

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.02.2020

9/2020



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	204
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 15 ruchów prowadzących do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	244
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	259

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275

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, 9, 15, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 38, 43, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 61, 66, 69, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 85, 89, 95, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 111, 117, 127, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 140, 146, 151, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 162, 166, 178, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 192, 198, 201, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 219, 222, 241, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 253, 259, 264, 269, 275

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 1922, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,a2-a4,Sh6-Sf5, długość partii 44 ruchy.

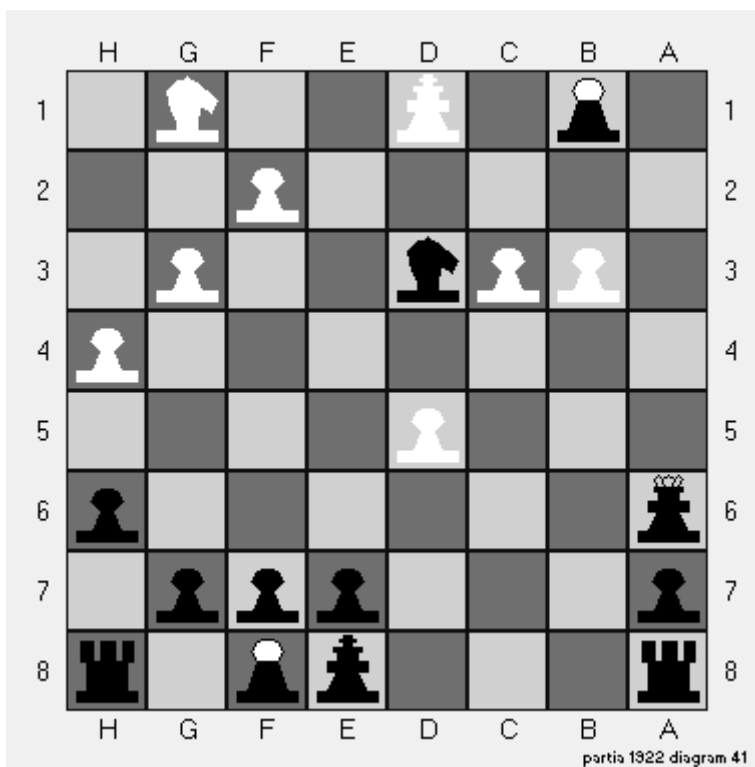


Diagram 1, partia_1922_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 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 oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	25	A6->E6	możliwy mat	(43:0,9/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	34	A6->A2	możliwy mat	(!) (43:0,10/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->A2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na A2
3	37	A6->A5	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na A5

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A6->A2, 43:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1922.1, dla ruchu A6->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[42] Ha6-Ha2 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[44] Ha2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

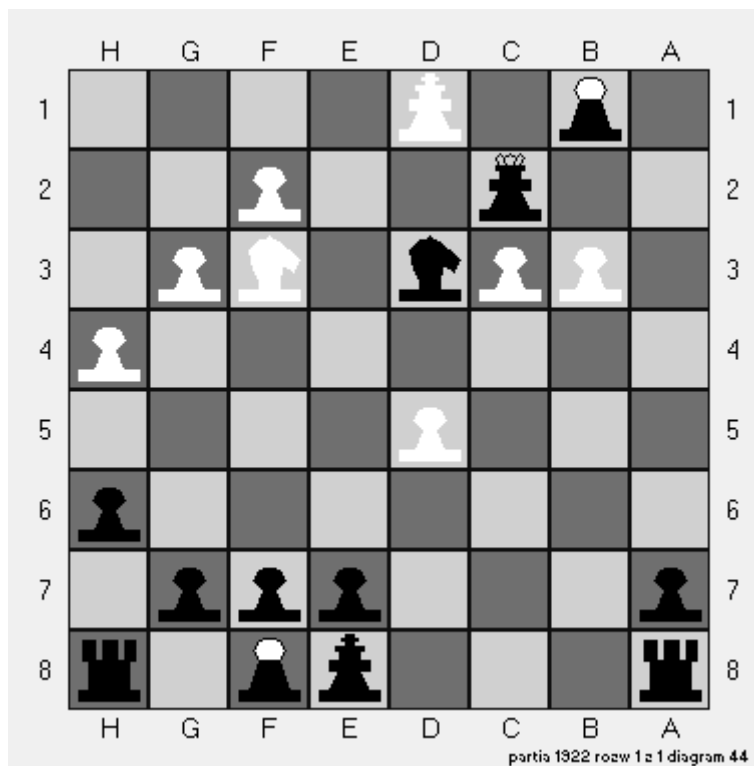


Diagram 2, partia_1922_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1923, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,a2-a4,Wh8-Wg8, długość partii 34 ruchy.

