



Шахматные задания: Смешанные задачи без подсказок

12 позиций · Уровни 1, 2, 6 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

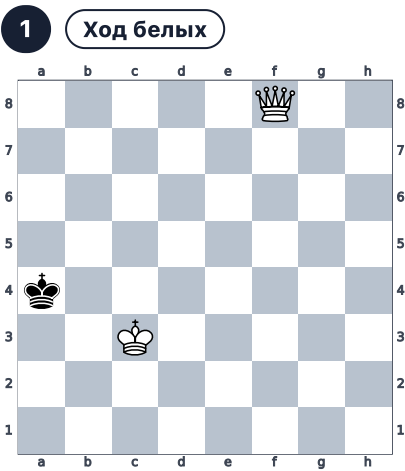
Дата _____



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

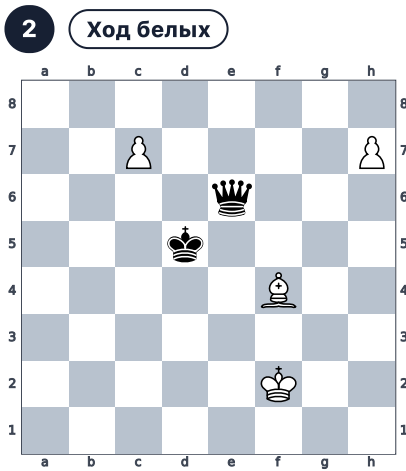
Запиши ход (например, ♖f3 или Kf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повёрнута к той стороне, чей ход.
Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («свелящаяся фигура» в задании). · Звёзды: поля, куда можно пойти; верное только одно. · Буквы А, В, С на полях: варианты ответа. · Стрелка: последний ход или ход, данный в задании. · Красное поле: фигура под ударом. · Синее поле: фигура или поле, на которое стоит обратить внимание.

Уровень 1



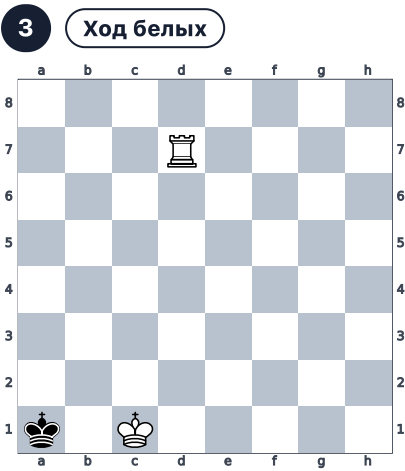
Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____



Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____



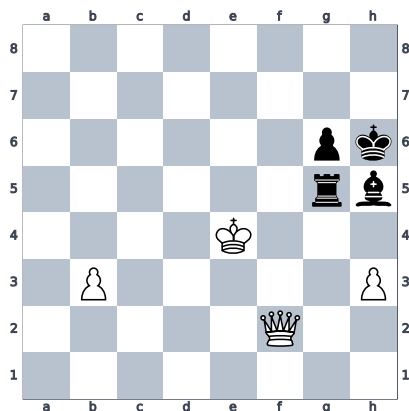
Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

Уровень 2

4

Ход белых

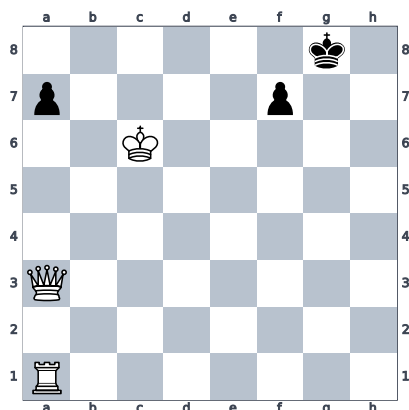


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

6

Ход белых

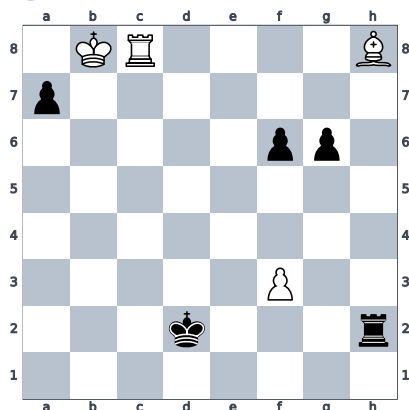


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

8

Ход белых

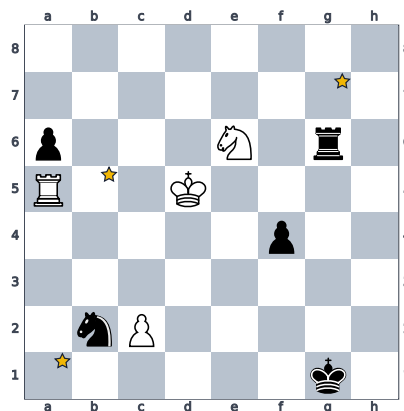


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

5

Ход белых

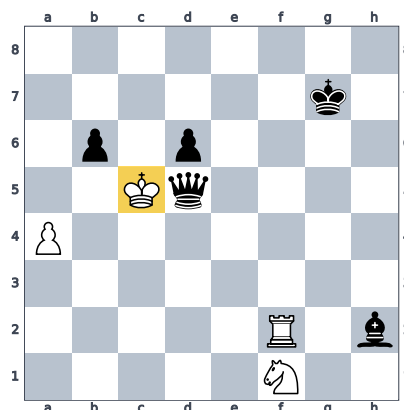


Три звезды; на одной ты берёшь, но тебя берут в ответ. Выбери самое выгодное взятие!

