

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.12.2019

30/2019



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	169
Zadanie 35. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	219
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.....	246
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	251
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255

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, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 38, 41, 44, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 58, 63, 71, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 88, 95, 98, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 108, 112, 117, 120, 124

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 136, 139, 143, 154

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 162, 166, 169, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 192, 197, 202, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 219, 225, 231, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 243, 246, 251, 255

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 1462, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sa3,Gf8-Gh6, długość partii 40 ruchów.

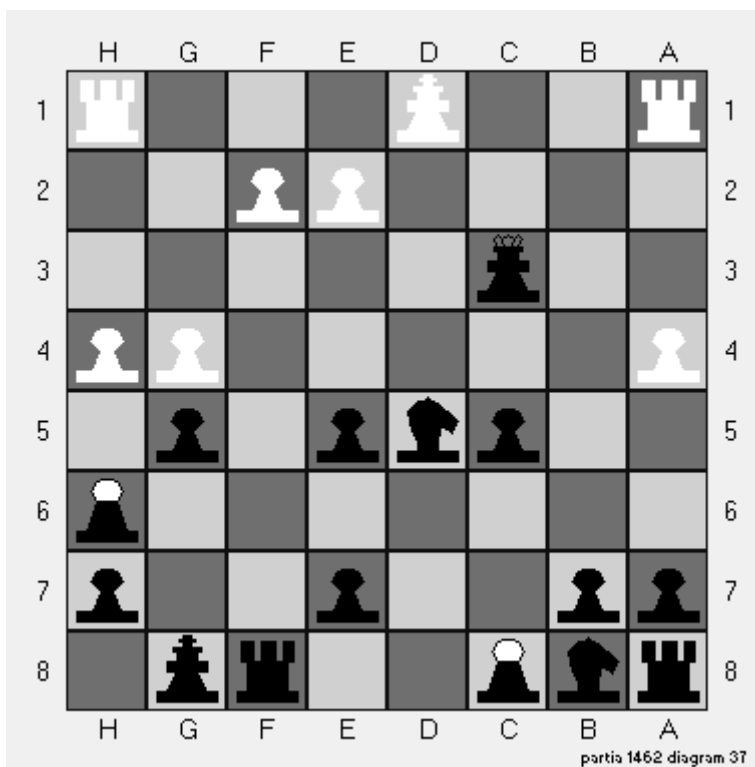


Diagram 1, partia_1462_diagram_37

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

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 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:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G5->H4	możliwy mat	(39:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->H8	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->G7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->F7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F8->F2	możliwy mat	(!) (39:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->F2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	F8->F4	możliwy mat	(39:0,11/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	F8->F5	możliwy mat	(39:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	10	F8->F6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	F8->F7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	F8->E8	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	13	F8->D8	możliwy mat	(!) (39:0,16/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	14	E5->E4	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	E7->E6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	16	D5->F4	możliwy mat	(39:0,13/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	17	D5->F6	możliwy mat	(39:0,12/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	18	D5->E3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	19	D5->C7	możliwy mat	(39:0,12/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	20	D5->B4	możliwy mat	(39:0,12/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	21	D5->B6	możliwy mat	(39:0,12/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	33	C3->B2	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	39	C5->C4	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	40	C8->G4	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
24	41	C8->F5	możliwy mat	(39:0,3/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	42	C8->E6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	43	C8->D7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	44	B7->B5	możliwy mat	(39:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	B7->B6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	46	B8->D7	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	47	B8->C6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	48	B8->A6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	49	A7->A5	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	50	A7->A6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->F2, 39:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F8->D8, 39:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D5->E3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1462.1, dla ruchu F8->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[38] Wf8:Wf2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[39] Wa1-Wb1 (1) ruch białą wieżą

