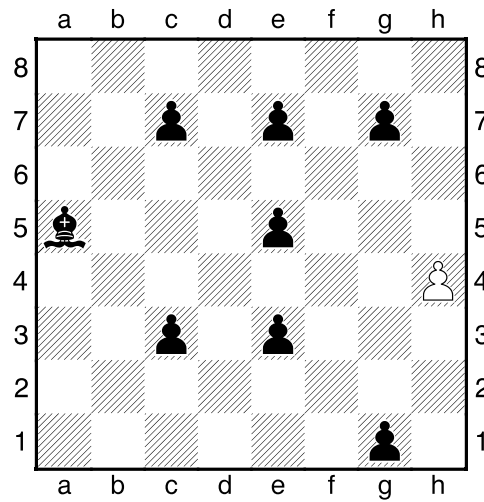
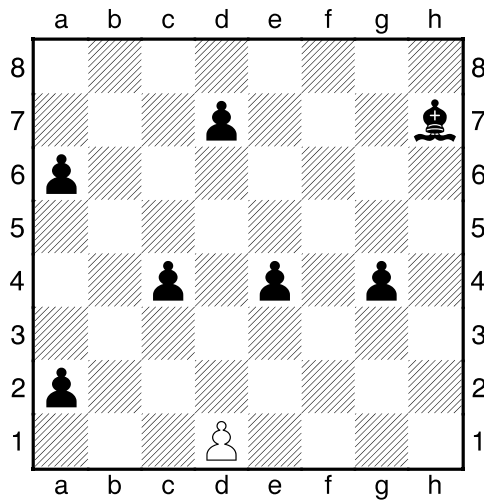
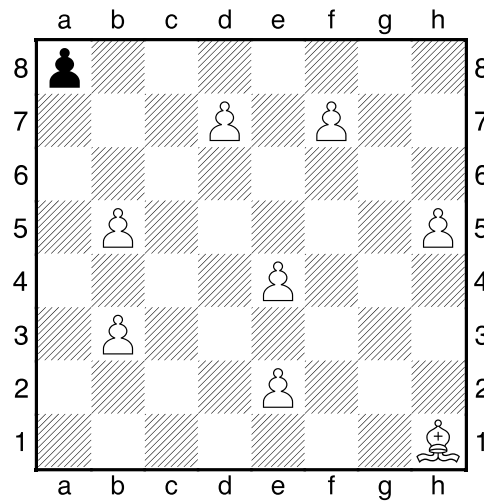
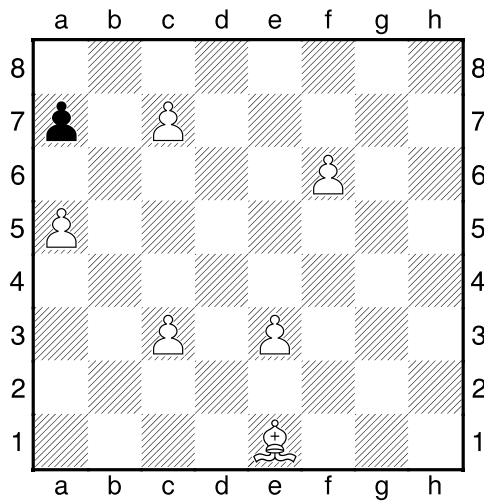
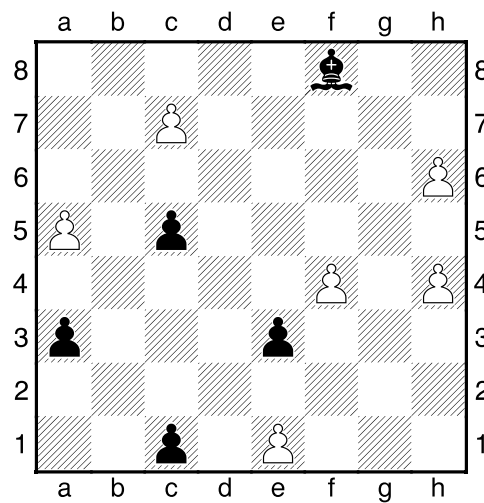
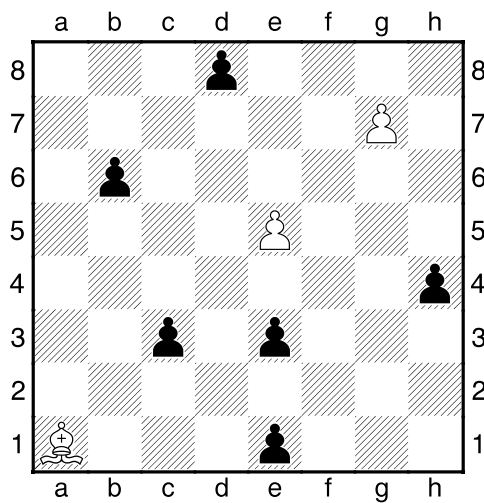


