

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.06.2019

1/2019



ISBN 978-83-7853-516-4

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	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 26. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249

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 zamatoowania 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, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 37, 43, 47, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 69, 74, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 90, 99, 104, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 118, 121, 125, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 149, 153, 156, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 170, 173, 178, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 190, 194, 199, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 211, 216, 222, 227

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 232, 235, 238, 244, 249

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.gryiszechy.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.gryiszechy.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 1, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Wh1-Wh2,h5-h4, długość partii 42 ruchy.

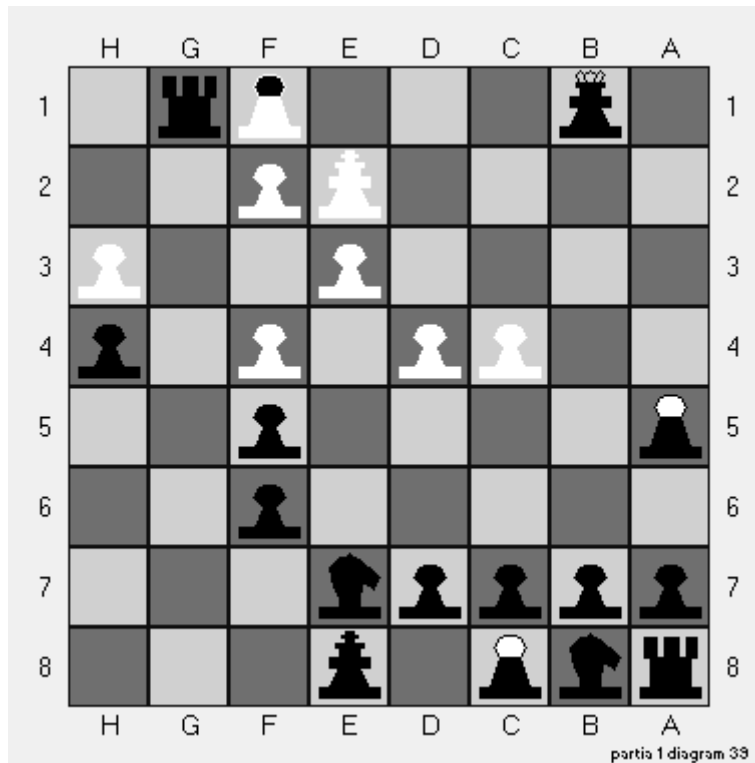


Diagram 1, partia_1_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G1->H1	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1
2	3	G1->G3	możliwy mat	(41:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	4	G1->G4	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	5	G1->G5	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	6	G1->G6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G6
6	7	G1->G7	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G7
7	8	G1->G8	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G8
8	9	G1->F1	możliwy mat	(41:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na F1 zбиты бiały Гонiec
9	10	E7->G6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
10	11	E7->G8	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8
11	12	E7->D5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	13	E7->C6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6
13	14	E8->F7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
14	15	E8->F8	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
15	16	E8->D8	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
16	17	D7->D5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	18	D7->D6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
18	19	C7->C5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	20	C7->C6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
20	21	B1->F1	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->F1 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1 zбиты biały Goniec
21	22	B1->E1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E1
22	23	B1->E4	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E4
23	26	B1->C1	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1
24	28	B1->B2	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
25	29	B1->B3	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B3
26	30	B1->B4	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B4
27	33	B1->A1	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1
28	34	B1->A2	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2
29	35	B7->B5	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	B7->B6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
31	37	B8->C6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
32	38	B8->A6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

33	41	A5->C3	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A5 na C3
34	42	A5->B4	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A5 na B4
35	43	A5->B6	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A5 na B6
36	44	A7->A6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B1->F1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1.1, dla ruchu B1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[40] Hb1:Hf1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[42] Hf1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

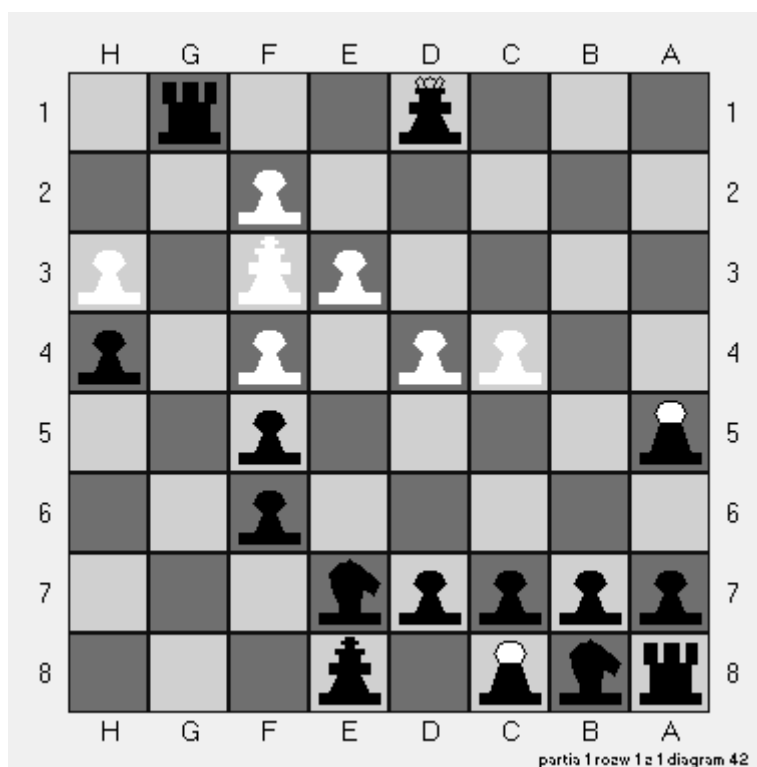


Diagram 2, partia_1_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Wh1-Wh2,Wh8-Wh6, długość partii 50 ruchów.

