

Najszybszy mat w partii szachów może powstać po dwóch posunięciach. Drogę do niego zna większość szachistów, np.: 1. f4 e6 2. g4 Hh4#. Jednak już nie każdy wie, że teoretycznie najszybszy pat może zaistnieć zaledwie po 10 (!) ruchach. Oto, jak do niego dochodzi:

```
{MosModule.phpinc=pgnvert.php,g1,BIAŁE,pol,-,CZARNE,pol,-,Pat w 10 ruchów,, , 1.e3 a5  
2.Qh5 Ra6 3.Qxa5 h5 4.Qxc7 Ra6 5.h4 f6 6.Qxd7+ Kf7 7.Qxb7 Qd3 8.Qxb8 Qh7 9.Qxc8 Kg6  
10.Qe6 1/2-1/2,merida24/}
```

Odkrywcą tego pata jest chyba najwybitniejszy autor ciekawostek oraz zagadek szachowych i nie tylko, twórca wielu gier [Samuel Loyd](#) .

### Zadanie:

Ambitnym czytelnikom polecam znalezienie drogi do zamatowania białego króla w czwartym posunięciu, wiedząc, że białe będą grać 1. f3 2. Kf2 3. Kg3 4. Kh4. Należy przy tym zapewnić białym możliwość prawidłowego wykonania tych ruchów, tzn. nie dopuścić do sytuacji, w której biały król wykonałby ruch na pole atakowane przez czarne bierki.