

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.06.2020

25/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	133
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	220
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

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, 16, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 33, 36, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 61, 64, 69, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 85, 92, 98, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 109, 114, 119, 124

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 143, 146, 149, 152

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 160, 165, 168, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 186, 191, 194, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 210, 214, 220, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 234, 239, 244, 247

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2730, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,a2-a4,d7-d6, długość partii 48 ruchów.

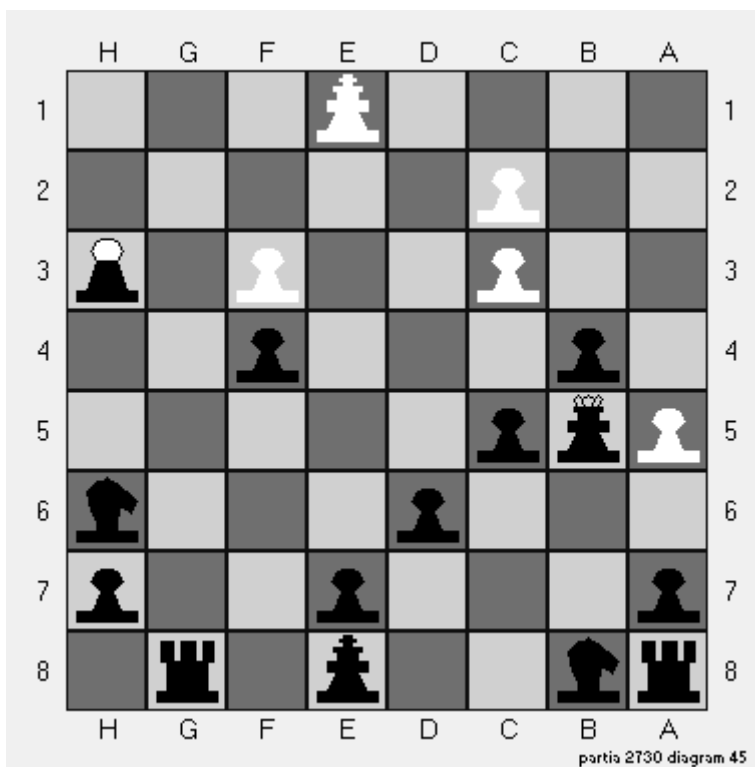


Diagram 1, partia_2730_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G2	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H3->F1	możliwy mat	(47:0,3/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	9	H6->F5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	10	H6->F7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	11	G8->H8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	12	G8->G1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G1
7	13	G8->G2	możliwy mat	(47:0,3/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	14	G8->G3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	G8->G4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	16	G8->G5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	G8->G6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	18	G8->G7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	G8->F8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	E7->E5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	E7->E6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	E8->F7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	E8->F8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	E8->D7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	25	E8->D8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	26	D6->D5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	B4->C3	możliwy mat	(!) (47:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na C3 zбиты biały pionek
22	29	B4->B3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	B5->F1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na F1
24	32	B5->D3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	34	B5->C4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	B5->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	B8->D7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	B8->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B4->C3, 47:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B5->F1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2730.1, dla ruchu B4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[46] b4: c3 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka

[47] Ke1-Kf2 (1) ruch białym królem

[48] Hb5-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

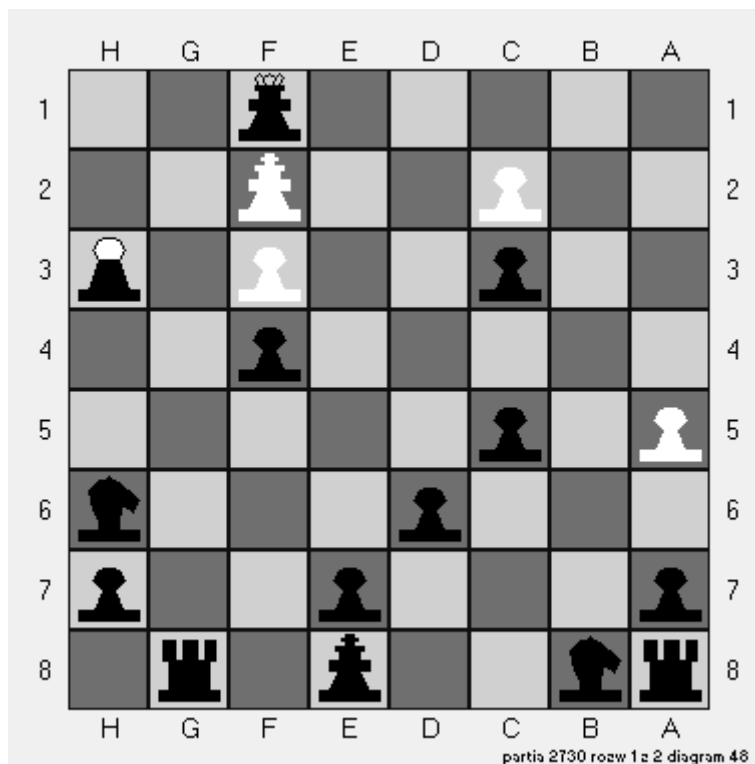


Diagram 2, partia_2730_rozw_1_z_2_diagram_48

Finał 2730.2, dla ruchu B5->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[46] Hb5-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ke1-Kd2 (1) ruch białym królem

