

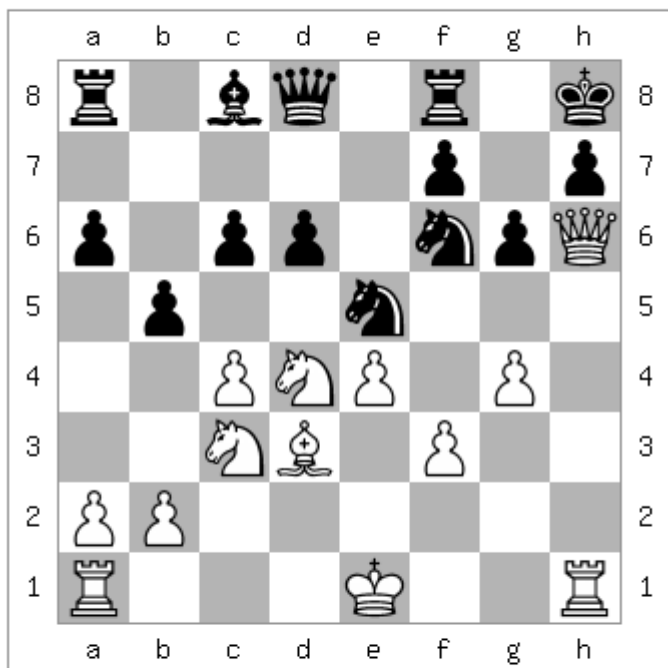
**Na całość testu nr 1 – zapisanie rozwiązań wszystkich 10 zadań (tych, które jesteś w stanie wykonać) ... masz tylko 60 minut!**

Pamiętaj, aby zadania rozwiązywać z diagramu albo jeszcze lepiej – ustaw na szachownicy taką samą pozycję i patrz, licz, wyobrażaj sobie, oceniaj, poszukuj. A na końcu jak już będziesz przekonany, że znalazłeś najlepszy wariant, to wpisz go jako rozwiązanie. We wszystkich pozycjach zaczynają białe!

Powodzenia i wytrwałości. Pamiętaj, aby pod żadnym pozorem nie przestawiać bierek po ich ustawieniu – wszystko rozwiązujemy w głowie! Dopiero na samym końcu będzie można sprawdzić nasze pomysły przestawiając bierki na desce!

(w nawiasach oznaczono poziom rankingowy osiągnięty przez kilka tysięcy ochotników, którzy rozwiązywali dane zadanie – im wyższy ranking (lepszy osiągnięty wynik), tym więcej osób rozwiązało je poprawnie).

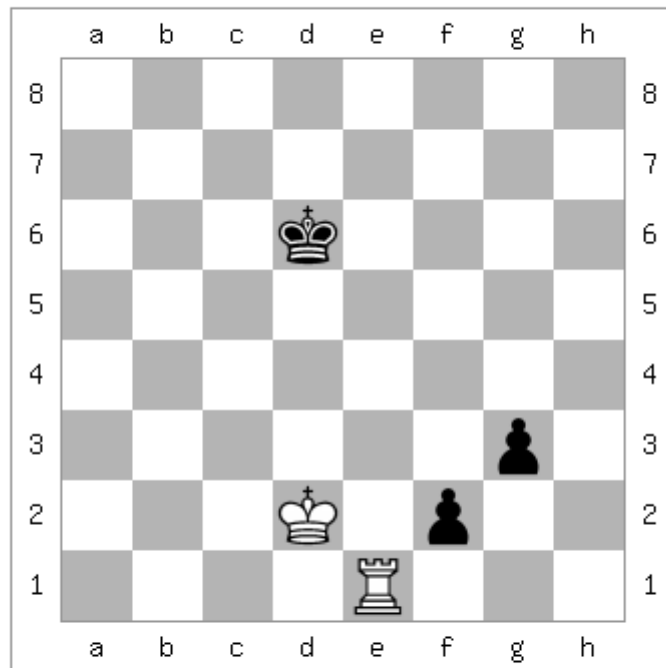
**Position 1/10 (1490)**



White to move. Type starting and ending square:

