



Шахматная тетрадь, уровень 5, с ответами

48 позиций · Уровень 5 · Планы, структура и защита · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



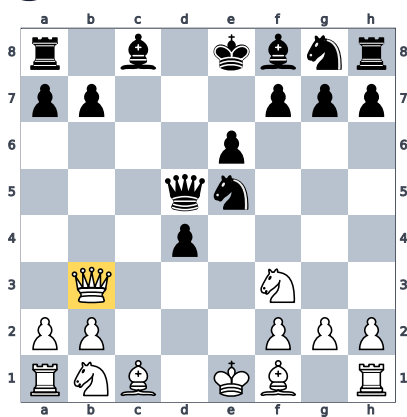
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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.

Время и тактика

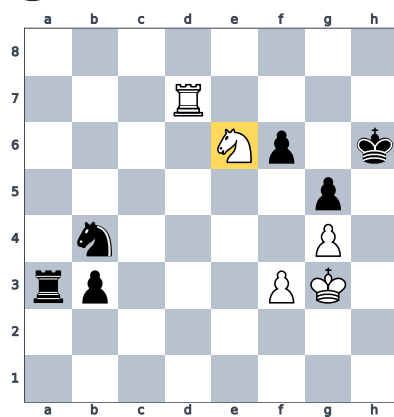
1 Ход белых



Светящийся ферзь ходит первым. Меняй фигуры в правильном порядке!

Ход: _____

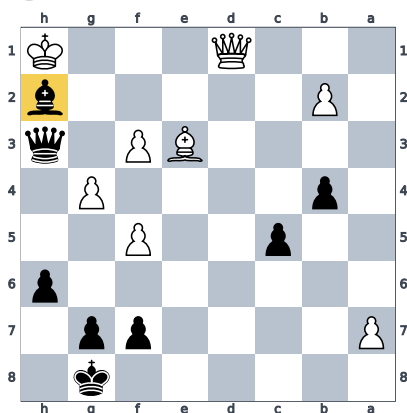
2 Ход белых



Светящийся конь ходит первым. Перекрой чёрному королю пути отступления!

Ход: _____

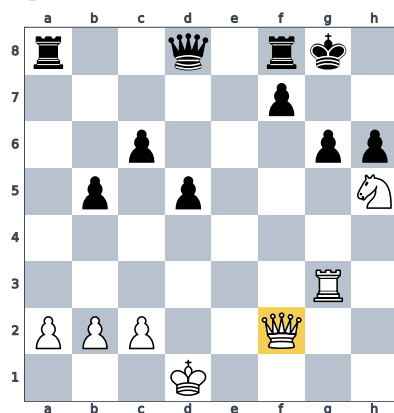
3 Ход чёрных



Светящийся слон загораживает путь ферзю. Куда слону пойти, чтобы выиграть больше всего?

Ход: _____

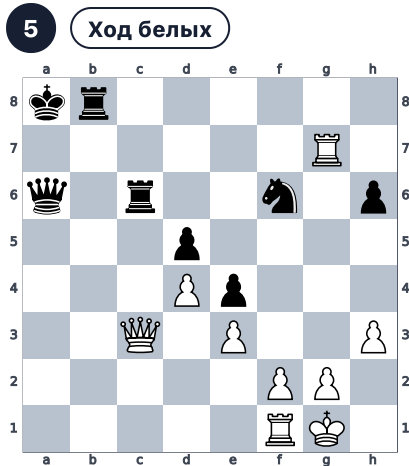
4 Ход белых



Тут три хода. Выбери самый сильный атакующий ход!

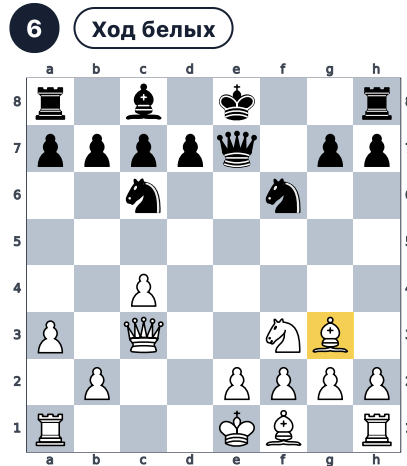
А ♙xf7+ В ♙d4 С ♖xg6+

Обведи: А В С _____



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____



У светящейся фигуры три хода. Брать или беречь время? Выбирай!

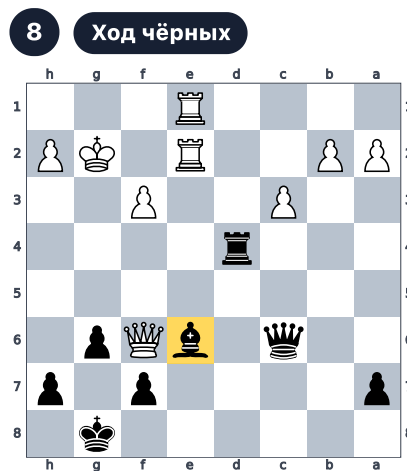
A c5 **B** ♖xf6 **C** ♗xc7

Обведи: A B C _____



Светящаяся ладья даёт шах первой. Просчитай всё до мата!

Ход: _____



Светящийся слон загораживает путь ферзю. Уведи слона с шахом!

Ход: _____

Пешка



У светящейся пешки три хода. Выбери лучший!