[48] Wg8-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

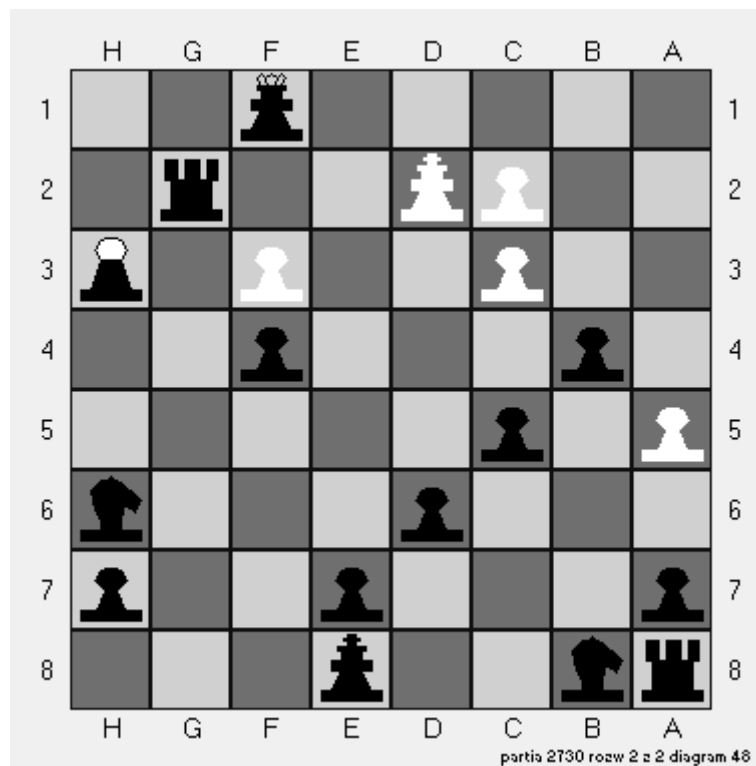


Diagram 3, partia_2730_rozw_2_z_2_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2731, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,a2-a4,c7-c5, długość partii 60 ruchów.

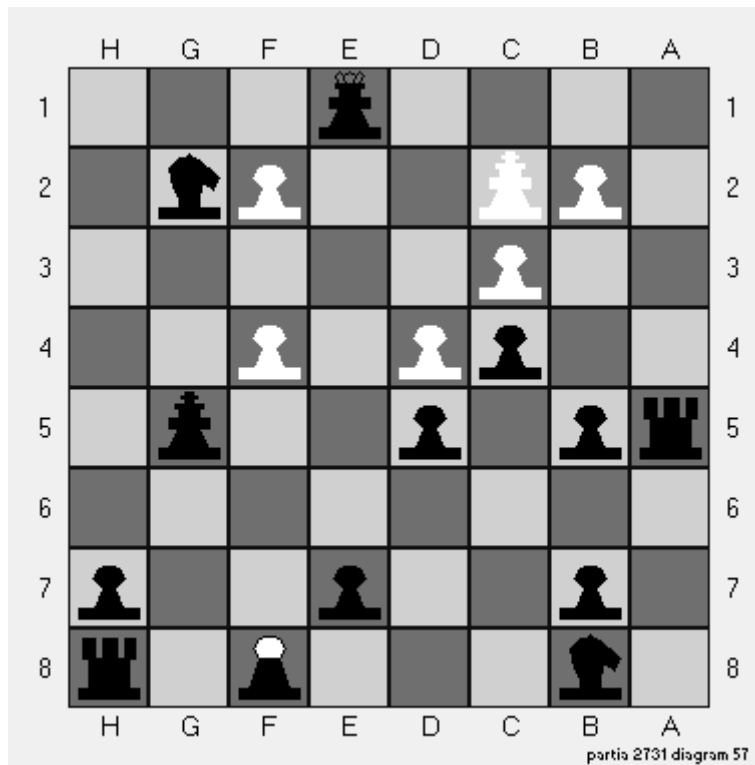


Diagram 4, partia_2731_diagram_57

Oczekiwany 58 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 9 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 60 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 59 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:58

