

CỜ VUA NHẬP MÔN



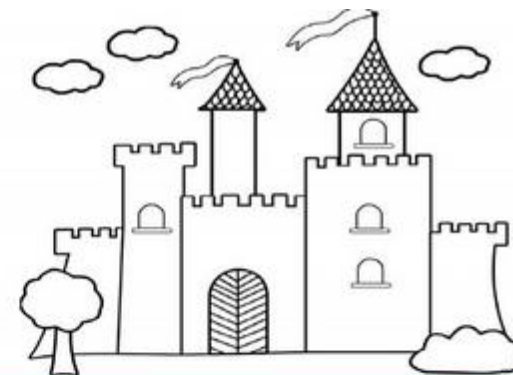
BIÊN SOẠN: ĐỖ PHÚ PHI

GIÁO TRÌNH NHẬP MÔN CỜ VUA DÀNH CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

BIÊN SOẠN: ĐỖ PHÚ PHI

Học sinh truy cập website để làm bài tập tương tác và tải phần mềm đấu cờ miễn phí. Mọi ý kiến và đóng góp xin gửi qua email dophuphi@hoccovua.com.

Ấn bản PDF lần 1, tháng 1/2020



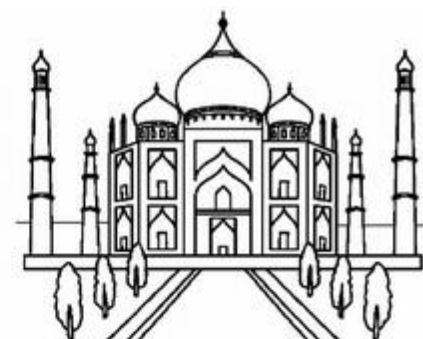
Mục lục

1	Bàn cờ	7
1.1	Nguồn gốc cờ vua	7
1.2	Kể chuyện cờ vua	7
1.3	Luật chơi cơ bản	7
1.4	Giới thiệu bàn cờ	7
1.5	Bài tập	9
1.6	Tô màu	10
2	Quân cờ	11
2.1	Giới thiệu	11
2.2	Cách xếp cờ	11
2.3	Tô màu	13
3	Tốt	15
3.1	Nước đi của tốt	15
3.2	Ván cờ thực hành	18
4	Xe	19
4.1	Nước đi của xe	19
4.2	Ván cờ thực hành	20

5	Tượng	21
5.1	Nước đi của tượng	21
5.2	Vấn cờ thực hành	22
6	Hộ	23
6.1	Nước đi của hộ	23
6.2	Vấn cờ thực hành	24
7	Mã	25
7.1	Nước đi của Mã	25
7.2	Bài tập thực hành	26
7.3	Vấn cờ thực hành	27
8	Vua	29
8.1	Nước đi của vua	29
8.2	Vấn cờ thực hành	30
9	Tấn công và phòng thủ	31
9.1	Tấn công	31
9.2	Phòng thủ	31
9.3	Bài tập tấn công	33
9.4	Bài tập phòng thủ	34
10	Chiếu hay chiếu bí	37
10.1	Chiếu và cách thoát khỏi nước chiếu	37
10.2	Bài tập	38
11	Chiếu bí trong 1 nước	41
11.1	Chiếu bí với tốt	41
11.2	Chiếu bí với xe	42
11.3	Chiếu bí với tượng	44
11.4	Chiếu bí với hộ	45
11.5	Chiếu bí với mã	46

12	Cờ bí hay chiếu bí	49
12.1	Khi nào thì cờ bí ?	49
12.2	Vận dụng luật cờ bí	50
12.3	Cờ bí hay chiếu bí ?	51
12.4	Cờ bí, chiếu bí hay chơi tiếp ?	52
12.5	Thủ hòa	53
13	Nhập thành	55
13.1	Mục đích nước nhập thành	55
13.2	Điều kiện nhập thành	57
13.3	Bài tập	58
14	Đổi quân	61
14.1	Giá trị tuyệt đối	61
14.2	Giá trị tương đối	62
14.3	So sánh số quân tấn công và phòng thủ	62
14.4	Bài tập	63
15	Hòa cờ	65
15.1	Khi nào thì hòa cờ ?	65
15.2	Cả 2 bên không đủ lực lượng để chiếu bí	65
15.3	Một thế cờ lặp lại 3 lần	66
15.4	Chiếu vinh viễn thành hòa	68
16	Chiếu bí vua đơn độc	71
16.1	Chiếu bí với 2 xe	71
16.2	Chiếu bí với 1 hộ	72
16.3	Chiếu bí với 1 xe	73
17	Nước đi đặc biệt của tốt	75
17.1	Phong cấp tốt	75
17.2	Bất tốt qua đường	77

18	Ghi chép lại ván cờ	79
18.1	Ký hiệu quân cờ	79
18.2	Ký hiệu nước đi	79
18.3	Ký hiệu nước đi đặc biệt	80
18.4	Ván cờ minh họa	81
19	Bắt đầu ván cờ như thế nào?	85
19.1	Yếu lĩnh khai cuộc	85
19.1.1	Nguyên tắc 1: Chiếm lĩnh hoặc khống chế khu trung tâm	85
19.1.2	Nguyên tắc 2: Xuất quân nhanh chóng	86
19.1.3	Nguyên tắc 3: Ngăn chế kế hoạch hành động của đối phương	86
19.1.4	Nguyên tắc 4: Tránh để hình trận có khiếm khuyết	87
19.2	Những sai lầm điển hình	87
19.2.1	Sai lầm 1: Không tích cực tranh đoạt khu trung tâm	87
19.2.2	Sai lầm 2: Tham tốt hoặc đi một quân nhiều lần làm chậm tốc độ xuất quân	89
20	Những danh thủ cờ vua	93
20.1	François-André Danican Philidor (1726-1795)	93
20.2	Paul Charles Morphy (1837-1884)	95



1. Bàn cờ

1.1 Nguồn gốc cờ vua

Vào khoảng thế kỷ thứ 6, các nhà thống thái Ấn Độ đã sáng tạo một trò chơi gọi là "Saturanga", tức cờ vua ngày nay. Các quân tượng trưng cho một thế trận đầy đủ chỉ huy và bốn binh chủng quân đội thời bấy giờ. Lúc đầu thế trận được bày trên đất, có cả "sông" và "núi" ngăn cách. Dần dà thế trận rộng lớn được thu nhỏ lại trên một bàn cờ được chia thành các ô và quân được cách điệu hóa. Từ đó cờ để dành đến với tất cả mọi người, chu du khắp thiên hạ.

1.2 Kể chuyện cờ vua

Truyền thuyết kể lại rằng sau khi phát minh ra cờ vua, nhà phát minh được nhà vua cho phép tự chọn phần thưởng cho mình. Ông bèn tâu lên: "Muốn tâu bệ hạ, bàn cờ của hạ thần có 64 ô vuông, xin bệ hạ cho đặt ở ô thứ nhất một hạt thóc, ô thứ hai gấp đôi ô thứ nhất tức là hai hạt và cứ thế số thóc của ô sau gấp đôi ô trước". Nhà vua thấy rằng những hạt thóc nhỏ bé được đặt vào 64 ô cờ chắc chẳng đáng là bao, bèn đồng ý ngay và giục quần thần đếm thóc thưởng cho ông. Sau một hồi tính toán, quần thần kinh hãi tâu cho vua rằng: toàn bộ số thóc có trong vương quốc cộng với số thóc của các nước lân bang cũng không đủ thưởng cho nhà phát minh.

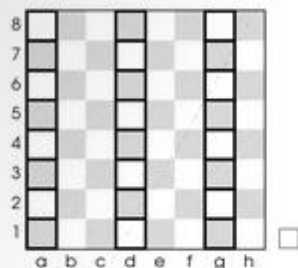
1.3 Luật chơi cơ bản

Cờ vua là trò chơi hai người, chơi theo lượt, một người cầm trắng và người còn lại cầm đen, bên trắng luôn luôn đi trước. Một bên giành chiến thắng bằng cách bắt vua đối phương.

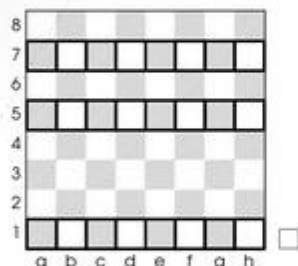
1.4 Giới thiệu bàn cờ

Bàn cờ hình vuông, gồm 64 ô vuông nhỏ bằng nhau hợp thành. Ô có màu sáng gọi là ô trắng, ô có màu sẫm gọi là ô đen.

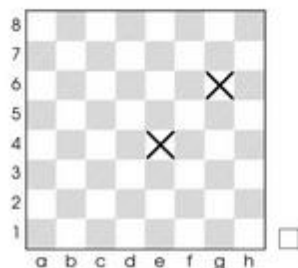
Cột: các ô cùng trên một đường thẳng đứng. Ví dụ: cột a, cột d và cột g.



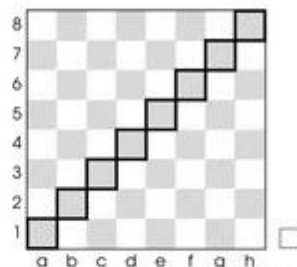
Hàng: các ô cùng trên một đường ngang. Ví dụ: hàng 1, hàng 5 và hàng 7.



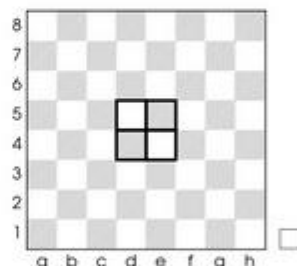
Ô: là giao điểm của cột và hàng. Tên gọi của chúng là kết hợp tên cột và hàng. Ví dụ: ô e4, ô g6.



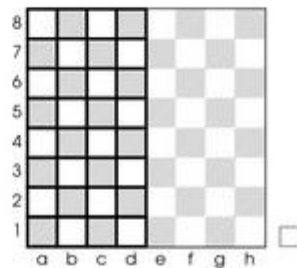
Đường chéo: do các ô cùng màu tạo thành. Tên gọi đường chéo do hai ô ở mỗi đầu tạo thành. Ví dụ: đường chéo a1-h8.



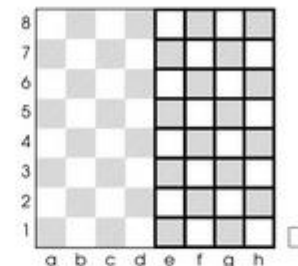
Khu trung tâm: khu hình vuông ở giữa bàn cờ do 4 ô d4, d5, e4, e5 hợp thành. Khu trung tâm là khu vực quan trọng nhất trên bàn cờ.



Cánh hậu: do 4 cột a, b, c, d hợp thành.

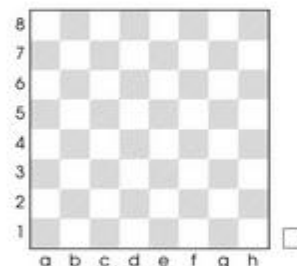


Cánh vua: do 4 cột e, f, g, h hợp thành.

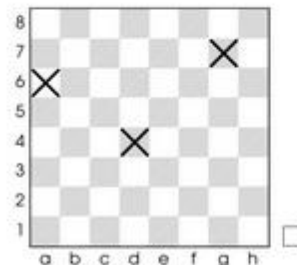


1.5 Bài tập

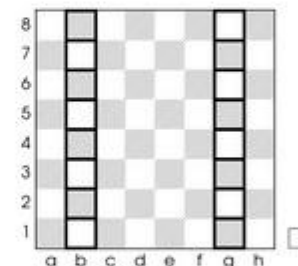
Bài 1: Đánh dấu X vào các ô a1, c8, e4, g7.



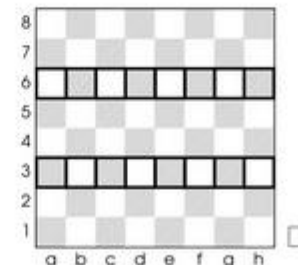
Bài 2: Ghi tên các ô có đánh dấu X.



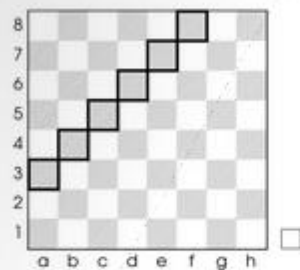
Bài 3: Ghi tên các cột sau.



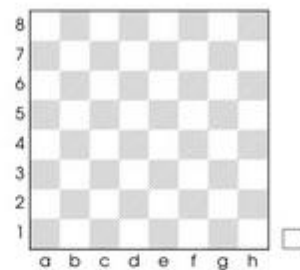
Bài 4: Ghi tên các hàng sau.



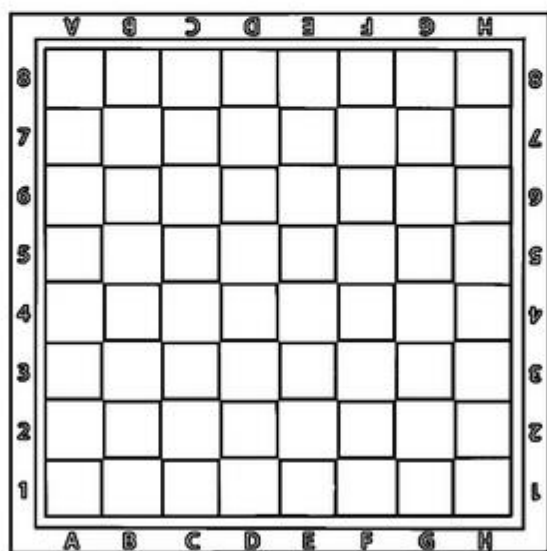
Bài 5: Ghi tên đường chéo sau.



Bài 6: Đánh dấu X vào 4 ô thuộc khu trung tâm.



1.6 Tô màu



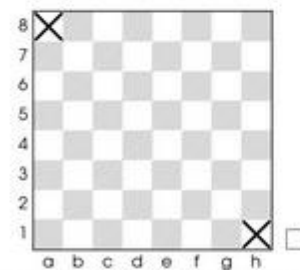
2. Quân cờ

2.1 Giới thiệu

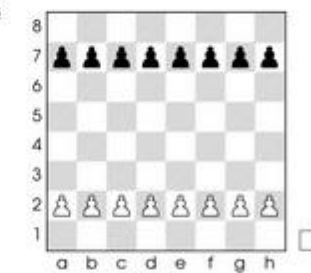
Cờ vua có cả thảy 32 quân cờ, chia thành hai phe, một phe cờ trắng, một phe cờ đen. Mỗi bên có 16 quân cờ, bao gồm 6 binh chủng: 1 vua, 1 hậu, 2 xe (chiến xa hoặc pháo đài), 2 tượng (lính cưỡi voi), 2 mã (lính cưỡi ngựa), 8 tốt (bộ binh).

2.2 Cách xếp cờ

Bước 1: Xoay bàn cờ cho đúng, góc phải bàn cờ luôn là ô trắng. Bên trắng sẽ là ô h1, bên đen sẽ là ô a8.



Bước 2: Xếp 8 tốt trước tiên. Tốt trắng ở hàng 2, tốt đen ở hàng 7.



Bước 3: Xếp 2 xe ở 2 góc bàn cờ.



Bước 4: Xếp 2 mã nằm cạnh 2 xe.



Bước 5: Xếp 2 tượng nằm cạnh 2 mã.



Bước 6: Xếp hậu trắng nằm ở trắng, hậu đen nằm ở đen.

