



체스 문제집 레벨 6 (정답 포함)

40문제 · 레벨 6 · 스스로 공부하기와 고급 대국 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



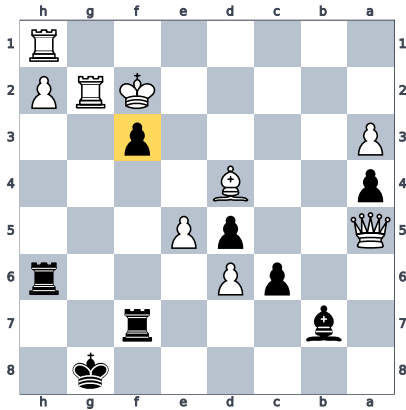
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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.

공격

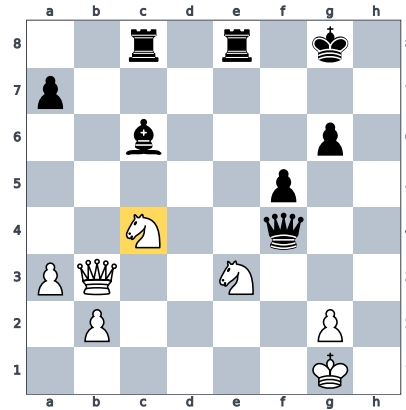
1 흑 차례



빛나는 말이 가운데에 갇힌 킹까지 길을 열 거야. 첫 수를 뒤 봐.

수: _____

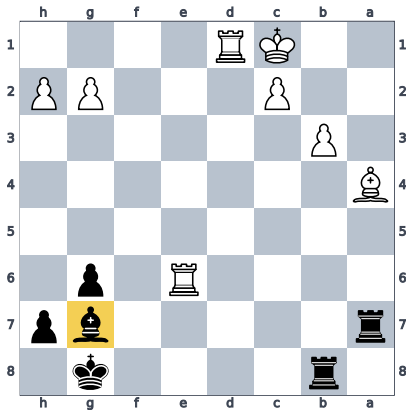
2 백 차례



빛나는 말이 공격을 시작해. 움직이기 전에 끝까지 다 생각해 봐.

수: _____

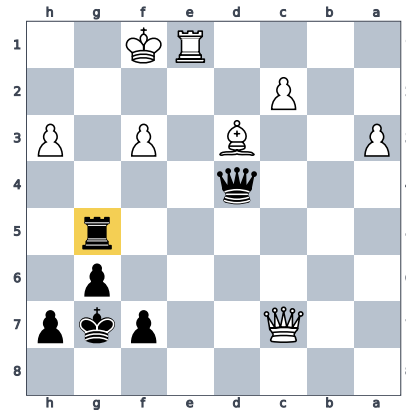
3 흑 차례



빛나는 말이 먼저 공격해. 알맞은 수를 찾아봐.

수: _____

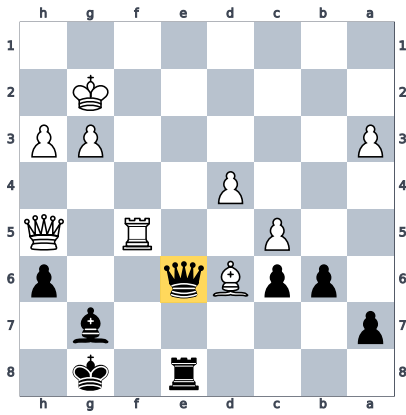
4 흑 차례



빛나는 말이 가운데에 갇힌 킹까지 길을 열 거야. 첫 수를 뒤 봐.

수: _____

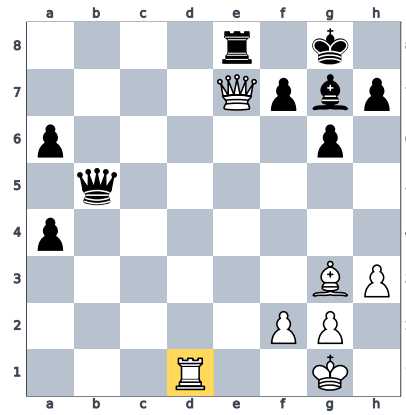
5 흑 차례



빛나는 말이 공격을 시작해. 움직이기 전에 끝까지 다 생각해 봐.

수: _____

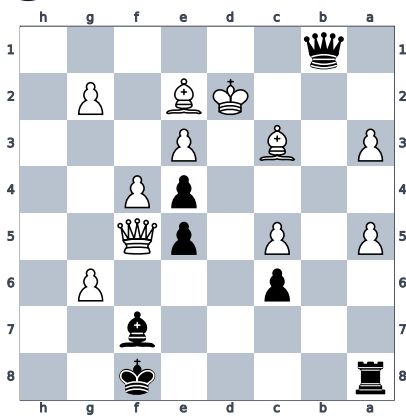
6 백 차례



빛나는 말이 먼저 공격해. 알맞은 수를 찾아봐.

