

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.11.2023

46/2023



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	11
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 23 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	131
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 27. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	162
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	234
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	247
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	257

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	263
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	273

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, 11, 16, 23, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 41, 46, 52, 59

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 67, 71, 74, 101, 104

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 110, 115, 118, 121, 126

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 141, 144, 148, 154

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 157, 162, 171, 176, 179

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 184, 189, 194, 200, 206

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 209, 214, 217, 223, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 230, 234, 241, 244, 247

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 254, 257, 263, 270, 273

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12033, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,g2-g3,f7-f5, długość partii 24 ruchy.

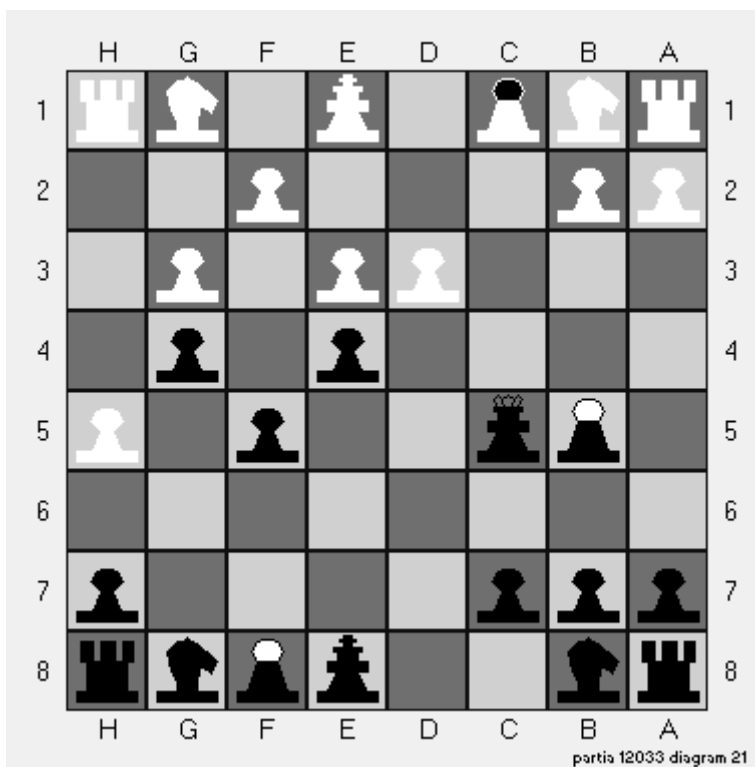


Diagram 1, partia_12033_diagram_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:22

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(23:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G8->H6	możliwy mat	(23:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->F6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->E7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F5->F4	możliwy mat	(23:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F8->H6	możliwy mat	(23:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F8->G7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->E7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F8->D6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	E4->D3	możliwy mat	(23:0,11/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:21,21/21)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na D3 zbity biały pionek
11	11	E8->F7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	E8->E7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

13	13	E8->D7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	E8->D8	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	C5->C1	możliwy mat	(!) (23:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->C1 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C1 zбиты biały Goniec
16	22	C5->C2	możliwy mat	(23:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	C5->C4	możliwy mat	(23:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,1>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	25	C5->C6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	29	C7->C6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	30	B5->D3	możliwy mat	(23:0,10/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3 zбиты biały pionek
21	35	B5->A6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	36	B7->B6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	B8->D7	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	B8->C6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
25	39	B8->A6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	A7->A5	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	A7->A6	możliwy mat	(23:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C5->C1, 23:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12033.1, dla ruchu C5->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[22] Hc5:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[23] Ke1-Ke2 (1) ruch białym królem

