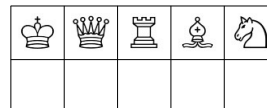


I Gdański Szachowy Turniej Solvingowy o Mistrzostwo Pałacu Młodzieży

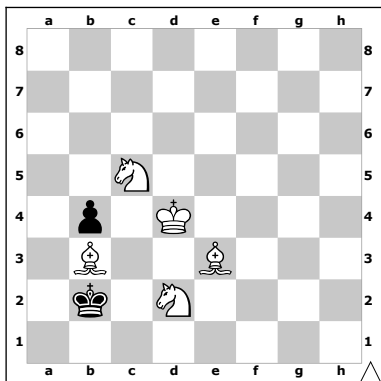
Gdańsk, 1 lipca 2023 r. - runda 1 (60 minut)

Imię i nazwisko



czas

Zadanie 1

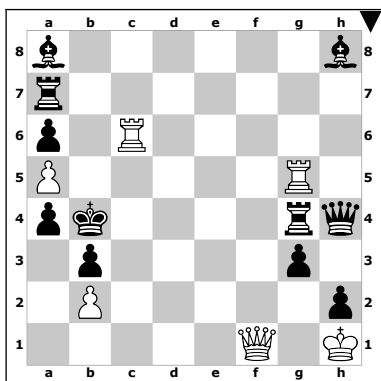


mat w 2 posunięciach

W dwuchodówce białe zaczynają i dają mata w drugim posunięciu po wszystkich obronach czarnych.

W rozwiązaniu wystarczy podać pierwszy ruch białych.

Zadanie 2

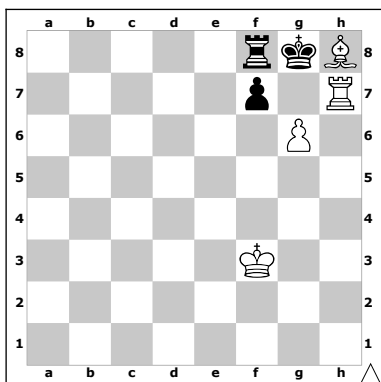


mat pomocniczy w 1 posunięciu - 4 rozwiązania

Zaczynają czarne i obie strony współpracują, aby zamatować czarnego króla.

W rozwiązaniu należy podać pierwszy ruch czarnych i posunięcie matujące białych we wszystkich 4 rozwiązaniach.

Zadanie 3



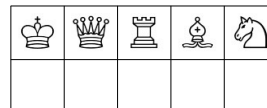
wygrana

Białe zaczynają i wygrywają. W rozwiązaniu należy podać wszystkie ruchy do jasnej wygranej.

I Gdański Szachowy Turniej Solvingowy o Mistrzostwo Pałacu Młodzieży

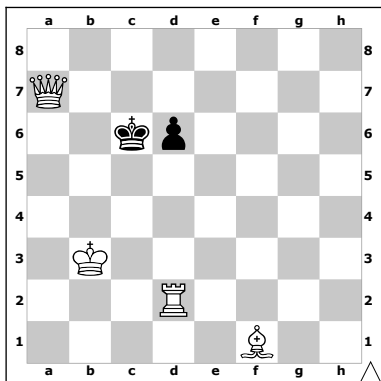
Gdańsk, 1 lipca 2023 r. - runda 2 (60 minut)

Imię i nazwisko



czas

Zadanie 4

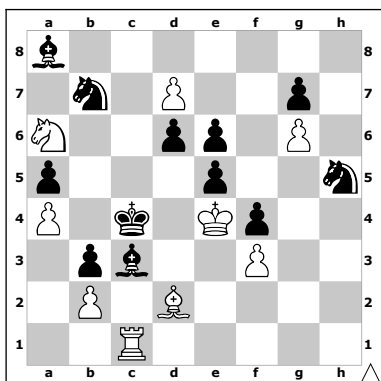


mat w 2 posunięciach

W dwuchodówce białe zaczynają i dają mata w drugim posunięciu po wszystkich obronach czarnych.

W rozwiązaniu wystarczy podać pierwszy ruch białych.

Zadanie 5

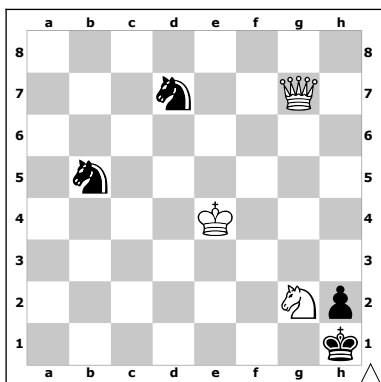


samomat w 1 posunięciu

Białe zaczynają i zmuszają czarne do zamotowania białego króla, podczas gdy czarne starają się do tego nie dopuścić.

W rozwiązaniu należy podać tylko pierwszy ruch białych, po którym czarne muszą zamotować białego króla.

Zadanie 6



mat w 3 posunięciach

W rozwiązaniu należy podać pierwszy ruch białych i wszystkie warianty do drugiego ruchu białych włącznie.