Ход: _____

7

Ход белых

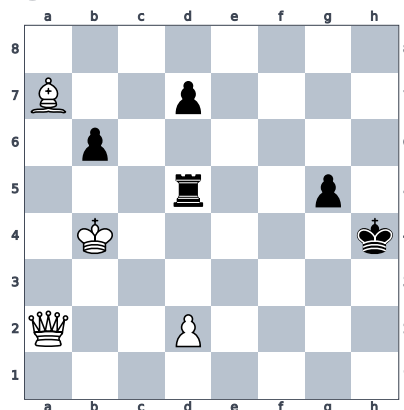


Светящаяся фигура может взять несколько чёрных фигур. Какое взятие лучше всего?

Ход: _____

9

Ход белых

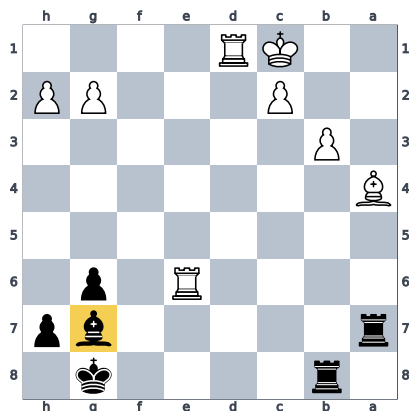


Ход белых. Сравни очки и выбери самое выгодное взятие!

Ход: _____

Уровень 6

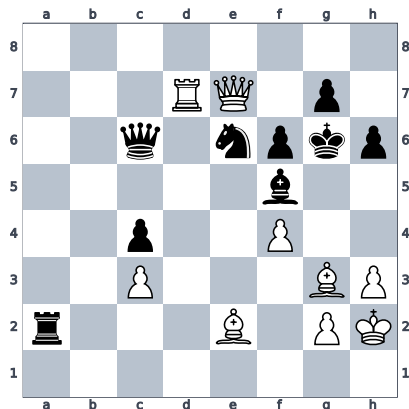
10 Ход чёрных



Светящаяся фигура бьёт первой. Найди правильный ход!

Ход: _____

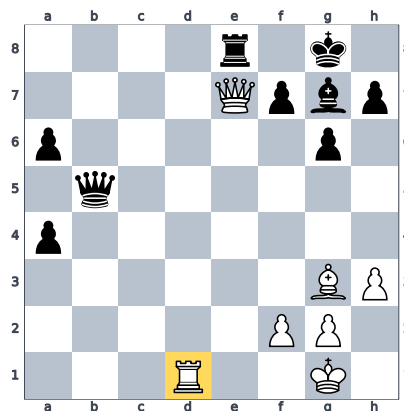
12 Ход белых



Здесь есть тактический удар. Найди сам, какой!

Ход: _____

11 Ход белых



Светящаяся фигура бьёт первой. Найди правильный ход!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Смешанные задачи без подсказок

1. ♖b4# · Уровень 1

Почему: Белая фигура (ферзь) выигрывает партию, а не отдаёт ничью.

2. h8=♖ · Уровень 1

Почему: Пешка стала новым ферзём, которого нельзя взять.

3. ♜a7# · Уровень 1

Почему: Белая фигура (ладья) выигрывает партию, а не отдаёт ничью.

4. ♖d2 · Уровень 2

Почему: Фигура (ферзь) идёт на d2, и через пару ходов ты выигрываешь материал.

5. ♜a1+ · Уровень 2

Почему: Ты выбрал самое выгодное взятие без потерь.

6. ♜g1+ · Уровень 2

Почему: Фигура (ладья) даёт шах с g1, и у чёрного короля только проигрышные ходы: следующим ходом мат.

7. ♕xd5 · Уровень 2

Почему: Ты выбрал самое выгодное взятие без потерь.

8. ♘xf6 · Уровень 2

Почему: Ты берёшь фигуру (пешка), а чёрные не могут взять в ответ.

9. ♖xd5 · Уровень 2

Почему: Ты выбрал самое выгодное взятие без потерь.

10. 1...♘h6+ 2.♕b2 ♜xa4 3.♜e8+ ♜xe8 · Уровень 6

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

11. 1.♜d8 h5 2.♜xe8+ ♕h7 3.♖xf7 · Уровень 6

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.

12. 1.♖e8+ ♕h7 2.♜xg7+ ♘xg7 3.♖xc6 · Уровень 6

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