



Шахматные задания: Принципы дебюта

12 позиций · Уровни 2, 3, 4, 5, 6 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



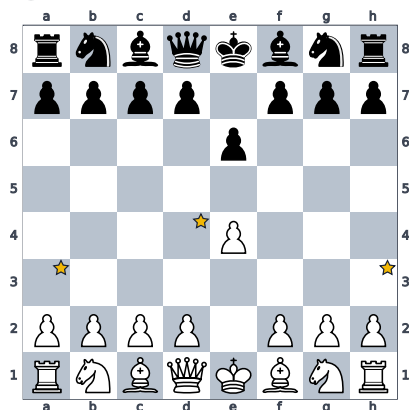
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

Запиши ход (например, $\text{d}f3$ или Kf3) 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.

Уровень 2

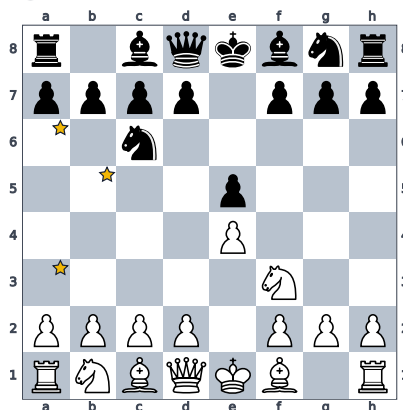
1 Ход белых



Пешка е4 уже в центре. Только одна звезда выводит в центр ещё одну пешку. Выбери её!

Ход: _____

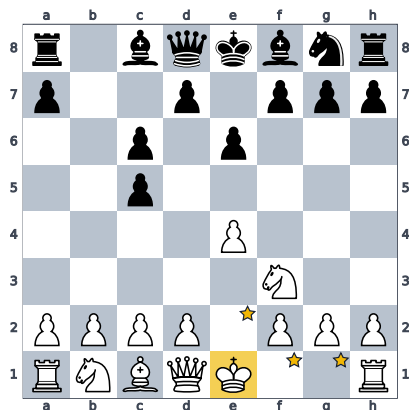
2 Ход белых



Три звезды, только одна выводит слона на хорошую клетку, где его не возьмут. Выбери её!

Ход: _____

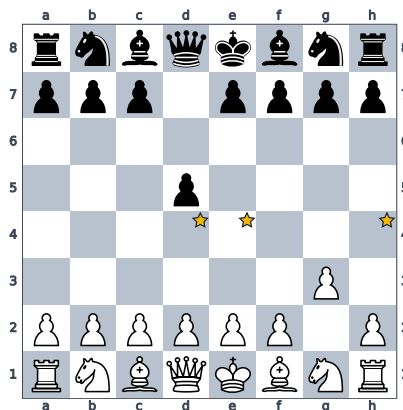
3 Ход белых



Не отправляй короля на прогулку. Только одна звезда уведёт его в безопасность. Выбери её!

Ход: _____

4 Ход белых



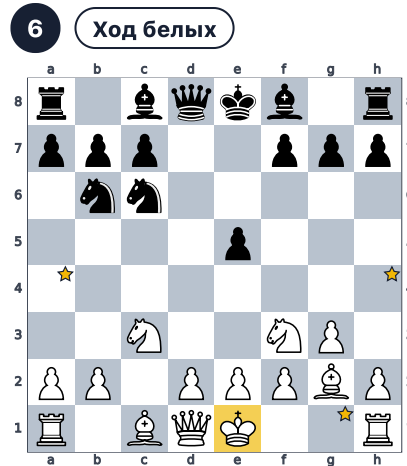
Две звезды в центре, но на одной пешку возьмут. Выбери безопасную звезду!

Ход: _____



Выведи светящегося коня. Найди клетку не на краю, где его не возьмут.

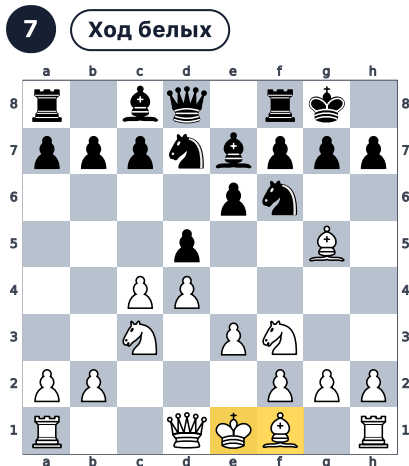
Ход: _____



В дебюте не выводи ферзя рано и не двигай крайние пешки. Король светится: только одна звезда — хороший ход. Выбери её!

Ход: _____

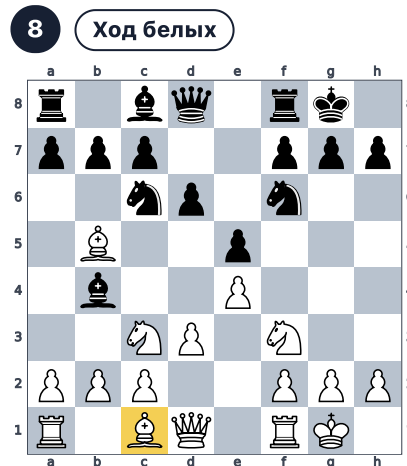
Уровень 3



Светящиеся фигуры ещё дома. Выбери лучший ход!