**ĆWICZENIE:** Znajdź najkrótszą drogę gońca do pionka przeciwnego koloru. Zaznacz ją liniami.

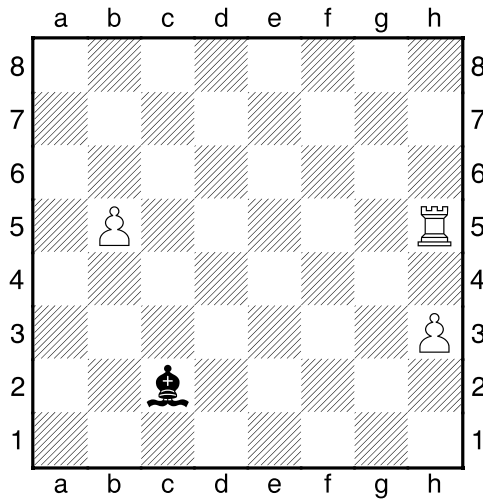
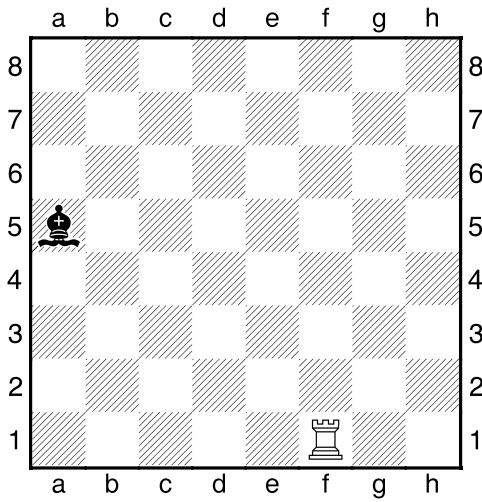


