



Шахматная тетрадь, уровень 2, с ответами

50 позиций · Уровень 2 · Тактика в один ход · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



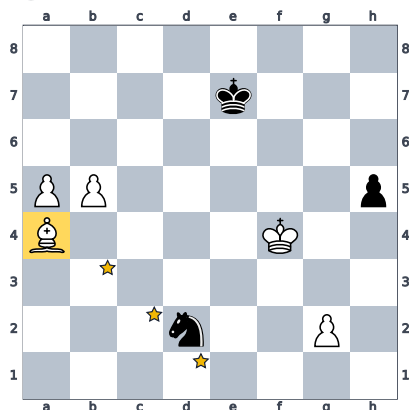
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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 («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.

Активные фигуры и цели

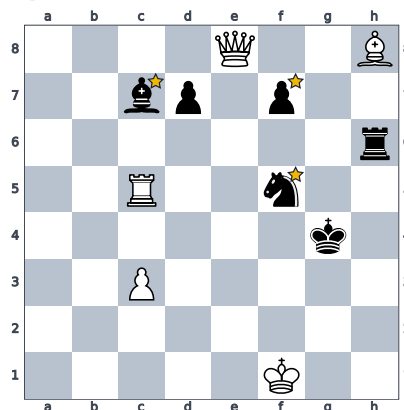
1 Ход белых



Тут три звезды. Одна клетка очень открытая, но там фигуру возьмут чёрные. Выбери клетку открытую и безопасную!

Ход: _____

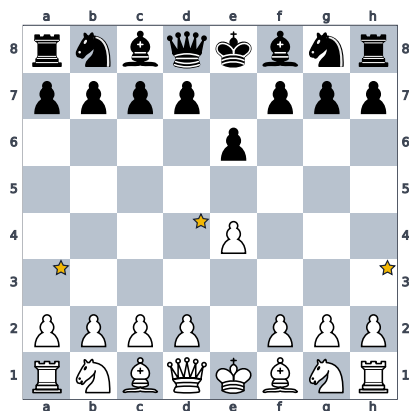
2 Ход белых



Тут три звезды. После взятия проверь, какую твою фигуру могут взять. Безопасна только одна звезда.

Ход: _____

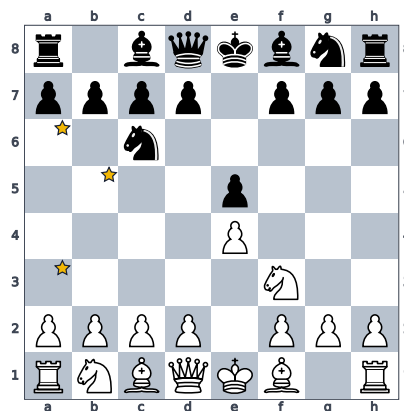
3 Ход белых



Пешка e4 уже в центре. Только одна звезда выводит в центр ещё одну пешку. Выбери её!

Ход: _____

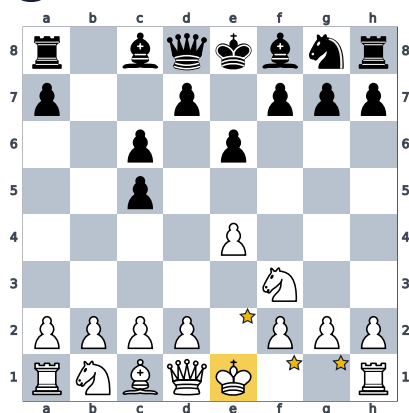
4 Ход белых



Три звезды, только одна выводит слона на хорошую клетку, где его не возьмут. Выбери её!

Ход: _____

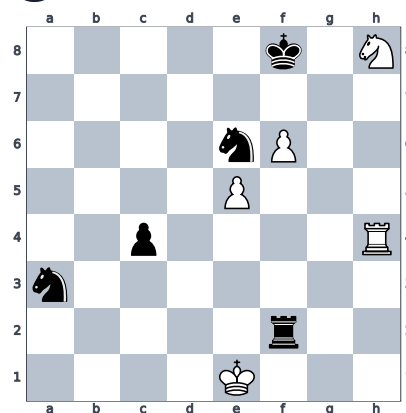
5 **Ход белых**



Не отправляй короля на прогулку. Только одна звезда уводит его в безопасность. Выбери её!

Ход: _____

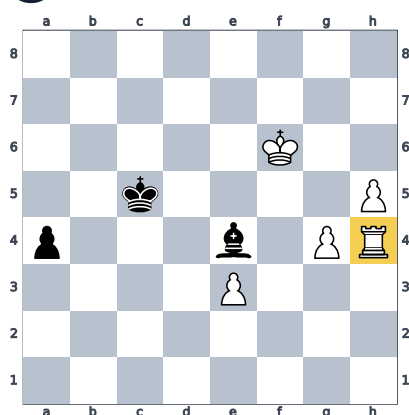
6 **Ход белых**



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

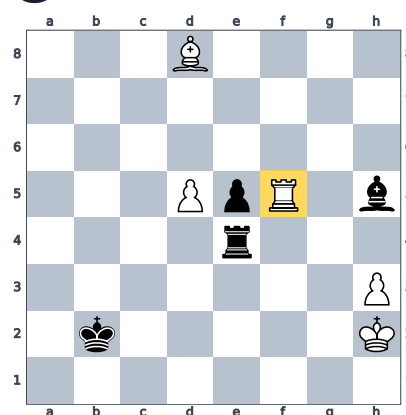
7 **Ход белых**



Светящаяся фигура зажата. Переведи её на самую открытую клетку, где её не возьмут!

