

ОЛИМПИАДА ПО ШАХМАТАМ (ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-8 ЛЕТ): ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГРЁЗ (по мотивам сказочной повести Игоря Сухина "Страна Грёз")

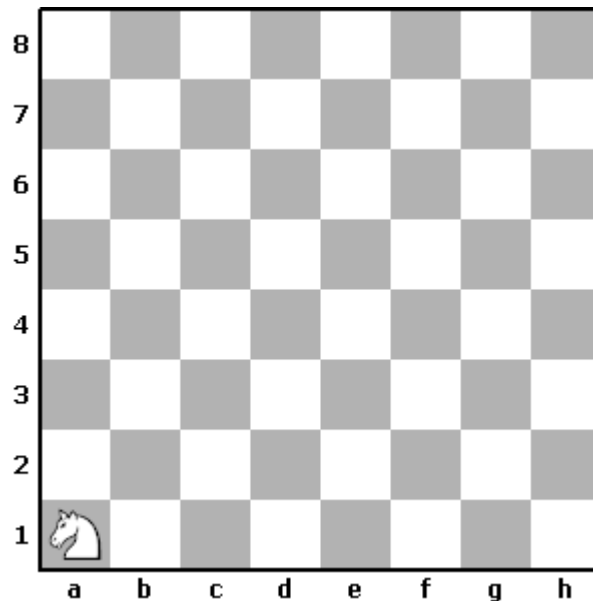
Однажды мальчик с необычным именем Ален побывал в загадочной Стране Грёз. Умение играть в шахматы помогло ему обрести верных друзей, одолеть колдунью Королеву Зла и спасти всё человечество от большой угрозы

(<http://suhin.narod.ru/alen2.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen3.htm>,
<http://suhin.narod.ru/alen4.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen5.htm>)

Теперь в Страну Грёз можешь отправиться и ты...

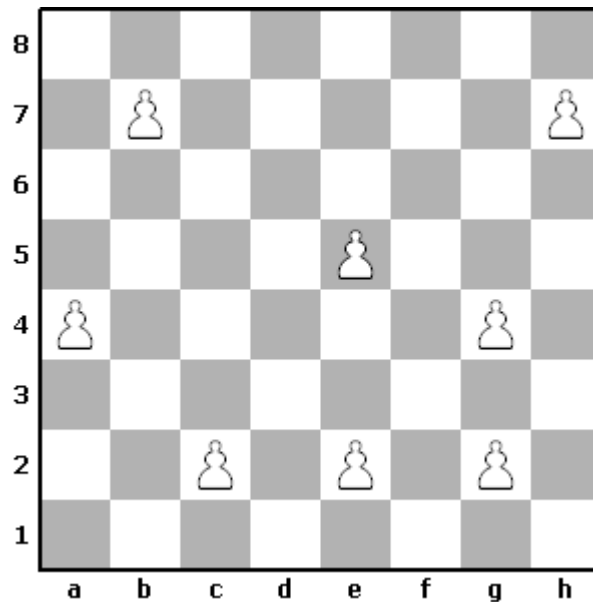


**ДОБРАЯ ФЕЯ РАССВЕТА ПЕРЕНОСИТ ТЕБЯ В
СТРАНУ ГРЁЗ, И ТЫ ВИДИШЬ ОГРОМНУЮ
ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



1. На поле a1 тебя терпеливо ждёт шахматный конь. Ты садишься на него и скачешь в Королевство Чёрных Усов. Чтобы попасть туда, ты должен за наименьшее количество ходов доскакать до поля a8. Сколько прыжков коня придётся сделать? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

