

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.08.2020

34/2020



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	34
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	46
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	84
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	91
Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	96
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	143
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	149
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	179
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	185
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	194
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	202
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234

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, 20, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 34, 42, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 56, 59, 65, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 79, 84, 88, 91

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 106, 110, 114, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 130, 135, 138, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 156, 163, 168, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 179, 185, 188, 191

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 194, 202, 206, 211, 214

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 217, 221, 224, 229, 234

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 3185, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,Sg1-Sf3,b7-b6, długość partii 48 ruchów.

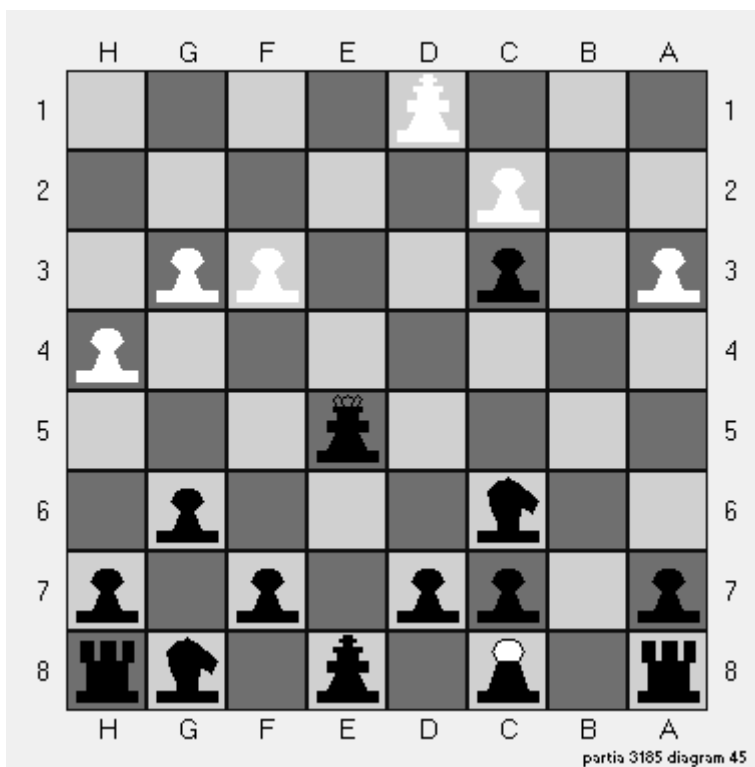


Diagram 1, partia_3185_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 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 oczekiwanego ruchu nr:46

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	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G6->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 czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
5	5	G8->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
6	6	G8->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
7	7	F7->F5	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
8	8	F7->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
9	10	E5->G3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na G3 zbitą białym pionkiem
10	11	E5->G5	możliwy mat	(47:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	13	E5->F4	możliwy mat	(47:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	17	E5->E2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	18	E5->E3	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E3
14	19	E5->E4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

15	20	E5->E6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E6
16	21	E5->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E7
17	22	E5->D4	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na D4
18	25	E5->C5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na C5
19	26	E5->B5	możliwy mat	(47:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na B5
20	28	E8->F8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
21	29	E8->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
22	30	E8->D8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
23	31	D7->D5	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
24	32	D7->D6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
25	33	C6->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7
26	34	C6->D4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
27	35	C6->D8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
28	36	C6->B4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	37	C6->B8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
30	38	C6->A5	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
31	39	C8->B7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
32	40	C8->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
33	41	A7->A5	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			pionkiem z pozycji A7 na A5
34	42	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
35	43	A8->B8	możliwy mat	(!) (47:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->B8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 43 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E5->E3, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) A8->B8, 47:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3185.2, dla ruchu A8->B8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[46] Wa8-Wb8 (1) ruch czarną wieżą

