



Шахматные задания: Двойной удар (вилка)

12 позиций · Уровень 2 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



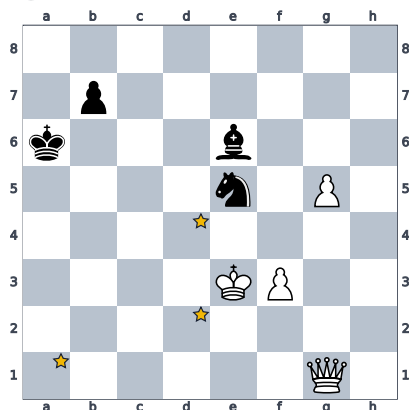
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, ♟f3 или 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 2

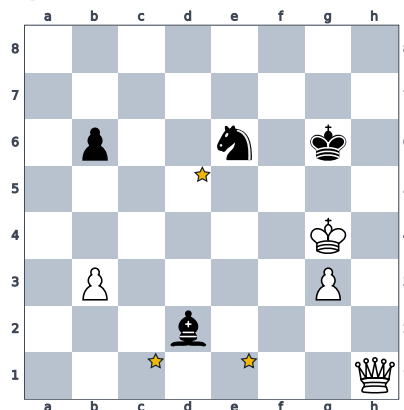
1 Ход белых



Три звезды, и одна из них — ЛОВУШКА: там твою фигуру возьмут. Выбери безопасный двойной удар!

Ход: _____

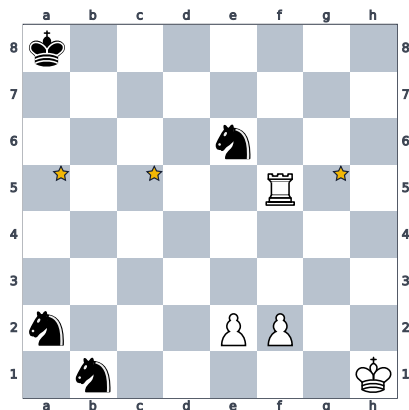
2 Ход белых



Три звезды, и одна из них — ЛОВУШКА: там твою фигуру возьмут. Выбери безопасный двойной удар!

Ход: _____

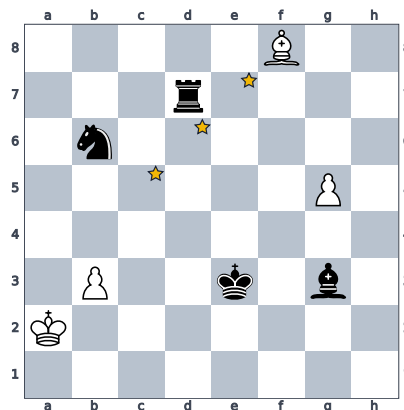
3 Ход белых



Три звезды, и одна из них — ЛОВУШКА: там твою фигуру возьмут. Выбери безопасный двойной удар!

Ход: _____

4 Ход белых

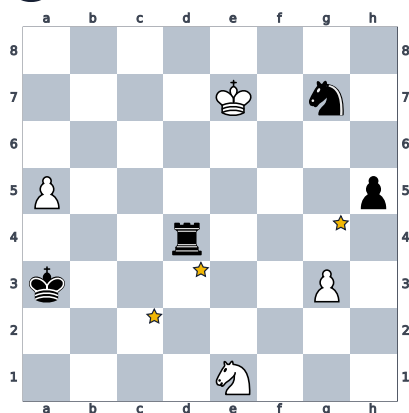


Три звезды, и одна из них — ЛОВУШКА: там твою фигуру возьмут. Выбери безопасный двойной удар!

Ход: _____

5

Ход белых

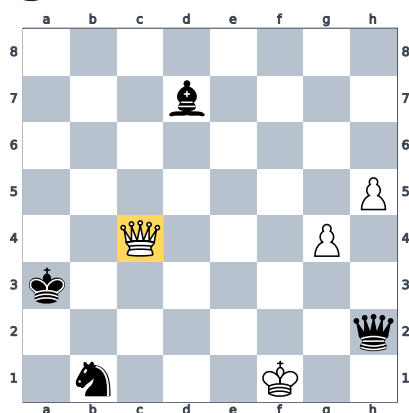


Три звезды, и одна из них — ЛОВУШКА: там твою фигуру возьмут. Выбери безопасный двойной удар!

Ход: _____

7

Ход белых

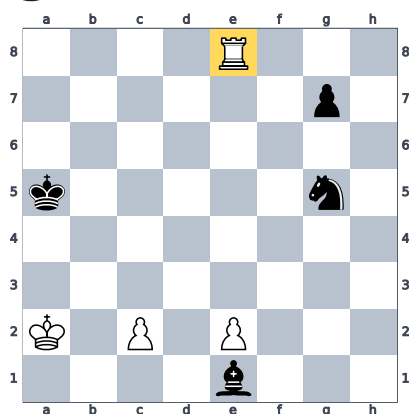


Ферзь светится. Найди клетку, откуда он даст шах чёрному королю и нападёт на другую фигуру!

