

Cạm bẫy trong khai cuộc và các biện pháp trả đòn

Lời nói đầu

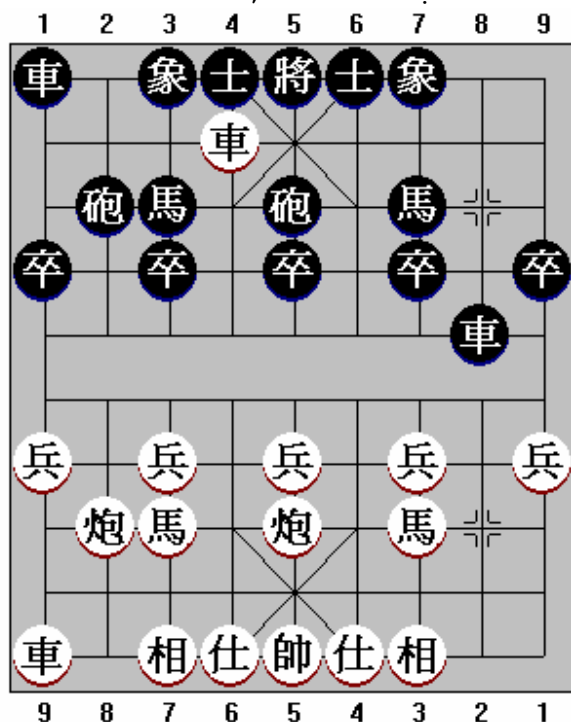
Giới thiệu

Chương I Thuận Pháo

Ván 1: Sự thâm nhập vội vàng

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

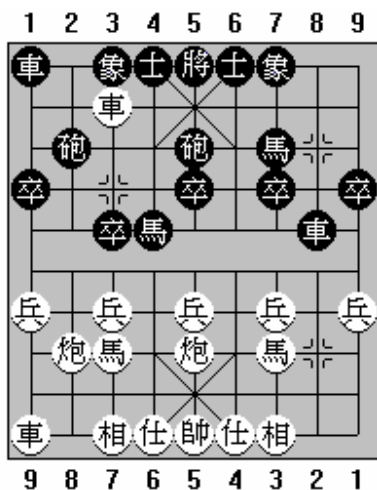
Trên đây là khai cuộc **Thuận Pháo hoành Xe đối trực Xe** (顺炮横车对直车). Hiện giờ, Xe Đỏ đang hấp tấp xâm nhập vào hàng thứ 2 của Đen. Đó là một nước tấn công dễ làm đối phương lầm lẫn. Là một quân cách li, Xe Đỏ dễ gặp phải sự phản kích của Đen. Nước đi thông thường của Đen là B3.1, P8.2 hoặc X6.5.



Như tình huống trong hình, Đen có thể có ba phương án sau đây để đáp trả lại sự tấn công của Đỏ: (1) B3.1; (2) P5-6; (3) P2.2. Nó có thể diễn ra như sau:

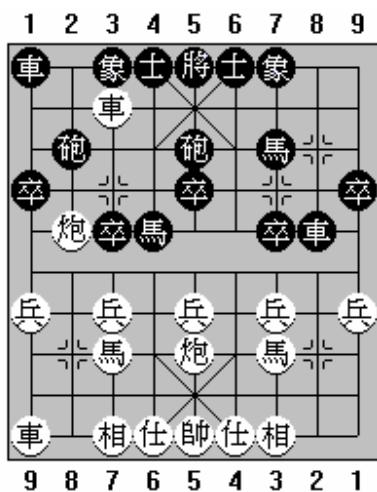
(1) B3.1

6. ... B3.1 7. X6-7! M3.4?



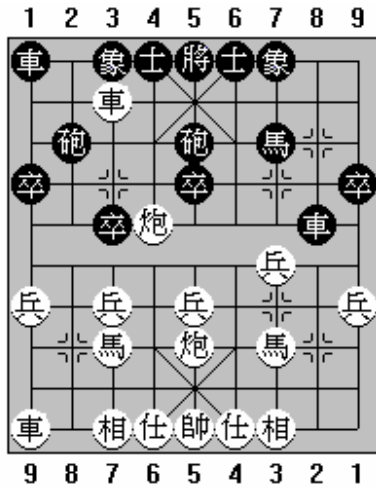
Quan niệm của Đen thuần túy và đơn giản là "xua quân lên". Đen không lường trước được nguy hiểm đang rình rập phía trước. Cách chơi tốt hơn cho Đen là M7/5. Tuy nhiên, Đỏ có thể chơi [X9.1](#) và đẩy Đen vào thế bị động.

8. P8.3! B7.1



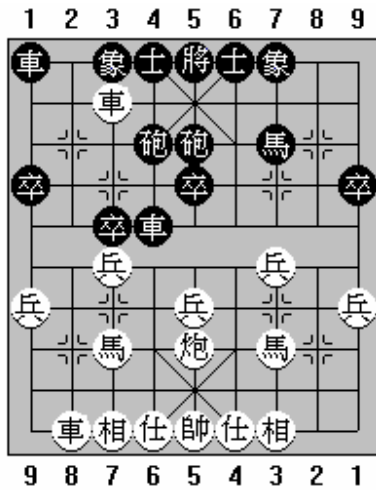
Khi Đỏ đưa Pháo qua sông, đã quá muộn để Đen hối hận rằng Xe và Mã của mình bị điều khiển bởi Pháo Đỏ. Để bù lại, Đen phải hi sinh bằng cách tiến Tốt. Nếu Đen chơi S4.5, Đỏ sẽ chơi B7.1 (Nếu Đỏ chơi X7/3, Đen sẽ chơi [T3.1](#)) rồi P2-3, [X7/1!](#) Đỏ lời quân.

9. P8-6 B7.1 10. B3.1!



Nước đi này đơn giản nhưng mạnh mẽ, đảm bảo cho Đỏ ở vị trí có lợi.

10. ... X8-4 11. X9-8 P2-4
 12. B7.1



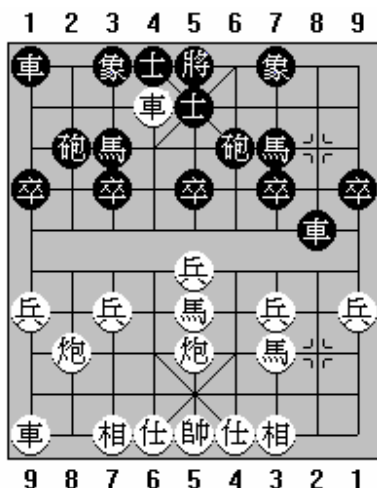
Sau khi loại bỏ được điểm yếu trên bàn cờ, Đỏ sẽ tiến lên phía trước một cách nhanh chóng.

(2) P5-6

6. ... P5-6

Vì điểm yếu nằm ở trung tâm, Đen buộc phải tăng cường hệ thống phòng thủ. Nếu Đen chơi P6.5 thì sẽ gặp phải đòn đánh chiến thuật B5.1! X8-5 (Nếu Đen chơi S6.5, Đỏ sẽ chơi [X6-7](#) và chiếm ưu thế), M7.5 X5.2, [P8-4](#), giờ Đen gặp nguy hiểm vì sự bố trí quân không chắc chắn.

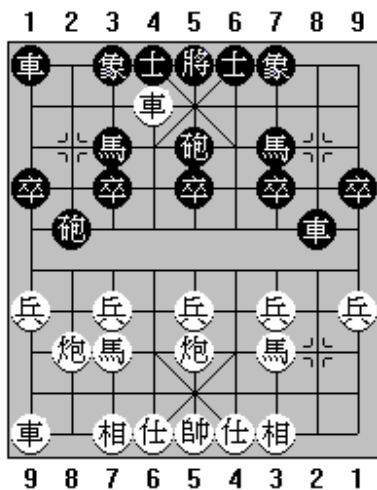
8. M7.5



Từ đây, Đỏ có thể khuếch đại thế chủ động và có một tương lai sáng ngời.

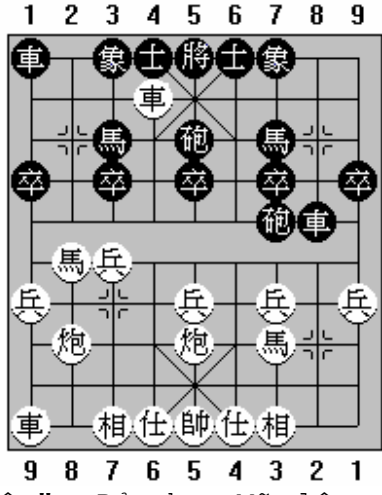
(3) P2.2

6. ... P2.2!



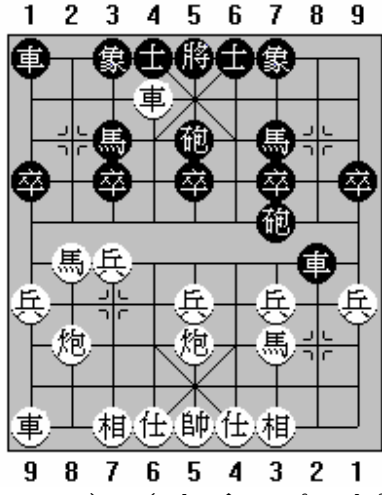
Một sự điều động linh hoạt, làm Đen dễ chơi cả công lẫn thủ.

7. B7.1 P2-7 8. M3.2



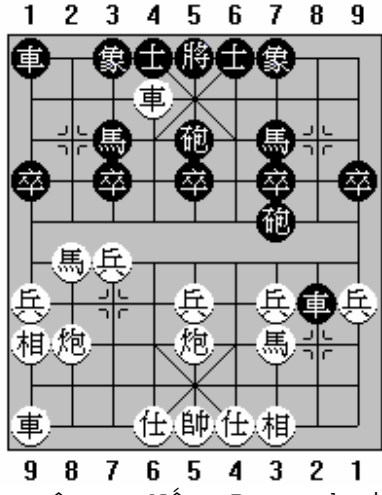
Nhằm duy trì "nước tiên", Đỏ đưa Mã lên để khoá Xe Đen. Nếu Đỏ chuyển sang chơi M7.6, Đen sẽ thoả mãn với: X1-2, P8-7 B3.1! (một nước hay để triển khai lực lượng), B7.1 P7.3, P7-3 [X8-3](#).

8. ... X8.1!



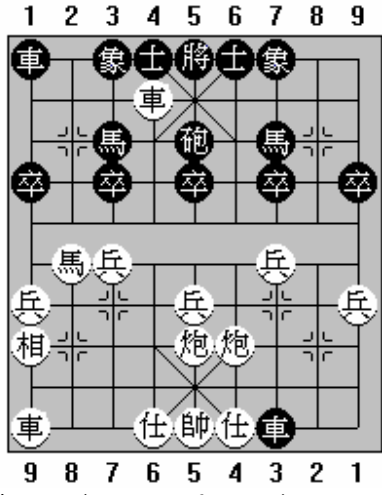
Một nước mạnh mẽ và hay, vì nó buộc Đỏ phải đưa Tượng phân biên. Nếu thế, trận địa của Đỏ sẽ bị yếu. Nếu Đen chơi P7.3 để đổi Mã, nó chỉ là một nước bình thường, vì Đỏ sẽ ưu trọng việc bố trí lực lượng sau mấy nước: P8-3 X8-2, [M8/7](#).

9. T7.9 X8.1!



Giờ Đen sẵn sàng phản công. Nếu Đen chơi B3.1 thì cũng có thể chiếm được vị đẹp. Tuy nhiên, nước này không đáng sợ như nước đi trên.

- 10. B3.1 P7.3 11. P8-3 X8-7
- 12. P3-4 X7.3



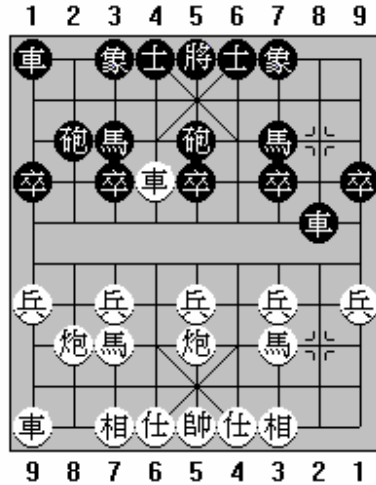
Vì "sân sau của Đỏ bị cháy", Đỏ không chiếm được lợi gì. Cách chơi đánh lừa của Đỏ hoàn toàn bị phá sản.

Kết luận: Sự thâm nhập vội vàng của Xe Đỏ ở nước thứ 6 là một sự lừa gạt. Ở biến (1), Đen mắc phải một lỗi căn bản, do đó biểu không ưu thế cho Đỏ. Ở biến (2), lối chơi của Đen yếu và bị rơi vào bẫy của Đỏ. Ở biến (3), Đen chủ động đương đầu với sự tấn công của Đỏ và sẵn sàng phản công, do đó thu được kết quả như ý. Đặc biệt là hai nước đi Xe được trù tính khéo léo đáng cho chúng ta suy nghĩ thêm.

Ván này cho chúng ta thấy Đỏ quá gấp gáp phát động tấn công. Đỏ sẽ phải hứng chịu một thất bại thảm hại nếu Đen biết cách phản công.

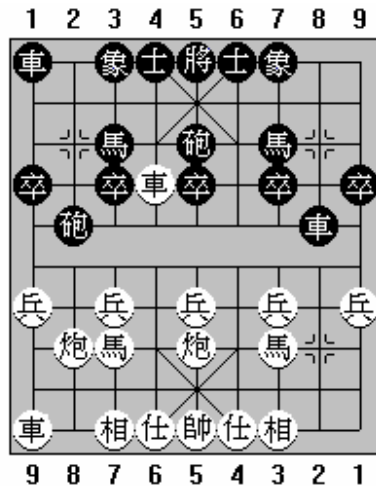
Ván 2: Lo kiểm lời trước mắt

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1. P2-5 | P8-5 | 2. M2.3 | M8.7 |
| 3. X1.1 | X9-8 | 4. X1-6 | X8.4 |
| 5. M8.7 | M2.3 | 6. X6.5 | |



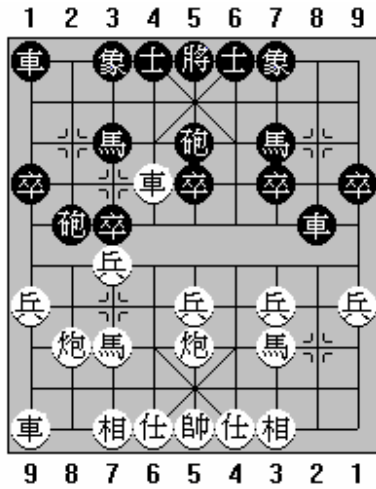
Đưa con xe vào rừng Tốt của Đen là một phương pháp của Đỏ để thực hiện tấn công. Đỏ cũng có thể chơi B3.1 hoặc P8.2 hoặc X9.1, v.v...

6. ... P2.2



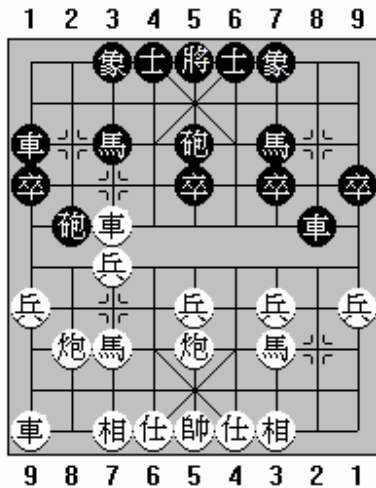
Một nước đi đúng. Nếu Đen chuyển sang chơi T3.1, Đỏ sẽ chơi P8.2, rồi B3.1, P8-5 M3.4, P5.3 T7.5, X9-8 P2-3, X8.7, Đỏ có vị đẹp hơn trong chơi tấn công.

7. B7.1 B3.1



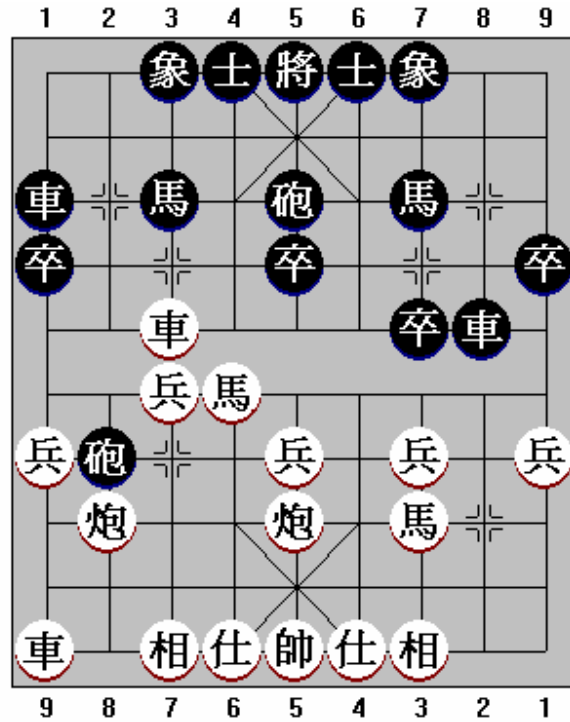
Biến thông thường là P2-7, M7.8 [P3.1!](#) Đen có đủ sức mạnh để tranh giành với Đỏ. Giờ Đen đang ép đổi quân. Đó là cách chơi lừa gạt với mục đích nào đó.

8. X6-7 X1.2 9. X7/1



Rút Xe ăn Tốt là nước đi thích hợp với tình huống hiện tại. Nếu Đỏ chuyển sang chơi B7.1, Đen sẽ có cơ hội phản công bằng cách chơi [P2/3](#).

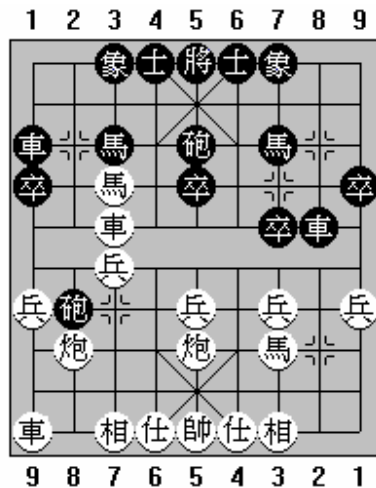
9. ... B7.1 10. M7.6 P2.2 (xem hình)



Trong tình huống như hình trên, Đen chủ định phơi bày ra sự thiếu sót của Đỏ bằng cách chơi Pháo với mục đích dụ Đỏ sập bẫy. Giờ Đỏ có 2 phương án sau: (1) M6.7; (2) M6.4 và phát triển như sau:

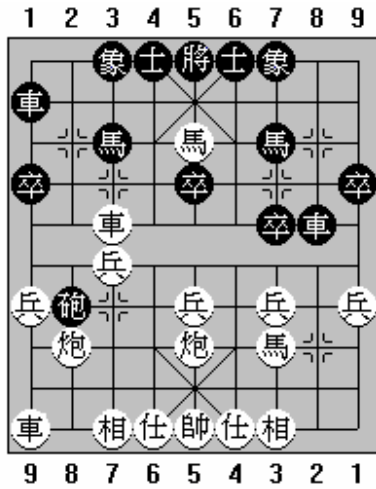
(1) M6.7

11. M6.7



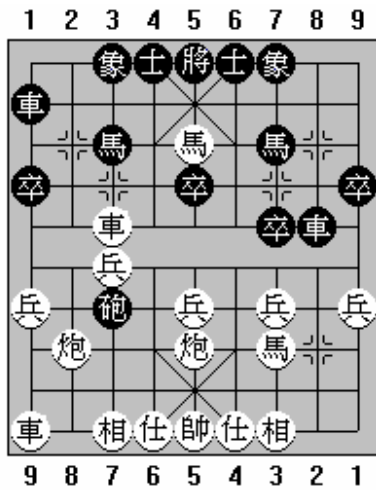
Nó dường như là một nước hay. Tuy nhiên, chơi như vậy quá gấp.

11. ... X1/1! 12. M7.5



Đỏ đã bị sập bẫy. Nước đi đúng là X7-6. Như vậy, Đỏ sẽ không có thiệt hại lớn nào.

