

# LÀM QUEN VỚI CỜ VÂY

Cho Chikun  
25TH HONINBO

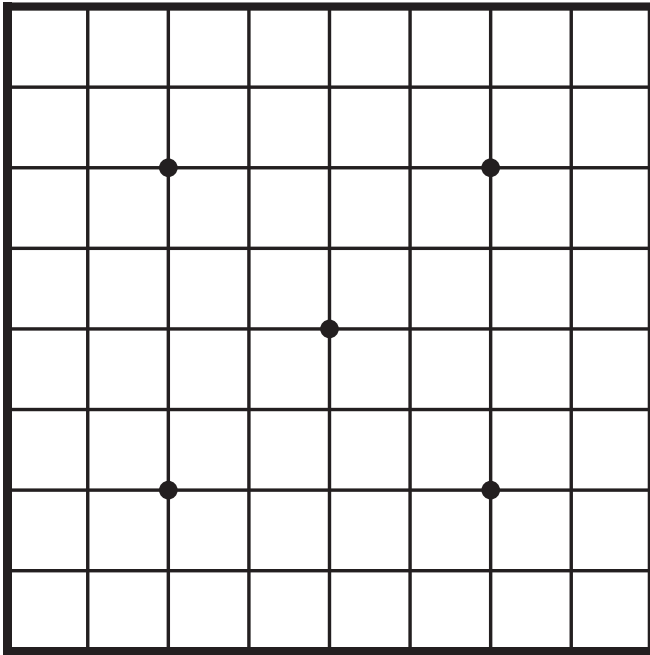
Biên tập bởi Richard Bozulich

*Nhóm dịch thuật*

Thuviencovay.com

Blogcovay.com

BLOG CỜ VÂY PRESS



# Mục Lục

Lời tựa .....	7
Sơ lược về cờ vây .....	8
CHƯƠNG 1: LUẬT CHƠI CƠ BẢN .....	10
Nguồn gốc cờ vây .....	15
CHƯƠNG 2: ĂN QUÂN .....	17
Cờ vây đến Nhật Bản như thế nào? .....	23
CHƯƠNG 3: MẮT VÀ ĐÁM QUÂN SỐNG .....	25
Sự phát triển của cờ vây Nhật Bản .....	35
CHƯƠNG 4: CƯỚP .....	38
Cờ vây chuyên nghiệp ở Nhật Bản .....	45
CHƯƠNG 5: NỐI QUÂN .....	48
Cờ vây online. ....	56
CHƯƠNG 6: KỸ THUẬT BẮT QUÂN .....	58
CHƯƠNG 7: SIẾT KHÍ GIỮA HAI ĐÁM QUÂN .....	69
Vật dụng cờ vây .....	77
CHƯƠNG 8: SỐNG CHẾT .....	79
Đẳng cấp và luật chấp quân .....	87
CHƯƠNG 9: CHẤP QUÂN .....	89
Cờ vây và trí tuệ .....	102
CHƯƠNG 10: KHAI CUỘC .....	105
CHƯƠNG 11: MỘT VÁN ĐẤU MẪU .....	114
Nâng cao trình độ trong cờ vây .....	121

# Về tác giả

Cho Chikun sinh ngày 20 tháng 6 năm 1956 tại Seoul, Hàn Quốc. Ông được coi là một trong những kỳ thủ đỉnh cao trong lịch sử cờ vây. Năm lên 6 tuổi, ông đến Nhật Bản và trở thành học trò của Kitani Minoru, 9 đẳng. Năm 1968, lúc 11 tuổi, ông bước vào giới chuyên nghiệp với tư cách là một kỳ thủ nhất đẳng, và ông cũng là người trẻ tuổi nhất trong lịch sử cờ vây đạt được đẳng cấp này. Ông chỉ mất thêm mười hai năm để trở thành một kỳ thủ 9 đẳng, là cấp cao nhất trong giới chuyên nghiệp.

Thành công đầu tiên của ông đến vào năm 1975 khi ông giành thắng lợi ở giải Professional Top Ten lần thứ 12. Năm 1980, ông giành được danh hiệu Meijin và sau đó là một chuỗi thắng lợi liên tiếp: Meijin năm 1980, Honinbo năm 1981, Judan năm 1982, và danh hiệu danh giá nhất, Kisei, vào năm 1983. Khi giành được danh hiệu Kisei, ông đã giữ cùng lúc bốn danh hiệu hàng đầu, một kỳ công mà chưa ai từng đạt được trước đó. Trong những khoảng thời gian khác nhau, Cho Chikun cũng đã giành được hết cả 7 danh hiệu lớn nhất của Nhật Bản, những Grand Slam trong giới cờ vây chuyên nghiệp. Hiện tại, ông là vị vua không thể bàn cãi của làng cờ Nhật Bản khi nắm trong tay ba danh hiệu cao nhất: Kisei, Meijin và Honinbo.

Mặc dù là công dân Hàn Quốc, ông lại phát triển sự nghiệp cờ vây của mình tại Nhật Bản và trực thuộc Nhật Bản Kì Viện. Sở thích của ông là chơi gôn và bơi lội.

# Lời tựa của tác giả

Cờ vây là một trò chơi tao nhã với luật chơi rất ngắn và đơn giản. Nhưng việc học cờ vây lại rất khó khăn. Tôi tin rằng, vấn đề chính ở đây là cách trình bày. Một người mới chơi cờ bắt đầu với bàn cờ cỡ chuẩn 19x19 sẽ cảm thấy bối rối khi có quá nhiều vị trí để chơi. Nhưng nếu giới thiệu một người mới với bàn nhỏ hơn, cỡ 9x9, thời gian học sẽ nhanh hơn rất nhiều.

Vì thế, tôi sẽ cố gắng trình bày luật chơi theo một cách thức dễ hiểu. Với bốn ván cờ minh họa trên bàn 9x9, tôi sẽ dẫn dắt giới thiệu luật chơi và phương pháp tính điểm. Hết chương 1, người đọc đã có thể hiểu được cờ vây là như thế nào. Luật bắt quân sẽ được trình bày trong chương 2. Việc tạo đám sống sẽ được trình bày trong chương 3, và luật cướp sẽ được trình bày trong chương 4. Trong khi trình bày những ván cờ này, tôi sẽ đảm bảo phương pháp tính điểm được mô tả thật rõ ràng.