Ход: _____

9

Ход белых

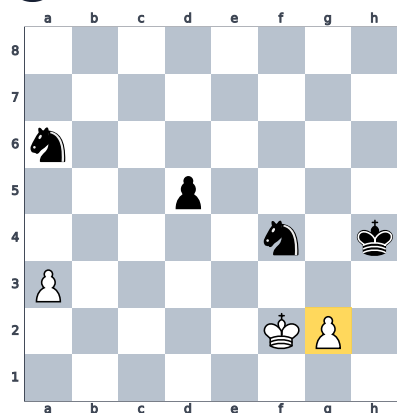


Фигура (ладья) светится. Найди клетку, откуда она нападёт сразу на две чёрные фигуры!

Ход: _____

6

Ход белых

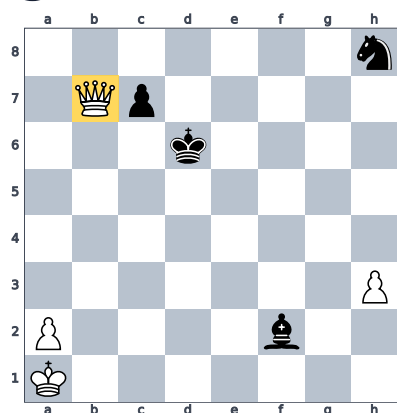


Светящаяся пешка шагает на одну клетку и нападает на две чёрные фигуры. Попробуй!

Ход: _____

8

Ход белых

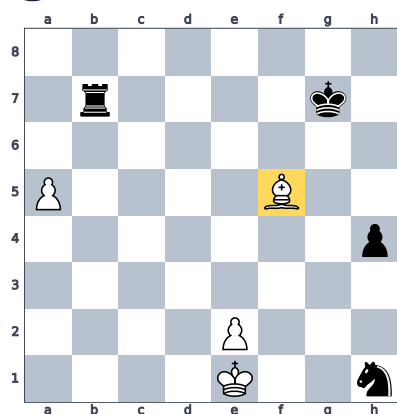


Фигура (ферзь) светится. Найди клетку, откуда она нападёт сразу на две чёрные фигуры!

Ход: _____

10

Ход белых

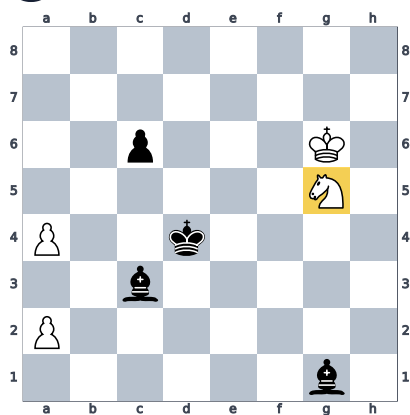


Фигура (слон) светится. Найди клетку, откуда она нападёт сразу на две чёрные фигуры!

Ход: _____

11

Ход белых

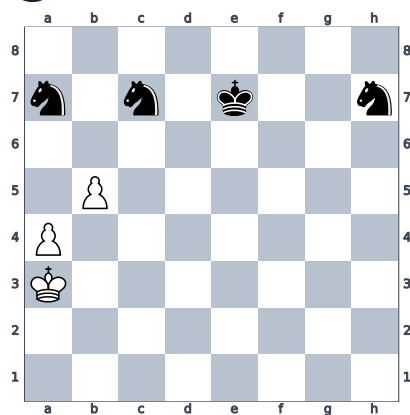


Фигура (конь) светится. Найди клетку, откуда она нападёт сразу на две чёрные фигуры!

Ход: _____

12

Ход белых



Ход белых. Найди вилку пешкой!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Двойной удар (вилка)

1. ♖a1+ · Уровень 2

Почему: Фигура (ферзь) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и король. Чёрные спасут только одну.

2. ♜d5 · Уровень 2

Почему: Фигура (ферзь) нападает сразу на две чёрные фигуры: слон и конь. Чёрные спасут только одну.

3. ♔a5+ · Уровень 2

Почему: Фигура (ладья) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и король. Чёрные спасут только одну.

4. ♜c5+ · Уровень 2

Почему: Фигура (слон) нападает сразу на две чёрные фигуры: король и конь. Чёрные спасут только одну.

5. ♘c2+ · Уровень 2

Почему: Фигура (конь) нападает сразу на две чёрные фигуры: король и ладья. Чёрные спасут только одну.

6. g3+ · Уровень 2

Почему: Фигура (пешка) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и король. Чёрные спасут только одну.

7. ♜d3+ · Уровень 2

Почему: Фигура (ферзь) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и король. Чёрные спасут только одну.

8. ♜b2 · Уровень 2

Почему: Фигура (ферзь) нападает сразу на две чёрные фигуры: слон и конь. Чёрные спасут только одну.

9. ♔e5+ · Уровень 2

Почему: Фигура (ладья) нападает сразу на две чёрные фигуры: король и конь. Чёрные спасут только одну.

10. ♜e4 · Уровень 2

Почему: Фигура (слон) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и ладья. Чёрные спасут только одну.

11. ♘f3+ · Уровень 2

Почему: Фигура (конь) нападает сразу на две чёрные фигуры: слон и король. Чёрные спасут только одну.

12. b6 · Уровень 2

Почему: Фигура (пешка) нападает сразу на две чёрные фигуры: конь и конь. Чёрные спасут только одну.
