



체스 문제집 레벨 3 (정답 포함)

48문제 · 레벨 3 · 계산과 복합 전술 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



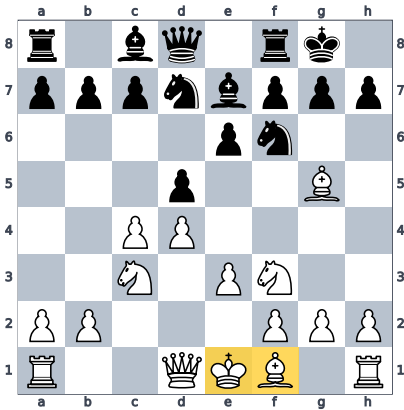
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

수를 적거나(예: ♕f3 또는 Nf3) 판에 화살표를 그리세요. 판은 항상 둘 차례인 쪽에서 본 방향입니다.

노란 칸: 움직일 기물(문제의 "빛나는 기물"). · 별: 갈 수 있는 칸, 정답은 하나뿐. · 칸 위의 A, B, C: 고를 선택지. · 화살표: 방금 둔 수 또는 문제에서 주어진 수. · 빨간 칸: 공격받는 기물. · 파란 칸: 눈여겨볼 기물이나 칸.

오프닝과 위협

1 백 차례

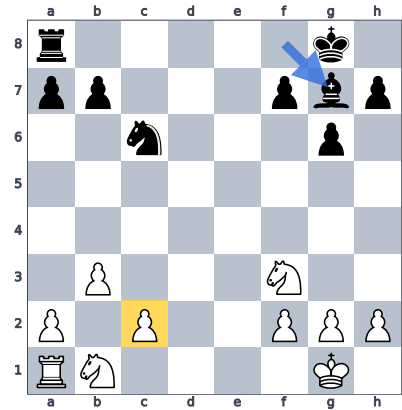


반짝이는 말들은 아직 집에 있어. 가장 좋은 수를 골라.

- (A) ♖c1 (B) ♕d2 (C) b4

동그라미: A B C _____

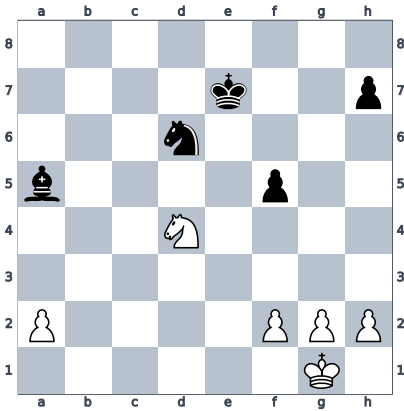
2 백 차례



흑 비숍이 긴 대각선으로 룯을 위협해. 룯은 도망갈 수 없어. 반짝이는 말이 그 길을 막을 수 있으니 움직여 봐.

수: _____

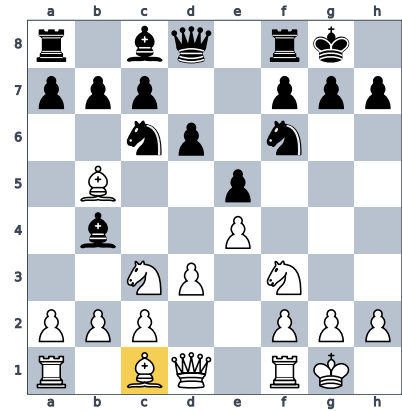
3 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

4 백 차례



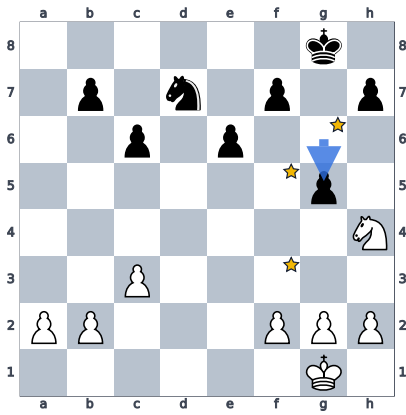
반짝이는 말들은 아직 일을 안 하고 있어. 말을 꺼내는 수를 골라.

- (A) ♗g5 (B) ♘h4 (C) ♙d2

동그라미: A B C _____

5

백 차례

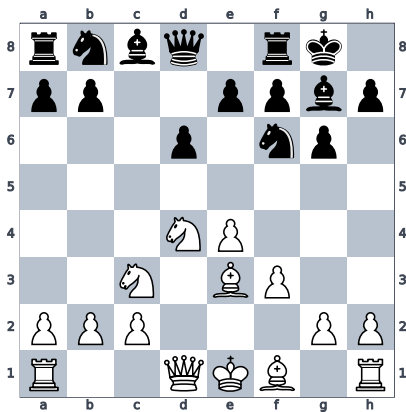


흑 폰이 앞으로 나와서 나이트를 위협해. 별이 세 개 있어. 나이트를 안전한 별로 보내.

수: _____

7

백 차례



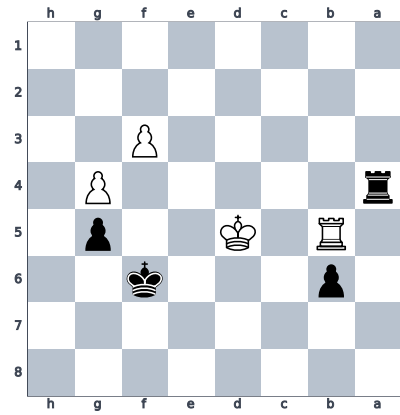
아직 안 나온 말이 뭔지 보고 가장 좋은 수를 골라.

