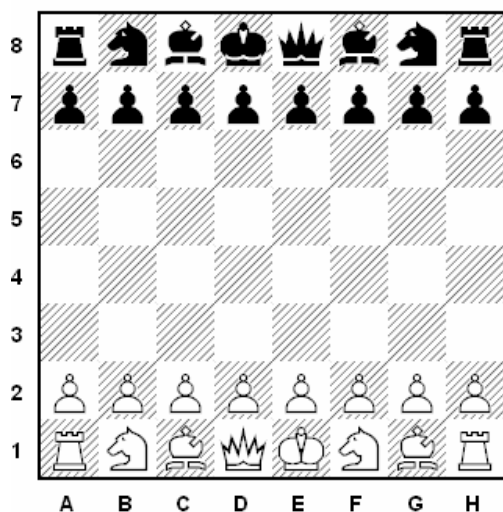
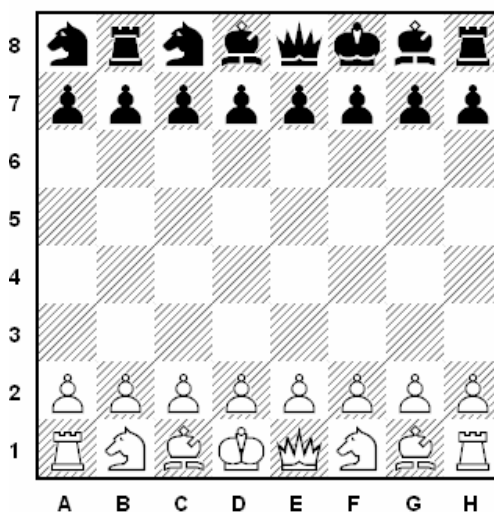


OTOCZ KÓŁKIEM TE FIGURY, KTÓRYCH POZYCJA POCZĄTKOWA (POZYCJA WYJŚCIOWA) JEST NIEPRAWIDŁOWA.

