

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.12.2019

29/2019



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	118
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	151
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 41. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	232
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	252
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	261
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	268
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	271

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	277
Zadanie 49. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	281
Zadanie 50. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu.	289

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, 10, 18, 26, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 44, 54, 57, 62, 69

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 73, 79, 85, 89, 94

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 99, 106, 109, 113, 118

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 133, 142, 145, 151

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 161, 164, 169, 175, 180

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 184, 190, 195, 198, 201

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 212, 217, 222, 227

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 232, 246, 252, 256, 261

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 268, 271, 277, 281, 289

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 1419, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

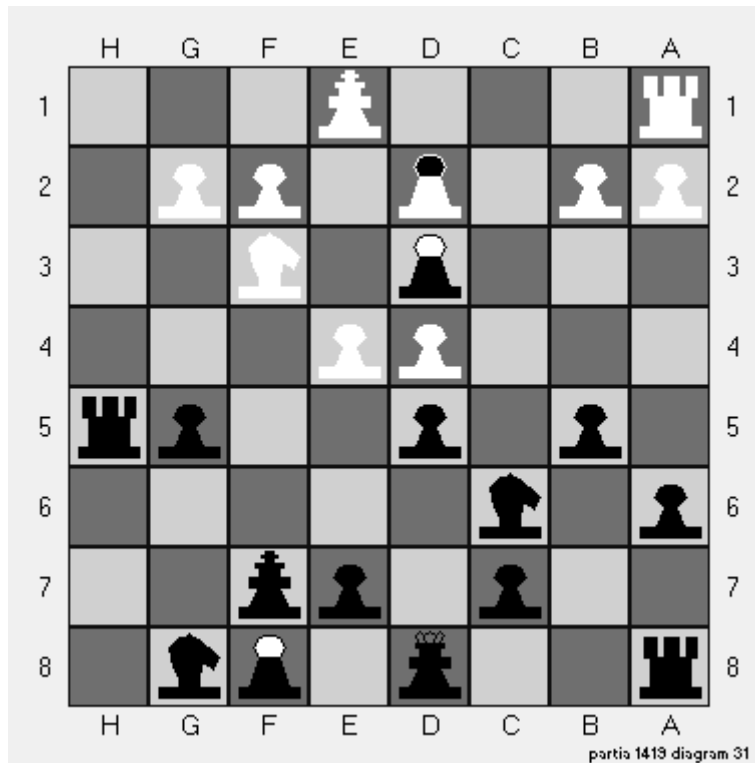


Diagram 1, partia_1419_diagram_31

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

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	H5->H1	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: H5->H1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	3	H5->H3	możliwy mat	(33:0,1/26) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (34:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	11	F7->G6	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	F7->G7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	13	F7->F6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	F7->E6	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	F7->E8	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	33	C6->D4	możliwy mat	(33:0,3/26) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:26,26/26)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	34	C6->B4	możliwy mat	(33:0,2/23) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H5->H1, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1419.1, dla ruchu H5->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[32] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Sf3-Sg1 (1) ruch białym koniem

[34] Wh1:Wg1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

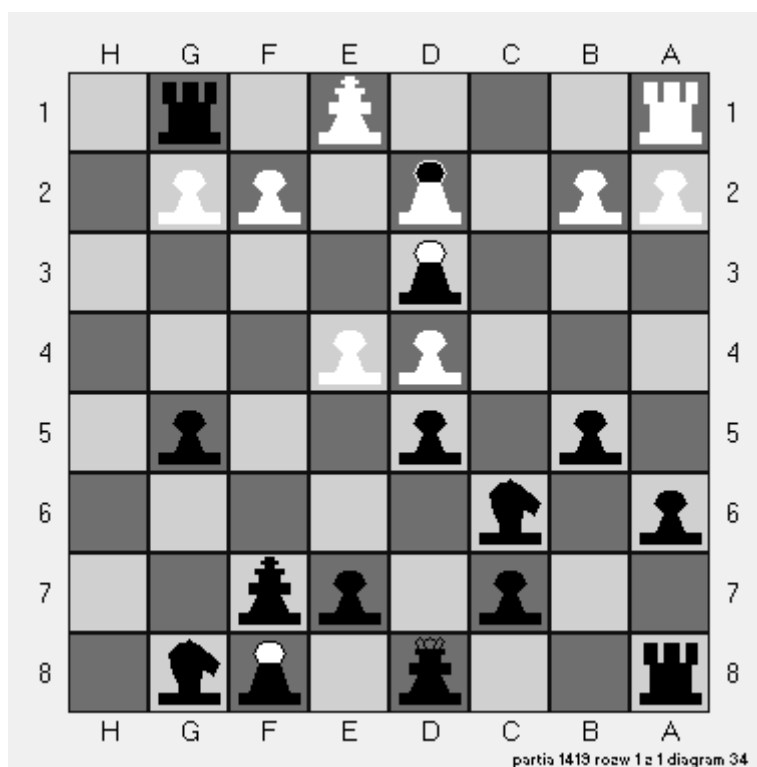


Diagram 2, partia_1419_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1420, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,Gf8-Gh6, długość partii 86 ruchów.