(A) ♖f5 (B) b4 (C) ♔d2

동그라미: A B C _____

6

흑 차례

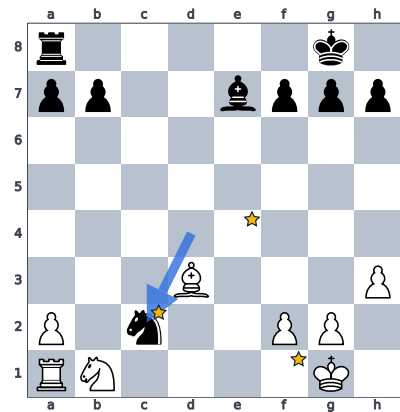


흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

8

백 차례



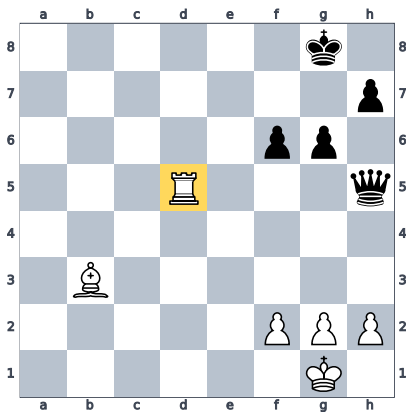
흑 나이트가 뛰어들어 룯을 위협해. 룯은 구석에 갇혀서 도망갈 수 없어. 룯을 구하는 별을 골라.

수: _____

체크와 열린 길

9

백 차례

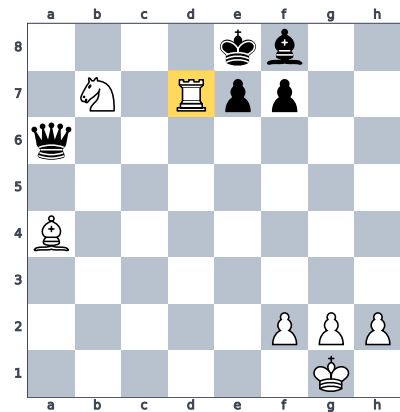


반짝이는 룯이 비숍 앞에 있어. 룯이 어디로 가야 가장 이득일까?

수: _____

10

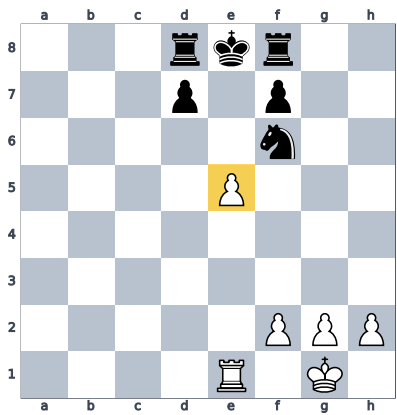
백 차례



반짝이는 룯이 비숍 앞에 있어. 체크하는 말이 킹 바로 옆에 있는데 지켜 주는 말이 없으면 킹이 잡아. 백 말이 지키는 칸에 룯을 놓아.

수: _____

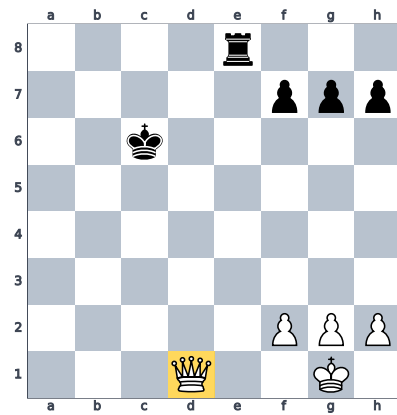
11 백 차례



반짝이는 폰이 룯의 길을 막고 있어. 폰이 어떻게 움직여야 룯이 체크메이트할까?

수: _____

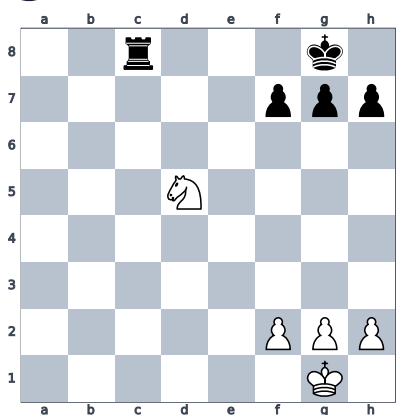
12 백 차례



퀸이 반짝이고 있어. 퀸이 어디서 체크해야 킹을 꿰뚫어 흑 룯까지 닿을까?

