



กรมพลศึกษา

กฎ กติกา การเล่นกีฬา หมากล้อมเบื้องต้น



จัดทำโดย
กรมพลศึกษา
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ชื่อหนังสือ : กฎ กติกา การเล่นเกมกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น
ISBN : 978-616-297-457-1
จัดทำโดย : กลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักการกีฬา
กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
154 ถนนพระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน
กรุงเทพมหานคร 10330
www.dpe.go.th
พิมพ์ครั้งที่ 1 : กันยายน 2559
จำนวนพิมพ์ : 4,000 เล่ม
พิมพ์ที่ : บริษัท วี พลัส กรุ๊ป (ไทยแลนด์) จำกัด
เลขที่ 645 ถนนเจริญนคร แขวงดาวคะนอง
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600
ออกแบบศิลป์ : ประภาพร ประเสริฐโสภา, กิตติชัย ส่งศรีแจ้ง

สารบัญ

บทที่ 1 พื้นฐานการเล่น

วัตถุประสงค์	4
กติกาเบื้องต้น	4
อุปกรณ์ในการเล่นหมากล้อม	4
กติกาการเล่นหมากล้อมง่ายๆ 5 ข้อ	6
ว่าด้วยเรื่องของพื้นที่	10
โจทย์ทดสอบความเข้าใจ	13

บทที่ 2 พื้นฐานการรุก-รับอย่างถูกวิธี

การจับกิน	14
การเอาตัวรอด	16
การลดทอนกำลังคู่ต่อสู้	17
การเดินหมากสร้างพื้นที่	22
โจทย์ทดสอบความเข้าใจ	26

บทที่ 3 ความเป็นความตายของกลุ่มหมาก

พื้นฐานการสร้างกลุ่มหมากให้รอด	28
วิธีทำลายห้องและกลุ่มหมากของคู่ต่อสู้	40
โจทย์ทดสอบความเข้าใจ	45

บทที่ 4 กลยุทธ์ในระหว่างการเล่น และบัญญัติ 10 ประการ

ระยะการเล่น (เปิดเกม, กลางเกม และปิดเกม)	46
บัญญัติ 10 ประการ	55
เฉลยโจทย์หมากล้อม บทที่ 1, 2 และ 3	70

ประวัติสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย	72
---------------------------------------	----

บรรณานุกรม	74
------------	----

คำนำ

หนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น เป็นหนังสือที่จัดทำขึ้น เพื่อเผยแพร่กฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อม ให้แก่ผู้ที่สนใจเริ่มฝึกเล่นกีฬาหมากล้อม หนังสือเล่มนี้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ พื้นฐานการเล่นกีฬาหมากล้อม พื้นฐานการรุก-รับ อย่างถูกวิธี ความเป็นความตายของกลุ่มหมาก และกลยุทธ์ในระหว่างการเล่น โดยได้รวบรวมและเรียบเรียงไว้ให้ง่ายต่อการศึกษา และสามารถนำไปฝึกปฏิบัติได้

กลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักการกีฬา กรมพลศึกษา ขอขอบคุณสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยที่ให้ข้อมูลกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น ในการเผยแพร่และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้นนี้ จะเป็นประโยชน์แก่เด็กเยาวชน และประชาชนที่สนใจในกีฬาหมากล้อม

กลุ่มวิจัยและพัฒนา
สำนักการกีฬา กรมพลศึกษา

บทที่ 1

พื้นฐานการเล่น

1. วัตถุประสงค์ของเกม

“ครองพื้นที่ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามคือชัยชนะ” เป้าหมายของการเล่นหมากล้อมนั้นมิใช่เป็นการจับหมากกิน หากแต่เป็นการล้อมพื้นที่ให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่ล้อมพื้นที่ได้มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ ซึ่งในบางเกมแทบไม่จำเป็นต้องมีการจับกินเลย แต่ได้ครองพื้นที่มากกว่าก็ชนะได้ การสร้างพื้นที่ คือการวางหมาก “ล้อม” จุดตัดว่างๆบนกระดาน

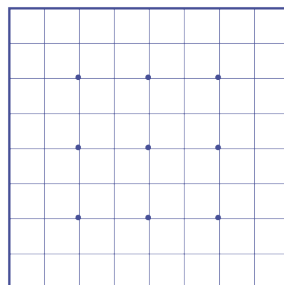


2. กติกาเบื้องต้น

2.1 อุปกรณ์ในการเล่นหมากล้อม

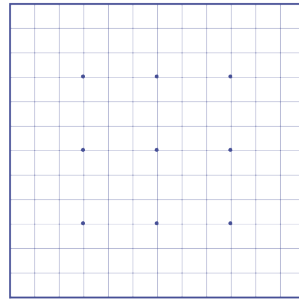
กระดานเล่นหมากล้อม (Board) มีหลายขนาด แต่หลักๆ ที่ใช้เล่นก็จะมีอยู่ 3 ขนาด ได้แก่

กระดาน 9 เส้นดังภาพที่เห็นอยู่นี้ กระดานขนาดนี้จะมีเส้นแนวดั้งกับแนวนอนอยู่ อย่างละ 9 เส้นซึ่งเหมาะสำหรับผู้หัดเล่นใหม่ เพื่อทำความเข้าใจกับหลักการเล่นเบื้องต้น

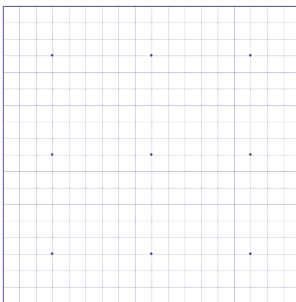


กระดาน 9x9 เส้น

กระดาน 13 เส้น มีเส้นแนวตั้ง
และแนวนอน อย่างละ 13 เส้น เหมาะ
สำหรับการฝึกฝนของมือใหม่



กระดาน 13X13 เส้น



กระดาน 19X19 เส้น

กระดาน 19 เส้น มีเส้นแนวตั้ง
และเส้นแนวนอน อย่างละ 19 เส้นเท่าๆ
กัน เป็นกระดานขนาดมาตรฐานที่ใช้ใน
การแข่งขัน

เม็ดหมากล้อม (Stone) เม็ด
หมากล้อมจะมีอยู่ 2 สี คือสีดำและสีขาว
โดยปกติแล้วจะทำจากพลาสติกหรือหิน



เม็ดหมากล้อมสีดำ-ขาว

เม็ดหมากล้อมทำมาจากอะไร

เม็ดหมากล้อมมี 2 สี คือสีดำกับขาว สีดำมี 181 เม็ด ส่วนสีขาวมี 180 เม็ด เม็ดหมากล้อมทำมาจากวัสดุหลายชนิด ในสมัยโบราณจะใช้หินที่อยู่ตามชายทะเลหรือแม่น้ำมาเป็นหมากดำ ส่วนหมากขาวก็จะใช้เปลือกหอย แต่ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีผลิตเม็ดหมากล้อมที่ทันสมัย หมากดำนิยมทำมาจากหินชนวนเซรามิก แก้ว พลาสติก ฯลฯ ส่วนหมากขาวอาจจะทำมาจากเปลือกหอย หินทะเลหินภูเขา งาช้าง หยก เซรามิก แก้ว พลาสติก ฯลฯ

นอกจากนี้ปัจจุบันนิยมสร้างชุดกระดานและเม็ดหมากล้อมสำเร็จรูป เช่นชุดกระดานและเม็ดหมากแบบที่เป็นแม่เหล็ก ซึ่งจะประกอบไปด้วยกระดานบางๆ ฉาบสารแม่เหล็ก และตัวหมากพลาสติกซึ่งฝังแม่เหล็กไว้ภายใน เหมาะที่จะนำติดตัวไปยังทุกแห่งในโลก

2.2 กติกาการเล่นหมากล้อมง่ายๆ 5 ข้อ

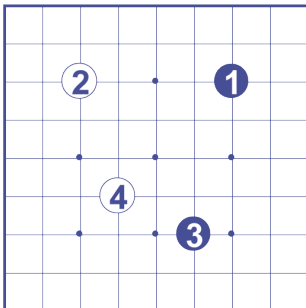
ในการเล่นหมากล้อมนั้น ผู้ที่ถือหมากดำจะเป็นผู้วางหมากเล่นบนกระดานก่อนเสมอ โดยผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายต้องวางหมากลงบน “จุดตัด” ของเส้นเท่านั้น จากนั้นผู้ที่ถือหมากขาวจึงจะวางหมากในตาถัดไป ผลัดกัน วางหมากคนละตา ตาละ 1 เม็ด เพื่อล้อมพื้นที่บนกระดานให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามซึ่งแต่ละตาที่วางจะต้องอยู่ในกติกา 5 ข้อง่ายๆ ดังต่อไปนี้

1) วางหมากแล้วห้ามย้าย ยกเว้นแต่หมากที่ถูกจับกินแล้วจะต้องเอาออก (ดูรูปที่ 1)

- เมื่อวางและปล่อยมือจากหมากแล้ว ห้ามโยกย้ายหมากไปที่อื่นอีก
- หมากที่ถูกวางล้อมจนหมด “ลมหายใจ” แล้ว ฝ่ายที่เป็นผู้ล้อมจะเอาออกจาก

กระดานไปเป็นเชลย

(**อ่านเพิ่มเติม “การจับกิน” และ “ลมหายใจ” ของหมาก ได้จากบทที่ 2)



รูปที่ 1

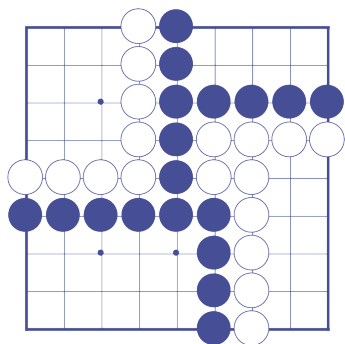
จากรูปที่ 1 นี้ หมากกระดานนี้เริ่มด้วย ดำ 1 จนถึง ขาว 4 วางลงบนจุดตัดของเส้น และเมื่อตัดสินใจวางแล้ว ก็ไม่สามารถย้ายที่วางไปไหนได้อีก เพราะจะผิดกติกาทันที

รูปที่ 1

2) ใครยึดพื้นที่ได้มากกว่าคนนั้นชนะ

- การจับหมากฝ่ายตรงข้ามกินได้เยอะก็อาจจะดี แต่ถ้ามีพื้นที่น้อยกว่าก็แพ้
- จุดตัดของเส้นแนวตั้งกับแนวนอนที่ว่างอยู่บนกระดานคือพื้นที่ เรียกว่า

“1 จุด” หรือ “1 แต้ม”



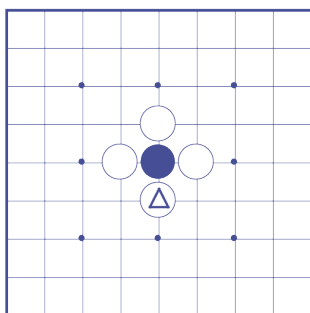
รูปที่ 2

รูปที่ 2

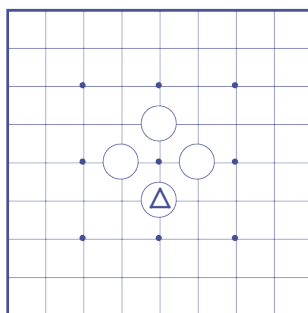
เมื่อนับจำนวนจุดตัดในพื้นที่ที่แต่ละฝ่ายยึดครองไว้ได้ตามรูปที่ 2 แล้วหมากขาวครองพื้นที่ได้ 22 จุด หรือ 22 คะแนน ส่วนหมากดำครองพื้นที่ได้ 23 จุดหรือ 23 คะแนน ดังนั้นหมากกระดานนี้ฝ่ายดำ ชนะไป 1 จุด หรือ 1 คะแนน

(*อ่านเพิ่มเติม เรื่องของ “พื้นที่” ใน ข้อ 2.3)

3) หมากที่ถูกปิดล้อมจนหมด “ลมหายใจ” จะถูกจับกิน (รูปที่ 3 และรูปที่ 4)



รูปที่ 3



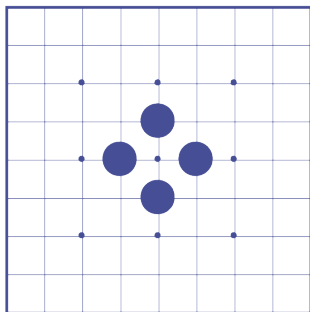
รูปที่ 4

รูปที่ 3 ถ้าถูกหมากขาวล้อมอยู่แล้ว 3 ทิศทาง เมื่อหมากขาวที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยม วางปิดล้อมลมหายใจของหมากดำจนหมด หมากดำที่อยู่ในวงล้อมของหมากขาวก็就会被ออกเป็นเชลยของฝ่ายขาว จุดตัดที่ว่างอยู่เมื่อหมากดำโดนหยิบออกจากกระดานไปแล้วก็จะกลายเป็นพื้นที่ของหมากขาวไป โดยปริยายดังรูปที่ 4

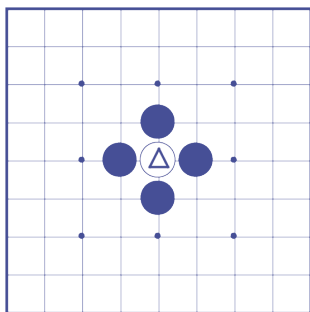
4) ห้ามวางหมากฆ่าตัวตาย

ในการเล่นหมากล้อมนั้น เราจะวางหมากตรงที่ว่างบนจุดตัดส่วนไหนก็ได้บนกระดาน แต่ก็มีบางจุดที่วางไม่ได้ ถือเป็นการผิดกติกา

กติกาดังกล่าวเรียกกันง่าย ๆ ว่า “การฆ่าตัวตาย” ซึ่งก็คือ การวางหมากลงบนจุดที่ทำให้โดนจับกิน “ทันที”



รูปที่ 5



รูปที่ 6

รูปที่ 5

มีหมากดำล้อมพื้นที่ว่าง 1 จุดบนกระดาน ถ้าวางหมากขาวลงไปก็จะหมดลมหายใจเอง และถูกจับกินทันที (ดังรูปที่ 6) ถือเป็นการทำผิดกติกาของฝ่ายขาว

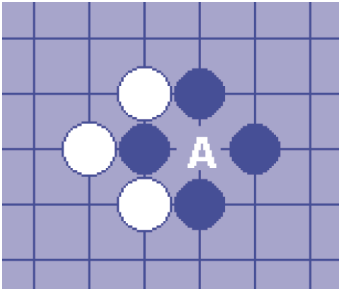
รูปที่ 6

“การฆ่าตัวตาย” คือ การวางหมากลงไปบนจุดที่ทำให้หมากตัวนั้นหมดลมหายใจทันทีที่วางลงไป และไม่สามารถจับหมากของฝ่ายตรงข้ามกินได้ ในรูปที่ 6 นี้หมากขาวสามเหลี่ยมทำผิดกฎ เนื่องจากวางหมากลงไปแล้วทำให้ตัวเองถูกจับกินในทันที เป็นการฆ่าตัวตาย

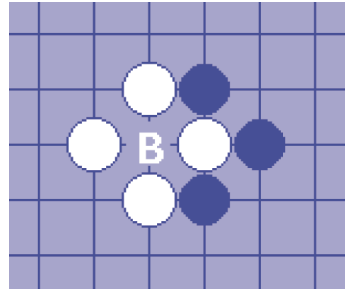
5) ห้ามกินคืนทันทีในทีเดียวกัน

มีบางครั้งที่หมากของทั้งสองฝ่ายอยู่ในลักษณะที่สามารถกินหมากสลับกันไปมาได้ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยจะผลัดกันกินหมากคราวละ 1 เม็ด เท่าๆ กันไปเรื่อยๆ ซึ่งลักษณะหมากเช่นนี้จะเรียกว่า “โคะ (Ko)” ซึ่งแปลว่า “การต่อรอง”

กติกาข้อนี้กำหนดไว้เพื่อให้ฝ่ายที่ถูกจับหมากกินก่อนจะไม่สามารถจับหมากของฝ่ายตรงข้ามกินคืนได้ในทันที โดยจะต้องนำหมากฝ่ายตนเองไปเล่นที่จุดอื่นก่อน 1 ตัว แล้วค่อยกลับมาจับกินได้อีกครั้ง ซึ่งฝ่ายตรงข้ามก็ต้องปฏิบัติตามกฎนี้ด้วยเช่นเดียวกัน



รูปที่ 7



รูปที่ 8

รูปที่ 7 หมาดำถูกหมาขาวล้อมอยู่ ซึ่งถ้าหมาขาววางหมาลงไปจุด A หมาดำก็จะถูกจับกินทันที ทำให้หมาขาวก็จะอยู่ในสภาพที่ถูกล้อมเช่นกัน ดังรูปที่ 8 แต่ดำจะไม่สามารถจับขาวกินคืนที่จุดได้ทันทีเพราะผิดกติกา จะต้องเอาหมาไปเล่นที่อื่นก่อน 1 ตัว แล้วดำจึงสามารถกลับมาเล่นที่จุดนี้ใหม่ได้

Tips

วิธีการหยิบเม็ดหมา

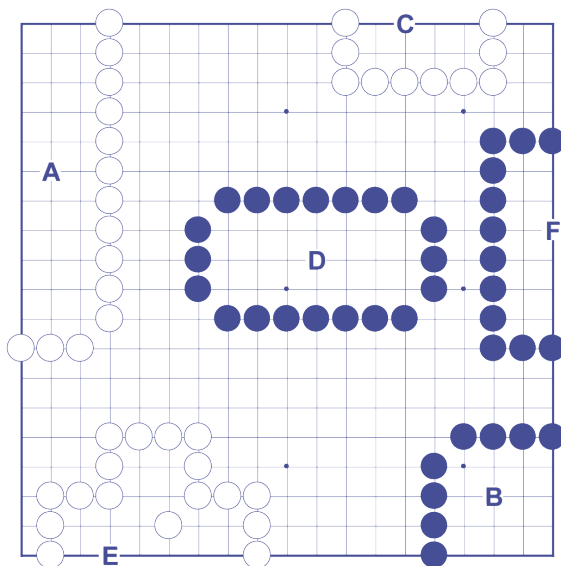
ผู้เล่นจะหยิบเอาเม็ดหมาวางไว้บนเล็บนิ้วชี้ โดยใช้นิ้วกลาง คีบเอาไว้ ซึ่งวิธีการหยิบเม็ดหมาลักษณะนี้ จะช่วยลดเสียงดังที่เกิดจากการหยิบเม็ดหมาออกจากโกและในเวลาที่เหมาะสมถูกวางจนแน่น กระดาน นิ้วของเราจะไม่ไปกระทบกับหมาเม็ดอื่น



2.3 ว่าด้วยเรื่องของพื้นที่

“พื้นที่” หรือ “ดินแดน” สำคัญอย่างไร?

“ดินแดน” หมายถึง พื้นที่ซึ่งถูกล้อมด้วยหมากเดียวกันอย่างต่อเนื่อง โดยขนาดของดินแดนจะเท่ากับ “จำนวนจุดว่าง” ซึ่งบรรจุอยู่ภายในดินแดนนั้นๆ”



รูปที่ 1

ดินแดน A ที่ขาวครอบครองมีขนาดเท่ากับ 33 จุด (หรือ 33 คะแนน)

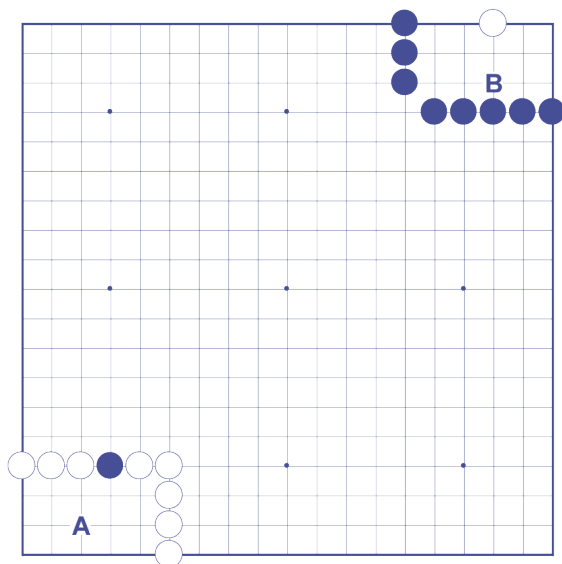
ดินแดน B ที่ดำครอบครองมีขนาดเท่ากับ 16 จุด (หรือ 16 คะแนน)

ดินแดน C ที่ขาวครอบครองมีขนาดเท่ากับ 8 จุด (หรือ 8 คะแนน)

ดินแดน D ที่ดำครอบครองมีขนาดเท่ากับ 21 จุด (หรือ 21 คะแนน)

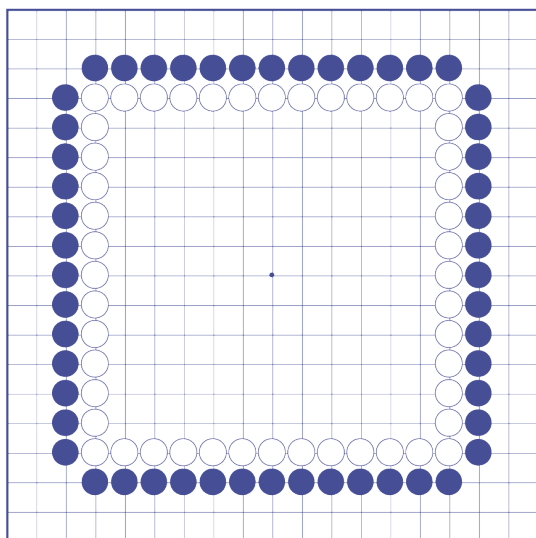
ดินแดน E ที่ขาวครอบครองมีขนาดเท่ากับ 15 จุด (หรือ 15 คะแนน)

ดินแดน F ที่ดำครอบครองมีขนาดเท่ากับ 12 จุด (หรือ 12 คะแนน)



รูปที่ 2 “ดินแดนที่ไม่สมบูรณ์”

จากรูปที่ 2 ดินแดน A ที่ขาวล้อมอยู่นั้นยังไม่สมบูรณ์ เพราะว่ามีหมากดำ 1 เม็ด แทรกอยู่ และดินแดน B ที่ดำครอบครองอยู่นั้น แม้ว่าจะมีหมากขาวบุกเข้าไปอาศัยพื้นที่ของหมากดำอยู่ แต่หมากขาวเมื่อนั้นไม่สามารถสร้างรอดได้ ดินแดนนี้จึงเป็นดินแดนที่สมบูรณ์ของดำ และจะส่งผลต่อการนับคะแนนตอนจบเกมส์ ซึ่งจะนับจุดว่างที่หมากนั้นๆ ล้อมรอบดินแดนนั้นโดยสมบูรณ์เป็นคะแนนโดยนับจุดละ 1 คะแนน ดังตัวอย่างนี้



