

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.11.2023

44/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 14 |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 19 |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 25 |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 31 |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 36 |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 41 |
| Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 45 |
| Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 53 |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 60 |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 65 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 69 |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 74 |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 79 |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 84 |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 89 |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 94 |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 99 |
| Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 104 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 111 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 114 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 121 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 125 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 130 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 135 |
| Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 138 |
| Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 145 |
| Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 151 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 160 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 163 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 166 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 169 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 172 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 179 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 182 |
| Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 185 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 191 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 195 |
| Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 198 |
| Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 204 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 208 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 213 |
| Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 217 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 221 |
| Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 225 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 231 |

| | |
|---|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 234 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 239 |
| Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 242 |

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, 9, 14, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 41, 45, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 65, 69, 74, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 89, 94, 99, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 114, 121, 125, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 138, 145, 151, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 166, 169, 172, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 185, 191, 195, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 208, 213, 217, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 231, 234, 239, 242

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 11947, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,h4-h5,Gf8-Gc5, długość partii 36 ruchów.

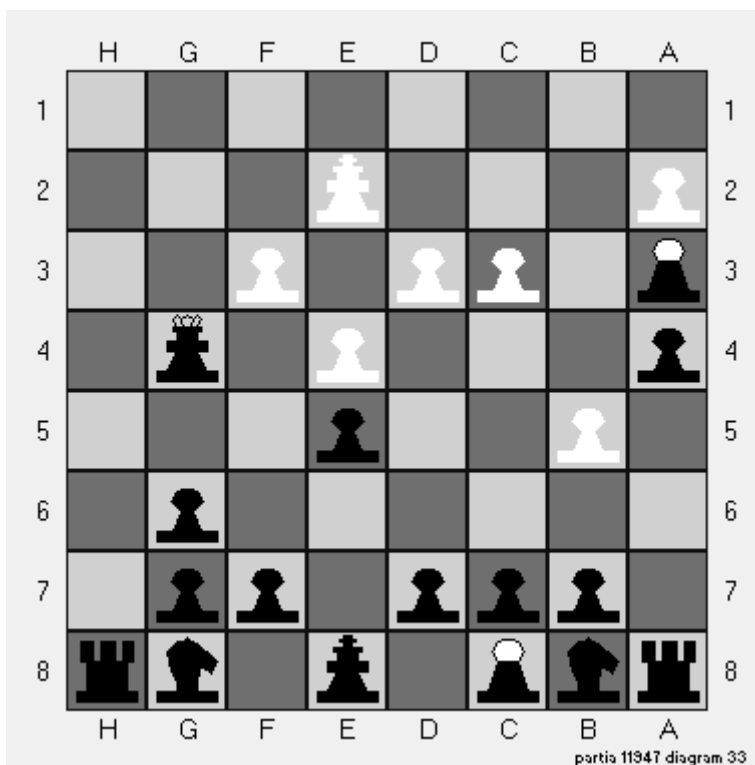


Diagram 1, partia_11947_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---|----------------------------|--|--|
| 1 | 2 | H8->H2 | możliwy mat | (35:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:4,4/4) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2 |
| 2 | 9 | G4->H4 | możliwy mat | (35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4 |
| 3 | 11 | G4->G1 | możliwy mat | (35:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G1 |
| 4 | 12 | G4->G2 | możliwy mat | (!) (35:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: G4->G2 wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G2 |
| 5 | 13 | G4->G3 | możliwy mat | (35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G3 |

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->G2, 35:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11947.1, dla ruchu G4->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[34] Hg4-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[35] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[36] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

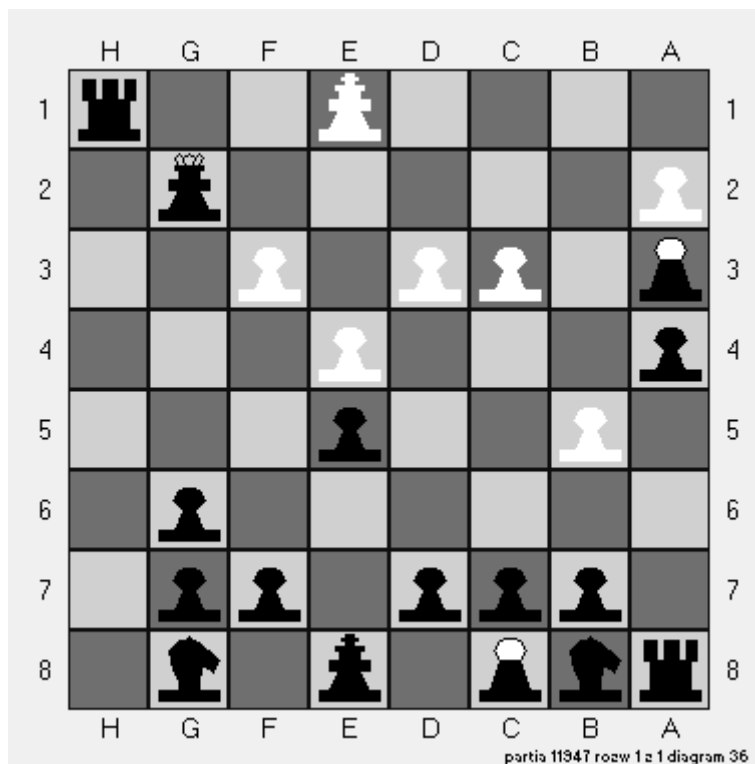


Diagram 2, partia_11947_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11948, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,h4-h5,Gf8-Gb4, długość partii 22 ruchy.

