

# หมากกรุกไทย

หน้าต่อไป

(นายแพทย์ ประกอบ บุญไทย)

ผู้เขียนมีอาชีพเป็นแพทย์ มิได้คิดว่าตนเป็นผู้ชำนาญในการเล่นหมากกรุก แต่สนใจเกมส์หมากกรุกมาแต่เด็ก และชอบศึกษาด้วยตนเองในการไล่หมากกรุก จึงได้รวบรวมวิธีการไล่หมากกรุกปลายกระดาน ทั้ง เบี้ย โคน มา และเรือ เห็นว่าเป็นประโยชน์ จึงรวบรวมพิมพ์เป็นเล่มเพื่อสะดวกในการใช้ กลหมากกรุกไทยเล่มนี้จะช่วยฝึกหัดการไล่ และการหนีหมากกรุกปลายกระดานที่เราต้องพบเป็นประจำ ก็ยังได้รวบรวมกลหมากกรุกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากลก็จะไล่ให้จนได้ หรือถ้าหนีออกจากกลได้ก็จะไม่แพ้ มีประโยชน์ทั้งแก่ฝ่ายหนีและฝ่ายไล่ เพื่อให้การเดินหมากกรุกมีแบบละม้ายผู้ชำนาญจะได้ฝึกสนุก และนิยมเล่นโดยเฉพาะเยาวชน เป็นการส่งเสริมกีฬาหมากกรุกและรักษาเอกลักษณ์ไทยแขนงนี้ไว้ ก็อาจช่วยนำชัยชนะมาสู่ทีมหรือสถาบันของตนได้ นอกจากนี้ได้จัดเรียงไว้เป็นลำดับโดยเริ่มจากกลที่ง่ายซึ่งเป็นกลหลักพื้นฐานขึ้นไปถึงกลที่ยากและซับซ้อนกว่า การเดินหมากกรุกที่แสดงไว้ จะเป็นการเดินที่ยาวที่สุดสำหรับผู้ไล่และผู้หนีที่ชำนาญด้วยกันทั้งสองฝ่าย ถ้าผู้หนีไม่สันทัดจะจนเร็วกว่ากำหนด ผู้ไล่ไม่สันทัดอาจไล่ไม่จน เมื่อเราเข้าใจกลต่าง ๆ ถ่องแท้จะทำให้เดินหมากกรุกได้ดีและ จะประเมินได้ว่าเราได้เปรียบหรือเสียเปรียบทำให้การเล่นดีขึ้น กลหมากกรุกไทยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ทั้งแก่ผู้ที่เริ่มเล่นหมากกรุกไทย เป็นใหม่ ๆ และแก่ผู้ที่ต้องการพัฒนาฝีมือของตนเอง ผู้รวบรวมได้ค้นคว้าจากตำราหมากกรุกไทยต่าง ๆ ตั้งแต่สมัย พ.ศ.2465 จนถึงปัจจุบัน ตำราเหล่านั้นส่วนใหญ่มีอยู่ในหอสมุดแห่งชาติ ทำวาสกรี กรุงเทพมหานคร ผู้สนใจอาจหาความรู้เพิ่มเติมได้

กลหมากกรุกในเล่มนี้สามารถติดตั้งในคอมพิวเตอร์ได้และสามารถเล่นร่วมกับหมากกรุกไทยคอมพิวเตอร์ได้ หากสนใจโปรดติดต่อผู้เรียบเรียง

ถ้าท่านผู้ใดเห็นว่ากลหมากกรุกใดสามารถปรับปรุงให้ดีกว่านี้หรือพบที่ผิดพลาด โปรดแจ้งให้ผู้เรียบเรียงทราบ เพื่อจะได้แก้ไขในการพิมพ์ครั้งต่อไปและจะได้พิมพ์ชื่อของท่านลงไว้ในฐานะผู้แนะนำและแจ้งแก้ไขด้วย

## ตำนานหมากกรุก

บทความที่อัญเชิญมาเป็นอันดับแรก เป็นพระราชนิพนธ์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดารงราชานุภาพ ซึ่งทรงพระนิพนธ์ค่านาของหนังสือตำราหมากกรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไทย เมื่อ พ.ศ. 2465 มีเนื้อหาแสดงที่มาของตำราหมากกรุกไทยเล่มดังกล่าว และจะได้เป็นที่ทราบ ว่า ตำนานหมากกรุก ที่หนังสือหลายเล่มอ้างอิงถึงนั้น เป็นพระราชนิพนธ์ของพระองค์ท่าน กับที่มาของเพลงยาวกระบวรไล่หมากกรุกของหลวงธรรมาริมณฑลด้วย จึงขอคัดค่านา อธิบายตำนานหมากกรุก และเพลงยาวกระบวรไล่หมากกรุกมาไว้ทั้งหมด

สำหรับเพลงยาวกระบวรไล่หมากกรุกนั้น ในหนังสือตำราหมากกรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณไม่มีบทไหว้ครุ ซึ่งบทไหว้ครุอันได้จากหนังสือสนุกกับหมากกรุกไทย โดยวินัย ลิ้มดรงค์ชิต พิมพ์โดยสำนักพิมพ์อักษรวัฒนา ไม่แจ้งปีที่พิมพ์ จึงได้นำเสนอเรียงกันไปเป็นลำดับ

มีข้อสังเกตว่าในหนังสือสนุกกับหมากกรุกไทย ได้ให้ข้อมูลผู้เขียนเพลงยาวเกี่ยวกับหมากกรุกว่าเป็น หลวงธรรมาริมณฑล (ถึก จิตรถึก) ส่วนตำราหมากกรุก ฉบับหอพระสมุด วชิรญาณเป็น หลวงธรรมาริมณฑล (ถึก จิตรถึก) ซึ่งน่าจะเป็นบุคคลเดียวกัน

เนื้อหาสำคัญในเพลงยาวกระบวรไล่หมากกรุกนั้น พอสรุปได้ 3 ตอน ตอนแรก เป็นการไหว้ครุ ตอนที่สอง จะบอกกติกาการนับตามศักดิ์หมาก ตอนที่สาม จะบอกกติกาการนับตามศักดิ์กระดานว่า ถ้าสองฝ่ายมีหมากอะไร จะต้องไล่ให้จนในกี่ที มิฉะนั้นถือว่าเสมอกัน และบางกรณีที่ตั้งฝ่ายมีหมากตามกำหนด จะมีชื่อเรียกให้ด้วยตามลักษณะหมากที่สองฝ่ายมีอยู่ เช่น **หอกข้างแคร์ ลูกติดแม่ ควายสุ่เสื่อ** เป็นต้น

พระราชนิพนธ์ ค่านาหนังสือตำราหมากกรุกฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ที่อัญเชิญมาติดตั้ง

ตำราหมากกรุกที่พิมพ์ในสมุดเล่มนี้ คัดมาจากตำราที่ได้รวบรวมไว้ในหอพระสมุดวชิรญาณสำหรับพระนคร บ้าง คัดจากตำรา ฉบับของพระยาไพบูลย์สมบัติ (เดช บุนนาค) ซึ่งมีแก้ไขให้มาเมื่อหอพระสมุดฯ คิดจะพิมพ์ตำราเล่มนี้ บ้าง ได้วานขุนประสาทรภักดิ์ คือ มหาเถม ที่มีชื่อเสียงในการเดินหมากกรุกนั้น เป็นผู้รวบรวมแลคิดกฏแจกกลจนสำเร็จตลอดทั้งเรื่อง

แต่การที่จะพิมพ์ตำราหมากกรุก ยากกว่าพิมพ์หนังสืออื่น เพราะต้องพิมพ์เป็นรูปภาพหมากกรุกแป้นพื้น จำต้องทำแบบตัวหมากกรุกแลรูปกระดาน ทั้งต้องพิมพ์ซ้ำ ๒ ครั้งทุกหน้า จะต้องลงทุนมากกว่าพิมพ์หนังสืออย่างอื่น ซึ่งเล่มเป้นขนาดเดียวกัน ยังไม่มีผู้ใดรับพิมพ์จึงได้ร้างรอมมา บัดนี้ท่านเจ้าพระยาอภัยราชา มหายุดิธรรมธ (ม.ร.ว. ลบ สุทัศน์ ณ อยุธยา) เสนาบดีกระทรวงยุติธรรมรับจะพิมพ์ กรรมการหอพระสมุดฯ จึงจัดการพิมพ์ให้ด้วยความยินดี แลขอปรึกษาท่านเจ้าพระยาอภัยราชาฯ แลเชื่อว่าท่านทั้งปวงที่ได้ตำรานี้ไป คงจะรู้สึกขบใจไม่มีที่เว้น หนังสือตำราหมากกรุกที่พิมพ์ครั้งนี้ ได้พิมพ์เป็นชุด ๒ เล่ม คือตัวตำราหมากกรุกเล่ม ๑ กุญแจแก้กล หมากกรุกเล่ม ๑ ด้วยคิดเห็นว่าถ้าพิมพ์รวมกันไว้ในเล่มสมุดเดียวกัน จะพาให้กลจืดเสีย เพราะใครคิดกลไม่ออก ก็จะพลิกไปหากุญแจเอาง่าย ๆ ความสนุกอันควรจะได้ ในการคิดแก้กลหมากกรุกด้วยปัญญา ก็จะเสื่อมคลายไป ถ้าเย็บเป็น ๒ เล่มไว้เช่นนี้ เหมือนเปิดไว้ให้เล่นได้ตามใจทั้ง ๒ ทาง ถ้าจะให้คิดกันเล่นให้สนุก ก็ส่งให้แต่เล่มตำรา เก็บซ่อนเล่มกุญแจเสีย ต่อเกิดขัดข้องหรือโต้แย้งกันไม่ตกลง จึงค่อยขยายกุญแจออกมา ถ้าใครไม่รักสนุกในการคิดแก้กล เห็นเสียเวลา อยากจะรู้แต่ว่าเขาแก้กันอย่างไร จะเอาเล่มกุญแจมาจากดูกำกับตำราไปก็ได้เหมือนกัน อนึ่ง ข้าพเจ้าได้พบเรื่องตำนานหมากกรุก แต่งไว้ในภาษาอังกฤษมีอยู่ในหอพระสมุดฯ เล่ม ๑ นี้กว่าถ้านำความมาแสดงในหนังสือนี้ด้วย ก็เห็นจะพอใจของท่านผู้อ่าน จึงได้เก็บเนื้อความมาเรียบเรียงแต่โดยย่อ พอให้

ทราบเค้าเงื่อน พิมพ์ไว้ข้างท้ายค่านานี้ กับเพลงยาวของหลวงธรรมภิมณฑ์ แต่งว่าด้วยบัญญัติการไล่หมากรุกด้วยอีกเรื่อง ๑ หัวใจว่าท่านทั้งหลายที่ได้สมุดชุดนี้ไป จะพอใจทั่วกัน.

ตำราขนานภาพ (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ )

สภานายก.

หอพระสมุดวชิรญาณ

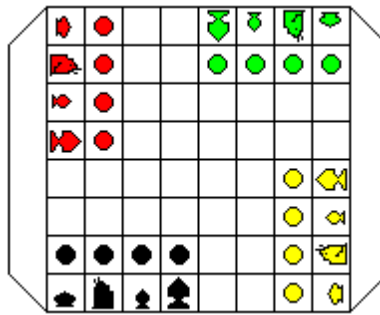
วันที่ ๑ พฤศจิกายน พระพุทธศักราช ๒๔๖๕

### อธิบายตำนานหมากรุก

การเล่นหมากรุกปรากฏว่ามีมาในประเทศอินเดียช้านานนับด้วยพันปี พวกชาวอินเดียอ้างว่าหมากรุกเกิดขึ้น เมื่อครั้งพระรามไปล้อมเมืองลังกา นางมณโฑเห็นทศกรรฐ์เดือดร้อนรำคาญ ในการที่ต้องเป็นกังวลคิดต่อสู้องคราม ไม่มีเวลาเป็นผาสุก นางรู้ว่าจะชักชวนทศกรรฐ์ ให้พักผ่อนด้วยประการอย่างอื่น ก็คงไม่ยอม จึงเอากะบวรการสงคราม คิดทำเป็นหมากรุกขึ้น ให้ทศกรรฐ์เล่นแก้รำคาญ มูลเหตุที่จะเกิดมีหมากรุก พวกชาวอินเดียกล่าวกันมาดังนี้ แต่ชื่อที่เรียกว่าหมากรุก เป็นคำของไทยเราเรียก พวกชาวอินเดียเขาเรียกหมากรุกว่า "จตุรงค์" เพราะเหตุที่คิดเอากะบวรพล ๔ เหล่า ทำเป็นตัวหมากรุก คือหัสดีพลข้าง (ใต้แก่โคน) ๑ อัศวพลม้า ๑ โรกะพลเรือ ๑ (พลเรื่อนั้นอธิบายว่าเพราะคิดขึ้นที่เกาะลังกา จึงใช้เรือแทนรถ) ปาทิกะพลราบ (ใต้แก่เบี้ย) ๑ มีราชา (คือขุน) เป็นจอมพล ตั้งเล่นกันบนแผ่นกระดานอันเป็นตาราง ๖๔ ช่อง (อย่างกระดานหมากรุกทุกวันนี้)

วิธีเล่นหมากรุกชั้นเดิมที่เรียกว่าจตุรงค์นั้น ไม่เหมือนอย่างที่เล่นกันในชั้นหลัง มีอธิบายอยู่ในหนังสือมหาภารตะว่าป็นตัวหมากรุกเป็น ๔ ชุด ย้อมสีต่างกัน สีแดงชุด ๑ สีเขียวชุด ๑ สีเหลืองชุด ๑ สีดำชุด ๑ ในชุด นั้น

ตัวหมากรุกมีชุดตัว ๑ ข้าง (โคน) ตัว ๑ ม้าตัว ๑ เรือตัว ๑ เบี้ย ๔ ตัว รวมเป็นหมากรุก ๘ ตัว สมมติว่าเป็นกองทัพของประเทศ ๑ ตั้งตัวหมากรุกในกระดานดังนี้:-



ชุดทางขวามือสมมติว่าอยู่ประเทศทางทิศตะวันออก ชุดข้างล่างว่าอยู่ประเทศทิศใต้ ชุดข้างล่างว่าอยู่ประเทศทิศใต้ พวกทางซ้ายมือว่าอยู่ประเทศทิศตะวันตก ชุดข้างบนว่าอยู่ประเทศทิศเหนือ คนเล่นก็ ๔ คน ต่างถือหมากรุกคนละชุด แต่กระบวรเล่นนั้น ๒ พวกที่อยู่ทแยงมุมกัน (คือพวกขาวในรูปนี้) เป็นสัมพันธมิตรช่วยกัน ๒ พวก (ดำ) ซึ่งเป็นสัมพันธมิตรกันอีกฝ่ายหนึ่ง

ลักษณะเดินตัวจตุรงค์นั้น ขุน ม้า เบี้ย เดินอย่างเดียวกับหมากรุกที่เราเล่นกัน แต่ข้างเดินอย่างเราเดินเรือทุกวันนั้น ส่วนเรื่อนั้นเดินทแยง (อย่างเม็ด) แต่ให้ข้ามตาใกล้เสียตา ๑ แต่การที่จะเดินต้องใช้ทอดลูกบาตร ลูกบาตรนั้นทำเป็นสี่เหลี่ยมแยงยาว ๆ มีแต่ ๔ ด้าน หมายถึง ๒ แด้มด้านหนึ่ง ๓ แด้มด้านหนึ่ง ๔ แด้มด้านหนึ่ง ๕ แด้มด้านหนึ่ง คนเล่นทอดลูกบาตรเวียนกันไป ถ้าทอดได้แด้ม ๕ บังคับให้เดินขุนเถาเดินเบี้ย ถ้าทอดได้แด้ม ๔ ต้องเดินข้าง แด้ม ๓ ต้องเดินม้า แด้ม ๒ ต้องเดินเรือ แต่จะเดินไปทางไหนก็ตามใจ เว้นแต่เบี้ยนั้นไปได้แต่ข้างนำทางเดียว (อย่างหมากรุกที่เราเล่นกัน) วิธีเล่นหมากรุกชั้นเดิมที่เรียกว่าจตุรงค์มีเค้าดังกล่าวนานี้

ครั้นจำเนียรกาลนานมาถึงเมื่อราว พ.ศ. ๒๐๐ ปี ว่ามีพระเจ้าแผ่นดินในอินเดียองค์ ๑ ชอบพระมหากษัตริย์ในการสงครามยิ่งนัก ตั้งแต่เสวยราชย์ก็เที่ยวรบพุ่งบ้านเมืองที่ใกล้เคียง จนได้เป็นมหาราชไม่มีเมืองใดที่จะต่อสู้อ พระเจ้าแผ่นดินองค์นั้น ครั้นไม่มีโอกาสที่จะเที่ยวทำสงครามอย่างแต่ก่อน ก็เกิดเดือดร้อนรำคาญพระหฤทัย จึงปลุกขามหาอำมาตย์คนหนึ่ง ชื่อว่า สัสสะว่าจะทำอะไรดีจึงจะมีความสุข มหาอำมาตย์คนนั้นคิดว่าจะแก้ด้วยอุบายอย่างอื่น พระเจ้าแผ่นดินนั้น ก็คงจะยังอยากหาเหตุเที่ยวรบพุ่งอยู่นั่นเอง ที่ไหนบ้านเมืองจะได้มีสันติสุข จึงเอากการเล่นจตุรงค์มาคิดดัดแปลงให้เล่นกัน แต่ ๒ คน แลเลิกวิธีทอดลูกบาตรเสียให้เดินแด้มโดยใช้ปัญญาความคิดเอาชนะกันเหมือนท่านองอุบายการสงคราม แล้วนำขึ้นถวายพระเจ้าแผ่นดิน ขวนให้ทรงแก้รำคาญ พระเจ้าแผ่นดินองค์นั้นทรงเล่นจตุรงค์อย่างที่มีมหาอำมาตย์สัสสะคิดถวาย ก็เพลิดเพลินพระหฤทัย หายเดือดร้อนรำคาญ บ้านเมืองก็เป็นสุขสมบูรณ์ (ตำนานเรื่องมหาอำมาตย์สัสสะคิดแก้การเล่นจตุรงค์ เล่ากันเป็นหลายอย่าง อ้างกาลต่างยุคกัน เลือกมาแสดงในที่นี้แต่เรื่องเดียว)

กระบวรหมากรุกที่มหาอำมาตย์สัสสะคิดใหม่นั้นคือรวมตัวหมากรุกซึ่งเดิมเป็น ๔ พวกนั้นให้เป็นแต่ ๒ พวก ตั้งเรียงกันฝ่ายละปากกระดาน (ท่านองเดียวกับหมากรุกที่เราเล่นกันทุกวันนี้) เมื่อจัดเป็นกระบวรทัพแต่ ๒ ฝ่ายจะมีพระราชอำนาจฝ่ายละ ๒ องค์ไม่ได้ จึงลดขุนเสีย ๒ ตัว คิดเป็นตัวมนตรีขึ้นแทน (คือตัวที่เราเรียกกันว่าเม็ด) หมากรุกอย่างที่มีมหาอำมาตย์สัสสะคิดแก้ไขนี้

ต่อมาแพร่หลายไปถึงนานาประเทศ พวกชาวประเทศอื่นไปคิดดัดแปลงแก้ไขตามนิยมกันในประเทศนั้น ๆ อีกชั้นหนึ่ง หมากรุกที่เล่นกันในนานาประเทศทุกวันนี้จึงผิดเพี้ยนกันไป แต่คำมูลยังเป็นอย่างเดียวกัน เพราะต้นแบบแผนได้มา

แต่อินเดียด้วยกันทั้งนั้น เรื่องตำนานหมากรุ๊กที่กล่าวมานี้ ได้อาศรัยเก็บความในหนังสือเรื่องตำนานหมากรุ๊กของดอกเตอร์ ดันคัน ฟอบส์ มาแสดงพอให้ทราบเค้าความ.

อนึ่งมีกลอนเพลงยาวว่าด้วยพระบรมโอรสาธิราชฯ พหลโยธิน (ถึก จิตรกรถึก) ได้แต่งขึ้นในหอพระสมุด ฯ บท ๑ เห็นควรจะพิมพ์รักษาไว้มิให้สูญเสีย จึงนำมาพิมพ์ไว้ในท้ายตำนานนี้ด้วย

### ประวัติหมากรุ๊กไทย

เมื่อค้นคว้าจากหนังสือหมากรุ๊กเท่าที่จะค้นหาได้ในหอสมุดแห่งชาติ สรุปได้ว่าตำนานหมากรุ๊กมีที่มาคล้ายคลึงกัน และแทบทุกแห่งจะอ้างอิงจากหนังสือเล่มเดียวกันคือ ตำรากลหมากรุ๊ก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณทั้งสิ้น ที่จะมีผิดแผกไปบ้างบางเล่ม เช่น ผู้ดัดแปลงหมากรุ๊กจากเดิมจัดเรียงซึ่งมีผู้เล่นสี่คน มาเป็นหมากรุ๊กที่มีผู้เล่นสองคน แทนที่จะเป็นมหาอำมาตย์สี่สวะ ในประเทศอินเดีย บางเล่มเพี้ยนไปเป็นพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราช ที่กรีก แต่ก็มียรายละเอียดคล้ายคลึงกัน

### ประวัติผู้ประดิษฐ์ตัวหมากรุ๊กไทย

คัดจากบางตอนของบทที่ว่าด้วยตำนานหมากรุ๊ก หนังสือหมากรุ๊กไทย ของบริษัทสุรามหาราชฎากร จำกัด (มหาชน) พิมพ์ที่โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ไม่แจ้งปีที่พิมพ์ มีข้อความดังนี้

มีประวัติของหมากรุ๊กไทยกล่าวไว้ว่า ปฐมกษัตริย์จีน ชื่อพระเจ้าฟูซี คิดตำราหมากรุ๊กพิชัยยุทธดีเมืองเซินสีของชาวอัลไต หรือชาวไทยในอดีตเมื่อราว 2337 ปี ก่อนพุทธศักราช จนชาวอัลไตได้ถอยร่นไปทางทิศใต้และทางทิศตะวันออก และมีการอพยพมาตั้งอาณาจักรอ้ายลาวครั้งแรกเมื่อ 32 ปี ก่อนพุทธศักราช ต่อมาหลังจากที่อาณาจักรอ้ายลาวแตก ชาวอัลไตก็ถอยร่นข้ามแม่น้ำโขง มาตั้งนครโยนก ประมาณปี พ.ศ. 20 มีกษัตริย์ปกครองและได้มีพระพุทธศาสนาแพร่เข้ามา

เมื่อ พ.ศ. 301 มีการก่อสร้างเจดีย์และวัดซึ่งทำให้บ้านเมืองมีความเป็นอยู่เจริญขึ้นมาจนถึง พ.ศ. 902 ก็ถูกพวกมอญต้ายึดเมือง และไล่ให้ชาวเมืองออกไปหาทางมาสงส่วยซึ่งก็ได้พบทองร้อนเป็นจำนวนมากจนได้ชื่อว่า สุวรรณภูมิ

ในปี พ.ศ. 918 พระเจ้าพรหมมหาราชได้คิดตำราพิชัยยุทธนา วางแผนหมากรุ๊กระดมผู้คนทั้งเด็กผู้ใหญ่และคนชราทั้งชายหญิง ขึ้นลุดฮือทำการต่อสู้กวาดล้างพวกมอญต้ายถึง 6 ปี ตั้งแต่เมืองโยนกเชียงแสนจนถึงกำแพงเพชร ได้ประกาศขอบเขตเป็นอาณาจักรใหม่ของเมืองเชียงราย หากจะนับว่าเมืองเชียงรายเป็นชาวไทยก็ควรจะนับว่าราชอาณาจักรชาวอัลไตหรือชนชาวไทยตั้งเป็นประเทศไทยโยนกตั้งแต่ พ.ศ. 20 โดยพระเจ้าอานูชิตกอบกู้เอกราชครั้งแรกได้สำเร็จ

เมื่อ พ.ศ. 924 สมัยพระเจ้าพรหมมหาราช ผู้เจริญพระชนมายุเพียง 16 พรรษาเท่านั้น ได้ทรงใช้เวลา 6 ปี ในการร่ำศึกนั้น จึงเป็นที่เชื่อว่า ชนชาวไทยได้อาหมากรุ๊กจีนซึ่งเดินหมากตามเส้นเข้ามาประเทศไทยด้วย และตัวหมากรุ๊กไทยได้ประดิษฐ์ในสมัยนี้เอง โดยให้เดินตามช่อง ตัวขุนจำลองมาจากที่ประทับของกษัตริย์หรือพระโกศ ตัวโคนจำลองมาจากพระเจดีย์ใหญ่ ตัวเม็ดจำลองมาจากเจดีย์เล็ก ตัวเรือจำลองมาจากป้อมค่ายทหาร เมี่ยงจำลองมาจากหมวกทหาร ส่วนม้า นำมาจากหัวม้าในละครโดยตรง จึงไม่แปลกใจเลยที่มีหลักฐานปรากฏว่า ภาคเหนือและภาคอีสานเป็นต้นกำเนิดของหมากรุ๊กไทยมาก่อน

อนึ่ง มีผู้กล่าวไว้ว่าชาวเปอร์เซียเป็นผู้คิดค้นหมากรุ๊กเล่นในหมันกรบ เพื่อคลายอารมณ์กระหายศึกนั้นไม่สามารถกำหนดชี้ชัดได้ เพราะกล่าวไว้ว่าชาวเปอร์เซียเล่นหมากรุ๊ก 4 คนและใช้ลูกเต๋าทอดด้วยแล้วยังยากเชื่อถือ เนื่องจากลูกเต๋าเป็นของประดิษฐ์ชาวจีน จึงมีปัญหาคือที่น่าสงสัยว่าใครเป็นผู้คิดค้นการเล่นกันแน่ แต่เมื่อพิจารณาถึงหลักฐานที่ปรากฏเมื่อสมัยโบราณ 4,000 ปีมาแล้วนั้น ชาวจีนได้รวมตัวเป็นกลุ่มเป็นก้อนแล้ว แต่ในขณะที่ชาวอาหรับยังคงแตกแยกอยู่ ดังนั้นหลักฐานจึงค่อนข้างมาทางจีนมากกว่า

ประวัติการเล่นหมากรุ๊กไทยสมัยแรกเริ่ม จนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา พ.ศ. 20-2310 ยังไม่พบหลักฐาน ปรากฏว่ามี การกล่าวอ้างถึงการเล่นหมากรุ๊กไทยในยุคนี้ แต่มีการกล่าวไว้ว่า สมัยพระพุทธเจ้าทรงพระราชสมภพที่เนปาลนั้น มีหมากรุ๊กเล่นกันแล้ว แต่ไม่ได้กล่าวว่าเป็นหมากรุ๊กอย่างไร แต่ที่เนปาลก็อยู่ใกล้จีนและทิเบตมากกว่า หากว่าประเทศไทยมีการเล่นหมากรุ๊กกันมาตั้งแต่สมัยพระเจ้าพรหมมหาราชนั้นแล้ว อีกประมาณ 876 ปีก็ถึงสมัยสุโขทัย ก็ยังไม่มีมีการกล่าวถึงไว้ ณ ที่หนึ่งใด แต่ตามพื้นวัตนั้นมีแผ่นสี่เหลี่ยมอยู่เป็นอันมาก ทำให้สามารถสันนิษฐานได้ว่าเป็นกระดานหมากรุ๊ก

### ประวัติการเล่นหมากรุ๊กไทยสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี พ.ศ. 2310 - 2325

ในสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี เมื่อ พ.ศ. 2318 เดือนอ้าย อะแซห่วนก็ แม่ทัพพม่าวัย 72 ปี ผู้เหิมเกริมอาสาไพร่พลฝีมือดี 35,000 คน คิดรุกรานแผ่นดินไทย โดยยกพลเข้ามาตั้งค่ายอยู่ที่เมืองสุโขทัย กางตำราพิชัยสงครามเชิงรุก และเริ่มลงมือกวาดต้อนเสบียงอาหารสะสมกักตุนไว้ทันที

พระเจ้ากรุงธนบุรีพร้อมด้วยพระยาจักรีและพระยาสุรสีห์ ทรงทราบยุทธศาสตร์เชิงรุกครั้งนี้เป็นอย่างดี หากแต่ครั้งนั้นมีไพร่พลประมาณ 20,000 คนจึงจำต้องวางแผนพิชัยสงครามในเชิงรุกและรับด้วยหนอยจุโจมหลักเสี่ยงการเข้าปะทะศึกใหญ่ โดยใช้แผนถอยเอาเชิง 2 ชั้น

กล่าวคือ ให้พระยาจักรีและพระยาสุรสีห์ ตั้งหลักอยู่ที่เมืองพิษณุโลก กวาดต้อนเสบียงและผู้คน ตลอดจนรักษาฐานะเมืองเชียงใหม่ไว้ ด้วยหวังตรงกำลังอะแซห่วนก็ไว้ให้นานที่สุด ส่วนทัพหลวงนั้น พระเจ้ากรุงธนบุรีกลับเป็นฝ่ายเคลื่อนไหวประกอบกับหนอยจุโจม และหน่วยกองเพลิงป่า มุ่งหวังตัดเสบียงและจุโจม รบกวานทำลายไพร่พลมาทั้งกลางวันและกลางคืน หลังจากปะทะกันมาถึง 4 เดือน ต่างก็ขัดสนเสบียงอาหาร โดยเฉพาะเมืองพิษณุโลกยังมีผู้หญิงและเด็กมากมาย ครั้นกองเสบียงจากทัพหลวงถูกตัดขาด แผนการขั้นที่ 2 จึงได้เริ่มขึ้นโดยพระยาจักรีออกอุบายจำทำการรบใหญ่ด้วยการเอาปืนพาทย์ประโคมศึกตามป้อมค่าย พร้อมยิงปืนใหญ่กรวยทางตั้งแต่เช้าจนค่ำ ส่วนพระองค์พร้อมด้วยพระยาสุรสีห์ได้ทรงนั่งเล่นหมากรุ๊กอยู่บนเชิงกำแพงเมือง ร้องเรียกให้อะแซห่วนก็ขึ้นมาประลองฝีมือสักกระดาน

แผนการถอยทัพเอาชัยจึงสัมฤทธิ์ผลในเวลาสามทุ่มคืนนั้นโดยมีผู้หญิงและเด็กแต่งกายคล้ายทหารพกอาวุธทุกคนถอยไปตั้งทัพชั่วคราว ที่เพชรบูรณ์ แล้ววกลงใต้ไปตามแม่น้ำป่าสักและลพบุรีไปยังแถบพระพุทธรบาทสระบุรี แล้วอ้อมขึ้นไปอุทัยธานี ทำหน้าที่เป็นหน่วยจระเข้ทหั่นคออดีดัดหลัง

ฝ่ายอะแซหุนั้นก็ หลังจากเสียเวลาติดตามไปตีเมืองเพชรบูรณ์ อยางไรผลและขาดเสบียงเพิ่มเติมในที่สุด ก็ตั้งทัพอยู่กับที่ เป็นเวลาหลายเดือนไม่สามารถหาเป้าหมาย (ขุน) สำหรับโจมตีได้ ตัวเองกลับจะตกเป็นเป้ายิงเลียดตสันใจถอยทัพกลับพม่า ระหว่างทางถูกดักตีซ้ำเติมเสียร้พมามากมาย กลับถึงพม่าอย่างสะบักสะบอม

ตำราพิชัยสงครามกล่าวว่า " กองทัพเดินด้วยท้อง หมากrukเดินด้วยสมอง " นับตั้งแต่นั้นมา พมามีกล้ายกกองทัพใหญ่ มารุกรานไทยอีกเลย ด้วยเกรงพระบัญชาบารมีของพระองค์ยิ่งนัก ยิ่งมาทราบว่าเป็นพระองค์ 2 พี่น้องทางโปรดก็ฟ้าหมากrukด้วยแล้ว โดยเฉพาะกลถอยเอาชนะของพระองค์นั้น เป็นที่เทิดทูนเคารพบูชา ที่พวกเราชาวไทยทุกคนทั้งหลายได้อยู่ยังยืนยงมาจนถึงทุกวันนี้

**ประวัติการเล่นหมากrukไทยตั้งแต่ กรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325-2526**

หลังจากการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ในปี พ.ศ. 2325 แล้ว ก็ได้ปรากฏว่ามีการเล่นหมากrukกันมากในหมู่พระราชวงศ์ ดังจะเห็นมีหมากrukงาและเขาสัตว์ แสดงความเก๋ไก๋มานานจนงานนั้นผุพังไปก็มี ตัวอ้วนกลมเตี้ยไม่ได้ขนาดก็มี

หมากrukได้แพร่หลายไปตามหมู่เจ้านาย ไพร่พล หมูทหาร ข้าราชการบริวาร และยังไปตามวัดวาอารามต่าง ๆ จนในที่สุดเข้าถึงประชาชนโดยทั่วไป ดังจะเห็นมีตำรากลหอพระสมุดแห่งชาติ และตำราเคล็ดลับทางโค่นที่ได้มาจากทางภาคอีสาน การแข่งขันอย่างไม่เป็นทางการ คงจะมีขึ้นบ้างเป็นการประลองฝีมือ แต่การพนันรายใหญ่มีกจะมีในหมู่เศรษฐี ดังเช่นศึกชิงเรือสำปั้น ระหว่างนายโหมดกับเจ้านายพระองค์หนึ่งทางตำหนักเสาชิงช้า นอกจากศึกชิงเรือสำปั้นแล้ว ยังมีศึกผ้าขาวม้า ศึกสามเส้า ตอนงูกินหางและตอนจับงูอีกด้วย

ข้อมูลจาก กรมพระยาตำราพระราชานุกาพ และตำราพิชัยยุทธ น.ต.มณเฑียร รื่นวงษา

**เพลงยาวกระบวรไล่หมากruk**

เนื้อหาสำคัญในเพลงยาวกระบวรไล่หมากrukนั้นพอสรุปได้ 3 ตอน ตอนแรกเป็นการไหว้ครุ ตอนที่สองจะบอกกติกากการนับตามศักดิ์หมาก ตอนที่สามจะบอกกติกากการนับตามศักดิ์กระดานว่าถ้าสองฝ่ายมีหมากอะไรจะต้องไล่ให้จนในก็ที่มี มิฉะนั้นถือว่าเสมอกัน และบางกรณีที่ตั้งฝ่ายมีหมากตามกำหนดจะมีชื่อเรียกให้ด้วยตามลักษณะหมากที่สองฝ่ายมีอยู่ เช่นหอกข้างแคร่ ลูกติดแม่ ควายสู้เสือ เป็นต้น เฉพาะบทแรกเป็นบทไหว้ครุ คัดมาจาก หนังสือ สนุกกับหมากrukไทย โดย วินัย ลิมดำรงชิต พิมพ์โดยสำนักพิมพ์อักษรวัฒนา

**มาโนชนน้อมพร้อมกายวชิรสรพ์**

ไหว้ดาบสพรตุดมพรหมจรรย์	เจริญบรรพชากรสังวรมาณ
ที่ล่วงลุปรูปรองเป็รื่องกลืน	ผ่องอภิญญาอิงภินิหาร
ผู้ร้บจบแจ้งเจนวิจารณ์	ในตำนานชาญชัดอธิบาย
ท่านได้นำตำราหมากrukนี้	มาขีดชี้เป็นอย่างอ้างขยาย
เบื้องโบราณกาลเปรียบปรุรงภิปราย	จึงแพร่หลายสืบกันแต่นั้นมา
ว่ามณโฆเทวีศรีสมร	เห็นภุทธศพักตร์ท้าวยักษา
เมื่อศุกรามตามประชิดติดลลงกา	แต่นั้นมามีได้มีที่สบาย
ด้วยความกตเวทิมี่ในจิต	นางจึงคิดหมากrukขึ้นถวายเป็น
ไว้เล่นแก่ทุกช้รอนพอนคลคลาย	เรื่อนิยายกล่าวมาว่าอย่างนี้
แล้วเดิมีสำเหนียกเรียกจัดตรงค์	เพราะเทียบพลพยุหของค์ทั้งสี่
คิดกระบวนชวนเล่นเช่นราวี	ให้ต้องที่การทัพแก้้อับจน
พระฤาษีจำตำรามาถลลง	จึงได้แจ้งหมากrukทุกแห่งหน
อาศัยเหตุตามสังเกดประกอบกล	ประชุมชนจึงได้ชวนกันขึ้นชม
ต่างก็คิดผัดเพี้ยนเปลี่ยนแปลกบ้าง	เพราะต่างชาติต่างภาษาภิรมย์สม
เห็นเป็นเครื่องเรื่องปัญหาพานิยม	เพราะอบรมความดารีให้ดริตรอง
ครั้นต่อมาผู้มีปริษาเจลีเยว	คิดผูกเกี่ยวขึ้นเป็นกลประกอบสนอง
หวังประกวอดวอดกันขึ้นประลอง	เพื่อสอดส่องเสี่ยงปัญหาหาความเพียร

ตั้งแต่นั้นต่อไปจนจบคัดมาจาก หนังสือ ตำรากลหมากruk ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เจ้าพระยาอภัยราชามาหา ยุติธรรมธร ให้พิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๕ พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไท

อันการไล่หมากrukสนุกนิก	ล้วนลับลึกละไนยไชพาเหียร
ควรไฟฝึกตรีกตรองจงจำเนียร	มันแนกเพี้ยนผันผิดพิงคิดระแวง
จงยลแนบบแบบแผนให้แม่นมัน	ตามทีกลันไว้เปนกลอนสุนทรถลลง
บัญญัติอย่างอ้างกลยุบลแสดง	เพื่อให้แจ้งเจนตระหนักประจักษ์ใจ
โดยวิธีที่จะเดินประเมินมาก	มีหลากหลากล้วนเล่ห์สุขุมไช
พิงเพียรพิศคคิดคเนคเนิงใน	นิยมไว้หวังวางเปนอนายกล

กำหนดทีหนึ่งไล่ไว้ประจักษ์  
 รุกรปรับอัปราคาแลตาจน  
 เรือสองลำกำหนดกฎเกณฑ์นับ  
 เพียงคารบครบแปดแต้มแสดง  
 แม้ว่าเรือลำเดียวเกี่ยวกวอดชั้น  
 อีกโค่นคู่ถูระบอบให้ชอบกล  
 แม้โค่นเดียวเดียวโดดโสดพิเศษ  
 อีกสองม้าไล่โลดโดดประชัน  
 แม้ม้าเดียวเปลี่ยวปละไม่ละลด  
 อีกเบียดงายหลายหลากมากน้อยคง  
 แม้มากไล่ไล่ไม่จนพันพิกิด  
 เสมือนเสมออย่าไล่ให้ป่วยการ  
 หนึ่งหมากหนึ่งมีเบียดเขี้ยวขับ  
 ข้างหมากไล่ไล่รุกเข้าโรมรัน  
 หมากไล่สามหนหนึ่งค้ำหนึ่งนับ  
 โดยกำหนดคบทระเบียบเทียบประจำ  
 อีกหมากไล่หมากหนึ่งตีทั้งคู่  
 ข้างหมากไล่ไล่ได้เบียดช่วยบังกัน  
 หมากรูปนี้มักจะมีอยู่บ่อยบ่อย  
 ทั้งเบียดเทียบเทียบถูกผูกจ่าน  
 แม้ไม่จนพันค่านวนค้ำหนึ่งเสมอ  
 อย่าเส้นเลื้อยผลอพลาให้หลังตา  
 อีกชื่อมีชื่อชัดถนัดแน่  
 มีเบียดเดียวเลี้ยวหลบทะเลบอง  
 พวกหมากไล่ไล่ได้ทำก็ฝ่าแฝง  
 ผูกกระชับกับเบียดคลอเคลียดคล่า  
 ไล่ไม่จนพันพิกิดบัญญัติยก  
 ทั้งสองข้างต่างแต้มไม่ต่ำไกล  
 อีกจับม้าอุปประการประกอบชอบ  
 มีม้ามิ่งวิ่งหลบไม่รบรัน  
 กับโค่นหนึ่งซึ่งทำโถมสมทบ  
 ต่างคุมท่าหาทางจะรุกกร  
 มีเกณฑ์อย่างอย่างกำหนดหกลีบสี่  
 ตามพิกิดจัดไว้ในตำรา  
 อีกกลลุดัดแม่แนกำหนด  
 ข้างหมากหนึ่งมีเรือเผื่อแฝงไป  
 ข้างหมากไล่ไล่โค่นกับเบียดงาย  
 ไล่ไม่จนพันหกลีบสี่พลัน  
**หนุมนอาสา**ท่านว่าไว้  
 อีกเบียดงายรายคุมโค่นระคน  
 ข้างหมากหนึ่งมีเรือคอยรารับ  
 ต่างประชิดติดต่อไม่รอกัน  
 คอยสู้เสื่อเหลือลำบากพวกหมากหนึ่ง  
 คอยป้องกันติดขัดแห่งตา  
 ข้างหมากไล่ไล่ได้เรือไว้กับเม็ด  
 มีเกณฑ์กฎบทบังคับนับจำนวน  
 อีก**อุทอง**หนึ่งหานาสลด  
 มีโค่นหนึ่งเบียดสามพองามกัน  
 ข้างหมากหนึ่งมีเรือลำเดียวเดียว  
 ไม่จนแต้มจนตาตามธิบาย  
**พรานไล่เนื้อ**หมากไล่ไม่เข็ดขาม  
 ข้างหมากหนึ่งเรือหนึ่งจำเพาะตัว  
 ไม่จนจบครบหกลีบสี่ทำ  
 จงจำจบตบระยะจั้งหะวาง  
**นกระจาบ**ทำรังข้างหมากหนึ่ง  
 ข้างหมากไล่ไล่ได้เรือเจือระคน  
 เรือกับม้าท่าที่ก็พอสู้  
 หกลีบสี่หนึ่งได้โดยนิยม  
 ถ้าเบียดผูกถูกกันท่านให้ต่อ  
 ข้างหมากไล่ไล่ก็จะเหลือในเชิงที่

๕ - - - - - ๕ - - - - - ๕ - - - - - ๕ - - - - - ๕ -

อย่าชะงักงงวงเหงาจน  
 ควรคิดค้นให้กระจ่างอย่ากลางแคลง  
 บทบังคับตามพิกิดบัญญัติแกลง  
 อย่าฟังแห่งพันนี้ไม่มีจน  
 จะไล่มันได้เพียงสิบหกหน  
 ยี่สิบสองไม่จนอย่าบุกบัน  
 นับสังเกตสี่สิบสี่เป็นที่ชั้น  
 ฟังแมนมันนับสามสิบสองผจง  
 นับกำหนดหกลีบสี่ที่ประสงค์  
 แจ่งจ่านับเท่าตากระดาน  
 ตามบัญญัติเกณฑ์นับตำหรับชาน  
 ยังหลายสถานที่กำหนดในบทบรรพ์  
 ดัดกำกับอยู่กับขุนไม่ห่างหัน  
 สามเบียดกันสังกัดสังเกตจำ  
 ตามบังคับหกลีบสี่เป็นที่ข้า  
 ถ้าเกินกำหนดกล่าวเสมอกัน  
 มีเรืออยู่คนละลำปล้ำขับขับ  
 ไขว้ผูกพันเบื้องหลังพอบังสกัน  
 จงคิดคอยดูอย่าเพื่อนเลื่อนจน  
 นิยมยลหกลีบสี่ที่สัญญา  
 ก็เสมอเหมือนตำหรับตำราว่า  
 จงไตรตรวดริกริตริตรอง  
 เรียก**กลหอกข้างแคร่**สำเนาสนอง  
 ยกย้ายย่องแอบขุนจนประจำ  
 โคนทะแยงเยื้องย่างสามขุมข้า  
 รวมรุมร่ารุกบดลบไป  
 เกินเกณฑ์หกลีบสี่สิ้นสงไสย  
 ก็ยอมให้เสมอเสมอเสมอกัน  
 แบบระบอบหมากหนึ่งท่วงที่ชั้น  
 ข้างหนึ่งนั้นสองเบียดแซกเขี้ยวขุน  
 ม้าเลี้ยวหลบหลีกแฉลบเข้าแอบขุน  
 เมียงมุงมุ่นมองคมักคเเมนตา  
 แม้มากหนึ่งหนีไม่พันก็จนทำ  
 ฟังวิจารณ์จะจงให้เจนใจ  
 โดยแบบบทเบื้องบรรพธิบายไข  
 กับเบียดงายวางไว้จั้งหะกัน  
 แลเรือรายรุกเรียงเคียงกระสัน  
 เพราะโค่นกันขุนกุมคุมเชิงชน  
 ข้างหมากไล่ไล่เรือกับม้าอย่าจน  
 ม้าผจญโจมบุกเข้ารุกกรัน  
 โคนกำกับเคียงข้างไม่ห่างหัน  
 กำหนดนั้นหกลีบสี่มีอัตรา  
 คือโค่นมีอยู่กับเบียดไม่เสียท่า  
 เข้ารับหน้ากันรุกทุกกระบวน  
 คอยลอดเล็ดล่อมเลี้ยวหลบหลวน  
 ไม่จนถวนหกลีบสี่เสมอกัน  
 กำหนดบทหมากไล่ไล่ไม่คิดผัน  
 เข้าโรมรันโอบอ้อมเทียวล้อมราย  
 เข้าเกี่ยวเกี่ยวรุกกระชั้นเหมาะมั่นหมาย  
 กำหนดหมายหกลีบสี่เสมอตัว  
 มีเบียดสามม้าเดี่ยวขับเขี้ยวขับ  
 พวกไล่พั่วพันสกตสศักดิ์ทาง  
 ก็ต่างร่ากันเองทั้งสองข้าง  
 อยาหลงทางลืมหึงท่าเลกล  
 นั้นเบียดมีอยู่กับม้าท่าสับสน  
 เข้าปะปนเบียดงายรายระดม  
 ตำราครูกกล่าวไว้ให้เห็นสม  
 เข้าเกลือกกลมแอบเบียดไม่เสียที่  
 เอาเบียดล้อมรอบรับขับให้หนี  
 ถึงแต้มมีก็คงหมดกำลังลง

ข้างหมากหนีโคนหนึ่งพียงจาง  
หมากไล่มีมาหนึ่งกับเบี่ยสอง  
มาก็รุกคฤกเกล้าเข้าสาทับ  
ทั้งสองข้างต่างแต่ไม่ตกต่ำ  
เป็นเขตรชั้นสัญญาอย่างพอดี  
**หมูลอบหอก**กลอกกลิ้งสิ่งสิ่งเกิด  
โคนกับเรือเพื่อแฝงช่วยแรงกัน  
ขนานเรียงเคียงคู่ขนานล้อม  
ข้างหมากหนีสี่ซุ่มเข้ามมทำ  
ถึงจะรุกคฤกขลมดลมไล่  
เรือกับโคนสู้กันชั้นประดั่ง  
แมนครบยกหกลีบสี่มีจนแต่  
ทั้งสองข้างต่างเสมอเหมือนสัญญา  
ยังอีกหนึ่งพียงพิศพินจันึก  
มีรูปหมากดั่งให้เห็นเช่นกลไ নয়  
กำหนดมีที่ไล่ให้จนแต่  
โดยวิธีมีเกณฑ์เป็นสำคัญ  
สำหรับลองปัญญามาประดิดษฐ์  
ยังอีกมากพันรำพันจะสรรครลง

นิยมหวังอย่าแห่งระวางหลง  
ทะแยงยงเยื้องท่าคอยรารับ  
เข้าล้อมป้องหลังโคนโค่นขยับ  
โคนหลบลับแอบขุนคอยคุมที่  
จบเกณฑ์กำหนดนับหกลีบสี่  
ก็ต่างมีส่วนสมเสมอกัน  
ฝ่ายประเภทหมากหนีวิธีสรร  
หมากไล่ นั้นเรือคู่จู่ประจำ  
เข้าโอบอ้อมแอบรุกบุกกระหน้า  
ในที่เข้าโคนเคียงเรียงประนัง  
เรือกันไว้มิได้หวันถวิลหวัง  
ตามบทบังคับไว้ในตำรา  
ในกลแกมเกณฑ์นับตำหรับว่า  
ก็เลิกลาละลุดงดกันไป  
ดริตรองดริกรดูให้สิ้นที่สงไสย  
ได้วางไว้หลายอย่างต่างต่างกัน  
ประกอบแกมกลกระบวรอย่าหวนหัน  
เช่นแบบบัญญัตินามตามจาง  
ให้ผู้คิดคิดเดินโดยประสงศ์  
เชิญท่านจงดูตามแผนนั้นเถิดเออ ๗

| [หน้าต่อไป](#) | [บน](#) |

## หมากรุกไทยขั้นพื้นฐาน

อุปกรณ์ในการเล่นหมากรุกไทย ประกอบด้วย

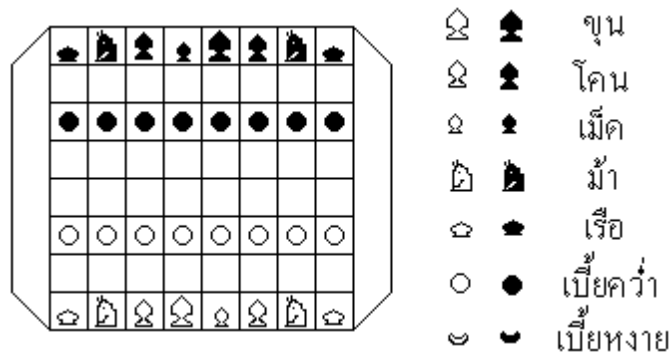
1. กระดานหมากรุก เป็นกระดานสี่เหลี่ยม มีตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสด้านละ 8 ช่อง มีตาบนกระดานหมากรุกไทย 64 ตา ซึ่งเป็นตาเรียบธรรมดา(ไม่มีสลักสี่เหลี่ยมเช่นกระดานหมากรุกสากล) ขอบกระดานสองข้าง จะมีที่สำหรับให้เป็นที่เก็บตัวหมากรุกที่กินกันแล้ว ต้องนำออกมาวางนอกกระดาน

2. ตัวหมากรุก มีรวม 32 ตัว แต่ละฝ่ายจะมี 16 ตัว ตัวหมากรุกจะทำเป็นสองสีให้เห็นแตกต่างกันเช่น ดำกับขาว แดงกับดำ ฯลฯ แต่ก่อนตัวหมากรุกจะทำด้วยไม้เนื้อแข็ง แกะสลักเป็นรูปต่างๆ อาจใช้เขาสัตว์หรืองาช้างมาแกะสลักเป็นตัวหมากรุก ปัจจุบันส่วนใหญ่หล่อจากพลาสติก รายละเอียดของตัวหมากรุกแต่ละฝ่ายมีดังนี้

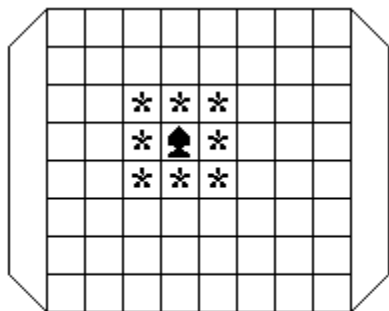
ขุน 1 เม็ด 1 โคน 2 ม้า 2 เรือ 2 เบี้ย 8 รวมมีฝ่ายละ 16 ตัว

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะนั่งเผชิญหน้ากัน มีกระดานหมากรุกวางอยู่ตรงกลาง

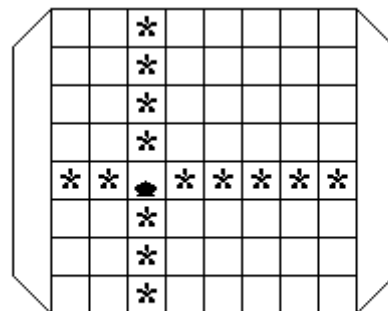
การตั้งตัวหมากรุกและรูปร่างของตัวหมากรุก แสดงไว้ในภาพ มีข้อสังเกตคือ เม็ดต้องตั้งอยู่เบื้องขวาของขุนแต่ละฝ่าย



เมื่อเริ่มเล่น จะมีการเสี่ยงทายว่าใครจะได้เป็นผู้เดินก่อน หลังจากนั้นก็จะสลับกันเดินคนละที การเดินของหมากรุกแต่ละตัว ในรูปจะแสดงให้เห็นอำนาจการเดิน และการกินของหมากรุกแต่ละตัว ตามปกติหมากรุกเมื่อเดินไปตาไหนได้ ก็จะกินหมากของอีกฝ่ายหนึ่งในตานั้นได้ด้วย ยกเว้น คือ เบี้ยคว่ำ เวลาเดินจะเดินตรงๆ ไปข้างหน้าได้ทีละหนึ่งตา แต่ถ้าจะกินต้องกินตัวหมากที่อยู่ในตาทะแยงด้านหน้า ซ้ายหรือขวา เท่านั้น จะเดินถอยหลังไม่ได้ และจะกินทะแยงถอยหลังก็ไม่ได้

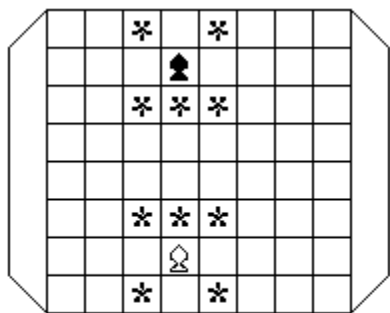


ตาเดินและตากินของขุนทั้งสองฝ่าย

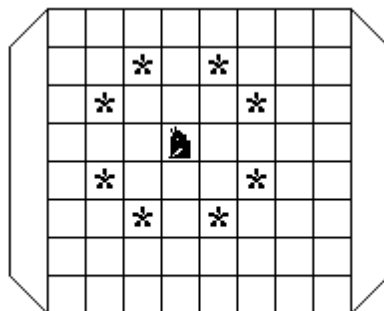


ตาเดินและตากินของเรือทั้งสองฝ่าย

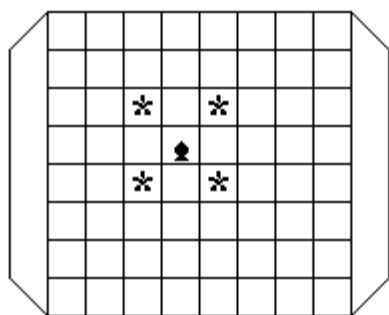
ต้องไม่มีหมากตัวอื่นมาขวาง  
เดินข้ามหมากตัวอื่นไม่ได้



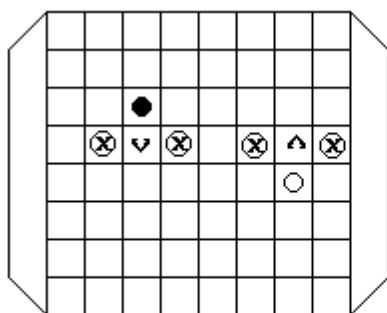
ตาเดินและตาทกินของโค่นทั้งสองฝ่าย



ตาเดินและตาทกินของม้าทั้งสองฝ่าย



ตาเดินและตาทกินของเม็ดและเบี้ยหงายทั้งสองฝ่าย



ตาเดินและตาทกินของเบี้ยคว่ำทั้งสองฝ่าย

- ☐ ▾ ☐ ▴ ตาที่เดินได้
- ☒ ตาที่กินได้

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |



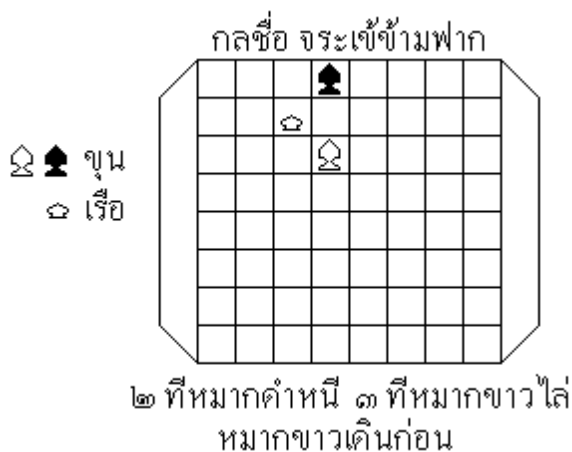
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

## คำที่เกี่ยวข้องกับหมากรุกไทย

### กลหมากรุก

เป็นรูปแบบของหมากรุกทั้งสองฝ่าย ที่ปรมาจารย์หรือผู้ชำนาญได้ค้นคว้า หรือมีประสบการณ์ว่า ถ้าหมากทั้งสองฝ่ายตั้งอยู่ในรูปที่กำหนด ฝ่ายใดเดินก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และชนะในกี่ที่เรียกว่าเป็นกลหมากรุก และยังมักมีกฎเกณฑ์เพื่อบอกวิธีการเดินทั้งการไล่ และการหนีที่ดีที่สุดไว้ด้วย มักจะเป็นหมากรุกที่เล่นไปกินไปจนเหลือหมากน้อยตัว เรียกว่า **หมากรุกปลายกระดาน** ตรงกับภาษาอังกฤษว่า **end play** เมื่อสนใจกลหมากรุกใดก็จะตั้งตัวหมากรุกให้ตรงตามกล แล้วพยายามไล่ให้จนตามกำหนด ฝ่ายหนีก็ต้องหนีให้ได้ตามกำหนด

กลหมากรุก ที่ผู้ชำนาญได้ค้นคว้าไว้นั้น หลายกลจะมีชื่อกำกับไว้ด้วย ชื่อของกลอาจชี้ให้เห็นถึง รูปแบบของการตั้งหมาก หรือเป็นคำอธิบายลักษณะการเดิน เช่น จรเข้ข้ามฟาก ปลาคุยกักเงี่ยง พระรามเข้าโกษฐ์ เป็นต้น



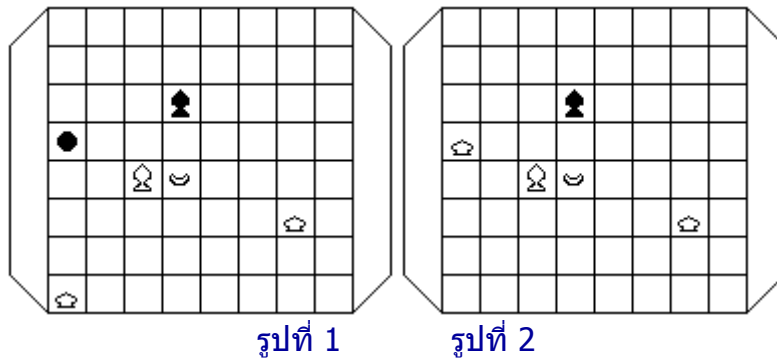
หนังสือกลหมากรุกซึ่งมีคุณค่า และถูกอ้างอิงบ่อยที่สุดเล่มหนึ่งคือ ตำรากลหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เจ้าพระยาอภัยราชา มหาวิศิษฐกรมราชให้พิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ.2465 พิมพ์ที่โรงพิมพ์ไท ซึ่งพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงพระนิพนธ์คำนำ เมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน พระพุทธศักราช 2465 ซึ่งในบทความนี้ก็ได้ัญเชิญทั้งคำนำ และตำนานหมากรุกไทยไว้ทั้งหมด และเป็นอักษรระ สะกด การ์ตูนตามของเดิมด้วย

### การนับ

เมื่อเล่นหมากรุกไปจนทั้งสองฝ่ายต่างเหลือตัวน้อยได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก และทั้งสองฝ่ายต้องไม่มีเบี้ยค้ำ หากจะให้เล่นต่อไปโดยไม่มีกำหนดก็จะเป็นการเสียเวลา จึงกำหนดให้มี **การนับ** โดยฝ่ายที่เป็นรองจะขอให้มีการนับ และจะเริ่มนับเมื่อมีการร้องขอ ในกรณีนี้จะนับตั้งแต่ 2 เมื่อถูกขอให้นับ ไปจนถึง 64 เท่ากับจำนวนตาในกระดานหมากรุก เรียกการนับแบบนี้ว่า นับตาม **ศักดิ์กระดาน** ถ้านับไปถึง 64 แล้วฝ่ายไล่ยังไม่สามารถไล่ให้จนได้ ถือเป็นเสมอกัน

ถ้าฝ่ายเสียเปรียบเหลือ เพียงขุนตัวเดียว ฝ่ายไล่เปรียบมีตัวมากกว่าและไม่เบี้ยค้ำ กติกากำหนดให้มีการนับ วิธีนับ ต้องนับตัวหมากรุกทั้งหมดที่มีอยู่ในกระดาน รวมขุนทั้งสองฝ่าย เมื่อฝ่ายหนีเดินครั้งแรกก็ ให้นับต่อจากจำนวนตัวหมากรุกที่มีอยู่ในกระดานขณะนั้น และนับต่อไปจนถึงกำหนดสูงสุดตามศักดิ์ของตัวหมากรุกที่ฝ่ายไล่มีอยู่เรียกว่า **ศักดิ์หมาก** โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ มีหลักง่าย ๆ ว่า เรือ 26 โคน 44 ม้า เม็ดหรือเบี้ยหงาย 64 มีรายละเอียดคือ

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



รูปที่ 1

รูปที่ 2

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

### กิน

หมายถึง การเดินหมากของฝ่ายหนึ่งในเขตอำนาจของหมากตัวนั้น ไปกินหมากฝ่ายตรงกันข้ามได้ โดยฝ่ายกินต้องวางหมากลงไปบนตาของหมากที่ถูกกิน และยกหมากตัวที่ถูกกินออกนอกกระดาน หมากตัวที่จะถูกกินต้องอยู่ในเขตอำนาจของหมากที่จะกิน ฝ่ายตรงข้ามก็จะกินตอบแทนได้ในทำนองเดียวกัน

ในกรณีกินปกติ หมากตัวใดเดินได้อย่างไรก็กินได้ตามตาที่สามารถเดินไปได้แต่มีข้อยกเว้นคือเบี้ยกว่าซึ่ง เวลาเดินเดินตรงไปข้างหน้าทีละตา แต่เวลากิน ต้องกินตาทะแยงด้านหน้าซ้ายหรือขวาได้สองทิศ แต่ถ้าเบี้ยกว่าตัวนั้นหงายเป็นเบี้ยหงายแล้วสามารถเดินและกินตาทะแยงได้ทั้งสี่ทิศ และไม่อาจเดินตรงๆเหมือนเบี้ยกว่า

อนึ่ง กติกาหมากรุกไทยไม่ได้บังคับว่าเมื่อถึงตาเดินแล้ว ต้องกิน จะกินหรือไม่กินก็ได้แล้วแต่ผู้เล่น

### กินรุกกิน

ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งกินหมากของอีกฝ่ายหนึ่ง และตาที่กินนั้นเป็นตาที่รุกขุนได้ด้วย เรียกว่า กินรุก(กินด้วย รุกด้วย)

### กินสอง

ในการเล่นปกติถ้าฝ่ายหนึ่ง กินหมากของอีกฝ่ายหนึ่งไปหนึ่งตัว อีกฝ่ายหนึ่ง ก็น่าจะกินหมากของปรปักษ์เป็นการตอบแทน เรียกว่ากินแลกเปลี่ยนกัน ถ้าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด สามารถกินหมากฝ่ายตรงข้ามได้สองตัว โดยเสียหมากของตนไปเพียงหนึ่งตัวเรียกว่า กินสอง ถือเป็นการได้เปรียบอย่างหนึ่ง ถ้าตัวที่ได้กินสองตัวนั้น มีศักดิ์สูง ฝ่ายที่เสียหมากไปสองตัว โดยได้กินคืนมาเพียงตัวเดียวเรียกว่า เสียสอง

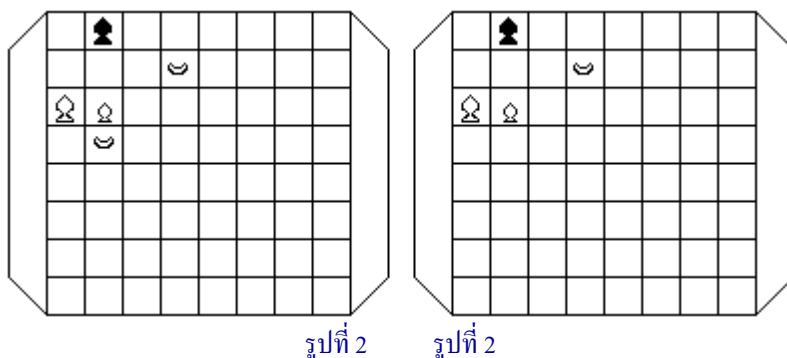
### แก้ที เป็นที

ในการไล่หมากรุกปลายกระดาน จะมีขณะหนึ่งซึ่งตัวหมากจะตั้งเหมือนกัน แต่ถ้าฝ่ายไล่เดินก่อน จะไล่จน โดยเร็ว ฝ่ายหนีเดินก่อนจะยังไม่จน เรียกว่า หมากเป็นที ฝ่ายไล่ถ้ามีประสบการณ์ก็จะมีวิธีแก้ทีได้ ฝ่ายหนีก็ต้องพยายามหนีให้เป็นที เพื่อฝ่ายไล่ที่ ประสบการณ์น้อยจะได้ไล่ไม่จนเร็ว

เมื่อหมากเป็นที ฝ่ายไล่จะต้อง แก้ที คือปรับจังหวะการเดินให้ถูก เพื่อให้สามารถไล่จนได้ในเวลาอันรวดเร็ว การแก้ที มีหลักว่าพยายามบังคับขุนฝ่ายหนีให้เดินอยู่ในตาที่จำกัด เช่น ฝ่ายไล่จะเดินขุนให้ป็นรูปสามเหลี่ยม คือเดินตาตรงสองครั้ง เดินทะแยงหนึ่งครั้ง หรือถ้ามีหมากหลายตัว ฝ่ายไล่อาจเดินหมากตัวอื่นเสียหนึ่งครั้ง เป็นการปรับจังหวะ ขุนฝ่ายหนีจำเป็นต้องเดิน และจะเป็นการแก้ทีแบบง่ายๆ การแก้ทีนี้ บางกรณีสลับซับซ้อนผู้สนใจต้องดูจากกลหมากรุก ที่ผู้ชำนาญได้ค้นคว้าแสดงไว้

