

# Олимпиада по шахматам.

Класс \_\_\_\_\_

1. Соедини стрелочкой название фигуры и ее изображение.

СЛОН R

ФЕРЗЬ S

ЛАДЬЯ g

КОНЬ T

КОРОЛЬ P

ПЕШКА Q

2. Запиши названия фигур.

А) Ходит только по 1 полю \_\_\_\_\_

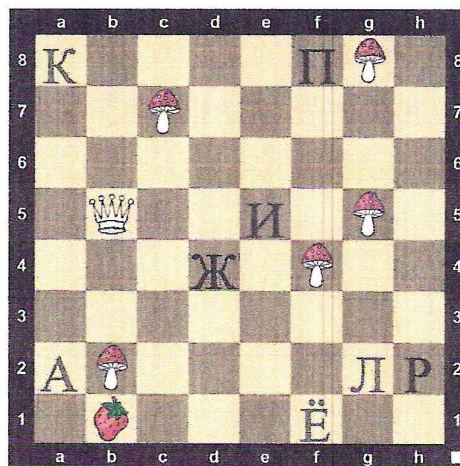
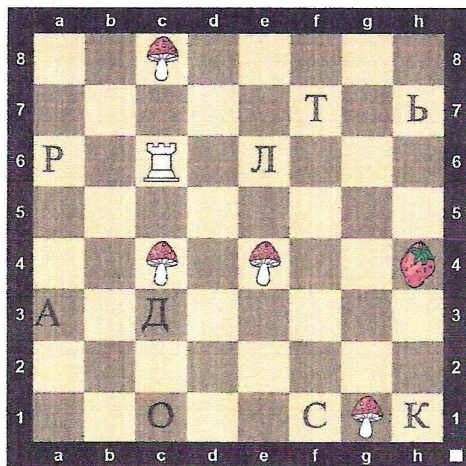
Б) Не ходит назад \_\_\_\_\_

В) С поля a1 может пойти на поля a8, h8 и h1. \_\_\_\_\_

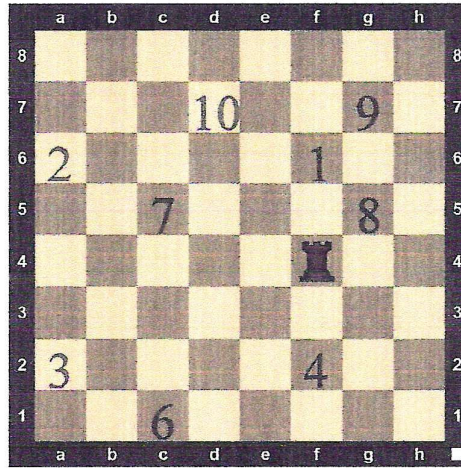
Г) Может перепрыгивать через вражеские фигуры. \_\_\_\_\_

Д) Ходит по всем линиям, кроме диагонали. \_\_\_\_\_

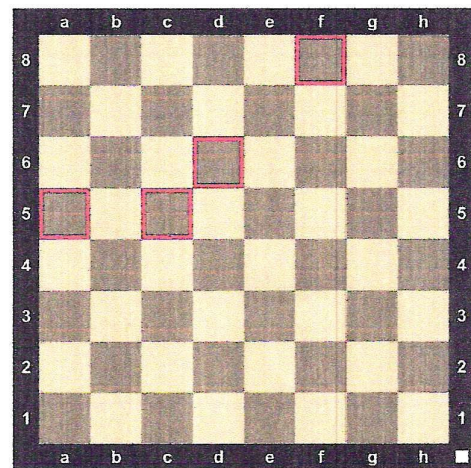
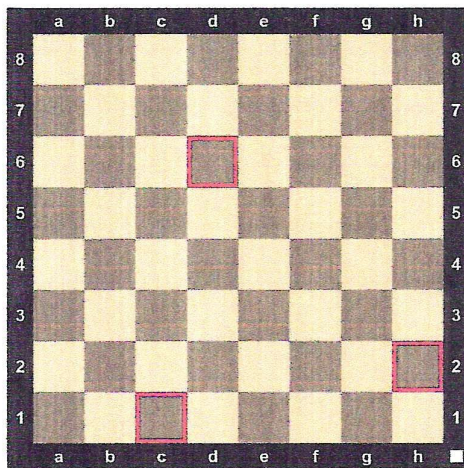
3. Белая фигура должна дойти до конфетки так, чтобы при каждом ходе она вставала на букву, не все буквы нужно использовать. Найди зашифрованное слово. Путь фигуры нарисуй стрелками. Слово запиши.



