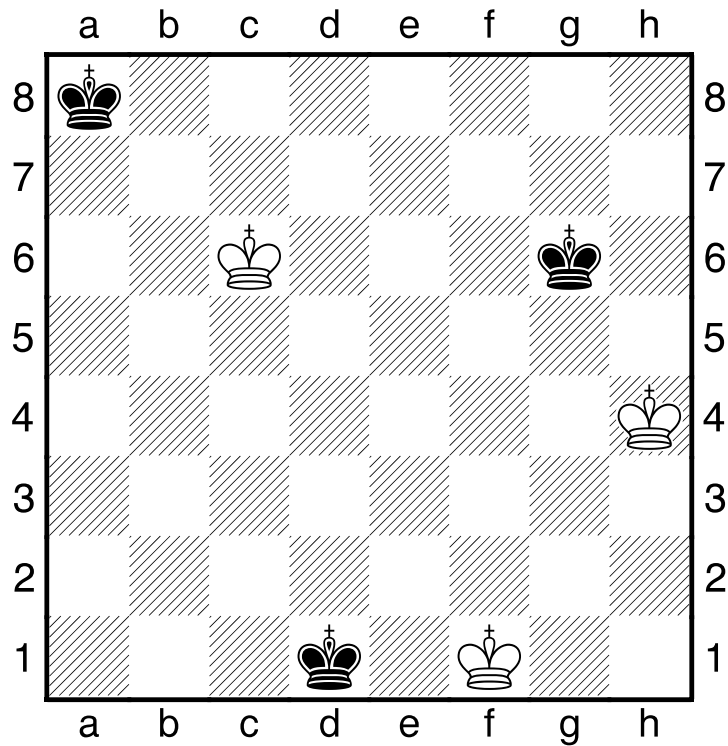
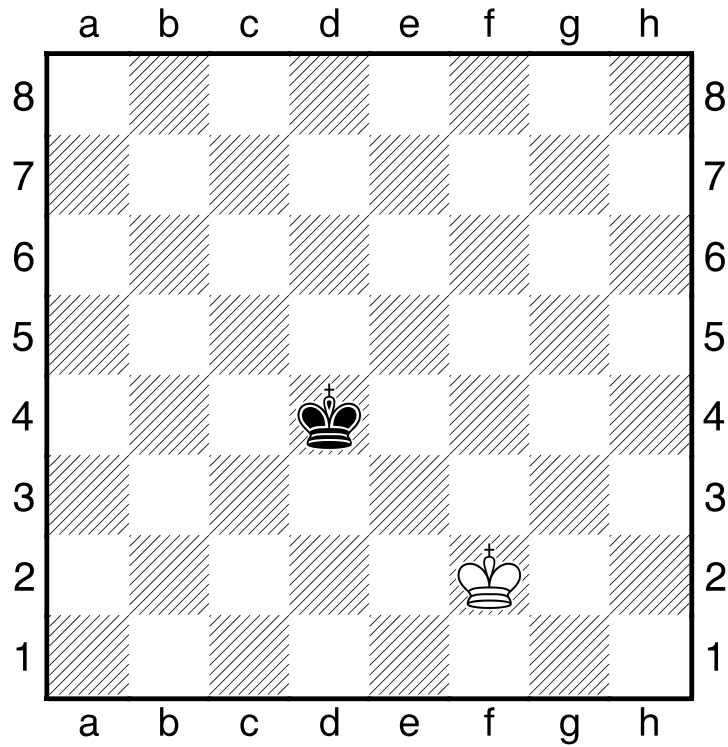
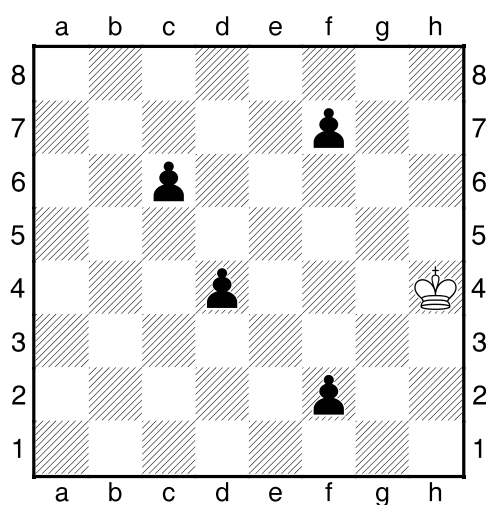
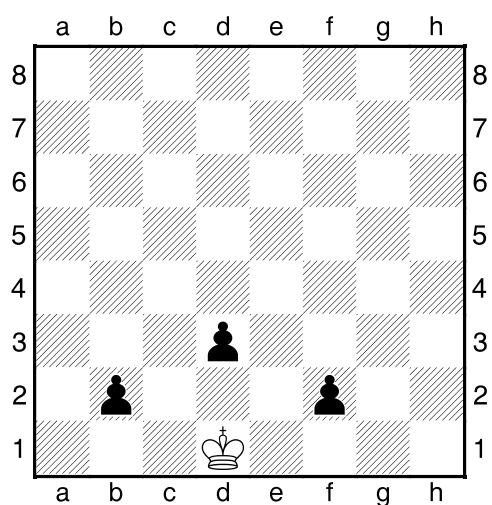
