

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.10.2020

40/2020



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	55
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	71
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	75
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	83
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 20. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	102
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	112
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	116
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	146
Zadanie 28. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	196
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	208
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	216
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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	262

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, 12, 18, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 35, 39, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 55, 58, 64, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 83, 91, 96, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 116, 121, 130, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 146, 156, 171, 176

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 181, 184, 187, 190, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 196, 203, 208, 213, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 224, 229, 232, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 248, 251, 256, 262

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3480, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c4,Hd8-Hg5, długość partii 50 ruchów.

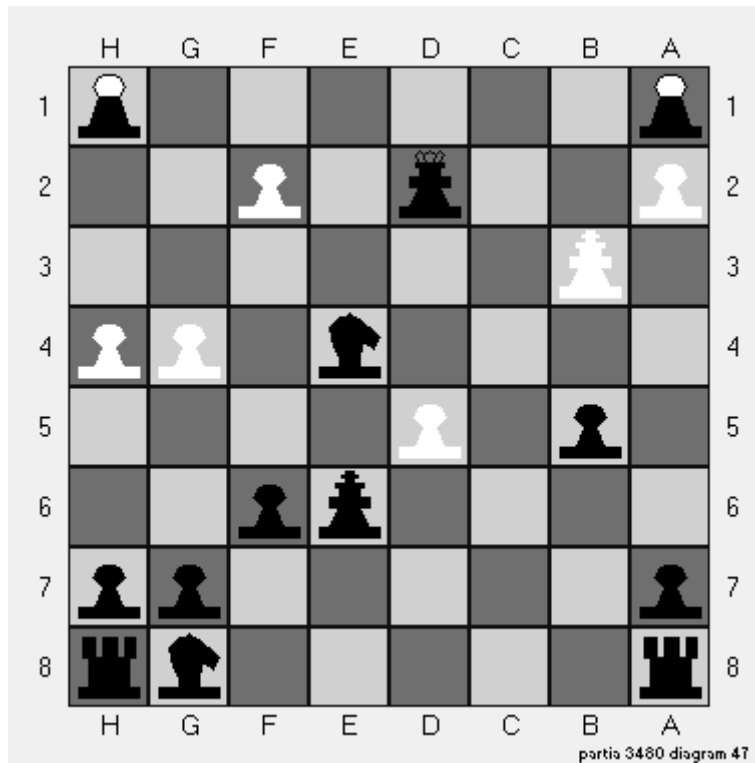


Diagram 1, partia_3480_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 7 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 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:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	E6->F7	możliwy mat	(!) (49:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F7
2	2	E6->E5	możliwy mat	(49:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E5
3	3	E6->E7	możliwy mat	(49:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7
4	4	E6->D5	możliwy mat	(!) (49:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->D5 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D5 zбитy biały pionek
5	5	E6->D6	możliwy mat	(!) (49:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6
6	6	E6->D7	możliwy mat	(!) (49:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->D7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7

Spośród 7 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->D6, 49:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E6->D7, 49:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E6->D5, 49:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E6->F7, 49:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3480.1, dla ruchu E6->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[48] Ke6-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