[24] e4: d3 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest mat/

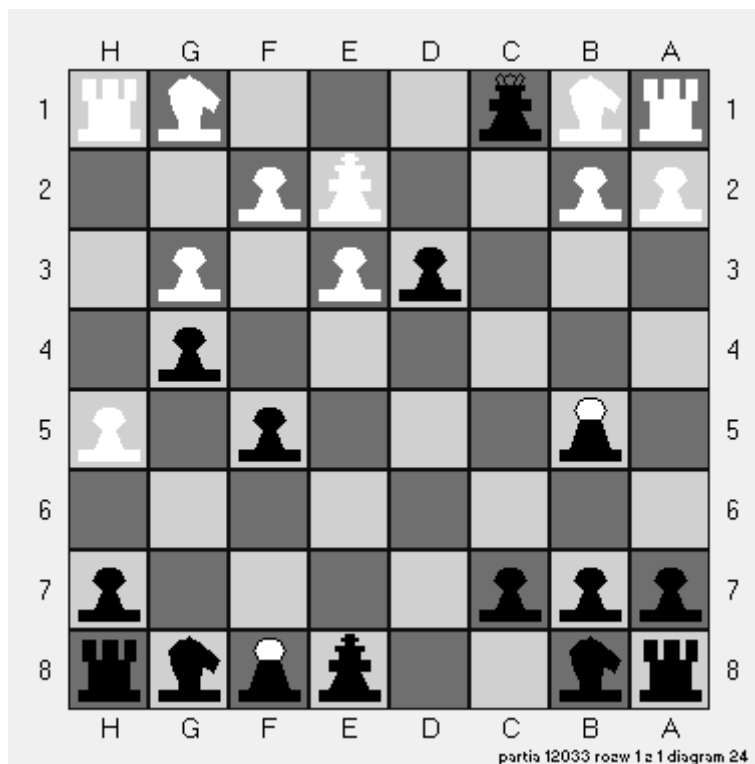


Diagram 2, partia_12033_rozw_1_z_1_diagram_24

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 12034, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,g2-g3,f7-f6, długość partii 56 ruchów.

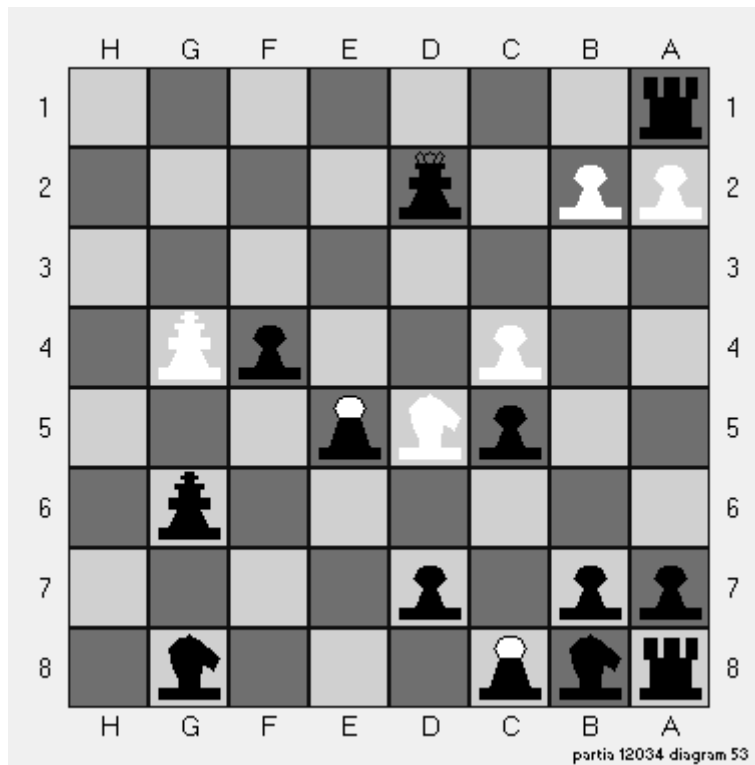


Diagram 3, partia_12034_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G8->H6	możliwy mat	(55:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
2	6	G8->F6	możliwy mat	(55:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	11	E5->F6	możliwy mat	(55:0,1/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	17	D2->H2	możliwy mat	(55:0,10/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	18	D2->G2	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G2
6	19	D2->F2	możliwy mat	(55:0,11/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	20	D2->E1	możliwy mat	(55:0,11/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	21	D2->E2	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
9	22	D2->E3	możliwy mat	(55:0,10/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (56:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	23	D2->D1	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1
11	24	D2->D3	możliwy mat	(55:0,10/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	29	D2->C3	możliwy mat	(55:0,9/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	33	D7->D6	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
14	38	A1->H1	możliwy mat	(55:0,11/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	39	A1->G1	możliwy mat	(55:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1
16	41	A1->E1	możliwy mat	(55:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D2->G2, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D2->E2, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 12034.1, dla ruchu D2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[54] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[56] Wa1-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

