



Шахматная тетрадь, уровень 4, с ответами

48 позиций · Уровень 4 · Подготовительные ходы и первая стратегия · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



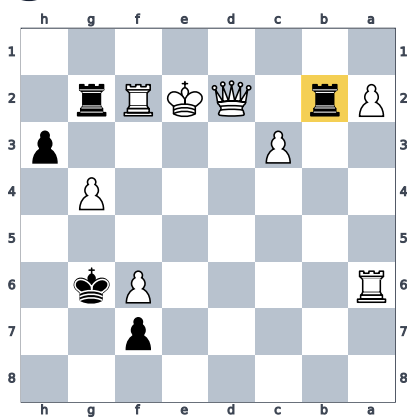
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, ♖f3 или Кf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда 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 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.

Подготовка удара

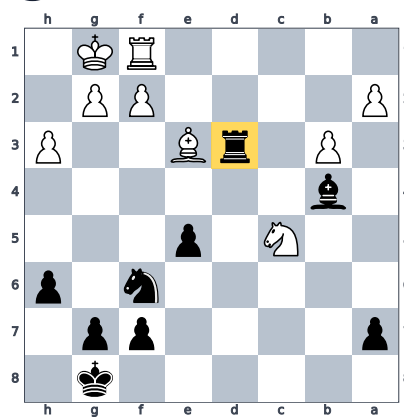
1 Ход чёрных



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

Ход: _____

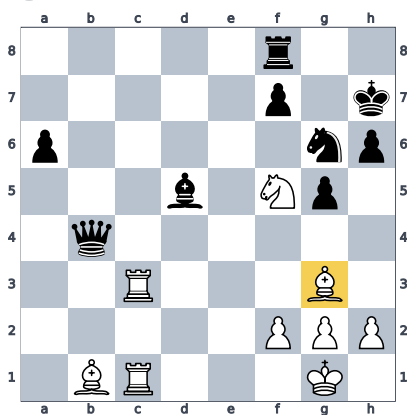
2 Ход чёрных



Светится ладья. Возьми фигуру, которая защищает белого коня!

Ход: _____

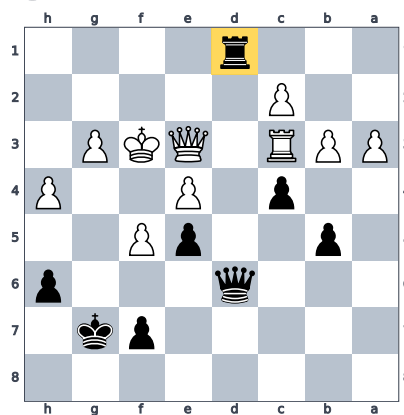
3 Ход белых



Светится слон. Прогони чёрного ферзя ходом слона!

Ход: _____

4 Ход чёрных

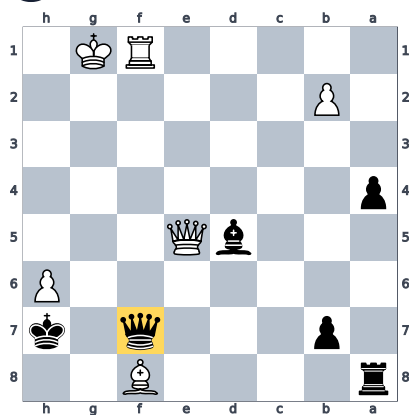


Светится ладья на d1. Уведи её с шахом, чтобы освободить дорогу ферзю!

Ход: _____

5

Ход чёрных

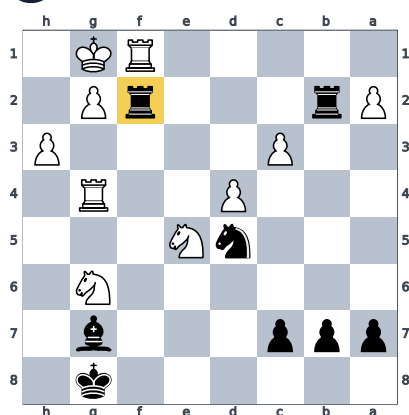


Светится ферзь. Сначала уведи его с вертикали f с шахом!

Ход: _____

7

Ход чёрных

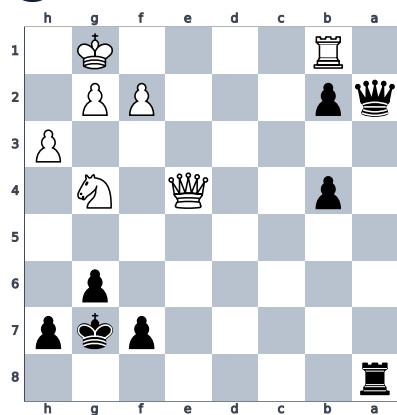


Светится ладья на f2. Разменяй ладью, чтобы заманить белого короля на f1!

Ход: _____

6

Ход чёрных

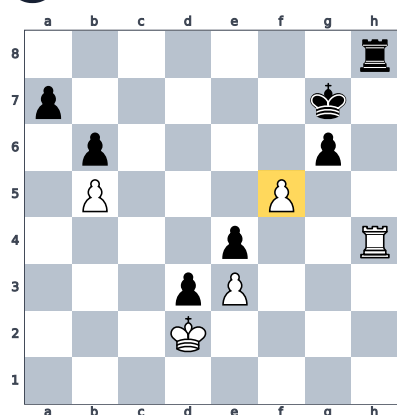


Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

8

Ход белых



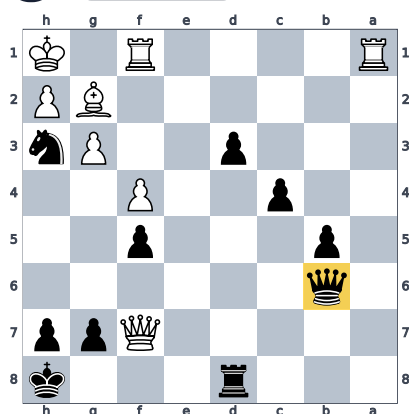
Светится пешка. С её помощью уведи чёрного короля от защиты ладьи!

