

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.12.2020

51/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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 zamotowania 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, 15, 18, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 32, 37, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 56, 68, 74, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 87, 92, 95, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 110, 116, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 133, 139, 149, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 165, 169, 174, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 191, 197, 200, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 219, 225, 230, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 245, 249, 254, 259

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 4047, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,c2-c4,d7-d6, długość partii 46 ruchów.

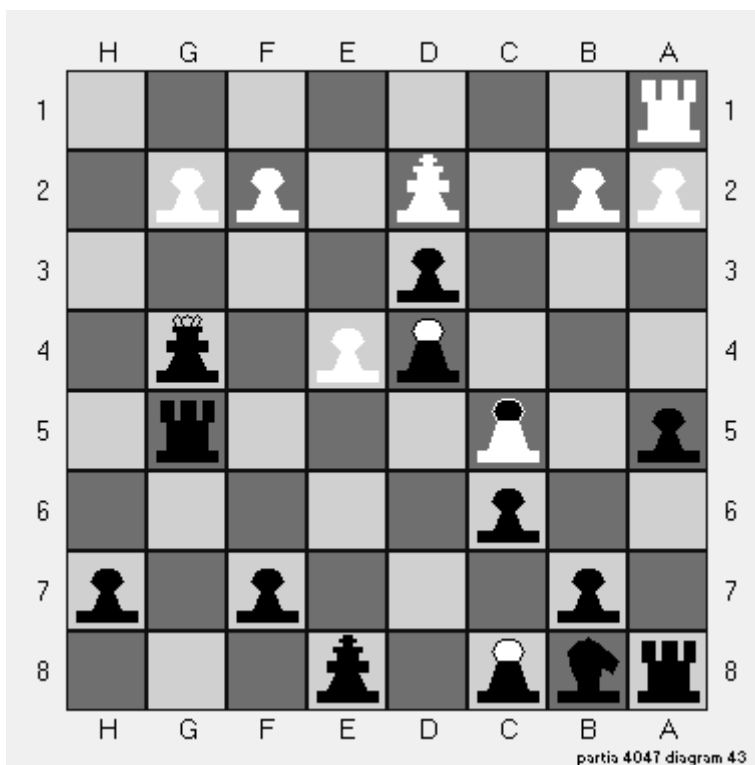


Diagram 1, partia_4047_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

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	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	5	G4->H5	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	8	G4->F3	możliwy mat	(45:0,2/25) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
5	11	G4->E2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E2
6	12	G4->E4	możliwy mat	(45:0,2/25) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	16	G5->H5	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	17	G5->G6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	18	G5->G7	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	19	G5->G8	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			Wieżą z pozycji G5 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	20	G5->F5	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	21	G5->E5	możliwy mat	(45:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	22	G5->D5	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	23	G5->C5	możliwy mat	(45:0,14/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:17,17/17)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na C5 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	F7->F5	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	25	F7->F6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	E8->D7	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	27	E8->D8	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	28	D4->H8	możliwy mat	(45:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	29	D4->G7	możliwy mat	(45:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
21	31	D4->F6	możliwy mat	(45:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	D4->E3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,3,0,0,0](?) <1,3,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	33	D4->E5	możliwy mat	(45:0,3/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	35	D4->C5	możliwy mat	(45:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	36	D4->B2	możliwy mat	(45:0,21/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	C8->F5	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	38	C8->E6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	39	C8->D7	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	40	B7->B5	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	41	B7->B6	możliwy mat	(45:0,2/25) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	42	B8->D7	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	43	B8->A6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	44	A5->A4	możliwy mat	(45:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	45	A8->A6	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	46	A8->A7	możliwy mat	(45:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->E2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4047.1, dla ruchu G4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[44] Hg4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[46] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

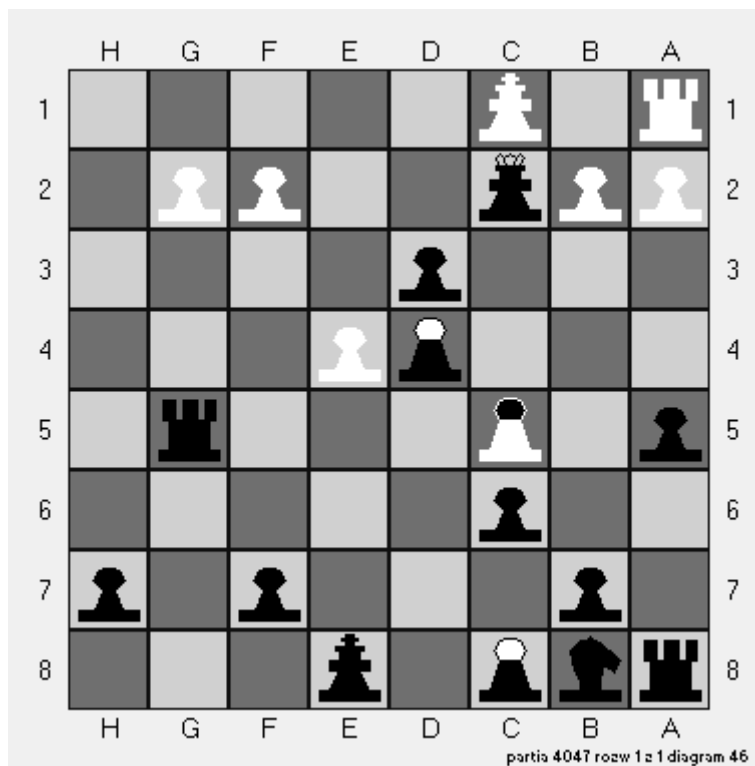


Diagram 2, partia_4047_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4048, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,c2-c4,Hd8-Hh4, długość partii 74 ruchy.