수: _____

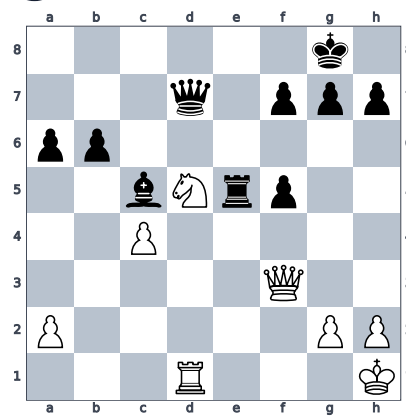
7 흑 차례



상대 킹이 캐슬링을 안 했어. 킹이 아직 가운데에 있을 때 바로 공격해 봐.

수: _____

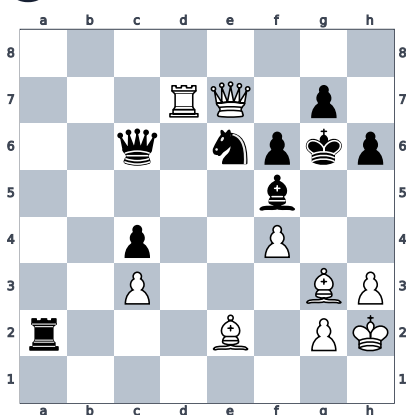
8 백 차례



캐슬링한 킹을 공격하는 거야. 먼저 머릿속으로 끝까지 다 계산해 봐.

수: _____

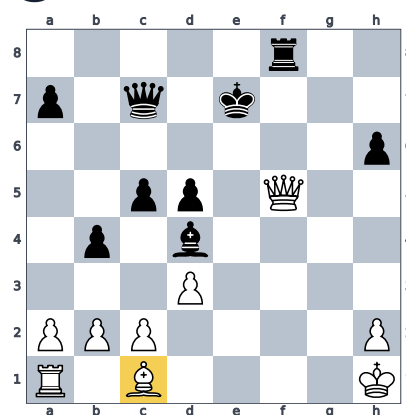
9 백 차례



여기에 전술이 하나 있어. 어떤 전술인지 직접 찾아봐.

수: _____

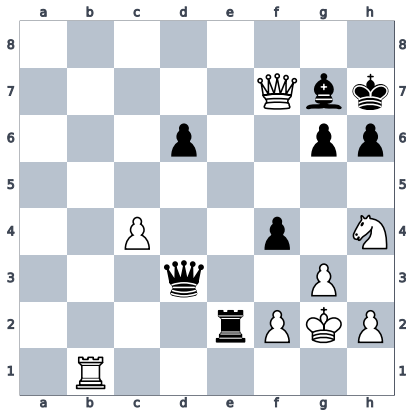
10 백 차례



빛나는 말이 가운데에 갇힌 킹까지 길을 열 거야. 첫 수를 뒤 봐.

수: _____

11 백 차례

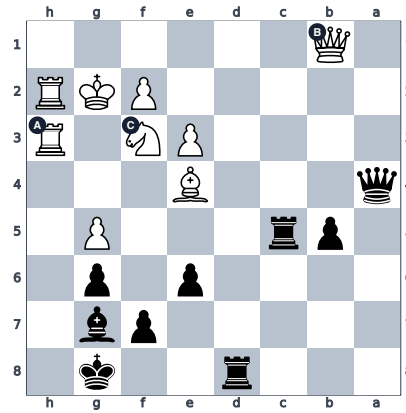


백 퀸이 벌써 f7에 있어, 흑 킹 바로 옆이야. 세 수 중에 어떤 게 가장 좋은 계획일까?

- (A) ♖b7 (B) ♗xg6+ (C) ♗xg7+

동그라미: A B C

12 흑 차례

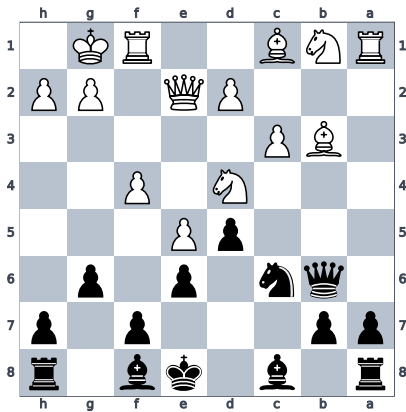


상대 말 중에 도망갈 곳이 없는 건 뭘까? 그 말을 눌러 봐.

- (A) h3 (B) b1 (C) f3

동그라미: A B C

13 흑 차례

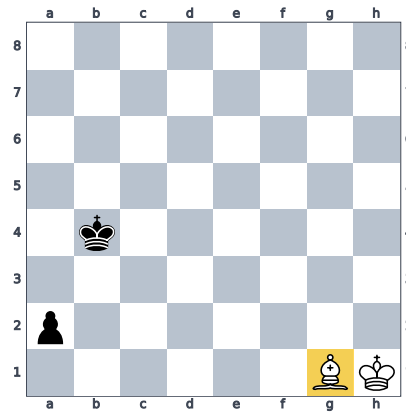


d4의 백 나이트가 흑 퀸의 길을 막고 있어. 세 수 중에 뭐가 가장 좋을 까?