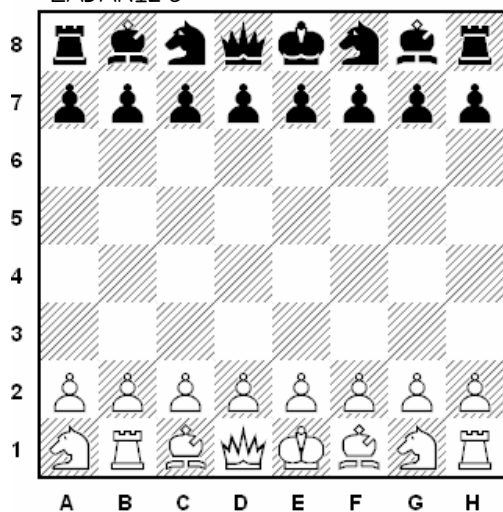
ZADANIE 1



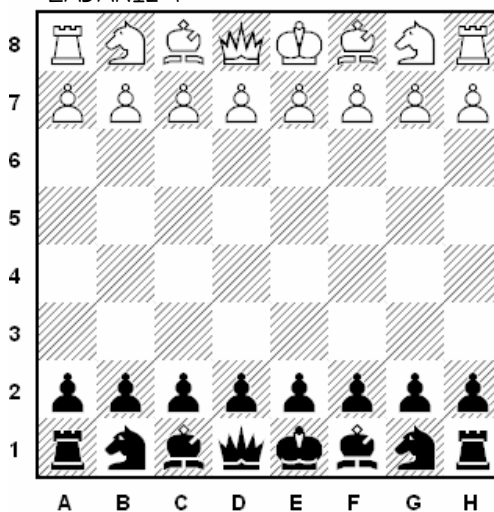
ZADANIE 2



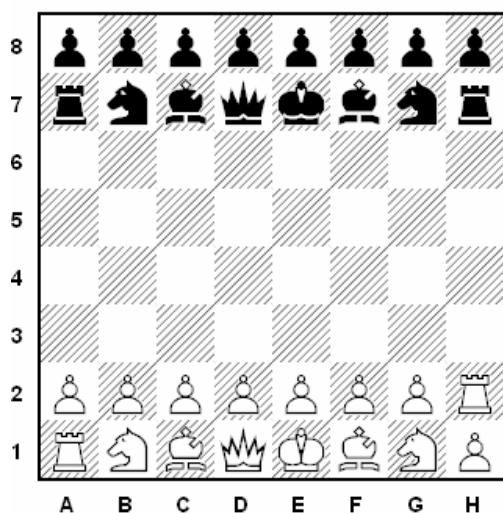
ZADANIE 3



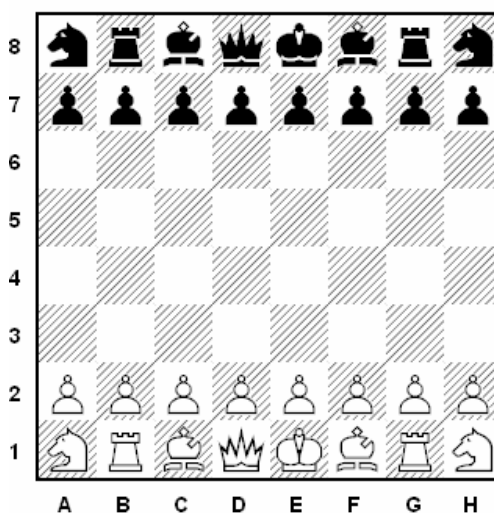
ZADANIE 4



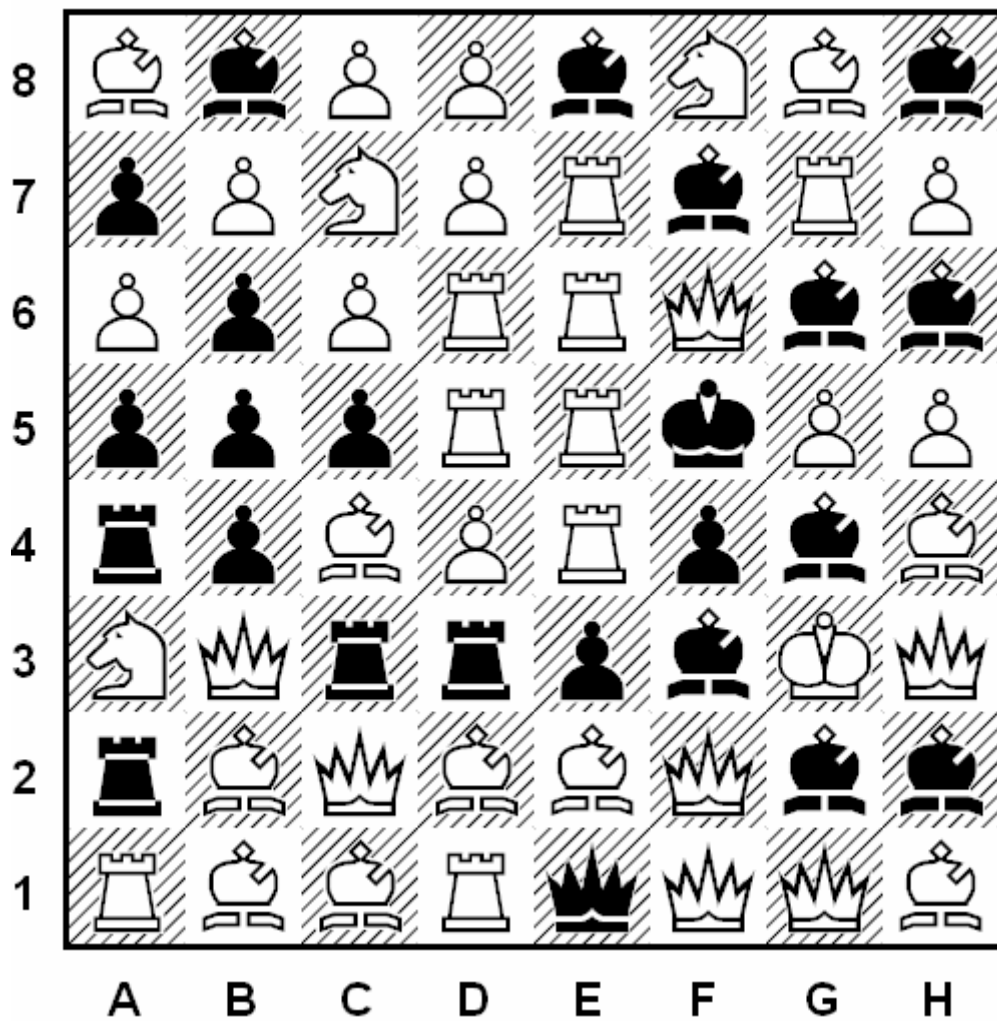
ZADANIE 5



ZADANIE 6



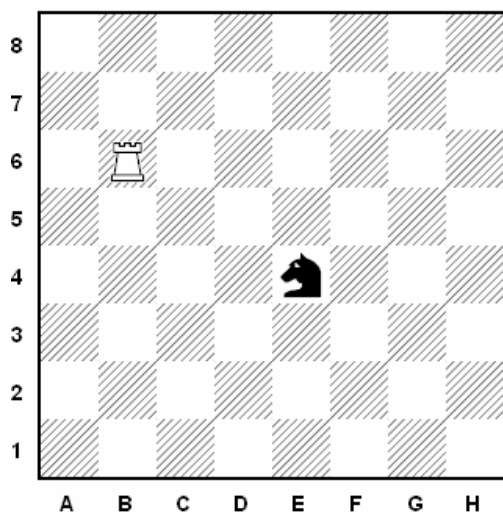
