

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.09.2019

14/2019



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	61
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	77
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	83
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	89
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	96
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	106
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	113
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	120
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	144
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	150
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 33. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	164
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	177
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	183
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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	223
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238

Zadanie 48. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
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 zamatowania 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, 16, 22, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 42, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 61, 64, 68, 72

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 83, 89, 96, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 113, 120, 124, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 139, 144, 147, 150

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 161, 164, 174, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 190, 194, 199, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 206, 210, 215, 220, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 238, 243, 252, 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 656, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Sb1-Sc3,d7-d5, długość partii 74 ruchy.

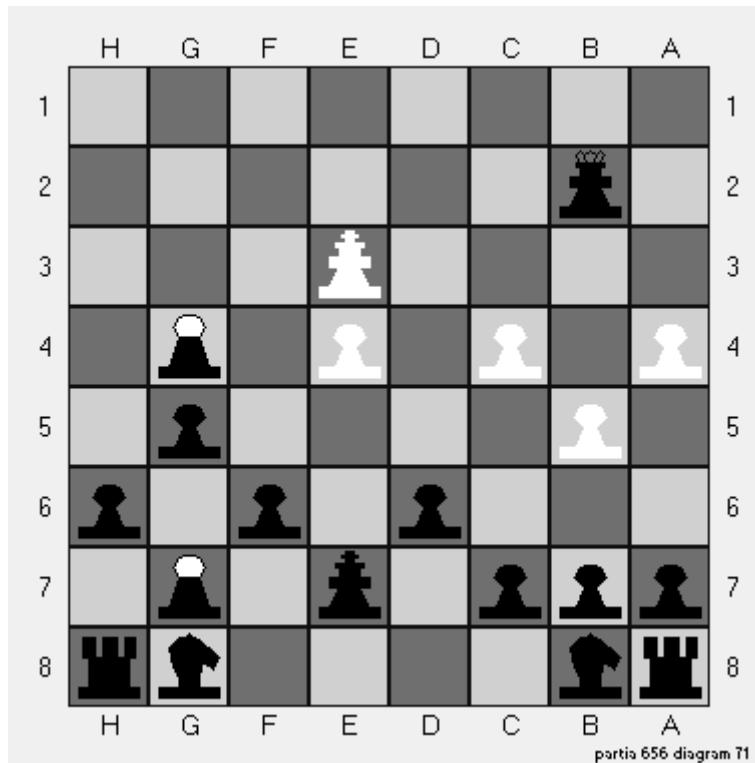


Diagram 1, partia_656_diagram_71

Oczekiwany 72 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 74 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 73 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:72

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	F6->F5	możliwy mat	(73:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	21	C7->C5	możliwy mat	(73:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	23	B2->H2	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na H2
4	24	B2->G2	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na G2
5	26	B2->E2	możliwy mat	(!) (73:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2
6	31	B2->C2	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2
7	35	B2->B4	możliwy mat	(73:1,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4
8	38	B2->A2	możliwy mat	(73:1,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2
9	42	B8->C6	możliwy mat	(73:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) B2->E2, 73:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 656.1, dla ruchu B2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[72] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[73] Ke3-Kd4 (1) ruch białym królem

