

Sau khi đọc luật cờ vây

Một dẫn nhập ngắn
để làm quen với cờ vây

Trần Quang Tuệ



Menu

Vấn đề 1: Khai cuộc

- 1) Căn bản về khai cuộc01\$
- 2) Khai cuộc như thế nào02\$

Vấn đề 2: Những kỹ thuật căn bản

- a) Tiếp cận 04\$
- b) Cắt quân - nối quân 04\$
- c) Mở05\$
- d) Kẹp06\$
- e) Bò06\$
- f) Bẻ06\$
- Ngoặt - chặn..... 07\$
- g) Nhảy07\$
- h) Đánh chéo08\$
- i) Áp sát08\$
- j) Dựng09\$
- k) Đè09\$
- l) Lót10\$
- m) Điểm11\$
- Một vài ví dụ.....11\$

Vấn đề 3: Kỹ thuật bắt quân12\$

- a) Phương pháp ăn quân trực tiếp14\$
 - 1)Yếu lĩnh ăn quân14\$
 - 2)Một số kỹ thuật ăn quân khác15\$
 - a. Bắt đôi..... 15\$
 - b. Chinh quân16\$
 - c. Khóa, bắt tại cửa17\$
- b) Giết 1 đám quân.....18\$

Vấn đề 4: Một ván cờ21\$

Vấn đề 5: Các vấn đề khác..... 22\$

- 1) Chết kỹ thuật22\$
- 2) Hình cờ..... 22\$
- 3) Tiên thủ24\$
- 4) Cướp24\$
- 5) Phương pháp rèn luyện25\$

Vấn Đề 1: Khai cuộc

Chữ vây trong cờ vây có hai nghĩa, một là vây quân đối phương, hai là vây đất.

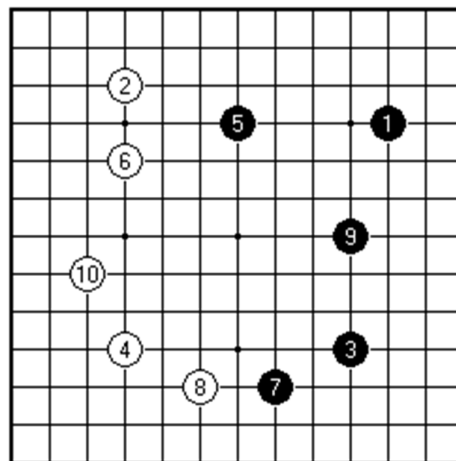
Thắng thua trong một ván cờ được quyết định bởi đất, ai vây được nhiều đất hơn, người đó thắng

1) Căn bản về khai cuộc

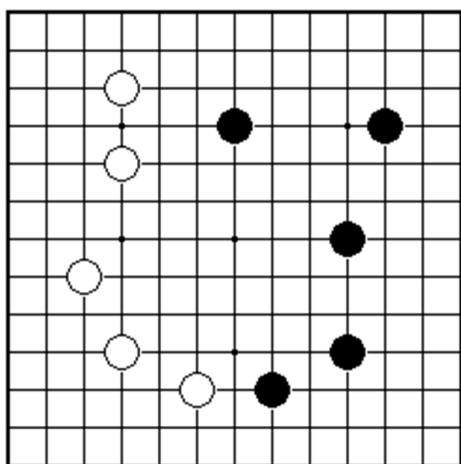
Bây giờ hãy xem khai cuộc của một ván đấu 13 x 13

Ta có thể thấy, 4 quân đầu đều nằm ở vị trí gần với điểm sao ở góc. **Đất góc là nơi quan trọng nhất.**

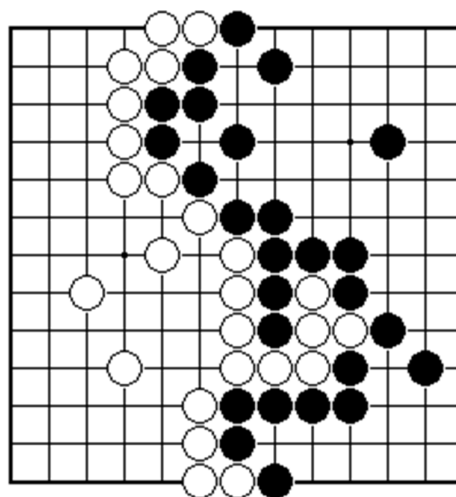
Sau nữa là, tất cả những quân cờ này chỉ được đặt ở hàng 3 và hàng 4. Thông thường lấy đất và phát triển cờ tốt nhất ở hàng 3 và 4.



Hình 2 Được xem như một ván đấu hoàn chỉnh của khai cuộc trên. Khi đất của Đen (khoảng trống bên phải) và đất của Trắng (bên trái) đã định hình rõ ràng (vùng đất đó được bao vây bởi các quân Đen và Trắng liên nhau, không có chỗ hở).



Hình 1



Hình 2

So sánh với khai cuộc của ván đầu (**Hình 1**), quan sát một chút, dễ thấy phần đất của Trắng vây được là vùng xung quanh những quân Trắng lúc đầu được đặt vào, tương tự cho quân Đen.

Đây là vấn đề về mặt khai cuộc - Trước hết phải tạo khung đất.

2) Khai cuộc như thế nào

Nói khai cuộc là tạo khung, vậy chính xác là như thế nào ?

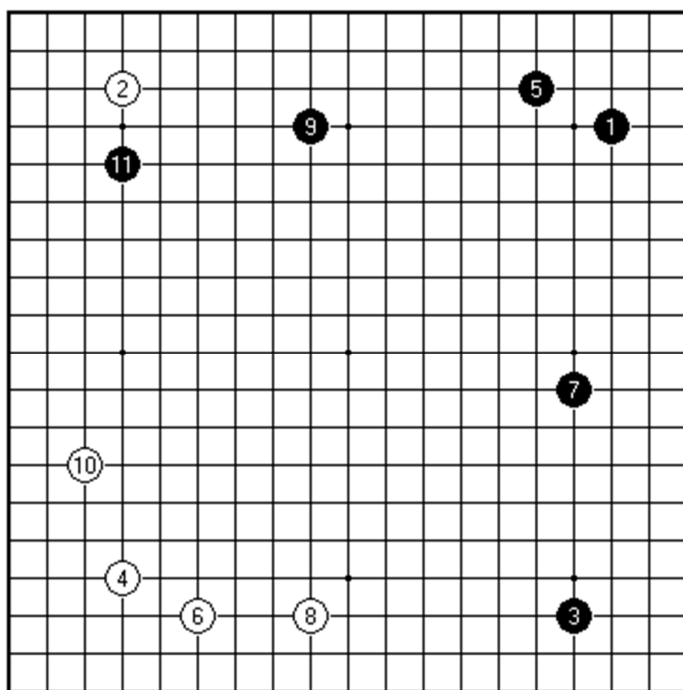
Cùng xem khai cuộc của một ván đấu 19 x 19.

Cả 2 bên đều không có gì đi sai những căn bản mà tôi nói ở trên – 4 quân đầu khai cuộc ở góc, tất cả những quân còn lại nằm ở biên 3 và biên 4.

Ai đang ưu thế?

Dễ dàng thấy rằng quân Đen đánh trái đều hơn trên bàn cờ. Mỗi quân đều có thể phát huy sức mạnh một cách hiệu quả. Ta nói **cờ Đen phát triển nhanh**.

Ngược lại, Trắng cũng tốn 5 quân, nhưng tất cả những gì Trắng làm được là vây một góc nhỏ và một quân đơn độc bị tấn công. Ta nói **cờ Trắng phát triển chậm**.



Những nước đi thông thường nhất

Vậy đi như thế nào thì tốt nhất sau khi đã đặt 4 quân góc ?

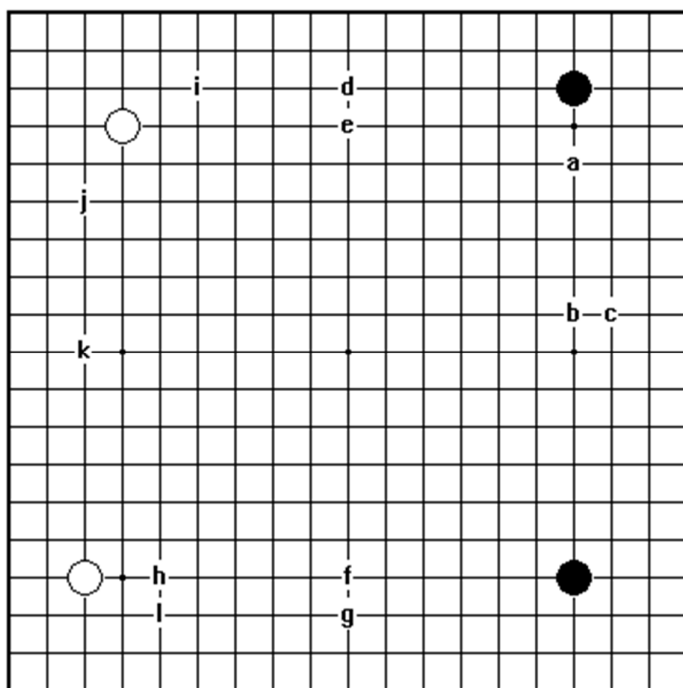
Đến lượt Đen đi. Những nước đi từ ‘a’ đến ‘l’ đều là những điểm quan trọng trên bàn cờ.

‘a’ - mở một, thủ góc, là nước có giá trị về đất rất lớn.

‘b’ đến ‘g’, - giữ các vùng quanh sao biên. Tạo hình cờ rộng.

‘i’ đến ‘l’ - lối chơi chủ động, tận dụng lợi thế đi trước của mình để tấn công trước – giành lợi thế nhất định.

Cũng có thể áp dụng quy tắc này cho khai cuộc bàn 13 x 13



Vấn Đề 2: Những Kỹ Thuật Căn Bản

a) Tiếp cận

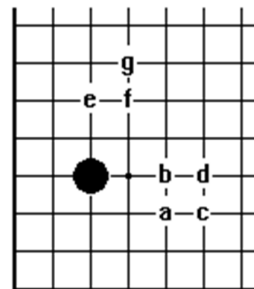
Sau khi khai cuộc, giai đoạn kế tiếp chính là tiếp cận đất đối phương. Có 3 mục đích chủ yếu trong việc tiếp cận quân góc.

