

MỞ ĐẦU

Cờ vua là một môn thể thao trí tuệ, không phân biệt lứa tuổi, giới tính, chủng tộc, giai cấp hay nghề nghiệp. Trong quá trình thi đấu, các kỳ thủ không chỉ đua tranh về thể lực, kỹ - chiến thuật, chiến lược, tâm lý, mà còn đấu trí căng thẳng về năng lực phân tích, tổng hợp, phán đoán ý đồ, sự đáp trả của đối phương sau mỗi nước cờ.

Không chỉ đơn thuần là một trò chơi giải trí lành mạnh trong những lúc nhàn rỗi, Cờ vua còn giúp người chơi phát triển tư duy, rèn luyện tính kỷ luật, kiên trì, điềm tĩnh, lòng tự trọng, tinh thần độc lập..., hỗ trợ sinh viên học tốt các môn khoa học tự nhiên cũng như xã hội. Đã có rất nhiều công trình nghiên cứu của các nhà khoa học về lợi ích của cờ vua trong việc phát triển các năng lực tư duy cũng như những năng lực tâm lý đối với sinh viên.

Giáo trình Cờ vua này là tài liệu phục vụ cho công tác giảng dạy chính khóa của học phần tự chọn thuộc chương trình môn học giáo dục thể chất tại Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật TP HCM.

Nội dung của giáo trình được biên soạn dựa trên sự tổng hợp các tài liệu, sách tham khảo có liên quan nhằm cung cấp cho sinh viên hệ thống kiến thức cơ bản như: Nguồn gốc, đặc điểm và lợi ích; Những tri thức cơ bản về Cờ vua; Các giai đoạn của ván cờ; Cờ thế; Một số lĩnh vực liên quan với Cờ vua; Một số điều luật cơ bản;...

Trong quá trình biên soạn sẽ khó tránh va vấp, thiếu sót, chúng tôi xin đón nhận và chân thành cảm ơn những ý kiến đóng góp xây dựng của quý độc giả, các chuyên gia, quý giảng viên, các đồng nghiệp và các bạn sinh viên để giáo trình này được hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn!

TS Nguyễn Đức Thành

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU.....	3
MỤC LỤC	5
Chương I. SƠ LƯỢC VỀ CỜ VUA	9
1.1. Nguồn gốc cờ vua	9
1.2. Cờ vua - môn thể thao đặc thù	12
1.3. Lợi ích của cờ vua.....	13
<i>1.3.1. Lợi ích của việc chơi cờ vua đối với học sinh và sinh viên.....</i>	<i>13</i>
<i>1.3.2. Cờ vua thể hiện tính cách con người.....</i>	<i>15</i>
<i>1.3.3. Cờ vua giúp phát triển nhân cách, đức hạnh</i>	<i>16</i>
<i>1.3.4. Cờ vua phát triển các kỹ năng mềm</i>	<i>16</i>
1.4. Cờ vua và máy đánh cờ	17
1.5. Cờ vua trên đấu trường quốc tế	21
1.6. Liên đoàn Cờ vua Thế giới	21
1.7. Cờ vua ở Việt Nam	22
Chương II. NHỮNG NHÀ VÔ ĐỊCH THẾ GIỚI VỀ CỜ VUA.....	25
2.1. Những nhà vô địch cờ vua của phái mạnh.....	25
2.2. Những nữ hoàng cờ vua thế giới	33
Chương III. NHỮNG TRI THỨC CƠ BẢN VỀ CỜ VUA.....	41
3.1. Bàn cờ	41
3.2. Quân cờ và ký hiệu	42
3.3. Các yếu tố tạo nên bàn cờ vua	43
3.4. Cách đi quân	44
<i>3.4.1. Cách di chuyển của các quân.....</i>	<i>44</i>

3.4.2. Các nước đi đặc biệt trong cờ vua	45
3.4.3. Cách ăn quân và nước chiếu	50
3.5. So sánh giá trị giữa các quân	51
3.6. Cách ghi chép ván cờ và các ký hiệu quy ước.....	52
3.7. Các thuật ngữ thông dụng.....	57
3.8. Một số điều luật cơ bản của cờ vua	58
3.8.1. Bản chất và mục đích của một ván cờ.....	58
3.8.2. Vị trí ban đầu của các quân trên bàn cờ.....	58
3.8.3. Nước đi của các quân.....	58
3.8.4. Thực hiện nước đi.....	59
3.8.5. Hoàn thành ván cờ	59
3.8.6. Đồng hồ cờ.....	60
Chương IV. CÁC GIAI ĐOẠN CỦA VÁN CỜ.....	64
4.1. Giai đoạn khai cuộc	64
4.1.1. Khái niệm giai đoạn khai cuộc.....	64
4.1.2. Nguyên lý giai đoạn khai cuộc	64
4.1.3. Những điều cần lưu ý khi triển khai quân.....	65
4.1.4. Phân loại khai cuộc.....	66
4.2. Giai đoạn trung cuộc.....	70
4.2.1. Khái niệm giai đoạn trung cuộc.....	70
4.2.2. Đặc điểm và mục tiêu giai đoạn trung cuộc.....	71
4.2.3. Các nhân tố chiến thuật ở trung cuộc	71
4.2.4. Đòn phối hợp.....	72
4.3. Giai đoạn tàn cuộc	86
4.3.1. Khái niệm tàn cuộc.....	86
4.3.2. Đặc điểm giai đoạn tàn cuộc.....	87
4.3.3. Nhiệm vụ cần thực thi ở tàn cuộc.....	88
4.3.4. Các nguyên tắc trong tàn cuộc.....	88
4.3.5. Phân loại cờ tàn	88

Chương V. CỜ THẾ	97
5.1. Khái niệm cờ thế.....	97
5.2. Đặc điểm cờ thế	97
5.3. Phân loại cờ thế.....	97
5.4. Tác dụng của cờ thế	98
5.5. Một số thế cờ thế minh họa	98
 Chương VI. CỜ VUA VÀ MỘT SỐ LĨNH VỰC LIÊN QUAN.....	101
6.1. So sánh cờ vua với cờ tướng.....	101
6.1.1. Những điểm tương đồng.....	101
6.1.2. Những điểm khác biệt.....	101
6.2. Cờ vua và hội họa	104
6.3. Cờ vua và văn chương, thơ ca	108
6.4. Cờ vua và nghệ thuật điện ảnh.....	110
6.5. Cờ vua và âm nhạc.....	112
6.6. Cờ vua và chính khách.....	113
6.7. Tình yêu đối với cờ.....	120
 PHẦN THUẬT NGỮ TIẾNG ANH TRONG CỜ VUA	124
PHẦN BÀI TẬP.....	128
Phụ lục. LUẬT CỜ VUA.....	153
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	170

Chương I

SƠ LƯỢC VỀ CỜ VUA

1.1. NGUỒN GỐC CỜ VUA

- Cờ vua (chess) là một trong những trò chơi bắt nguồn từ chữ “Chaturanga”, một trò chơi có nguồn gốc từ Ấn Độ vào khoảng thế kỷ thứ 6 hoặc sớm hơn, nó có liên quan mật thiết đến cờ tướng của người Trung Hoa. Chaturanga tiếng Phạn (Sanskrit) có nghĩa là trò chơi chiến trận đối kháng giữa hai bên của quân đội Ấn Độ với bốn binh chủng là voi chiến, kỵ binh, chiến xa (do ngựa kéo) và bộ binh (Vua và cận thần ở giữa) - từ đó đưa đến bốn loại quân trong Cờ vua hiện nay - Tượng, Mã, Xe và Tốt.

- Chaturanga từ Ấn Độ theo hướng đông truyền đến Trung Hoa, rồi xuyên qua Hàn Quốc để đến Nhật. Cờ vua cũng xuất hiện ở Ba Tư sau cuộc xâm chiếm của người Hồi giáo (638-651).

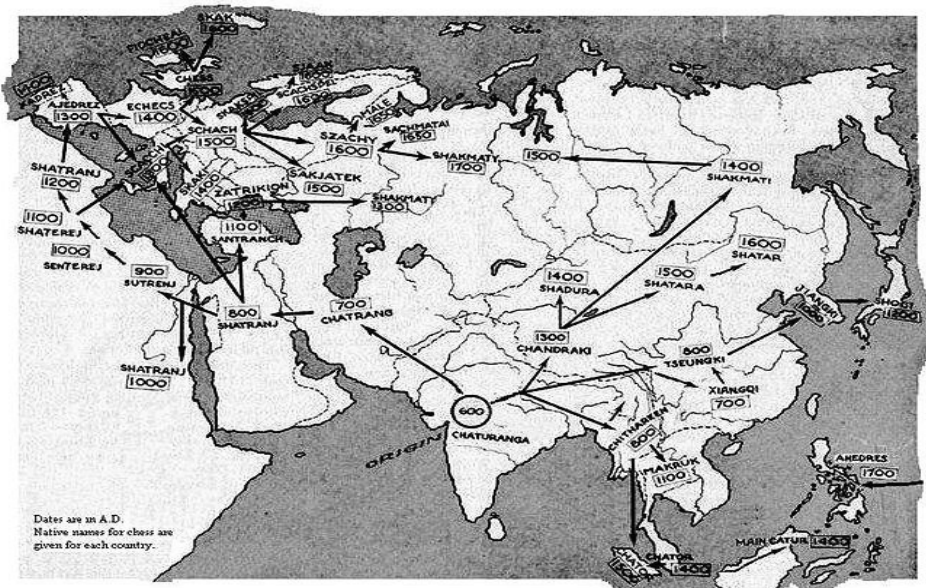
- Sự bành trướng của đạo Hồi đến Sicily và sự xâm lược Tây Ban Nha của người Ma Rốc đã mang “shatranj” (một tên gọi khác của cờ) đến các nước Tây Âu, và xuyên qua các con đường thương mại cờ đã đến Liên Xô (cũ).

- Vào cuối thế kỷ thứ 10, cờ vua đã được khắp châu Âu biết đến. Nó cuốn hút các vị vua, các triết gia, các nhà thơ và các văn hào hay nhất đã được ghi chép lại để lưu truyền hậu thế.

- Cuối thế kỷ XV đến đầu thế kỷ XVI, luật chơi Cờ vua bắt đầu hình thành. Thời kỳ này môn Cờ vua được phát triển mạnh nhất ở Tây Ban Nha và Italia với sự tham gia của nhiều thiên tài nhân loại như: Leonardo da Vinci, Raffaello, Michelangelo, Damiani ...

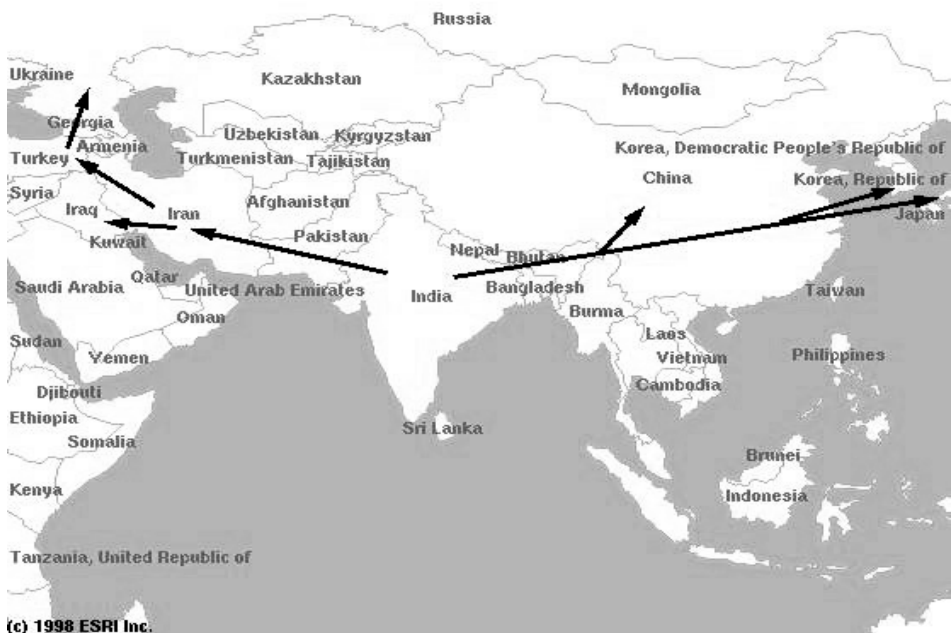
- Truyền thống của thi đấu cờ đã xuất hiện từ thế kỷ thứ XVI. Từ thế kỷ XVI đến thế kỷ XVII, các trường phái cờ bắt đầu xuất hiện như trường phái Italia (1600-1634), trường phái Kalari-Polaris, Xenvio, Kleva... với tư tưởng chủ đạo phối hợp chiến thuật.

- Sang thế kỷ XVIII, hệ thống lý thuyết Cờ vua cũng đạt đến đỉnh cao, trung tâm Cờ vua thời bấy giờ là nước Pháp. Thời kỳ này François-André Danican Philidor, thường được gọi André Danican Philidor (1726-1795) đã đưa công chúng một lối chơi mới mang tên *Thế trận liên hoàn*.



Hình 1. Quá trình truyền bá Cờ vua từ Ấn Độ đến các nơi trên thế giới

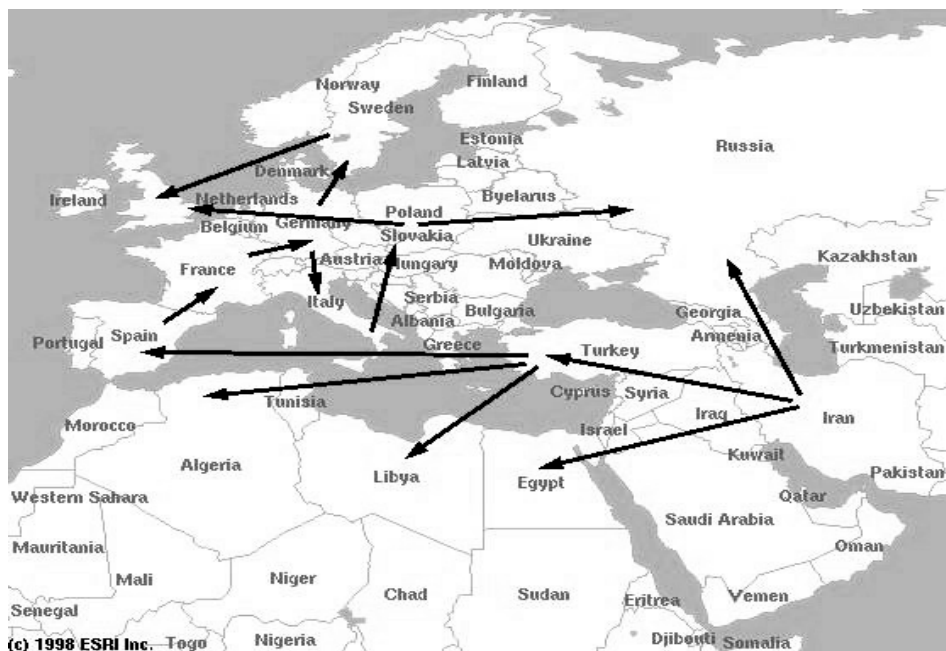
(Nguồn: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/4/4d/SpreadofChessfromIndia.jpg/330px-SpreadofChessfromIndia.jpg>)



(c) 1998 ESRI Inc.

Hình 2. Nguồn gốc và sự truyền bá Cờ vua từ thế kỷ thứ 6 đến thế kỷ 11

(Nguồn: <http://academic.emporia.edu/aberjame/student/korenman2/index.htm>)



Hình 3. Sự phát triển Cờ vua từ thế kỷ 12 đến thế kỷ 15

(Nguồn: <http://academic.emporia.edu/aberjame/student/korenman2/index.htm>)

Ông viết: “Ý đồ chính của tôi đưa ra cho công chúng một cách chơi mà chưa ai hiểu thấu đáo. Tôi muốn nói đến cách chơi bằng các Tốt, chúng là linh hồn của ván cờ, chỉ có chúng mới tạo ra thế tấn công hay phòng thủ, cách bố trí chúng sẽ quyết định số phận của ván cờ”. Nhưng Del Rio - Ponziani người Italia thì đưa ra lối chơi thoảng và phối hợp, đó là vũ khí chính của cuộc đấu cờ: “Thành công của ván cờ không chỉ phụ thuộc vào tấn công và nghị lực mà còn phụ thuộc nghệ thuật phòng thủ. Ai là người biết chơi khôn ngoan hơn thì sẽ thắng cuộc!”.

- Bước sang thế kỷ XIX, luật chơi Cờ Vua được hoàn thiện cơ bản như ngày nay, lối chơi Cờ Vua quay về trường phái Italia. Lúc này các kiện tướng Nga, Anh, Đức chính thức bước lên vũ đài Cờ vua quốc tế. Thế kỷ XIX là sự kết hợp hài hòa giữa lối chơi phối hợp chiến thuật và lối chơi thế trận liên hoàn do các vận động viên nổi tiếng như: Wilhelm Steinitz, Alexander Petrov, Mikhail Chigorin... đưa ra, và đây cũng là một trường phái mạnh của Cờ vua hiện đại.

- Trong thời gian này đã hoàn thiện các ký hiệu trên bàn cờ (hàng, cột, ô) do Philip Xtamma nghiên cứu.

- Năm 1883, một thợ đồng hồ người Anh tên là Thomas Bright Wilson đã sáng chế ra đồng hồ chuyên dùng trong thi đấu Cờ vua và hiện nay vẫn được sử dụng.

- Năm 1886, Giải vô địch Cờ vua thế giới đầu tiên dành cho nam được tổ chức, Wilhelm Steinitz (1836-1900) giành danh hiệu vô địch.

- Năm 1924, Liên đoàn Cờ vua Thế giới (Fédération Internationale Des E'chess – viết tắt là FIDE) được thành lập.

- Năm 1927, Giải vô địch Cờ vua thế giới dành cho nữ được tổ chức. Vào năm này, Thể vận hội Olympic Cờ vua tách biệt với Thể vận hội của các môn thể thao khác và cứ hai năm tổ chức một lần.

- Magnus Carlsen (Na Uy) là Đương kim vô địch của môn này (11/2013). Các nhà lý thuyết đã sáng tạo ra rất nhiều chiến thuật và chiến lược kể từ khi bắt đầu có Cờ vua. Nhiều khía cạnh nghệ thuật đã được tìm thấy trong cờ thế.

- Hiện nay Cờ vua thế giới có ba xu hướng phát triển, đó là: “*Thương mại hoá Cờ vua*”; “*Quay về cội nguồn*”; “*Cờ nhanh*”.



Hình 4. Wilhelm Steinitz (1886-1894, Áo) – Nhà vô địch thế giới Cờ vua đầu tiên

(Nguồn: <http://www.chessgames.com/f/10421.jpg>)



Hình 5. Magnus Carlsen (Na Uy) – Đương kim vô địch Cờ vua thế giới (11/2013)

(Nguồn: <https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-7c2e93022b2e3381ce8f7efe9c3eb621.webp>)

1.2. CỜ VUA - MÔN THỂ THAO ĐẶC THÙ

Cờ vua không phải là một trò chơi may rủi; nó dựa thuần túy vào chiến thuật và chiến lược. Tuy thế, trò chơi này rất phức tạp đến mức thậm chí cả những người chơi hay nhất cũng không thể tính hết tất cả mọi phương án: mặc dù chỉ có 64 ô và 32 quân cờ trên bàn cờ nhưng số lượng nước đi có thể được thì còn vượt cả số lượng các nguyên tử có trong vũ trụ.

Cờ vua đôi khi được nhìn nhận như là trò chơi chiến tranh trừu tượng; cũng như là “các cuộc đấu trí tuệ”, và việc chơi Cờ vua được coi như là một cách để rèn luyện tư duy và bản lĩnh. Là một trong những trò chơi trí tuệ phổ biến nhất thế giới, Cờ vua còn mang giá trị nghệ thuật, khoa học và thể thao. Ngoài ra, Cờ vua được chơi để tiêu khiển cũng như để thi đấu trong các câu lạc bộ Cờ vua, các giải đấu, chơi trực tuyến và chơi theo cách gửi thư.

Rất nhiều biến thể và các trò chơi tương tự như Cờ vua được chơi trên toàn thế giới. Trong số đó phổ biến nhất theo trật tự giảm dần về số người chơi là cờ tướng (ở Trung Quốc, Việt Nam,...), Shogi (ở Nhật Bản) và Janggi (ở Triều Tiên).

1.3. LỢI ÍCH CỦA CỜ VUA

1.3.1. Lợi ích của việc chơi Cờ vua đối với học sinh (HS) và sinh viên (SV)

Cờ vua giúp phát triển các năng lực trí tuệ (đặc biệt là năng lực tư duy như: tư duy logic, tư duy khái quát, tư duy ngôn ngữ và tư duy sáng tạo). Ngoài ra, Cờ vua còn phát triển các năng lực tâm lý giúp HS, SV hoàn thiện nhân cách như tính tự chủ, tinh thần tự tôn, kỹ năng tổ chức và khả năng làm việc độc lập.

Cờ vua còn có tác dụng rất tốt trong việc tăng khả năng tập trung chú ý của HS và SV. Nghiên cứu đã chỉ ra rằng các em HS có thể tập trung hơn 1,5 giờ suy nghĩ liên tục không mệt mỏi với Cờ vua, mặc dù rất nhiều người trong số đó không thể tập trung làm được việc gì quá 20 phút.

Khoa học đã chứng minh được lợi ích của Cờ vua đối với giới HS, SV như: cải thiện điểm học ở các môn khoa học tự nhiên và toán học lên đến hơn 15%.

- Quá trình nghiên cứu một cách hệ thống tại *Mỹ và Canada* đã chỉ ra rằng Cờ vua đã nâng cao *chỉ số IQ* và điểm thi của HS (Dullea, 1982; Palm, 1990; Ferguson, 2000), Cờ vua còn giúp tăng cường các *kỹ năng toán học, kỹ năng về ngôn ngữ và kỹ năng đọc* (Margulies, 1991; Liptrap, 1998; Ferguson, 2000).

- Một nghiên cứu có quy mô lớn về chương trình Cờ vua ở thành phố New York, với sự tham gia của hơn 100 trường học và 3.000 HS cho thấy: Kết quả học tập môn tiếng anh và môn toán của những HS học Cờ vua luôn luôn cao hơn các HS không học cờ.

- Ở Mỹ, chương trình **Cờ vua trong trường học** đã kỷ niệm lần thứ 16 và bây giờ phát triển ra 19 thành phố với hơn 300 trường học và 20.000 HS tại New York. Tại đây, 3 năm trước chỉ có 45 trường tham gia nay tăng lên 118 trường tham gia.

- Liên đoàn Cờ vua Mỹ rất thích thú khi số hội viên trẻ tuổi ở cơ sở tăng mười một lần kể từ năm 1989. Trong số 2.200 câu lạc bộ Cờ vua trên khắp đất nước liên kết với Liên đoàn và hơn một nửa là câu lạc bộ trường học.

- Theo Beatriz Marinello, giám đốc đào tạo của Liên đoàn Cờ vua Mỹ ở New Windsor: “10 năm trước đây chỉ có 4 hoặc 5 câu lạc bộ trong cả nước, nhưng hiện nay có 4 hoặc 5 câu lạc bộ tại mỗi tiểu bang”.

- Venezuela đã sử dụng một mô hình gọi là: **Wechsler Intelligence Scale** đối với hơn 4.000 HS lớp 2, đã phát hiện ra một phát triển quan trọng ở chỉ số IQ của hầu hết HS sau 4,5 tháng học cờ vua một cách có hệ thống. Điều này cũng xảy ra ở hầu hết SV các nhóm kinh tế - xã hội bao gồm cả nam và nữ. Chính phủ Venezuela đã rất ấn tượng với kết quả này và cho phép tất cả các trường đưa môn Cờ vua vào giảng dạy bắt đầu từ năm 1988-1989.

- Các trường *Đại học Texas và Maryland* cung cấp học bổng toàn phần cho các SV Cờ vua.

- Tháng 6/1999, Ủy ban Olympic Quốc tế chính thức công nhận *Cờ vua là một môn thể thao*.

- Cờ giúp tránh xa được những tệ nạn xã hội hiện nay như tiêm chích, hút hít, tham gia các loại băng đảng, lêu lổng, “nhàn cư vi bất thiện” làm những việc xấu xa, tệ hại hay vô bổ dẫn tới sự sa ngã, tự đánh mất cả một đời người.

- Cờ sẽ là một nghề nghiệp xứng đáng nếu bạn luôn chơi xuất sắc để thường xuyên được tham gia các giải quốc tế lớn, các giải siêu hạng, các cúp danh giá... với những giải thưởng và danh dự rất lớn một đời vinh quang.

- Benjamin Franklin, nhà bác học đồng thời là một chính khách nổi tiếng Mỹ nói: “Chơi cờ, đó không chỉ đơn thuần là một sự tiêu khiển. Chính nhờ có trò chơi này mà con người chúng ta có được những phẩm chất quý giá của trí tuệ. Trong đời sống con người, cờ có rất nhiều ích lợi”.

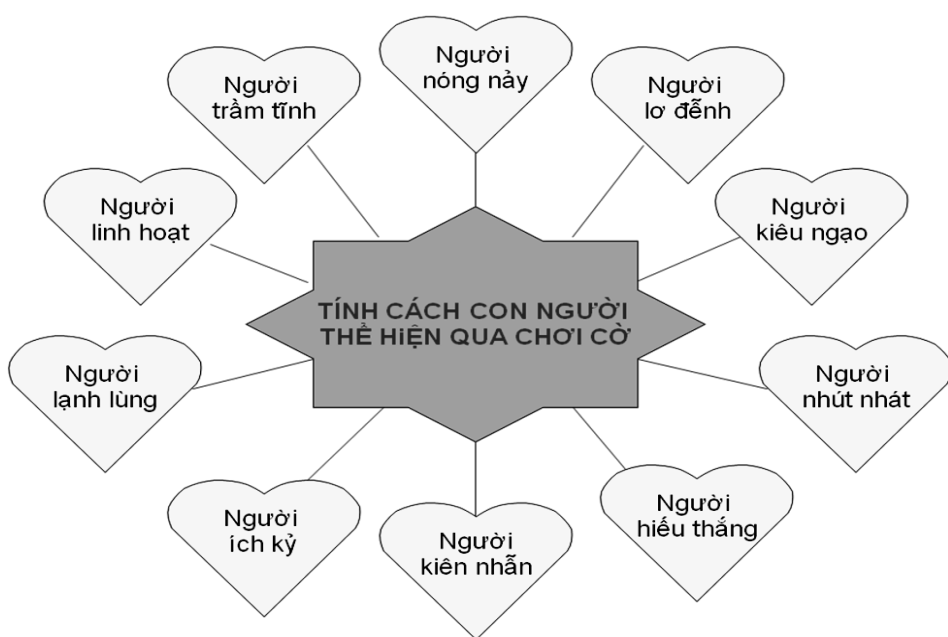
- Nhà sư phạm lỗi lạc Xukhomlinxki đã viết những lời sau đây trong quyển sách “Trái tim tôi hiến dâng cho trẻ” của mình: “*Không sử dụng cờ thì không thể tiến hành việc giáo dục toàn diện các khả năng về*

trí tuệ và trí nhớ cho các em được. Việc chơi cờ phải được đưa vào trong sinh hoạt của trường tiểu học như một trong các yếu tố giáo dục văn hóa, trí lực. Vấn đề chính là phải đưa được môn thể thao này vào các lớp nhỏ vì ở các lớp đó việc giáo dục trí lực cho các em chiếm một vị trí nổi bật”.

- Nhà thơ vĩ đại Lev Tolstoi tự bạch: “Tôi không thể sống mà thiếu cờ. Tôi yêu thích cờ vì đó là cách thư giãn, nghỉ ngơi tuyệt vời. Nó bắt buộc trí óc phải làm việc, nhưng đó là cách làm việc rất đặc sắc”.

1.3.2. Cờ vua thể hiện tính cách con người

- Tính cách, văn hóa, cư xử của một con người biểu lộ qua một ván cờ.



