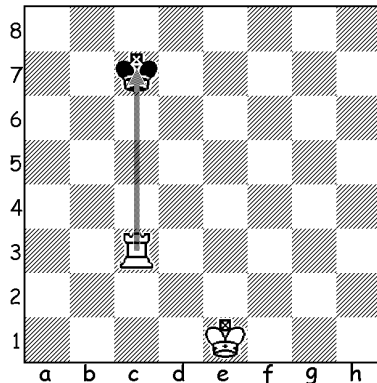


# Szach i Mat

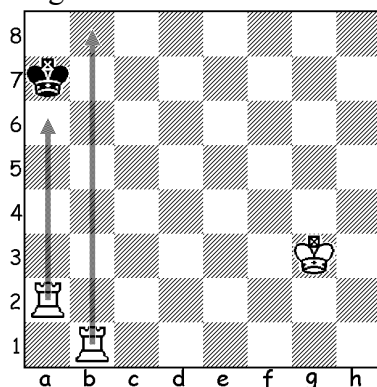
a) Wielokrotnie do tej pory różnymi figurami atakowaliśmy króla przeciwnego koloru zmuszając go do ucieczki. Atak figurą na króla nazywamy szachem. Na diagramie 1 biała wieża szachuje czarnego króla. Król ten jednak może wykonać ruch i uciec spod szacha.

Diagram 1.



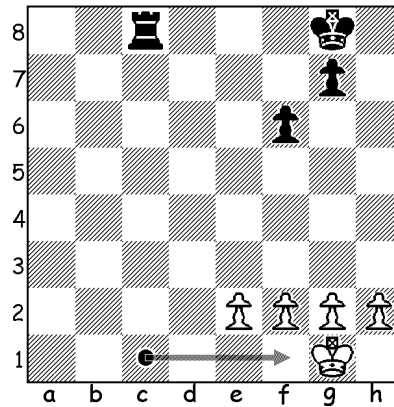
b) Jeżeli jednak okazało by się, że szachowany król nie ma gdzie uciec to taką sytuację nazywamy Matem. Mat kończy grę i oznacza wygraną dla strony atakującej. Na diagramie 2 jedna z wież szachuje króla (wieża na linii a). Król nie może jednak uciec dlatego, że druga z wież odcina mu drogę ucieczki. Król nie może przecież wejść na pole atakowane.

Diagram 2.



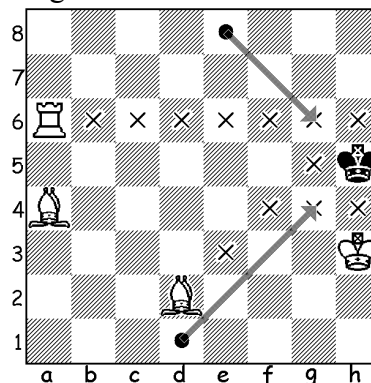
c) Biały król chowa się za swoimi pionkami, które jednocześnie blokują mu możliwość ruchu do przodu (zejścia z linii pierwszej). Sytuację tą zauważają czarne, które mają wykonać ruch. Jeżeli swoją wieżą zaatakują białego króla to nie będzie on mógł uciec spod szacha. Grę wygrażą czarne dając mata.

Diagram 3.



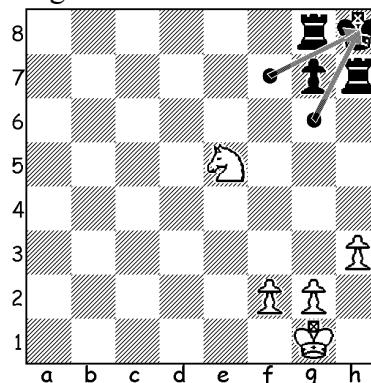
d) Na diagramie 4 znakiem x zaznaczone są pola pod atakiem wieży i gońca czarnopolowego. Wiemy również, że „król do króla się nie przytula”. Jeżeli biały gońiec zaatakuje czarnego króla, to nie będzie on mógł nigdzie uciec i gra zakończy się matem.

Diagram 4.