รูปที่ 3

ฝ่ายดำได้ครองดินแดนบริเวณมุมและด้านข้างเอาไว้ทั้งหมด ในขณะที่ฝ่ายขาวครอบครองดินแดนบริเวณกลางกระดานเอาไว้ทั้งหมดเช่นเดียวกัน รูปนี้ ขาวได้ 121 จุด ดำได้ 140 จุด หรือขาวได้ 121 คะแนน ส่วนดำก็ได้ 140 คะแนน ดำจึงชนะขาว ซึ่งตรงกับเป้าหมายของการเล่นหมากล้อมซึ่งก็คือการครอบครองพื้นที่ให้ได้มากกว่า ฝ่ายตรงข้าม

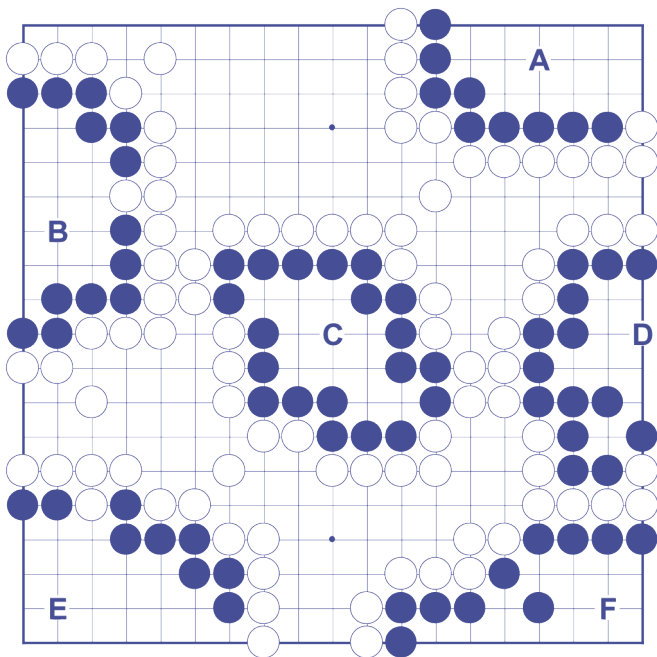
Tips

ธรรมเนียมปฏิบัติ

และมารยาทในการเล่นหมากล้อม

เนื่องจากหมากล้อมเป็นเกมที่ต้องใช้สติปัญญาและความสงบ รวมไปถึงความสุภาพ ดังนั้นก่อนการเริ่มเล่น ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องโค้งให้แกกันพร้อมกับพูดว่า “ขอคำแนะนำด้วยครับ/ค่ะ” และหลังจากที่เล่นจบแล้วก็จะโค้งให้แกกันอีกรอบ แล้วกล่าวคำว่า “ขอบคุณครับ/ค่ะ”

โจทย์บทที่ 1 เพื่อทดสอบความเข้าใจ



รูป 1 หมากดำกลุ่มใดที่มีพื้นที่สมบูรณ์

- ตอบ** กลุ่มที่มีพื้นที่สมบูรณ์
กลุ่มที่ไม่ใช่พื้นที่สมบูรณ์

(ทำด้วยตนเองก่อนดูเฉลยจากท้ายเล่ม)

บทที่ 2

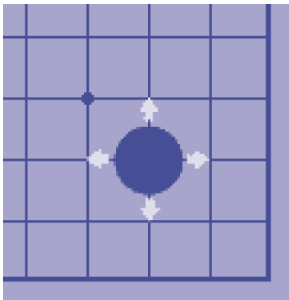
รุก-รับ อย่างถูกวิธี

2.1 การจับกิน

แม้ว่าเป้าหมายที่สำคัญของหมากล้อมก็คือเรื่องการครอบครองดินแดนให้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม แต่ในการต่อสู้กันนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นได้เสมอในระหว่างเกมส์ก็คือ “การจับหมากกิน” แต่ก่อนจะเรียนเรื่องจับกิน จำเป็นต้องทำความเข้าใจกับเรื่อง “ลมหายใจของหมาก” เสียก่อน

2.1.1 ลมหายใจคืออะไร?

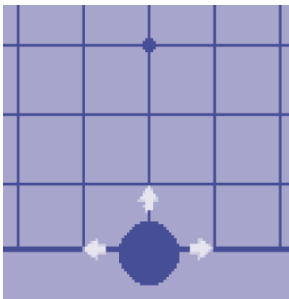
“ลมหายใจของเม็ดหมากคือ จุดตัดที่ติดอยู่กับตัวหมากที่นับจากเส้นที่ตัวหมากวางอยู่จนถึง จุดตัดที่อยู่บริเวณใกล้เคียงที่สุด”



รูปที่ 1

รูปที่ 1

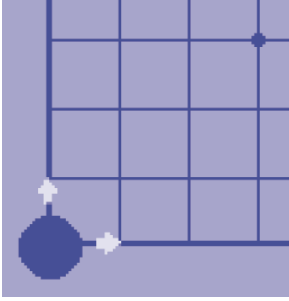
เมื่อวางเม็ดหมากลงบนจุดตัด เส้นที่พุ่งออกจากตัวเม็ดหมากจนไปถึงที่เส้นตัดที่ใกล้เคียงที่สุดซึ่งเรียกว่า ลมหายใจของหมากจะมี 4 เส้น หรือ 4 ลมหายใจนั่นเอง แล้วถ้าเราวางเม็ดหมากด้านข้างของกระดานล่ะ จะมีกี่ลมหายใจ?



รูปที่ 2

รูปที่ 2

คำตอบก็คือวางหมากไว้บนเส้นข้างของกระดานหรือที่เรียกว่าริมกระดานหมากเม็ดนั้น ก็จะมี 3 ลมหายใจ แล้วถ้าวางไว้ที่ตรงมุมของกระดานจะมีกี่ลมหายใจ?



รูปที่ 3

รูปที่ 3

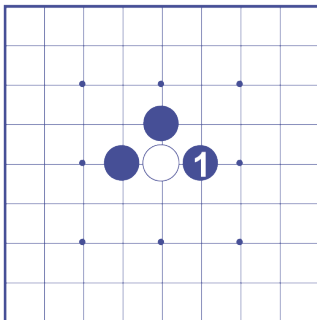
ใช่แล้วครับ ถ้าเม็ดหมากวางไว้บนมุมกระดานแบบนี้ก็จะมีอยู่ 2 ลมหายใจ

2.1.2 อาตาริและการจับกิน

อาตาริ (Atari) เป็นศัพท์เฉพาะของหมากล้อมเกี่ยวกับเรื่องลมหายใจ เมื่อเราปิดลมหายใจของฝ่ายตรงข้ามจนเหลือเพียงแค่ 1 ลมหายใจ เป็นมารยาทของผู้เล่นหมากล้อมมือใหม่ที่จะต้องเราก็กะบอกฝ่ายตรงข้ามว่า “อาตาริ”

“อาตาริ (Atari)” เป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งแปลได้ว่า “เรียกกิน” หรือ “จะกินแล้วนะ” เป็นการเตือนฝ่ายตรงข้ามให้รู้ว่าฝ่ายเรากำลังจะจับหมากของฝ่ายเขากินแล้ว เหมือนกับการเล่นหมากรุกไทย ที่จะต้องกล่าวคำว่า “รุก” เมื่อเราจะกินตัวขุนนั่นเอง

การกล่าวคำว่า “อาตาริ” นั้น เป็นการสร้างทัศนคติที่ดีในการเล่น แสดงถึงความรู้สึกไม่เอารัดเอาเปรียบคู่ต่อสู้เพราะความผลอเรือของเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เล่นมือใหม่ทั้งหลายควรจะต้องช่วยเตือนเมื่ออาตาริ



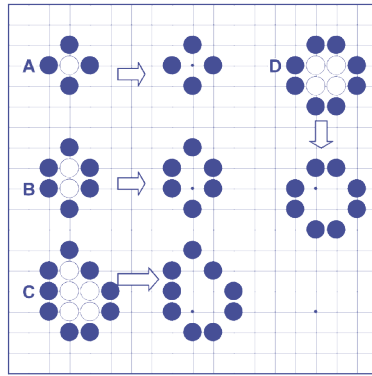
รูปที่ 4

รูปที่ 4

หมากขาวถูกล้อมรอบปิดลมหายใจด้วยหมากดำไป 2 หมากแล้ว และเมื่อหมากดำวาง ❶ ลงไปก็เท่ากับว่าหมากขาวที่อยู่ตรงกลางเหลือเพียง 1 ลมหายใจเท่านั้น เราเรียกลักษณะหมากเช่นนี้ว่า “อาตาริ”

2.1.3 การจับหมากกิน

การจับหมากกินนั้นก็เกี่ยวเนื่องกับลมหายใจของเม็ดหมากด้วยเช่นกัน การที่เราจะจับหมากของฝ่ายตรงข้ามกินได้ ต้องปิดลมหายใจของเม็ดหมากที่เราหมายตาไว้จนหมด แล้วเม็ดหมากนั้นก็จะถูกจับกิน และจะถูกหยิบออกจากกระดานเป็นเชลยของฝ่ายเรา



รูปที่ 1

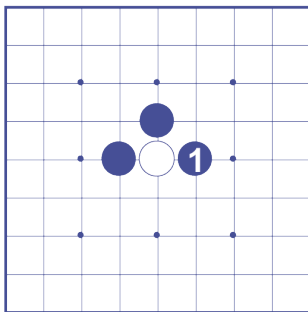
รูป A หมากขาว 1 เม็ดอยู่กลางกระดาน มี 4 ลมหายใจ ใช้หมากดำ 4 เม็ดในการจับกิน
รูป B หมากขาว 2 เม็ดอยู่กลางกระดาน มี 6 ลมหายใจ ใช้หมากดำ 6 เม็ดในการจับกิน
รูป C หมากขาว 5 เม็ดอยู่กลางกระดาน มี 9 ลมหายใจ ใช้หมากดำ 9 เม็ดในการจับกิน
รูป D หมากขาว 4 เม็ดอยู่กลางกระดาน มี 8 ลมหายใจ ใช้หมากดำ 8 เม็ดในการจับกิน

เมื่อกลุ่มหมากหมดลมหายใจแล้ว หมากเม็ดเหล่านั้นจะถูกจับกินและเก็บขึ้นจากกระดานเป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม จุดว่างที่คงเหลืออยู่ก็จะกลายเป็นดินแดนของฝ่ายที่จับกิน

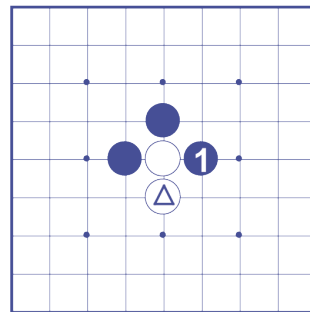
2.2 การเอาตัวรอด

เมื่อหมากของเราจะถูกจับกินหรือถูกล้อมมีแนวโน้มว่าจะถูกจับกิน ผู้เล่นหมากล้อมจะอย่างไร

ทางที่ดีที่สุดในการหนีจากการถูกล้อมจับกินก็คือการเพิ่มลมหายใจ โดยวิธีการที่จะช่วยเพิ่มลมหายใจให้แก่หมากก็คือ การวางหมากต่อจากเม็ดหมากที่โดนอัตรานั้นเป็นแนวเส้นตรง ดังภาพตัวอย่าง



รูปที่ 6



รูปที่ 7

จากรูปที่ 6 และรูปที่ 7 เมื่อหมากดำวางหมากหมายเลข ① ลงไป เท่ากับว่าหมากขาวตรงกลางตกอยู่ในสภาพถูกอาตาริ ดังนั้นหมากขาวมีทางรอดวิธีเดียวก็คือวางหมากขาวที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมต่อจากหมากขาวที่ถูกอาตาริไว้ เป็นการเพิ่มลมหายใจให้หมากขาว ซึ่งเท่ากับว่าหมากขาวเมื่อนั้นมีโอกาสรอดจากการถูกหมากดำจับกินแล้ว

Tips

มารยาทในการเลือกหมาก และวิธีเสี่ยงทายหมาก

โดยปกติแล้วผู้ที่ถือหมากดำจะเป็นผู้วางหมากบนกระดานก่อนเสมอ ดังนั้นผู้ที่ถือหมากดำควรจะมีระดับฝีมือที่ต่ำกว่า แต่ถ้าในกรณีที่ทั้ง 2 ฝ่ายมีฝีมือเท่ากัน ก็จะทำให้คนที่อายุน้อยกว่าเป็นผู้ถือหมากดำ แต่ถ้าทั้งสองฝ่ายมีอายุเท่ากัน ก็จะใช้วิธีการเสี่ยงทายว่าผู้ใดที่จะได้ถือหมากดำ

วิธีเสี่ยงทายหมาก ก็คือ ให้ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหยิบหมากขาวขึ้นมาจำนวนหนึ่งแล้วให้ฝ่ายตรงข้ามทายว่า หมากที่อยู่ในมือเราเป็นจำนวนคู่หรือคี่ ถ้าฝ่ายตรงข้ามทายว่าคี่ ก็ให้หยิบหมากดำ 1 เม็ดวางบนกระดาน แต่ถ้าทายว่าคู่ ก็ให้หยิบหมากดำ 2 เม็ดวางบนกระดาน ถ้าทายถูกก็จะได้เลือกที่จะถือหมากอะไร แต่โดยปกติตามมารยาทแล้วก็จะนิยมที่จะถือหมากดำ

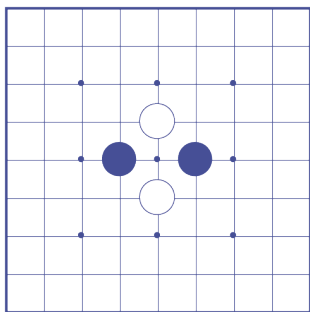
2.3 ลดทอนกำลังคู่ต่อสู้ เพิ่มความแข็งแกร่งให้ฝ่ายเรา

สุภาสิตหมากล้อมกล่าวเอาไว้ว่า “ตัดเขาย่าให้เขาดัดเรา”

ในการเล่นหมากล้อมนั้น นอกจากการจับกินแล้วทิศทางการวางหมากก็เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากหมากล้อมนั้นเป็นหมากกระดานที่เน้นการครอบครองพื้นที่เป็นสำคัญ ดังนั้น การวางหมากลงไปในแต่ละเม็ด แต่ละตา โดยมุ่งสร้างโอกาสครอบครองพื้นที่ของเรา และลดโอกาสในการสร้างพื้นที่ของฝ่ายตรงข้าม จึงเป็นเรื่องปกติที่พบเห็นได้ในการเล่นหมากล้อม

การเชื่อมหมากและการตัดหมาก

การเชื่อมหมาก คือ การเดินหมากเชื่อมกันตั้งแต่ 2 เม็ดขึ้นไปเข้าด้วยกัน อาจเดินเชื่อมเป็นแนวเส้นตรงหรือเป็นแนวทแยงก็ได้ การเชื่อมหมากมีประโยชน์ตรงที่ว่า ทำให้หมากของฝ่ายเราที่อยู่กระจัดกระจาย เป็นกลุ่มๆ บนกระดานนั้นแข็งแรง คู่ต่อสู้ก็จะโจมตีได้ยากหรือถูกจับกินได้ยาก และแถมยังมีกำลังไปโจมตีคู่ ต่อสู้ได้อีก ตัวอย่างในรูปที่ 1



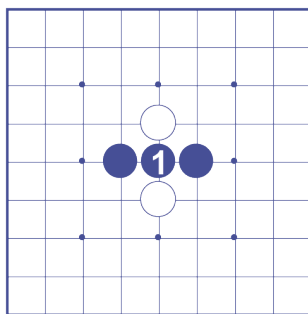
รูปที่ 1

รูปที่ 1

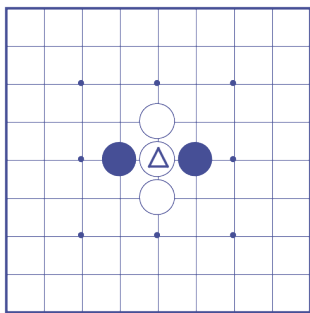
ถ้าดำได้เดินก่อน การเดินเพื่อ
เชื่อมหมากดำควรจะวางที่ไหน?

รูปที่ 2

เป็นตำแหน่งที่ถูกต้องของ
หมากดำ ซึ่งจะตัดหมากขาวออกเป็น
2 กลุ่ม และเชื่อมหมากดำทั้ง 3 เม็ด
ให้แข็งแรงยิ่งขึ้น แต่ถ้าเป็นตาที่หมาก
ขาวจะได้เดินก่อนละ การเชื่อมหมาก
จะวางที่ไหน?



รูปที่ 2

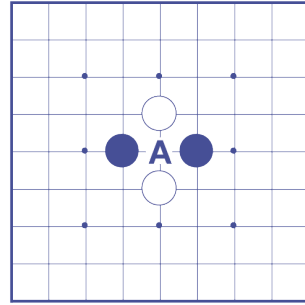


รูปที่ 3

รูปที่ 3

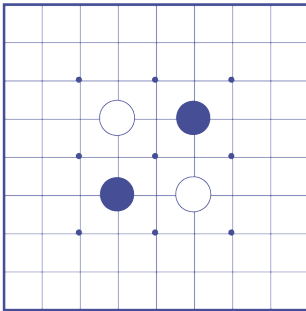
หมากขาวต้องเชื่อมหมากที่
ขาวสามเหลี่ยมเพราะจะทำให้ขาว
3 เม็ดแข็งแรงและตัดหมากดำออกเป็น 2 ส่วน

รูปที่ 4 แสดงจุดเป็นตาย ได้แก่ จุด A
 ดังนั้น จากรูปที่ 4 จุด A นี้
 เรียกว่าจุดเป็นตาย หรือ จุดวิกฤติที่จะ
 ต้องวางหมาก เพื่อกอบกู้สถานการณ์
 ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจุดเป็นตายจะเป็น
 จุดเดียวกันที่หมากทั้งสองสีต้องแย่งชิง
 เพื่อลงหมากก่อน ซึ่งถ้าฝ่ายใดได้ลง
 หมาก ในจุดแบบนี้ก่อนก็จะได้เปรียบ
 มาก เรียกได้ว่าอาจพลิกสถานการณ์
 ที่กำลังจะแพ้ให้กลายเป็นชนะได้



รูปที่ 4

การเชื่อมหมากตามแนวทแยง



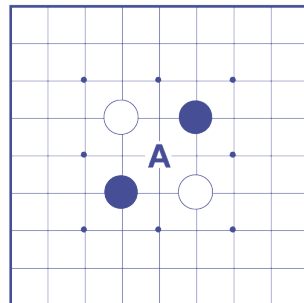
รูปที่ 5

รูปที่ 5

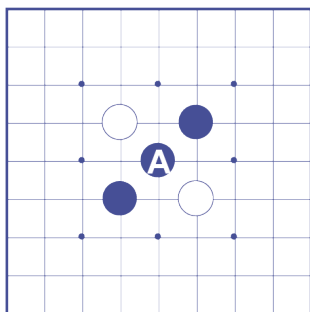
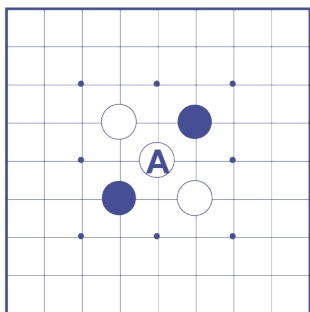
จุดที่อยู่ตรงกลางระหว่างหมาก
 ทั้ง 2 ฝ่าย นั่นคือจุดเป็นจุดตาย

**รูปที่ 6 แสดงจุดเป็นจุดตาย ซึ่งก็คือ
 จุด A**

ในการแข่งขันทั้งหมากขาวและ
 หมากดำจะแย่งกันวางหมากที่จุด A
 ก่อนให้ได้ ซึ่งถ้าฝ่ายไหนได้วางหมาก
 ที่จุด A ก่อนจะได้เปรียบมากเลย
 ที่เดียว

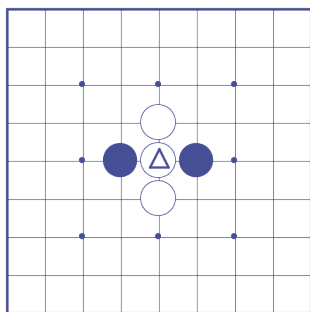
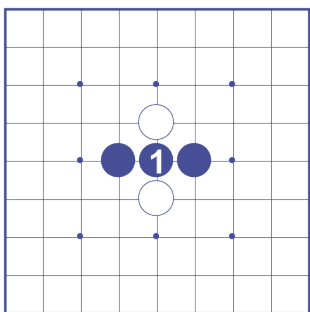


รูปที่ 6



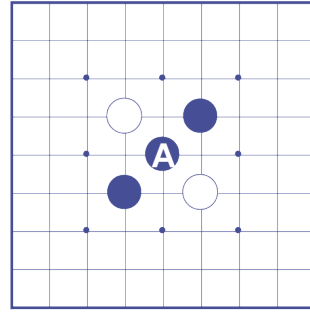
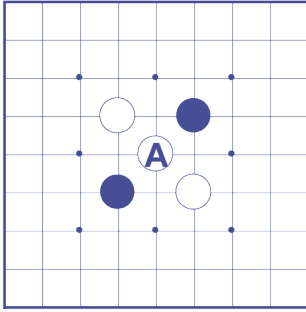
รูปที่ 7 แสดงการวางหมากบนจุดเป็นจุดตาย (A) ของหมากขาวและหมากดำ

การตัดหมาก คือ การวางหมากตัดหมากของฝ่ายตรงข้ามให้แยกออกจากกัน ตั้งแต่ 2 เม็ดขึ้นไป ซึ่งบ่อยครั้งในการเล่นจริง การตัดหมากของคู่ต่อสู้ก็มักจะกลายเป็น การเชื่อมหมากของเราไปด้วยพร้อมกัน



รูปที่ 8 แสดงการเชื่อมหมากแนวเส้นตรง พร้อมๆ กับการตัดหมากเป็นเส้นตรง

รูปที่ 8 นี้ ถ้าวาง ❶ ลงไป นอกจากจะเป็นการเชื่อมหมากดำให้ต่อกันแล้ว ก็จะเป็นการตัดหมากขาวให้แยกออกจากกันด้วย แต่ถ้าขาวที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมวางก่อนก็จะเชื่อมหมากขาวและตัดหมากดำไปด้วยในตัว



รูปที่ 9 แสดงการเชื่อมหมากแนวแยงและการตัดหมากแนวแยง

รูปที่ 9 นี้ การเชื่อมหมากและตัดหมากลักษณะนี้ เป็นการเชื่อมและตัดแบบแนวแยง ซึ่งก็เหมือนกันกับการเชื่อมและการตัดหมากแนวเส้นตรง ในรูปที่ 8 จะเห็นได้ชัดเลยว่า ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งวางหมากลงไปเชื่อมก็จะเป็นการตัดหมากของฝ่ายตรงข้ามไปด้วยทันที