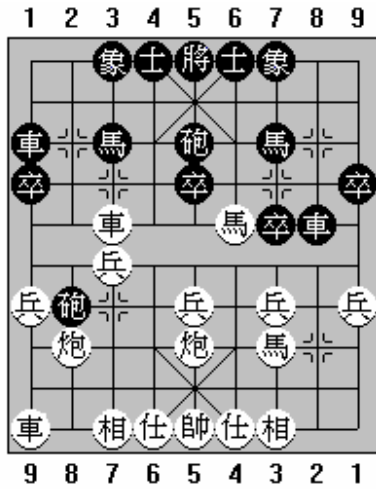
12. ... P2-3!



Một nước đi xuất sắc. Xe Đỏ không thể chạy thoát được. Đen chiếm thế chủ động.

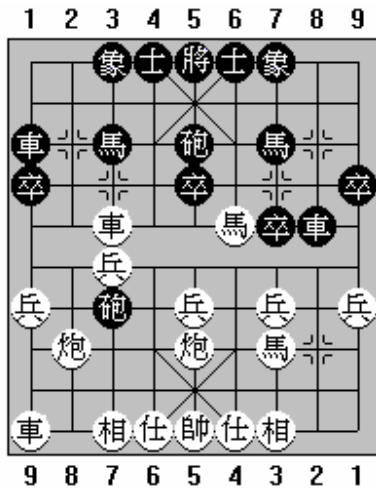
(2) M6.4

11. M6.4



Đó là cách chơi điềm tĩnh và an toàn. Nước đi hay khác là B3.1, và những nước tiếp đó sẽ như sau: B7.1, X7-2 M7.8, [B7.1](#). Cả hai cùng bị khoá trong thế tranh giành quyền chủ động.

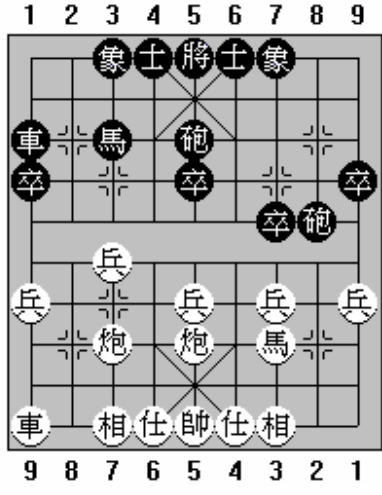
11. ... P2-3



Nếu Đen chuyển sang chơi M7.6, Đỏ sẽ chơi X7-4 P2-7, [T3.1](#). Tốt 7 của Đỏ quá hung hãn. Sau khi qua sông, nó sẽ trở thành mối đe dọa tiềm tàng đối với Đen.

12. M4.3 P3/2 13. M3/2 P2-8

14. P8-7



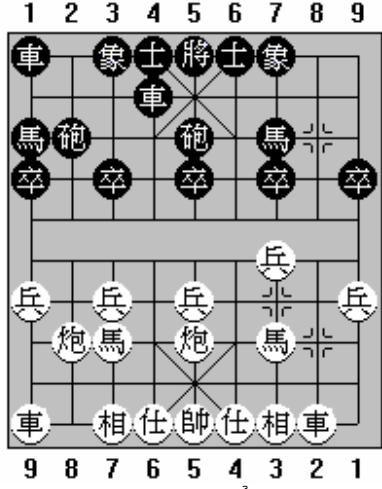
Đỏ ưu rõ.

Kết luận: Ở nước thứ 7, Đen ép đổi Tốt với ý định nhử Đỏ vào bẫy. Tuy nhiên, nó không thể được coi là một nước hay. Trong tình huống ở biên (1), vì Đỏ quá lo chiếm lợi trước mắt nên sập bẫy. Trong biến (2), vì Đỏ nhìn ra âm mưu nên đã giữ được ưu thế bằng cách đổi Mã với Đen.

Mặc dù ván này không có nhiều biến và cách đáp trả không phức tạp lắm, nhưng nó đã chứng minh một điều rằng: phải tránh kiếm lợi trước mắt trong cuộc chơi.

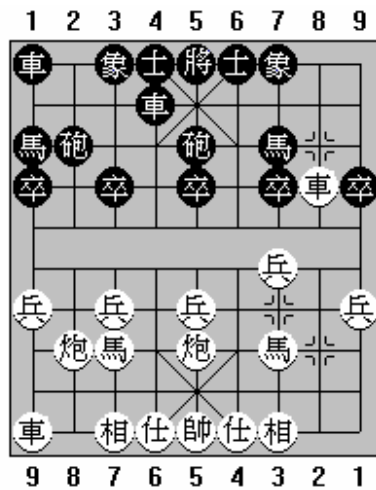
Ván 3: Mở cuộc phản công

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



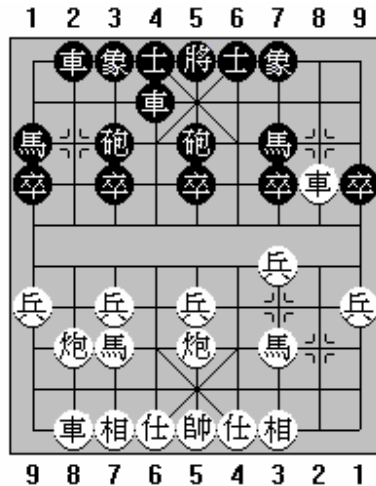
Bằng cách chơi Mã biên, Đen có thể linh hoạt hơn ở hàng thứ 3. Khi đó, Đen có thể chơi P2-3 đe dọa Mã Đỏ. Điểm yếu của trận này là cột trung tâm của Đen tỏ ra yếu.

6. X2.6



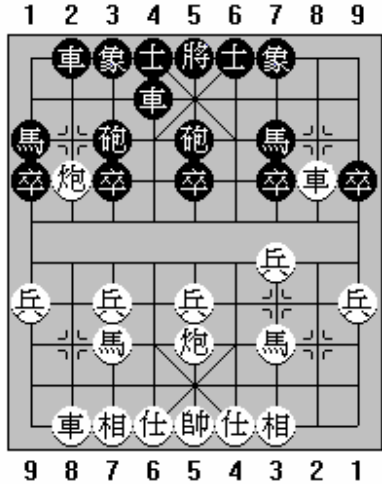
Đỏ vội vàng đưa Xe tấn công Mã Đen. Đỏ có thể chơi tốt hơn bằng S6.5 tăng cường phòng thủ hoặc M3.4 đe dọa Tốt đầu của Đen.

6. ... P2-3 7. X9-8 X1-2



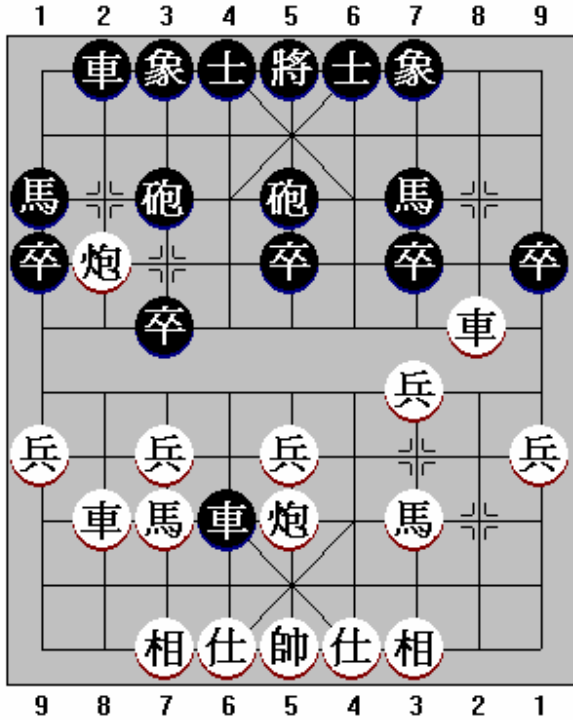
Một nước đi chính xác. Sẽ là vội vàng nếu chơi B3.1, vì Đỏ có thể chơi X2/1 B3.1 (Nếu Đen chơi X4.2, Đỏ sẽ chơi [P8.5](#)), X2-7 P3.1, [P8.5!](#) Đen sẽ gặp khó khăn khi đương đầu với tình huống này.

8. P8.4



Đỏ quá gấp khi tiến Pháo khoá Xe Đen. Nếu Đỏ chơi X2-3, Đen sẽ chơi X2.6, rồi P8-9 X2-3, X8.2 B3.1, P5-4 X4-6!, S6.5 [M1.3](#). Sau đó, Đen có thể chơi M3.5. Đến đây, Đen ưu.

- 8. ... X4.6! 9. X8.2 B3.1
- 10. X2/1 (xem hình)

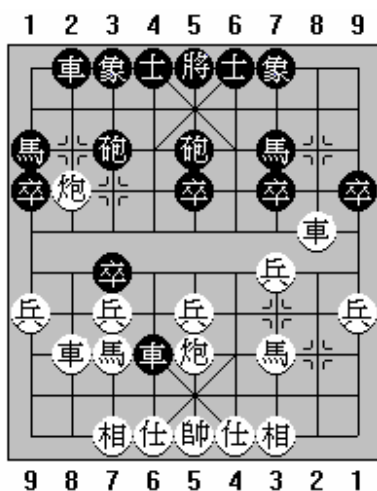


Cách chơi an toàn và chắc chắn cho Đỏ là T7.9 tăng cường phòng thủ. Cả hai đều còn e dè lẫn nhau. Giờ Đỏ rút lui Xe, hi vọng Đen sẽ chơi B3.1. Rút Xe được coi là một nước đánh lừa hiểm ác.

Trong tình huống này, Đen có hai phương án sau: (1) B3.1; (2) B7.1, và phát triển như sau:

(1) B3.1

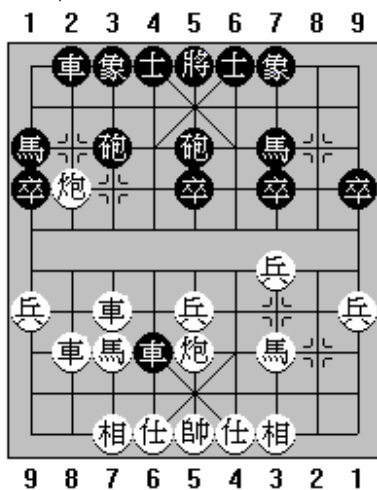
10. ... B3.1



Đen theo con đường cũ để tấn công. Nếu Đen chơi X4/4? Đỏ sẽ chơi X2-7 X4-2, X8.4 X2.3, X7.2 X2-3, X7/1 M1.3, [B7.1](#), Đỏ xuất phát tốt hơn vì lời Tốt.

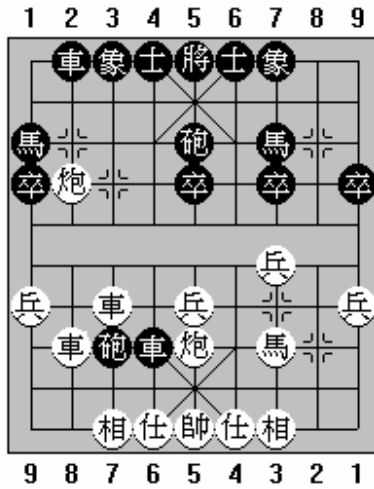
11. X2-7 B3.1

12. X7/2



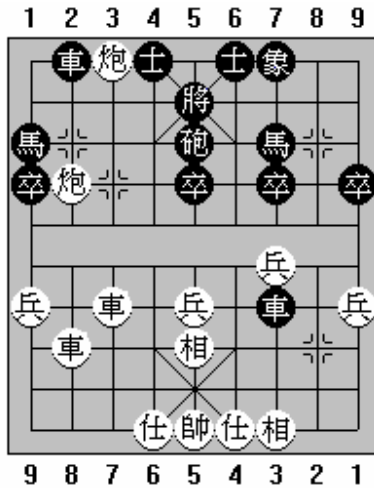
Một nước đi chính xác. Nếu Đỏ lầm lẫn mà chơi X7.2, Đen sẽ chơi B3.1, rồi P5-7 [M7/5!](#) Đỏ sẽ mất lợi thế. Nếu Đỏ chơi tiếp X7/3, Đen sẽ chơi X4-7, rồi P7.7 [X2-3!](#) Đen lời quân sau khi 4 con Xe chạm trán.

12. ... P3.5



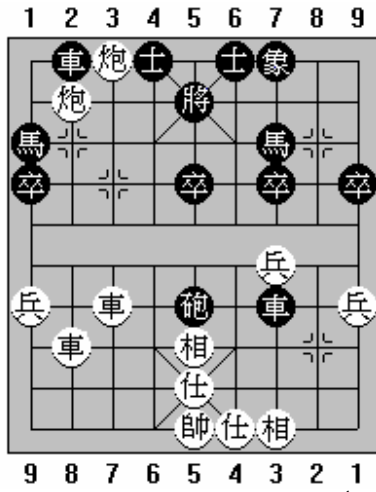
Đen tiếp tục làm một điều ngớ ngẩn. Đen vừa rơi vào ô mai phục của Đỏ. Sẽ tốt hơn nếu chơi P3-4. Nếu vậy, Đen vẫn còn đủ sức để tiếp tục cuộc chơi.

13. P5-7! X4-7 14. T7.5 X7/1
 15. P7.7 T5.1



Đen chẳng còn lựa chọn nào khác ngoài nước đi này. Nếu chơi S4.5, Đỏ sẽ chơi [P8-3](#) và thắng nhanh hơn.

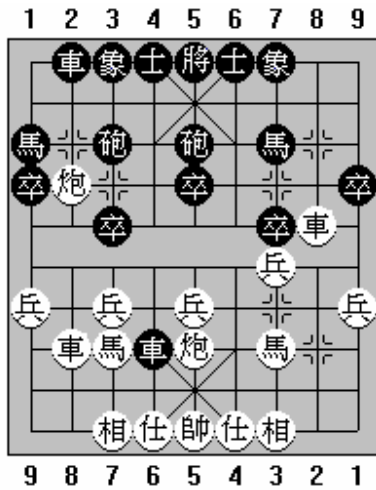
16. P8.2 P5.4 17. S6.5



Đen hoàn toàn bị động. Đỏ đảm bảo một thắng lợi cho mình.

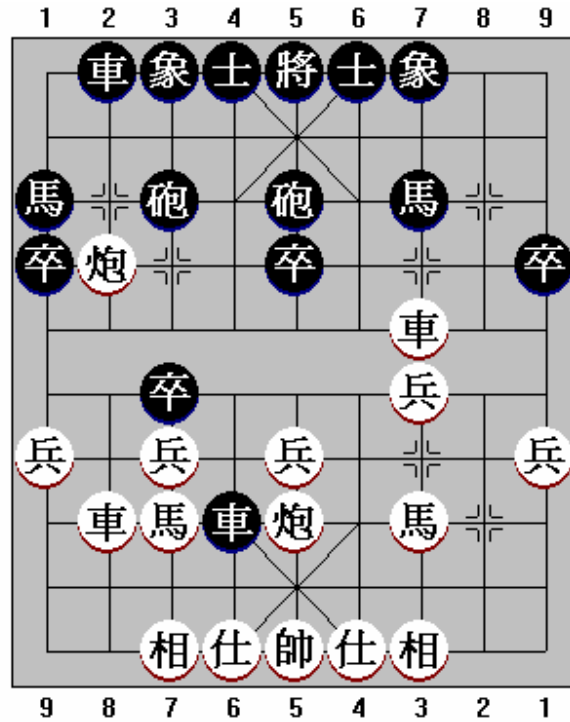
(2) B7.1

10. ... B7.1!



Một nước nhìn xa trông rộng. Có thể coi nó như một nước mở màn cho một cuộc phản công. Vì Đen ngăn chặn việc Đỏ chơi P8-3 nên Đỏ không còn cơ hội kiếm lợi nào nữa.

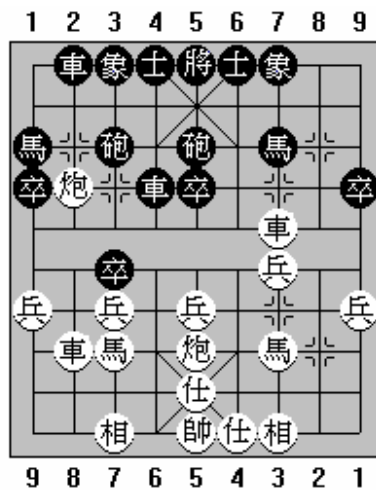
11. X2-3 B3.1 (xem hình)



Trong tình huống như hình trên, sau khi hi sinh Tốt 7, Đen tiến công với con Tốt còn lại. Đó là một nước đi mấu mực! Tình huống của Đen giờ hoàn toàn khác với biên 1. Để đáp trả, Đỏ có hai phương án sau: S6.5 và X3-7:

(2.1) S6.5

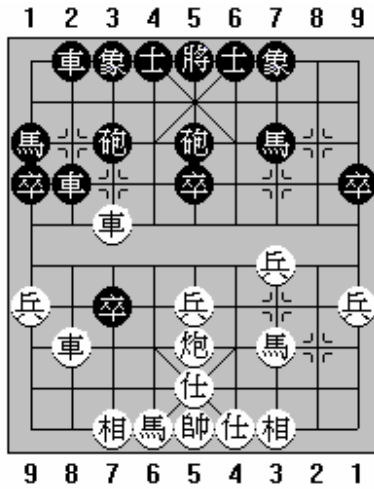
12. S6.5 X4/4



Nước đi này đơn giản và dứt khoát rằng Đen rút Xe đuổi Pháo Đỏ. Một cách khác cho Đen là X4/2, chỗ mà ưu thế của Đen được đảm bảo.

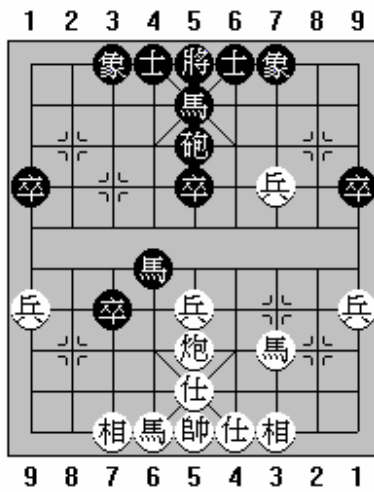
13. X3-7 B3.1!

14. M7/6 X4-2



Một nước đáng ao ước. Nếu Đen cố gắng duy trì sức mạnh và làm tình huống trở nên phức tạp bằng việc chơi P3-4, Đỏ sẽ chơi P8.2 B3-4, B3.1 B4-5, P5-7, Đỏ có thể có cơ hội trong cuộc hỗn chiến.

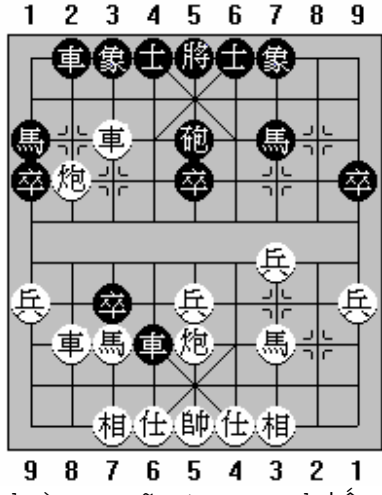
15. X8.4 X2.3 16. X7.2 X2-3!
 17. X7/1 M1.3 18. B3.1 M3.4
 19. B3.1 M7/5



Từ giờ, cả hai đều có một Tốt quá hà. Tuy nhiên, rõ ràng là Đen ưu thế vì các quân linh hoạt hơn Đỏ.

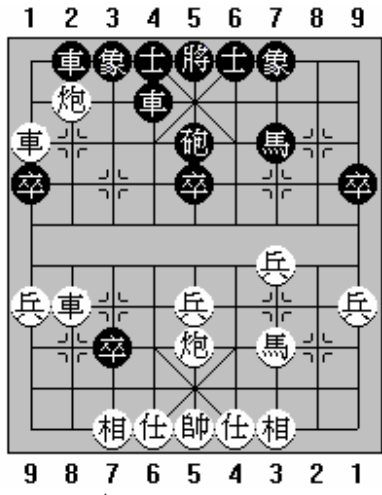
(2.2) X3-7

12. X3-7 B3.1 13. X7.2



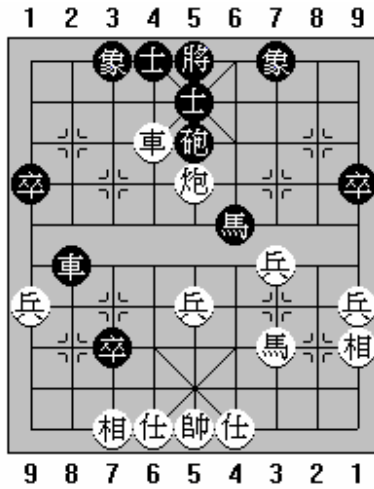
Nếu Đỏ vẫn theo con đường cũ trong biên (1) thì sẽ không thể thành công. Ví dụ: X7/2 P3.5, P5-7 X4-7, T7.5 (Nếu Đỏ chơi P7.7, Đen sẽ chơi [X2-3](#)) X7/1, P7.7 [S4.5!](#) Đen ưu thế vì lời quân.