ตัวอย่าง ทั้งสองรูปฝ่ายขาวเดินก่อน ถ้าดำเดินก่อนจะต้องเดินขุนดำเข้ามุม ฝ่ายขาวจะรุกด้วย โคนทีเดียวจน แต่เมื่อฝ่ายขาวต้องเดินก่อน จึงเรียกว่า หมากเป็นที หรือ เป็นที ในรูปที่ 2 มีหมากตัวอื่นด้วย ฝ่ายขาวเพียงเดินเบี้ยหงายหลัง โคนไปตาใดก็ได้ ฝ่ายดำก็จะ

ต้องเดินขุนเข้ามุม ฝ่ายขาวรุกด้วยโคนจน เรียกว่า เป็นการแก้ที หรือแก้จังหวะเดินอย่างง่าย ในรูปที่ 2 ไม่มีหมากตัวอื่น ต้องเดินขุนขาว เป็นรูปสามเหลี่ยม คือเดินตาตรงสองครั้งตาทะแยงหนึ่งครั้ง ขุนขาวจะกลับที่เดิม แต่ขุนดำจะเปลี่ยนที่ หายเป็นที่ ฝ่ายขาวก็จะรุกจนได้

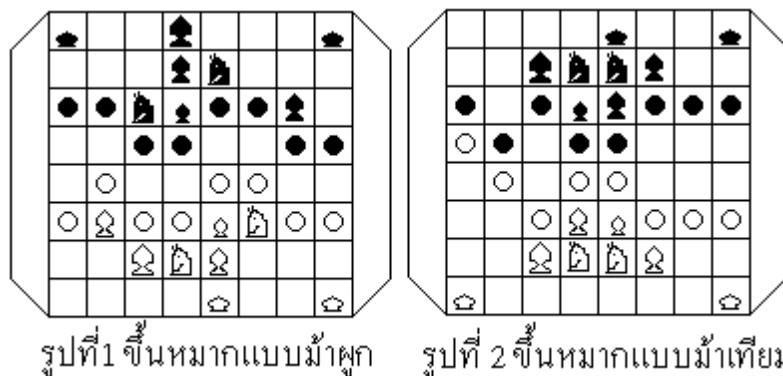


**ขาด**

หมายถึง ตัวหมากที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือ ไม่มีหมากตัวอื่นมาผูก ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินหมากตัวนี้ได้ ก็ จะไม่มีโอกาสกินตอบแทน ถือว่าถูกกินเปล่า หรือกินฟรี ถ้าหมากตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมากตัวอื่นฝ่ายเดียวกัน บางครั้งเรียกว่า ลอย หรือหมากลอย

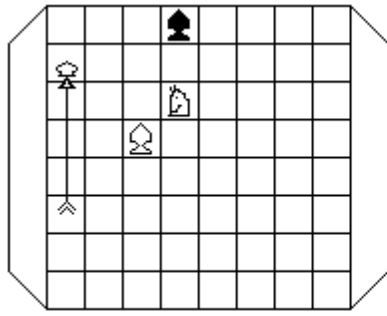
**ขึ้น**

หมายถึง การเดินหมากลูกตัวแรก ตอนต้นกระดาน อาจมีการเสี่ยงทายว่าใครจะเป็นผู้ขึ้นก่อน หรือเดินก่อน หรือขึ้นหมากก่อน แต่ละคนก็จะมีลีลาการเดินในตอนต้นเกมของตนเอง ตัวอย่างเช่น เปิดหมากหรือขึ้นหมากแบบม้าผูก ในรูปที่ 2 ขึ้นหมากแบบม้าเทียม ในรูปที่ 2

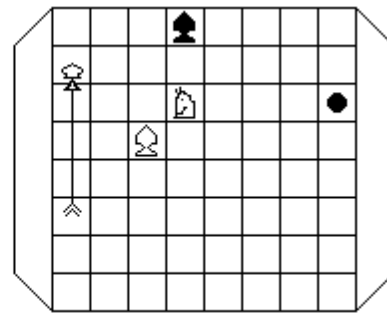


**ขุนอับ**

หมายถึง การที่ขุนไม่สามารถเดินได้ หรือไม่มีตาเดิน โดยไม่ถูกรุก ถ้าขุนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดอับ **และต้องไม่มีหมากตัวอื่นเดินได้** ด้วย ให้ถือว่าหมากลูกกระดานนั้นเสมอกัน ไม่ว่าจะหมากได้เปรียบเสียเปรียบอย่างไร ตามตัวอย่างในรูปแรก ถือว่าเสมอกัน เพราะขุน อับ และไม่มีหมากตัวอื่นที่จะเดินได้ แต่ถ้ายังมีหมากตัวอื่นเดินได้ตามรูปที่ 2 ก็ต้องเดินหมากตัวอื่น และฝ่ายตรงข้าม อาจเดินหมากมา รุกขุนที่อยู่ในที่อับนั้นให้จนได้ และถือเป็นแพ้ ไม่ใช่เสมอ



ขุนอัปไม่มีหมากตัวอื่นเดินเสมอกัน



มีหมากตัวอื่นเดินได้ ไม่เสมอ

**โคน**

เป็นชื่อของตัวหมากรุกไทย ฝ่ายหนึ่งจะมีโคน สอง ตัว บางทีเรียกว่า คน เพราะเข้าใจว่าน่าจะเป็นเหล่าทัพ มีทัพม้า ทัพเรือ และ ทัพคน แต่ปัจจุบันส่วนมากเรียกว่า โคน บางตำราที่เรียกว่า โคน อธิบายว่าได้พัฒนามาจากตัวหมากรุกสมัยโบราณ เดิมเป็นช้าง

**คน** คูโคน

**คู่**

หมายความว่ามีสองตัว ภาษาหมากรุกมักใช้คำว่า คู่ แทนสองตัว เช่น โคนคู่ ม้าคู่ เรือคู่

**จน**

หมายความ่า ขุนถูกรุกและไม่มีตาเดิน ไม่สามารถเดินหนีออกจากตารุกได้ถึง่าจน และเป็นฝ่ายแพ้

**รุก**

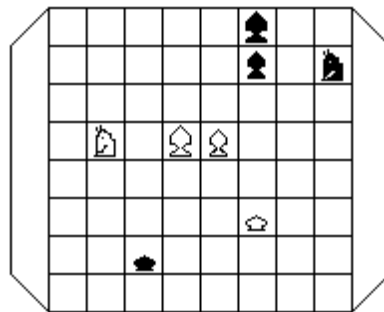
หมายความ่า ฝ่ายหนึ่งเดินหมากตัวใดตัวหนึ่ง ยกเว้นขุน เดินเข้าไปถึงตาที่ขุนของฝ่ายตรงข้าม อยู่ในเขตอำนาจของหมากตัวนั้น หรือหมากตัวที่มารุก จะมากินขุนนั่นเอง ขุนฝ่ายที่ถูกรุก จะต้องแก้ไขด้วยการหนีไปจากตาที่ถูกรุกรุนั้น หรือกินหมากตัวที่มารุก หรือในกรณีเรือ อาจหาหมากตัวอื่นมาปิดทางเรือ เป็นต้น ถ้าไม่มีตาหนี และไม่สามารถแก้ไขให้การรุกยุติได้ ถือเป็นแพ้ เรียกว่า จน ขุนจะรุกขุนด้วยตนเองไม่ได้

**จับตัววางตาย**

เป็นภาษาพูดหรือกติกากำหนดว่าถ้าจับหมากตัวไหนต้องเดินตัวนั้น และเมื่อวางลงไปตาไหน ให้ถือว่าเดินไปตานั้นเป็นแน่นอน เปลี่ยนไม่ได้

**ตากด**

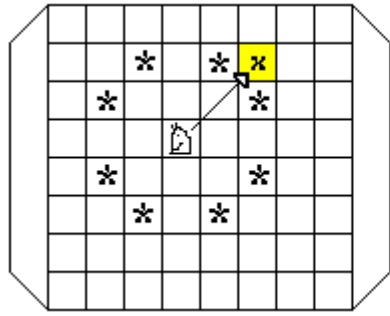
ฝ่ายหนึ่ง เดินเรือไปไว้ในแถวเดียวกับขุนฝ่ายตรงข้าม เรียกว่า เรือกด เป็นการเดินหมากเชิงได้เปรียบ เพราะขุนฝ่ายที่อยู่ในตากด ไม่อาจเดินหมากตัวที่อยู่หน้าขุนได้ เพราะถูกเรือกดบังคับขรุกรอยู่ ตามตัวอย่าง



ขุนค้ำอยู่ในตากดของเรือขาว

**ตาโป่ง**

ปกติม้าจะต้องเดินตามแบบต้าม้า แต่บางครั้งผู้เล่นมือใหม่ หรือมือเก่าอาจผลอเดินม้าเป็นตาทะแยงมุม เรียกว่าเดินตาโป่ง หรือ ตาโปรง ตามตัวอย่าง



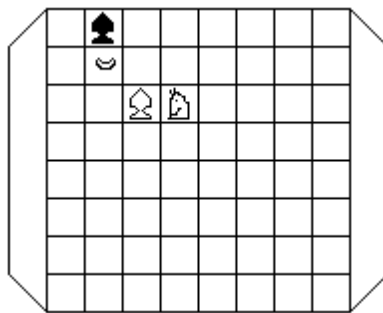
ม้าตัวนี้สามารถเดินไปได้ 8 ตำแหน่งที่ \*

ถ้าเดินไปที่ \* ถือว่าเดินผิด

ตาที่เดินไปผิดนี้เรียกว่า ตาโป่ง หรือ ตาโปรง

**ถูกมุม**

มักใช้กับเบี้ยหงาย หรือเม็ดถ้าเบี้ยหงายตัวใด สามารถเดินเข้าตามุมกระดานได้ เรียกว่า เบี้ยถูกมุม ถ้าไม่สามารถเดินเข้ามุมได้ เรียกว่าเบี้ยไม่ถูกมุม ถ้าเป็นเบี้ยคู่หนึ่งคู่กัน เรียกว่า เบี้ยผูก ถ้าเข้ามุมได้ก็เรียก เบี้ยผูกถูกมุม ตามตัวอย่าง มีประโยชน์ในการไล่ตอนปลายกระดาน เบี้ยถูกมุม ไม่ถูกมุมมีวิธีการไล่แตกต่างกัน



ตามตัวอย่าง เบี้ยหงายขาวถูกมุม ซึ่งจะถูกมุมที่อยู่ตรงกันข้ามด้วย แต่ถ้าเดินมาที่มุมด้านขวา เบี้ยหงายตัวเดียวกันนี้ จะเป็นเบี้ยหงายไม่ถูกมุม และจะไม่ถูกมุมที่มุมตรงกันข้ามด้วยเช่นกัน เพราะฉะนั้น บางครั้งการไล่ที่จำเป็น ต้องใช้เบี้ยหงายที่ถูกมุมจึงจะไล่ให้จนได้ ผู้ชำนาญจะหนีไปมุมที่เบี้ยหงายไม่ถูกมุม แต่ผู้ไล่ที่ชำนาญต้องพยายามไล่บังคับฝ่ายหนี ให้ไปมุมที่เบี้ยหงายถูกมุม เรื่องนี้เป็นจุดเด่นน่าสนใจของหมากรุกไทย

**นางแพลม หรือ อังแพลม**

เบี้ยคว่ำของฝ่ายหนึ่ง ถ้าเดินไปหรือกินหมากของฝ่ายตรงข้าม พอถึงแถวตั้งเบี้ยคว่ำของอีกฝ่ายหนึ่งได้ ก็จะมีสิทธิหงาย และจะมีอำนาจเหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยคว่ำจะหงายเป็นเบี้ยหงายนั้นเรียกว่า **อังแพลม** อีแพลม นางแพลม หรือนางแพลม และถ้าเบี้ยคว่ำที่เพิ่งหงายนั้นไปทำหน้าที่ด้วยเช่น รุก หรือว่ารุกจน จะเรียกว่า รุกด้วยอังแพลม หรือรุกจนด้วยอังแพลม

**ผูก**

หมายความว่า หมากตัวหนึ่ง อยู่ในเขตอำนาจของหมากตัวอื่นคุมอยู่ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินหมากตัวนั้น หมากฝ่ายเดียวกันที่ผูกอยู่หรือคุมอยู่ก็จะสามารถกินทดแทนได้ทันที เช่น เบี้ยคว่ำอาจผูกหรือคุมม้าอยู่ ขุนของอีกฝ่ายไม่อาจมากินม้าได้ เป็นต้น ม้าอาจผูกเรือไว้ เบี้ยหงายคู่หนึ่งของฝ่ายเดียวกัน ถ้าอยู่ในตาทะเล สามารถคุมหรือผูกกันเองได้ เรียกว่า เบี้ยผูก หรือม้าฝ่ายเดียวกันคู่หนึ่ง ต่างอยู่ในตาม้าของกันและกันก็เรียกว่า ม้าผูก

**ฝ่ายไล่**

ถ้าสองฝ่ายมีตัวหมากรุกไม่เท่ากัน ฝ่ายที่มีกำลังมากกว่า จะได้เปรียบหรือหมากเป็นต่อ เรียกว่าเป็นฝ่ายไล่

**ฝ่ายหนี**

ฝ่ายที่มีหมากรวมแล้วมีกำลังน้อยกว่า หรือหมากเป็นรองจะเป็นฝ่ายหนี

**เดิน**

คือการเคลื่อนกำลังของตัวหมากรุกไปตามเขตอำนาจ แต่ละฝ่ายต้องผลัดกันเดินคนละครั้ง สำหรับการเดินครั้งแรกในการแข่งขันต้องมีการเสี่ยงทายว่าใครจะได้เป็นผู้เดินก่อนหรือขึ้นก่อน เพราะการเดินก่อนอาจช่วงชิงความได้เปรียบได้

**เดินก่อน**

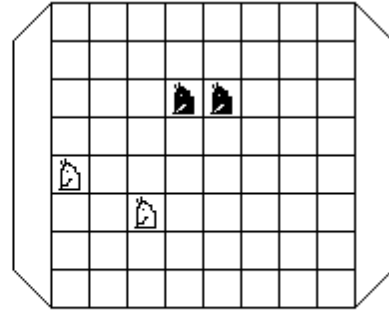
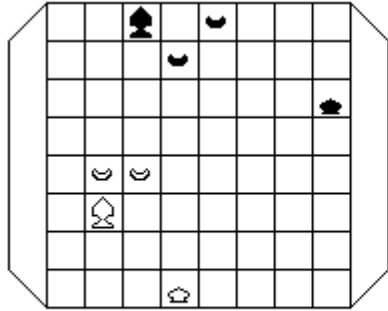
ในการแข่งขัน ผู้ที่เสียตัวแล้วได้เป็นผู้เดินหมากก่อนเรียกว่าเป็นผู้เดินก่อน

**เดี่ยว**

หมายถึง มีหนึ่งตัวหรือตัวเดียว ในภาษาหมากรุกมักใช้คำว่าเดี่ยวแทนหนึ่งตัว หรือตัวเดียว เช่น ม้าเดี่ยว โคนเดี่ยว

**เทียม**

หมายความว่า อยู่เรียงหน้าเสมอกันคู่กัน ถ้าเป็นเบี้ยหงายฝ่ายเดียวกันคู่หนึ่งถ้าเดินมาชิดกันได้เรียกว่าเบี้ยเทียม ถ้าเดินมาใกล้กันในรูปทะแยงจะเรียกว่าเบี้ยผูก หรือเดินม้ามาอยู่เรียงกัน ก็เรียกว่าม้าเทียม ถ้าม้าอยู่ตาม้าด้วยกันเรียกม้าผูก



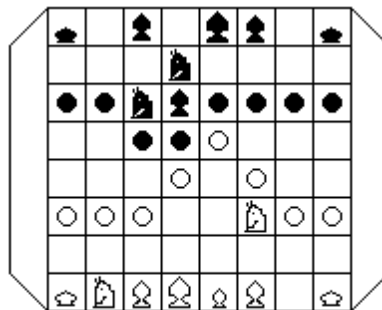
ฝ่ายขาวมีเบี้ยเทียม ฝ่ายดำมีเบี้ยผูก ฝ่ายขาวเป็นม้าผูก ฝ่ายดำเป็นม้าเทียม

**เบี้ยผูก**

เบี้ยสองตัวหรือหลายตัวเมื่อเดินมาใกล้กัน ไม่อาจมาเรียงติดกันได้ แต่อยู่ทะแยง

**เบี้ยสูง**

หลังจากการขึ้นหมากแล้ว ฝ่ายหนึ่งสามารถเดินเบี้ยกว่าขึ้นไปสูงอีกหนึ่งแถวได้ เรียกว่าขึ้นเบี้ยสูง ถ้าสามารถรักษาไว้ไม่ให้เสียเบี้ยสูงนั้นไปถือว่าเป็นการได้เปรียบ



ฝ่ายขาวขึ้นเบี้ยสูง

**เบี้ยหงาย**

ตัวหมากรุกตามปกติจะมีเฉพาะเบี้ยคว่ำ แต่เบี้ยคว่ำของฝ่ายหนึ่ง ถ้าสามารถเดินขึ้นไปถึงแถวตั้งของเบี้ยคว่ำของอีกฝ่ายหนึ่งได้ ก็จะได้รับกรสถาปนาเป็นเบี้ยหงาย ทำหน้าที่เหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยคว่ำเปลี่ยนสภาพเป็นเบี้ยหงายนั้นเรียก อังเพลง

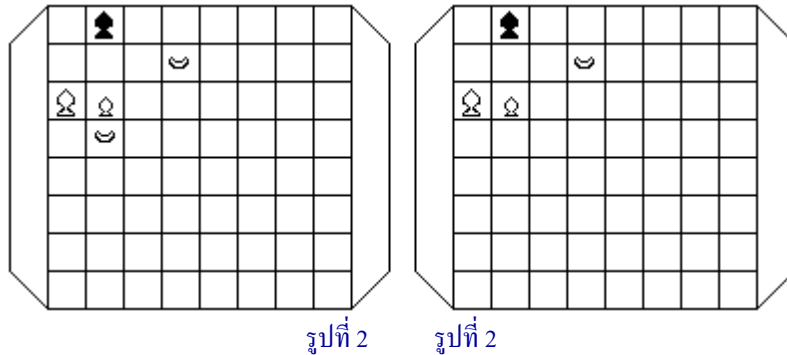
**เป็นต่อ**

เมื่อเล่นหมากรุกไประยะหนึ่ง ฝ่ายที่เหลือหมากมีกำลังรวมมากกว่า เรียกว่าเป็นต่อ หรือแม้มีหมากไล่เรียกกันแต่มีทางเดินที่ดีกว่า หรือได้เปรียบกว่า ก็เรียกว่าเป็นต่อ ฝ่ายตรงข้ามที่มีกำลังน้อยกว่าหรืออยู่ในทางเดินที่ไม่ดี เรียกว่าเป็นรอง

**เป็นที่**

ในการไล่หมากรุกปลายกระดานจะมีขณะหนึ่งซึ่งตัวหมากจะตั้งเหมือนกัน แต่ถ้าฝ่ายไล่เดินก่อนจะไล่จนโดยเร็ว ฝ่ายหนีเดินก่อนจะยังไม่จน เรียกว่าหมากเป็นที่ ฝ่ายไล่ถ้ามีประสบการณ์ก็จะมิวิตกก็ได้ ดูแก่ที่ ฝ่ายหนีก็ต้องพยายามหนีให้เป็นที่ เพื่อฝ่ายไล่ที่ประสบการณ์น้อยจะได้ไล่ไม่จนเร็ว

ตัวอย่าง ทั้งสองรูป ฝ่ายขาวเดินก่อน ถ้าดำเดินก่อน จะต้องเดินขุนดำเข้ามุม ฝ่ายขาวจะรุกด้วยโคนที่เดียวจน แต่เมื่อฝ่ายขาวต้องเดินก่อน จึงเรียกว่า **หมากเป็นที่** หรือ **เป็นที่** ในรูปที่ 2 มีหมากตัวอื่นด้วย ฝ่ายขาวเพียงเดินเบี้ยหงายหลังโคนไปตาใดก็ได้ ฝ่ายดำก็จะต้องเดินขุนเข้ามุม ฝ่ายขาวรุกด้วยโคนจน เรียกว่าเป็นการ **แก้ที่** หรือแก้จังหวะเดินอย่างง่าย ในรูปที่ 2 ไม่มีหมากตัวอื่น ต้องเดินขุนขาวเป็นรูปสามเหลี่ยม คือเดินตาตรงสองครั้งตาทะแยงหนึ่งครั้ง ขุนขาวจะกลับที่เดิม แต่ขุนดำจะเปลี่ยนที่ หายเป็นที่ ฝ่ายขาวก็จะรุกจนได้



### เป็นรอง

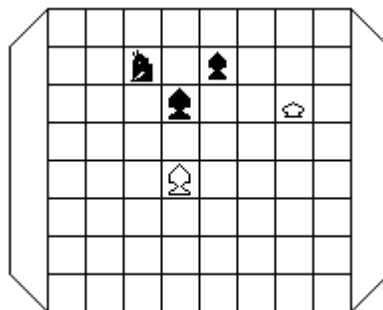
ฝ่ายที่เหลือหมากมีกำลังรวมน้อยกว่า หรืออยู่ในทางเดินที่แคบกว่า

### ปิดรุก คุรุก

เมื่อขุนฝ่ายหนึ่ง ถูกอีกฝ่ายหนึ่งรุกด้วยเรือ ฝ่ายที่ถูกเรือรุกเอาหมากตัวอื่นมาปิดทางเรือ เรียกว่า **ปิดรุก** ถือว่าการรุกด้วยเรือขณะนั้นยุติ

### ปิดรุก รุก

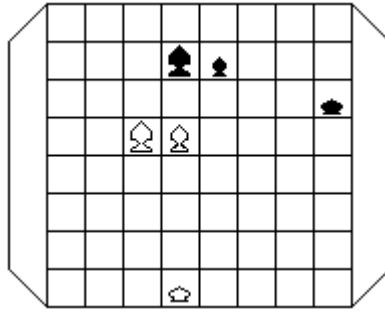
ถ้าหมากตัวที่เอาไปปิดทางเรือ นั้น เมื่อปิดแล้ว ทำหน้ารุกขุนอีกฝ่ายหนึ่งในขณะเดียวกัน เรียกว่า **ปิดรุก รุก** คือปิดรุก แล้วรุกเป็นการต่อสู้ด้วย



ตามตัวอย่างข้างบน เรือขาวรุกขุนดำ ถ้าฝ่ายดำเดิน โคนดำมาที่ตาข้างขุนดำ เรียกว่า **ปิด** หรือ **ปิดรุก** แต่ถ้าเดินม้ามาที่ตาเดียวกัน นอกจากปิดตาเรือแล้วยังทำการรุกขุนขาวเป็นการตอบแทนด้วย เรียกว่า **ปิดรุก รุก** คือปิดรุก และรุกฝ่ายขาวด้วย

### เปิดรุก

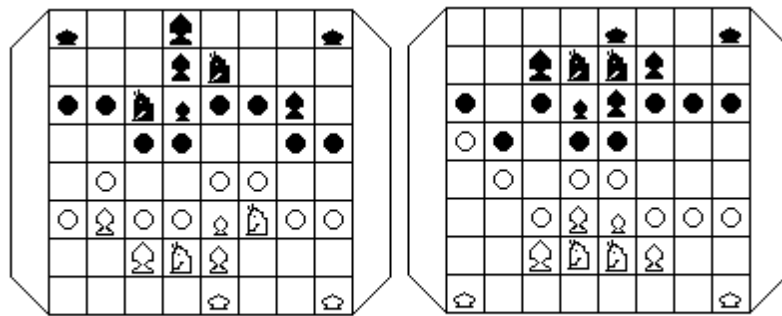
เมื่อขุนดำอยู่ในตาคด และในทางเรือของฝ่ายขาวมีหมากของฝ่ายขาววางอยู่ เช่น โคน ตามตัวอย่าง ถ้าฝ่ายขาวเดิน โคนถอยหลังตาทะแยงมาหลังขุนขาว เรือจะทำหน้าที่รุกทันที เรียกว่า โคน **เปิดรุก** แต่ถ้าเดิน โคนตาทะแยงไปที่หน้าขุนขาว ก็เป็นการเปิดรุกเช่นกัน แต่โคนทำหน้าที่รุกด้วย จึงเรียกว่า โคน **เปิดรุก รุก** คือทั้งเปิดรุกโดยเรือ พร้อมกับรุกด้วยโคนพร้อมกันทำให้ยากแก่การแก้ไข



### เปิดรุก รุก ดู เปิดรุก

### เปิดหมาก

หมายถึง ลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน เพื่อวางแผนช่วงชิงความได้เปรียบ มีรูปแบบการเปิดหมากหลายอย่าง เช่น การเปิดหมากแบบม้าผูก หรือแบบม้าเทียม เป็นต้น ดู ขึ้น



รูปที่ 1 ขึ้นหมากแบบม้าผูก

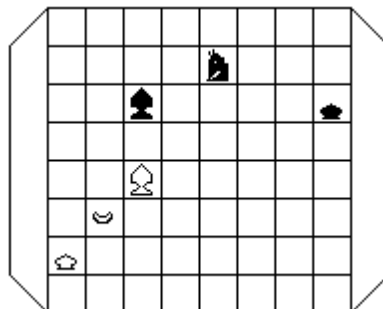
รูปที่ 2 ขึ้นหมากแบบม้าเทียม

### เม็ดเดิม

หมายถึง เม็ดตัวเดิมตั้งแต่เริ่มเล่นหมากรุกกระดานนั้น ถ้าสามารถไล่จนด้วยเม็ดที่มีมาแต่แรก เรียกว่าไล่จนด้วยเม็ดเดิม ถ้าเม็ดเดิมถูกกินไป และต่อมากายหลังเดินเบี้ยค้ำไปหงายเป็นเบี้ยหงาย ซึ่งมีอำนาจเหมือนเม็ดทุกประการ แต่ไม่เรียกเบี้ยหงายตัวใหม่ว่าเม็ด หรือเม็ดเดิม คงเรียกว่าเบี้ยหงาย ผู้ชำนาญจะให้ความสำคัญ และรักษาเม็ดไว้เป็นอย่างดี เพราะช่วยคุ้มกันป้องกันขุนได้ในหลายกรณี

### เรือลอย

หมายถึง เรือที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือมาคุมไว้ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินเรือตัวนี้ได้ ก็จะไม่มีโอกาสกินตอแพน ถือว่าถูกกินเปล่า หรือกินฟรี ยิ่งถ้าเรือตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมากตัวอื่นฝ่ายเดียวกัน บางครั้งเรียกว่าเรือลอย ผู้มีประสบการณ์ จะเดินหมากรุกให้หมากแต่ละตัวผูกหรือคุมอย่างรัดกุมเสมอ มีเรื่องเล่าว่า ขณะที่คุณลุงผู้มีประสบการณ์สูง เล่นหมากไม่เคยขาด กำลังเล่นหมากรุกอยู่อย่างเพลิดเพลินจริงจัง มีเด็กมาบอกว่า ลุง เรือลอย คุณลุงบอกว่า เรือไม่ลอย เอาม้าผูกอยู่กว่าจะรู้ว่า เรือที่คุณลุงพามาเล่นหมากรุกจอดไว้ที่ท่าหน้านั้น โชฆาด เรือลอยไป เรือของคุณลุงก็ลอยตามน้ำไปไกล เสียเวลานานกว่าตามเรือได้ ปัจจุบันก็ยังใช้เป็นสำนวนกันอยู่

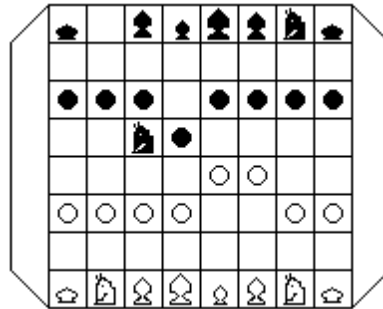




ตามตัวอย่าง เรือดำลอย ไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือคุ้มกัน แต่เรือขาวมีเบี้ยหงายผูกอยู่

### ม้าขโมย

เป็นลีลาการขึ้นหมากแบบหนึ่งที่เดินม้าขึ้นสูงสามารถไปจับเบี้ยได้ถึงสองตัว ทำความลำบากให้ฝ่ายตรงกันข้าม ดูรูปประกอบ ฝ่ายดำขึ้นหมากแบบม้าขโมย



### ม้าผูก

เป็นลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน โดยเดินม้าให้อยู่ในตาที่ม้าผูกกัน

### ม้าเทียม ดู เปิดหมาก ขึ้นหมาก

เป็นลีลาการเดินหมากตอนต้นกระดาน โดยเดินม้าให้คาน้ำเรียงกันทั้งคู่

### ไม่ผูกมุม

มักใช้กับเบี้ยหงายหรือเม็ด มีความสำคัญในตอนไล่ให้จนในปลายกระดาน การที่เบี้ยผูกมุม หรือไม่ผูกมุมมีวิธีการไล่ต่างกัน ไม่ผูกมุมหมายถึงเบี้ยหงายที่เดินไป ณ มุมนั้นไม่สามารถเดินเข้าตามุมกระดานได้

### รุก

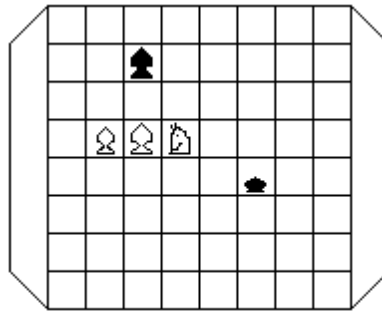
หมายความว่า ฝ่ายหนึ่งเดินหมากตัวใดตัวหนึ่งยกเว้นขุน เดินเข้าไปถึงตาที่ขุนของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในเขตอำนาจของหมากตัวนั้น หมายความว่า หมากตัวที่ไปรุกนั้นจะกินขุน ขุนฝ่ายที่ถูกรุกจะต้องแก้ไขด้วยการหนีไปจากตาที่ถูกรุกนั้น หรือกินหมากตัวที่มารุก หรือในกรณีเรือ อาจหาหมากตัวอื่นมาปิดทางเรือ เป็นต้น ถ้าไม่มีคาน้ำ และไม่สามารถแก้ไขให้การรุกยุติได้ ถือเป็นแพ้ เรียกว่า จน ขุนจะรุกขุนด้วยตนเองไม่ได้

### รุกกินเรือ

ในขณะที่เดินหมากตัวใดตัวหนึ่งไปรุกขุนฝ่ายตรงข้ามและในขณะที่เดียวกันกับที่รุกอยู่ก็เป็นตาที่สามารถกินเรือได้ด้วย เรียกรุกนั้นว่า รุกกินเรือ และเช่นเดียวกัน ถ้ารุกแล้วสามารถจะกินตัวอื่นที่เรียกในทำนองเดียวกัน เช่น รุกกินโคน รุกกินม้า ฯลฯ ถ้าตัวที่รุกเป็นม้ามักเรียกว่ารุกฆาต แต่จะใช้กับหมากที่รุกตัวอื่นด้วยก็ได้

### รุกฆาต

มักใช้กับม้า เมื่อเดินม้าไปรุกขุนฝ่ายตรงข้าม ขณะที่รุกขุนอยู่นั้น มีหมากตัวอื่นที่อาจจะถูกม้ากินได้อีกด้วย กรณีทั้งรุกและอาจกินตัวอื่นได้นี้เรียกว่า ม้ารุกฆาต เช่น อาจจะรุกฆาตกินโคน หรือรุกฆาตกินเรือ เป็นต้น รุกฆาตอาจใช้กับหมากตัวอื่นนอกจากม้าได้ด้วย ผู้เล่นหมากรุกฝีมือดี จะสังเกตอยู่เสมอว่าขุนกับหมากตัวอื่นของตน โดยเฉพาะเรือจะอยู่ในตาที่เข้าเกณฑ์ถูกม้ารุกฆาตได้หรือไม่ ผู้ที่เดินม้าเก่ง จะสามารถเดินม้าให้รุกฆาตกินเปล้าหมากของฝ่ายตรงข้ามได้บ่อยๆ



ม้าขาวรุกฆาต กินเรือ

**ลอย**

ลอย หมายถึง ตัวหมากที่ไม่อยู่ในเขตอำนาจของหมากฝ่ายเดียวกัน คือไม่มีหมากตัวอื่นมาผูกหรือมาคุมไว้ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมากินหมากตัวนี้ได้ก็จะมีโอกาสกินทดแทน ถือว่าถูกกินเปล่าหรือกินฟรี ถ้าหมากตัวนั้นอยู่ไกลจากขุนหรือหมากตัวอื่นฝ่ายเดียวกันเรียกว่า ลอย หรือหมากลอย

**ศักดิ์กระดาน**

ในกระดานหมากรุก มีตาเดินรวม 64 ตา ในการนับ เพื่อเป็นการตัดสินใจว่าฝ่ายใดเปรียบ จะสามารถไล่ฝ่ายเสียเปรียบให้จนในกำหนดได้หรือไม่ ถ้าไล่จนในกำหนดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ ถ้าไม่สามารถไล่จนในกำหนด ก็ถือว่าเสมอกัน ไม่ว่าหมากจะได้เปรียบมากน้อยเพียงใด ถ้าหมากได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มากเรียกว่า คู่คี่กัน เช่น ฝ่ายหนึ่งมีเรือเดียว อีกฝ่ายหนึ่งมีเรือเดียวกับเบี้ยหงายเดียว ฝ่ายเสียเปรียบอาจขอให้มีการนับ และการนับจะต้องนับตามศักดิ์กระดาน โดยเริ่มนับหนึ่ง เมื่อมีการขอร้องให้ นับ จนถึง 64 ถ้านับถึง 64 ฝ่ายได้เปรียบไม่สามารถไล่ให้จนได้ ถือว่าเสมอกัน

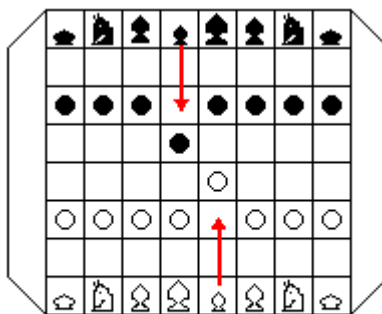
ถ้ารุกจนในตาที่ 64 (สุดท้าย)ถือว่าฝ่ายไล่เป็นฝ่ายชนะ และการรุกจนในตาที่นับครั้งสุดท้ายนี้ ใช้เหมือนกันกับการนับตามศักดิ์หมากตัวอื่นด้วย ในขณะที่กำลังนับด้วยศักดิ์กระดานอยู่นั้น ถ้าฝ่ายเป็นรองหรือฝ่ายหนี ถูกกินหมากอื่นจนหมดเหลือแต่ขุน ก็จะเปลี่ยนไปนับตามศักดิ์หมากที่ที่ฝ่ายหนีเหลือขุนตัวเดียว ไม่นับต่อจากศักดิ์กระดาน และต้องเริ่มนับตามกติกาของการนับตามศักดิ์หมาก

**ศักดิ์หมาก**

ในการไล่หมากรุกปลายกระดาน ถ้าฝ่ายหนีเหลือขุนตัวเดียว ฝ่ายไล่มีตัวมากกว่าและไม่มีเบี้ยคว่ำ (ถ้ายังมีเบี้ยคว่ำเหลืออยู่จะไม่มีการนับ) จะอนุญาตให้นับได้เท่าใดก็ได้แล้วแต่ชนิด และจำนวนของหมากที่มีอยู่เรียกว่า ศักดิ์หมาก โดยมีกำหนดดังนี้ เรือคู่ นับ 8 เรือเดี่ยว นับ 26 โคนคู่ นับ 22 โคนเดี่ยว นับ 44 ม้าคู่ นับ 32 นอกจากนั้นนับ 64 และการเริ่มนับ จะต้องนับจำนวนหมากทุกตัวที่มีอยู่ในขณะจะเริ่มไล่ก่อน รวมขุนทั้งสองฝ่าย แล้วนับต่อไปตามเกณฑ์ดังกล่าว ถ้ามีหมากผสมกันให้นับตามศักดิ์หมากที่สูงสุด

**สูตรเม็ด**

ตอนขึ้นหมากในตอนแรก ถ้าเล่นกันเองไม่ใช่การแข่งขัน เมื่อเดินเม็ดครั้งแรกอาจตกลงกันว่า เฉพาะการเดินเม็ดครั้งแรกให้เดินเม็ดได้คนละสองครั้งคือ เดินทะแยงสองครั้ง ผู้จะเห็นว่าผู้เล่นเดินเม็ดครั้งแรกตรงไปข้างหน้าทีเดียวสองตา เรียกว่า สูตรเม็ด แต่ในการแข่งขันไม่อนุญาตเช่นนั้น ต้องเดินทีละตาตามเขตอำนาจ



ทั้งสองฝ่ายต่างสูตรเม็ด

### เสมอ

หมายถึง ไม่แพ้และไม่ชนะ หมากรุกเมื่อเล่นไป จนแต่ละฝ่ายเหลือขุนกับหมากตัวอื่น ไม่มากพอที่จะไล่ฝ่ายตรงข้ามให้จนได้ สองฝ่ายอาจตกลงขอเสมอกันได้ หรือถ้ามีตัวหมากรุกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกัน ไม่มาก ฝ่ายเสียเปรียบอาจขอให้มีการนับ ก็จะนับตาม สักคี่กระดาน (ดูการนับ) ถ้านับตามสักคี่กระดานแล้วยังไล่ไม่จน ถือว่าเสมอ หรือฝ่ายที่เหลือขุนตัวเดียวฝ่ายไล่มีหมากมากกว่า และไม่ มีเบี้ยกว่านับตามสักคี่หมากแล้วไล่ไม่จนถือว่า เสมอ หรือฝ่ายไล่เดินหมากและทำให้ขุนฝ่ายหนีอับ โดยไม่ถูกรุก และไม่มีหมากตัวอื่นที่ จะเดินได้ ถือว่า หมากรุกกระดานนั้นเสมอกัน

### เสียสอง

เสียหมากไปสองตัว โดยได้กินคืนมาเพียงตัวเดียว ดู กินสอง

### หงาย

เบี้ยกว่าของฝ่ายหนึ่ง ถ้าเดินตรงไปข้างหน้าถึงแถวตั้งเบี้ยของฝ่ายตรงข้ามได้ เบี้ยกว่าตัวนั้นจะได้รับสถาปนาให้เป็นเบี้ยหงาย โดยหงายเบี้ยตัวนั้น ทำหน้าที่เหมือนเม็ดทุกประการ เบี้ยกว่าทุกตัวมีสิทธิหงายได้ ขณะจะหงายเบี้ยที่กว่าอยู่ให้หงายขึ้นนั้นเรียกว่า อัง แพลม (ดูอังแพลม)

### หงายรุก ดู รุก

ขณะที่กำลังหงายเบี้ยกว่าอยู่นั้นเมื่อหงายทันทีที่อยู่ในตาที่สามารถรุกขุนฝ่ายตรงข้ามได้ด้วย เรียกว่าหงายรุก

### หมากป้อง

เป็นการลดแต้มต่อของผู้มีฝีมือดี โดยฝ่ายที่มีฝีมือดีให้อีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีข้อตกลงกันว่า ถ้าอีกฝ่ายหนึ่ง สามารถรุกขุนของ ฝ่ายที่มีฝีมือดีจนต้องเดินขุน เพื่อให้หนีจากตารุกถือว่าฝ่ายฝีมือดีเป็นฝ่ายแพ้ทันที

ถ้าเด็มน่าจะมาจากคำว่า หมากป้อง(กัน) แต่ฝ่ายที่มีฝีมือดีจะต้องเดินหรือไล่อีกฝ่ายหนึ่งให้จนตามกติกาเดิม นับว่าเป็นการลด แต้มต่อที่น่าสนใจ เพราะอีกฝ่ายหนึ่งอาจเอาชนะได้ แม้มีตัวเหลือน้อย เช่น เหลือเบี้ยหงายเพียงสองตัวก็อาจเอาชนะหมากป้องได้ เพราะ เพียงแต่ต้องทำให้ขุนเดินหนีจากตารุกเท่านั้น การต่อแบบนี้อาจเรียกว่า การรุกขุนให้เคลื่อนที่ก็ได้ การต่อแบบนี้ ขุนฝ่ายฝีมือดีจะเดินไป ได้ เพียงต้องระวังไม่ให้ถูกรุกจนต้องเดินขุนเท่านั้น

เคยมีการต่ออีกแบบว่า ขุนไม่เคลื่อนที่ออกจากที่ตั้งเลย ถ้าอีกฝ่ายหนึ่ง สามารถทำให้ขุนฝ่ายฝีมือดีต้องเดินออกจากที่ตั้งได้ ก็ถือเป็นชนะ การต่อแบบนี้ ความสามารถของทั้งสองฝ่ายคงแตกต่างกันมาก อาจมีการต่อกันแบบอื่นๆอีกได้ เช่น ลดเบี้ยหน้าเม็ด ลดเบี้ย หน้าโคน ยกเม็ด ยกเรือทั้งคู่ หรือยกเรือเดียว หรือลดเรือเป็นเบี้ยหงาย สุดแต่จะตกลงกัน เพื่อให้การเล่นได้สนุกใช้ความสามารถเต็มที่ ทั้งสองฝ่าย

**หมากเป็นที่ หมากรุกเป็นที่** ดู เป็นที่ แก้วที่

**หมากกล** ดู กลหมากรุก

**หมากรุกกล** ดู กลหมากรุก

### หมากรุกคน

นับเป็นมหรสพหรือการแสดงอย่างหนึ่ง โดยจะมีผู้ชำนาญเล่นหมากรุกกันอยู่จริงๆ และในสนามข้างล่าง ก็จะจำลองท่าเวทีให้ คล้ายกระดานหมากรุกขนาดใหญ่ มีตัวหมากรุกซึ่งจะใช้คนแต่งตัวตามแบบนาฏศิลป์ เช่น ขุนก็จะเป็นพระราชชา โคนก็จะเป็นนักรบ ม้า ก็จะเป็นทหารม้ามีม้าเป็นสัญลักษณ์ เรือก็เช่นกัน เบี้ยก็จะเป็นทหารธรรมดา เม็ดก็จะเป็นขุนนาง เมื่อกระดานจริงเดินหมากตัวใด ปี่ พาทย์ก็จะบรรเลงเพลงให้สมฐานะของหมากตัวนั้น และ ตัวหมากในสนามก็จะเดินหรือร่าไปตามลีลาจังหวะของเพลง เป็นที่สนุก สนาน เมื่อถูกรุก ก็จะมีการต่อสู้กัน ถ้าถูกกินก็ต้องตายมีเพลง โอด และตัวหมากที่ถูกกินจะต้องเดินเข้าฉากไปปัจจุบันหาดูได้ยาก

### หมากรุกปลายกระดาน

เมื่อเล่นหมากรุกไป ก็จะมีการกินกันของทั้งสองฝ่าย หมากแต่ละฝ่ายก็จะเหลือน้อยตัวลงไป เมื่อหมากเหลือน้อยตัว ผู้ที่มีความ ชำนาญในการเล่นหมากรุกบางคน สามารถจดจำได้ว่าถ้าหมากอยู่รูปนั้น ฝ่ายจะได้เปรียบ และควรจะทำอย่างไร เรียกหมากรุกที่เหลือ ตัวน้อยกว่า หมากรุกปลายกระดาน

### หมากรุกชั้นเดียว สองชั้น สามชั้น

ผู้ที่เล่นหมากรุกเป็นใหม่ๆ นี้ก็อยากจะเดินหมากตัวไหน หรือเห็นว่าเดินไปแล้วจะดี ก็จะเดินไปเลย บางครั้งอาจเสียเปรียบคู่ต่อสู้ แต่ผู้ชำนาญจะคิดก่อนว่า ถ้าเดินหมากตัวนี้ไปตานั้น ฝ่ายตรงข้ามจะเดินมาอย่างไร ได้บ้าง และเราจะแก้ไขอย่างไร คิดต่อไปหลายครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเดินไปแล้ว จะไม่เสียเปรียบ ถ้าคิดครั้งเดียวแล้วเดิน ก็เรียกว่า เดินหมากรุกชั้นเดียว จะเป็นในมือใหม่ ถ้าคิดสองรอบก็เรียกว่า หมากรุกสองชั้น คิดมากรอบก็จะเป็น หมากรุกสามชั้นสี่ชั้นเรื่อยไป แต่ถ้าคิดนานไป คู่ต่อสู้ก็ต้องคอยและเบื่อ บางทีก็บ่นเชิงล้อเลียนว่า เก่ง ไม่กลัว กลัวช้า หรือ เดินเสร็จแล้วปลุกผมด้วย ฯลฯ ในการแข่งขัน จึงกำหนดให้มีกรจับเวลา เพื่อป้องกันปัญหาคิดช้าดังกล่าว

### อั้งแพลม

เบี่ยงที่จะเดินตรงไปข้างหน้าได้ที่ละตา เมื่อเดินไป หรือกินหมากของฝ่ายตรงข้าม พอถึงแถวที่ตั้งเบี้ยของฝ่ายตรงกันข้าม จะมีสิทธิหงายเบี้ยหงาย และถูกสถาปนาให้เป็นหมากที่มีอำนาจเหมือนเม็ด ในขณะที่เบี้ยที่กำลังจะหงายเป็นเบี้ยหงายอยู่นั้น จะเรียกว่า อั้งแพลม บางทีก็เรียก อีแพลม นางแพลม หรือนังแพลม ถ้าเผชิญหน้าหน้าทีรุก หรือรุกจน ขุนฝ่ายตรงข้าม ก็จะพูดว่า ขุนฝ่ายตรงข้ามถูกรุกจนด้วยอั้งแพลม

### อีแพลม

คูอั้งแพลม

### อับ

หมายถึง การที่ขุนไม่สามารถเดินได้ หรือไม่มีตาเดิน โดยไม่ถูกรุก ถ้าขุนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดอับ และต้องไม่มีหมากตัวอื่นเดินได้ด้วย ให้ถือว่าหมากรุกกระดานนั้นเสมอกัน ไม่ว่าจะมิหมากรุกได้เปรียบเสียเปรียบอย่างไร แต่ถ้ายังมีหมากตัวอื่นเดินได้ ก็ต้องเดินหมากตัวอื่น และฝ่ายตรงข้าม อาจเดินหมากมารุกขุนที่อยู่ในที่อับนั้นให้จนได้ และถือเป็นแพ้ ไม่ใช่เสมอ

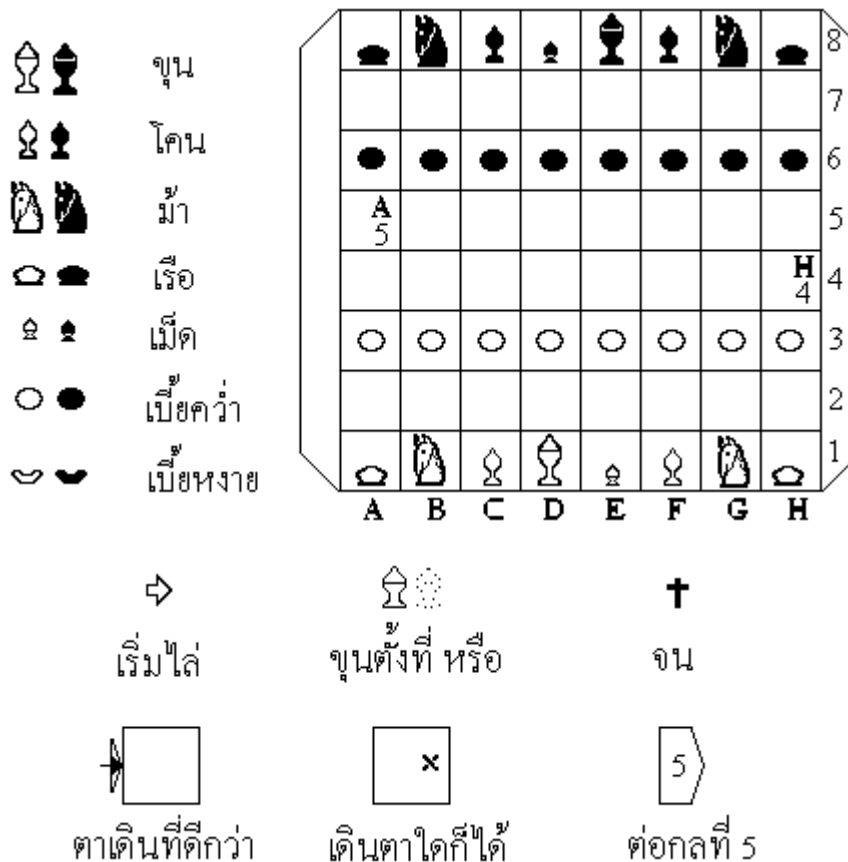
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

## กลหมากกรุกไทย

ได้ประมวลกลหมากกรุกไว้ 224 กล เป็นการไล่และการหนีหมากกรุกปลายกระดาน หมากกรุกที่ได้เปรียบเสียเปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากลก็จะไล่ให้จน หรือถ้าหนีออกจากกลได้ก็จะไม่แพ้ ใช้ได้ทั้งฝ่ายหนีและฝ่ายไล่ การนำเสนอได้จัดเรียงไว้ตามลำดับจากกลที่ง่ายซึ่งเป็นกลหลักพื้นฐาน ไปหากลที่ยาก และซับซ้อนกว่า การเดินหมากกรุกที่แสดงไว้ จะเป็นการเดินที่ยาวที่สุดสำหรับผู้ไล่ และผู้หนีที่ชำนาญด้วยกันทั้งสองฝ่าย ถ้าผู้หนีไม่สันทัดจะจนเร็วกว่ากำหนด ถ้าผู้ไล่ไม่สันทัดอาจไล่ไม่จน

### คำชี้แจงวิธีใช้กลหมากกรุก

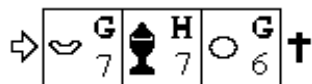
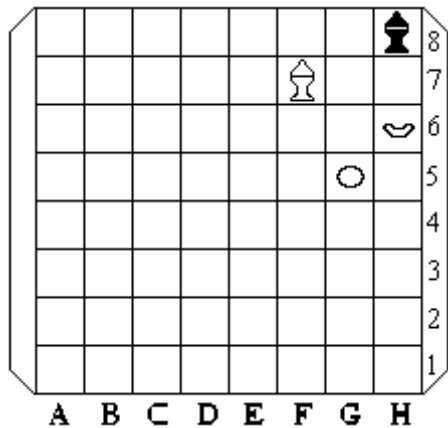


- วางหมากกรุกไว้ตามกล
- การเฉลย
  - การเฉลยหลัก เป็นการเดินไล่และหนีของผู้ชำนาญทั้งสองฝ่าย
  - การเฉลยละเอียด เป็นการเดินไล่เมื่อฝ่ายหนี เดินออกไปจากแบบของผู้ชำนาญ ถ้ามีลูกศรแยกไป แสดงว่าอาจหนีได้หลายทาง เวลาเดินจริงให้เดินตามทางที่ดีกว่า โดยสังเกตเครื่องหมายตาเดิมที่ดีกว่า การเฉลยละเอียดจะแสดงไว้เพียงบางกลเพื่อเป็นตัวอย่าง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

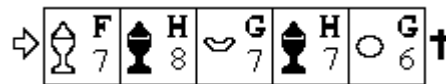
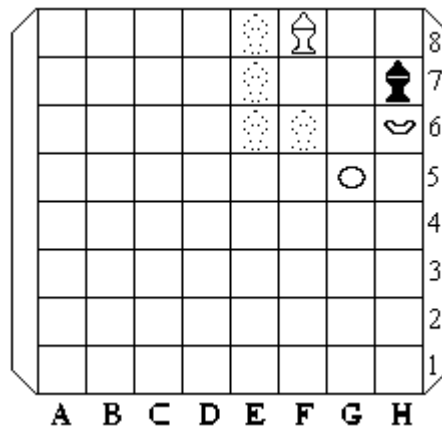
### กลการไล่แบบต่าง ๆ

### 1. กลการไล่ด้วยเบี้ยสองตัว

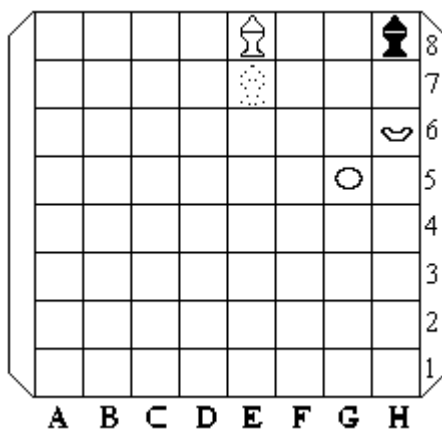
ขุนฝ่ายหนึ่งต้องอยู่บนเบี้ยฝ่ายไล่ และต้องอยู่ใกล้มุมใดมุมหนึ่งของกระดาน ในเบี้ยสองตัวนั้นตัวหนึ่งต้องเป็นเบี้ยคว่ำ และมีขอบเขตจำกัด มีอยู่ 46 กล ด้วยด้วยกันคือ



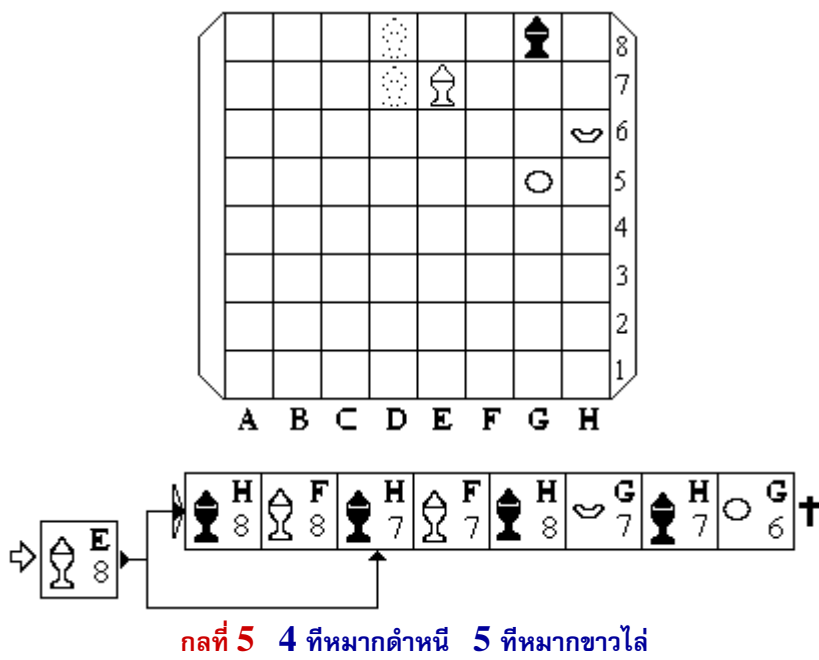
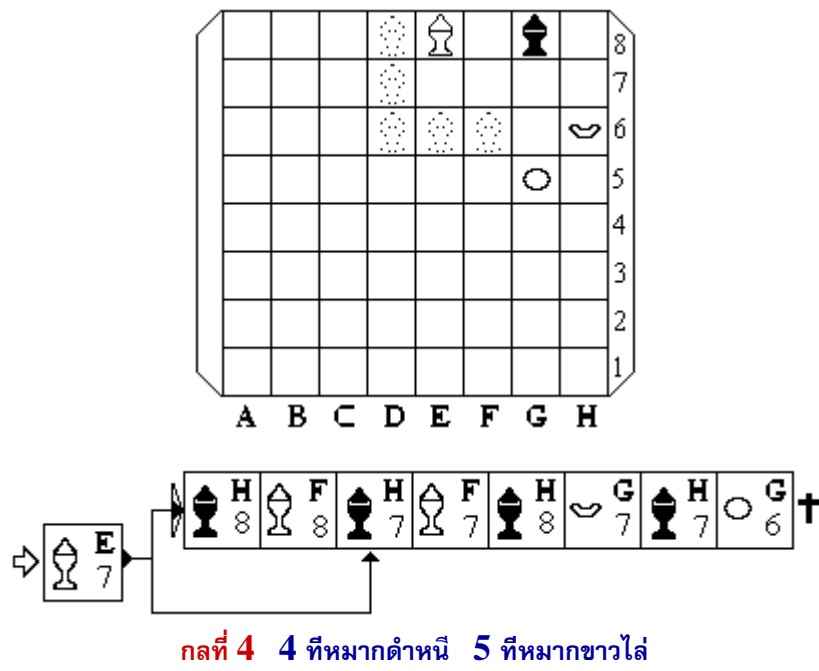
กลที่ 1 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่

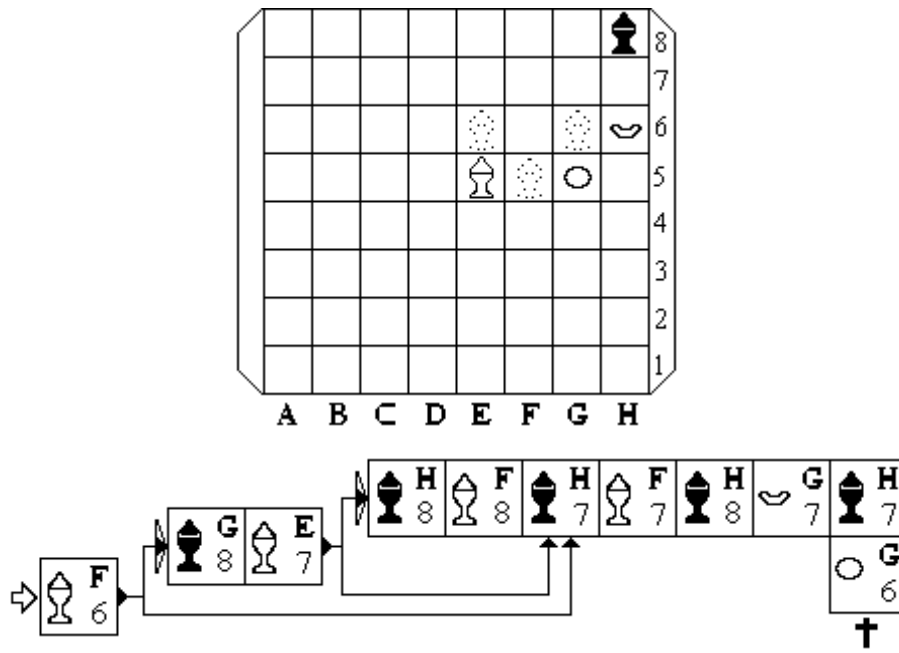


กลที่ 2 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

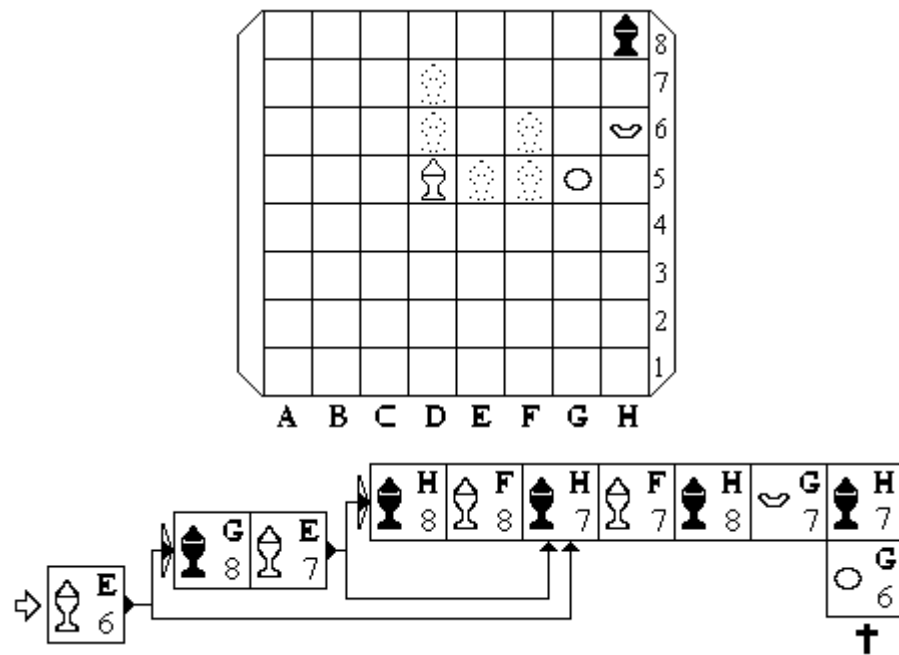


กลที่ 3 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



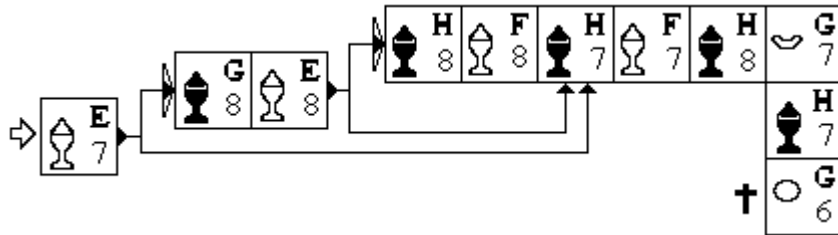
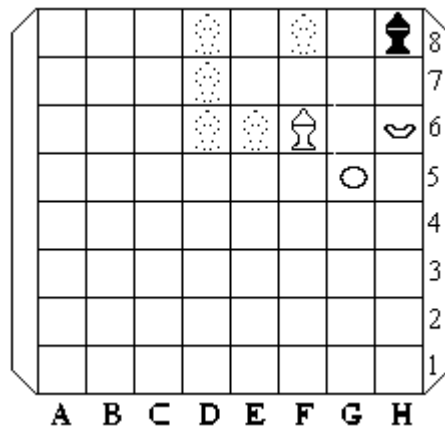


กลที่ 6 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

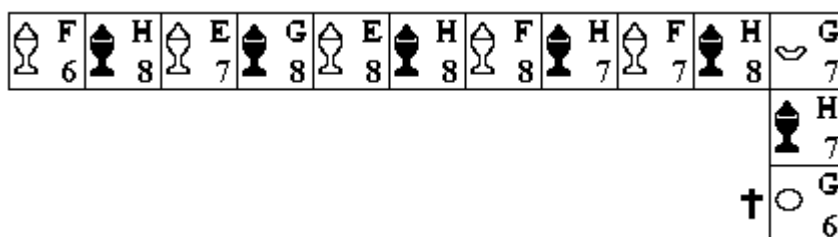
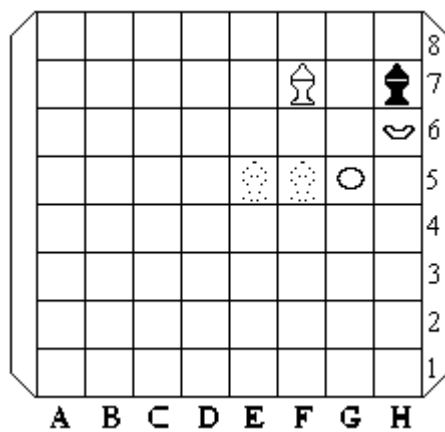


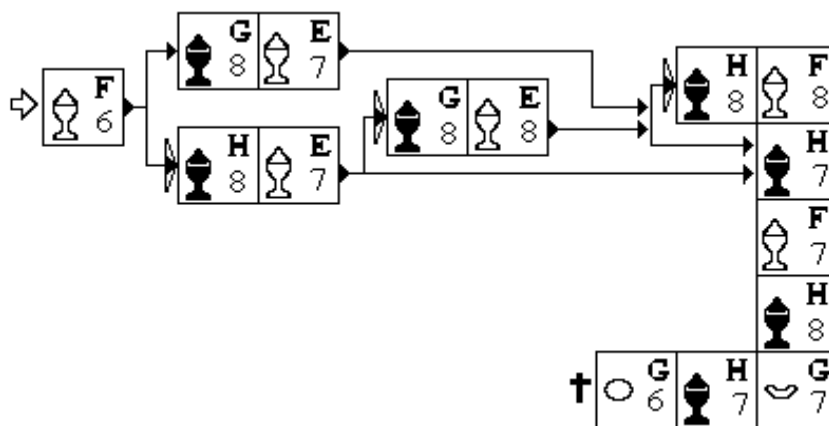
กลที่ 7 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



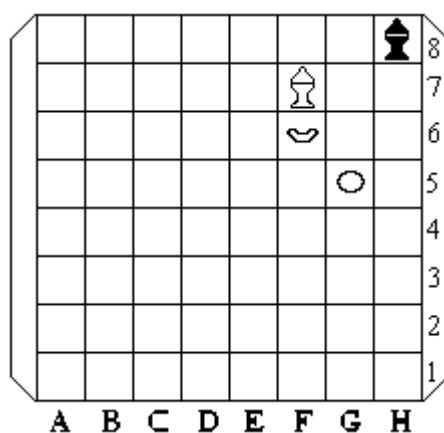


กลที่ 8 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

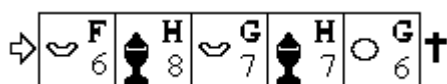
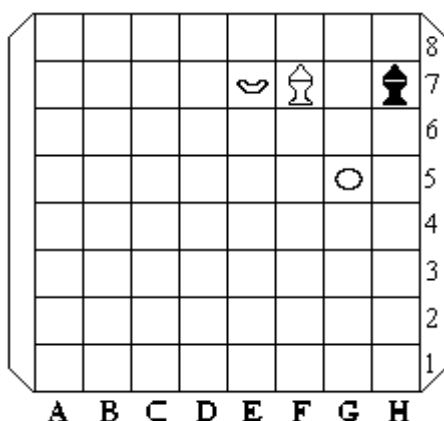




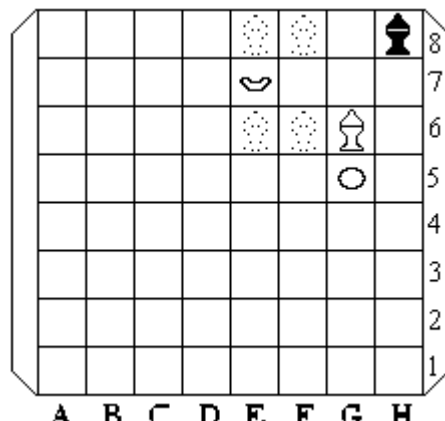
กลที่ 9 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