**ĆWICZENIE:** Zaznacz liniami drogę gońca tak, aby w każdym ruchu zbił pionka przeciwnego koloru.

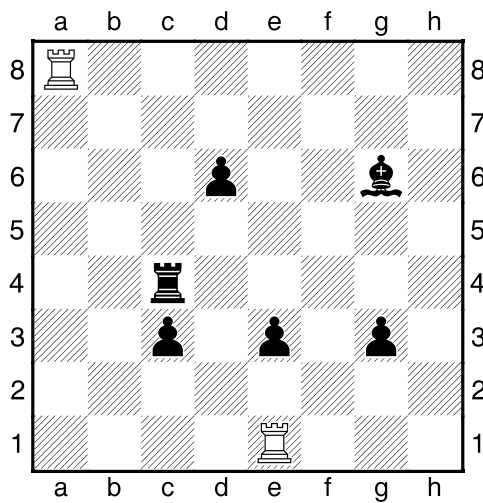
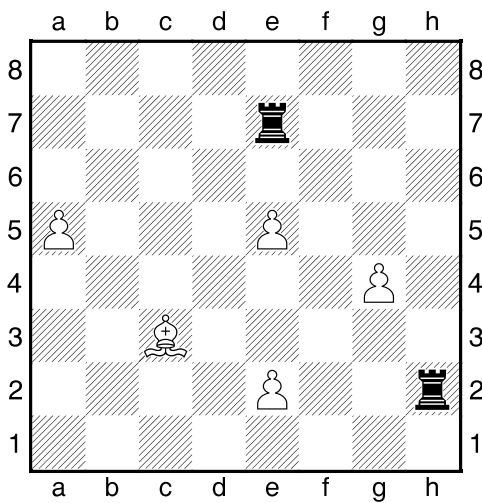
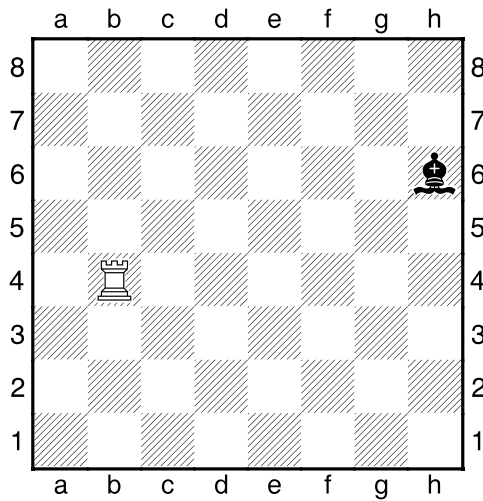
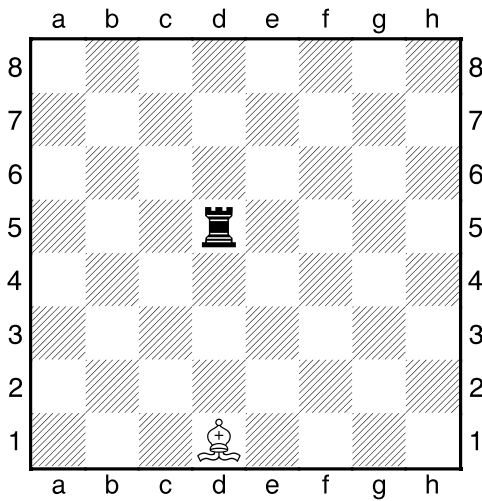




**ĆWICZENIE:** Na jakim polu należy postawić wieżę, aby zaatakowała gońca. Zaznacz kropkami wszystkie możliwości.



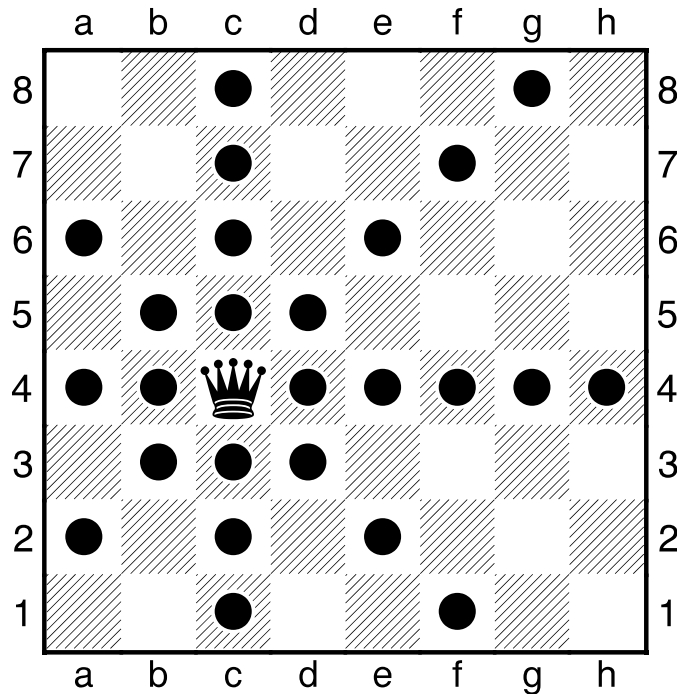
**ĆWICZENIE:** Na jakim polu należy postawić gońca, aby zaatakował wieżę przeciwnika. Zaznacz kropkami wszystkie możliwości.



