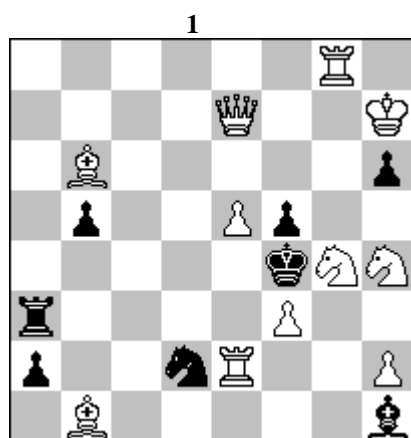
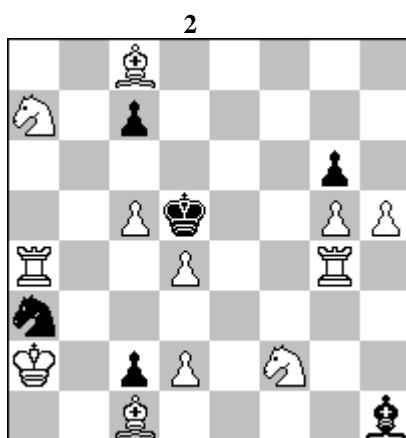


**16ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
26 ΜΑΡΤΙΟΥ 2017**

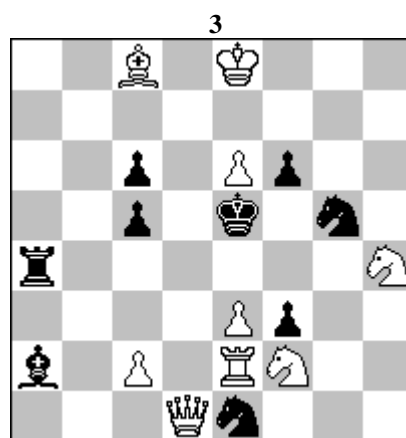
ΓΥΡΟΣ 1 - ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ Χρόνος 2 ώρες



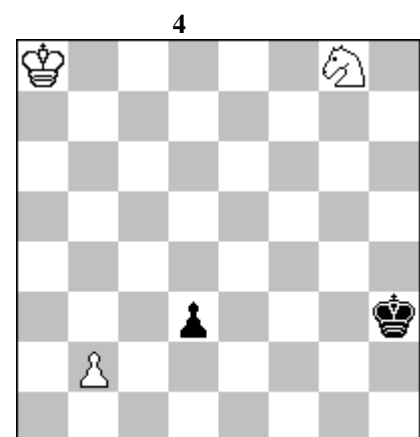
Ματ σε 2 κινήσεις (11+8)



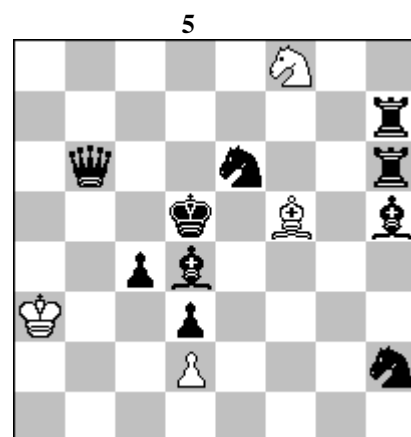
Ματ σε 3 κινήσεις (12+6)



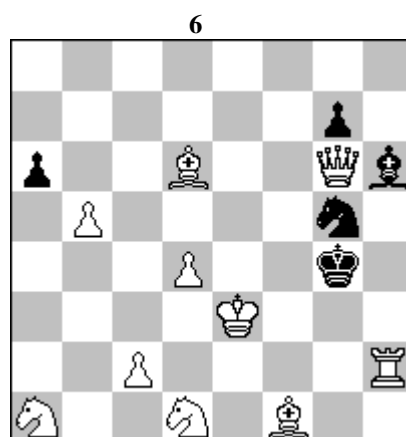
Ματ σε 6 κινήσεις (9+9)



Παίζουν τα Λευκά και νικούν (3+2)



Βοηθητικό σε 3 κινήσεις (4+10)
2 λύσεις



Αντίστροφο σε 5 κινήσεις (10+5)

2#: Γράψτε το κλειδί.

3# και n#: Γράψτε το κλειδί, πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι και την προτελευταία κίνηση του Λευκού
Μελέτη: Γράψτε όλες τις κινήσεις μέχρι μία φανερή νίκη.

