



Шахматные задания: Спасаем ничью

12 позиций · Уровни 4, 5, 6 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



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

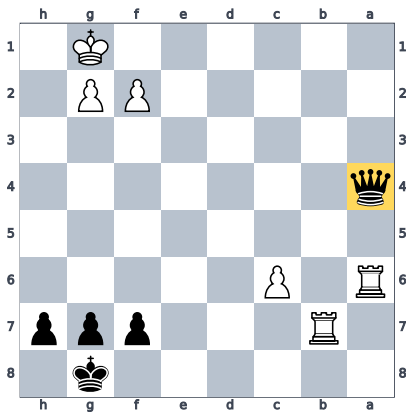
Запиши ход (например, ♔f3 или Кf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повёрнута к той стороне, чей ход.

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («свелящаяся фигура» в задании). · Звёзды: поля, куда можно пойти; верное только одно. · Буквы А, В, С 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 4

1

Ход чёрных

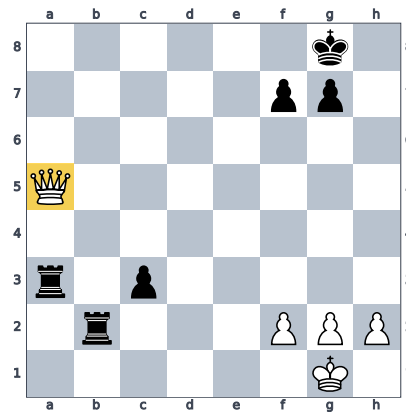


Светится ферзь. Давай шах за шахом, не давай белому королю передохнуть!

Ход: _____

2

Ход белых

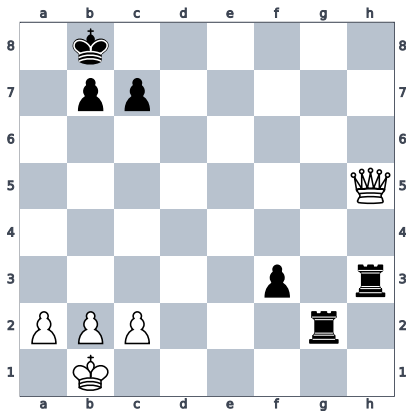


Светится ферзь. Давай шах за шахом, чтобы удержать ничью!

Ход: _____

3

Ход белых



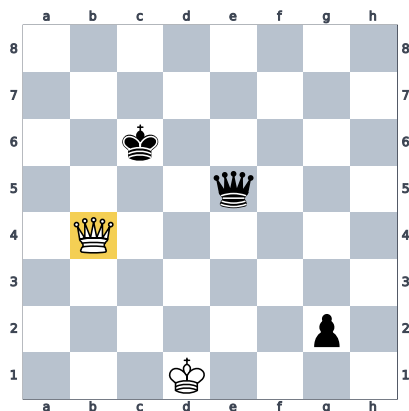
Ты проигрываешь — удержи ничью вечным шахом!

Ход: _____

Уровень 5

4

Ход белых

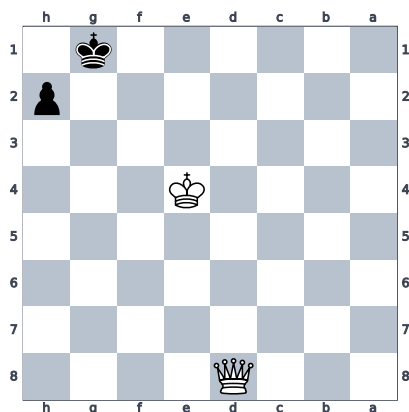


Светящийся ферзь даёт шах за шахом. Удержи ничью!

Ход: _____

6

Ход чёрных

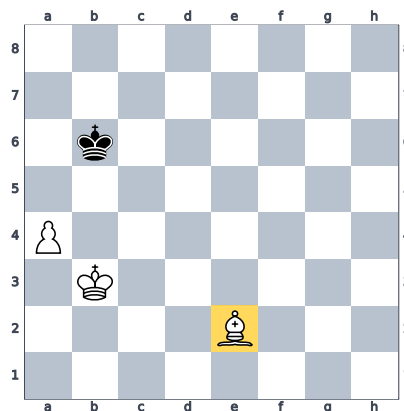


У тебя меньше фигур. Найди путь к ничьей!

Ход: _____

5

Ход белых



Ход белых. На этот раз победа или ничья? Посмотри на цвет слона!

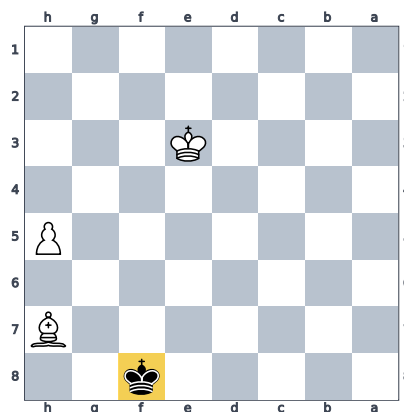
☐ А Белые выигрывают ☐ В Ничья

☐ С Чёрные выигрывают

Обведи: А В С _____

7

Ход чёрных

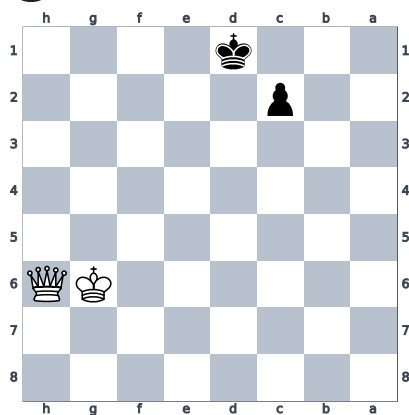


Чёрный король светится. Удержи ничью в углу!

Ход: _____

8

Ход чёрных

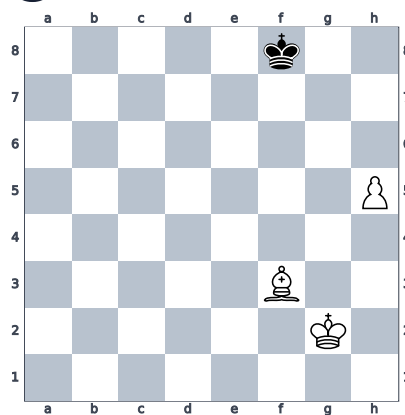


Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

9

Ход белых



Ход белых. Здесь победа или ничья?

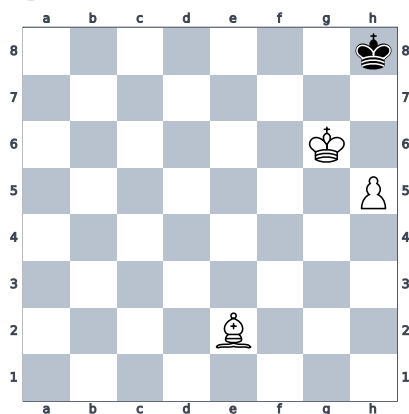
- ☐ А Белые выигрывают
 ☐ В Ничья
 ☐ С Чёрные выигрывают

Обведи: А В С _____

Уровень 6

10

Ход белых



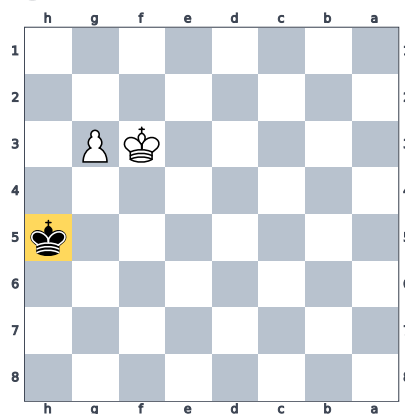
У белых лишние слон и пешка. Ход белых. Чем закончится партия?

