



Шахматная тетрадь, уровень 3, с ответами

48 позиций · Уровень 3 · Расчёт и комбинации · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



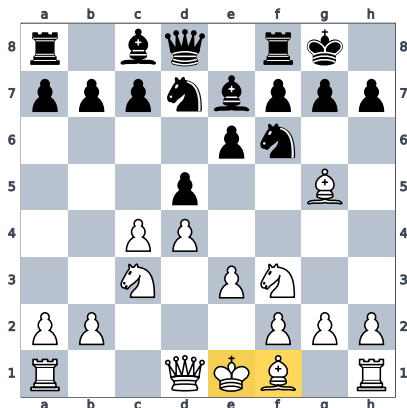
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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.

Дебют и угрозы

1 Ход белых

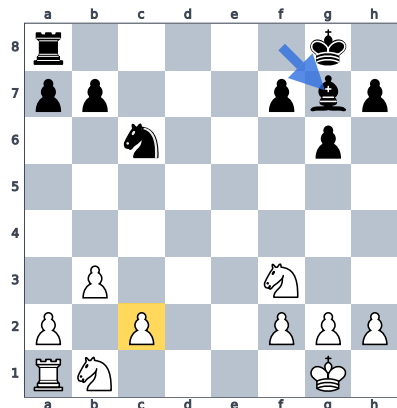


Свелящиеся фигуры ещё дома. Выбери лучший ход!

- ☐ А ♟c1 ☐ В ♔d2 ☐ С b4

Обведи: А В С _____

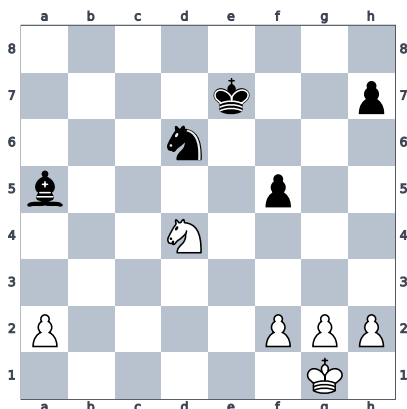
2 Ход белых



Чёрный слон только что напал на ладью по длинной диагонали. Ладья не может уйти. Свелящаяся фигура может перекрыть этот путь — ходи ею!

Ход: _____

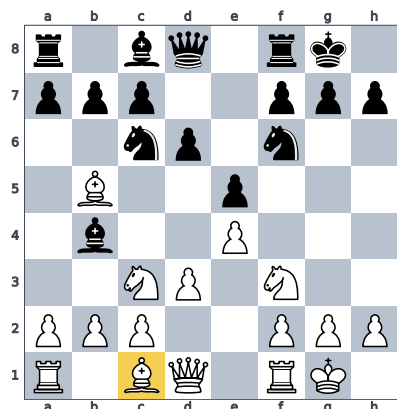
3 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

4 Ход белых



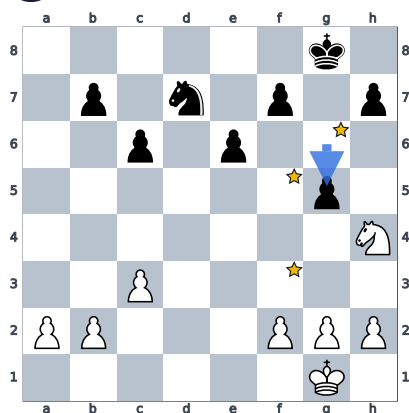
Свелящиеся фигуры пока не работают. Выбери развивающий ход!

- ☐ А ♟g5 ☐ В ♟h4 ☐ С ♔d2

Обведи: А В С _____

5

Ход белых

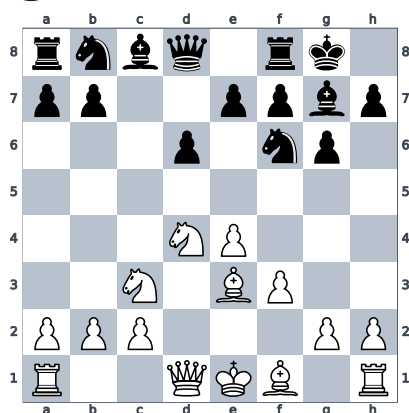


Чёрная пешка продвинулась и угрожает коню. Три звезды; отведи коня на безопасную звезду!

Ход:

7

Ход белых



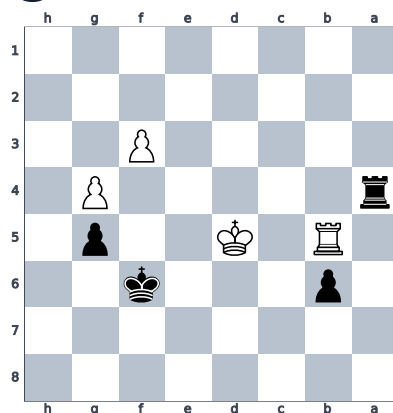
Посмотри, какие фигуры ещё не вышли, и выбери лучший ход!