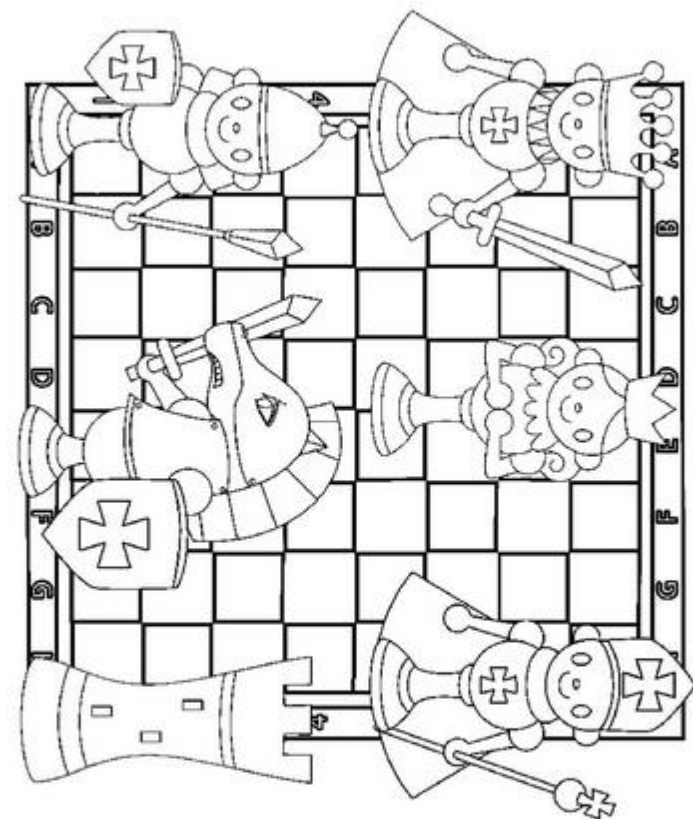


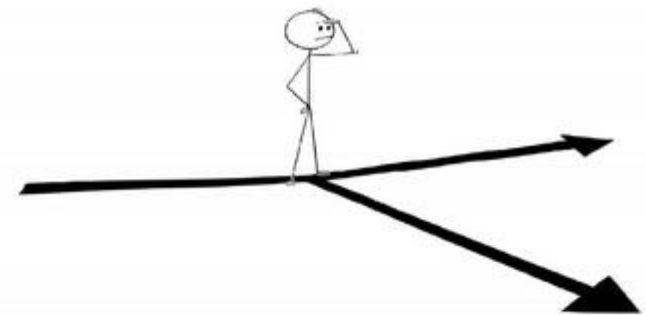
Bước 7: Xếp vua nằm cạnh hậu.



Cần nhớ: Góc phải bàn cờ luôn là ô trắng. Hậu trắng nằm ở trắng và hậu đen nằm ở đen.

2.3 Tô màu





3. Tốt

3.1 Nước đi của tốt

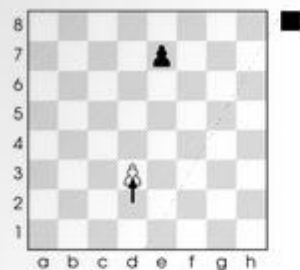
Tốt tượng trưng cho bộ binh và là quân có giá trị nhỏ nhất trên bàn cờ. Trong giai đoạn khởi đầu, mỗi người chơi có 8 tốt, tốt trắng nằm ở hàng 2 còn tốt đen nằm ở hàng 7, xếp ở vị trí như hình sau:



Tốt đi thẳng, ăn chéo: đi thẳng tiến 1 ô, và ăn chéo 1 ô. Tốt không đi lùi hoặc ăn lùi, cũng không đi ngang hoặc ăn ngang.



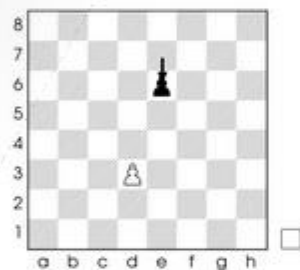
Tốt trắng và tốt đen đều nằm ở vị trí ban đầu. Tốt trắng sẽ tiến lên 1 ô.



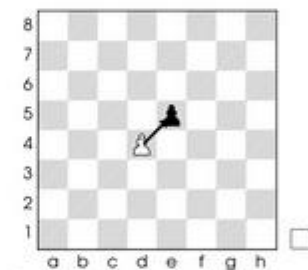
Vị trí tốt trắng sau khi tiến lên 1 ô. Tới lượt mình, tốt đen tiến lên 1 ô.



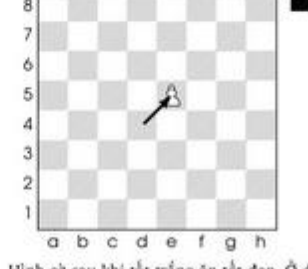
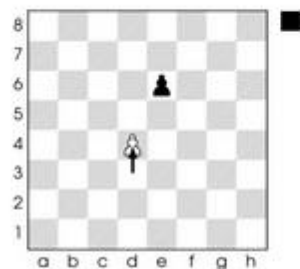
Tới đây, tốt trắng có thể chọn đi thẳng hoặc chọn nước ăn chéo.



Hình cờ sau mỗi lượt đi của trắng và đen. Vẫn còn tiếp diễn.



Tốt trắng bắt chéo 1 ô, ăn tốt đen.



Hình cờ sau khi tốt trắng ăn tốt đen. Ở đây, tốt đen bị lấy ra khỏi bàn cờ và tốt trắng thay chỗ.

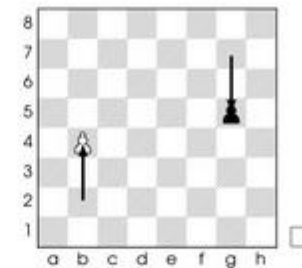
Tốt bị cản đường: khi có quân cờ nằm ngay

phía trước.

Tốt có thể đi 1 ô hoặc 2 ô tùy ý.

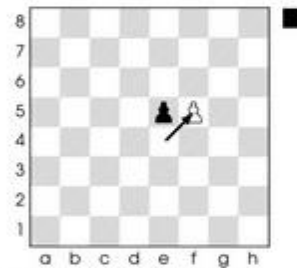


Tốt trắng không thể đi thẳng khi bị tốt đen cản đường. Nhưng tốt trắng có thể ăn mã.

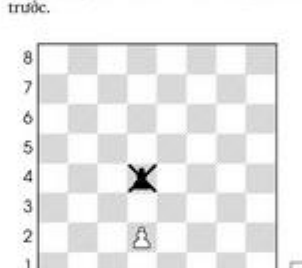


Tốt sau khi đi chuyển thì chỉ đi được 1 ô.

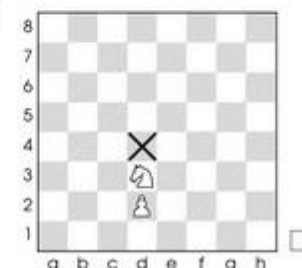
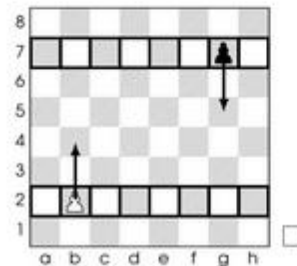
Tốt không thể đi 2 ô: khi có quân cản phía trước.



Tốt chỉ đi chéo nếu có nước ăn quân.

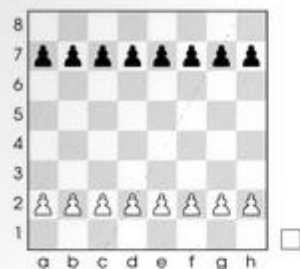


Tốt ở vị trí ban đầu có thể đi được 2 ô: tốt trắng ở hàng 2 hoặc tốt đen ở hàng 7 có thể đi 2 ô.



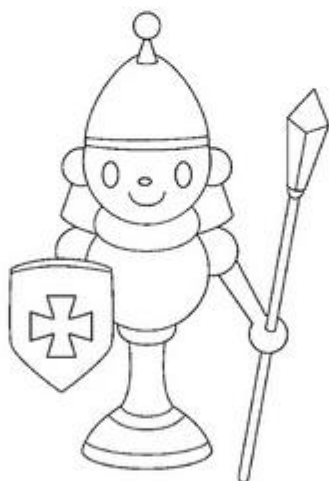
3.2 Ván cờ thực hành

Trò chơi: bắn xe tăng.



Luật chơi như sau:

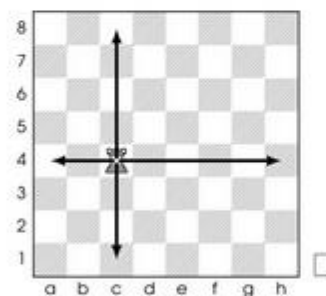
1. Một bên giành chiến thắng bằng cách cho 1 chiếc xe tăng chạy về đích (hàng cuối) hoặc bắn cháy hết xe tăng đối phương.
2. Bên trắng luôn luôn đi trước.
3. Mỗi người đi 1 lượt, chờ đối phương đi xong rồi mình mới đi.
4. Chạm quân nào bắt buộc đi quân đó, còn chạm quân đối phương phải ăn.
5. Đi rồi không được đi lại (thả tay ra là hoàn thành nước đi).
6. Đi và bắt quân bằng 1 tay, không được đi 2 tay.



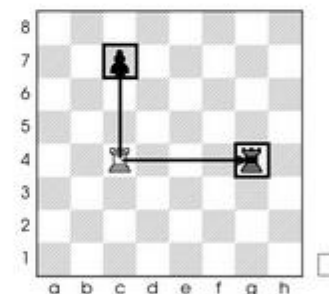
4. Xe

4.1 Nước đi của xe

Xe di chuyển trên cột dọc và hàng ngang, đi bao nhiêu ô là tùy ý.



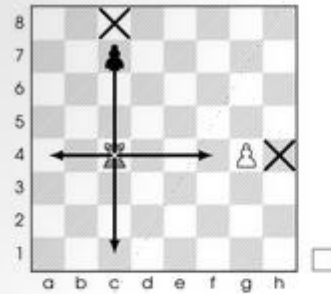
Xe tấn công những quân cờ nằm trên đường đi của mình.



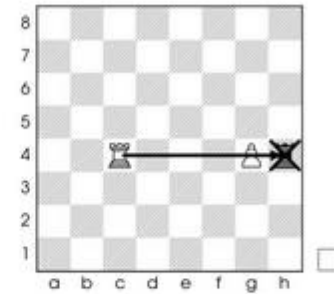
Xe trắng tấn công tốt đen ở c7, xe đen ở g4.

Xe bị cản đường khi có quân khác nằm trên đường đi của mình.





Xe trắng không thể nhảy qua đầu tốt đen để đến ô c8, cũng không thể nhảy qua đầu tốt trắng để tới ô b4.



Xe trắng không thể ăn xe đen do bị tốt cản đường.

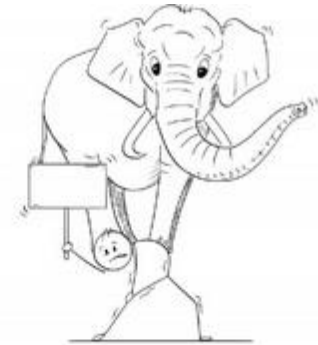
4.2 Ván cờ thực hành

Trò chơi: Ván cờ xe tốt.



Một bên giành chiến thắng khi:

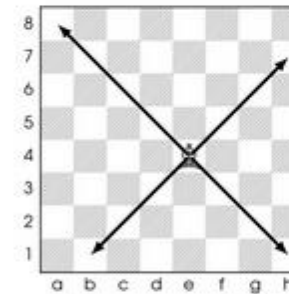
1. Có 1 tốt chạy về đích (hàng cuối).
2. Có tổng giá trị các quân trên bàn cờ nhiều hơn đối thủ (tốt = 1 điểm, xe = 5 điểm) ngay khi dừng cuộc chơi.



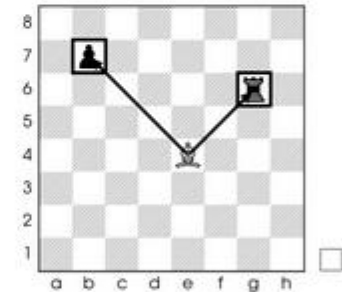
5. Tượng

5.1 Nước đi của tượng

Tượng di chuyển trên đường chéo, đi bao nhiêu ô là tùy ý. Tượng nằm ở màu nào thì chỉ di chuyển trên ô màu đó.

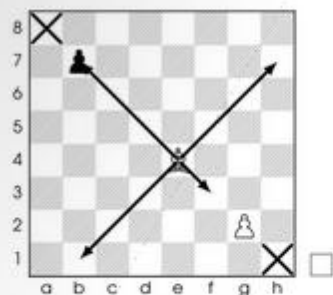


Tượng tấn công những quân cờ nằm trên đường đi của mình.

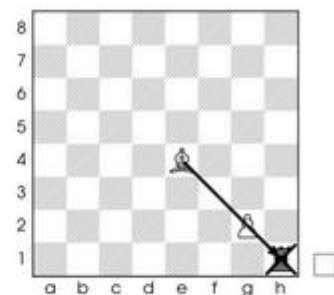


Tượng trắng tấn công tốt đen ở b7, xe đen ở g6.

Tượng bị cản đường khi có quân khác nằm trên đường đi của mình.



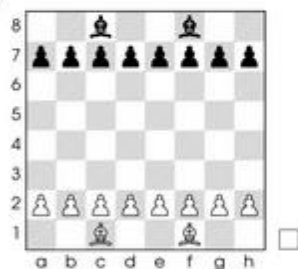
Tượng trắng không thể đi đến ô h1 hoặc a8 do bị tốt cản đường.



Tượng trắng không thể ăn xe đen đó bị tốt cản đường.

5.2 Ván cờ thực hành

Trò chơi: Ván cờ tượng tốt.



Một bên giành chiến thắng khi:

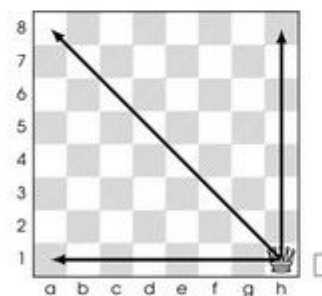
1. Có 1 tốt chạy về đích (hàng cuối).
2. Có tổng giá trị các quân trên bàn cờ nhiều hơn đối thủ (tốt = 1 điểm, tượng = 3 điểm) ngay khi dừng cuộc chơi.

6. Hậu

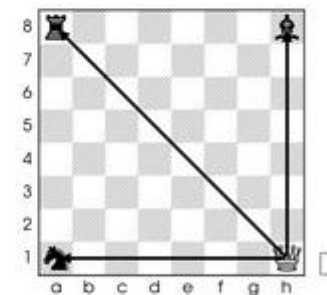


6.1 Nước đi của hậu

Hậu đi chuyển trên cột dọc, hàng ngang như xe và đường chéo như tượng, đi bao nhiêu ô là tùy ý.

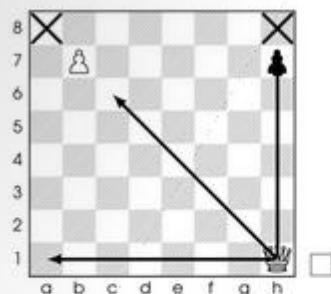


Hậu tấn công những quân cờ nằm trên đường đi của mình.

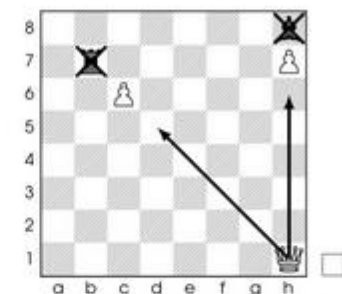


Hậu trắng tấn công cùng một lúc 3 quân đen.

Hậu bị cản đường khi có quân khác nằm trên đường đi của mình.



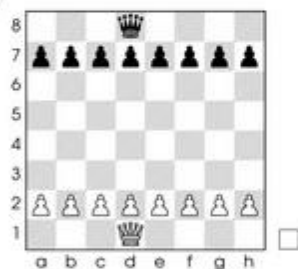
Hậu không thể đi đến ô a8 hoặc h8 do bị tốt cản đường.



Hậu không thể ăn xe hoặc tượng do bị tốt cản đường.

6.2 Ván cờ thực hành

Trò chơi: Ván cờ hậu tốt.



Một bên giành chiến thắng khi:

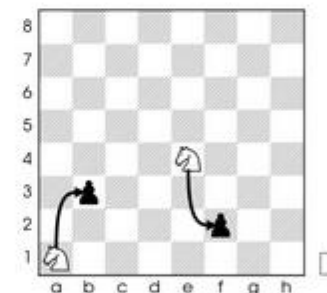
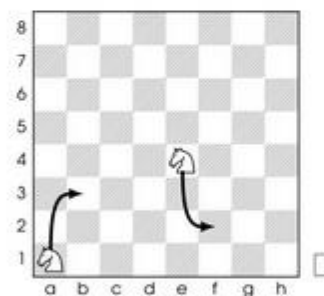
1. Có 1 tốt chạy về đích (hàng cuối).
2. Có tổng giá trị các quân trên bàn cờ nhiều hơn đối thủ (tốt = 1 điểm, hậu = 9 điểm) ngay khi dừng cuộc chơi.