- (A) ♘xe5 (B) ♘xd4 (C) ♗xd4+

동그라미: A B C

14 백 차례

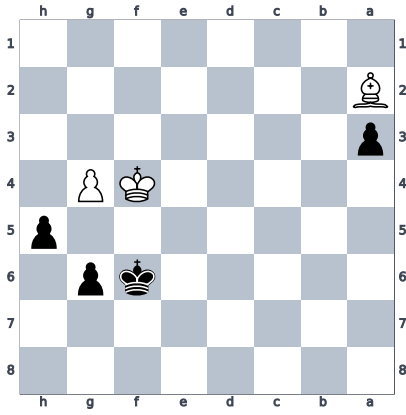


백이 먼저 댔. 비숍이 흑 폰을 제때 막을 수 있을까? 이 게임의 결과는 뭘 까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

15 흑 차례

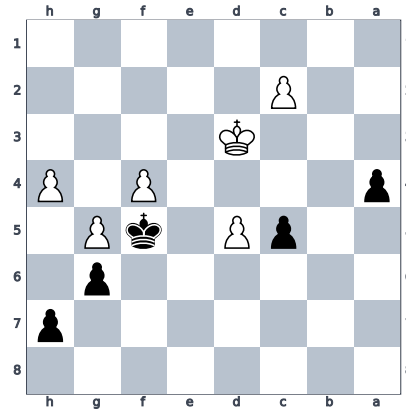


비숍 엔드게임이야. 흑은 폰만으로 비숍과 싸워. 세 수 중에 이기는 형세를 지키는 건 뭘까?

- (A) h4 (B) hxg4 (C) g5+

동그라미: A B C

16 흑 차례

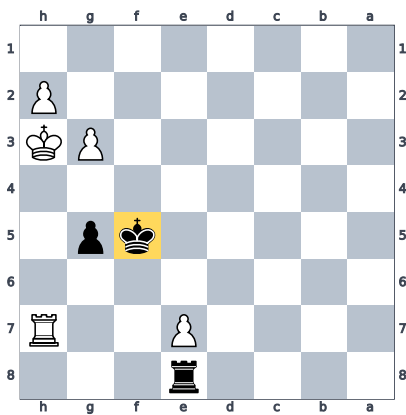


흑은 퀸 쪽에 폰이 두 개 있고, 백 킹은 혼자서 막아야 해. 세 수 중에 어떤 게 가장 좋은 계획일까?

- (A) c4+ (B) ♖xf4 (C) a3

동그라미: A B C

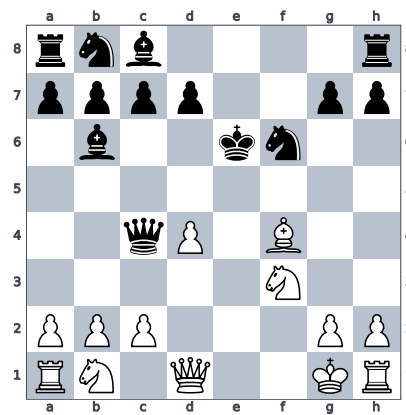
17 흑 차례



반짝이는 말이 상대 말을 가둘 거야. 맞는 수를 뒤 봐.

수: _____

18 백 차례

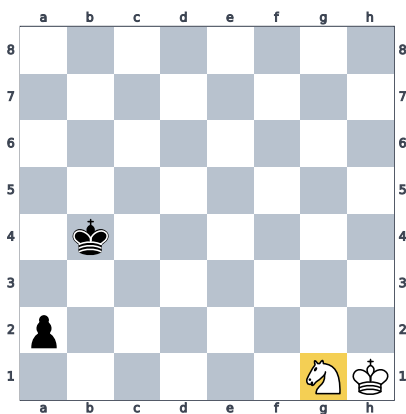


흑 킹은 판 한가운데 있고, 흑 퀸은 c4에 있어. 세 수 중에 뭐가 가장 좋을까?

- (A) ♖e2+ (B) ♖e1+ (C) ♖d3

동그라미: A B C

19 백 차례

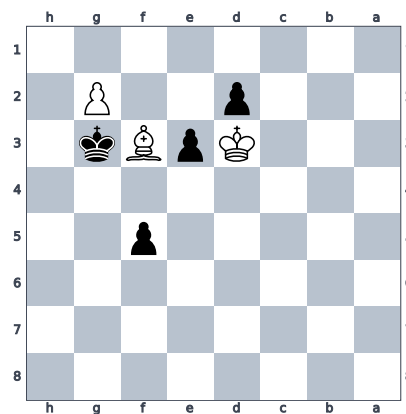


이번엔 비숍을 나이트로 바꿔. 백이 먼저 뒤. 이 게임의 결과는 뭘까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

20 흑 차례



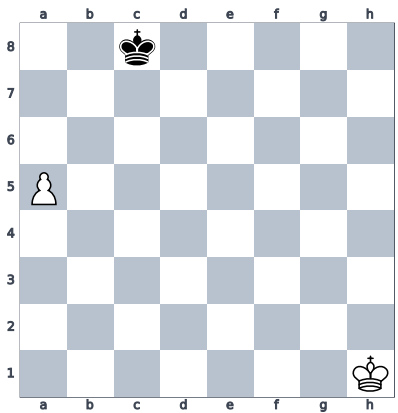
비숍 엔드게임이야. d2의 폰이 곧 승진해. 세 수 중에 이기는 형세를 지키는 건 뭘까?

- (A) ♖f2 (B) d1=♚+ (C) d1=♗+

동그라미: A B C

경기물 엔드게임

21 백 차례

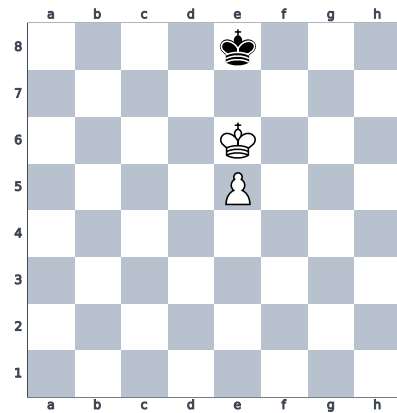


백이 먼저 뉘. 가장자리 폰이 퀸이 될 수 있을까? 이 게임의 결과는 뉘까?

- ☐ A 백 승리 ☐ B 무승부 ☐ C 흑 승리

동그라미: A B C

22 백 차례

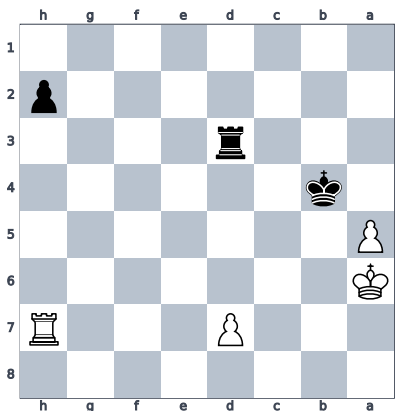


백은 폰이 하나 더 많고 먼저 뉘. 백 킹은 이미 폰 바로 앞에 서 있어. 이 게임의 결과는 뉘까?

- ☐ A 백 승리 ☐ B 무승부 ☐ C 흑 승리

동그라미: A B C

23 흑 차례

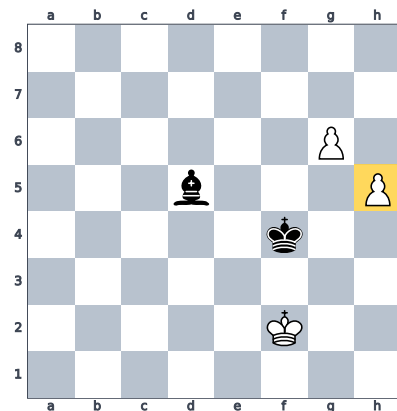


백의 d7 폰이 곧 퀸이 돼. 세 수 중에 이기는 형세를 지키는 건 뉘까?

- ☐ A ♖xd7 ☐ B ♖d6+ ☐ C ♖f3

동그라미: A B C

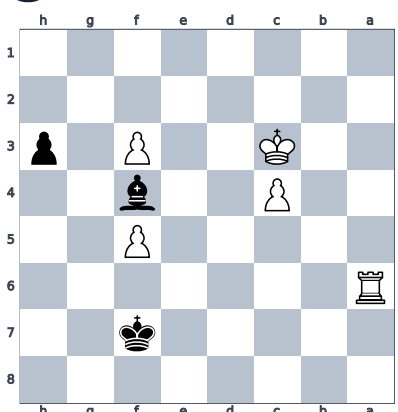
24 백 차례



반짝이는 비숍이 승진 칸 두 개를 지키고 있어. 퀸으로 승진할 때까지 계속 뉘 봐!

수: _____

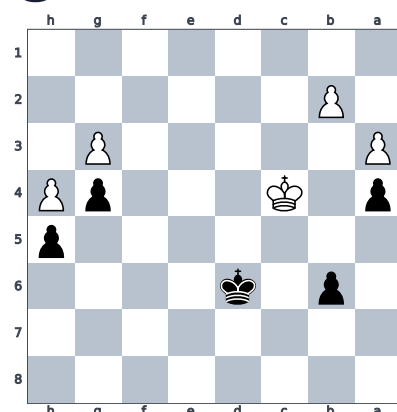
25 흑 차례



통과한 폰을 안전하게 퀸으로 만들어 뉘!

수: _____

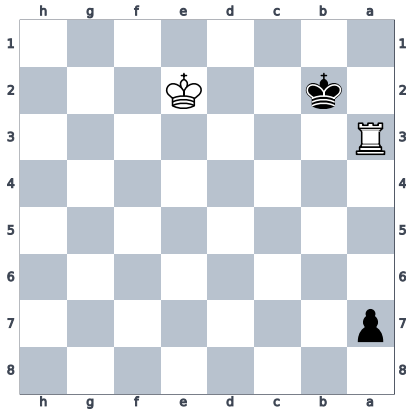
26 흑 차례



폰 엔드게임: 킹이 먼저, 폰은 나중. 퀸으로 승진할 때까지 뉘 봐!

