



체스 학습지: 2수 메이트

12문제 · 레벨 2, 3, 4 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



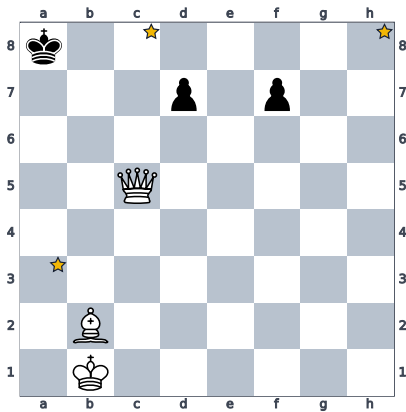
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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.

레벨 2

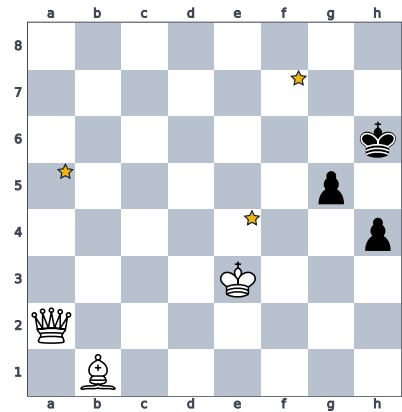
1 백 차례



별이 세 개 있는데, 흑 킹이 도망갈 수 있는 체크도 있어. 맞는 체크를 골라.

수: _____

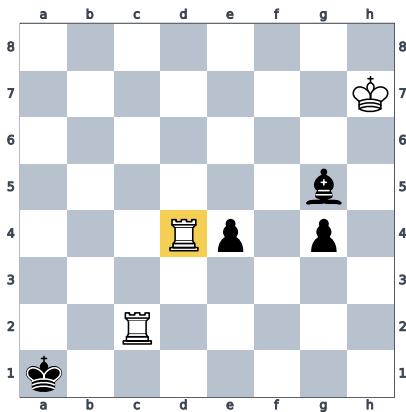
2 백 차례



별이 세 개 있는데, 바로 체크하는 별도 있지만 흑 킹이 도망가. 맞는 조용한 수를 골라.

수: _____

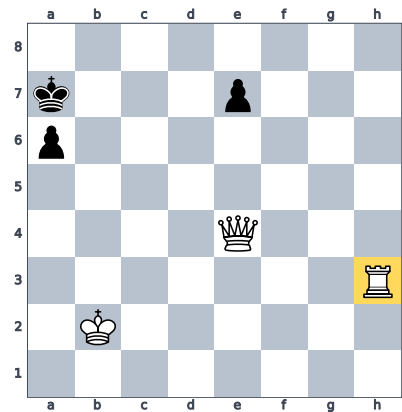
3 백 차례



반짝이는 말이 먼저 체크해. 다음 수에 체크메이트가 되는 체크 칸을 찾아봐.

수: _____

4 백 차례

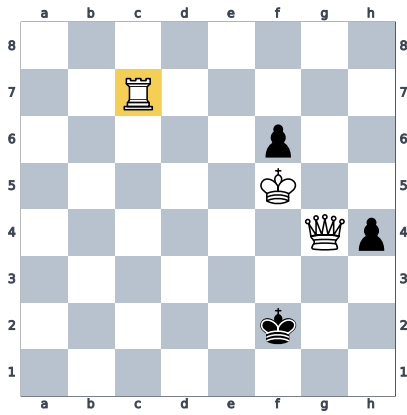


반짝이는 말이 조용한 수를 두면 다음 수에 체크메이트야. 찾아봐.

수: _____

5

백 차례

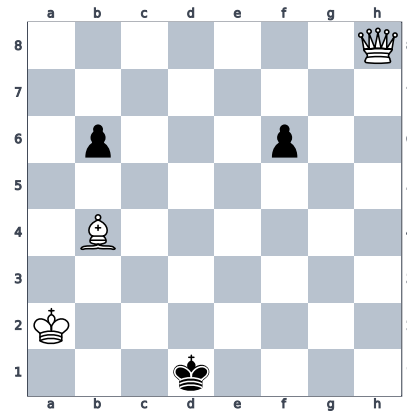


반짝이는 말이 체크해. 두기 전에 흑 킹이 도망갈 칸이 몇 개 남았는지 세어 보.

수: _____

6

백 차례



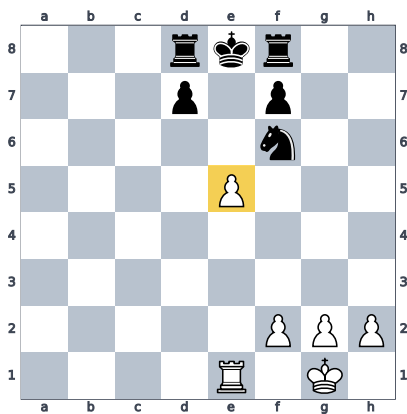
백 차례야. 바로 체크메이트는 안 돼. 준비하는 수를 찾아봐.