A ♖c1 **B** ♔d2 **C** b4

Обведи: A B C _____



Светящиеся фигуры пока не работают. Выбери развивающий ход!

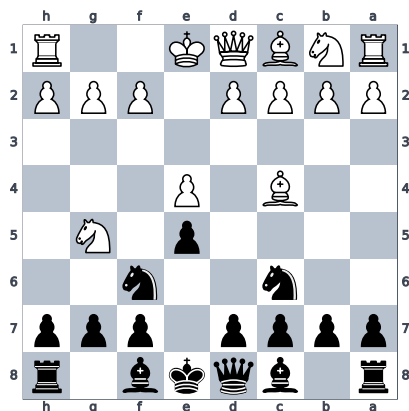
A ♖g5 **B** ♘h4 **C** ♗d2

Обведи: A B C _____

Уровень 4

9

Ход чёрных



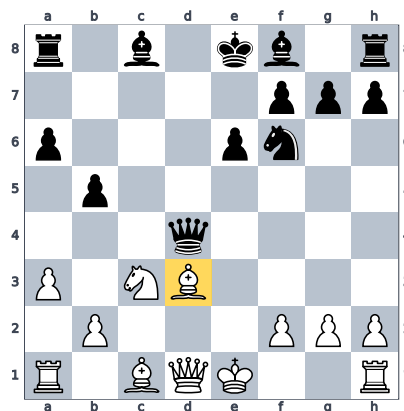
Ход чёрных. Белый конь целится на f7. Выбери лучший ход!

- (A) ♖xe4 (B) d5 (C) ♗c5

Обведи: A B C

10

Ход белых



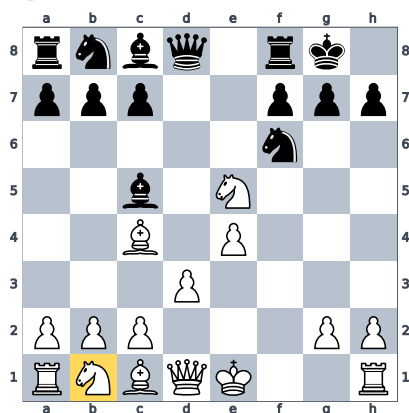
Светится слон d3. Он стоит на пути белого ферзя к чёрному ферзю.

Ход: _____

Уровень 5

11

Ход белых



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

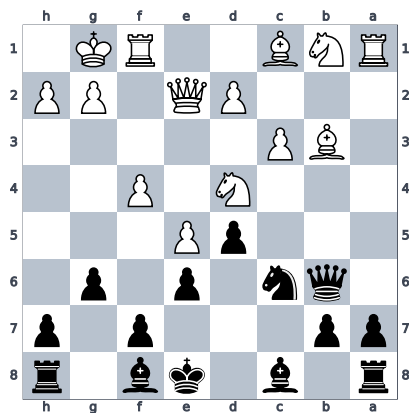
- (A) ♖e2 (B) ♗c3 (C) ♗xf7+

Обведи: A B C

Уровень 6

12

Ход чёрных



Белый конь на d4 загрождает путь чёрному ферзю.

Какой из трёх ходов лучший?

- ☐ A ♘xe5
 ☐ B ♘xd4
 ☐ C ♙xd4+

Обведи: A B C

Ответы и объяснения: Принципы дебюта

1. d4 · Уровень 2

Почему: Две белые пешки вместе нацелены на центр.

2. ♘b5 · Уровень 2

Почему: Слон вышел и нацелен на чёрного коня.

3. O-O · Уровень 2

Почему: Король в безопасности в углу, а ладья вступает в бой.

4. d4 · Уровень 2

Почему: Пешка на d4 в центре, и её не взять.

5. ♘e2 · Уровень 2

Почему: На f3 коня взяла бы чёрная пешка, а e2 безопасно.

6. O-O · Уровень 2

Почему: Король в безопасности в углу, а ладья вступает в бой.

7. A (♞c1) · 1. ♞c1 h6 2. ♘h4 c5 · Уровень 3

Почему: Твои фигуры быстро и безопасно вступают в игру.

8. A (♘g5) · 1. ♘g5 ♘xc3 2. bxc3 a6 · Уровень 3

Почему: Твои фигуры быстро и безопасно вступают в игру.

9. B (d5) · 1...d5 2. exd5 ♘a5 3. ♘b5+ · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на d5, закрывает слону c4 путь на f7 и захватывает центр.

10. 1. ♘xb5+ axb5 2. ♗xd4 · Уровень 4

Почему: Слон берёт пешку b5 с шахом и открывает вертикаль d. Чёрным надо спасать короля, и белый ферзь берёт чёрного ферзя.

11. A (♗e2) · 1. ♗e2 ♗e7 2. ♘f3 ♘c6 · Уровень 5

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

12. B (♘d4) · 1...♘d4 2. cxd4 ♗xd4+ 3. ♕h1 ♗xa1 · Уровень 6

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