Ход: _____

Атака на короля

9

Ход чёрных

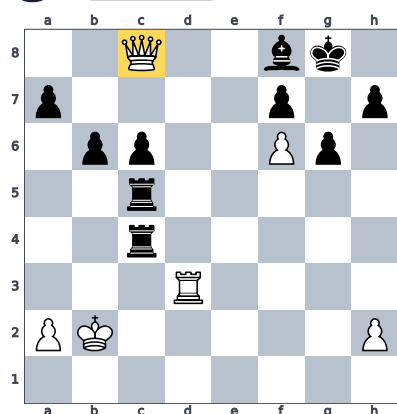


Светится ферзь. Пожертвуй его, чтобы белому королю перекрыли дорогу!

Ход: _____

10

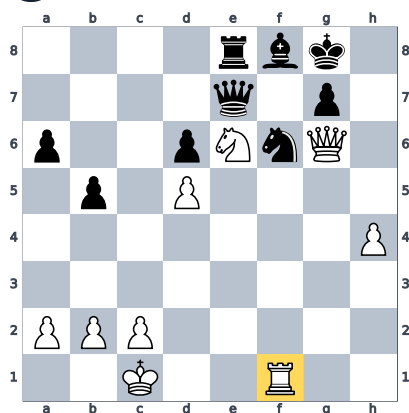
Ход белых



Светится ферзь. Пожертвуй ферзя, чтобы заманить чёрного короля на f8!

Ход: _____

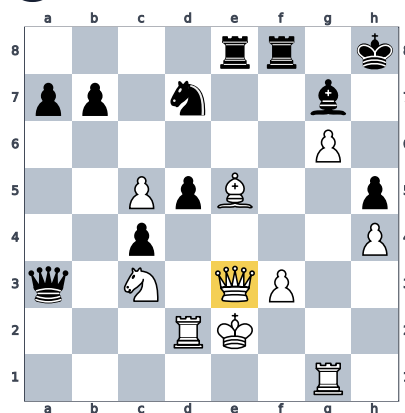
11 Ход белых



Светится ладья. Возьми коня, чтобы увести чёрного ферзя с поста защиты!

Ход: _____

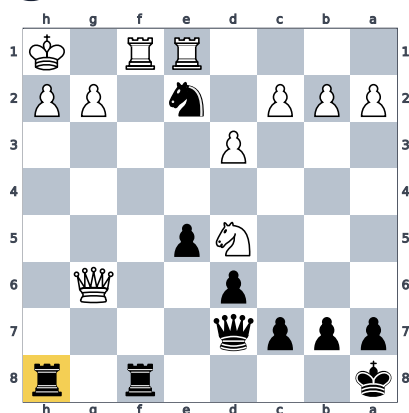
12 Ход белых



Светится ферзь. Дай шах и подведи ферзя вплотную к чёрному королю!

Ход: _____

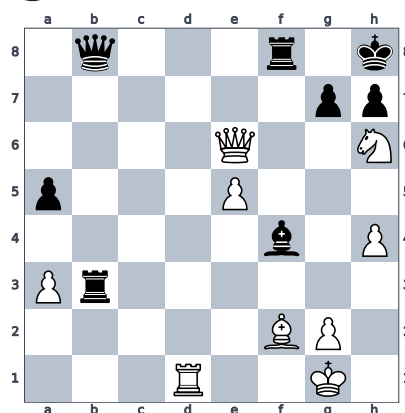
13 Ход чёрных



Светится ладья. Пожертвуй её, чтобы разбить пешку h2!

Ход: _____

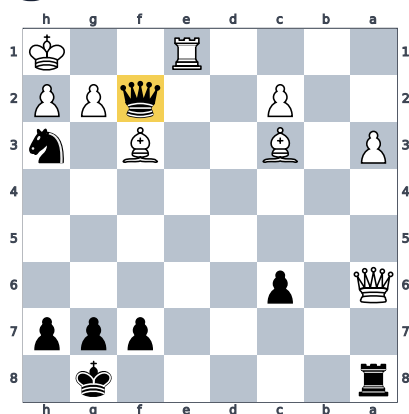
14 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

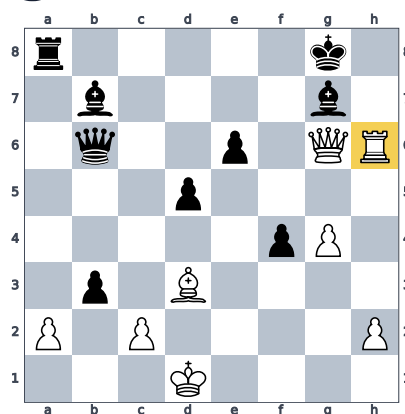
15 Ход чёрных



Светится ферзь. Пожертвуй ферзя с шахом, чтобы занять поле отступления короля!

Ход: _____

16 Ход белых

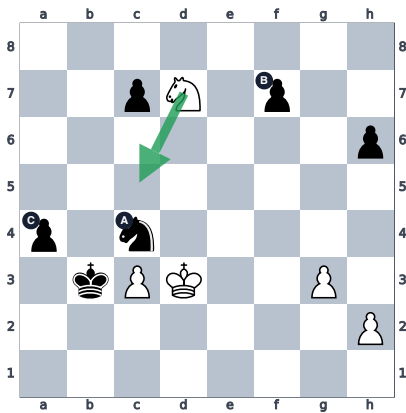


Светится ладья. Пожертвуй ладью, чтобы затащить чёрного короля в угол!