- 13. ... B3.1 14. X8.1 X4/4
- 15. P8.2 X4/2 16. X7-9



Nếu Đỏ chuyển sang chơi P8/2, Đen sẽ chơi B3-4, rồi P5-4 [M7.6](#), rõ ràng Đen xuất phát tốt hơn.

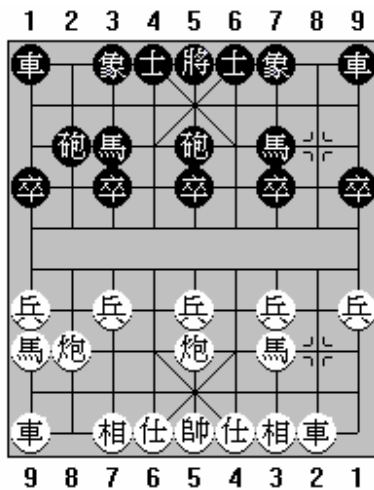
- 16. ... X2.1 17. X8.5 X4-2
- 18. X9-6 X2.4 19. T3.1 M7.6!
- 20. P5.4 S6.5



Không mất thời gian, Đen tấn công cương quyết bằng Mã. Từ giờ, với trận địa không chắc chắn, Đỏ tự đẩy mình vào thế bị động vì Đen có vài cách tấn công: M6.4 hoặc M6.5 hoặc X2/2.

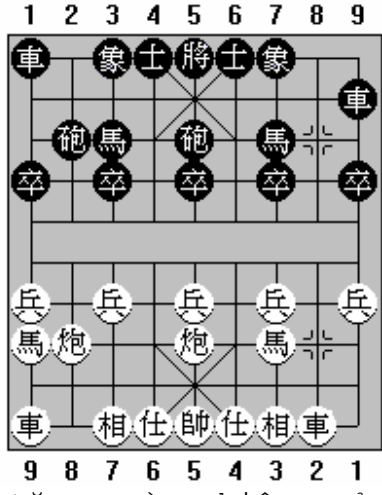
Ván 4: Chơi ăn miếng trả miếng

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



Bằng cách điều Mã trái ra biên, Đỏ có thể nhanh chóng điều động binh lực chiến đấu. Đỏ cũng có thể chơi M8.7 hoặc B7.1.

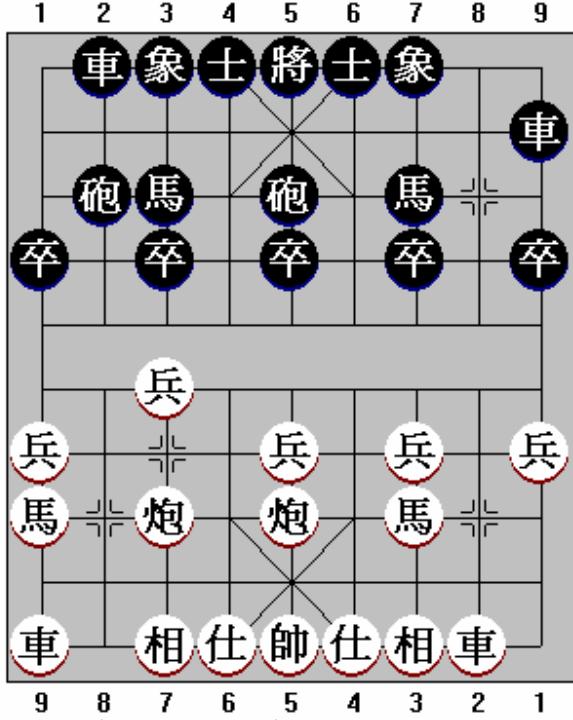
4. ... X9.1



Đen tiến Xe trái nhằm tăng cường hiệu quả chiến đấu. Đen cũng có thể chơi B7.1.

5. P8-7 X1-2

6. B7.1 (xem hình)

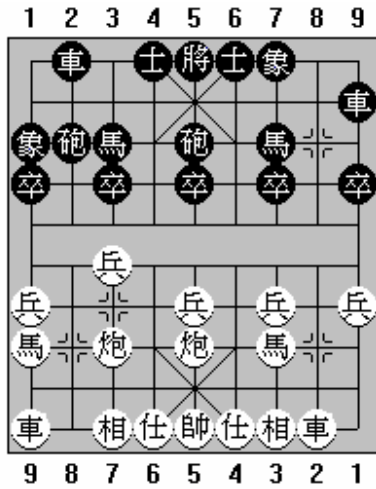


Tốt 7 của Đỏ trong thế trực tiếp đe dọa Mã Đen. Đỏ là cách chơi tấn công nhưng là nước đánh lừa. Nước đi thông thường nhất của Đỏ là X9-8 để điều quân chủ lực ra chiến đấu.

Trong tình huống này, Đen có ba phương án: (1) T3.1; (2) P2.5; (3) X9-4 và phát triển như sau:

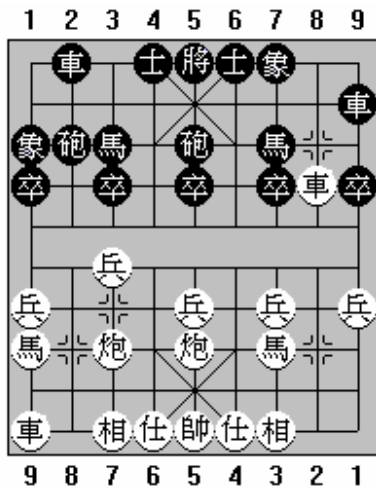
(1) T3.1

6. ... T3.1



Một cách chơi phòng thủ hoàn toàn bị động và làm yếu đi sức mạnh của Đen.

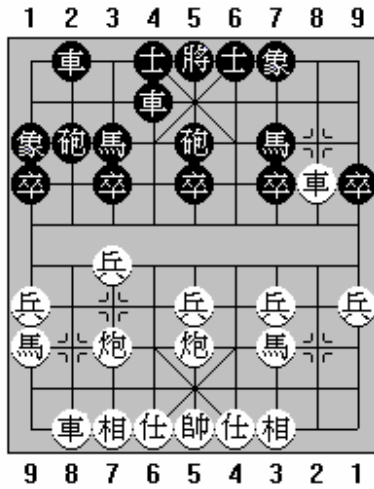
7. X2.6!



Đỏ có thể kiếm lợi từ cả hai phía khi Xe phải ép vào. Nó được coi là một nước hay để giành quyền chủ động.

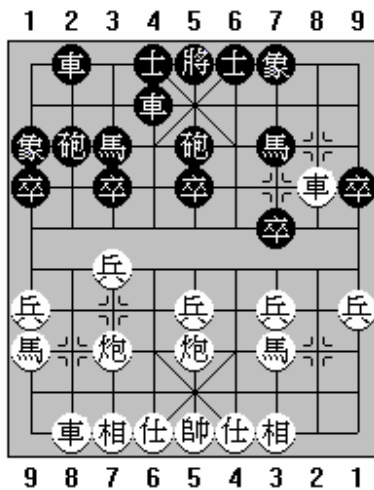
7. ... X9-4

8. X9-8



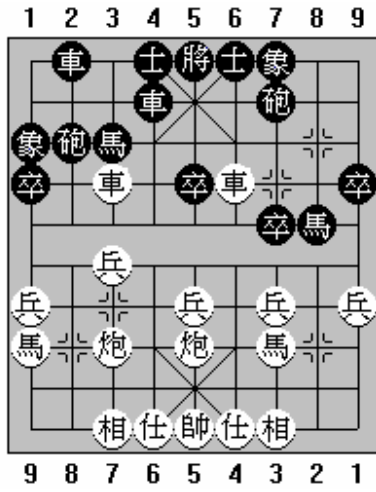
Một nước đi chính xác và đúng đắn. Nếu Đỏ chuyển sang chơi X2-3, lúc đó Đen sẽ chơi [P5/1](#) và có cơ hội giải thoát mình khỏi thế kìm kẹp.

8. ... B7.1



Nếu Đen chơi X4.3, Đỏ sẽ chơi [X8.6](#). Hoặc nếu Đen chơi X4.6, Đỏ sẽ chơi [X8.2](#). Trong cả hai trường hợp này, Đỏ đều nắm thế chủ động.

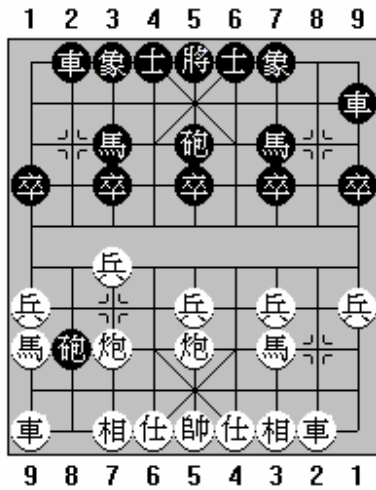
9. X2-3 P5/1 10. X8.6 P5-7
 11. X3-4 M7.8 12. X8-7



Đỏ ưu.

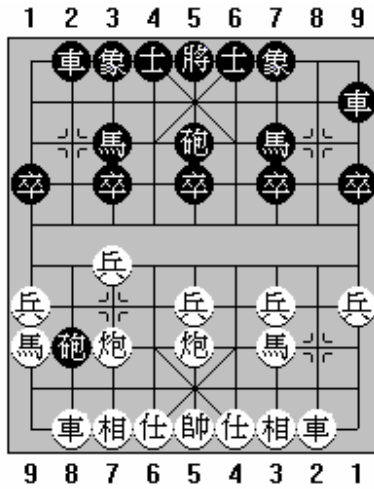
(2) P2.5

6. ... P2.5



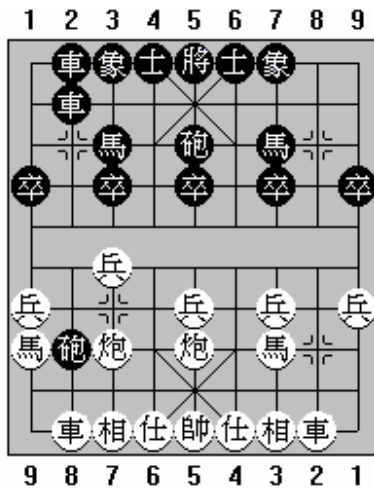
Hãy còn sớm để Đen đưa Pháo tiến lên ép đối quân, cho dù có thể coi nó như một cuộc phản công.

7. X9-8!



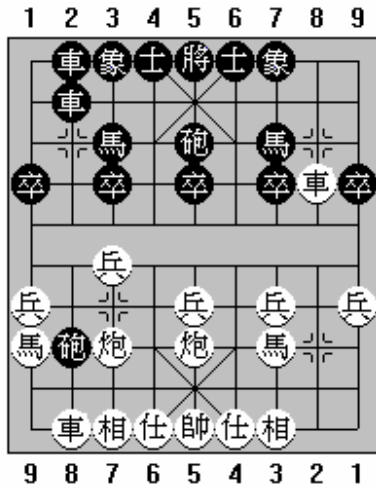
Một nước đi đơn giản nhưng mạnh mẽ. Nếu Đỏ chơi B7.1, Đen sẽ chơi B3.1 (Nếu đi khác, Đen sẽ rơi vào thế kém hơn), rồi P7.5 (Nếu Đỏ chơi P5-8, Đen sẽ chơi X2.7, rồi P7.5 [M7/5](#) hoặc [X2-7](#). Đen sẽ ưu hơn sau khi bắt Tốt đầu của Đỏ) P2-7, P7-3 P5.4, S4.5 [X2.2](#). Sau khi đổi quân, Đen ở thế công trong khi số phận của Đỏ không rõ ràng.

7. ... X9-2



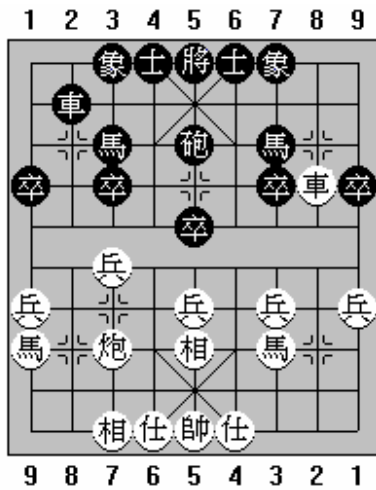
Nếu Đen chơi P2-5, Đỏ sẽ hài lòng với X8.9 M3/2, T3.5 B7.1, [X2.4](#), và Đen tụt lại phía sau so với Đỏ trong việc điều quân.

8. X2.6



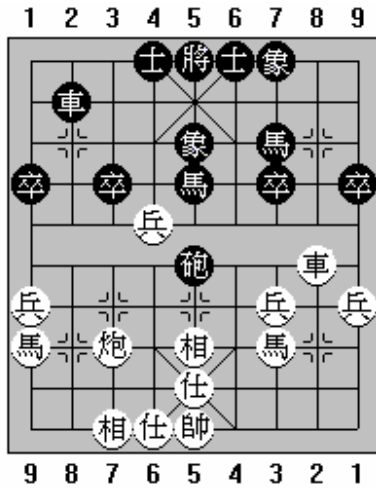
Đỏ đưa Xe tiên lên tấn công Mã Đen. Đen ép đổi quân.

8. ... P2-5 9. X8.8 X2.1
 10. T3.5 B5.1



Tiên Tốt đầu là lựa chọn tốt nhất. Nếu không, Đen sẽ rơi vào thế bị động vì cả hai Mã đều bị tấn công.

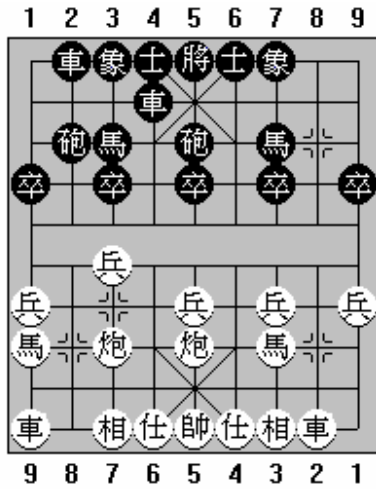
11. B7.1! M3.5 12. B7-6 B5.1
 13. B5.1 P5.3 14. S4.5 T3.5
 15. X2/2!



Đứng trước sự phân công của Đen, Đỏ từng bước giành lại được thế chủ động bằng cách xử lí tình huống tốt nhất. Với Xe Đỏ tuần hà, Đỏ vừa chơi tốt cả công lẫn thủ. Đến đây, Đỏ ưu lớn.

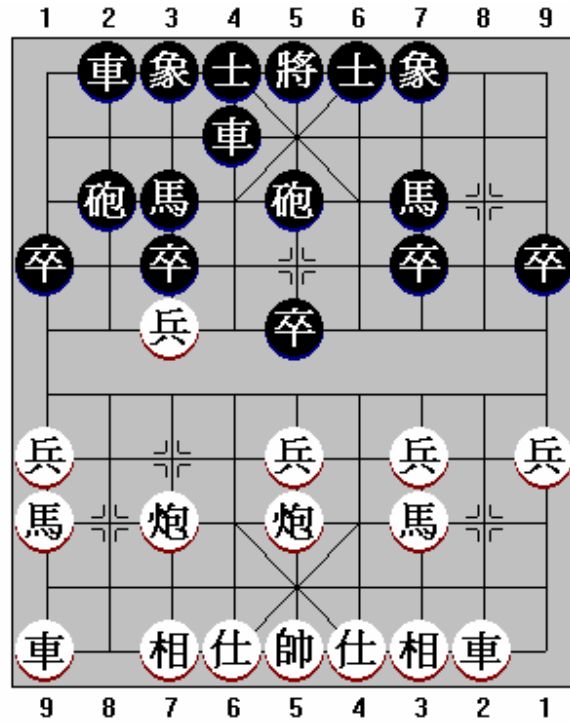
(3) X9-4

6. ... X9-4



Dẫn cho Tốt Đỏ sẽ qua sông, Đen vẫn đưa Xe vào nách Tượng. Nước đi đây ẩn ý và mạnh mẽ, không theo lệ thường.

7. B7.1 B5.1! (xem hình)



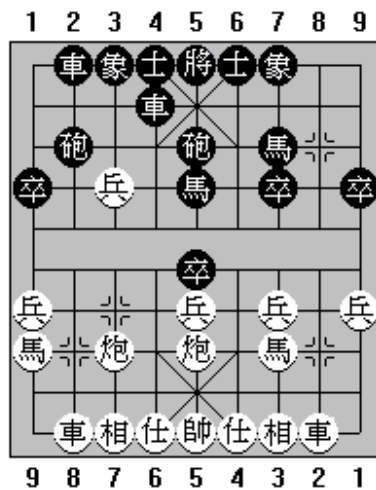
Phản công trung lộ là một biện pháp đối phó thông minh mà Đen quyết ăn miếng trả miếng với Đỏ.

Trong tình thế này, Đỏ có hai phương án sau: (1) B7.1; (2) B7-6:

(3.1) B7.1

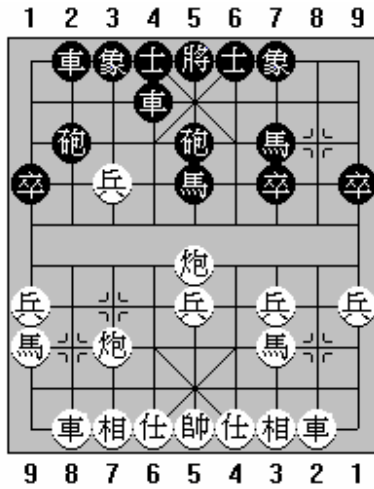
8. B7.1 M3.5

9. X9-8 B5.1!



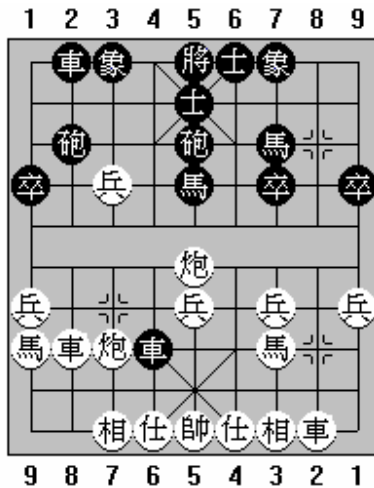
Cao! Bằng cách đánh xuyên thủng, Đen có đầy triển vọng.

10. P5.2



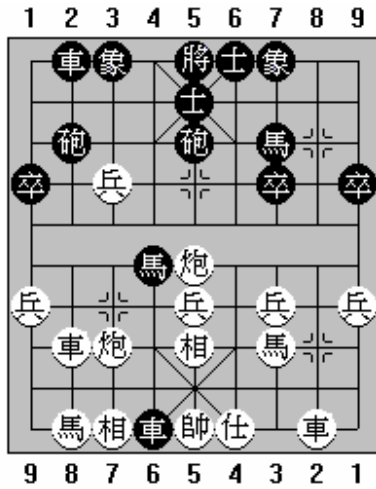
Đỏ bắt Tốt Đen hông làm chậm bước tấn công của đối phương. Còn nếu Đỏ chơi B5.1, Đen sẽ chơi M5.4, rồi P7.7 X2-3, X8.7 M4.5, T3.5 [M7.5](#), từ đây Đen chơi phản công tổng lực.

10. ... X4.6 11. X8.2 S4.5



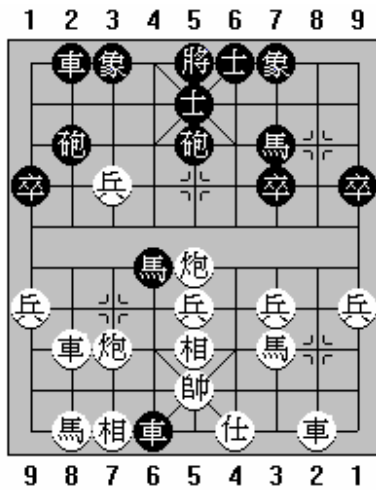
Đen lên Sĩ để gom đủ sức mạnh tấn công. Dễ thấy rằng X4-7 là một nước kém vì Đỏ có thể chơi [P7.7](#) bắt Xe.