A fxe4+ **B** f4 **C** c5

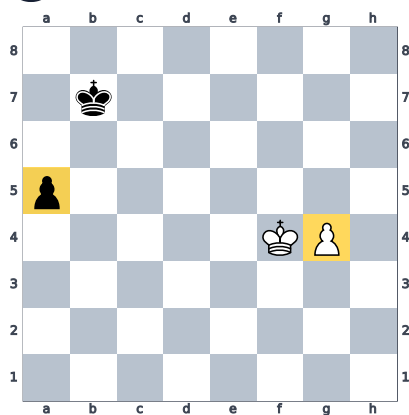
Обведи: A B C _____



Светящаяся пешка жертвуется первой. Прорывайся!

Ход: _____

11 Ход белых

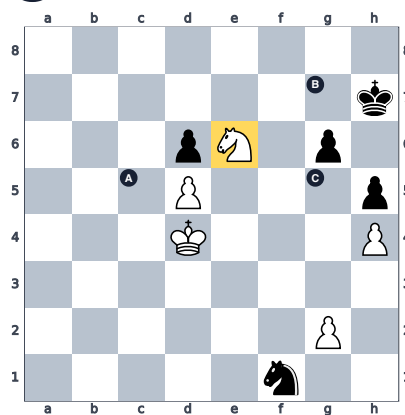


Ход белых. Две пешки наперегонки. Кто победит? Посчитай ходы!

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

Обведи: А В С _____

12 Ход белых

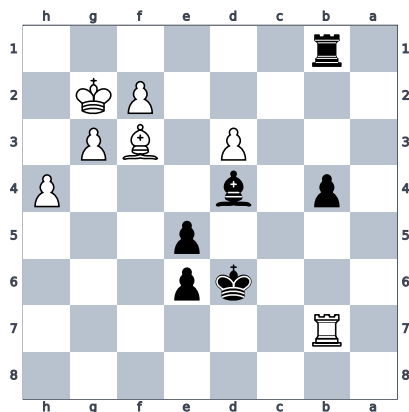


Куда прыгнуть светящемуся коню? Нажми на поле!

- ☐ А c5 ☐ В g7 ☐ С g5

Обведи: А В С _____

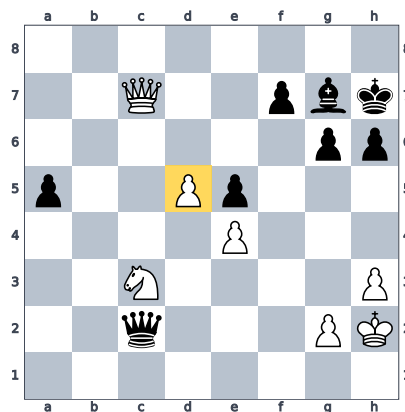
13 Ход чёрных



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

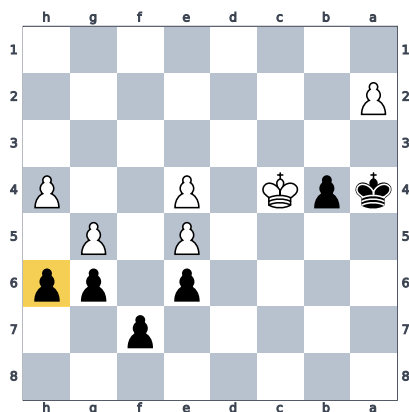
14 Ход белых



Светящаяся пешка ходит первой. Используй пешку!

Ход: _____

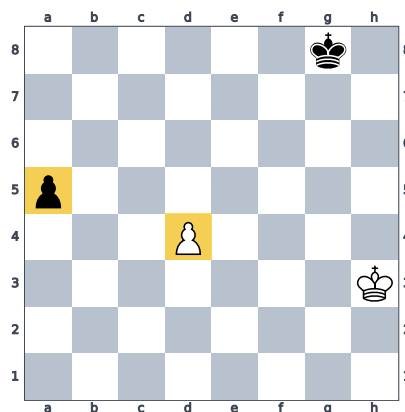
15 Ход чёрных



Светящаяся пешка ходит первой. Разменяй пешки, а потом води короля есть пешки!

Ход: _____

16 Ход белых



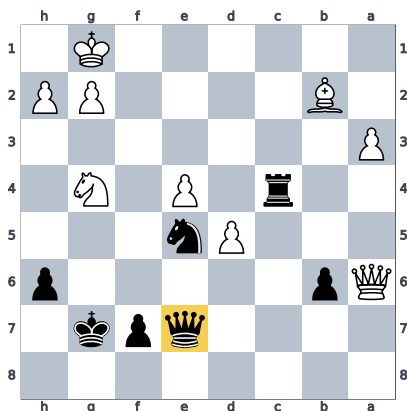
Ход белых. Кто выиграет эту гонку? Посмотри и на обоих королей!

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

Обведи: А В С _____

Ладьи и открытые линии

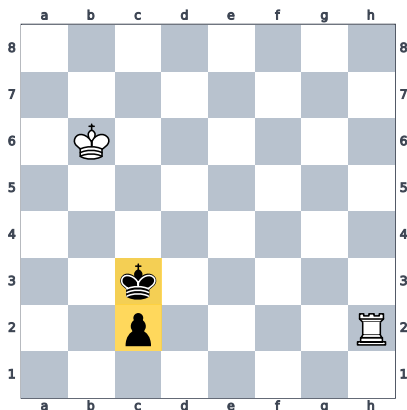
17 Ход чёрных



Сначала светящийся ферзь даёт шах, потом ладья спускается по открытой вертикали с на последнюю горизонталь. Ходи!

