



체스 학습지: 계획과 전략

12문제 · 레벨 4, 5, 6 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



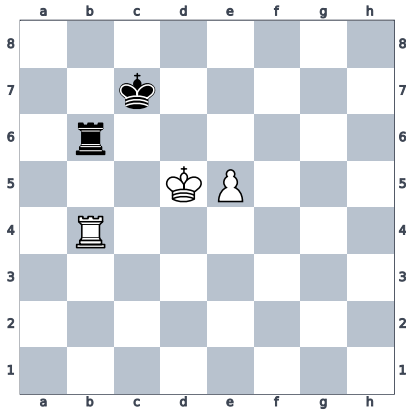
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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

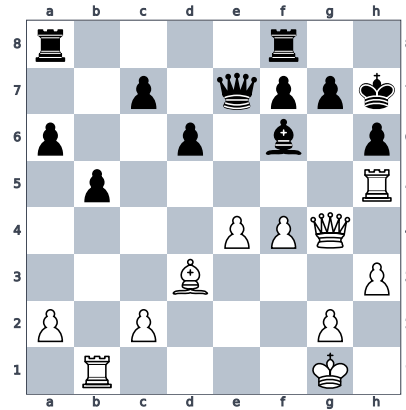


백이 폰 하나 앞서 있어. 룯을 바꿀까, 남겨 둘까? 골라 봐.

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

동그라미: A B C _____

2 백 차례

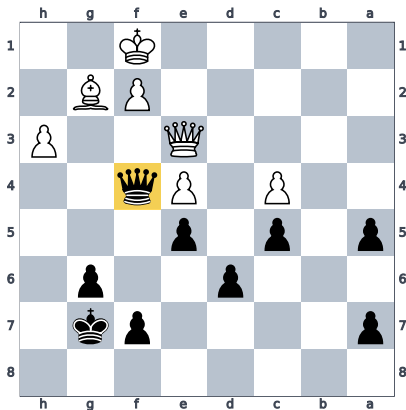


백 차례야. e4의 폰이 d3의 비숍이 흑 킹으로 가는 길을 막고 있어. 가장 좋은 수를 골라 봐.

- (A) ♗xg7+ (B) ♖xh6+ (C) e5+

동그라미: A B C _____

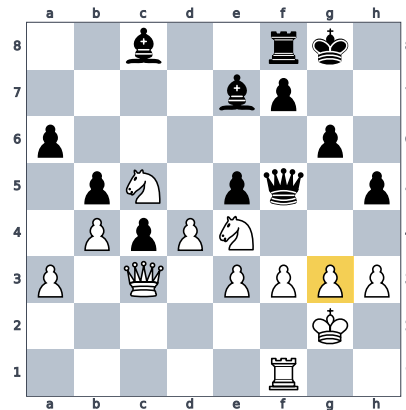
3 흑 차례



빛나는 말은 퀸이야. 통과한 폰이 있으니 퀸을 바꿔.

수: _____

4 백 차례

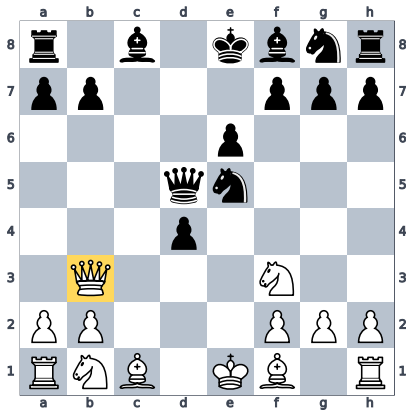


빛나는 말은 g3의 폰이야. 폰을 밀어서 흑 퀸을 위협해 봐.