Tips

กระดานหมากล้อม

กระดานหมากล้อมที่ดีที่สุดนั้นทำมาจากไม้ค้ายะ (Kaya) ซึ่งมีราคาแพง รองลงมาทำมาจากไม้กะทือระ (Katsura) ซึ่งไม่แพงนัก จึงมีผู้นิยมกันอย่างแพร่หลาย ต่อมาจึงนิยมทำกระดานหมากล้อมแบบบางไม่มีขารองรับ จึงสะดวกต่อการเล่นบนโต๊ะ นอกจากนี้เรายังสามารถทำกระดานหมากล้อมด้วยตัวเองได้ โดยทำจากกระดาษพลาสติก หรือไม้ภายในประเทศ

กระดานหมากล้อมจะกากบาทกันเป็นตารางซึ่งประกอบด้วยเส้นตรงในแนวตั้ง และแนวนอนอย่างละ 19 เส้นเท่าๆ กัน เรียกว่ากระดานขนาด 19x19 ซึ่งทำให้เกิดจุดตัดบนกระดานทั้งหมด 361 จุด ในจำนวน 361 จุดนี้จะมีจุดอยู่ 9 จุดซึ่งทำให้เด่นสะดุดตาอีกเล็กน้อย เรียกว่า “จุดดาว (Star Point)”

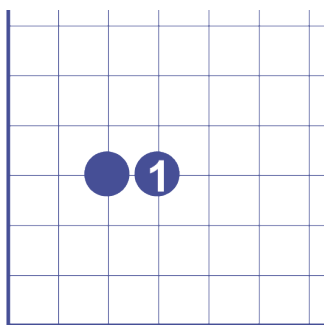
2.4 การเดินหมากสร้างพื้นที่

เรียนรู้การสร้างก่อนมุ่งเน้นทำลาย

ในช่วงแรกของการเล่น มือใหม่ทั้งหลายก็มักจะเกิดความสงสัยว่า จะวางหมากเม็ดต่อไปตรงไหนและอย่างไรดี ดังนั้นเราจึงต้องเรียนรู้รูปแบบของการเดินหมากเสียก่อน เพราะเรื่องนี้จะช่วยทำให้เราเดินหมากได้อย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันมากขึ้น มีหน้าซ้ำยังช่วยในการสร้างพื้นที่ได้ดีอีกด้วย

ลักษณะของการเดินหมากต่อไปนี้เป็นรูปแบบหมากที่เอาไว้ใช้ในการเดินหมากเพื่อขยายพื้นที่อย่างง่าย ๆ ที่นักหมากล้อมนิยมใช้กันทั่วไป

2.4.1 เดิน 1



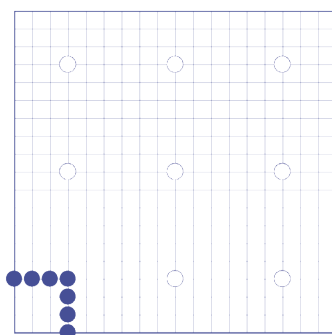
รูปที่ 1

รูปที่ 1

หมาก ❶ เดินต่อออกมาในลักษณะนี้เรียกว่า “เดิน 1” การเดินหมากแบบนี้มีความแข็งแกร่งมาก แต่ว่าพัฒนาได้ช้ามาก โดยปกติแล้วเราจะเดินหมากแบบนี้ ก็ต่อเมื่อมีหมากของฝ่ายตรงข้ามเดินเข้ามาชิดหมากเรา

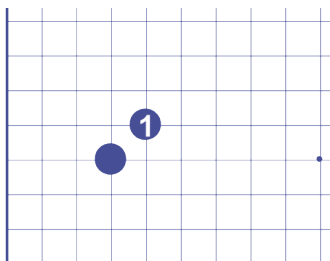
รูปที่ 2

หมากดำเดิน 1 ต่อกันถึง 7 เม็ด แข็งแรงมาก...แต่เมื่อเปรียบเทียบกับหมากขาวแล้ว ขาวได้เปรียบกว่า เพราะสามารถกระจายกำลังไปทั่วทั้งกระดาน ผิดกับดำที่ครองพื้นที่ได้แค่ส่วนเดียว ถึงแม้จะแข็งแกร่งมากแต่ก็กระจายกำลังออกไปได้น้อย อย่าลืมว่าหมากล้อมต้องเล่นทั้งกระดาน ไม่ใช่เล่นแค่จุดใดจุดหนึ่ง



รูปที่ 2

2.4.2 เติบโต



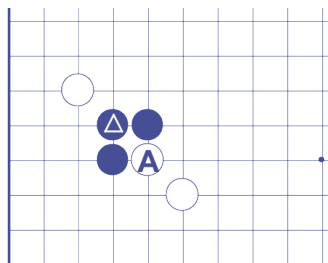
รูปที่ 3

รูปที่ 3

ดำเดิน 1 รูปนี้เรียกว่า “เติบโต” การเดินหมากรูปนี้ เป็นการเดินที่แข็งแรงมาก อีกรูปหนึ่ง ถ้าขาวพยายามจะตัดก็สามารถเชื่อมหมากได้ง่าย ดังรูปที่ 4

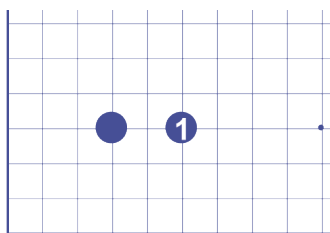
รูปที่ 4

ต่อเนื่องจากรูปที่ 3 หากหมากขาวเดินขู่จะตัดหมากดำออกจากกัน แต่หมากดำก็ยังเชื่อมหมากที่หมากดำสามเหลี่ยมได้ และไม่ว่าขาวจะเดินมาจากจุดไหนก็ตามขาวก็ไม่สามารถตัดหมากที่เติบโตให้ขาดออกจากกันได้



รูปที่ 4

2.4.3 กระโดด 1



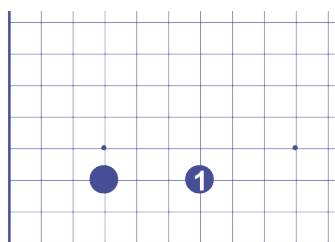
รูปที่ 5

รูปที่ 5

① วางหมากเว้นห่างจากหมากดำ เม็ดที่ยึดมุมไป 1 เส้น การเดินรูปนี้เรียกว่า “กระโดด” การเดินหมากแบบนี้สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ต่อไปนี้ ได้แก่

- สร้างพื้นที่
- หนีออกจากวงล้อม
- เพิ่มกำลังให้กลุ่มหมากมีความแข็งแรงมากขึ้น
- โจมตีฝ่ายตรงข้าม

2.4.4 กระโดด 2



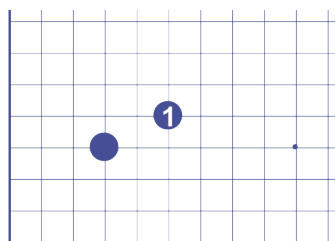
รูปที่ 6

รูปที่ 6

① วางหมากห่างจากหมากดำ 2 เส้น แบบนี้เรียกว่า “กระโดด 2” ซึ่งนิยมวางหมากเพิ่มกำลังให้หมากเม็ดเดียวที่อยู่บนเส้น 3 และ เส้น 4 ด้วยการกระโดดห่างกัน 2 เส้น เพื่อสร้างฐานที่มั่นคง เรียกการเดินหมากแบบนี้ว่า “การยืนด้วยสองขาที่มั่นคง”

ที่ต้องเดินหมากในลักษณะนี้ก็เพราะว่าหมากที่วางอยู่บนเส้น 3 และเส้น 4 จะถูกโจมตีได้ง่ายและรูปหมากแบบนี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญมาก ต้องจำไว้ให้แม่นยำว่า “หมาก 1 เม็ดบน เส้น 3 หรือเส้น 4 ต้องยืนด้วยสองขาที่มั่นคงเสมอ”

2.4.5 ตาม้าเล็ก



รูปที่ 7

รูปที่ 7

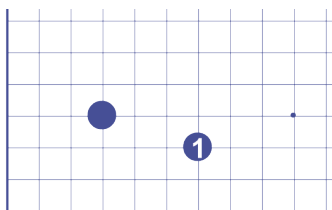
ดำเดิน ① เว้นห่างจากหมากดำ 1 เส้น ในลักษณะเฉียงที่มีระดับความสูงต่ำต่างกัน 1 เส้น จะเฉียงขึ้นหรือเฉียงลงก็ได้ การเดินแบบนี้เรียกว่า “ตาม้าเล็ก”

โดยทั่วไปการเดินหมากแบบตาม้าเล็กนี้ใช้ได้หลายกรณี เช่น

- สร้างความแข็งแรง
- ขยายพื้นที่
- รุกเข้าพื้นที่ของฝ่ายตรงข้าม
- ป้องกันพื้นที่และโจมตี

เรียกว่าง่าย ๆ ว่า ถ้าคิดอะไรไม่ออกก็ให้เดินตาม้าเล็กเอาไว้ก่อน อีกประการหนึ่งการเดินหมากแบบตาม้าเล็ก ทำให้เราสามารถพัฒนารูปร่างของหมากได้ง่ายด้วย

2.4.6 ตาม้าใหญ่



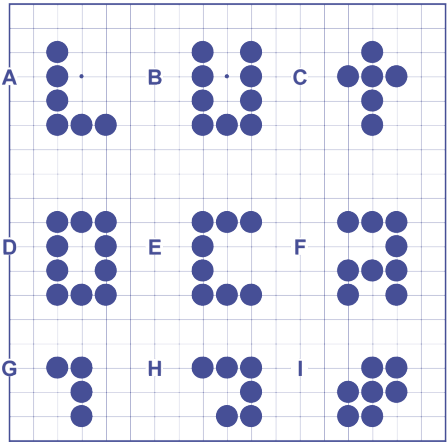
รูปที่ 8

รูปที่ 8

(กระโดดเว้นห่าง 2 เส้นจากหมากที่ยึดมุม มีระดับสูงต่ำต่างกัน 1 เส้น แบบนี้ เรียกว่า “ตาม้าใหญ่” ตาม้าใหญ่ก็จะใช้เหมือนกับตาม้าเล็ก แต่ว่าตาม้าใหญ่จะพัฒนาการสร้างพื้นที่ได้เร็วกว่า แต่ก็มีโอกาสที่จะโดนตัดหมากง่ายกว่าตาม้าเล็ก

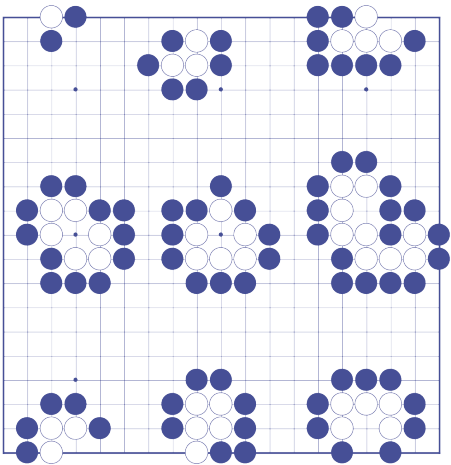
ลักษณะการเดินหมากในรูปแบบต่างๆ ข้างต้น เป็นการสอนให้เรา รู้จักการเดินหมากเพื่อสร้างพื้นที่ซึ่งแตกต่างจากการจับหมากกิน ฟังระลึก อยู่เสมอว่าเป้าหมายของเกมหมากล้อม คือ การครอบครองพื้นที่ มิใช่การ จับกิน ถึงแม้ว่าเราจะจับหมากของฝ่ายตรงข้ามกินได้มากสักเท่าไร แต่ถ้า หากเรามีพื้นที่น้อยกว่า ยังไงเราก็แพ้ ดังนั้นรูปแบบหมากที่เป็นตัวอย่าง เหล่านี้ จะช่วยให้เราเข้าใจและสามารถวางแผนหมากสร้างพื้นที่ได้มากขึ้น

โจทย์บทที่ 2 ทดสอบความเข้าใจ



รูป 1 กลุ่มหมากแต่ละกลุ่มมีกี่ลมหายใจ?

ตอบ A มี.....ลมหายใจ B มี.....ลมหายใจ C มี.....ลมหายใจ
 D มี.....ลมหายใจ E มี.....ลมหายใจ F มี.....ลมหายใจ
 G มี.....ลมหายใจ H มี.....ลมหายใจ I มี.....ลมหายใจ



รูป 2 ตาดำเดินก่อน ดำเดินที่จุดใดจึงจะสามารถจับขาวกินได้?

(ทำด้วยตนเองก่อนดูเฉลยจากท้ายเล่ม)



บทที่ 3

ความเป็นความตาย ของกลุ่มหมาก

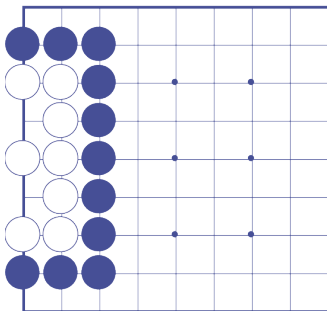
3.1 พื้นฐานการสร้างกลุ่มหมากให้รอด

“การสร้างกลุ่มหมากให้รอด ง่ายกว่าการทำลายกลุ่มหมาก”

ในระหว่างการแข่งขันที่กันของทั้งสองฝ่ายย่อมก่อให้เกิดกลุ่มหมากหลายกลุ่มบนกระดาน แต่กลุ่มหมากที่จะได้เป็นผู้ครองพื้นที่อย่างแท้จริง คือกลุ่มที่ “รอด” ชีวิตแล้วเท่านั้น การรักษาชีวิตกลุ่มหมากให้รอด เป็นเรื่องสำคัญกว่าการบุกเข้าไปทำลายกลุ่มหมากของฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นก่อนอื่นเราจะต้องเรียนรู้วิธีว่าทำ อย่างไรถึงจะรักษากลุ่มหมากนั้นให้รอดชีวิตได้ และดูอย่างไรจึงจะเรียกว่ากลุ่มหมากนั้นรอดหรือตายแล้ว

หมากเป็นหมากตาย

หมากจะถูกล้อมไว้หมด แต่ก็เชื่อว่าจะตายไปเสียทุกกรณี บางกลุ่มก็ยังคงอยู่ แม้ว่า จะถูกล้อมไว้ ดูตัวอย่าง รูปที่ 1 “หมากเป็น” (รอดชีวิต)

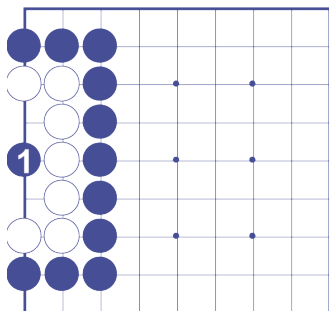


รูปที่ 1

รูปที่ 1

หมากขาวที่อยู่ในช่วงล้อมของหมากดำยังไม่ตาย หมากดำไม่สามารถจับกินหมากขาวกลุ่มนี้ได้ เพราะถ้าดำวางหมากลงไปจุดใดจุดหนึ่งที่ขาวครอบครองไว้ตัวเองก็จะหมดลมหายใจทันทีถือว่าการผิดกติกาด้วย ดังนั้นกลุ่มหมากของขาวในรูปที่ 1 นี้คือหมากเป็น เพราะถึงแม้จะถูกล้อมไว้หมดทุกด้านแล้ว แต่คู่ต่อสู้ไม่สามารถจับกินได้

ดูตัวอย่างรูปที่ 2 “หมากตาย” (ไม่รอด)

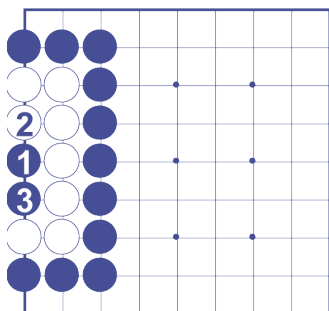


รูปที่ 2

รูปที่ 2

หมากขาวถูกหมากดำล้อมเอาไว้ แต่กรณีนี้ หมากขาวตายทั้งกลุ่ม เพราะมีหมากดำ 1 สกัดจุดสร้าง 2 ห้องของขาว

ถ้าขาวพยายามจับดำเม็ดนี้กินโดยวางหมากต่อลงไปก็จะทำให้ตัวเองไม่รอด ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3

รูปที่ 3

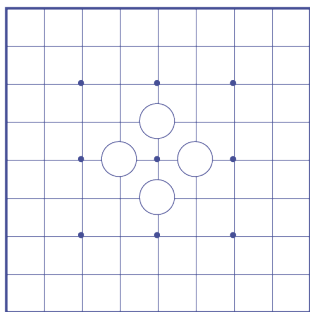
① เป็นหมากที่วางอยู่ก่อนแล้ว ตั้งแต่ต้น แล้วพอ ② วางลงไปเพื่อที่จะเอาตัว ① แต่ก็กลับกลายเป็นว่าหมากขาวทั้งกลุ่มเองก็โดนเอาตัวไปด้วย เพราะทั้งหมากขาวและหมากดำมีลมหายใจร่วมกันอยู่ และเมื่อดำวาง ③ ไม่ถือเป็นการฆ่าตัวตาย เพราะวางลงไปแล้วสามารถจับหมากขาวทั้งกลุ่มกิน ได้ทันที”

ตำแหน่ง ① นั้นเรียกว่า “หมากสกัดจุด” เพราะว่าดำเม็ดนั้นวางตรงจุดเป็นจุดตายของหมากขาวไม่ให้ สร้าง 2 ห้องได้ ประกอบกับมีหมากดำที่ล้อมอยู่ภายนอกเป็นกำลังเสริมจึงจับขาวที่อยู่ในช่วงล้อมกินได้ทั้งหมด”

“สร้างกลุ่มหมากให้รอดด้วย ห้องจริงอย่างน้อย 2 ห้อง”

ห้องคืออะไร?

“ห้อง” คือ พื้นที่ในวงล้อม พุดง่าย ๆ ก็คือ ถ้าในวงล้อมของหมากฝ่ายเรา มีจุดที่คู่ต่อสู้วางหมากลงไปไม่ได้ (วางแล้วตายเอง) เราเรียกพื้นที่ที่คู่ต่อสู้วางไม่ได้นั้นว่า “ห้อง” (ดูรูปที่ 4)



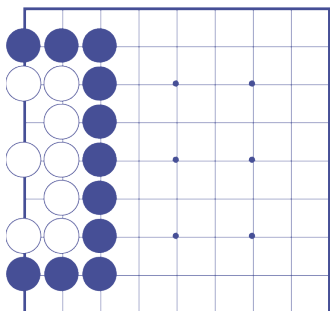
รูปที่ 4

รูปที่ 4

หมากขาวนี้ล้อมจุดติดภายในเอาไว้ 1 จุด เท่ากับว่ามีลมหายใจภายใน 1 ลมหายใจและลมหายใจภายในนั้น เราเรียกว่าห้อง แต่ “ห้อง” นั้นมี 2 ประเภท คือ **ห้องจริง** และ **ห้องปลอม** ซึ่งผู้เล่นต้องสร้างห้องจริงให้ได้อย่างน้อย 2 ห้อง เพราะเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้หมากทั้งกลุ่มรอดชีวิตได้

ห้องจริง

ห้องจริง คือ จุดว่างในวงล้อมที่หมากของฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถวางหมากเพื่อจับกินได้ แต่จะต้องมีอย่างน้อย 2 ห้องจริง หมากกลุ่มนั้นจึงจะรอดชีวิต ดังรูปที่ 5



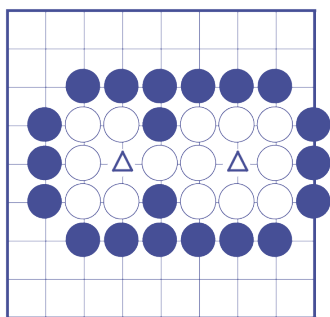
รูปที่ 5 ลักษณะของหมากที่มี 2 ห้องจริง

รูปที่ 5

ถ้าดำจะวางหมากลงที่ห้องใด ห้องหนึ่งจะไม่สามารถจับขาวกินได้ และหมากของดำเม็ดนั้นก็จะหมดลมหายใจเองด้วย เป็นการเดินหมากฆ่าตัวตาย

ห้องปลอม

ห้องปลอม คือ จุดว่างในวงล้อมที่ดูเหมือนจะเป็นห้องได้ แต่กลับถูกจับกินได้ในภายหลัง ดังนั้น เมื่อกลุ่มหมากของเราถูกล้อม เราจึงต้องรีบสร้าง 2 ห้องจริง ให้ได้โดยเร็ว โดยดูว่าห้องที่เราอยู่นั้น เป็นห้องจริงหรือห้องปลอม และรีบหาจุดต่อเชื่อมที่จะให้เกิด 2 ห้องจริง (ที่ยังขาดตอนอยู่) ให้เจอ เมื่อเจอแล้วให้รีบวางหมากของเราเพื่อปิดจุดตายนั้น ก่อนที่คู่ต่อสู้จะวางแทนเรา



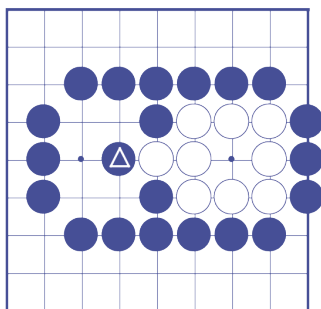
รูปที่ 6

รูปที่ 6

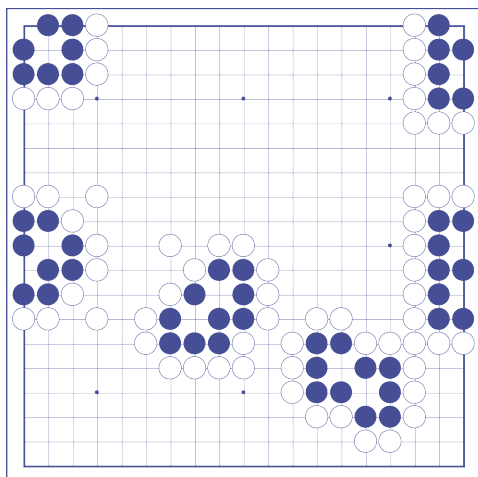
หมากขาว 5 เม็ดที่อยู่ทางซ้าย ล้อมหมากดำไว้ข้างในได้ 1 ช่อง (เครื่องหมายสามเหลี่ยม) ซึ่งดูเหมือนว่าจะเป็นห้องจริง 1 ห้อง แต่ความจริงแล้วไม่ใช่ เพราะหมากขาวกลุ่มทางซ้ายไม่ได้ต่อเชื่อมกับกลุ่มทางขวาอย่างสมบูรณ์ โดยมีด้ามแทรกเข้าไปตัดตอนอยู่ 2 เม็ด ด้ามสามารถวางหมากลงไปแล้วจับหมาก ขาว 5 เม็ด ทางด้านซ้ายกินได้ทั้งกลุ่ม ลักษณะห้องที่หมากขาวสร้างไว้ แบบนี้เรียกว่า “ห้องปลอม”

รูปที่ 7

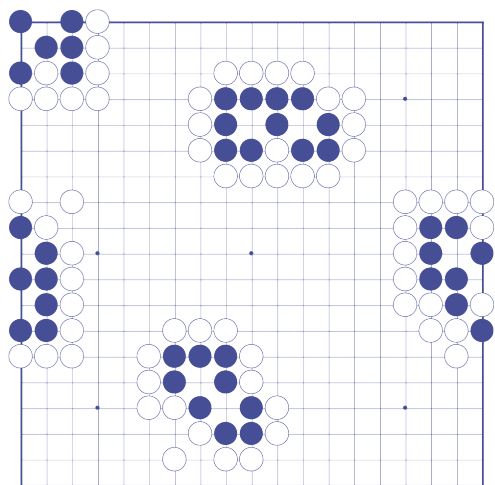
เมื่อดำจับกินขาวทางด้านซ้ายแล้ว ด้ามก็อาจาริขาวทางด้านขวา ซึ่งขาวกลุ่มนี้แม้จะเป็นห้องจริง แต่เมื่อไม่สามารถสร้าง 2 ห้องจริง ก็ไม่รอดเช่นกัน



รูปที่ 7



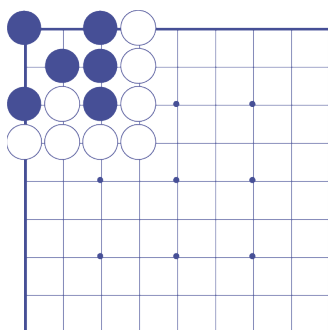
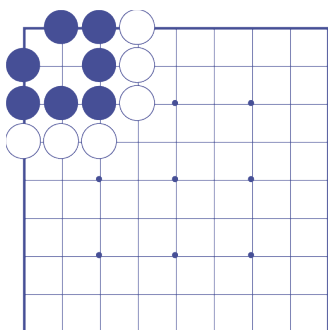
รูปที่ 8 ลักษณะของสองห้องจริงในลักษณะต่างๆ



รูปที่ 9 ห้องปลอมในลักษณะต่างๆ

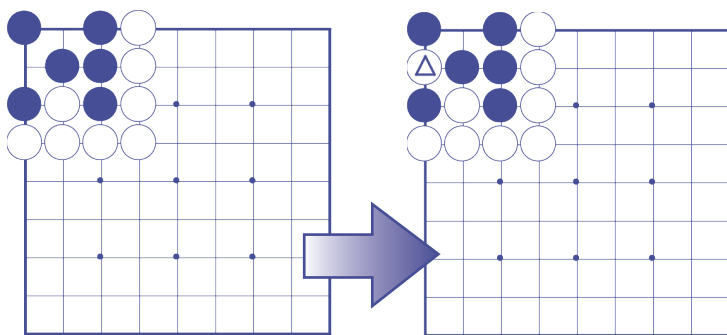
แบบฝึกหัด ห้องจริงกับห้องปลอม

คู่ที่ 1 ข้างไหนเป็นห้องจริง ข้างไหนเป็นห้องปลอม?