[47] h4- h5 (1) ruch białym pionkiem

[48] Wb8-Wb1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

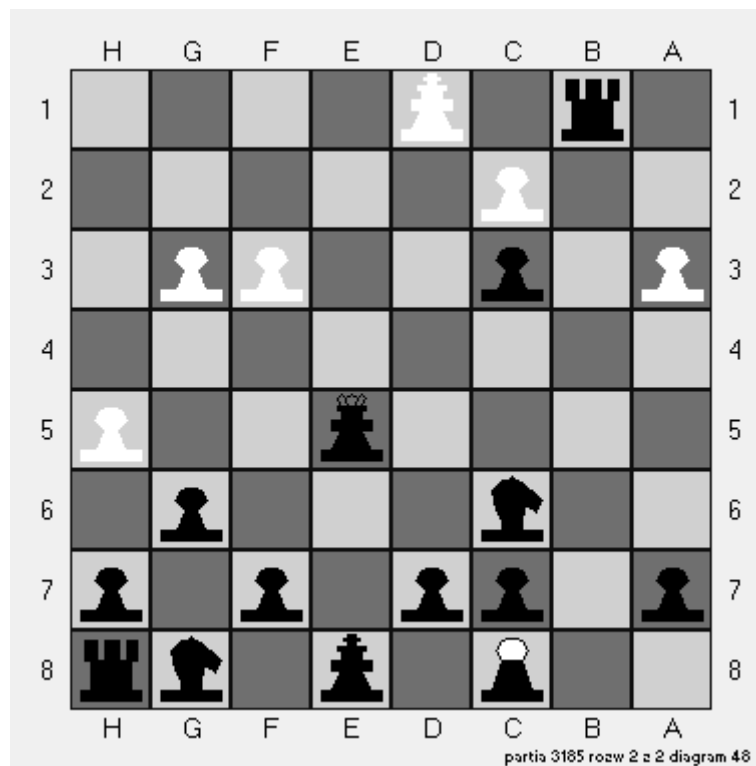


Diagram 3, partia_3185_rozw_2_z_2_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 3186, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,Sg1-Sf3,Sb8-Sc6, długość partii 70 ruchów.

