



Шахматные задания: Дебютные ловушки и ошибки

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

Имя _____

Дата _____

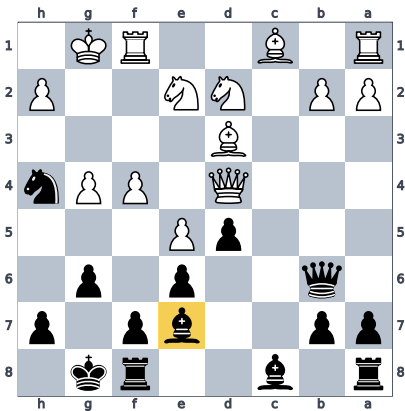


Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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 («свещающаяся 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

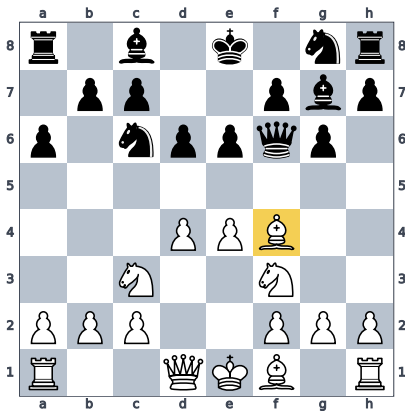
1 Ход чёрных



Светится слон. Свяжи белого ферзя с его королём!

Ход: _____

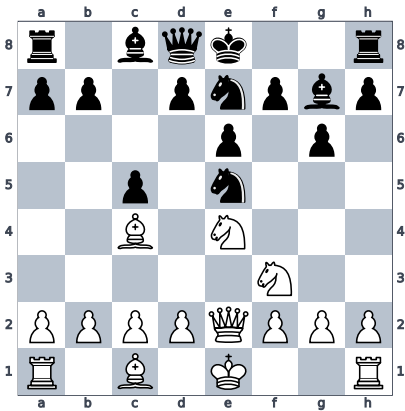
2 Ход белых



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

Ход: _____

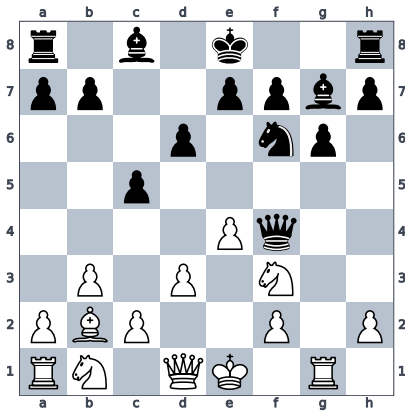
3 Ход белых



Соперник только что ошибся. Сначала дай шах, а потом бери фигуру!

Ход: _____

4 Ход белых

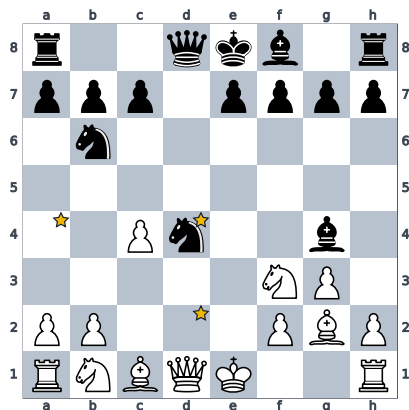


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

5

Ход белых

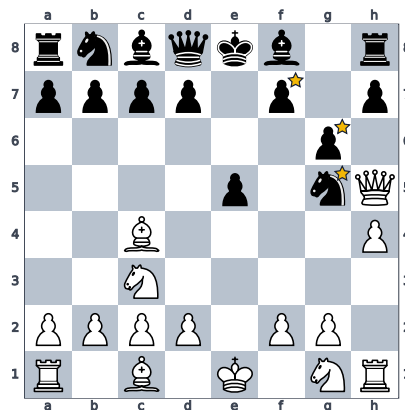


Три звезды, одна из них — взять коня конём. Конь f3 связан слоном: за ним стоит ферзь. Бери другой фигурой!

Ход: _____

6

Ход белых



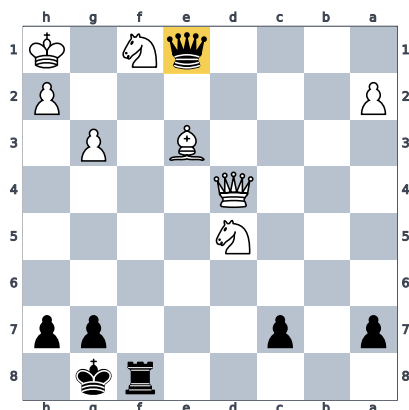
Три звезды, одна из них — взять коня пешкой. Твоему ферзю угрожает пешка g6. Возьми коня ферзём!

Ход: _____

Уровень 5

7

Ход чёрных

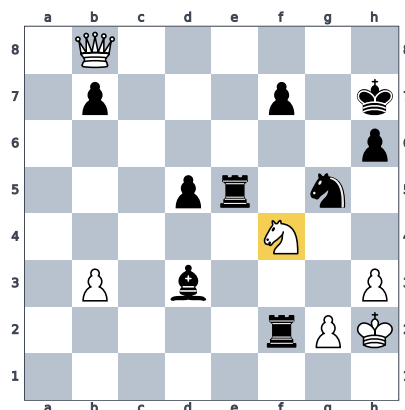


Светящийся ферзь ходит первым. На последней горизонтали белых есть слабое место. Найди его!

