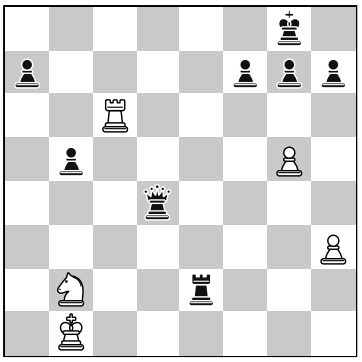
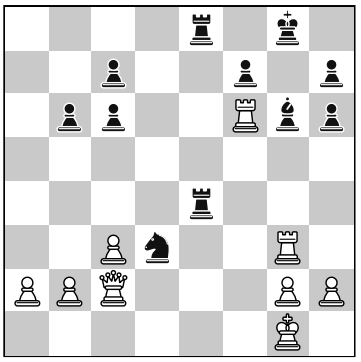
Mat w 3 ruchy: zadania do druku

Imię _____ Data _____ Wynik: ____ / 10



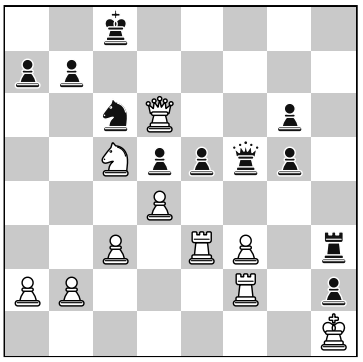
1. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



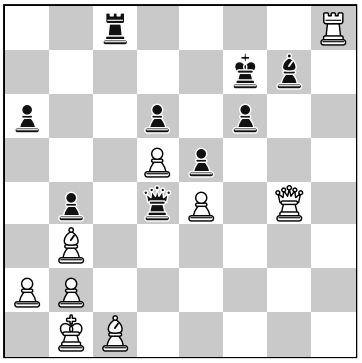
2. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



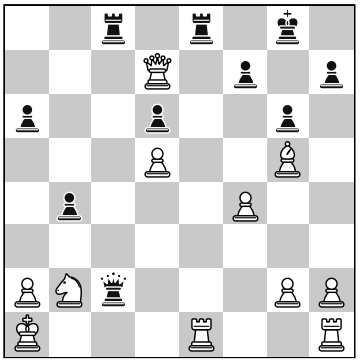
3. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



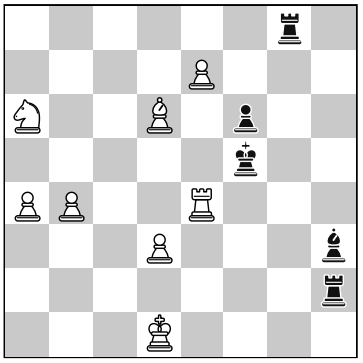
4. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



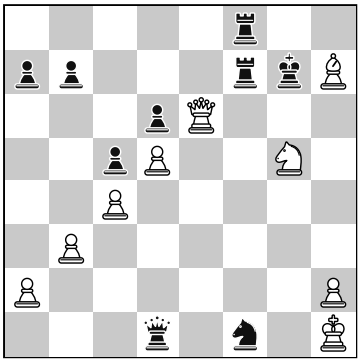
5. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



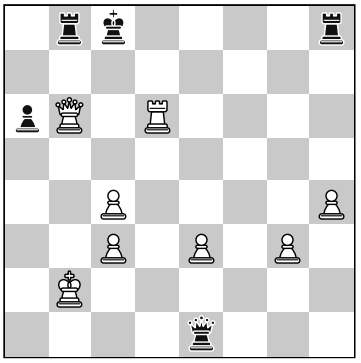
6. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



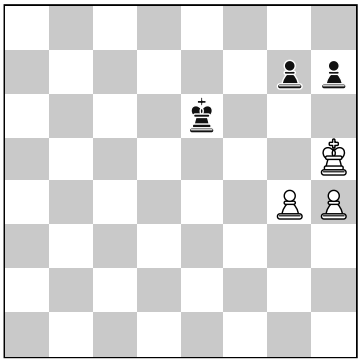
7. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



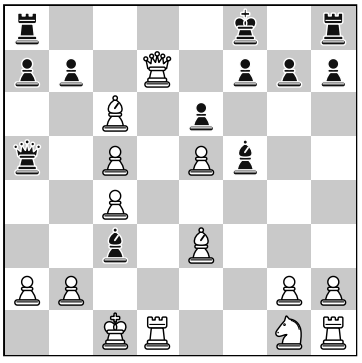
8. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



9. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____



10. Czarne zaczynają

Twój ruch: _____

Klucz odpowiedzi

1. Wc8+ Hd8 Wxd8+ We8 Wxe8#
2. We1+ Wf1 Wxf1+ Kxf1 We1#
3. Hb1+ We1 Hxe1+ Wf1 Hxf1#
4. Hd3+ Gc2 Hxc2+ Ka1 Hxc1#
5. Wxe1+ Wxe1 Hc1+ Wxc1 Wxc1#
6. Wg1+ We1 Gg4+ Kc1 Wxe1#
7. Hg6+ Kh8 Sxf7+ Wxf7 Hg8#
8. Wc6+ Kd7 Wc7+ Ke8 Hxb8#
9. Kf6 g5+ Kf5 g6 hxg6#
10. Gxb2+ Kxb2 Hb4+ Ka1 Hc3#

Jak czytać zapis odpowiedzi?

Odpowiedź podaje figurę i pole, na które ona idzie. Pole to litera kolumny (a–h, od lewej strony białych) i cyfra rzędu (1–8, od strony białych).

K	król
H	hetman
W	wieża
G	goniec
S	skoczek
bez litery	pionek, np. e5
x	bicie, np. Wxd5 to wieża bije na d5
+	szach
#	mat

Przykład: **Hb7#** to hetman idzie na pole b7 i daje mata.