수: _____

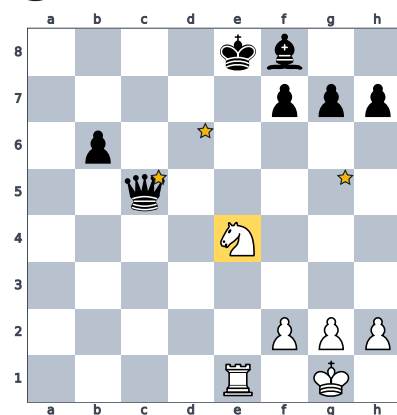
13 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

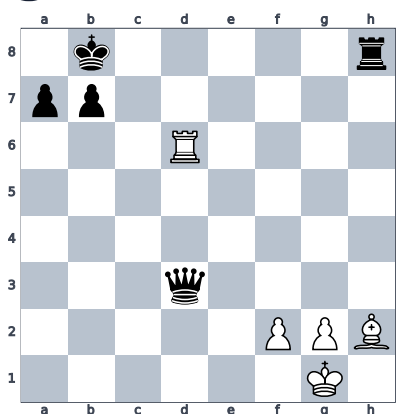
14 백 차례



나이트가 룯 앞에 있어. 별 세 개 모두 체크지만, 체크하면서 큰 말까지 잡는 건 하나뿐이야.

수: _____

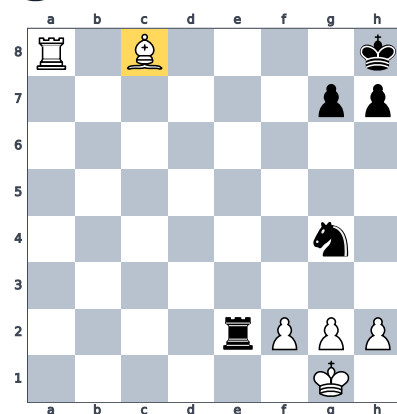
15 백 차례



바로 체크메이트가 되는 더블 체크를 찾아봐.

수: _____

16 백 차례

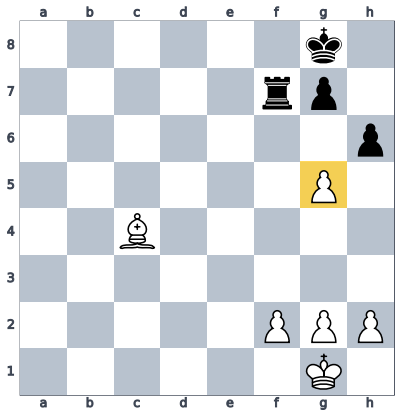


반짝이는 비숍이 룯의 길을 막고 있어. 비숍이 움직이면 룯이 체크하지만, 흑 룯이 올라와서 막을 거야. 비숍이 어디에 서야 흑 룯의 길을 막을까?

수: _____

핀과 보호

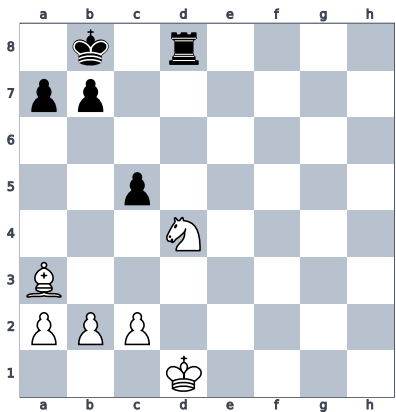
17 백 차례



흑 룯이 비숍 때문에 킹에 핀이 걸렸어. 반짝이는 폰은 어떻게 가야 룯을 잡을 수 있을까?

수: _____

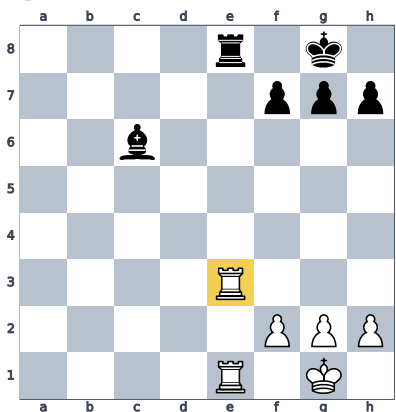
19 백 차례



네 말이 핀에 걸렸고 공격받고 있어. 구해 줘.

수: _____

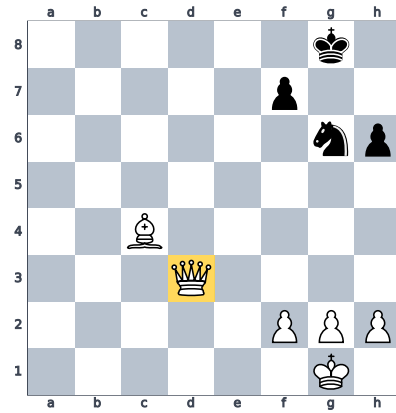
21 백 차례



흑 비숍이 마지막 줄을 지켜. 반짝이는 룯은 뭘 해야 할까?

수: _____

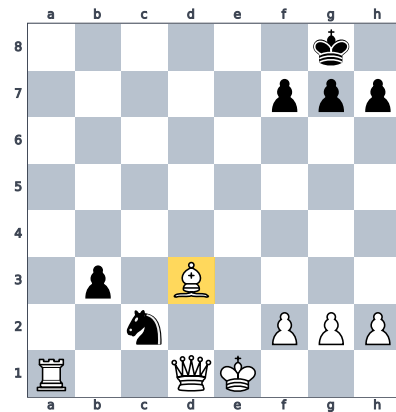
18 백 차례



흑 폰이 킹에 핀이 걸렸어. 반짝이는 퀸은 다시 잡히지 않고 어떤 흑 말을 잡을 수 있을까?