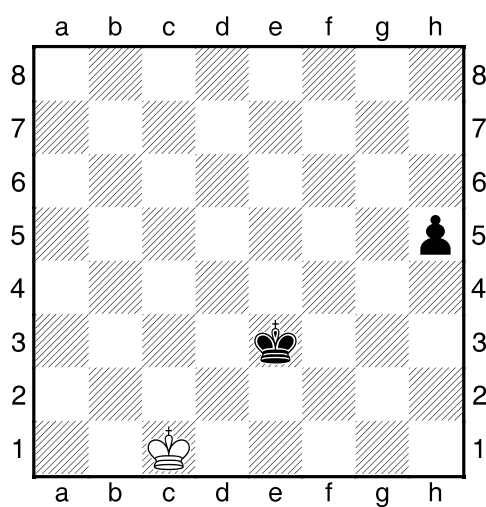
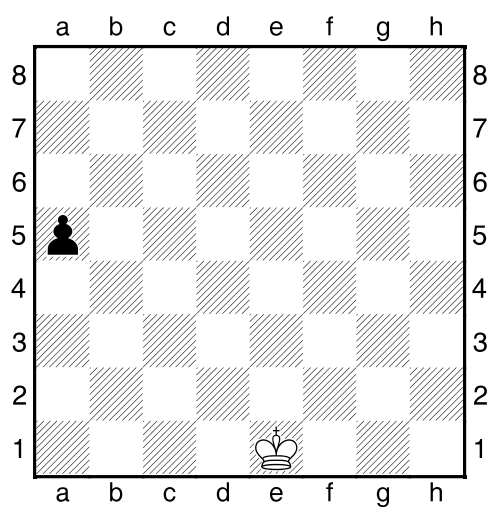
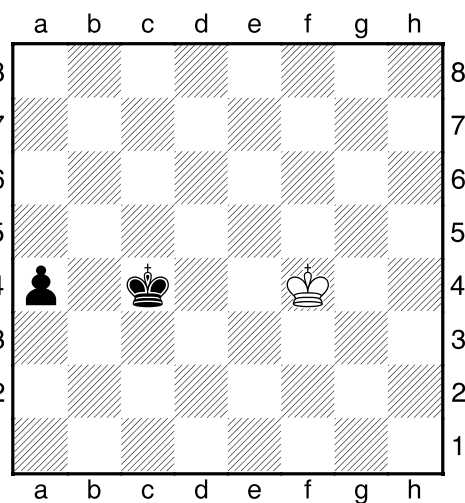
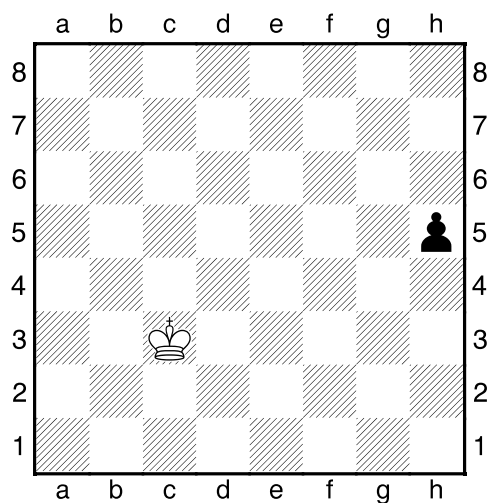