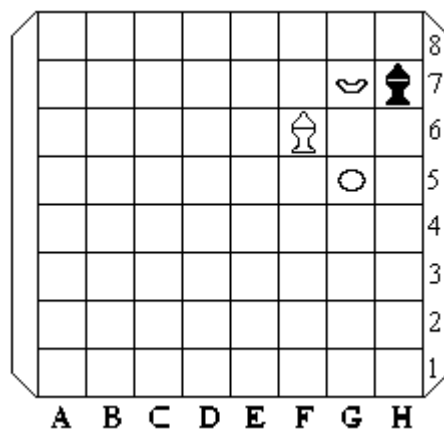
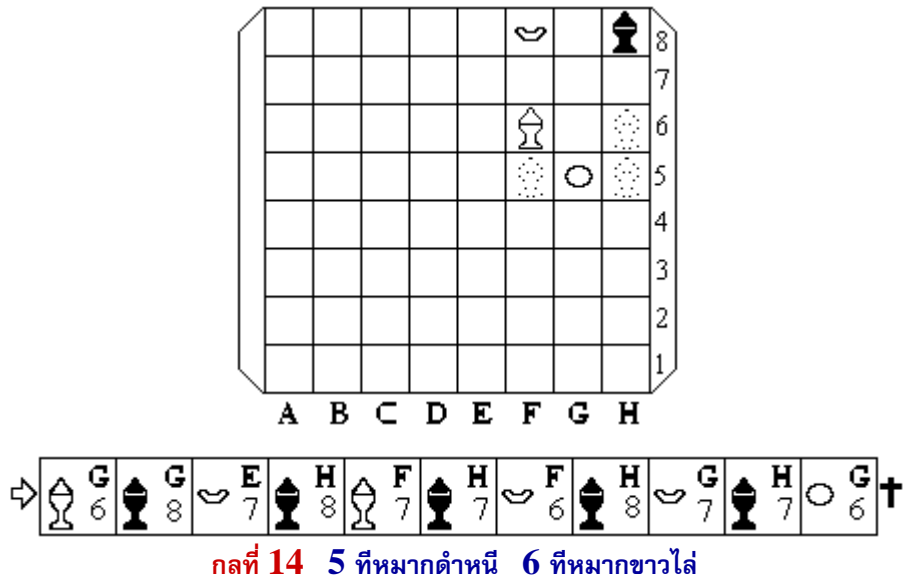
กลที่ 10 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่

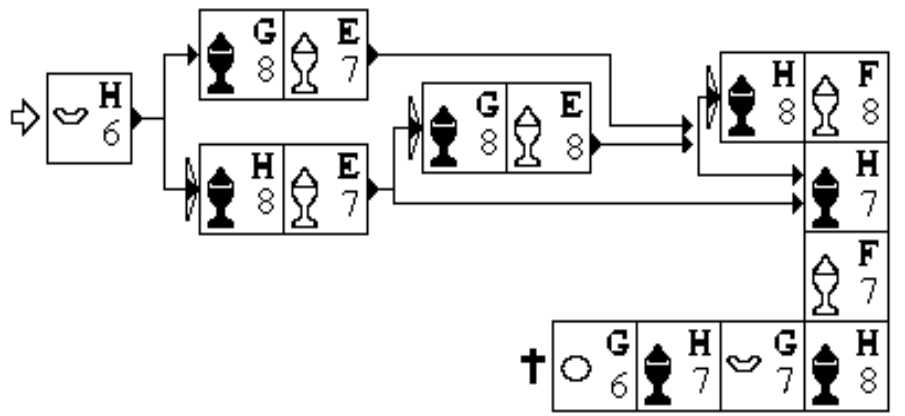
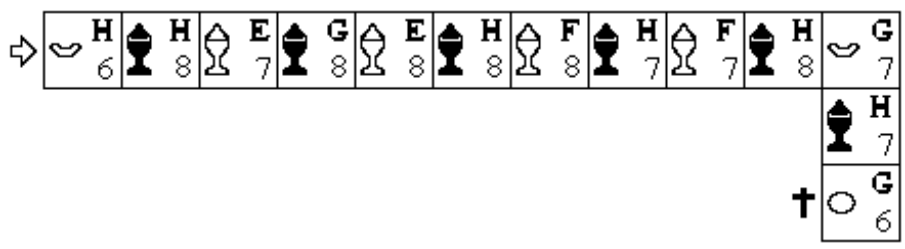


กลที่ 11 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

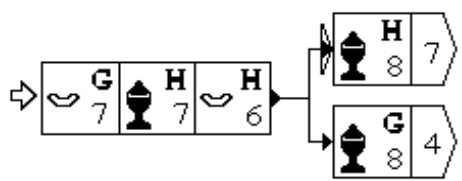
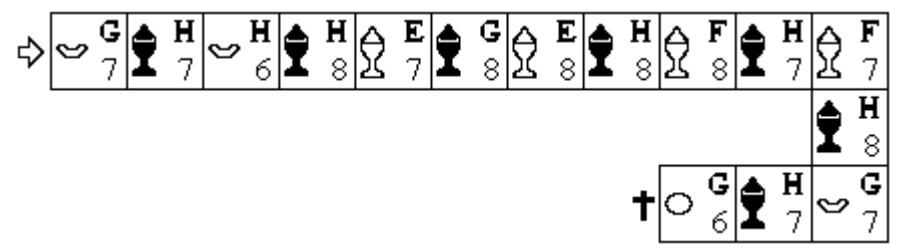
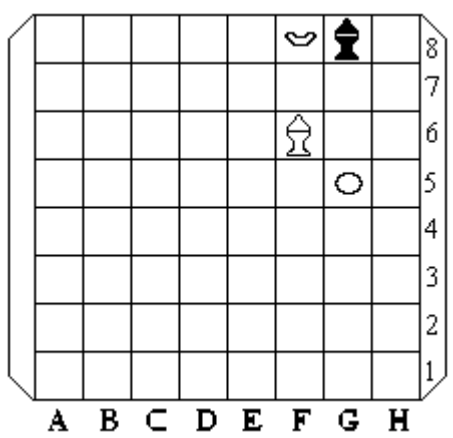


กลที่ 12 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

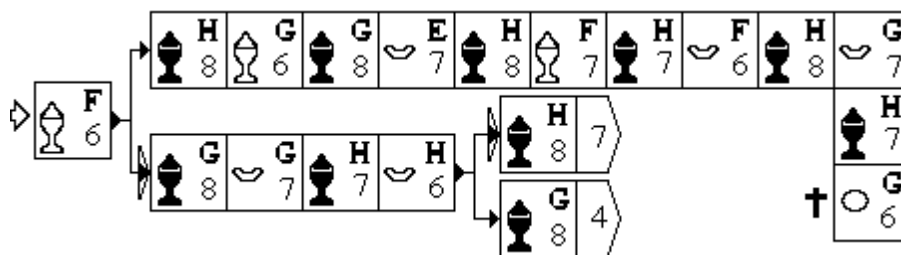
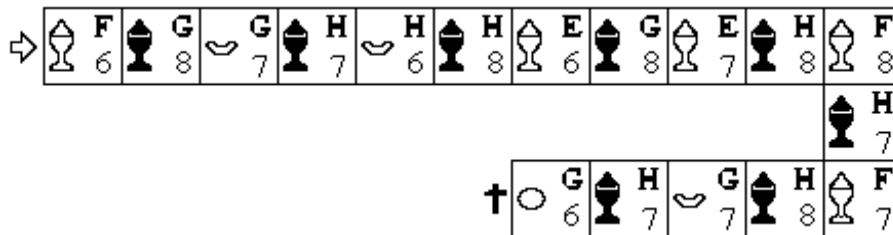
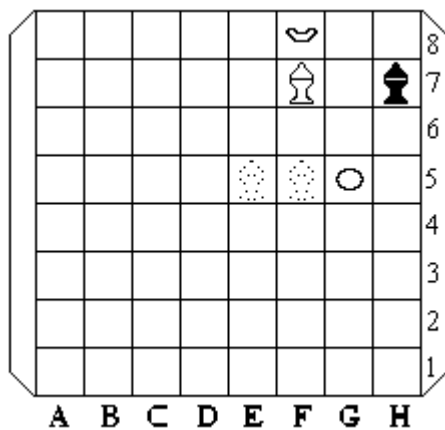




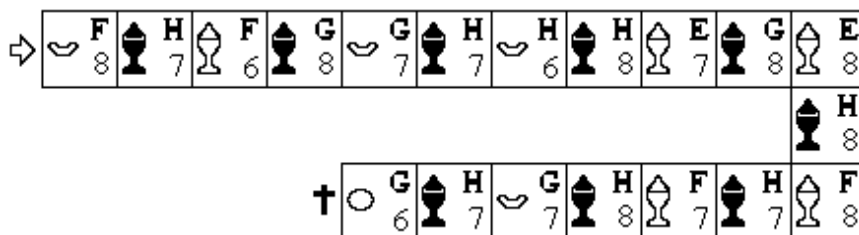
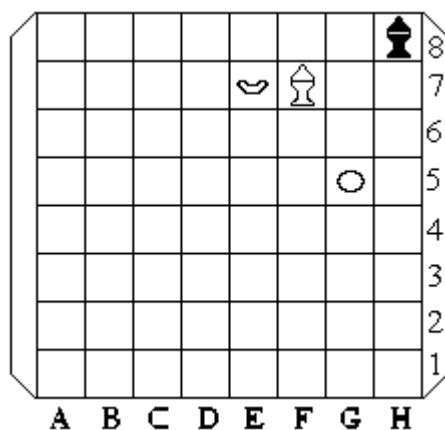
กลที่ 15 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

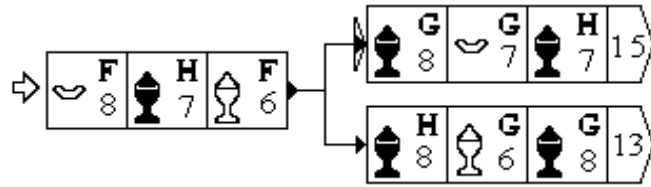


กลที่ 16 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่

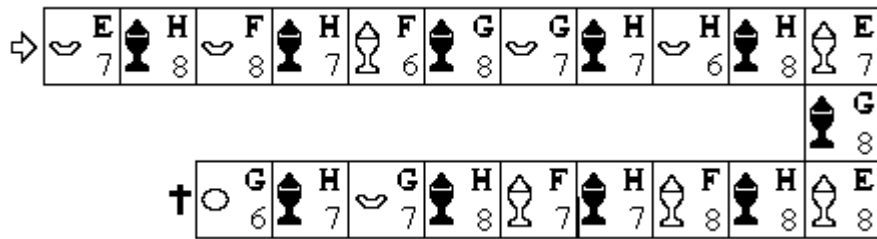
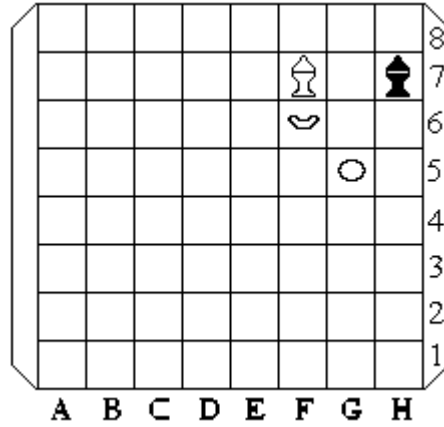


กลที่ 17 8 ที่หมากดำหนี 9 ที่หมากขาวไล่

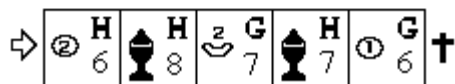
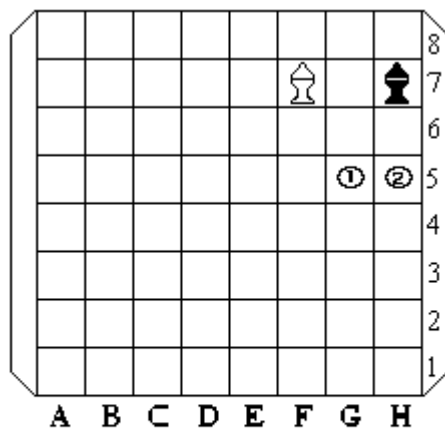




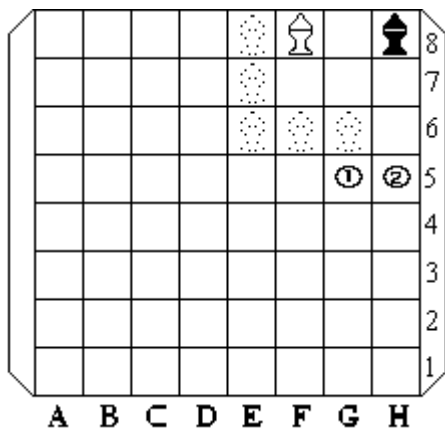
กลที่ 18 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



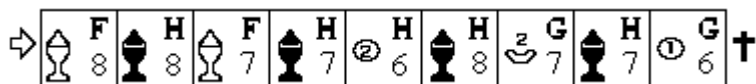
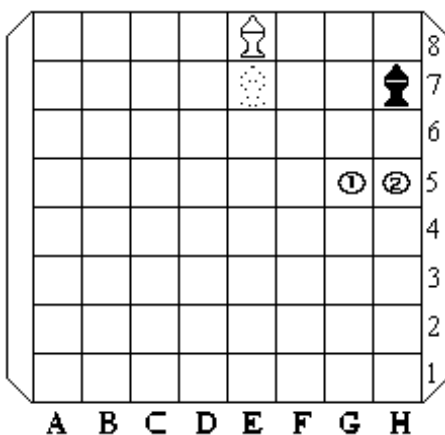
กลที่ 19 10 ทีหมากดำหนี 11 ทีหมากขาวไล่



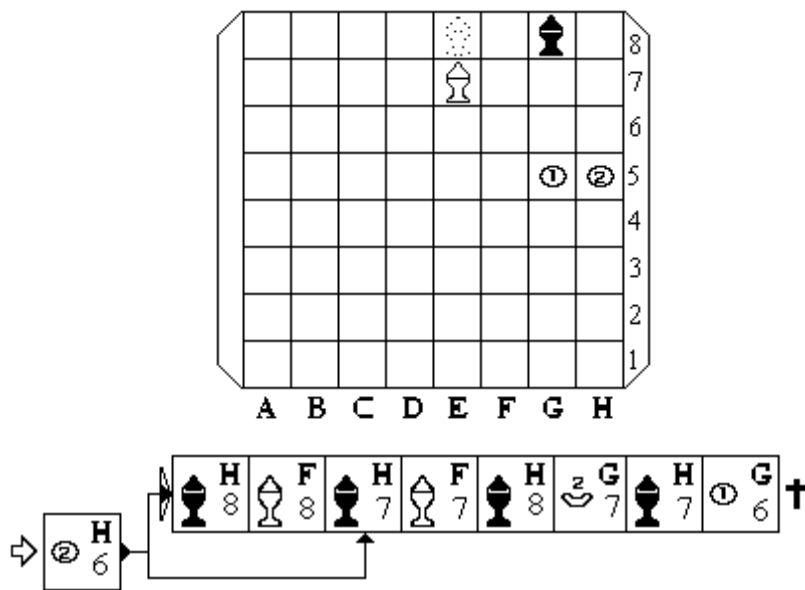
กลที่ 20 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



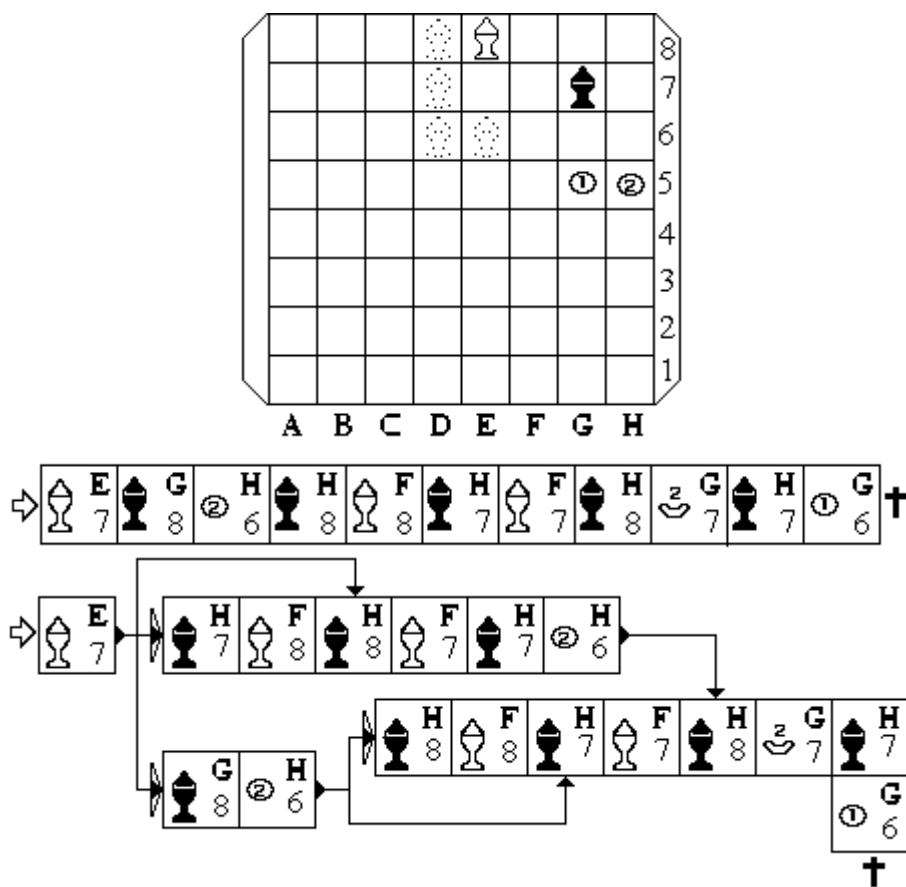
กลที่ 21 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 22 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

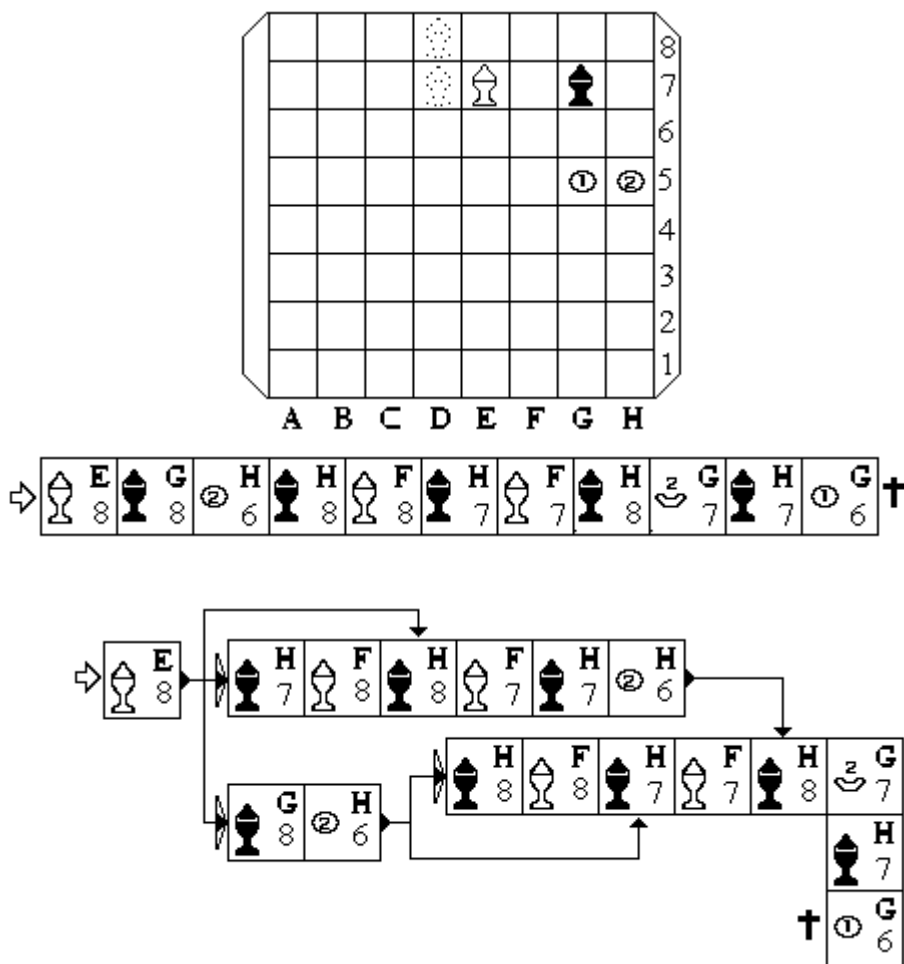


กลที่ 23 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

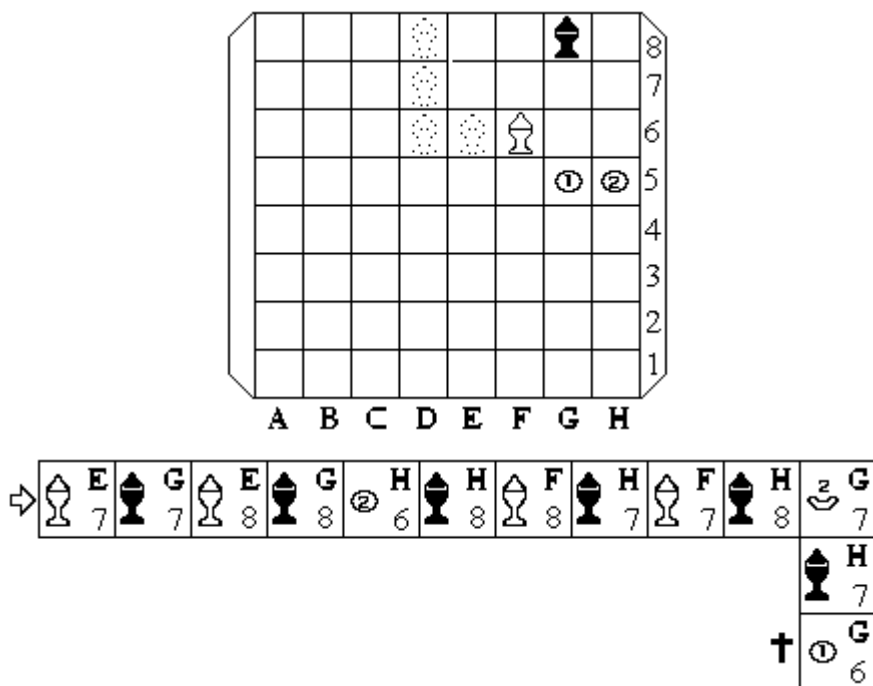


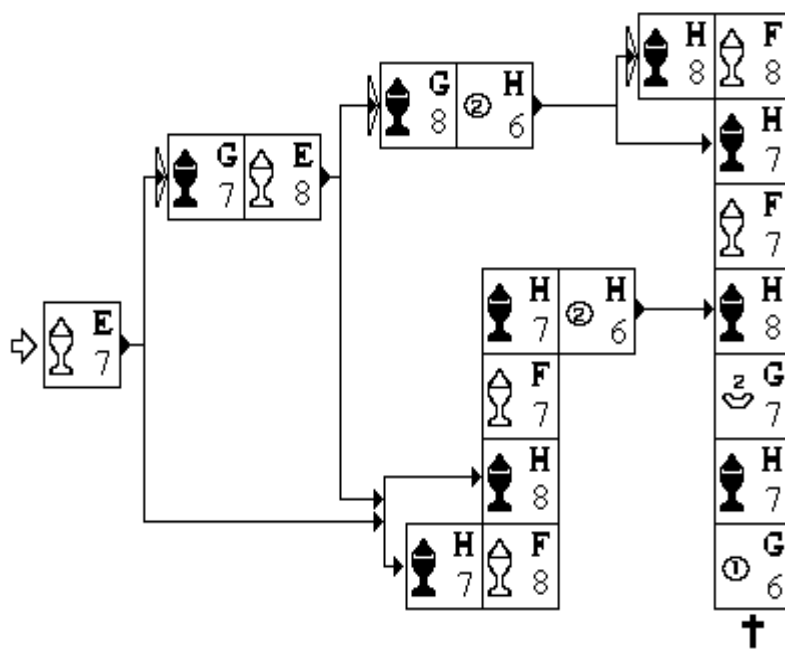
กลที่ 24 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



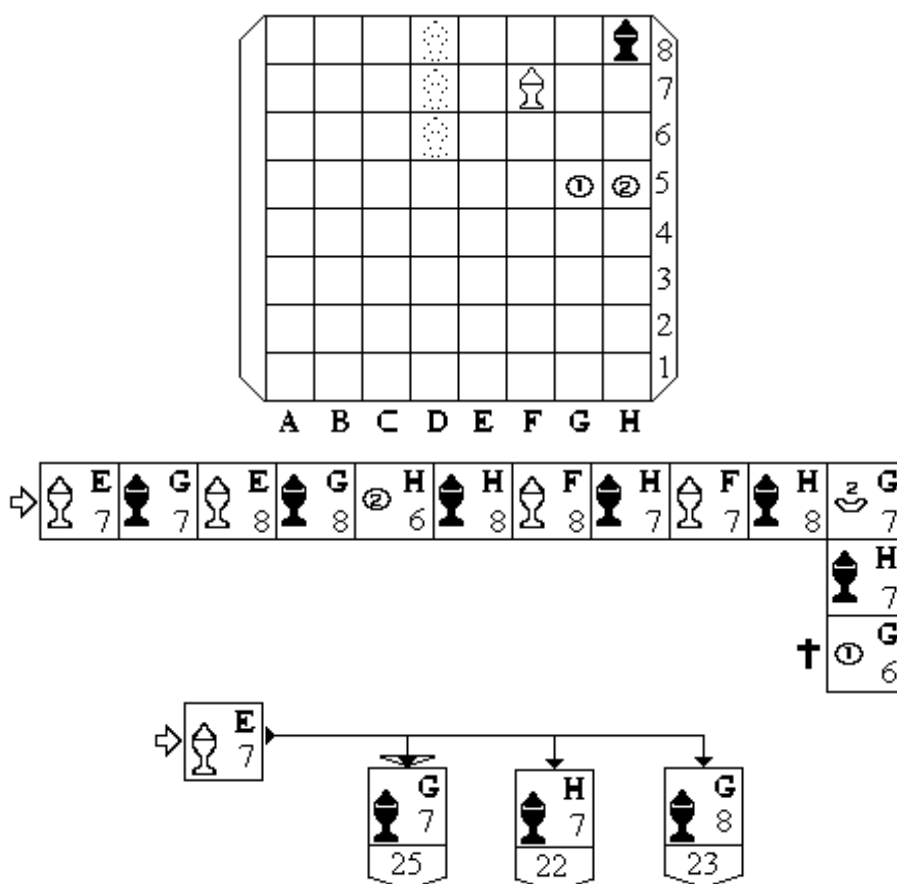


กลที่ 25 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่





กลที่ 26 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



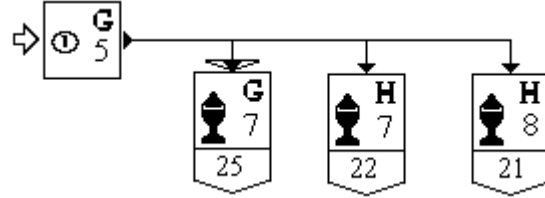
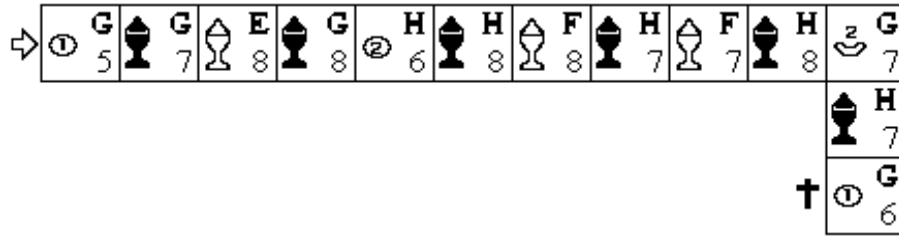
กลที่ 27 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

② H 5   H 7   ② H 6   H 8   2 G 7   H 7   ① G 6   ♠

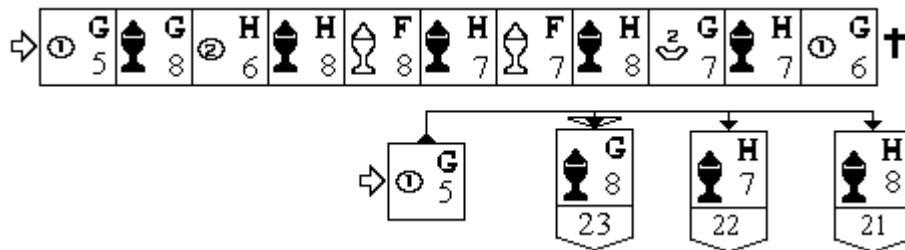
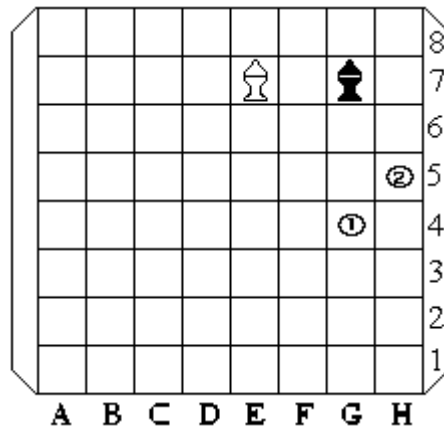
กลที่ 28   3 ที่หมากดำหนี   4 ที่หมากขาวไล่

♠ F 8   H 7   ① G 5   H 8   F 7   H 7   ② H 6   H 8   2 G 7   H 7   ① G 6   ♠

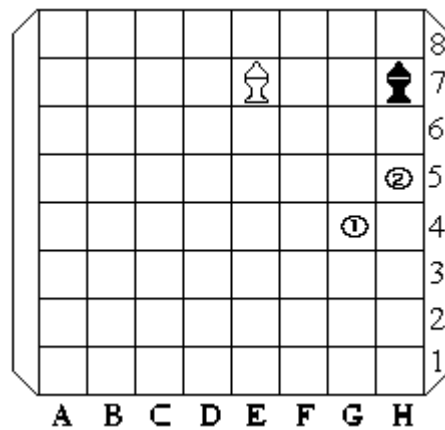
กลที่ 29   5 ที่หมากดำหนี   6 ที่หมากขาวไล่

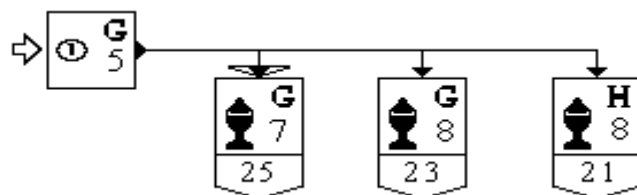
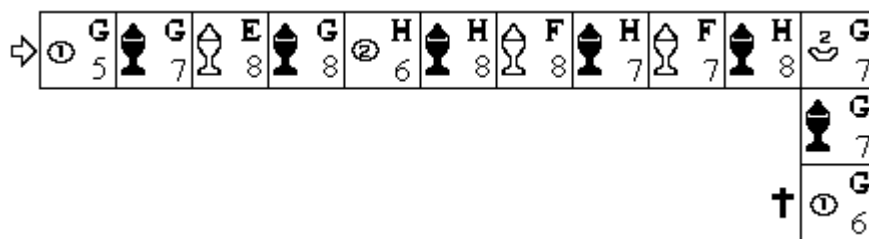


กลที่ 30 6 ทีหมาดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

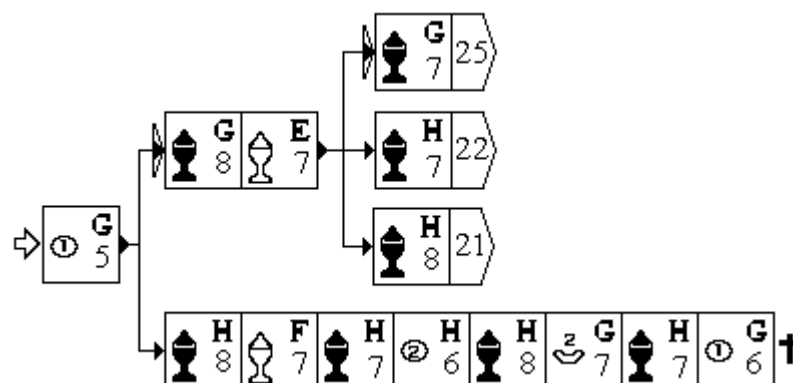
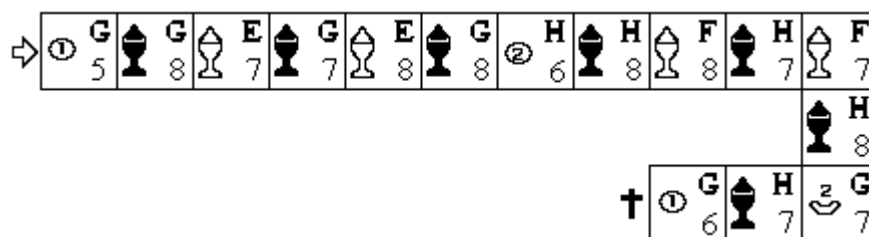
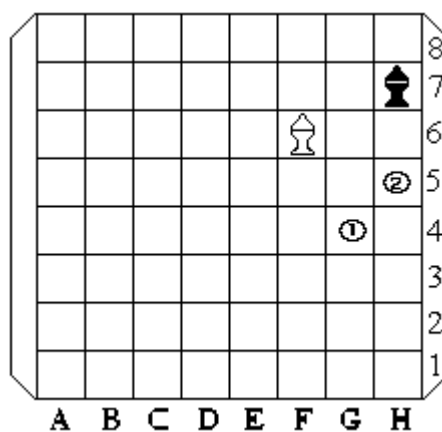


กลที่ 31 5 ทีหมาดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

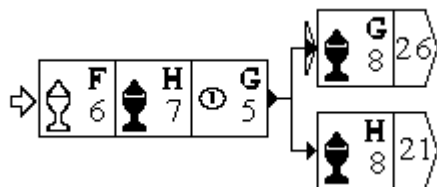
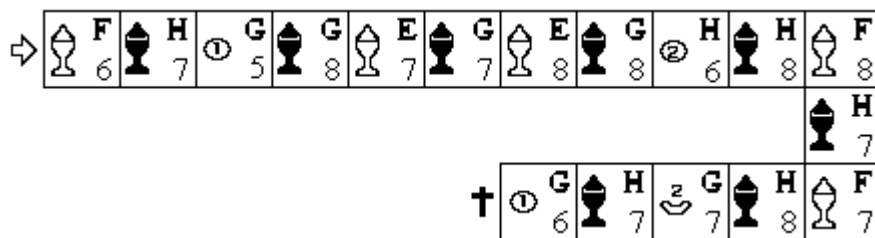
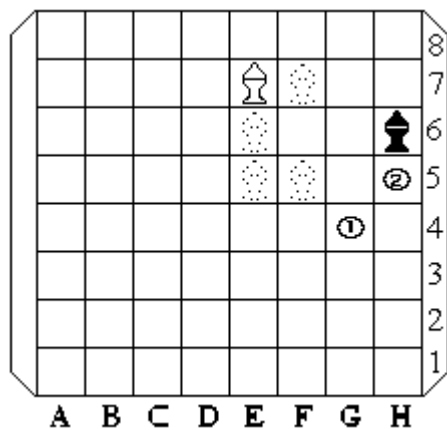




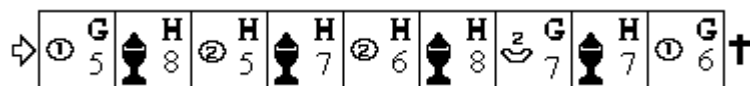
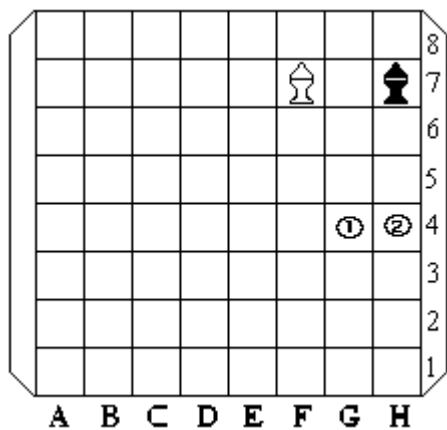
กลที่ 32 6 ทีหมาดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



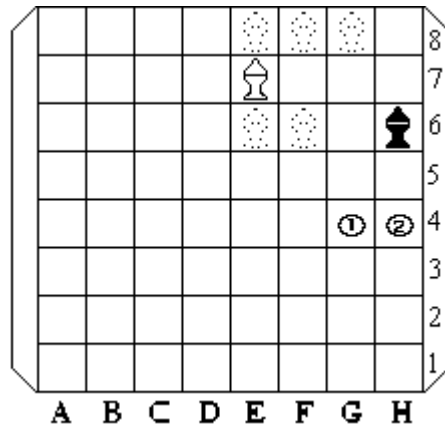
กลที่ 33 7 ทีหมาดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



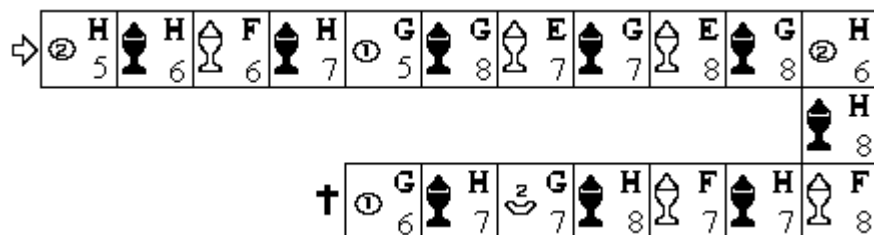
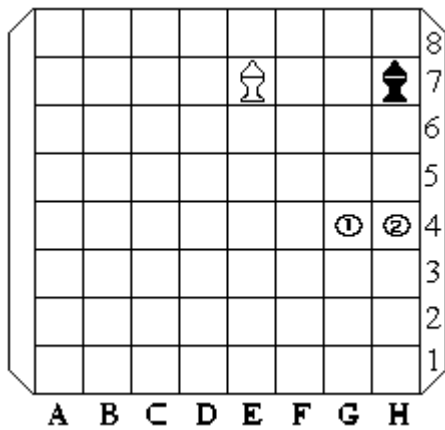
กลที่ 34 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่

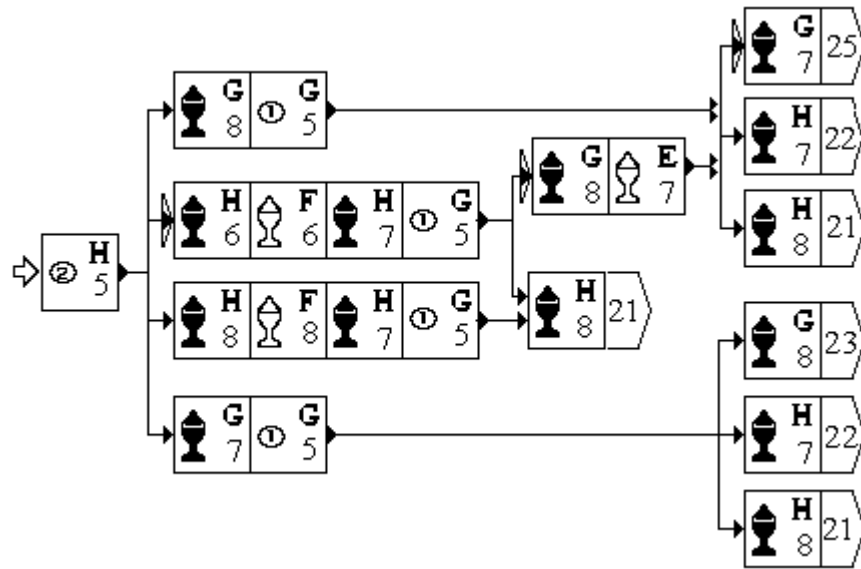


กลที่ 35 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

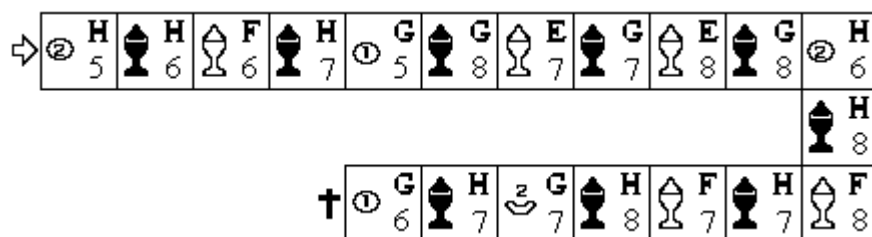
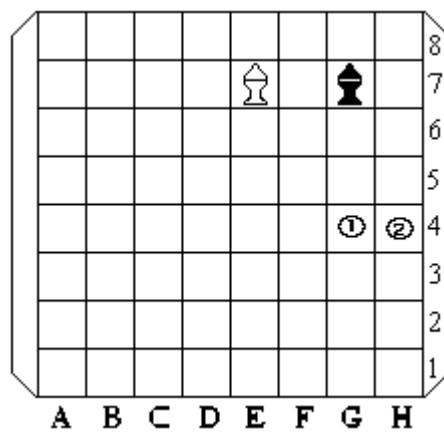


กลที่ 36 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

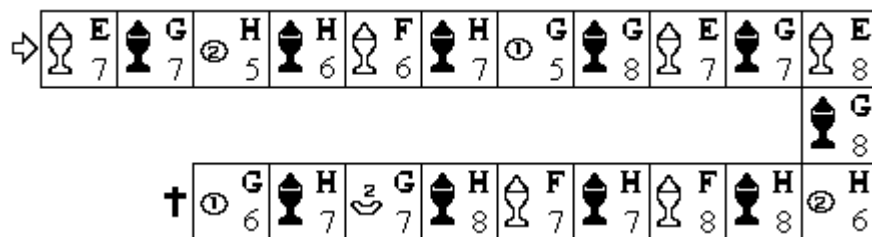
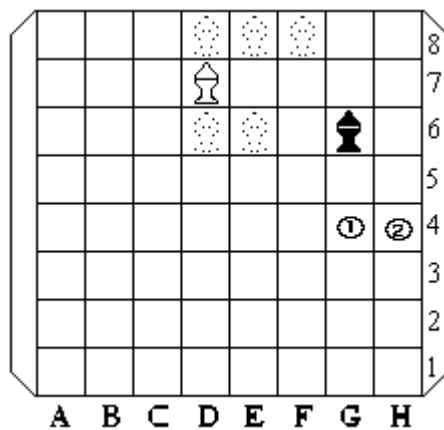
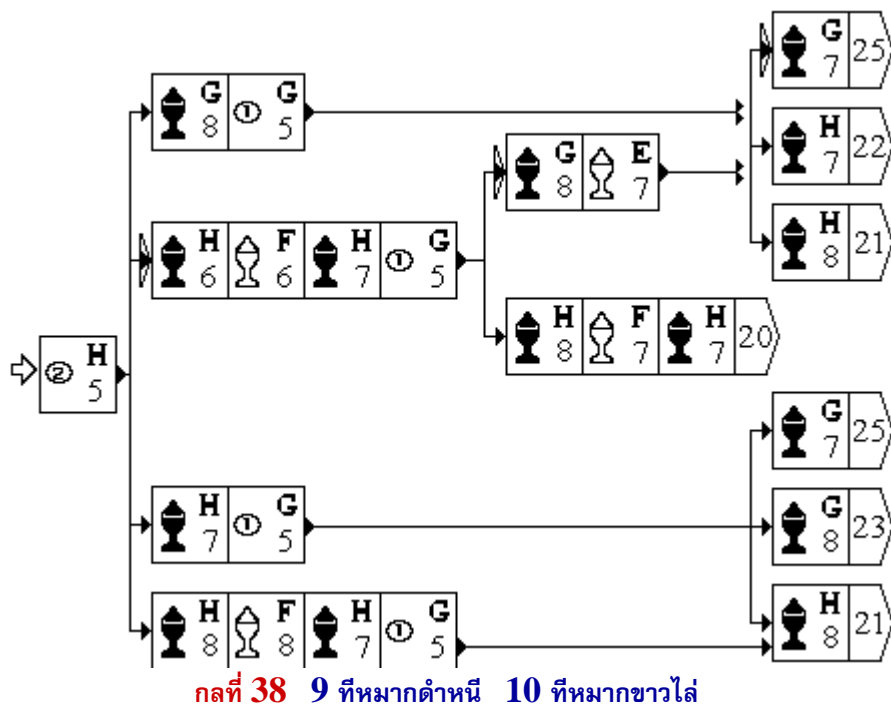


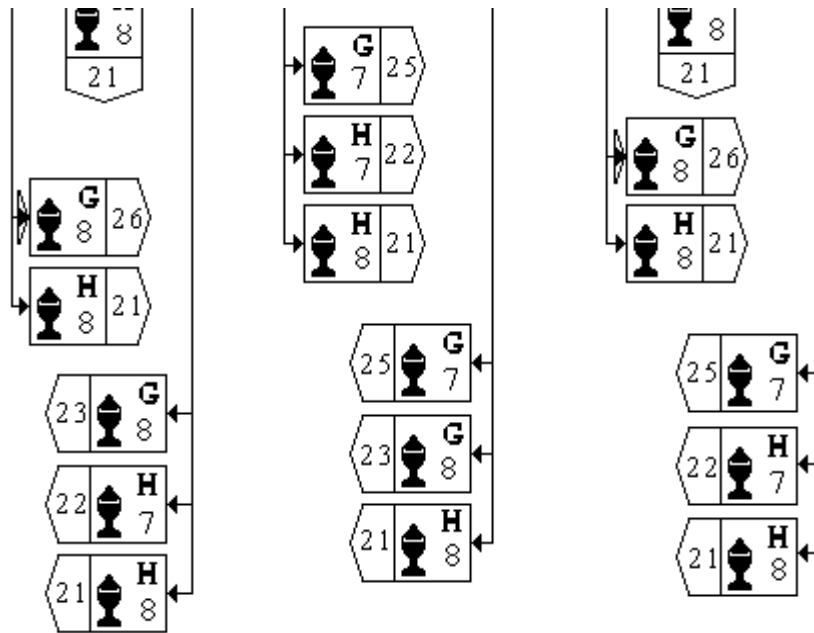
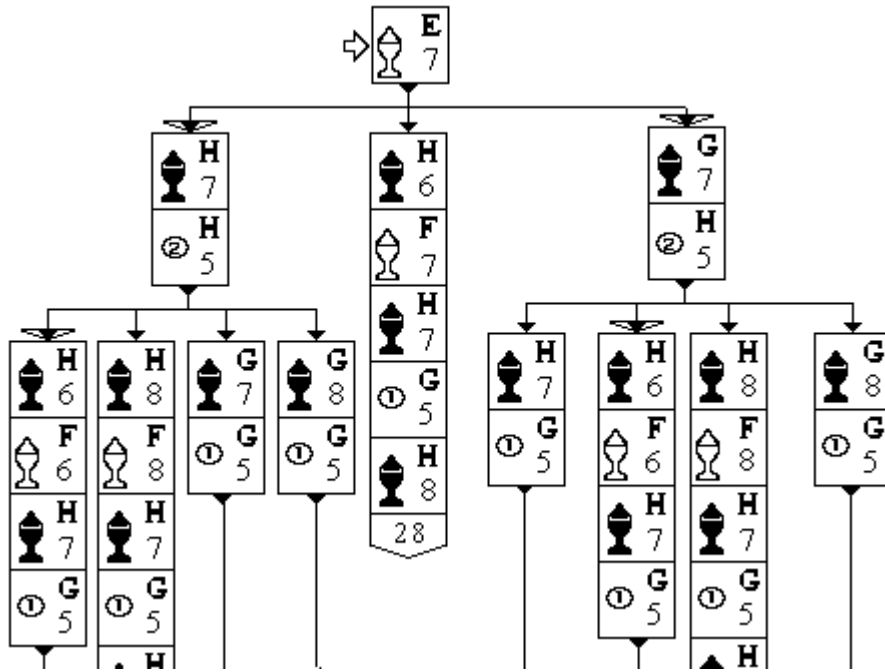


กลที่ 37 9 ทิหมากดำหนี 10 ทิหมากขาวไล่

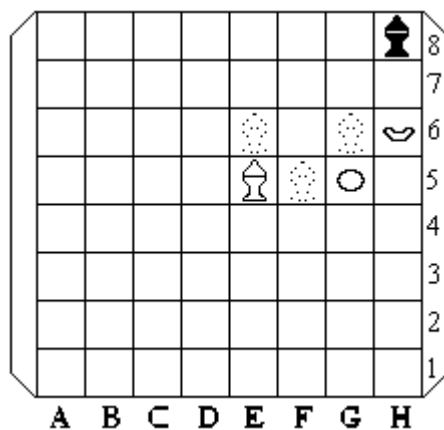


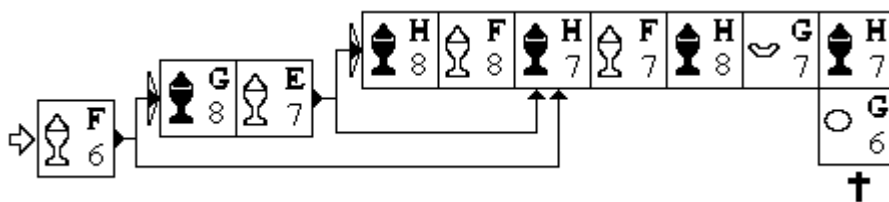




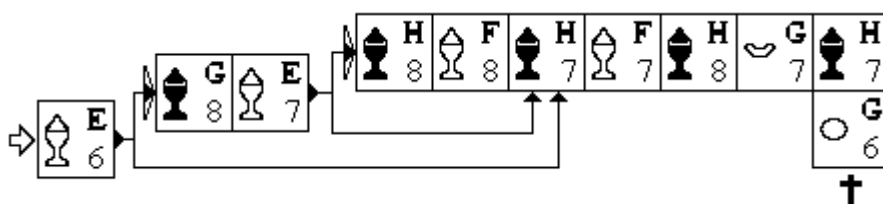
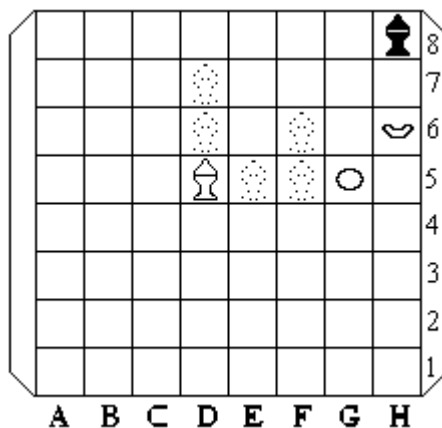


กลที่ 39 10 ที่หมากดำหนี 11 ที่หมากขาวไล่

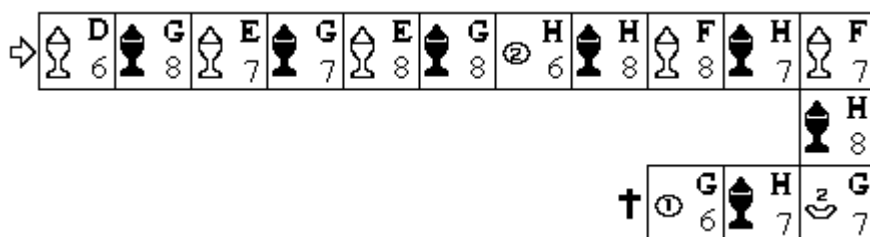
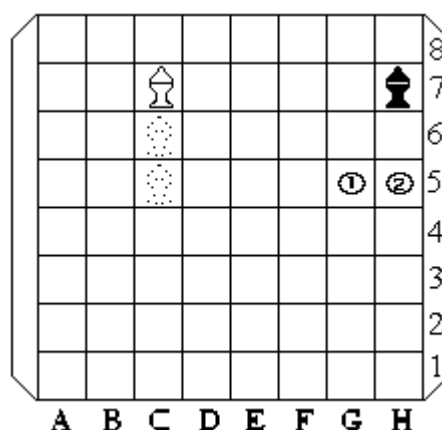


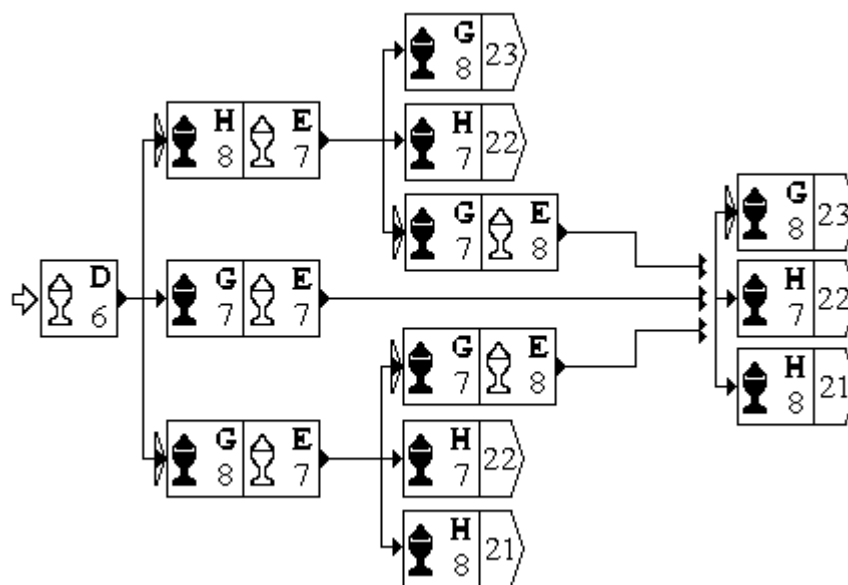


กลที่ 40 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

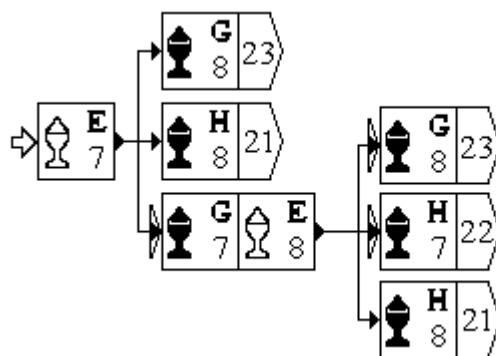
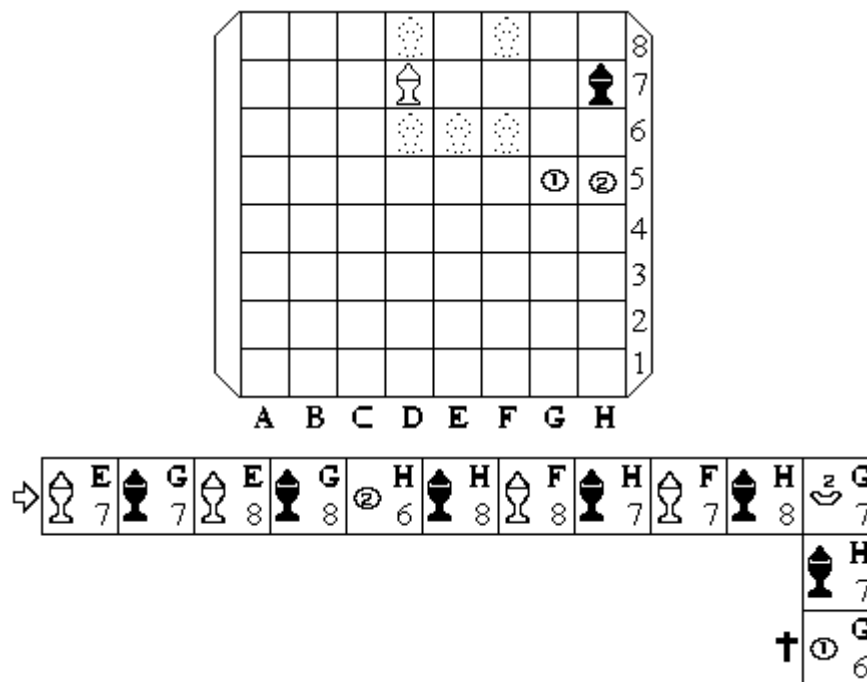


กลที่ 41 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

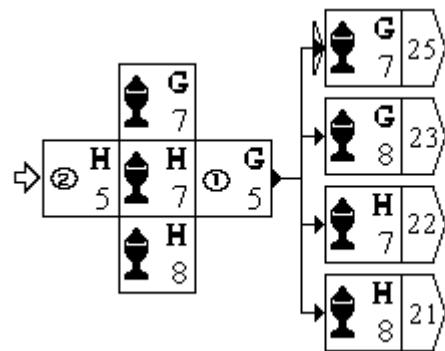
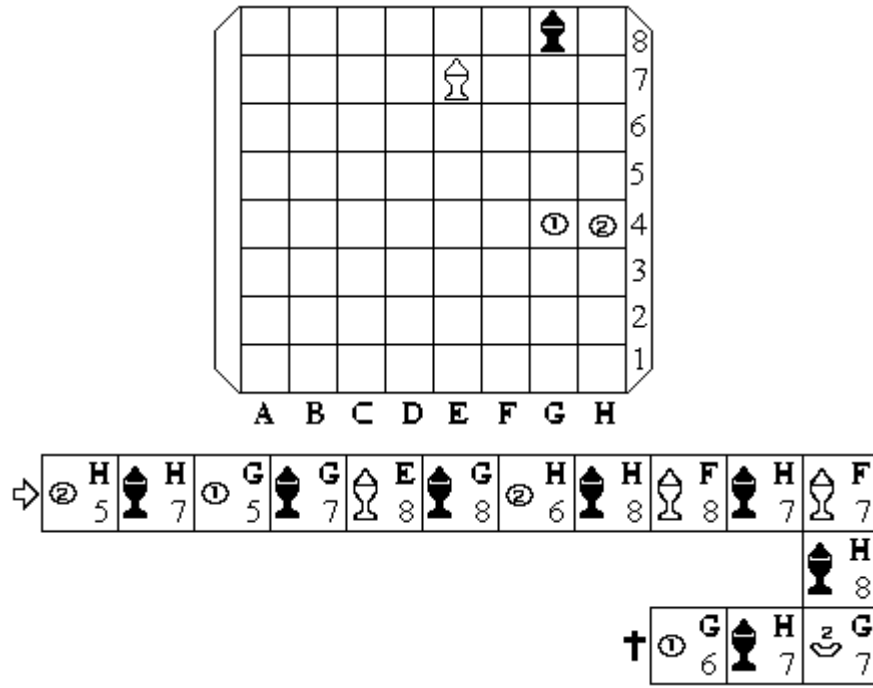




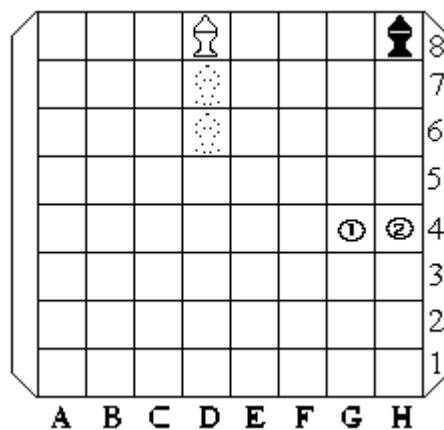
กลที่ 42 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่

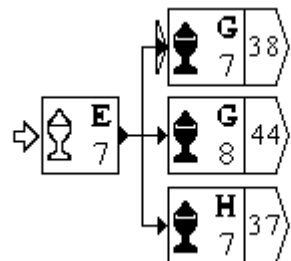
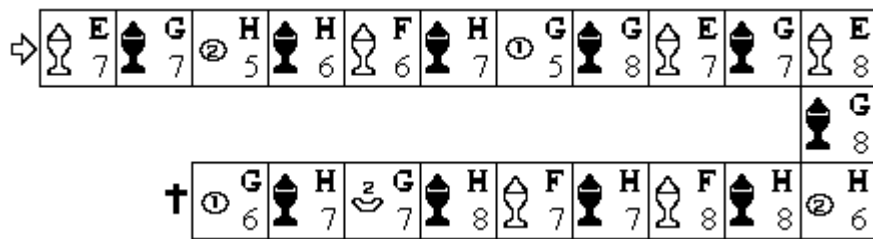


กลที่ 43 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

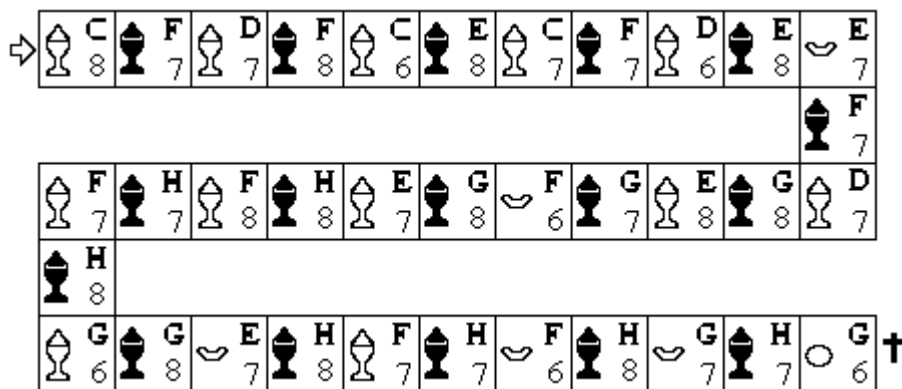
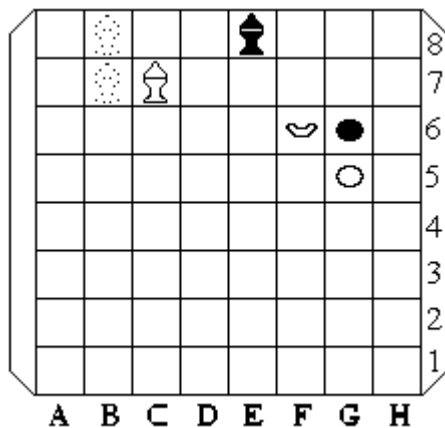


กลที่ 44 7 ที่หมากดำหนี 8 ที่หมากขาวไล่





กลที่ 45 10 ทีหมากดำหนี 11 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 46 17 ทีหมากดำหนี 18 ทีหมากขาวไล่

กลนี้เป็นกลสำหรับใช้ไล่ ถ้าฝ่ายหนีไม่เดินตามเจลยหลัก  
พยายามเดินบังคับขุนดำให้เข้ากล เพื่อไล่กินเบี้ยกว่าค่าเสียก่อน  
แล้วจึงไล่ให้เข้าตาจนตามเจลยหลัก

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

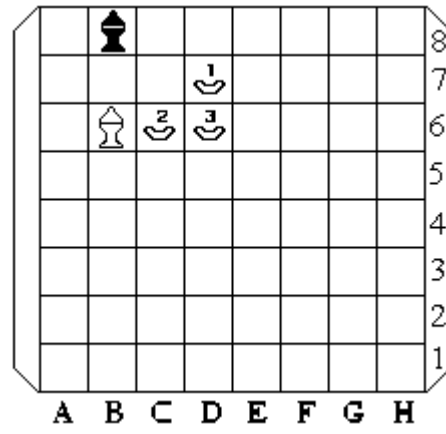
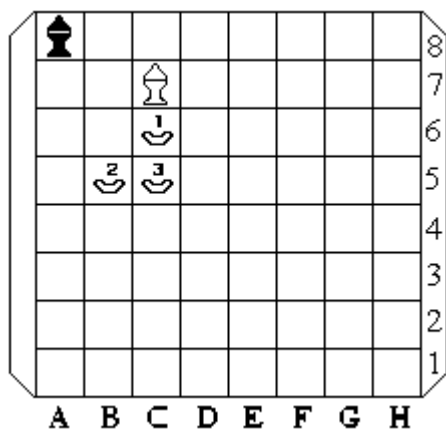
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

### กลหมากรุกไทย

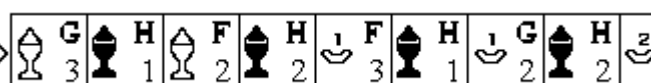
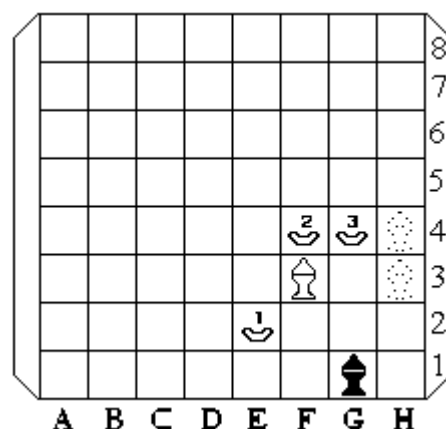
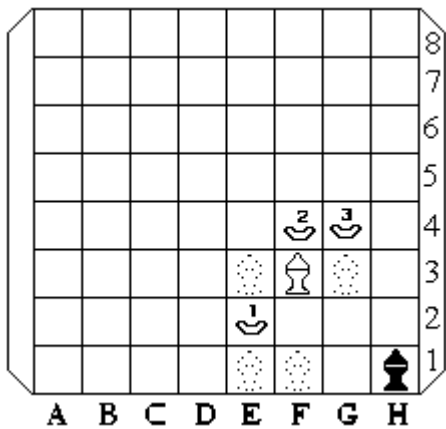
#### 2. กลการไล่ด้วยเบี้ยหงายสามตัว

- เบี้ยหงายสามตัวนั้นต้องเป็นเบี้ยคู่กันหนึ่งและเบี้ยเทียมหนึ่งตัว ถ้าเป็นเบี้ยคู่ทั้งหมด จะไม่จบ
- ในการไล่ขั้นแรกต้องพยายามไล่ให้เข้ามุมกระดานมุมใดมุมหนึ่งที่ใกล้ที่สุดเสียก่อน
- เมื่อไล่จนเข้าใกล้มุมกระดานแล้ว ให้พิจารณาเบี้ยคู่ผู้กว่า เบี้ยคู่ผู้ก้นถูกมุม คือ เดินเข้าตามุมกระดานได้หรือไม่
- ให้สังเกตวิธีการไล่ เพราะการมีเบี้ยคู่ผู้ถูกมุม และไม่ถูกมุมนั้น การไล่ให้จบมีวิธีต่างกัน