- Lấy thế chủ động
- Tự mở rộng đất mình
- Hạn chế đất đối thủ

Thông thường, 90% quân khai cuộc tại góc nằm ở vị trí tiểu mục (điểm 3 – 4) và vị trí sao (điểm 4 – 4).

Hình 1: Tiểu mục

Để tiếp cận (tấn công) quân Đen ở vị trí tiểu mục, có rất nhiều cách, ‘a’, ‘b’ là hai nước được chuộng sử dụng nhất.

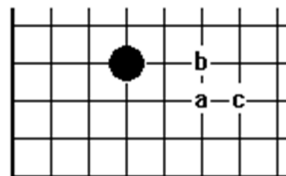


Hình 1

Hình 2: Sao

Ngược lại, vị trí để tiếp cận quân Đen tại điểm sao lại rất ít, hơn 90% là ở ‘a’, tùy vào trường hợp đặc biệt của thế cờ mà có thể là ‘b’, hoặc ‘c’, nhưng, chúng chiếm tỉ lệ rất ít.

Để biết được cách đáp trả những nước tiếp cận này. Hãy đọc qua những kỹ thuật chiến đấu căn bản phía dưới.



Hình 2

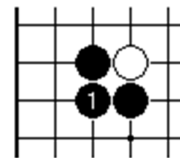
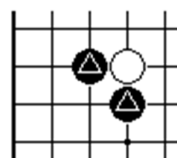
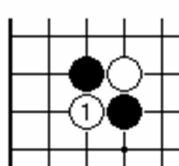
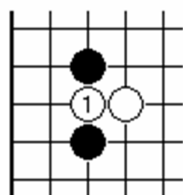
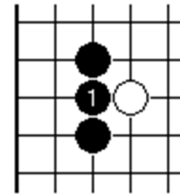
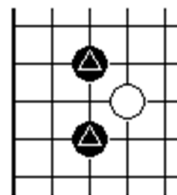
Các bạn sẽ nghiên cứu kỹ về vấn đề này khi học một đề tài rắc rối hơn – **định thức**.

b) Cắt - Nối quân

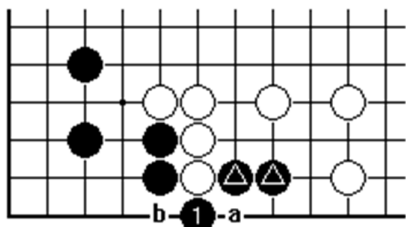
Đây là 2 kỹ thuật quan trọng nhất trong một trận đấu.

- Hai quân  hình bên không có liên hệ với nhau. Chúng chỉ là 2 quân riêng lẻ. Đen có thể đánh 1 để nối chúng với nhau, tạo thành hình mạnh.

- Trái lại, Trắng 1 ở dưới dùng để cắt Đen thành những đám quân riêng lẻ. Tự củng cố quân mình và dễ dàng tấn công quân Đen hơn.



Ngoài cách nối trực tiếp, trong một trận đấu thông thường, ta dễ dàng bắt gặp các loại nối linh hoạt khác.

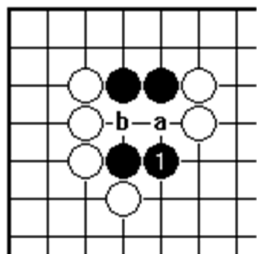


Nối dưới

Đen 1 ở hình bên là nối dưới, gọi là nối bởi Trắng không thể cắt được ở 2 điểm ‘a’ và ‘b’, vì khi Trắng đặt quân vào một trong hai điểm này, quân Trắng đó sẽ bị ăn ngay lập tức vì chỉ còn 1 khí.

Điểm ‘a’ và ‘b’ được gọi là “miệng hổ”. Còn từ dưới nghĩa là nó ở dưới, phía gần biên.

Ngược lại, Trắng đánh 1 có thể cắt.



Nối đôi

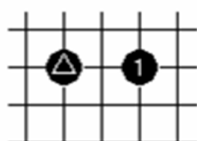
Đen 1 được gọi là nối đôi, bởi Đen có 2 vị trí để nối, nếu Trắng đánh ‘a’, Đen chơi ‘b’ và ngược lại, 4 quân Đen dễ dàng giữ liên lạc được với nhau. Đây là một hình cờ rất mạnh – tốn ít quân nhưng có ảnh hưởng rộng.

c) Mở

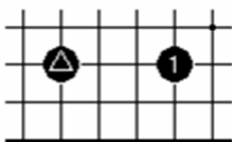
Trên cơ sở lý thuyết đã biết, chúng ta cần phải giữ một cái “nền” bám theo biên hoặc góc để bảo đảm an toàn cho quân mình. Việc tạo “nền”, hay mở cờ, tuân theo quy tắc nào? Đó là.

- Đủ độ rộng cho quân mình dễ dàng phát triển.
- Luôn nối được quân nếu đối phương có tấn công.
- Có giá trị về mặt thế cờ lẫn đất.

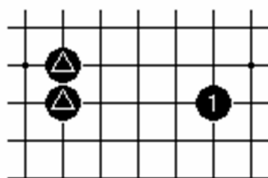
Những hình thức mở rộng từ một hay một đám quân thông thường



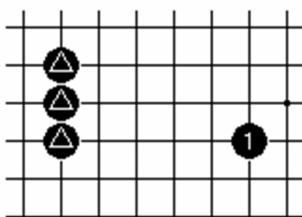
Hình 1



Hình 2



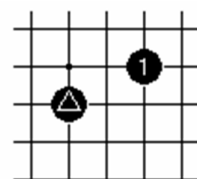
Hình 3



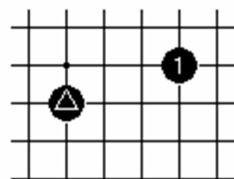
Hình 4

Đứng 2
mở 3

Đứng 3
mở 4



Hình 5



Hình 6

Kị mã

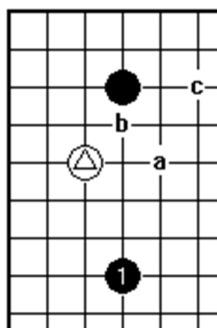
Kị mã
lớn

Các nước mở như trên đều là lý tưởng, tuy nhiên, tùy vào trường hợp trận đấu mà người chơi phát triển cờ theo mỗi cách riêng.

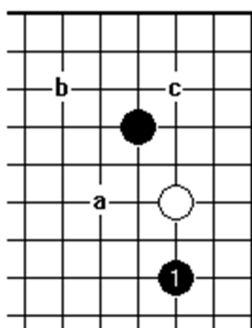
Ngoài ra, trận đấu sẽ phát triển và chính giữa bàn cờ, khi đó áp dụng nhuần nhuyễn nước mở rộng là mấu chốt để tranh giành đất giữa.

d) Kẹp

Đen 1 kẹp là một phương pháp tấn công hiệu quả. Ngược lại với mở, kẹp không cho Trắng không gian ở biên



Hình 1



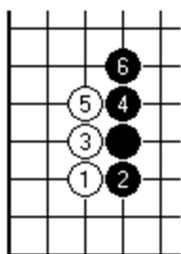
Hình 2

Hình 1: Kẹp cao, Trắng có thể nhảy ở 'a', kẹp ngược Đen ở 'c' hoặc áp sát chéo bằng 'b'

Hình 2: Kẹp thấp, 'a' nhảy và 'c' vào tam-tam là phương pháp thông thường nhất. 'b' trong trường hợp đặc biệt.

e) Bò

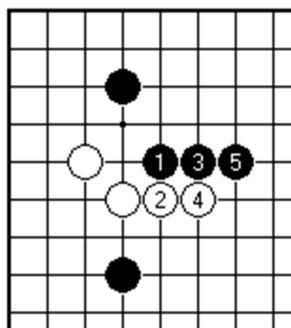
Một kỹ thuật mà người chơi phải hết sức cẩn thận khi dùng.



Trắng 3 và 5 gọi là bò. Đơn giản vì chúng bò sát theo các quân Đen phía trên. Kỹ thuật này có tác dụng củng cố quân mình một cách chắc chắn nhất.

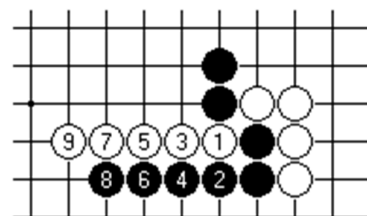
Trong lúc Trắng bò bằng 3 và 5, Đen 4, 6 tạo thành tường rất lý tưởng cho Đen để phát triển phía ngoài.

Vì thế để sử dụng thuần thục kỹ thuật này, bạn phải nhìn toàn bộ cục diện ván cờ để xét xem, mình có nên trao đổi đất để cho đối phương lấy ngoại thế hay không.



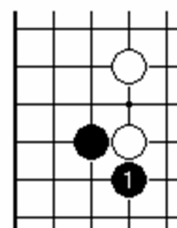
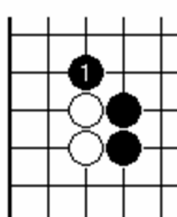
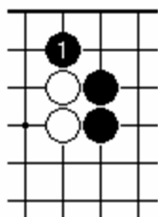
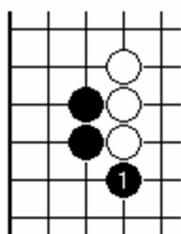
Nếu Trắng cho Đen bò ở hàng 5 như hình bên thì cái lợi ngoại thế không thể so sánh với số đất là Đen lấy được phía trong.

Bò ở hàng 2 lại là thất bại lớn cho quân Đen. Đen lấy được rất ít đất trong khi Trắng có ngoại thế rất dày.



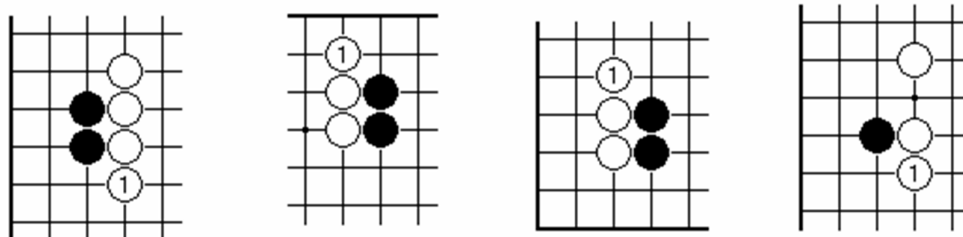
f) Bẻ

Tiếp tục đến với một kỹ thuật không kém phần quan trọng của cờ vây.

