



체스 학습지: 퀸, 비숍, 나이트 엔드게임

12문제 · 레벨 4, 5, 6 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



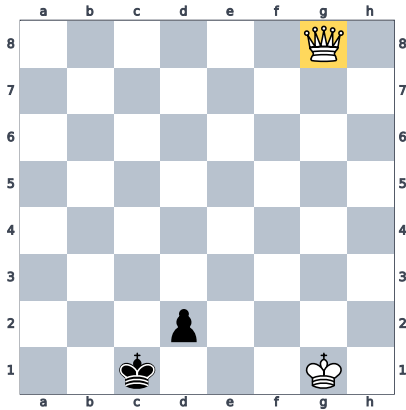
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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 4

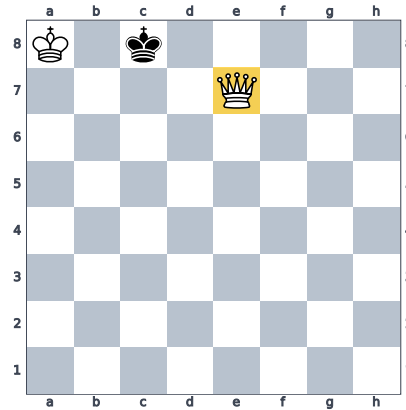
1 백 차례



빛나는 말은 퀸이야. 체크로 흑 킹을 폰 앞에 서게 만들고, 이길 때까지 뒤 보.

수: _____

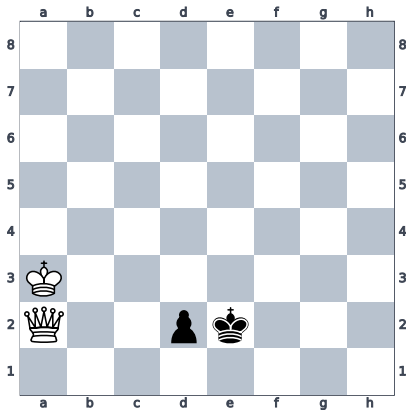
2 백 차례



빛나는 말은 퀸이야. 흑 킹을 가두되 한 칸은 남겨 줘. 스테일메이트가 되면 안 돼.

수: _____

3 백 차례

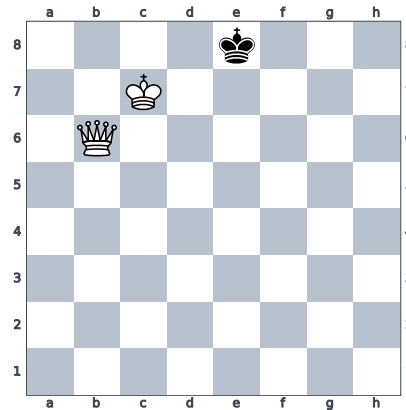


백이 먼저 뒤. 이번에는 흑 폰이 d열에 있어. 결과는 뭘까?

(A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

4 백 차례

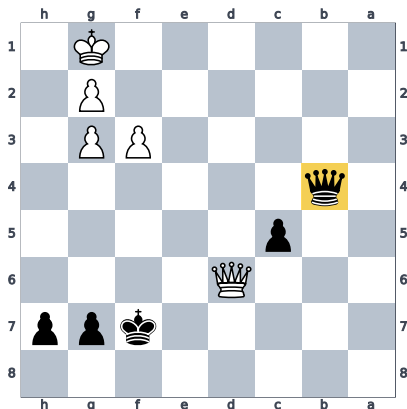


백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

레벨 5

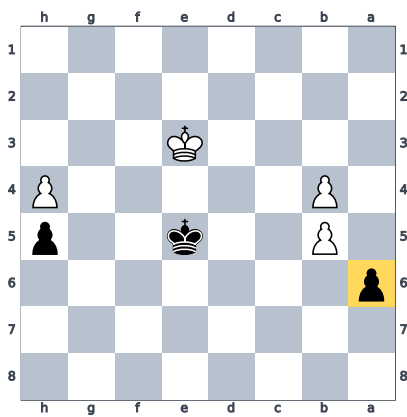
5 흑 차례



빛나는 퀸이 먼저 뒤. 퀸 교환을 강요해 봐.

수: _____

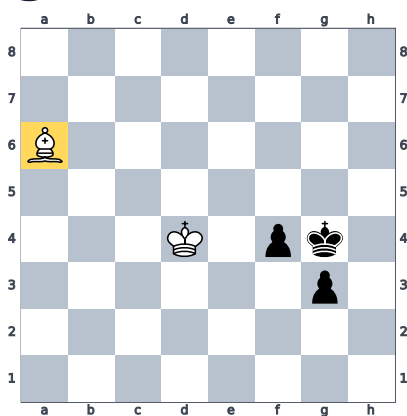
7 흑 차례



빛나는 폰이 먼저 뒤. 앞으로 어떻게 될지 생각해 봐.

수: _____

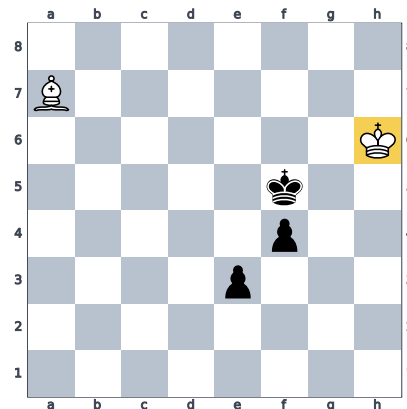
9 백 차례



빛나는 말이 먼저 뒤. 비숍으로 폰 앞 칸을 지켜 봐.

