

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.01.2021

5/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
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 i 1 ruch prowadzący do remisu.....	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	44
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	47
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	64
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	78
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	81
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	112
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	148
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	152
Zadanie 32. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	161
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	174
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 41. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	214
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	244
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	263

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, 15, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 32, 36, 39, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 47, 54, 58, 64, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 87, 95, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 112, 117, 122, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 135, 138, 141, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 161, 174, 182, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 196, 202, 207, 210

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 226, 233, 238, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 248, 253, 256, 260, 263

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 4348, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,g2-g3,Sb8-Sa6, długość partii 30 ruchów.

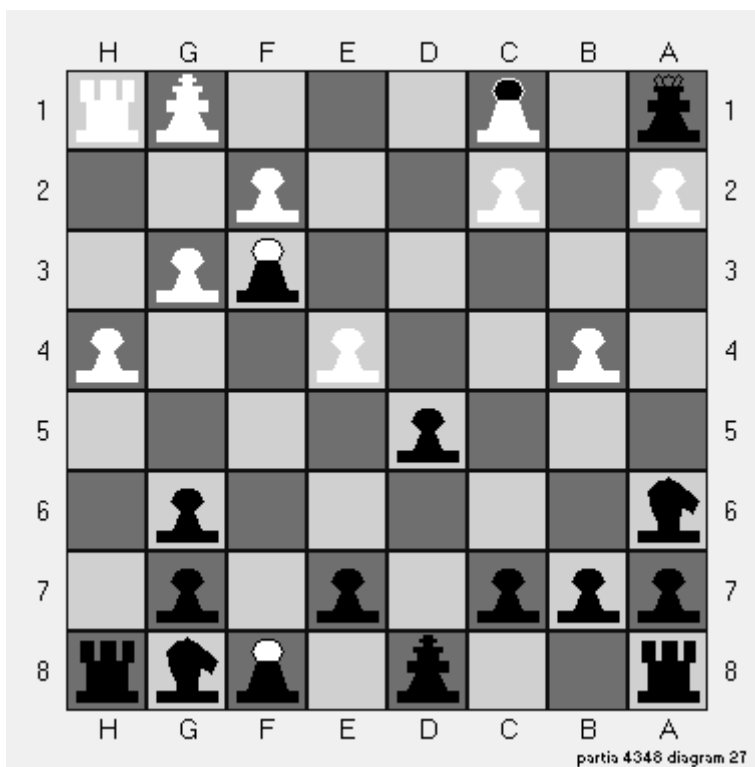


Diagram 1, partia_4348_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H4	możliwy mat	(29:0,10/13) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0> (!) (30:13,13/13)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H8->H5	możliwy mat	(29:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->H7	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G6->G5	możliwy mat	(29:0,3/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	13	F3->E4	możliwy mat	(29:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4 zбиты biały pionek
9	15	E7->E5	możliwy mat	(29:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	16	E7->E6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	D5->E4	możliwy mat	(29:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:11,11/11)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбиты biały pionek
12	18	D5->D4	możliwy mat	(29:0,2/12) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (30:12,12/12)			pionkiem z pozycji D5 na D4
13	19	D8->E8	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	D8->D7	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	D8->C8	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	C7->C5	możliwy mat	(29:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	C7->C6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	B7->B5	możliwy mat	(29:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	25	B7->B6	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	28	A1->D4	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	29	A1->C1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C1 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1 zбиты біалы Гоніец
22	30	A1->C3	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	31	A1->B1	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	32	A1->B2	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego pionka
25	34	A6->C5	możliwy mat	(29:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	35	A6->B4	możliwy mat	(29:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:12,12/12)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	A6->B8	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	37	A8->C8	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	38	A8->B8	możliwy mat	(29:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) A1->C1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4348.1, dla ruchu A1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[28] Ha1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kg1-Kh2 (1) ruch białym królem

[30] Hc1:Hh1 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest mat/

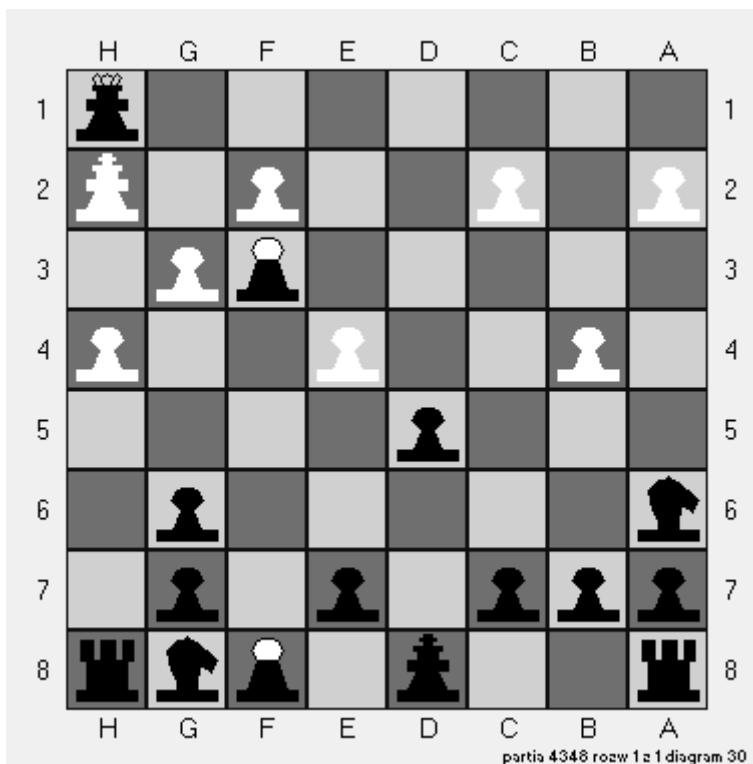


Diagram 2, partia_4348_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4349, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,g2-g3,a7-a5, długość partii 38 ruchów.

