

Matta

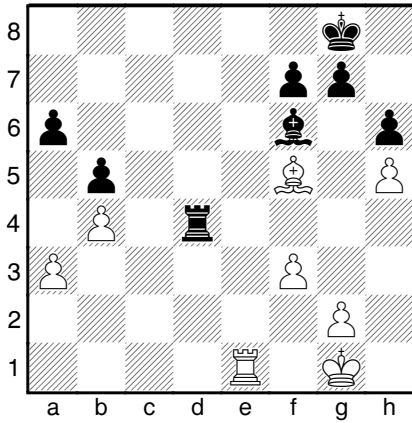
SPIKMATTA

Vit ska göra den svarta kungen matt i ett drag. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

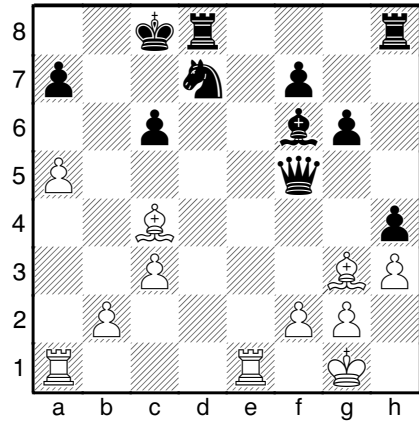
1. Kan man slå pjäsen som schackar?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



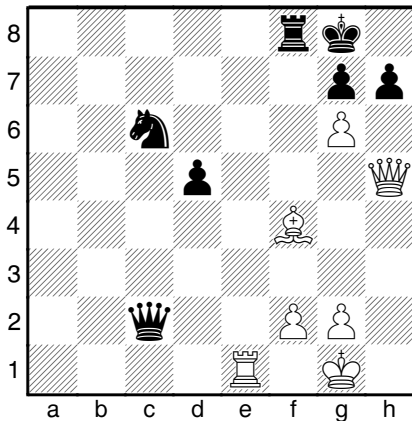
Vit ska spela ...

2)



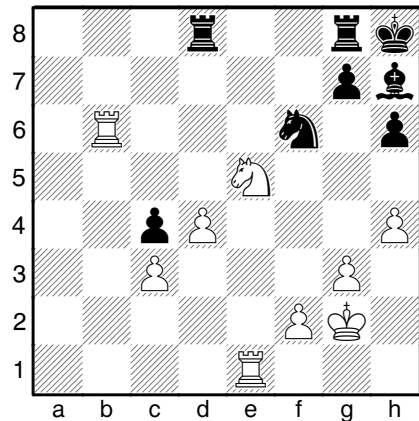
Vit ska spela ...

3)



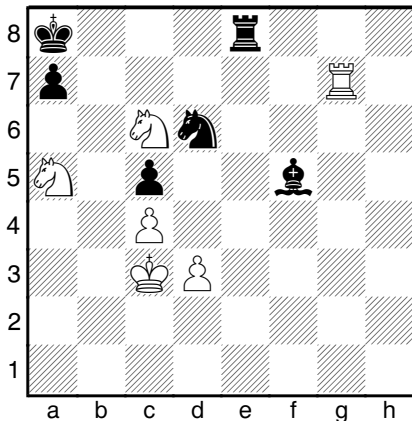
Vit ska spela ...

4)



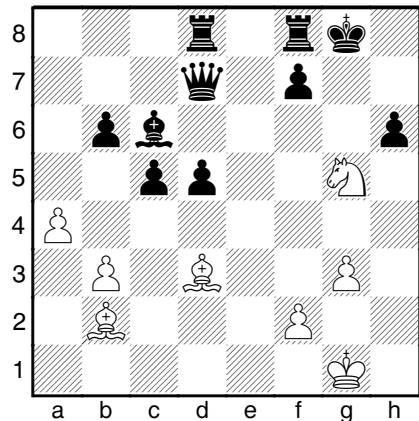
Vit ska spela ...

5)



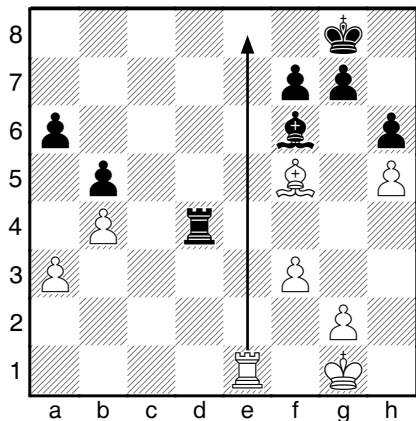
Vit ska spela ...

6)



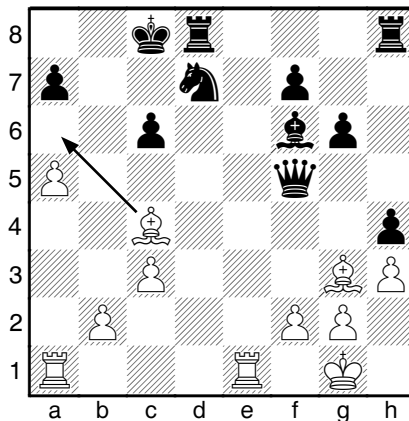
Vit ska spela ...

1)



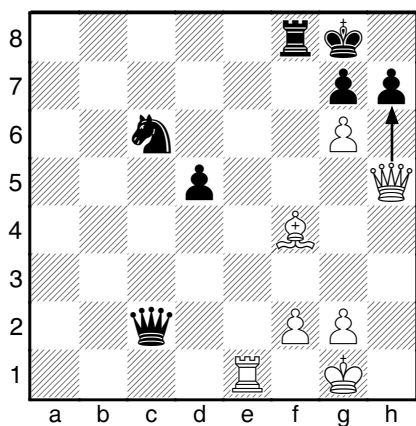
Vit ska spela Te1-e8 matt.

2)



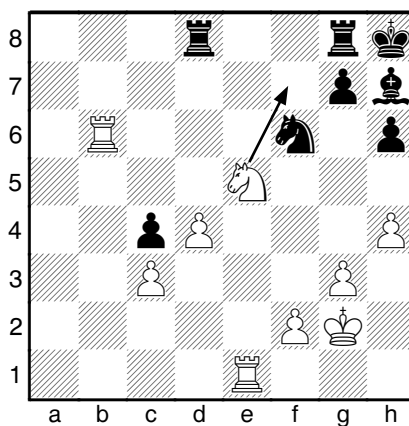
Vit ska spela Lf1-a6 matt.

3)



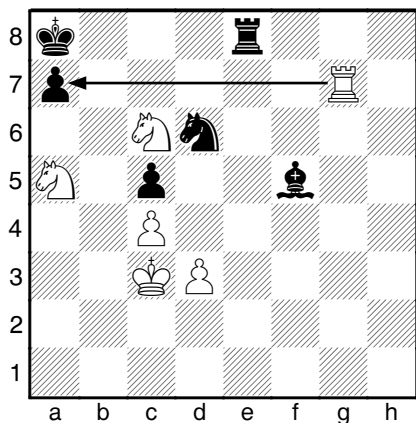
Vit ska spela Dh3xh7 matt.

4)



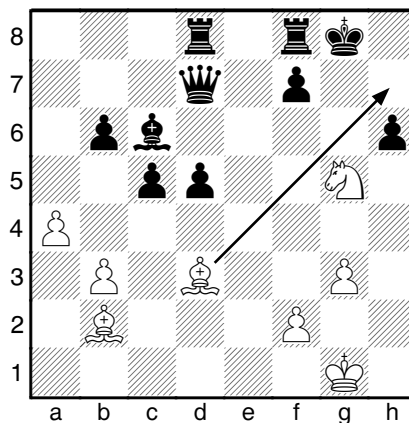
Vit ska spela Se5-f7 matt.

5)



Vit ska spela Tg7xa7 matt.

6)



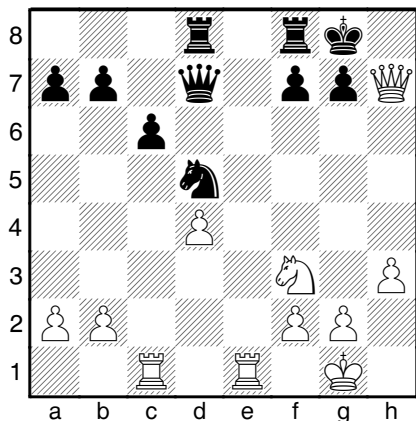
Vit ska spela Lb1-h7 matt.

Sätta in



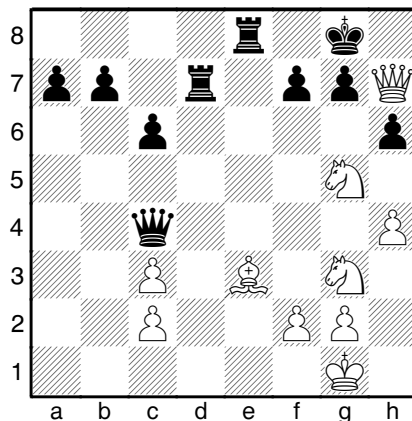
Schackma Gandhi har glömt en vit bonde i mattbilderna. Rita in ett B i diagrammen där bonden ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



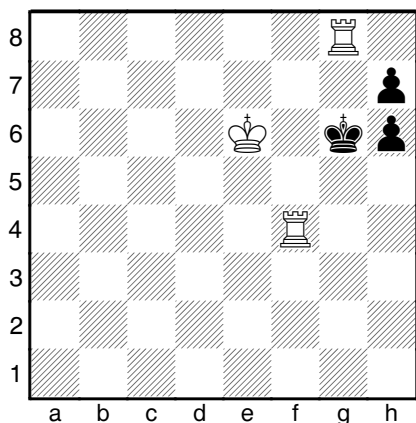
Vits bonde ska stå på rutan ...

2)



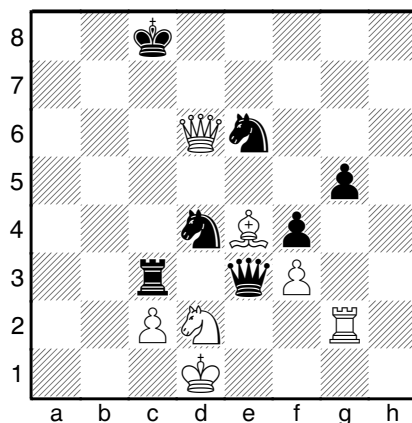
Vits bonde ska stå på rutan ...

3)



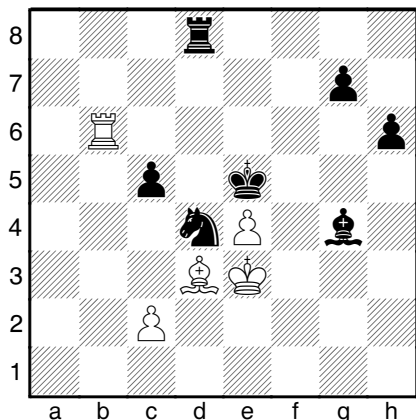
Vits bonde ska stå på rutan ...

4)



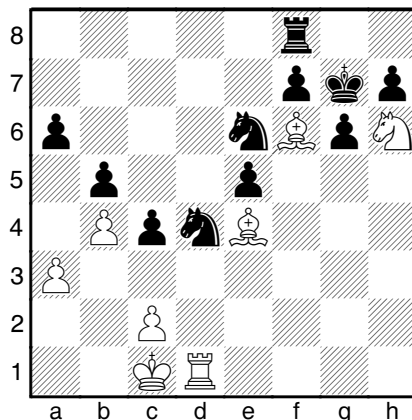
Vits bonde ska stå på rutan ...

5)



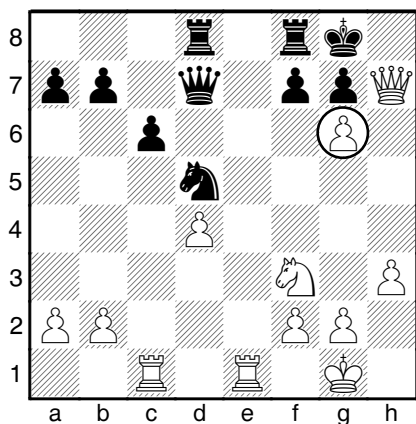
Vits bonde ska stå på rutan ...

6)



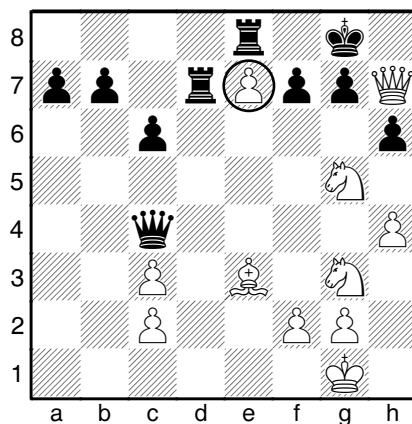
Vits bonde ska stå på rutan ...

1)



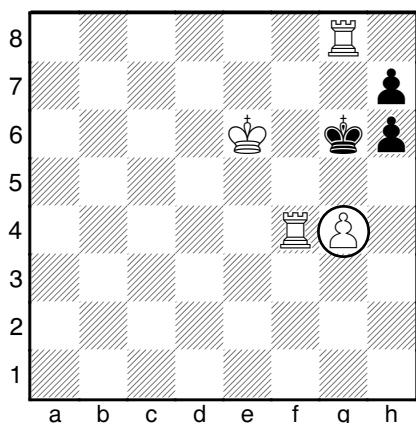
Vits bonde ska stå på rutan g6.

2)



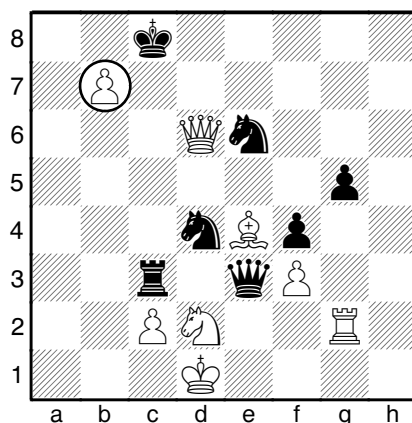
Vits bonde ska stå på rutan e7.

3)



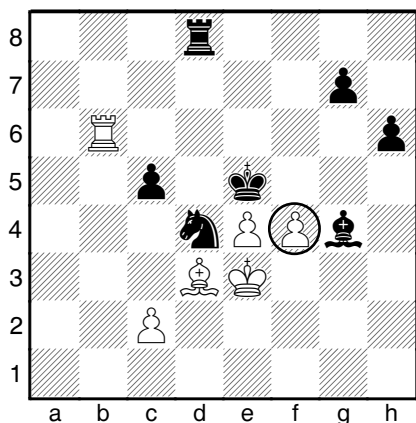
Vits bonde ska stå på rutan g4.

4)



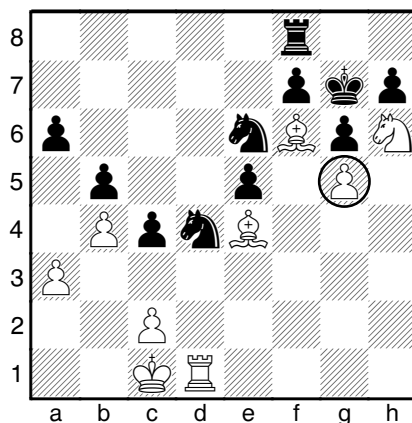
Vits bonde ska stå på rutan b7.

5)



Vits bonde ska stå på rutan f4.

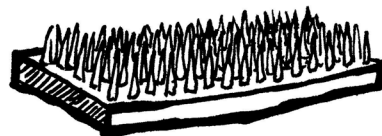
6)



Vits bonde ska stå på rutan g5.