Hình 6. Sơ đồ tổng thể tính cách người chơi cờ

- Các tay cờ tầm thường hay thể hiện cảm xúc (*sân, si, hỉ, nộ, ái, ố*) theo từng nước đi của diễn biến cuộc chơi.

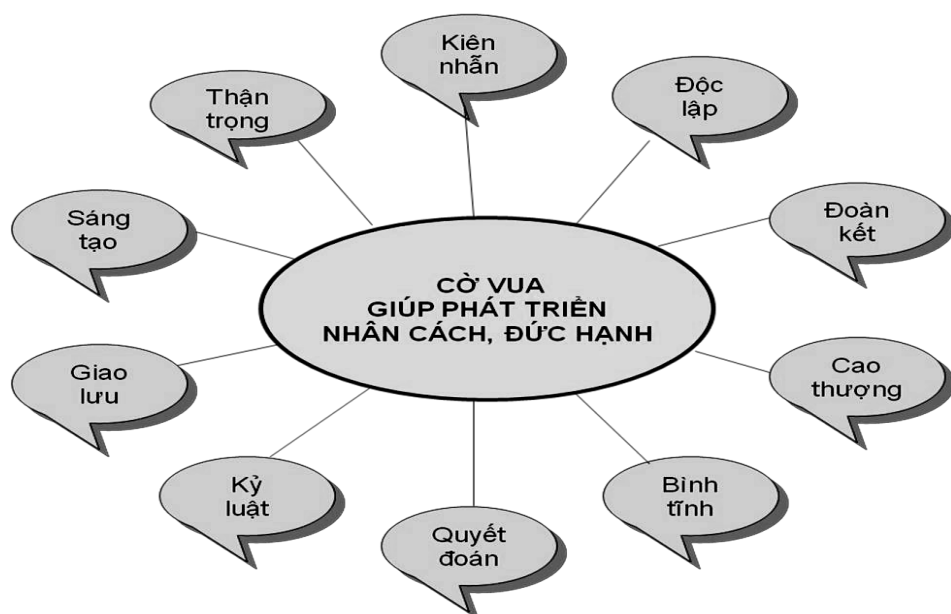
- Những tay danh thủ cao cờ nét mặt ít khi thay đổi. Công cũng như thủ, lợi cờ hay thua cờ họ vẫn trầm tĩnh, cân nhắc đắn đo từng nước đi.

- Phải luôn giữ thái độ bình tĩnh, hòa nhã, cầu thị học hỏi, tâm hồn thanh thoi và cứ nghĩ là mình đang học đánh cờ, dùng cờ để giải trí hơn là phân cao thấp. Có như vậy thì nước cờ mới thanh thoát, uyển chuyển, xuất thần qua đó trình độ cờ ngày càng tiến bộ và nghệ thuật chơi cờ cũng được nâng cao hơn.

1.3.3. Cờ vua giúp phát triển nhân cách, đức hạnh

- Có thể hiểu, nhân cách là cách đối xử của con người đối với gia đình cũng như ngoài xã hội, là một hình thức xử thế cao đẹp cho thấy rằng mình là một con người có giáo dục, biết trải nghiệm được những điều phải trái trên đời.

- Đức hạnh được nhận biết là một điều từ tâm điểm bên trong nhận thức, nơi có vẻ đẹp và chân lý của tâm hồn – đó là tình yêu thương, là những đức tính tốt đẹp của con người. Mọi phẩm chất của đức hạnh thực thụ thể hiện ở trong hành động.

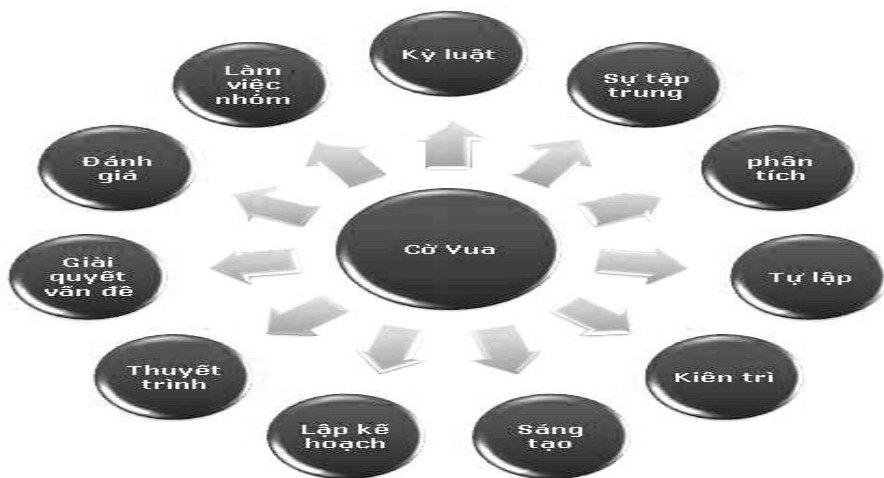


Hình 7. Tổng hợp sự phát triển nhân cách đức hạnh được rèn luyện qua chơi Cờ vua

- Nếu những cử chỉ và hành động tương ứng với tư duy, nhận thức là đúng, điều đó đồng nghĩa với việc bạn là người có nhân cách tốt, có đức hạnh. Ngược lại, thì có thể lắm bạn là một người chưa hoàn thiện.

1.3.4. Cờ vua phát triển các kỹ năng mềm

Hiện nay, môn Cờ vua đã được đưa vào chương trình giảng dạy của các trường tiểu học tại các nước phát triển (như Nga, Mỹ, Singapore,...). Các nghiên cứu về lợi ích của Cờ vua với giáo dục đã chứng minh rằng môn thể thao trí tuệ này giúp HS-SV thông minh hơn bằng cách phát triển các kỹ năng sau:



Hình 8. Sơ đồ triển kỹ năng mềm của SV khi chơi Cờ vua

Vì vậy, hiện nay Cờ vua được đưa vào môi trường giảng dạy chính khóa của trên 30 quốc gia. Ở Việt Nam, Cờ vua luôn được coi trọng trong giáo dục phổ thông cũng như đại học. Ở hầu hết các trường tiểu học tại Hà Nội, Cờ vua đã được đưa vào học trong chương trình tự chọn nhằm rèn luyện kỹ năng sống tương tự như các môn họa, nhạc,...

Hệ thống thi đấu các giải Cờ vua của ngành giáo dục (giải hội khỏe phù đồng – HKPD) cũng được hoàn thiện từ địa phương đến toàn quốc như: giải HKPD cấp huyện 1 năm 1 lần, giải HKPD cấp tỉnh 2 năm 1 lần và 4 năm 1 lần cho hệ thống giải HKPD cấp toàn quốc. Không phải ngẫu nhiên mà hầu hết các em HS đạt huy chương tại các giải này là các HS giỏi, thậm chí nhiều em trong số đó là HS giỏi cấp quốc gia về văn hóa. Hệ thống thi đấu Cờ vua tại các giải SV cũng thường xuyên được Bộ Giáo dục và Đào tạo tổ chức với 2 năm một lần.

1.4. CỜ VUA VÀ MÁY ĐÁNH CỜ

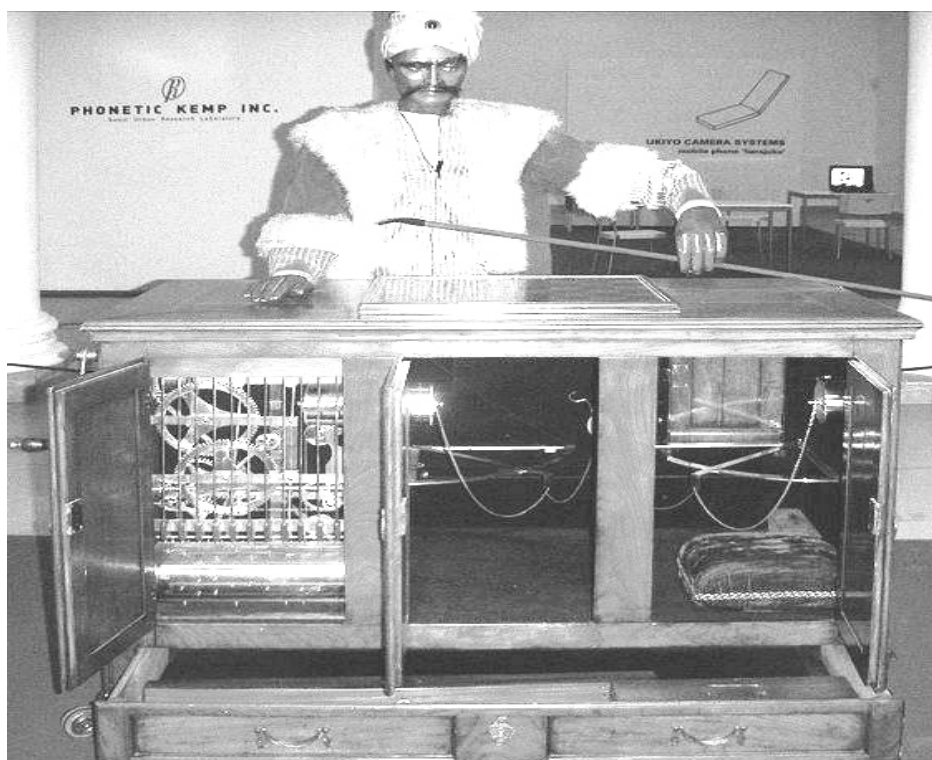
Cuộc đối đầu giữa con người và máy tính bao giờ cũng rất hấp dẫn giới hâm mộ Cờ vua trên thế giới. Bởi vì, cách thức chơi cờ của con người và máy tính khác nhau về bản chất. Con người lựa chọn nước cờ của mình sau khi đánh giá một số lượng tối thiểu những phương án mà anh ta cho là hợp lý nhất. Còn máy tính chỉ có thể lần lượt xét duyệt một cách máy móc tất cả mọi phương án có thể đi được trên bàn cờ, rồi bằng phương pháp loại trừ, chọn ra phương án nó cho là tốt nhất. Mà số lượng phương án thì vô cùng lớn.

Kể từ khi chiếc máy tính ra đời với những tấm card đục lỗ, con người đã toan tính chuyện buộc nó phục vụ cho mơ ước chế tạo máy chơi

cờ của mình. Việc xây dựng các chương trình và máy tính chuyên chơi Cờ vua đã trở thành một cuộc đua thực sự về khả năng trí tuệ giữa người và máy.

- Năm 1769, kỹ sư người Hungary - Baron Wolfgang Von Kempelen, thiết kế một chiếc máy chơi cờ để làm vui cho nữ hoàng Áo Maria Theresia. Đây được xem là một cỗ máy đánh cờ đầu tiên trên thế giới, làm bằng cơ khí hoàn toàn, có hình dáng giống như một người Thổ.

Sức mạnh nổi bật mang tính giả tạo của nó là nhờ một kiện tướng được khéo léo giấu bên trong máy. Kempelen đã đưa “máy đánh cờ đầu tiên trên thế giới” du lịch khắp châu Âu trong nhiều năm ở thập niên 1780s. Turk đánh bại những nhân vật nổi tiếng thế giới như: Napoleon Bonaparte và Benjamin Franklin. Đến năm 1856, Turk bị thiêu hủy trong một đám cháy của bảo tàng Philadelphia, Mỹ.



Hình 9. Máy chơi Cờ vua – Turk (phục chế), do Kempelen thiết kế (1769)

(Nguồn: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/27/Kempelen_chess1.jpg/250px-Kempelen_chess1.jpg)

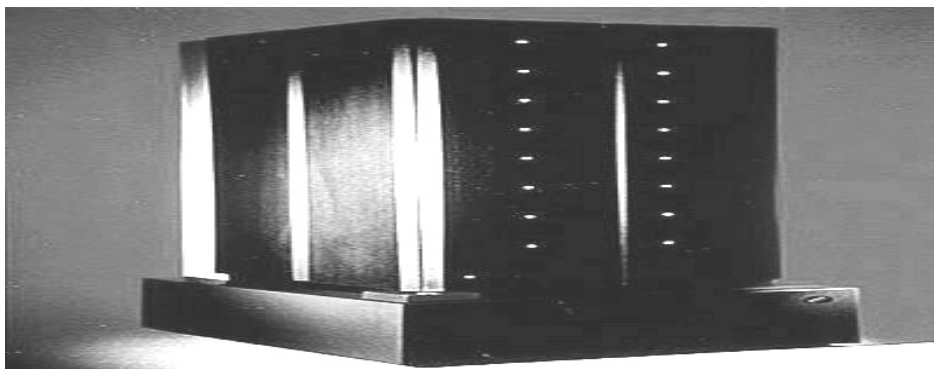
- Năm 1947, Alan Turing đã mô tả chương trình máy tính chơi cờ đầu tiên và lập ra chương trình này vào năm 1950.

- Năm 1970, giải vô địch cờ máy tính quốc tế được tổ chức tại New York và chương trình Chess 3.0 giành giải nhất.

- Năm 1977, chiếc máy vi tính đầu tiên chuyên chơi cờ có tên Chess Challenger đã được chế tạo. Thập kỷ 70 đánh dấu sự phát triển kỳ diệu trong khả năng chơi cờ của máy tính. Ban đầu chỉ là những chương trình dễ bị khuất phục bởi một đầu thủ Cờ vua loại trung bình, các chương trình chơi cờ sau đó bắt đầu đấu ngang ngửa với các kiện tướng quốc tế. Những chương trình và máy tính chuyên chơi cờ còn đấu với nhau, hình thành cuộc đua về khả năng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong Cờ vua giữa các quốc gia và tập đoàn công nghệ nổi tiếng.

- Đến thập kỷ 1990, có một số chiếc máy tính chuyên chơi cờ như: Mephisto, Fritz 2, Fritz 3, Chess Genius,... đã có đủ khả năng đánh bại các đại kiện tướng cờ thế giới.

- Vào tháng 3/1996, lần đầu tiên thế giới mong chờ một trận đấu siêu kinh điển: Siêu máy tính Deepblue của hãng IBM (có khả năng tính toán 100 triệu nước đi trong 1 giây) đấu với Vua cờ Garry Kasparov (*VĐTG lần thứ 13 và giữ vững danh hiệu này trong 16 năm từ 1984 đến năm 2000*). Trận đấu diễn ra tại Philadelphia, Pennsylvania và New York. Deep Blue đã gây sốc cả thế giới khi thắng ván đầu tiên, nhưng Kasparov đã thắng trận khi thắng 3 và hòa 2 ván tiếp theo. Mặc dù giành được chiến thắng vẻ vang, nhà vô địch này cũng vẫn phải thừa nhận rằng đối thủ của mình thực sự đáng gờm và nhận xét Deep Blue có những bước đi thực sự thông minh.



Hình 10. Máy chơi cờ IBM Deep Blue

Năm ra đời: 1997; Tốc độ của Deep Blue vào khoảng 11,38 giga-flops (11,38 tỉ phép tính trên giây), Toàn bộ sức mạnh máy được thiết kế chỉ để chơi Cờ vua và có khả năng tính được 20 nước cờ tiếp theo.

(Nguồn: www.ithistory.org/db/hardware/ibm/ibm-deep-blue-chess-computer)

- Một năm sau đó, vào 5/1997, các chuyên gia công nghệ của IBM đã cải tiến Deep Blue và tái đấu với Kasparov. Để chuẩn bị cho trận phục thù này, Deep Blue đã trải qua một cuộc cải tiến hoàn toàn cả về phần cứng và phần mềm. Phần cứng gồm một máy tính SP-2 32-node với 512 chip chuyên dụng cho đấu cờ, có tốc độ nhanh gấp đôi so với một năm trước, tương đương 200 triệu nước đi mỗi giây. Phần mềm được cải tiến với khả năng phán đoán cao hơn, được bổ sung thêm nhiều kiến thức và đấu pháp Cờ vua. Kết quả, sau 6 ván đấu căng thẳng, Deep Blue thắng 2 ván, 3 ván đấu hòa còn Kasparov chỉ thắng được 1 ván. Chung cuộc, Deep Blue đã khuất phục được đại kiện tướng thế giới người Azerbaijan với tỉ số 3,5-2,5.

Cuộc đấu này đã đi vào lịch sử đấu cờ giữa người với máy tính, Deep Blue đã trở thành chiếc máy tính đầu tiên và duy nhất đánh bại được người thống trị vị trí vô địch thế giới môn Cờ vua trong nhiều năm. Điều này khiến cho người quan sát nghĩ rằng việc nâng cấp trí thông minh nhân tạo có thể sẽ vượt trội hơn khả năng con người trong một số lĩnh vực nào đó.

- Tháng 10 năm 2002, Vladimir Kramnik đã hòa trong một trận đấu 8 ván với chương trình Deep Fritz.

- Năm 2003, Kasparov hòa cả trận 6 ván với chương trình Deep Junior trong tháng 2, và trận 4 ván với siêu máy tính X3D Fritz trong tháng 11.

- Tháng 6 năm 2005, máy tính chơi cờ Hydra (hậu duệ có trí tuệ của Deep Blue; và có lẽ nó mạnh hơn Deep Blue) đã thắng oanh liệt Michael Adams (là một trong những kỳ thủ đạt danh hiệu đại kiện tướng sớm nhất khi 14 tuổi, 10 tháng; hạng 7 thế giới lúc đó) trong một trận đấu 6 ván với tỷ số 5,5-0,5.

- Trong trận tái đấu giữa Deep Fritz 10 và Kramnik năm 2006, Deep Fritz 10 đã hạ đo ván Kramnik 4-2, DF10 thắng 2 hòa 4 ván không thua ván nào. Sau trận đấu này Monty Newborn, giáo sư vi tính tại trường đại học McGill (Canada) nhận xét: “Trận đấu cuối năm 2006 này có thể sẽ khiến người ta không còn quan tâm đến những ván cờ trong tương lai giữa người và máy nữa. Công nghệ đã chiến thắng”.

- FIDE từng tuyên bố sẽ cho máy tính vào tham dự các trận tranh chức vô địch của người nhưng cuối cùng cũng phải từ bỏ điều đó vì công nghệ máy tính tiến quá nhanh và trình độ chơi cờ giữa người và máy càng ngày càng quá chênh lệch.

Ngày nay, Cờ vua là một trong những trò chơi phổ biến nhất thế giới với hàng triệu người tham gia tại nhà riêng, trong câu lạc bộ, trực

tuyển, từ xa và trong các giải đấu... Cờ vua là môn thể thao duy nhất mà VĐV được phong đẳng cấp *đại kiện tướng*.

1.5. CỜ VUA TRÊN ĐẤU TRƯỜNG QUỐC TẾ

Cờ vua được công nhận là một môn thể thao chính thức bởi Ủy ban Olympic Quốc tế. Hàng năm nhiều giải cờ khác nhau từ giải VDTG đến các giải trẻ được tổ chức. Các quốc gia có phong trào cờ mạnh như Nga, Hungary, Ấn Độ, Mỹ, Trung Quốc,... đều đã từng vô địch thế giới ở môn này.

Cho đến những năm 1970, ít nhất là tại các nước nói tiếng Anh, các cuộc đấu Cờ vua được ghi chép lại và xuất bản bằng cách sử dụng ký hiệu cờ vua miêu tả. Nó đã được thay thế bằng ký hiệu Cờ vua đại số cô đọng hơn. Một số loại ký hiệu khác đã được sinh ra, dựa trên cơ sở ký hiệu Cờ vua đại số để ghi chép các ván cờ trong các định dạng phù hợp với các xử lý trên máy tính. Trong số đó, Portable Game Notation (PGN, *Ký pháp trận đấu khả chuyển* dùng để ghi chép ván đấu/trận đấu) là phổ biến nhất. Bên ngoài việc ghi lại các ván cờ còn có ký hiệu Forsyth-Edwards Notation (FEN) để ghi lại các thế đặc biệt. Nó có ích nhằm tạm hoãn ván cờ để có thể hồi phục lại sau này hoặc để chuyển các ván đề về thế cờ mà không cần có biểu đồ.

1.6. LIÊN ĐOÀN CỜ VUA THẾ GIỚI

FIDE (viết tắt từ tiếng Pháp Federation internationale des chess, tức Liên đoàn Cờ vua Thế giới) là tổ chức quốc tế liên kết các liên đoàn Cờ vua quốc gia toàn thế giới.

Được thành lập tại Paris ngày 20 tháng 7 năm 1924, FIDE được Ủy ban Olympic Quốc tế (IOC) công nhận là cơ quan cao nhất chịu trách nhiệm tổ chức các cuộc thi đấu Cờ vua trên phạm vi quốc tế.

Khẩu hiệu của FIDE là *Gens una sumus* (có nghĩa: *Chúng ta là một*). Chủ tịch hiện tại của FIDE là Kirsan Ilyumzhinov, đương kim tổng thống của Kalmykia, một nước cộng hòa tự trị thuộc Nga.

Với sự gia nhập của 161 nước trên thế giới, FIDE hiện là một trong những tổ chức thể thao năng động nhất trong việc thuyết phục và huy động hàng triệu kỳ thủ trên thế giới cùng phát triển các hoạt động của môn thể thao trí tuệ.

Mục tiêu của FIDE là truyền bá và phát triển Cờ vua trên tất cả các quốc gia, cũng như nâng cao văn hóa, sự hiểu biết về Cờ vua dưới hình thức một môn thể thao và một môn khoa học thực sự.

1.7. CỜ VUA Ở VIỆT NAM

- Liên đoàn Cờ vua Việt Nam (tiền thân là Hội Cờ Tướng Việt Nam) được thành lập ngày 14/02/1965 tại Nhà Khai trí kiến thức (nay là Trung tâm phương pháp Câu lạc bộ - 14 Lê Thái Tổ, Hà Nội) do bác sĩ Lê Đình Thám làm Hội trưởng. Năm 1975, Hội Cờ giải thể.

- Năm 1978, Tổng cục Thể dục Thể thao đã ra Chỉ thị số 73/CT để hướng dẫn phong trào Cờ vua rộng rãi trong mọi tầng lớp nhân dân, nhất là đối với thanh thiếu niên.

- Ngày 5/8/1980, Bộ Giáo dục đã ra văn bản số 1787/TDQS về việc chính thức đưa Cờ vua vào giảng dạy trong các trường phổ thông, các trường cao đẳng, đại học Sư phạm và trường Đại học TDTT trên phạm vi toàn quốc.

- Ngày 15/12/1980, Hội Cờ hoạt động trở lại, lấy tên là Hội cờ Việt Nam do ông Hồ Trúc –Thư trưởng Bộ Giáo dục làm Hội trưởng.

- Tháng 10/1984, Hội Cờ Việt Nam chính thức là thành viên của Liên đoàn Cờ châu Á.

- Năm 1988, Việt Nam chính thức được công nhận là thành viên của Liên đoàn Cờ vua Thế giới (FIDE).

- Cuối năm 1991, Hội Cờ đổi tên thành Liên đoàn Cờ Việt Nam do ông Nguyễn Hữu Thọ - Tổng biên tập Báo Nhân dân làm Chủ tịch.

- Hiện Việt Nam có hai xu hướng phát triển môn Cờ vua là:

+ ***Xu hướng quần chúng hóa:*** phổ biến sâu rộng trong cả nước, đặc biệt là trong các trường học.

+ ***Xu hướng hội nhập trình độ thể giới:*** giành huy chương từ 2 đến 3 hạng tuổi ở các giải Trẻ thể giới, đạt 1 trong 10 nước cường quốc về Cờ Vua.

- Việt Nam, hiện có 7 đại kiện tướng quốc tế (ĐKTQT) nam và 3 ĐKTQT nữ, được xem là một quốc gia có phong trào cờ mạnh trong khu vực (nhất là tuyển trẻ) và đã sản sinh ra nhiều nhà VĐTĐ ở các lứa tuổi U10, U12, U14, U16, U18, và U20. Trong đó: Lê Quang Liêm hiện có hệ số Elo cao nhất (2689 – hạng 43 thế giới), Đào Thiên Hải là đại kiện tướng đầu tiên của Việt Nam và là kỳ thủ Việt Nam đầu tiên vô địch một giải thế giới (giải trẻ U16 thế giới). Nguyễn Ngọc Trường Sơn là kỳ thủ trẻ nhất Việt Nam khi đạt được danh hiệu đại kiện tướng quốc tế và là một trong hơn 10 kỳ thủ trên thế giới đạt được danh hiệu này khi chưa tới 15 tuổi (14 tuổi 10 tháng).

**Bảng 1. Các danh thủ Cờ vua nam Việt Nam
đạt danh hiệu đại kiện tướng thế giới**

(Nguồn: <http://giadinhcovua.com/cac-dai-kien-tuong-quoc-te-co-vua-cua-viet-nam.html>)

TT	Họ tên	Năm sinh	Hệ số ELO
1	Lê Quang Liêm	1991	2689
2	Nguyễn Ngọc Trường Sơn	1990	2635
3	Cao Sang	1973	2557
4	Đào Thiên Hải	1978	2507
5	Nguyễn Anh Dũng	1976	2479
6	Từ Hoàng Thông	1972	2447
7	Bùi Vinh	1976	2438

**Bảng 2. Các danh thủ Cờ vua nữ Việt Nam
đạt danh hiệu đại kiện tướng thế giới**

(Nguồn: <http://giadinhcovua.com/cac-dai-kien-tuong-quoc-te-co-vua-cua-viet-nam.html>)

TT	Họ tên	Năm sinh	Hệ số ELO
1	Nguyễn Thị Thanh An	1976	2349
2	Lê Thanh Tú	1985	2328
3	Hoàng Thị Bảo Trâm	1987	2311

CÂU HỎI HƯỚNG DẪN ÔN TẬP

Câu 1. Anh (chị) hãy trình bày khái quát nguồn gốc cờ vua.

Câu 2. Tại sao nói Cờ vua - môn thể thao đặc thù?

Câu 3. Hãy cho biết lợi ích của việc chơi cờ vua đối với người học?

Câu 4. Trình bày sơ lược Liên đoàn Cờ vua Thế giới.

Câu 5. Giới thiệu khái quát về sự hình thành và xu hướng phát triển của Cờ vua Việt Nam?

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đàm Quốc Chính - Đặng Văn Dũng – Nguyễn Hồng Dương (1999), *Giáo trình Cờ vua*, NXB TDTT.
2. Nguyễn Văn Giảng - Lương Trọng Minh (1993), *Học chơi cờ*, NXB TDTT.
3. Nguyễn Đăng Khương (1995), *Cờ Vua cho trẻ em tập 1, 2*, NXB Trẻ.
4. Kỳ quân (1994), *Tự học chơi Cờ vua*, NXB Đồng Tháp.
5. Võ Tấn (2010), *Thế giới Cờ vua*, (<http://www.chessville.com/downloads/ebooks.htm>).

THÔNG TIN TRÊN MẠNG

1. www.thegioico.blogspot.com/2014/06/so-luoc-lich-su-phat-trien-mon-co-vua-o.html.
2. www.chess.edu.vn/co-vua-va-cuoc-song/

Chương II

NHỮNG NHÀ VÔ ĐỊCH THẾ GIỚI VỀ CỜ VUA

2.1. NHỮNG NHÀ VÔ ĐỊCH CỜ VUA CỦA PHÁI MẠNH

The World Chess Championship là danh hiệu nhà vô địch Cờ vua thế giới mà bất kỳ danh thủ Cờ vua chuyên nghiệp nào cũng đều ao ước. Xuyên suốt quá trình hình thành và phát triển, thế giới Cờ vua luôn chứng kiến những tài năng thực sự và những trận đấu kinh điển kéo dài hàng tháng trời, cũng như những thăng trầm lịch sử của tổ chức FIDE.

Từ 1880 đến 1947, danh hiệu vô địch thế giới do nhà vô địch tự quyết định người thách đấu. Nếu thắng, họ sẽ tiếp tục giữ chức vô địch, còn thua họ sẽ phải trao vương miện cho người kế nhiệm.

Từ năm 1948 đến năm 1993, danh hiệu vô địch thế giới do FIDE quản lý.

Đến năm 1993, đương kim vô địch thế giới Garry Kasparov có những bất đồng sâu sắc với FIDE trong việc đấu thầu chọn website cho các trận đấu và việc FIDE cắt giảm 20% quỹ giải thưởng. Do đó, Kasparov tách ra khỏi FIDE để lập ra Hiệp hội Cờ chuyên nghiệp (PCA - Professional Chess Association).