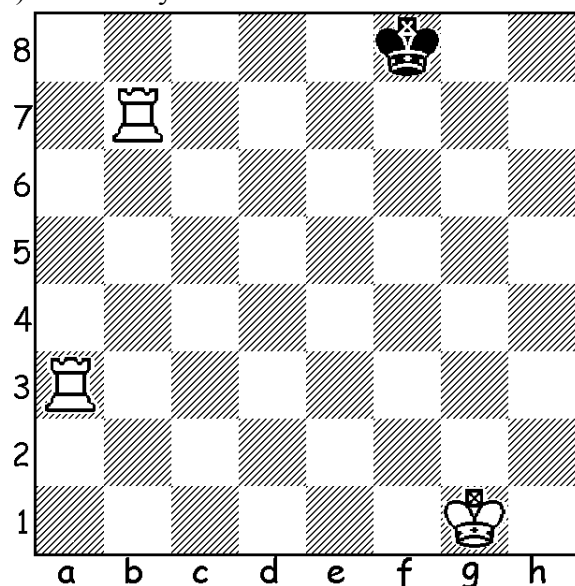
e) Czarny król schował się w rogu i nie może zrobić ruchu. Konik to figura, która może skakać ponad innymi. Jeżeli zaatakuje króla – król nie będzie mógł uciekać.

Diagram 5.

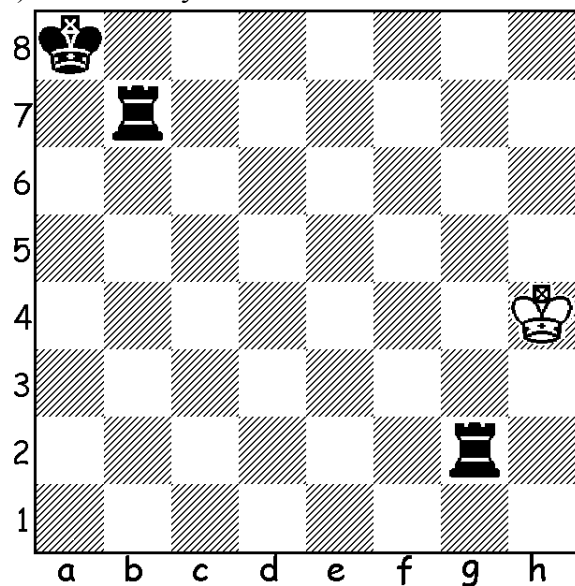


1) Daj mata wieżę. Pamiętaj – „król do króla się nie przytula”.