Ход: _____

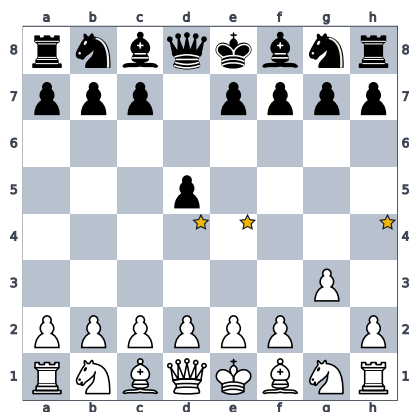
8 **Ход белых**



Светящаяся фигура может взять несколько чёрных фигур. Какая из них без защиты? Бери её!

Ход: _____

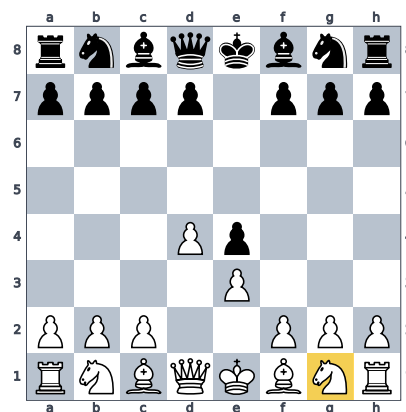
9 **Ход белых**



Две звезды в центре, но на одной пешку возьмут. Выбери безопасную звезду!

Ход: _____

10 **Ход белых**

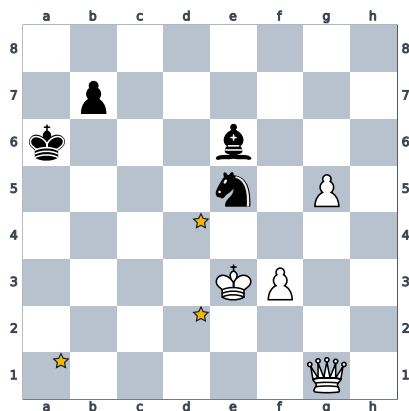


Выведи светящегося коня. Найди клетку не на краю, где его не возьмут.