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G2->F4	możliwy mat	(59:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G2 na F4 zbity biały pionek
2	2	G5->H4	możliwy mat	(59:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H4
3	3	G5->H5	możliwy mat	(59:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H5
4	4	G5->H6	możliwy mat	(59:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H6
5	5	G5->G4	możliwy mat	(59:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G4
6	6	G5->G6	możliwy mat	(59:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G6
7	7	G5->F4	możliwy mat	(!) (59:1,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F4 zbity biały pionek
8	8	G5->F5	możliwy mat	(!) (59:1,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F5
9	9	G5->F6	możliwy mat	(59:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F6

Spośród 9 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G5->F4, 59:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadziła do remisu
- 2) G5->F5, 59:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadziła do remisu

Finał 2731.1, dla ruchu G5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[58] Kg5:Kf4 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[59] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[60] Sg2-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

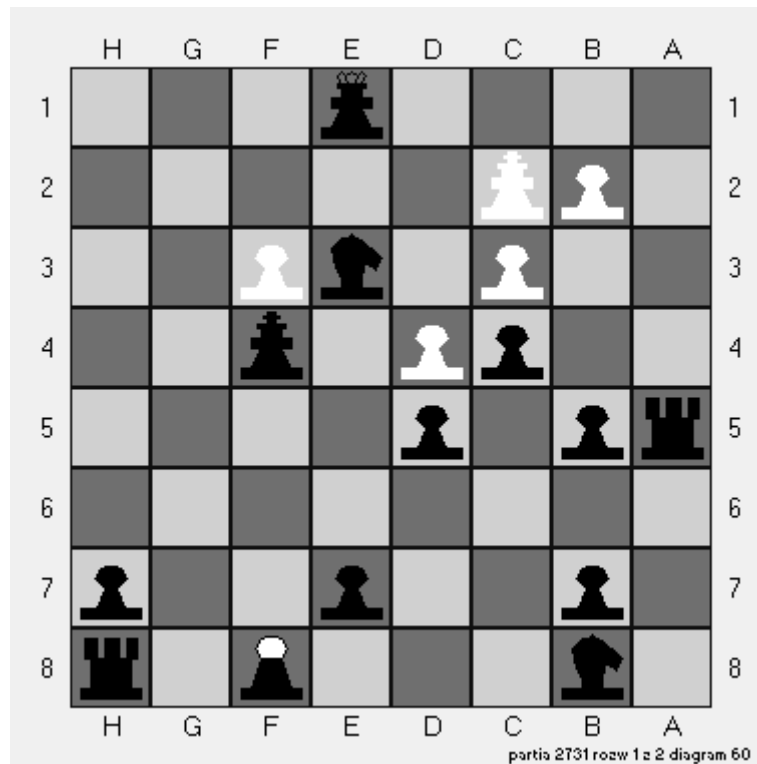


Diagram 5, partia_2731_rozw_1_z_2_diagram_60

Finał 2731.2, dla ruchu G5->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[58] Kg5-Kf5 (1) ruch czarnym królem

[59] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[60] Sg2-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

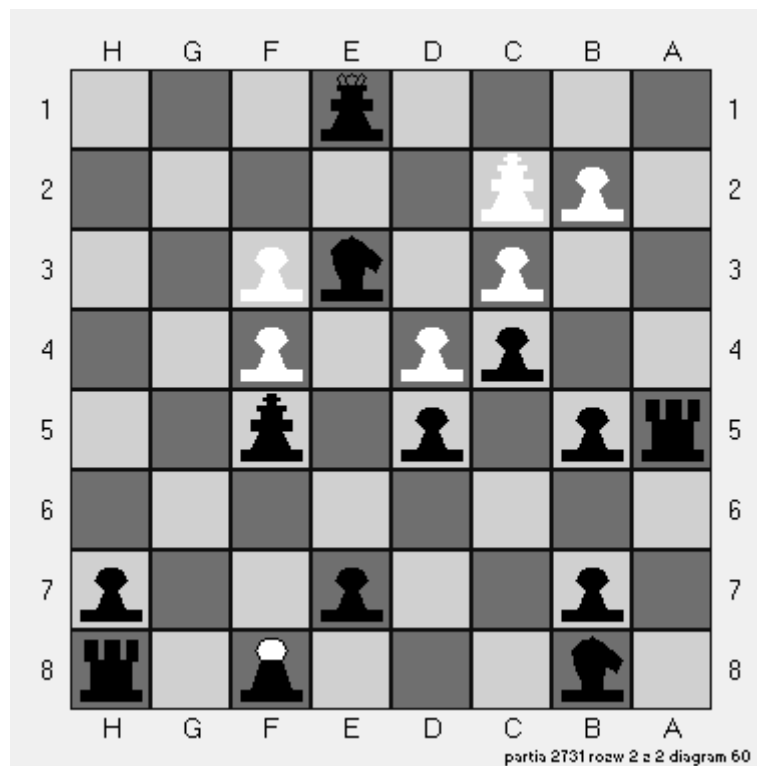


Diagram 6, partia_2731_rozw_2_z_2_diagram_60