Các chương sau đó sẽ trình bày về các chiến thuật, với chương 9 & 10 giới thiệu về chiến lược trên bàn cỡ chuẩn 19x19. Người đọc sẽ khám phá ra ý nghĩa của những chương này sau khi đã có thêm nhiều kinh nghiệm chơi cờ thực tế. Chương cuối cùng, tôi sẽ trình bày một trong những ván cờ của mình để người đọc có khái niệm về cờ vây là như thế nào khi được chơi ở mức chuyên nghiệp nhất.

Có rất nhiều sách về cờ vây bằng tiếng Anh cho người mới bắt đầu. Những cuốn đó tập trung rất nhiều vào luật chơi và chiến thuật, nhưng rất ít khi giới thiệu về văn hóa và lịch sử của môn cờ này. Đọc xong những cuốn sách như thế, người đọc thường mang trong mình rất nhiều câu hỏi về cờ vây mà rất ít người phương Tây có thể trả lời. Vì thế, có rất nhiều thông tin sai lệch về cờ vây. Tôi sẽ cố gắng giải quyết vấn đề này bằng cách đưa vào giữa các chương thông tin về lịch sử cờ vây, các giải đấu hiện thời, về cờ vây ở phương Tây và nhiều thông tin khác.

Tokyo, Tháng Chín năm 1997

Cho Chikun

# Sơ lược về cờ vây

Cờ vây là một trong những trò chơi chiến thuật cổ nhất và phổ biến nhất trên thế giới. Cờ vây đã được chơi ở phương Đông hàng ngàn năm nay. Tính riêng ở Nhật Bản hiện có 10 triệu người chơi cờ vây và 400 kỳ thủ chuyên nghiệp kiếm sống bằng cách dạy cờ hoặc tham gia các giải đấu với hàng triệu đô-la tiền thưởng.

Cờ vây là một trò chơi rất dễ học. Bạn có thể thành thạo luật chơi trong vài phút; tuy nhiên, bạn sẽ phải dành cả đời để có thể tìm hiểu độ sâu và sự tinh tế của môn cờ này.

Cờ vây được tạo thành bởi những yếu tố rất đơn giản: đường thẳng và đường tròn, đen và trắng. Nhưng từ đó cấu thành những kiến trúc rất phức tạp và sâu sắc. Đó là một trò chơi trên diện rộng, không chỉ là những trận đánh nhỏ lẻ, mà là cả một cuộc chiến.

Tương đối mà nói, cờ vây được xếp cùng một loại với môn cờ nổi tiếng nhất ở phương Tây, cờ vua. Cả hai môn cờ đều đòi hỏi tư duy chiến lược cao cấp cộng với đòi hỏi sự nhuần nhuyễn về tư duy chiến thuật. Cả hai đều đầy thử thách, kích thích trí óc, và là niềm đam mê vô tận của hàng triệu người ở đủ mọi lứa tuổi trên khắp thế giới.

Nhưng điểm tương đồng chỉ dừng lại ở đó. Cờ vây bắt đầu với bàn cờ trống, cờ vua bắt đầu với bàn cờ đầy đủ quân. Mục đích của cờ vây là vây được nhiều lãnh thổ hơn đối thủ, cờ vua là bắt được quân vua của đối phương. Mỗi quân cờ trên bàn cờ vây có ý nghĩa như nhau, các quân cờ vua thì khác. Một ván cờ vây có thể chơi rất nhanh trên bàn nhỏ cỡ 7x7, hoặc nhiều giờ hoặc nhiều ngày trên bàn cỡ chuẩn 19x19 đường. Cờ vua phải chơi trên bàn cỡ chuẩn với 64 ô và 32 quân cờ.

Thông thường trong cờ vây các quân cờ đã đặt xuống sẽ nằm trên bàn cho tới cuối ván, để người chơi cờ từ đó phát triển các hình cờ đen trắng của riêng mình; còn cái đẹp của cờ vua thì chóng tàn và thường xuyên đổi khác theo từng hình cờ sau mỗi nước di chuyển và ăn quân. Hơn thế nữa, luật chấp quân của cờ vây giúp cho những người chơi cách biệt về trình độ có thể dễ dàng đấu ngang với nhau: người chơi yếu hơn sẽ có nhiều quân hơn khi bắt đầu. Còn luật chấp quân của cờ vua yêu cầu người chơi giỏi hơn phải bỏ một hoặc vài quân ra khỏi bàn, điều này đã bóp méo đi về tự nhiên của trò chơi.

Trò chơi nào tốt hơn hay thú vị hơn tất nhiên là không thể nói. Cả hai trò chơi đều rất thú vị và sâu sắc. Có một chú ý rằng, các kỳ thủ cờ vây chuyên nghiệp cũng thường rất yêu thích và rất giỏi trong Cờ tướng Nhật Bản (Shogi), và ngược lại, các kỳ thủ Shogi cũng thường rất mạnh trong cờ vây. Có thể nói rằng, nếu bạn thích luyện tập và mài dũa những kỹ năng chiến thuật của mình, nếu bạn yêu thích cờ vua, bạn cũng sẽ dễ tìm thấy niềm yêu thích như vậy khi chơi cờ vây.

Có những kỳ thủ chơi cờ vây để kiếm sống. Thêm vào đó, những kỹ năng trong cờ vây còn có thể được vận dụng trong cuộc sống hàng ngày. Những châm ngôn của họ xuất hiện trong hầu hết các ván cờ: “Không bỏ hết trứng vào một giỏ”, “luôn giữ một đường để thoát thân”, “cẩn tắc vô áy náy”, “không đánh vào điểm mạnh của địch thủ” và “đừng cố đấm ăn xôi”.

