

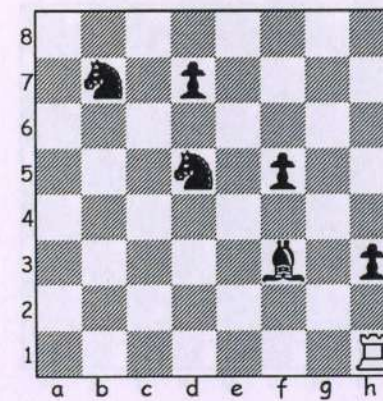
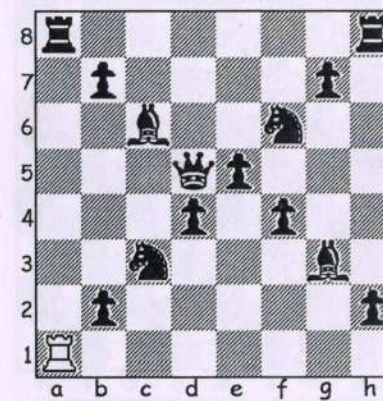
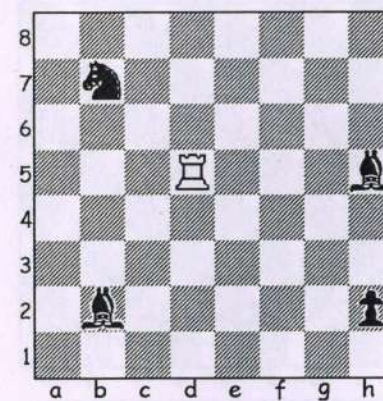
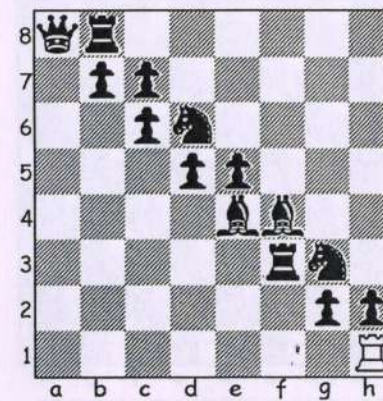
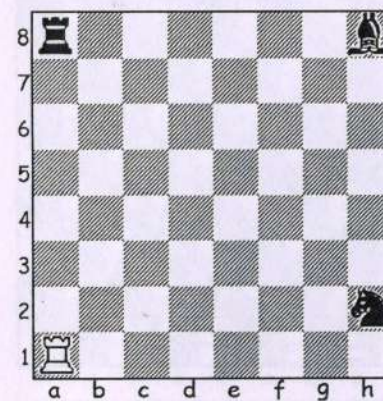
ЛАБИРИНТЫ

Ученик: _____

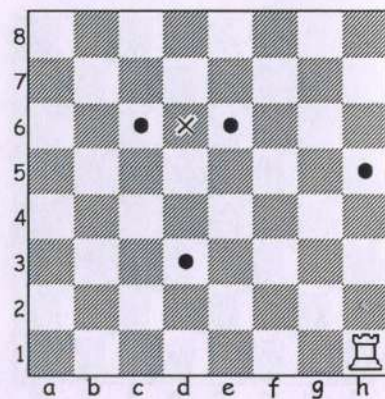
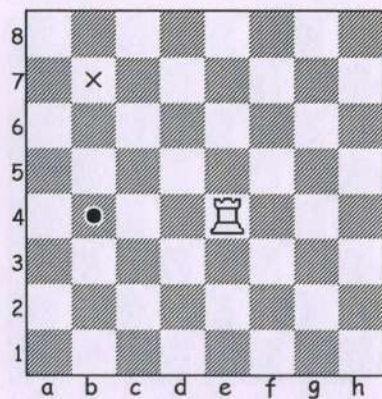
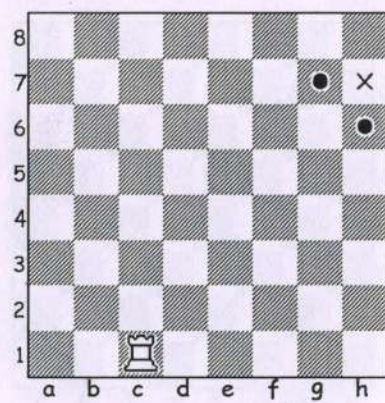
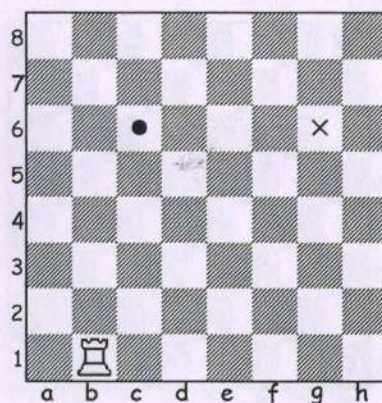
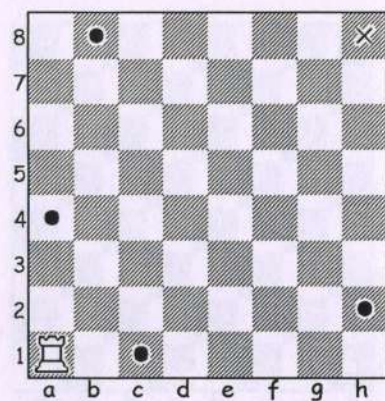
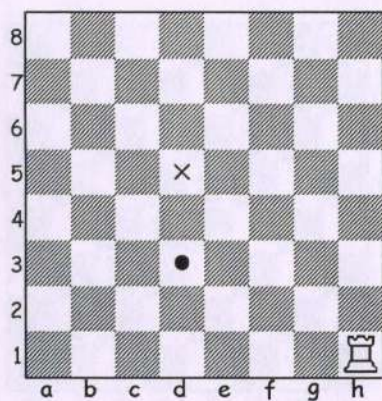
Тренер: _____



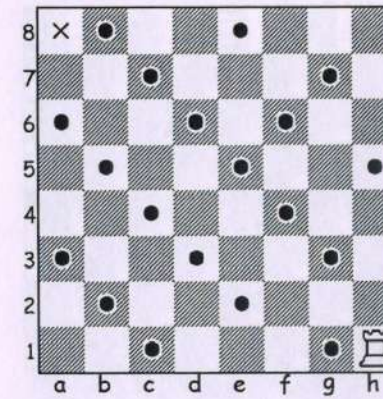
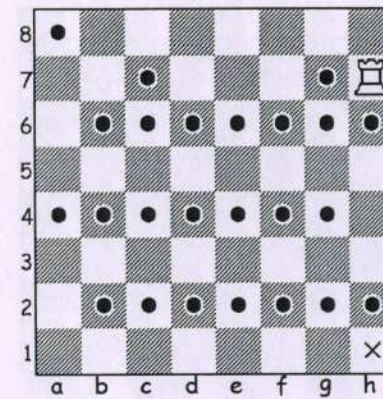
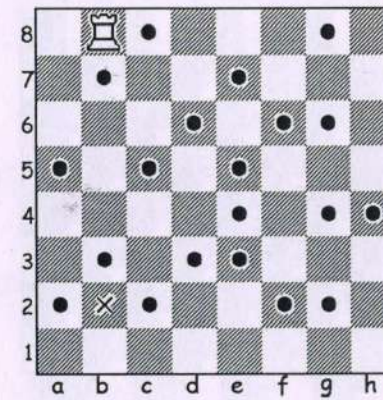
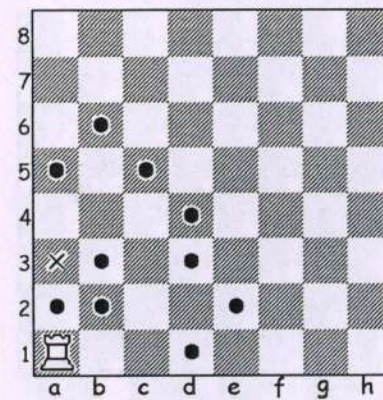
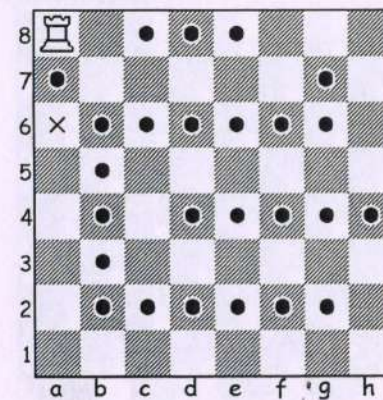
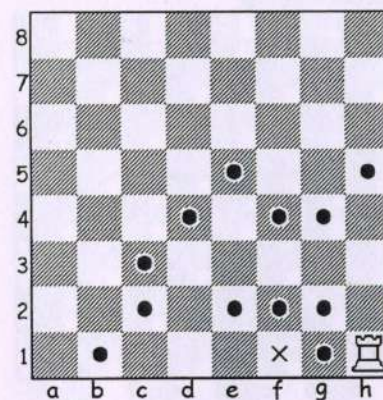
«Один в поле воин». Побей белой ладьей все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белая ладья, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).



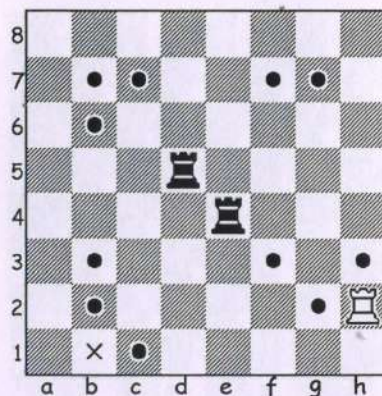
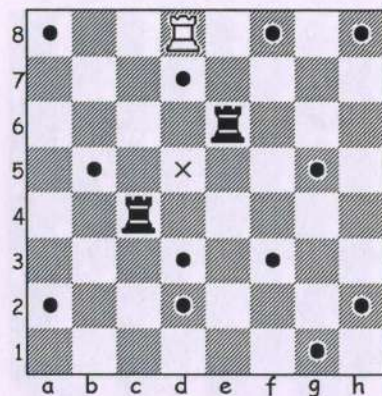
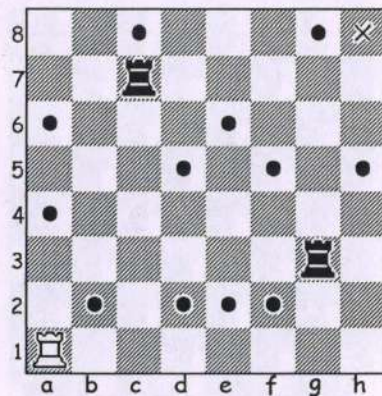
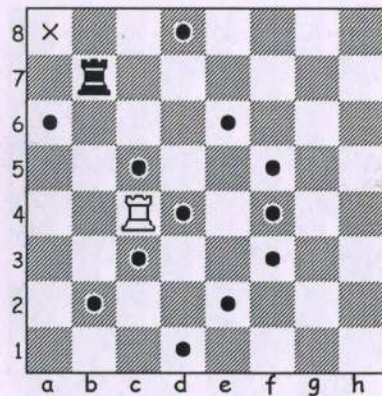
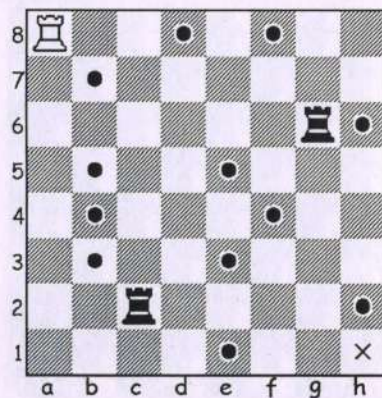
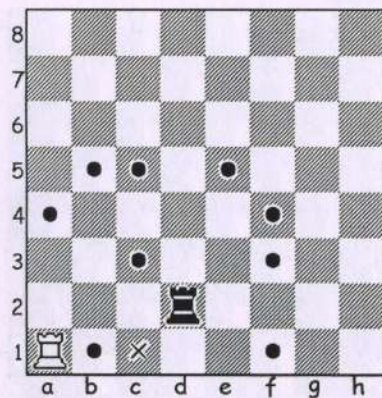
«Кратчайший путь». Как белой ладье быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них?



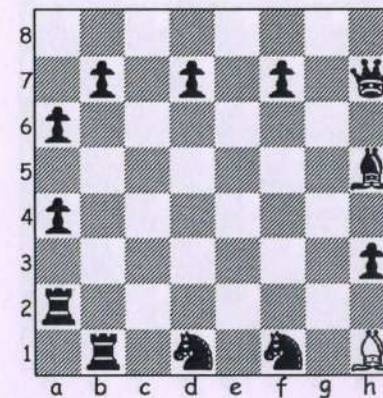
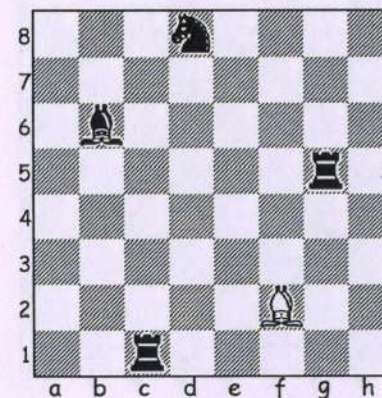
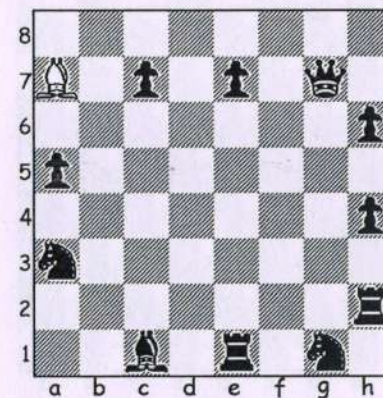
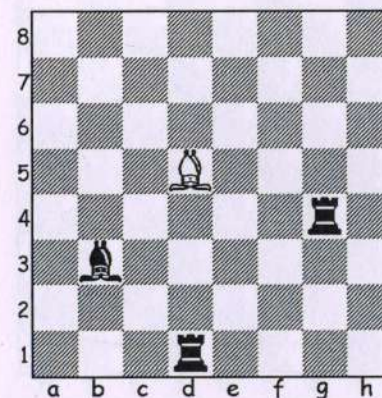
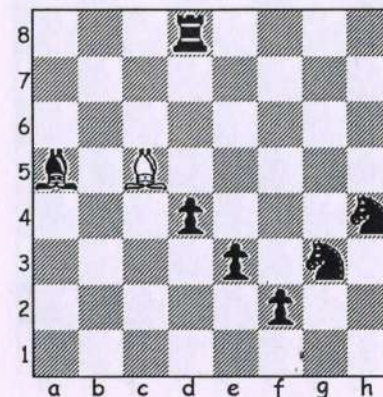
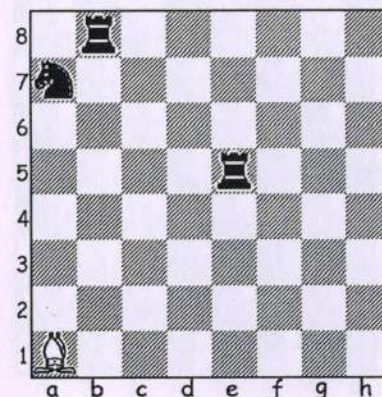
«Лабиринт». Переберись белой ладьей на поле, помеченное крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них.



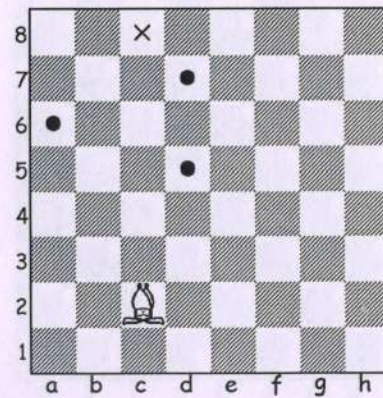
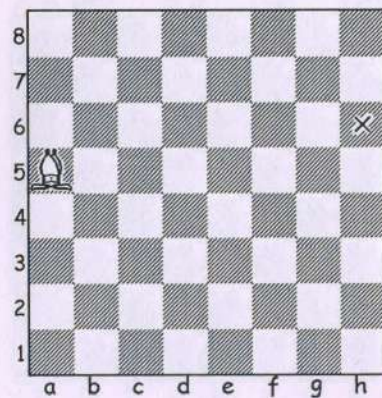
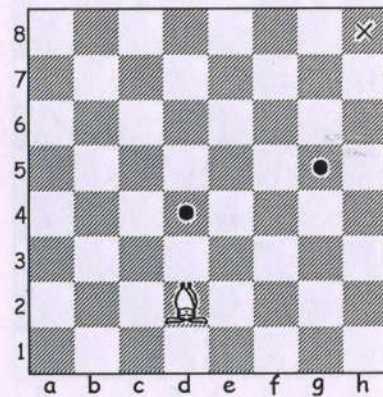
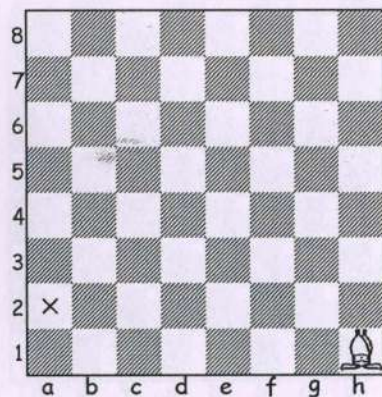
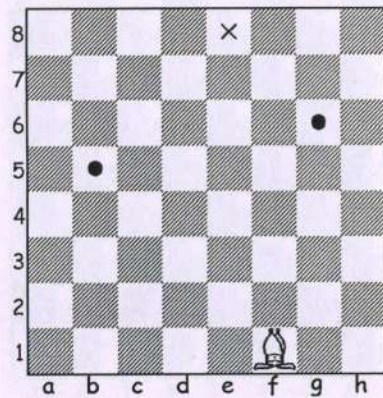
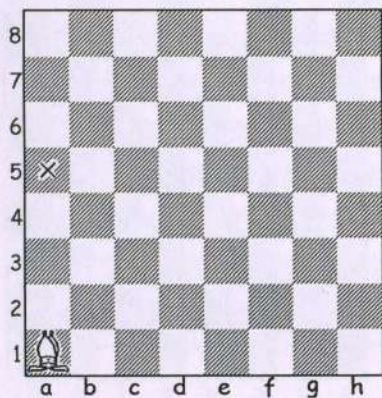
«Перехитри часовых». Пробрись белой ладьей на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными ладьями-часовыми.