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

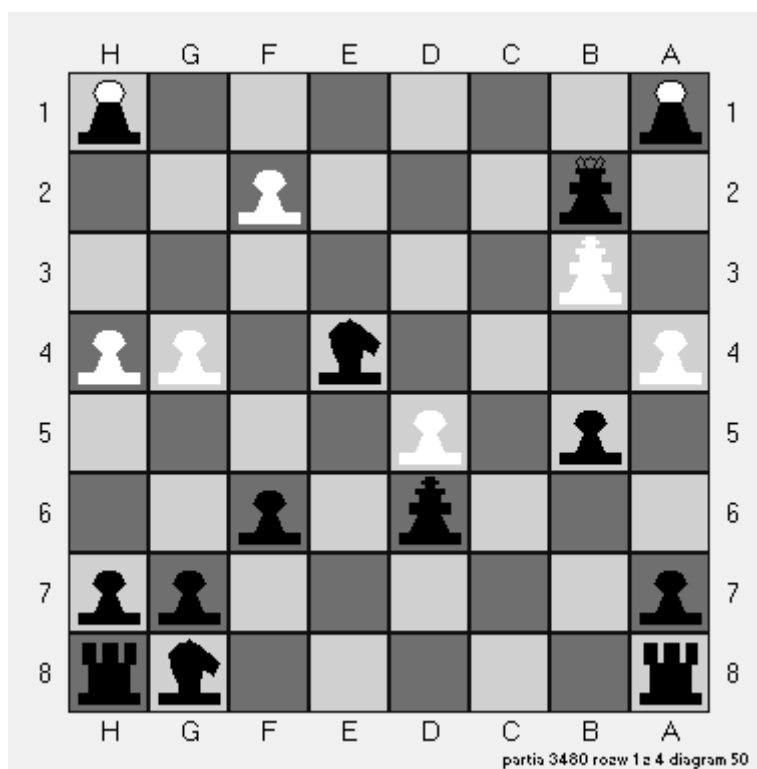


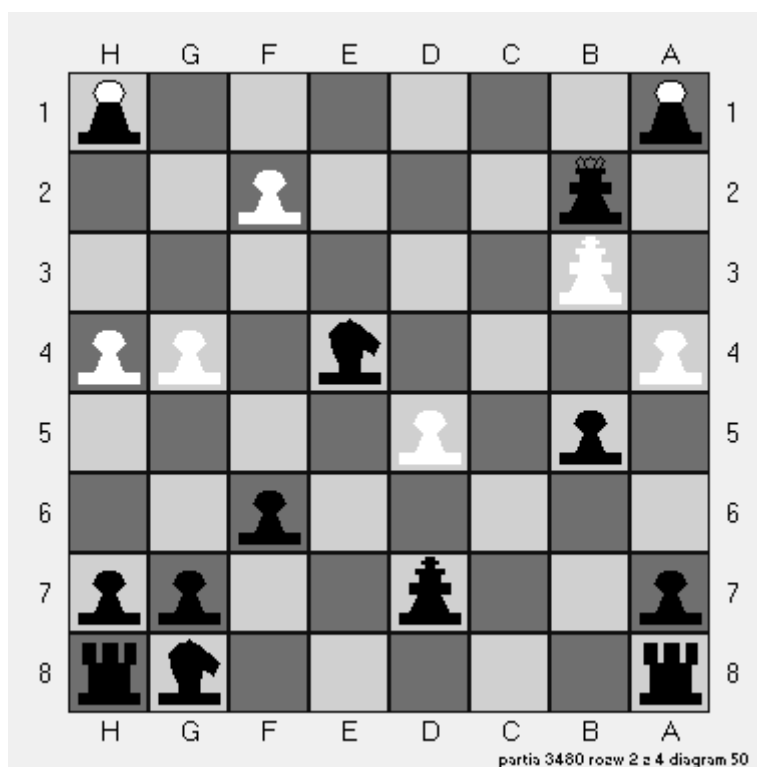
Diagram 2, partia_3480_rozw_1_z_4_diagram_50

Finał 3480.2, dla ruchu E6->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[48] Ke6-Kd7 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

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



Finał 3480.3, dla ruchu E6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[48] Ke6:Kd5 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

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

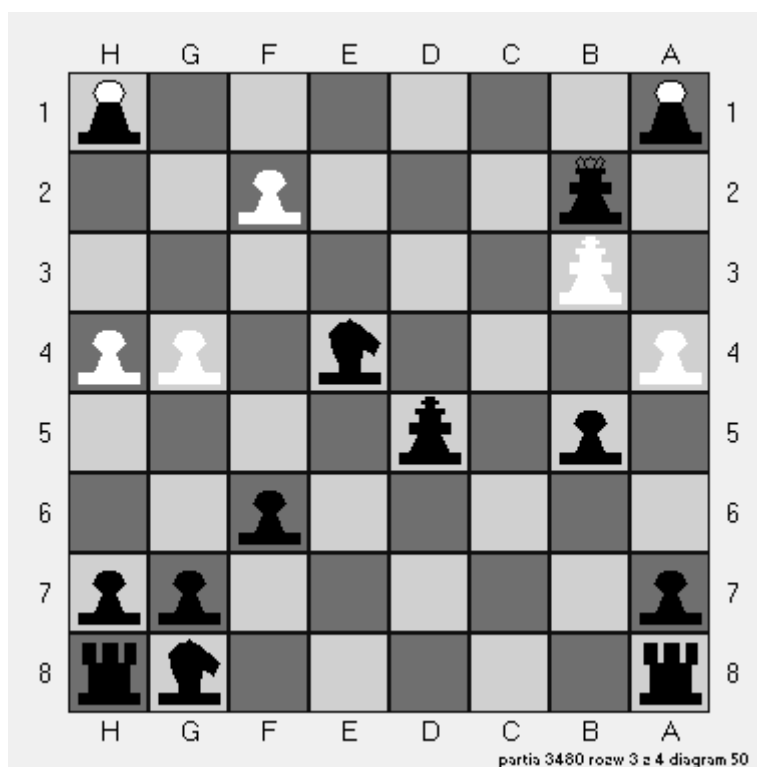


Diagram 4, partia_3480_rozw_3_z_4_diagram_50

Finał 3480.4, dla ruchu E6->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[48] Ke6-Kf7 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