Ход: _____

19 Ход белых

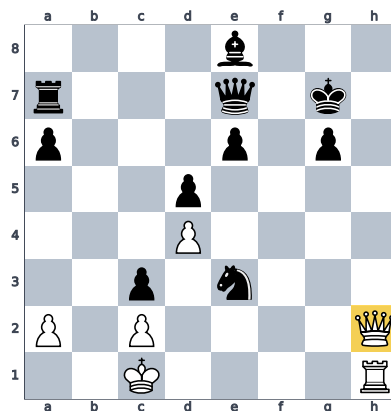


Белые ходят первыми. Чёрная пешка вот-вот станет ферзём, а чёрный король стоит рядом. Белые выигрывают или ничья?

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

Обведи: А В С _____

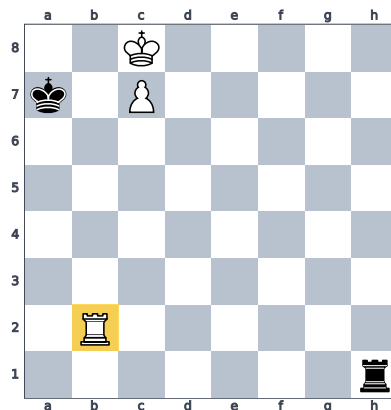
18 Ход белых



Сначала ходит светящийся ферзь, потом ладья идёт на седьмую горизонталь. Ходи!

Ход: _____

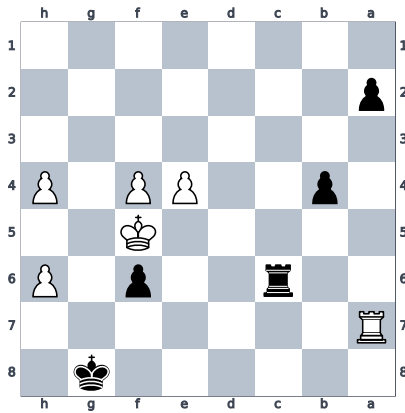
20 Ход белых



Светящаяся ладья ходит первой. Помоги пешке стать ферзём!

Ход: _____

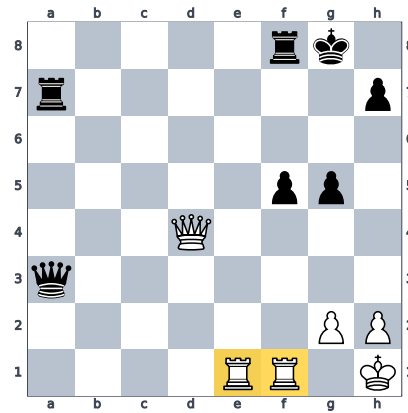
21 Ход чёрных



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

22 Ход белых

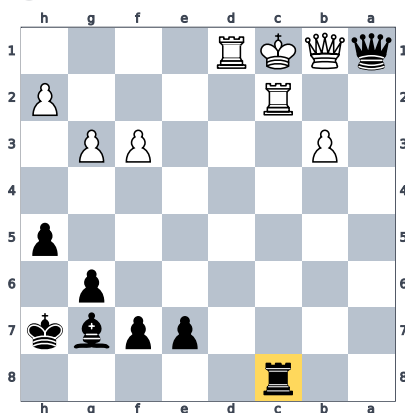


Светятся две ладьи. Выбери лучший ход ладьёй!

(A) ♖d1 (B) ♖b1 (C) ♖a1

Обведи: A B C _____

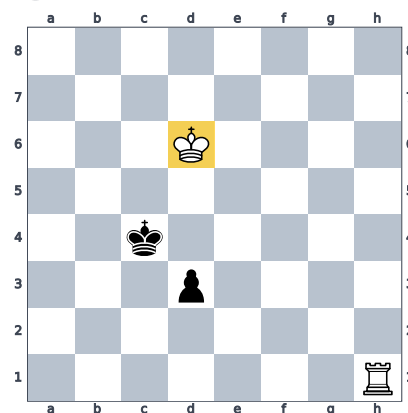
23 Ход чёрных



Светящаяся ладья врывается со взятием на вторую горизонталь белых. Посчитай дальше!

Ход: _____

24 Ход белых

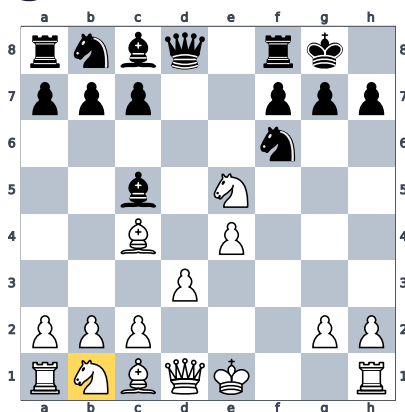


Белый король светится. Верни короля, чтобы остановить чёрную пешку!

Ход: _____

Атака, защита и ничья

25 Ход белых

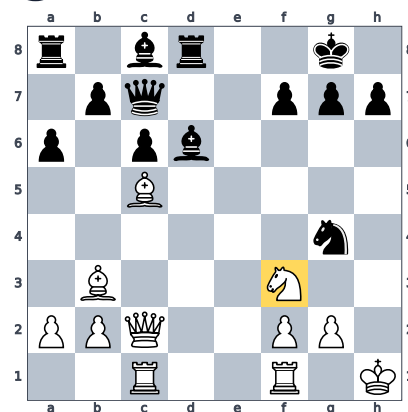


Светящейся фигуре надо быть осторожной. Какой из твоих фигур угрожают?

