

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.08.2019

12/2019



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu	136
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	163
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	233

Zadanie 48. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	242
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 11, 19, 22, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 35, 38, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 60, 66, 73, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 88, 91, 94, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 108, 111, 116, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 133, 136, 156, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 168, 171, 176, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 192, 195, 199, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 212, 217, 220, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 233, 242, 256, 259

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 553, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,e2-e4,Wh8-Wh7, długość partii 52 ruchy.

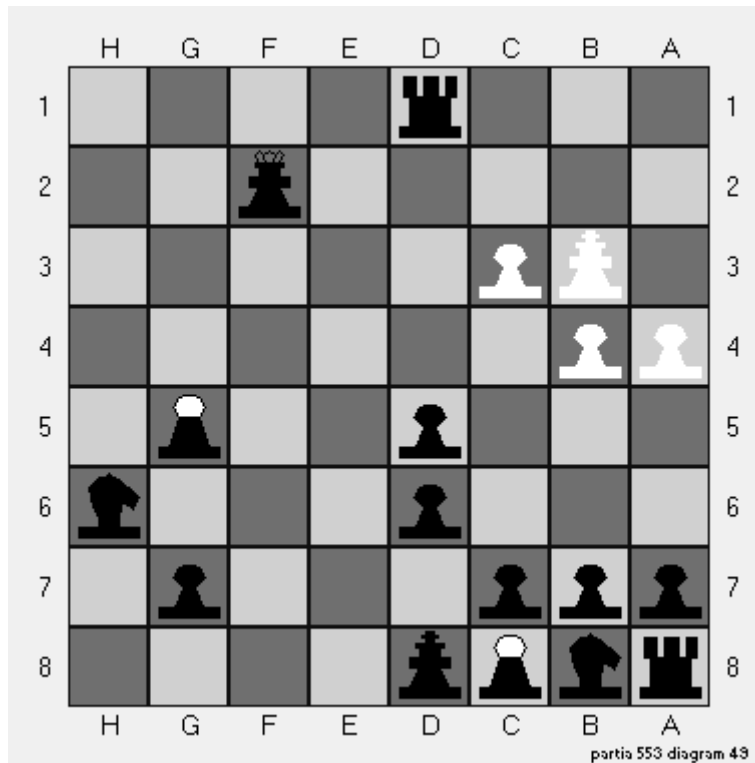


Diagram 1, partia_553_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 62 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	2	H6->G8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
4	4	H6->F7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	G5->H4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H4
6	6	G5->F4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F4
7	7	G5->F6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F6
8	8	G5->E3	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na E3
9	9	G5->E7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na E7
10	11	G5->C1	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na C1
11	12	G7->G6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
12	13	F2->H2	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2
13	16	F2->G2	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2
14	26	F2->E2	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E2
15	30	F2->C2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	35	D1->H1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			Wieżą z pozycji D1 na H1
17	36	D1->G1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na G1
18	38	D1->E1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na E1
19	39	D1->D2	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na D2
20	40	D1->D3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na D3
21	41	D1->D4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	42	D1->C1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na C1
23	43	D1->B1	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: D1->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na B1
24	44	D1->A1	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D1 na A1
25	45	D5->D4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	46	D8->E7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E7
27	47	D8->E8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8
28	48	D8->D7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7
29	49	C7->C5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	50	C7->C6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
31	51	C8->H3	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3
32	52	C8->G4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
33	53	C8->F5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5

34	54	C8->E6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
35	55	C8->D7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
36	56	B7->B5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	57	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
38	58	B8->D7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
39	59	B8->C6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
40	60	B8->A6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
41	61	A7->A5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	62	A7->A6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 62 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D1->B1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 553.1, dla ruchu D1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[50] Wd1-Wb1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb3-Ka3 (1) ruch białym królem

