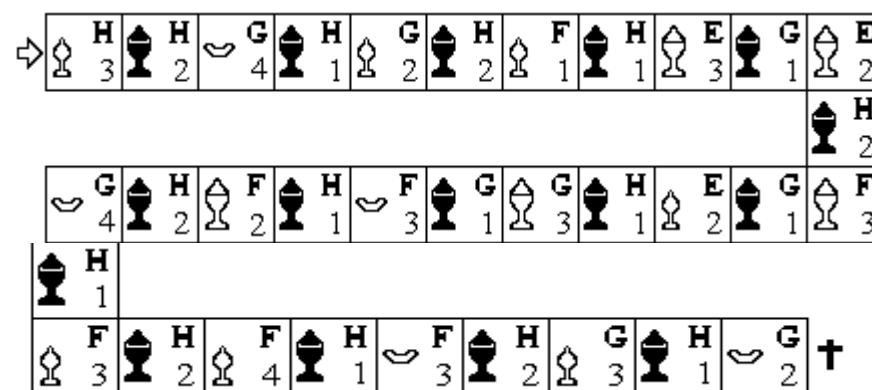


กลที่ 71 14 ทินมากดำหนี 15 ทินมากขาวไล่



⇒	 E 1	 H 2	 F 2	 H 1	 G 2	 H 2	 F 1	 H 1	 E 3	 G 1	 E 2	
	 H 2											
	 G 4	 H 2	 F 2	 H 1	 F 3	 G 1	 G 3	 H 1	 E 2	 G 1	 F 3	
	 H 1											
	 F 3	 H 2	 F 4	 H 1	 F 3	 H 2	 G 3	 H 1	 G 2	†		

ที่หมากขาวได้



⇒

	H 3		H 2
---	--------	---	--------

	G 4		H 1
---	--------	---	--------

 71

กลท

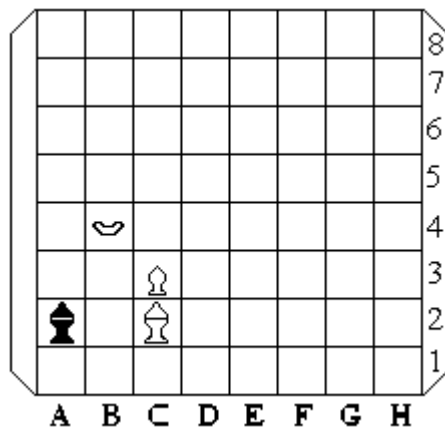
73

16

ที่หมากดำนี

17

ที่หมากขาวได้



กลที่

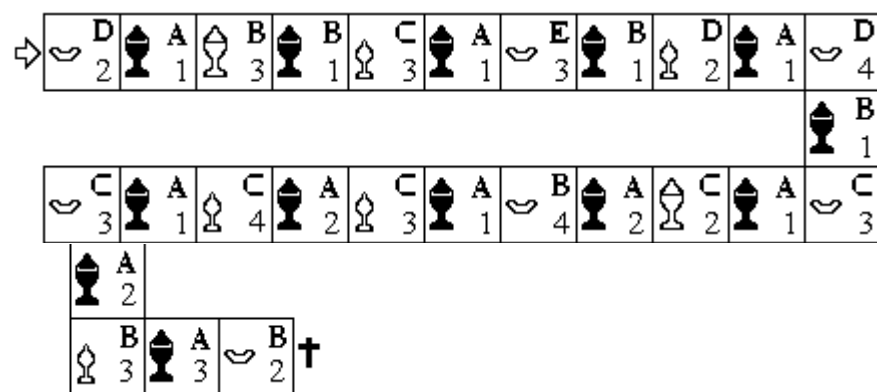
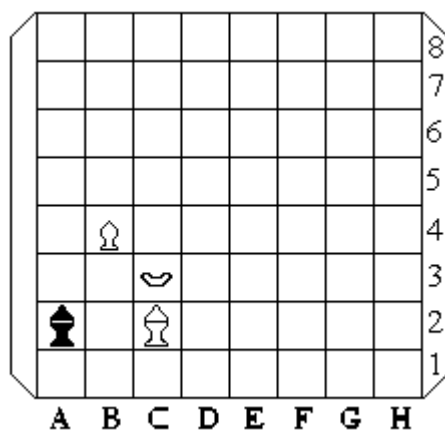
74

3

ที่หมากดำนี

4

ที่หมากขาวได้



กลที่

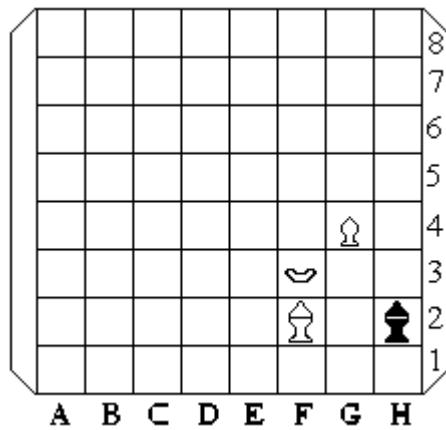
75

13

ที่หมากดำหนี

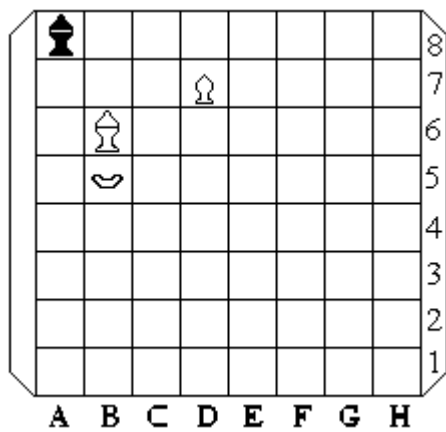
14

ที่หมากขาวไล่



⇒		E 2		H 1		G 3		G 1		F 3		H 1		D 3		G 1		E 2		H 1		E 4	
																							G 1
	F 3		H 1		F 4		H 2		F 3		H 1		G 4		H 2		F 2		H 1		F 3		
	H 2																						
	G 3		H 3		G 2	†																	

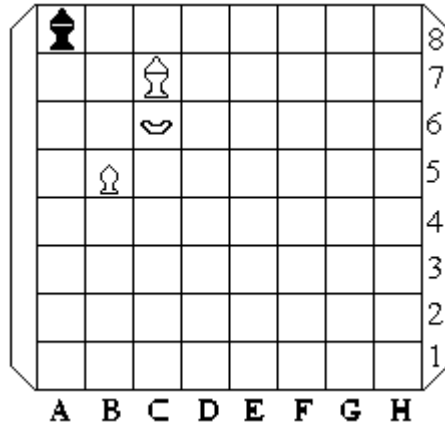
กลที่ 76 13 ทีหมากดำหนี 14 ทีหมากขาวไล่



⇒

Rook	C8	King	B8	Rook	B7	†
------	----	------	----	------	----	---

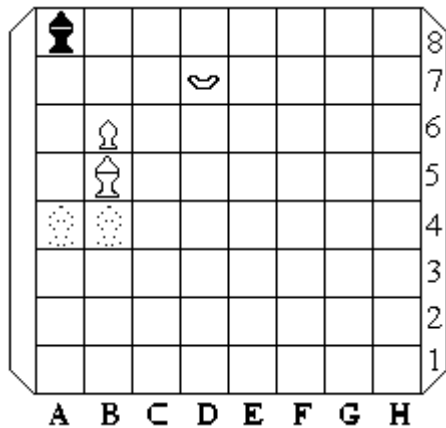
กลที่ 77 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



⇒

Queen	B7	King	A7	Rook	B6	†
-------	----	------	----	------	----	---

กลที่ 78 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่

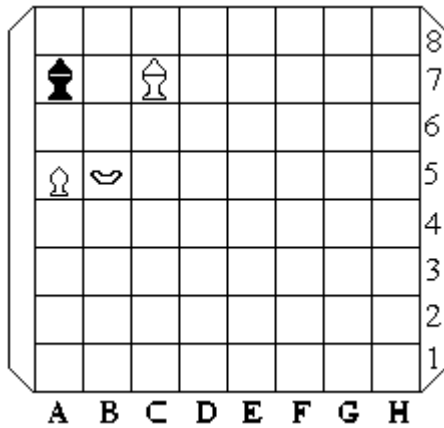


⇒

♙	A	♚	B	♙	A	♚	A	♙	A
♙	5	♚	8	♙	6	♚	8	♙	7

 †

กลที่ 79 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

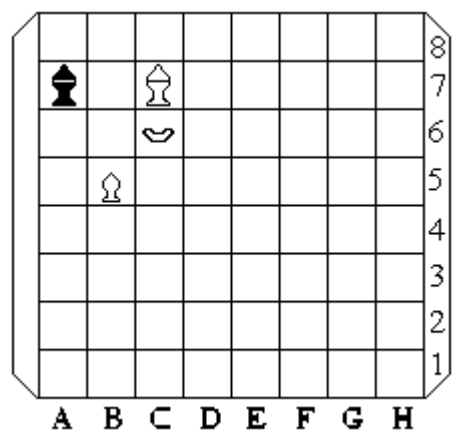


⇒

♙	C	♚	A	♙	B	♚	A	♙	B
♙	6	♚	8	♙	7	♚	7	♙	6

 †

กลที่ 80 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

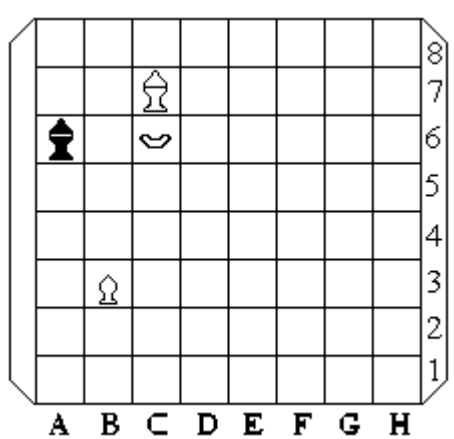


⇒

♙	D	♚	A	♙	B	♚	B	♙	A	♙	A
♙	7	♚	8	♙	6	♚	8	♙	6	♚	8

 †

กลที่ 81 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

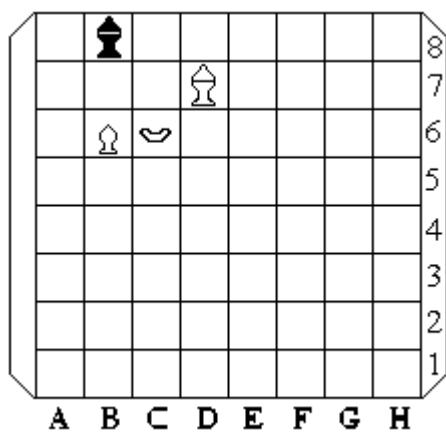


⇒

♙	B	♚	A	♙	B	♚	A	♙	B	♙	B
♙	4	♚	7	♙	5	♚	8	♙	7	♚	7

 †

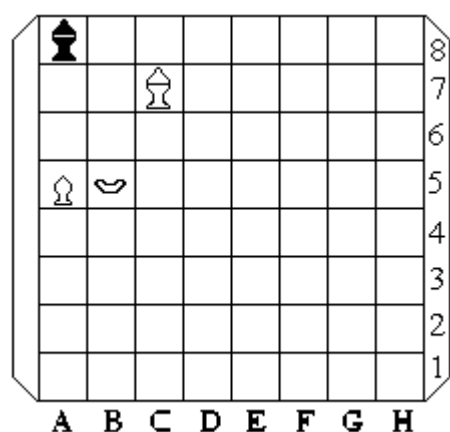
กลที่ 82 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



⇒

♙	A	♚	A	♙	C	♚	A	♙	C	♚	A	♙	B	♚	A	♙	B
♙	5	♚	8	♙	8	♚	7	♙	7	♚	8	♙	7	♚	7	♙	6

 †



⇒

	C		A		D		A		B		B		A		A		B
	6		7		7		8		6		8		6		8		7

 †

กลที่

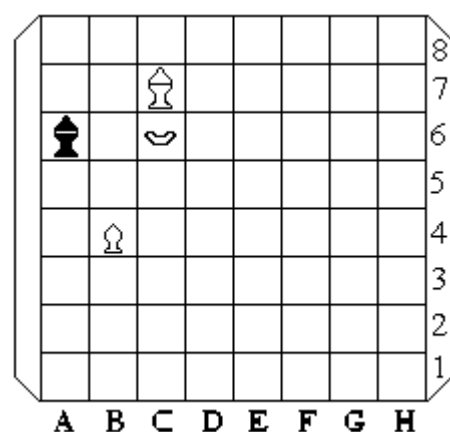
86

4

ทีหมากดำหนี

5

ทีหมากขาวไล่



⇒

	D		A		B		A		B		B		A		A		B
	7		7		5		8		6		8		6		8		7

 †

กลที่

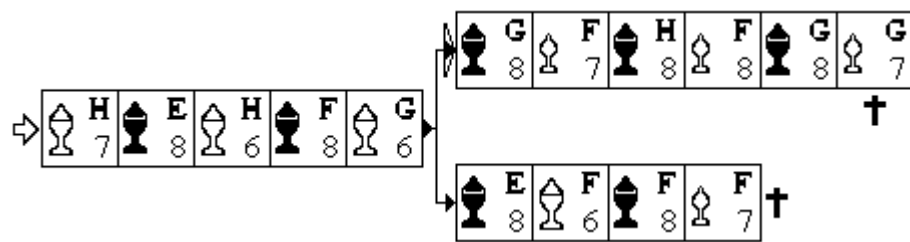
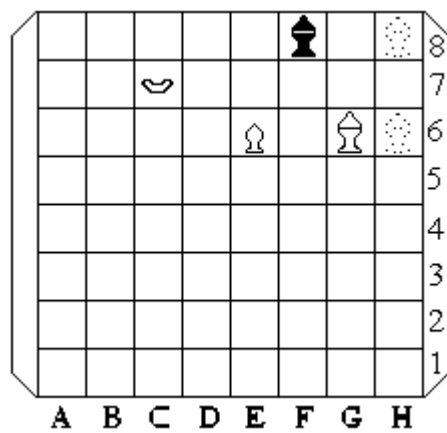
87

4

ทีหมากดำหนี

25

ทีหมากขาวไล่



กลที่

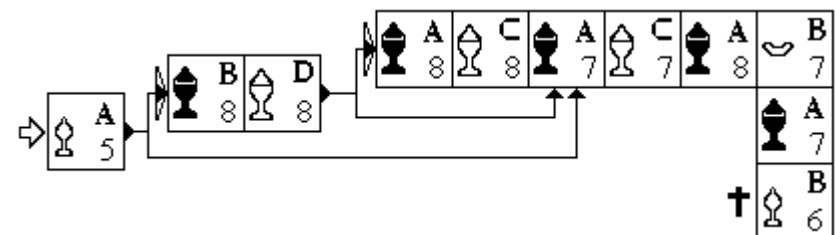
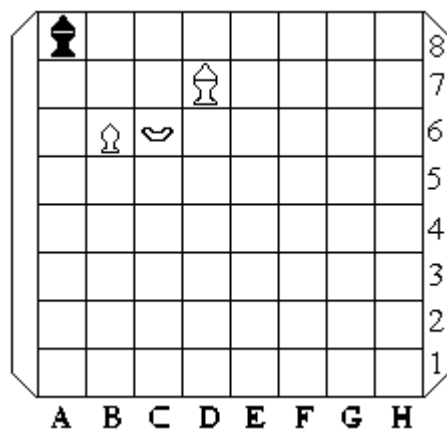
88

5

ทีหมากดำหนี

6

ทีหมากขาวไล่



กลที่

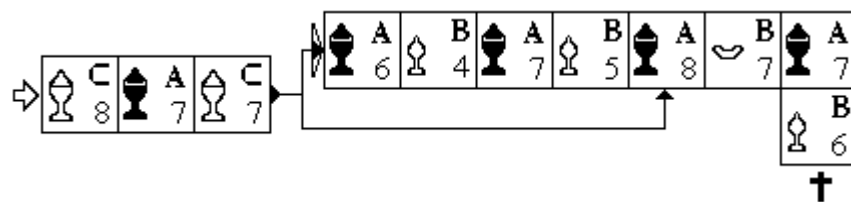
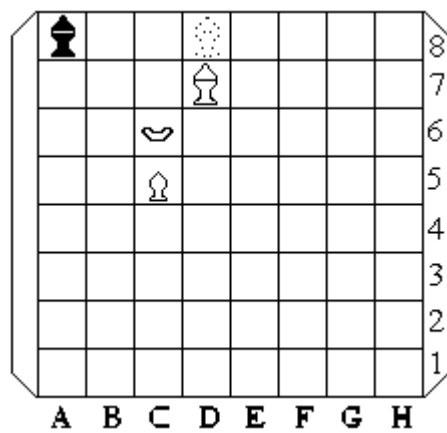
89

5

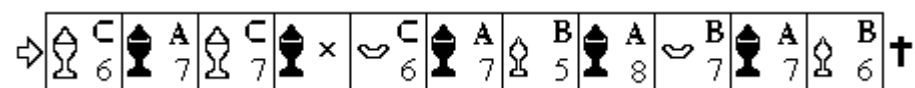
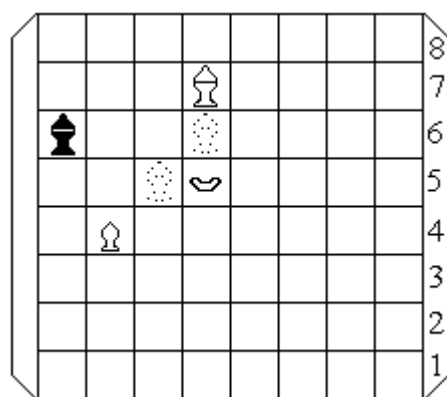
ทีหมากดำหนี

6

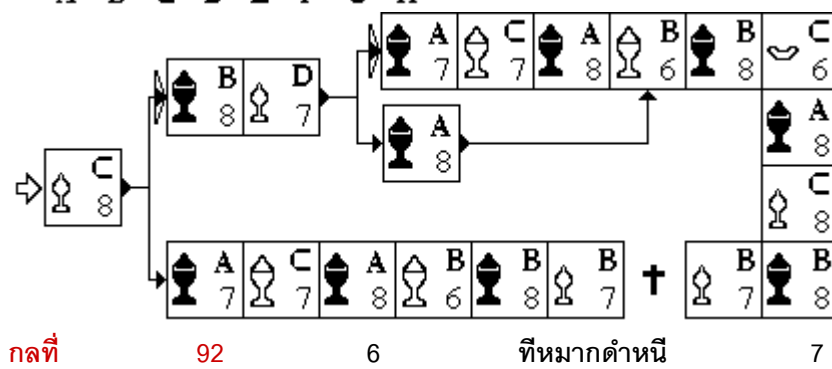
ทีหมากขาวไล่



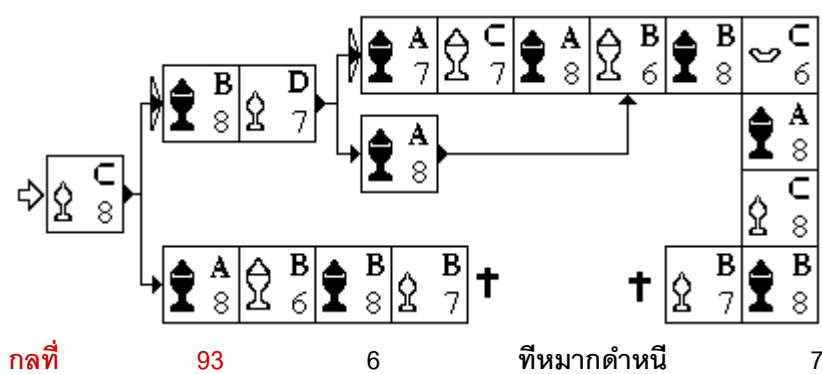
กลที่ 90 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวไล่



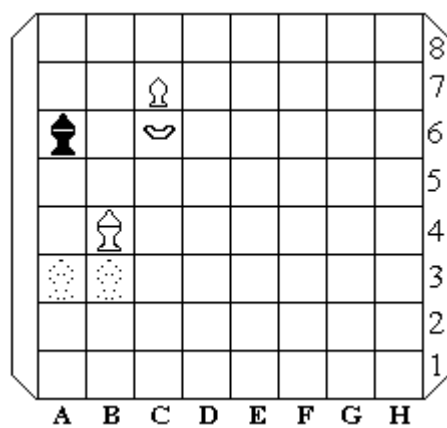
กลที่ 91 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่



ที่หมากขาวได้



⇒	A4	A7	B5	A8	B6	B8	D7	A8	A5	B8	A6
											A8
											A7

†

กลที่

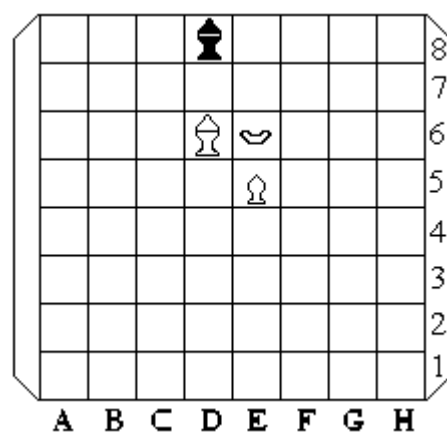
94

6

ทีหมากดำหนี

7

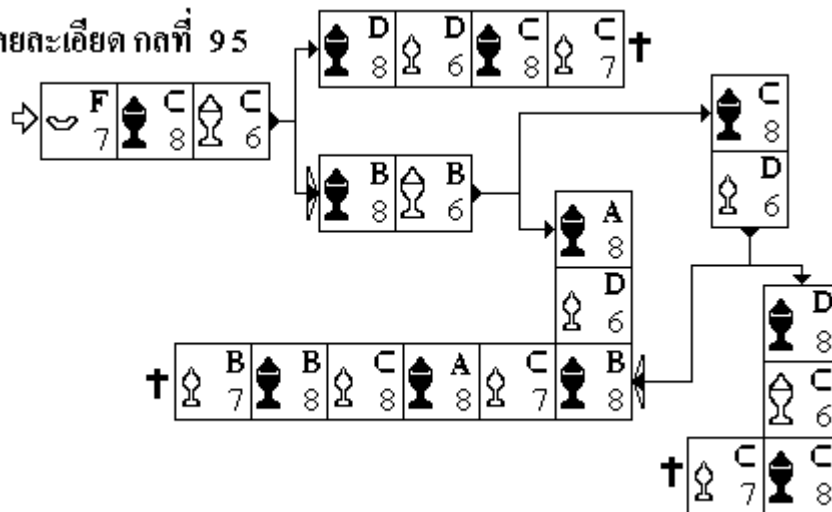
ทีหมากขาวได้



⇒	F7	C8	C6	B8	B6	C8	D6	B8	C7	A8	C8
											B8
											B7

†

เฉลยละเอียด กลที่ 95



กลที่

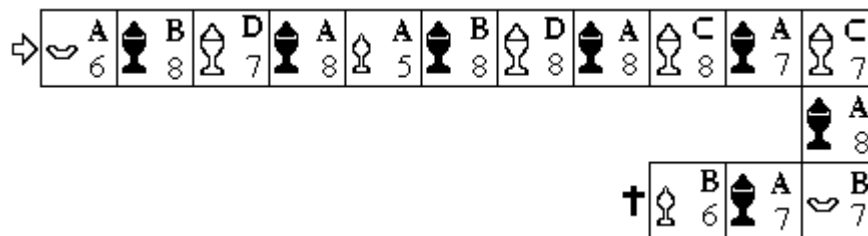
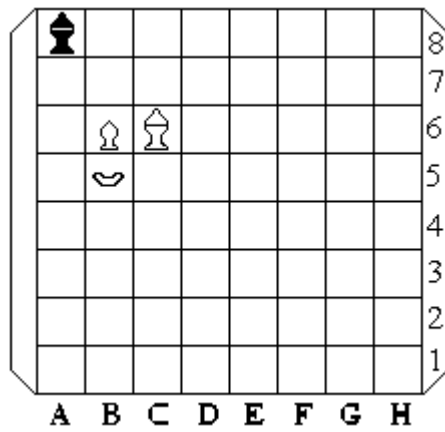
95

6

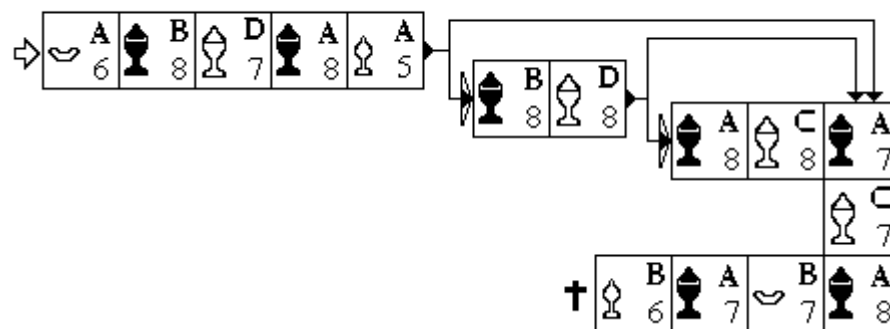
ทีหมากดำหนี

7

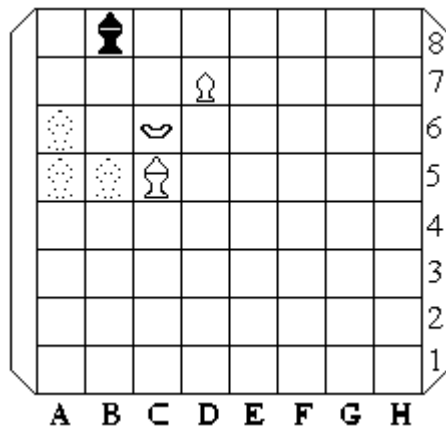
ทีหมากขาวไล่



เฉลยละเอียด กลที่ 96



กลที่ 96 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



⇒

♙	B
♜	6

♚	A
♞	8

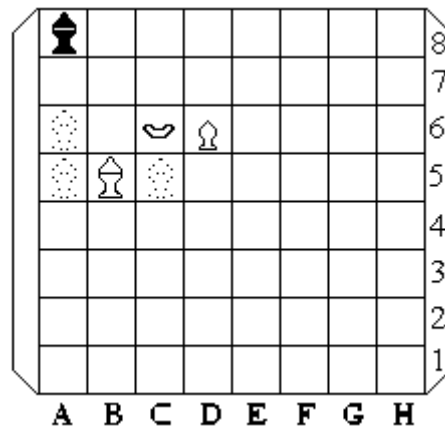
♘	C
♞	8

♚	B
♞	8

♙	B
♞	7

 †

กลที่ 97 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



⇒

♙	B
♜	6

♚	B
♞	8

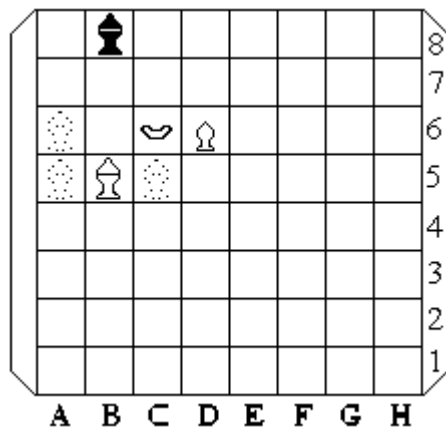
♘	C
♞	7

♚	A
♞	8

♙	B
♞	7

 †

กลที่ 98 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



⇒

♙	B
♜	6

 →

♚	A
♞	8

♙	B
♞	7

♚	B
♞	8

♙	C
♞	7

 †

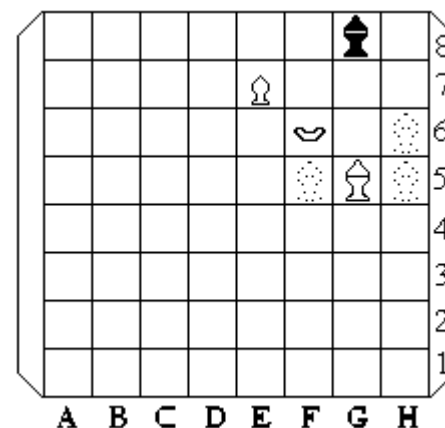
→

♚	C
♞	8

♙	C
♞	7

 †

กลที่ 99 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



⇒

♙	G
♜	6

♚	H
♞	8

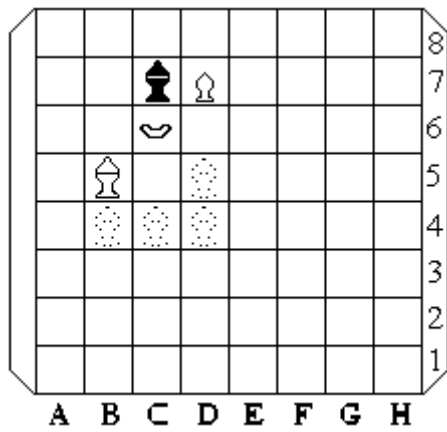
♘	F
♞	8

♚	G
♞	8

♙	G
♞	7

 †

กลที่ 100 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่

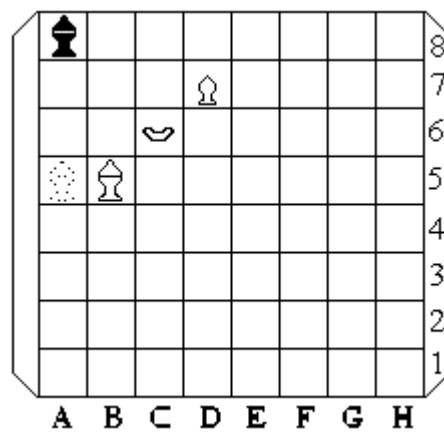


⇒

♔	C	♚	B	♔	B	♚	A	♔	C	♚	B	♔	B
	5		8		6		8		8		8		7

 †

กลที่ 101 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

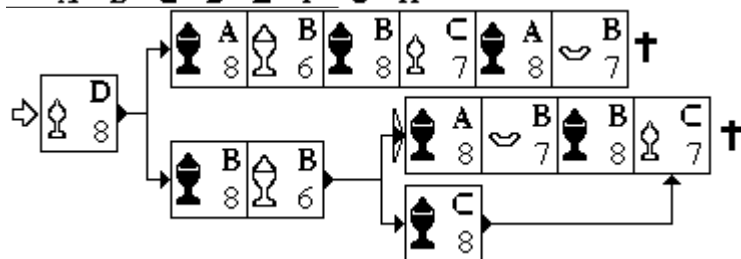
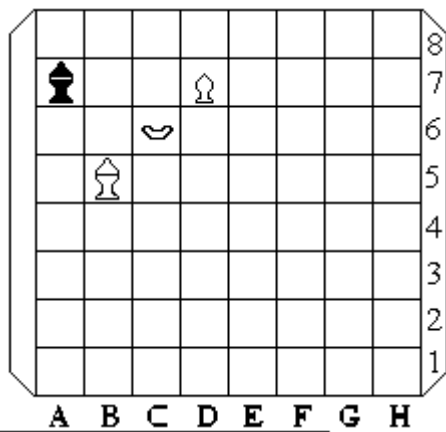


⇒

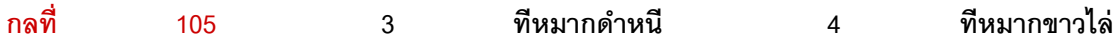
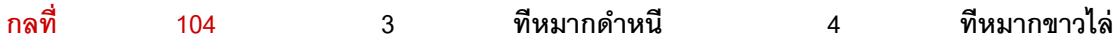
♔	A	♚	B	♔	B	♚	A	♔	C	♚	B	♔	B
	6		8		6		8		8		8		7

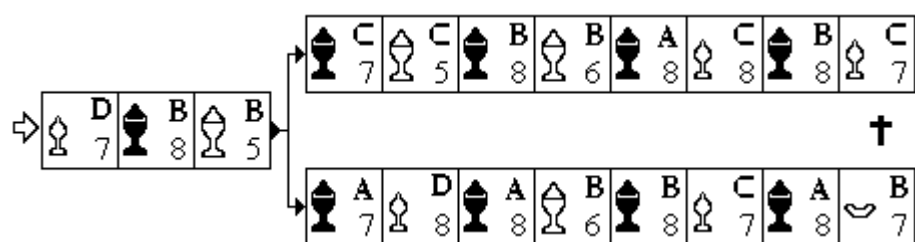
 †

กลที่ 102 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



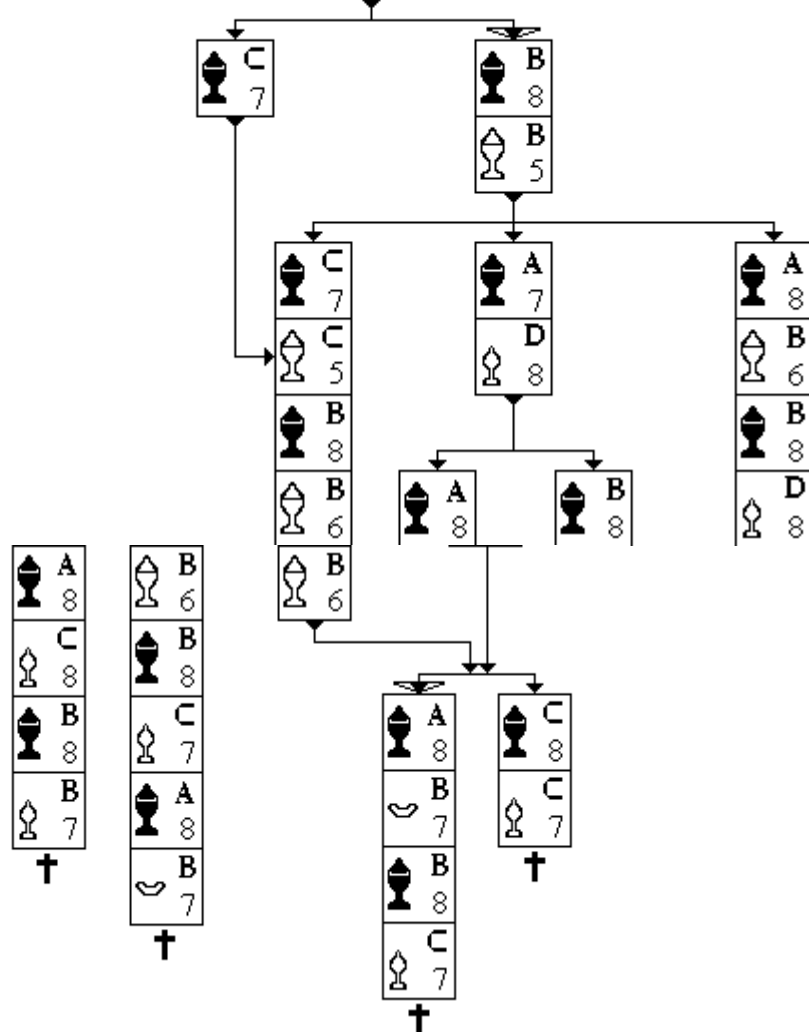
กลที่ 103 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