[74] He2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

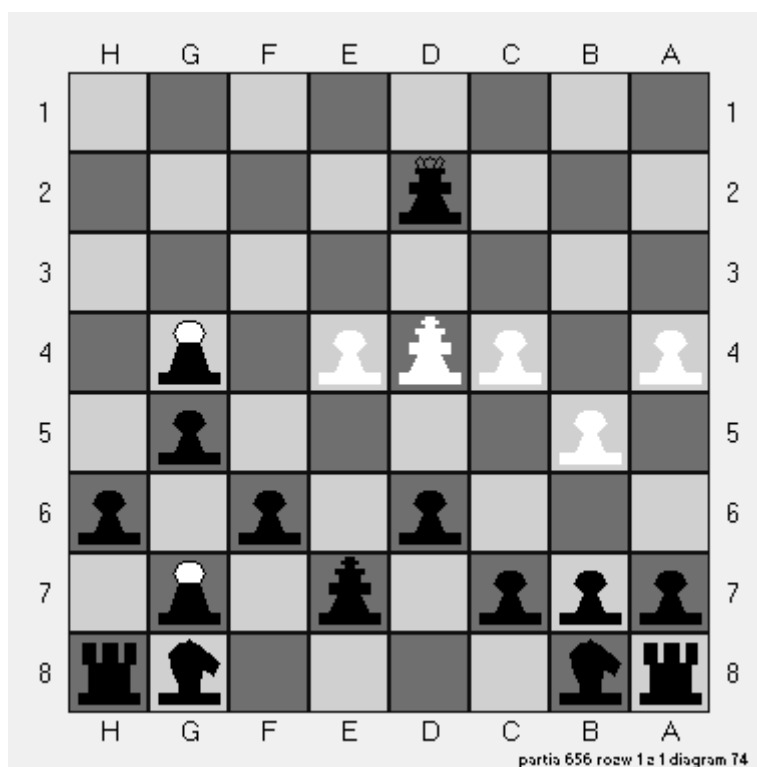


Diagram 2, partia_656_rozw_1_z_1_diagram_74

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 657, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Sb1-Sc3,d7-d6, długość partii 38 ruchów.

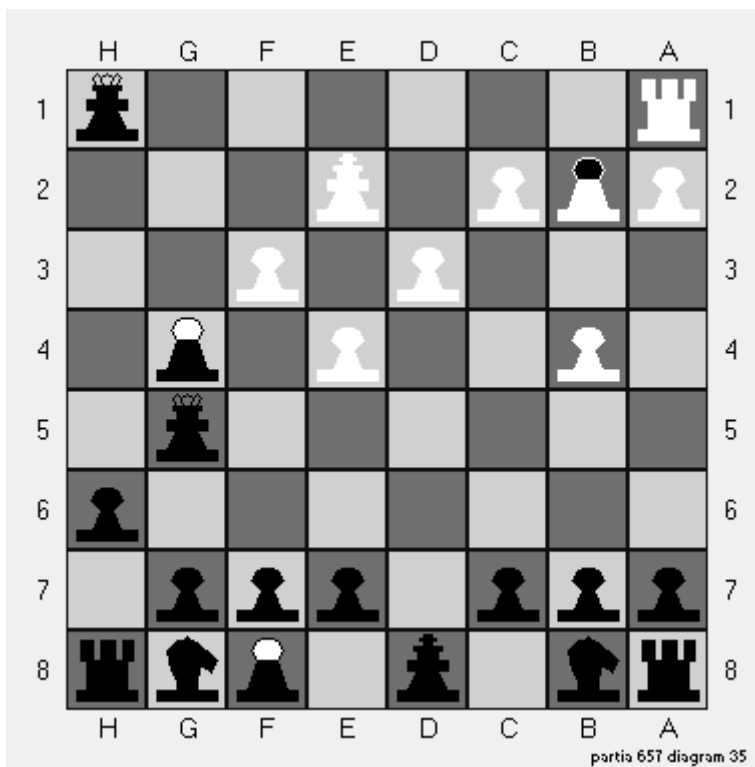


Diagram 3, partia_657_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(37:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H1->H4	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	5	H1->G1	możliwy mat	(37:0,16/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	6	H1->G2	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2
6	8	H1->F3	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбиты biały pionek
7	11	H1->C1	możliwy mat	(37:0,15/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	14	H6->H5	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	15	H8->H7	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	16	G4->H3	możliwy mat	(37:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
11	17	G4->H5	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	23	G5->H4	możliwy mat	(37:0,2/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	26	G5->F4	możliwy mat	(37:0,2/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	27	G5->F5	możliwy mat	(37:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,2](?) <1,1,0,0,2>, (!) (38:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	28	G5->F6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
16	33	G5->C1	możliwy mat	(37:0,16/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	36	G5->A5	możliwy mat	(37:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,2](?) <1,1,0,0,2>, (!) (38:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	37	G7->G6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,0,1,1](?) <0,1,0,1,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca
19	38	G8->F6	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (38:22,22/22)			Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
20	39	F7->F5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	40	F7->F6	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	41	E7->E5	możliwy mat	(37:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	42	E7->E6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	43	D8->E8	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	44	D8->D7	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	45	D8->C8	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	46	C7->C5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	47	C7->C6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	48	B7->B5	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	49	B7->B6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	50	B8->D7	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	51	B8->C6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	52	B8->A6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	53	A7->A5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	54	A7->A6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->G2, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H1->F3, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 657.1, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[36] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[38] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