(A) ♖f5 (B) b4 (C) ♔d2

Обведи: A B C

6

Ход чёрных

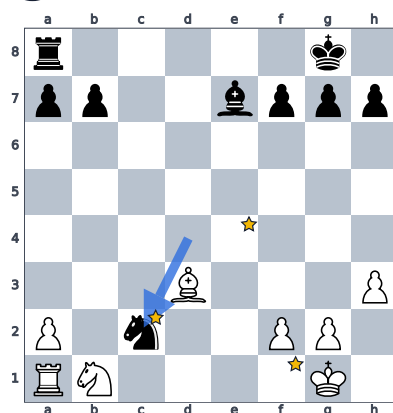


Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход:

8

Ход белых

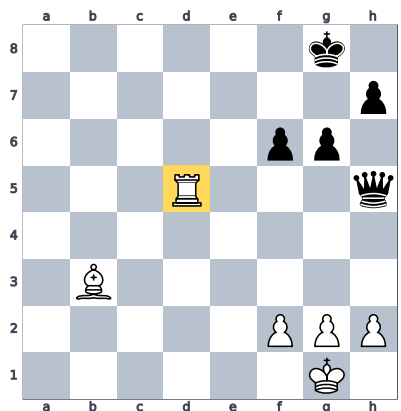


Чёрный конь только что прыгнул и угрожает ладье. Ладья зажата в углу и не может убежать. Выбери звезду, которая спасёт ладью!

Ход:

Шахи и открытые линии

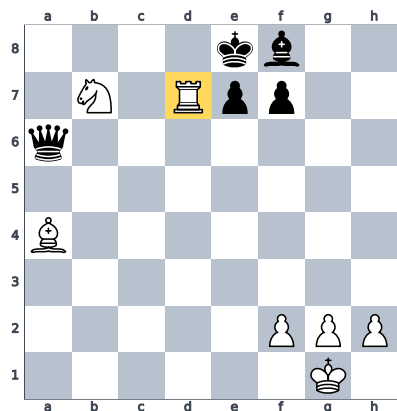
9 Ход белых



Светящаяся ладья стоит перед слоном. Куда ей пойти, чтобы выиграть больше всего?

Ход: _____

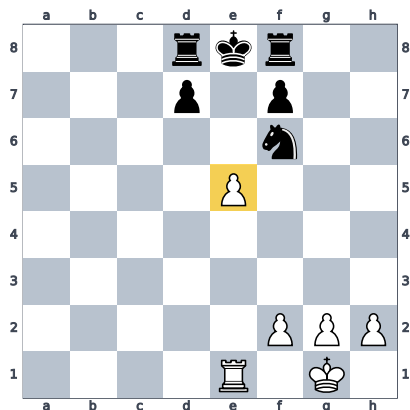
10 Ход белых



Светящаяся ладья стоит перед слоном. Если шахующая фигура стоит вплотную к королю без защиты, король её возьмёт. Поставь ладью на клетку, которую защищает белая фигура!

Ход: _____

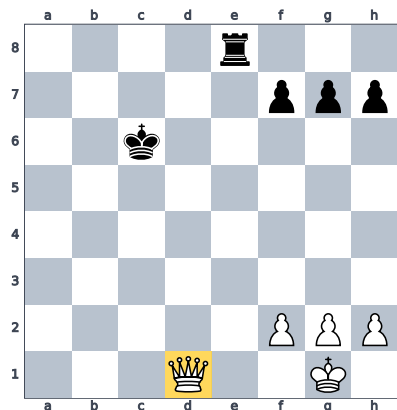
11 Ход белых



Светящаяся пешка загромождает путь ладье. Как должна пойти пешка, чтобы ладья поставила мат?

Ход: _____

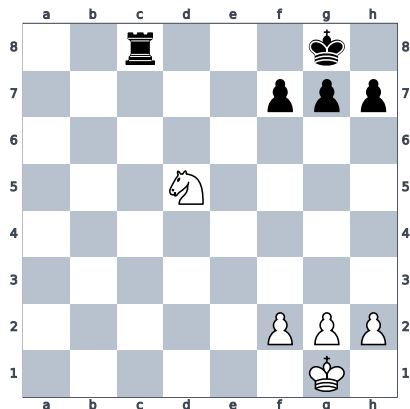
12 Ход белых



Ферзь светится. Откуда ферзю дать шах, чтобы удар прошёл сквозь короля к чёрной ладье?

Ход: _____

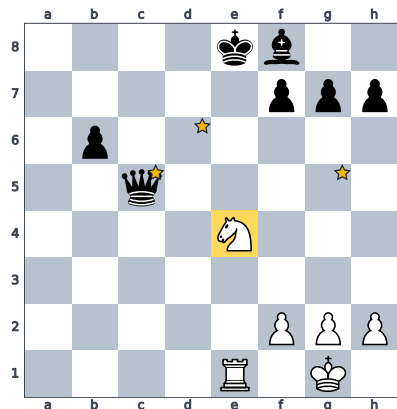
13 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

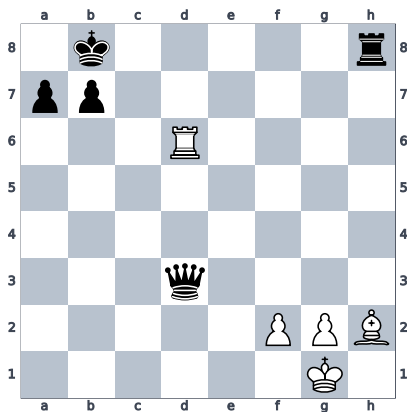
14 Ход белых



Конь стоит перед ладьёй. Все три звезды дают шах, но только одна даёт шах И выигрывает крупную фигуру.