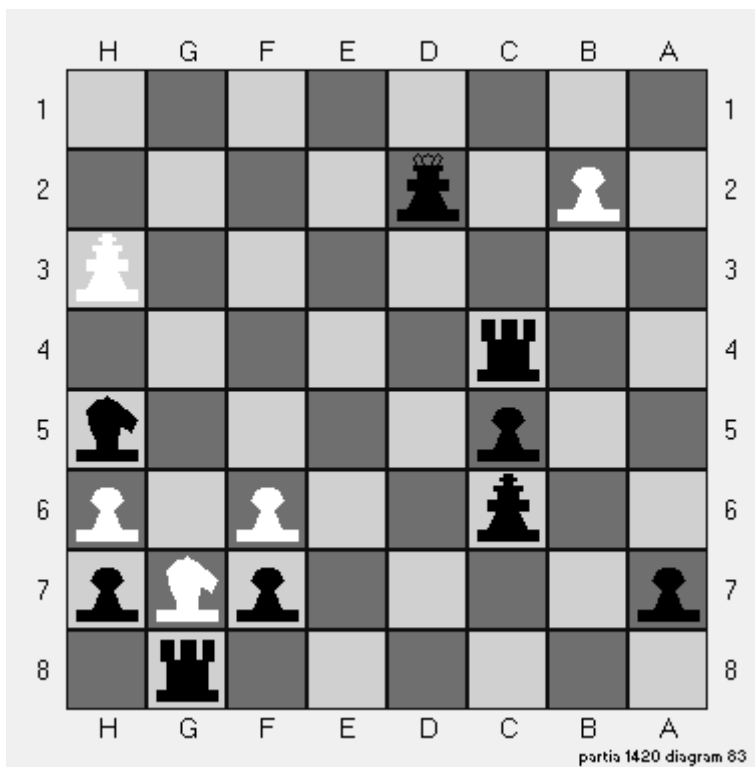


Diagram 3, partia_1420_diagram_83

Oczekiwany 84 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 86 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 85 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:84

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H5->F6	możliwy mat	(85:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (86:7,7/7)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6 zбитy biały pionek
2	6	G8->G7	możliwy mat	(85:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (86:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	8	G8->E8	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
4	9	G8->D8	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	11	G8->B8	możliwy mat	(85:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	14	D2->H6	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H6 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	16	D2->G5	możliwy mat	(!) (85:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	17	D2->F2	możliwy mat	(!) (85:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	18	D2->F4	możliwy mat	(85:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	19	D2->E1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

11	20	D2->E2	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	22	D2->D1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	24	D2->D4	możliwy mat	(85:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	25	D2->D5	możliwy mat	(85:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	26	D2->D6	możliwy mat	(85:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	29	D2->C1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	30	D2->C2	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	32	D2->B2	możliwy mat	(!) (85:1,4/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->B2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	33	D2->B4	możliwy mat	(85:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	36	C4->G4	możliwy mat	(85:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
21	37	C4->F4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
22	38	C4->E4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	39	C4->D4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	40	C4->C1	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	41	C4->C2	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	43	C4->B4	możliwy mat	(85:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	44	C4->A4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	45	C6->D5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	46	C6->D6	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	47	C6->D7	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	48	C6->C7	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	49	C6->B5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	50	C6->B6	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

34	51	C6->B7	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	52	A7->A5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	53	A7->A6	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D2->B2, 85:1,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na cztery ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) D2->F2, 85:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D2->G5, 85:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1420.1, dla ruchu D2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[84] Hd2:Hb2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[85] Sg7-Sf5 (1) ruch białym koniem

