



תנועות הכלים

במשחק השחמט ששה כלים שונים: חיל, מלך, מלכה, פרש, רץ וצריח. לכל כלי תנועה משלו.

- החיל נע משבצת אחת קדימה בכל תור. הוא יכול לנוע שתי משבצות רצופות קדימה בתור אחד רק בפעם הראשונה שהוא זז. הוא "אוכל" כלי של היריב בצעד אחד באלכסון. לחיל תכונה מיוחדת: כאשר הוא מגיע לשורה האחרונה בלוח, אפשר להחליפו בכל כלי אחר שיצא מהלוח.
- הרץ נע רק באלכסון, איזה מרחק שרוצים.
- הפרש נע בדרך מיוחדת: שתי משבצות בקו ישר, מאנה או מאזן, ואז משבצת אחת הצדה.
- הצריח נע רק בקו ישר, מאנה או מאזן, איזה מרחק שרוצים.
- המלכה נעה בקו ישר, מאנה או מאזן, ובאלכסון, איזה מרחק שרוצים.
- המלך נע משבצת אחת לכל הכוונים, כולל באלכסון.

כללי המשחק

השחקן, המשחק בסט הכלים הלבן, מתחיל את המשחק. כל שחקן בתורו מזיז כלי אחד מכליו על פי החקים למעלה. הכלי יכול לעבור למשבצת ריקה או למשבצת ובה כלי של היריב. כאשר הכלי עובר למשבצת ובה כלי של היריב, הכלי של היריב "נאכל", כלומר יוצא מהמשחק. מטרת המשחק להוציא את המלך של היריב מהמשחק. השחקן שהצליח לעשות זאת, מנצח!



תנועות הפילים

התאימו בין כל פלי למהלכים אפשריים שלו.

<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>1</td><td></td><td>3</td></tr></table>					2		1		3		
	2										
1		3									
<table><tr><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>1</td><td></td><td>2</td></tr></table>	3						1		2		
3											
1		2									
<table><tr><td>2</td><td></td><td>3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td></tr></table>	2		3				1				
2		3									
1											
<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>1</td><td>3</td><td></td></tr></table>					2		1	3			
	2										
1	3										
<table><tr><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td></tr></table>	3			2			1				
3											
2											
1											
<table><tr><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td></tr></table>	3					2	1				
3											
		2									
1											

הערה: חלק מהפילים מתאימים ליותר מלוח אחד. נסו להגיע להתאמה של זוגות, כך שכל הפילים וכל הלוחות בהתאמה.



תנועות הפלים

כתבו את שם הפלי המתאים או גזרו את שמות הפלים למטה
והדביקו במקומות המתאימים.

1. אני נע לכל הכוונים, אבל רק צעד אחד בכל פעם.

מי אני? _____

2. אני נע רק קדימה ו"אוכל" רק באלכסון.

מי אני? _____

3. אני נע רק באלכסון.

מי אני? _____

4. יש לי יכולת תנועה לכל הכוונים ובכל מרחק.

מי אני? _____

5. אני נע בקו ישר, מאנה או מאזן.

מי אני? _____

6. אני נע שני צעדים בקו ישר ואחריהם צעד אחד הצדה.

