



Шахматные задания: План и стратегия

12 позиций · Уровни 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

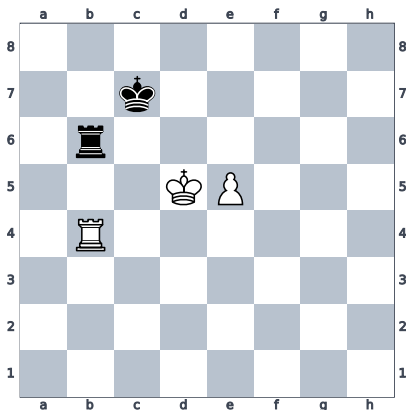
Запиши ход (например, ♟f3 или Кf3) или нарисуй стрелку на доске. Доска всегда повернута к той стороне, чей ход.

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («свелящаяся 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



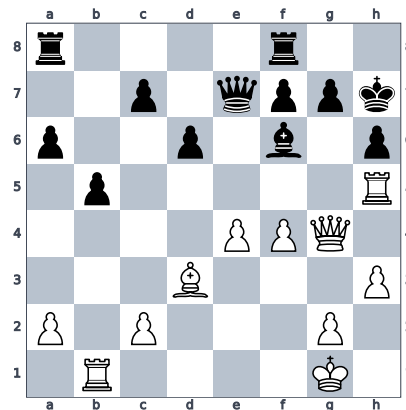
У белых лишняя пешка. Менять ладьи или сохранить? Выбери!

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

Обведи: А В С _____

2

Ход белых



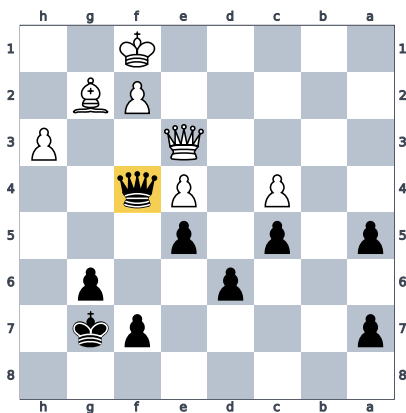
Ход белых. Пешка e4 загораживает слону d3 путь к чёрному королю. Выбери лучший ход!

- (A) ♙xg7+ (B) ♖xh6+ (C) e5+

Обведи: А В С _____

3

Ход чёрных

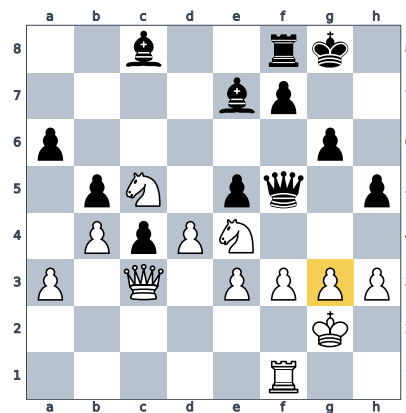


Светится ферзь. У тебя есть проходная пешка — меняй ферзей!

Ход: _____

4

Ход белых



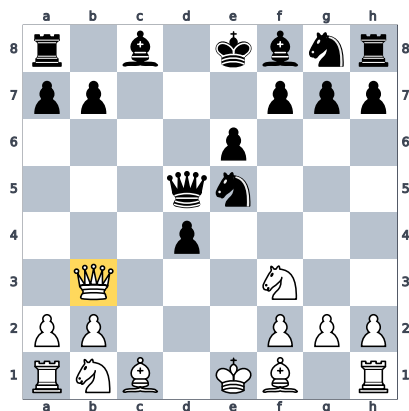
Светится пешка g3. Двинь её и напади на чёрного ферзя!

Ход: _____

Уровень 5

5

Ход белых

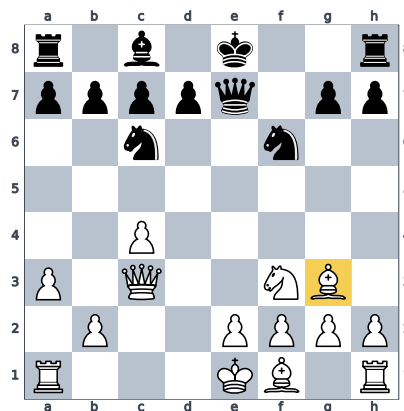


Светящийся ферзь ходит первым. Меняй фигуры в правильном порядке!