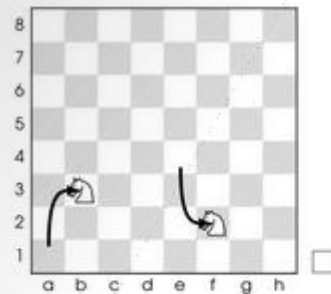
7. Mã

7.1 Nước đi của Mã

Mã nhảy từ ô này đến ô kia. Bước nhảy theo hình chữ L: thẳng 2 ô rồi ngang 1 ô.

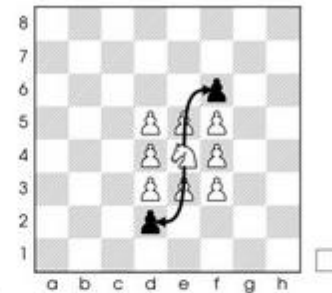


Mã tấn công những quân cờ nằm ở ô nó đáp xuống.



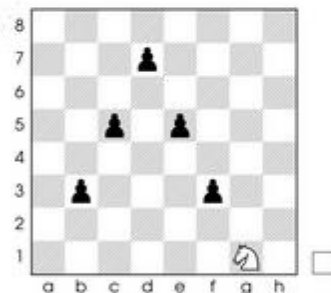
Mã không bị cản đường do nó có thể nhảy

qua đầu quân khác.



7.2 Bài tập thực hành

Bài 1: Dùng mã bắt tất cả tốt đen.



Bài 2: Dùng mã bắt tất cả tốt đen.

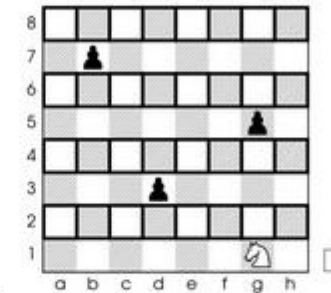


Bài 3: Dùng mã bắt tất cả tốt đen.

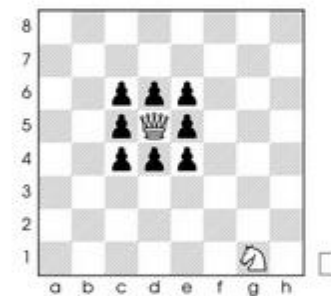
được nhảy vào ô sẫm màu.



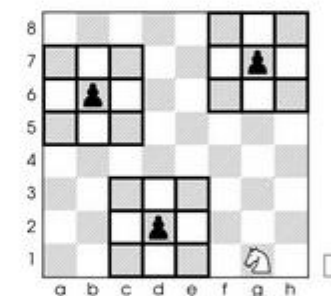
Bài 4: Dùng mã tiêu diệt tất cả tốt đen nhằm giải cứu hoàng hậu.



Bài 6: Dùng mã bắt tất cả tốt đen.



Bài 5: Mã bắt tất cả tốt đen. Lưu ý: mã không



7.3 Ván cờ thực hành

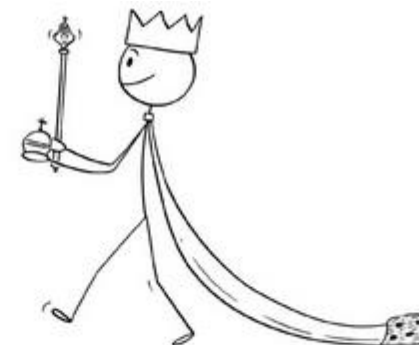
Trò chơi: Ván cờ mã tốt.



Luật chơi như sau:

1. Chỉ được đi quân mã.

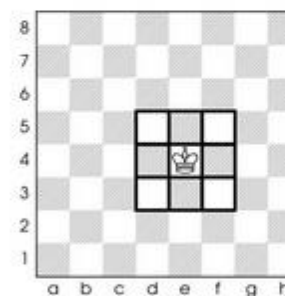
2. Bên nào bắt hết tất đối phương trước hoặc ăn mã đối phương thì thắng.



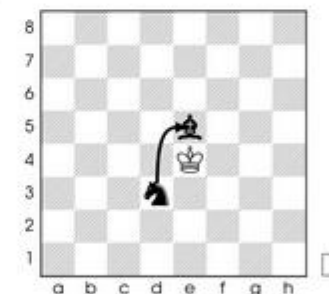
8. Vua

8.1 Nước đi của vua

Vua di chuyển từng ô một. Vua đi giống hậu nhưng chỉ được 1 ô.

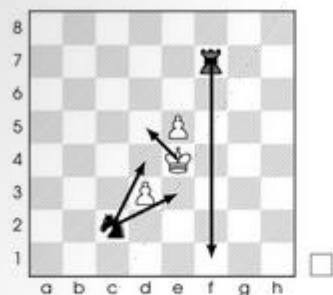


Vua không ăn quân được bảo vệ.

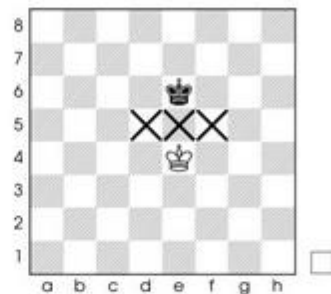


Vua không thể ăn tượng.

Vua không đi đến ô bị đối phương kiểm soát.

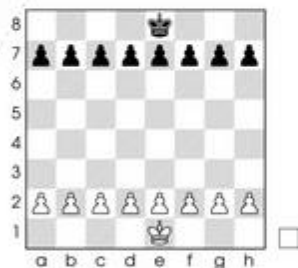


Hai vua không được gần nhau.



8.2 Ván cờ thực hành

Trò chơi: Ván cờ vua tốt.



Một bên giành chiến thắng khi:

1. Có 1 quân tốt chạy về đích (hàng cuối).
2. Ăn hết tốt của đối phương.

Lưu ý: vua là quân cờ duy nhất không bị ăn. Vua cũng không được đi vào ô do tốt hoặc vua đối phương kiểm soát. Nếu lỡ đi thì sẽ bị tính 1 lỗi kỹ thuật, 3 lỗi sẽ bị xử thua.

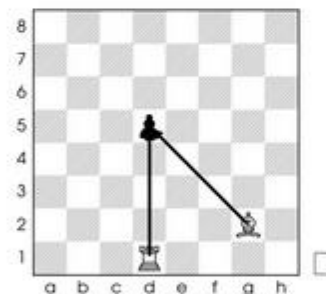


9. Tấn công và phòng thủ

9.1 Tấn công

Một quân cờ bị tấn công khi nó nằm trong "tầm ngắm" của quân cờ đối phương.

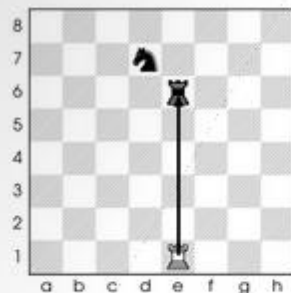
Tốt đen nằm trong "tầm ngắm" của xe và tượng.



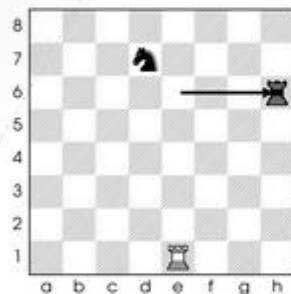
9.2 Phòng thủ

Bốn phương pháp phòng thủ:

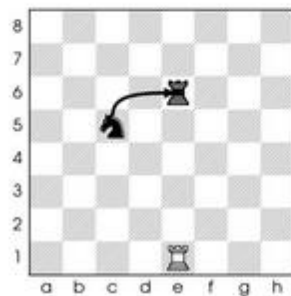
1. Chạy đến ô an toàn.
2. Dùng quân cờ khác bảo vệ.
3. Dùng quân cờ khác che chắn.
4. Tiêu diệt quân tấn công.



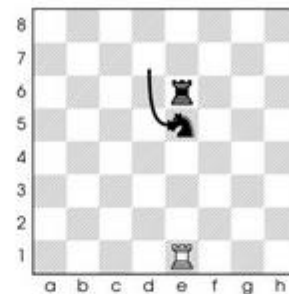
Xe đen bị xe trắng tấn công.



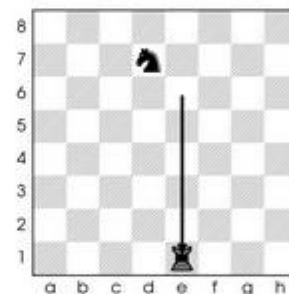
Cách 1: đen chạy xe đến ô khác.



Cách 2: đen dùng mã bảo vệ xe.



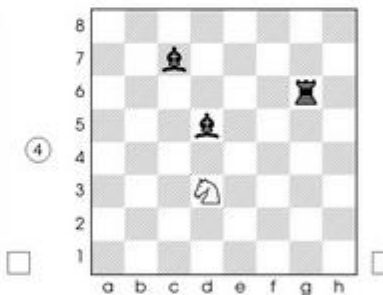
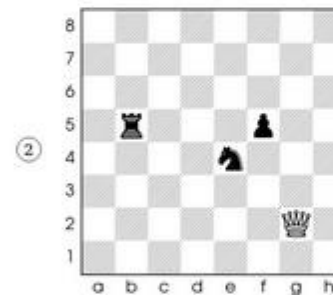
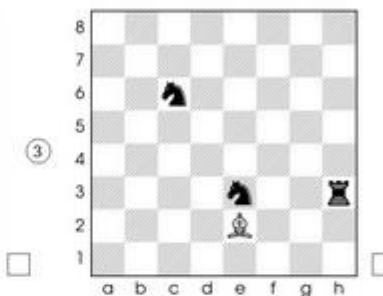
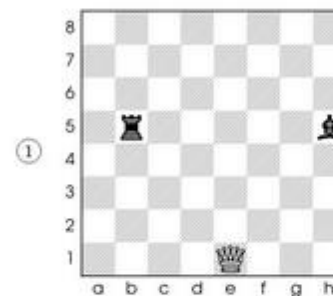
Cách 3: đen dùng mã che chắn xe.

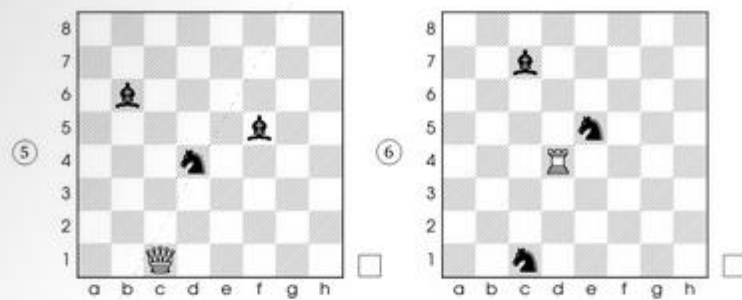


Cách 4: đen tiêu diệt xe đối phương.

9.3 Bài tập tấn công

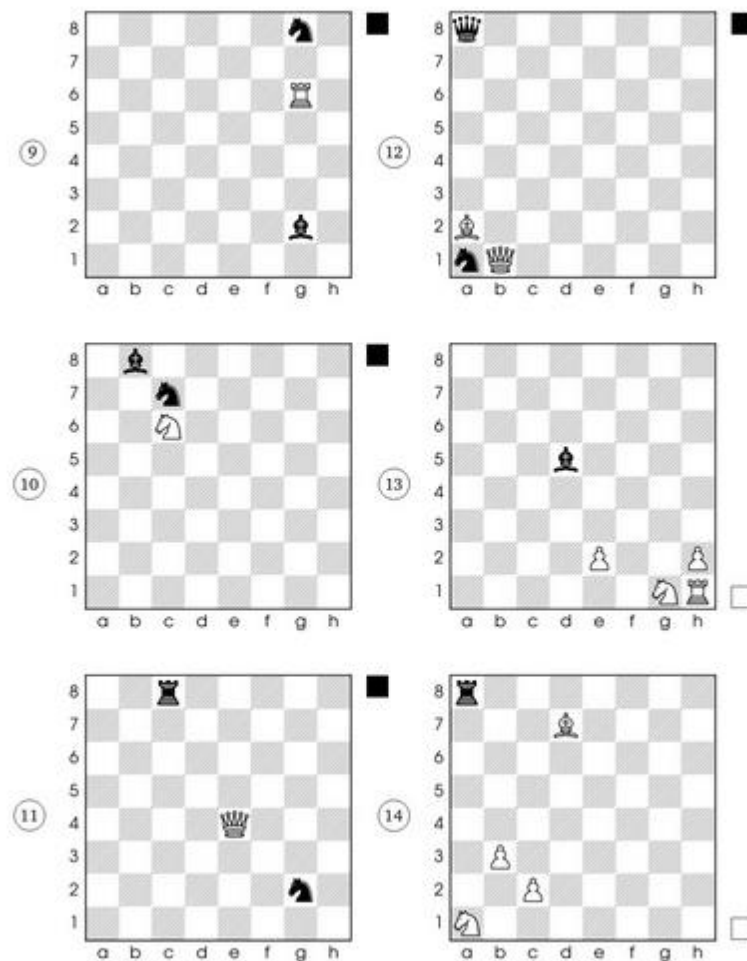
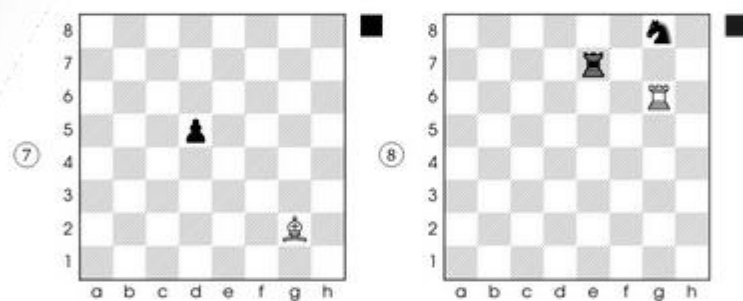
Tấn công quân cờ không được bảo vệ, vẽ mũi tên chỉ nước đi. Lưu ý: không đi vào ô bị đối phương kiểm soát.

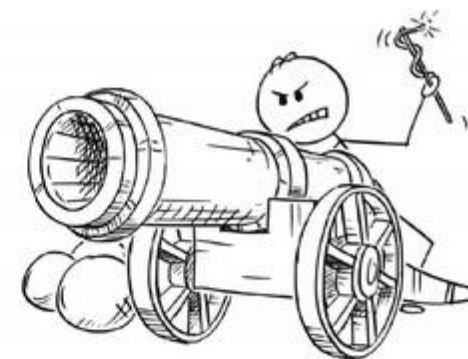




9.4 Bài tập phòng thủ

Quân cờ nào đang bị tấn công? Vẽ mũi tên chỉ nước phòng thủ.





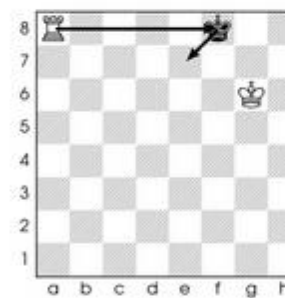
10. Chiêu hay chiêu bí

10.1 Chiêu và cách thoát khỏi nước chiếu

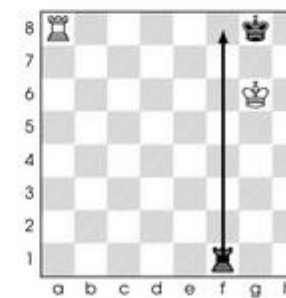
Nước tấn công vua gọi là **chiêu**. Vua phải thoát khỏi nước chiếu ngay lập tức. Có 3 cách thoát khỏi nước chiếu:

1. Chạy vua đến ô an toàn.
2. Dùng quân cờ khác che chắn cho vua.
3. Tiêu diệt quân chiếu.

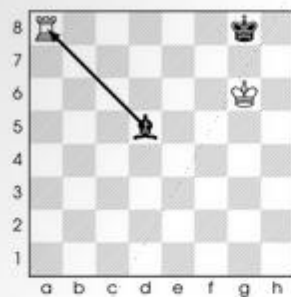
Nếu cả 3 cách đều không được thì "**chiêu bí**". Vẫn còn kết thúc, bên bị "**chiêu bí**" thua cuộc.



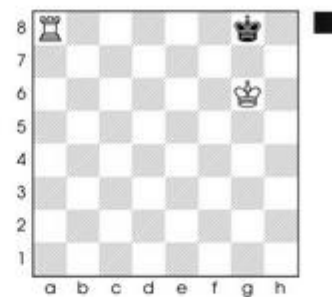
Cách 1: chạy vua đến ô an toàn.



