

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.03.2020

11/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 9. Znajdź 24 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	38
Zadanie 10. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	66
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	217
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	261
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	265

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	279

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, 15, 19, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 32, 38, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 74, 80, 84, 89, 97

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 101, 107, 110, 117, 123

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 129, 132, 138, 141, 147

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 151, 156, 161, 168, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 181, 186, 189, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 203, 213, 217, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 235, 240, 247, 250, 255

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 261, 265, 271, 276, 279

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 2026, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, g2-g3, a7-a5, długość partii 46 ruchów.

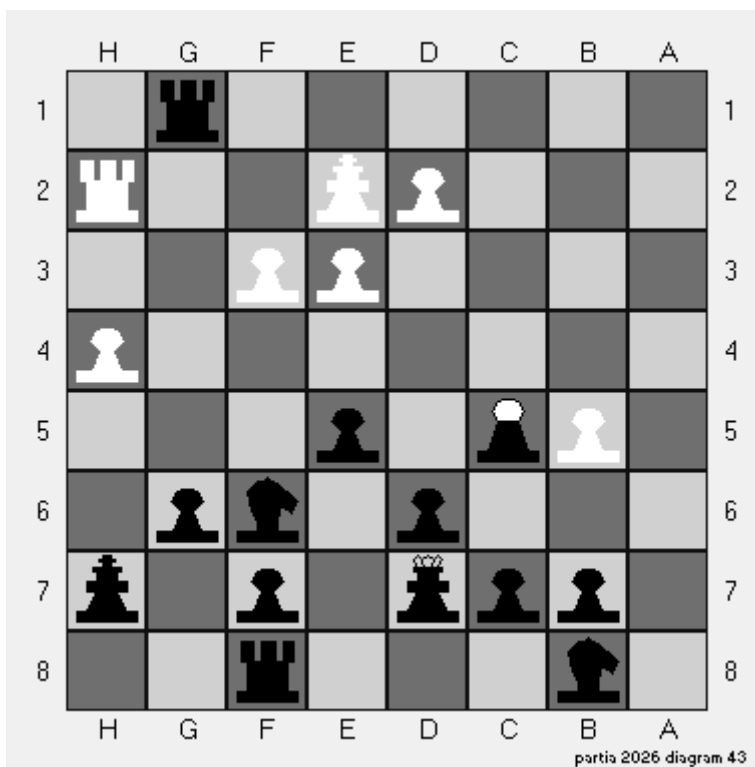


Diagram 1, partia_2026_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	G1->C1	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na C1
2	17	F6->H5	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5
3	20	F6->E4	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	22	F6->D5	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5
5	30	D7->H3	możliwy mat	(45:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D7 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	32	D7->F5	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D7 na F5
7	33	D7->E6	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D7 na E6
8	39	D7->B5	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->B5 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D7 na B5 zбиты бѣлы пѣнѣк

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->B5, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2026.1, dla ruchu D7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[44] Hd7:Hb5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] d2- d3 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hb5-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

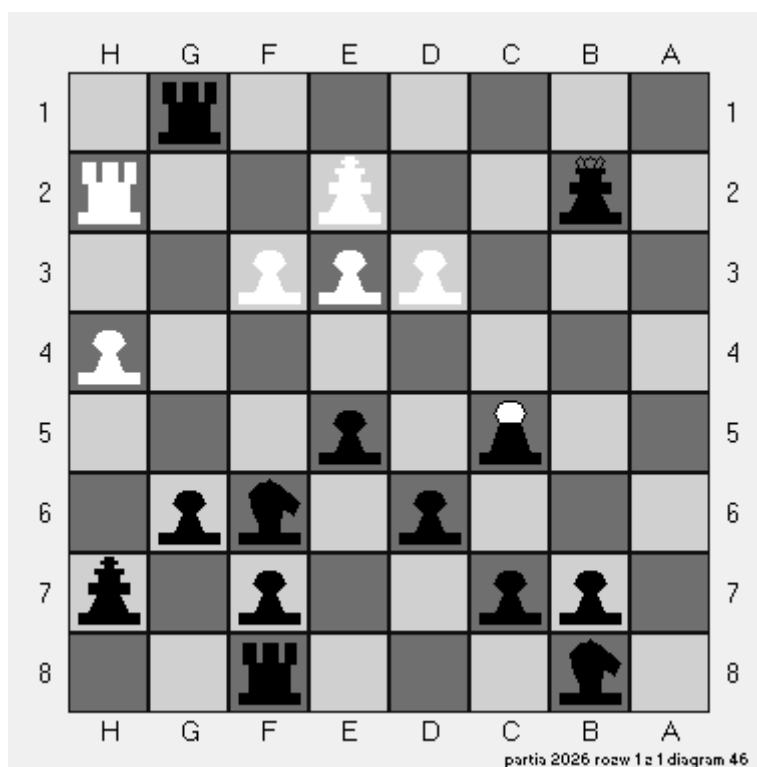


Diagram 2, partia_2026_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2027, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, g2-g3, a7-a6, długość partii 48 ruchów.