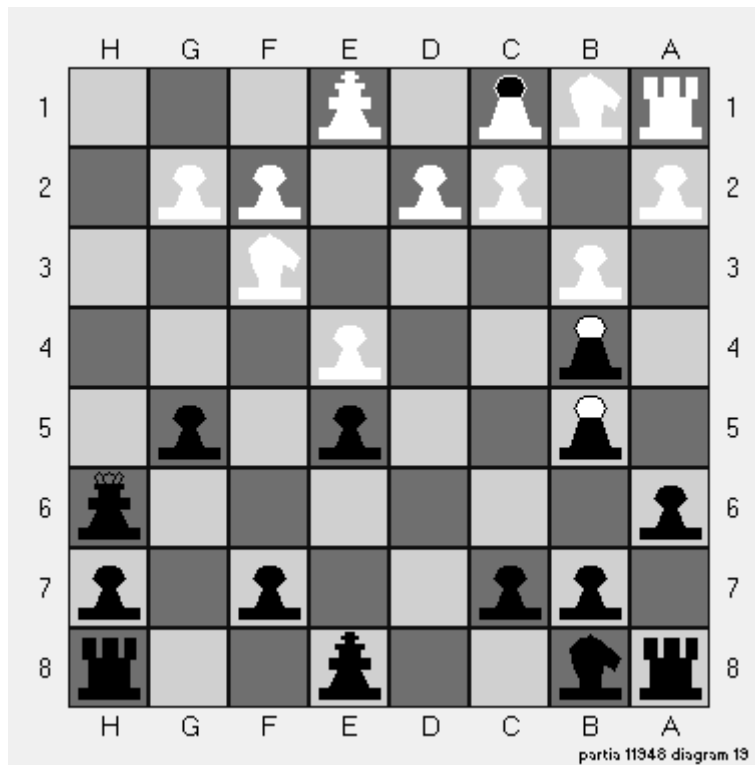


Diagram 3, partia_11948_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---|-------------------------|--------------------------------|--|
| 1 | 1 | H6->H1 | możliwy mat | (!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H6->H1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H1 |
| 2 | 2 | H6->H2 | możliwy mat | (21:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 3 | 3 | H6->H3 | możliwy mat | (21:0,6/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 4 | 4 | H6->H4 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 5 | 5 | H6->H5 | możliwy mat | (21:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 6 | 14 | H8->G8 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 7 | 15 | H8->F8 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 8 | 16 | G5->G4 | możliwy mat | (21:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (22:16,16/16) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 9 | 17 | F7->F5 | możliwy mat | (21:0,3/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 10 | 18 | F7->F6 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 11 | 19 | E8->G8 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|--|--|---|
| 12 | 20 | E8->F8 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 13 | 21 | E8->E7 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 14 | 22 | E8->D7 | możliwy mat | (21:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 15 | 23 | E8->D8 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 16 | 24 | C7->C5 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 17 | 25 | C7->C6 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 18 | 26 | B4->F8 | możliwy mat | (21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 19 | 27 | B4->E7 | możliwy mat | (21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| | | | | | | | |
| 20 | 29 | B4->D6 | możliwy mat | (21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 21 | 30 | B4->C3 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 22 | 31 | B4->C5 | możliwy mat | (21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 23 | 32 | B4->A3 | możliwy mat | (21:0,3/18) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|--|--|---|
| 24 | 33 | B4->A5 | możliwy mat | (21:0,3/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 25 | 36 | B5->D3 | możliwy mat | (21:0,3/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 26 | 38 | B5->C4 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 27 | 41 | B7->B6 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 28 | 42 | B8->D7 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 29 | 43 | B8->C6 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 30 | 44 | A6->A5 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 31 | 45 | A8->A7 | możliwy mat | (21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H6->H1, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11948.1, dla ruchu H6->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[20] Hh6-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Sf3-Sg1 (1) ruch białym koniem

[22] Hh1:Hg1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

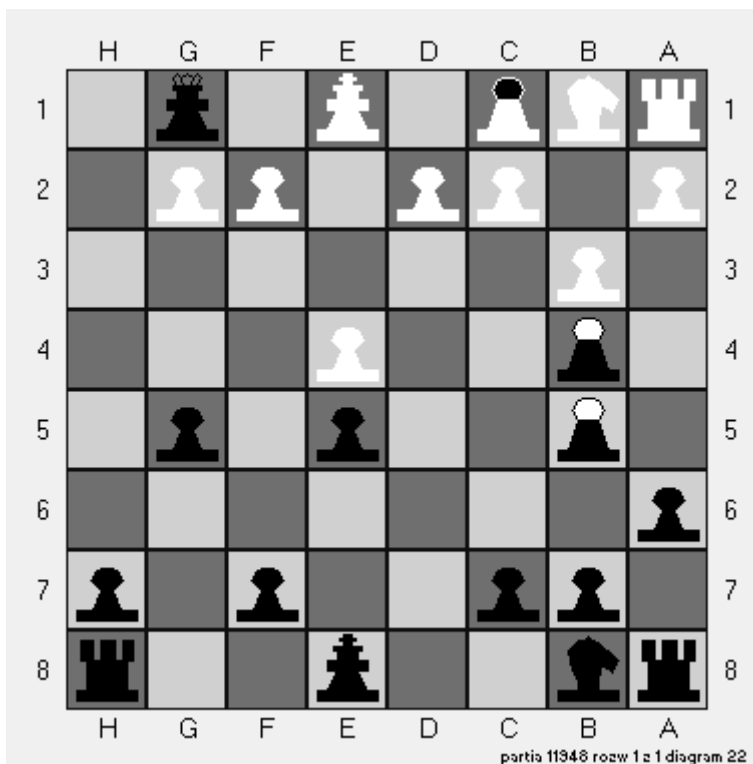


Diagram 4, partia_11948_rozw_1_z_1_diagram_22