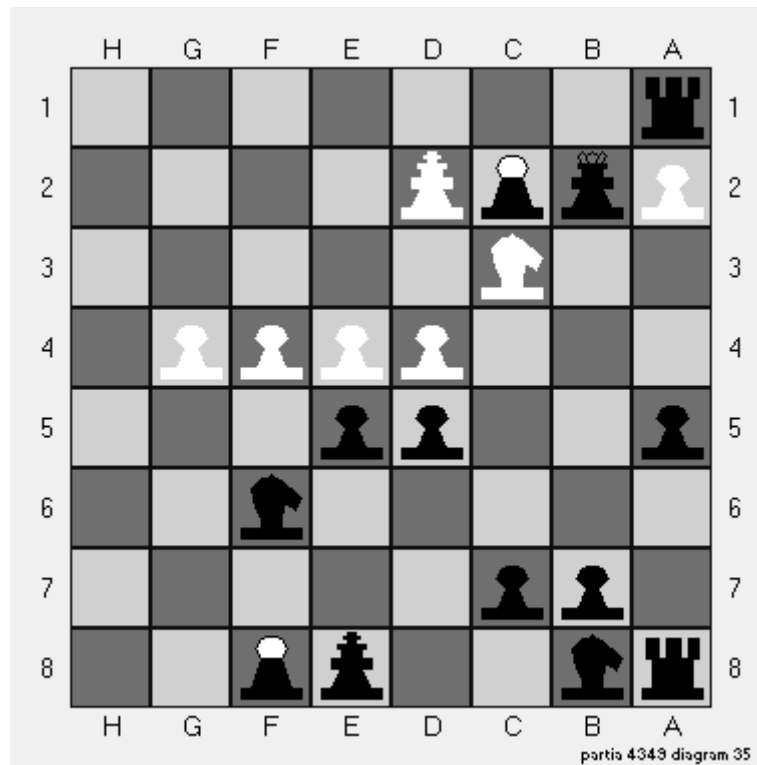


Diagram 3, partia_4349_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	F6->G4	możliwy mat	(37:0,10/13) w 2 ruchu [4,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	11	F8->C5	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	14	E5->F4	możliwy mat	(37:0,9/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (38:12,12/12)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	15	E5->D4	możliwy mat	(37:0,10/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	21	C2->E4	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->E4 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na E4 zбиты biały pionek
6	32	B2->B3	możliwy mat	(37:0,4/16) w 2 ruchu [4,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	34	B2->B5	możliwy mat	(37:0,10/15) w 2 ruchu [4,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	37	B2->A3	możliwy mat	(37:0,4/14) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	46	A1->E1	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [4,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na

				(!) (38:14,14/14)			E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
--	--	--	--	-------------------	--	--	--

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C2->E4, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4349.1, dla ruchu C2->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[36] Gc2:Ge4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[38] Sf6:Sg4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest mat/

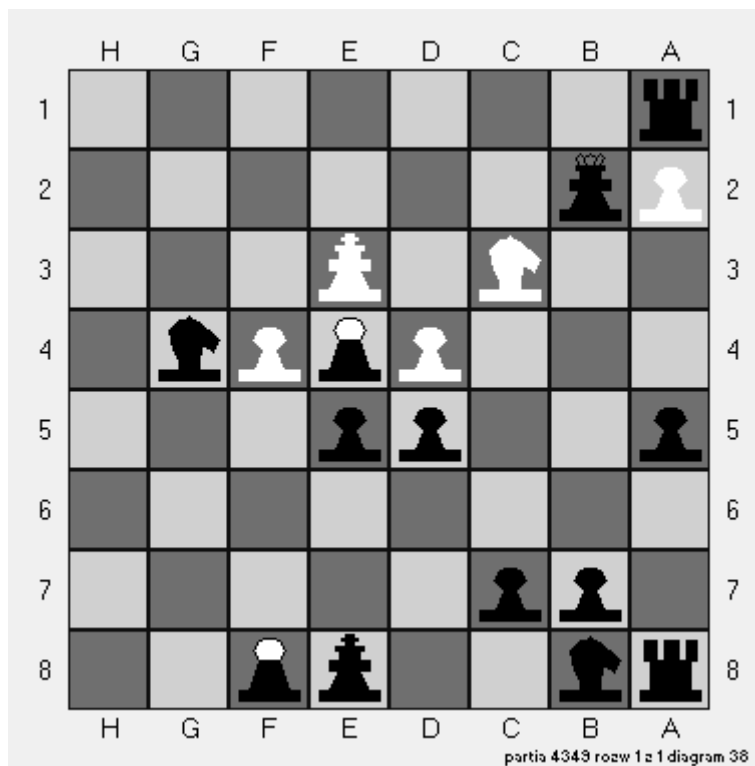


Diagram 4, partia_4349_rozw_1_z_1_diagram_38