- ☐ А Белые выигрывают
 ☐ В Ничья
 ☐ С Чёрные выигрывают

Обведи: А В С _____

11

Ход чёрных

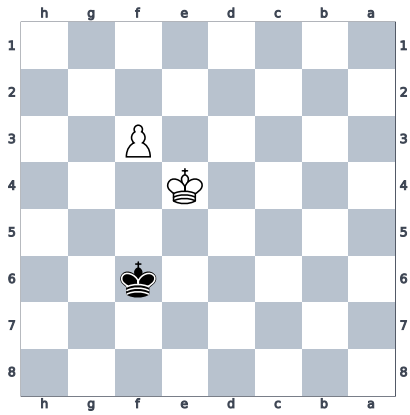


Светящаяся фигура — та, которой нужно ходить. Удержи ничью, не проиграй!

Ход: _____

12

Ход чёрных



Ход чёрных. Удержи ничью, не проиграй!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Спасаем ничью

1. 1...♖d1+ 2.♟h2 ♜h5+ · Уровень 4

Почему: Ферзь даёт шах на d1, потом на h5; белый король бежит туда-сюда, но не может уйти: ничья.

2. 1.♜d8+ ♟h7 2.♜h4+ · Уровень 4

Почему: Ферзь даёт шах на d8, потом на h4; чёрному королю не уйти: ничья.

3. 1.♜e8+ ♚a7 2.♜a4+ · Уровень 4

Почему: Ферзь даёт шах на e8, потом на a4; чёрный король бежит туда-сюда, но не может уйти: ничья.

4. 1.♜a4+ ♟c5 2.♜c2+ ♟b4 3.♜xg2 ♜a1+ 4.♟e2 · Уровень 5

Почему: Ферзь шахует, пока не сможет взять пешку g2. Ферзь против ферзя: ничья!

5. А (Белые выигрывают) · 1.♟b4 ♟c6 2.a5 ♟d5 3.♞b5 ♟d4 · Уровень 5

Почему: Пешка a превращается на светлом поле a8, и белый слон тоже ходит по светлым: он контролирует угловое поле, и чёрный король не удержится.

6. 1...h1=♜+ 2.♟d3 ♜g2 3.♜d4+ ♟f1 4.♜a1+ ♟f2 · Уровень 5

Почему: Пешка становится ферзём с шахом, а чёрный ферзь держится рядом с королём: ферзь против ферзя — ничья.

7. 1...♟g7 2.h6+ ♟xh6 · Уровень 5

Почему: Чёрный король идёт в угол и берёт пешку h. Пешек не осталось — ничья!

8. 1...c1=♜ 2.♜xc1+ ♟xc1 · Уровень 5

Почему: Пешка становится ферзём, белому ферзю приходится его взять, а чёрный король берёт обратно. Остались два короля: ничья!

9. В (Ничья) · 1.h6 ♟f7 2.h7 ♟g7 3.h8=♜+ ♟xh8 · Уровень 5

Почему: Поле h8 тёмное, а белый слон ходит по светлым. Чёрный король успевает в угол, и белые не могут выиграть.

10. В (Ничья) · ♞c4 · Уровень 6

Почему: Белый слон другого цвета, чем поле превращения в углу, поэтому он не может выгнать чёрного короля. Это крепость.

11. 1...♟g5 2.g4 ♟f6 3.g5+ ♟xg5 · Уровень 6

Почему: Чёрный король идёт на g5 и блокирует пешку g. Когда пешка идёт на g4, король отступает на f6 и всё так же держит поле перед пешкой. Когда пешка идёт дальше на g5, король её берёт: ничья.

12. 1...♟e6 2.f4 ♟f6 3.f5 ♟e7 4.f6+ ♟xf6 · Уровень 6

Почему: Чёрный король встаёт напротив белого и не пускает его вперёд пешки. Когда пешка пойдёт вперёд, чёрный король её возьмёт: ничья.