JAKA FIGURA UKRYŁA SIĘ NA PODANYM POLU?



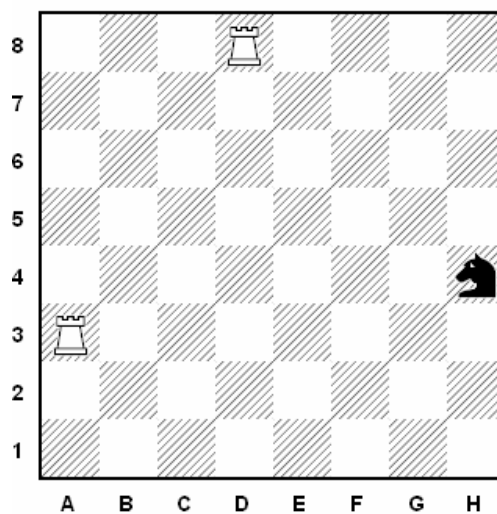
D4						
E2						
G7						
C3						
B7						

ZAGRAJ TAK, ABY WIEŻA ZAATAKOWAŁA CZARNEGO SKOCZKA.
 ZAZNACZ WSZYSTKIE MOŻLIWE ATAKI WIEŻY NA SKOCZKA.
 JEŚLI NA SZACHOWNICY ZNAJDUJĄ SIĘ DWIE LUB TRZY WIEŻE WSKAŻ KAŻDY MOŻLIWY ATAK.