Ход: _____

Думаем наперёд

17 Ход белых

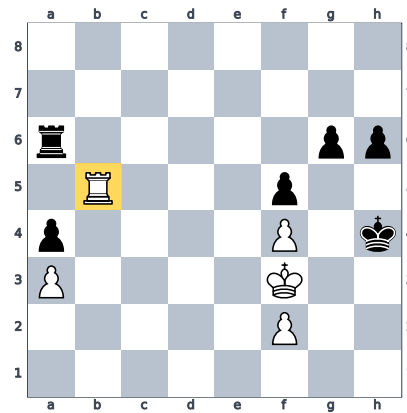


Сыграй по зелёной стрелке: конь шахует. Чёрный король должен уйти. На каком поле потом ты берёшь фигуру? Нажми на это поле.

- ☐ А с4 ☐ В f7 ☐ С a4

Обведи: А В С

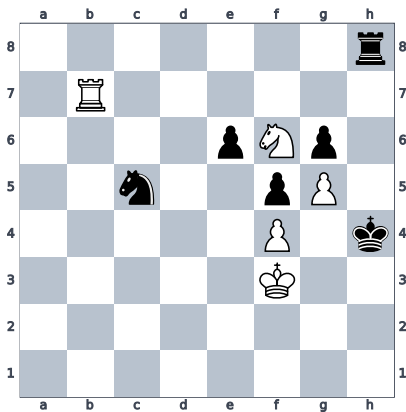
18 Ход белых



Светится ладья. Сделай тихий ход, чтобы следующим ходом ладья поставила мат!

Ход: _____

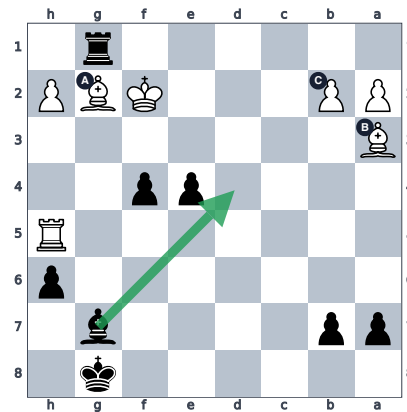
19 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

20 Ход чёрных

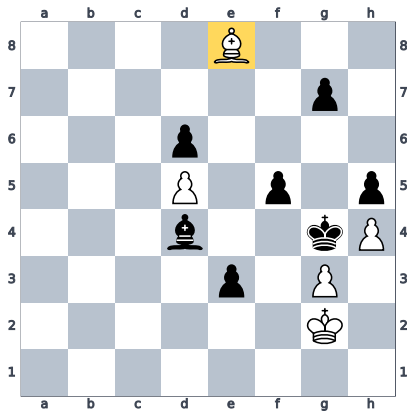


Сыграй по зелёной стрелке: чёрный слон шахует. Белый король должен уйти. На каком поле потом ты берёшь фигуру? Нажми на это поле.

- ☐ А g2 ☐ В a3 ☐ С b2

Обведи: А В С

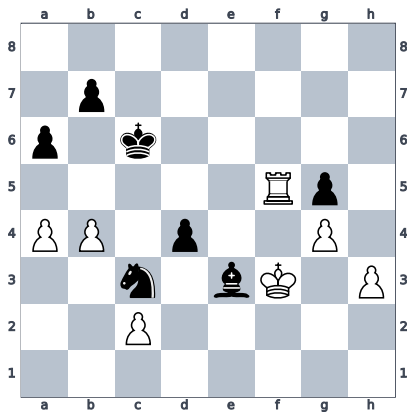
21 Ход белых



Светится слон. Сделай тихий ход и не спеши брать пешку!

Ход: _____

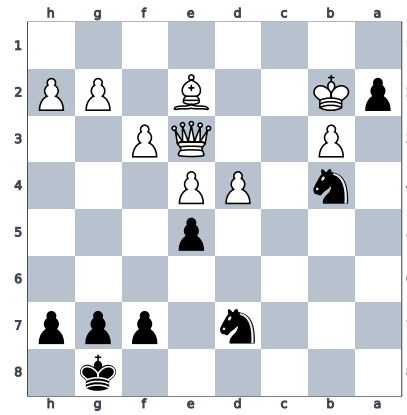
23 Ход белых



Посчитай в уме всю цепочку из трёх ходов, прежде чем ходить. Сначала шах ладьёй, а потом посмотри, какая чёрная фигура останется без защиты.

Ход: _____

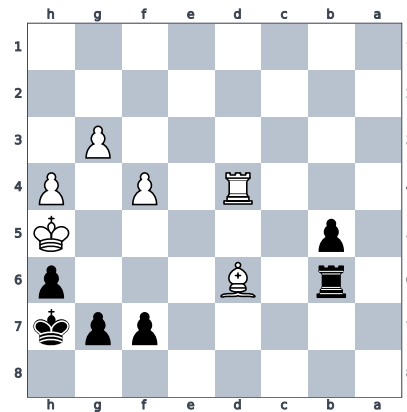
22 Ход чёрных



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

24 Ход чёрных

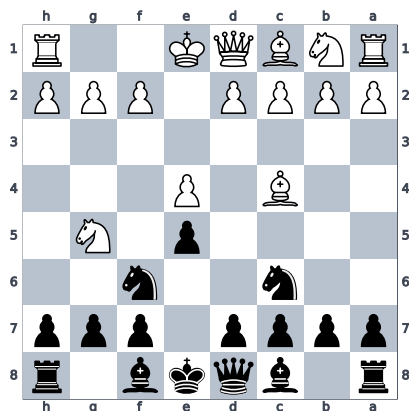


Мат в два хода. Первый ход — не шах: сначала закрой белому королю поле для отступления!

