



체스 문제집 레벨 5 (정답 포함)

48문제 · 레벨 5 · 계획, 구조와 수비 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



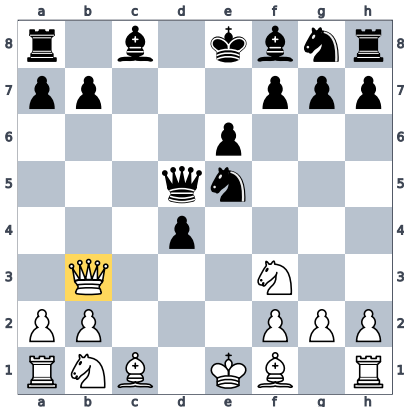
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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.

시간과 전술

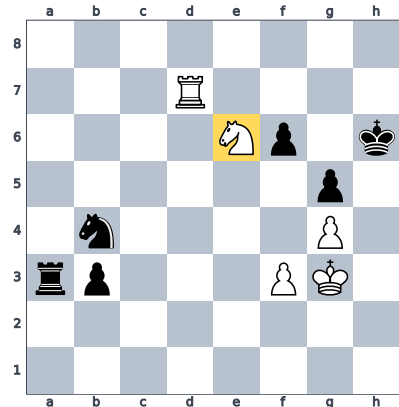
1 백 차례



빛나는 퀸이 먼저 움직여. 올바른 순서로 말을 바꿔 봐.

수: _____

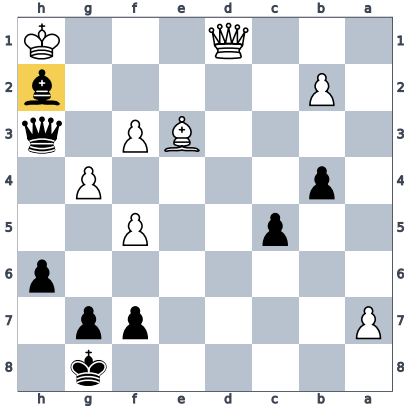
2 백 차례



빛나는 나이트가 먼저 움직여. 흑 킹이 도망칠 칸을 막아 봐.

수: _____

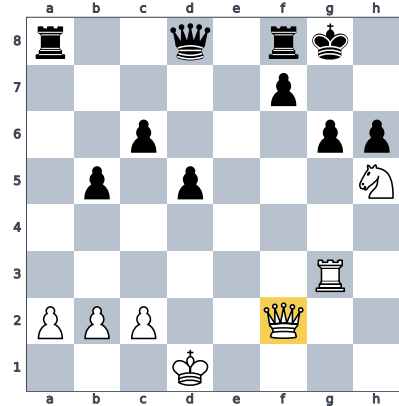
3 흑 차례



빛나는 비숍이 퀸의 길을 막고 있어. 비숍이 어디로 가면 가장 이득일까?

수: _____

4 백 차례

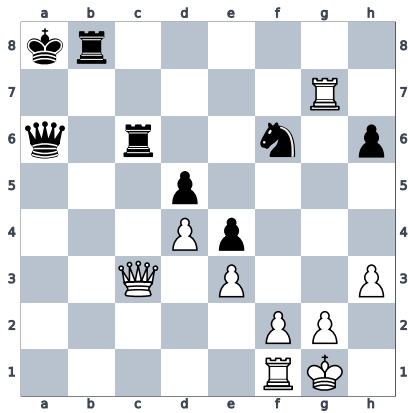


수가 세 개 있어. 가장 강한 공격 수를 골라 봐.

(A) ♖xf7+ (B) ♖d4 (C) ♖xg6+

동그라미: A B C _____

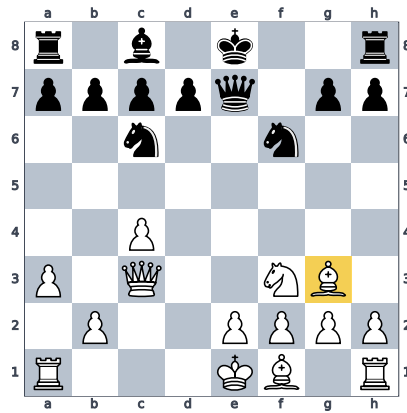
5 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

6 백 차례

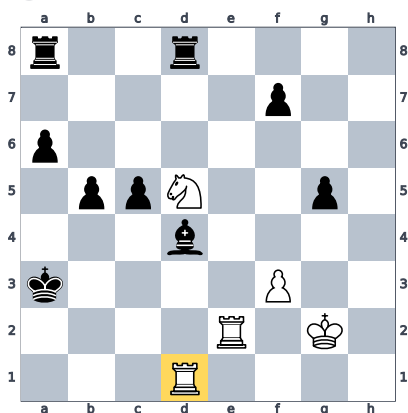


빛나는 말은 수가 세 개 있어. 잡을까, 시간을 아낄까? 골라 봐.

A c5 B ♖xf6 C ♗xc7

동그라미: A B C _____

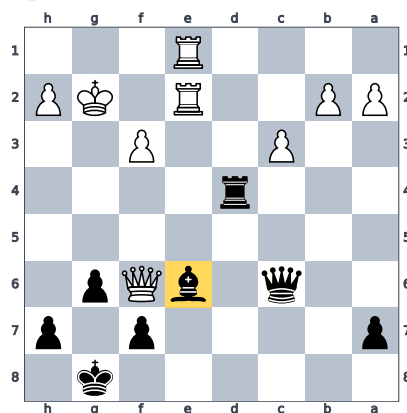
7 백 차례



빛나는 룯이 먼저 체크해. 체크메이트까지 생각해 봐.

수: _____

8 흑 차례

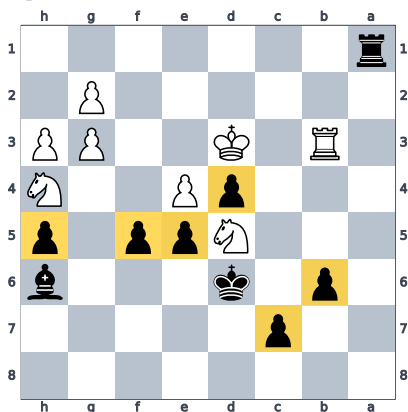


빛나는 비숍이 퀸의 길을 막고 있어. 비숍을 비키면서 체크해 봐.