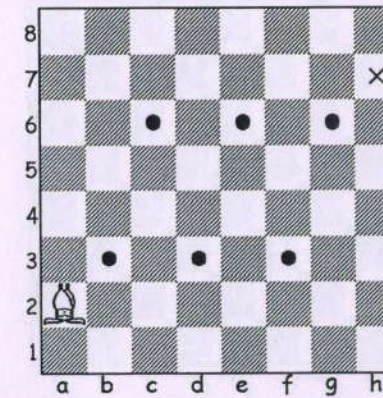
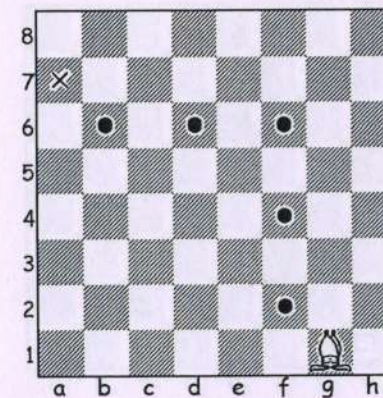
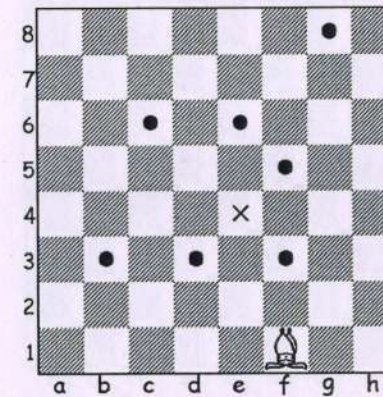
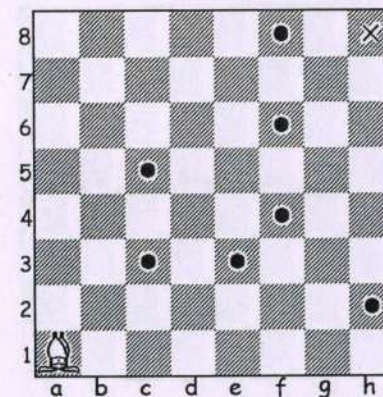
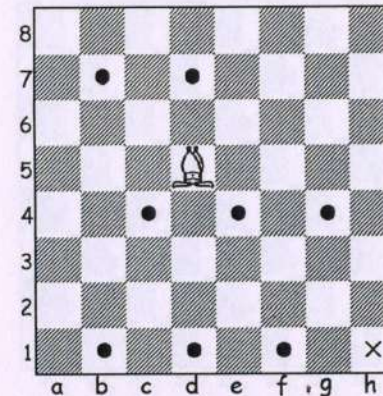
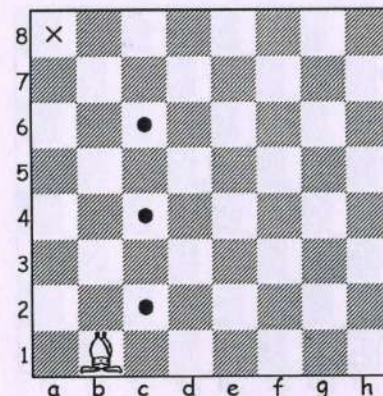
«Один в поле воин». Побей белым слоном все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белая ладья, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).



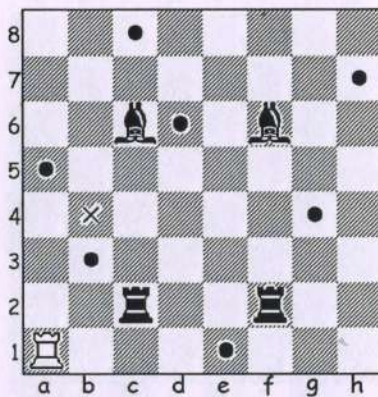
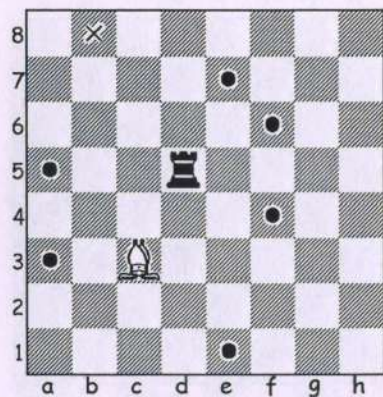
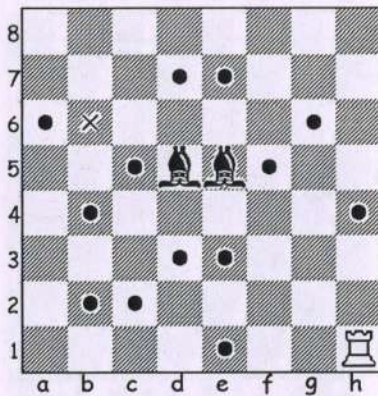
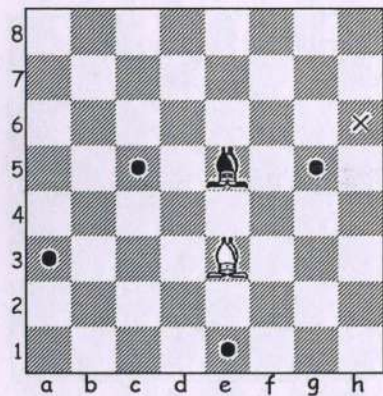
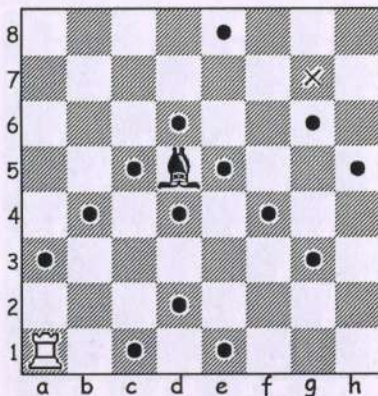
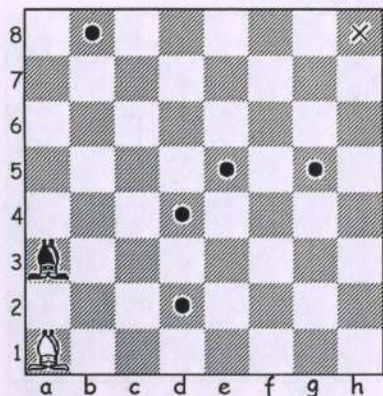
«Кратчайший путь». Как белому слону быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них?



«Лабиринт». Переберись белым слоном на поле, помеченное крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них.

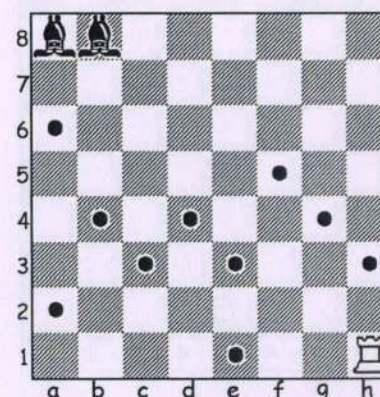
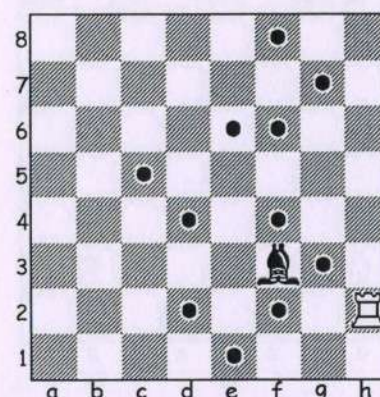
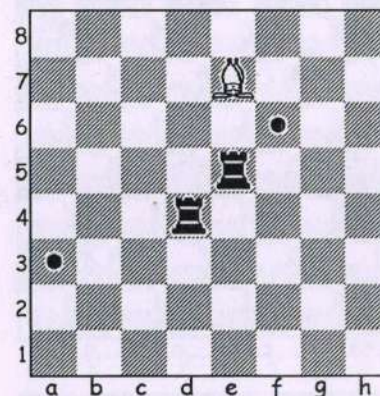
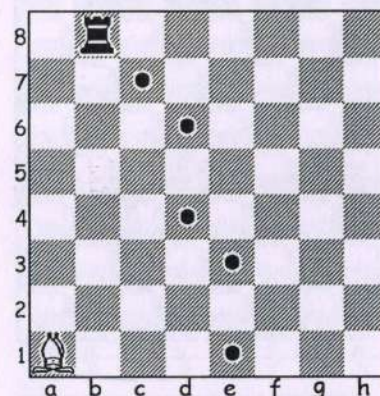
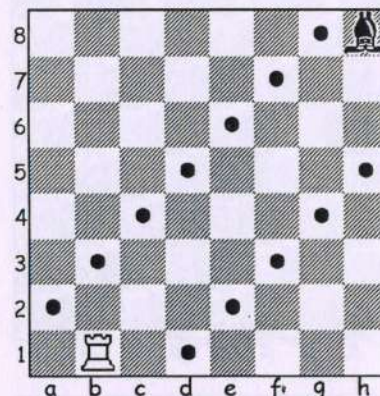
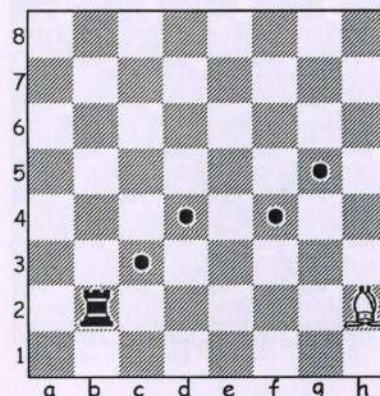


«Перехитри часовых». Проперись белой фигурой на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.



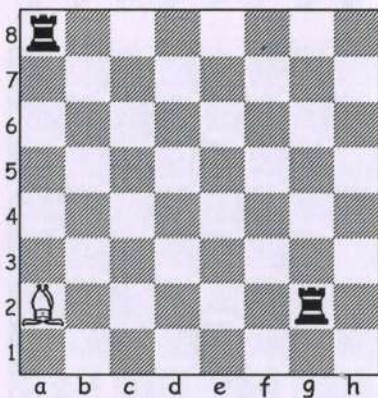
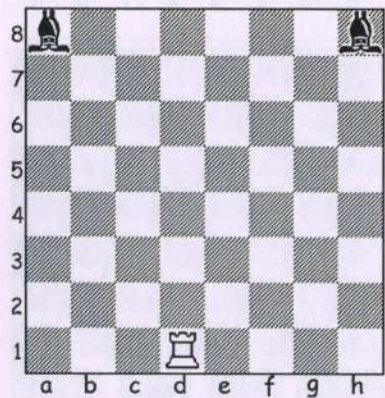
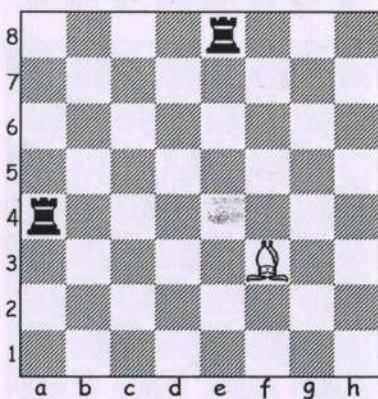
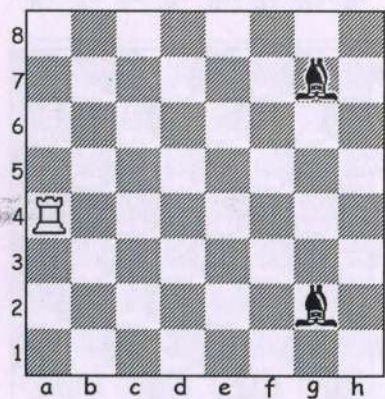
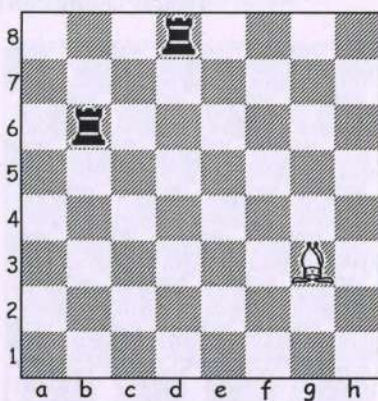
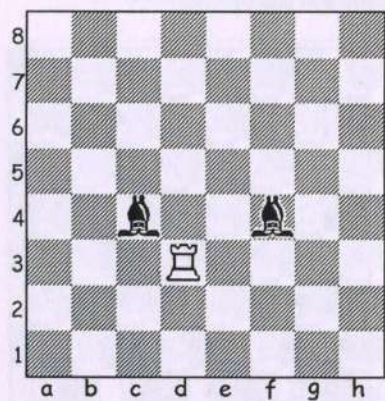
-8-

«Сними часовых». Доберись белой фигурой до черных фигур и побей их, избегая полей, атакованных черными фигурами.

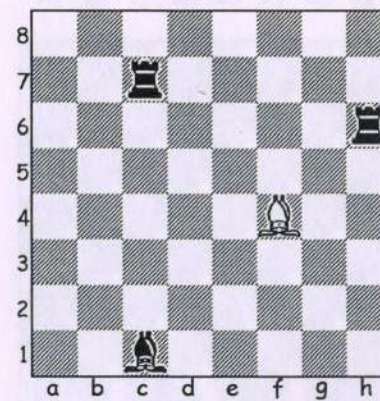
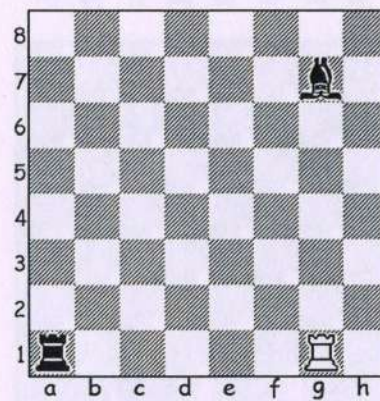
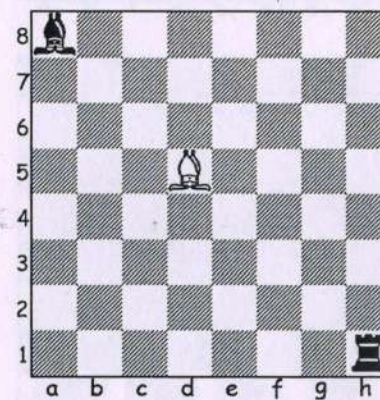
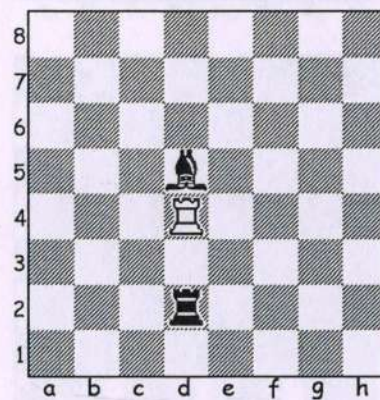
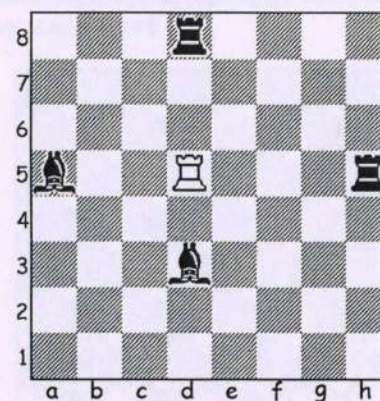
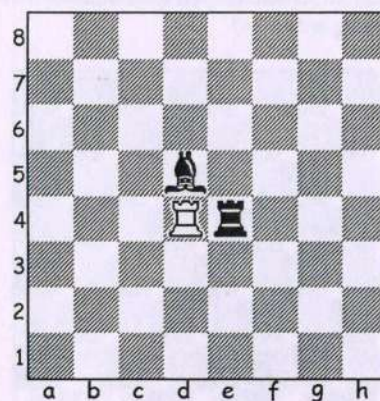


