

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.09.2019

15/2019



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 i 1 ruch prowadzący do remisu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 46. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
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 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, 18, 23, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 34, 41, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 58, 65, 72, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 90, 94, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 103, 119, 130, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 141, 145, 148, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 161, 166, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 187, 190, 193, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 209, 214, 219, 222

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 236, 239, 243, 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 704, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,b2-b4,h6-h5, długość partii 48 ruchów.

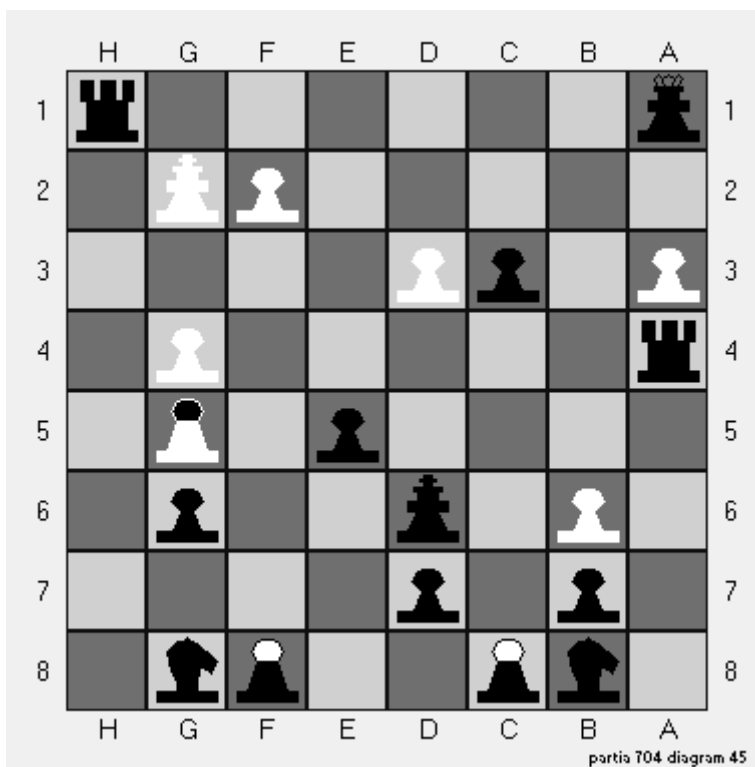


Diagram 1, partia_704_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

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	2	H1->H3	możliwy mat	(47:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	14	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	15	G8->F6	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	16	G8->E7	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	17	F8->H6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	18	F8->G7	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
7	19	F8->E7	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	20	E5->E4	możliwy mat	(47:0,9/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	21	D6->E6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E6
10	22	D6->D5	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na D5
11	23	D6->C5	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C5
12	24	D6->C6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6
13	25	C3->C2	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C3 na C2
14	26	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na

				(48:14,14/14)			C6
15	27	B8->A6	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
16	29	A1->F1	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1
17	30	A1->E1	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1
18	31	A1->D1	możliwy mat	(47:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
19	32	A1->C1	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	33	A1->B1	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1
21	38	A4->F4	możliwy mat	(47:0,8/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	39	A4->E4	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
23	40	A4->D4	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na D4
24	41	A4->C4	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	42	A4->B4	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	43	A4->A3	możliwy mat	(47:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3 zбиты biały pionek
27	44	A4->A5	możliwy mat	(47:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5
28	45	A4->A6	możliwy mat	(47:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6
29	46	A4->A7	możliwy mat	(47:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

30	47	A4->A8	możliwy mat	(47:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8
----	----	--------	-------------	--	--	--	--

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->F1, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 704.1, dla ruchu A1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[46] Ha1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[48] Wh1-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