Năm 1993, Kasparov tổ chức trận so tài tranh giải vô địch thế giới. Trong trận này, anh đã đánh bại Đại kiện tướng Cờ vua người Anh Nigel Short. Cùng lúc đó, FIDE tổ chức trận đấu tranh giải vô địch chính thức của họ. Anatoly Karpov đã chiến thắng trước Jan Timman.

Thế là từ năm 1993, làng Cờ vua thế giới bắt đầu có hai nhà vô địch, khi mà cả Kasparov và Karpov đều tự cho là giành danh hiệu quán quân Cờ vua thế giới.

Kể từ đó đến năm 2006, thế giới Cờ vua phân chia thành 2 thái cực:

- Thái cực cũ do FIDE quản lý.

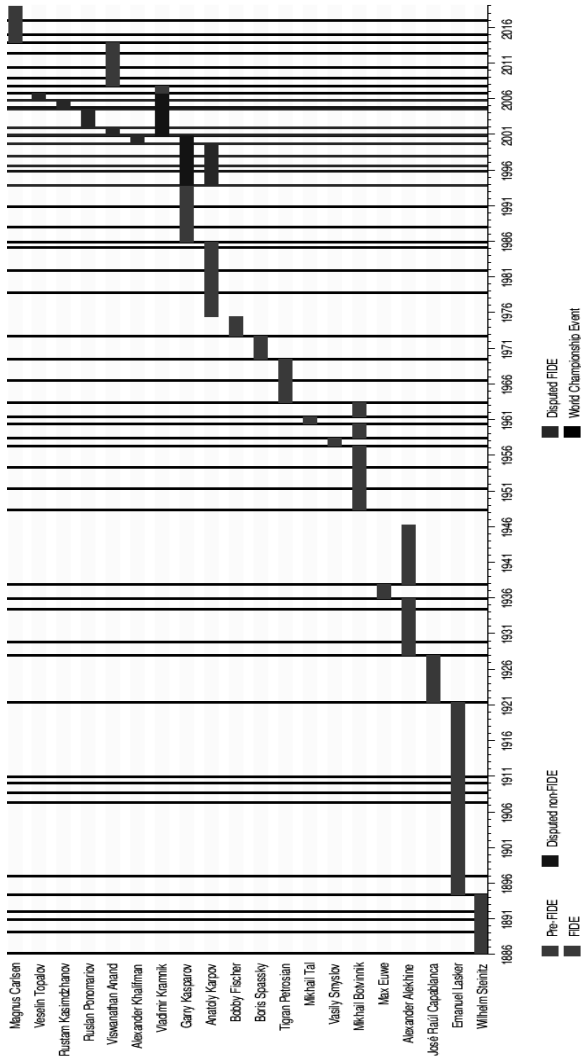
- Thái cực mới do Kasparov lập ra với tên gọi Hiệp hội Cờ vua Chuyên nghiệp (PCA - Professional Chess Association).

Hiệp hội Cờ vua Chuyên nghiệp (PCA) ngừng hoạt động năm 1998. Phải tới năm 2006, tại Kalmykia (Nga), FIDE mới tổ chức một trận đấu để hợp nhất danh hiệu, chấm dứt hơn 10 năm chia rẽ. Vladimir Kramnik (Nga) đã chiến thắng trong cuộc đấu kéo dài gần một tháng với Veselin Topalov (Bungary), trở thành người đầu tiên chính thức được công nhận là nhà vô địch Cờ vua thế giới hợp nhất.

Sau đó, Đại kiện tướng Anand (Ấn Độ) đã giành danh hiệu Vô địch thế giới Cờ vua vào năm 2007 và đã ba lần bảo vệ thành công danh hiệu này vào các năm 2008, 2010 và 2012.

Vào tháng 11, năm 2013, Carlsen đánh bại Viswanathan Anand trong trận đấu tranh chức Vô địch Cờ vua Thế giới 2013 tại Chennai, Ấn Độ và trở thành nhà Vô địch Cờ vua Thế giới mới.

Tháng 11 năm 2014, Carlsen đánh bại Viswanathan Anand lần nữa trong trận đấu tranh chức Vô địch Cờ vua Thế giới 2014 tại Sochi, Nga để bảo vệ danh hiệu này cho đến nay.



Hình 11. Tổng hợp các nhà vô địch Cờ vua thế giới từ 1886 – 2016

(Nguồn: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Chess_Championship)

Bảng 3. Tổng hợp những nhà vô địch thế giới được thừa nhận giai đoạn 1886–1993 (Undisputed world champions 1886–1993)

(Nguồn: <http://chess.geniusprophecy.com/world-chess-champions.html>)

TT	Tên	Năm vô địch	Quốc gia	Tuổi
1	 Wilhelm Steinitz (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/37/Wilhelm_Steinitz.jpg/170px-Wilhelm_Steinitz.jpg)	1886–1894	 Austria-Hungary  Kingdom of Bohemia)  United States	50–58
2	 Emanuel Lasker (https://az.wikipedia.org/wiki/Emanuel_Lasker)	1894–1921	 German Empire  Weimar Republic	26–52
3	 José Raúl Capablanca (www.encaribe.org/en/Picture?IdImagen=310...14)⁵	1921–1927	 Cuba	33–39
4	 Alexander Alekhine (https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Alekhine)	1927–1935 1937–1946	 France  Russian émigré	35–43 45–54

5	 Max Euwe https://www.picsunday.com/p/Max-Euwe-Alekhine.html	1935–1937	 Netherlands	34–36
6	 Mikhail Botvinnik https://kids.kiddle.co/Mikhail_Botvinnik	1948–1957 1958–1960 1961–1963	 Soviet Union (RSFSR)	37–46 47–49 50–52
7	 Vasily Smyslov www.artchess.org/chess/v.smyslov.html	1957–1958	 Soviet Union (RSFSR)	36
8	 Mikhail Tal https://www.amazon.de/Life-Games-Mikhail-Chess.../dp/1857442024	1960–1961	 Soviet Union (Latvian SSR)	24

9	 Tigran Petrosian (chess.wikia.com/wiki/Tigran_Petrosian)	1963–1969	 Soviet Union (Armenian SSR)	34–40
10	 Boris Spassky (www.writeopinions.com/boris-spassky)	1969–1972	 Soviet Union (RSFSR)	32–35
11	 Bobby Fischer (www.campfirechess.com/976/)	1972–1975	 United States	29–32
12	 Anatoly Karpov (https://en.wikipedia.org/wiki/World_Chess_Championship_1972)	1975–1985	 Soviet Union (RSFSR)	24–34

13	 Garry Kasparov (www.ajedrezdataque.com/.../Kasparov.htm)	1985–1993	 Soviet Union (Azerbaijan SSR)  Russia	22–30
----	---	-----------	---	-------

Bảng 4. Tổng hợp các nhà vô địch thế giới theo hệ thống FIDE giai đoạn 1993 – 2006 (FIDE world champions 1993–2006)

(Nguồn: <http://chess.geniusprophecy.com/world-chess-champions.html>)

Tên	Năm vô địch	Quốc gia	Tuổi
 Anatoly Karpov (https://en.wikipedia.org/wiki/Anatoly_Karpov)	1993–1999	 Russia	42–48
 Alexander Khalifman (www.bestofchess.com/en/chess-encyclopedia/alexander-khalifman-205/)	1999–2000	 Russia	33

 Viswanathan Anand https://dhammawiki.com/index.php/Top_10_Chess_players_of_all_time	2000–2002	 India	31–33
 Ruslan Ponomarev http://www.chessintranslation.com/2010/12/your-questions-for-gm-ruslan-ponomarev/	2002–2004	 Ukraine	19–21
 Rustam Kasimdzhanov https://alchetron.com/cdn/rustam-kasimdzhanov-2d0fb239-973d-4fd1-8e89-62e1c546278-resize-750.jpeg	2004–2005	 Uzbekistan	25
 Vesselin Topalov https://chess-db.com/public/pinfo.jsp?id=2900084	2005–2006	 Bulgaria	30

Bảng 5. Các nhà vô địch thế giới kinh điển giai đoạn 1993 - 2006
(Theo Hiệp hội cờ chuyên nghiệp do Kasparov sáng lập)
Classical (PCA/Braingames) world champions 1993–2006

Tên	Năm vô địch	Quốc gia	Tuổi
 Garry Kasparov (https://www.pinterest.com/pin/164029611399564084/)	1993–2000	 Russia	30–37
 Vladimir Kramnik (https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vladimir_Kramnik) 	2000–2006	 Russia	25–31

Bảng 6. Các nhà vô địch thế giới được thừa nhận từ năm 2006 đến nay
(Undisputed world champions 2006–present)

(Nguồn: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Chess_Championship)

TT	Tên	Năm vô địch	Quốc gia	Tuổi
14	 Vladimir Kramnik (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/4/43/Vladimir_Kramnik_06_08_2006.jpg/220px-Vladimir_Kramnik_06_08_2006.jpg) 	2006–2007	 Russia	31–32

15	 Viswanathan Anand (www.chessgames.com/player/viswanathan_anand.html)	2007–2012	 India	38-43
16	 Magnus Carlsen (https://chess-db.com/public/pinfo.jsp?id=1503014)	2013-present	 Nauy	23-

2.2. NHỮNG NỮ HOÀNG CỜ VUA THẾ GIỚI

Danh hiệu Vô địch Cờ vua thế giới được tranh tài chính thức kể từ năm 1886 và không chính thức từ rất lâu trước đó. Về lý thuyết giải đấu này dành cho mọi kỳ thủ, không phân biệt giới tính, nhưng trong nhiều năm đối tượng thư hùng chỉ đơn thuần là nam. Vì lẽ đó, Năm 1927, FIDE đã lập ra một giải Vô địch thế giới Cờ vua dành riêng cho các kỳ thủ nữ kéo dài từ đó đến ngày nay.

Có thể thấy trải qua suốt chiều dài lịch sử từ năm 1927 đến nay, các nữ kỳ thủ của Liên Xô (cũ) đã chiếm áp đảo kỷ đài thế giới nửa giai đoạn đầu với 7/15 nhà vô địch. Tuy nhiên kể từ sau năm 1991, Trung Quốc đã vùng lên mạnh mẽ và đã khẳng định vị trí dẫn đầu với 5/17 vị trí quán quân và hiện là đương kim quán quân.



Hình 12. Logo giải vô địch Cờ vua thế giới nữ năm 2015



Hình 13. Logo giải vô địch Cờ vua thế giới nữ năm 2017

Bảng 7. Thống kê những nhà vô địch Cờ vua nữ thế giới(Nguồn: https://en.wikipedia.org/wiki/Women%27s_World_Chess_Championship)

TT	TÊN	NĂM	QUỐC GIA
1	Vera Menchik	1927–1944	 Soviet Union /  Czechoslovakia /  England
2	Lyudmila Rudenko	1950–1953	 Soviet Union (Ukrainian SSR)
3	Elisabeth Bykova	1953–1956	 Soviet Union (Russian SFSR)
4	Olga Rubtsova	1956–1958	 Soviet Union (Russian SFSR)
5	Elisabeth Bykova	1958–1962	 Soviet Union (Russian SFSR)
6	Nona Gaprindashvili	1962–1978	 Soviet Union (Georgian SSR)
7	Maya Chiburdanidze	1978–1991	 Soviet Union (Georgian SSR)
8	Xie Jun	1991–1996	 China
9	Susan Polgar	1996–1999	 Hungary
10	Xie Jun	1999–2001	 China
11	Zhu Chen	2001–2004	 China
12	Antoaneta Stefanova	2004–2006	 Bulgaria
13	Xu Yuhua	2006–2008	 China
14	Alexandra Kosteniuk	2008–2010	 Russia
15	Hou Yifan	2010–2012	 China
16	Anna Ushenina	2012-2013	 Ukraine
17	Hou Yifan	2013-	 China

			
1. Vera Menchik (https://www.chess-site.com/articles/the-best-women-chess-players/)	2. Lyudmila Rudenko (quilmesescueladeajedrez.blogspot.com/.../la-mujer-y-el-a...) 	3. Elisabeth Bykova (1) (https://en.wikipedia.org/wiki/Elisaveta_Bykova) 	4. Olga Rubtsova (www.chessblog.com/2011/09/)
			
Elisabeth Bykova (2) (https://az.wikipedia.org/wiki/Yelizaveta_Bikova) 	5. Nona Gaprindashvili (http://srahchess.ucoz.ru/World_Champions/Nona.jpg) 	6. Maya Chiburdanidze (https://images.chesscomfiles.com/uploads/v1/news/36450.53724cad.630x354o.e04e337a4532.jpg) 	7. Xie Jun (1) (www.chessgames.com/player/xie_jun)
			
8. Susan Polgar (https://i.pinimg.com/564x/88/3b/0b/883b0b259a5c253e4352780131eec63b.jpg) 	Xie Jun (2) (https://en.wikipedia.org/wiki/Xie_Jun) 	9. Zhu Chen (www.chesspics.com/rating.php?r=1) 	10. Antoaneta Stefanova (www.anusha.com/stefanov.htm)

			
11. Xu Yuhua http://s13.sinaimg.cn/bmiddle/4587a4cag757bfd3858cc&690	12. Alexandra Kosteniuk https://bashny.net/t/en/39994?page=2	13. Hou Yifan (1) https://images.huffingtonpost.com/2011-01-12-houyifan2.jpg	14. Anna Ushenina https://alchetron.com/Anna-Ushenina
 Hou Yifan (2) www.thechessdrum.net/blog/page/69/			

Hình 14. Tổng hợp chân dung các nhà vô địch Cờ vua nữ thế giới

Bảng 8. Xếp hạng 100 nữ kỳ thủ hàng đầu thế giới
(Standard Top 100 Women September 2018)

(Nguồn: <https://ratings.fide.com/top.phtml?list=women>)

Rank	Name	Title	Country	Rating	Games	B-Year
1	<u>Hou, Yifan</u>	g	CHN	2658	0	1994
2	<u>Ju, Wenjun</u>	g	CHN	2561	4	1991
3	<u>Kosteniuk, Alexandra</u>	g	RUS	2559	0	1984
4	<u>Lagno, Kateryna</u>	g	RUS	2556	0	1989
5	<u>Muzychuk, Anna</u>	g	UKR	2555	11	1990
6	<u>Goryachkina, Aleksandra</u>	g	RUS	2535	0	1998
7	<u>Muzychuk, Mariya</u>	g	UKR	2533	17	1992
8	<u>Gunina, Valentina</u>	g	RUS	2528	0	1989

9	<u>Tan, Zhongyi</u>	g	CHN	2527	8	1991
10	<u>Paetz, Elisabeth</u>	m	GER	2513	7	1985
11	<u>Dzagnidze, Nana</u>	g	GEO	2509	8	1987
12	<u>Harika, Dronavalli</u>	g	IND	2500	6	1991
13	<u>Stefanova, Antoaneta</u>	g	FID	2490	0	1979
14	<u>Abdumalik, Zhansaya</u>	m	KAZ	2482	6	2000
15	<u>Batsiashvili, Nino</u>	g	GEO	2482	4	1987
16	<u>Sebag, Marie</u>	g	FRA	2480	0	1986
17	<u>Zhao, Xue</u>	g	CHN	2478	0	1985
18	<u>Javakhishvili, Lela</u>	m	GEO	2475	0	1984
19	<u>Saduakassova, Dinara</u>	m	KAZ	2474	14	1996
20	<u>Khotenashvili, Bela</u>	g	GEO	2469	4	1988
21	<u>Pogonina, Natalija</u>	wg	RUS	2469	0	1985
22	<u>Lei, Tingjie</u>	g	CHN	2468	9	1997
23	<u>Cramling, Pia</u>	g	SWE	2465	10	1963
24	<u>Shen, Yang</u>	m	CHN	2464	5	1989
25	<u>Cornette, Deimante</u>	m	LTU	2462	7	1989
26	<u>Girya, Olga</u>	wg	RUS	2462	0	1991
27	<u>Ushenina, Anna</u>	g	UKR	2451	4	1985
28	<u>Bodnaruk, Anastasia</u>	m	RUS	2449	0	1992
29	<u>Atalik, Ekaterina</u>	m	TUR	2447	12	1982
30	<u>Socko, Monika</u>	g	POL	2446	9	1978
31	<u>Huang, Qian</u>	wg	CHN	2446	4	1986
32	<u>Hunt, Harriet V</u>	m	ENG	2439	0	1978
33	<u>Mammadzada, Gunay</u>	m	AZE	2438	19	2000
34	<u>Buksa, Nataliya</u>	wg	UKR	2437	21	1996
35	<u>Kashlinskaya, Alina</u>	m	RUS	2431	9	1993
36	<u>Khademalsharieh, Sarasadat</u>	m	IRI	2431	6	1997
37	<u>Zatonskih, Anna</u>	m	USA	2431	0	1978

38	<u>Ding, Yixin</u>	wg	CHN	2429	4	1991
39	<u>Ni, Shiqun</u>	wg	CHN	2427	13	1997
40	<u>Zawadzka, Jolanta</u>	wg	POL	2424	9	1987
41	<u>Galliamova, Alisa</u>	m	RUS	2424	0	1972
42	<u>Krush, Irina</u>	g	USA	2423	6	1983
43	<u>Hoang, Thanh Trang</u>	g	HUN	2423	0	1980
44	<u>Zhu, Chen</u>	g	QAT	2423	0	1976
45	<u>Munguntuul, Batkhuyag</u>	m	MGL	2422	11	1987
46	<u>Shuvalova, Polina</u>	wm	RUS	2421	10	2001
47	<u>Zimina, Olga</u>	m	ITA	2421	0	1982
48	<u>Nechaeva, Marina</u>	m	RUS	2419	12	1986
49	<u>Alexandrova, Olga</u>	m	ESP	2419	0	1978
50	<u>Turova, Irina</u>	m	RUS	2418	10	1979
51	<u>Ordaz Valdes, Lisandra Teresa</u>	m	CUB	2415	0	1988
52	<u>Skipchenko, Almira</u>	m	FRA	2414	0	1976
53	<u>Gaponenko, Inna</u>	m	UKR	2410	0	1976
54	<u>Danielian, Elina</u>	g	ARM	2409	13	1978
55	<u>Sukandar, Irine Kharisma</u>	m	INA	2409	0	1992
56	<u>Szczepkowska, Karina</u>	m	POL	2407	7	1987
57	<u>Osmak, Iulija</u>	m	UKR	2405	7	1998
58	<u>Badelka, Olga</u>	wm	BLR	2404	21	2002
59	<u>Vega Gutierrez, Sabrina</u>	m	ESP	2404	16	1987
60	<u>Arabidze, Meri</u>	m	GEO	2404	0	1994
61	<u>Bivol, Alina</u>	wg	RUS	2403	9	1996
62	<u>Kovalevskaya, Ekaterina</u>	m	RUS	2403	0	1974
63	<u>Zhukova, Natalia</u>	g	UKR	2403	0	1979
64	<u>Houska, Jovanka</u>	m	ENG	2402	9	1980
65	<u>Tania, Sachdev</u>	m	IND	2400	9	1986
66	<u>Nakhtbayeva, Guliskhan</u>	wg	KAZ	2394	16	1991

67	<u>Bulmaga, Irina</u>	m	ROU	2394	9	1993
68	<u>Tsolakidou, Stavroula</u>	m	GRE	2393	9	2000
69	<u>Cori T., Deysi</u>	wg	PER	2391	12	1993
70	<u>Gritsayeva, Oksana</u>	wf	RUS	2391	0	1980
71	<u>Melia, Salome</u>	m	GEO	2391	0	1987
72	<u>Guichard, Pauline</u>	wg	FRA	2390	9	1988
73	<u>Milliet, Sophie</u>	m	FRA	2389	9	1983
74	<u>Ambartsumova, Karina</u>	wg	RUS	2386	9	1989
75	<u>Bojkovic, Natasa</u>	m	SRB	2384	0	1971
76	<u>Mkrtchian, Lilit</u>	m	ARM	2384	0	1982
77	<u>Melamed, Tatjana</u>	wg	GER	2381	8	1974
78	<u>Soumya, Swaminathan</u>	wg	IND	2380	9	1989
79	<u>Guramishvili, Sopiko</u>	m	GEO	2378	0	1991
80	<u>Rajlich, Iweta</u>	m	POL	2378	0	1981
81	<u>Nomin-Erdene, Davaademberel</u>	m	MGL	2377	7	2000
82	<u>Shvayger, Yuliya</u>	m	ISR	2375	7	1994
83	<u>Peptan, Corina-Isabela</u>	m	ROU	2374	9	1978
84	<u>Karavade, Eesha</u>	m	IND	2374	6	1987
85	<u>Paikidze, Nazi</u>	m	USA	2374	0	1993
86	<u>Ziaziulkina, Nastassia</u>	m	BLR	2373	0	1995
87	<u>Assaubayeva, Bibisara</u>	f	RUS	2371	7	2004
88	<u>Majdan, Joanna</u>	wg	POL	2371	0	1988
89	<u>Gara, Anita</u>	m	HUN	2370	9	1983
90	<u>Schleining, Zoya</u>	m	GER	2370	9	1961
91	<u>Tokhirjonova, Gulrukhbegim</u>	wg	UZB	2369	15	1999
92	<u>Fierro Baquero, Martha L.</u>	m	ECU	2369	0	1977
93	<u>Voit, Daria</u>	f	RUS	2369	0	1994
94	<u>Vo, Thi Kim Phung</u>	wg	VIE	2368	11	1993
95	<u>Guo, Qi</u>	m	CHN	2368	7	1995

96	<u>Batchimeg, Tuvshintugs</u>	m	MGL	2367	0	1986
97	<u>Peng, Zhaoqin</u>	g	NED	2367	0	1968
98	<u>Aulia, Medina Warda</u>	wg	INA	2366	0	1997
99	<u>Zhu, Jiner</u>	wm	CHN	2364	15	2002
100	<u>Wang, Jue</u>	wg	CHN	2363	8	1995

CÂU HỎI HƯỚNG DẪN ÔN TẬP

Câu 1. Anh (chị) hãy trình bày tóm tắt những nhà vô địch cờ vua nam.

Câu 2. Hãy cho biết trong lịch sử phát triển cờ vua, những vận động viên nữ nào đã được vinh danh là nữ hoàng cờ vua thế giới?

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Kotop (1988), *Làm thế nào để trở thành đại kiện tướng*, NXB Matxcova.
2. Võ Tấn (2010), *Thế giới Cờ vua*,
(<http://www.chessville.com/downloads/ebooks.htm>).

THÔNG TIN TRÊN MẠNG

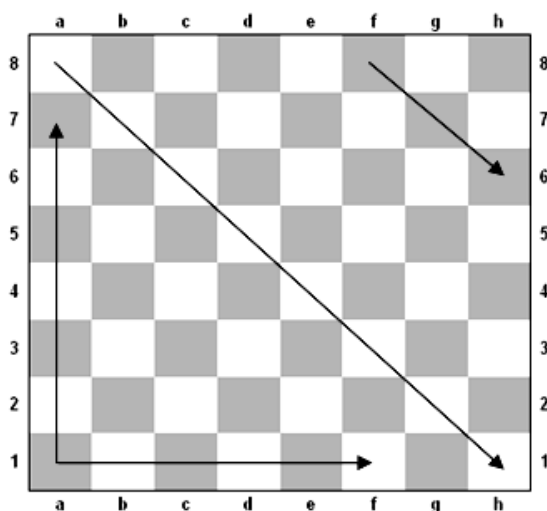
1. www.bchessclub.vn/lich-su-danh-hieu-vo-dich-co-vua-the-gioi-nam/
2. www.chess.com/vi/article/view/7-ky-luc-co-vua-dang-chu-y-nhat
3. www.vnexpress.net/the-thao/5-ky-thu-vi-dai-nhat-the-gioi-2438900.html

Chương III

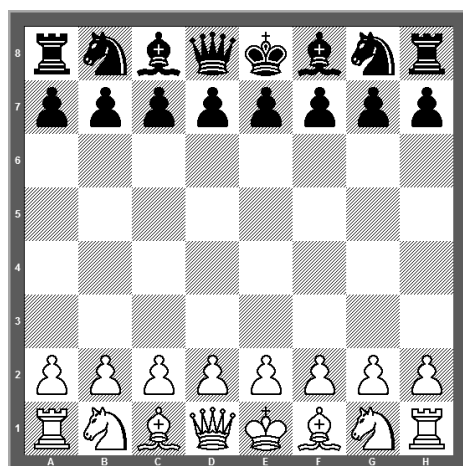
NHỮNG TRI THỨC CƠ BẢN VỀ CỜ VUA

3.1. BÀN CỜ

- Bàn cờ gồm 64 ô vuông bằng nhau xen kẽ hai màu tối và sáng.
- Khi thi đấu, bàn cờ được đặt giữa hai đấu thủ sao cho ô góc tay trái của đấu thủ là ô màu đen, góc tay phải là ô màu trắng.



Hình 15



Hình 16

- Tám (8) dãy ô theo chiều dọc bàn cờ gọi là “cột dọc”, được ký hiệu là cột “a”, cột “b”, cột “c”, cột “d”, cột “e”, cột “f”, cột “g” và cột “h”.

- Tám (8) dãy ô theo chiều ngang bàn cờ gọi là “hàng ngang”, được ký hiệu tuần tự là hàng 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 và hàng 8.

- Đường nối các ô cùng màu dính vào nhau ở góc gọi là “đường chéo”. Có 13 đường chéo màu đen và 13 đường chéo màu trắng từ 2 ô như b1-a2, g8-h7 đến 8 ô như a1-h8, h1-a8. Các đường chéo a1-h8 và h1-a8 còn gọi là hai đường chéo lớn.

3.2. QUÂN CỜ VÀ KÝ HIỆU

Có tất cả 32 quân cờ. Bắt đầu ván cờ, mỗi bên/mỗi đấu thủ được cầm 16 quân màu nhạt (trắng) hoặc 16 quân màu sẫm (đen). Toàn bộ quân cờ gồm:

TRẮNG	1 quân Vua		V
	1 quân Hậu		H
	2 quân Xe		X
	2 quân Tượng		T
	2 quân Mã		M
	8 quân Tốt		Không ký hiệu
ĐEN	1 quân Vua		V
	1 quân Hậu		H
	2 quân Xe		X
	2 quân Tượng		T
	2 quân Mã		M
	8 quân Tốt		Không ký hiệu

- Tốt chỉ ghi ô mà nó đang đứng và ô mà nó sẽ đến hoặc ăn quân (không có viết tắt).

Ví dụ: Tốt đứng ở vị trí ban đầu là e2, khi nó đi đến ô e4 thì sẽ ghi là: 1.e2-e4 hoặc 1.e4. Không phải ghi là 1. Tốt e4

- Cách đọc tên 1 ô cờ: Vì mỗi một ô cờ đều nằm trên cột dọc và hàng ngang nên người ta lấy giao điểm cột - hàng để gọi tên ô cờ đó.

Ví dụ:

Ô a3 là giao điểm của cột a và hàng 3.

Ô b4 là giao điểm của cột b và hàng 4.

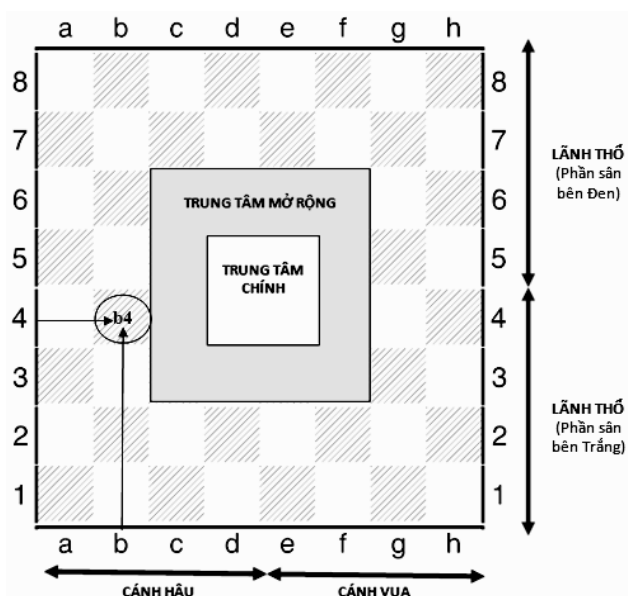
3.3. CÁC YẾU TỐ TẠO NÊN BÀN CỜ VUA (CÁC NHÂN TỐ BÀN CỜ)

- **Đường chéo:** Đường chéo được gọi tên bằng 2 ô ở đầu và cuối như “a1-h8”, “c8-h3”, v.v.

