



체스 학습지: 기물 움직이는 법

12문제 · 레벨 1 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



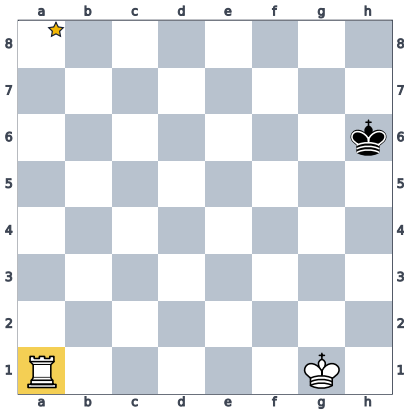
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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

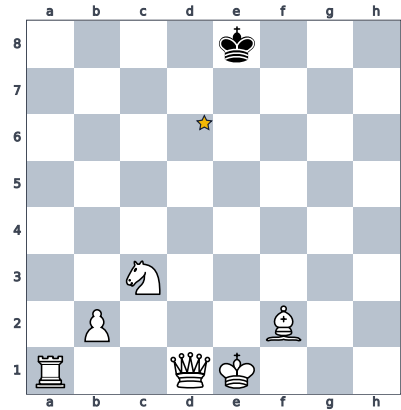
1 백 차례



별은 a8: a줄 8번 줄. 백 룩을 a1에서 별까지 올려 봐.

수: _____

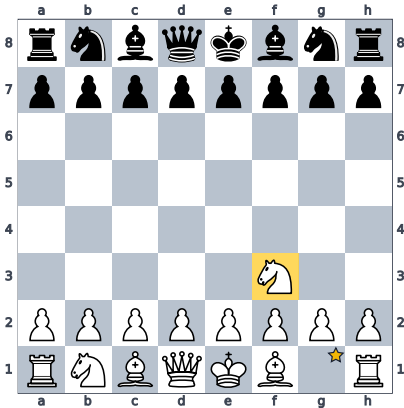
2 백 차례



백 퀸을(를) 찾아서 별로 옮겨 봐.

수: _____

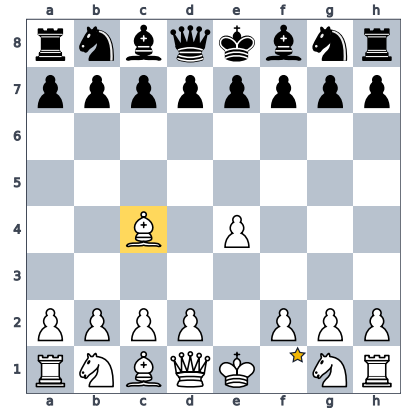
3 백 차례



백 나이트이(가) f3로 길을 잃었어. g1의 별로 데려가 줘.

수: _____

4 백 차례

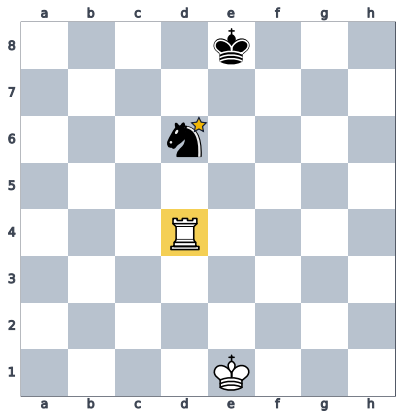


백 비숍이(가) c4로 길을 잃었어. f1의 별로 데려가 줘.

수: _____

5

백 차례

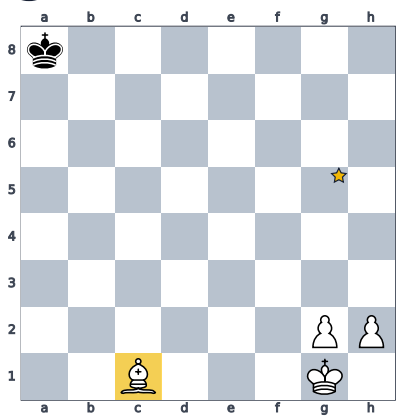


백 룯으로 흑 나이트를 잡아.

수: _____

7

백 차례

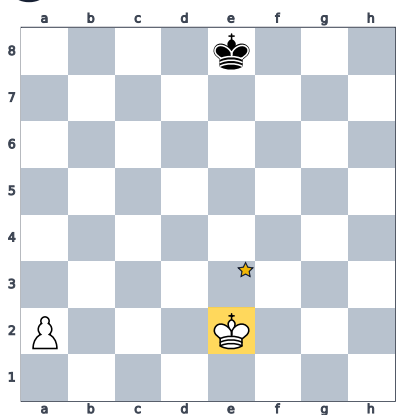


백 비숍을(를) c1에서 g5의 별로 옮겨.