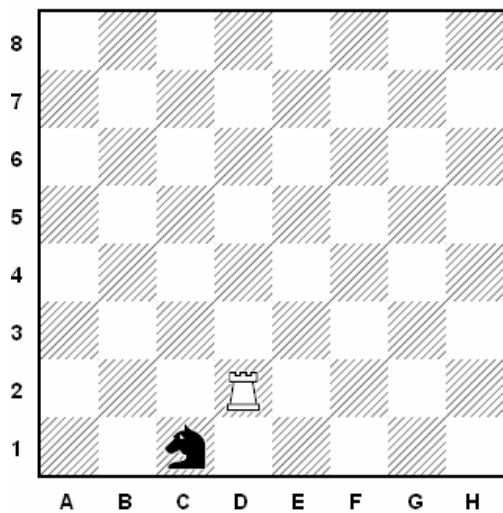
ZADANIE 1



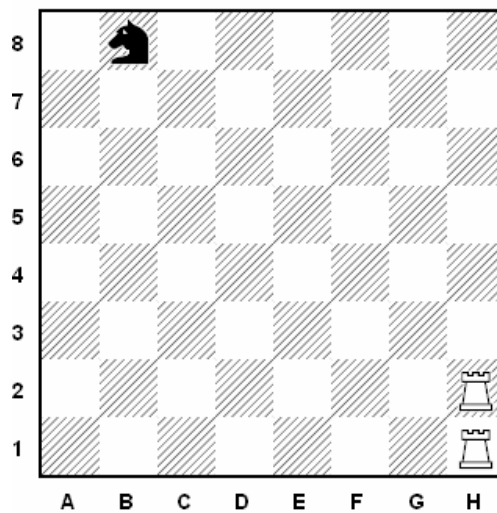
ZADANIE 2



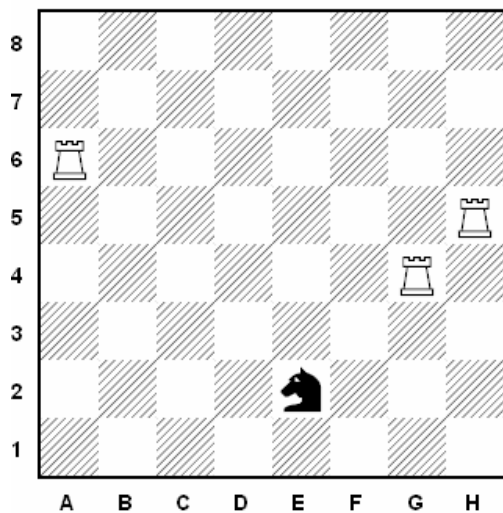
ZADANIE 3



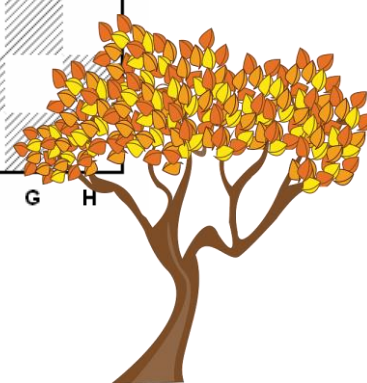
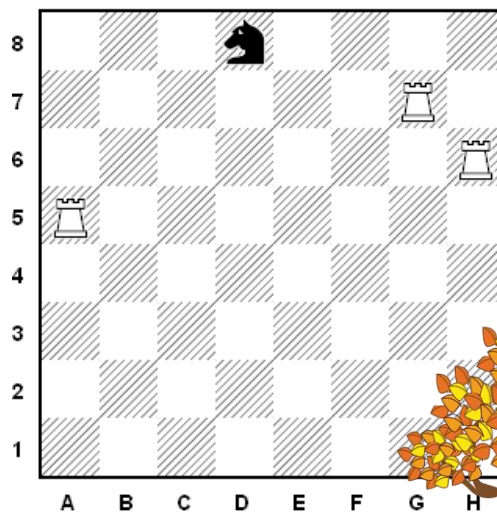
ZADANIE 4



