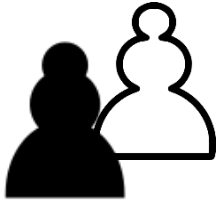
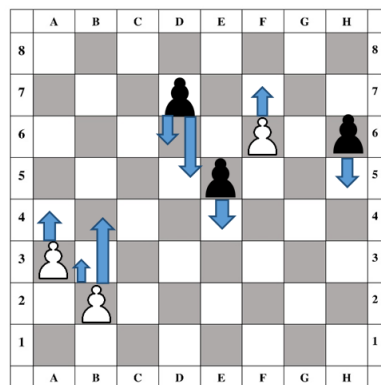
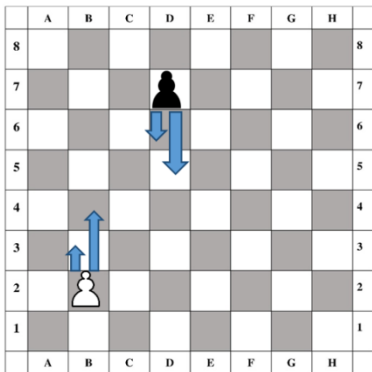


MEGOLDÁSOK: A sakkfigurákról...

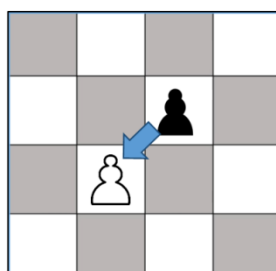
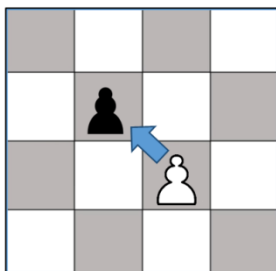
A Gyalog



A gyalog értéke : 1. A gyalogok egy mezőt lépnek előre. Kivétel: alapállásból bármikor a játszma során kettőt is mehetnek! De csak akkor lehet kettőt,ha még az adott gyalog nem mozdult ki a helyéről.



A gyalogok menetmódja abban tér el, hogy csak előre léphetnek, de az ellentétes színű bábokat csak átlósan lépve üthetik le. Csak átlósan egyet tud ütni! Ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű figura áll, akkor az a gyalog által leüthető.



A gyalog nem léphet és nem üthet hátrafelé.

Sakkmanó hozott néhány sakktáblát. Rajzold színes nyilakat, ahova a gyalogok léphetnek!
 Nyomtatásban a **világos gyalogok mindig felfele** igyekeznek, a **sötétek mindig lefele**.



