



체스 학습지: 캐슬링, 프로모션, 양파상

12문제 · 레벨 1, 2 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



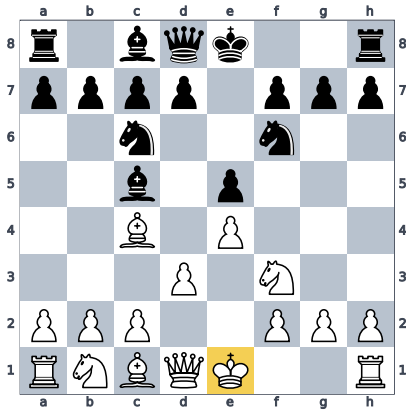
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

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

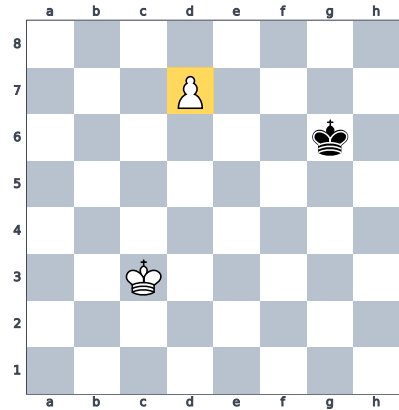
1 백 차례



킹과 h1의 룯은 아직 안 움직였고, 사이 칸도 비어 있어. 캐슬링해.

수: _____

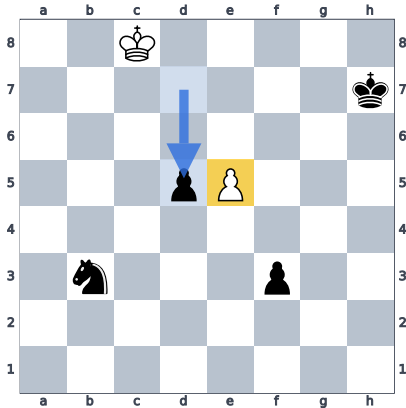
2 백 차례



반짝이는 폰을 퀸으로 프로모션해.

수: _____

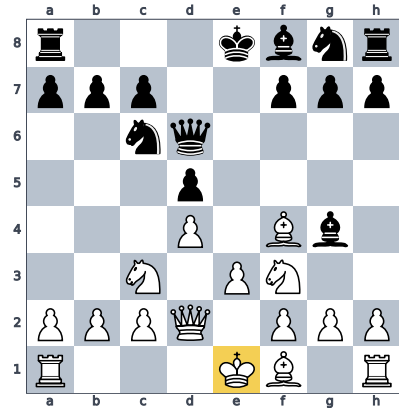
3 백 차례



흑 폰이 방금 두 칸 움직였어. 반짝이는 폰으로 양파상해.

수: _____

4 백 차례

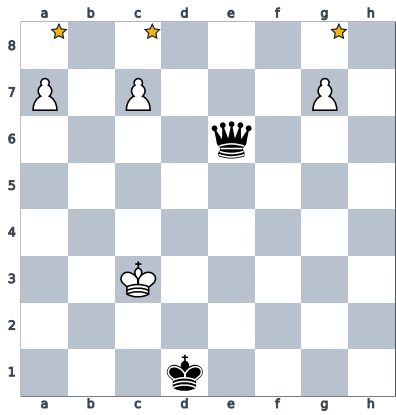


이번엔 킹 쪽에 비숍과 나이트가 막고 있어. 반대쪽으로 캐슬링해.

수: _____

5

백 차례

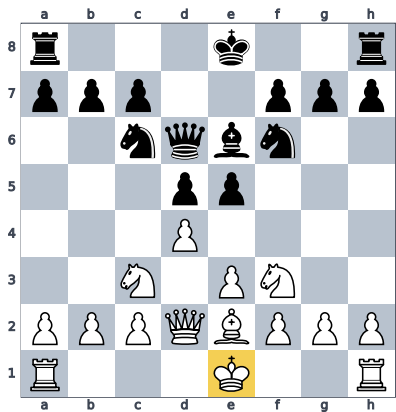


폰 세 개가 곧 프로모션해. 새 퀸이 잡히지 않는 별은 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

7

백 차례

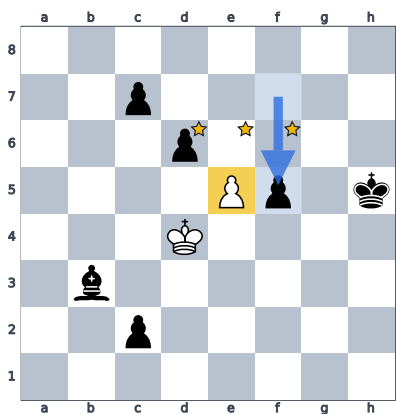


h1의 룯은 한 번 움직였다가 돌아와서, 그쪽 캐슬링 권리가 없어. 캐슬링 해.