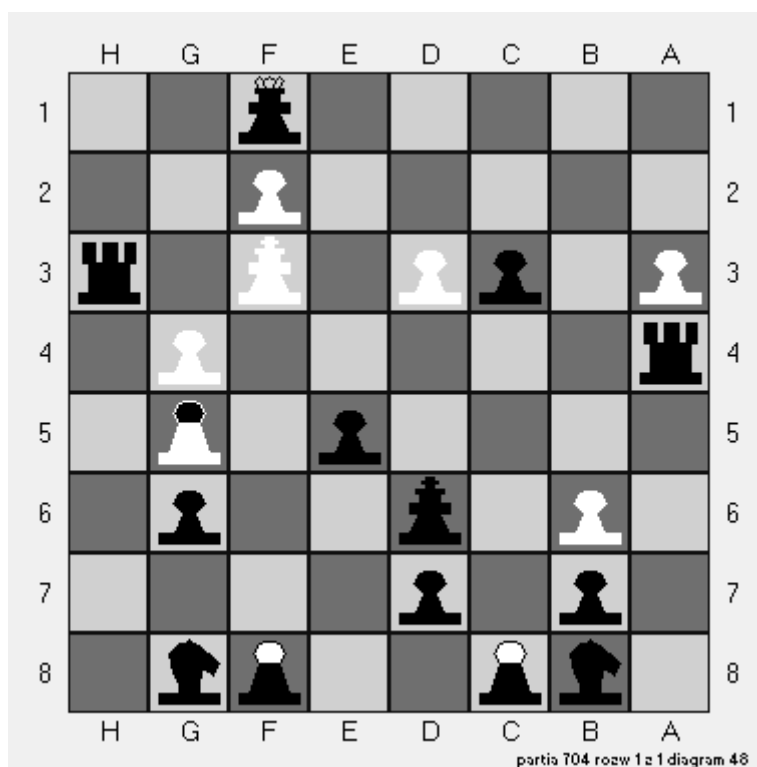


Diagram 2, partia_704_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.

Partia 705, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,b2-b4,Wh8-Wh7, długość partii 64 ruchy.

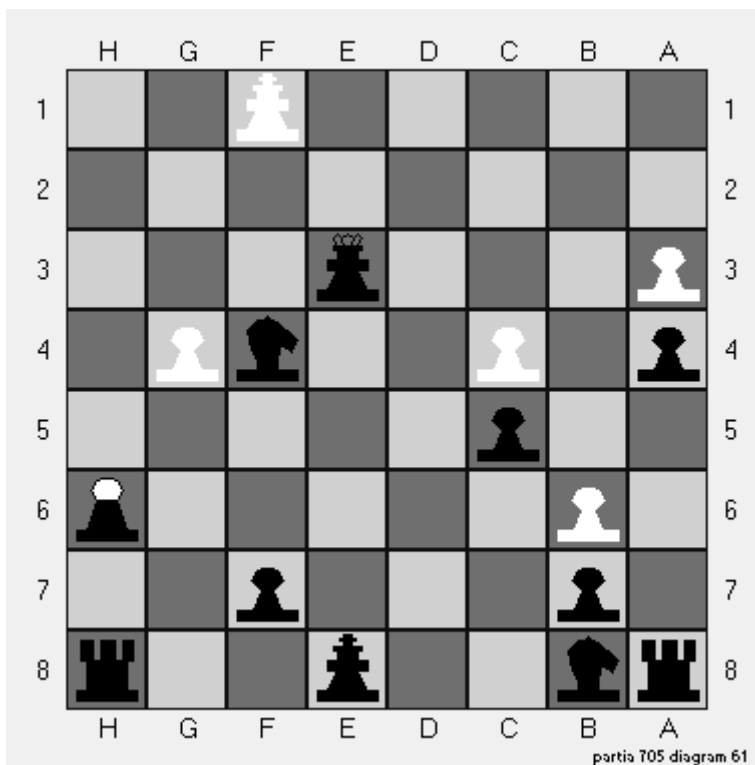


Diagram 3, partia_705_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Jakiego ruchu nie mogą wykonać czarne gońcem na h6, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.

Swoją odpowiedź zanotuj:

5) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H6->G7	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->G7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7
2	3	H6->F8	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->F8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
3	7	F4->H3	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3
4	13	F4->D3	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na D3
5	17	E3->H3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na H3
6	21	E3->F3	możliwy mat	(!) (63:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3
7	23	E3->E2	możliwy mat	(!) (63:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2
8	24	E3->E4	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E4
9	28	E3->D2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2
10	29	E3->D3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D3

Spośród 44 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H6->G7, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H6->F8, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E3->E2, 63:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 4) E3->F3, 63:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G5	pewny pat	(63:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H6->G5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5

2	4	H8->H7	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->H7 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	5	H8->G8	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	6	H8->F8	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->F8 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	8	F4->H5	możliwy pat	(63:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	15	F7->F5	możliwy pat	(63:1,0/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	16	F7->F6	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
8	19	E3->G3	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->G3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G3
9	35	E8->F8	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	36	E8->E7	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
11	37	E8->D7	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
12	38	E8->D8	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
13	39	B8->D7	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->D7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
14	40	B8->C6	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
15	41	B8->A6	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
16	42	A8->A5	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A5 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
17	43	A8->A6	możliwy pat	(!) (63:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6