#### 2.1 การไล่ด้วยเบี้ยหงายสามตัว เมื่อเบี้ยคู่ผู้ถูกมุม มีอยู่ 8 กลด้วยกันคือ

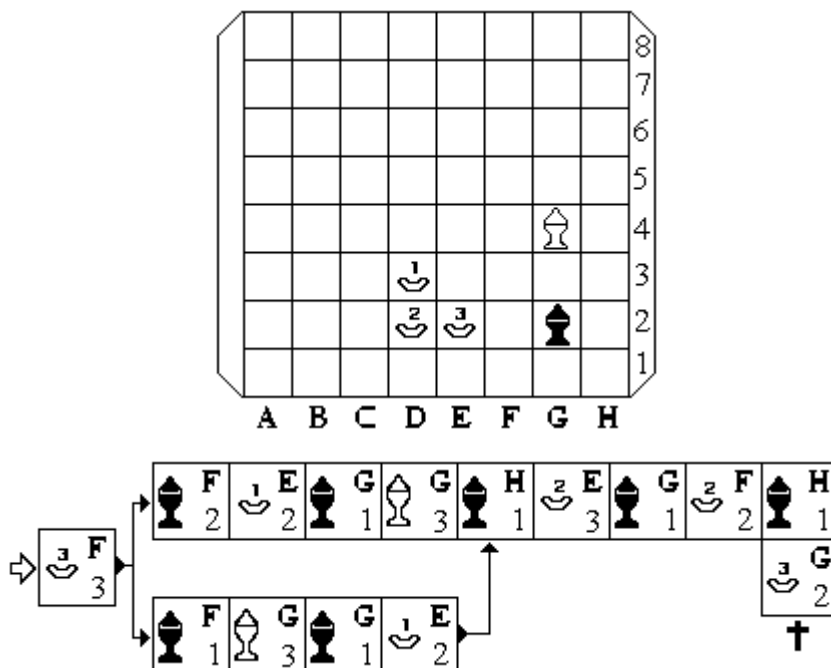


กลที่ 47 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่ กลที่ 48 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่

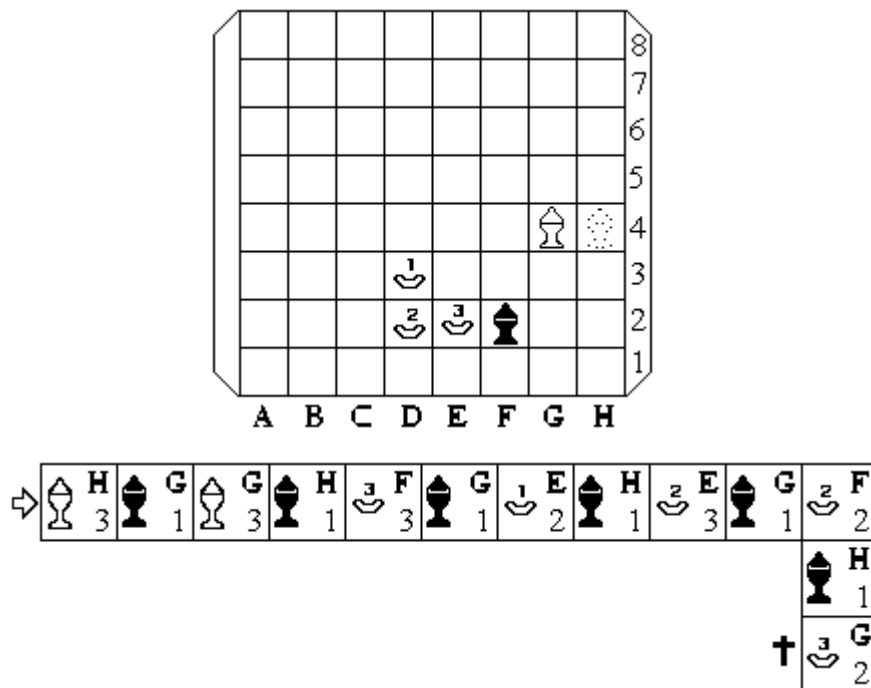


กลที่ 49 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

กลที่ 50 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่



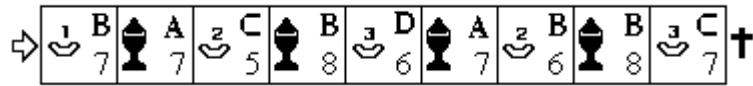
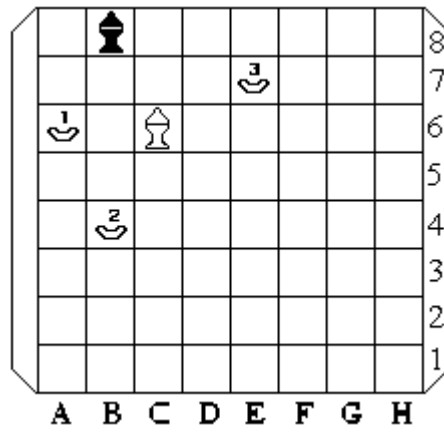
กลที่ 51 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



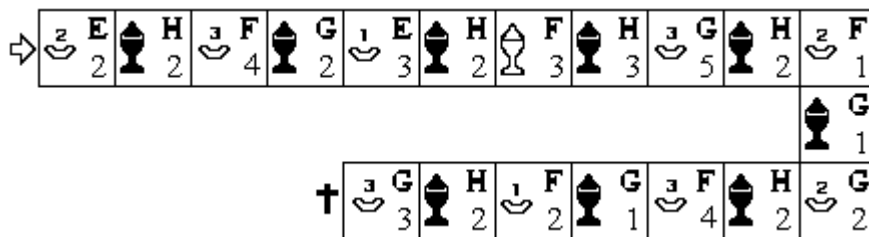
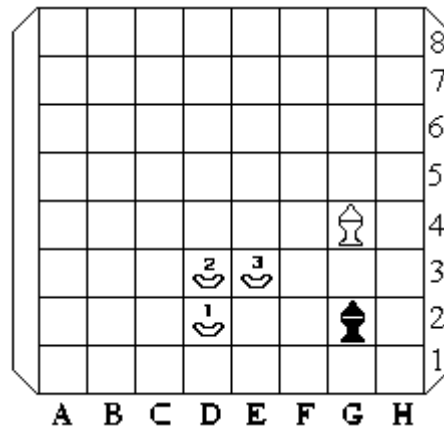
กลที่ 52 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



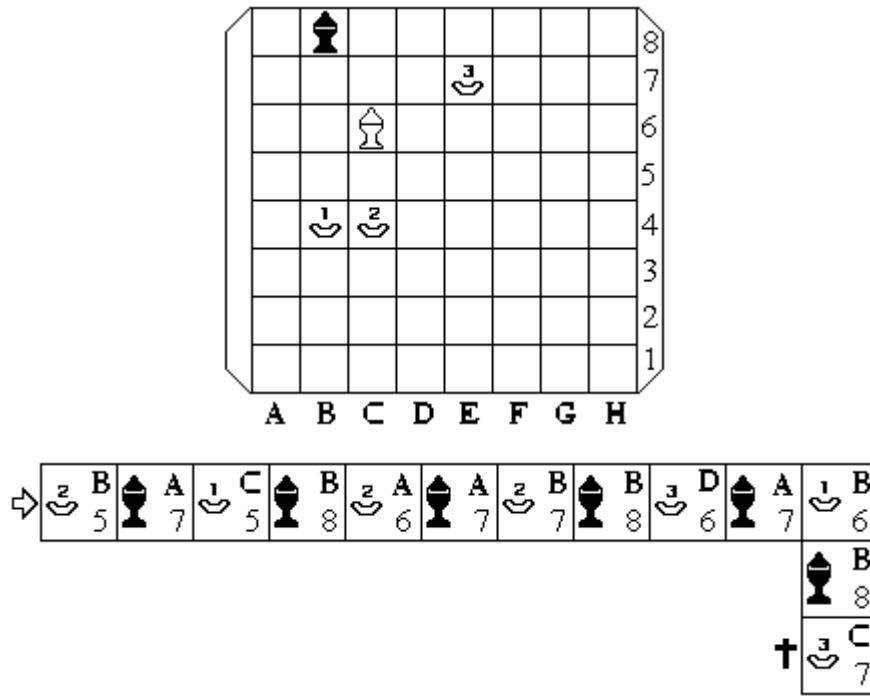




กลที่ 55 4 ที่หมากดำหนี 5 ที่หมากขาวไล่



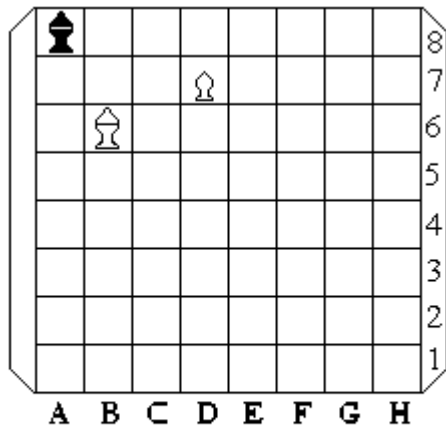
กลที่ 56 9 ที่หมากดำหนี 10 ที่หมากขาวไล่



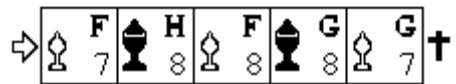
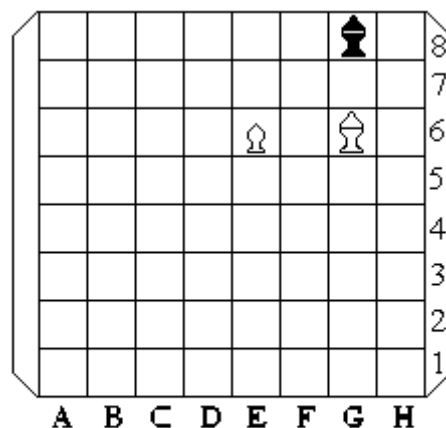
กลที่ 57 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

### 3. กลการไล่ด้วยโคนเดียว

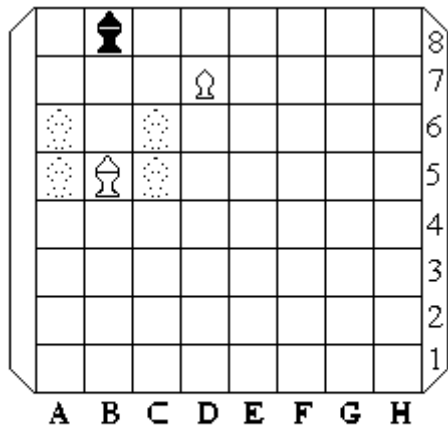
ขุนต้องอยู่หน้าโคน กับต้องอยู่มุมใดมุมหนึ่งของกระดาน และมีขอบเขตจำกัดเพราะถ้าออกจากมุมกระดานได้ ก็จะได้ไม่จน มีอยู่ 7 กลด้วยกันคือ



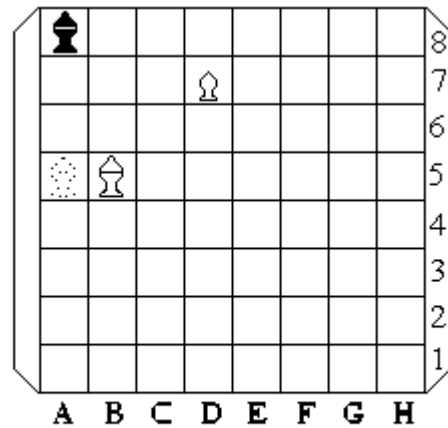
กลที่ 58 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



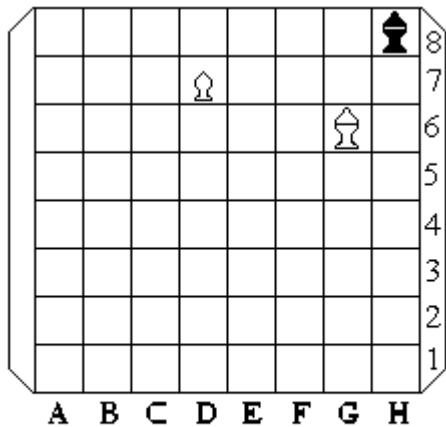
กลที่ 59 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



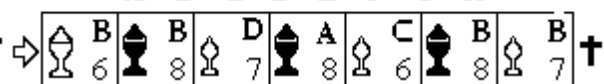
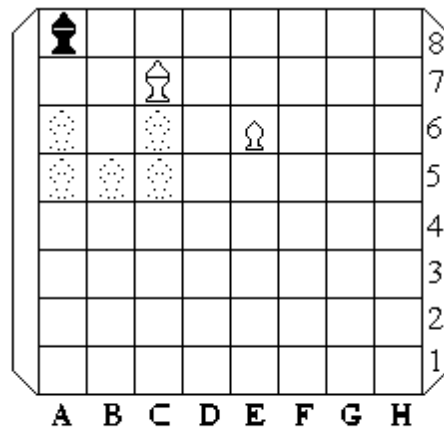
กลที่ 60 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



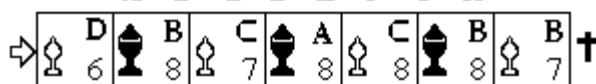
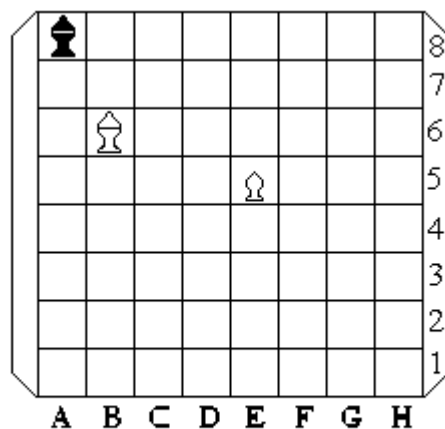
กลที่ 61 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 62 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 63 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 64 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

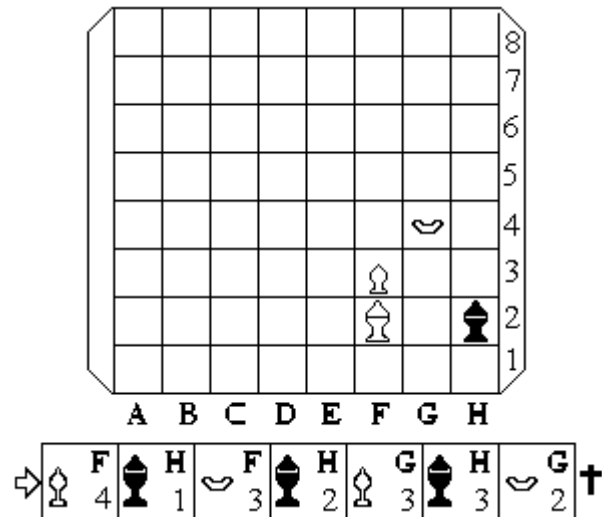
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

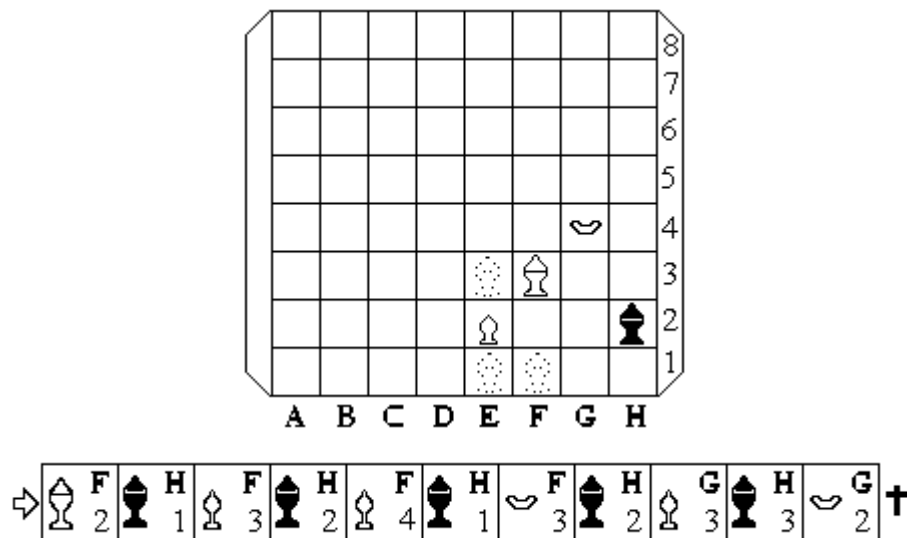
#### 4. กลการไล่ด้วยโคนหนึ่งตัวกับเบี้ยหงายหนึ่งตัว

ถ้าตัวอยู่หลังโคนต้องไล่ให้เข้ามุมกระดานที่เบี้ยหงายอยู่ถูกมุม

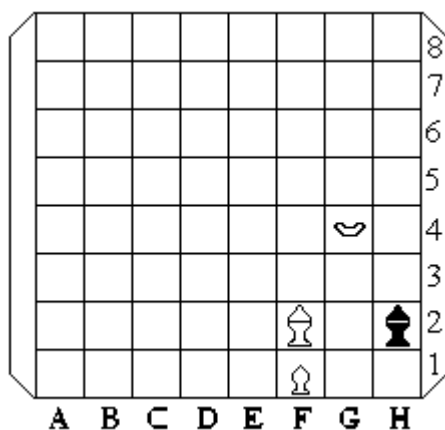
ถ้าเบี้ยหงายอยู่ไม่ถูกมุม จะไล่ไม่จนมุม ต้องไล่ไปหน้าโคนจึงจะไล่ให้จนได้ มีอยู่ 70 กลด้วยกันคือ



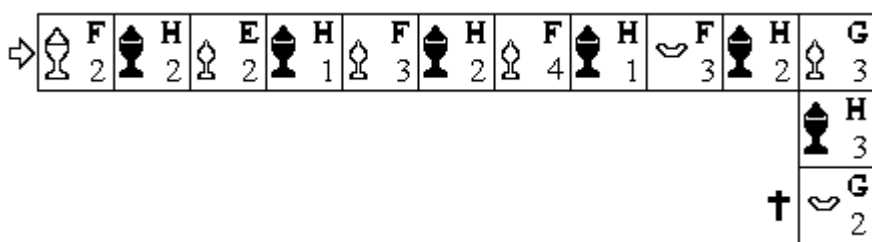
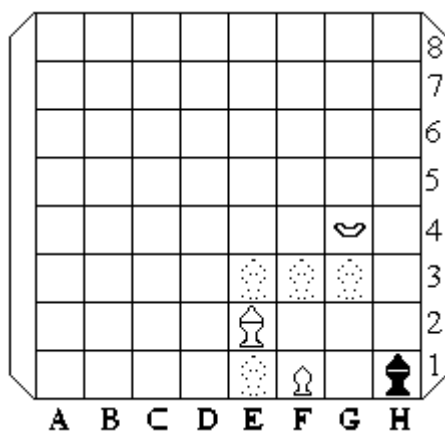
กลที่ 65 3 ที่หมากดำหนี 4 ที่หมากขาวไล่



กลที่ 66 5 ที่หมากดำหนี 6 ที่หมากขาวไล่



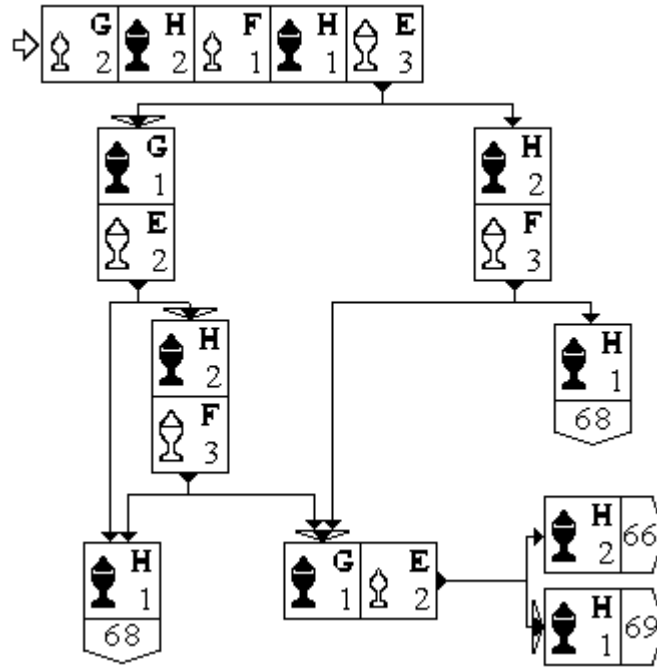
กลที่ 67 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 68 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

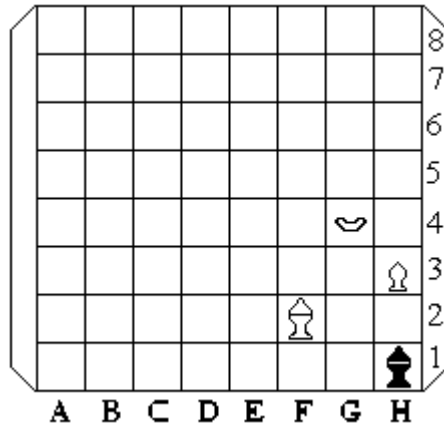




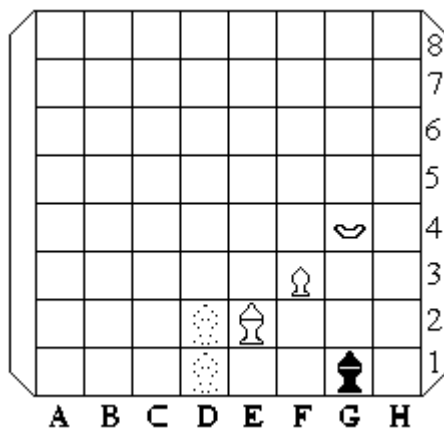


เฉลยละเอียด

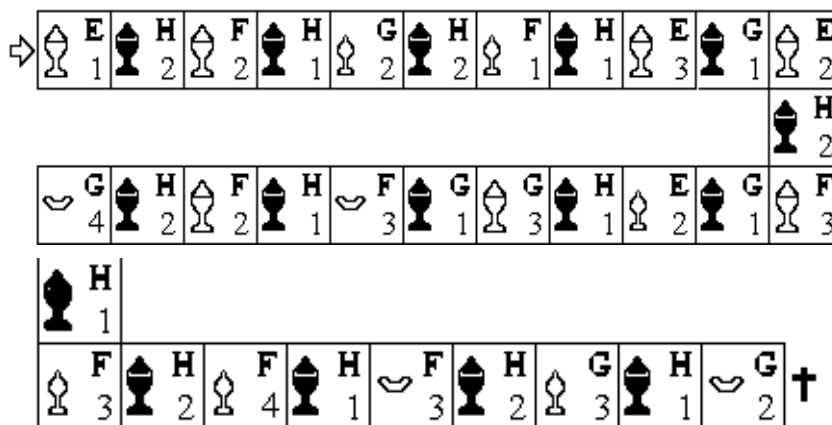
กลที่ 70 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



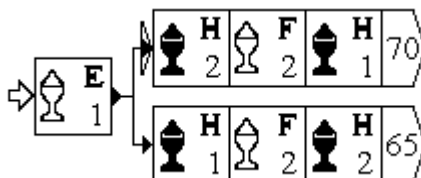
กลที่ 71 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



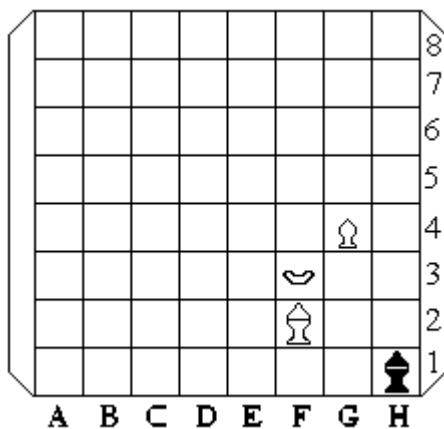
เฉลยหลัก



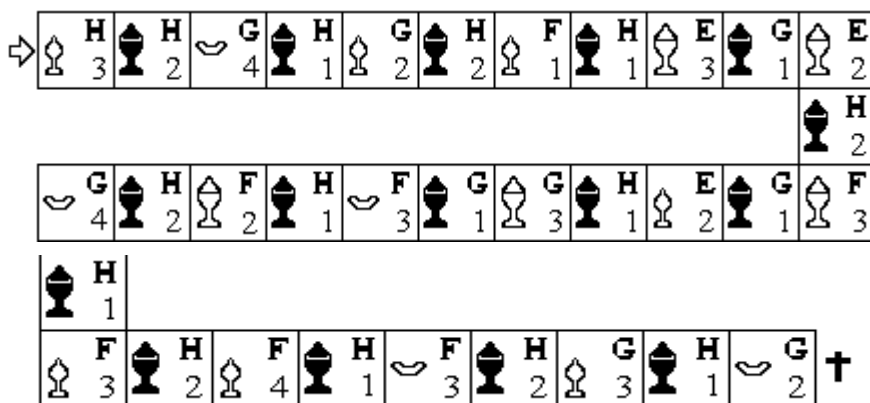
เฉลยละเอียด



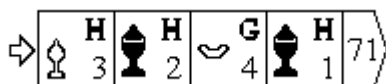
กลที่ 72 16 ที่หมากดำหนี 17 ที่หมากขาวไล่



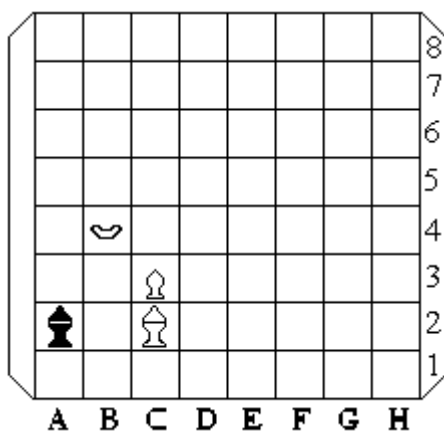
เฉลยหลัก



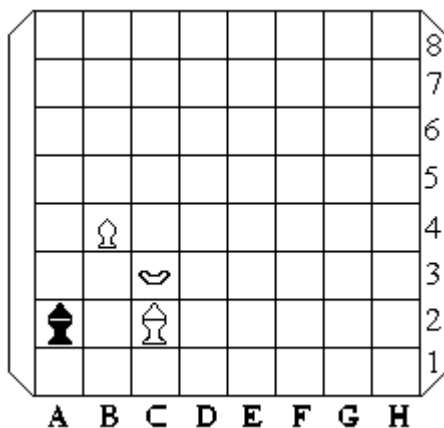
เฉลยละเอียด

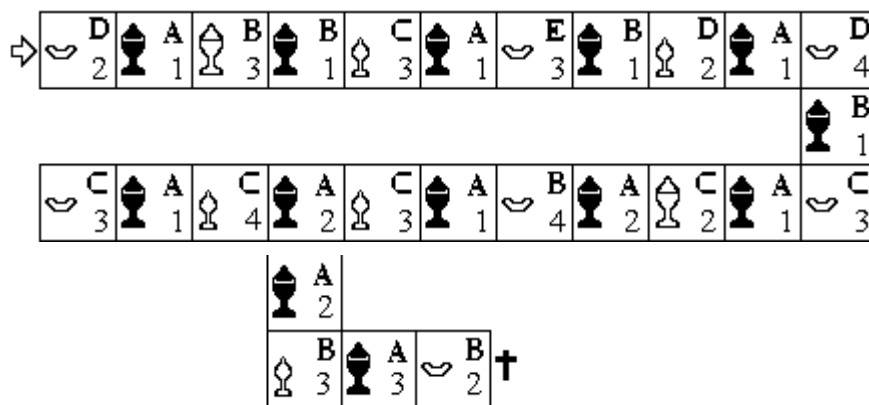


กลที่ 73 16 ที่หมากดำหนี 17 ที่หมากขาวไล่

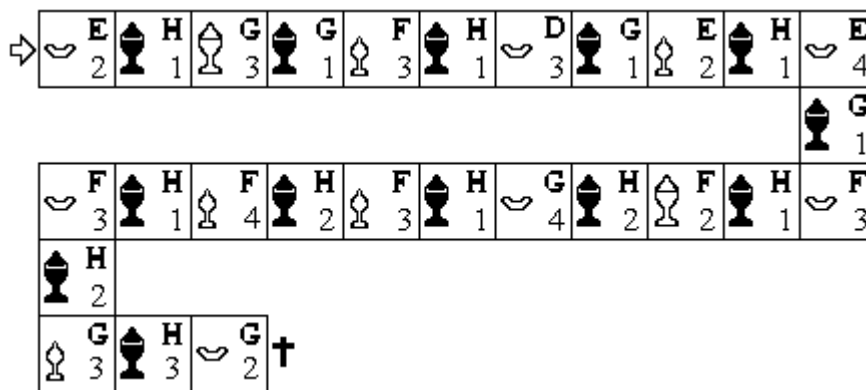
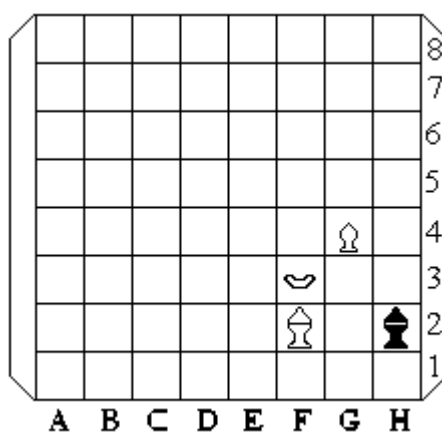


กลที่ 74 3 ที่หมากดำหนี 4 ที่หมากขาวไล่

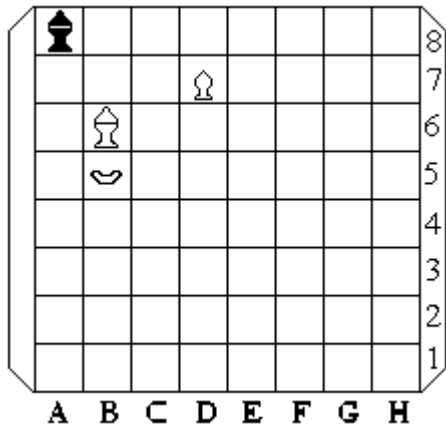




กลที่ 75 13 ทีหมากดำหนี 14 ทีหมากขาวไล่



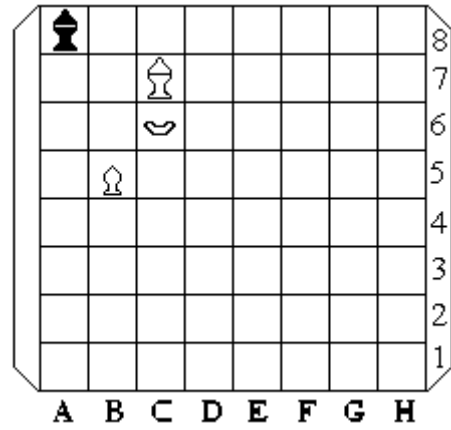
กลที่ 76 13 ทีหมากดำหนี 14 ทีหมากขาวไล่



⇒ 

	C		B		B	†
	8	8	7			

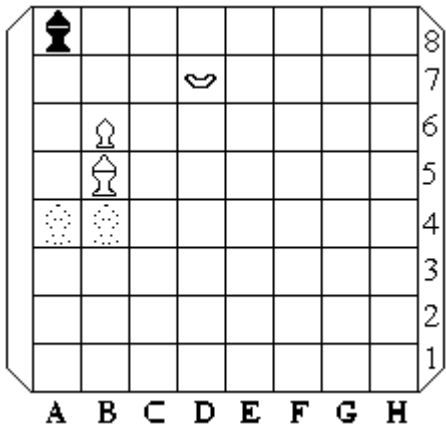
กลที่ 77 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



⇒ 

	B		A		B	†
	7	7	6			

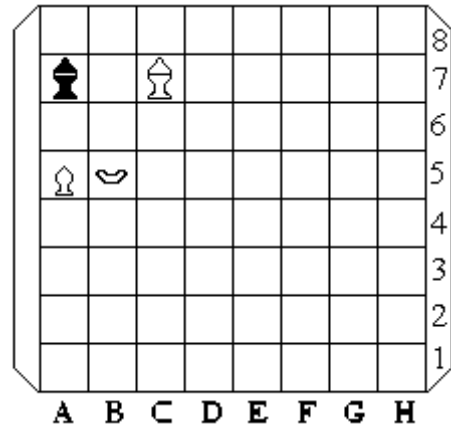
กลที่ 78 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



⇒ 

	A		B		A		A		A	†
	5	8	6	8	7					

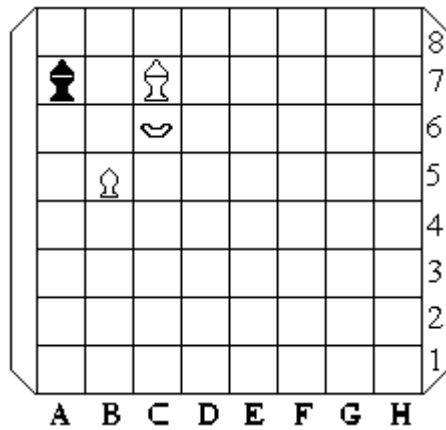
กลที่ 79 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



⇒ 

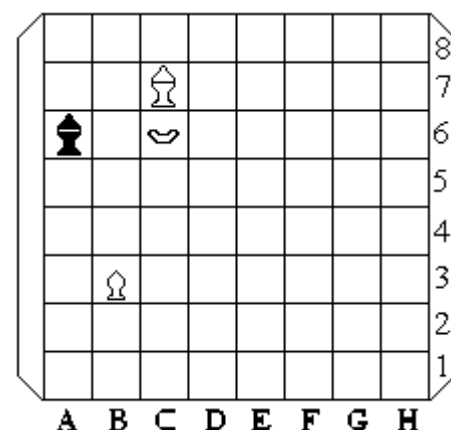
	C		A		B		A		B	†
	6	8	7	7	6					

กลที่ 80 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



⇒ 

	D		A		B		B		A		A		A	†
	7	8	6	8	6	8	7							

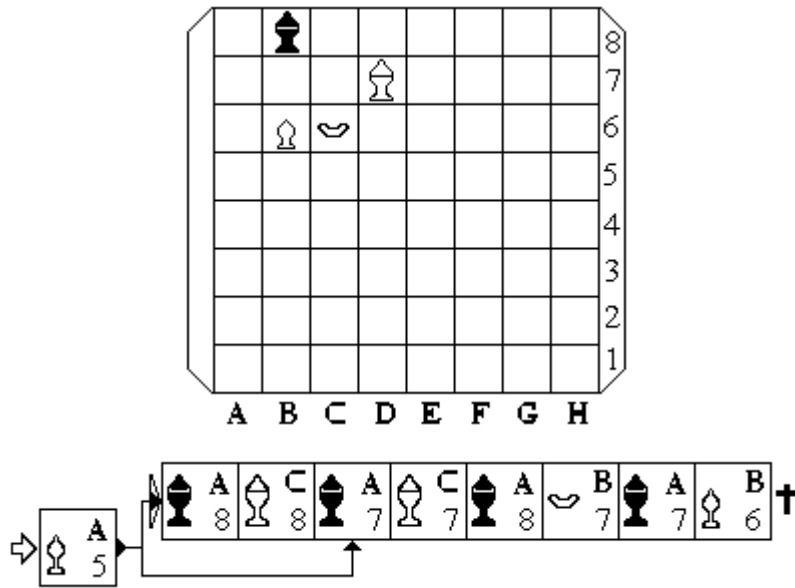


⇒ 

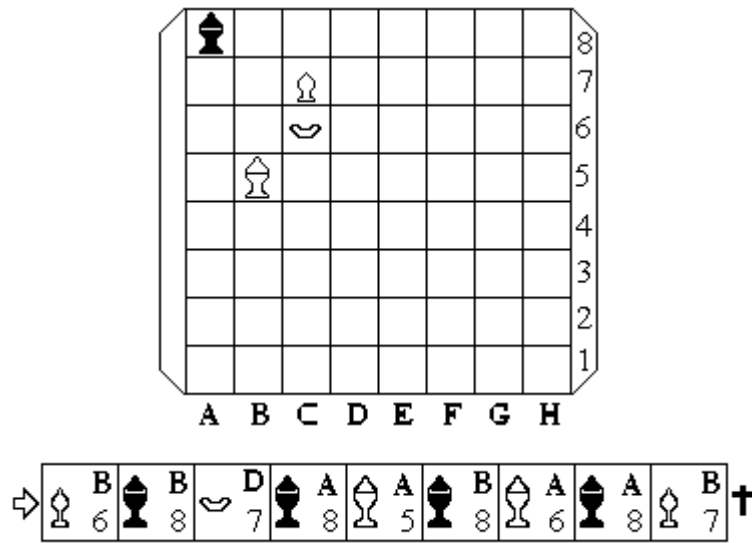
	B		A		B		A		B		A		B	†
	4	7	5	8	7	7	6							

กลที่ 81 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

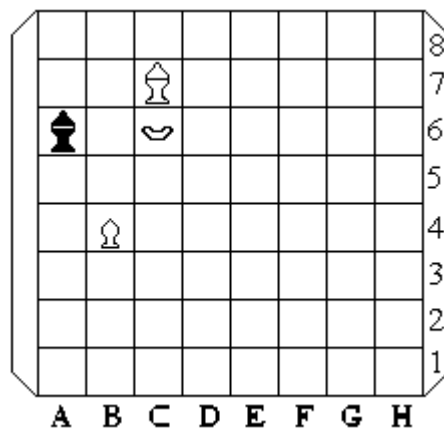
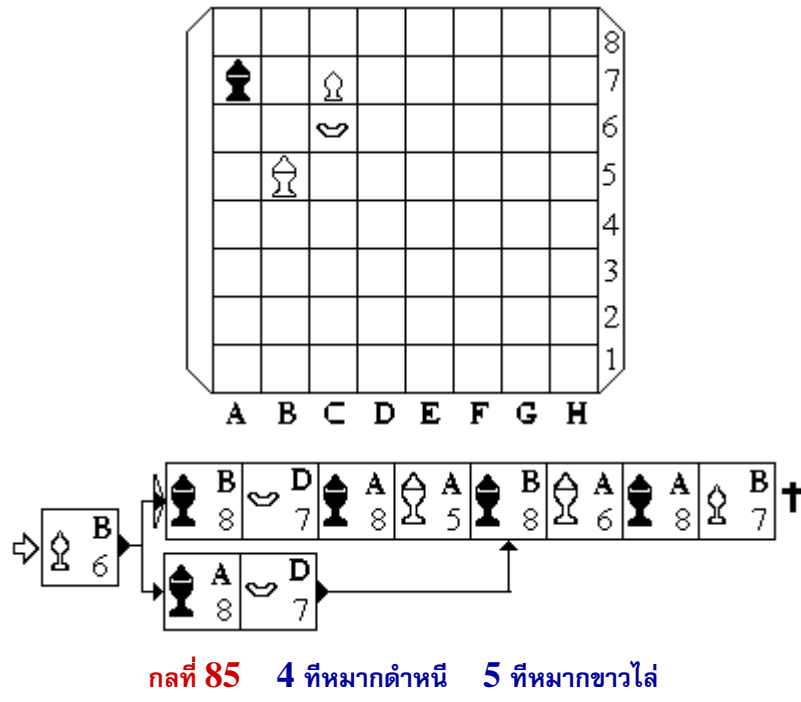
กลที่ 82 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

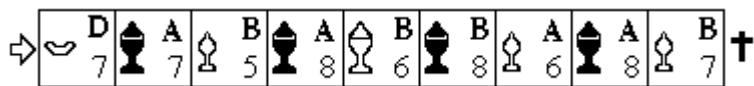


กลที่ 83 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

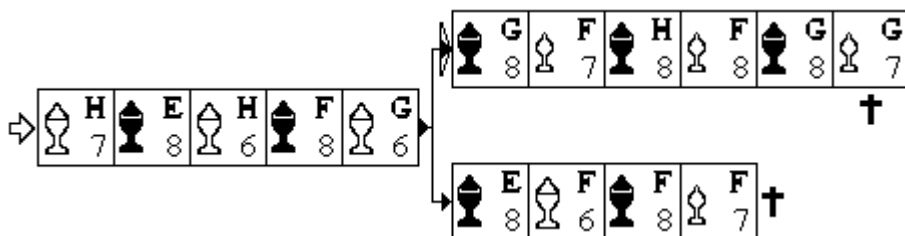
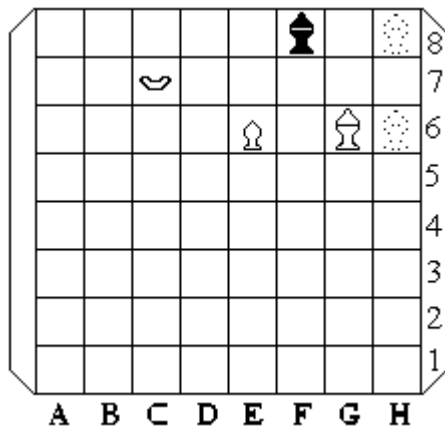


กลที่ 84 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

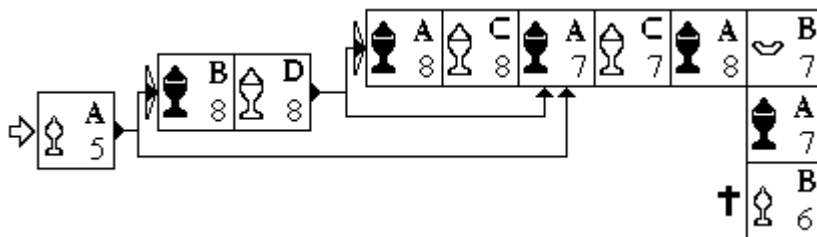
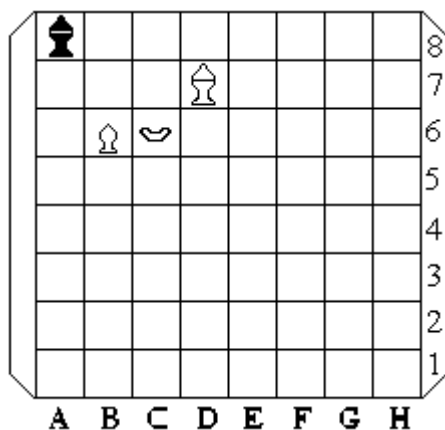




กลที่ 87 4 ทีหมากดำหนี 25 ทีหมากขาวไล่

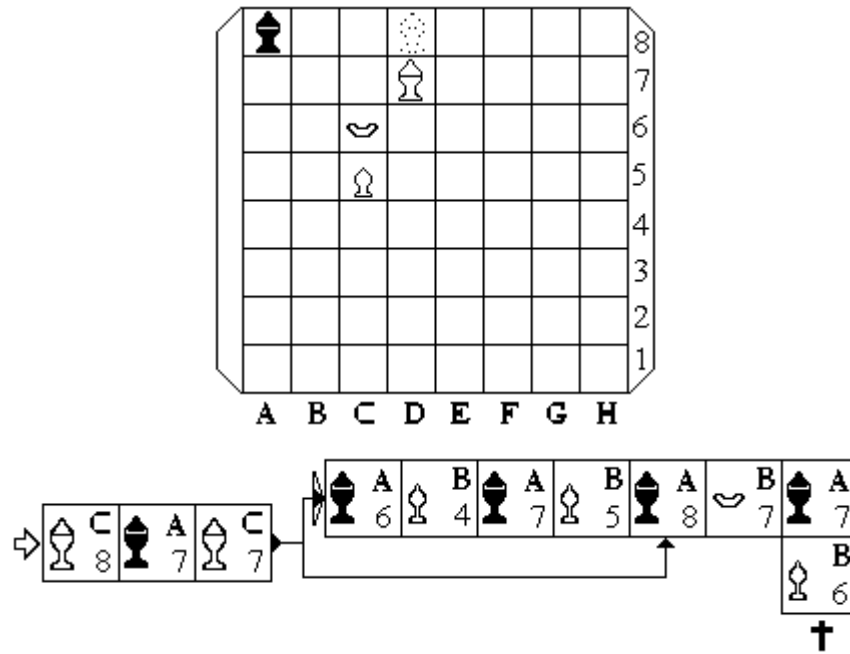


กลที่ 88 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

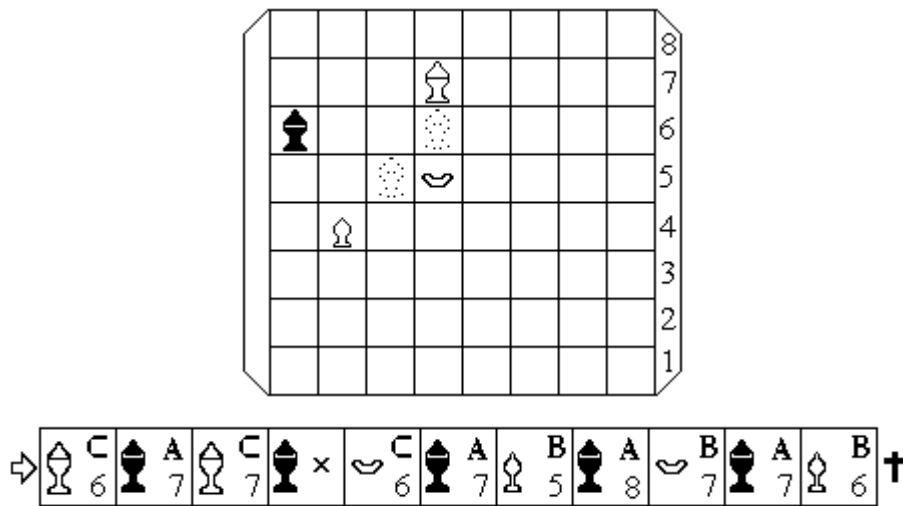


กลที่ 89 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

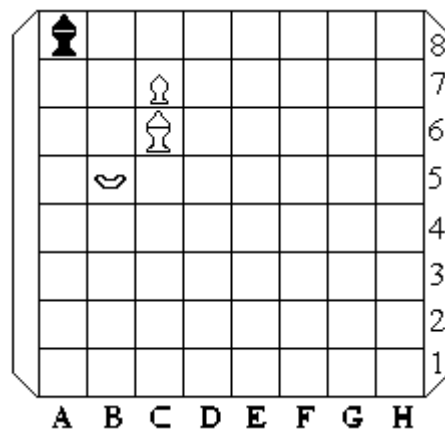


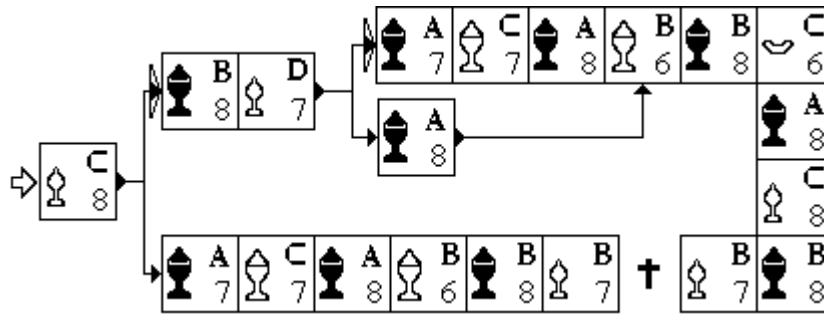


กลที่ 90 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

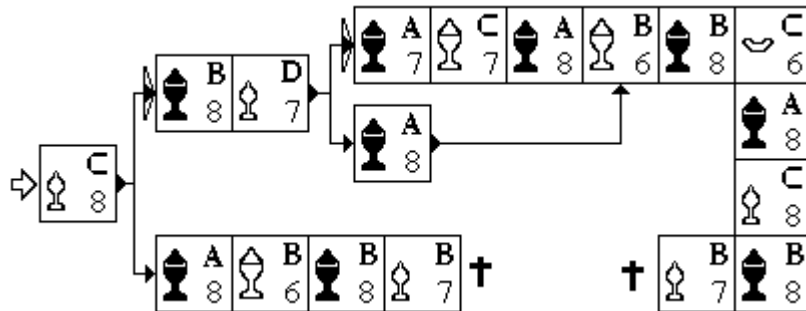
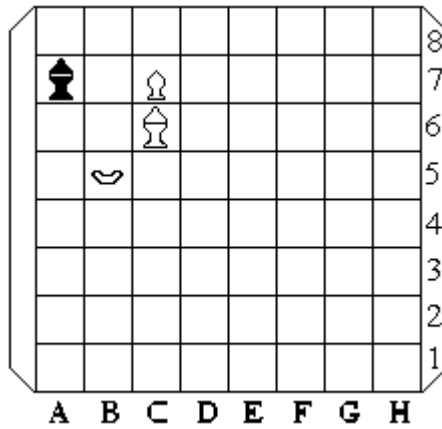


กลที่ 91 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

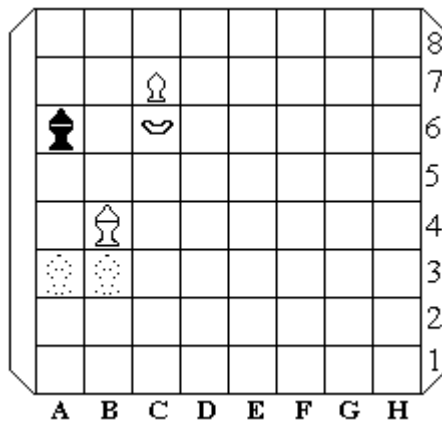


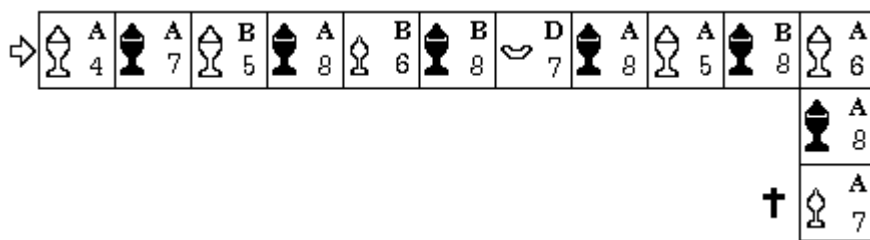


กลที่ 92 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

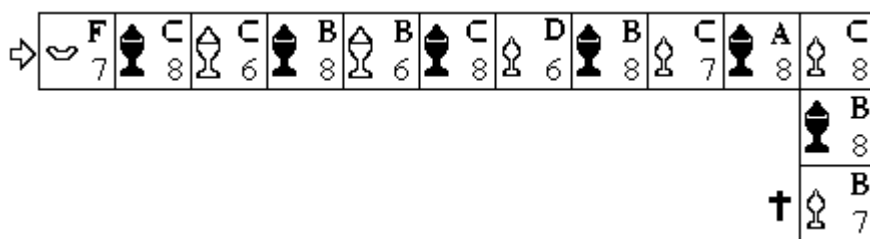
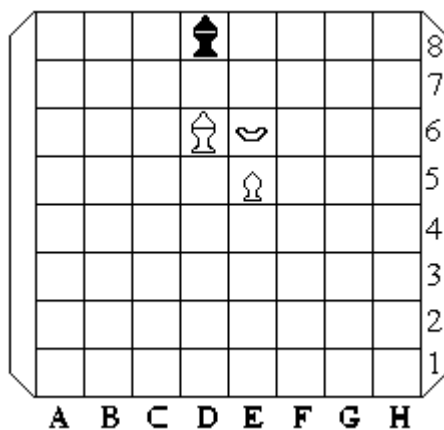


กลที่ 93 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

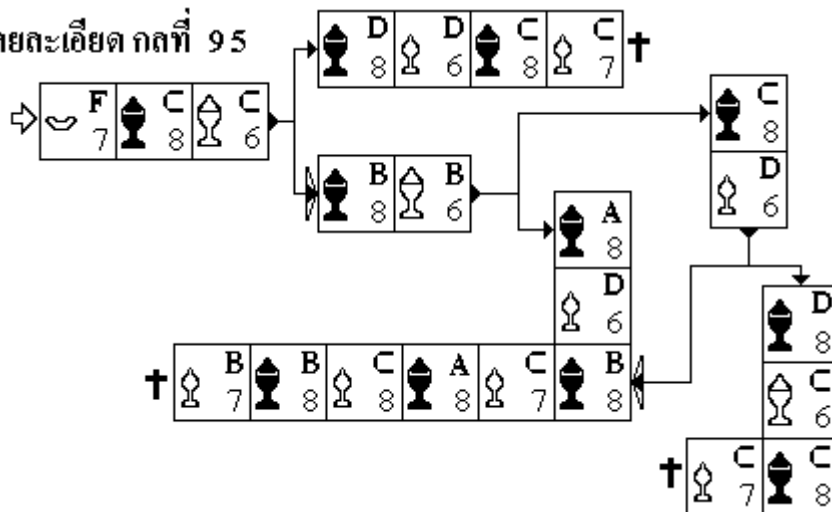




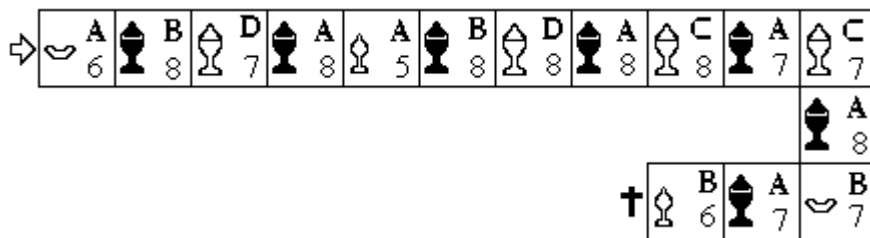
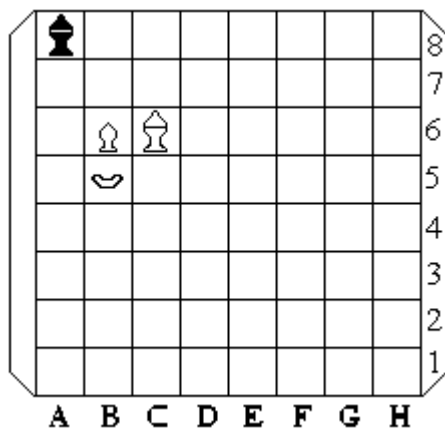
กลที่ 94 6 ที่หมากดำหนี 7 ที่หมากขาวไล่



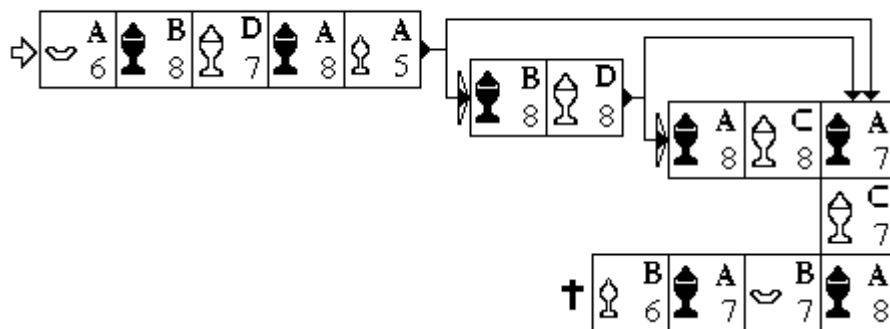
เฉลยละเอียด กลที่ 95



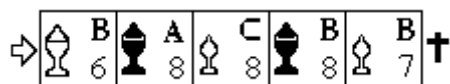
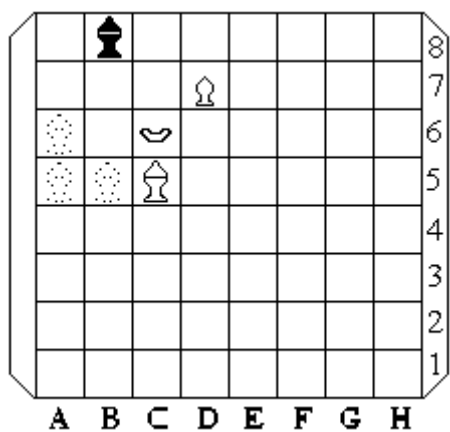
กลที่ 95 6 ที่หมากดำหนี 7 ที่หมากขาวไล่



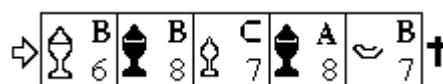
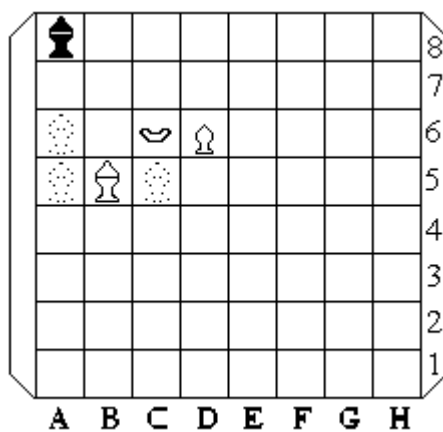
เจดยตะเดียด กลที่ 96



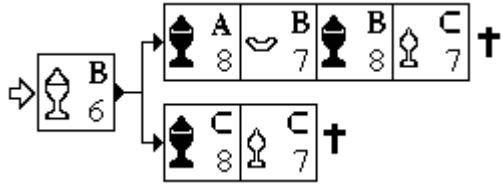
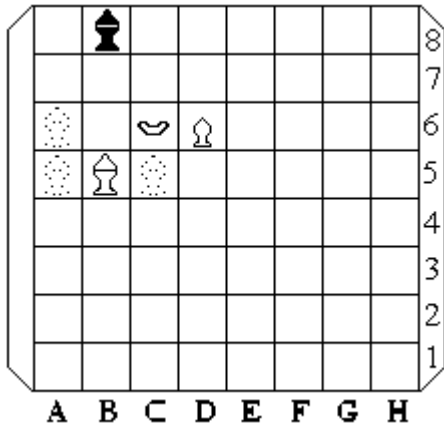
กลที่ 96 7 ที่หมากดำหนี 8 ที่หมากขาวไล่



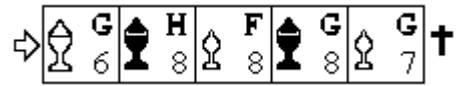
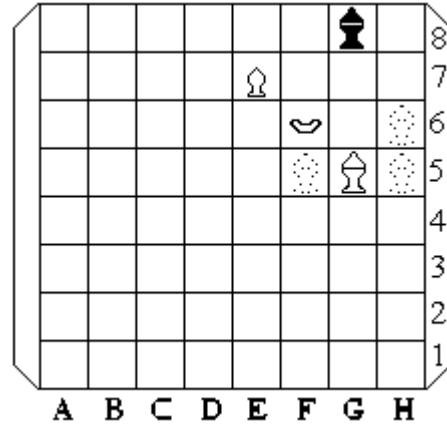
กลที่ 97 2 ที่หมากดำหนี 3 ที่หมากขาวไล่



กลที่ 98 2 ที่หมากดำหนี 3 ที่หมากขาวไล่



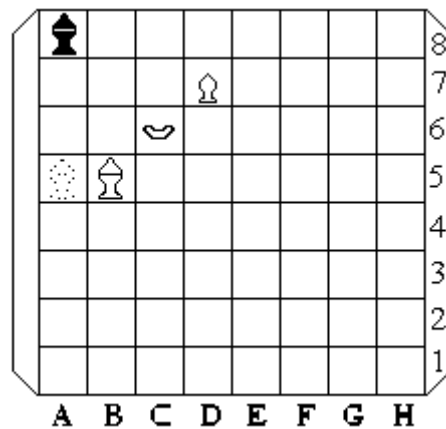
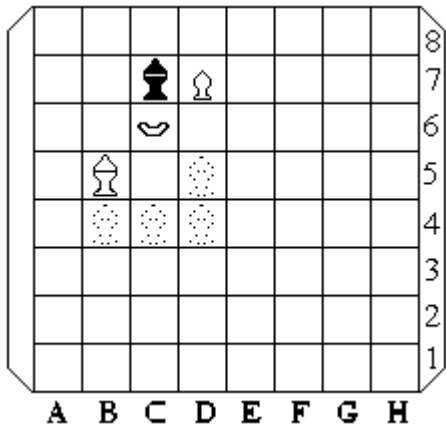
กลที่ 99 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 100 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

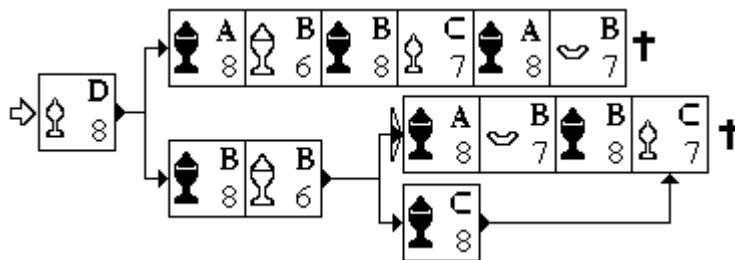
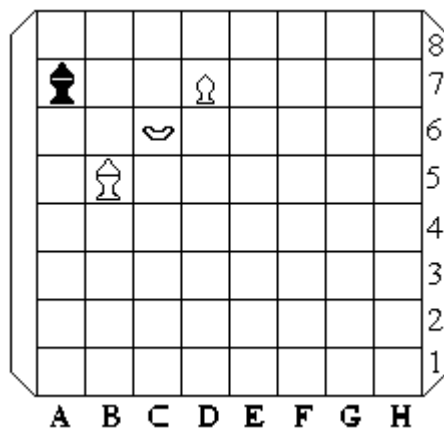
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |



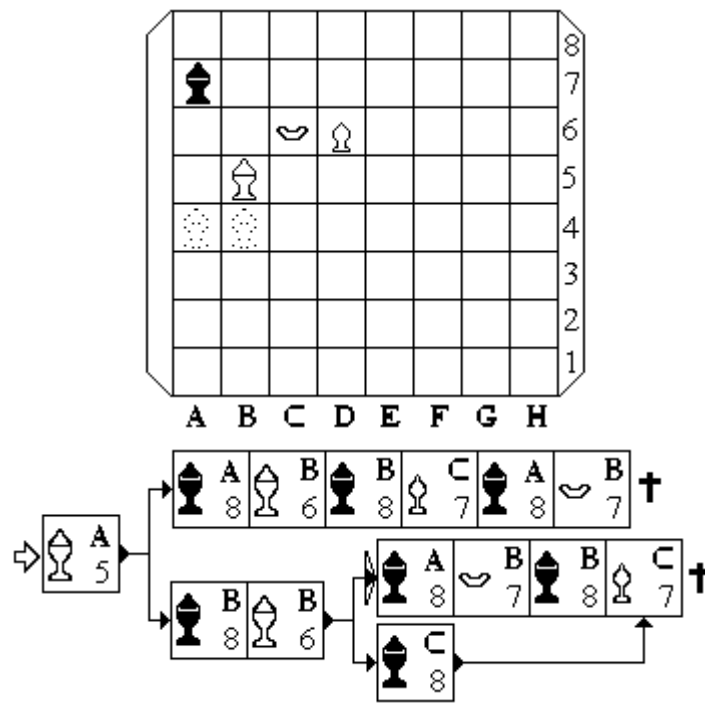
กลที่ 101 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



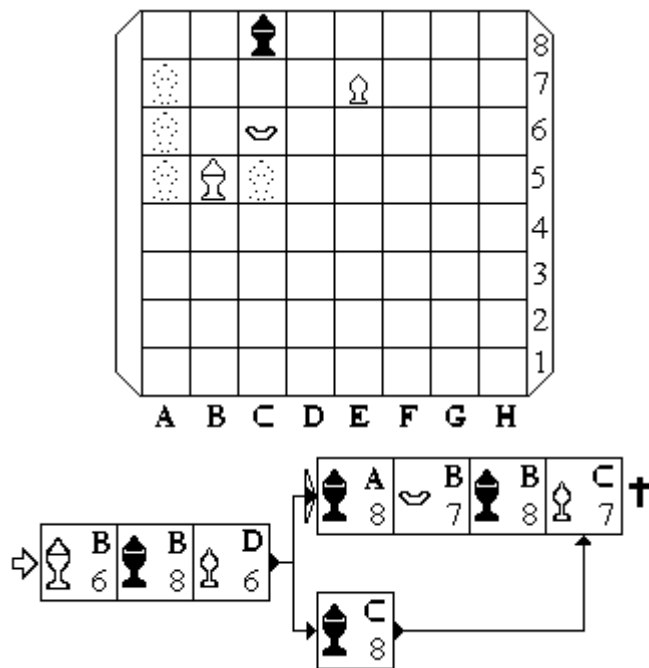
กลที่ 102 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



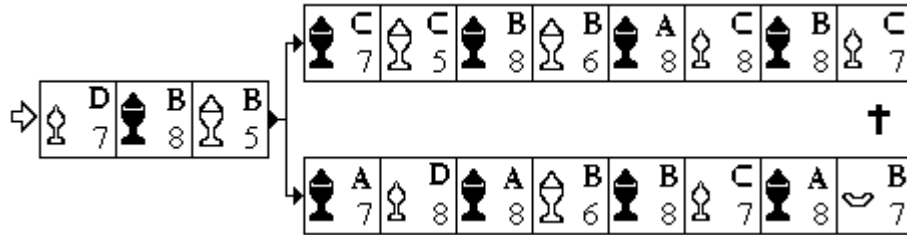
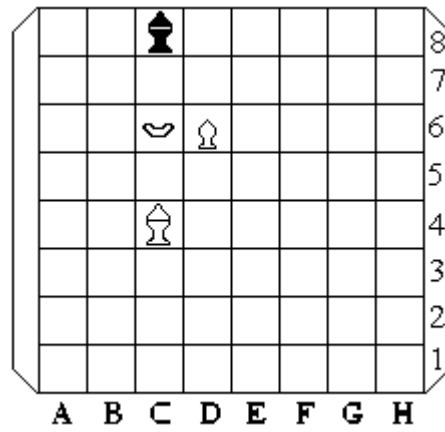
กลที่ 103 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



