

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.01.2022

3/2022



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 18 ruchów prowadzących do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	184
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 35. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	195
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	247
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	267
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 50. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	275

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, 16, 20, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 33, 37, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 78, 81, 88, 92

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 96, 101, 108, 113, 116

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 123, 130, 140, 146, 149

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 152, 157, 161, 164, 168

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 177, 184, 191, 195

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 211, 216, 219, 224

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 230, 239, 242, 247, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 260, 263, 267, 270, 275

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 7083, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sc6, e2-e4, f7-f6, długość partii 54 ruchy.

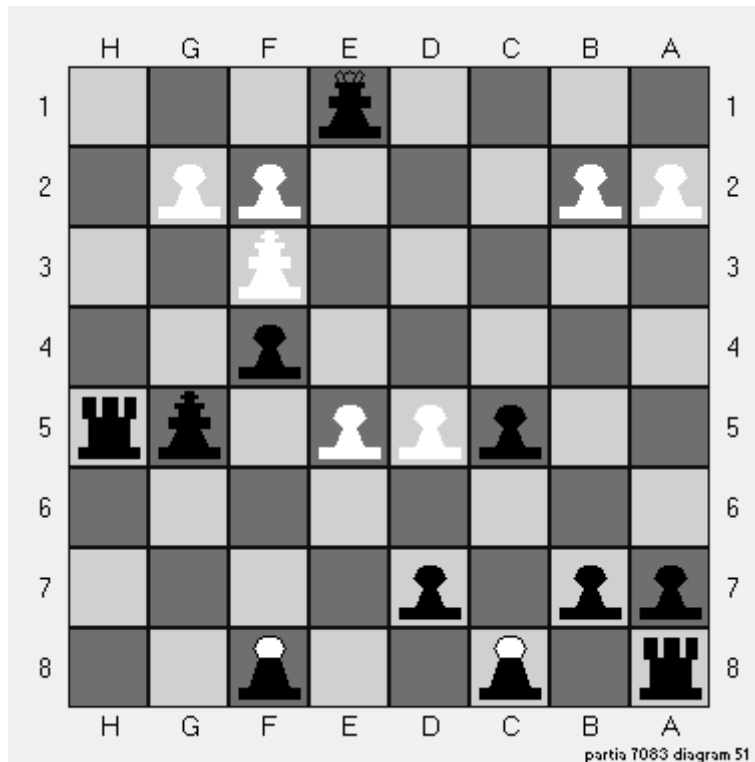


Diagram 1, partia_7083_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H5->H2	możliwy mat	(53:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
2	11	G5->F5	możliwy mat	(53:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F5
3	18	E1->F1	możliwy mat	(53:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1
4	19	E1->F2	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	24	E1->D1	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1
6	25	E1->D2	możliwy mat	(53:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2
7	28	E1->B1	możliwy mat	(53:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1
8	32	D7->D6	możliwy mat	(53:0,5/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	34	B7->B5	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
10	35	B7->B6	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E1->D1, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7083.1, dla ruchu E1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[52] He1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf3-Ke4 (1) ruch białym królem

[54] Hd1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

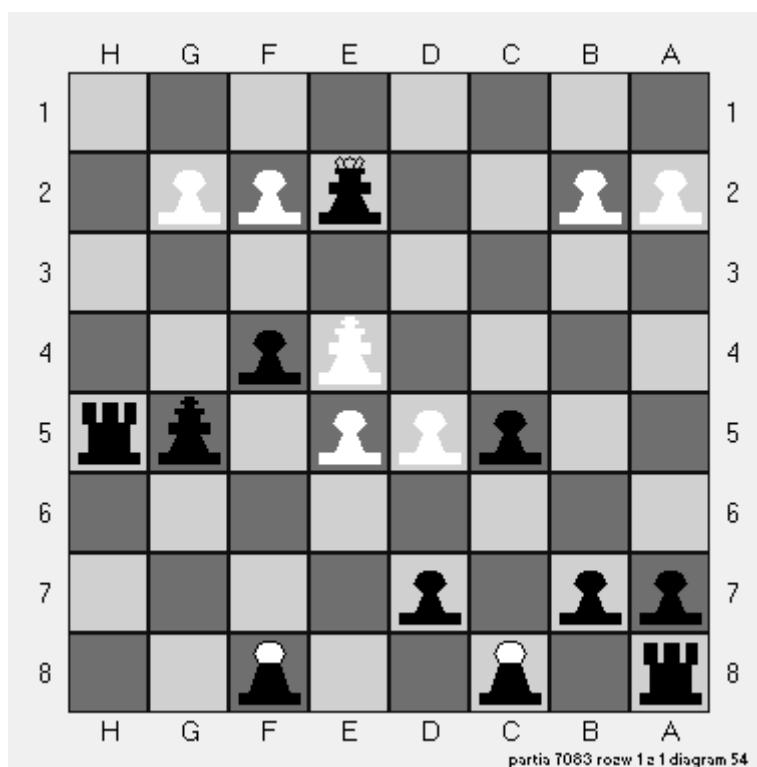


Diagram 2, partia_7083_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7084, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sc6, e2-e4, e7-e5, długość partii 50 ruchów.

