



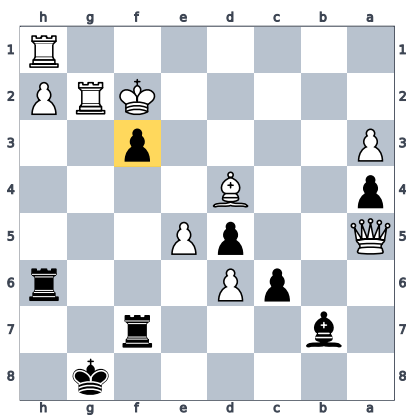
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, ♠f3 или Kf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повёрнута к той стороне, чей ход.

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («святи́мая фигу́ра» 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.

Атака

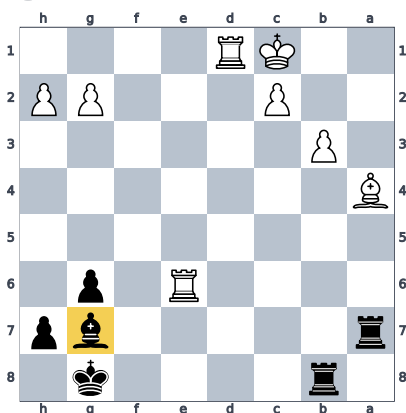
1 Ход чѐрных



Священная фигура откроет путь к королю, застрявшему в центре. Сделай первый ход!

Ход: _____

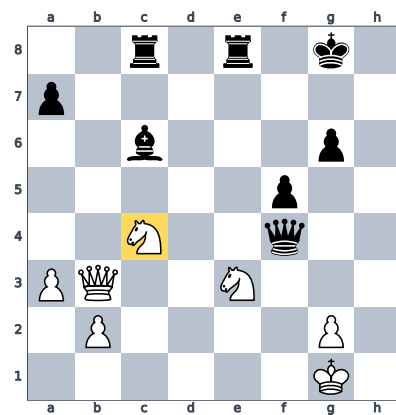
3 **Ход чёрных**



Светящаяся фигура бьёт первой. Найди правильный ход!

Ход:

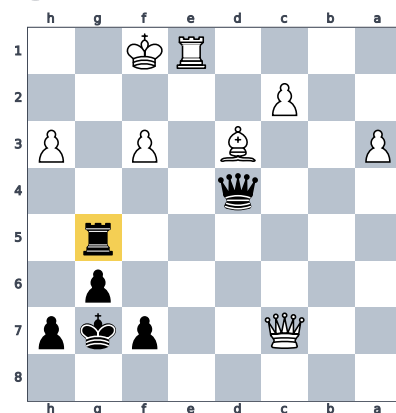
2 (Ход белых



Светящаяся фигура начинает атаку. Просчитай всю серию, прежде чем ходить!

Ход: _____

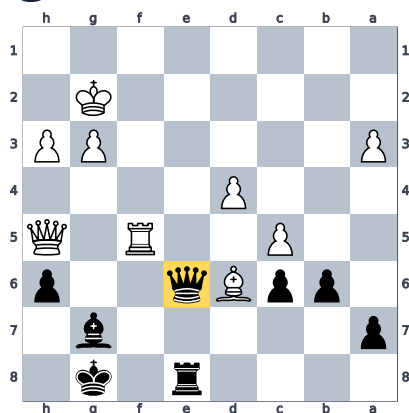
4 Ход чёрных



Светящаяся фигура откроет путь к королю, застрявшему в центре. Сделай первый ход!

Ход:

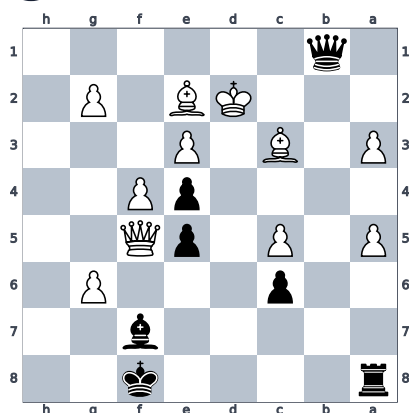
5 Ход чёрных



Светящаяся фигура начинает атаку. Просчитай всю серию, прежде чем ходить!

Ход: _____

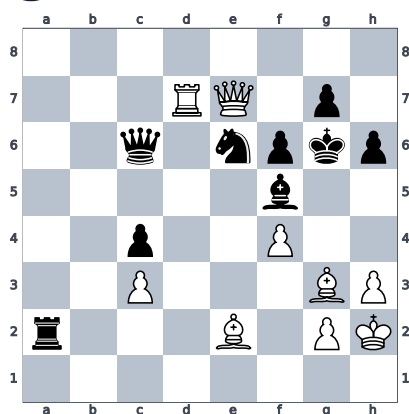
7 Ход чёрных



Король соперника не сделал рокировку. Нападай сразу, пока он ещё в центре!