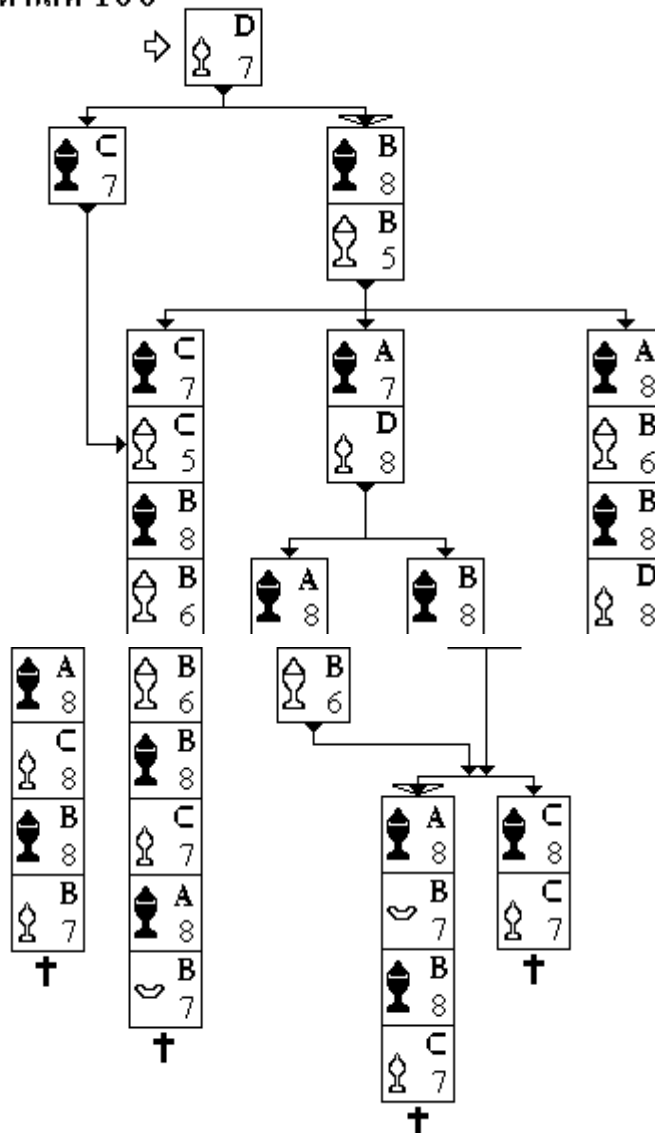
กลที่ 104 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 105 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

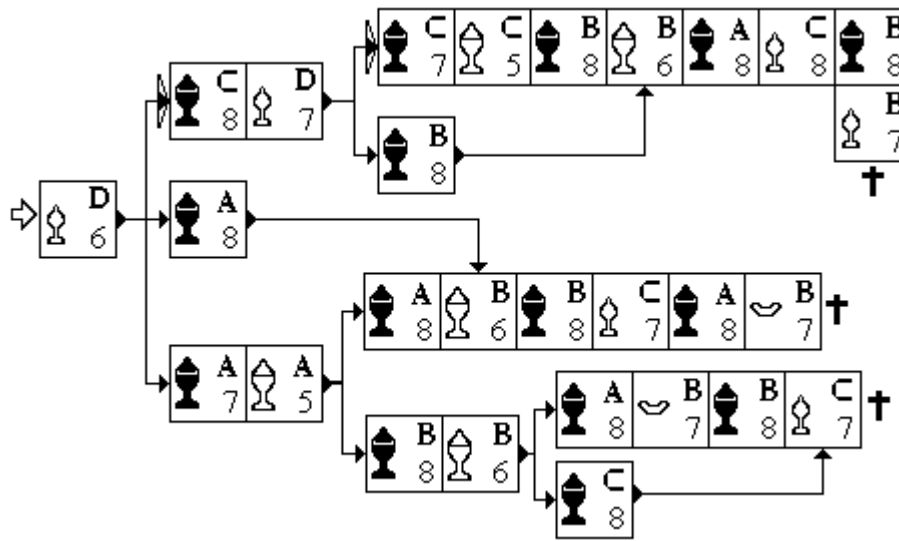
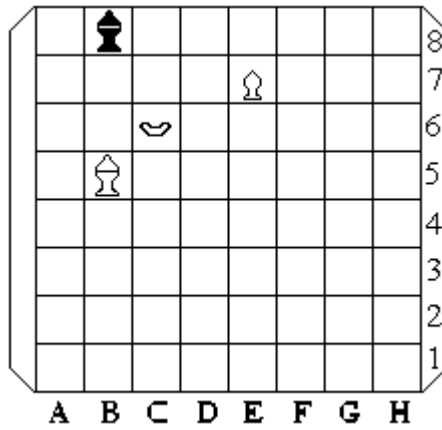


เฉลยละเอียด กลที่ 106

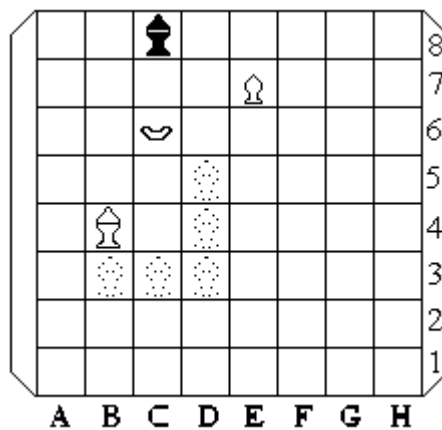


กลที่ 106 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

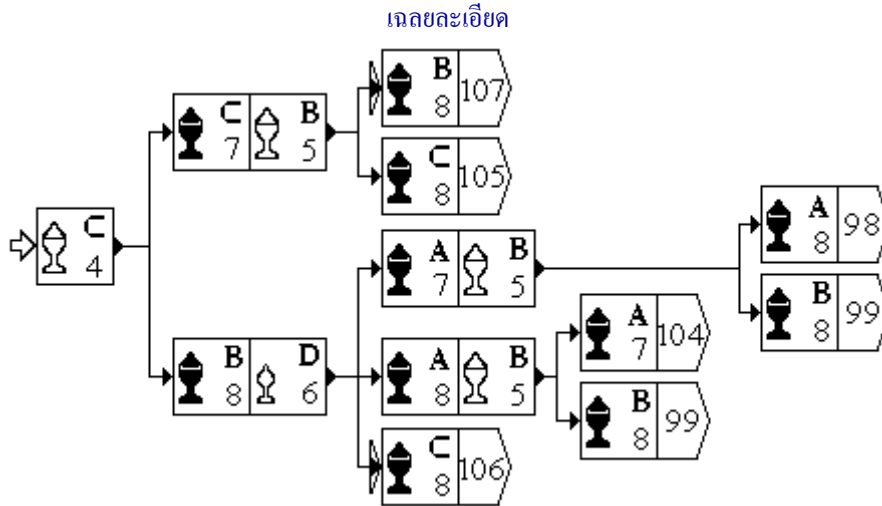
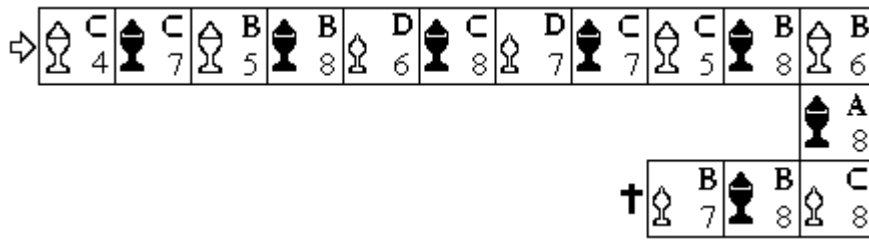




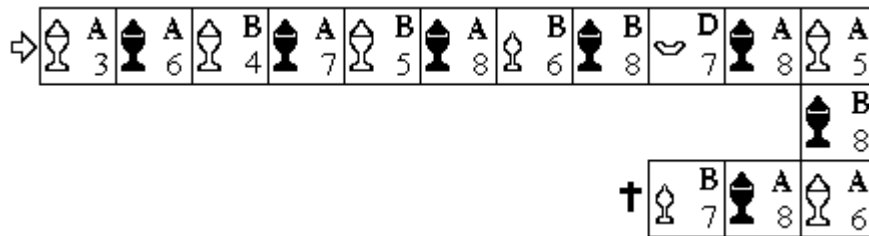
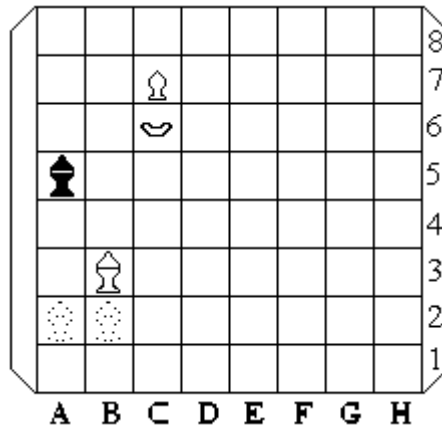
กลที่ 107 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



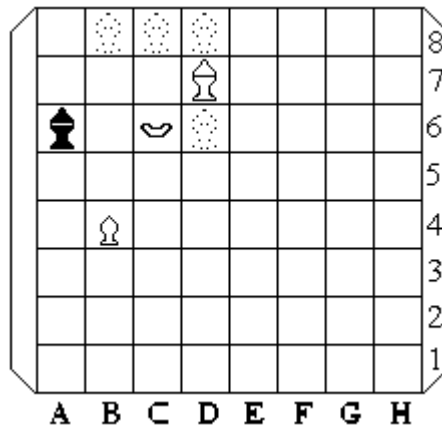
เฉลยหลัก



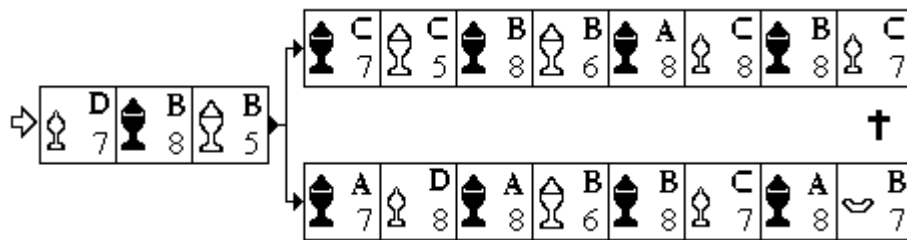
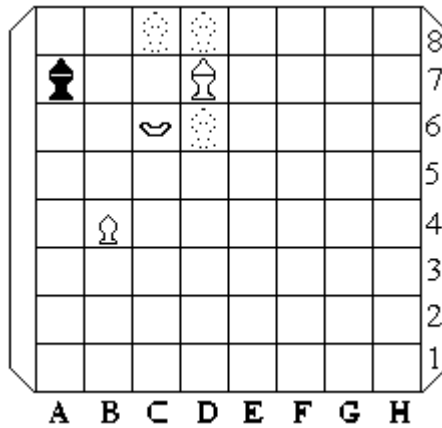
กลที่ 108 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



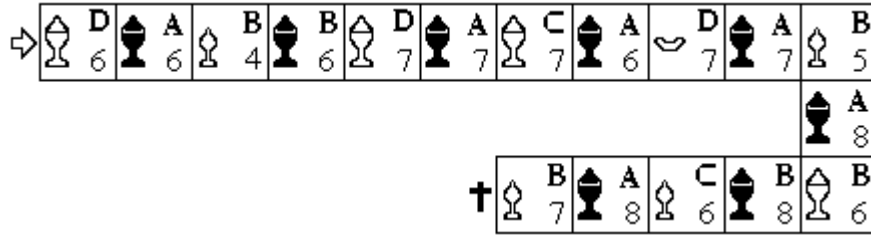
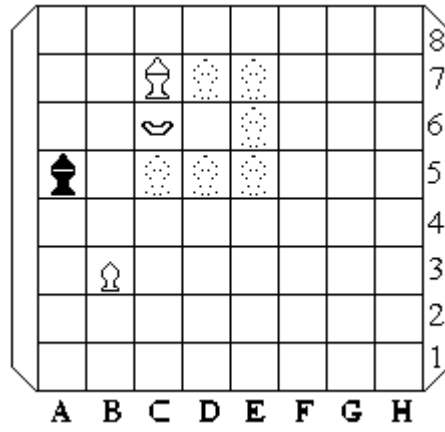
กลที่ 109 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



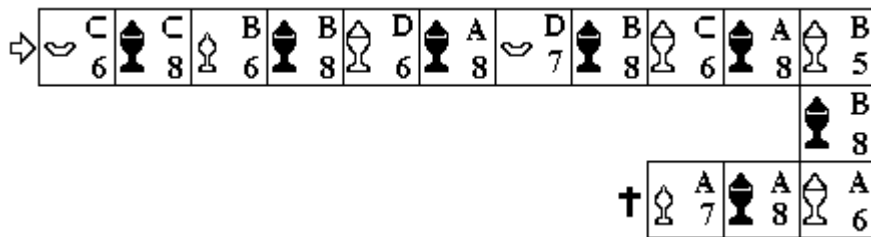
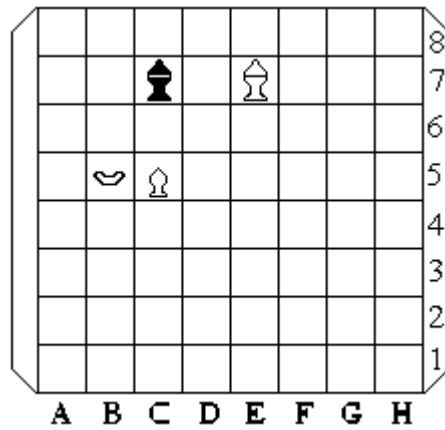
กลที่ 110 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่ †

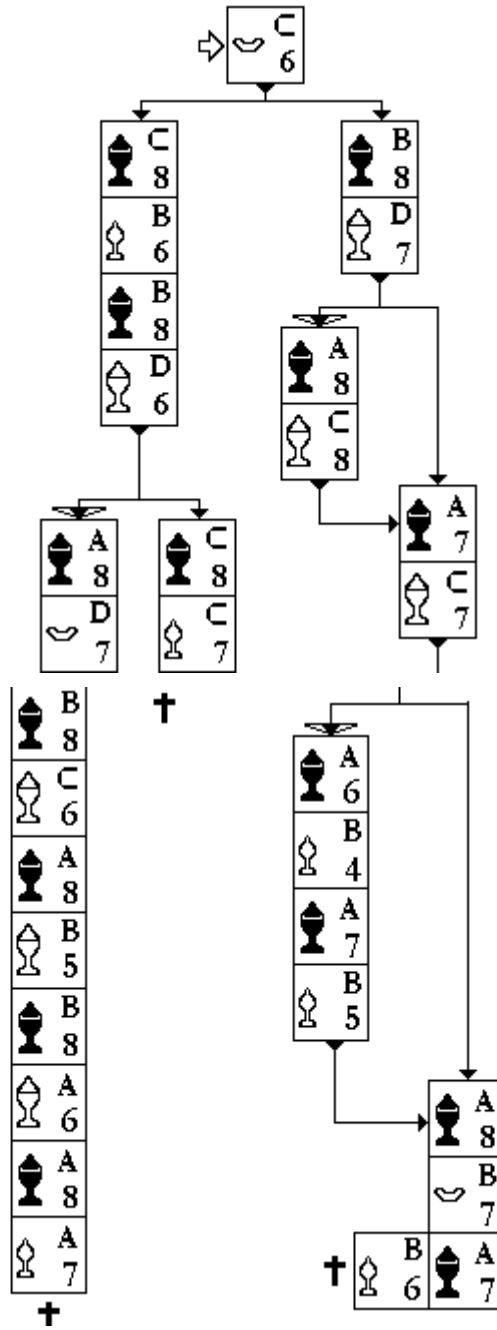


กลที่ 111 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่ †

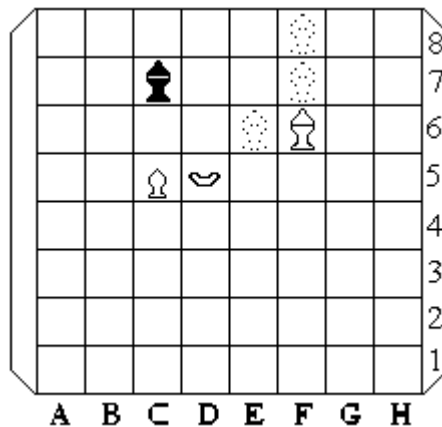


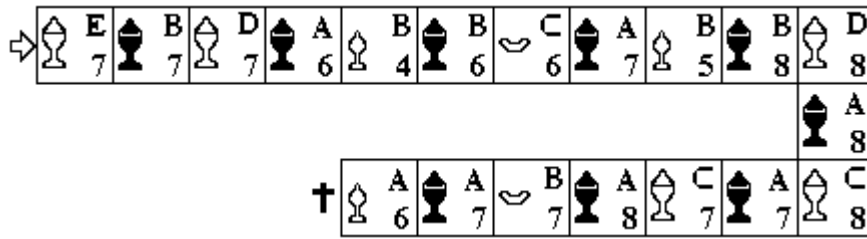
กลที่ 112 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่





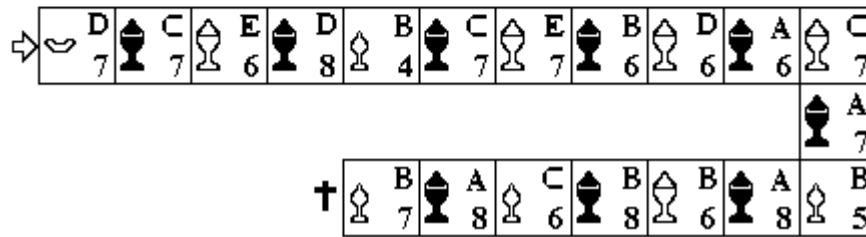
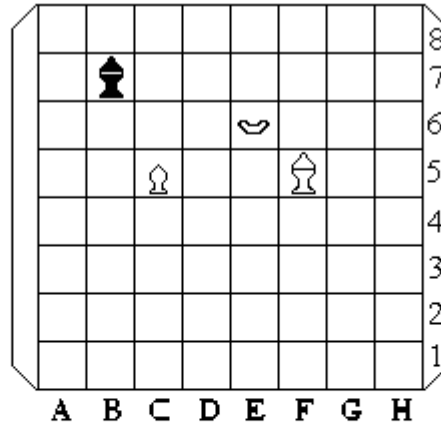
กลที่ 113 7 ทิหมากดำหนี 8 ทิหมากขาวไล่



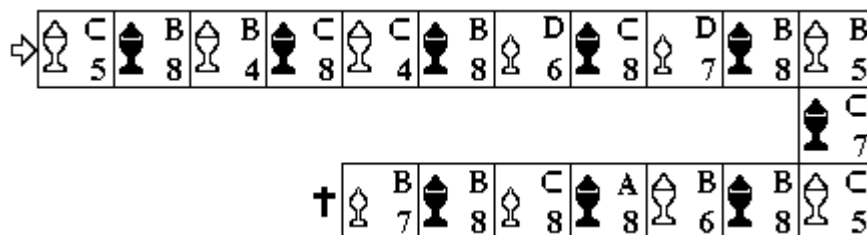
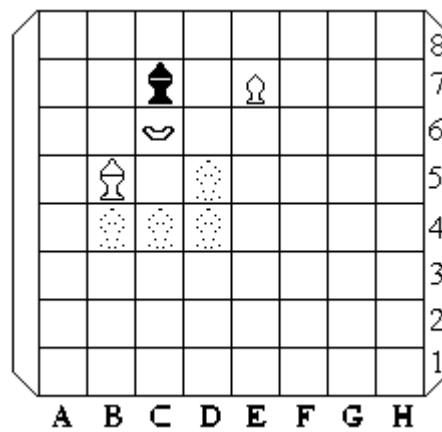


กลที่ 114 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่

เฉลยหลัก



กลที่ 115 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



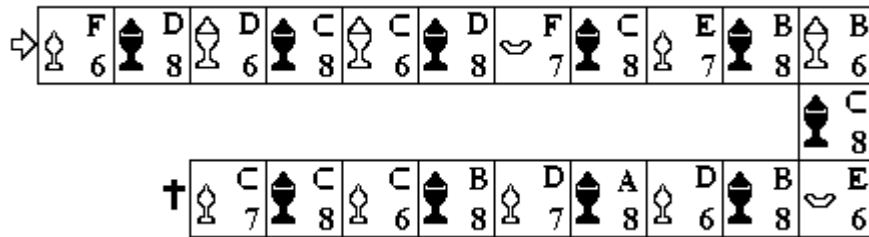
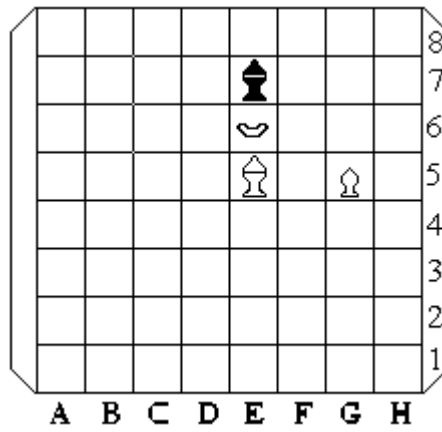
กลที่ 116 9 ทิหมากดำหนี 10 ทิหมากขาวไล่

⇒	♙	C	♚	E	♙	E	♚	F	♙	F	♚	E	♙	C	♚	F	♙	D	♚	G	♙	G	♚	×
		6	8	6	8	8	6	8	6	8	8	7	8	7	8	8	7	8	8	8	6	6	♚	
†	♙	F	♚	F	♙	F	♚	G	♙	E	♚	H	♙	E	♚	G	♙	D	♚	6				
		7	8	6	8	8	7	8	8	8	8	6	8	6	8	8	6	8	8	6				

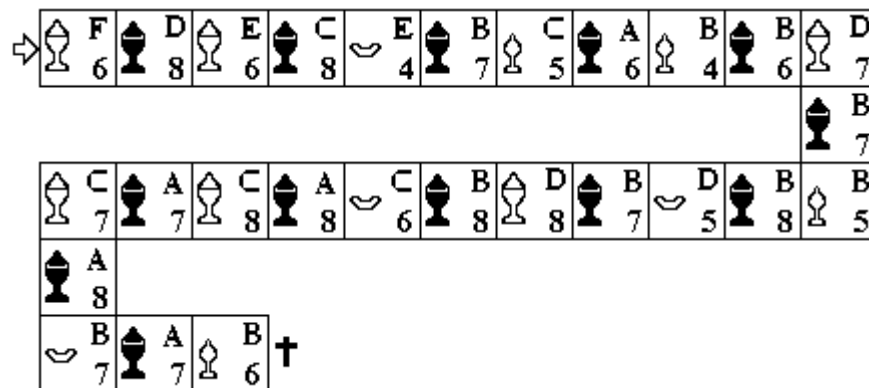
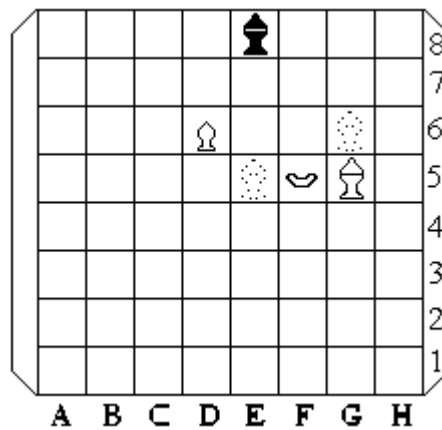
กลที่ 117 10 ทิหมากดำหนี 11 ทิหมากขาวไล่

⇒	♙	C	♚	C	♙	B	♚	D	♙	F	♚	C	♙	E	♚	B	♙	D	♚	A	♙	A	♚	♚
		6	8	6	8	8	6	8	7	8	8	8	7	8	8	8	7	8	8	8	5	5	♚	
†	♙	B	♚	A	♙	B	♚	A	♙	C	♚	A	♙	C	♚	A	♙	C	♚	A	♙	D	♚	
		6	7	7	8	7	8	8	7	8	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		

กลที่ 118 10 ทิหมากดำหนี 11 ทิหมากขาวไล่

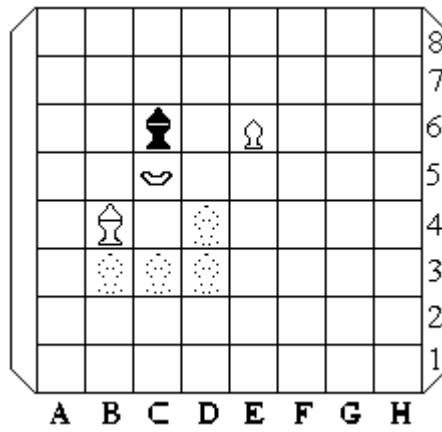


กลที่ 119    10 ทีหมากดำหนี    11 ทีหมากขาวไล่



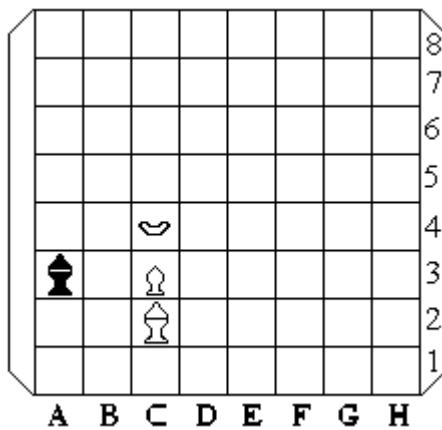
กลที่ 120    13 ทีหมากดำหนี    14 ทีหมากขาวไล่



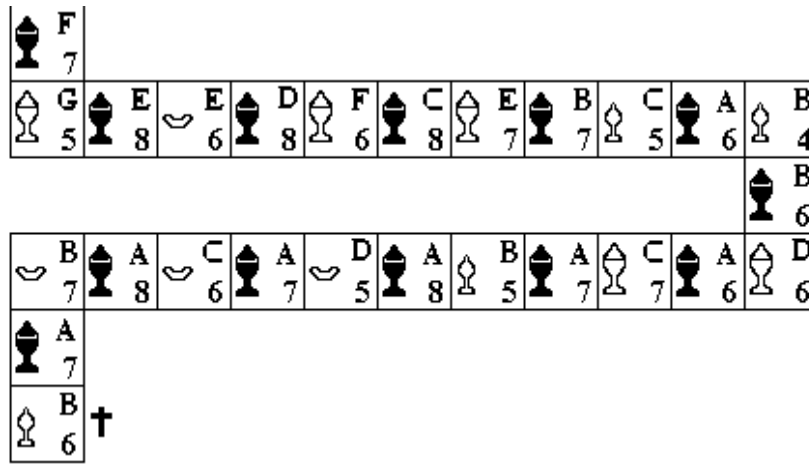


→	C	C	B	D	C	E	D	F		D	G	F
	4	7	5	8	6	8	6	8		4	7	5
												H
												6
	F	G	E	G	E	G	G	G	E	G		G
	6	8	8	7	5	8	5	7	7	6		4
	H											
	8											
	F	H	F	H	G	H		G				†
	8	7	7	8	7	7		6				

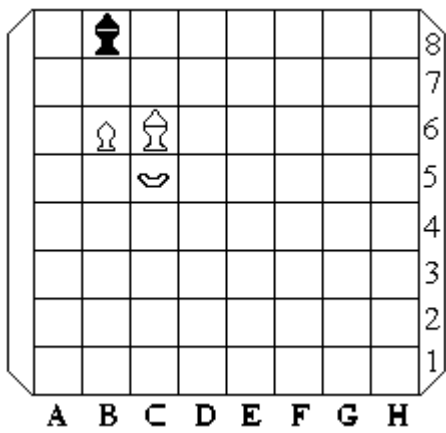
กลที่ 121 15 ทิหมากดำหนี 16 ทิหมากขาวไล่



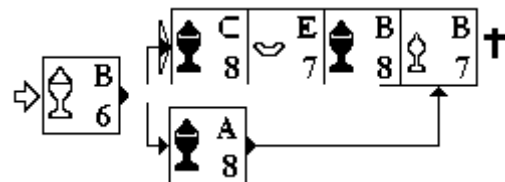
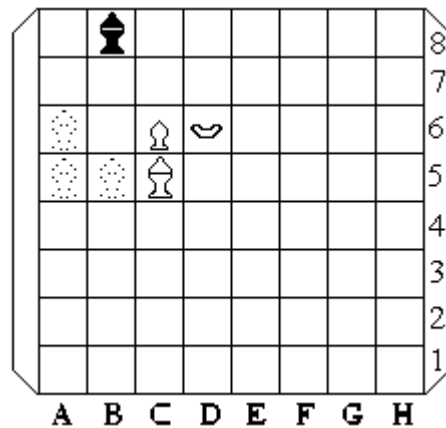
→	B	B	D	C	C	D	E	E		D	F	F
	2	4	3	5	3	6	4	6		5	6	4
												G
												6
	F	F	D	G	E	H	E	G	D	F		G
	5	6	6	6	6	6	5	6	4	6		4



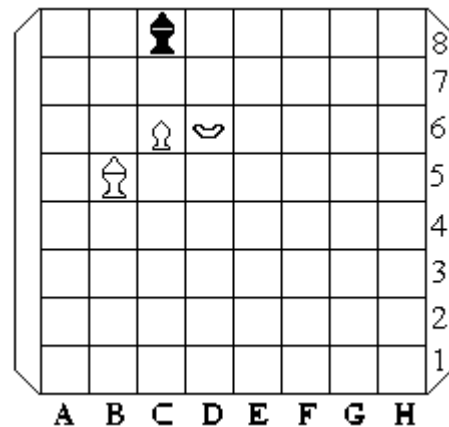
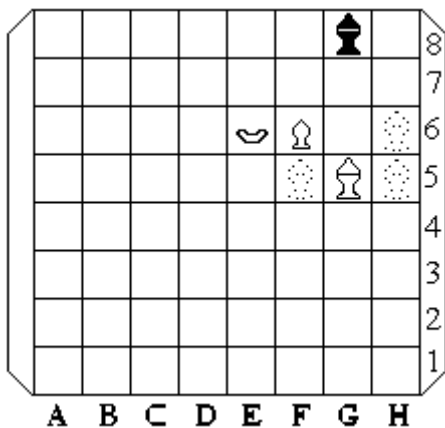
กลที่ 122 24 ทีหมากดำหนี 25 ทีหมากขาวไล่

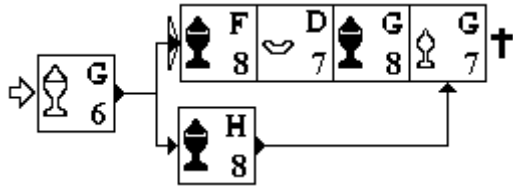


กลที่ 123 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



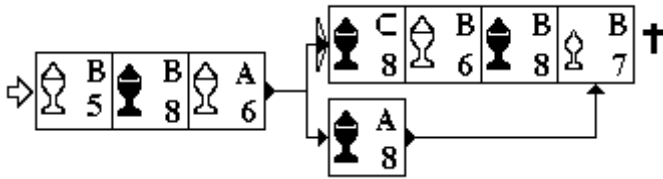
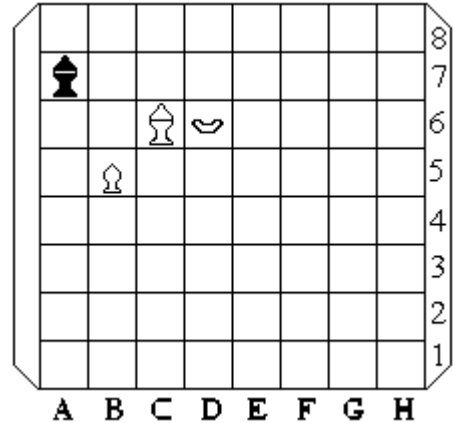
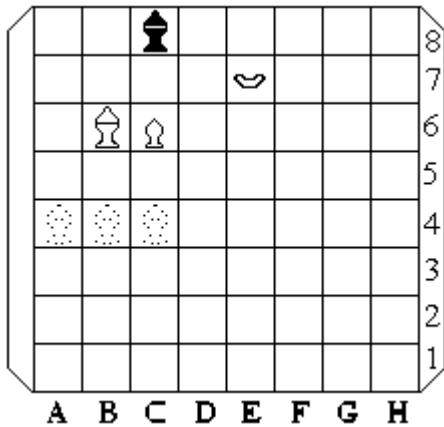
กลที่ 124 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



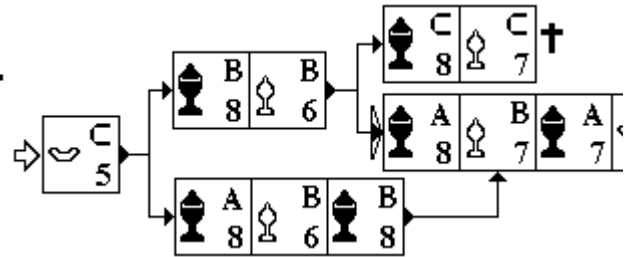


กลที่ 125 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่

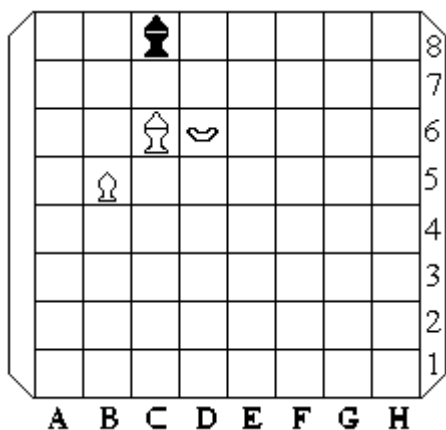
กลที่ 126 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



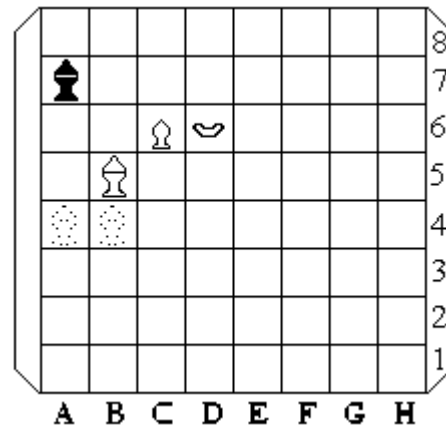
กลที่ 127 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



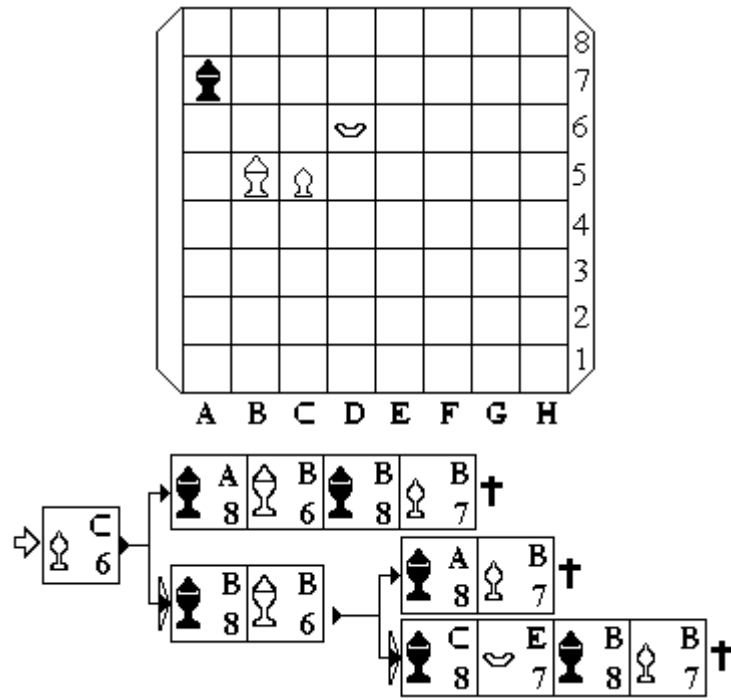
กลที่ 128 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



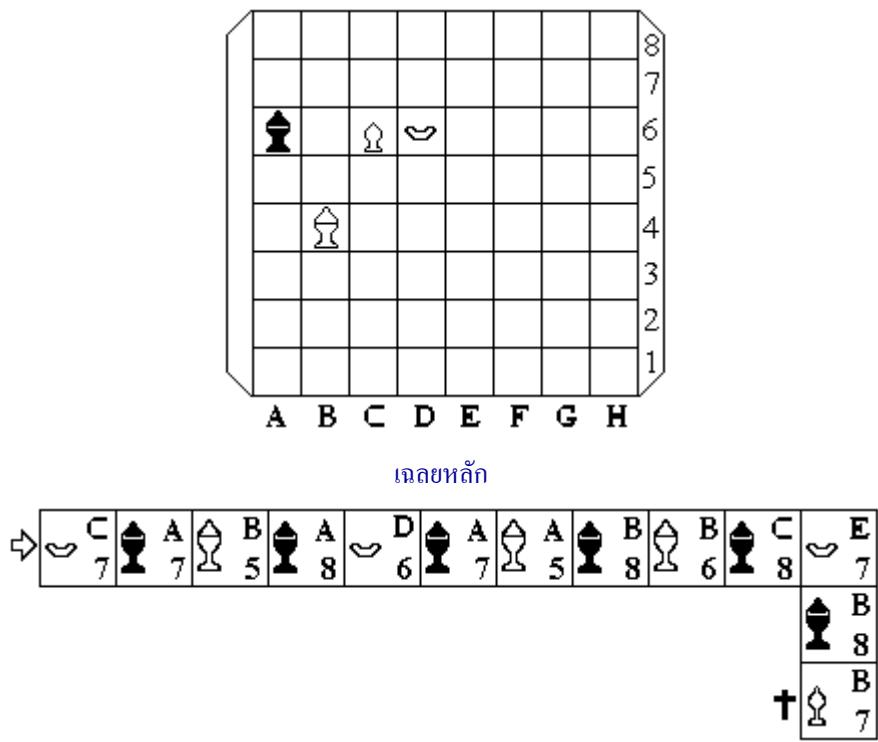
กลที่ 129 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 130 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

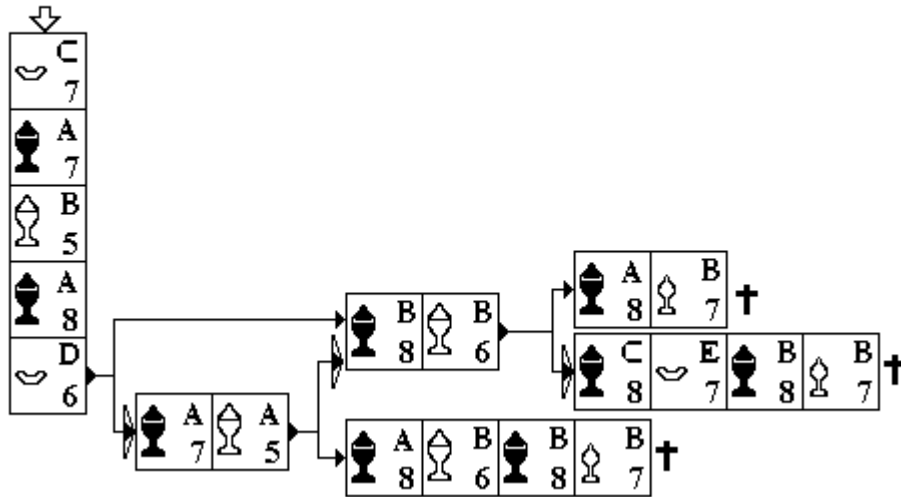


กลที่ 131 3 ทิหมาดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

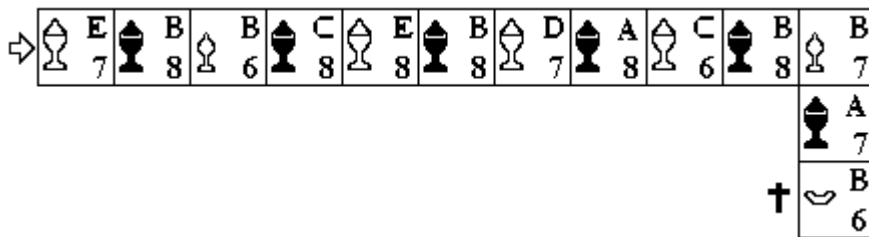
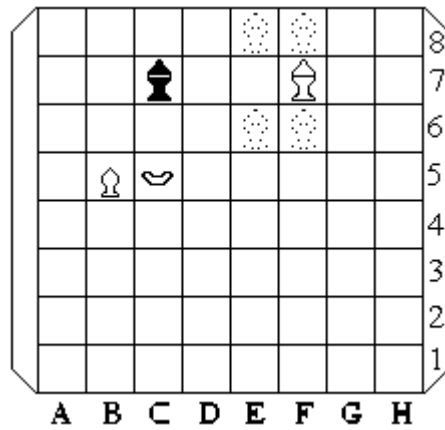


เฉลยหลัก

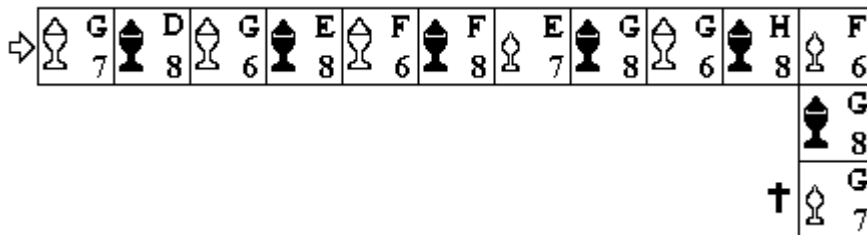
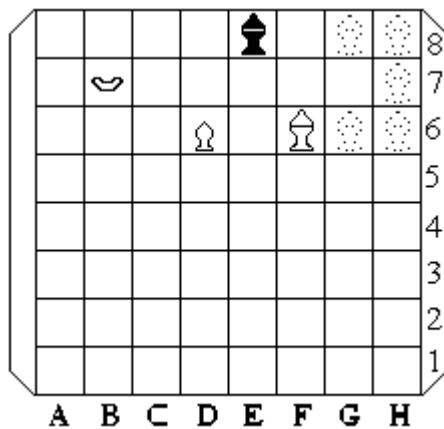
เฉลยละเอียด กลที่ 132



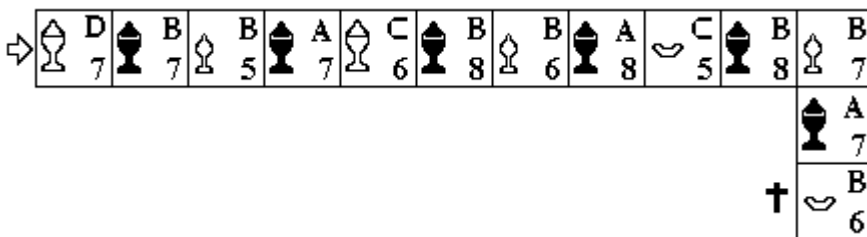
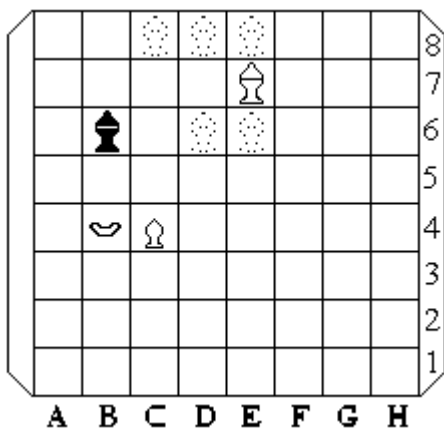
กลที่ 132 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



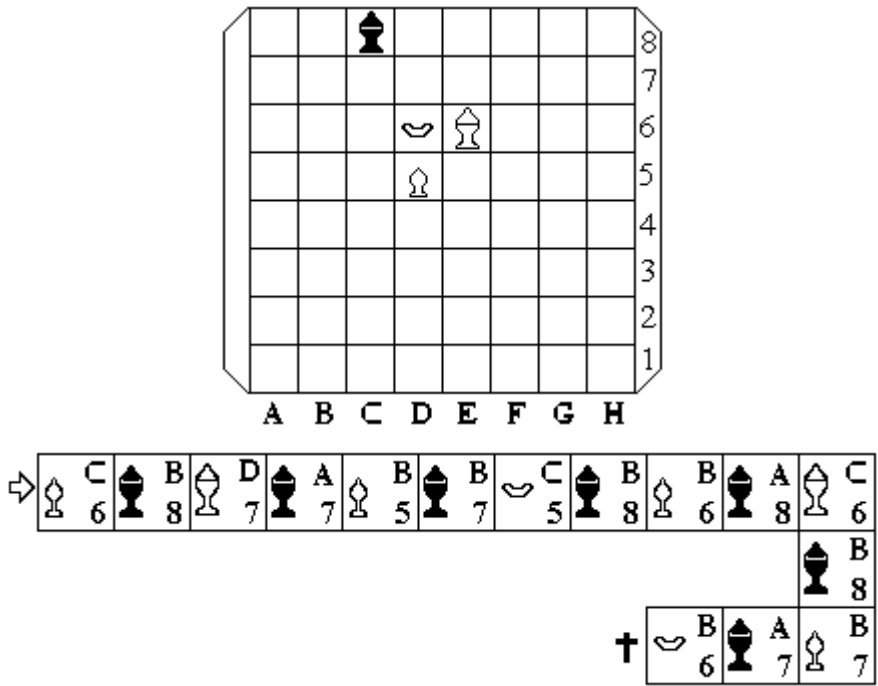
กลที่ 133 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



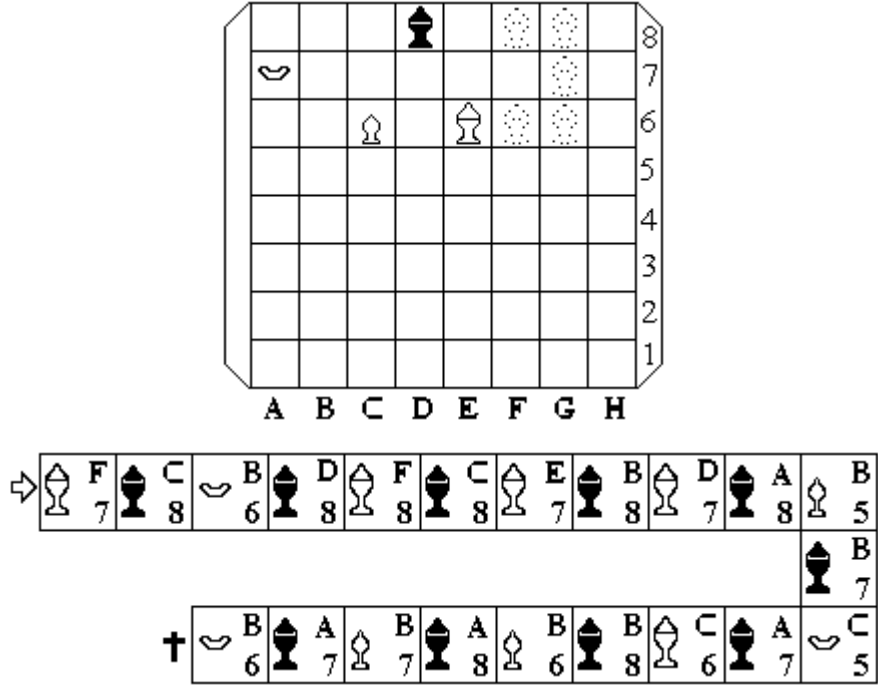
กลที่ 134 3 ที่หมากดำหนี 4 ที่หมากขาวไล่



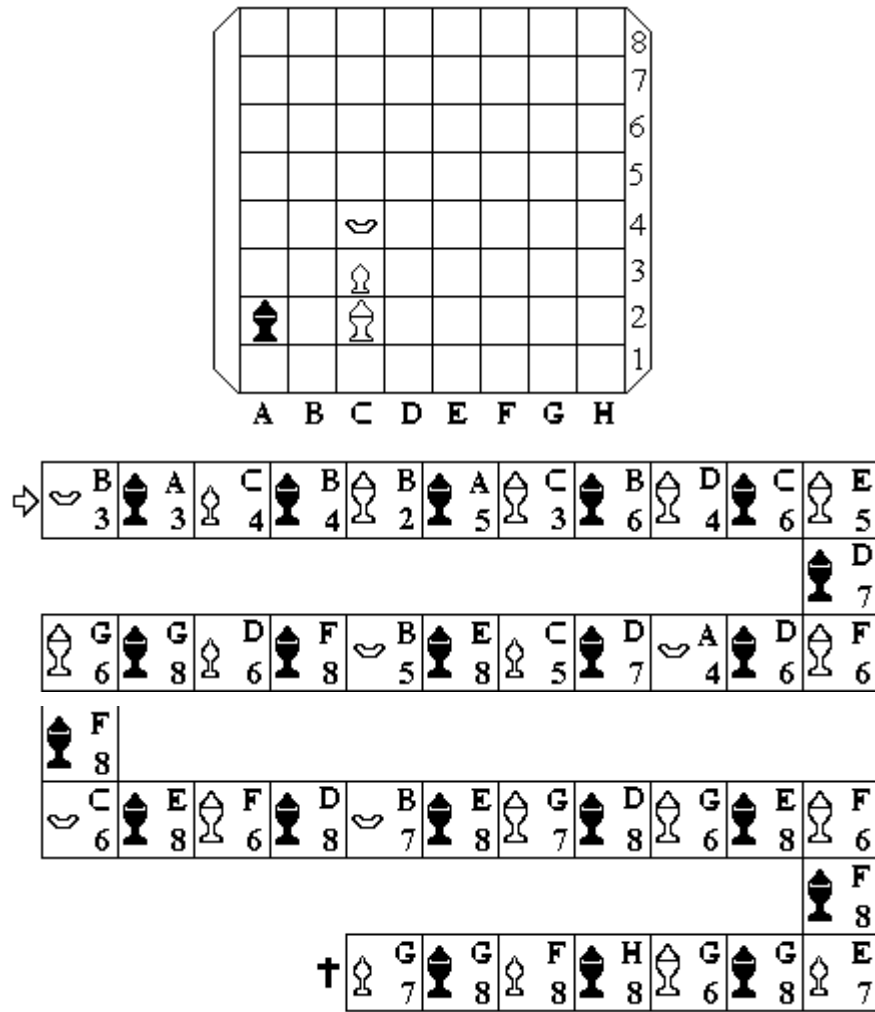
กลที่ 135 6 ที่หมากดำหนี 7 ที่หมากขาวไล่



กลที่ 136 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



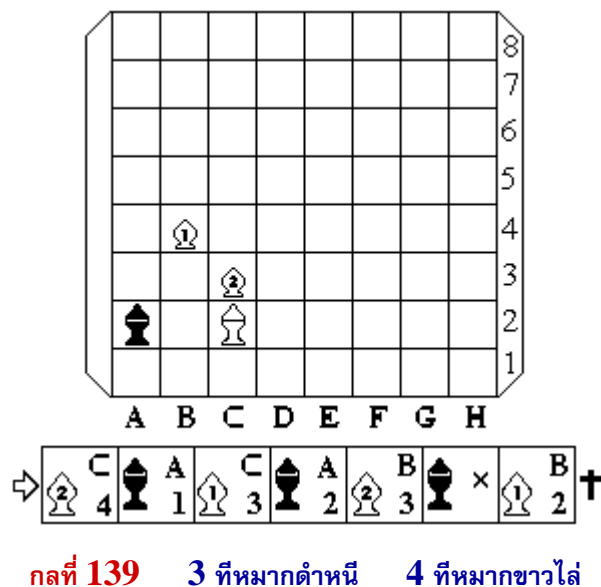
กลที่ 137 10 ทีหมากดำหนี 11 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 138 21 ทีหมากดำหนี 22 ทีหมากขาวไล่

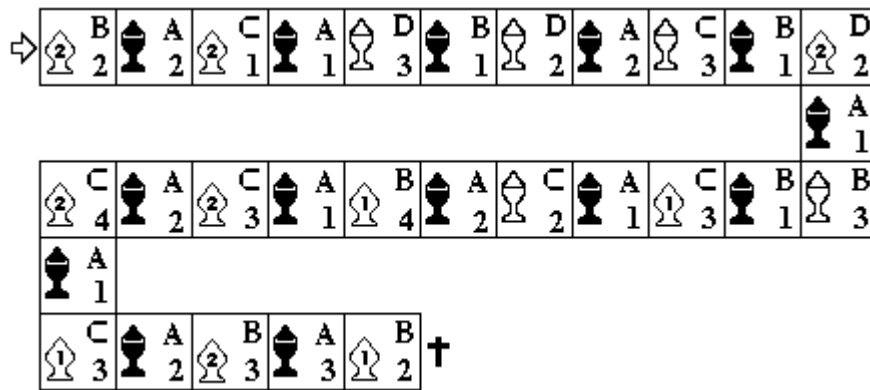
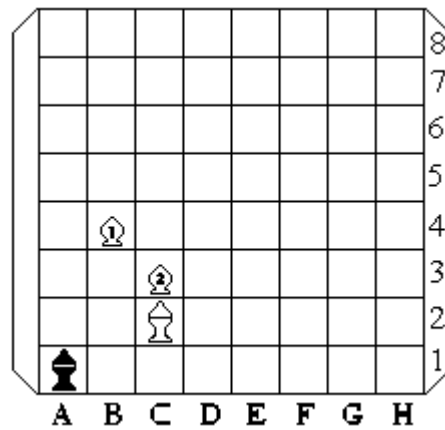
5. กลการไล่ด้วยโคนคู่

ถ้าดำอยู่หลังโคน ให้ไล่เหมือนโคนกับเบี้ยหงาย โดยทำให้โคนตัวหนึ่งทำหน้าที่เป็นเบี้ยหงายที่ถูกมุม มีอยู่ 6 กลด้วยกันคือ ถ้าขุนดำอยู่หน้าโคน จะไล่ให้จบได้ง่าย

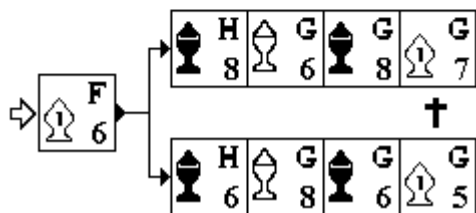
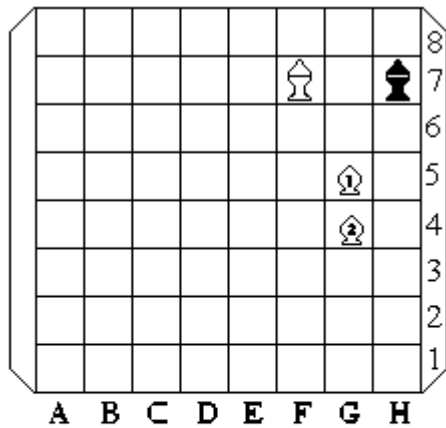


กลที่ 139 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

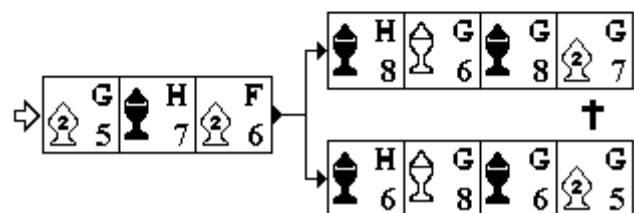
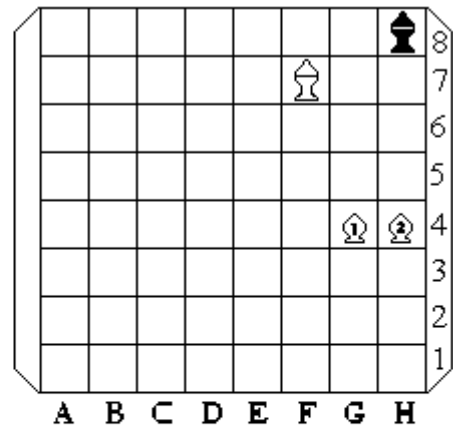




กลที่ 140 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 141 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 142 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

→ 

♙	H	♚	H	♙	G	♚	H	♙	G	♚	H	♙	G	♚	H	♙	H
2	5	8	5	7	6	8	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7	6

 †

**กลที่ 143**    4 ทีหมากดำหนี    5 ทีหมากขาวไล่

→ 

♙	B	♚	A	♙	B	♚	A	♙	B	♚	A	♙	C	♚	A	♙	C	♙	A	♙	C
3	7	4	6	3	7	4	6	5	7	6	7	6	6	6	7	6	6	6	6	6	6

 †

**กลที่ 144**    7 ทีหมากดำหนี    8 ทีหมากขาวไล่

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

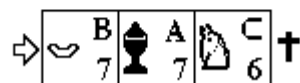
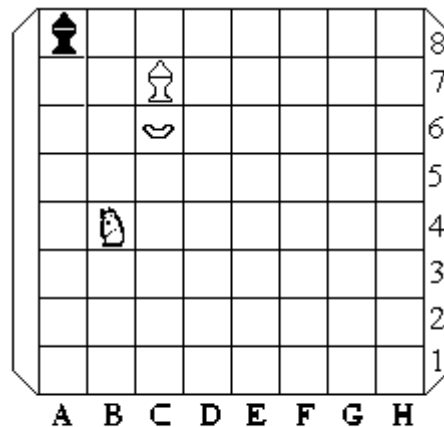
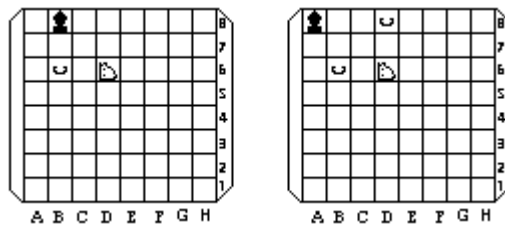
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

## 6. กลการไล่ด้วยม้าหนึ่งตัวกับเบี้ยหงายหนึ่งตัว

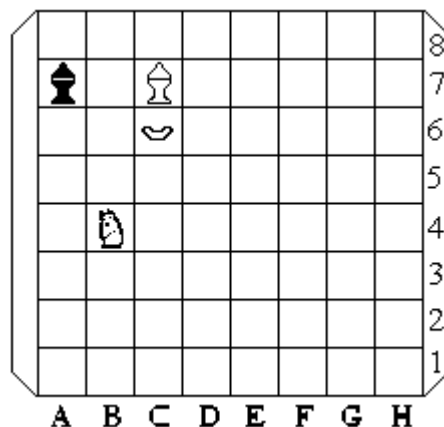
การจะไล่ขุนให้เข้ามุดด้วยม้ากับเบี้ยหงายนั้นมีขอบเขตจำกัด จะต้องไล่ให้ขุนที่เบี้ยหงายถูกมุด เมื่อไล่ขุนเข้ามุดได้ ก็จะไล่เข้าตาจนได้ตามกลที่ 145 ถ้าหมากเป็นที่ให้ศึกษาที่ 146 มีหลักอยู่ว่าให้เปลี่ยนด้านเป็นการแก้ที่

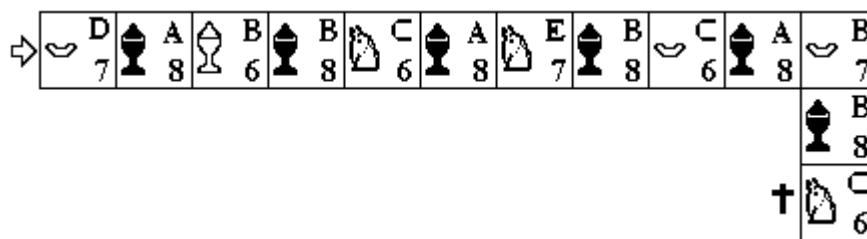
ถ้าเป็นฝ่ายหนี ให้หนีไปเข้ามุดที่เบี้ยหงายไม่ถูกมุด จึงจะไม่จน

**หมายเหตุ** โปรดสังเกตการเดินบังคับขุนดำโดยม้ากับเบี้ยหงาย ขุนดำจะเดินได้เพียงสองตา ออกจากกรอบไม่ได้ มีประโยชน์ในการเดินแก้หมากเป็นที่

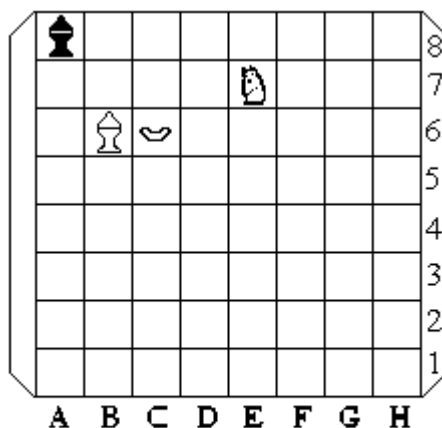


กลที่ 145 1 ที่หมากดำหนี 2 ที่หมากขาวไล่

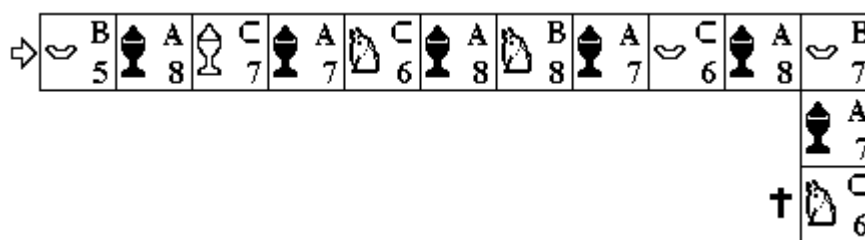
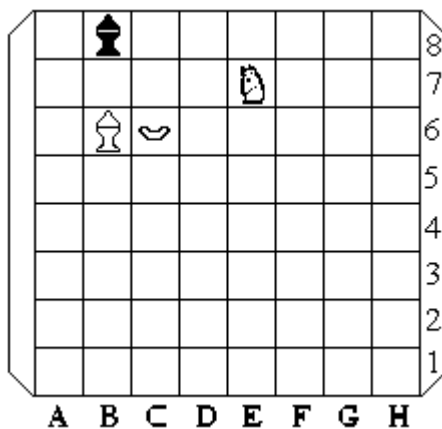




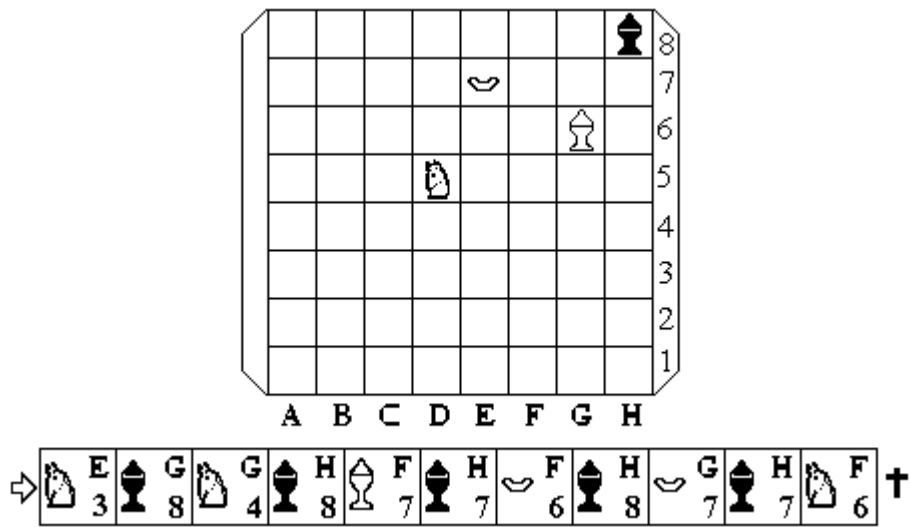
กลที่ 146 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



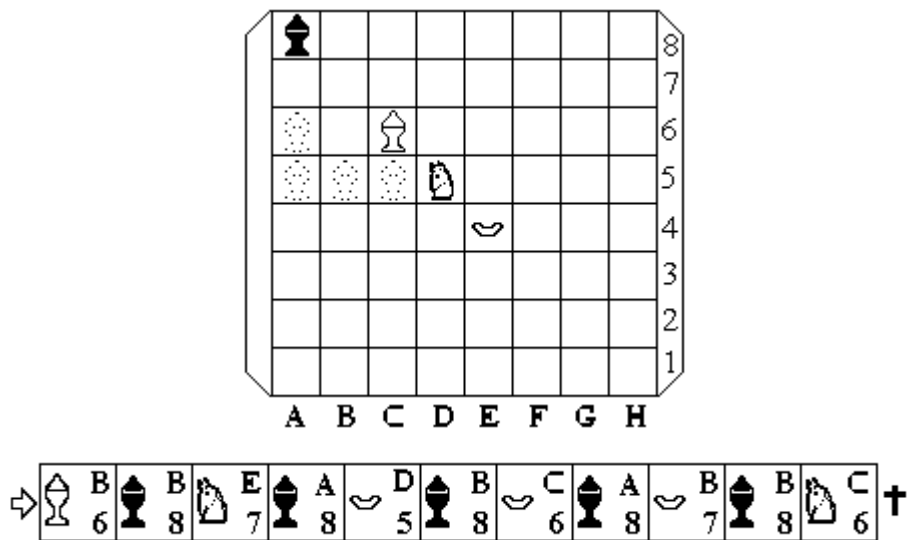
กลที่ 147 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



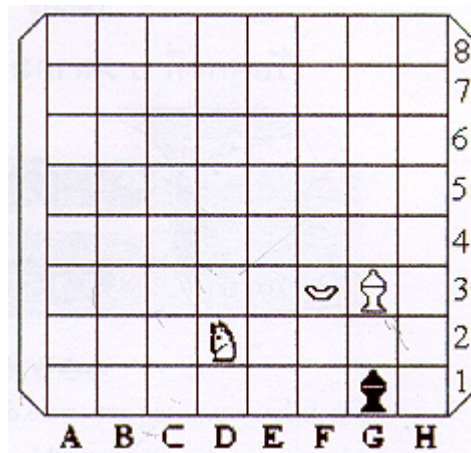
กลที่ 148 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่