-9-

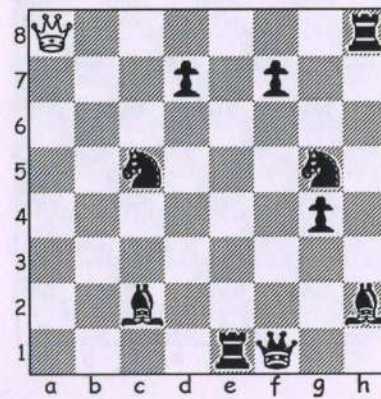
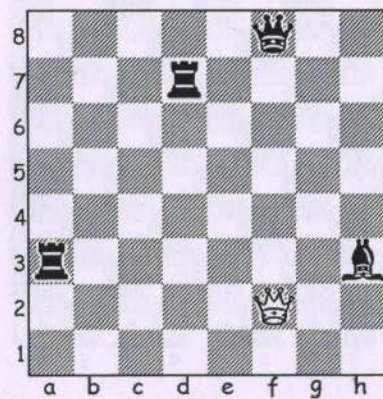
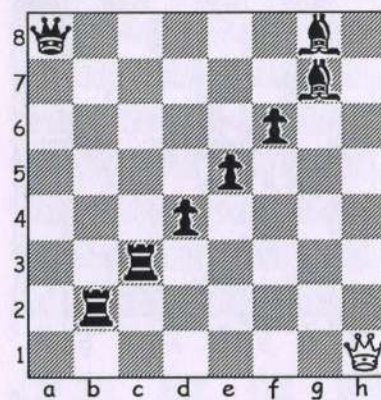
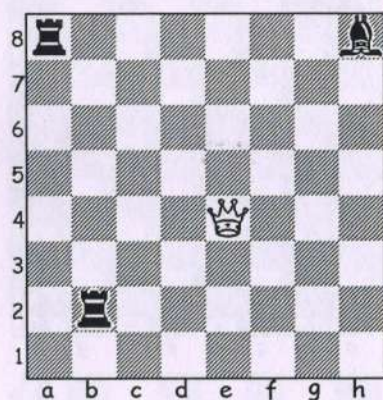
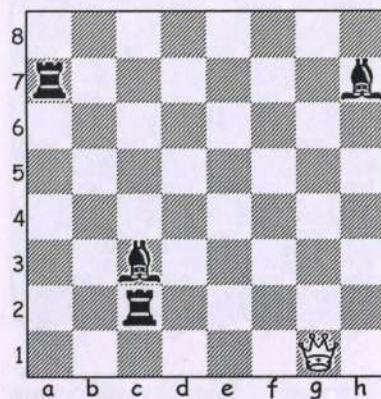
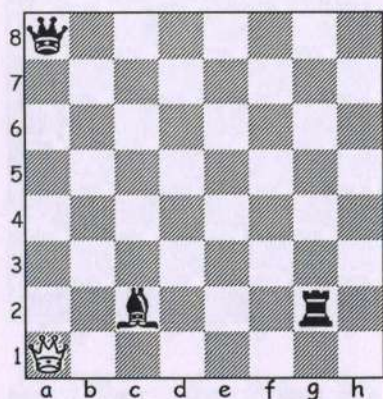
«Двойной удар». Напади белой фигурой на две черных.



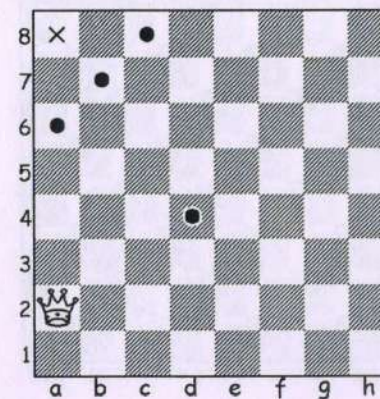
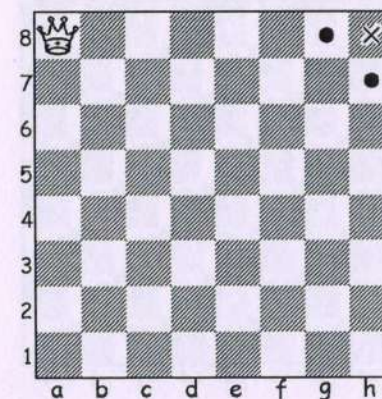
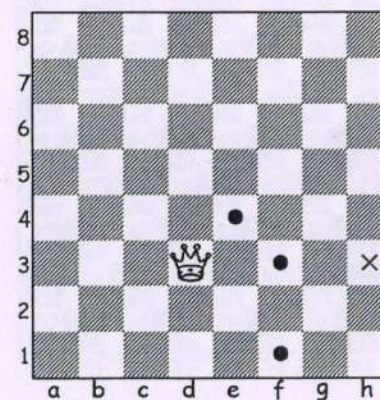
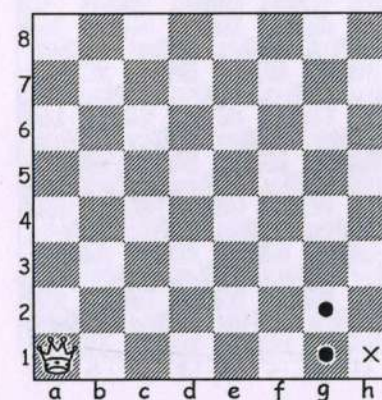
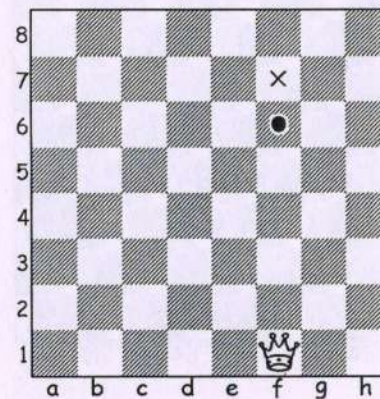
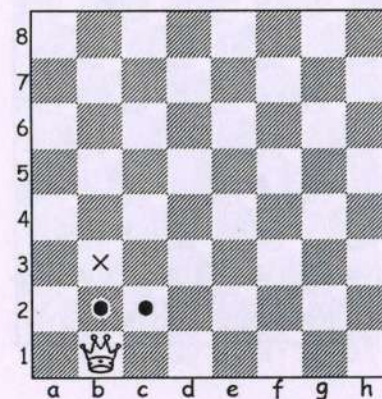
«Взятие». Побей незащищенную черную фигуру.



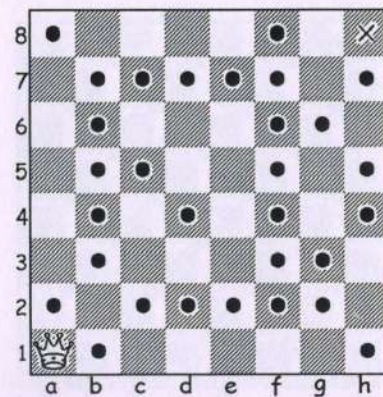
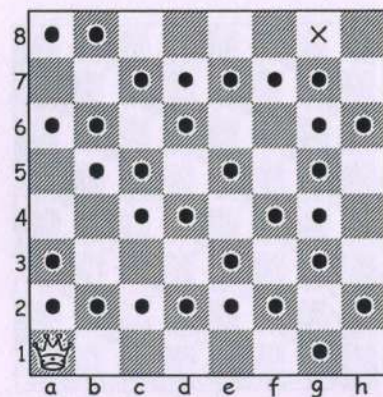
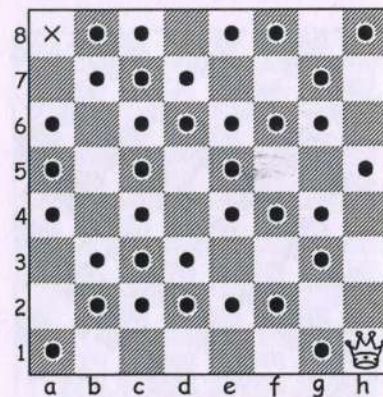
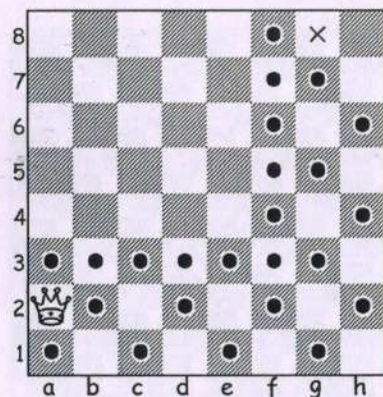
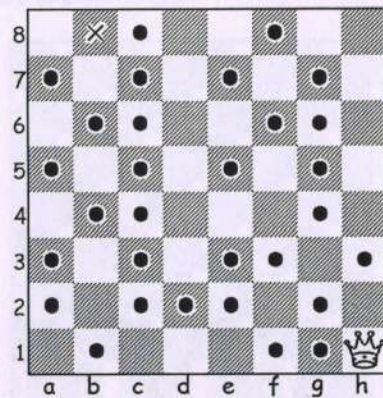
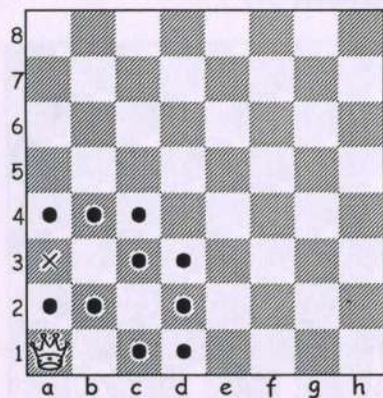
«Один в поле воин». Побей белым ферзем все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белый ферзь, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).



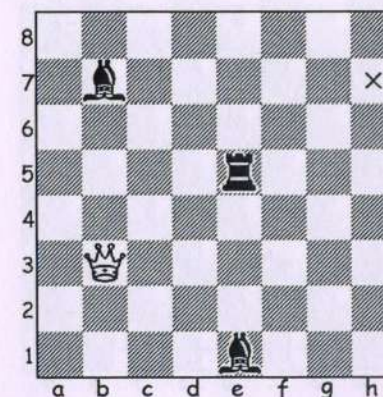
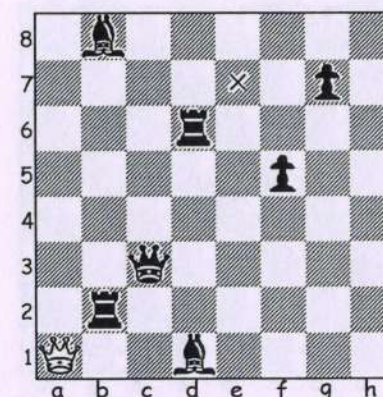
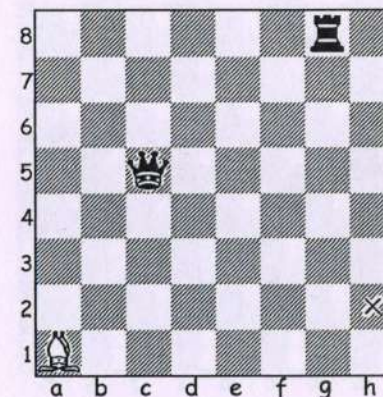
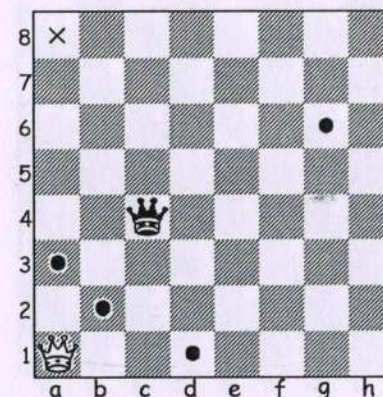
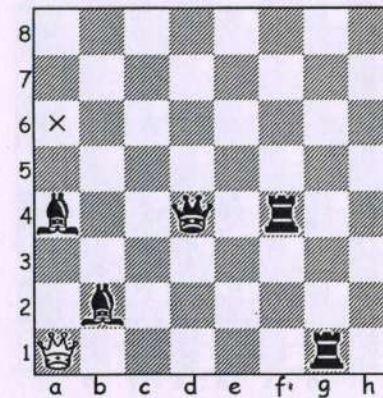
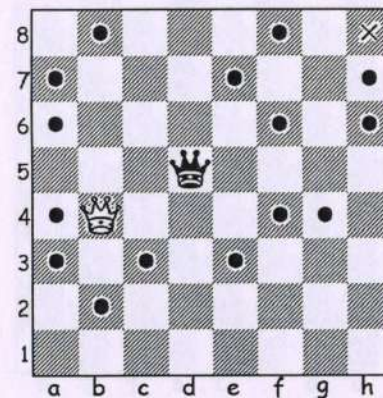
«Кратчайший путь». Как белому ферзю быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них?



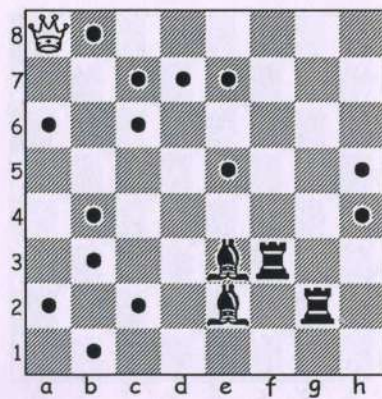
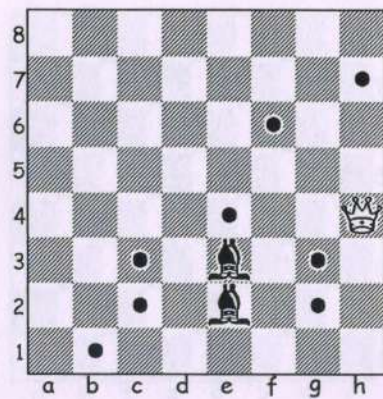
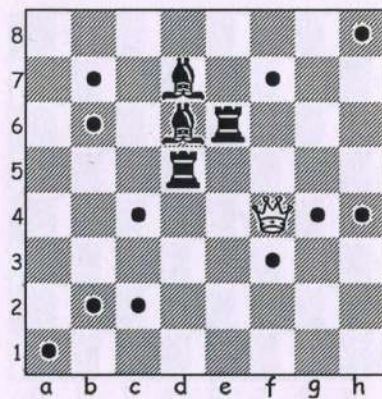
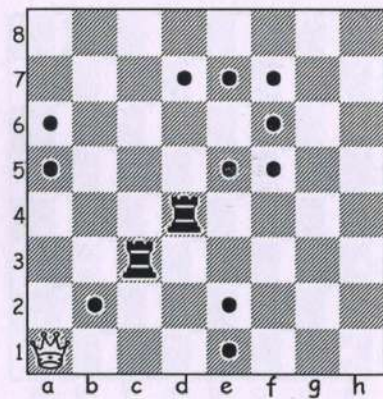
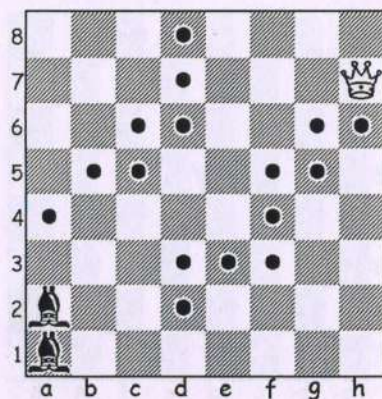
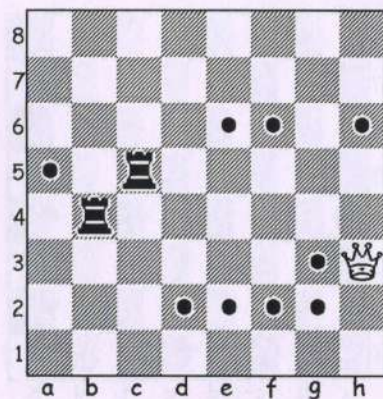
«Лабиринт». Переберись белым ферзем на поле, помеченное крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них.



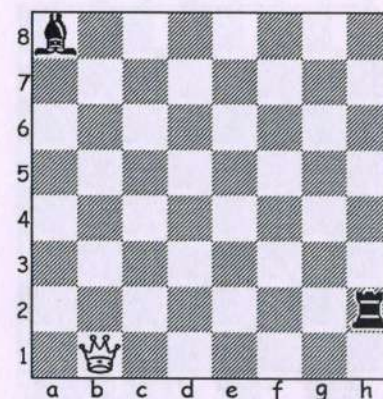
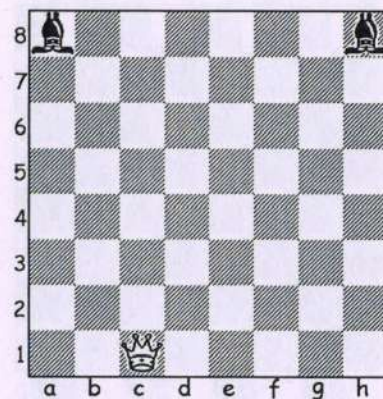
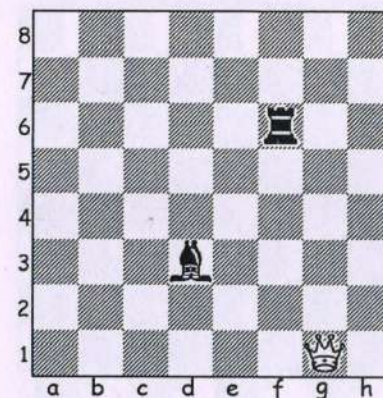
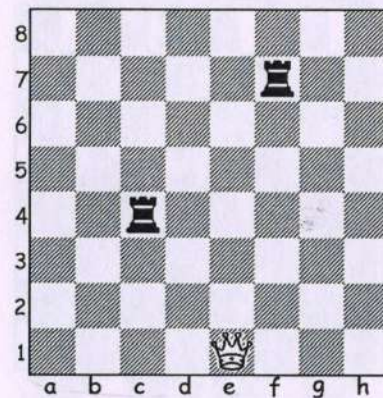
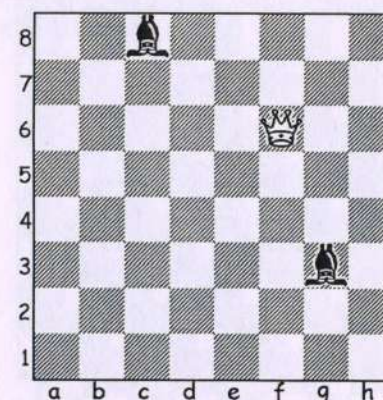
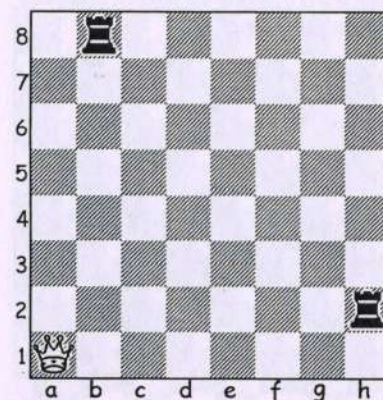
«Перехитри часовых». Пробрись белой фигурой на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.



