

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.11.2019

24/2019



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 31. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 39. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 43. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	239
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	272

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, 13, 21, 27, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 47, 51, 56, 59

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 64, 70, 75, 80, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 97, 103, 108, 113

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 125, 128, 132, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 144, 149, 155, 161, 164

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 178, 183, 191, 194

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 202, 208, 213, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 235, 239, 248, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 257, 260, 264, 269, 272

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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1160, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,a2-a4,a7-a6, długość partii 62 ruchy.

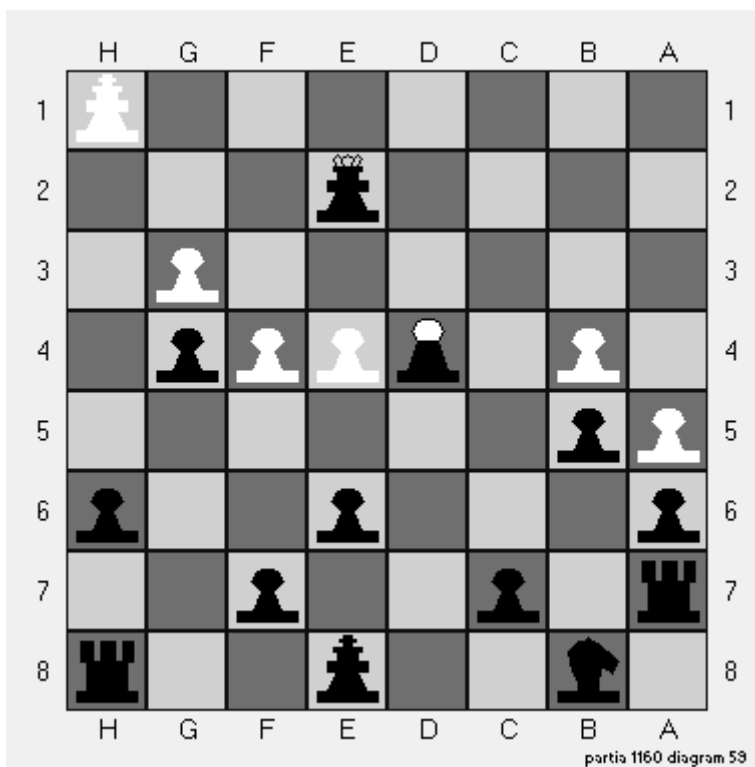


Diagram 1, partia_1160_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 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:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	E2->F1	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1
2	10	E2->F2	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F2
3	12	E2->E1	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E1
4	13	E2->E3	możliwy mat	(!) (61:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3
5	15	E2->D1	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D1
6	28	D4->G1	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 44 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E2->D1, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E2->F2, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) E2->F1, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E2->E1, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) E2->E3, 61:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1160.1, dla ruchu E2->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[60] He2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kh1-Kg2 (1) ruch białym królem