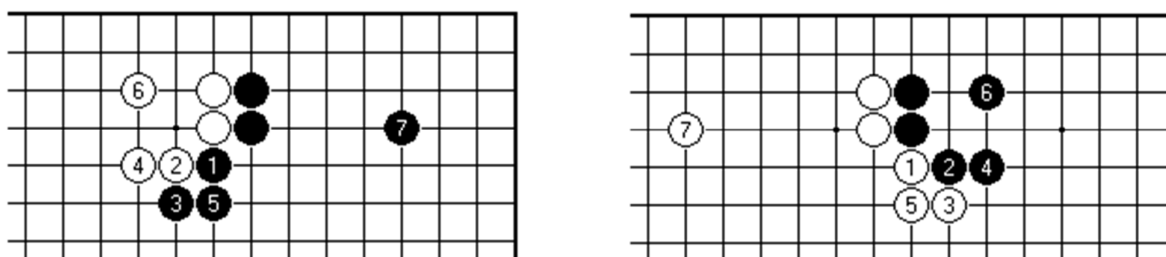


Những nước Đen 1 ở các hình trên đều gọi là bẻ. Tiếp tục là một kỹ thuật dễ hiểu – bẻ đầu của quân Trắng bằng nước đi chéo kế quân mình. Có tác dụng ngăn chặn hướng phát triển của đối thủ.

Tại sao tôi nói đây là một kỹ thuật quan trọng. Hãy xem, khi tôi thay đổi quân Đen 1 là quân Trắng. Có thể thấy vị thế của quân Đen đối với quân Trắng yếu đi hẳn so với hình phía trên.

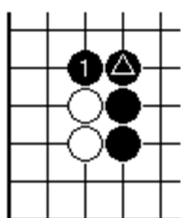


Tôi xin lấy thêm một ví dụ nữa



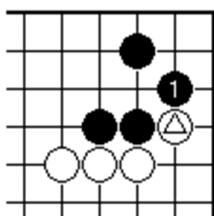
Hình trái, Đen đánh trước, ngược lại, Trắng đánh trước ở hình phải, cả 2 đều dùng nước bẻ ở 1, nước 3 gọi là bẻ đôi – có tầm ảnh hưởng rất lớn. 6 là một nước đi củng cố lại hình cờ, tránh bị tấn công (ở chính nước này).

Sau khi mở ở 7. Ta có thể thấy sự khác nhau rõ ràng giữa 2 hình cả về ngoại thế lẫn đất.



Ngoặt

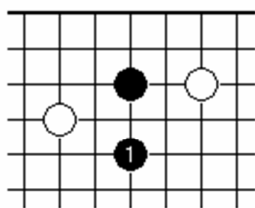
Đây là một biến thể của kỹ thuật bẻ. Nhưng hơi khác một chút: Đen có quân  bảo vệ điểm cắt – Tấn công có phần thoải mái hơn.



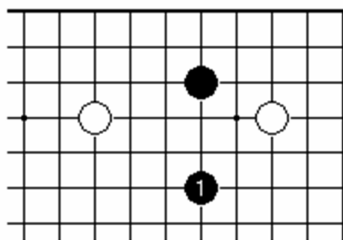
Chặn

Đơn giản là chặn quân Trắng sau nước  bẻ, giữ đất và tránh Trắng tự tạo chân – hay là nơi mà Trắng dễ dàng tạo sống. Nước chặn là nước thường xuyên dùng để đáp trả nước bẻ. Ngoài ra, Đen còn có thể cắt sau khi Trắng bẻ.

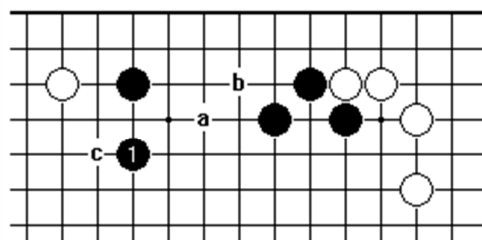
g) Nhảy



Hình 1



Hình 2



Hình 3

Đen 1 ở các hình trên gọi là **nhảy**.

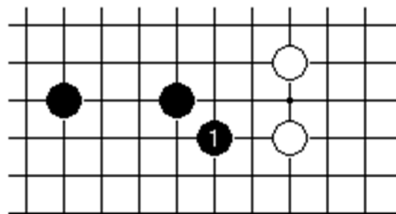
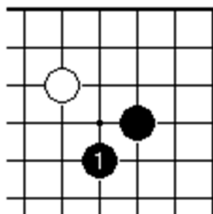
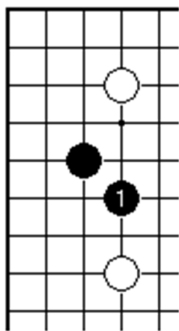
Hình 1: Khi 2 bên đều có quân Trắng, Đen không thể mở ở biên để lấy nền tảng để phát triển, vì thế, nhảy ở 1 là một kỹ thuật căn bản trong trường hợp này.

Phần lớn người ta chỉ nhảy cách một, Đen 1 ở **Hình 2** là một trường hợp đặc biệt của kỹ thuật nhảy.

Hình 3: Để phòng thủ nước Trắng ‘b’ vào phá đất cũng như nước ép ở ‘c’, thay vì phải thụ động chơi ‘a’. Đen chọn phương pháp nhảy ở 1 – nước đi thích hợp nhất cho Đen.

Nhảy là một kỹ thuật dùng rất nhiều trong trận đấu thật. Đặc biệt là trong các định thức. Chúng ta sẽ tiếp tục học kỹ càng hơn về sau.

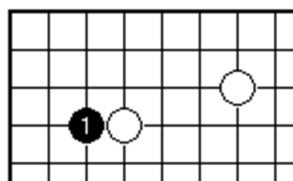
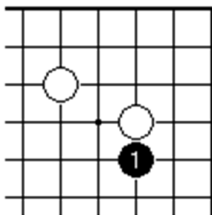
h) Đánh chéo



Đen 1 đánh chéo ở các hình trên là một cách đánh khá thông dụng. Tuy thoạt nhìn có vẻ hình cờ phát triển khá chậm nhưng lại là một nước mạnh, khó bị tấn công, lại dễ dàng phát triển ra hai bên.

Thông thường Đen đánh chéo để tự ổn định và cho Trắng tự do chọn biến thể và đối phó.

i) Áp sát



Áp sát thông thường

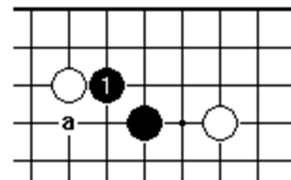
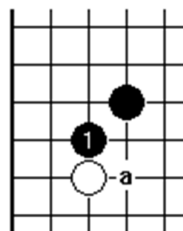
Đen 1 ở 2 hình bên là một nước tiếp cận bằng cách áp sát mà không có một sự hỗ trợ trực tiếp của quân Đen có sẵn.

Đây là cách tiếp nhận thường thường dùng trong giai đoạn trung bàn nhằm hạn chế đất đối phương

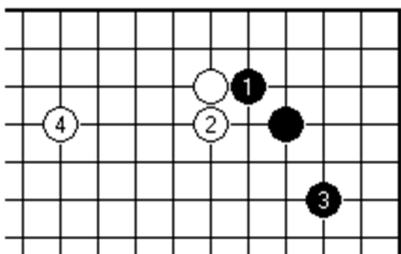
Áp sát chéo

Đen tận dụng lợi thế của quân Đen có sẵn để thực hiện nước áp sát, vừa là đánh chéo. Mục đích tự làm mạnh quân mình, vừa tấn công quân đối phương.

Trắng đáp trả bằng cách dựng một quân ở 'a' – gọi là đứng. Cần lưu ý rằng giá trị của quân Trắng 'a' rất lớn, nếu Trắng bỏ qua, đen lập tức sẽ chiếm 'a', tạo hình đẹp và quân Trắng đó chỉ còn tác dụng aji.

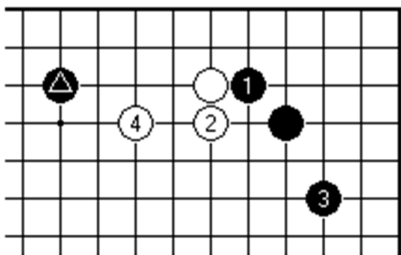


Bên cạnh tự củng cố quân mình, nước áp sát chéo còn tạo cho Trắng hình dựng lên – là một hình đẹp. Tùy trường hợp mà Đen nên sử dụng kỹ thuật này một cách hợp lý. Dưới đây là một ví dụ đơn giản.

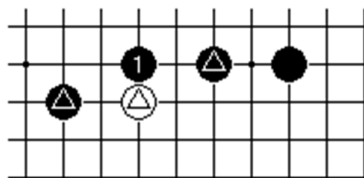
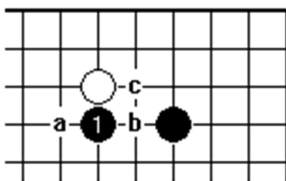


Sau khi Trắng dựng lên ở 2, lưu ý rằng Đen bắt buộc phải củng cố quân bằng 3, tạo điều kiện cho Trắng mở ở 4 – là một nước mở lý tưởng. Đen 1 áp sát chéo không tốt.

Nhưng ...



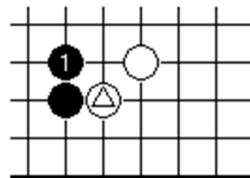
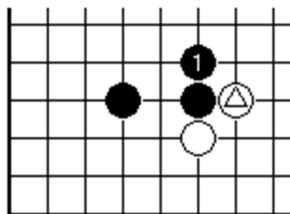
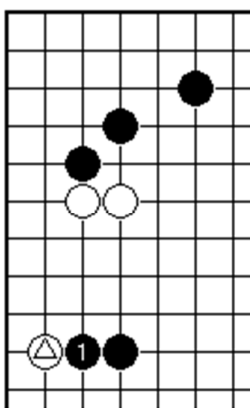
Nếu Đen có sẵn quân , Đen 1 là một lối chơi đúng đắn, sau Đen 3, Trắng không thể thỏa mãn với nước mở khá nhỏ bằng 4. Trắng bất lợi.