12. T3.5 M5.4 13. M9/8 X4.2!



Hi sinh Xe đổi lấy Sĩ là một nước đi khéo léo và tài tình. Đen cũng có thể chơi P2.7 và cũng dẫn tới thế thắng.

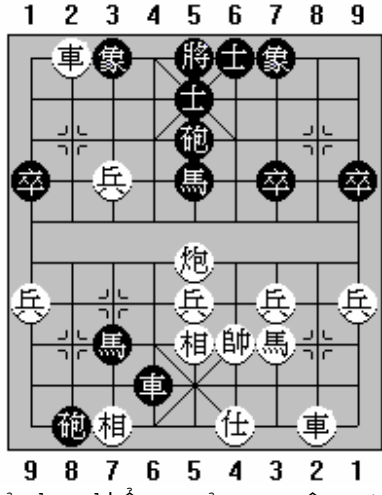
14. Tg.1



Đỏ không còn cách nào khác. Nếu Đỏ chơi Tg-6, Đen sẽ chơi P2.7, rồi X8/2 M4.3, Tg-5 [X2.9](#), Đen đảm bảo thắng nhờ lời quân.

14. ... P2.7! 15. X8.7 M4.3

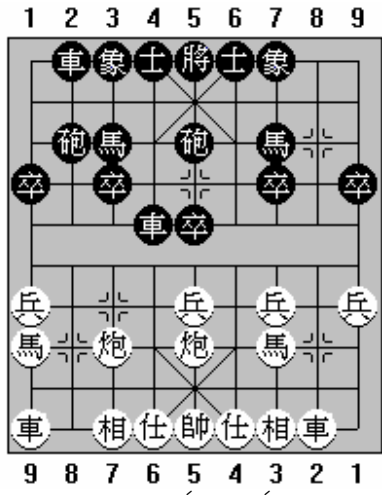
16. Tg-4 X4/1 17. Tg.1 M7.5



Bây giờ Đen đang ở đỉnh điểm của cuộc tấn công. Đỏ không thể chống trả được nữa. Ví dụ, nếu Đỏ chơi X8-7, Đen sẽ chơi S5/4, rồi B7-6 M3.4!, S4.5 [X4/4](#), Đen chắc thắng.

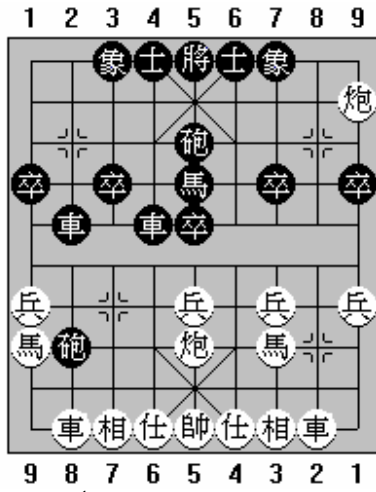
(3.2) B7-6

8. B7-6 X4.3!



Bỏ Mã lấy tiên là một nước đi rất sắc sảo. Nếu Đen chơi M3.5, Đỏ sẽ chơi B6-5, rồi M5.3, [X9-8](#), tình huống sẽ trở nên phức tạp và không rõ ràng.

- 9. P7.5 M7.5 10. P7.1 P2.5
- 11. X9-8

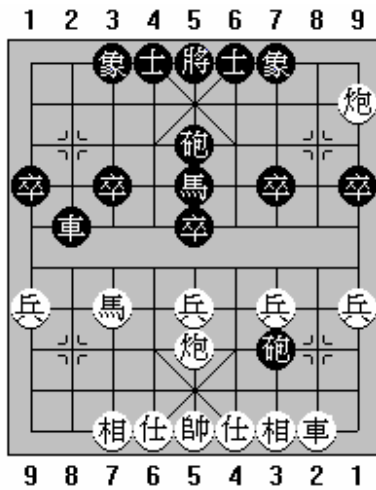


Đỏ chơi rất ngoan cường. Nếu chơi M3/1, Đen sẽ ưu hơn với [X4/3](#).

12. ... P2-7

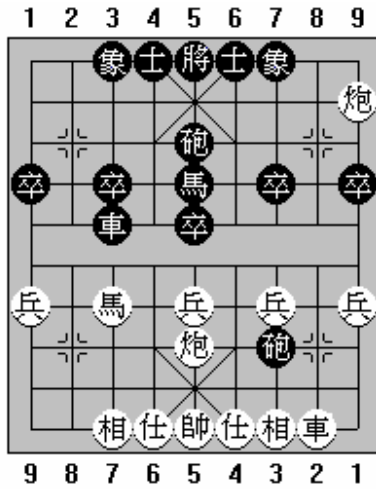
13. X8.5 X4-2

14. M9.7



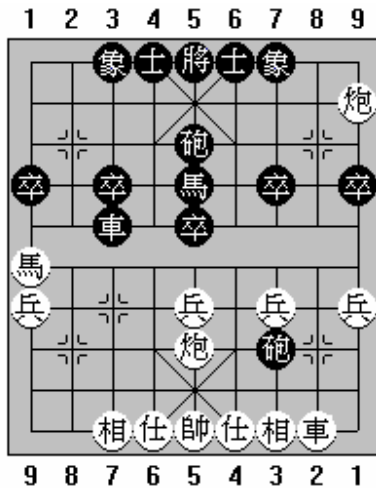
Nếu Đỏ chơi P1.1, Đen sẽ chơi M5.3, rồi P5.3 [P5.4!](#) Đỏ thua nhanh chóng.

14. ... X2-3



Một nước đi đúng. Nếu Đen chơi X2/3, Đỏ sẽ chơi P1.1, rồi P5-3 (Nếu Đen chơi M5.3, Đỏ sẽ chơi [M7.6](#)), P5.3 S4.5, [X2.2](#). Đen khó lòng kiếm lợi.

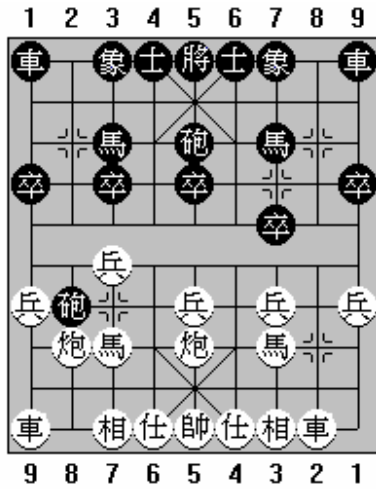
15. M7.9



Mã Đỏ không có lựa chọn nào khác. Nếu Đỏ chơi M7/6, Đen sẽ chơi [X3.4](#); hoặc nếu Đỏ chơi P1-7, Đen sẽ chơi [M5/3](#), Đen chủ động trong cả hai tình huống.

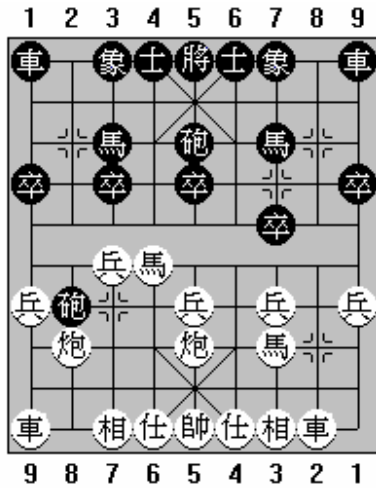
15. ... X3-2 16. M9/7 X2-3

17. M7.9 X3-2



Pháo quá hà là bố cục mà ai cũng biết của khai cuộc "Thuận Pháo trực Xe đối hoãn khai Xe" (顺炮直车对缓开车), sau đó Đen có thể chơi chiến thuật P2-3 hoặc P2-7. Đen cũng có thể lựa chọn X1.1.

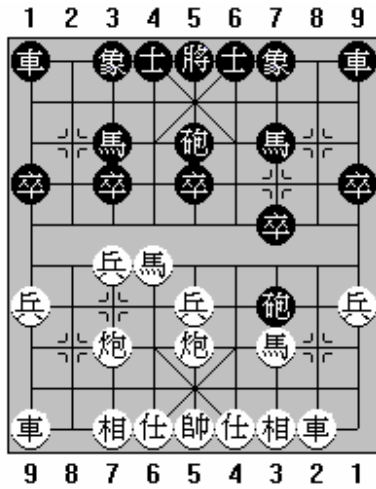
6. M7.6



Đua Mã lên hà là lối chơi cũ. Những năm gần đây, có một vài sự phát triển trong khai cuộc này. Đen có thể chơi M7.8 khoá Xe phải của Đen, dẫn tới tình huống công và thủ phức tạp hơn.

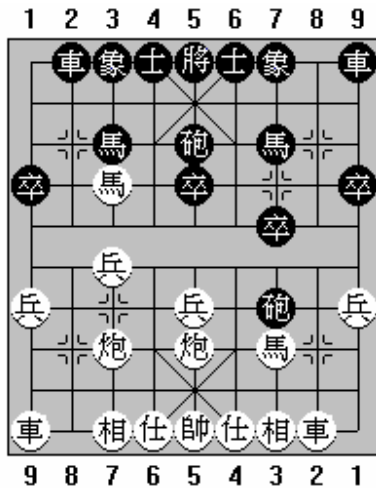
6. ... P2-7

7. P8-7



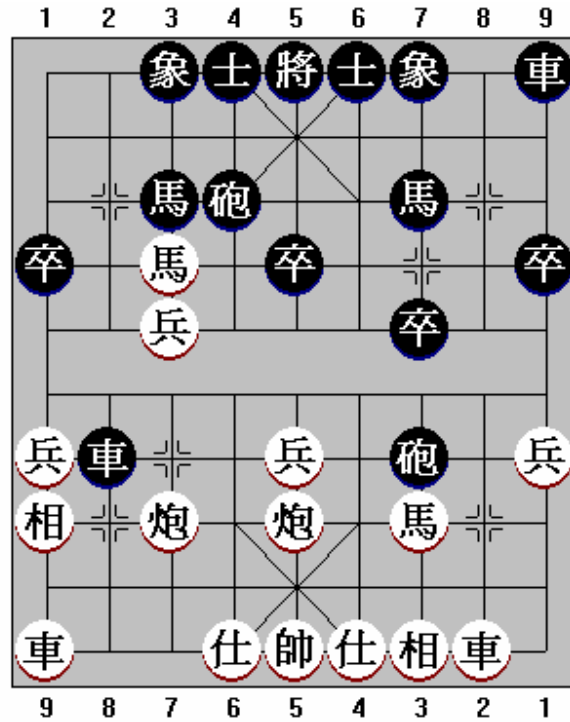
Một nước đi cũng chắc chắn khác cho Đỏ là X9-8. Sau đó, Đen có thể chơi X9.1 (hoặc chơi [X1-2](#) cũng là một nước đúng), rồi P8-7 X9-4, M6.7 [X4.2](#). Cả hai trong thế giằng co.

7. ... X1-2 8. M6.7



Đây là một nước đi đúng. B7.1 không phải là một nước hay vì Đen có thể chơi [X2.5](#) phản tiên.

8. ... P5-4 9. B7.1 X2.6
10. T7.9 (xem hình)

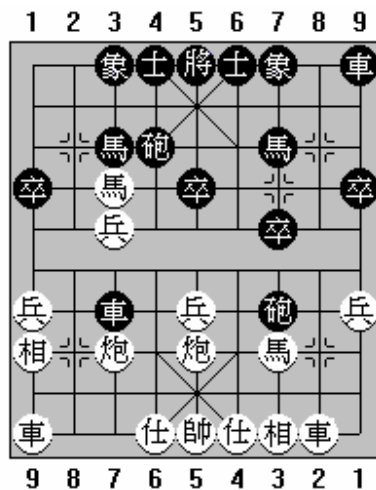


Tượng phân biên là một nước đánh lừa. Mục đích của Đỏ là dụ Xe Đen sang trái bắt Pháo hoặc Tốt, và như vậy, Đỏ có thể thành công trong sơ đồ chiến thuật của mình. Diễn biến thông thường là P7.2 P4.5, M3/5 [X9.1](#) và dẫn tới thế đối công.

Ở tình huống như hình trên, Đen có hai phương án: (1) X2-3; (2) X9-8. Nó phát triển như sau:

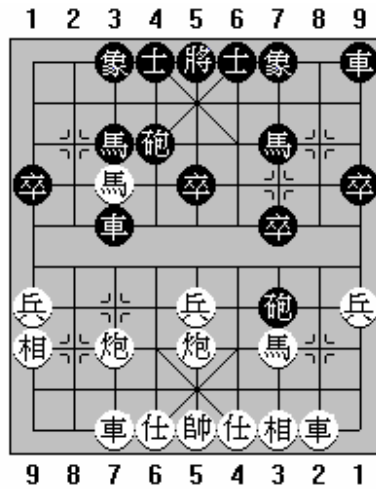
(1) X2-3

10. ... X2-3



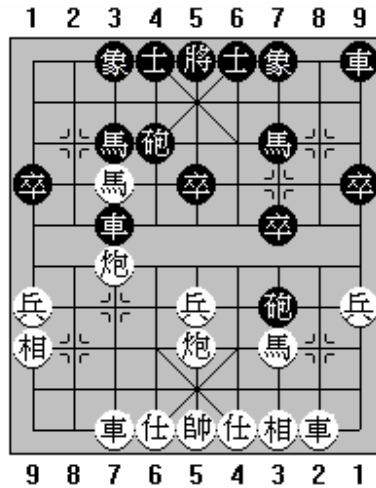
Đen không nhìn ra ý đồ của Đỏ. Khi đưa Xe sang dọa bắt hai quân, Đen đã rơi vào bẫy được giăng sẵn của Đỏ.

11. X9-7 X3/2



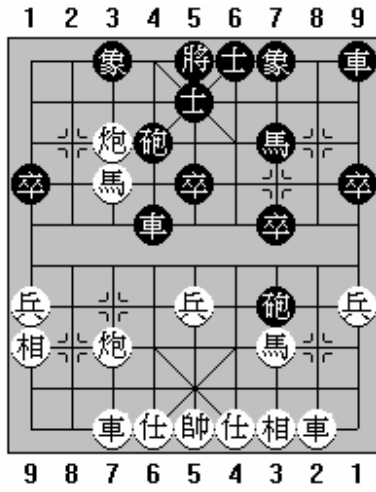
Giờ thì Đen đã tự nguyện chui vào bẫy và khiến cho tình huống càng trở nên tồi tệ hơn. Nếu tinh ra và chơi S4.5, Đen còn có thể kháng cự dù mất tiên.

12. P7.2!



Giờ thì mọi việc đã sáng tỏ. Sau khi tấn Pháo, Đỏ có những nước đi chiến thuật tiếp theo là P7-5 và P5-7. Hệ thống phòng thủ của Đen sẽ bị phá vỡ.

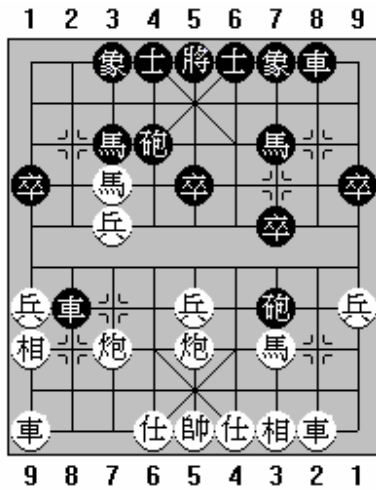
12. ... S4.5 13. P5-7 X3-4
14. Pt.3



Đỏ lời quân, ưu thế.

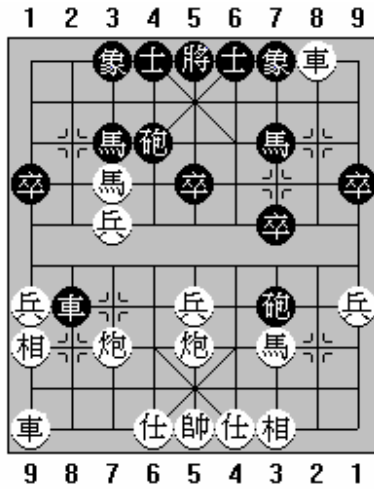
(2) X9-8

10. ... X9-8!



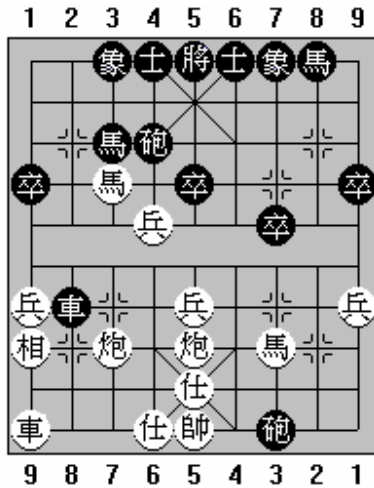
Lối chơi mạnh mẽ! Đen không ngần ngại ép Đỏ đổi Xe với mình.

11. X2.9



Nếu Đỏ chơi B7-6, Đen sẽ chơi X8.9, rồi M3/2 M3/1 (Đen cũng có thể chơi [X2-3](#)), X9-7 [S6.5](#). Cả hai đều e dè lẫn nhau. Cờ Đen chắc và có khả năng phát triển hơn.

11. ... P7.3 12. S4.5 M7/8
13. B7-6

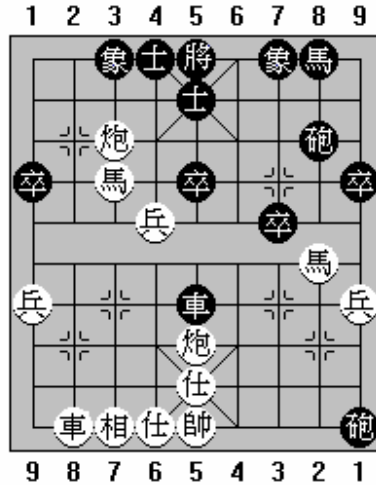


Nếu Đỏ chơi P5.4, Đen sẽ chơi P4-7 (Nếu Đen chơi P4-8, Đỏ sẽ chơi P5/1, rồi [B7.1](#) dẫn tới tình huống phức tạp), rồi P5/1 [P7.5](#). Đen lời quân, ưu thế.

13. ... P4-8

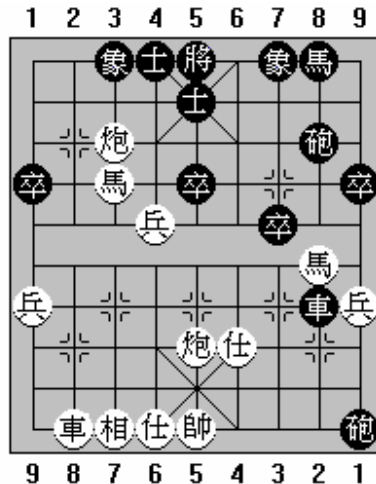
Đen lên Sĩ để tăng cường phòng thủ khu vực trung tâm và khiến Xe giữa linh hoạt. Điều đó chứng tỏ Đen là một kì thủ có kinh nghiệm. Nếu Đen chơi B7.1, Đỏ sẽ chơi X9-8, rồi S6.5 (Nếu Đen chơi B7-8, Đỏ sẽ chơi X8.3, rồi B8-7, S5.4 X5/1, [X8.1](#). Đỏ sẽ đủ sức kháng cự), X8.4 [X5-7](#) hoặc [X5-8](#). Nó dẫn tới tình trạng hai bên dè chừng lẫn nhau.

17. X9-8



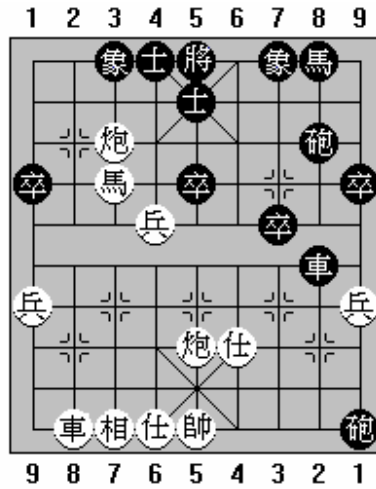
Nếu Đỏ chơi M7.5, Đen sẽ chơi T7.5 (vững vàng), rồi P7-2 M8.6, P2/1 [B7.1](#), Đen ưu vì có thể chủ động tấn công. Hoặc nếu Đỏ chơi S5.6, Đen sẽ chơi X5-8, rồi M2.4 X8.3, Tg.1 X8/1 ([P8.6](#) cũng hay), Tg/1 [P8.5](#). Đen chắc chắn thắng.

