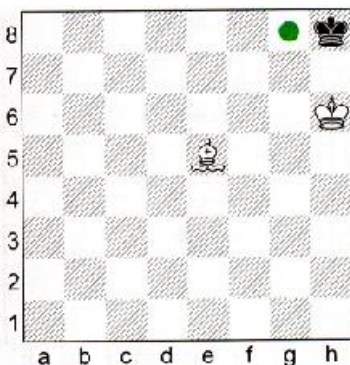


## SZACH Część II

- ❖ Uczyłam Cię, że król Kazimierz dowodzi całym swoim wojskiem i jest figurą bezcenną. Bez niego gra w szachy nie może się dalej toczyć. Dlatego, jeśli następuje atak na króla, należy go za wszelką cenę uratować. Jak to zrobić? Obejrzyj diagramy...

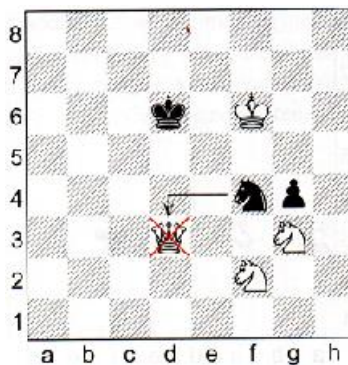
### UCIECZKA KRÓLEM Z POLA SZACHOWANEGO NA POLE BEZPIECZNE

Król po szachu gońca schodzi na bezpieczne pole g8



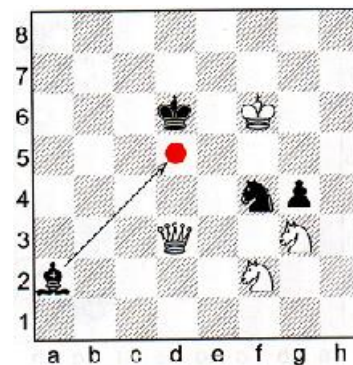
### ZBICIE FIGURY SZACHUJĄCEJ

Po szachu hetmanem z d3 czarny skoczek bije hetmana

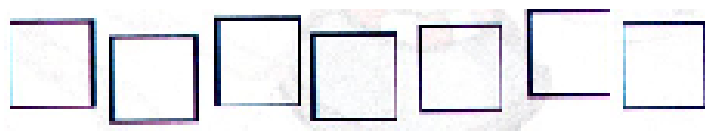
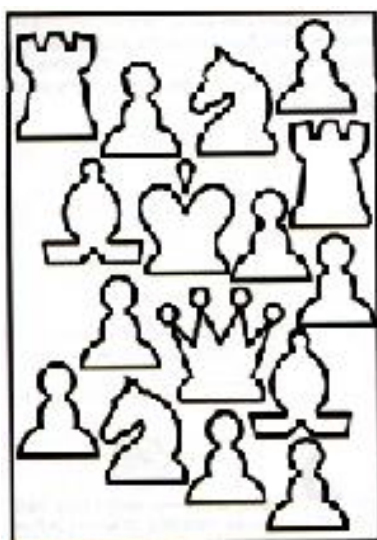


### ZASŁONIĘCIE SIĘ INNĄ FIGURĄ PRZED SZACHEM

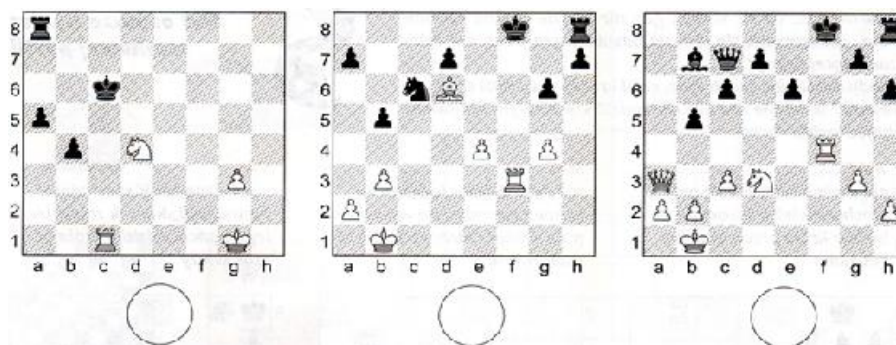
Po szachu hetmanem z d3 czarny skoczek lub czarny gońiec stają na polu d5 i zasłaniają króla



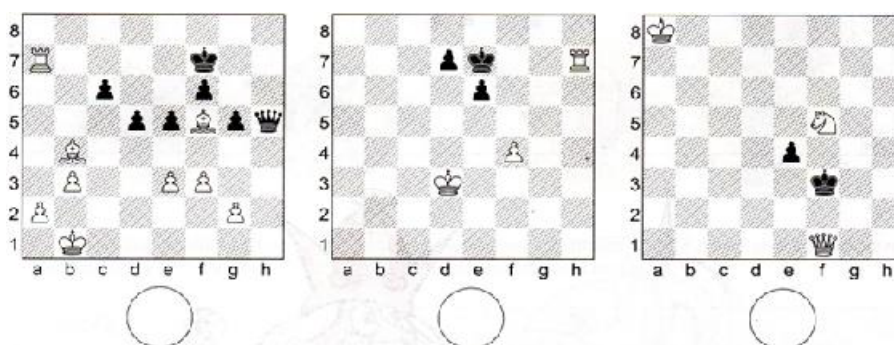
- ❖ Na rysunku pomaluj kolorem **czzerwonym figurę**, której nie można zbić w szachach. Kolorem **zielonym figury**, którymi można zasłonić się przed szachem. Kolorem **niebieskim** pomaluj te figury, które – jeśli dają szacha – to przed nim nie da się zasłonić. Nazwę tej figury wpisz w puste kratki



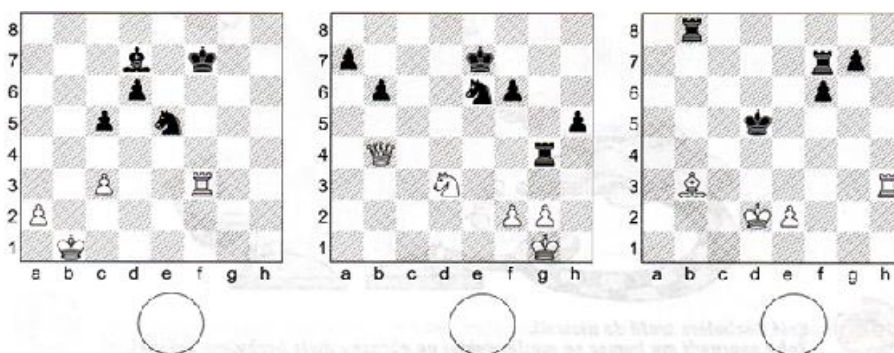
- ❖ Na diagramach za pomocą kółek zaznacz figury, które atakują czarnego króla (dają szacha). Pod każdym diagramem narysuj uśmiechniętą buźkę ☺ za dobrze wykonane zadanie, a skrzywioną :/ za zrobione niepoprawnie. Powodzenia!



- ❖ Zaznacz kropkami bezpieczne pola, na które czarny król może się schować przed szachem



- ❖ Na tych diagramach zaznacz strzałkami bicia figur szachujących króla



Dziękuję za wytrwałość. Gratuluję! Pozdrawiam

Beata Gołyska