ĆWICZENIE: Na poniższych diagramach zaznacz za pomocą zielonych kropek pola, na których może stać czarny król, a kropkami czerwonymi te, na których możesz postawić króla białego.

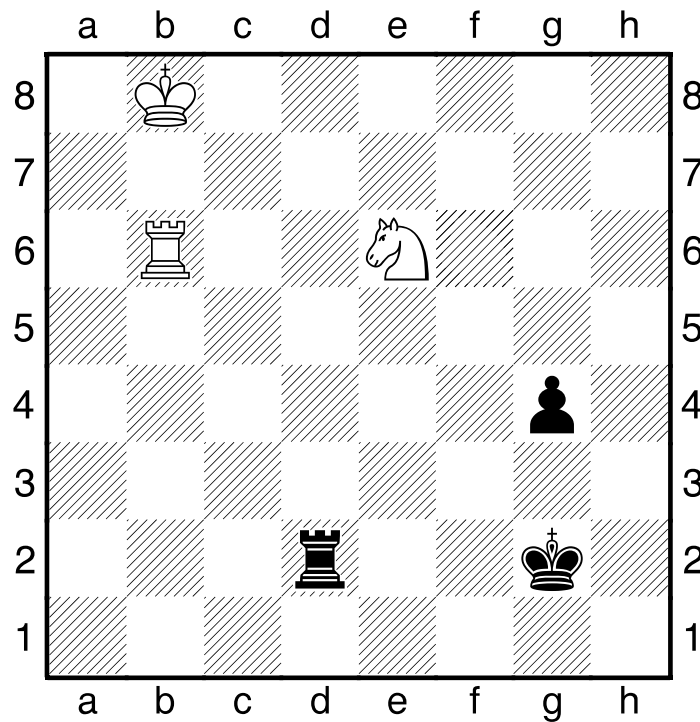
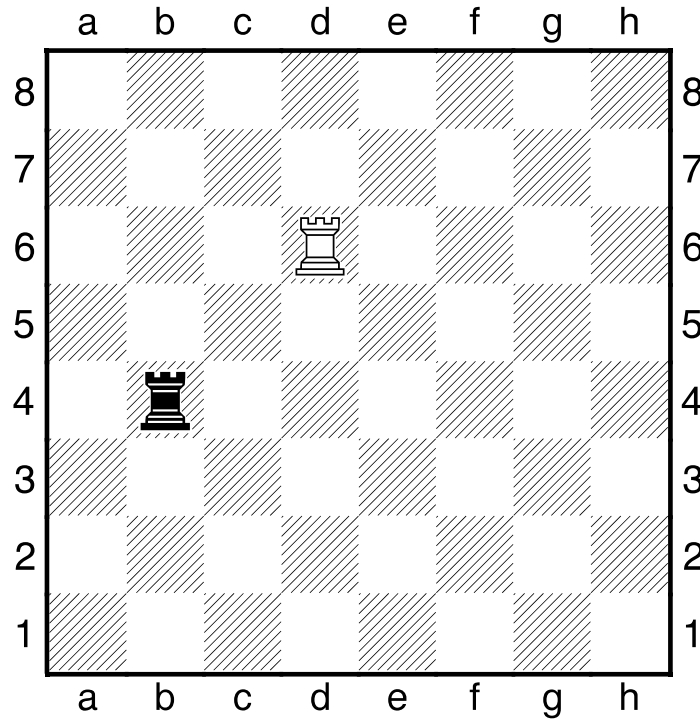