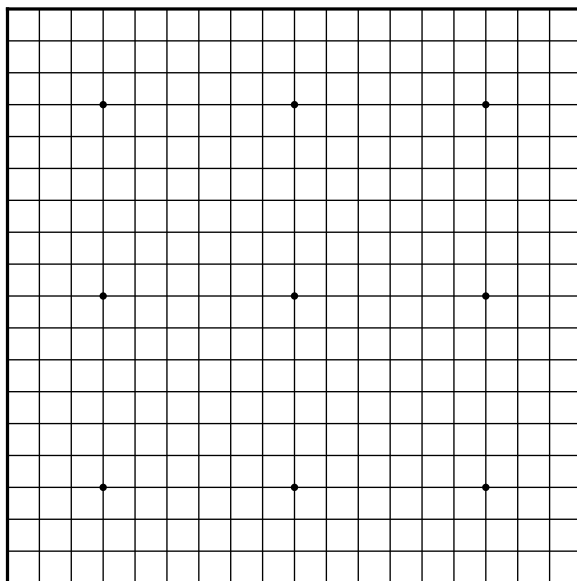
Và dù rằng bạn coi cờ vây như một nghề để kiếm sống, một môn cờ khác cờ vua, một trò chơi yêu thích hay chỉ là một món để giải trí trong cuộc sống, nó cũng sẽ giúp cho bạn rèn luyện khả năng tư duy và các kỹ năng giao tiếp xã hội của mình.

# Chương 1

## Luật chơi cơ bản

### Bàn cờ và quân cờ

Cờ vây được chơi trên bàn cờ với một lưới gồm 19 đường ngang dọc. *Hình 1* là một bàn cờ trống. Có chín điểm được đánh dấu trên bàn cờ gọi là sao. Đó là các điểm giúp người chơi để định hướng trên bàn cờ, và cũng là điểm để đặt thêm quân trong những ván cờ chấp.



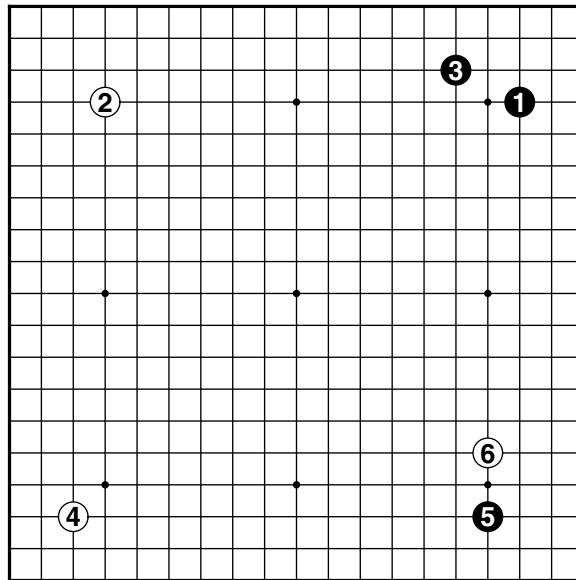
*Hình 1.*

Các quân cờ gồm hai màu trắng và đen hình thấu kính lồi hai mặt, thường làm bằng nhựa hoặc bằng thủy tinh. Với các bộ cờ rất đắt tiền, quân trắng được làm bằng vỏ sò và quân đen làm bằng đá phiến. Một bộ cờ có 181 quân đen và 180 quân trắng. Tổng cộng là 361 quân tương ứng với số giao điểm trên bàn cờ cỡ chuẩn 19x19. Theo phong tục, các quân cờ chưa dùng tới sẽ đặt trong một bát gỗ bên cạnh bàn cờ ở phía bên phải của bạn.



### Một trận cờ được chơi như thế nào?

Khi bắt đầu trận đấu, bàn cờ được để trống. Một người chơi sẽ cầm quân đen và người còn lại cầm trắng. Người cầm đen sẽ đi đầu tiên bằng cách đặt quân vào giao điểm trên bàn. Mặc dù bạn có thể đặt quân ở bất kỳ giao điểm nào, thông thường, nước cờ thường nằm ở góc gần điểm sao. Một khi đã đặt xuống bàn, quân cờ sẽ không di chuyển nữa trừ khi nó bị bắt và bị lấy ra khỏi bàn. Hình 2 mô tả một khai cuộc thông thường. Đen chơi nước đầu tiên ở 1, góc trên bên phải, và Trắng chơi ở 2, góc trên bên phải. Sau đó hai bên lần lượt tiếp tục từ 3 đến 6. Để ý rằng trong khai cuộc không bên nào chơi quá xa so với góc.

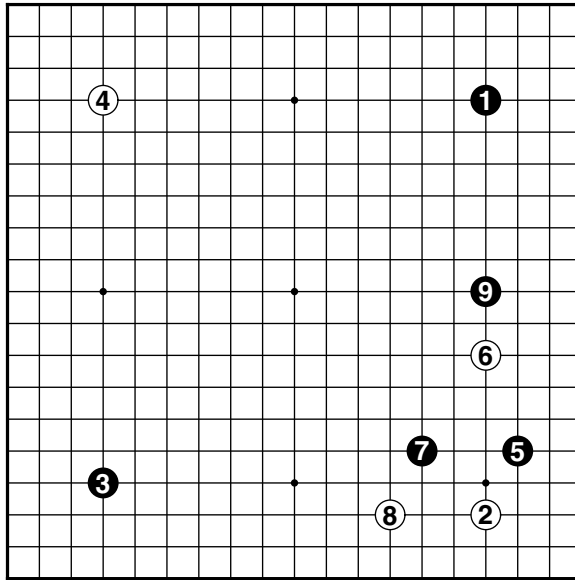


Hình 2.

### Bốn điều luật cơ bản:

1. Các quân cờ được đặt tại các giao điểm.
2. Không được di chuyển quân cờ khi đã đặt xuống bàn.
3. Người cầm đen đi trước.
4. Đen và Trắng luân phiên đặt quân xuống bàn cờ.

Hình 3 thể hiện phần khai cuộc của một ván cờ khác. Sau khi Đen chơi 5, Trắng chơi 6 ở biên, và Đen nhảy ra trung tâm với 7. Đây là phương pháp khai cuộc thông thường: hai bên lần lượt chiếm góc và chiếm biên, rồi dựa vào đó phát triển ra trung tâm bàn cờ.



Hình 3.

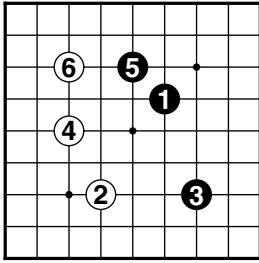
Mục tiêu của cờ vây là vây đất. Cuối mỗi ván cờ, bên nào vây được nhiều lãnh thổ hơn là người chiến thắng.