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

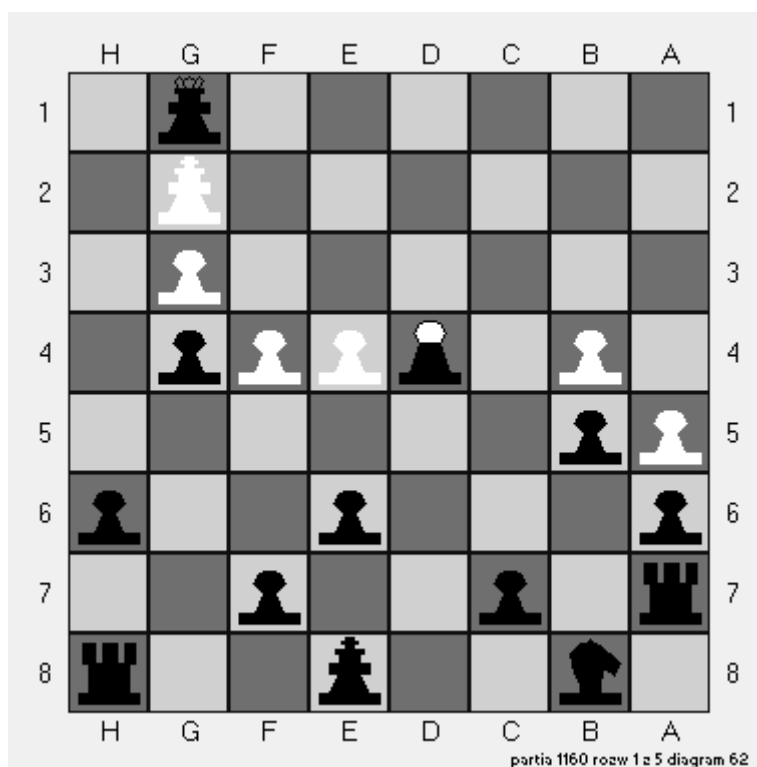


Diagram 2, partia_1160_rozw_1_z_5_diagram_62

Finał 1160.2, dla ruchu E2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[60] He2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem

[61] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hf2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

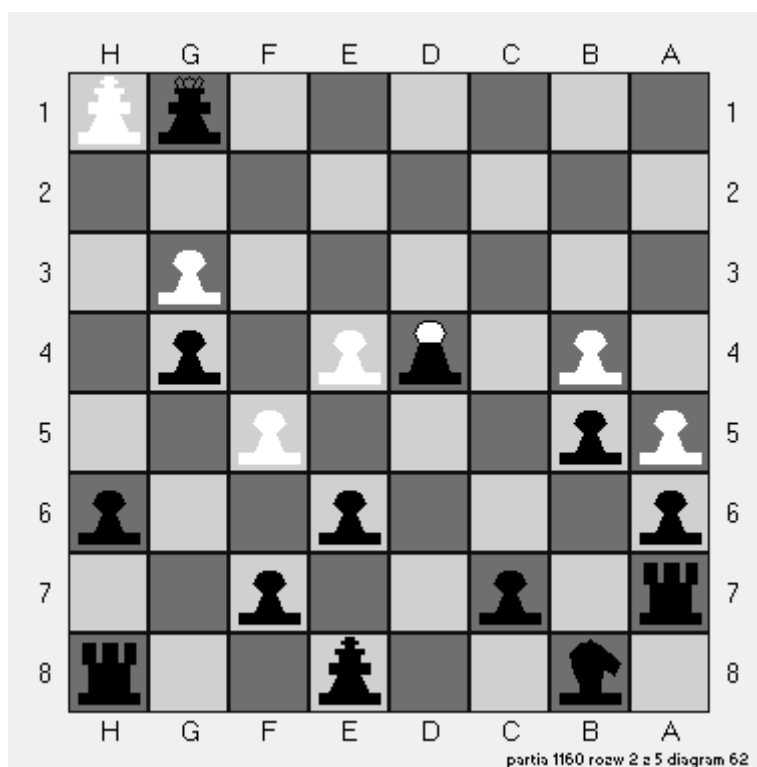


Diagram 3, partia_1160_rozw_2_z_5_diagram_62

Finał 1160.3, dla ruchu E2->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[60] He2-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kh1-Kh2 (1) ruch białym królem