Ход: _____

Двойной удар

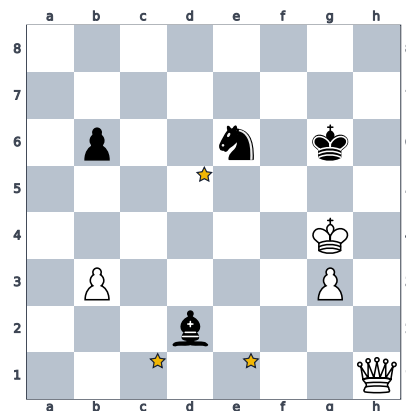
11 Ход белых



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

Ход: _____

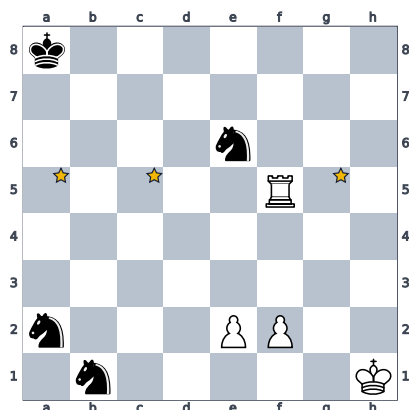
12 Ход белых



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

Ход: _____

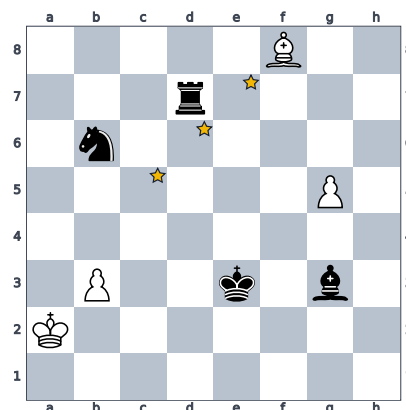
13 Ход белых



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

Ход: _____

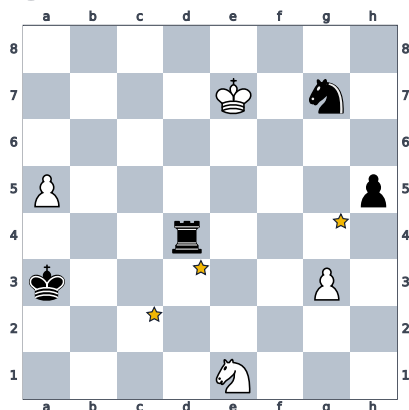
14 Ход белых



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

Ход: _____

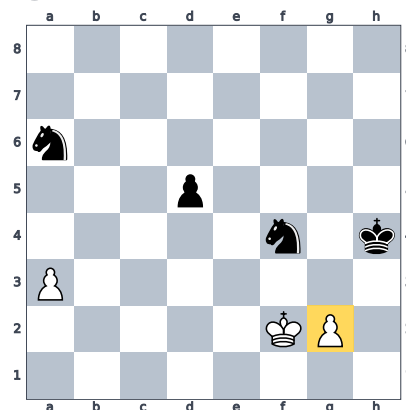
15 Ход белых



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

Ход: _____

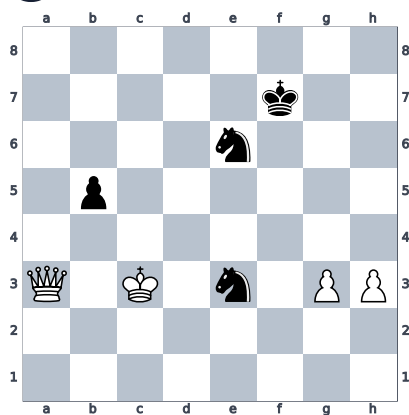
16 Ход белых



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

Ход: _____

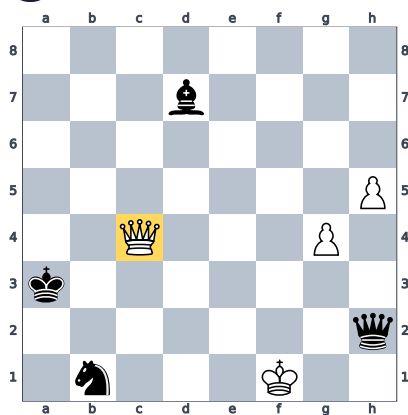
17 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

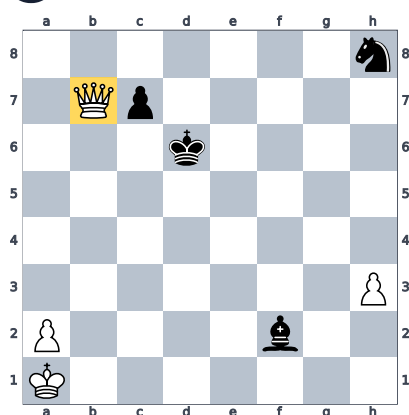
18 Ход белых



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

Ход: _____

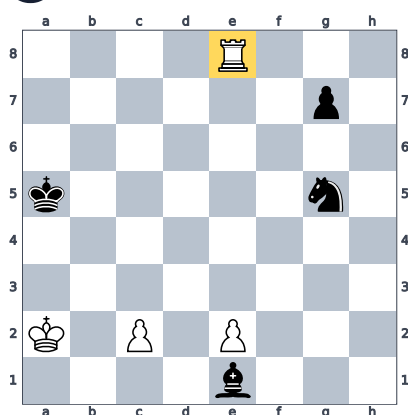
19 Ход белых



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

Ход: _____

20 Ход белых

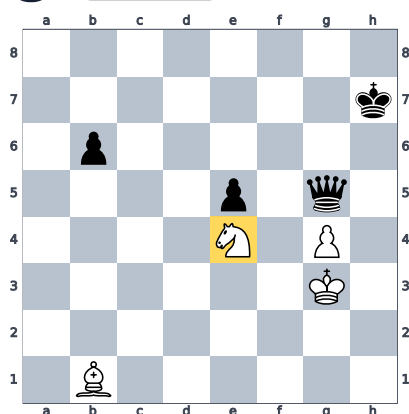


Фигура (ладья) светится. Найди клетку, откуда она нападёт сразу на две чёрные фигуры!

Ход: _____

Связка и устранение защитника

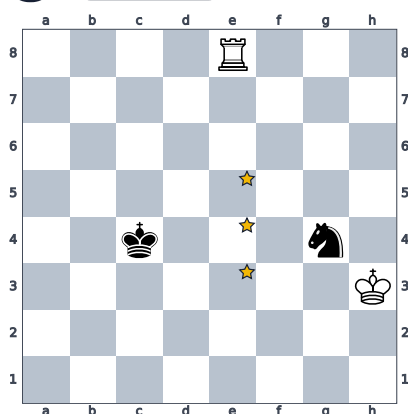
21 Ход белых



Ход светящейся фигурой — это ВСКРЫТЫЙ ШАХ. Выбери клетку, где она возьмёт чёрную фигуру!