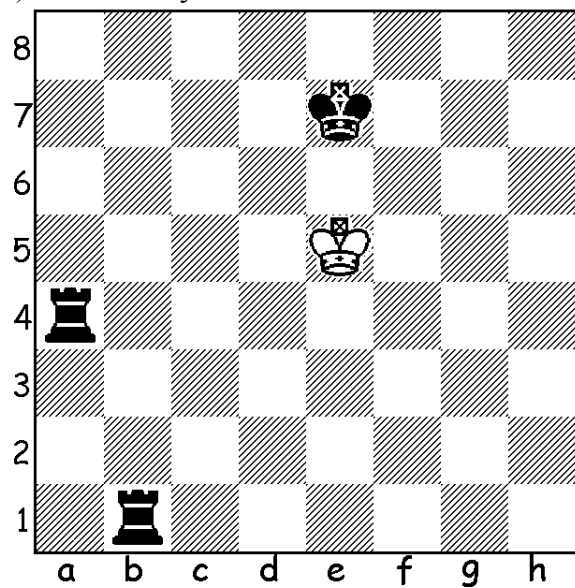
a) Ruch białych



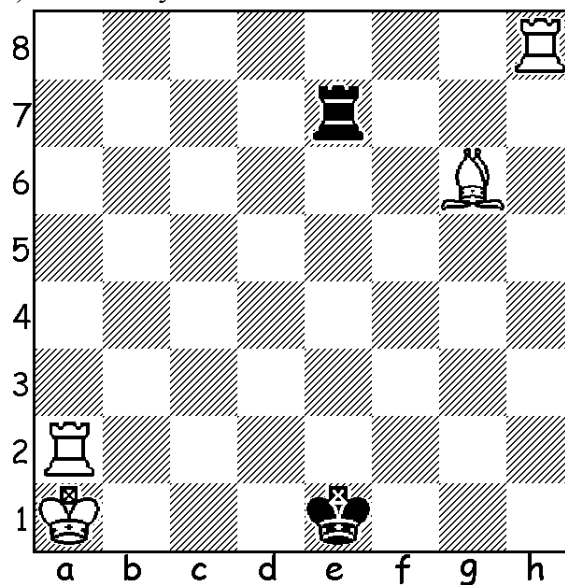
b) Ruch czarnych



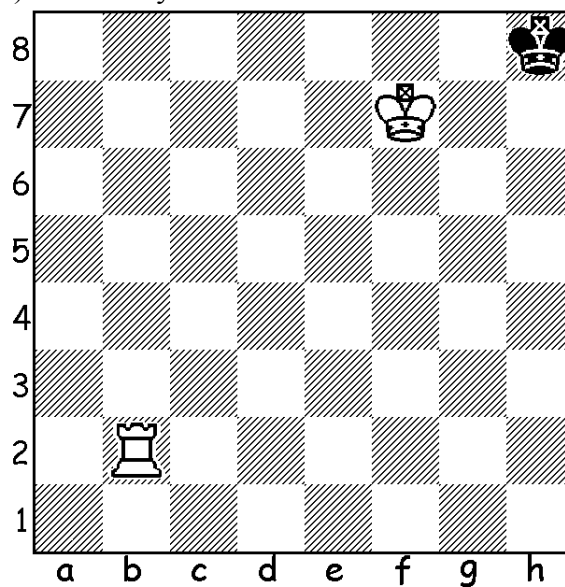
c) Ruch czarnych



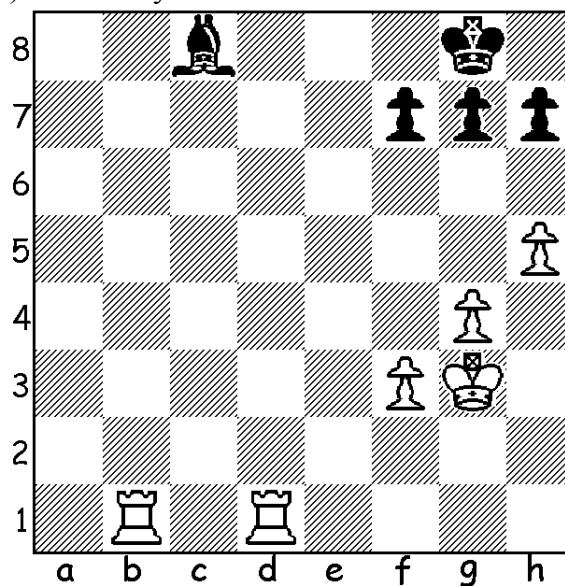
d) Ruch białych



e) Ruch białych

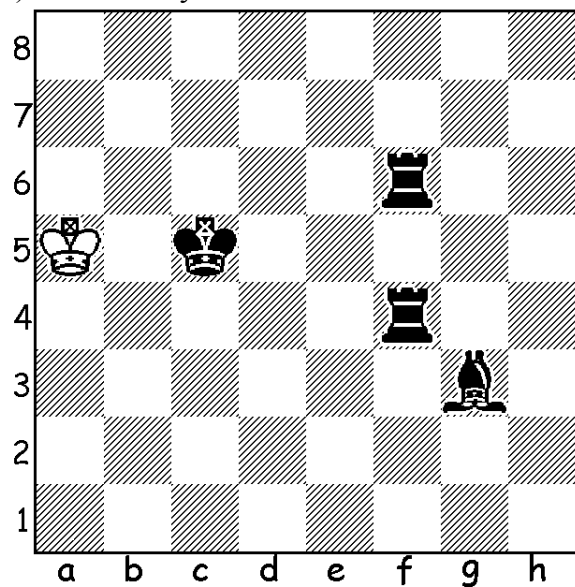


f) Ruch białych

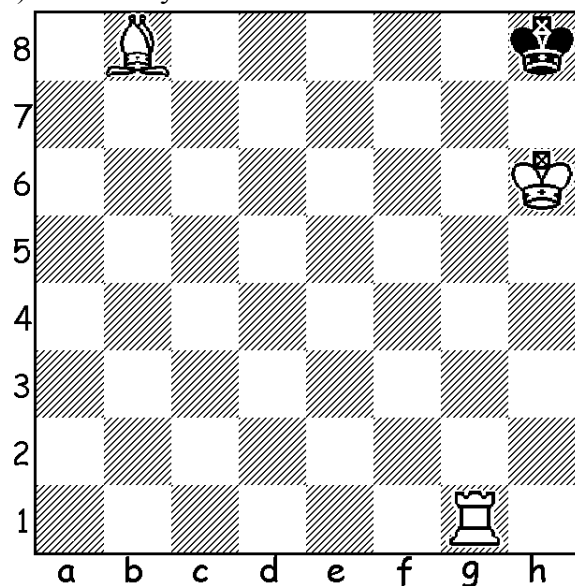


2) Daj mata gońcem.

