

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

31.10.2019

22/2019



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	213
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	259

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość 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, 13, 19, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 33, 36, 39, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 53, 59, 63, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 75, 80, 87, 94

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 109, 114, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 128, 131, 140, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 159, 166, 176, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 190, 197, 203, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 222, 225, 231, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 243, 249, 254, 259

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1061, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,Sb1-Sa3,f7-f5, długość partii 58 ruchów.

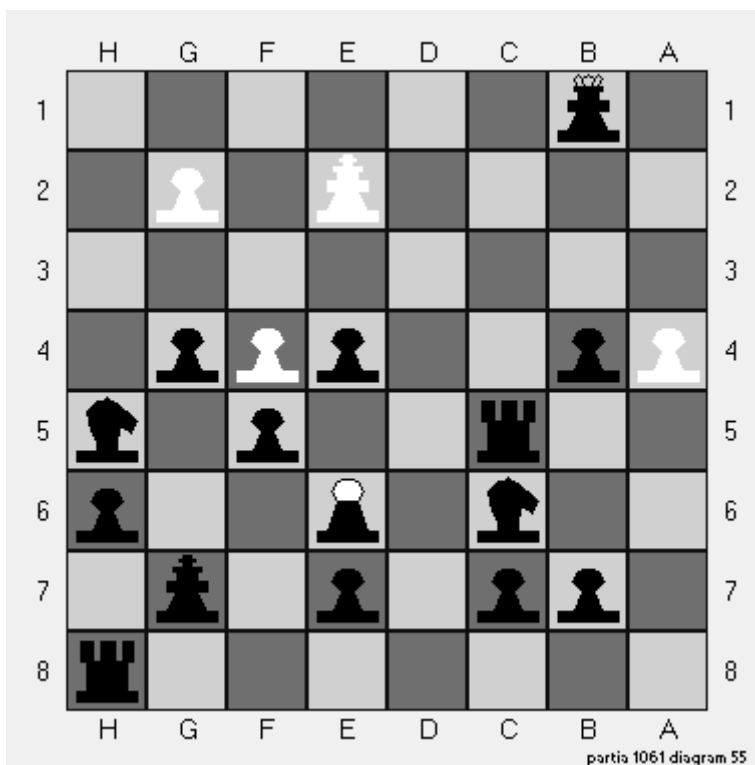


Diagram 1, partia_1061_diagram_55

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

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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

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	1	H5->G3	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G3
2	2	H5->F4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F4 zbitą białą pionkę
3	3	H5->F6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6
4	4	H8->H7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
5	5	H8->G8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
6	6	H8->F8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
7	7	H8->E8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
8	8	H8->D8	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
9	9	H8->C8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8
10	10	H8->B8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na B8
11	11	H8->A8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na A8
12	12	G4->G3	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
13	13	G7->H7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H7
14	14	G7->G6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G6
15	15	G7->G8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8
16	16	G7->F6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F6
17	17	G7->F7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7
18	18	G7->F8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F8

19	20	E6->G8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G8
20	21	E6->F7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7
21	22	E6->D5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5
22	23	E6->D7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7
23	24	E6->C4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4
24	25	E6->C8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8
25	26	E6->B3	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3
26	27	E6->A2	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2
27	28	C5->E5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	29	C5->D5	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na D5
29	31	C5->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: C5->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na C2
30	33	C5->C4	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na C4
31	34	C5->B5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	35	C5->A5	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C5 na A5
33	37	C6->D4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
34	42	B1->H1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1
35	43	B1->G1	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			Hetmanem z pozycji B1 na G1
36	44	B1->F1	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	46	B1->D1	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	48	B1->C1	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->C1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1
39	49	B1->C2	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2
40	50	B1->B2	możliwy mat	(!) (57:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->B2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
41	52	B1->A1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1
42	53	B1->A2	możliwy mat	(57:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2
43	54	B4->B3	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3
44	55	B7->B5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	56	B7->B6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6