Ход: _____

Пешки и преимущество

25 Ход чёрных

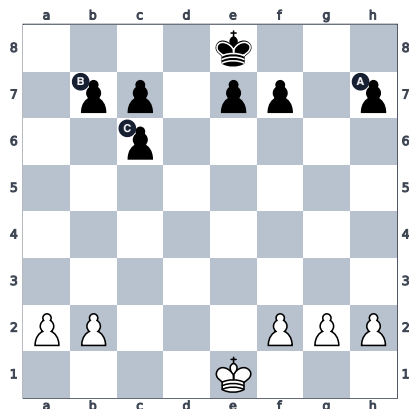


Ход чёрных. Белый конь целится на f7. Выбери лучший ход!

- ☐ A ♘xe4 ☐ B d5 ☐ C ♘c5

Обведи: A B C

27 Ход белых

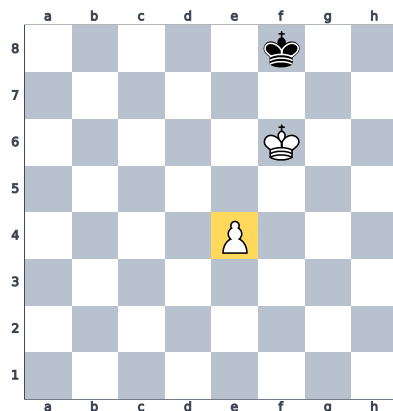


Какая чёрная пешка слабая, стоит одна? Нажми на неё!

- ☐ A h7 ☐ B b7 ☐ C c6

Обведи: A B C

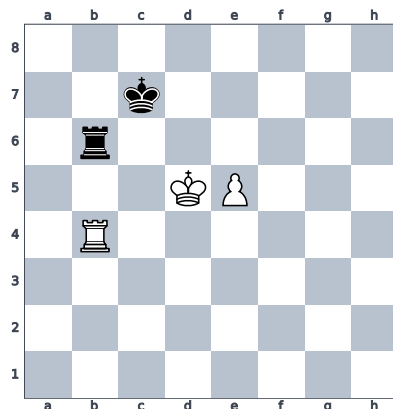
26 Ход белых



Светится пешка. Веди её в ферзи, а король пусть идёт рядом и защищает!

Ход: _____

28 Ход белых

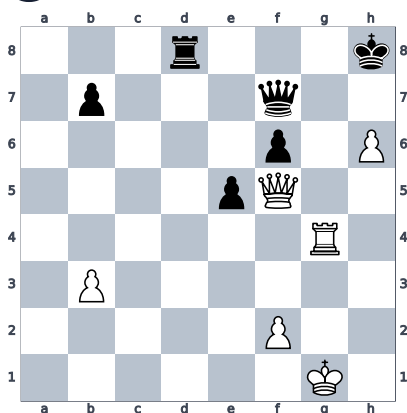


У белых лишняя пешка. Менять ладьи или сохранить? Выбирай!

- ☐ A ♖f4 ☐ B ♖xb6 ☐ C e6

Обведи: A B C

29 Ход белых

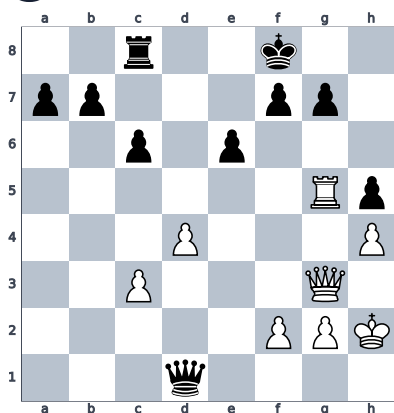


Ход белых. Куда пойти ладьей? Выбирай!

- (A) ♖g8+ (B) ♖g7 (C) ♖f4

Обведи: A B C _____

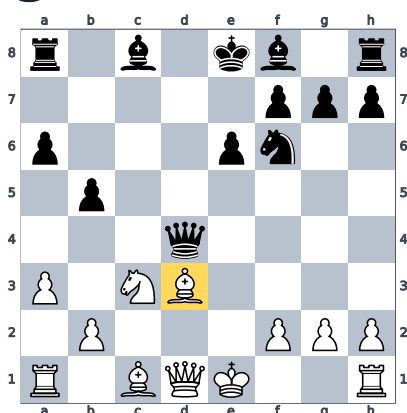
30 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

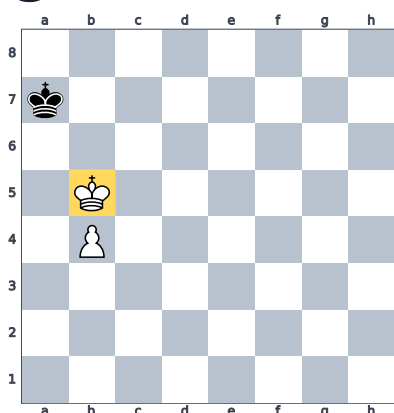
31 Ход белых



Светится слон d3. Он стоит на пути белого ферзя к чёрному ферзю.