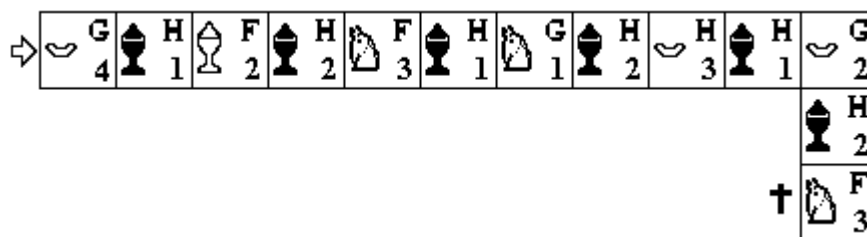


กลที่ 149 5 ทิหมากดำหนึ 6 ทิหมากขาวไ้

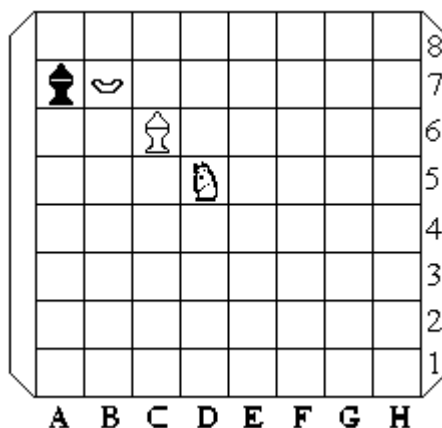


กลที่ 150 5 ทิหมากดำหนึ 6 ทิหมากขาวไ้

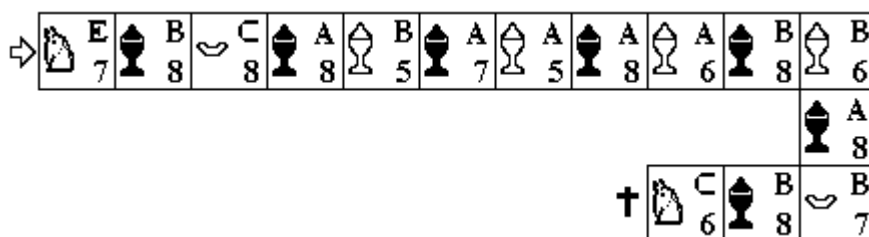




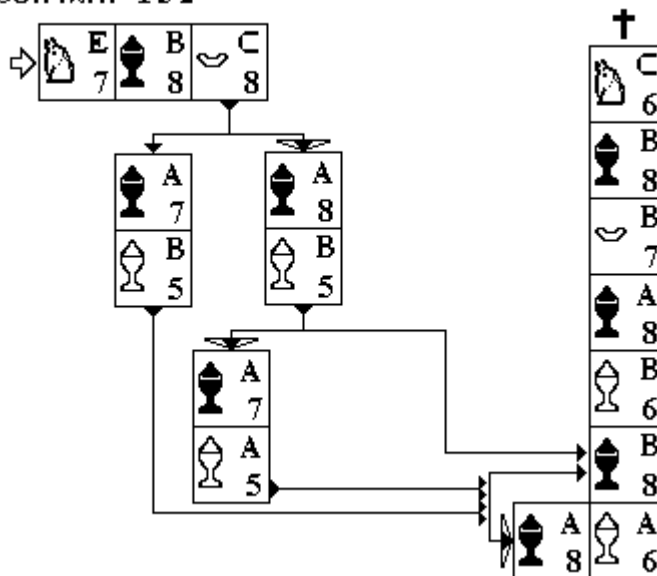
กลที่ 151 6 ทีหมาดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



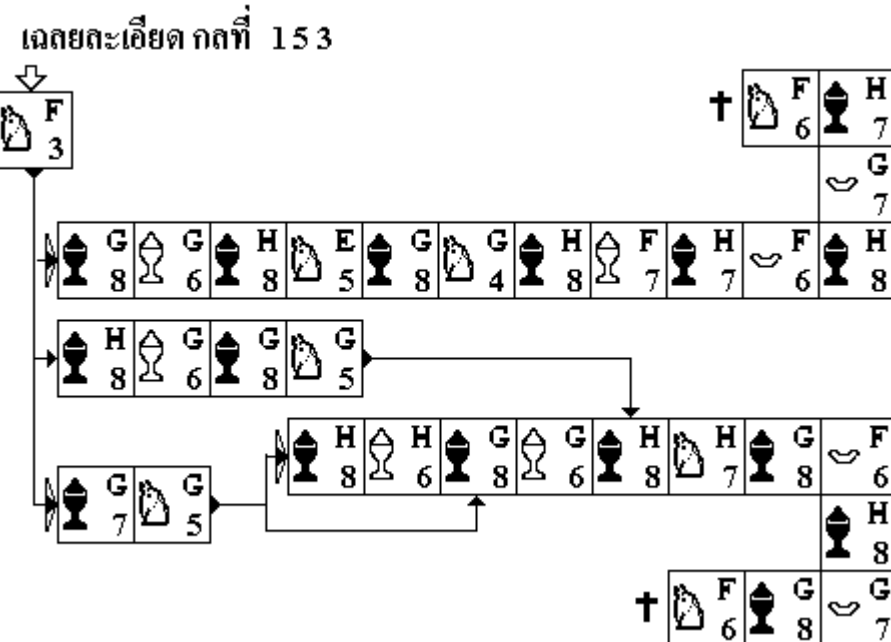
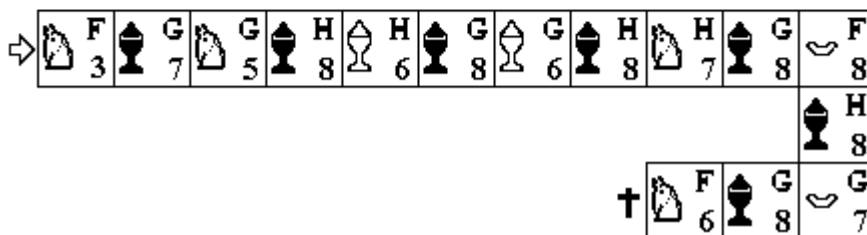
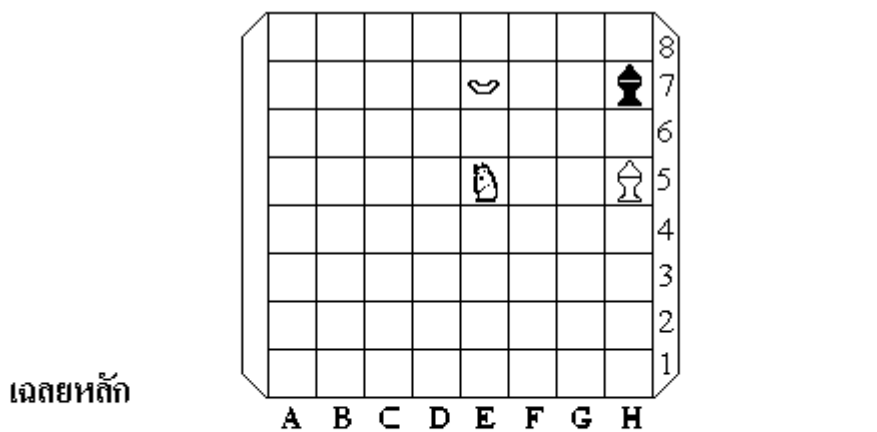
เลขหลัก



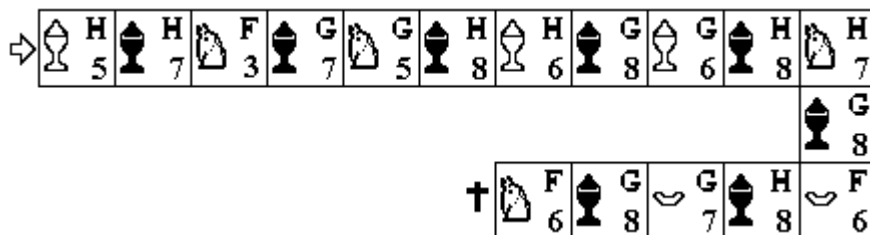
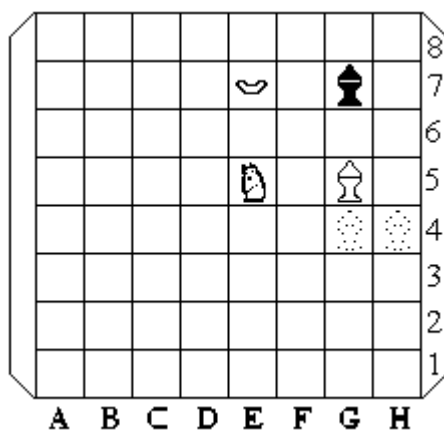
เลขยกระเดียวต กลที่ 152



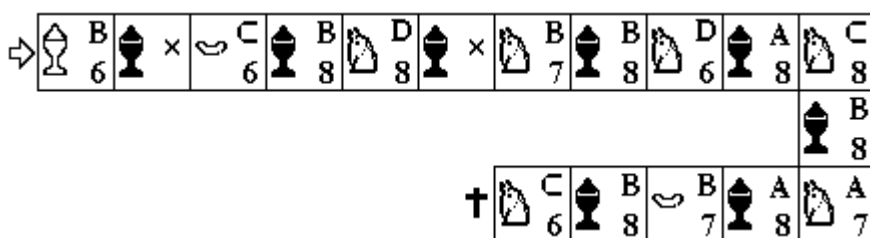
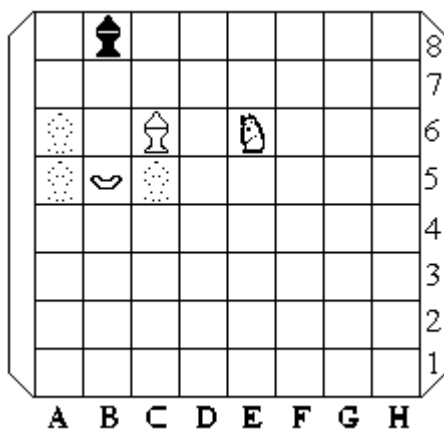
กลที่ 152 7 ทีหมาดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 153 7 ทีหมากดำหนี 8 ทีหมากขาวไล่

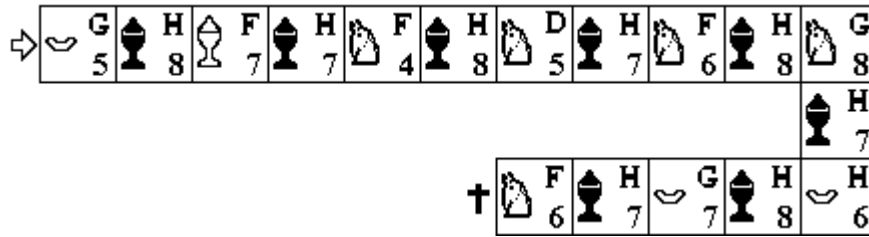
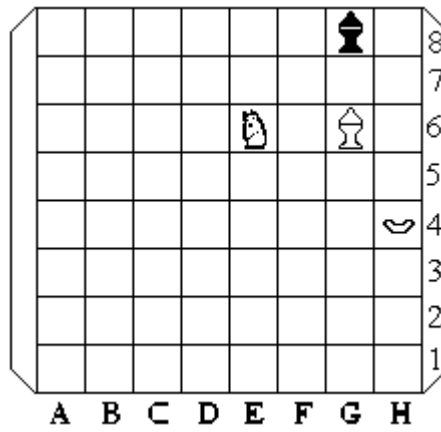


กลที่ 154 8 ทิหมากดำหนี 9 ทิหมากขาวไล่

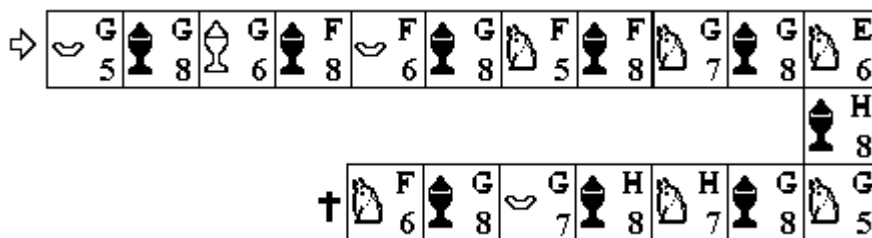
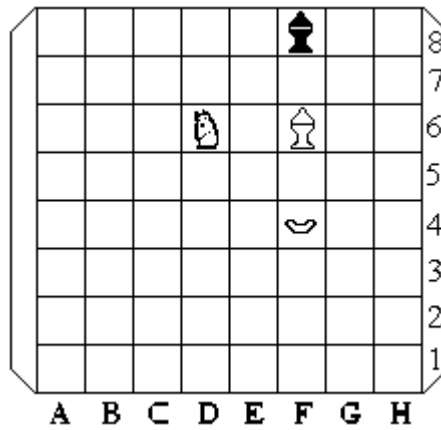


กลที่ 155 8 ทิหมากดำหนี 8 ทิหมากขาวไล่

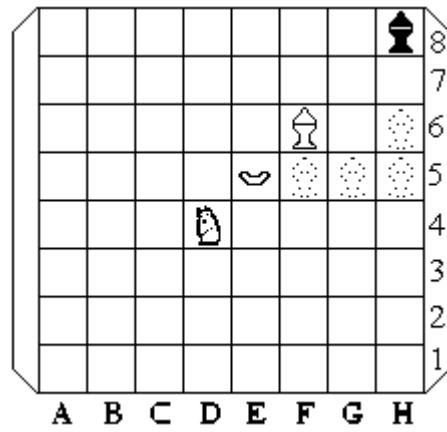




กลที่ 156 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่

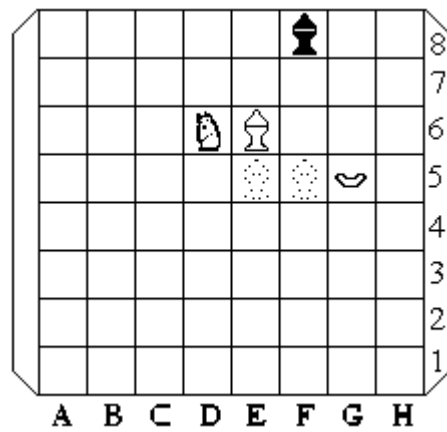


กลที่ 157 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



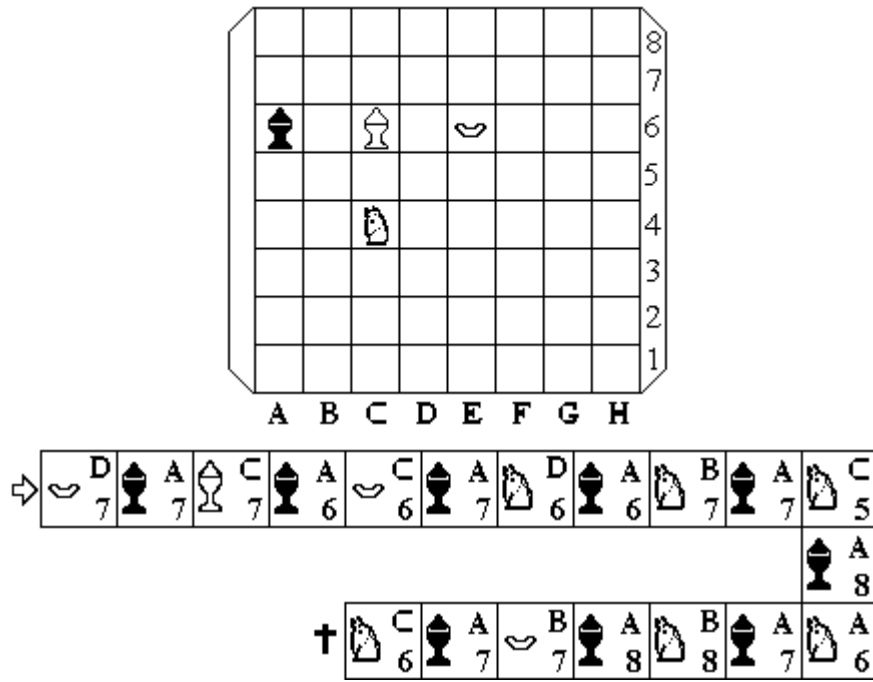
⇒	♞	G	♜	G	♞	E	♜	H	♞	F	♞	H	♞	G	♜	H	♞	F	5	
																			♜	H
																			♜	8
																			♞	E
																			♞	7

กลที่ 158 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่

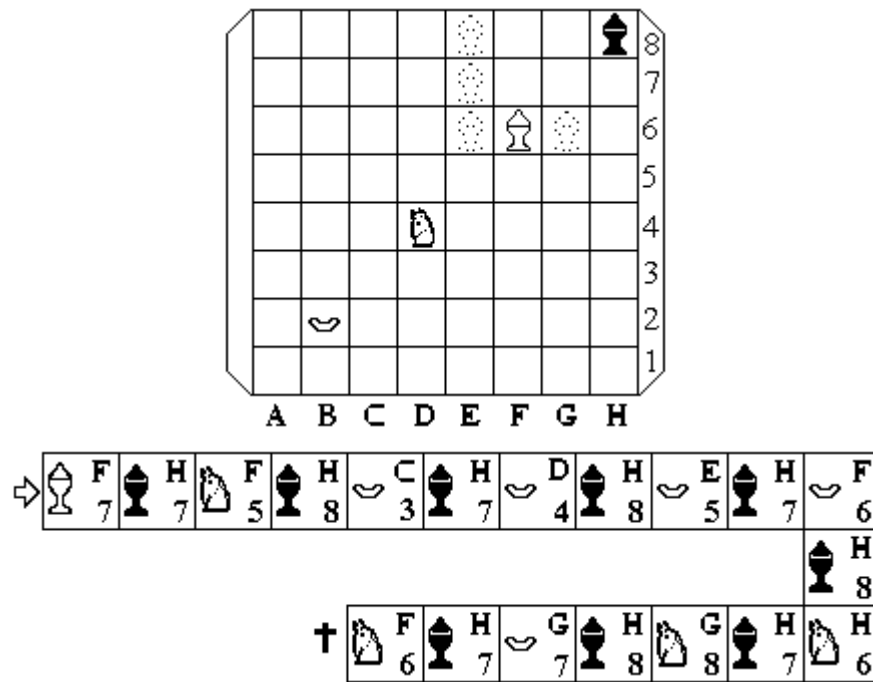


⇒	♞	F	♜	G	♞	G	♞	F	♞	F	♞	G	♜	G	♜	G	♞	E	6	
																			♜	H
																			♜	8
																			♞	G
																			♞	5

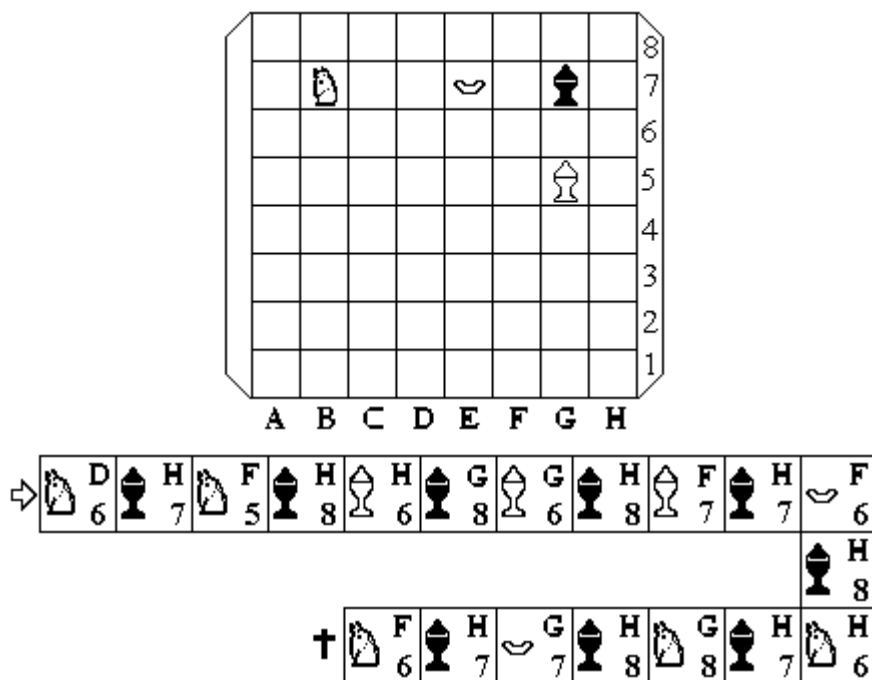
กลที่ 159 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



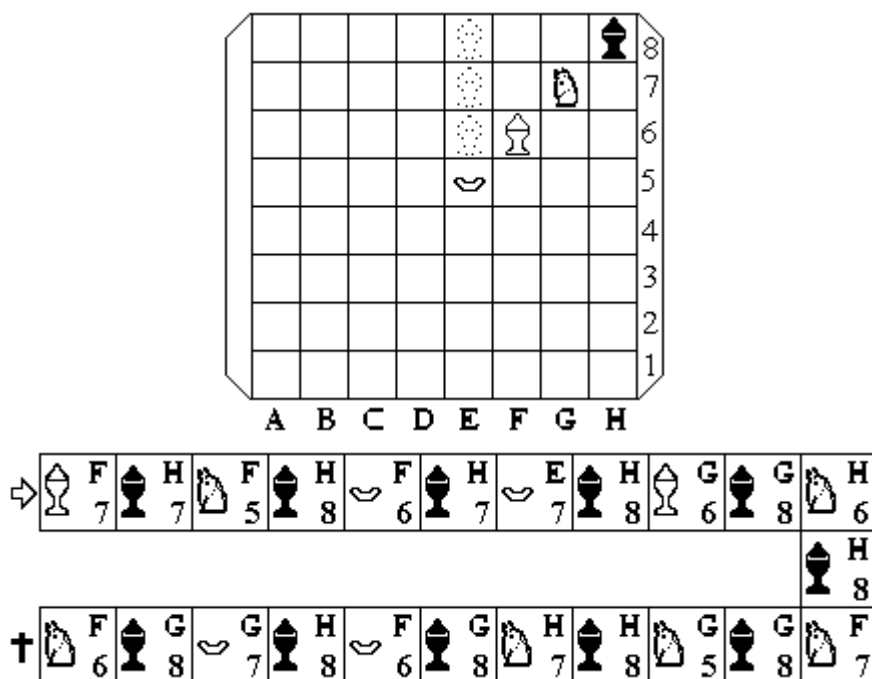
กลที่ 160 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



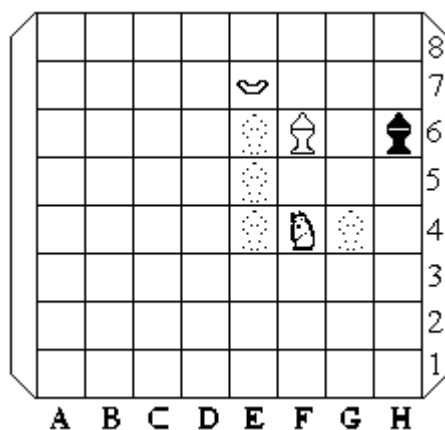
กลที่ 161 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 162 9 ทีหมากดำหนี 10 ทีหมากขาวไล่

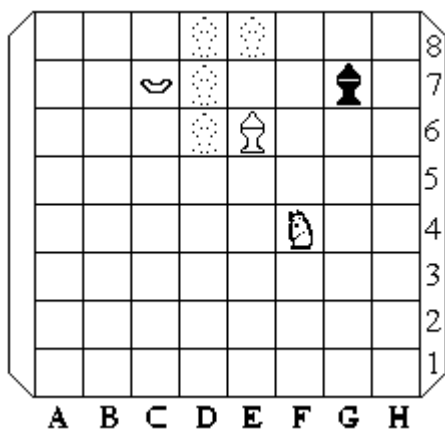


กลที่ 163 11 ทีหมากดำหนี 12 ทีหมากขาวไล่



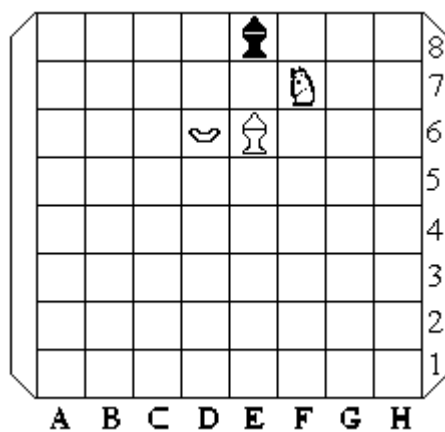
⇒		F		G		E		H		F		H		F		H		F		H		H		H	
																									H
†		F		H		G		H		G		H		H		H		F		H		H		G	

กลที่ 164 11 ทิหมากดำหนี 12 ทิหมากขาวไล่



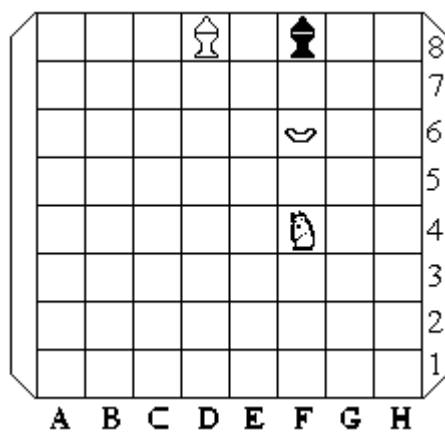
⇒		E		H		F		H		D		G		E		H		F		H		H		F	
																									H
		G		H		G		H		H		H		F		H		G		H		H		H	
		H																							
		F																							†

กลที่ 165 12 ทิหมากดำหนี 13 ทิหมากขาวไล่



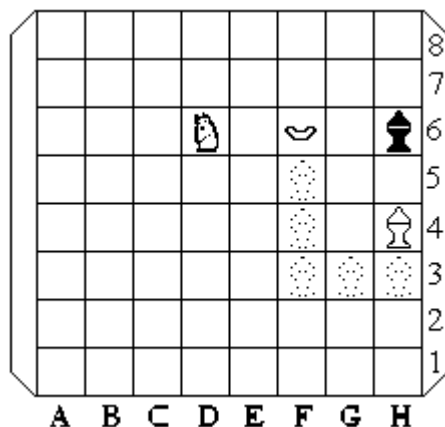
→	E	F	F	E	G	F	D	G	F	F	F	F	F	F
	5	8	6	8	5	8	6	7	5	8	8	8	6	6
														G
														8
	F	H	E	G	G	F	E	G	F	F	F	F	F	G
	8	8	6	8	7	8	8	8	6	8	8	8	6	6
	G													
	8													
	H	H	G	G	F									†
	7	8	7	8	6									

กลที่ 166 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



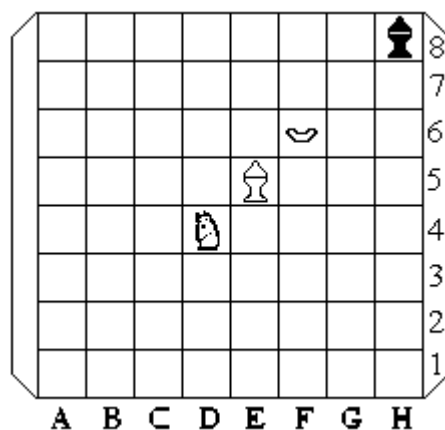
→	G	F	D	F	G	G	E	F	D	G	E	E	E	E
	5	7	7	8	6	7	5	8	8	8	7	7	7	7
														G
														7
	G	H	F	H	F	H	E	G	C	G	E	E	E	E
	8	8	7	7	8	8	7	7	6	8	8	8	8	8
	H													
	7													
	F	H	G	H	F									†
	6	8	7	7	6									

กลที่ 167 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



⇒	G 4	G 6	E 7	H 6	F 7	G 7	E 5	H 6	H 4	H 7	G 5	G 7
	H 7	H 8	G 6	G 8	H 6	H 8	E 5	G 7	F 3	H 7	H 5	G 7
	G 8											
	F 6	H 8	G 7	G 8	F 6	†						

กลที่ 168 14 ทิศหมากดำหนี 15 ทิศหมากขาวไล่



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

กลที่ 169 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่

⇒ 

	C		A		D		A		B		A		C		B		D		A		C
	5		6		5		5		6		6		4		7		6		6		6

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

กลที่ 170 14 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่

⇒ 

	D		E		E		D		D		E		G		D		F		C		C
	7		8		6		8		6		8		6		8		7		8		5

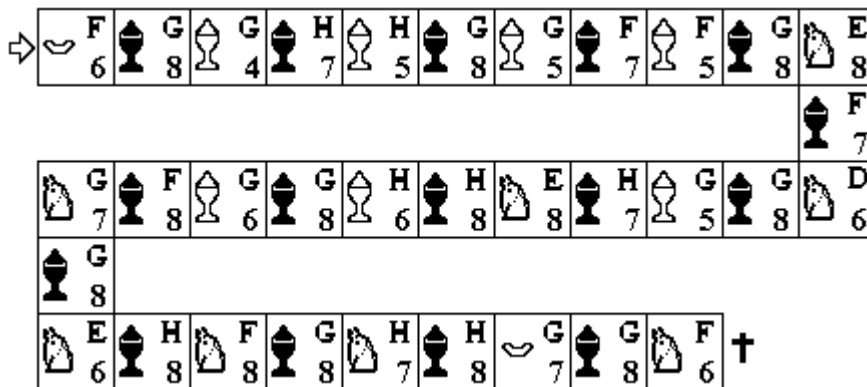
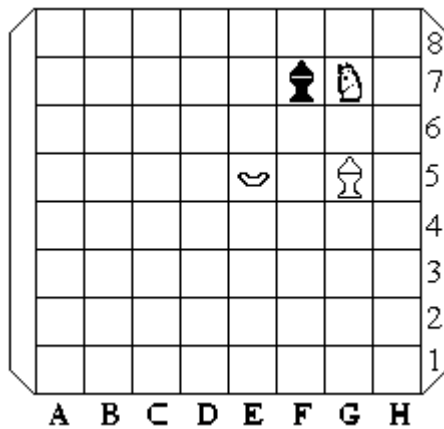
  

																							D	8
	D		A		B		B		D		C		E		B		C		C		C			
	D																							
	6		8		6		8		7		8		6		8		6		8		8			

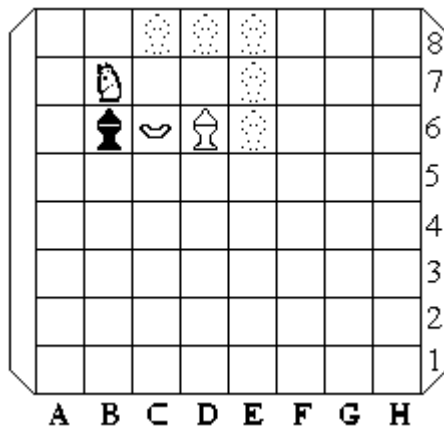


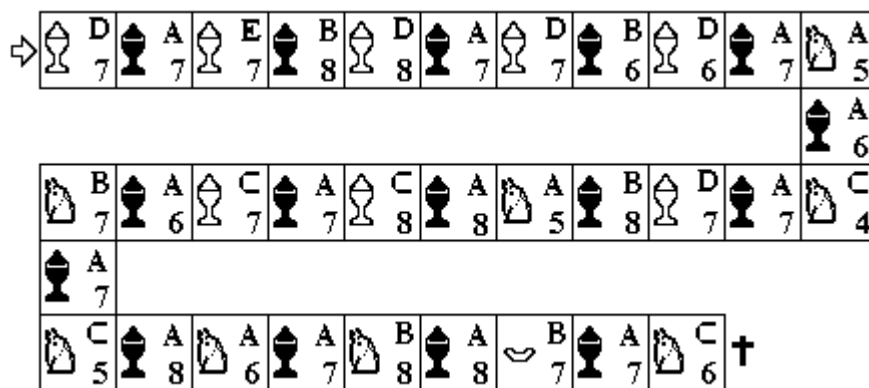


กลที่ 171 16 ทิหมากดำหนี 17 ทิหมากขาวไล่

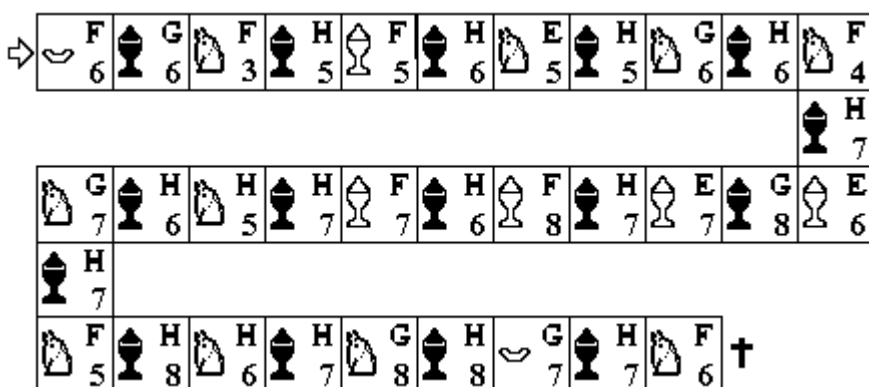
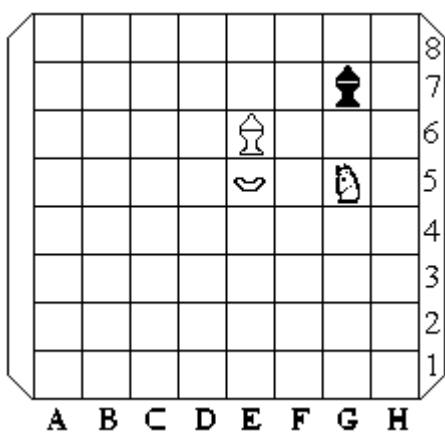


กลที่ 172 16 ทิหมากดำหนี 17 ทิหมากขาวไล่

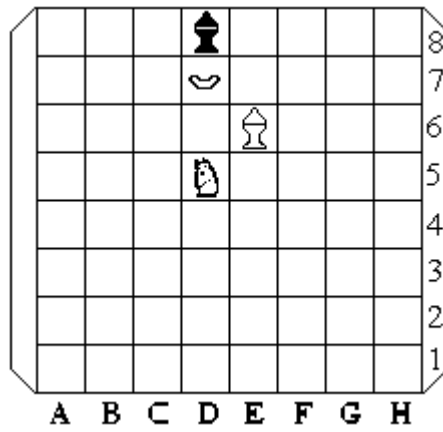




กลที่ 173 16 ทีหมากดำหนี 17 ทีหมากขาวไล่

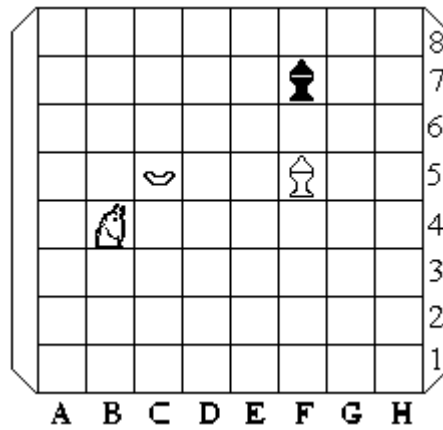


กลที่ 174 16 ทีหมากดำหนี 17 ทีหมากขาวไล่

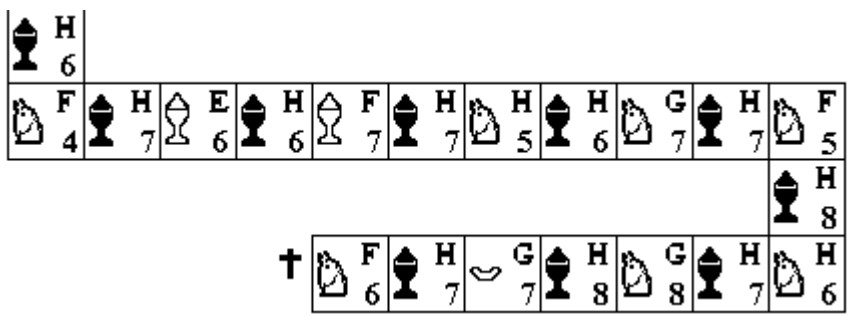


→	C3	C7	E7	B6	D6	A5	C5	A6	D5	A5	B6	
												A6
	A5	A7	C6	A6	C7	A7	C6	A6	D6	B7	C4	
	A6											+
	B7	A7	C5	A8	A6	A7	B8	A8	B7	A7	C6	

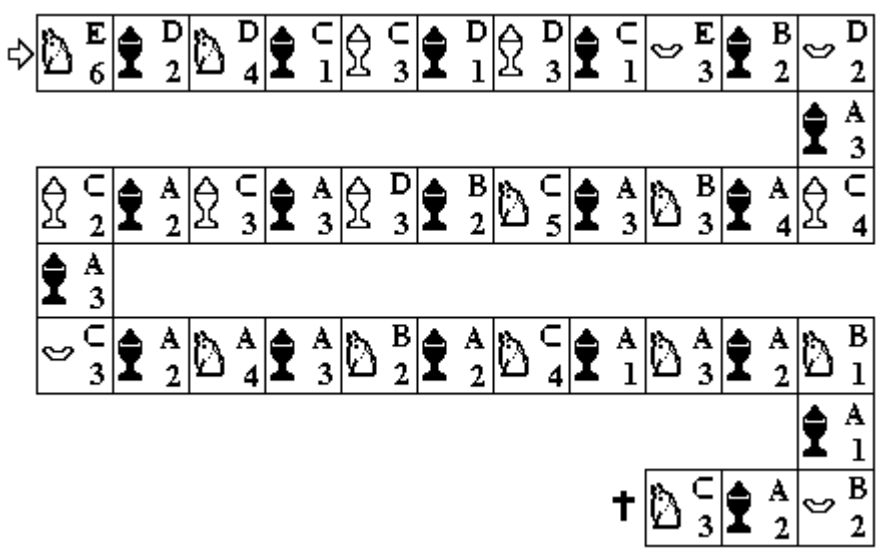
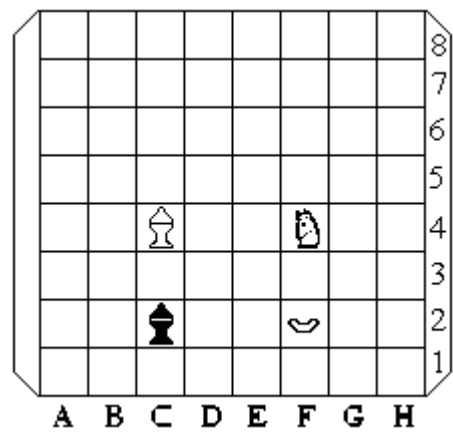
กลที่ 175 17 ทีหมากดำหนี 18 ทีหมากขาวไล่



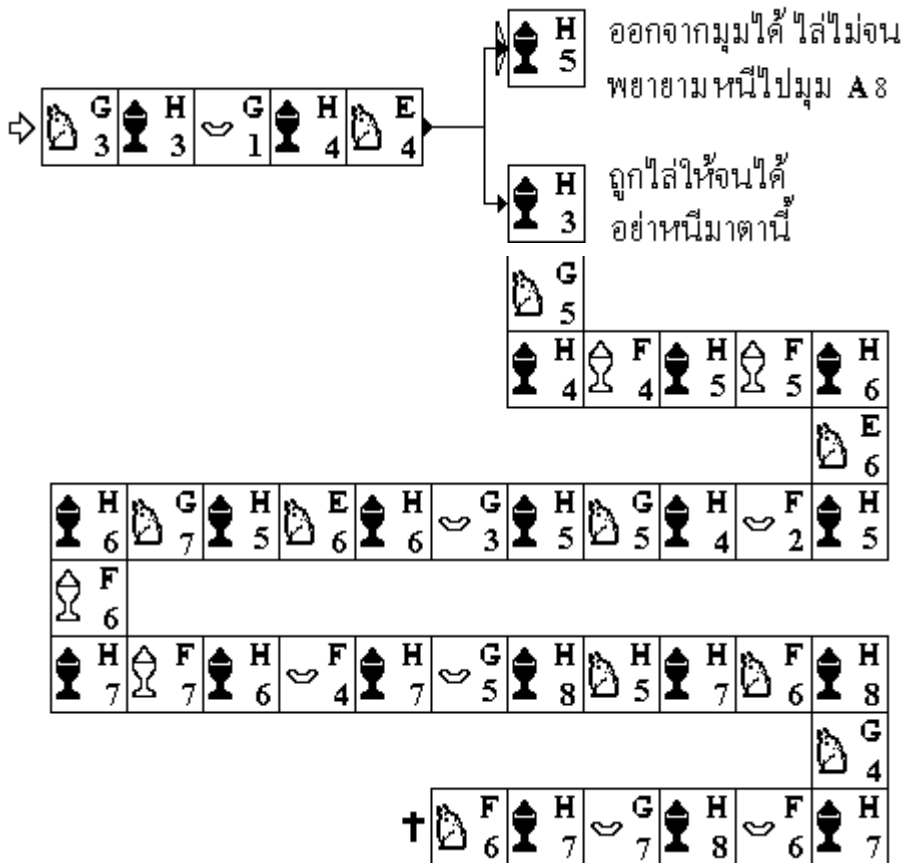
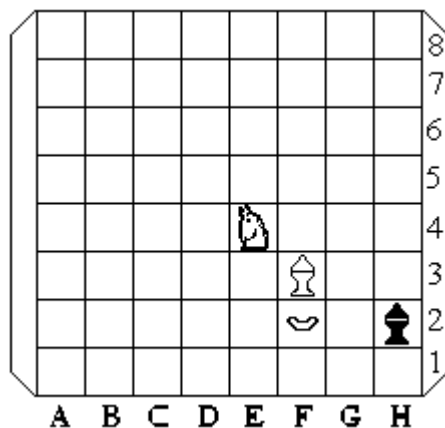
→	C6	E8	E6	F8	E5	E8	F7	F8	D6	G7	E5	
												H6
	G6	H5	F6	H6	E5	G7	E7	H6	G6	H5	F5	



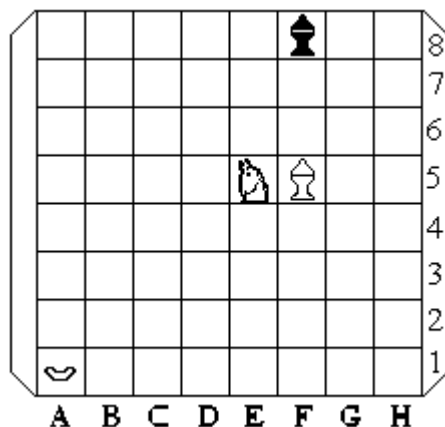
กลที่ 176 21 ทิหมากดำหนี 22 ทิหมากขาวไล่

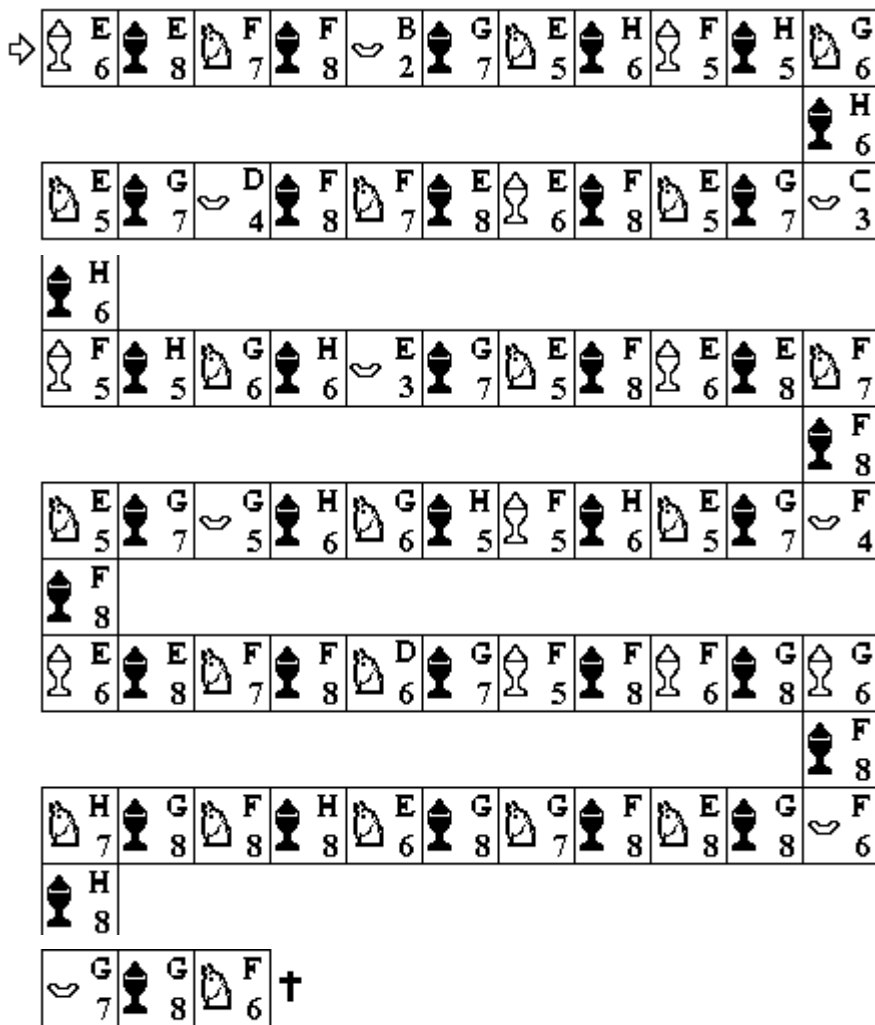


กลที่ 177 19 ทิหมากดำหนี 20 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 178 สาดิตการหนีที่ดีกว่า





กลที่ 179 37 ทิศหมากดำหนี 38 ทิศหมากขาวไล่  
 สาคิตม้าต้อนขุนให้อยู่ในมุม

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

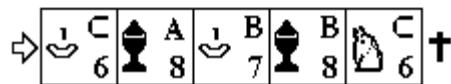
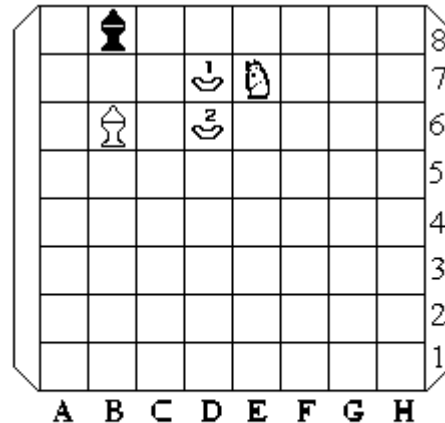
## 7. กลการไล่ด้วยม้าหนึ่งตัว และเบี้ยหางยสองตัว

ต้องไล่ให้ขุนเข้ามุมใดมุมหนึ่งที่ใกล้ที่สุดก่อน

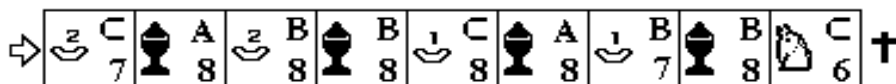
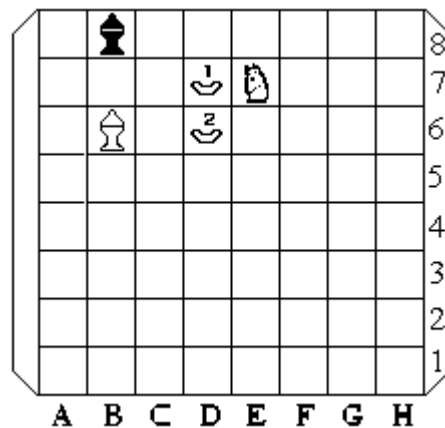
ถ้าเบี้ยสองตัวเป็นเบี้ยเทียม ก็ไล่แบบเดียวกับม้ากับเบี้ยหางยที่ถูกมุม เพราะจะต้องมีเบี้ยหนึ่งที่ถูกมุม ตามกลที่ 145-181

ถ้าเบี้ยสองตัวเป็นเบี้ยผูกถูกมุม ก็ไล่เช่นเดียวกับที่กล่าวแล้ว

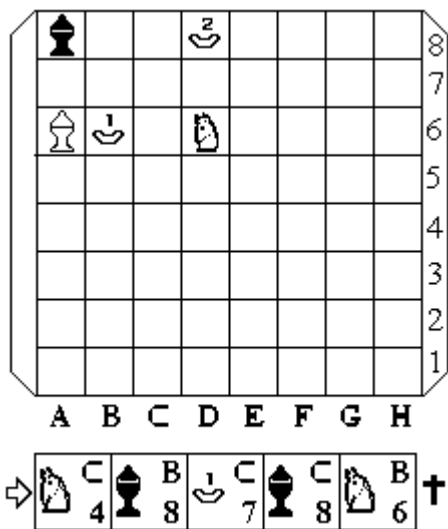
ถ้าเบี้ยคู่ผูกไม่ถูกมุม ให้ไล่ตามกลที่ 182-185



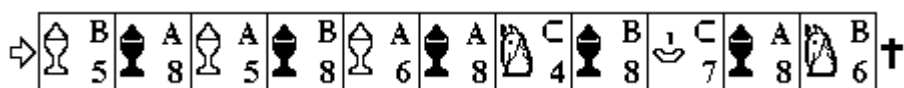
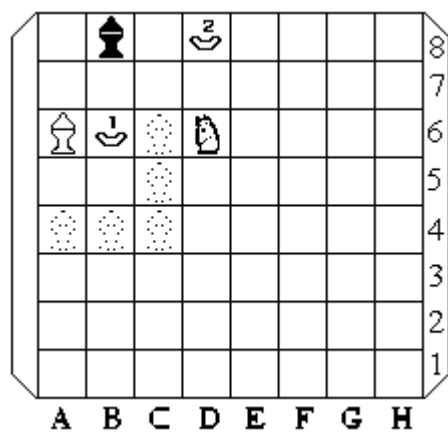
กลที่ 180 เบี้ยเทียม 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



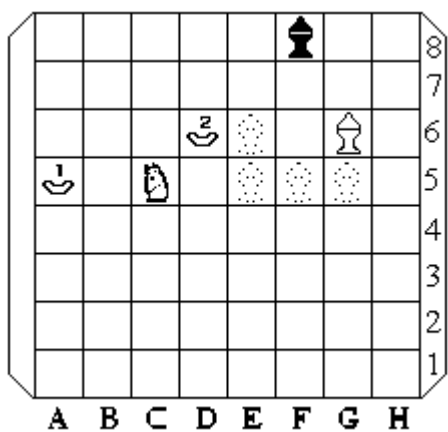
กลที่ 181 สาธิตว่าเบี้ยตัวเดียวก็ไล่จนได้



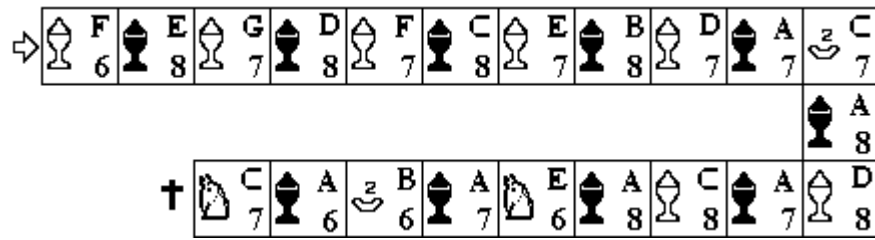
กลที่ 182 เบี้ยผูกไม้ถูกมุม 1 ทิหมากดำหนี 2 ทิหมากขาวไล่



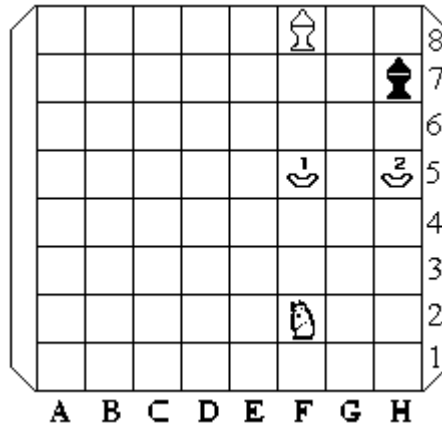
กลที่ 183 เบี้ยผูกไม้ถูกมุม 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่







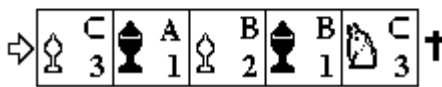
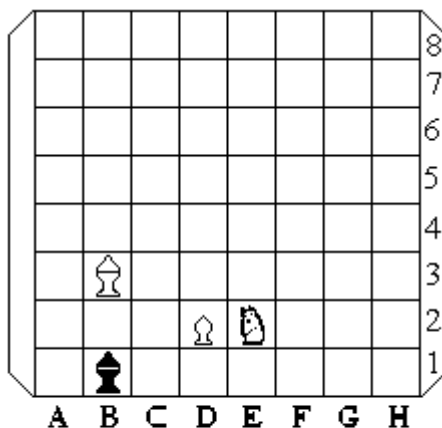
กลที่ 184 เบี้ยผูกไม่ถูกมุม 10 ทิหมากดำหนี 11 ทิหมากขาวไล่



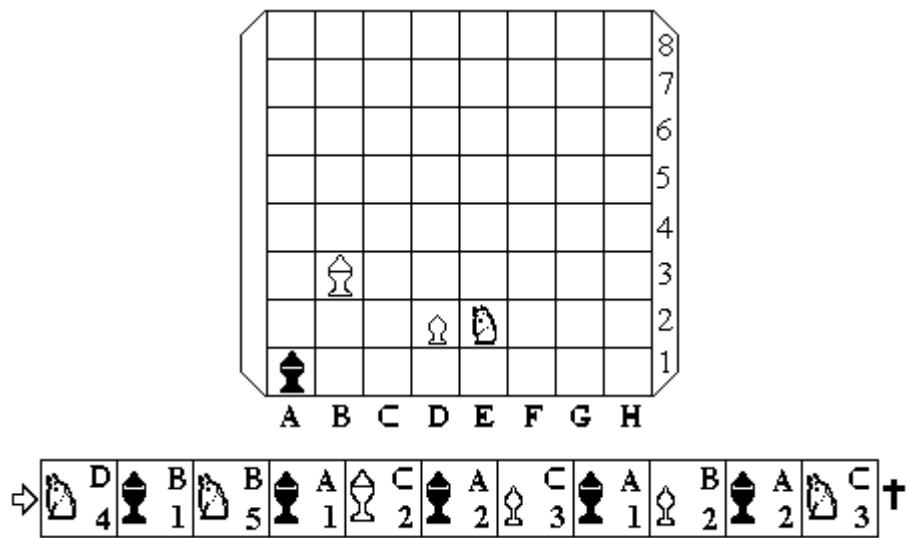
กลที่ 185 เบี้ยผูกไม่ถูกมุม 3 ทิหมากดำหนี 4 ทิหมากขาวไล่

8. กลการไล่ด้วยม้าโคน

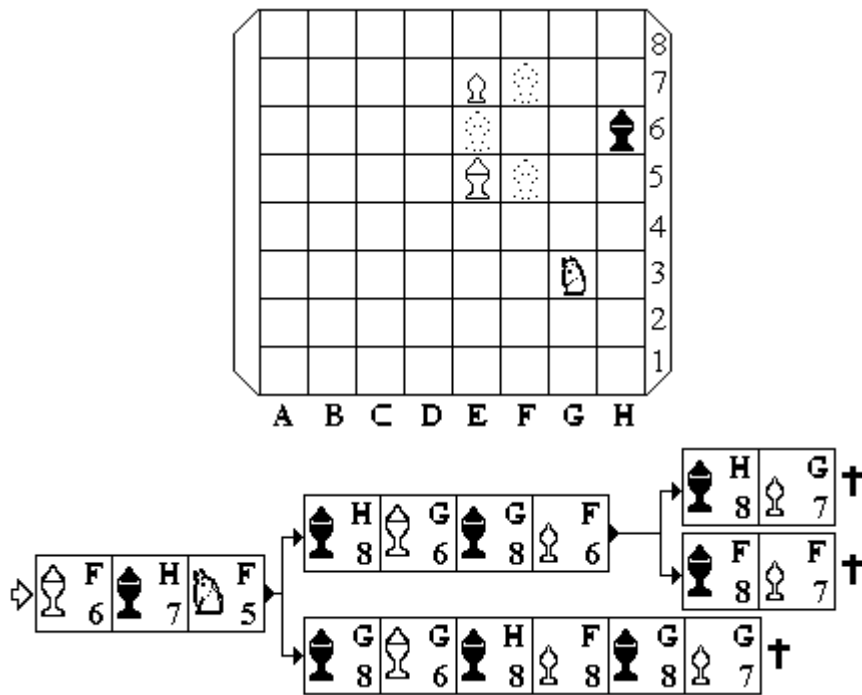
พยายามไล่ขุนให้เข้ามุมใดมุมหนึ่ง หน้าโคนไล่ให้จนได้ง่ายกว่า  
 หลังโคนไล่คล้ายม้ากับเบี้ยหงายถูกมุมโดยเดินให้เข้ามุมแทนเบี้ยหงาย



กลที่ 186 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 187 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่



กลที่ 188 4 ทิหมากดำหนี 5 ทิหมากขาวไล่

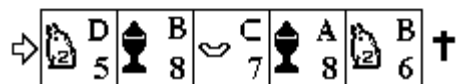
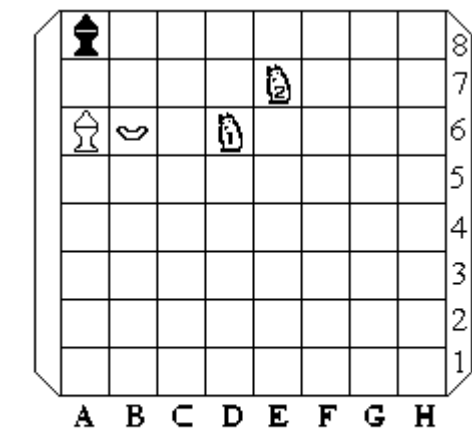
### 9. การไล่ด้วยม้าคู่

ถ้าฝ่ายไล่มีขุนกับม้าสองตัวเท่านั้นไล่ไม่จน ต้องมีหมากอื่นอีกตัว เช่น เบี้ยหงายหรือโคน

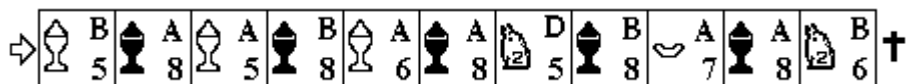
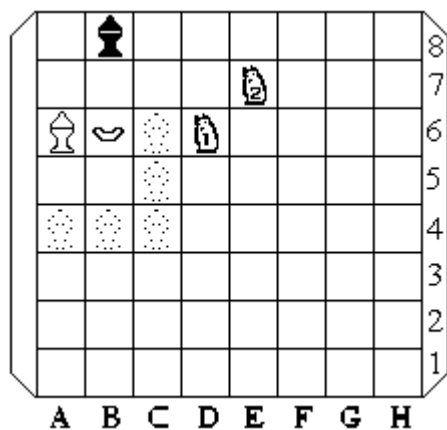
ขั้นแรกไล่ขุนดำให้เข้ามุมก่อน ถ้ามีม้าคู่กับเบี้ยหงายถูกมุม ไล่เหมือนม้าตัวเดียวกับเบี้ยหงายถูกมุม ถ้าเบี้ยหงายไม่ถูกมุมไล่

ตามกลที่ 189 - 194

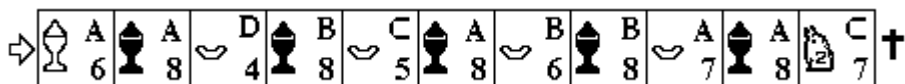
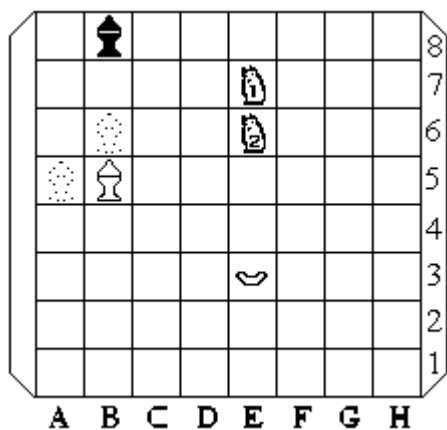
ถ้ามีม้าคู่กับโคนไล่ให้จนได้ง่ายกว่า



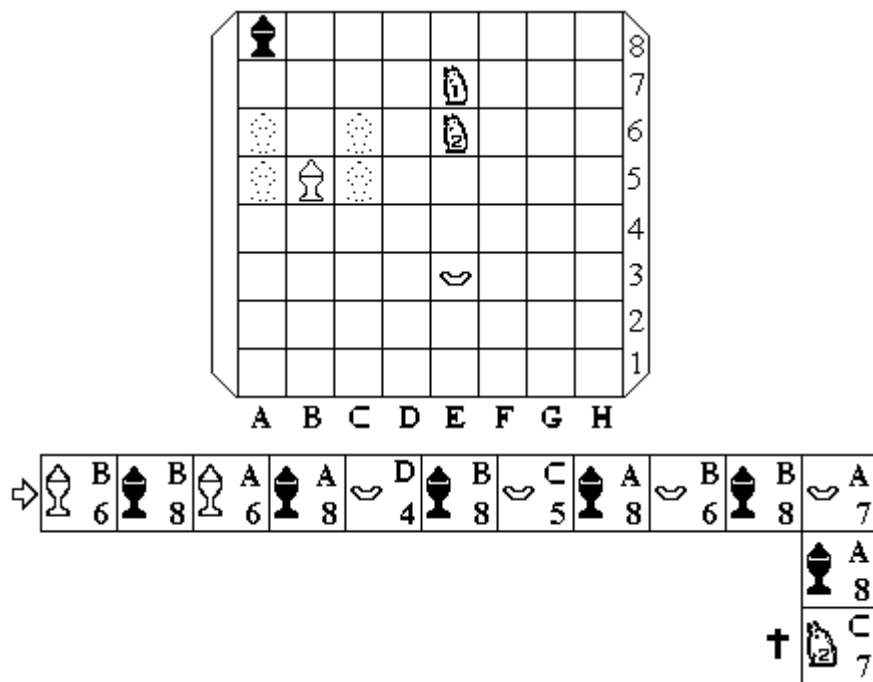
กลที่ 189 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



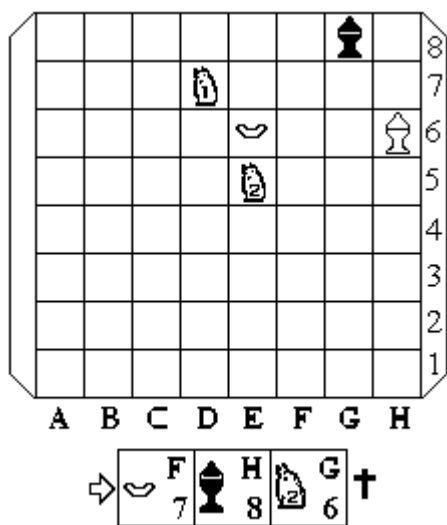
กลที่ 190 5 ทิหมากดำหนี 6 ทิหมากขาวไล่



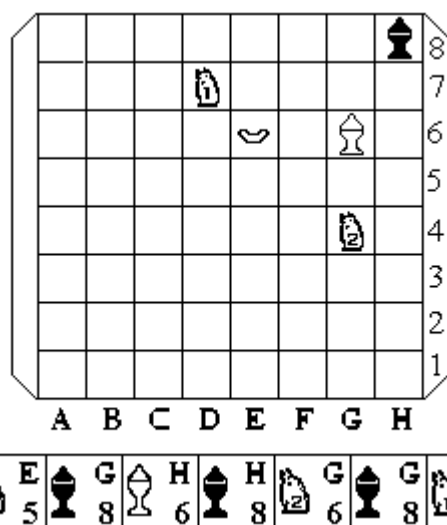
กลที่ 191 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่



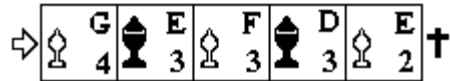
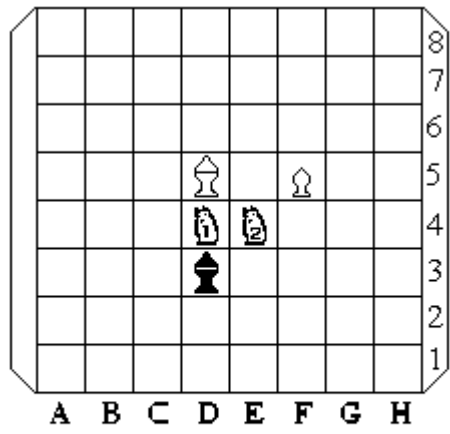
กลที่ 192 6 ทีหมากดำหนี 7 ทีหมากขาวไล่



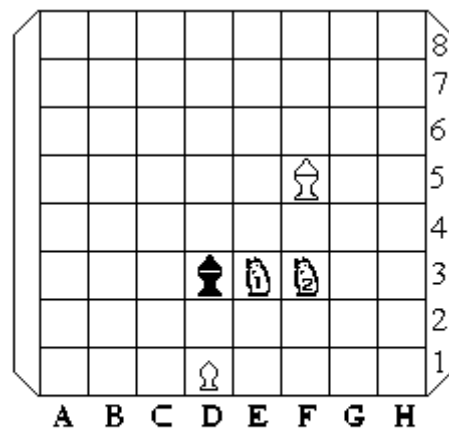
กลที่ 193 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



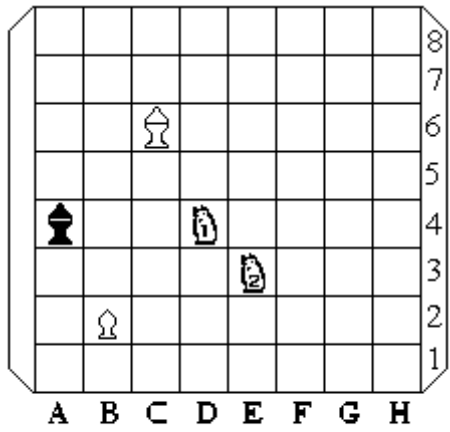
กลที่ 194 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