คู่ที่ 1

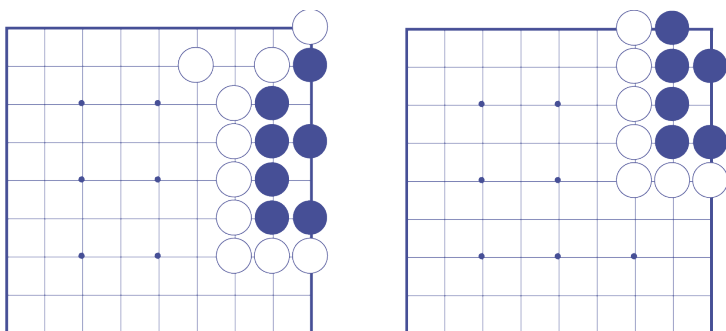
ให้ลองคิดว่าถ้าวางหมากขาวลงไปแล้วจับกินได้ นั่นก็เป็นห้องปลอม



ห้องปลอมที่ถูกจับกิน

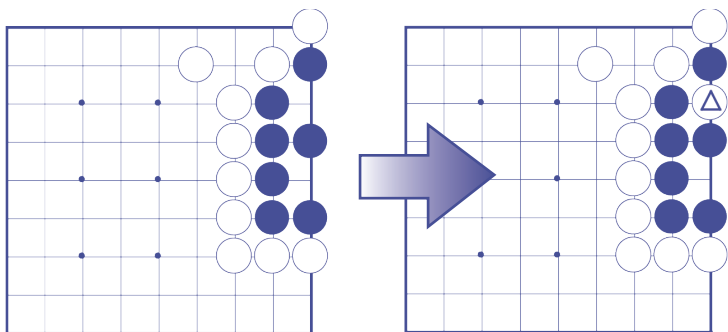
จะเห็นว่ารูปทางขวา ถ้าหมากขาววางหมากสามเหลี่ยมลงไปตรงริมกระดานด้านซ้าย ก็จับกินได้ เพราะดูให้ชัดๆ แล้ว ขาวอาตาริหมากดำอยู่ 1 เม็ด

คู่ที่ 2 ข้างไหนเป็นห้องจริง ข้างไหนเป็นห้องปลอม?



คู่ที่ 2

จะเห็นว่า รูปซ้ายคือห้องปลอม รูปขวาคือห้องจริง



ห้องปลอมที่ถูกจับกิน

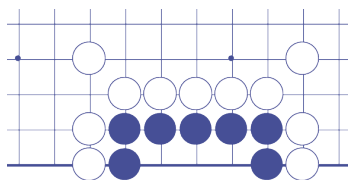
เพราะรูปทางซ้าย มีหมากขาวอาตาริหมากดำที่อยู่ทางด้านบน ซึ่งถูกจับกินได้จึงเป็นห้องปลอม

“การสกัดจุดทำลายห้อง”

เราได้เข้าใจเรื่องหมากเป็น หมากตาย ห้องจริงและห้องปลอม เพื่อรักษากลุ่มหมากของเราให้รอดไปแล้ว (กรณีที่กลุ่มหมากของเราเป็นฝ่ายถูกล้อม) อีกกรณีหนึ่ง ถ้าหากหมากของเราเป็นฝ่ายล้อมหมากฝ่ายตรงข้ามบ้าง การเข้าใจรูปร่างพื้นฐานสำคัญอีก 7 ลักษณะ จะจำเป็นมากในการจับฝ่ายตรงข้ามกิน และได้พื้นที่มาเป็นของเรา ซึ่งต้องอาศัยวิธีที่เรียกว่าการ “สกัดจุด”

การสกัดจุด คือ การวางหมากลงไปแย่งชิงตำแหน่งสำคัญที่ฝ่ายตรงข้ามจะต้องวาง เพื่อให้เกิดห้องจริง 2 ห้อง รูปแบบหมากทั้ง 7 ลักษณะ ได้แก่

แบบที่ 1 “3 จุดธรรมดา”



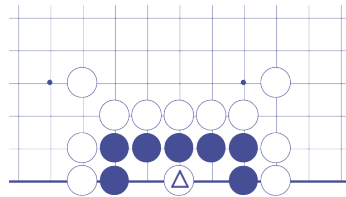
รูปที่ 1

รูปที่ 1

นี้เรียกว่า “3 จุดธรรมดา” ขาวควรสกัดจุดของดำที่ใด?

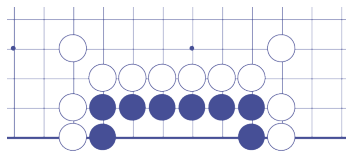
รูปที่ 2

ถ้าขาววางสก็ดจุดลงไปตรงจุดกลางของหมากดำ หมากดำก็จะไม่สามารถวางกัน 2 ห้องได้ ทำให้หมากดำกลุ่มนี้ตายแล้วอย่างแน่นอน



รูปที่ 2

แบบที่ 2 “4 จุดธรรมดา”



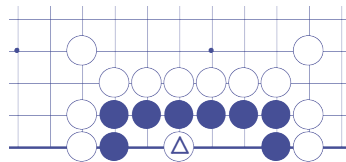
รูปที่ 3

รูปที่ 3

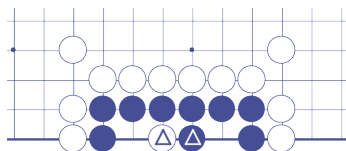
นี้เรียกว่า “4 จุดธรรมดา” ซึ่งถ้าเป็นรูปแบบหมากลักษณะนี้ หมากดำรอดตายแล้วแน่นอน ขาวไม่สามารถสก็ดจุด จับกินได้ ถ้าเราเป็นฝ่ายถูกล้อมจึงควรสร้าง 4 จุดภายในเป็นอย่างน้อย

รูปที่ 4

ถ้าหากว่าขาวพยายามวางสก็ดจุดหมากดำ



รูปที่ 4



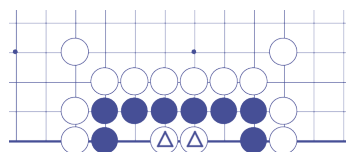
รูปที่ 5

รูปที่ 5

หมากดำก็สามารถวางกันสร้าง 2 ห้อง และรอดชีวิตได้ขาวก็จะสูญเสียหมากไปเปล่าๆ 1 เม็ด

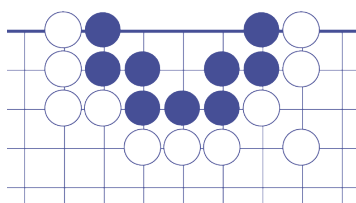
รูปที่ 6 (ถ้าดำประมาท)

หากขาววางสก็ดจุดหมากดำ แต่หมากดำไม่สนใจที่จะรับมือ ขาวก็จะวางสก็ด จุดอีก 1 เม็ด ทำให้ดำไม่สามารถสร้าง 2 ห้องได้อีกและถูกจับกิน



รูปที่ 6

แบบที่ 3 “4 จุดรูปตัว T”



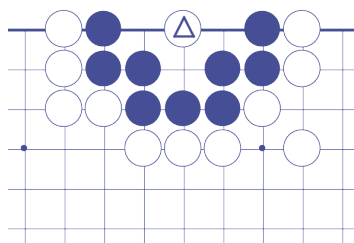
รูปที่ 7

รูปที่ 7

หมากดำล้อมพื้นที่เอาไว้ 4 จุด
ในลักษณะนี้ เราเรียกว่า “4 จุดรูปตัว
T” หรือ “4 จุดรูป หมวก” ขาวจะสกัด
จุดดำที่ตำแหน่งใด?

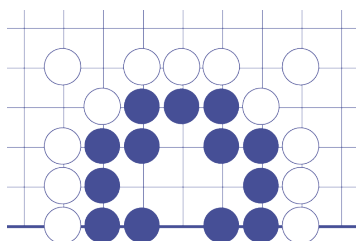
รูปที่ 8

ถ้าหมากขาววางสกัดจุดลง
ไปตรงกลางหมากดำกลุ่มนี้ก็จะ
สามารถกิน 2 ห่อง ได้ ดังนั้นเมื่อ
รูปแบบหมากออกมาในลักษณะนี้
หมากดำถือว่าตายแล้วอย่างแน่นอน



รูปที่ 8

แบบที่ 4 “5 จุดดอกไม้”



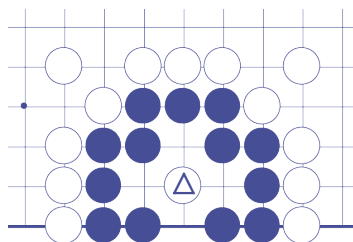
รูปที่ 9

รูปที่ 9

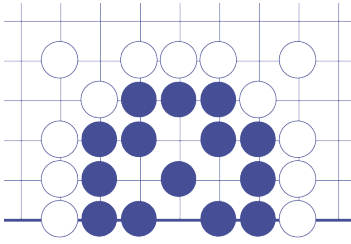
หมากดำล้อมพื้นที่ภายในไว้ 5
จุด ลักษณะแบบนี้เราเรียกว่า “5 จุด
ดอกไม้” ขาวควรสกัดจุดที่ใด?

รูปที่ 10

หากหมากขาววางสกัดจุด
ที่ขาวสามเหลี่ยม หมากดำก็จะ
ไม่สามารถสร้าง 2 ห่องได้



รูปที่ 10



รูปที่ 11

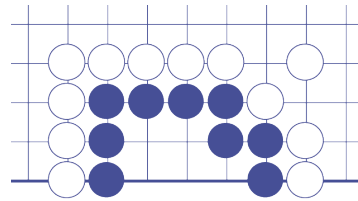
รูปที่ 11

แต่ถ้าหมากดำได้วางก่อน ก็จะสามารถวางกันเป็น 3 ห้องจริงได้

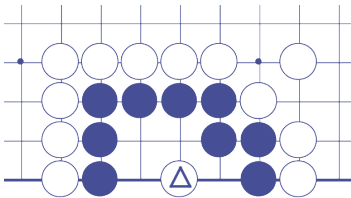
แบบที่ 5 “5 จุดบึงตอ”

รูปที่ 12

หมากดำล้อมพื้นที่ภายในไว้ 5 จุด มีลักษณะคล้ายมีดบังตอ ดังนั้นจึงเรียกรูปในลักษณะนี้ว่า “5 จุดบึงตอ”



รูปที่ 12



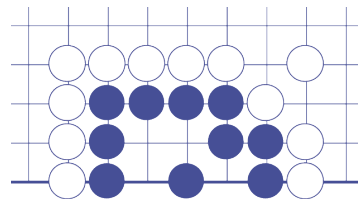
รูปที่ 13

รูปที่ 13

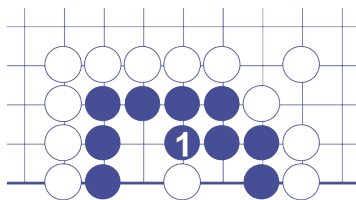
ถ้าขาววางสกัดจุดลงไปตรงกลาง ตำแหน่งนี้ หมากดำก็จะไม่สามารถวางกัน 2 ห้องได้

รูปที่ 14

แต่ถ้าหากดำได้วางก่อน ก็จะสามารถวางกันห้องเป็น 2 ห้องได้ทันที



รูปที่ 14



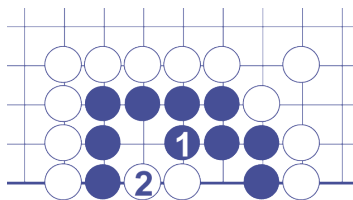
รูปที่ 15

รูปที่ 15

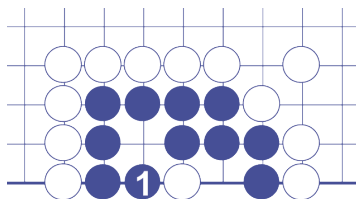
แต่ถ้าหากขาววางสัักจุด และดำตอบโต้ด้วยการวางที่ ❶ ขาว จะจับมือได้ หรือไม

รูปที่ 16

ขาวจะต้องเดินสัักจุดที่❷อีก 1 เม็ด ที่นี้หมากดำก็จะไม่สามารถ วางกันห้องได้อีกต่อไป



รูปที่ 16



รูปที่ 17

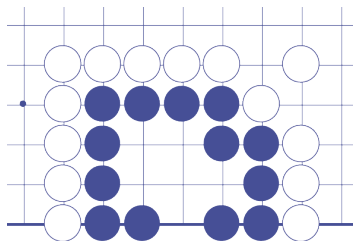
รูปที่ 17

แต่ถ้าหมากขาวไปวางหมาก ที่อื่น หมากดำก็จะวางที่❶อีก 1 เม็ด จับหมากขาวกินและกันเป็น 2 ห้อง จริงได้

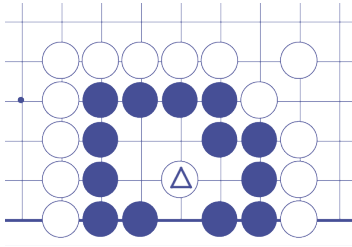
แบบที่ 6 “6 จุดปลาตะเพียน”

รูปที่ 18

หมากดำล้อมพื้นที่ภายในไว้ 6 จุด ซึ่งมีลักษณะคล้ายตัวปลา จึง เรียกว่า “6 จุดปลาตะเพียน” ขาวจะ สัักจุดได้หรือไม่?



รูปที่ 18



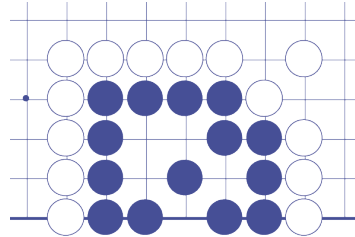
รูปที่ 19

รูปที่ 19

ถ้าขาววางสกัดจุดลงไปตรงกลางตำแหน่งนี้ หมาดำก็จะไม่สามารถสร้าง 2 ห้องได้

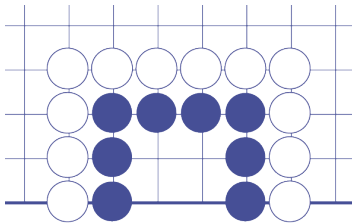
รูปที่ 20

แต่ถ้าหมาดำเป็นฝ่ายได้วางก่อน ก็จะสามารถวางกัน 2 ห้องจริงได้ทันที



รูปที่ 20

แบบที่ 7 “4 จุดสี่เหลี่ยมจัตุรัส”



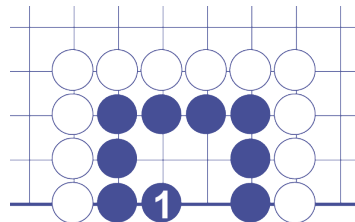
รูปที่ 21

รูปที่ 21

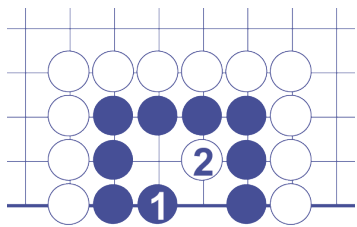
หมากดำล้อมพื้นที่ภายในไว้ 4 จุด เรียกว่า “4 จุดสี่เหลี่ยมจัตุรัส” หรือ “4 จุดขนมปัง” ขาวแทบไม่ต้องออกแรง ดำกลุ่มนี้ไม่มีทางรอดแน่นอน

รูปที่ 22

ถ้าดำ ① พยายามวางเพื่อสร้าง 2 ห้อง ซึ่งขณะนี้พื้นที่ภายในที่ดำล้อม เอาไว้ได้ก็จะไม่แตกต่างจากรูป “3 จุด ธรรมดา” แต่อย่างไร



รูปที่ 22



รูปที่ 23

รูปที่ 23

และถ้าขาววางที่ ② ทำให้
หมากดำไม่สามารถกิน 2 ห่องได้อีก
ต่อไป

ข้อสังเกต จากเรื่องการสกัดจุดทั้ง 7 รูปร่างพื้นฐาน ก็สรุปใจความได้ดังนี้

1. ตำแหน่งที่วางสกัดจุดแล้วฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถสร้าง 2 ห่องได้ มักเป็นตำแหน่งเดียวกันกับที่ฝ่ายตรงข้ามวางแล้วสามารถกินเป็น 2 ห่องได้
2. ตำแหน่งที่วางสกัดจุด มักเป็นบริเวณใจกลางพื้นที่ว่างของกลุ่มหมาก

3.2 วิธีทำลายห่องและกลุ่มหมากของคู่ต่อสู้

ในระหว่างเกมหมากล้อม การสร้างห่องและการทำลายห่องนั้น เป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้อยู่เสมอ เพราะชัยชนะของเกมอยู่ที่การครองพื้นที่ให้มากกว่าคู่แข่ง การมุ่งสร้างห่องของฝ่ายเราให้มั่นคงแข็งแรง แต่เพียงอย่างเดียวนั้นยังไม่เพียงพอ การจู่โจมแย่งชิงพื้นที่ที่ฝ่ายตรงข้ามล้อมไว้อย่างหละหลวมก็เป็นอีกหนึ่งวิธีการที่จะทำให้เรามีพื้นที่ในครอบครองมากขึ้น และชนะเกมการแข่งขันได้ ในทางกลับกันเราก็ได้เพิ่มทักษะในการป้องกันตนเองให้รัดกุมยิ่งขึ้น ถ้าหากถูกฝ่ายตรงข้ามจู่โจม

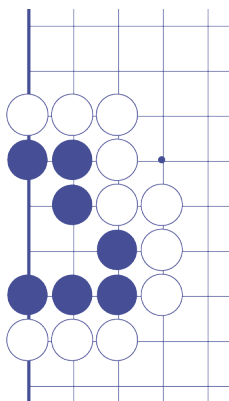
เทคนิคการจู่โจมทำลายห่องและกลุ่มหมากนั้นจะมีอยู่ 3 วิธีที่นักหมากล้อมนิยมใช้กัน คือ

1. การสกัดจุด (Placement)
2. การเบียด (Hane)
3. การรอกยาพิษ (Throw-in)

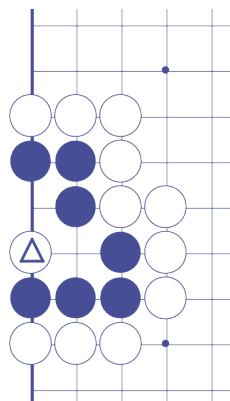
1. การสกัดจุด (Placement)

การสกัดจุดเป็นเทคนิคขั้นพื้นฐานในการจับกินกลุ่มหมาก โดยการวางหมากเข้าไปวางสกัดจุดพื้นที่ของฝ่ายตรงข้ามเพื่อไม่ให้สร้าง 2 ห่องจริงได้ ดังที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อ “การสกัดจุดทำลายห่อง”

เราลองมาทบทวนกันอีกครั้งซิครับ ถ้าท่านได้เล่นหมากขาว และเกิดเหตุการณ์ดังรูปที่ 24 ต่อไปเป็นขาวเดิน จะสกัดจุดดำที่ตำแหน่งใด?

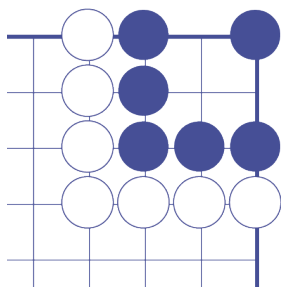


รูปที่ 24



รูปที่ 25

วิธีคือต้องอ่านมากกว่าจุดใด คือ จุดที่ดำจำเป็นต้องใช้เพื่อสร้างห้องจริงให้ได้ 2 ห้อง จึงจะรอดซึ่งก็คือจุด ตามรูปที่ 25 เมื่อขาววางสกัดจุดที่ขาวสามเหลี่ยม ดำก็ถูกจับกินทั้งหมด



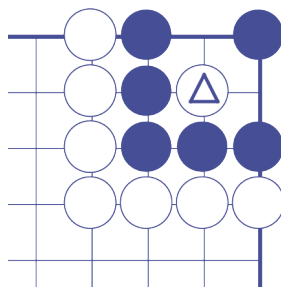
รูปที่ 26

รูปที่ 26

ลองมาดูอีกตัวอย่าง ขาวจะเดินที่ใด?

