

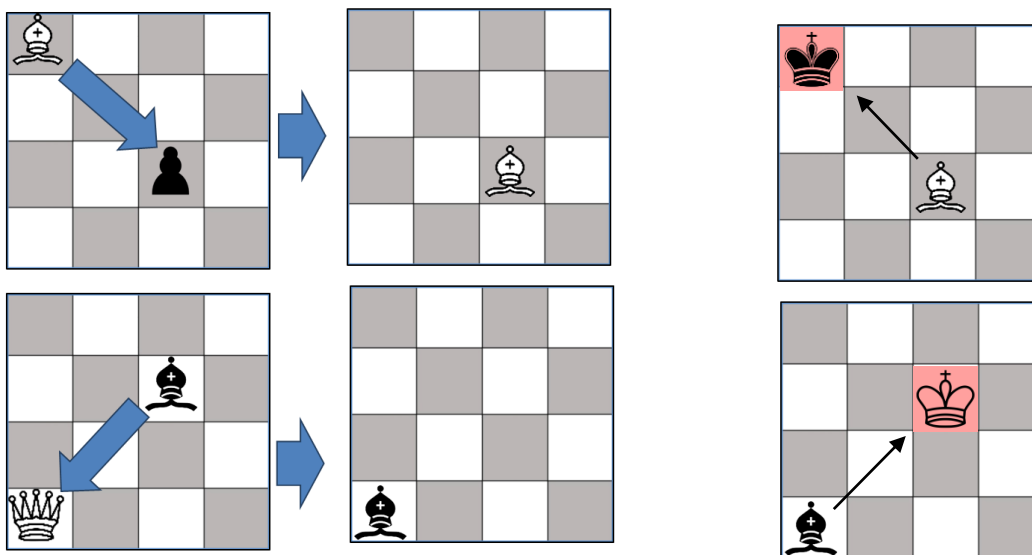
A futó

támadása, ütése, védekezése

TÁMADÁS

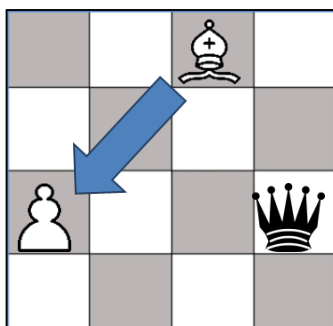
A futóról tudod, hogy átlósan lép, és ha ellenséges bábót lát ezeken a mezőkön, azt le tudja ütni! Ha ügyesen támad, akkor üthet gyalogot, futót, huszárt, bástyát és vezért! Királyt nem tud? Neem! A királynak csak sakkot és mattot lehet adni, ütni nem szabad! ☺