Cách 2: che chắn cho vua.

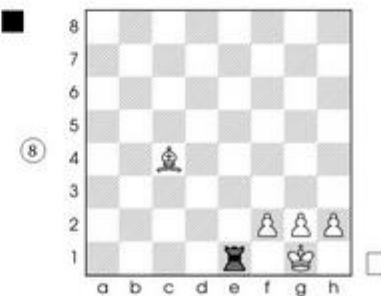
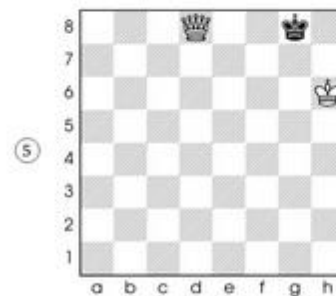
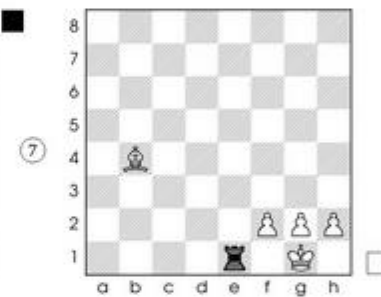
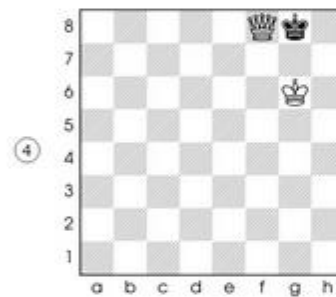
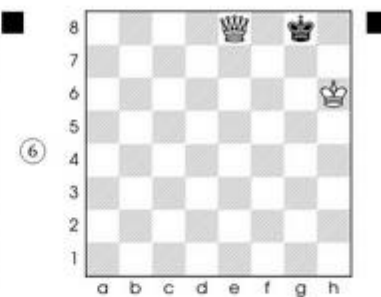
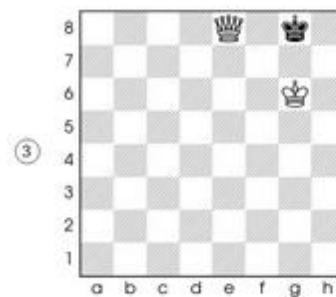
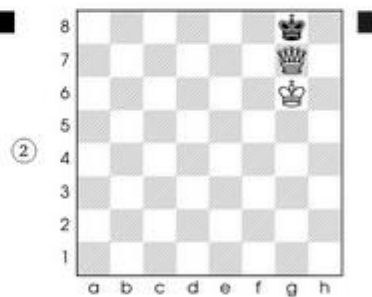
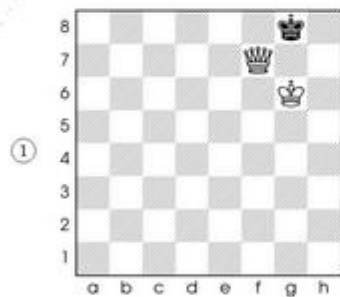


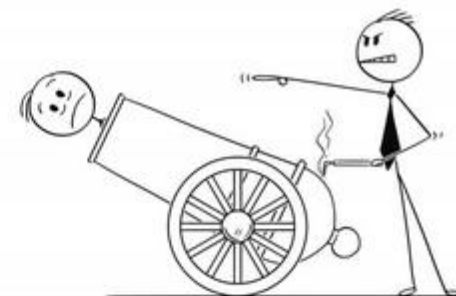
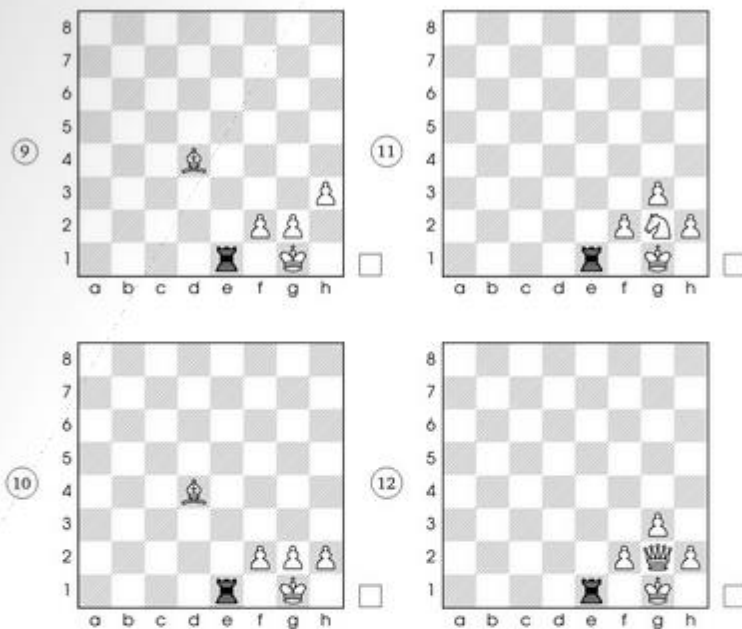
Cách 3: tiêu diệt quân xe chiếu.

Đen không còn cách nào thoát khỏi nước chiếu.
Đen bị "chiếu bí", đen thua.

10.2 Bài tập

Chiếu hay chiếu bí. Nếu chiếu, vẽ mũi tên chỉ cách thoát khỏi nước chiếu.

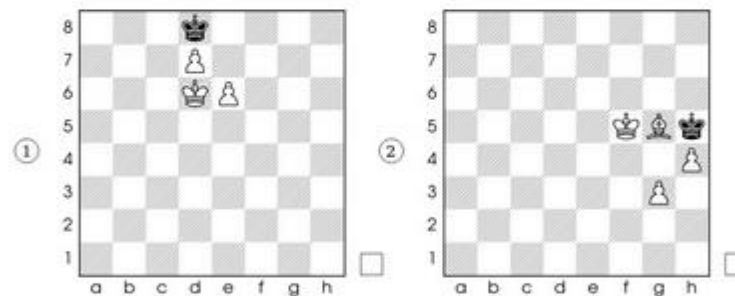


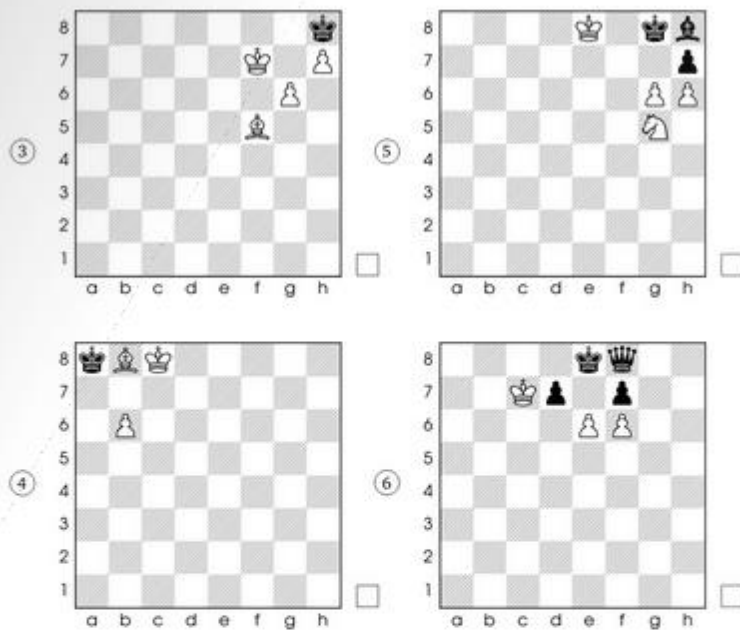


11. Chiêu bí trong 1 nước

11.1 Chiêu bí với tốt

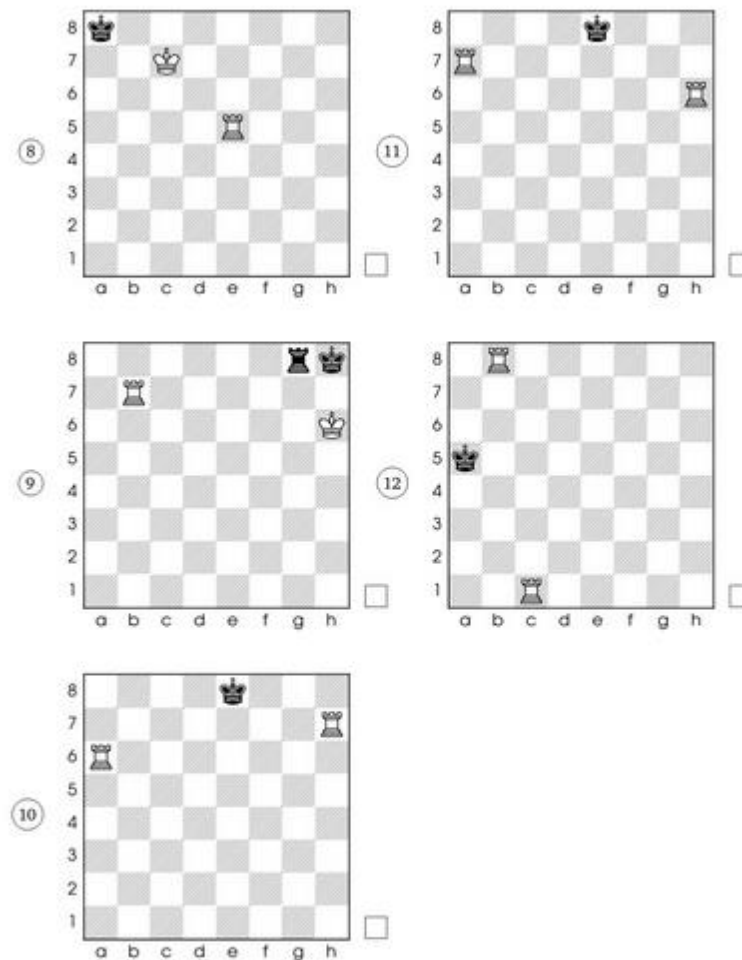
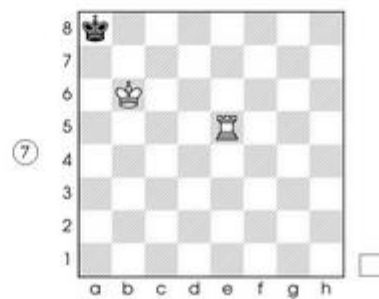
Vẽ mũi tên chỉ nước chiếu bí.





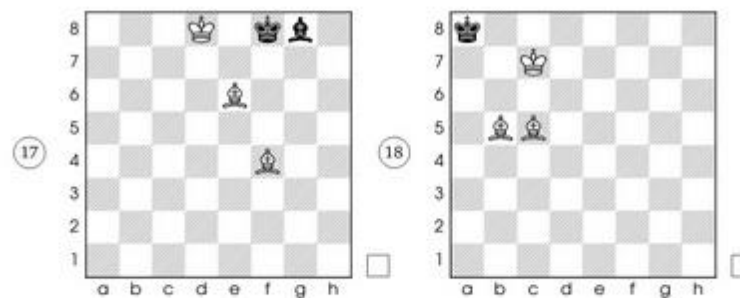
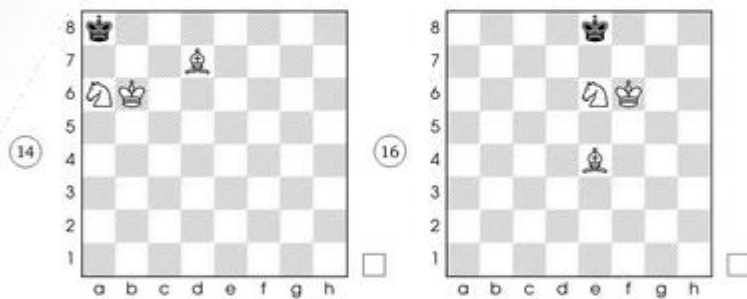
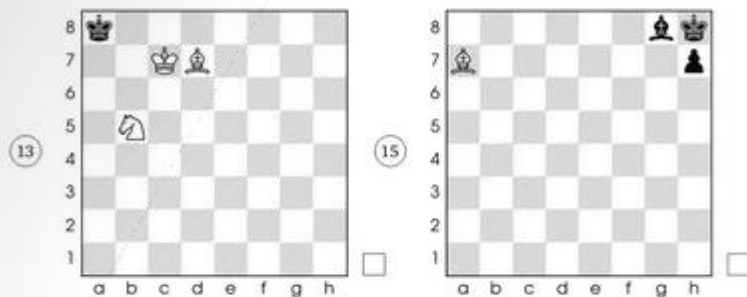
11.2 Chiêu bí với xe

Vẽ mũi tên chỉ nước chiếu bí.



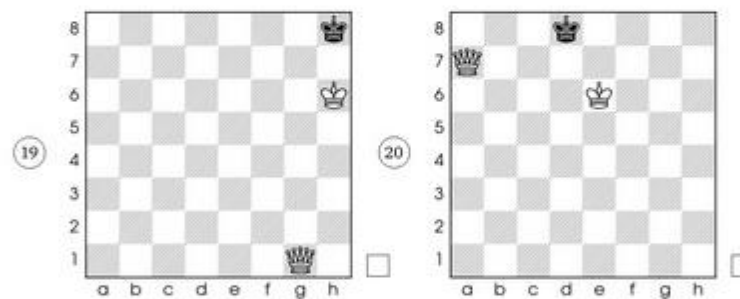
11.3 Chiêu bí với tượng

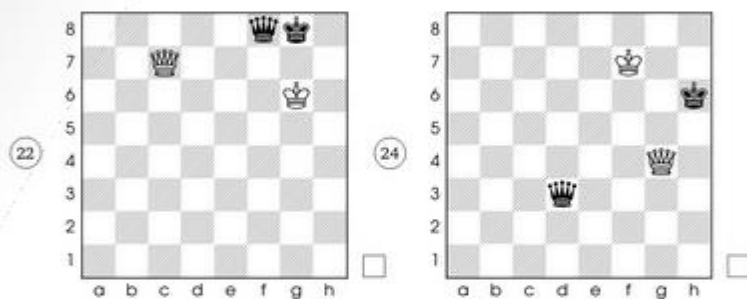
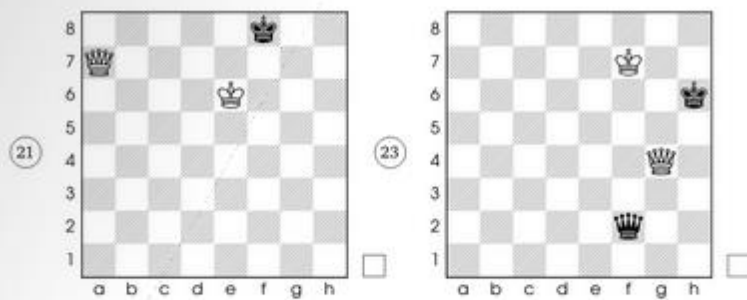
Vẽ mũi tên chỉ nước chiếu bí.



11.4 Chiêu bí với hậu

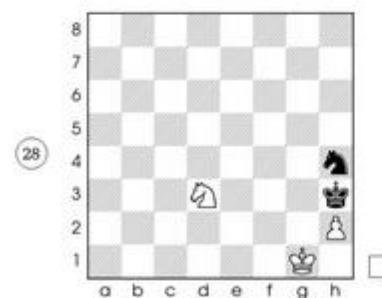
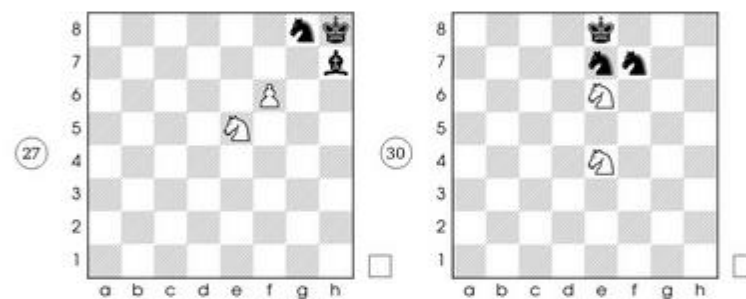
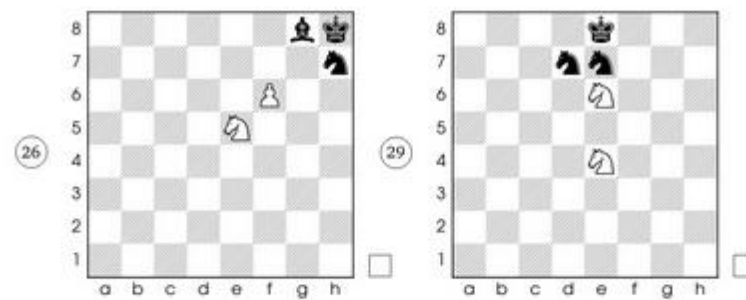
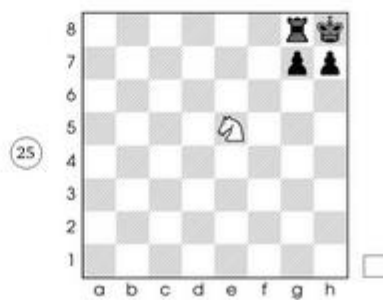
Vẽ mũi tên chỉ nước chiếu bí.

