

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.07.2021

31/2021



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 10 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 4. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	30
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 11. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	68
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu	192
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	220
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 24, 30, 38

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 41, 45, 51, 58, 64

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 68, 77, 82, 87, 91

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 96, 99, 103, 108, 113

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 119, 122, 130, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 139, 142, 148, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 156, 161, 167, 171, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 189, 192, 198, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 217, 220, 226, 229

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 238, 241, 248, 259

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 5820, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,f2-f3,Hd8-Hb6, długość partii 50 ruchów.

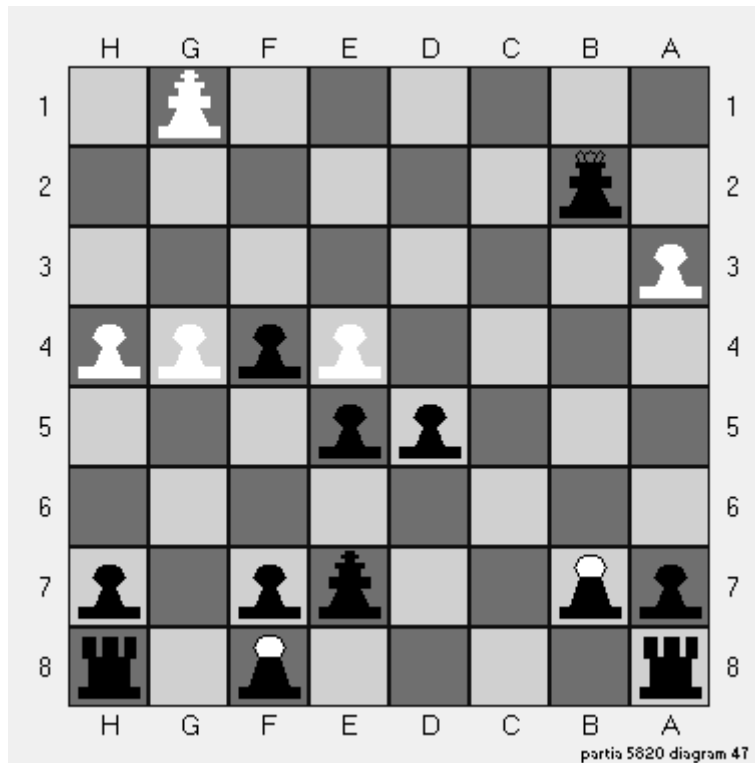


Diagram 1, partia_5820_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1)_____

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	4	F4->F3	możliwy mat	(49:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	41	A8->C8	możliwy mat	(!) (49:0,6/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->C8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->C8, 49:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5820.1, dla ruchu A8->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[48] Wa8-Wc8 (1) ruch czarną wieżą

[49] e4: d5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[50] Wc8-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

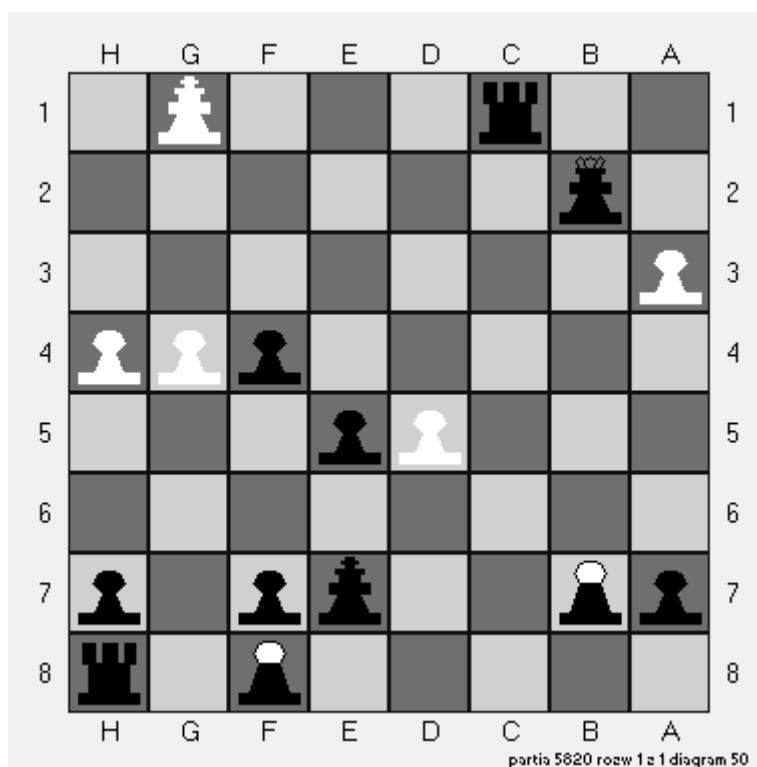


Diagram 2, partia_5820_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 5821, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,f2-f3,Hd8-Ha5, długość partii 50 ruchów.

