



Шахматные задания: Ферзевые и лёгкофигурные окончания

12 позиций · Уровни 4, 5, 6 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



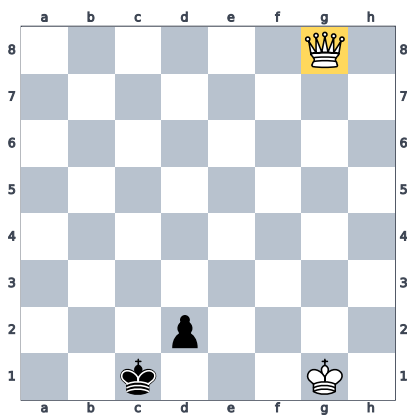
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, $\Delta f3$ или $Kf3$) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повёрнута 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.

Уровень 4

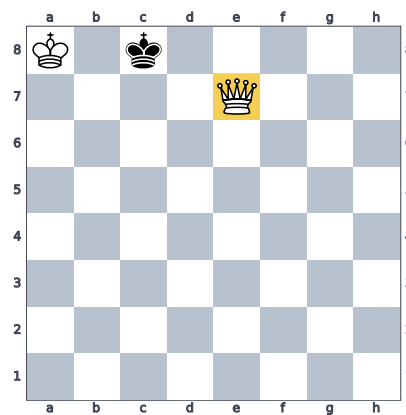
1 Ход белых



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

Ход: _____

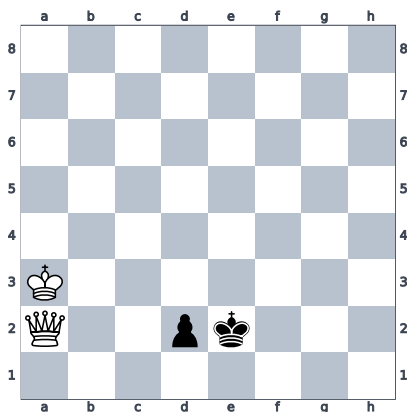
2 Ход белых



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

Ход: _____

3 Ход белых

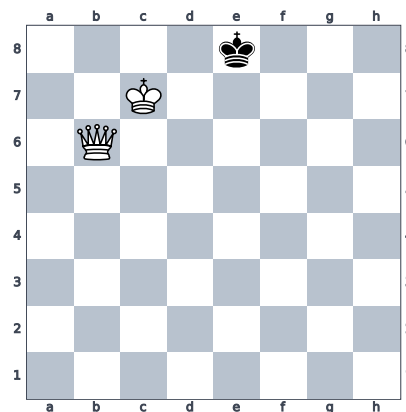


Белые ходят первыми. На этот раз чёрная пешка на вертикали d. Какой будет результат?

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

Обведи: А В С _____

4 Ход белых

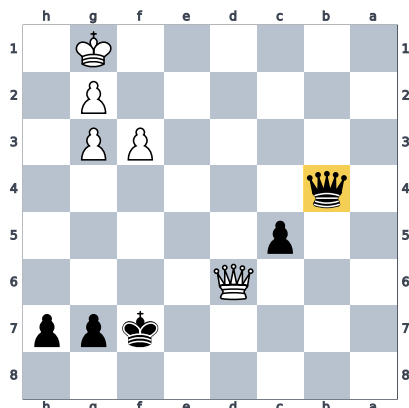


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

Уровень 5

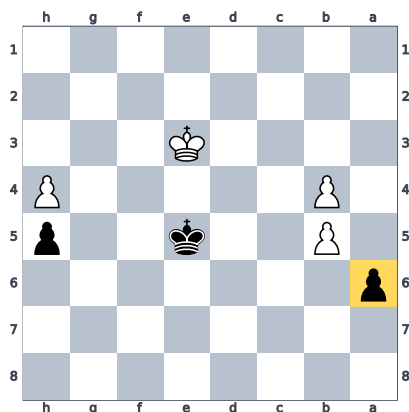
5 Ход чёрных



Светящийся ферзь ходит первым. Заставь разменять ферзей!

Ход: _____

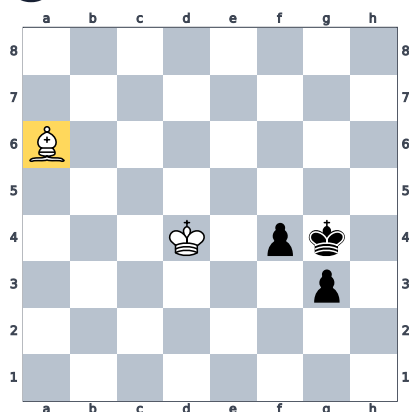
7 Ход чёрных



Светящаяся пешка ходит первой. Подумай, что будет дальше!

Ход: _____

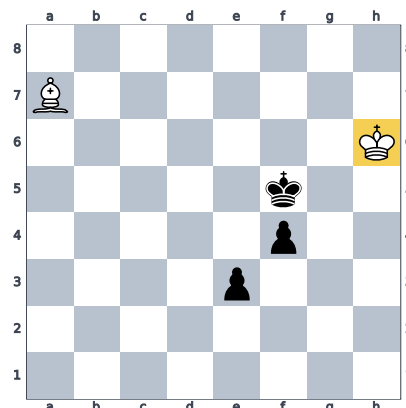
9 Ход белых



Светящаяся фигура ходит первой. Слон держит поле перед пешкой!