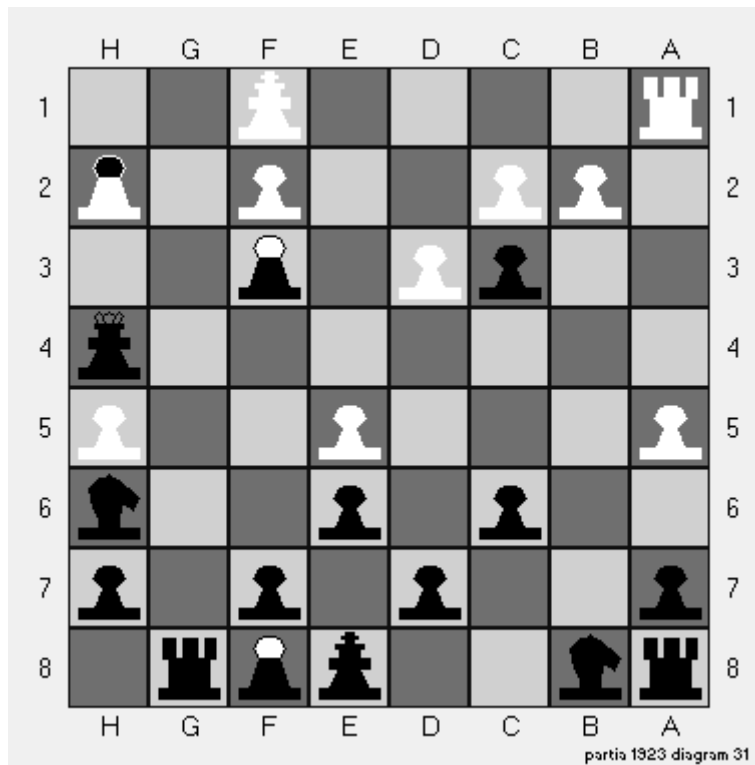


Diagram 3, partia_1923_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H2	możliwy mat	(!) (33:0,13/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->H2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H2 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H4->H5	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	H4->G3	możliwy mat	(33:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	5	H4->G4	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	H4->G5	możliwy mat	(33:0,7/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	8	H4->F4	możliwy mat	(33:0,4/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	10	H4->E4	możliwy mat	(33:0,13/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	16	H4->A4	możliwy mat	(33:0,8/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	17	H6->G4	możliwy mat	(33:0,17/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	18	H6->F5	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	19	G8->H8	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	21	G8->G2	możliwy mat	(33:0,15/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	G8->G3	możliwy mat	(33:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	23	G8->G4	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	G8->G5	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	G8->G6	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	26	G8->G7	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	28	F3->H5	możliwy mat	(33:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	30	F3->G4	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	33	F3->D1	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

21	35	F7->F5	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	36	F7->F6	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	F8->G7	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	F8->E7	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	F8->D6	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	40	F8->C5	możliwy mat	(33:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	F8->B4	możliwy mat	(33:0,3/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	F8->A3	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	43	E8->E7	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	E8->D8	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	45	D7->D5	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	46	D7->D6	możliwy mat	(33:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

33	47	C3->B2	możliwy mat	(33:0,12/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:15,15/15)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C3 na B2 zbity biały pionek
34	48	C6->C5	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	49	B8->A6	możliwy mat	(33:0,3/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	50	A7->A6	możliwy mat	(33:0,3/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H4->H2, 33:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1923.1, dla ruchu H4->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[32] Hh4:Hh2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca

[33] b2- b4 (1) ruch białym pionkiem

[34] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

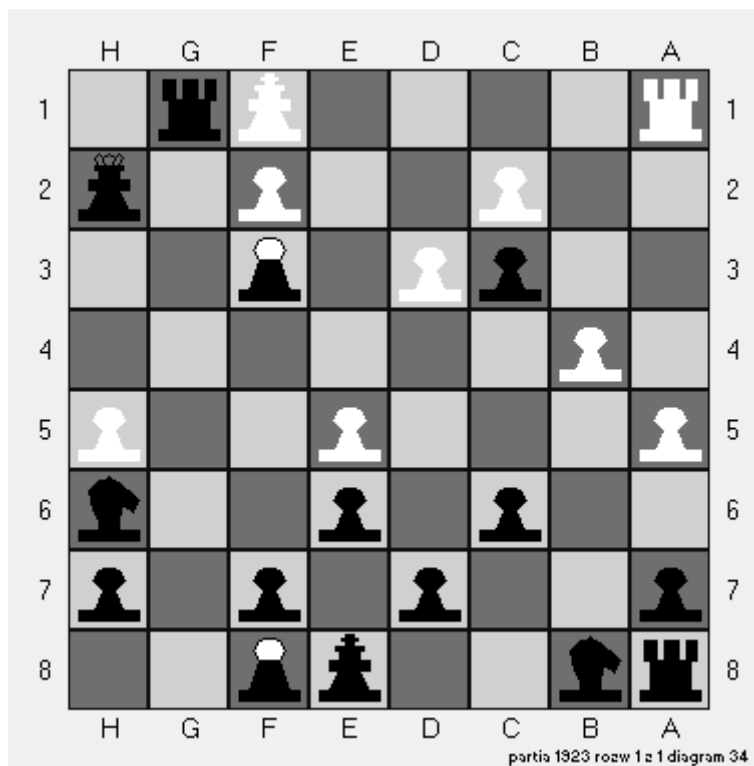


Diagram 4, partia_1923_rozw_1_z_1_diagram_34