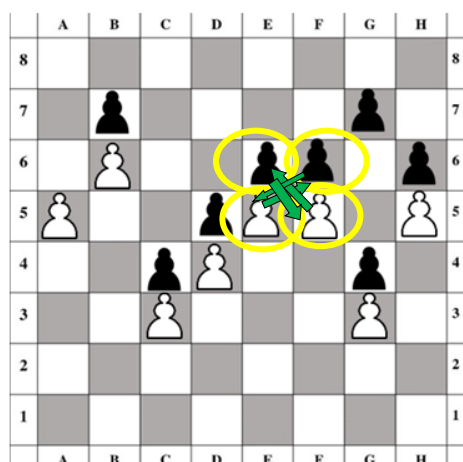
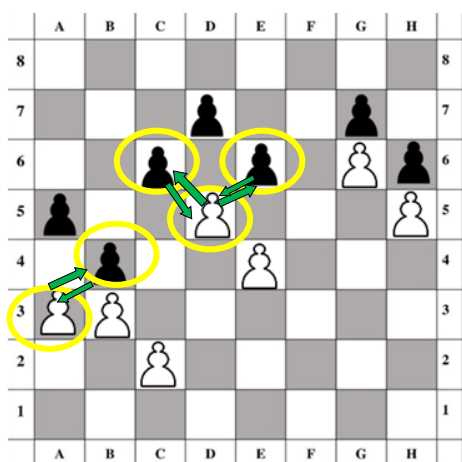
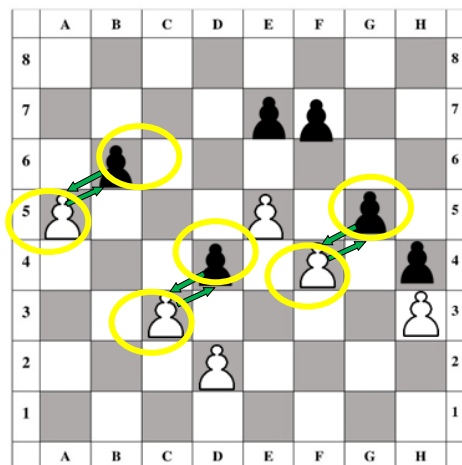
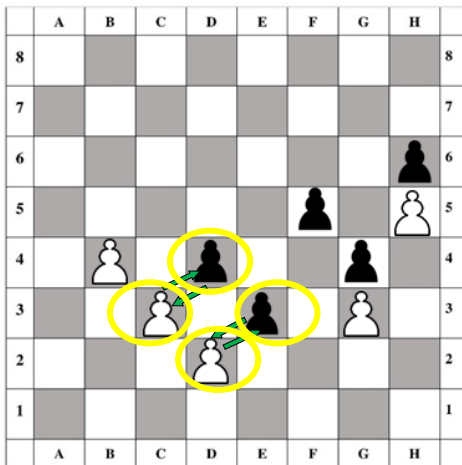
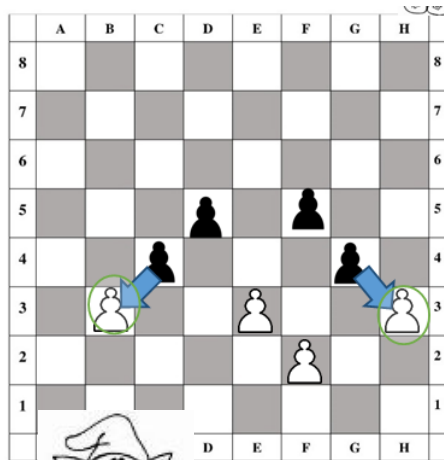
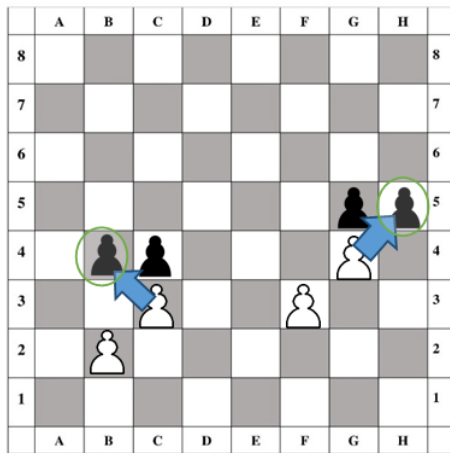
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8					↑				8
7					♙				7
6	↑								6
5	♙								5
4				↑	↑		↑		4
3				↑			♙		3
2				♙					2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4	♜								4
3	↓								3
2			↓					♜	2
1							↓		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	↑								8
7	♙						↑		7
6							♙		6
5				↑					5
4			↑	♙					4
3		↑							3
2		♙							2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7			♜						7
6			↓						6
5			↓						5
4									4
3	♜							♜	3
2	↓							↓	2
1						↓		↓	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Sakkmanó ütöget! Végre lehet! Ebben a lépésben melyek a lehetséges ütések? Nyíllal jelöld és karikázd, így! Világossal és sötéttel is minden táblán!



A gyalogoknak van még egy különleges képességük. Igaz,ők a legkisebbek a saktábla harcosai közt, értékük csak egy, de ha beérnek az ellenfél utolsó sorára,abban a pillanatban átváltoznak erős tisztté. Fel lehet venni helyettük huszárt,futót,bástyát, de a legjobb választás a királynő, amit vezérnek nevezünk! Megsúgom, a vezér értéke 9 arany a Sakk Birodalomban! Tehát lehet a gyalogból vezér,csak be kell érni az ellenfél utolsó mezejére!

Jelöld nyíllal azt a gyalogot,aki beér és átváltozik! Rajzold vagy írd oda,mivé változtatod!