Spośród 44 ruchów, jeden ruch gońcem na h6 prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

1) H6->G5, 63:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 705.1, dla ruchu H6->G7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[62] Gh6-Gg7 (1) ruch czarnym gońcem

[63] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

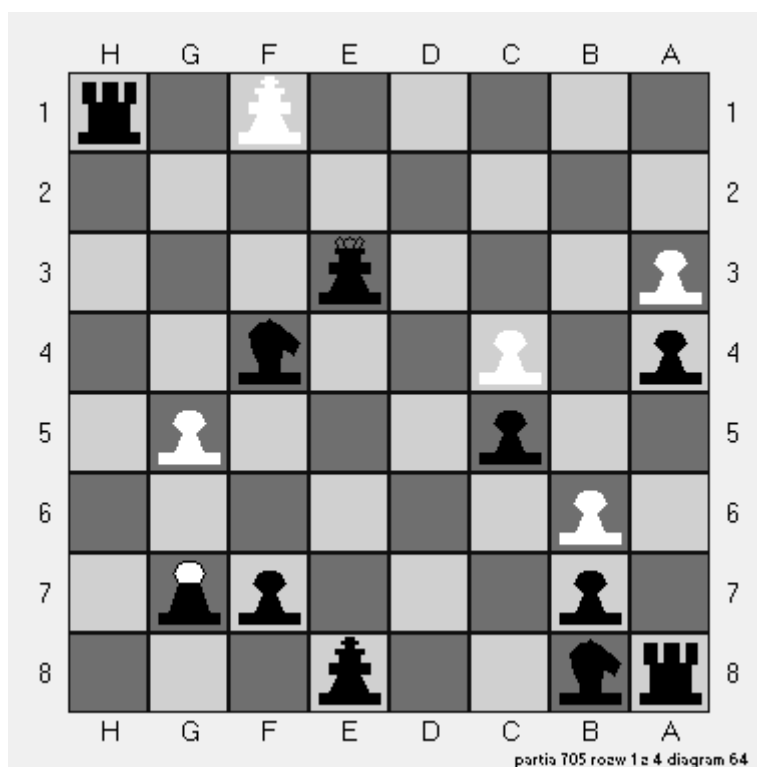


Diagram 4, partia_705_rozw_1_z_4_diagram_64

Finał 705.2, dla ruchu H6->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[62] Gh6-Gf8 (1) ruch czarnym gońcem

[63] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

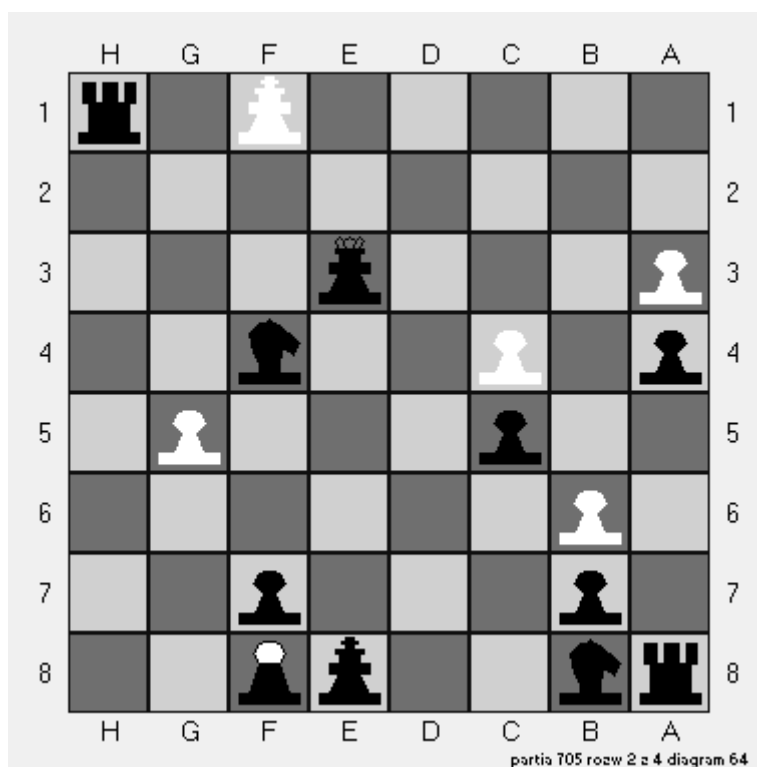


Diagram 5, partia_705_rozw_2_z_4_diagram_64

Finał 705.3, dla ruchu E3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[62] He3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[64] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