Spośród 56 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B1->C1, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) C5->C2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) B1->B2, 57:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1061.1, dla ruchu B1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 48)

[56] Hb1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[58] Wc5-Wc2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

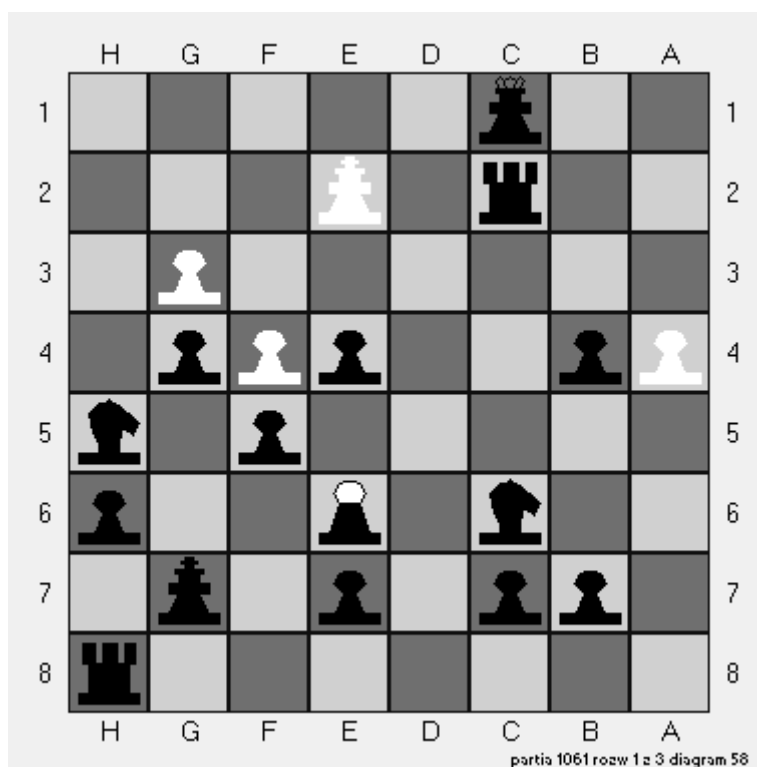


Diagram 2, partia_1061_rozw_1_z_3_diagram_58

Finał 1061.2, dla ruchu C5->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[56] Wc5-Wc2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Ke2-Ke3 (1) ruch białym królem

[58] Hb1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

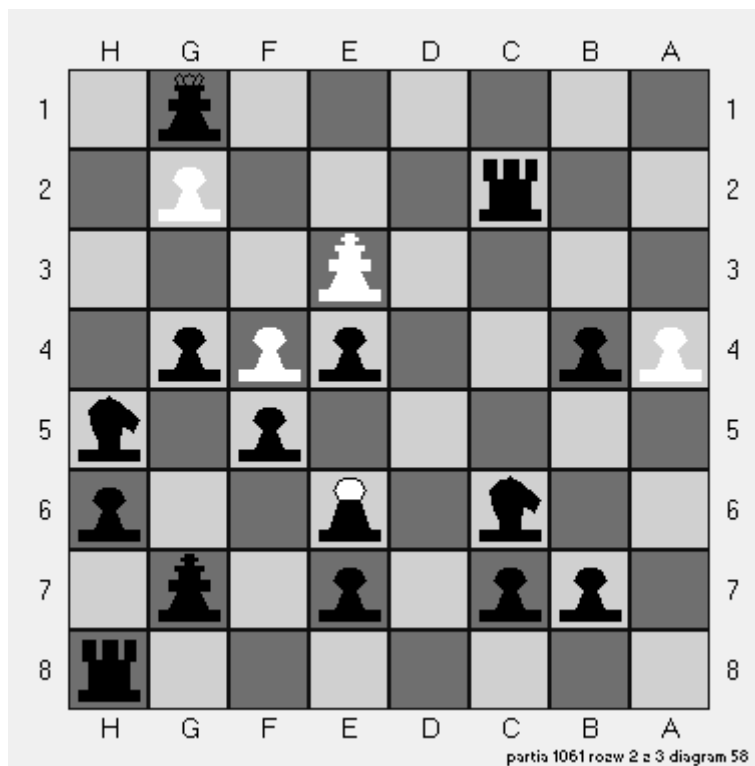


Diagram 3, partia_1061_rozw_2_z_3_diagram_58

Finał 1061.3, dla ruchu B1->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[56] Hb1-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[57] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[58] Wc5-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