Nhảy áp sát

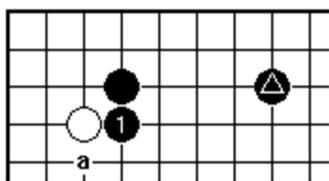
Đen 1 ở 2 hình trên đều là nước nhảy áp sát. Ở hình trái, tận dụng quân ở điểm sao có sẵn, nhảy áp sát có tác dụng đè quân Trắng tiếp cận, tạo ngoại thế hoặc giữ đất.

j) Dựng

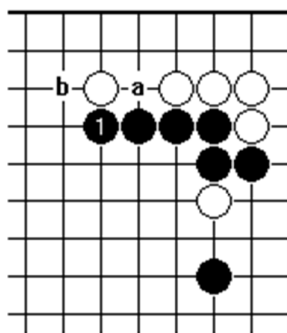


Đen 1 trong các hình trên gọi là dựng. Dựng là kỹ thuật đánh thêm vào một quân có sẵn để tạo thành một đám liền nhau. Đây là hình cờ mạnh, dễ phòng thủ cũng như tấn công đối phương.

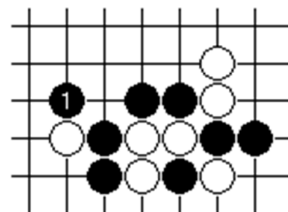
k) Đè



Hình 1



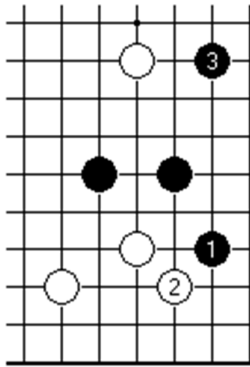
Hình 2



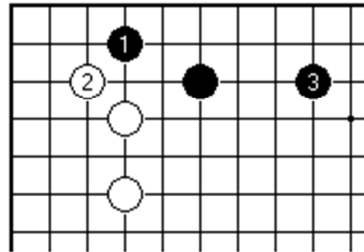
Hình 3

Đen 1 ở các hình trên được gọi là **đề**. **Hình 1**, đen tận dụng quân  có sẵn để đánh 1, vừa có tác dụng đề quân Trắng, vừa liên lạc tốt với quân . Đây là một nước rất lớn. Về sau, Đen đi 'a' chiếm được một vùng đất lớn. Nếu đến lượt Trắng, đi 1 cũng là nước rất lớn.

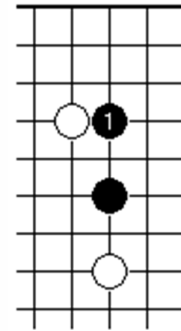
I) Lót



Hình 1



Hình 2



Hình 3

Hình 1: Đen 1 và 3 đều gọi là lót. Có tác dụng lập nền móng để dễ dàng tạo sống khi cần. Ngoài ra, Đen 1 còn có giá trị về đất, Đen 3 ngăn chặn việc Trắng nhảy xuống, tự ổn định.

Hình 2 : Đen 1 cũng có giá trị tương tự như Hình 1, sau Trắng 2 đỡ, Đen tự mở rộng ở 3, ổn định.

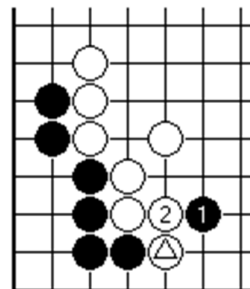
Hình 3: Có thể coi Đen 1 là một nước nhảy áp sát, nhưng nó cũng có tác dụng như một nước lót. Đen đánh nước này trong trường hợp cần tạo sống tại chỗ.

m) Điểm

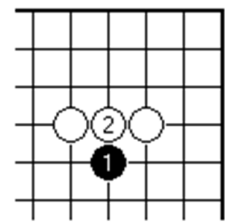
Đen 1 ở 2 hình bên gọi là **điểm**, nghĩa là đánh gần với nước cắt của hình cờ quân Trắng, nếu Trắng không đỡ, Đen sẽ cắt vào điểm đó.

Hình 1: Nếu Trắng không đánh 2, Đen sẽ chiếm 2 và ăn quân Trắng .

Hình 2: Khi Đen lấy được điểm 2, hình Trắng yếu đi rất nhiều, vì thế, Trắng không thể bỏ qua.



Hình 1

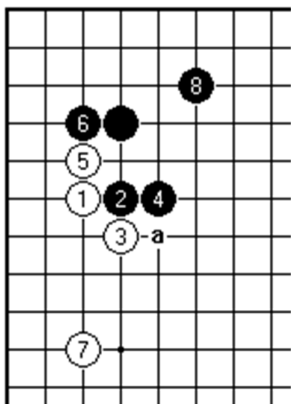


Hình 2

Một vài định thức ví dụ

Sau khi đọc hết những kỹ thuật rắc rối phía trên rồi, tôi xin giới thiệu một vài định thức căn bản mà sử dụng nhiều kỹ thuật được học ở trên.

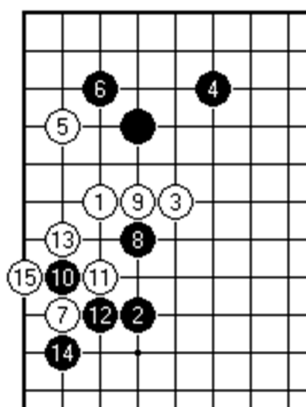
Định thức: Những biến thể ở góc mà được nghiên cứu là kết quả thỏa mãn cho cả 2 bên



Ví dụ 1

Đây là một định thức rất quen thuộc,

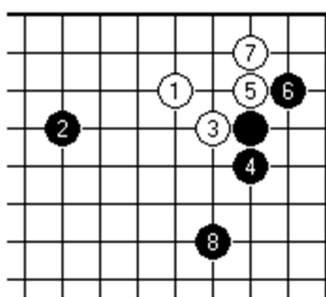
- Trắng 1 **tiếp cận** bằng nước đi thông thường nhất
- Đen 2 **nhảy áp sát, đè** Trắng 1
- Trắng 3 **bẻ**, ngăn Trắng phát triển về phía dưới, tự củng cố quân mình
- Đen 4 **dựng**, tạo hình cờ đẹp, giữ ngoại thế.
- Trắng 5 **nối dài** – có tác dụng gần như là nước **dựng**. (Nếu sau Đen 4, Đen có thể đi ở 5 thì đó là một nước **chặn** rất có lợi về đất)
- Đen 6 **chặn**, giữ đất và ngăn Trắng phát triển đất
- Trắng 7 **mở rộng**, tạo khung
- Đen 8 **mở rộng**, định thức kết thúc



Ví dụ 2

- Đen 2, **kẹp**, ngăn Trắng **mở rộng** quân 1
- Trắng 3, **nhảy**
- Đen 4, vừa tấn công 2 quân Trắng, vừa **mở rộng** phía biên trên
- Trắng 5 và 7, **lót dưới**
- Đen 6, **chặn**, giữ góc

Về sau, Đen có thể **điểm** ở 8, Trắng **nối** bằng 9, Đen **áp sát** ở 10. Biến thể đến Trắng 15. Đen thí quân Đen 10. giữ ngoại thế phía ngoài.



Ví dụ 3

- Trắng 1, tiếp cận thông thường
- Đen 2, **kẹp**
- Trắng 3, **áp sát chéo**
- Đen 4, **dựng**, thực ra Đen có thể đánh 5 như kỹ thuật căn bản đã nói ở trên, nhưng sẽ dẫn đến những biến thể rất phức tạp. Dựng ở 4 là đủ
- Trắng 5, **bẻ**.
- Đen 6, **chặn**
- Trắng 7, **dựng**, tự ổn định hình cờ
- Đen 8, **mở rộng**.

Do đám quân Trắng đã ổn định, Trắng có thể **thoát tiên** (đi đánh ở vùng khác trên bàn cờ)

Có thể thấy nước mở rộng đóng vai trò quan trọng trong những định thức trên, gọi là ý thức về phòng thủ.

Vấn Đề 3: Kỹ Thuật Bắt Quân

a) Phương pháp ăn quân trực tiếp

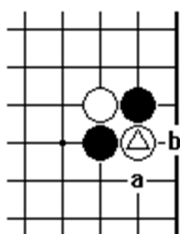
1) Dùng biên để ăn quân đối phương

Phần lớn cuộc chiến trên bàn đấu bắt đầu ở biên.

Việc tận dụng biên để tranh chấp là kỹ năng bắt buộc phải có. Trong trận đấu thực, có rất nhiều biến thể khi đánh nhau gần biên.

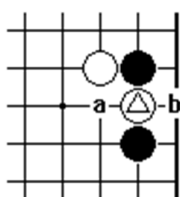
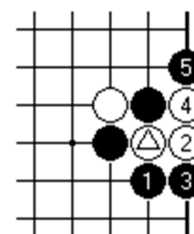
Về căn bản, yếu lĩnh của bắt quân rất dễ, đó là biết sử dụng biên và tường của quân mình.

Ví dụ 1: Bắt quân ở hàng 2.



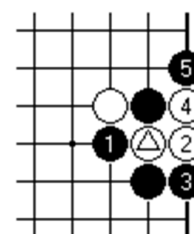
Làm thế nào để ăn được quân  ? 'a' hay 'b'?

Câu trả lời là 'a'. Ép quân Trắng này về phía biên.
Ta được như hình bên phải
Sau Đen 5, 3 quân Trắng đã bị bắt

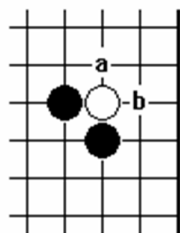


Làm sao sao ăn được  ? 'a' hay 'b'.

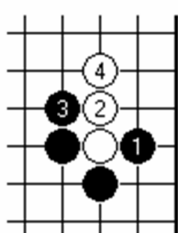
'a', lợi dụng biên để ăn quân này.
Sau Đen 5, 3 quân Trắng bị bắt.



