

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.05.2022

18/2022



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.....	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	44
Zadanie 10. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu.....	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	92
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 23. Znajdź 19 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	149
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	166
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	170
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	176
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	183
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 34. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	195
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	204
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	216
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	235
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
Zadanie 45. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	273
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	278
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281

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, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 35, 38, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 67, 72, 77, 80, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 92, 97, 102, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 119, 125, 149, 153

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 156, 161, 166, 170, 176

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 183, 186, 189, 195, 204

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 210, 216, 221, 226, 229

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 235, 241, 244, 247, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 265, 268, 273, 278, 281

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 7840, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,f2-f4,Sb8-Sc6, długość partii 18 ruchów.

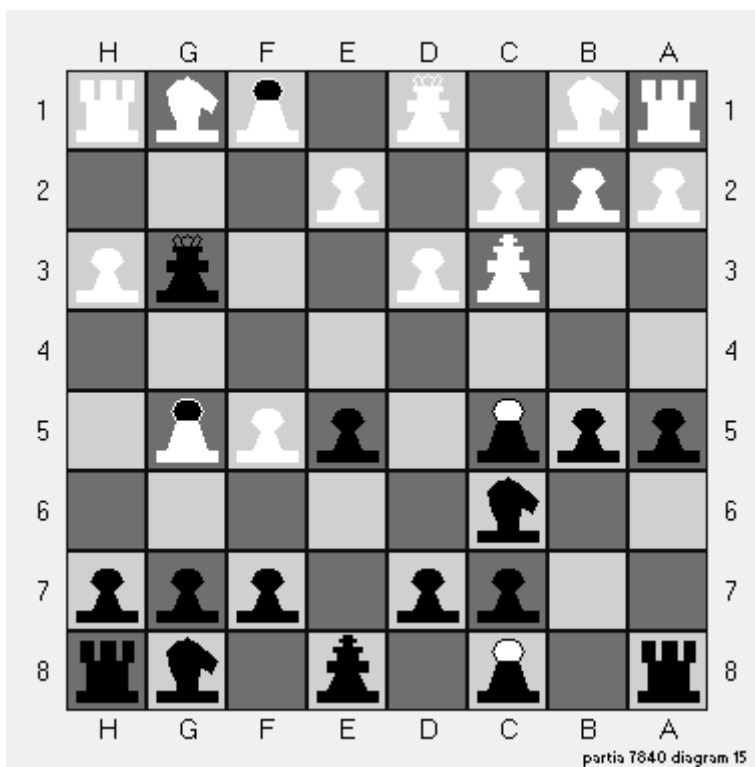


Diagram 1, partia_7840_diagram_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:16

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G3->H4	możliwy mat	(17:0,20/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	8	G3->G4	możliwy mat	(17:0,22/29) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	9	G3->G5	możliwy mat	(17:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G5 zbitą białą Goniec
4	12	G3->F4	możliwy mat	(17:0,20/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	13	G3->E1	możliwy mat	(17:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	14	G3->E3	możliwy mat	(17:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	32	C5->B4	możliwy mat	(!) (17:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->B4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4
8	37	C6->D4	możliwy mat	(17:0,21/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
9	45	A5->A4	możliwy mat	(17:0,20/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C5->B4, 17:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7840.1, dla ruchu C5->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[16] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[17] Kc3-Kb3 (1) ruch białym królem

[18] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

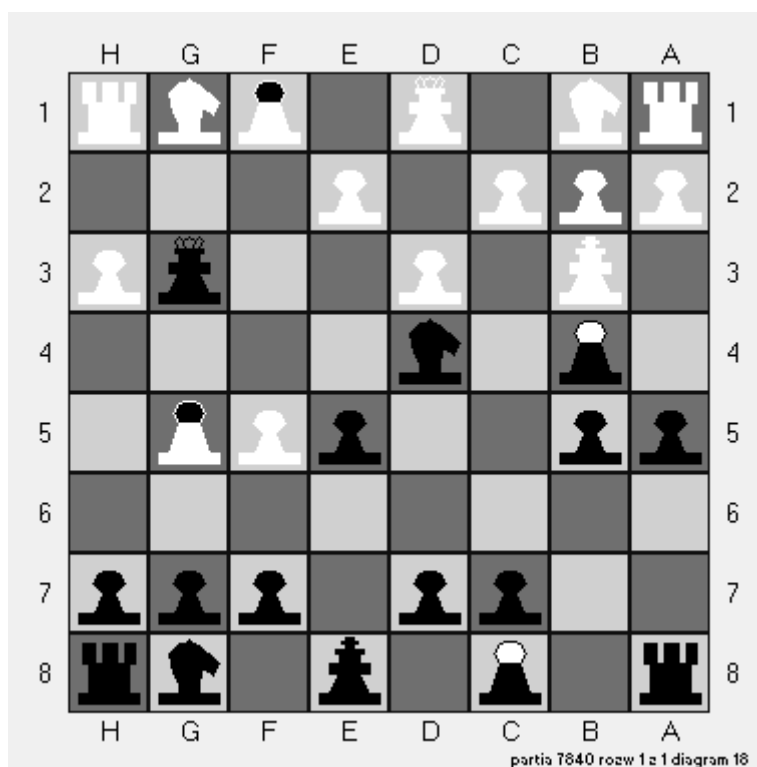


Diagram 2, partia_7840_rozw_1_z_1_diagram_18

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7841, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,f2-f4,Sb8-Sa6, długość partii 18 ruchów.