수: _____

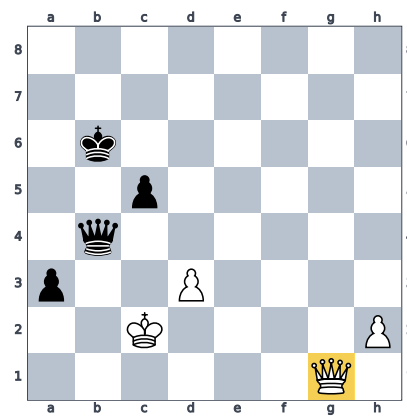
6 백 차례



빛나는 킹이 먼저 뒤. 비숍은 이미 지키고 있어.

수: _____

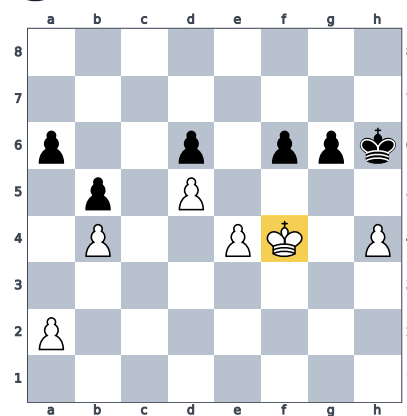
8 백 차례



빛나는 퀸이 먼저 뒤. 퀸을 바꿀 방법을 찾아 봐.

수: _____

10 백 차례

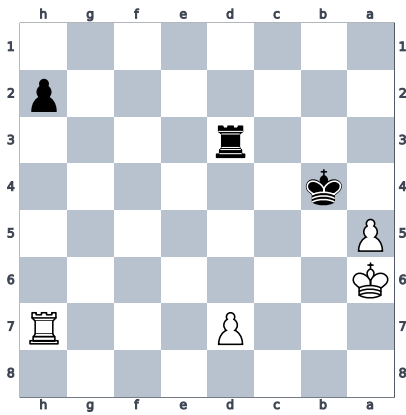


빛나는 킹이 먼저 뒤. 칸을 차지하고 폰을 밀어 봐.

수: _____

레벨 6

11 흑 차례

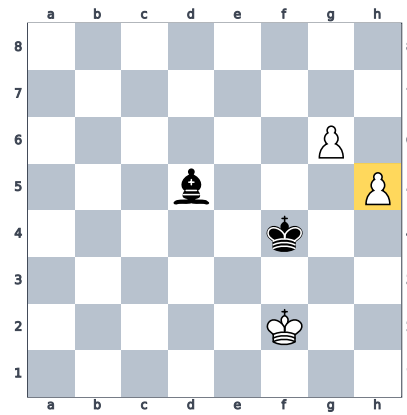


백의 d7 폰이 곧 퀸이 돼. 세 수 중에 이기는 형세를 지키는 건 뭘까?

- ☐ A ♖xd7
 ☐ B ♖d6+
 ☐ C ♖f3

동그라미: A B C _____

12 백 차례



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

수: _____

정답과 해설: 퀸, 비숍, 나이트 엔드게임

1. 1. ♖c4+ ♘b2 2. ♗d3 ♘c1 3. ♖c3+ · 레벨 4

이유: 퀸의 체크로 흑 킹을 폰 앞에 막아 세우고, 퀸과 백 킹이 에워싸서 체크메이트!

2. 1. ♖g7 ♘d8 2. ♘b7 ♘e8 3. ♘c6 · 레벨 4

이유: 퀸이 흑 킹을 마지막 줄에 가두고, 백 킹이 다가가고, 퀸이 d7로 내려가 킹의 보호를 받으며 체크메이트!

3. A (백 승리) · 1. ♘b3 ♘e1 2. ♗a5 ♘e2 3. ♗b5+ ♘e3 · 레벨 4

이유: d폰에는 스테일메이트 요령이 없어. 퀸이 흑 킹을 폰 앞에 서게 만들고, 백 킹이 와서 폰을 잡아.

4. 1. ♖f2 ♘e7 2. ♖f5 ♘e8 3. ♘d6 ♘d8 4. ♖d7# · 레벨 4

이유: 퀸이 흑 킹을 마지막 줄에 가두면서도 칸을 남겨 두고, 백 킹이 d6로 오고, 퀸이 d7에서 체크메이트!

5. 1... ♗d4+ 2. ♗xd4 cxd4 · 레벨 5

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

6. 1. ♘h5 e2 2. ♙f2 e1=♖ 3. ♙xe1 f3 4. ♙f2 · 레벨 5

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

7. 1... axb5 2. ♘f3 ♘f5 · 레벨 5

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

8. 1. ♖b1 ♗xb1+ 2. ♘xb1 · 레벨 5

이유: 퀸이 b1로 돌아가서 a폰을 막고 퀸 교환을 강요해. 남은 폰 엔드게임에서 백은 지지 않아.

9. 1. ♙b7 g2 2. ♙xg2 f3 3. ♙xf3+ · 레벨 5

이유: 비숍이 b7로 올라가서 g2와 f3까지 긴 대각선을 지켜. 흑 폰이 어느 칸으로 와도 비숍이 잡아: 무승부!

10. 1. ♘g4 ♘h7 2. h5 · 레벨 5

이유: 킹이 g4로 가서 h5 칸을 지키고, h5 폰이 올라가. 흑은 좋은 수가 없어.

11. B (♙d6+) · 1... ♙d6+ 2. ♘a7 ♙xd7+ 3. ♙xd7 h1=♖ · 레벨 6

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

12. 1. h6 ♙a2 2. h7 ♙b1 3. h8=♖ · 레벨 6

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