Ход: _____

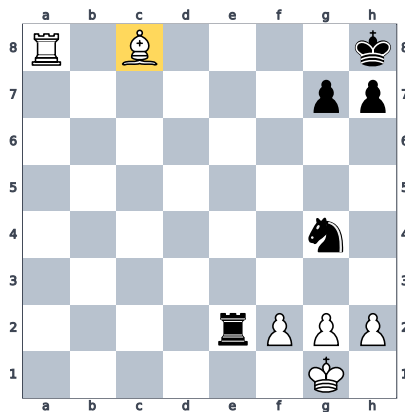
15 **Ход белых**



Найди двойной шах, который сразу даёт мат!

Ход: _____

16 **Ход белых**

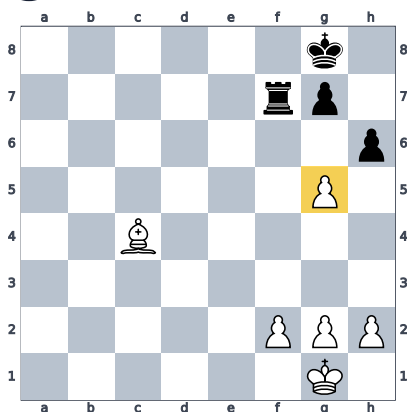


Светящийся слон загромождает путь ладье. Когда слон уйдёт, ладья даст шах, но чёрная ладья придёт закрыться. Где встать слону, чтобы перекрыть путь чёрной ладье?

Ход: _____

Связки и защита

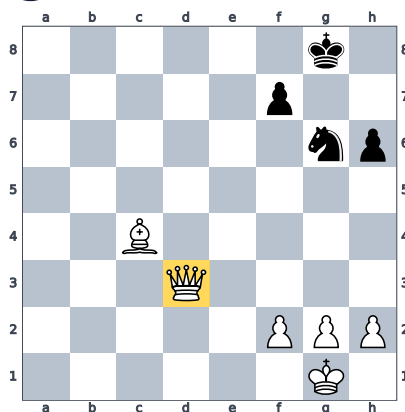
17 **Ход белых**



Чёрная ладья связана слонем с королём. Как должна пойти светящаяся пешка, чтобы выиграть ладью?

Ход: _____

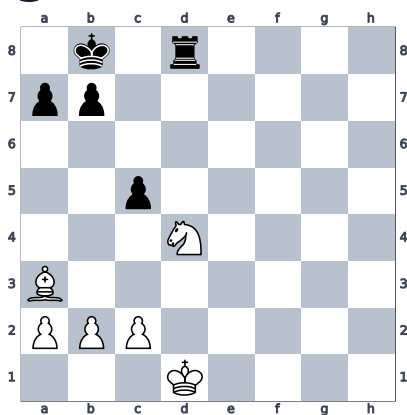
18 **Ход белых**



Чёрная пешка связана с королём. Какую чёрную фигуру может взять светящийся ферзь, чтобы его не взяли в ответ?

Ход: _____

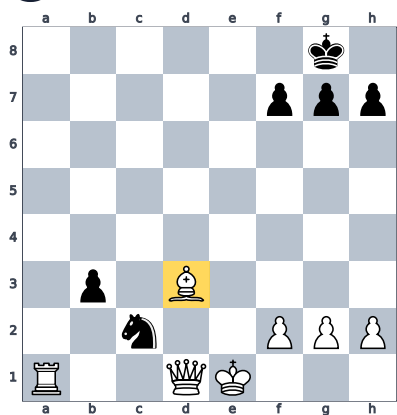
19 **Ход белых**



Твоя фигура связана, и на неё нападают. Спаси её!

Ход: _____

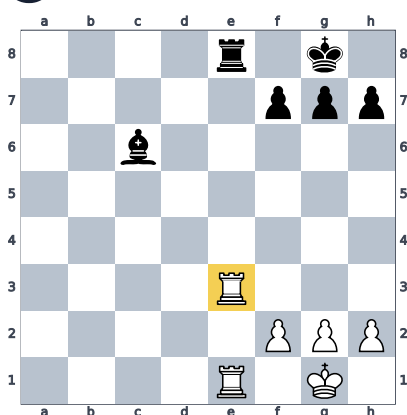
20 **Ход белых**



Твоему королю шах, а чёрный конь ещё и нападает на ладью. Что должен сделать светящийся слон?