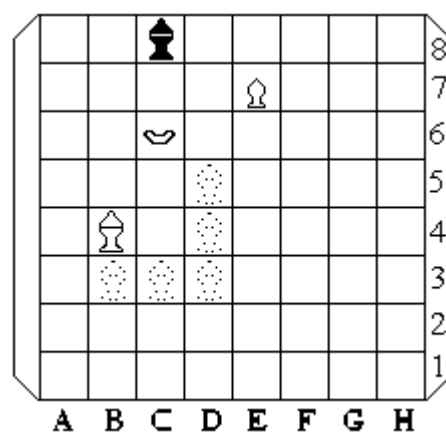
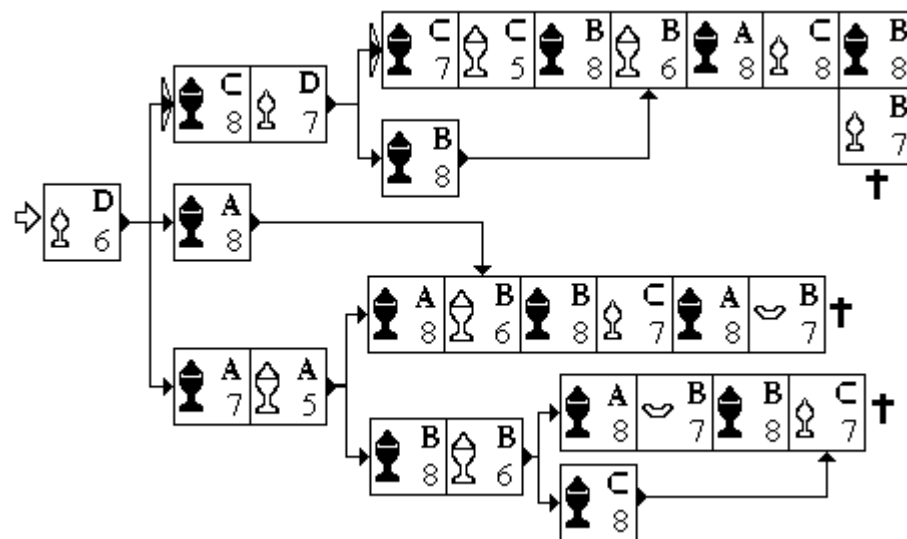
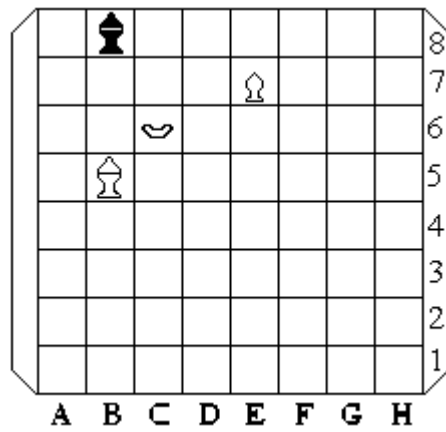




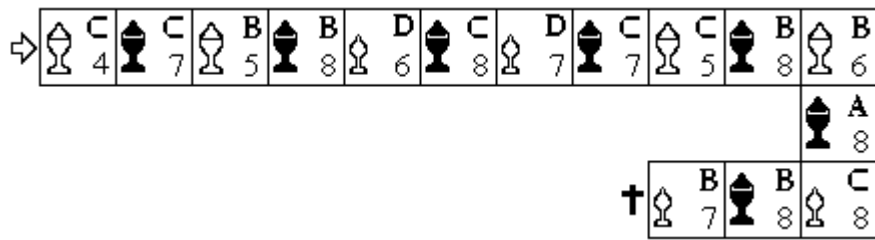
6 →

	D
	7

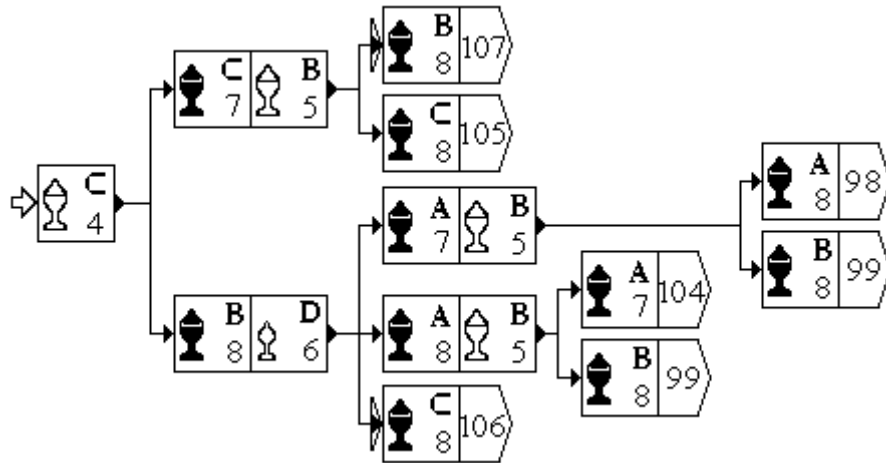




เฉลยหลัก



เฉลยละเอียด



กลที่

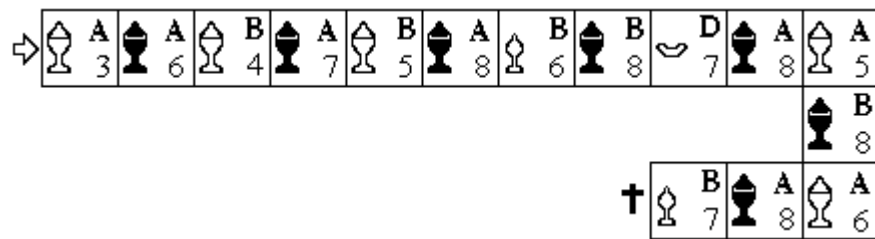
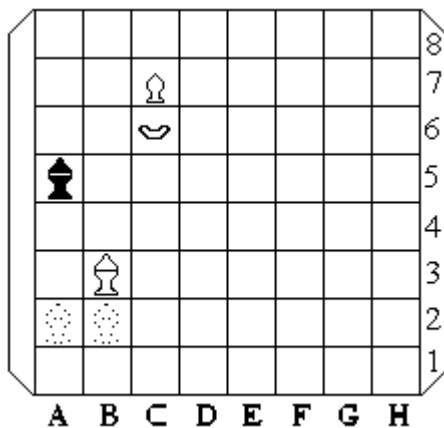
108

7

ทีหมากดำหนี

8

ทีหมากขาวไล่



กลที่

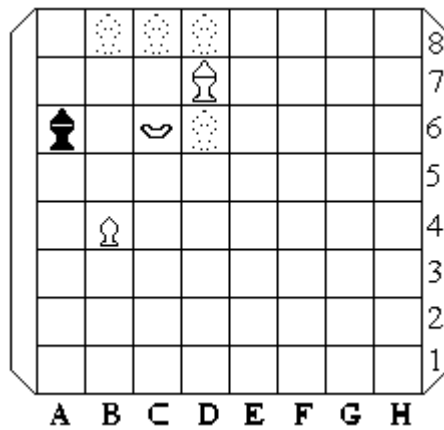
109

7

ทีหมากดำหนี

8

ทีหมากขาวไล่



กลที่

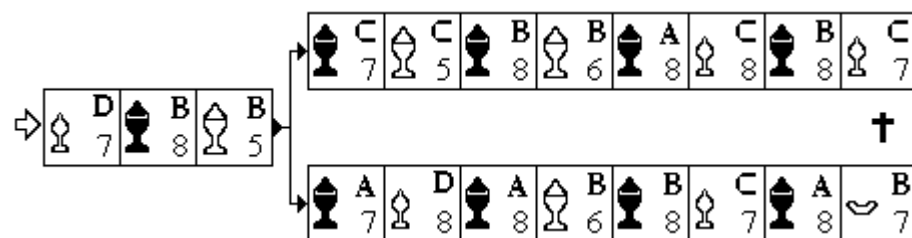
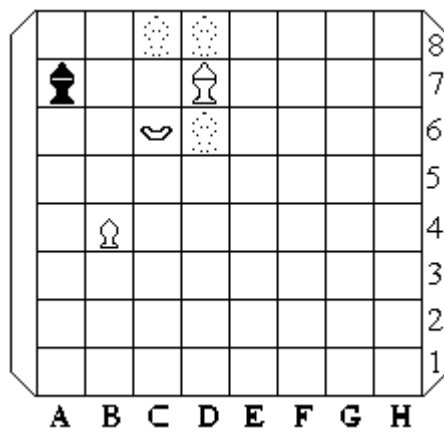
110

3

ทีหมากดำหนี

4

ทีหมากขาวไล่



กลที่

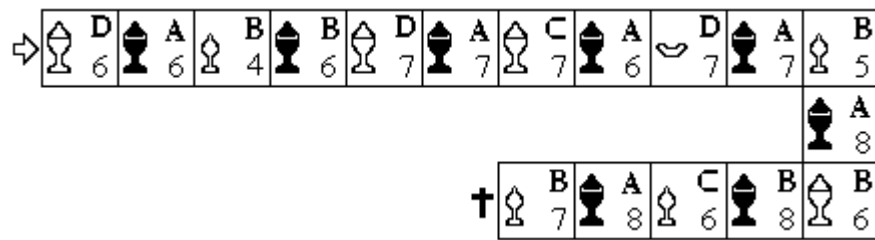
111

5

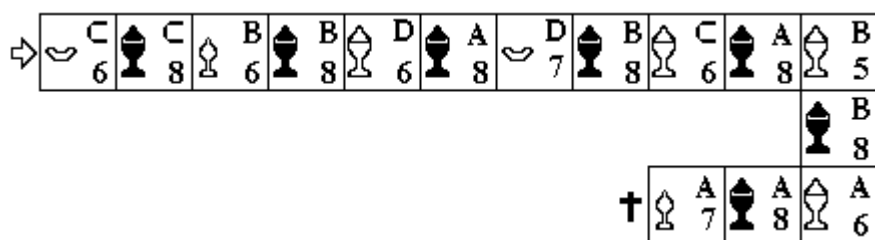
ทีหมากดำหนี

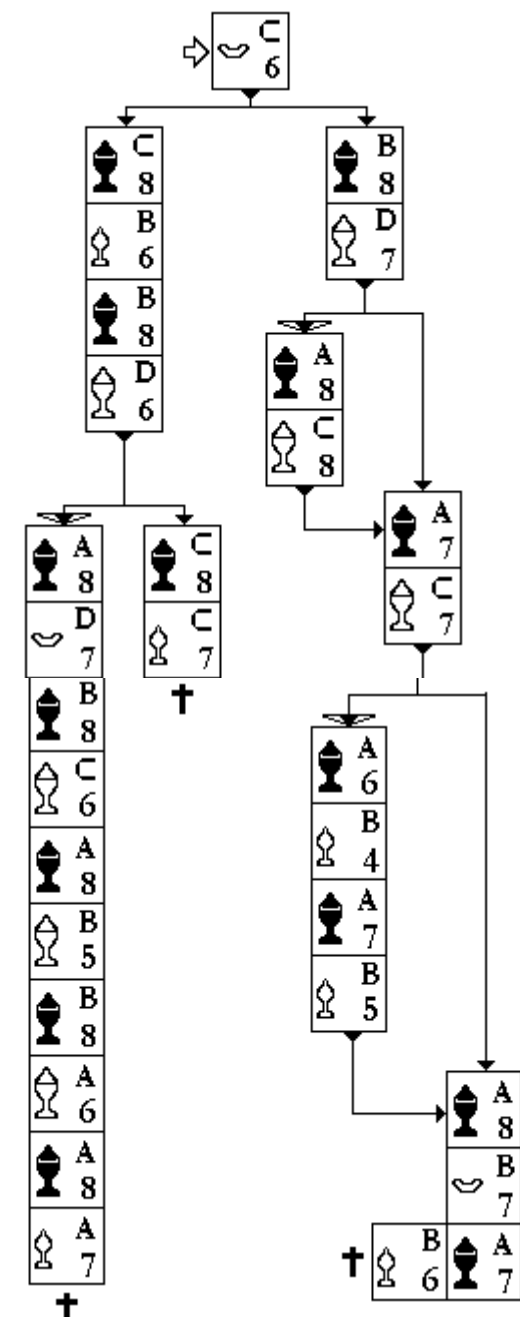
6

ทีหมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่





กลที่

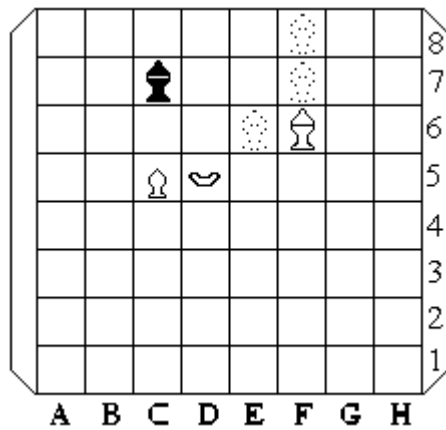
113

7

ทีหมากดำหนี

8

ทีหมากขาวได้



⇒		E 7		B 7		D 7		A 6		B 4		B 6		C 6		A 7		B 5		B 8		D 8
																						A 8
†		A 6		A 7		B 7		A 8		C 7		A 7		C 8								

กลที่

114

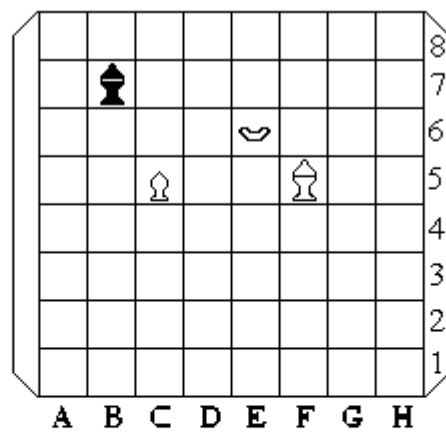
9

ทีหมากดำหนี

10

ทีหมากขาวไล่

เฉลยหลัก



⇒		D 7		C 7		E 6		D 8		B 4		C 7		E 7		B 6		D 6		A 6		C 7
																						A 7
†		B 7		A 8		C 6		B 8		B 6		A 8		B 5								

กลที่

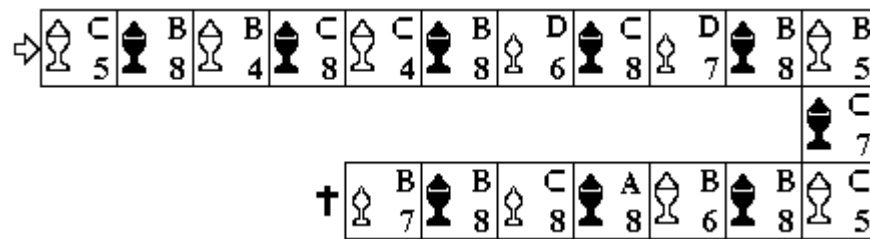
115

9

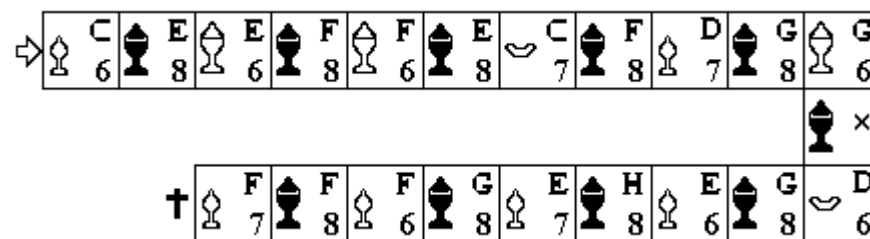
ทีหมากดำหนี

10

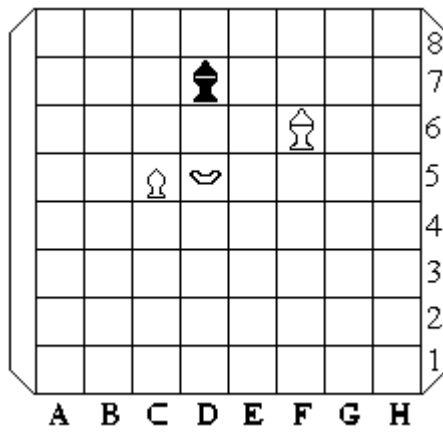
ทีหมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่



⇒	♙	C6	♚	C8	♘	B6	♚	D8	♙	F7	♚	C8	♙	E7	♚	B8	♙	D7	♚	A8	♙	A5		♚	B8
†	♙		B6	♚	A7	♙	B7	♚	A8	♙	C7	♚	A7	♙	C8	♚	A8	♙	D8						

กลที่

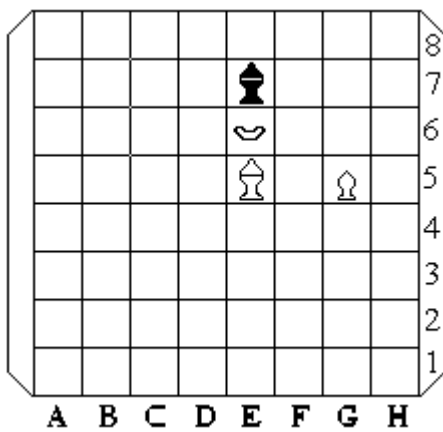
118

10

ทีหมากดำหนี

11

ทีหมากขาวไล่



⇒	♙	F6	♚	D8	♘	D6	♚	C8	♙	C6	♚	D8	♙	F7	♚	C8	♙	E7	♚	B8	♙	B6		♚	C8
†	♙		C7	♚	C8	♙	C6	♚	B8	♙	D7	♚	A8	♙	D6	♚	B8	♙	E6						

กลที่

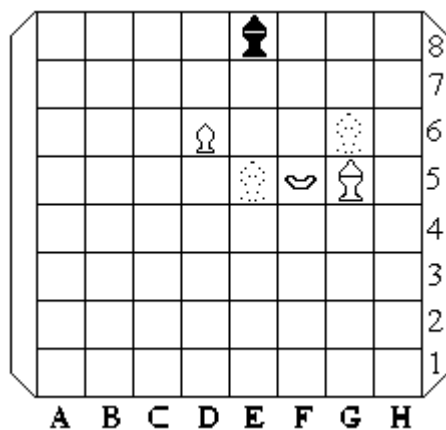
119

10

ทีหมากดำหนี

11

ทีหมากขาวไล่



⇒	F6	D8	E6	C8	E4	B7	C5	A6	B4	B6	D7	B7
	C7	A7	C8	A8	C6	B8	D8	B7	D5	B8	B5	
	A8											
	B7	A7	B6	†								

กลที

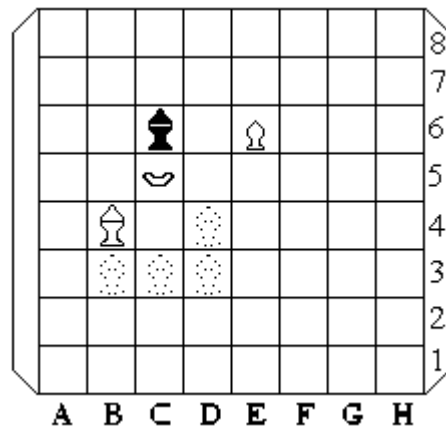
120

13

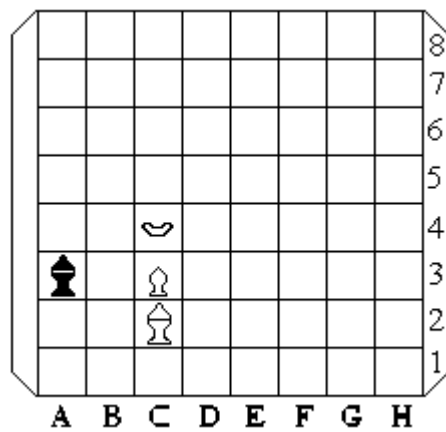
ทีหมากดำหนี

14

ทีหมากขาวไล่



⇒	C4	C7	B5	D8	C6	E8	D6	F8	D4	G7	F5	H6
	F6	G8	E8	G7	E5	G8	G5	G7	E7	G6	G4	
	H8											
	F8	H7	F7	H8	G7	H7	G6	†				

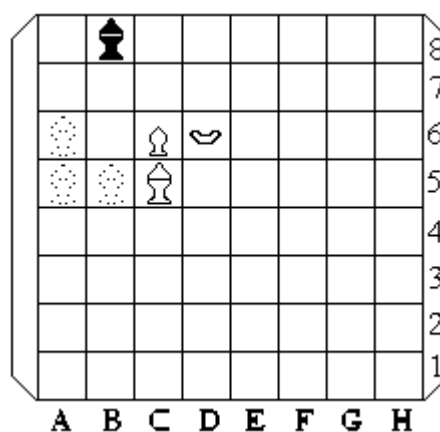
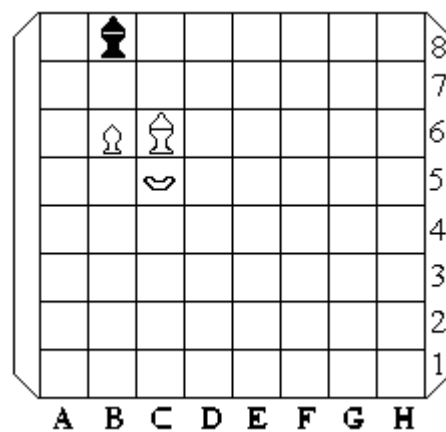


→	♙	B 2	♚	B 4	♙	D 3	♚	C 5	♙	C 3	♚	D 6	♙	E 4	♚	E 6	♙	D 5	♚	F 6	♙	F 4		♚	G 6
	♙	F 5	♚	F 6	♙	D 6	♚	G 6	♙	E 6	♚	H 6	♙	E 5	♚	G 6	♙	D 4	♚	F 6	♙	G 4			
	♚	F 7																							
	♙	G 5	♚	E 8	♙	E 6	♚	D 8	♙	F 6	♚	C 8	♙	E 7	♚	B 7	♙	C 5	♚	A 6	♙	B 4		♚	B 6
	♙	B 7	♚	A 8	♙	C 6	♚	A 7	♙	D 5	♚	A 8	♙	B 5	♚	A 7	♙	C 7	♚	A 6	♙	D 6			
	♚	A 7																							
	♙	B 6	†																						

กลที่ 122

24 ทีหมากดำหนี

25 ทีหมากขาวไล่



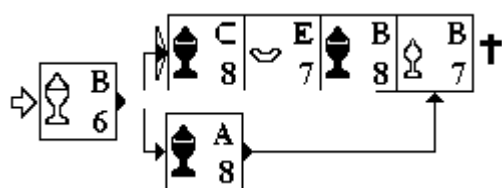


กลที่ 123

1 ทีหมากดำหนี

2 ทีหมากขาว

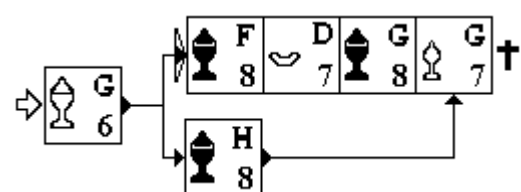
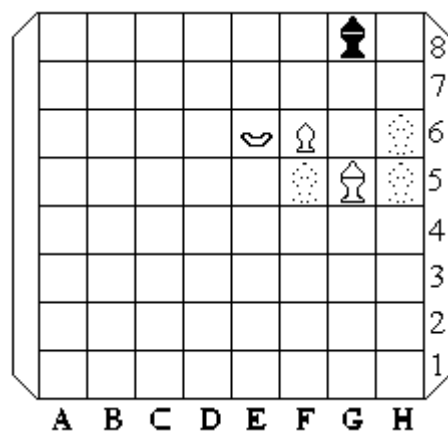
ไล่



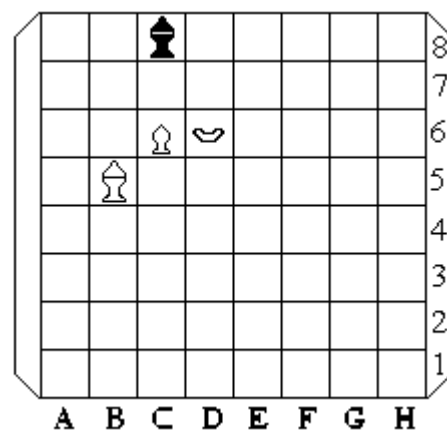
2 ทีหมากดำหนี

3 ทีหมากขาว

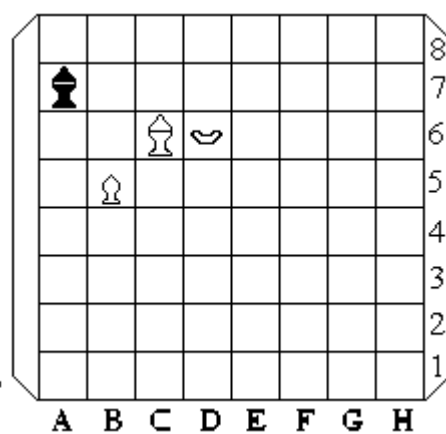
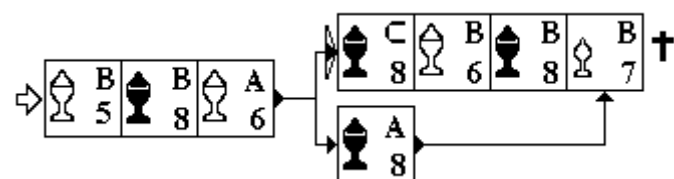
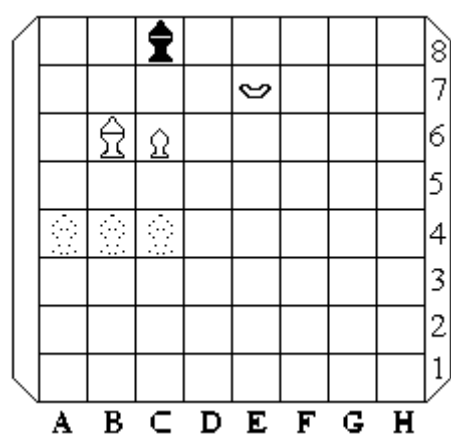
ไล่

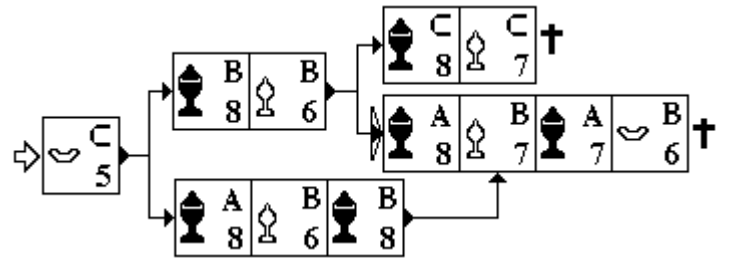


กลที่ 125 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



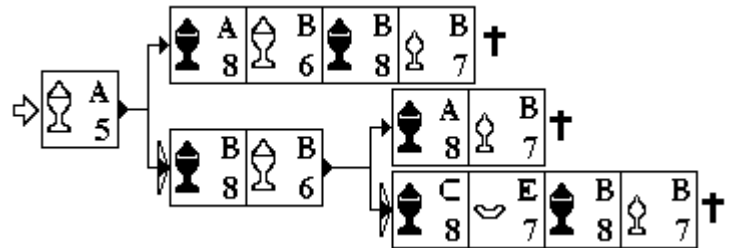
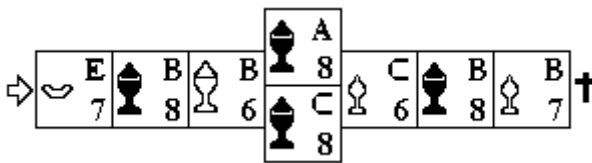
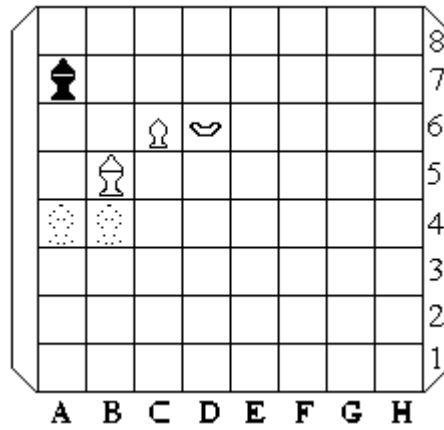
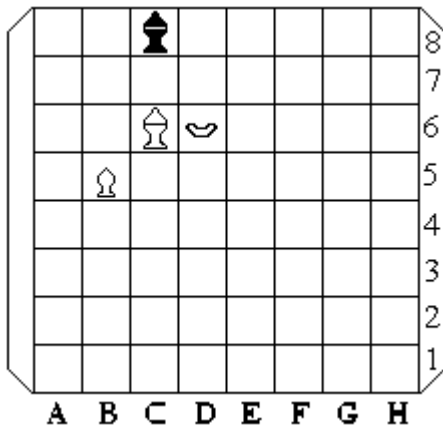
กลที่ 126 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่





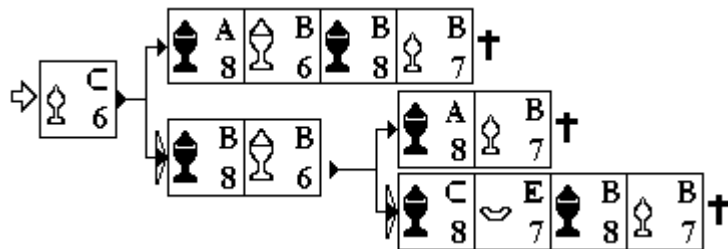
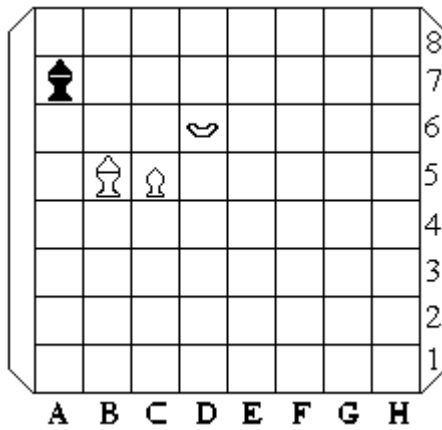
กลที่ 127 3 ทิหมากดำหน 4 ทิหมากขาวได้

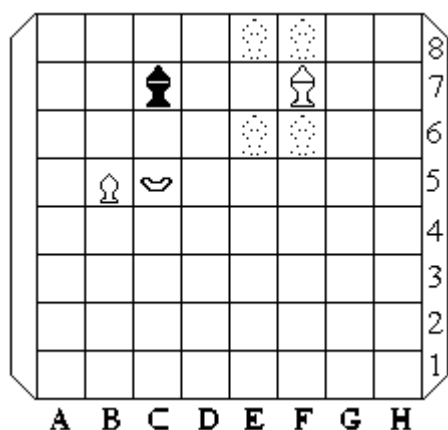
กลที่ 128 3 ทิหมากดำหน 4 ทิหมากขาวได้



กลที่ 129 3 ทิหมากดำหน 4 ทิหมากขาวได้

กลที่ 130 3 ทิหมากดำหน 4 ทิหมากขาวได้





⇒		E 7		B 8		B 6		C 8		E 8		B 8		D 7		A 8		C 6		B 8		B 7
																						A 7
																						B 6

กลที่

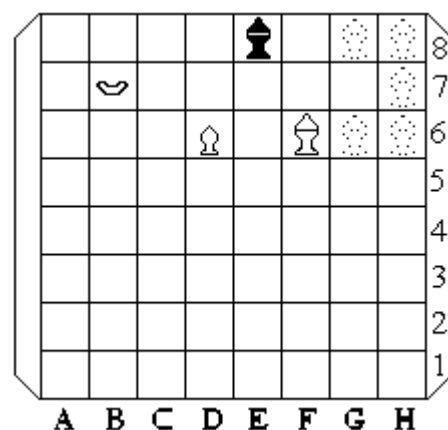
133

6

ทีหมากดำหนี

7

ทีหมากขาวไล่



⇒		G 7		D 8		G 6		E 8		F 6		F 8		E 7		G 8		G 6		H 8		F 6
																						G 8
																						G 7

กลที่

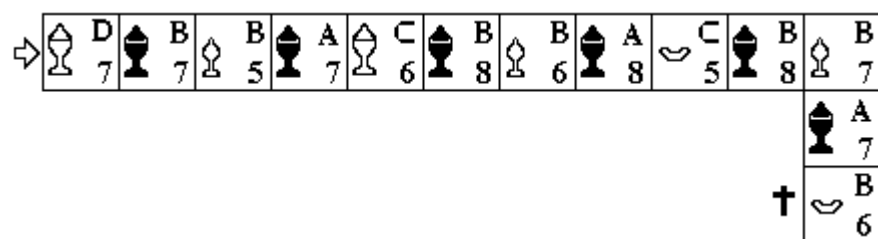
134

3

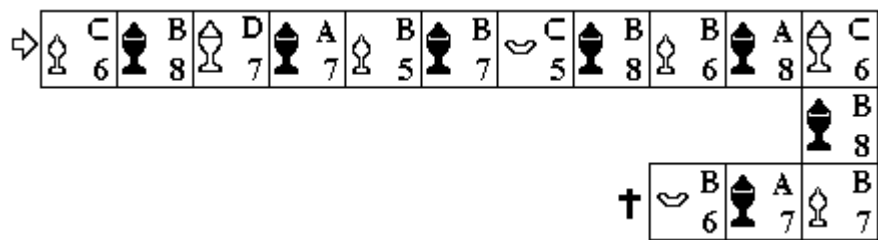
ทีหมากดำหนี

4

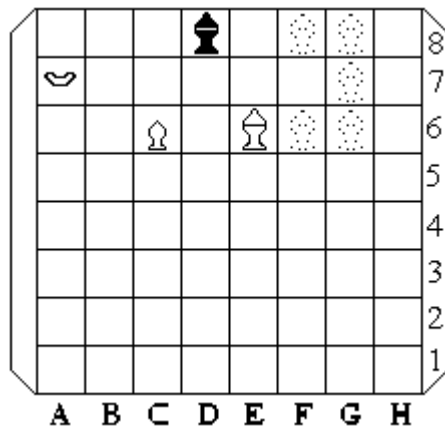
ทีหมากขาวไล่



ที่หมากขาวได้



ที่หมากขาวได้



⇒	White King	F7	White Queen	C8	White Bishop	B6	White Knight	D8	White Pawn	F8	White Pawn	C8	White Pawn	E7	White Pawn	B8	White Pawn	D7	White Pawn	A8	White Pawn	B5	Black King	B7
†	White Pawn	B6	White Pawn	A7	White Pawn	B7	White Pawn	A8	White Pawn	B6	White Pawn	B8	White Pawn	C6	White Pawn	A7	White Pawn	C5	Black Pawn	B7	Black Pawn	C5	Black Pawn	B7

กลที่

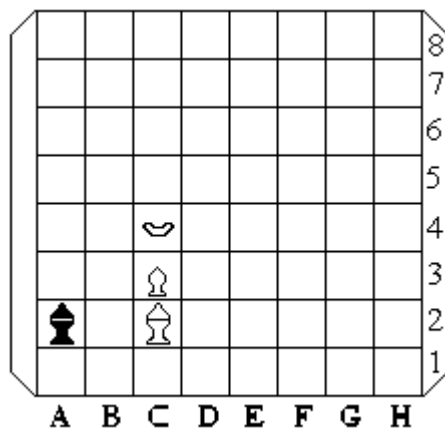
137

10

ทีหมากดำหนี

11

ทีหมากขาวไล่



⇒	White King	B3	White Queen	A3	White Bishop	C4	White Knight	B4	White Pawn	B2	White Pawn	A5	White Pawn	C3	White Pawn	B6	White Pawn	D4	White Pawn	C6	White Pawn	E5	Black King	D7
†	White Pawn	G6	White Pawn	G8	White Pawn	D6	White Pawn	F8	White Pawn	B5	White Pawn	E8	White Pawn	C5	White Pawn	D7	White Pawn	A4	White Pawn	D6	White Pawn	F6	Black Pawn	D7
†	White Pawn	C6	White Pawn	E8	White Pawn	F6	White Pawn	D8	White Pawn	B7	White Pawn	E8	White Pawn	G7	White Pawn	D8	White Pawn	G6	White Pawn	E8	White Pawn	F6	Black Pawn	F8
†	White Pawn	G7	White Pawn	G8	White Pawn	F8	White Pawn	H8	White Pawn	G6	White Pawn	G8	White Pawn	E7	Black Pawn	F8	Black Pawn	F8	Black Pawn	F8	Black Pawn	F8	Black Pawn	F8

กลที่ 138

21 ทีหมากดำหนี

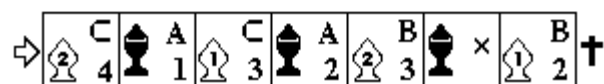
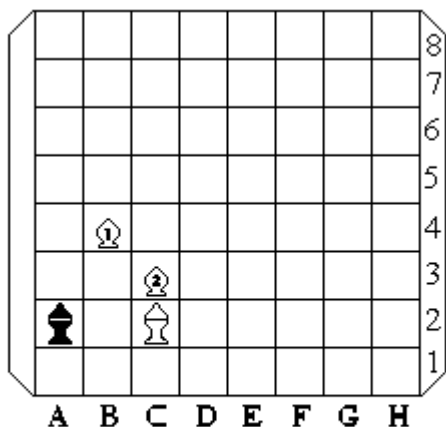
22 ทีหมากขาวไล่

5.