(A) ♖e2 (B) ♗c3 (C) ♘f7+

Обведи: A B C _____

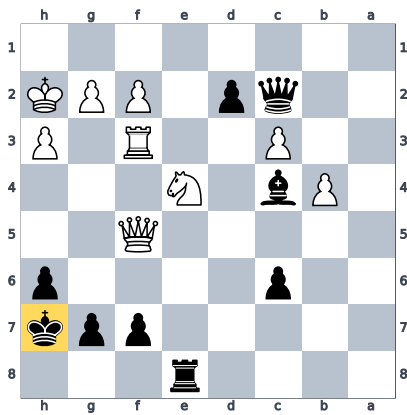
26 Ход белых



Светящийся конь врывается в атаку. Считай дальше!

Ход: _____

27 Ход чёрных

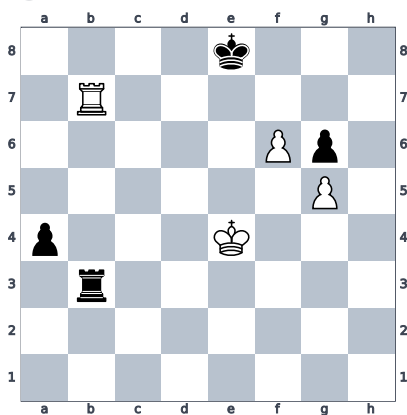


Чёрный король светится. Белый конь вот-вот даст шах с вилкой. Выбери ход, который удержит позицию!

- (A) ♖h8 (B) ♗g6 (C) ♕g8

Обведи: A B C

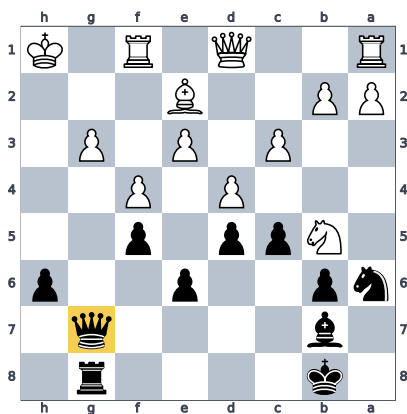
29 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

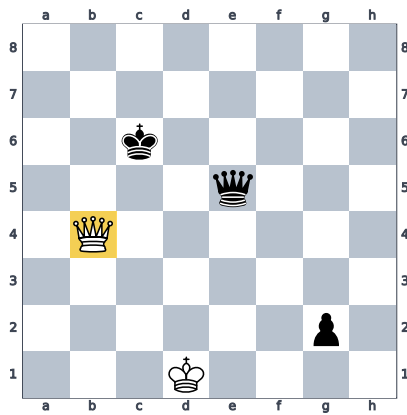
31 Ход чёрных



Светящийся ферзь ломает пешечную стенку перед королём. Считай дальше!

Ход: _____

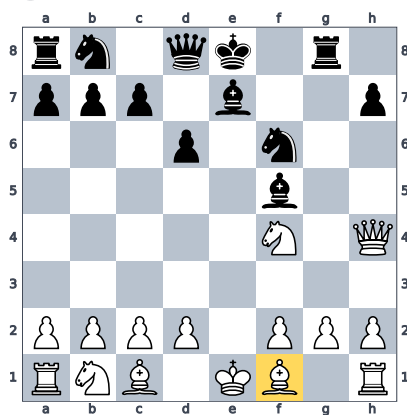
28 Ход белых



Светящийся ферзь даёт шах за шахом. Удержи ничью!

Ход: _____

30 Ход белых

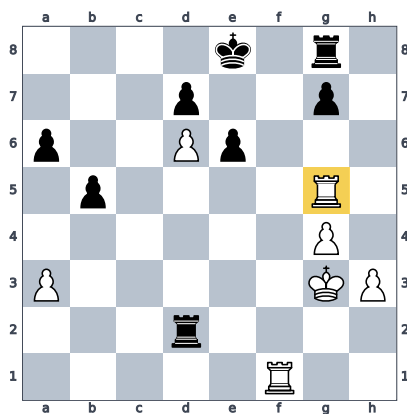


У светящейся фигуры есть хороший ход. Выбери лучший ход!

- (A) ♖xh7 (B) ♗c4 (C) f3

Обведи: A B C

32 Ход белых

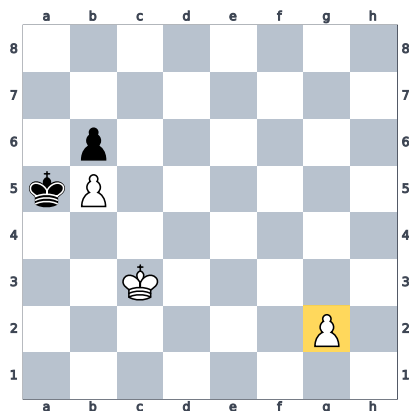


Светящаяся ладья ходит первой. Защити пешку и займи вертикаль!

Ход: _____

Расширенный эндшпиль

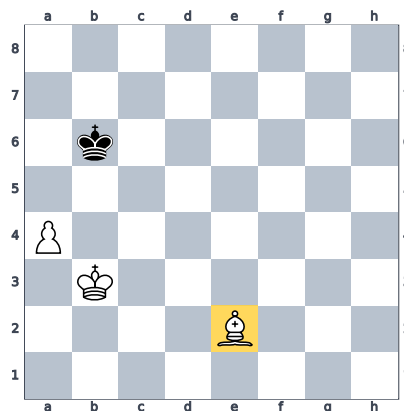
33 Ход белых



Святящаяся пешка — далёкая проходная. Двинь её на два поля!

