

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.08.2019

13/2019



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	207
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 11, 18, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 43, 47, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 60, 66, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 81, 88, 91, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 106, 110, 115, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 133, 138, 144, 150

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 161, 166, 173, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 190, 196, 202, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 224, 229, 232, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 246, 254, 261, 264

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 612, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,c2-c3,g7-g6, długość partii 46 ruchów.

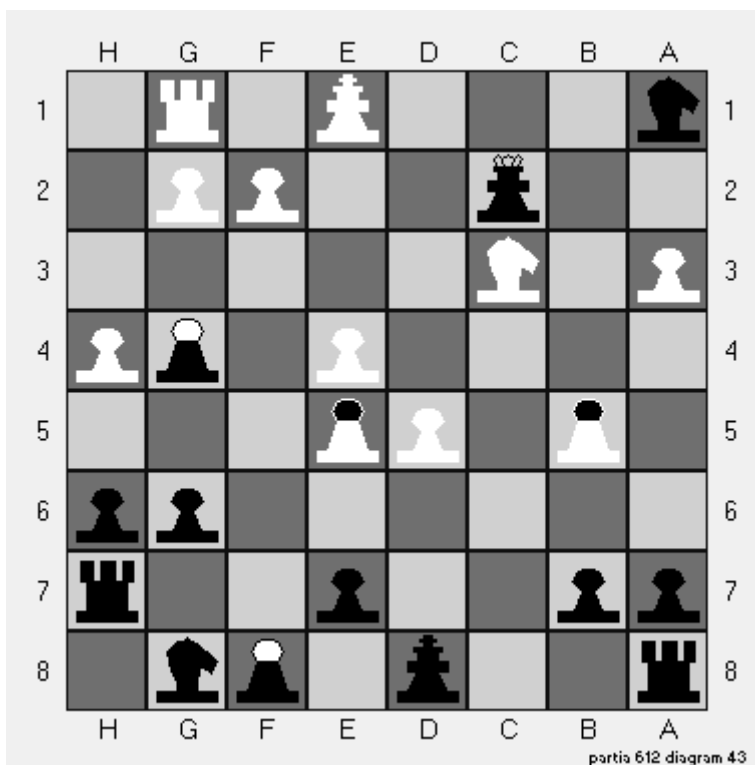


Diagram 1, partia_612_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1)_____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(45:0,4/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5
2	2	H7->H8	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H7->G7	możliwy mat	(45:0,4/32) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:32,32/32)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H7->F7	możliwy mat	(45:0,23/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na F7
5	6	G4->H5	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
6	7	G4->F3	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	9	G4->E2	możliwy mat	(45:0,4/32) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	14	G6->G5	możliwy mat	(45:0,4/34) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	G8->F6	możliwy mat	(45:0,4/31) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	16	F8->G7	możliwy mat	(45:0,4/32) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	17	E7->E6	możliwy mat	(45:0,4/34) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	18	D8->C8	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8

13	21	C2->E4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	24	C2->D3	możliwy mat	(45:0,24/30) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	25	C2->C1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C1
16	26	C2->C3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	27	C2->B1	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	28	C2->B2	możliwy mat	(45:0,2/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2
19	29	C2->B3	możliwy mat	(45:0,4/34) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3
20	31	C2->A4	możliwy mat	(45:0,3/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	32	B7->B6	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
22	33	A1->B3	możliwy mat	(45:0,6/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3
23	34	A7->A5	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
24	35	A7->A6	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	36	A8->C8	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
26	37	A8->B8	możliwy mat	(45:0,4/33) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 37 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C2->C1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 612.1, dla ruchu C2->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Hc2-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Sc3-Sd1 (1) ruch białym koniem

