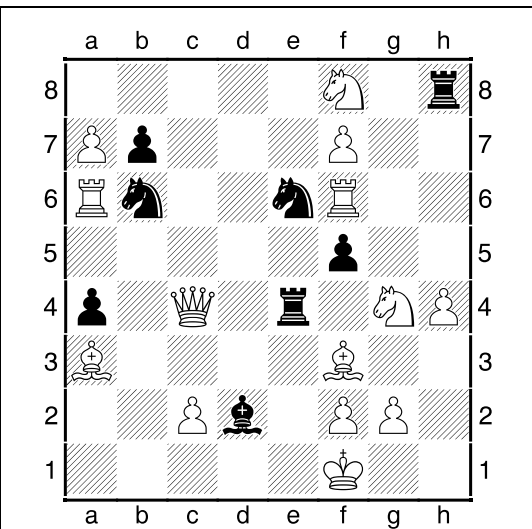


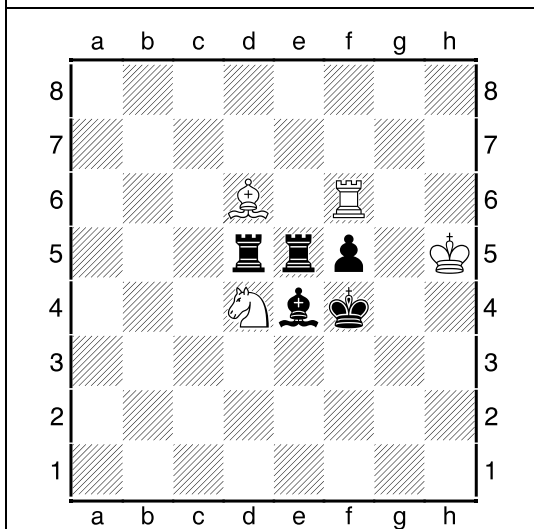
01a. На које празно поље на табли треба поставити црног краља, тако да се одмах нађе у мату?

Неопходно је задовољити услов да је тако настала позиција легална, то јест да се бели и црни краљ не налазе на суседним пољима.



01b. На које празно поље на табли треба поставити црног краља, тако да се одмах нађе у мату?

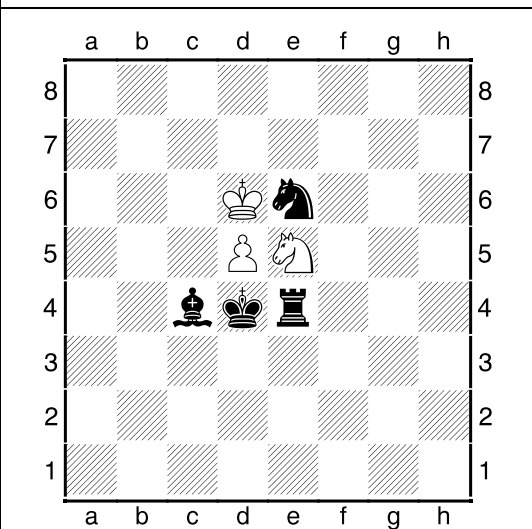
Неопходно је задовољити услов да је тако настала позиција легална, то јест да се бели и црни краљ не налазе на суседним пољима.



02a. Све фигуре у позицији приказаној на табли симетрично се пресликавају око тачке е6 као центра симетрије.

А) Запишите шаховском нотацијом позицију која настаје после описане трансформације.

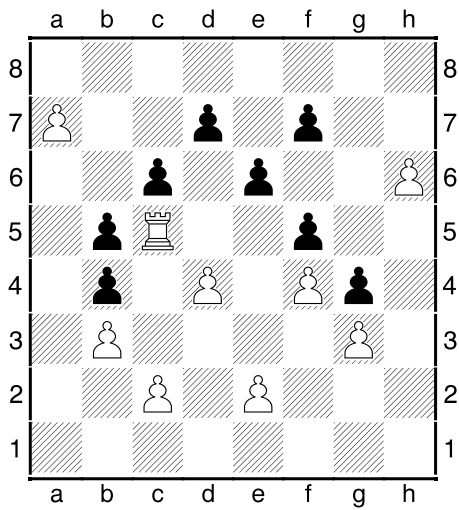
Б) Којим потезом бели даје мат у новој позицији?



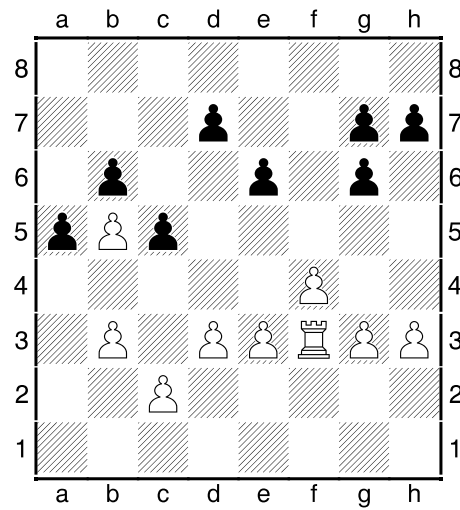
02b. Све фигуре у позицији приказаној на табли симетрично се пресликавају око дијагонале а4-е8 као осе симетрије.