Ütéés! Saaaakkkk! ☺



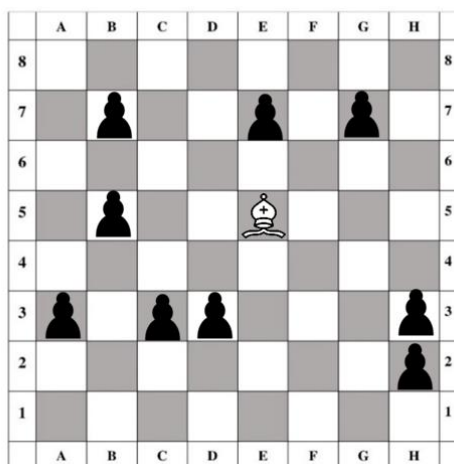
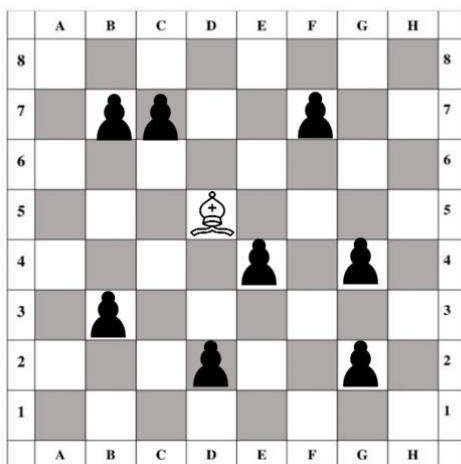
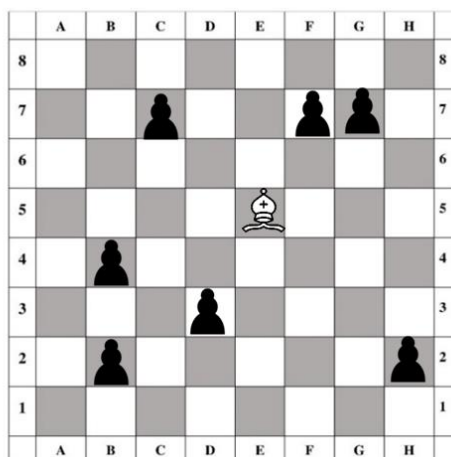
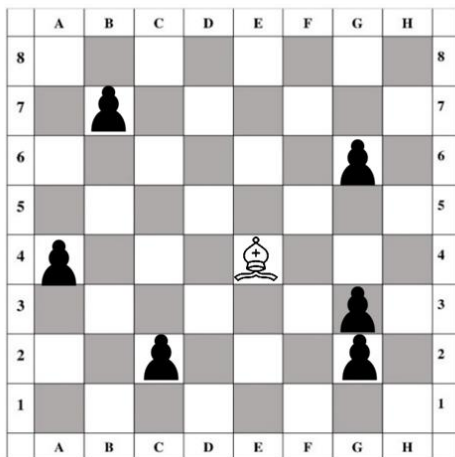
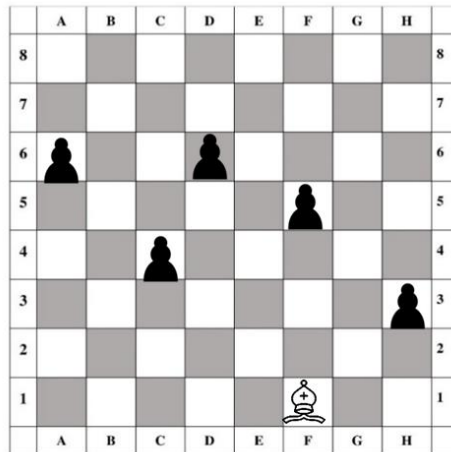
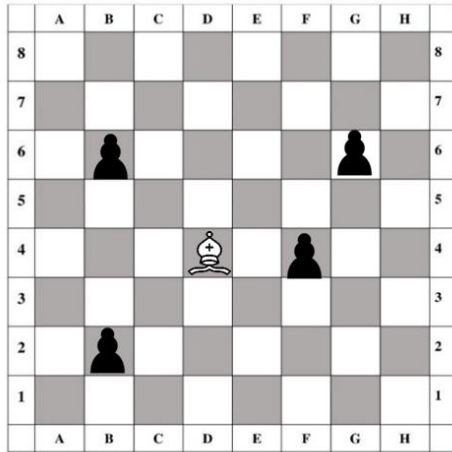
VÉDELEM

Világos futó a világos figurát védelmezi, sötét futó a sötét társát ugyanúgy! Látsz a védelemre is példát itt! Ne félj, kis gyalog, megvédelek!!



Itt a sötét vezérnek nem érdemes a gyalogot ütnie, hiszen a futó is leütné őt. Sötét a csere során 1 pontot, míg világos 9 pontot nyerne! (A vezér értéke 9 a sakkjátékban.)

Melyik figurákat ütheti Futó Frici? Karikázd be mindet!



A kicsi lány teknős, Tekniki elkóborolt a sakk-labirintusban. Futó Fanni és Futó Frici a keresésére indul. Szabályos futó-lépésekkel elérhetik a kis teknőcöt, és hazavezethetik anyukájához. A gonosz varázsló Tűzaki mágikus sötét festéket szórt egyes mezőkre, ha ebbe a világos Futó Frici és sötét Futó Fanni belelépnek, jaj nekik! Örökre ott ragadnak! Segíts a kis futóknak elérni a teknőchöz!

	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	

	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	