

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.06.2020

26/2020



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
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	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 20 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	47
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	154
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 19 ruchów prowadzących do sukcesu i 3 ruchy prowadzące do remisu	253
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	277
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	283

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	288
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	293
Zadanie 50. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	299

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, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 37, 42, 47, 73

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 80, 84, 91, 97, 103

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 107, 111, 115, 120, 123

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 129, 134, 137, 143, 148

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 154, 166, 171, 179, 183

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 188, 195, 201, 204, 209

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 212, 217, 222, 227, 231

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 235, 240, 244, 249, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 277, 283, 288, 293, 299

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2778, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,Sg1-Sf3,h7-h6, długość partii 54 ruchy.

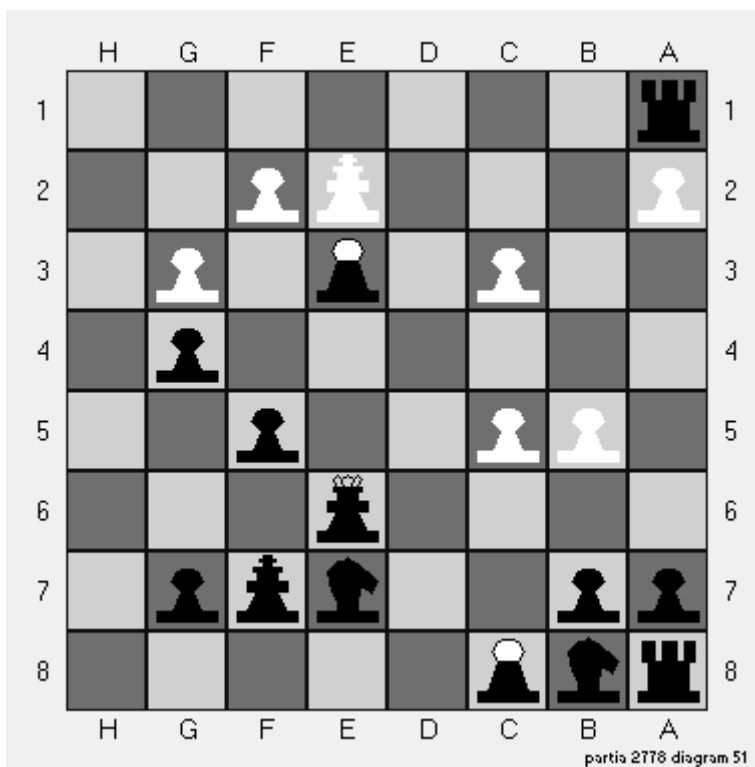


Diagram 1, partia_2778_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	F5->F4	możliwy mat	(53:0,7/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	9	E3->H6	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na H6
3	10	E3->G5	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->G5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na G5
4	12	E3->F4	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na F4
5	15	E3->C1	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C1
6	20	E6->E4	możliwy mat	(!) (53:0,8/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (54:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->E4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	22	E6->D5	możliwy mat	(53:0,7/9) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	23	E6->D6	możliwy mat	(53:0,8/10) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
9	24	E6->D7	możliwy mat	(53:0,7/9) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	27	E6->B3	możliwy mat	(53:0,1/11) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (54:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
11	33	E7->D5	możliwy mat	(53:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na

							D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	43	A1->E1	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	47	A1->A2	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2 zbitý biały pionek

Spośród 49 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->E4, 53:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E3->F4, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E3->G5, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E3->H6, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2778.1, dla ruchu E6->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[52] He6-He4 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] f2- f4 (1) ruch białym pionkiem

