

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.05.2020

20/2020



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 10. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	62
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	105
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	164
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	202
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 39. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	217
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	259
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	262

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	274
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281

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, 21, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 42, 47, 59, 62

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 71, 78, 83, 88, 92

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 96, 99, 105, 114, 119

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 124, 129, 132, 136, 139

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 154, 157, 160, 164

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 177, 181, 185, 191

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 202, 211, 217, 227

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 236, 242, 249, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 259, 262, 269, 274, 281

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 2470, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,f2-f3,d7-d6, długość partii 34 ruchy.

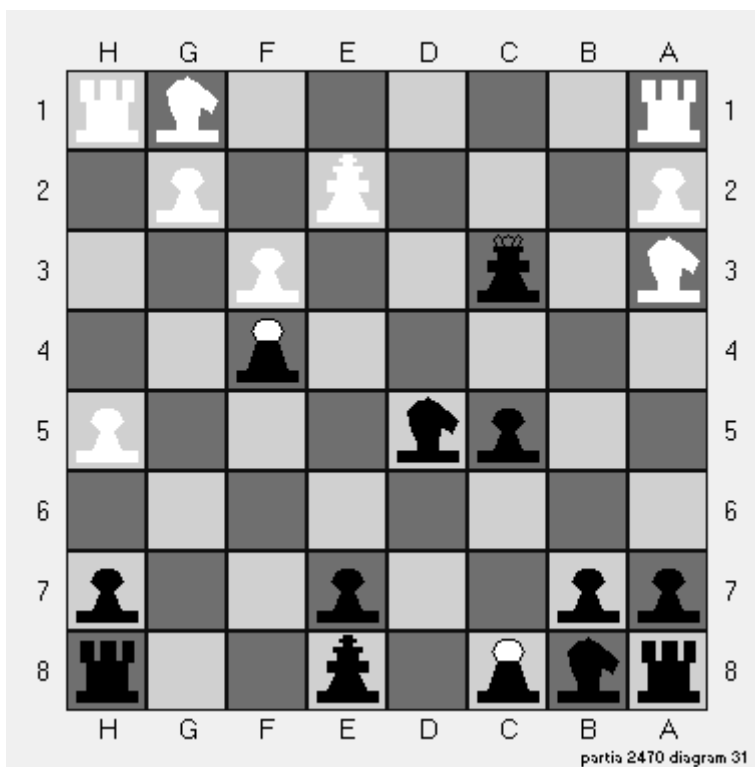


Diagram 1, partia_2470_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	H8->G8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	H8->F8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
4	5	F4->H6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na H6
5	7	F4->G5	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G5
6	8	F4->E3	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E3
7	12	F4->C1	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	14	E7->E5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
9	15	E7->E6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
10	16	E8->G8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
11	17	E8->F7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
12	18	E8->F8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
13	19	E8->D7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
14	20	E8->D8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
15	21	D5->F6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6
16	23	D5->C7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			Koniem z pozycji D5 na C7
17	24	D5->B4	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4
18	25	D5->B6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6
19	30	C3->E3	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E3
20	32	C3->D2	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2
21	33	C3->D3	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	34	C3->D4	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4
23	38	C3->B2	możliwy mat	(33:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2
24	40	C3->B4	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B4
25	43	C3->A5	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A5
26	44	C5->C4	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	45	C8->H3	możliwy mat	(33:0,4/19) w 2 ruchu [0,3,0,0,0](?) <0,3,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	46	C8->G4	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	47	C8->F5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5
30	48	C8->E6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
31	49	C8->D7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na

				(34:19,19/19)			D7
32	50	B7->B5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	51	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
34	52	B8->D7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
35	53	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
36	54	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
37	55	A7->A5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
38	56	A7->A6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 56 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C3->D2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2470.1, dla ruchu C3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[32] Hc3-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[34] Sd5-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