Ход: _____

6

Ход белых



У светящейся фигуры три хода. Брать или беречь время? Выбирай!

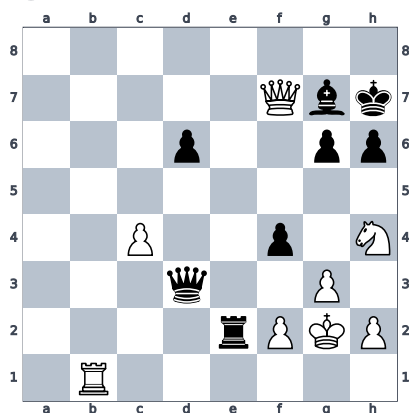
☐ А c5 ☐ В ♖xf6 ☐ С ♗xc7

Обведи: А В С _____

Уровень 6

7

Ход белых



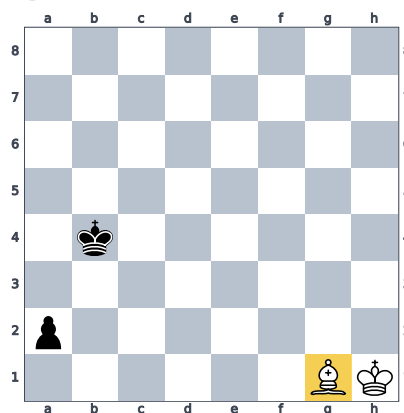
Белый ферзь уже на f7, рядом с чёрным королём. Какой из трёх ходов — лучший план?

☐ А ♖b7 ☐ В ♗xg6+ ☐ С ♗xg7+

Обведи: А В С _____

8

Ход белых



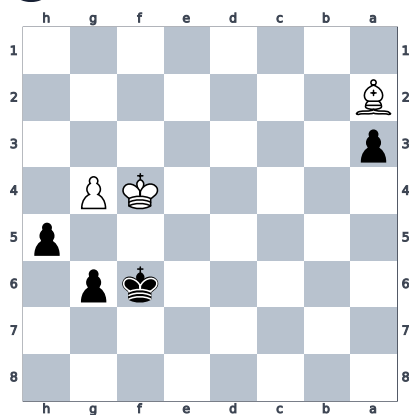
Белые ходят первыми. Успеет ли слон остановить чёрную пешку? Чем закончится партия?

☐ А Белые выигрывают ☐ В Ничья
☐ С Чёрные выигрывают

Обведи: А В С _____

9

Ход чёрных



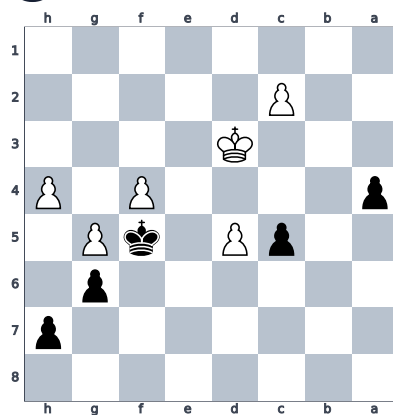
Эндшпиль со слоном. У чёрных против слона только пешки. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- (A) h4 (B) hxc4 (C) g5+

Обведи: A B C

10

Ход чёрных



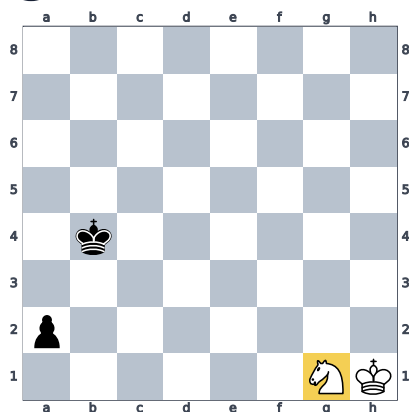
У чёрных две пешки на ферзевом фланге, а белый король всего один. Какой из трёх ходов — лучший план?

