

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.07.2019

8/2019



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	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
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	64
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 29. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	235
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	262

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, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 31, 36, 40, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 56, 59, 64, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 80, 85, 88, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 106, 112, 115, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 134, 138, 142, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 168, 171, 174, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 196, 200, 206, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 220, 226, 230, 235

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 244, 250, 258, 262

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 352, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,b2-b4,b7-b5, długość partii 52 ruchy.

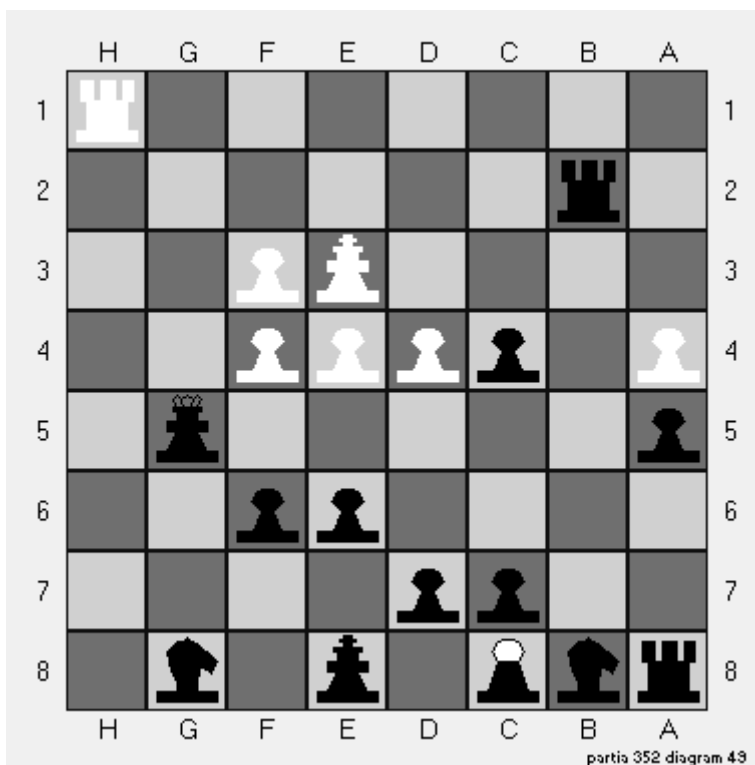


Diagram 1, partia_352_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G5->H4	możliwy mat	(51:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	5	G5->G2	możliwy mat	(!) (51:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2
3	6	G5->G3	możliwy mat	(51:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3
4	7	G5->G4	możliwy mat	(51:0,7/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	G5->G6	możliwy mat	(51:0,8/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6
6	9	G5->G7	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7
7	11	G5->F5	możliwy mat	(51:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	12	G5->E5	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	14	G5->C5	możliwy mat	(51:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	15	G5->B5	możliwy mat	(51:0,13/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	16	G8->H6	możliwy mat	(51:0,5/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
12	17	G8->E7	możliwy mat	(51:0,6/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

13	18	F6->F5	możliwy mat	(51:0,7/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	19	E6->E5	możliwy mat	(51:0,15/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	20	E8->F7	możliwy mat	(51:0,6/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	21	E8->F8	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	22	E8->E7	możliwy mat	(51:0,6/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	23	E8->D8	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	24	D7->D5	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	25	D7->D6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	27	C7->C5	możliwy mat	(51:0,8/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	28	C7->C6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	29	C8->B7	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	30	C8->A6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Hetmana
25	31	B2->H2	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
26	36	B2->C2	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	43	B2->A2	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	44	B8->C6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	45	B8->A6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	46	A8->A6	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	47	A8->A7	możliwy mat	(51:0,7/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G5->G2, 51:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 352.1, dla ruchu G5->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[50] Hg5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem

[51] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

[52] Hg2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

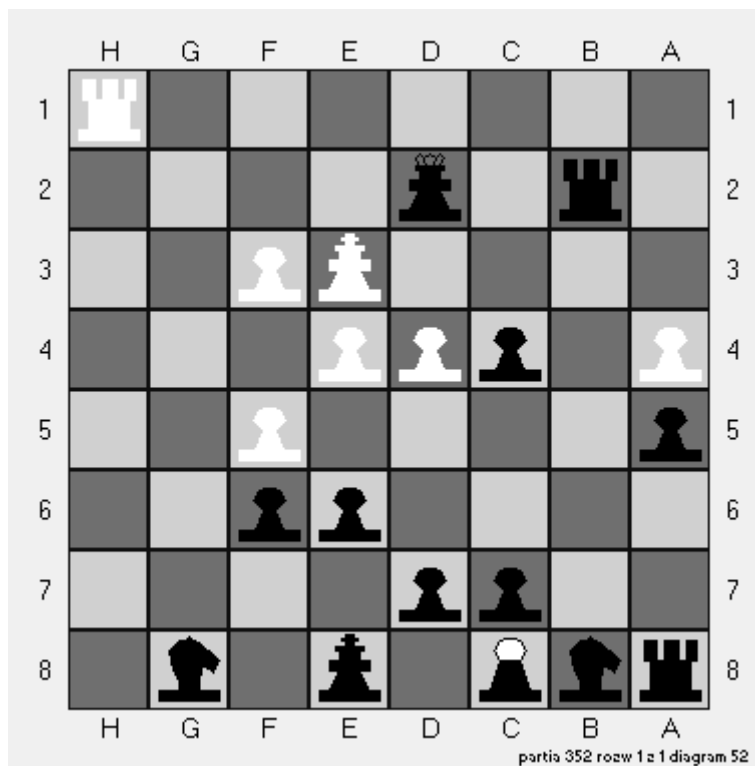


Diagram 2, partia_352_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 353, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,b2-b4,b7-b6, długość partii 70 ruchów.