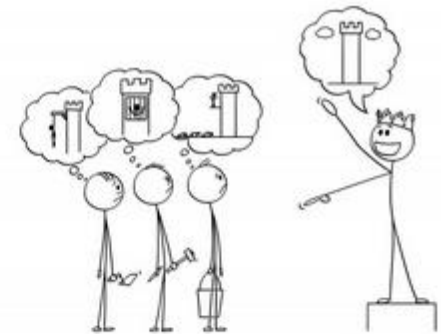




11.5 Chiêu bí với mã

Vẽ mũi tên chỉ nước chiếu bí.





12. Cờ bí hay chiếu bí

12.1 Khi nào thì cờ bí?

Chiếu bí: vua bị chiếu và không thể thoát khỏi nước chiếu. Bên bị chiếu bí thua cuộc.

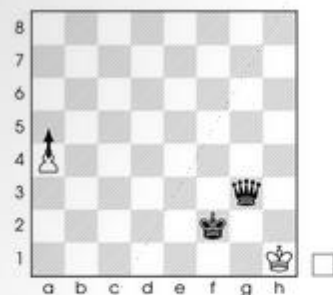
Cờ bí: vua không bị chiếu và không có nước đi hợp lệ. Bên rơi vào tình huống cờ bí được hòa cờ.



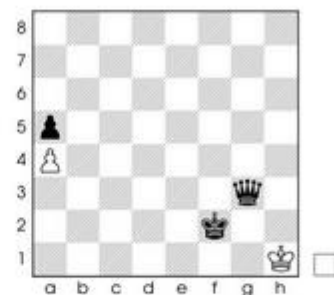
Vua trắng bị chiếu bí, trắng thua.



Vua trắng không bị chiếu và trắng không có nước đi hợp lệ, trắng được hòa cờ.



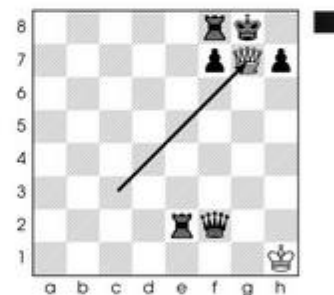
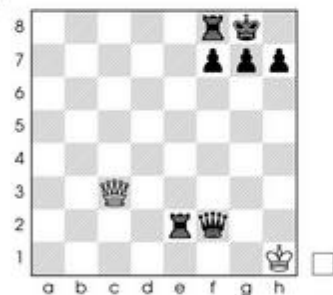
Trắng không đi vua được nhưng trắng vẫn có thể đi tốt, ván cờ vẫn tiếp diễn.



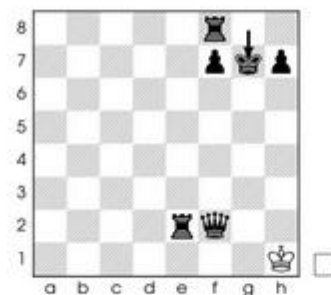
Trắng không đi vua hoặc đi tốt được, trắng hết nước đi hợp lệ, hòa cờ.

12.2 Vận dụng luật cờ bí

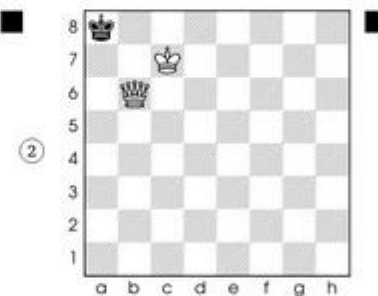
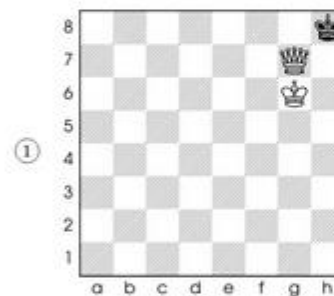
Hình cờ sau đây, trắng đang yếu thế. Trắng sẽ đưa về thế cờ bí để thủ hòa.

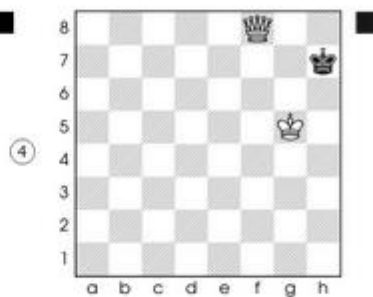
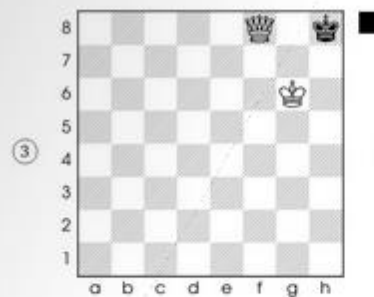


Đến trắng đi, trắng rơi vào tình huống cờ bí, hòa cờ.

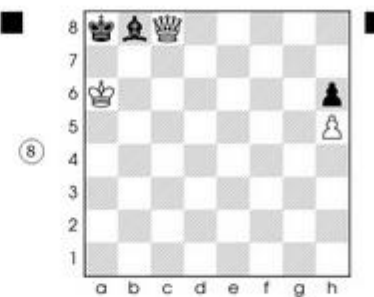
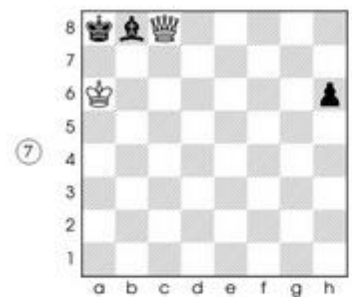
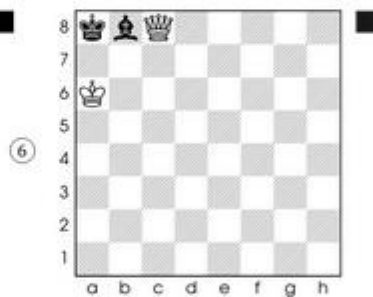
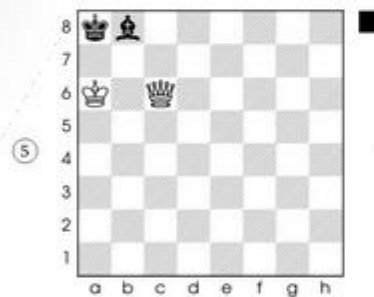


12.3 Cờ bí hay chiếu bí ?

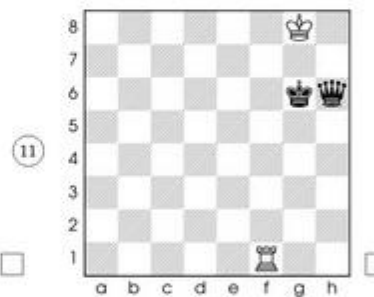
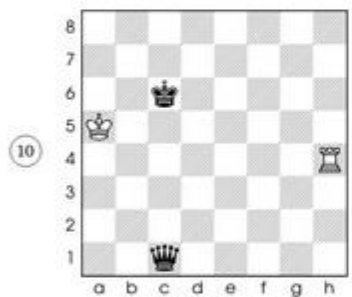


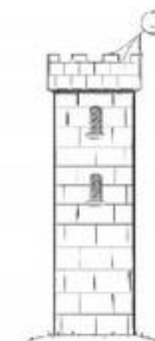
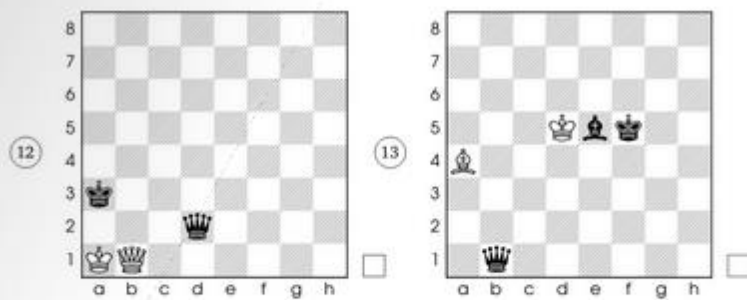


12.4 Cờ bí, chiếu bí hay chơi tiếp ?



12.5 Thủ hòa

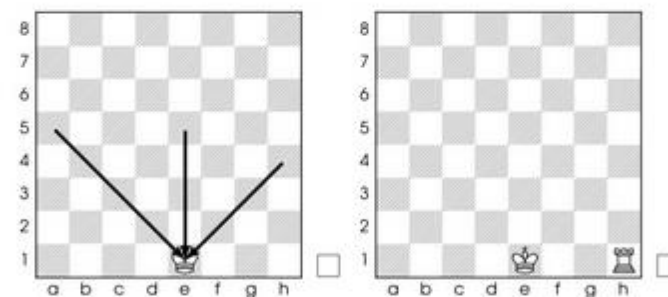




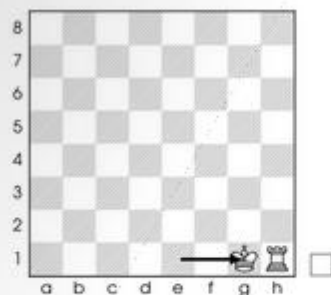
13. Nhập thành

13.1 Mục đích nước nhập thành

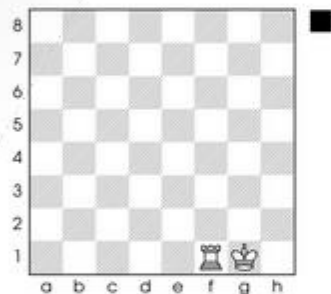
Cách đây vài thế kỷ khi chưa có luật nhập thành, các ván cờ thường kết thúc chóng vánh. Nguyên nhân là vua ở trung lộ dễ bị tấn công từ nhiều hướng. Do đó vào thế kỷ 16, người ta đề ra luật nhập thành để vua có thể tới vị trí an toàn.



Để nhập thành, bạn cần có 2 quân cờ vua và xe. Thực hiện nước nhập thành như thế nào?



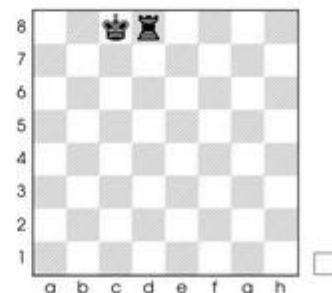
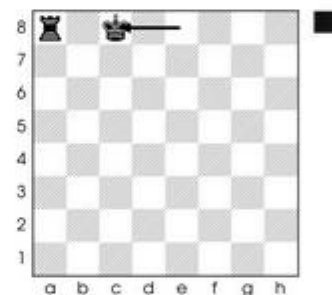
Bước 1: cầm vua đi chuyển 2 ô về phía xe.



Bước 2: thả vua ra, cầm xe đặt ở ô phía bên kia. Gọi là nhập thành cánh vua hay nhập thành gần.

Cần nhớ: thực hiện nước nhập thành bằng một tay.

Tiếp theo, hãy xem đen nhập thành cánh hậu hay nhập thành xa.



Kết luận: nước nhập thành giúp vua được che

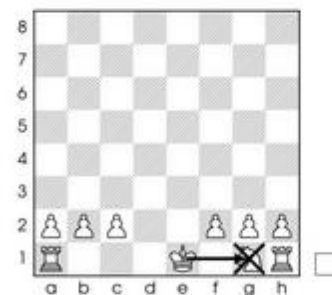
chắn bởi hàng tốt và xe nhanh chóng nhập cuộc.



13.2 Điều kiện nhập thành

Bạn không được nhập thành khi:

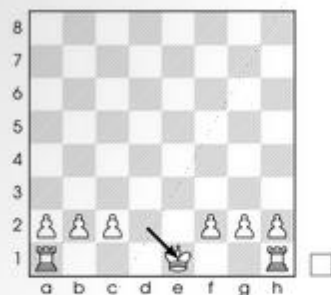
1. Giữa vua và xe có quân cản trở.
2. Vua hoặc xe đã từng di chuyển.
3. Vua đang bị chiếu.
4. Một trong 2 ô nhập thành bị quân đối phương kiểm soát.



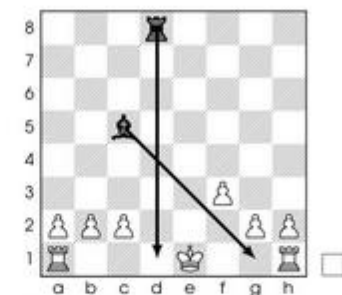
Trắng không được nhập thành cánh vua vì bị mã cản.



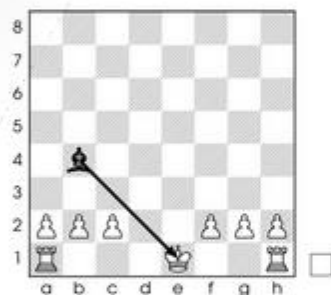
Trắng mất quyền nhập thành cánh hậu do xe đã di chuyển. Tuy nhiên, trắng vẫn có thể nhập thành cánh vua.



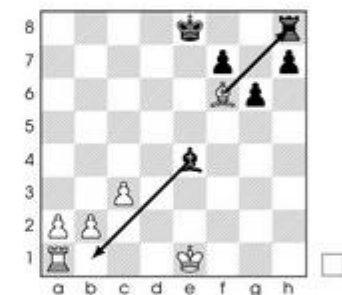
Trắng mất quyền nhập thành cả 2 cánh vì vua đã di chuyển.



Trắng không thể nhập thành hai cánh vì 2 ô nhập thành bị kiểm soát.



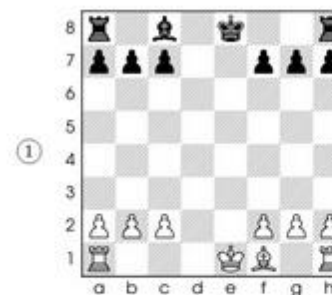
Trắng không thể nhập thành do bị tượng chiếu.



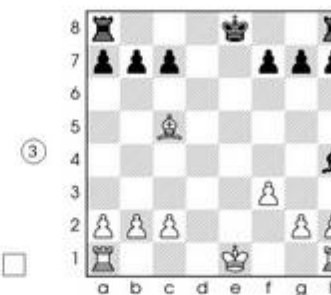
Trắng vẫn có thể nhập thành do 2 ô d1,c1 không bị quân nào kiểm soát. Tương tự đối với đen.

13.3 Bài tập

Vẽ mũi tên chỉ nước nhập thành cho trắng và đen.



①



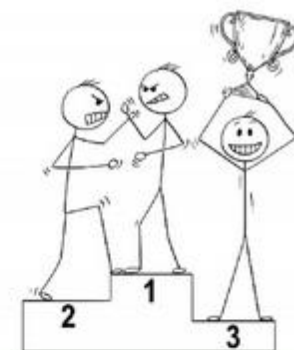
③



②



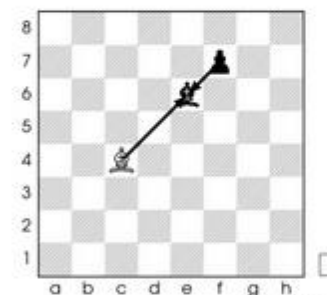
④



14. Đổi quân

14.1 Giá trị tuyệt đối

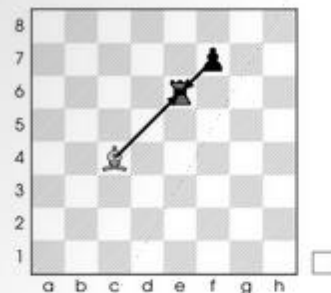
Các quân cờ có sức mạnh khác nhau, người ta quy sức mạnh của chúng thành điểm để dễ so sánh. Khi đổi quân, ta dựa bảng giá trị để biết việc đổi quân là lời hay lỗ.