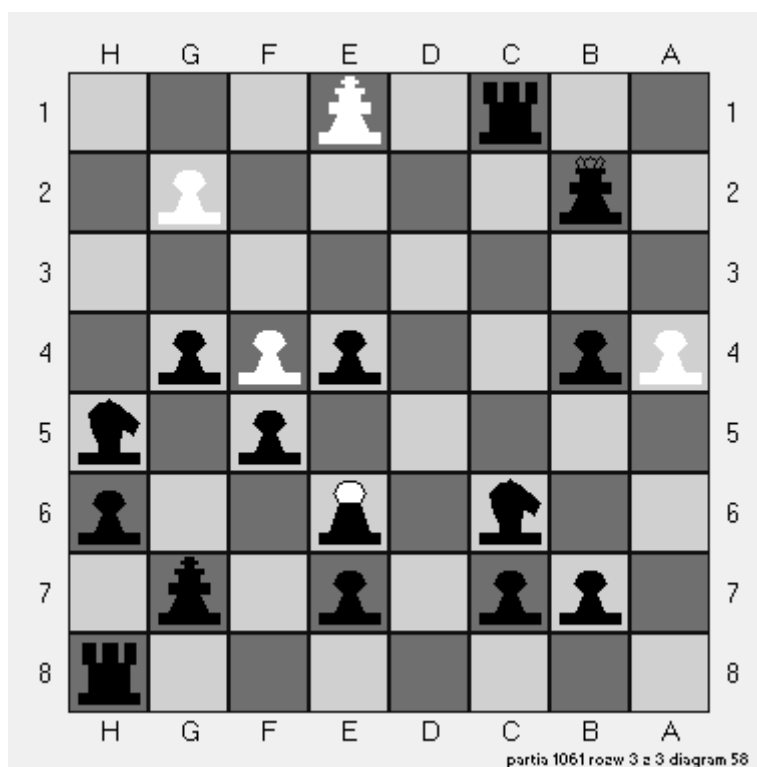


Diagram 4, partia_1061_rozw_3_z_3_diagram_58

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1062, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,Sb1-Sa3,f7-f6, długość partii 40 ruchów.