Ход: _____

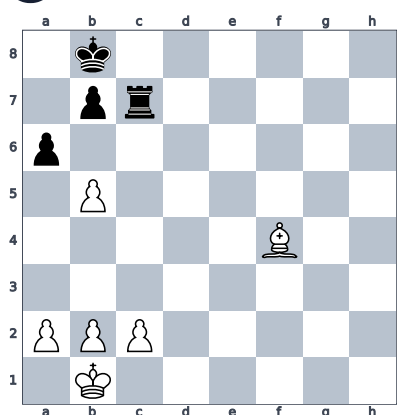
21 **Ход белых**



Чёрный слон защищает последнюю горизонталь. Что должна сделать светящаяся ладья?

Ход: _____

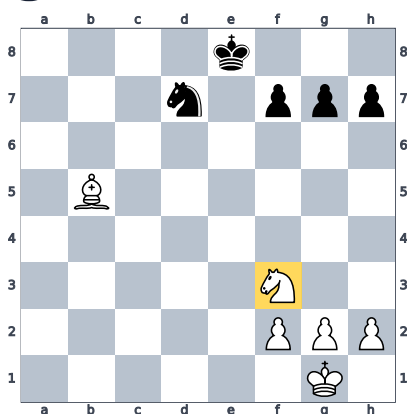
22 **Ход белых**



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

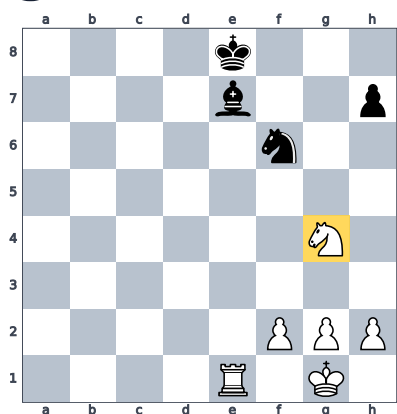
23 **Ход белых**



Чёрный конь связан, и его защищает только король. Куда прыгнуть светящемуся белому коню, чтобы напасть на чёрного коня ещё раз?

Ход: _____

24 **Ход белых**

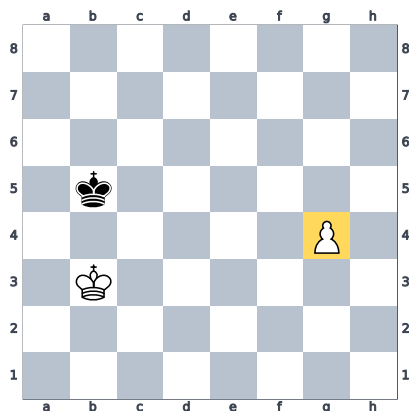


Чёрный слон связан ладьёй с королём. Какую фигуру светящийся конь может взять без риска?

Ход: _____

Эндшпиль: пешка

25 Ход белых

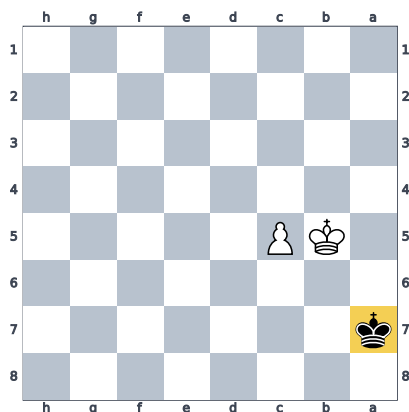


Ход белых. Догонит ли чёрный король пешку? Выбери результат!

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

Обведи: А В С _____

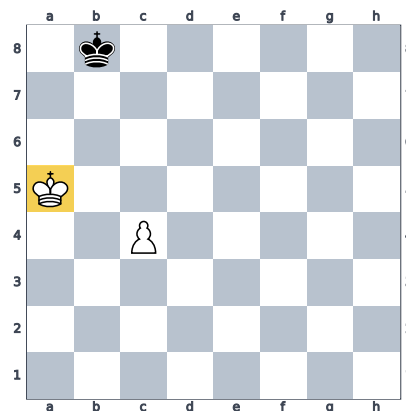
27 Ход чёрных



Ты играешь чёрными. Светящийся король держит оппозицию!

Ход: _____

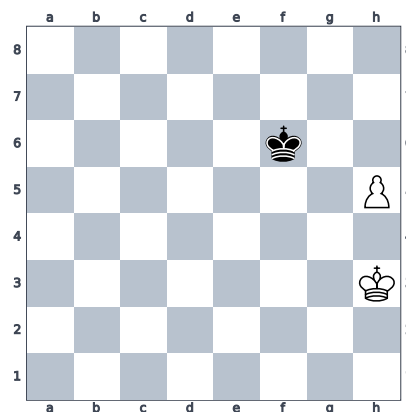
26 Ход белых



Светящийся король занимает ключевое поле. Играй дальше!

Ход: _____

28 Ход белых

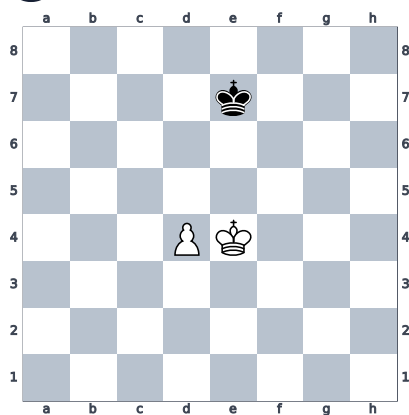


Крайняя пешка: могут ли белые выиграть? Выбери результат!