ZADANIE 5



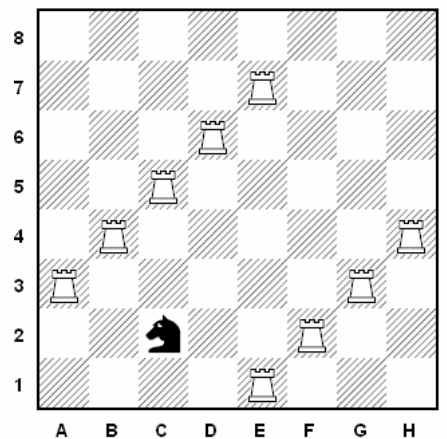
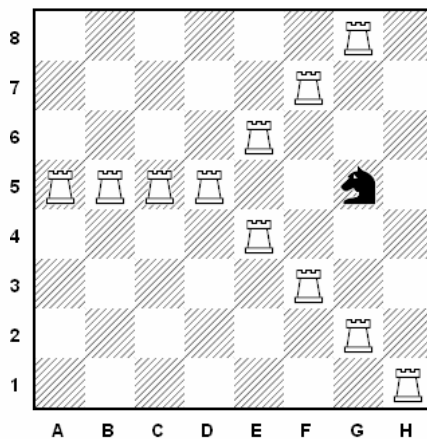
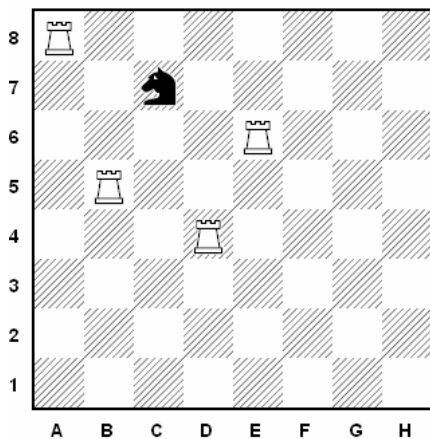
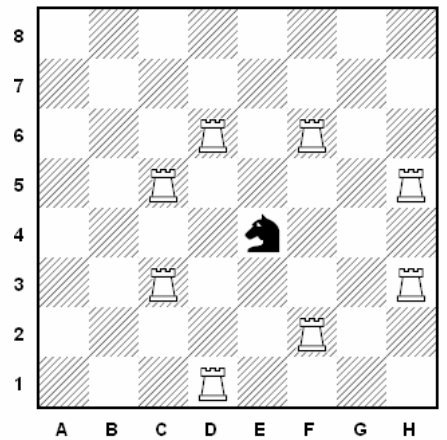
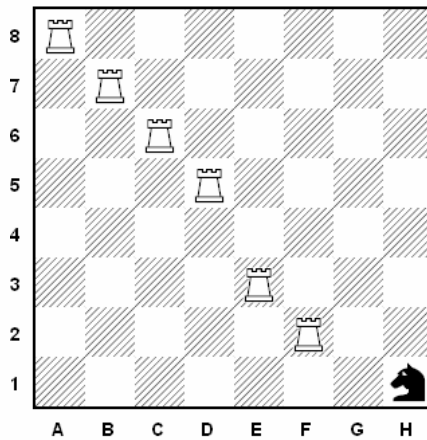
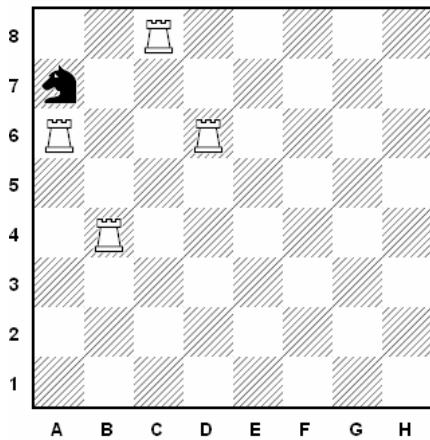
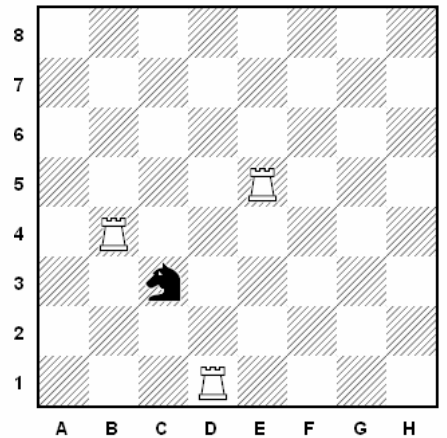
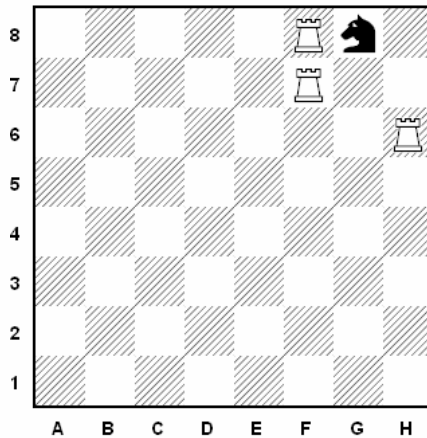
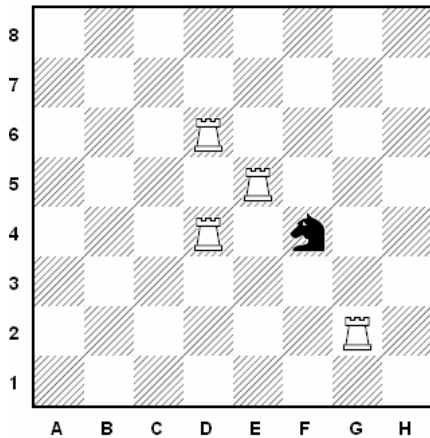
ZADANIE 6