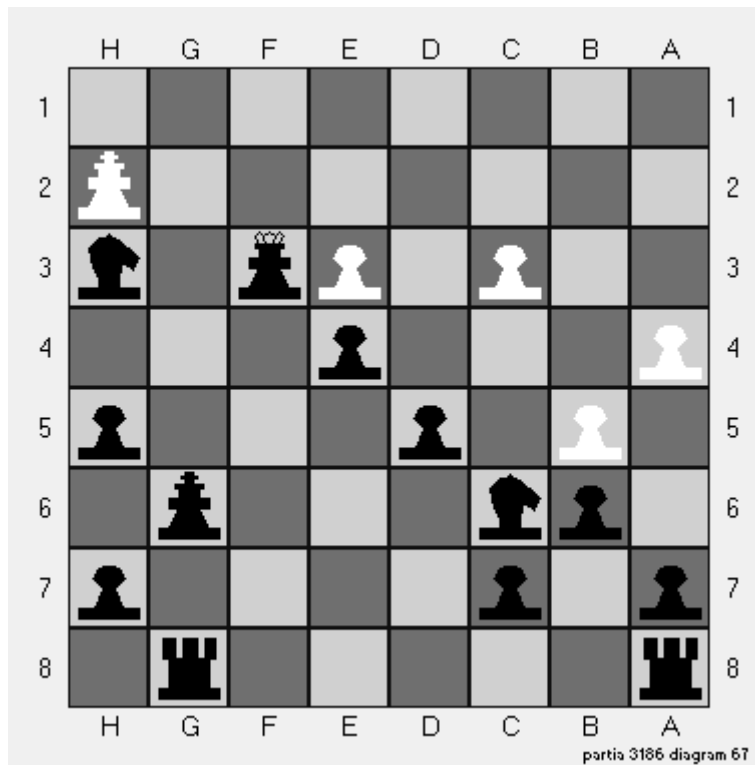


Diagram 4, partia_3186_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H3->F4	możliwy mat	(69:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	7	G6->H6	możliwy mat	(!) (69:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (70:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G6->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	10	G6->F5	możliwy mat	(!) (69:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (70:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G6->F5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	11	G6->F6	możliwy mat	(!) (69:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (70:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G6->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	12	G6->F7	możliwy mat	(!) (69:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (70:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G6->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	22	F3->G3	możliwy mat	(69:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	23	F3->G4	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	25	F3->F2	możliwy mat	(69:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	32	F3->E3	możliwy mat	(69:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	35	C6->E5	możliwy mat	(!) (69:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C6->E5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5

Spośród 48 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G6->H6, 69:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) G6->F6, 69:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 3) G6->F7, 69:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 4) G6->F5, 69:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 5) C6->E5, 69:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 3186.1, dla ruchu G6->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

- [68] Kg6-Kh6 (1) ruch czarnym królem
- [69] b5: c6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia
- [70] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

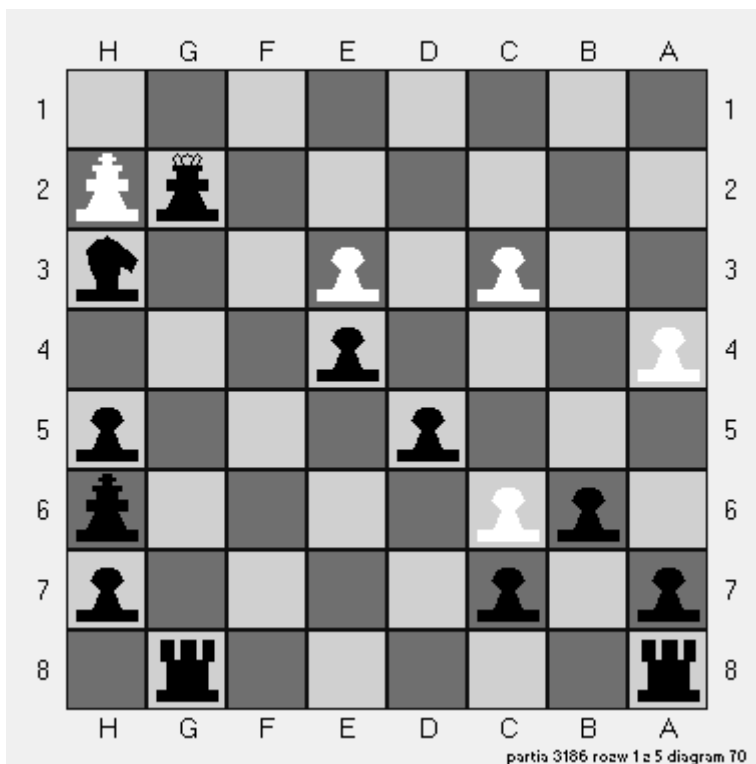


Diagram 5, partia_3186_rozw_1_z_5_diagram_70

Finał 3186.2, dla ruchu G6->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[68] Kg6-Kf6 (1) ruch czarnym królem

[69] b5: c6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[70] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