수: _____

폰

9 흑 차례

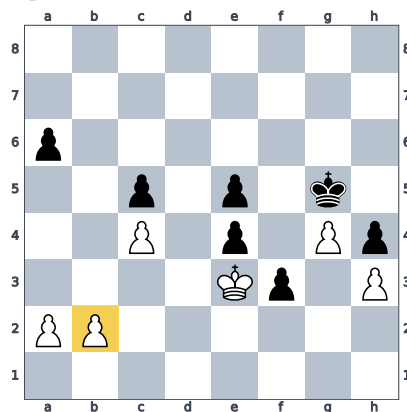


빛나는 폰은 수가 세 개 있어. 가장 좋은 수를 골라 봐.

A fxe4+ B f4 C c5

동그라미: A B C _____

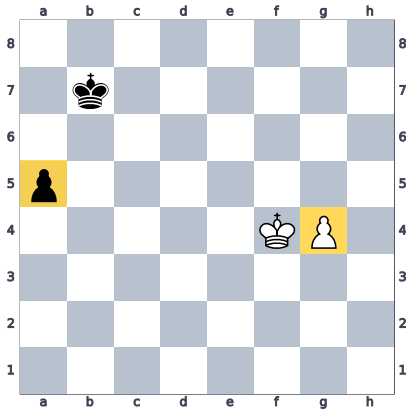
10 백 차례



빛나는 폰을 먼저 희생해. 돌파해 봐!

수: _____

11 백 차례

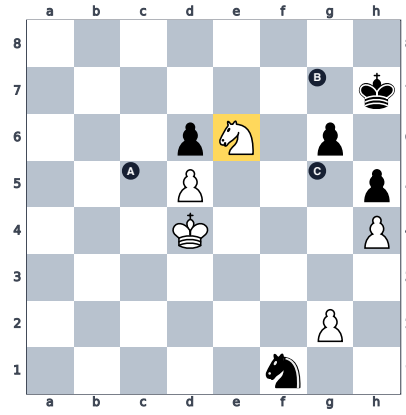


백 차례야. 폰 두 개가 경주해. 누가 이길까? 수를 세어 봐.

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

12 백 차례

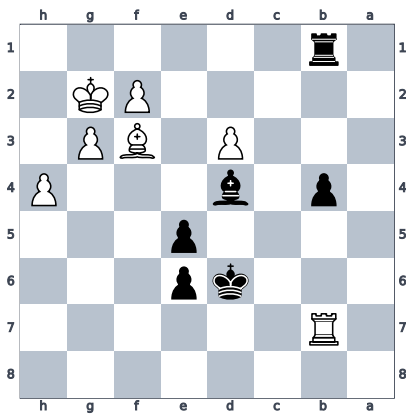


빛나는 나이트는 어디로 뛰어야 할까? 칸을 눌러 봐.

- (A) c5 (B) g7 (C) g5

동그라미: A B C

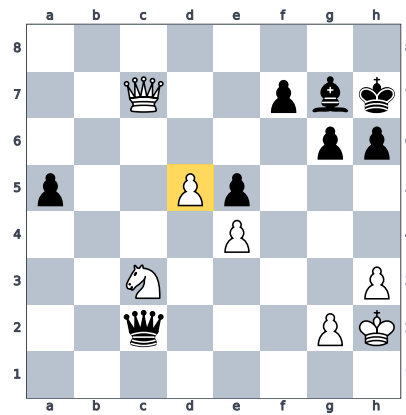
13 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

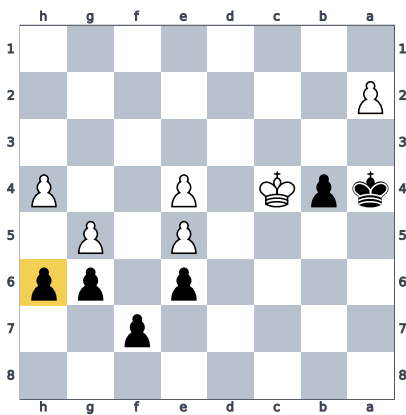
14 백 차례



빛나는 폰이 먼저 움직여. 폰을 활용해 봐.

수: _____

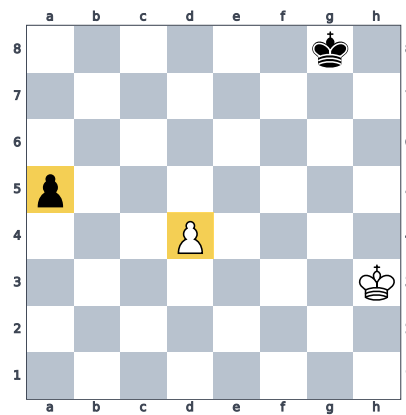
15 흑 차례



빛나는 폰이 먼저 움직여. 폰을 교환한 다음 킹이 들어가서 폰을 잡게 해.

수: _____

16 백 차례



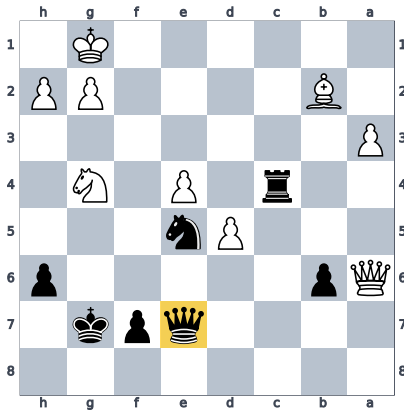
백 차례야. 이 경주는 누가 이길까? 두 킹도 잘 봐.