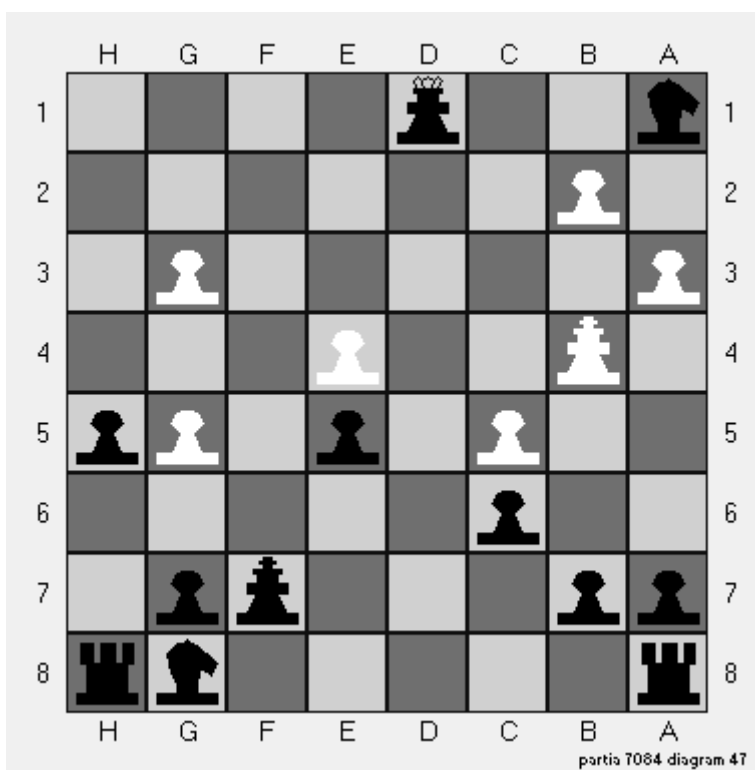


Diagram 3, partia_7084_diagram_47

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

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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	H5->H4	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H8->H7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
4	4	G7->G6	możliwy mat	(49:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->H6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G8->F6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G8->E7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
8	8	F7->G6	możliwy mat	(49:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
9	9	F7->F8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
10	10	F7->E6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
11	11	F7->E7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
12	12	F7->E8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
13	14	D1->G1	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G1
14	16	D1->F1	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F1
15	17	D1->F3	możliwy mat	(49:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F3

16	19	D1->E2	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E2
17	20	D1->D2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
18	21	D1->D3	możliwy mat	(49:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D3
19	22	D1->D4	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D4
20	23	D1->D5	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	24	D1->D6	możliwy mat	(49:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	25	D1->D7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D7
23	26	D1->D8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D8
24	28	D1->C2	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2
25	30	D1->B3	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->B3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B3
26	31	D1->A4	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	32	B7->B5	możliwy mat	(49:0,4/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	33	B7->B6	możliwy mat	(49:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	A7->A5	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
30	37	A7->A6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

31	38	A8->F8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8
32	39	A8->E8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
33	40	A8->D8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
34	41	A8->C8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
35	42	A8->B8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 42 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A7->A5, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) D1->D4, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D1->B3, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7084.1, dla ruchu A7->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[48] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kb4-Kc4 (1) ruch białym królem

[50] Hd1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

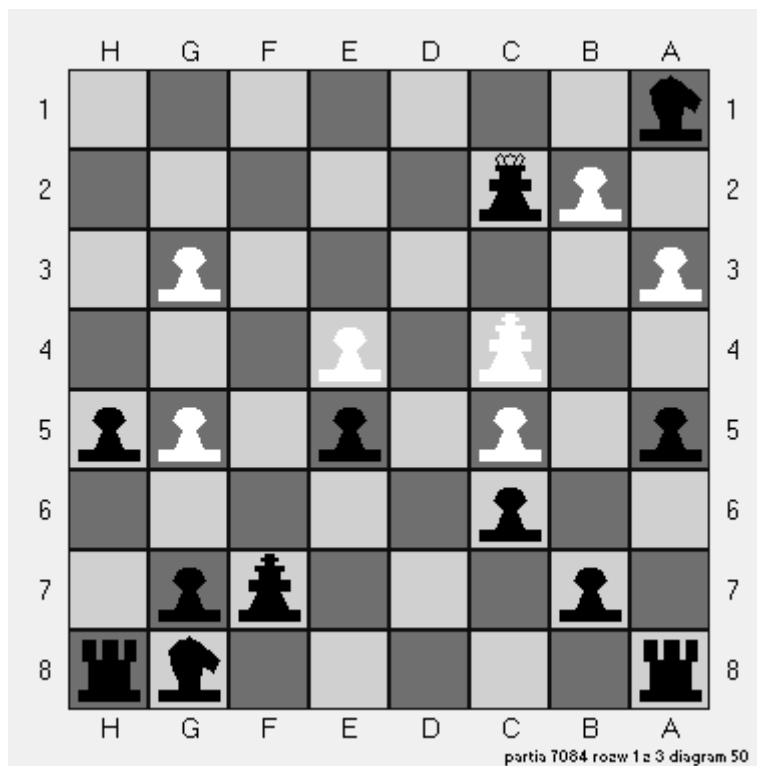


Diagram 4, partia_7084_rozw_1_z_3_diagram_50

Finał 7084.2, dla ruchu D1->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[48] Hd1-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kb4-Ka5 (1) ruch białym królem