수: _____

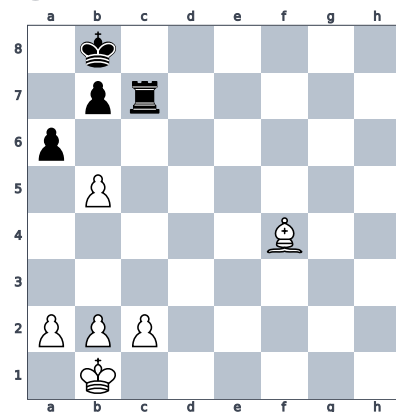
20 백 차례



네 킹이 체크당했고 흑 나이트가 룯도 노려. 반짝이는 비숍은 뭘 해야 할까?

수: _____

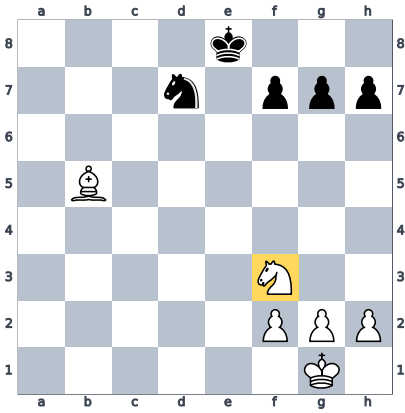
22 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

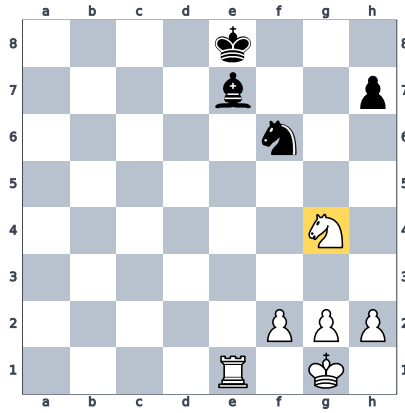
23 백 차례



흑 나이트는 핀에 걸렸고 킹만 지켜. 반짝이는 백 나이트는 어디로 뛰어 야 흑 나이트를 한 번 더 공격할까?

수: _____

24 백 차례

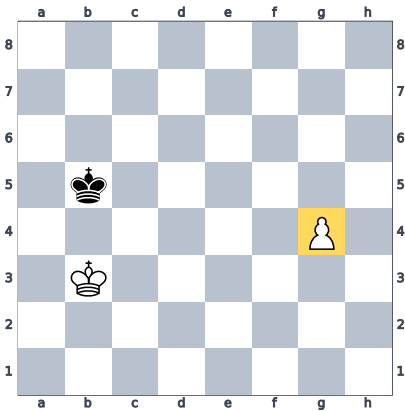


흑 비숍이 룩 때문에 킹에 핀이 걸렸어. 반짝이는 나이트는 어떤 말을 안 전하게 잡을 수 있을까?

수: _____

폰 엔드게임

25 백 차례

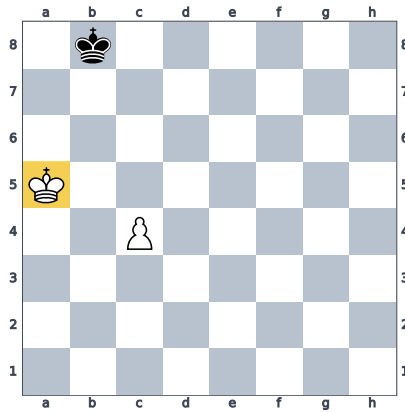


백 차례야. 흑 킹이 폰을 따라잡을 수 있을까? 결과를 골라 봐.

(A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

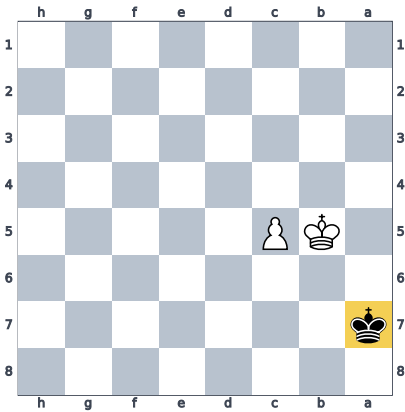
26 백 차례



반짝이는 킹이 핵심 칸을 차지해. 계속 뒤 봐.

수: _____

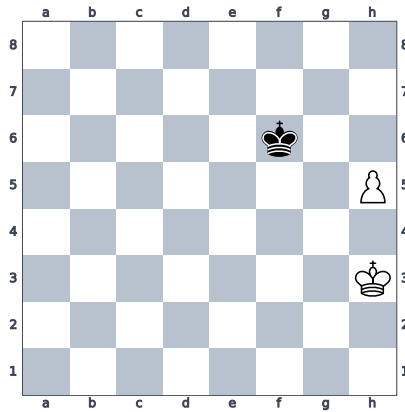
27 흑 차례



너는 흑이야. 반짝이는 킹으로 오폭지션을 지켜.

수: _____

28 백 차례

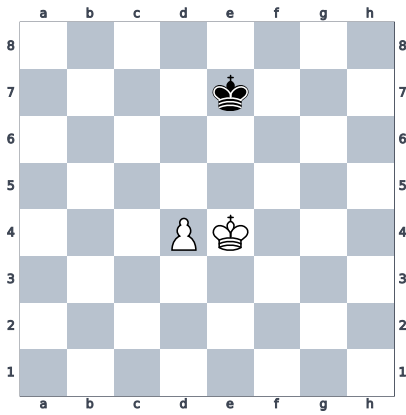


가장자리 폰: 백이 이길 수 있을까? 결과를 골라 봐.

