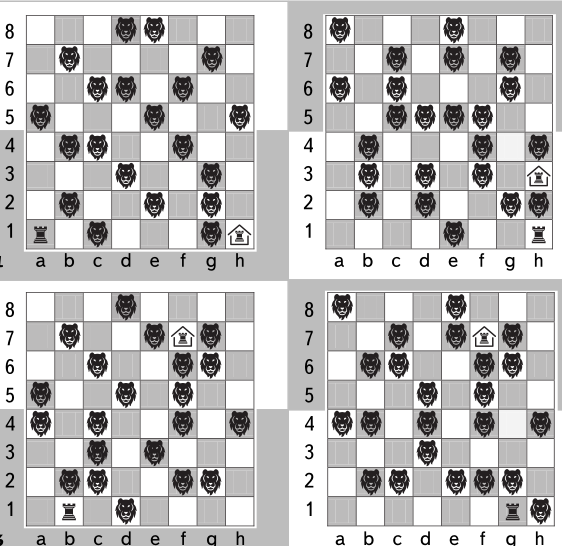
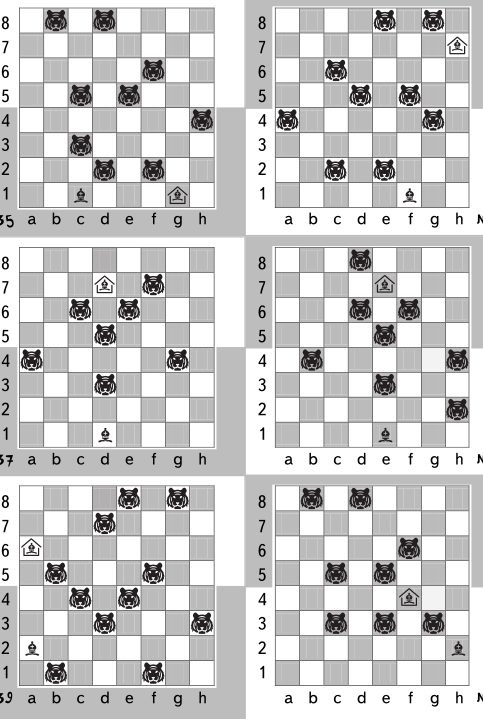
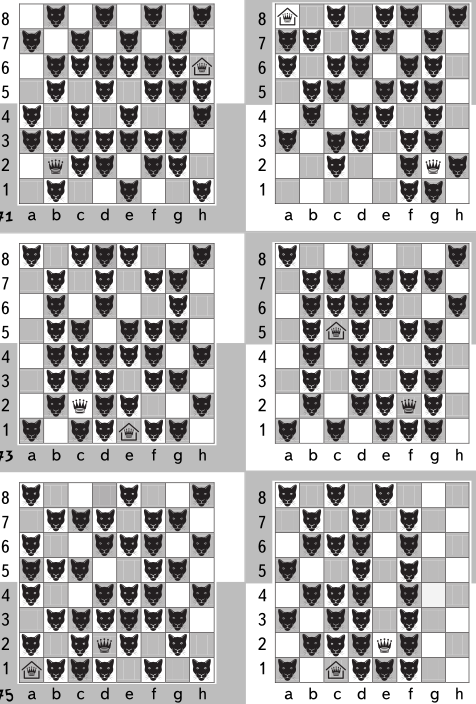
**Решение шахматных задач.**