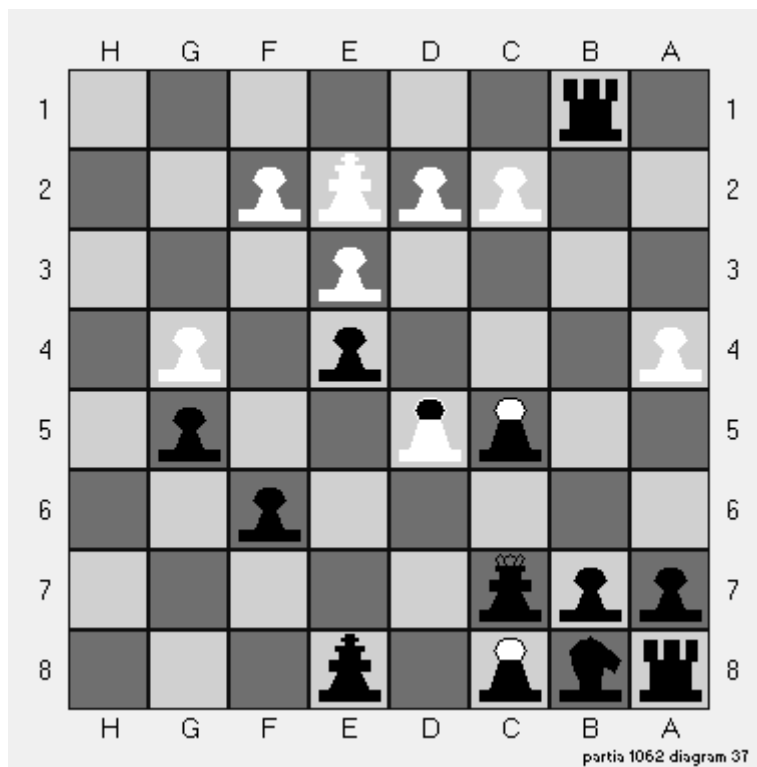


Diagram 5, partia_1062_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	F6->F5	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	E8->F8	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	E8->E7	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	E8->D7	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	C5->F8	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	C5->E3	możliwy mat	(39:0,2/19) w 2 ruchu [2,3,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	C5->E7	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	C5->D4	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	10	C5->D6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	C5->B4	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	12	C5->B6	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	C5->A3	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	C7->H2	możliwy mat	(39:0,8/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	C7->H7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	C7->G3	możliwy mat	(39:0,11/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	18	C7->F4	możliwy mat	(39:0,10/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	20	C7->E5	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	22	C7->D6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	C7->A5	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	C8->G4	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбиты biały pionek
22	29	C8->F5	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	30	C8->E6	możliwy mat	(39:0,1/14) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	31	C8->D7	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	B1->H1	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	33	B1->G1	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	37	B1->C1	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	43	B1->A1	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	44	B7->B5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	45	B7->B6	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	46	B8->D7	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	47	B8->C6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	48	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	49	A7->A5	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(!) (40:15,15/15)			na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	50	A7->A6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->G4, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1062.1, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[38] Gc8:Gg4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[40] Hc7-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

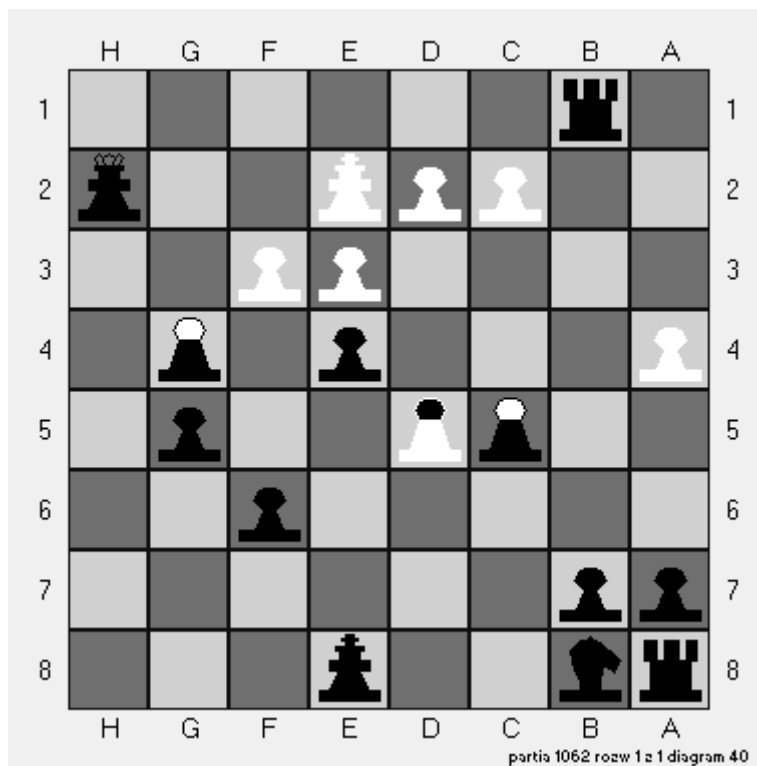


Diagram 6, partia_1062_rozw_1_z_1_diagram_40