- **Trung tâm và hai cánh:** Trung tâm là các ô ở giữa bàn cờ. Người ta chia trung tâm thành 2 phần:

+ **Trung tâm chính** gồm 4 ô là: e4-d4-e5-d5

Hình 17



+ **Trung tâm mở rộng** gồm 12 ô: c3-c4-c5-c6-d6-e6-f6-f5-f4-f3-e3-d3 và 4 ô thuộc trung tâm chính.

Thông thường khi nói đến trung tâm là ám chỉ đến trung tâm mở rộng.

- Không gian (lãnh thổ):

- + Từ hàng ngang thứ 8 đến hàng ngang thứ 5 là không gian (lãnh thổ) của bên Đen.
- + Từ hàng ngang thứ 1 đến hàng ngang thứ 4 là không gian (lãnh thổ) bên Trắng.

- Cánh:

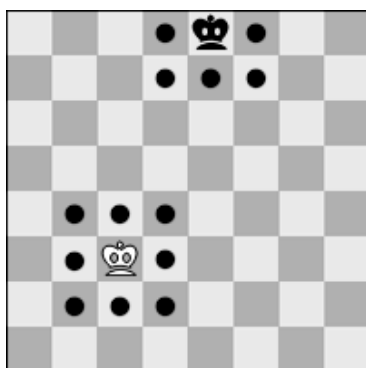
- + Từ cột “a” qua cột “d” gọi là cánh Hậu
- + Từ cột “e” qua cột “h” gọi là cánh Vua.

Tốt đứng trước Vua còn gọi là “tốt Vua” ví dụ như tốt e2, e7. Tương tự có “tốt Hậu”, “tốt Xe”, “tốt Mã”, “tốt Tượng”.

3.4. CÁCH ĐI QUÂN

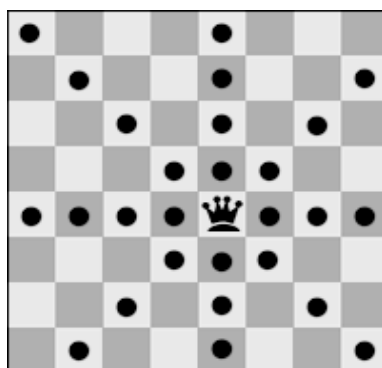
3.4.1. Cách di chuyển của các quân: Vua, Hậu, Xe, Tượng, Mã, Tốt.

Vua di chuyển theo hàng ngang, cột dọc, đường chéo, mỗi lần một ô (Hình 18).



Hình 18

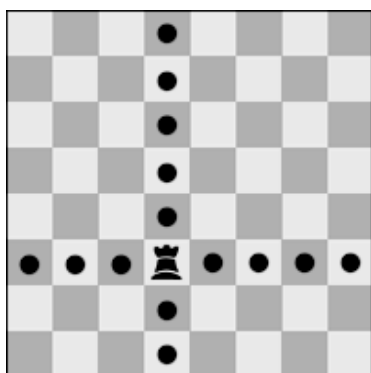
Hậu di chuyển theo hàng ngang, cột dọc, đường chéo, có thể một hoặc nhiều ô (Hình 19).



Hình 19

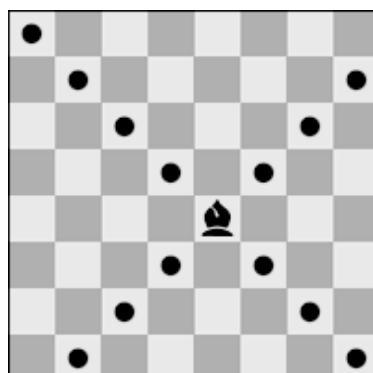
Xe di chuyển theo hàng ngang, cột dọc một hoặc nhiều ô (Hình 20).

Tượng di chuyển theo đường chéo một hoặc nhiều ô (Hình 21).



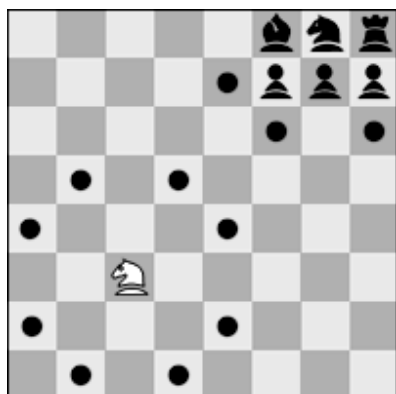
Hình 20

Mã di chuyển theo đường chéo hình chữ nhật – 3ô x 2ô (Hình 22).

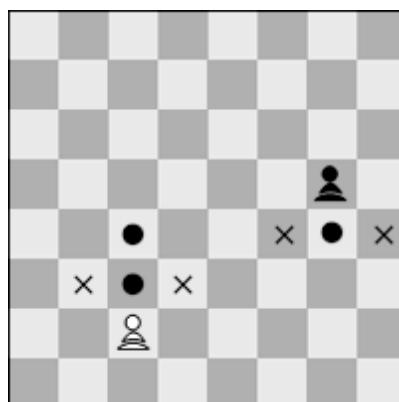


Hình 21

Tốt di chuyển về phía trước 1 ô. Khi mới bắt đầu đi, tốt được quyền đi 2 ô, nhưng sau đó chỉ đi một ô mà thôi. Tốt không đi ngang, không đi thụt lùi (Hình 23).



Hình 22



Hình 23

Tuy nhiên Tốt có 2 nước đi đặc biệt là ăn Tốt qua đường và phong cấp.

3.4.2. Các nước đi đặc biệt trong Cờ vua

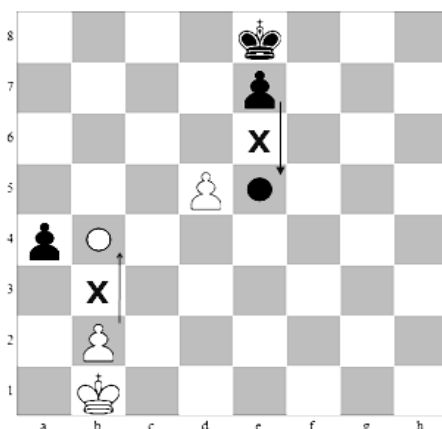
Trong Cờ vua có 3 nước đi đặc biệt là: ăn Tốt qua đường, phong cấp và nhập thành.

3.4.2.1. Bắt Tốt qua đường

Nếu Tốt thực hiện nước đi 2 ô khi rời vị trí ban đầu đến đứng cạnh (theo hàng ngang) với một Tốt đối phương, thì Tốt đối phương có quyền

bắt nó ngay trong nước đi tiếp theo, giống như khi thực hiện nước đi 1 ô. Nước đi này gọi là “bắt Tốt qua đường”.

Bắt tốt qua đường chỉ áp dụng giữa tốt với tốt và về mặt lý thuyết đầu thủ có thể thực hiện số lần tùy ý trong số tám lần (8 quân tốt). Quyền bắt tốt qua đường phải thực hiện ngay vì không còn hiệu lực trong những nước đi sau nữa.



Hình 24. Bắt Tốt qua đường

Ví dụ 1:

Trắng: Vc1, b4, c5.

Đen: Ve5, b7, c6, d7.

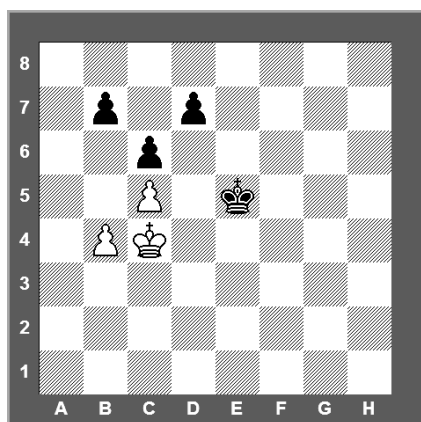
Đen đi trước thắng (H.25)

1....d5+ (Bây giờ nếu Trắng đi 2. Vd3 thì đen có ưu thế tốt thông rất mạnh)

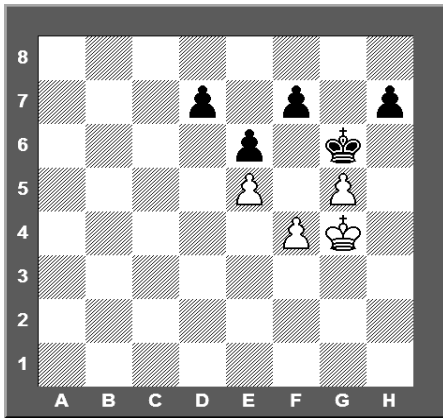
2.cd6 (ăn *Tốt qua đường* - nếu không ăn ngay lập tức thì Trắng không được ăn tốt này sau đó)

2....Vd6 3.b5 (trắng hy vọng thí tốt để thủ hòa)

3....c5 và sau đó tiến tốt lên - Thắng.



Hình 25



Ví dụ 2:

Trắng: Vg4, e5, f4, g5

Đen: Vg6, d7, e6, f7, h7

Đen đi trước (H.26)

1....d5 thì 2.ed6 (ăn tốt qua đường).
Còn như

1....h5 thì 2.gh5 (ăn tốt qua đường).
Và

1....f5 thì 2a.gf6 hoặc 2b.ef6.

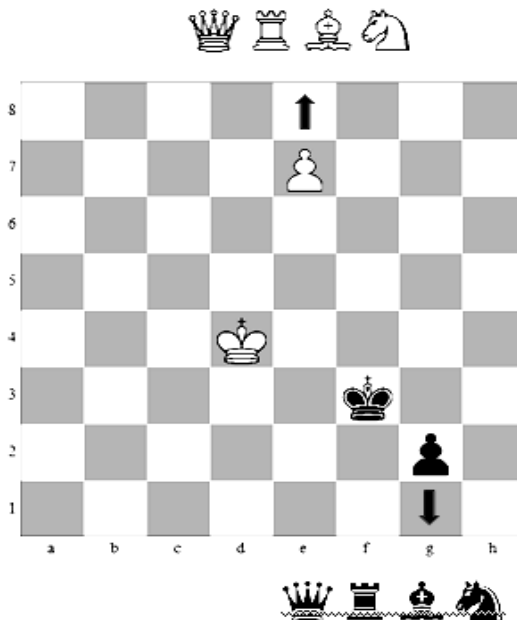
Trắng chọn một trong hai đều được.

Hình 26

3.4.2.2. Phong cấp tốt

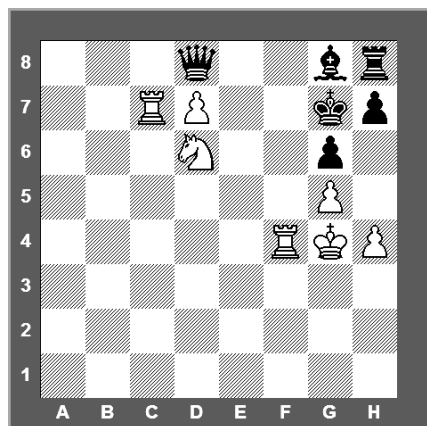
Giải thích thuật ngữ.

- **Tốt thông:** là Tốt không bị Tốt đối phương cản đường.
- **Tốt thông xa:** là Tốt cách chỗ đứng của Vua đối phương rất xa.
- **Tốt thông tiến xa:** là Tốt thông tiến gần ô phong cấp hơn Tốt đối phương.



Hình 27. Phong cấp

Nếu quân Tốt tiến đến hàng ngang cuối cùng của bàn cờ thì ngay trong nước đi ấy phải được thay thế bằng một trong 4 quân cùng màu Hậu, Xe, Tượng, Mã tùy theo sự lựa chọn của đối thủ thực hiện nước đi ấy và không phụ thuộc vào số quân có mặt trên bàn cờ. Đổi quân như vậy gọi là “phong cấp Tốt” và quân được phong cấp có hiệu lực ngay.

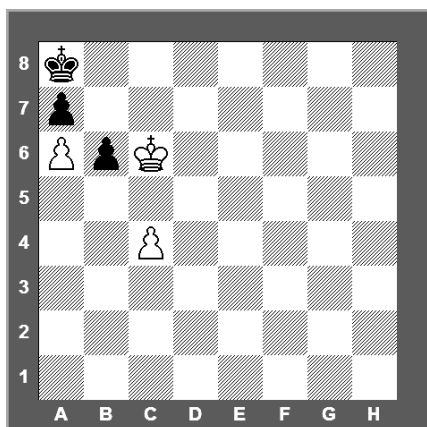


Hình 28

Ví dụ 1:

Trắng đi trước thắng

1. Me8! He8 2.de8/M# [2.de8/H+ Tf7 3.Hf7 #]



Hình 29

Ví dụ 2:

Trắng đi trước thắng

1.Vc7! (phong tóa Vua)

1....b5 2.c5!

[2.cb5? “Pat”]

2....b4 3.c6 b3 4.Vd7 b2 5.c7 b1/H 6.b8/H Hc6 7.Hb7#

3.4.2.3. Nhập thành

a. Thế nào là nhập thành

Đây là nước di chuyển quân Vua và một trong hai quân Xe tính chung là một nước đi của quân Vua, được thực hiện như sau:

- Quân Vua di chuyển 2 ô từ ô ban đầu sang phía quân Xe tham gia nhập thành, sau đó quân Xe nói trên di chuyển nhảy qua ô quân Vua vừa đến để đứng vào cạnh quân Vua.

- Nếu đấu thủ chạm vào quân Xe trước rồi mới chạm vào quân Vua thì đấu thủ không được nhập thành về phía quân Xe đó mà buộc phải đi quân Xe đã chạm. Nếu quân Xe đã chạm không đi được thì đấu thủ được quyền đi nước nào bất kỳ đúng luật (nhưng sẽ bị ghi nhận là phạm 1 lỗi kỹ thuật).

Ký hiệu nước nhập thành:

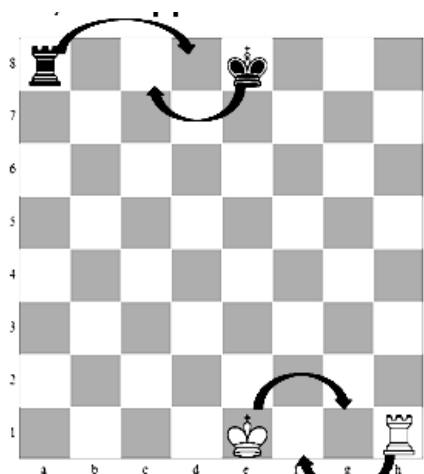
0 - 0: Nhập thành gần (còn gọi là nhập thành cánh Vua)

0 - 0 - 0: Nhập thành xa (còn gọi là nhập thành cánh Hậu)

Lưu ý:

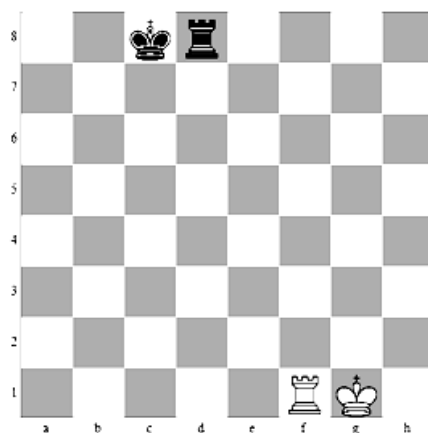
- Trong một ván đấu mỗi bên, trắng (hoặc đen) chỉ được phép nhập thành một lần duy nhất.

- Nhập thành không phải là nước bắt buộc. Mỗi đối thủ có thể thực hiện nước nhập thành bất kỳ lúc nào có thể hoặc không nhất thiết phải thực hiện nước nhập thành trong suốt ván đấu.



Trước khi Vua trắng nhập thành cánh Vua
Trước khi Vua đen nhập thành cánh Hậu

Hình 30



Sau khi Vua trắng nhập thành cánh Vua
Sau khi Vua đen nhập thành cánh Hậu

Hình 31

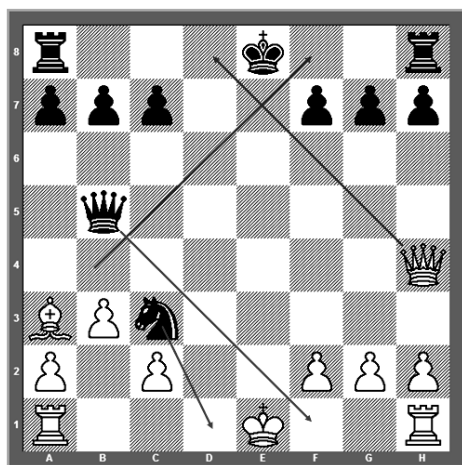
- Nếu đấu thủ chạm vào quân Vua, hoặc cùng lúc chạm cả vào quân Vua và Xe, với ý định nhập thành, nhưng nước nhập thành đó không thực hiện được thì đấu thủ đó phải chuyển quân Vua đi hoặc nhập thành với quân Xe khác nếu nước nhập thành đó còn thực hiện được. Nếu quân Vua không di chuyển được thì đấu thủ đó được quyền thực hiện một nước đi khác hợp lệ.

b. Khi nào không được phép nhập thành?

- Khi quân Vua đã di chuyển.
- Khi quân Xe phía nhập thành đã di chuyển rồi.

c. Lúc nào tam thời chưa được phép nhập thành?

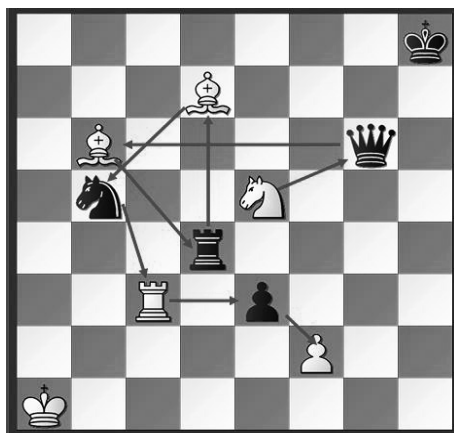
- Khi Vua đang bị chiếu (phải có quân khác che chắn sau đó mới được nhập thành).
- Nếu ô ban đầu của quân Vua định đi qua (trong khi nhập thành) hoặc ô quân Vua định đến (sau nhập thành) đang bị một (hoặc nhiều) quân đối phương tấn công.
- Các ô giữa quân Vua và quân Xe định tham gia vào nước nhập thành có quân đứng.



Hình 32. Tam thời không được nhập thành

3.4.3. Cách ăn quân và nước chiếu

- Trên đường di chuyển nếu gặp quân đối phương cản đường thì có thể ăn quân này bằng cách lấy quân đó ra và đặt quân mình vào thế chỗ.
- Khi Vua bị chiếu thì người chơi phải thực hiện các biện pháp nhằm cứu Vua.



Hình 33

Có 3 cách để đối phó với nước chiếu là:

- + Di chuyển Vua khỏi vị trí bị chiếu.
- + Ăn quân đang chiếu.
- + Dùng quân khác của mình cản đường chiếu.

Nếu không thể có nước đi để cứu Vua thì người chơi bị chiếu hết và thua cuộc.

3.5. SO SÁNH GIÁ TRỊ GIỮA CÁC QUÂN

Trong thực tế thi đấu nhiều tình huống đặt ra cho đấu thủ: Làm thế nào thí quân cho có lợi? Quân nào thực sự cần thiết hơn quân nào? v.v. và v.v. Việc lượng giá quân cờ là một phần quan trọng khi thực hiện việc đổi quân trong Cờ vua.

Giá trị tương đối của các quân

Quân cờ	Giá trị (tương đối)
Tốt	1 điểm
Mã	3 điểm
Tượng	3 điểm
Xe	4,5 - 5 điểm
Hậu	9 điểm
Vua	Không thể định giá trị

Các lượng giá khác nhau không đáng kể trong các sách dạy chơi Cờ vua, nhưng nói chung thì người ta cho rằng Hậu trị giá 9 điểm, Xe trị giá 5 điểm, Tượng và Mã đều trị giá 3 điểm và Tốt trị giá 1 điểm. Do việc mất Vua tương đương với thua cờ nên giá trị của nó là vô hạn, trong cờ tàn nó khoảng 3,5 điểm. Trong lập trình Cờ vua, thường người ta cho Vua một giá trị rất lớn nào đó (chẳng hạn 2000 điểm). Khoa lý thuyết Cờ vua tạm đánh giá như sau: nếu lấy Tốt làm đơn vị để so sánh thì:

1 Hậu = 2 Xe = 10 Tốt (tương đương với 3 quân nhẹ)

1 Xe = 5 Tốt (tương đương với 1 quân nhẹ + 2 Tốt)

1 quân nhẹ (Tượng, hoặc Mã) = 3 Tốt

Qua đây thấy Hậu là quân mạnh nhất, kế đến là Xe. Tượng và Mã ngang nhau, cuối cùng là Tốt. Vì thế đôi 1 quân nhẹ lấy 1 quân nặng ta gọi là “thắng chất”, ngược lại bên kia gọi là “lỗ chất”.

Giá trị thực sự và tầm quan trọng của quân cờ thực ra là không thể chỉ gán đơn giản như vậy do nó còn phụ thuộc vào thế cờ. Ví dụ một quân Xe đang nằm ở vị trí xấu không có giá trị bằng một con Mã đang có thế đứng tốt. Nếu một người chơi thực hiện việc thí quân (cho phép đối phương bắt quân có trị giá cao của mình) thì thông thường họ sẽ bỏ qua các giá trị danh định dành cho quân đó để đổi lấy các ưu thế về chiến lược hay ưu thế về vị trí của các quân đang tấn công. Trong thi đấu hơn một hoặc hai Tốt sẽ bảo đảm nhiều ưu thế thắng lợi về tàn cuộc. Chủ tịch Hồ Chí Minh cũng là một người am hiểu và đam mê môn cờ. Người có câu nói bất hủ, rất đúng trong trường hợp này:

“Lỡ nước 2 Xe đành bỏ phi

Gặp thời một Tốt cũng thành công”

3.6. CÁCH GHI CHÉP VÁN CỜ VÀ CÁC KÝ HIỆU QUY ƯỚC

Ghi chép ván cờ là công việc bắt buộc của đấu thủ cờ. Am hiểu các ký hiệu sẽ giúp người chơi cờ đọc được các tài liệu chuyên môn tăng thêm kiến thức và thi đấu hiệu quả hơn.

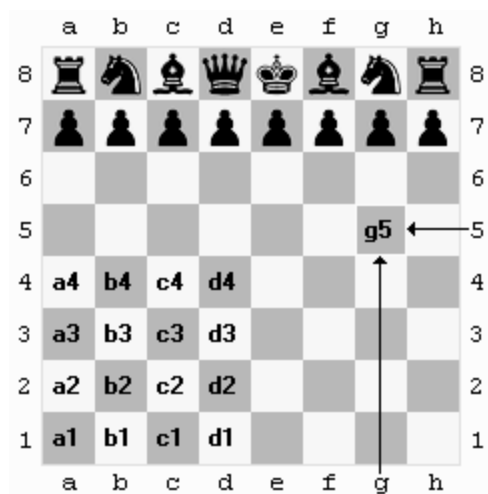
Tùy theo ngôn ngữ ở các quốc gia mà các quân cờ có ký hiệu khác nhau theo bảng dưới đây. Ngoài ra, thông thạo vị trí và tên gọi các ô trên bàn cờ là điều kiện không thể thiếu khi ghi chép tài liệu và biên bản Cờ vua.

Có hai cách ghi biên bản cho ván cờ là: *ghi đầy đủ* và *ghi vắn tắt*.

Theo ba kiểu trình bày: trình bày theo *hàng dọc*, trình bày theo *hàng ngang* và trình bày theo *kiểu phân số*.

Sau đây là diễn tiến của một ván cờ được ghi chép lại:

TT	Trắng	Đen	Cách ghi khác
1	e2-e4	e7-e5	- Ván cờ này được ghi theo chiều dọc (phổ biến nhất) nhưng có thể tiết kiệm thời gian ghi bằng cách viết tắt lại như sau: 1.e2-e4 e7-e5 e4 e5 2.Mg1-f3 Mb8-c6 Mf3 Mc6 v.v.
2	Mg1-f3	Mb8-c6	
3	Tf1-b5	a7-a6	
4	Tb5-a4	Tf8-c5	
5	0-0	Mg8-f6	
6	c2-c3	Tc5-a7	
7	Xf1-e1	Mf6-g4	
8	d2-d4	e5:d4	- Hoặc ghi biên bản theo chiều ngang (thường thấy trong các tài liệu chuyên môn): 1.e4 e5 2.Mf3 Mc6 3.Tb5 a6 4.Ta4 Tc5 5.0-0 Mf6 6.c3 Ta7 7.Xe1 Mg4 8.d4 ed4 9.cd4 Md4 10.Md4 Hh4 11.Vh1 Hg1 12.Mg1 Mf2#. 0 – 1
9	c3:d4	Mc6:d4	
10	Mf3:d4	Hd8-h4	
11	Md4-f3	Hh4:f2+	
12	Vg1-h1	Hf2-g1!!+	
13	Mf3-g1	Mg4-f2 #	
	Đen thắng.		- Kiểu ghi trình bày theo dạng phân số thường ít dùng: 1. $\frac{e4}{e5}$ 2. $\frac{Mf3}{Mc6}$ 3. $\frac{Tb5}{a6}$



Hình 34

Quy tắc thống nhất đối với tất cả các nước:

- Đặt tên các cột từ a đến h từ bên tay trái sang bên phải theo phía người cầm quân Trắng.

- Đánh số các hàng từ 1 đến 8 (từ phía quân Trắng sang quân Đen).

Tên một ô sẽ là sự kết hợp tên một cột với số của một hàng, chẳng hạn, g5.

