



Шахматные задания: Пешечные окончания

12 позиций · Уровни 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

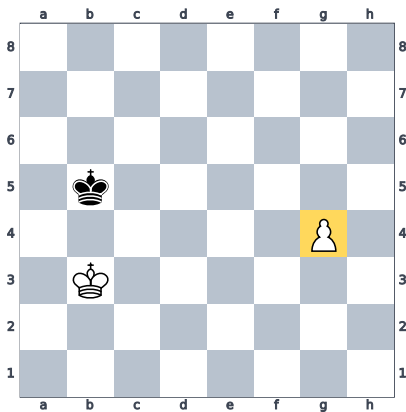
Запиши ход (например, ♔f3 или Кf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повернута к той стороне, чей ход.

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 3

1

Ход белых



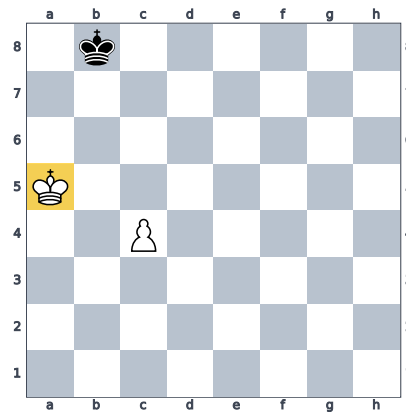
Ход белых. Догонит ли чёрный король пешку? Выбери результат!

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

Обведи: А В С _____

2

Ход белых

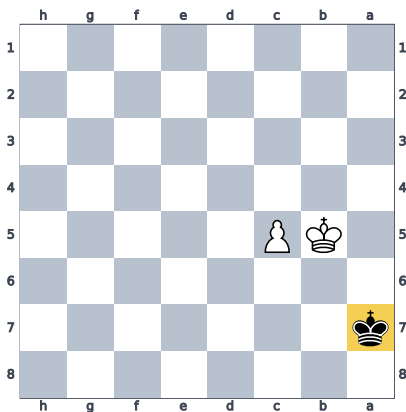


Светящийся король занимает ключевое поле. Играй дальше!

Ход: _____

3

Ход чёрных

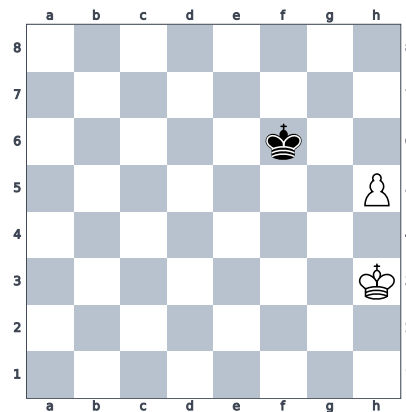


Ты играешь чёрными. Светящийся король держит оппозицию!

Ход: _____

4

Ход белых



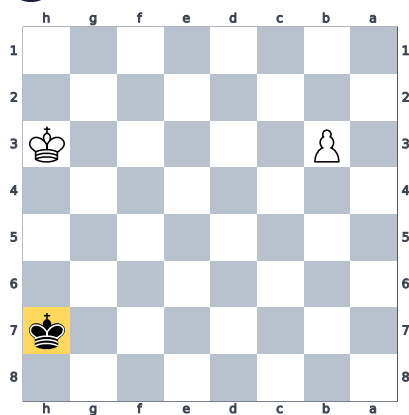
Крайняя пешка: могут ли белые выиграть? Выбери результат!

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

Обведи: А В С _____

5

Ход чёрных

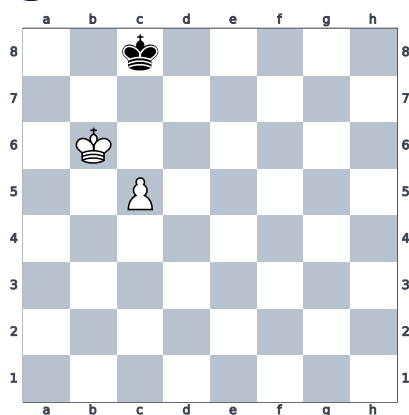


Ты играешь чёрными. Светящийся король должен догнать пешку. Твой ход!

Ход: _____

7

Ход белых



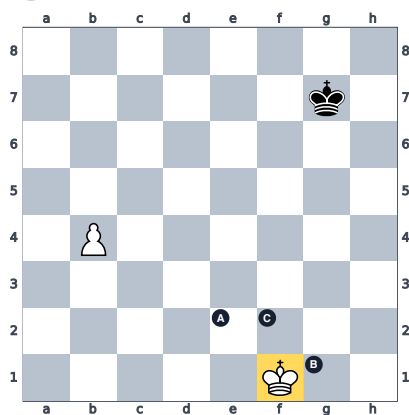
Используй оппозицию, чтобы выиграть!

Ход: _____

Уровень 4

8

Ход белых



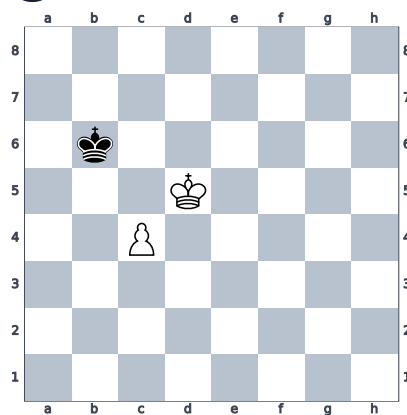
На какое поле должен пойти белый король, чтобы поспешить на помощь пешке b4? Нажми на это поле.