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

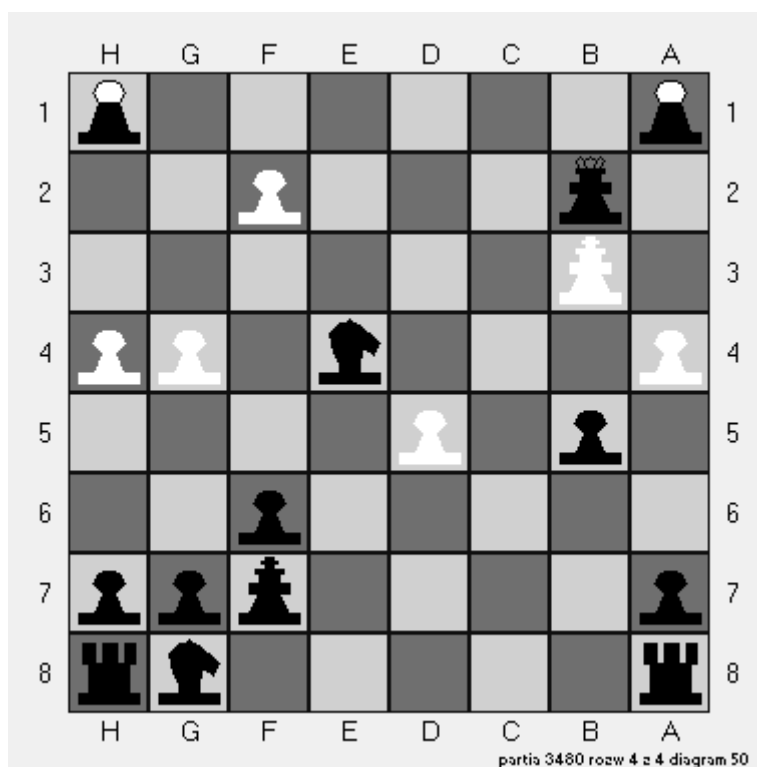


Diagram 5, partia_3480_rozw_4_z_4_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3481, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c4,Hd8-Hf6, długość partii 36 ruchów.

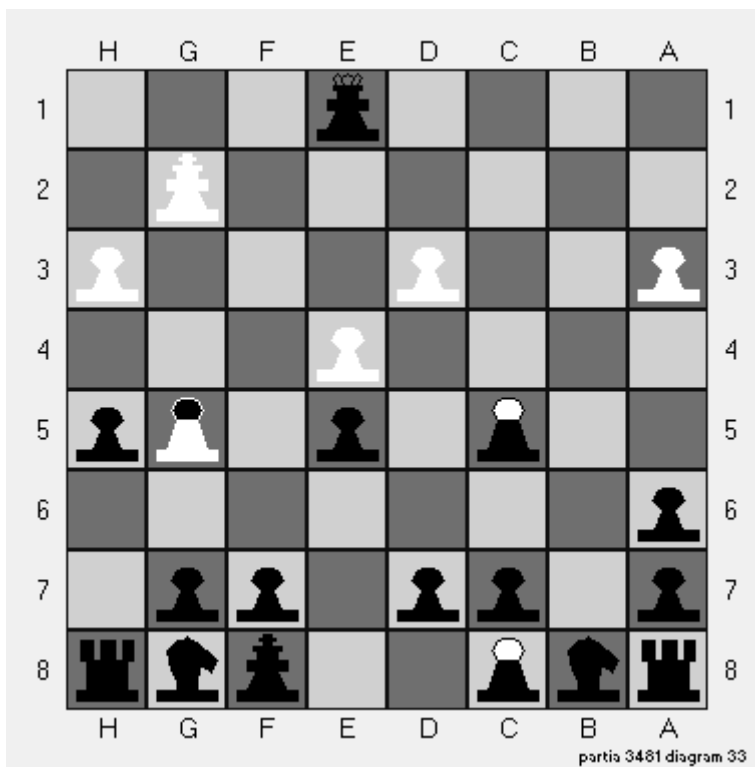


Diagram 6, partia_3481_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

2) _____

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	1	H5->H4	możliwy mat	(35:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H8->H7	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0]. (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
4	4	G7->G6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0]. (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->H6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G8->E7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	8	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F8->E8	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0]. (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
11	12	E1->H4	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	13	E1->G1	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: E1->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1
13	14	E1->G3	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	15	E1->F1	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	16	E1->F2	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: E1->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2
16	17	E1->E2	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2
17	18	E1->E3	możliwy mat	(35:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	20	E1->D1	możliwy mat	(35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1
19	21	E1->D2	możliwy mat	(35:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	22	E1->C1	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	24	E1->B1	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1
22	26	E1->A1	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na A1
23	28	D7->D5	możliwy mat	(35:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	29	D7->D6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
25	30	C5->G1	możliwy mat	(35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1
26	31	C5->F2	możliwy mat	(35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2
27	32	C5->E3	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