รูปที่ 27

ใช่แล้วครับ ขาวเม็ดต่อไป ต้องวางลงในตำแหน่ง ตามรูปที่ 27 เพราะเป็นจุดที่ ดำต้องใช้เพื่อสร้างห้องจริง 2 ห้องนั่นเอง

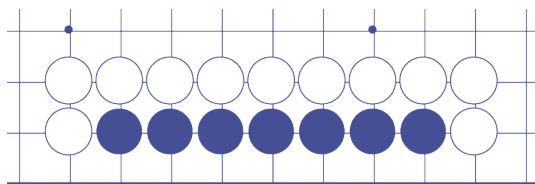


รูปที่ 27

จากทั้งสองตัวอย่างที่นำมา หากดำถูกหมากขาววางสกัดจุดไม่ให้งั้นห้องได้ ดังนั้น หากดำทั้งกลุ่ม ก็จะอยู่ในสภาพตายแล้วอย่างแน่นอน และขาวก็จะได้ครองพื้นที่ส่วนนั้นไป

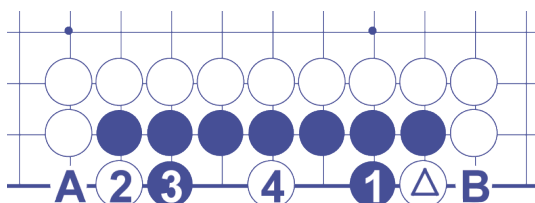
2. การเบียด (Hane)

การเบียด คือ การเดินทแยงจากหมากของเราไปป้องกันทางเดินของหมากคู่ต่อสู้ไม่ให้ขยายตัวและสร้างห้องจริง 2 ห้องได้สำเร็จ ซึ่งอาจจะตามมาด้วยการสกัดจุดเพื่อทำลายห้องแล้วได้พื้นที่นั้นมาเป็นของเรา ดูตัวอย่างจากรูปที่ 28



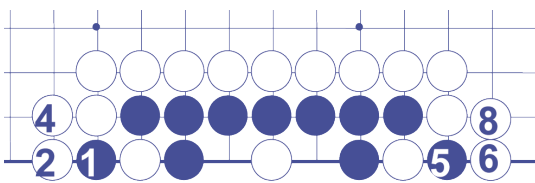
รูปที่ 28

รูปที่ 28 นี้ ฝ่ายดำยังไม่ได้เริ่มสร้างห้องจริง ขาวจะเดินต่อไปอย่างไร



รูปที่ 29

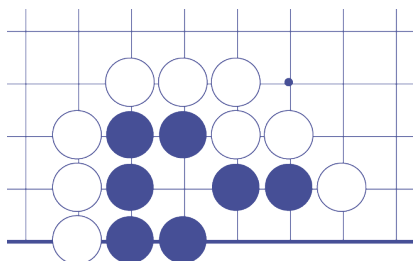
รูปที่ 29 ขาวเริ่มต้นด้วยการวางหมากเบียดเข้าไป นั่นคือหมากขาวสามเหลี่ยมดำจำเป็นต้องรับมือด้วย ① ซึ่งเป็นการอาตาริขาว แต่ขาวไม่สนใจ เดินเบียดต่อด้วย ② ดำก็รับอีกด้วย ③ ซึ่งก็เท่ากับว่าอาตาริขาวอีกเหมือนกัน แต่ขาวก็ไม่สนใจอีก วาง ④ ลงไปตรงกลางอีก 1 เม็ดเพื่อสกัดจุดแบ่งห้องของดำได้สำเร็จ จะเห็นว่าขาวไม่หวังว่าจะถูกจับกินที่จุด A หรือ B เลยเพราะถึงดำจับกินก็จะได้ห้องปลอม ขาวก็สามารถกลับมาจับดำทั้งกลุ่มกินได้อยู่ดี ดังรูปที่ 30



รูปที่ 30

รูปที่ 30 ถ้าดำจับขาวกินที่ ① ขาวจะตอบได้โดยการอาตาริ ① ที่ ② ถ้าดำเชื่อมหมากที่ ③ (ตำแหน่งขาวที่ถูกจับกินไป) ขาวก็จะปิดรอยตัดที่ ④ จากนั้นถ้าดำก็จะกลับมากินอีกฝั่งที่ ⑤ จนถึง ⑧ ผลออกมาก็ปรากฏว่าดำยังไม่สามารถสร้าง 2 ห้องจริงได้ ดังนั้นรูปนี้ดำจึงถูกจับกินทั้งกลุ่มและเสียพื้นที่ให้ขาวไป

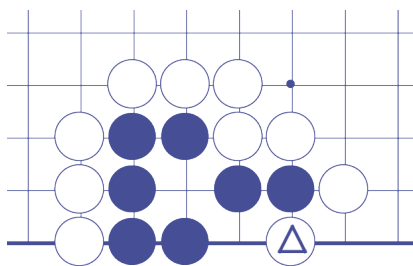
ลองดูตัวอย่างการเบียดอีกสักตัวอย่าง ตามรูปที่ 31 ถ้าขาวได้เดินก่อน



รูปที่ 31

รูปที่ 31

ขาวจะวางเบียดการสร้างห้อง
ของดำด้วยการวางที่จุดใด



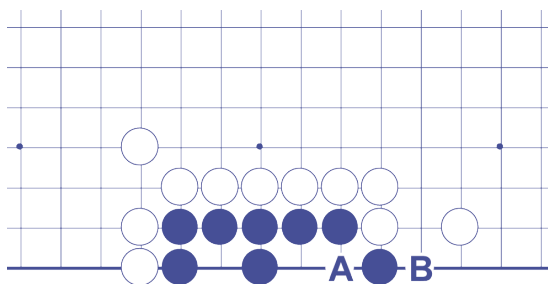
รูปที่ 32

รูปที่ 32

เมื่อขาวสามเหลี่ยมวางเบียด
หมากดำกลุ่มนี้ก็หมดโอกาสสร้าง 2
ห้องทันที

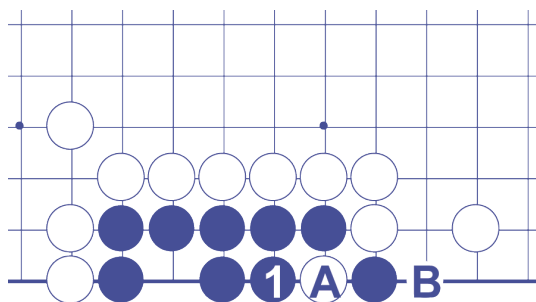
3. การกรอกยาพิษ (Throw-In)

“การกรอกยาพิษ” คือ การหยอดหมากของเราให้ฝ่ายตรงข้ามจับกิน แต่เมื่อกินไปแล้ว
ก็ไปปิดโอกาสสร้างห้องจริง 2 ห้องของฝ่ายเขาเอง



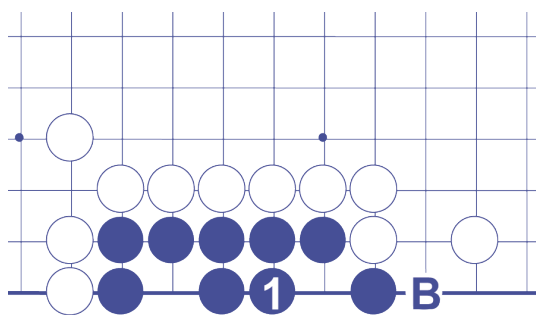
รูปที่ 33

รูปที่ 33 นี้ หมากขาวควรจะเดินตรงไหนเพื่อไม่ให้หมากดำสร้างห้องได้
จุด A หรือ B?



รูปที่ 34

รูปที่ 34 ขาวควรจะวางที่จุด A แม้ว่าดำจะวางที่ 1 เพื่อจับขาวกินได้ แต่ห้องของดำก็จะกลายเป็นห้องปโลมทันที เราจึงเรียกรูปร่างนี้ว่าการกรอกยาพิษ

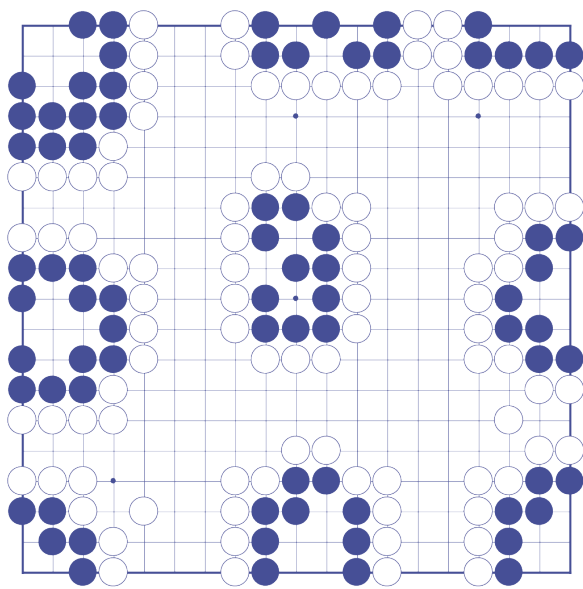


รูปที่ 35

รูปที่ 35 เมื่อ ① จับขาวกินแล้ว ก็เท่ากับว่ากลุ่มหมากดำนี้มี 1 ห้องจริงคือห้องด้านซ้ายและ 1 ห้องปโลมตรงด้านขวา ดากลุ่มนี้จึงเป็นกลุ่มหมากที่ยังไม่รอด

ผู้เล่นมือใหม่ควรจดจำวิธีการจับกินและทำลายห้อง 3 วิธีข้างต้นให้แม่นยำ หลังจากนั้นก็ควรฝึกการดูรูปร่างพื้นที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ถูกล้อมว่าจะทำอย่างไรในการทำลายห้อง รวมทั้งการกดดันให้กลุ่มหมากฝ่ายตรงข้ามกลายเป็น 1 ใน 7 รูปร่างที่ทำลายได้ สิ่งสำคัญต้องพยายามฝึกฝนบ่อยๆ โดยการทำโจทย์หมากเป็นหมากตาย

โจทย์บทที่ 3 ทดสอบความเข้าใจ



รูปที่ 1 ดำเดินก่อน ดำจะเดินที่ใดจึงจะสร้างกลุ่มหมากให้รอดได้?

(ทำด้วยตนเองก่อนดูเฉลยจากท้ายเล่ม)



บทที่ 4

กลยุทธ์ในระยะการเล่น และบัญญัติ 10 ประการ

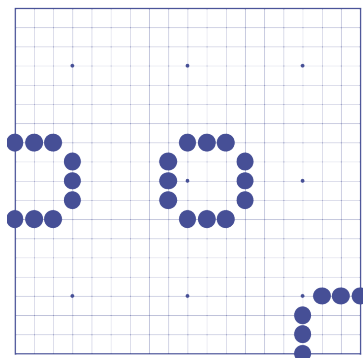
4.1 เรียนรู้ระยะการเล่น

การเล่นหมากล้อมนั้นสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ระยะ คือ เปิดเกม กลางเกม และ ปิดเกม โดยในแต่ละช่วงนั้นมีวิธีการและกลยุทธ์ที่แตกต่างกันไป เราจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเรียนรู้หลักการสำคัญในการเล่นในช่วงต่างๆ เพื่อเข้าใจธรรมชาติของหมากล้อม และให้ได้มาซึ่งการครอบครองพื้นที่ที่มากกว่าคู่ต่อสู้ (ชัยชนะ)

4.1.1 ระยะเปิดเกม [Opening Stage]

เป้าหมายของระยะเปิดเกม คือ การกำหนดเค้าโครงของพื้นที่ที่จะเข้าครอบครอง ซึ่งยังไม่ต้องห่วงเรื่องการแย่งชิงพื้นที่ในระยะนี้มากนัก เพราะยังอยู่ในช่วงของการมุ่งจองพื้นที่เท่านั้น ดังนั้น ในระยะนี้จะต้องพยายามเดินหมากให้หมากแต่ละเม็ดมีประสิทธิภาพในการครอบครองพื้นที่สูงที่สุด

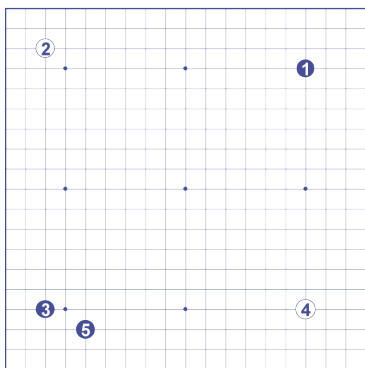
ลองดูตัวอย่าง ในรูปที่ 1 มีหมาก 3 กลุ่ม ที่ล้อมพื้นที่ไว้ได้กลุ่มละ 9 จุดเท่าๆ กัน กลุ่มใดมีประสิทธิภาพมากกว่า?



รูปที่ 1

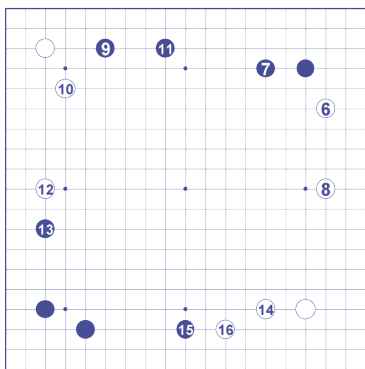
รูปที่ 1 จะเห็นว่ากลุ่มดำที่มุมล่างขวาใช้หมาก 6 เม็ดล้อมพื้นที่ได้ 9 จุด ในขณะที่กลุ่มขาวสุดต้องใช้หมากถึง 9 เม็ด เพื่อล้อมพื้นที่ 9 จุด ณ ขอบกระดาน และกลุ่มที่อยู่กลางกระดานต้องใช้หมากถึง 12 เม็ด เพื่อล้อมพื้นที่ 9 จุด ซึ่งเราสามารถสรุปได้ว่าการล้อมพื้นที่ที่มุมจะทำได้ง่ายที่สุด และจะยากขึ้นบริเวณข้างกระดาน และยากที่สุดบริเวณกลางกระดาน

ดังนั้นนักหมากล้อมจึงนิยมจัดลำดับในการวางหมากในระยะเริ่มต้น คือ เริ่มวางที่มุมก่อนแล้วจึงค่อยขยายไปสู่ด้านข้างกระดาน สุดท้ายจึงเคลื่อนออกสู่กลางกระดาน (อ่านเพิ่มเติมในบัญญัติ 10 ประการ ข้อ 1) ตัวอย่างของการเล่นจากรูปที่ 2 ไปจนถึงรูปที่ 4



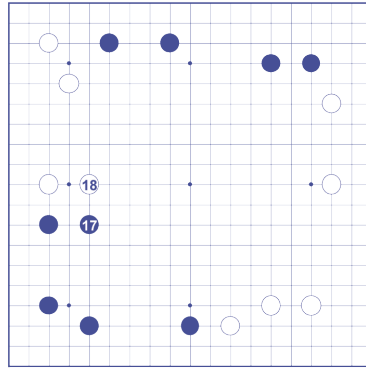
รูปที่ 2

รูปที่ 2 เกมตัวอย่างตามรูปที่ 2 ต่างฝ่ายต่างวางหมากของตนที่มุมแต่ละมุมเพื่อจับจองพื้นที่หลัก



รูปที่ 3

รูปที่ 3 เป็นการขยายพื้นที่ออกตามข้างกระดาน

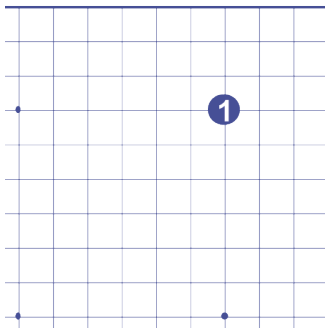


รูปที่ 4

รูปที่ 4 จิ้งเคี่ยนที่ออกสู่กลางกระดาน เพื่อเข้าสู่ระยะกลางเกมต่อไป

การเริ่มเล่นที่มุม จะเริ่มที่จุดไหนก่อนดี?

โดยทั่วไปแล้ว มีจุดมาตรฐานบริเวณมุมอยู่ 5 จุด ที่นิยมใช้สำหรับการวางหมาก ในมุมที่ว่างเปล่า ซึ่งแต่ละจุด จะมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกันไป ดังนี้



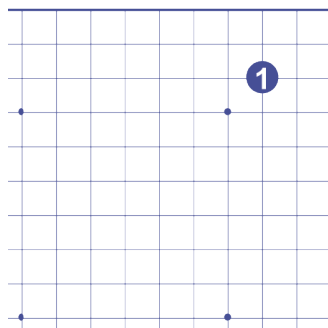
รูปที่ 5

รูปที่ 5 (จุด 4-4)

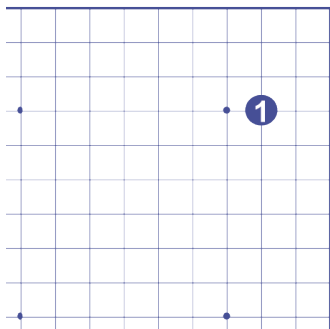
ตำแหน่งที่จุด 4-4 จุดนี้จะสามารถสร้างอิทธิพลออกสู่ด้านข้างและกลางกระดานได้ดี แต่ไม่สามารถครอบครองพื้นที่บริเวณมุมได้ เพราะคู่ต่อสู้สามารถบุกเข้ามาแย่งพื้นที่ได้ง่ายกว่ารูปที่ 6

รูปที่ 6 (จุด 3-3)

ดำเนินที่จุด 3-3 จุดนี้เป็นการยึดพื้นที่บริเวณมุมได้ดีกว่า โดยใช้หมากเพียงเม็ดเดียว แต่การสร้างอิทธิพลออกสู่ภายนอกจะทำได้ยาก เพราะคู่ต่อสู้จะเข้ามากดดันปิดล้อมได้ง่าย



รูปที่ 6



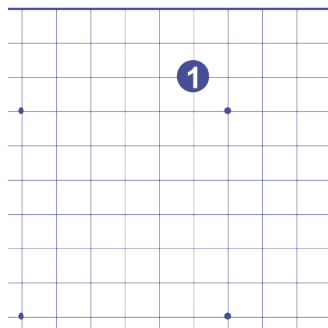
รูปที่ 7

รูปที่ 7

ดำเนินที่จุด 3-4 จุดนี้เป็นการเดินแบบเน้นครองพื้นที่มุมเหมือนกัน แต่ก็ค่อนข้างขวางขาของกระดาน โดยคาดหวังว่า จะได้พื้นที่ด้านขวาของกระดาน และพื้นที่บางส่วนที่มุม

รูปที่ 8 (จุด 5-3)

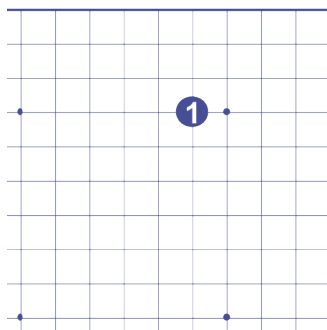
ดำเนินที่จุด 5-3 เน้นด้านข้างอย่างมาก โดยยอมเสียโอกาสในการครองพื้นที่ที่มุมให้ขาว



รูปที่ 8

รูปที่ 9 (จุด 5-4)

ดำเดินที่จุด 5-4 ต้องการพื้นที่
ด้านข้างและกลางกระดาน โดยยอม
เสียพื้นที่มุมทั้งหมดให้ขาว

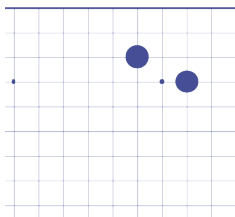


รูปที่ 9

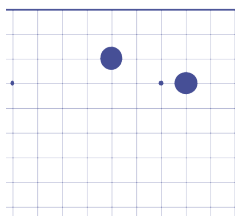
การล้อมมุม

หลังจากที่เราได้วางหมาก 1 เม็ด ลงสู่มุมที่ว่างเปล่าแล้ว วิธีการเดินต่อวิธีหนึ่งก็คือ การวางหมากเพิ่มเข้าไปในมุมนี้อีก 1 เม็ด เพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงให้แก่พื้นที่ที่มุมเรียกว่า การล้อมมุม ซึ่งถือว่าเป็นกลยุทธ์ที่ดี แม้ว่าประสิทธิภาพจะต่ำไปบ้าง

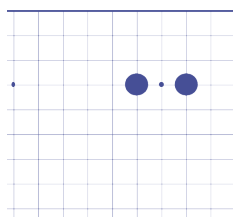
จุดมาตรฐานสำหรับการล้อมมุมมีอยู่ 3 จุดคือ **ตาม้า**, **ตาม้าใหญ่** และ **โคด 1** ตามรูปที่ 10, 11 และ 12 ตามลำดับ (อ่านบทบทวนเรื่องตาม้า / โคด 1 จุด ได้จากบทที่ 2 ข้อ 2.4)



รูปที่ 10 ตาม้าเล็ก



รูปที่ 11 ตาม้าใหญ่



รูปที่ 12 กระโคด 1

รูปที่ 10 เป็นการเน้นพื้นที่บริเวณมุม แต่จะค่อนข้างอ่อนในด้านอิทธิพลภายนอก

รูปที่ 11 ก็เป็นการเน้นมุมเช่นกัน แต่ค่อนข้างหลวมกว่ารูปที่ 10 และก็ค่อนข้างอ่อนในด้านอิทธิพลภายนอกด้วย ชาวสามารถบุกเข้ามาแย่งมุมได้จากดำได้ แต่ดำก็สามารถสร้างอิทธิพลภายนอกมาชดเชย

รูปที่ 12 ในกรณีนี้ความมั่นคงของมุมจะต่ำกว่ารูปที่ 11 เพราะมีช่องเปิดทางด้านซ้าย

สรุปการเดินหมากในระยะเปิดเกมนั้น ควรเดินหมากเพื่อล้อมพื้นที่มุมและขยายพื้นที่ในแนวข้างกระดาน ตามแนวเส้น 3 หรือเส้น 4 เพื่อแสดงการยึดครองจับจองพื้นที่บริเวณต่างๆ หลังจากนั้น จึงค่อยเริ่มเข้าสู่การเล่นในระยะกลางเกมต่อไป

4.1.2 การเล่นในระยะกลางเกม [The Middle Game]

กลางเกม (Middle Game) เป็นช่วงเวลาที่มีความสับสนวุ่นวายมากที่สุดในการเล่นหมากล้อมและแต่ละเกมก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว **ไม่เคยมีเกมไหนเลยที่จะเกิดขึ้นซ้ำอีก**

ปกติแล้วช่วงกลางเกมจะเริ่มขึ้นเมื่อได้มีการเล่นบริเวณมุมแล้วขยายมาทางด้านขอบกระดาน จนครบหมัดทั้ง 4 มุมและ 4 ด้านแล้ว **เป้าหมายในช่วงนี้เราจะต้องพิจารณาสถานการณ์ให้ทั่วทั้งกระดาน แล้วจัดวางนโยบายสำหรับการต่อสู้หรือตั้งรับ** สิ่งสำคัญที่จะต้องเรียนรู้ก็คือ การควบคุมความสมดุลให้ทั่วทั้งกระดาน ถ้าจะรุกต้องกำหนดยุทธศาสตร์การโจมตี ตลอดจนยุทธวิธีที่จะใช้ในการโจมตีด้วย ในทางตรงกันข้าม ถ้าเราจะตั้งรับก็ต้องนำ “ยุทธศาสตร์การตั้งรับที่มีประสิทธิภาพ” ที่เราได้ศึกษามาจากบทที่ 2 และ 3 มาใช้ให้เกิดประโยชน์ให้มากที่สุด