Ход: _____

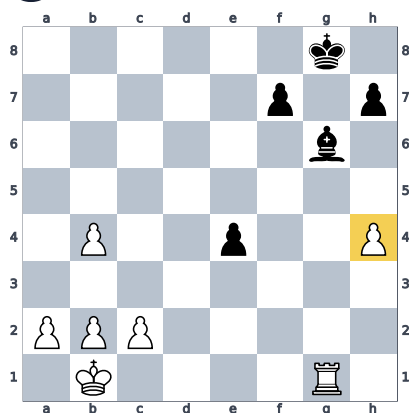
22 Ход белых



Три звезды: немедленное взятие, промежуточный шах и ловушка. Выбери самый выгодный ход!

Ход: _____

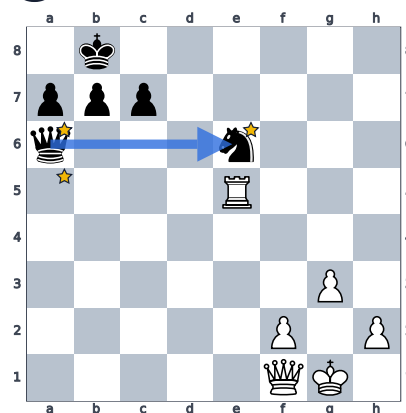
23 Ход белых



Связанная чёрная фигура не может уйти. Светящаяся пешка идёт вперёд и угрожает ей, а потом ты её берёшь!

Ход: _____

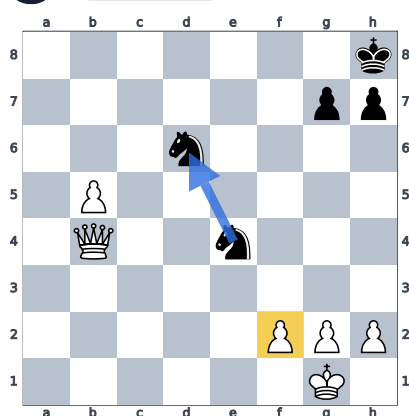
24 Ход белых



Стрелка показывает защитника. Возьмёшь сразу — тебя побьют! Три звезды: выбери ту, что **БЕРЁТ ЗАЩИТНИКА**, а потом бери снова.

Ход: _____

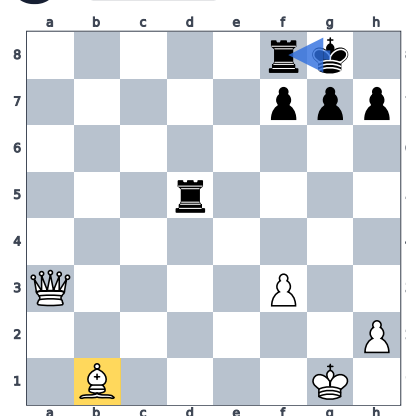
25 Ход белых



Стрелка показывает защитника. Двинь светящуюся пешку, пригрозь ему и возьми фигуру без защиты!

Ход: _____

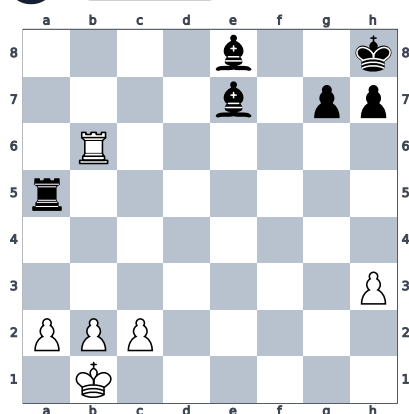
26 Ход белых



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

Ход: _____

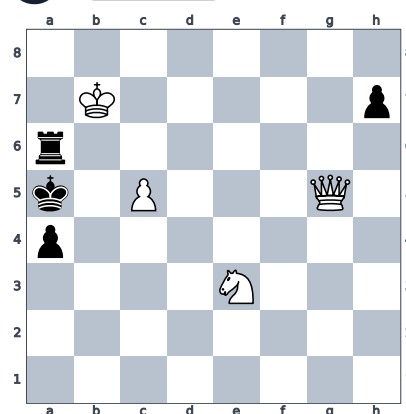
27 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

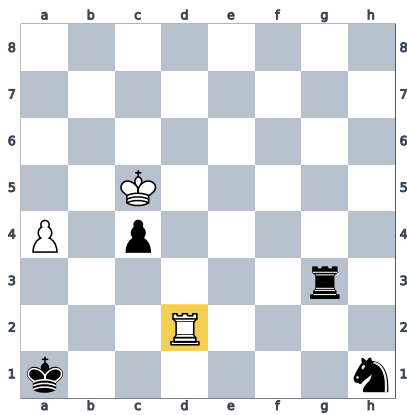
28 Ход белых



Ход белых. Найди вскрытый шах, выигрывающий материал!