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

룩과 열린 세로줄

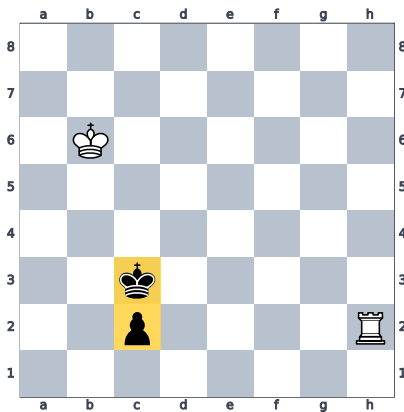
17 흑 차례



빛나는 퀸이 먼저 체크하고, 룩이 열린 c열을 따라 마지막 줄까지 내려가. 해 봐.

수: _____

19 백 차례

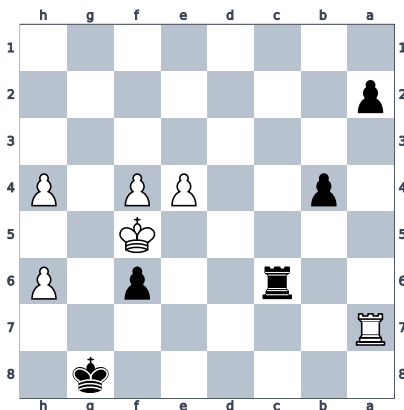


백이 먼저 뒤. 흑 폰이 곧 퀸이 되려고 하고, 흑 킹이 바로 옆에 있어. 백이 이길까, 비길까?

☐ A 백 승리 ☐ B 무승부 ☐ C 흑 승리

동그라미: A B C _____

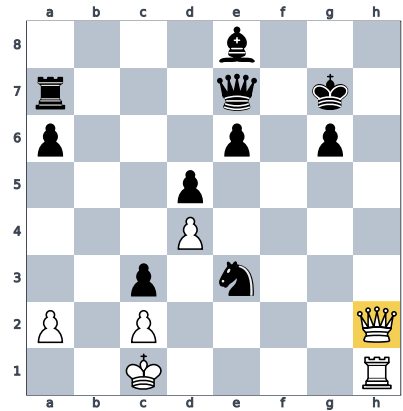
21 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

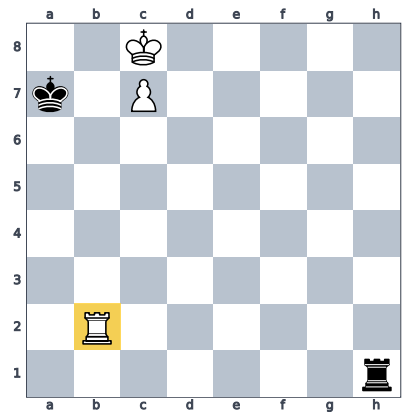
18 백 차례



빛나는 퀸이 먼저 움직이고, 그다음 룩이 7번째 줄로 들어가. 해 봐.

수: _____

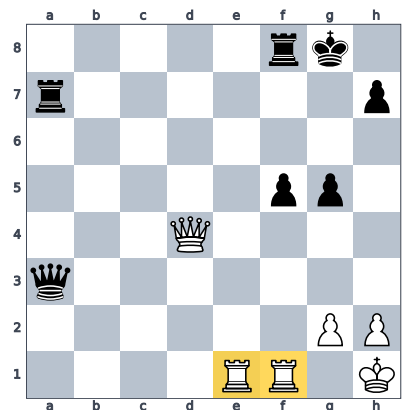
20 백 차례



빛나는 룩이 먼저 움직여. 폰이 퀸이 되도록 도와줘.

수: _____

22 백 차례

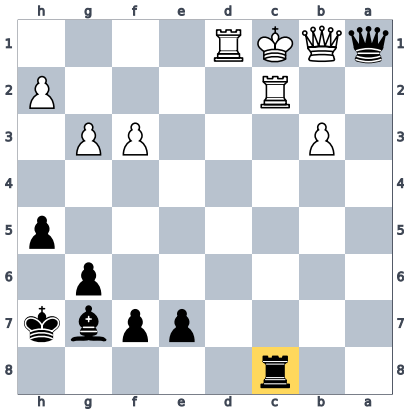


룩 두 개가 빛나고 있어. 가장 좋은 룩 수를 골라 봐.

☐ A ♖d1 ☐ B ♖b1 ☐ C ♖a1

동그라미: A B C _____

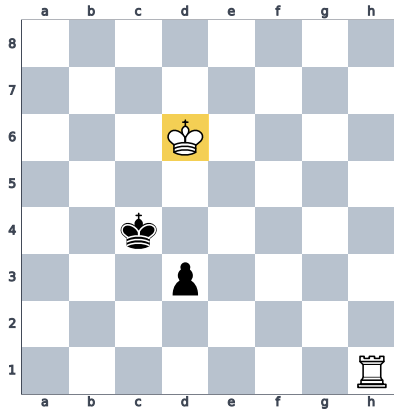
23 흑 차례



빛나는 룯이 말을 잡으며 백의 2번째 줄로 들어가. 다음 수도 생각해 보.

수: _____

24 백 차례

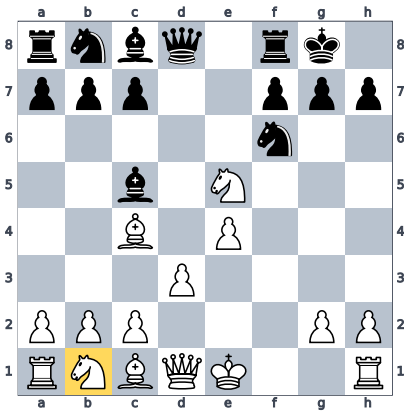


백 킹이 빛나고 있어. 킹을 돌아오게 해서 흑 폰을 막아 보.

수: _____

공격, 수비와 무승부

25 백 차례

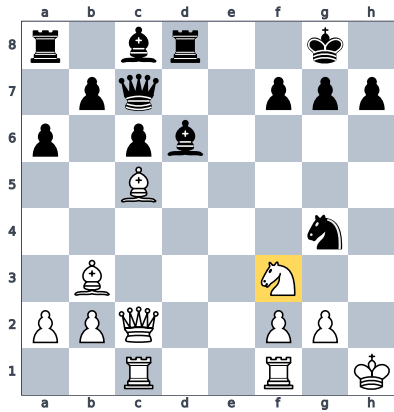


빛나는 말은 조심해야 해. 네 말 중 어떤 말이 위협받고 있을까?

