

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.05.2020

21/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 26 ruchów prowadzących do remisu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	193
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	212
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232
Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	236
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

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, 10, 20, 23, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 36, 45, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 66, 69, 72, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 90, 94, 99, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 113, 118, 123, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 137, 141, 145, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 160, 163, 168, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 181, 187, 190, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 209, 212, 215, 218

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 222, 227, 232, 236, 247

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2528, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,e2-e4,Ke8-Kf7, długość partii 21 ruchów.

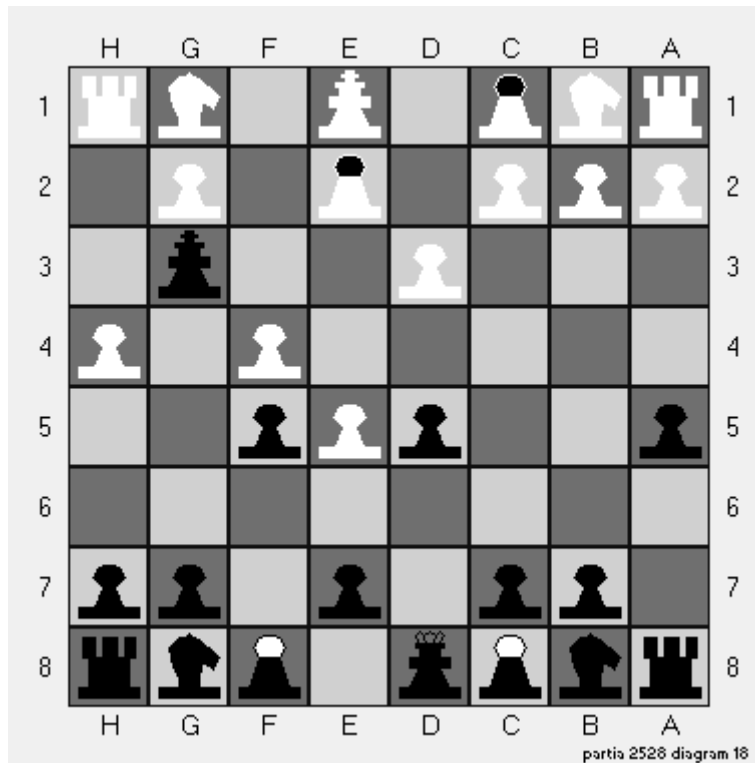


Diagram 1, partia_2528_diagram_18

Oczekiwany 19 ruch białych, białe pionki i figury mogą wykonać 26 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu białych w 21 ruchu, niezależnie od odpowiedzi czarnych w 20 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:19

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	E1->F1	możliwy mat	(!) (20:0,23/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (21:0,0/23)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->F1 wygrasz	niebijący ruch białym Królem z pozycji E1 na F1
2	12	E2->F3	możliwy mat	(!) (20:0,23/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (21:0,0/23)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->F3 wygrasz	niebijący ruch białym Gońcem z pozycji E2 na F3

Spośród 26 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E2->F3, 20:0,23/23 dwadzieścietrzy na dwadzieścietrzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E1->F1, 20:0,23/23 dwadzieścietrzy na dwadzieścietrzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2528.1, dla ruchu E2->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[19] Ge2-Gf3 (1) ruch białym gońcem