Ход: _____

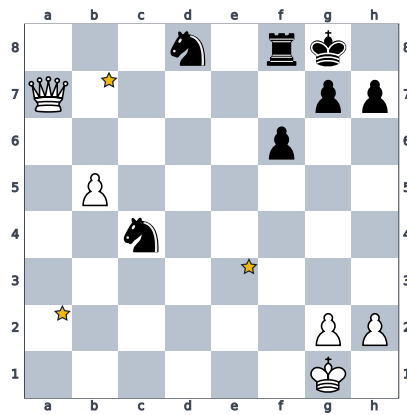
29 **Ход белых**



Светящаяся фигура может сразу взять маленькую фигуру. Но у неё есть и более выгодный ШАХ — найди его!

Ход: _____

30 **Ход белых**

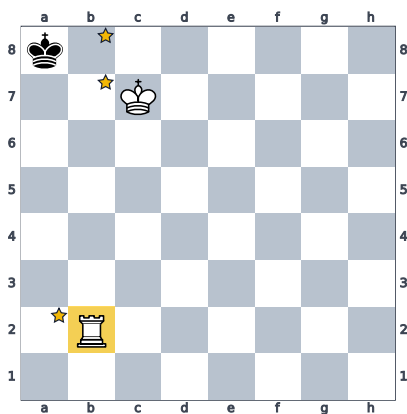


Тут три звезды. С какой звезды твоя фигура СВЯЖЕТ чёрную? Свяжи её, а потом возьми!

Ход: _____

Мат и защита

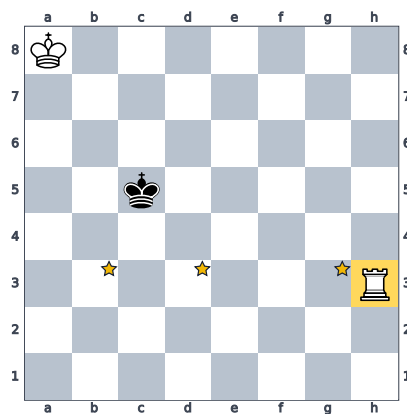
31 **Ход белых**



Три звезды. Помни: чёрный король должен быть ПОД ШАХОМ и не иметь куда бежать, иначе ничья. Выбирай!

Ход: _____

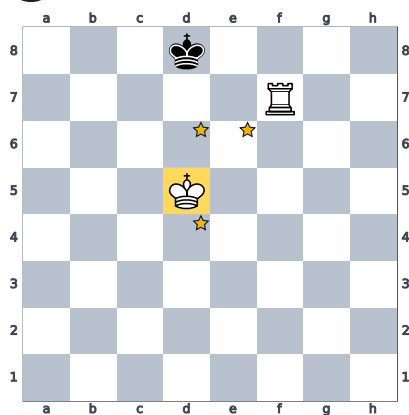
32 **Ход белых**



Три звезды, и на одной из них чёрный король может взять ладью. Выбери клетку, которая крепко запирает и безопасна!

Ход: _____

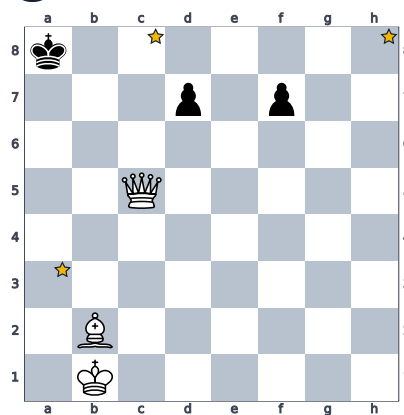
33 Ход белых



Три звезды. Помни: та же вертикаль, что у чёрного короля, ровно через одну клетку. Выбирай!

Ход: _____

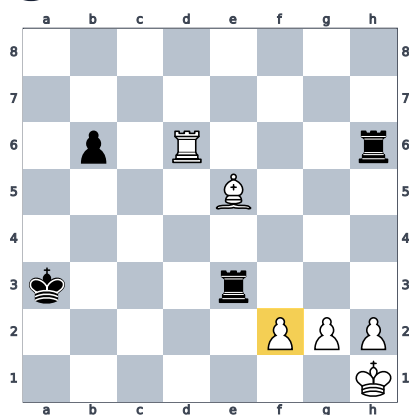
34 Ход белых



Три звезды: после одного из шахов чёрный король убегает. Выбери правильный шах!

Ход: _____

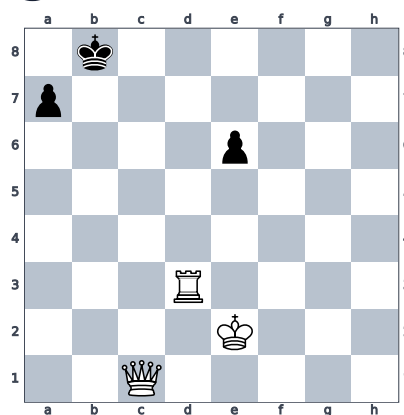
35 Ход белых



Чёрные грозят матом. Светящаяся фигура может защитить. Найди клетку!