[54] g4:f3 (3) bicie w przelocie /jest mat/

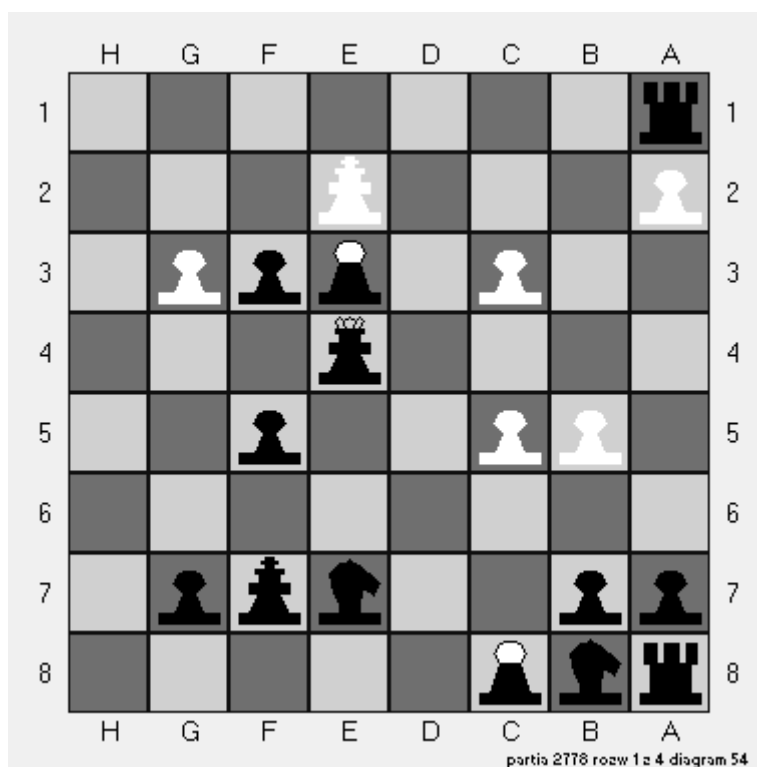


Diagram 2, partia_2778_rozw_1_z_4_diagram_54

Finał 2778.2, dla ruchu E3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[52] Ge3-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[54] He6-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

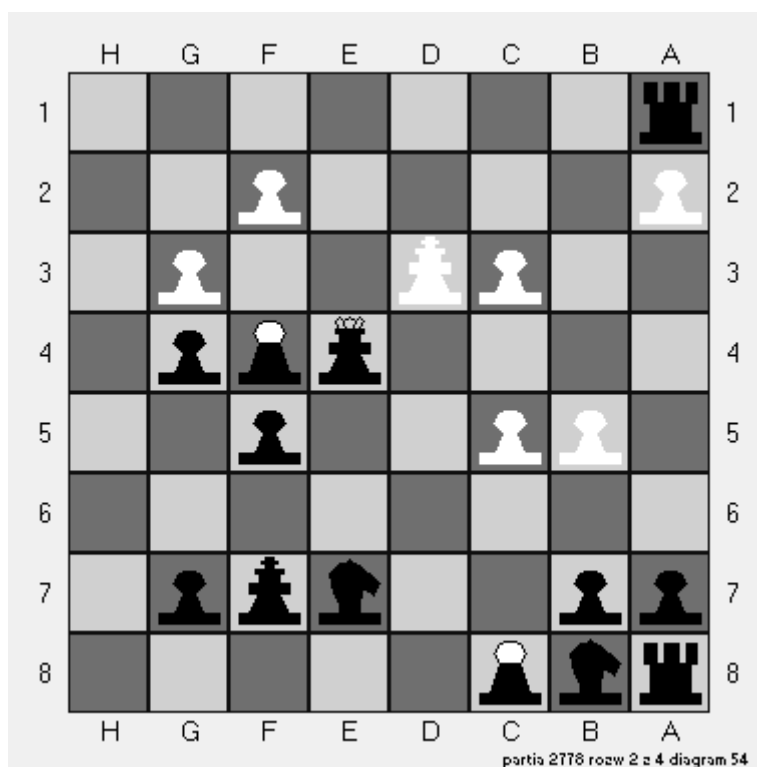


Diagram 3, partia_2778_rozw_2_z_4_diagram_54

Finał 2778.3, dla ruchu E3->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[52] Ge3-Gg5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[54] He6-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

