

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.09.2023

37/2023



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	28
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	32
Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	61
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	78
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	88
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	136
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	143
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	169
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	179
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	200
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	209
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	219
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 46. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	229
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	253

## 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, 15, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 39, 45, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 61, 64, 69, 75

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 83, 88, 95, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 108, 111, 120, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 136, 143, 152, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 169, 176, 179, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 188, 192, 195, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 209, 213, 219, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 238, 242, 247, 253

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](http://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	<a href="http://www.gryiszachy.prv.pl">www.gryiszachy.prv.pl</a>
	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 11567, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sf3,b7-b5, długość partii 44 ruchy.

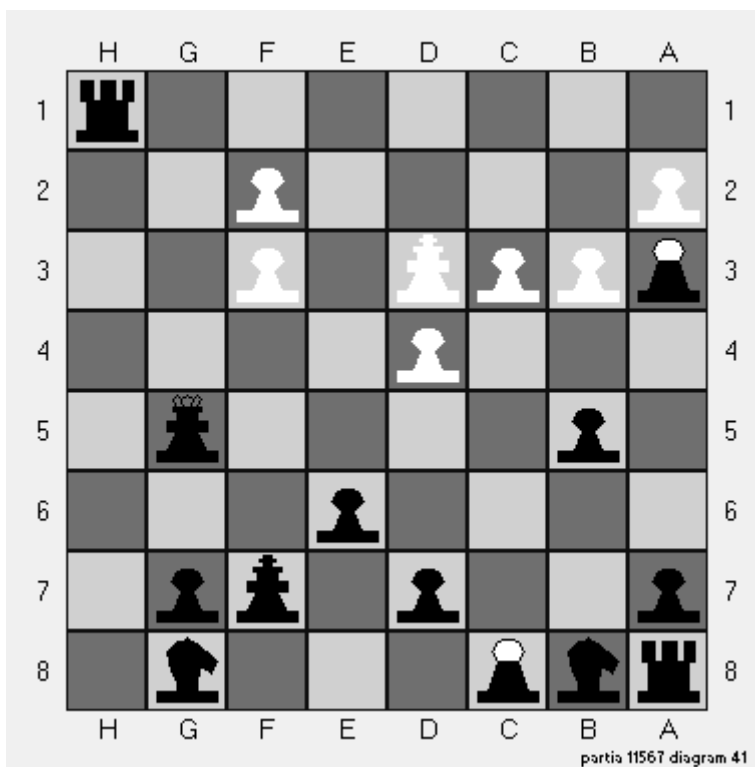


Diagram 1, partia\_11567\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	H1->D1	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1
2	18	G5->G1	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G1
3	26	G5->E3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	27	G5->E5	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	29	G5->D2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	48	B5->B4	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	54	A3->C1	możliwy mat	(43:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1

Spośród 59 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->D1, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11567.1, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[42] Wh1-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kd3-Ke2 (1) ruch białym królem