[20] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem

[21] Sg1-Se2 (1) ruch białym koniem /jest mat/

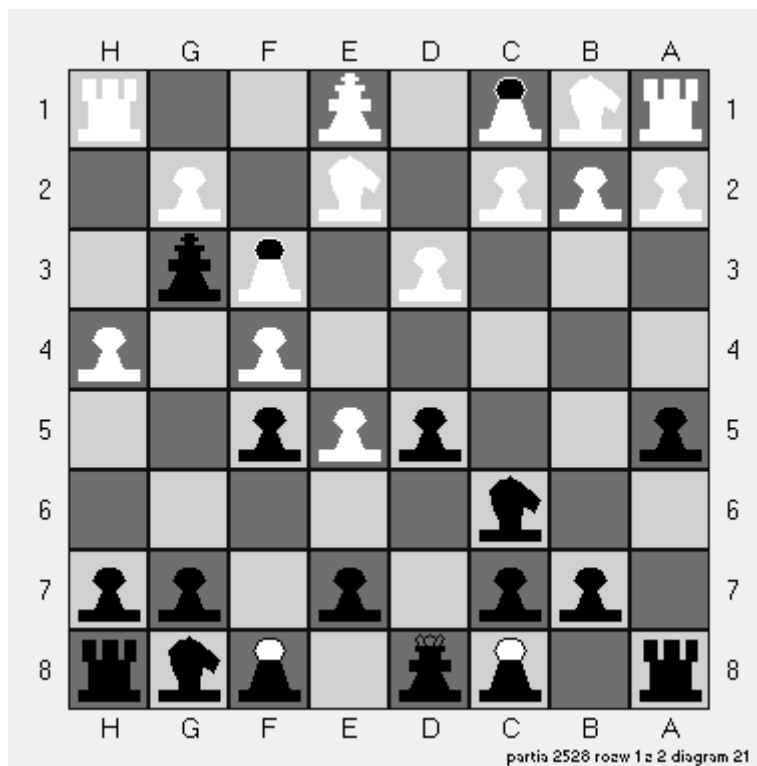


Diagram 2, partia_2528_rozw_1_z_2_diagram_21

Finał 2528.2, dla ruchu E1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[19] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[20] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem

[21] Wh1-Wh3 (1) ruch białą wieżą /jest mat/

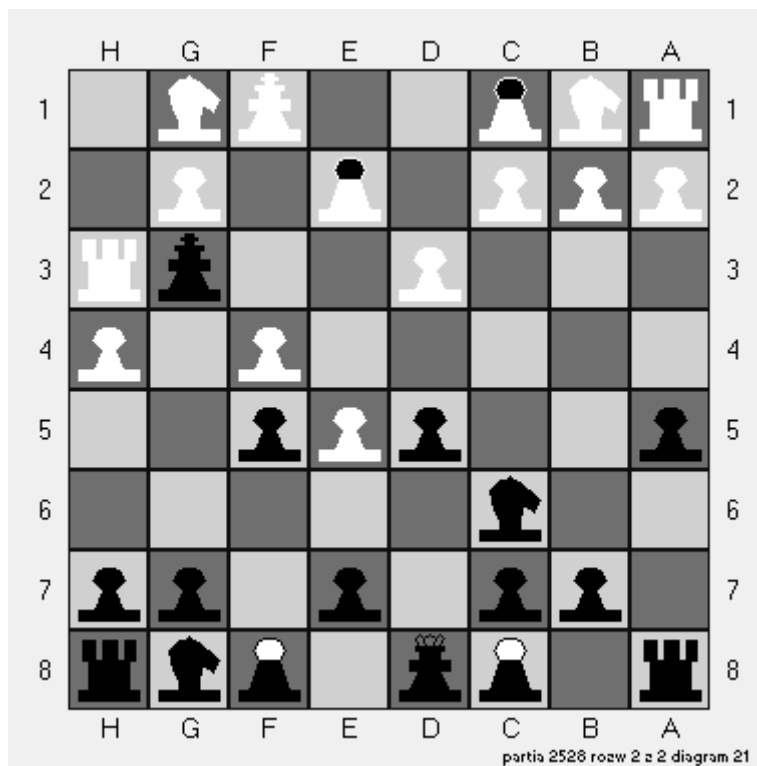


Diagram 3, partia_2528_rozw_2_z_2_diagram_21

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 26 ruchów prowadzących do remisu.

Partia 2529, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,e2-e4,d7-d5, długość partii 58 ruchów.