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

Обведи: А В С _____

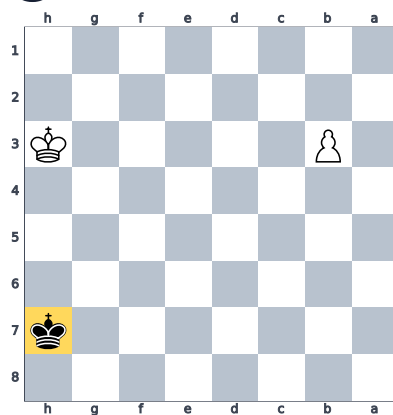
29 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

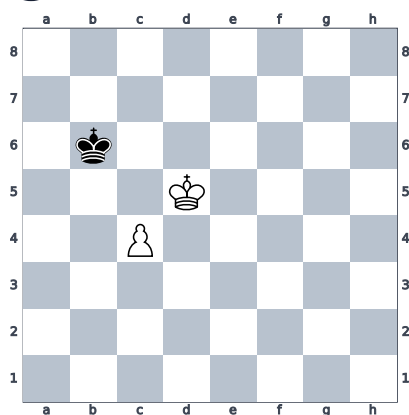
30 Ход чёрных



Ты играешь чёрными. Светящийся король должен догнать пешку. Твой ход!

Ход: _____

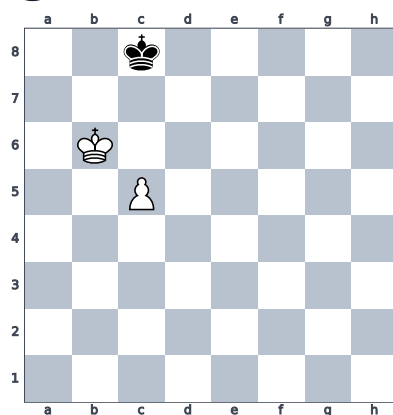
31 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

32 Ход белых

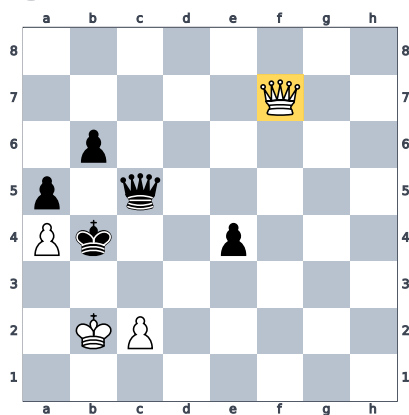


Используй оппозицию, чтобы выиграть!

Ход: _____

Продвинутая тактика

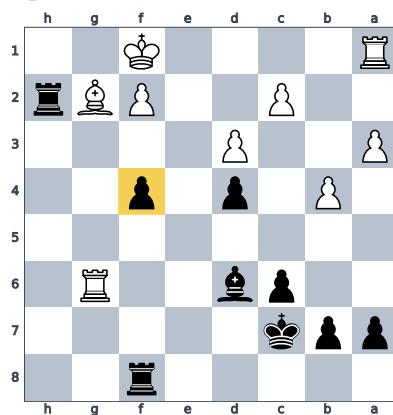
33 Ход белых



Ферзь светится. Куда ему пойти, чтобы сразу поставить мат?

Ход: _____

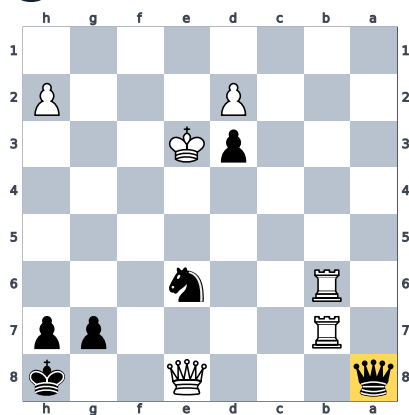
34 Ход чёрных



Светящаяся фигура поймает фигуру соперника. Твой ход!

Ход: _____

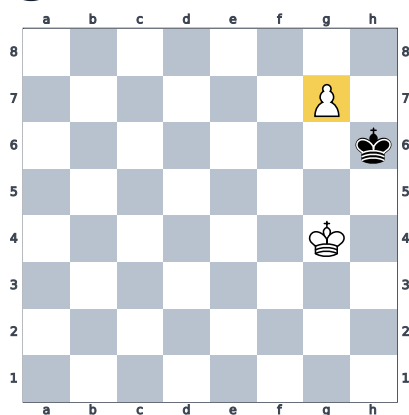
35 Ход чёрных



Светящаяся фигура загрождает линию. Куда ей пойти, чтобы напасть ещё на одну фигуру?

Ход: _____

37 Ход белых

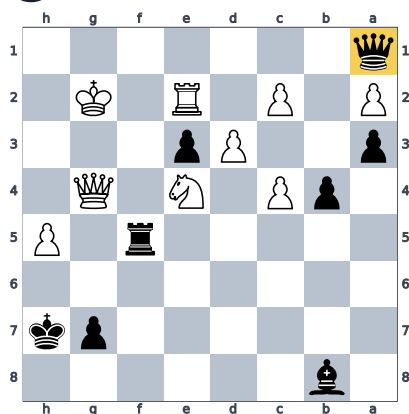


Светящаяся пешка превращается. Посмотри, есть ли ещё ходы у чёрного короля, и выбирай!