[62] Hf1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

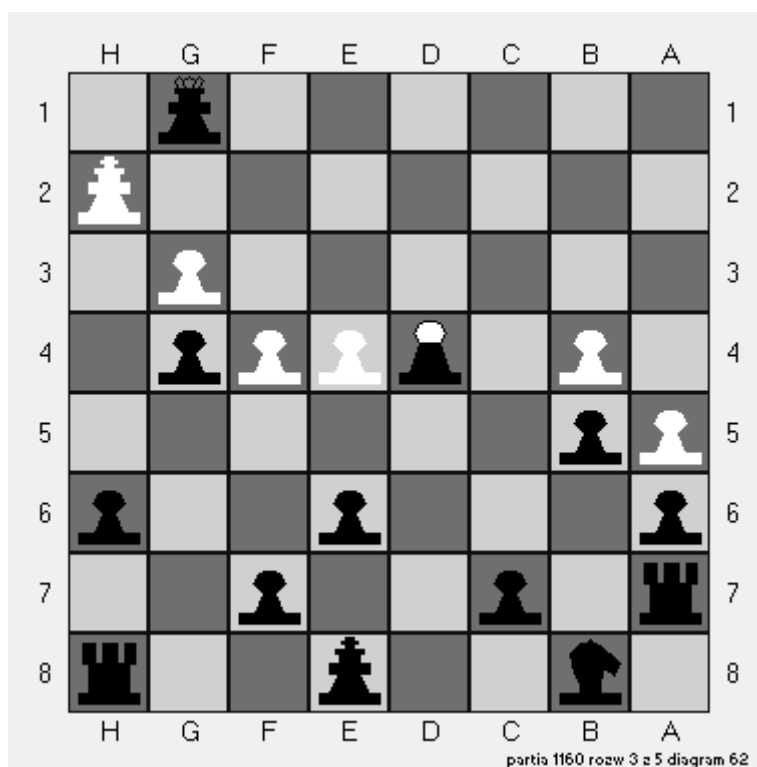


Diagram 4, partia_1160_rozw_3_z_5_diagram_62

Finał 1160.4, dla ruchu E2->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[60] He2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kh1-Kg2 (1) ruch białym królem

[62] He1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

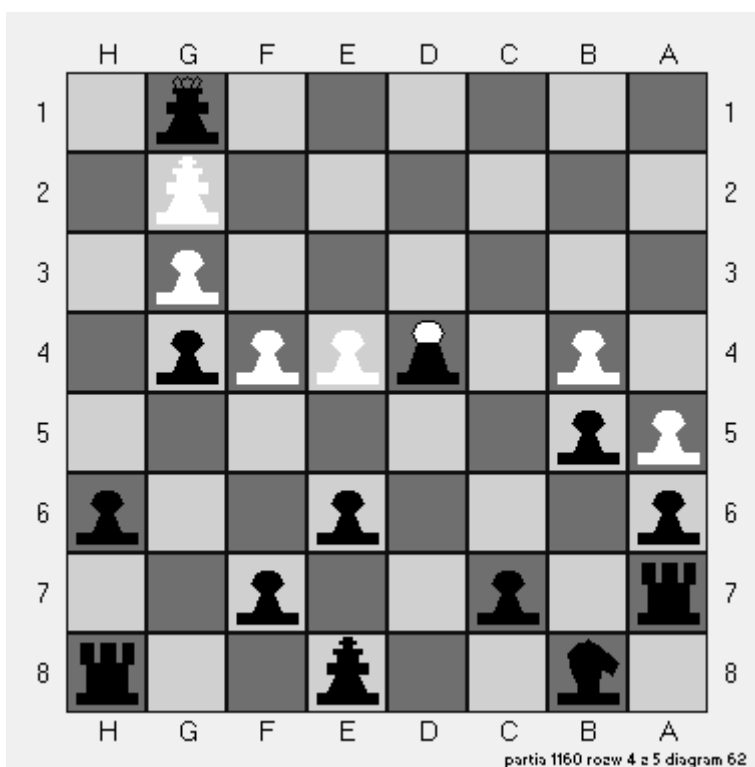


Diagram 5, partia_1160_rozw_4_z_5_diagram_62

Finał 1160.5, dla ruchu E2->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[60] He2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[61] Kh1-Kg2 (1) ruch białym królem