Trong phần tiếp theo, chúng ta sẽ xem làm sao để chiếm lãnh thổ trong một ván cờ trên bàn 9x9. Một ván cờ trên bàn 9x9 không có những chiến lược phức tạp như trên bàn 19x19 dù luật chơi và chiến thuật của chúng là giống nhau (cho mọi kích cỡ bàn).

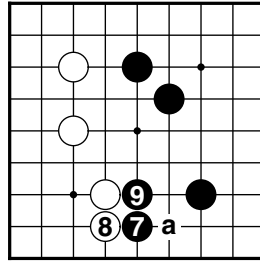
Tôi khuyến các bạn nên thành thạo luật chơi bằng những ván cờ trên bàn 9x9 trước khi chơi trên bàn chuẩn 19x19.

Trong Hình 4, Đen chơi đầu tiên ở điểm 4-4 trên bàn cờ, sau đó đến lượt Trắng. Hai người chơi sẽ luân phiên đặt quân lên bàn cờ.

Cho tới nước thứ 6, lãnh thổ của Đen và Trắng dần dần được hình thành. Đen chiếm vùng bên phải còn Trắng chiếm bên trái.



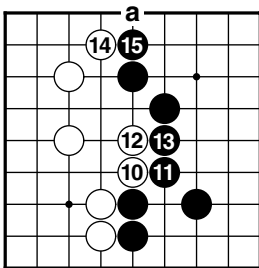
Hình 4.



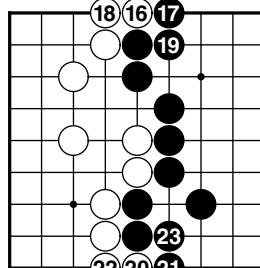
Hình 5

Sau khi hai người chơi định hình được vùng lãnh thổ của mình, họ có hai chiến lược cơ bản để lựa chọn. Thứ nhất, làm tăng đất của mình đồng thời làm giảm đất của đối thủ. Thứ hai, đã nhập vào lãnh thổ mà đối thủ đã chiếm đóng.

Đen 7 trong Hình 5 thuộc dạng chiến lược thứ nhất: Đen mở rộng lãnh thổ của mình ở phía dưới phải đồng thời ngăn chặn Trắng mở rộng lãnh thổ bằng nước đi ở điểm 'a'. Trắng phải chặn ở 8 để ngăn Đen xâm nhập lãnh thổ của mình ở bên trái. Sau đó, Đen củng cố lãnh thổ của mình ở bên phải với 9.



Hình 6.

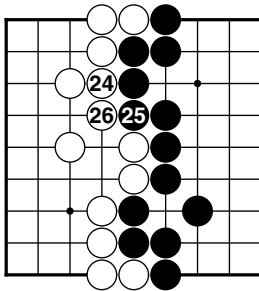


Hình 7.

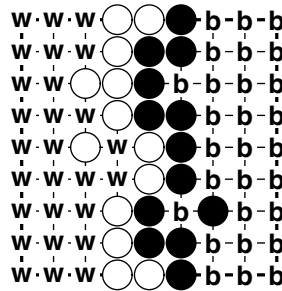
Bây giờ tới lượt Trắng mở rộng lãnh thổ của mình. Đầu tiên Trắng mở rộng lãnh thổ ở trung tâm với 10 và 12 trong *Hình 6*, rồi sau đó mở rộng lãnh thổ ở góc trên trái với 14. Đen bảo vệ lãnh thổ của mình ở trên bên phải với 15. Sau đó, khu vực chiếm đất xung quanh điểm 'a' cần phải được xác định.

Những nước từ Trắng 16 tới Đen 19 trong *Hình 7* là những nước đi chuẩn mực. Những nước tương tự được chơi ở biên dưới với Trắng 20 tới Đen 23. Bằng cách chơi những nước như vậy, Trắng mở rộng đất mình đồng thời làm giảm đất Đen.

Trắng 24 tới 26 trong *Hình 8* là những nước đi cuối cùng. Bây giờ chúng ta đã có thể xác định được người thắng. Trong trường hợp này, đếm đất để tính điểm khá dễ.



Hình 8.



Hình 9.

Lãnh thổ của Đen bao gồm tất cả những giao điểm trống chiếm được bên phải, còn lãnh thổ của Trắng là những giao điểm trống nằm bên trái. Cụ thể hơn, lãnh thổ của Đen là tất cả những điểm đánh dấu 'b' bên tay phải trong *Hình 6* và lãnh thổ của Trắng là tất cả những điểm 'w' bên tay trái. Sau khi đếm trong hình, chúng ta thấy Đen có 28 điểm, còn Trắng có 27 điểm, như vậy Đen thắng một điểm. Ghi nhớ rằng những điểm có quân Đen và Trắng không được tính.

Ván cờ trên đây rất đơn giản và chưa có ví dụ về các luật khác của trò chơi. Tuy nhiên, nó có thể mô tả rất rõ ràng mục đích của một ván cờ vậy. Các luật khác của cờ vây sẽ được trình bày trong những phần sau.

## Phụ lục Nguồn gốc của cờ vây

Nguồn gốc của cờ vây được ẩn giấu trong lịch sử Trung Hoa cổ đại. Có nhiều khác biệt giữa các nghiên cứu lịch sử của các học giả và giai thoại dân gian về việc cờ vây được sáng tạo bởi hai vị vua Trung Hoa, một chư hầu hay một nhà chiêm tinh. Một trong những giai thoại đó là cờ vây được sáng tạo bởi vị vua huyền thoại của Trung Hoa cổ đại (trị vì từ năm 2357 đến năm 2256 TCN), sáng tạo ra để cho con trai mình giải trí. Một lời xác nhận khác thì cho rằng một vị vua khác, Đế Thuấn (2255 đến 2205 TCN) đã tạo ra cờ vây để phát triển trí tuệ cho con trai của mình. Lại có một giai thoại khác nói rằng Ngô, một chư hầu của hoàng đế Thương Hiệt (từ năm 1818 đến năm 1766 TCN) sáng tạo ra cờ vây cùng với bài lá. Cuối cùng, một lý thuyết khác nói rằng cờ vây được sáng tạo bởi một nhà chiêm tinh đời nhà Chu (1045 - 255 TCN). Dù sao đi nữa, cờ vây vẫn được công nhận rộng rãi là đã tồn tại ít nhất 3000 năm và rất có thể là 4000 năm, đó là lý do vì sao cờ vây là trò chơi chiến thuật trên bàn cổ xưa nhất trong lịch sử.