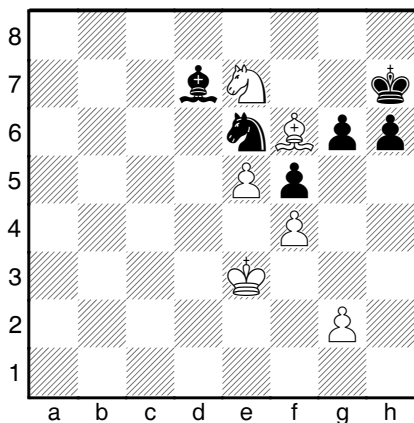
Gå

SPIKMATTA

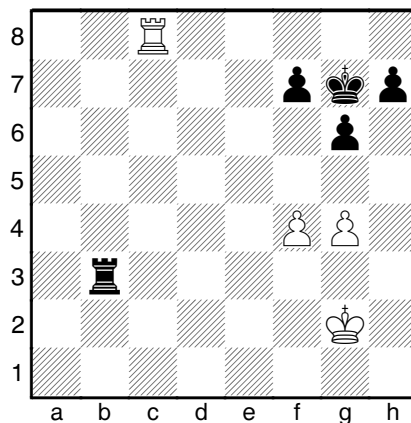


Vit drar och gör tre bonddrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

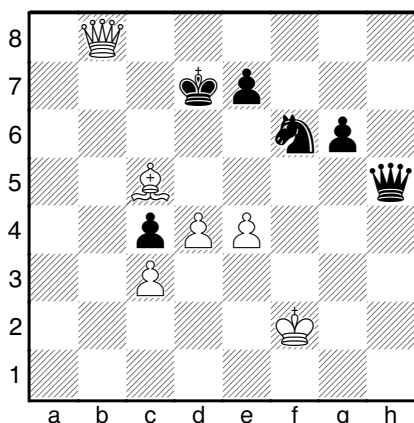
1)



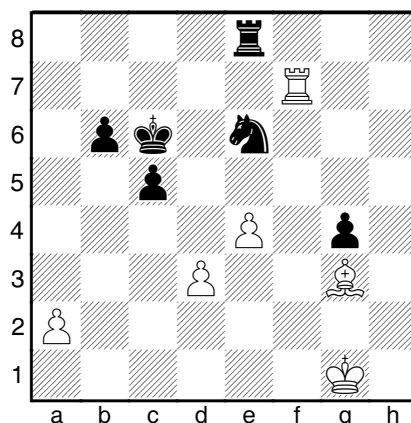
2)



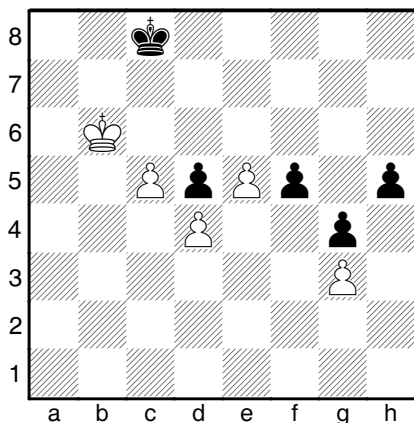
3)



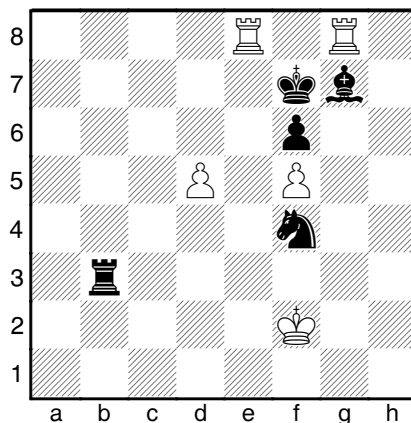
4)



5)



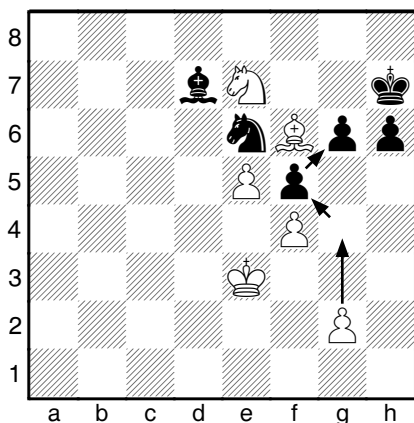
6)



Gå - Svar

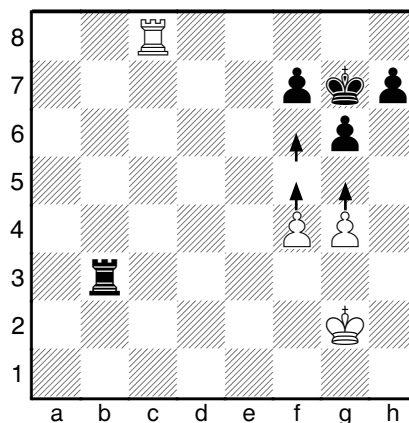


1)



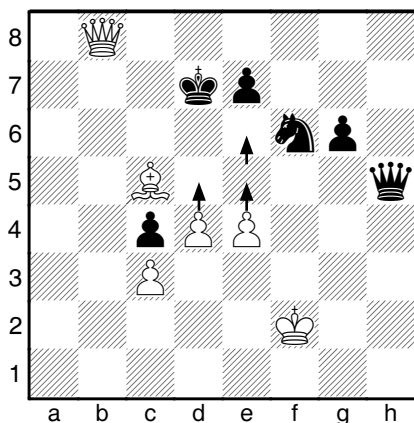
g2-g4xf5xg6 matt.

2)



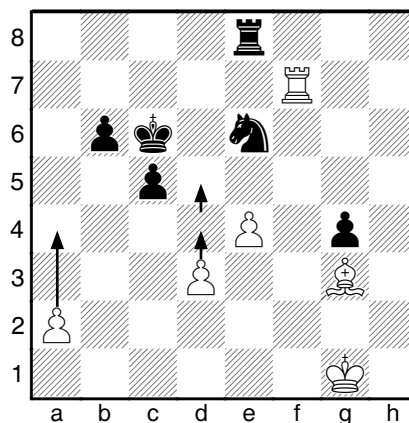
g4-g5 och f4-f5-f6 matt.

3)



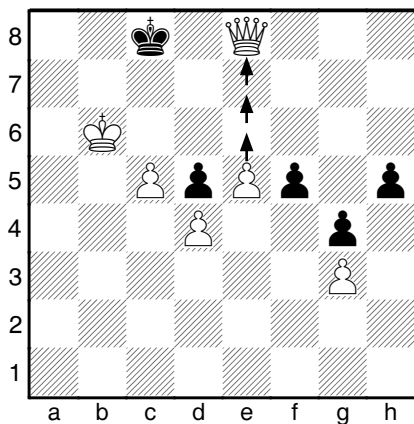
d4-d5 och e4-e5-e6 matt.

4)



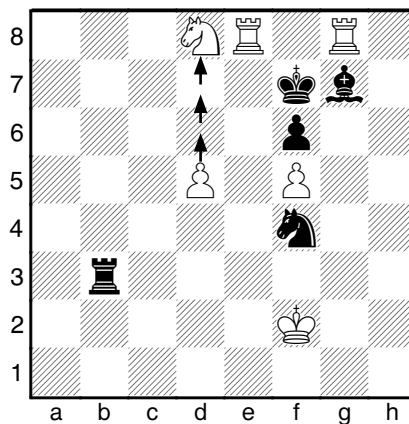
a2-a4 och d3-d4-d5 matt. (Bonden behövs på a4 för att kungen inte ska kunna smita.)

5)



e5-e6-e7-e8D matt. (Vit låter sin bonde förvandlas till en dam när den når åttonde raden.)

6)



d5-d6-d7-d8S matt. (Vit låter sin bonde förvandlas till en springare när den når åttonde raden.)

Matta

DÖRRMATT

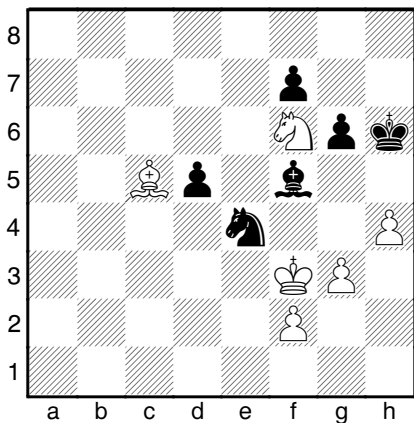


I diagrammen nedan ska vit göra ett löpardrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

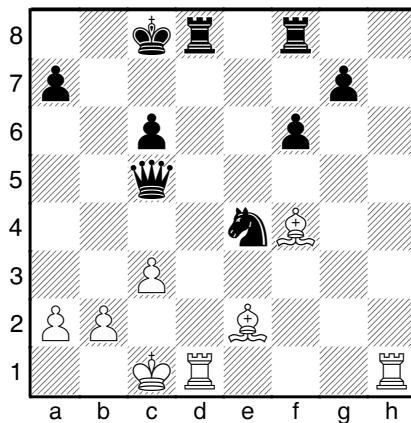
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



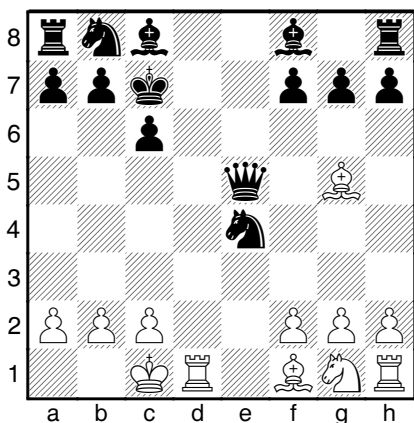
Vit ska spela ...

2)



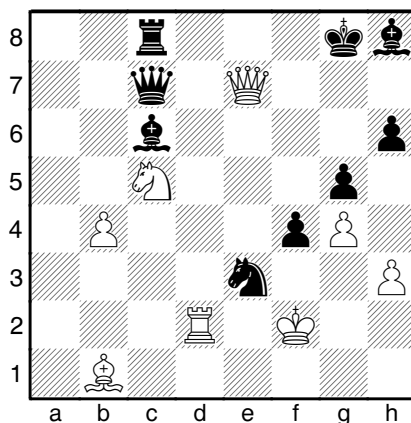
Vit ska spela ...

3)



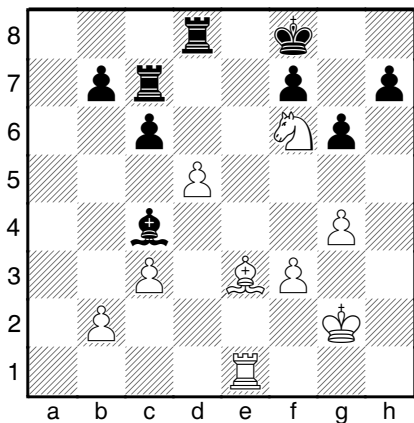
Vit ska spela ...

4)



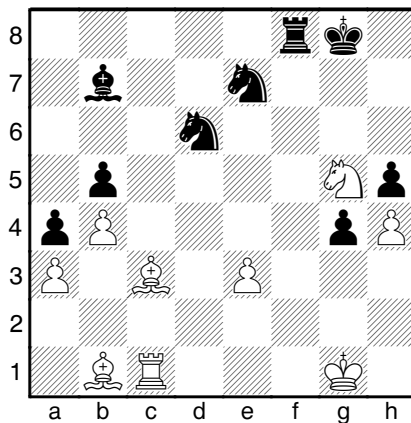
Vit ska spela ...

5)



Vit ska spela ...

6)

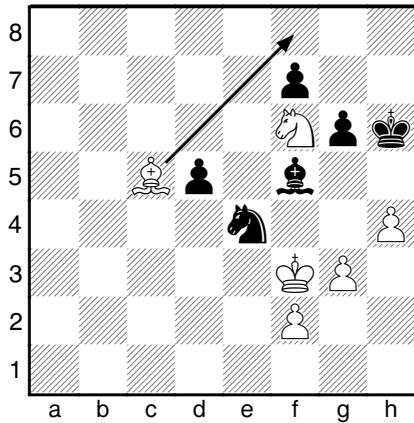


Vit ska spela ...

Matta -Svar

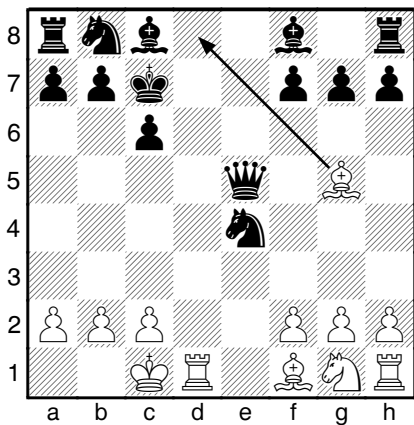


1)



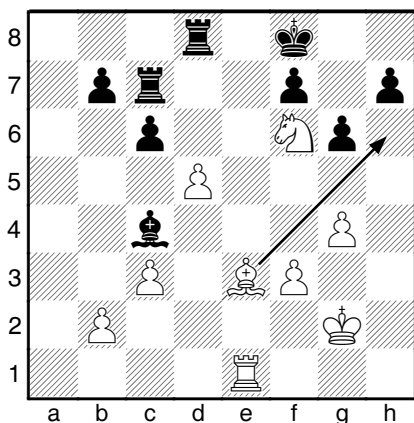
Vit ska spela Lc5-f8 matt. (Observera att Lc5-e3 inte fungerar eftersom kungen då kan fly till g7.)

3)



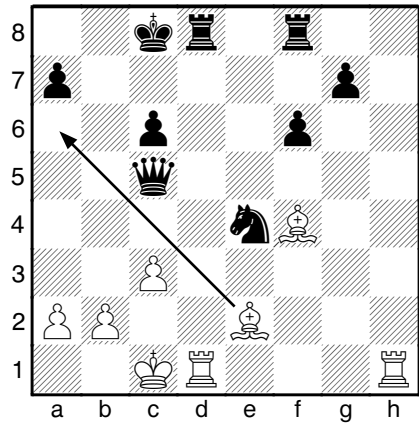
Vit ska spela Lg5-d8 matt.

5)



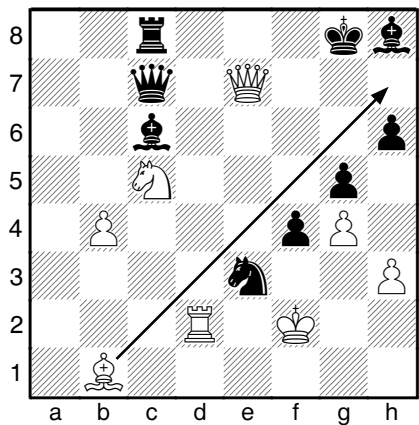
Vit ska spela Le3-h6 matt. (Observera att Le3-c5 inte fungerar eftersom kungen då kan smita till g7.)

2)



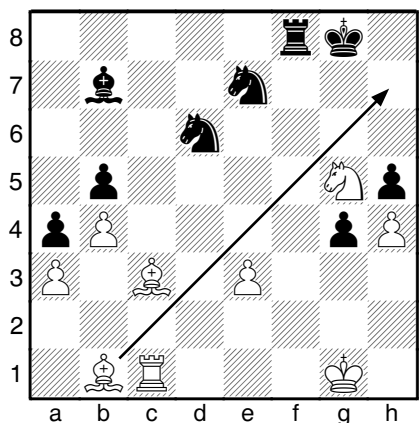
Vit ska spela Le2-a6 matt.

4)



Vit ska spela Lb1-h7 matt. (Observera att Lb1-a2 inte fungerar eftersom svart då kan spela till exempel Se3-d5.)

6)



Vit ska spela Lb1-h7 matt.

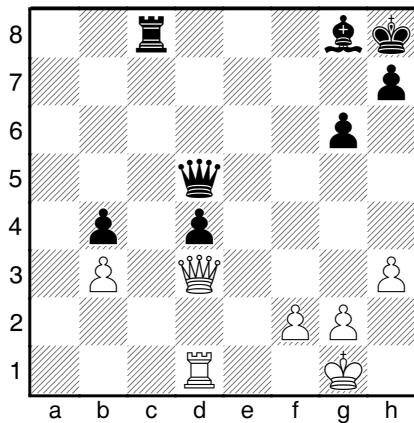
Sätta in

DÖRRMATT



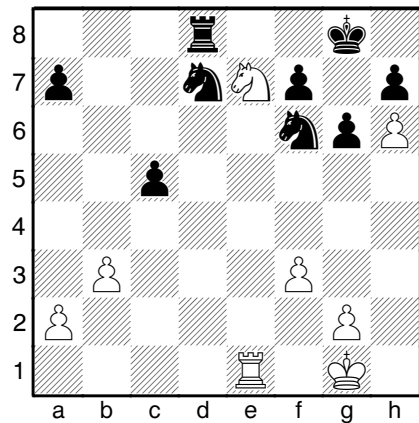
Schackma Gandhi har glömt en vit löpare i mattbilderna. Rita in ett L i diagrammen där löparen ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



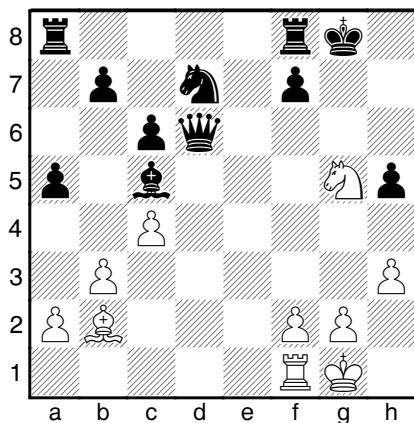
Vits löpare ska stå på rutan ...

2)



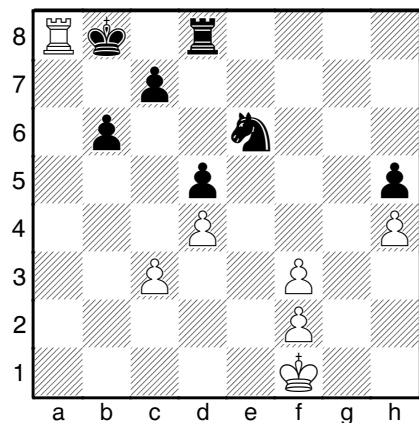
Vits löpare ska stå på rutan ...

3)



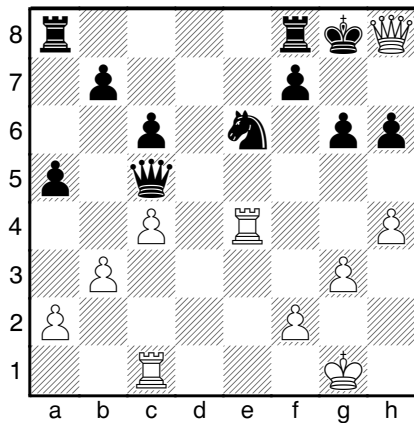
Vits löpare ska stå på rutan ...

4)



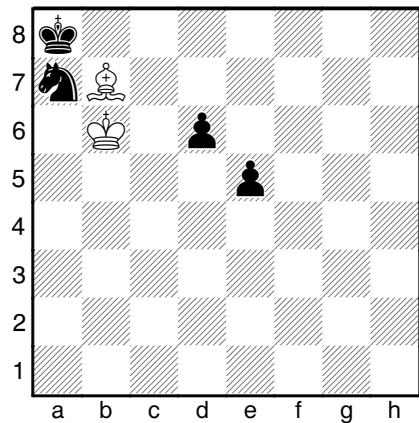
Vits löpare ska stå på rutan ...

5)



Vits löpare ska stå på rutan ...