А) Запишите шаховском нотацијом позицију која настаје после описане трансформације.

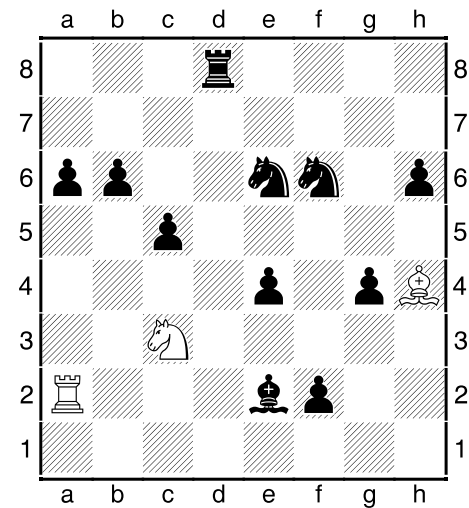
Б) Којим потезом бели даје мат у новој позицији?



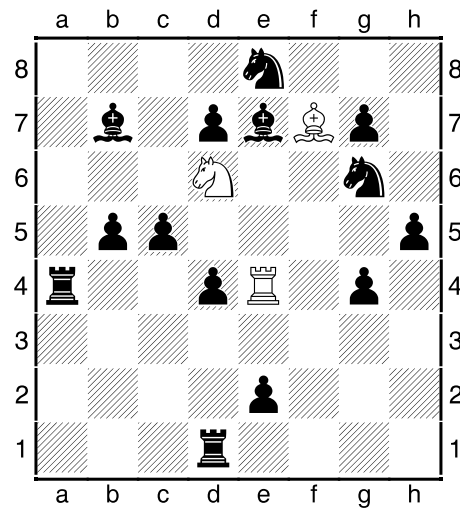
03a. Игра samo бели и то искључиво својим топом (није дозвољено померати беле пешаке). Потребно је узети све црне пешаке, али тако да у тренутку узимања не смеју бити брањени. Могуће је вући и потезе топом којима се не узима ниједан пешак, али се не сме стати на поља која контролишу црни пешаци.



03b. Игра samo бели и то искључиво својим топом (није дозвољено померати беле пешаке). Потребно је узети све црне пешаке, али тако да у тренутку узимања не смеју бити брањени. Могуће је вући и потезе топом којима се не узима ниједан пешак, али се не сме стати на поља која контролишу црни пешаци.

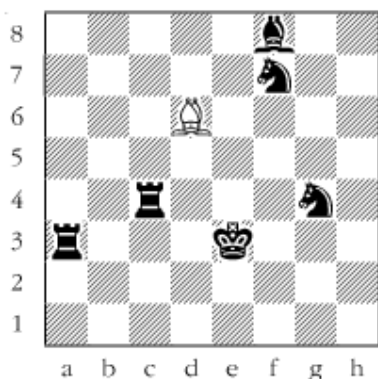


04a. Игра samo бели и сваким потезом је дужан да узима једну по једну *небрањену* црну фигуру, док их све не „поједе“, при чему ниједна бела фигура ни у једном тренутку не сме да остане нападнута. Упишите низ потеза којима беле фигуре узастопно узимају све црне фигуре.

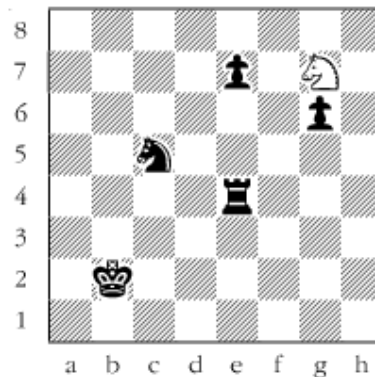


04b. Игра samo бели и сваким потезом је дужан да узима једну по једну *небрањену* црну фигуру, док их све не „поједе“, при чему ниједна бела фигура ни у једном тренутку не сме да остане нападнута. Упишите низ потеза којима беле фигуре узастопно узимају све црне фигуре.

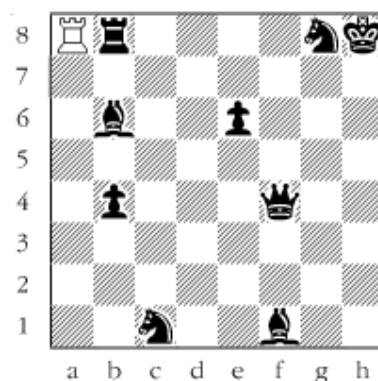
У задацима 5-10 узастопно се креће само бела фигура (или фигуре, у случају пешака) обележена великим словима, док црне фигуре све време мирују. Циљ задатка је дати шах или мат у минималном броју потеза, уз услов да током свог кретања бела фигура (односно сви пешаци, ако је о њима реч) не сме ни у једном тренутку (укључујући ту и завршни потез којим се даје шах или мат) да се нађе на пољу на којем би било која црна фигура могла је узме у складу са правилима шаха („везана“ фигура не може да узима, па је могуће стати на поља која она контролише, уколико би тада узимањем „открила“ шах своме краљу). Пешаци се могу промовисати у даму, топа, ловца или скакача своје боје, али тако промовисана фигура се не може даље кретати и остаје на пољу промоције, одакле дејствује (контролише одређена поља или везује противничке фигуре) до краја решења. Није дозвољено да се црни краљ нађе у шаху ни у једном тренутку пре него што се испуне сви постављени услови, а у задацима у којима се захтева давање мата, први шах који бели даје црnome мора истовремено бити и мат.