Tuy nhiên, không phải ngay từ đầu cờ vây đã là một trong những môn cờ khó nhất và trí tuệ nhất. Ban đầu, cờ vây được những nhà chiêm tinh sử dụng để tiên đoán tương lai. Về sau, trong những cuốn sách cổ của Trung Hoa như *Luận ngữ*, *Tả truyện*, và *Mạnh Tử*, trong đó không có cuốn nào viết sớm hơn thế kỷ thứ sáu TCN, miêu tả cờ vây như là một “trò giải trí của phường cờ bạc và bọn vô công rồi nghề”. Mặc dù có thể có những tài liệu khác nói về sự tồn tại của cờ vây trong lịch sử Trung Hoa cổ đại, những cuốn sách đó chắc chắn đã bị tiêu hủy trong triều đại của Tần Thủy Hoàng (259 - 221 TCN), người đã ra lệnh đốt tất cả sách vở vào năm 221 TCN. Vì vậy, các tài liệu về sau này, cho tới thời nhà Hán (206 TCN - 221), đều không được kiểm chứng. Giả sử rằng những tài liệu sau này là sự thực, thì vì cờ vây có vẻ rất thịnh hành ở Trung Hoa trong thế kỷ thứ 6 TCN, nó phải được sáng tạo và phát triển trước đó ít nhất một hoặc hai thế kỷ.

Bắt đầu từ khoảng những năm 200 TCN cho tới năm 600 là kỷ nguyên vàng của thơ ca và cờ vây. Dù với nguồn gốc tai tiếng buổi ban đầu, lúc này cờ vây đã đạt được vị trí rất cao quý. Ví dụ vào thế kỷ thứ 2, có nhà thơ Mã Dung, người nổi tiếng vì ca ngợi cờ vây trong những vần thơ của mình. Trong những giai thoại về cờ vây còn lại từ cổ xưa, có hai giai thoại nổi tiếng nhất như sau.

Trong khoảng thế kỷ thứ 3 đến thứ 4 TCN, có một kỳ thủ tên là Osan đã lưu danh sử sách vì khả năng siêu phàm có thể chơi lại cả một ván cờ từ đầu tới cuối (ngay cả những nước trong khoảng từ 150 đến 300 trong ván cờ) bằng trí nhớ, từng nước một. Ngày nay, đương nhiên, mọi kỳ thủ chuyên nghiệp và nhiều kỳ thủ nghiệp dư mạnh cũng có thể làm được như vậy. Thực tế, phương pháp dạy cờ truyền thống ở Nhật Bản là giáo viên sẽ chơi lại từng nước một của những ván cờ đã đánh với học sinh để phân tích các nước đã đi. Dù sao đi nữa, giai thoại này chỉ ra rằng sức cờ và trí nhớ tốt có mối quan hệ mật thiết trong cờ vây.

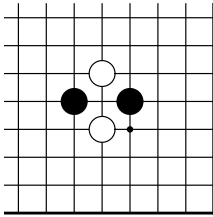
Giai thoại thứ hai nói về sự tôn kính với cờ vây trong thời đại vàng của nó ở Trung Hoa. Vào thời nhà Tần (265-420), Tà An đang có chiến tranh với cháu của mình là Tà Huyền. Sau bao trận đánh long trời lở đất, hai bên quyết định giữ lại quân đội của mình và phân thắng bại trên bàn cờ vây giữa hai tướng. Đáng tiếc rằng kết quả của ván cờ này không được ghi lại.

Cờ vây còn có hai thời kỳ vàng khác ở Trung Hoa, vào thời nhà Đường (618-906) và thời nhà Tống (960-1126). Những quyển sách đầu tiên về cờ vây được viết trong thời kỳ này, ví dụ như *Gokyo* và *Gosetsu*. Đồng thời, cũng có rất nhiều kỳ thủ được tôn vinh là Ki-Sei hay Ki-Shing, với Ki là “cờ”, Sei nghĩa là “thánh” và Shing nghĩa là “pháp sư” hay “phù thủy”. Những danh hiệu này hiện nay vẫn được sử dụng ở Nhật Bản, ví dụ như Kisei là danh hiệu danh giá nhất.

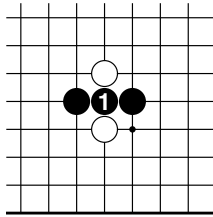
# Chương 5

## Nối quân

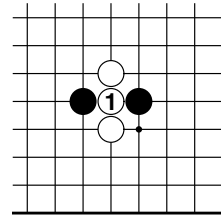
Như chúng ta đã biết trong những phần trước, những quân cờ liên kết với nhau trực tiếp theo chiều ngang hay chiều dọc tạo thành một khối không thể bị phá vỡ.



Hình 1.

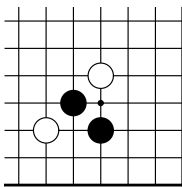


Hình 2.

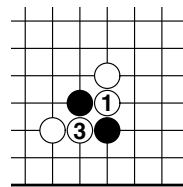


Hình 3.

Hãy quan sát hai quân trắng và hai quân đen trong Hình 1. Nếu Đen chơi 1 ở Hình 2, ba quân đen sẽ tạo thành một kết nối không thể bị phá vỡ, Trắng sẽ bị chia cắt. Tương tự với Trắng 1 trong Hình 3, những quân đen sẽ bị chia cắt và những quân trắng lại nối với nhau.

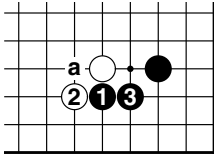


Hình 4.

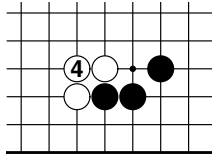


Hình 5.

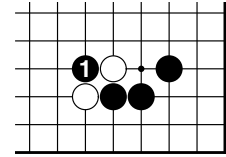
Những quân nằm chéo sát nhau chưa thực sự nối với nhau. Tuy hai quân đen trong Hình 4 hình thành một liên kết rất vững chắc, chúng vẫn có thể bị chia cắt. Ví dụ, sau Trắng 1 trong Hình 5, nếu Đen chơi nước kế tiếp ở nơi nào đó khác, Trắng 3 sẽ cắt được hai quân đen với nhau.