수: _____

레벨 5

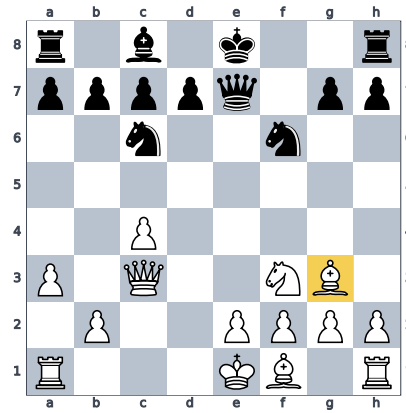
5 백 차례



빛나는 퀸이 먼저 움직여. 올바른 순서로 말을 바꿔 봐.

수: _____

6 백 차례



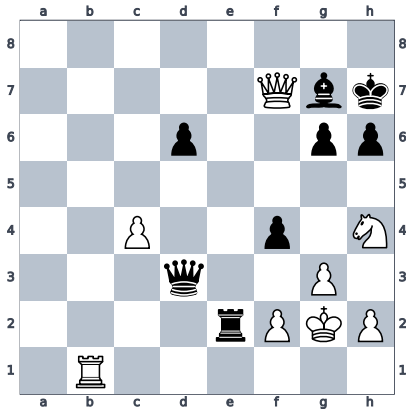
빛나는 말은 수가 세 개 있어. 잡을까, 시간을 아꼈을까 골라 봐.

(A) c5 (B) ♖xf6 (C) ♘xc7

동그라미: A B C _____

레벨 6

7 백 차례

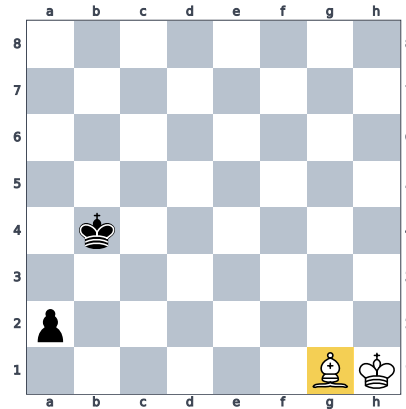


백 퀸이 벌써 f7에 있어, 흑 킹 바로 옆이야. 세 수 중에 어떤 게 가장 좋은 계획일까?

(A) ♖b7 (B) ♗xg6+ (C) ♗xg7+

동그라미: A B C _____

8 백 차례



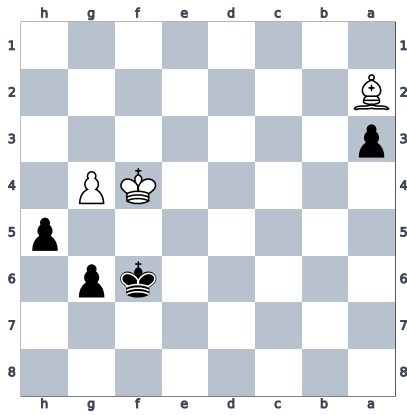
백이 먼저 댔. 비숍이 흑 폰을 제때 막을 수 있을까? 이 게임의 결과는 뭘까?

(A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C _____

9

흑 차례



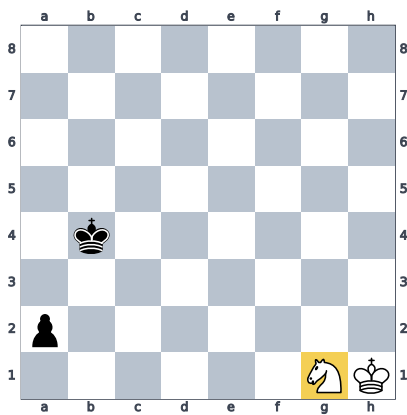
비숍 엔드게임이야. 흑은 폰만으로 비숍과 싸워. 세 수 중에 이기는 형세를 지키는 건 뭘까?