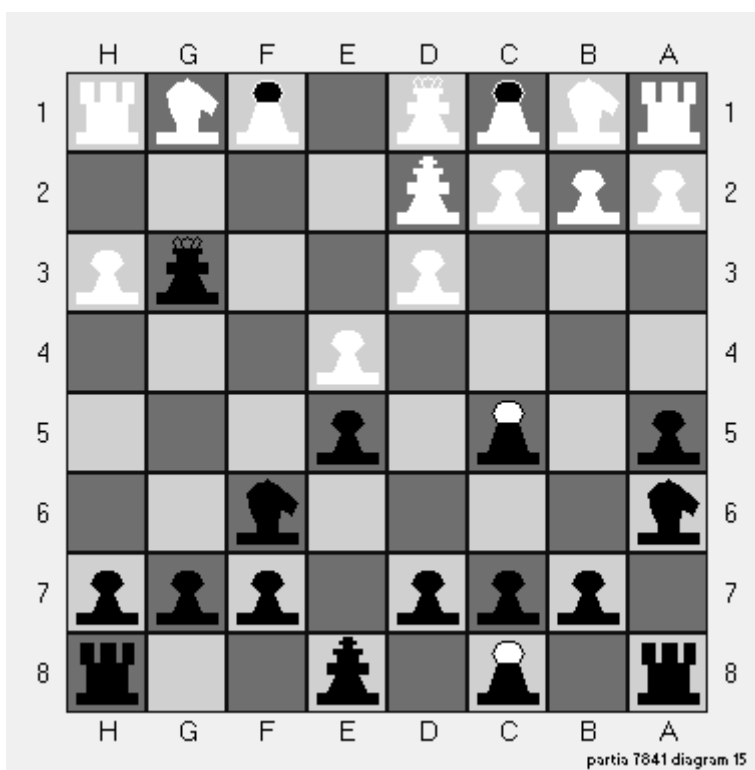


Diagram 3, partia_7841_diagram_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:16

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	(17:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	G3->H2	możliwy mat	(17:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	G3->H3	możliwy mat	(17:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,3](?) <0,0,0,0,3>, (!) (18:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	7	G3->H4	możliwy mat	(17:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H4
8	8	G3->G1	możliwy mat	(17:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	G3->G2	możliwy mat	(17:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	14	G3->F3	możliwy mat	(17:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (18:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	15	G3->F4	możliwy mat	(17:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F4
12	19	G7->G5	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
13	20	G7->G6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6

14	21	F6->H5	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	22	F6->G4	możliwy mat	(17:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	23	F6->G8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
17	24	F6->E4	możliwy mat	(!) (17:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (18:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->E4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	25	F6->D5	możliwy mat	(17:0,13/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	26	E8->G8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
20	27	E8->F8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
21	28	E8->E7	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
22	29	E8->D8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
23	30	D7->D5	możliwy mat	(17:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (18:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	31	D7->D6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
25	32	C5->G1	możliwy mat	(17:0,3/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (18:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	33	C5->F2	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2
27	35	C5->E3	możliwy mat	(17:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3
28	37	C5->D4	możliwy mat	(17:0,10/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4

29	40	C5->B6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
30	42	C5->A7	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A7
31	43	C7->C6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
32	44	B7->B5	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
33	45	B7->B6	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
34	46	A5->A4	możliwy mat	(17:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4
35	47	A6->B4	możliwy mat	(17:0,3/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4
36	48	A6->B8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
37	49	A8->B8	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
38	50	A8->A7	możliwy mat	(17:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->E4, 17:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7841.1, dla ruchu F6->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[16] Sf6:Se4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[17] d3: e4 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[18] Hg3-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

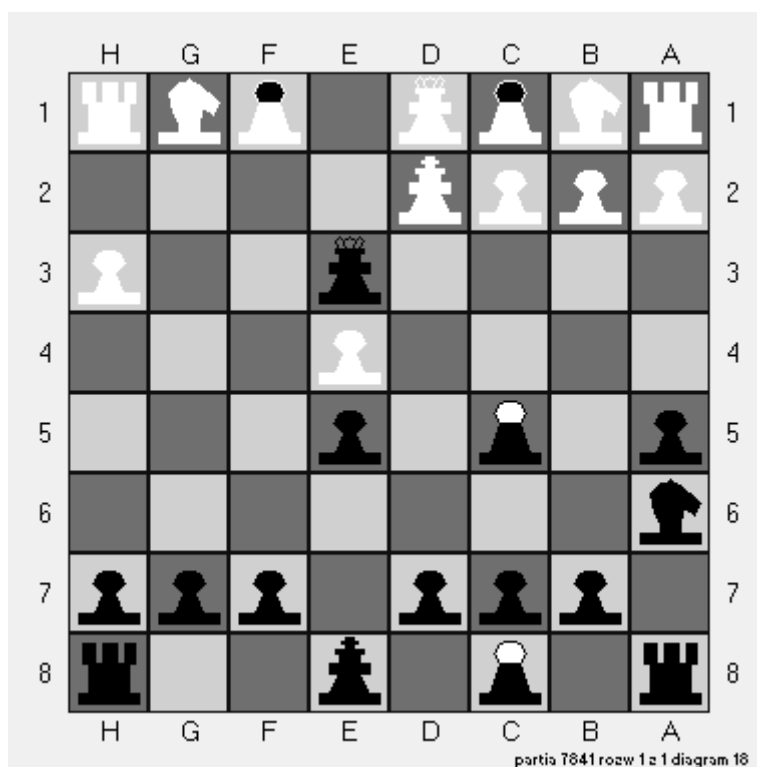


Diagram 4, partia_7841_rozw_1_z_1_diagram_18