

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.12.2021

50/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	60
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	74
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	92
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 22. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	113
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	143
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	162
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	174
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	183
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	189
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	212
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	230
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	251
Zadanie 50. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	255

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, 15, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 40, 45, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 60, 65, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 86, 92, 97, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 109, 113, 121, 127, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 138, 143, 151, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 168, 171, 174, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 189, 195, 198, 201

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 206, 212, 217, 221, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 237, 243, 251, 255

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 6781, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,Sb1-Sc3,f7-f6, długość partii 40 ruchów.

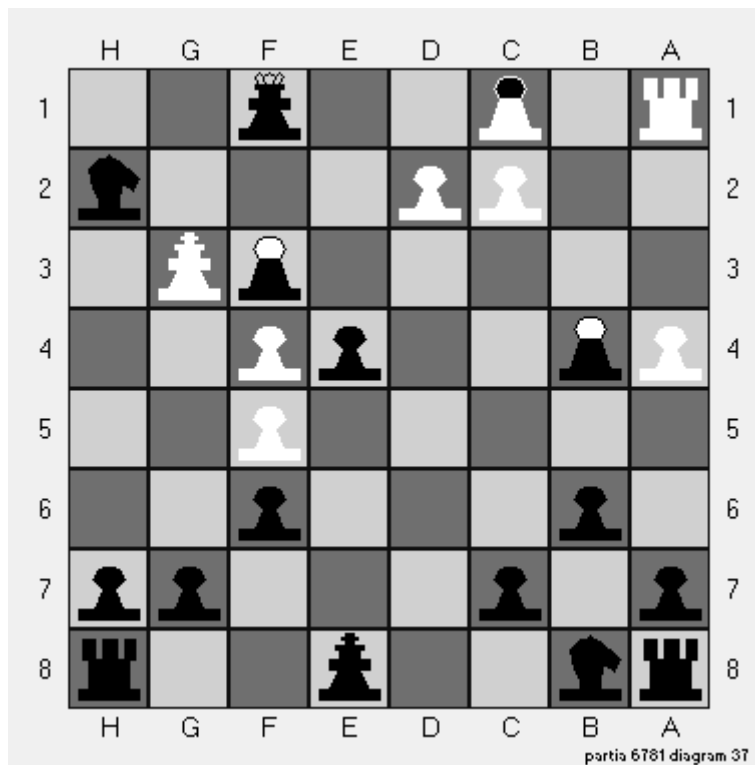


Diagram 1, partia_6781_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H2->G4	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H2 na G4
2	2	H7->H5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H7->H6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H8->F8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G7->G5	możliwy mat	(39:0,11/13) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	G7->G6	możliwy mat	(39:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	F1->H1	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1
9	10	F1->G1	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1
10	11	F1->G2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
11	12	F1->F2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	21	F3->H1	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

13	24	F3->G4	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	27	E4->E3	możliwy mat	(39:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	28	E8->G8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	29	E8->F7	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	30	E8->F8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	31	E8->E7	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	32	E8->D7	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	33	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	34	C7->C5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	35	C7->C6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	36	B4->F8	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	37	B4->E7	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
25	38	B4->D2	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	39	B4->D6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	40	B4->C3	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	41	B4->C5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	42	B4->A3	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
30	43	B4->A5	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	44	B6->B5	możliwy mat	(39:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	45	B8->D7	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	46	B8->C6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	47	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	48	A7->A5	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	49	A7->A6	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(40:12,12/12)			na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
--	--	--	--	---------------	--	--	---

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F1->G2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6781.1, dla ruchu F1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[38] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kg3-Kh4 (1) ruch białym królem

[40] Hg2-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

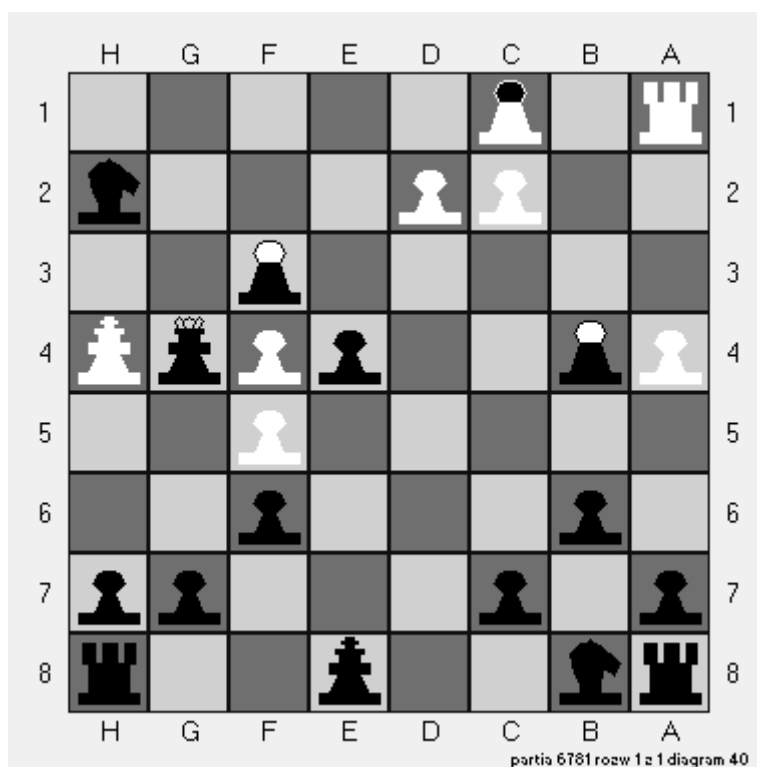


Diagram 2, partia_6781_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6782, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,Sb1-Sc3,e7-e5, długość partii 46 ruchów.