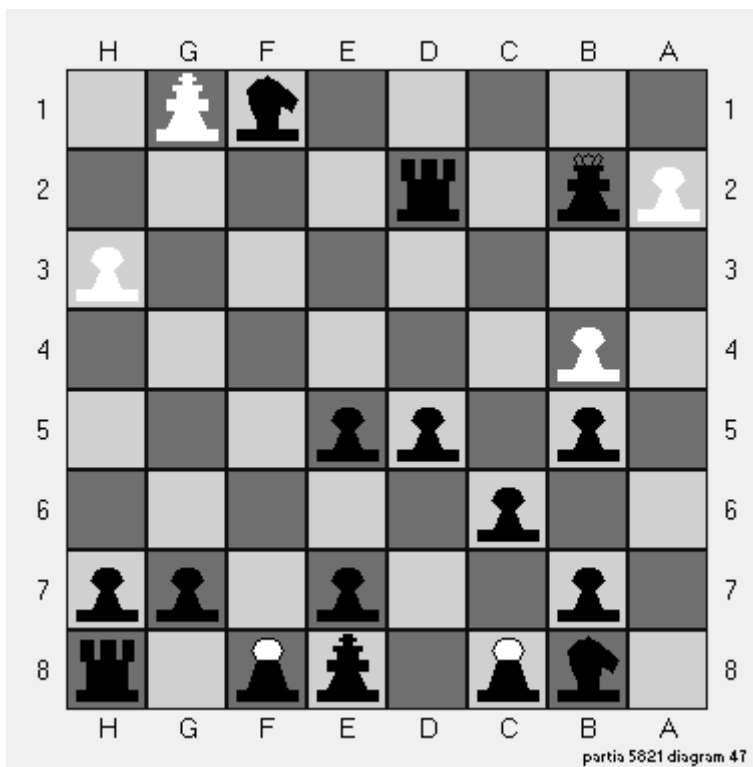


Diagram 3, partia_5821_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj dziesięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____

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	H7->H5	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H8->G8	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G7->G5	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G7->G6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	F1->H2	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F1 na H2
7	7	F1->G3	możliwy mat	(!) (49:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F1 na G3
8	8	F1->E3	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F1 na E3
9	9	E5->E4	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	10	E7->E6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	11	E8->F7	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	12	E8->D7	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	13	E8->D8	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
14	14	D2->H2	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->H2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	15	D2->G2	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	18	D2->D1	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na D1
17	19	D2->D3	możliwy mat	(49:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	20	D2->D4	możliwy mat	(49:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	21	D2->C2	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	22	D5->D4	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	23	C6->C5	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	25	C8->G4	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
23	26	C8->F5	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	27	C8->E6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	28	C8->D7	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
26	29	B2->D4	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	30	B2->C1	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C1
28	31	B2->C2	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	32	B2->C3	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	33	B2->B1	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B1
31	34	B2->B3	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
32	35	B2->B4	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	36	B2->A1	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1
34	37	B2->A2	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	38	B2->A3	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	39	B7->B6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	40	B8->D7	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	41	B8->A6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------