Ход: _____

32 Ход белых

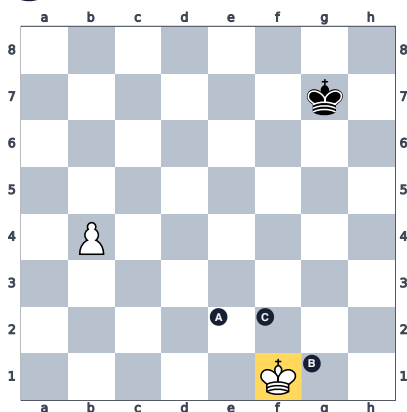


Светится король. Пусть король идёт вперёд и ведёт пешку b!

Ход: _____

Эндшпиль

33 Ход белых

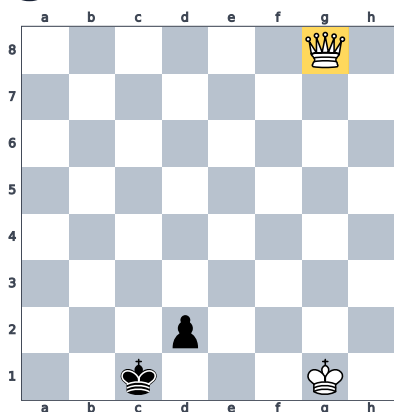


На какое поле должен пойти белый король, чтобы поспешить на помощь пешке b4? Нажми на это поле.

- (A) e2 (B) g1 (C) f2

Обведи: A B C _____

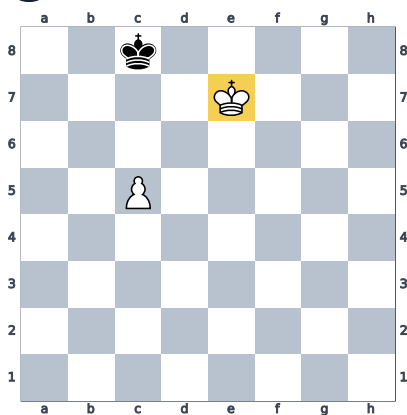
34 Ход белых



Светится ферзь. Шахами заставь чёрного короля встать перед пешкой и играй до победы!

Ход: _____

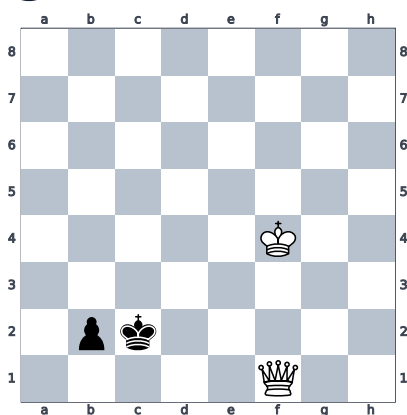
35 **Ход белых**



Светится король. Выведи короля вперёд, чтобы вести пешку!

Ход: _____

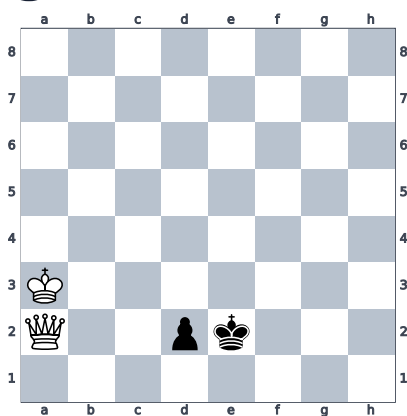
37 **Ход белых**



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

39 **Ход белых**

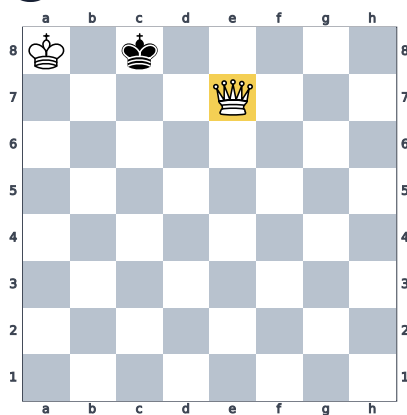


Белые ходят первыми. На этот раз чёрная пешка на вертикали d. Какой будет результат?

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

Обведи: А В С _____

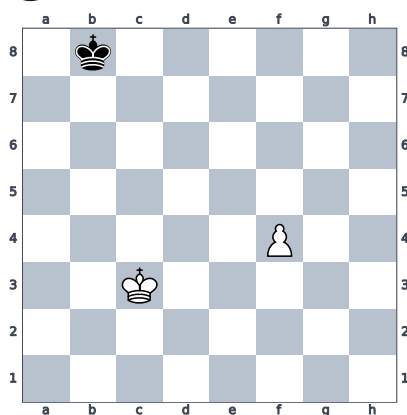
36 **Ход белых**



Светится ферзь. Запри чёрного короля, но оставь ему одно поле, чтобы не было ПАТА!

Ход: _____

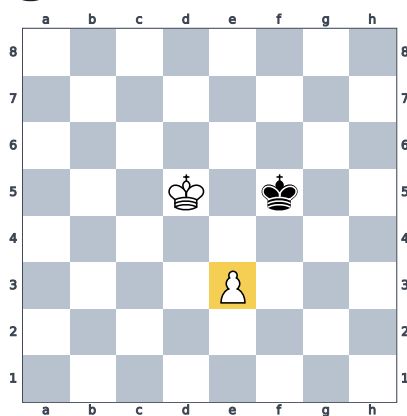
38 **Ход белых**



Твой король вступает в бой: иди впереди пешки и води её!

