



Шахматные задания: Расчёт вариантов

12 позиций · Уровни 1, 2, 3, 4 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

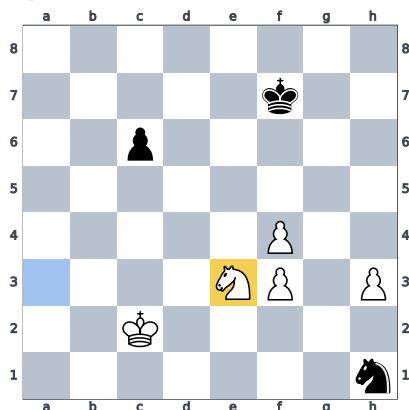
Запиши ход (например, $\text{d}f3$ или Kf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повернута к той стороне, чей ход.

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («светящаяся фигура» в задании). · Звёзды: поля, куда можно пойти; верное только одно. · Буквы A, B, C на полях: варианты ответа. · Стрелка: последний ход или ход, данный в задании. · Красное поле: фигура под ударом. · Синее поле: фигура или поле, на которое стоит обратить внимание.

Уровень 1

1

Ход белых

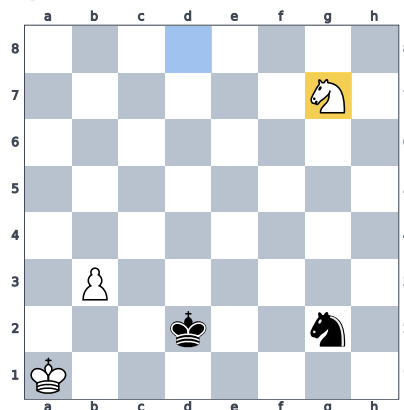


Светящаяся фигура (конь) должна дойти до a3 как можно быстрее. Куда сделаешь первый ход?

Ход: _____

2

Ход белых

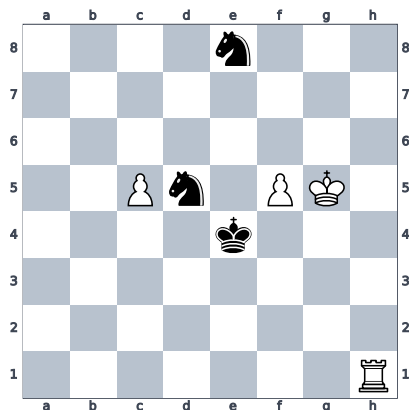


Светящаяся фигура (конь) должна дойти до d8 как можно быстрее. Куда сделаешь первый ход?

Ход: _____

3

Ход белых

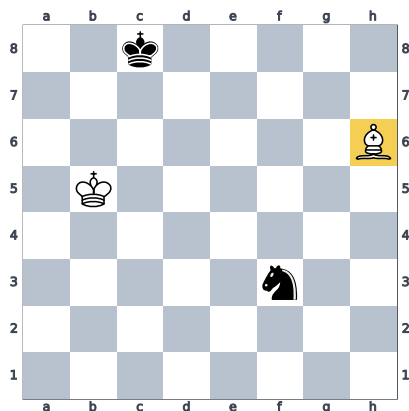


Ход белых. Доведи белую фигуру (ладью) до a4 за минимум ходов. Сделай первый ход!

Ход: _____

Уровень 2

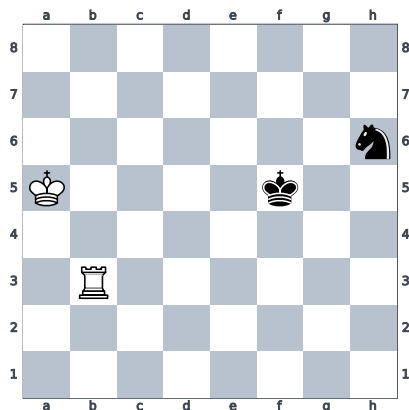
4 Ход белых



Светящийся слон хочет попасть на h2. Сделай первый ход по самому короткому пути!

Ход: _____

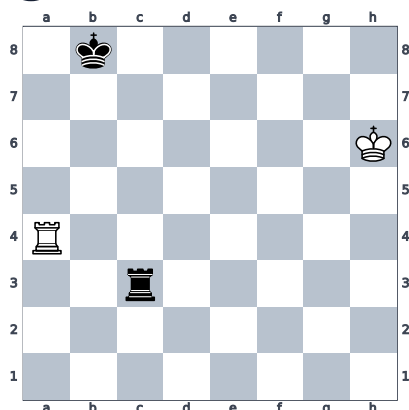
6 Ход белых



Ладья хочет попасть на h7 за минимум ходов. Сделай первый ход!

Ход: _____

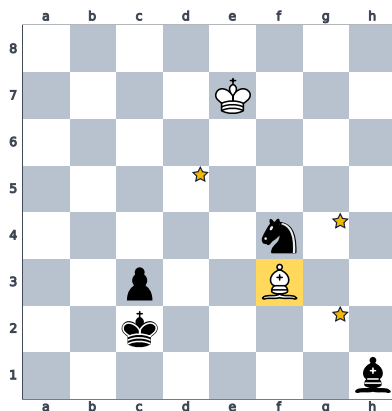
8 Ход белых



Ладья хочет попасть на d8 за минимум ходов. Сделай первый ход!