Ход: _____

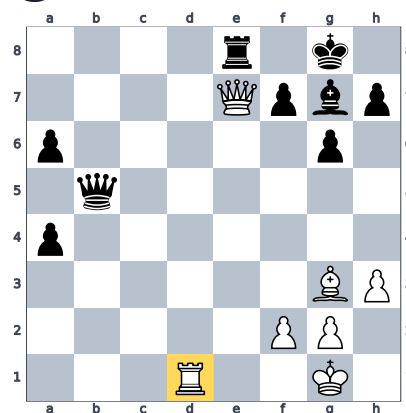
9 Ход белых



Здесь есть тактический удар. Найди сам, какой!

Ход: _____

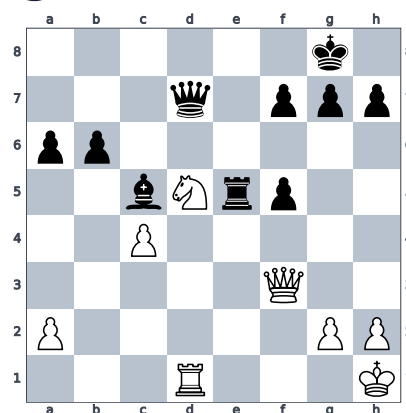
6 Ход белых



Светящаяся фигура бьёт первой. Найди правильный ход!

Ход: _____

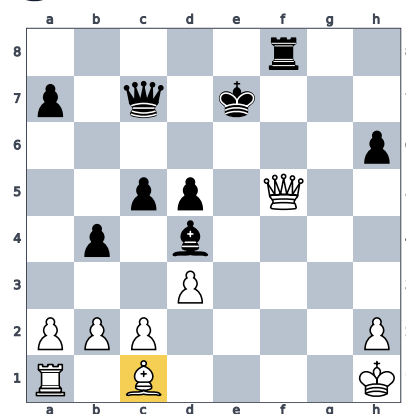
8 Ход белых



Ты атакуешь короля после рокировки. Сначала просчитай всю серию в уме!

Ход: _____

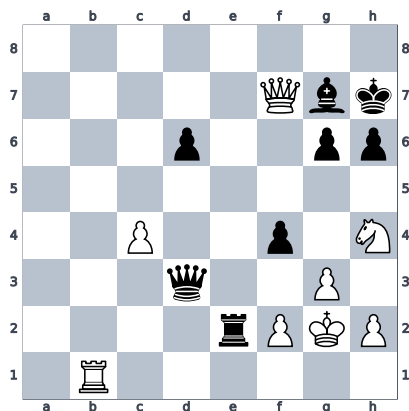
10 Ход белых



Светящаяся фигура откроет путь к королю, застрявшему в центре. Сделай первый ход!

Ход: _____

11 Ход белых

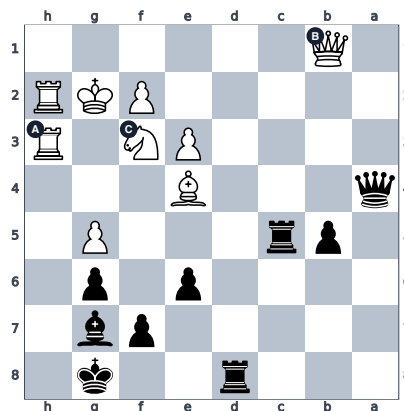


Белый ферзь уже на f7, рядом с чёрным королём. Какой из трёх ходов — лучший план?

- (A) ♖b7 (B) ♕xg6+ (C) ♕xg7+

Обведи: A B C

12 Ход чёрных

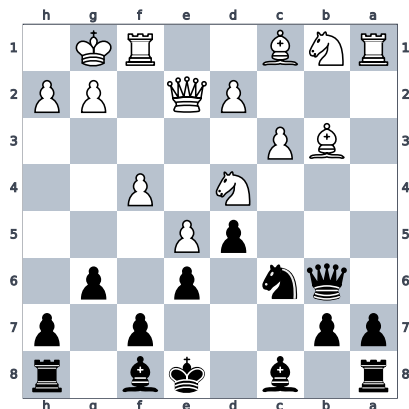


Какой фигуре соперника некуда бежать? Нажми на неё.

- (A) h3 (B) b1 (C) f3

Обведи: A B C

13 Ход чёрных

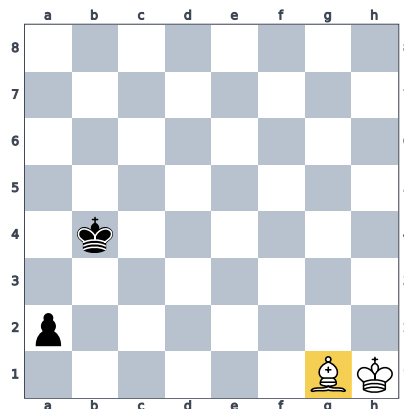


Белый конь на d4 загораживает путь чёрному ферзю. Какой из трёх ходов лучший?