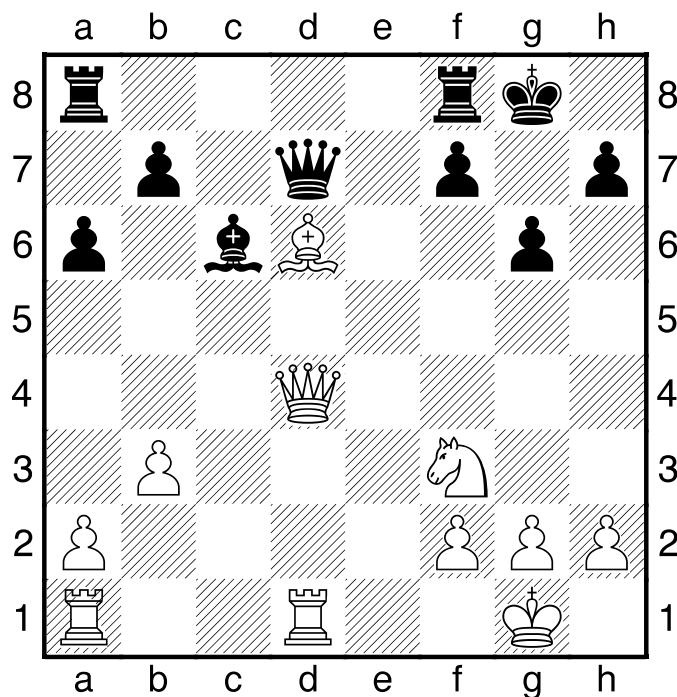


## 9. RUCHY HETMANEM

Hetman to figura o największym zasięgu ruchów. Może poruszać się tak, jak goniec, albo jak wieża, czyli o dowolną liczbę pól we wszystkich kierunkach (po liniach prostych i na ukos).