กลการไล่ด้วยโคนคู้

ถ้าดำอยู่หลังโคน ให้ไล่เหมือนโคนกับเบี้ยหงาย โดยทำให้โคนตัวหนึ่งทำหน้าที่เป็นเบี้ยหงายที่ถูก
มุม มีอยู่ 6 กลด้วยกันคือ

ถ้าคุณดำอยู่น้ำโคน จะไล่ให้จนได้ง่าย



กลที่

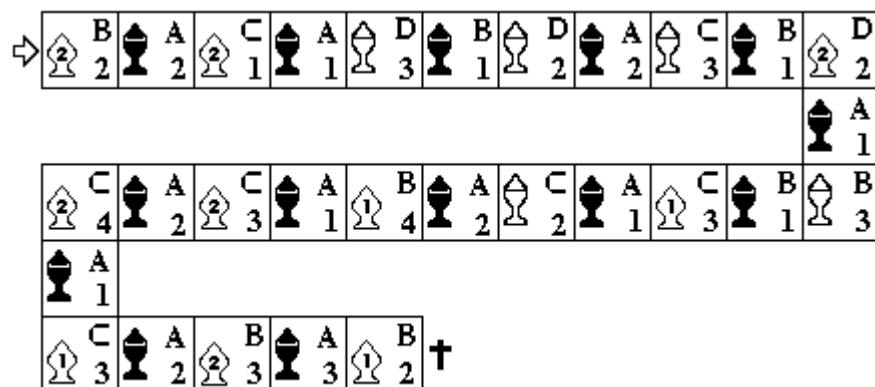
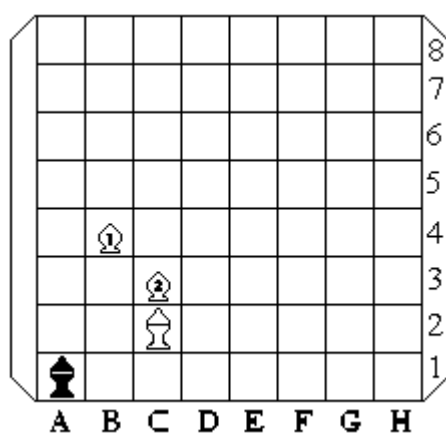
139

3

ที่หมากดำนี

4

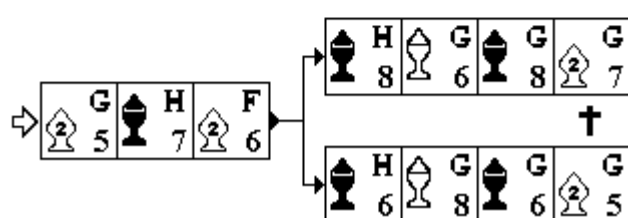
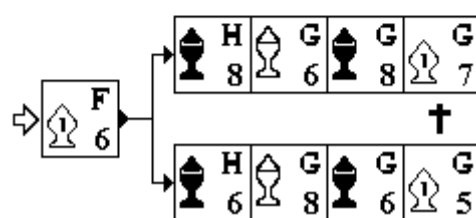
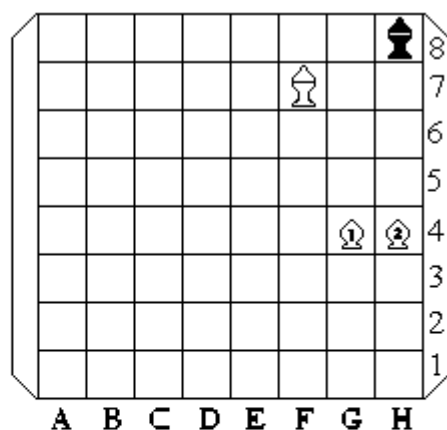
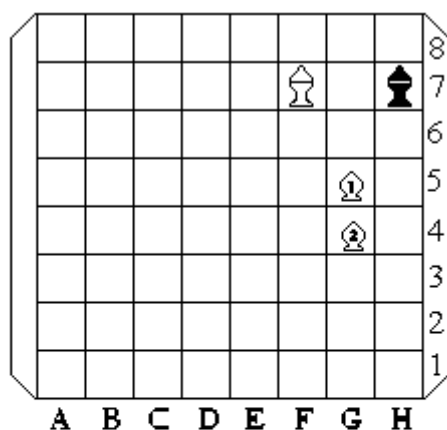
ที่หมากขาวไล่



กลที่ 140

14 ที่หมากดำนี

15 ที่หมากขาวไร่



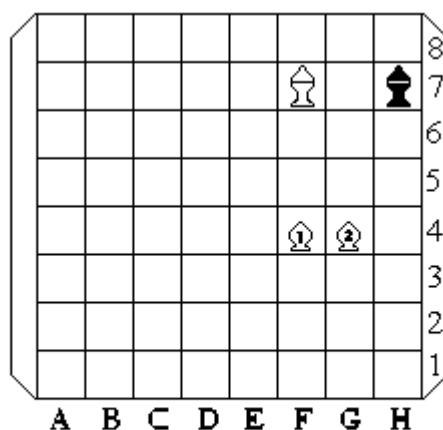
กลที่ 141
หมากขาวไล่

2 ทีหมากดำหนี 3 ที

กลที่ 142

3 ทีหมากดำหนี

4 ทีหมากขาวไล่

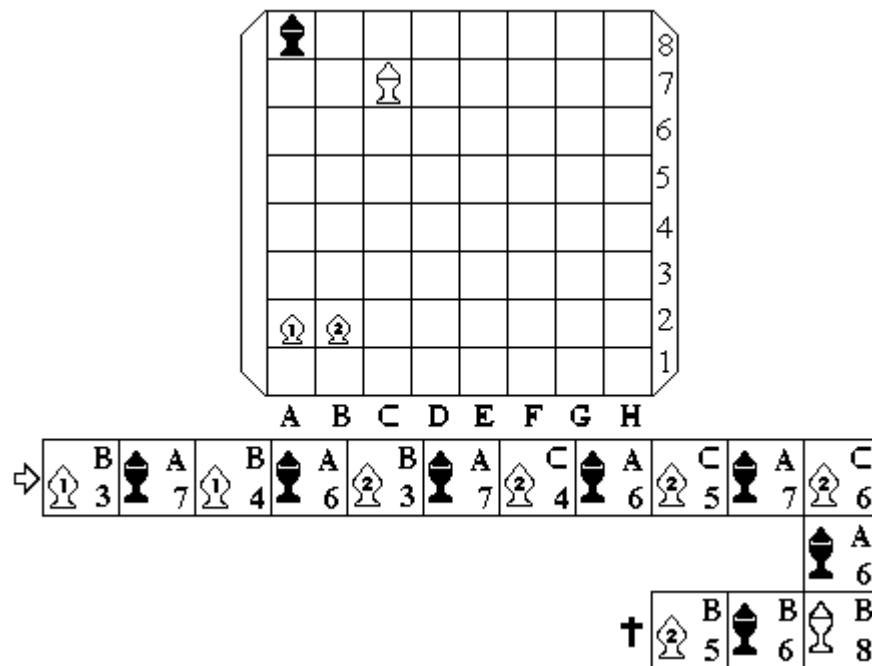


กลที่ 143

4 ทีหมากดำหนี

5

ทีหมากขาวไล่



กลที่ 144 7 ทิหมากดำหนี 8 ทิหมากขาวไล่

6.

กลการไล่ด้วยม้าหนึ่งตัวกับเบี้ยหงายหนึ่งตัว

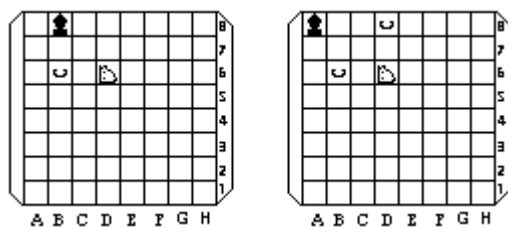
การจะไล่ขุนให้เข้ามุดด้วยม้ากับเบี้ยหงายนั้นมีขอบเขตจำกัด จะต้องไล่ให้ขุนที่เบี้ยหงายถูกมุด เมื่อไล่ขุนเข้ามุดได้ ก็จะได้เข้าตาจนได้ตามกลที่ 145 ถ้าหมากเป็นที่ให้ศึกษากลที่ 146 มีหลักอยู่ว่าให้เปลี่ยนด้านเป็นการแก้ที่

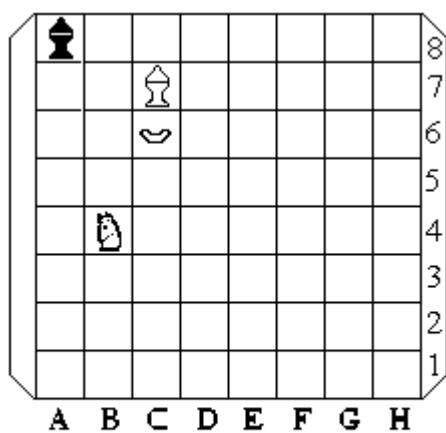
ถ้าเป็นฝ่ายหนี

ให้หนีไปเข้ามุดที่เบี้ยหงายไม่ถูกมุด

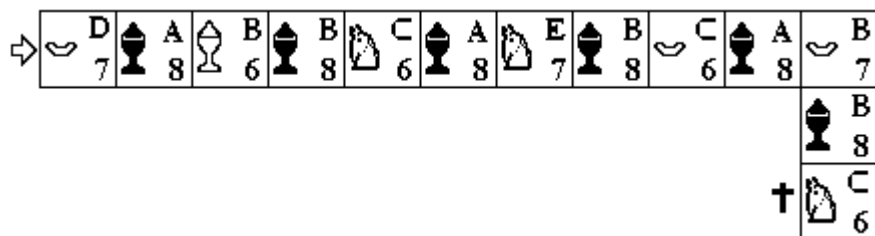
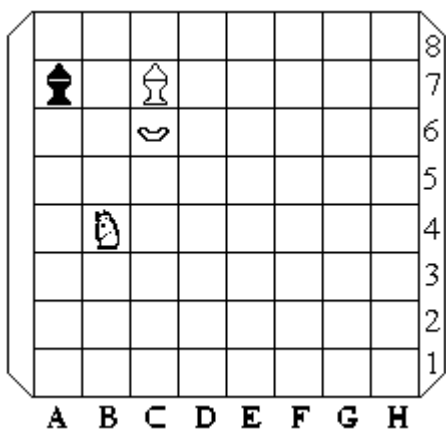
จึงจะไม่จน

หมายเหตุ โปรดสังเกตการเดินบังคับขุนดำโดยม้ากับเบี้ยหงาย ขุนดำจะเดินได้เพียงสองตา ออกจากกรอบไม่ได้ มีประโยชน์ในการเดินแก้หมากเป็นที่

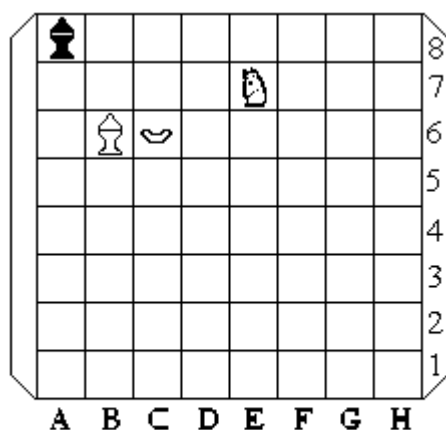




กลที่ 145 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 146 6 ทิหมากดำหนี 7 ทิหมากขาวไล่



⇒ ♞B7 ♚B8 ♞C6 †

กลที่

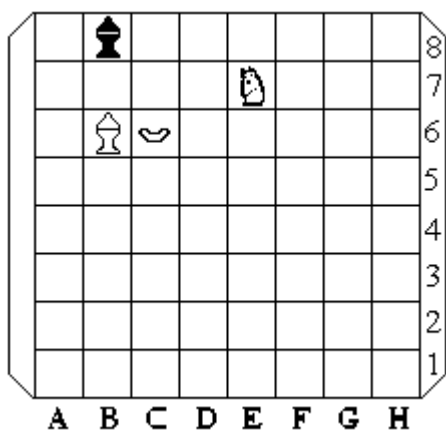
147

1

ทีหมากดำหนี

2

ทีหมากขาวได้



⇒ ♞B5 ♚A8 ♞C7 ♚A7 ♞C6 ♚A8 ♞B8 ♚A7 ♞C6 ♚A8 ♞B7
 ♚A7
 † ♞C6

กลที่

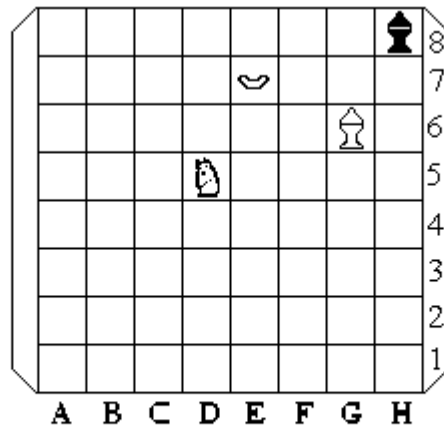
148

6

ทีหมากดำหนี

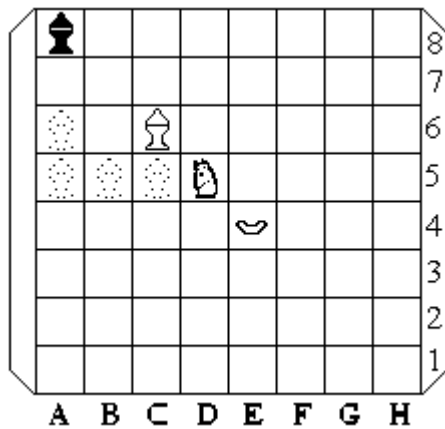
7

ทีหมากขาวได้



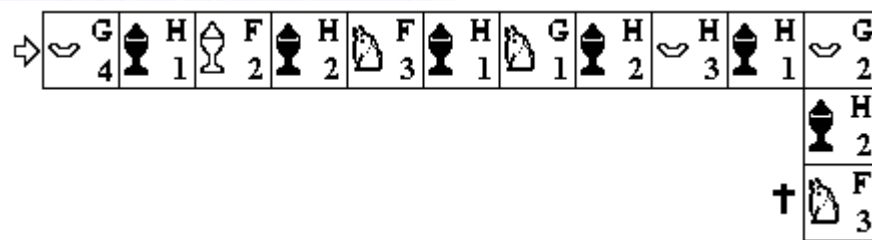
⇒		E		G		G		H		F		H		F		H		G		H		F	†
		3		8		4		8		7		7		6		8		7		7		6	

กลที่ 149 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่

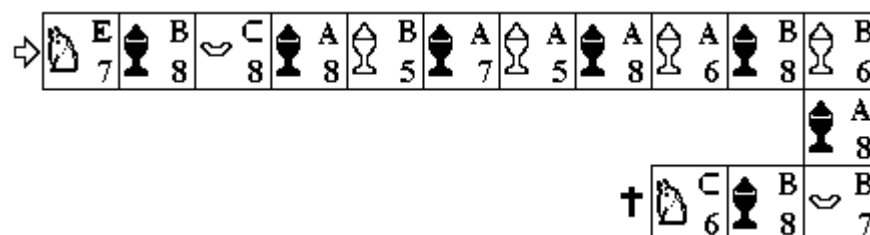
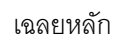


⇒		B		B		E		A		D		B		C		A		B		B		C	†
		6		8		7		8		5		8		6		8		7		8		6	

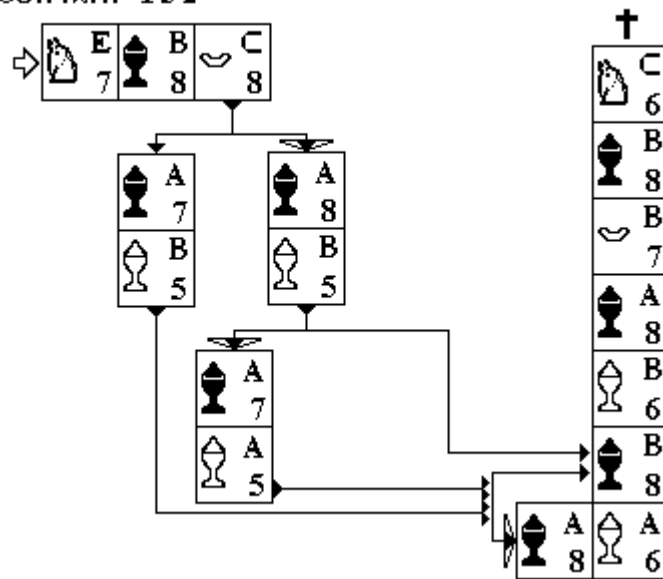
กลที่ 150 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่



ที่หมากขาวไล่



เฉลยละเอียด กลที่ 152



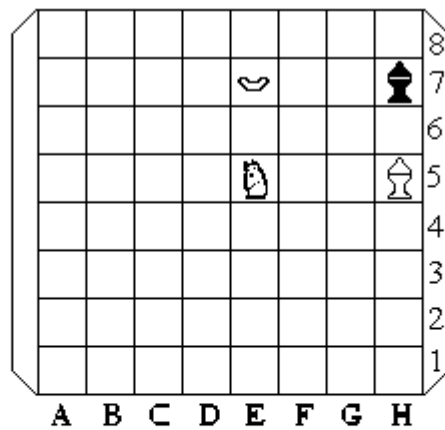
กลที่

152

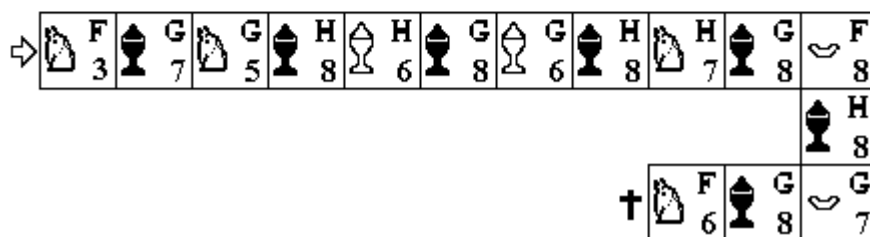
7ทีหมากดำหนี

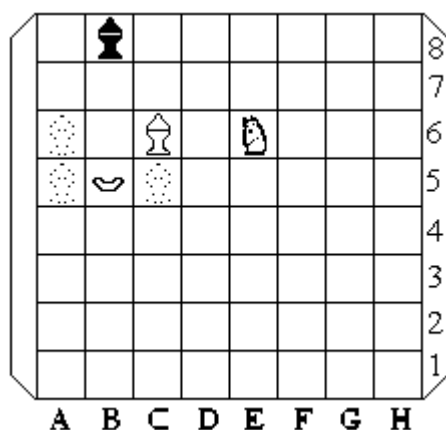
8

ทีหมากขาวได้



เฉลยหลัก





⇒	Bishop	B6	×	Knight	C6	Pawn	B8	Knight	D8	×	Knight	B7	Pawn	B8	Knight	D6	Pawn	A8	Knight	C8

กลที่

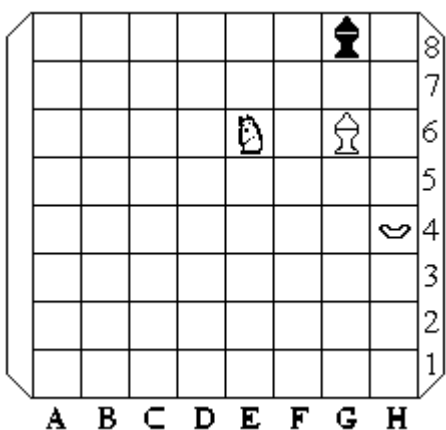
155

8

ทีหมากดำหนี

8

ทีหมากขาวได้



⇒	Knight	G5	Pawn	H8	Pawn	F7	Pawn	H7	Knight	F4	Pawn	H8	Knight	D5	Pawn	H7	Knight	F6	Pawn	H8	Knight	G8

กลที่

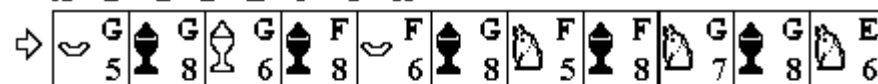
156

8

ทีหมากดำหนี

9

ทีหมากขาวได้

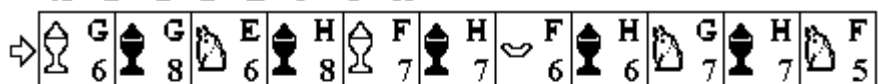


157

9

10

ที่หมากขาวได้

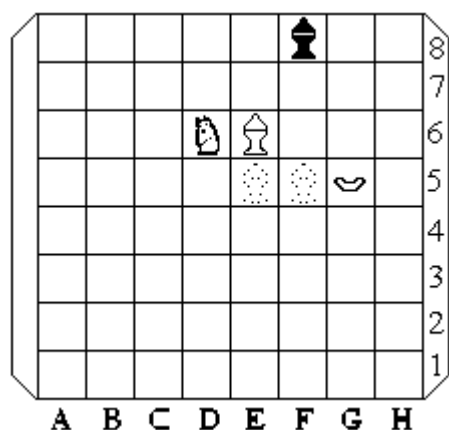


158

9

10

ที่หมากขาวไล่



⇒

	F		G		G		F		F		G		F		F		G		G		E
	6		8		6		8		6		8		5		8		7		8		6

†

	F		G		G		H		H		G		G
	6		8		7		8		7		8		5

กลที่

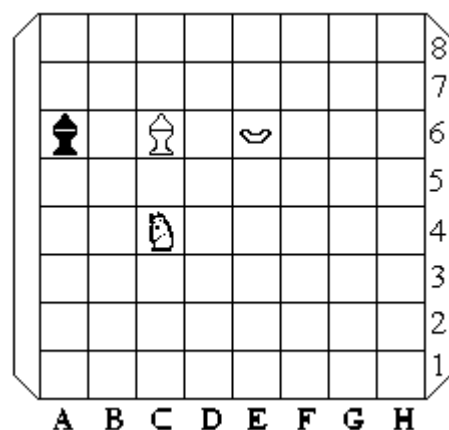
159

9

ทีหมากดำหนี

10

ทีหมากขาวไล่



⇒

	D		A		C		A		C		A		D		A		B		A		C
	7		7		7		6		6		7		6		6		7		7		5

†

	C		A		B		A		B		A		A
	6		7		7		8		8		7		6

กลที่

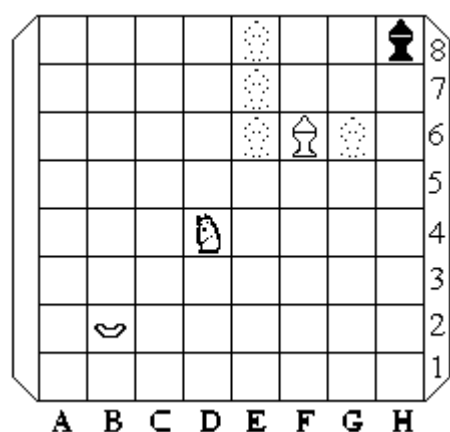
160

9

ทีหมากดำหนี

10

ทีหมากขาวไล่



⇒	F7	H7	F5	H8	C3	H7	D4	H8	E5	H7	F6		
												H8	
†	F6	H7	G7	H8	G8	H7	H6						
	9												

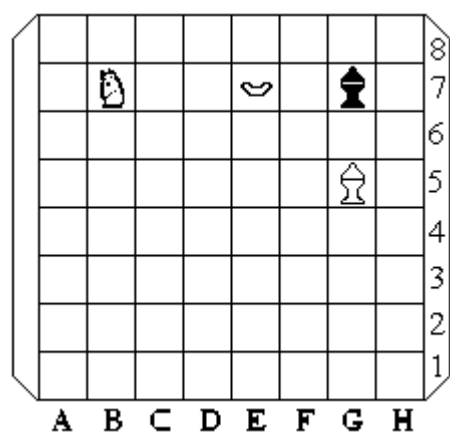
กลที่

161

ทีหมากดำหนี

10

ทีหมากขาวไล่



⇒	D6	H7	F5	H8	H6	H8	G6	H8	F7	H7	F6		
												H8	
†	F6	H7	G7	H8	G8	H7	H6						
	9												

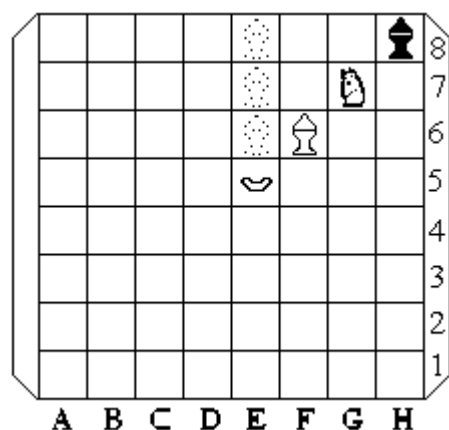
กลที่

162

ทีหมากดำหนี

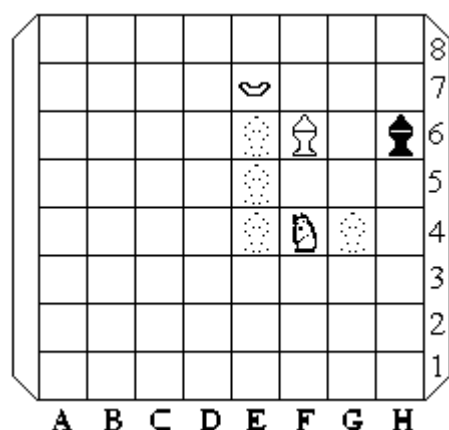
10

ทีหมากขาวไล่



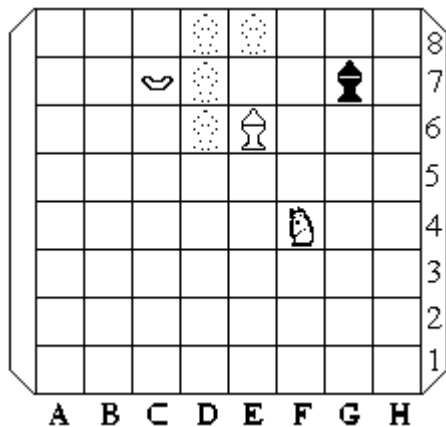
⇒	 F7	 H7	 F5	 H8	 F6	 H7	 E7	 H8	 G6	 G8	 H6
	 H8										
+	 F6	 G8	 G7	 H8	 F6	 G8	 H7	 H8	 G5	 G8	 F7
กลที่	163				11		ทีหมากดำหนึ			12	

ทืหมากขาวได้



⇒	 F 5	 G 7	 E 6	 H 6	 F 6	 H 7	 F 7	 H 6	 ♁ 6	 F 7	 H 5
	 H 6										
+	 F 6	 H 7	 ♁ 7	 H 8	 G 8	 H 7	 H 6	 H 8	 ♁ 5	 H 7	 G 7
กลที่	164			11			ทีหมากดำหนึ			12	

ทืหมากขาวได้



A B C D E F G H

⇒	 E7	 H6	 F6	 H7	 D6	 G8	 E7	 H7	 F7	 H6	 F6	
												 H7
	 G7	 H8	 G8	 H7	 H6	 H8	 F5	 H7	 G7	 H6	 H5	
	 H7											
	 F6											†

กลที่

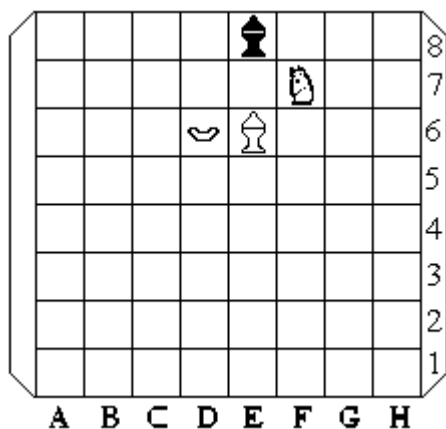
165

12

ทีหมากดำหนี

13

ทีหมากขาวได้



A B C D E F G H

⇒	 E5	 F8	 F6	 E8	 G5	 F8	 D6	 G7	 F5	 F8	 F6	
												 G8
	 F8	 H8	 E6	 G8	 G7	 F8	 E8	 G8	 F6	 F8	 G6	
	 G8											
	 H7	 H8	 G7	 G8	 F6							†