- (A) ♘xe5 (B) ♘xd4 (C) ♕xd4+

Обведи: A B C

14 Ход белых

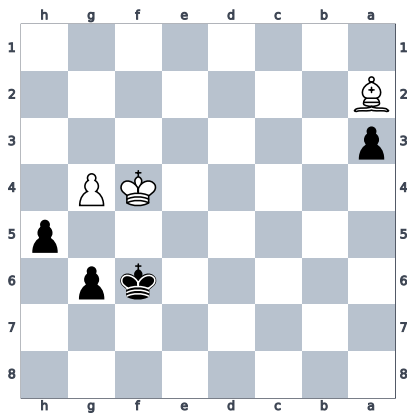


Белые ходят первыми. Успеет ли слон остановить чёрную пешку? Чем закончится партия?

- (A) Белые выигрывают (B) Ничья
(C) Чёрные выигрывают

Обведи: A B C

15 **Ход чёрных**

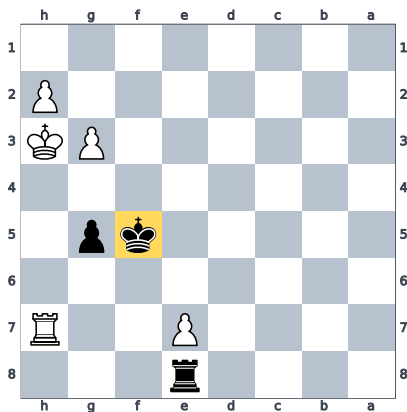


Эндшпиль со слоном. У чёрных против слона только пешки. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- (A)** h4 **(B)** hxg4 **(C)** g5+

Обведи: A B C _____

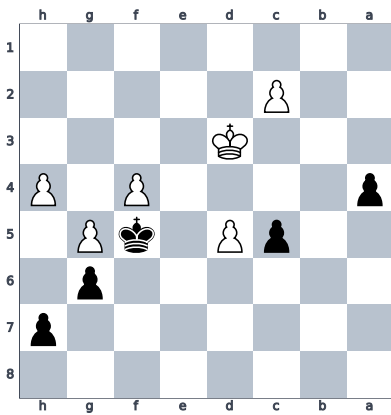
17 **Ход чёрных**



Светящаяся фигура запрет фигуру соперника. Сделай правильный ход!

Ход: _____

16 **Ход чёрных**

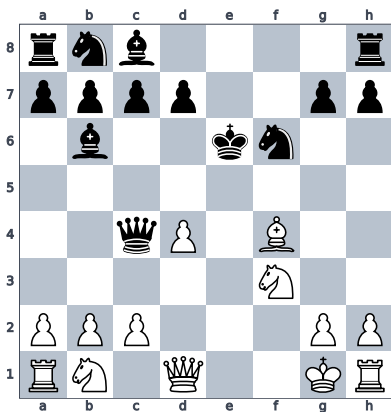


У чёрных две пешки на ферзевом фланге, а белый король всего один. Какой из трёх ходов — лучший план?

- (A)** c4+ **(B)** ♕xf4 **(C)** a3

Обведи: A B C _____

18 **Ход белых**

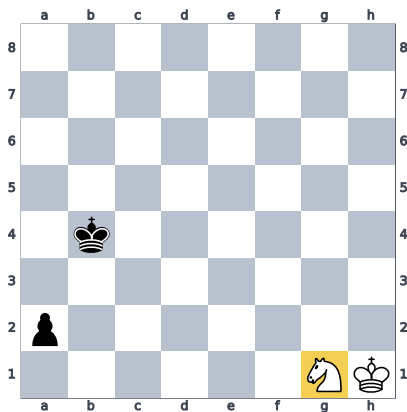


Чёрный король стоит в центре доски, а чёрный ферзь — на c4. Какой из трёх ходов лучший?

- (A)** ♖e2+ **(B)** ♖e1+ **(C)** ♖d3

Обведи: A B C _____

19 **Ход белых**

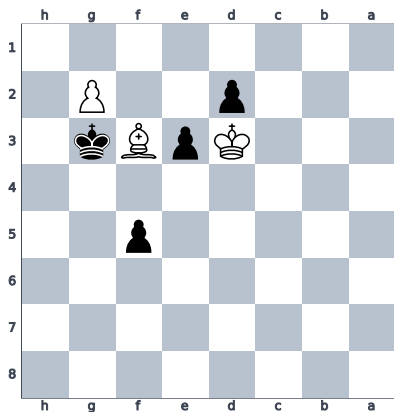


Теперь заменим слона на коня. Белые ходят первыми. Чем закончится партия?