- (A) ♖e2 (B) ♘c3 (C) ♙xf7+

동그라미: A B C _____

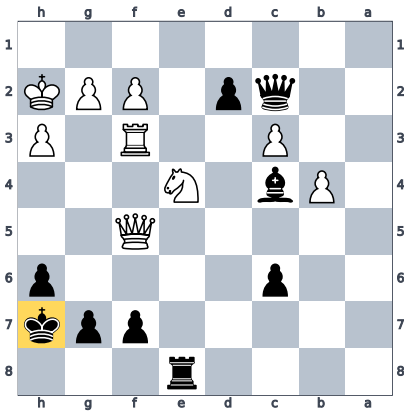
26 백 차례



빛나는 나이트가 뛰어들어. 다음 수도 계산해 보.

수: _____

27 흑 차례

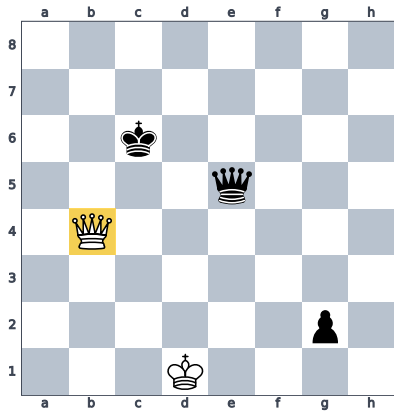


흑 킹이 빛나고 있어. 백 나이트가 체크로 양수걸이를 하려고 해. 자리를 지키는 수를 골라 보.

- (A) ♙h8 (B) g6 (C) ♙g8

동그라미: A B C _____

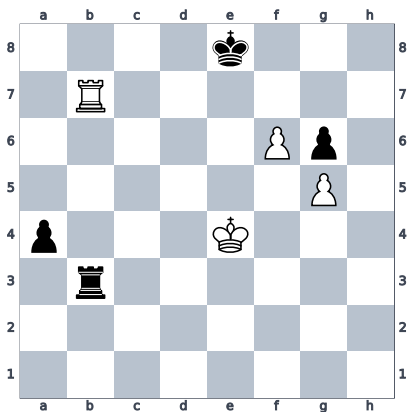
28 백 차례



빛나는 퀸이 계속 체크해. 무승부를 지켜 보.

수: _____

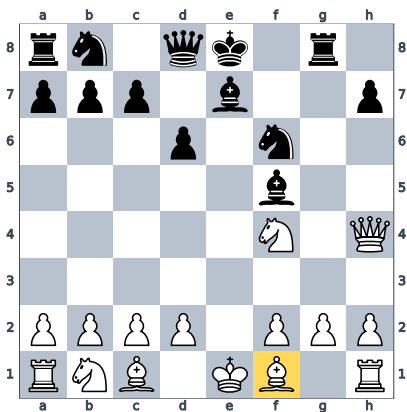
29 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

30 백 차례

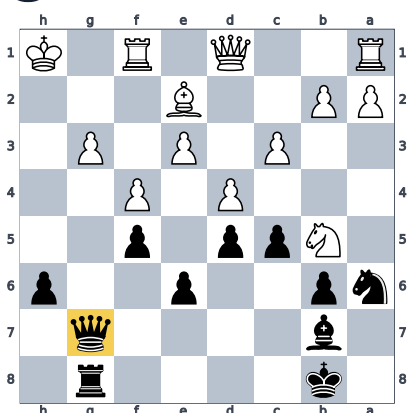


빛나는 말에게 멋진 수가 있어. 가장 좋은 수를 골라 봐.

A ♖xh7 B ♙c4 C f3

동그라미: A B C _____

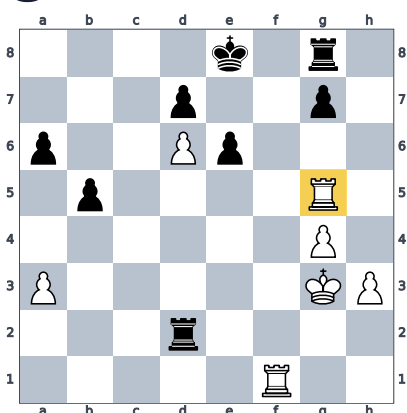
31 흑 차례



빛나는 퀸이 킹을 지키는 폰 벽을 부숴. 다음 수도 계산해 봐.

수: _____

32 백 차례

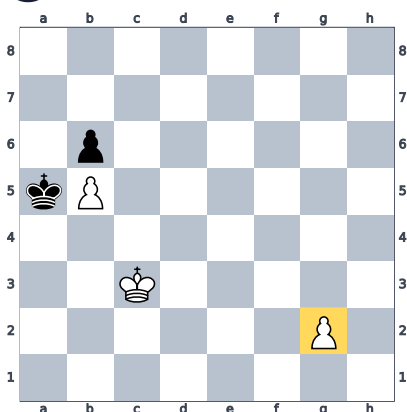


빛나는 룩이 먼저 움직여. 폰을 지키고 열을 차지해 봐.

수: _____

엔드게임 넓히기

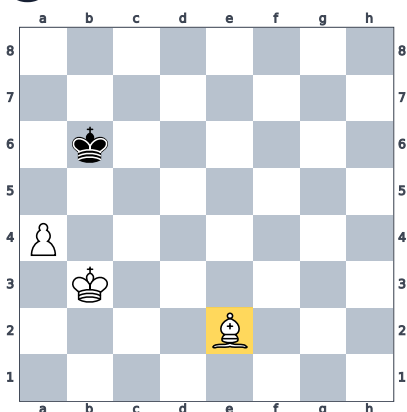
33 백 차례



빛나는 폰은 멀리 있는 통과한 폰이야. 두 칸 밀어 봐!