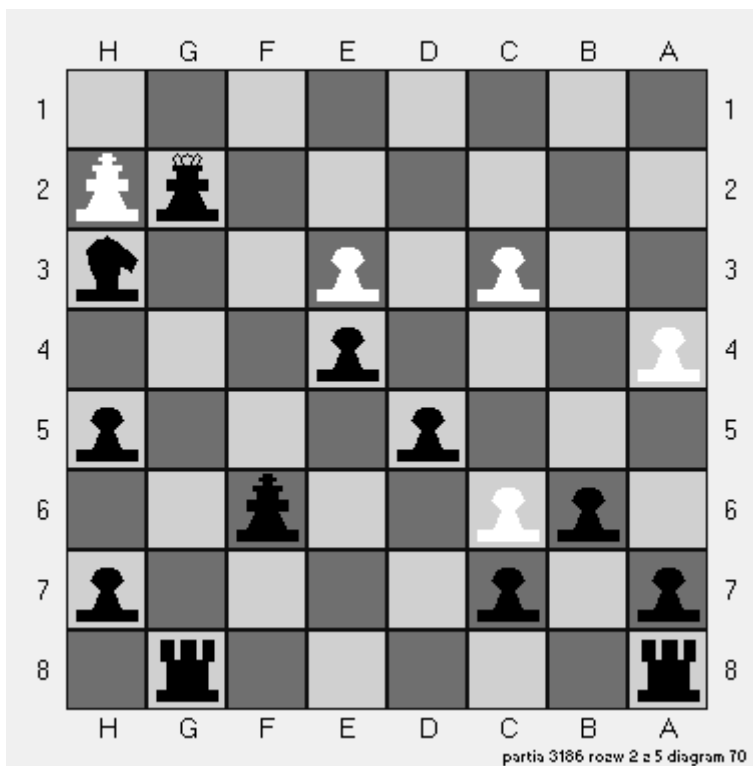


Diagram 6, partia_3186_rozw_2_z_5_diagram_70

Finał 3186.3, dla ruchu G6->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[68] Kg6-Kf7 (1) ruch czarnym królem

[69] b5: c6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[70] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

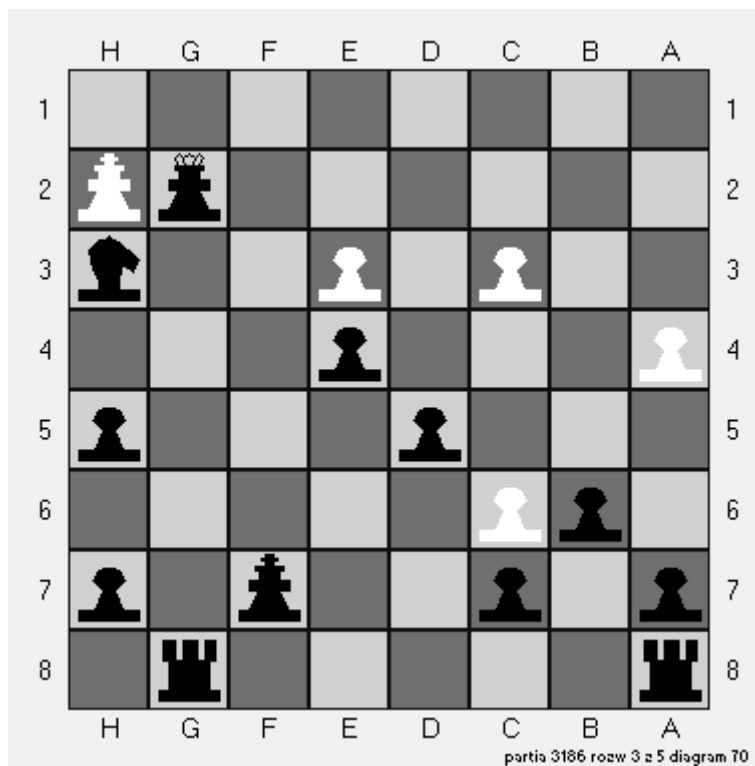


Diagram 7, partia_3186_rozw_3_z_5_diagram_70

Finał 3186.4, dla ruchu G6->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[68] Kg6-Kf5 (1) ruch czarnym królem

[69] b5: c6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[70] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