-

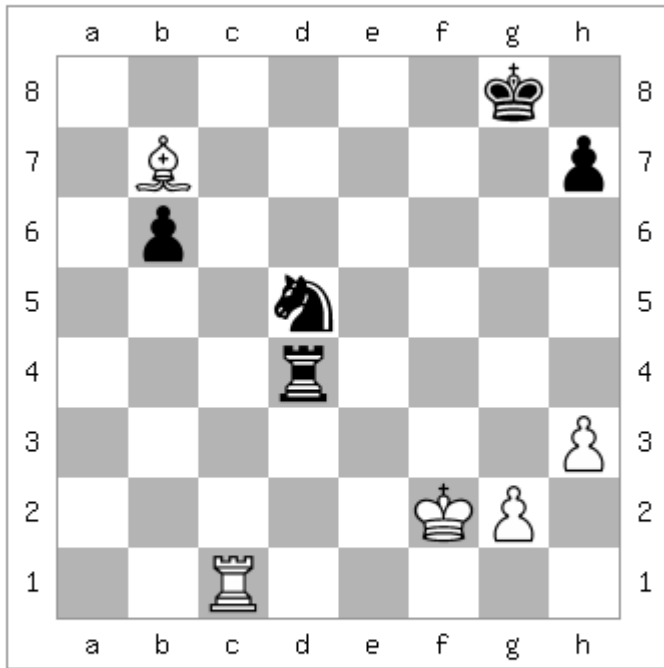
**Position 2/10 (1833)**



White to move. Type starting and ending square:

-

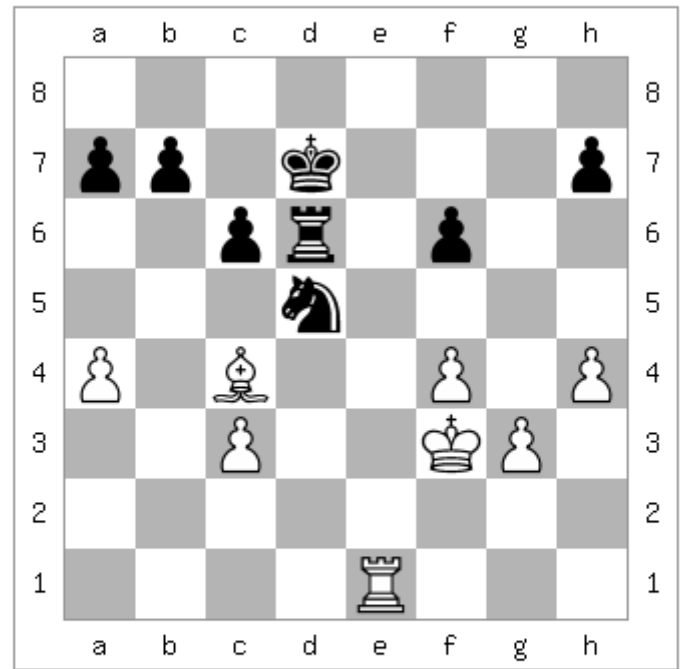
### Position 3/10 (1636)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

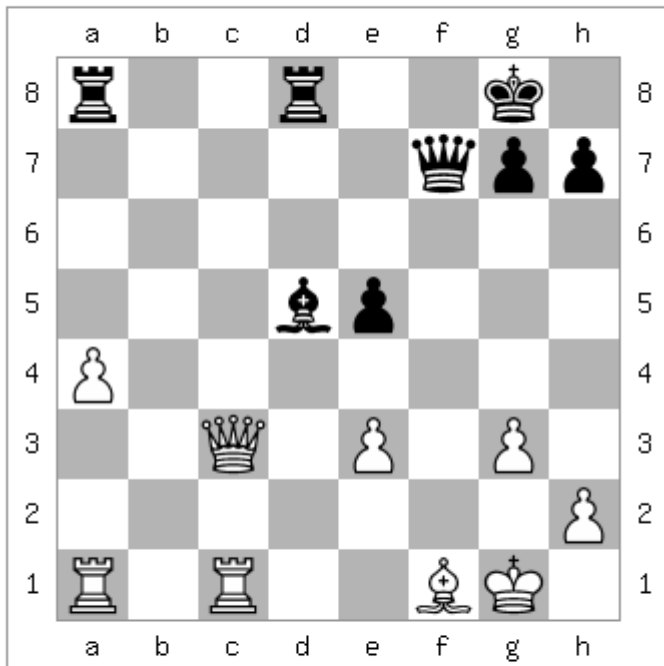
### Position 4/10 (1556)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

