



체스 학습지: 힌트 없는 종합 문제

12문제 · 레벨 1, 2, 6 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



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

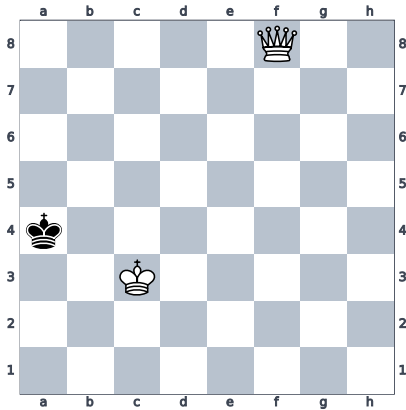
수를 적거나(예: ♕f3 또는 Nf3) 판에 화살표를 그리세요. 판은 항상 둘 차례인 쪽에서 본 방향입니다.

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 1

1

백 차례

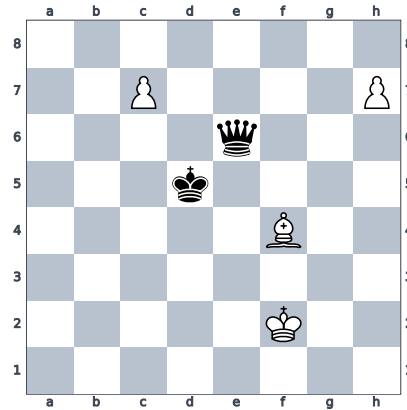


백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

2

백 차례

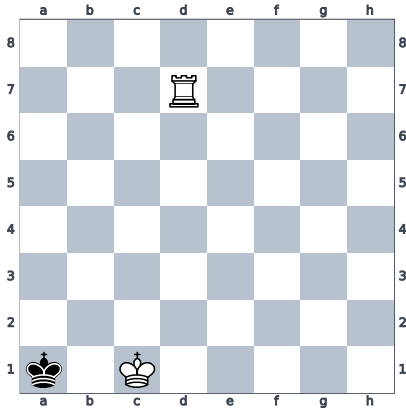


백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

3

백 차례

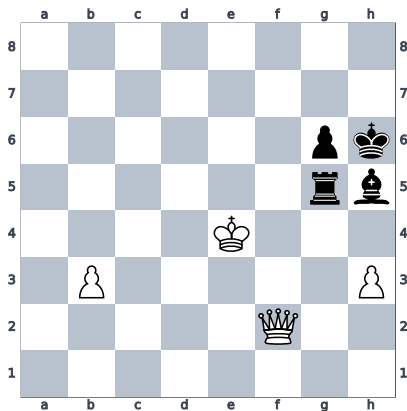


백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

레벨 2

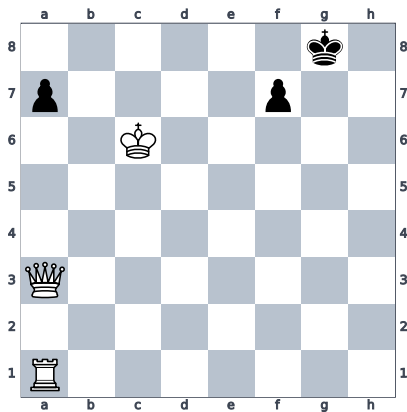
4 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

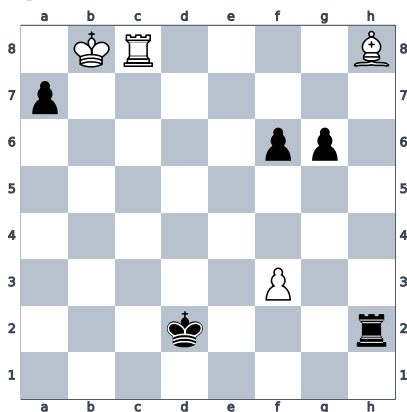
6 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

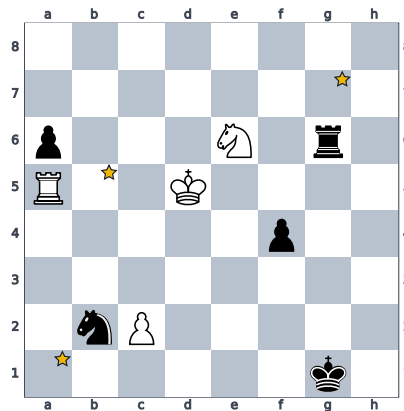
8 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

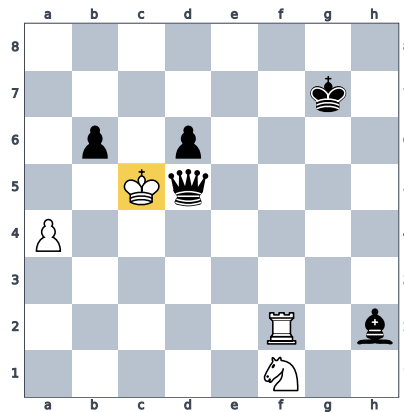
5 백 차례



별이 세 개 있는데, 잡았다가 다시 잡히는 별도 있어. 가장 이득인 잡기를 골라.