[46] Hc1:Hd1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

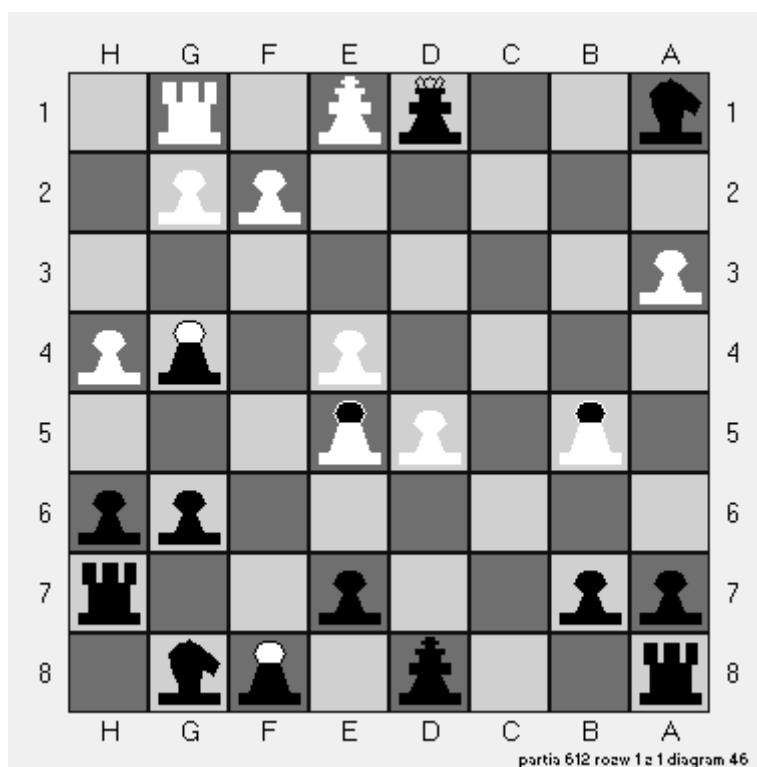


Diagram 2, partia_612_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 613, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,c2-c3,Sg8-Sf6, długość partii 48 ruchów.

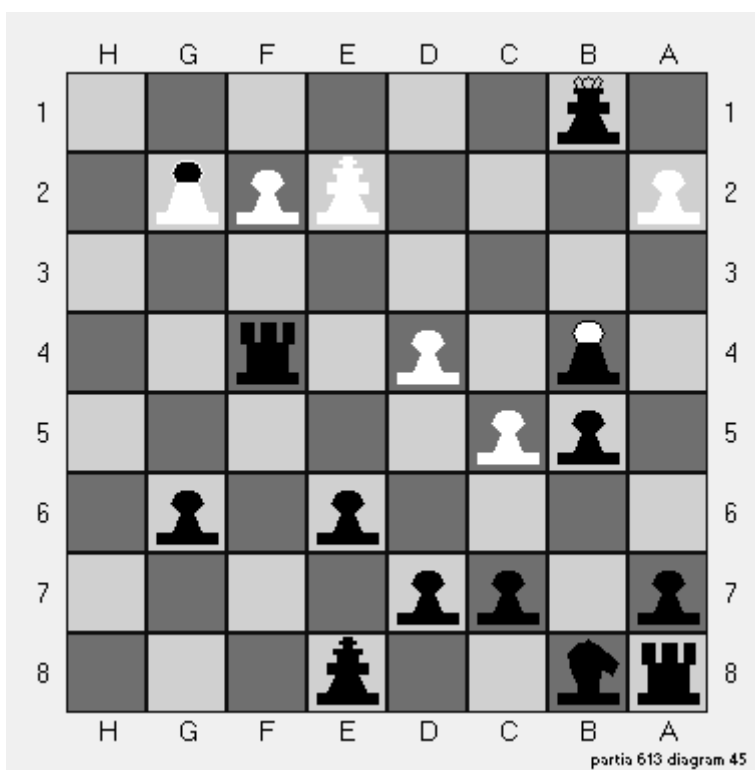


Diagram 3, partia_613_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	F4->H4	możliwy mat	(47:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	3	F4->G4	możliwy mat	(47:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	5	F4->F3	możliwy mat	(47:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	10	F4->E4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	11	F4->D4	możliwy mat	(47:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (48:16,16/16)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F4 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	20	B1->H1	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	24	B1->E1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E1
8	25	B1->E4	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	26	B1->D1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	28	B1->C1	możliwy mat	(47:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

11	29	B1->C2	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2
12	30	B1->B2	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->B2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
13	31	B1->B3	możliwy mat	(47:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
14	33	B1->A2	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->A2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2 zбиты biały pionek
15	37	B4->C5	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (48:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca

Spośród 43 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B1->E1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B1->C2, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B1->B2, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) B1->A2, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 613.1, dla ruchu B1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[46] Hb1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[48] He1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