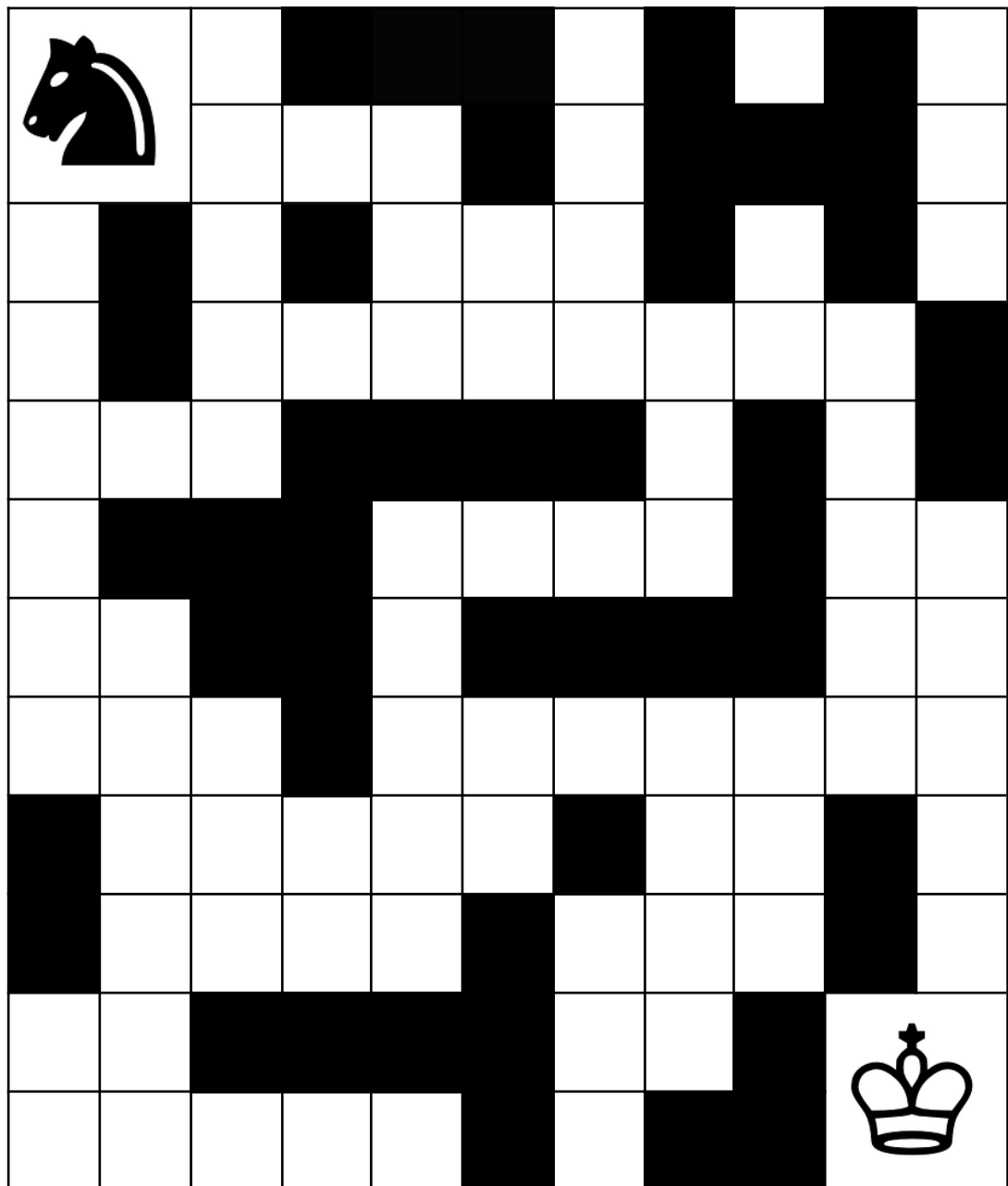
מי אני? _____

חיל	פרש	רץ
צריח	מלך	מלכה



תנועות הפילים

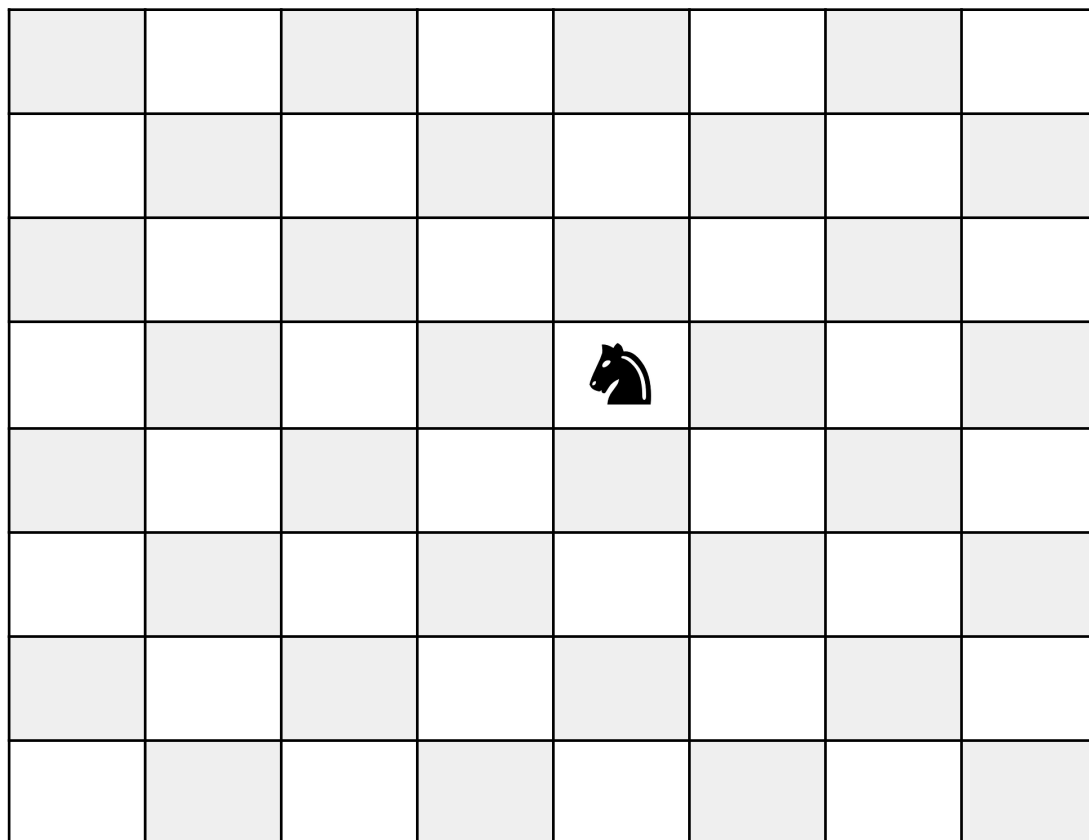
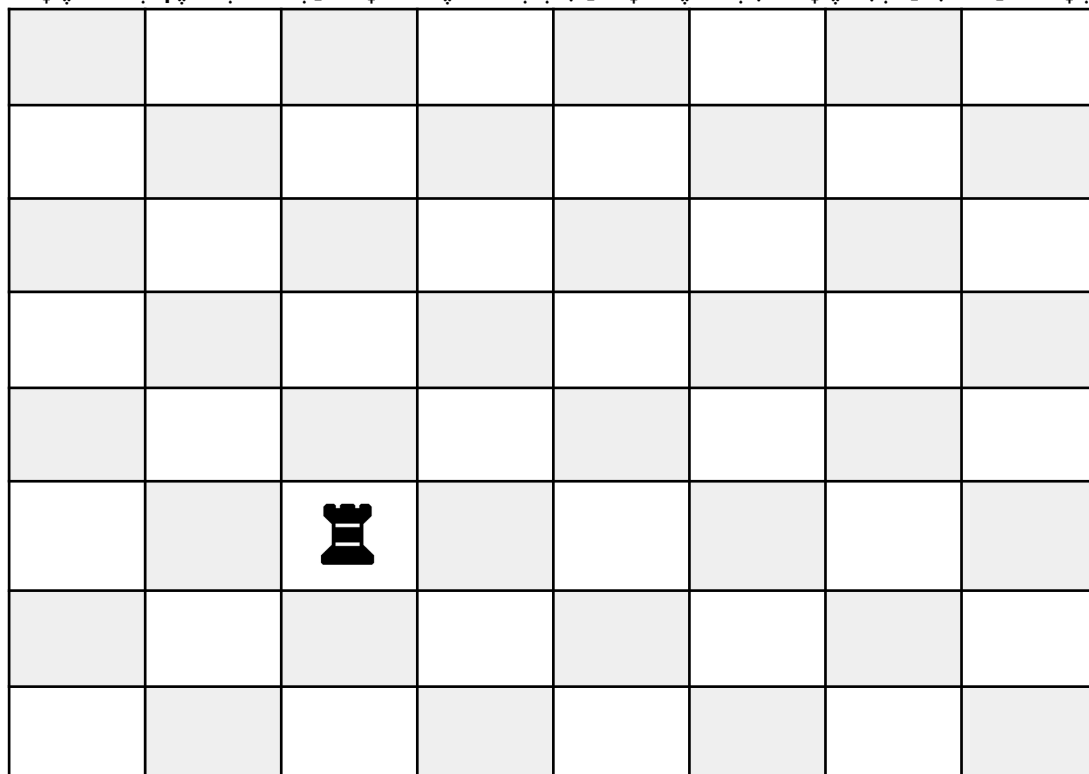
מצאו מסלול מהפֶּרֶשׁ אל המֶלֶךְ. אתם יכולים לנוע רק בתנועות הפֶּרֶשׁ, שהיא שני צעדים בקו מאזן או מאנך ואז צעד אחד לצד. אי־אפשר לעמד על משבצות שחורות, אבל אפשר לעבר מעליהן.