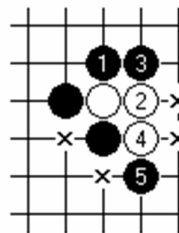
Ví dụ 2a: Bắt quân ở hàng 3



Mẫu 1



Hình 1



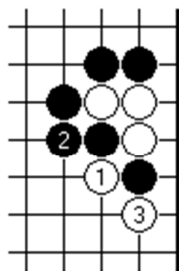
Hình 2

Mẫu 1: Bây giờ đưa hình cờ bắt quân này lên hàng 3 – cao hơn 1 hàng. Tương tự, có 2 cách bắt quân trực tiếp bằng 'a' và 'b'. Ta chọn cách nào ?

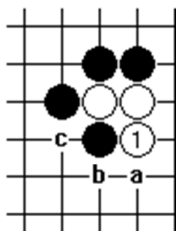
Hình 1: Nếu Đen đánh 'b', Trắng vui vẻ kéo dài ra biên, chạy thoát. Đen thất bại

Hình 2: 'a' là nước đi đúng cho Trắng. Trắng kéo dài bằng 2, Đen 3 chặn một đường. Trắng 4 kéo dài.

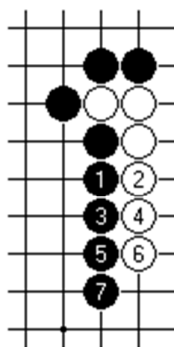
Nhưng, Đen 5 hấp tấp ham bắt quân là sai. Trắng còn 2 khí phía dưới trong khi Đen có điểm yếu ở 'X'



Hình 3



Hình 4



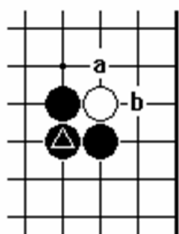
Hình 5

Hình 3: Tiếp tục, Trắng bắt ở 1, Đen nối bằng 2, và Trắng đơn giản bắt ở Trắng 3, quân Đen bị tóm gọn. Trắng đã thoát.

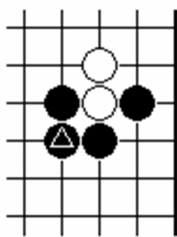
Hình 4: Do đó, sau Trắng 1. Đen ‘a’ là không tốt, đen phải chọn một trong hai nước tự ổn định quân mình. Bằng ‘b’ hoặc ‘c’.

Hình 5: Đen chỉ cần đơn giản kéo dài bằng 1,3,5. Trắng bỏ bằng 2, 4, 6 ở hàng 2. Như đã bàn ở **Vấn Đề 2**, bỏ ở hàng 2 là một bất lợi lớn. Đen thỏa mãn.

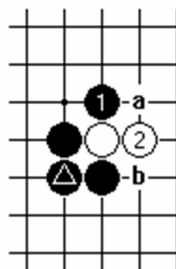
Ví dụ 2b: Bắt quân ở hàng 3



Mẫu 2



Hình 1

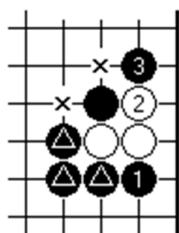


Hình 2

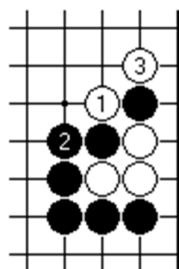
Mẫu 2: Tương tự ở Mẫu 1, nhưng Đen có quân , hình cờ chắc, mạnh hơn.

Hình 1: Nhắc lại, bắt bằng ‘b’ vẫn là sai lầm, khi đó, quân  không phát huy hiệu quả của hình mạnh. Trắng dễ dàng chạy thoát

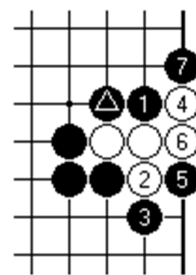
Hình 2: Đen 1, Trắng 2 chạy. Để tận dụng quân Đen  có sẵn, Đen nên chơi ‘a’ hay ‘b’ ?



Hình 3



Hình 4

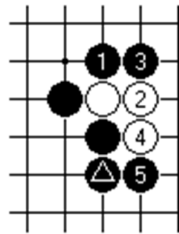
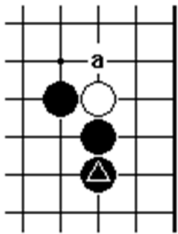


Hình 5

Hình 3: Đen 1 không chính xác. Trắng 2 chạy ra, Đen 3, vẫn còn điểm yếu ở 'X'. Trắng đơn giản đánh như **Hình 4**. Trắng chạy thoát. (Tất nhiên là Đen cũng có thể kéo dài ra như ví dụ 2a, bắt trắng bò ở hàng 2, nhưng kết quả không phải là tốt nhất)

Hình 5: Đen 1 nổi dài từ quân  còn yếu là phương pháp đúng đắn, sau Trắng 2, Đen 3 chặn, không có điểm yếu trong hình cờ của Đen, Trắng chỉ còn 2 khí. Sau Đen 7, Trắng bị bắt.

Ví dụ 2c: Bắt quân ở hàng 3



Tương tự, khi Đen có quân  khi hình bên, để bắt quân Trắng riêng lẻ, Đen 'a' ép Trắng xuống biên là một nước đi dễ hiểu. Trắng 2 nổi. Đen 3 kéo dài từ bên yếu. Trắng 4 chạy ra, Đen 5 **ngoặt**. Trắng không có đường thoát.

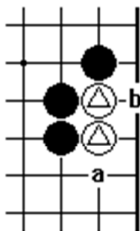
Kết luận

Khi muốn bắt một quân đối phương. Có những vấn đề cần phải nhớ sau:

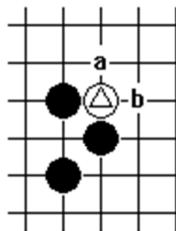
- Ép quân địch về phía biên (hoặc tốt hơn là tường của quân mình)
- Kéo dài (ép theo quân địch) bằng bên có quân yếu. Dùng bên mạnh đón đầu đám quân đối thủ.
- Đảm bảo an toàn của quân mình trước khi bắt quân đối phương. Không ham ăn mà để lại trong hình cờ quân mình những điểm yếu.
- Do đó, nếu không lập tức bắt được quân địch, thì tự ổn định mình, chỉ cần giữ lợi thế là được.

Bài tập

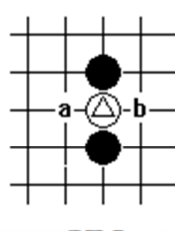
Đen nên đánh đâu để ăn các quân Trắng. 'a' hay 'b', 'c'. ?



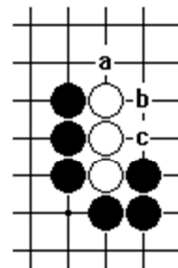
BT 1



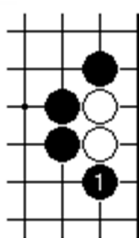
BT 2



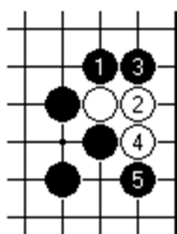
BT 3



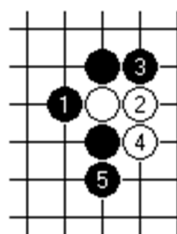
BT 4



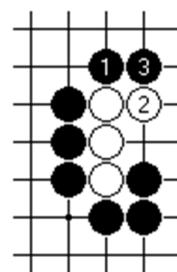
ĐA 1



ĐA 2



ĐA 3



ĐA 4

ĐA 1: Đen 1 bẻ, ép Trắng về phía biên, Trắng bị ăn.

ĐA 2: Sau Trắng 2, Đen kéo dài ở 3 là chính xác, cuối cùng bắt 3 quân trắng bằng 5.

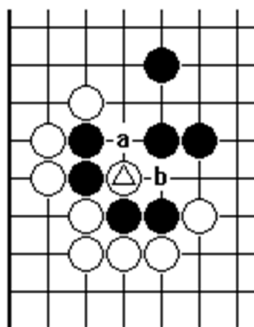
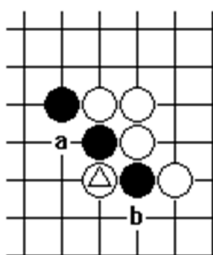
ĐA 3: Đen 1 bắt Trắng phải chạy về biên. Đen 5 kéo dài tự củng cố quân mình là một cách chơi đúng đắn.

ĐA 4: Sau Đen 1 bẻ trắng về biên, Trắng hoàn toàn không có đường chạy.

2) Các kỹ thuật ăn quân khác

a) Bắt đôi

Kỹ thuật này khá dễ hiểu.



Ở cả 2 hình, sau khi Trắng đánh , nếu Đen nói 'a', Trắng chỉ cần đánh 'b' là ăn quân còn lại của đối phương. Ngược lại, Đen nói 'b' thì Trắng ăn ở 'a'.

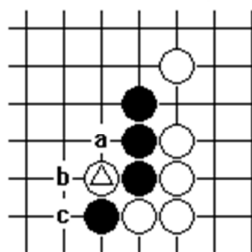
Nước  được gọi là bắt đôi. Thường đánh khi hình cờ của đối phương có điểm yếu (ta phải nhìn ra).

Những hình cờ yếu sẽ dễ bị bắt đôi. Ta cần chú trọng phòng thủ khi gặp những hình cờ như trên.

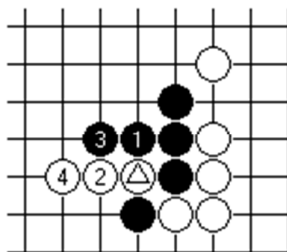
b) Chinh quân

“Nếu bạn không biết về chinh quân, nghĩa là bạn không biết cờ vây “

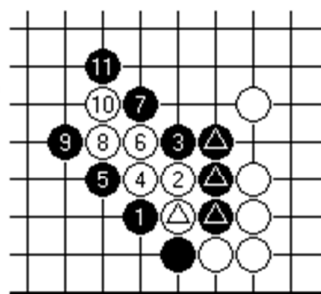
Đây là một câu danh ngôn tôi đã đọc ở đâu đó. Vậy, chinh quân là gì.



Mẫu 1



Hình 1



Hình 2

Mẫu 1: Làm sao để bắt được quân  ?

Nếu là lượt của Trắng, chỉ cần đánh ‘c’ là ăn gọn một quân Đen riêng lẻ phía dưới. Quân đó chỉ còn 2 khí.