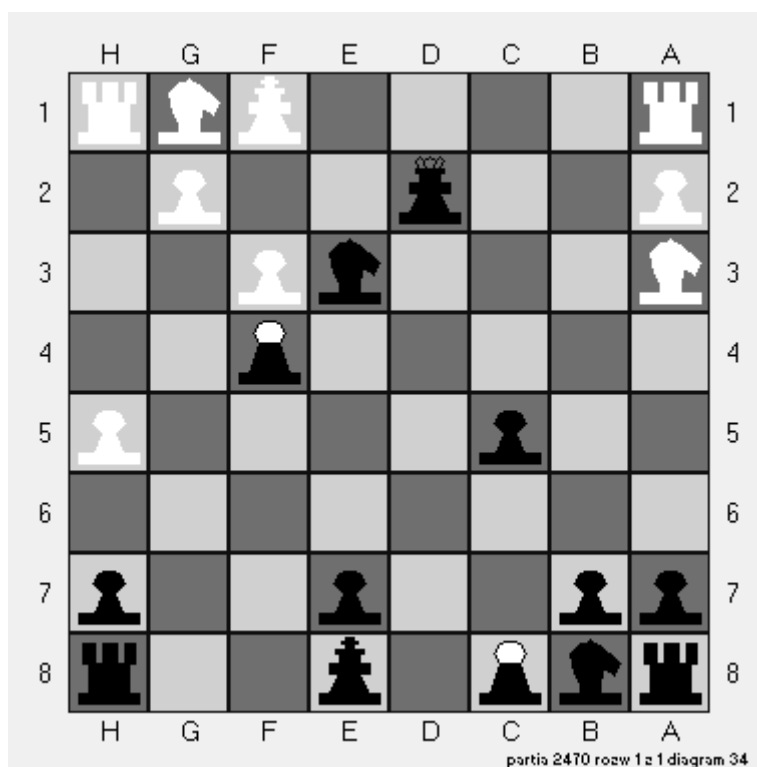


Diagram 2, partia_2470_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 2471, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,f2-f3,c7-c5, długość partii 46 ruchów.

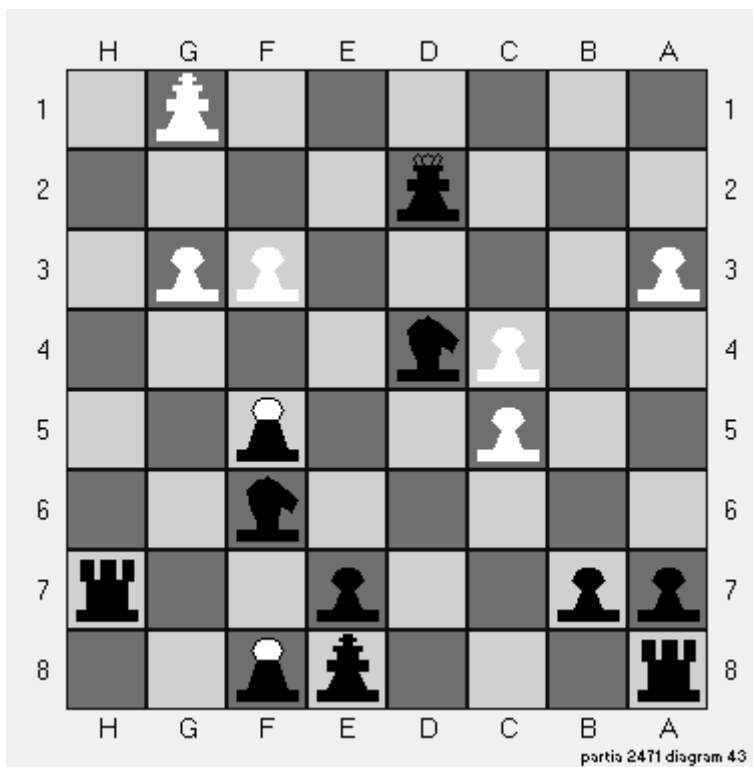


Diagram 3, partia_2471_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 65 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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	H7->H2	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H2
2	3	H7->H3	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H3
3	4	H7->H4	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	5	H7->H5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H5
5	6	H7->H6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H6
6	7	H7->H8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8
7	10	F5->H3	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3
8	11	F5->G4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	12	F5->G6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6
10	13	F5->E4	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	F5->E6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E6
12	15	F5->D3	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: F5->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D3
13	16	F5->D7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D7
14	17	F5->C2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C2
15	18	F5->C8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C8
16	19	F5->B1	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na B1