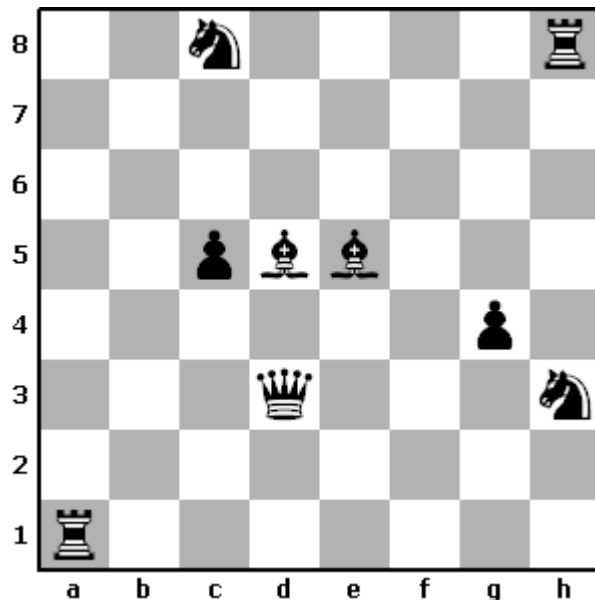
2. В королевском дворце Столицы Королевства Чёрных Усов тебя приветливо встречает сам король Чёрный Ус. Он уверяет, что тебя ждёт большое путешествие по Стране Грёз, и сейчас тебе нужно отправиться в крепость Тю-Рьма, чтобы помочь мальчику Алену освободить принца Верна. Чтобы проверить твои способности, король кладёт перед тобой шахматную доску, ставит на неё 8 белых пешек, даёт тебе в руки белого ферзя и предлагает догадаться, на какое поле его нужно поставить, чтобы он защитил все 8 белых пешек.



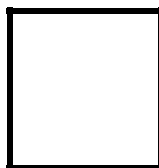
Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.

Ф _____

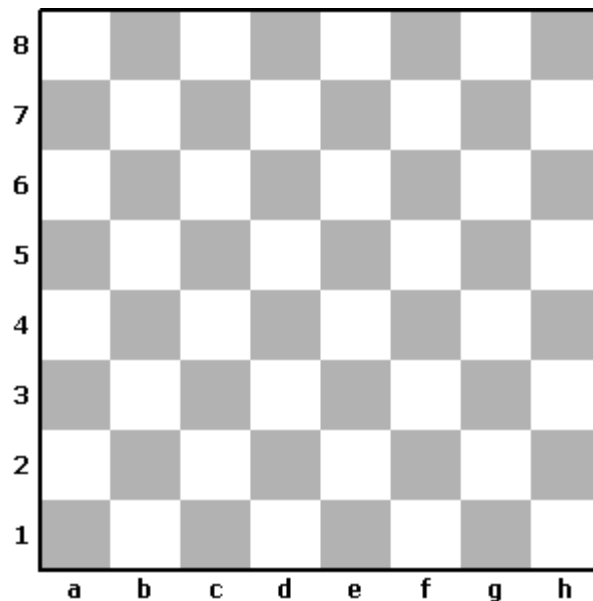
3. Ты приходишь вместе с Аленом в крепость Тю-Рьма, и чтобы освободить принца Верна, должен решить хитрую задачу, которую придумал Начальник крепости. Пол в комнате, где вы оказались, выполнен как шахматная доска. На ней расположено много чёрных фигур. Вот так.



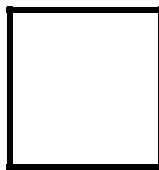
Догадайся, на какое свободное поле тебе нужно встать, чтобы чёрные фигуры тебя не заметили (не могли побить за один ход). Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.



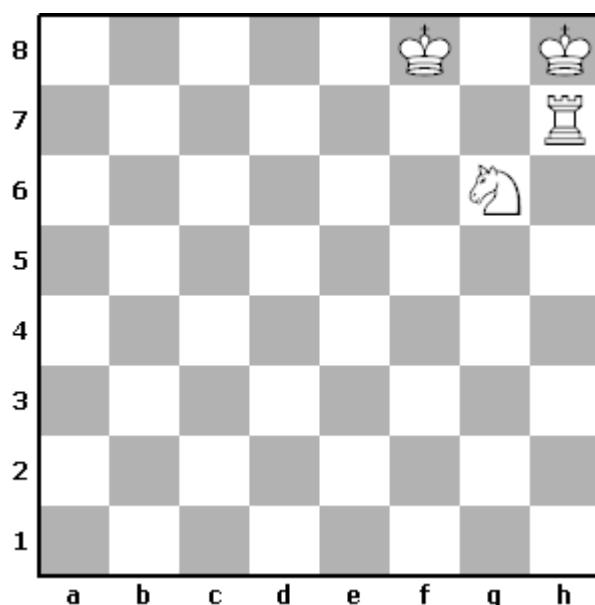
4. Вместе с Аленом и Верном ты отправляешься на поиски девочки Таяны и встречаешь умного попугая по имени Ум. Чтобы он стал другом, тебе нужно решить его задачу: Какое наименьшее количество белых ладей нужно расставить на шахматной доске, чтобы они контролировали (держали под ударом) все свободные поля шахматной доски (при условии, что под рукой сколько угодно ладей)?



Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

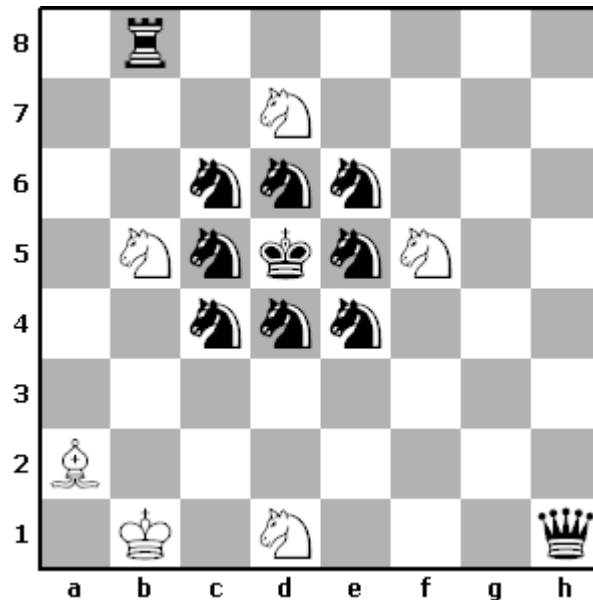


5. Ты с друзьями приходишь во Владения Мурава – повелителя огромных муравьёв-амазонок. Чтобы продолжить путешествие, Вы должны получить у Мурава волшебный ключ, который открывает все двери. Для этого нужно обыграть Мурава в шахматы. Ты играешь чёрными, и тебе удаётся объявить ему мат. И вдруг все чёрные фигуры превращаются в белые.



Закрась ручкой или карандашом в чёрный цвет такие фигуры, чтобы в позиции на этой диаграмме был мат белому королю. И тогда волшебный ключ – ваш!

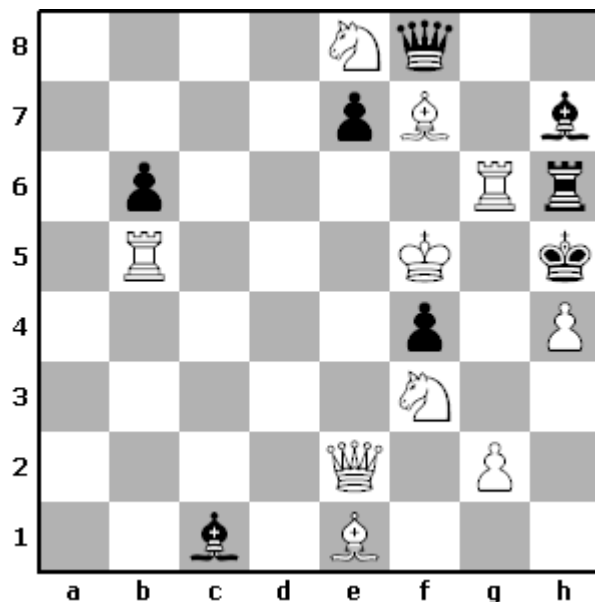
6. С помощью волшебного ключа вы попадаете в Ущелье Снов и должны добыть Бездонную чашу, которую стережёт её Хранитель. Он её отдаст, если найдёшь за белых мат в 1 ход в такой хитрой задаче.



Этот ход запиши с помощью шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

1. _____ X

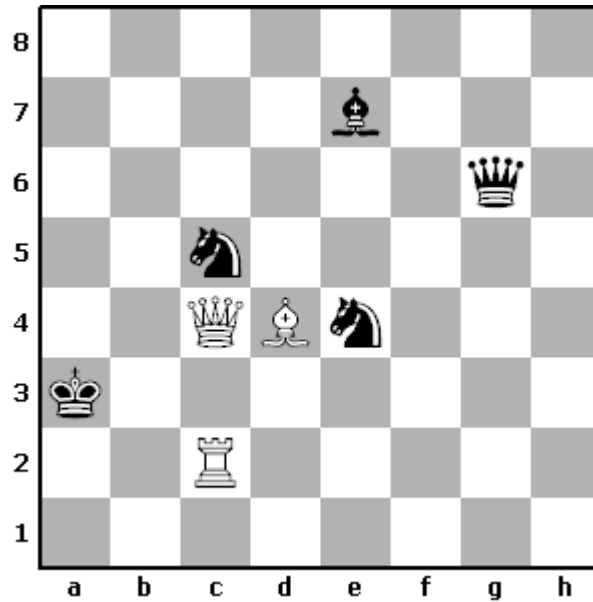
7. Вы приходите в Китч – главный город Долины Чудаков, и ты играешь белыми в шахматы с её правителем – Йогом. Сейчас можешь поставить ему мат в 1 ход. Как?