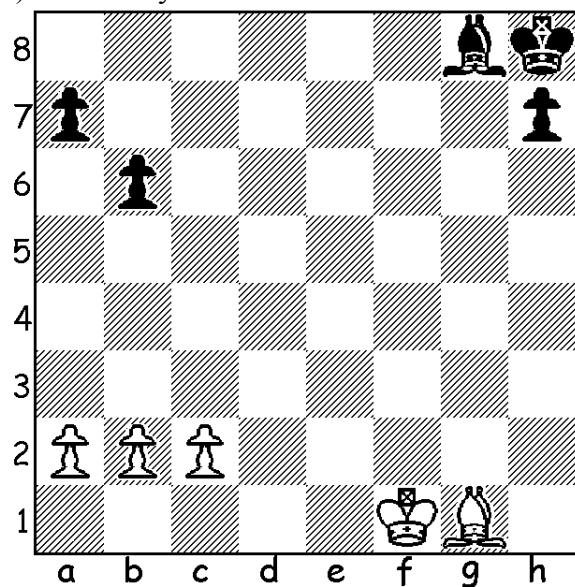
a) Ruch czarnych



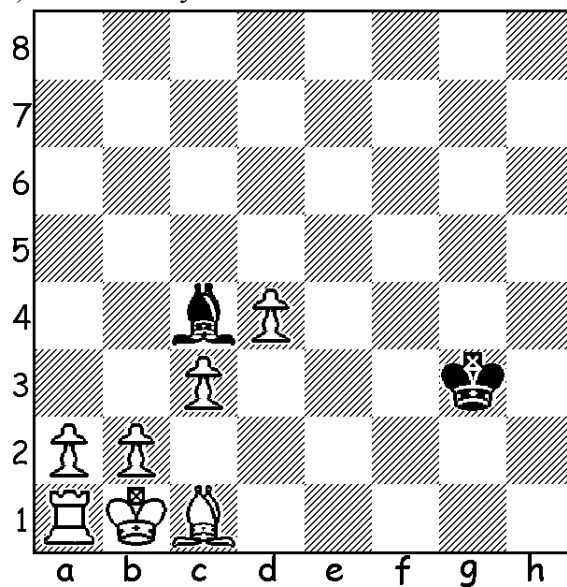
b) Ruch białych



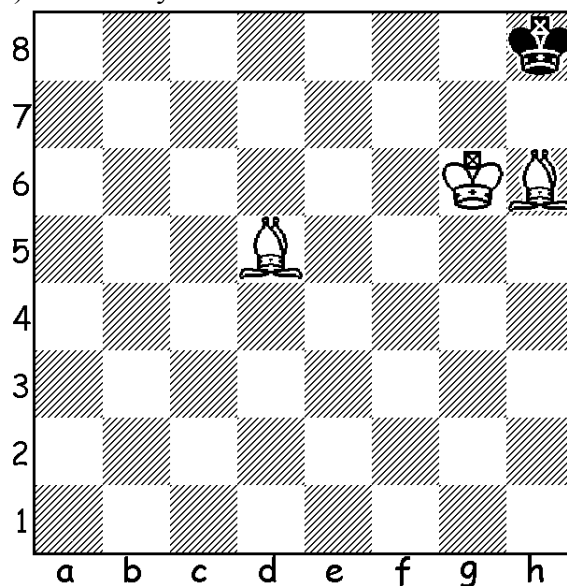
c) Ruch białych



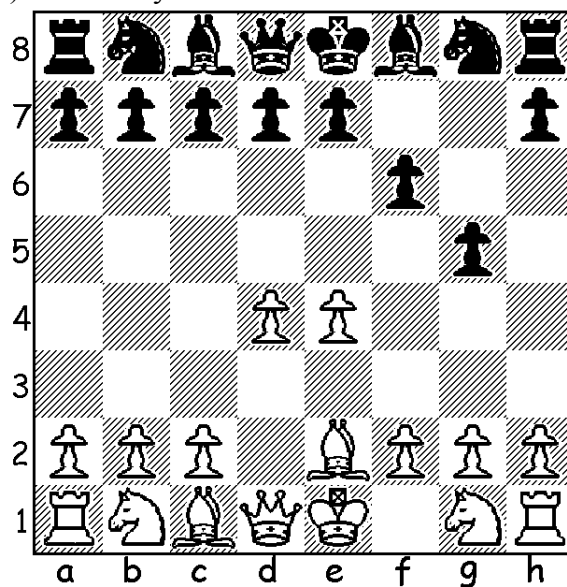
d) Ruch czarnych



e) Ruch białych

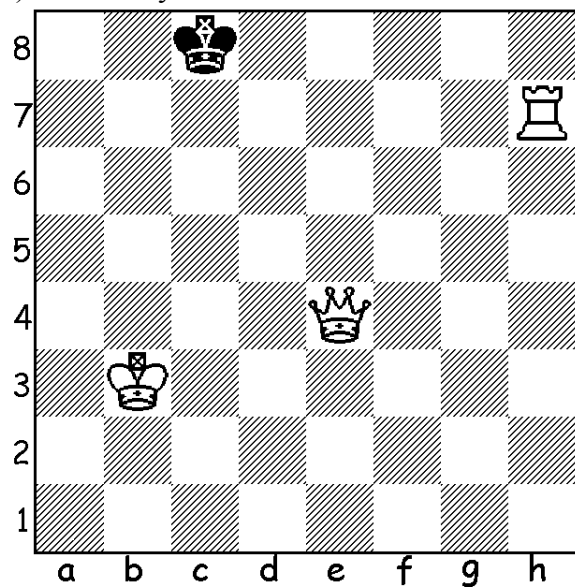


f) Ruch białych

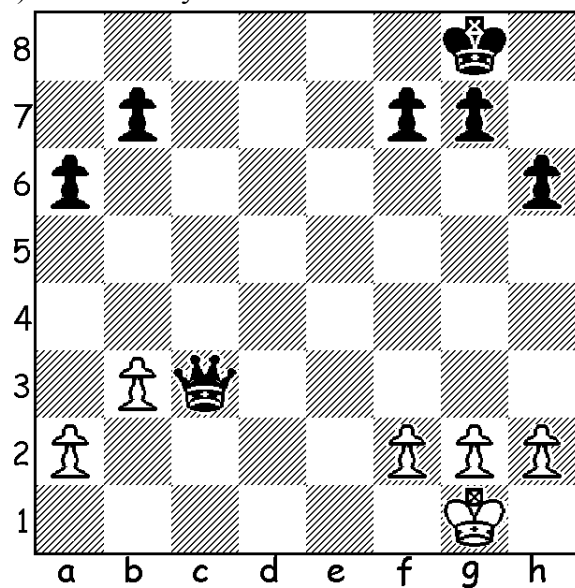


3) Daj mata hetmanem.