Ход: _____

8

Ход белых

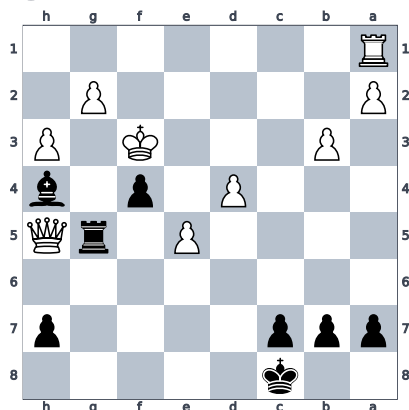


Светящийся конь ходит первым. Какую чёрную фигуру никто не защищает?

Ход: _____

9

Ход чёрных

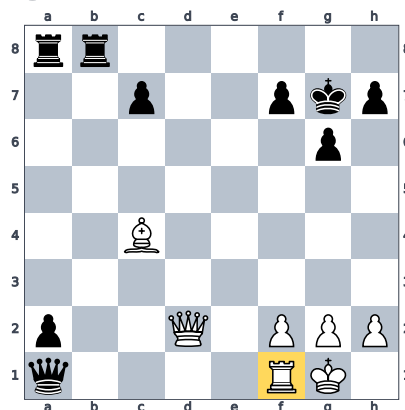


Найди слабое место соперника!

Ход: _____

10

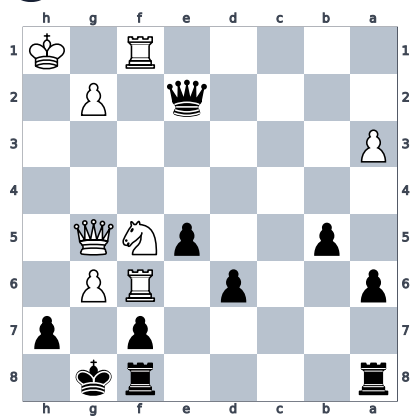
Ход белых



Светящаяся фигура ходит первой. Сможет ли тот защитник делать два дела сразу?

Ход: _____

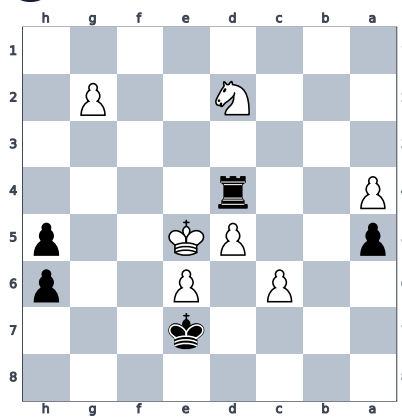
11 **Ход чёрных**



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

12 **Ход чёрных**



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Дебютные ловушки и ошибки

1. 1...♘c5 2.♘b3 ♘xd4+ · Уровень 4

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

2. 1.♘g5 ♗xg5 2.♘xg5 · Уровень 4

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

3. 1.♘d6+ ♕f8 2.♘xe5 · Уровень 4

Почему: Сначала конь шахует с d6: чёрный король вынужден двинуться и теряет право на рокировку. Потом конь берёт коня e5: ты выигрываешь материал.

4. 1.♘c1 ♗g4 2.♔xg4 · Уровень 4

Почему: Слон отходит на c1 и угрожает чёрному ферзю. Ферзю некуда безопасно уйти; если он убежит на g4, его возьмёт ладья: ты поймал ферзя.

5. 1.♗xd4 ♗xd4 2.♘xd4 · Уровень 4

Почему: Ферзь берёт коня d4, чёрный ферзь берёт назад, а конь f3 забирает ферзя: ты выигрываешь коня. Если сразу брать конём, слон заберёт твоего ферзя.

6. 1.♗xg5 ♗xg5 2.hxg5 · Уровень 4

Почему: Твоему ферзю угрожали, и он сразу берёт коня g5. Чёрный ферзь берёт назад, а пешка h забирает ферзя: ты выигрываешь коня.

7. 1...♗xf1+ 2.♘g1 ♗f3# · Уровень 5

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

8. 1.♘xd3 ♔ee2 2.♘xf2 · Уровень 5

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

9. 1...♔xh5 2.♕g4 ♔h6 · Уровень 5

Почему: Белого ферзя h5 никто не защищает: ладья берёт ферзя. Когда белый король подойдёт, ладья спокойно отойдёт на h6.

10. 1.♔xa1 ♔b1+ 2.♘f1 · Уровень 5

Почему: Ладья берёт ферзя на a1. Если чёрная ладья шахует на b1, слон отступает на f1 и закрывается: у тебя лишний целый ферзь.

11. 1...♗xf1+ 2.♕h2 ♗f4+ 3.♗xf4 exf4 · Уровень 5

Почему: Ферзь берёт ладью на f1 с шахом, король убегает, и ферзь снова шахует на f4, вынуждая размен ферзей: у чёрных лишняя ладья, и они спаслись от мата.

12. 1...♔xd2 2.c7 ♔e2+ · Уровень 5

Почему: Ладья берёт незащищённого коня на d2. Даже если белая пешка пойдёт на c7, ничего страшного: ладья шахует на e2 и возвращается остановить пешку «с».