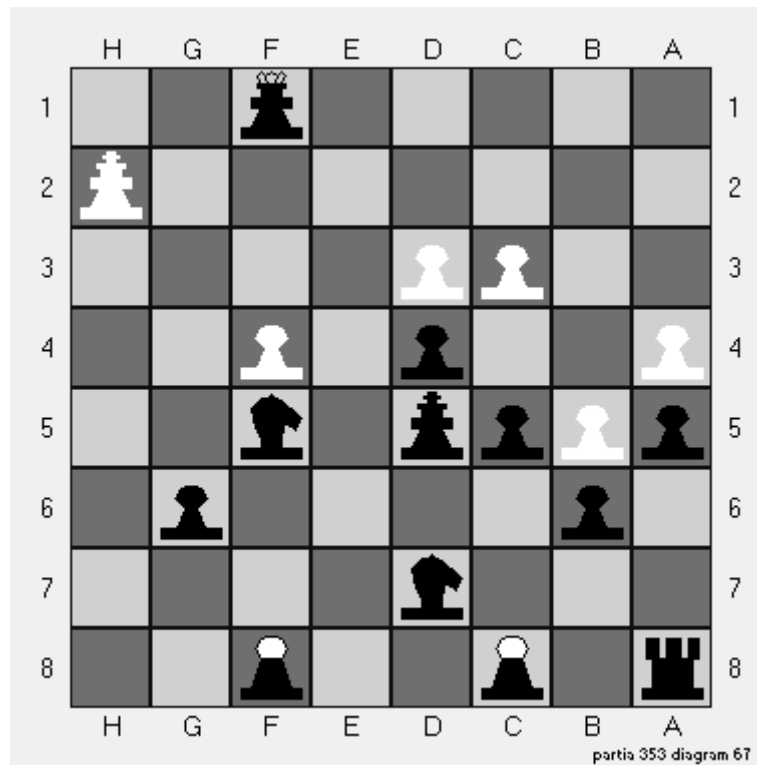


Diagram 3, partia_353_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

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	1	G6->G5	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	4	F1->G1	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 F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	6	F1->F2	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: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
4	8	F1->F4	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4 zбиты biały pionek
5	9	F1->E1	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	16	F5->H4	możliwy mat	(69:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	17	F5->H6	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	19	F5->G7	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	20	F5->E3	możliwy mat	(69:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	31	D7->E5	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

1) F1->F2, 69:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 353.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[68] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[69] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[70] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

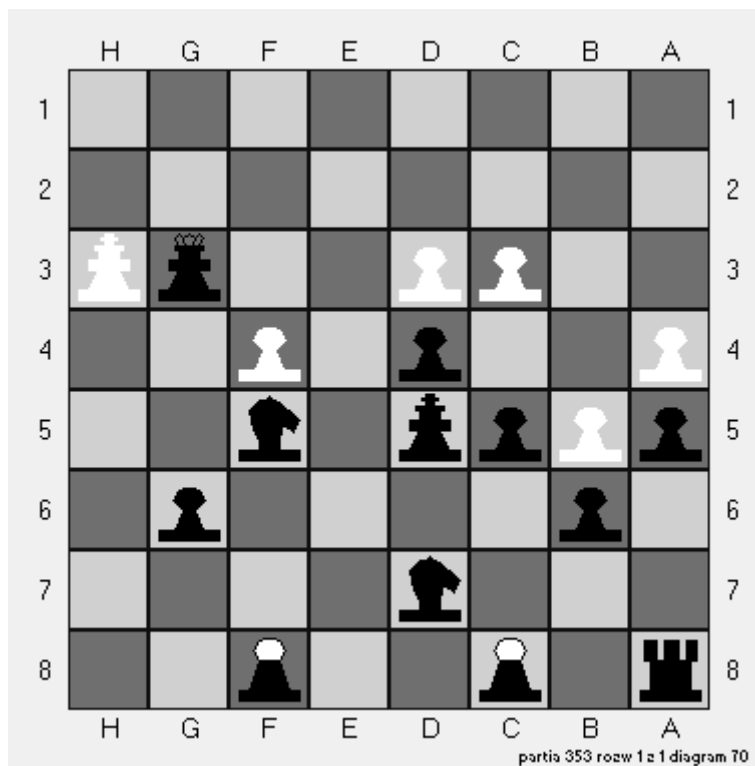


Diagram 4, partia_353_rozw_1_z_1_diagram_70