Ход: _____

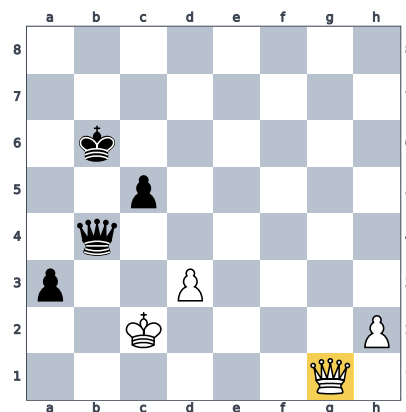
6 Ход белых



Светящийся король ходит первым. Слон уже на страже!

Ход: _____

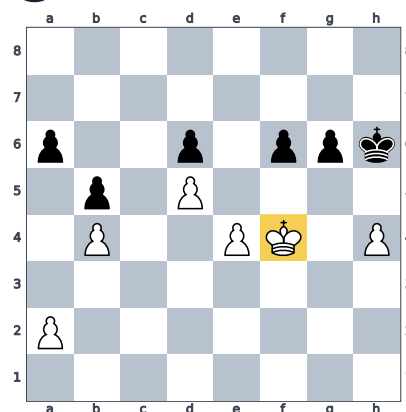
8 Ход белых



Светящийся ферзь ходит первым. Найди, как разменять ферзей!

Ход: _____

10 Ход белых

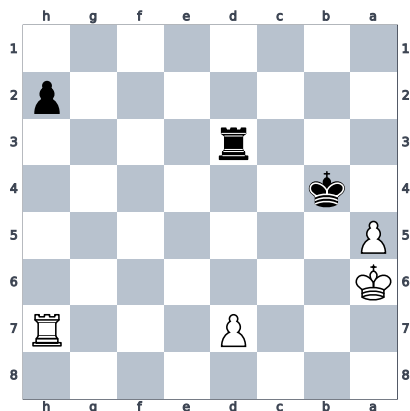


Светящийся король ходит первым. Займи поле, а потом толкай пешку!

Ход: _____

Уровень 6

11 Ход чёрных

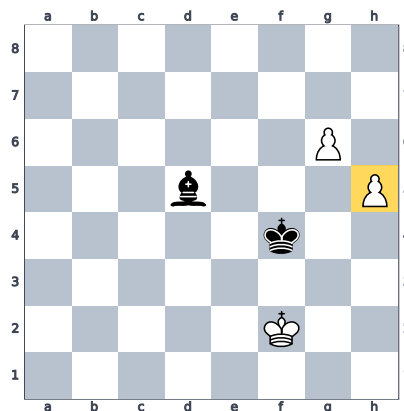


Белая пешка на d7 вот-вот станет ферзём. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- ☐ A ♖xd7
 ☐ B ♖d6+
 ☐ C ♖f3

Обведи: A B C

12 Ход белых



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

Ход: _____

Ответы и объяснения: Ферзевые и лёгкофигурные окончания

1. 1.♖c4+ ♕b2 2.♗d3 ♕c1 3.♜c3+ · Уровень 4

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

2. 1.♗g7 ♕d8 2.♕b7 ♕e8 3.♕c6 · Уровень 4

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

3. А (Белые выигрывают) · 1.♕b3 ♕e1 2.♗a5 ♕e2 3.♗b5+ ♕e3 · Уровень 4

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

4. 1.♗f2 ♕e7 2.♗f5 ♕e8 3.♕d6 ♕d8 4.♗d7# · Уровень 4

Почему: Ферзь запирает чёрного короля на последней горизонтали, но оставляет ему поле, белый король приходит на d6, и ферзь ставит мат на d7.

5. 1...♗d4+ 2.♗xd4 cxd4 · Уровень 5

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

6. 1.♕h5 e2 2.♗f2 e1=♗ 3.♗xe1 f3 4.♗f2 · Уровень 5

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

7. 1...axb5 2.♕f3 ♕f5 · Уровень 5

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

8. 1.♗b1 ♗xb1+ 2.♕xb1 · Уровень 5

Почему: Ферзь возвращается на b1, останавливает пешку а и заставляет разменять ферзей. В оставшемся пешечном эндшпилье белые не проиграют.

9. 1.♗b7 g2 2.♗xg2 f3 3.♗xf3+ · Уровень 5

Почему: Слон идёт на b7 и держит длинную диагональ до g2 и f3. Куда бы ни пошла чёрная пешка, слон её возьмёт: ничья!

10. 1.♕g4 ♕h7 2.h5 · Уровень 5

Почему: Король идёт на g4 и держит поле h5, а пешка h5 идёт вперёд. У чёрных кончились хорошие ходы.

11. В (♗d6+) · 1...♗d6+ 2.♕a7 ♗xd7+ 3.♗xd7 h1=♗ · Уровень 6

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.

12. 1.h6 ♗a2 2.h7 ♗b1 3.h8=♗ · Уровень 6

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