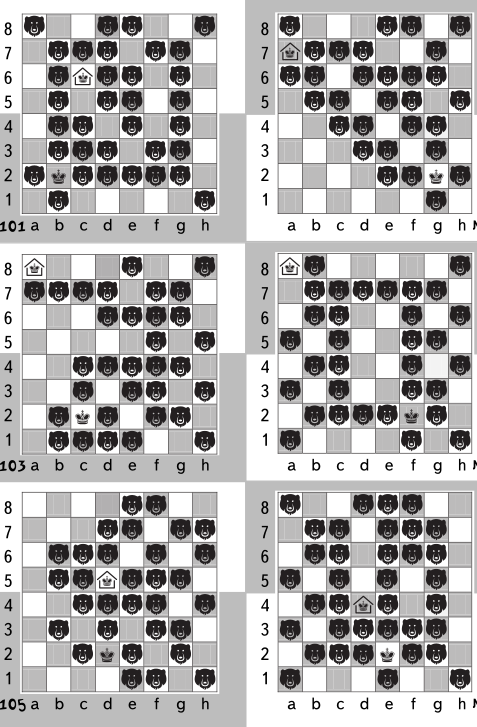
1. **Головоломка-бродилка «Лабиринт».**

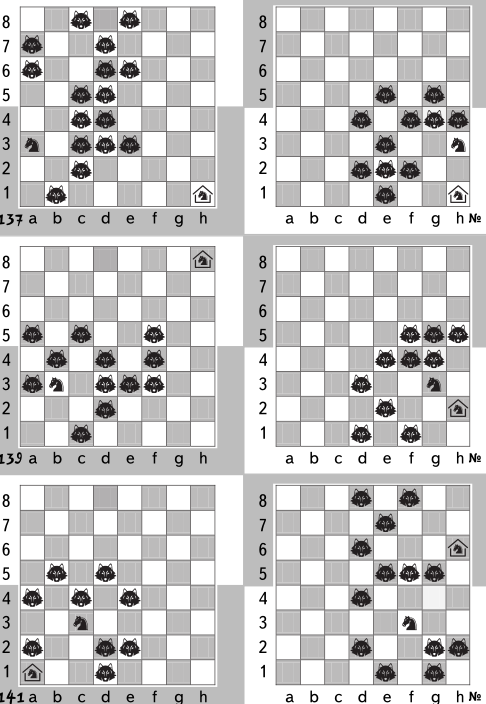
Чёрная фигура (или пешка) должна добраться до контрольного поля (своего домика), не становясь на поля, занятые львами, тиграми, леопардами, медведями, волками или лисицами.

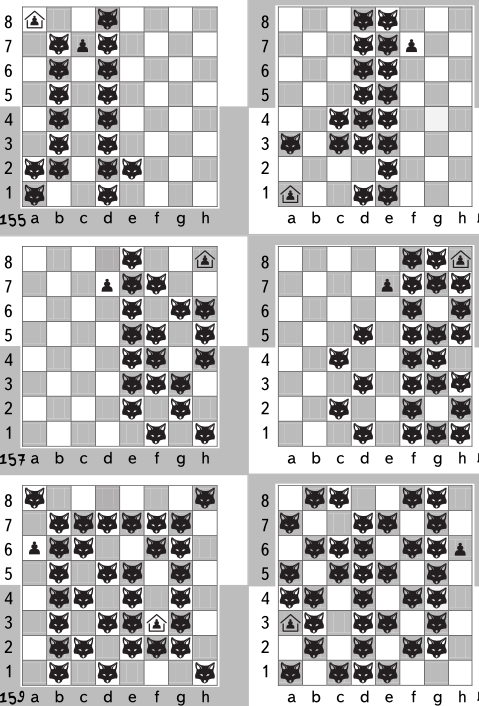








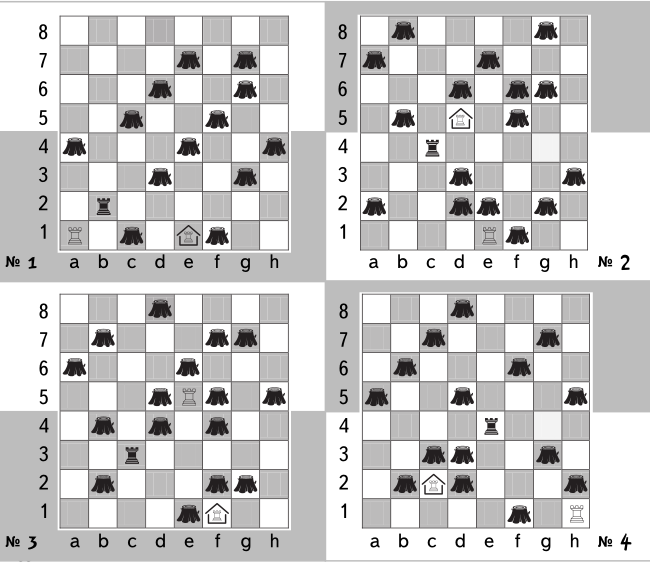


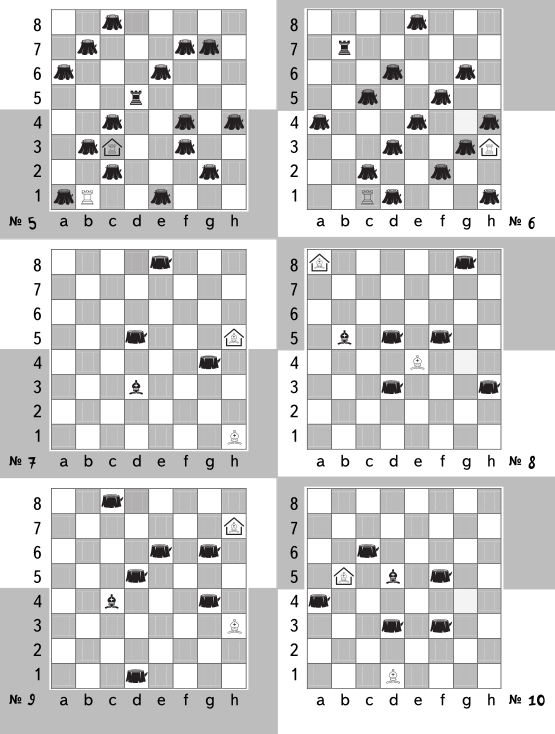


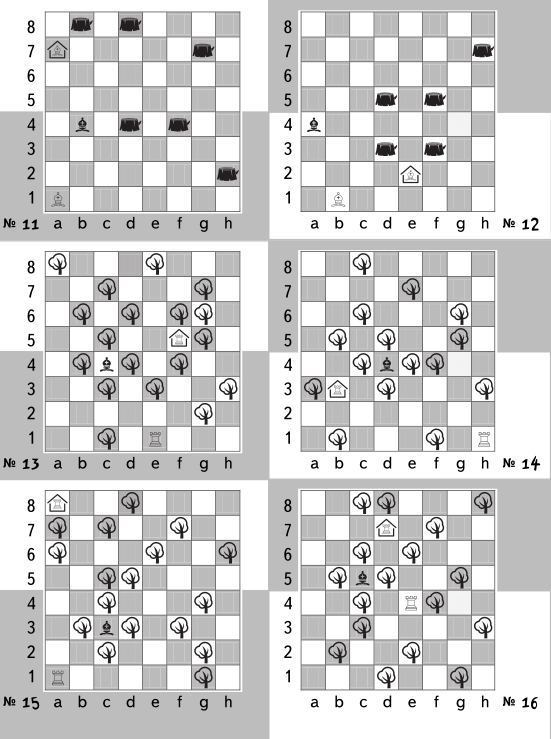
**2.Головоломка-бродилка «Перехитри часовых».**

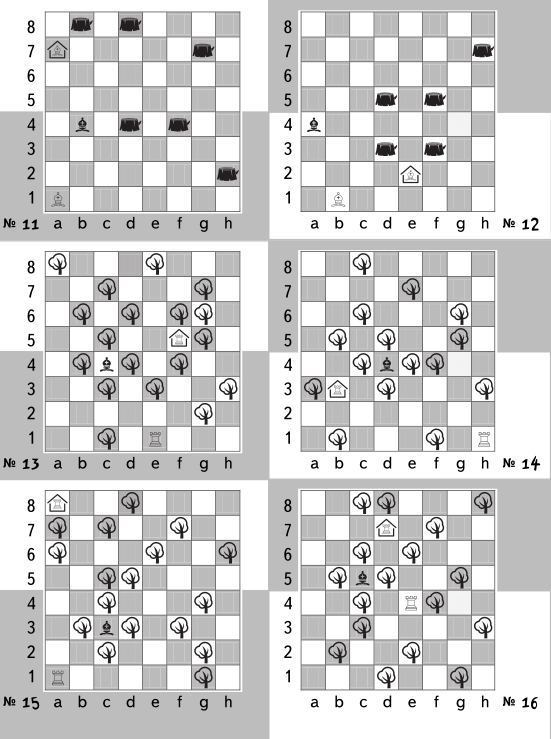
**В головоломке ходит только белая фигура (или пешка), которая должна наиболее коротким путём добраться до контрольного поля (своего домика):**

1. **не останавливаясь на полях, где её могут побить чёрные фигуры;**
2. **не становясь на поля с нарисованными пеньками, деревьями, буграми, водоёмами, горами, столбами, болотом и т. п.**