KTÓRĄ WIEŻĘ (A MOŻE WIĘCEJ NIŻ JEDNĄ?) SKOCZEK MOŻE ZBIĆ?

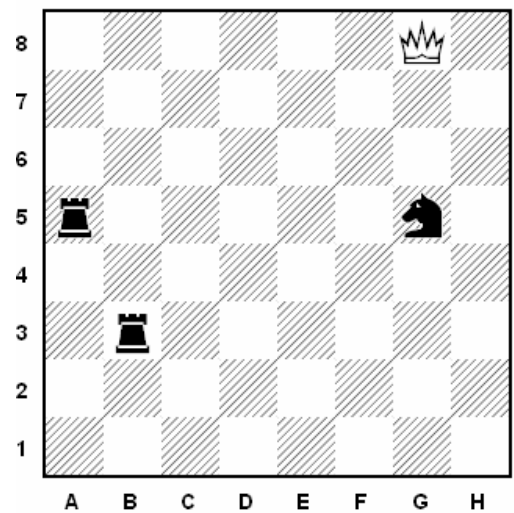
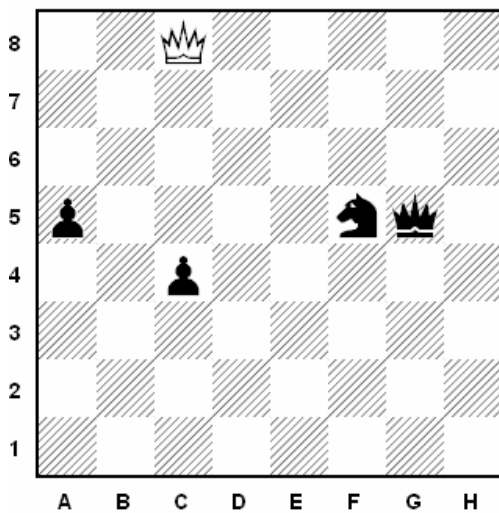
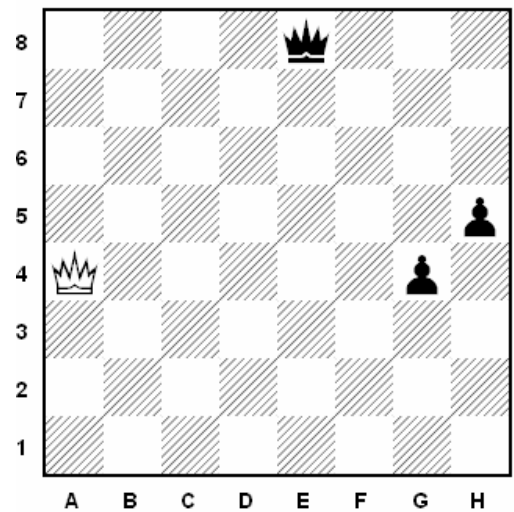
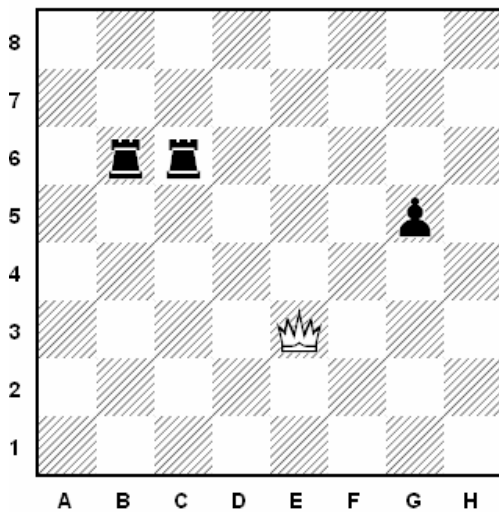
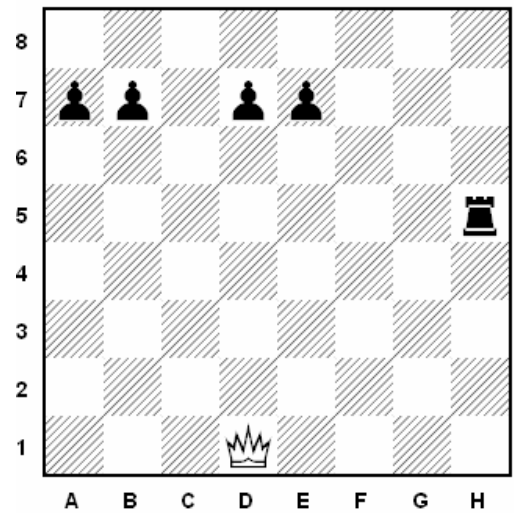
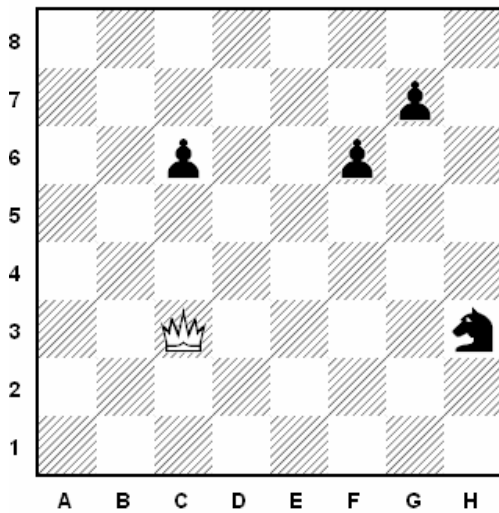
ZAZNACZ W KÓŁKO!