Tượng trắng ăn tượng đen (ăn 3 điểm) và bị tốt đen ăn lại (mất 3 điểm), gọi là đổi ngang. Trường hợp này thường xuất hiện khi đổi 2 quân cùng loại.

Bảng 14.1: Bảng giá trị

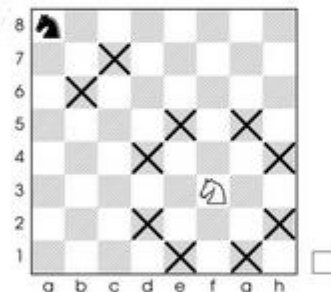
Loại quân	Giá trị
Tốt	1 điểm
Mã	3 điểm
Tượng	3 điểm
Xe	5 điểm
Hậu	9 điểm
Vua	Vô giá



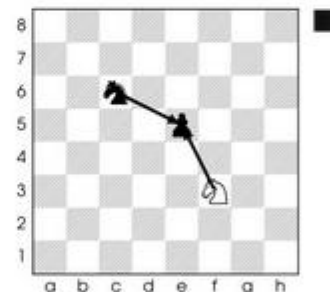
Tượng trắng ăn xe (ăn 5 điểm) và bị tốt đen ăn lại (mất 3 điểm), trắng lời 2 điểm. Trong trường hợp này trắng đổi lời còn đen đổi lỗ.

14.2 Giá trị tương đối

Bảng so sánh trên là để tham khảo khi trao đổi quân ở trường hợp thông thường, còn trong thực chiến rất phức tạp. Giá trị quân cờ có thể tăng hay giảm tùy theo vị trí và tác dụng của nó.



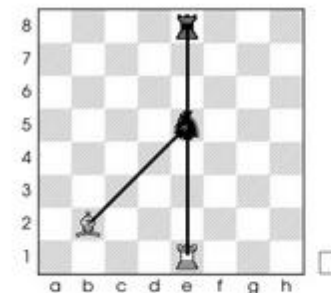
Mã trắng đi được 8 ô còn mã đen đi được 2 ô. Mã trắng nhiều điểm hơn mã đen.



Mã trắng đóng vai trò tấn công còn mã đen mang gánh nặng phòng thủ. Mã trắng nhiều điểm hơn mã đen.

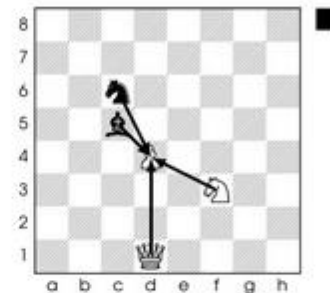
14.3 So sánh số quân tấn công và phòng thủ

Khi đổi quân, ngoài việc dựa vào bảng giá trị, ta còn đếm số quân tấn công và phòng thủ để biết việc đổi quân là lời hay lỗ.

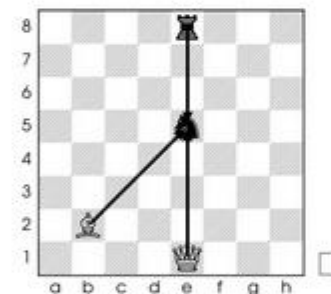


Trắng có 2 quân tấn công còn đen chỉ có 1 quân phòng thủ. Nếu đổi quân trắng sẽ lời.

Trắng có 2 quân tấn công còn đen chỉ có 1 quân phòng thủ. Trong trường hợp này trắng lấy tượng ăn mã trước.

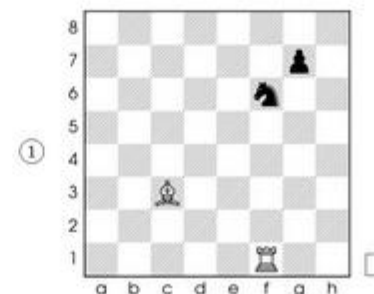


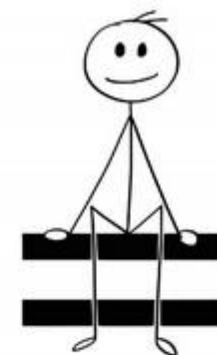
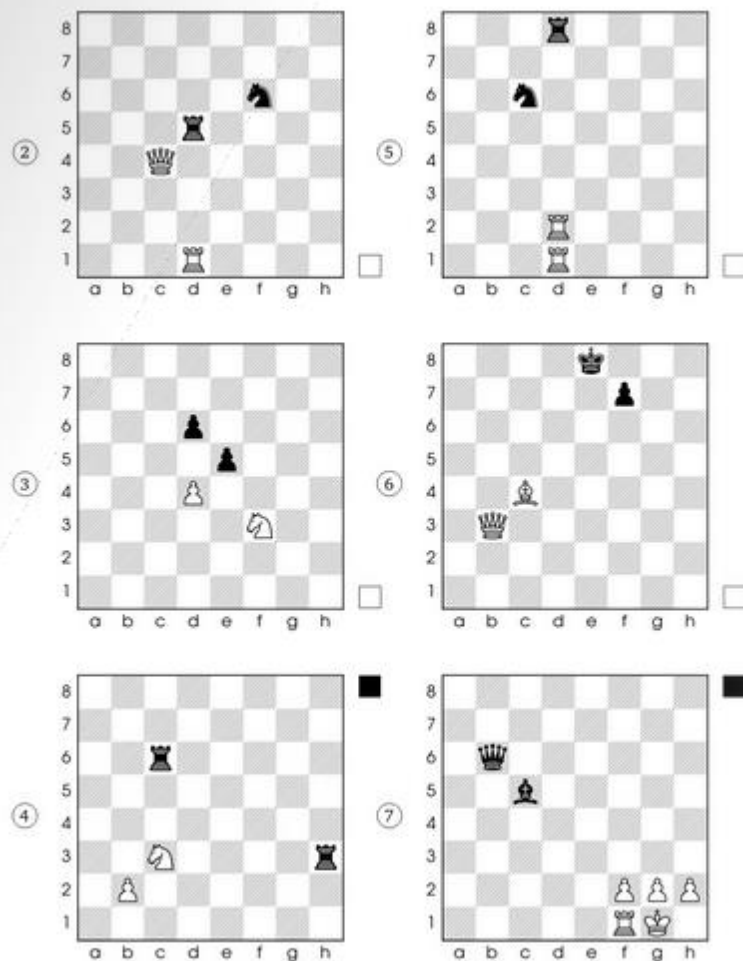
Đen có 2 quân tấn công tốt còn trắng có 2 quân phòng thủ. Nếu đổi quân, đen sẽ lỗ.



14.4 Bài tập

Trong các trường hợp sau, việc đổi quân có lời không? Nếu lời thì vẽ mũi tên chỉ thứ tự đổi quân.





15. Hòa cờ

15.1 Khi nào thì hòa cờ ?

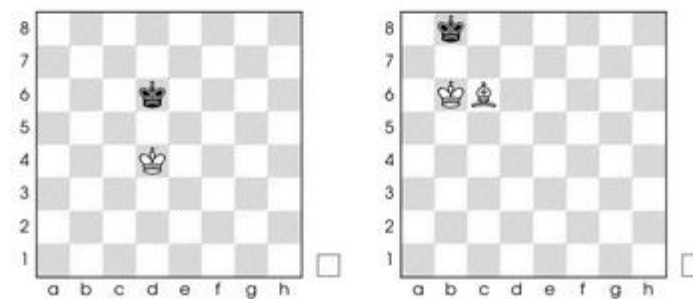
Trong thi đấu, ngoài trường hợp thắng thua, cũng thường xuất hiện hòa cờ. Dưới đây là những trường hợp hòa cờ phổ biến:

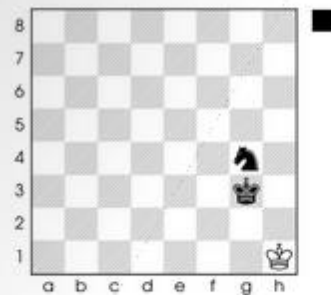
1. Cả 2 bên không đủ lực lượng để chiếu bí đối phương.
2. Một thế cờ lặp lại 3 lần.
3. Chiếu vĩnh viễn.
4. Cờ bí (chương 12).

Ngoài ra còn có luật 50 nước, truy kích vĩnh viễn, đề nghị hòa cờ... Nếu muốn tìm hiểu sâu hơn có thể tham khảo sách về luật cờ vua.

15.2 Cả 2 bên không đủ lực lượng để chiếu bí

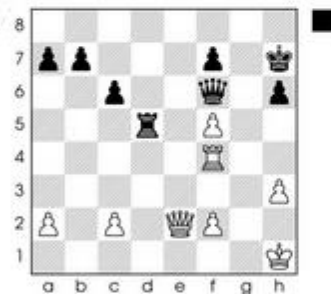
Hãy xem các trường hợp sau, trắng lẫn đen đều không đủ lực lượng chiếu bí nên hòa cờ.





15.3 Một thế cờ lặp lại 3 lần

Trong ván đấu ở vòng loại tranh ngôi vô địch thế giới năm 1971, giữa Bobby Fischer và Tigran Petrosian đã xuất hiện tình huống một thế cờ lặp lại 3 lần.



Fischer cảm thấy và đang ở thế yếu, nên hòa là kết quả tốt. Lưu ý là hình cờ trên sẽ lặp lại 3 lần.



Hình cờ đầu tiên lặp lại 2 lần.



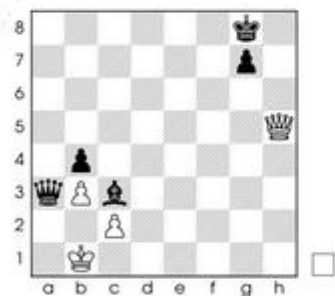
Nước cờ sai lầm của Petrosian.



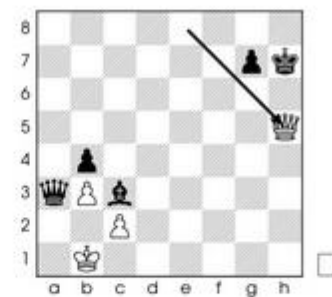
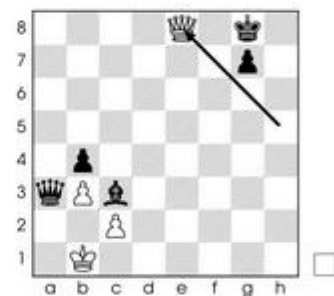
Hình cờ đầu tiên lặp lại 3 lần, Fischer tuyên bố hòa.

15.4 Chiếu vinh viễn thành hòa

Trong thi đấu, bên yếu thế thường mượn nước vinh viễn để cầu hòa. Khi đó, một thế cờ sẽ lặp lại 3 lần mà thành hòa.



Tình huống trên, trắng đang yếu thế. Hậu trắng sẽ chiếu vinh viễn ở ô h5 và e8 để cầu hòa.



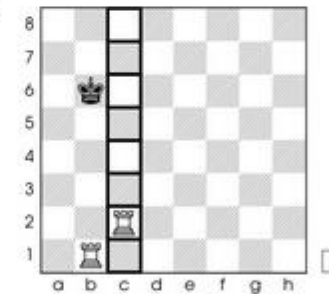
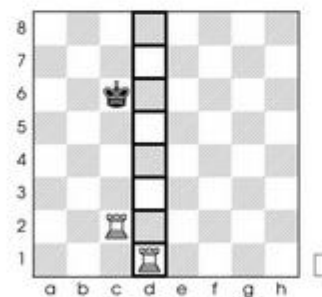


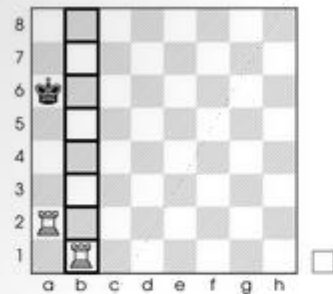
16. Chiêu bí vua đơn độc

Ở giai đoạn cuối ván cờ, một bên chỉ còn lại vua; bên kia còn lại 1 hậu hoặc 1 xe có thể chiếu bí vua đối phương nhờ sự hỗ trợ của vua. Nếu bên ưu thế hơn 2 xe thì không cần vua hỗ trợ.

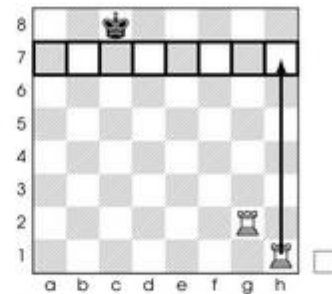
16.1 Chiêu bí với 2 xe

Phương pháp: Đón vua đối phương ra đường biên bàn cờ. Chiêu leo thang với 1 xe cắt đường, 1 xe chiếu.





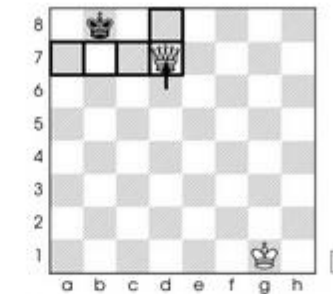
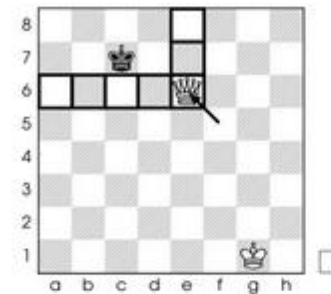
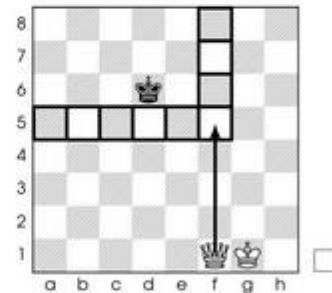
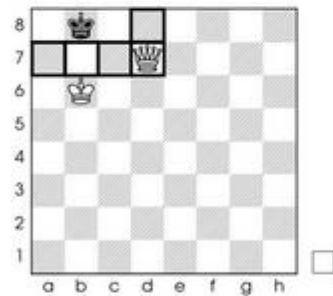
Cẩn nhỡ: thủ pháp cắt hàng để hạn chế tầm hoạt động của vua đối phương.



Trắng tiến xe không chệch hàng 7, sau đó chiếu bí bằng xe còn lại.

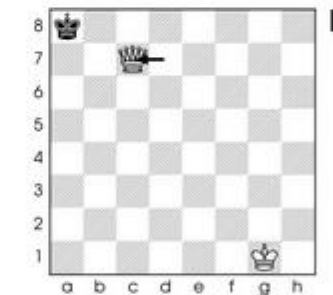
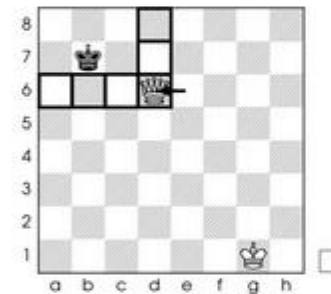
16.2 Chiêu bí với 1 hậu

Phương pháp: dựng hàng rào để dồn vua vào góc, vua lại gần hỗ trợ hậu chiếu bí.



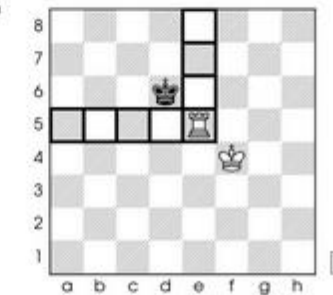
Tiếp theo trắng chỉ cần chuyển vua tới b6 để hỗ trợ hậu chiếu bí ở b7.