Ход: _____

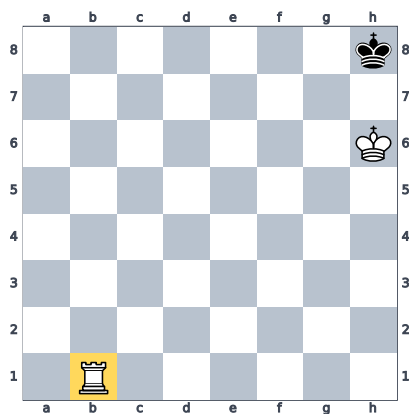
36 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

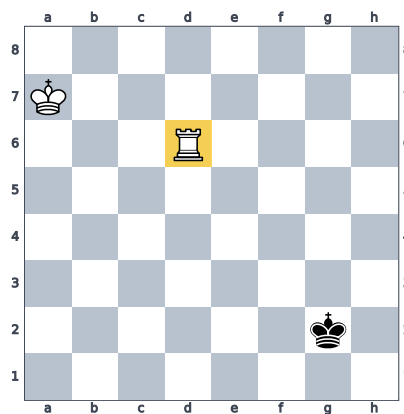
37 Ход белых



Светящаяся ладья может поставить мат. Проверь, есть ли шах чёрному королю!

Ход: _____

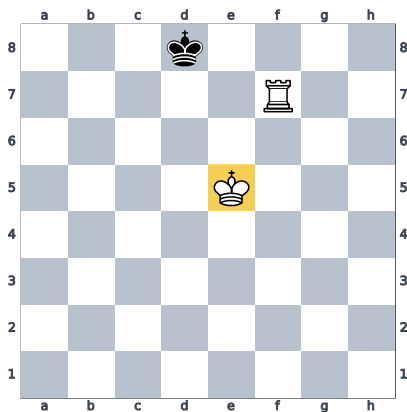
38 Ход белых



Светящаяся ладья ставит забор. Найди клетку, которая запирает чёрного короля крепче всего!

Ход: _____

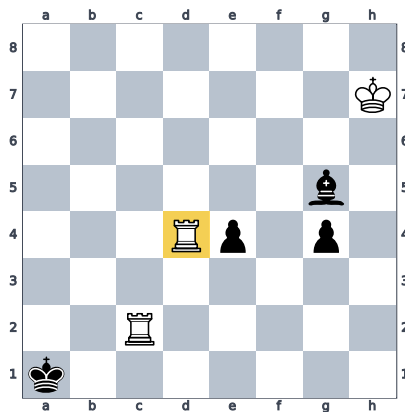
39 Ход белых



Подними светящегося короля, чтобы он встал напротив чёрного!

Ход: _____

40 Ход белых

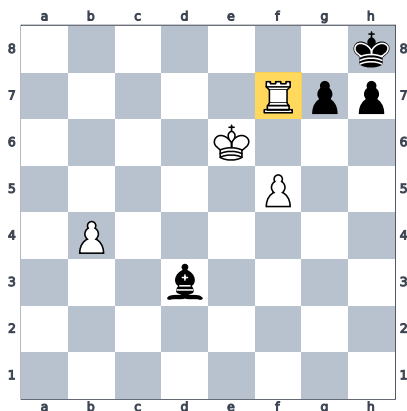


Светящаяся фигура сначала даёт шах. Найди клетку для шаха, чтобы следующим ходом был мат!

Ход: _____

Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

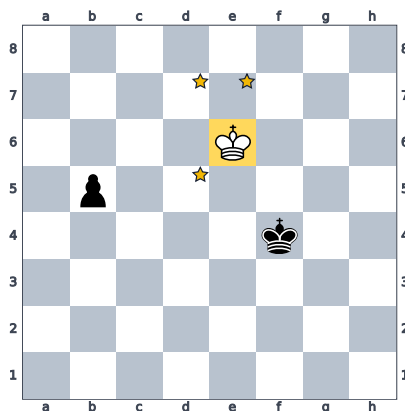
41 Ход белых



Светящаяся фигура может пойти на последнюю горизонталь и поставить мат. Найди клетку!

Ход: _____

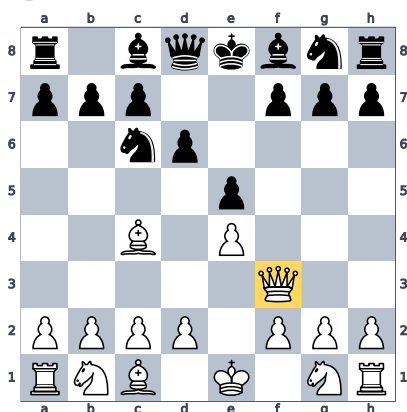
42 Ход белых



Три звезды, успевает только одна. Посчитай шаги пешки и шаги короля!

Ход: _____

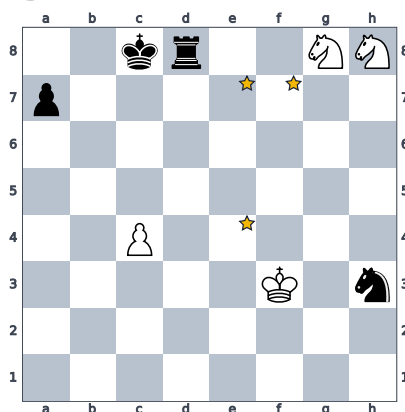
43 Ход белых



Светящийся ферзь и слон вместе нацелены на f7. Найди мат!

