



Шахматные задания: Завлечение, освобождение и перекрытие линий

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

Имя _____

Дата _____



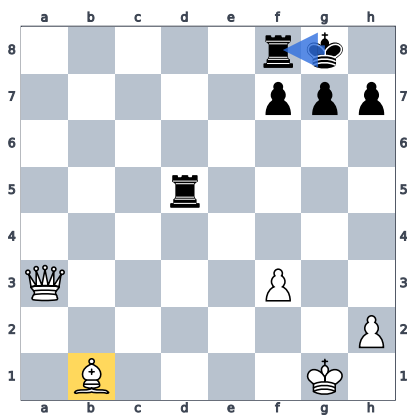
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, $\Delta f3$ или $Kf3$) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повёрнута к той стороне, чей ход.

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («свелящаяся 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 2

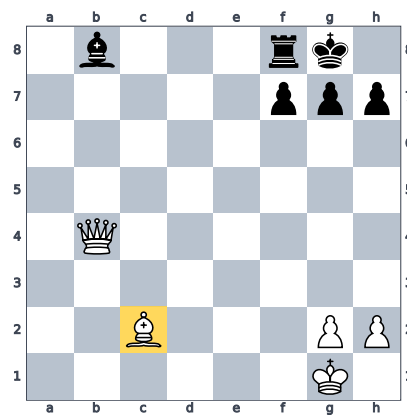
1 Ход белых



Свелящаяся фигура — приманка: поставь её туда, где король может её взять. Взяв приманку, король уходит с поста, и ты берёшь другую фигуру.

Ход: _____

2 Ход белых

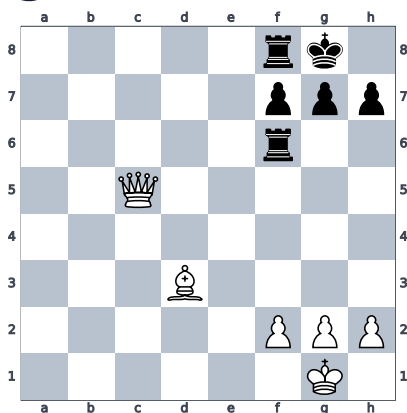


Какую чёрную фигуру защищает только король?

Свелящаяся фигура становится приманкой и уводит короля, а потом ты берёшь!

Ход: _____

3 Ход белых

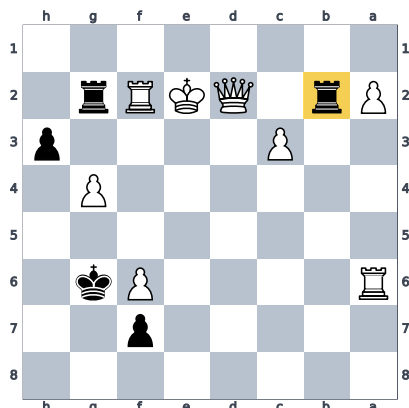


Ход белых. Поставь приманку, чтобы увести защитника, а потом возьми фигуру ценнее приманки!

Ход: _____

Уровень 4

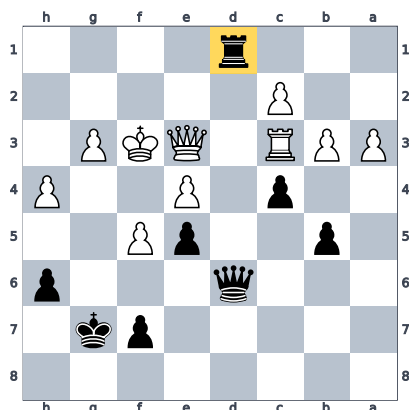
4 Ход чёрных



Светится ладья на b2. Пожертвуй её, чтобы увести белого короля!

Ход: _____

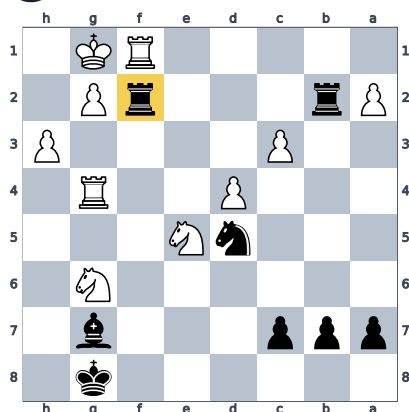
6 Ход чёрных



Светится ладья на d1. Уведи её с шахом, чтобы освободить дорогу ферзю!

Ход: _____

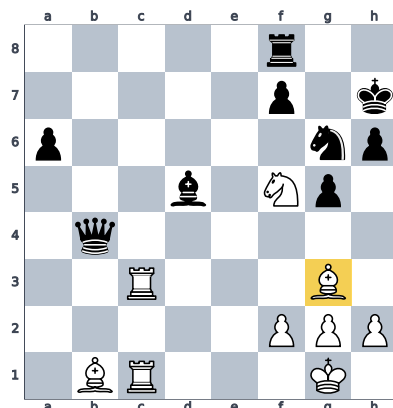
8 Ход чёрных



Светится ладья на f2. Разменяй ладью, чтобы заманить белого короля на f1!

Ход: _____

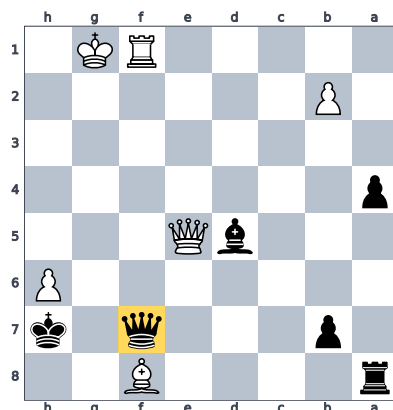
5 Ход белых



Светится слон. Прогони чёрного ферзя ходом слона!