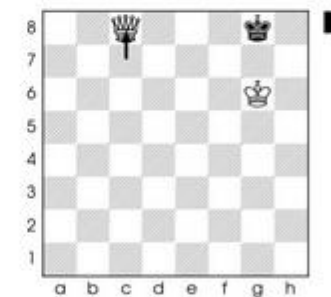
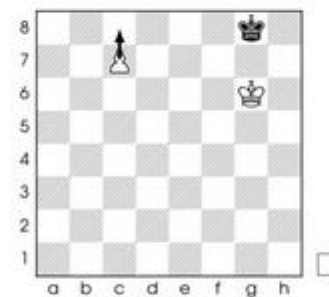
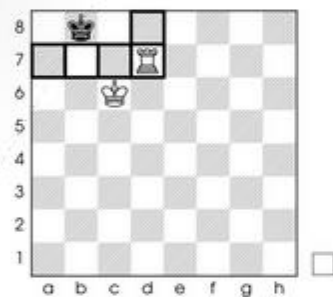
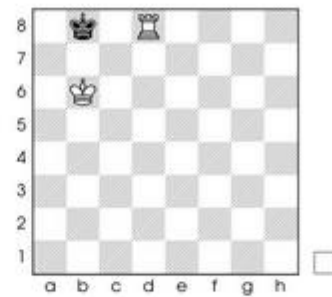
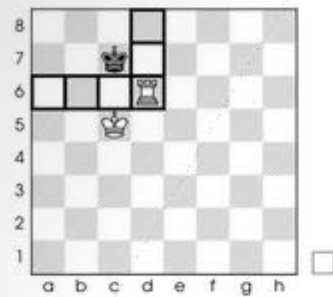
Lưu ý: không để cô bí như hình sau.



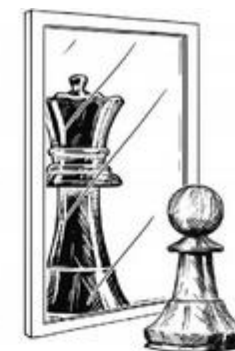
16.3 Chiêu bí với 1 xe

Phương pháp: xe phối hợp với vua để dựng hàng rào, dần dần thu hẹp hàng rào và bức vua đối phương vào góc.





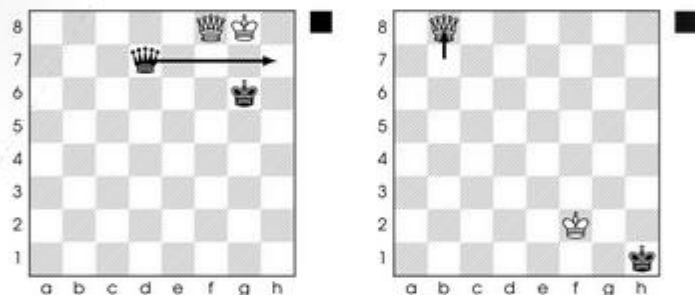
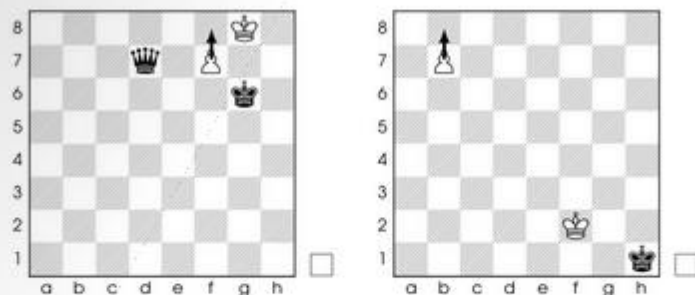
Tốt trắng được phong hậu, đồng thời chiếu bí đen. Trong một số tình huống đặc thù, tốt được phong thành Xe hoặc Mã, Tượng.



17. Nước đi đặc biệt của tốt

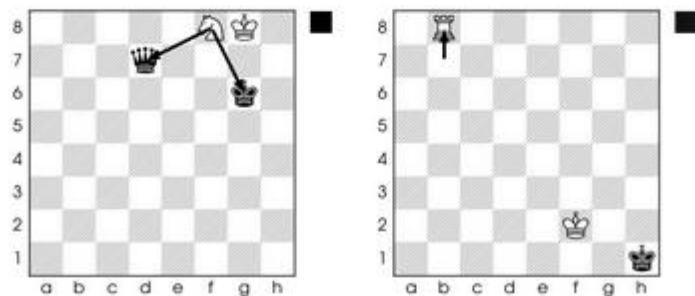
17.1 Phong cấp tốt

Giống như những chiến sĩ anh hùng được thăng chức; Khi tốt đi hết chặng đường cam go, bảo tập để tới được hàng ngang cuối cùng thì ta "phong cấp" cho nó. Lúc này, tốt được phong thành một trong các quân cờ sau: Hậu, Xe, Mã hoặc Tượng (trừ Vua ra). Khi phong cấp, ta đưa tốt ra khỏi bàn cờ, đặt quân cờ khác thế chỗ.



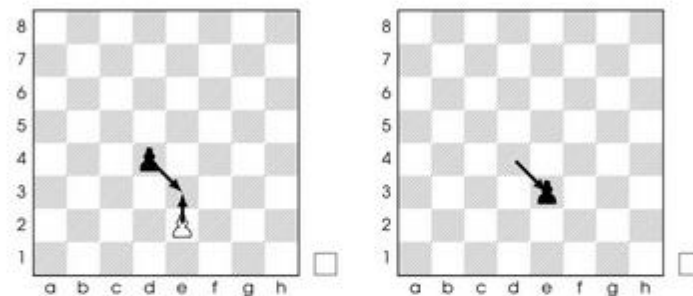
Nếu tốt trắng phong Hậu thì đen sẽ bị chiếu bí ở h7. Trong trường hợp này trắng nên phong Mã.

Nếu tốt trắng phong Hậu thì đen sẽ rơi vào thế cô bí, hòa cờ. Do đó, trắng nên phong Xe.



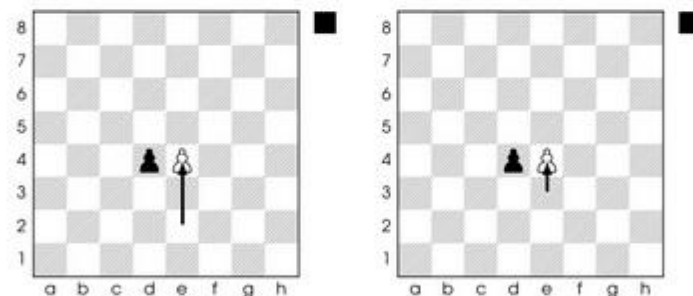
17.2 Bắt tốt qua đường

Khi một bên có tốt ở vị trí ban đầu đi một lúc 2 ô, nếu có tốt đối phương nằm trên cùng hàng ngang ở đường dọc kề bên. Lúc này, tốt đối phương có thể ăn chéo 1 ô, nước đi đặc thù này gọi là "Bắt tốt qua đường".

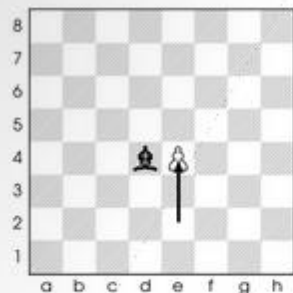


Hình trên, khi tốt trắng tiến lên 1 ô thì tốt đen sẽ ăn. Nếu tốt trắng nhảy một lúc 2 ô thì sao?

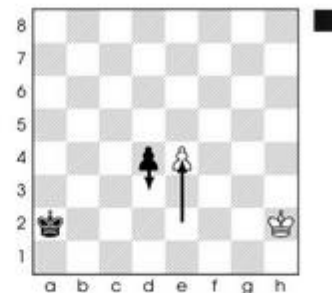
Tốt đen cũng ăn như trường hợp tốt trắng đi 1 ô, gọi là "Bắt tốt qua đường".



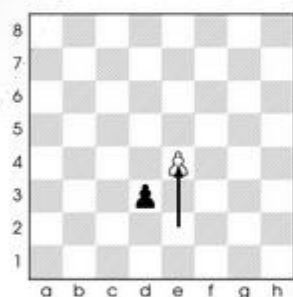
Hình trên, tốt trắng vừa đi 1 ô, liệu tốt đen có "Bắt tốt qua đường"? Không thể, vì tốt trắng chỉ đi 1 ô.



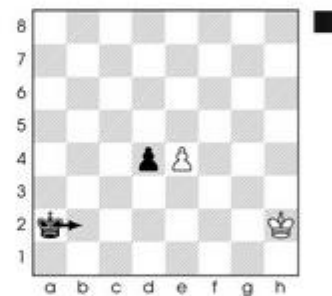
Đen có thể dùng tượng bắt tốt trắng không? Không thể, vì chỉ có tốt mới có thể "Bắt tốt qua đường".



Đen không buộc phải bắt tốt qua đường mà có thể lựa chọn tiếp tục tiến tốt phong hậu.



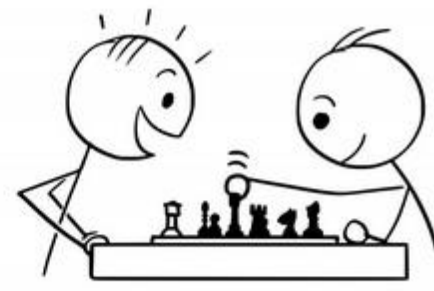
Đen có thể bắt tốt qua đường? Không thể, chỉ khi nào tốt đen nằm ở ô d4.



Đen không lập tức bắt tốt qua đường mà chọn đi vua. Liệu ở lượt sau, đen có được bắt tốt qua đường? Không thể, đen đã mất quyền.

Cần nhớ về luật bắt tốt qua đường:

1. Chỉ có tốt mới thực hiện nước đi này.
2. Chỉ khi nào tốt đối phương "nhảy" một lúc 2 ô.
3. Đây không phải là lựa chọn bắt buộc.
4. Lựa chọn bắt tốt qua đường phải thực hiện ngay sau khi đối phương "nhảy" tốt.



18. Ghi chép lại ván cờ

Người chơi cờ vua phải học cách ghi chép ván cờ để tham gia giải đấu hoặc nghiên cứu tài liệu cờ.

18.1 Ký hiệu quân cờ

Quân cờ được ký hiệu bằng chữ cái đầu tiên của tên quân cờ và được viết hoa.

1. Vua = V
2. Hậu = H
3. Xe = X
4. Mã = M
5. Tượng = T
6. Tốt: không cần ghi ký hiệu

18.2 Ký hiệu nước đi

Ta ký hiệu nước đi bằng ký hiệu quân cờ và ô cờ nó đến.

Tốt trắng đi e4, ký hiệu: e4.

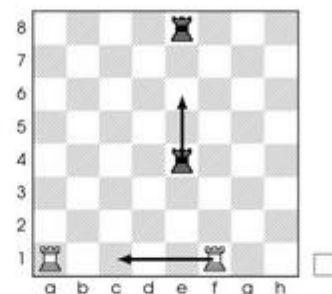
Tốt đen đi e5, ký hiệu: e5.





Trắng đi Tượng e4, ký hiệu: Te4.
Đen đi Mã f6, ký hiệu: Mf6.

Lưu ý: đôi khi ta thêm ký hiệu cột hoặc hàng để phân biệt 2 quân cùng loại.

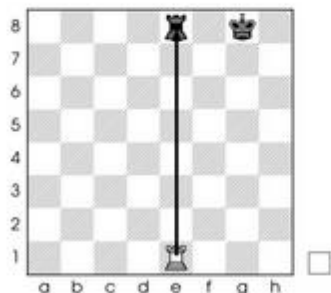


Trắng có xe cột a và f đều đến được c1. Xe cột f đi c1, ký hiệu: Xfc1.
Đen có xe hàng 4 và hàng 8 đều đến được e6. Xe hàng 4 đi e6, ký hiệu: X4e6.

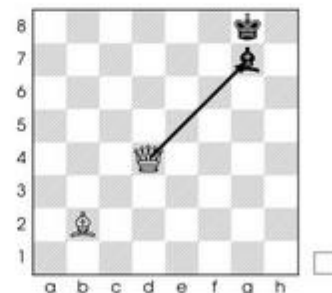
18.3 Ký hiệu nước đi đặc biệt

Một số ký hiệu đặc biệt:

- Ăn quân = x (dấu nhân)
- Chiêu = + (dấu cộng)
- Chiêu bí = # (dấu thăng)
- Nhập thành ngắn = 0-0
- Nhập thành dài = 0-0-0
- Phong cấp tốt = dấu bằng + quân cờ được phong cấp
- Bất tốt qua đường = q.d

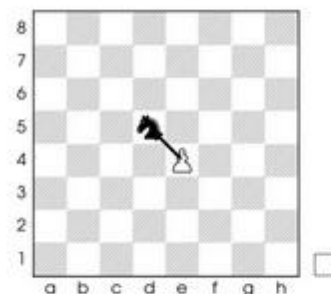


Xe ăn quân ở e8 và chiếu, ký hiệu: Xxe8+.

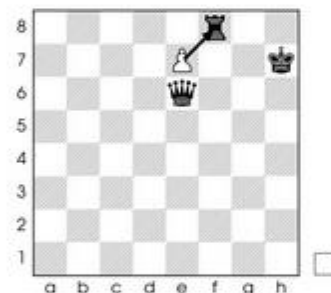
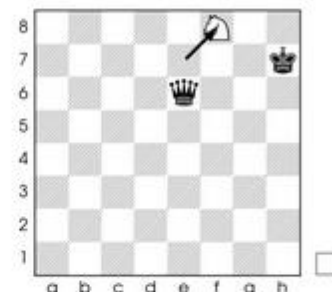


Hậu ăn quân ở g7 và chiếu bí, ký hiệu: Hxg7#.

Tốt cột e ăn f8 phong mã chiếu, ký hiệu: exf8=M+.



Tốt cột e ăn d5, ký hiệu: exd5.



18.4 Ván cờ minh họa

Sau đây là ván cờ diễn ra cách đây hơn 400 năm, do kiện tướng người Ý Greco ghi lại. Greco cầm đen đánh với một kỳ thủ khuyết danh.

1	e4	e5
2	♘f3	♘e6
3	♙c4	



3 ... ♗c5
4 O-O ♕f6
5 ♖e1 O-O
6 c3 ♗e7



7 d4 exd4



8 e5 ♗g4
9 exd4 ♗xd4



10 ♗xd4 ♗b4



11 ♗f3 ♗xd2+

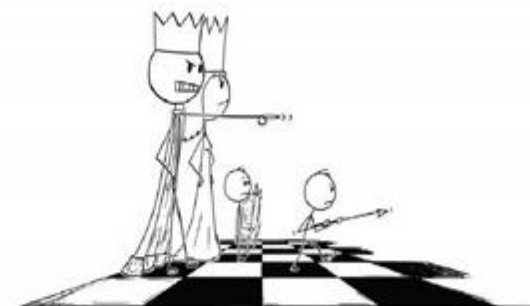
13 ♗xg1 ♗f2#



12 ♗h1 ♗g1+



13 ♗xg1 ♗f2#



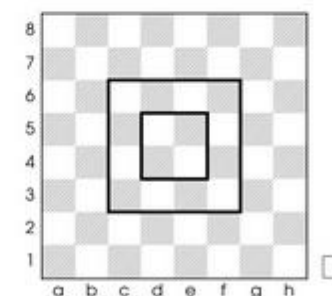
19. Bắt đầu ván cờ như thế nào?

19.1 Yếu lĩnh khai cuộc

Cuộc cờ thường chia thành ba giai đoạn: khai cuộc, trung cuộc và tàn cuộc. Giai đoạn khai cuộc khoảng 10-15 nước đầu tiên. Khai cuộc giống như bày binh bố trận khi hai quân tác chiến, rất quan trọng, người chơi chính là tướng chỉ huy. Ở khai cuộc phải giới thiệu động lực quân của mình một cách hợp lý, giành lấy địa hình có lợi, đồng thời ra sức ngăn chẹn kế hoạch hành động của đối phương, làm tốt công tác chuẩn bị chiến đấu. Khai cuộc thuận lợi hay không, sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến cuộc chiến ở trung cuộc, thậm chí định lấy thắng bại toàn cuộc. Do đó, học và nắm vững kiến thức khai cuộc là rất quan trọng. Dưới đây là bốn nguyên tắc cơ bản của khai cuộc:

19.1.1 Nguyên tắc 1: Chiếm lĩnh hoặc khống chế khu trung tâm

Ở khai cuộc, tiêu điểm tranh đoạt của song phương là vùng trung tâm bàn cờ (d4,d5,e4,e5) và vùng trung tâm mở rộng (c3-c6-f6-f3). Trung tâm bàn cờ là yếu điểm chiến lược của toàn cuộc, là nơi phải tranh đoạt. Lực quân chiếm được trung tâm, thuận lợi cho tấn công và phòng thủ, di chuyển ra hai bên cánh cũng rất thuận tiện.





Hai tốt giúp trắng kiểm soát hiệu quả khu trung tâm và các quân cờ phía sau có nhiều không gian hoạt động.