Ход: _____

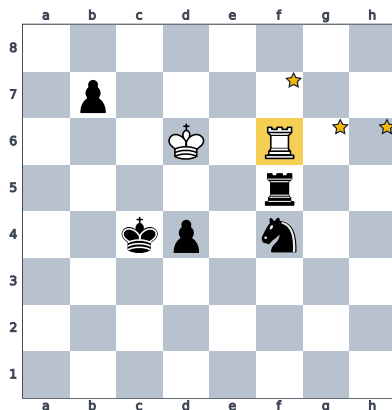
5 Ход белых



Прежде чем тронуть, представь в уме: на какой звезде светящуюся фигуру не смогут взять? Безопасна только одна звезда.

Ход: _____

7 Ход белых

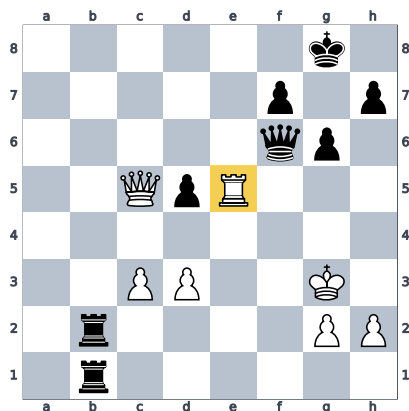


Прежде чем тронуть, представь в уме: на какой звезде светящуюся фигуру не смогут взять? Безопасна только одна звезда.

Ход: _____

Уровень 3

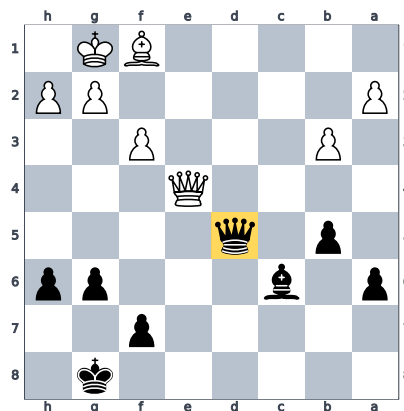
9 Ход белых



Светящаяся фигура начинает комбинацию в два хода. Твой ход!

Ход: _____

10 Ход чёрных

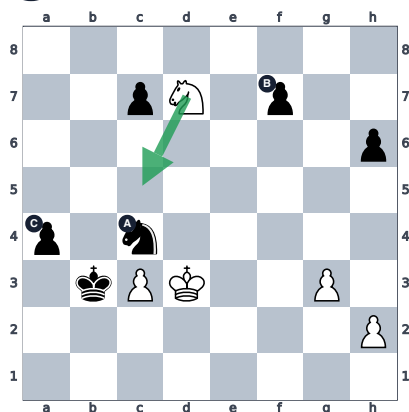


Светящаяся фигура ходит первой. Подумай и о втором ходе!

Ход: _____

Уровень 4

11 Ход белых

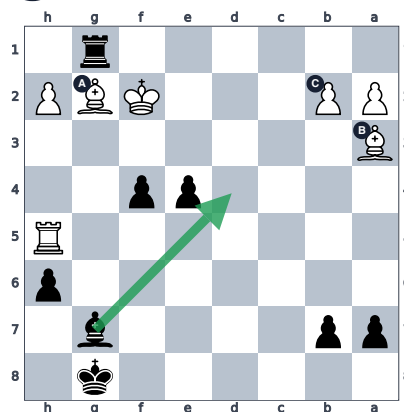


Сыграй по зелёной стрелке: конь шахует. Чёрный король должен уйти. На каком поле потом ты берёшь фигуру? Нажми на это поле.

☐ A c4 ☐ B f7 ☐ C a4

Обведи: A B C _____

12 Ход чёрных



Сыграй по зелёной стрелке: чёрный слон шахует. Белый король должен уйти. На каком поле потом ты берёшь фигуру? Нажми на это поле.

☐ A g2 ☐ B a3 ☐ C b2

Обведи: A B C _____

Ответы и объяснения: Расчёт вариантов

1. ♘c4 · Уровень 1

Почему: С c4 фигуре (конь) остался 1 ход до a3.

2. ♘e6 · Уровень 1

Почему: С e6 фигуре (конь) остался 1 ход до d8.

3. ♖a1 · Уровень 1

Почему: С a1 фигуре (ладья) остался 1 ход до a4.

4. ♜f4 · Уровень 2

Почему: Это первый шаг кратчайшего пути к h2.

5. ♜g4 · Уровень 2

Почему: Ты увидел заранее: там ни одна чёрная фигура не может взять.

6. ♖b7 · Уровень 2

Почему: Это первый шаг кратчайшего пути к h7.

7. ♖h6 · Уровень 2

Почему: Ты увидел заранее: там ни одна чёрная фигура не может взять.

8. ♖d4 · Уровень 2

Почему: Это первый шаг кратчайшего пути к d8.

9. 1. ♖e8+ ♜g7 2. ♜f8# · Уровень 3

Почему: Ладья даёт шах с e8, у чёрного короля только проигрышные ходы. А потом мат.

10. 1... ♜c5+ 2. ♜h1 ♜xe4 · Уровень 3

Почему: Ход фигурой (ферзь) на c5 начинает комбинацию. Потом ты выигрываешь фигуру (ферзь).

11. A (c4) · 1. ♘c5+ ♜a2 2. ♜xc4 · Уровень 4

Почему: Шах конём отгоняет чёрного короля, и чёрного коня на c4 король больше не защищает: белый король его берёт.

12. A (g2) · 1... ♜d4+ 2. ♜e2 ♜xg2+ · Уровень 4

Почему: Слон шахует, белый король вынужден уйти с f2, и белый слон на g2 остаётся без защиты: чёрная ладья берёт его, да ещё с шахом.