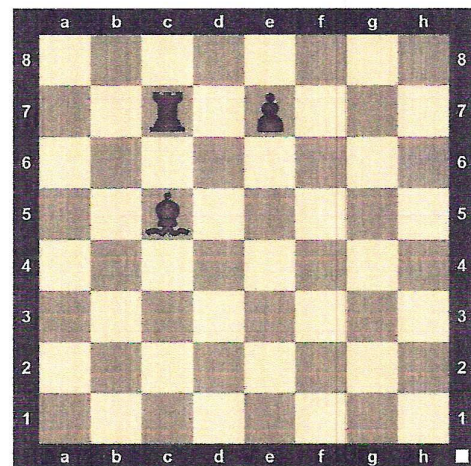
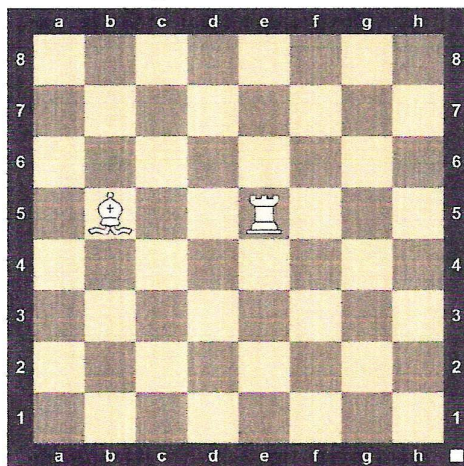
4. Пройди ладьей от 1 до 10 минимальным количеством ходов. Определи какой цифры не хватает и на каком поле она должна располагаться, нарисуй путь стрелками.



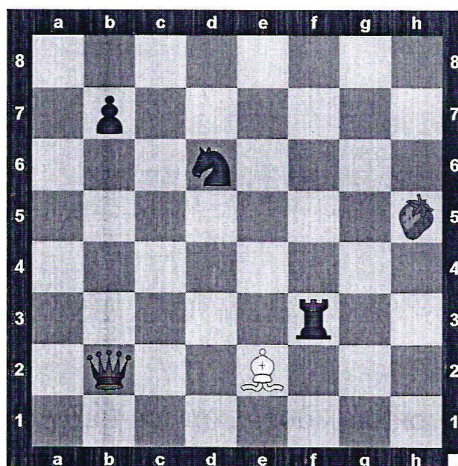
5. На каком поле должен стоять слон, чтобы он напал на все выделенные квадратики поля. Отметь это поле крестиком.



6. Отметь крестиком поля, на которые могут пойти и ладья и слон.



7. Забери белой фигурой клубничку так, чтобы по дороге он не попал под бой вражеских фигур. Забирать фигуры нельзя.  
Нарисуй маршрут стрелками или запиши.

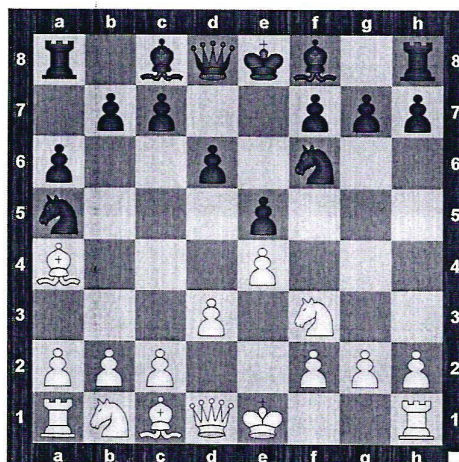



---



---

8. Найди защиту от шаха. Запиши (нарисуй стрелочками) все возможные ходы.




---

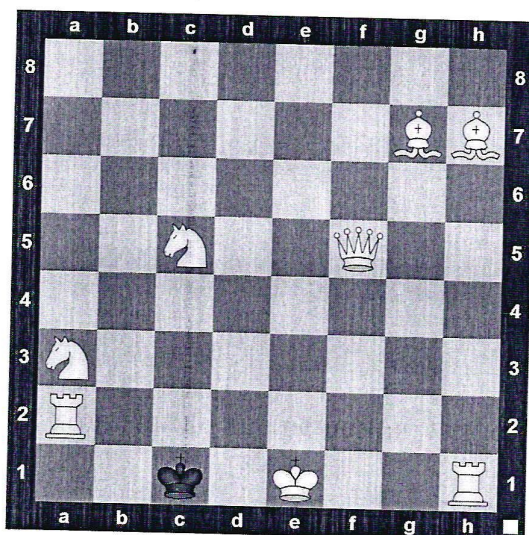


---



---

9. Поставь мат в один ход. Найди все решения. Решения запиши или нарисуй стрелками.




---



---

10. Забери фигуры, так, чтобы каждый ходом было взятие. Нарисуй ходы стрелками. Образец:

