

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.01.2020

4/2020



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	236
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242

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 zamiatowania 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, 9, 17, 22, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 39, 45, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 60, 65, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 84, 90, 93, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 108, 112, 116, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 130, 136, 141, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 154, 157, 160, 163

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 168, 172, 175, 178, 181

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 190, 196, 203, 211, 214

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 220, 226, 231, 236, 242

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 1664, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, f2-f3, g7-g5, długość partii 36 ruchów.

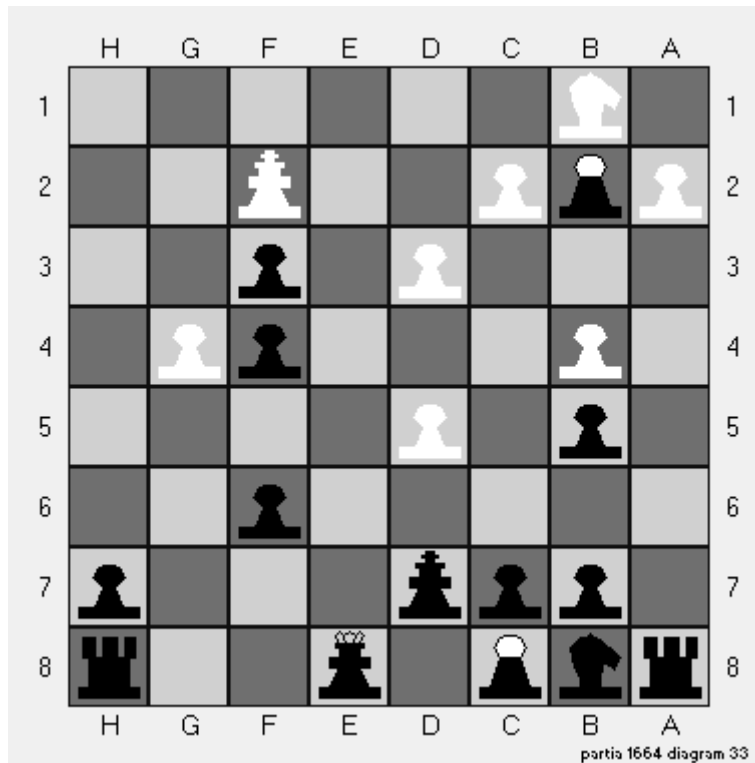


Diagram 1, partia_1664_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	F4->G3	możliwy mat	(35:0,1/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na G3 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	13	E8->E2	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E2
3	26	B2->D4	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	28	B2->C3	możliwy mat	(35:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E8->E2, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1664.1, dla ruchu E8->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[34] He8-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kf2-Kg1 (1) ruch białym królem

[36] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

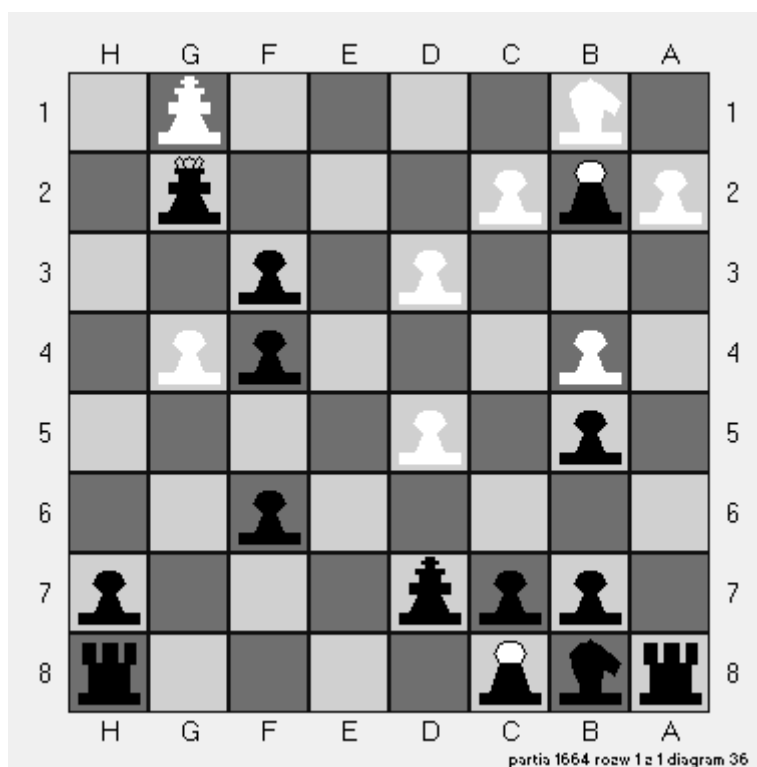


Diagram 2, partia_1664_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1665, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,f2-f3,g7-g6, długość partii 56 ruchów.

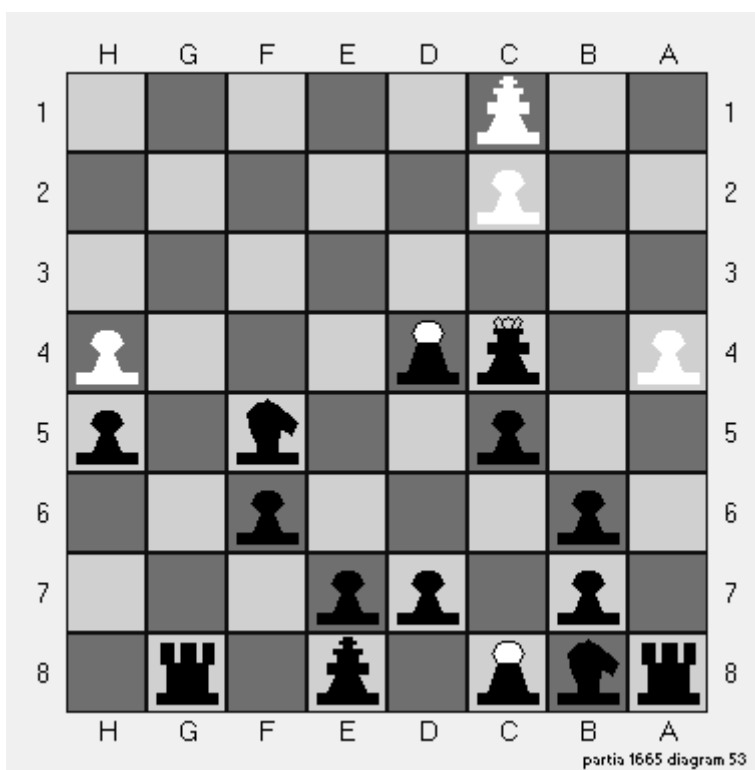


Diagram 3, partia_1665_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 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:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	G8->G1	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G1
2	3	G8->G2	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2
3	4	G8->G3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3
4	5	G8->G4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4
5	6	G8->G5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	7	G8->G6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6
7	8	G8->G7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7
8	10	F5->H4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4 zбиты biały pionek
9	11	F5->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H6
10	14	F5->E3	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3
11	15	F5->D6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D6
12	16	E7->E5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
13	17	E7->E6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
14	18	E8->F7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
15	19	E8->F8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
16	20	E8->D8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

17	23	D4->E3	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3
18	24	D4->E5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5
19	25	D4->C3	możliwy mat	(!) (55:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3
20	27	D4->A1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A1
21	28	D7->D5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
22	29	D7->D6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
23	30	C4->F1	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C4->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na F1
24	31	C4->F7	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na F7
25	32	C4->E2	możliwy mat	(55:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na E2
26	33	C4->E6	możliwy mat	(55:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na E6
27	34	C4->D3	możliwy mat	(55:1,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	35	C4->D5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D5
29	37	C4->C3	możliwy mat	(55:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C3
30	38	C4->B3	możliwy mat	(55:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	39	C4->B4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B4
32	41	C4->A2	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A2
33	42	C4->A4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A4 zбиты biały pionek

34	44	B6->B5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	45	B8->C6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
36	46	B8->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
37	47	A8->A4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4 zбиты biały pionek
38	48	A8->A5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
39	49	A8->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
40	50	A8->A7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 50 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D4->C3, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G8->G1, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G8->G2, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) C4->F1, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1665.1, dla ruchu D4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[54] Gd4-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem

[55] Kc1-Kb1 (1) ruch białym królem

[56] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

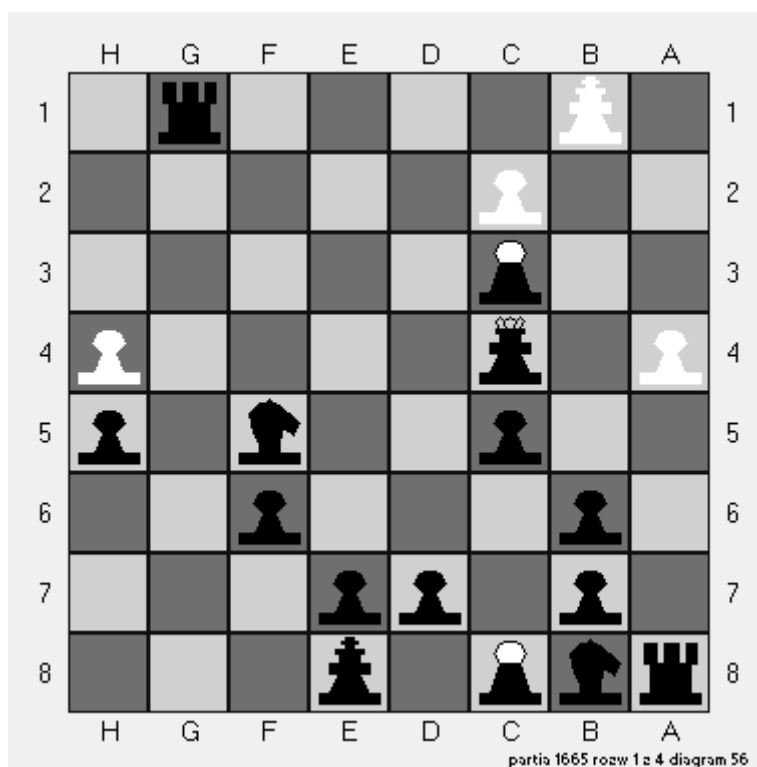


Diagram 4, partia_1665_rozw_1_z_4_diagram_56

Finał 1665.2, dla ruchu G8->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[54] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kc1-Kd2 (1) ruch białym królem

[56] Gd4-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

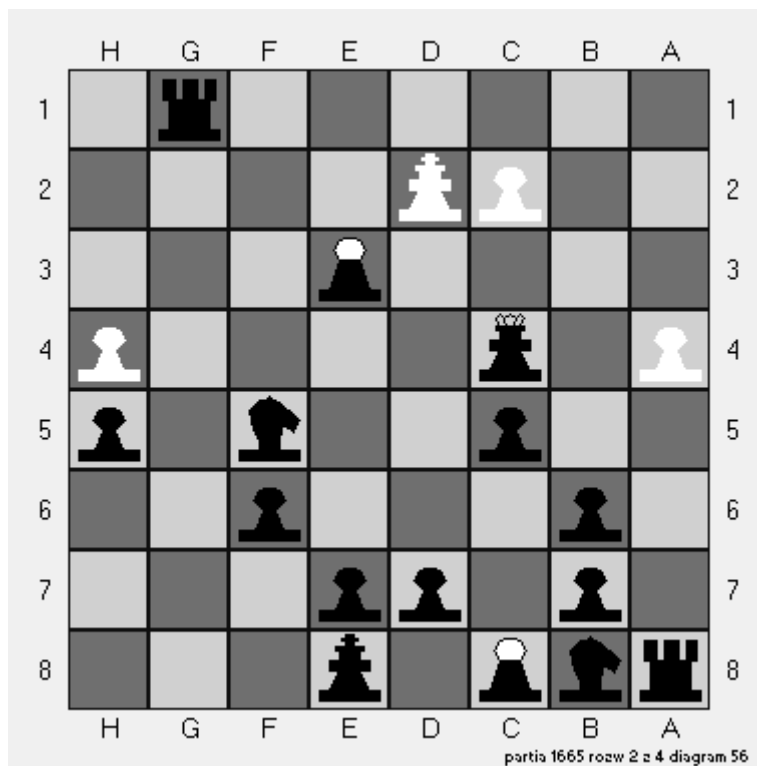


Diagram 5, partia_1665_rozw_2_z_4_diagram_56

Finał 1665.3, dla ruchu G8->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[54] Wg8-Wg2 (1) ruch czarną wieżą