[86] Hb2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

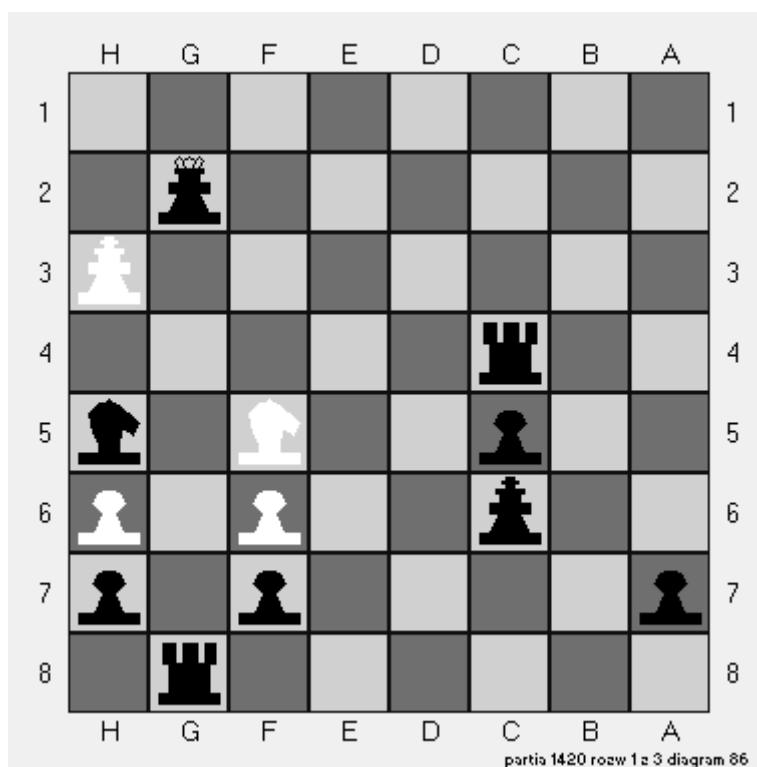


Diagram 4, partia_1420_rozw_1_z_3_diagram_86

Finał 1420.2, dla ruchu D2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[84] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem

[85] Sg7-Se6 (1) ruch białym koniem

[86] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

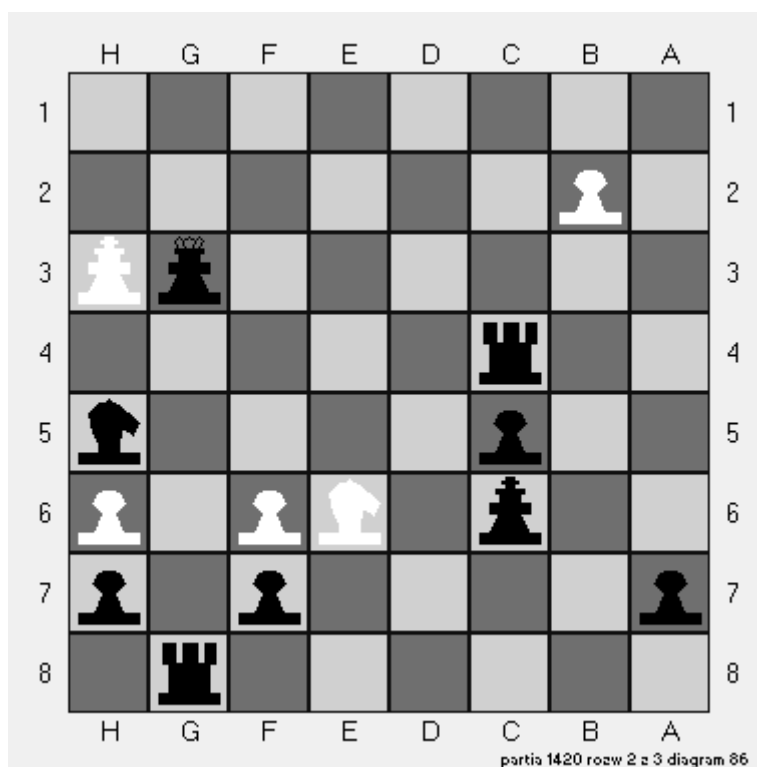


Diagram 5, partia_1420_rozw_2_z_3_diagram_86

Finał 1420.3, dla ruchu D2->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[84] Hd2-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem

[85] Sg7-Sf5 (1) ruch białym koniem

[86] Hg5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

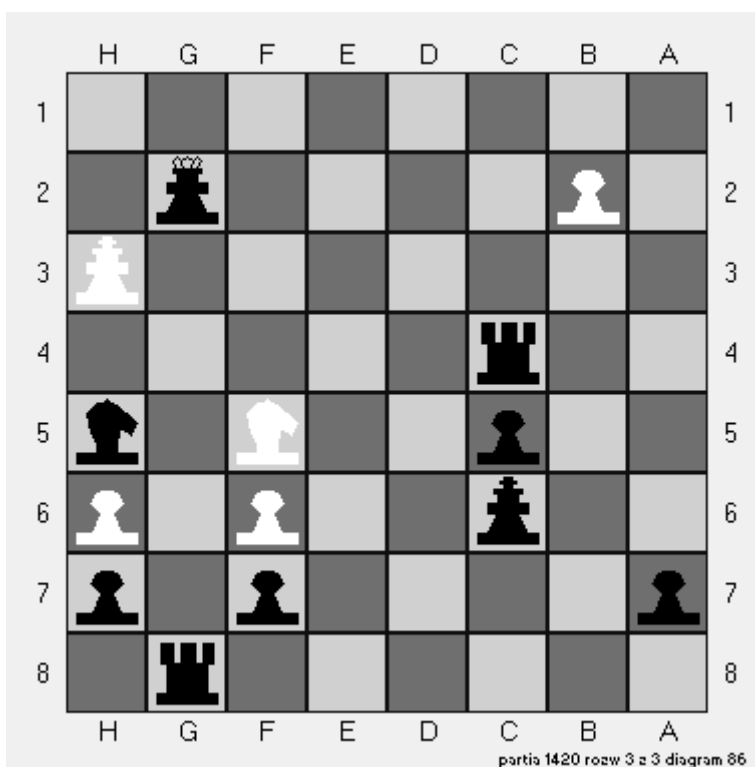


Diagram 6, partia_1420_rozw_3_z_3_diagram_86