Spośród 41 ruchów, dziesięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

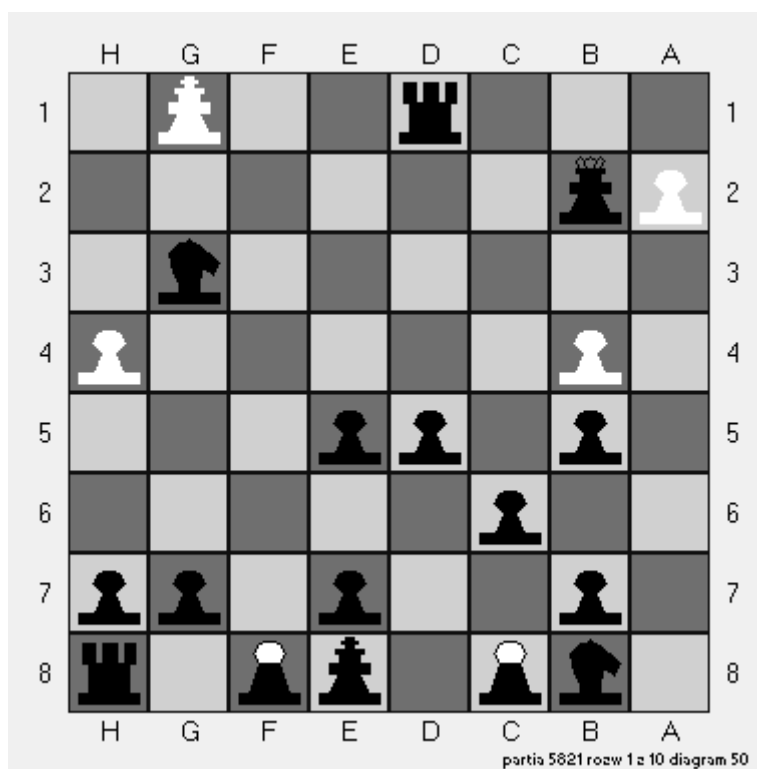
- 1) F1->G3, 49:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) D2->D1, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B2->C1, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) B2->D4, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) D2->H2, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) D2->G2, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 7) B2->B1, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 8) B2->A1, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 9) F1->H2, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 10) F1->E3, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5821.1, dla ruchu F1->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[48] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Wd2-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/



Finał 5821.2, dla ruchu D2->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[48] Wd2-Wd1 (1) ruch czarną wieżą

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

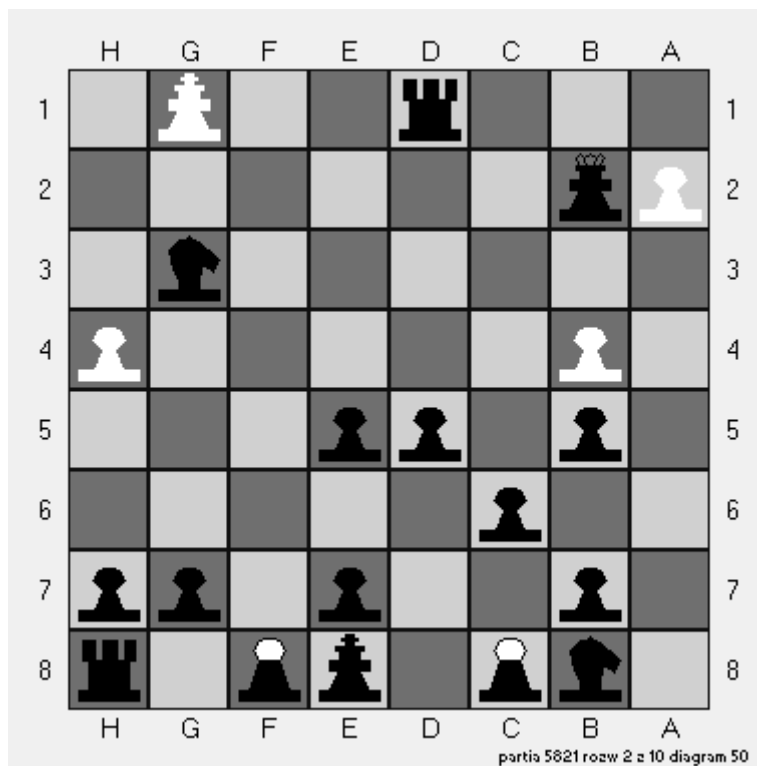


Diagram 5, partia_5821_rozw_2_z_10_diagram_50

Finał 5821.3, dla ruchu B2->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[48] Hb2-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