Hình 6.



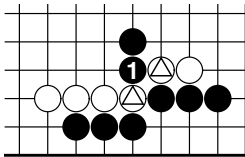
Hình 7.



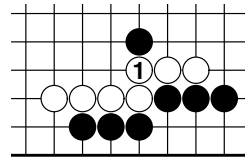
Hình 8.

Trắng 2 trong *Hình 6* là một biến thể thường xuất hiện. Sau Đen 3, hai quân trắng chưa nối với nhau. Trắng có thể nối ở 4 trong *Hình 7*. Quân trắng bên phải nối trực tiếp với quân Trắng 4 theo chiều ngang và quân trắng bên trái nối với quân trắng 4 theo chiều dọc.

Nếu Trắng ngoan cố không nối quân, đen sẽ chơi ở 1 trong *Hình 8*, lúc này hai quân trắng đã bị chia cắt và Đen chắc chắn sẽ bắt được một trong hai quân này dù Trắng có chống trả thế nào đi nữa.



Hình 9.



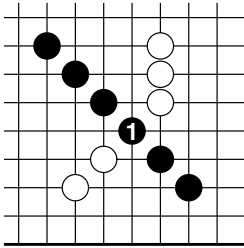
Hình 10.

Trong *Hình 9*, hai quân trắng đánh dấu nằm chéo nhau và Đen chia cắt Trắng thành hai đám tại 1, hình cờ Trắng suy yếu một cách nghiêm trọng. Nếu Trắng có cơ hội, Trắng nên nối với 1 như *Hình 10*.

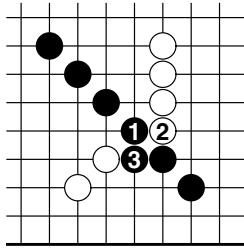


Những quân cờ nằm chéo nhau tạo thành một liên kết tiềm năng và nhiều khi đó là cách duy nhất để nối quân. Trong *Hình 11*, Đen có thể nối quân đồng thời chia cắt Trắng bằng cách đi chéo tại 1. Nếu Trắng đe dọa phá kết nối này bằng 2 trong *Hình 12*, Đen có thể nối ở 3.

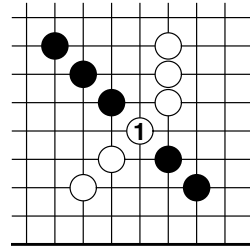
Ngược lại, nếu đến lượt Trắng, Trắng cũng có thể nối quân của mình với 1 trong *Hình 13*, đồng thời chia cắt đám quân Đen.



*Hình 11.*



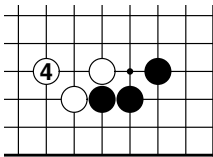
*Hình 12.*



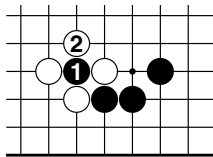
*Hình 13.*

### Nối cứng và nối miệng hổ.

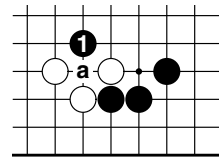
Nối quân như Trắng 4 trong *Hình 7* được gọi là nối cứng. Kết nối này là kết nối vững chắc nhất. Tuy nhiên, Trắng cũng có thể bảo vệ điểm cắt này bằng cách chơi ở 4 trong *Hình 14*.



*Hình 14.*



*Hình 15.*

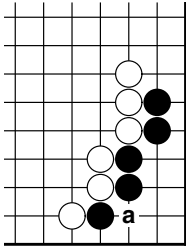


*Hình 16.*

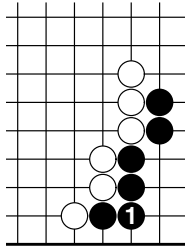
Nối quân cách này gọi là miệng hổ. Đen không thể cắt ở 1 như trong *Hình 15* vì quân đó tự đưa mình vào thế bị bắt và sẽ bị ăn ngay với Trắng 2.

Đen có thể chơi ở 1 như trong *Hình 16* và đe dọa phá vỡ liên kết ở đây với nước tiếp theo ở 'a'. Tuy nhiên, Trắng sẽ đáp trả đơn giản bằng cách nối ở 'a'. Nối bằng miệng hổ không phải là hoàn hảo, nhưng thông thường, nó cũng hiệu quả như nối cứng.

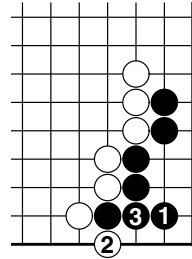
Trong *Hình 17*, Trắng dọa bắt một quân đen bằng cách chơi nước tiếp theo ở 'a'. Trong trường hợp này, nối cứng với 1 trong *Hình 18* là chính xác. Nối miệng hồ ở 1 trong *Hình 19* sẽ làm Đen mất điểm vì Trắng có thể dọa bắt với 2.



*Hình 17.*

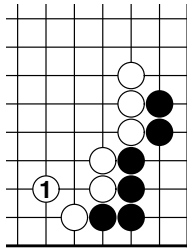


*Hình 18.*

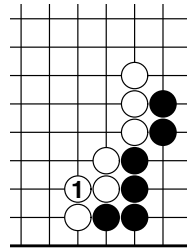


*Hình 19.*

Sau Đen 1 trong *Hình 18*, Trắng phải bảo vệ hình cờ bên ngoài, và nước nối miệng hồ ở 1 trong *Hình 20* là tốt nhất. Nối cứng với 1 trong *Hình 21* cũng ổn, nhưng kém hơn. Nối miệng hồ ở đây giúp Trắng phát triển hình cờ rộng hơn ra phía ngoài.