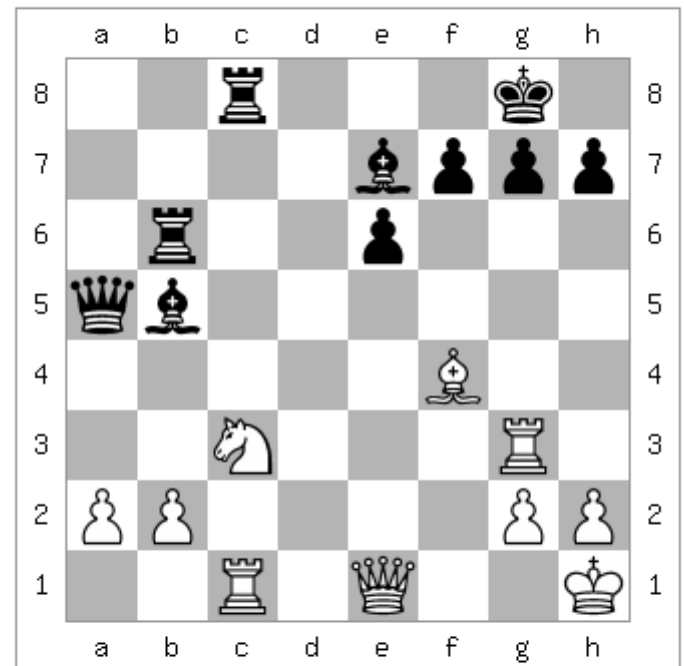
### Position 5/10 (1271)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

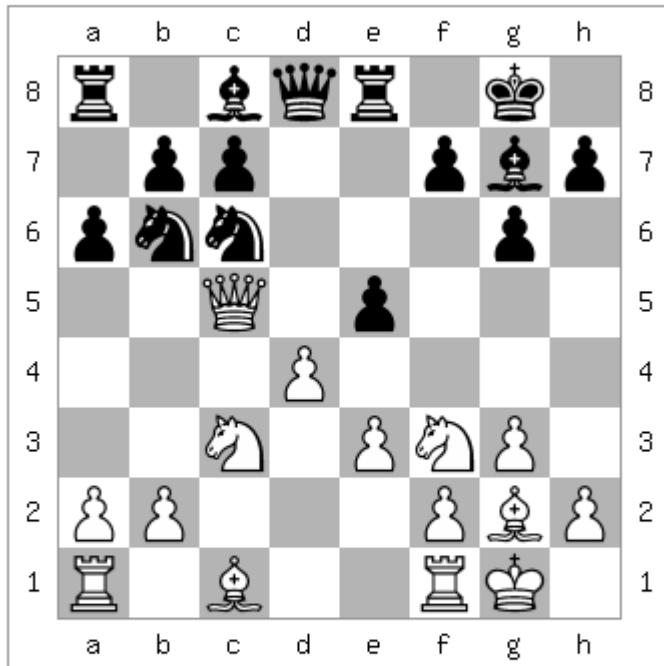
### Position 6/10 (1317)



White to move. Type starting and ending square:

 -

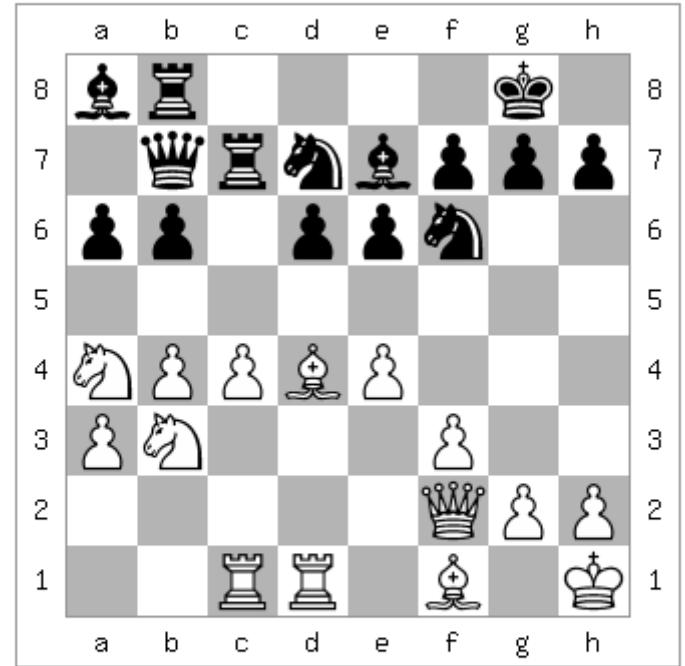
## Position 7/10 (1244)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

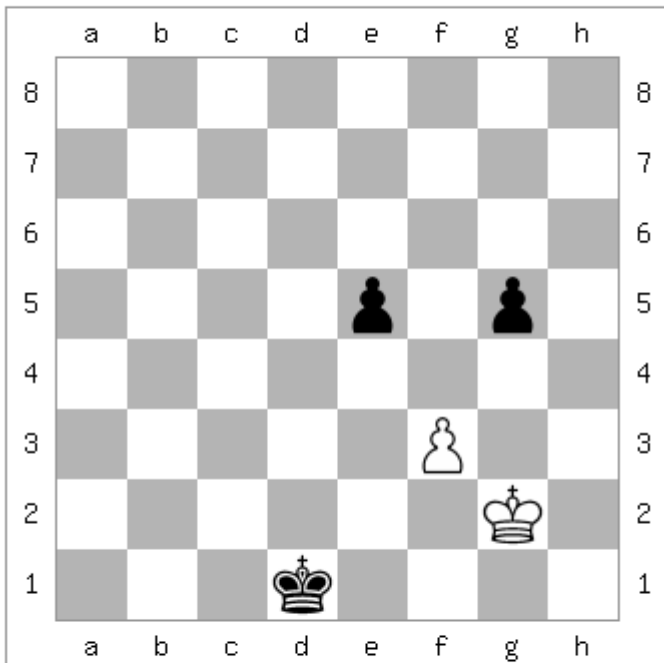
## Position 8/10 (1343)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

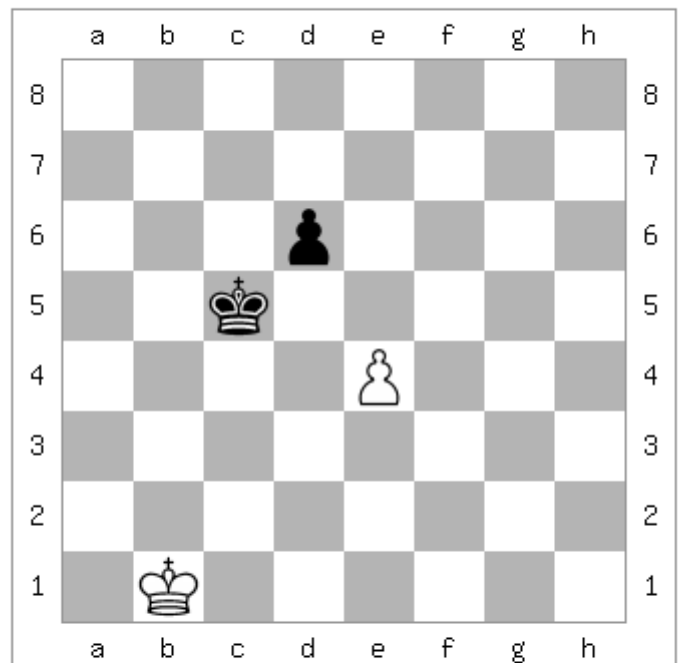
## Position 9/10 (1625)



White to move. Type starting and ending square:

 -   

## Position 10/10 (1629)



White to move. Type starting and ending square:

 -

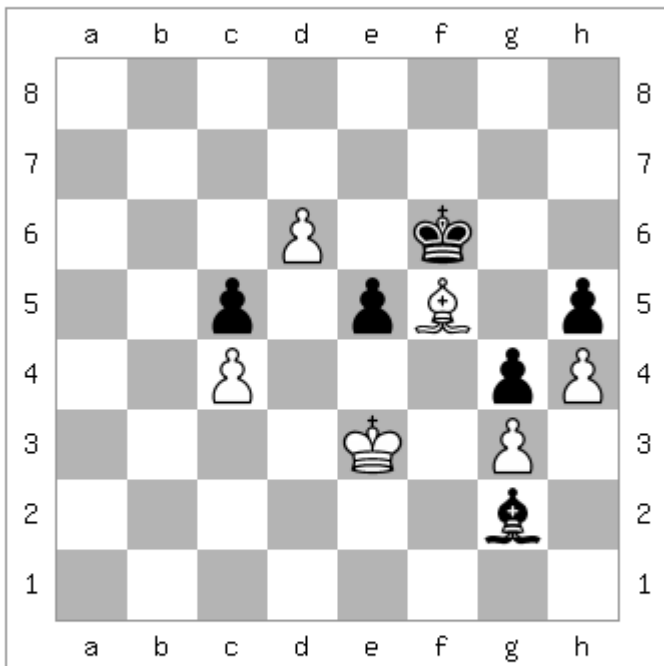
**Na całość testu nr 2 – zapisanie rozwiązań wszystkich 10 zadań (tych, które jesteś w stanie wykonać) ... masz tylko 60 minut!**

Pamiętaj, aby zadania rozwiązywać z diagramu albo jeszcze lepiej – ustaw na szachownicy taką samą pozycję i patrz, licz, wyobrażaj sobie, oceniaj, poszukuj. A na końcu jak już będziesz przekonany, że znalazłeś najlepszy wariant, to wpisz go jako rozwiązanie. We wszystkich pozycjach zaczynają białe!

Powodzenia i wytrwałości. Pamiętaj, aby pod żadnym pozorem nie przestawiać bierek po ich ustawieniu – wszystko rozwiązujemy w głowie! Dopiero na samym końcu będzie można sprawdzić nasze pomysły przestawiając bierki na desce!

(w nawiasach oznaczono poziom rankingowy osiągnięty przez kilka tysięcy ochotników, którzy rozwiązywali dane zadanie – im wyższy ranking (lepszy osiągnięty wynik), tym więcej osób rozwiązało je poprawnie).

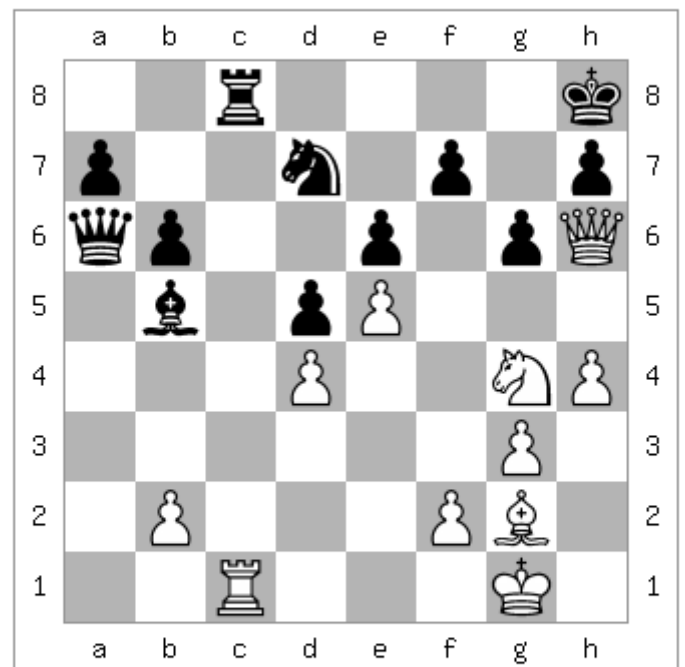
**Position 10/10 (1895)**



White to move. Type starting and ending square:

-

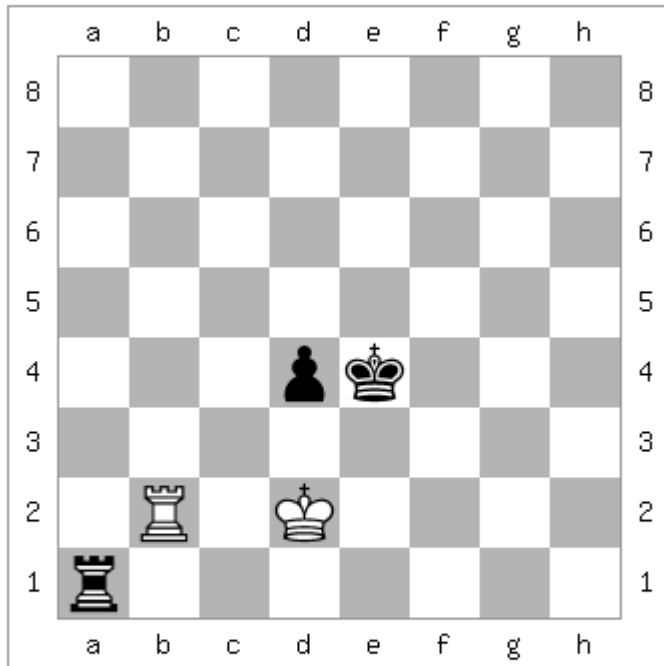
**Position 9/10 (1601)**



White to move. Type starting and ending square:

-

## Position 8/10 (1579)

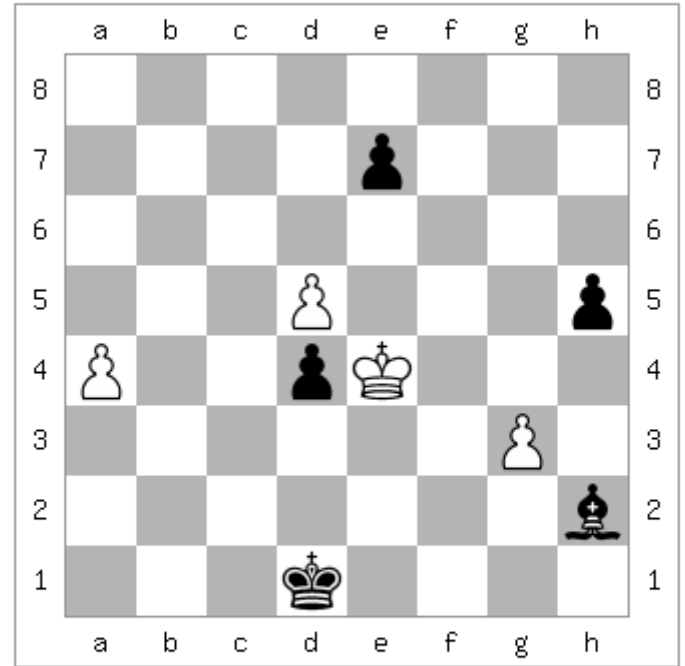


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 7/10 (1803)