(A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

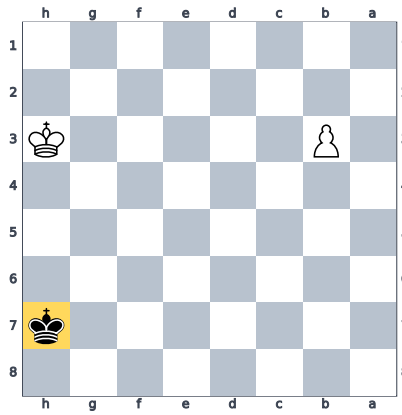
29 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

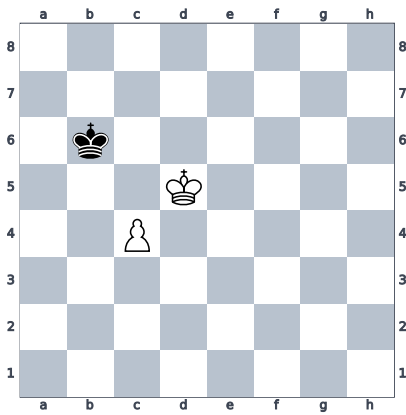
30 흑 차례



너는 흑이야. 반짝이는 킹이 폰을 쫓아야 해. 네 차례야!

수: _____

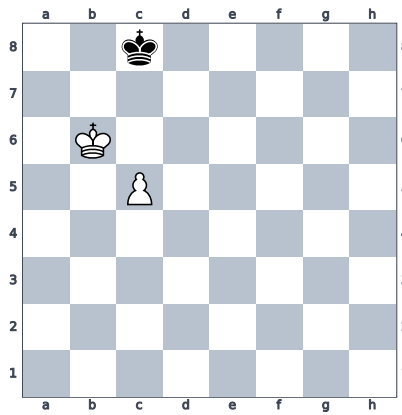
31 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

32 백 차례

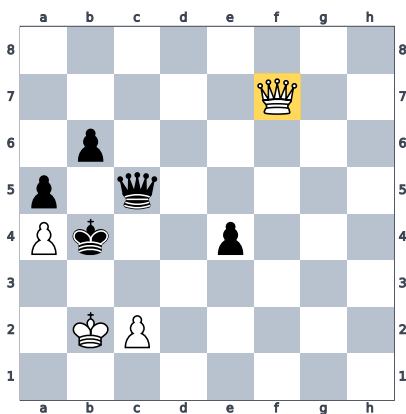


오폭지션을 써서 이겨 봐.

수: _____

고급 전술

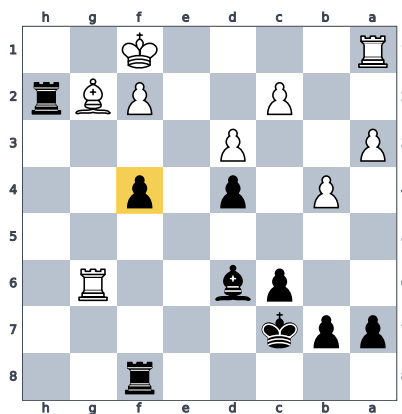
33 백 차례



퀸이 반짝이고 있어. 퀸이 어디로 가야 바로 체크메이트할까?

수: _____

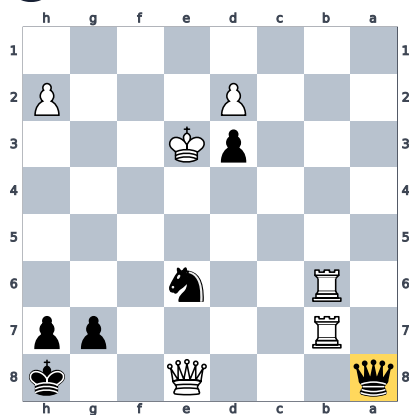
34 흑 차례



반짝이는 말이 상대 말을 가둘 거야. 네 차례야!

수: _____

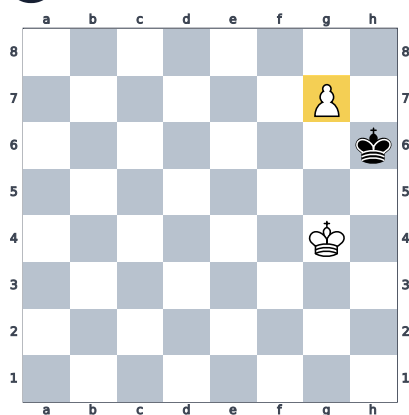
35 흑 차례



반짝이는 말이 길을 막고 있어. 어디로 가야 말 하나를 더 위협할까?

수: _____

37 백 차례

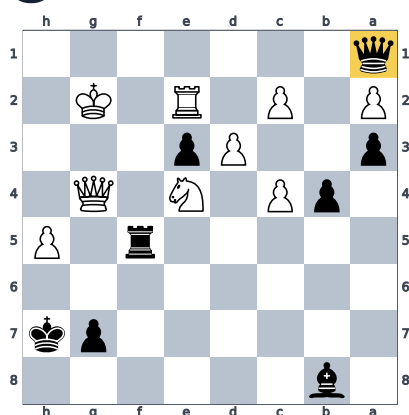


반짝이는 폰이 승진해. 흑 킹이 아직 움직일 수 있는지 보고 골라.