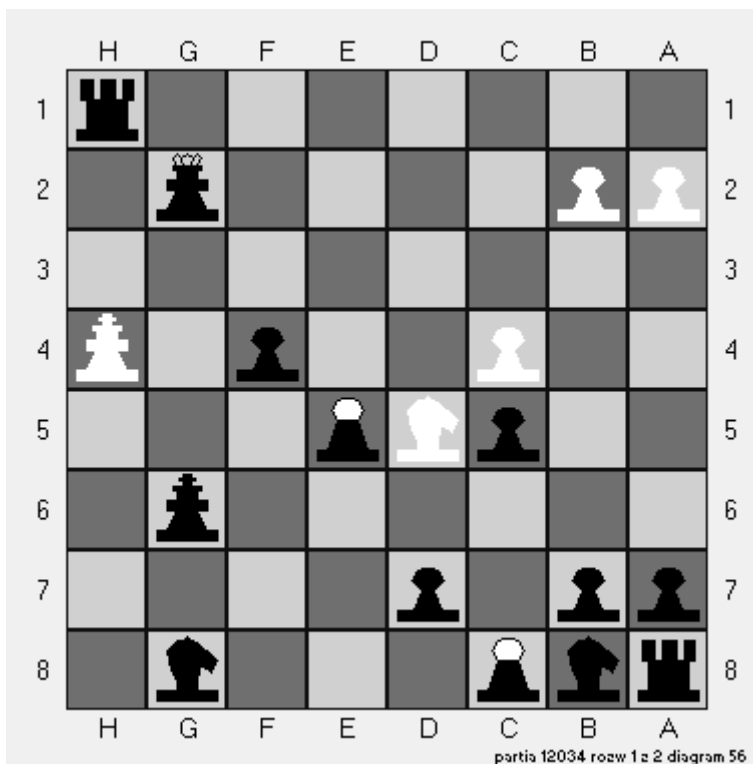


Diagram 4, partia_12034_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 12034.2, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[54] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[55] Kg4-Kh3 (1) ruch białym królem

[56] Wa1-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

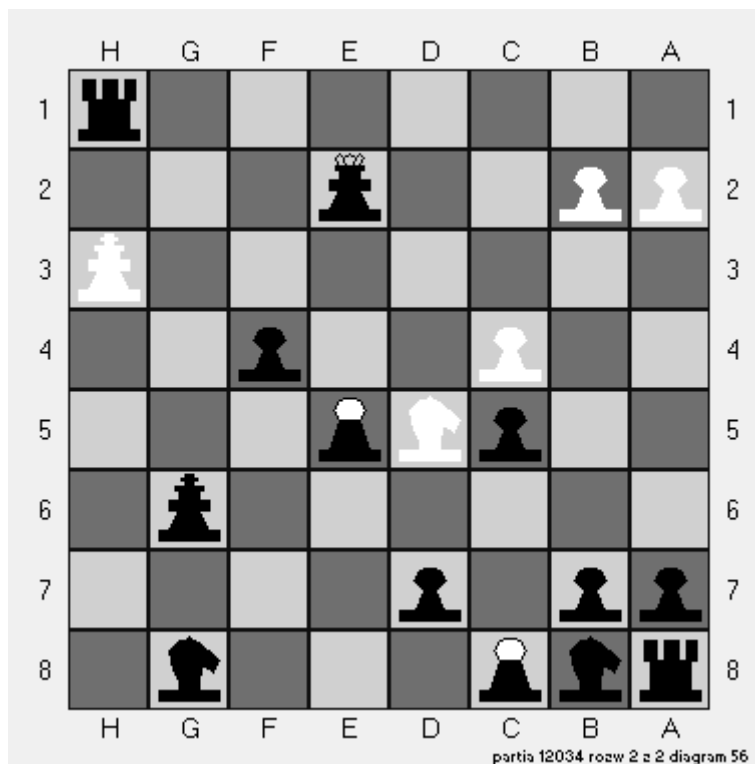


Diagram 5, partia_12034_rozw_2_z_2_diagram_56