Theo quy ước, các lời bình luận cũng được đơn giản hóa bằng cách sử dụng một số ký hiệu như sau:

1. Nước đi của Trắng. ! Nước đi hay. ? Nước đi yếu. ?! Nước đi đáng ngờ, gây tranh luận. + Chiêu Vua. # Chiêu hết (chiếu bí). 0-0 Nhập thành gần. qđ Bắt Tốt qua đường: (Ví dụ: gxf3 qđ) ⇔ Hàng ngang. >> Cánh Vua. + Trắng ưu thế nhỏ. + - Trắng ưu thế thắng. ± Trắng ưu thế (thường hơn một tốt) = Cân bằng.	1.... Nước đi của Đen. !! Nước đi rất hay. ?? Nước đi sai lầm nghiêm trọng. ! ? Nước đi đáng quan tâm. + + Chiêu đôi (lường chiếu). “:” hoặc “x” Ăn quân. 0 - 0 - 0 Nhập thành xa. / Phong cấp (Ví dụ: h8/H) ↗ Đường chéo. << Cánh Hậu. + Đen ưu thế nhỏ. - + Đen ưu thế thắng. ∓ Đen ưu thế (thường là hơn 1 tốt) ∞ Thế cờ không rõ ràng, phức tạp.
--	---

Ký hiệu quân cờ thông dụng theo ngôn ngữ một số nước

PHÁP	ANH/MỸ	NGA	ĐỨC	VIỆT NAM
R (Roi)	K (King)	Kp (Король)	K (König)	V (Vua)
D (Dame)	Q (Queen)	Ф (ферзь)	D (Dame)	H (Hậu)

PHÁP	ANH/MỸ	NGA	ĐỨC	VIỆT NAM
T (Tour)	R (Rook)	Л (ладья)	T (Türme)	X (Xe)
F (Fou)	B (Bishop)	С (слон)	L (Läufer)	T (Tượng)
C (Cavalier)	N (kNight)	К (конь)	S (Springer)	M (Mã)

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8	8
7	a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7	7
6	a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6	6
5	a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5	5
4	a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4	4
3	a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3	3
2	a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2	2
1	a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Hình 35. Tên gọi các ô trên bàn Cờ vua

*** Cần lưu ý:** Không cần ghi ký hiệu Tốt (T) trước nước đi của nó mà chỉ cần ghi ô khởi hành và ô đến của Tốt (ghi đầy đủ) hoặc chỉ ô đến (ghi vắn tắt) là đủ. Chẳng hạn như: e2 - e4 hay e4 là Tốt đi từ ô e2 đến ô e4. Tuy nhiên, đừng quên các ký hiệu di chuyển, bắt quân, ăn qua đường hay phong cấp của Tốt:

Một số ký hiệu nước đi khác của quân Tốt

TT	Nội dung	Ghi đầy đủ	Ghi tắt	Diễn giải
1	Di chuyển	d2-d4 d2-d3	d4 d3	- Tốt từ ô d2 đến ô d4. - Tốt từ ô d2 đến ô d3.
2	Ăn quân	c4: d5	cd (hoặc cd5, cd6...)	- Tốt cột “c” bắt quân cột “d”. - Cùng lúc có hơn 1 Tốt cột “c” ăn sang cột “d” thì phải xác định chính xác ô, hàng ngang Tốt đến.
3	Bất Tốt qua đường	c4: d5 (qđ)	cd (qđ)	qđ: qua đường (dành cho một số tài liệu tiếng Việt).
4	Phong cấp	b7–b8 = H (X, T, M) hoặc b7–b8/H (X, T, M) b7:c8 = H (X, T, M) hoặc b7:c8/H (X, T, M) b7:c8 = H (X, T, M) + hoặc b7:c8/H (X, T, M) +	b8 = H (X, T, M) b8/H (X, T, M) bc = H (X, T, M) hoặc bc/H (X, T, M) bc = H (X, T, M) + hoặc bc/H (X, T, M) +	- Tốt từ ô b7 đến ô b8 và phong cấp thành Hậu (hoặc Xe, Tượng, Mã tùy ý). - Tốt từ ô b7 bắt quân ở ô c8 và phong cấp thành Hậu (hoặc Xe, Tượng, Mã tùy ý). - Tốt từ ô b7 bắt quân ở ô c8, phong cấp thành Hậu (hoặc Xe, Tượng, Mã tùy ý), cùng lúc thực hiện nước chiếu Vua.

3.7. CÁC THUẬT NGỮ THÔNG DỤNG

Giới Cờ vua thường sử dụng một số thuật ngữ chuyên môn sau đây:

Một số thuật ngữ thông dụng trong Cờ vua

Thuật ngữ	Giải thích
- Pát	- Là trường hợp hòa cờ do hết nước đi.
- Xuxvăng (Tiếng Đức)	- Là tình thế bó buộc.
- Temp	- Là nhân tố thời gian của một nước đi.
- Phiankét Tượng	- Là khi quân Tốt ở cột “b” hoặc cột “g” từ vị trí ban đầu dịch chuyển lên một ô, sau đó phát triển quân Tượng của mình lên chiếm ô mà quân Tốt vừa giải phóng.
- Chiều vĩnh viễn	- Là một đối thủ liên tục thực hiện nước chiếu Vua đối phương và đối phương không thể chấm dứt được nước chiếu Vua.
- Mát	- Chiều hết. Khi đối thủ đến lượt đi của mình, không thể đưa Vua của mình thoát khỏi nước chiếu của đối phương bằng các cách: + Tiêu diệt quân đang chiếu. + Dùng quân cờ khác che chắn cho Vua. + Di chuyển Vua đến 1 ô cờ khác hợp lệ.
- Blôc	- Là sự ngăn chặn, thông thường thuật ngữ này sử dụng trong việc ngăn chặn Tốt xuống phong cấp.
- Tốt cô lập	- Là một quân Tốt đứng đơn lẻ. Hai cột bên cạnh không có quân Tốt nào của bên mình.
- Tốt chồng	- Là khi hai quân Tốt của một bên nằm trên một cột.
- Tốt phong tỏa	- Là hai quân Tốt của hai bên đứng đối diện nhau và cả hai đều không di chuyển được.
- Tốt chậm tiến	- Khi dãy Tốt liên hoàn nằm trên một đường chéo, thì quân Tốt sau cùng được gọi là quân Tốt chậm tiến khi một quân Tốt của đối phương phong tỏa quân Tốt trên nó.
- Tốt thông	- Là quân Tốt không bị cản trở bởi Tốt đối phương trong việc tiến xuống phong cấp.

- Đòn phối hợp	- Là một thể biến bó buộc có thí quân.
- Thể biến	- Là một loạt các nước đi liên tiếp gắn bó với nhau một cách logic.
- Chiến lược	- Là định hướng trung tâm cơ bản của ván cờ hoặc một giai đoạn của ván cờ.
- Chiến thuật	- Là tổ hợp một loạt các nước đi có định hướng nhằm giải quyết một mục đích nào đó tại tình huống đã định trước trong diễn biến của ván cờ.

3.8. MỘT SỐ ĐIỀU LUẬT CƠ BẢN CỦA CỜ VUA

3.8.1. Bản chất và mục đích của một ván cờ

- Ván cờ được tiến hành giữa hai đấu thủ bằng cách luân phiên nhau di chuyển các quân cờ trên một chiếc bàn hình vuông gọi là “bàn cờ”. Đấu thủ cầm quân trắng mở đầu ván cờ. Một đấu thủ được quyền “có lượt đi”, khi đấu thủ kia đã thực hiện xong nước đi của mình.

- Mục tiêu của mỗi đấu thủ là tấn công Vua của đối phương sao cho đối phương không có nước đi đúng luật nào có thể tránh Vua khỏi bị bắt ở nước đi tiếp theo. Đấu thủ đạt được điều đó được gọi là đã “chiếu hết” Vua đối phương và thắng ván cờ. Đấu thủ có Vua bị chiếu hết thua ván cờ.

- Nếu xuất hiện thế cờ mà không một đấu thủ nào có thể chiếu hết được thì ván cờ kết thúc hòa.

3.8.2. Vị trí ban đầu của các quân trên bàn cờ

- Bàn cờ gồm 64 ô vuông bằng nhau, xen kẽ các ô sáng màu (các ô trắng) và các ô sẫm màu (các ô đen) và được đặt giữa đấu thủ sao cho ô góc bên phải của đấu thủ có màu trắng.

- Khi bắt đầu ván cờ, một đấu thủ có 16 quân màu sáng (các quân trắng), đấu thủ kia có 16 quân màu sẫm (các quân đen):

3.8.3. Nước đi của các quân

- Không được di chuyển một quân tới ô có quân cùng màu đang đứng.

- Nếu một quân đi tới một ô cờ đang có quân của đối phương đứng thì quân của đối phương bị bắt, được bỏ ra khỏi bàn cờ và tính là một phần của nước đi đó.

- Một quân được cho là đang tấn công một quân của đối phương nếu quân đó có thể thực hiện bước bắt quân tại ô cờ nêu trên.

3.8.4. Thực hiện nước đi

- Các nước đi phải được thực hiện chỉ bằng một tay.
- Đấu thủ có lượt đi có thể sửa một hay nhiều quân cho đúng ô của chúng, với điều kiện phải thông báo trước với đấu thủ ý định của mình.
- Nếu đấu thủ có lượt đi cố ý chạm vào:
 - + Một hay nhiều quân của mình thì phải di chuyển quân bị chạm đầu tiên nếu quân đó có thể di chuyển được.
 - + Một hay nhiều quân của đối phương, thì phải bắt quân bị chạm đầu tiên nếu quân đó có thể bắt được.
- Nếu không một quân nào trong số các quân đã chạm có thể di chuyển được, hoặc bắt quân được, thì đấu thủ có thể thực hiện một nước đi bất kỳ khác hợp lệ.
- Đấu thủ mất quyền khiếu nại các vi phạm luật này của đối phương nếu đã cố tình chạm tay vào quân cờ.
- Khi một quân đã được buông tay đặt trên ô cờ như một nước đi hợp lệ thì sau đó quân cờ này không thể được di chuyển tới một ô cờ khác. Nước đi được coi là hoàn thành thì không được thay đổi hay thực hiện lại (Hạ thủ bất hoàn).

3.8.5. Hoàn thành ván cờ

3.8.5.1. Các trường hợp thắng cờ (ngược lại là thua cờ)

Đấu thủ sẽ thắng ván cờ trong các trường hợp sau:

- Đối phương bỏ cuộc.
- Đối phương đến trễ quá thời gian quy định.
- Đối phương tuyên bố xin thua (đầu hàng).
- Đối phương phạm các lỗi về kỹ thuật, tác phong theo điều lệ quy định.
- Đồng hồ thi đấu của đối phương hết giờ theo điều lệ quy định (mà bạn còn đủ lực lượng để chiếu Mat).
- Chiếu hết Vua đối phương bằng một nước đi hợp lệ.

3.8.5.2. Các trường hợp hòa cờ

Ván cờ trong các trường hợp sau:

a. Hòa khi không bên nào đủ lực lượng để chiến thắng đối phương

Diễn ra khi không đấu thủ nào có thể chiếu hết Vua của đối phương bằng các nước đi hợp lệ. Bao gồm các tình huống sau:

- Vua chống Vua
- Vua + Mã chống Vua
- Vua + 2 Mã chống Vua
- Vua + Tượng chống Vua

b. Hòa do hết nước đi (Pát)

Ván cờ được kết thúc ở thế “*hết nước đi*” (thế Pát). Khi đấu thủ có lượt đi nhưng không có nước đi hợp lệ nào và Vua của đấu thủ đó không bị chiếu. Đây là tình huống rất hay gặp trong thi đấu Cờ vua, kể cả những vận động viên chuyên nghiệp.

c. Thế cờ lặp lại 3 lần (hòa do bất biến 3 lần)

Một thế cờ giống hệt sẽ xuất hiện hoặc đã xuất hiện ba lần trên bàn cờ.

d. Thế cờ 50 nước

Ván cờ phải đảm bảo các điều kiện: Trong 50 nước đi cuối cùng liên tiếp nhau các đấu thủ đã không thực hiện bất kỳ sự di chuyển của quân Tốt nào và không có nước bắt (ăn) quân nào thì theo Luật Cờ vua quy định ván cờ đó hòa.

e. Theo sự thỏa thuận hòa giữa hai đấu thủ

Trong quá trình diễn ra ván đấu, khi đến lượt bạn đi, bạn có quyền đề nghị đối phương hòa.

Nếu đối phương chấp nhận, ván cờ sẽ được xử hòa.

Nhưng nếu đối phương từ chối lời đề nghị hòa thì ván cờ sẽ tiếp tục.

3.8.6. Đồng hồ cờ

3.8.6.1. Lược sử đồng hồ cờ

Đồng hồ cờ là dụng cụ dùng để đo thời gian cho mỗi đấu thủ.

Ban đầu, người ta dùng đồng hồ cát. Sau đó dùng hai đồng hồ bấm giây riêng rẽ và lần lượt. Song như vậy, vẫn cứ phải ghi liên tục số thời gian rồi cộng lại. Người thi đấu cảm thấy vướng víu, khó chịu. Còn trọng tài cũng thấy mệt mỏi trong công việc ghi chép thời gian.

Đến trận đấu năm 1883 tại London đã căn bản chấm dứt các vấn đề khó xử trên khi ra mắt chiếc đồng hồ kép có hai mặt (như hai chiếc đồng hồ ghép lại) do một người thợ cơ khí người Anh ở vùng Manchester tên là Thomas Brett Wilson sáng chế. Để không chế thời gian của mỗi ván cờ, người ta sử dụng đồng hồ thi đấu để quy định thời gian tối đa cho mỗi đối thủ.

- Khi đến lượt đi, bên đi sẽ thực hiện nước đi trên bàn cờ sau đó bấm đồng hồ.

- Nước đi chỉ được tính là hoàn thành sau khi đấu thủ bấm đồng hồ.

- Tại mỗi thời điểm, chỉ có đồng hồ của một bên chạy, đồng hồ bên kia sẽ dừng.

- Khi thi đấu có đồng hồ, người chơi cố gắng đừng để hết giờ. Đấu thủ nào để hết giờ mà đối phương còn đủ quân để có thể chiếu Mát thì sẽ bị xử thua cờ.

Gần đây trong các cuộc đấu cờ quốc tế đã xuất hiện những chiếc đồng hồ cờ điện tử rất xinh xắn, tiện lợi và chính xác. Loại đồng hồ này đang được sử dụng ngày càng rộng rãi.



(1)



(2)



(3)

Hình 36. Các loại đồng hồ thi đấu Cờ vua: 1. Thuở sơ khai; 2. Loại cơ; 3. Loại điện tử

3.8.6.2. Quy định về đồng hồ thi đấu Cờ vua

- Đồng hồ có hai chỉ số thời gian được nối với nhau để tại một thời điểm chỉ có giờ của một bên chạy.

- “Rụng cờ” là sự hết thời gian cho phép đối với một đấu thủ.

- Khi bắt đầu ván cờ, đồng hồ của đấu thủ cầm quân trắng được cho chạy trước.

- Nếu cả hai đấu thủ cùng vắng mặt từ đầu ván đấu, đấu thủ cầm quân trắng sẽ bị mất toàn bộ thời gian cho đến khi đấu thủ này có mặt.

- Trong quá trình ván đấu, mỗi đấu thủ khi đã thực hiện xong nước đi của mình trên bàn cờ phải luôn nhớ bấm đồng hồ của mình và cho đồng hồ của đối phương chạy.

- Nước đi của đấu thủ chưa được coi là hoàn thành khi chưa thực hiện việc bấm đồng hồ, trừ khi nước đi được thực hiện kết thúc ván cờ.

- Đấu thủ phải bấm đồng hồ bằng chính tay di chuyển quân. Không được phép để sẵn ngón tay ở nút bấm hoặc “trực sẵn” phía trên nút bấm.

- Các đấu thủ phải sử dụng đồng hồ một cách nghiêm túc, không đập mạnh đồng hồ hoặc gõ nó từ phía trên.

- Nếu một đấu thủ không thể sử dụng đồng hồ, một trọng tài có thể được cử giúp đấu thủ làm việc này một cách vô tư.

- Nếu như ván đấu cần phải tạm dừng, trọng tài phải dừng cả hai đồng hồ.

- Đấu thủ có thể dừng đồng hồ trong trường hợp đề nghị trọng tài can thiệp (có lý do chính đáng), chẳng hạn trong trường thiếu quân yêu cầu trong nước đi phong cấp. Và trọng tài là người quyết định, khi nào thì ván đấu được tiếp tục lại.

Mỗi ván cờ sẽ được thực hiện trong một khoảng thời gian tối đa nhất định. Theo chuẩn của FIDE có 3 thể loại cờ hay được áp dụng trong thi đấu là:

a. Đối với đồng hồ điện tử

- Cờ tiêu chuẩn: mỗi bên có 90 phút, cộng 30 giây cho mỗi nước đi.

- Cờ nhanh: mỗi bên có 15 phút, cộng 10 giây cho mỗi nước đi.

- Cờ chớp: mỗi bên có 3 phút, cộng 2 giây cho mỗi nước đi.

b. Đối với đồng hồ cơ

Do đặc điểm của đồng hồ cơ không có chế độ cộng thêm giờ sau mỗi nước đi nên các thể loại thi đấu được quy định như sau:

- Cờ tiêu chuẩn: mỗi bên 120 phút, kiểm tra 40 nước đi.

- Cờ nhanh: mỗi bên 25 phút.

- Cờ chớp: mỗi bên 5 phút.

CÂU HỎI HƯỚNG DẪN ÔN TẬP

Câu 1. Anh (chị) hãy trình bày bàn cờ, quân cờ và những ký hiệu trong cờ vua.

Câu 2. Các yếu tố nào tạo nên bàn cờ vua?

Câu 3. Hãy cho biết cách đi các quân và so sánh giá trị giữa các quân trong cờ vua?

Câu 4. Trình bày cách ghi chép ván cờ, các ký hiệu quy ước và các thuật ngữ thông dụng trong cờ vua.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bill Hartson - Nhân Văn biên dịch (2002), *Tự học chơi Cờ vua*, NXB Thanh Niên.
2. Đàm Quốc Chính - Đặng Văn Dũng – Nguyễn Hồng Dương (1999), *Giáo trình Cờ vua*, NXB TDTT.
3. Nguyễn Văn Giảng - Lương Trọng Minh (1993), *Học chơi cờ*, NXB TDTT.
4. Nguyễn Đăng Khương (1995), *Cờ vua cho trẻ em tập 1, 2*, NXB Trẻ.
5. Kỳ Quân (1997), *Tự học chơi Cờ vua*, NXB Trẻ.
6. UB.TDTT (2014), *Luật Cờ vua*, NXB TDTT.
7. Phạm Văn Xẹn, Nguyễn Thế Truyền, Nguyễn Sĩ Hà [Biên soạn theo tài liệu của N.T.Zuravlep] (2009), *Cờ vua*, NXB TDTT.

THÔNG TIN TRÊN MẠNG

1. www.vietnamchess.vn/index.php/vi/special-news/54-documents/1667-fiderule2017-change.
2. www.danhcotuong.org/huong-dan-cach-choi-co-vua-don-gian-tu-a-z/

Chương IV

CÁC GIAI ĐOẠN CỦA VÁN CỜ

4.1. GIAI ĐOẠN KHAI CUỘC

4.1.1. Khái niệm giai đoạn khai cuộc

Khai cuộc là giai đoạn đầu tiên của một ván cờ và là lúc cả hai người chơi triển khai quân và bắt đầu trận đấu. Tại đây hai bên đều nhanh chóng phát triển lực lượng sao cho phù hợp với ý đồ chiến lược và chiến thuật đã định trước trong mỗi dạng thức khai cuộc. Nếu triển khai quân tốt trong giai đoạn này thì sẽ có lợi thế về sau. Đó là lý do vì sao người chơi nên làm quen với những cách khai cuộc khác nhau của một ván cờ.

Nhiều đấu thủ Cờ vua thiếu kinh nghiệm cho rằng đây là giai đoạn ít quan trọng và khá nhàm chán khi hai bên chỉ chăm chú vào việc phát triển quân và nhập thành. Nhưng các Đại Kiện tướng, Kiện tướng trước khi vào ván đấu đề dành rất nhiều thời gian để chuẩn bị cho phần khai cuộc. Bởi vì, nếu khai cuộc mà đi sai lầm thì sẽ bị đối phương chiếm ưu thế, áp đảo thế trận từ đầu và cho dù có giỏi chiến lược, chiến thuật đến mấy cũng khó mà lật lại. Có thể nói, khi thi đấu nghiêm túc, khai cuộc quyết định đến 50% chiến thắng. Nếu đối phương “lọt cuộc” của bạn thì giống như chúng ta chiến đấu tại sân nhà, biết rõ đường đi nước bước trong khi đối thủ mò mẫm và dễ sai lầm. Đó là nền tảng cho chiến thắng ở giai đoạn trung cuộc và tàn cuộc.

Từ thế kỷ 15, người ta đã nghiên cứu một loạt các chiến thuật khai cuộc như: khai cuộc Tây Ban Nha, Sicille, v.v... Nếu là người mới chơi thì tốt nhất nên tìm hiểu một số chiến thuật khai cuộc. Và tốt nhất là nên nghiên cứu những chiến thuật khai cuộc cho những ván cờ mở và nửa mở. Việc này sẽ giúp phát triển kỹ năng chiến lược. Sau khi đã thuần thục rồi thì mới tiến đến nghiên cứu những ván cờ đóng và nửa đóng.

4.1.2. Nguyên lý giai đoạn khai cuộc

Trong giai đoạn khai cuộc cần nắm vững các nguyên lý sau đây:

4.1.2.1. *Nhanh chóng khống chế khu trung tâm*

- Tiến Tốt (cột c, d, e) lên chiếm giữ và khống chế trung tâm.
- Mở đường cho Hậu và Tượng triển khai.

4.1.2.2. Triển khai nhanh chóng và hài hòa toàn bộ lực lượng

- Phát triển các quân nhẹ về hướng trung tâm (Mã trước, Tượng sau).
- Nhập thành (đưa Vua vào vị trí an toàn).
- Đưa các quân nặng (Hậu, Xe) ra những vị trí thuận lợi để tham chiến.

4.1.2.3. Xây dựng cấu trúc Tốt vững chắc

- Tốt là yếu tố tích cực khi cơ động quân, chưa nói đến khả năng phong cấp của chúng.
- Khi di chuyển về phía trước, Tốt hạn chế sự cơ động của các quân đối phương, nhất là ở trung tâm.
- Bố trí Tốt chiếm được không gian; mở đường cho các quân khác triển khai.

- Trong khai cuộc, khi hàng ngang cuối cùng chỉ còn lại các quân nặng (Hậu, Xe), đây là lúc cần tính toán đến việc tấn công đối phương bằng cách chuyển dịch lực lượng đến những nơi cần thiết. Lưu ý rằng bất kỳ cuộc tấn công nào cũng liên quan đến việc chuyển động của Tốt. Nói cách khác, Tốt đóng vai trò rất quan trọng trong bất kỳ cuộc tấn công nào trong cả ba giai đoạn của ván cờ (Khai cuộc - Trung cuộc - Tàn cuộc).

Qua các nguyên tắc trên, rõ ràng trung tâm đóng một vai trò hết sức quan trọng trong khai cuộc.

4.1.3. Những điều cần lưu ý khi triển khai quân

Kế hoạch hành động chính bắt đầu ván cờ là triển khai quân càng nhịp nhàng, càng nhanh càng tốt và cùng lúc đó gây khó khăn cho đối thủ trong việc triển khai quân. Điều này đòi hỏi người chơi cờ phải hết sức tinh tế, am tường cách ra quân để không mắc những sai lầm ngớ ngẩn, đáng tiếc.

Sau đây là vài điểm cần ghi nhớ khi triển khai quân:

- Một trong những ưu tiên hàng đầu là kiểm soát vùng trung tâm bàn cờ bằng các con Tốt và những quân cờ khác.
- Không di chuyển quá nhiều quân Tốt trong khai cuộc. Khi di chuyển các con Tốt, nên định sẵn vị trí và cấu trúc cho chúng. Việc này rất quan trọng vì những khu vực nằm trong tầm kiểm soát của những con Tốt là những khu vực mạnh nhất.

- Đừng di chuyển cùng một quân cờ hơn một lần trong khai cuộc nếu không cần thiết. Bằng cách này, sẽ không bị mất nhịp và có thể tập trung vào triển khai quân.

- Không đưa Hậu vào cuộc quá nhanh. Triển khai Mã đầu tiên, sau đó đến Tượng, rồi mới đến Hậu, Xe triển khai sau cùng.

- Chọn vị trí tốt nhất cho một quân cờ rồi di chuyển nó trực tiếp đến đó. Đừng mất thời gian để di chuyển xen kẽ các quân cờ.

- Khi quyết định nước cờ, hãy chọn quân cờ nào chủ động nhất. Việc này sẽ gây khó khăn cho đối phương.

- Đừng hy sinh quân cờ khi không có chủ đích rõ ràng.

Capablanca (người Cu Ba) - Nhà vô địch thế giới thứ ba, đã để lại cho đời sau nhiều quyển sách quý giá cùng với những ván cờ xuất sắc cũng như những lời khuyên chân thành cho những người chơi cờ trẻ tuổi: *“Khi khai cuộc bạn có thể gặp nước đáp lại của đối phương mà bạn chưa quen, trong trường hợp đó bạn sẽ chơi như thế nào? Bạn hãy cứ đi theo suy nghĩ lành mạnh của chính mình, đưa quân tới những vị trí chắc chắn. Có thể bạn chưa đi được nước tuyệt nhất, song đó sẽ là bài học cho ván sau. Nếu bạn cho nước đi nào là hay thì cứ đi nước đó. Cần mạnh dạn thực hiện điều mà bạn cho là đúng và hay”*.

4.1.4. Phân loại khai cuộc

Dù ra quân kiểu nào, hội chung vẫn thuộc 3 dạng hệ thống khai cuộc cơ bản sau đây.

4.1.4.1. Hệ thống khai cuộc thoáng (mở)

Đây là loại khai cuộc rất thích hợp cho những người mới chơi cờ hoặc các em thiếu nhi - thiếu niên. Trong loại này, phương pháp chơi thiên về chiến thuật, thế trận khá đơn giản, người nào giỏi chiến thuật sẽ nắm ưu thế.

Bao gồm những khai cuộc được bắt đầu bằng nước đi 1.e4 e5.

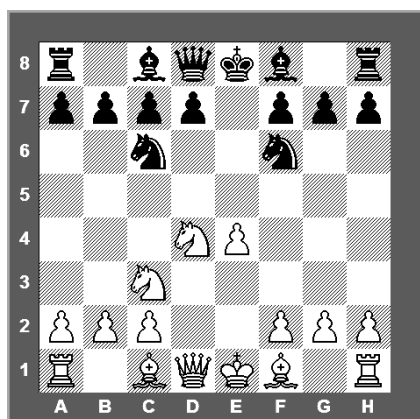
Một số ví dụ minh họa các ván cờ dạng khai cuộc thoáng:

Ván cờ Scotland

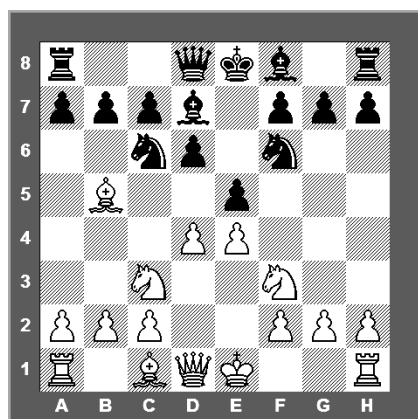
1.e4 e5 2.Mf3 Mc6 3.d4 ed 4.M:d4
Mf6 5.Mc3 Tb4 6.M:c6 bc 7.Td3 d5
8.ed cd 9.0-0 0-0 10.Tg5 Te6
11.Hf3 Te7 12.Xae1 Xb8 13.Md1 c5
14.Tf5 T:f5 15.H:f5 Xb6 =

Ván cờ Tây Ban Nha

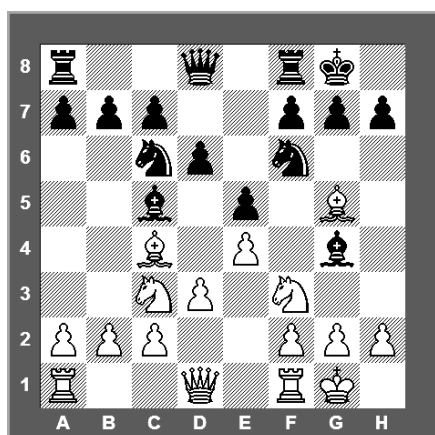
1.e4 e5 2.Mf3 Mc6 3.Tb5 d6
4.d4 Td7 5.Mc3 Mf6 6.T:c6 T:c6
7.Hd3 ed 8.M:d4 Td7 9.Tg5 Te7
10.0-0 0-0 ±



Hình 37



Hình 38



Hình 39

Ván cờ Ý

1.e4 e5 2.Mf3 Mc6 3.Tc4 Tc5
4.0-0 Mf6 5.d3 d6 6.Mc3 0-0
7.Tg5 Tg4 (H.1.41)

Sau khi đã triển khai các nguyên tắc chính nói trên, bây giờ Trắng đang tính toán việc đi tốt lên a3 để rồi sau đó b4 tấn công Tượng đen, hoặc nhảy Mã d5 trung tâm hóa Mã chuẩn bị cho việc tấn công ở cánh Vua. Đen cũng có thể làm tương tự bằng cách đi tốt lên a6, để rồi b5 tấn công Tượng đen...

4.1.4.2. Hệ thống khai cuộc nửa thoáng (mở)

Loại khai cuộc này được chơi bởi rất nhiều cấp độ đối thủ từ Đại Kiện tướng đến các VĐV trong nước. Để chơi loại này, người chơi cần kiến thức cả về chiến lược lẫn chiến thuật. Loại khai cuộc này ít khi có tỉ số hòa bởi sự bất đối xứng trong cách ra quân giữa hai bên.