[50] Sa1-Sb3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

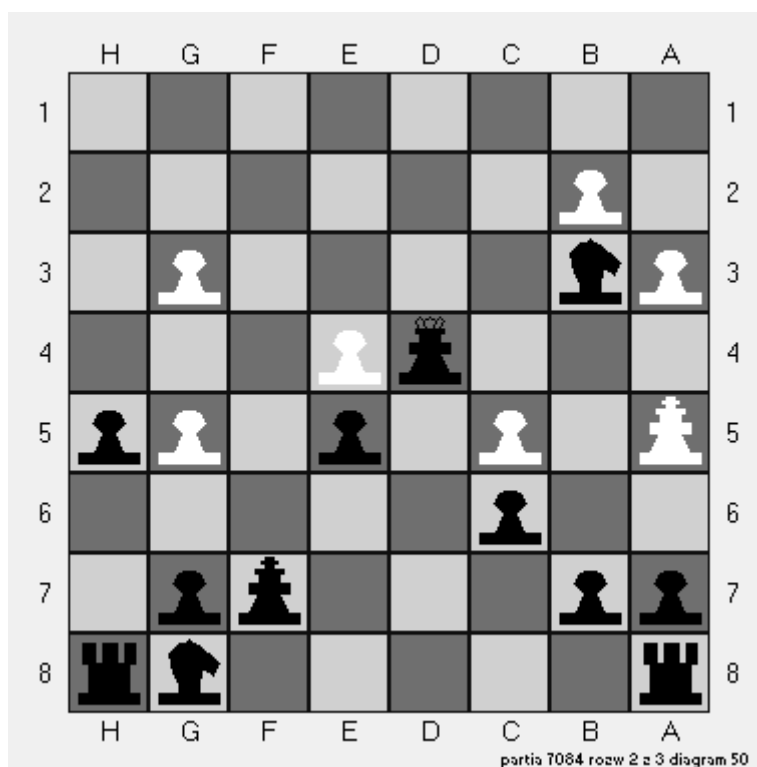


Diagram 5, partia_7084_rozw_2_z_3_diagram_50

Finał 7084.3, dla ruchu D1->B3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[48] Hd1-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kb4-Ka5 (1) ruch białym królem

[50] Hb3-Hb5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

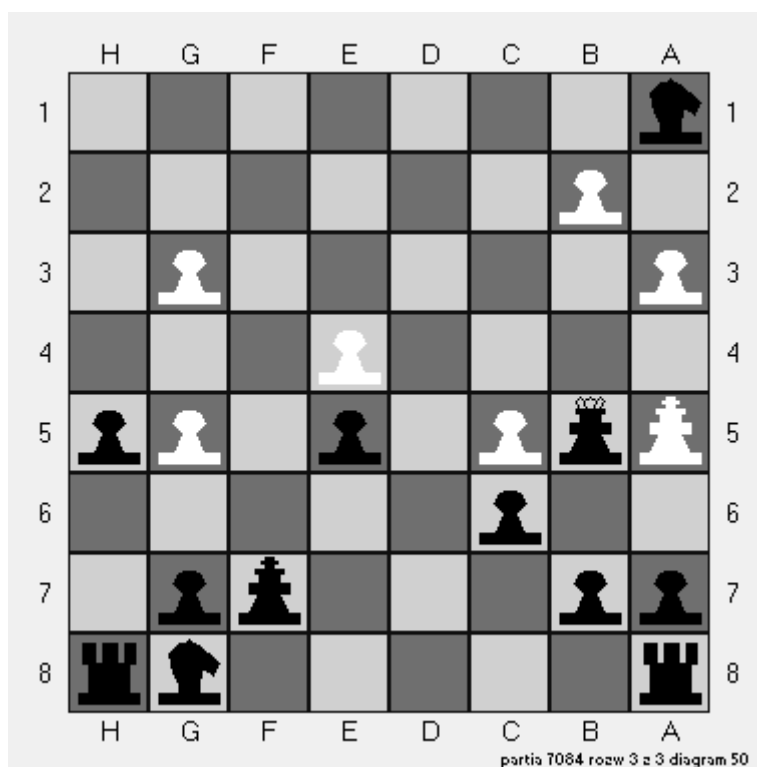


Diagram 6, partia_7084_rozw_3_z_3_diagram_50