

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.08.2021

34/2021



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	172
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	246
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	258

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, 11, 16, 22, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 39, 44, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 60, 68, 73, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 87, 97, 104, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 118, 121, 124, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 136, 142, 148, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 163, 166, 172, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 197, 200, 203, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 219, 223, 228, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 240, 246, 252, 258

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 5977, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,Sb1-Sc3,g7-g5, długość partii 32 ruchy.

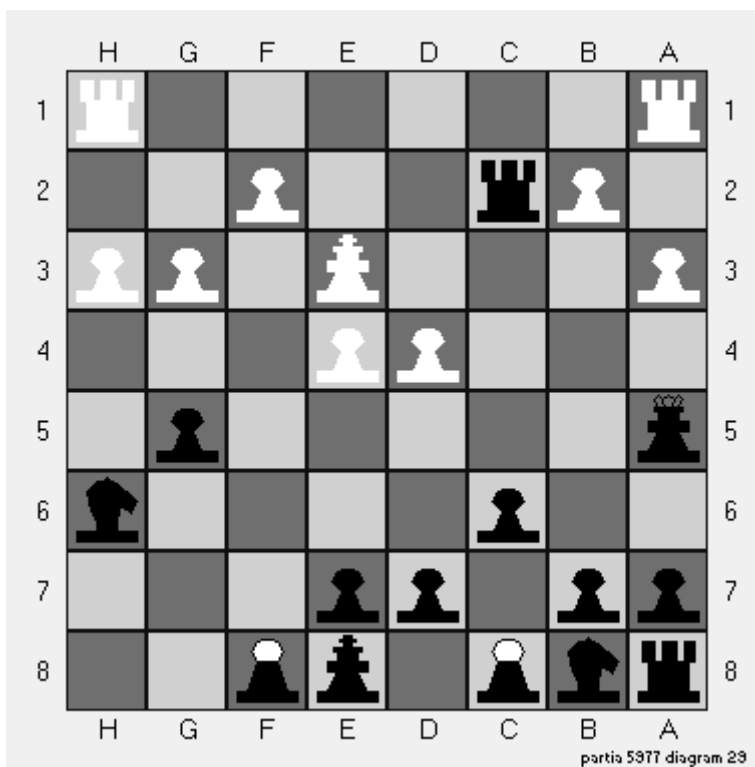


Diagram 1, partia_5977_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	G5->G4	możliwy mat	(31:0,19/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F8->G7	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
7	7	E7->E5	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	E7->E6	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	9	E8->F7	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
10	10	E8->D8	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
11	11	D7->D5	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	D7->D6	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
13	13	C2->F2	możliwy mat	(31:0,17/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	15	C2->D2	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2

15	20	C2->B2	możliwy mat	(31:0,16/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na B2 zбиты biały pionek
16	21	C6->C5	możliwy mat	(31:0,3/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	B7->B5	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
18	23	B7->B6	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
19	24	B8->A6	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
20	26	A5->E1	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	28	A5->D2	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2
22	29	A5->D5	możliwy mat	(31:0,20/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	32	A5->C5	możliwy mat	(31:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	34	A5->B4	możliwy mat	(31:0,19/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	35	A5->B5	możliwy mat	(31:0,22/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B5
26	36	A5->B6	możliwy mat	(31:0,19/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B6
27	37	A5->A3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	38	A5->A4	możliwy mat	(31:0,19/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A4

29	39	A5->A6	możliwy mat	(31:0,20/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A6
30	40	A7->A6	możliwy mat	(31:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A5->D2, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5977.1, dla ruchu A5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[30] Ha5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Ke3-Kf3 (1) ruch białym królem