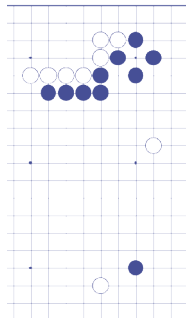
ในช่วงกลางเกมเราจะไม่สามารถนับพื้นที่ได้ถนัดนัก แต่สามารถใช้การประเมินจากสายตาได้คร่าวๆ เป็นต้นว่า “พื้นที่ตรงนี้ของดำใหญ่พอๆ กับพื้นที่ตรงนั้นของขาว, พื้นที่มุมขาวบนของขาวใหญ่พอๆ กับพื้นที่ ดำ 2 แห่งนี้รวมกัน ฯลฯ”

หลักสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่นหมากล้อมในช่วงกลางเกมก็คือ การจัดสมดุลบนกระดาน “**รวยแล้วอย่าหาเรื่อง**” ถ้าเราพบว่าเราได้พื้นที่มากกว่าคู่ต่อสู้อยู่แล้ว เราควรเลือกเดินแบบปลอดภัย เสริมสร้างความแข็งแกร่งของกลุ่มหมากของเราให้รอด ไม่เดินแบบสุ่ม-เสี่ยง ไม่เข้าประชิดตีรันฟันแทง ป้องกันตัวจากคู่ต่อสู้ซึ่งจะพยายามบุกรุกพื้นที่, ทำดีทำต่อยเพื่อหวังที่จะได้พื้นที่คืนมาบ้าง

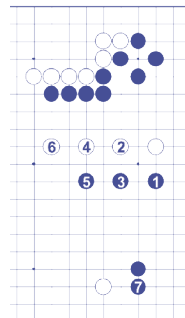
รู้จักใช้อิทธิพลจากกลุ่มหมากที่แข็งแรง

หากเราสร้างกลุ่มหมากที่มีรูปร่างที่ดี สร้างห้องจริงง่าย ตายยาก แข็งแรง และอยู่ในทำเลที่สามารถแผ่อิทธิพลออกไปได้กว้างขวาง เราจะสามารถใช้อิทธิพลของกลุ่มหมากนี้เพื่อขยายพื้นที่ของตัวเองได้โดยง่ายหรือจะใช้เพื่อลดพื้นที่ / โจมตีคู่ต่อสู้ก็จะสามารถทำได้ทั้งนั้น เพราะมีอำนาจหนุนหลังอยู่ ซึ่งฝ่ายตรงข้ามจำเป็นต้องเปิดทางให้ เจียมเนื้อเจียมตัวรักษาวีตให้รอด จะเห็นว่าการได้มาซึ่งอำนาจเป็นวิธีหนึ่งที่จะนำมาซึ่งพื้นที่ในโอกาสต่อไป อำนาจของกลุ่มหมากมักจะถูกใช้ในการดำเนินการต่างๆ เหล่านี้คือ

1) โจมตี



รูปที่ 1



รูปที่ 2

กำแพงของตำทางด้านล่างในรูปที่ 6 มีอำนาจสูง ดังนั้นจึงไม่ต้องเกรงใจที่จะตัดขาวด้วย 1 และ 3 ดังใน รูปที่ 7 และถ้าขาวพยายามหนีด้วย 4 ถึง 10 ขาวอาจรอดได้ ส่วนดำ 1 ถึง 11 กลายเป็นกำแพงที่แข็งแรงอีกด้านหนึ่ง ซึ่งจะช่วยสนับสนุนการบุกกลุ่มขาวบนที่ A ได้เป็นอย่างดี

จากตัวอย่างทั้ง 3 วิธีข้างต้น อาจสรุปได้ว่าผู้ที่มีอำนาจมากกว่าจะมีความพร้อมเต็มที่ที่จะเล่นแบบรุนแรง ดังนั้นเราควรพยายามมองหาจุดอ่อนของคู่ต่อสู้ และบุกเข้าโจมตีทันที ก่อนที่คู่ต่อสู้จะป้องกัน ส่วนผู้ที่อ่อนแอกว่าก็ต้องพยายามเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับตัวเองก่อนอื่น จนกว่าตัวเองจะสามารถควบคุมสมดุลของอำนาจได้ ดังนั้นคุณค่าของการเดินแต่ละเม็ด นอกจากจะวัดด้วยพื้นที่ที่แล้ว ยังต้องดูด้วยว่าได้เสริมสร้างอำนาจให้แก่กลุ่มหมากมากน้อยแค่ไหนด้วย

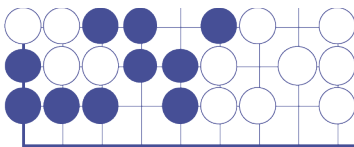
เรียนรู้การเล่นในระยะปิดเกม [The End Game]

กล่าวกันว่า การเล่นเกมในช่วงเปิดเกมนั้นสำคัญที่สุด แต่การเล่นหมากในช่วงปิดเกมนั้น ยากที่สุด ช่วงปิดเกมเป็นช่วงตัดสินการแพ้ชนะของเกม บ่อยครั้งที่ผู้มีความสามารถเล่นปิดเกมได้ดี จะสามารถชนะการแข่งขันในเกมที่เขาเสียเปรียบด้านพื้นที่ในช่วงเปิดเกม และช่วงกลางเกม ส่วนในเกมที่ผู้เล่นมีความสามารถใกล้เคียงกันคือ สามารถควบคุมพื้นที่ได้ตลอดช่วงเปิดเกมและกลางเกมแล้ว การตัดสินแพ้ชนะจะอยู่ที่ปิดเกมล้วนๆ เป้าหมายของการเดินปิดเกมคือ การเดินให้ได้มีอานา ช่วงปิดเกมจะเดินหมากบนเส้น 2 และเส้น 1 ตอนใกล้จบเกมต่างฝ่ายต่างต้องบุกเข้าไปลดพื้นที่ของคู่ต่อสู้ ตามความเหมาะสมและตามความบกพร่องของกลุ่มหมากในพื้นที่นั้นๆ ช่วงนี้เป็นช่วงที่ต้องใช้ความละเอียดในการเดินหมากสูงมาก เราจะต้องพัฒนาความสามารถในการ

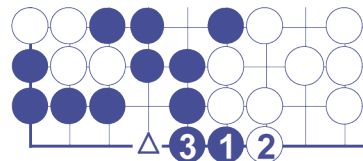
- นับคะแนนของแต่ละตาที่เดิน
- เลือกเดินหมากที่เป็นมีอานาที่แท้จริง (ซึ่งขึ้นกับขนาดของพื้นที่และจังหวะเวลา)

ลักษณะของการเดินหมากต่างๆ ในช่วงปิดเกมมีดังนี้

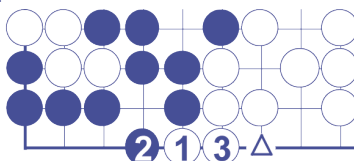
1. มือตาม (Gote) : คือตาเดินที่เมื่อเราเดินก่อนแล้วเราจะต้องกลับมาจับมืออีกครั้ง



รูปที่ 1

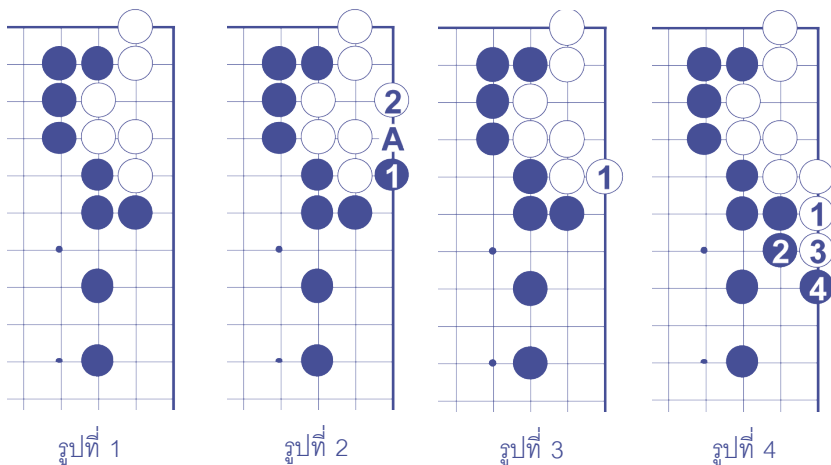


รูปที่ 2



ตัวอย่างเช่นสถานการณ์ในรูปที่ 1 ถ้าดำเดินก่อน ดำก็จะเบี้ยวขาว ดังในรูปที่ 2 และถอยกลับมาจับมือ②ที่③ ทำนองเดียวกันถ้าขาวเป็นผู้เดินก่อน ขาวก็จะเดินดังในรูปที่ 3 เมื่อเราเปรียบเทียบรูปที่ 2 กับรูปที่ 3 จะพบว่าพื้นที่ของขาวในรูปที่ 3 ใหญ่กว่าพื้นที่ของขาวในรูปที่ 2 อยู่ 1 จุด (คือจุดที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมในรูปที่ 3) และขณะเดียวกันการเดินของขาวดังรูปที่ 3 ทำให้พื้นที่ของดำเล็กลงไป 1 จุดด้วย (คือจุดที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมในรูปที่ 2) ดังนั้นคุณค่าของ① (ในรูปที่ 3) หรือ① (ในรูปที่ 2) จึงมีคะแนนรวมเท่ากับ 2 จุด และเป็นมือตาม (คือใครเดินก่อนต้องกลับมาจับมือเป็นคนสุดท้าย)

2. มือนำ (Sente) : คือการเดินที่เมื่อเราเดินก่อนแล้ว คู่ต่อสู้จะต้องจับมือ



ตัวอย่างเช่นสถานการณ์ในรูปที่ 1 ฝ่ายที่มีมือนำ คือ ดำ เพราะเมื่อดำเบี้ยวขาวที่①ดังในรูปที่ 2 ขาว จะต้องตอบรับเพื่อช่วยชีวิตกลุ่มหมากขาวที่มุดดังในรูป 2 ขาวไม่สามารถเดิน②ที่จุด A ได้ เพราะดำจะเดินเข้าอาตาริที่② แทน ทำให้กลุ่มขาวที่มุดเหลือห้องเพียงห้องเดียว

สมมติว่าถ้าขาวมีโอกาสเดินก่อน ขาวก็จะโจมตีลงมาที่① ดังในรูปที่ 3 ทำให้พื้นที่บริเวณมุมใหญ่ขึ้นเป็น 5 จุด (ใหญ่กว่าในรูปที่ 2 อยู่ 2 จุด) ขาว 1 ในรูปที่ 3 นี้เป็นมือตาม ดำยังไม่จำเป็นต้องจับมือโดยทันที แต่ถ้าดำปล่อยเอาไว้ขาวจะได้มือนำโดยเดินออกมาที่① และ③ ตามรูปที่ 4 ดังนั้นเราจึงต้องนับคะแนนเหล่านี้ให้กับ① ด้วย จะเห็นได้ว่าพื้นที่ของดำถูกบีบให้เล็กลงไป 3 จุด นั่นคือ①ในรูปที่ 2 ทำให้พื้นที่ที่มุดของขาวเล็กลง 2 จุดและขยายพื้นที่ของดำขึ้น 3 จุด

ขนาดของพื้นที่การเดินมือนำจะต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับจังหวะเวลาในการเดิน กล่าวคือถ้า เลือกเดินมือนำในพื้นที่ที่มีขนาดเล็กเกินไป ตั้งแต่ในช่วงต้นๆ ของการปิดเกม

ซึ่งคู่ต่อสู้ยังสามารถหาตาเดิน อื่นที่ใหญ่กว่าได้ คู่ต่อสู้จะไม่วางหมากจับมือหมากนั้นก็ไม่ได้ (ยอมเสียหาย แต่ได้รับค่าชดเชยคุ้มค่ากว่า) แต่เราก็ต้องไม่ทิ้งโอกาสการเล่นมือนำขนาดเล็ก ให้นานเกินไป จนคู่ต่อสู้มาปิดโอกาสนั้นไปเสีย หากคู่ต่อสู้รับมือการเล่นมือนำของเรา เราก็ได้โอกาสไปเดินทำคะแนนต่อไปในบริเวณอื่นอีก ซึ่งถือเป็นการเพิ่มสมรรถภาพของการเดินมือนำนั่นๆ

แนวคิดกว้างๆ ของการวางหมากตอนเล่นเปิดเกมก็คือ **ต้องเลือกเล่นหมากที่เป็น “มือนำ” และรักษาความได้เปรียบชนิดนี้ให้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้**

4.2 บัญญัติ 10 ประการ แห่งการเล่นหมากล้อม

“เรียบง่ายแต่ลุ่มลึก”

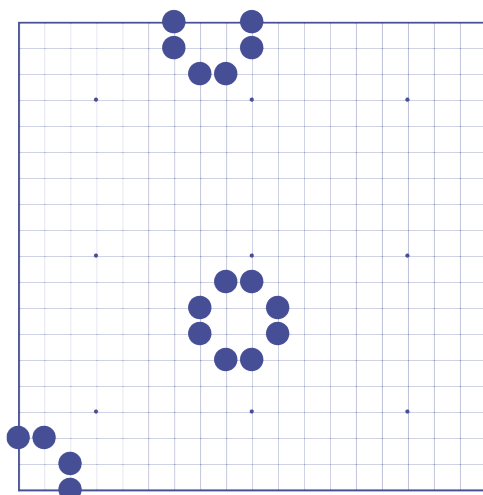
บัญญัติ 10 ประการ ถือว่าเป็นหลักประจำใจของการเล่นหมากล้อม ซึ่งผู้เล่นทุกคนต้องระลึกถึงอยู่เสมอในระหว่างที่เกมดำเนินไป ในการเดินหมากแต่ละเม็ดนั้นถ้าผู้เล่นสามารถนำหลักการเหล่านี้ไปเป็นแนวทางในการช่วยตัดสินใจว่าจะวางหมากในตำแหน่งใดบนกระดาน ก็จะช่วยพัฒนาทักษะการเล่นหมากให้ดียิ่งขึ้น

บัญญัติ 10 ประการของหมากล้อม ได้แก่

1. เล่นมุม-ข้าง-กลาง ตามลำดับ
2. เล่นให้ได้ผล 2 เท่าทุกครั้งที่มีโอกาส
3. ยึดให้มั่นคงด้วย 2 เท่าที่แยกจากกันบนเส้น 3 หรือเส้น 4
4. มีทางออก 2 ประตู
5. งานด่วนมาก่อนงานใหญ่
6. จะล้อมเขาให้อยู่ห่าง จะเดินออกจากวงล้อมให้เข้าประชิด
7. ตัดเขาอย่าให้เขาตัดเรา
8. ล้อมเขาอย่าให้เขาล้อมเรา
9. ให้เดินออกจากชุดที่อ่อนแอ เมื่อเวลาจะล้อมซึ่งกันและกัน
10. ชิด-ชิดด้วย ห่าง-ห่างด้วย

บัญญัติข้อ 1 เล่นมุม-ข้าง-กลางตามลำดับ

ระยะเปิดเกมนั้น เราควรจะเริ่มต้นวางหมากยึดพื้นที่บริเวณมุมก่อน เพราะมุมเป็นตำแหน่งที่ครอบครองพื้นที่ได้ง่ายที่สุด เมื่อยึดมุมแล้ว อาจจะเริ่มวางยึดพื้นที่บริเวณข้างกระดานหรือไม่ก็เข้าโจมตีมุมที่ฝ่ายตรงข้ามครอบครองเอาไว้ แล้วหลังจากนั้นจึงค่อยเริ่มวางยึดพื้นที่บริเวณกลางกระดาน



รูปที่ 1

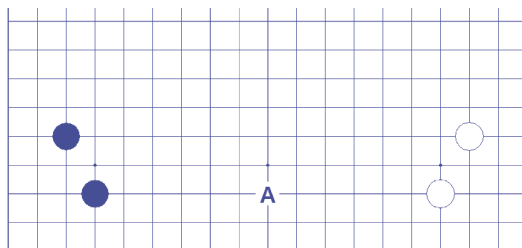
รูปที่ 1 นี้ หากดำใช้หมาก 8 เม็ด ล้อมพื้นที่กลางกระดานได้ 4 คะแนน แต่ถ้าเปลี่ยนไปเป็นล้อมที่ข้างกระดานใช้เพียงแค่ 6 เม็ด ก็สามารถล้อมพื้นที่ได้ 4 คะแนนแล้ว แต่ถ้าเปลี่ยนไปล้อมที่มุมกระดาน ใช้เพียงแค่ 4 เม็ด ก็ได้ 4 คะแนนแล้ว จะเห็นได้ว่าการล้อมพื้นที่ตรงมุมกระดานนั้น ใช้หมากจำนวนน้อยกว่าล้อมพื้นที่กลางกระดานถึง 2 เท่า ดังนั้นในการเล่นเราควรเริ่มเล่นที่มุมกระดานก่อนแล้วจากนั้นจึงค่อยๆ ขยายไปที่ข้างกระดาน แล้วจึงค่อยไปเล่นที่กลางกระดานตามลำดับ

บัญญัติข้อ 2 เดินหมากให้ได้ผลสองเท่าทุกครั้งที่มีโอกาส

การเดินหมากแต่ละครั้ง ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการเดิน 4 ประการ คือ Attack, Defend, Extend, Block

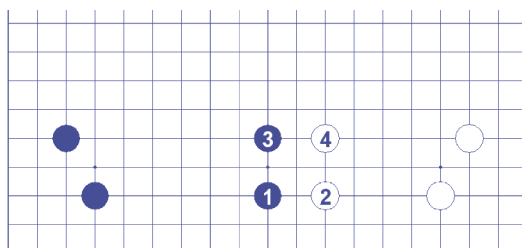
1. Extend คือการจับจองเพื่อขยายพื้นที่ของตัวเอง (เพิ่มพื้นที่เรา)
2. Block คือการเดินหมากเพื่อลดทอนหรือ ทำให้พื้นที่ของฝ่ายตรงข้ามลดลง (ลดพื้นที่เขา)
3. Attack คือการโจมตีหมากของฝ่ายตรงข้ามเพื่อชิงความได้เปรียบ (โจมตีเขา)
4. Defend คือการเดินหมากเพื่อป้องกันกลุ่มหมากหรือพื้นที่ของตนเอง (ป้องกันตัวเอง)

การเดินหมากเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์สองเท่าก็คือ เดินให้ได้ 2 ใน 4 วัตถุประสงค์ ในหมากเดียวทุกครั้งที่มีโอกาส จะช่วยให้เราสามารถชิงความได้เปรียบบนกระดานได้ง่ายกว่า การเดินหมากเพื่อวัตถุประสงค์เดียวนั่นเอง



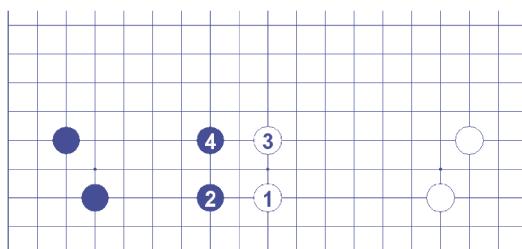
รูปที่ 2

รูปที่ 2 ชาวและดำต่างล้อมมุมไว้และต้องการเดินเพื่อเพิ่มพื้นที่ โดยมีจุด A ซึ่งเป็นจุดใหญ่และสำคัญที่ทั้งสองฝ่ายต่างหมายตาอยู่



รูปที่ 2.1

รูปที่ 2.1 หากดำได้เดินก่อน จะสามารถเพิ่มพื้นที่ให้ตนเองและลดพื้นที่ของขาวได้อย่างมาก

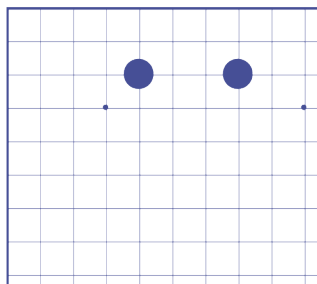


รูปที่ 2.2

รูปที่ 2.2 แต่หากขาวได้เดินก่อน ชาวก็เลือกที่จะเพิ่มพื้นที่และลดพื้นที่ดำไปในตัว ด้วยหมากเม็ดเดียวและหลังจากนั้นก็เดินหมากขาว 3 เพื่อสร้างโครงสร้างพื้นที่ขนาดใหญ่ได้อีกด้วย

บัญญัติข้อ 3 “ยื่น” ให้มั่นคงด้วย 2 เท้าที่แยกจากกันบนเส้น 3 หรือเส้น 4

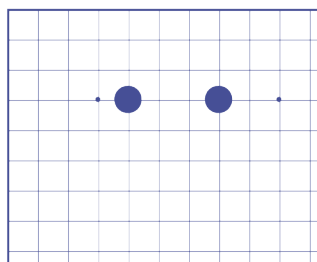
ในการเล่นเราไม่ควรปล่อยให้หมากของเราอยู่ลอยๆ เพียงเม็ดเดียว เพราะจะเป็นเป้าให้ฝ่ายตรงข้ามโจมตี สิ่งที่เราควรทำก็คือ เราจะต้องยื่นด้วย 2 เท้า คือการวางหมากเม็ดที่ 2 เสริมเข้าไป แยกห่างกันประมาณ 2 - 3 เส้น บนเส้น 3 หรือเส้น 4 ก็ได้



รูปที่ 3

รูปที่ 3 หมากดำวางอยู่บนเส้น 3 ห่างกันอยู่ 2 เส้น จะเป็นหมากที่เชื่อมต่อกันได้ 100% ไม่มีทางถูกตัดขาดจากกันได้ และพื้นที่ขอบกระดานระหว่างหมากคู่นี้ก็จะยังเป็นของดำ

รูปที่ 4 หมากดำสองเม็ดวางอยู่บนเส้นที่ 4 ซึ่งเน้นเอาอิทธิพลพื้นที่ภายนอก หมากลักษณะนี้เป็นการเพิ่มความแข็งแรงให้แก่หมากในการขยายพื้นที่และเมื่อถูกโจมตี ฝ่ายตรงข้ามก็ไม่สามารถตัดหมาก 2 เม็ดนี้ให้ขาดได้



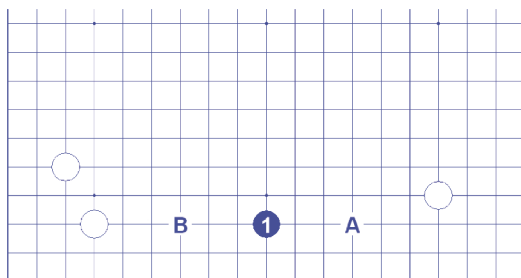
รูปที่ 4

บัญญัติข้อ 4 มีทางออก 2 ประตุ (ทาง) เสมอ

หลักการสร้างกลุ่มหมากที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ กลุ่มหมากที่สร้างขึ้นควรมีทางที่จะพัฒนาให้เติบโตต่อไปได้อีกหลายๆ ทิศทาง กล่าวคือถ้าคู่ต่อสู้สกัดการเจริญเติบโตทางด้านซ้าย เราก็ยังโตทางด้านขวาได้, ถ้าสกัดด้านขวาก็ออกซ้ายได้, สกัดบนออกล่างได้, สกัดล่างออกบนได้ ต้องไม่พาตัวเองเข้าไปสู่จุดจบที่ไม่สามารถพัฒนาต่อไปได้ การถูกล้อมให้อยู่ในมุม หรือถูกบีบให้อยู่เส้น 3 หรือเส้น 2 ด้านขอบกระดาน ไม่มีบทบาทใดๆ ต่อการสู้รบกลางกระดานอีกต่อไป จงถามตัวเองว่า “ถ้าเราขยายไปทางนี้แล้ว ยังพัฒนาต่อได้อีกไหม?”