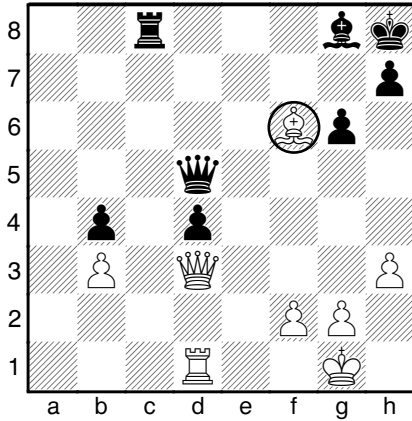
6)



Vits löpare ska stå på rutan ...

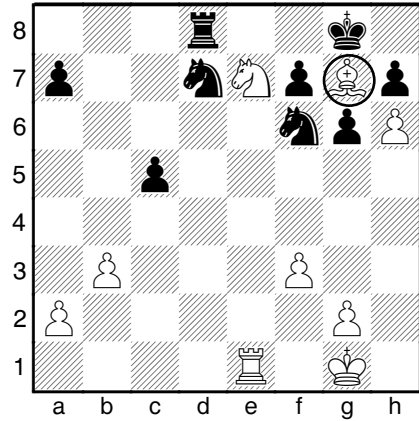


1)



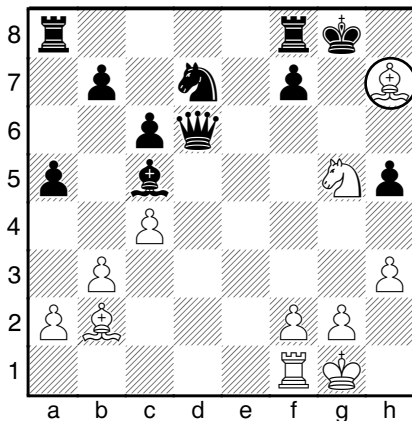
Vits löpare ska stå på rutan f6.

2)



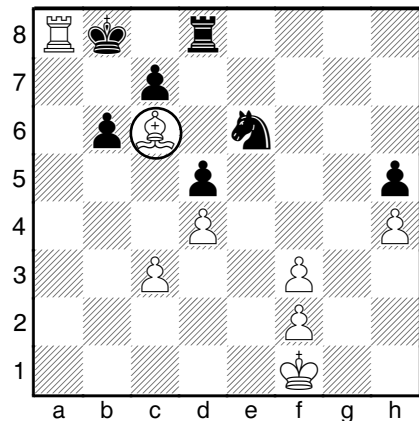
Vits löpare ska stå på rutan g7.

3)



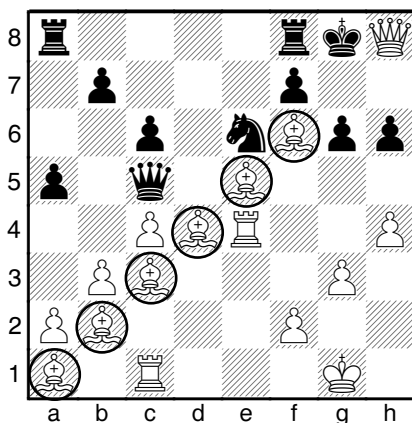
Vits löpare ska stå på rutan h7.

4)



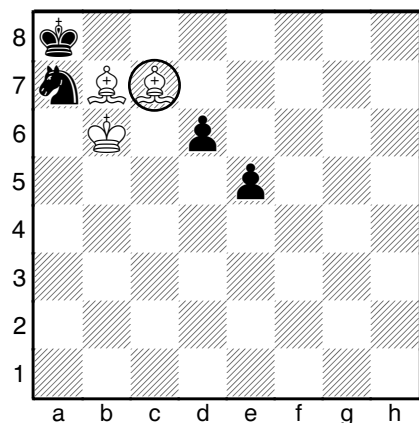
Vits löpare ska stå på rutan c6.

5)



Vits löpare ska stå någonstans på diagonalen a1-g7.

6)



Vits löpare ska stå på rutan c7.

Gå

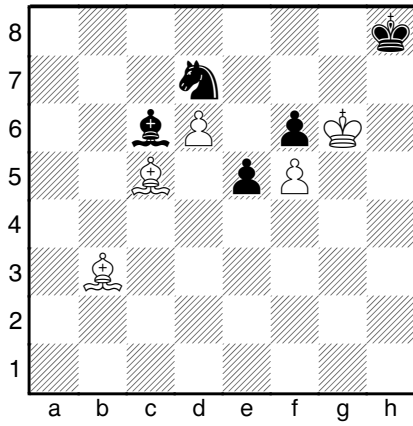
DÖRRMATT



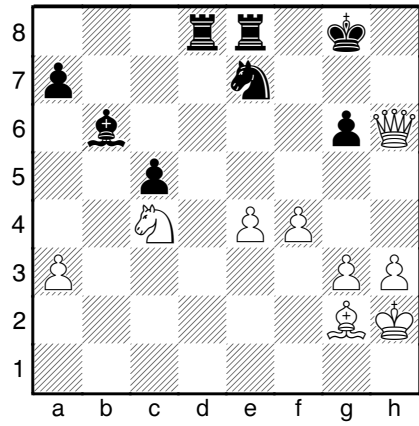
Vit drar och gör tre löpardrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var en löpare måste stå för att det ska vara matt.

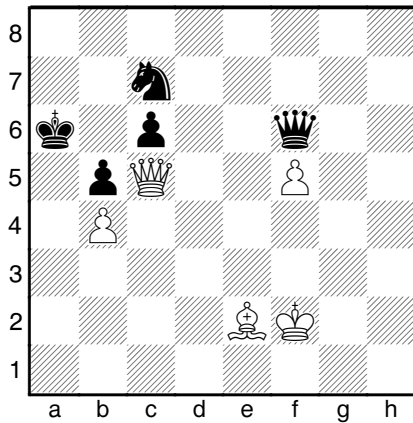
1)



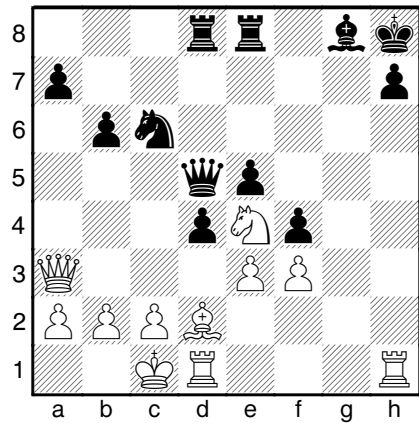
2)



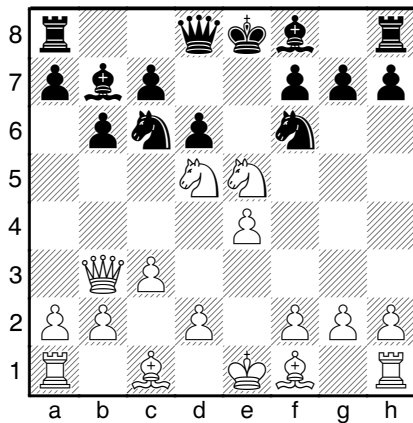
3)



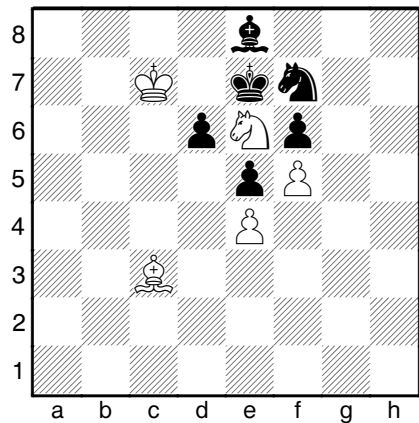
4)



5)



6)

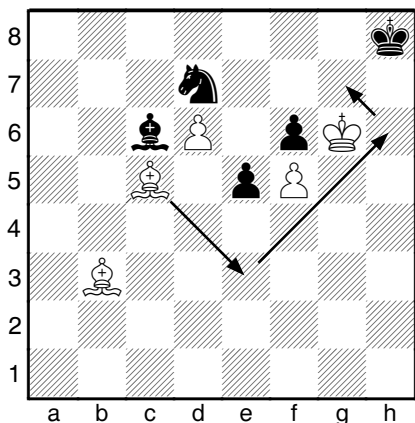


Gå - Svar

DÖRRMATT

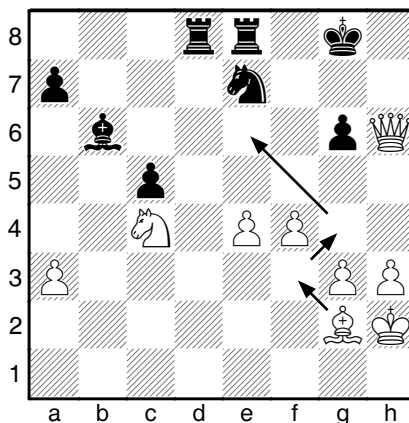


1)



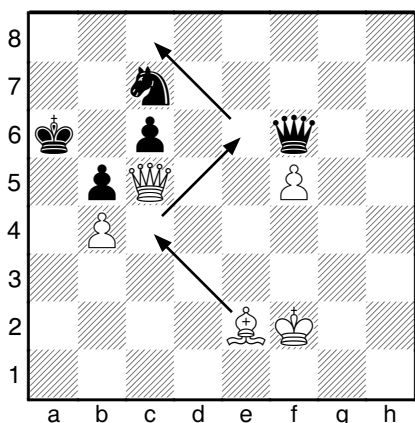
Lc5-e3-h6-g7. (Observera att det inte går att slå på f6 med löparen eftersom springaren på d7 garderar bonden.)

2)



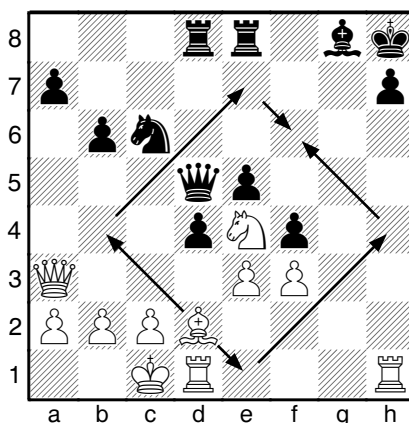
Lg2-f3-g4-e6

3)



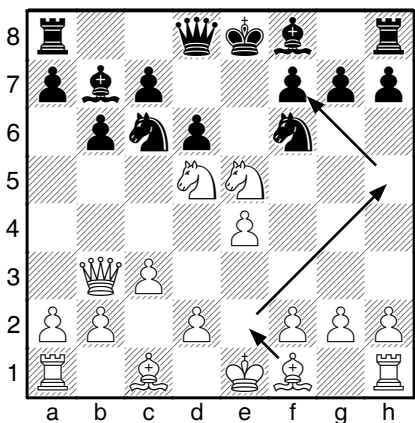
Le2-c4-e6-c8

4)



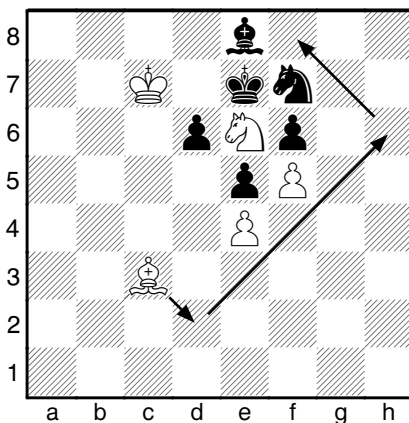
Ld2-e1-h4-f6 eller Ld2-b4-e7-f6

5)



Lf1-e2-h5xf7

6)



Lc3-d2-h6-f8. (Observera att det inte går att slå på d6 eftersom springaren på f7 garderar bonden.)

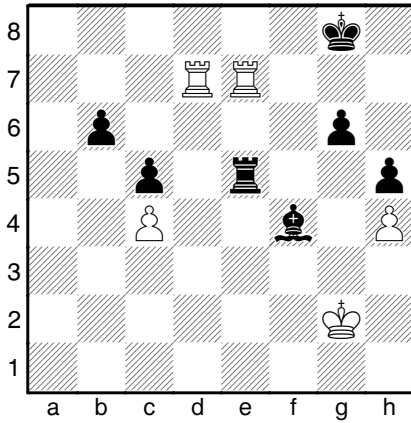


I diagrammen nedan ska vit göra ett torndrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

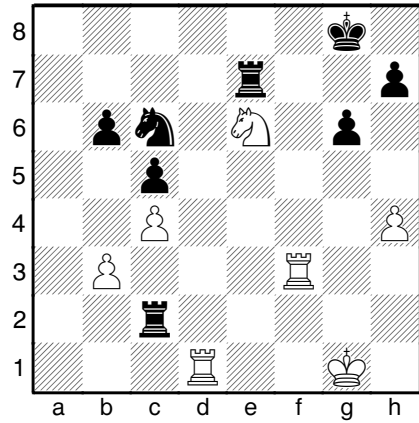
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



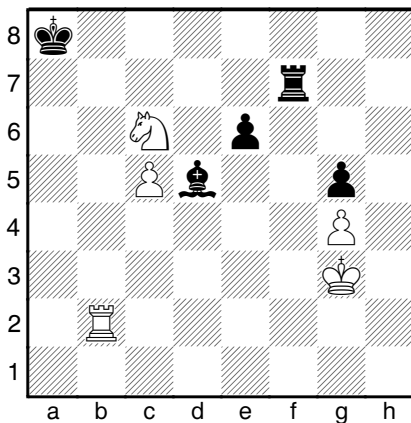
Vit ska spela ...

2)



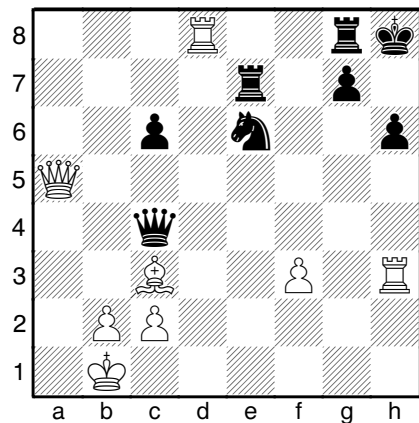
Vit ska spela ...

3)



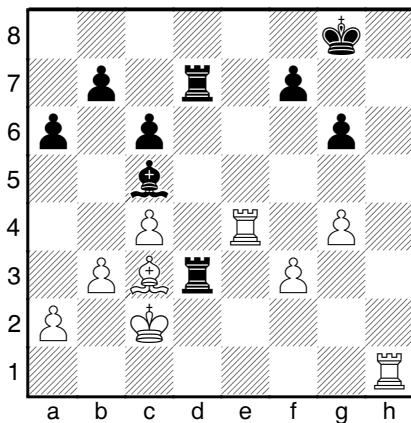
Vit ska spela ...

4)



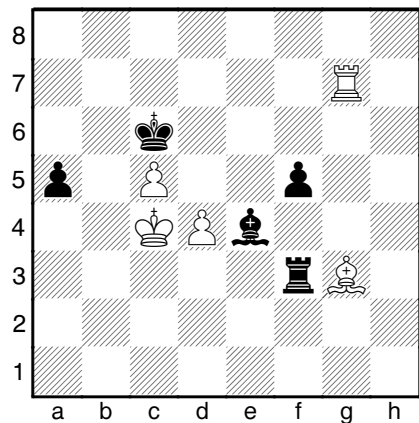
Vit ska spela ...

5)



Vit ska spela ...

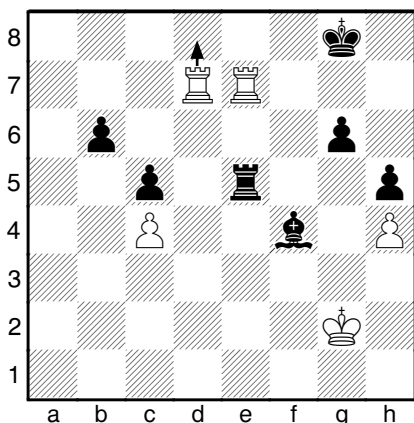
6)



Vit ska spela ...

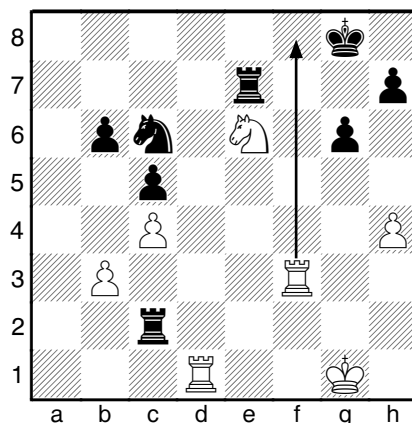


1)



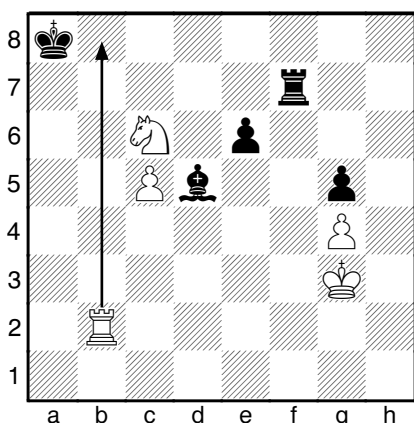
Vit ska spela Td7-d8 matt. (Observera att Te7-e8 inte fungerar, eftersom svarts torn på e5 då kan slå på e8.)