수: _____

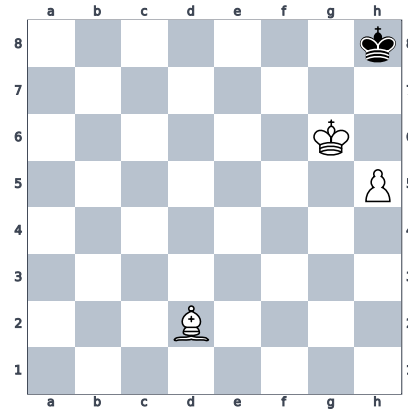
27 흑 차례



네가 앞서고 있어. 이길 때까지 확실하게 뒤 봐!

수: _____

28 백 차례

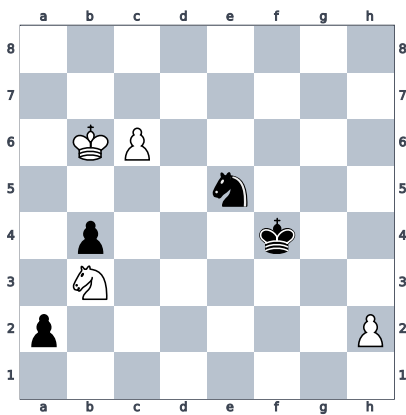


백이 먼저 뒤. 백 비숍은 구석 승진 칸과 같은 색이야. 이 게임의 결과는 뭘까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

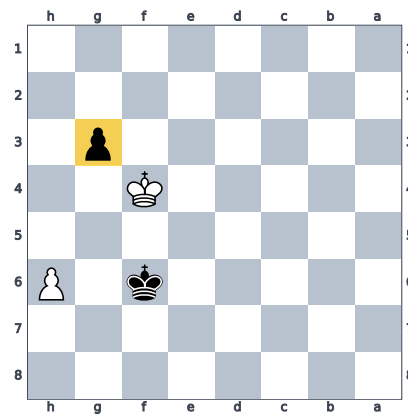
29 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

30 흑 차례

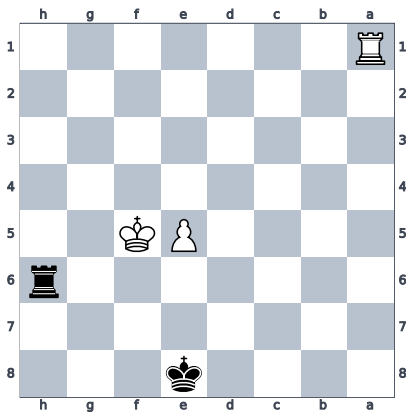


반짝이는 말이 먼저 뒤. 퀸으로 승진할 때까지 계속 뒤 봐!

수: _____

룩 엔드게임과 수비

31 흑 차례

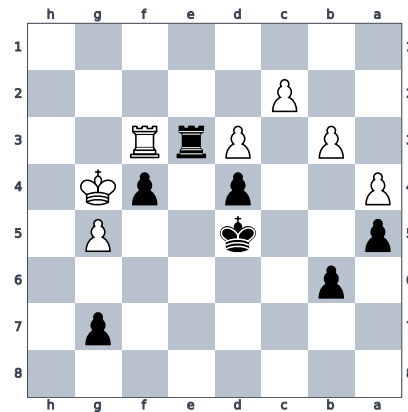


흑 차례야. 흑 룯은 6번째 가로줄을 지키고, 흑 킹은 폰 앞에 있어. 이 게임의 결과는 뭘까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

32 흑 차례

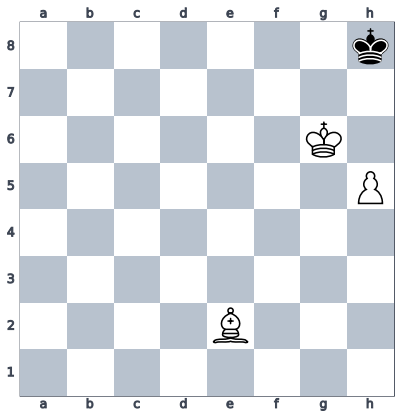


f3의 백 룯이 f4의 폰을 공격하고 있어. 세 수 중에 어떤 수가 가장 잘 수비할까?

- (A) ♖e1 (B) ♖xd3 (C) ♖xf3

동그라미: A B C _____

33 백 차례

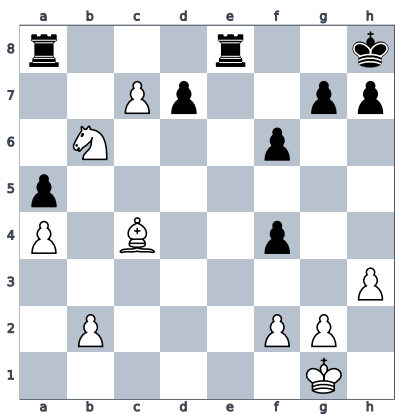


백이 비숍 하나와 폰 하나를 더 가졌어. 백 차례야. 이 게임의 결과는 뭘까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

35 백 차례

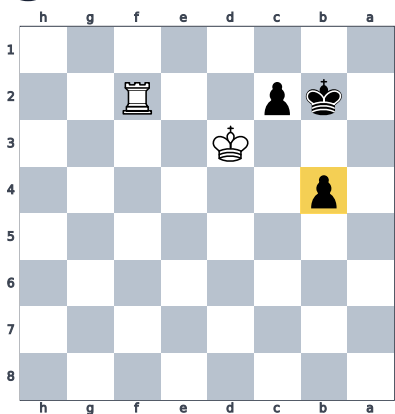


백의 c7 폰이 곧 승진해. 세 수 중에 어떤 수가 가장 좋을까?