수: _____

9

백 차례

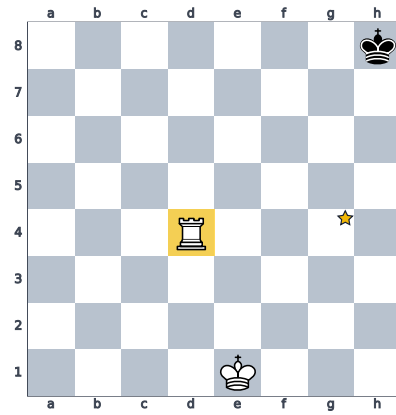


킹은 한 칸만 움직여. 백 킹을 e2에서 e3의 별로 옮겨.

수: _____

6

백 차례

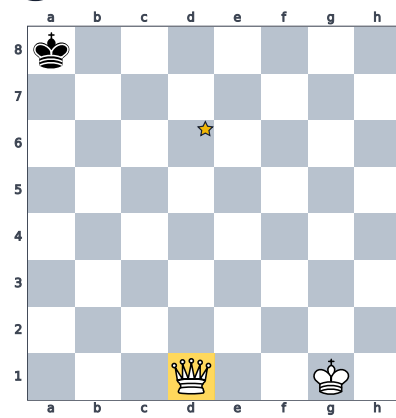


백 룯을(를) d4에서 g4의 별로 옮겨.

수: _____

8

백 차례

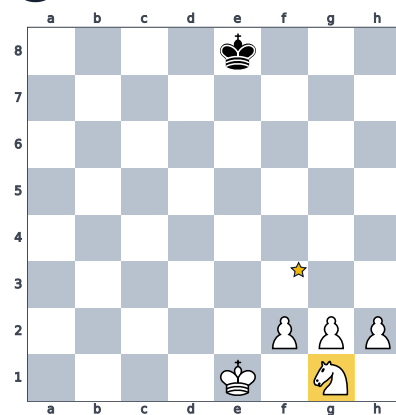


퀸은 룯처럼 곧게 움직여. 백 퀸을 d1에서 d6의 별로 올려 봐.

수: _____

10

백 차례

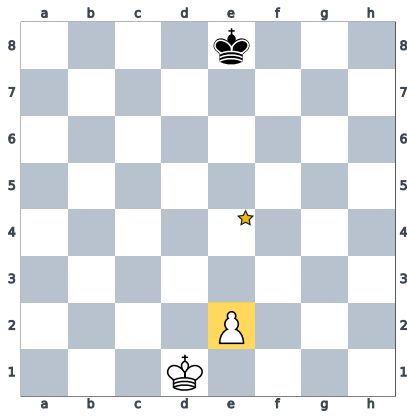


백 나이트을(를) g1에서 f3의 별로 옮겨.

수: _____

11

백 차례

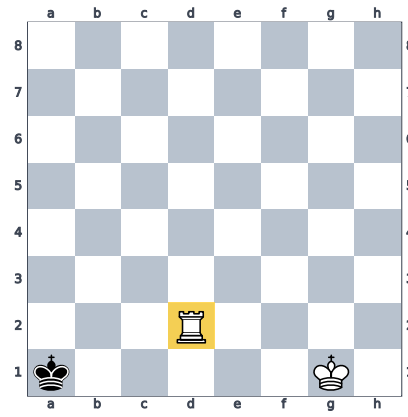


첫 수에서 폰은 두 칸 갈 수 있어. 백 폰을 e2에서 e4의 별까지 밀어.

수: _____

12

백 차례



이제 별이 없어! 백 룯을 d2에서 d6로 옮겨.

수: _____

정답과 해설: 기물 움직이는 법

1. ♖a8 · 레벨 1

이유: 백 룯이(가) a8에 도착했어.

2. ♜d6 · 레벨 1

이유: 그게 바로 백 퀸이야.

3. ♠g1 · 레벨 1

이유: 백 나이트이(가) g1의 집으로 돌아왔어.

4. ♙f1 · 레벨 1

이유: 백 비숍이(가) f1의 집으로 돌아왔어.

5. ♜xd6 · 레벨 1

이유: 백 룯이 흑 나이트를 잡았어.

6. ♜g4 · 레벨 1

이유: 백 룯이(가) g4에 도착했어.

7. ♙g5 · 레벨 1

이유: 백 비숍이(가) g5에 도착했어.

8. ♜d6 · 레벨 1

이유: 백 퀸이(가) d6에 도착했어.

9. ♙e3 · 레벨 1

이유: 백 킹이(가) e3에 도착했어.

10. ♠f3 · 레벨 1

이유: 백 나이트이(가) f3에 도착했어.

11. e4 · 레벨 1

이유: 백 폰이(가) e4에 도착했어.

12. ♜d6 · 레벨 1

이유: 백 룯이(가) d6에 도착했어.