[62] He3-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

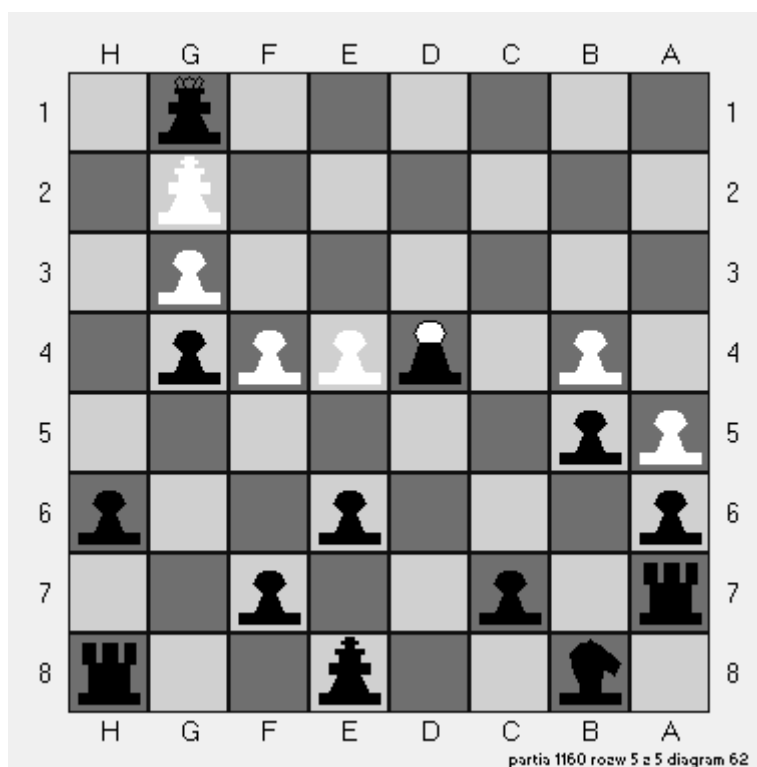


Diagram 6, partia_1160_rozw_5_z_5_diagram_62

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1161, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Wh1-Wh2,h7-h5, długość partii 34 ruchy.