- (A) ♖xa8 (B) ♖xd7 (C) ♖c8

동그라미: A B C

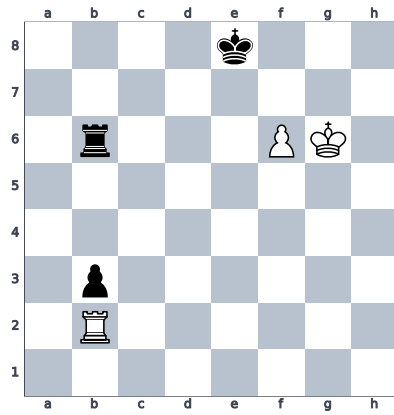
37 흑 차례



반짝이는 말이 먼저 움직여. 끝까지 계속 뒤 봐.

수: _____

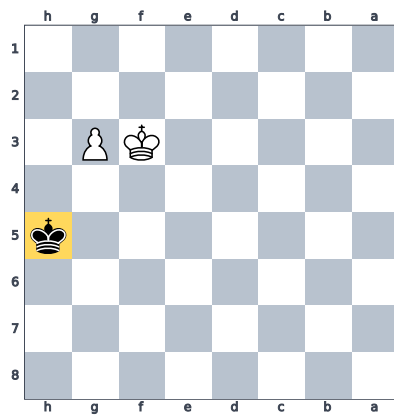
34 백 차례



룩 엔드게임: 룩은 활발하게, 킹은 앞으로. 계속 뒤 봐.

수: _____

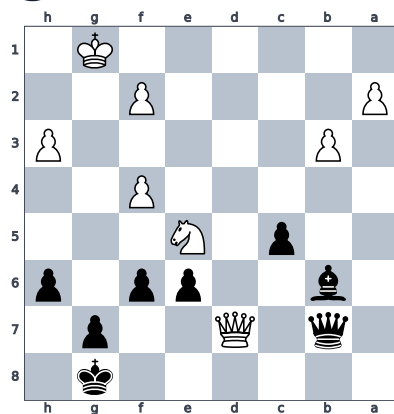
36 흑 차례



반짝이는 말이 움직여야 할 말이야. 무승부를 지키고, 지지 마.

수: _____

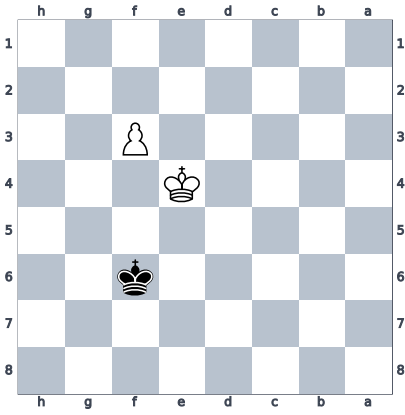
38 흑 차례



공격받고 있어. 가장 좋은 수비 수를 찾아 봐.

수: _____

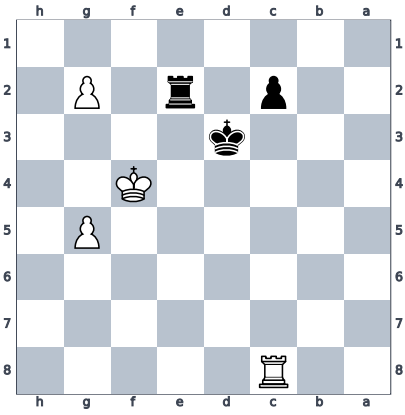
39 흑 차례



흑 차례야. 무승부를 지키고, 지지 마.

수: _____

40 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

정답과 해설

1. 1...fxg2+ 2.♟g1 ♚g6 · 공격

이유: 폰이 g2의 룯을 잡으며 체크. 그다음 흑 룯이 g열로 와서 폰을 돕고, 백 킹은 구석으로 몰려.

2. 1.♞e5+ ♜h8 2.♞xg6+ ♜g7 3.♞xf4 · 공격

이유: 나이트가 c4를 떠나 퀸이 킹을 체크할 길을 열어. 나이트가 g6의 폰을 잡으며 체크하고, f4의 퀸을 잡아.

3. 1...♞h6+ 2.♟b2 ♚xa4 3.♞e8+ ♚xe8 · 공격

이유: 비숍이 먼저 체크해서 백 킹을 b2로 쫓아내. 그다음 룯이 a4의 비숍을 잡아서 흑이 말이 더 많아.

4. 1...♚g1+ 2.♟e2 ♚g2+ 3.♟d1 ♚a1# · 공격

이유: 룯이 두 번 체크해서 백 킹을 가운데로 몰아내고, 퀸이 a1에서 체크메이트.

5. 1...♚e4+ 2.♚f3 ♚c2+ 3.♚f2 ♚e2 · 공격

이유: 퀸이 두 번 체크해서 백 퀸을 f2로 몰아. 룯이 e2로 내려가 백 퀸을 킹에 핀 해.