수: _____

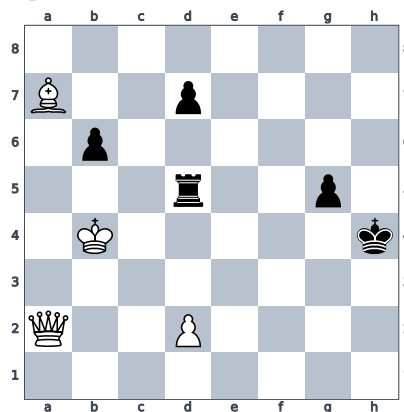
7 백 차례



반짝이는 말이 흑 말 여러 개를 잡을 수 있어. 어느 걸 잡아야 가장 이득 일까?

수: _____

9 백 차례

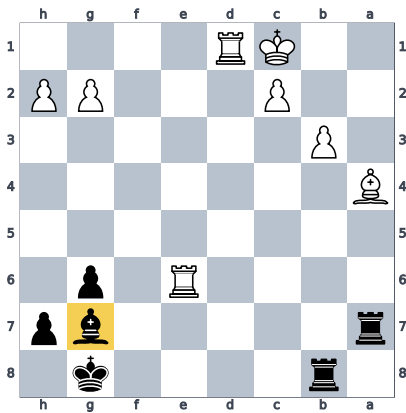


백 차례야. 점수를 비교하고 가장 이득인 잡기를 골라.

수: _____

레벨 6

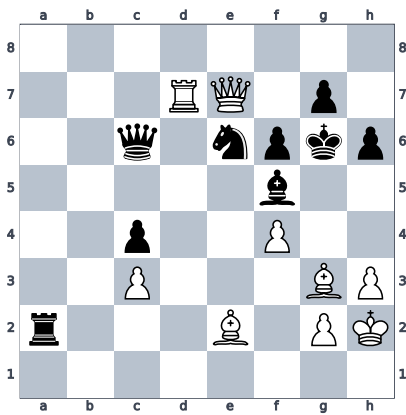
10 흑 차례



빛나는 말이 먼저 공격해. 알맞은 수를 찾아봐.

수: _____

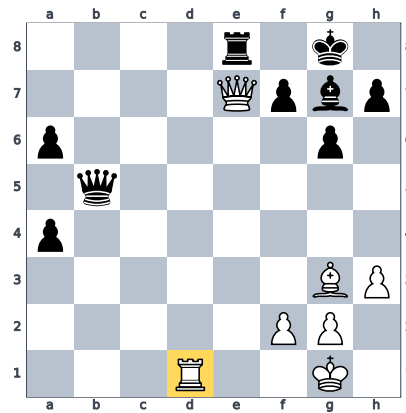
12 백 차례



여기에 전술이 하나 있어. 어떤 전술인지 직접 찾아봐.

수: _____

11 백 차례



빛나는 말이 먼저 공격해. 알맞은 수를 찾아봐.

수: _____

정답과 해설: 힌트 없는 종합 문제

1. ♖b4# · 레벨 1

이유: 백 퀸로 무승부 없이 이겼어.

2. h8=♖ · 레벨 1

이유: 폰이 잡히지 않는 새 퀸이 됐어.

3. ♜a7# · 레벨 1

이유: 백 룯로 무승부 없이 이겼어.

4. ♖d2 · 레벨 2

이유: 퀸이(가) d2로 가고, 몇 수 뒤에 이득을 봐.

5. ♜a1+ · 레벨 2

이유: 손해 없이 가장 이득인 말을 골랐어.

6. ♜g1+ · 레벨 2

이유: 룯이(가) g1에서 체크하면 흑 킹은 질 수밖에 없어. 다음 수에 체크메이트야.

7. ♕xd5 · 레벨 2

이유: 손해 없이 가장 이득인 말을 골랐어.

8. ♙xf6 · 레벨 2

이유: 폰을(를) 잡았는데 흑은 다시 잡을 수 없어.

9. ♖xd5 · 레벨 2

이유: 손해 없이 가장 이득인 말을 골랐어.

10. 1...♙h6+ 2.♕b2 ♜xa4 3.♜e8+ ♜xe8 · 레벨 6

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

11. 1.♜d8 h5 2.♜xe8+ ♕h7 3.♖xf7 · 레벨 6

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

12. 1.♖e8+ ♕h7 2.♜xg7+ ♖xg7 3.♖xc6 · 레벨 6

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