



체스 학습지: 메이트 위협 막기

12문제 · 레벨 1, 2, 3 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



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

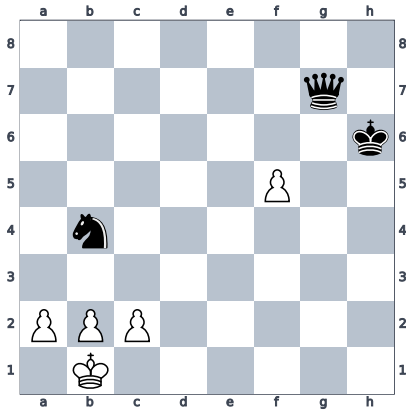
수를 적거나(예: $\phi f3$ 또는 $Nf3$) 판에 화살표를 그리세요. 판은 항상 둘 차례인 쪽에서 본 방향입니다.

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



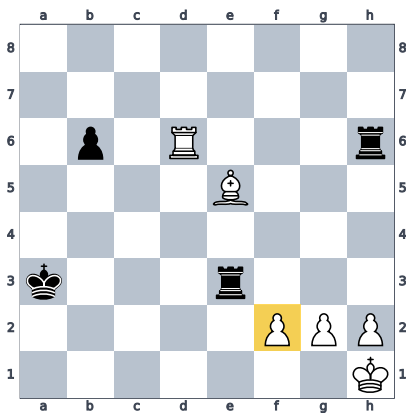
백 차례야. 흑이 다음 수에 체크메이트를 노려. 막아.

수: _____

레벨 2

2

백 차례

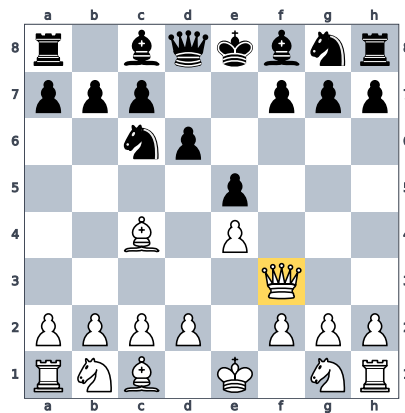


흑이 체크메이트를 노리고 있어. 반짝이는 말이 막을 수 있어. 칸을 찾아 봐.

수: _____

3

백 차례

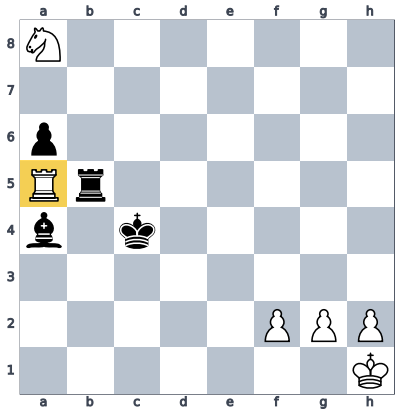


반짝이는 퀸과 비숍이 둘 다 f7을 노려. 체크메이트를 찾아봐.

수: _____

4

백 차례

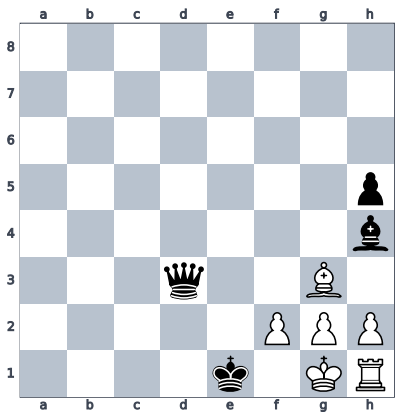


반짝이는 말이 잡을 수도 있지만, 먼저 체크메이트를 막아야 해.

수: _____

6

백 차례

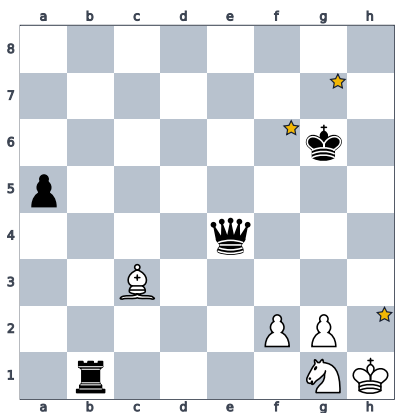


백 차례야. 흑이 체크메이트를 노리고 있어. 먼저 막아.

수: _____

8

백 차례

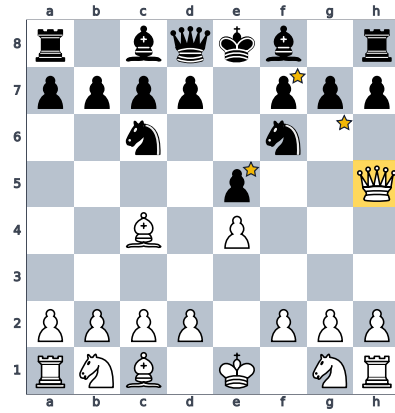


흑이 체크메이트를 노리고 있어! 별이 세 개, 막을 수 있는 건 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

5

백 차례

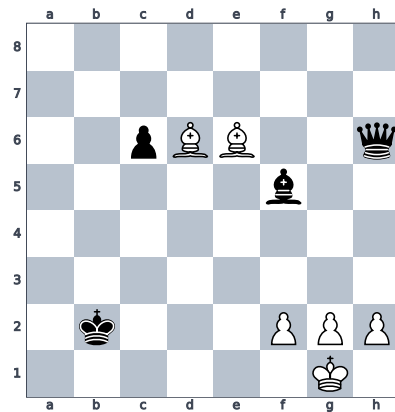


흑이 방금 실수했어! 퀸이 반짝이고 있어. 별이 세 개, 체크메이트는 하나뿐이야. 골라 봐.