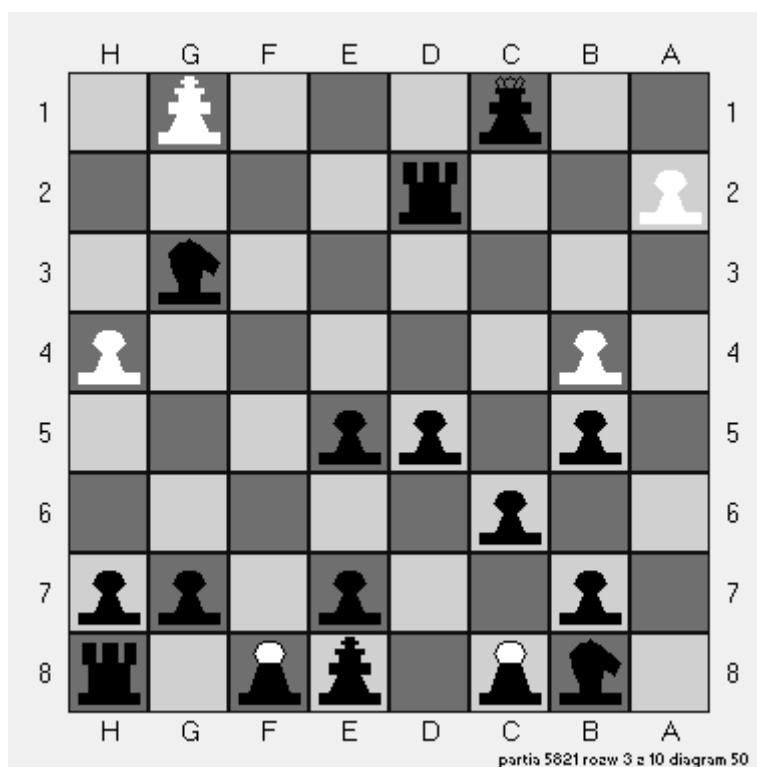


Diagram 6, partia_5821_rozw_3_z_10_diagram_50

Finał 5821.4, dla ruchu B2->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[48] Hb2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kg1:Kf1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[50] Hd4-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

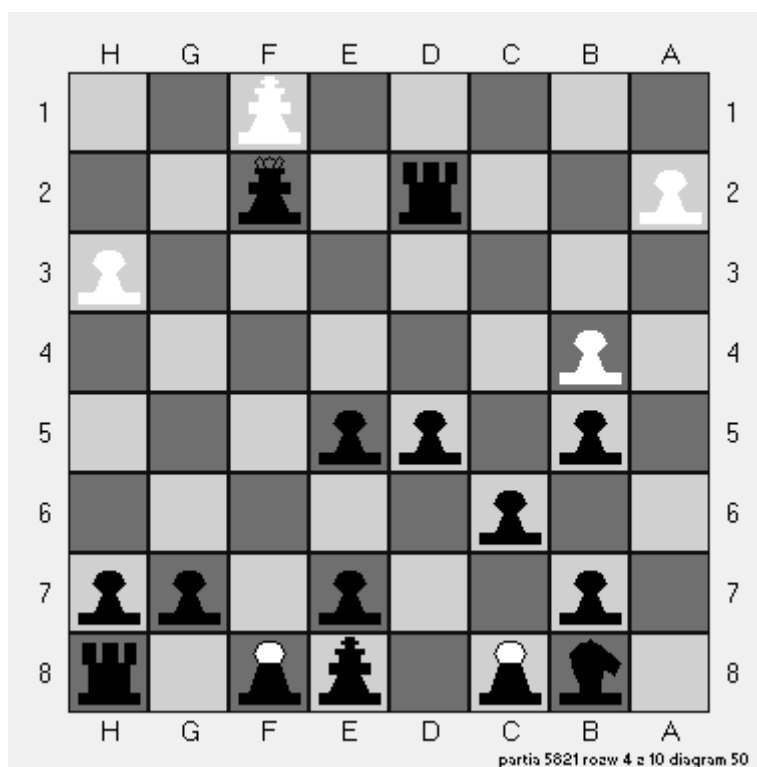


Diagram 7, partia_5821_rozw_4_z_10_diagram_50

Finał 5821.5, dla ruchu D2->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[48] Wd2-Wh2 (1) ruch czarną wieżą

[49] Kg1:Kf1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[50] Hb2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