Ход: _____

40 **Ход белых**

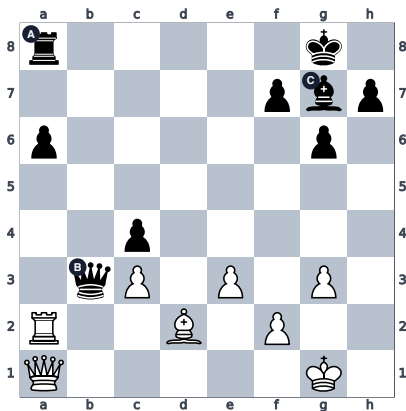


Светится пешка. Двинь пешку с шахом и прогони чёрного короля!

Ход: _____

Расширенная тактика

41 Ход белых

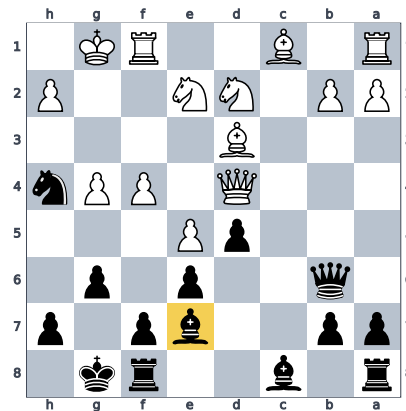


Ход белых. Одна чёрная фигура вот-вот попадёт в ловушку. Нажми на неё.

☐ A a8 ☐ B b3 ☐ C g7

Обведи: A B C

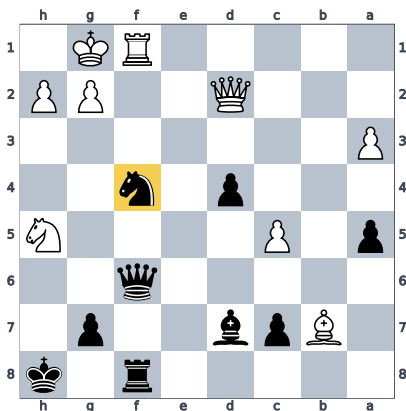
42 Ход чёрных



Светится слон. Свяжи белого ферзя с его королём!

Ход: _____

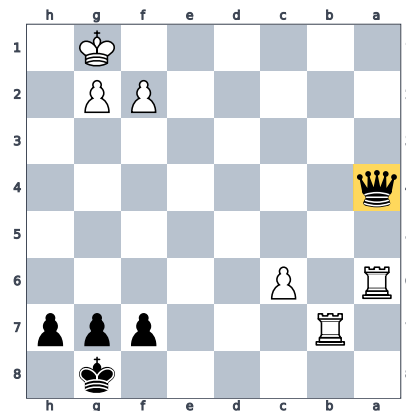
43 Ход чёрных



Светится конь. Он загромождает ферзю путь к ладье f1. Сходи конём с шахом!

Ход: _____

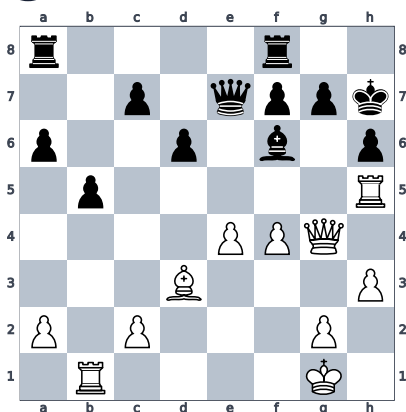
44 Ход чёрных



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

Ход: _____

45 Ход белых

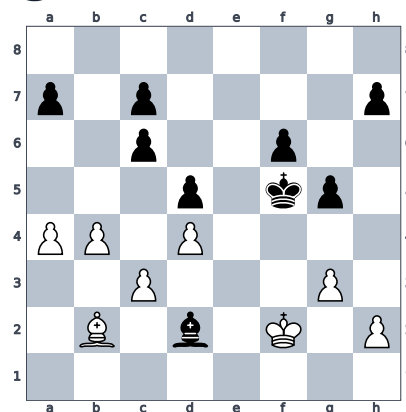


Ход белых. Пешка e4 загромождает слону d3 путь к чёрному королю. Выбери лучший ход!

☐ A ♖xg7+ ☐ B ♜xh6+ ☐ C e5+

Обведи: A B C

46 Ход белых

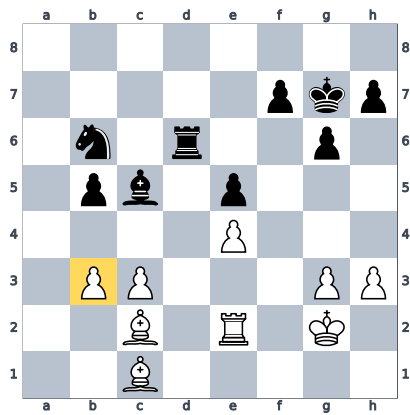


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

47

Ход белых

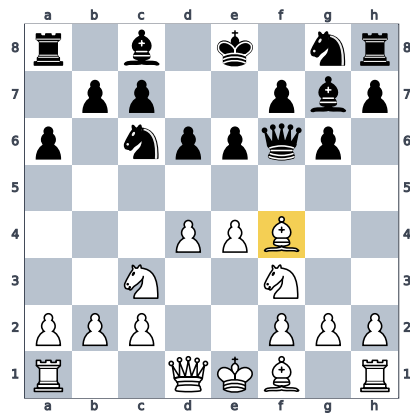


Светится пешка. Прогони пешкой чёрного слона!

Ход: _____

48

Ход белых



Светится слон. Напади на чёрного ферзя, чтобы у него не осталось хороших полей!

Ход: _____

Ответы и объяснения

1. 1... ♖xd2+ 2. ♕xd2 ♖xf2+ · Подготовка удара

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.