[32] Hd2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

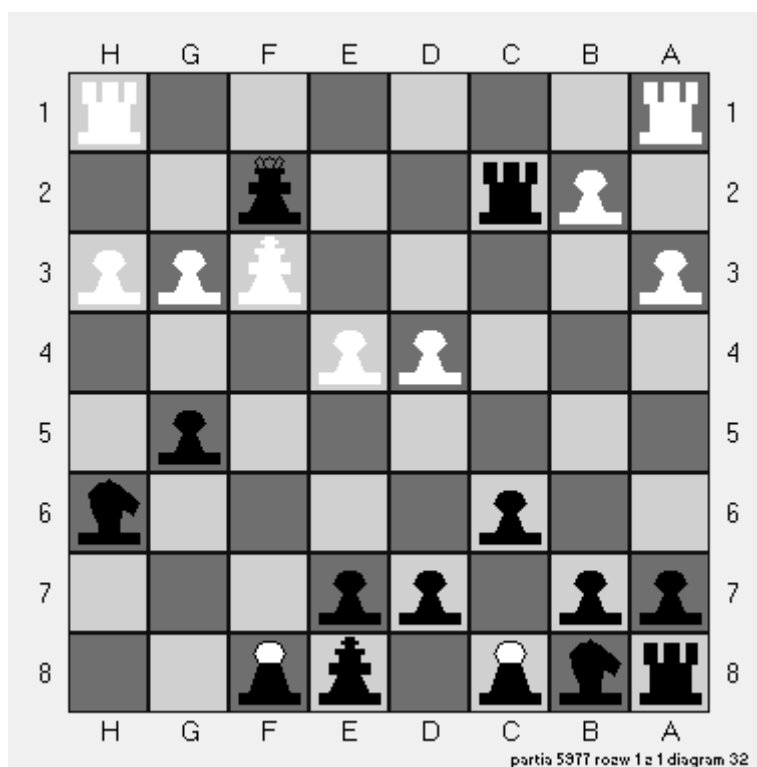


Diagram 2, partia_5977_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5978, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,Sb1-Sc3,g7-g6, długość partii 52 ruchy.

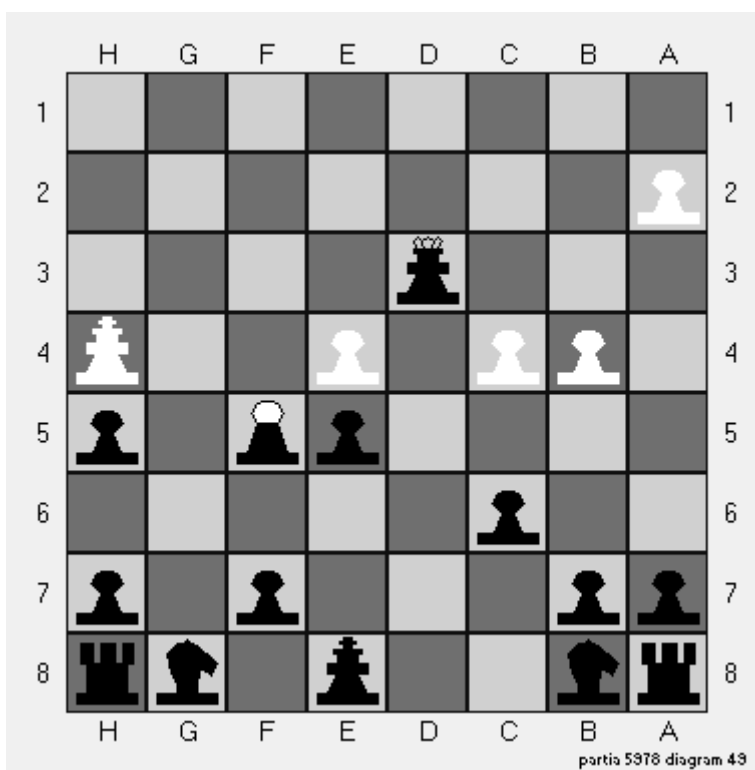


Diagram 3, partia_5978_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	6	F5->G4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4
3	7	F5->G6	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6
4	12	F7->F6	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	17	D3->H3	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na H3
6	18	D3->G3	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	20	D3->F3	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	21	D3->E2	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	22	D3->E3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	23	D3->E4	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	24	D3->D1	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D1, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	25	D3->D2	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	28	D3->D6	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

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

- 1) D3->F3, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D3->H3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5978.1, dla ruchu D3->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[50] Hd3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[51] Kh4-Kg5 (1) ruch białym królem