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

동그라미: A B C

11

백 차례



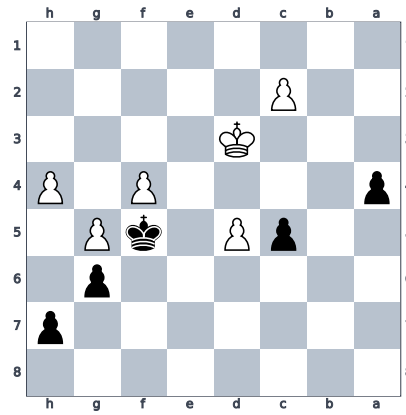
이번엔 비숍을 나이트로 바꿔. 백이 먼저 댜. 이 게임의 결과는 뭘까?

- (A) 백 승리 (B) 무승부 (C) 흑 승리

동그라미: A B C

10

흑 차례



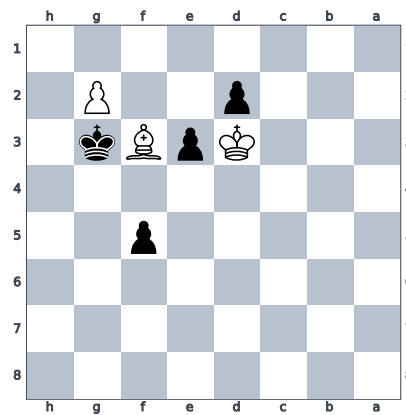
흑은 퀸 쪽에 폰이 두 개 있고, 백 킹은 혼자서 막아야 해. 세 수 중에 어떤 게 가장 좋은 계획일까?

- (A) c4+ (B) ♖xf4 (C) a3

동그라미: A B C

12

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

정답과 해설: 계획과 전략

1. B (♟xb6) · 1. ♞xb6 ♟xb6 2. ♕d6 ♟a5 3. e6 ♟a4 · 레벨 4

이유: 룯을 바꾸면 흑 킹은 폰에서 먼 b6에서 다시 잡아야 해. 백 킹이 e폰을 끝까지 이끌어.

2. C (e5+) · 1. e5+ g6 2. exf6 · 레벨 4

이유: 폰이 e5로 가서 d3의 비숍 길을 열었어. 체크! 폰은 f6의 비숍도 위협해. 흑이 체크를 막고 나면 폰이 비숍을 잡아.

3. 1... ♞xe3 2. fxe3 a4 · 레벨 4

이유: 퀸을 바꾸니 흑의 a폰이 빠른 통과한 폰이 되고, 백은 막을 퀸이 없어.

4. 1. g4 exd4 2. ♞xd4 · 레벨 4

이유: 폰이 g4로 가서 흑 퀸을 위협해. 퀸은 안전한 칸이 없고, 흑이 d4의 폰을 잡아도 소용없어. 퀸을 잡게 될 거야.

5. 1. ♞xd5 exd5 2. ♕xe5 · 레벨 5

이유: 먼저 퀸을 바꿔서 흑 퀸이 다시 잡지 못하게 하고, 나이트가 e5의 나이트를 잡아. 나이트 하나를 벌었어.

6. A (c5) · 1. c5 ♟e4 2. ♞c2 b6 · 레벨 5

이유: 폰이 c5로 가서 자리를 지키고, c7의 폰에 욕심내지 않았어. 흑은 아직 비숍도 안 꺼냈고 캐슬링도 안 했어. 시간에서 네가 앞서.

7. A (♟b7) · 1. ♞b7 ♞e4+ 2. ♕f3 ♞xb7 3. ♞xb7 · 레벨 6

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

8. B (무승부) · 1. ♞d4 ♟c4 2. ♞a1 · 레벨 6

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

9. C (g5+) · 1...g5+ 2. ♕e3 h4 3. ♞b1 ♕e5 · 레벨 6

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

10. C (a3) · 1...a3 2. ♕c3 c4 3. ♕b4 a2 · 레벨 6

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

11. C (흑 승리) · 1. ♕e2 a1=♞+ 2. ♕h2 · 레벨 6

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

12. A (♕f2) · 1...♕f2 2. ♞d1 f4 3. ♞f3 ♕e1 · 레벨 6

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