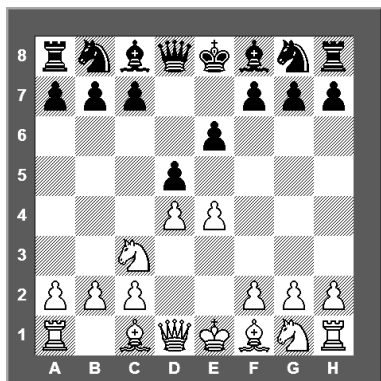
Những khai cuộc được bắt đầu bằng bởi Trắng đi 1.e4 nhưng Đen đáp lại khác e5 (1... e6 hoặc 1... c6).

Một số ví dụ minh họa các ván cờ dạng khai cuộc nửa thoáng:

Phòng thủ Pháp

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Mc3 de 4.M:e4
Md7 5.Mf3 Mgf6 6.M:f6+ M:f6
7.Td3 Te7 8.0-0 0-0 9.Me5 c5
10.dc Ha5 11.He2 H:c5 12.Tg5 ±

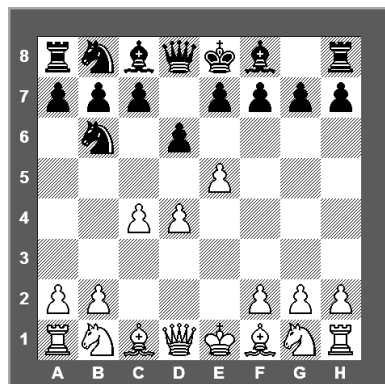
Đây là loại khai cuộc nửa thoáng.
Đen có thể cờ chặt chẽ, nhưng
Tượng c8 rất khó phát triển.



Hình 40

Phòng thủ Alêkhin

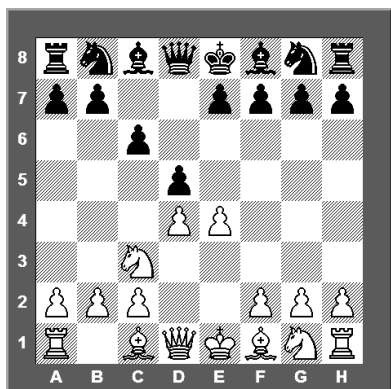
1.e4 Mf6 2.e5 Md5 3.d4 d6 4.c4
Mb6 5.ed ed 6.Mc3 g6 7.Mf3 Tg4
8.Te2 Tg7 9.Tg5 Hd7 =



Hình 41

Phòng thủ Caro – Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Mc3 de 4.M:e4
Md7 5.Mf3 Mgf6 6.M:f6+ M:f6
7.Me5 Te6 8.c3 g6 9.Td3 Tg7
10.0-0 0-0 11.He2 c5 12.dc Hc7 =

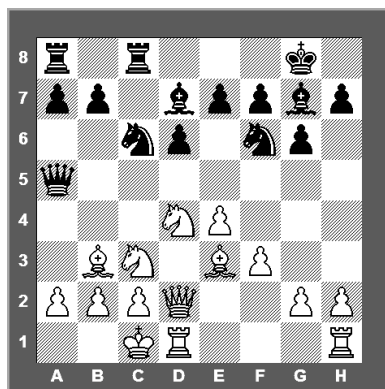


Hình 42

Phòng thủ Sicili

(Hệ thống con rồng)

1.e4 c5 2.Mf3 d6 3.d4 cd 4.M:d4
Mf6 5.Mc3 g6 6.Te3 Tg7 7.f3 0-0
8.Tc4 Mc6 9.Tb3 Ha5 10.Hd2 Td7
11.0-0-0 Xfc8 =



Hình 43

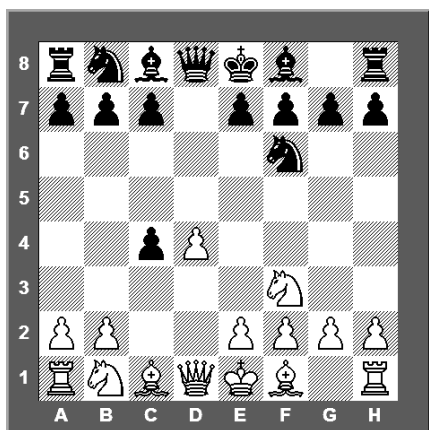
4.1.4.3. Hệ thống khai cuộc kín (đóng)

Đây là loại khai cuộc rất khó chơi, không thích hợp cho người mới tập và các em thiếu nhi - thiếu niên vì rất ít chiến thuật, chủ yếu là chiến lược với những cuộc điều quân. Chiến thuật được sử dụng để đánh khi đã chuẩn bị đủ lực lượng và mở ra tấn công. Bao gồm những khai cuộc được bên Trắng bắt đầu bằng nước đi không phải là 1.e4 (1. d4, 1.Mf3, 1.g3, 1.c4 ...).

Một số ví dụ minh họa các ván cờ dạng khai cuộc kín:

Gambit Hậu tiếp nhận

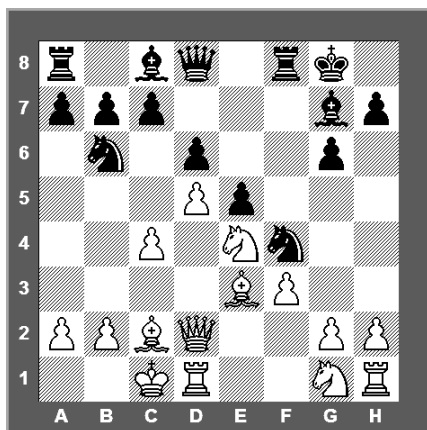
1.d4 d5 2.c4 dc 3.Mf3 Mf6 4.e3 e6
5.T:c4 c5 6.0-0 a6 7.He2 b5 8.Tb3
Tb7 9.Xd1 Mbd7 10.Mc3 Td6
11.e4 cd4 12.X:d4 Tc5 13.Xd3
Mg4 14.Tg5 Hb6 15.Md5 T:d5
16.ed e5 17.Th4 0-0 18.Mg5
Mgf6 19.Me6 fe 20.de Kh8 21.ed
Td4 =



Hình 44

Phòng thủ Ấn Độ cổ

1.d4 Mf6 2.c4 g6 3.Mc3 Tg7 4.e4
d6 5.f3 0-0 6.Te3 e5 7.d5 Mh5
8.Hd2 f5 9.0-0-0 Md7 10.Td3 fe4
11.M:e4 Mf4 12.Tc2 Mb6 =



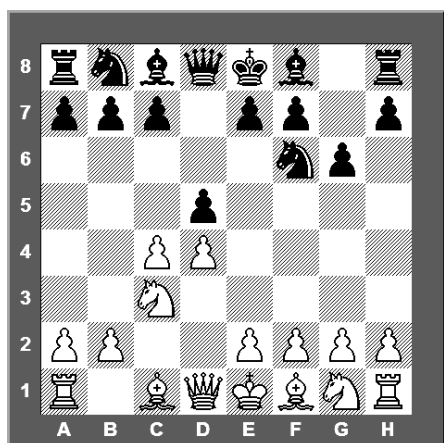
Hình 45

Phòng thủ Grunfeld

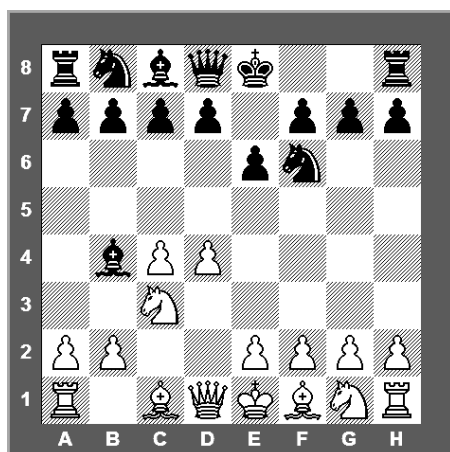
1.d4 Mf6 2.c4 g6 3.Mc3 d5 4.cd
M:d5 5.e4 M:c3 6.bc c5 7.Tc4 Tg7
8.Me2 cd 9.cd Mc6 10.Te3 0-0
11.0-0 Tg4 12.f3 Ma5 13.Td3 Te6
14.d5 T:a1 15.H:a1 f6 =

Phòng thủ Nimzovich

1.d4 Mf6 2.c4 e6 3.Mc3 Tb4 4.a3
T:c3+ 5.bc c5 6.e3 Mc6 7.Td3 b6
8.e4 d6 9.Me2 e5 10.0-0 Md7 =



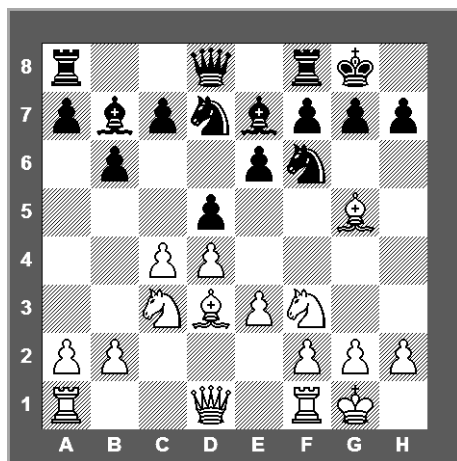
Hình 46



Hình 47

Phòng thủ Ấn Độ mới

1.d4 Mf6 2.c4 e6 3.Mf3 b6 4.Tg5 Te7 5.Mc3 Tb7 6.e3 d5 7.Td3 Mbd7
8.0-0 0-0 9.cd ed 10.Xc1 c5 11.Tb1 Xc8 =



Hình 48

4.2. GIAI ĐOẠN TRUNG CUỘC

4.2.1. Khái niệm giai đoạn trung cuộc

Trung cuộc trong Cờ vua được hình thành sau phần khai cuộc và trước khi chuyển về tàn cuộc (cờ tàn). Không có một ranh giới rõ ràng khi nào là kết thúc khai cuộc để bắt đầu giai đoạn trung cuộc và khi nào là kết thúc trung cuộc để thế cờ được xem là cờ tàn.

Tuy nhiên có thể hiểu, đây là giai đoạn giữa và *quan trọng nhất* của ván cờ. Thường là ngay sau khi kết thúc quá trình khai triển quân ở khai cuộc (hai bên đã nhập thành, 2 Xe thông nhau, khoảng nước thứ 15 đến thứ 18 của ván cờ).

4.2.2. Đặc điểm và mục tiêu giai đoạn trung cuộc

- Sau giai đoạn khai cuộc, cả hai bên bắt đầu bước vào một cuộc chiến thực sự. Hầu hết các quân Mã, Tượng và Hậu đã rời khỏi vị trí của nó để tham chiến trong khi quân Vua thì thường đã nhập thành và các quân Xe trấn giữ các cột quan trọng. Lúc bấy giờ diễn ra cuộc tranh đấu gay gắt nhất trên tất cả các mặt tâm lý, kỹ – chiến thuật, chiến lược,... các mưu kế và các thủ pháp quyết định để giành ưu thế buộc đối phương phải chịu đầu hàng hoặc giành ưu thế, chuyển sang tàn cuộc để quyết định kết quả trận đấu.

- Mục tiêu của giai đoạn trung cuộc là tìm cách bắt quân, trao đổi quân với đối phương sao cho mình có lợi thế về chất (điểm) hoặc ưu thế về không gian, thời gian để dễ dẫn đến một chiến thắng. Trong một số tình huống có thể xảy ra những pha phối hợp đẹp mắt chiếu hết Vua đối phương để kết thúc ván cờ nhanh chóng. Có thể hiểu đơn giản: Khi lên một kế hoạch để đạt được điều đó về lâu dài thì được gọi là *chiến lược*. Còn sử dụng các thủ pháp nhằm giúp ăn hơn quân đối phương, chiếu hết hay giành ưu thế bằng một số nước... được xem là những *đòn chiến thuật*.

4.2.3. Các nhân tố chiến thuật ở trung cuộc

Các nhân tố chiến thuật được sử dụng trong giai đoạn này cũng chính là các nhân tố chiến thuật trong ván đấu Cờ vua.

Chiến thuật trong Cờ vua là tổ hợp một loạt các nước đi liên hoàn, có định hướng nhằm giải quyết một nhiệm vụ cụ thể tại tình huống nào đó trong diễn biến ván cờ. Các nhân tố chiến thuật bao gồm: *Tình thế bố buộc*; *Sự đe dọa*; *Thời gian*.

4.2.3.1. Tình thế bố buộc

- Là khi một đầu thủ sử dụng một loạt nước đi có định hướng (bao gồm cả thí quân) để buộc đối phương phải chống đỡ bằng các nước đi bắt buộc, dù những nước đi đó làm xấu đi tình thế hiện tại của mình.

- Ý nghĩa của tình thế bố buộc: là phương tiện củng cố và phát triển ưu thế động đã có thành ưu thế rõ rệt để tiến đến kết thúc ván cờ.

- Các định hướng chiến thuật trong tình thế bố buộc: nhằm chiếu hết Vua đối phương, đạt ưu thế hơn quân, đưa thế cờ về đơn giản và có

lợi cho mình, hay cứu nguy cho thế cờ với các dạng: Pát, chiếu vĩnh viễn, lặp lại nước đi.

- Phương tiện tạo tình thế bó buộc: đó chính là các đòn phối hợp liên hoàn, hoặc tổ hợp các nước đi “dồn ép”: nhằm gây căng thẳng cho đối phương. Việc sử dụng tổ hợp các nước đi định hướng như vậy gọi là “*Các đòn chiến thuật*”.

4.2.3.2. Sự đe dọa

Tạo ra những mối đe dọa gián tiếp hay trực tiếp nhằm thu hút hay phân tán, giảm tải công lực của đối phương để thực hiện mưu đồ chiến thuật. Cần nhớ: “*Đe dọa đáng sợ hơn thực hiện*”.

4.2.3.3. Thời gian

Thời gian trực tiếp (thời gian thực hiện ván đấu) và thời gian gián tiếp (temp).

“Trong trung cuộc, vấn đề cơ bản là sự phối hợp hoạt động của các quân. Và chính từ vấn đề này sẽ làm nổi bật điểm yếu của phần lớn người chơi cờ. Rất nhiều tay cờ tấn công chỗ này một quân đằng kia quân khác mà không có sự phối hợp nào cả để về sau rất ngạc nhiên khi thấy thế cờ của mình yếu hơn.”

Kh.R.Capablanca (VĐTG lần thứ III)

4.2.4. Đòn phối hợp

Các dạng thức sử dụng trong giai đoạn trung cuộc thì rất nhiều, chúng ta tập trung tìm hiểu về Đòn phối hợp – Nét đặc trưng nhất của giai đoạn giữa của ván cờ.

4.2.4.1. Khái niệm đòn phối hợp

Đòn phối hợp là một chuỗi nước đi liên kết chặt chẽ mang tính bó buộc có thí quân để đạt được thắng lợi hay ưu thế rõ rệt. Đòn phối hợp có hai đặc tính đó là: *bất ngờ* và *có giá trị thẩm mỹ cao*.

4.2.4.2. Mục đích của đòn phối hợp

Đòn phối hợp phải đạt các mục đích như sau:

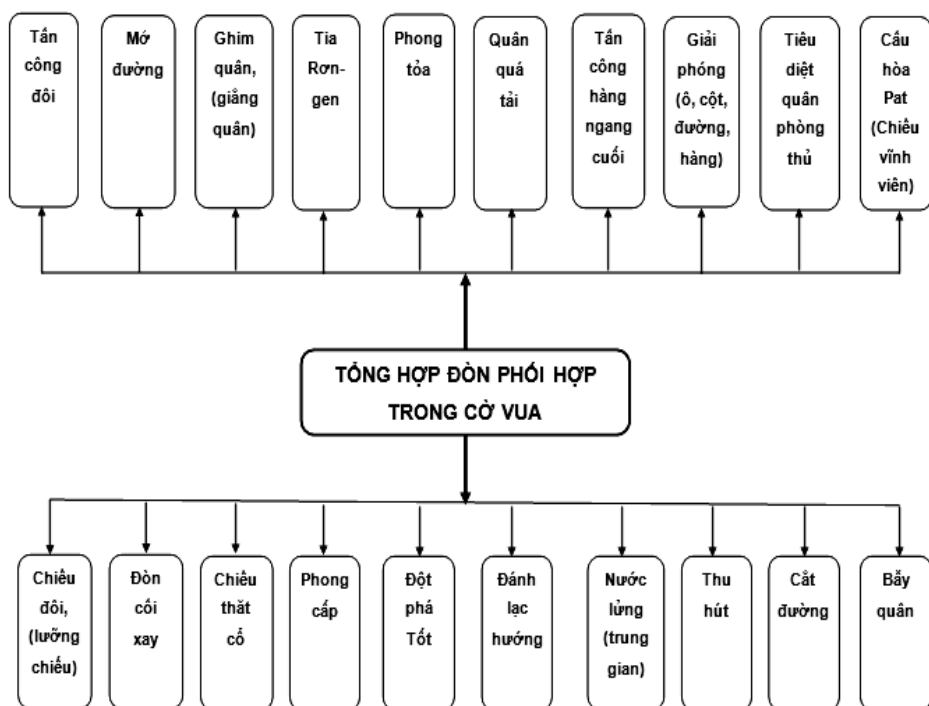
- Nhằm chiếu hết;
- Đạt được ưu thế về quân số hay ưu thế về thế trận (lượng hay chất);
- Đưa về thế hòa cờ.

4.2.4.3. Thành phần của đòn phối hợp

Điều kiện để một đòn phối hợp xảy ra phải hội đủ 4 thành phần sau:

- Tình thế xuất hiện đòn phối hợp.
- Phương tiện để thực hiện đòn phối hợp.
- Chủ đề của đòn phối hợp.
- Thực hiện đòn phối hợp.

4.2.4.4. Tổng hợp các dạng đòn phối hợp



Hình 49. Tổng hợp các đòn phối hợp trong Cờ vua

Đòn chiến thuật rất đa dạng và biến hóa. Có thể khái quát, tổng hợp thành các dạng chung như sau: *tấn công đôi, mở đường, giăng quân (niêm quân), đánh lạc hướng, thu hút, cắt đường, tiêu diệt hệ thống phòng thủ, giải phóng, phong tỏa, che chắn, giải phóng ô, khai mở khả năng tiềm ẩn của quân, đánh vào sự quá tải của quân đối phương, nước cờ trung gian, đột phá tốt, phong cấp, phá hủy cấu trúc tốt, cầu hòa...*

4.2.4.5. Các đòn phối hợp đơn giản - Phối hợp giữa các quân

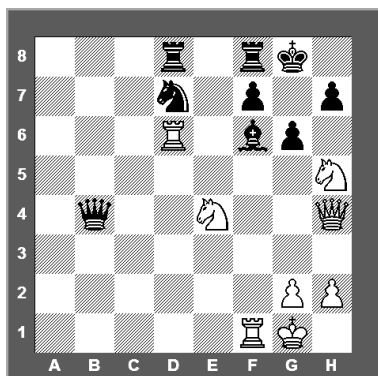
Mục đích cuối cùng của một ván cờ là chiếu hết Vua đối phương để giành thắng lợi. Muốn vậy cần phải biết cách thực hiện điều đó. Trước khi nghiên cứu các đòn phối hợp phức tạp cần nắm được một số dạng phối hợp cơ bản sau đây:

* Hậu + Mã chiếu hết Vua

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.Mhf6 Mf6 2.Mf6 Vg7

[hoặc 2....Vh8] 3.Hh7 #.

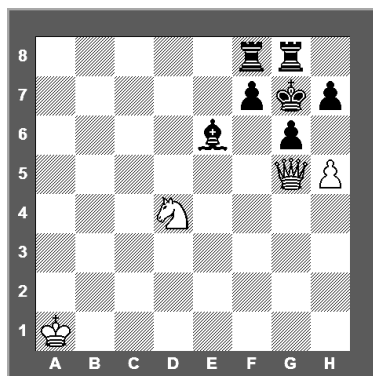


Hình 50

* Hậu + Tốt chiếu hết Vua

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.h6 Vh8 2.Hf6 Xg7 3.Hg7 #

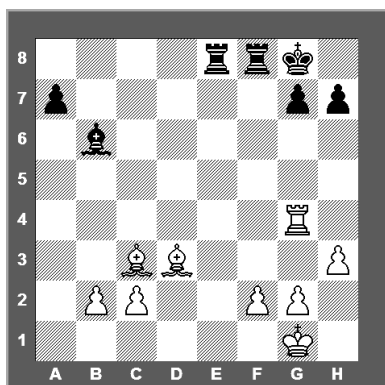


Hình 51

* Xe + hai Tượng chiếu hết Vua

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.Xg7 Vh8 2.Xg6 Td4 3.Td4 Xe5
4.Te5 Xf6 5.Tf6 #

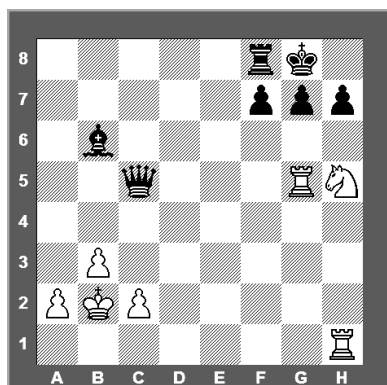


Hình 52

* Xe + Mã chiếu bí Vua

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.Mf6 Vh8 2. Xh7 #

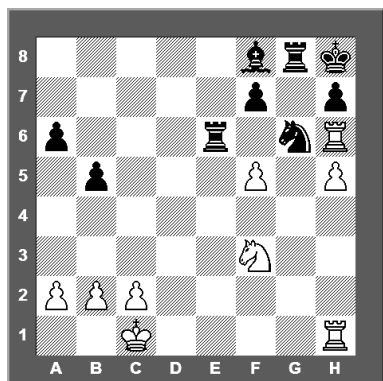


Hình 53

*** Xe + Tốt chiếu hết Vua**

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.Xh7 Vh7 2.hg Vg7 3.Xh7 Vf6
4.Xf7 #

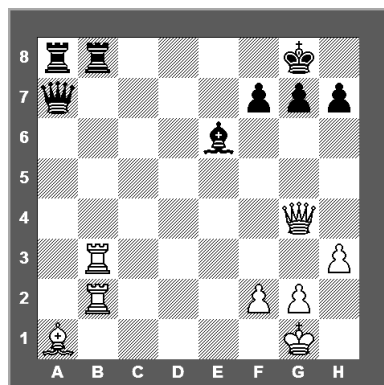


Hình 54

*** Hậu + Tượng chiếu hết một mình Vua**

Ví dụ: Trắng đi trước thắng.

1.Xb8 Xb8 2.Xb8 (mở đường chéo
cho Tượng) 2....Hb8 3.Hg7 #

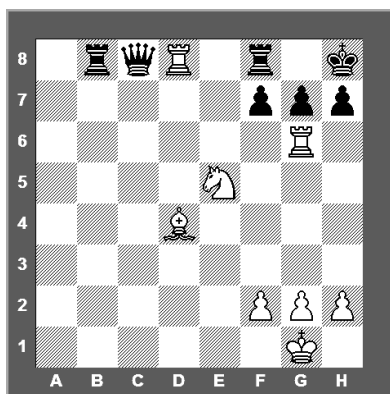


Hình 55

*** Kết hợp 3 quân (Xe-Tượng-Mã]**

Trắng đi trước thắng.

1.Mf7 + Vg8 2.Xg7 #



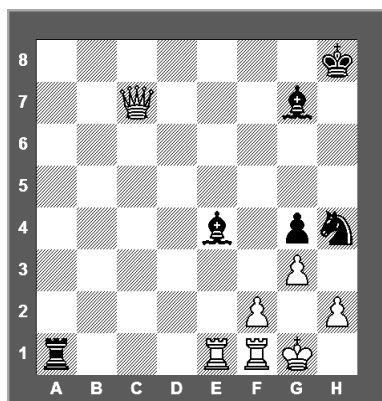
Hình 56

*** Kết hợp 4 quân.**

Đen đi trước thắng.

1....Mf3+ 2.Vh1 Me1+ 3.Vg1 [3.f3
Tf3 4.Vg1 (4.Xf3 Mf3 #) Td4 5.Xf2
Mc2 #]

3....Mf3+ 4.Vh1 Xf1 #

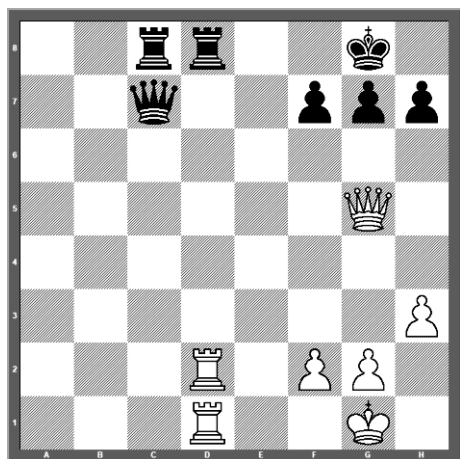


Hình 57

4.2.4.6. Các đòn phối hợp theo chủ đề

a. Đòn phối hợp chiếu hết theo hàng ngang cuối cùng

Hàng ngang thứ 1 và hàng ngang 8 được gọi là hàng ngang cuối cùng. Đòn phối hợp này thành công khi Vua chưa được “mở cửa sổ” (đi Tốt bảo vệ cánh Vua nhập thành lên để Vua thoát hiểm, thường là Tốt cột *h* hay cột *g*).



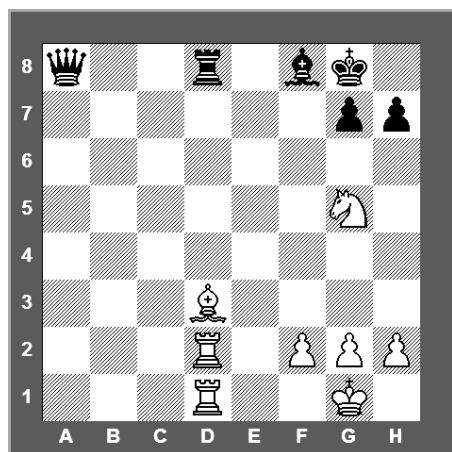
Hình 58

Ví dụ 1:

Nhận Xét: Trắng đã đi tốt h2 đến h3 (mở cửa sổ) để Vua có thể lên h2 khi bị chiếu ở hàng cuối. Trong lúc Đen chưa làm được điều đó. Vì thế Trắng đã chơi:

1.X:d8+ X:d8 2.X:d8+ H:d8
3.H:d8#.

[Còn nếu Đen đi trước sẽ chơi: 1...X:d2 2.X:d2 Hc1+
3.Vh2 cân bằng.]



Hình 59

Ví dụ 2: Trắng đi trước thắng.

1.Tc4+ Vh8

[Nếu 1...X:d5 2.Xd5 Hd5 3.Hd5
Trắng thắng]

2.Mf7+ Vg8 3.Mh6++ Vh8 4.
Xd8 Ha3 5.Mf7+ Vg8 6.Md6+

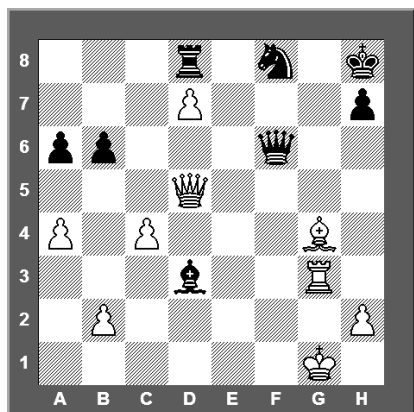
[cản đường Hậu đen]

7.Vh8 Xd8#.

b. Đòn phối hợp mở đường tấn công (khai thông)

Đây là một dạng tấn công đôi cực mạnh khi một quân cờ rời khỏi vị trí của mình với mục đích mở đường cho các quân khác cùng gây áp lực tấn công. Tình thế mang tính bất ngờ cao và làm thay đổi mau chóng toàn bộ cục diện.