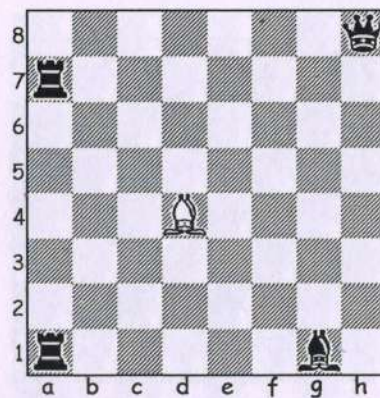
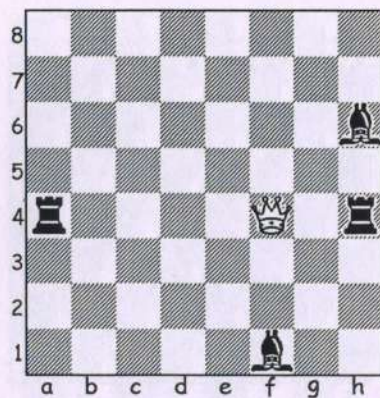
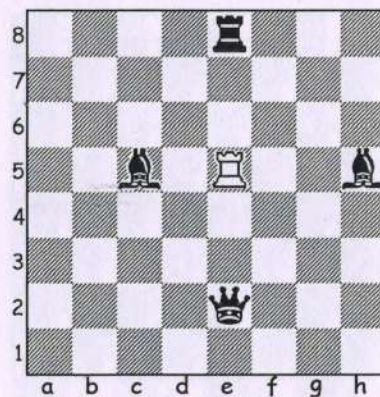
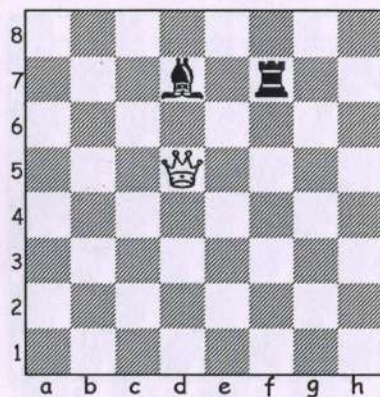
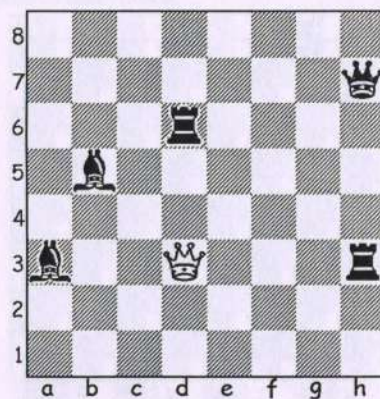
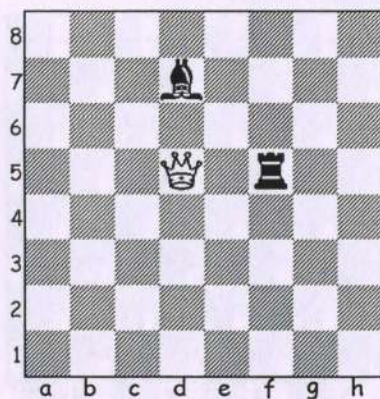
«Сними часовых». Доберись белой фигурой до черных фигур и побей их, избегая полей, атакованных черными фигурами.



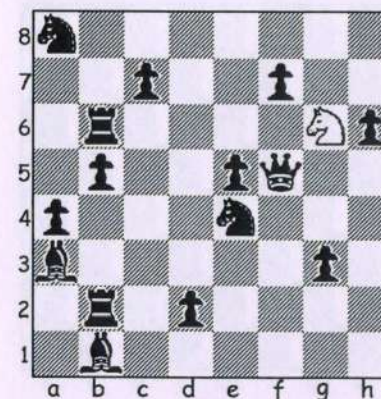
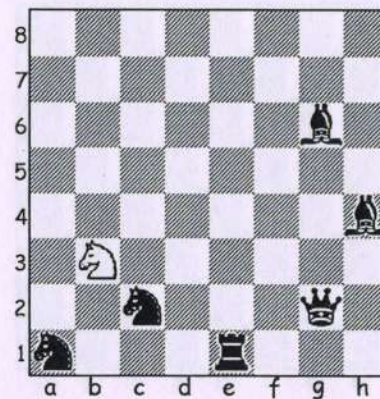
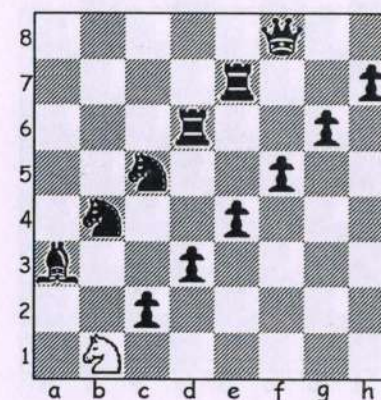
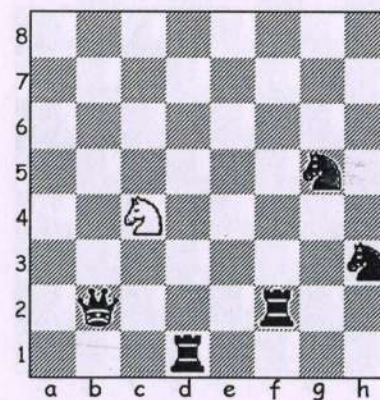
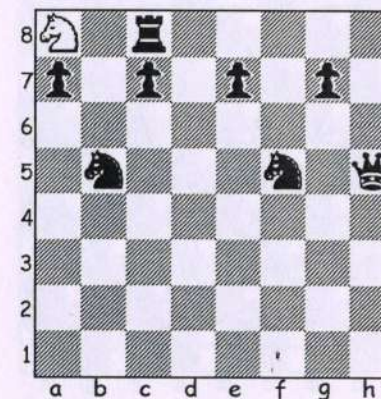
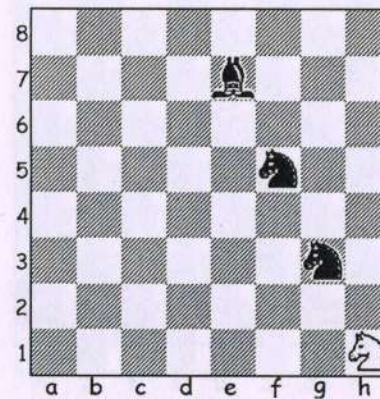
«Двойной удар». Напadi белой фигурой на две черных.



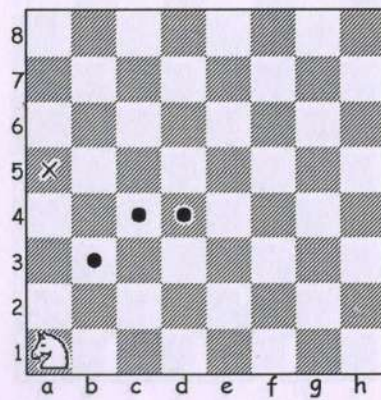
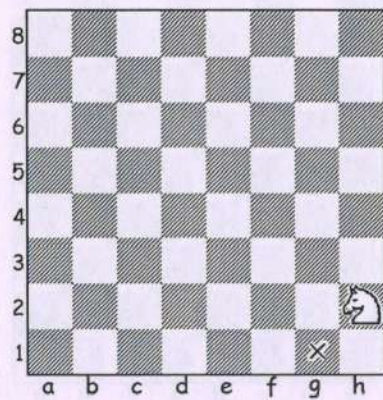
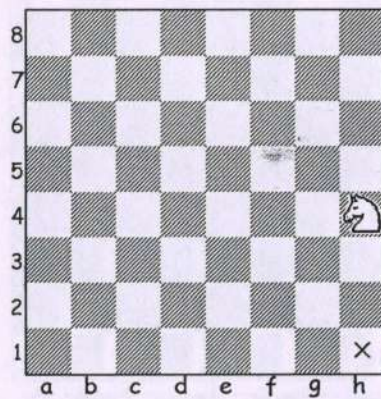
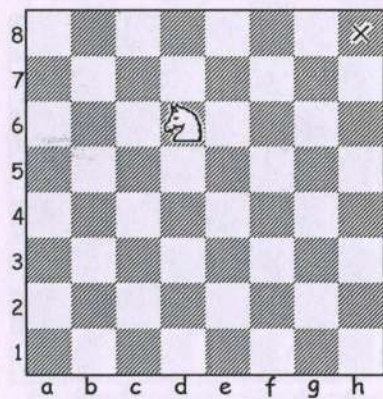
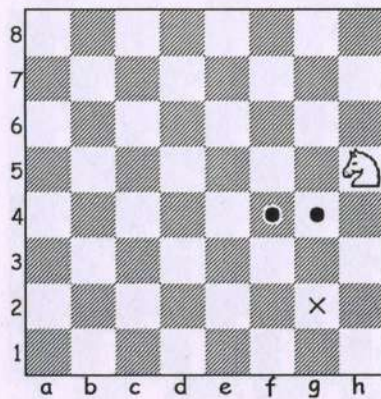
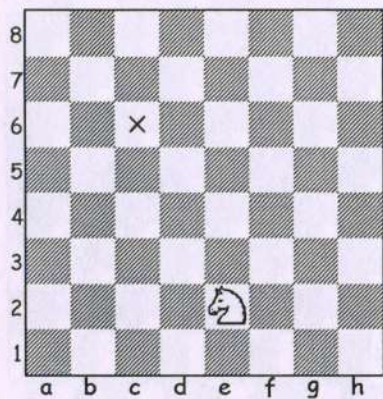
«Взятие». Побей незащищенную черную фигуру.



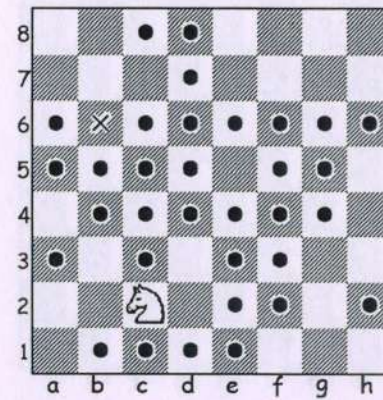
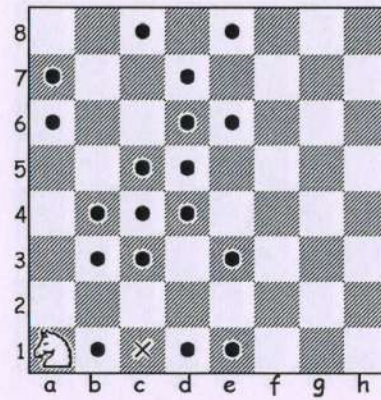
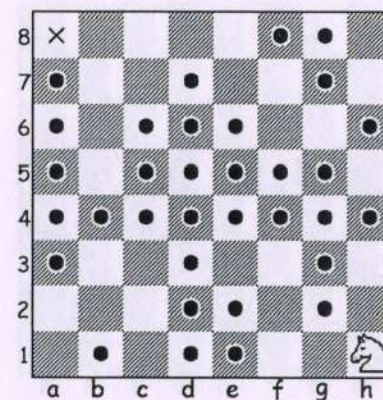
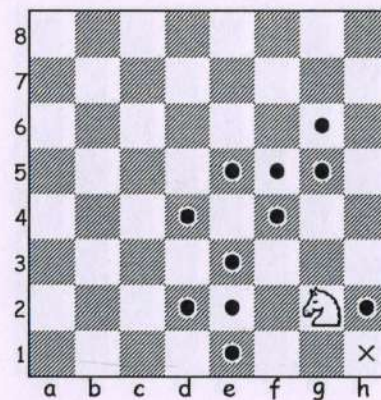
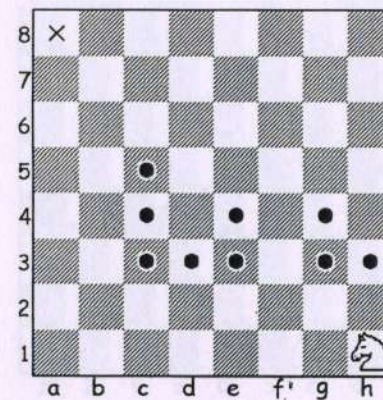
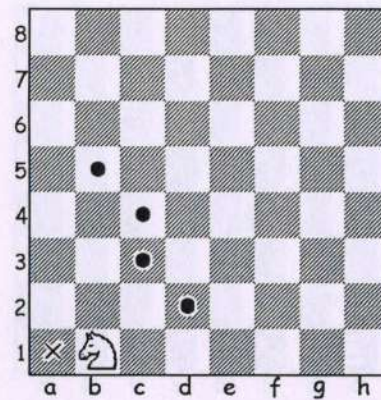
«Один в поле воин». Побей белой ладьей все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белая ладья, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).



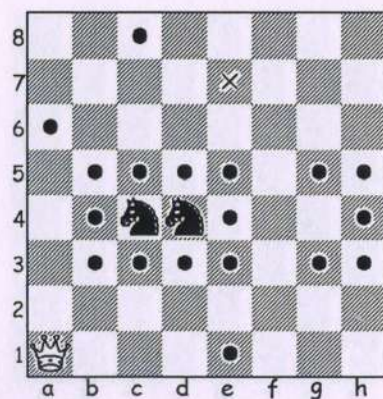
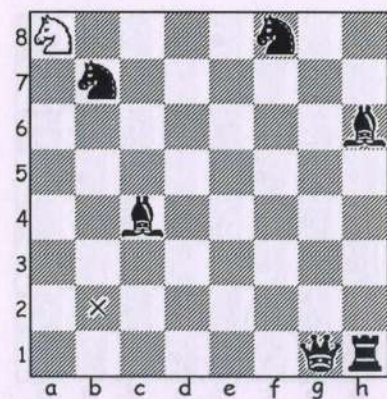
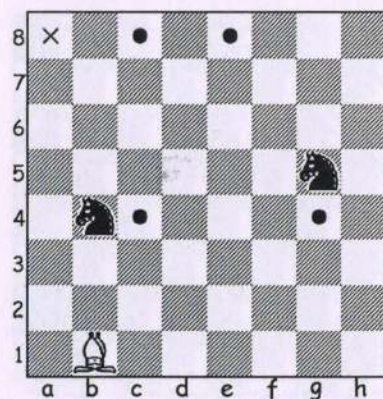
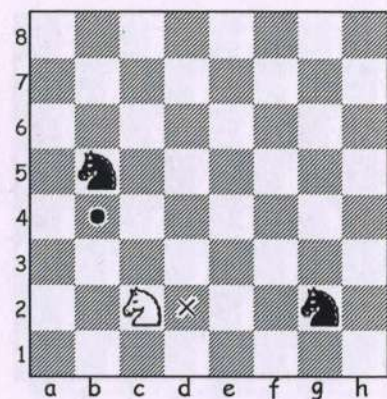
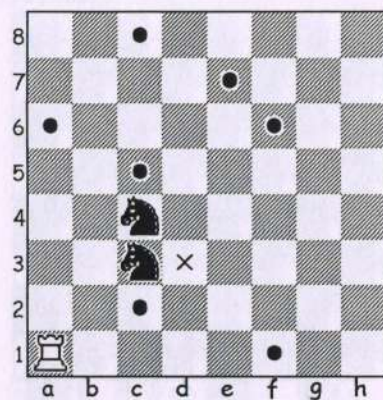
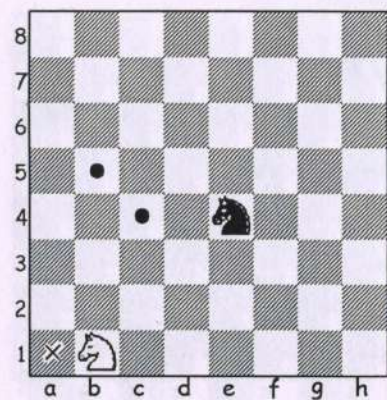
«Кратчайший путь». Как белому коню быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них?