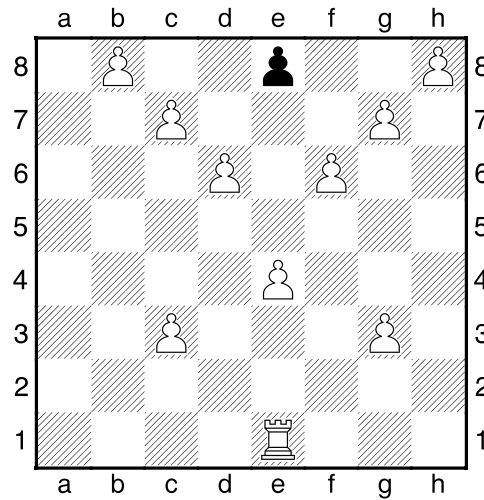
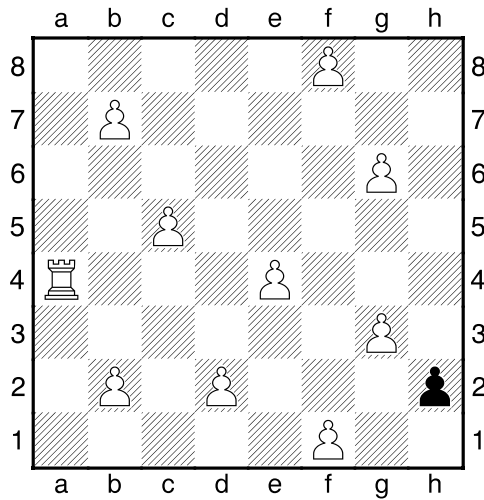
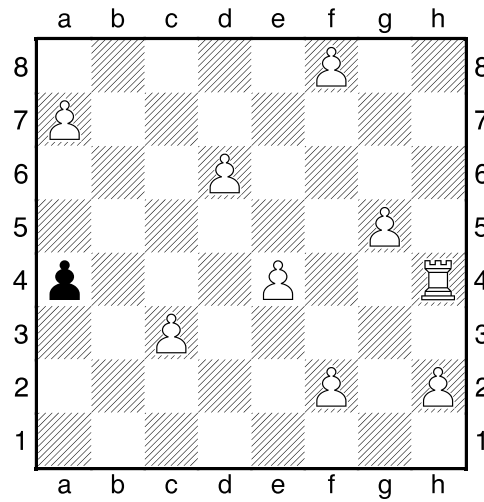
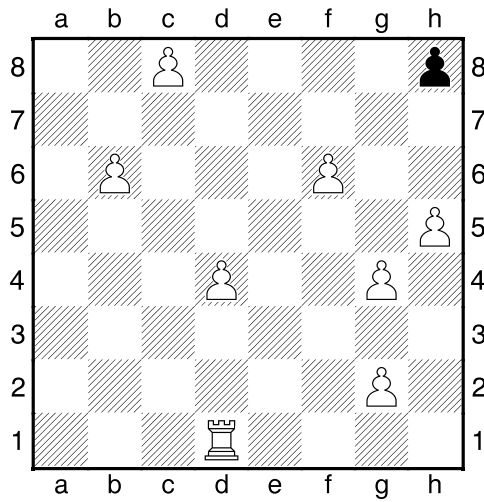
ĆWICZENIE: Znajdź najkrótszą drogę białego króla do czarnych pionków. Zaznacz ją kropkami.



