

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.04.2023

14/2023



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	9
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 33. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	181
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	251

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	258
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266

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 zamatowania 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, 15, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 43, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 66, 74, 77, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 93, 101, 104, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 121, 124, 129, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 143, 148, 154, 165

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 174, 181, 198, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 210, 215, 221, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 228, 231, 237, 240, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 251, 258, 263, 266

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 10415, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,d2-d3,Sb8-Sa6, długość partii 46 ruchów.

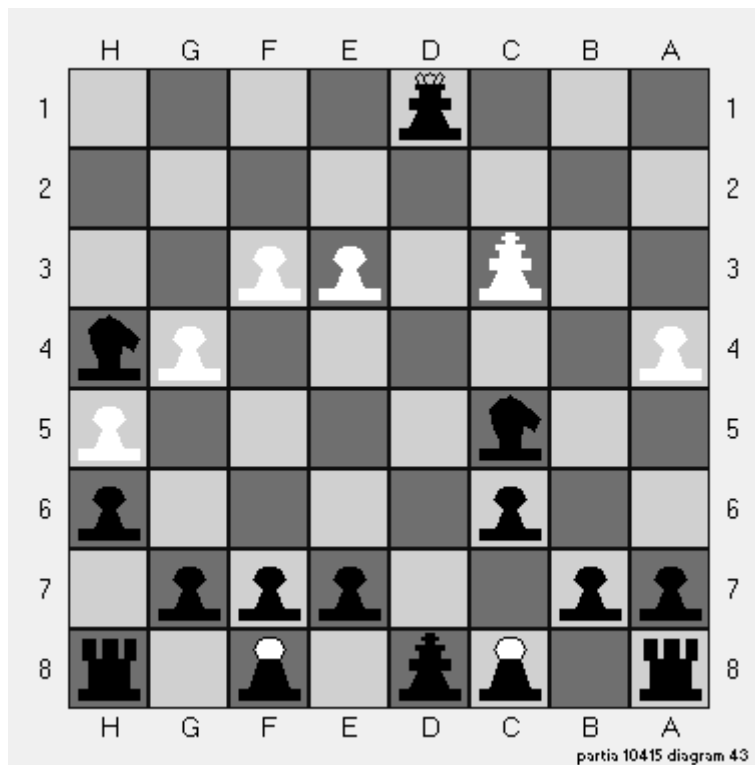


Diagram 1, partia_10415_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

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	3	H4->F3	możliwy mat	(45:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H4 na F3 zbitą białą pionkę
2	11	E7->E5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
3	25	D1->C1	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1
4	26	D1->C2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	46	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6

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

1) D1->C1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10415.1, dla ruchu D1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kc3-Kb4 (1) ruch białym królem