수: _____

7

백 차례

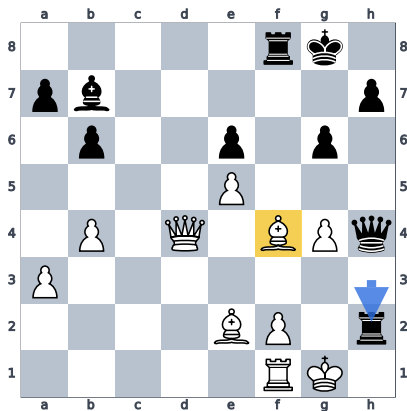


백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

레벨 3

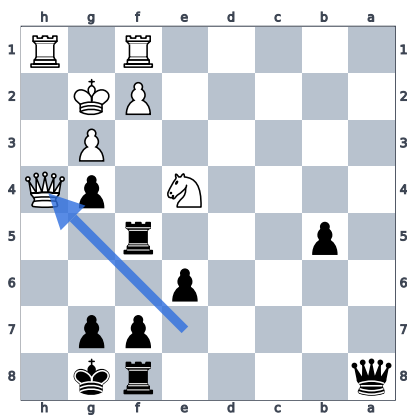
9 백 차례



반짝이는 말이 체크메이트를 막을 수 있어. 네 차례야!

수: _____

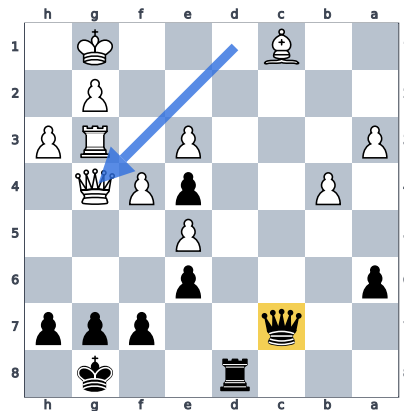
11 흑 차례



상대가 체크메이트를 노리고 있어. 먼저 막아.

수: _____

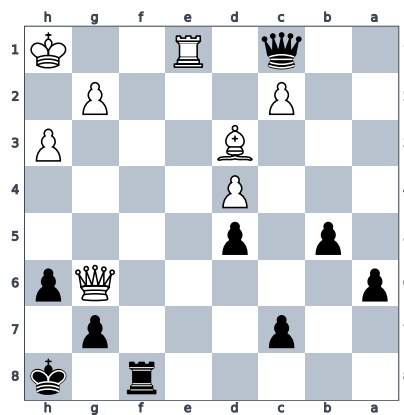
10 흑 차례



상대가 체크메이트를 노려. 반짝이는 말이 구할 수 있어. 네 차례야!

수: _____

12 흑 차례



흑 차례야. 가장 좋은 수를 찾아봐.

수: _____

정답과 해설: 메이트 위협 막기

1. b3 · 레벨 1

이유: 둘 때마다 상대가 뭘 노리는지 꼭 봐.

2. fxe3 · 레벨 2

이유: 흑은 이제 체크메이트할 수 없어.

3. ♖xf7# · 레벨 2

이유: f7 칸은 킹만 지키고 있었고, 퀸은 비숍이 받쳐 줘서 킹이 잡을 수 없어.

4. ♜xa4+ · 레벨 2

이유: 흑은 이제 체크메이트할 수 없어.

5. ♖xf7# · 레벨 2

이유: f7 칸은 킹만 지키고 있었고, 퀸은 비숍이 받쳐 줘서 킹이 잡을 수 없어.

6. f3+ · 레벨 2

이유: 흑은 이제 체크메이트할 수 없어.

7. ♙e5+ · 레벨 2

이유: 흑은 이제 체크메이트할 수 없어.

8. ♕h2 · 레벨 2

이유: 흑은 이제 체크메이트할 수 없어.

9. 1. ♙xh2 ♖h3 2.f3 · 레벨 3

이유: 룯을(를) 잡고, 흑이 다시 잡아도 이득이야. 그다음 룯도 잡아.

10. 1... ♖xc1+ 2. ♕h2 g6 · 레벨 3

이유: c1의 퀸이 킹을 체크하면서 폰도 위협해. 백은 킹을 지켜야 해서 네가 말을 얻어. 그다음 비숍도 잡을 수 있어.

11. 1... ♖xe4+ 2. ♕g1 f6 · 레벨 3

이유: 나이트을(를) 잡았는데 백은 다시 못 잡아. 그다음 나이트을(를) 하나 더 잡아.

12. 1... ♖xe1+ 2. ♕h2 ♕g8 · 레벨 3

이유: 룯을(를) 잡았는데 백은 다시 못 잡아. 그다음 룯을(를) 하나 더 잡아.