- (A) c4+ (B) ♖xf4 (C) a3

Обведи: A B C

11

Ход белых



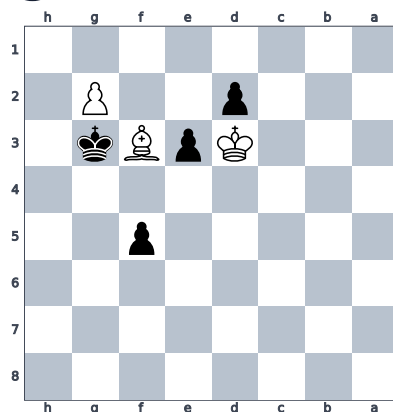
Теперь заменим слона на коня. Белые ходят первыми. Чем закончится партия?

- (A) Белые выигрывают (B) Ничья
(C) Чёрные выигрывают

Обведи: A B C

12

Ход чёрных



Эндшпиль со слоном. Пешка на d2 вот-вот превратится. Какой из трёх ходов сохраняет выигрыш?

- (A) ♖f2 (B) d1=♖+ (C) d1=♗+

Обведи: A B C

Ответы и объяснения: План и стратегия

1. В (♖xb6) · 1. ♖xb6 ♟xb6 2. ♕d6 ♕a5 3. e6 ♕a4 ·
Уровень 4

Почему: Меняй ладьи: чёрный король вынужден брать на b6, далеко от пешки. Белый король доводит пешку е до конца.

2. С (e5+) · 1.e5+ g6 2.exf6 · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на e5 и открывает путь слону d3: шах! Пешка ещё и нападает на слона f6; когда чёрные закроются от шаха, пешка возьмёт слона.

3. 1...♟xe3 2.fxe3 a4 · Уровень 4

Почему: После размена ферзей чёрная пешка а становится быстрой проходной, а у белых нет ферзя, чтобы её остановить.

4. 1.g4 exd4 2.♟xd4 · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на g4 и нападает на чёрного ферзя. Безопасных полей у ферзя нет, и взятие пешки d4 чёрным не поможет: ты выиграешь ферзя.

5. 1.♟xd5 exd5 2.♕xe5 · Уровень 5

Почему: Сначала размен ферзей, чтобы чёрный ферзь не мог забрать обратно, потом конь берёт коня e5: у тебя лишний конь.

6. А (c5) · 1.c5 ♕e4 2.♟c2 b6 · Уровень 5

Почему: Пешка идёт на c5, удерживая пространство, и не хватает пешку c7. Чёрные ещё не вывели слона и не сделали рокировку — ты опережаешь по времени.

7. А (♖b7) · 1. ♖b7 ♟e4+ 2.♕f3 ♟xb7 3.♟xb7 · Уровень 6

Почему: Ладья встаёт на седьмую горизонталь, позади ферзя. Теперь белые грозят ферзём взять слона на g7 с матом, ведь ладья защищает g7.

8. В (Ничья) · 1.♕d4 ♕c4 2.♕a1 · Уровень 6

Почему: Слону нужен всего один ход, чтобы взять под контроль угловое поле превращения. Чёрная пешка дальше не пройдёт.

9. С (g5+) · 1...g5+ 2.♕e3 h4 3.♕b1 ♕e5 · Уровень 6

Почему: Пешка на g5 даёт шах, и белый король должен отступить. Пешка h уцелела, и вместе с пешкой а белому слону их не остановить.

10. С (a3) · 1...a3 2.♕c3 c4 3.♕b4 a2 · Уровень 6

Почему: Сначала бежит пешка а, и белый король должен её догонять. Потом бежит и пешка с: один король не остановит две далёкие друг от друга пешки.

11. С (Чёрные выигрывают) · 1.♕e2 a1=♟+ 2.♕h2 ·
Уровень 6

Почему: Конь медленный: пока он добирается до поля превращения, чёрная пешка уже становится ферзём.

12. А (♕f2) · 1...♕f2 2.♕d1 f4 3.♕f3 ♕e1 · Уровень 6

Почему: Сначала чёрный король идёт на f2. Белый слон вынужден стеречь d1, а чёрный король расчищает путь и пешке е, и пешке f.