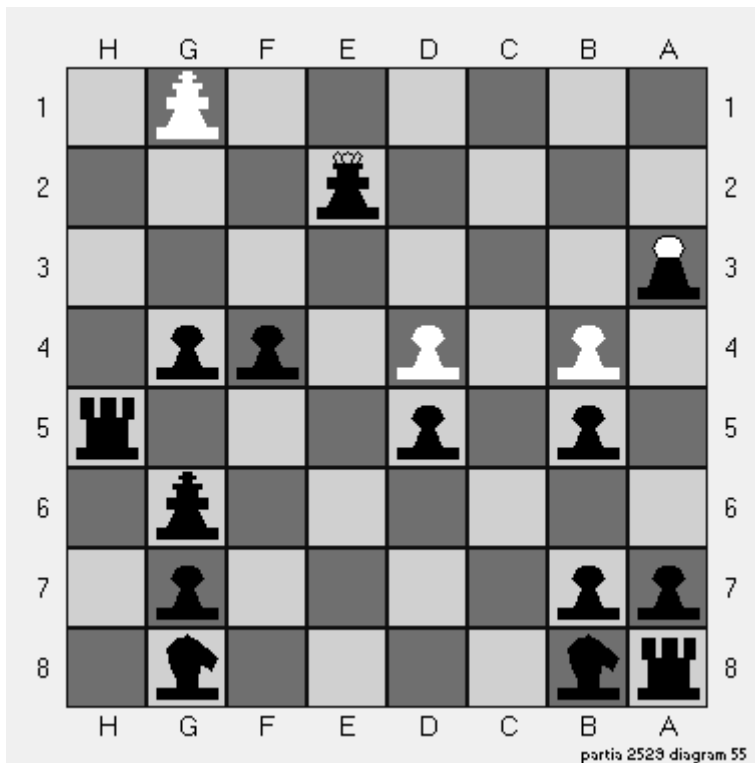


Diagram 4, partia_2529_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____ 5) _____

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

Jakich dwudziestusześciu ruchów nie mogą wykonać czarne, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces. trzech ruchów gońcem na a3, trzech ruchów koniem na b8, sześciu ruchów wieżą na h5, sześciu ruchów królem na g6, jednego ruchu pionkiem na b7, jednego ruchu pionkiem na g4, trzech ruchów koniem na g8, jednego ruchu pionkiem na a7, jednego ruchu pionkiem na f4, jednego ruchu hetmanem na e2

Swoją odpowiedź zanotuj:

6) _____ 12) _____ 18) _____ 24) _____ 30) _____
 7) _____ 13) _____ 19) _____ 25) _____ 31) _____
 8) _____ 14) _____ 20) _____ 26) _____
 9) _____ 15) _____ 21) _____ 27) _____
 10) _____ 16) _____ 22) _____ 28) _____
 11) _____ 17) _____ 23) _____ 29) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	27	E2->E1	możliwy mat	(!) (57:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E1
2	34	E2->D1	możliwy mat	(57:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D1
3	35	E2->D2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2
4	37	E2->C2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->C2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na C2
5	39	E2->B2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->B2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na B2
6	40	E2->A2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->A2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na A2

Spośród 49 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E2->C2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E2->E1, 57:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) E2->D2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E2->B2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) E2->A2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H1	możliwy pat	(!) (57:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H1 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H5->H2	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H2 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H3 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3
4	4	H5->H4	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H4 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H6 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H7 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7

7	7	H5->H8	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H5->H8 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	H5->G5	możliwy pat	(!) (57:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->G5 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5
9	9	H5->F5	możliwy pat	(!) (57:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->F5 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5
10	11	G4->G3	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G4->G3 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
11	12	G6->H6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->H6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H6
12	13	G6->H7	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->H7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H7
13	14	G6->G5	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->G5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na G5
14	15	G6->F5	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->F5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F5
15	16	G6->F6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F6
16	17	G6->F7	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G6->F7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F7
17	18	G8->H6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G8->H6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
18	19	G8->F6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
19	20	G8->E7	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G8->E7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
20	21	F4->F3	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: F4->F3 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3
21	22	E2->H2	możliwy pat	(!) (57:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->H2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na H2
22	26	E2->F3	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: E2->F3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F3
23	28	E2->E3	możliwy pat	(!) (57:2,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->E3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3
24	29	E2->E4	możliwy pat	(57:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E4
25	30	E2->E5	możliwy pat	(57:1,0/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:4,4/4)			Hetmanem z pozycji E2 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	31	E2->E6	możliwy pat	(57:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E6
27	32	E2->E7	możliwy pat	(57:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E7
28	33	E2->E8	możliwy pat	(57:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E8
29	41	B7->B6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: B7->B6 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	42	B8->D7	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: B8->D7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
31	43	B8->C6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
32	44	B8->A6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
33	45	A3->C1	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A3->C1 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1
34	46	A3->B2	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A3->B2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B2
35	47	A3->B4	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A3->B4 remisujesz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4 zбиты biały pionek
36	48	A7->A5	możliwy pat	(!) (57:1,0/1) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	49	A7->A6	pewny pat	(57:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A7->A6 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 49 ruchów, dwadzieściasześć ruchów prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

- 1) A3->B4, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 2) B8->D7, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 3) B8->A6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 4) B8->C6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 5) H5->H3, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 6) G6->F7, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 7) B7->B6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 8) A3->B2, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 9) G4->G3, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 10) G6->F6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 11) H5->H7, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 12) G8->F6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 13) G8->E7, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 14) H5->H8, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 15) H5->H2, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu

- 16) H5->H4, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 17) H5->H6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 18) A3->C1, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 19) G6->G5, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 20) G6->F5, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 21) G8->H6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 22) G6->H7, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 23) A7->A6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 24) G6->H6, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 25) F4->F3, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 26) E2->F3, 57:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 2529.1, dla ruchu E2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[56] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

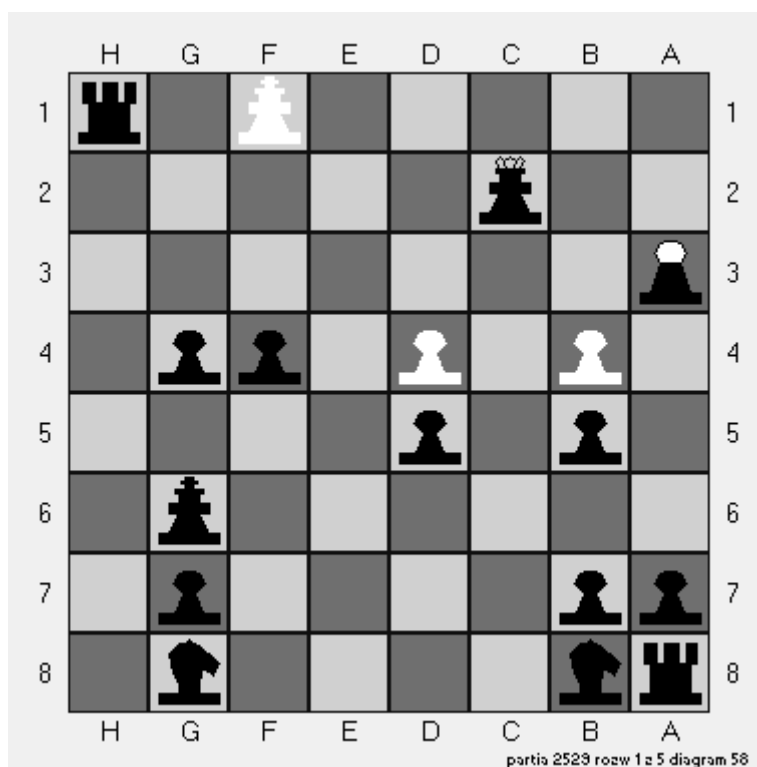


Diagram 5, partia_2529_rozw_1_z_5_diagram_58

Finał 2529.2, dla ruchu E2->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[56] He2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kg1-Kg2 (1) ruch białym królem