Ход: _____

34 Ход белых

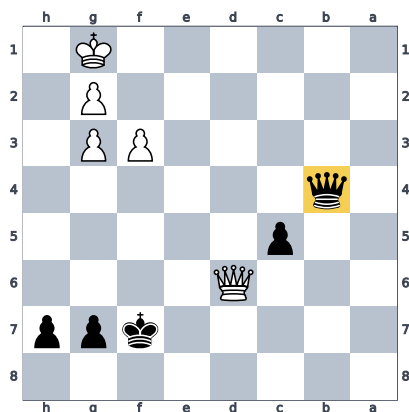


Ход белых. На этот раз победа или ничья? Посмотри на цвет слона!

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

Обведи: А В С _____

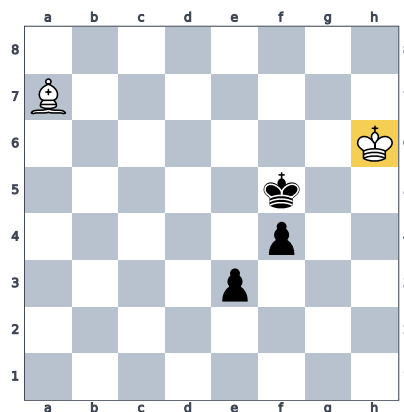
35 Ход чёрных



Святящийся ферзь ходит первым. Заставь разменять ферзей!

Ход: _____

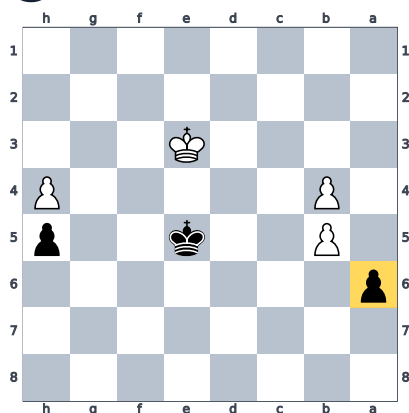
36 Ход белых



Святящийся король ходит первым. Слон уже на страже!

Ход: _____

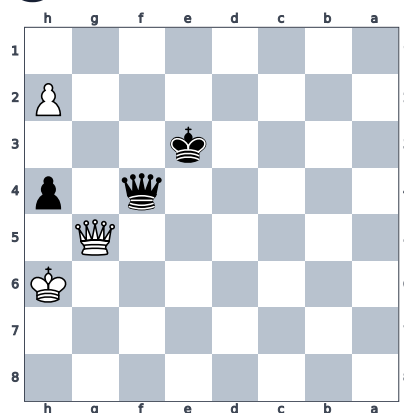
37 Ход чёрных



Святящаяся пешка ходит первой. Подумай, что будет дальше!

Ход: _____

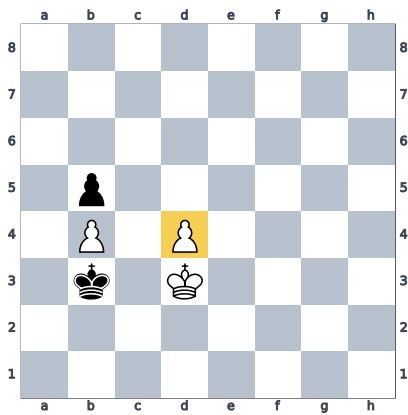
38 Ход чёрных



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

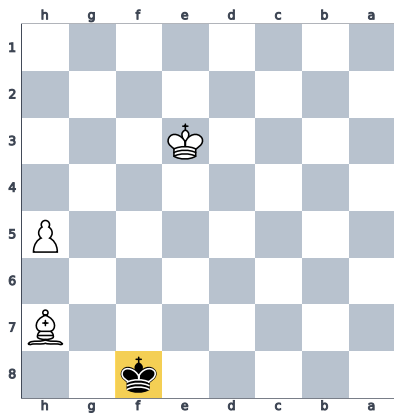
39 Ход белых



Светящаяся пешка может бежать. Посчитай ходы и толкай!

Ход: _____

40 Ход чёрных

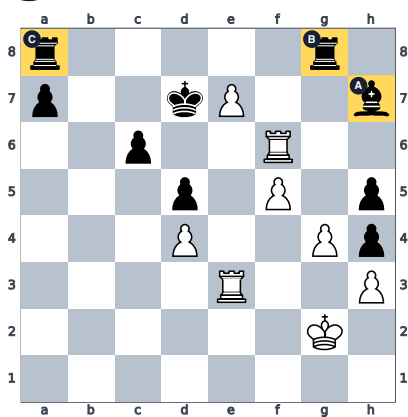


Чёрный король светится. Удержи ничью в углу!

Ход: _____

Расширенная стратегия

41 Ход белых

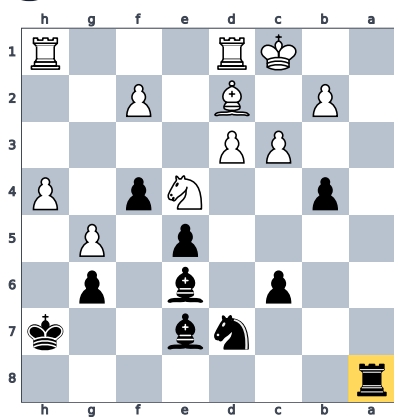


Какая чёрная фигура заперта и ей некуда бежать? Нажми на неё!