[44] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

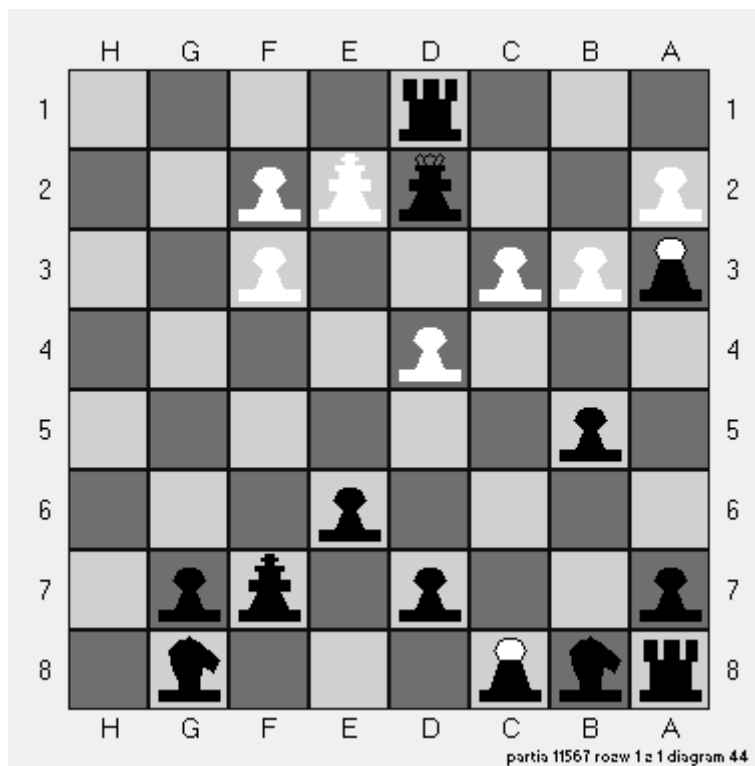


Diagram 2, partia\_11567\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_44



## Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11568, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sf3,b7-b6, długość partii 58 ruchów.

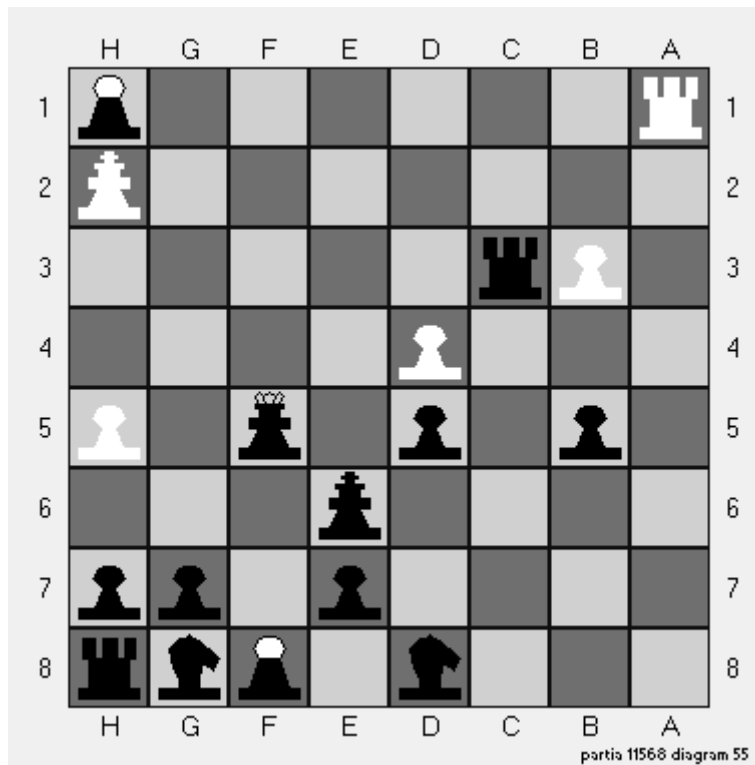


Diagram 3, partia\_11568\_diagram\_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G2	możliwy mat	(57:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	3	H1->E4	możliwy mat	(57:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na E4
3	4	H7->H6	możliwy mat	(57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	5	G7->G5	możliwy mat	(57:0,2/19) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	6	G7->G6	możliwy mat	(57:0,2/19) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	7	G8->H6	możliwy mat	(57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	8	G8->F6	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	9	F5->H3	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na H3
9	11	F5->G4	możliwy mat	(57:0,15/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0], (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	12	F5->G5	możliwy mat	(57:0,14/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0], (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	13	F5->G6	możliwy mat	(57:0,14/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca

12	14	F5->F1	możliwy mat	(57:0,11/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	15	F5->F2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	16	F5->F3	możliwy mat	(57:0,14/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	18	F5->F6	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	19	F5->F7	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	20	F5->E4	możliwy mat	(57:0,13/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	22	F5->D3	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	23	F5->C2	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	25	E6->F6	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	26	E6->F7	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	27	E6->D6	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	28	E6->D7	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
24	29	D8->F7	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	30	D8->C6	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	31	D8->B7	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	33	C3->G3	możliwy mat	(57:0,15/18) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
28	34	C3->F3	możliwy mat	(57:0,1/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	35	C3->E3	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	36	C3->D3	możliwy mat	(57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	44	C3->B3	możliwy mat	(57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na B3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	45	B5->B4	możliwy mat	(57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F5->F2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F5->H3, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11568.1, dla ruchu F5->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[56] Hf5-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kh2:Kh1 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[58] Wc3-Wb3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