[52] Gg5-Gc1 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

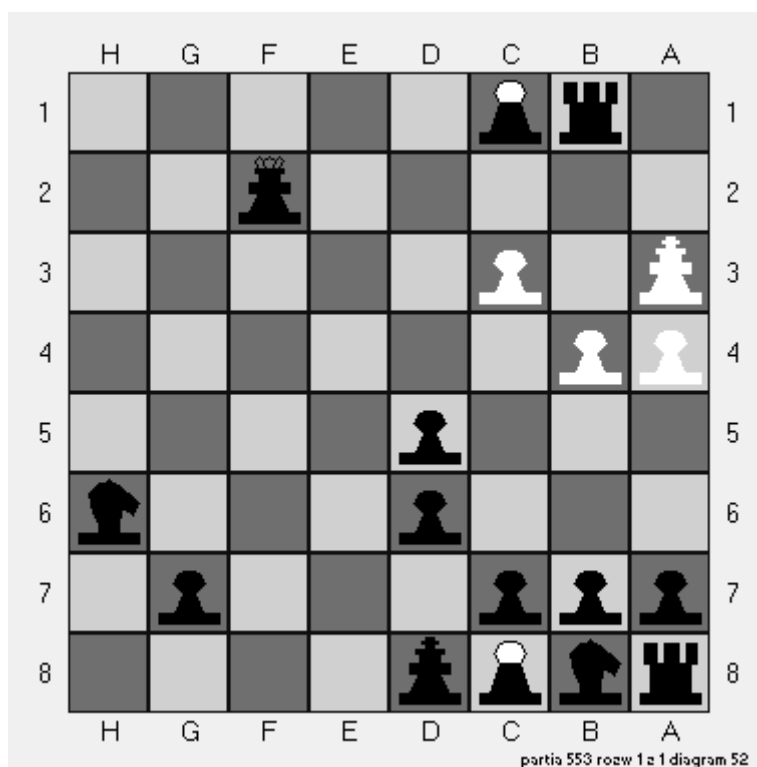


Diagram 2, partia_553_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 554, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,e2-e4,g7-g5, długość partii 46 ruchów.

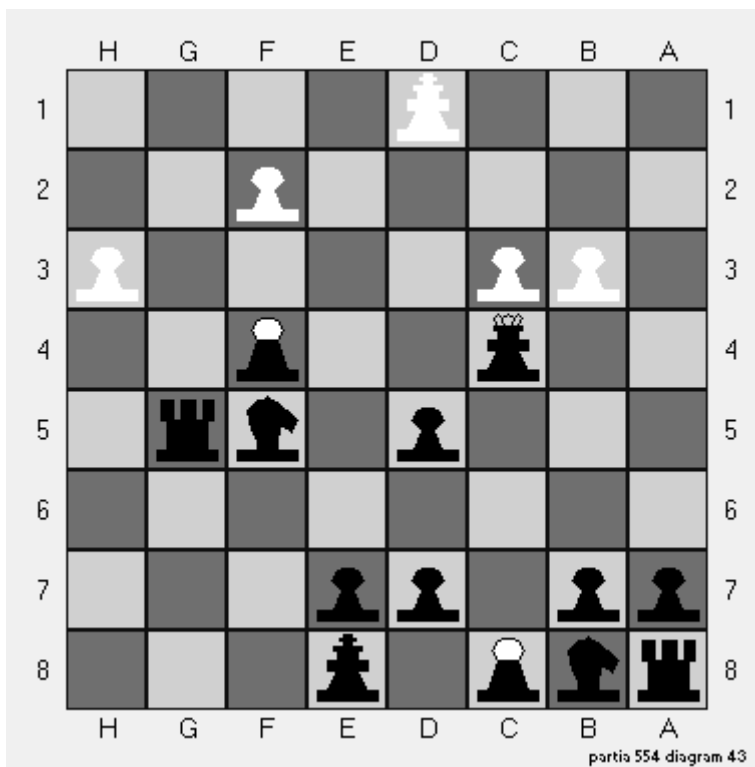


Diagram 3, partia_554_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

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	2	G5->G1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G1
2	3	G5->G2	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	4	G5->G3	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
4	5	G5->G4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
5	6	G5->G6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	7	G5->G7	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	8	G5->G8	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	11	F4->E3	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
9	15	F4->C1	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
10	17	F5->H4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	18	F5->H6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			Koniem z pozycji F5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	19	F5->G3	możliwy mat	(45:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
13	20	F5->G7	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	22	F5->D4	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,1], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
15	23	F5->D6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	24	E7->E5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	25	E7->E6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	26	E8->F7	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	27	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	28	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	29	D5->D4	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	30	D7->D6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