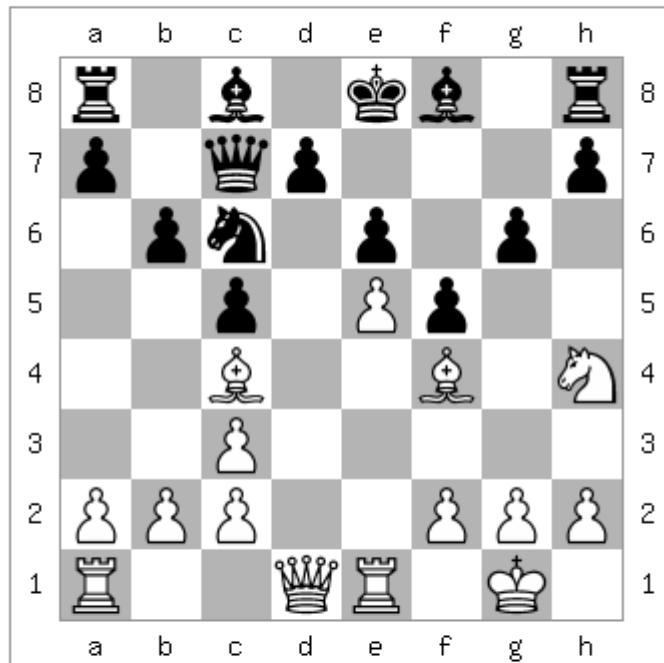


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 6/10 (1681)

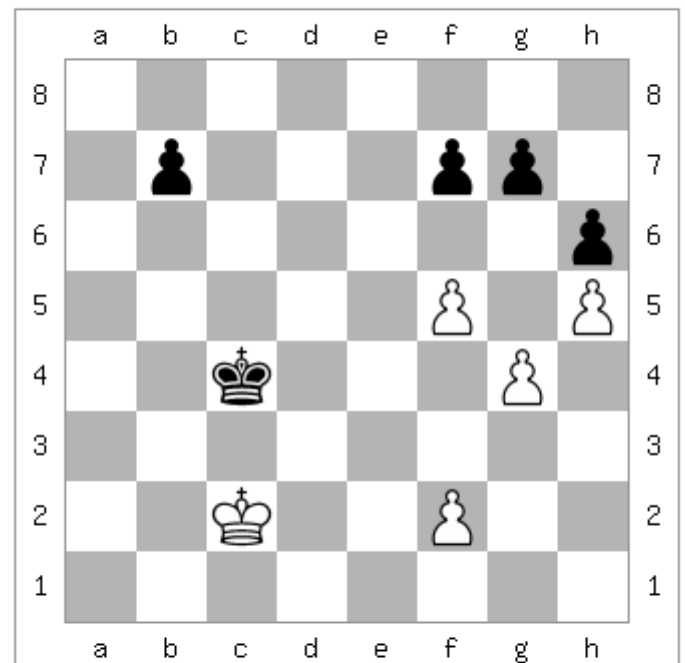


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 5/10 (1689)

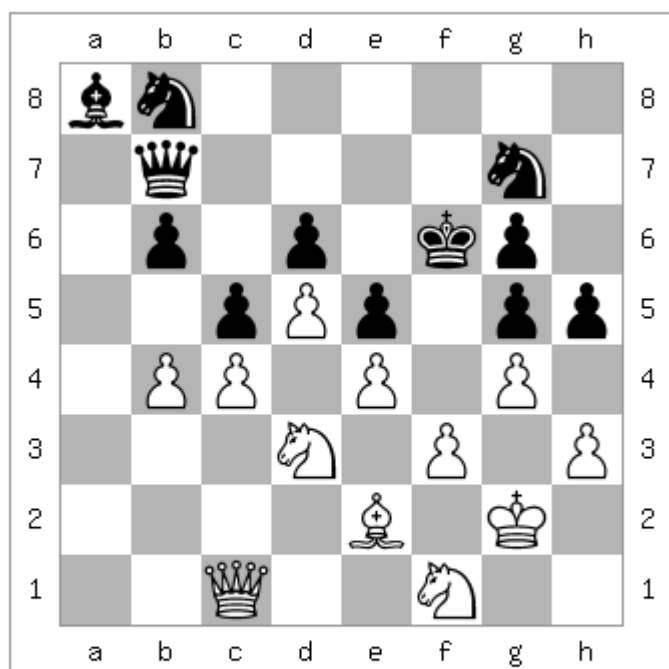


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 4/10 (1367)