[52] Hf3-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

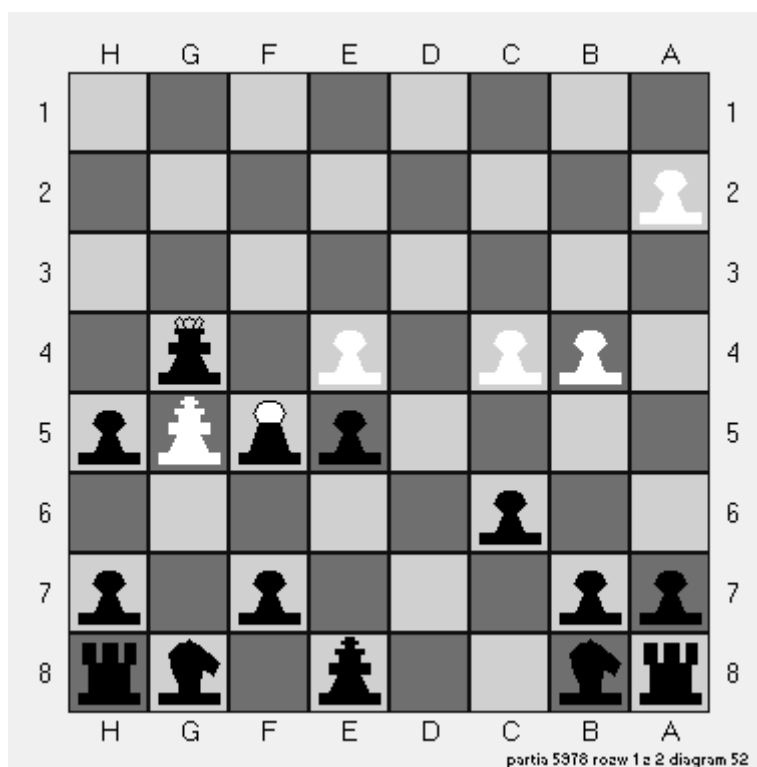


Diagram 4, partia_5978_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 5978.2, dla ruchu D3->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[50] Hd3-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kh4-Kg5 (1) ruch białym królem

[52] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

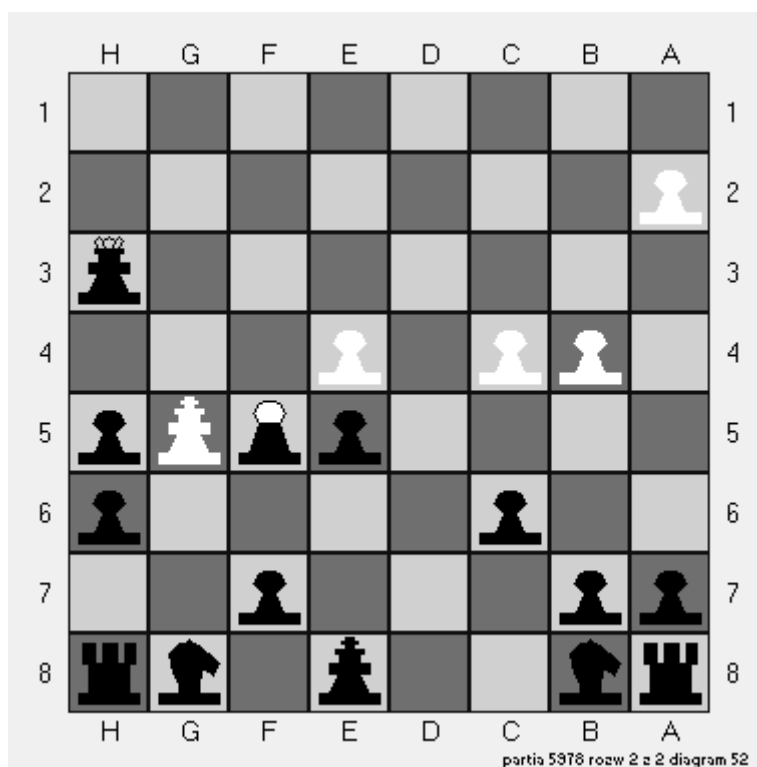


Diagram 5, partia_5978_rozw_2_z_2_diagram_52