กลที่

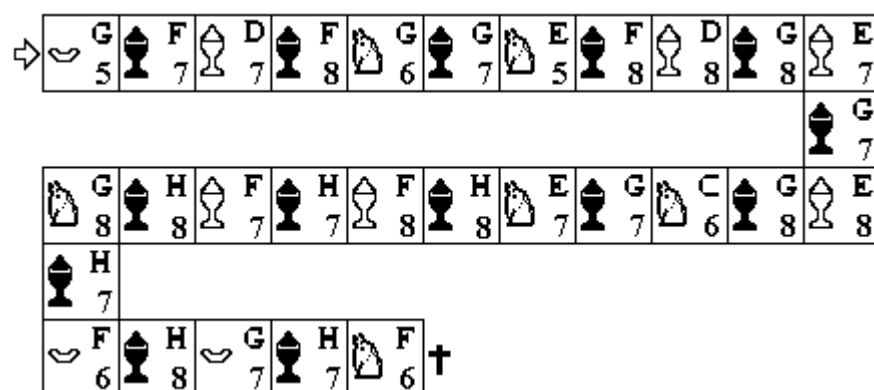
166

14

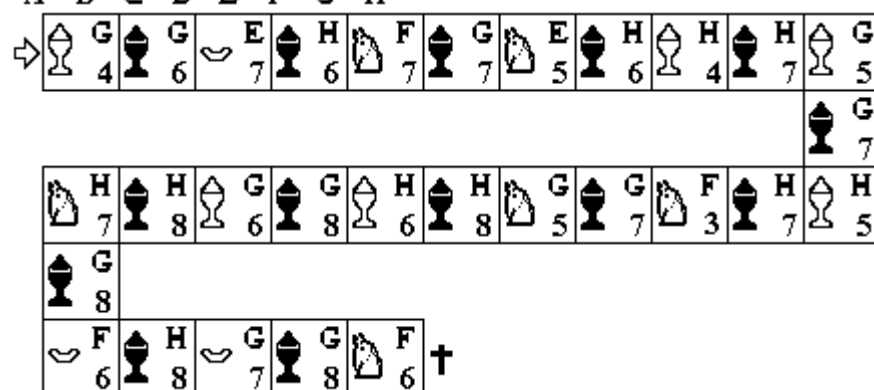
ทีหมากดำหนี

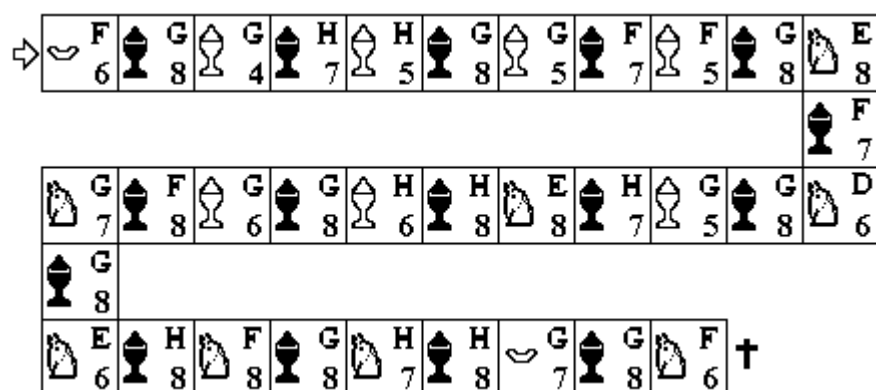
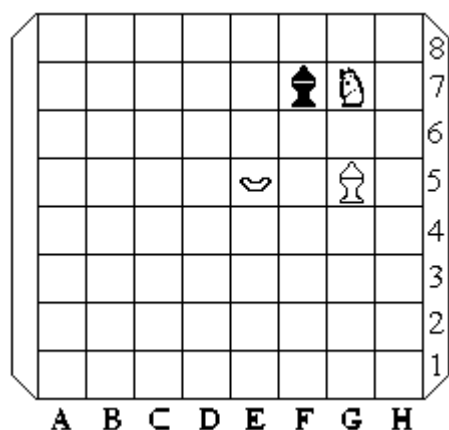
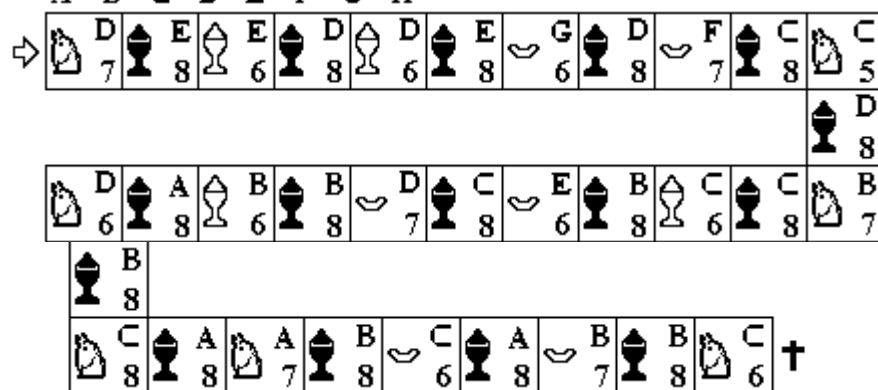
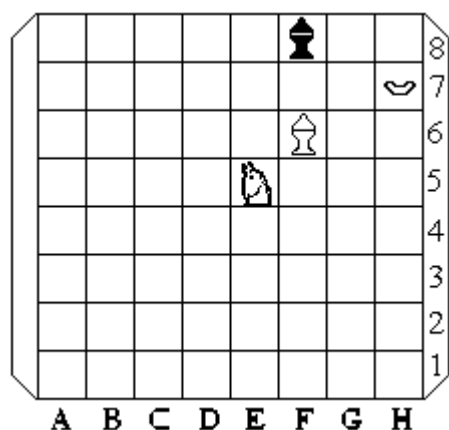
15

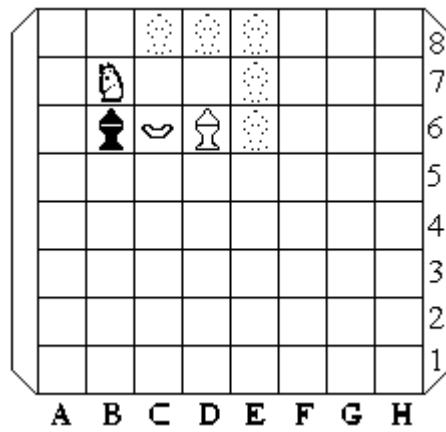
ทีหมากขาวได้



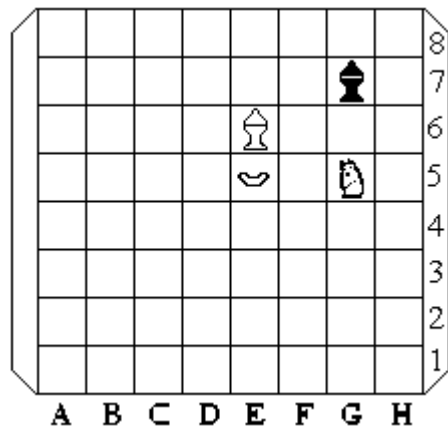
ที่หมากขาวได้







⇒		D7		A7		E7		B8		D8		A7		D7		B6		D6		A7		A5
																						A6
		B7		A6		C7		A7		C8		A8		A5		B8		D7		A7		C4
		A7																				
		C5		A8		A6		A7		B8		A8		B7		A7		C6	†			



⇒		F6		G6		F3		H5		F5		H6		E5		H5		G6		H6		F4
																						H7
		G7		H6		H5		H7		F7		H6		F8		H7		E7		G8		E6
		H7																				
		F5		H8		H6		H7		G8		H8		G7		H7		F6				†

กลที่

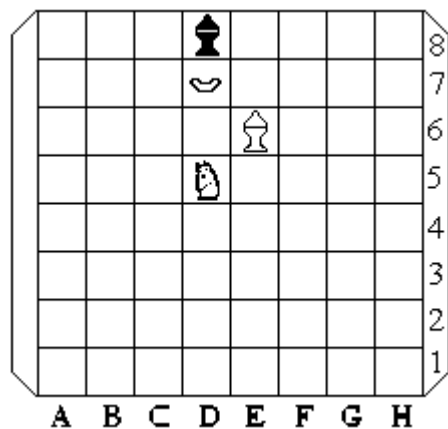
174

16

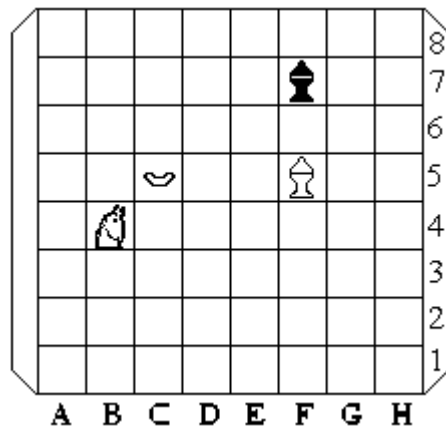
ทีหมากดำหนี

17

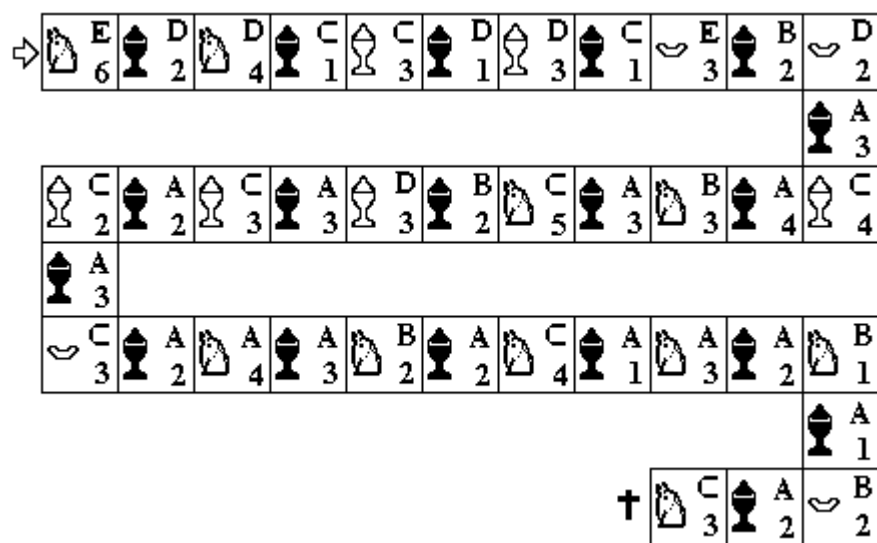
ทีหมากขาวไล่



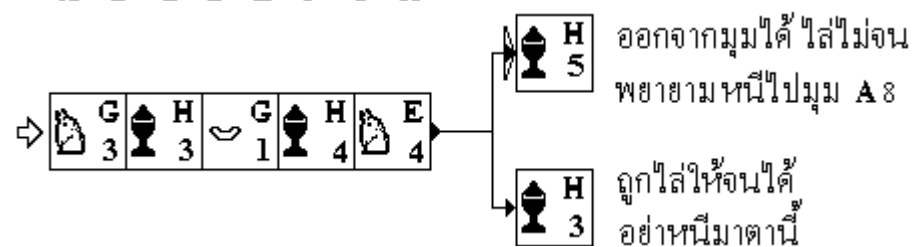
⇒		C3		C7		E7		B6		D6		A5		C5		A6		D5		A5		B6
																						A6
		A5		A7		C6		A6		C7		A7		C6		A6		D6		B7		C4
		A6																				†
		B7		A7		C5		A8		A6		A7		B8		A8		B7		A7		C6



⇒	C	E	E	F	E	E	F	F	D	G	E	
	6	8	6	8	5	8	7	8	6	7	5	
												H
												6
	G	H	F	H	E	G	E	H	G	H	F	
	6	5	6	6	5	7	7	6	6	5	5	
	H											
	6											
	F	H	E	H	F	H	H	H	G	H	F	
	4	7	6	6	7	7	5	6	7	7	5	
												H
												8
†	F	H	G	H	G	H	G	H	H			
	6	7	7	8	8	7						

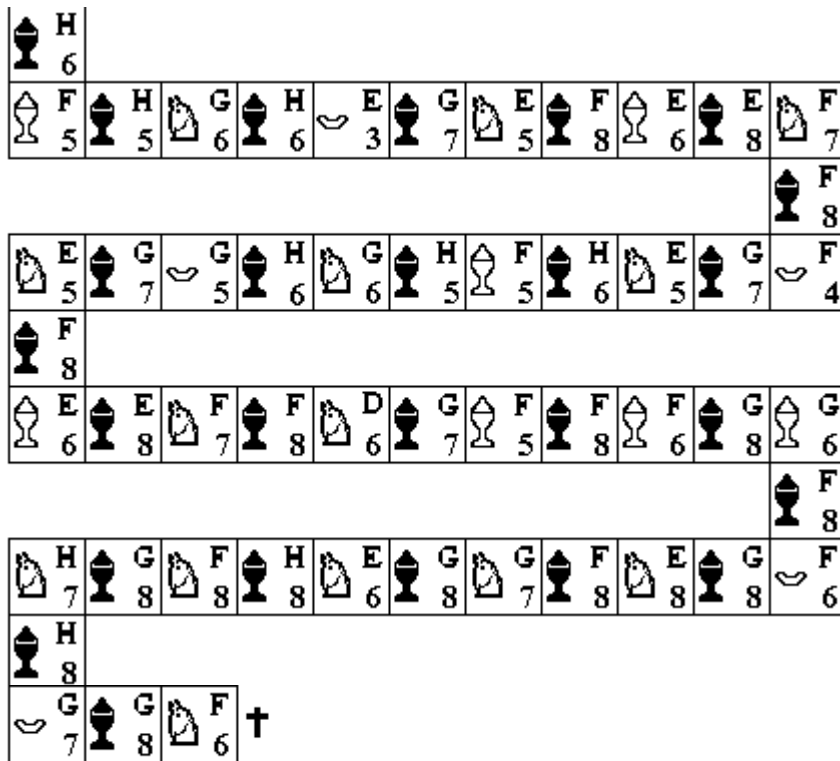


ที่หมากขาวได้



สาธิตการหนีที่ดีกว่า

⇒		E 6		E 8		F 7		F 8		B 2		G 7		E 5		H 6		F 5		H 5		G 6
																						H 6
		E 5		G 7		D 4		F 8		F 7		E 8		E 6		F 8		E 5		G 7		C 3



กลที่ 179 37 ทิหมากดำหนี 38 ทิหมากขาวไล่

สารถีม้าดื้อนขุนให้อยู่ในมุม

7. กลการไล่ด้วยม้าหนึ่งตัว และเบี้ยหางายสองตัว

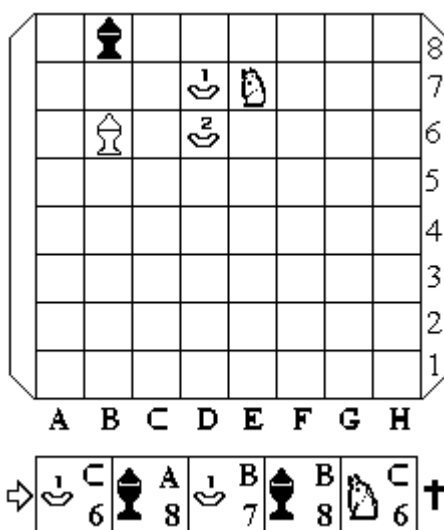
ต้องไล่ให้ขุนเข้ามุมใดมุมหนึ่งที่ใกล้ที่สุดก่อน

ถ้าเบี้ยสองตัวเป็นเบี้ยเทียม ก็ไล่แบบเดียวกับม้ากับเบี้ยหางายที่ถูกมุม เพราะจะต้องมีเบี้ยหนึ่งที่ถูกมุม ตาม

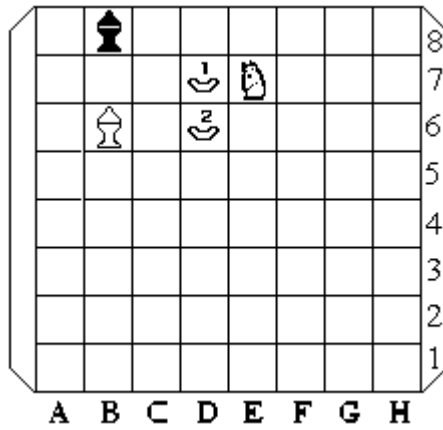
กลที่ 145-181

ถ้าเบี้ยสองตัวเป็นเบี้ยผูกถูกมุม ก็ไล่เช่นเดียวกับที่กล่าวแล้ว

ถ้าเบี้ยผูกไม่ถูกมุม ให้ไล่ตามกลที่ 182-185



กลที่ 180 2 เบี้ยเทียม 3 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่

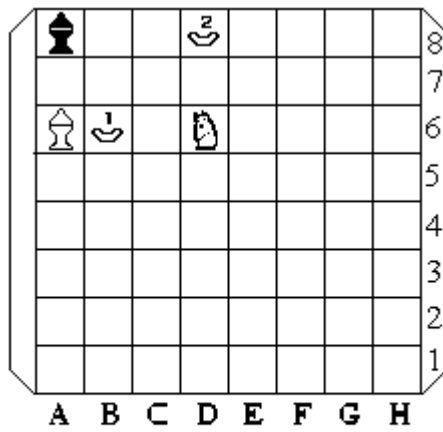


⇒ C 7 B 8 D 8 D 8 B 6 C 8 A 8 B 7 B 8 C 6 †

กลที

181

สาธิตว่าเบี้ยตัวเดียวก็ไล่จนได้



⇒ D 6 B 8 C 8 B 8 B 4 †

กลที

182

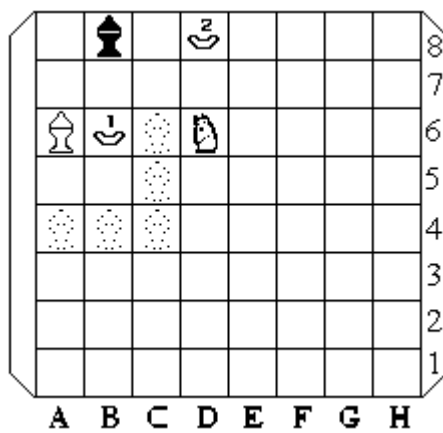
เบี้ยผูกไม่ถูกมุม

1

ทีหมากดำหนี

2

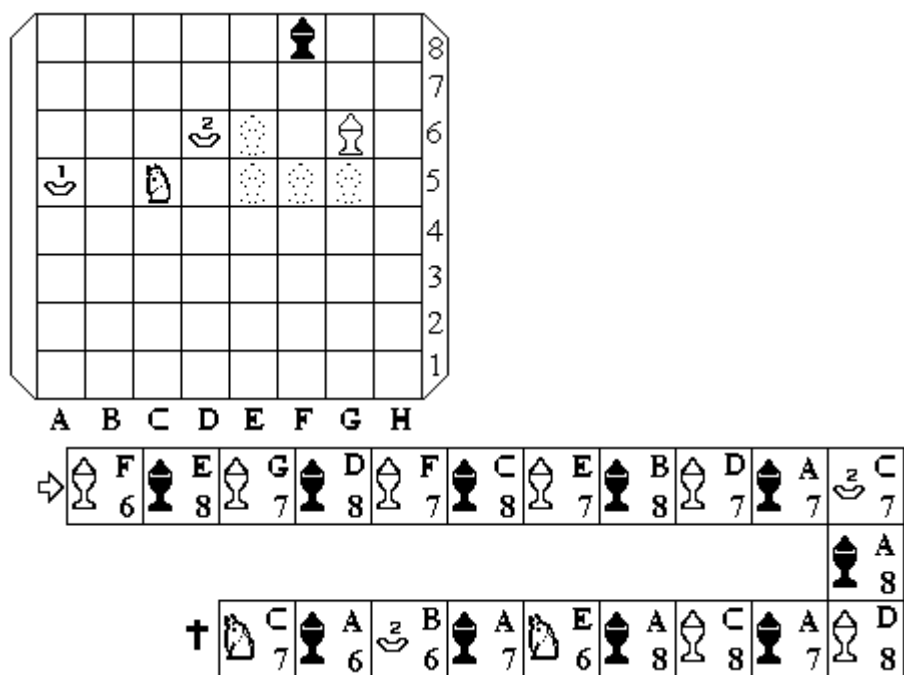
ทีหมากขาวไล่



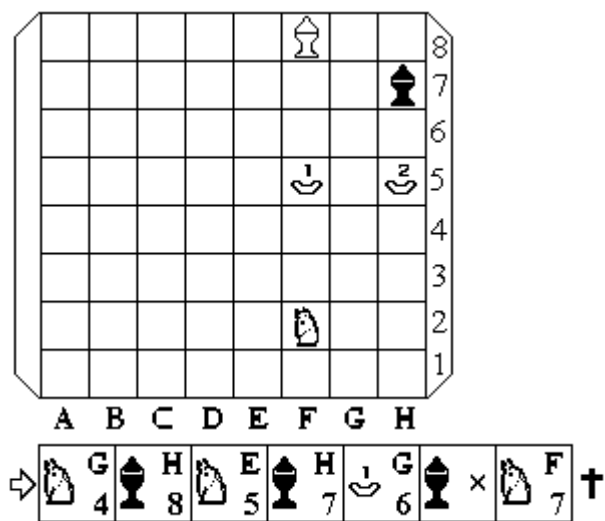
⇒ B 6 B 8 C 6 C 8 C 5 B 8 C 4 A 8 B 7 B 8 D 6 †

⇒

กลที่ 183 เบี้ยผูกไม่ถูกมุม 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 184 เบี้ยผูกไม่ถูกมุม 10 ทิหมากดำหนี 11 ทิหมากขาวไล่

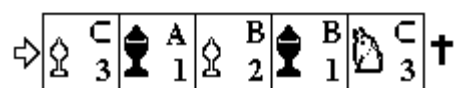
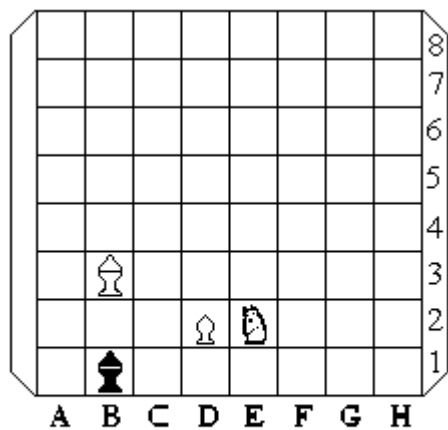


กลที่ 185 เบี้ยผูกไม่ถูกมุม 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

8.

พยายามไล่ขุนให้เข้ามุมใดมุมหนึ่ง
หลังโคนไล่คล้ายม้ากับเบี้ยหงายถูกมุมโดยเดินให้เข้ามุมแทนเบี้ยหงาย

กลการไล่ด้วยม้าโคน
หน้าโคนไล่ให้จนได้ง่ายกว่า



กลที่

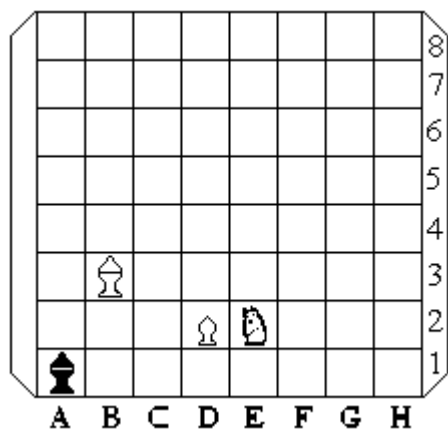
186

2

ทีหมากดำหนี

3

ทีหมากขาวไล่



กลที่

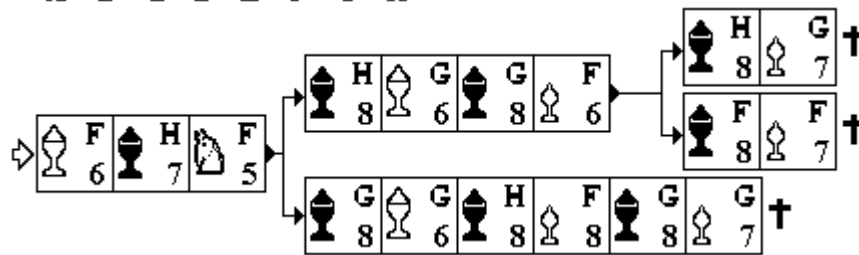
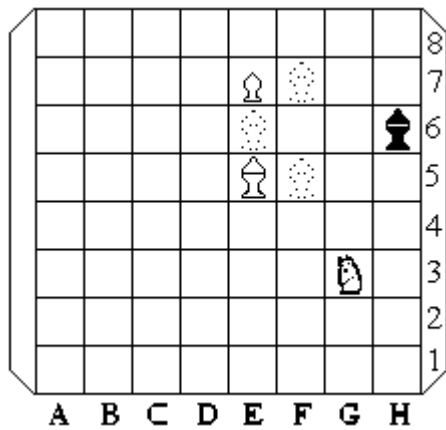
187

5

ทีหมากดำหนี

6

ทีหมากขาวไล่

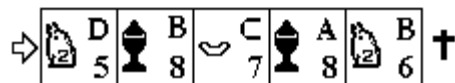
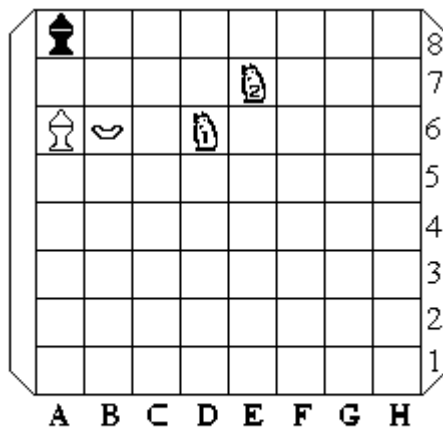


กลที่ 188 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวไล่

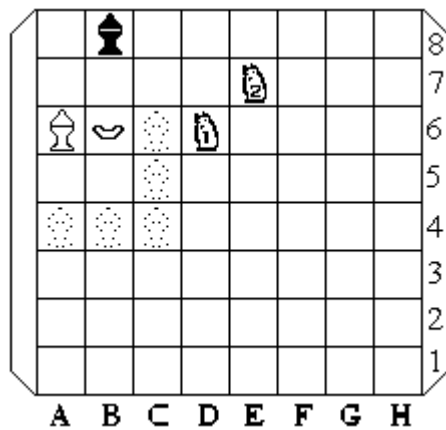
9.

การไล่ด้วยม้าคู่

ถ้าฝ่ายไล่มีขุนกับม้าสองตัวเท่านั้นไล่ไม่จน ต้องมีหมากอื่นอีกตัว เช่น เบี้ยหงายหรือโคน
ขั้นแรกไล่ขุนดำให้เข้ามุมก่อน ถ้ามีม้าคู่กับเบี้ยหงายถูกมุม ไล่เหมือนม้าตัวเดียวกับเบี้ยหงายถูกมุม ถ้าเบี้ย
หงายไม่ถูกมุมไล่ตามกลที่ 189 - 194
ถ้ามีม้าคู่กับโคนไล่ให้จนได้ง่ายกว่า

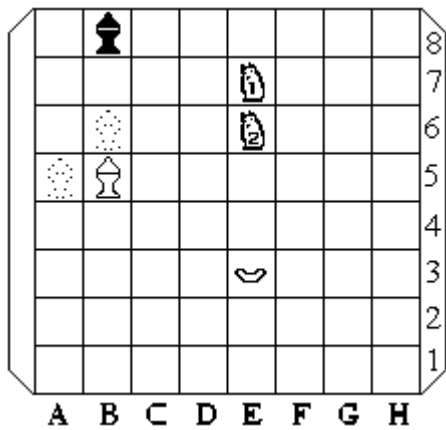


กลที่ 189 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



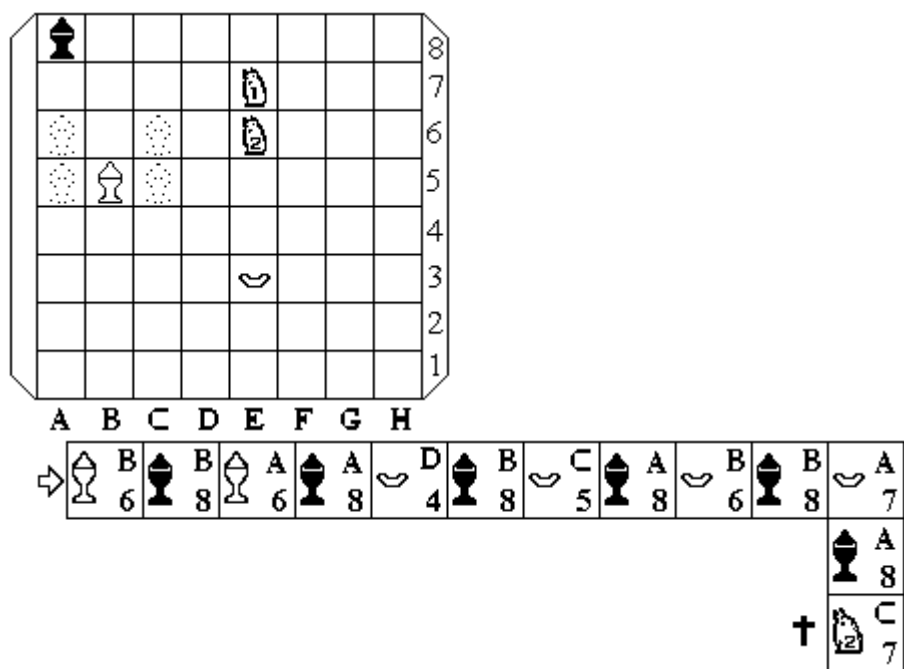
⇒ B5 A8 A5 B8 A6 A8 D5 B8 A7 A8 B6 B6 †

กลที่ 190 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวได้

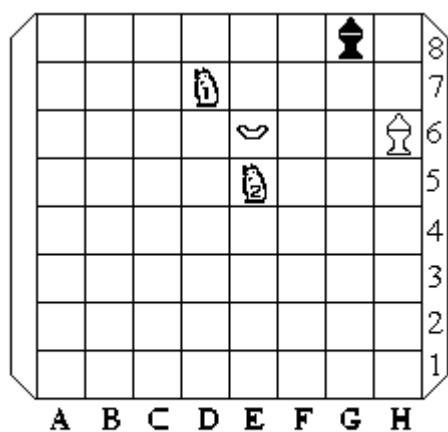


⇒ A6 A8 D4 B8 C5 A8 B6 B8 A7 A8 C7 C7 †

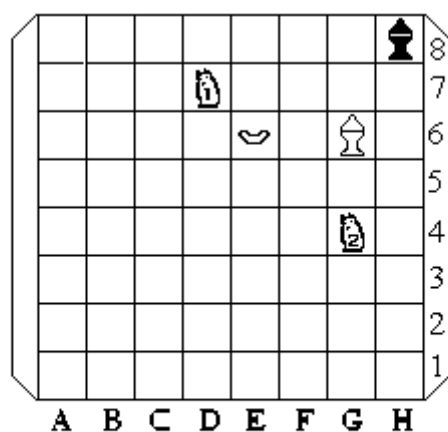
กลที่ 191 5 ทินมากดำหนี 6 ทินมากขาวได้



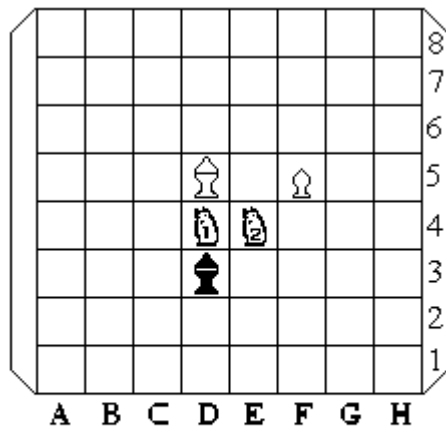
กลที่ 192 6 ทิหมากดำหนี 7 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 193 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 194 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

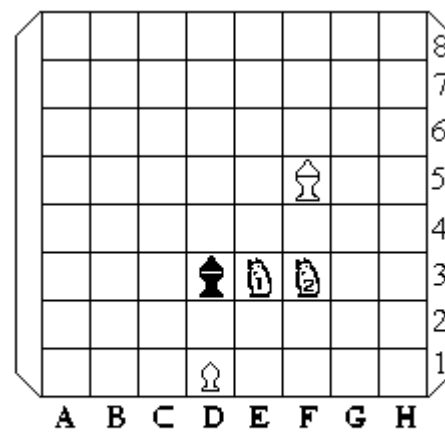


⇒

♔	G	♚	E	♗	F	♚	D	♗	E
4		3		3		3		2	

 †

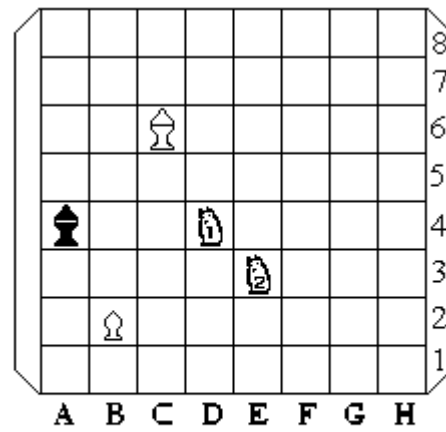
กลที่ 195 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่ กลที่ 196 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



⇒

♔	D	♚	E	♗	F	♚	F	♗	E
2		2		4		2		1	

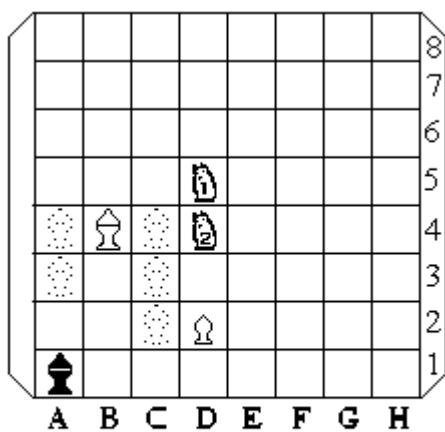
 †



⇒

♔	C	♚	B	♗	D	♚	A	♗	A
2	4	4		5		4		3	

 †

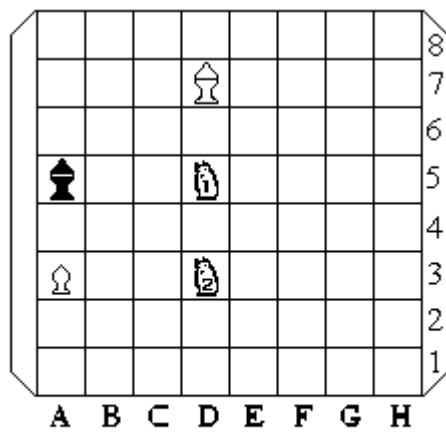


⇒

♔	B	♚	B	♗	C	♚	A	♗	C
3		1		3		1		2	

 †

กลที่ 197 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่ กลที่ 198 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



⇒

♔	C	♚	B	♗	B	♚	C	♗	D	♚	D	♗	C
2	5	5		4		4		6		4		3	

 †

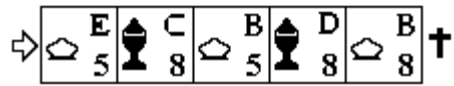
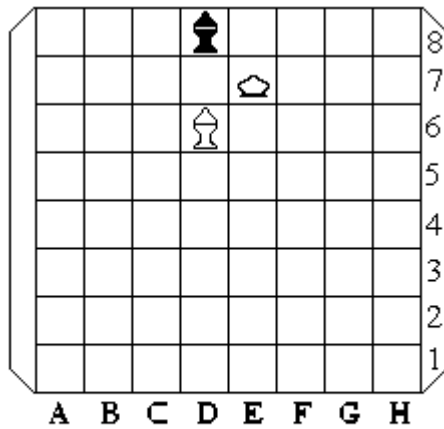
กลที่ 199 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

10.