28	34	C5->D4	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4
29	37	C5->B6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
30	39	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
31	40	C8->B7	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
32	41	B8->C6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
33	42	A6->A5	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E1->F2, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E1->G1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3481.1, dla ruchu E1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[34] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kg2-Kh1 (1) ruch białym królem

[36] Hf2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

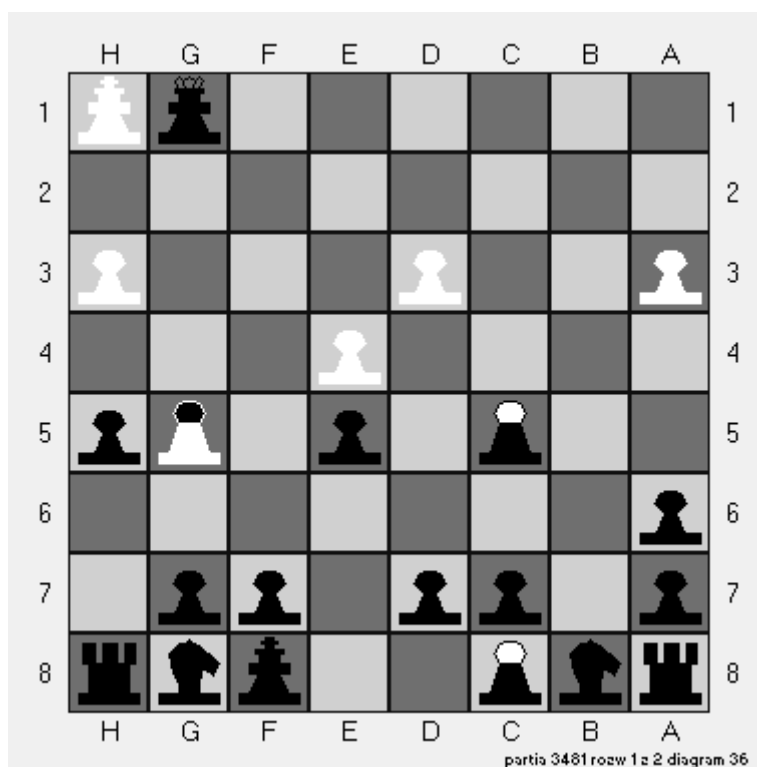


Diagram 7, partia_3481_rozw_1_z_2_diagram_36

Finał 3481.2, dla ruchu E1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[34] He1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[36] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

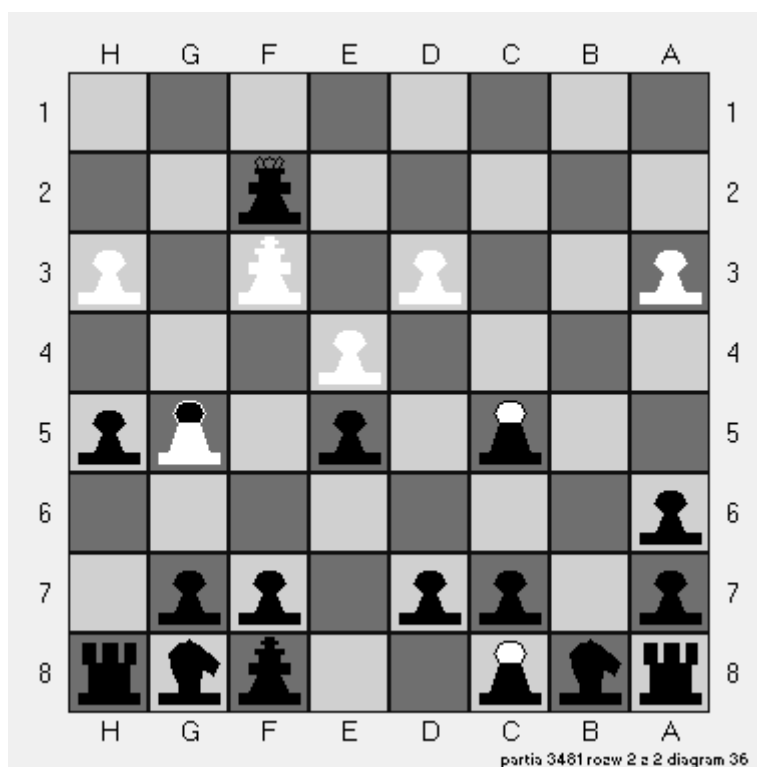


Diagram 8, partia_3481_rozw_2_z_2_diagram_36