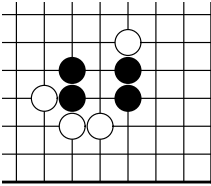
*Hình 20.*



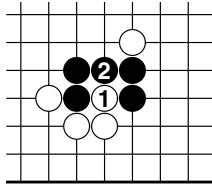
*Hình 21.*

### Nối đôi.

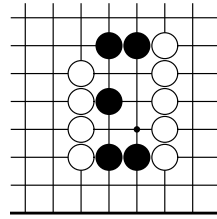
Một kiểu nối quân khác cũng rất hữu dụng là nối đôi, như trong *Hình 22*. Mặc dù hai đám đen không trực tiếp nối với nhau, liên kết giữa chúng rất khó bị phá vỡ. Nếu Trắng thử cắt với 1 trong *Hình 23*, Đen sẽ nối ở 2 và ngược lại.



Hình 22.



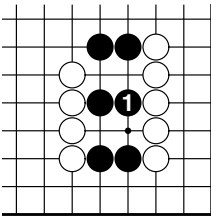
Hình 23.



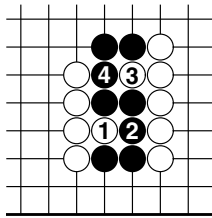
Hình 24.

Trong Hình 24, Đen muốn nối hai quân ở trên với hai quân ở dưới. Tạo nối đôi với 1 như trong Hình 25 là giải pháp duy nhất. Nếu Trắng thủ cắt với 1 và 3 trong Hình 26, Đen sẽ phòng thủ với 2 và 4. Đen 1 như trong Hình 27 để dằng bị cắt. Trắng sẽ đẩy qua ở 2 và cắt đen thành hai đám với 4.

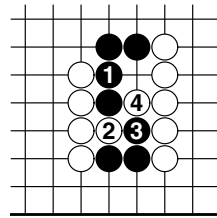
**Nhảy cách một.**



Hình 25.

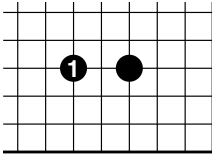


Hình 26.

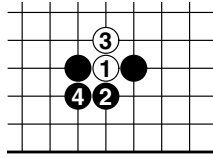


Hình 27.

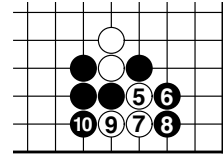
Đen 1 trong Hình 28 là một ví dụ về nhảy cách một. Trên hàng bốn hoặc thấp hơn, nhảy cách một không thể bị cắt. Ví dụ, khi Trắng khoét vào giữa hai quân đen với 1 trong Hình 29, Đen dọa bắt từ phía dưới với 2. Trắng sẽ phải kéo dài ở 3 và Đen nối cứng ở 4. Nếu Trắng cố gắng cắt ở 5 như trong Hình 9, Đen sẽ bắt với 6. Nếu Trắng cố gắng chạy với 7 và 9, Đen chặn lại ở 10. Những quân trắng này chỉ còn hai khí, chúng không thể chạy thoát được.



Hình 28.



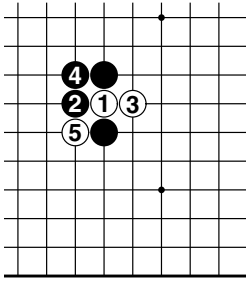
Hình 29.



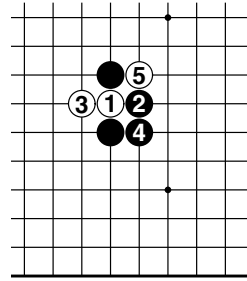
Hình 30.

Tuy nhiên, nước nhảy cách một cao hơn hàng bốn có thể bị chia cắt, ví dụ như trong Hình 31 và 32.

Mặc dù nước nhảy cách một có thể bị chia cắt, chúng vẫn được sử dụng thường xuyên. Thực tế, nước nhảy cách một rất hữu dụng bởi chúng giúp bạn phát triển hình cờ nhanh hơn. Bạn cần cân bằng giữa an toàn tuyệt đối và tốc độ phát triển.



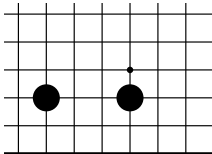
Hình 31.



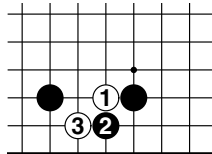
Hình 32.

**Mở hai trên hàng ba.**

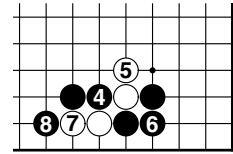
Nước mở cách hai trên hàng ba như trong Hình 33 cũng là một liên kết không thể bị phá vỡ. Nếu Trắng cố gắng chia cắt Đen với 1 và 3 trong Hình 34, Đen sẽ dọa bắt với 4 trong Hình 35 rồi nối ở 6. Trắng cố bò ra với 7 và Đen chặn lại với 8. Hai quân trắng trên hàng hai chỉ còn hai khí, chúng không thể chạy thoát



Hình 33.



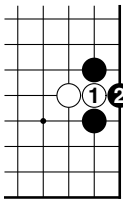
Hình 34.



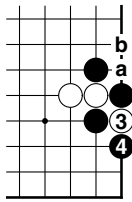
Hình 35.

**Nối quân ở biên.**

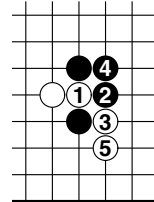
Nước nhảy cách một ở biên bàn cờ không thể bị cắt ngay cả khi có một quân dọa cắt ở bên ngoài như trong *Hình 36*. Nếu Trắng dừng xuống với 1, Đen sẽ nối lại với 2. Trắng không thể cắt với 3 như *Hình 37* vì Đen sẽ bắt quân Trắng 3 với 4. Nếu Trắng 3 ở 'a', Đen sẽ bắt Trắng với 'b'.



*Hình 36.*

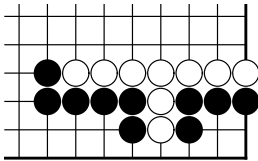


*Hình 37.*

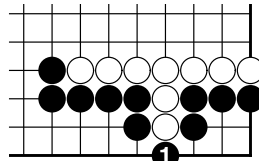


*Hình 38.*

Nếu hình cờ này đẩy lên hàng 4 thì khác, Đen sẽ bị cắt như mô tả trong *Hình 38*.