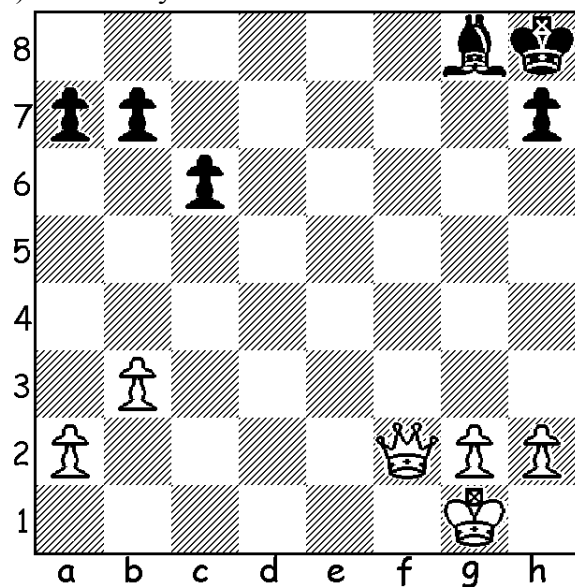
a) Ruch białych



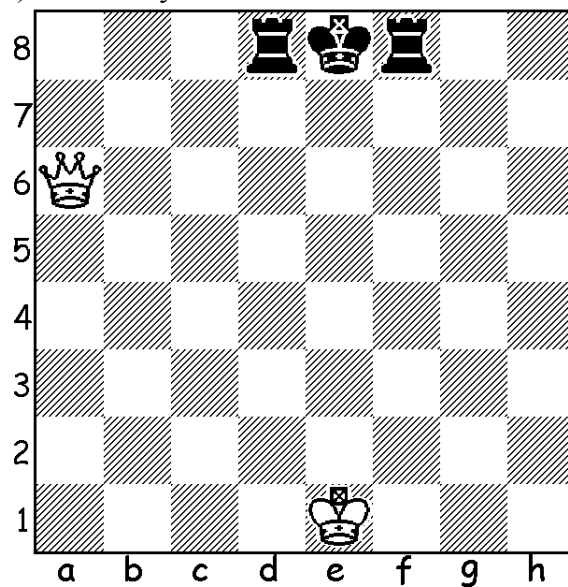
b) Ruch czarnych



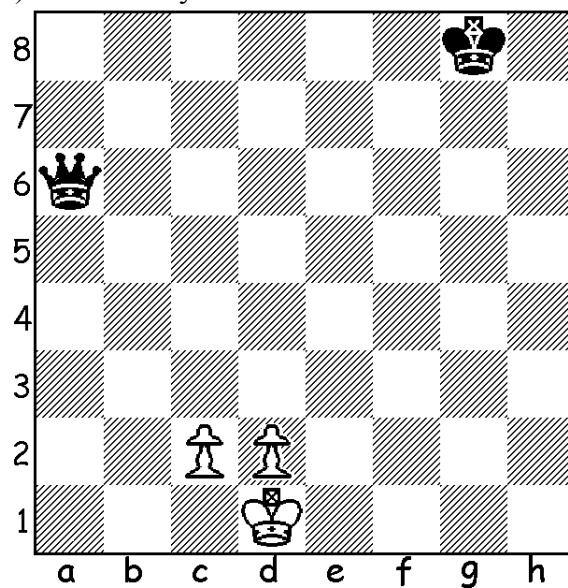
c) Ruch białych



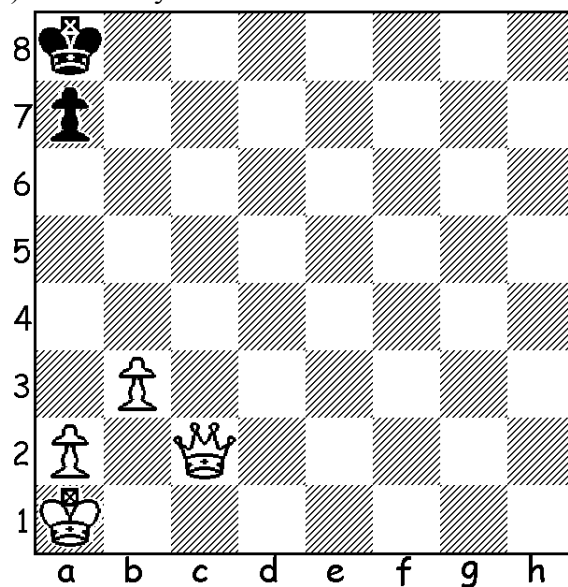
d) Ruch białych



e) Ruch czarnych