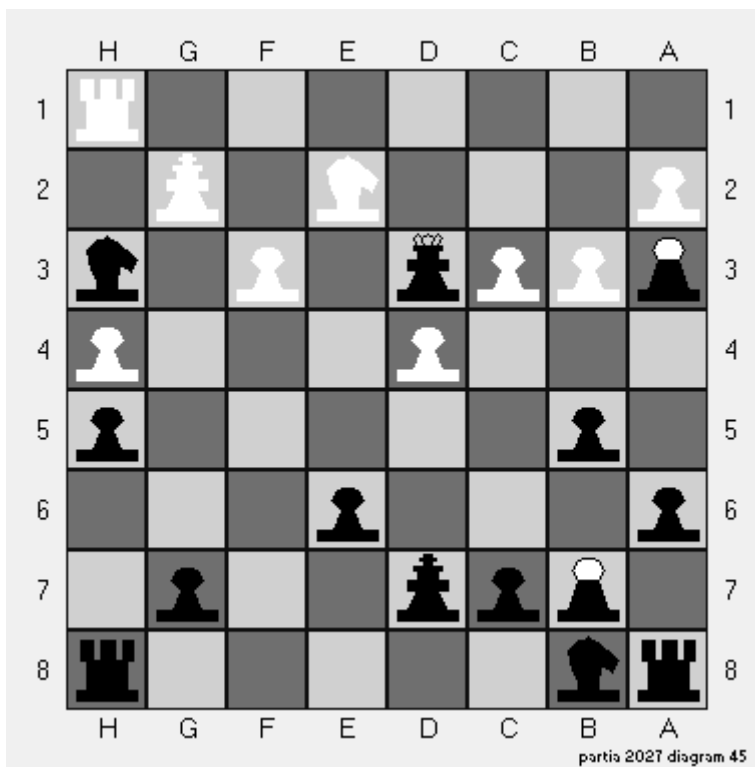


Diagram 3, partia_2027_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	H8->H6	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	6	H8->H7	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	7	H8->G8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	8	H8->F8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	9	H8->E8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	10	H8->D8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	11	H8->C8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	12	G7->G5	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (48:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	13	G7->G6	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	14	E6->E5	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (48:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	17	D3->F3	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->F3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3 zбиты biały pionek
12	18	D3->F5	możliwy mat	(47:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:19,19/19)			Hetmanem z pozycji D3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	20	D3->E3	możliwy mat	(47:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	21	D3->E4	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (48:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
15	24	D3->D4	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,2,0,2](?) <0,0,2,0,2>, (!) (48:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4 zбиты białe pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
16	26	D3->C3	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (48:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C3 zбиты białe pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
17	29	D7->E7	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	30	D7->E8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	31	D7->D6	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	32	D7->D8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	34	D7->C8	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	35	C7->C5	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (48:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7

				(!) (48:21,21/21)			na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	37	B5->B4	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	38	B7->F3	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na F3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	39	B7->E4	możliwy mat	(47:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,1,2,0,0>, (!) (48:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	40	B7->D5	możliwy mat	(47:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	41	B7->C6	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	44	A3->F8	możliwy mat	(47:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	45	A3->E7	możliwy mat	(47:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	46	A3->D6	możliwy mat	(47:0,12/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	47	A3->C1	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,2,0,0](?) <0,2,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
32	48	A3->C5	możliwy mat	(47:0,1/23) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,1,2,0,0>, (!) (48:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
33	49	A3->B2	możliwy mat	(47:0,1/22) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:22,22/22)			Gońcem z pozycji A3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	50	A3->B4	możliwy mat	(47:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,1,2,0,0>, (!) (48:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
35	51	A6->A5	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	52	A8->A7	możliwy mat	(47:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (48:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D3->F3, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2027.1, dla ruchu D3->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[46] Hd3:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[48] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

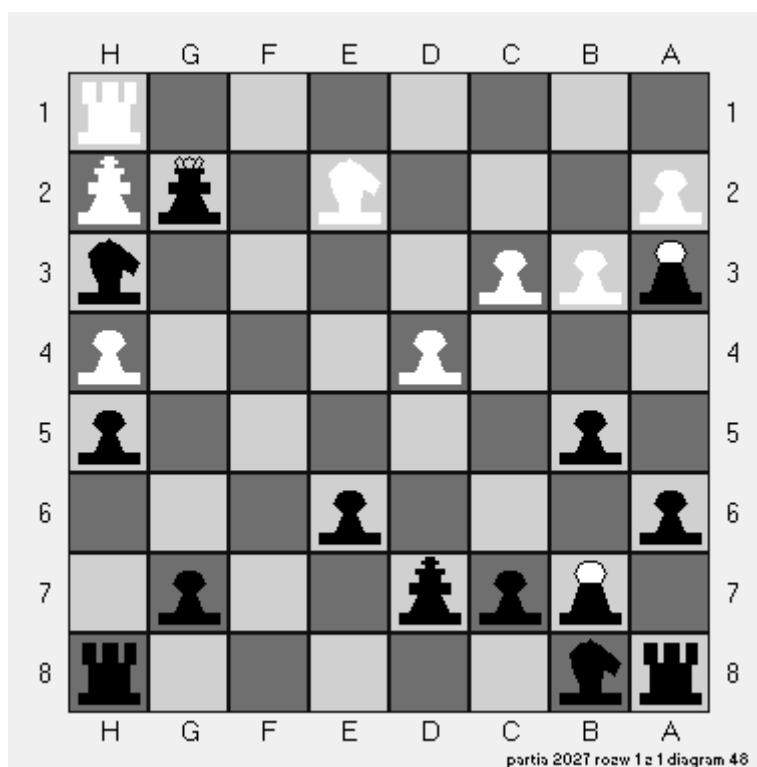


Diagram 4, partia_2027_rozw_1_z_1_diagram_48