תנועות הפילים

בכל לוח מופיע פיל אחד. צבעו את כל המשבצות שהוא יכל לעבור אליהן בתור אחד.

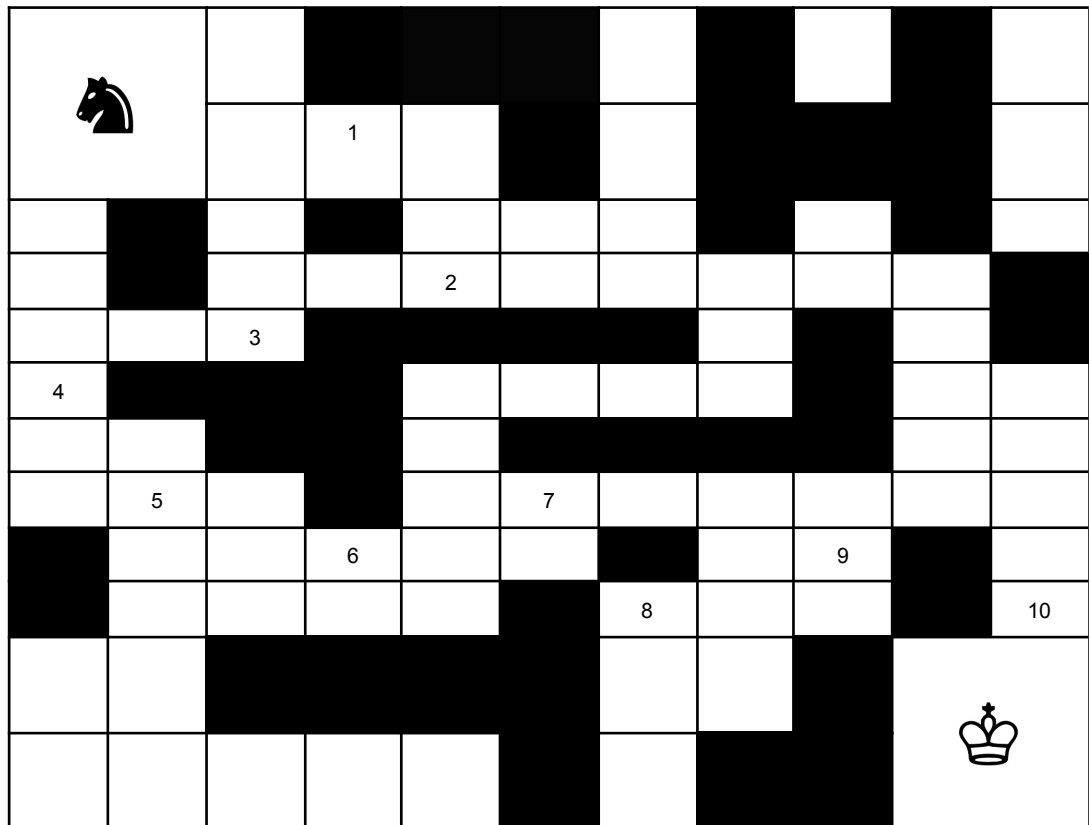




תשובות

<table border="1"> <tr><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> </table> , מתאים ל- 	3					2	1			<table border="1"> <tr><td>2</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> </table> , מתאים ל- 	2		3				1		
3																			
		2																	
1																			
2		3																	
1																			
<table border="1"> <tr><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>2</td></tr> </table> , מתאים ל- 	3						1		2	<table border="1"> <tr><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> </table> , מתאים ל- 	3			2			1		
3																			
1		2																	
3																			
2																			
1																			
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>3</td><td></td></tr> </table> , מתאים ל- 					2		1	3		<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>3</td></tr> </table> , מתאים ל- 					2		1		3
	2																		
1	3																		
	2																		
1		3																	

1. מלך 2. חיל 3. רץ 4. מלכה 5. צריח 6. פרש





		X					
		X					
		X					
		X					
		X					
X	X		X	X	X	X	X
		X					
		X					

			X		X		
		X				X	
							
		X				X	
			X		X		

X				X			
	X		X				
							
	X		X				
X				X			
					X		
						X	
							X



			X			X	
				X		X	
					X	X	X
X	X	X	X	X	X		X
					X	X	X
				X		X	
			X			X	
		X				X	

				X	X	X	
							

- החזיל יכל לנוע צעד אחד אלכסוני קדימה רק כדי "לאכל" כלי של היריב.

		X	X	X			
		X		X			
		X	X	X			