****

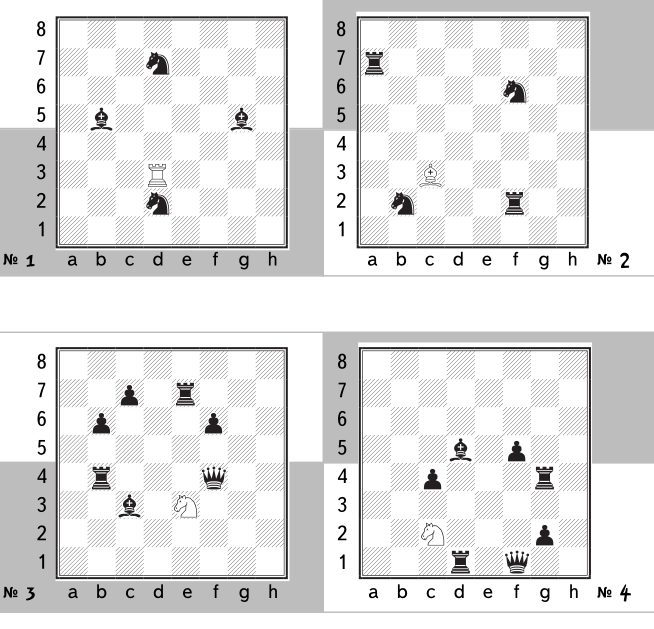
****

****

****

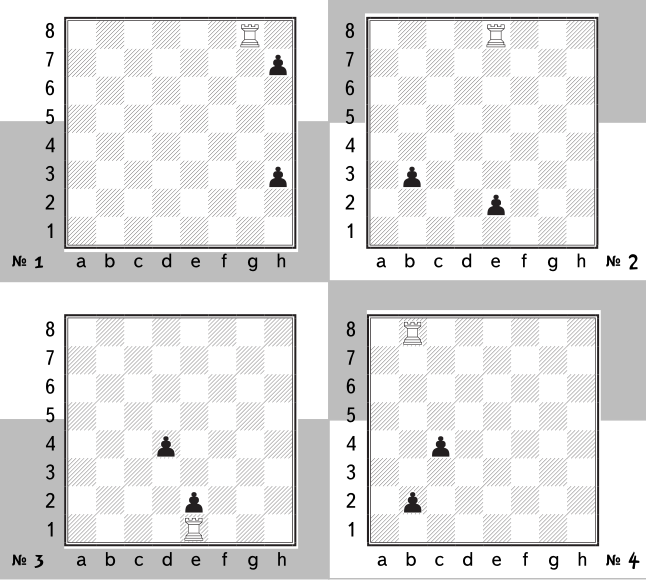
1. **Нападение.**

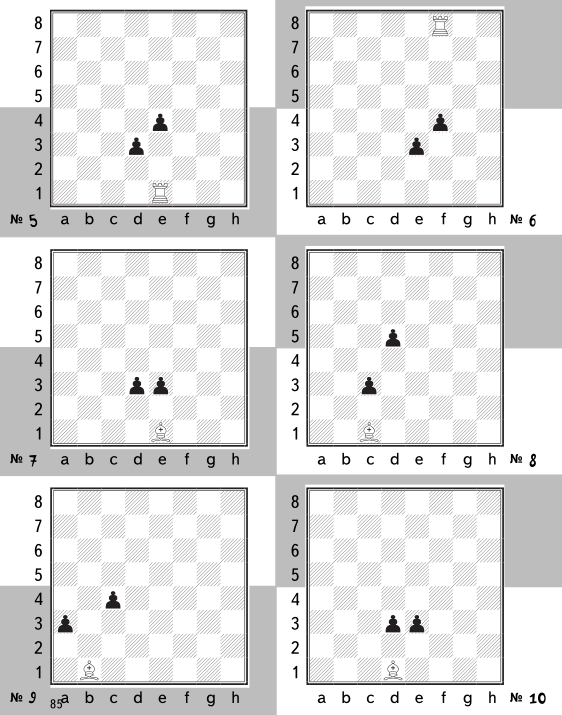
**Сделай за белых такой ход, чтобы все чёрные фигуры оказались под боем.**

****

1. **Чёрные пешки прорываются в ферзи.**

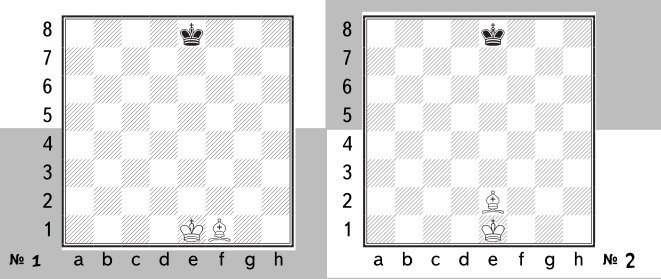
**Хотя бы одна чёрная пешка при лучшей игре белых должна успешно достигнуть поля превращения (белые и чёрные совершают ходы по очереди; первый ход делают чёрные).**

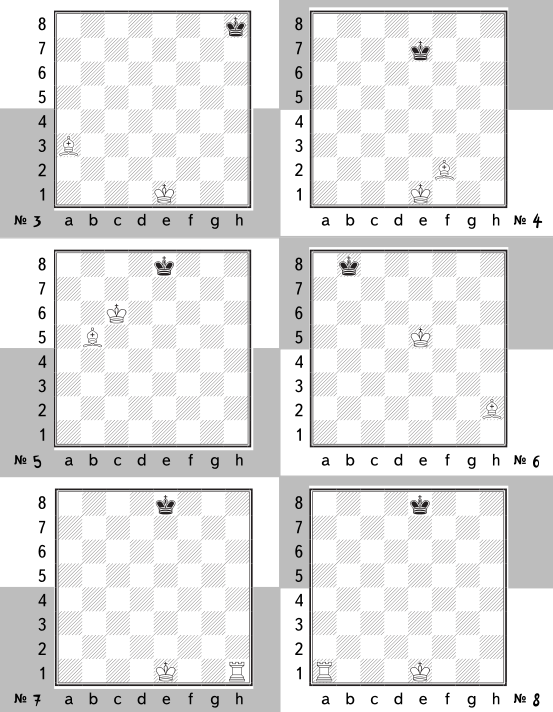
****

****

1. **Все варианты объявления шаха.**

**Сколькими способами белая фигура может объявить шах чёрному королю? Подсчитать всевозможные варианты объявления шаха – даже такие, где белая фигура встанет под бой (это относится преимущественно к шаху ферзём).**

****

****

****