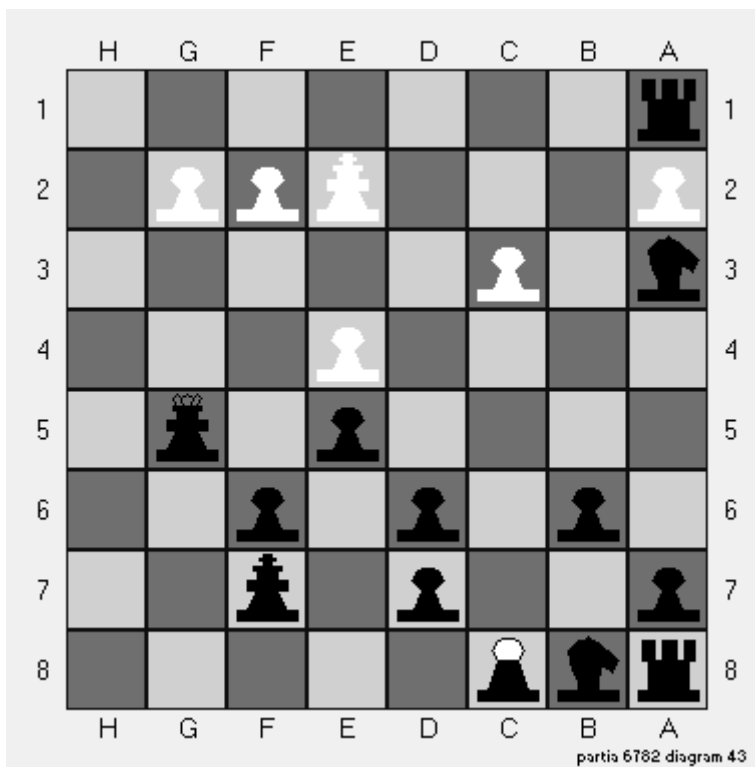


Diagram 3, partia_6782_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	25	C8->A6	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
2	32	A1->E1	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	33	A1->D1	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	36	A1->A2	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->A2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2 zбиты biały pionek
5	37	A3->C2	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A3 na C2
6	38	A3->C4	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A3 na C4
7	39	A3->B1	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A3 na B1

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

1) A1->A2, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6782.1, dla ruchu A1->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[44] Wa1:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 5 ruchów

[45] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[46] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

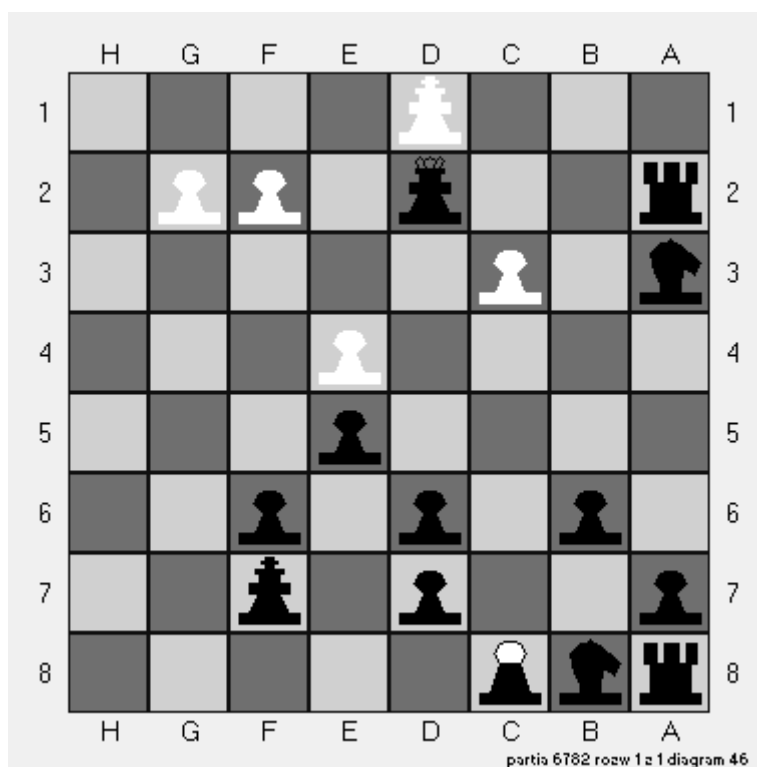


Diagram 4, partia_6782_rozw_1_z_1_diagram_46