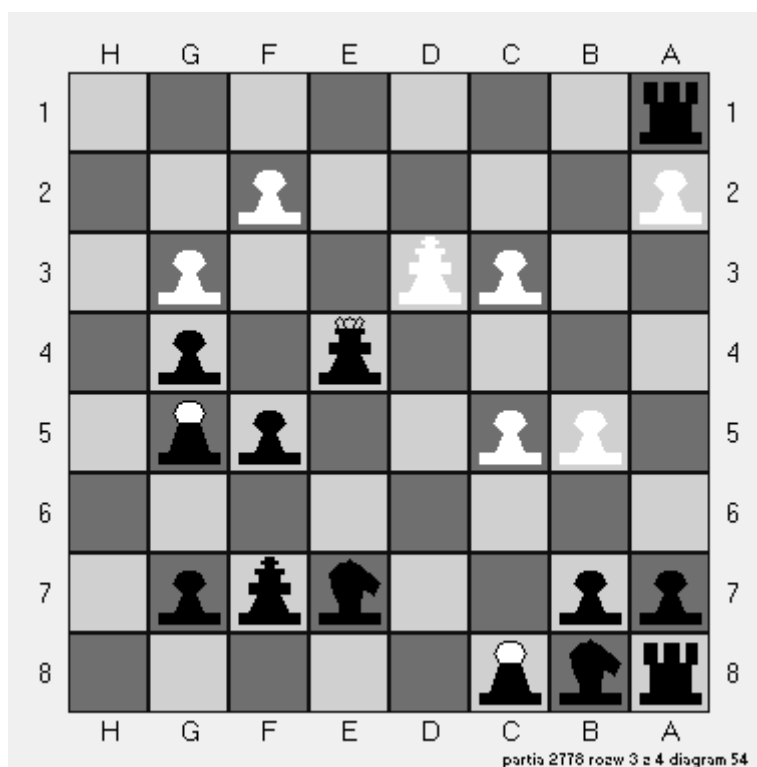


Diagram 4, partia_2778_rozw_3_z_4_diagram_54

Finał 2778.4, dla ruchu E3->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[52] Ge3-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[54] He6-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

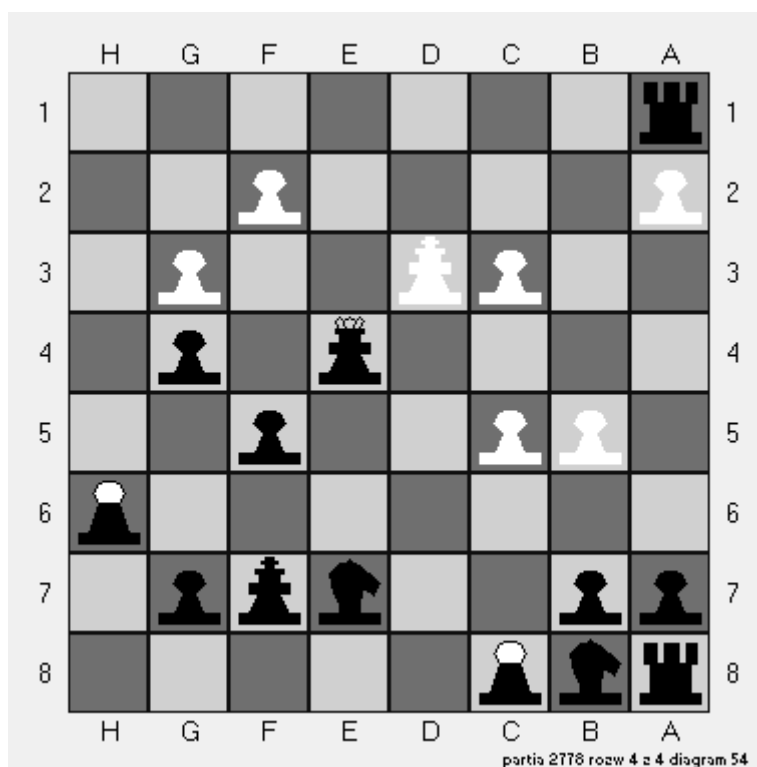


Diagram 5, partia_2778_rozw_4_z_4_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2779, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,Sg1-Sf3,g7-g5, długość partii 56 ruchów.