(A) h7 (B) g8 (C) a8

Обведи: A B C _____

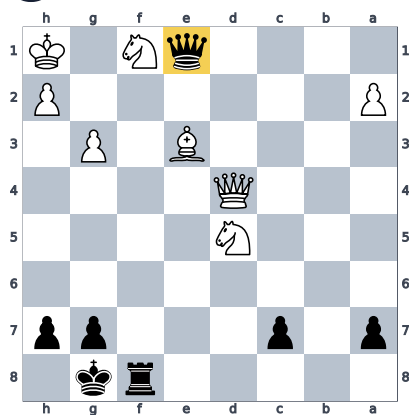
42 Ход чёрных



Светящаяся ладья ходит первой. Белый король не сделал рокировку — дай шах!

Ход: _____

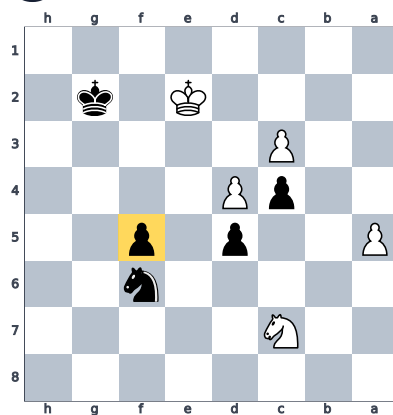
43 Ход чёрных



Светящийся ферзь ходит первым. На последней горизонтали белых есть слабое место. Найди его!

Ход: _____

44 Ход чёрных

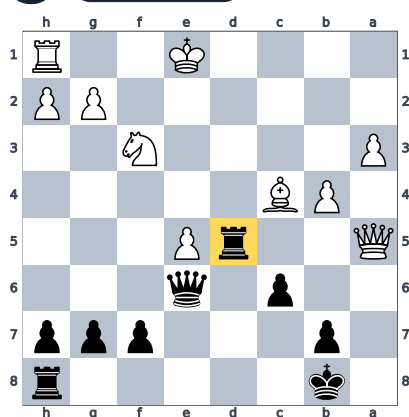


У светящейся фигуры есть очень сильный ход. Выбери его!

☐ A ♕g1 ☐ B f4 ☐ C ♖e4

Обведи: A B C _____

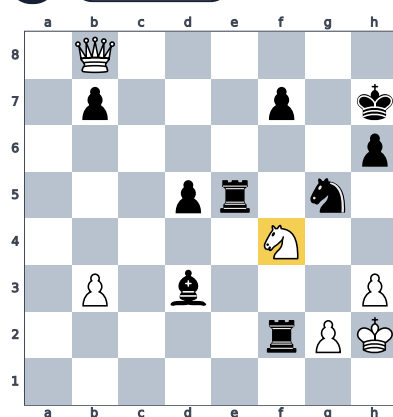
45 Ход чёрных



Светящаяся ладья ходит первой. Белый король ещё в центре — подумай хорошенько!

Ход: _____

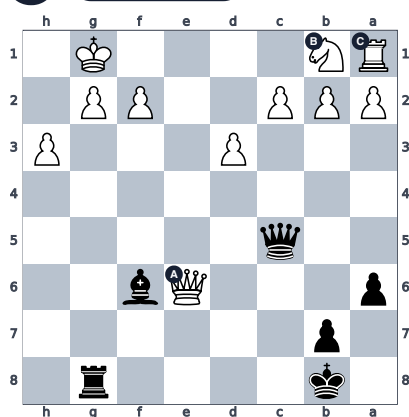
46 Ход белых



Светящийся конь ходит первым. Какую чёрную фигуру никто не защищает?

Ход: _____

47 Ход чёрных

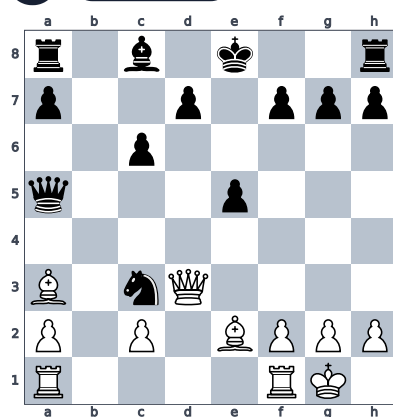


Какая белая фигура заперта? Нажми на неё!

☐ A e6 ☐ B b1 ☐ C a1

Обведи: A B C _____

48 Ход белых



Король соперника не сделал рокировку. Атакуй!

Ход: _____

Ответы и объяснения

1. 1. ♖xd5 exd5 2. ♜xe5 · Время и тактика

Почему: Сначала размен ферзей, чтобы чёрный ферзь не мог забрать обратно, потом конь берёт коня e5: у тебя лишний конь.

2. 1. ♜f8 ♞a7 2. ♞xa7 b2 3. ♞h7# · Время и тактика

Почему: Конь идёт на f8, держит поля вокруг чёрного короля и грозит матом ладьёй на h7. Если чёрные закроются ладьёй, твоя ладья её возьмёт, и будет мат.

3. 1... ♙f4+ 2. ♜g1 ♙xe3# · Время и тактика

Почему: Слон уходит, и чёрный ферзь по вертикали h даёт вскрытый шах. Белый король должен идти на g1, а слон берёт на e3 — мат!

4. В (♜d4) · 1. ♜d4 f6 2. ♞xg6+ · Время и тактика

Почему: Ферзь идёт на d4 и грозит матом на g7. Пешка f должна пойти вперёд, чтобы закрыться, и теперь пешка g6 без защиты — ладья берёт на g6 с шахом.

5. 1. ♜xc6+ ♜xc6 2. ♞a1+ ♜a6 3. ♞xa6# · Время и тактика

Почему: Размен ферзей на c6 уводит чёрного ферзя, потом ладья шахует по вертикали a, чёрный ферзь закрывается, и ладья берёт ферзя — мат!