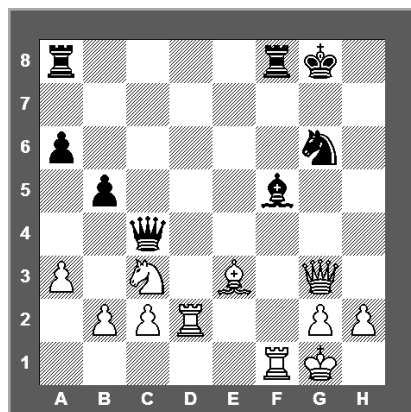
Ví dụ 1: Trắng đi trước thắng



Hình 60

1.Hg8+ ! Vg8 2.Te6++ Vh8 3. Xg8#

Ví dụ 2: Đen đi trước thắng



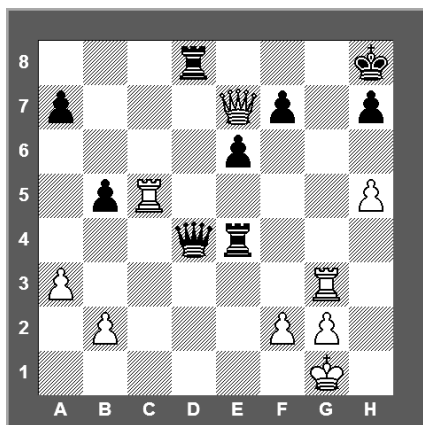
Hình 61

1.....H:f1+! 2.V:f1 Td3++ 3.Vg1 (hay 3.Vd1) Xf1#

c. Đòn cắt đường (block)

Đây là một đòn hy sinh dũng mãnh chen quân vào tầm không chế của đối phương nhằm đạt được mục đích chia cắt lực lượng phòng thủ.

Bên phòng thủ sẽ lâm vào thế “tiên thoái lưỡng nan” khi phải lựa chọn một trong hai phương án là: Tiêu diệt quân tấn công để rồi tự cản trở quân mình (block) và rơi vào tình cảnh bế tắc; Hoặc không sẽ bị bên tấn công đánh phủ đầu.



Hình 62

Ví dụ:

Trắng đi trước thắng.

Lực lượng hai bên tương đồng. Nhưng ở đây hàng ngang thứ 8, đường chéo a1-h8 và cột “g” là những “tử huyệt” của đen để trắng công phá.

1.Xd5! Đòn hy sinh mạnh mẽ nhằm chia cắt mối liên kết giữa Hậu và Xe đen.

Nếu: 1.....H:d5 thì 2. Hf6#

1.....X:d5 thì 2. Hf8#

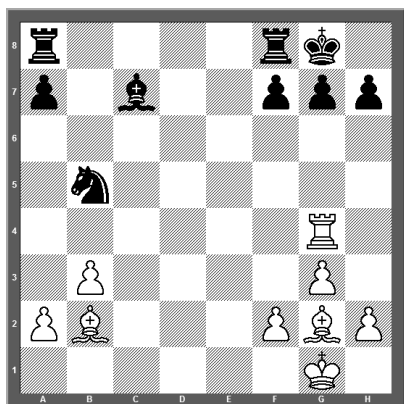
1.....ed thì 2. Hd8#

Xem ra đen đành phải bắt lực và đầu hàng.

d. Đòn “cối xay”

“Cối xay” là đòn phối hợp được tạo dựng bởi các nước chiếu và mở chiếu một cách tuần tự.

Đòn phối hợp này xảy ra khi một quân chiếu Vua, còn một quân khác di chuyển tấn công tiêu diệt quân đối phương. Cụm từ “cối xay” đã nói lên tất cả. Điệp khúc cứ lặp đi lặp lại theo quỹ đạo, một chu kỳ tương tự, chỉ có điều những gì rơi vào guồng quay dưới cối xay (quân) sẽ bị hủy diệt toàn bộ trong sự bất lực của đối phương.



Hình 63

Ví dụ 1: Trắng đi trước thắng

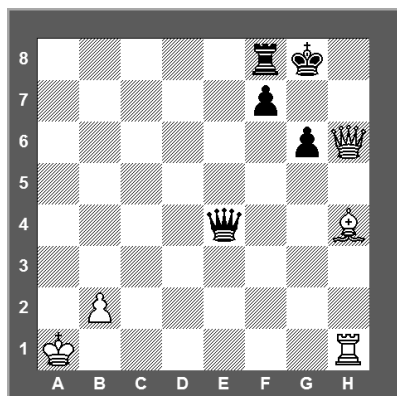
- 1.Xg7+ Vh8
 - 2.Xf7+ Vg8
 - 3.Xg7+ Vh8
 - 4.Xg6+ Mc3(Md4)
 - 5.T:c3(T:d4)+ Te5
 - 6.T:e5+ Xf6
 - 7.T:f6#
- 1 – 0

e. Đòn chiếu đôi

Chiếu đôi hay (còn gọi là lưỡng chiếu hay song chiếu) là một dạng phối hợp rất lợi hại, mang tính bắt buộc cao, bởi hai quân cùng chiếu một lượt. Trước tình huống bị chiếu đôi, chạy Vua là nước duy nhất có thể để đối phó.

Ví dụ 1: Trắng đi trước thắng.

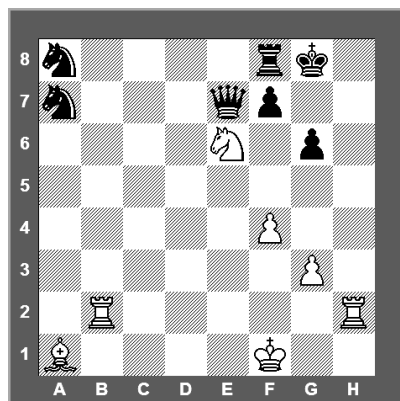
- 1.Hh8!! Vh8
- 2.Tf6 Vg8
- 3.Xh8 #



Hình 64

Ví dụ 2: Trắng đi trước thắng.

- 1.Xh8+ Vh8
- 2.Xh2+ Vg8
- 3.Xh8#



Hình 65

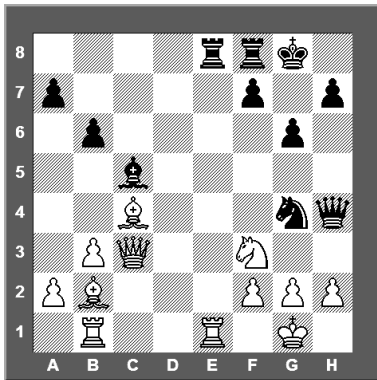
f. Đòn “chiếu thất cổ”

Là sự phối hợp khéo léo và tài tình giữa Hậu và Mã. Hậu hy sinh để Mã chiếu hết Vua đối phương.

Ví dụ 1:

Trắng đi trước thắng

1....H:f2 2.Vh1 Hg1+!! 3.Mg1
(hoặc Xg1) Mf2 #

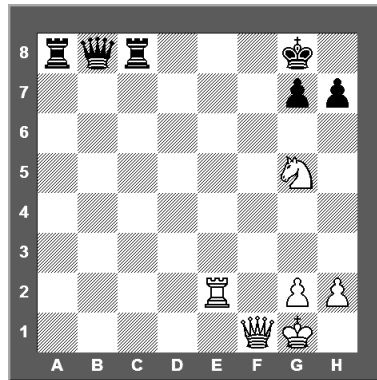


Hình 66

Ví dụ 2:

Trắng thắng

1.Xe8+! Xe8 2.Hc4+ Vh8 [2....Vf8
3.Hf7 #]3.Mf7+ Vg8 4.Mh6 ++ Vh8
5.Hg8!! Xg8 6.Mf7 #



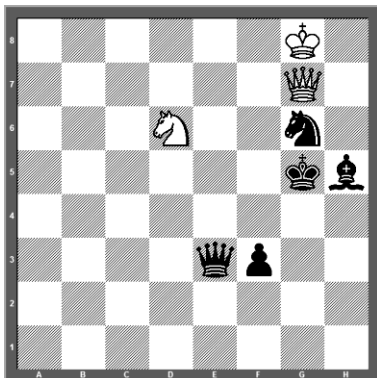
Hình 67

g. Đòn “thu hút” (lôi kéo)

Là đòn phối hợp thu hút quân đối phương vào một vị trí bất lợi để sau đó tấn công vào quân đó. Thường là dẫn dụ Vua đối phương vào chỗ bất lợi, không còn quân phòng ngự để tiêu diệt.

Ví dụ 1:

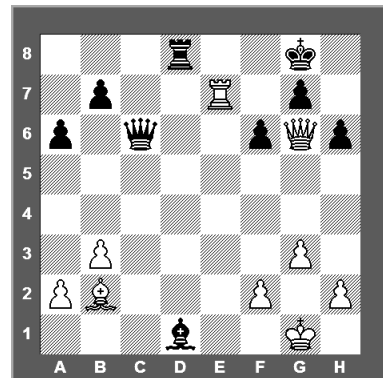
Trắng đi trước thắng



Hình 68

Ví dụ 2:

Đen đi trước thắng



Hình 69

1.Hh6!! V:h6

Vua đã bị thu hút vào cửa tử

[Nếu 1.V~ thì 2.H:e3 và Trắng thắng dễ dàng]

2.Mf7#

1....Hh1+! Buộc Vua trắng vào góc để thực hiện các nước chiếu liên hoàn của Tượng và Xe.

2.V:h1 Tf3+ 2.Vg1 Xd1+ 3.Xe1 X:e1#

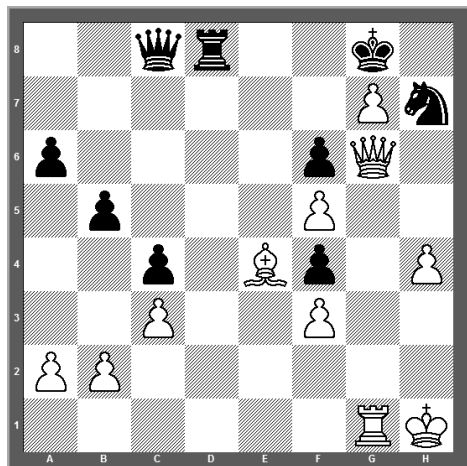
h. Đòn đánh lạc hướng

Đây là đòn phối hợp đánh lạc hướng quân đối phương ra khỏi một vị trí phòng thủ quan trọng để sau đó tấn công vào vị trí đó.

Có thể hiểu đánh lạc hướng (hay còn gọi là “Đương đông kích tây”) là đòn phối hợp dùng thủ thuật như động tác giả, vờ như đe dọa đối phương ở mặt trận này buộc đối phương phải lo huy động quân lực chống đỡ, nhưng kỳ thực chủ ý lại là tấn công vào một nơi khác. Hiệu quả là gây bất ngờ và gây thiệt hại lớn cho đối phương.

Đánh lạc hướng được chia làm 3 dạng:

- Đánh lạc hướng ra khỏi ô bảo vệ.
- Đánh lạc hướng ra khỏi đường bảo vệ.
- Đánh lạc hướng Vua.



Hình 70

Tốt trắng đã tiến đến hàng ngang thứ 7, không chế 2 ô thoát của Vua đen là f8 và h8, nó lại được hỗ trợ của Hậu và Xe nên cực kỳ lợi hại. Tình thế Vua đen thật nguy hiểm, một khi bị nước chiếu từ một quân khác xem như hết đường thoát.

Xét lực lượng còn lại trên bàn cờ nhận thấy, chỉ còn Tượng trắng là có thể làm được điều này qua nước Te4-d5. Vấn đề ở đây là ô d5 đã bị Xd8 của đen kiểm soát. Do đó, việc di dời, thu hút tầm kiểm soát của Xd8

ra khỏi ô d5 là cần thiết.

1.He8+! X:e8 2. Td5+ Xe6 3.T:e6+ H:e6 4.fe 1-0.

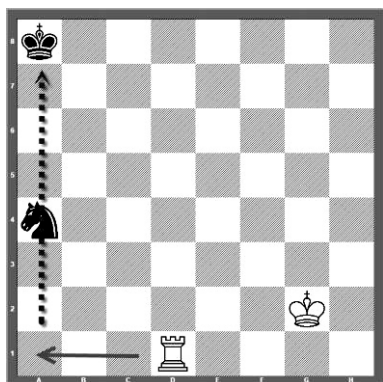
Trắng thắng trong vài nước sau đó vì ưu thế tuyệt đối về lượng.

i. Đòn ghim quân (giăng quân)

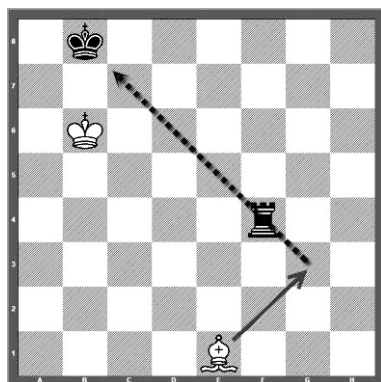
- Khi giao đấu, nhiều khi không thể đi một quân cờ đang bị tấn công bởi vì quân cờ này đang che chắn cho quân cờ khác có giá trị hơn. Trường hợp này gọi là ghim quân hay giăng quân.

- Ghim quân là một thủ pháp thông dụng nhất khi giao chiến và khá hữu hiệu để hạn chế sự cơ động của quân đối phương.

Ví dụ 1: Xe ghim mã, đen mất mã. **Ví dụ 2:** Tượng ghim xe, đen mất xe.

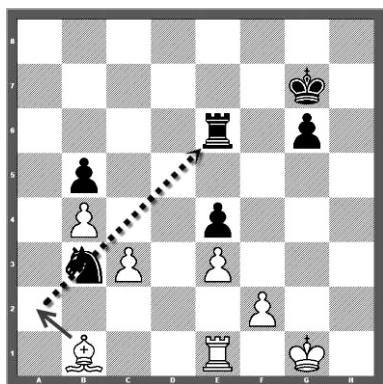


Hình 71

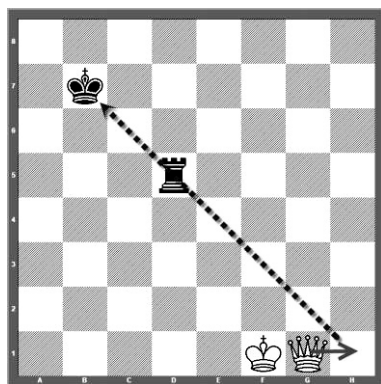


Hình 72

Ví dụ 3: Tượng ghim mã, đen mất mã **Ví dụ 4:** Hậu ghim xe, đen mất xe.
mã



Hình 73



Hình 74

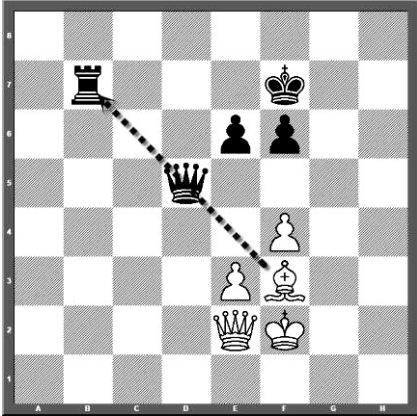
k. Đòn xiên quân (tia Ron-ghen)

Xiên quân (Tia Ron-ghen) là một tình huống trái ngược với ghim quân (giăng quân), xảy ra khi một quân tấn công cùng lúc vào hai quân đối phương trên cùng một đường thẳng, hàng ngang hay đường chéo [quân có giá trị cao hơn (hay Vua) của đối phương cùng bị tấn công và đứng trước một quân ít giá trị hơn].

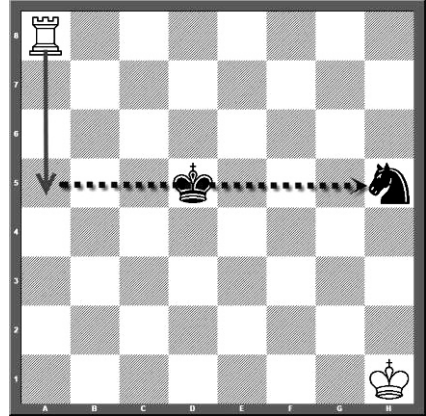
Giải pháp có thể là đánh tháo chạy quân mạnh hơn để hy sinh quân còn lại và việc mất quân, dẫn đến kém chất là tất yếu.

Ví dụ 1: Tượng trắng xiên cùng lúc hai quân Hậu và Xe của đen.

Ví dụ 2: Xe trắng xiên cùng lúc hai quân Vua và Mã của đen.



Hình 75



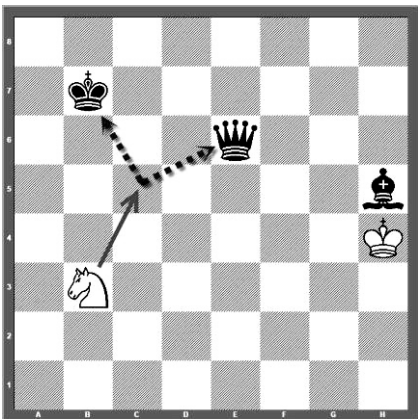
Hình 76

m. Đòn tấn công đôi

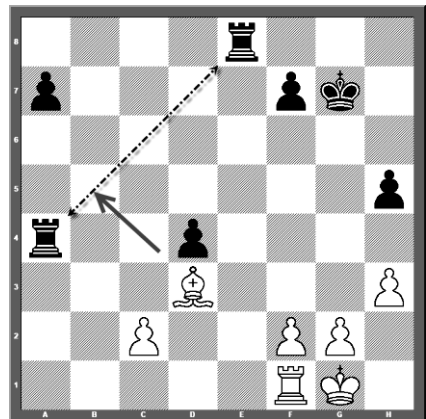
Tấn công đôi (còn gọi là “nhất cử lưỡng tiện” hay “nhất tiễn hạ song điêu”) là đòn đánh rất lợi hay khi một quân tấn công hay đe dọa cùng lúc hai quân hay hai mục tiêu của đối phương. Đòn đánh này rất tinh tế, hiệu quả thu được hơn cả mong đợi.

Ví dụ 1: Mã trắng nhảy đến ô c5 bắt một lúc 2 quân đen Vua và Hậu. Đen buộc phải chạy vua, sau đó mã trắng ăn Hậu.

Ví dụ 2: Tượng trắng đến ô b5 bắt một lúc 2 quân Xe đen. Đen buộc phải chạy vua, sau đó mã trắng ăn Hậu.

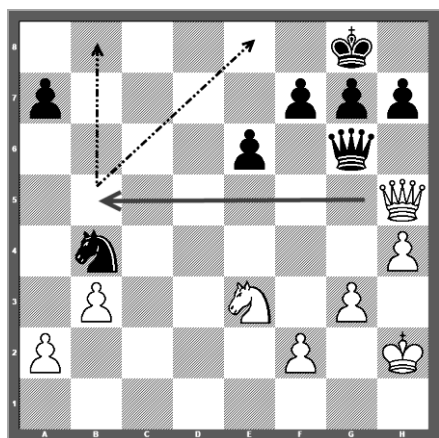


Hình 77



Hình 78

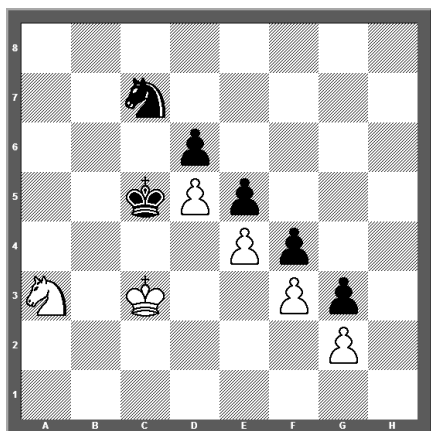
Ví dụ 3: Trắng đi Hb5 vừa bắt Mã vừa đe dọa chiếu hết Vua đen ở e8 hoặc b8.



Hình 79

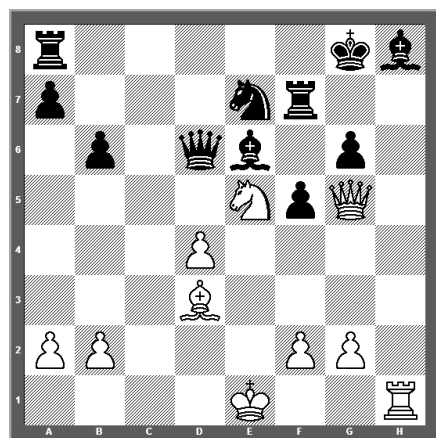
n. Đòn đột phá Tốt

Đột phá Tốt là đòn hy sinh táo bạo nhằm phá vỡ hệ thống, cấu trúc Tốt vững chắc của đối phương để đưa Tốt xuống phong cấp.



Hình 81

Ví dụ 4: Sau nước 1.Xh8+ V:h8, nước 2.Mf7+ tiếp theo, Mã vừa chiếu Vua vừa bắt Hậu của đen.



Hình 80

Đen đi trước, thế cờ khá cân bằng, tương quan lực lượng hai bên ngang nhau.

Nếu không có gì đột biến thì sẽ dẫn đến kết quả hòa vì các Tốt đan xen kín kẽ.

Nhưng ở đây, bên đen đã thực hiện đòn hy sinh ngoạn mục để đột phá Tốt táo bạo và phong cấp để giành chiến thắng trước sự ngỡ ngàng của Trắng.

1.....M:d5 !

(Nếu 2.Vd3 thì 2...Me3 bắt tiếp Tốt ở g2 và Đen dễ dàng thắng).

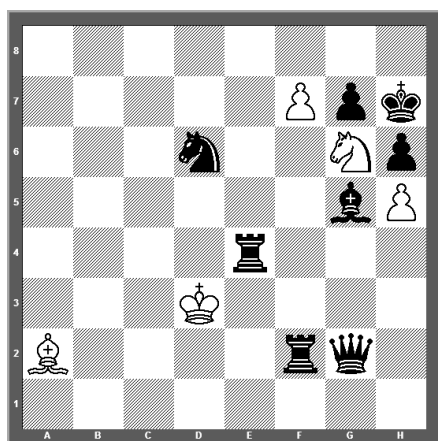
2. ed e4 3.fe f3 4.gf g2.

Tiếp đó là 5...g1/H. 0-1

o. Đòn phong cấp Tốt

Là đòn phối hợp được tạo dựng bởi việc sử dụng các nước đi phong cấp của Tốt.

Khi Tốt tiến đến hàng ngang thứ 7 (trắng) hay hàng ngang thứ 2 (đen) thì sẽ có nhiều thay đổi đột biến vì Tốt sẽ được phong cấp thành Hậu (Xe, Tượng hay Mã tùy ý). Đây là nguồn lợi quý giá, do đó bên tấn công sẵn sàng hy sinh quân để thực hiện phong cấp, còn bên phòng thủ ngược lại sẽ tìm mọi cách cản trở hoặc tiêu diệt quân Tốt tại hại này. Hơn nữa, tại thời điểm phong cấp có thể xảy ra nước chiếu mang tính bắt buộc mà có khi sẽ làm thay đổi toàn bộ cục diện ván cờ.



Hình 82

Ví dụ 1:

Đen ưu thế tuyệt đối và chuẩn bị chiếu hết Vua trắng.

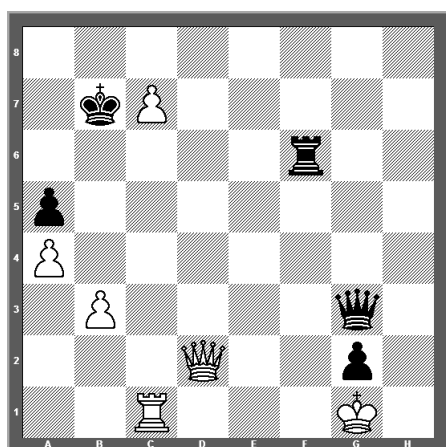
May mắn là đến lượt trắng đi, Tốt f7 chuẩn bị phong cấp và đưa về thế cờ hòa một cách ngoạn mục.

1.f8/M+ X:f8

2.M:f8+ Vh8

3.Mg6+ Vh7

4.Mf8+ =



Hình 83

Ví dụ 2:

Đen đi trước, sẽ dẫn đến Thế cờ hòa nếu đen muốn. Nhưng ở đây đen đã khéo léo hy sinh cả Xe lẫn Hậu để phong cấp Mã và giành chiến thắng tuyệt đẹp.

1.....Xf1+

2.X:f1 Hh2+ !!

3.V:h2 f1/M+ !

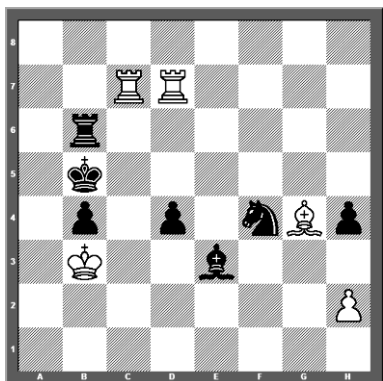
4.Vg2 M:d2

0-1

p. Đòn tấn công quân quá tải

Đây là đòn tấn công vào một quân cùng lúc đảm nhận hai nhiệm vụ bảo vệ hay phòng thủ của đối phương.

Nguyên lý rõ ràng và đơn giản là không ai có thể cùng lúc phục vụ tốt cả hai chủ nhân. Do đó, một quân cờ phải đảm trách vượt quá chức năng của mình sẽ bị phân hóa sức mạnh, tạo nhiều sơ hở và dễ dàng bị đối phương khai thác, tấn công.



Hình 84

Ví dụ 1:

Trắng đi trước.

Thế cờ cho thấy Mã đen ở f4 cùng lúc phải phòng thủ cả hai ô d5 và e2. Sự quá tải này lập tức bị trắng khai thác, tấn công.

1.Xd5+ M:d5 (Nếu 1...Va6 thì 2.Tc8+)

2.Te2+ Va5

3.Xa7+ Xa6

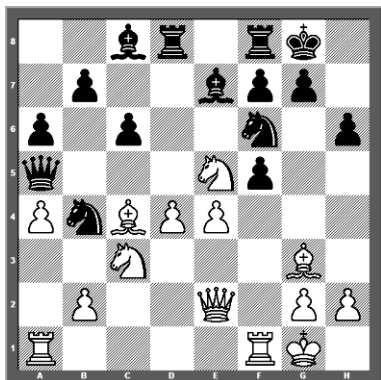
4.X:a6#

1-0

q. Đòn bẫy quân (săn bắt quân)

Là đòn đánh lừa một quân đối phương vào vòng vây kín, sau đó dùng lực lượng phong tỏa bắt chết quân đó (thường là quân Hậu).

Việc triển khai quân thiếu hợp lý (ở khai cuộc) hay do tham ăn quân của đối phương một cách thiếu suy xét là nguyên nhân phải trả giá cho đòn bẫy quân.



Hình 85

Ví dụ 2:

Trắng đi trước.

Thế cờ có vẻ như khá bình lặng, nhưng kỳ thực chứa rất nhiều mưu đồ giăng bẫy Hậu đen của bên trắng. Một khi bắt được Hậu thì số phận ván cờ xem như đã được định đoạt.

1.Tf7+!!

Giải phóng ô c4 cho Mã tiến đến.

1.....X:f7

2.Mc4.

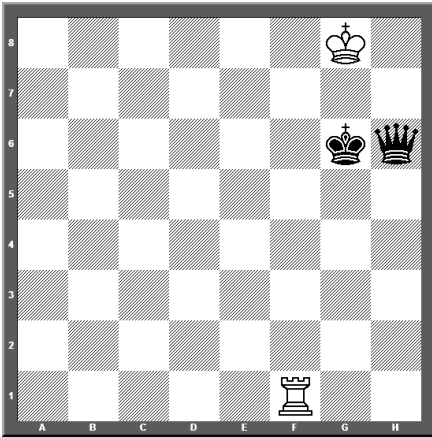
Đồng thời mở đường chéo b8-h2 cho Tượng trắng.

1-0. Đen thua do mất Hậu.

r. Đòn cầu hòa

Đây là đòn phối hợp nhằm mục đích đạt được thế cờ hòa.

Trong quá trình thi đấu, không phải lúc nào cũng chiếm ưu thế và dễ dàng giành thắng lợi trước đối phương. Bất kỳ ai, có lắm lúc sẽ bị kém thế, lỗ chất hay lâm vào cảnh khốn cùng, đứng trước thất bại khó tránh. Lúc này giải pháp cầu hòa là cần thiết, bằng cách đưa vào thế hết nước đi – Pat hay bất biến hoặc không còn đủ lực lượng để chiếu hết.