[58] f4- f3 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

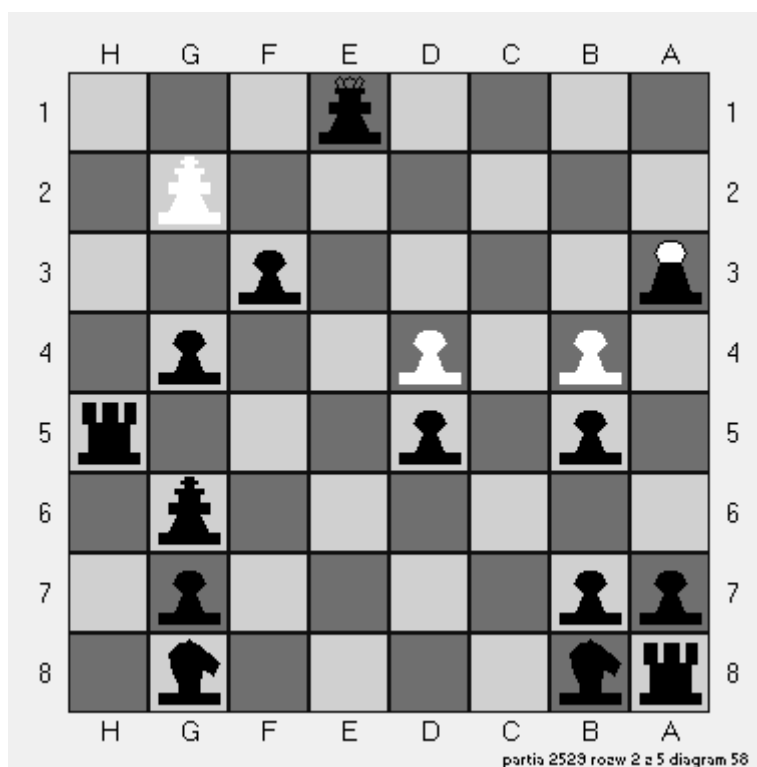


Diagram 6, partia_2529_rozw_2_z_5_diagram_58

Finał 2529.3, dla ruchu E2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

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

[57] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

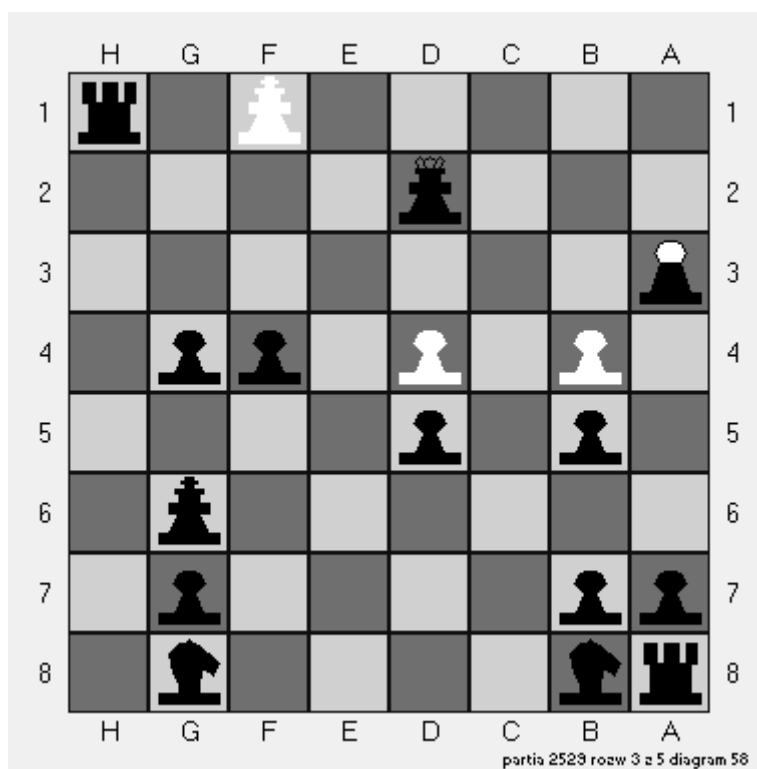


Diagram 7, partia_2529_rozw_3_z_5_diagram_58

Finał 2529.4, dla ruchu E2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[56] He2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