☐ А Ферзь ☐ В Ладья ☐ С Слон ☐ D Конь

Обведи: А В С _____

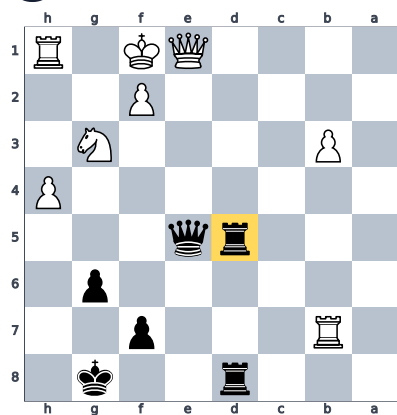
39 Ход чёрных



Светящийся ферзь ставит мат. Помни: ферзь должен быть защищён!

Ход: _____

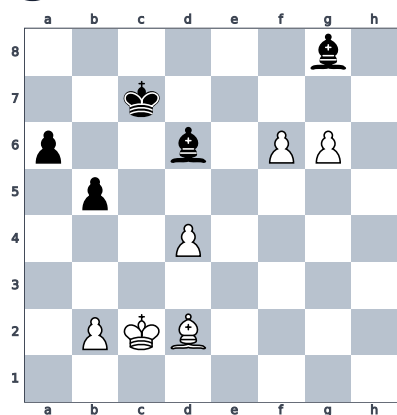
36 Ход чёрных



Светящаяся фигура начинает связку. Твой ход!

Ход: _____

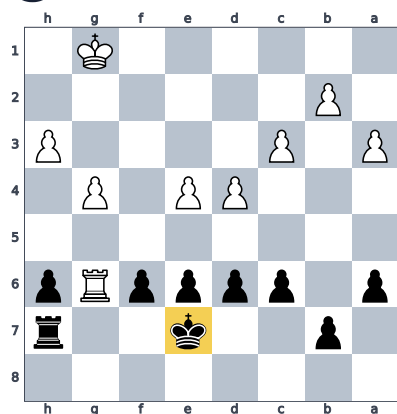
38 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

40 Ход чёрных

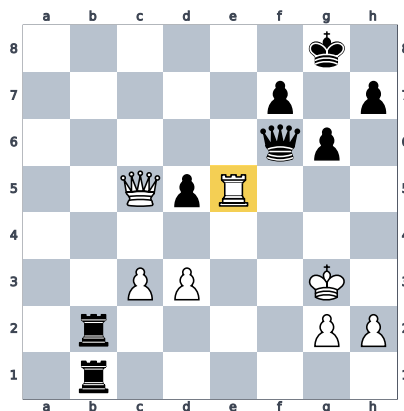


Светящаяся фигура наносит удар. Куда бы ни ушла фигура соперника, её возьмут. Твой ход!

Ход: _____

План и расчёт

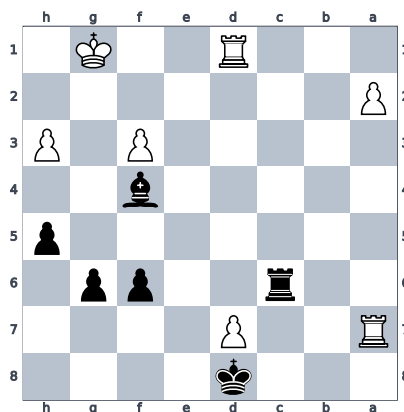
41 Ход белых



Светящаяся фигура начинает комбинацию в два хода. Твой ход!

Ход: _____

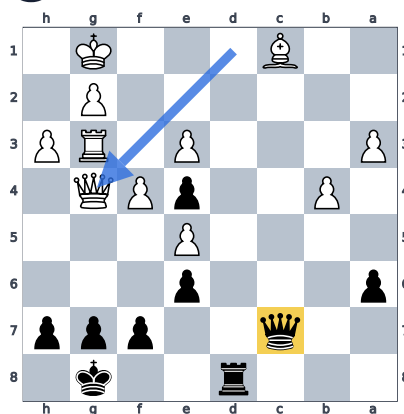
43 Ход чёрных



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

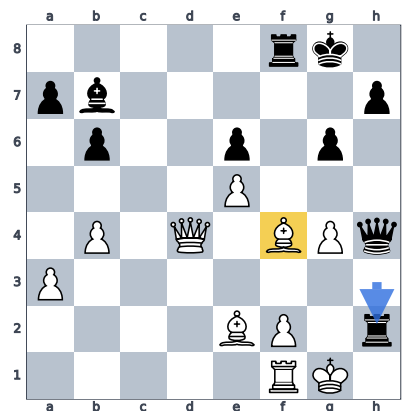
45 Ход чёрных



Соперник грозит матом. Светящаяся фигура может спасти. Твой ход!