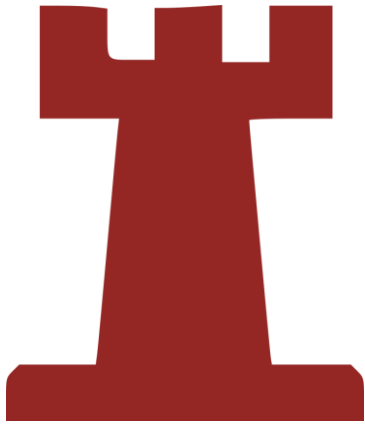




HETMAN (INACZEJ: KRÓLOWA) PORUSZA SIĘ DO PRZODU, DO TYŁU, W PRAWO, W LEWO, NA UKOSY. W TAKI TEŻ SPOSÓB MOŻE ZBIJAĆ INNE FIGURY.

ZANIM JEDNAK WYKONAMY NIM BICIE – SPRAWDŹMY CZY FIGURA, KTÓRĄ CHCEMY ZBIĆ NIE MA OBRONCY – WTEDY BICIE NIE JEST KORZYSTNE.





WIEŻA – PORUSZA SIĘ DO PRZODU, DO TYŁU, W PRAWO ORAZ W LEWO. PORUSZAJĄC SIĘ W TEN SPOSÓB MOŻE ZBIĆ FIGURĘ, KTÓRA STOI NA JEJ DRODZE. ALE UWAŻAJMY – BY ZBIJAĆ TYLKO KORZYSTNIE!

W KAŻDYM ZADANIU ZAZNACZ, CO MOŻE MĄDRZE ZBIĆ BIAŁA WIEŻA.