2)



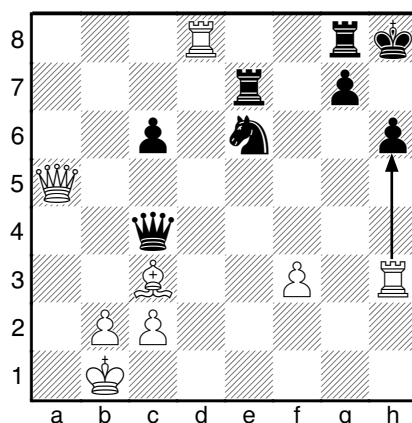
Vit ska spela Tf3-f8 matt. (Observera att Td1-d8 inte fungerar, eftersom springaren på c6 då kan slå på d8.)

3)



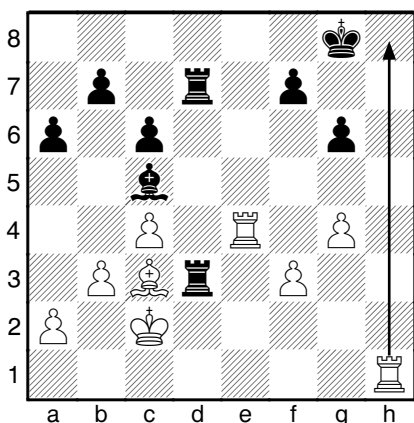
Vit ska spela Tb2-b8 matt.

4)



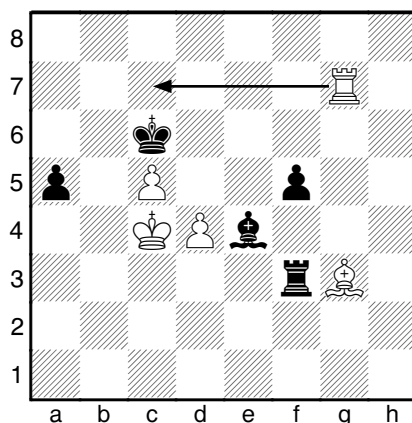
Vit ska spela Th3xh6 matt. (Observera att svart inte kan slå tornet med g7xh6, eftersom löparen på c3 då slår kungen.)

5)



Vit ska spela Th1-h8 matt.

6)



Vit ska spela Tg7-c7 matt.

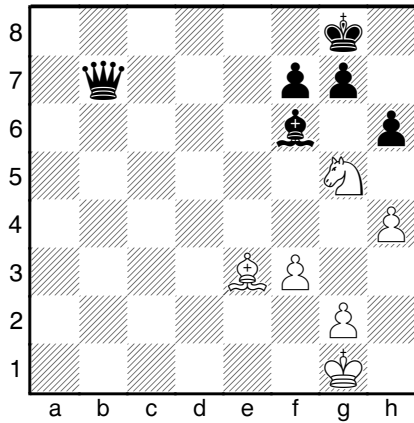
Sätta in

BADRUMSMATTA



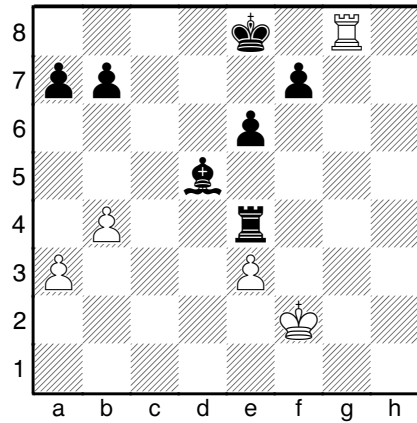
Schackma Gandhi har glömt ett vitt torn i mattbilderna. Rita in ett T i diagrammen där tornet ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



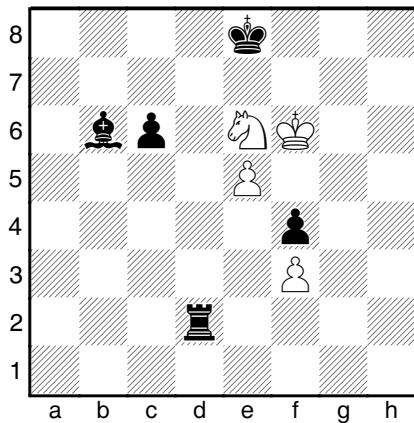
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

2)



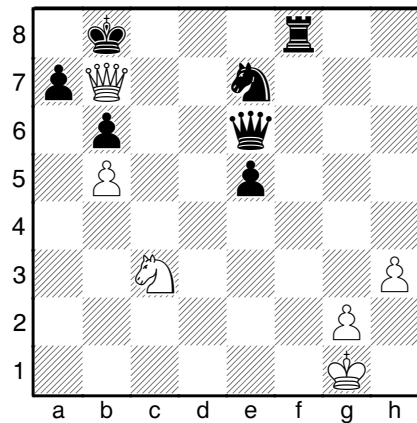
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

3)



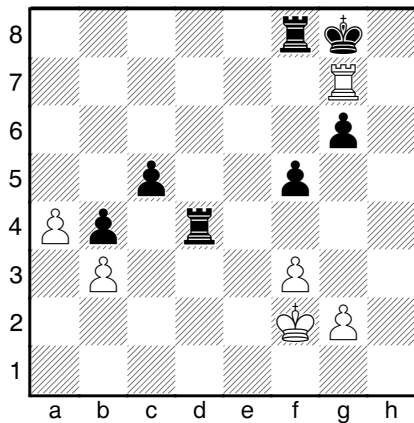
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

4)



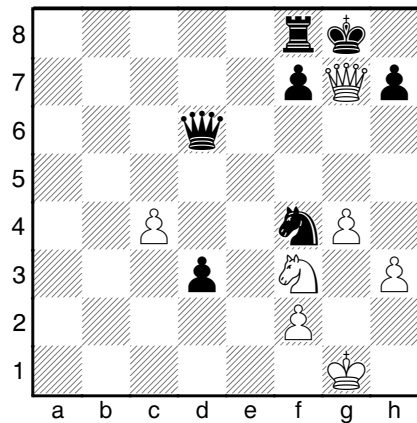
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

5)



Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

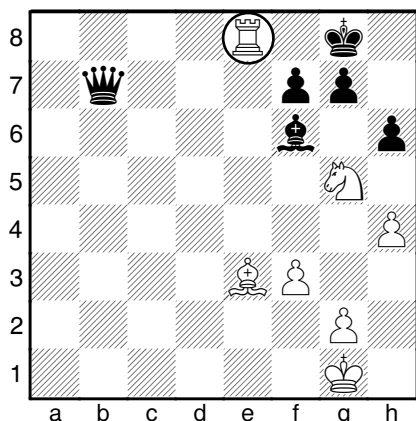
6)



Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

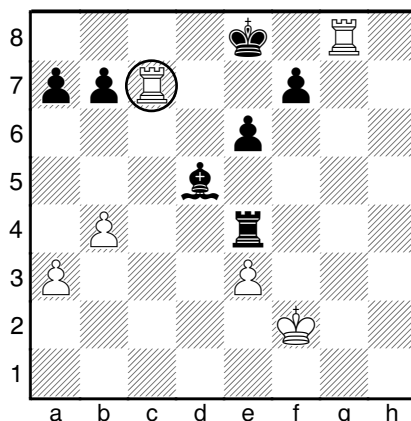


1)



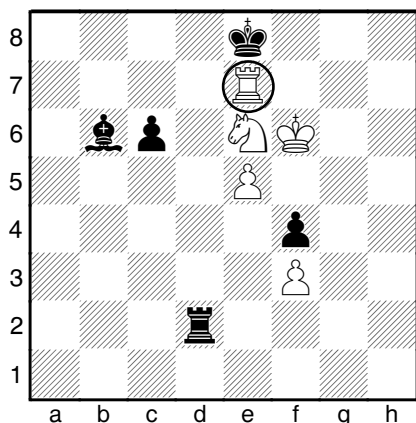
Vits ♖ ska stå på rutan e8.

2)



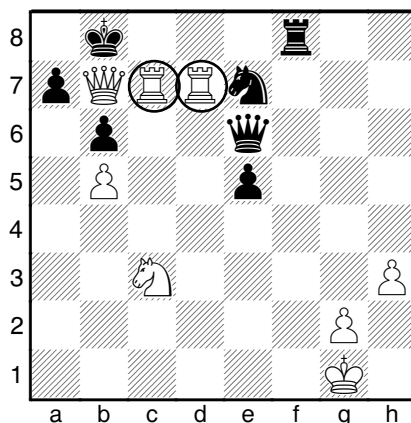
Vits ♖ ska stå på rutan c7.

3)



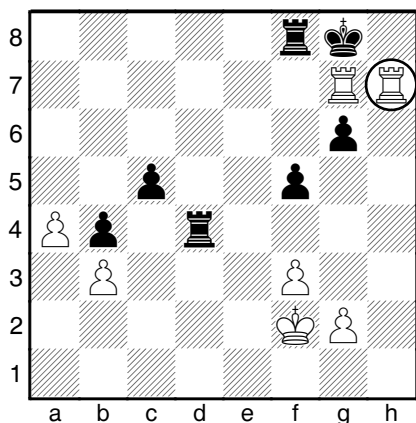
Vits ♖ ska stå på rutan e7. (Observera att tornet inte kan schacka längs med åttonde raden, eftersom kungen då kan smita till d7.)

4)



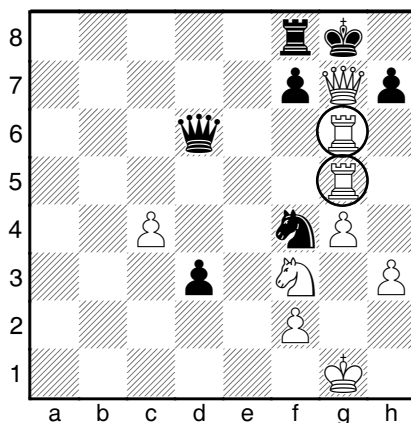
Vits ♖ ska stå på rutan c7 eller d7.

5)



Vits ♖ ska stå på rutan h7.

6)



Vits ♖ ska stå på rutan g5 eller g6.

Gå

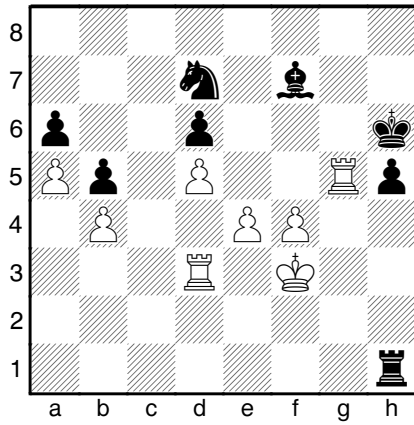
BADRUMSMATTA



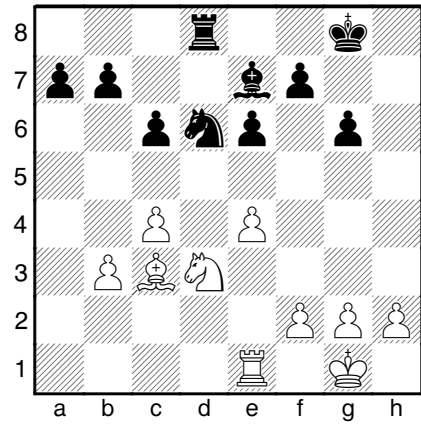
Vit drar och gör tre torndrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var ett torn måste stå för att det ska vara matt.

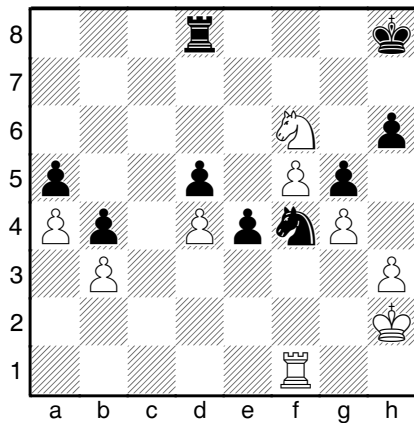
1)



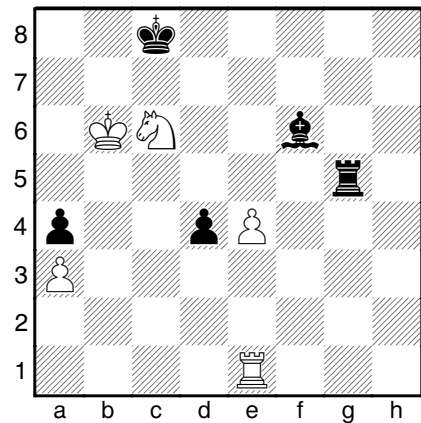
2)



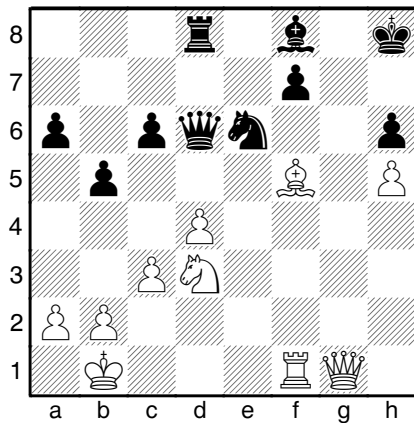
3)



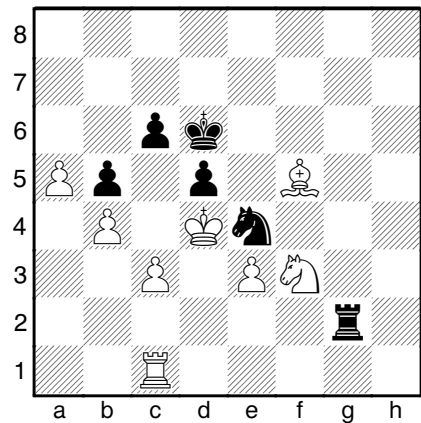
4)



5)

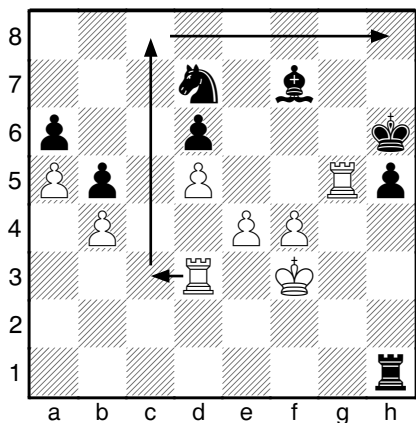


6)



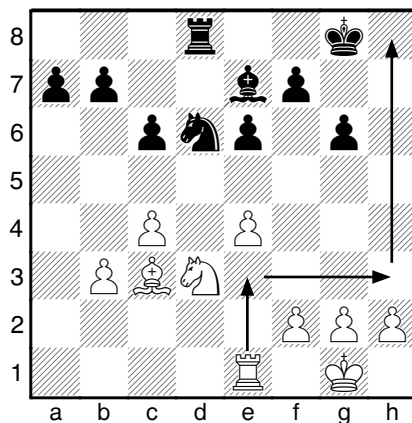


1)



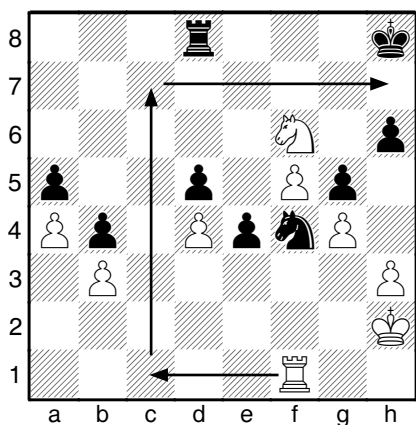
Td3-c3-c8-h8

2)



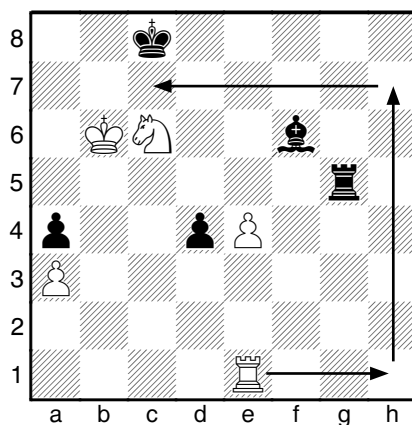
Te1-e3-h3-h8 (Löparen på c3 garderar tornet på h8.)