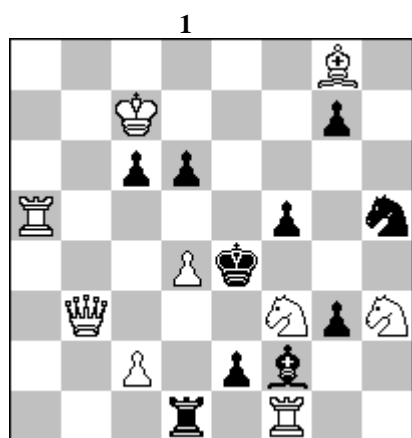
H#: Γράψτε τις πλήρεις λύσεις

S#: Γράψτε το κλειδί, τις πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι την τελευταία κίνηση του Λευκού.

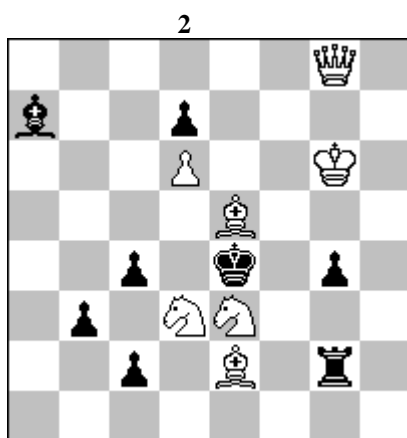
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ !

**16ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
26 ΜΑΡΤΙΟΥ 2017**

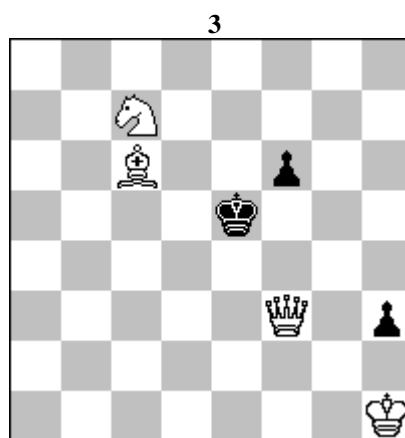
ΓΥΡΟΣ 2 - ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ Χρόνος 2 ώρες



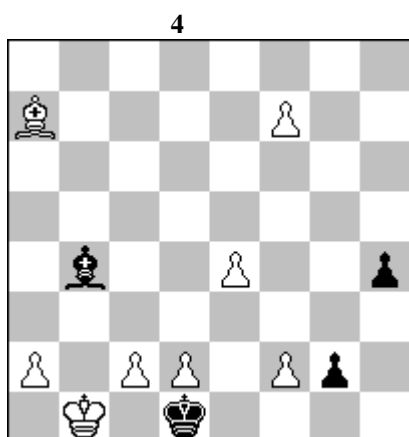
Ματ σε 2 κινήσεις (9+10)



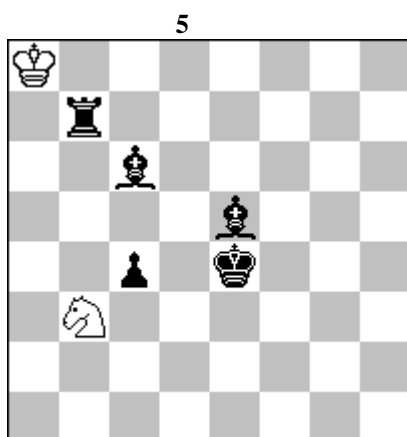
Ματ σε 3 κινήσεις (7+8)



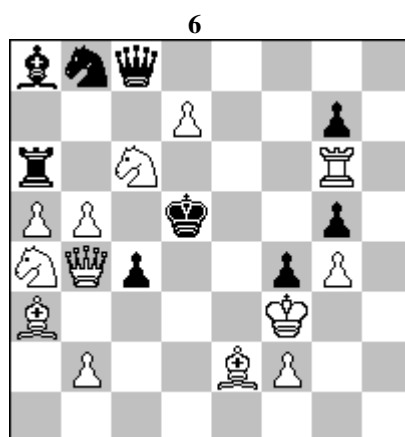
Ματ σε 4 κινήσεις (4+3)



Παίζουν τα Λευκά και κάνουν ισοπαλία (8+4)



Βοηθητικό σε 5 κινήσεις (2+5)



Αντίστροφο σε 3 κινήσεις (13+9)

2 Λύσεις

2#: Γράψτε το κλειδί.

3# και 4#: Γράψτε το κλειδί, πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι και την προτελευταία κίνηση του Λευκού

Μελέτη: Γράψτε όλες τις κινήσεις μέχρι μία φανερή ισοπαλία.

H#: Γράψτε τις πλήρεις λύσεις

S#: Γράψτε το κλειδί, τις πιθανές απειλές και όλες τις βαριάντες μέχρι την τελευταία κίνηση του Λευκού.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ !