



Шахматные задания: Активные фигуры и цели

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

Имя _____

Дата _____



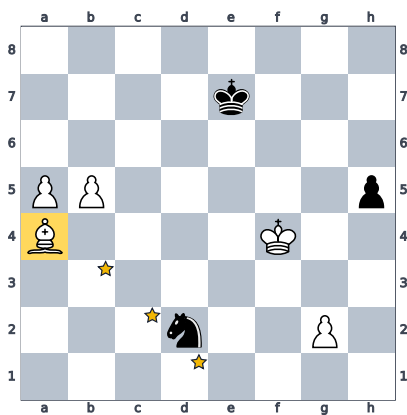
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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

Жёлтое поле: фигура, которой нужно ходить («свещающаяся 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

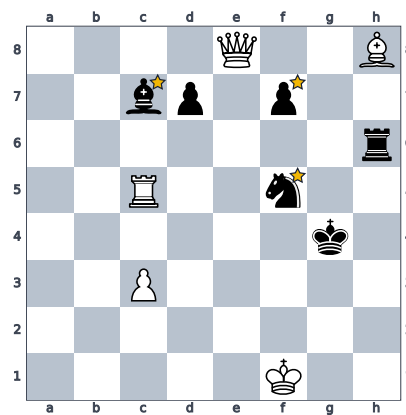
1 Ход белых



Тут три звезды. Одна клетка очень открытая, но там фигуру возьмут чёрные. Выбери клетку открытую и безопасную!

Ход: _____

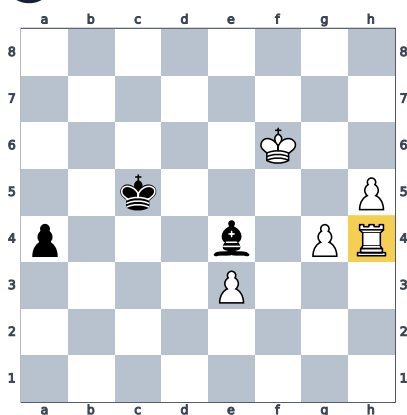
2 Ход белых



Тут три звезды. После взятия проверь, какую твою фигуру могут взять. Безопасна только одна звезда.

Ход: _____

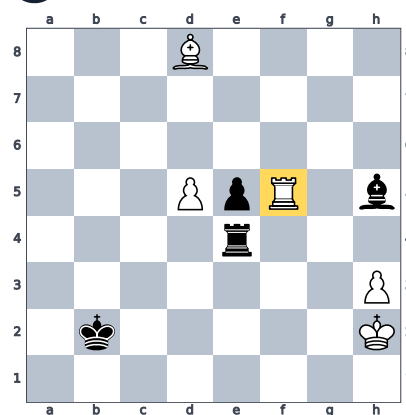
3 Ход белых



Свещающаяся фигура зажата. Переведи её на самую открытую клетку, где её не возьмут!

Ход: _____

4 Ход белых

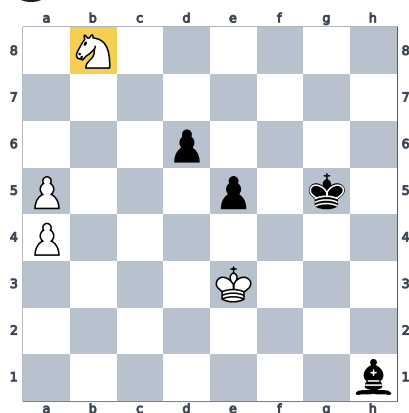


Свещающаяся фигура может взять несколько чёрных фигур. Какая из них без защиты? Бери её!

Ход: _____

5

Ход белых

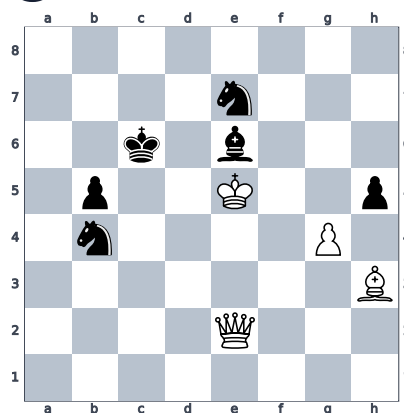


Светящаяся фигура зажата. Переведи её на самую открытую клетку, где её не возьмут!

Ход: _____

6

Ход белых



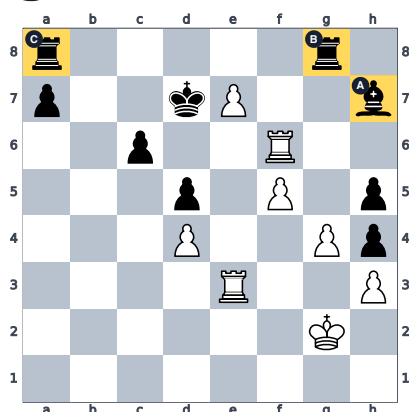
Найди незащищённую чёрную фигуру. После взятия нельзя терять ни одной фигуры!

Ход: _____

Уровень 5

7

Ход белых



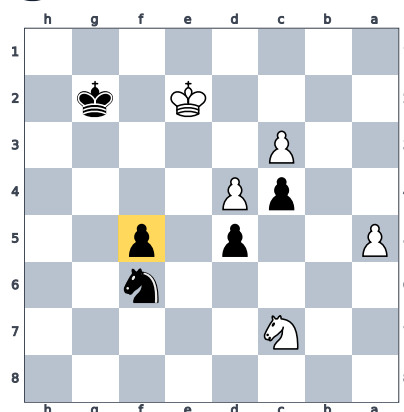
Какая чёрная фигура заперта и ей некуда бежать? Нажми на неё!