수: _____

34 백 차례

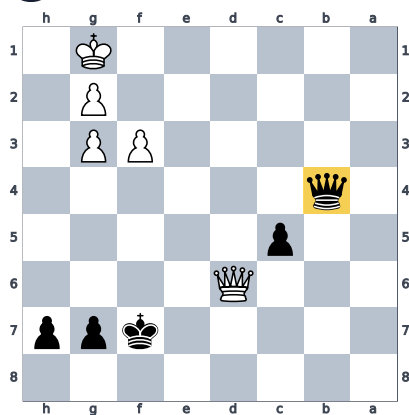


백이 먼저야. 이번엔 이길까, 무승부일까? 비숍의 색을 봐!

A 백 승리 B 무승부 C 흑 승리

동그라미: A B C _____

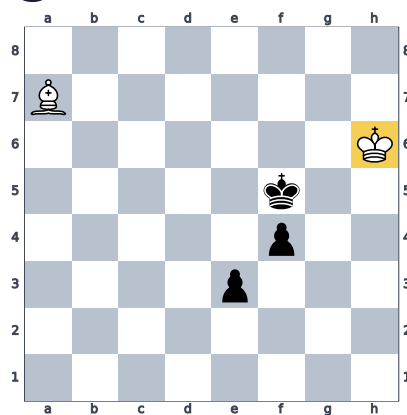
35 흑 차례



빛나는 퀸이 먼저 뒤. 퀸 교환을 강요해 봐.

수: _____

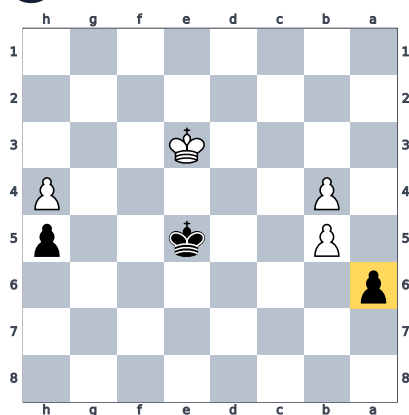
36 백 차례



빛나는 킹이 먼저 뒤. 비숍은 이미 지키고 있어.

수: _____

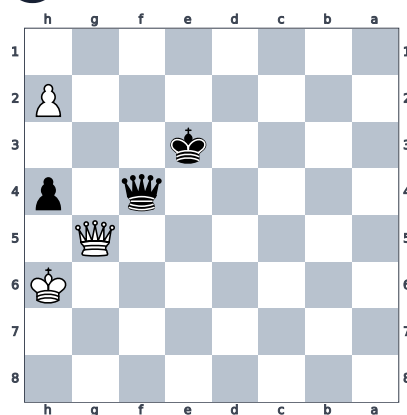
37 흑 차례



빛나는 폰이 먼저 뒤. 앞으로 어떻게 될지 생각해 봐.

수: _____

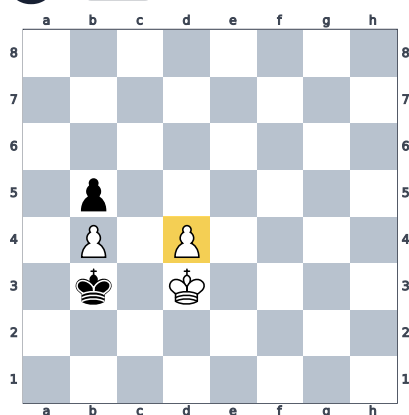
38 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

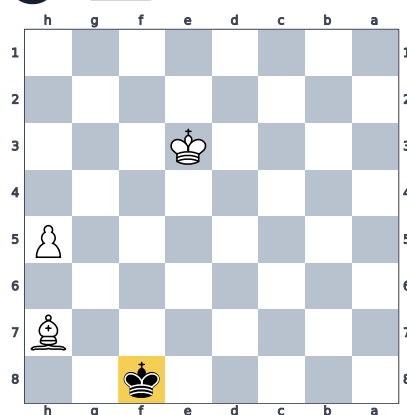
39 백 차례



빛나는 폰은 달릴 수 있어. 수를 세고 밀어 봐.

수: _____

40 흑 차례

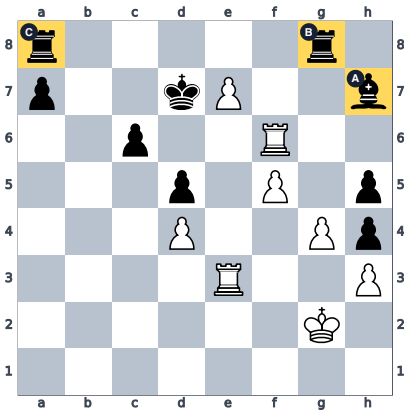


흑 킹이 빛나고 있어. 구석에서 무승부를 지켜 봐.

수: _____

전략 넓히기

41 백 차례

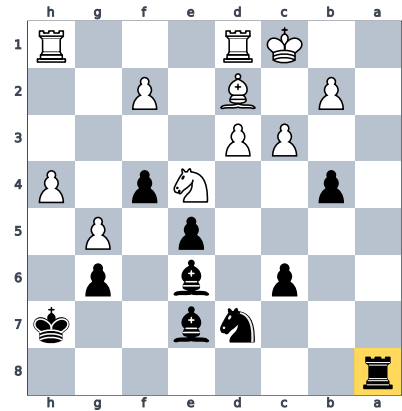


도망갈 칸이 없어 갇힌 흑 말은 뭘까? 그 말을 눌러 보.

- (A) h7 (B) g8 (C) a8

동그라미: A B C

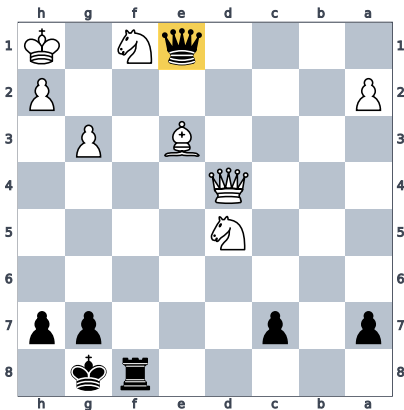
42 흑 차례



빛나는 룯이 먼저 댜. 백 킹이 캐슬링을 안 했으니 체크해 뵡.