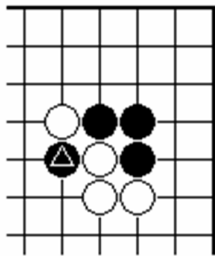
Hình 1: Như đã nói ở trên, muốn bắt quân đối phương thì thông thường phải ép về phía biên **hoặc tường của quân mình**, trong trường hợp này, quân đen riêng lẻ đang nguy hiểm, nếu chơi 1 và 3 như trên thì Trắng dễ dàng chạy ra ngoài và ăn 1 quân đen. Đen thất bại.

Hình 2: Đen 1 đánh như trên được gọi là **chinh quân**. (Trong tiếng Anh ta gọi chinh quân là ladder – hình dạng cái cầu thang, bạn nhìn vào đám quân Trắng bị bắt, có phải nó tạo ra hình cầu thang không.)

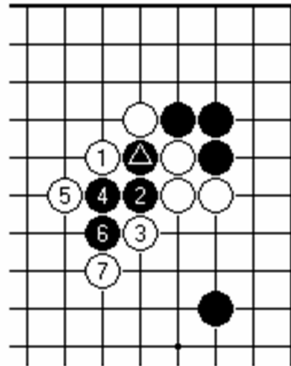
Mỗi nước đi của Trắng trong cái “cầu thang” phía trên là tạo thêm 1 khí cho đám quân đó. Nhưng Đen cũng liên tục chặn 1 khí. Và cứ như thế, trắng đánh theo hình “cầu thang” đến biên hoặc góc là hoàn toàn bị bắt.

Nếu quân cờ của bạn đang trong tình trạng bị chinh quân, thì đừng nên chạy thêm ra.

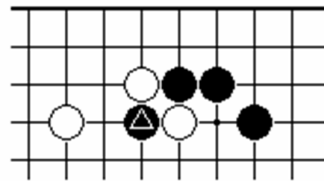
Một vài ví dụ khác về chinh quân



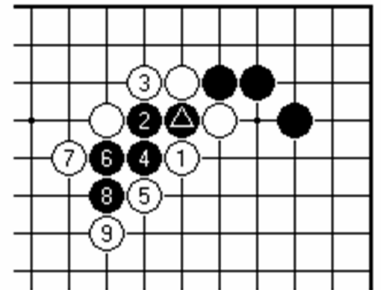
Hình 3



Hình 4

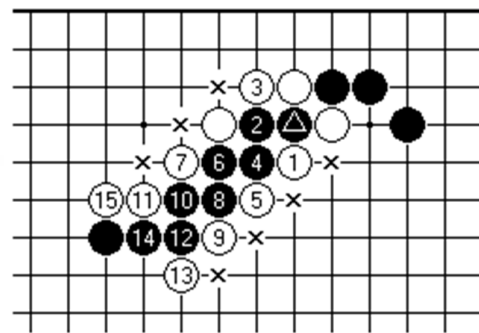
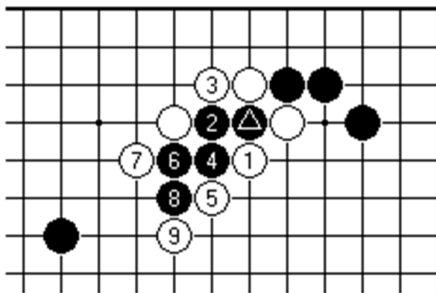


Hình 5



Hình 6

Ladder Breaker (Quân đón chinh)

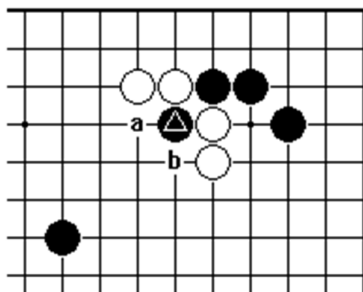


Tuy nhiên, không phải chinh quân luôn thành công. Dễ dàng nhìn thấy được rằng, hình cờ của những quân Trắng bọc phía ngoài đám quân bị chinh rất yếu.

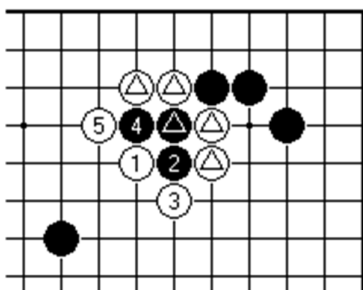
Ta thử thêm vào trên đường chéo của đám quân đó một quân Đen.

Sau khi Đen 14 nối với quân Đen có sẵn. Thì Trắng không thể ngăn chặn Đen việc tạo nhiều hơn 2 khí, điều này có nghĩa thể chinh quân của Trắng đã bị phá, Đen chỉ việc đánh những nước bắt đôi tại ‘X’ thì Trắng thất bại lớn.

c) Khóa – bắt tại cửa



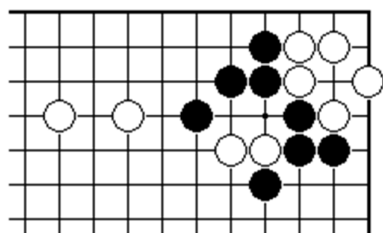
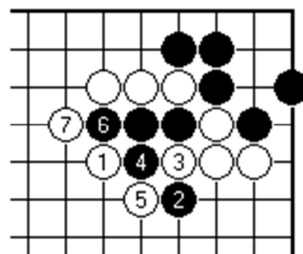
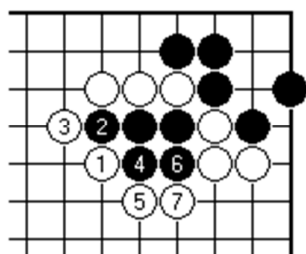
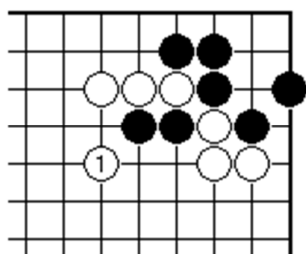
Hình bên, nếu Trắng ‘a’ và ‘b’ đều gọi là chinh quân, nhưng Đen có một quân ladder breaker phía trên. Chinh quân thất bại. Vậy làm sao để bắt quân Đen  ?



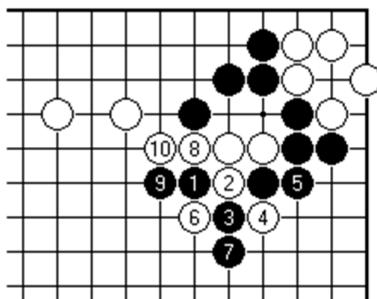
Trắng 1 là nước đi đúng đắn nhất cho Trắng trong trường hợp này, sau khi cố chạy ra bằng 2 và 4, Trắng 5 **bắt tại cửa** 3 quân Đen.

Một số cách khóa khác

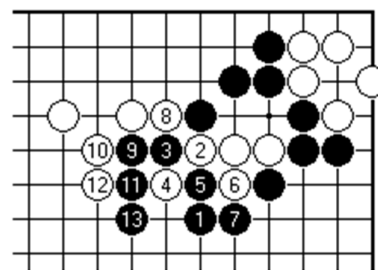
Trắng 1 Khóa, sau Trắng 7, các quân Đen cố gắng chạy ra hoàn toàn bị bắt.



Mẫu 1



Hình 1



Hình 2

Mẫu 1: Đen nên đánh nước nào để khóa và ăn 2 quân Trắng ?

Hình 1: Khóa trực tiếp như trên là sai. Trắng có thể chạy ra bằng biến thể cho đến 10 ...

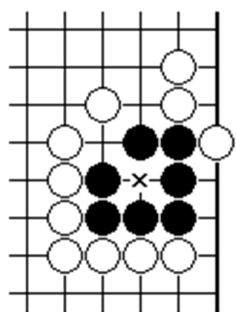
Hình 2: Đen 1 là nước khóa chính xác, được gọi là khóa lỏng. Trắng không có đường thoát .

Khóa cũng là một kỹ thuật khó. Không phải khóa lúc nào cũng dùng trong bắt quân, mà còn có tác dụng ngăn chặn đường chạy của một đám quân, ngăn chặn đối phương phát triển về hướng mình không muốn.

Về kỹ thuật bắt quân trực tiếp, còn rất nhiều, nhưng, như tôi đã nói, tài liệu này chỉ tóm gọn một số thứ hết sức căn bản. Sau này, bạn sẽ gặp những cách bắt quân khác như vỗ - vỗ ngược, lăn đánh, khoét,

b) Giết một đám quân

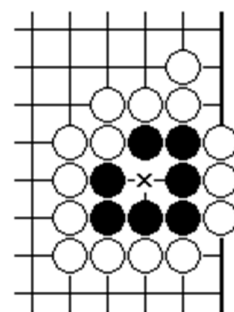
Để hiểu khái niệm sống chết của một đám quân, ta sẽ học về mắt.



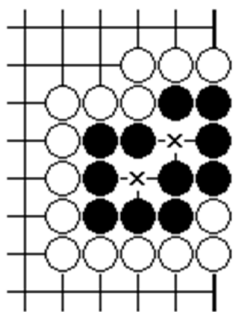
‘X’ được gọi là mắt của đám quân Đen, do Trắng không thể đặt quân vào vị trí đó. (quân Trắng đó sẽ không có khí).

Nhưng trong trường hợp như thế này thì sao?

Đám đen chỉ còn một khí duy nhất, cũng là mắt ở vị trí ‘X’.
Trắng được phép đặt vào ‘X’ để ăn toàn bộ quân Đen.
Ta nói **đám quân Đen chỉ có 1 mắt thì chưa thể sống**.



