

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.08.2021

33/2021



## 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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 5. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu.....	22
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	39
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	54
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	76
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 14. Znajdź 27 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	90
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	121
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	124
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	130
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	143
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	159
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	166
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	181
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	216
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	231
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	245
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	258
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	275
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	287
Zadanie 49. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	292
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	301

## 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, 11, 16, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 47, 54, 58, 64

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 69, 76, 82, 90, 121

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 124, 127, 130, 136, 139

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 143, 150, 154, 159, 166

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 170, 176, 181, 187, 192

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 198, 202, 205, 210, 216

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 221, 226, 231, 237, 240

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 245, 252, 258, 264, 270

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 275, 281, 287, 292, 301

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](http://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	<a href="http://www.gryiszachy.prv.pl">www.gryiszachy.prv.pl</a>
	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 5917, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,d2-d4,Sg8-Sf6, długość partii 28 ruchów.

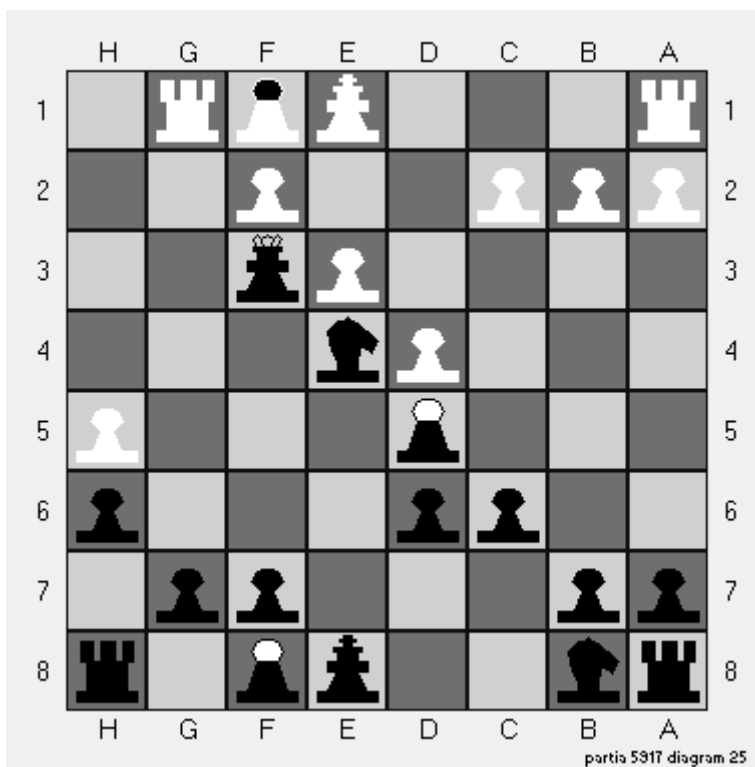


Diagram 1, partia\_5917\_diagram\_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G7->G5	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	8	F3->G2	możliwy mat	(27:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	9	F3->G3	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	11	F3->F2	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek
8	12	F3->F4	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	13	F3->F5	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	14	F3->F6	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	16	F3->E3	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3 zбиты biały pionek, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	18	F7->F5	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	F7->F6	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	F8->E7	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	E4->G3	możliwy mat	(27:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	26	E4->C3	możliwy mat	(27:0,4/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	28	E8->E7	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	29	E8->D7	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	30	E8->D8	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	31	D5->E6	możliwy mat	(27:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	32	D5->C4	możliwy mat	(27:0,4/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	33	D5->B3	możliwy mat	(27:0,3/24) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub



							czarnego pionka
23	34	D5->A2	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	35	C6->C5	możliwy mat	(27:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	36	B7->B5	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	B7->B6	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	B8->D7	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	39	B8->A6	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	40	A7->A5	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	41	A7->A6	możliwy mat	(27:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23)			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) F3->F2, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5917.1, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[26] Hf3:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[28] Hf2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