17. ... X5-8 18. S5.4



Nếu Đỏ chơi M2.4, Đen có thể chơi X8.3 ([X8-2](#) cũng tốt, nhưng X8.3 hung hãn hơn), rồi S5/4 P8.5!, P5-3 [X8-7](#), Đen **chiếu hết** (绝杀 tuyệt sát).

18. ... X8/1



Đen vừa đòi lại những gì đã mất. Với lối chơi tấn công mạnh mẽ, Đen đã đảm bảo thế thắng lợi.

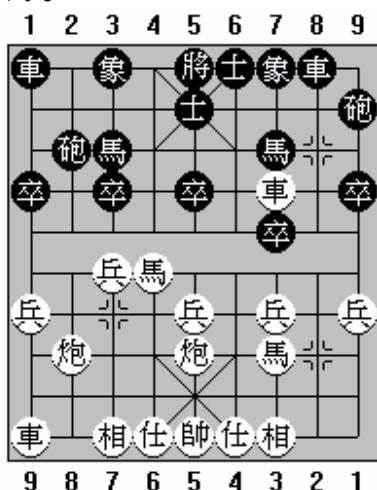
Kết luận: Trong biến (1), vì không nhìn ra âm mưu của Đỏ nên Đen đã phạm sai lầm khi rút Xe ăn Tốt đối phương rồi sau đó bị rơi vào tình thế tuyệt vọng. Trong biến (2), Đen chủ động đổi Xe với đối phương và nhờ đó mà chiến thắng.

Nước thứ 10 đưa Tượng phân biên của Đỏ là một nước đánh lừa. Vì Xe trái của Đỏ còn bị kẹt, chưa nhập cuộc nên cờ Đỏ yếu. Đây là điểm yếu mà Đỏ không thể khắc phục nổi. Lối chơi mạnh mẽ của Đen đã giáng một đòn chí tử vào cách chơi đánh lừa của Đỏ.

Chương II: Pháo đầu đôi Bình Phong Mã

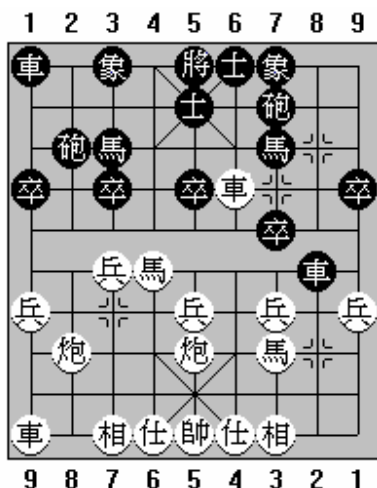
Ván 1: Chờ đợi thời cơ

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1. P2-5 | M8.7 | 2. M2.3 | X9-8 |
| 3. X1-2 | M2.3 | 4. B7.1 | B7.1 |
| 5. X2.6 | P8-9 | 6. X2-3 | P9/1 |
| 7. M8.7 | S4.5 | 8. M7.6 | |



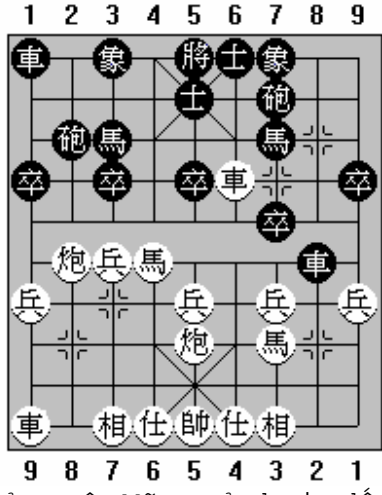
Một trong những phương pháp chính để phát động tấn công là đưa Mã Đỏ lên hà. Nếu Đỏ chơi P8-9 thì sẽ hình thành bố cục "Ngũ cử Pháo quá hà Xa đối bình phong Mã bình Pháo đối Xa" (五九炮过河车对屏风马平炮兑车).

8. ... P9-7 9. X3-4 X8.5



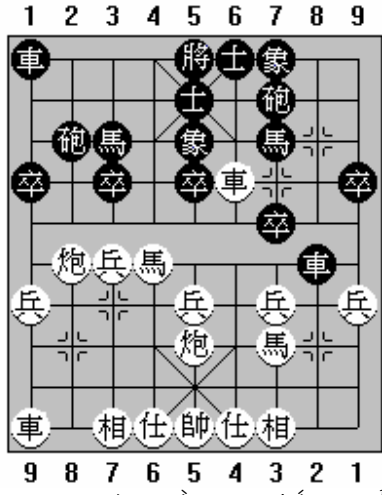
Cách chơi chắc chắn nhất với Đen là lấy Xe đuổi Mã Đỏ. Phương án khác cho Đen là T3.5, T7.5 hay M7.8. Tất cả những phương án này đều khiến tình huống trở nên phức tạp và Đỏ đều hơi ưu.

10. P8.2



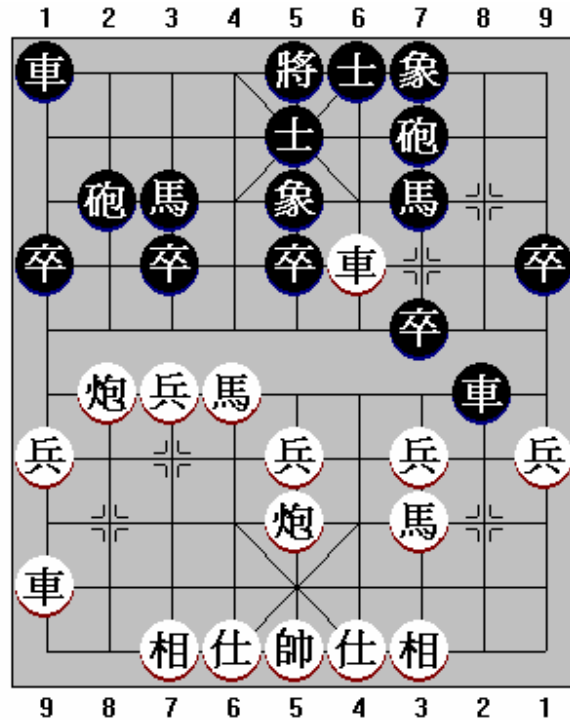
Khi Đỏ đẩy Pháo lên bảo vệ Mã, cả hai đến đây bắt đầu một cuộc chiến trên hà. Sẽ là không khôn ngoan chút nào nếu Đỏ chơi M6.5. Nếu vậy, Đen có thể chơi M3.5, rồi P5.4 M7.5, X4-5 [P2-7](#), Đỏ bị tấn công đồng thời mất quyền chủ động.

10. ... T3.5



Lên Tượng lúc này là cực kì cần thiết để Đen tăng cường phòng thủ. Nếu Đen vội vàng chơi B3.1 phản công, Đỏ sẽ chơi M6.5, rồi X8-3, P8-9! T3.1, [M5.7](#), Đỏ lời quân, ưu thế.

11. X9.1 (xem hình)

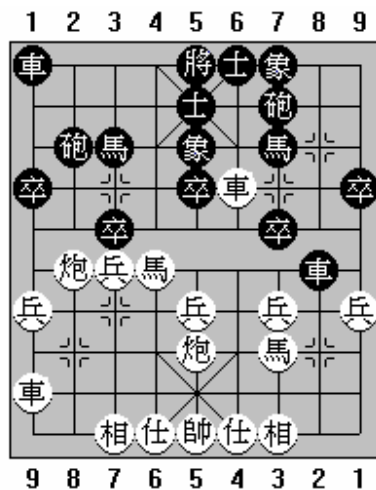


Nếu Đỏ chơi M6.5, Đen sẽ chơi X8-3, rồi P8-9 [X1-3](#), Đỏ chẳng kiếm được lợi gì.

Trong tình huống như hình trên, Đỏ chơi Xe biên, chờ đợi Đen mắc lỗi. Trận này có xu hướng thiên nhiều về chơi mưu mẹo. Để đáp lại, Đen có bốn phương án sau: (1) B3.1; (2) P2.1; (3) X1-3 và (4) B7.1. Nó phát triển như sau:

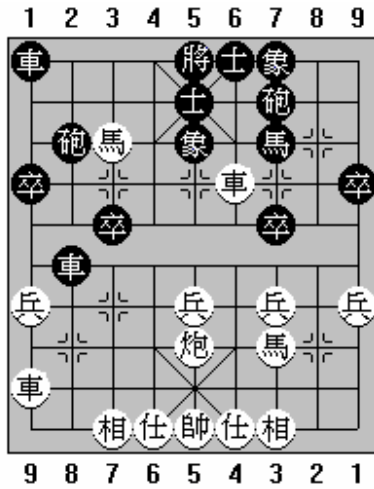
(1) B3.1

11. ... B3.1



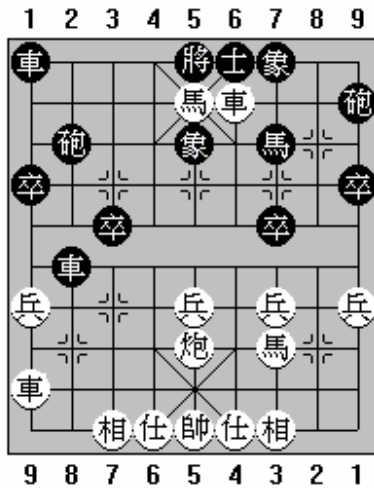
Thiếu kiên nhẫn chờ thời cơ phản công, Đen đã tự sa vào lưới.

12. M6.5 X8-3 13. M5.7 X3-2



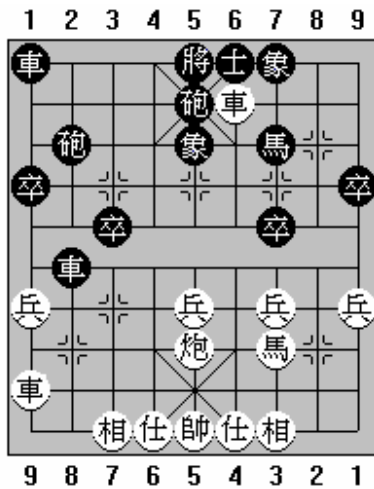
Nếu Đen chơi X1-3, Đỏ sẽ ưu khi chơi [M7.5](#) bắt Sĩ.

14. X4.2 P7-9 15. M7.5!



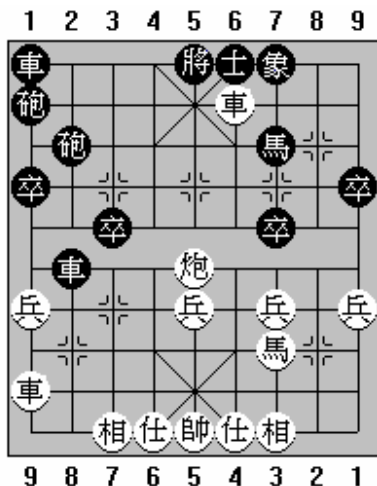
Nước lấy Mã đổi Sĩ của Đỏ làm cho Đen choáng váng.

15. ... P9-5



Đen còn mỗi cách này. Nếu Đen chơi S6.5, Đỏ sẽ chơi P5.5, rồi Tg-4, X9-6 P2-4, X4-5! P4.3, X5-4, Đỏ trong thế thắng.

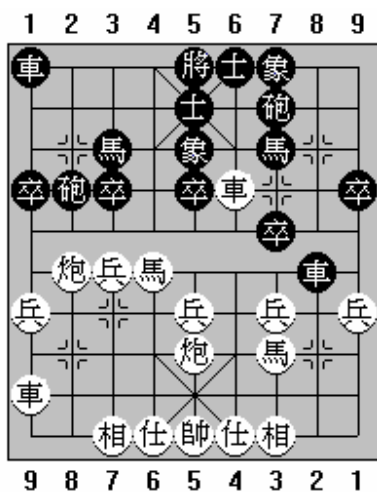
16. P5.5 P5-1 17. P5/3



Sau khi chơi đòn hi sinh để tấn công, Đỏ ưu lớn.

(2) P2.1

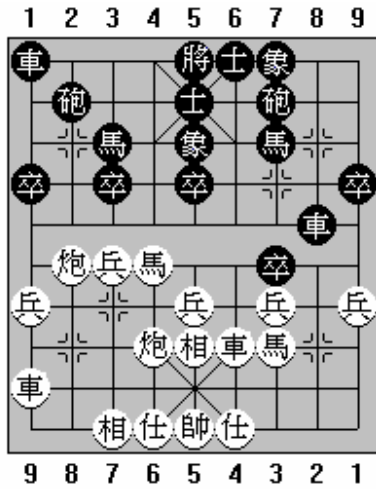
11. ... P2.1



Nước đi không hiệu quả vì Đỏ có cơ hội bày binh bố trận.

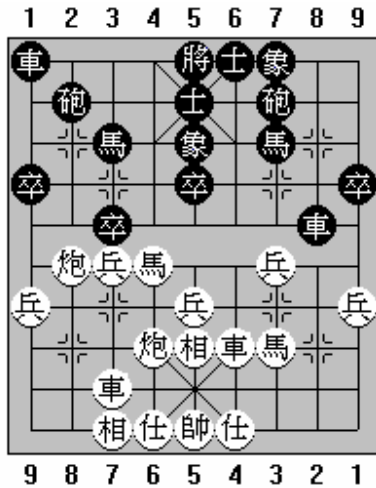
12. X4/4 X8/1 13. P5-6 P2/2

14. T3.5 B7.1



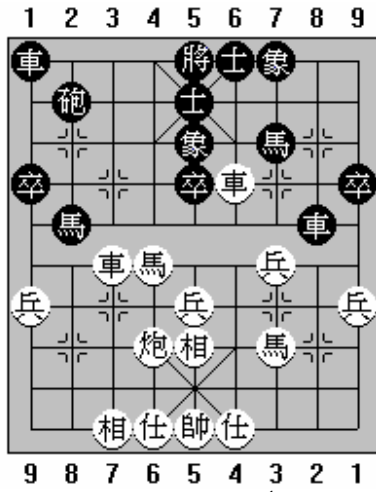
Bằng cách hi sinh Tốt, Đen khiến Xe trái trở nên linh hoạt. Nếu Đen chơi P2-3, Đỏ sẽ chơi X9-8, rồi B3.1 (Nếu Đen chơi X1-2, Đỏ sẽ ưu khi chơi [P8.3](#)), B7.1 T5.3 (Nếu Đen chơi P3.3, Đỏ sẽ chơi [X4.6](#) chiếm tiên), P8-9! X1-3, [X8.6!](#) Đỏ ưu.

15. B3.1 B3.1 16. X9-7



Đây là một nước tinh tế nhằm điều động Xe trái.

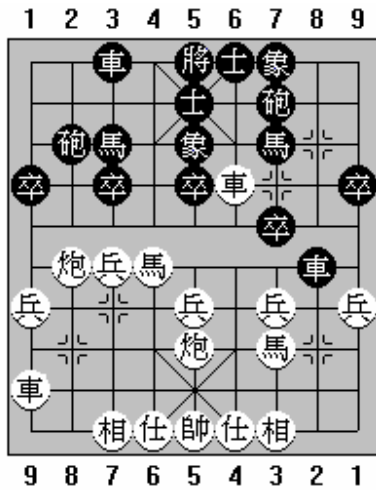
16. ... B3.1 17. X7.3 M3.2
 18. P8.4 P7-2 19. X4.4



Thế cờ của Đò rất sáng sủa nhờ lời Tốt và vị đẹp.

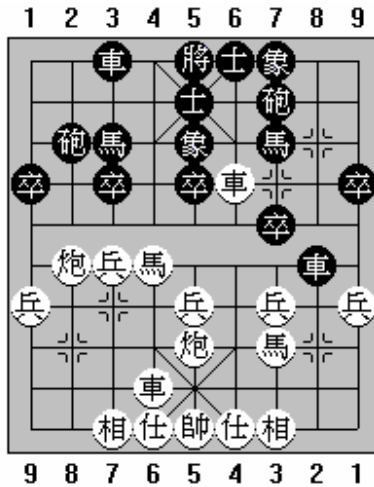
(3) X1-3

11. ... X1-3



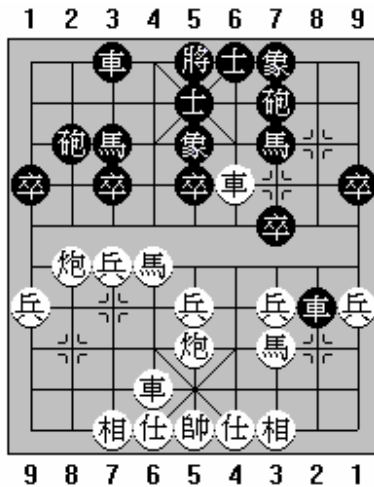
Ý tưởng điều Xe ra chân Tượng bảo vệ Mã và phản tiên bằng việc ấn Tốt 3 về cơ bản là hay. Tuy nhiên, sau khi Đò thành công trong việc bố trí quân lực cho cuộc chiến thì ý tưởng đó sẽ bị đổ bể.

12. X9-6



Trông có vẻ khó coi nhưng thực chất nó là một nước hay vì nó tiềm ẩn một cuộc tấn công bằng B7.1. Đen mời chào Đỏ chơi P5-7. Nhưng sau một cuộc phản công mạnh mẽ của Đen thì Đỏ sẽ khó mà kiểm soát nổi tình huống: B3.1!, B3.1 X8/1 (Đây là một nước đi chính xác! Nếu Đen chơi X8-7, Đỏ sẽ chơi T3.5, rồi X7.1 [P8/1](#) bắt Xe; hoặc nếu M3.4, [M3.2](#) (Dễ hiểu vì nếu X4.2, thì X8/3, X4-3? [P2/1!](#)) M4/6, B3.1 P7.3, X9-3 M6.8, P7.3! Đỏ ưu.), B7.1 [B7.1](#) hoặc [X3-4](#), Đen còn cơ hội để bao vây địch.

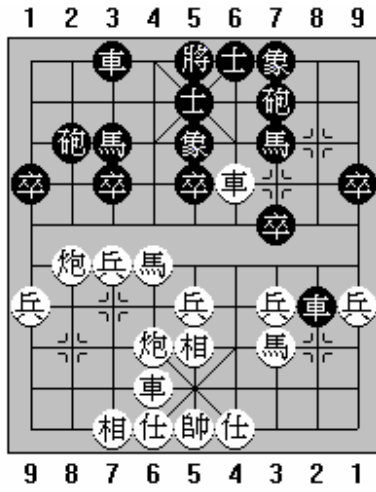
12. ... X8.1



Nếu Đen chơi X8/1, Đỏ sẽ chơi [M6.7](#); hoặc nếu Đen chơi X3-4, Đỏ sẽ chơi [P5-6](#). Đỏ ưu trong cả hai trường hợp.

13. P5-7 X3-4 14. P7-6 X4-3

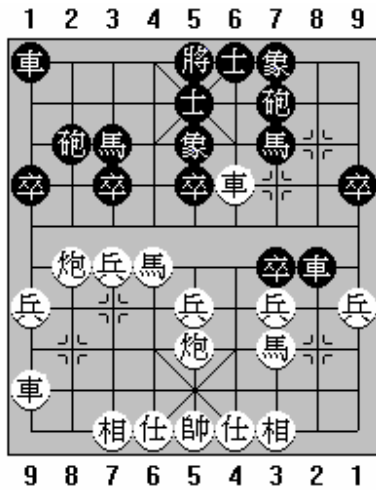
15. T3.5



Đỏ uu.

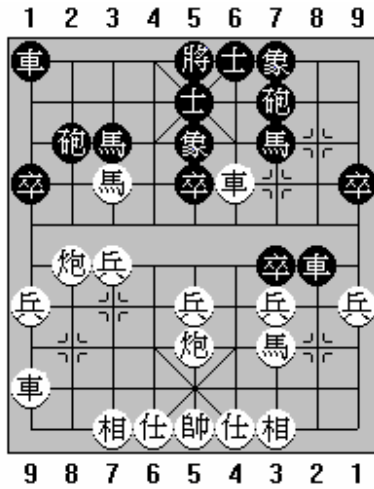
(4) B7.1

11. ... B7.1



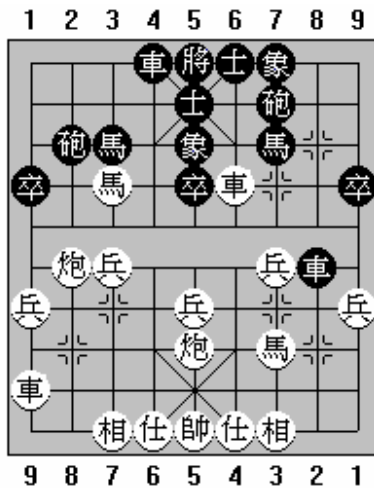
Bằng cách ăn Tốt 7, Đen có thể phản công ngay lập tức. Đó là nước đi tốt nhất để đáp lại lối chơi của Đỏ mặc dù nhìn ra điều đó là không dễ dàng.