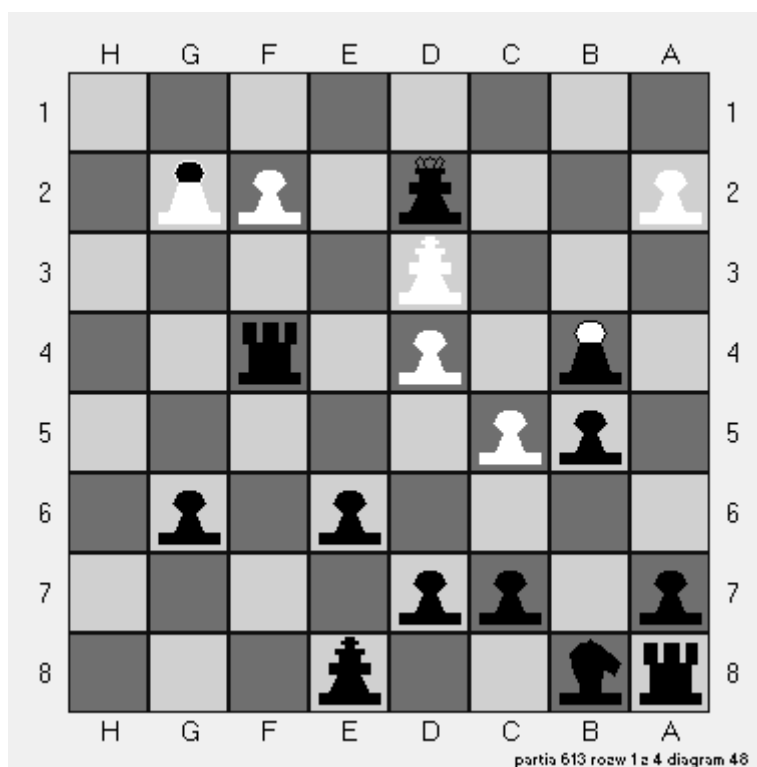


Diagram 4, partia_613_rozw_1_z_4_diagram_48

Finał 613.2, dla ruchu B1->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[46] Hb1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Ke2-Ke3 (1) ruch białym królem

[48] Hc2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

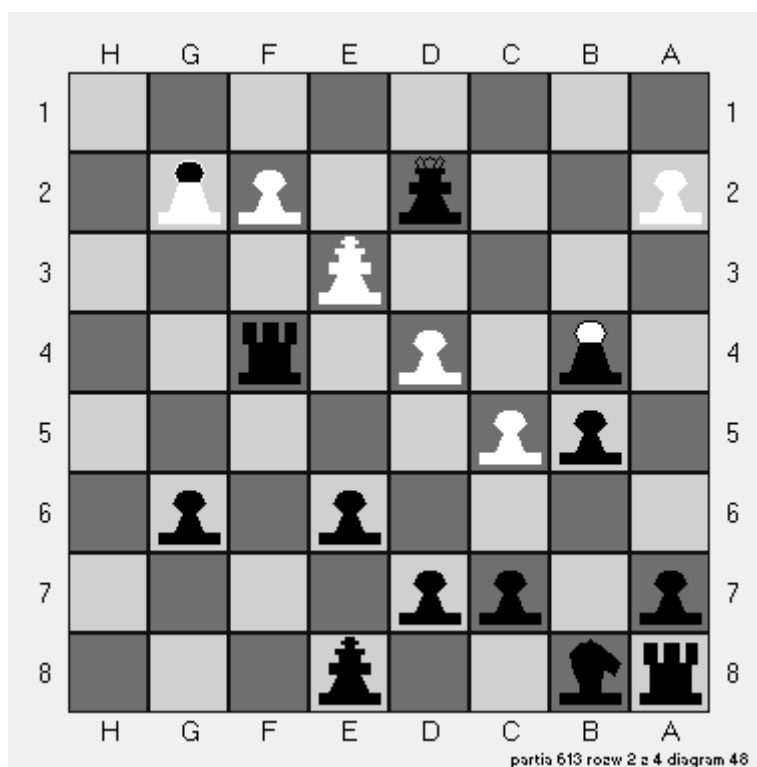


Diagram 5, partia_613_rozw_2_z_4_diagram_48

Finał 613.3, dla ruchu B1->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[46] Hb1-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[47] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[48] Hb2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