กลการไล่ด้วยเรือเดี่ยว

พยายามไล่ขุนให้เข้าริมกระดานโดยเร็ว

สังเกตการไล่ให้จนโดยให้มันน้อยครั้ง และสังเกตการหนี



กลที่

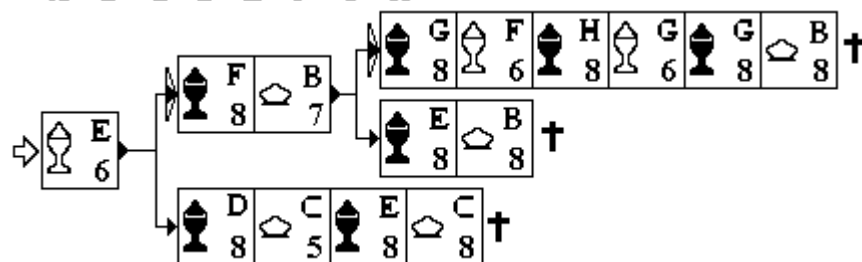
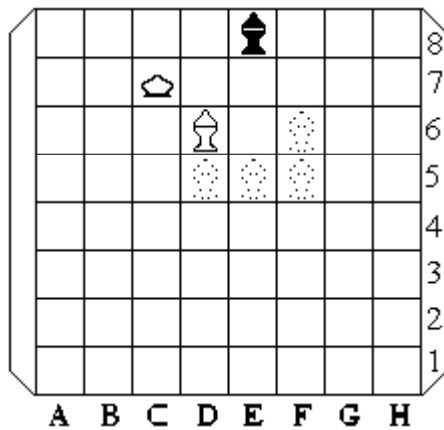
200

2

ทีหมากดำหนี

3

ทีหมากขาวไล่



กลที่

201

5

ทีหมากดำหนี

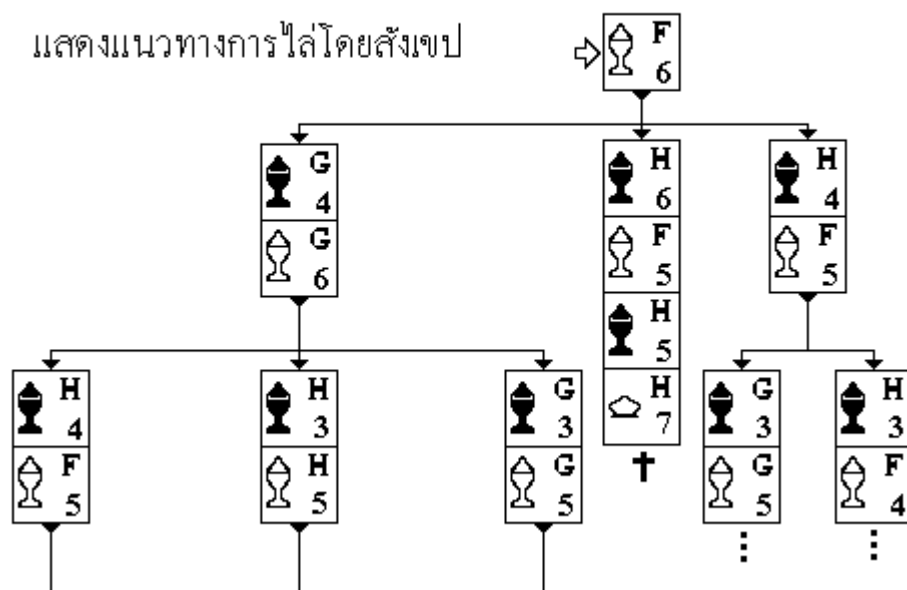
6

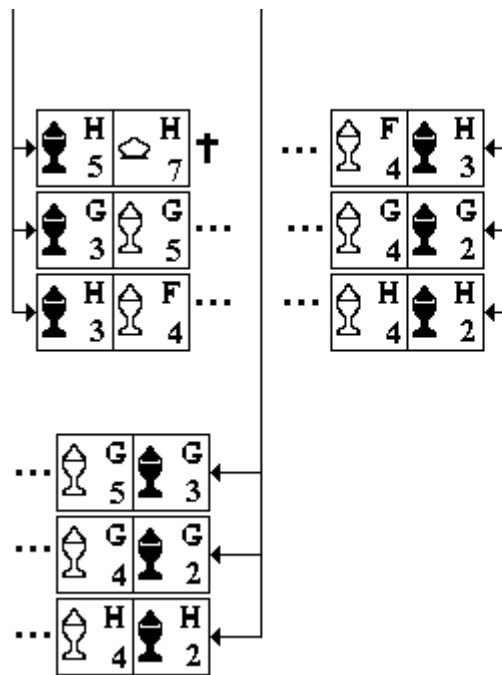
ทีหมากขาวไล่



ເລກທີ 202

แสดงแนวทางการไล่โดยสังเขป





กลที่

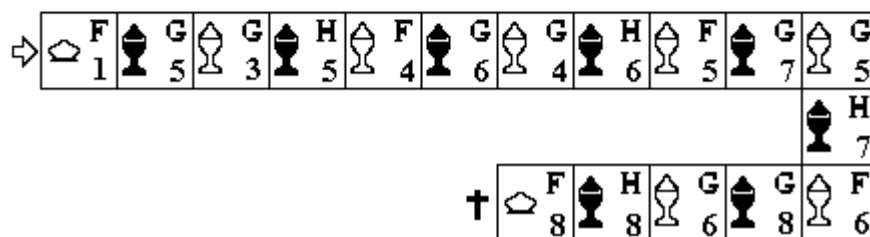
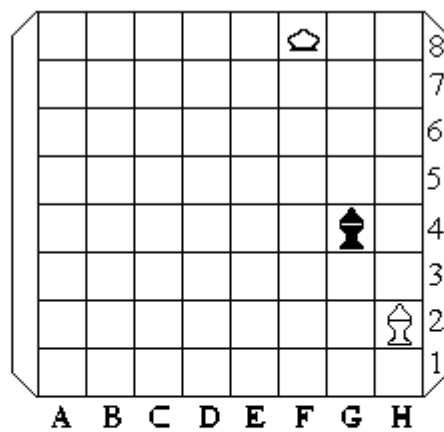
202

8

ทีหมากดำหนี

9

ทีหมากขาวไล่



กลที่

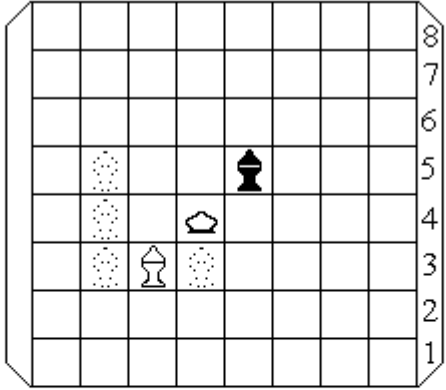
203

8

ทีหมากดำหนี

9

ทีหมากขาวไล่



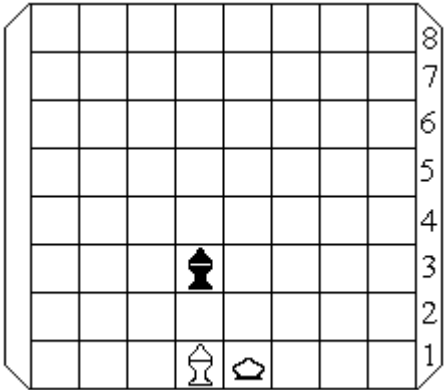
⇒

♙	C	♚	E	♙	D	♚	E	♙	C	♚	E	♙	C	♚	E	♙	D	♚	E	♙	D
	4		6		5		7		5		6		6		7		6		8		7

†

♙	H	♚	H	♙	F	♚	H	♙	D	♚	G	♙	F	♚	F	♙	E	♚	E	♙	D
	8		6		8		7		8		8		6		8		6		8		6

กลที่ 204
11
ทีหมากดำหนี
12
ทีหมากขาวไล่



⇒

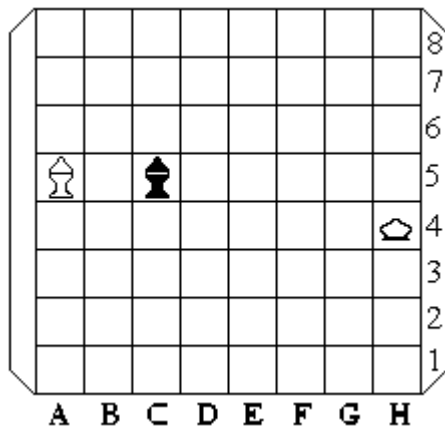
♙	E	♚	D	♙	C	♚	C	♙	D	♚	B	♙	D	♚	B	♙	B	♚	C	♙	D
	2		4		2		4		2		4		4		5		3		5		1

♙	C	♚	A	♙	B	♚	B	♙	C	♚	A	♙	B	♚	B	♙	C	♚	A	♙	C
	6		7		5		7		5		6		4		6		4		5		1

♚	B																				
	8																				

♙	B	♚	A	♙	C	†
	6		8		8	

กลที่ 205
13
ทีหมากดำหนี
14
ทีหมากขาวไล่



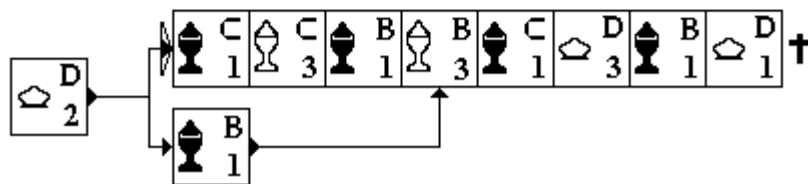
⇒

	E4		D5		E1		D4		B4		D3		C5		D2		E8		D3		E7
																					C3
	C3		A2		C8		B2		D8		C2		B4		B2		D3		B3		D7



	B3		A1		C1	†
--	----	--	----	--	----	---

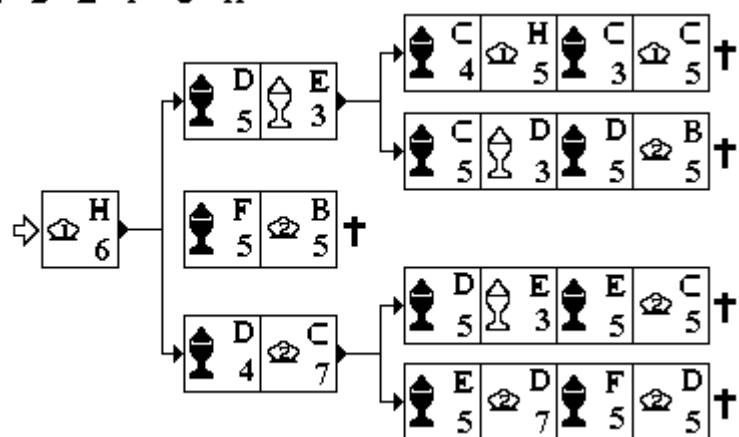
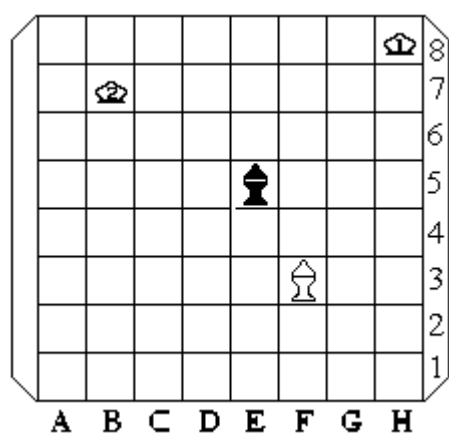
★★ อย่าไล่โดย D2 จะจนเข้าไป 1 ที
ถ้า D2 จนค่าต้อง C1 ถ้า B1 จนเร็วกว่า



กลที่ 206 13 ทิหมากดำหนี 14 ทิหมากขาวไล่
โบราณเรียกจะเข้ข้ามฝาก

11. กลการไล่ด้วยเรือคู่

การไล่คล้ายกับไล่ด้วยเรือเดี่ยว แต่ต้องให้จนใน 4 นาที หนีตามศักดิ์กระดาน โอกาสเช่นนี้ไม่มากนัก



กลที่

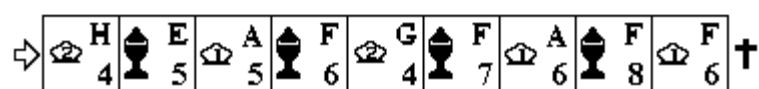
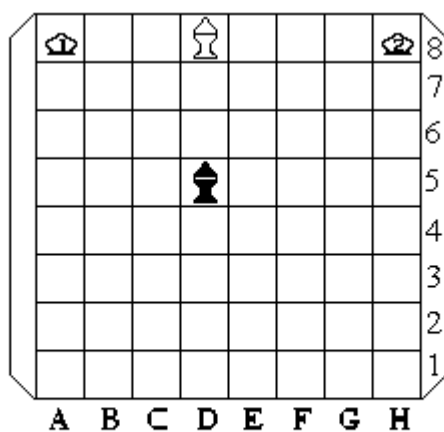
207

3

ทีหมากดำหนี

4

ทีหมากขาวได้



กลที่

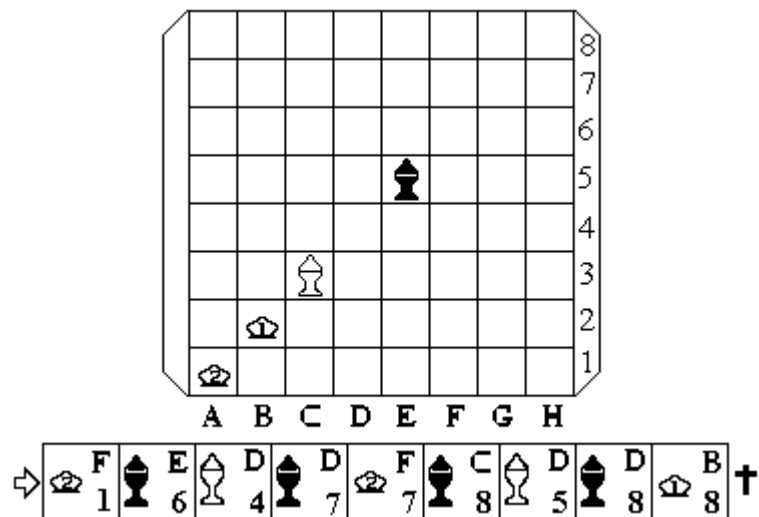
208

4

ทีหมากดำหนี

5

ทีหมากขาวได้

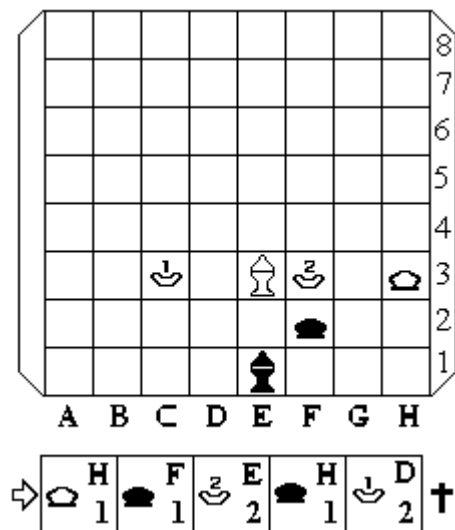


กลที่ 209 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวไล่

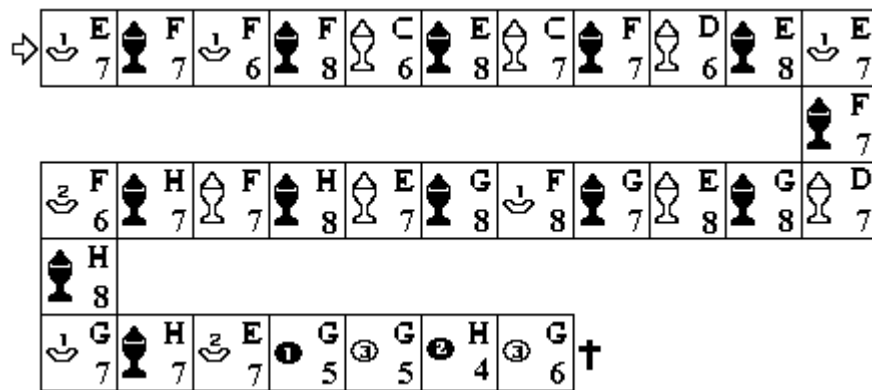
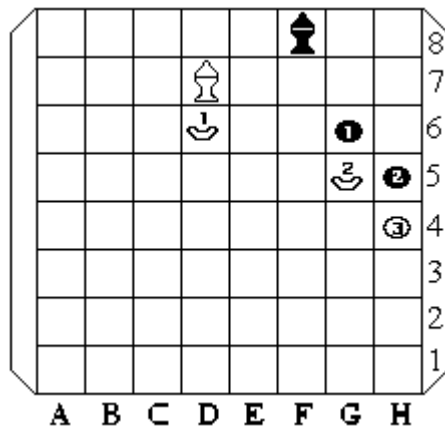
12.

กลการไล่หมากรุกพลิกแพลง

ในกรณีที่หมากได้เปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากอล และเรารู้จักกอล ก็จะมีจังหวะการเดิน ถ้าเป็นฝ่ายได้พยายามเดินให้เข้ากอล จะไล่ให้จนได้ ถ้าเป็นฝ่ายหนีต้องพยายามหนีออกจากกอล เป็นการชิงไหวชิงพริบ มีประโยชน์ทั้งสองฝ่าย



กลที่ 210 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



กลที่

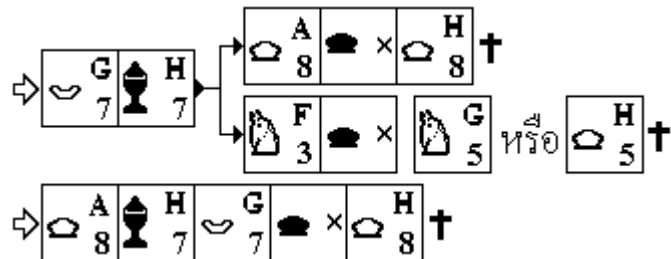
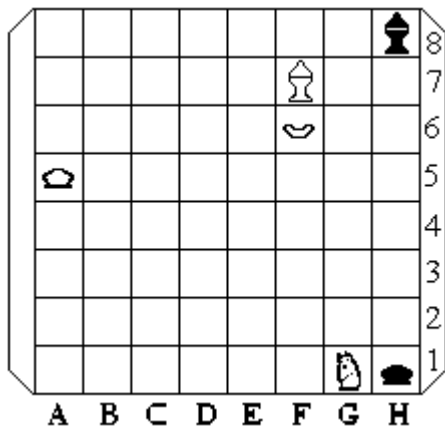
213

15

ทีหมากดำหนี

16

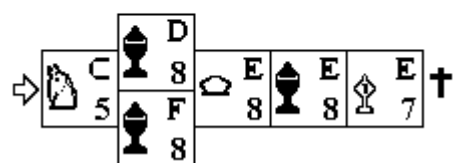
ทีหมากขาวไล่



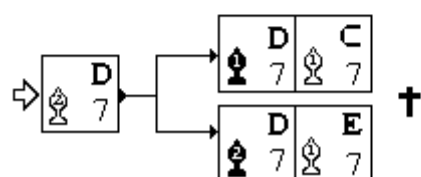
กลที่ 214

2ทีหมากดำหนี

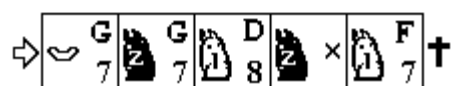
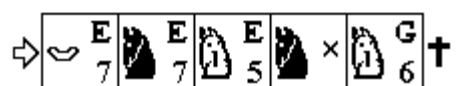
3 ทีหมากขาวไล่

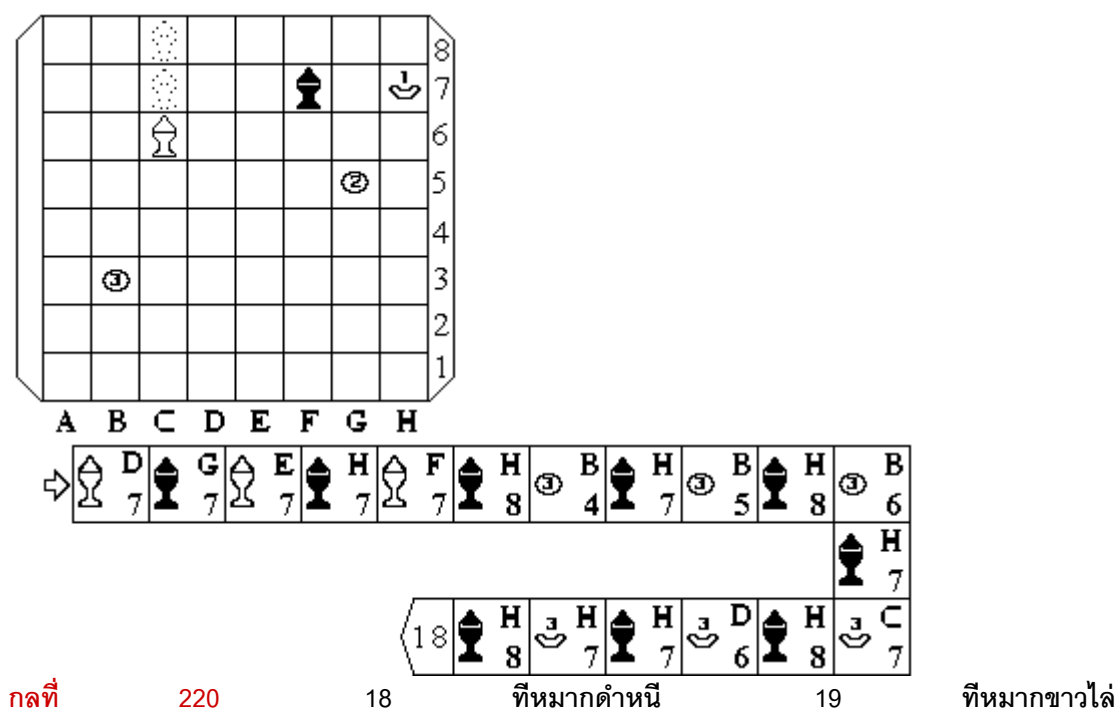
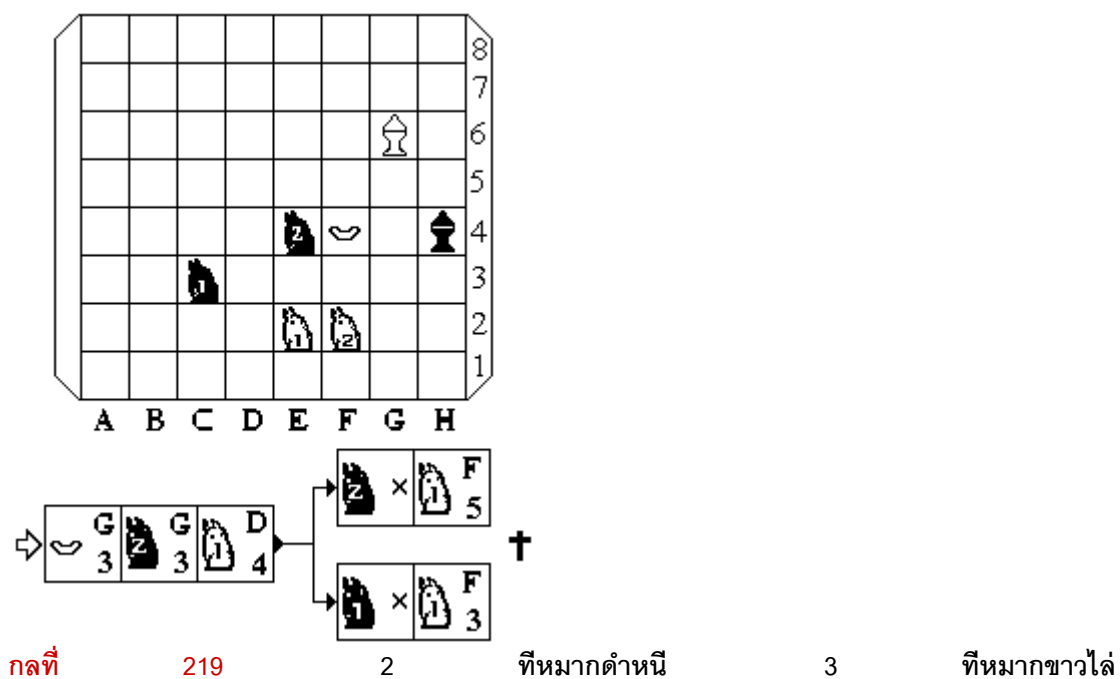


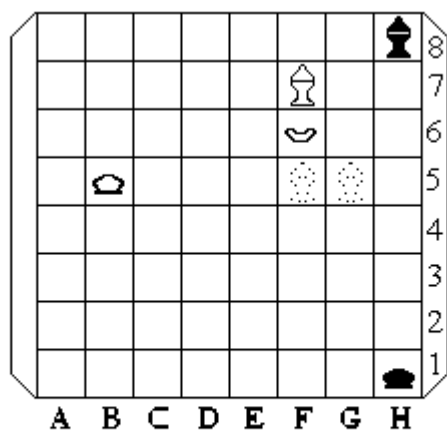
กลที่ 217 2 ที่หมากดำหนี 3 ที่หมากขาวไล่



กลที่ 218 2 ที่หมากดำหนี 3 ที่หมากขาวไล่



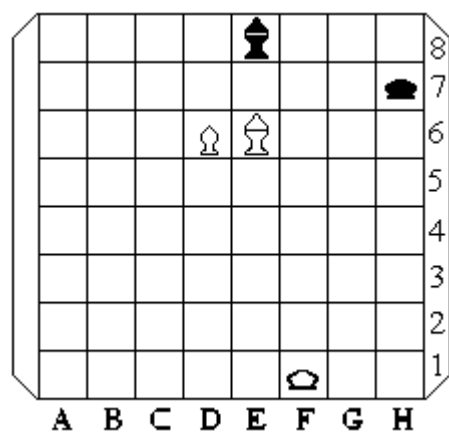




⇒

	G		G		G		G		G		G		F		H		F	†
	6		1		5		5		5		8		5		8		8	

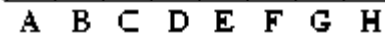
 กลที่ 221 4 ทินมากดำเนิน 15 ทินมากขาวได้



⇒

	H		F		H		G		F		H		F		G		G		H		F	†
	1		8		7		8		7		8		6		8		6		8		8	

 กลที่ 222 5 ทินมากดำเนิน 6 ทินมากขาวได้

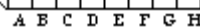
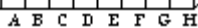


ที่หมากขาวไล่



11 ที่หมากขาวไร่

กรณีนี้มาพร้อมกับเรือมีเทคนิคเบ็ดเตล็ดเป็นประโยชน์ที่ควรทราบ เช่น

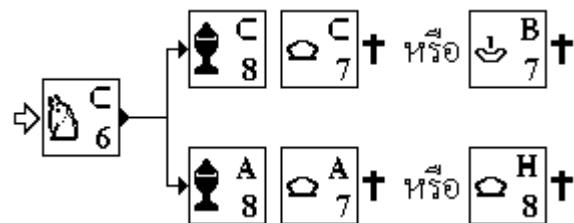
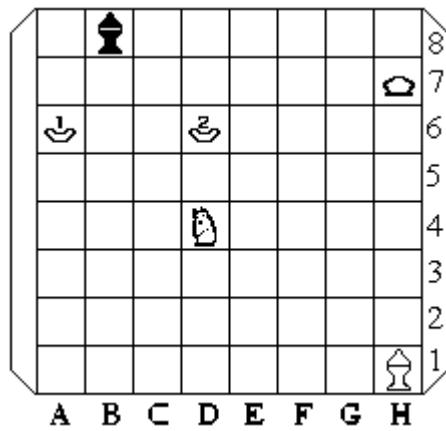


1. ม้าคำถูกล้อม เดินไปตาใดก็ถูกกิน ถ้าเดินเรือ2. ขุนดำอยู่ตาอับ อย่าไล่ให้เข้าตานี้ เพราะจะทำให้

ขาวไป B5

เสมอกัน

ก็จะไล่กินมาได้ ๖ เป็นเบี้ยหางาย โคน ขุน ก็ได้

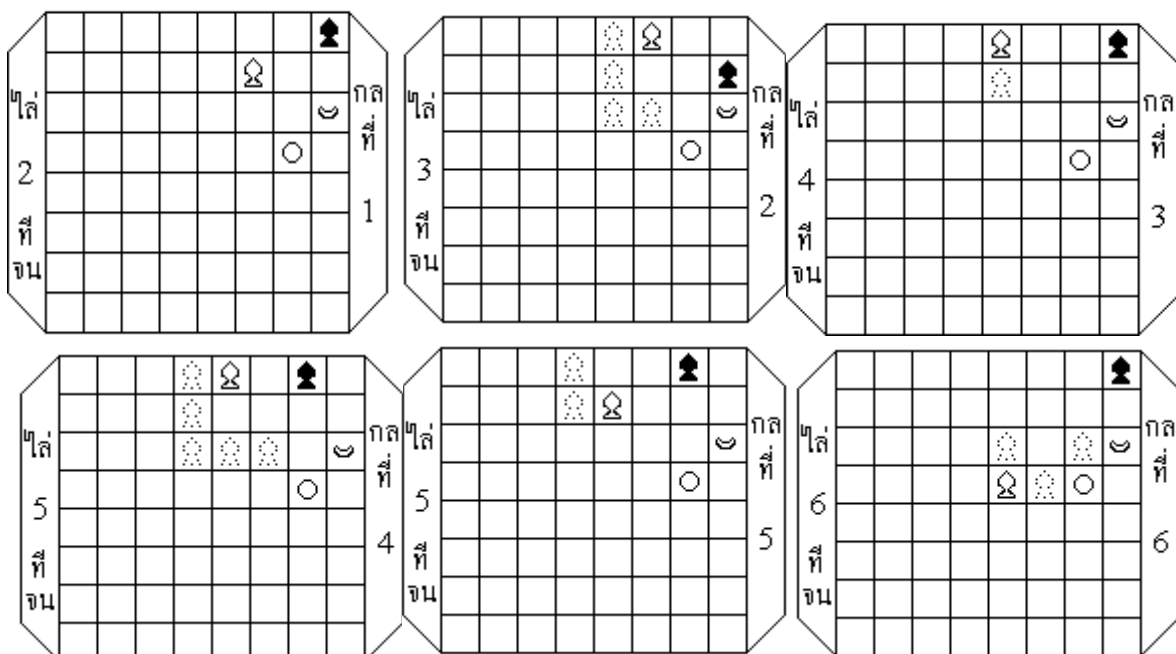


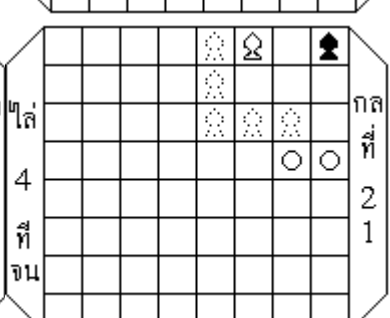
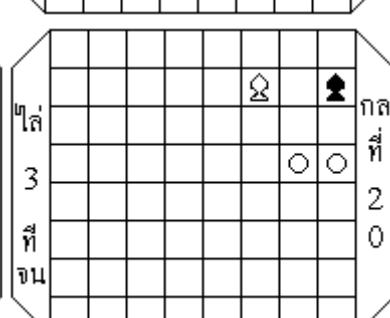
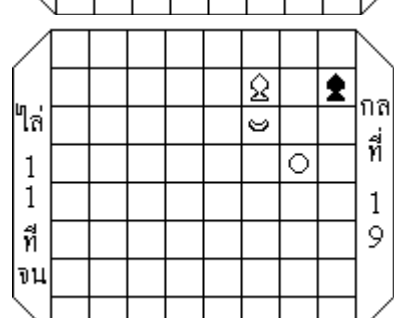
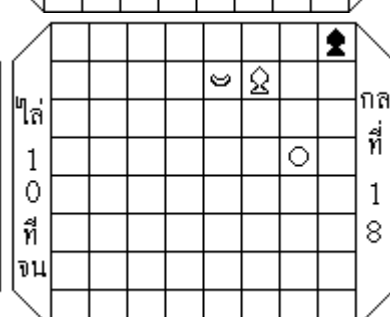
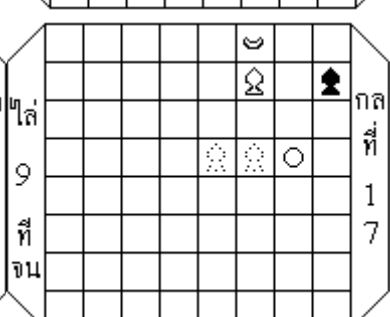
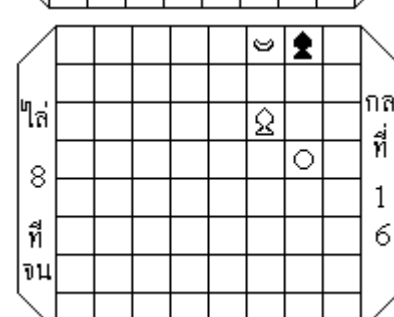
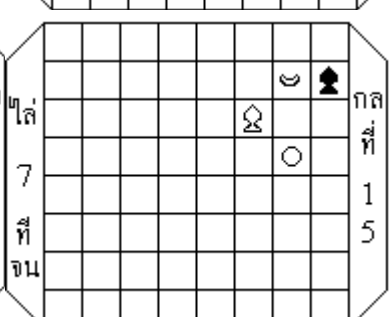
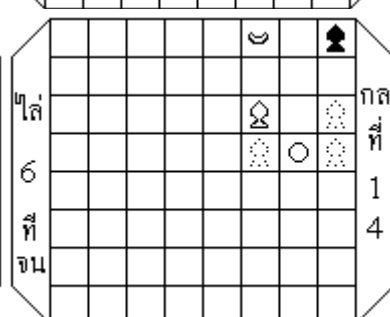
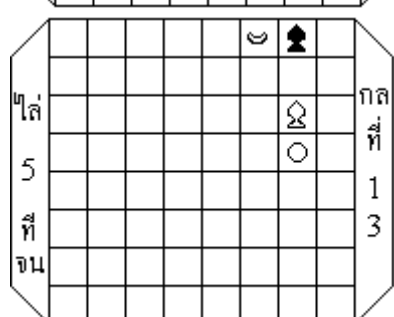
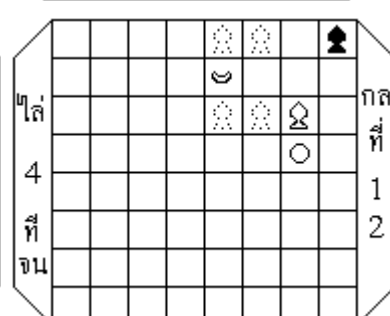
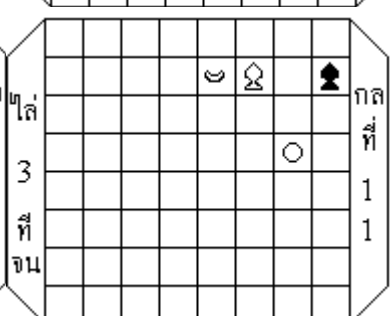
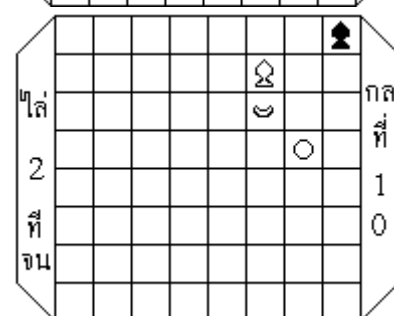
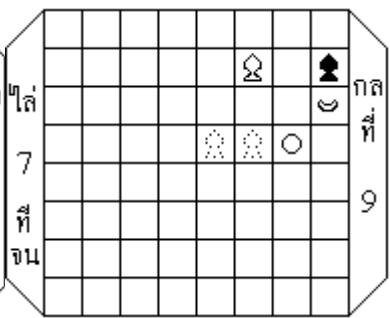
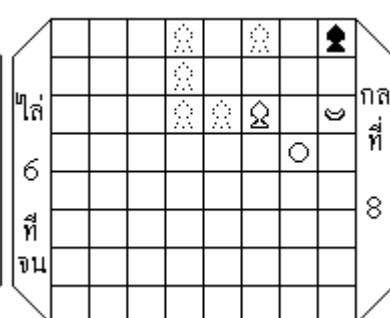
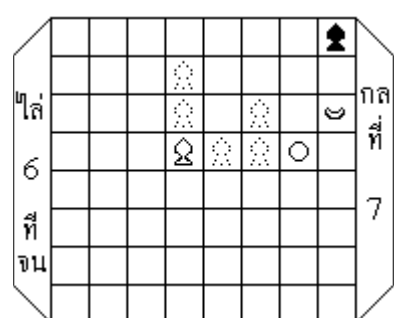
3. เป็นการสาธิต