Hình 86

Ví dụ 1:

Trắng đi trước. Về nguyên tắc sẽ thảm bại chắc chắn do chênh lệch rõ rệt lực lượng so với đen.

Biện pháp cầu hòa trong trường hợp này là tối ưu.

1.Xf6+ V:f6 =

(Thế Pat)

4.3. GIAI ĐOẠN TÀN CUỘC

4.3.1. Khái niệm tàn cuộc

Trong quá trình diễn biến của trận đấu trên phạm vi bàn cờ lực lượng đôi bên dần dần hao mòn thể hiện ở số lượng quân trên bàn cờ giảm hẳn, thế trận sẽ trở nên giản đơn hơn. Lúc này ván cờ sẽ chuyển sang giai đoạn quyết định cuối cùng, đó là giai đoạn tàn cuộc.

Nhà vô địch thế giới Vassily Smyslov đã từng gọi cờ tàn là “*chiếc chìa khoá thần kỳ mở cánh cổng vào vương quốc Cờ vua kỳ bí*”.

Trong 3 giai đoạn của ván cờ (khai cuộc, trung cuộc và tàn cuộc) thì cờ tàn khá đơn giản hơn 2 giai đoạn còn lại về phương diện những

nguyên lý dẫn dắt lối chơi đúng đắn. Tuy thế, nhiều quy tắc quan trọng trong khai cuộc và trung cuộc vẫn giữ nguyên giá trị trong cờ tàn!

Trong luận thuyết của mình, Jose Capablanca – Một trong các nhà vô địch thế giới vĩ đại - đã trình bày: *“Không có bất kỳ giai đoạn nào của ván cờ có thể làm nổi bật giá trị thực tế của các quân cờ bằng cờ tàn. Tất cả những ai thấu hiểu cờ tàn mới thực sự thấu hiểu hết sự tinh tế của Cờ!”*

4.3.2. Đặc điểm giai đoạn tàn cuộc

Cờ tàn có những tính chất riêng rất đặc biệt sau đây:

- Ở tàn cuộc chủ yếu kế hoạch được đặt ra từ đặc tính của thế trận và không phụ thuộc vào sở trường hay phong cách chơi.

Kỹ năng chơi cờ tàn đòi hỏi cả sự tính toán chính xác và bộ óc giàu trí tưởng tượng. Tuy nhiên, trong cờ tàn thực chiến, vẫn có một khoảng trời rộng lớn cho sự sáng tạo, mặc cho tất cả những sự phân tích mang tính chất lý thuyết.

Tình thế bó buộc (cường bức hiện thực nước đi hay còn gọi là “Xuxvăng”) - đẩy người chơi cờ vào thế cờ xấu hơn hoặc thua cờ - là nhân tố thường gặp trong cờ tàn, điều đặc biệt ít thấy trong các giai đoạn khác của ván cờ.

- Vua cũng trở thành lực lượng tấn công và phòng thủ tích cực.

Ở giai đoạn trung cuộc, quân Vua ẩn trốn sau những quân Tốt để tránh những đòn tấn công của kẻ thù, thì đến khi cờ tàn xuất hiện nó lại là quân cờ tích cực nhất tham gia vào trận chiến giữa hai bên và thường là quân quyết định trong cuộc chơi này.

- Số lượng quân ít nên giá trị quân tăng lên rất nhiều.

Quân số hai bên còn lại trên bàn cờ thường rất ít, có vẻ như mọi việc sẽ đơn giản hơn, nhưng kỳ thực lại ẩn chứa những khả năng vô cùng sâu sắc và đẹp đẽ.

Các quân Tốt nhỏ bé ít quan trọng trong trung cuộc, nay xuất hiện với vai trò vô cùng quan trọng đó là phong cấp.

- Cuối cùng, các thế tàn cuộc rất dễ phân loại và nghiên cứu chứ không như các giai đoạn khác của ván đấu.

Tàn cuộc là giai đoạn được phân tích nhiều nhất trong Cờ vua. Có một khối lượng khổng lồ thông tin cũng như nhiều sách dạy chơi Cờ vua đặc biệt tập trung vào giai đoạn này.

Nhiều người mới chơi phạm sai lầm khi không chú ý đến tàn cuộc vì họ tin rằng nó thiếu tính chất tự phát và chỉ thiên về tính toán những nước đi có thể có. Điều này không đúng. Mặc dù đó là giai đoạn phân tích nhạt nhẽo, giống như toán học vậy, nhưng tàn cuộc cũng chứa đựng những tính toán sách lược và những đòn phối hợp đáng ngạc nhiên mà ngay cả những người chơi cờ lão luyện cũng không thể khinh xuất.

Nhà vô địch thế giới thứ 8 - Đại Kiện tướng Quốc tế - Vasily Smyslov bày tỏ là ông luôn thích thú khi chơi phần kết của ván cờ và cũng chưa bao giờ tránh đi đến cờ tàn nếu như cuộc chiến bản thân nó dẫn dắt đến. Ông nhận định: *“Những đặc tính của từng loại quân hiện ra rất rõ ràng khi ván cờ đi đến tàn cuộc. Đi sâu trong những bí mật của cờ tàn ta sẽ thấy hiển hiện ra một thế giới hài hòa cân đối đến ngạc nhiên của Cờ vua. Có thể nói cờ tàn là khúc thi ca của Cờ vua. Thi ca có vần điệu, quy tắc để nhà thơ sáng tác thì cờ tàn cũng có nguyên tắc, lý thuyết mà dựa trên đó những đấu thủ sáng tạo nên cuộc chơi”*.

4.3.3. Nhiệm vụ cần thực thi ở tàn cuộc

Tùy vào từng thế trận ở tàn cuộc mà các đấu thủ phải giải quyết một trong 3 nhiệm vụ sau:

- Nếu có ưu thế về quân số hoặc thế trận thì phải cố gắng tận dụng để giành phần thắng.
- Nếu đối phương chiếm ưu thế, thì phải tự vệ thật vững vàng và dẫn ván cờ đến kết quả hòa.
- Nếu phần trung cuộc không phá được thế cân bằng thì phải cố gắng giành ưu thế ở giai đoạn cuối này.

4.3.4. Các nguyên tắc trong tàn cuộc

Cần nắm vững 3 nguyên tắc chơi cờ ở tàn cuộc sau đây:

- Tối ưu hóa vị trí của Vua (tích cực hóa Vua).
- Đẩy mạnh tối đa sự hoạt động của các lực lượng còn lại trên bàn cờ.
- Tổ chức phối hợp chính xác sự hoạt động của các quân.

4.3.5. Phân loại cờ tàn

Có thể phân loại tàn cuộc thành 2 loại chính, đó là: *Tàn cuộc kỹ thuật* và *Tàn cuộc chiến thuật chiến lược*.

4.3.5.1. Tàn cuộc kỹ thuật

Đó là khi một đấu thủ nào đó chiếm được ưu thế tuyệt đối về lực lượng so với đối phương, đang cố gắng kết thúc ván cờ bằng cách chiếu

hết và dĩ nhiên Vua bên yếu tìm cách tránh khỏi bị diệt vong. Bao gồm các dạng:

Vua + Hậu chống Vua;

Vua + Xe chống Vua;

Vua + 2 Tượng chống Vua;

Vua + Tượng + Mã chống Vua.

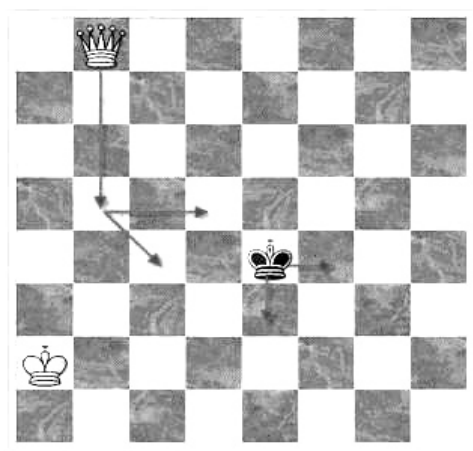
* **Hậu chiếu hết một mình Vua:** Nguyên tắc chính là dồn Vua đối phương vào góc (hoặc cạnh) bàn cờ, sau đó kết hợp với Vua mình bảo vệ Hậu và chiếu hết đối phương.

Ví dụ: Trắng: Va2, Hb8.

Đen: Ve4.

Trắng đi trước thắng (Hình bên)

Hình 87



Cách chơi lần lượt là:

1. Hb5 (kiểm soát hàng 5 và ô c4) Ve3
2. Hc4 (kiểm soát hàng 4 và ô d3) Vf2
3. Hd3 (kiểm soát hàng 3 và ô e2) Vg1
4. He2 (kiểm soát hàng 2 và ô f1) Vh1
5. Vb3 (tiến Vua về hỗ trợ cho Hậu) Vg1
6. Vc3 Vh1
7. Vd3 Vg1

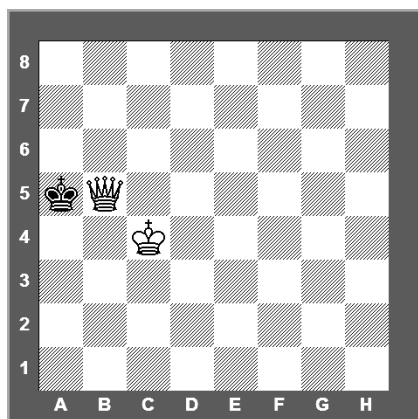
8. Ve3 Vh1

9. Vf3 Vg1 10.Hg2 #

Trên đây chỉ là phương pháp căn bản, người chơi có thể tìm thấy phương pháp chiếu bí nhanh hơn.

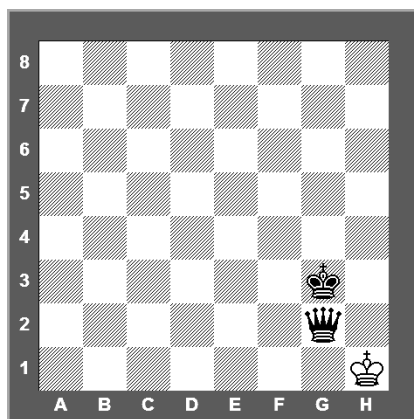
Một số dạng kết hợp Hậu + Vua chiếu hết đối phương

Dồn Vua ra cạnh bàn cờ



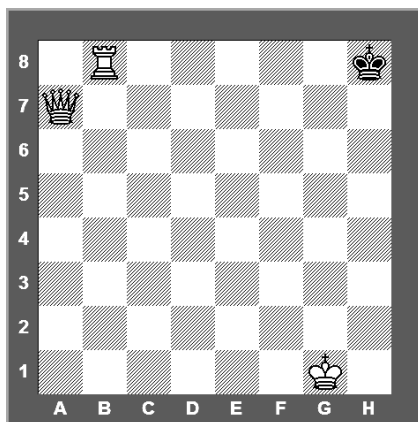
Hình 88

Dồn Vua vào góc bàn cờ

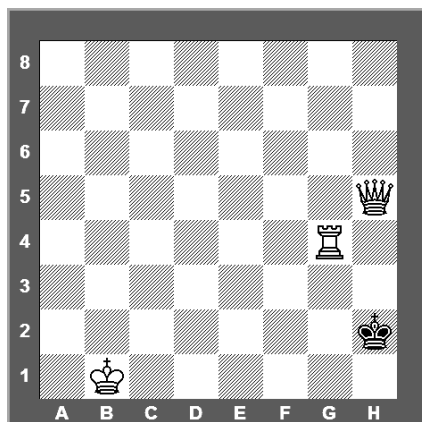


Hình 89

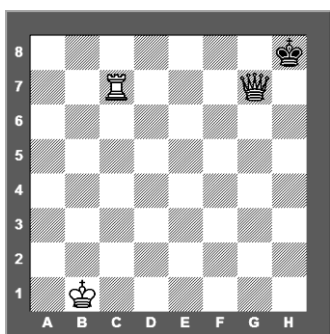
* **Hậu + Xe chiếu hết một mình Vua:** có nhiều kiểu chiếu hết Vua bằng 2 quân Hậu và Xe. Sau đây là các ví dụ minh họa.



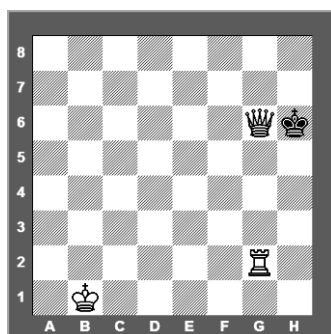
Hình 90



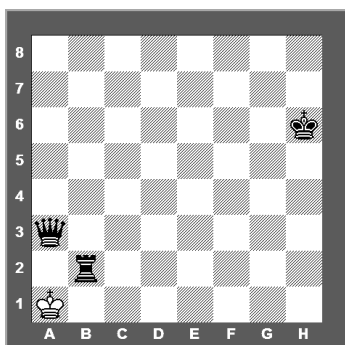
Hình 91



Hình 92



Hình 93



Hình 94

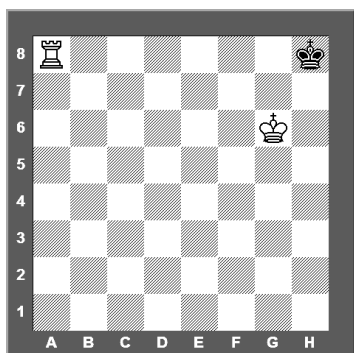
*** Xe chiếu hết một mình Vua:** cũng tương tự như Hậu, dùng Xe và Vua dồn ép Vua đối phương vào góc (hoặc cạnh) và chiếu hết.

Hai Xe chiếu hết một mình Vua:

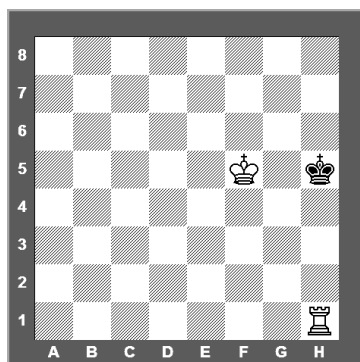
Một Xe chiếu hết một mình Vua:

Dồn Vua đối phương vào góc bàn cờ để chiếu hết.

Đưa vào thế đối Vua và dùng Xe để chiếu hết.



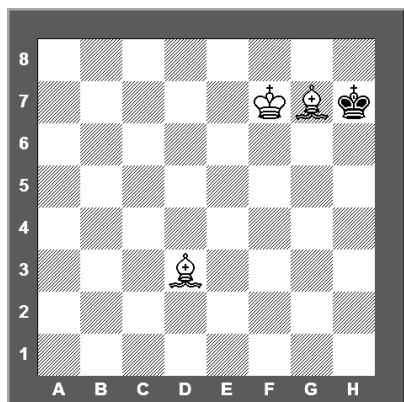
Hình 95



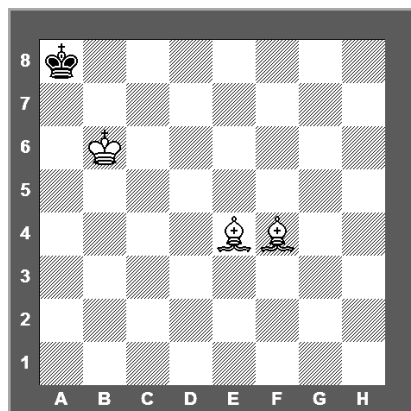
Hình 96

*** Chiêu hết bằng hai Tượng**

Dùng hai Tượng luôn luôn không chế hai đường chéo sát cạnh nhau tạo thành một hàng rào ngăn cản Vua đối phương. Sau đó hai Tượng kết hợp với Vua để dồn Vua đối phương vào một góc bàn cờ và thực hiện nước chiếu hết.



Hình 97

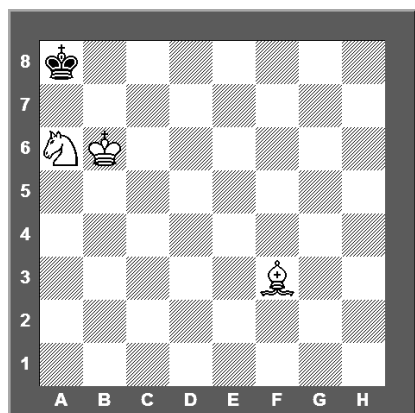


Hình 98

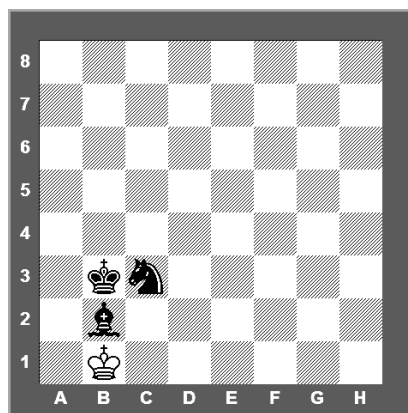
*** Chiêu hết bằng Tượng + Mã**

Kết hợp Tượng Mã cùng với Vua dồn Vua đối phương vào một góc bàn cờ có cùng màu ô với Tượng và thực hiện nước chiếu hết.

Tượng không chế các ô cùng ô góc bàn cờ, Mã không chế các ô khác màu ô Tượng không chế.



Hình 99



Hình 100

4.3.5.2. Tàn cuộc chiến thuật – chiến lược

Là nhóm lớn hơn, gồm hầu hết các thế cờ tàn mà thông thường một đầu thủ *chưa đủ sức chiếu hết đối phương ngay*, cho nên phải tìm cách khác để đánh thắng. Cách trung gian có thể là đưa Tốt lên phong cấp, tạo ưu thế về lực lượng để đủ sức chiếu hết đối phương. Trong tàn cuộc chủ yếu là nghiên cứu loại này.

*** Cờ tàn Tốt** (Vua chống Vua + Tốt; Các Tốt phong tỏa lẫn nhau; Các Tốt thông ở khác cánh; Cờ tàn có nhiều Tốt; Tạo Tốt thông; Mã chống Tốt; Cờ tàn có nhiều Mã – Tốt).

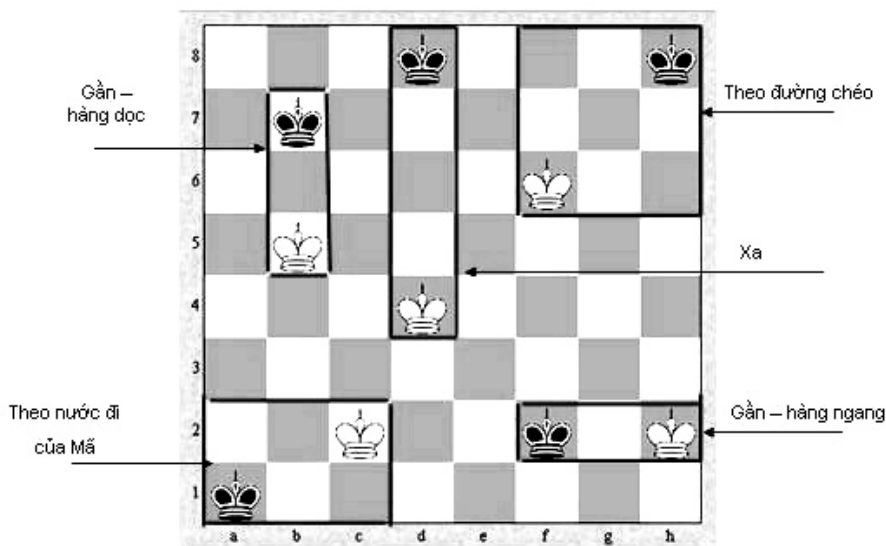
- Nhiệm vụ chung: Bên mạnh đưa Tốt lên phong cấp để thắng cờ. Bên yếu cố gắng chống trả hoặc đưa vào thế “Pát” để hòa cờ.

- Trong cờ tàn Tốt cần nắm 3 quy tắc sau đây để giảm nhẹ sự tính toán.

+ Quy tắc 1: Thế đối Vua

Bên nào chiếm được thế đối Vua trước bên đó sẽ chiếm ưu thế và có thể dễ dàng giành thắng lợi (đối với bên mạnh) hoặc thủ hòa (đối với bên yếu).

Thế đối Vua là 2 Vua đứng đối diện nhau. Có nhiều dạng đối Vua; đối Vua theo hàng ngang, hàng dọc, đối Vua theo đường chéo, đối Vua theo nước đi của Mã, đối Vua gần (hai Vua đứng cách nhau một ô cờ), đối Vua xa...

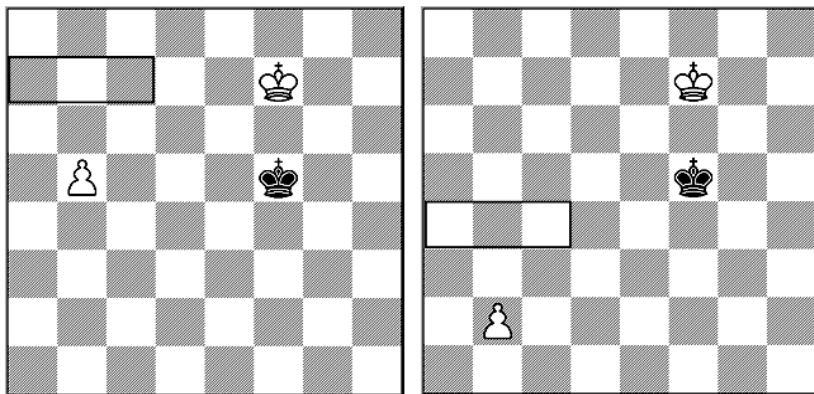


Hình 101. Các dạng đối Vua

+ Quy tắc 2: Ô hiệu quả (ô xung yếu, ô tối ưu)

Bên nào chiếm được ô hiệu quả thì bên đó hoàn toàn có lợi thế.

Ô hiệu quả là ô trước Tốt cách một hàng ngang và 2 ô bên cạnh nó. Nếu Tốt dịch chuyển lên phía trước thì ô hiệu quả của nó cũng tịnh tiến theo.



Hình 102. Ô xung yếu (tối ưu)

+ Quy tắc 3: Hình vuông của Tốt

Nếu Vua bên yếu đứng trong hình vuông của Tốt đối phương thì cần được quân Tốt này xuống phong cấp (Tất nhiên không tính đến sự hỗ trợ của Vua đối thủ).

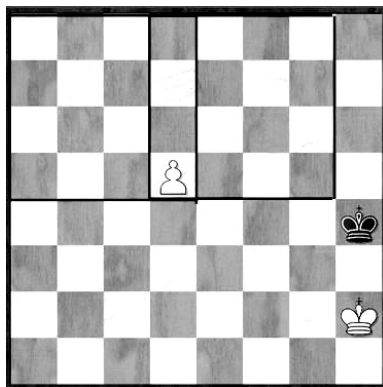
Hình vuông của Tốt: là một hình vuông được tạo bởi các cạnh, có chiều dài là số ô cờ được tính từ vị trí đứng của Tốt đến hàng ngang cuối mà Tốt sắp tiến lên để phong cấp.

Ví dụ: Hình bên dưới.

Tốt d5 có hình vuông các đỉnh là: d5, a5, a8, d8 và d5, g5, g8, d8 (Tất nhiên Tốt biên chỉ có một hình vuông).

Bên Trắng đi trước sẽ thắng, còn nếu bên Đen đi trước thì hòa vì: 1...Vg5. Vua Đen đã lọt vào hình vuông của Tốt d5.

Trong trường hợp Trắng đi trước thì: 1.d6 Vg5 và Vua Đen nằm ngoài hình vuông của Tốt. Trắng thắng.



Hình 103

Ngoài ra còn có nhiều dạng cờ tàn khác rất phổ biến trong thực tiễn thi đấu. Chẳng hạn như:

- * **Cờ tàn Tượng** (*Tượng chống Tốt; Tượng chống Tượng + Tốt*)
- * **Cờ tàn Xe** (*Xe chống Tốt; Xe chống Xe + Tốt; Cờ tàn nhiều Xe, Tốt*)
- * **Cờ tàn Hậu** (*Hậu chống Tốt; Cờ tàn có nhiều Hậu, Tốt*).....

CÂU HỎI HƯỚNG DẪN ÔN TẬP

Câu 1. Anh (chị) hãy trình bày khái niệm giai đoạn khai cuộc và nguyên lý giai đoạn khai cuộc.

Câu 2. Hãy cho biết cách đi các quân và so sánh giá trị giữa các quân trong cờ vua?

Câu 3. Trình bày cách ghi chép ván cờ, các ký hiệu quy ước và các thuật ngữ thông dụng trong cờ vua.

Câu 4. Phân loại khai cuộc và những điều cần lưu ý khi triển khai quân trong cờ vua.

Câu 5. Khái niệm giai đoạn trung cuộc, đặc điểm và mục tiêu giai đoạn trung cuộc.

Câu 6. Trình bày các nhân tố chiến thuật và đòn phối hợp ở trung cuộc.

Câu 7. Anh (chị) hãy trình bày khái niệm tàn cuộc và đặc điểm giai đoạn tàn cuộc.

Câu 8. Nhiệm vụ cần thực thi ở tàn cuộc.

Câu 9. Phân tích các nguyên tắc trong tàn cuộc và phân loại cờ tàn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. B.Extrin [Phùng Duy Quang dịch] (1991), *Lý thuyết và thực hành Cờ Vua*, NXB TĐTT.
2. Hội cờ TP Hồ Chí Minh (1990), *Ván cờ Ý yên tĩnh và sôi động*, NXB TĐTT.
3. Nguyễn Đăng Khương - Trần Chí Thành (2001), *Để chơi giỏi môn cờ quốc tế - Cờ tàn tốt*, NXB Đồng Nai.
4. Hội cờ TP Hồ Chí Minh (1990), *Ván cờ Ý yên tĩnh và sôi động*, NXB TĐTT.

5. Koplentz (1993), *Cờ Vua: Chiến thuật - chiến lược mấy bài học cơ bản*, Liên đoàn Cờ TP Hồ Chí Minh.
6. Kỳ Quân (1999), *Cờ vua - Chiến lược và chiến thuật - Mấy bài học cơ bản*, Liên đoàn cờ TP HCM.
7. Liên đoàn cờ TP Hồ Chí Minh - Ban chuyên môn kỹ thuật (1996), *Cờ vua nghệ thuật trung cuộc*, NXB TDTT.
8. Liên đoàn Cờ vua Việt Nam - Tạp chí Người chơi cờ (2009), *Các dạng tàn cuộc căn bản nhất*, NXB Hà Nội.
9. Liên đoàn Cờ vua Việt Nam - Tạp chí Người chơi cờ (2009), *Bài tập Cờ vua tổng hợp, Những nước cờ độc đáo*, NXB TDTT.
10. Mai Luân (2008), *273 bài tập thực hành Cờ vua*, NXB TDTT.
11. Mai Luân (2008), *200 thế cờ toàn thắng*, NXB TDTT.
12. Ia.I.Nhay - Stadt [Nguyễn Đăng Khương - Lê Hồng Đức biên dịch] (2001), *Cờ vua thực hành - Cờ vua kinh điển*, NXB Đồng Nai.
13. Ia.I.Nhay - Stadt [Nguyễn Đăng Khương - Lê Hồng Đức biên dịch] (2001), *Cờ vua thực hành - Các thủ pháp chiến thuật*, NXB Đồng Nai.
14. Lê Phúc Trần Tú (1999), *Tự học chơi Cờ vua - Những ván cờ bất hủ*, NXB Đồng Nai.
15. Lê Phúc Trần Tú và nhóm cộng sự (1999) [Biên dịch từ Bobby Fisher teaches chess, NXB Bantam Book, 1972], *Cờ vua - Rèn luyện kỹ năng chiếu hết - tập I*, NXB Đồng Nai.
16. Lê Phúc Trần Tú (2002), *Chiến thắng với đòn chiến thuật và phối hợp*, NXB Đồng Nai.
17. Vontroc (1994), *Cờ Vua – Chiến thật – Chiến lược*, NXB TP HCM.

THÔNG TIN TRÊN MẠNG

1. www.tailieuhoctap123blog.files.wordpress.com/2016/06/chien-luoc-choi-co-vua.pdf.