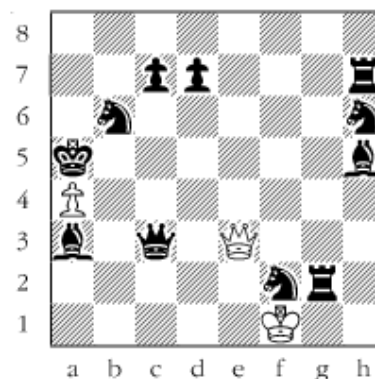
05. Бели ЛОВАЦ игра и даје шах



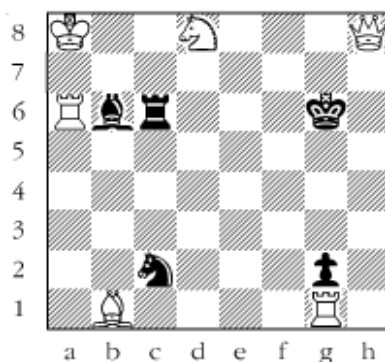
06. Бели СКАКАЧ игра и даје шах



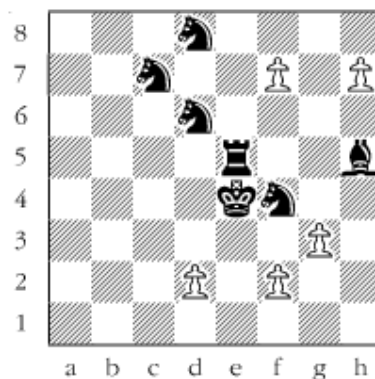
07. Бели ТОП игра и даје шах



08. Бела ДАМА игра и даје мат



09. Бели КРАЉ игра и даје мат



10. Бели ПЕШАЦИ играју и дају мат

РЕШЕЊА

01a. Црног краља треба поставити на поље **e4**, тако да се одмах нађе у мату (топ на e7 даје му шах, који је истовремено и мат, пошто краљ не може да се закљони ниједном фигуром, црни не може да узме топа који даје шах, а сва поља око краља контролишу беле фигуре).

01b. Црног краља треба поставити на поље **c6**, тако да се одмах нађе у мату (дама на c4 даје му шах, који је истовремено и мат, пошто црни не може да узме даму јер су му скакач на b6 и топ на e4 „везани“: узимање скакачем са b6 ослободило би дејство топа са a6, а узимање топом са e4 ослободило би дејство ловца са f3; црни не може да „прекрије“ шах потезом Sc5, пошто би се тиме „открило“ дејство топа са f6).

02a. После симетричног пресликавања око поља e6 као центра симетрије добија се следећа позиција:

Бели: Kb7, Td6, Lf6, Sf8. Црни: Kd8, Te7, Tf7, Le8, P: d7.

Потезом 1. Se6# бели одмах даје мат црном у новонасталој позицији.

02b. После симетричног пресликавања око дијагонале a4-e8 као осе симетрије добија се следећа позиција:

Бели: Kc7, Sb8, P: b7. Црни: Ka7, Ta8, La6, Sb8.

Потезом 1. Sc6# бели одмах даје мат црном у новонасталој позицији.

03a. Једно од могућих решења је: Te5-e3-d3-d1-h1-h5-g5-g7-f7-d7-d6-c6-e6-e5-f5-g5-g4-g5-b5-b4.

03b. Једно од могућих решења је: Tf1-a1-a4-e4-e5-g5-g4-h4-h7-g7-d7-d6-e6-g6-b6-a6-a5-a6-c6-c5.

04a. Једно од могућих решења је: ♕f6-♜e2-♞e4-♞f2-♞g4-♞h6-♜e6-♞d8-♞b6-♞c5-♜a6.

04b. Једно од могућих решења је: ♞b7-♞g6-♜e7-♞c5-♞e8-♞h5-♞g4-♞e2-♞b5-♞a4-♞d1-♜g7-♜d7-♜d4.

05. Lf8-a3-e7-h4-g3-b8-a7+.

06. Se8-c7-b5-a7-c6-d8-f7-g5-h3-f2-d1+.

07. Ta1-b1-b2-c2-c6-e6-e1-d1-d5-h5+.

08. Df4-h4-d8-b8-b7-g2-f2-a2-b1-b5#.

09. Kb7-c6-d5-e4-f3-g2-g3-f4#.

10. 1. f7-f8D 2. h7-h8D 3. g3xf4 4. f4xe5 5. e5xd6 6. d6xc7 7. c7xd8D 8. d2-d3#.