Một đám quân sống cần phải có ít nhất hai mắt

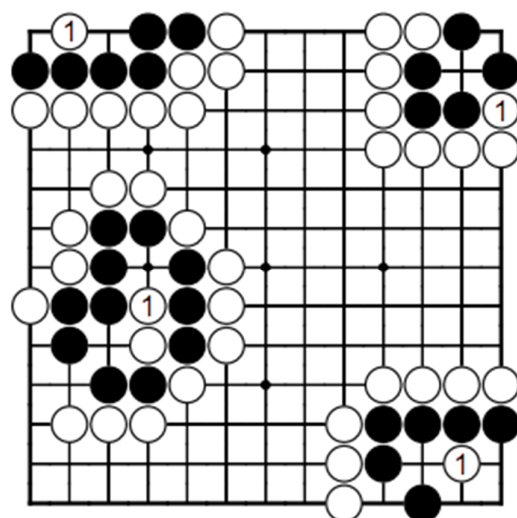
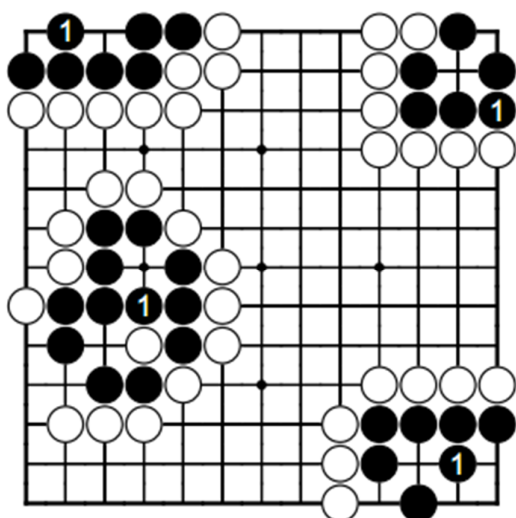


Tại sao lại vậy ?

Như ta đã biết, Trắng không thể đặt một quân vào mắt (điểm hết khí). Trừ trường hợp Trắng lấp hết tất cả khí ở ngoài.

Đối với một đám quân có 2 mắt, Trắng không thể đặt quân vào đồng thời cả 2 mắt để ăn đám quân đó.

Tạo mắt và phá mắt

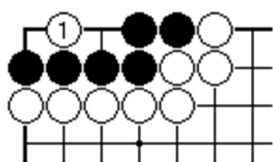


Ở trên là các hình sống căn bản.

Đen 1 ở các hình bên trái gọi là nước đi để tạo mắt (tạo 2 mắt trở lên).

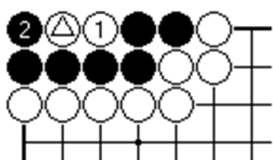
Ngược lại, để ngăn chặn Đen tạo 2 mắt. Trắng cũng đi 1 như hình bên phải.

Ví dụ 1: Phá mắt



Tại sao ta nói đây là một đám quân chết ?

Vì Trắng có thể đi như sau

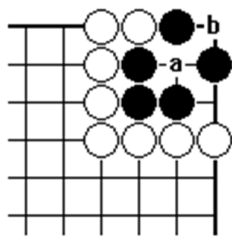


Trắng 1 thì thêm một quân. Đen ăn ở 2. Trắng 3 đánh ở vị trí 1. Đen tiếp tục ăn trắng 3 bằng 4.

Đến đây, Đen chỉ còn 1 mắt và cũng là khí cuối cùng. Trắng 5 đánh ở 1. Đen chết.

Nếu muốn sống, Đen cũng đánh 1 để tạo 2 mắt.

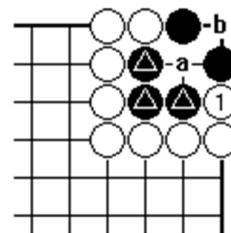
Ví dụ 2: Mắt giả



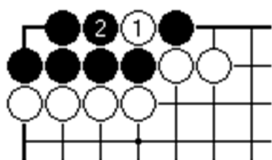
Nhìn sơ qua, ta có cảm giác Đen đã sống vì 'a' và 'b' là 2 mắt của đám Đen. Nhưng

Trắng chỉ cần đánh 1. 3 quân đen chỉ còn một khí cuối cùng ở 'a'. Nếu Đen không đáp lại, Trắng có thể đánh 'a' và ăn 3 quân.

Do đó, 'a' lúc này, gọi là mắt giả của đám quân Đen. Vì thế, muốn có 2 mắt thật, Đen cũng phải chơi 1.



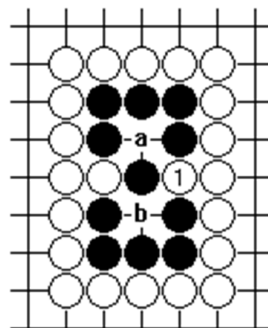
Phá mắt thật thành mắt giả



Trắng 1 là một nước phá mắt căn bản nhất. Đen 2 ăn. Vị trí 1 trở thành mắt giả.
Muốn sống, Đen cũng phải đánh 1

Tương tự, Trắng 1 ở đây là nước phá mắt thật. Sau đó, Trắng có thể ăn 5 quân đen ở trên hoặc dưới bằng 'a' hoặc 'b'.

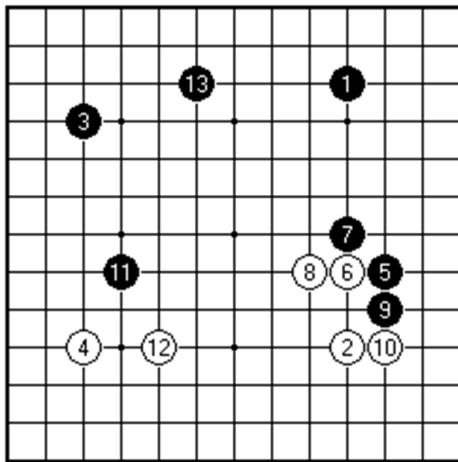
Đen đánh 1 cũng là tạo sống.



Sống chết của một đám quân là vấn đề phức tạp nhất trong cờ vây. Nó ảnh hưởng đến tất cả các giai đoạn trong một ván đấu. **Vì thế, thường xuyên tập luyện sống chết (giải cờ thế) và thực chiến sẽ giúp bạn nâng cao trình độ rất nhiều.**

Vấn Đề 4: Phân tích một ván cờ

Nãy giờ tôi cứ nói kỹ thuật này, kỹ thuật nọ, giết chóc, bắt bớ, ..v.v. . Bây giờ, tôi sẽ phân tích một ván đấu để bạn hiểu thêm những gì tôi trình bày ở trên.



a) Khai cuộc

Đen đánh trước.

1 cho đến 4, cả 2 bên giữ bốn nơi quan trọng nhất – góc

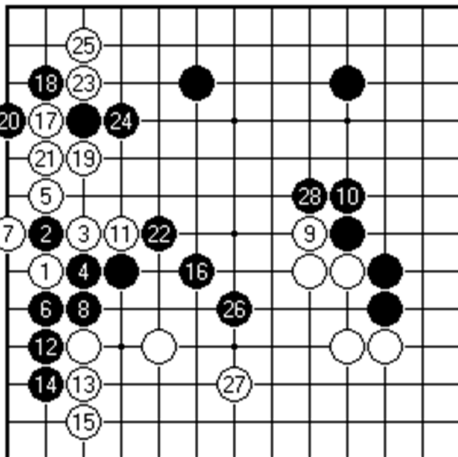
Đen 5 bắt đầu tiếp cận quân Trắng 2

Trắng 6 – 10. Định thức, hai bên đều cân bằng. Đáng ra Đen phải mở rộng bằng nước nào đó ở biên phải nhưng do có Đen 1 – tuy hình không đẹp lắm. Có thể thoát tiên.

Đen 11, Trắng giữ đất bằng 12

Đen 13 giữ biên

Kết thúc giai đoạn khai cuộc.



b) Trung bàn

Trắng bắt đầu tấn công vào đất Đen bằng 1. Đen 2 áp sát, là một nước giữ mạnh.

Trắng 3 dè. Đen thí quân Đen 2 để lấy tường bằng 4, 6, 8.

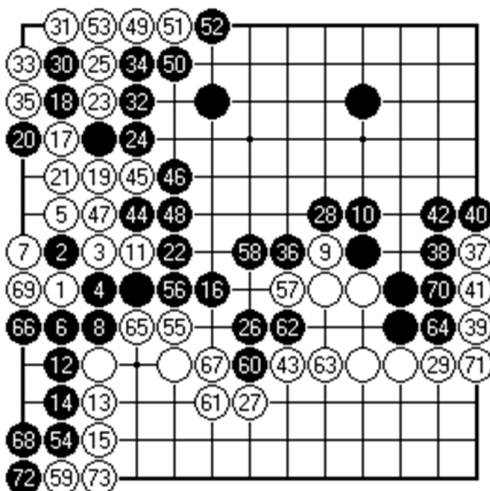
Trắng 9 dè lấy thế. Bắt buộc Đen đi 10.

Biến thể cho đến Trắng 25. Ta có thể thấy đất của 2 bên đã được định hình

Trắng được 1 vùng biên phía dưới và góc, thêm 1 vùng góc khá lớn phía trên bên trái

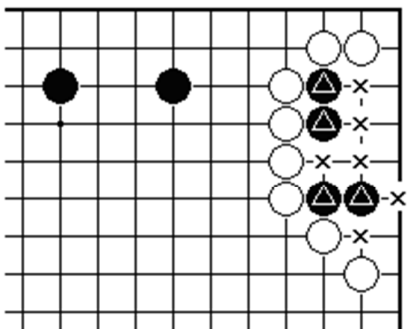
Đen giành được một góc phía trên bên phải và lan ra trung tâm

Trận đấu bắt đầu qua giai đoạn kết thúc.

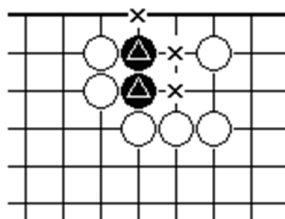


Vấn Đề 5: Các Vấn Đề Khác

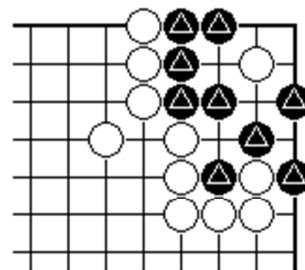
a) Chết kỹ thuật



Hình 1



Hình 2



Hình 3

Những quân Đen  ở trên gọi là chết kỹ thuật. Do chúng không thể chạy thoát ra ngoài (Hình 1, 2) hoặc không thể tạo 2 mắt (Hình 3).

Đối với những quân chết kỹ thuật, chúng ta không cần thiết phải ăn bằng các nước ‘X’ bởi nó chỉ làm ta mất lượt và mất đất một cách vô lý. (Trừ trường hợp cần phải ăn để tạo sống).