6. 1.♚d8 h5 2.♚xe8+ ♜h7 3.♚xf7 · 공격

이유: 룯이 d8로 내려가 e8의 룯을 공격해. 흑은 맨 끝 줄을 지킬 수 없어. 백이 룯을 잡고, 그다음 f7의 폰도 잡아.

7. 1...♚d8+ 2.♞d4 ♚xd4+ 3.exd4 e3+ · 공격

이유: 룯이 희생해서 백 비숍을 끌어내. 그다음 e3의 폰이 킹을 체크하고, 흑 퀸이 f5의 퀸을 공격할 길을 열어.

8. 1.♞f6+ gxf6 2.♚g3+ ♟f8 3.♚xd7 · 공격

이유: 나이트가 f6에서 체크하며 d5를 떠나서, d1의 룯이 d7의 퀸을 곧장 노려. 흑이 나이트를 잡으면 퀸이 g3에서 체크해 킹을 도망가게 하고 e1도 지켜. 룯이 퀸을 잡아.

9. 1.♚e8+ ♜h7 2.♚xg7+ ♞xg7 3.♚xc6 · 공격

이유: 퀸이 e8에서 체크. 룯이 g7에서 체크하며 희생하면 대각선이 열리고, 백 퀸이 c6의 퀸을 잡아.

10. 1.♞g5+ hxg5 2.♞e1+ · 공격

이유: 비숍이 g5에서 체크하며 c1를 떠나 a1의 룯에게 길을 열어 줘. 흑이 비숍을 잡으면 룯이 e1로 가서 열린 e열을 따라 체크해. 흑은 비숍으로 막아야 하고, 룯이 비숍을 잡은 뒤 백 퀸이 흑 퀸을 잡아.

11. A (♚b7) · 1.♚b7 ♚e4+ 2.♞f3 ♚xb7 3.♚xb7 · 전략

이유: 룯이 7번째 줄로 올라가서 퀸 뒤에 섰어. 이제 백은 퀸으로 g7의 비숍을 잡아 체크메이트하려고 해. 룯이 g7을 지키거든.

12. B (b1) · 1...♚d1 2.♞xg6 ♚xb1 · 전략

이유: b1의 백 퀸은 도망갈 칸이 흑 말들에 다 막혔어. 흑 룯이 d1로 가서 퀸을 공격하면 퀸은 못 도망가.

13. B (♞xd4) · 1...♞xd4 2.cxd4 ♚xd4+ 3.♟h1 ♚xa1 · 전략

이유: 먼저 나이트끼리 교환해. 그다음 퀸이 d4의 폰을 잡으며 체크하고 a1의 룯까지 잡아.

14. B (무승부) · 1.♞d4 ♟c4 2.♞a1 · 전략

이유: 비숍은 한 수만에 구석의 승진 칸을 지킬 수 있어. 흑 폰은 더 못 올라가.

15. C (g5+) · 1...g5+ 2.♟e3 h4 3.♞b1 ♟e5 · 전략

이유: g5의 폰이 체크해서 백 킹은 물러나야 해. h폰이 살아남고, a폰과 함께라서 백 비숍이 다 막을 수 없어.

16. C (a3) · 1...a3 2.♟c3 c4 3.♟b4 a2 · 전략

이유: a폰이 먼저 달리면 백 킹이 쫓아가야 해. 그다음 c폰도 달려. 킹 하나로 는 멀리 떨어진 폰 두 개를 못 막아.

17. 1...♟g6 2.♟g4 ♟xh7 · 전략

이유: 흑 킹이 g6로 가서 h7의 룯을 공격해. 백 룯은 어디로 가도 잡히니까 흑 킹이 룯을 잡아.

18. B (♚e1+) · 1.♚e1+ ♟f7 2.♞e5+ ♟g8 3.♞xc4 · 전략

이유: 퀸이 e1에서 체크해. 흑 킹이 도망가면 나이트가 e5로 뛰어 체크와 양수걸이를 해서 c4의 퀸을 잡아.

19. C (흑 승리) · 1.♞e2 a1=♚+ 2.♟h2 · 전략

이유: 나이트는 느려서 승진 칸을 지키러 가기 전에 흑 폰이 퀸이 돼.

20. A (♟f2) · 1...♟f2 2.♞d1 f4 3.♞f3 ♟e1 · 전략

이유: 흑 킹이 먼저 f2로 올라가. 백 비숍은 d1을 지켜야 하고, 흑 킹은 e폰과 f폰 둘 다의 길을 열어 줘.

21. B (무승부) · 1.a6 ♟b8 2.a7+ ♟a8 · 경기를 엔드게임

이유: 흑 킹이 제때 폰 앞 구석으로 들어갔어. 상대 킹이 이미 구석에 있으면 가장자리 폰은 퀸이 될 수 없어.

22. A (백 승리) · 1.♟d6 ♟f7 2.e6+ ♟f8 3.♟d7 ♟g7 · 경기를 엔드게임

이유: 백 킹이 6번째 줄에서 폰 바로 앞에 서 있어. 이런 모양이면 백이 항상 이겨.