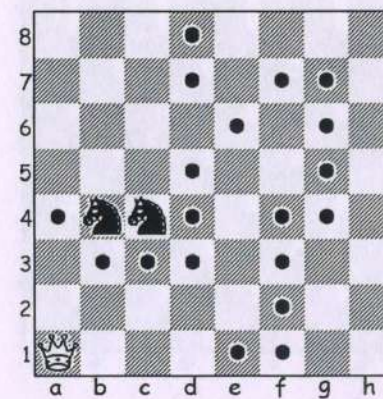
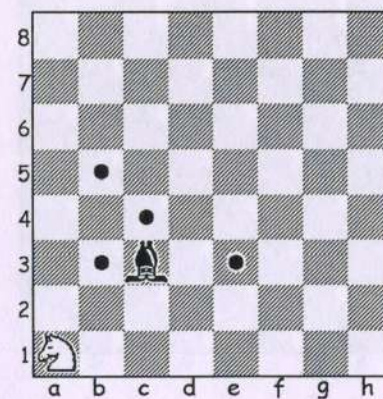
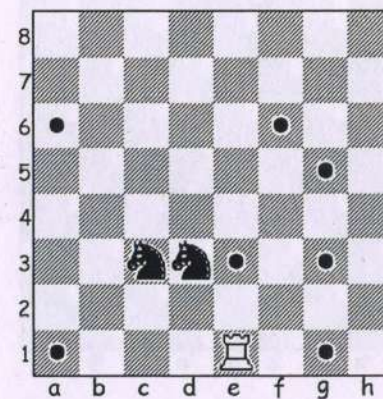
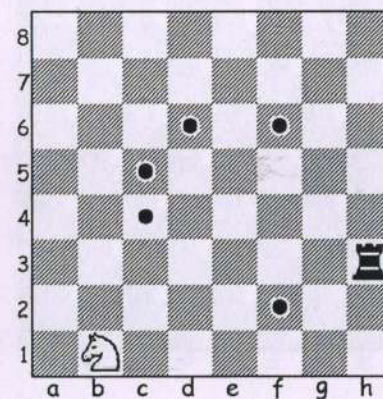
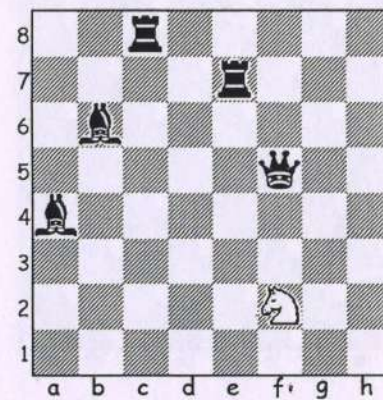
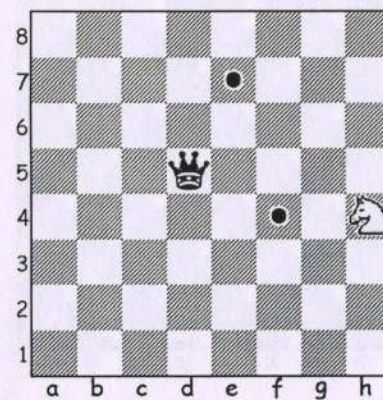
«Лабиринт». Переберись белым конем на поле, помеченное крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки).



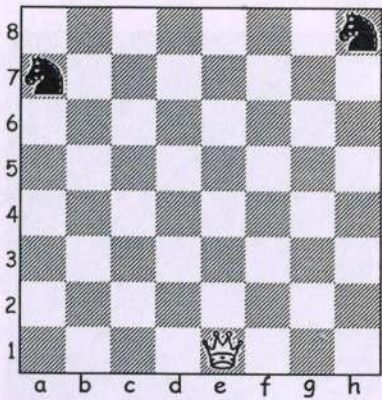
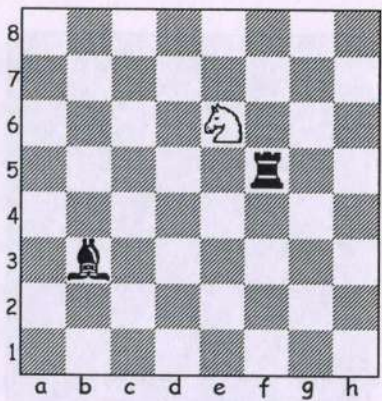
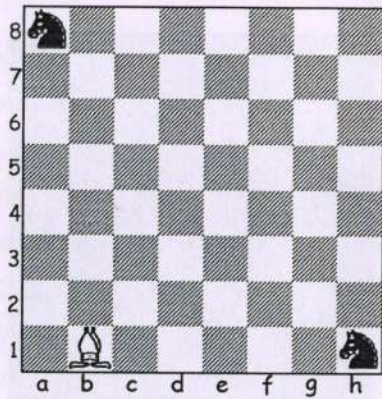
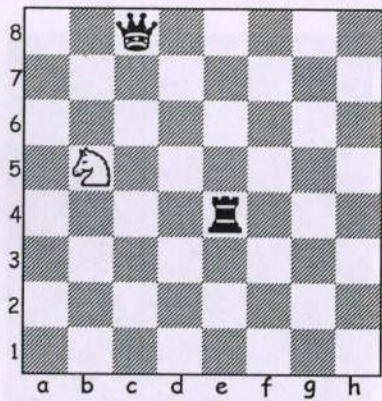
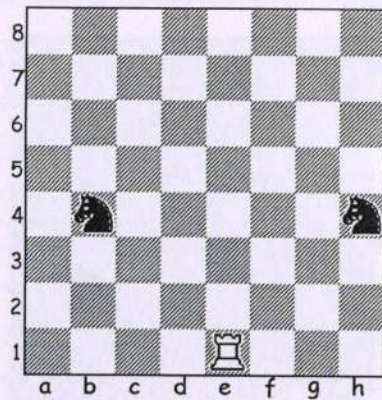
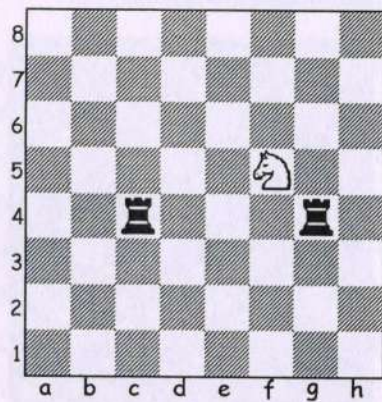
«Перехитри часовых». Пробрись белой фигурой на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.



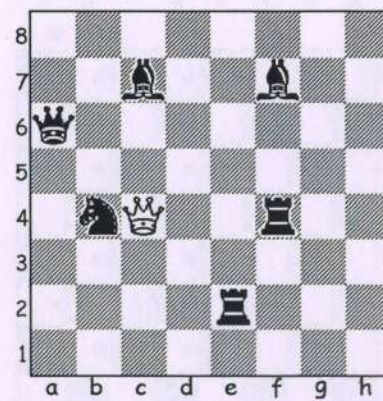
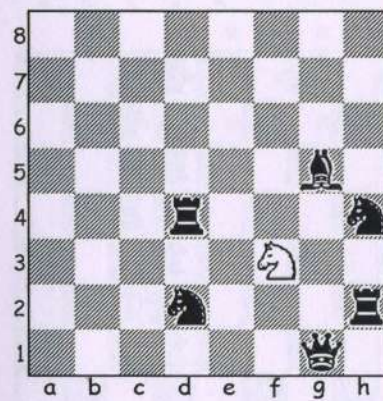
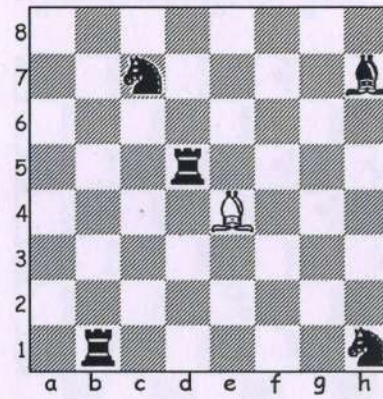
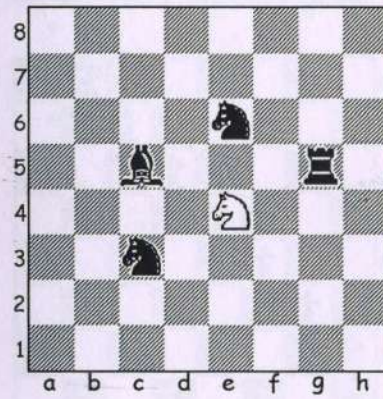
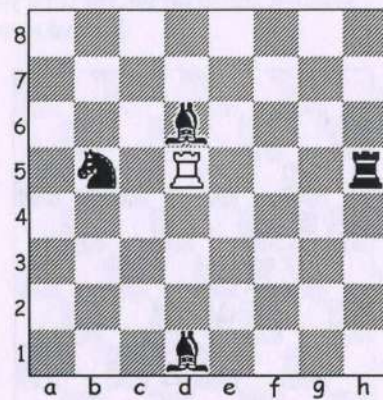
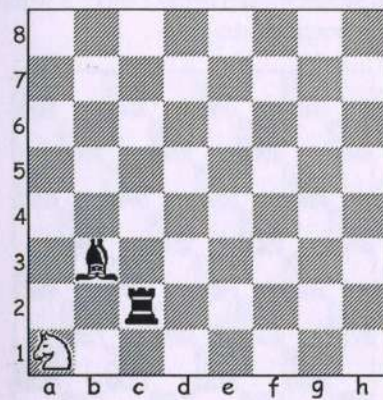
«Сними часовых». Доберись белой фигурой до черных фигур и побей их, избегая полей, атакованных черными фигурами.



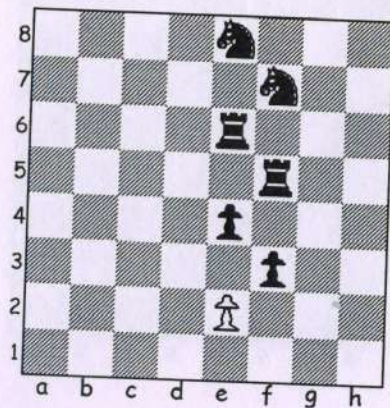
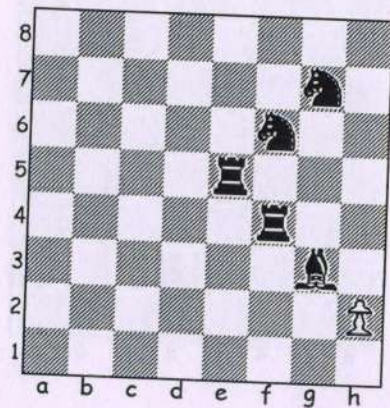
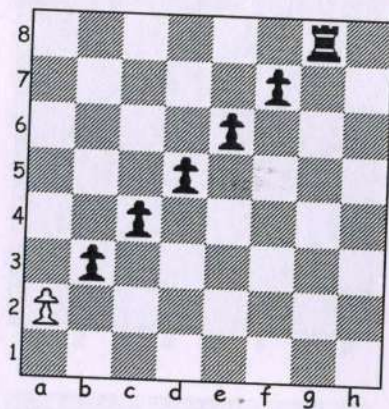
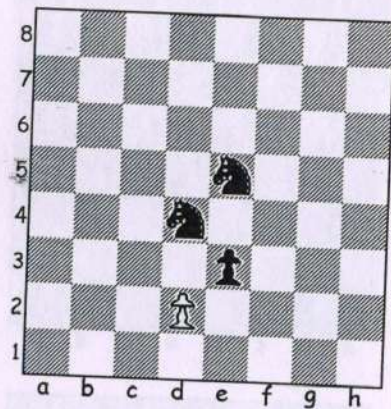
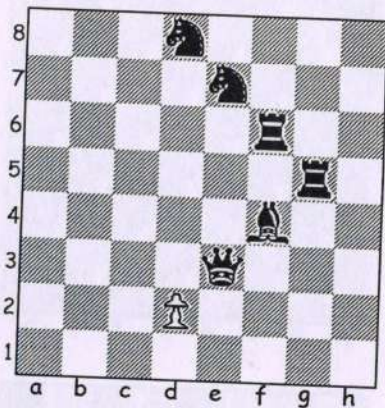
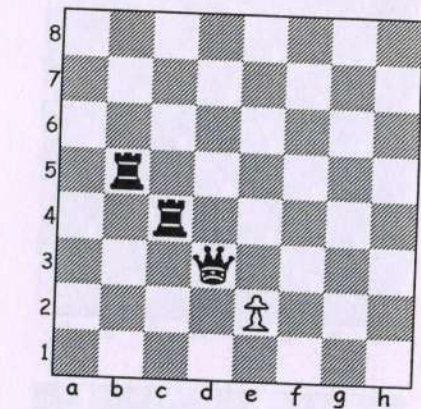
«Двойной удар». Напеди белой фигурой на две черные.



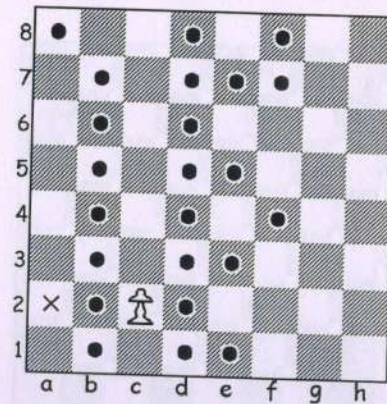
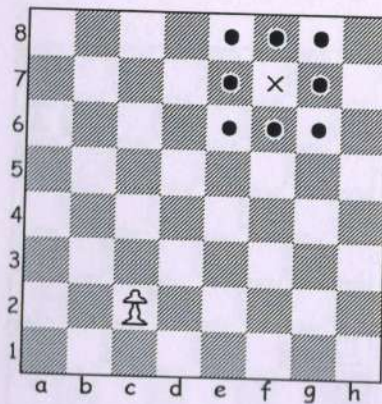
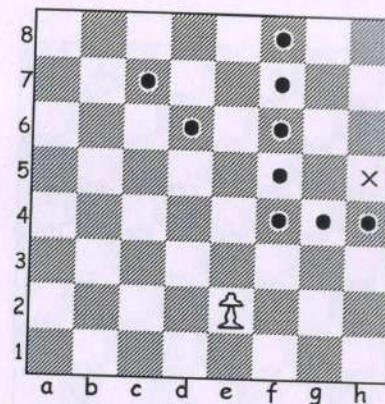
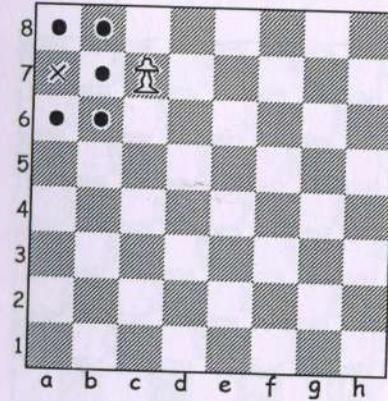
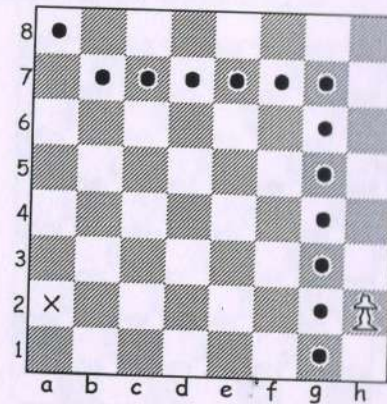
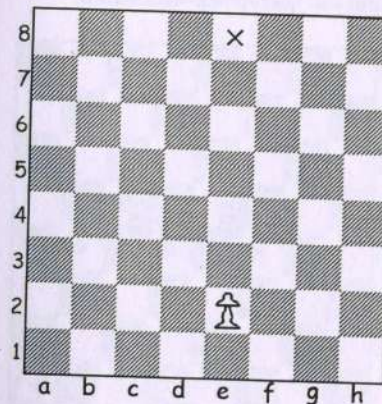
«Взятие». Побей незащищенную черную фигуру.



«Один в поле воин». Побей белой пешкой все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белая пешка, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).