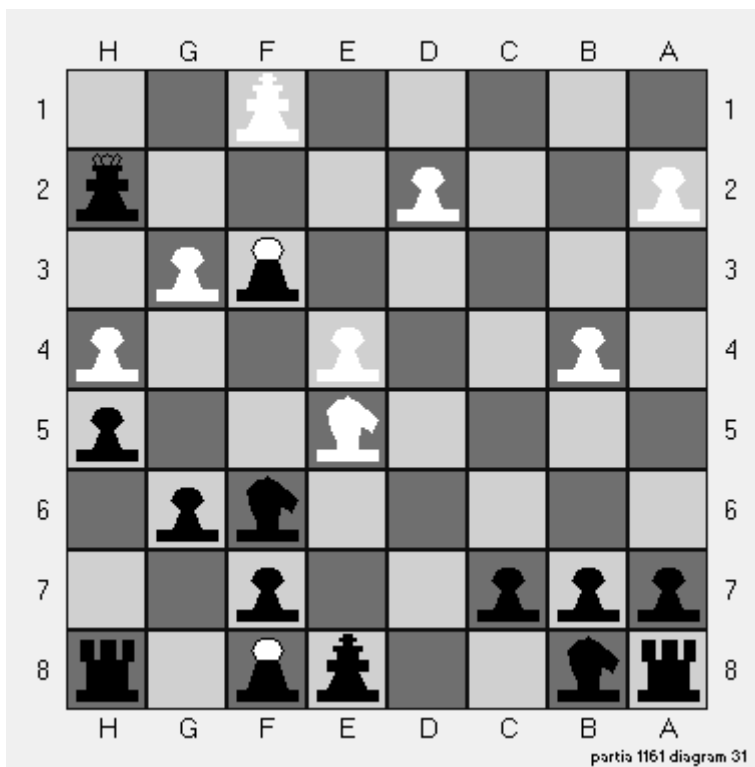


Diagram 7, partia_1161_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 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:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H2->H3	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H3
2	5	H2->G2	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: H2->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2
3	8	H2->E2	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: H2->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2
4	9	H2->D2	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na D2 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	10	H8->H6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	11	H8->H7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	12	H8->G8	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	13	G6->G5	możliwy mat	(33:0,1/16) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	16	F3->G4	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	19	F3->D1	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	20	F6->H7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			Koniem z pozycji F6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	21	F6->G4	możliwy mat	(33:0,13/14) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	22	F6->G8	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	23	F6->E4	możliwy mat	(!) (33:0,15/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (34:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->E4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	24	F6->D5	możliwy mat	(33:0,1/16) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	25	F6->D7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	F8->H6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	27	F8->G7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	28	F8->E7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	29	F8->D6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	30	F8->C5	możliwy mat	(33:0,14/16) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	31	F8->B4	możliwy mat	(33:0,3/14) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	32	E8->E7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	33	E8->D8	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	34	C7->C5	możliwy mat	(33:0,1/16) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	35	C7->C6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	36	B7->B5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	37	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	38	B8->D7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	39	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	40	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (34:15,15/15)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	41	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/16) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	42	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H2->E2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F6->E4, 33:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H2->G2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1161.1, dla ruchu H2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[32] Hh2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

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

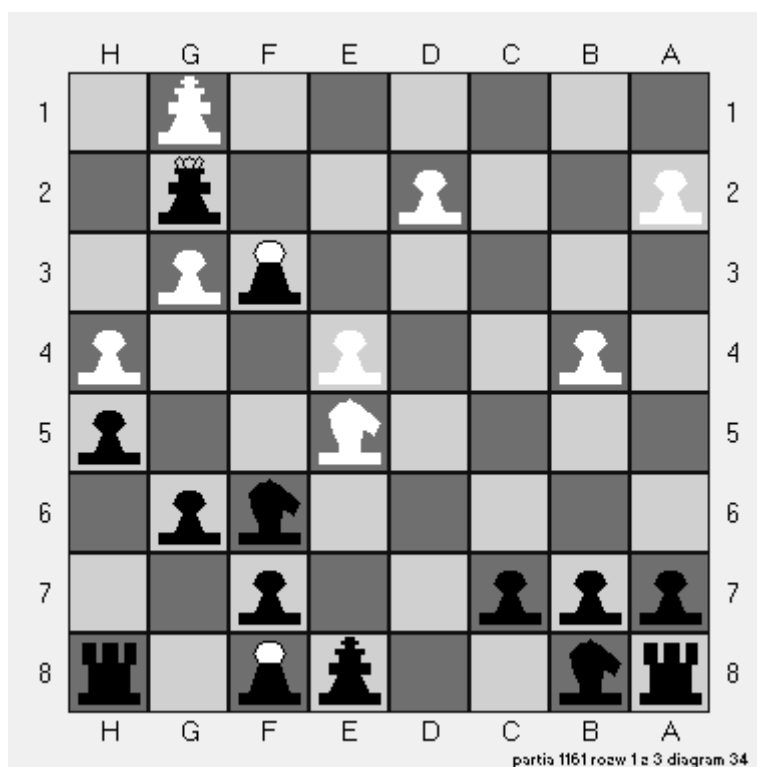


Diagram 8, partia_1161_rozw_1_z_3_diagram_34

Finał 1161.2, dla ruchu F6->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[32] Sf6:Se4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[33] Se5-Sd3 (1) ruch białym koniem

