



Шахматные задания: Связка

12 позиций · Уровни 2, 3, 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

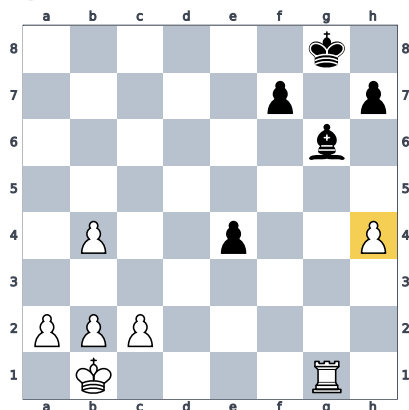
Запиши ход (например, ♟f3 или Kf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повернута к той стороне, чей ход.

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

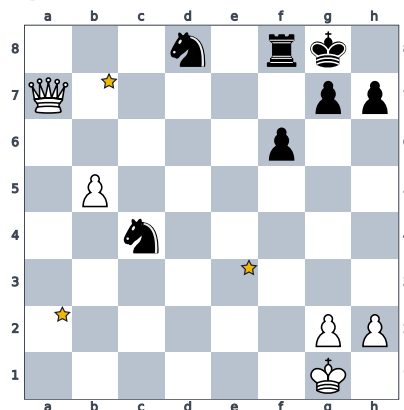


Связанная чёрная фигура не может уйти. Светящаяся пешка идёт вперёд и угрожает ей, а потом ты её берёшь!

Ход: _____

2

Ход белых



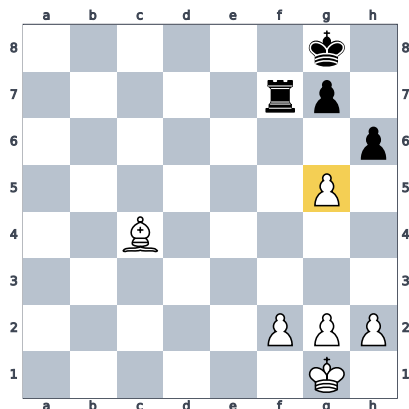
Тут три звезды. С какой звезды твоя фигура СВЯЖЕТ чёрную? Свяжи её, а потом возьми!

Ход: _____

Уровень 3

3

Ход белых

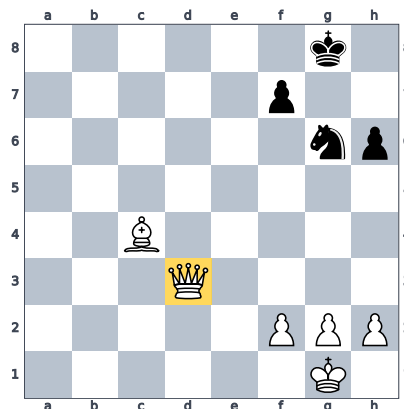


Чёрная ладья связана слоном с королём. Как должна пойти светящаяся пешка, чтобы выиграть ладью?

Ход: _____

4

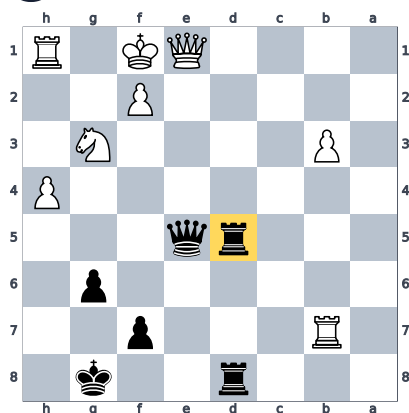
Ход белых



Чёрная пешка связана с королём. Какую чёрную фигуру может взять светящийся ферзь, чтобы его не взяли в ответ?

Ход: _____

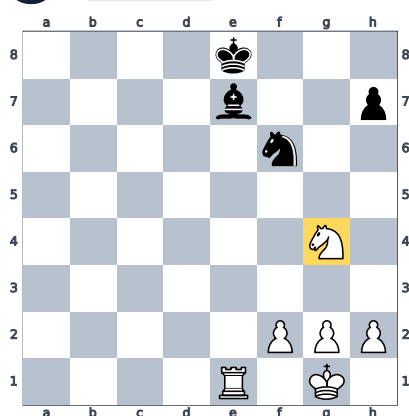
5 Ход чёрных



Светящаяся фигура начинает связку. Твой ход!

Ход: _____

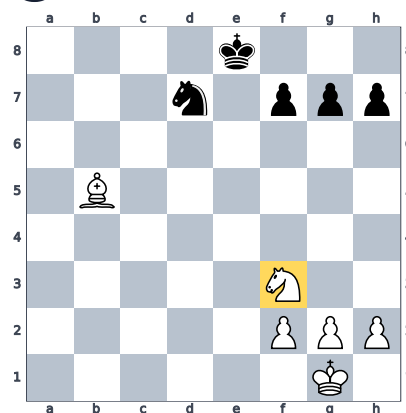
7 Ход белых



Чёрный слон связан ладьёй с королём. Какую фигуру светящийся конь может взять без риска?

Ход: _____

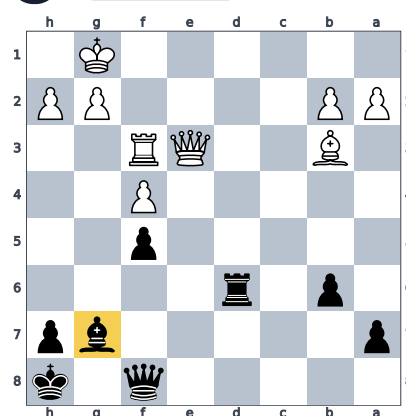
6 Ход белых



Чёрный конь связан, и его защищает только король. Куда прыгнуть светящемуся белому коню, чтобы напасть на чёрного коня ещё раз?