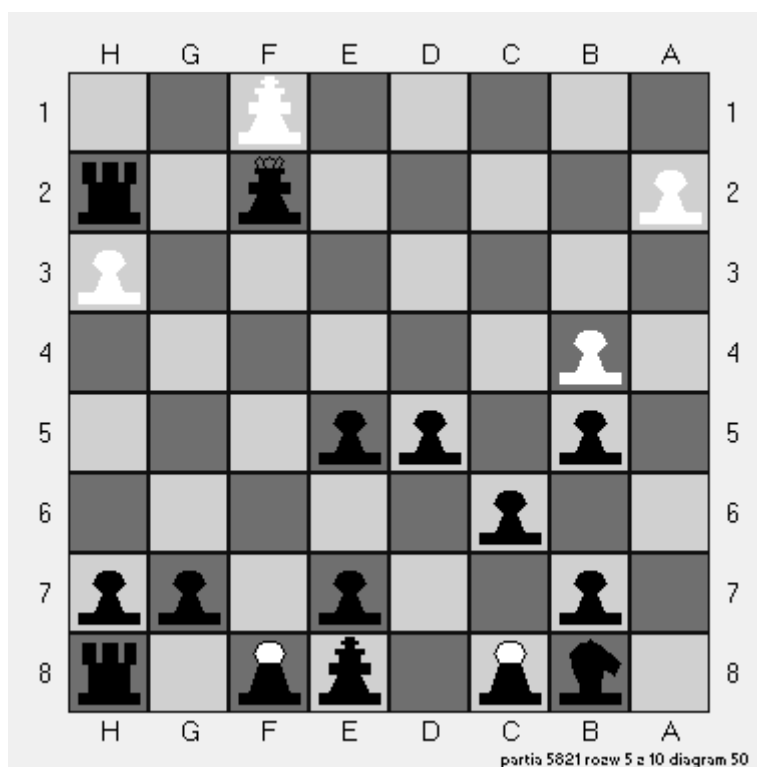


Diagram 8, partia_5821_rozw_5_z_10_diagram_50

Finał 5821.6, dla ruchu D2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[48] Wd2-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kg1-Kh1 (1) ruch białym królem

[50] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

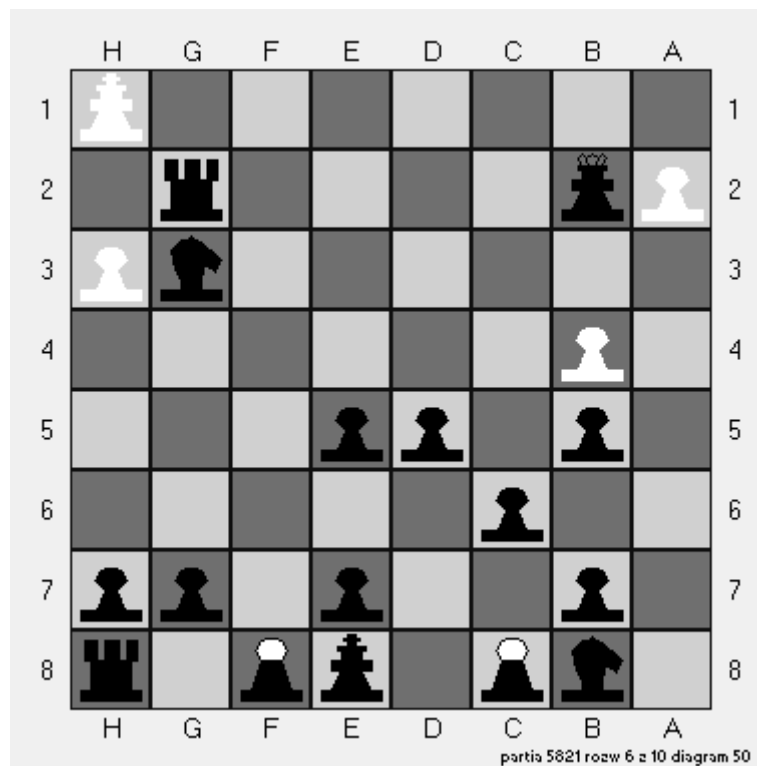


Diagram 9, partia_5821_rozw_6_z_10_diagram_50

Finał 5821.7, dla ruchu B2->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[48] Hb2-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

