

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.07.2020

29/2020



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 44 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 27 ruchów prowadzących do remisu	135
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	140
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	184
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	193
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	252
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	259
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	268
Zadanie 44. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	271
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	280
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	284
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	290

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	298
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	305
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	310

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, 18, 26, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 42, 47, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 58, 107, 113, 116

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 121, 126, 130, 135, 140

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 149, 155, 161, 166, 171

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 174, 180, 184, 193, 202

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 207, 210, 213, 218, 222

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 229, 233, 240, 245, 249

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 252, 259, 268, 271, 280

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 284, 290, 298, 305, 310

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 2932, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,d2-d4,g7-g6, długość partii 58 ruchów.

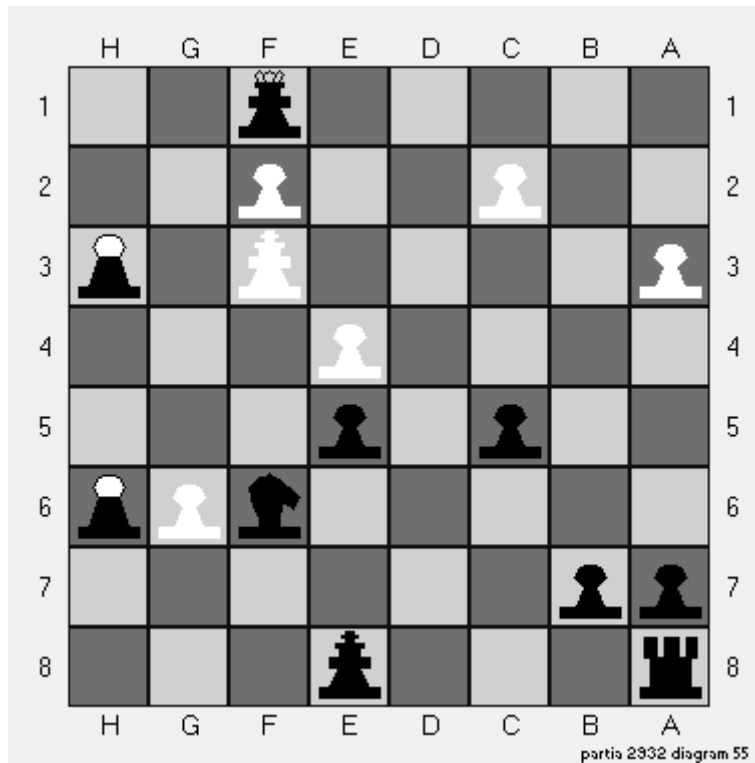


Diagram 1, partia_2932_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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	2	H3->G4	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: H3->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4
2	3	H3->F5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	H3->E6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6
4	5	H3->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 H3 na D7
5	6	H3->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 H3 na C8
6	7	H6->G5	możliwy mat	(57:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5
7	8	H6->G7	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7
8	9	H6->F4	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: H6->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4
9	10	H6->F8	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
10	11	H6->E3	możliwy mat	(57:0,4/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	12	H6->D2	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na D2
12	13	H6->C1	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na C1
13	15	F1->G1	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1
14	23	F1->C4	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4
15	24	F1->B1	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1
16	25	F1->B5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5

17	27	F1->A6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A6
18	28	F6->H5	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: F6->H5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5
19	29	F6->H7	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	30	F6->G4	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4
21	31	F6->G8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
22	32	F6->E4	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	33	F6->D5	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	34	F6->D7	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7
25	35	E8->F8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
26	36	E8->E7	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
27	37	E8->D7	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
28	38	E8->D8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
29	39	E8->C8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
30	40	C5->C4	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
31	41	B7->B5	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
32	42	B7->B6	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
33	43	A7->A5	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
34	44	A7->A6	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			pionkiem z pozycji A7 na A6
35	45	A8->D8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
36	46	A8->C8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
37	47	A8->B8	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 47 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H6->F4, 57:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F6->H5, 57:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) H3->G4, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2932.1, dla ruchu H6->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[56] Gh6-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem

[57] g6- g7 (1) ruch białym pionkiem

[58] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

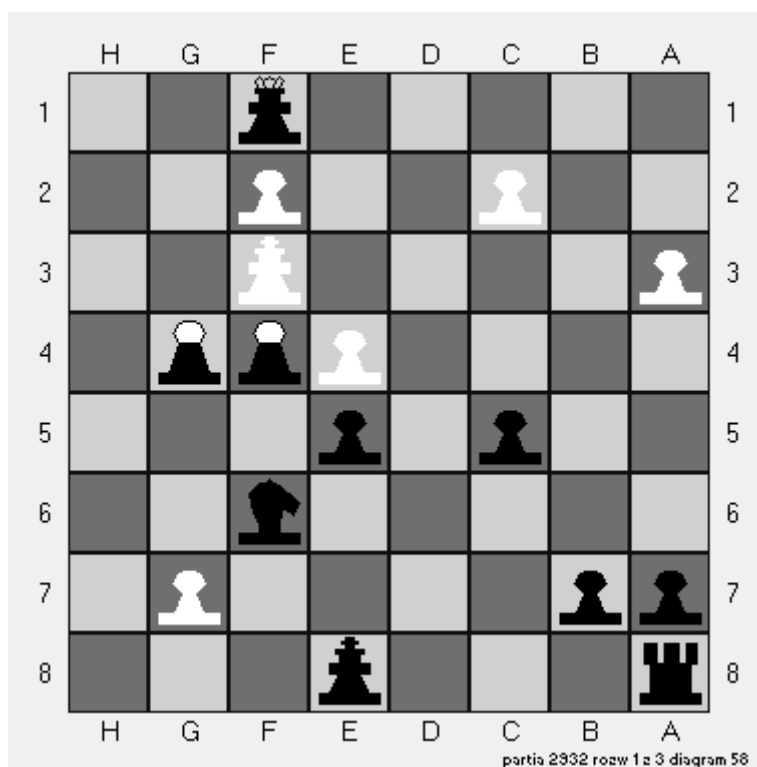


Diagram 2, partia_2932_rozw_1_z_3_diagram_58

Finał 2932.2, dla ruchu F6->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[56] Sf6-Sh5 (1) ruch czarnym koniem

[57] g6- g7 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hf1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

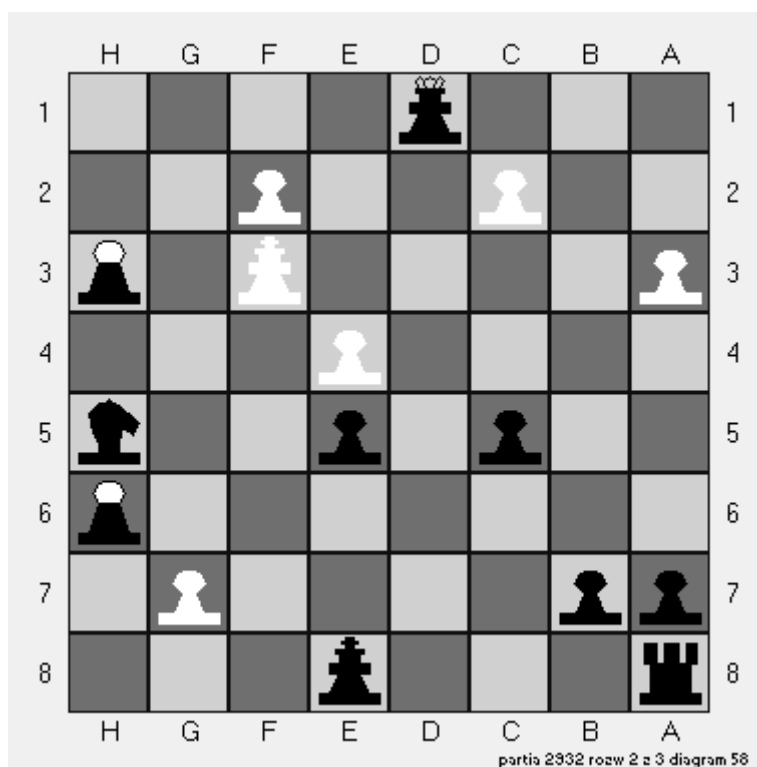


Diagram 3, partia_2932_rozw_2_z_3_diagram_58

Finał 2932.3, dla ruchu H3->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[56] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kf3-Kg3 (1) ruch białym królem