23. B (♚d6+) · 1...♚d6+ 2.♟a7 ♚xd7+ 3.♚xd7 h1=♚ · 경기를 엔드게임

이유: 룯이 먼저 체크해서 백 킹이 도망가야 해. 그다음 룯이 d7의 폰을 잡으며 체크하고, 백 룯은 교환할 수밖에 없어서 흑의 h폰이 퀸이 돼.

24. 1.h6 ♞a2 2.h7 ♞b1 3.h8=♚ · 경기를 엔드게임

이유: 먼저 h폰을 밀어. 흑 비숍은 승진 칸 두 개를 동시에 지킬 수 없어.

25. 1...h2 2.♚a7+ ♟g8 · 경기를 엔드게임

이유: 폰이 h2로 가고 흑 비숍이 지켜서 백 룯이 못 잡아. 룯은 한 번만 체크할 수 있고, 킹이 피하면 폰이 퀸이 돼.

26. 1...♟e5 2.♟d3 ♟d5 · 경기를 엔드게임

이유: 흑 킹이 백 킹과 마주 서서 백 킹이 물러나야 해. 흑 킹이 들어가서 폰을 잡을 거야.

27. 1...♟xa3 2.♟d3 ♟b3 3.♟d2 ♟b2 4.♟d1 a5 5.♟e1 a4 ... · 경기를 엔드게임

이유: 흑 킹이 바로 룯을 잡아. 백 킹은 너무 멀어서, a폰이 달려 올라가 퀸이 돼.

28. A (백 승리) · 1.h6 ♟g8 2.♞b4 ♟h8 3.♞a3 ♟g8 · 경기를 엔드게임

이유: 비숍이 승진 칸과 같은 색 칸을 다녀서 흑 킹을 구석에서 쫓아낼 수 있어.

29. 1.c7 ♘c4+ 2.♟c5 · 경기물 엔드게임

이유: 폰이 바로 c7로 가. 흑 나이트는 한 번만 체크할 수 있고, 백 킹이 피하면 폰이 퀸이 돼.

30. 1...g2 2.h7 ♟g7 3.♟e3 g1=♚+ · 경기물 엔드게임

이유: g폰이 바로 g2까지 달려. 백이 h폰을 밀면 흑 킹이 g7로 돌아가서 h폰도 막아. 백 킹은 g폰을 막으려 제때 못 나오고, 흑은 퀸으로 승진하며 체크해.

31. B (무승부) · 1...♞h2 2.e6 ♞b2 3.e7 ♟xe7 4.♞c1 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 흑 룯이 6번째 가로줄을 지켜서 백 킹이 올라갈 수 없어. 폰이 6번째 줄에 오면 흑 룯이 내려가서 뒤에서 체크해.

32. C (♞xf3) · 1...♞xf3 2.♟xf3 ♟e5 3.♟g4 g6 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 바로 룯을 교환해. 남은 폰 엔드게임에서 흑 킹은 가운데 있고 f4의 폰이 아주 강해. 흑이 훨씬 좋아.

33. B (무승부) · ♟c4 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 백 비숍이 구석의 승진 칸과 색이 달라서 흑 킹을 쫓아낼 수 없어. 이게 바로 요새야.

34. 1.♟g7 ♞b7+ 2.♟g8 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 백 킹이 g7로 올라가 f폰을 감싸. 흑 룯이 체크하면 킹은 g8에 숨고, f폰이 앞으로 가.

35. A (♘xa8) · 1.♘xa8 ♞xa8 2.♟a6 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 나이트가 a8의 룯을 잡아. 흑 룯이 나이트를 다시 잡으면, 비숍이 a6로 가서 c폰의 승진을 도와.

36. 1...♟g5 2.g4 ♟f6 3.g5+ ♟xg5 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 흑 킹이 g5로 가서 g폰 앞을 막아. 폰이 g4로 올라오면 킹은 f6로 물러나서 폰 앞 칸을 계속 지켜. 폰이 g5로 가면 킹이 잡아. 무승부.

37. 1...b3 2.♞e2 ♟b1 3.♞e1+ c1=♚ · 룯 엔드게임과 수비

이유: b폰이 b3로 올라가 c2의 폰을 받쳐 줘. 흑 킹은 b1로 가. 룯이 체크하면 c폰이 퀸으로 승진하면서 체크를 막아. 백 룯은 새 퀸과 바꿀 수밖에 없고, 그다음 b폰이 달려가서 퀸이 돼.

38. 1...♚xd7 2.♘xd7 ♟a7 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 먼저 퀸을 교환해서 위험을 없애고, 비숍은 a7로 물러나 나이트를 피해.

39. 1...♟e6 2.f4 ♟f6 3.f5 ♟e7 4.f6+ ♟xf6 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 흑 킹이 백 킹과 마주 서서 백 킹이 폰 앞으로 못 가게 해. 폰이 올라오면 흑 킹이 잡아. 무승부.

40. 1...♞e4+ 2.♟f5 ♞c4 · 룯 엔드게임과 수비

이유: 룯이 먼저 체크하고 c4로 돌아가 백 룯을 막아. 흑 c폰이 퀸이 될 거야.