수: _____

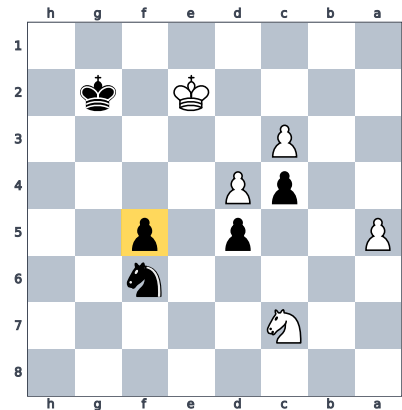
43 흑 차례



빛나는 퀸이 먼저 댜. 백의 마지막 줄에 빈틈이 있어. 찾아 뵡!

수: _____

44 흑 차례

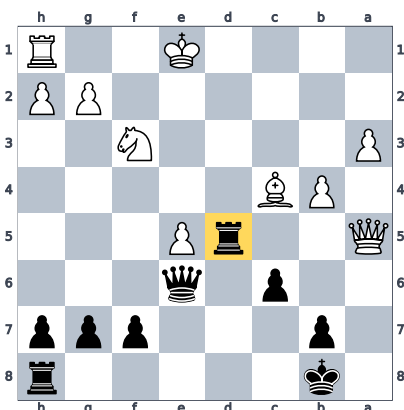


빛나는 말에게 아주 강한 수가 있어. 골라 뵡.

- (A) ♖g1 (B) f4 (C) ♘e4

동그라미: A B C

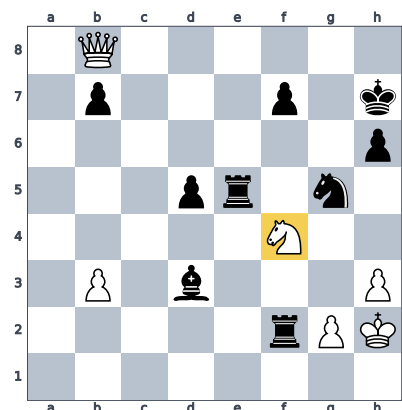
45 흑 차례



빛나는 룯이 먼저 댜. 백 킹이 아직 가운데에 있으니 잘 생각해 뵡.

수: _____

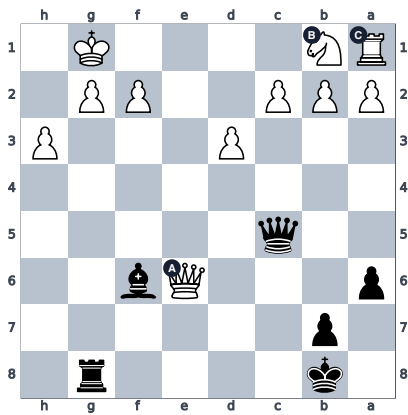
46 백 차례



빛나는 나이트가 먼저 댜. 아무도 안 지키는 흑 말은 뭘까?

수: _____

47 흑 차례

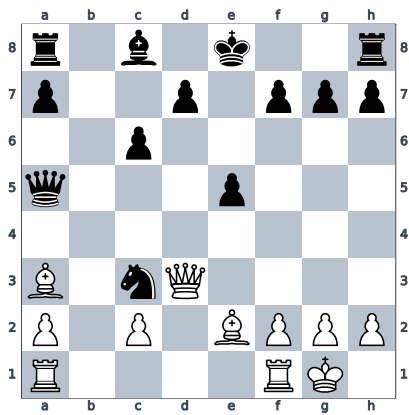


강한 백 말은 뭘까? 그 말을 눌러 보.

- (A) e6 (B) b1 (C) a1

동그라미: A B C _____

48 백 차례



상대 킹이 캐슬링을 안 했어. 공격해 보!

수: _____

정답과 해설

1. 1.♟xd5 exd5 2.♞xe5 · 시간과 전술

이유: 먼저 퀸을 바꿔서 흑 퀸이 다시 잡지 못하게 하고, 나이트가 e5의 나이트를 잡아. 나이트 하나를 벌었어.

2. 1.♞f8 ♚a7 2.♚xa7 b2 3.♞h7# · 시간과 전술

이유: 나이트가 f8로 들어가 흑 킹 주변 칸을 지키고, 룯으로 h7에서 체크메이트하겠다고 위협해. 흑이 룯으로 막으면 네 룯이 잡고 체크메이트!

3. 1...♙f4+ 2.♙g1 ♙xe3# · 시간과 전술

이유: 비숍이 비키자 h열의 흑 퀸이 디스커버드 체크를 해. 백 킹은 g1로 가야 하고, 비숍이 e3를 잡아 체크메이트!

4. B (♟d4) · 1.♟d4 f6 2.♚xg6+ · 시간과 전술

이유: 퀸이 d4로 가서 g7에서 체크메이트를 노려. f폰이 올라와 막아야 하나 까 g6의 폰이 비고, 룯이 g6를 잡으며 체크해.

5. 1.♟xc6+ ♟xc6 2.♚a1+ ♟a6 3.♚xa6# · 시간과 전술

이유: c6에서 퀸을 교환해 흑 퀸을 끌어내고, 룯이 a열로 체크해. 흑 퀸이 막으면 룯이 퀸을 잡아 체크메이트!

6. A (c5) · 1.c5 ♞e4 2.♟c2 b6 · 시간과 전술

이유: 폰이 c5로 가서 자리를 지키고, c7의 폰에 욕심내지 않았어. 흑은 아직 비숍도 안 꺼냈고 캐슬링도 안 했어. 시간에서 네가 앞서.

7. 1.♚d3+ ♙xc3 2.♚xc3+ ♞a4 3.♚a2# · 시간과 전술

이유: 룯이 d3에서 체크하면 흑 비숍이 막아야 하고, 룯이 비숍을 잡으며 또 체크, 그다음 다른 룯이 a2에서 체크메이트!