[46] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

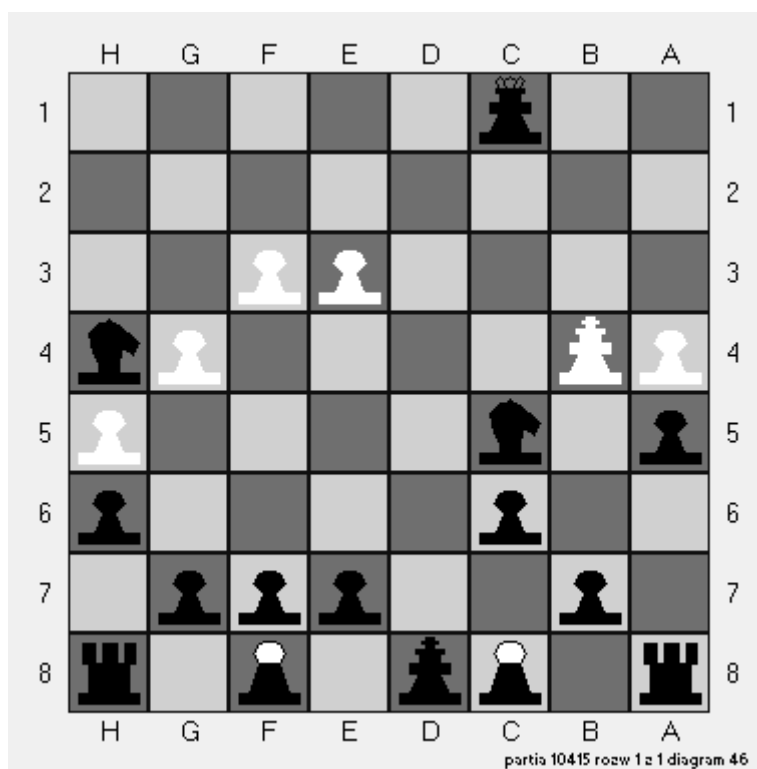


Diagram 2, partia_10415_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10416, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,d2-d3,a7-a5, długość partii 40 ruchów.

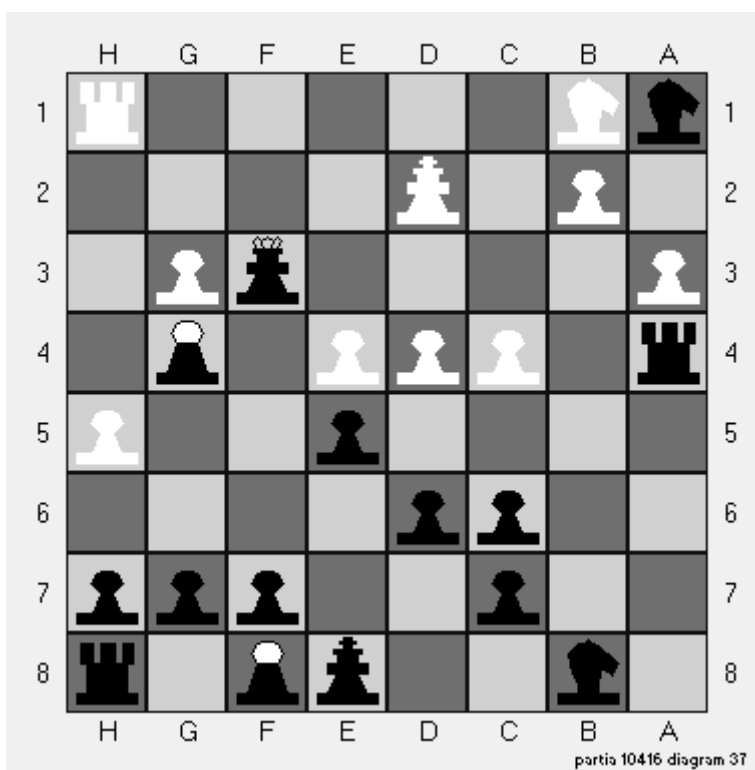


Diagram 3, partia_10416_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

2)_____

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	H7->H6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G4->H5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	9	G7->G5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	10	G7->G6	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	12	F3->G2	możliwy mat	(39:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2
7	14	F3->F1	możliwy mat	(39:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	15	F3->F2	możliwy mat	(!) (39:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2
9	16	F3->F4	możliwy mat	(39:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	19	F3->E2	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E2
11	21	F3->E4	możliwy mat	(39:0,3/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

				(!) (40:17,17/17)			na E4 zбиты бiаły пiоnek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	22	F3->D1	możliwy mat	(39:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	23	F3->D3	możliwy mat	(39:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	25	F3->B3	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	27	F7->F5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	28	F7->F6	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	29	F8->E7	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	30	E5->D4	możliwy mat	(39:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zбиты бiаły пiоnek
19	31	E8->E7	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	32	E8->D7	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	33	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	34	D6->D5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	35	C6->C5	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	36	B8->D7	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	37	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	39	A1->B3	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3
27	40	A4->C4	możliwy mat	(39:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	41	A4->B4	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	42	A4->A3	możliwy mat	(39:0,13/19) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	43	A4->A5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	44	A4->A6	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	45	A4->A7	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	46	A4->A8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->E2, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

2) F3->F2, 39:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10416.1, dla ruchu F3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[38] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[40] He2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