6. А (c5) · 1. c5 ♜e4 2. ♜c2 b6 · Время и тактика

Почему: Пешка идёт на c5, удерживая пространство, и не хватает пешку c7. Чёрные ещё не вывели слона и не сделали рокировку — ты опережаешь по времени.

7. 1. ♞d3+ ♙c3 2. ♞xc3+ ♙a4 3. ♞a2# · Время и тактика

Почему: Ладья даёт шах на d3, чёрный слон вынужден закрыться, ладья берёт слона с новым шахом, а потом другая ладья ставит мат на a2.

8. 1... ♙h3+ 2. ♜g3 ♜xf6 · Время и тактика

Почему: Слон уходит на h3 с шахом и открывает чёрному ферзю горизонталь к белому ферзю. Король уходит, и чёрный ферзь берёт белого ферзя.

9. А (fxe4+) · 1...fxe4+ 2. ♜xe4 ♞e1+ · Пешка

Почему: Пешка берёт на e4 с шахом. Если белый король заберёт, чёрная ладья шахует с e1, и чёрные атакуют первыми.

10. 1. b4 cxb4 2. c5 · Пешка

Почему: Жертвуешь пешку b4, чёрные берут, и пешка c5 прорывается: ни одна чёрная пешка её больше не задержит.

11. В (Ничья) · 1. g5 a4 2. g6 a3 3. g7 a2 · Пешка

Почему: Белой пешке нужно четыре хода, чёрной тоже четыре. Обе становятся ферзями, а ферзь против ферзя — ничья.

12. С (g5) · 1. ♜g5+ ♜g7 2. ♜e4 ♜f8 3. ♜xd6 · Пешка

Почему: Конь шахует с g5, откуда чёрные пешки его не прогонят, а потом обходит на e4 и берёт пешку d6.

13. 1...b3 2. h5 b2 · Пешка

Почему: Пешка b бежит на b2, чёрная ладья встаёт сзади и поддерживает её, и белым приходится отдать фигуру, чтобы её остановить.

14. 1. d6 ♜f2 2. ♜d5 · Пешка

Почему: Пешка d6 подходит к полю превращения, а конь идёт на d5 её защищать. Чем дальше проходная пешка, тем она сильнее.

15. 1...hxcg5 2. hxcg5 ♙a3 · Пешка

Почему: Сначала разменяй пешку h, чтобы белая пешка не убежала, а потом чёрный король идёт на a3 и берёт пешку a2.

16. С (Чёрные выигрывают) · 1. ♜g2 a4 2. ♜f3 a3 3. ♜e4 a2 · Пешка

Почему: Чёрный король рядом и догоняет белую пешку d. А белый король далеко и не догонит чёрную пешку a.

17. 1... ♜c5+ 2. ♜f1 ♞c1+ · Ладьи и открытые линии

Почему: Ферзь шахует, белый король бежит на f1, потом ладья по открытой вертикали с спускается на последнюю горизонталь и снова шахует. Если слон возьмёт ладью, ферзь заберёт, и белый король зажат.

18. 1. ♜h8+ ♜f7 2. ♞h7# · Ладьи и открытые линии

Почему: Ферзь шахует с h8, чёрный король вынужден пойти на f7, а потом ладья встаёт на седьмую горизонталь на h7 — мат!

19. В (Ничья) · 1. ♞xc2+ ♜xc2 · Ладьи и открытые линии

Почему: Ладья может только отдать себя за пешку: если ладья возьмёт пешку, чёрный король возьмёт ладью. Белый король слишком далеко, чтобы помочь.

20. 1. ♞a2+ ♜b6 2. ♜b8 ♞h8+ 3. c8=♜ · Ладьи и открытые линии

Почему: Ладья шахом отгоняет чёрного короля, белый король идёт на b8, а потом пешка становится ферзём и заодно закрывается от шаха.

21. 1...b3 2. ♜g6 f5+ · Ладьи и открытые линии

Почему: Пешка b идёт вперёд, и белая ладья не может остановить обе чёрные пешки. Если белый король бросится вперёд, пешка f даст шах и закроет ему путь.

22. С (♞a1) · 1. ♞a1 ♜xa1 2. ♞xa1 ♞xa1+ 3. ♜xa1 · Ладьи и открытые линии

Почему: Ладья идёт на открытую вертикаль a и прямо нападает на чёрного ферзя. Ферзю некуда спрятаться, и чёрным приходится отдать ферзя за ладью.

23. 1...♖xc2+ 2.♟xc2 ♚c3# · Ладьи и открытые линии

Почему: Ладья берёт ладью на c2 с шахом, белый король вынужден забрать, а потом ферзь спускается на c3 — мат!

24. 1.♟e5 ♕c3 2.♟e4 ♕c2 3.♖h2+ ♕c3 4.♖h3 ♕b4 5.♖xd3 · Ладьи и открытые линии

Почему: Белый король возвращается на e4 и закрывает пешке путь, ладья шахом отгоняет чёрного короля, а потом ладья берёт пешку.

25. A (♟e2) · 1.♟e2 ♚e7 2.♖f3 ♕c6 · Атака, защита и ничья

Почему: Ферзь идёт на e2, защищает коня e5 и прикрывает короля. Выводить фигуры хорошо, но сначала надо посмотреть, какой фигуре угрожают.

26. 1.♖g5 ♕f6 2.♖xf7 · Атака, защита и ничья

Почему: Конь прыгает на g5 и грозит матом на h7. Чёрные вынуждены защищаться, а конь берёт пешку f7 и нападает на чёрных ладью и ферзя.