8. 1...♙h3+ 2.♙g3 ♟xf6 · 시간과 전술

이유: 비숍이 h3로 비키며 체크하고, 흑 퀸이 가로줄로 백 퀸을 노리게 됐어. 킹이 도망가면 흑 퀸이 백 퀸을 잡아.

9. A (fxe4+) · 1...fxe4+ 2.♙xe4 ♚e1+ · 폰

이유: 폰이 e4를 잡으며 체크해. 백 킹이 다시 잡으면 흑 룯이 e1에서 체크하고, 흑이 먼저 공격해.

10. 1.b4 cxb4 2.c5 · 폰

이유: b4의 폰을 희생하고 흑이 잡으면 c5의 폰이 빠져나가. 이제 막을 수 있는 흑 폰이 없어.

11. B (무승부) · 1.g5 a4 2.g6 a3 3.g7 a2 · 폰

이유: 백 폰도 네 수, 흑 폰도 네 수가 필요해. 둘 다 퀸이 되고, 퀸 대 퀸은 무승부야.

12. C (g5) · 1.♞g5+ ♙g7 2.♞e4 ♙f8 3.♞xd6 · 폰

이유: 나이트가 흑 폰이 쫓아낼 수 없는 g5에서 체크하고, 돌아서 e4로 가 d6의 폰을 잡아.

13. 1...b3 2.h5 b2 · 폰

이유: b폰이 b2로 달려가고, 흑 룯이 뒤에서 받쳐 줘. 백은 말을 내줘야 막을 수 있어.

14. 1.d6 ♟f2 2.♞d5 · 폰

이유: d6의 폰이 승격 줄 바로 앞까지 나아가고, 나이트가 d5로 가서 지켜. 통과한 폰은 앞으로 갈수록 더 강해져.

15. 1...hxcg5 2.hxcg5 ♞a3 · 폰

이유: 먼저 h폰을 교환해서 백 폰이 빠져나가지 못하게 하고, 흑 킹이 a3로 가서 a2의 폰을 잡아.

16. C (흑 승리) · 1.♙g2 a4 2.♙f3 a3 3.♙e4 a2 · 폰

이유: 흑 킹은 가까이 있어서 백 d폰을 따라잡아. 하지만 백 킹은 멀어서 흑 a 폰을 따라잡지 못해.

17. 1...♟c5+ 2.♙f1 ♚c1+ · 룯과 열린 세로줄

이유: 퀸이 체크해서 백 킹이 f1로 도망가고, 룯이 열린 c열을 따라 마지막 줄로 내려가 또 체크해. 비숍이 룯을 잡으면 퀸이 다시 잡고, 백 킹은 물리게 돼.

18. 1.♟h8+ ♙f7 2.♚h7# · 룯과 열린 세로줄

이유: 퀸이 h8에서 체크하면 흑 킹은 f7로 올라갈 수밖에 없어. 그다음 룯이 7번째 줄 h7로 들어가 체크메이트!

19. B (무승부) · 1.♚xc2+ ♙xc2 · 룯과 열린 세로줄

이유: 룯은 폰과 맞바꾸는 것밖에 못 해. 룯이 폰을 잡으면 흑 킹이 룯을 잡아. 백 킹은 너무 멀어서 도와줄 수 없어.

20. 1.♚a2+ ♙b6 2.♙b8 ♚h8+ 3.c8=♟ · 룯과 열린 세로줄

이유: 룯이 체크해서 흑 킹을 밀어내고, 백 킹이 b8로 가. 그다음 폰이 퀸이 되면서 체크도 막아.

21. 1...b3 2.♙g6 f5+ · 룯과 열린 세로줄

이유: b폰이 올라가고, 백 룯은 흑 폰 두 개를 다 막을 수 없어. 백 킹이 달려 나오면 f폰이 체크해서 길을 막아.

22. C (♚a1) · 1.♚a1 ♟xa1 2.♚xa1 ♚xa1+ 3.♟xa1 · 룯과 열린 세로줄

이유: 룯이 열린 a열로 가서 흑 퀸을 곧바로 공격해. 퀸은 안전하게 숨을 수 없어서 흑은 퀸을 주고 룯을 받을 수밖에 없어.

23. 1...♚xc2+ 2.♙xc2 ♟c3# · 룯과 열린 세로줄

이유: 룯이 c2의 룯을 잡으며 체크하면 백 킹은 다시 잡을 수밖에 없고, 퀸이 c3로 내려가 체크메이트!

24. 1.♙e5 ♙c3 2.♙e4 ♙c2 3.♚h2+ ♙c3 4.♚h3 ♙b4 5.♚xd3 · 룯과 열린 세로줄

이유: 백 킹이 e4로 돌아와 폰의 길을 막고, 룯이 체크해서 흑 킹을 밀어낸 다음 룯이 폰을 잡아.

25. A (♟e2) · 1.♟e2 ♟e7 2.♞f3 ♞c6 · 공격, 수비와 무승부

이유: 퀸이 e2로 올라가서 e5의 나이트를 지키고 킹도 가려 줘. 말을 꺼내는 건 좋지만, 먼저 어떤 말이 위협받는지 봐야 해.

26. 1.♞g5 ♞f6 2.♞xf7 · 공격, 수비와 무승부

이유: 나이트가 g5로 뛰어 h7에서 체크메이트를 위협해. 흑이 막느라 바쁠 때, 나이트가 f7의 폰을 잡으며 흑 룯과 퀸을 공격해.

27. A (♙h8) · 1...♙h8 2.♞xd2 ♟xd2 · 공격, 수비와 무승부

이유: 킹이 h8로 가서 나이트의 체크 양수걸이를 피해. 이제 흑에게는 곧 퀸이 될 d2의 폰이 아직 있어.

28. 1.♟a4+ ♙c5 2.♟c2+ ♙b4 3.♟xg2 ♟a1+ 4.♙e2 · 공격, 수비와 무승부

이유: 퀸이 계속 체크하다가 g2 폰을 잡았어. 퀸 대 퀸: 무승부!