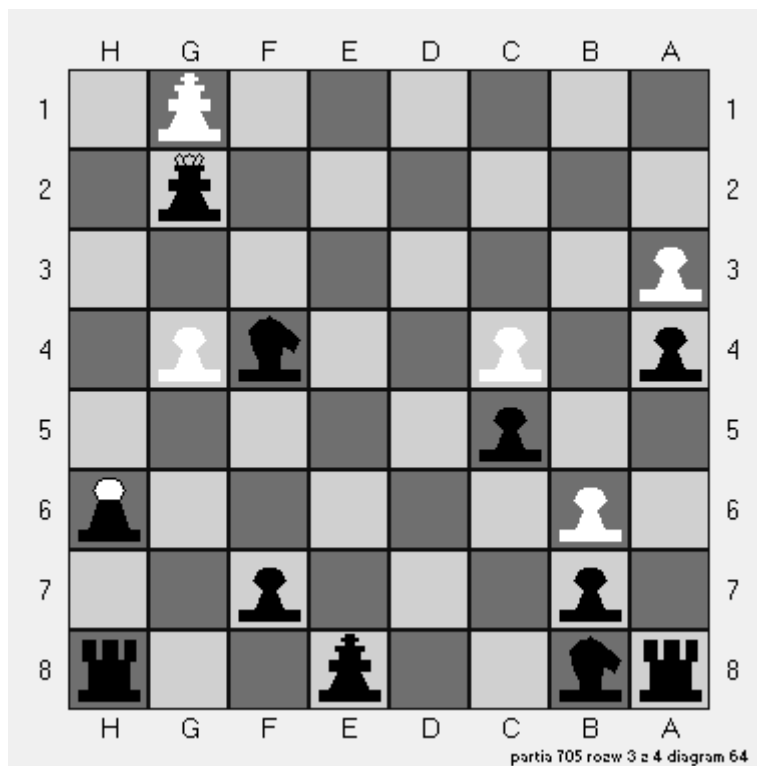


Diagram 6, partia_705_rozw_3_z_4_diagram_64

Finał 705.4, dla ruchu E3->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[62] He3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

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

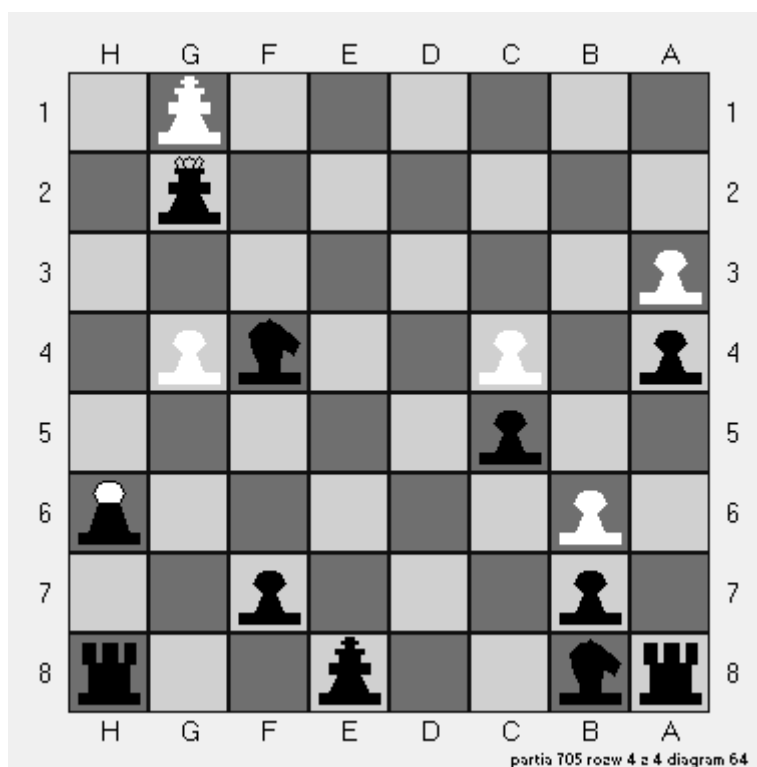


Diagram 7, partia_705_rozw_4_z_4_diagram_64