

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.04.2020

18/2020



## 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   | 11  |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 16  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 19  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 26  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 29  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 35  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 38  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu   | 43  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 49  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 55  |
| Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 62  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 66  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 71  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 74  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 80  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 84  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 87  |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 92  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 96  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 101 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 105 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 111 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 117 |
| Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 121 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 127 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 132 |
| Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 137 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 141 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 144 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 149 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 152 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 155 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 160 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 167 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 172 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 177 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 180 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 183 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 190 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 193 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 198 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 201 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 204 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 207 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu  | 212 |
| Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 217 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 222 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 227 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 233 |

# 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, 16, 19, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 35, 38, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 62, 66, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 84, 87, 92, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 105, 111, 117, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 132, 137, 141, 144

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 152, 155, 160, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 177, 180, 183, 190

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 193, 198, 201, 204, 207

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 212, 217, 222, 227, 233

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 2372, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Wh1-Wh2,b7-b5, długość partii 42 ruchy.

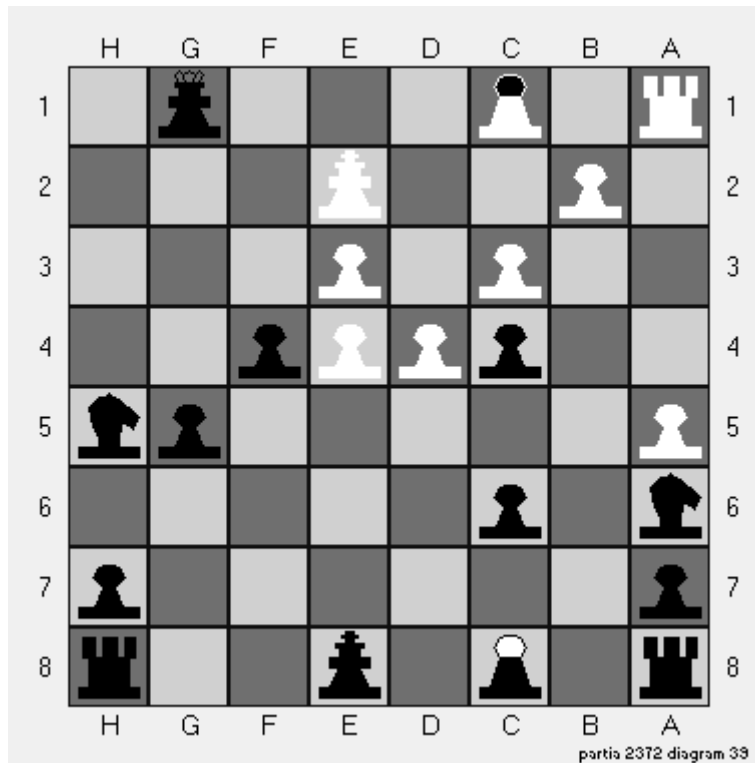


Diagram 1, partia\_2372\_diagram\_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

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            | H5->G3          | możliwy mat        | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)                       |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji H5 na<br>G3                                                                                  |
| 2    | 2            | H5->G7          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji H5 na<br>G7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 3    | 3            | H5->F6          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji H5 na<br>F6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 4    | 4            | H7->H6          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji H7<br>na H6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 5    | 5            | H8->G8          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>G8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 6    | 6            | H8->F8          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 7    | 8            | G1->H2          | możliwy mat        | (41:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)                       |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G1<br>na H2                                                                                |
| 8    | 13           | G1->F2          | możliwy mat        | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (42:2,2/2)     |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G1<br>na F2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                    |
| 9    | 14           | G1->E1          | możliwy mat        | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (42:2,2/2)     |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G1<br>na E1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                    |
| 10   | 15           | G1->E3          | możliwy mat        | (41:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (42:3,3/3)     |                 |             | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G1<br>na E3 zbitą białą<br>pionkę, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana |
| 11   | 18           | G5->G4          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji G5<br>na G4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 12   | 19           | F4->F3          | możliwy mat        | (41:0,1/2) w 2 ruchu                                                      |                 |             | niebijący ruch czarnym                                                                                                                  |

|    |    |        |             |                                                                      |                         |                                |                                                                                                                          |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [1,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)                                          |                         |                                | pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                                         |
| 13 | 20 | F4->E3 | możliwy mat | (41:0,10/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11) |                         |                                | bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka  |
| 14 | 21 | E8->G8 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 15 | 22 | E8->F7 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 16 | 23 | E8->F8 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 17 | 24 | E8->E7 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
|    |    |        |             |                                                                      |                         |                                |                                                                                                                          |
| 18 | 26 | E8->D8 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 19 | 27 | C6->C5 | możliwy mat | (41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 20 | 28 | C8->H3 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 21 | 29 | C8->G4 | 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: C8->G4 wygrasz | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4                                                                         |
| 22 | 30 | C8->F5 | możliwy mat | (41:0,2/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 23 | 31 | C8->E6 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 24 | 32 | C8->D7 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |



|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                         |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | (!) (42:12,12/12)                                                         |  |  | D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                                                           |
| 25 | 34 | A6->C5 | możliwy mat | (41:0,2/14) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>,<br>(!) (42:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji A6 na<br>C5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka |
| 26 | 35 | A6->C7 | możliwy mat | (41:0,2/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji A6 na<br>C7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 27 | 36 | A6->B4 | możliwy mat | (41:0,2/13) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji A6 na<br>B4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka |
| 28 | 37 | A6->B8 | możliwy mat | (41:0,2/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji A6 na<br>B8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 29 | 38 | A8->B8 | możliwy mat | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>B8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->G4, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2372.1, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[40] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke2-Kd2 (1) ruch białym królem