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

Обведи: А В С _____

20 **Ход чёрных**



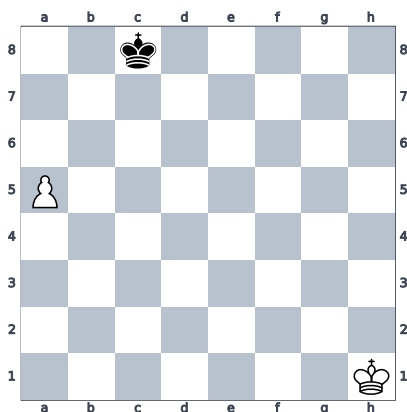
Эндшпиль со слоном. Пешка на d2 вот-вот превратится. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- ☐ А ♔f2 ☐ В d1=♖+ ☐ С d1=♚+

Обведи: А В С _____

Эндшпиль лёгких фигур

21 **Ход белых**

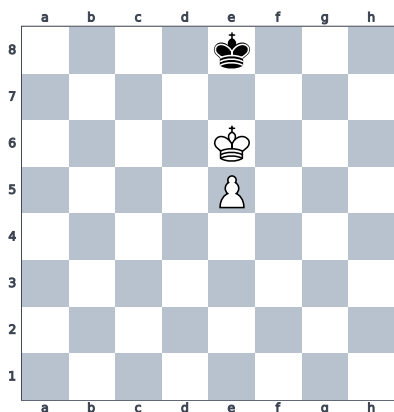


Белые ходят первыми. Может ли крайняя пешка стать ферзём? Чем закончится партия?

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

Обведи: А В С _____

22 **Ход белых**

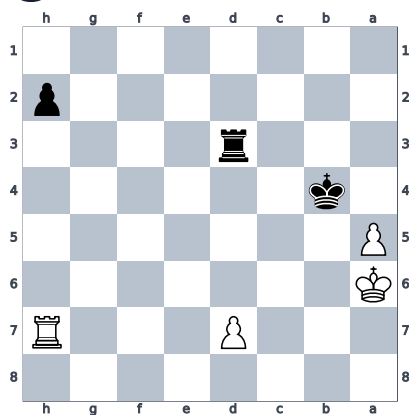


У белых лишняя пешка, и они ходят первыми. Белый король уже стоит прямо перед пешкой. Чем закончится партия?

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

Обведи: А В С _____

23 Ход чёрных

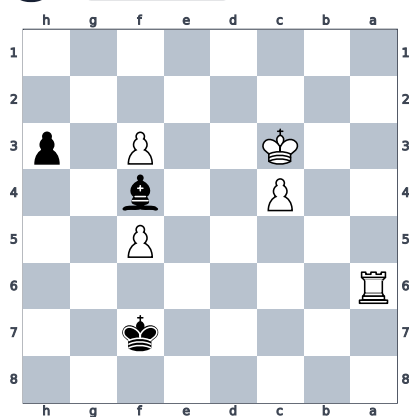


Белая пешка на d7 вот-вот станет ферзём. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- (A) ♖xd7 (B) ♖d6+ (C) ♖f3

Обведи: A B C _____

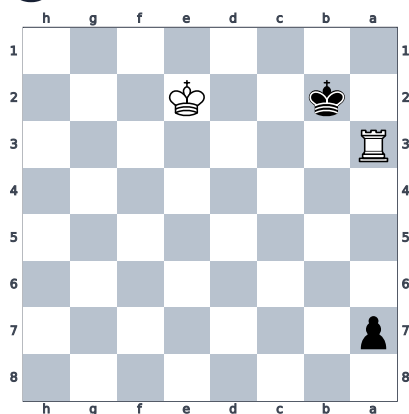
25 Ход чёрных



Безопасно проводи проходную пешку в ферзи!

Ход: _____

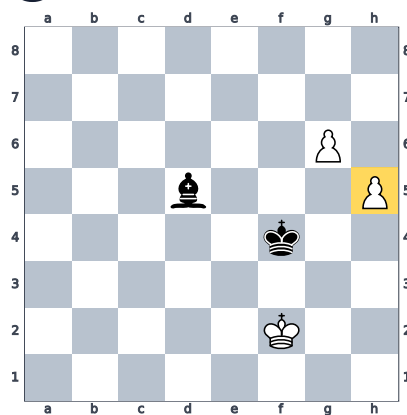
27 Ход чёрных



Ты впереди. Играй надёжно до самой победы!

Ход: _____

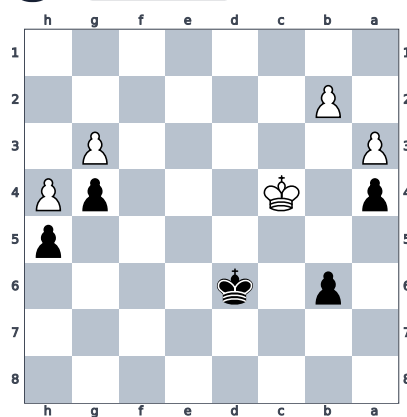
24 Ход белых



Светящийся слон стережёт два поля превращения. Играй, пока не проведёшь ферзя!

