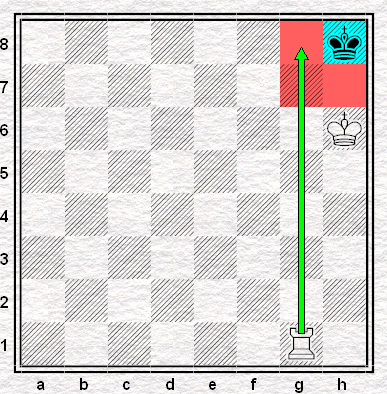
**Dn. 28.04.2020r**

1. **Pat**

Pat to sytuacja, w której król nie jest szachowany, jednocześnie nie ma żadnych możliwości ruchu (on, ani żadna z figur jego wojska)



**Zrób to sam** Zadanie nr 1: Na które pole należy ruszyć się białą wieżą, aby dać pata czarnemu królowi? (rozwiązanie na końcu)

<https://www.wsip.pl/e-spotkania/gram-w-szachy-lekcja-10/>

**2. Wartość punktowa figur**

Istnieje umowna wartość punktowa figur, która, szczególnie na początku Twojej przygody pozwoli ocenić Ci wymiany bierek. Zauważ, że pion jest najmniej wart, dlatego chroń swoje figury!

Pion jest wart 1;

Skoczek jest wart 3;

Goniec jest wart 3;

Wieża jest warta 5;

Hetman jest wart 9;

Król jest bezcenny, ponieważ, jeżeli go stracisz, to przegrywasz partię.

**3. Bicie w przelocie**

Bicie w przelocie jest to zbicie pionka przeciwnika, gdy ten wyrusza ze swojego obozu dwa pola do przodu, a nasz pionek zajmuje piątą (białe), lub czwartą (czarne) linię i jest to sąsiednia pionowa linia pionka zbijanego. Bicie w przelocie możemy wykonać tylko bezpośrednio po posunięciu przeciwnika.