(A) 퀸 (B) 룯 (C) 비숍 (D) 나이트

동그라미: A B C _____

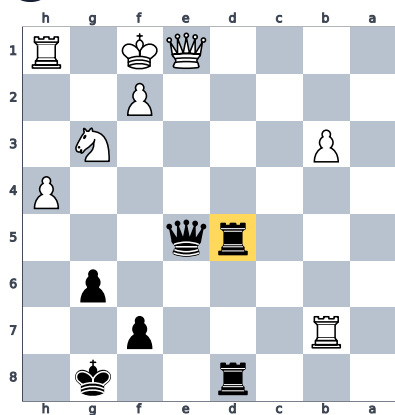
39 흑 차례



반짝이는 퀸으로 체크메이트해. 기억해: 퀸을 지켜 주는 말이 있어야 해.

수: _____

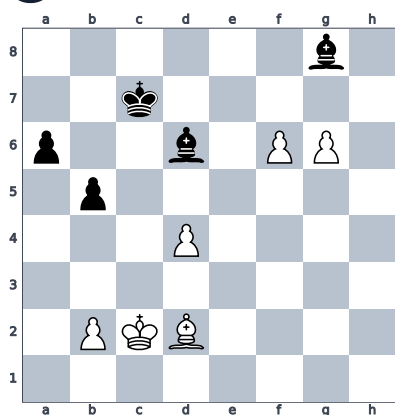
36 흑 차례



반짝이는 말로 핀을 시작해. 네 차례야!

수: _____

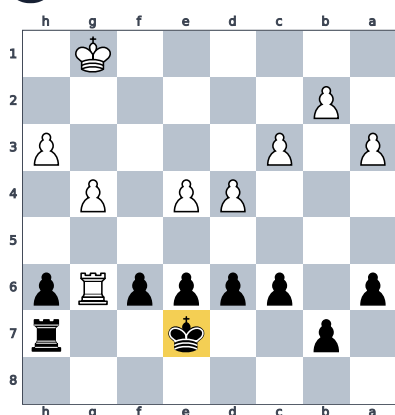
38 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

40 흑 차례

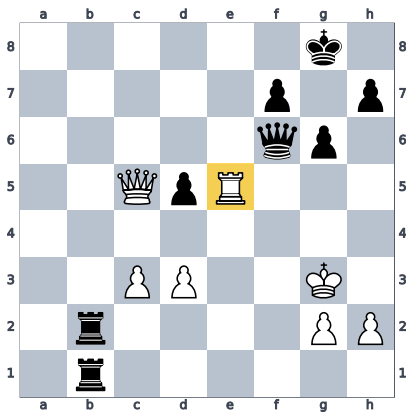


반짝이는 말이 공격해. 상대 말은 어디로 도망쳐도 잡혀. 네 차례야!

수: _____

계획과 계산

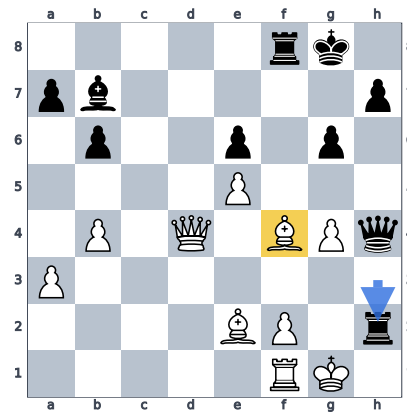
41 백 차례



반짝이는 말이 두 수 공격을 시작해. 네 차례야!

수: _____

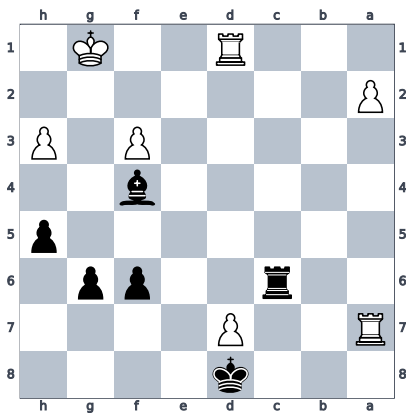
42 백 차례



반짝이는 말이 체크메이트를 막을 수 있어. 네 차례야!

수: _____

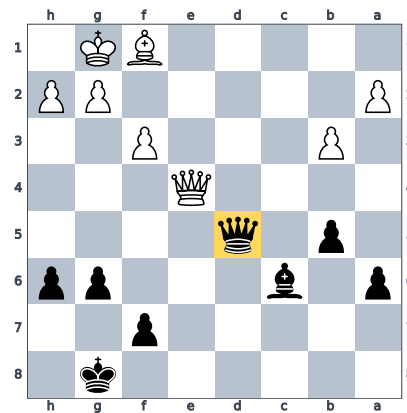
43 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

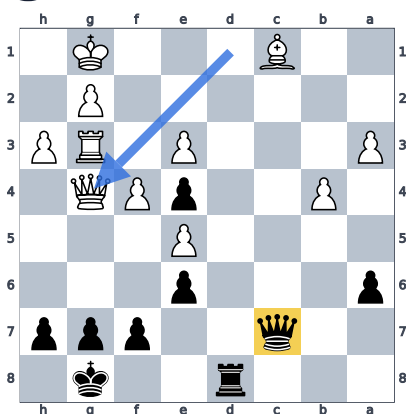
44 흑 차례



반짝이는 말이 먼저 움직여. 두 번째 수까지 생각해.