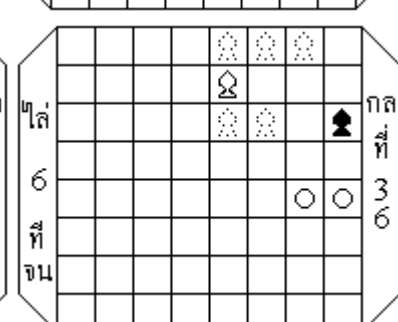
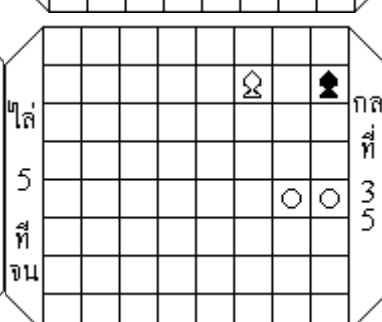
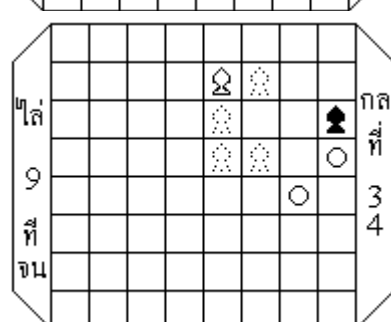
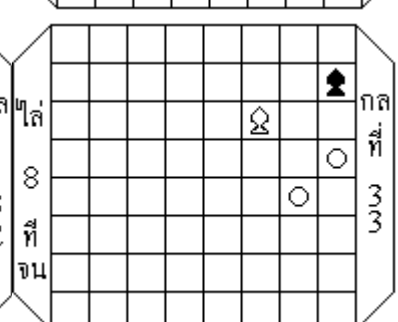
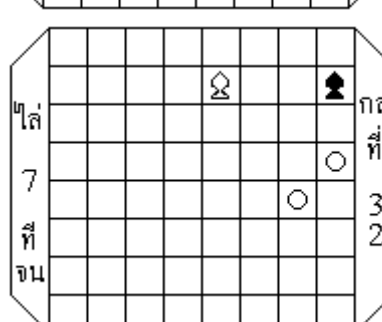
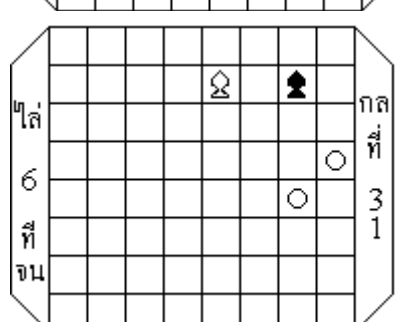
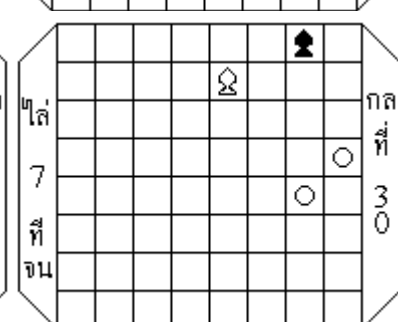
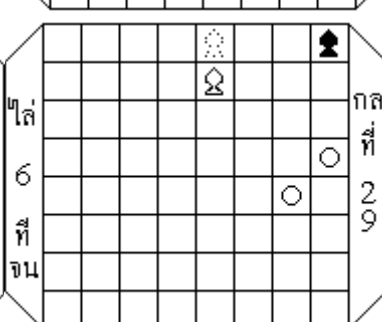
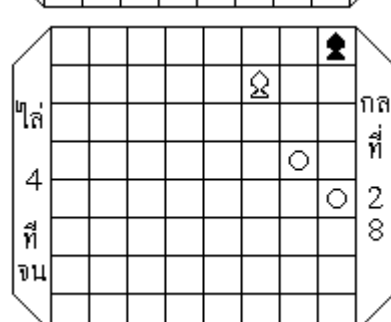
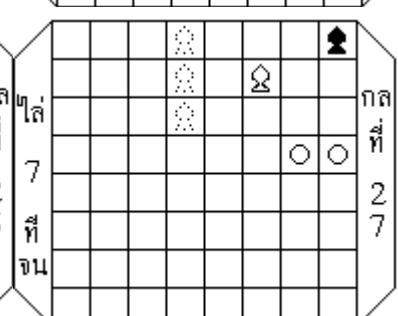
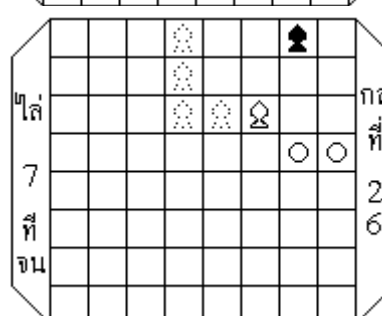
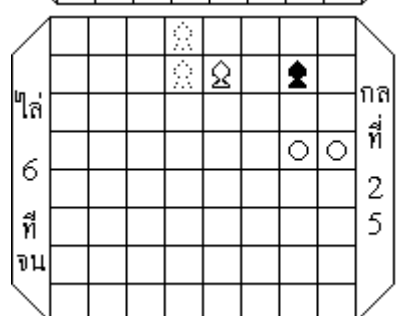
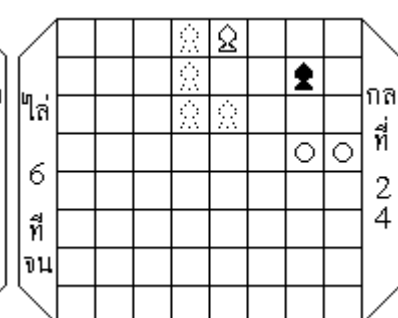
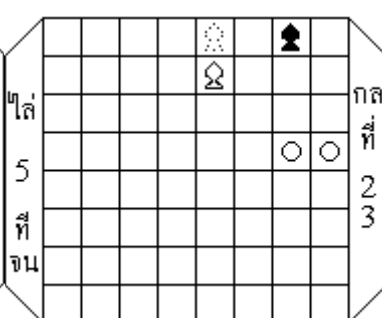
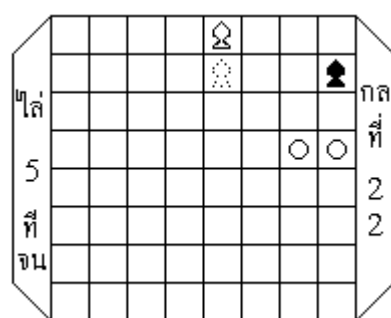
ไม่จำเป็นต้องมีหมากครบทุกตัว

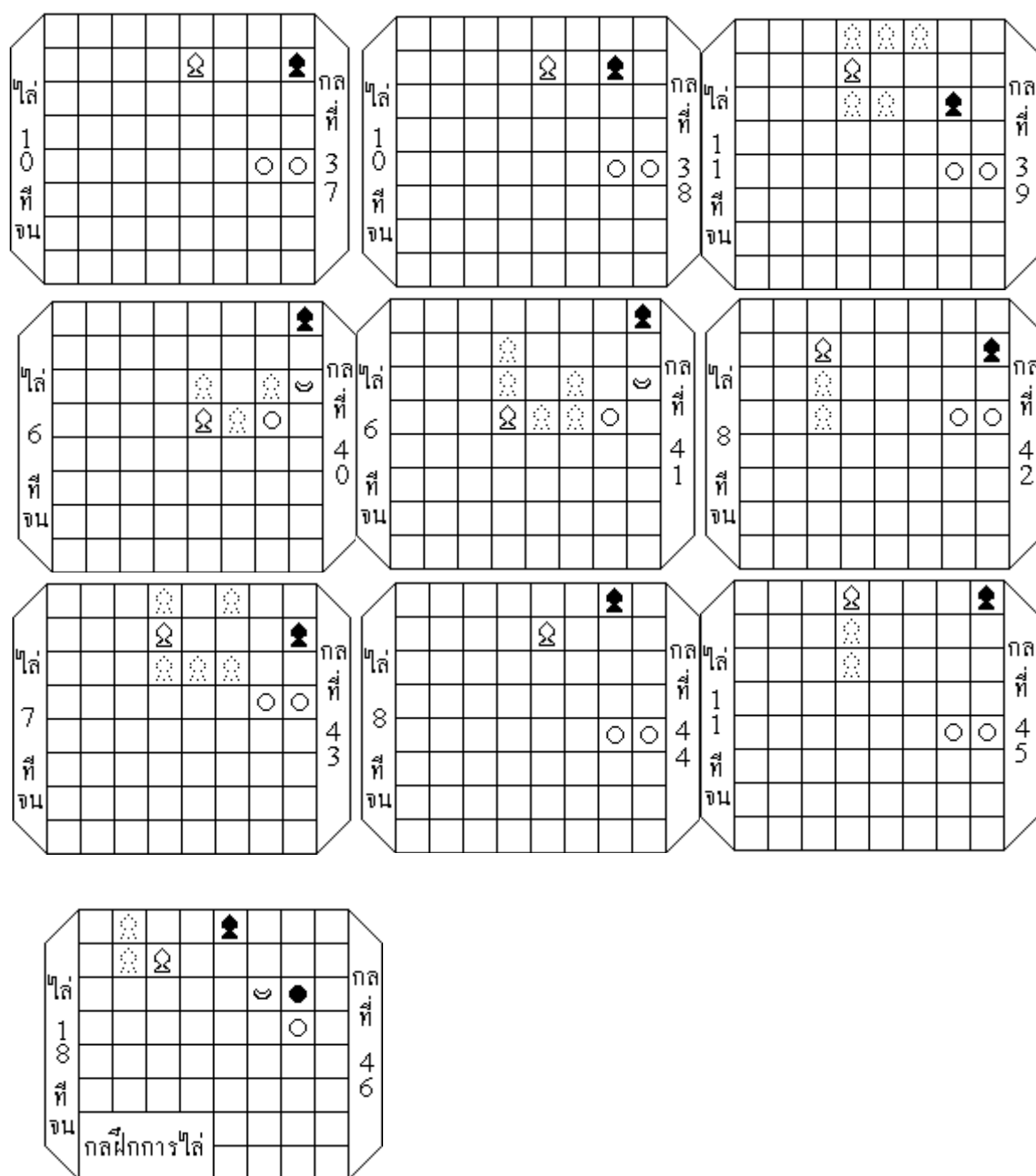
ลองวิเคราะห์และประยุกต์ใช้

การไล่ด้วยเบี้ยสองตัว

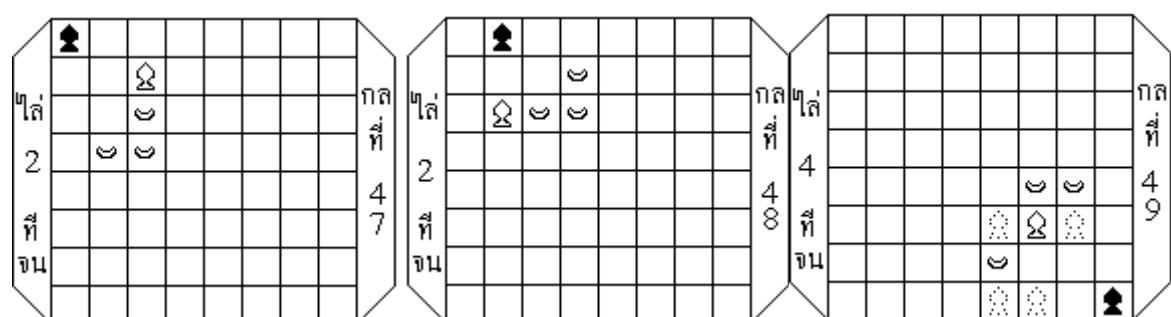


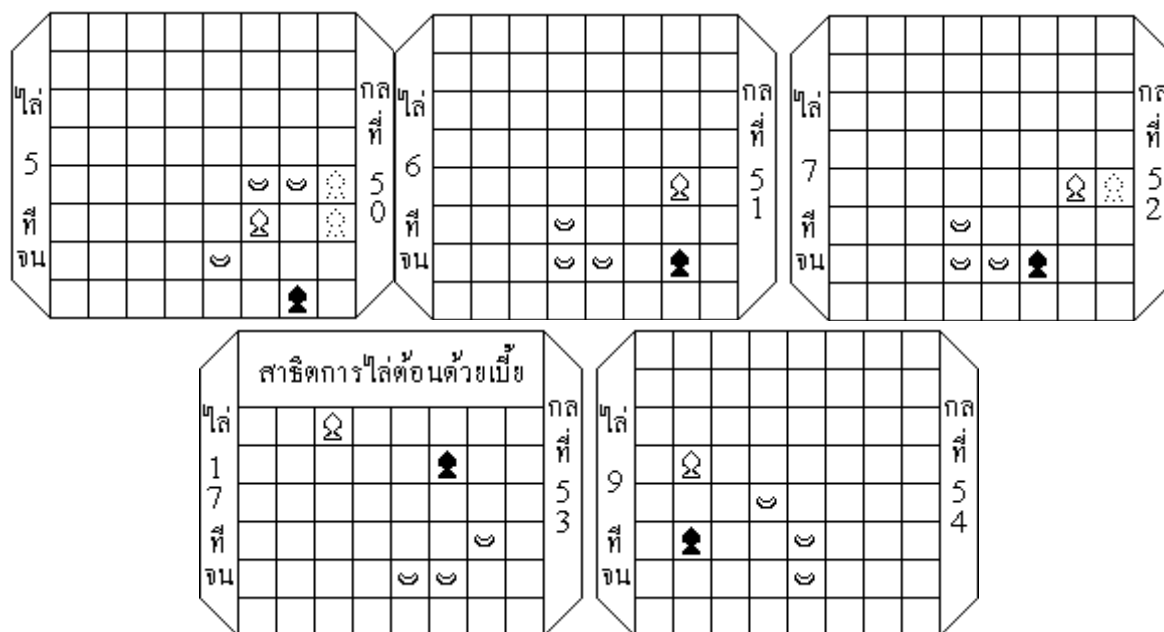




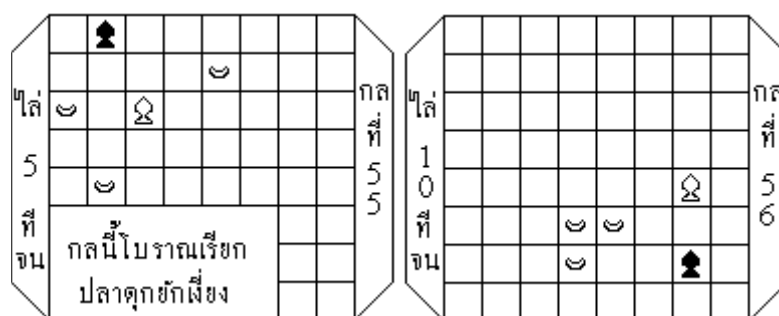


การไล่ด้วยเบี้ยหงายสามตัว เบี้ยคู่ผูกถูกมุม

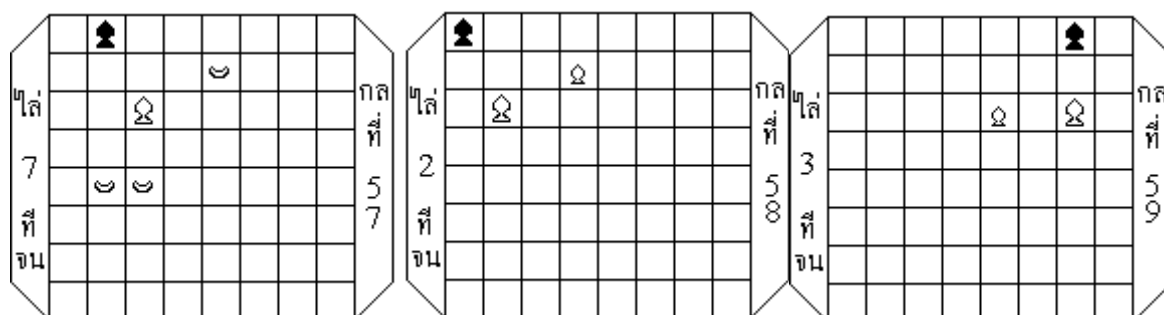


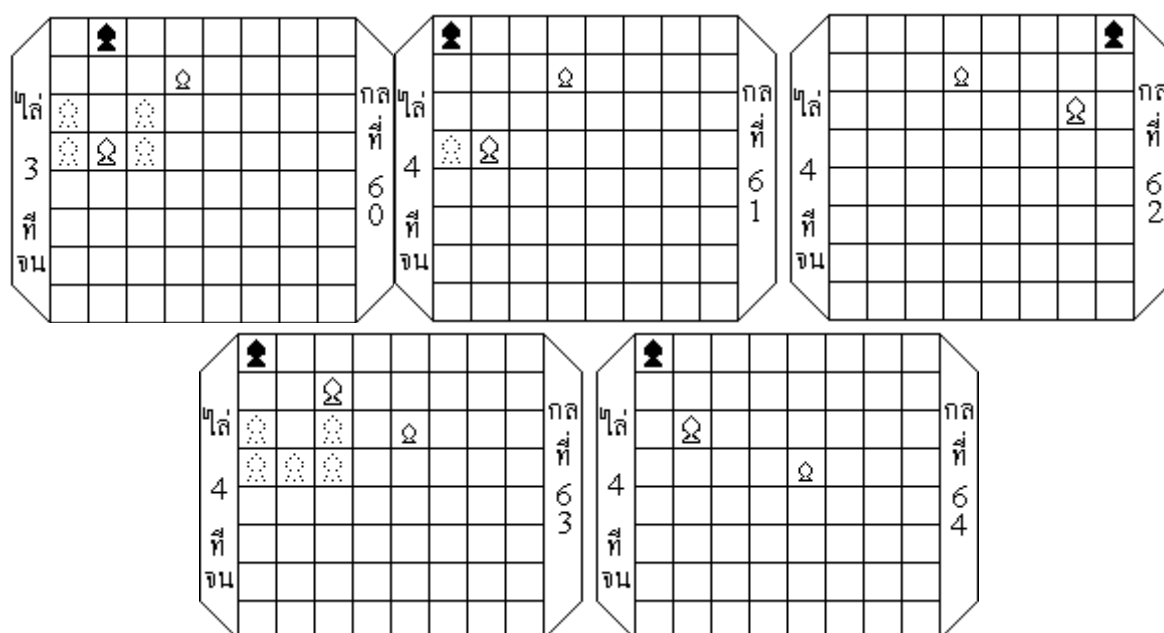


เบี้ยคู่ผูกไม่ถูกกมม

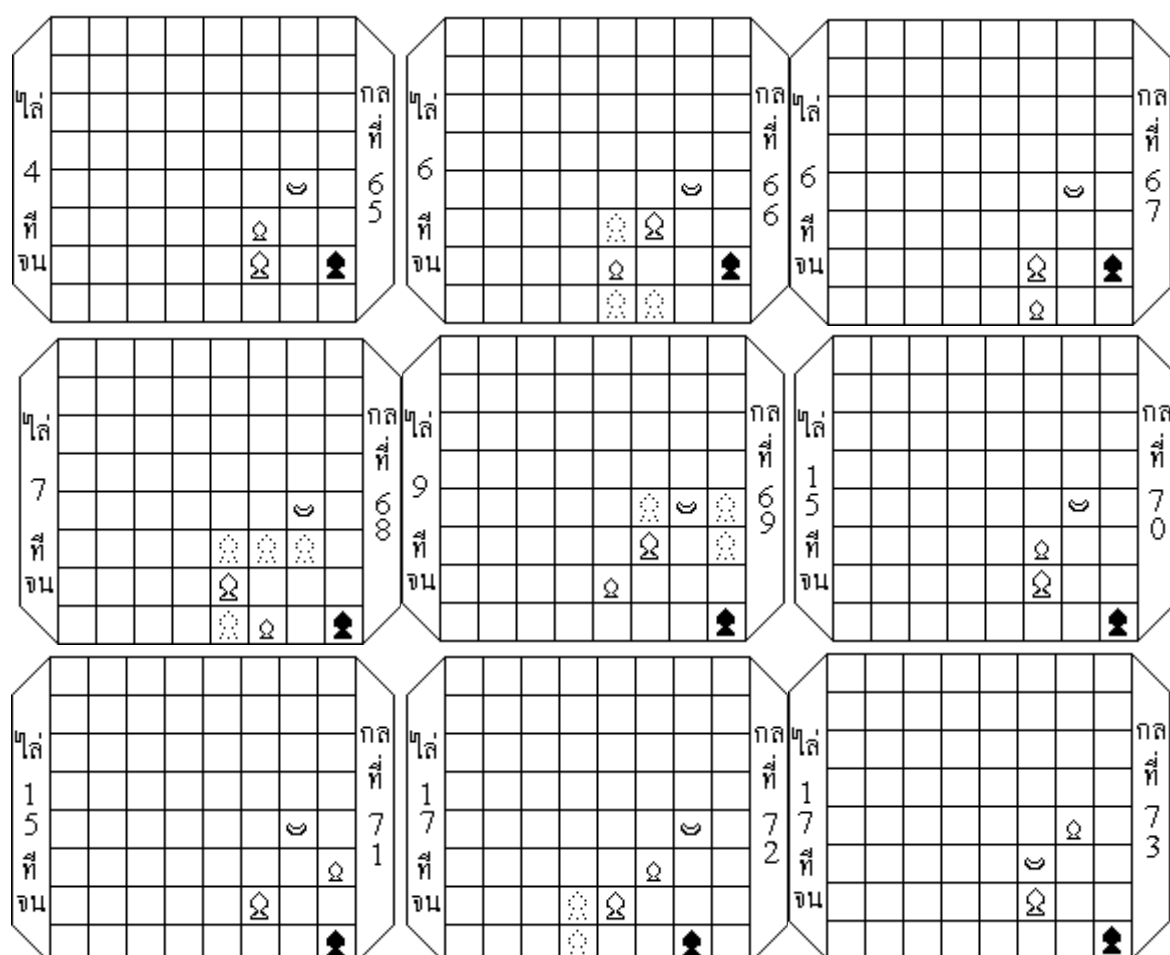


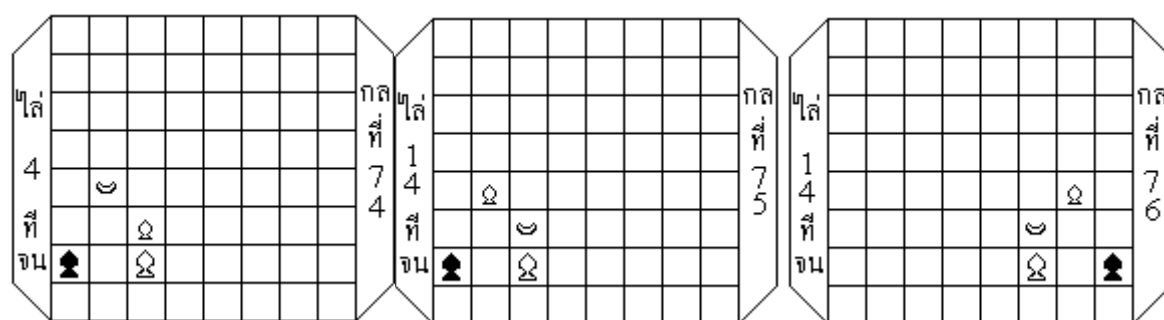
การไล่ด้วยโคนเดี่ยว



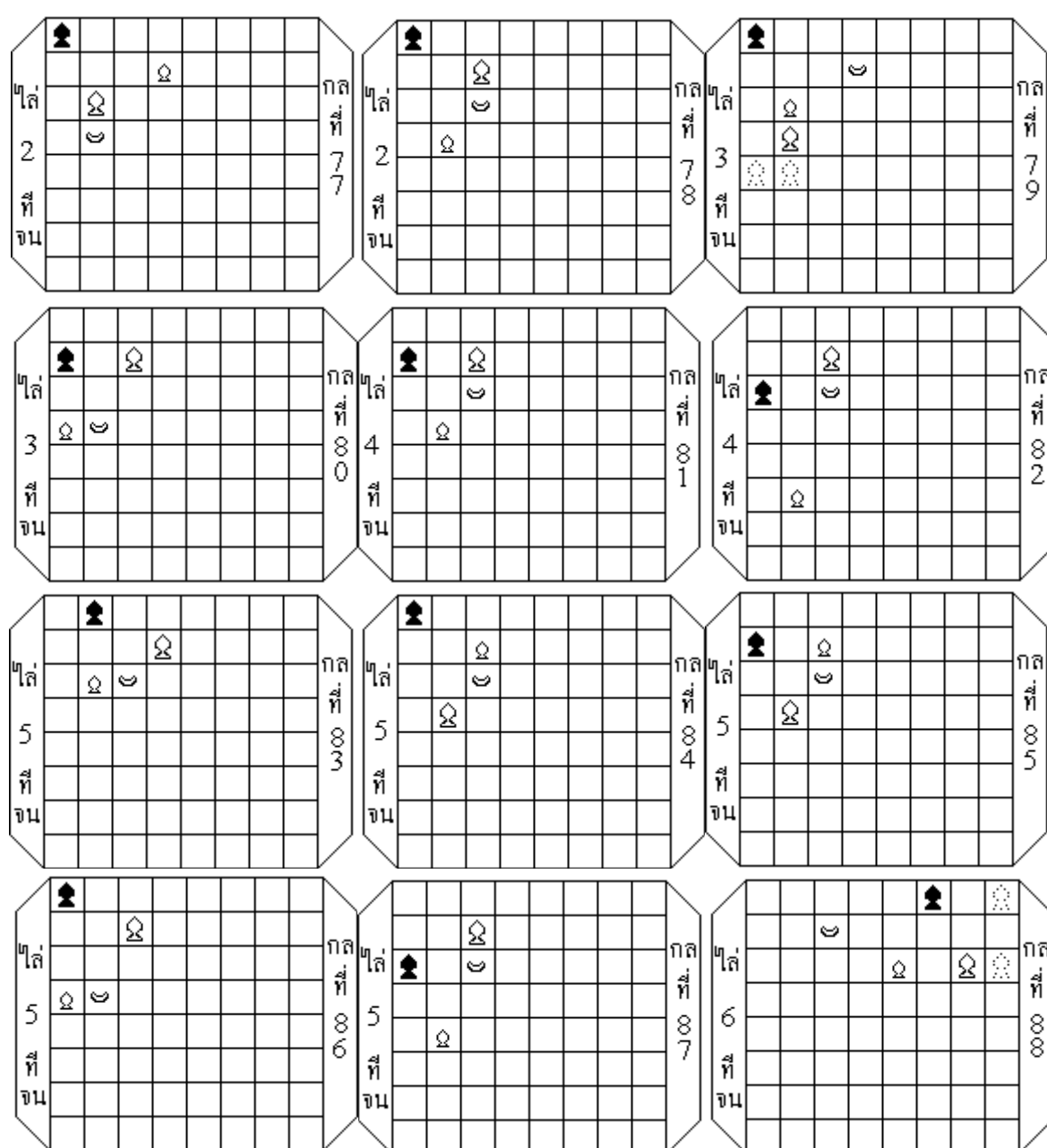


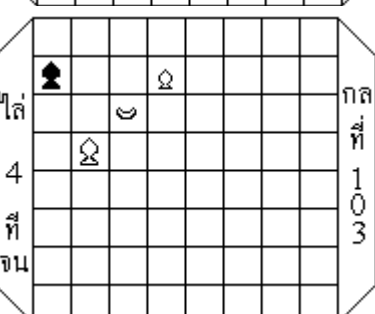
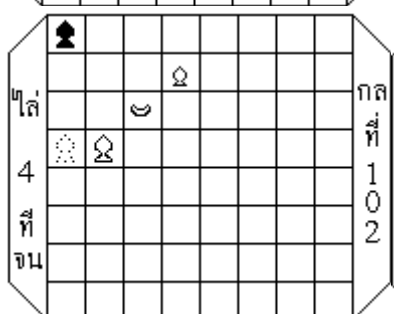
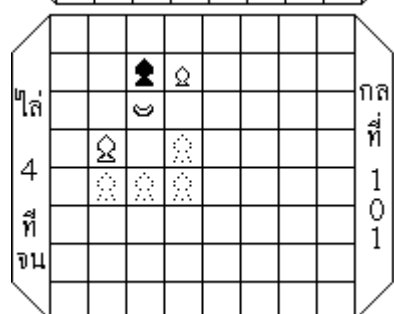
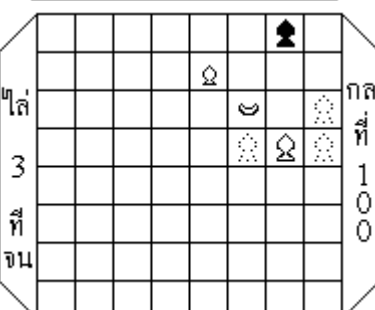
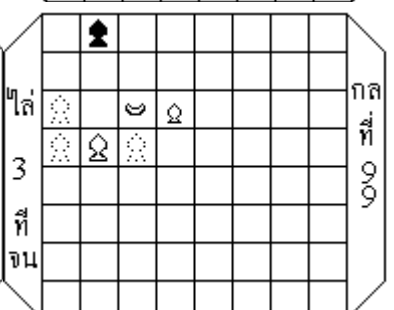
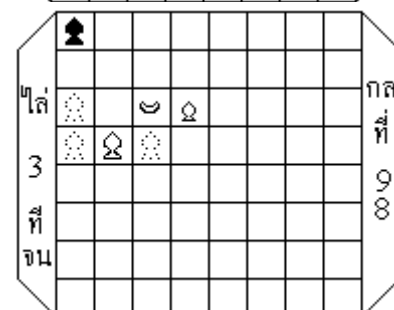
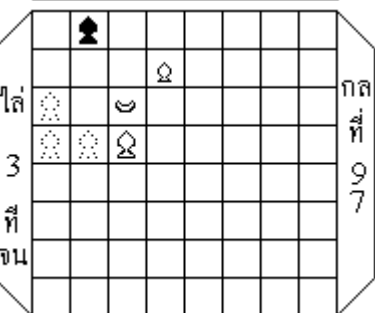
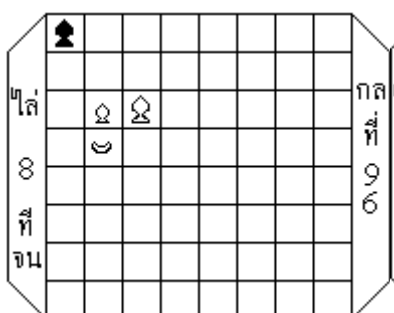
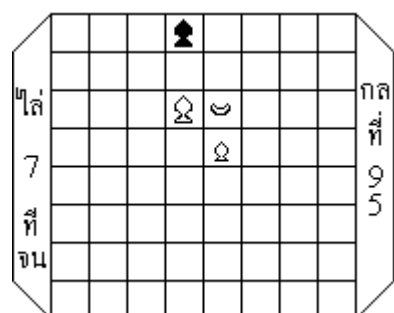
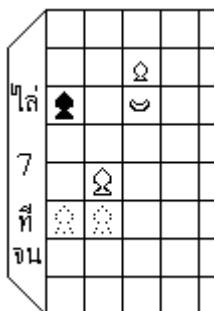
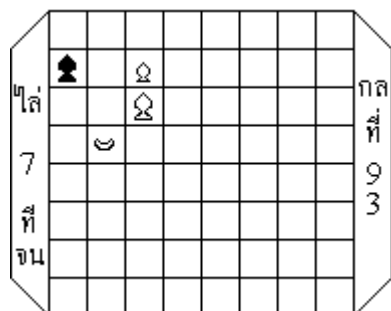
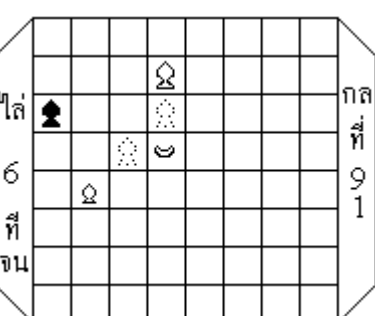
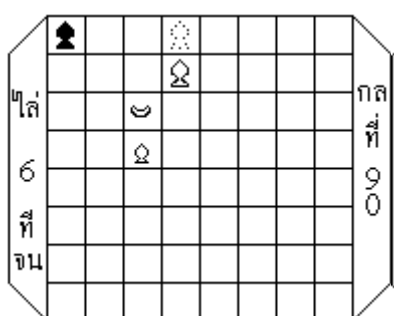
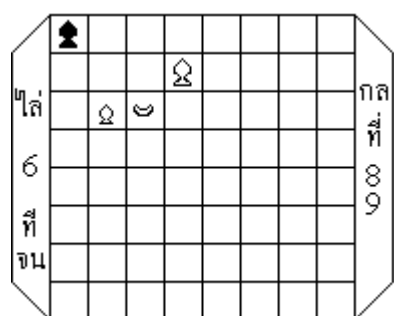
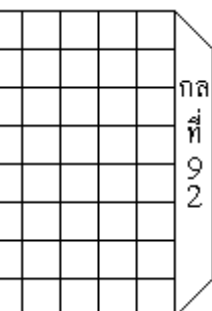
การไล่ด้วยโคนกับเบี้ยอย่างละตัวหลังโคน