[40] Sd5-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

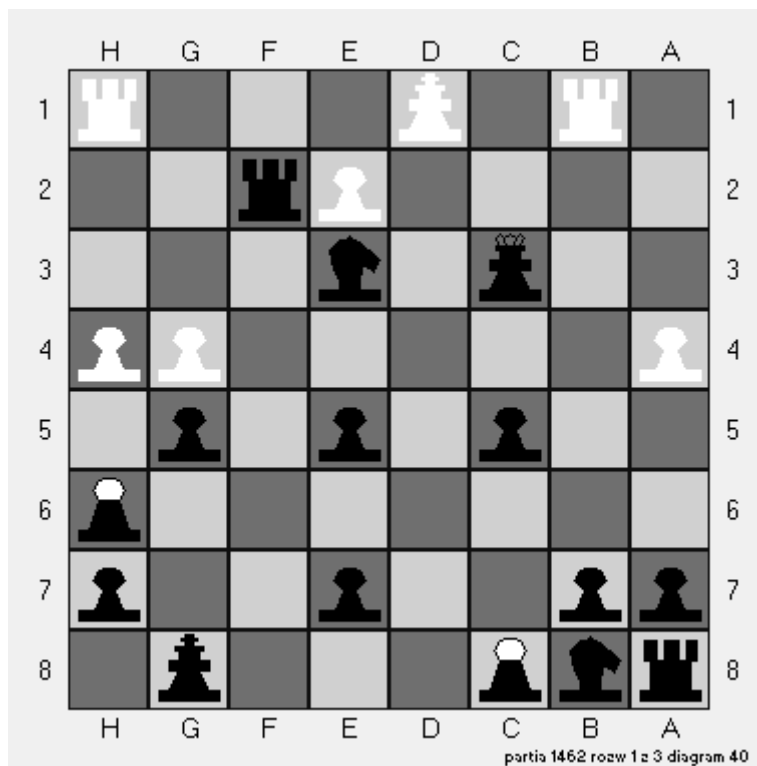


Diagram 2, partia_1462_rozw_1_z_3_diagram_40

Finał 1462.2, dla ruchu F8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[38] Wf8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[39] Wa1-Wa2 (1) ruch białą wieżą

[40] Sd5-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

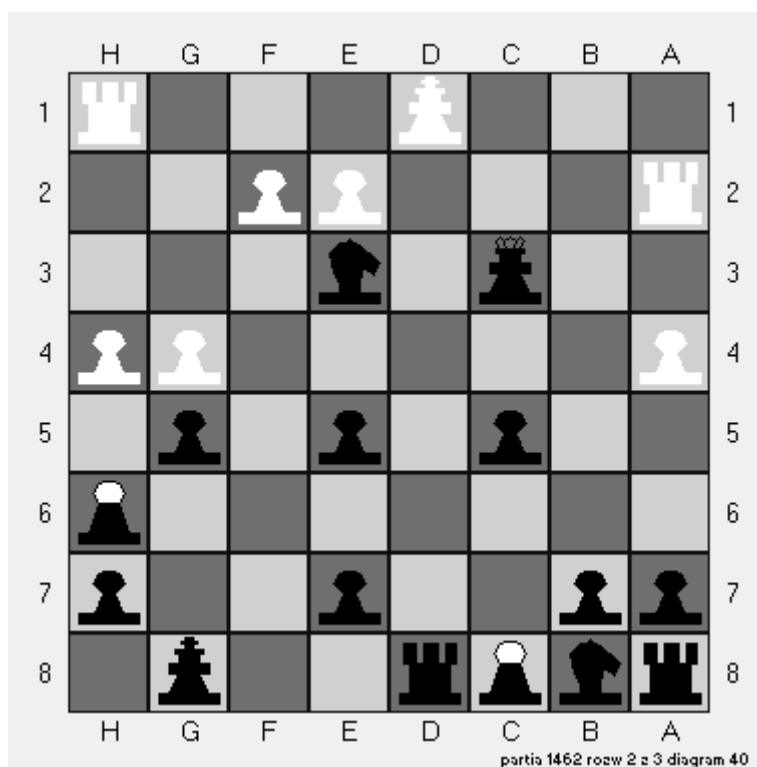


Diagram 3, partia_1462_rozw_2_z_3_diagram_40

Finał 1462.3, dla ruchu D5->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[38] Sd5-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] f2: e3 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[40] Wf8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

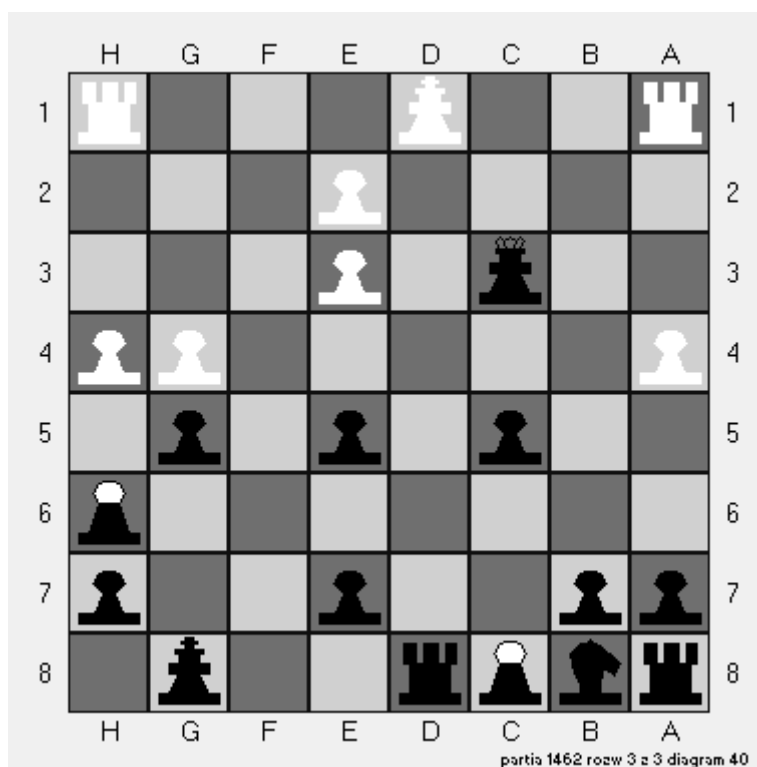


Diagram 4, partia_1462_rozw_3_z_3_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1463, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sa3,Gf8-Gg7, długość partii 36 ruchów.