Ход: _____

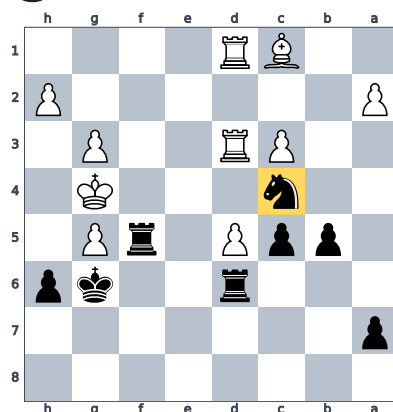
7 Ход чёрных



Светится ферзь. Сначала уведи его с вертикали f с шахом!

Ход: _____

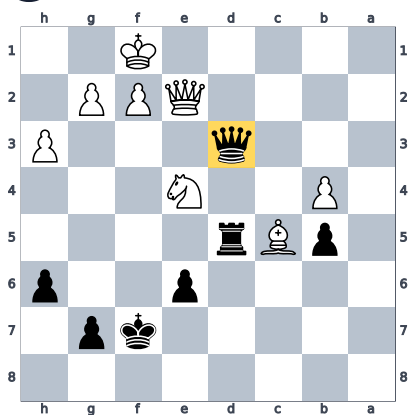
9 Ход чёрных



Светится конь. Шахуй конём и целься заодно в крупную фигуру!

Ход: _____

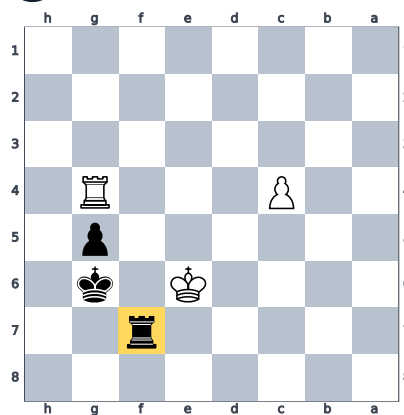
10 Ход чёрных



Светится ферзь. Дай шах, чтобы открыть путь ладье!

Ход: _____

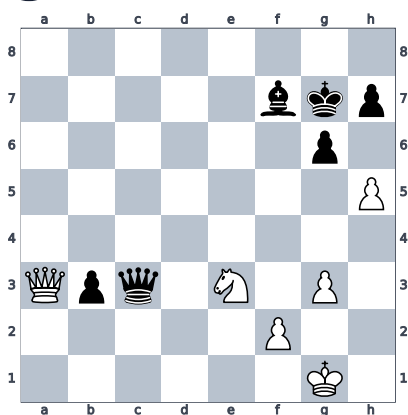
11 Ход чёрных



Светится ладья. Поставь её на четвёртую горизонталь, чтобы перекрыть линию белой ладьи, защищающей пешку c4!

Ход: _____

12 Ход белых



Сначала выведи чёрного короля с g7, а потом шахуй ферзём!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Завлечение, освобождение и перекрытие линий

1. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Уровень 2

Почему: Ты отдал слона за 3 очка и взял ладью за 5: ты выиграл 2 очка.

2. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Уровень 2

Почему: Ты отдал слона за 3 очка и взял ладью за 5: ты выиграл 2 очка.

3. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Уровень 2

Почему: Ты отдал слона за 3 очка и взял ладью за 5: ты выиграл 2 очка.

4. 1... ♗xd2+ 2. ♘xd2 ♗xf2+ · Уровень 4

Почему: Ладья берёт ферзя с шахом, белый король отбирает и уходит с e2. Белая ладья на f2 без защиты: чёрная ладья берёт её, да ещё с шахом.

5. 1. ♖d6 ♜xc3 2. ♗xc3 · Уровень 4

Почему: Слон идёт на d6, нападает на ферзя и целится в ладью f8. Чёрному ферзю некуда уйти, и он отдаёт себя за ладью: ты выигрываешь ферзя.

6. 1... ♗f1+ 2. ♘g2 ♜d1 · Уровень 4

Почему: Ладья с шахом уходит с вертикали d и уступает d1 ферзю. Ферзь идёт на d1 и вместе с ладьёй окружает белого короля, грозя матом.

7. 1... ♜g6+ 2. ♘f2 ♗xf8+ · Уровень 4

Почему: Ферзь с шахом уходит с вертикали f, белый король должен ходить. Теперь чёрная ладья берёт слона f8, а белая ладья больше не может взять ферзя.

8. 1... ♗xf1+ 2. ♘xf1 ♘e3+ · Уровень 4

Почему: Размен ладей заманивает белого короля на f1, потом конь шахует с e3 — вилка королю и ладье g4: ладья будет твоей.

9. 1... ♘e5+ 2. ♘h3 ♘xd3 · Уровень 4

Почему: Фигура (конь) даёт шах с e5 и нападает на ладью d3. Белый король уходит, и ладья взята.

10. 1... ♜b1+ 2. ♜e1 ♗d1 · Уровень 4

Почему: Ферзь шахует с b1, белый ферзь вынужден закрыться на e1. Ладья идёт на d1 и связывает белого ферзя с королём: ферзь будет твоим.

11. 1... ♗f4 2. ♗g2 ♗xc4 · Уровень 4

Почему: Ладья встаёт на f4, перекрывает линию защиты белой ладьи и нападает на неё. Белая ладья уходит, чёрная ладья берёт пешку c4.

12. 1.h6+ ♘xh6 2. ♜f8+ · Уровень 4

Почему: Пешка жертвуется с шахом и выманивает чёрного короля на h6. Теперь ферзь шахует с f8, король уходит, и ферзь берёт слона f7.