12. M6.7



Nếu Đỏ chơi B3.1, Đen sẽ chơi X8-7, rồi M3/5 [X7.1](#) hoặc [X7.3](#). Còn Đen dễ chơi hơn.

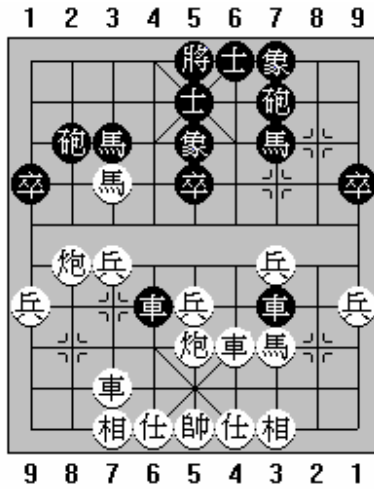
12. ... X1-4 13. B3.1



Nếu Đen chơi P8-3, Đen sẽ chơi P7.4, rồi B3.1 (Nếu Đỏ chơi X4/2, Đen sẽ tốt hơn với [P2.5](#)) X8-7, X9-8 [X4-2](#) (Một nước đi chính xác. Nếu Đen chơi P2/2 thì sẽ bị ép nếu Đỏ chơi [M7.9](#)), Đen phản tiên.

13. ... X8.1 14. X4/4 X8-7

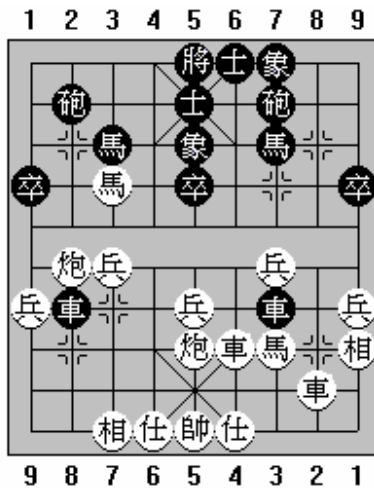
15. X9-7 X4.6



Một nước đi hay. Bằng cách đưa Xe lên, Đen sẵn sàng cho một cuộc phản công.

16. T3.1 X4-2

17. X7-2 P2/1



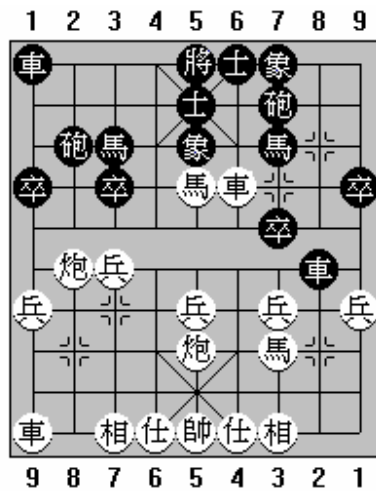
Từ giờ, Đen buộc Đỏ phải ra sức chống đỡ. Quân Đen đủ linh hoạt để bù đắp lại việc mất Tốt trước đó.

Kết luận: Nước thứ 11 của Đỏ tấn Xe lên là để chờ đợi thời cơ hành động. Nước đi chính xác phải là P5-6, giúp Đỏ duy trì nước tiên. Nó sẽ tiếp diễn như sau: B3.1, B3.1 X8/1 (Chính xác! Nếu Đen lầm lẫn mà chơi X8-7, Đỏ sẽ chơi T7.5, rồi X7.1, P8/1! Đen mất Xe), B7.1 T5.3, P8-7 M3.4!, P6.3 B7.1, P6.3 P7-4, P7-3 X8-7, T7.5 T3/5. Đen có thể hài lòng với thế cờ này.

Ba cách đáp trả của Đen trong ba biến đầu là không chính xác, do vậy Đỏ đã thành công trong việc đánh lừa Đen. Ở biến (4), Đen nhận ra âm mưu của Đỏ nên đã ấn Tốt lên mở cuộc phản công. Kết cục, Đỏ phải chịu thiệt thòi.

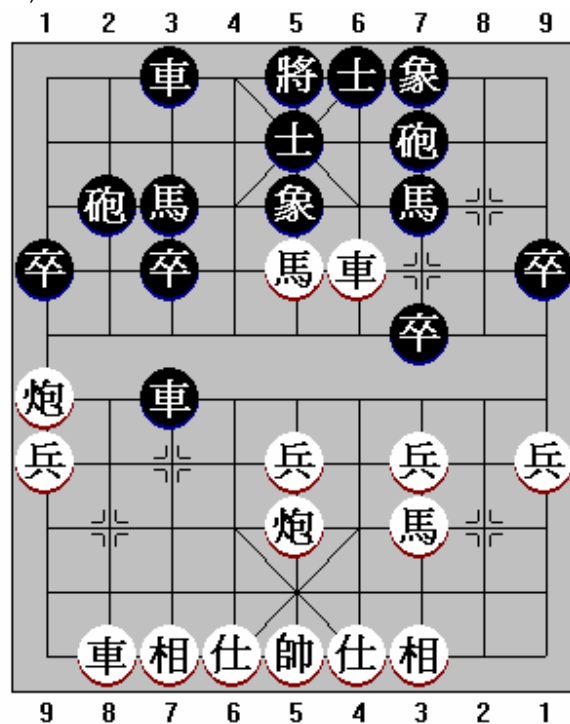
Ván 2: Nhất tiễn song điêu

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 1. P2-5 | M8.7 | 2. M2.3 | X9-8 |
| 3. X1-2 | M2.3 | 4. B7.1 | B7.1 |
| 5. X2.6 | P8-9 | 6. X2-3 | P9/1 |
| 7. M8.7 | S4.5 | 8. M7.6 | P9-7 |
| 9. X3-4 | X8.5 | 10. P8.2 | T3.5 |
| 11. M6.5 | | | |



Lấy Mã bắt Tốt đầu là cách chơi đánh lừa của Đỏ. Cách chơi thông thường của Đỏ là P5-6 giữ tiên.

- | | | | |
|----------|------------|----------|------|
| 11. ... | X8-3 | 12. P8-9 | X1-3 |
| 13. X9-8 | (xem hình) | | |

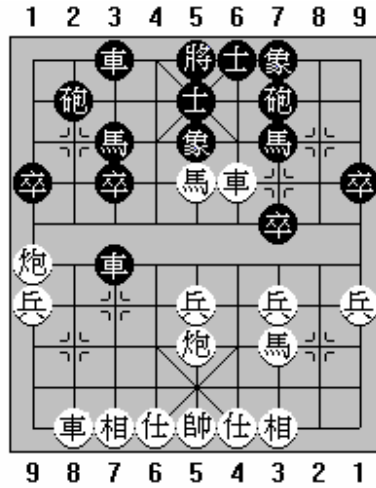


Nước đi của cả hai bên đều là những nước đi bắt buộc. Trong tình huống như hình trên, đứng trước sự tấn công của Đỏ, Đen có ba

phương án chính: (1) P2/1; (2) M3.5; (3) M7.5. Nó phát triển như sau:

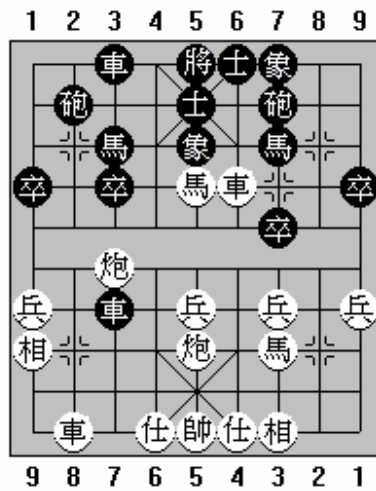
(1) P2/1

13. ... P2/1



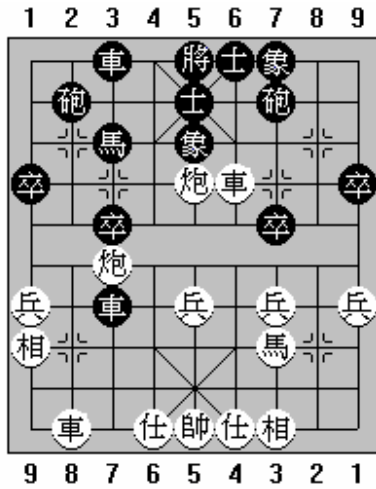
Rút Pháo về là cách phòng thủ bị động, vì như vậy sẽ tạo điều kiện tốt cho Đỏ tấn công.

14. T7.9 X3.1 15. P9-7!



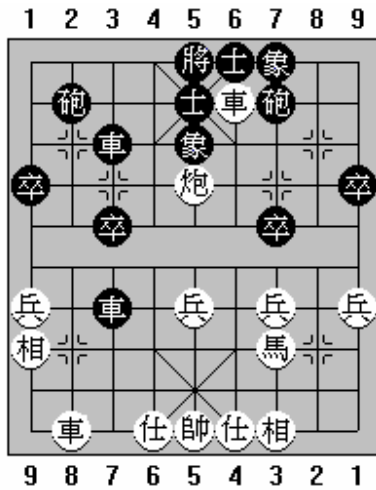
Đơn giản, dứt khoát và mạnh mẽ, Đỏ dùng Pháo biên chiếm chủ động sau khi đổi quân.

15. ... M7.5 16. P5.4 B3.1



Một nước đi tồi vì Đen đã không nhìn ra việc Đỏ vẫn còn có một nước đi tốt. Đen không có cách khác ngoài P2-4. Dù như vậy, Đen sẽ bị động nhưng vẫn còn có thể đương đầu được với Đỏ.

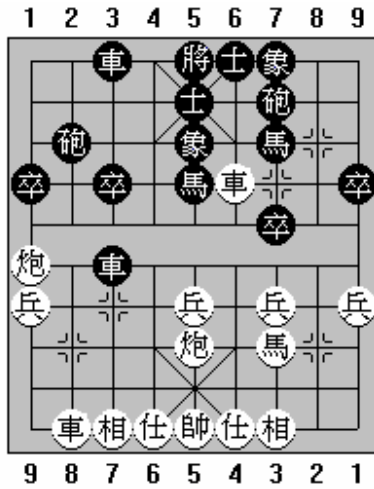
17. P7.3 X3.2 18. X4.2!



Đỏ thành công trong việc phá tan cặp Pháo gánh và lời quân.

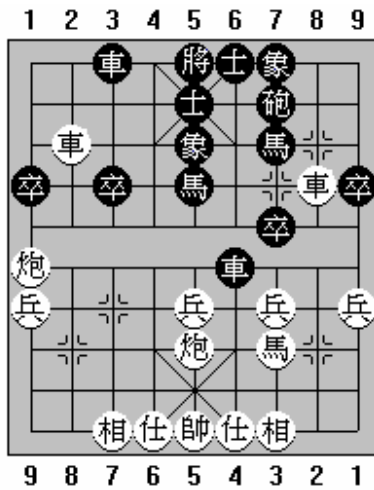
(2) M3.5

13. ... M3.5



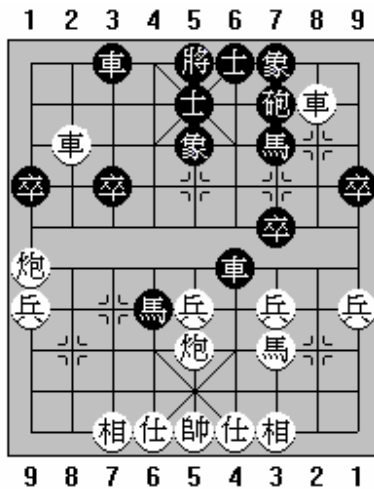
Có một mối đe dọa tiềm ẩn trong cách bố trí lực lượng của Đen vì Pháo bị kìm kẹp dẫu cho Mã cánh phải của Đen đã bắt Mã Đỏ.

14. X8.7 X3-6 15. X4-2!



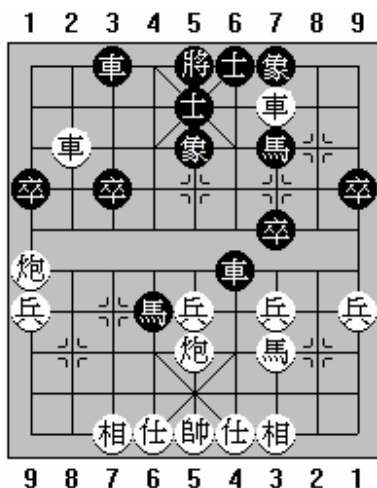
Lẽ dĩ nhiên Đỏ chẳng dại gì đổi Xe trong lúc này.

15. ... M5.3 16. X2.2! M3.4



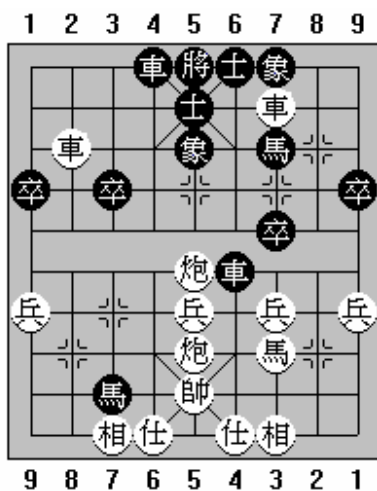
Đen miễn cưỡng thúc Mã lâm trận. Nếu Đen chơi P7-6, Đỏ sẽ chơi P5.5, rồi Tg-4, [P5/3](#), Đỏ ưu lớn.

17. X2-3



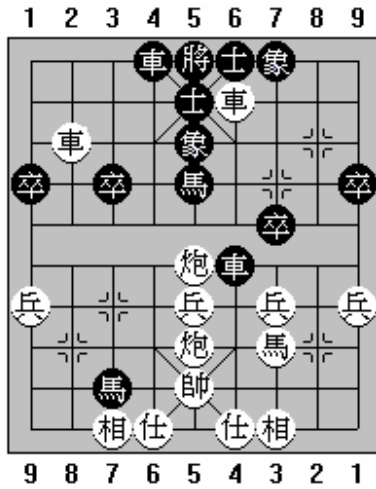
Đỏ nghiêm nhiên lấy Xe bắt Pháo địch.

17. ... M4.3 18. Tg.1 X3-4
19. P9-5!



Đỏ điều Pháo biên vào bảo vệ khu trung tâm, đồng thời thu hẹp tầm hoạt động của Xe Đen, đảm bảo thế thắng.

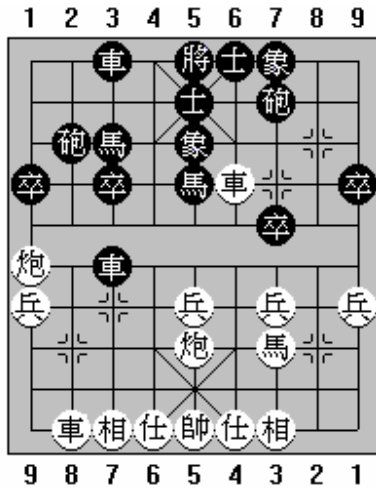
19. ... M7.5 20. X3-4!



Thật khéo léo và tài tình. Nếu Đen chơi tiếp X6/4, Đỏ sẽ chơi P5.3, rồi S5.4, [P5.4](#), chiếu **Pháo lồng!**

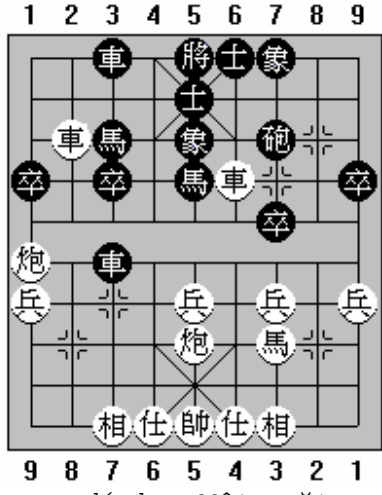
(3) M7.5

13. ... M7.5



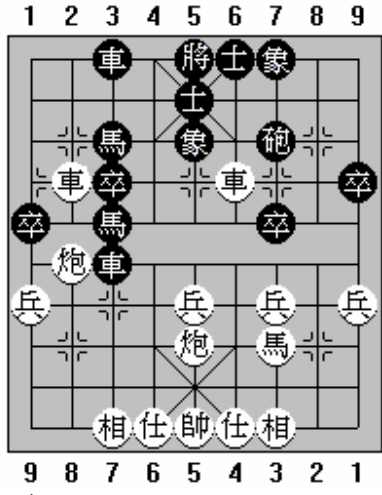
Dùng Mã trái bắt Mã đối phương là nước đáp trả tốt nhất.

14. X8.7 P7.1!



Nước đi này nhằm hai mục đích. Một mặt, nó giải vây cho mỗi đe dọa mất Mã. Một mặt khác, nó ngăn Xe Đỏ bắt Pháo. Đen đã thành công trong việc củng cố hàng phòng thủ. Nếu chơi X3-6, Đỏ sẽ chơi X4-3, rồi P7.1, [X8/1](#), Đen khó tránh khỏi mất quân.

15. X8/1 B1.1 16. P9-8 M5.3

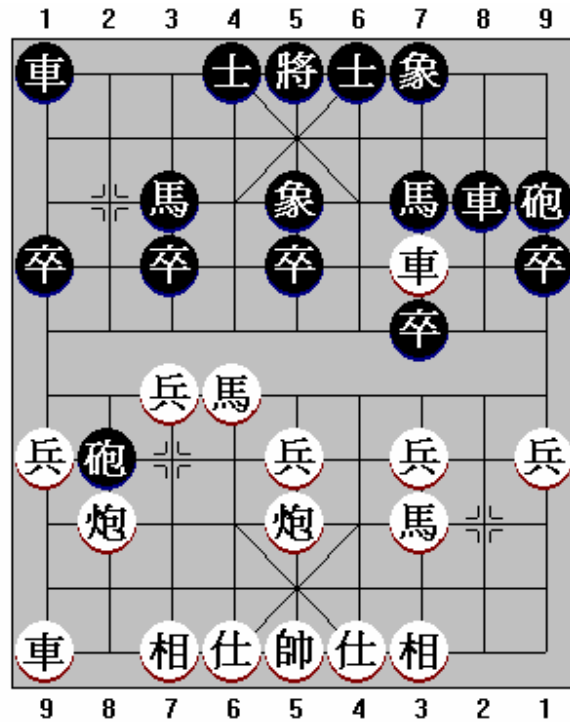


Bây giờ Đen có thể vừa ý.

Kết luận: Nước thứ 11 dùng Mã bắt Tốt đầu của Đen là lối chơi đánh lừa của Đỏ. Trong cuộc chiến như vậy, Đen dễ thua nếu đáp trả sai lầm. Trong hai biến đầu, Đen tự đặt mình vào tình trạng khó khăn vì cách chơi không thích hợp. Trong khi ở biến (3), sau khi đã nhìn ra âm mưu của kẻ địch, Đen bảo toàn được lực lượng và chơi ngang ngửa. Nước đi thứ 14 của Đen được có thể xem như một cách chơi khôn ngoan, khiến chúng ta phải học hỏi. Việc đẩy Pháo lên góp phần bảo vệ Mã trung tâm, là một nước "nhất tiễn song điêu".

Ván 3: Bỏ trước bắt sau

- | | | | |
|---------|------|---------|-----------------|
| 1. P2-5 | M8.7 | 2. M2.3 | X9-8 |
| 3. X1-2 | M2.3 | 4. B7.1 | B7.1 |
| 5. X2.6 | P8-9 | 6. X2-3 | X8.2 |
| 7. M8.7 | T3.5 | 8. M7.6 | P2.4 (xem hình) |

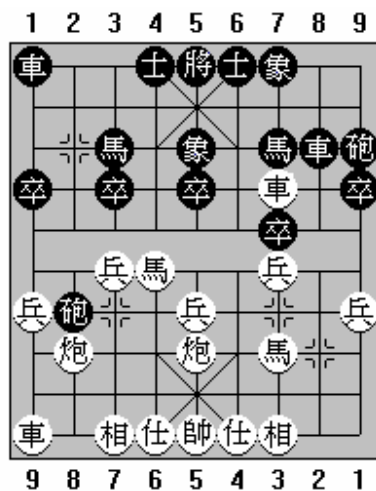


Đây là khai cuộc "Trung Pháo quá hà Xa đối bình phong Mã cao Xa bảo Mã" (中炮过河车对屏风马高车保马).