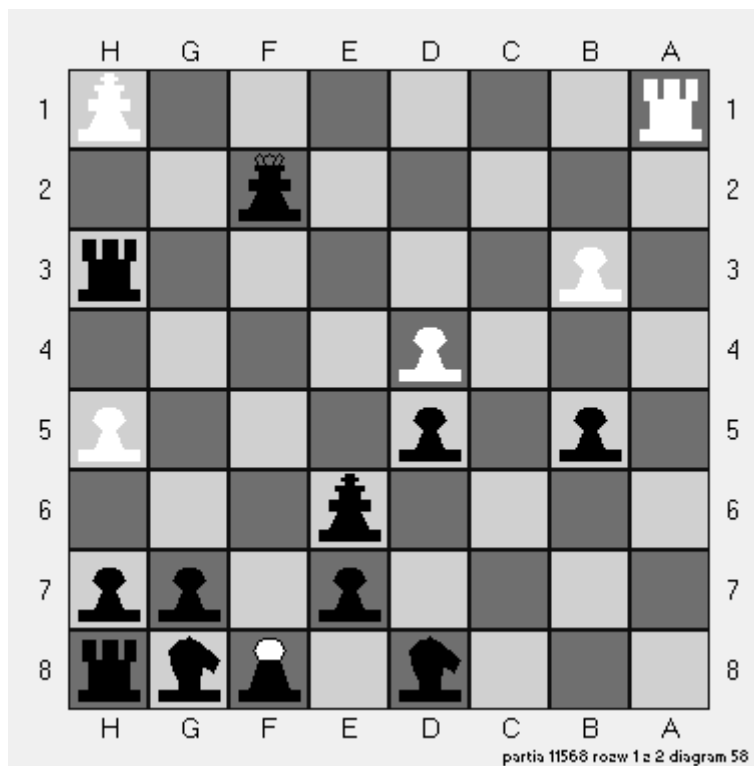


Diagram 4, partia\_11568\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_58

Finał 11568.2, dla ruchu F5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[56] Hf5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kh2-Kg1 (1) ruch białym królem

[58] Hh3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

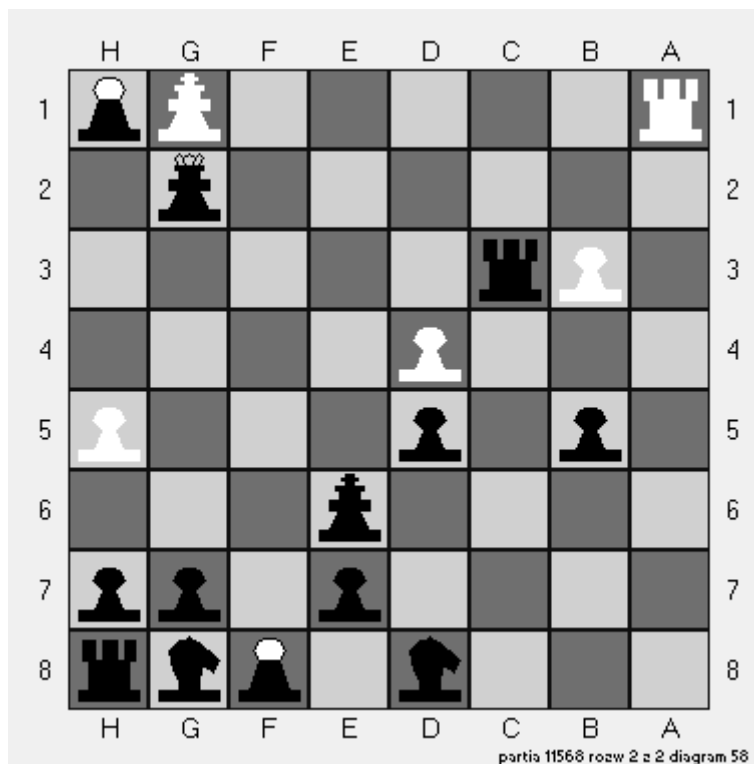


Diagram 5, partia\_11568\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_58