

Witajcie Elfy,

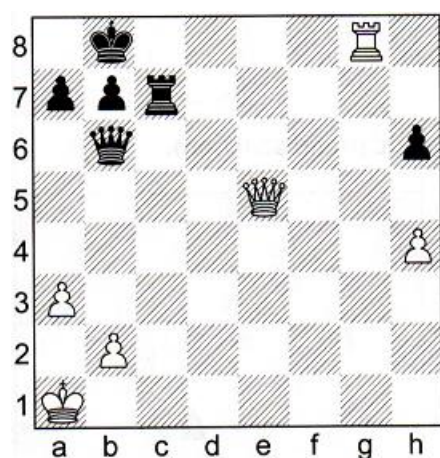
Jak myślisz, co się stanie, gdy nie będzie można obronić króla, ani schronić się nim na bezpiecznym polu ani zabić szachującej figury?

Wtedy następuje szach, mat, czyli krócej mat. Król trafia do niewoli i dalej nie ma kto dowodzić szachowym wojskiem. Koniec walki.

MAT OZNACZA KONIEC SZACHOWEJ PARTII

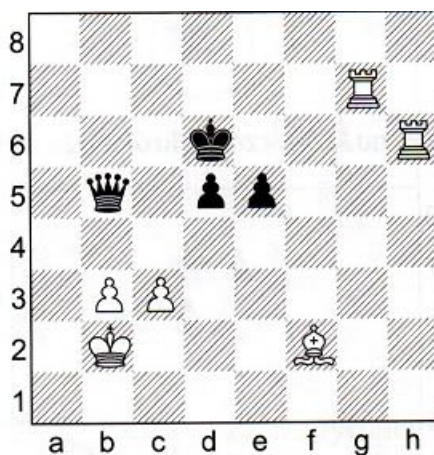
MAT

nie można zastronić się przed szachem wieżą, bo odsłoniłaby ona króla przed atakiem hetmana



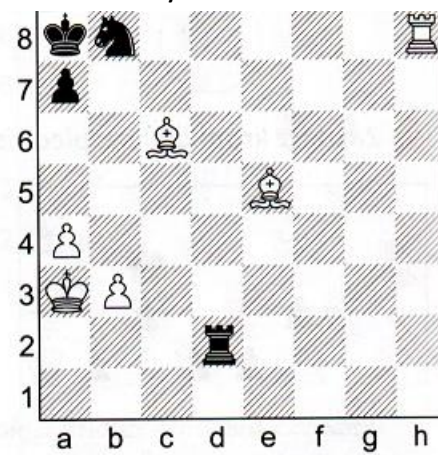
MAT

nie można uciec królem na bezpieczne pole, bo wszystkie pola wokół czarnego króla są atakowane

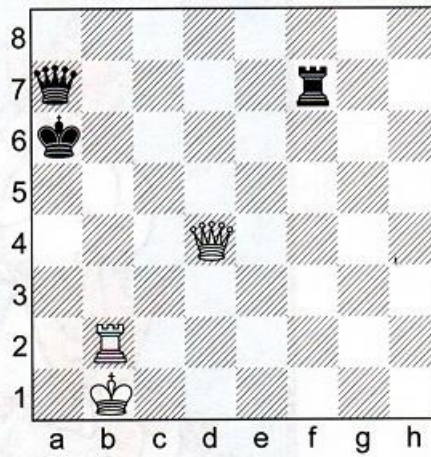
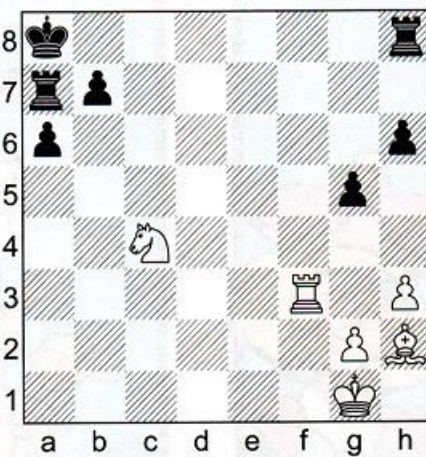
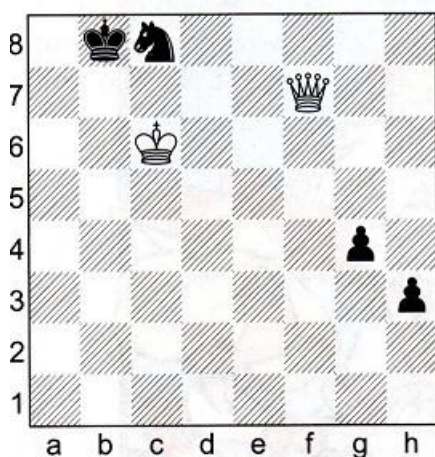


MAT

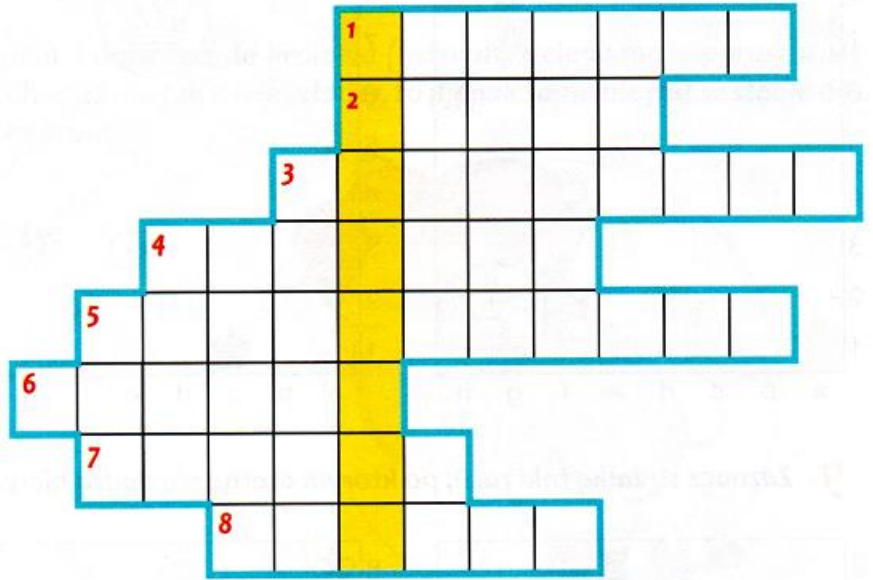
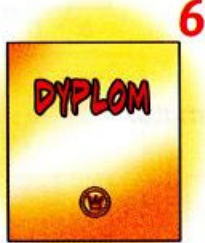
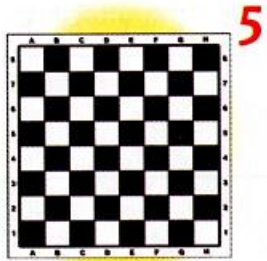
nie można zabić szachującej figury; jeśli skoczek zabije białego gońca, odsłoni króla na atak wieży