Ход: _____

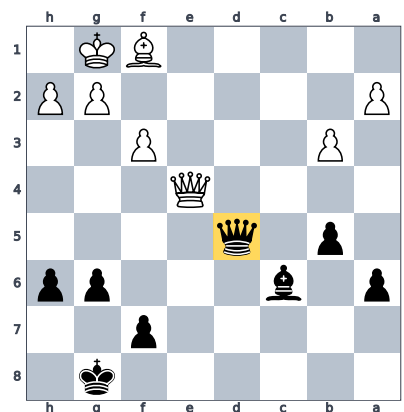
42 Ход белых



Светящаяся фигура может защитить от мата. Твой ход!

Ход: _____

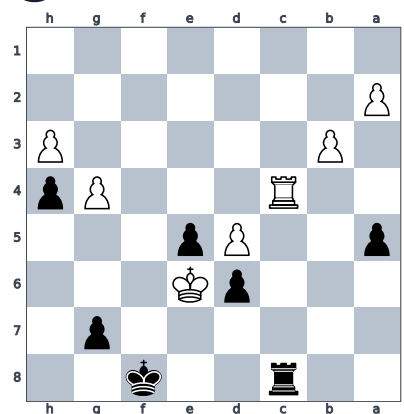
44 Ход чёрных



Светящаяся фигура ходит первой. Подумай и о втором ходе!

Ход: _____

46 Ход чёрных

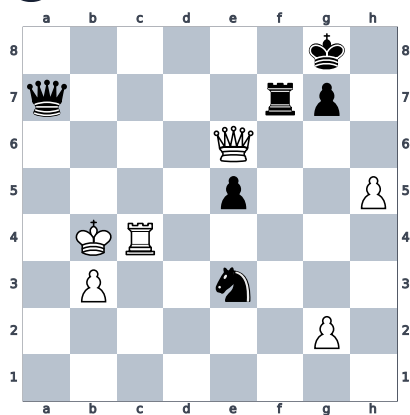


Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

47

Ход белых

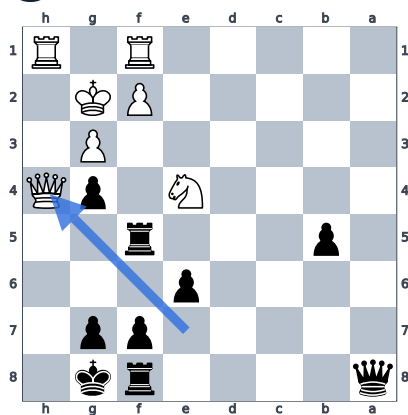


Посчитай на два хода, прежде чем ходить!

Ход: _____

48

Ход чёрных



Соперник грозит матом. Сначала защитись!

Ход: _____

Ответы и объяснения

1. A (♔c1) · 1.♔c1 h6 2.♘h4 c5 · Дебют и угрозы

Почему: Твои фигуры быстро и безопасно вступают в игру.

2. c3 · Дебют и угрозы

Почему: Пешка перекрыла диагональ, и чёрный слон больше не видит ладью.

3. 1.♕c6+ ♕e6 2.♕ха5 · Дебют и угрозы

Почему: Одна фигура угрожает сразу двум.

4. A (♘g5) · 1.♘g5 ♘xc3 2.bxc3 a6 · Дебют и угрозы

Почему: Твои фигуры быстро и безопасно вступают в игру.

5. ♕f3 · Дебют и угрозы

Почему: Конь отходит на f3, где его не может взять ни одна чёрная фигура.

6. 1...♔a5 2.♕c6 ♔xb5 · Дебют и угрозы

Почему: Связанная фигура не может уйти.

7. C (♔d2) · 1.♔d2 ♕c6 2.g4 ♘e6 · Дебют и угрозы

Почему: Твои фигуры быстро и безопасно вступают в игру.

8. ♘xc2 · Дебют и угрозы

Почему: Слон берёт угрожающего коня, и ладья в безопасности.

9. ♔хh5+ · Шахи и открытые линии

Почему: Ладья берёт ферзя со вскрытым шахом. Чёрная пешка не успевает взять ладью.

10. ♔d8# · Шахи и открытые линии

Почему: Белый конь защищает ладью, поэтому король не может её взять.

11. exf6# · Шахи и открытые линии

Почему: Пешка бьёт по диагонали, ладья шахует, а пешка ещё и охраняет поле перед королём.

12. ♔a4+ · Шахи и открытые линии

Почему: Король уходит, а фигура (ферзь) берёт ладью.

13. ♕e7+ · Шахи и открытые линии

Почему: Конь шахует короля и одновременно нападает на ладью.

14. ♕xc5+ · Шахи и открытые линии

Почему: Ладья шахует, чёрные спасают короля и не успевают взять коня. Ты выигрываешь целого ферзя.

15. ♔d8# · Шахи и открытые линии

Почему: Ладья и слон шахуют вместе, и чёрному королю некуда деться.

16. ♘e6# · Шахи и открытые линии

Почему: Слон стоит на пути, поэтому чёрная ладья не может прийти закрыться.

17. g6 · Связки и защита

Почему: Ладья связана и стоит на месте, а пешка её берёт.