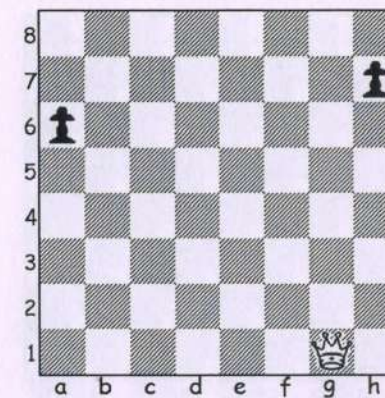
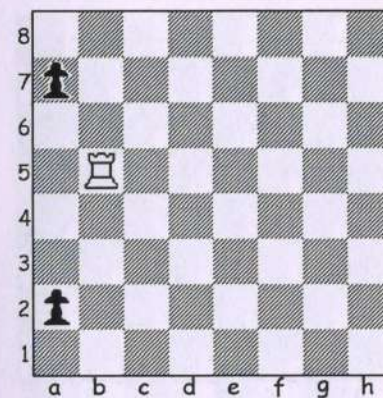
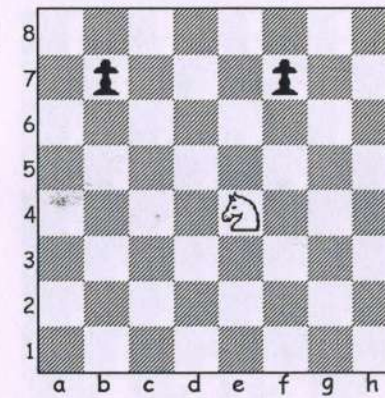
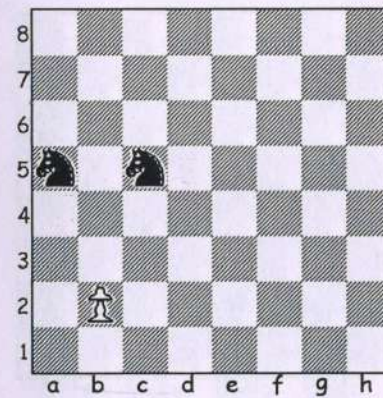
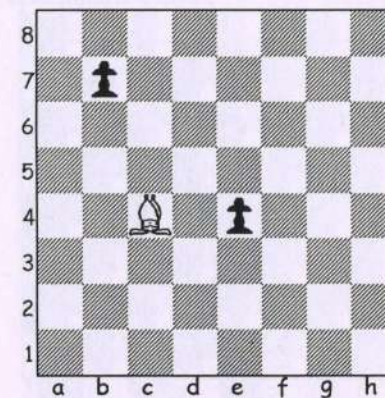
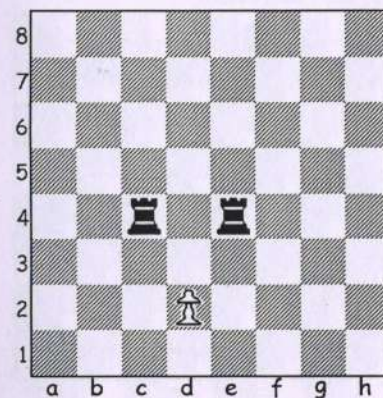
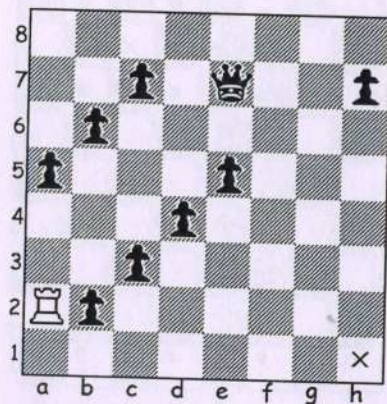
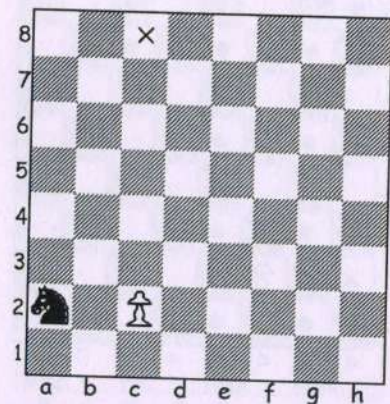
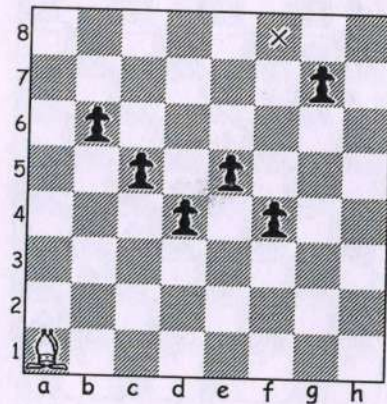
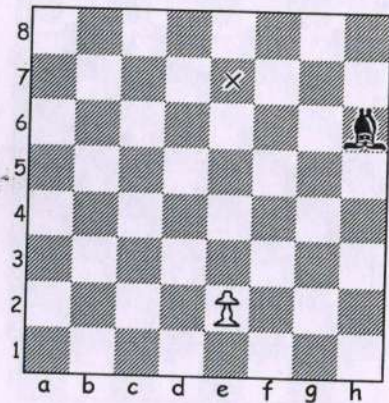
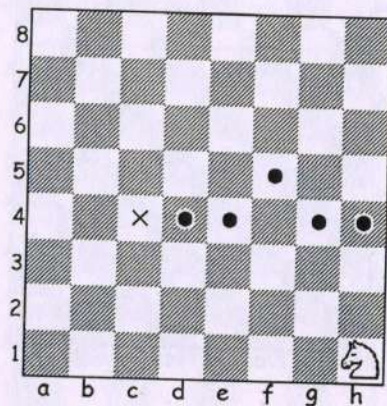
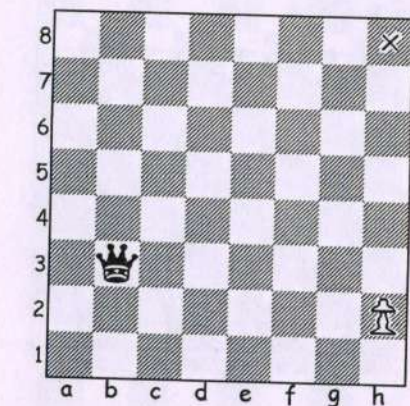


«Лабиринт». Переберись белой фигурой на поле помеченное крестиком.

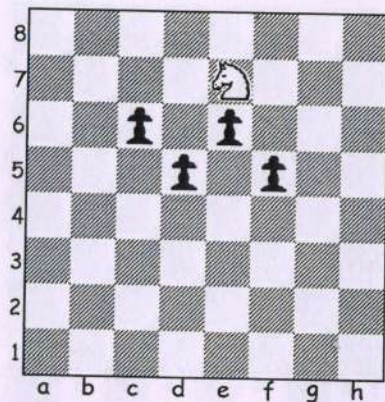
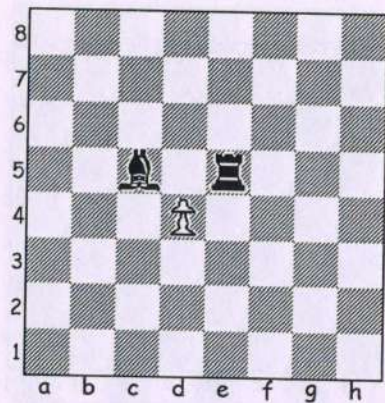
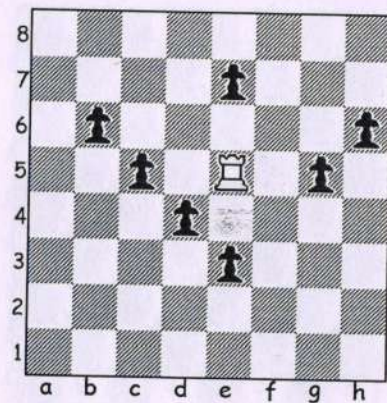
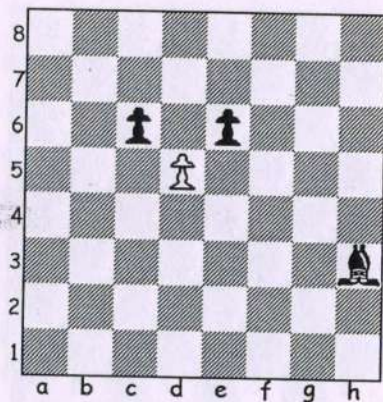
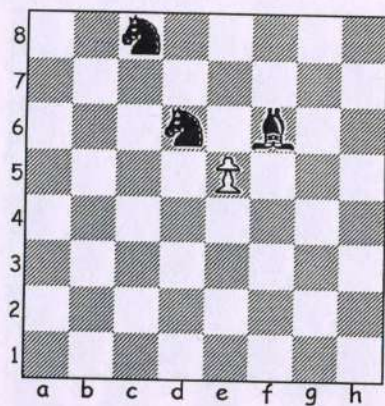
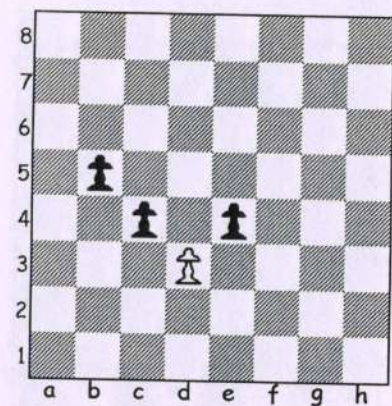


«Перехитри часовых». Проперись белой фигурой на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.

«Двойной удар».* Напади белой фигурой на две черные.

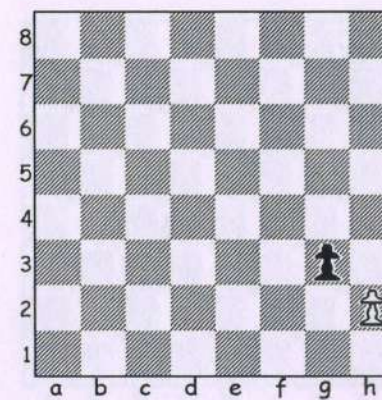
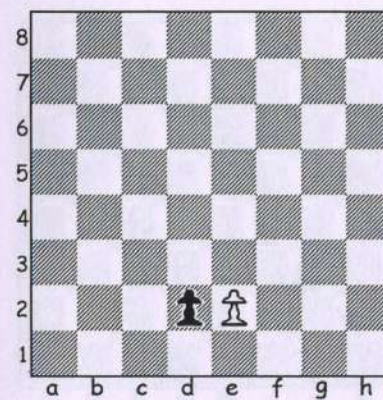
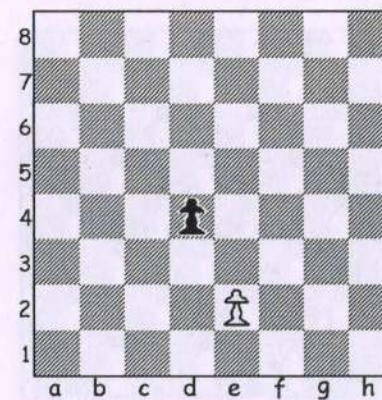
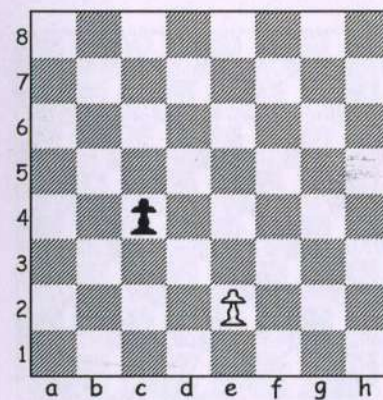
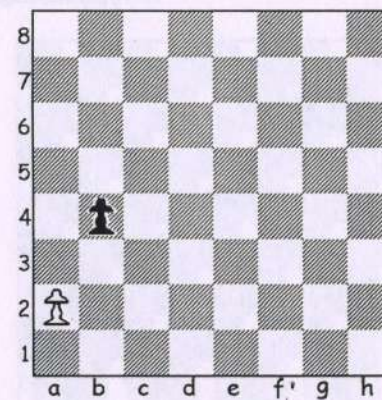
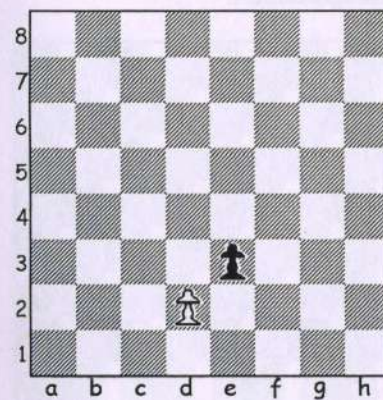


«Взятие». Побей незащищенную черную фигуру.



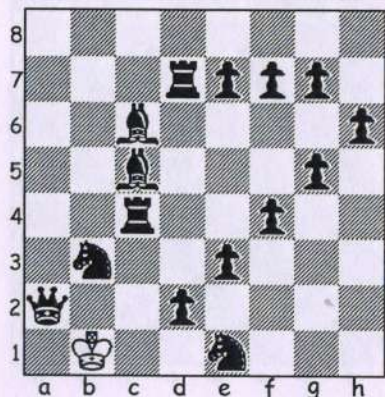
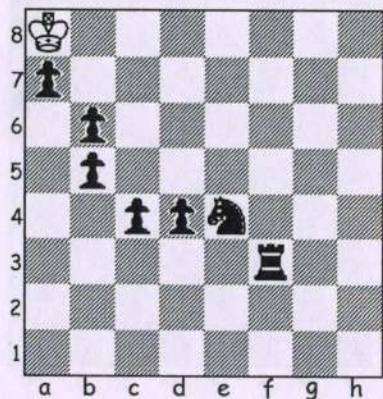
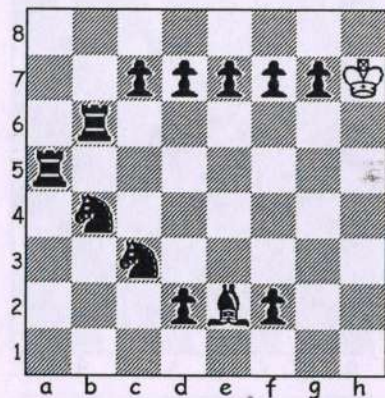
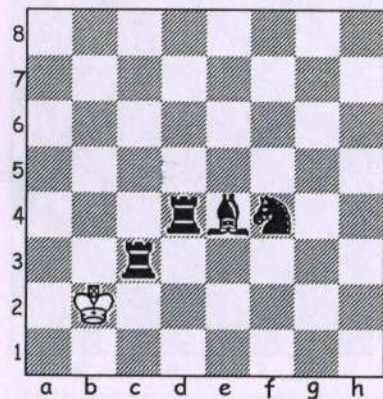
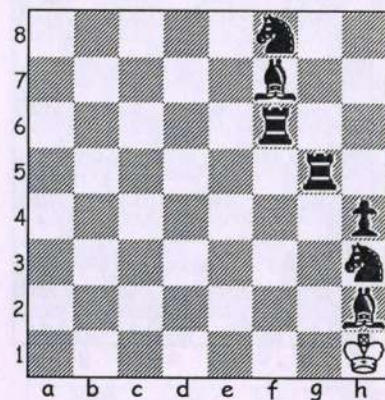
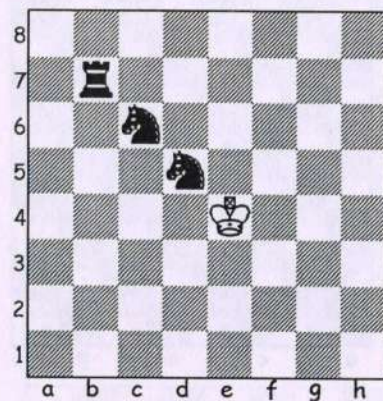
-30-

«На проходе». Передвинь белую пешку через клетку.
Может ли теперь черная пешка побить белую.

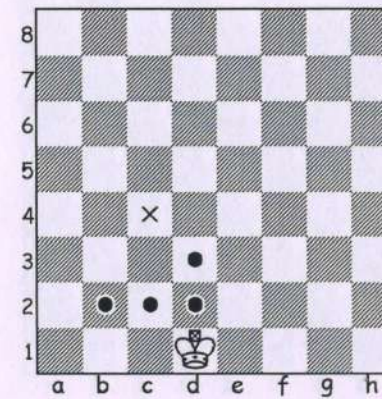
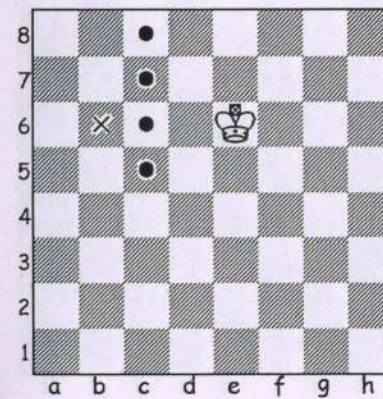
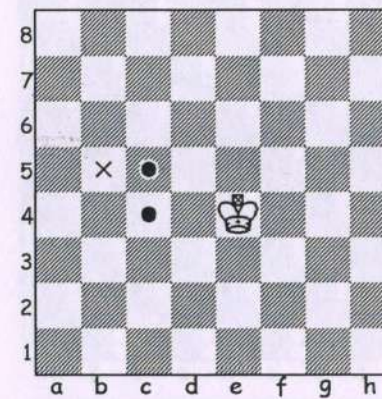
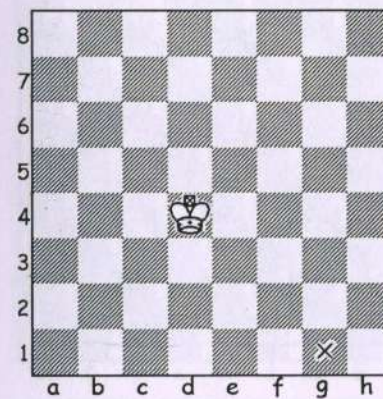
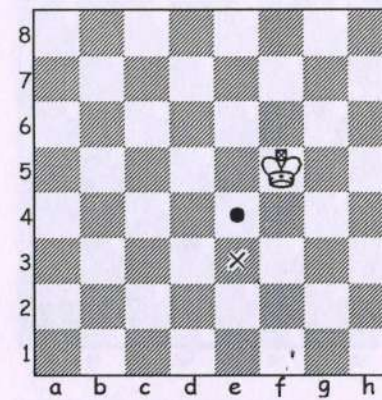
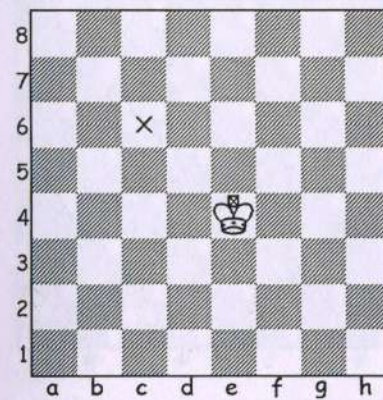