[42] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

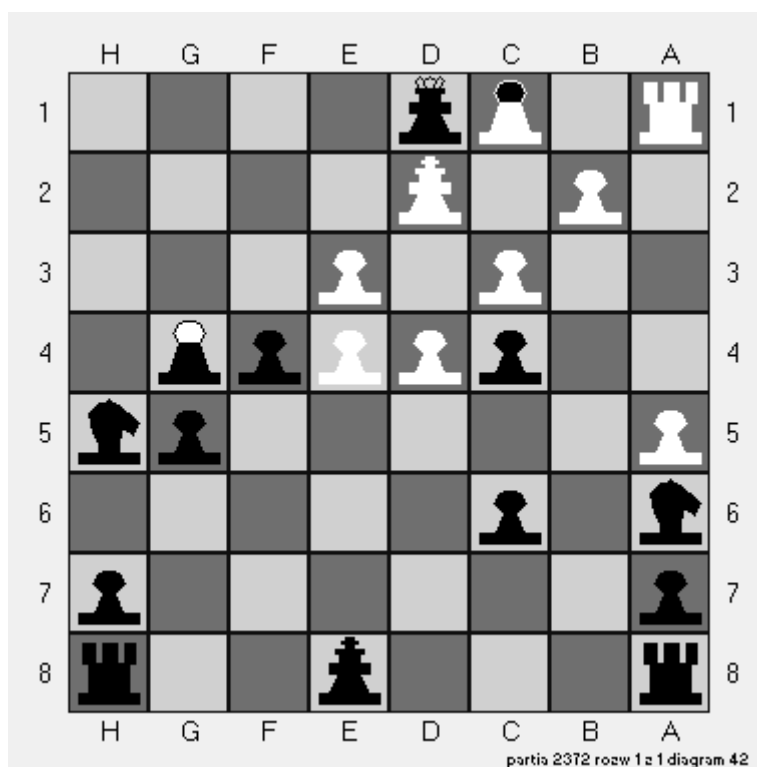


Diagram 2, partia\_2372\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_42

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2373, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Wh1-Wh2,b7-b6, długość partii 38 ruchów.

