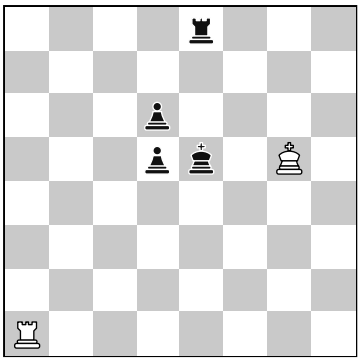
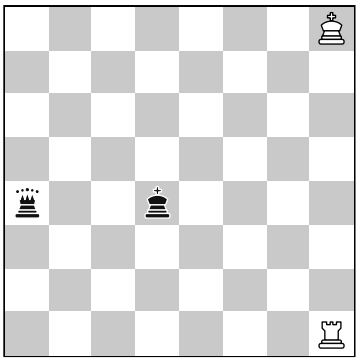
Szpila: zadania do druku

Imię _____ Data _____ Wynik: ____ / 10



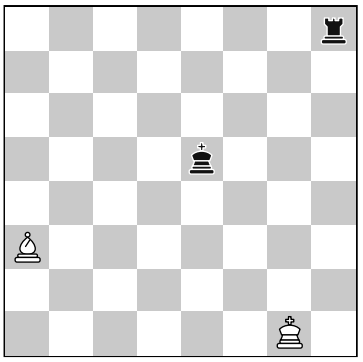
1. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



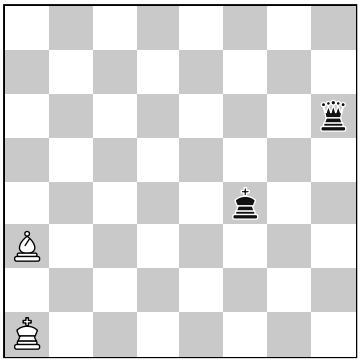
2. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



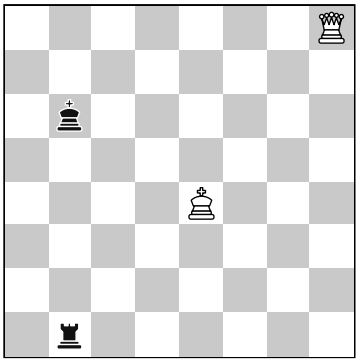
3. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



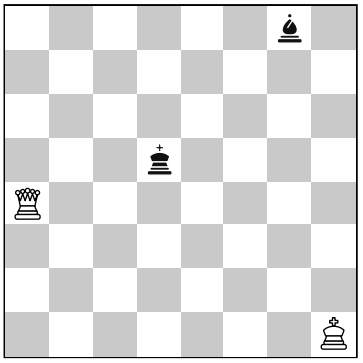
4. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



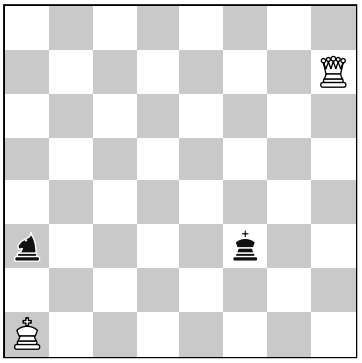
5. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



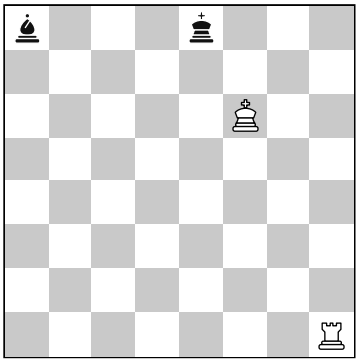
6. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



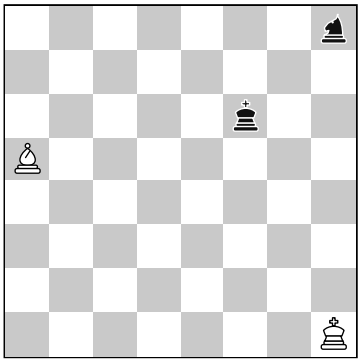
7. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



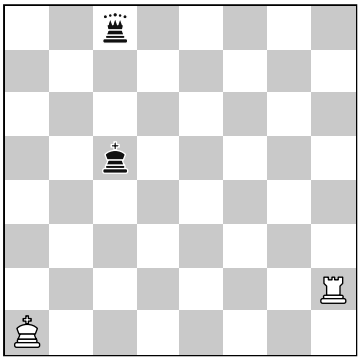
8. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



9. Białe zaczynają

Twój ruch: _____



10. Białe zaczynają

Twój ruch: _____

Klucz odpowiedzi

1. We1+ Kd4 Wxe8
2. Wh4+ Kd5 Wxa4
3. Gb2+ Ke6 Gxh8
4. Gc1+ Ke4 Gxh6
5. Hb8+ Kc6 Hxb1
6. Ha2+ Kd6 Hxg8
7. Hh3+ Ke4 Hxa3
8. Wh8+ Kd7 Wxa8
9. Gc3+ Ke6 Gxh8
10. Wc2+ Kd5 Wxc8

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.