23	33	C4->E4	możliwy mat	(!) (45:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C4->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na E4
24	34	C4->D3	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D3
25	36	C4->C3	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C3 zbitý biały pionek
26	41	C4->B4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	42	C4->B5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B5
28	44	C4->A6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A6
29	45	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	46	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	47	B8->C6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	48	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	49	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	50	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 50 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C4->E4, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F5->D4, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C4->D3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G5->G1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 554.1, dla ruchu C4->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[44] Hc4-He4 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Wg5-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

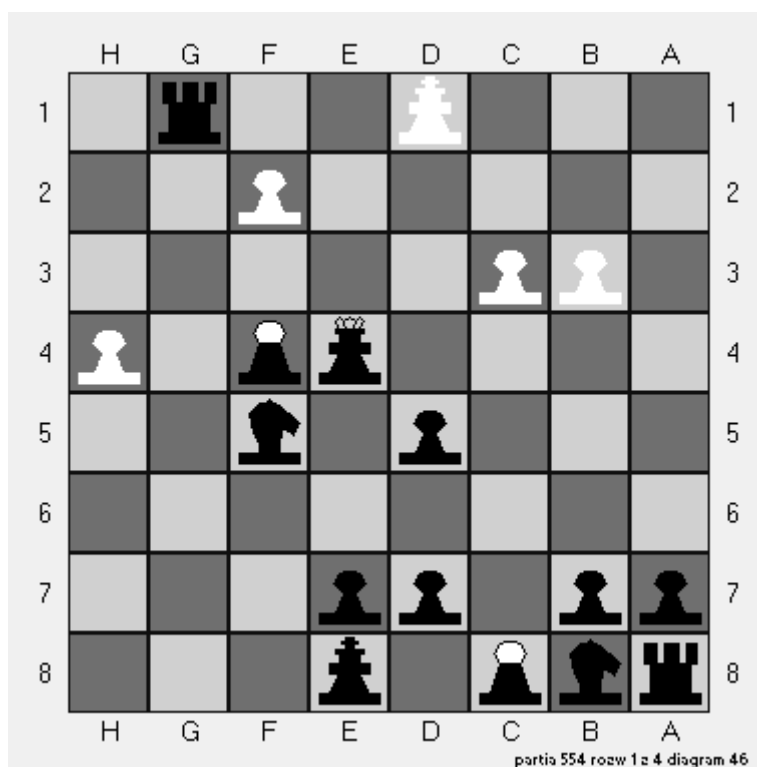


Diagram 4, partia_554_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 554.2, dla ruchu F5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[44] Sf5-Sd4 (1) ruch czarnym koniem

[45] c3: d4 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[46] Wg5-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

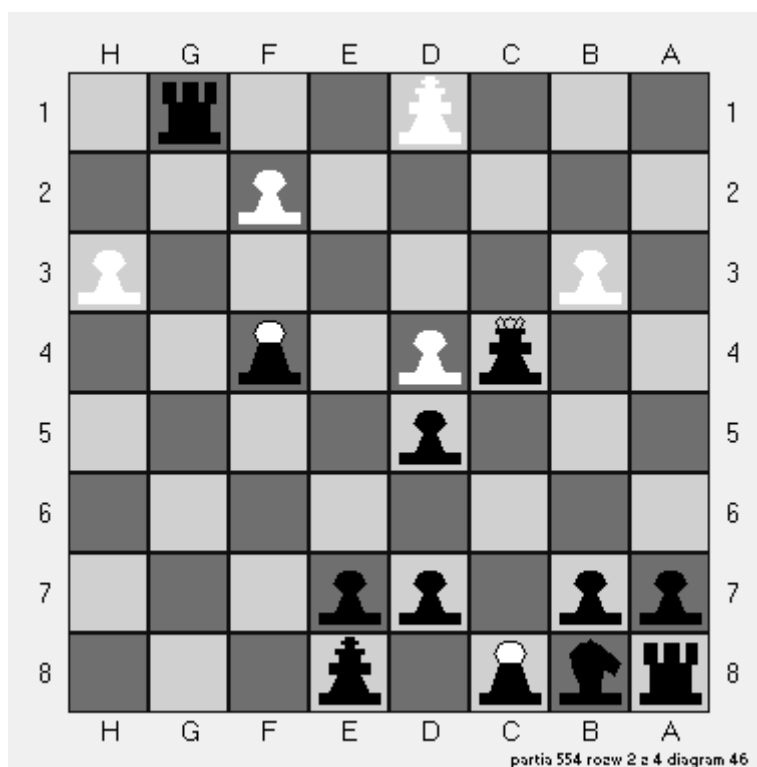


Diagram 5, partia_554_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 554.3, dla ruchu C4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[44] Hc4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[46] Wg5-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