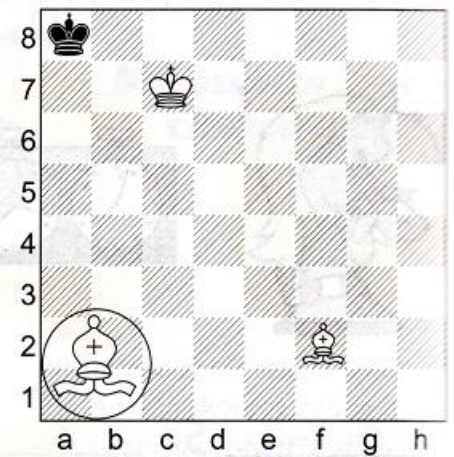
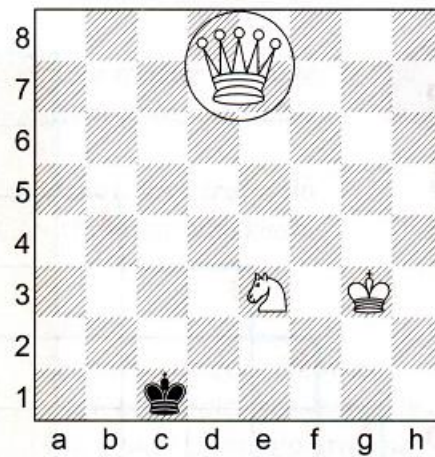
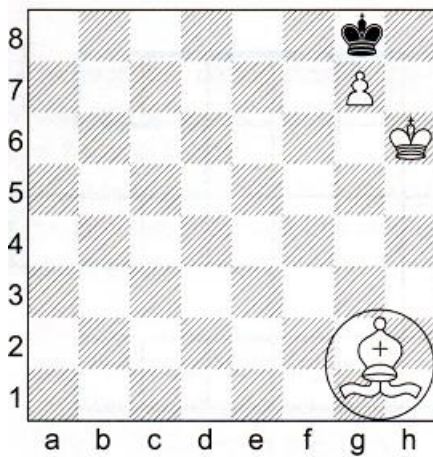
- ❖ Za pomocą strzałek zaznacz wszystkie maty na diagramach. Zapamiętaj, że nawet jeśli pozostaną na szachownicy inne bierki, to gra zawsze się kończy, gdy następuje mat.



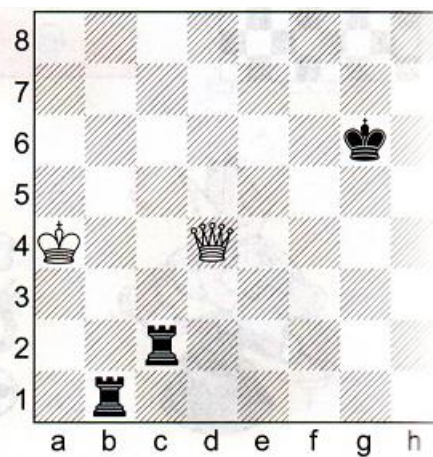
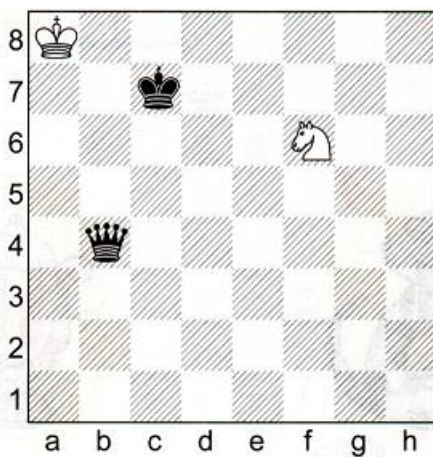
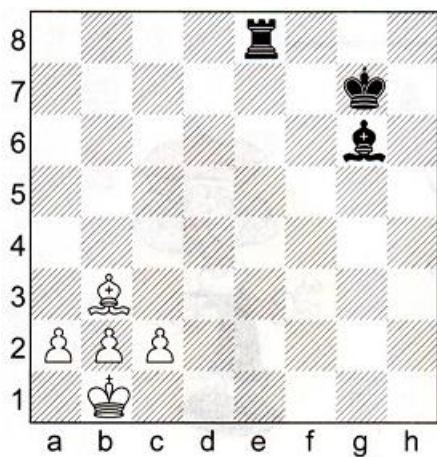
❖ Rozwiąż krzyżówkę. Nazwy rysunków wpisz w odpowiednie miejsce diagramu. Litery z oznaczonej kolumny utworzą rozwiązanie



❖ Zaznacz strzałką pole, na którym powinna stanąć biała figura, tak aby był mat



❖ Zaznacz strzałką taki ruch, po którym czarne nie dadzą białym mata



❖ Odszukaj różnice między obrazkami i zakreśl je za pomocą kótek. Podpowiem Ci, że jest ich więcej niż 15.



Gratuluję

Pozdrawiam, Beata Gołyska