수: _____

레벨 3

7

백 차례

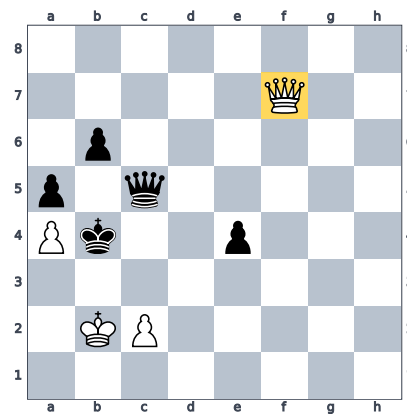


반짝이는 폰이 룯의 길을 막고 있어. 폰이 어떻게 움직여야 룯이 체크메이트할까?

수: _____

8

백 차례

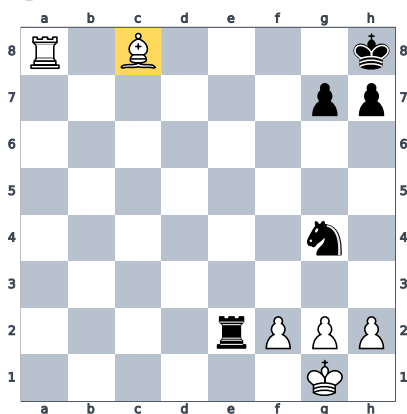


퀸이 반짝이고 있어. 퀸이 어디로 가야 바로 체크메이트할까?

수: _____

9

백 차례

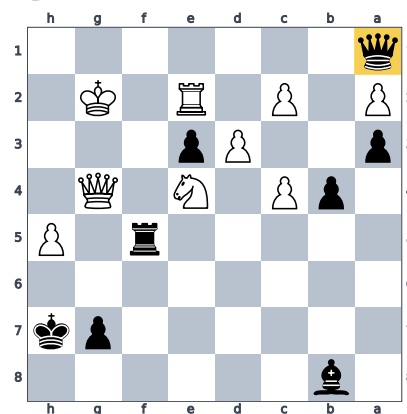


반짝이는 비숍이 룯의 길을 막고 있어. 비숍이 움직이면 룯이 체크하지 만, 흑 룯이 올라와서 막을 거야. 비숍이 어디에 서야 흑 룯의 길을 막을 까?

수: _____

10

흑 차례

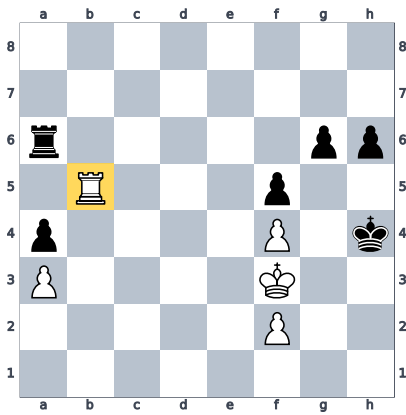


반짝이는 퀸으로 체크메이트해. 기억해: 퀸을 지켜 주는 말이 있어야 해.

수: _____

레벨 4

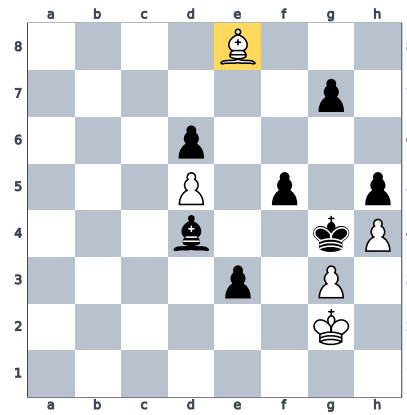
11 백 차례



빛나는 말은 룯이야. 조용한 수를 뒤서 다음 수에 룯이 체크메이트하게 해 봐.

수: _____

12 백 차례



빛나는 말은 비숍이야. 조용한 수를 뒤. 폰을 서둘러 잡지 마.

수: _____

정답과 해설: 2수 메이트

1. ♖c8+ · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

2. ♖f7 · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

3. ♜d1+ · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

4. ♜b3 · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

5. ♜c2+ · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

6. ♖h2 · 레벨 2

이유: 흑 킹은 어디로 도망가도 체크메이트야.

7. exf6# · 레벨 3

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

8. ♖b3# · 레벨 3

이유: 퀸이 킹 옆에 있고 지원도 받아서 킹이 잡을 수 없어.

9. ♙e6# · 레벨 3

이유: 비숍이 막고 있어서 흑 룯이 올라와 막을 수 없어.

10. ♖f1# · 레벨 3

이유: 퀸이 킹 옆에 있고 지원도 받아서 킹이 잡을 수 없어.

11. 1. ♜b1 g5 2. ♜h1# · 레벨 4

이유: 룯이 첫째 줄로 돌아가 기다려. 흑 킹은 폰과 백 킹에게 칸이 다 막혀서, 흑이 뭘 뒤편도 룯이 h1로 가 체크메이트!

12. 1. ♙b5 ♙e5 2. ♙e2# · 레벨 4

이유: 비숍이 b5로 돌아가 기다려. 흑 킹은 꼭 갇혀서, 흑이 뭘 뒤편도 비숍이 e2로 가 체크메이트!