

Zakroužkujte, jestli mají bílý a černý dobře chráněné rošády.
Král má rád bezpečný úkryt za neporušenou hradbou svých pěšců.



Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Zakroužkujte, jestli mají bílý a černý dobře chráněné rošády.
Rošádové postavení by měly strážit i další figury.

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Dejte mat 2. tahem s využitím odstranění bránící figury.
Odstranit figuru, která brání soupeřova krále, je klíč k úspěchu.



Bílý na tahu



1.Jxf6+ Dxf6 2.Dxh7#

Bílý na tahu



1.Dxc8+ Sxc8 2.Ve8#

Černý na tahu



1...Dxe4+ 2.Vxe4 Sf3#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí odstranění bránící figury.
 Za figuru bránící matu rádi obětujeme i figuru větší hodnoty.

Bílý na tahu



1.Dxf8+ Dxf8 2.Vxh7#

Bílý na tahu



1.Vxf6+ Kxf6 2.Dxd7

Černý na tahu



1...Vxe3 2.Vxe3 Dg2#

Černý na tahu



1...Df3
 2.Df1 Vh1+ 3.Sxh1 Vxh1#

Dejte mat 2. tahem s využitím rozbití pěšcového krytu krále.
Pěšci pro svého krále znamenají zdi jeho paláce.



Bílý na tahu



1.Dxh7+ Kxh7 2.Vh5#

Bílý na tahu



1.Dxh6+ gxh6 2.Se5#

Černý na tahu



1...Vxh2+ 2.Kxh2 Dh4#

Dejte mat 2. tahem s využitím rozbití pěšcového krytu krále.
Když králi rozbijeme jeho příbytek, snáze na něj potom zaútočíme.

Bílý na tahu



1.Dxg6 hxg6 2.Vh1#

Bílý na tahu



1.Dxh5+ gxh5
2.g6+ fxg6 3.fxg6#

Černý na tahu



1...Jf3+ 2.gxf3 Vxf1#

Černý na tahu



1...Dxf3
2.gxf3 Sh3+ 3.Kg1 Ve1#

Dejte mat 2. tahem s využitím různých způsobů rozrušení obrany.
Pro obranu i pro útok je nejdůležitější dobrá spolupráce figur.



Bílý na tahu



1.Vxf8+ Kxf8 2.Dd8#

Bílý na tahu



1.Vxh7+ Kxh7 2.Vh1#

Černý na tahu



1...Dxe4+ 2.dxe4 Sc4#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí rozrušení obrany.
Šikovní útočník bere v úvahu všechny obranné možnosti soupeře.

Bílý na tahu



1.Dxh6+ Sxh6 2.Vxh6#

Bílý na tahu



1.Dxd4+ cxd4 2.Sf6#

Černý na tahu



1...Dxh4+ 2.gxh4 Vh3#

Černý na tahu



**1...Vxh2+ 2.Kxh2 Dh4+
3.Kg1 Sd4+ 4.Kf1 Df2#**

Dobývání tajemného hradu



Společně s naším králem jsme vstoupili do tajemného hradu, plného zakletých bojovníků.

Dojděte králem pro kouzelné žezlo!
Cestu označte pomocí křížků.

Cestou nesmíte vstoupit na žádné napadené pole, ale můžete brát černé figurky.

Sebráním černých figur získáte další prostor pro svého krále.

