

Temat: Prawa szachowej krainy –szach w jednym ruchu.

Białą wieżą zamatuj w jednym posunięciu czarnego króla

Jeśli nie masz Internetu rozwiąż zadania na kartce

Ćwiczenia przez Internet

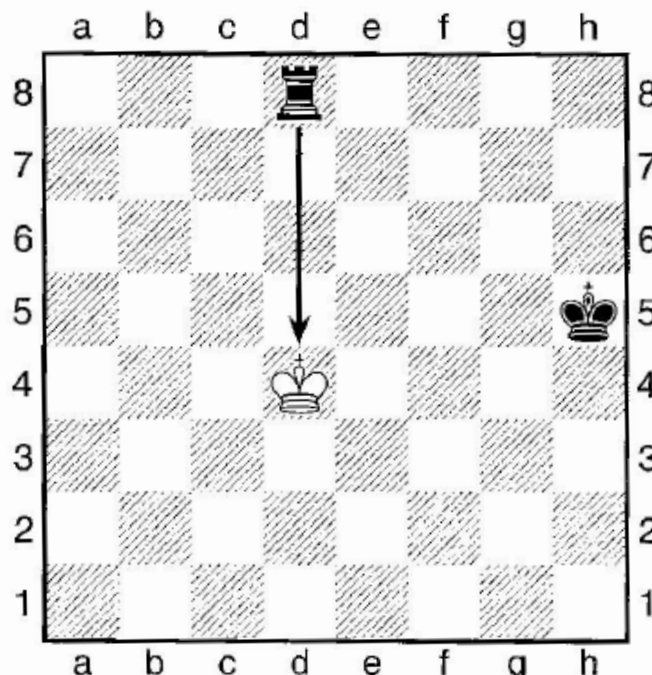
<https://lichess.org/learn#/10/1>

<https://lichess.org/learn#/12>

<https://lichess.org/learn#/11>

**Wiemy już, że króla nie można zbić. Można go tylko zaatakować.**

**Sytuację, kiedy jakaś figura lub pionek przeciwnika atakuje króla (czyli robi taki ruch, że król znajduje się „pod biciem”), nazywamy szachem.**



**Gdy król jest szachowany, czyli atakowany, mamy obowiązek go ratować!**

**Możemy się obronić na trzy sposoby:**

**1. uciekając królem na pole, które jest bezpieczne;**

**2. zasłaniając króla przed szachem jakąś inną bierką (ale uwaga: nie można zasłonić się przed szachem skoczka, bo skoczek przeskakuje figury i pionki);**