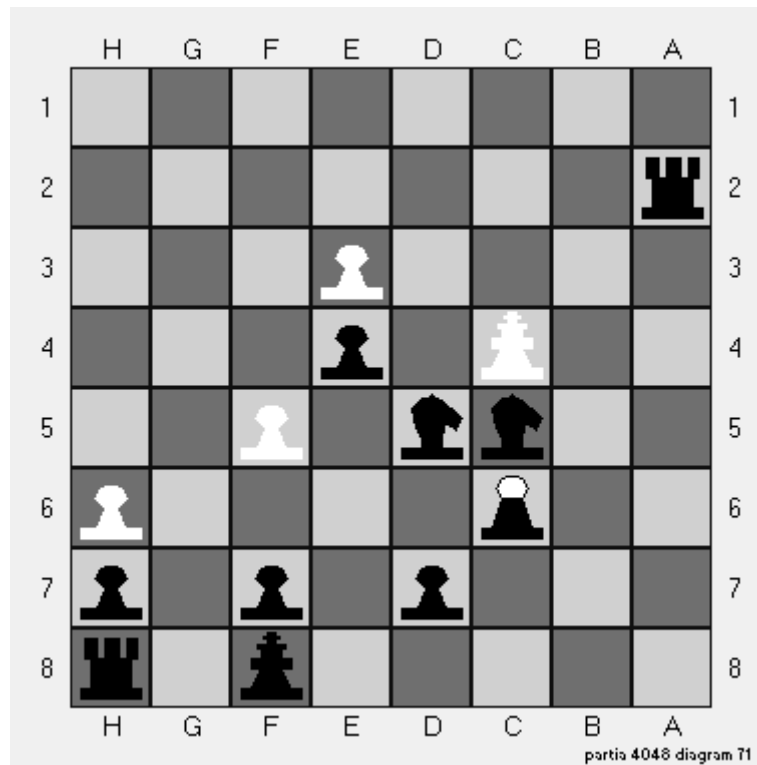


Diagram 3, partia_4048_diagram_71

Oczekiwany 72 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 74 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 73 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:72

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	D7->D6	możliwy mat	(!) (73:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
2	16	C5->D3	możliwy mat	(73:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D6, 73:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu

Finał 4048.1, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[72] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem

[73] f5- f6 (1) ruch białym pionkiem

[74] Wa2-Wa4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

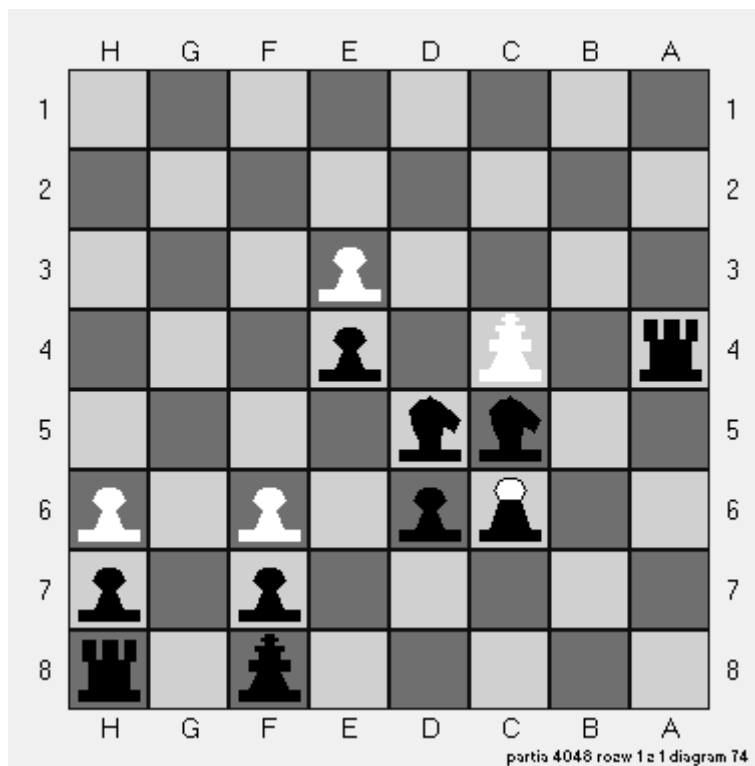


Diagram 4, partia_4048_rozw_1_z_1_diagram_74