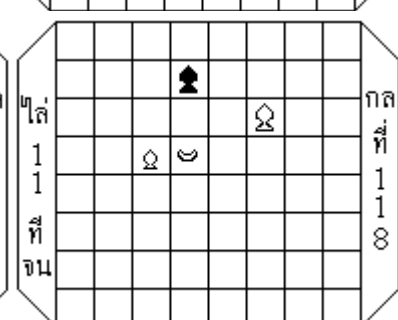
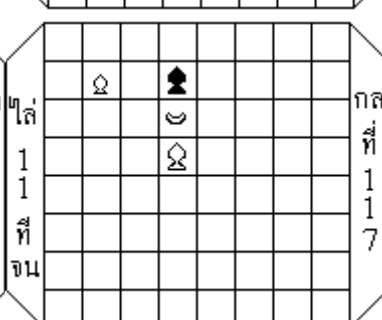
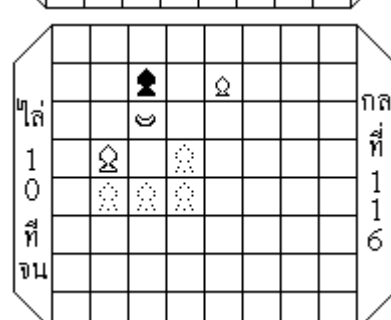
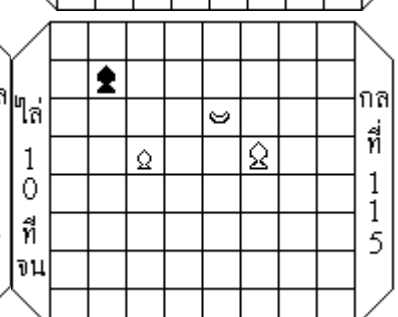
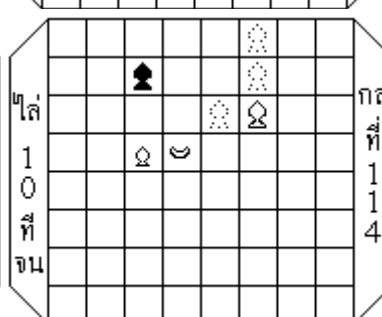
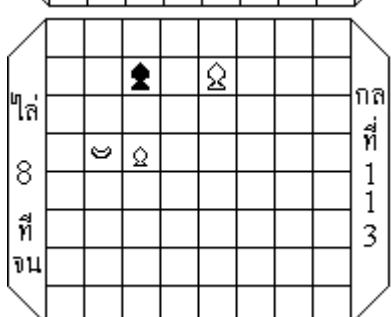
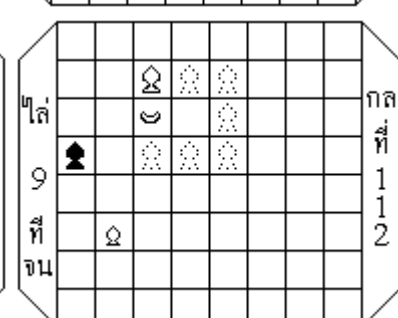
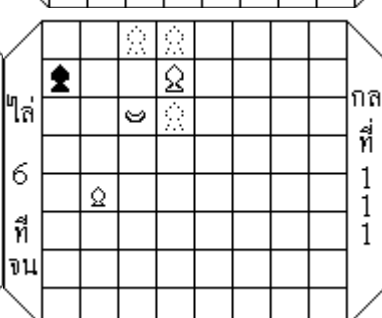
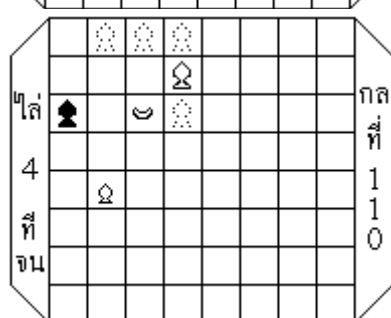
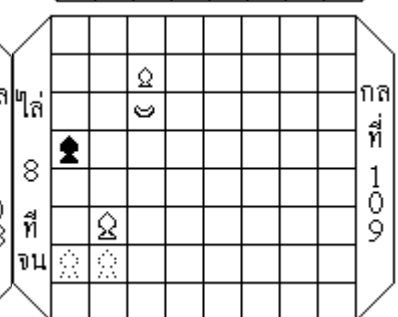
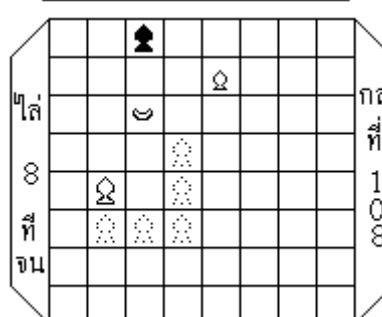
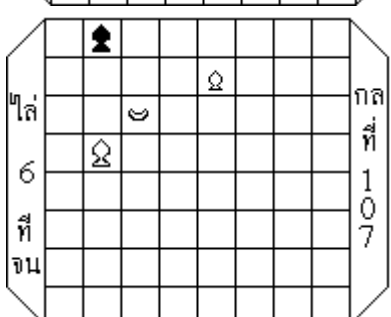
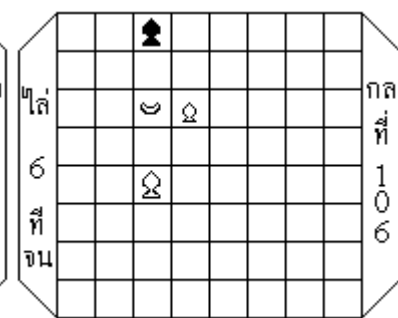
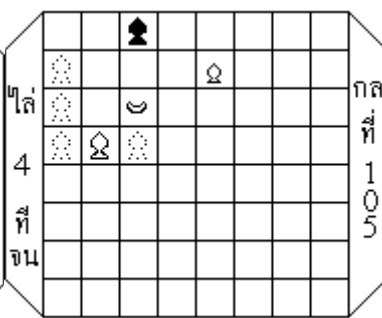
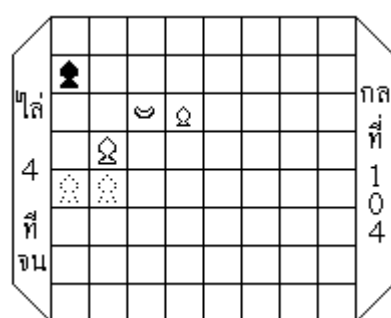


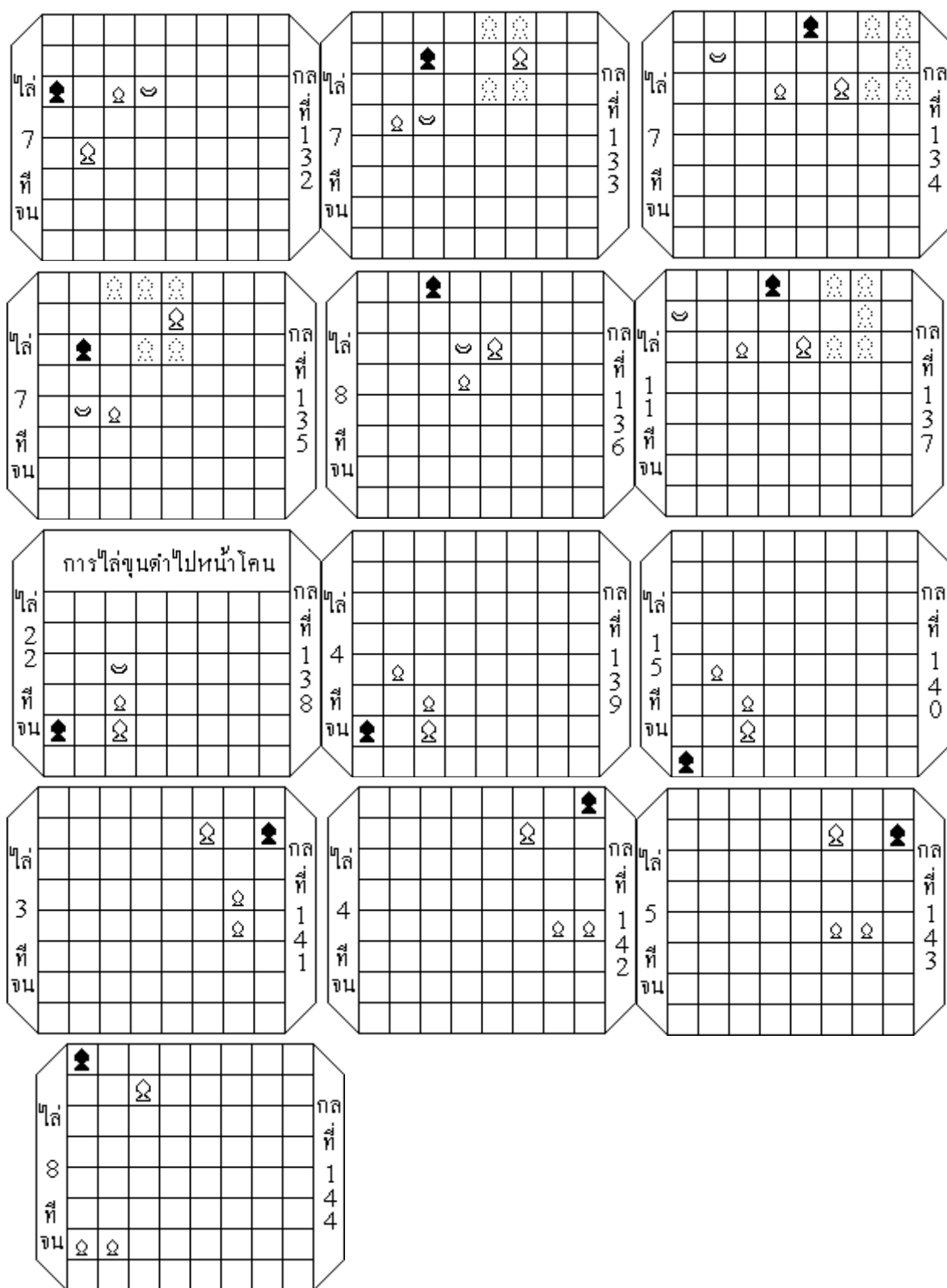


การไล่น้ำโคนเบี้ยหางยถุมุม

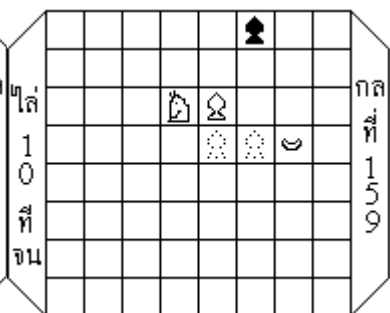
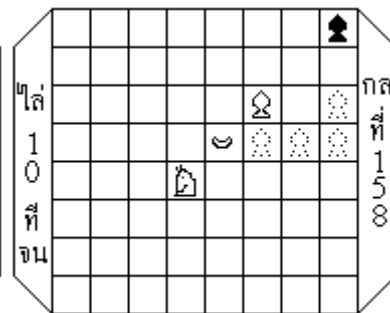
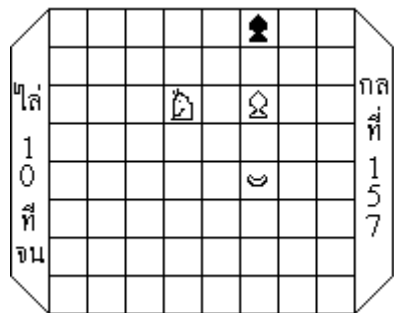
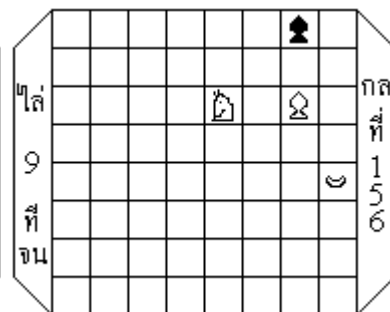
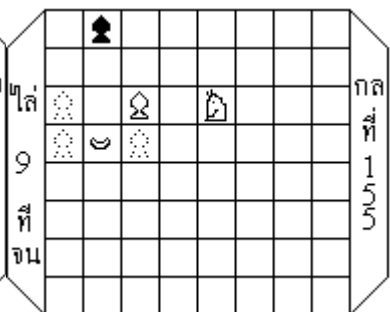
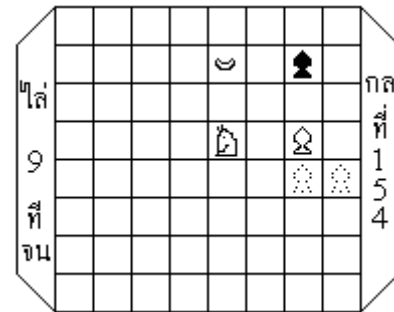
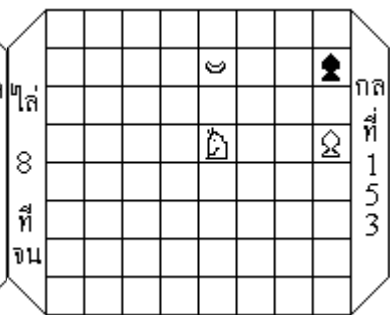
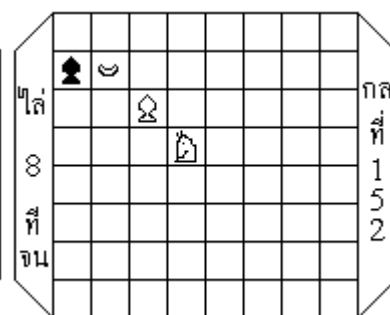
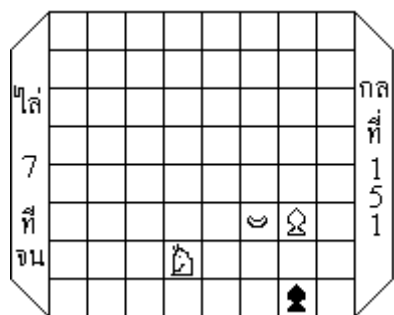
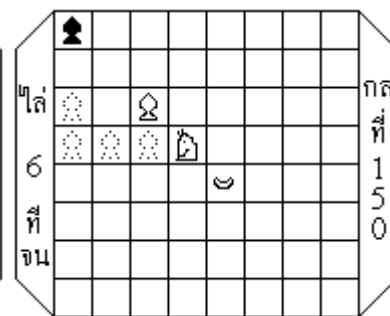
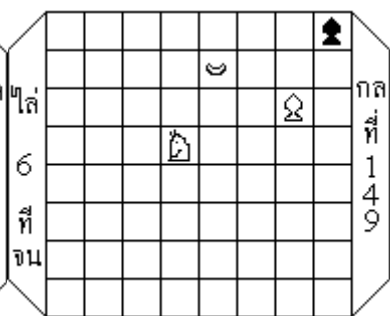
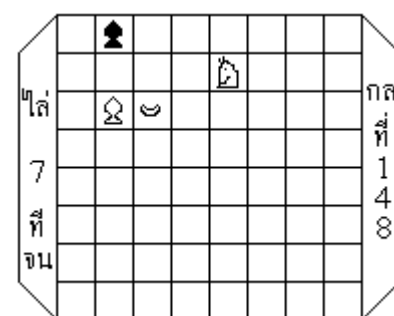
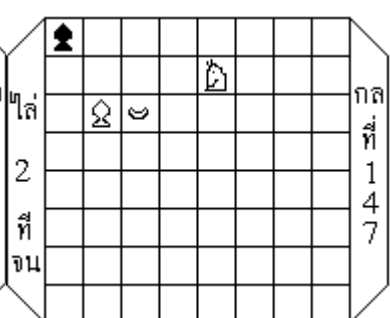
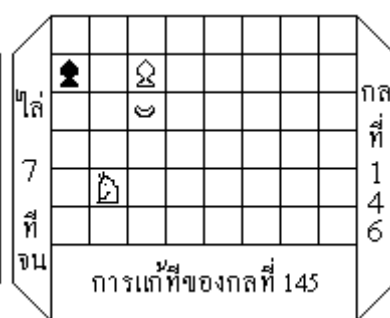
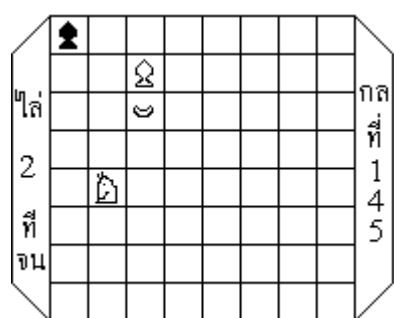


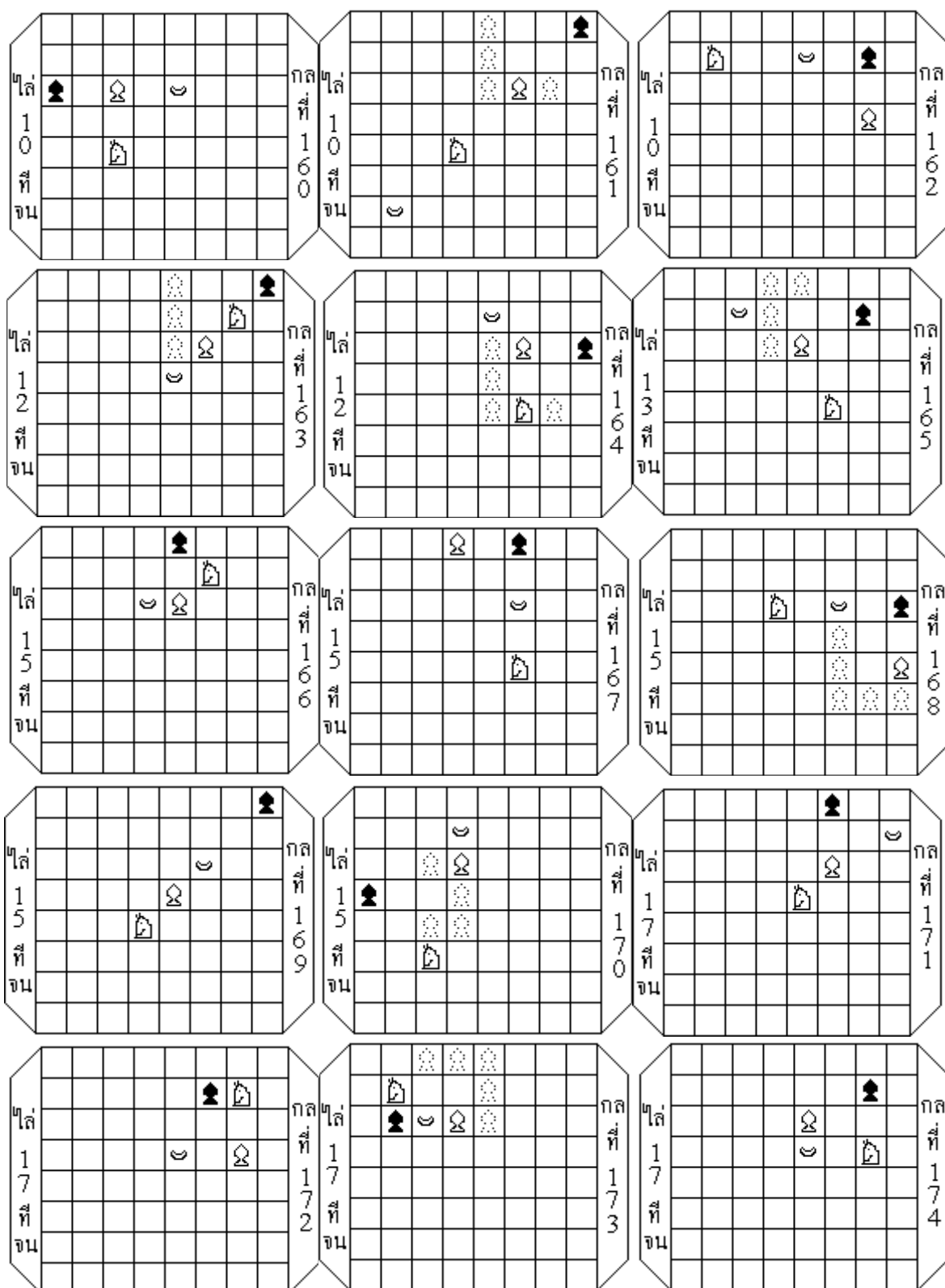


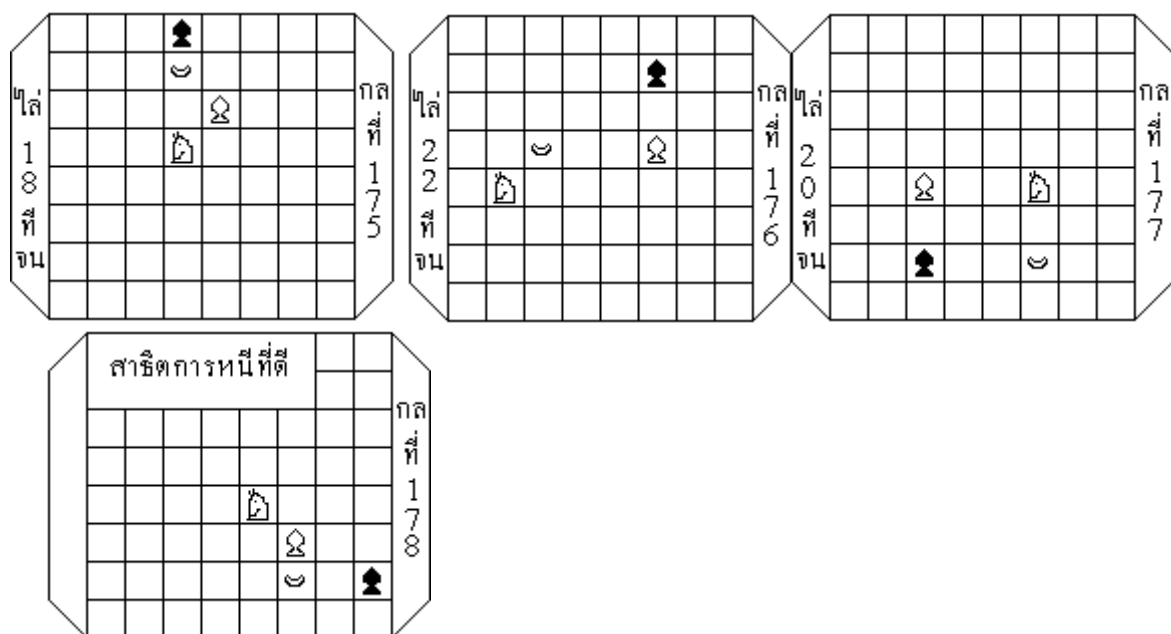




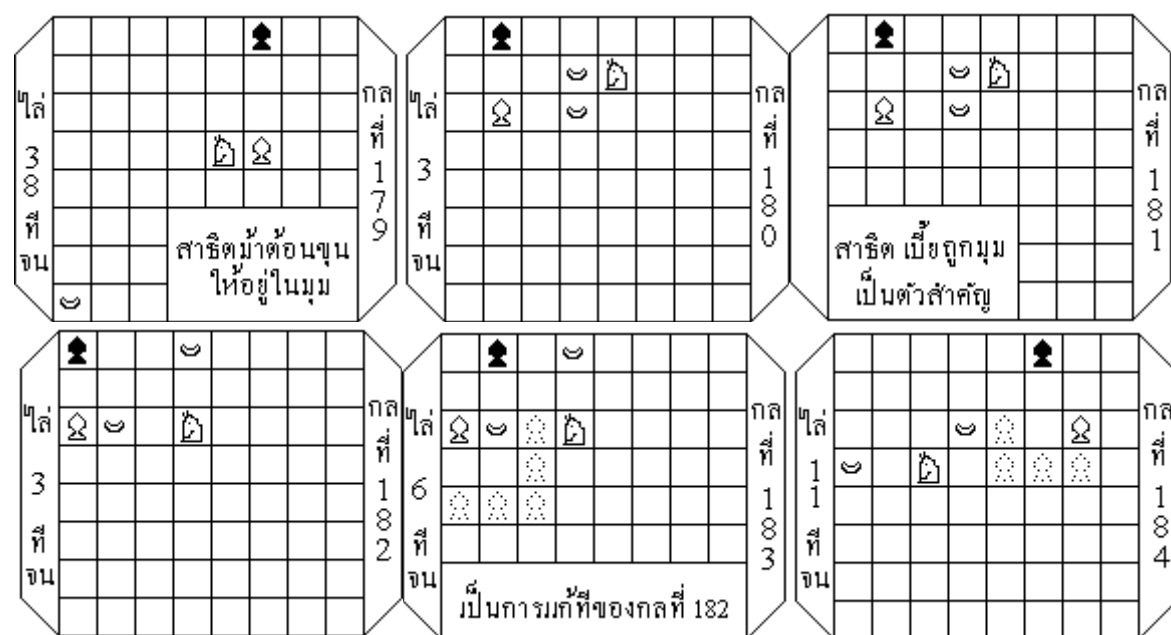
การไล่ม้ากับเบี้ยอย่างละตัว



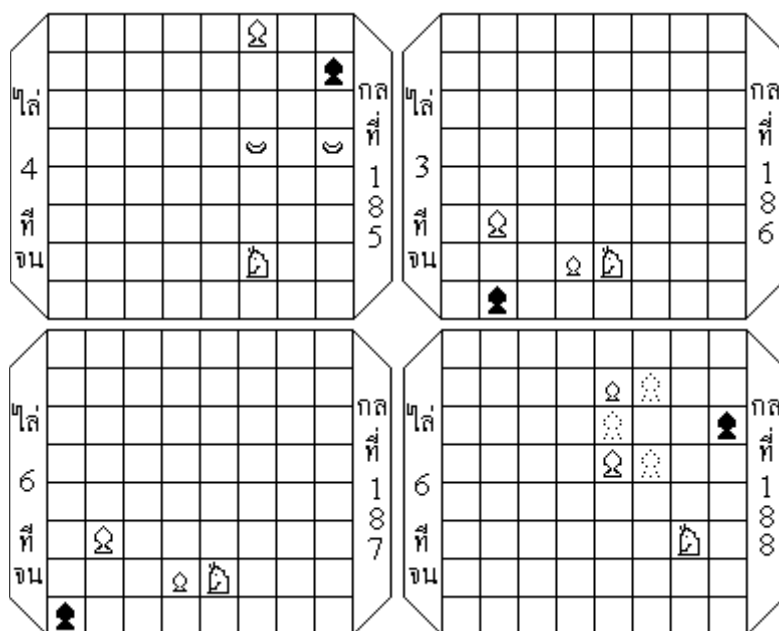




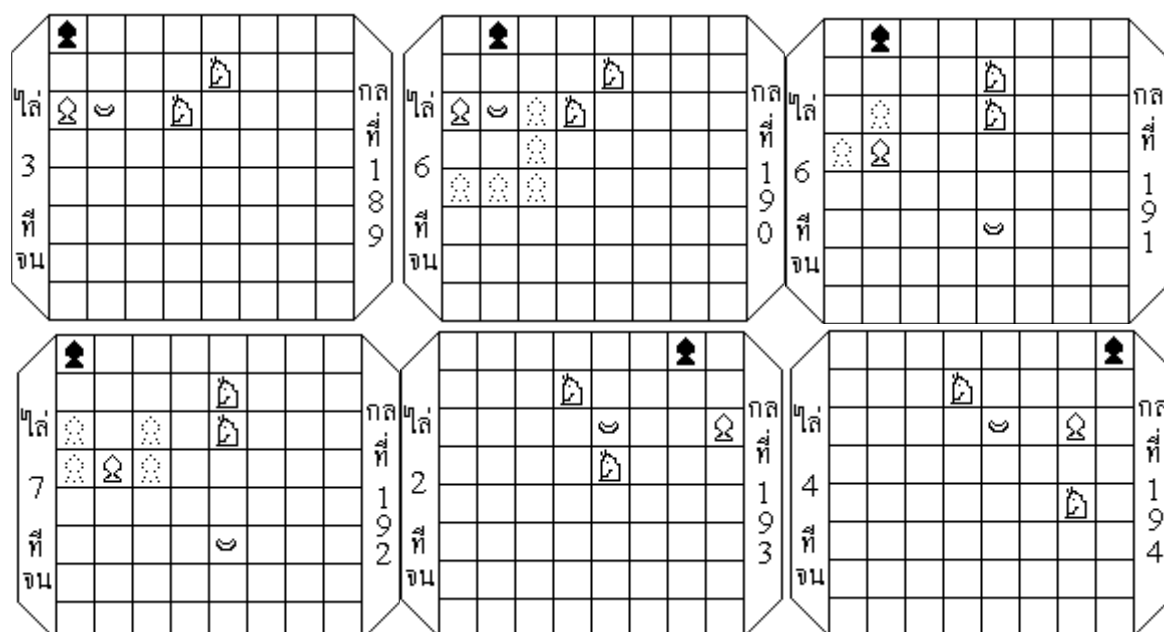
การไล่ด้วยม้าหนึ่งตัว กับเบี้ยหงายสองตัว เบี้ยเทียม เบี้ยคู่ผูกไม่ถูกกุม