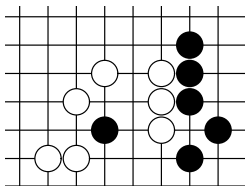


*Hình 39.*

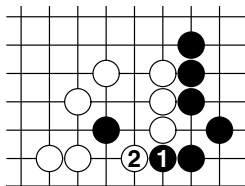


*Hình 40.*

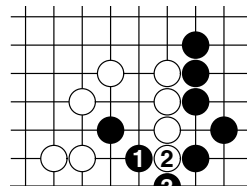
Trong *Hình 39*, đám bốn quân đen bên phải chưa nối với đám sáu quân đen bên trái. Tuy nhiên, Đen có thể nối chúng dễ dàng với 1 trong *Hình 40*.



*Hình 41.*

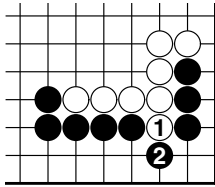


*Hình 42.*

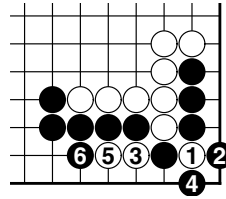


*Hình 43.*

Quân đen đánh dấu trong *Hình 41* bị chia cắt khỏi năm quân đen trong góc. Nếu Đen 1 chỉ đơn giản đi ra như *Hình 42*, Trắng dễ dàng chặn lại với 2. Đen 1 nhảy cách một ở *Hình 43* là nước duy nhất nối những quân Đen lại với nhau. Nếu Trắng dựng xuống với 2, Đen sẽ nối ở biên với 3.



*Hình 44.*



*Hình 45.*

Nếu hình cờ đủ mạnh, thậm chí bạn có thể nối trên hàng hai. Khi Trắng đẩy xuống với 1 trong *Hình 44*, Đen chặn lại với 2. Nếu Trắng cắt ở 1 trong *Hình 45*, Đen dọa bắt với 2 và quân Trắng 1 không thể chạy thoát. Nếu Trắng bắt ngược ở 3, Đen ăn Trắng 1 với 4. Quân Trắng 3 không thể chạy đi đâu nữa. Nếu Trắng cố trốn thoát với 5, Đen sẽ chặn ở 6 và đám Trắng không còn đường chạy tiếp.

## **Phụ lục**

### **Đẳng cấp và luật chấp quân**

Hệ thống phân loại đẳng cấp dùng trong giới cờ vây được tính như sau. Người mới bắt đầu học chơi được mặc định là 30 kyu, càng học thêm nhiều kỹ năng căn bản của cờ vây, họ càng nhanh chóng tiến bộ và con số này sẽ thấp dần, đến khoảng 20 đến 15 kyu. Tất nhiên, sự tiến bộ nhanh chóng này chỉ có được khi họ chịu khó học hỏi và chơi một vài trận một tuần trong vòng hai tháng. Từ 10 kyu lên 1 kyu, tiến trình này chậm hơn rất nhiều. Khi một kỳ thủ nghiệp dư trở nên khá thành thạo, anh ta được công nhận là 1 đẳng từ hiệp hội anh ta tham gia, hoặc đơn giản bằng cách so sánh sức cờ của mình với những kỳ thủ nghiệp dư trình độ đẳng khác. Việc này được thực hiện bằng cách sử dụng hệ thống chấp quân, được mô tả như bên dưới.

Trình độ của kỳ thủ nghiệp dư cao nhất là 7 đẳng. Hệ thống đẳng cấp của chuyên nghiệp chạy từ 1 đến 9 đẳng, nhưng chúng nằm ở một thang phân chia riêng biệt, nên không thể xếp ngang số này với trình độ nghiệp dư. Một kỳ thủ chuyên nghiệp 1 đẳng có thể chấp kỳ thủ nghiệp dư 1 đẳng bảy quân mà tỷ lệ thắng thua vẫn ít nhất là 50-50. Hệ thống chấp quân cho phép người chơi yếu hơn có cơ hội thực tế để chiến thắng khi đấu với đối thủ mạnh hơn, khi số lượng quân chấp hợp lý.

Những người chơi cùng trình độ thường sử dụng phương pháp 'nigiri' để xác định ai cầm trắng và ai cầm đen. Khi thực hiện nigiri, một người bốc một nắm quân trắng và người còn lại chọn một hoặc hai quân đen, hay đơn giản hơn là nói 'chẵn' hoặc 'lẻ'. Cả hai bên sau đấy đặt quân mình đang giữ xuống bàn cờ. Nếu số quân đen và quân trắng đều là chẵn hay đều là lẻ, thì người cầm đen lúc đầu sẽ sử dụng quân đen để chơi. Khi xảy ra trường hợp ngược lại, người cầm trắng lúc đầu sẽ được cầm đen để chơi. Kể từ thời điểm này, hai người chơi có thể luân phiên thay đổi màu cho nhau ở các ván sau.

Khi hai người chơi có đẳng cấp khác biệt, người mạnh hơn luôn cầm trắng, và số quân chấp được xác định bởi cách biệt trình độ giữa đẳng cấp của họ. Ví dụ, nếu một người 1 kyu và một người 2kyu, thì người chơi 2 kyu sẽ không được chấp quân, thay vào đó anh ta luôn được chơi quân đen.

Khi một người chơi 1 kyu đánh với 3 kyu, người chơi 3 kyu được chấp hai quân; khi 1 kyu chơi với 5 kyu, người 5 kyu được chấp bốn quân, ... cho đến chín quân, đây thường là số quân chấp cao nhất được sử dụng.

Phương pháp chấp quân như vậy cũng được sử dụng cho kỳ thủ trình độ đẳng. Trên nguyên tắc, bạn có thể xác định trình độ của mình bằng cách chơi với những kỳ thủ đã có trình độ nhất định. Tuy nhiên, trước khi một kỳ thủ trở thành 1 đẳng, sức cờ của anh ta có thể thay đổi nhiều. Cuối cùng, trong khi hệ thống phân cấp của cờ vây trên toàn thế giới thực tế là như nhau, giá trị của một đẳng cấp nhất định có thể là khác nhau tùy vào mỗi nơi.

Một khi số lượng quân chấp dành cho người yếu hơn được thống nhất, anh ta đặt những quân chấp này lên bàn cờ theo thứ tự như các hình bên dưới. Sau đó, Trắng chơi nước đi thực sự đầu tiên trong trận đấu, từ lúc này, hai bên luân phiên đặt cờ như một trận đấu bình thường.

