



Имя _____

Дата _____

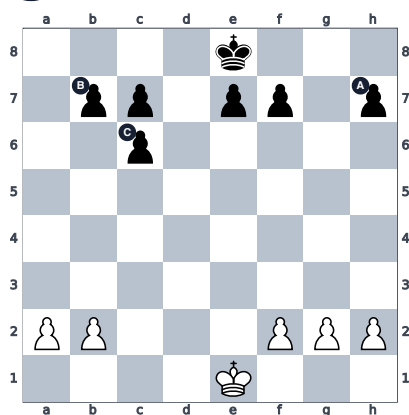


Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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 4

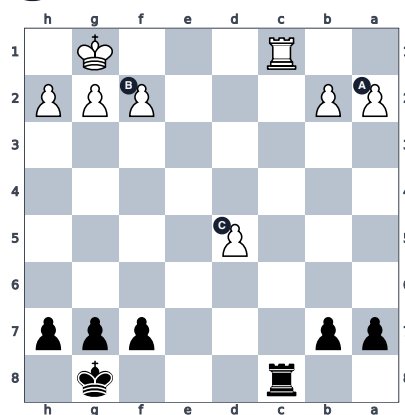
1 **Ход белых**



(A) h7 (B) b7 (C) c6

Обведи: А В С

2 **Ход чѐрных**

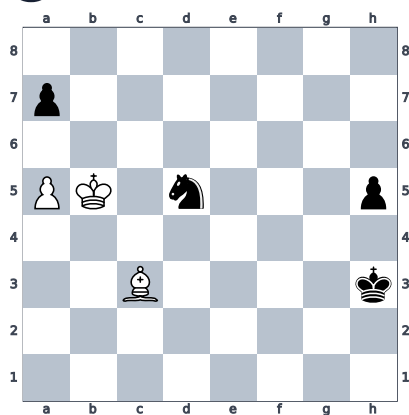


Нажми на неё!

(A) a2 (B) f2 (C) d5

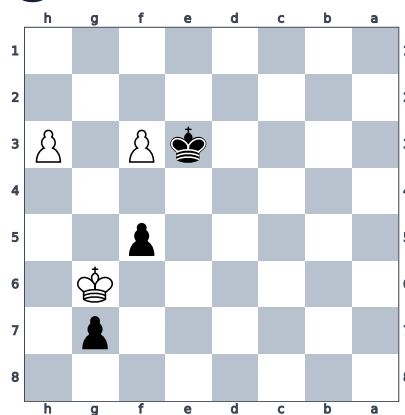
Обведи: А В С

3 **Ход белых**



Ход:

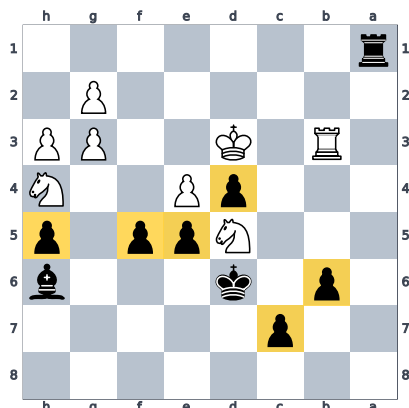
4 **Ход чёрных**



Ход:

Уровень 5

5 Ход чёрных

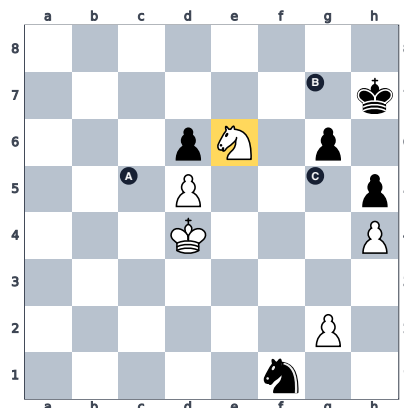


У светящейся пешки три хода. Выбери лучший!

- ☐ A fxe4+ ☐ B f4 ☐ C c5

Обведи: A B C

6 Ход белых

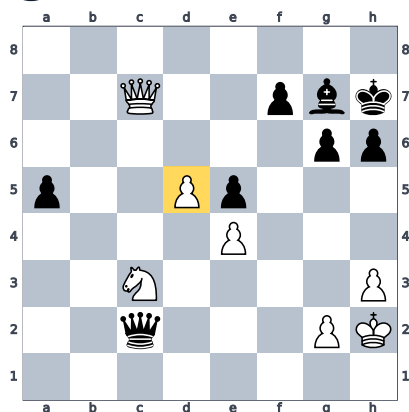


Куда прыгнуть светящемуся коню? Нажми на поле!

- ☐ A c5 ☐ B g7 ☐ C g5

Обведи: A B C

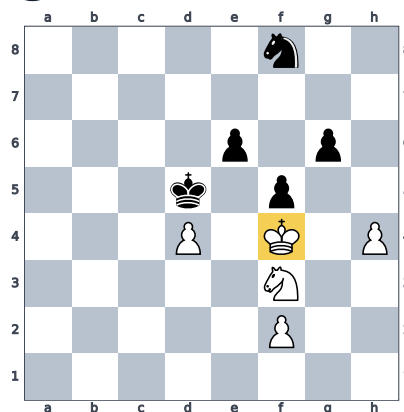
7 Ход белых



Светящаяся пешка ходит первой. Используй пешку!

Ход: _____

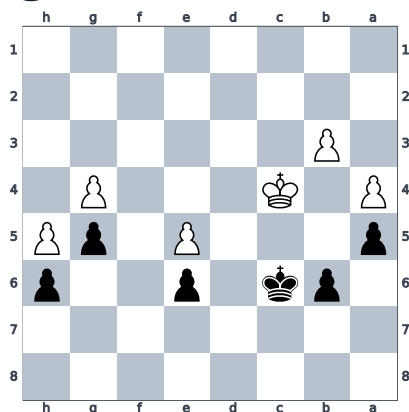
8 Ход белых



Сначала ходит светящийся король, потом конь идёт на сильное поле. Ходи!

Ход: _____

9 Ход чёрных

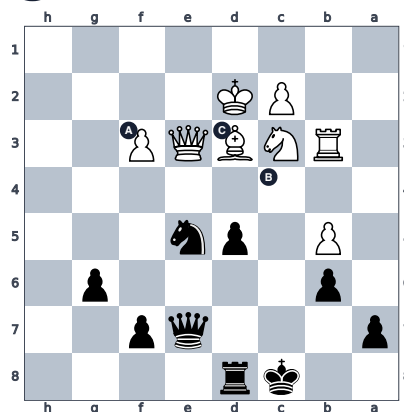


Тут три хода. Может ли пешка помочь чёрному королю пробраться к белым пешкам и съесть их?

- ☐ A ♔c7 ☐ B ♔d7 ☐ C b5+

Обведи: A B C

10 Ход чёрных



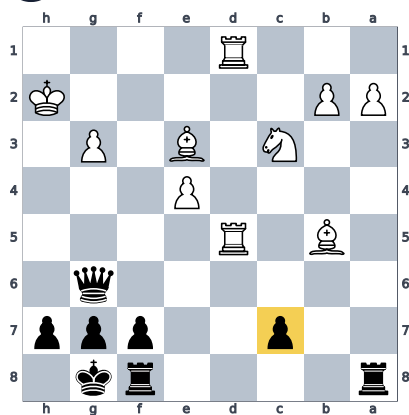
На какое из этих трёх полей прыгнуть чёрному коню?

- ☐ A f3 ☐ B c4 ☐ C d3

Обведи: A B C

11

Ход чёрных

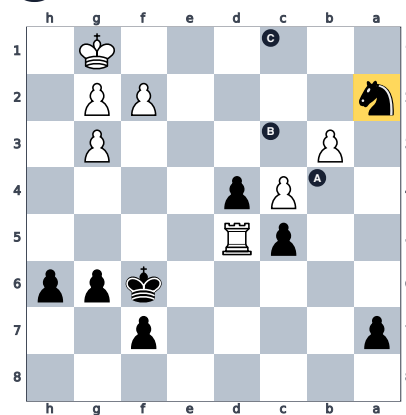


Светящаяся пешка ходит первой. Используй пешку!

Ход: _____

12

Ход чёрных



Куда прыгнуть светящемуся коню? Выбери поле под защитой твоей пешки!

☐ A b4 ☐ B c3 ☐ C c1

Обведи: A B C _____

Ответы и объяснения: Пешечная структура и форпосты

1. A (h7) · Уровень 4

Почему: У пешки h7 нет чёрной пешки на вертикали g. Она стоит одна — это слабая пешка.

2. C (d5) · Уровень 4

Почему: У пешки d5 нет белых пешек ни на вертикали c, ни на вертикали e: чёрные целются в неё.

3. 1. ♖d4 a6+ 2. ♜xa6 · Уровень 4

Почему: Слон идёт на d4 и нацеливается на одинокую пешку a7. Если пешка убежит на a6, белый король её возьмёт.

4. 1...f4 2.h4 ♜xf3 · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на f4 и намертво держит одинокую пешку f3. Чёрный король берёт пешку f3.

5. A (fxe4+) · 1...fxe4+ 2. ♜xe4 ♔e1+ · Уровень 5

Почему: Пешка берёт на e4 с шахом. Если белый король заберёт, чёрная ладья шахует с e1, и чёрные атакуют первыми.

6. C (g5) · 1. ♖g5+ ♜g7 2. ♖e4 ♜f8 3. ♖xd6 · Уровень 5

Почему: Конь шахует с g5, откуда чёрные пешки его не прогонят, а потом обходит на e4 и берёт пешку d6.

7. 1.d6 ♜f2 2. ♖d5 · Уровень 5

Почему: Пешка d6 подходит к полю превращения, а конь идёт на d5 её защищать. Чем дальше проходная пешка, тем она сильнее.

8. 1. ♜g5 ♜e4 2. ♖e5 · Уровень 5

Почему: Сначала король идёт на g5, потом конь прыгает на e5 — поле под защитой пешки d4. Конь стоит крепко и может взять пешку g6.

9. C (b5+) · 1...b5+ 2. axb5+ ♜b6 3. ♜c3 ♜xb5 · Уровень 5

Почему: Пешка b5 шахует; если белые возьмут её, чёрный король заберёт и пройдёт вглубь есть белые пешки.

10. B (c4) · 1...♖c4+ 2. ♖xc4 dxc4+ · Уровень 5

Почему: Конь шахует с c4. Если слон возьмёт коня, пешка d заберёт с шахом: пешка c4 стоит крепко, и чёрные открывают путь для атаки.

11. 1...c6 2. ♖xc6 ♜xc6 · Уровень 5

Почему: Пешка c6 нападает сразу на слона b5 и ладью d5. Белые спасут только одну фигуру: если слон возьмёт пешку, чёрный ферзь заберёт слона, и ты выиграешь фигуру.

12. B (c3) · 1...♖c3 2. ♔xc5 d3 · Уровень 5

Почему: Конь на c3 под защитой пешки d4, и белые не могут его прогнать. Конь стоит там и держит путь открытым, чтобы пешка d прошла в ферзи.