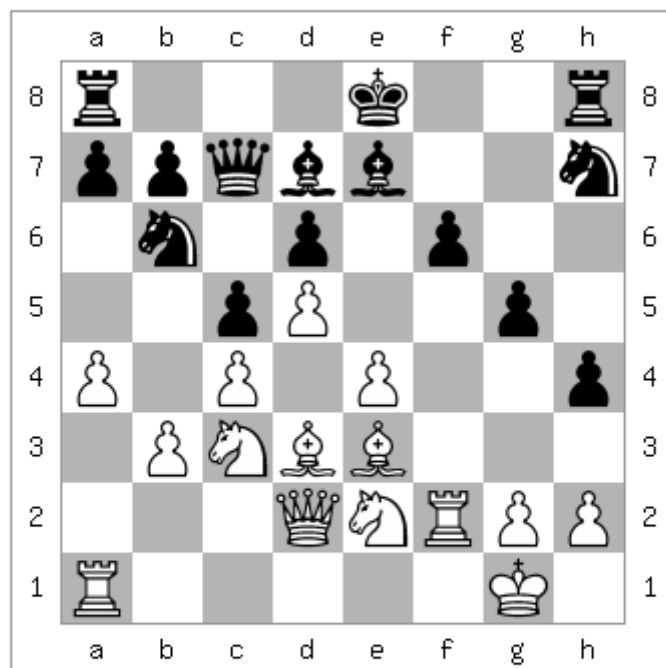


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 3/10 (1891)

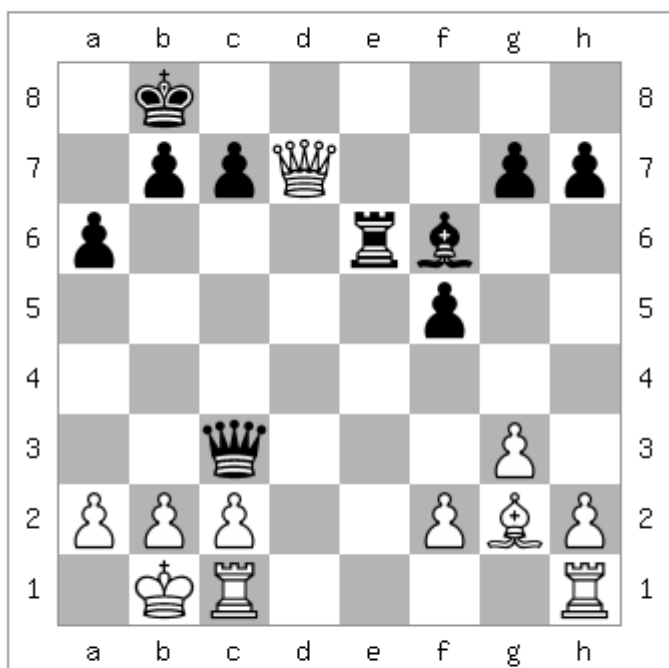


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 2/10 (1664)

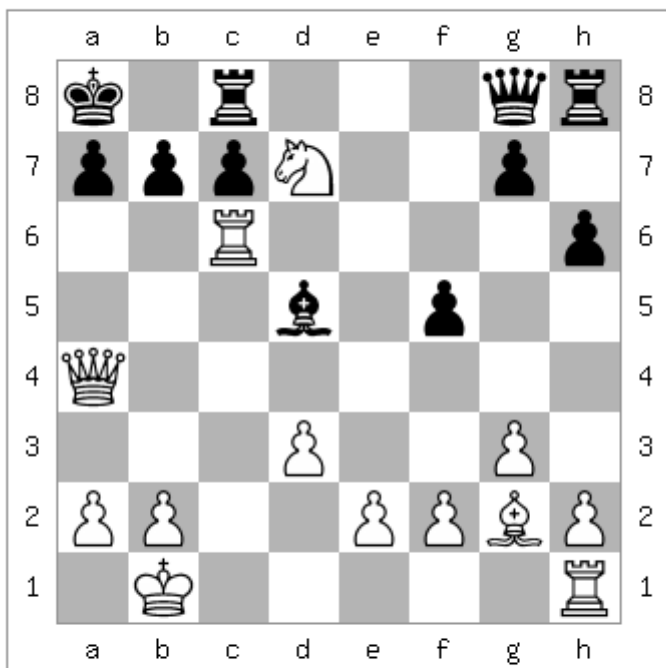


White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move

## Position 1/10 (1513)



White to move. Type starting and ending square:

 - 

Submit Move