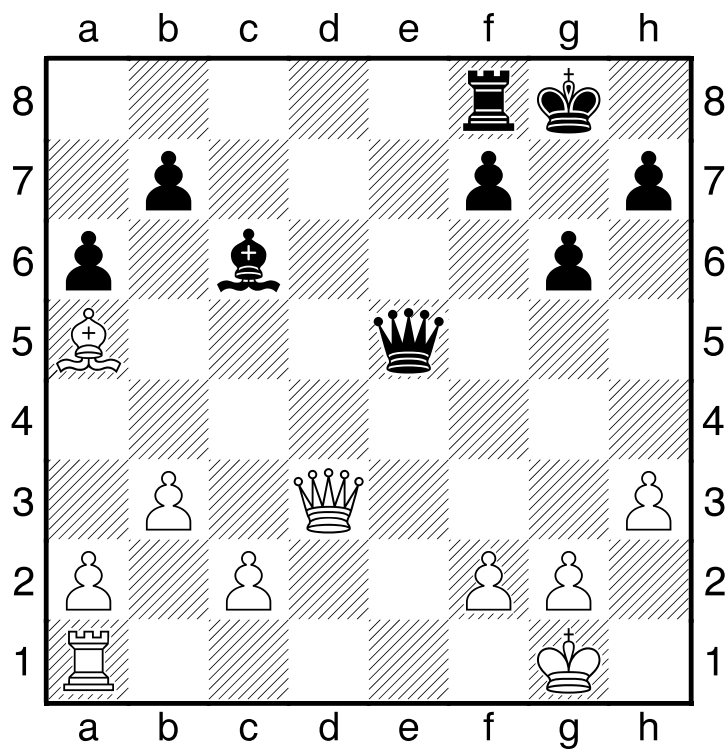


**ĆWICZENIE:** Zaznacz za pomocą kropek wszystkie pola, na które może stanąć biały hetman.

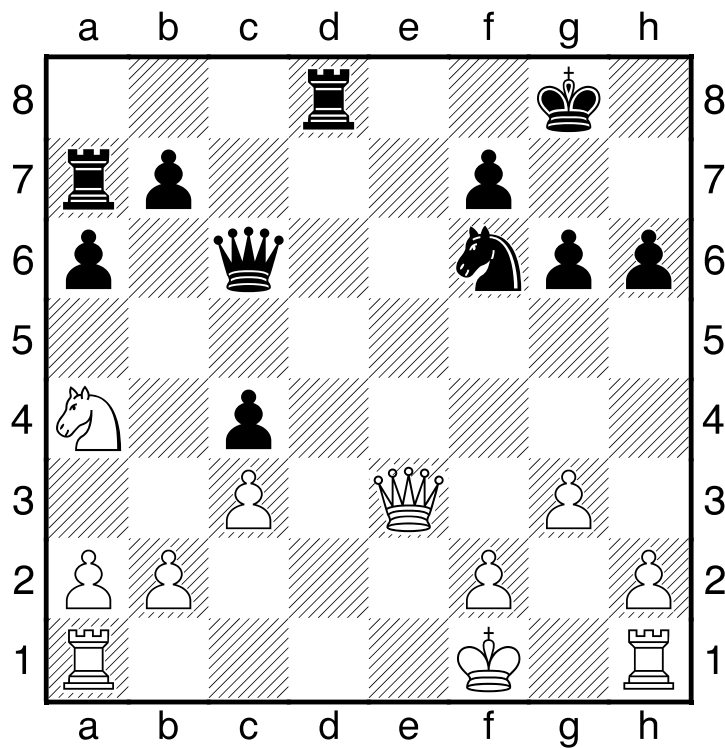




**ĆWICZENIE:** Zamaluj białe figury, który może zbić czarny hetman.

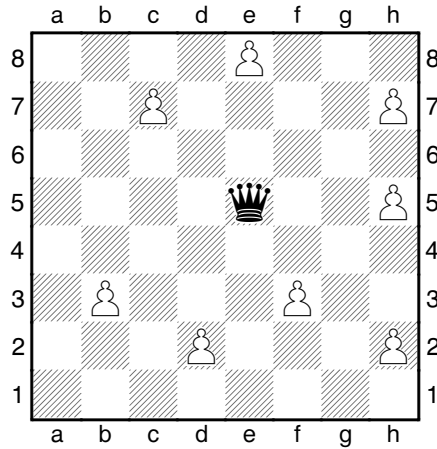
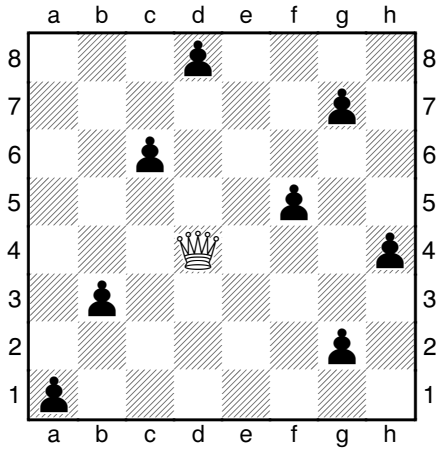


**ĆWICZENIE:** Zamaluj na czerwono figury, które może zbić czarny hetman i na zielono te, które może zbić biały hetman.

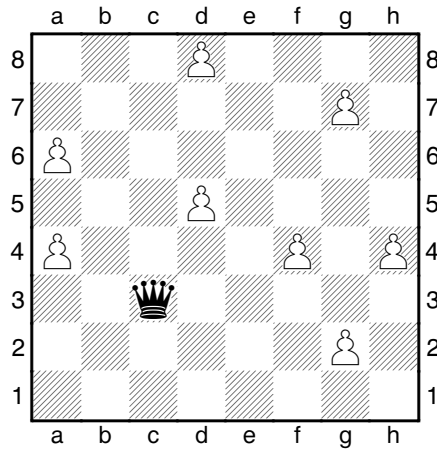
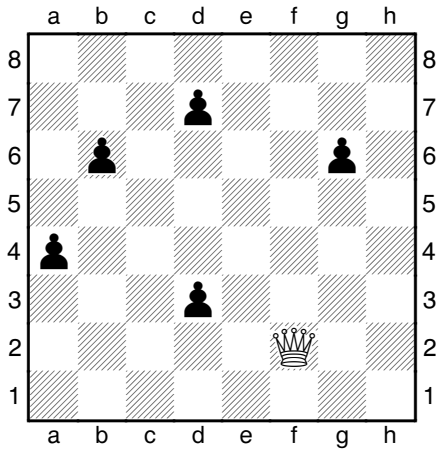




**ĆWICZENIE:** Zaznacz kółkiem wszystkie pionki, które może zbić hetman.



**ĆWICZENIE:** Zaznacz liniami drogę hetmana, tak aby w każdym posunięciu zbił pionka.



**ĆWICZENIE:** Na jakim polu należy postawić hetmana, aby zaatakował wieżę i gońca i tak, aby te figury nie mogły go zbić. Zaznacz wszystkie możliwości.