-31-

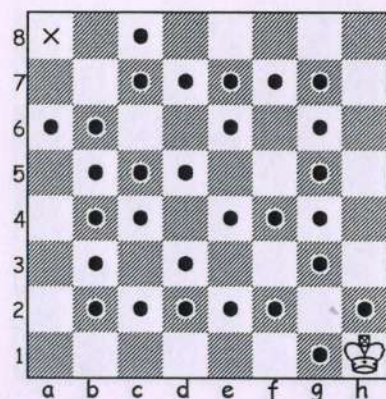
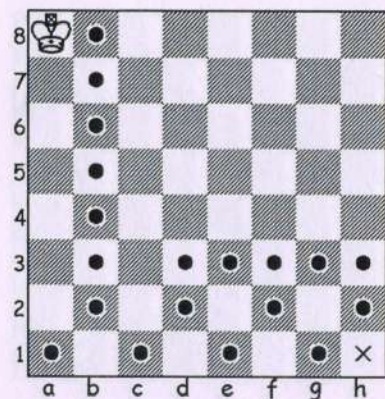
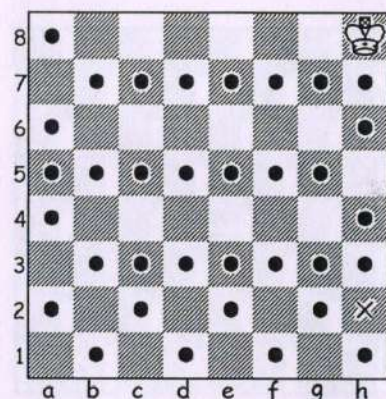
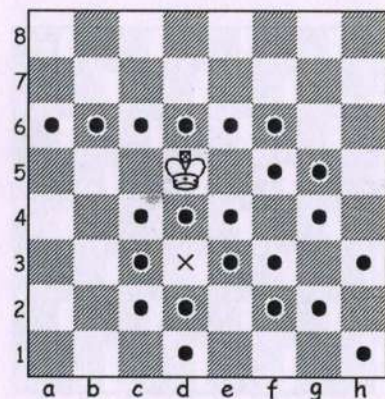
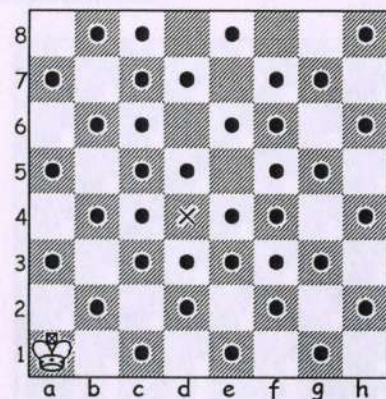
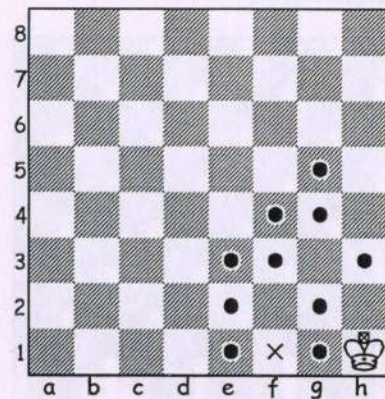
«Один в поле воин». Побей белым королем все черные шахматные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (при условии, что ходит только белый король, а черные фигуры недвижимы – «заколдованы»).



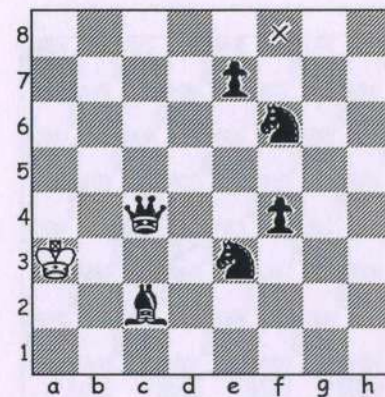
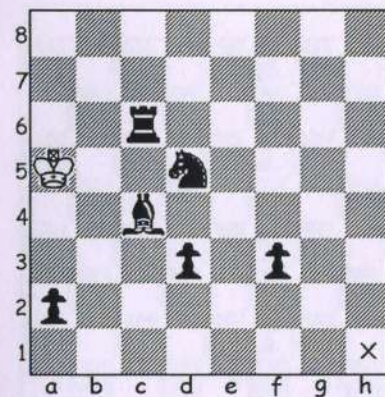
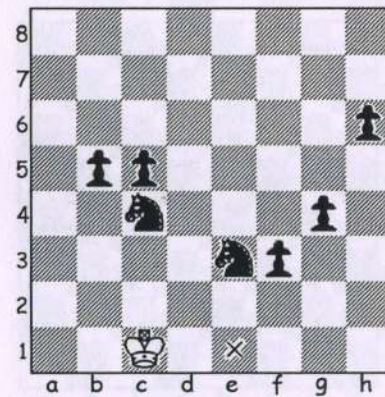
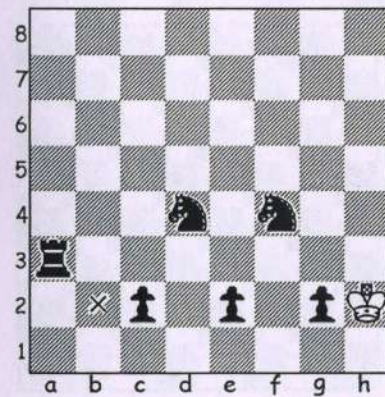
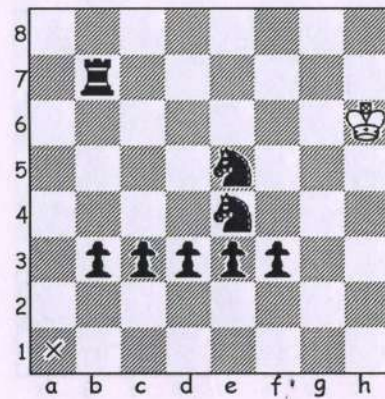
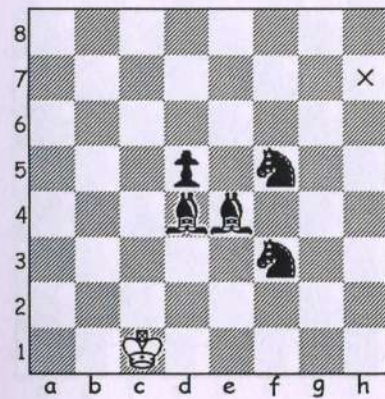
«Кратчайший путь». Как белому королю быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них?



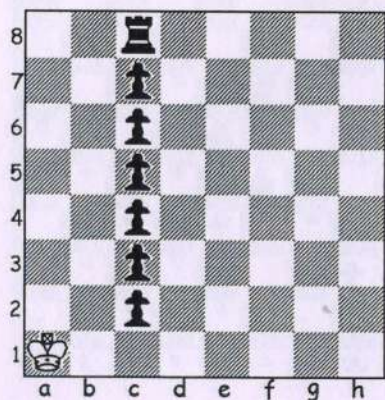
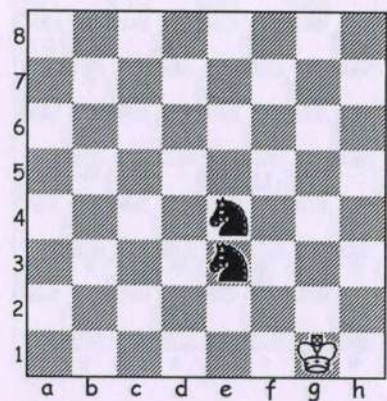
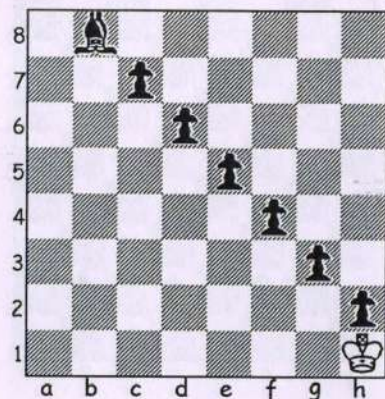
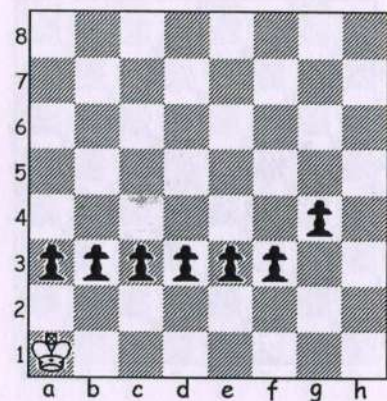
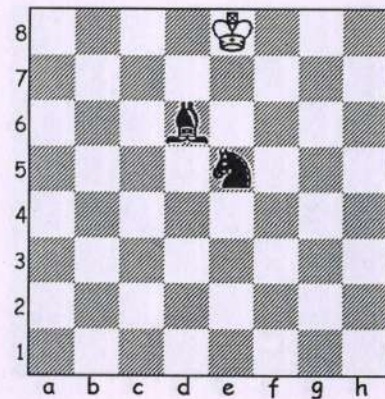
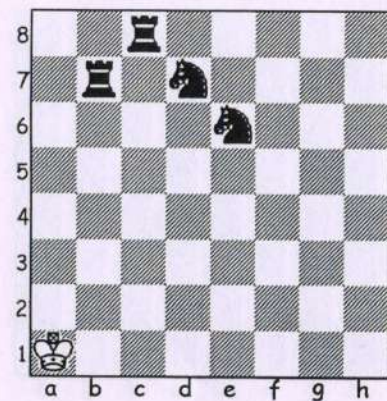
«Лабиринт». Переберись белым королем на поле, помеченное крестиком, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них.



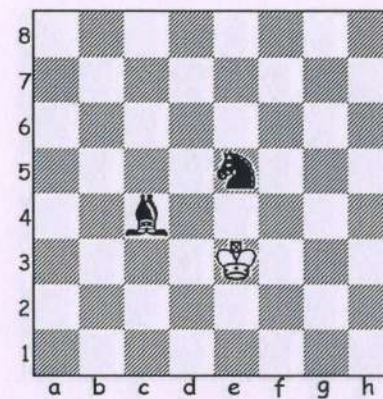
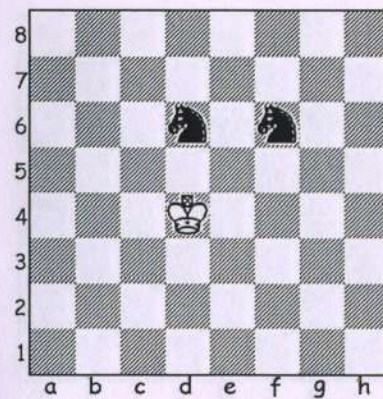
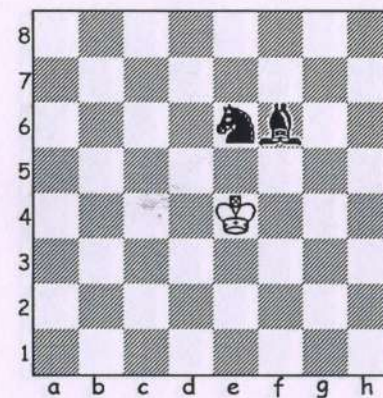
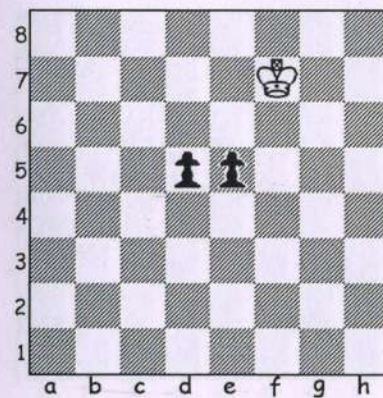
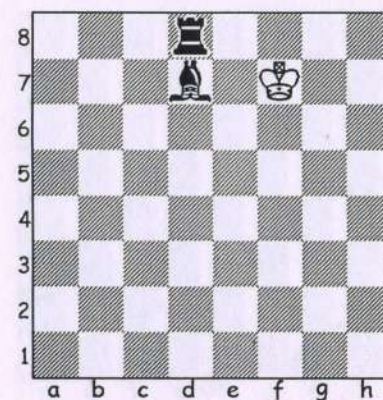
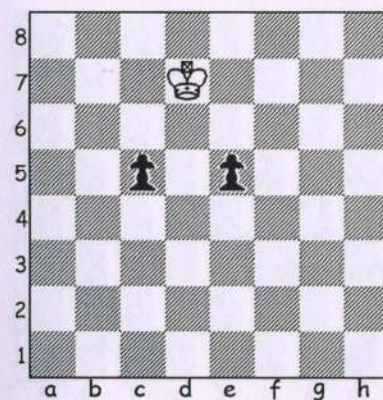
«Перехитри часовых». Проберись белым королем на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.



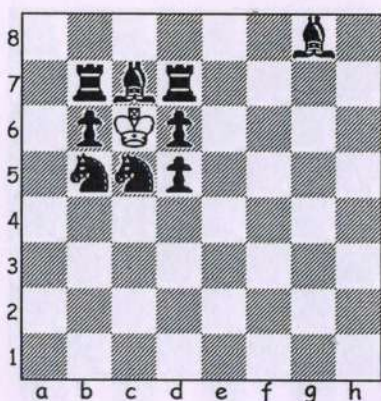
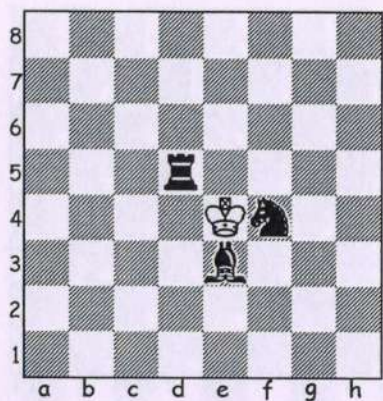
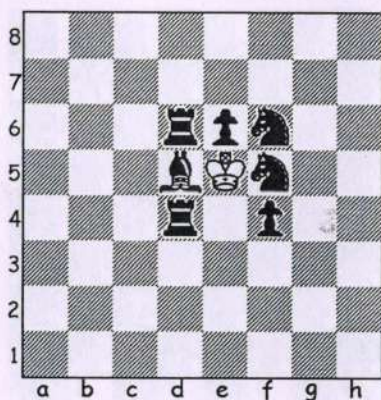
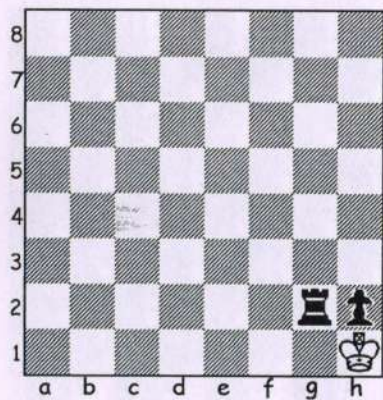
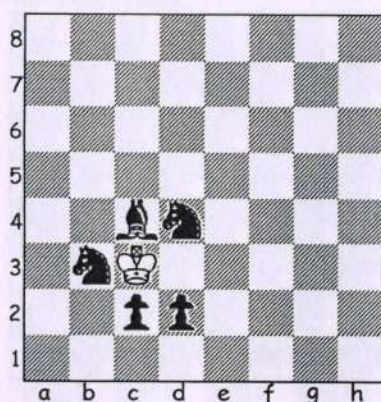
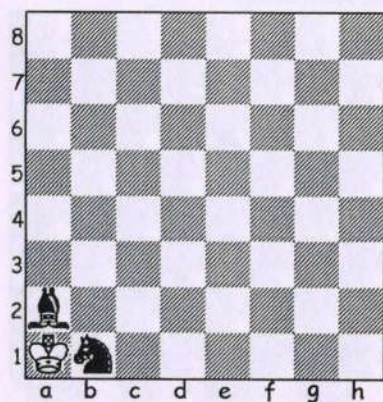
«Сними часовых». Доберись белым королем до черных фигур и побей их, избегая полей, атакованных черными фигурами.



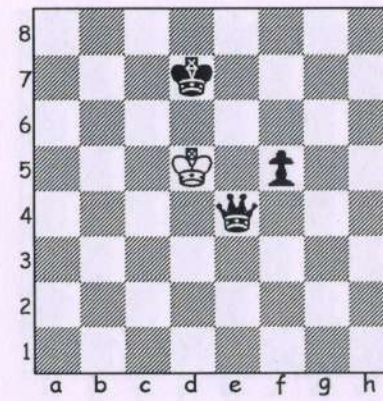
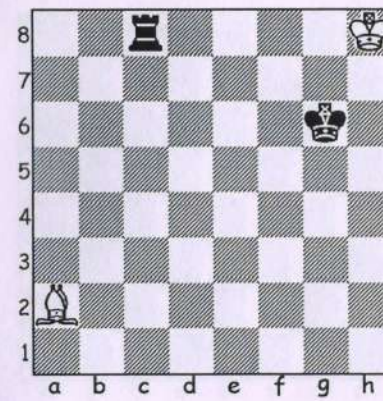
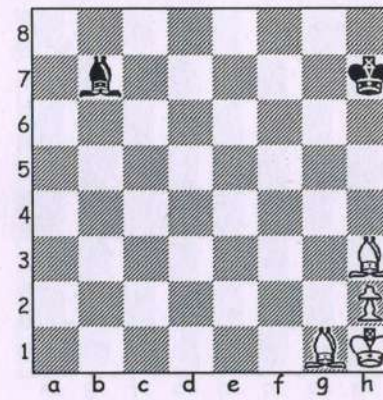
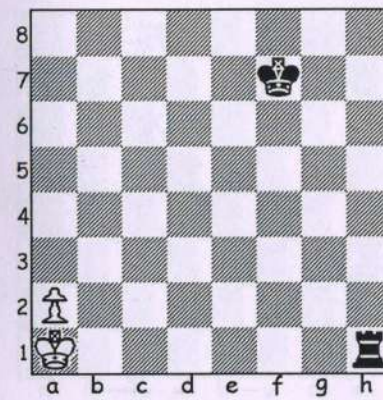
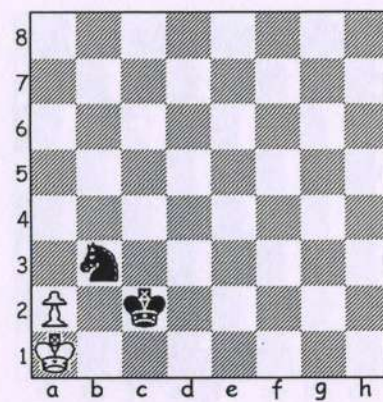
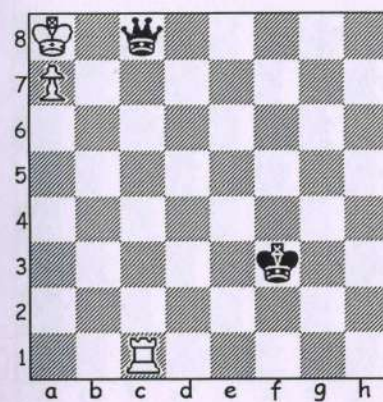
«Двойной удар». Напади белым королем на две черные фигуры.