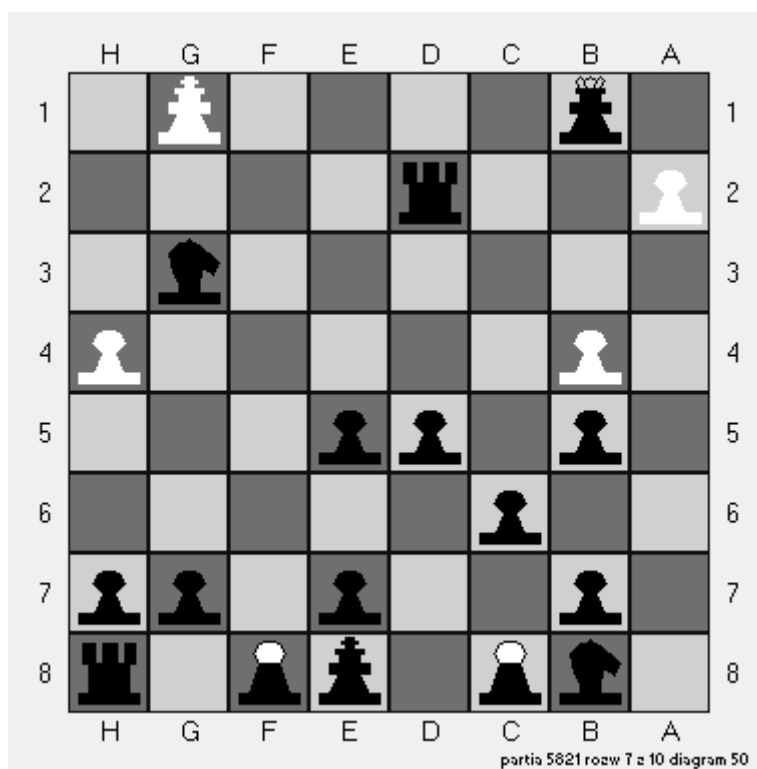


Diagram 10, partia_5821_rozw_7_z_10_diagram_50

Finał 5821.8, dla ruchu B2->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[48] Hb2-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Sf1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

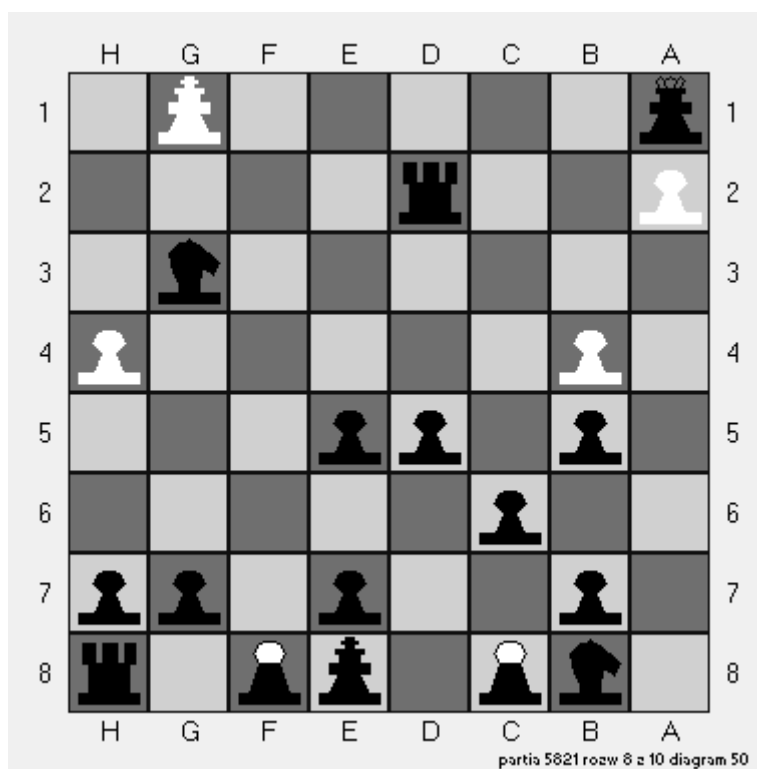


Diagram 11, partia_5821_rozw_8_z_10_diagram_50

Finał 5821.9, dla ruchu F1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[48] Sf1-Sh2 (1) ruch czarnym koniem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Wd2-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