Ход: _____

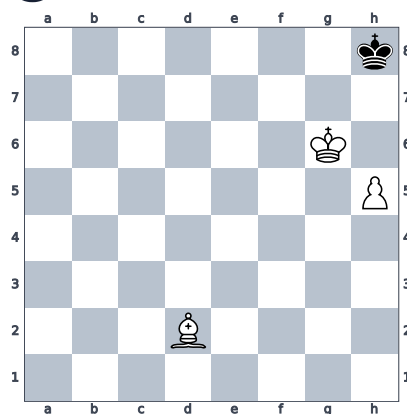
26 Ход чёрных



Пешечный эндшпиль: сначала король, потом пешка. Играй, пока не проведёшь ферзя!

Ход: _____

28 Ход белых

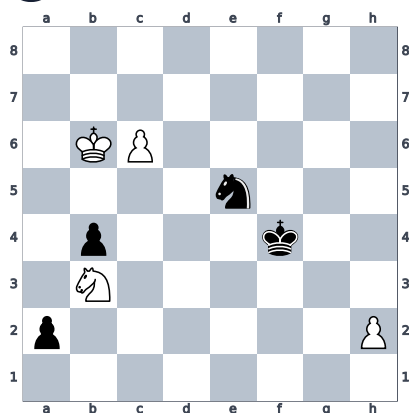


Белые ходят первыми. Белый слон того же цвета, что и угловое поле превращения. Чем закончится партия?

- (A) Белые выигрывают (B) Ничья
(C) Чёрные выигрывают

Обведи: A B C _____

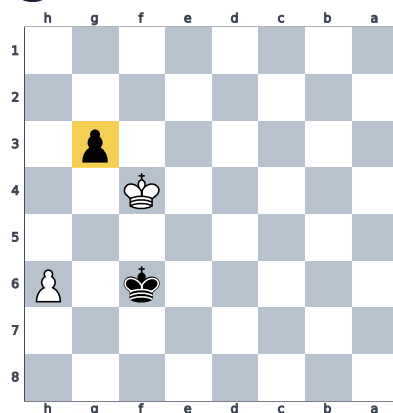
29 Ход белых



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

30 Ход чёрных

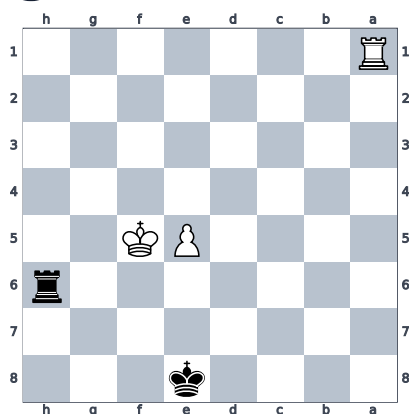


Светящаяся фигура ходит первой. Играй, пока не проведёшь ферзя!

Ход: _____

Ладейный эндшпиль и защита

31 Ход чёрных

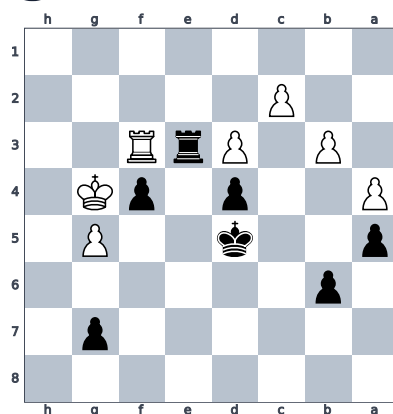


Ход чёрных. Чёрная ладья держит шестую горизонталь, а чёрный король стоит перед пешкой. Чем закончится партия?

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

Обведи: А В С _____

32 Ход чёрных

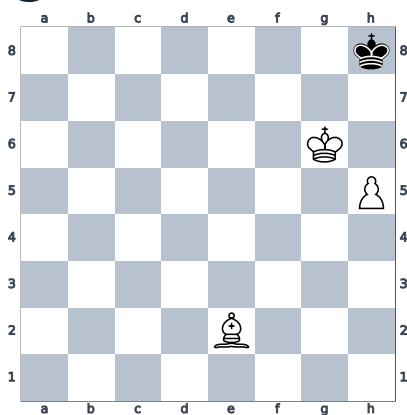


Белая ладья на f3 нападает на пешку на f4. Какой из трёх ходов защищает лучше всего?

- ☐ А ♖e1 ☐ В ♖xd3 ☐ С ♖xf3

Обведи: А В С _____

33 Ход белых

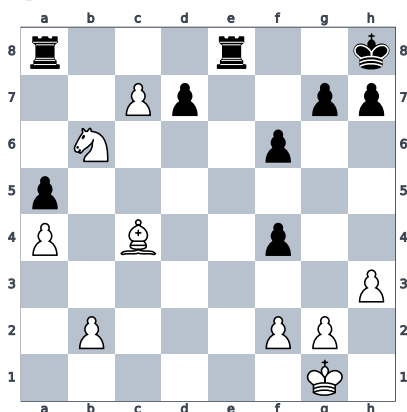


У белых лишние слон и пешка. Ход белых. Чем закончится партия?