17	21	F6->G4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	F6->G8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
19	23	F6->E4	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	24	F6->D5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	25	F6->D7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7
22	26	F8->H6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
23	27	F8->G7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
24	28	E7->E5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
25	29	E7->E6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
26	30	E8->F7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
27	31	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
28	32	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
29	33	E8->C8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
30	41	D2->E2	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: D2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
31	42	D2->E3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3
32	45	D2->C1	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C1
33	46	D2->C2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2

							na C2
34	48	D2->B2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2
35	50	D2->A2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na A2
36	52	D4->F3	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: D4->F3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F3 zбиты biały pionek
37	54	D4->E6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6
38	55	D4->C2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2
39	56	D4->C6	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6
40	57	D4->B3	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3
41	58	D4->B5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
42	59	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	60	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	61	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
45	62	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
46	63	A8->D8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
47	64	A8->C8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
48	65	A8->B8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 65 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F5->D3, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

- 2) H7->H2, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D4->F3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) F5->H3, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) D2->E2, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2471.1, dla ruchu F5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[44] Gf5-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Sd4:Sf3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest mat/

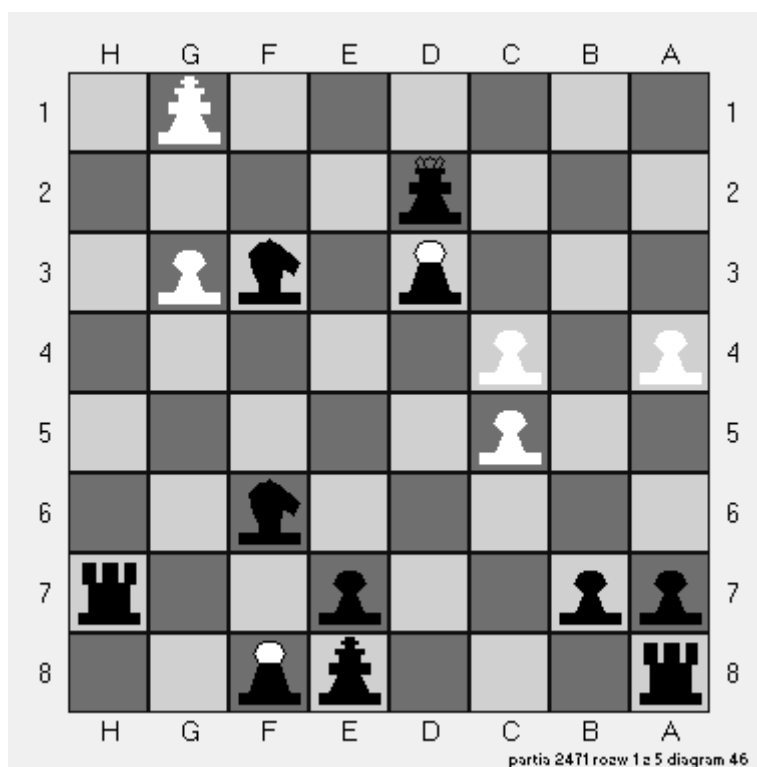


Diagram 4, partia_2471_rozw_1_z_5_diagram_46

Finał 2471.2, dla ruchu H7->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Wh7-Wh2 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[46] Wh2-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