Trong tình huống này, Đen chờ Pháo qua sông nhằm ngó Tốt địch. Để đáp trả cách chơi đối công của Đen, Đỏ có hai phương án: (1) B3.1; (2) B5.1. Nó phát triển như sau:

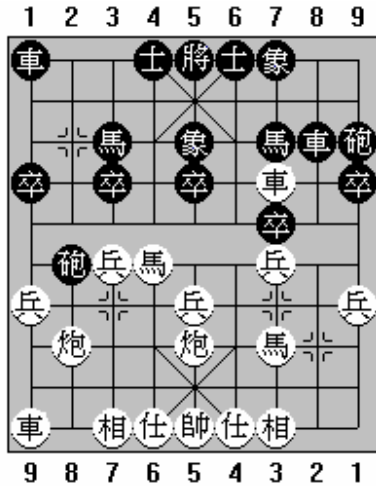
(1) B3.1

9. B3.1



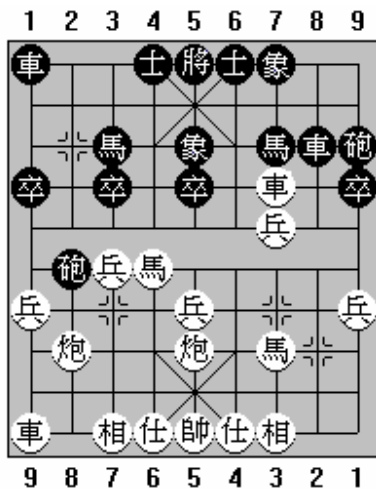
Đôi Tốt 3 chính là điều mà Đen mong muốn. Đây là lỗi thường thấy ở những người mới chơi cờ Tướng.

9. ... P2/1



Kéo Pháo về một nước là nước đi thông minh. Nó là một đòn bất ngờ và đẩy Đỏ vào thế tiến thoái lưỡng nan. Nếu Đen chơi cẩn thận với B7.1, Đỏ có thể chiếm tiên bằng [B7.1](#).

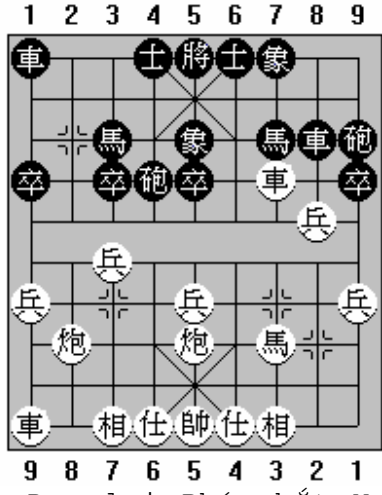
10. B3.1



Đỏ chỉ còn cách này. Nếu Mã Đỏ bỏ chạy, Pháo Đen sẽ nhảy qua bắt Tốt. Nhất tiễn song điêu, nó sẽ là một cú lấy đà tốt cho cuộc tấn công sắp tới.

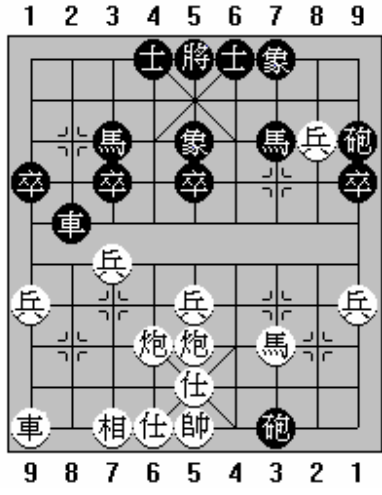
10. ... P2-4

11. B3-2 P4/2



Đơn giản và dứt khoát, Đen lui Pháo bắt Xe. Điều đó chứng tỏ tất cả mọi tình huống đều trong tầm kiểm soát của Đen. Nếu Đen chơi M7/8, Đỏ sẽ chơi [M3.4](#) duy trì nước tiên.

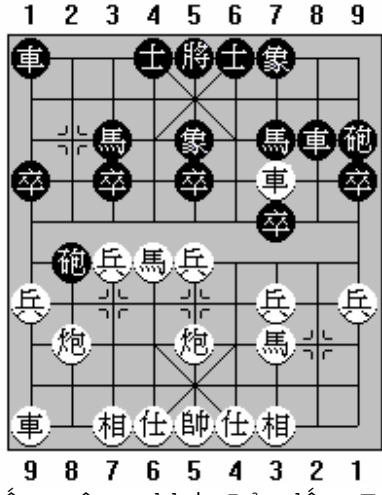
- 12. B2.1 P4-7 13. B2.1 P7.6
- 14. S4.5 X1-2 15. P8-6 X2.4



Đen ưu lớn.

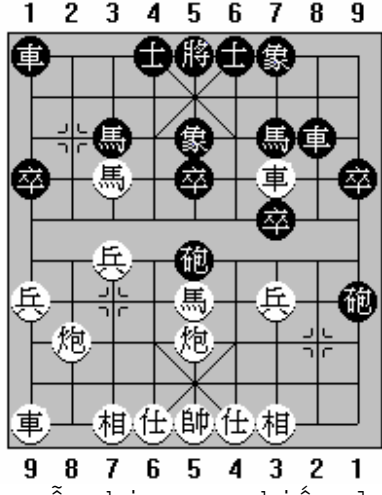
(2) B5.1

- 9. B5.1 P2/1



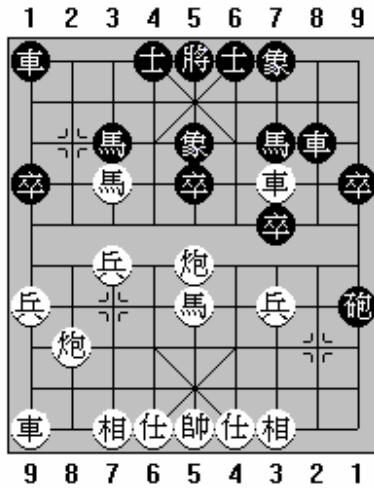
Đỏ không sợ Pháo Đen tấn công khi Đỏ dẫn Tốt đầu lên? Không, hoàn toàn không phải, vì Đỏ đã có sẵn biện pháp đối phó trong đầu.

10. M6.7 P2-5 11. M3.5 P9.4



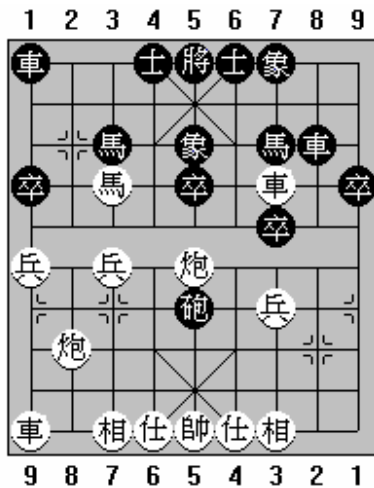
Dù bị ép đổi quân, Đen vẫn hi vọng kiếm lợi nhờ chơi Pháo trông. Nếu Đen chơi X1-2, Đỏ sẽ chơi P5.2, rồi X2.7, [P5-4](#). Sau đó, Đỏ có thể chơi P4.3 hoặc M5.6. Dễ thấy rằng cờ Đỏ tốt hơn.

12. P5.2



Nếu Đỏ chơi B3.1 thì sẽ không thích hợp vì Đen có thể trả đòn bằng [X8.4](#).

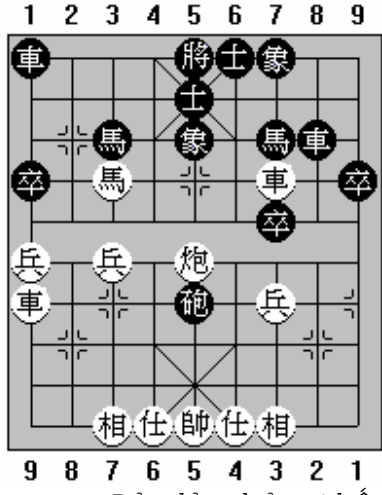
12. ... P9-5 13. B9.1!



Không cần chừa, Đỏ đẩy Tốt biên lên, không cho Đen cơ hội chơi Pháo trổng.

13. ... B5.1 14. X9.3 B5.1

15. P8.2! S4.5 16. P8-5



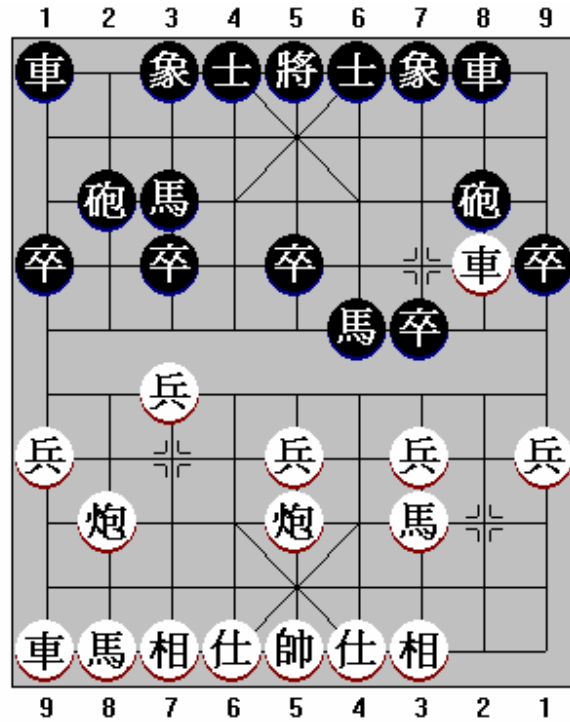
Bằng cách bỏ trước bắt sau, Đỏ đảm bảo thế ưu.

Kết luận: Đen đưa Pháo quá hà dọa bắt Tốt Đỏ ở nước thứ 8 là cách chơi đánh lừa. Vì nước đi này vội vàng, nếu Đỏ nhìn ra âm mưu thì Đen sẽ rơi vào thế bị động. Ở biên (1), Đỏ phản ứng sai và đã phải nhường ưu và vị đẹp cho Đen.

Ở biên (2), để đổi lại cách chơi đánh lừa của Đen, Đỏ chơi tiêu xảo và "mời Đen chơi Pháo trống". Kết cục, Đỏ chiếm tiên sau đòn hí sinh. Ván cờ diễn ra rất thú vị.

Ván 4: Đôi bên đều ngại

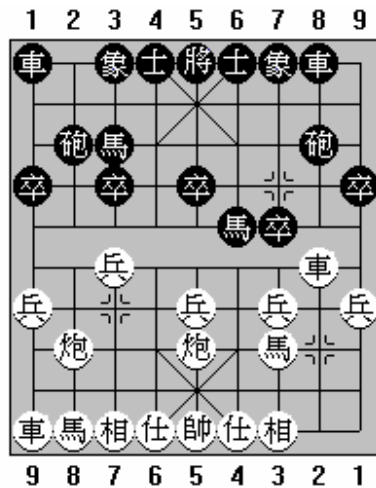
- 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8
- 3. X1-2 M2.3 4. B7.1 B7.1
- 5. X2.6 M7.6 (xem hình)



Đây là bố cục "Trung Pháo quá hà Xa đối bình phong Mã tả Mã bàn hà" (中炮过河车对屏风马左马盘河). Nếu Đỏ run sợ trước mỗi đe dọa B7.1 của Đen và chơi bị động phòng thủ thì coi như đã tặng cho Đen một cơ hội tốt.

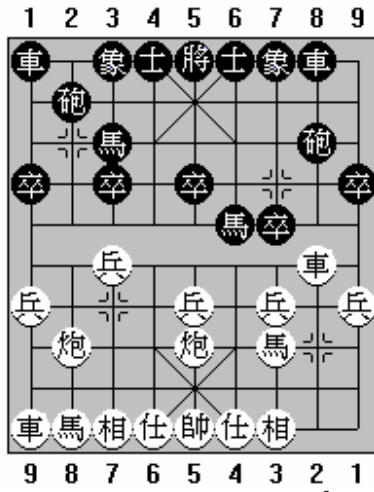
(1) X2/2

6. X2/2



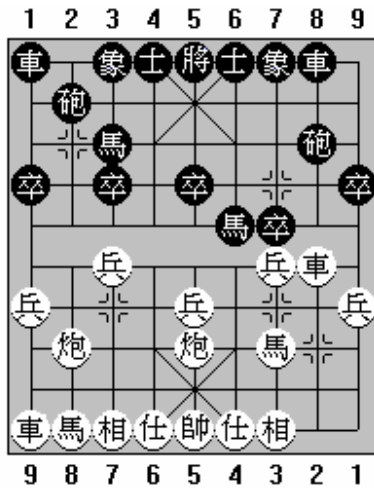
Đỏ rút Xe về đồng nghĩa với việc mất quyền chủ động, đồng thời cho Đen cơ hội bố trí đội hình đội ngũ. Còn nếu Đỏ chơi X2-4, Đen sẽ chơi [M6.7](#) - một sự cố gắng vô ích.

6. ... P2-1



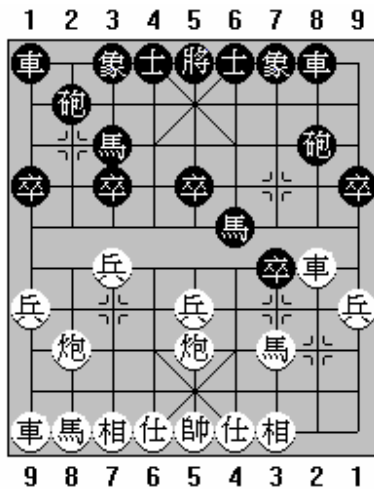
Đen rút Pháo về chính xác và kịp thời để hỗ trợ Mã hà.

7. B3.1



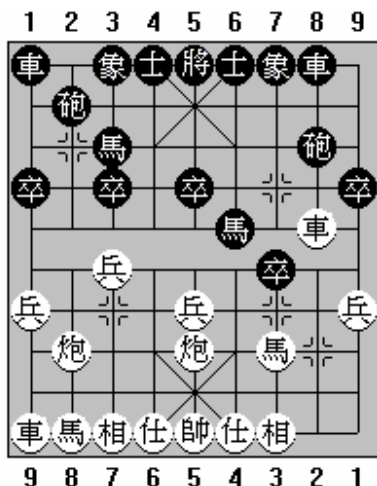
Nếu Đỏ chơi X2-4, Đen sẽ chơi [P8.2](#). Sau đó, Đen có thể chơi P2-6 và có thể hoàn toàn tự tin với thế này.

7. ... B7.1



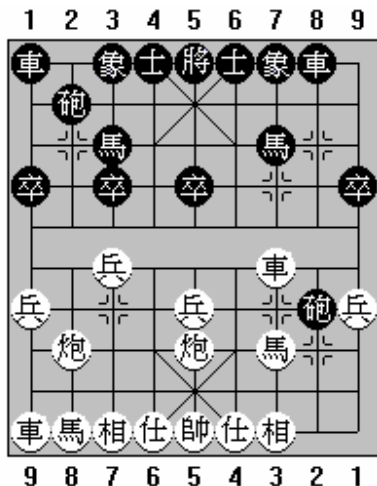
Chính xác. Nếu Đen chơi P2.4 (nước này trông tưởng hay nhưng thực ra là cho đối phương cơ hội triển khai lực lượng), Đỏ sẽ chơi M8.7, rồi B7.1 (Nếu Đen chơi P2-7, Đỏ sẽ chơi T3.1, rồi P7.1, [X9-8](#). Đỏ tiên thủ), X2.1 M6/7, [X2-8](#). Đen có nguy cơ mất quân.

8. X2.1



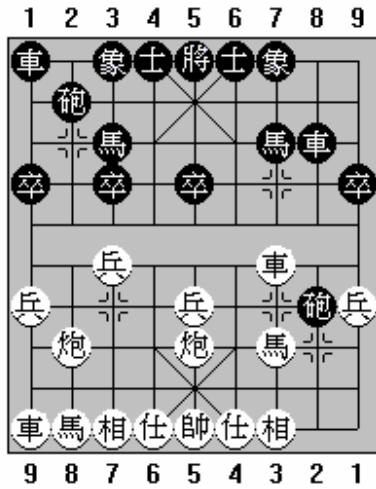
Đây là một nước đi mạnh mẽ nhằm duy trì quyền chủ động. Nếu Đỏ chơi X2-3, Đen sẽ chơi P8-7, rồi X3.1 T7.5!, X3-4 P7.7, S4.5 P7-9, Tg-4 [X1.1](#), tuy hi sinh Mã nhưng Đen tấn công mạnh, các quân linh hoạt.

8. ... M6/7 9. X2-3 P8.4
10. X3/1



Nếu Đỏ tham ăn Mã X3.2, Đen sẽ chơi P8-7, rồi X3-7 P7.3, S4.5, [T7.5](#), chấp nhận hi sinh nhằm tấn công thân tốc giành thắng lợi.

10. ... X8.2

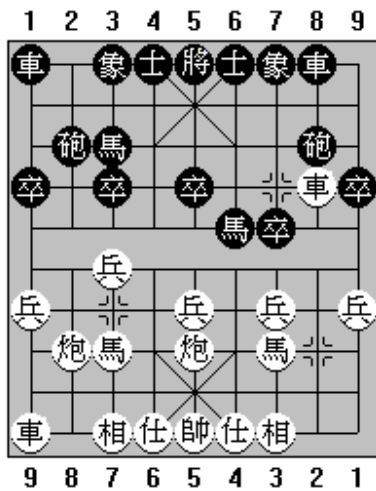


Bây giờ quyền chủ động hoàn toàn thuộc về Đen.

Ở nước thứ 6, có cần thiết phải rút Xe Đỏ về sau khi quá hà? B7.1 thực sự đáng sợ như vậy sao? Giờ chúng ta hãy xem cách phản đòn đúng đắn của Đỏ.

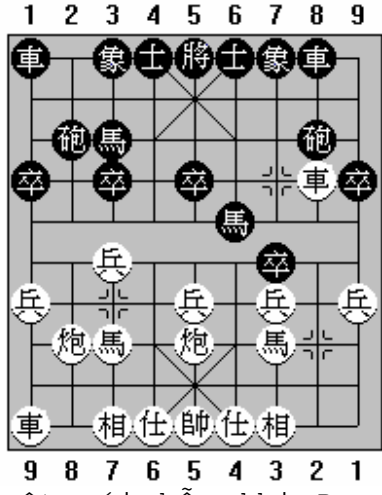
(2) M8.7

6. M8.7



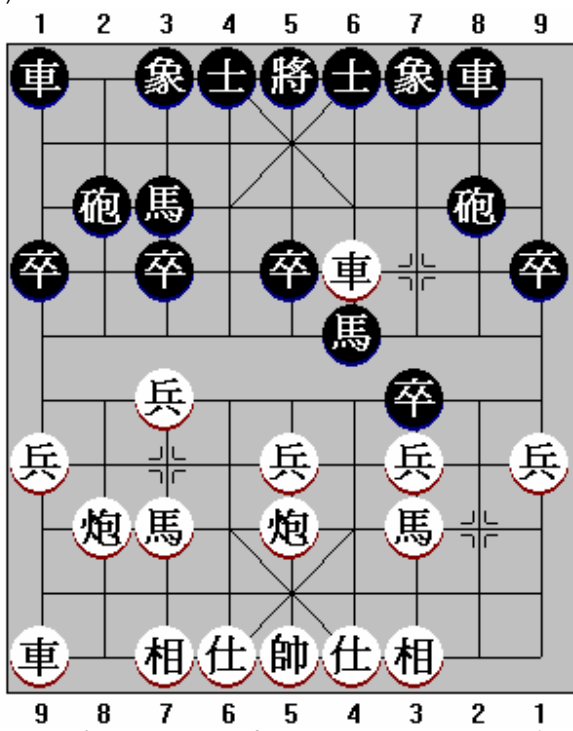
Để duy trì quyền chủ động, Đỏ tiếp tục triển khai quân và quan sát động tĩnh của đối phương.

