



Шахматные задания: Ловля фигуры

12 позиций · Уровни 3, 4 · ответы и объяснения в конце

Имя _____

Дата _____



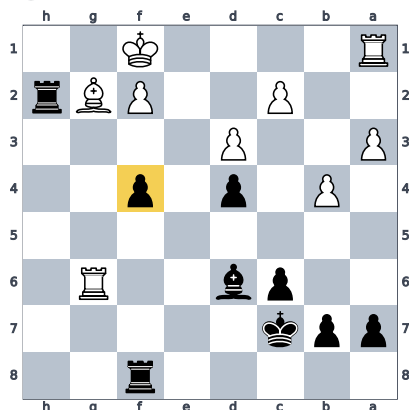
Больше практики в приложении Karotto: голосовые задания и подсказки. Отсканируйте код или зайдите на playkarotto.com

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 («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 3

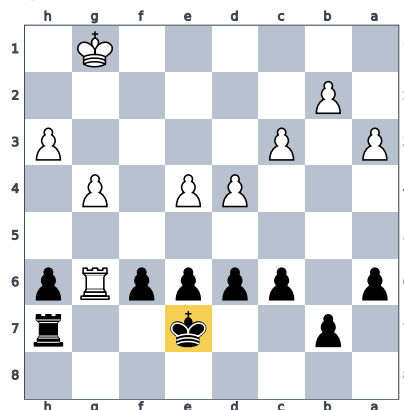
1 Ход чёрных



Свелящаяся фигура поймает фигуру соперника. Твой ход!

Ход: _____

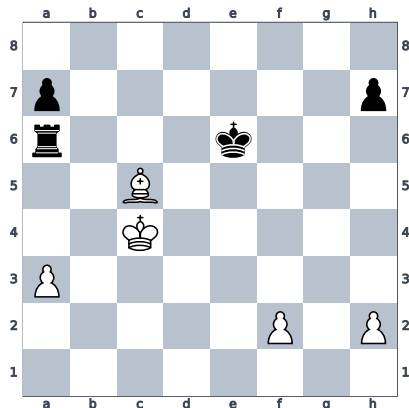
2 Ход чёрных



Свелящаяся фигура наносит удар. Куда бы ни ушла фигура соперника, её возьмут. Твой ход!

Ход: _____

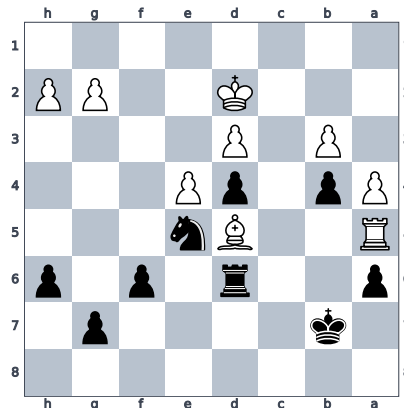
3 Ход белых



Найди пойманную фигуру соперника и возьми её!

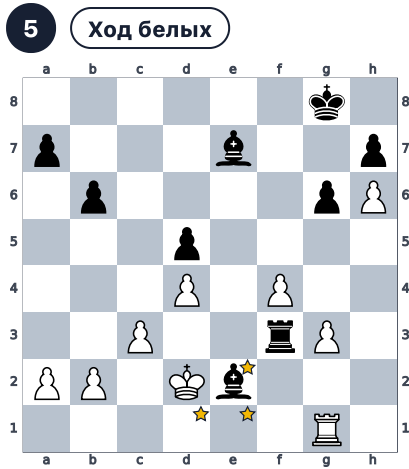
Ход: _____

4 Ход чёрных



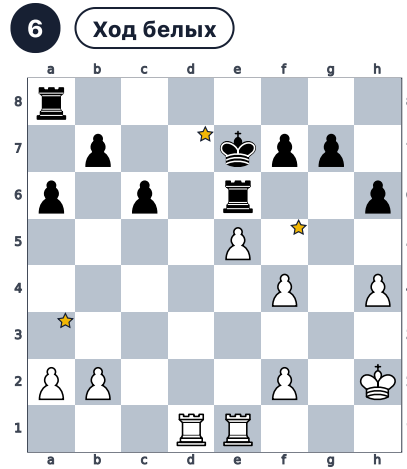
Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____



Тут три звезды. Одной фигуре соперника почти некуда бежать. Выбери звезду, которая её поймает!

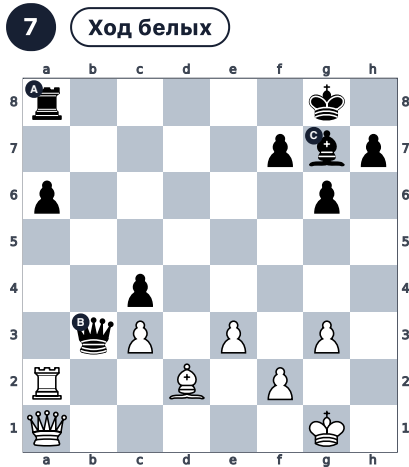
Ход: _____



Тут три звезды. Найди фигуру соперника, которой некуда идти!