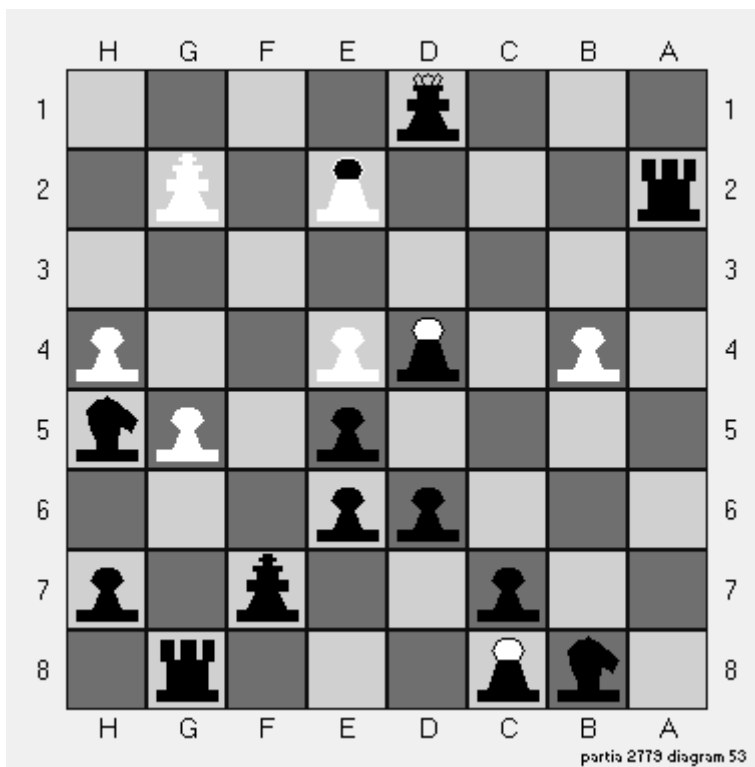


Diagram 6, partia_2779_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H5->F4	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F4
2	5	H7->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	6	G8->H8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8
4	7	G8->G5	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	8	G8->G6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6
6	9	G8->G7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7
7	10	G8->F8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na F8
8	11	G8->E8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na E8
9	12	G8->D8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na D8
10	13	F7->G6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
11	14	F7->G7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
12	15	F7->F8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
13	16	F7->E7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
14	17	F7->E8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
15	19	D1->G1	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G1
16	20	D1->F1	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
17	21	D1->E1	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E1
18	22	D1->E2	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->E2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E2 zбиты biały Goniec
19	23	D1->D2	możliwy mat	(55:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
20	24	D1->D3	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D3
21	26	D1->C2	możliwy mat	(55:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2
22	28	D1->B3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B3
23	31	D4->G1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1
24	33	D4->E3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3
25	34	D4->C3	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3
26	35	D4->C5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	37	D4->B6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6
28	38	D4->A1	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A1
29	39	D4->A7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A7
30	40	D6->D5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	41	C7->C5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

32	42	C7->C6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
33	43	C8->D7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
34	44	C8->B7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
35	45	C8->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
36	46	B8->D7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
37	47	B8->C6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
38	48	B8->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
39	49	A2->E2	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na E2 zбиты biały Goniec
40	50	A2->D2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na D2
41	51	A2->C2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na C2
42	52	A2->B2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2
43	53	A2->A1	możliwy mat	(55:0,8/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
44	54	A2->A3	możliwy mat	(55:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (56:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia

Spośród 59 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D1->E2, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) D1->G1, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2779.1, dla ruchu D1->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[54] Hd1:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[55] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[56] Wa2-Wa3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