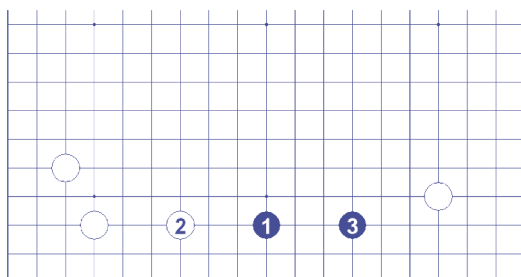
บัญญัติข้อนี้มีประโยชน์มากในกรณีเกิดการไล่จับกันกัน เราจะต้องพยายามสร้างทางออก (จากวงล้อม) ให้กับกลุ่มหมากของเราหลายๆ ทาง บางครั้งอาจต้องมีการลงทุนคือเสียสละหมากบางเม็ดหรือบางส่วนของกลุ่มออกไปบ้าง แต่ยังสามารถพาหมากส่วนใหญ่ทะลวงฝ่าวงล้อมออกไปได้

ในทางตรงกันข้ามถ้าเราเป็นฝ่ายล้อมเขา เราก็ต้องพยายามสกัดทางหนีต่างๆ ของคู่ต่อสู้ให้หมด ตอนเข้าไปให้รอดชีวิตในบริเวณที่จำกัดไว้ (แต่ไม่ควรคิดล้อมเพื่อจับกิน เพราะอาจเกิดความผิดพลาดที่ย้อน มาทำลายเราเอง)



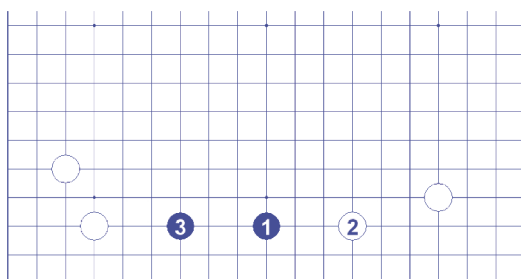
รูปที่ 5

รูปที่ 5 แสดงถึงทางเลือกที่ดำ 1 สามารถเลือกวางหมากได้คือที่ A และ B หากชาวเลือกเดินต่อที่ A ดำก็จะเลือกขยายตัวออกไป B หรือ หากชาวเลือกเดินหมากที่ B ดำก็จะเดินขยายที่ A นั่นเอง



รูปที่ 5.1

รูปที่ 5.1 ชาวเลือกเดินหมากที่ 2 (B) ดำก็จะเดินขยายที่ 3 (A)



รูปที่ 5.2

รูปที่ 5.2 หากชาวเลือกเดินต่อที่ 2 (A) ดำก็จะเลือกขยายออกไปที่ 3 (B)

บัญญัติข้อ 5 งานด่วนมาก่อนงานใหญ่

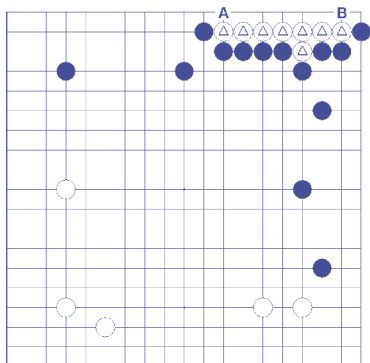
งานด่วนคือ ความเป็นตายของกลุ่มหรือเม็ดเงินเดียว (ที่มีโอกาสสร้างเป็นกลุ่ม)
งานใหญ่คือ โอกาสในการขยายพื้นที่หรือโจมตีฝ่ายตรงข้าม

ตามที่ได้กล่าวแล้วในบัญญัติข้อ 3 งานที่ด่วนที่สุดคือ จะต้อง “ยืน” เพื่อสร้างหมากให้เป็นกลุ่มที่มั่นคง เพื่อที่จะดูแลตัวเองได้ แล้วจึงค่อยไปริเริ่มทำ “งานใหญ่” (บัญญัติข้อ 1) หรือหาตำแหน่งหมากที่จะได้ผล 2 เท่า (บัญญัติข้อ 2) อย่าเพ่งโลกมาก เห็นตรงไหนว่างก็รีบไปวางจองไว้ก่อนทีละ 1 เม็ดทั่วทั้งกระดาน แต่ยังไม่ได้สร้างให้เป็นกลุ่มหมากที่มั่นคง สุดท้ายจะเกิดงานด่วนล้นมือ จนไม่สามารถรับได้ เพราะเดินได้ที่ละ 1 เม็ด เท่านั้น ไม่รู้จะไปช่วยเม็ดไหนก่อนดี

ในกรณีกลุ่มหมากที่กำลังถูกโจมตีก็ถือเป็นงานด่วนเช่นกัน เราต้องพยายามหาทางฝ่าวงล้อม หรือ สร้างห้องให้ได้เสียก่อนจึงค่อยไปริเริ่มงานใหญ่ เว้นเสียแต่ว่าหมากกลุ่มนั้นมีทางออก 2 ประตูดูอยู่แล้วก็ไม่ต้องเป็นห่วง ไปเริ่มงานใหญ่ได้เลย

บางครั้งเราอาจต้องยอมเสียสละหมากบ้าง เพื่อรับมือกับงานด่วนก่อนเช่น มีหมากเม็ดเดียวที่อยู่ติดกับกำแพง (กลุ่มหมาก) ของคู่ต่อสู้ แต่เราต้องรับมือในบริเวณอื่นเพื่อให้หมากอีกกลุ่มรอดชีวิต ต้องถอยหมากเม็ดนั้นเป็นการลงทุน อย่าพยายามดันหนีอีก จะเกิดเป้าให้คู่ต่อสู้ไล่ซ้ำเติม และมักจะหนีไม่รอดหรือ หนีรอดแต่คู่ต่อสู้จะได้ผลประโยชน์จากการบังคับให้เราอดจนไม่คุ้มค่าเหนื่อย อีกประการหนึ่งที่เราทั้งหลาย เม็ดนี้ไว้กับกำแพงคู่ต่อสู้ (ซึ่งคู่ต่อสู้มักไม่ยอมเสียเวลามาจับกิน) อาจแปรสภาพเป็น “หอกข้างแคร่” ของคู่ต่อสู้ ในอนาคตก็ได้

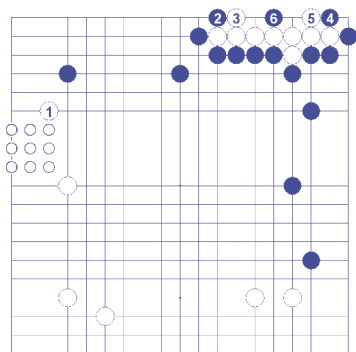
ตัวอย่าง ขาวกลุ่มที่มุมขวาบนถูกกลุ่มดำเข้าปิดล้อม



รูปที่ 6

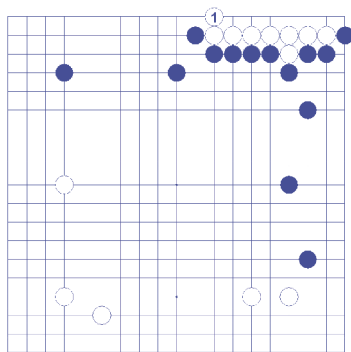
รูปที่ 6

ขาวควรทำอย่างไร เมื่อกลุ่มขาวสามเหลี่ยม ถูกล้อมอยู่และจะไม่รอดหากดำได้วางหมาก ที่ A หรือ B



รูปที่ 6.1

รูปที่ 6.1 ถ้าขาวเลือกเดินหมากที่ขาว 1 เพื่อขยายดินแดนทางซ้ายมือถือว่าเป็นความผิดพลาดอย่างร้ายแรง เพราะทำให้กลุ่มขาวด้านขวาบนถูกจับกิน ซึ่งมีคุณค่าถึง 30 แต้ม แต่ขาว 1 นั้นเพิ่มพื้นที่ได้เพียง 9 แต้มเท่านั้นเอง จึงเป็นหมากที่ผิดพลาดอย่างร้ายแรง

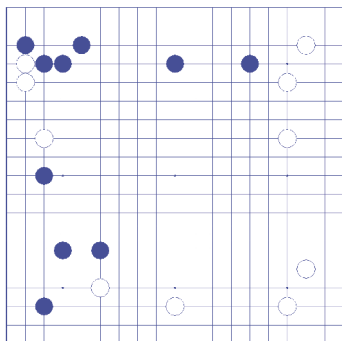


รูปที่ 6.2

รูปที่ 6.2 ถ้าขาวเลือกเดินที่ 1 เพื่อรักษากลุ่มขาวด้านบนให้รอด ก็จะถือว่าเข้าใจสถานการณ์ “งานด่วนมาก่อนงานใหญ่” นั่นเอง

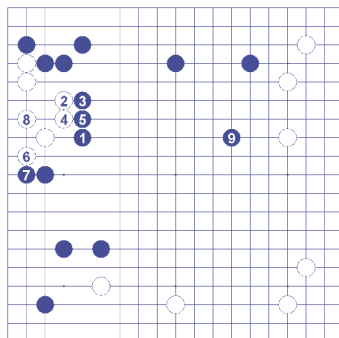
บัญญัติข้อ 6 จะล้อมเขาให้อยู่ห่าง จะดันออกจากวงล้อมให้เข้าประชิด

ในการเล่นหมากล้อม ถ้าเราต้องการจะล้อมคู่ต่อสู้ควรเดินหมากอยู่ห่างๆ เพื่อกดดันให้คู่ต่อสู้หันไป สร้างห้องภายใน 2 ห้องเพื่อรอดชีวิต ในขณะที่เดียวกันเราเองก็เสริมจุดอ่อนของวงล้อมให้แข็งแรงหมดทุกๆ ด้านจนคู่ต่อสู้ไม่มีโอกาสที่จะทะลวงฝ่าวงล้อมออกมาได้อีก จึงจะเป็นทัศนคติในการเล่นที่ถูกต้อง แต่ถ้าเราล้อมหมากคู่ต่อสู้โดยเข้าประชิดตัวจะก่อให้เกิดการต่อสู้殊死 (ซึ่งเป็นความประสงค์ของเขาอยู่แล้ว) โอกาสที่จะมีลูกหลง ลูกเผลอ โอกาสในการพลาดการล้อมไปนั้นมีสูงมาก โดยเฉพาะเมื่อเจอคู่ต่อสู้ที่อ่านหมากได้ละเอียดกว่า และโดยทางเทคนิคแล้วผู้ที่เข้าประชิดตัวฝ่ายตรงข้ามตัวเองก็จะต้องสูญเสียลมหายใจ (ลมปราณ) ไป 1 ช่องทาง ซึ่งคู่ต่อสู้ก็มักจะเพิ่มหมากเข้าประชิดหมากของเราอีก 1 เม็ดเพื่อลดลมหายใจของเม็ดฝ่ายเราลงอีก 1 ช่องทาง จนเหลือเพียง 2 ช่องทาง และกลายเป็นภาวะที่เราต้องตามแก้ไขไป



รูปที่ 7 มุมซ้ายบนของกระดาน
มีขาวกลุ่มเล็กอยู่ในพื้นที่อิทธิพลของ
ดำซึ่งมีกำลังมากกว่า ดำควรจัดการ
กับขาวอย่างไรเพื่อชิงความได้เปรียบ
ในสถานการณ์นี้?

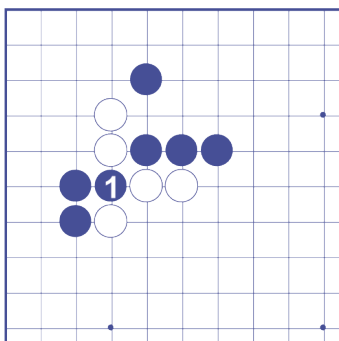
รูปที่ 8 คำควรโจมตีสี่ลอมขาว
ด้วยคำ 1 (ตามหลักการเล่นจะล้อม
เขาให้อยู่ห่าง) ทำให้เขาต้องพยายาม
สร้างห้องภายในให้แข็งแรงโดยเดิน
ตามลำดับหมาก 2 ถึง 8 ส่วนดำก็จะ
ได้อิทธิพลที่กลางกระดานมากขึ้น ซึ่ง
ดำควรทำกำไรจากการโจมตีครั้งนี้ไป
ด้วยการเดินหมากดำที่ 9 อีกเม็ด เพื่อ
ให้เกิดสร้างโครงสร้างพื้นที่ขนาดใหญ่



รูปที่ 8

บัญญัติข้อ 7 ตัดเขา อย่าให้เขาตัดเรา

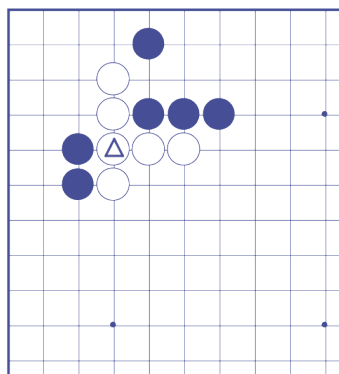
การเดินหมากที่ถูกต้องตามบัญญัติข้อนี้ก็คือ เราจะต้องพิจารณาว่าหมากของเราอยู่ในสถานะล่อแหลมจนจะถูกตัดหรือไม่ ถ้าพบว่ามี ต้องทำการเชื่อมหมากให้เรียบร้อยและเมื่อเชื่อมหมากของเราหมดแล้วจึงค่อยพิจารณากลุ่มหมากของฝ่ายตรงข้ามว่ามีจุดที่จะพอตัดออกได้เป็น 2 กลุ่มหรือไม่ แต่ข้อควรระวังก็คือ หมากของเราเม็ดที่จะใช้ตัดเขา ก็จะถูกตัดออกจากกลุ่มหมากของเราเช่นเดียวกัน ดังนั้นก่อนจะตัดหมากของฝ่ายตรงข้าม เราต้องตรวจดูทางหนีทีไล่ด้วยว่า หมากที่เราจะใช้ตัดเขาสามารถเอาตัวรอดได้ด้วย



รูปที่ 9

รูปที่ 9 หาก ❶ เดินตัดหมากขาวให้แยกออกจากกัน เกิดเป็นกลุ่มที่มีลักษณะอ่อนแอเป็น 2 กลุ่ม และหมากดำเองก็แยกออกเป็น 2 กลุ่มเช่นเดียวกัน แต่ก็เป็น 2 กลุ่มซึ่งแข็งแกร่งกว่าหมากขาว

รูปที่ 10 ในทางกลับกันจากรูปนี้ ถ้าขาวเดินที่หมากขาวสามเหลี่ยม นอกจากจะเชื่อมหมากให้เป็นกลุ่มเดียวกันแล้วยังสามารถตัดหมากดำให้เป็น 2 กลุ่มซึ่งอยู่ในสภาพที่อ่อนแอได้เช่นกัน

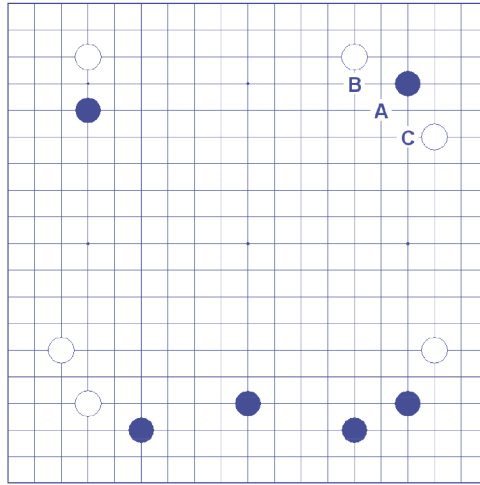


รูปที่ 10

บัญญัติข้อ 8 ล้อมเขาอย่าให้เขาล้อม

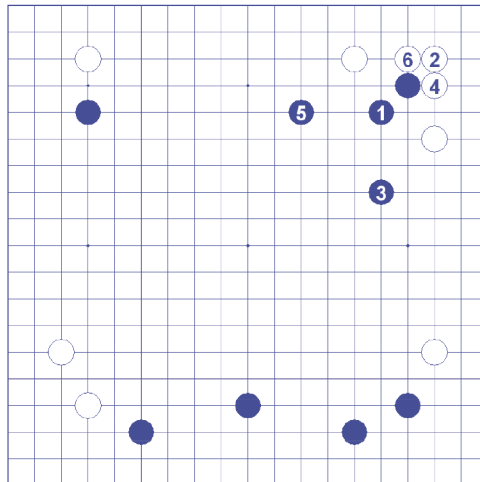
นักเล่นหมากล้อมที่ดีต้องพยายามหาโอกาสเป็นฝ่ายได้เปรียบโดยการเป็นฝ่ายล้อม ไม่ใช่ฝ่ายรับ (ถูกล้อม) เพราะฝ่ายล้อม จะไล่ต้อน, ตัด, สกัดทางหนี, ทำลายห้อง และเก็บเกี่ยวผลประโยชน์ไปเรื่อย ๆ ข้อควรระวังของฝ่ายล้อมคือ ต้องเหลือทางรอดให้คู่ต่อสู้ได้อยู่ในบริเวณที่จำกัด ไม่ใช่บุ่มปามบุกเข้าไปจับกินฝ่ายตรงข้าม

ส่วนฝ่ายหนีแทบไม่มีเวลาจะทำมาหากิน (สร้างพื้นที่) เพราะทางรอดของตนเองถูกปิดลงที่ละช่อง ถ้าปล่อยปละละเลยจะตกอยู่ในวงล้อมคู่ต่อสู้ต้องมาเดือดร้อนพิจารณาว่า มีพื้นที่พอที่จะสร้าง 2 ห้องเพื่อรอดชีวิตหรือไม่? 2 ห้องที่สร้างได้นั้นมีห้องปลอมบ้างหรือเปล่า? ดังนั้นต้องพยายามไม่ให้ถูกล้อมไว้ก่อนจึงเป็นการดี ซึ่งเป็นลำดับขั้นตอนของการเดินหมากที่ถูกต้องคือ ต้องพิจารณาหมากของตัวเองทุกชุดเสียก่อนว่า จะมีชุดไหนที่จะมีโอกาสถูกล้อมได้บ้าง จะต้องรีบสร้างให้มีห้องจริง 2 ห้อง หรือสร้างให้มีทางรอด 2 ทางเสียก่อน เมื่อหมากของเราทุกชุดรอดปลอดภัยหมดแล้ว จึงค่อยมาพิจารณาว่าคู่ต่อสู้ปล่อยปละละเลยหมากชุดไหนไว้เสียจนล่อแหลมอันตรายบ้าง จึงค่อยเข้าโจมตี (บัญญัติ ข้อ 5)



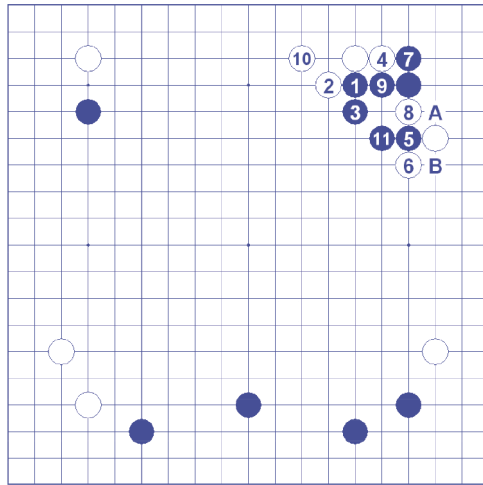
รูปที่ 11

รูป 11 คำที่มุขขวานกำลังถูกล้อม ควรทำอย่างไรดีในสถานการณ์นี้?