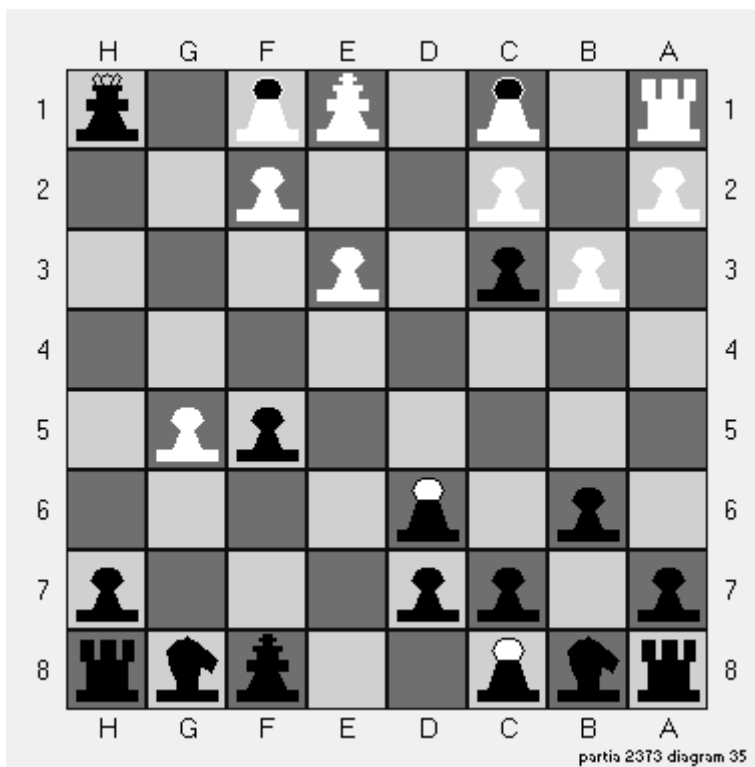


Diagram 3, partia\_2373\_diagram\_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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    | 2            | H1->H3          | możliwy mat        | (37:0,1/20) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (38:20,20/20) |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 2    | 6            | H1->G1          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1                                                       |
| 3    | 7            | H1->G2          | możliwy mat        | (37:0,1/19) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (38:19,19/19) |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 4    | 11           | H1->D5          | możliwy mat        | (37:0,3/19) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:19,19/19)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D5                                                       |
| 5    | 14           | H7->H5          | możliwy mat        | (37:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (38:14,14/14) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka  |
| 6    | 15           | H7->H6          | możliwy mat        | (37:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (38:14,14/14) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka  |
| 7    | 16           | G8->H6          | możliwy mat        | (37:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (38:14,14/14) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia     |
| 8    | 17           | G8->F6          | możliwy mat        | (37:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (38:14,14/14) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia     |
| 9    | 18           | G8->E7          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7                                                         |
| 10   | 19           | F5->F4          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (38:13,13/13) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka  |
| 11   | 20           | F8->G7          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7                                                         |
| 12   | 21           | F8->F7          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7                                                         |
| 13   | 22           | F8->E7          | możliwy mat        | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)                                 |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na                                                            |

|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                  |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | (38:13,13/13)                                                             |                            |                                        | E7                                                                                                               |
| 14 | 23 | F8->E8 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji F8 na<br>E8                                                           |
| 15 | 24 | D6->H2 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na H2                                                           |
| 16 | 25 | D6->G3 | możliwy mat | (37:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (38:12,12/12) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na G3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca |
| 17 | 26 | D6->F4 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (38:13,13/13) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na F4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca |
| 18 | 27 | D6->E5 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na E5                                                           |
| 19 | 28 | D6->E7 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na E7                                                           |
| 20 | 29 | D6->C5 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na C5                                                           |
| 21 | 30 | D6->B4 | możliwy mat | (37:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:12,12/12)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na B4                                                           |
| 22 | 31 | D6->A3 | możliwy mat | (37:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (38:11,11/11) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na A3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca |
| 23 | 32 | C7->C5 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5                                                         |
| 24 | 33 | C7->C6 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6                                                         |
| 25 | 34 | C8->B7 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>B7                                                           |
| 26 | 35 | C8->A6 | możliwy mat | (!) (37:0,12/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:12,12/12)           | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>C8->A6<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>A6                                                           |
| 27 | 36 | B6->B5 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B6<br>na B5                                                         |
| 28 | 37 | B8->C6 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6                                                           |
| 29 | 38 | B8->A6 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6                                                           |
| 30 | 39 | A7->A5 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(38:13,13/13)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5                                                         |
| 31 | 40 | A7->A6 | możliwy mat | (37:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)                                 |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7                                                                  |

|  |  |  |  |               |  |  |       |
|--|--|--|--|---------------|--|--|-------|
|  |  |  |  | (38:13,13/13) |  |  | na A6 |
|--|--|--|--|---------------|--|--|-------|

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->A6, 37:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2373.1, dla ruchu C8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[36] Gc8-Ga6 (1) ruch czarnym gońcem

[37] Gc1-Ga3 (1) ruch białym gońcem

[38] Hh1:Hf1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

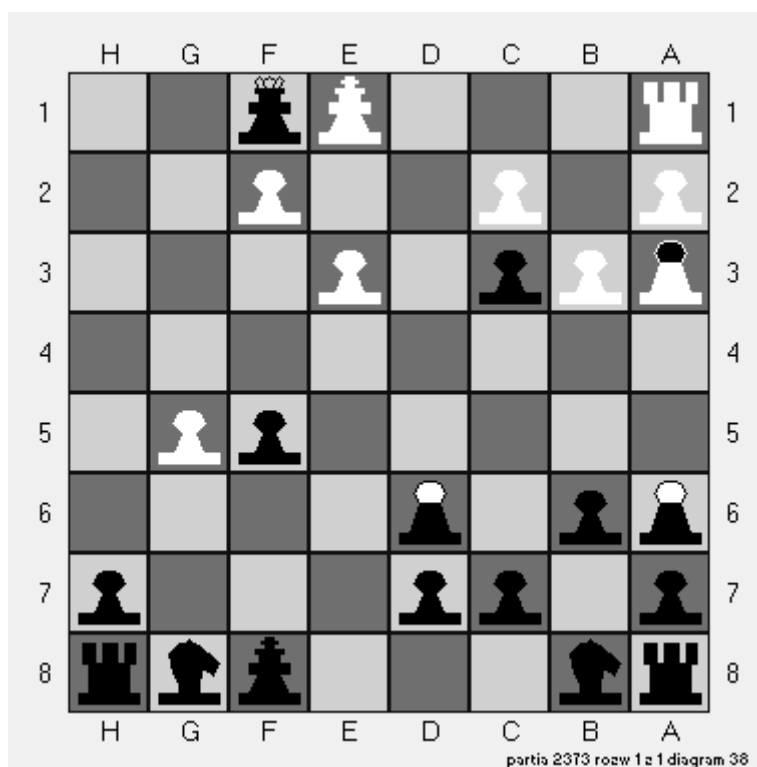


Diagram 4, partia\_2373\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_38