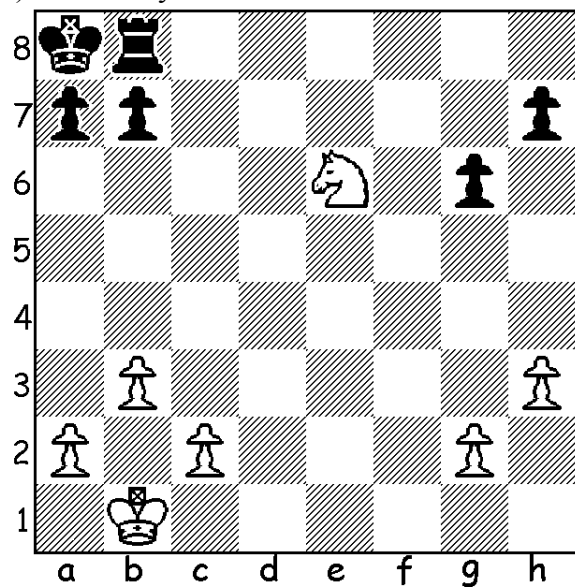


f) Ruch białych

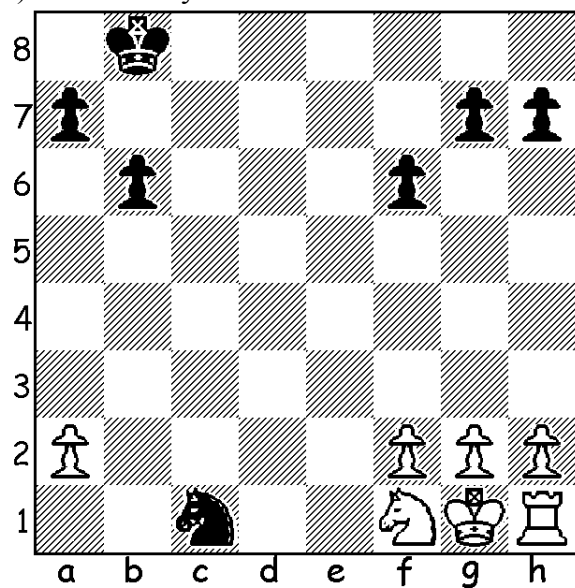


4. Daj mata skoczkiem.

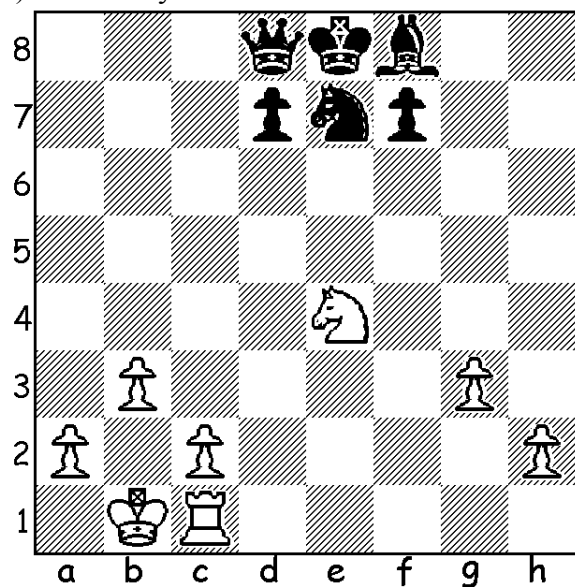
a) Ruch białych



b) Ruch czarnych

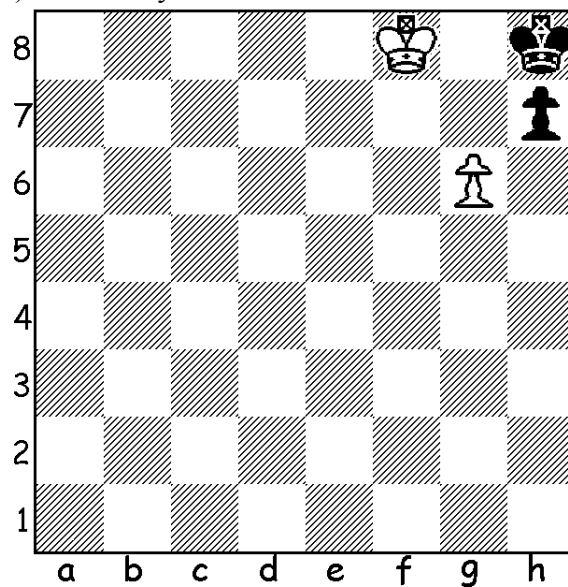


c) Ruch białych

