
IMIĘ I NAZWISKO SZACHISTKI/SZACHISTY



WAKACYJNY
TRENING SZACHOWY ONLINE

TRENING I TURNIEJ

06.07.2021R. WTOREK 10:00

ZGŁOSZENIA SZACHOWANKI64@GMAIL.COM

TRENING ONLINE NA ZOOM DLA DZIECI ZNAJĄCYCH PODSTAWY

Wysłuchaj opowieści o pewnym Szachiście!

TBILISI

13

ARON NIMZOWITSCH

STYL DEFENSYWNY

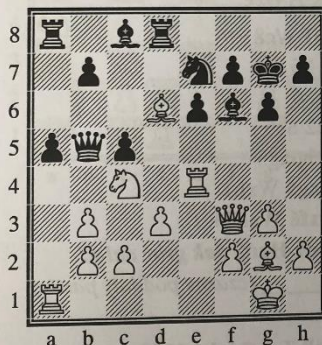
POPRAWIANIE _ _ _ _ _

ŻELAZNY TIGRAN



Obejrzyj partię wybitnego gracza!

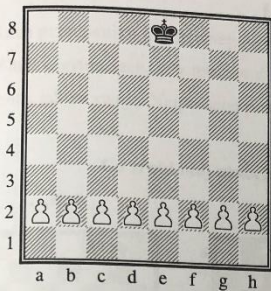
Pozycja po 18. ... Wd8:



1. Sf3 c5
2. g3 Sc6
3. Gg2 g6
4. O-O Gg7
5. d3 e6
6. e4 Sg8-e7
7. We1 O-O
8. e5 d6
9. e5xd6 Hxd6
10. Sb1-d2 Hc7
11. Sb3 Sd4
12. Gf4 Hb6
13. Se5 Sxb3
14. Sc4 Hb5
15. a2xb3 a5
16. Gd6 Gf6
17. Hf3 Kg7
18. We4 Wd8
19. Hxf6+ Kxf6
20. **Ge5+ Kg5** *Jak grać dalej?*
21. _____ *czarne poddały partię*



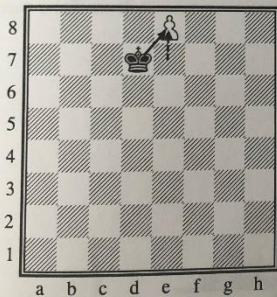
Zabawa szachowa – na rozgrzewkę!



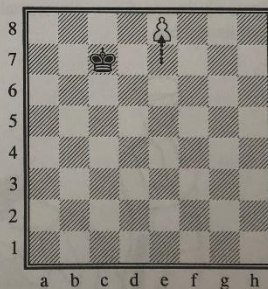
Zasady gry „Farmer i owce”:

1. Białe „owce” chcą przejść do ostatniej linii, gdzie jest pole kukurydzy.
2. Czarna bierka to „farmer”, który stara się złapać (zbić) jak najwięcej owiec.
3. Zasady poruszania się bierek są takie same, jak w prawdziwych szachach.
4. Figura, która jest farmerem nie może wejść pod bicie!
5. W przypadku pata punkt ma farmer.
6. Każda przeprowadzana owca to punkt białych. Zbite owce to punkty czarnych.
7. Każda partia to dwie rozgrywki (raz białymi i raz czarnymi). Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.
8. Gdy owca wchodzi na linię nr 8, może zostać złapana przez farmera (przykład):

Farmer łapie owcę:



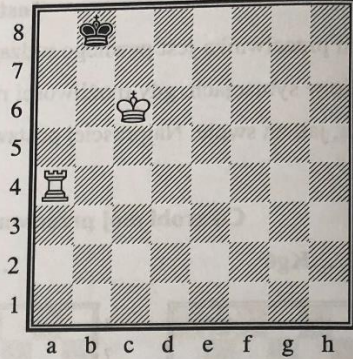
Owca jest za daleko i ucieka:



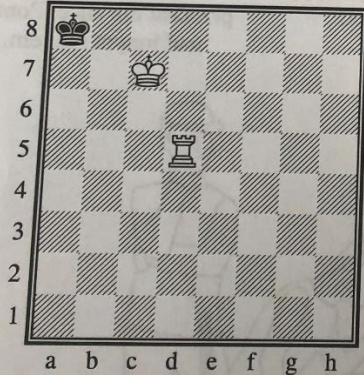
Zadania szachowe



	BIAŁE	CZARNE
1.	...	Kh8
2.	Wh6#	1-0



	BIAŁE	CZARNE
1.	...	
2.		1-0

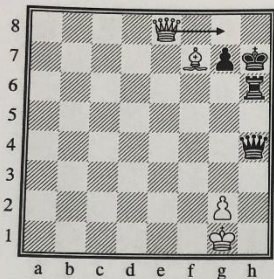


	BIAŁE	CZARNE
1.	...	
2.		1-0



	BIAŁE	CZARNE
1.	...	
2.		1-0

Motyw _ _ _ _ _



	BIAŁE	CZARNE
1.	Hg8#	1-0



	BIAŁE	CZARNE
1.		
2.		1-0



	BIAŁE	CZARNE
1.		
2.		
3.		1-0



	BIAŁE	CZARNE
1.		
2.		
3.		
4.		1-0