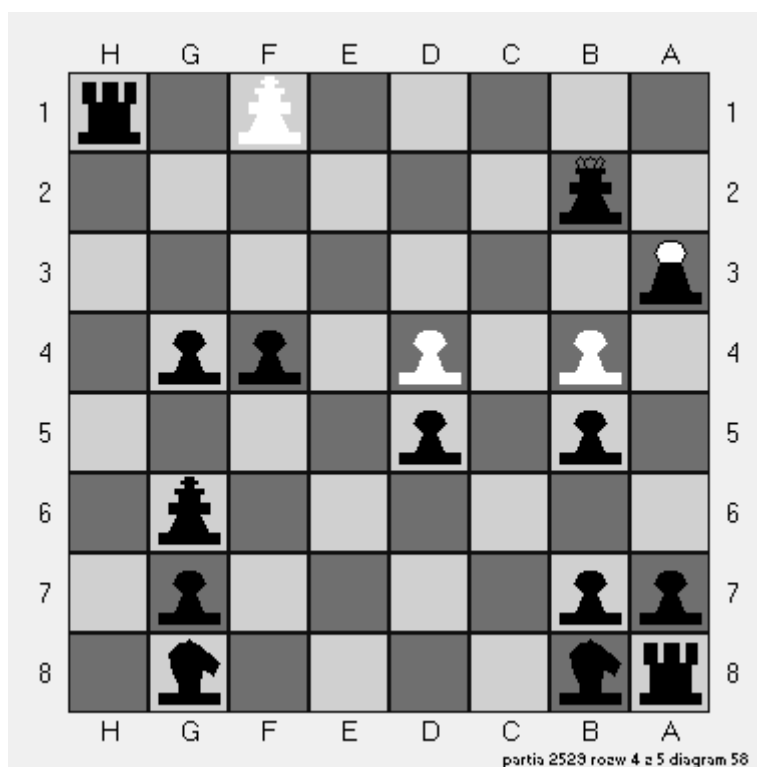


Diagram 8, partia_2529_rozw_4_z_5_diagram_58

Finał 2529.5, dla ruchu E2->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[56] He2-Ha2 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] Kg1-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

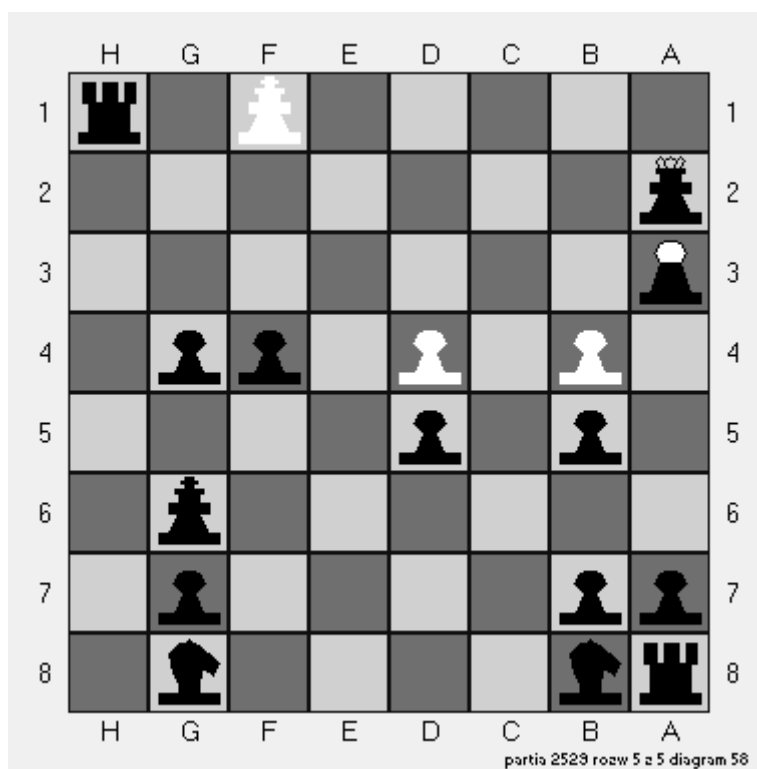


Diagram 9, partia_2529_rozw_5_z_5_diagram_58