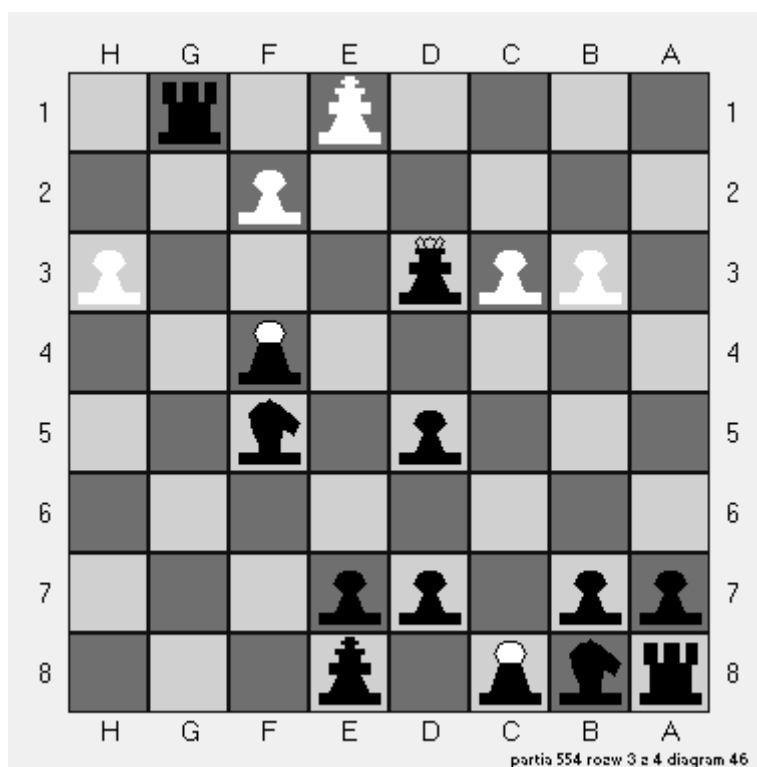


Diagram 6, partia_554_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 554.4, dla ruchu G5->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Wg5-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd1-Kc2 (1) ruch białym królem

[46] Hc4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

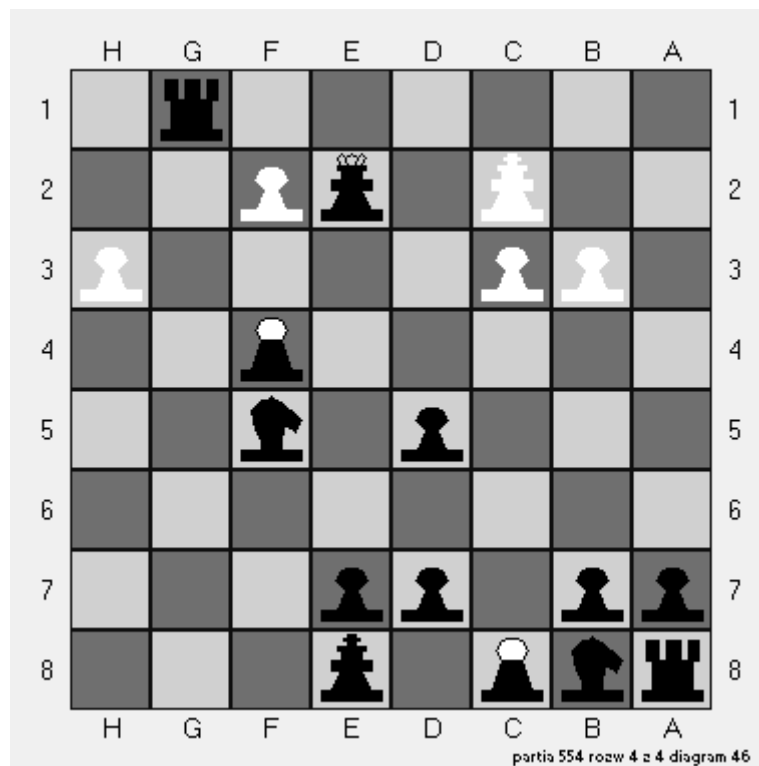


Diagram 7, partia_554_rozw_4_z_4_diagram_46