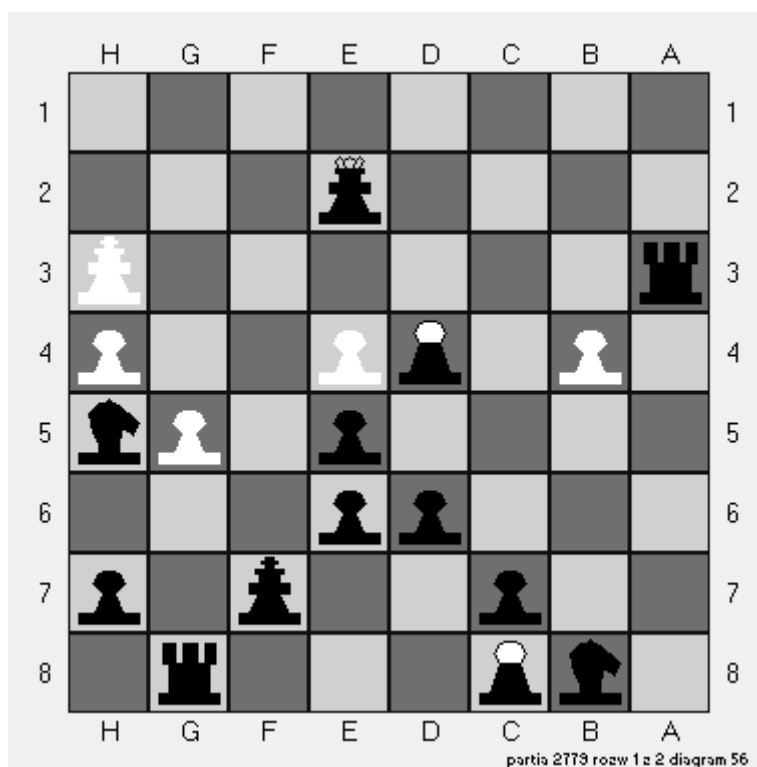


Diagram 7, partia_2779_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 2779.2, dla ruchu D1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[54] Hd1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[55] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[56] Hg1-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

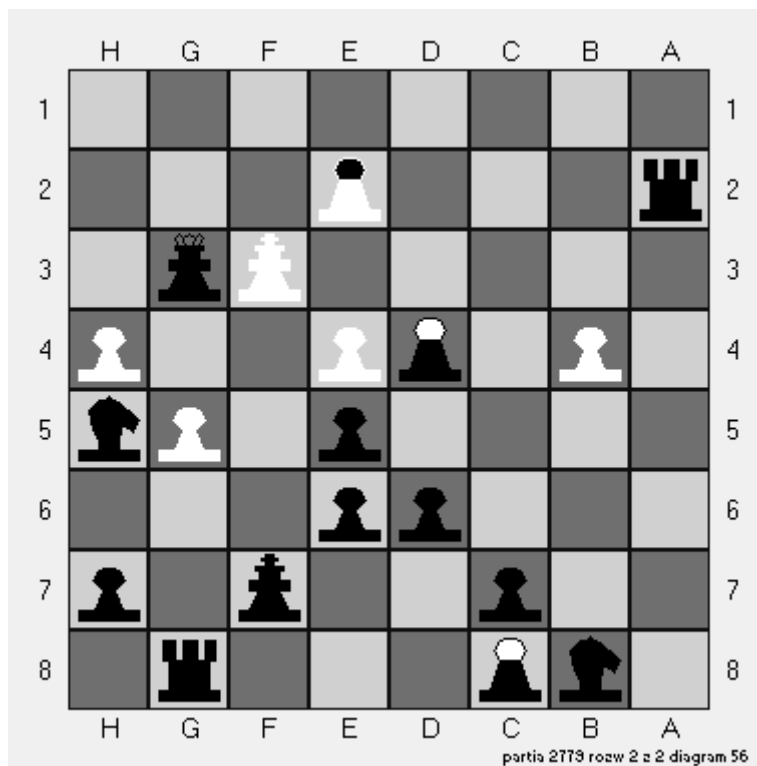


Diagram 8, partia_2779_rozw_2_z_2_diagram_56