3)



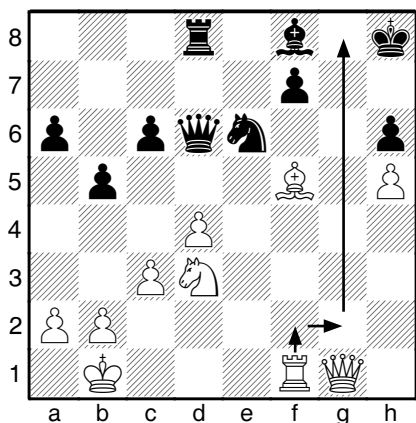
Tf1-c1-c7-h7

4)



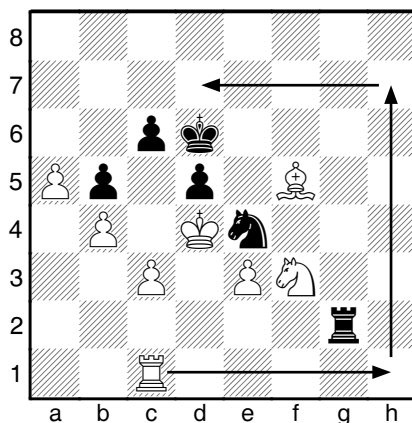
Te1-h1-h7-c7

5)



Tf1-f2-g2-g8

6)



Tc1-h1-h7-d7

Matta

TRASMATTA

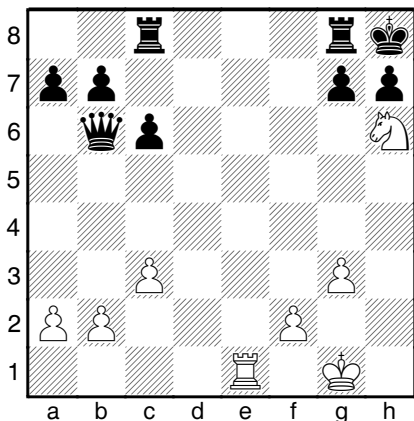


I diagrammen nedan ska vit göra ett springardrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

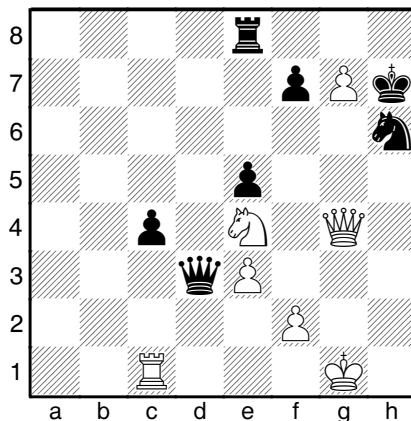
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



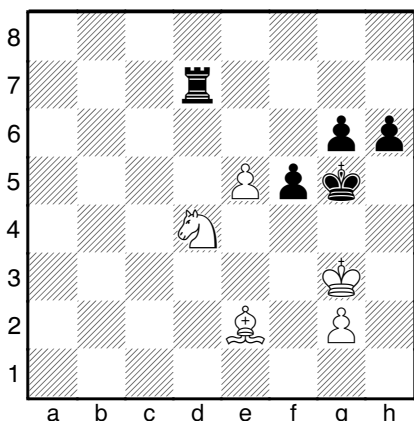
Vit ska spela ...

2)



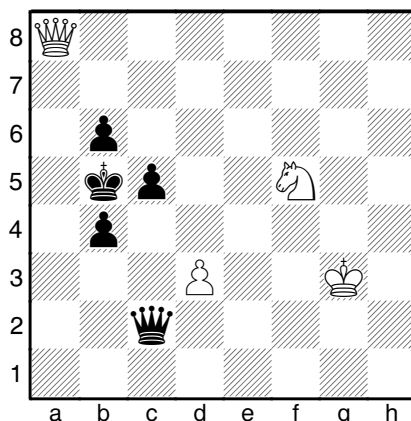
Vit ska spela ...

3)



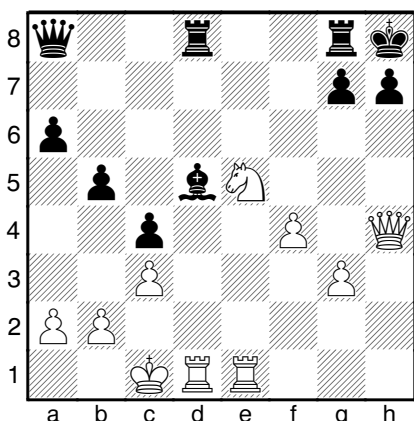
Vit ska spela ...

4)



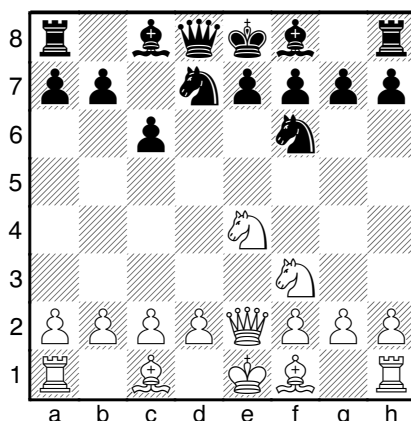
Vit ska spela ...

5)



Vit ska spela ...

6)



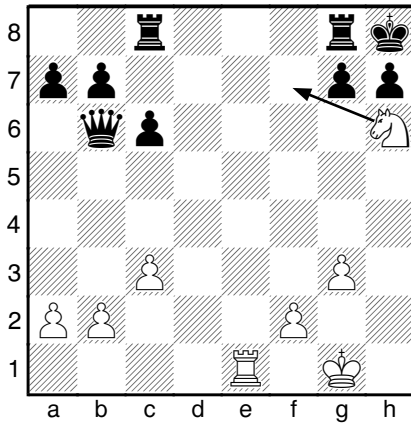
Vit ska spela ...

Matta - Svar

TRASMATTA

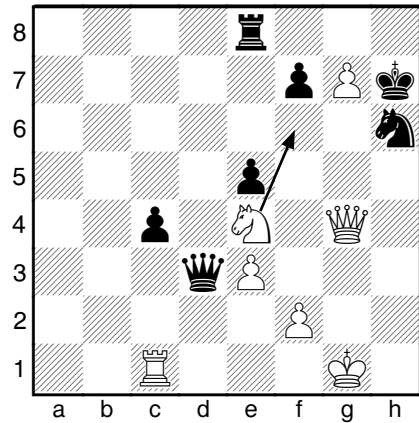


1)



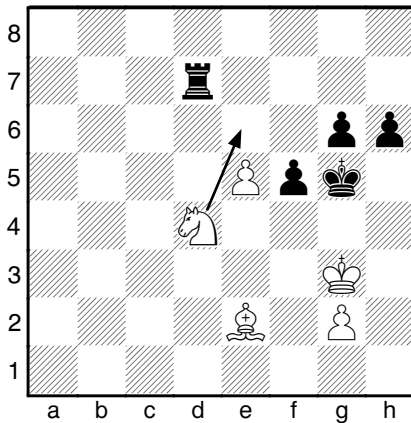
Vit ska spela Sh6-f7 matt.

2)



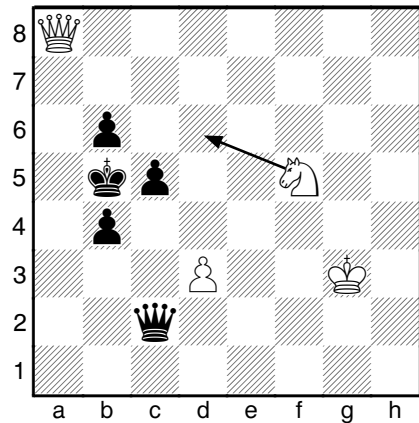
Vit ska spela Se4-f6 matt.

3)



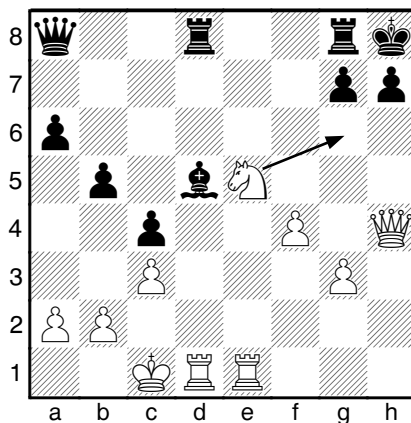
Vit ska spela Sd4-e6 matt. (Observera att Sd4-f3 inte fungerar, eftersom svarts kung då kan gå till h5.)

4)



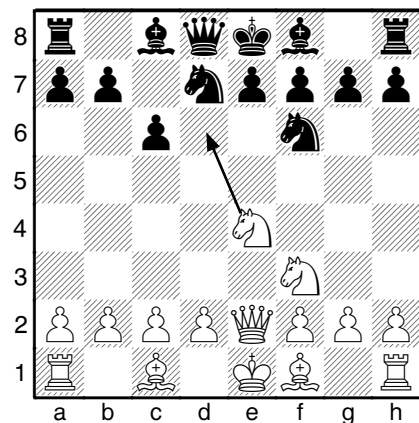
Vit ska spela Sf5-d6 matt.

5)



Vit ska spela Se5-g6 matt. (Observera att Se5-f7 inte fungerar, eftersom löparen på d5 då kan slå springaren.)

6)



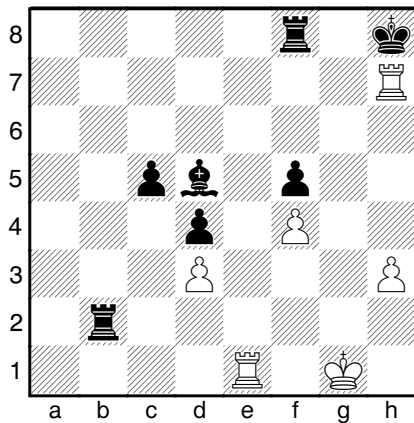
Vit ska spela Se4-d6 matt. (Observera att svart inte kan slå springaren med e7xd6, eftersom vits dam på e2 då kan slå svarts kung.)

Sätta in

TRASMATTA

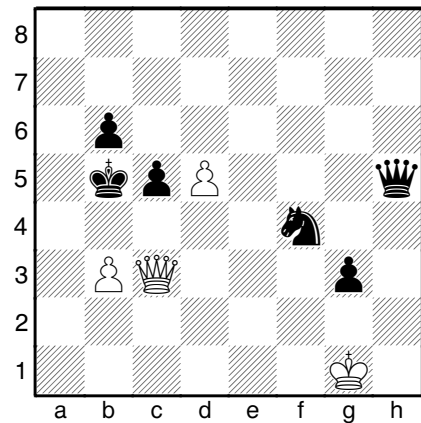
Schackma Gandhi har glömt en vit springare i mattbilderna. Rita in ett S i diagrammen där springaren ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



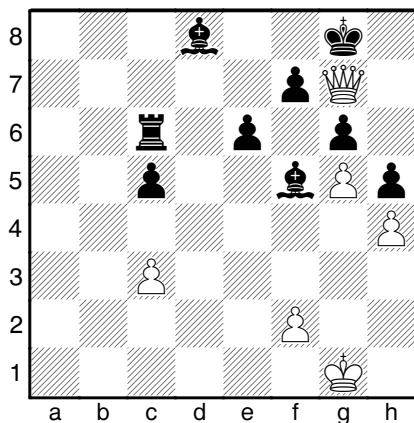
Vits springare ska stå på rutan ...

2)



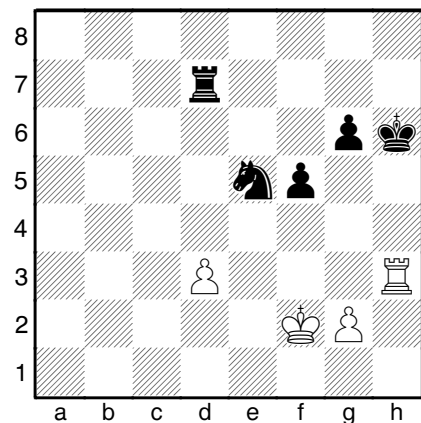
Vits springare ska stå på rutan ...

3)



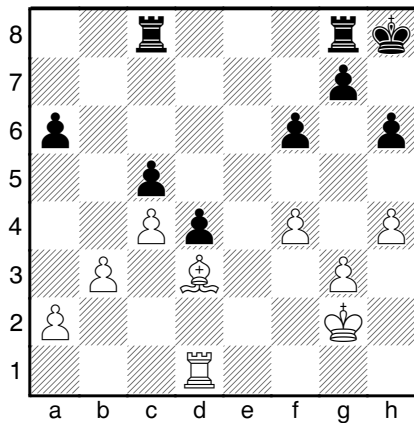
Vits springare ska stå på rutan ...

4)



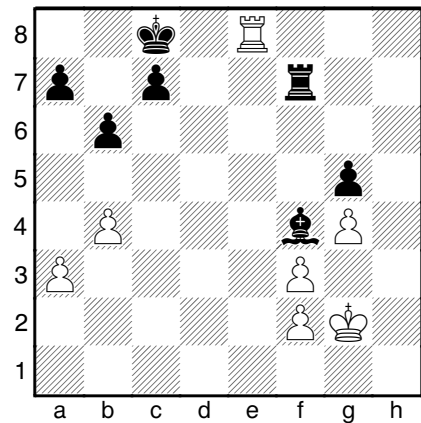
Vits springare ska stå på rutan ...

5)



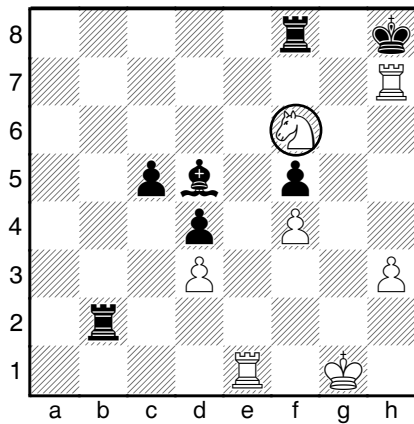
Vits springare ska stå på rutan ...

6)



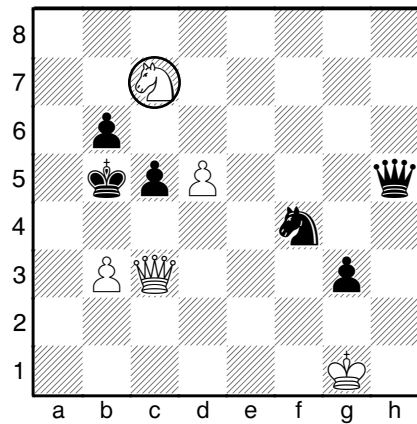
Vits springare ska stå på rutan ...

1)



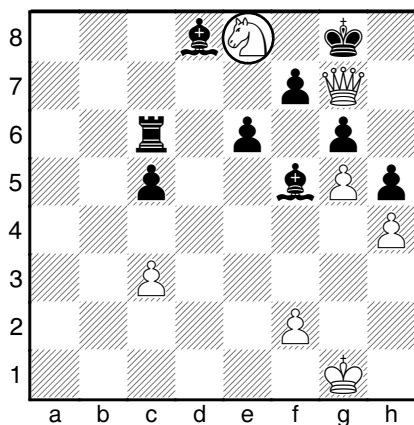
Vits springare ska stå på rutan f6.
(Observera att den inte kan slå på g5, eftersom kungen då kan smita till g8.)

2)



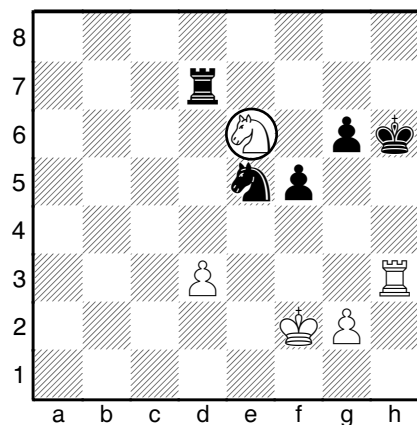
Vits springare ska stå på rutan c7. (Från c7 garderar springaren a6, förutom att den schackar svarts kung.)

3)



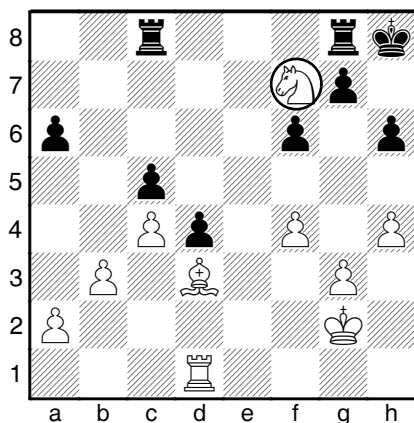
Vits springare ska stå på rutan e8.

4)



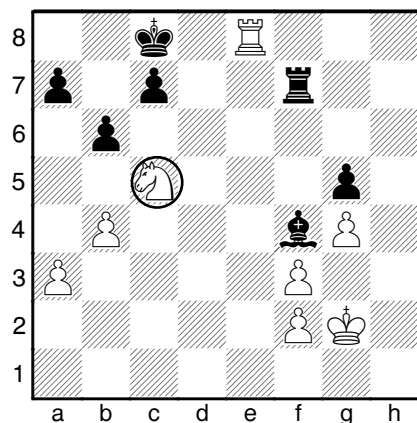
Vits springare ska stå på rutan e6.

5)



Vits springare ska stå på rutan f7.

6)



Vits springare ska stå på rutan c5.

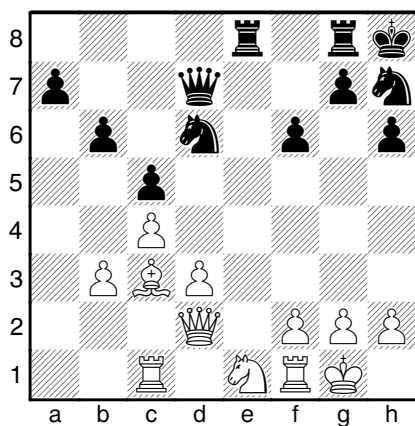
Gå

TRASMATTA

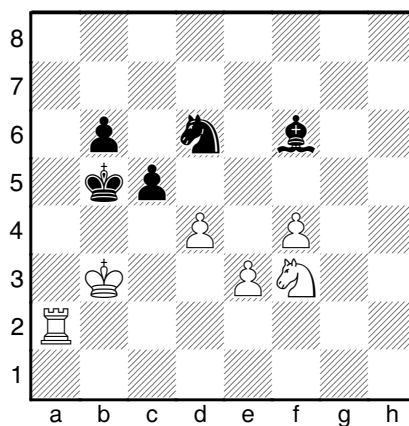
Vit drar och gör tre springardrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var en springare måste stå för att det ska vara matt.