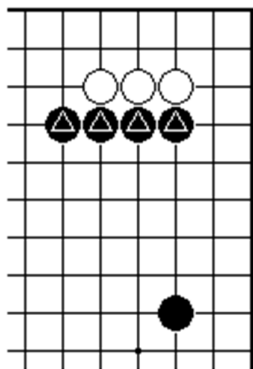
Cuối trận, khi thu quan, ta lấy chúng ra và bỏ vào đất đối thủ để làm giảm đất của đối thủ đi.

b) Hình cờ

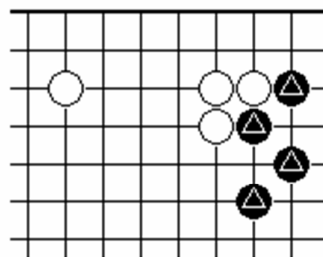
Hình cờ quyết định đến hiệu quả của một đám quân. Với hình cờ tốt, có thể dễ dàng nối các đám quân, tấn công quân đối phương, cũng như tạo sống, ...

Tôi xin giới thiệu một vài mẫu hình cờ đẹp và xấu.

Hình đẹp



Hình
dày

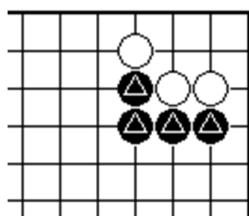


Hình
mắt

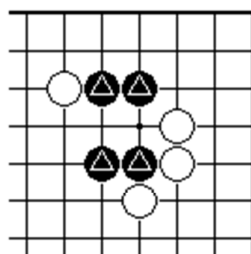
Ý thức tạo hình luôn luôn phải ở trong đầu.

Tốt nhất là bạn luôn nên tạo những hình đẹp, và tránh xa các hình xấu. Tuy nhiên, đôi khi hình xấu lại phát huy tác dụng tốt hơn hình đẹp trong một số trường hợp, hoặc đôi khi bạn bị ép vào tình huống phải sử dụng nó, thì đó cũng không phải là một vấn đề lớn.

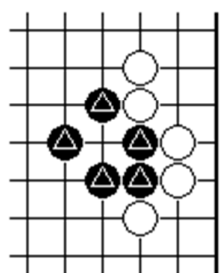
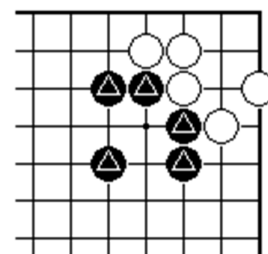
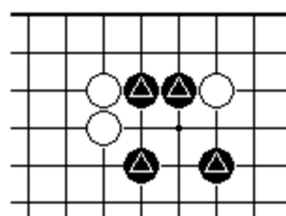
Hình mạnh



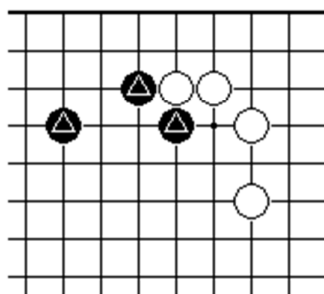
Ngoặt 1 đầu



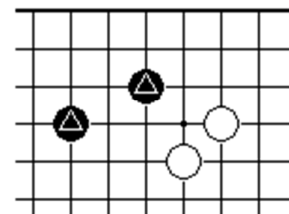
Nôi đôi



Hình hoa (ponnuki)

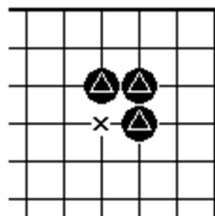


Hình nhẹ nhàng

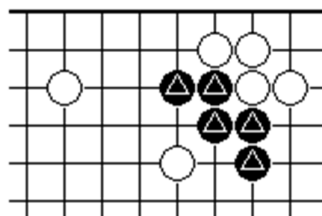


Hình kỳ mã

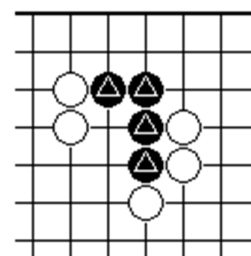
Hình xấu



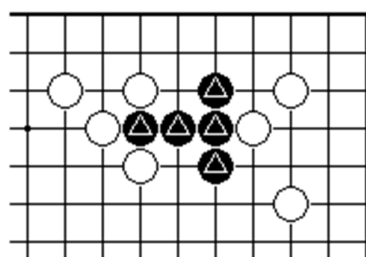
Hình 1



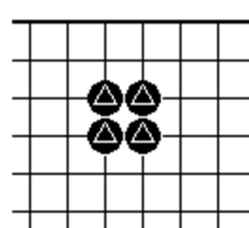
Hình 2



Hình 3



Hình 4



Hình 5

Để ý hình 1, đó là hình xấu căn bản nhất, 3 quân tạo thành một hình tam giác và trống ở 'X'. Đen tốn 3 quân nhưng bị co cụm, kém phát triển.

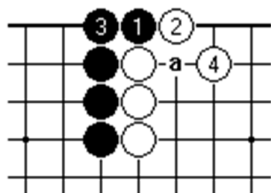
Tương tự, các hình cờ khác cũng xấu vì tạo ra các **hình tam giác trống**.

c) Tiên thủ

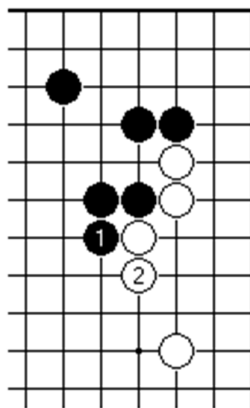
Tiên thủ, nghĩa là, đối phương phải đáp trả nước đi của bạn sau một biến thể nào đó (bởi không đáp trả thì sẽ thất lợi rất lớn), bạn được phép đi đánh nơi khác.

Khái niệm tiên thủ có vẻ khó hiểu đối với người mới, nhưng lại là một yếu tố cực kì quan trọng trong toàn bộ quá trình chơi cờ.

Một số ví dụ



Hình 1



Hình 2

Hình 1: Tiên thủ lúc thu quan

Đen 1 phá đất, Trắng 2 chặn. Đen 3 nối. Trắng bảo vệ bằng 4 (Nếu Trắng không đánh 4, Đen bắt quân Trắng 2 ở 'a').

Vì thế, Đen lấn vào đất Trắng 2 mục mà vẫn có tiên thủ đi đánh chỗ khác.

Hình 2: Tiên thủ giành thế

Đen 1 đè, Trắng bắt buộc phải kéo dài ở 2, nếu Trắng không đánh 2, Đen lập tức chiếm điểm đó. Trắng bất lợi lớn. Đen “cầm tiên” đi đánh chỗ khác. Thỏa mãn với quân Đen 1 tạo thành hình mạnh.

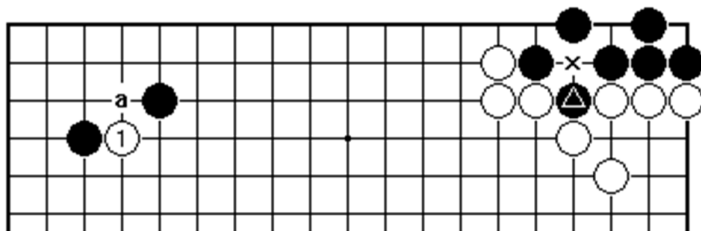
Tiên thủ là một kỹ thuật khó. Trình độ càng cao càng phải chú trọng đến yếu tố này.

d) Cướp

Có lẽ khi đọc bất kì luật cờ vây nào, bạn cũng gặp khái niệm cướp. Vậy chính xác, tác dụng của cướp là gì ?

Nếu đang chiến đấu, bạn được phép đánh 2 nước một lần, đó là một lợi thế rất lớn. Đó là ý nghĩa của cướp. Bạn chấp nhận để đối thủ đánh 2 nước liên tục ở một chỗ nào đó để đổi lại, bạn thắng cướp.

Ví dụ



Đen vừa đánh nước , bây giờ, nếu Trắng chiếm được điểm 'X'. Đám đen chỉ còn 1 mắt thật, Đen chết.

Ngược lại, nếu Đen có điểm 'X'. Đen tạo được thêm 1 mắt thật. Tạo sống.

Có thể thấy quân Đen  chỉ còn 1 khí, nhưng Trắng không lập tức ăn được, vì đó là luật cướp. Vì thế, Trắng 1 phải đánh ở một vị trí khác (như hình trên) , nếu Đen đáp lại bằng 'a'. Trắng sẽ được phép ăn quân

, Đen tiếp tục cướp.

Nếu Đen không đáp trả bằng 'a' mà tạo sống cho đám bên phải bằng cách nối ở 'X'. Trắng sẽ lập tức chiếm điểm 'a', Đen thiệt hại lớn vùng bên trái.

e) Phương pháp rèn luyện

Về vấn đề này, tôi đã bắt gặp nhiều ý kiến. Tất nhiên là ý kiến nào đối với tôi đều có giá trị, nhưng gì thì gì, cứ giữ ý kiến của riêng mình đã rồi hãy lo chuyện thiên hạ.

Để nâng cao sức cờ nhanh chóng. Tôi nghĩ bạn nên đáp ứng những nhu cầu sau:

- Chơi cờ, liên tục chơi cờ, không có cái gì có tác dụng nhiều bằng thực chiến.
- Rèn luyện các kỹ năng, đặc biệt là bắt quân. Bởi như tôi đã nói ở trên, bắt quân là vấn đề quan trọng nhất của ván đấu. Ngoài ra, đọc cờ cũng là một kỹ năng hết sức lưu ý. Tất nhiên là những kỹ năng sẽ được hình thành trên bề dày kinh nghiệm.
- Nhờ người khác giúp đỡ - Bất cứ làm điều gì, người thầy – hoặc người mở đường, có vai trò rất quan trọng. Nếu được, bạn hãy kiếm một người thầy (Lưu ý là vụ này tôi không khuyến khích, tại trước giờ cũng chẳng ai dạy tôi cái gì cả, tự mình khám phá là một trò chơi lý thú)

Để bước đầu hoàn thiện sức cờ, chỉ cần như thế là đủ. Khi đạt được một trình độ cao nhất định, sẽ còn nhiều cách luyện tập khác, như xem kì phổ (của người hơn mình chừng 5 – 8 cấp là vừa), luận cờ (với người cấp cao hơn thì hiệu quả sẽ tốt hơn), đọc sách, giải cờ thế, ...

Trần Quang Tuệ
Di Linh, 9 – 8 - 2009