29. 1. ♖xb3 axb3 2. ♕d3 · 공격, 수비와 무승부

이유: 룯을 바꾸고, 백 킹이 돌아가서 b3 폰을 잡아. 백의 f폰과 g폰이 더 강해서 폰 엔드게임은 백이 이겨.

30. C (f3) · 1.f3 ♖d7 2.d4 ♗c6 · 공격, 수비와 무승부

이유: f3의 폰이 흑 비숍과 룯의 길을 막아서 백 퀸이 더 이상 쫓기지 않아. 지금은 말을 꺼내는 것보다 안전이 더 중요해.

31. 1... ♗xg3 2. ♖f2 ♗xf2 3. ♗g1 ♖xg1+ · 공격, 수비와 무승부

이유: 퀸이 g3의 폰을 잡아 킹의 방어를 부수고, f2의 룯을 잡은 다음 마지막에 퀸을 바꿔. 네 말이 훨씬 많아.

32. 1. ♖c5 ♕d8 2. ♖fc1 · 공격, 수비와 무승부

이유: 룯이 c열로 가서 c8로 들어가겠다고 위협해서 흑은 킹을 신경 써야 해. 다른 룯도 c열로 가고, 백이 먼저 공격해.

33. 1.g4 ♕xb5 2.g5 ♕c5 3.g6 ♕d5 4.g7 ♕e4 5.g8=♗ · 엔드게임 넓히기

이유: g폰이 처음부터 두 칸 갔어. 흑 킹은 b폰을 잡느라 바빠서 g폰을 못 따라잡아.

34. A (백 승리) · 1. ♕b4 ♕c6 2.a5 ♕d5 3. ♗b5 ♕d4 · 엔드게임 넓히기

이유: a폰은 흰 칸 a8에서 승진하고, 백 비숍도 흰 칸을 다녀. 비숍이 구석 칸을 지켜서 흑 킹은 버틸 수 없어.

35. 1... ♗d4+ 2. ♗xd4 cxd4 · 엔드게임 넓히기

이유: 퀸이 d4에서 체크하면 백 퀸은 잡을 수밖에 없고, c폰이 다시 잡아서 d4의 통과한 폰이 돼. 흑이 폰 엔드게임을 이겨.

36. 1. ♕h5 e2 2. ♗f2 e1=♗ 3. ♗xe1 f3 4. ♗f2 · 엔드게임 넓히기

이유: 킹은 기다리는 수를 두고, 비숍은 대각선에서 e1과 f2를 지켜. 흑 폰이 올라오면 비숍이 잡아.

37. 1...axb5 2. ♕f3 ♕f5 · 엔드게임 넓히기

이유: b5 폰을 잡고 흑 킹이 f5로 가. 백 킹은 물러날 수밖에 없고, 흑 킹이 들어가서 h4 폰을 잡아.

38. 1...h3 2. ♗xf4+ ♕xf4 · 엔드게임 넓히기

이유: h3 폰이 올라가. 백 퀸이 퀸을 잡으면 흑 킹이 다시 잡고, h폰이 달려 올라가 퀸이 돼.

39. 1.d5 ♕xb4 2.d6 ♕c5 3.d7 ♕d5 4.d8=♗+ · 엔드게임 넓히기

이유: d폰이 바로 달려. 흑 킹은 b4 폰을 잡느라 돌아오지 못해: 퀸이 되면서 체크까지!

40. 1... ♕g7 2.h6+ ♕xh6 · 엔드게임 넓히기

이유: 흑 킹이 구석으로 가서 h폰을 잡았어. 폰이 없으면 무승부!

41. A (h7) · 1. ♖f7 ♖ae8 2. ♖xh7 · 전략 넓히기

이유: h7 비숍은 f5 폰과 흑의 자기 폰 h5에 길이 모두 막혔어. 백 룯이 f7로 가서 비숍을 공격하면 흑은 구할 수 없어.

42. 1... ♖a1+ 2. ♕c2 b3# · 전략 넓히기

이유: 룯이 a1에서 체크하면 백 킹은 c2로 나가야 하고, b3 폰이 체크메이트!

43. 1... ♗xf1+ 2. ♗g1 ♗f3# · 전략 넓히기

이유: 퀸이 f1 나이트를 잡으며 체크하고, 비숍이 g1에서 막아야 하고, 퀸이 f3로 가서 체크메이트! 백 킹은 숨 쉴 칸이 없어.

44. B (f4) · 1...f4 2.a6 f3+ · 전략 넓히기

이유: 폰을 f4로, 그다음 f3로 체크: f폰이 곧장 달리고, 멀리 있는 백 나이트는 제때 못 돌아와.

45. 1... ♖xa5 2. ♗xe6 ♖xa3 · 전략 넓히기

이유: 룯이 a5 퀸을 잡고, 비숍이 흑 퀸을 잡고, 룯이 a3 폰을 잡아: 흑이 말이 더 많고, 백 킹은 아직 캐슬링을 못 했어.

46. 1. ♗xd3 ♖ee2 2. ♗xf2 · 전략 넓히기

이유: 나이트가 아무도 안 지키는 d3 비숍을 잡아. 흑 룯이 e2로 오면 나이트가 f2 룯까지 잡아.

47. C (a1) · 1... ♗g5 2.g4 ♗xb2 3. ♕d2 ♗xa1 · 전략 넓히기

이유: a1 룯은 b1 나이트와 폰이 아직 안 움직여서 구석에 갇혀 있어. 흑 퀸이 체크메이트를 노리고, 비숍이 b2 폰을 잡고 a1 룯까지 잡아.

48. 1. ♗d6 ♗xe2+ 2. ♕h1 ♗xa3 3. ♗xa3 · 전략 넓히기

이유: 퀸이 d6로 가서 흑 킹이 캐슬링을 못 하게 하고 체크메이트를 위협해. 나이트가 비숍을 잡으며 체크하면 킹이 피하고, 퀸이 흑 퀸을 잡아.