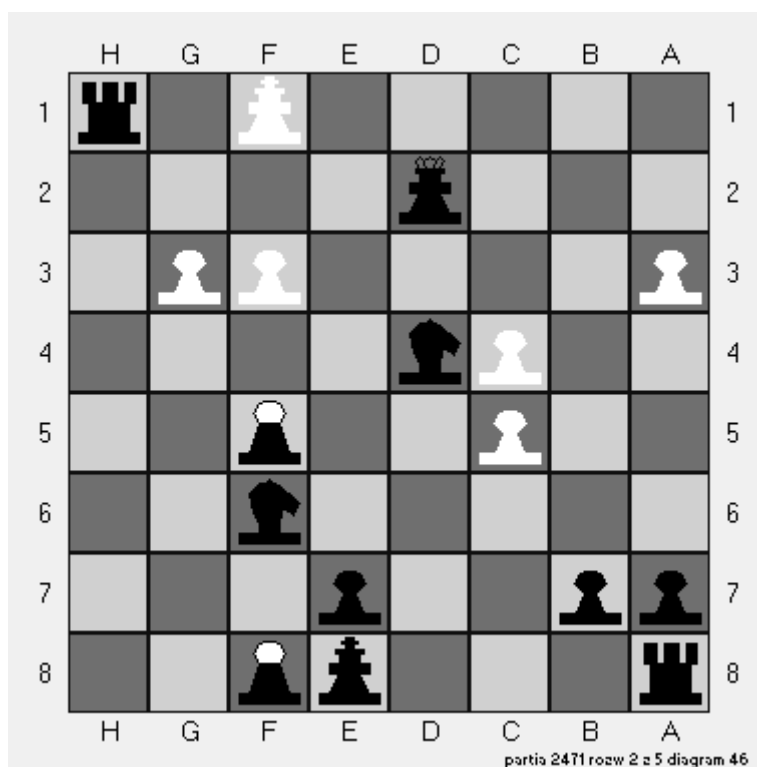


Diagram 5, partia_2471_rozw_2_z_5_diagram_46

Finał 2471.3, dla ruchu D4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[44] Sd4:Sf3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[46] Wh7-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

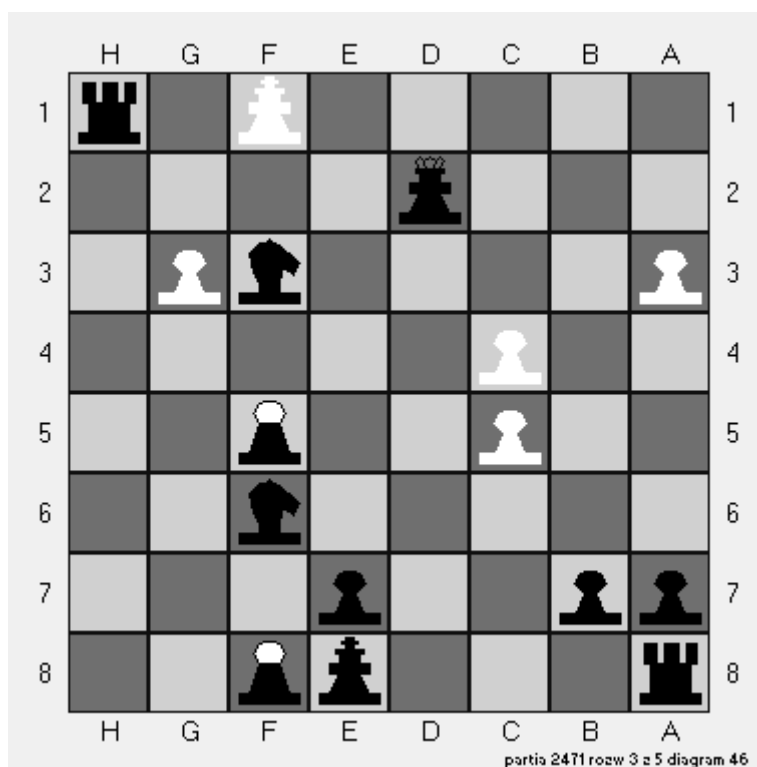


Diagram 6, partia_2471_rozw_3_z_5_diagram_46

Finał 2471.4, dla ruchu F5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[44] Gf5-Gh3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