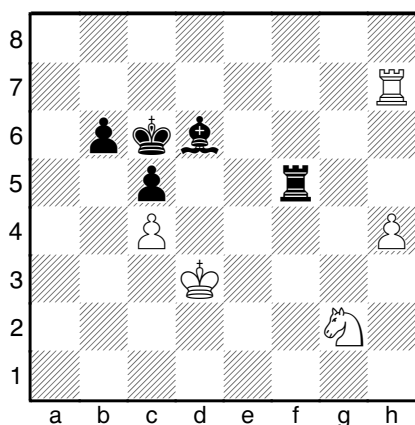
1)



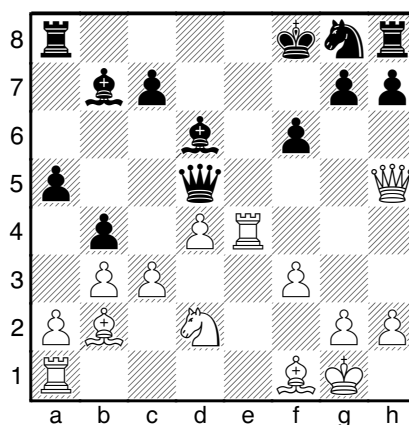
2)



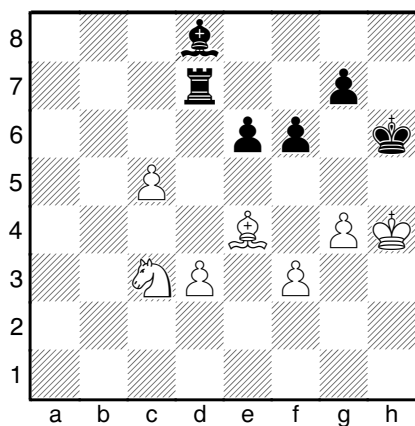
3)



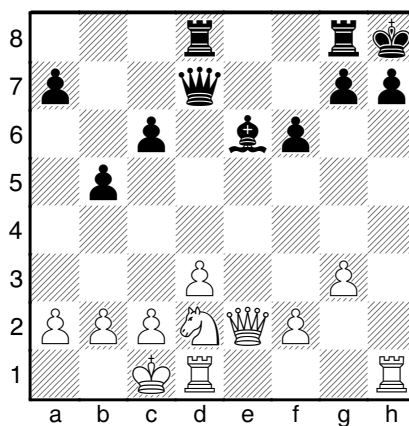
4)



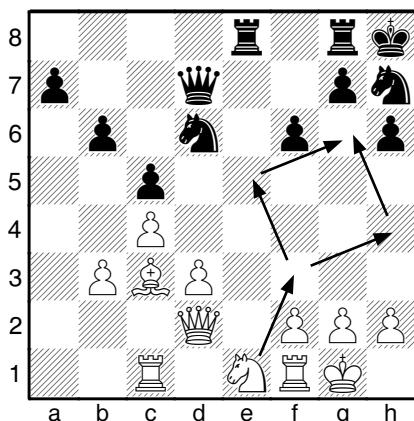
5)



6)

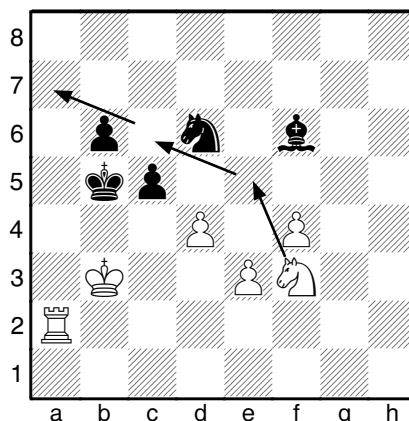


1)



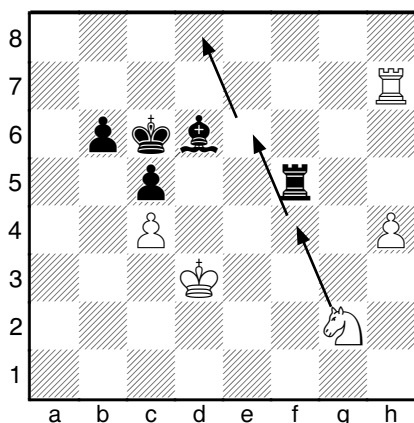
Se1-f3-h4-g6 eller Se1-f3-e5-g6

2)



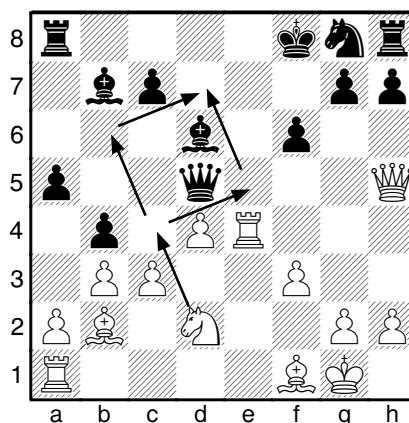
Sf3-e5-c6-a7

3)



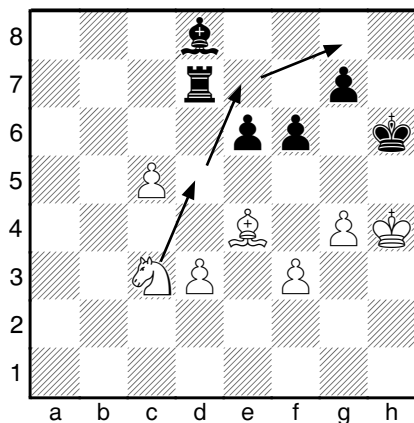
Sg2-f4-e6-d8

4)



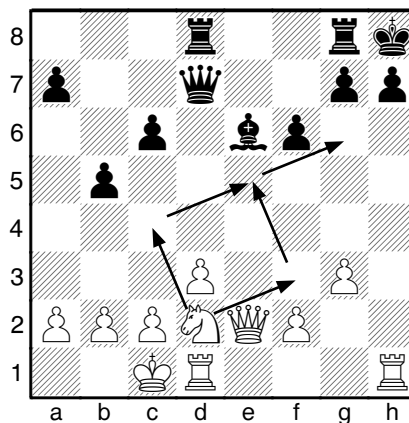
Sd2-c4-b6-d7 eller Sd2-c4-e5-d7

5)



Sc3-d5-e7-g8 (Observera att det inte går att spela Sc3-d5xf6-g8 eftersom kungen på h4 då hamnar i schack av löparen på d8.)

6)



Sd2-f3-e5-g6 eller Sd2-f3-h4-g6 eller Sd2-c4-e5-g6. (Bonden på h7 kan inte slå springaren, eftersom tornet på h1 då kan slå svarts kung på h8.)

Matta

STUDSMATTA

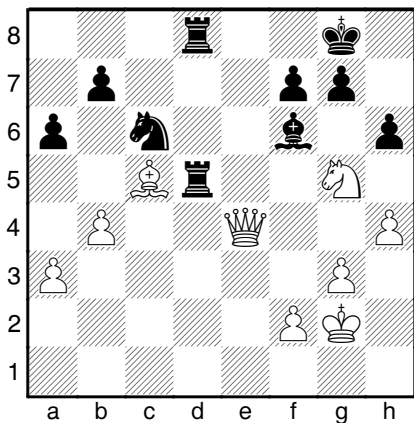


I diagrammen nedan ska vit göra ett damdrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

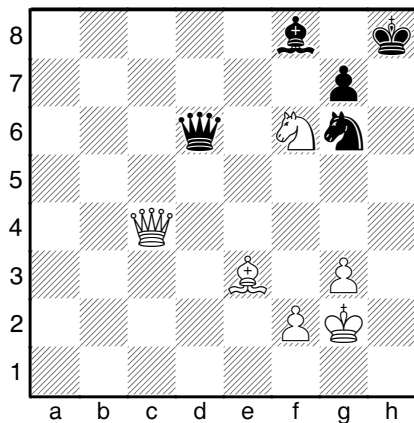
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



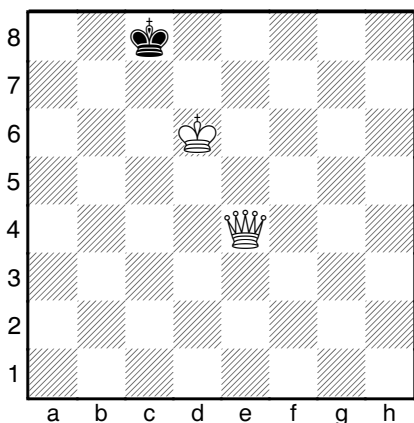
Vit ska spela ...

2)



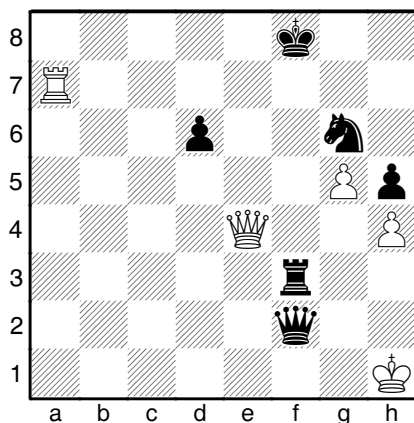
Vit ska spela ...

3)



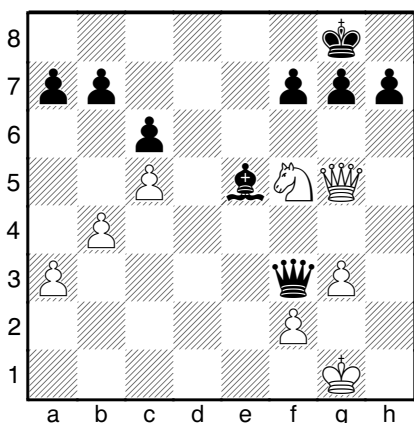
Vit ska spela ...

4)



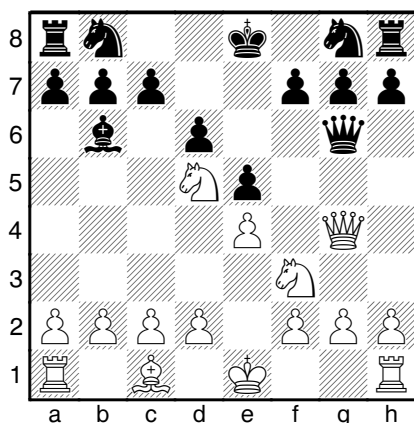
Vit ska spela ...

5)



Vit ska spela ...

6)



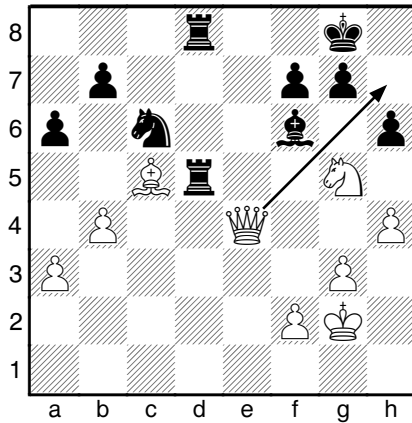
Vit ska spela ...

Matta - Svar

STUDSMATTA

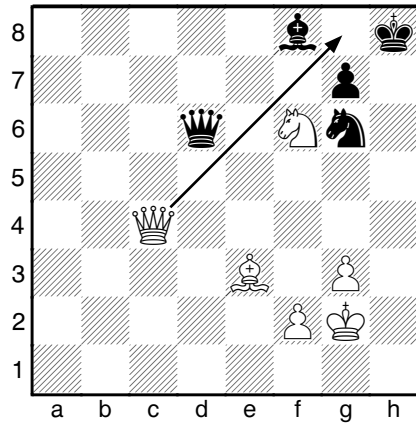


1)



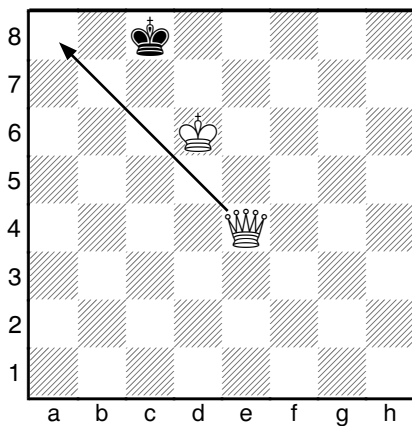
Vit ska spela De4-h7 matt. (Observera att löparen på c5 täcker f8.)

2)



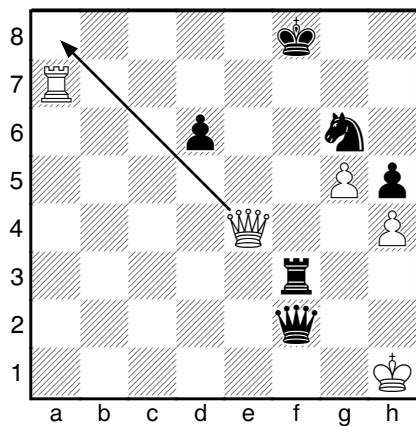
Vit ska spela Dc4-g8 matt.

3)



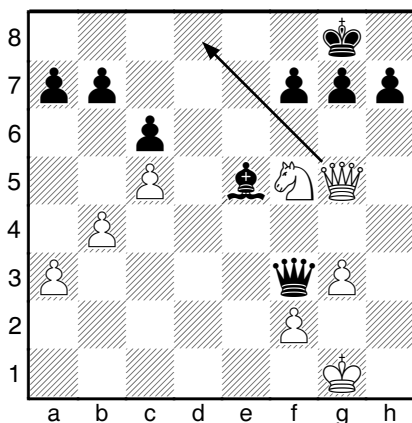
Vit ska spela De4-a8 matt. (Observera att De4-e8 inte fungerar, eftersom svarts kung då kan fly till b7.)

4)



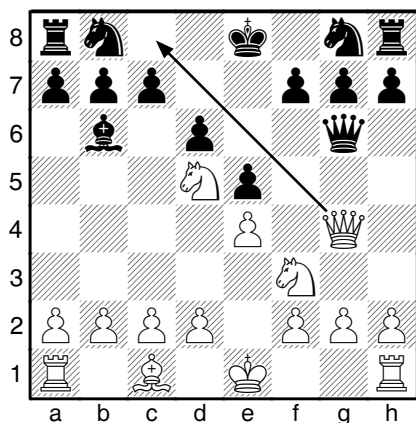
Vit ska spela De4-a8 matt.

5)



Vit ska spela Dg5-d8 matt. (Observera att det inte går att slå med damen på g7, eftersom löparen på e7 garderar bonden.)

6)



Vit ska spela Dg4-c8 matt.

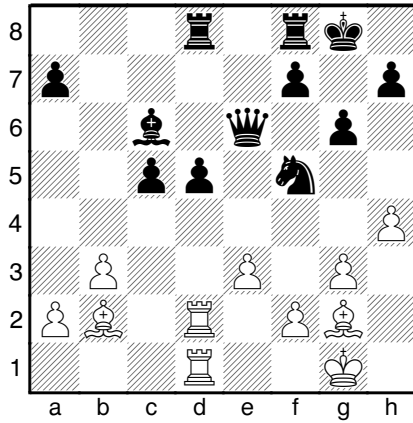
Sätta in

STUDSMATTA



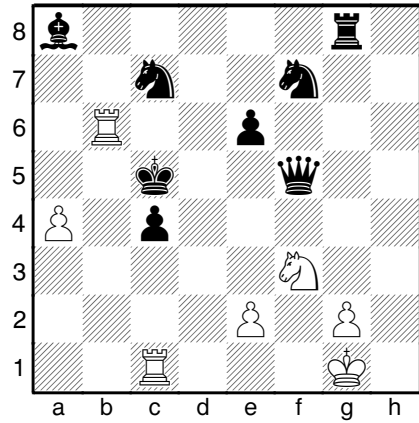
Schackma Gandhi har glömt en vit dam i mattbilderna. Rita in ett D i diagrammen där damen ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



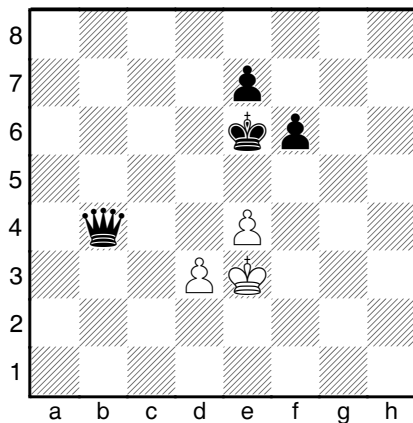
Vits dam ska stå på rutan ...

2)



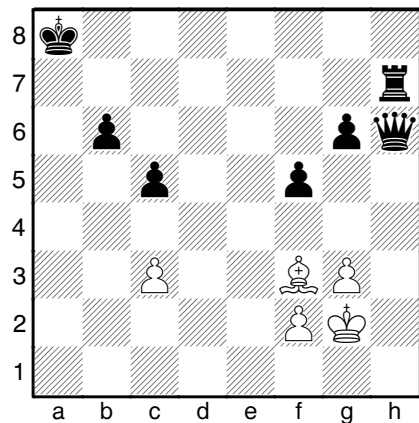
Vits dam ska stå på rutan ...

3)



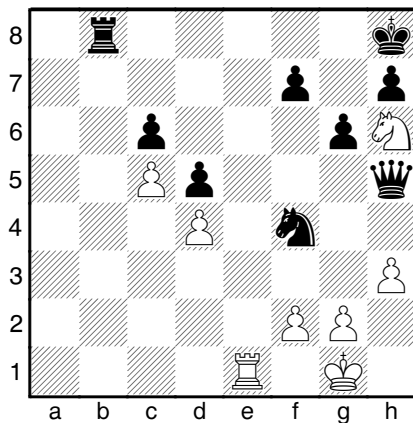
Vits dam ska stå på rutan ...

4)



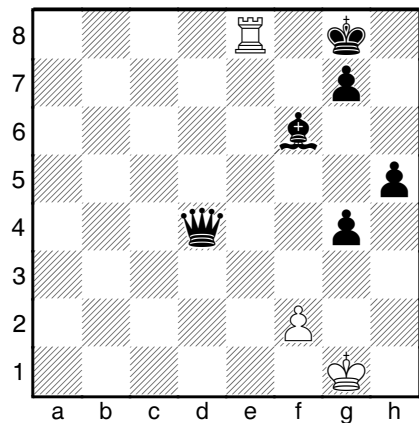
Vits dam ska stå på rutan ...