2. 1... ♖xe3 2. fxe3 ♗xc5 · Подготовка удара

Почему: Ладья берёт слона e3, который защищал коня c5. Пешка забирает ладью, а чёрный слон берёт незащищённого коня: ты отдал ладью за две лёгкие фигуры.

3. 1... ♗d6 ♖xc3 2. ♖xc3 · Подготовка удара

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.

4. 1... ♖f1+ 2. ♕g2 ♖d1 · Подготовка удара

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.

5. 1... ♖g6+ 2. ♕f2 ♖xf8+ · Подготовка удара

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.

6. 1... ♖xb1+ 2. ♖xb1 ♖a1 3. ♕h2 ♖xb1 · Подготовка удара

Почему: Размен ферзей, потом ладья идёт на a1 и нападает на белого ферзя: уйдёт ферзь — пешка b2 станет ферзём, останется — ладья его возьмёт.

7. 1... ♖xf1+ 2. ♕xf1 ♗e3+ · Подготовка удара

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

8. 1. f6+ ♕xf6 2. ♖xh8 · Подготовка удара

Почему: Пешка шахует, чёрный король берёт её и уходит с g7. Ладья h8 без защиты: белая ладья её берёт.

9. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♗f2# · Атака на короля

Почему: Ферзь жертвуется на g1, белая ладья берёт и сама закрывает поле отступления. Конь идёт на f2: мат.

10. 1. ♖xf8+ ♕xf8 2. ♖d8# · Атака на короля

Почему: Ферзь берёт слона f8 с шахом, чёрный король вынужден взять и оказывается на f8. Ладья идёт на d8: мат, потому что пешка f6 держит e7 и g7.

11. 1. ♖xf6 ♖xf6 2. ♖xe8 · Атака на короля

Почему: Ладья берёт коня f6, чёрный ферзь отбирает и уходит с вертикали e. Белый ферзь берёт ладью e8, а слон f8 связан с королём.

12. 1. ♖h6+ ♕g8 2. ♖xg7# · Атака на короля

Почему: Ферзь шахует с h6, чёрный король вынужден отступить на g8. Ферзь под защитой слона e5 берёт слона g7: мат!

13. 1... ♖xh2+ 2. ♕xh2 ♖h8+ 3. ♖h5 ♖xh5# · Атака на короля

Почему: Ладья берёт пешку h2 с шахом, белый король берёт и оказывается выманен. Ладья f8 идёт на h8 с шахом, и даже ферзь не спасает: ладья берёт ферзя, мат.

14. 1. ♖g8+ ♖xg8 2. ♗f7# · Атака на короля

Почему: Ферзь жертвуется на g8, чёрная ладья берёт и сама закрывает поле отступления. Конь шахует с f7: мат!

15. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♗f2# · Атака на короля

Почему: Ферзь жертвуется с шахом на g1, ладья e1 вынуждена взять и занимает последнее поле отступления. Конь шахует с f2: белому королю некуда бежать.

16. 1. ♖h8+ ♕xh8 2. ♖h7# · Атака на короля

Почему: Ладья шахует с h8, чёрный король вынужден взять и оказывается в углу. Ферзь идёт на h7: мат.

17. A (c4) · 1. ♗c5+ ♕a2 2. ♕xc4 · Думаем наперёд

Почему: Шах конём отгоняет чёрного короля, и чёрного коня на c4 король больше не защищает: белый король его берёт.

18. 1. ♖b1 g5 2. ♖h1# · Думаем наперёд

Почему: Ладья возвращается на первую горизонталь и ждёт. Чёрного короля заперли пешки и белый король, так что что бы ни сыграли чёрные, ладья идёт на h1 — мат.

19. 1. ♖b1 ♖d8 2. ♖h1# · Думаем наперёд

Почему: Ладья тихо возвращается на первую горизонталь и ждёт. Чёрного короля заперли конь и пешки, так что что бы ни сыграли чёрные, ладья идёт на h1 — мат.

20. A (g2) · 1... ♗d4+ 2. ♕e2 ♖xg2+ · Думаем наперёд

Почему: Слон шахует, белый король вынужден уйти с f2, и белый слон на g2 остаётся без защиты: чёрная ладья берёт его, да ещё с шахом.

21. 1. ♗b5 ♗e5 2. ♗e2# · Думаем наперёд

Почему: Слон возвращается на b5 и ждёт. Чёрный король полностью заперт, так что что бы ни сыграли чёрные, слон идёт на e2 — мат.

22. 1... a1=♖+ 2. ♕xa1 ♗c2+ 3. ♕b1 ♗xe3 · Думаем наперёд

Почему: Ты превращаешь пешку в ферзя с шахом и затягиваешь белого короля на a1, а потом конь шахом на c2 делает вилку королю и ферзю: ты забираешь белого ферзя.

23. 1. ♖c5+ ♗d6 2. ♖xc3 dxc3 3. ♕xe3 · Думаем наперёд

Почему: Ладья шахом гонит чёрного короля, а потом меняется на коня. Когда чёрная пешка берёт назад, слон e3 остаётся без защиты: белый король его берёт, и ты получаешь две лёгкие фигуры за ладью.

24. 1...f5 2.♘f8 g6# · Думаем наперёд

Почему: Пешка идёт на f5 и отнимает у белого короля поле g4. Что бы ни сыграли белые, пешка g6 ставит мат.

25. В (d5) · 1...d5 2.exd5 ♖a5 3.♘b5+ · Пешки и преимущество

Почему: Пешка идёт на d5, закрывает слону c4 путь на f7 и захватывает центр.