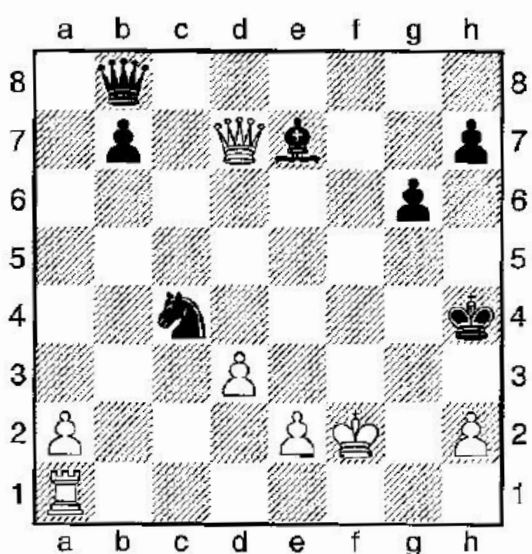
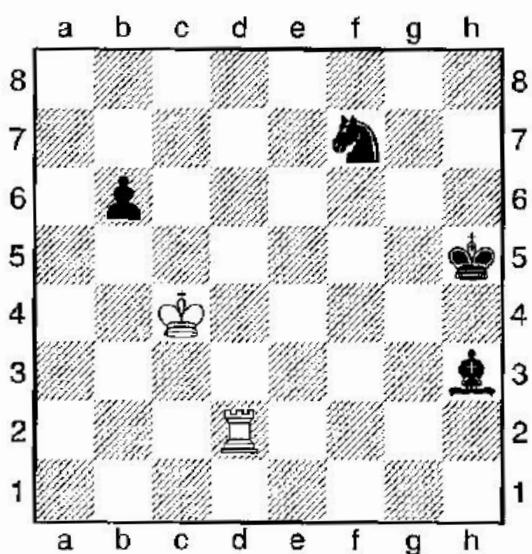
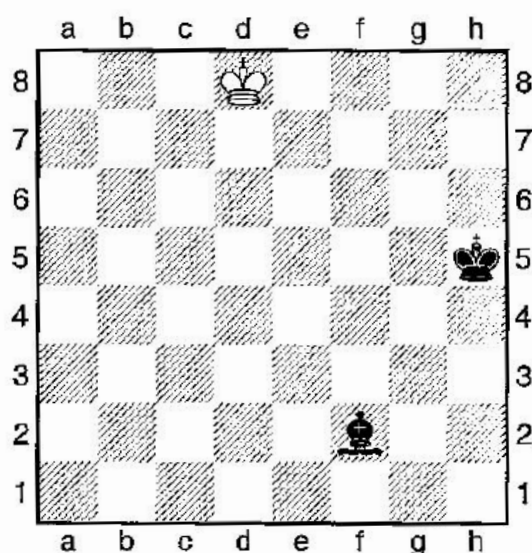
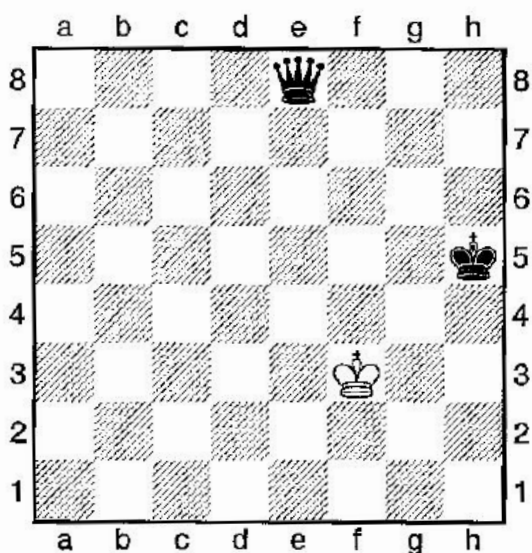
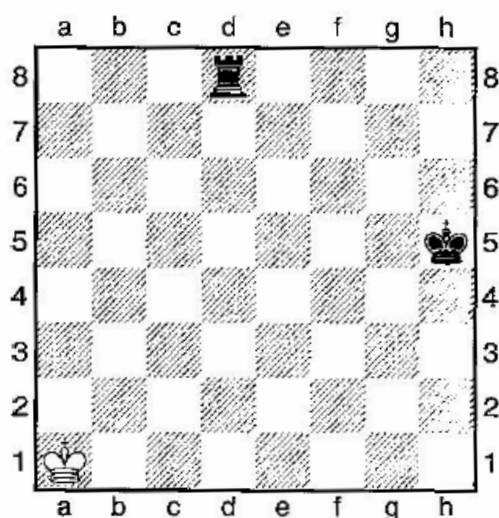
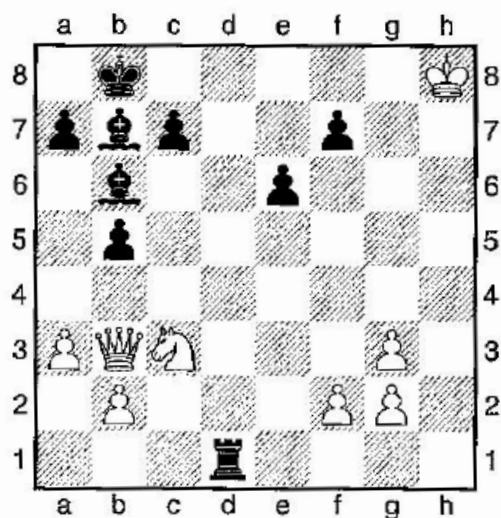
**3. bijąc figurę, która atakuje króla (jeśli jest to możliwe).**

**Nie można zostawić króla atakowanego i wykonać jakiś inny ruch. Tak jak w prawdziwej bitwie, nikt by przecież nie narażał życia króla!**

**Z tego samego powodu król robiąc ruch nie może nigdy wejść na pole, które jest szachowane, czyli atakowane przez jakąś bierkę przeciwnika.**

# Ćwiczenie 1.

Zaznacz strzałką lub kreską wszystkie możliwe szachy, jakie czarne mogą dać białemu królowi.



Dokonania pracy ucznia, proszę udokumentować w formie zdjęcia, po czym proszę przesłać na adres email:

[karolkawiak.sosw@wp.pl](mailto:karolkawiak.sosw@wp.pl)

Osoby niemające Internetu proszę o rozwiązanie zadań na wydrukowanych kartkach.