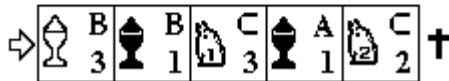
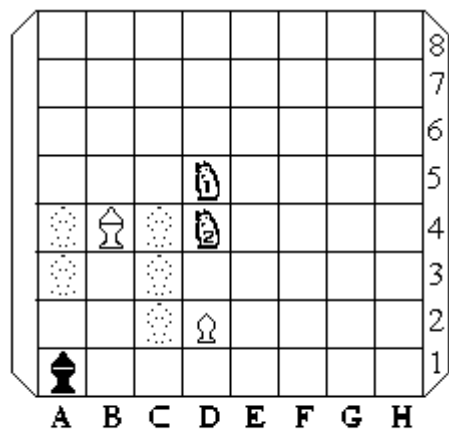
กลที่ 195 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



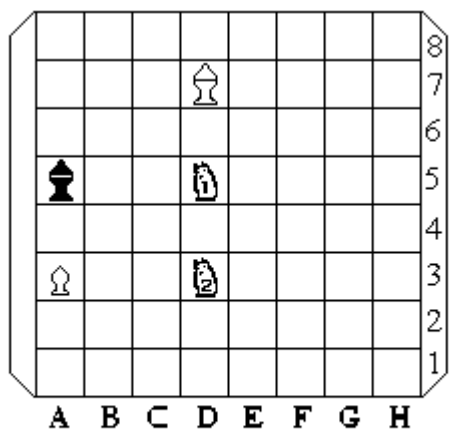
กลที่ 196 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 197 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 198 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่

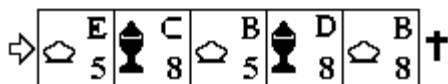
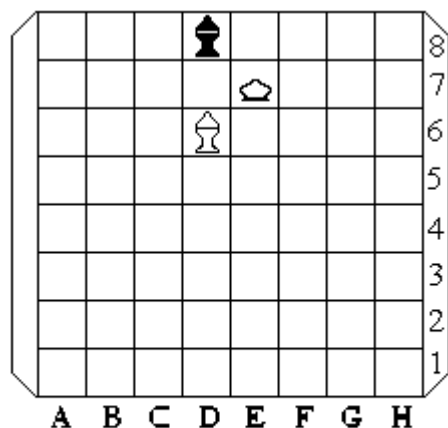


กลที่ 199 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่

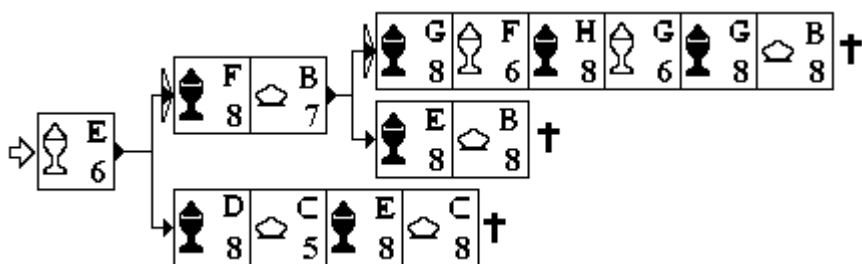
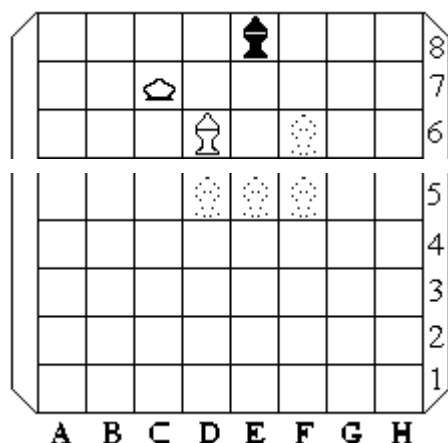
### 10. กลการไล่ด้วยเรือเดี่ยว

พยายามไล่ขุนให้เข้าริมกระดานโดยเร็ว

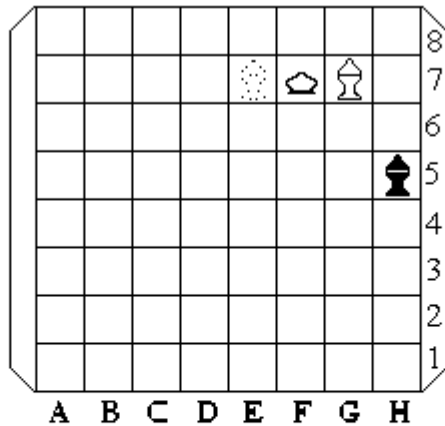
สังเกตการไล่ให้จนโดยให้ับน้อยครั้ง และสังเกตการหนี



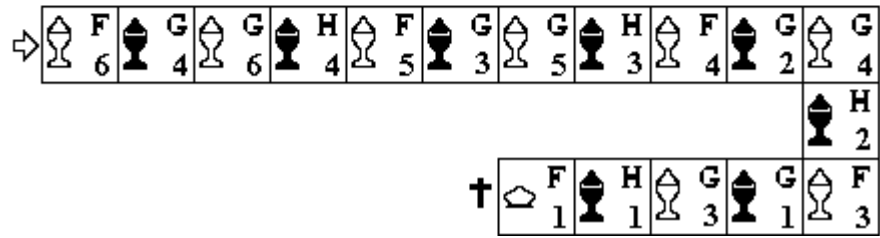
กลที่ 200 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 201 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

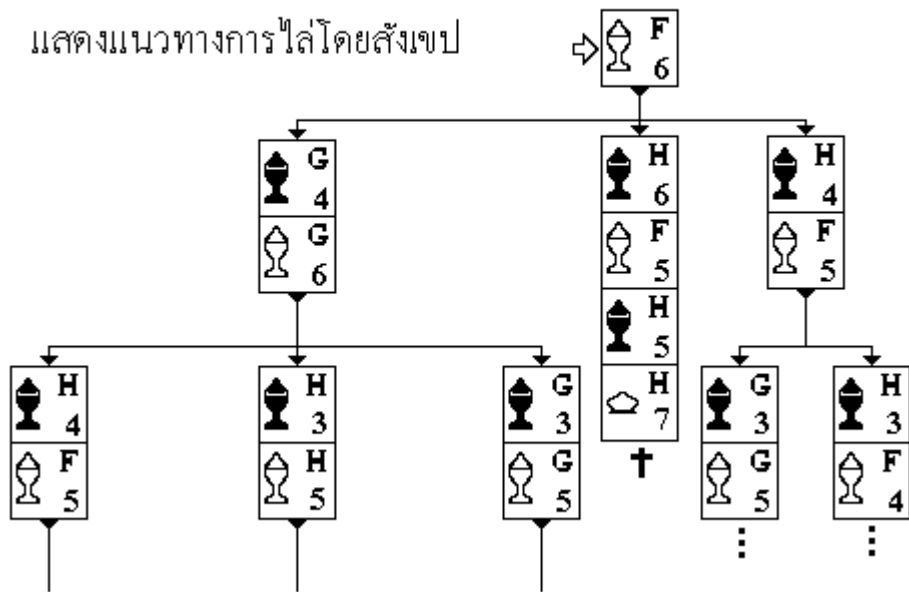


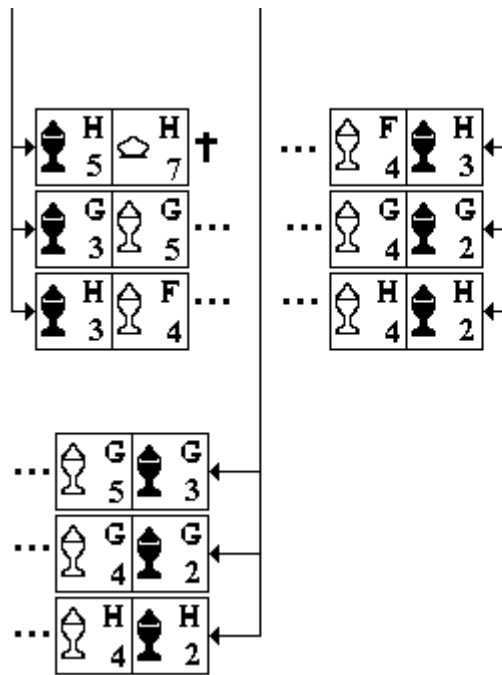
กลยุทธ์



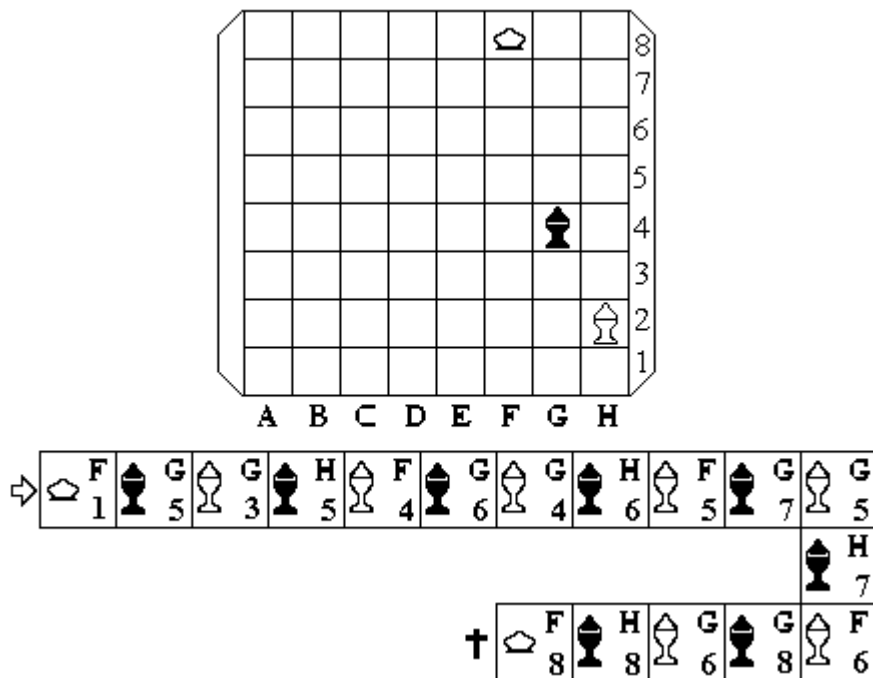
กลยุทธ์เด็ด กตที่ 202

แสดงแนวทางการไล่โดยสังเขป





กลที่ 202 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 203 8 ทีหมากดำหนี 9 ทีหมากขาวไล่



⇒ 

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

† 

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

**กลที่ 204 11 ทิหมากดำหนี 12 ทิหมากขาวไล่**

⇒ 

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

† 

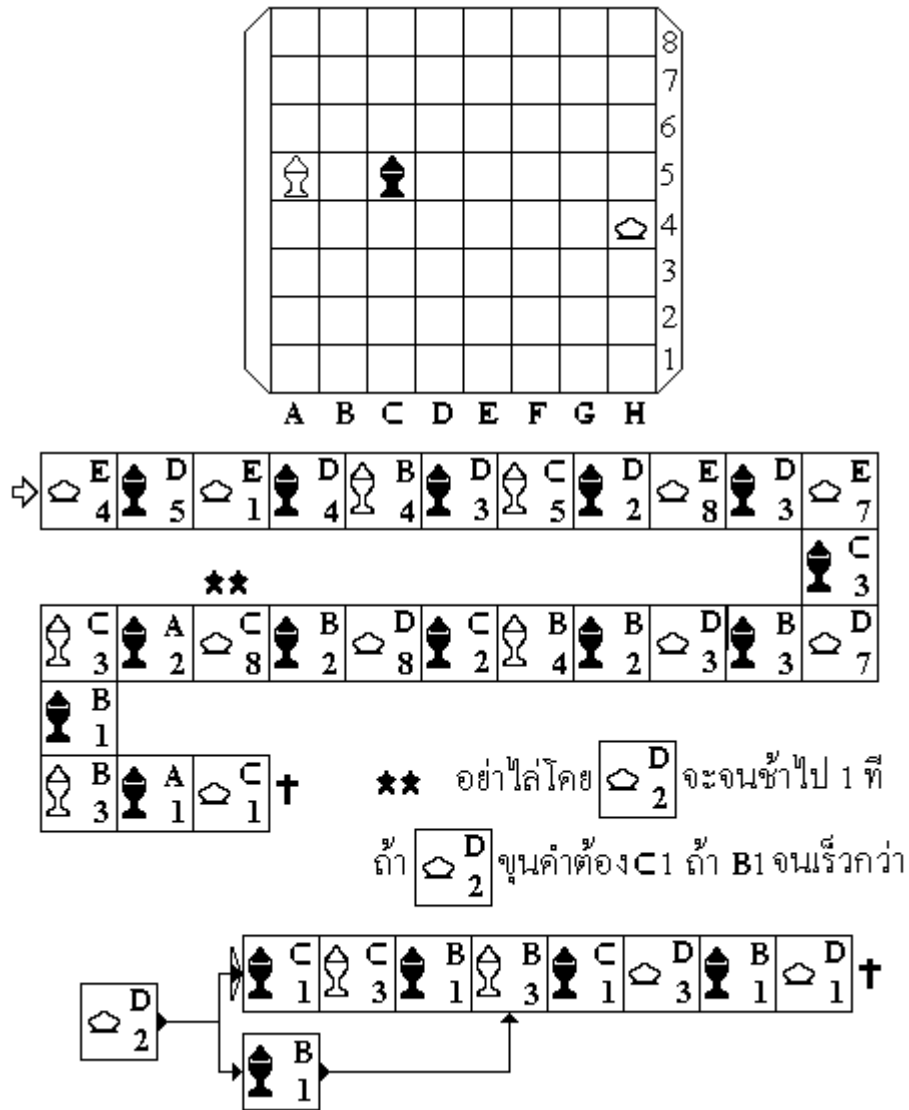
♙	C	♚	A	♙	B	♚	B	♙	C	♚	A	♙	B	♚	B	♙	C	♚	A	♙	C
	6		7		5		7		5		6		4		6		4		5		1

♚	B
	8

♙	B	♚	A	♙	C
	6		8		8

 †

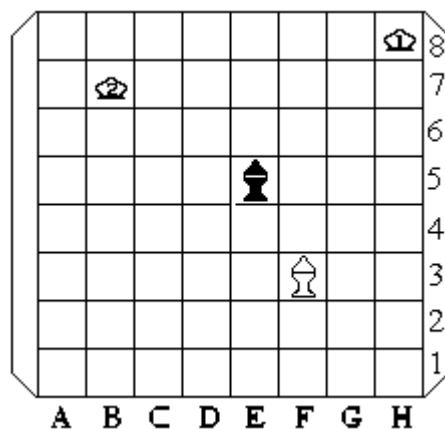
**กลที่ 205 13 ทิหมากดำหนี 14 ทิหมากขาวไล่**

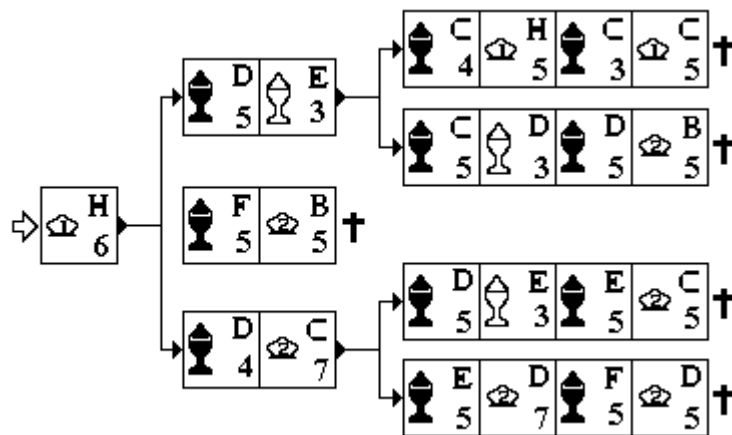


กลที่ 206 13 ทีหมากดำหนี 14 ทีหมากขาวไล่  
โบราณเรียกจระเข้ข้ามฝาก

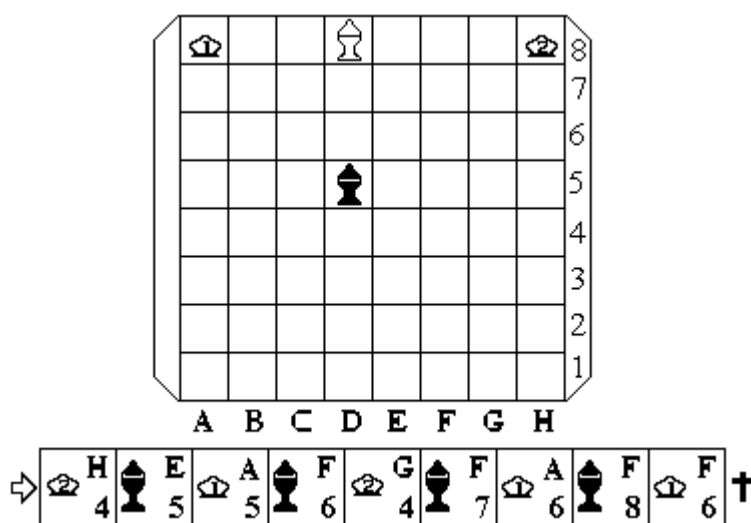
11. กลการไล่ด้วยเรือคู่

การไล่คล้ายกับไล่ด้วยเรือเดี่ยว แต่ต้องให้จนใน 4 นาที หนีตามศักดิ์กระดาน โอกาสเช่นนี้มีไม่มากนัก

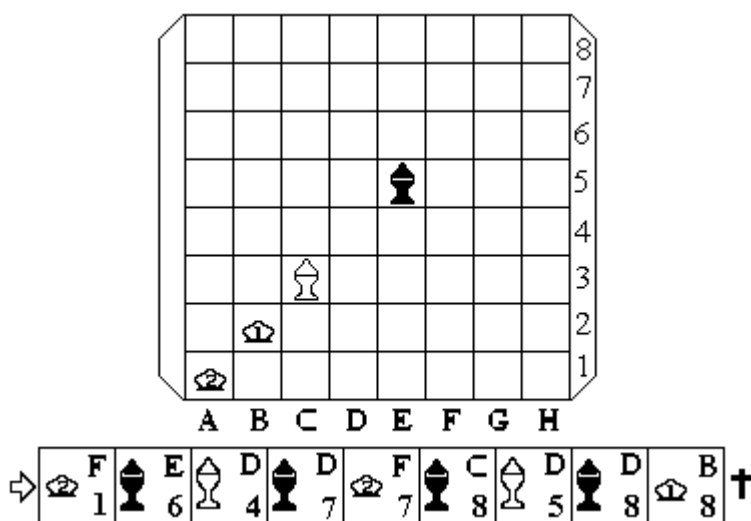




กลที่ 207 3 ทีหมากดำหนี 4 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 208 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่



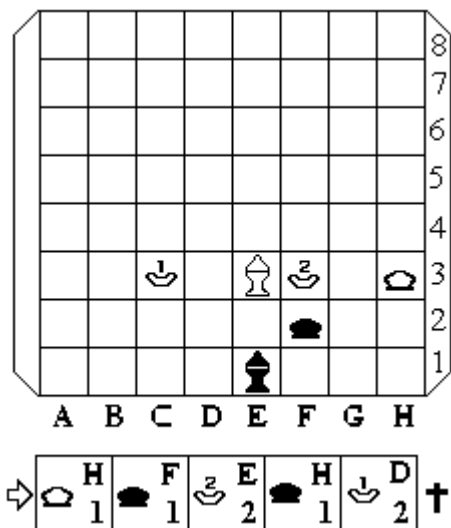
กลที่ 209 4 ทีหมากดำหนี 5 ทีหมากขาวไล่

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

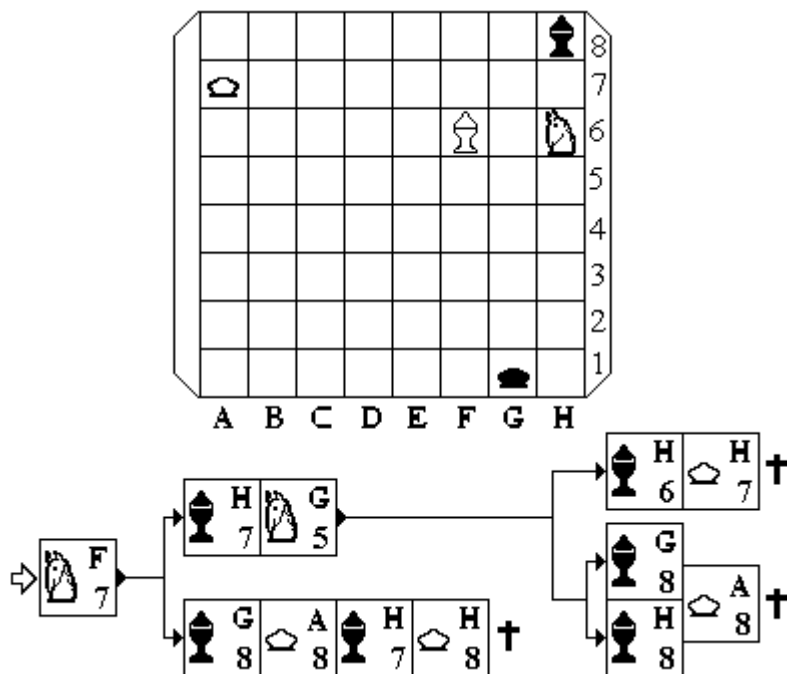


### 12. กลการไล่หมากรุกพลิกแพลง

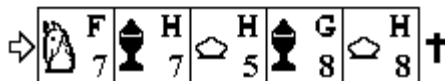
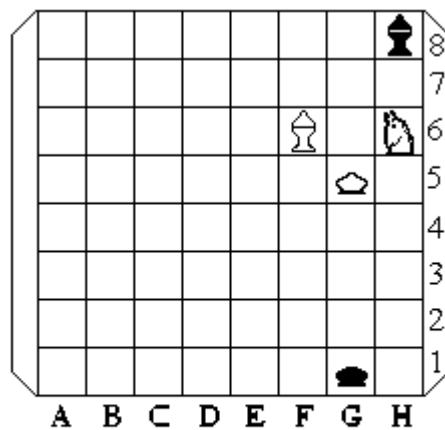
ในกรณีที่หมากได้เปรียบกันไม่มาก หากหมากเข้ากล และเรารู้จักกล ก็จะรู้จังหวะการเดิน ถ้าเป็นฝ่ายไล่พยายามเดินให้เข้ากล จะไล่ให้จนได้ ถ้าเป็นฝ่ายหนีต้องพยายามหนีออกจากกล เป็นการชิงไหวชิงพริบ มีประโยชน์ทั้งสองฝ่าย



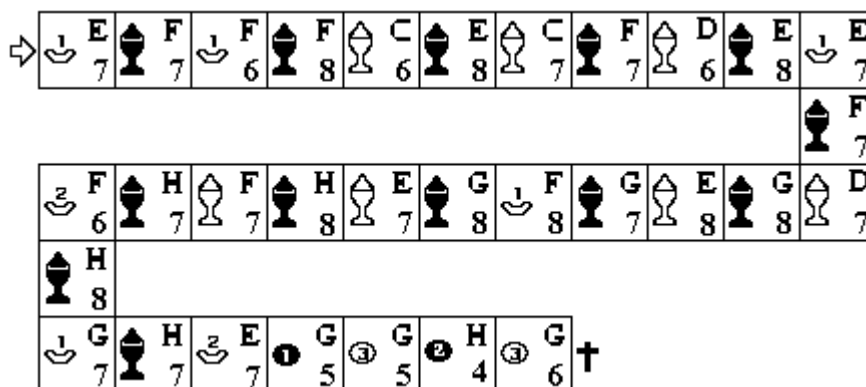
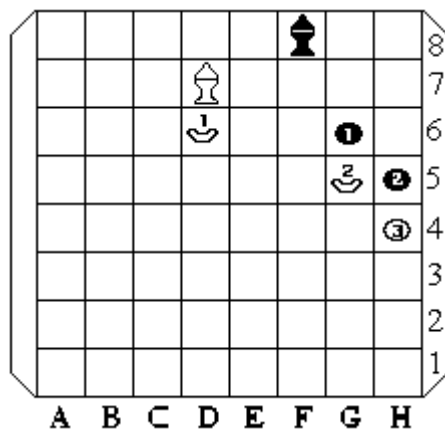
กลที่ 210 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



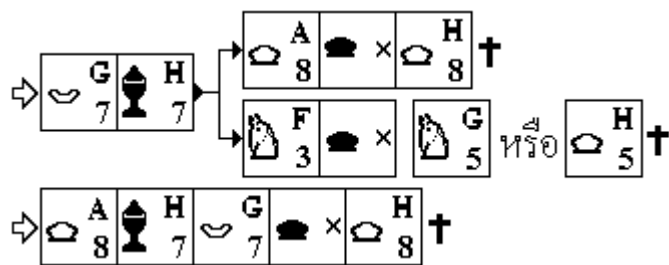
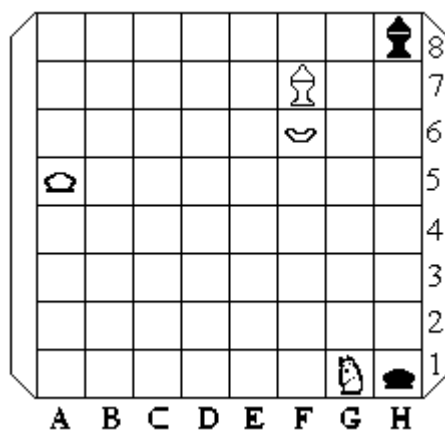
กลที่ 211 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



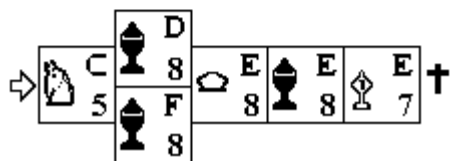
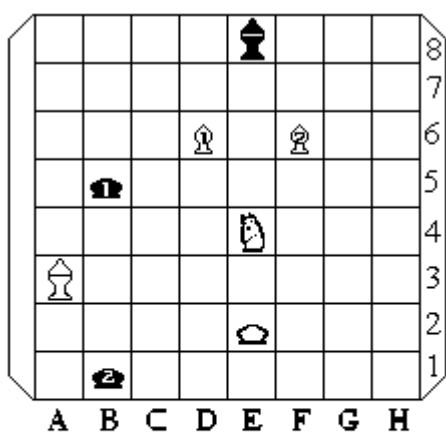
กลที่ 212 2 ทิหมากดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



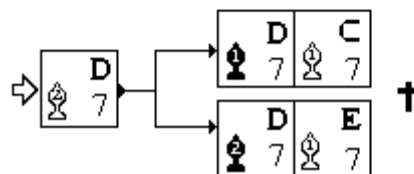
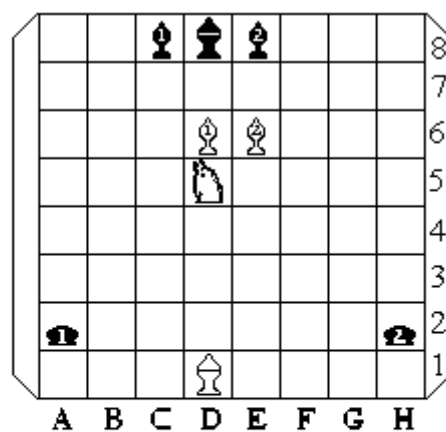
กลที่ 213 15 ทิหมากดำหนี 16 ทิหมากขาวไล่



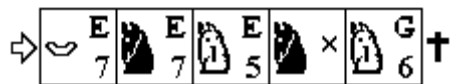
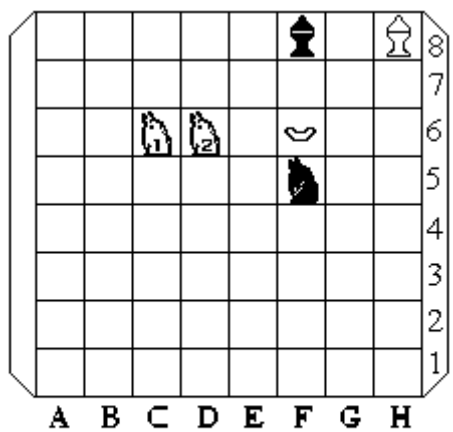
กลที่ 214 2ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



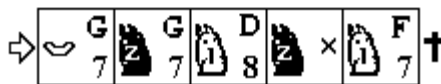
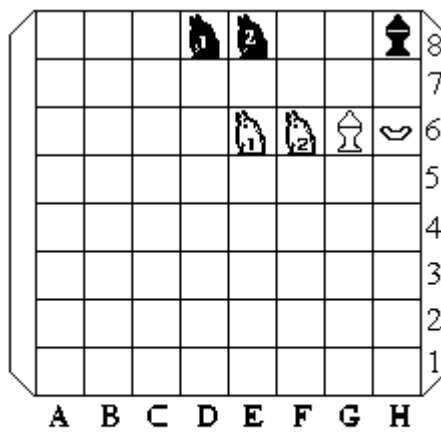
กลที่ 215 2 ทีหมากดำหนี 3 ทีหมากขาวไล่



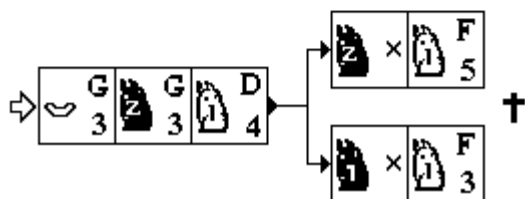
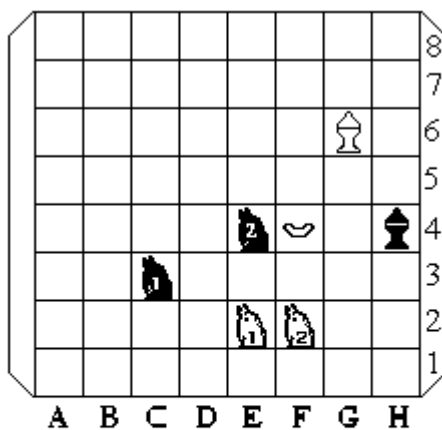
กลที่ 216 1 ทีหมากดำหนี 2 ทีหมากขาวไล่



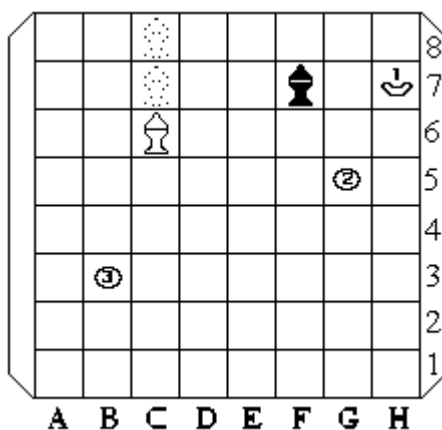
กลที่ 217 2 ทิหมาดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



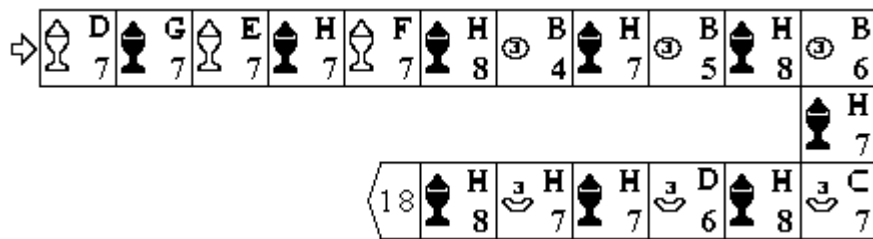
กลที่ 218 2 ทิหมาดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



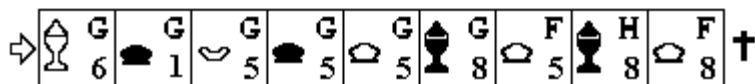
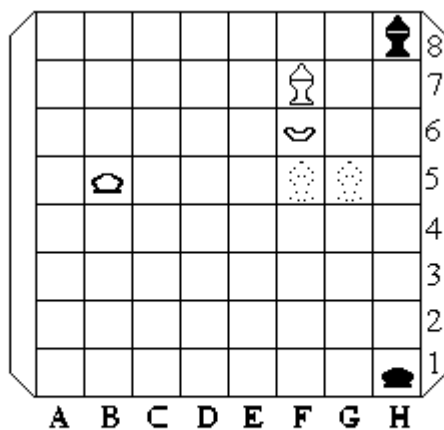
กลที่ 219 2 ทิหมาดำหนี 3 ทิหมากขาวไล่



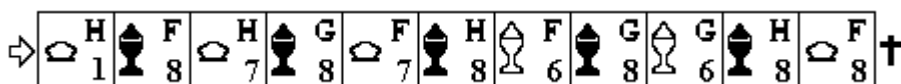
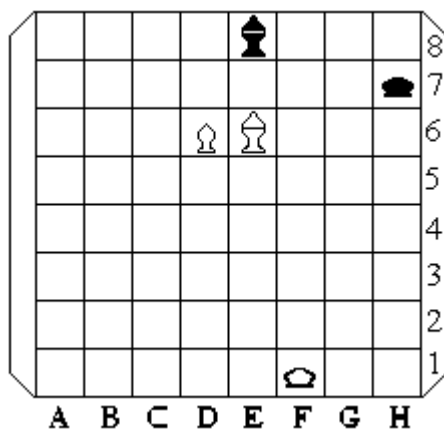




กลที่ 220 18 ทีหมากดำหนี 19 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 221 4 ทีหมากดำหนี 15 ทีหมากขาวไล่



กลที่ 222 5 ทีหมากดำหนี 6 ทีหมากขาวไล่

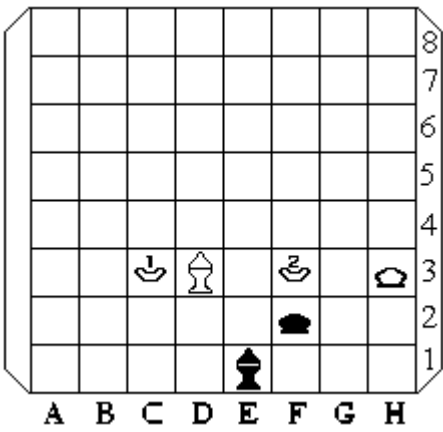


Diagram of an 8x8 chessboard with columns labeled A-H and rows 1-8. Pieces are placed as follows:

- Row 1: King (black) at E1, Pawn (white) at E2.
- Row 2: Knight (white) at C3, Pawn (white) at D3, Knight (black) at F3, Pawn (white) at G3.

Legend:

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

กลที่ 223 7 ที้หมากดำหนี 8 ที้หมากขาวไล่

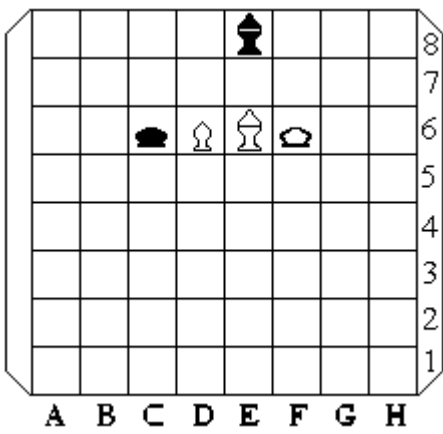


Diagram of an 8x8 chessboard with columns labeled A-H and rows 1-8. Pieces are placed as follows:

- Row 1: King (black) at E1.
- Row 6: Knight (black) at C6, Pawn (white) at D6, Pawn (white) at E6, Pawn (white) at F6.

Legend:

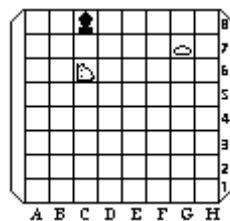
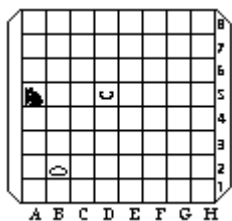
⇒	F	B	B	D	D	F	D	F	B	F	B
	1	6	1	6	6	7	7	6	5	7	6
										F	H
										8	
†	H	H	F	H	F	G	E	G	E		
	6	8	7	7	6	8	7	7	6		

กลที่ 224 10 ที้หมากดำหนี 11 ที้หมากขาวไล่

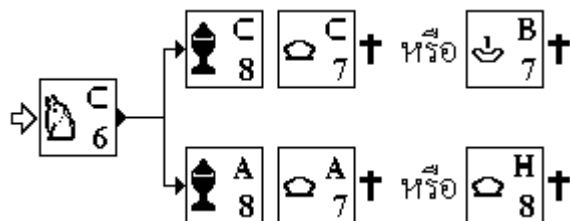
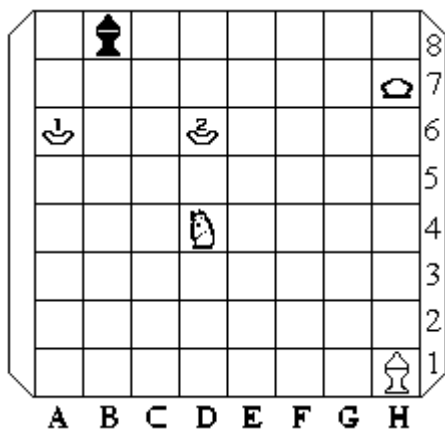
| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

กรณีม้ากับเรือมีเทคนิคเบ็ดเตล็ดเป็นประโยชน์ที่ควรทราบ เช่น

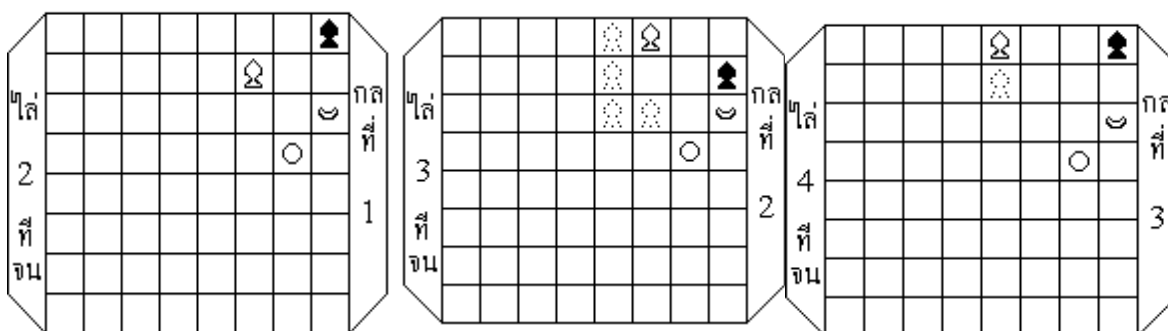


1. ม้าคำถูกล้อม เดินไปตาใดก็ถูกกิน ถ้าเดินเรือขาวไป B5
2. ขุนดำอยู่ตาอับ อย่าไล่ให้เข้าตานี้ เพราะจะทำให้เสมอกัน ก็จะไล่กินม้าได้ ♞ เป็นเบี้ยหงาย โคน ขุน ก็ได้



3. เป็นการสาธิต ไม่จำเป็นต้องมีหมากครบทุกตัว ลองพิเคราะห์และประยุกต์ใช้

การไล่ด้วยเบี้ยสองตัว



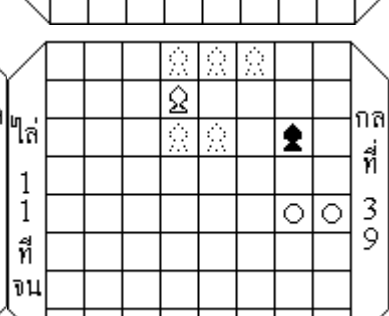
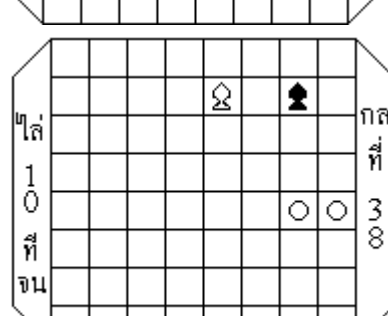
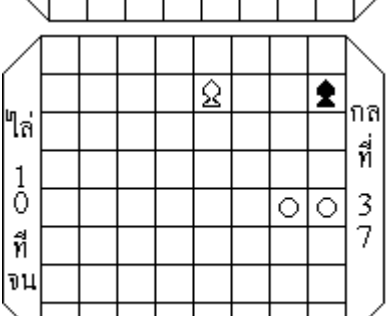
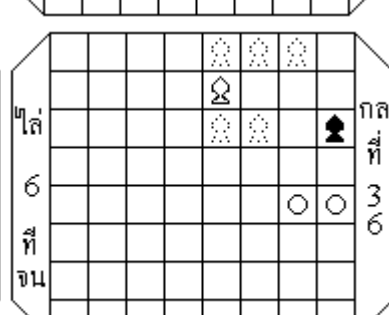
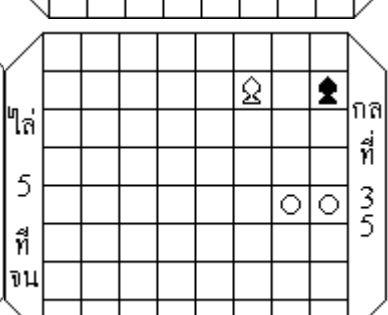
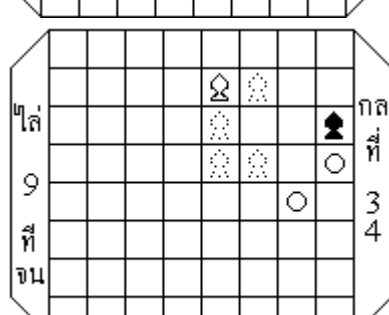
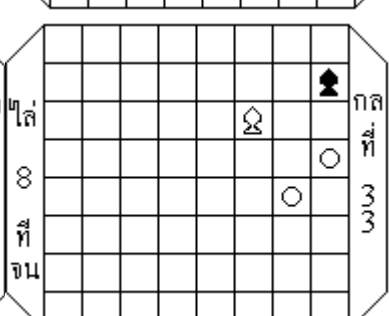
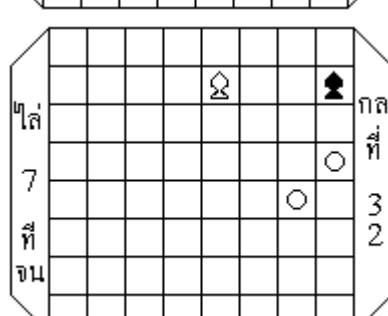
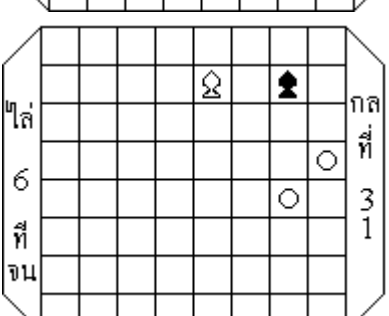
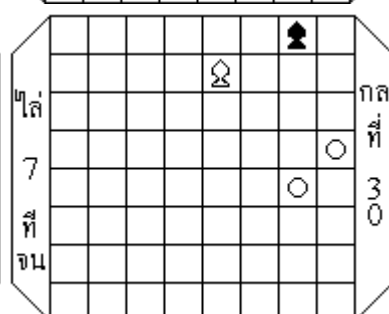
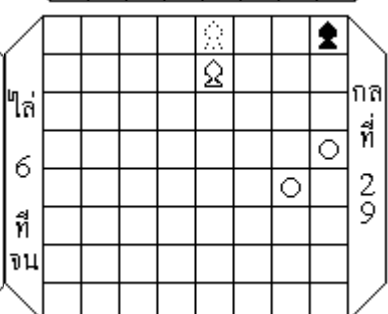
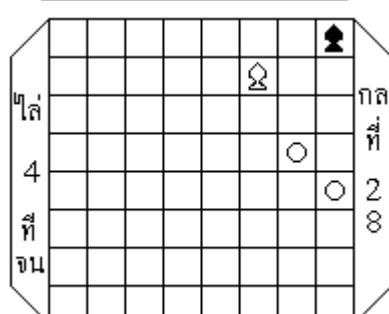
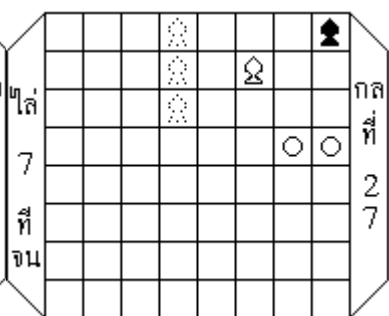
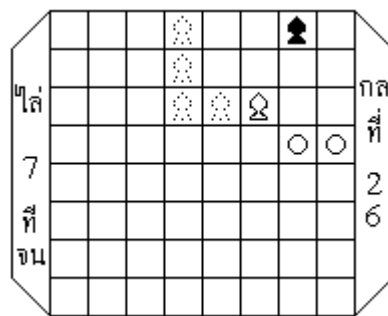
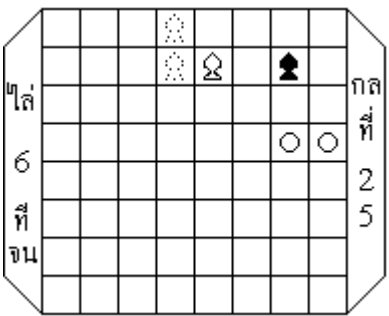
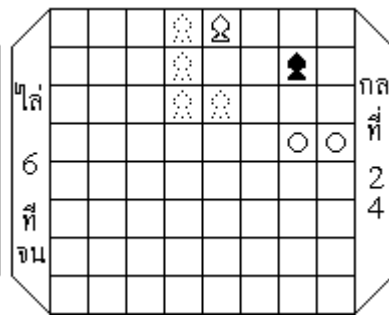
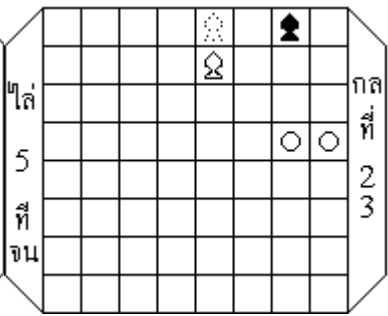
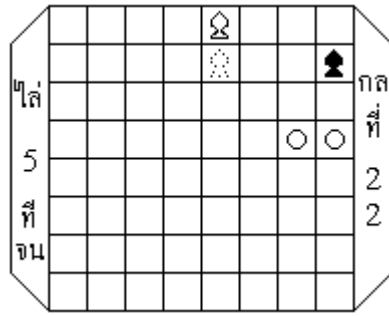
The image displays 21 Thai chess board diagrams, each representing a specific game state. The boards are arranged in a grid and labeled as follows:

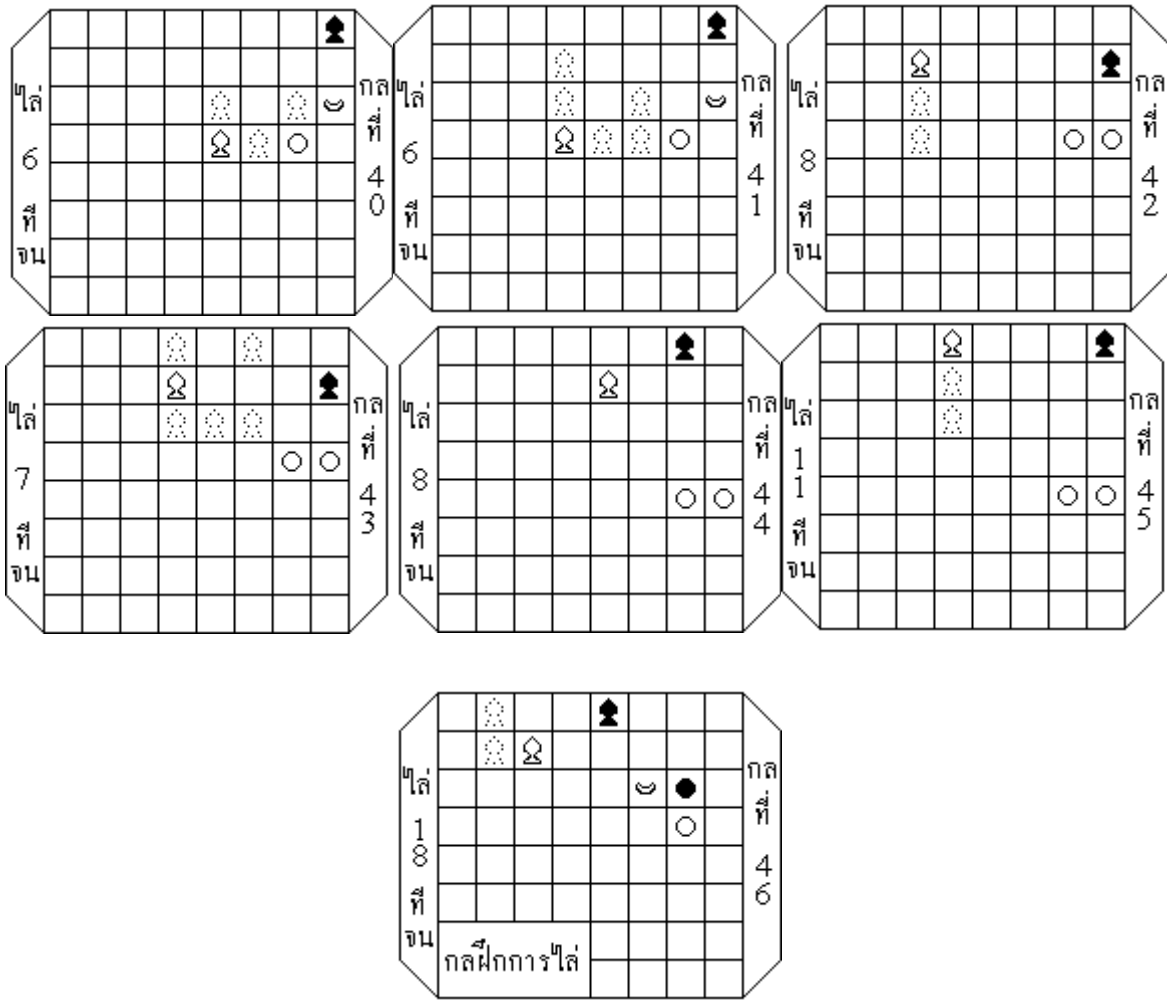
- Row 1: Board 4 (left), Board 5 (middle), Board 6 (right)
- Row 2: Board 7 (left), Board 8 (middle), Board 9 (right)
- Row 3: Board 10 (left), Board 11 (middle), Board 12 (right)
- Row 4: Board 13 (left), Board 14 (middle), Board 15 (right)
- Row 5: Board 16 (left), Board 17 (middle), Board 18 (right)
- Row 6: Board 19 (left), Board 20 (middle), Board 21 (right)

Each board is a 10x10 grid. The labels are:
 

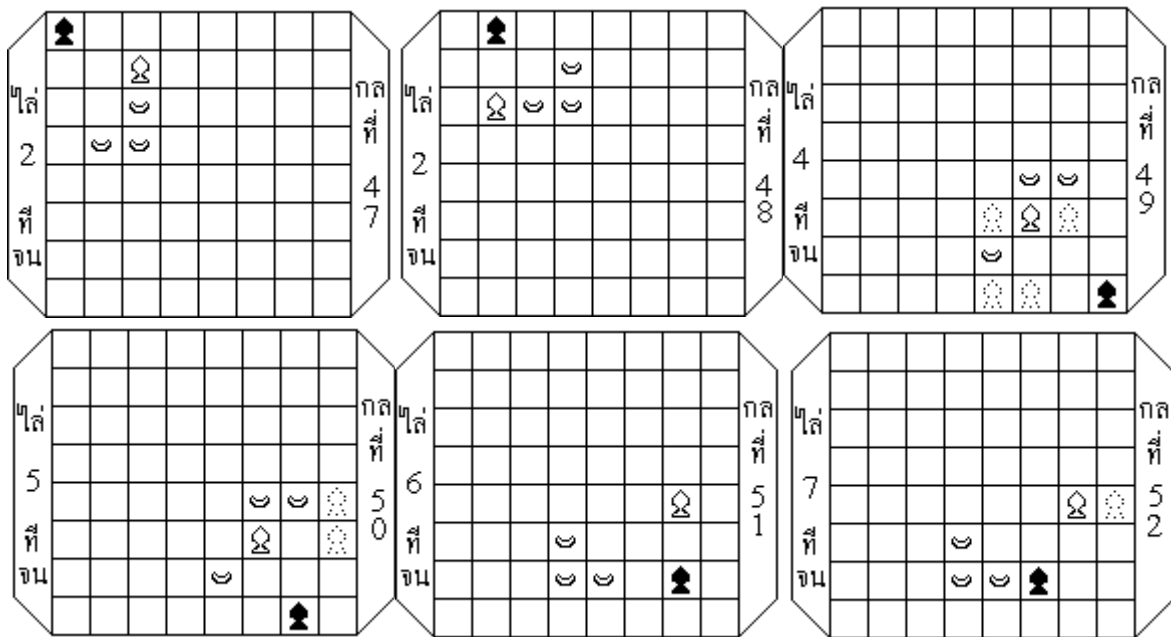
- Left side: 'ไล่' (Pawn) and 'ที่' (No.)
- Right side: 'กล.' (King) and 'ที่' (No.)
- Top side: 'ไล่' (Pawn) and 'ที่' (No.)
- Bottom side: 'ไล่' (Pawn) and 'ที่' (No.)

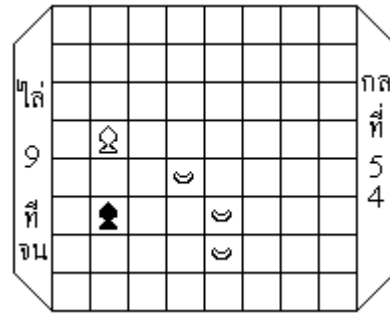
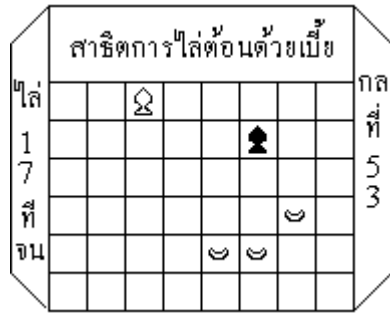
 The pieces and symbols on the boards include: King (♔), Queen (♚), Knight (♞), Rook (♜), Bishop (♝), Pawn (♟), Moon (☾), Sun (☀), and Circle (○).



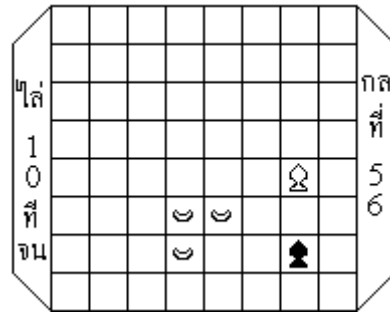
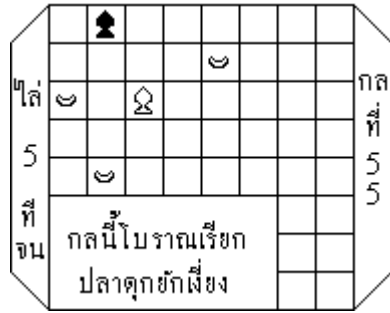


การไล่ด้วยเบี้ยหงายสามตัว เบี้ยคู่ผูกถูกมุม

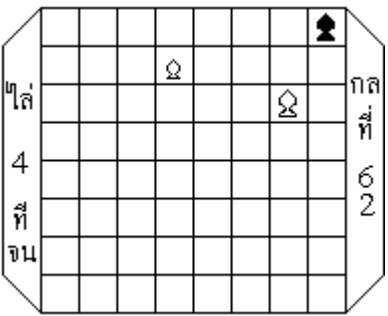
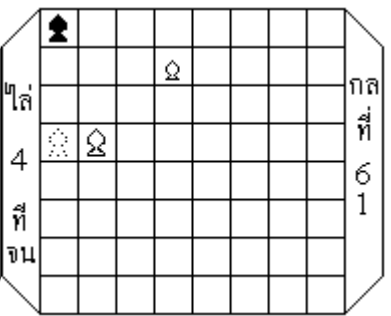
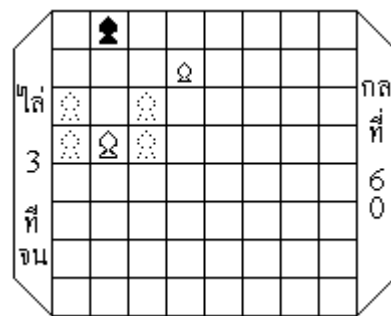
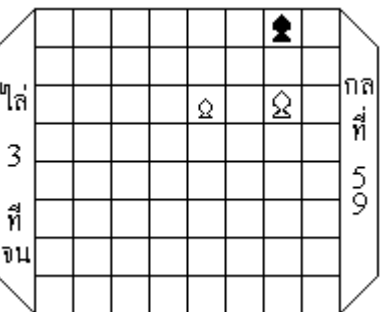
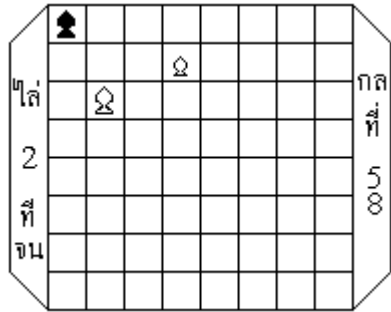
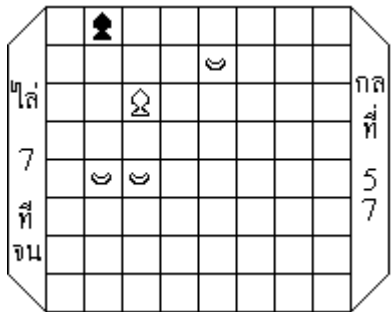


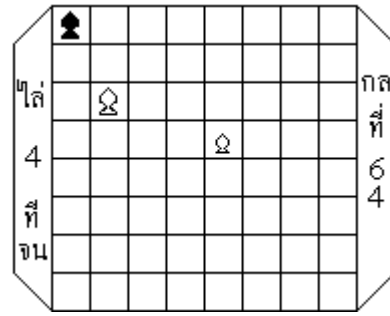
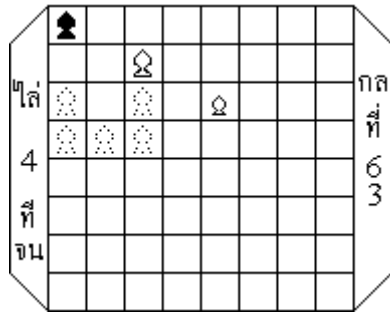


เบี้ยคู่ผูกไม่ถูกมุม

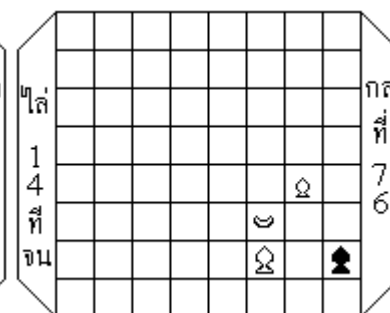
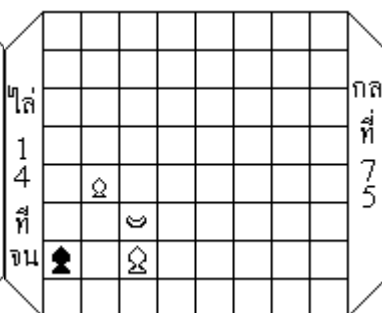
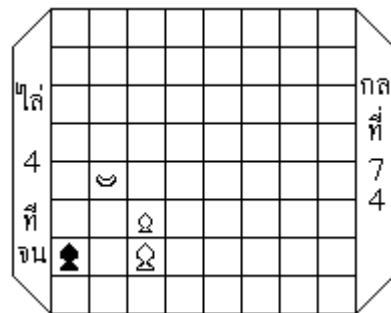
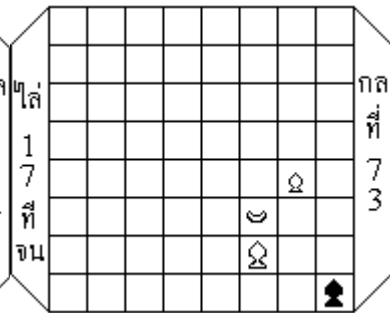
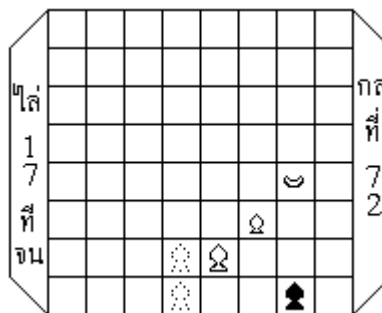
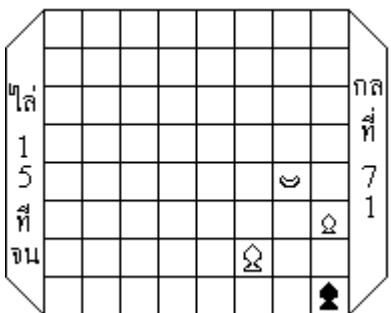
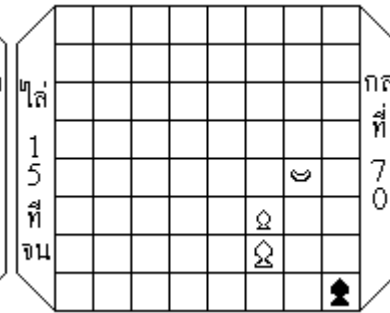
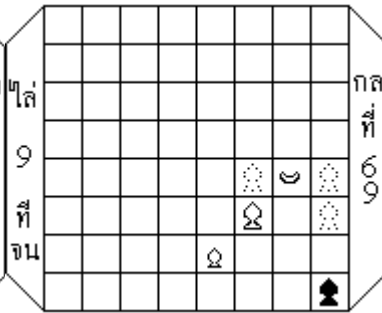
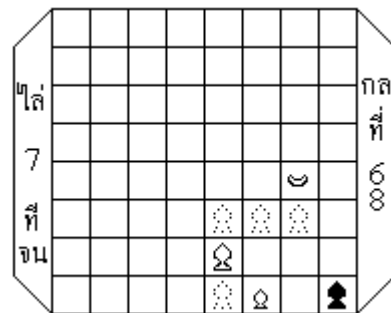
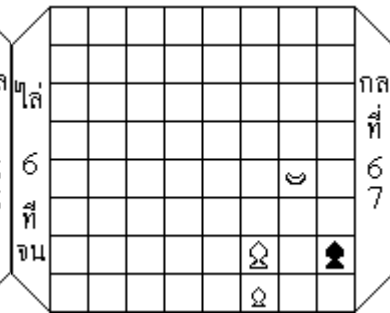
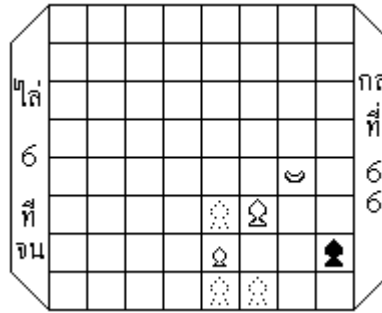
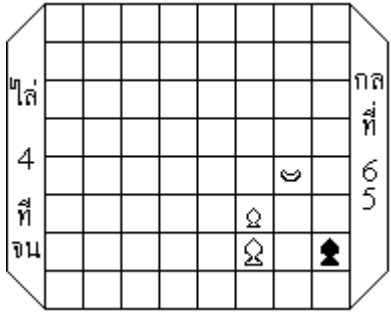