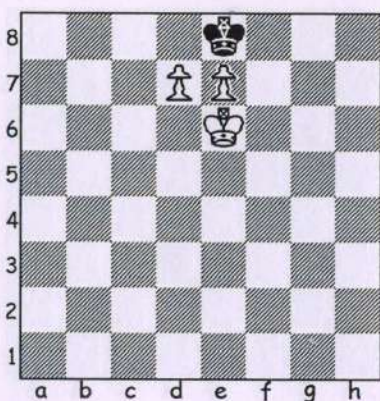
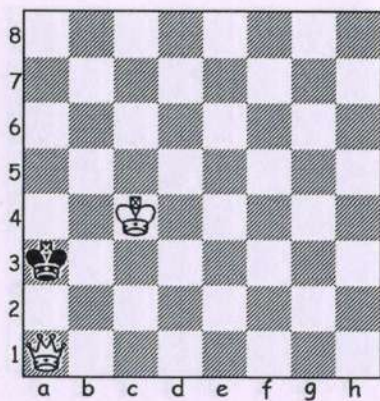
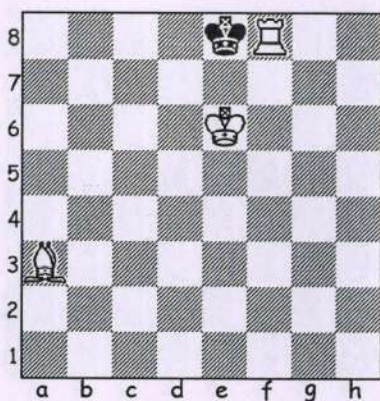
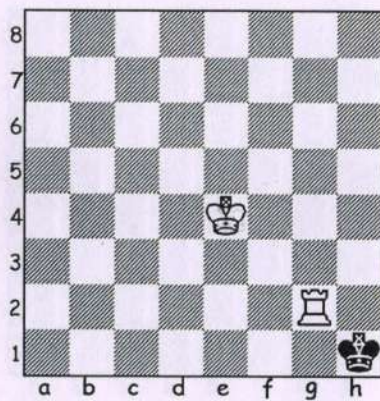
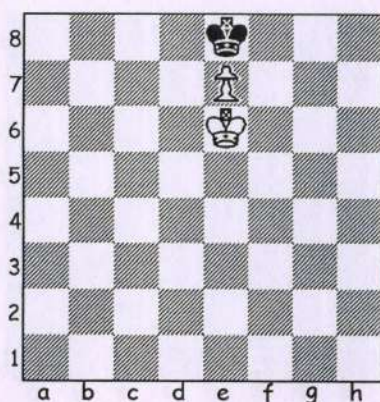
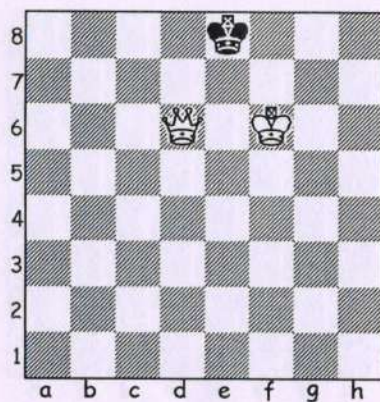
«Взятие». Побей белым королем незащищенную черную фигуру.



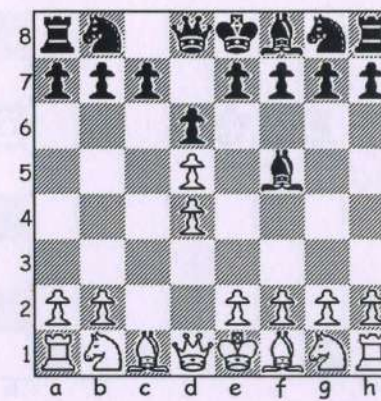
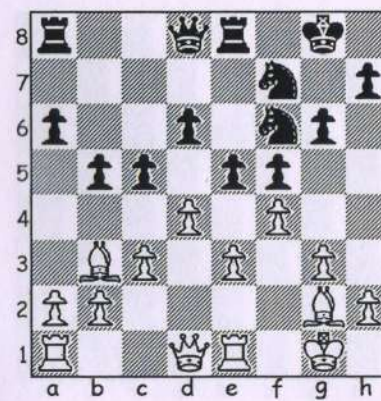
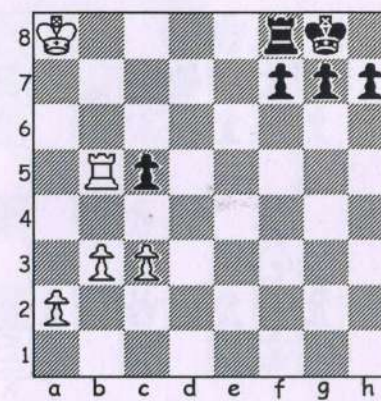
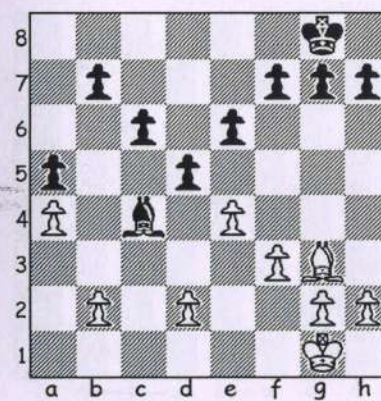
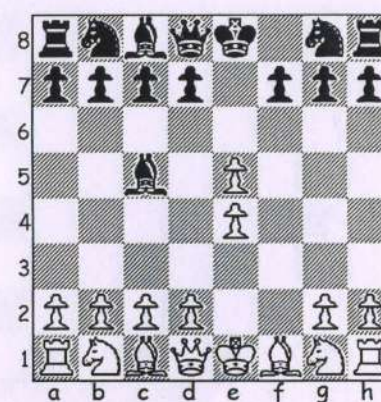
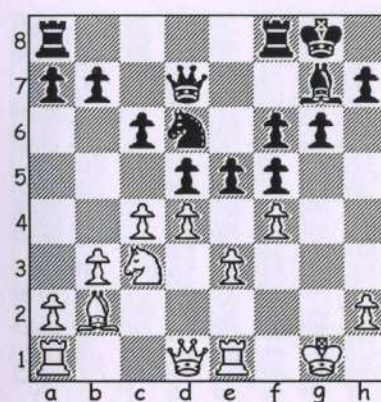
«Защита от шаха». Белому королю объявлен шах. Что делать?



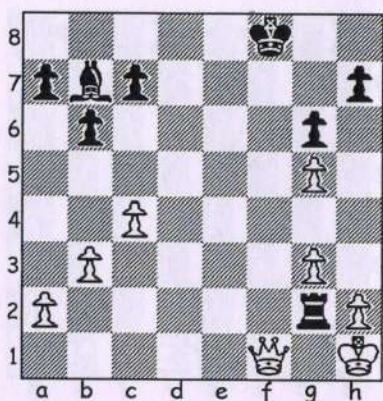
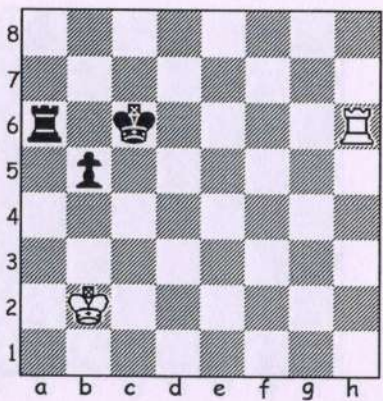
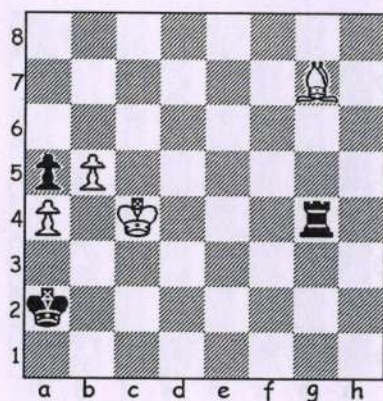
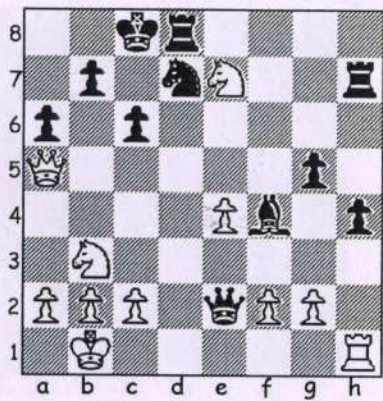
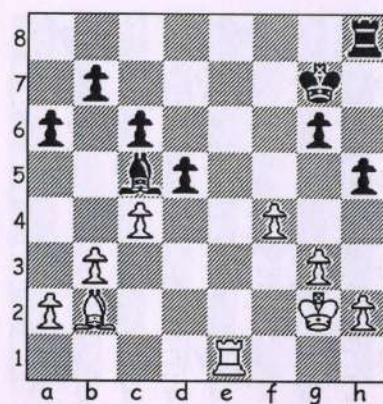
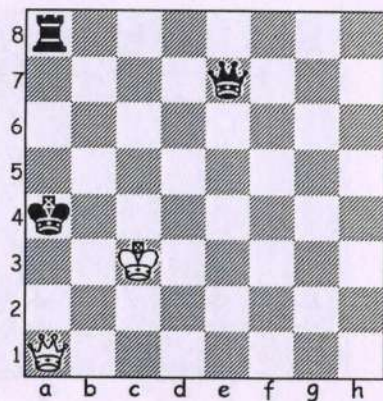
«Мат или пат». Мат черным или пат.



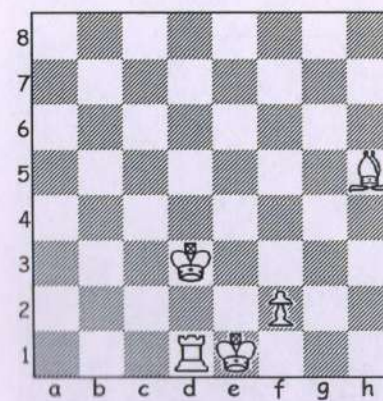
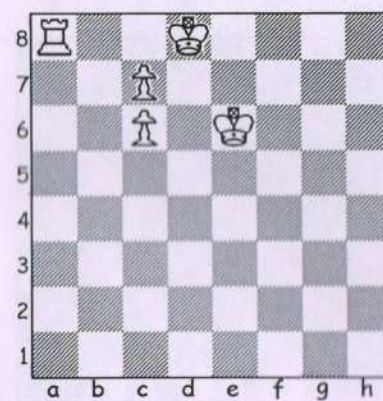
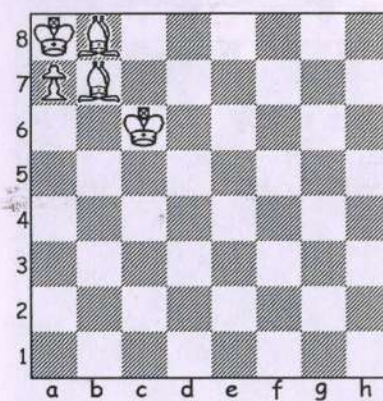
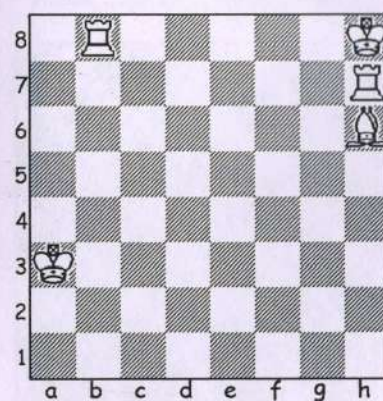
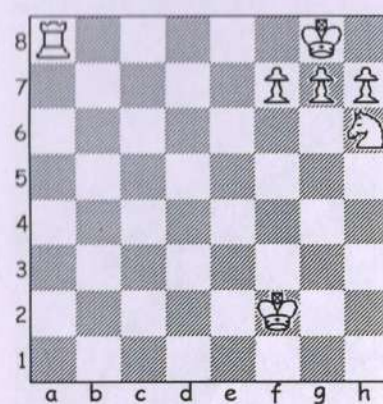
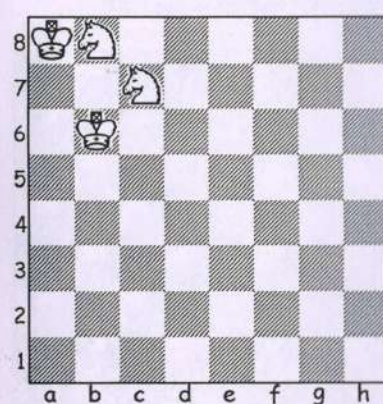
Возможны ли такие позиции.



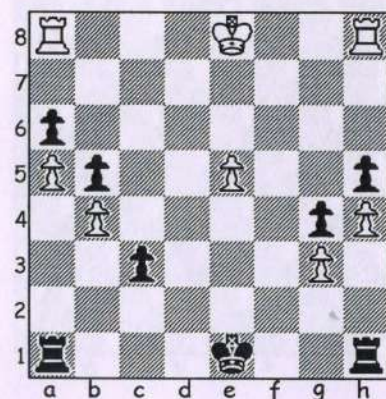
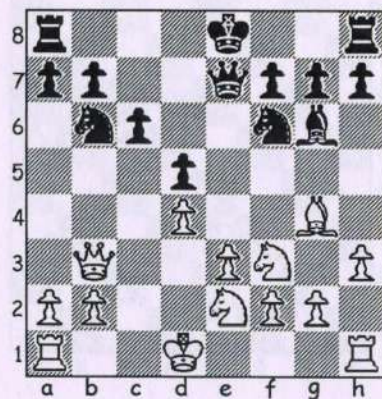
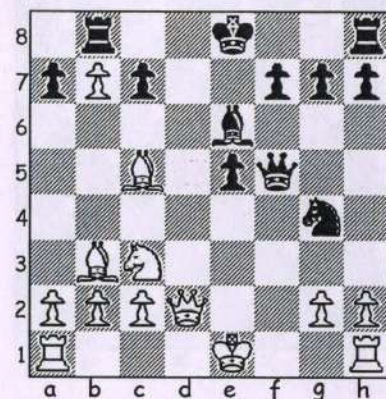
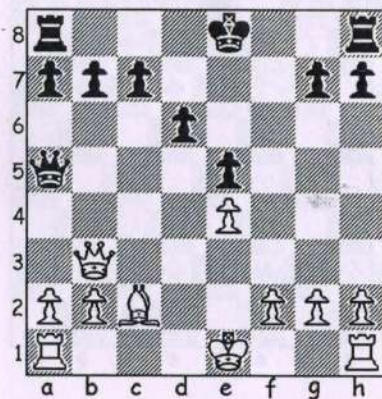
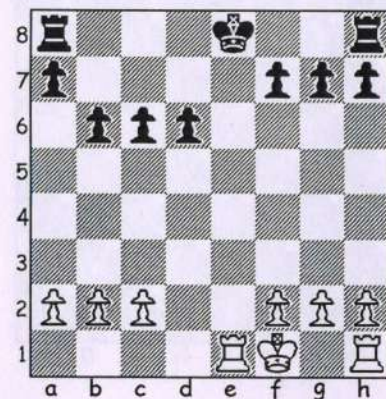
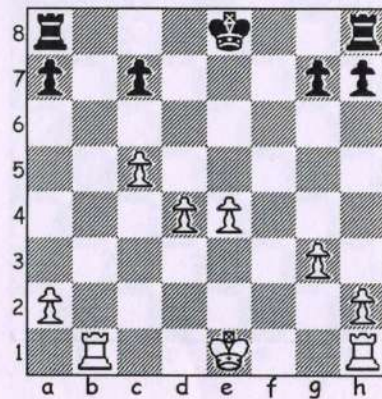
Найдите лучшую защиту от шаха.



Раскрась фигуры, чтобы на доске стоял мат.



Можно ли делать рокировку?
В какую сторону можно делать рокировку белым и черным.



Расставь на поле наименьшее число шахматных фигуры так, чтобы все отмеченные поля (и только они!), оказались под боем этих фигур.
Поле, на которой установлена фигура, также считается находящейся под боем.