Mã trắng chỉ cần 1 nước là đến được khu trung tâm, còn mã đen cần 2-3 nước.

19.1.2 Nguyên tắc 2: Xuất quân nhanh chóng

Phải nhanh chóng xuất quân, đi tốt và các quân nhẹ (mã, tượng) trước. Xuất quân phải có mục đích, có kế hoạch, không được xuất quân tùy tiện. Nếu các quân cờ không có vị trí thích hợp thì tạm thời không xuất, sau đó căn cứ vào tình hình cụ thể để xuất quân. Thường thì quân nặng (hầu, xe) không nên ra sớm, để tránh bị mã tượng đối phương công kích dẫn đến thất tiên. Hình sau đây là khai cuộc lý tưởng cho bên trắng:



Sáu bước xuất quân trong giai đoạn khai cuộc:

1. Đi tốt trung tâm
2. Xuất mã
3. Xuất tượng
4. Nhập thành
5. Đi hậu để liên kết hai xe
6. Đưa xe chiếm cột mở

19.1.3 Nguyên tắc 3: Ngăn chế kế hoạch hành động của đối phương

Ở giai đoạn khai cuộc, vừa phải nhanh chóng xuất động các quân chính phía mình, đồng thời phải ra sức hạn chế tốc độ xuất quân đối phương, như vậy mới có thể giành được quyền không chế cuộc thế.

19.1.4 Nguyên tắc 4: Tránh để hình trận có khiếm khuyết

Khiếm khuyết trong hình trận gồm có: ô yếu, quân yếu¹, đường chéo yếu liên quan tới vua.

Ở khai cuộc mở, vua nằm ở trung lộ rất dễ bị công kích, nếu không kịp thời nhập thành sẽ rất nguy hiểm. Còn ở một số cục diện đặc thù hoặc cục diện kín, vua nằm ở trung lộ ngược lại tương đối an toàn. Phải căn cứ từng tình huống khác nhau để linh hoạt vận dụng.

19.2 Những sai lầm điển hình

Khi thi đấu thường xuất hiện trường hợp sau: khi khai cuộc một bên do vi phạm nguyên tắc khai cuộc, nhanh chóng bị đối phương nắm bắt cơ hội đoạt quân tranh thế, thậm chí đoạt thắng. Dưới đây là những ví dụ minh họa:

19.2.1 Sai lầm 1: Không tích cực tranh đoạt khu trung tâm

Vốn 19.1 Greco vs khuyết danh (đánh tại Rome - Ý năm 1820)

1 e4 e6
2 d4 Qf6



Đen vẫn nên đi d5.

4 Qf3 Qe7
5 b4 O-O?

Do đen không tranh đoạt trung tâm nên các quân nhẹ của đen đều khó điều động. Trước mắt, trắng đang tập kết binh lực ở cánh vua, đen nhập thành là hợp với ý đồ của trắng.

Đen nên đi d5 để tranh đoạt trung tâm.

3 Qd3 Qc6

6 e5 Qd5

¹Các quân cờ cản trở lẫn nhau, nằm rời rạc thiếu sự bảo vệ, hoặc nằm ở vị trí bất lợi để bị công kích.



7 ♖xh7+ ♜xh7??



Đen tham tượng dẫn đến thua nhanh, nếu không trắng vẫn chiếm ưu.

8 ♙g5+ ♜xg5
9 ♜xg5+ ♜g6

10 ♜h5+ ♜f5
11 ♜h7+ g6
12 ♜h3+ ♜e4
13 ♜d3#

Ván 19.2 Carr Paul Morphy vs Jabez Carr (Morphy đánh cờ mù đồng loạt tại Birmingham - Anh năm 1858)

1 e4 h6?
2 d4 a5?
3 ♜d3 b6
4 ♙e2 e6
5 O-O ♜a6
6 c4 ♙f6
7 e5 ♙h7
8 f4 ♜e7
9 ♙g3 d5
10 ♜g4 O-O
11 ♙h5 g5
12 ♜xg5 ♜xg5



13 ♜xh7+ ♜h8



13 ... ♜xh7
14 ♙f6+ ♜xh6
15 ♜xh6

14 ♙f6 dxc4
15 ♜c2 ♜xd4+
16 ♜xd4 ♜c5
17 ♜xc5 ♜xc5
18 ♜xg5 ♙c6
19 ♜f3 ♜g7
20 ♜h6+ ♜xh6
21 ♜h3+ ♜g5
22 ♜h5+ ♜f4
23 ♜f2



Vua trắng ngự giá thân chinh, nước sau trắng phục đi g3 chiếu bí. Đen hết nước đi, đành đầu hàng.

19.2.2 Sai lầm 2: Tham tốt hoặc đi một quân nhiều lần làm chậm tốc độ xuất quân

Ván 19.3 Ward vs Brown (đánh tại Nottingham năm 1874, bên trắng chấp mã b1)



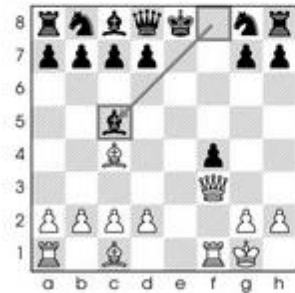
1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Qf3 f5??
4 Ac4 fxe4



5 O-O

Sau khi thí liên tiếp hai tốt thì trắng tiếp tục thí mã để nhanh chóng xuất quân.

5 ... exf3
6 Wxf3 Ac5+



7 d4

Thí tốt để các quân cánh hậu nhanh chóng nhập cuộc.

7 ... Ax d4+
8 Wh1 Qf6
9 Ax f4 d6
10 Wae1+ Wh8



11 Wd5 Wd7



11 ... Qxd5
12 Ax d6+ Wg8
13 Ax d5+

12 Wxd4 Qc6

Trắng thí liên tiếp hai tốt, đổi lại song tượng kiểm soát hai đường chéo lớn, gọi là Gambit Đan Mạch



13 Wxf6+ gxf6
14 Ah6+ Wg7
15 Wxf6#

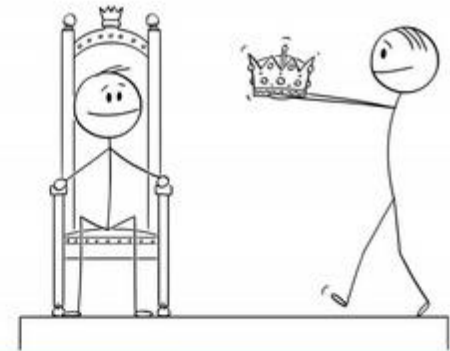
Lỗi bình: Bên chấp quân thường sử dụng thủ đoạn thí tốt hoặc thí quân để giành được ưu thế xuất quân trong giai đoạn khai cuộc; sau đó sẽ gấp rút tấn công trước khi đối phương kịp ổn định trận hình. Bên được chấp do trình độ còn non kém, dễ phạm sai lầm khi cực diện phức tạp.

Vấn 19.4 Gambit Đan Mạch

1 e4 e5
2 d4 exd4
3 c3 dxc3
4 Ac4 cxb2
5 Ax b2



Đen tham tốt làm chậm tốc độ xuất quân, các quân cánh hậu không kịp triển khai. Ở phía ngược lại, trắng liên tục xuất quân. Sau đó, trắng dựa vào ưu thế binh lực để tổ chức thế công, nhanh chóng bắt sống vua đối phương.



20. Những danh thủ cờ vua

20.1 François-André Danican Philidor (1726-1795)

Giữa thế kỷ 18, tại Pháp xuất hiện một đầu thủ cờ lừng danh tên là André Philidor. Đó là một nhân vật huyền thoại của lịch sử cờ vua thế giới khiến hơn 200 năm sau khi ông mất, khi người ta nêu câu hỏi "Ai là nhà vô địch trong các nhà vô địch?" thì đại kiện tướng người Đan Mạch Bent Larsen đã trả lời không chút đắn đo: "Đó chính là Philidor, ông đã đi trước chúng ta hàng thế kỷ!".

Chính Philidor chứ không ai khác đã đặt dấu chấm hết cho cách chơi cờ theo cảm tính và ngẫu



Hình 20.1: François-André Danican Philidor

hứng từ nhiều thế kỷ trước. Ông xây dựng một lý thuyết về cờ được chứng minh hẳn hoi. Từ đó trở đi mỗi một kỳ thủ ngay từ những bước đi đầu tiên đã được trang bị những kiến thức căn bản, có nền tảng và hệ thống để tiến hành một ván cờ có chất lượng cao mà không phải mò mẫm, suy đoán cả chục năm trời. Từ cách làm của ông, các thế hệ sau tiếp tục nâng cao và bổ sung không ngừng để đến ngày nay chúng ta có cả một kho tàng lý thuyết cờ vô cùng phong phú và đa dạng, trình độ cờ được nâng lên một mức độ cao chưa từng thấy. Ông chính là người khai sáng ra cờ vua hiện đại.

Nhưng còn hơn thế nữa, ông còn là một thiên tài âm nhạc bẩm sinh. Là tác giả của hàng trăm bản nhạc bắt hủ, là người sáng lập ra nhà hát nhạc kịch lớn nhất nước Pháp.

Những nhà nghiên cứu âm nhạc, những nhà viết lịch sử cờ đã ngược thời gian kiên nhẫn tìm



Hình 20.2: Opéra de Paris

hiếu, sưu tầm trong nhiều thập kỷ về ông qua các tài liệu lưu trữ, thư từ, lời kể, những di vật... và đã dựng lên một bức chân dung khá đầy đủ về Philidor. Philidor sinh ngày 7 tháng 9 năm 1726 tại thành phố Dreux nhỏ bé, cách Paris về phía tây khoảng 60 km. Ngay từ nhỏ Philidor đã bộc lộ tài năng âm nhạc phi thường.

Người ta kể rằng vào năm 1738, trên sân khấu nhà hát cung đình vang lên bản nhạc đầu tay



Hình 20.3: Opéra de Paris

của cậu bé 12 tuổi Philidor sáng tác, vua Pháp Louis XV ngồi nghe chăm chú. Khi bản nhạc vừa kết thúc, nhà vua cho gọi ngay cậu tới bên mình và tự tay rút ra 10 đồng tiền vàng ban tặng cậu.

Đông họ Philidor nổi tiếng về âm nhạc nên được các triều vua trọng vọng và ban cho nhiều ân sủng. Ông nội ông, cha ông, anh ông là những nhạc sĩ, những nghệ sĩ chơi đàn nổi tiếng trong dàn nhạc cung đình.

Nhưng thật bất ngờ, cờ vua đã đi vào cuộc đời ông chính trong lòng thế giới âm nhạc. Sở là thời

bảy giờ những nhạc sĩ cung đình có tiếng tăm và cao niên thường dành gian sảnh rồi cho cờ vua. Các vị thường rất náo nhiệt và đôi khi còn biến thành những cuộc ẩu đả. Philidor còn quá trẻ nên không được tham gia, nhưng cũng không bị xua đuổi, được quan sát các ván quyết đấu.

Có một lần, một vị trong số họ đến sớm nên không có bạn chơi. Philidor mạnh dạn đề nghị được hầu cờ ông này. Cả hai đang chơi thì các vị khác kéo tới. Những nụ cười kẻ cả lúc đầu của các bậc cao niên được thay bằng sự ngạc nhiên khi họ tận mắt thấy cậu bé đang đứng mảnh đánh tan hàng phòng thủ của đối phương. Ngay cả bản thân Philidor cũng cảm thấy bối rối và sợ hãi. Không còn lạ gì tính khí của các đồng nghiệp, trước khi hạ thủ đối phương cậu kêu lớn: "Chiếu bí này!" rồi chạy ào ra khỏi phòng. Chỉ mấy hôm sau người ta phát hiện ra rằng trong số 80 nhạc sĩ chơi cờ ở đây không có ai chơi ngang bằng cậu.

20.2 Paul Charles Morphy (1837-1884)

Sau khi Philidor vĩ đại mất gần 100 năm thì trong làng cờ xuất hiện một ngôi sao chói lọi, vượt hẳn các nhà chơi cờ đương thời, đó là Paul Morphy.

Tổ tiên của Morphy là người xứ Iceland, đến đời ông nội của Morphy thì cả nhà chuyển sang New Orleans (Mỹ). Cha của Morphy là người có tiếng tăm ở vùng này, là ủy viên của hội đồng chính phủ bang Louisiana.

Ngày 22 tháng 6 năm 1837, cậu bé Paul Morphy chào đời. Lên 9, lên 10 thì Paul bắt đầu làm quen với cờ. Chỉ vài năm sau, cậu bé 12 tuổi đã đánh thắng dễ dàng cha và chú mình, sau đó đánh thắng một nhà chơi cờ có tiếng ở New Orleans là Eugene Rousseau. Ván thắng này đã được đăng trên một tạp chí Nouvelles Régions, một tạp chí cờ vua có uy tín lúc bấy giờ.

Năm 1857, nước Mỹ tổ chức đại hội cờ vua tại New York, Morphy 20 tuổi tham gia giải, đã đánh



Hình 20.4: Paul Morphy

thắng tất cả các kiện tướng tài giỏi của Mỹ lúc bấy giờ, giành chức vô địch một cách xứng đáng. Cũng

vào năm đó, Morphy bắt đầu tổ chức những trận đánh với nhiều người cùng một lúc, thắng với tỷ số 85-4 và tiếp theo chơi có chấp trước đối với các kiện tướng.

Năm sau, bạn bè thay mặt Paul gửi một bức thư thách đấu với nhà vô địch nước Anh lúc bấy giờ là Howard Staunton với bất kỳ điều kiện nào. Trong thư trả lời Staunton khuyên Morphy nên làm một chuyến viễn du sang Châu Âu để có dịp gặp các đấu thủ mạnh nhất ở lục địa này. Thế là "được lời như cõn tấm lòng" ngày 9 tháng 6 năm 1858, chiếc thuyền lớn chở Morphy rời cảng New York, bắt đầu một chuyến đi mà sau này làm chấn động cả làng cờ vua ở Châu Âu.

Những cuộc gặp gỡ đầu tiên diễn ra tại nước Anh, đấu thủ đầu tiên của Morphy là Barnes. Morphy đã đánh thắng ông này với tỷ số tổng cộng là 19-7. Tiếp theo đó, Morphy đấu với một loạt các danh thủ của nước Anh và thắng họ một cách dễ dàng: thắng Boden 6-1, Bird 10-1, Löwe 6-0. Cả London cũng như cả nước Anh bằng hoàng kinh ngạc trước sự xuất hiện của chàng trai ngoại quốc 21 tuổi. Xin nhớ rằng nước Anh vào lúc đó là một cường quốc có uy tín bậc nhất Châu Âu về cờ, tên tuổi những danh thủ của họ được cả Châu Âu kính nể.

Trên đất Pháp, Morphy tiếp tục thi đấu có kết quả. Từ ngày 20 tháng 12 đến ngày 28 tháng 12 năm 1858 tại Paris đã diễn ra trận đấu lịch sử giữa Paul Morphy với Adolf Anderssen. Trận đấu làm sôi động Paris, thu hút rất nhiều khán giả vì Anderssen là một đấu thủ có uy tín lớn nếu không nói là lớn nhất ở Châu Âu lúc bấy giờ. Cả Châu Âu nín thở chờ cuộc quyết đấu giữa hai lục địa. Morphy không hề chú ý đến người mình sẽ gặp là ai, tiếng tăm ra sao, trước mặt ông là một người chơi cờ và ông đánh cờ với người đó một cách vô cùng thích thú, thế thôi! Còn Anderssen không ngờ mình gặp phải một địch thủ ghê gớm như vậy, mặc dù hết sức cố gắng, vận dụng hết tài nghệ của mình, ông cũng đành chịu thua Morphy với tỷ số chung cuộc 2-7. Sau đây hai người còn gặp nhau một trận nữa. Morphy lại chứng minh sức cờ hoàn hảo của mình bằng trận thắng thứ hai với tỷ số 5-1.

Năm đó, Morphy kết thúc chuyến đi thăm và thi đấu đầu tiên thành công rực rỡ ở châu Âu. Ông



Hình 20.5: Adolf Anderssen

đáp con tàu "Olympic" về nước. Nước Mỹ chào đón ông trở về như chào đón một người anh hùng. Từ đó, trong khi đấu cờ với những người đồng hương của mình, ông luôn luôn chấp quân và chấp nước đi.