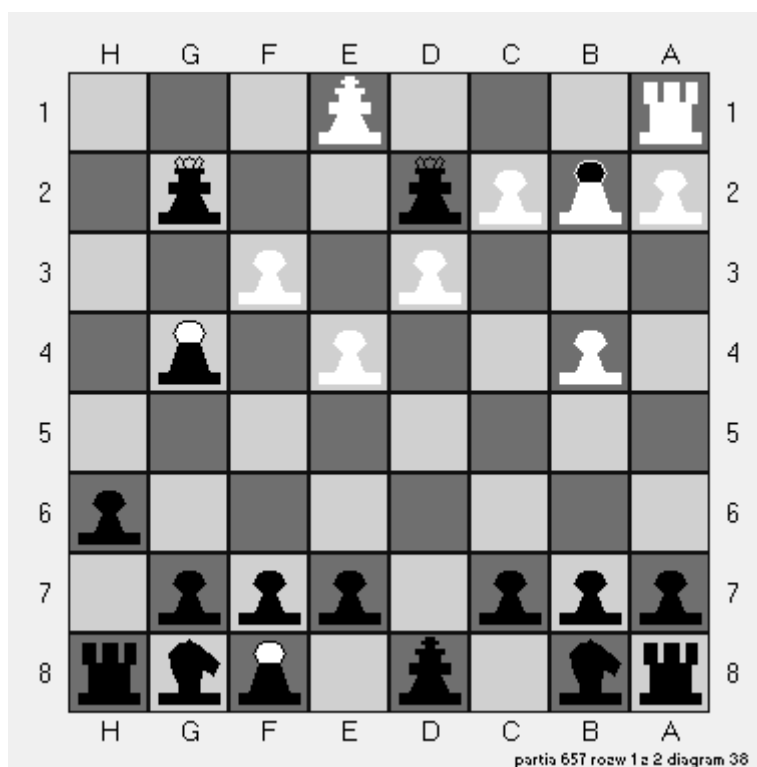


Diagram 4, partia_657_rozw_1_z_2_diagram_38

Finał 657.2, dla ruchu H1->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[36] Hh1:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[38] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

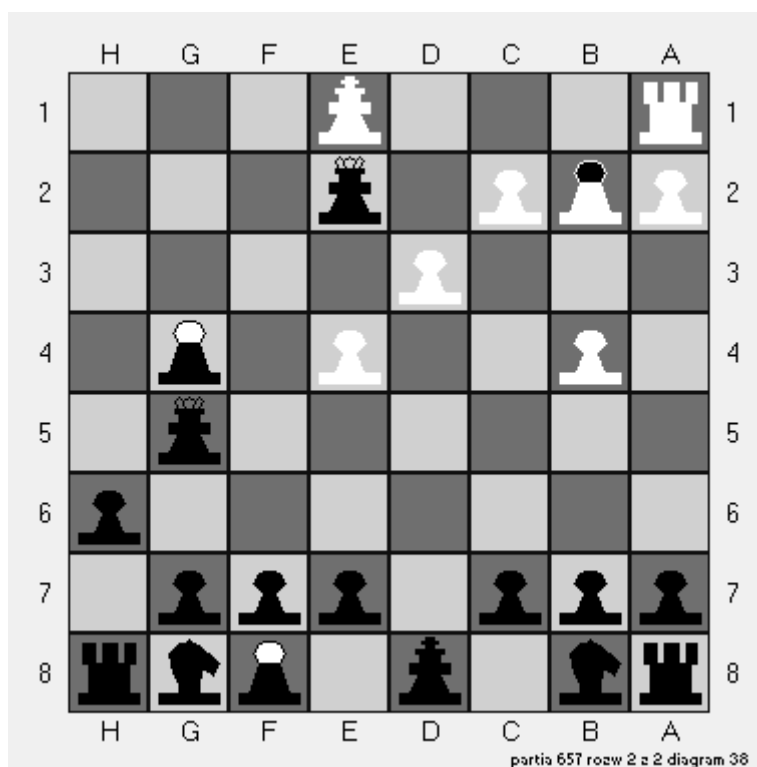


Diagram 5, partia_657_rozw_2_z_2_diagram_38