Ход: _____

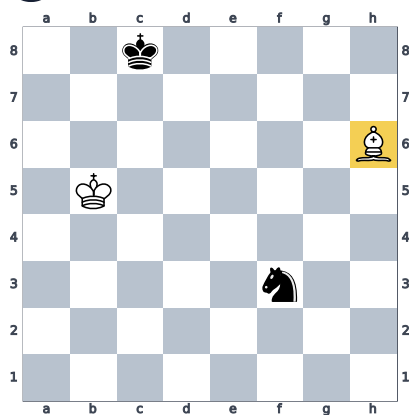
44 Ход белых



Три звезды, и на одной фигура убегает на атакованную клетку. Выбери безопасный способ спасения!

Ход: _____

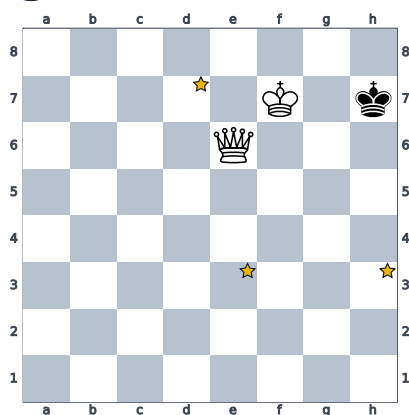
45 Ход белых



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

Ход: _____

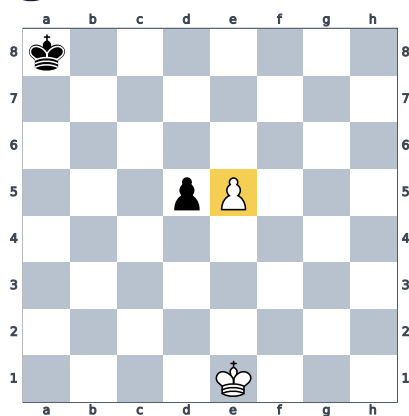
47 Ход белых



Три звезды. Посмотри внимательно: чёрному королю шах? Выбирай!

Ход: _____

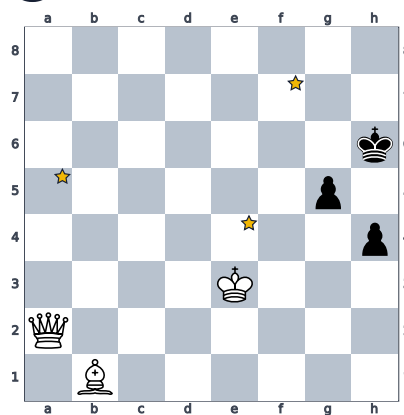
49 Ход белых



Чёрная пешка только что прошла две клетки с d7 на d5. Возьми её светящейся пешкой на проходе!

Ход: _____

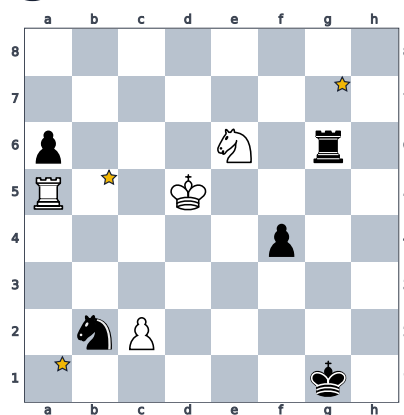
46 Ход белых



Три звезды; на одной сразу шах, но чёрный король убегает. Выбери правильный тихий ход!

Ход: _____

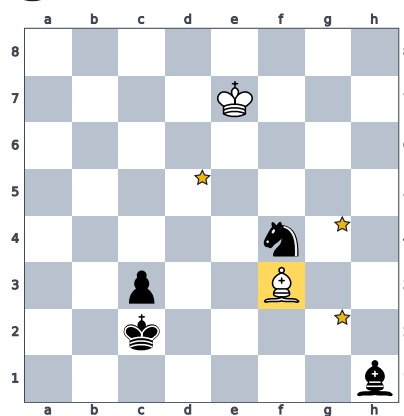
48 Ход белых



Три звезды; на одной ты берёшь, но тебя берут в ответ. Выбери самое выгодное взятие!

Ход: _____

50 Ход белых



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

Ход: _____

Ответы и объяснения

1. ♔c2 · Активные фигуры и цели

Почему: Оттуда слон достаёт 9 клеток, и его не взять.

2. ♖xc7 · Активные фигуры и цели

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

3. d4 · Активные фигуры и цели

Почему: Две белые пешки вместе нацелены на центр.

4. ♔b5 · Активные фигуры и цели

Почему: Слон вышел и нацелен на чёрного коня.