5)



Vits dam ska stå på rutan ...

6)



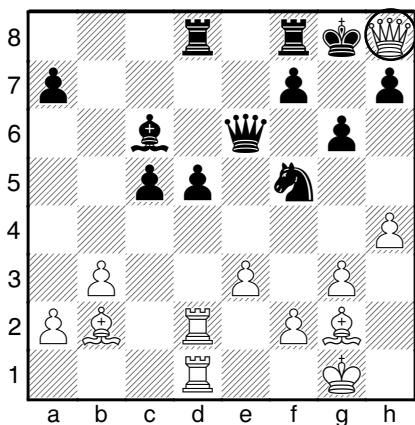
Vits dam ska stå på rutan ...

Sätta in - Svar

STUDSMATTA

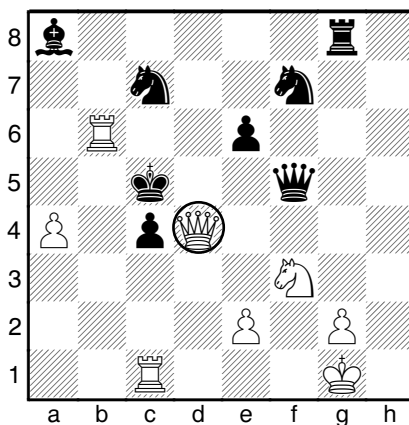


1)



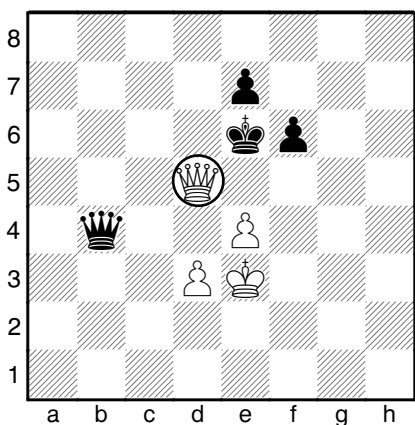
Vits dam ska stå på rutan h8. (Observera att den inte kan stå på g7, eftersom springaren på f5 då kan slå damen.)

2)



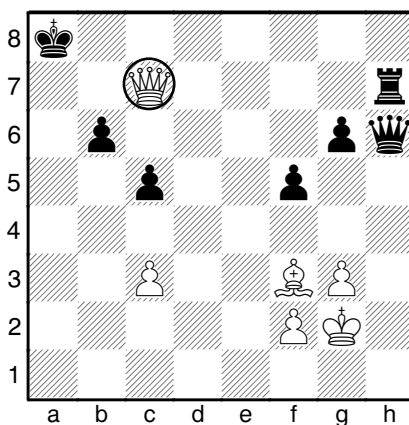
Vits dam ska stå på rutan d4.

3)



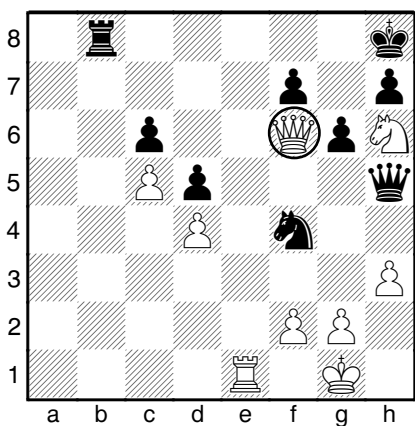
Vits dam ska stå på rutan d5.

4)



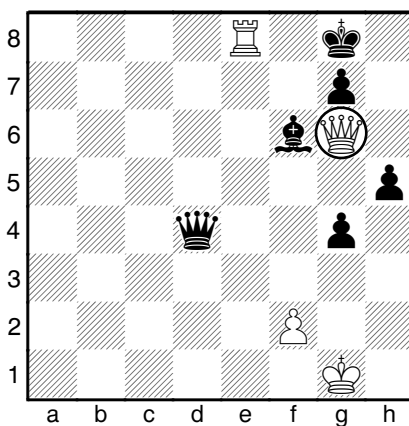
Vits dam ska stå på rutan c7. (Observera att den inte kan stå på b7, eftersom tornet på h7 då kan slå damen.)

5)



Vits dam ska stå på rutan f6.

6)



Vits dam ska stå på rutan g6.

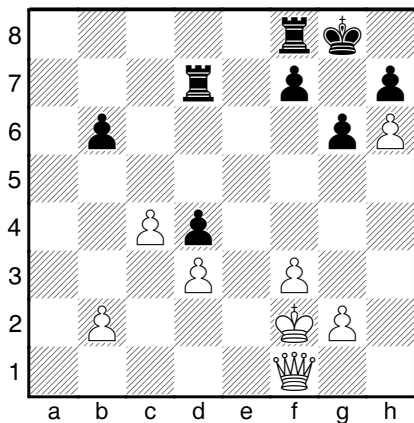
Gå

STUDSMATTA

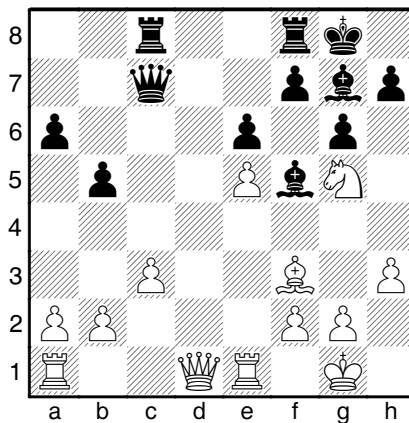


Vit drar och gör tre damdrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.
Tips - börja med att leta efter var en dam måste stå för att det ska vara matt.

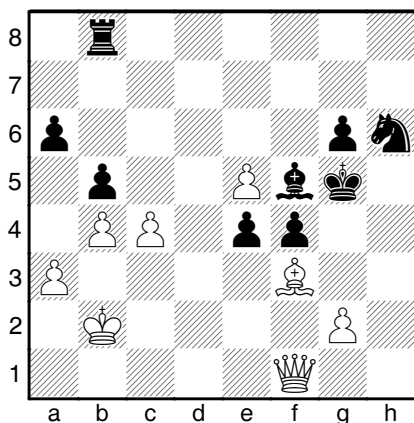
1)



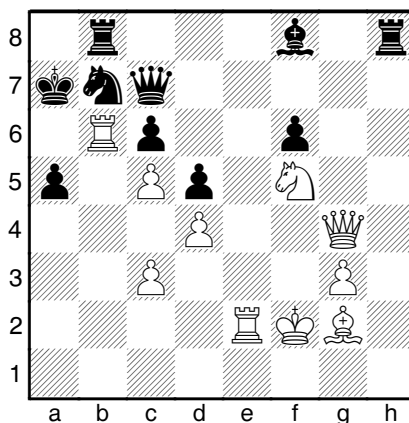
2)



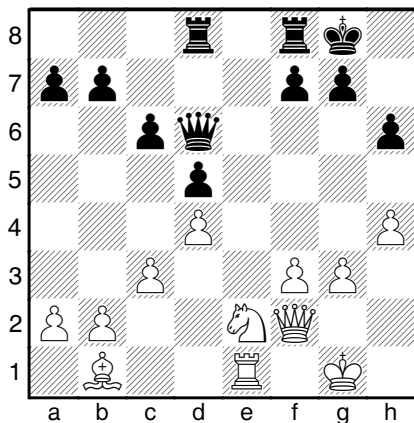
3)



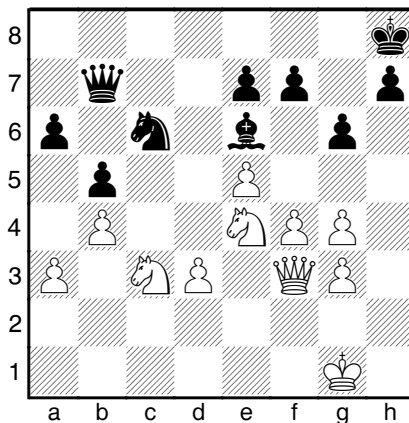
4)



5)

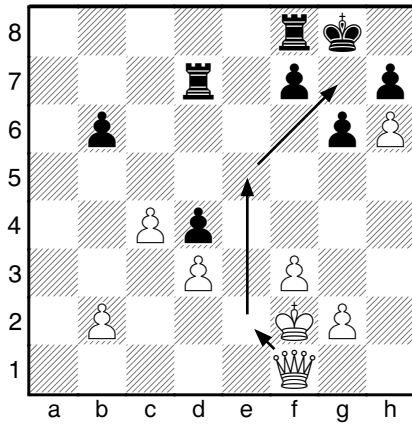


6)



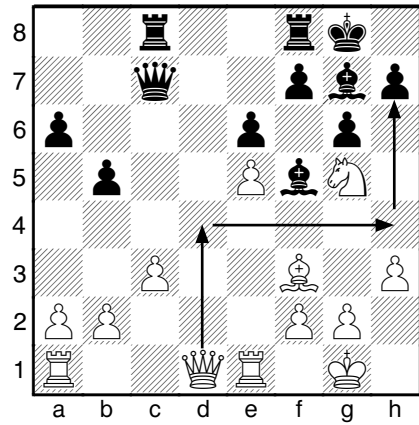


1)



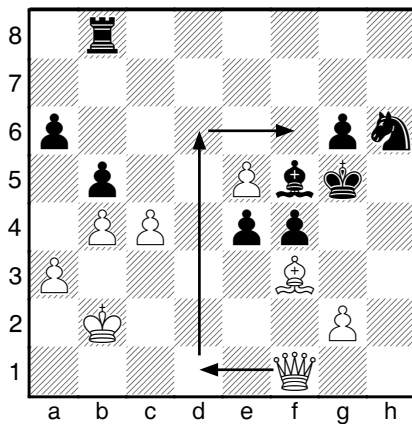
Df1-e2-e5-g7

2)



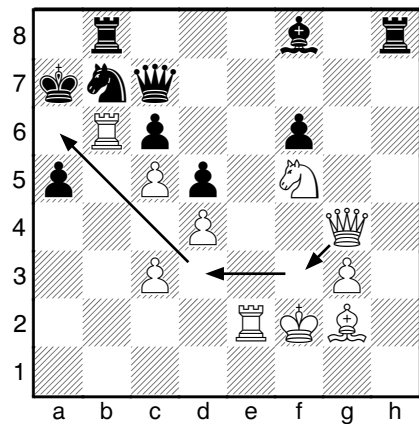
Dd1-d4-h4xh7

3)



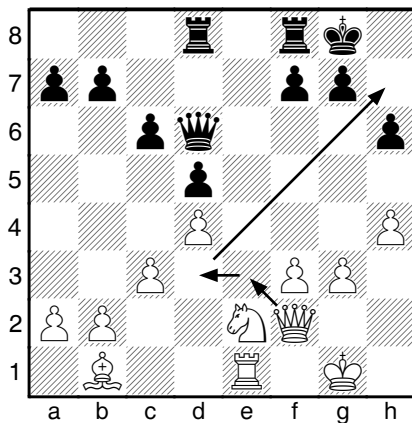
Df1-d1-d6-f6

4)



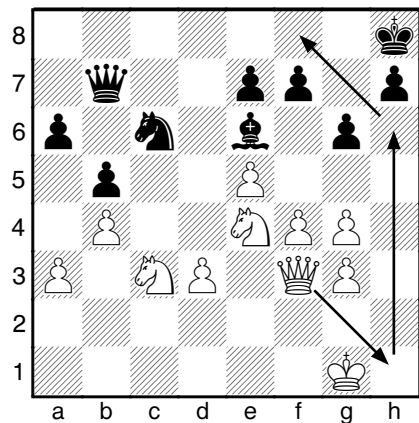
Dg4-f3-d3-a6

5)



Df2-e3-d3-h7

6)



Df3-h1-h6-f8

Matta

HELTÄCKNINGSMATTA

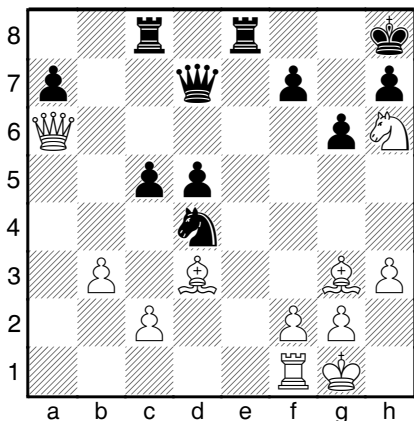


Vit ska göra den svarta kungen matt i ett drag. Rita draget i diagrammet eller skriv det.

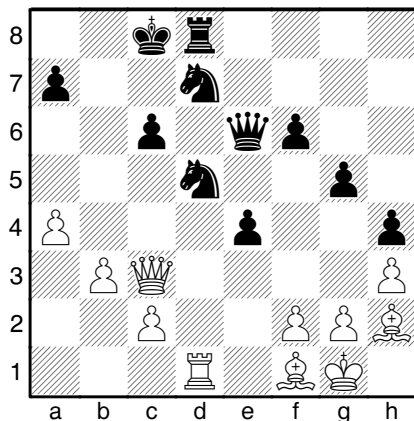
Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



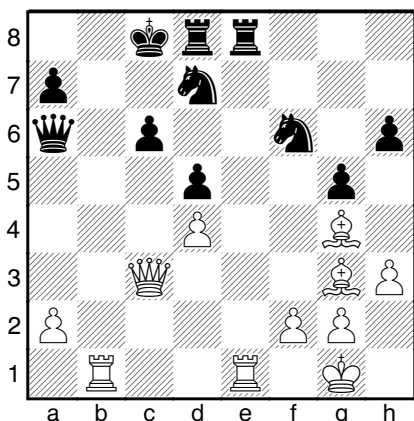
2)



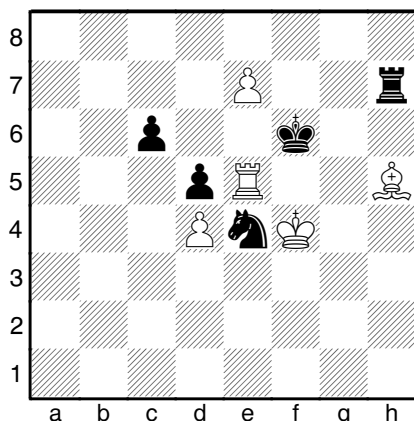
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

3)



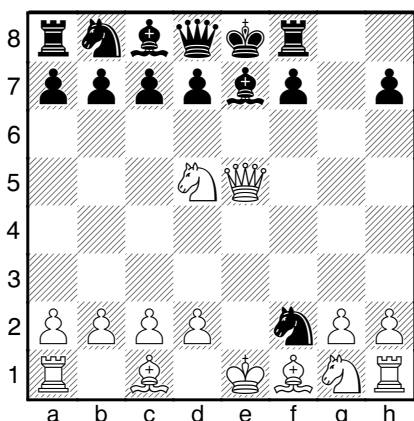
4)



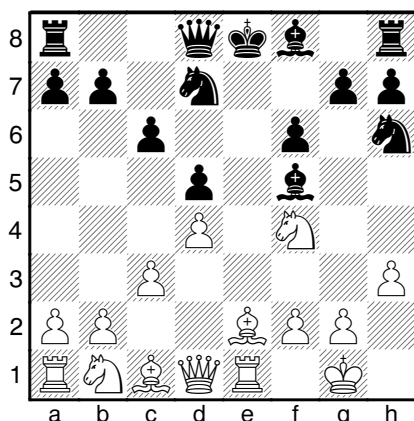
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

5)



6)

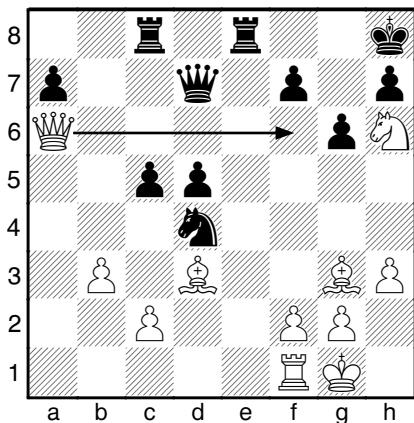


Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

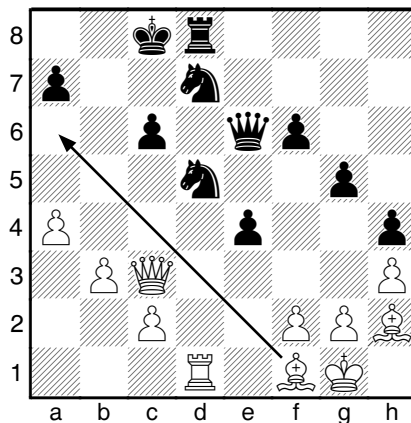


1)



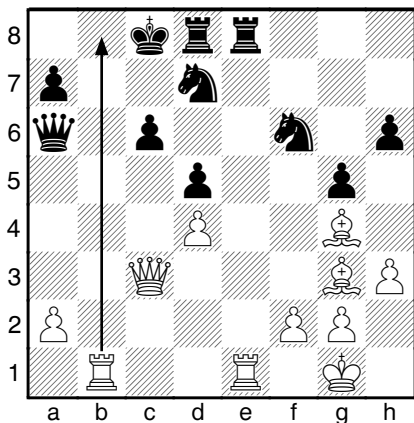
Vit ska spela Da6-f6 matt.