수: _____

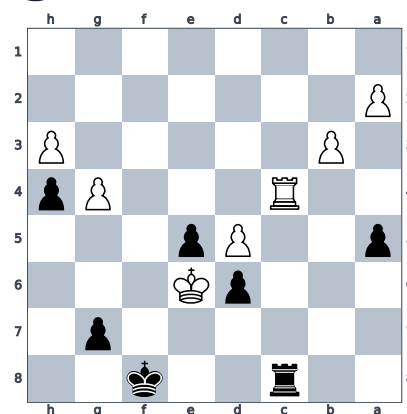
45 흑 차례



상대가 체크메이트를 노려. 반짝이는 말이 구할 수 있어. 네 차례야!

수: _____

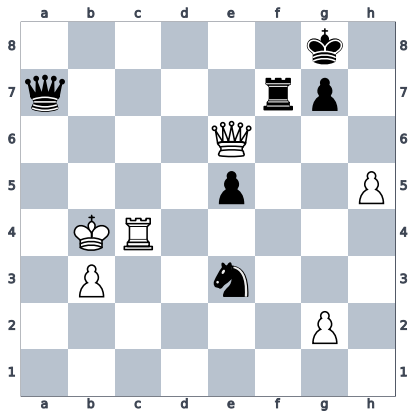
46 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

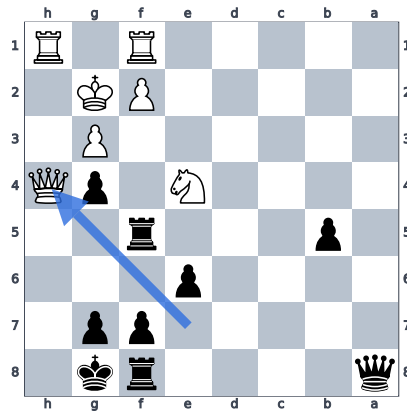
47 백 차례



두 수를 계산하고 나서 뒤.

수: _____

48 흑 차례



상대가 체크메이트를 노리고 있어. 먼저 막아.

수: _____

정답과 해설

1. A (♞c1) · 1.♞c1 h6 2.♞h4 c5 · 오프닝과 위협

이유: 네 말들이 빠르고 안전하게 나왔어.

2. c3 · 오프닝과 위협

이유: 폰이 대각선을 막아서 흑 비숍이 더 이상 룩을 못 봐.

3. 1.♞c6+ ♕e6 2.♞xa5 · 오프닝과 위협

이유: 말 하나가 말 두 개를 한꺼번에 위협해.

4. A (♞g5) · 1.♞g5 ♞xc3 2.bxc3 a6 · 오프닝과 위협

이유: 네 말들이 빠르고 안전하게 나왔어.

5. ♞f3 · 오프닝과 위협

이유: 나이트가 f3로 돌아가서 어떤 흑 말도 잡을 수 없어.

6. 1...♞a5 2.♕c6 ♞xb5 · 오프닝과 위협

이유: 핀에 걸린 말은 도망갈 수 없어.

7. C (♞d2) · 1.♞d2 ♞c6 2.g4 ♞e6 · 오프닝과 위협

이유: 네 말들이 빠르고 안전하게 나왔어.

8. ♞xc2 · 오프닝과 위협

이유: 비숍이 위협하던 나이트를 잡아서 룩이 안전해.

9. ♞xh5+ · 체크와 열린 길

이유: 룩이 디스커버드 체크와 함께 퀸을 잡았어. 흑 폰은 룩을 다시 잡을 틈이 없어.

10. ♞d8# · 체크와 열린 길

이유: 백 나이트가 룩을 지켜서 킹이 잡을 수 없어.

11. exf6# · 체크와 열린 길

이유: 폰이 대각선으로 잡고, 룩이 체크하고, 폰은 킹 앞 칸까지 지켜.

12. ♞a4+ · 체크와 열린 길

이유: 킹이 피하고 퀸이(가) 룩을 잡아.

13. ♞e7+ · 체크와 열린 길

이유: 나이트가 킹을 체크하면서 동시에 룩도 노려.

14. ♞xc5+ · 체크와 열린 길

이유: 룩이 킹을 체크하니까 흑은 킹을 구하느라 나이트를 다시 잡을 틈이 없어. 퀸 하나를 통째로 벌었어.

15. ♞d8# · 체크와 열린 길

이유: 룩과 비숍이 함께 체크해서 흑 킹은 갈 데가 없어.

16. ♞e6# · 체크와 열린 길

이유: 비숍이 막고 있어서 흑 룩이 올라와 막을 수 없어.

17. g6 · 핀과 보호

이유: 룩은 핀에 걸려서 꼼짝 못 하고 폰이 룩을 잡아.

18. ♞xg6+ · 핀과 보호

이유: 핀에 걸린 폰은 퀸을 다시 잡을 수 없어.

19. ♞xc5 · 핀과 보호

이유: 노리는 말을 잡으면 핀에 걸린 말은 안전해.

20. ♞xc2 · 핀과 보호

이유: 노리는 나이트를 잡아. 흑 폰이 다시 잡아도 그냥 교환일 뿐이야.