การไล่ด้วยโคนเดียว



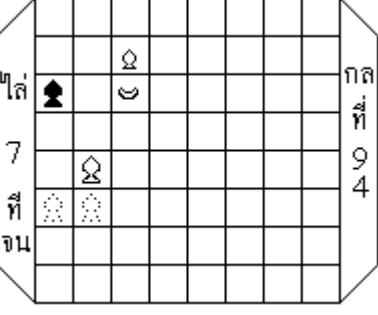
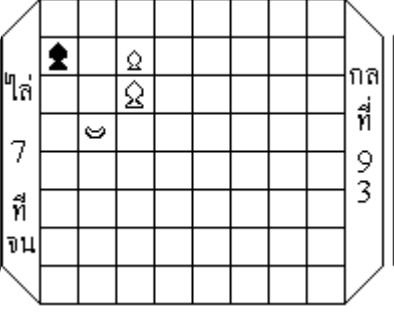
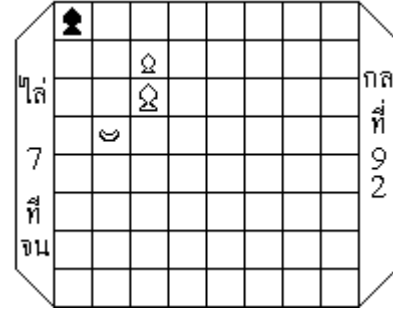
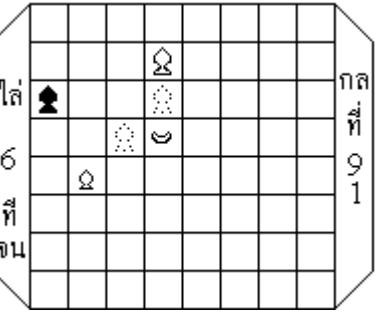
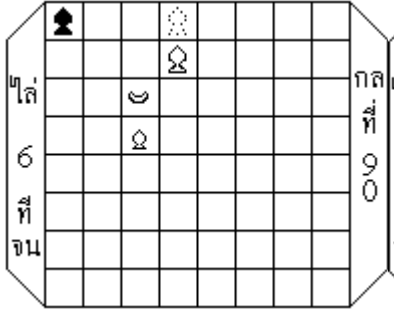
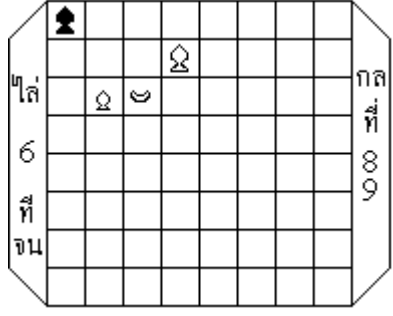
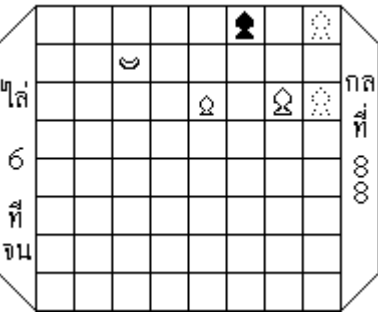
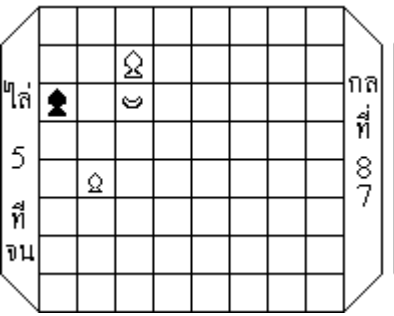
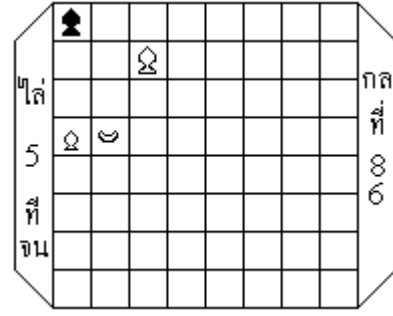
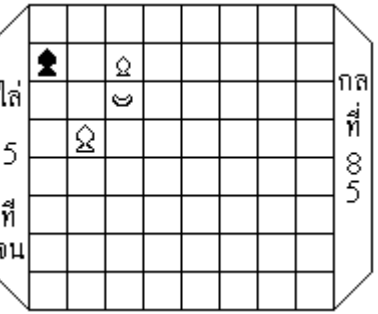
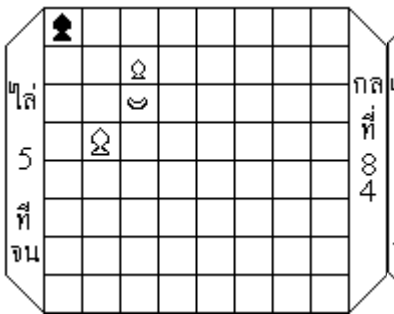
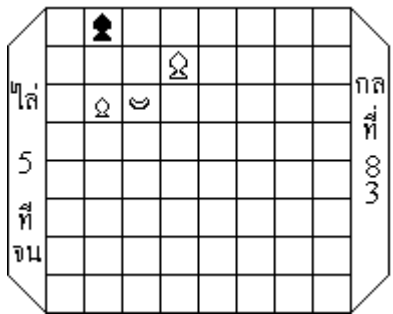
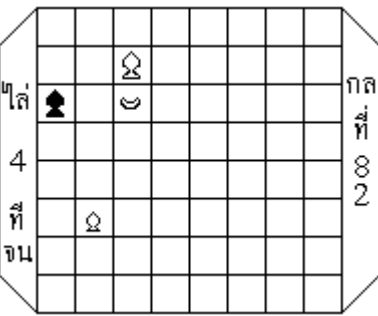
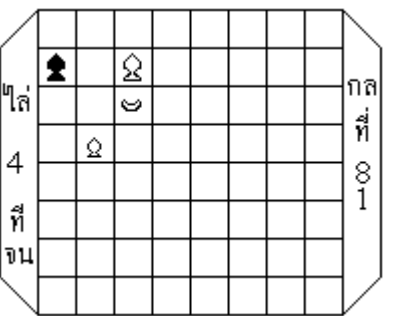
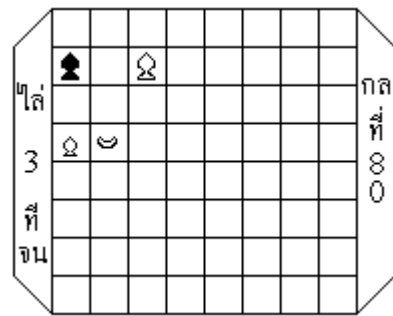
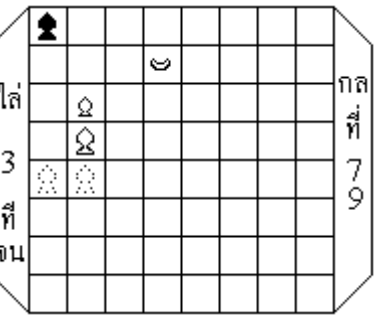
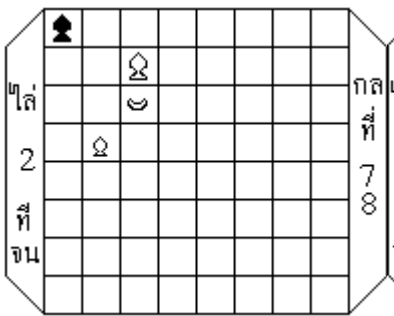
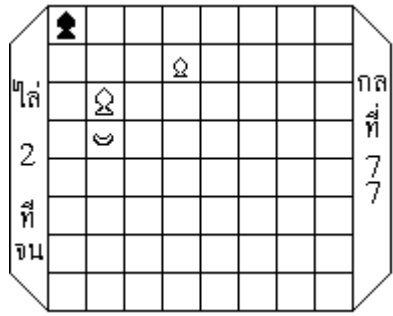


การไล่ด้วยโคนกับเบี้ยอย่างละตัวหลังโคน



การไล่หน้าโคนเบี้ยหงายตุ่ม

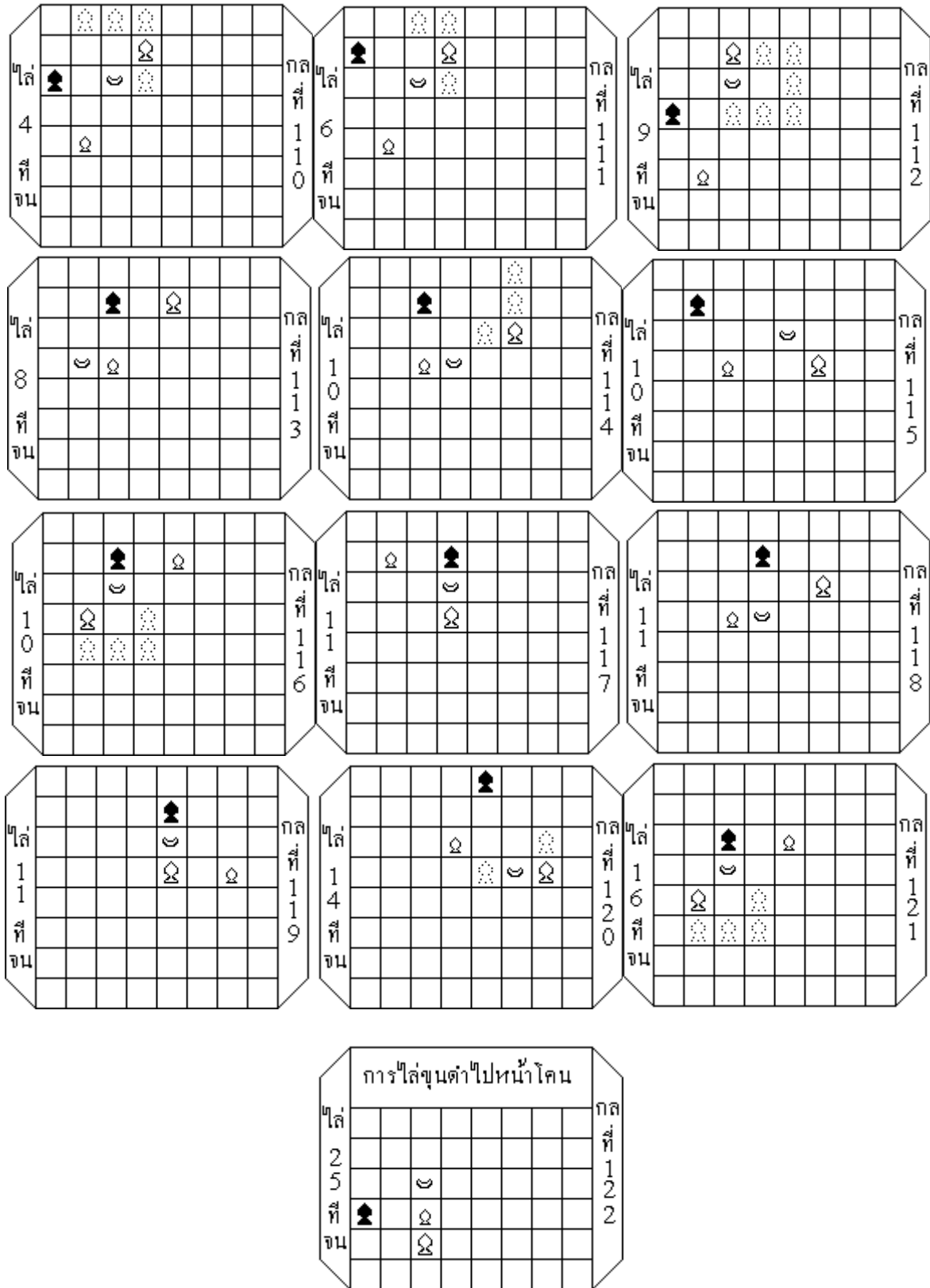




| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป |

<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>7</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1005</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>8</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1006</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>3</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1007</p>
<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>3</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1008</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>3</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1009</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>3</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1010</p>
<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>4</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1011</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>4</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1012</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>4</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1013</p>
<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>4</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1014</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>4</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1015</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>6</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1016</p>
<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>6</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1017</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>8</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1018</p>	<p>กลี่ ที่ จน</p> <p>8</p> <p>กลี่ ที่ จน</p> <p>1019</p>



การไล่หน้าโคนเบี้ยหงายไม่ถูกมุม

กล.ที่ 123

ไล่ที่จน 2

กล.ที่ 124

ไล่ที่จน 3

กล.ที่ 125

ไล่ที่จน 3

กล.ที่ 126

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 127

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 128

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 129

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 130

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 131

ไล่ที่จน 4

กล.ที่ 132

ไล่ที่จน 7

กล.ที่ 133

ไล่ที่จน 7

กล.ที่ 134

ไล่ที่จน 7

กล.ที่ 135

ไล่ที่จน 7

กล.ที่ 136

ไล่ที่จน 8

กล.ที่ 137

ไล่ที่จน 11

การไล่ขุนดำไปหน้าโคน

กล.ที่ 138

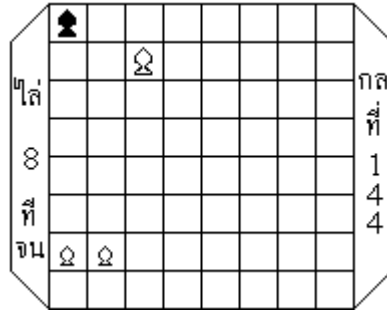
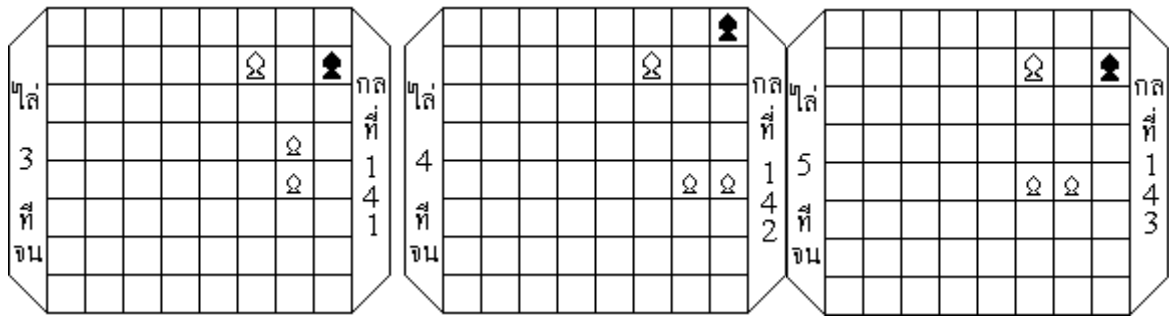
ไล่ที่จน 22

กล.ที่ 139

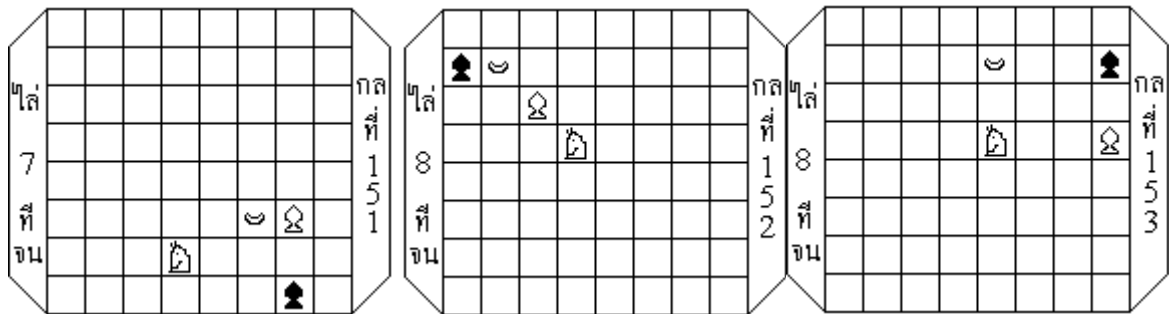
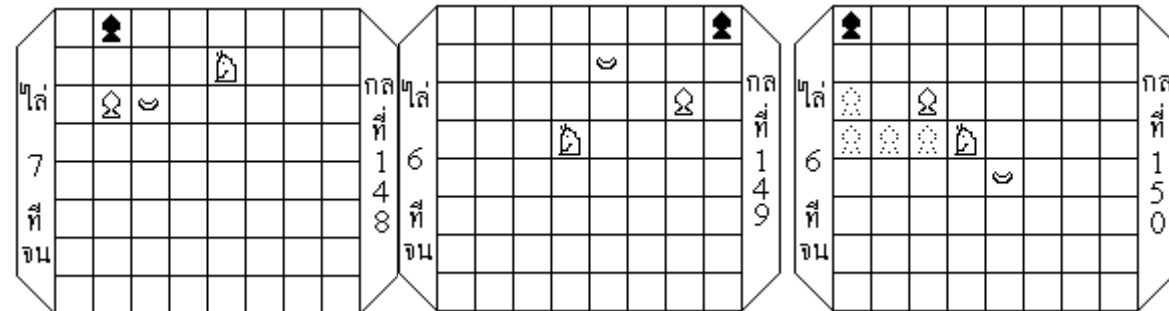
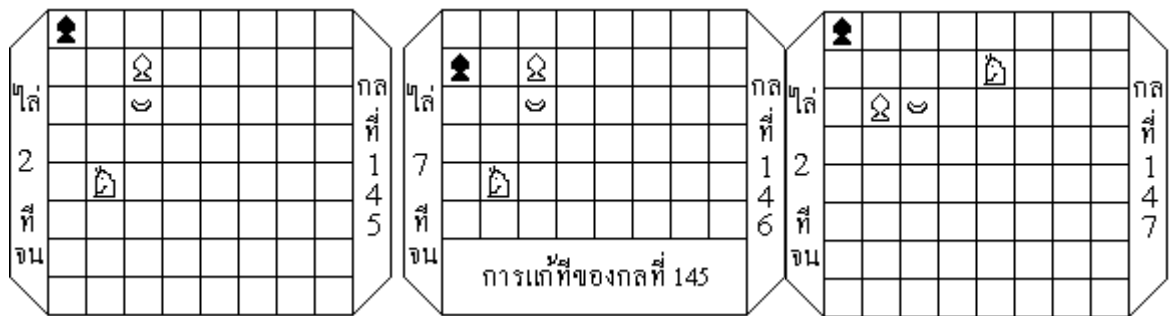
ไล่ที่จน 4

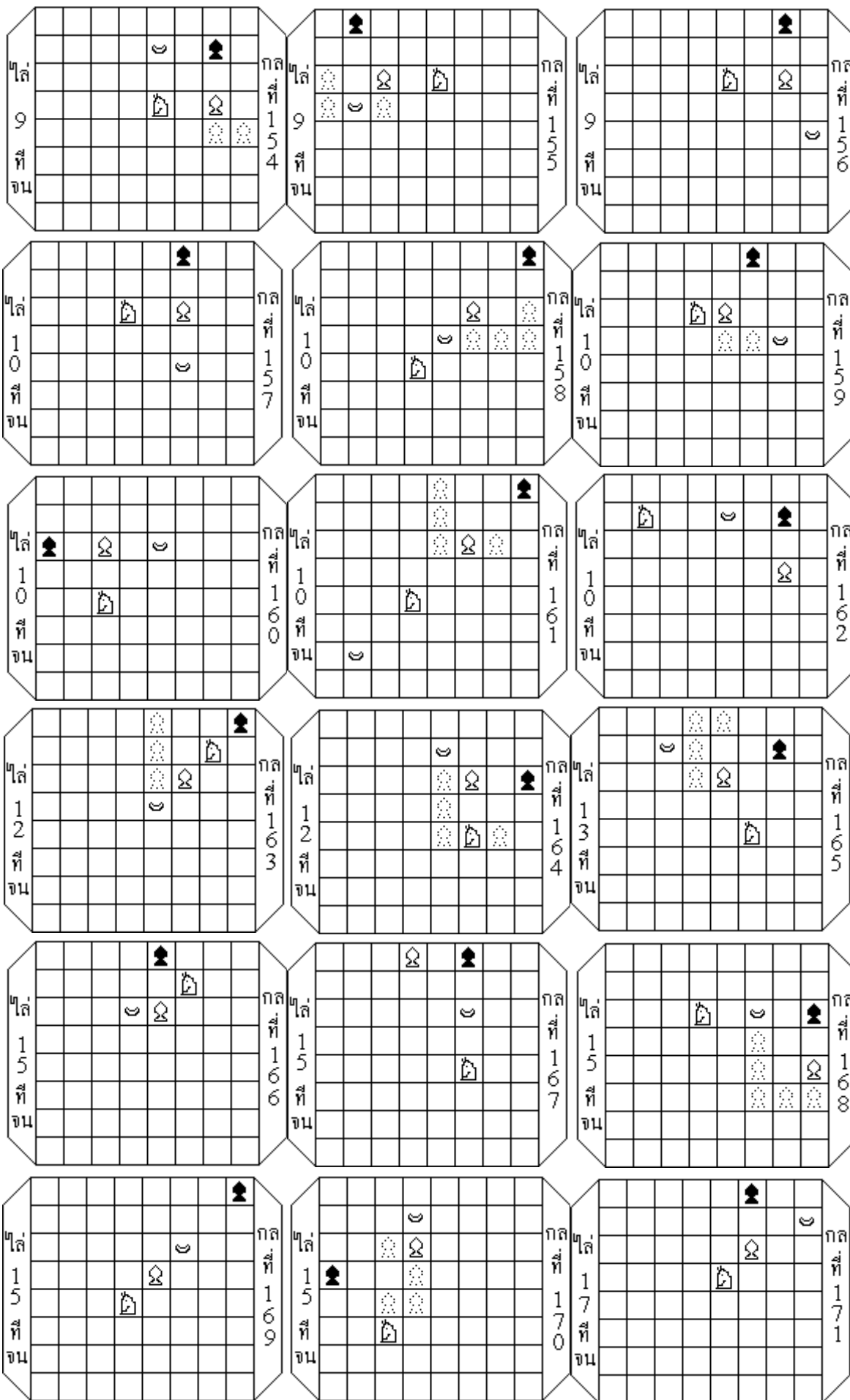
กล.ที่ 140

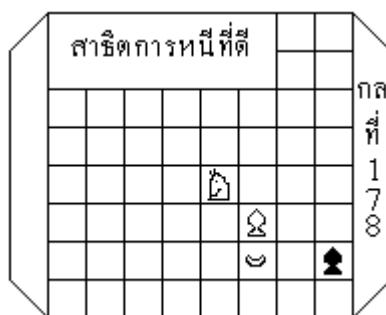
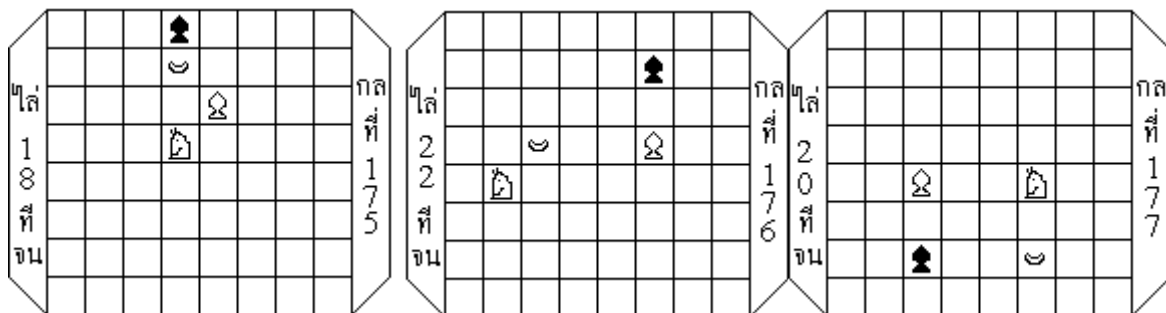
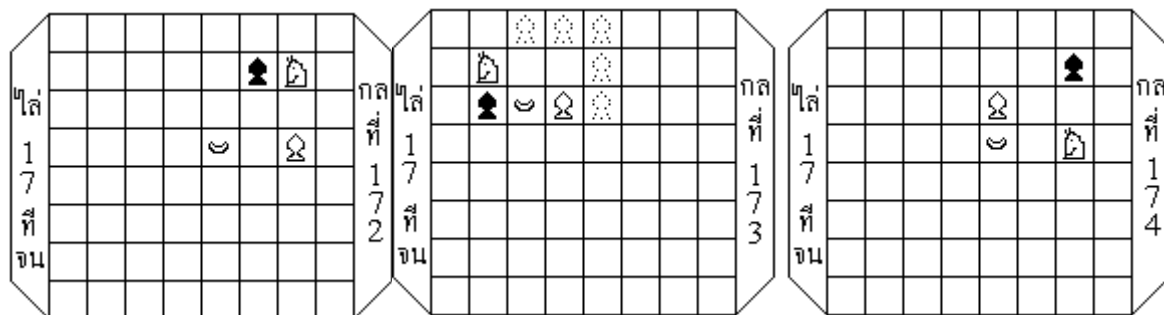
ไล่ที่จน 15



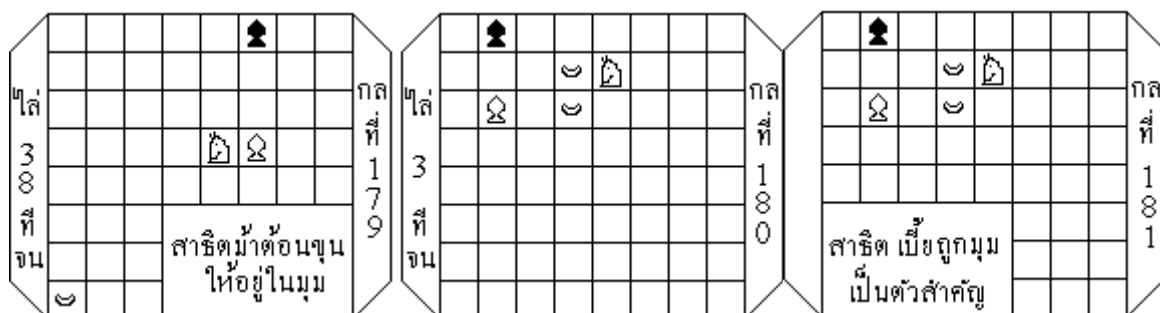
การไล่หมากกับเบี้ยอย่างละตัว





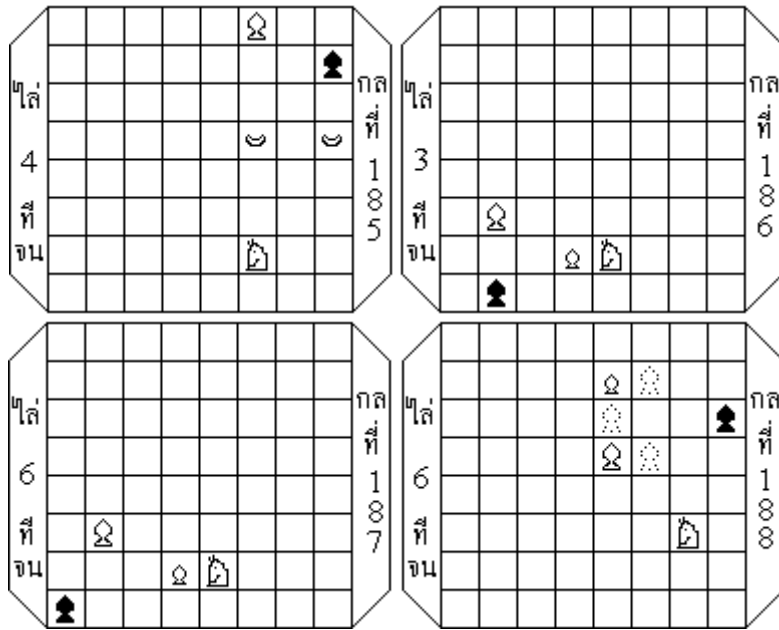


การไล่ด้วยม้าหนึ่งตัว กับเบี้ยหงายสองตัว เบี้ยเทียม เบี้ยคู่ผูกไม่ถูกมุม

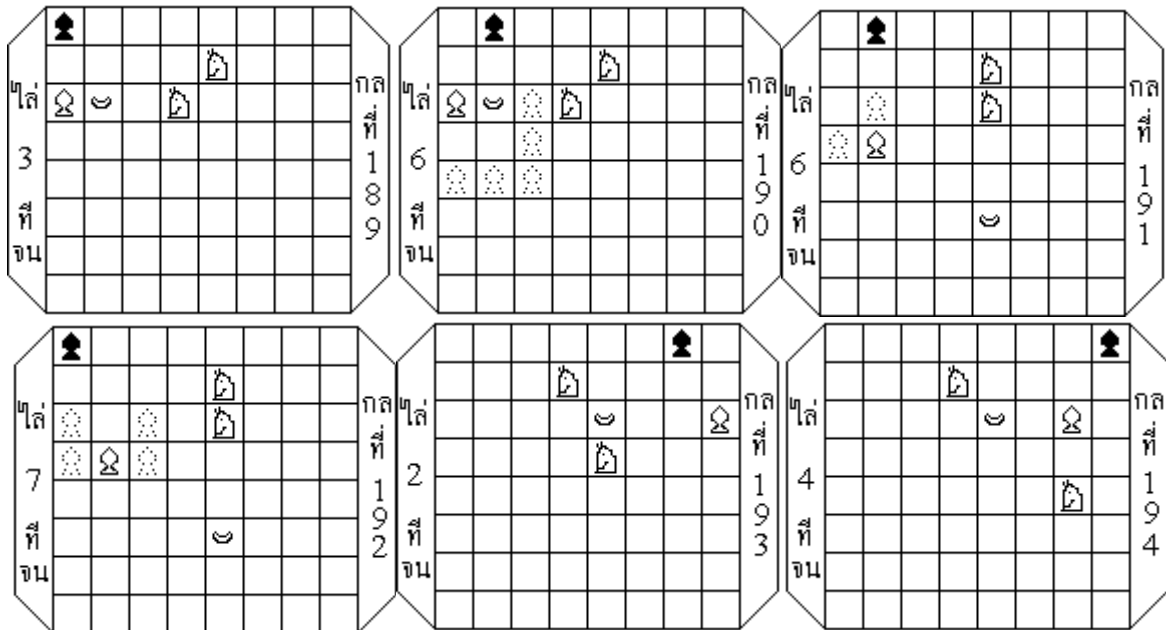




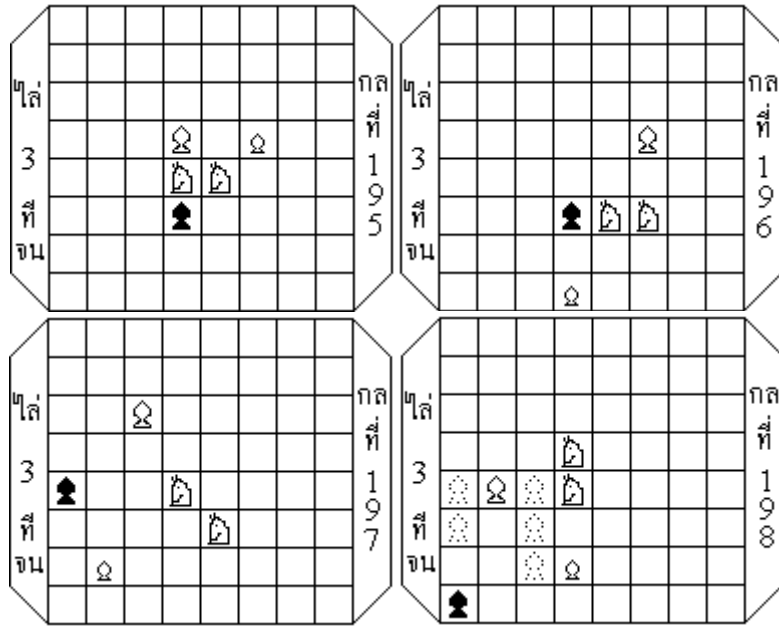
การไล่ด้วยม้ากับโคนอย่างละตัว



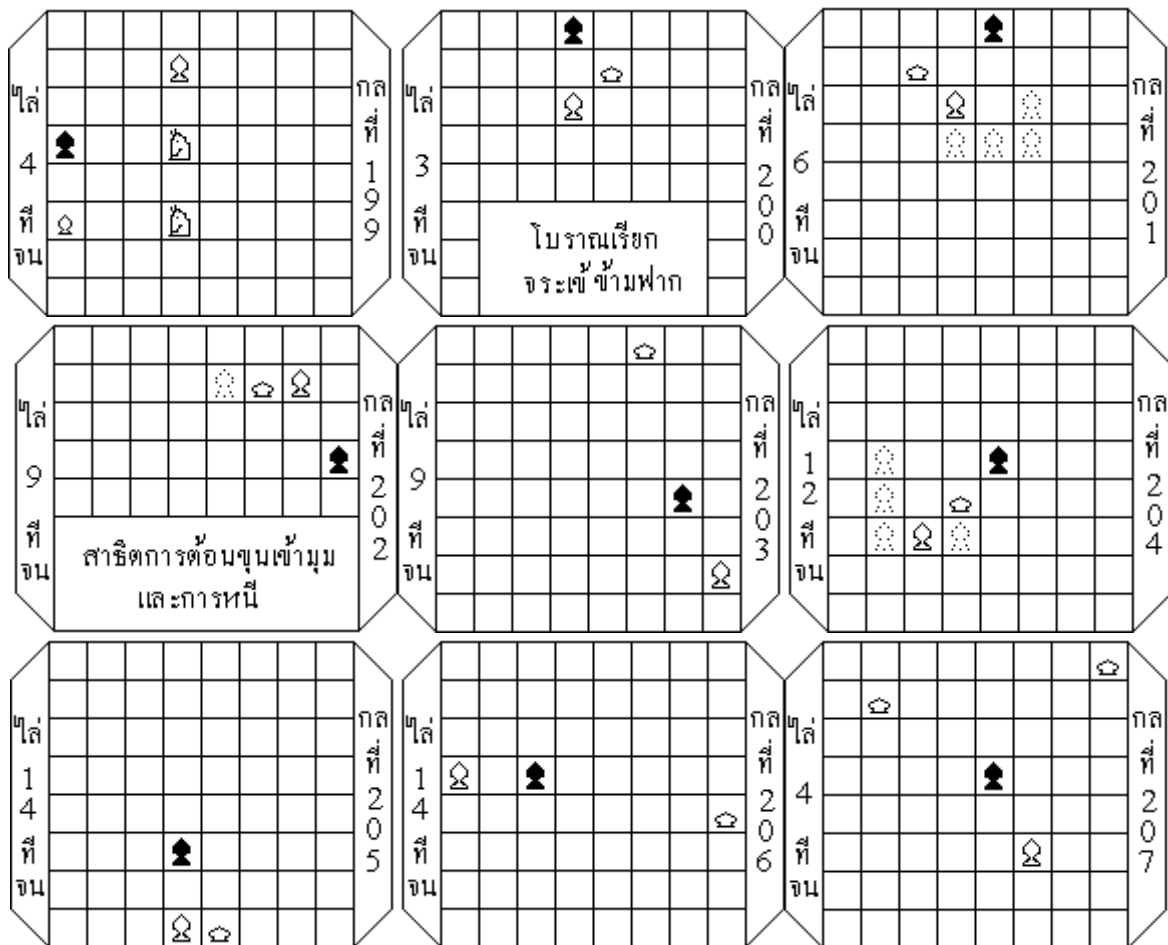
มุมการไล่ด้วยม้าคู่กับเบี้ยหงาย

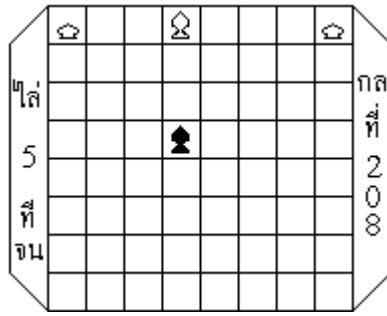


การไล่ด้วยม้าคู่กับโคนหนึ่งตัว

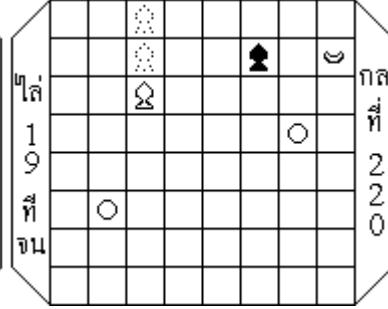
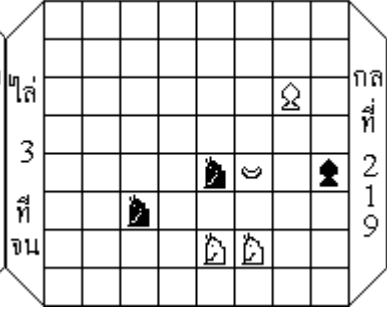
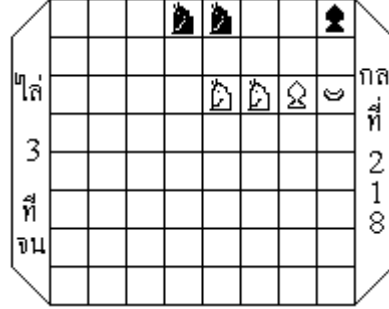
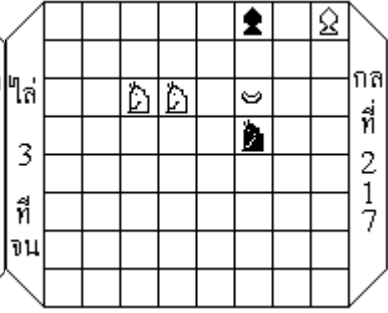
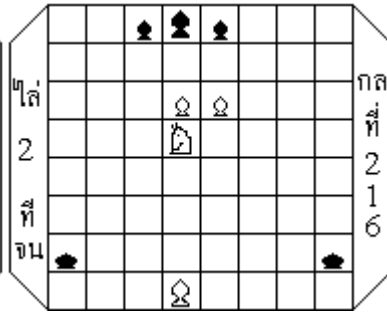
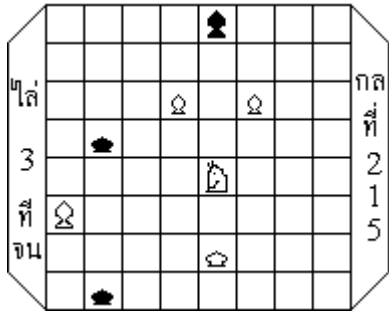
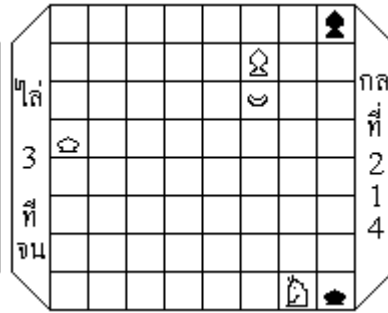
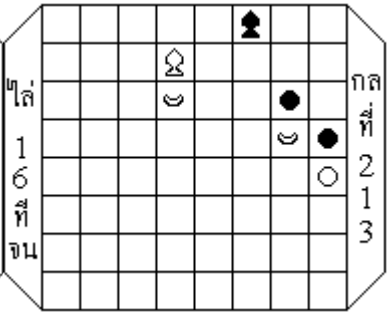
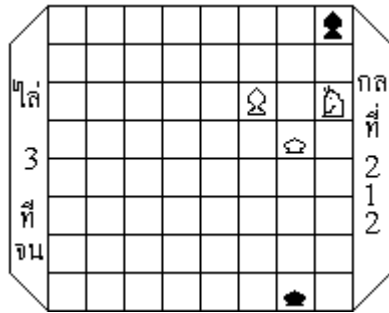
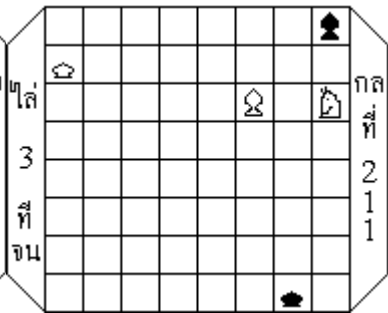
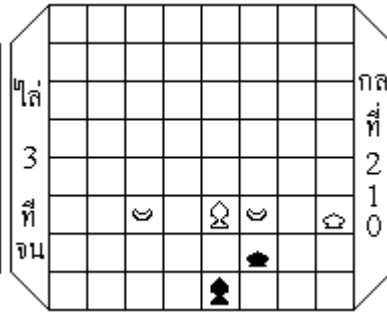
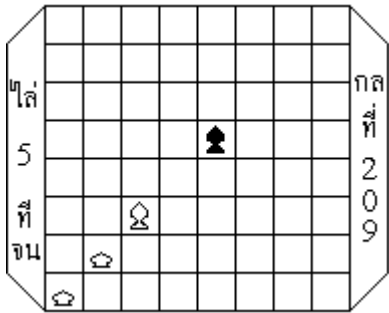


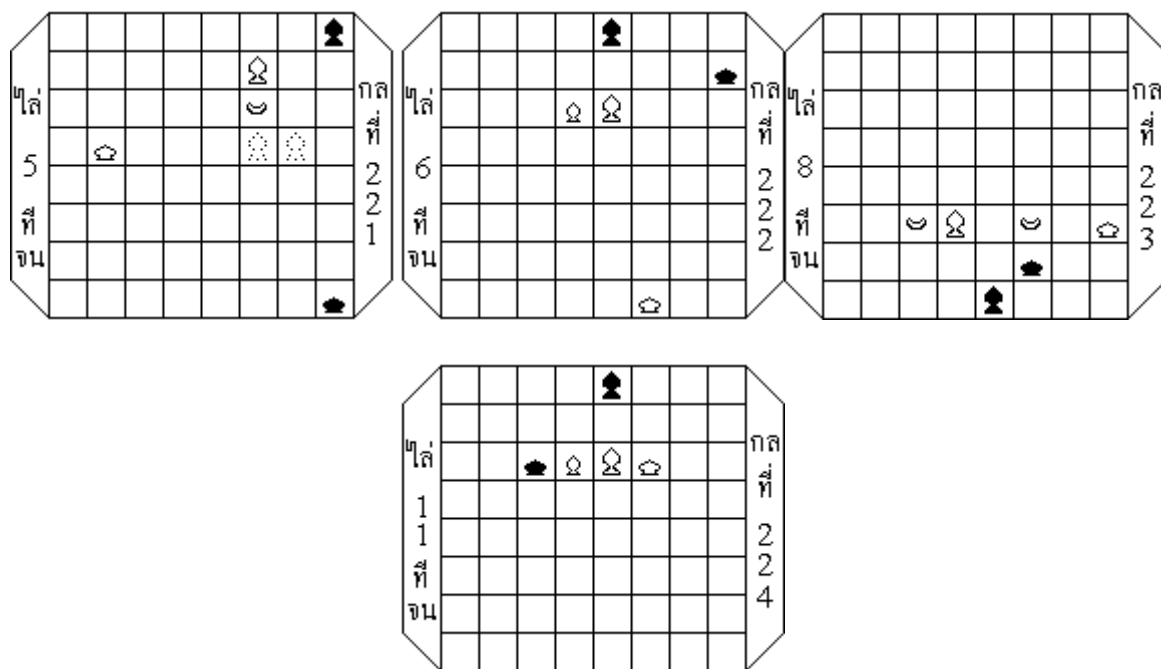
การไล่ด้วยเรือเดี่ยว





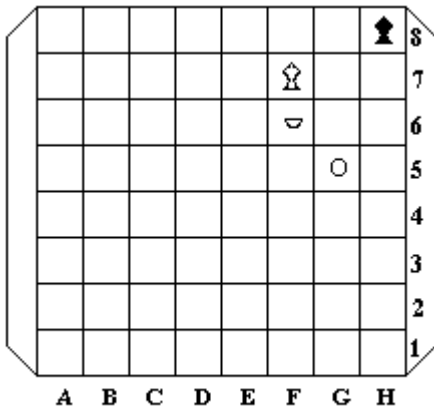
กลการไล่พลิกเพลง



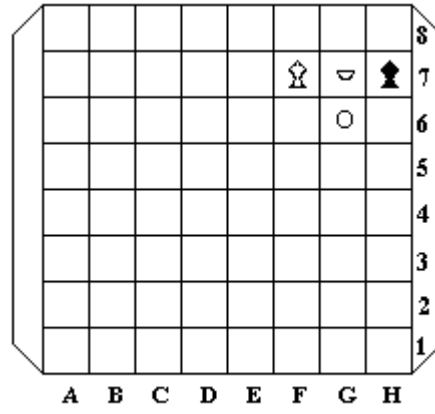


| ย้อนกลับ | หน้าต่อไป | บน |

| ย้อนกลับ |

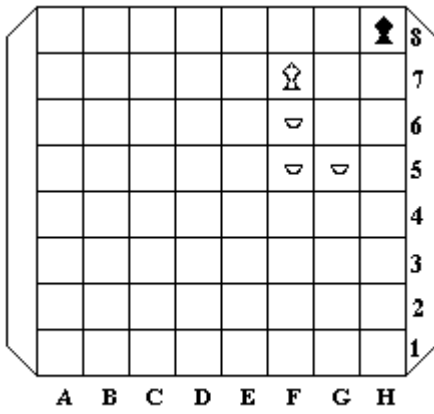


เตรียมการ

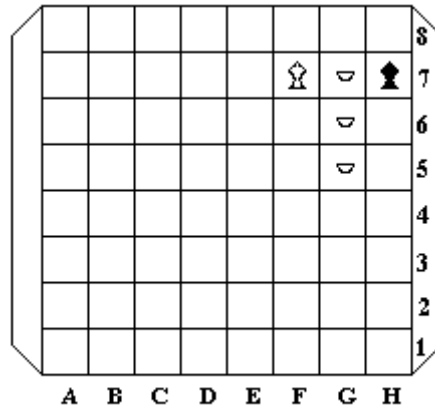


ตายน

หลักการไล่เบี้ยสองตัว

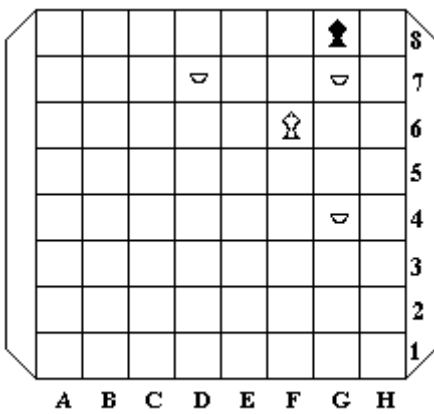


เตรียมการ

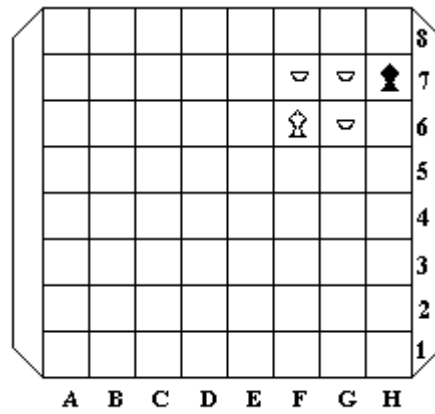


ตายน

หลักการไล่เบี้ยหงายสามตัว เบี้ยคู่ผูกถูกมุม

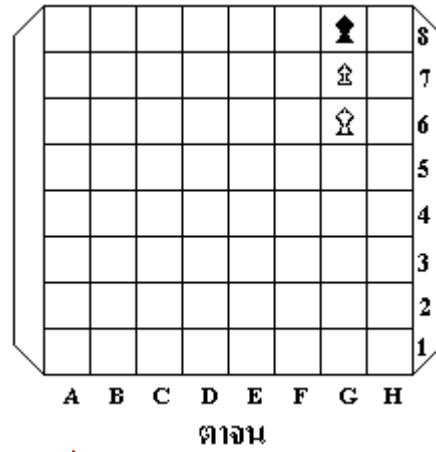
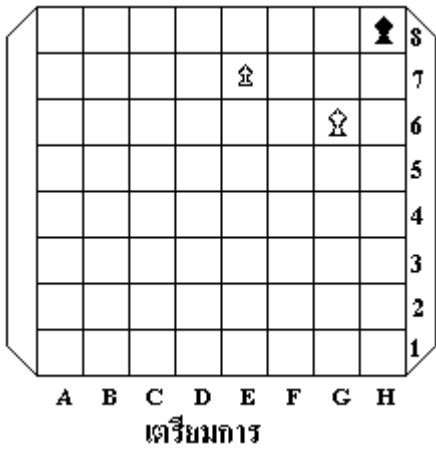


เตรียมการ

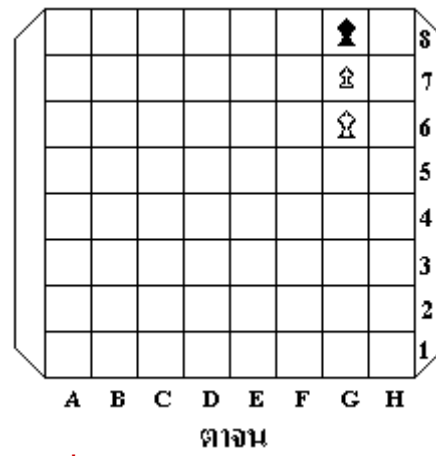
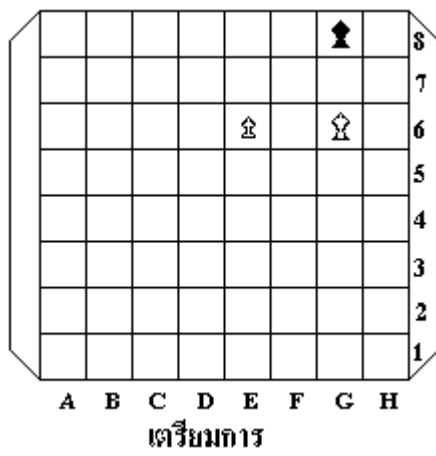


ตายน

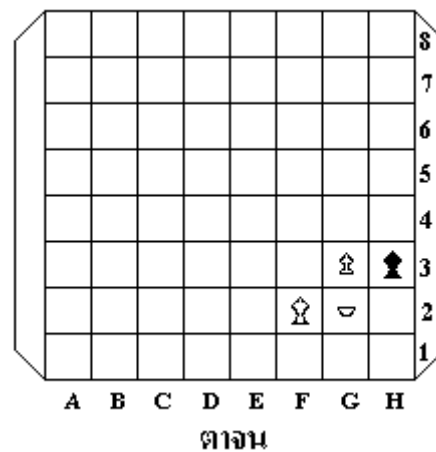
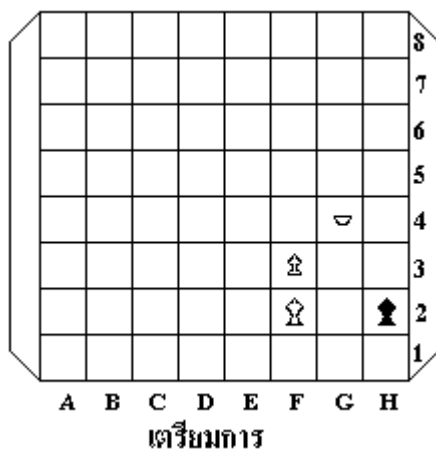
หลักการไล่เบี้ยหงายสามตัว เบี้ยคู่ไม่ผูกถูกมุม



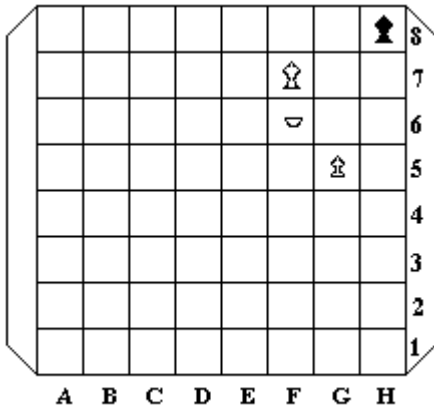
หลักการไล่โคนเดี่ยว แบบที่ 1



หลักการไล่โคนเดี่ยว แบบที่ 2

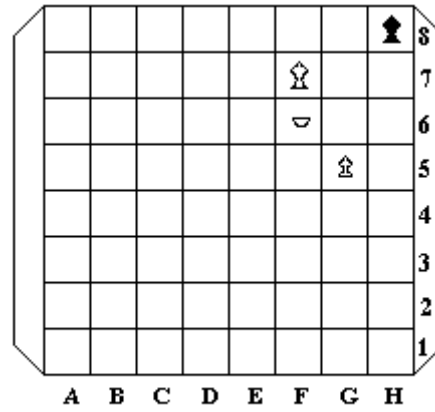


หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม

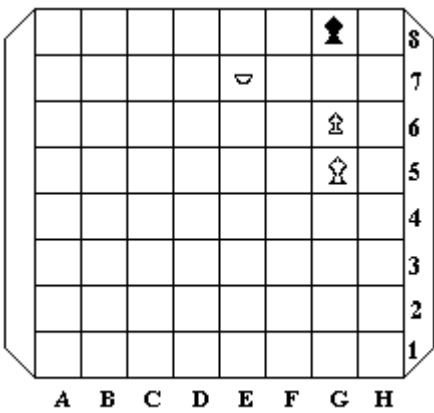


เตรียมการ

หลักการใส่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม แบบที่ 1

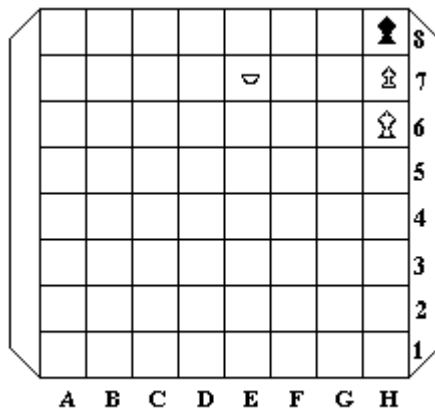


เตรียมการ

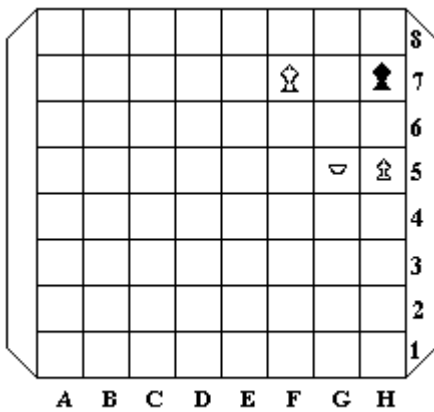


เตรียมการ

หลักการใส่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม แบบที่ 2

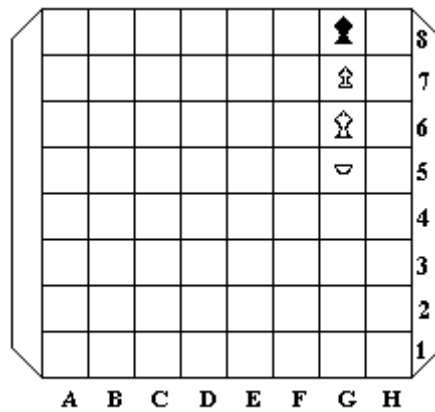


ตาจน

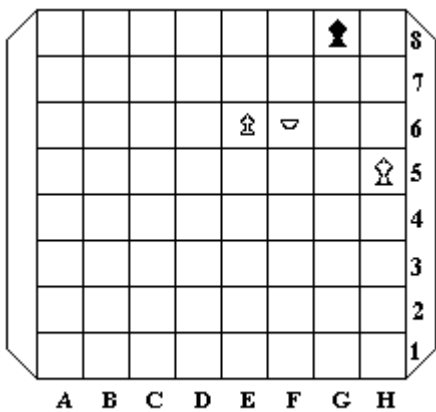


เตรียมการ

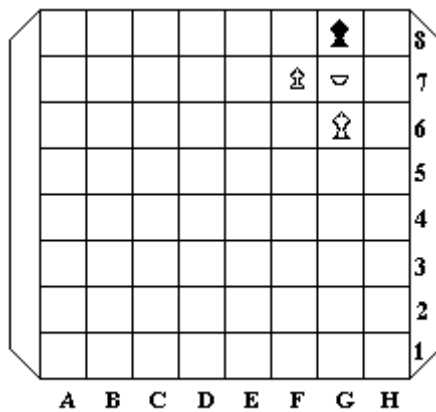
หลักการใส่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม แบบที่ 3



ตาจน

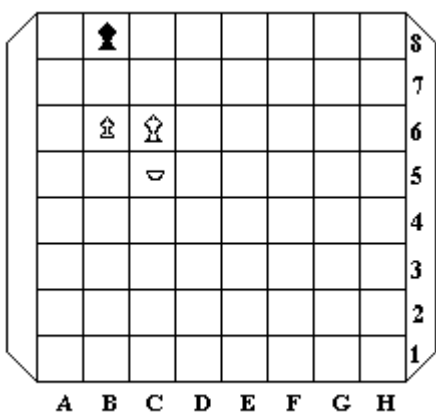


เตรียมการ

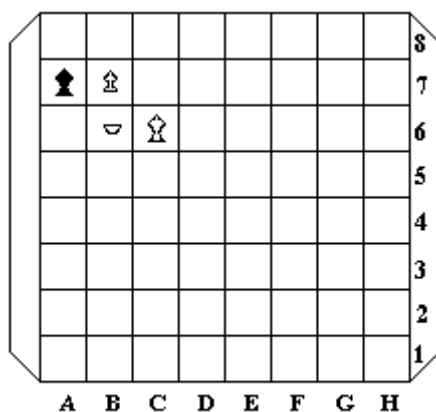


ตาดจน

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงายอย่างละตัว หลังโคนเบี้ยหงายถูกมุม แบบที่ 4

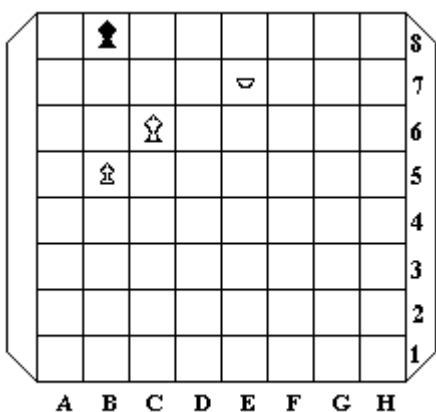


เตรียมการ

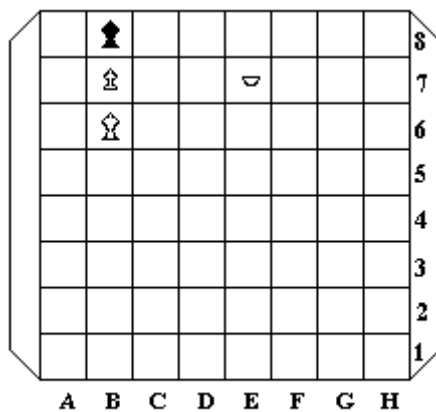


ตาดจน

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงาย หน้าโคน เบี้ยไม่ถูกมุม แบบที่ 1



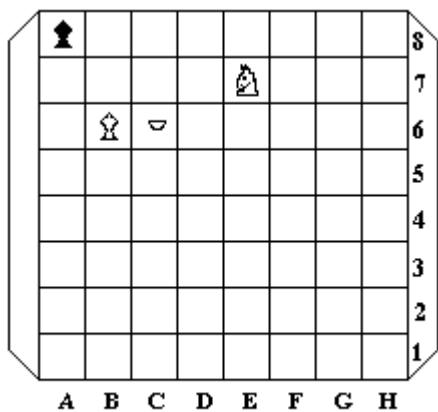
เตรียมการ



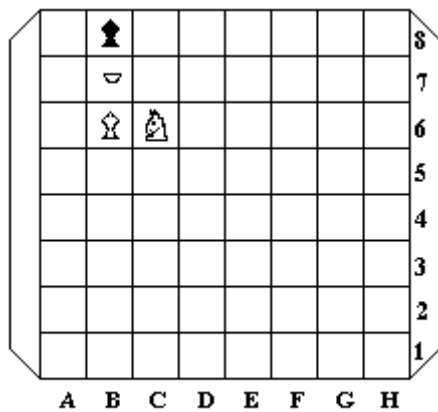
ตาดจน

หลักการไล่ โคนกับเบี้ยหงาย หน้าโคน เบี้ยไม่ถูกมุม แบบที่ 2



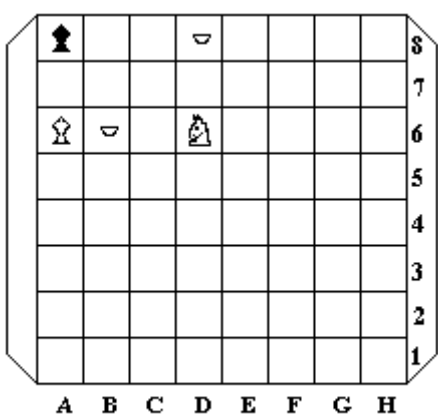


เตรียมการ

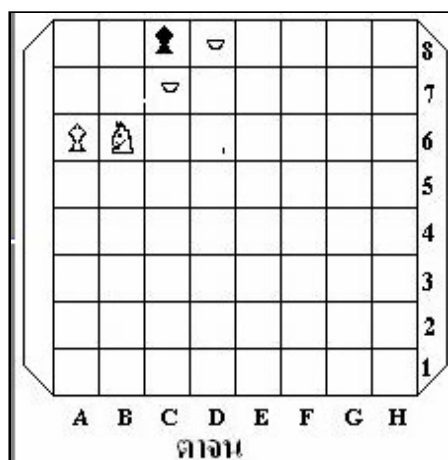


ตาจน

หลักการไล่ ม้าเดียว กับเบี้ยหงายถูกมุมหนึ่งตัว

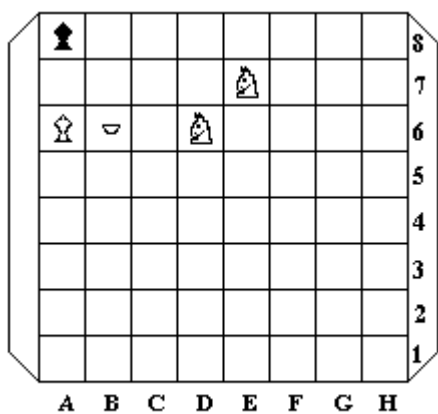


เตรียมการ

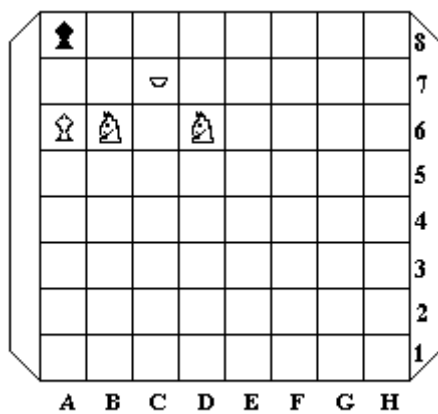


ตาจน

หลักการไล่ ม้าเดียว กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม 1 คู่

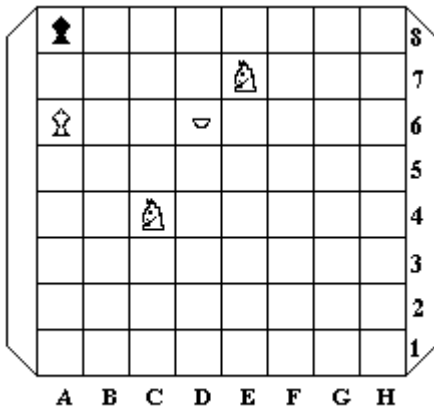


เตรียมการ

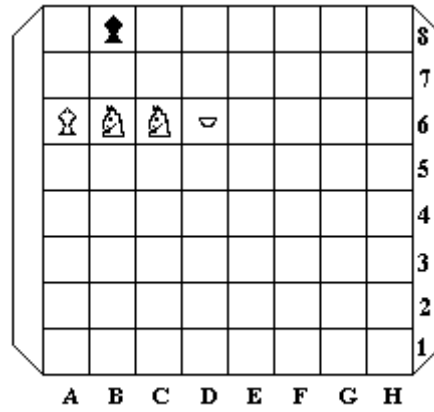


ตาจน

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 1

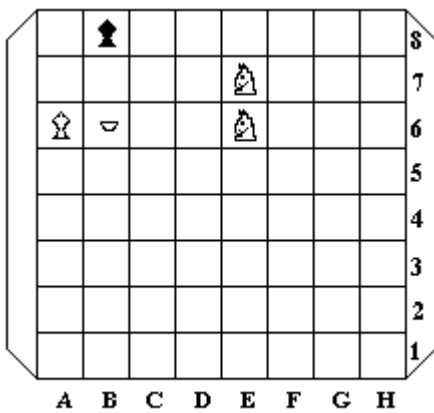


เตรียมการ

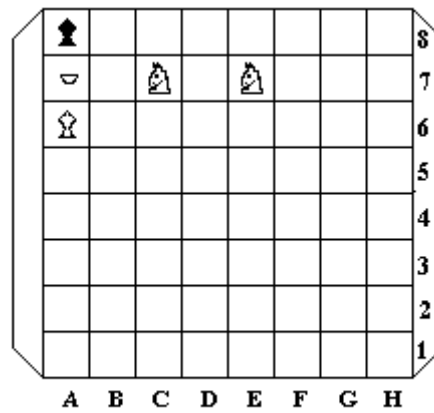


ตาจน

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 2

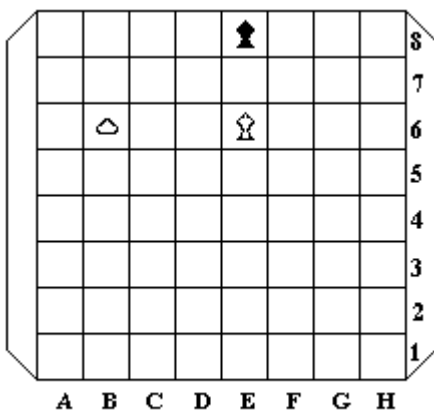


เตรียมการ

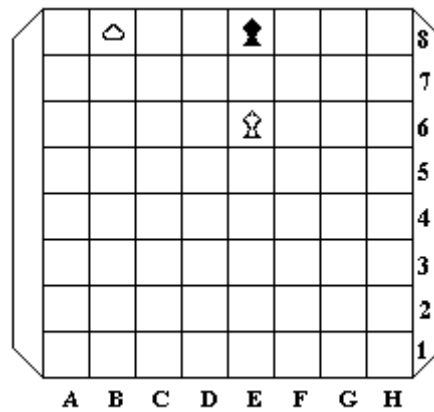


ตาจน

หลักการไล่ ม้าคู่ กับเบี้ยหงายไม่ถูกมุม แบบที่ 3

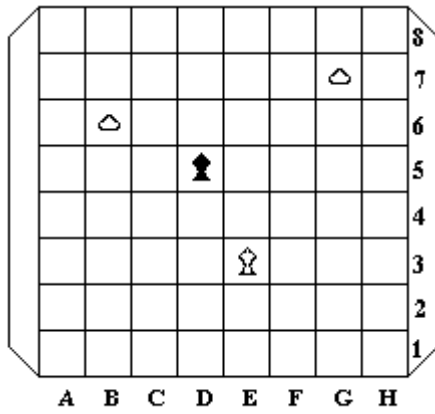


เตรียมการ



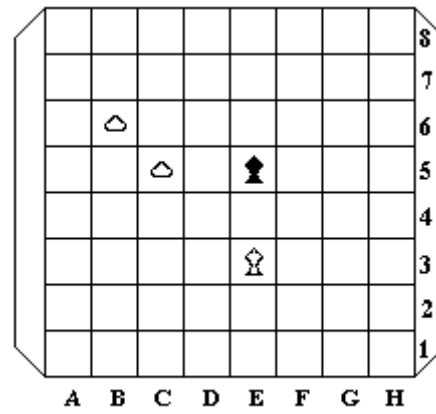
ตาจน

หลักการไล่ เรือเดียว



เตรียมการ

หลักการไล่ เรือคู่ คล้ายเรือเดี่ยว ใช้เรือ 1 ลำ ร่นขอบกระดานให้แคบลง



ตาจน

### บรรณานุกรม

1. ตำรากลหมากรุก ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ แต่งโดย เจ้าพระยาอภัยราชา มหายุติธรรมธร (ม.ร.ว. ลบ สู้ทัศน์ ณ กรุงเทพ) พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2465
2. ตำราหมากรุกไทย โดยชินแสเปาเจีย พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2467
3. เคล็ดลับกลหมากรุกไทยโดยพระวีย์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2498
4. ตำรากลหมากรุกไทย โดย บ.พยัคฆ์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2501 ผู้เขียนขอขอบคุณและขอคารวะผู้แต่งตำราดังกล่าว และขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ หอสมุดแห่งชาติที่กรุณาอำนวยความสะดวกในการค้นคว้าครั้งนี้

นายแพทย์ ประกอบ บุญไทย

93/198 ซอย 13 ถนนแจ้งวัฒนะ กรุงเทพฯ 10210

โทรศัพท์ (02) 982-8261 โทรสาร (02) 982-8271 Email: pboonthai@hotmail.com

| ย้อนกลับ | บน |