[58] Hf1-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

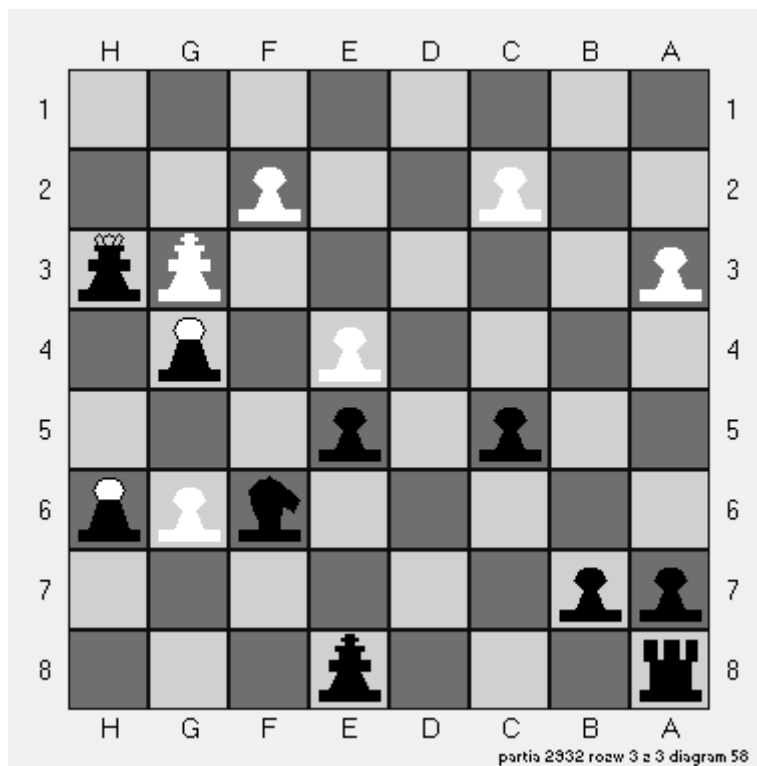


Diagram 4, partia_2932_rozw_3_z_3_diagram_58

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2933, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,d2-d4,Sg8-Sh6, długość partii 34 ruchy.