Ход: _____

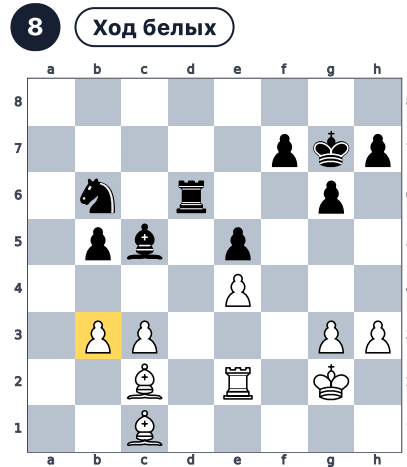
Уровень 4



Ход белых. Одна чёрная фигура вот-вот попадёт в ловушку. Нажми на неё.

A a8 **B** b3 **C** g7

Обведи: A B C _____



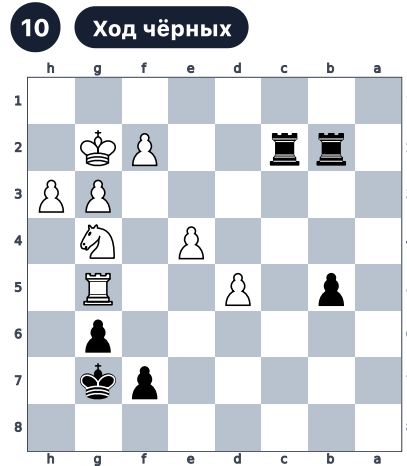
Светится пешка. Прогони пешкой чёрного слона!

Ход: _____



Чёрная ладья забрела в самую гущу белых фигур. Отрежь ей путь и поймай!

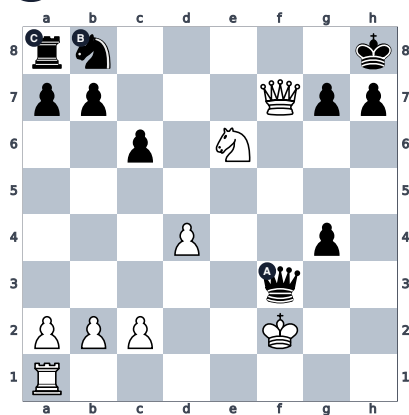
Ход: _____



Ход чёрных. Найди лучший ход!

Ход: _____

11 **Ход белых**

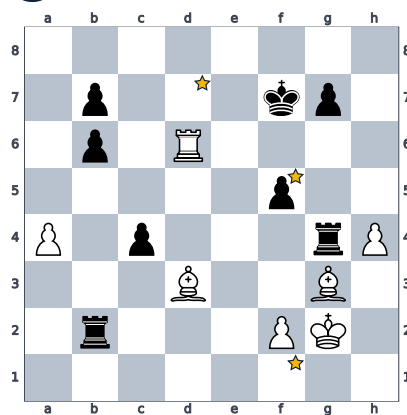


Ход белых. Одной чёрной фигуре мешают её же фигуры, и она вот-вот попадёт в ловушку. Нажми на эту фигуру.

- ☐ A f3 ☐ B b8 ☐ C a8

Обведи: A B C _____

12 **Ход белых**



Три звезды, одна из них — поспешный шах. Чёрной ладье g4 почти некуда бежать. Закрой последнее поле и напади на неё!

Ход: _____

Ответы и объяснения: Ловля фигуры

1. 1...f3 2. ♘xf3 ♗xf3 · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

2. 1...♟f7 2. ♗xf6+ ♟xf6 · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

3. 1.♟b5 ♗ха3 2. ♘ха3 · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

4. 1...♟b6 2. ♗ха6+ ♟ха6 · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

5. 1.♟е2 ♗хс3 2. bхс3 · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

6. 1.f5 ♗хе5 2. ♗хе5+ · Уровень 3

Почему: Фигуре соперника некуда было бежать, и ты её взял.

7. В (b3) · 1. ♗b2 ♗d8 2. ♗xb3 · Уровень 4

Почему: Чёрному ферзю b3 почти некуда бежать. Белая ладья идёт на b2 и закрывает последнее поле — ферзь пойман.

8. 1.b4 ♗с6 2. bхс5 · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на b4 и угрожает слону с5. Слону некуда безопасно уйти, и пешка может его взять.

9. 1.♟е2 b5 2. ♟xd3 · Уровень 4

Почему: Король идёт на e2 и угрожает ладье d3. Ладье некуда идти, и белый король её берёт.

10. 1...f6 2. ♗хg6+ ♟хg6 · Уровень 4

Почему: Пешка идёт на f6 и угрожает ладье g5. Белой ладье некуда деться, она берёт пешку g6 и попадает под короля: ты выигрываешь ладью.

11. С (a8) · 1. ♗xf3 gxf3 2. ♗с7 ♗d7 3. ♗ха8 · Уровень 4

Почему: Ладье a8 мешают её собственные конь и пешка. После размена ферзей белый конь идёт на c7 и забирает ладью a8.

12. 1. ♘xf5 ♗хg3+ 2. ♟хg3 · Уровень 4

Почему: Слон берёт пешку f5 и нападает на ладью g4. Чёрной ладье некуда деться, и она отдаёт себя за слона g3: ты выигрываешь материал.