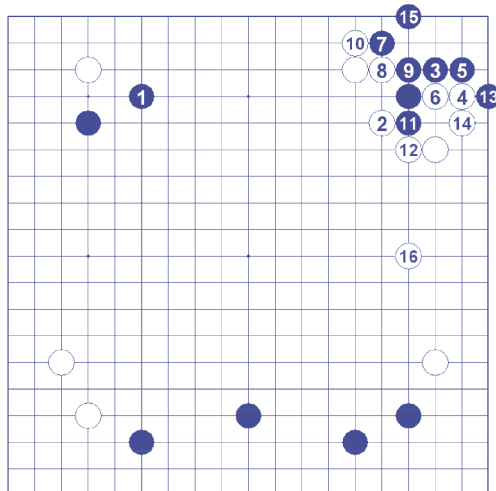
รูปที่ 11.1

รูป 11.1 คำทวงถามออกสู่สาธารณะ ไม่ให้ถูกล้อมรอบแลกเปลี่ยนพื้นที่บริเวณมุม
ให้ชาวไป ส่วนคำใดคือทรัพย์สินนอก ซึ่งถือว่ายอมรับได้ในผลของการแลกเปลี่ยนครั้งนี้



รูปที่ 11.2

รูป 11.2 ถ้าดำเข้าประชิดหมากขาวที่ดำ 1 ก็สามารถสร้างรูปร่างออกมาภายนอกไม่ให้โดนล้อมได้เช่นกัน ตามลำดับการเดินหมากตาที่ 1 ถึง 11



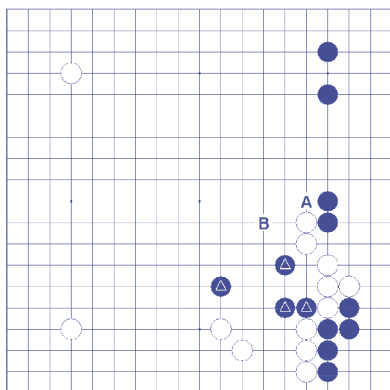
รูปที่ 11.3

รูป 11.3 แต่ถ้าหากดำทิ้งมือไปเดินหมากที่ดำ 1 จะโดนขาว 2 ปิดล้อมทำให้ต้องเดินหนีเอาตัวรอด และกลุ่มหมากขาวจะได้ความแข็งแรงด้านนอก และใช้ทำประโยชน์อย่างอื่นต่อไปได้อีกส่วนดำถูกปิดล้อมจนไม่สามารถขยายได้อีก

บัญญัติข้อ 9 ให้เดินหมากออกจากชุดอ่อนแอมเวลาจะล้อมซึ่งกันและกัน

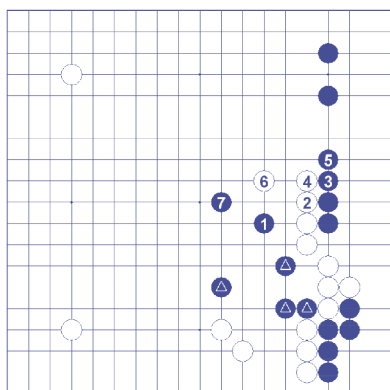
ในบางโอกาสที่เกิดการต่อสู้แบบประชิดติดพัน มีกลุ่มหมากของสองฝ่ายเกิดขึ้นหลายกลุ่ม แนวทางในการสร้างความได้เปรียบ ควรเลือกเพิ่มกำลังให้กับกลุ่มที่ยังอ่อนแอดีกว่ากลุ่มที่รอดได้แล้ว การเลือกเดินหมากออกจากกลุ่มที่ยังอ่อนแอ นอกจากจะเพิ่มโอกาสอยู่รอดให้กับกลุ่มนี้แล้วยังอาจเป็นการโจมตีคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า

ตัวอย่าง ที่มุมขวาล่าง มีดำ 3 กลุ่มปะทะกับขาว 2 กลุ่ม ดำกลุ่มที่อยู่กลางกระดานจะดูอ่อนแอที่สุดในขณะนี้ ดำ 2 เม็ดมีอิทธิพลจากดำด้านขวาบนหนุนหลัง และดำ 5 เม็ดที่มุมค่อนข้างแข็งแรงกว่ามาก ดำควรจะเดินเม็ดต่อไปจากหมากกลุ่มใด



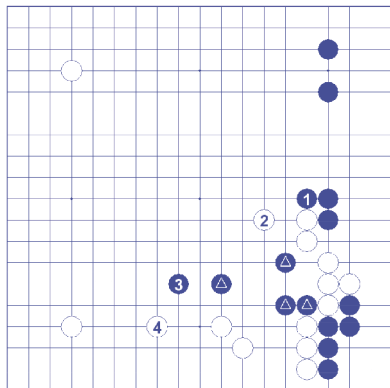
รูปที่ 12

รูป 12 ดำสามารถโจมตีกลุ่มหมากขาวที่ริมกระดานได้สองจุด คือ ที่ A หรือ B แต่กลุ่มดำสามเหลี่ยมที่กลางกระดานก็ยังไม่แข็งแรง หมากดำควรเลือกเดินอย่างไร จึงจะโจมตีขาวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า



รูปที่ 12.1

รูป 12.1 ที่ถูกต้องคือ ดำเดินที่ตำแหน่ง B หรือดำ 1 ในรูปนี้เป็นทิศทางที่เหมาะสมกว่า นอกจากเดินออกจากชุดที่อ่อนแอแล้ว ยังเป็นการล้อมขาวไปด้วย ขาวต้องเดินรับมาตามลำดับหมากที่ 2 ถึง 6 ดำก็ยังขู่ล้อมต่อที่ 7 อีกครั้งทำให้กลุ่มดำกลางกระดานแข็งแกร่งขึ้นเป็นอย่างมาก ส่วนกลุ่มหมากขาวที่ริมกระดานก็ยังคงอยู่ในสภาพที่ยังไม่รอดเช่นเดิม



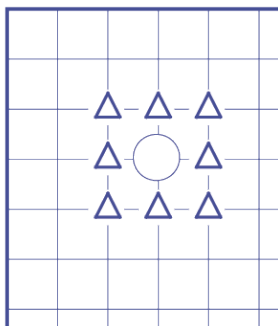
รูปที่ 12.2

รูป 12.2 ถ้าดำเดินที่ A หรือดำ 1 ในรูปนี้ ย่อมไม่ได้เปรียบ เพราะหลังจากที่เดินหมากที่ดำ 1 ตามรูปนี้ ขาวกระโดดออกมาและทำให้ดำอ่อนแอมากขึ้น จนต้องกระโดดหนีออกมา ขาวยังได้เดินสร้างพื้นที่อีกที่ จนถึงขาว 4 ซึ่งพื้นที่และโอกาสงามๆ ของดำไปอย่างน่าเสียดาย

บัญญัติข้อ 10 ชิด-ชิดด้วย ห้าง-ห้างด้วย

ผู้เล่นหมากล้อมต้องเรียนรู้การเพิ่มกำลังให้แก่กลุ่มหมาก กลุ่มหมากที่อ่อนแออยู่ต้องเพิ่มกำลังให้แข็งแกร่งขึ้น ส่วนกลุ่มหมากที่แข็งแกร่งอยู่แล้วสามารถหยุดเสริมกำลัง เอาหมากไปเล่นที่อื่นก่อนได้ หลักการเพิ่มกำลังให้แก่กลุ่มหมากอย่างง่าย ก็คือ การเดินแบบ “ชิด-ชิดด้วย ห้าง-ห้างด้วย”

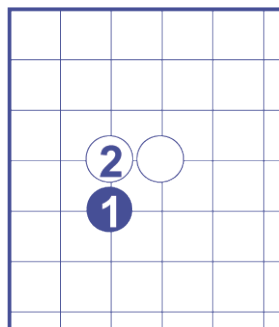
ชิต-ชิตด้วย



รูปที่ 13

รูปที่ 13 ชิตคือการที่ฝ่ายตรงข้ามวางหมากบนจุดตัดที่ติดกับตัวหมากขาว เครื่องหมายสามเหลี่ยมคือจุดแสดงตำแหน่งที่หมากของฝ่ายตรงข้ามเข้ามาวางแล้ว “ชิต” กับหมากขาว

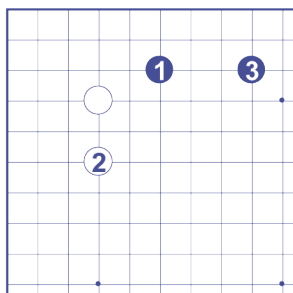
รูปที่ 14 ① เดินเข้ามาชิตหมากขาว หมากขาวจึงควรต้องเดิน ② ชิตด้วย ลักษณะนี้จะทำให้ขาวแข็งแรงกว่าดำในทันที



รูปที่ 14

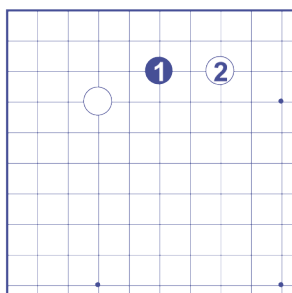
ห่าง-ห่างด้วย

คือ การเดินเพิ่มกำลังแบบห่างๆ อาจเป็นการกระโดดสอง โดยเว้นไว้ 1 เส้น หรือ 2 เส้น หรือการเดินโจมตีหนึ่งกลับแบบห่างๆ



รูปที่ 15

รูปที่ 15 ① เดินโจมตีหมากขาวแบบห่างๆ ดังนั้น ขาวจึงวางที่ ② แบบห่างด้วยและเป็นการเสริมกำลังให้ขาวแข็งแรงขึ้น หมากดำก็เดินที่ ③ แบบห่าง ด้วยเช่นเดียวกัน เพื่อเพิ่มกำลังให้หมากอยู่ในรูปร่างที่แข็งแรง



รูปที่ 16

รูปที่ 16 ขาวอาจเดินรับมือ ① ด้วยการหนีบโจมตีกลับที่ ② ก็ได้ ซึ่งถือเป็นการเดินแบบลักษณะที่เรียกว่า “ห่าง-ห่าง ด้วย” เช่นเดียวกัน

นี่คือหลักการเล่นพื้นฐานที่ควรยึดถือไว้ในเวลาที่เราเดินหมาก เพื่อการพัฒนาฝีมืออย่างก้าวกระโดดควรเรียนรู้และศึกษา พร้อมทั้งฝึกฝนการใช้บัญญัติ 10 ประการ อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ ต่อไป หวังว่า หลักการเดินหมากพื้นฐานเหล่านี้จะสามารถช่วยให้ทุกๆ ท่านเดินหมากได้อย่างสนุกสนาน และถูกแนวทางในการเล่นมากขึ้นครับ

Tips

แต้มต่อหรือการต่อหมากในการเล่นหมากล้อม

ในการเล่นหมากล้อม ถ้ามีผู้เล่นมีฝีมือต่างกันมาก ฝ่ายที่มีฝีมือสูงกว่ามักจะชนะอย่างง่ายดาย ด้วยเหตุนี้ผู้เล่นที่มีฝีมือสูงกว่าจึงควรต่อเม็ดให้กับผู้เล่นที่มีฝีมือด้อยกว่า

สำหรับผู้เล่นที่มีฝีมือต่างกันไม่มาก ฝ่ายขาวควรให้ฝ่ายดำวางก่อน 2 เม็ด ถ้าหากฝีมือห่างกันมากขึ้นก็จะเพิ่มเป็น 3 เม็ด จำนวนสูงสุดคือ 9 เม็ด เฉพาะในกรณีต่อแต้มนี้นี้ เมื่อดำวางเม็ดตามจำนวนที่ขาวต่อให้แล้ว ขาวจะเป็นฝ่ายเริ่มวางก่อน

เม็ดที่ต่อให้นี้จะต้องวางที่จุดดาว (Star Point) เท่านั้น จุดดาวที่ว่านี้ก็คือจุดสี่ตำแหน่งที่เด่นสะดุดตาบนกระดาน ซึ่งตำแหน่งที่ใช้ในการต่อหมากก็จะแตกต่างกันไปตามจำนวนเม็ดที่ต่อ

เฉลย โจทย์หมากล้อม

เฉลยโจทย์ บทที่ 1

กลุ่มที่มีพื้นที่สมบูรณ์ คือกลุ่ม C, D และ F

กลุ่มที่ไม่ใช่พื้นที่สมบูรณ์ คือกลุ่ม A, B และ E เพราะยังมีช่องให้ขาวลอดเข้าไปได้

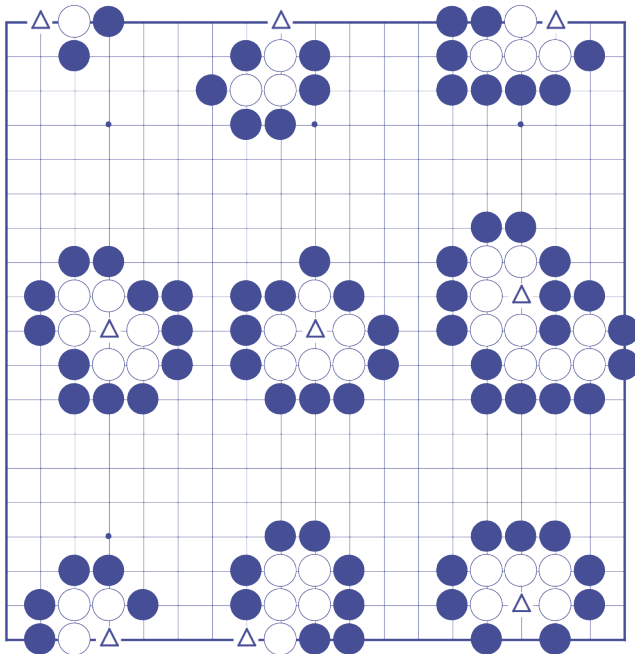
เฉลยโจทย์ บทที่ 2

A มี 13 ลมหายใจ B มี 16 ลมหายใจ C มี 10 ลมหายใจ

D มี 14 ลมหายใจ E มี 16 ลมหายใจ F มี 15 ลมหายใจ

G มี 9 ลมหายใจ H มี 12 ลมหายใจ I มี 10 ลมหายใจ

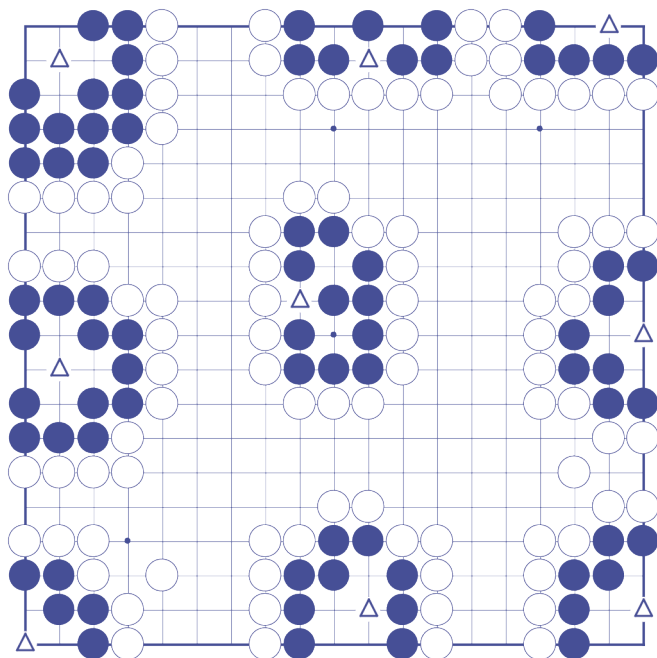
ตำแหน่งตามรูปสามเหลี่ยม คือตำแหน่งที่ดำเดินแล้วสามารถจับขาวกินได้



รูปที่ 1 แสดงจุดที่ดำสามารถจับขาวกินได้

เฉลยโจทย์ บทที่ 3

ตำแหน่งตามรูปสามเหลี่ยม คือตำแหน่งที่ดำเดินแล้วสามารถสร้างกลุ่มหมากให้รอดได้



รูปที่ 2 จุดสามเหลี่ยมคือจุดที่หมากดำต้องเดิน เพื่อสร้างกลุ่มหมากให้รอด

ประวัติสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

ในประเทศไทย มีการรวมตัวของกลุ่มผู้เล่นกีฬาหมากล้อมมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 กระทั่งในวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2536 คุณก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บมจ.ซีพี ออลล์ (เดิมชื่อบริษัท ซีพี เซเว่นอีเลฟเว่น) ได้ก่อตั้งชมรมหมากล้อม (โกะ) ประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่กีฬาหมากล้อมให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย มีการจัดอบรมหมากล้อมขึ้นพื้นฐานจนถึงระดับสูง ในหมู่พนักงานบริษัทฯ นอกจากนี้ยังได้จัดการแข่งขันหมากล้อมและกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ในการเล่นหมากล้อมแก่สมาชิกและผู้สนใจ

ด้วยความสนใจให้การส่งเสริมหมากล้อมของเหล่าพนักงานบริษัทซีพีออลล์ ตลอดจนความร่วมมือ จากหน่วยงานภาครัฐฯ และเอกชนอื่นๆ ทำให้ การดำเนินงานเผยแพร่กีฬาหมากล้อมของชมรมฯ ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากในปี พ.ศ. 2544 ชมรมฯ ได้จดทะเบียนเป็น ‘สมาคมกีฬาหมากล้อม’ ต่อมาในปี พ.ศ. 2546 ได้ยกสถานะภาพเป็น ‘สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย’ (GO ASSOCIATION OF THAILAND) มีคุณก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ เป็นนายกสมาคมฯ นับเป็นสมาคมกีฬาลำดับ 52 ที่ได้รับการรับรองจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ปัจจุบันมีผู้ให้ความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาหมากล้อมในประเทศไทย กว่า 2 ล้านคนครอบคลุมตั้งแต่ระดับโรงเรียนอนุบาลไปจนถึงนิสิตนักศึกษาและคนทำงานทั่วไป

พ.ศ. 2549 นับเป็นปีแรกที่กีฬาหมากล้อมได้รับการบรรจุอย่างเป็นทางการในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ และปีต่อมาก็ได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 24 ณ จังหวัดนครราชสีมา นำยีนดีที่นักกีฬาหมากล้อมทีมชาติไทยสามารถคว้าเหรียญซีเกมส์มาให้ประเทศไทยถึง 3 เหรียญประกอบด้วย 1 เหรียญทอง ประเภทบุคคลหญิง 1 เหรียญเงิน ประเภทบุคคลคู่ผสม และ 1 เหรียญทองแดง ประเภทคู่ผสม

พ.ศ. 2551 นับเป็นก้าวสำคัญของกีฬาหมากล้อมอีกครั้งหนึ่ง เมื่อสมาคมฯ ได้คัดเลือกตัวแทนนักกีฬาหมากล้อมทีมชาติไทยถึง 10 คน ไปร่วมชิงชัยในการแข่งขัน World Mind Sports Games ครั้งที่ 1 ที่กรุงปักกิ่ง World Mind Sports Games ถือว่าเป็นมหกรรมการแข่งขันกีฬาทางสมองที่มีความสำคัญเทียบเท่ากับโอลิมปิกเกมส์ อันเป็นมหกรรมการแข่งขันกีฬายิ่งใหญ่ที่สุดของโลก

สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยตั้งอยู่ที่ ชั้น 2 อาคารสีลม พาร์ควิว ซอยศาลาแดง 2 ถนนคอนแวนต์ แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500 (เยื้องกับด้านหลังห้างสรรพสินค้าสีลมคอมเพล็กซ์) โทรศัพท์ หมายเลข 0-2632-0491-2 เว็บไซต์ www.thaigo.org

สมาคมฯ มีห้องเล่นหมากล้อมขนาดใหญ่ และห้องเรียนหมากล้อมสำหรับกลุ่มพร้อมอุปกรณ์เล่นหมากล้อมหนังสือ ตำรา ครบครัน มีการจัดสาธิตหมากล้อมโดยอาจารย์ที่สมาคมรับรอง เวลาเปิดทำการวันจันทร์-วันศุกร์ เวลา 16.00-22.00 น. วันเสาร์-วันอาทิตย์ เวลา 10.00 น.-22.00 น.

บรรณานุกรม

- ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ และ สุรพลอินทรเทศ. (2543). *ก้าวแรกสู่หมากล้อม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุขภาพใจ.
- วันชัย ประชาเรืองวิทย์. (2547). *โกะ อัจฉริยะเกมแห่งพิภพ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นไม้.
- สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย, บริษัทซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) และ สุรพลอินทรเทศ. (2551). *ทฤษฎีหมากล้อม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักสื่อสารองค์กร และประชาสัมพันธ์.
- สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย. *หมากล้อมคืออะไร*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org>
- สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย. *กฎ กติกา การเล่น*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org>
- สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย. *วิธีการเล่นเบื้องต้น*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org>
- สมาคมนิฮอนคิอิน สถาบันโกะแห่งญี่ปุ่น และ ชไมพร สุธรรมวงศ์, ผู้แปล. (2545). *โกะ เกมอัจฉริยะ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ส.ส.ท. เยาวชน สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย. (2549). *หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น เล่ม 1*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขภาพใจ.



แบบสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น

คำอธิบาย : แบบสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น ของกรมพลศึกษาและข้อมูลบางส่วนจะนำไปปรับปรุง เพื่อสนองต่อความพึงพอใจให้มากที่สุด ซึ่งคำตอบของท่านทุกข้อมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสำรวจครั้งนี้ จึงขอความกรุณาท่านตอบคำถามตามความเป็นจริง และความคิดเห็นที่แท้จริง ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริง

- เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
- อายุ ปี
- อาชีพ
- ระดับการศึกษา ☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี
- ประเภทองค์กรที่ได้รับสื่อนี้ ☐ ส่วนราชการ/สถานศึกษา ☐ ภาคเอกชน ☐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
☐ รัฐวิสาหกิจ/องค์กรมหาชน ☐ ประชาชนทั่วไป ☐ เครือข่าย ด้าน.....
☐ อื่นๆ (ระบุ).....

ส่วนที่ 2 การสำรวจความพึงพอใจของผู้รับหนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริง

ประเด็นความพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				ไม่พึงพอใจ
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
2.1 รูปแบบสื่อ					
- ความเหมาะสมของการออกแบบสื่อ					
2.2 เนื้อหาสาระ					
- ความน่าสนใจ					
- ความทันสมัย					
- เข้าใจง่าย					
- ความถูกต้อง					
2.3 ภาพรวมความพึงพอใจต่อสื่อ					

2.4 ท่านนำข้อมูลในหนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น ไปใช้ประโยชน์ด้านใดบ้าง (สามารถระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ใช้ในการเรียนการสอน/อบรม ☐ ใช้ในชีวิตประจำวัน ☐ ใช้ในการประกอบอาชีพ
☐ ใช้ในการอ้างอิงทางวิชาการ ☐ อื่นๆ ระบุ.....

2.5 สิ่งที่ท่านอยากให้เพิ่มเติมในหนังสือกฎ กติกา การเล่นกีฬาหมากล้อมเบื้องต้น

ส่วนที่ 3 หากท่านประสงค์รับ/ให้ข้อมูลกับกรมพลศึกษา โปรดระบุช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมกับท่าน (เลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง)

ช่องทาง	ระดับการใช้ช่องทาง			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
☐ 1. ติดต่อด้วยตนเอง				
☐ 2. เว็บไซต์ www.dpe.go.th / เว็บไซต์กรมพลศึกษา				
☐ 3. บอร์ดประชาสัมพันธ์				
☐ 4. วารสาร				
☐ 5. รายงานประจำปี				
☐ 6. หนังสือพิมพ์				
☐ 7. Call Center , โทรศัพท์				
☐ 8. อื่นๆ.....				

หากท่านดำเนินการกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาแฟกซ์มาที่เบอร์ 02 214 2257 หรือ ส่งมาที่ กลุ่มวิจัยและพัฒนา
 สำนักการศึกษา กรมพลศึกษา เลขที่ 154 สนามกีฬาแห่งชาติ ถ.พระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

ขอขอบคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ส่ง กลุ่มวิจัยและพัฒนา
สำนักงานการกีฬา กรมพลศึกษา
เลขที่ 154 สนามกีฬาแห่งชาติ ถนนพระราม 1
แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน
กรุงเทพมหานคร 10330

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.กิตติพงษ์ โพธิ์มู

อธิบดีกรมพลศึกษา

ดร.ปัญญา หาญลำยวง

รองอธิบดีกรมพลศึกษา

นายอักษร แสนใหม่

ผู้อำนวยการสำนักการกีฬา

นายสมพงษ์ ศิริพล

ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักการกีฬา

นายก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์

นายกสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

นายสุวิทย์ กิ่งแก้ว

เลขาธิการสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย

บรรณาธิการ

นายสมพงษ์ ศิริพล

ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักการกีฬา

สืบทำรวจโทหญิงชุดิกาญจน์ ผาลใจ

นางสาวพุทธรักษา สถาวรสมิต

ผู้รวบรวมและเรียบเรียง

สืบทำรวจโทหญิงชุดิกาญจน์ ผาลใจ

นักพัฒนาการกีฬาชำนานาญการ

พิสูจน์อักษร

สืบทำรวจโทหญิงชุดิกาญจน์ ผาลใจ

นางสาวพุทธรักษา สถาวรสมิต



**สำนักงานกีฬา กรมพลศึกษา
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา**

เลขที่ 154 สนามกีฬาแห่งชาติ ถนนพระราม 1

แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

โทรศัพท์ : 022140120 โทรสาร : 022142257

www.dpe.go.th

เพื่อการศึกษา ห้ามจำหน่าย