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

Обведи: А В С _____

35 Ход белых

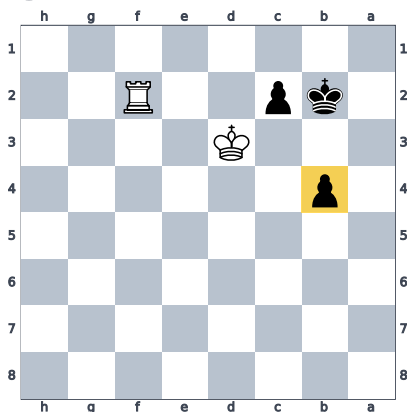


Белая пешка на c7 вот-вот превратится. Какой из трёх ходов лучший?

- ☐ А ♖ха8 ☐ В ♖xd7 ☐ С ♖c8

Обведи: А В С _____

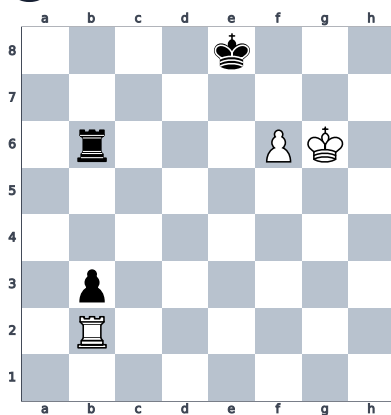
37 Ход чёрных



Светящаяся фигура ходит первой. Играй дальше до цели!

Ход: _____

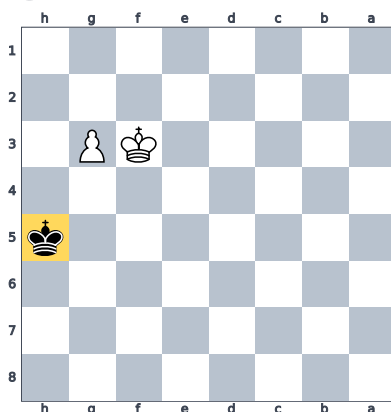
34 Ход белых



Ладейный эндшпиль: активная ладья, король идёт вперёд. Играй дальше!

Ход: _____

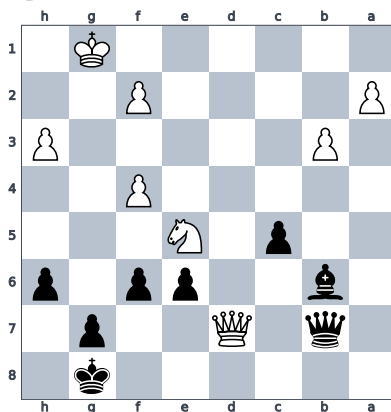
36 Ход чёрных



Светящаяся фигура — та, которой нужно ходить. Удержи ничью, не проиграй!

Ход: _____

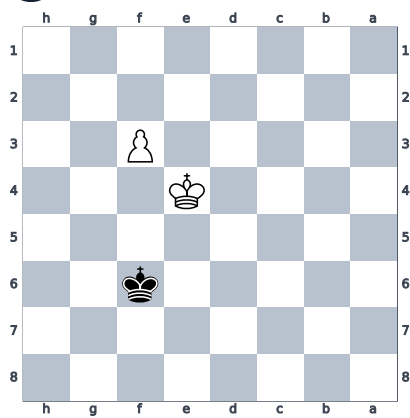
38 Ход чёрных



На тебя нападают. Найди лучший защитный ход!

Ход: _____

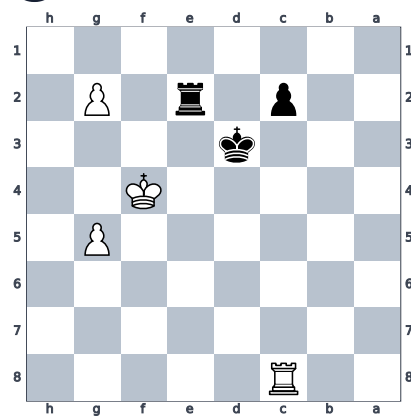
39 **Ход чёрных**



Ход чёрных. Удержи ничью, не проиграй!

Ход: _____

40 **Ход чёрных**



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

Ответы и объяснения

1. 1...fxg2+ 2. ♖g1 ♗g6 · Атака

Почему: Пешка берёт ладью на g2 с шахом. Потом чёрная ладья переходит на вертикаль «g» помочь пешке, и белого короля загоняют в угол.

2. 1. ♖e5+ ♜h8 2. ♖xg6+ ♜g7 3. ♖xf4 · Атака

Почему: Конь уходит с c4 и открывает ферзю путь для шаха королю. Конь берёт пешку на g6 с шахом, а потом берёт ферзя на f4.

3. 1...♗h6+ 2. ♖b2 ♗xa4 3. ♗e8+ ♗xe8 · Атака

Почему: Сначала слон шахует и гонит белого короля на b2. Потом ладья берёт слона на a4, и у чёрных лишний материал.

4. 1...♗g1+ 2. ♖e2 ♗g2+ 3. ♖d1 ♗a1# · Атака

Почему: Ладья дважды шахует и выгоняет белого короля в центр, а потом ферзь ставит мат на a1.

5. 1...♗e4+ 2. ♗f3 ♗c2+ 3. ♗f2 ♗e2 · Атака

Почему: Ферзь дважды шахует и загоняет белого ферзя на f2. Ладья идёт на e2 и связывает белого ферзя с королём.

6. 1. ♗d8 h5 2. ♗xe8+ ♜h7 3. ♗xf7 · Атака

Почему: Ладья идёт на d8 и нападает на ладью на e8. Чёрные не могут удержать последнюю горизонталь: белые берут ладью, а потом пешку на f7.

7. 1...♗d8+ 2. ♗d4 ♗xd4+ 3. exd4 e3+ · Атака

Почему: Ладья жертвует собой и уводит белого слона. Потом пешка на e3 шахует королю и открывает чёрному ферзю путь к ферзю на f5.

8. 1. ♖f6+ gxf6 2. ♗g3+ ♜f8 3. ♗xd7 · Атака

Почему: Конь шахует на f6 и уходит с d5, и ладья на d1 смотрит прямо на ферзя на d7. Чёрные берут коня, ферзь шахует на g3, заставляя короля бежать и заодно держа поле e1. Ладья берёт ферзя.

9. 1. ♗e8+ ♜h7 2. ♗xg7+ ♜xg7 3. ♗xc6 · Атака

Почему: Ферзь шахует с e8. Ладья жертвует собой на g7 с шахом, диагональ открывается, и белый ферзь берёт ферзя на c6.

10. 1. ♗g5+ hxg5 2. ♗e1+ · Атака

Почему: Слон шахует на g5 и уходит с c1, открывая путь ладье на a1. Если чёрные берут слона, ладья идёт на e1 и шахует по открытой вертикали «e». Чёрные закрываются слоном, ладья берёт слона, а потом белый ферзь берёт чёрного ферзя.

11. А (♗b7) · 1. ♗b7 ♗e4+ 2. ♖f3 ♗xb7 3. ♗xb7 ·

Стратегия

Почему: Ладья встаёт на седьмую горизонталь, позади ферзя. Теперь белые грозят ферзём взять слона на g7 с матом, ведь ладья защищает g7.

12. В (b1) · 1...♗d1 2. ♗xg6 ♗xb1 · Стратегия

Почему: У белого ферзя на b1 все поля для отступления перекрыты чёрными фигурами. Чёрная ладья идёт на d1 и нападает на ферзя — ему не уйти.

13. В (♖xd4) · 1...♖xd4 2. cxd4 ♗xd4+ 3. ♖h1 ♗xa1 ·

Стратегия

Почему: Сначала размен коней. Потом ферзь берёт пешку на d4 с шахом и забирает ещё и ладью на a1.

14. В (Ничья) · 1. ♗d4 ♜c4 2. ♗a1 · Стратегия

Почему: Слону нужен всего один ход, чтобы взять под контроль угловое поле превращения. Чёрная пешка дальше не пройдёт.

15. С (g5+) · 1...g5+ 2. ♖e3 h4 3. ♗b1 ♖e5 · Стратегия

Почему: Пешка на g5 даёт шах, и белый король должен отступить. Пешка h уцелела, и вместе с пешкой a белому слону их не остановить.

16. С (a3) · 1...a3 2. ♜c3 c4 3. ♖b4 a2 · Стратегия

Почему: Сначала бежит пешка a, и белый король должен её догонять. Потом бежит и пешка c: один король не остановит две далёкие друг от друга пешки.

17. 1...♖g6 2. ♖g4 ♖xh7 · Стратегия

Почему: Чёрный король идёт на g6 и нападает на ладью на h7. Куда бы белая ладья ни пошла, её съедят, и чёрный король выигрывает ладью.

18. В (♗e1+) · 1. ♗e1+ ♜f7 2. ♖e5+ ♜g8 3. ♖xc4 ·

Стратегия

Почему: Ферзь даёт шах с e1. Когда чёрный король уходит, конь прыгает на e5 с шахом и вилкой и выигрывает ферзя на c4.

19. С (Чёрные выигрывают) · 1. ♖e2 a1=♗+ 2. ♖h2 ·

Стратегия

Почему: Конь медленный: пока он добирается до поля превращения, чёрная пешка уже становится ферзём.

20. А (♜f2) · 1...♜f2 2. ♗d1 f4 3. ♗f3 ♖e1 · Стратегия

Почему: Сначала чёрный король идёт на f2. Белый слон вынужден стеречь d1, а чёрный король расчищает путь и пешке e, и пешке f.