☐ A e2 ☐ B g1 ☐ C f2

Обведи: A B C _____

6

Ход белых

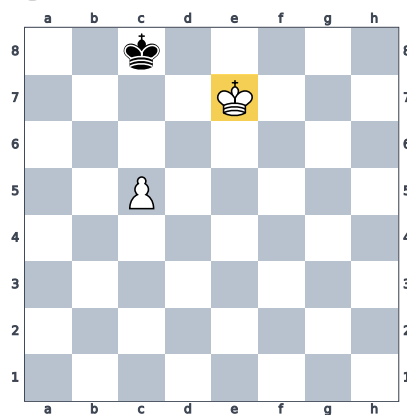


Ход белых. Найди лучший ход!

Ход: _____

9

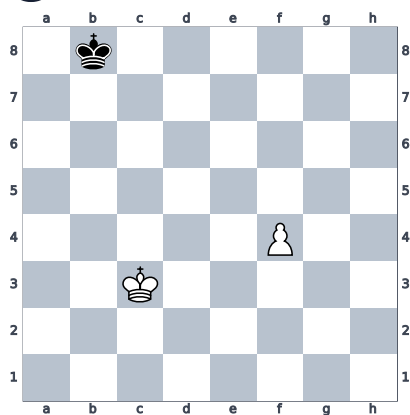
Ход белых



Светится король. Выведи короля вперёд, чтобы вести пешку!

Ход: _____

10 **Ход белых**

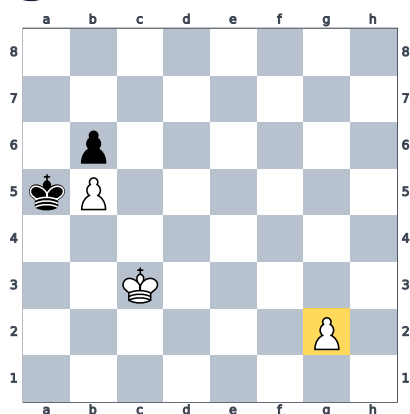


Твой король вступает в бой: иди впереди пешки и води её!

Ход: _____

Уровень 5

11 **Ход белых**



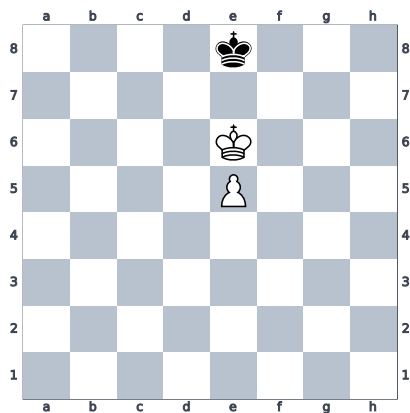
Светящаяся пешка — далёкая проходная. Двинь её на два поля!

Ход: _____

Уровень 6

12

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 _____

Ответы и объяснения: Пешечные окончания

1. А (Белые выигрывают) · 1.g5 ♟c5 2.g6 ♟d4 3.g7 ♟e3 · Уровень 3

Почему: Ты использовал квадрат пешки.

2. 1.♟b6 ♟c8 2.c5 ♟d7 3.c6+ ♟d8 4.♟b7 ♟e7 5.c7 ... · Уровень 3

Почему: Белый король стоит на ключевом поле перед пешкой, и пешка становится ферзём.

3. 1...♟b7 2.c6+ ♟c7 3.♟a4 ♟xc6 · Уровень 3

Почему: Чёрный король держит оппозицию, и белые не могут пройти.

4. В (Ничья) · 1.h6 ♟g6 2.h7 ♟xh7 · Уровень 3

Почему: Чёрный король удерживает угол.

5. 1...♟g7 2.b4 ♟f6 3.b5 ♟e5 · Уровень 3

Почему: Чёрный король входит в квадрат и догоняет пешку.

6. 1.♟d6 ♟b7 2.c5 ♟c8 3.♟c6 ♟d8 4.♟b7 ♟d7 5.c6+ ... · Уровень 3

Почему: Белый король стоит на ключевом поле перед пешкой, и пешка становится ферзём.

7. 1.♟c6 ♟d8 2.♟b7 ♟d7 3.c6+ ♟d6 4.c7 ♟c5 5.c8=♟+ · Уровень 3

Почему: Ты занял оппозицию, и чёрный король должен уступить дорогу.

8. А (e2) · 1.♟e2 ♟f6 2.♟d3 ♟e5 3.♟c4 ♟d6 · Уровень 4

Почему: Король идёт на e2, потом d3 и c4: король бежит прямо к пешке, чтобы вести её.

9. 1.♟d6 ♟b7 2.c6+ ♟b8 3.♟d7 · Уровень 4

Почему: Белый король идёт на d6, потом на d7 и держит поля перед пешкой. Пешка идёт прямо в ферзи.

10. 1.♟d4 ♟c7 2.♟e5 ♟d7 3.♟f6 ♟c6 4.f5 · Уровень 4

Почему: Белый король бежит на d4, e5, f6 впереди пешки. Чёрный король опаздывает, и пешка идёт в ферзи.

11. 1.g4 ♟xb5 2.g5 ♟c5 3.g6 ♟d5 4.g7 ♟e4 5.g8=♟ · Уровень 5

Почему: Пешка g сразу идёт на два поля. Чёрный король занят пешкой b и не догонит пешку g.

12. А (Белые выигрывают) · 1.♟d6 ♟f7 2.e6+ ♟f8 3.♟d7 ♟g7 · Уровень 6

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