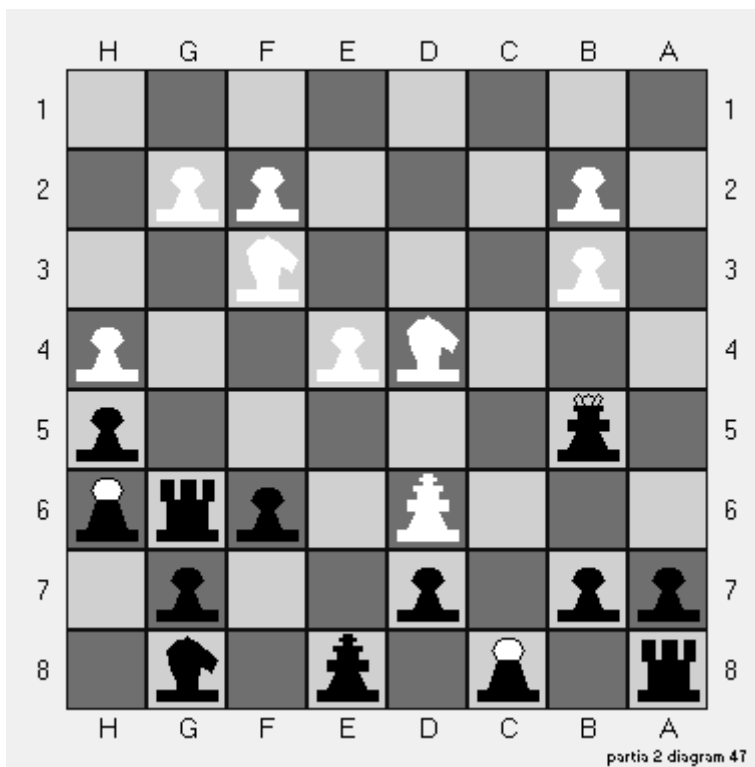


Diagram 3, partia_2_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 34 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G5	możliwy mat	(49:0,12/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
2	2	H6->F4	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4
3	3	H6->E3	możliwy mat	(49:0,12/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
4	4	H6->D2	możliwy mat	(49:0,12/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
5	5	H6->C1	możliwy mat	(49:0,12/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	G6->G2	możliwy mat	(49:0,12/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:15,15/15)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	7	G6->G3	możliwy mat	(49:0,12/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
8	8	G6->G4	możliwy mat	(49:0,12/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	G6->G5	możliwy mat	(49:0,14/18) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
10	10	G8->E7	możliwy mat	(49:0,12/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	11	F6->F5	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
12	12	E8->F7	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	13	E8->F8	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	14	E8->D8	możliwy mat	(49:0,10/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	15	B5->G5	możliwy mat	(49:0,5/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	17	B5->F5	możliwy mat	(49:0,6/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	22	B5->C4	możliwy mat	(49:0,6/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	25	B5->B3	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	26	B5->B4	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->B4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B4
20	27	B5->B6	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B6
21	28	B5->A4	możliwy mat	(49:0,5/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	29	B5->A5	możliwy mat	(49:0,9/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A5
23	30	B5->A6	możliwy mat	(49:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6
24	31	B7->B6	możliwy mat	(49:0,14/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	32	A7->A5	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	33	A7->A6	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	34	A8->B8	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 34 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B5->B4, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2.1, dla ruchu B5->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[48] Hb5-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kd6-Kc7 (1) ruch białym królem

[50] Hb4-Hb6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

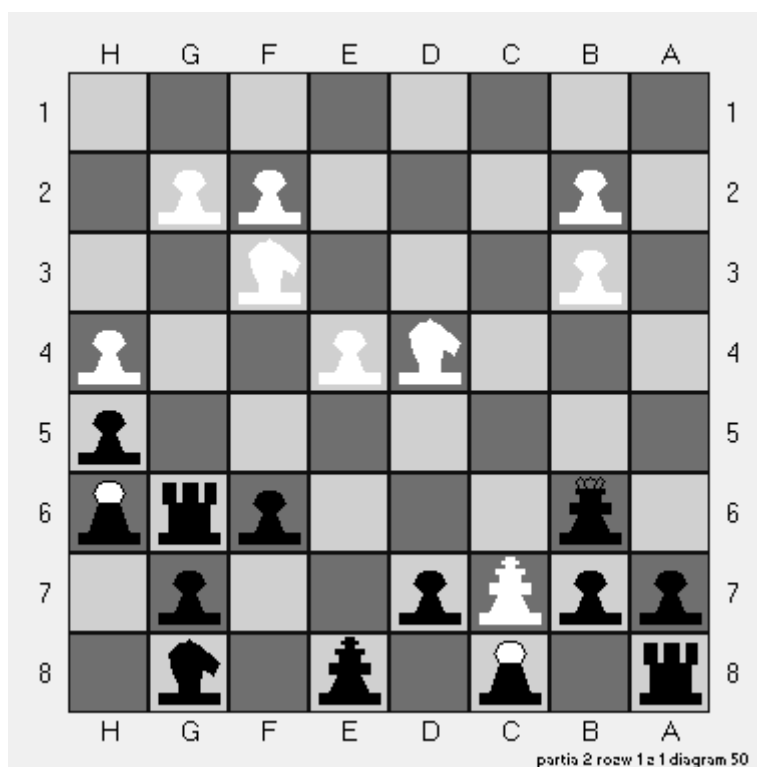


Diagram 4, partia_2_rozw_1_z_1_diagram_50