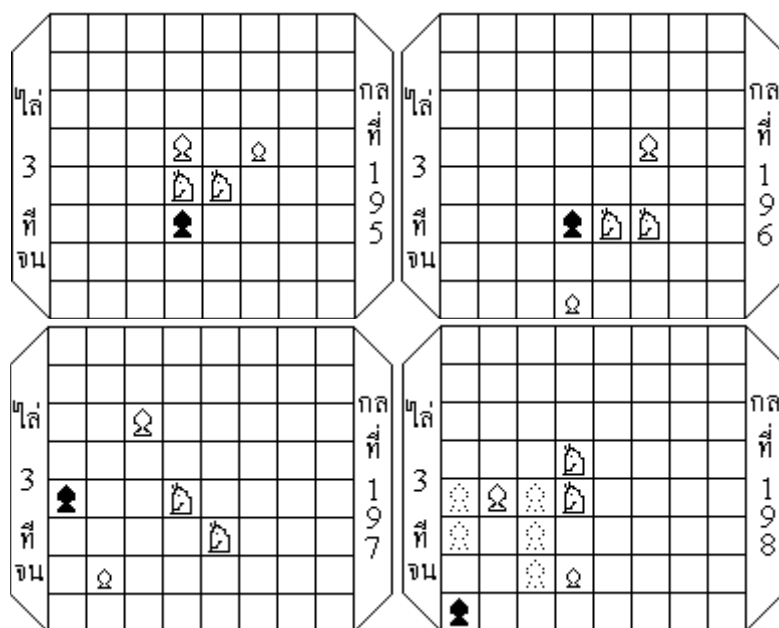
การไล่ด้วยม้ากับโคนอย่างละตัว



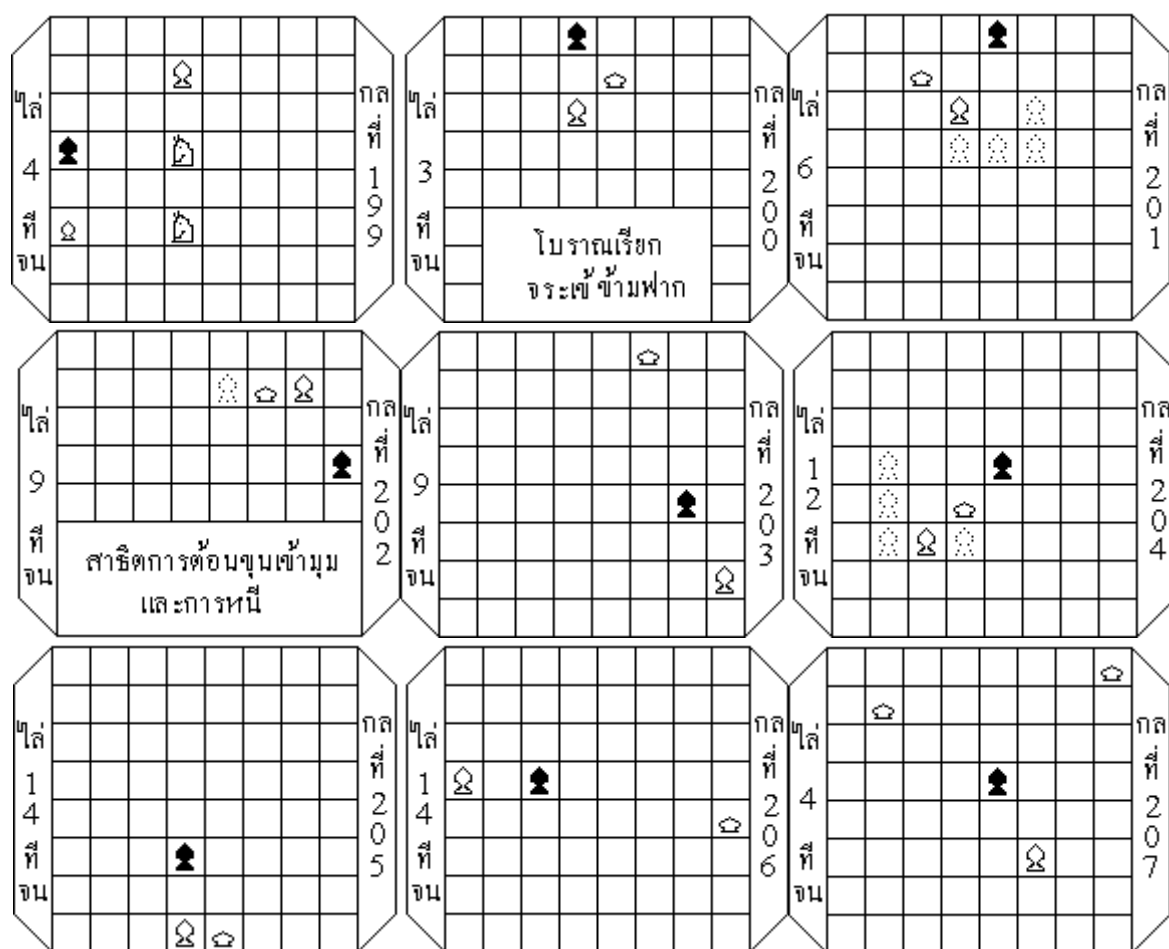
มุมการไล่ด้วยม้าคู่กับเบี้ยหงาย

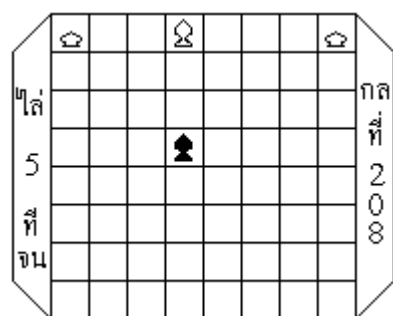


การไล่ด้วยม้าคู่กับโคนหนึ่งตัว

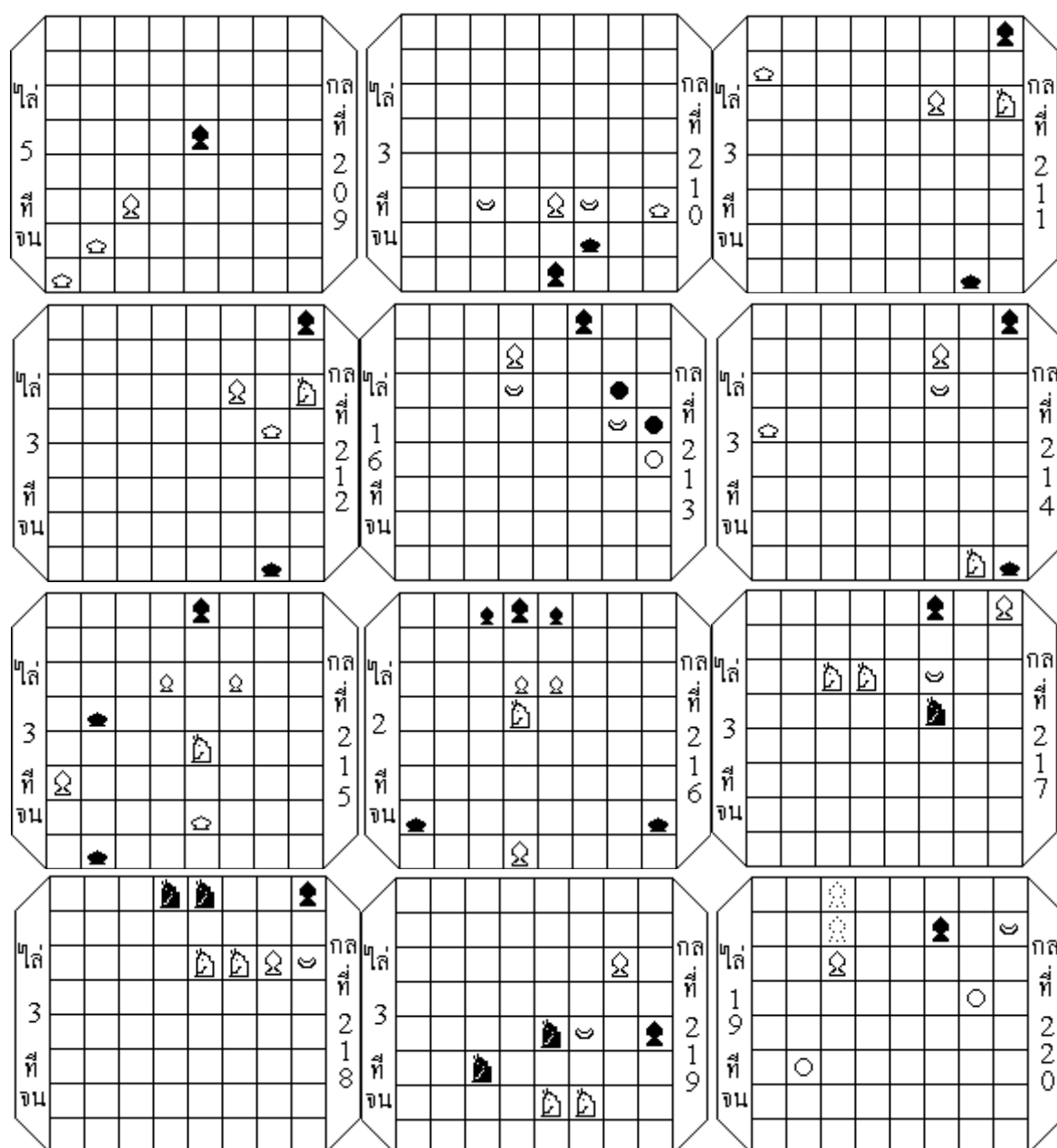


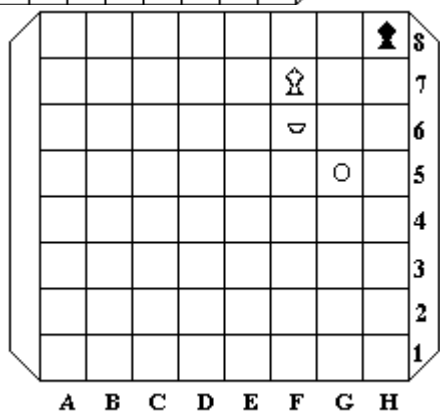
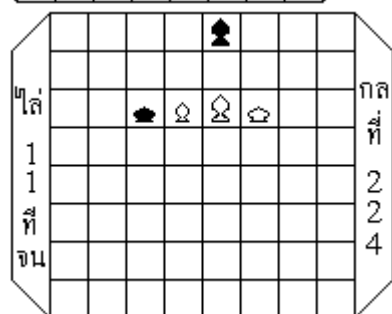
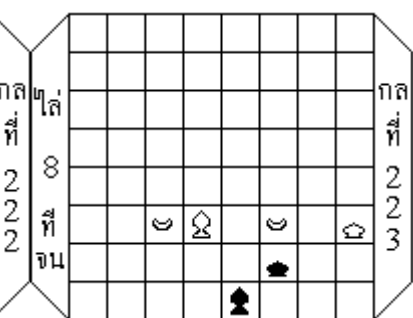
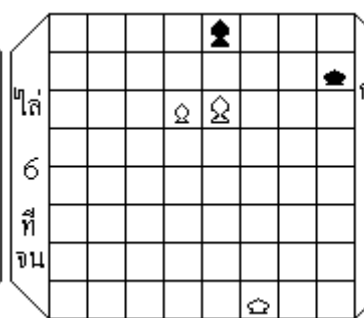
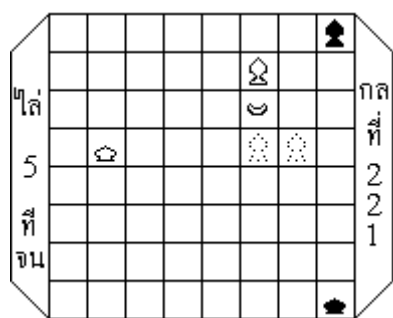
การไล่ด้วยเรือเดียว





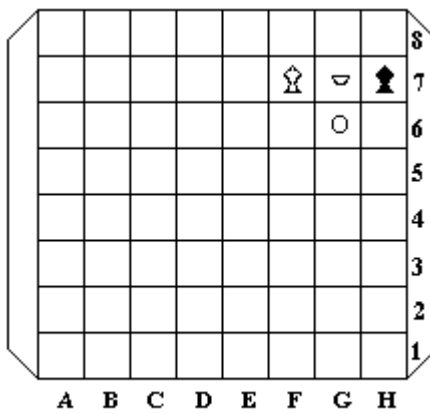
กลการไล่พลีกแพลง



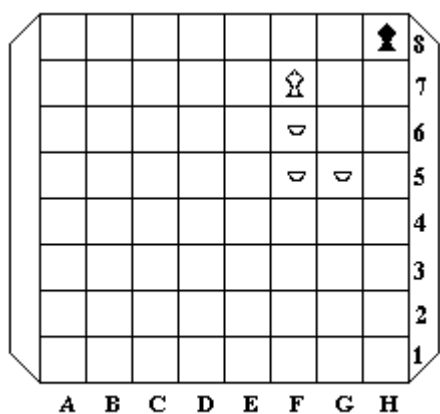


เตรียมการ

หลักการไล่เบี้ยสองตัว

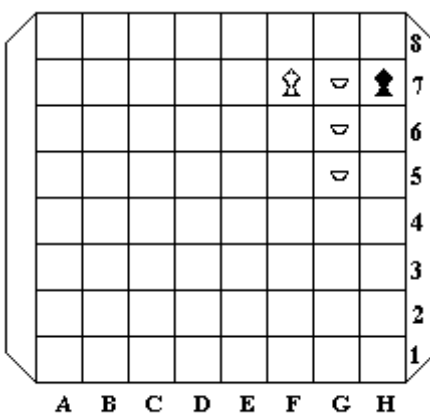


ตาจน

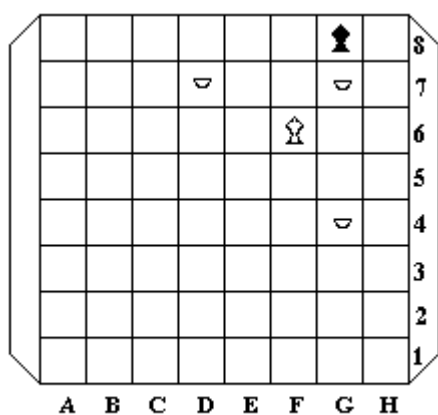


เตรียมการ

หลักการไล่เบี้ยหลายสามตัว เบี้ยคู่ผูกถูกมุม

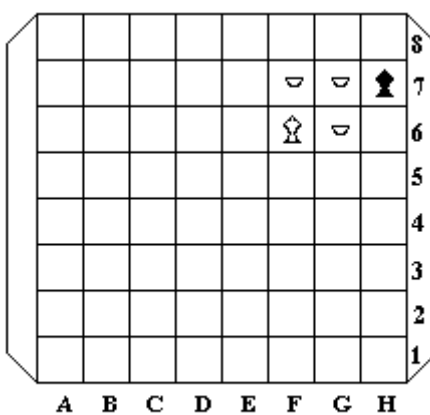


ตาจน

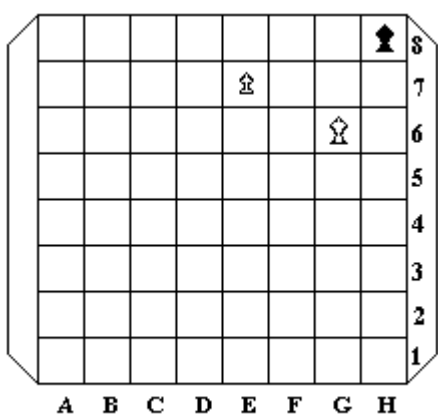


เตรียมการ

หลักการไล่เบี้ยหยาบสามตัว เบี้ยคู่ไม่ผูกถูกมุม

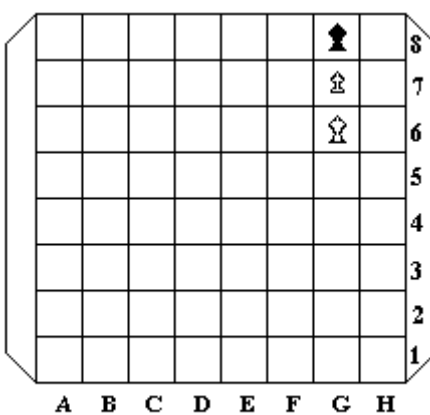


ตาจน

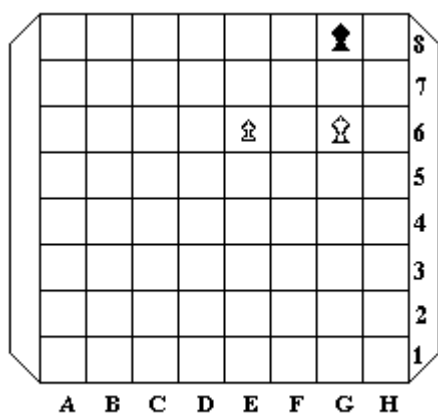


เตรียมการ

หลักการไล่โคนเดียว แบบที่ 1

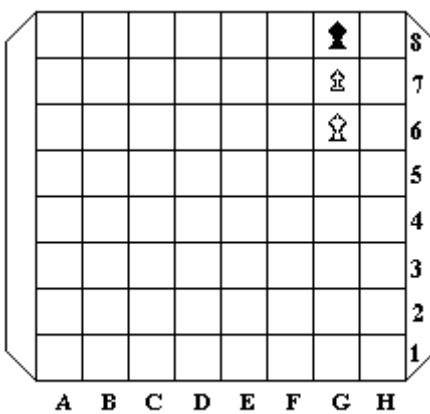


ตาจน

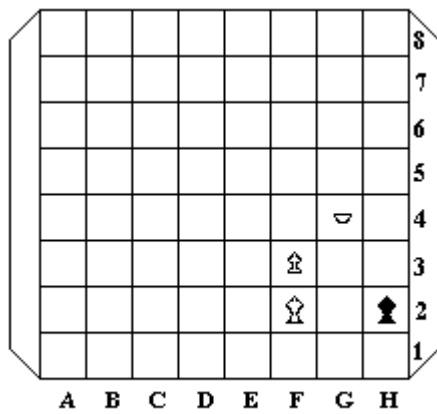


เตรียมการ

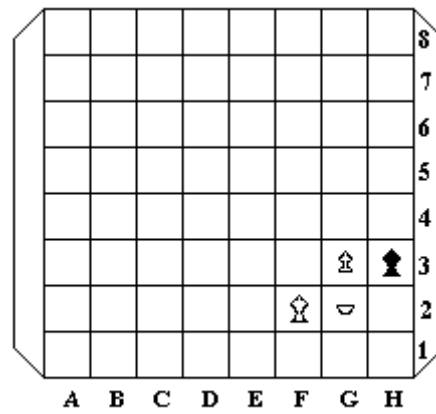
หลักการไล่โคนเดียว แบบที่ 2



ตาจน

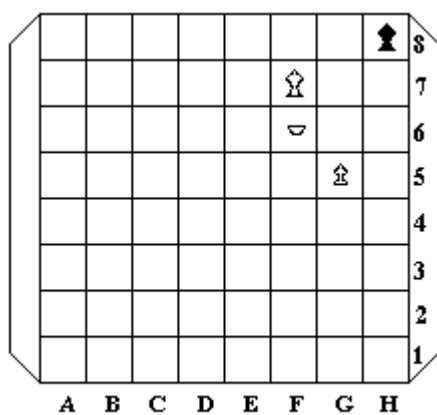


เตรียมการ

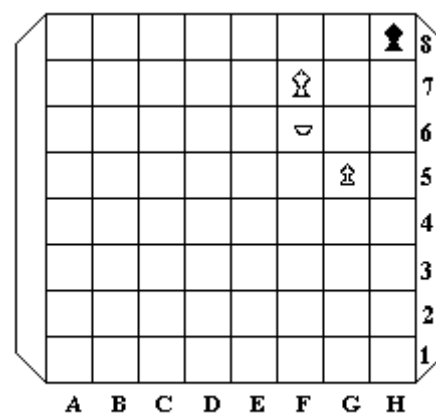


ตาจน

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม

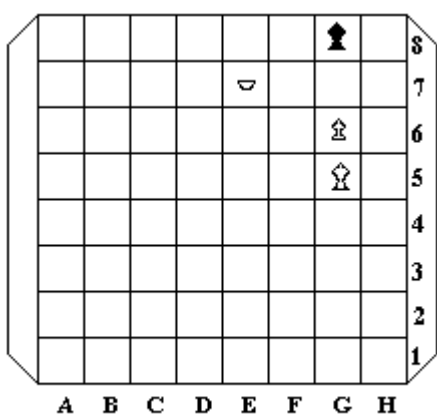


เตรียมการ

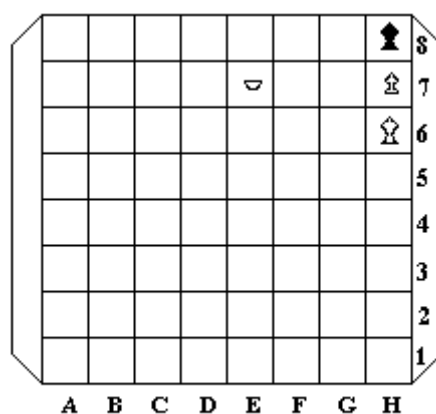


เตรียมการ

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม **แบบที่ 1**

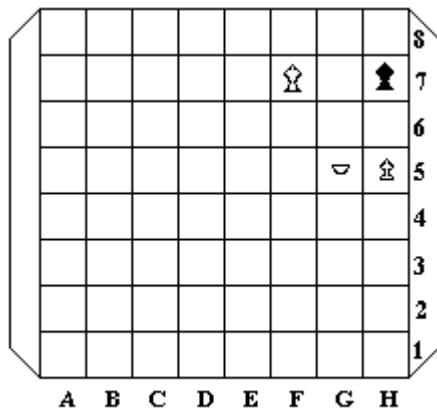


เตรียมการ



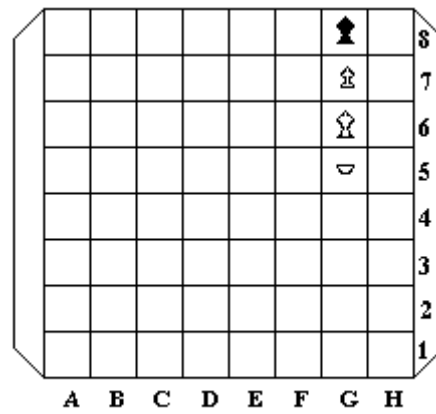
ตาจน

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม **แบบที่ 2**

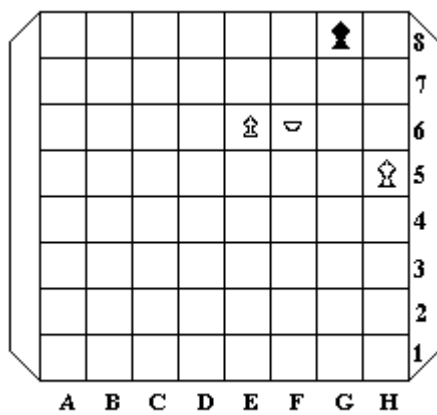


เตรียมการ

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม **แบบที่ 3**

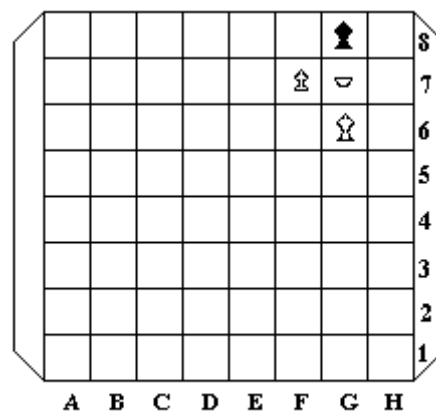


ตาจน

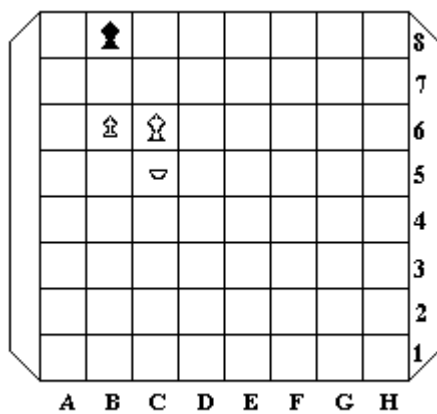


เตรียมการ

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม **แบบที่ 4**

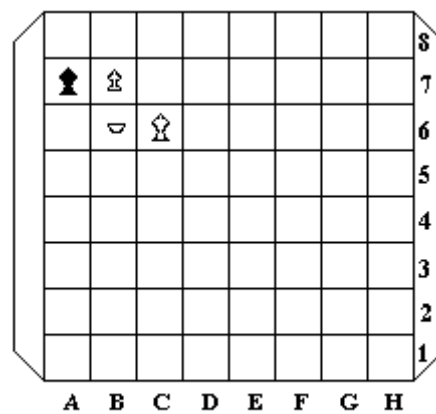


ตาจน

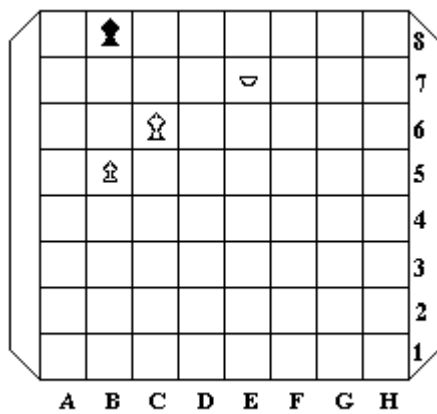


เตรียมการ

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงาย หน้าโคน เบี้ยไม่ถูกมุม **แบบที่ 1**

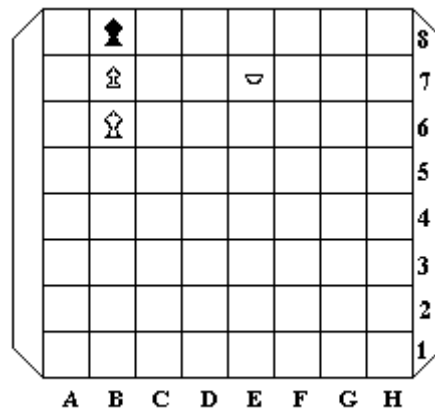


ตาจน

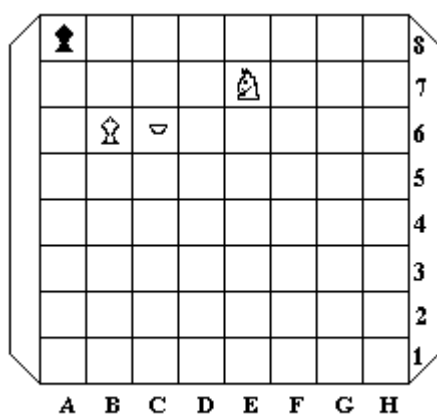


เตรียมการ

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงาย หน้าโคน เบี้ยไม่ถูกมุม **แบบที่ 2**

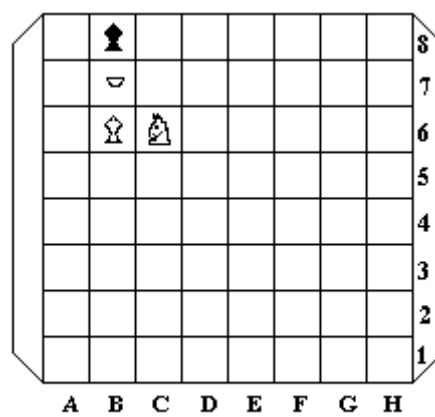


ตาจน

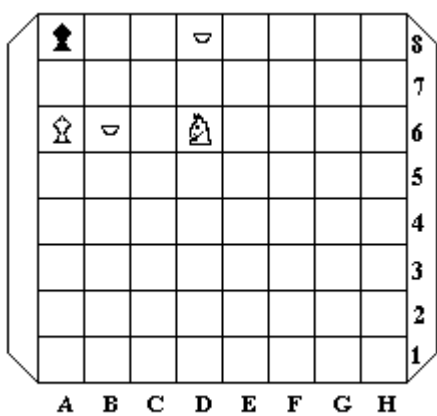


เตรียมการ

หลักการไล่ ม้าเดียว กับเบี้ยหงายถูกมุมหนึ่งตัว

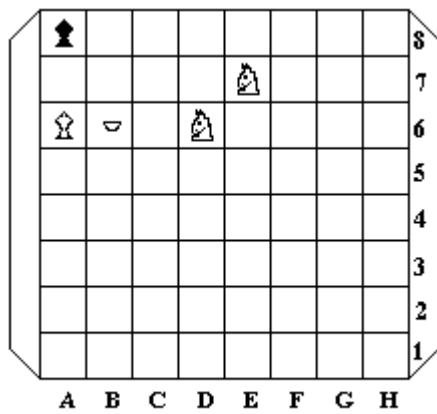


ตาจน



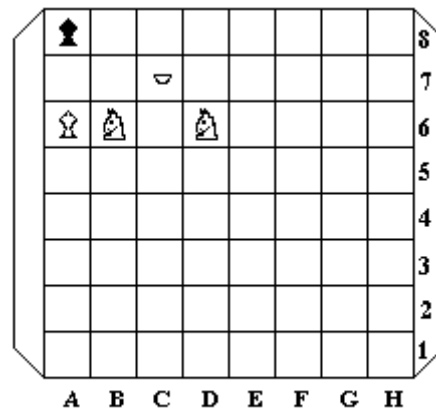
เตรียมการ

หลักการไล่ ม้าเดียว กับเบี้ยถูกไม่ถูกมุม 1 คู่

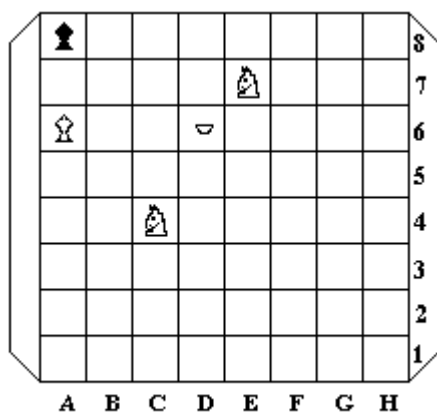


เตรียมการ

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 1

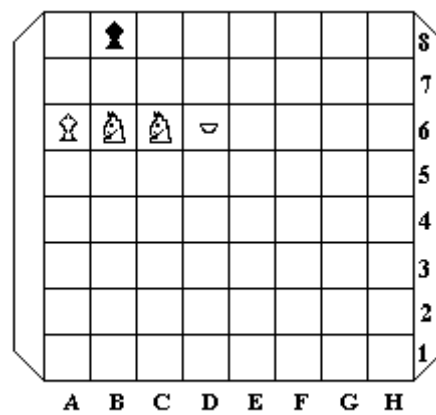


ตาจน

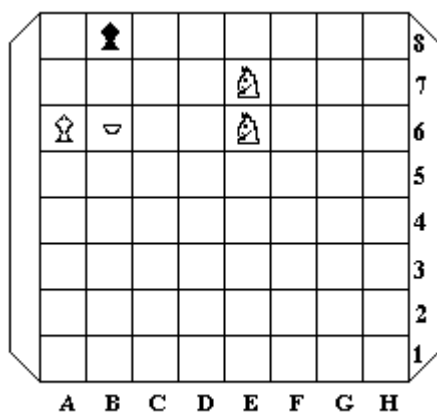


เตรียมการ

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 2

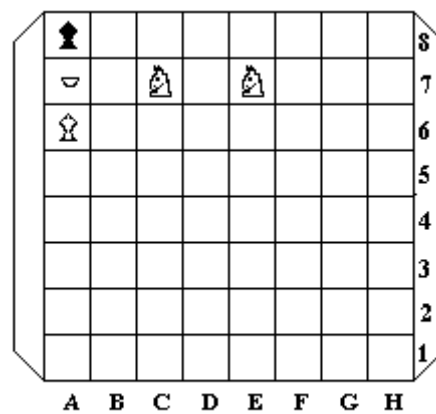


ตาจน

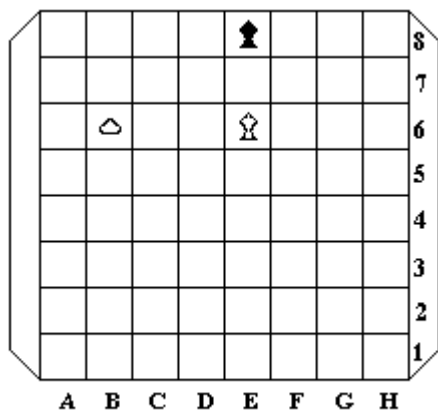


เตรียมการ

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 3

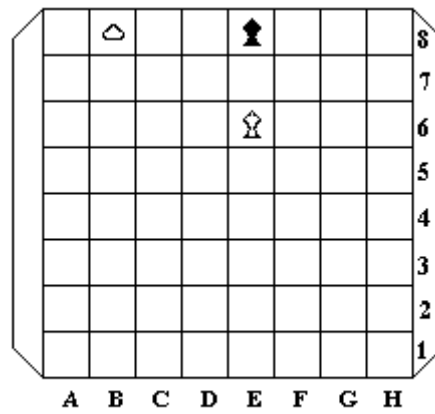


ตาจน

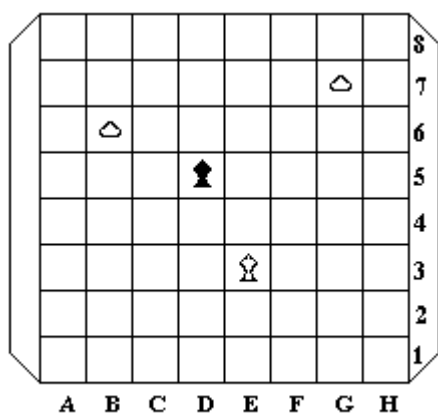


เตรียมการ

หลักการไล่ เรือเดียว

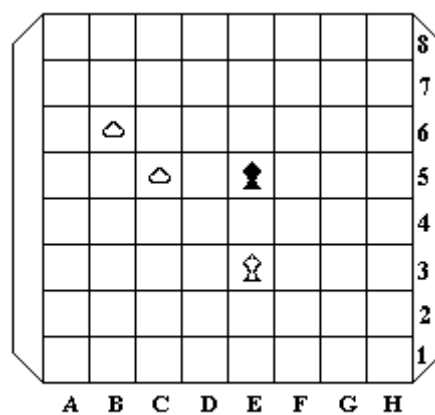


ตาจน



เตรียมการ

หลักการไล่ เรือคู่ คล้ายเรือเดียว ใช้เรือ 1 ลำ ร่นขอบกระดานให้แคบลง



ตาจน

บรรณานุกรม

- ตำรากลหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ แต่งโดย เจ้าพระยาอภัยราชา มหายุทธธรรมธร (ม.ร.ว. ลปสุทัศน์กรเทพ) พิมพ์ครั้งแรกพ.ศ.2465
 - ตำราหมากรุกไทยโดยชินแสเปาเจียพิมพ์ครั้งแรกพ.ศ.2467
 - เคล็ดลับกลหมากรุกไทยโดยพระวีย์พิมพ์เมื่อพ.ศ.2498
 - ตำรากลหมากรุกไทย โดย บ.พยัคฆ์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2501 ผู้เขียนขอขอบคุณและขอคารวะผู้แต่งตำราดังกล่าว และขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ หอสมุดแห่งชาติที่กรุณาอำนวยความสะดวกในการค้นคว้าครั้งนี้
- นายแพทย์ ประกอบ บุญไทย
93/198 ซอย 13 ถนนแจ้งวัฒนะ กรุงเทพฯ 10210
โทรศัพท์ (02) 982-8261 โทรสาร (02) 982-8271 Email: pboonthai@hotmail.com