[34] Hh2-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

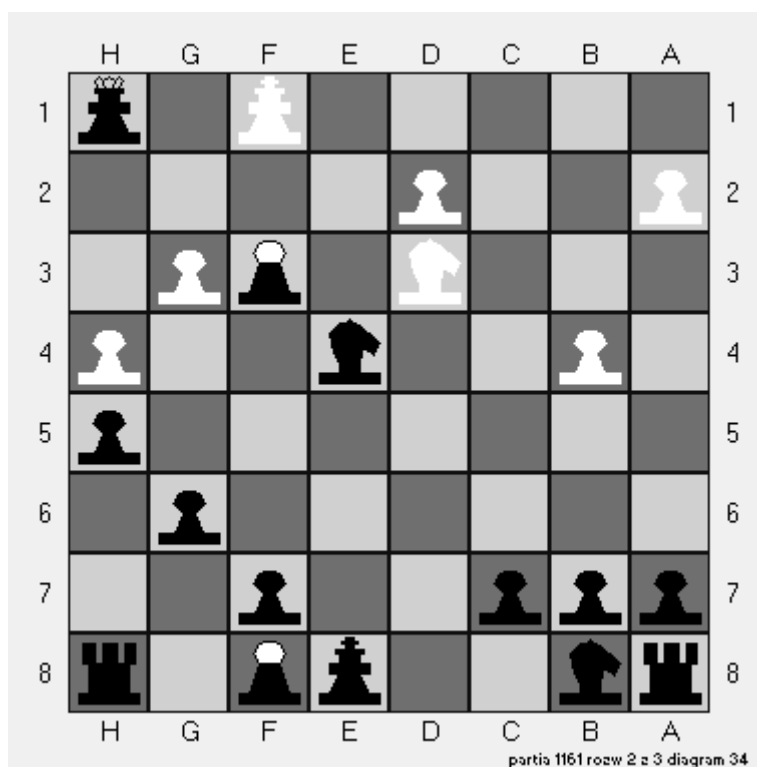


Diagram 9, partia_1161_rozw_2_z_3_diagram_34

Finał 1161.3, dla ruchu H2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[32] Hh2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

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

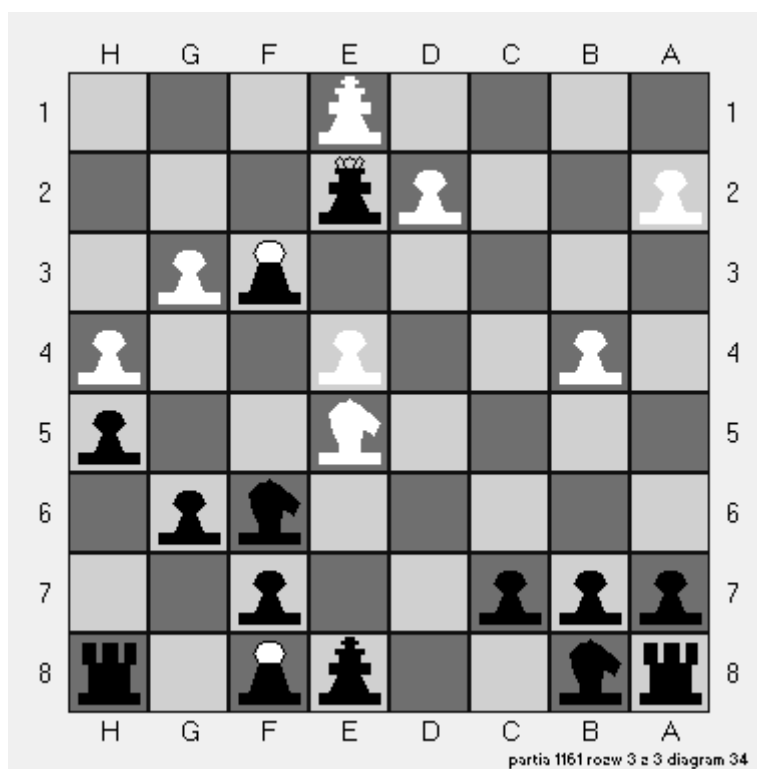


Diagram 10, partia_1161_rozw_3_z_3_diagram_34