2)



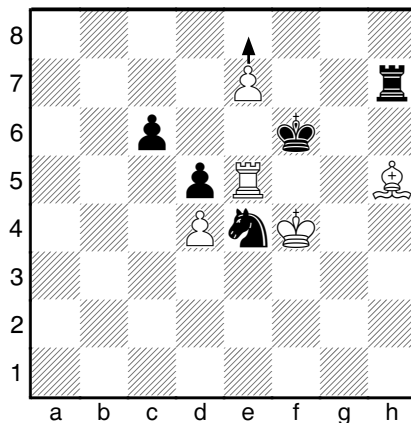
Vit ska spela Lf1-a6 matt.

3)



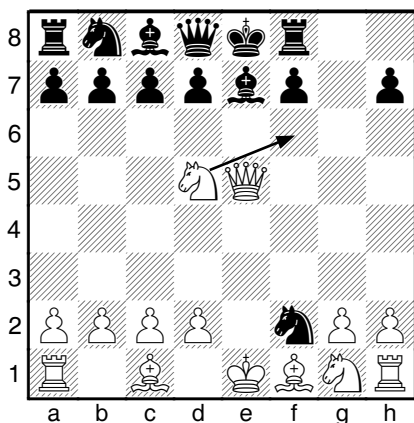
Vit ska spela Tb1-b8 matt. (Tornet kan inte slås av springaren på d7, eftersom löparen på g4 då kan slå svarts kung.)

4)



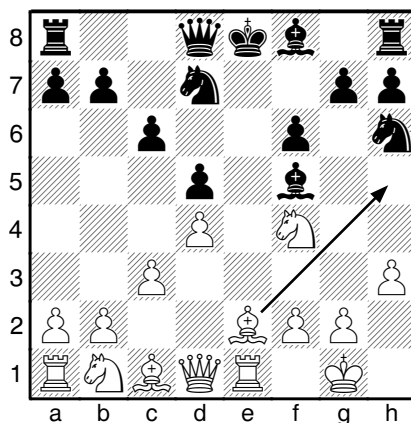
Vit ska spela e7-e8S matt. (Du kommer väl ihåg att man kan förvandla bonden till andra pjäser än en dam.)

5)



Vit ska spela Sd5-f6 matt. (Springaren kan inte slås av löparen på e7, eftersom damen på e5 då kan slå svarts kung.)

6)



Vit ska spela Le2-h5 matt. (Svarts kung hamnar i dubbelschack och kan därför inte smita undan.)

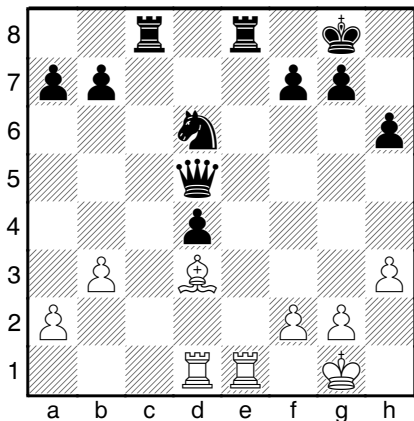
Sätta in

HELTÄCKNINGSMATTA



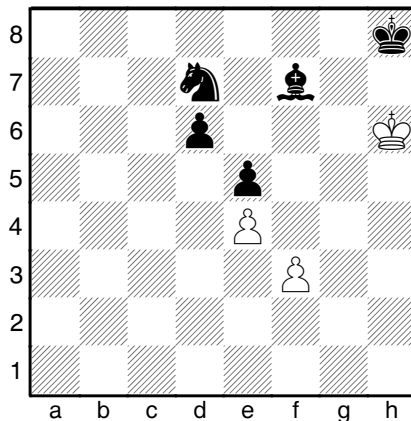
Schackma Gandhi har glömt två pjäser i mattbilderna. Rita in dem i diagrammen så att svarts kung blir matt.

1)



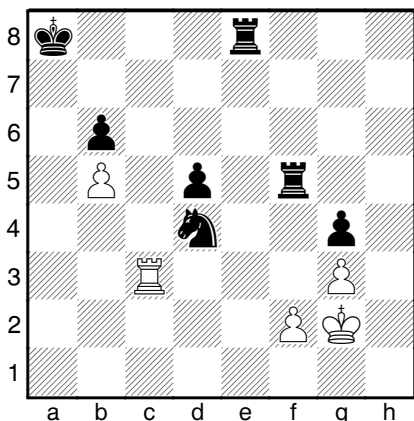
Rita in en vit ♔ (D) och en vit ♖ (B).

2)



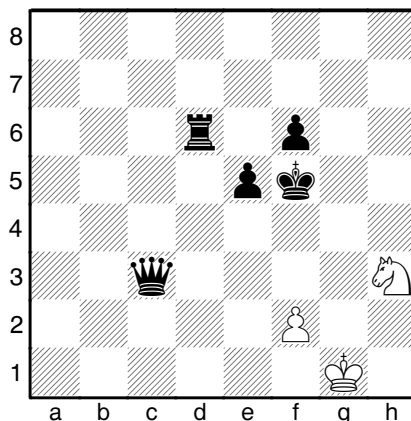
Rita in två vita ♙ (L).

3)



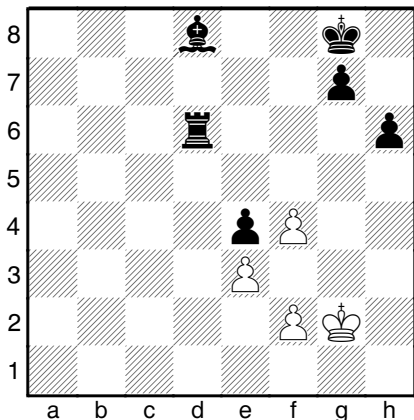
Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♞ (S).

4)



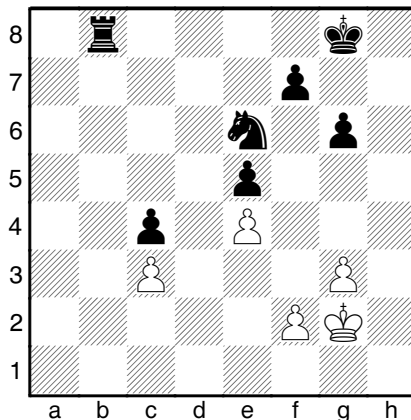
Rita in en vit ♔ (D) och en vit ♖ (B).

5)



Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♞ (S).

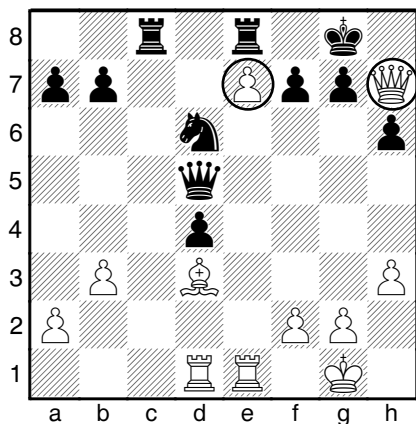
6)



Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♙ (L).

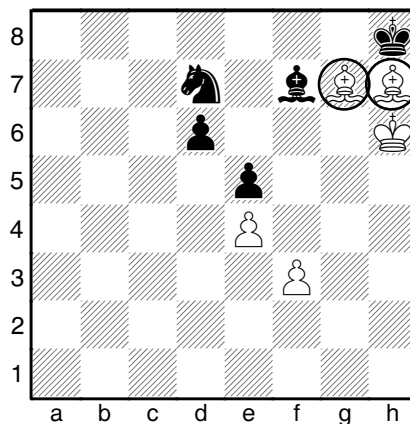


1)



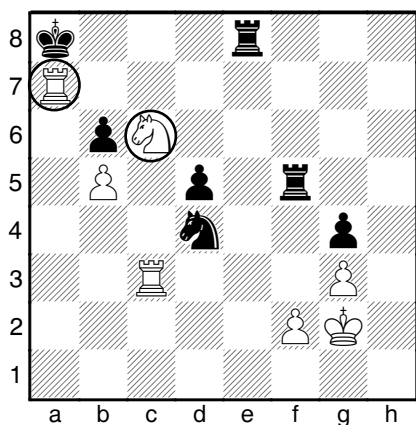
♞(B) = e7 och ♔(D) = h7.

2)



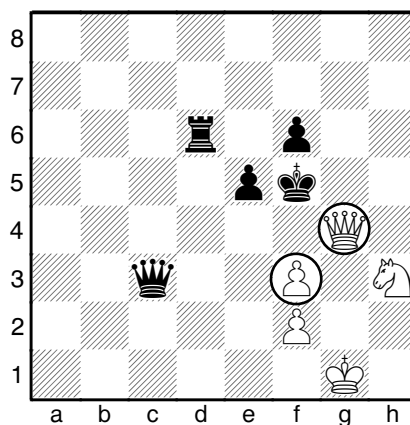
♞(L) = h7 och ♞(L) = g7.

3)



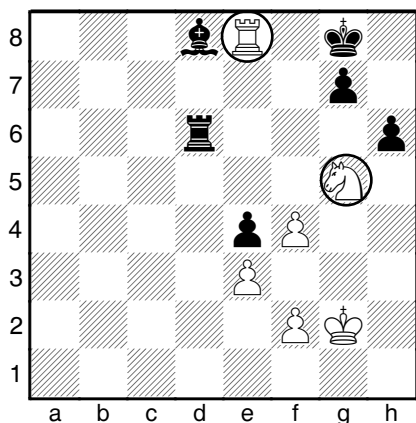
♞(S) = c6 och ♖(T) = a7.

4)



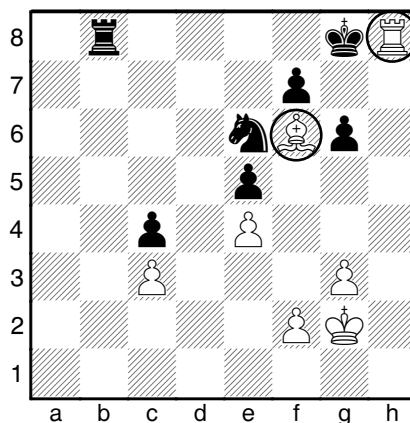
♞(B) = f3 och ♔(D) = g4.

5)



♞(S) = g5 och ♖(T) = e8.

6)



♞(L) = f6 och ♖(T) = h8.

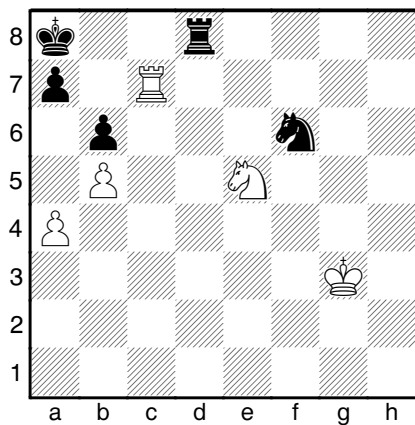
Gå

HELTÄCKNINGSMATTA

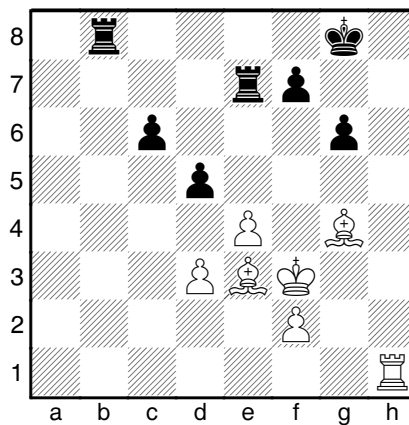


Vit drar och gör två drag på rad med två olika pjäser så att svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

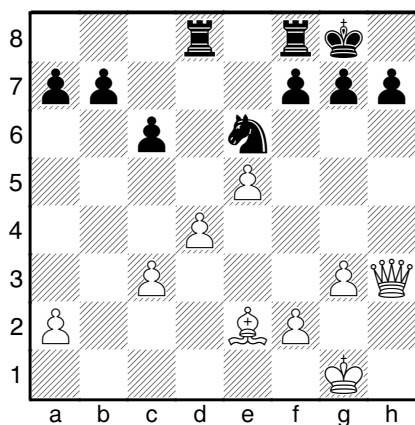
1)



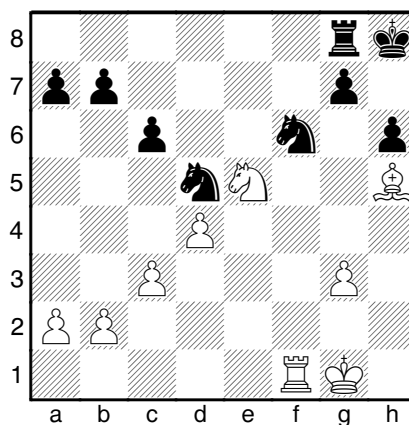
2)



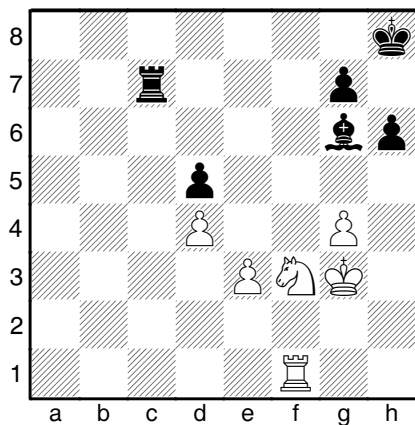
3)



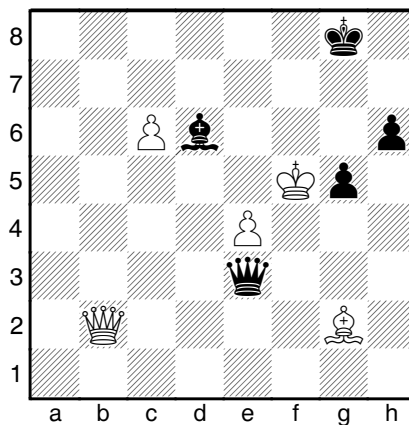
4)



5)

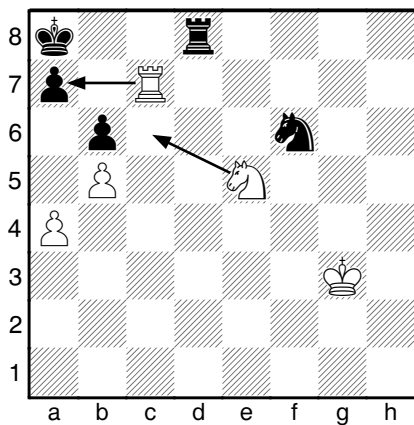


6)



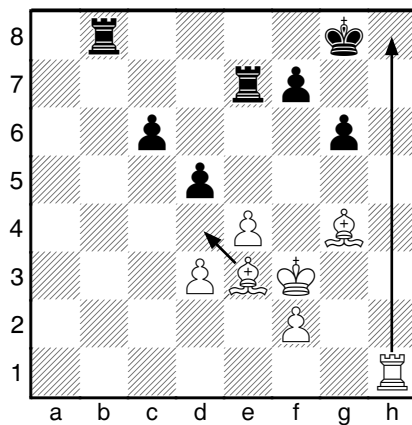


1)



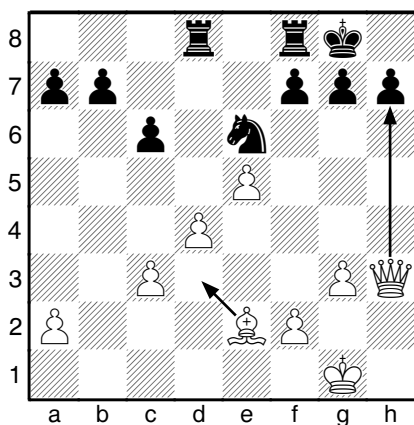
Se5-c6 och Tc7xa7

2)



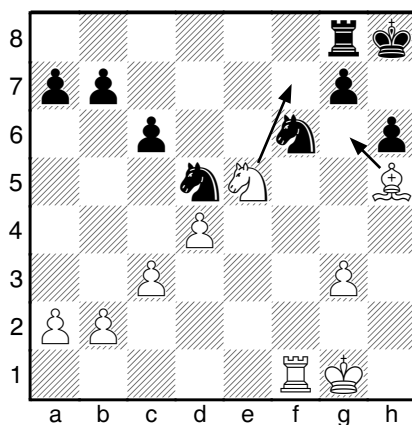
Le3-d4 och Th1-h8

3)



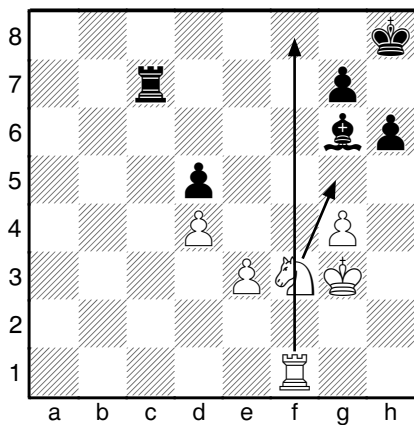
Le2-d3 och Dh3xh7

4)



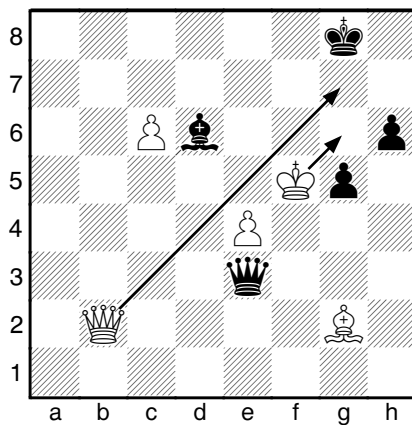
Lh5-g6 och Se5-f7

5)



Sf3-g5 och Tf1-f8

6)



Kf5-g6 och Db2-g7