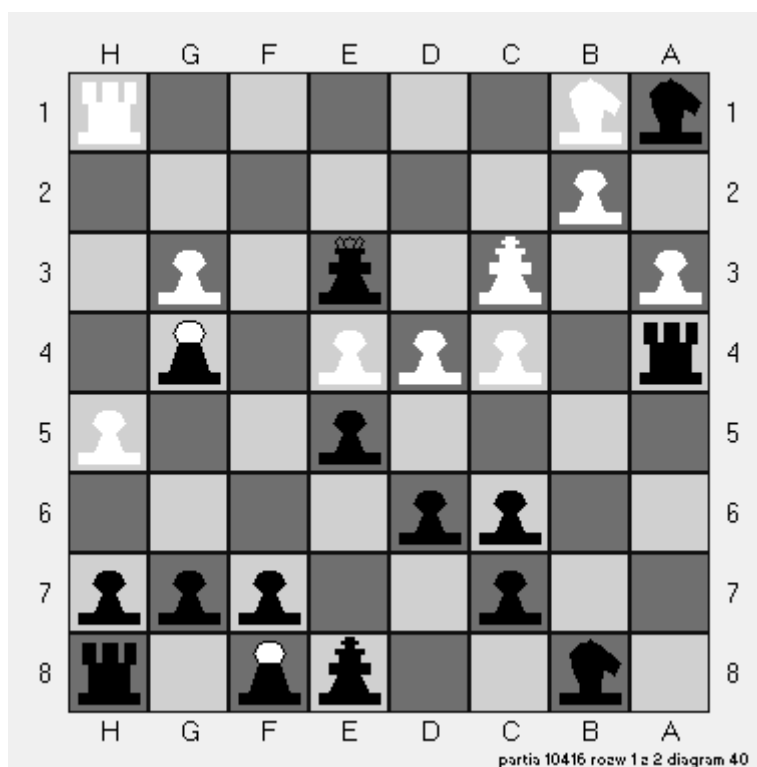


Diagram 4, partia_10416_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 10416.2, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[38] Hf3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[39] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[40] Hf2:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

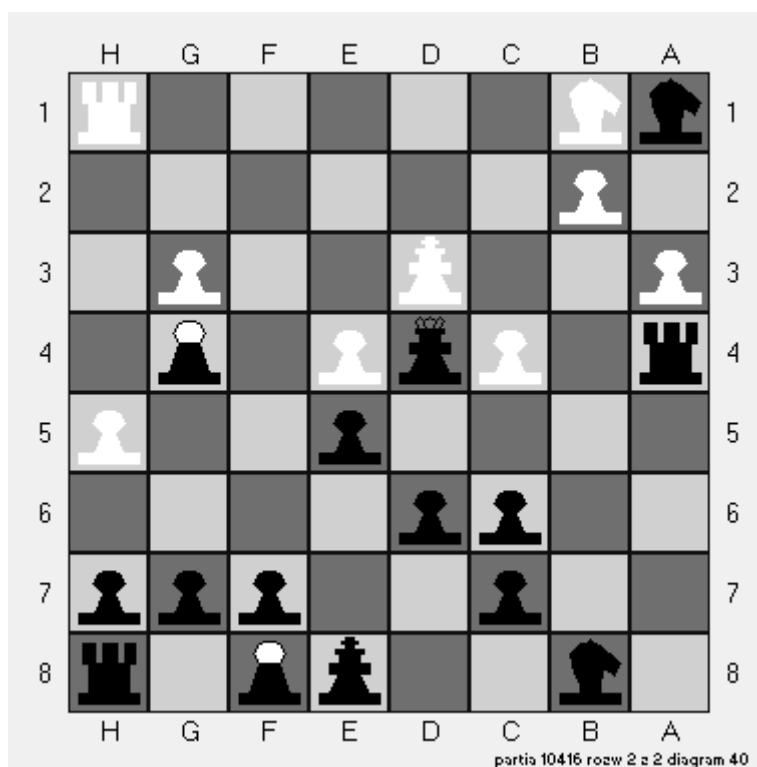


Diagram 5, partia_10416_rozw_2_z_2_diagram_40