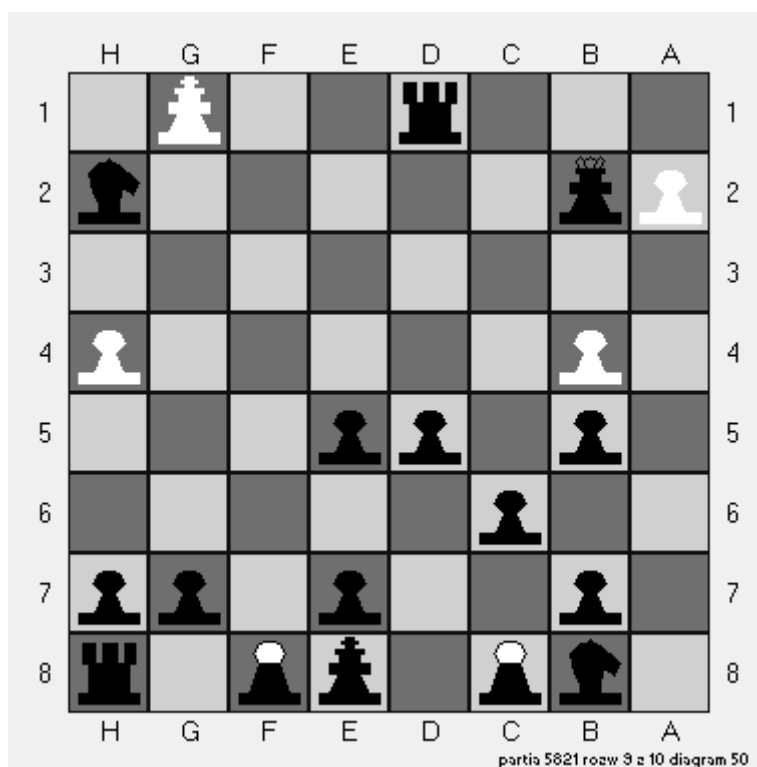


Diagram 12, partia_5821_rozw_9_z_10_diagram_50

Finał 5821.10, dla ruchu F1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[48] Sf1-Se3 (1) ruch czarnym koniem

[49] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Wd2-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

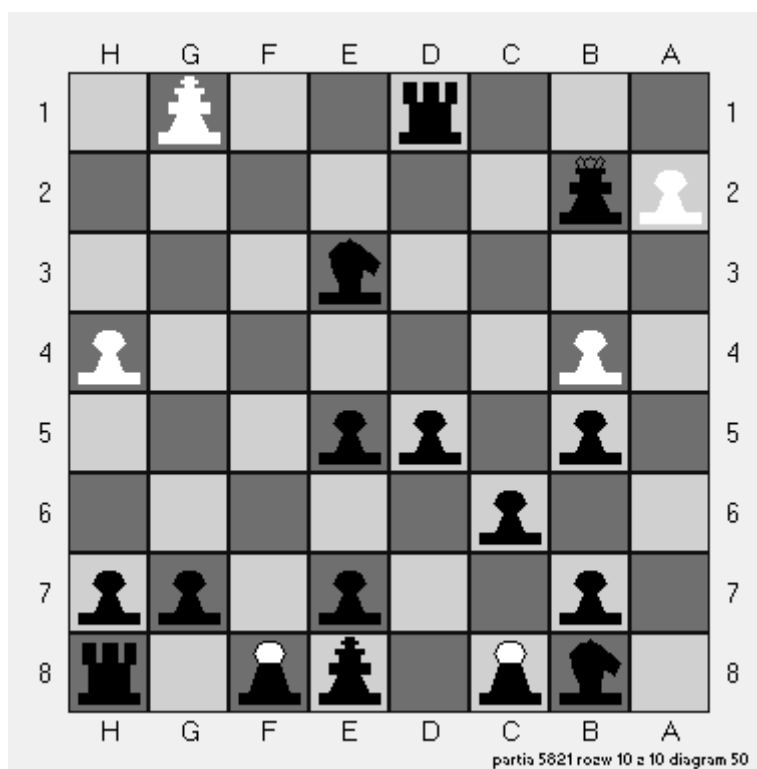


Diagram 13, partia_5821_rozw_10_z_10_diagram_50