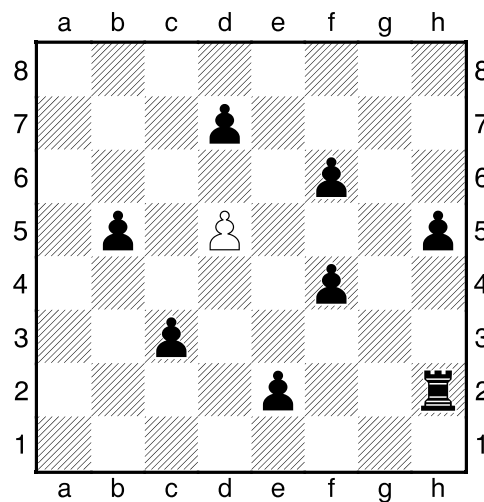
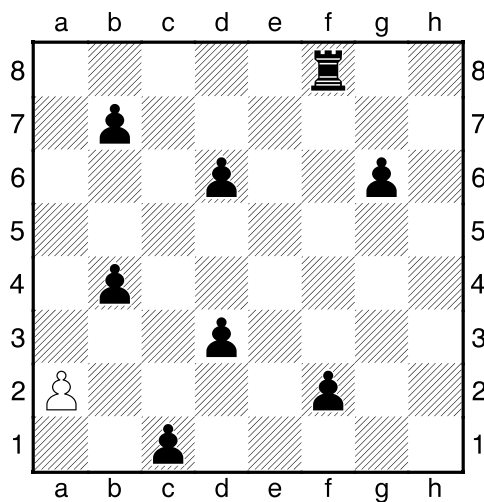
ĆWICZENIE: Na poniższych diagramach zaznacz czerwonymi kropkami pola, na których może stać biała wieża i zielonymi te, na które może stać czarna wieża. Uwaga: pole, na którym będą mogły stać obie wieże, oznacz dwoma kolorami.



ĆWICZENIE: Znajdź najkrótszą drogę białej wieży do czarnego pionka. Zaznacz ją liniami.



ĆWICZENIE: Znajdź najkrótszą drogę czarnej wieży do białego pionka. Zaznacz ją liniami.

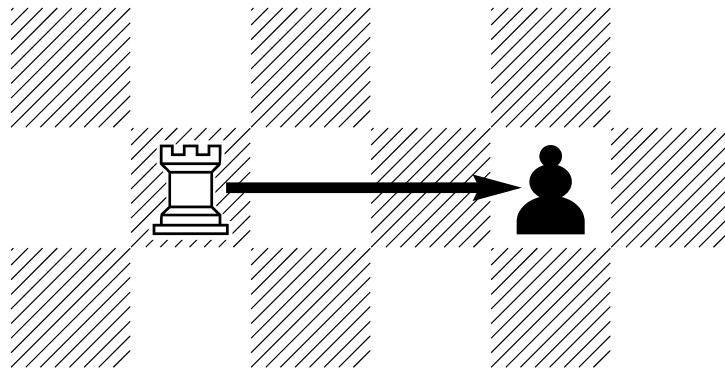




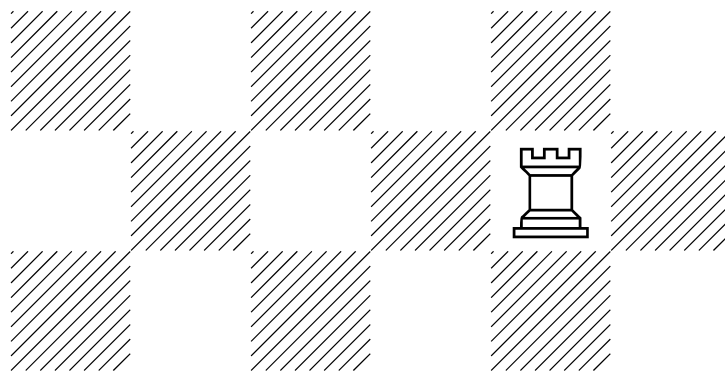
7. BICIE FIGUR

Jeśli na drodze naszej bierki stoi bierka innego koloru, możemy ją zbić, zdejmując ją z szachownicy i stawiając na jej miejsce swoją. Bierki białe biją bierki czarne i na odwrót.

UWAGA! Jedyną bierką, której nie wolno bić, jest król. Na drodze białej wieży stoi czarny pionek. Wieża może go zbić.



Biała wieża zajęła miejsce czarnego pionka, którego zdjęto z szachownicy.