21. В (Ничья) · 1. a6 ♖b8 2. a7+ ♖a8 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Чёрный король вовремя встаёт в угол перед пешкой. Если король соперника уже в углу, крайняя пешка ферзём не станет.

22. А (Белые выигрывают) · 1. ♖d6 ♜f7 2. e6+ ♜f8 3. ♖d7 ♜g7 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Белый король стоит прямо перед пешкой на шестой горизонтали. В такой позиции белые всегда выигрывают.

23. В (♖d6+) · 1...♖d6+ 2.♟a7 ♗xd7+ 3.♗xd7 h1=♚ ·

Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Сначала ладья даёт шах, и белый король должен уйти. Потом ладья берёт пешку на d7 с шахом, белой ладье приходится меняться, и чёрная пешка h становится ферзём.

24. 1.h6 ♖a2 2.h7 ♖b1 3.h8=♚ · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Сначала двинь пешку h. Чёрный слон не может стеречь два поля превращения одновременно.

25. 1...h2 2.♗a7+ ♕g8 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Пешка идёт на h2, её защищает чёрный слон, и белая ладья не может её взять. Ладья даст всего один шах; король уйдёт от него, и пешка станет ферзём.

26. 1...♟e5 2.♕d3 ♕d5 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Чёрный король встаёт напротив белого, и белый король должен отступить. Чёрный король пройдёт вперёд и возьмёт пешку.

27. 1...♟ха3 2.♕d3 ♕b3 3.♕d2 ♕b2 4.♕d1 a5 5.♟e1 a4 ... · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Чёрный король сразу берёт ладью. Белый король слишком далеко, и пешка a бежит в ферзи.

28. А (Белые выигрывают) · 1.h6 ♕g8 2.♖b4 ♕h8 3.♖a3 ♕g8 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Слон ходит по полям того же цвета, что и поле превращения, и может выгнать чёрного короля из угла.

29. 1.c7 ♖c4+ 2.♟c5 · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Пешка сразу идёт на c7. Чёрный конь даст всего один шах; белый король уйдёт от него, и пешка станет ферзём.

30. 1...g2 2.h7 ♕g7 3.♟e3 g1=♚+ · Эндшпиль лёгких фигур

Почему: Пешка g сразу бежит на g2. Если белые двинут пешку h, чёрный король вернётся на g7 и остановит и её. Белый король не успевает к пешке g, и чёрные проводят ферзя с шахом.

31. В (Ничья) · 1...♗h2 2.e6 ♗b2 3.e7 ♕xe7 4.♗c1 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Чёрная ладья держит шестую горизонталь, и белый король не может пройти. Когда пешка выйдет на шестую горизонталь, ладья уходит вниз и шахует сзади.

32. С (♗xf3) · 1...♗xf3 2.♗xf3 ♟e5 3.♕g4 g6 ·

Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Сразу меняй ладьи. В оставшемся пешечном эндшпилье чёрный король в центре, а пешка на f4 очень сильная: у чёрных большое преимущество.

33. В (Ничья) · ♖c4 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Белый слон другого цвета, чем поле превращения в углу, поэтому он не может выгнать чёрного короля. Это крепость.

34. 1.♕g7 ♗b7+ 2.♕g8 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Белый король идёт на g7 и прикрывает пешку f. Если чёрная ладья шахует, король прячется на g8, и пешка f пойдёт вперёд.

35. А (♖ха8) · 1.♖ха8 ♗ха8 2.♖a6 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Конь берёт ладью на a8. Чёрная ладья берёт коня в ответ, а потом слон идёт на a6 и помогает пешке c превратиться.

36. 1...♕g5 2.g4 ♕f6 3.g5+ ♕xg5 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Чёрный король идёт на g5 и блокирует пешку g. Когда пешка идёт на g4, король отступает на f6 и всё так же держит поле перед пешкой. Когда пешка идёт дальше на g5, король её берёт: ничья.

37. 1...b3 2.♗e2 ♕b1 3.♗e1+ c1=♚ · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Пешка b идёт на b3 и поддерживает пешку на c2. Чёрный король идёт на b1; если ладья шахует, пешка c превращается в ферзя и закрывается от шаха. Белой ладье придётся отдать себя за нового ферзя, а потом пешка b пробегает и становится ферзём.

38. 1...♗xd7 2.♖xd7 ♖a7 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Сначала размен ферзей, чтобы убрать опасность, а потом слон отступает на a7 и уходит от коня.

39. 1...♟e6 2.f4 ♕f6 3.f5 ♕e7 4.f6+ ♕xf6 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Чёрный король встаёт напротив белого и не пускает его вперёд пешки. Когда пешка пойдёт вперёд, чёрный король её возьмёт: ничья.

40. 1...♗e4+ 2.♕f5 ♗c4 · Ладейный эндшпиль и защита

Почему: Ладья сначала шахует, потом возвращается на c4 и перекрывает белую ладью. Чёрная пешка с станет ферзём.