[55] Kc1-Kd1 (1) ruch białym królem

[56] Hc4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

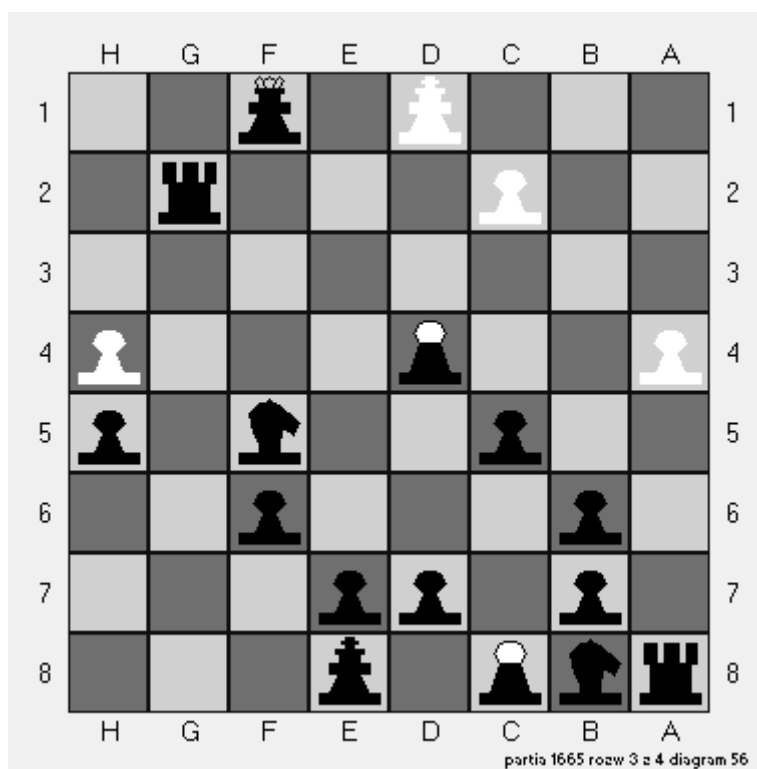


Diagram 6, partia_1665_rozw_3_z_4_diagram_56

Finał 1665.4, dla ruchu C4->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[54] Hc4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kc1-Kd2 (1) ruch białym królem

[56] Wg8-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

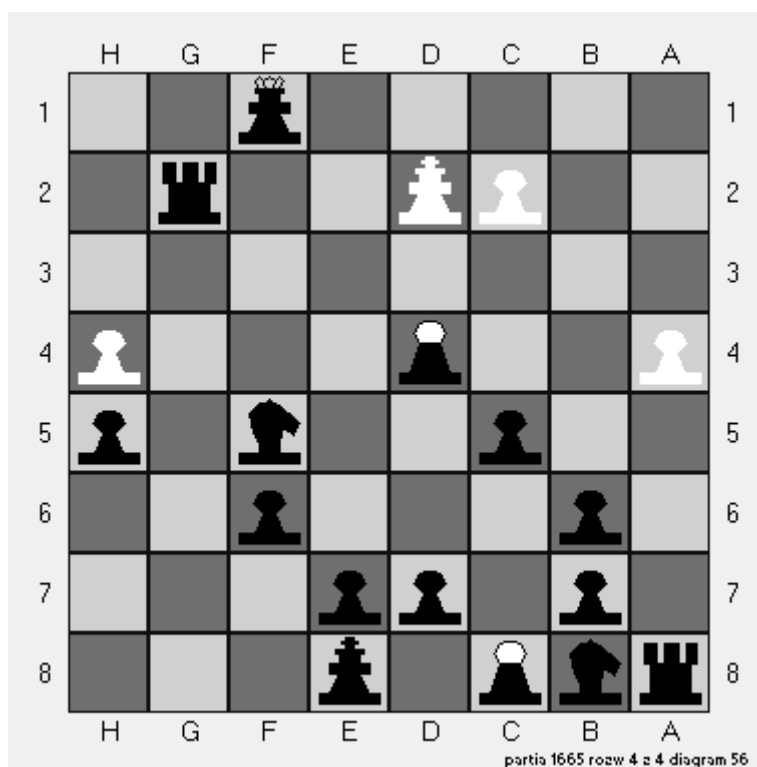


Diagram 7, partia_1665_rozw_4_z_4_diagram_56