Ход: _____

8 Ход чёрных

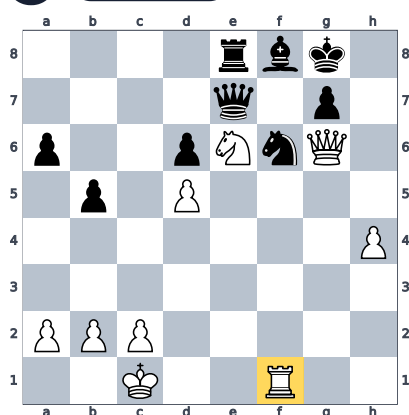


Светящаяся фигура атакует связанную фигуру. Продолжай, пока не выиграешь фигуру!

Ход: _____

Уровень 4

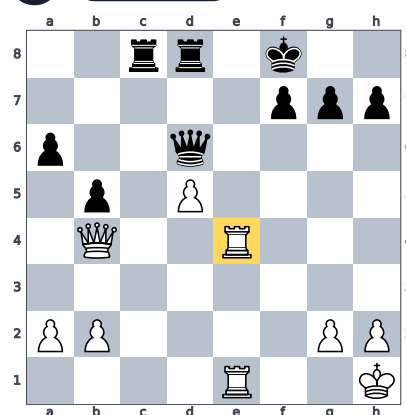
9 Ход белых



Светится ладья. Возьми коня, чтобы увести чёрного ферзя с поста защиты!

Ход: _____

10 Ход белых



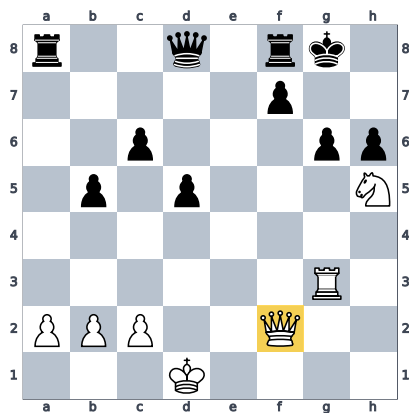
Светится ладья. Пожертвуй её с шахом, чтобы увести чёрную ладью с вертикали d!

Ход: _____

Уровень 5

11

Ход белых



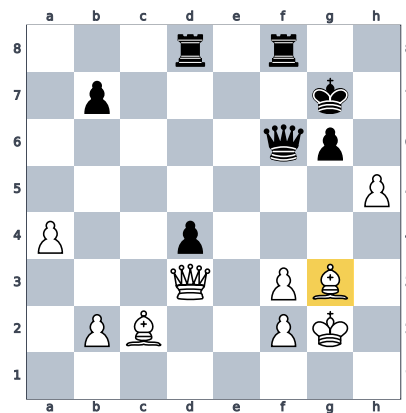
Тут три хода. Выбери самый сильный атакующий ход!

- ☐ A ♔xf7+
 ☐ B ♔d4
 ☐ C ♖xg6+

Обведи: A B C _____

12

Ход белых



Светящийся слон свяжет крупную фигуру. Ходи!

Ход: _____

Отв еты и объяснения: Связка

1. 1.h5 e3 2.hxg6 · Уровень 2

Почему: Чёрная фигура (слон) связана и не может уйти, ты её забираешь.

2. 1.♖a2 ♜b7 2.♖xc4+ · Уровень 2

Почему: Связанный чёрный конь не может уйти — ты его забираешь.

3. g6 · Уровень 3

Почему: Ладья связана и стоит на месте, а пешка её берёт.

4. ♖xg6+ · Уровень 3

Почему: Связанная пешка не может взять ферзя.

5. 1...♞d1 2.♖xd1 ♞xd1+ · Уровень 3

Почему: Ты связал фигуру и напал на неё ещё раз.

6. ♜e5 · Уровень 3

Почему: Нападают две белые фигуры, а защищает только одна чёрная. Чёрный конь пропадёт.

7. ♜xf6+ · Уровень 3

Почему: Слон связан и не может взять коня.

8. 1...♙d4 2.♖xd4+ ♞xd4 · Уровень 3

Почему: Ты связал фигуру и напал на неё ещё раз.

9. 1.♞xf6 ♖xf6 2.♖xe8 · Уровень 4

Почему: Ладья берёт коня f6, чёрный ферзь отбирает и уходит с вертикали e. Белый ферзь берёт ладью e8, а слон f8 связан с королём.

10. 1.♞e8+ ♞xe8 2.♖xd6+ · Уровень 4

Почему: Ладья шахует с e8, чёрная ладья берёт и уходит с вертикали d. Чёрный ферзь без защиты: белый ферзь берёт его с шахом.

11. B (♖d4) · 1.♖d4 f6 2.♞xg6+ · Уровень 5

Почему: Ферзь идёт на d4 и грозит матом на g7. Пешка f должна пойти вперёд, чтобы закрыться, и теперь пешка g6 без защиты — ладья берёт на g6 с шахом.

12. 1.♙e5 ♕h6 2.♙xf6 · Уровень 5

Почему: Слон идёт на e5 и связывает чёрного ферзя с королём. Король уходит, и слон берёт ферзя.