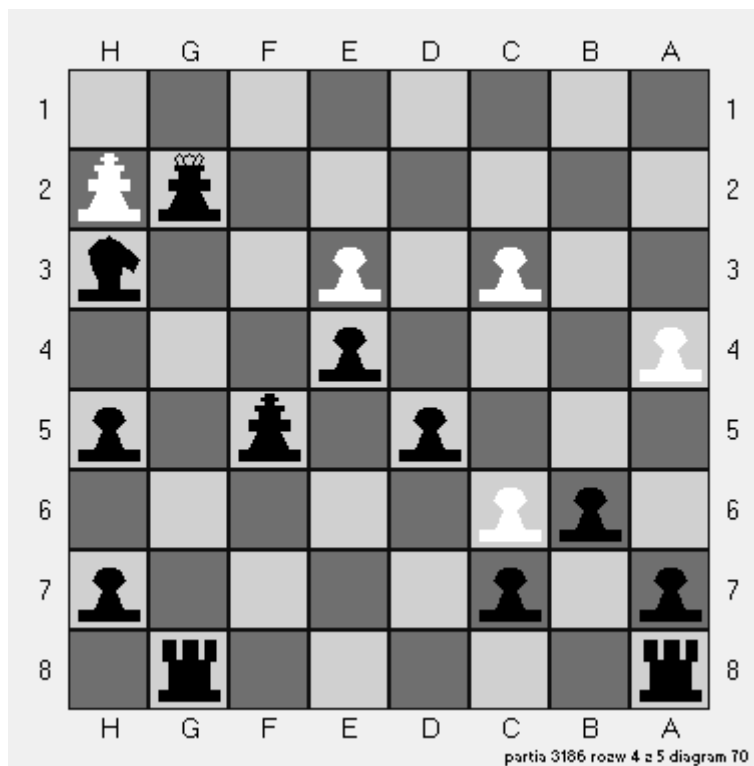


Diagram 8, partia_3186_rozw_4_z_5_diagram_70

Finał 3186.5, dla ruchu C6->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[68] Sc6-Se5 (1) ruch czarnym koniem

[69] a4- a5 (1) ruch białym pionkiem

[70] Se5-Sg4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

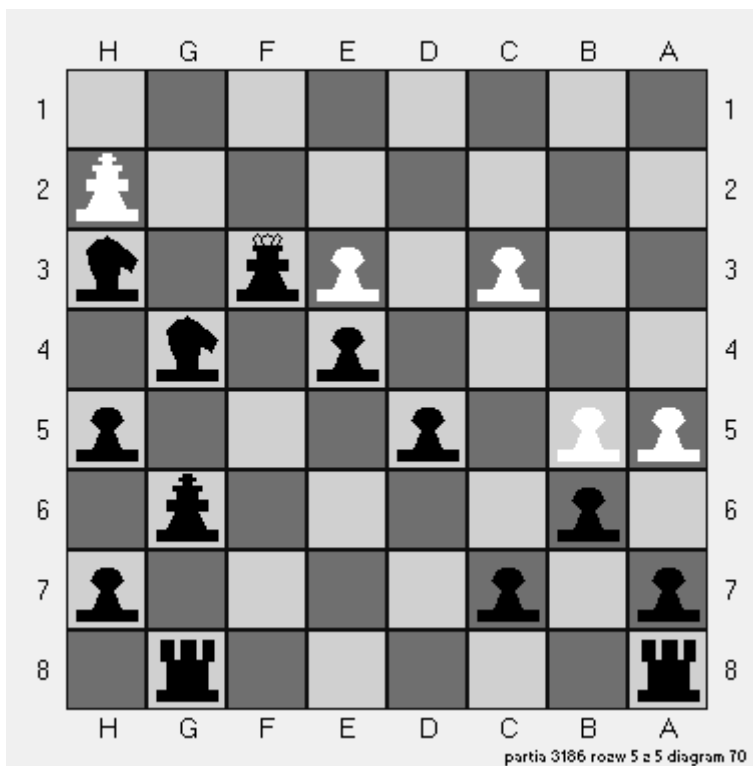


Diagram 9, partia_3186_rozw_5_z_5_diagram_70