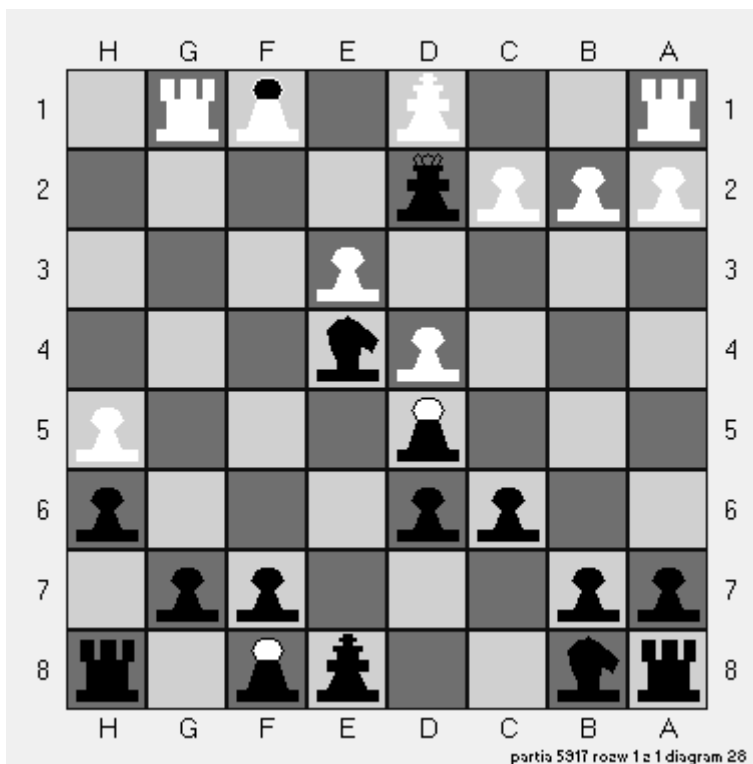


Diagram 2, partia\_5917\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_28

## Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5918, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,d2-d4,f7-f5, długość partii 52 ruchy.

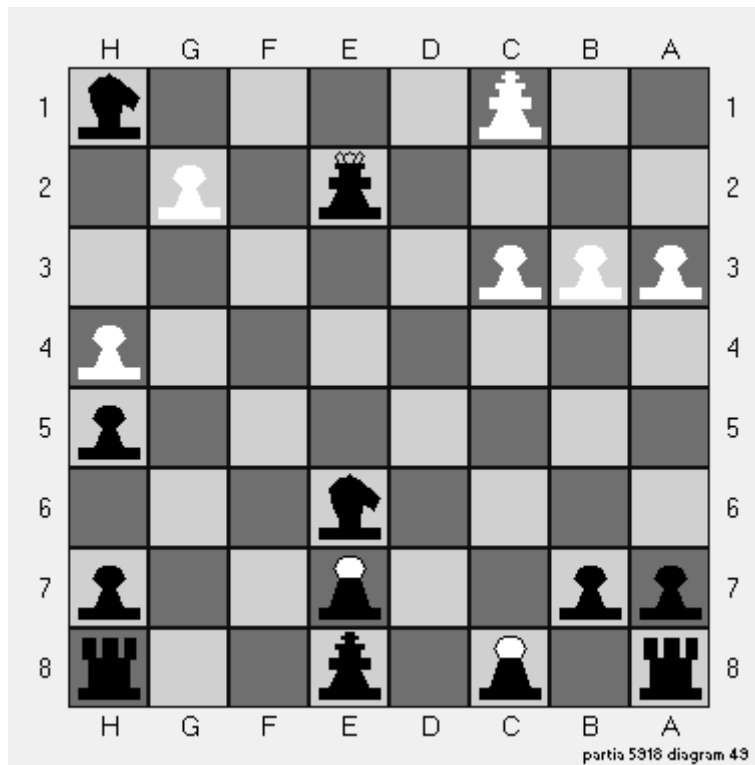


Diagram 3, partia\_5918\_diagram\_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	H8->F8	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->F8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
2	17	E2->D3	możliwy mat	(51:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D3
3	28	E6->D4	możliwy mat	(51:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	40	E7->A3	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->A3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na A3 zбиты biały pionek
5	41	E8->G8	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8

Spośród 51 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H8->F8, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E8->G8, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E7->A3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5918.1, dla ruchu H8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[50] Wh8-Wf8 (1) ruch czarną wieżą

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wf8-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

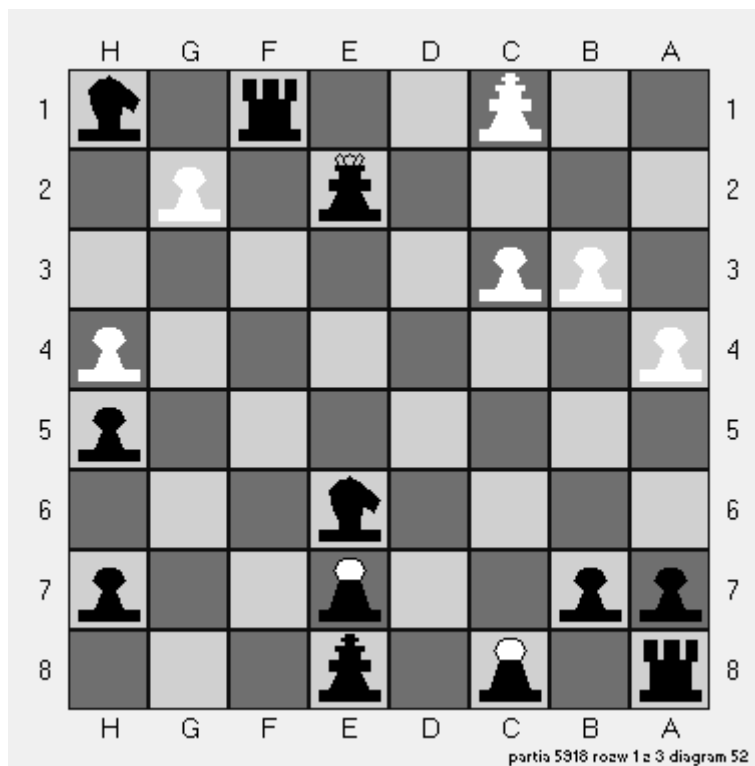


Diagram 4, partia\_5918\_rozw\_1\_z\_3\_diagram\_52

Finał 5918.2, dla ruchu E8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[50] Ke8-Kg8 (4) roszada mała czarnych

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wf8-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

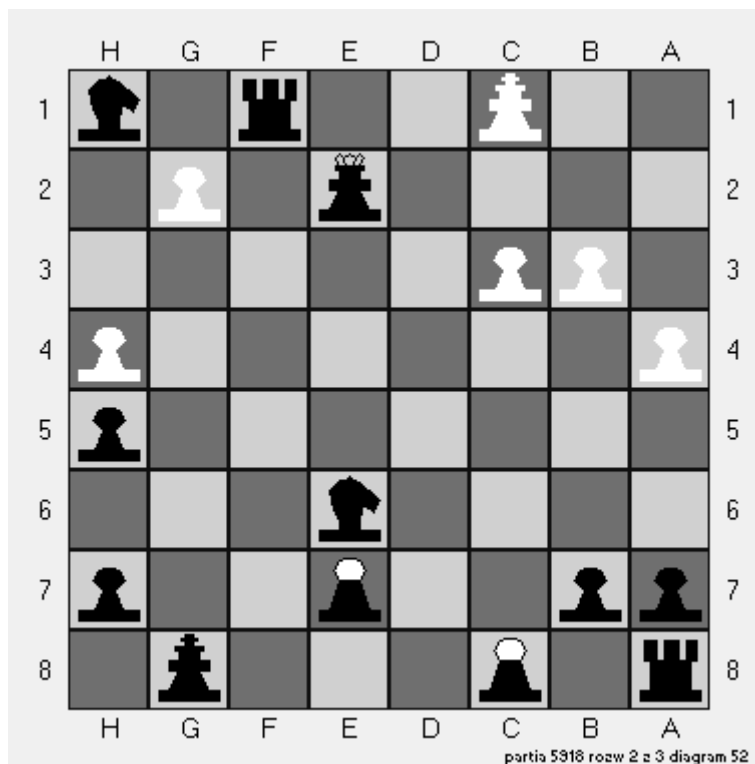


Diagram 5, partia\_5918\_rozw\_2\_z\_3\_diagram\_52

Finał 5918.3, dla ruchu E7->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[50] Ge7:Ga3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kc1-Kb1 (1) ruch białym królem

[52] He2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

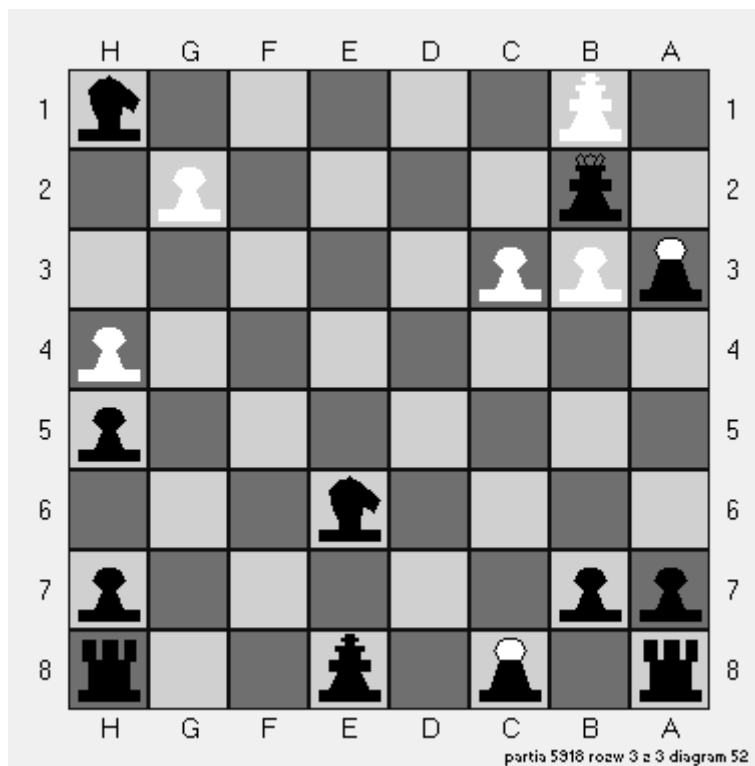


Diagram 6, partia\_5918\_rozw\_3\_z\_3\_diagram\_52