(A) h7 (B) g8 (C) a8

Обведи: A B C _____

8

Ход чёрных



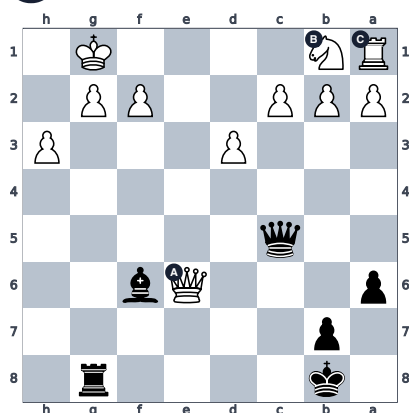
У светящейся фигуры есть очень сильный ход. Выбери его!

(A) ♕g1 (B) f4 (C) ♘e4

Обведи: A B C _____

9

Ход чёрных



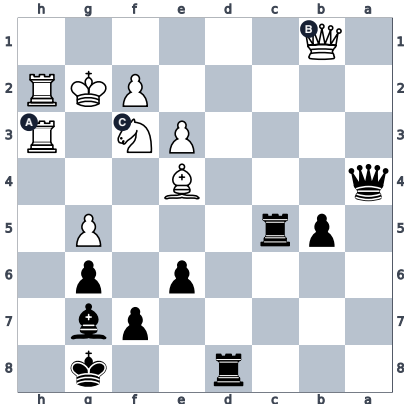
Какая белая фигура заперта? Нажми на неё!

(A) e6 (B) b1 (C) a1

Обведи: A B C _____

Уровень 6

10 **Ход чёрных**

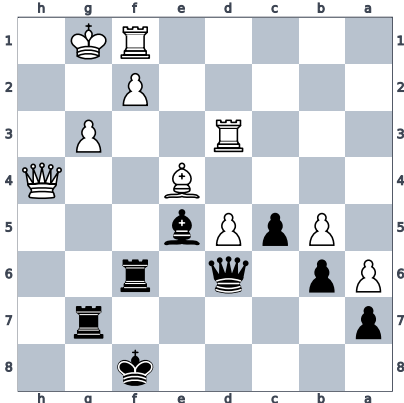


Какой фигуре соперника некуда бежать? Нажми на неё.

- Ⓐ h3 Ⓑ b1 Ⓒ f3

Обведи: А В С

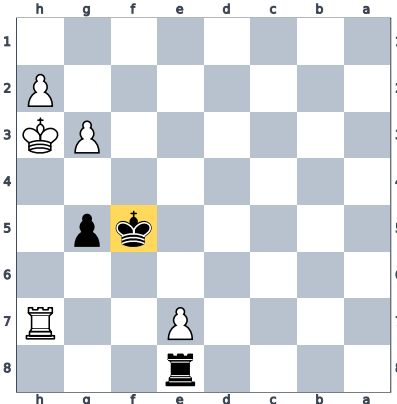
12 **Ход чёрных**



Поймай фигуру соперника, которой некуда бежать!

Ход:

11 **Ход чёрных**



Светящаяся фигура запрет фигуру соперника. Сделай правильный ход!

Ход:

Ответы и объяснения: Активные фигуры и цели

1. ♖c2 · Уровень 2

Почему: Оттуда слон достаёт 9 клеток, и его не взять.

2. ♗xc7 · Уровень 2

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

3. ♖h2 · Уровень 2

Почему: Оттуда ладья достаёт 10 клеток, и её не взять.

4. ♗xh5 · Уровень 2

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

5. ♘d7 · Уровень 2

Почему: Оттуда фигура (конь) достаёт 6 клеток, и её не взять.

6. ♕xe6 · Уровень 2

Почему: Эту фигуру никто не защищал — ты взял её без потерь.

7. A (h7) · 1. ♗f7 ♗ae8 2. ♗xh7 · Уровень 5

Почему: Слона h7 запирают пешка f5 и собственная чёрная пешка h5. Белая ладья идёт на f7 и нападает на слона, и чёрные не могут его спасти.

8. B (f4) · 1...f4 2.a6 f3+ · Уровень 5

Почему: Пешка на f4, потом на f3 с шахом: пешка f бежит прямо вперёд, а далёкий белый конь не успевает вернуться.

9. C (a1) · 1...♗g5 2.g4 ♖xb2 3.♘d2 ♖xa1 · Уровень 5

Почему: Ладья a1 всё ещё заперта в углу, потому что конь b1 и пешки не сходили. Чёрный ферзь грозит матом, а потом слон берёт пешку b2 и ещё ладью a1.

10. B (b1) · 1...♗d1 2.♖xg6 ♗xb1 · Уровень 6

Почему: У белого ферзя на b1 все поля для отступления перекрыты чёрными фигурами. Чёрная ладья идёт на d1 и нападает на ферзя — ему не уйти.

11. 1...♕g6 2.♕g4 ♕xh7 · Уровень 6

Почему: Чёрный король идёт на g6 и нападает на ладью на h7. Куда бы белая ладья ни пошла, её съедят, и чёрный король выигрывает ладью.

12. 1...♗h6 2.♗xh6 ♗xh6 · Уровень 6

Почему: Чёрная ладья гонит белого ферзя. Безопасных полей у ферзя нет, и ему придётся отдать себя за ладью.