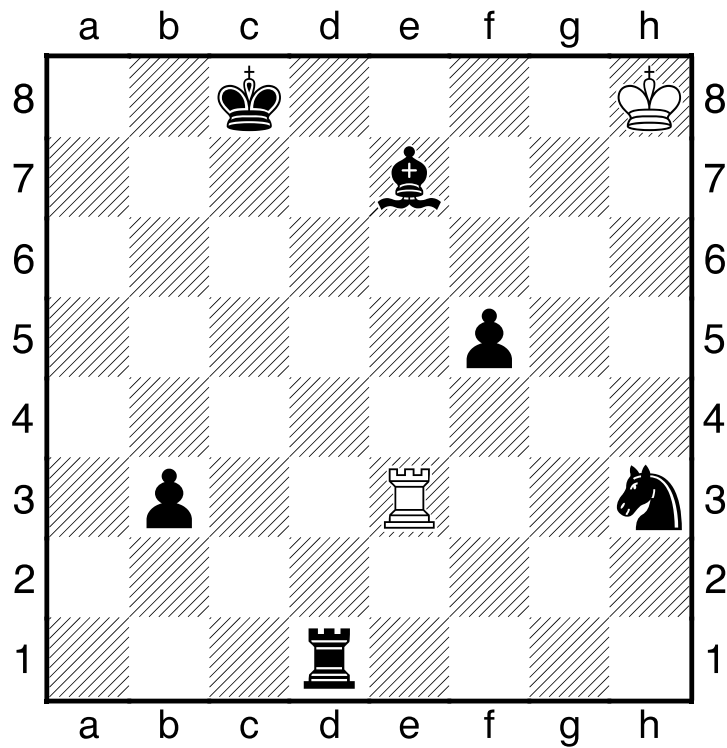


BICIE NIE JEST OBOWIĄZKOWE!!!

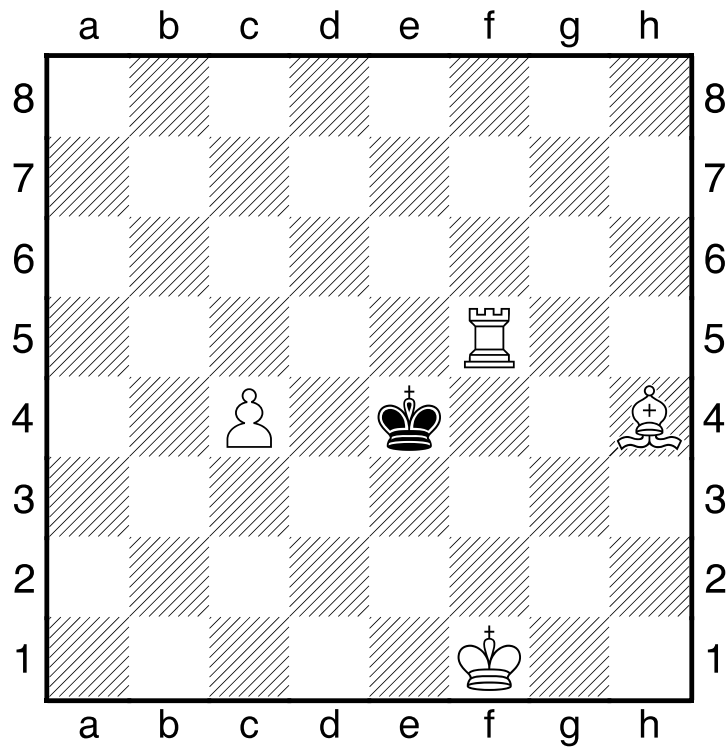




ĆWICZENIE: Zamaluj zieloną kredką wszystkie figury, które może zbić biała wieża.



ĆWICZENIE: Zamaluj czerwoną kredką wszystkie figury, które może zbić czarny król.





ĆWICZENIE: Zaznacz liniami drogę białej wieży tak, aby w każdym posunięciu zbiła czarnego pionka.