21. 1.♞xe8+ ♞xe8 2.♞xe8# · 핀과 보호

이유: 비숍이(가) 다시 잡으면 다른 룩이 체크메이트해.

22. b6 · 핀과 보호

이유: 룩이 핀에 걸렸고 폰이 룩을 노려.

23. ♞e5 · 핀과 보호

이유: 백 말 두 개가 공격하고 흑 말은 하나만 지켜. 흑 나이트는 잃게 될 거야.

24. ♞xf6+ · 핀과 보호

이유: 비숍이 핀에 걸려서 나이트를 다시 잡을 수 없어.

25. A (백 승리) · 1.g5 ♕c5 2.g6 ♕d4 3.g7 ♕e3 · 폰 엔드게임

이유: 폰의 네모를 잘 썼어.

26. 1.♕b6 ♕c8 2.c5 ♕d7 3.c6+ ♕d8 4.♕b7 ♕e7 5.c7 ... · 폰 엔드게임

이유: 백 킹이 폰 앞 핵심 칸에 서서 폰이 퀸이 됐어.

27. 1...♕b7 2.c6+ ♕c7 3.♕a4 ♕xc6 · 폰 엔드게임

이유: 흑 킹이 오폭지션을 지켜서 백이 지나갈 수 없어.

28. B (무승부) · 1.h6 ♕g6 2.h7 ♕xh7 · 폰 엔드게임

이유: 흑 킹이 구석을 지켰어.

29. 1.♕e5 ♕d7 2.♕d5 ♕e7 3.♕c6 ♕e8 4.d5 ♕d8 5.♕d6 ... · 폰 엔드게임

이유: 오폭지션을 잡아서 흑 킹이 길을 비켜야 해.

30. 1...♕g7 2.b4 ♕f6 3.b5 ♕e5 · 폰 엔드게임

이유: 흑 킹이 네모 안으로 들어가서 폰을 따라잡았어.

31. 1.♕d6 ♕b7 2.c5 ♕c8 3.♕c6 ♕d8 4.♕b7 ♕d7 5.c6+ ... · 폰 엔드게임

이유: 백 킹이 폰 앞 핵심 칸에 서서 폰이 퀸이 됐어.

32. 1.♕c6 ♕d8 2.♕b7 ♕d7 3.c6+ ♕d6 4.c7 ♕c5 5.c8=♞+ · 폰 엔드게임

이유: 오폭지션을 잡아서 흑 킹이 길을 비켜야 해.

33. ♞b3# · 고급 전술

이유: 퀸이 킹 옆에 있고 지원도 받아서 킹이 잡을 수 없어.

34. 1...f3 2.♞xf3 ♞xf3 · 고급 전술

이유: 상대 말이 도망칠 곳이 없어서 내가 잡았어.

35. 1...♞xe8 2.♞b8 ♞d8+ · 고급 전술

이유: 앞의 말이 비키면서 말 하나를 더 위협하고, 뒤의 말이 공격했어.

36. 1...♞d1 2.♞xd1 ♞xd1+ · 고급 전술

이유: 말을 핀하고 또 공격했어.

37. B (룩) · 1.g8=♖ ♕h7 2.♗g5 ♕h8 · 고급 전술

이유: 룩으로 승진해서 스테일메이트를 피했고, 백이 그래도 이겨.

38. 1.f7 ♙xf7 2.gxf7 · 고급 전술

이유: 상대 말이 도망칠 곳이 없어.

39. ♗f1# · 고급 전술

이유: 퀸이 킹 옆에 있고 지원도 받아서 킹이 잡을 수 없어.

40. 1...♕f7 2.♗xf6+ ♕xf6 · 고급 전술

이유: 상대 말이 도망칠 곳이 없어서 네가 잡았어.

41. 1.♗e8+ ♕g7 2.♗f8# · 계획과 계산

이유: 룩이 e8에서 체크하면 흑 킹은 질 수밖에 없어. 그다음 체크메이트야.

42. 1.♙xh2 ♗h3 2.f3 · 계획과 계산

이유: 룩을(를) 잡고, 흑이 다시 잡아도 이득이야. 그다음 룩도 잡아.

43. 1...♙e3+ 2.♕f1 ♙xa7 · 계획과 계산

이유: 두 수 앞을 계산했어.

44. 1...♗c5+ 2.♕h1 ♙xe4 · 계획과 계산

이유: 퀸이(가) c5로 가며 공격을 시작해. 그다음 퀸을(를) 잡아.

45. 1...♗xc1+ 2.♕h2 g6 · 계획과 계산

이유: c1의 퀸이 킹을 체크하면서 폰도 위협해. 백은 킹을 지켜야 해서 네가 말을 얻어. 그다음 비숍도 잡을 수 있어.

46. 1...♗xc4 2.♕xd6 e4 · 계획과 계산

이유: 먼저 체크메이트를 막았어.

47. 1.♗c8+ ♕h7 2.♗g6# · 계획과 계산

이유: 룩이 c8에서 체크하면 흑 킹은 질 수밖에 없어. 그다음 체크메이트야.

48. 1...♗xe4+ 2.♕g1 f6 · 계획과 계산

이유: 나이트을(를) 잡았는데 백은 다시 못 잡아. 그다음 나이트을(를) 하나 더 잡아.