5. O-O · Активные фигуры и цели

Почему: Король в безопасности в углу, а ладья вступает в бой.

6. ♕xf2 · Активные фигуры и цели

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

7. ♖h2 · Активные фигуры и цели

Почему: Оттуда ладья достаёт 10 клеток, и её не взять.

8. ♖xh5 · Активные фигуры и цели

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

9. d4 · Активные фигуры и цели

Почему: Пешка на d4 в центре, и её не взять.

10. ♖e2 · Активные фигуры и цели

Почему: На f3 коня взяла бы чёрная пешка, а e2 безопасно.

11. ♖a1+ · Двойной удар

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

12. ♖d5 · Двойной удар

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

13. ♖a5+ · Двойной удар

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

14. ♔c5+ · Двойной удар

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

15. ♖c2+ · Двойной удар

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

16. g3+ · Двойной удар

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

17. ♖a7+ · Двойной удар

Почему: Фигура (ферзь) на a7 даёт шах и сразу нападает на фигуру (конь): чёрные спасают короля, а ты выигрываешь фигуру.

18. ♖d3+ · Двойной удар

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

19. ♖b2 · Двойной удар

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

20. ♖e5+ · Двойной удар

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

21. ♖xg5+ · Связка и устранение защитника

Почему: Задняя фигура шахует короля, а ушедшая свободно берёт фигуру.

22. ♖e4+ · Связка и устранение защитника

Почему: Сначала шах, чёрный король уходит, и тогда ты берёшь фигуру покрупнее.

23. 1.h5 e3 2.hxg6 · Связка и устранение защитника

Почему: Чёрная фигура (слон) связана и не может уйти, ты её забираешь.

24. 1.♖xa6 bxa6 2.♖xe6 · Связка и устранение защитника

Почему: Сначала берёшь защитника, чёрная фигура (конь) остаётся одна, и ты её выигрываешь: +3 очка.

25. 1.f3 ♖f6 2.♖xd6 · Связка и устранение защитника

Почему: Пешка прогоняет защитника, и ты выигрываешь фигуру (конь): +3 очка.

26. 1.♔xh7+ ♕xh7 2.♖xf8 · Связка и устранение защитника

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

27. 1.♖b8 ♖f5 2.♖xe8+ · Связка и устранение защитника

Почему: Ход фигурой (ладья) на b8 начинает комбинацию. Потом ты выигрываешь фигуру (слон).

28. c6+ · Связка и устранение защитника

Почему: Задняя фигура шахует короля, а ушедшая свободно берёт фигуру.

29. ♖d1+ · Связка и устранение защитника

Почему: Сначала шах, чёрный король уходит, и тогда ты берёшь фигуру покрупнее.

30. 1. ♖a2 ♜b7 2. ♜xc4+ · Связка и устранение защитника

Почему: Связанный чёрный конь не может уйти — ты его забираешь.

31. ♔a2# · Мат и защита

Почему: Белый король перекрывает путь вперёд, а ладья шахует по последней горизонтали.

32. ♔d3 · Мат и защита

Почему: Ладья ставит забор, и чёрный король заперт в самом маленьком загоне.

33. ♕d6 · Мат и защита

Почему: Короли стоят друг напротив друга, и следующим ходом шах ладьёй не оставит выхода.

34. ♜c8+ · Мат и защита

Почему: Куда бы чёрный король ни побежал, его ждёт мат.

35. fxe3 · Мат и защита

Почему: Чёрные больше не могут поставить мат.

36. ♔b3+ · Мат и защита

Почему: Фигура (ладья) даёт шах с b3, и у чёрного короля только проигрышные ходы: следующим ходом мат.

37. ♔b8# · Мат и защита

Почему: Белый король перекрывает путь вперёд, а ладья шахует по последней горизонтали.

38. ♔d3 · Мат и защита

Почему: Ладья ставит забор, и чёрный король заперт в самом маленьком загоне.

39. ♕d6 · Мат и защита

Почему: Короли стоят друг напротив друга, и следующим ходом шах ладьёй не оставит выхода.

40. ♔d1+ · Мат и защита

Почему: Куда бы чёрный король ни побежал, его ждёт мат.

41. ♔f8# · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Чёрному королю некуда бежать.

42. ♕d5 · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Король вошёл в квадрат пешки и успевает её догнать.

43. ♜xf7# · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Поле f7 защищал только король, а ферзя поддерживает слон, поэтому король не может его взять.

44. ♜e7+ · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Твоя фигура в безопасности, и ты ничего не потерял.

45. ♜f4 · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Это первый шаг кратчайшего пути к h2.

46. ♜f7 · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Куда бы чёрный король ни побежал, его ждёт мат.

47. ♜h3# · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Ты выиграл и не допустил ничьей.

48. ♔a1+ · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Ты выбрал самое выгодное взятие без потерь.

49. exd6 · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

Почему: Его можно сделать только сразу после того, как чёрная пешка прошла две клетки.

50. ♜g4 · Уровень 2: дополнительно и думаем наперёд

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