6. ... B7.1



Đây đơn thuần chỉ là một cái bẫy khi Đen ấn Tốt 7 lên. Nước đi đúng của Đen phải là T3.5 để tăng cường sức phòng thủ.

7. X2-4 (xem hình)



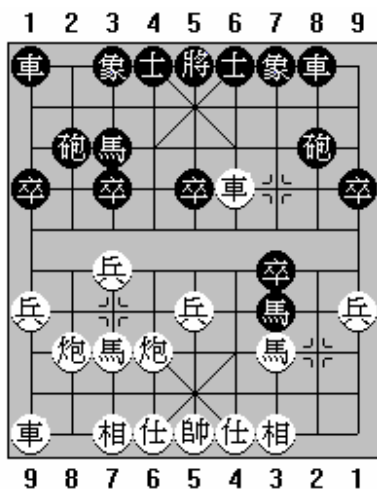
Dùng Xe đuổi Mã, Đỏ dễ dàng kiểm soát tình huống hơn. Nếu Đỏ chơi X2/1, Đen sẽ chơi M6/7 làm tình huống trở nên phức tạp. Sau đó, nếu Đỏ chơi X2/2, Đen sẽ chơi [P2.4](#) hoặc nếu Đỏ chơi X2-3, Đen sẽ chơi [P8/1](#). Trong cả hai tình huống trên, Đỏ đều chẳng được lợi gì.

Ở thế cờ này, Đen có ba phương án: M6.7; M6.8 hoặc B7.1. Nó phát triển như sau:

(2.1) M6.7

7. ... M6.7

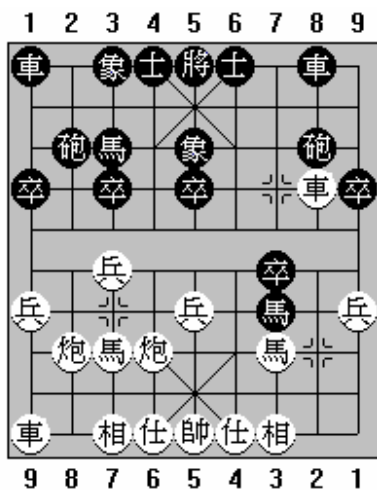
8. P5-6



Li Pháo ra một nước với Đò là rất cần thiết vì Đen muốn đơn giản hoá thế cờ cho dễ tính toán. Nếu Đò chơi X4-3, Đen sẽ chơi M7.5, rồi T7.5 T3.5, X3/2 [P8-6](#), cờ hai bên sẽ chắc chắn và bình lặng.

8. ... T7.5

9. X4-2

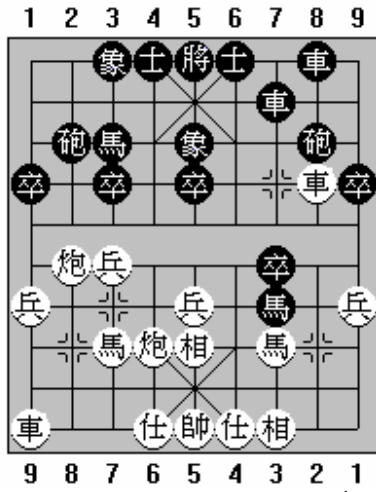


Nếu Đò chơi X4-3, Đen sẽ chơi [X8-7](#) đổi Xe.

9. ... X1.1

10. P8.2 X1-7

11. T7.5

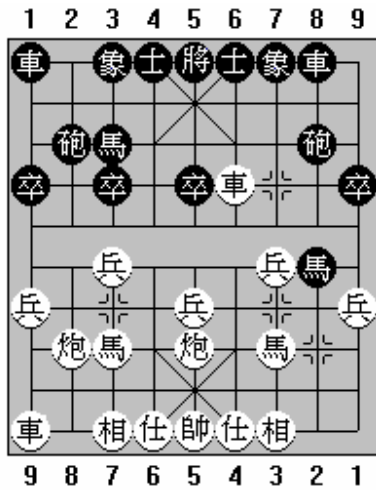


Sau khi ăn Tốt, Đỏ giữ chủ động và có thể cờ vững chắc hơn.

(2.2) M6.8

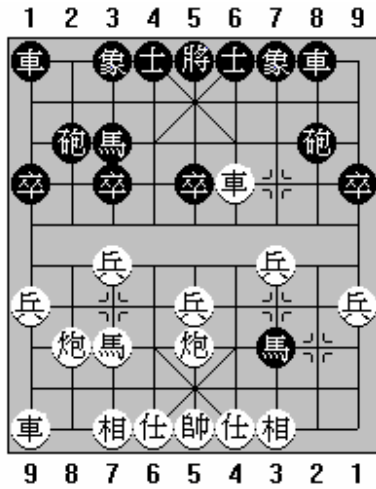
7. ... M6.8

8. B3.1



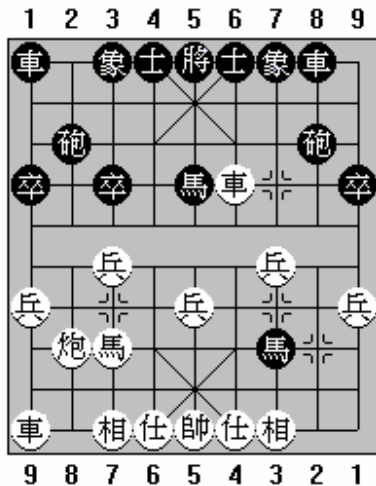
Đây là một đòn hay và bất ngờ. Nếu Đỏ chơi M3/5, Đen sẽ mãn ý chơi [B7.1](#).

8. ... M8.7



Nếu Đen chơi P8-7, Đỏ sẽ chơi [M3/5](#) và ưu.

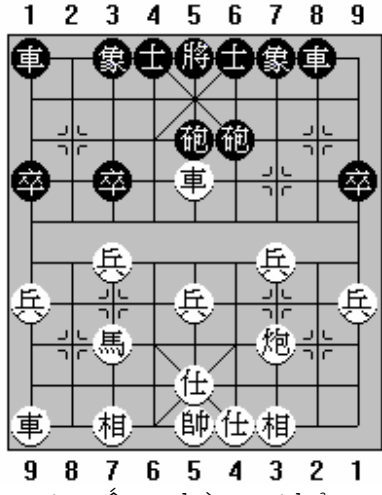
9. P5.4 M3.5



Đỏ nhắm bắn vào điểm chiến lược của Đen khi nổ Pháo vào Tốt, chứng tỏ rằng Đỏ đã thành công với chiến thuật "bỏ trước bắt sau". Trong tình thế này, Đen không còn cách nào khác là đổi Pháo. Nếu không, Đỏ sẽ uy hiếp bằng Pháo trống.

10. X4-5 P2-5 P8-3 P8-7

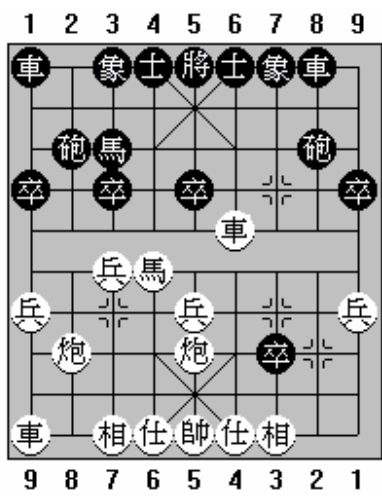
12. S6.5



Đỏ lên Sĩ để tăng cường tuyến phòng thủ, và không cho đối phương một cơ hội nào. Bây giờ Đỏ có ưu thế về Tốt cũng như về trận thế. Nếu Đỏ biết cách phối hợp tấn công và phòng thủ nhịp nhàng, ghìm lại những đợt tấn công vội vã của đối phương thì cờ Đỏ sẽ có nhiều triển vọng thắng lợi.

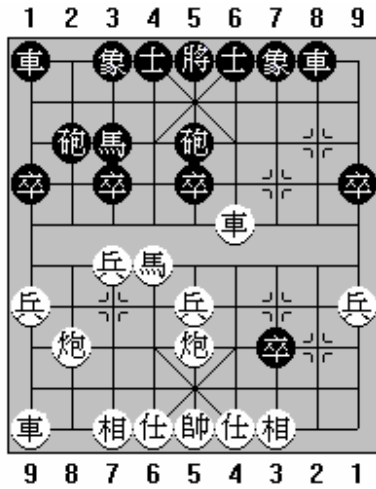
(2.3) B7.1

- 7. ... B7.1
- 8. X4/1 B7.1
- 9. M7.6



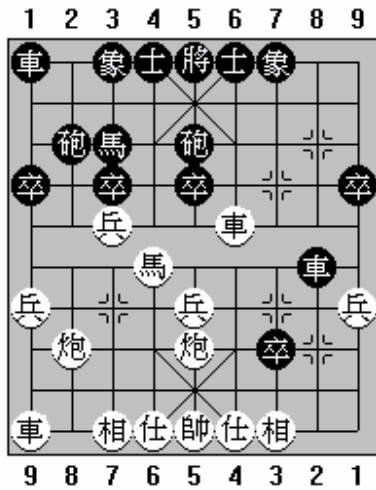
Sau vài nước, Đen chỉ còn ưu hơn một quân Tốt đã sang sông. Tuy nhiên, chỉ với con Tốt này thì Đen chẳng làm được trò trống gì. Trong khi đó thì Đỏ tận dụng cơ hội này để đưa Mã lên đợt kích. Nếu Đỏ chơi X4-2, Đen sẽ chơi B7-6, rồi P5-6 [X1.1](#), Đỏ không kiếm chác được gì.

- 9. ... P8-5



Đen đưa Pháo vào đầu để chi viện cho khu trung tâm. Nếu Đen chơi B7.1, Đỏ sẽ chơi P8-7, rồi T7.5, X9-8 X1-2, B7.1! B3.1, [X4-2](#). Thế cờ nghiêng hẳn về Đỏ vì các quân của Đen đều bị khoá.

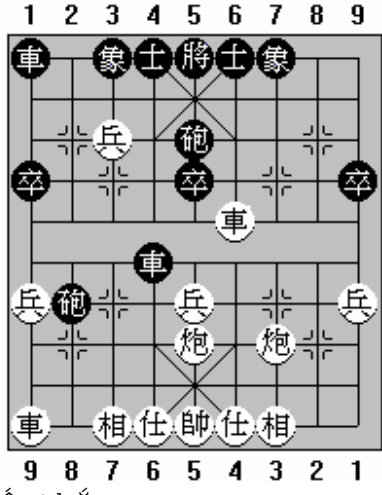
10. B7.1 X8.5



Nếu Đen chơi B3.1, Đỏ sẽ chơi [X4-7](#), ưu thế.

11. B7.1 X8-4 12. B7.1 P2.4

13. P8-3



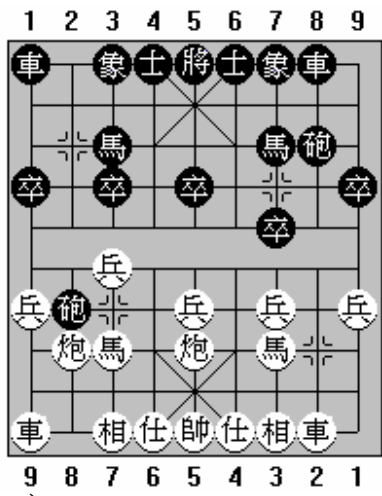
Bây giờ, Đỏ đảm bảo thế thắng.

Kết luận: Ở biên (1), Đỏ sợ sự tấn công của Mã Đen ở hà nên đã rút Xe về để mất quyền chủ động. Trong biên (2), Đỏ đã lựa chọn đúng đắn khi xuất Mã trái, tăng cường sức mạnh đối phó với nước lên Tốt Đen và duy trì tiên.

Mã hà của Đen tuy gây áp lực với Xe Đỏ nhưng điểm yếu là Xe Pháo trái lại không được bảo vệ. Có thể nói, cả hai bên đều có chỗ ngại ngùng. Qua sự phân tích tình huống ở trên, chúng ta có thể thấy rằng Đỏ không có lí do gì phải dè chừng và tháo chạy Xe trước cuộc phản công của Tốt Đen.

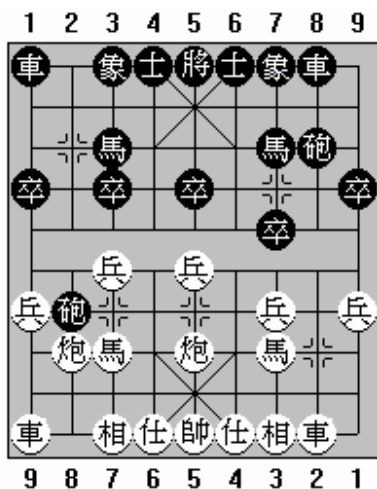
Ván 5: Quay ngược vũ khí địch và đánh

- 1. P2-5 M8.7 2. M2.3 X9-8
- 3. X1-2 M2.3 4. B1.1 B1.1
- 5. M8.7 P2.4



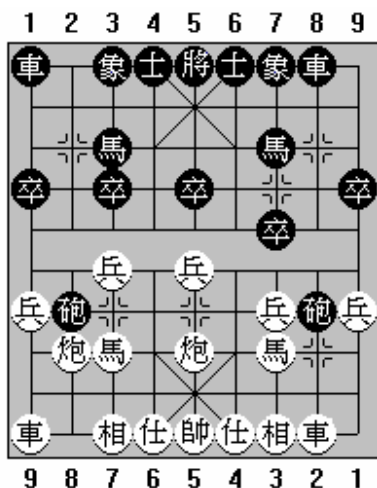
Đen đáp trả chủ động bằng cách đưa Pháo qua sông để phản công. Đen cũng có thể chơi T3.5 củng cố hàng phòng thủ.

6. B5.1



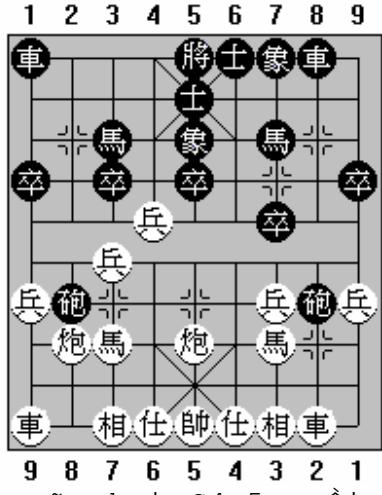
Đỏ án Tốt đầu tấn công. Mặt khác, nó cũng ngăn Pháo Đen bắt Tốt. Đỏ cũng có thể chơi X2.4, M7.6 hoặc B3.1. Những phương án này đều đưa đến tình huống phức tạp.

6. ... P8.4



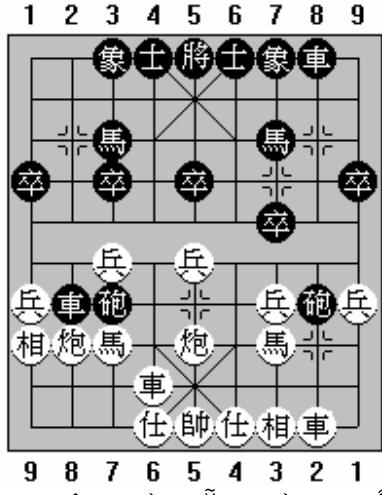
Đây là bố cục quen thuộc "**Trung Pháo thất lộ Mã đối bình phong Mã song Pháo quá hà**" (中炮七路马对屏风马双炮过河). Nó đưa tới tình huống cả hai bên đều có những đòn phối hợp chiến thuật và tấn công dữ dội lẫn nhau.

7. X9.1



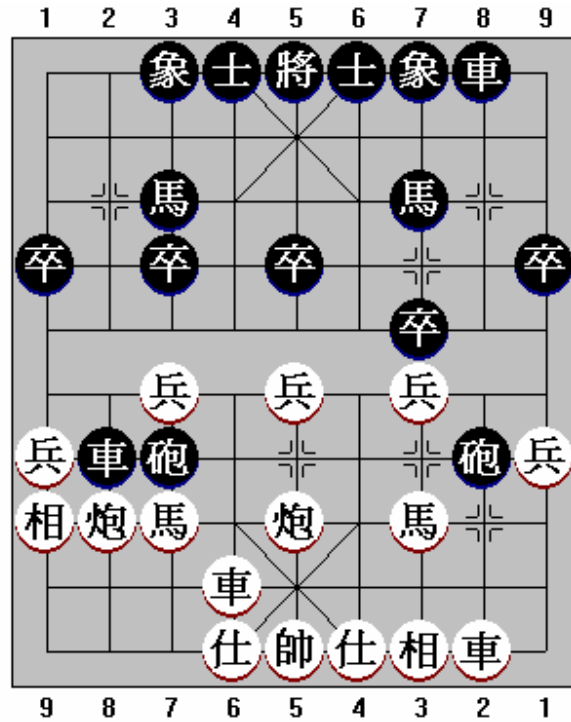
Nếu Đỏ chơi B5.1, Đen sẽ chơi S4.5, rồi B5-6 [T3.5](#), Đen ưu vì quân Đỏ bị vây kín và thiếu quân hỗ trợ.

- 7. ... P2-3 8. T7.9 X1-2
- 9. X9-6 X2.6



Đen đưa xe phải lên bao vây và sẵn sàng tấn công giành chủ động. Đen cũng có thể chơi P3-6. Nếu Đỏ chơi X6.6, Đen sẽ chơi [P6.1](#). Cả hai sẽ có một cuộc cận chiến kịch liệt.

10. B3.1 (xem hình)

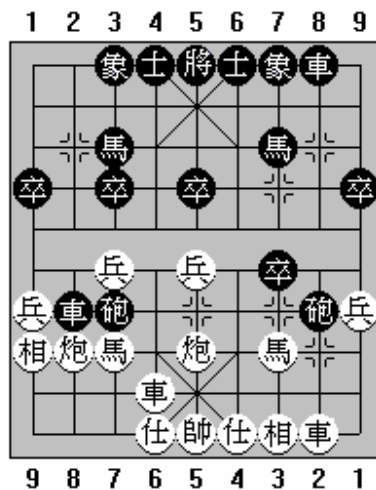


Cách chơi tấn công thường gặp nhất là X6.6, Đen có thể chơi T7.5, rồi X6-7 [S6.5](#). Nó sẽ dẫn tới tình huống Đỏ lời quân còn Đen nắm chủ động. Cách chơi tiến Tốt 3 của Đỏ có thể coi là gài bẫy.

Trong tình huống trên, cả hai đều lăm lăm binh khí sẵn sàng cho một cuộc hỗn chiến. Đen có hai phương án: (1) B7.1; (2) P3-6 và có thể phát triển như sau:

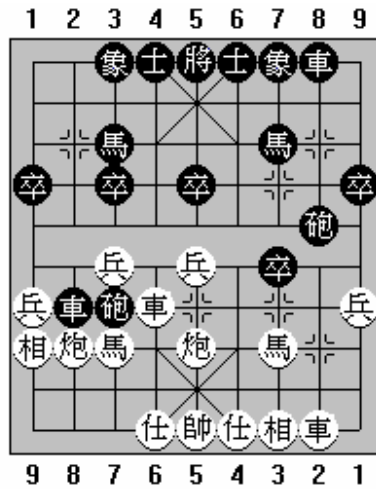
(1) B7.1

10. ... B7.1



Đỏ đánh lừa thành công. Dường như là Đen ăn không Tốt Đỏ. Tuy nhiên, Đỏ có sơ đồ chiến thuật trong tay.

11. X6.2 P8/2



Khi hai vây một, cách tốt nhất là rút lui. Nếu Đen chơi M7.6, Đỏ có thể chơi B5.1, rồi M6.7, B5.1 S4.5, B5-6 T3.5, X6.1 [P3-5!](#) Đen có cơ hội phản công. Tuy nhiên, nếu Đỏ chơi X6-2! thì sẽ giành lại quyền chủ động dễ dàng sau mấy nước: X8.6, X2.3 B7.1, X2.2 M6.4, M3/5 B7-6, X2-6 M4.3, M5.7 B6.1 (Nếu Đen chơi P3-5, Đỏ sẽ ưu khi chơi [P5-1](#)), X6/2 (Đơn giản và mạnh mẽ! Nếu Đỏ chơi P5-6, Đen sẽ chơi [P3-5](#) tấn công) B6-5, [P8-5](#). Đen khó có thể đỡ được nước P5.1.