18. ♔xg6+ · Связки и защита

Почему: Связанная пешка не может взять ферзя.

19. ♘xc5 · Связки и защита

Почему: Возьми нападающую фигуру, и связанная фигура в безопасности.

20. ♘xc2 · Связки и защита

Почему: Возьми нападающего коня. Если чёрная пешка возьмёт в ответ, это просто размен.

21. 1.♔хе8+ ♘хе8 2.♔хе8# · Связки и защита

Почему: Если фигура (слон) возьмёт в ответ, другая ладья ставит мат.

22. b6 · Связки и защита

Почему: Ладья связана, и пешка нападает на ладью.

23. ♕e5 · Связки и защита

Почему: Нападают две белые фигуры, а защищает только одна чёрная. Чёрный конь пропадёт.

24. ♕xf6+ · Связки и защита

Почему: Слон связан и не может взять коня.

25. A (Белые выигрывают) · 1.g5 ♕c5 2.g6 ♕d4 3.g7 ♕e3 · Эндшпиль: пешка

Почему: Ты использовал квадрат пешки.

26. 1.♕b6 ♕c8 2.c5 ♕d7 3.c6+ ♕d8 4.♕b7 ♕e7 5.c7 ... · Эндшпиль: пешка

Почему: Белый король стоит на ключевом поле перед пешкой, и пешка становится ферзём.

27. 1...♕b7 2.c6+ ♕c7 3.♕a4 ♕xc6 · Эндшпиль: пешка

Почему: Чёрный король держит оппозицию, и белые не могут пройти.

28. B (Ничья) · 1.h6 ♕g6 2.h7 ♕хh7 · Эндшпиль: пешка

Почему: Чёрный король удерживает угол.

29. 1.♕e5 ♕d7 2.♕d5 ♕e7 3.♕c6 ♕e8 4.d5 ♕d8 5.♕d6 ... · Эндшпиль: пешка

Почему: Ты занял оппозицию, и чёрный король должен уступить дорогу.

30. 1...♕g7 2.b4 ♕f6 3.b5 ♕e5 · Эндшпиль: пешка

Почему: Чёрный король входит в квадрат и догоняет пешку.

31. 1.♕d6 ♕b7 2.c5 ♕c8 3.♕c6 ♕d8 4.♕b7 ♕d7 5.c6+ ... · Эндшпиль: пешка

Почему: Белый король стоит на ключевом поле перед пешкой, и пешка становится ферзём.

32. 1.♟c6 ♘d8 2.♟b7 ♘d7 3.c6+ ♘d6 4.c7 ♘c5 5.c8=♟+ · Эндшпиль: пешка

Почему: Ты занял оппозицию, и чёрный король должен уступить дорогу.

33. ♟b3# · Продвинутая тактика

Почему: Ферзь стоит вплотную к королю под защитой, и король не может его взять.

34. 1...f3 2.♙xf3 ♞xf3 · Продвинутая тактика

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

35. 1...♟xe8 2.♞b8 ♘d8+ · Продвинутая тактика

Почему: Передняя фигура уходит и нападает ещё на одну фигуру, а задняя наносит удар.

36. 1...♞d1 2.♟xd1 ♞xd1+ · Продвинутая тактика

Почему: Ты связал фигуру и напал на неё ещё раз.

37. В (Ладья) · 1.g8=♞ ♘h7 2.♞g5 ♘h8 · Продвинутая тактика

Почему: Превращение в ладью избегает пата, и белые всё равно выигрывают.

38. 1.f7 ♙xf7 2.gxf7 · Продвинутая тактика

Почему: Фигуре соперника некуда бежать.

39. ♟f1# · Продвинутая тактика

Почему: Ферзь стоит вплотную к королю под защитой, и король не может его взять.

40. 1...♟f7 2.♞xf6+ ♘xf6 · Продвинутая тактика

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

41. 1.♞e8+ ♘g7 2.♟f8# · План и расчёт

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

42. 1.♙xh2 ♟h3 2.f3 · План и расчёт

Почему: Ты берёшь фигуру (ладья); даже если чёрные возьмут в ответ, ты в плюсе. Потом выигрываешь фигуру (ладья).

43. 1...♙e3+ 2.♟f1 ♙xa7 · План и расчёт

Почему: Ты посчитал на два хода вперёд.

44. 1...♟c5+ 2.♟h1 ♙xe4 · План и расчёт

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

45. 1...♟xc1+ 2.♟h2 g6 · План и расчёт

Почему: Ферзь на c1 объявляет шах и нападает на пешку: белые спасают короля, а ты выигрываешь материал. Потом можно взять слона.

46. 1...♞xc4 2.♟xd6 e4 · План и расчёт

Почему: Сначала защита от мата.

47. 1.♞c8+ ♘h7 2.♟g6# · План и расчёт

Почему: Ладья даёт шах с c8, у чёрного короля только проигрышные ходы. А потом мат.

48. 1...♟xe4+ 2.♟g1 f6 · План и расчёт

Почему: Ты берёшь фигуру (конь), а белые не могут отыграть. Потом выигрываешь ещё одну.