수: _____

9

백 차례

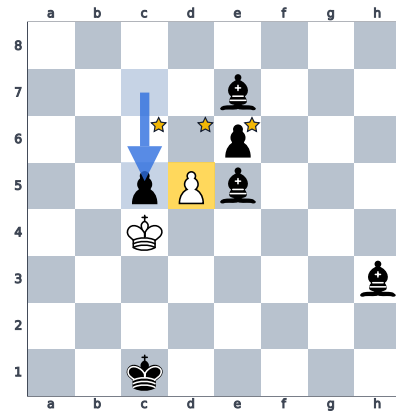


흑 폰이 방금 두 칸 가서 백 폰 바로 옆에 있어. 별이 세 개, 양파상은 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

6

백 차례

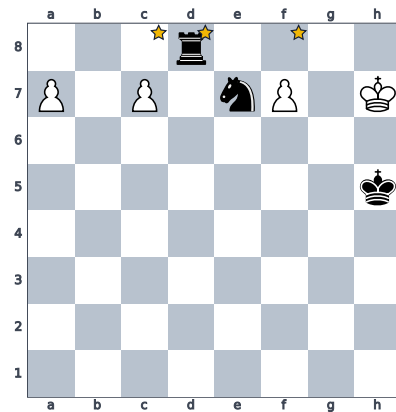


흑 폰이 방금 두 칸 가서 백 폰 바로 옆에 있어. 별이 세 개, 양파상은 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

8

백 차례

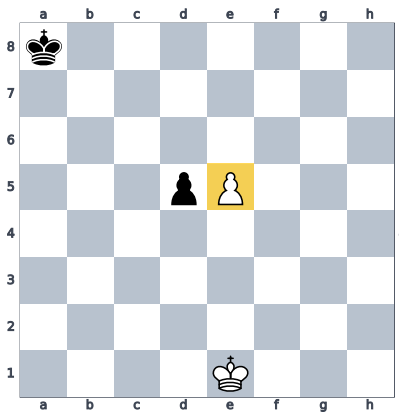


폰 세 개가 곧 프로모션해. 새 퀸이 잡히지 않는 별은 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

레벨 2

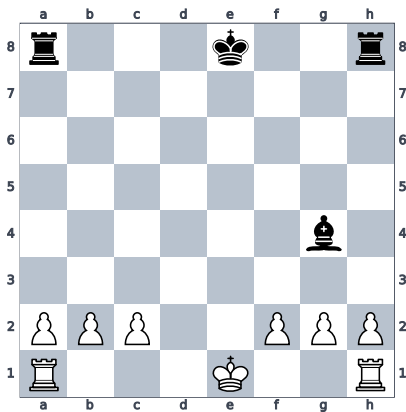
10 백 차례



흑 폰이 방금 d7에서 d5로 두 칸 내려왔어. 반짝이는 폰으로 양파상을 해 봐.

수: _____

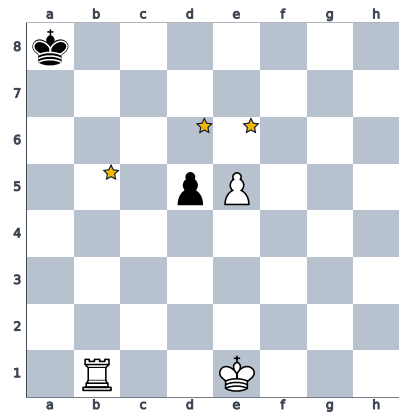
12 백 차례



백 차례야. 흑 비숍이 d1 칸을 노리고 있어. 어느 쪽으로 캐슬링할 수 있을까?

수: _____

11 백 차례



별이 세 개 있어. 양파상은 어느 별일까? 골라 봐.

수: _____

정답과 해설: 캐슬링, 프로모션, 양파상

1. O-O · 레벨 1

이유: 킹은 구석에 숨고, 룯은 가운데로 나와.

2. d8=♙ · 레벨 1

이유: 폰이 잡히지 않는 새 퀸이 됐어.

3. exd6 · 레벨 1

이유: 흑 폰이 두 칸 움직인 바로 다음에만 할 수 있어.

4. O-O-O · 레벨 1

이유: 킹은 구석에 숨고, 룯은 가운데로 나와.

5. a8=♙ · 레벨 1

이유: 폰이 잡히지 않는 새 퀸이 됐어.

6. dxc6 · 레벨 1

이유: 흑 폰이 두 칸 움직인 바로 다음에만 할 수 있어.

7. O-O-O · 레벨 1

이유: 킹은 구석에 숨고, 룯은 가운데로 나와.

8. cxd8=♙ · 레벨 1

이유: 폰이 잡히지 않는 새 퀸이 됐어.

9. exf6 · 레벨 1

이유: 흑 폰이 두 칸 움직인 바로 다음에만 할 수 있어.

10. exd6 · 레벨 2

이유: 흑 폰이 두 칸 움직인 바로 다음에만 할 수 있어.

11. exd6 · 레벨 2

이유: 흑 폰이 두 칸 움직인 바로 다음에만 할 수 있어.

12. O-O · 레벨 2

이유: 킹은 안전한 구석으로, 룯은 가운데로 나왔어.