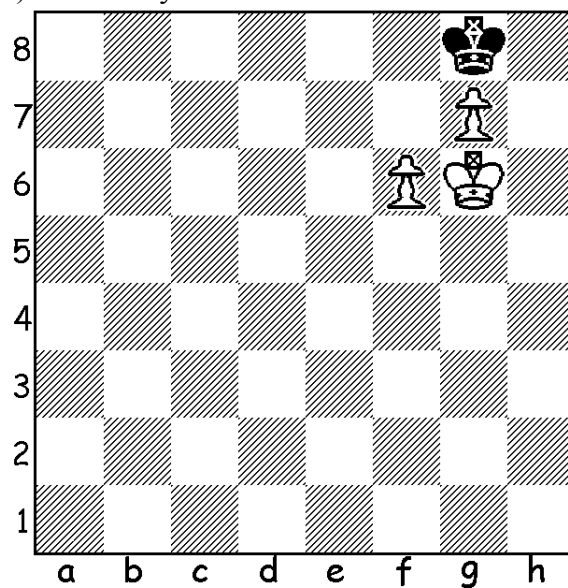


5. Daj mata pionkiem.

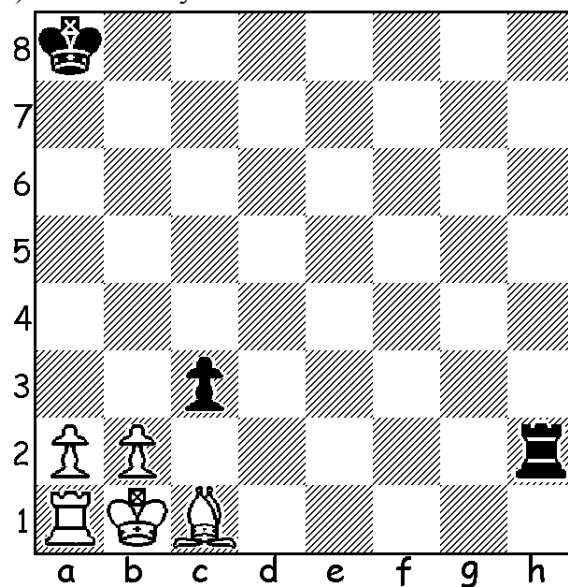
a) Ruch białych



b) Ruch białych

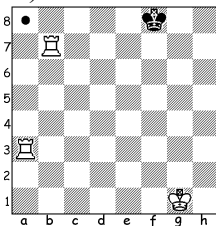


c) Ruch czarnych

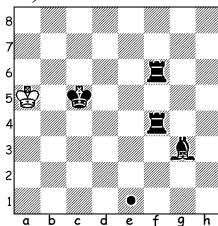


Odpowiedzi:

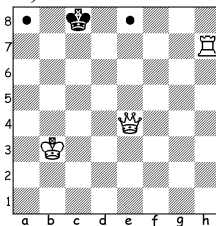
1a)



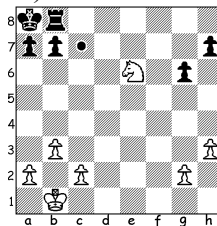
2a)



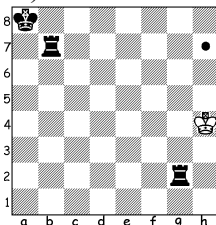
3a)



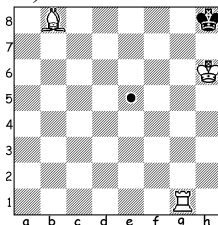
4a)



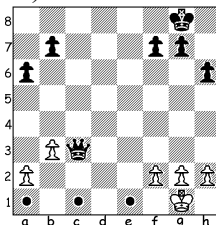
1b)



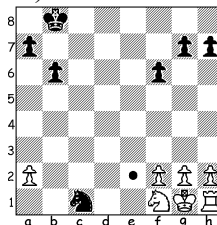
2b)



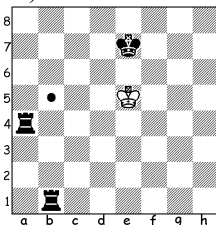
3b)



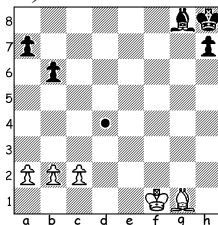
4b)



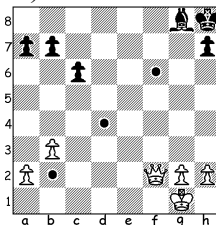
1c)



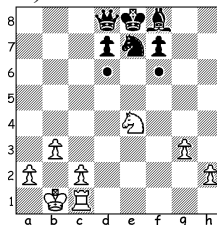
2c)



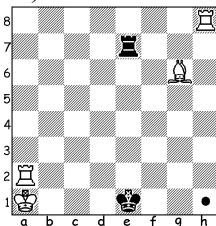
3c)



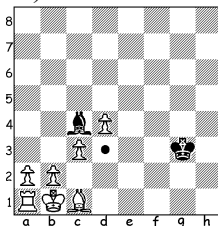
4c)



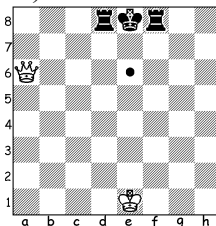
1d)



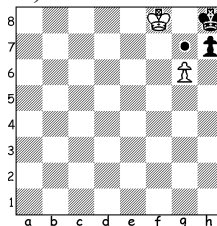
2d)



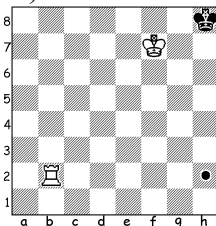
3d)



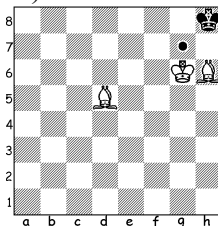
5a)



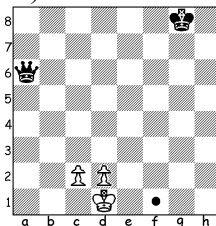
1e)



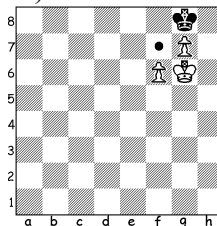
2e)



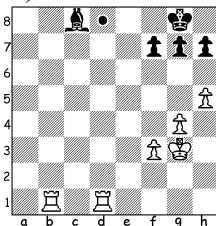
3e)



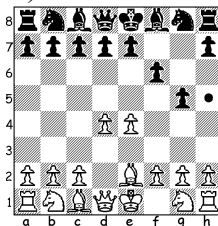
5b)



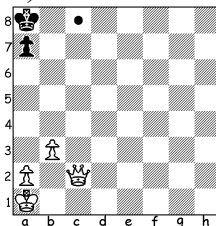
1f)



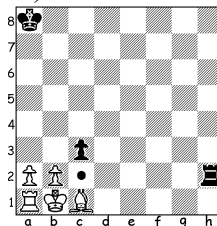
2f)



3f)



5c)



Opracował:  
Bem, Jarosław  
bemjaroslaw@gmail.com