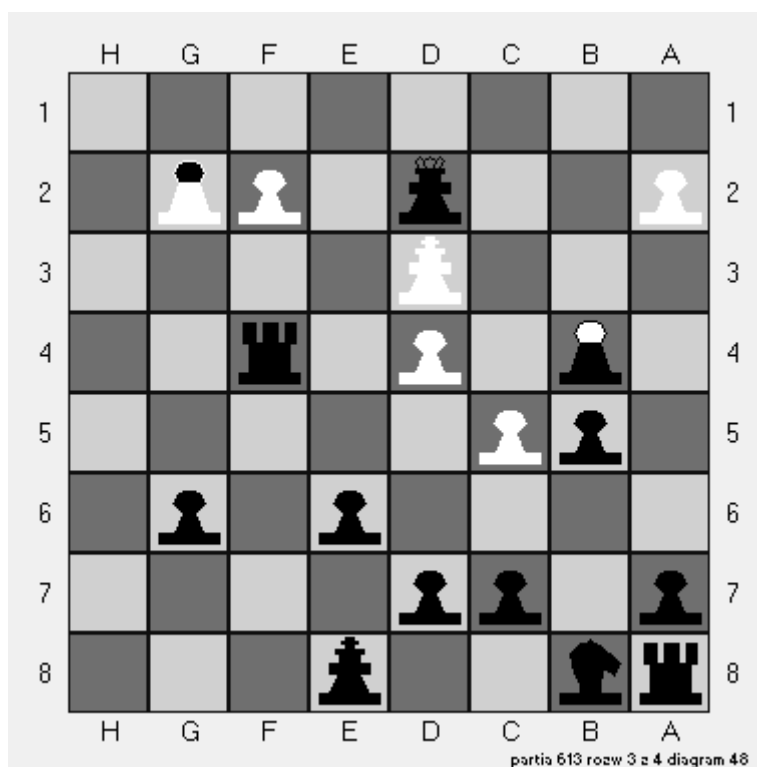


Diagram 6, partia_613_rozw_3_z_4_diagram_48

Finał 613.4, dla ruchu B1->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[46] Hb1:Ha2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[47] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[48] Ha2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

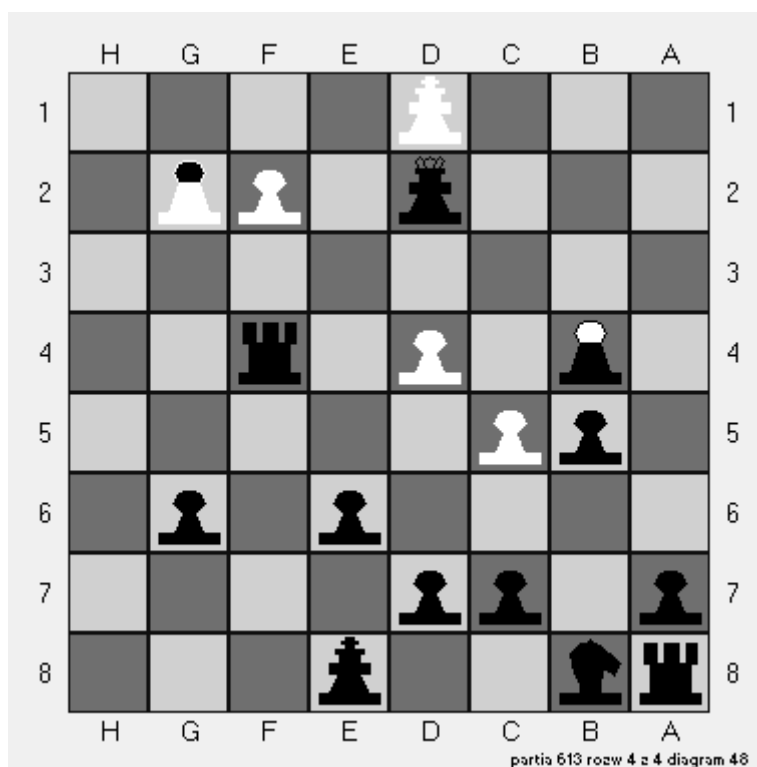


Diagram 7, partia_613_rozw_4_z_4_diagram_48