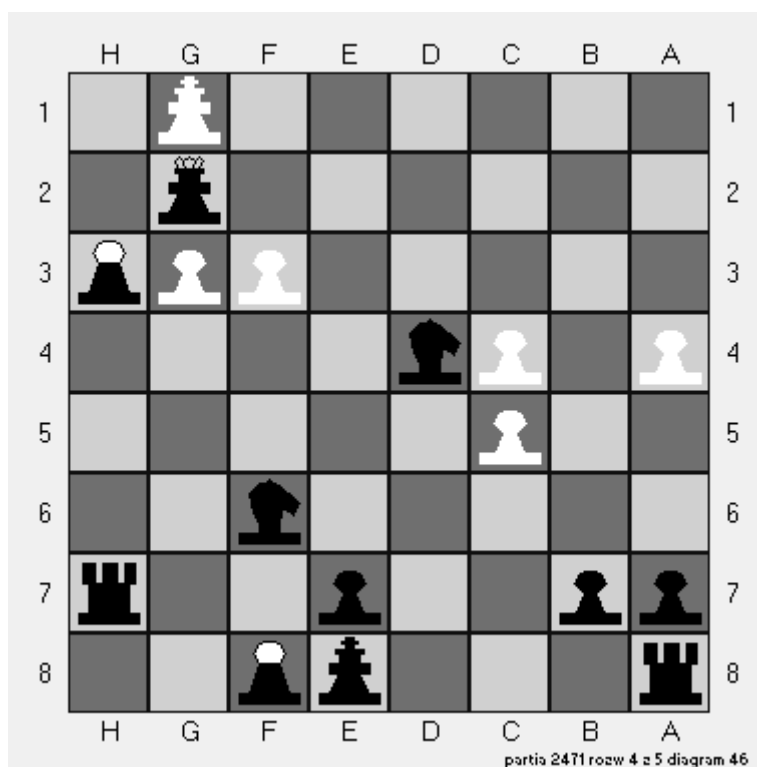


Diagram 7, partia_2471_rozw_4_z_5_diagram_46

Finał 2471.5, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Sd4:Sf3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest mat/

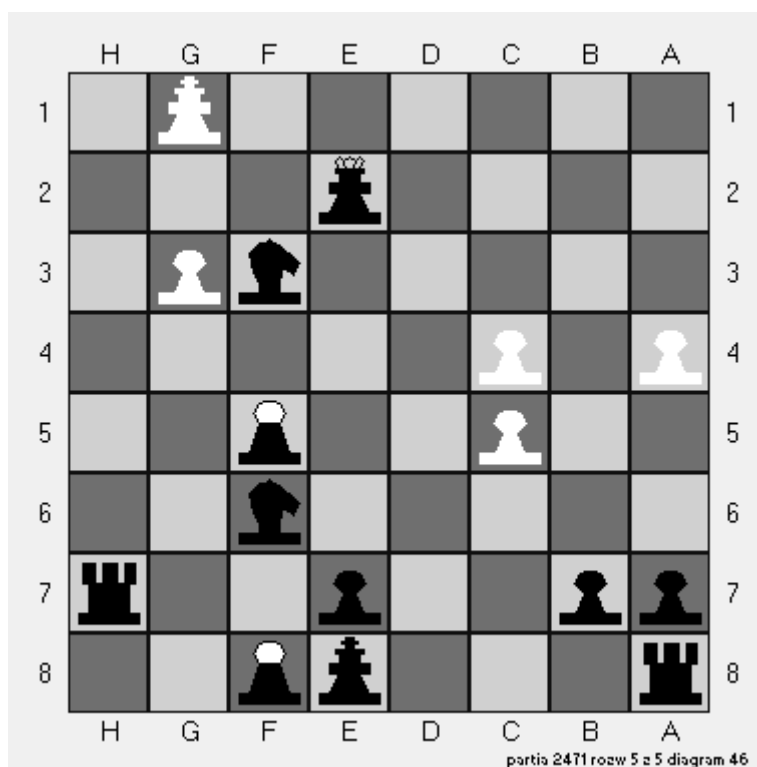


Diagram 8, partia_2471_rozw_5_z_5_diagram_46