27. A (♕h8) · 1...♕h8 2.♖xd2 ♚xd2 · Атака, защита и ничья

Почему: Король идёт на h8 и уходит от шаха с вилкой конём. Теперь у чёрных ещё есть пешка d2, которая скоро станет ферзём.

28. 1.♚a4+ ♕c5 2.♚c2+ ♕b4 3.♚xg2 ♚a1+ 4.♟e2 · Атака, защита и ничья

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

29. 1.♖xb3 axb3 2.♕d3 · Атака, защита и ничья

Почему: Размен ладей, а потом белый король бежит назад и берёт пешку b3. Пешки f и g у белых сильнее — белые выигрывают пешечный эндшпиль.

30. C (f3) · 1.f3 ♚d7 2.d4 ♕c6 · Атака, защита и ничья

Почему: Пешка f3 закрывает путь чёрному слону и ладье, и белого ферзя больше не гонят. Сейчас безопасность важнее, чем вывод фигур.

31. 1...♚xg3 2.♖f2 ♚xf2 3.♚g1 ♖xg1+ · Атака, защита и ничья

Почему: Ферзь берёт пешку g3 и ломает укрытие короля, потом берёт ладью f2, а в конце меняет ферзей: у тебя намного больше материала.

32. 1.♖c5 ♕d8 2.♖fc1 · Атака, защита и ничья

Почему: Ладья идёт на вертикаль c и грозит вторгнуться на c8, поэтому чёрным приходится думать о короле. Вторая ладья тоже идёт на вертикаль c, и белые атакуют первыми.

33. 1.g4 ♕xb5 2.g5 ♕c5 3.g6 ♕d5 4.g7 ♕e4 5.g8=♚ · Расширенный эндшпиль

Почему: Пешка g сразу идёт на два поля. Чёрный король занят пешкой b и не догонит пешку g.

34. A (Белые выигрывают) · 1.♕b4 ♕c6 2.a5 ♕d5 3.♕b5 ♕d4 · Расширенный эндшпиль

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

35. 1...♚d4+ 2.♚xd4 cxd4 · Расширенный эндшпиль

Почему: Ферзь шахует на d4, белому ферзю приходится взять, пешка с берёт обратно и становится проходной на d4. Чёрные выигрывают пешечный эндшпиль.

36. 1.♕h5 e2 2.♕f2 e1=♚ 3.♕xe1 f3 4.♕f2 ·

Расширенный эндшпиль

Почему: Король делает выжидательный ход, а слон стоит на диагонали и держит e1 и f2. Пойдёт чёрная пешка — слон её возьмёт.

37. 1...axb5 2.♕f3 ♕f5 · Расширенный эндшпиль

Почему: Берём пешку b5, потом чёрный король идёт на f5. Белому королю приходится отступить, и чёрный король проходит и берёт пешку h4.

38. 1...h3 2.♚xf4+ ♕xf4 · Расширенный эндшпиль

Почему: Пешка h3 идёт вперёд. Если белый ферзь возьмёт ферзя, чёрный король возьмёт обратно, а пешка h пройдёт в ферзи.

39. 1.d5 ♕xb4 2.d6 ♕c5 3.d7 ♕d5 4.d8=♚+ ·

Расширенный эндшпиль

Почему: Пешка d сразу бежит. Чёрный король занят пешкой b4 и не успевает вернуться: пешка становится ферзём с шахом.

40. 1...♕g7 2.h6+ ♕xh6 · Расширенный эндшпиль

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

41. A (h7) · 1.♖f7 ♖ae8 2.♖xh7 · Расширенная стратегия

Почему: Слона h7 запирают пешка f5 и собственная чёрная пешка h5. Белая ладья идёт на f7 и нападает на слона, и чёрные не могут его спасти.

42. 1...♖a1+ 2.♕c2 b3# · Расширенная стратегия

Почему: Ладья шахует на a1, белому королю приходится идти на c2, а потом пешка b3 ставит мат.

43. 1...♚xf1+ 2.♕g1 ♚f3# · Расширенная стратегия

Почему: Ферзь берёт коня f1 с шахом, слону приходится закрыться на g1, а потом ферзь идёт на f3 — мат. Белому королю некуда дышать.

44. B (f4) · 1...f4 2.a6 f3+ · Расширенная стратегия

Почему: Пешка на f4, потом на f3 с шахом: пешка f бежит прямо вперёд, а далёкий белый конь не успевает вернуться.

45. 1...♖xa5 2.♕xe6 ♖xa3 · Расширенная стратегия

Почему: Ладья берёт ферзя a5, слон берёт чёрного ферзя, а потом ладья берёт пешку a3: у чёрных больше материала, а белый король так и не рокировался.

46. 1.♘xd3 ♗ee2 2.♘xf2 · Расширенная стратегия

Почему: Конь берёт незащищённого слона d3. Если чёрная ладья пойдёт на e2, конь возьмёт и ладью f2.

47. С (a1) · 1...♗g5 2.g4 ♖xb2 3.♘d2 ♖xa1 ·**Расширенная стратегия**

Почему: Ладья a1 всё ещё заперта в углу, потому что конь b1 и пешки не сходили. Чёрный ферзь грозит матом, а потом слон берёт пешку b2 и ещё ладью a1.

48. 1.♗d6 ♘xe2+ 2.♕h1 ♗xa3 3.♗xa3 · Расширенная стратегия

Почему: Ферзь идёт на d6: чёрный король больше не может рокироваться, и есть угроза мата. Если конь возьмёт слона с шахом, король отойдёт, а потом ферзь возьмёт чёрного ферзя.