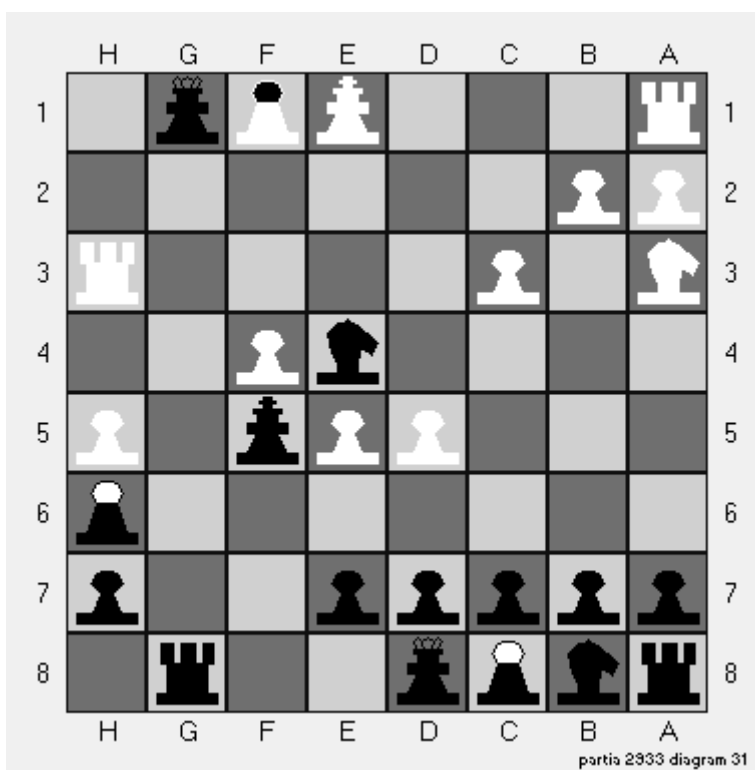


Diagram 5, partia_2933_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

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	H6->G5	możliwy mat	(33:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H6->G7	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7
3	3	H6->F4	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4 zбиты biały pionek
4	4	H6->F8	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
5	6	G1->H2	możliwy mat	(33:0,15/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	7	G1->G2	możliwy mat	(33:0,16/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	14	G1->F2	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: G1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
8	15	G1->E3	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	16	G1->D4	możliwy mat	(33:0,15/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	17	G1->C5	możliwy mat	(33:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C5
11	18	G1->B6	możliwy mat	(33:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B6
12	19	G8->H8	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8
13	20	G8->G2	możliwy mat	(33:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2
14	21	G8->G3	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
15	22	G8->G4	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4
16	23	G8->G5	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	24	G8->G6	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	25	G8->G7	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7
19	26	G8->F8	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na F8
20	27	G8->E8	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na E8
21	28	F5->G4	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F5 na G4
22	29	F5->F4	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji F5 na F4 zбиты biały pionek
23	38	E7->E6	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	39	D7->D6	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	40	D8->F8	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F8
26	41	D8->E8	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E8
27	42	C7->C5	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	43	C7->C6	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	44	B7->B5	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

30	45	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
31	46	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	47	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
33	48	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
34	49	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->F2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2933.1, dla ruchu G1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[32] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[34] Hf2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

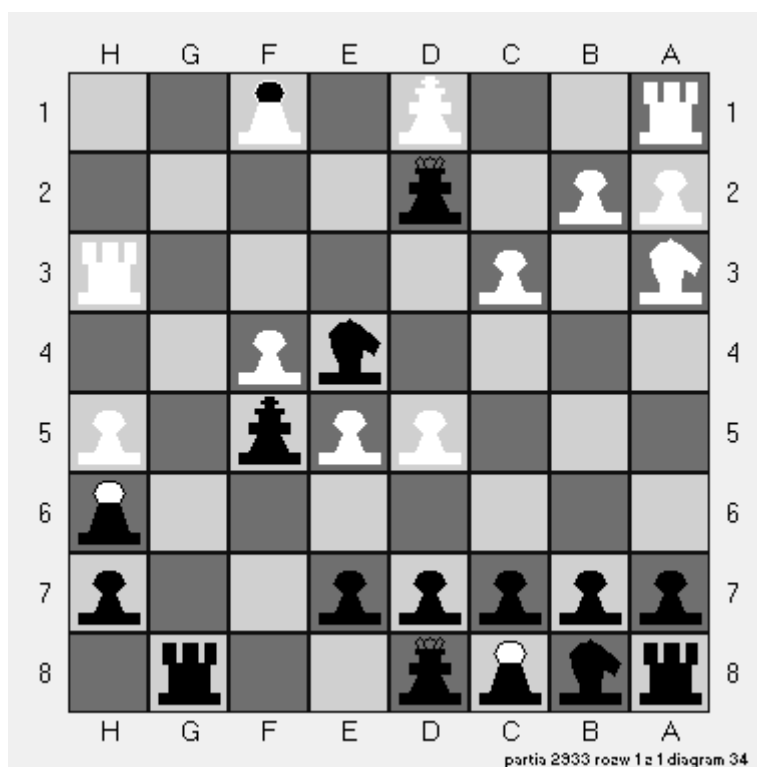


Diagram 6, partia_2933_rozw_1_z_1_diagram_34