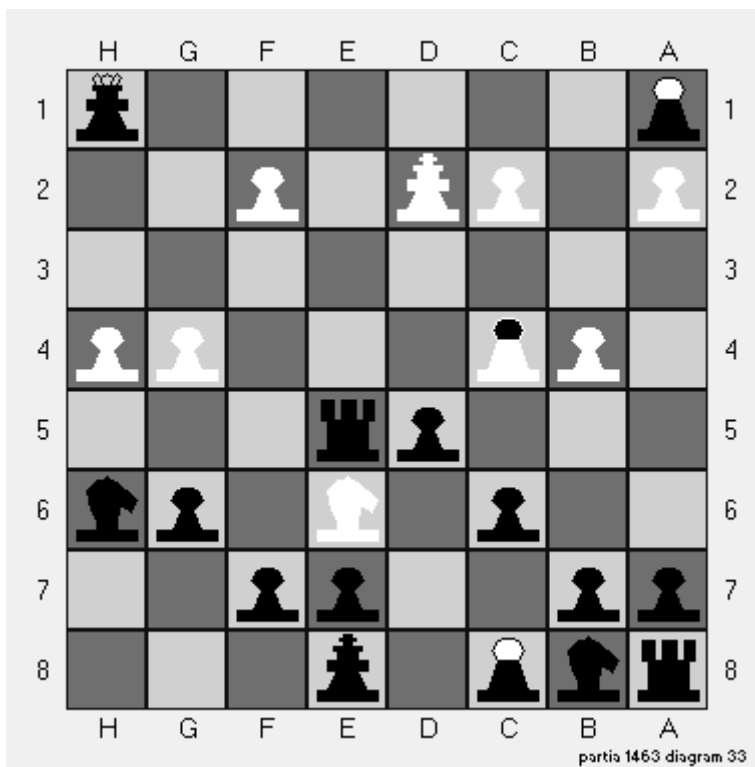


Diagram 5, partia_1463_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H1->G1	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	6	H1->F1	możliwy mat	(35:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	8	H1->E1	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E1
4	9	H1->E4	możliwy mat	(35:0,3/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	11	H1->C1	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	12	H1->B1	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	13	H6->G4	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	14	H6->G8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	H6->F5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	16	G6->G5	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (36:25,25/25)			na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	18	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	F7->E6	możliwy mat	(35:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na E6 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	24	E5->E2	możliwy mat	(35:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	25	E5->E3	możliwy mat	(35:0,18/25) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	26	E5->E4	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	27	E5->E6	możliwy mat	(35:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E6 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	28	E8->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	29	D5->D4	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	30	D5->C4	możliwy mat	(35:0,13/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбитy biały Goniec
21	31	C6->C5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	C8->E6	możliwy mat	(35:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

23	33	C8->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	34	B7->B5	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	35	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	36	B8->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	37	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	38	A1->D4	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	39	A1->C3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	40	A1->B2	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	41	A7->A5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	42	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) H1->E1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1463.1, dla ruchu H1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[34] Hh1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[36] He1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

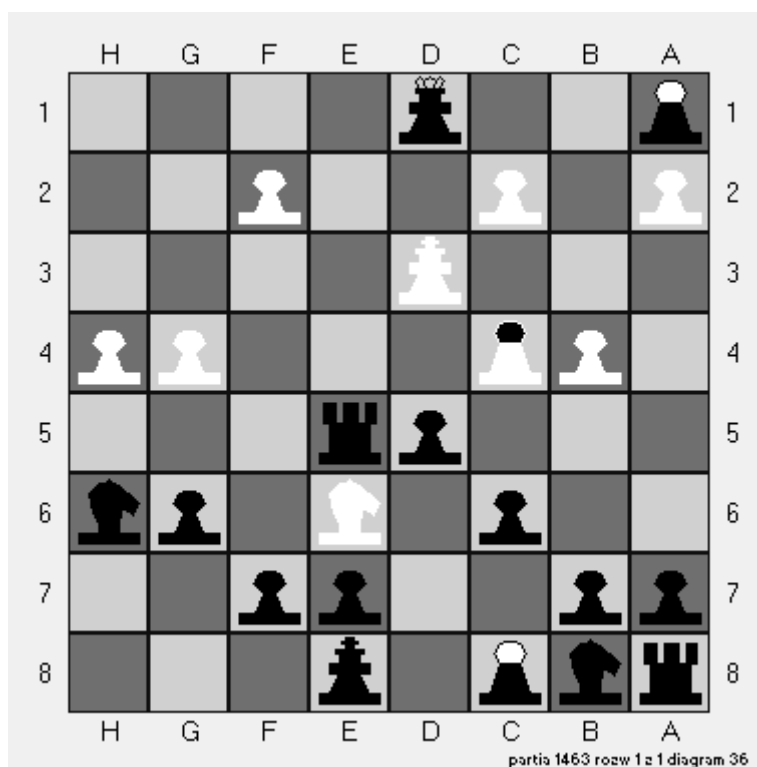


Diagram 6, partia_1463_rozw_1_z_1_diagram_36