26. 1.e5 ♕e8 2.♕e6 ♕d8 3.♕f7 · Пешки и преимущество

Почему: Пешка идёт на e5, белый король стоит рядом и охраняет её путь. Чёрный король не может её остановить, и пешка становится ферзём.

27. А (h7) · Пешки и преимущество

Почему: У пешки h7 нет чёрной пешки на вертикали g. Она стоит одна — это слабая пешка.

28. В (♙xb6) · 1.♙xb6 ♕xb6 2.♕d6 ♖a5 3.e6 ♖a4 · Пешки и преимущество

Почему: Меняй ладьи: чёрный король вынужден брать на b6, далеко от пешки. Белый король доводит пешку e до конца.

29. В (♙g7) · 1.♙g7 ♗xg7+ 2.hxg7+ · Пешки и преимущество

Почему: Ладья идёт на седьмую горизонталь на g7 и угрожает и ферзю, и матом. Чёрному ферзю приходится взять ладью, а пешка h6 берёт назад с шахом и скоро станет ферзём.

30. 1.♙xg7 ♗g4 2.♙xg4 · Пешки и преимущество

Почему: Ладья берёт пешку g7 и угрожает матом. Если чёрный ферзь закроется на g4, ладья возьмёт ферзя.

31. 1.♘xb5+ axb5 2.♗xd4 · Пешки и преимущество

Почему: Слон берёт пешку b5 с шахом и открывает вертикаль d. Чёрным надо спасать короля, и белый ферзь берёт чёрного ферзя.

32. 1.♕c6 ♖a6 2.b5+ ♖a7 3.♕c7 ♖a8 4.♕b6 · Пешки и преимущество

Почему: Король идёт впереди пешки и занимает поля перед ней. Пешка даёт шах, чёрный король отступает, и пешка идёт в ферзи.

33. А (e2) · 1.♕e2 ♕f6 2.♕d3 ♕e5 3.♕c4 ♕d6 · Эндшпиль

Почему: Король идёт на e2, потом d3 и c4: король бежит прямо к пешке, чтобы вести её.

34. 1.♗c4+ ♕b2 2.♗d3 ♕c1 3.♗c3+ · Эндшпиль

Почему: Шахи ферзя заставляют чёрного короля встать перед своей пешкой, а потом ферзь и белый король окружают его и ставят мат.

35. 1.♕d6 ♕b7 2.c6+ ♕b8 3.♕d7 · Эндшпиль

Почему: Белый король идёт на d6, потом на d7 и держит поля перед пешкой. Пешка идёт прямо в ферзи.

36. 1.♗g7 ♕d8 2.♕b7 ♕e8 3.♕c6 · Эндшпиль

Почему: Ферзь запирает чёрного короля на последней горизонтали, белый король подходит, и ферзь спускается на d7 и ставит мат под защитой короля.

37. 1.♗c4+ ♕d2 2.♗a2 ♕c2 3.♕e3 ♕c1 4.♕e2 · Эндшпиль

Почему: Ферзь шахует и перекрывает путь, чёрный король застрял перед пешкой, белый король подходит, и ферзь ставит мат.

38. 1.♕d4 ♕c7 2.♕e5 ♕d7 3.♕f6 ♕c6 4.f5 · Эндшпиль

Почему: Белый король бежит на d4, e5, f6 впереди пешки. Чёрный король опаздывает, и пешка идёт в ферзи.

39. А (Белые выигрывают) · 1.♕b3 ♕e1 2.♗a5 ♕e2 3.♗b5+ ♕e3 · Эндшпиль

Почему: У пешки d нет хитрости с ПАТОМ: ферзь загоняет чёрного короля перед пешкой, а белый король подходит и берёт её.

40. 1.e4+ ♕f6 2.♕d6 ♕f7 3.e5 · Эндшпиль

Почему: Пешка идёт на e4 с шахом, чёрный король вынужден отступить. Белый король выходит вперёд пешки, занимает ключевое поле, и пешка превращается.

41. В (b3) · 1.♙b2 ♙d8 2.♙xb3 · Расширенная тактика

Почему: Чёрному ферзю b3 почти некуда бежать. Белая ладья идёт на b2 и закрывает последнее поле — ферзь пойман.

42. 1...♘c5 2.♙b3 ♘xd4+ · Расширенная тактика

Почему: Слон идёт на c5 и связывает белого ферзя с королём. Ферзю не уйти: слон берёт его с шахом.

43. 1...♙h3+ 2.gxh3 ♗xf1# · Расширенная тактика

Почему: Конь даёт шах на h3 и открывает ферзю вертикаль f. Пешка берёт коня, ферзь берёт ладью f1: мат!

44. 1...♗d1+ 2.♕h2 ♗h5+ · Расширенная тактика

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

45. С (e5+) · 1.e5+ g6 2.exf6 · Расширенная тактика

Почему: Пешка идёт на e5 и открывает путь слону d3: шах! Пешка ещё и нападает на слона f6; когда чёрные закроются от шаха, пешка возьмёт слона.

46. 1.♕e2 ♘xc3 2.♘xc3 · Расширенная тактика

Почему: Король идёт на e2 и нападает на слона d2. Слону некуда вернуться, он берёт пешку c3, а потом его берёт белый слон: ты выигрываешь материал.

47. 1.b4 ♙c6 2.bxc6 · Расширенная тактика

Почему: Пешка идёт на b4 и угрожает слону c5. Слону некуда безопасно уйти, и пешка может его взять.

48. 1. ♗g5 ♜xg5 2. ♘xg5 · Расширенная тактика

Почему: Слон идёт на g5 и угрожает чёрному ферзю. Ферзю некуда безопасно уйти, он берёт слона, а конь забирает ферзя: ты выигрываешь много.