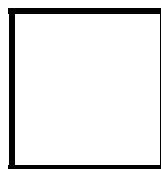
Этот ход запиши с помощью шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

1. _____ X

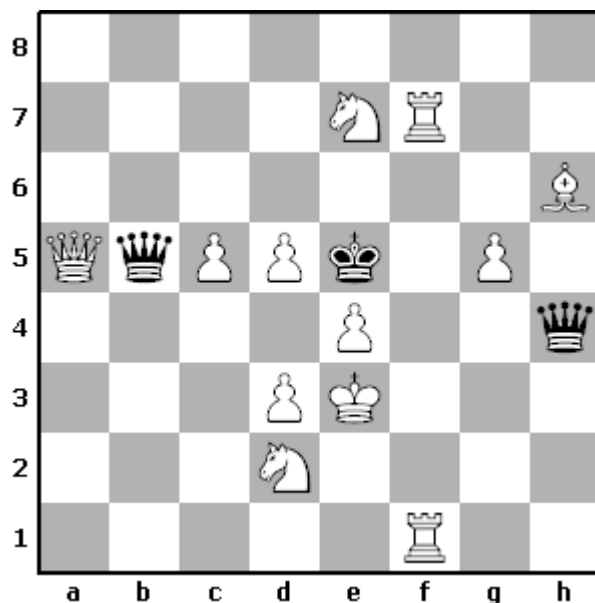
8. Чтобы двигаться дальше в Долине Чудаков нужно обыграть в шахматы ещё и Оракула. Ты играешь чёрными, и объявляешь ему мат. Но тут белый король вдруг исчезает с доски. На каком поле он стоял?



Это поле запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.



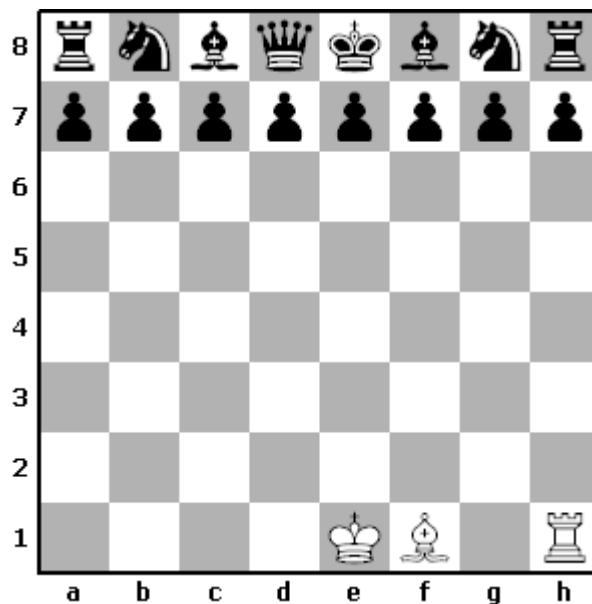
9. В воинственном Тираните тебе нужно обыграть в шахматы его правителя – коварного Тира. Ты играешь белыми, а Тир – чёрными. Твои фигуры ходят по шахматным правилам, а ферзи Тира могут передвигаться ещё и как кони, поэтому обыграть Тира непросто. Объяви Тиру мат в 1 ход.



Этот ход запиши с помощью шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

1. _____ X

10. И, наконец, ты с друзьями оказываешься в Запретной Зоне. Именно там Королева Зла держит в темнице девочку Таяну, с которой дружит принц Верн. Ты играешь в шахматы против колдуньи белыми, а Королева Зла – чёрными. Перед началом игры Королева Зла дует на шахматную доску, и в твоём войске остаются только 3 фигуры: король, ладья и слон. Но зато, по воле доброй Феи Рассвета, тебе предоставляется право сделать несколько ходов подряд (а чёрные фигуры ходить не будут) и объявить Королеве Зла мат. По условию, каждая из твоих фигур обязательно должна будет передвинуться (сделать какое-то число ходов), но шах разрешается объявлять только последним ходом. На каком ходу в этом случае белые быстрее всего смогут объявить мат? Если решение будет верным, то ты поможешь друзьям освободить девочку Таяну и одолеть Королеву Зла.



Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

