

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.07.2020

30/2020



## 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 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 6   |
| Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 10  |
| Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 15  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 21  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 28  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 34  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 40  |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 46  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 53  |
| Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 58  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 65  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 70  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 73  |
| Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 80  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 84  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 90  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 93  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 99  |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 103 |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 107 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 112 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 117 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 120 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 125 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 130 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 135 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 139 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 142 |
| Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 145 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 152 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 155 |
| Zadanie 32. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu | 160 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 168 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 171 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 176 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 179 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 185 |
| Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 192 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 200 |
| Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 204 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 208 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 211 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 214 |
| Zadanie 44. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu | 220 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 233 |
| Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 238 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 246 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 249 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 252 |
| 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 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, 15, 21, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 40, 46, 53, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 70, 73, 80, 84

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 93, 99, 103, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 117, 120, 125, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 139, 142, 145, 152

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 160, 168, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 185, 192, 200, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 211, 214, 220, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 238, 246, 249, 252, 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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 2983, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,c2-c4,Sb8-Sa6, długość partii 56 ruchów.

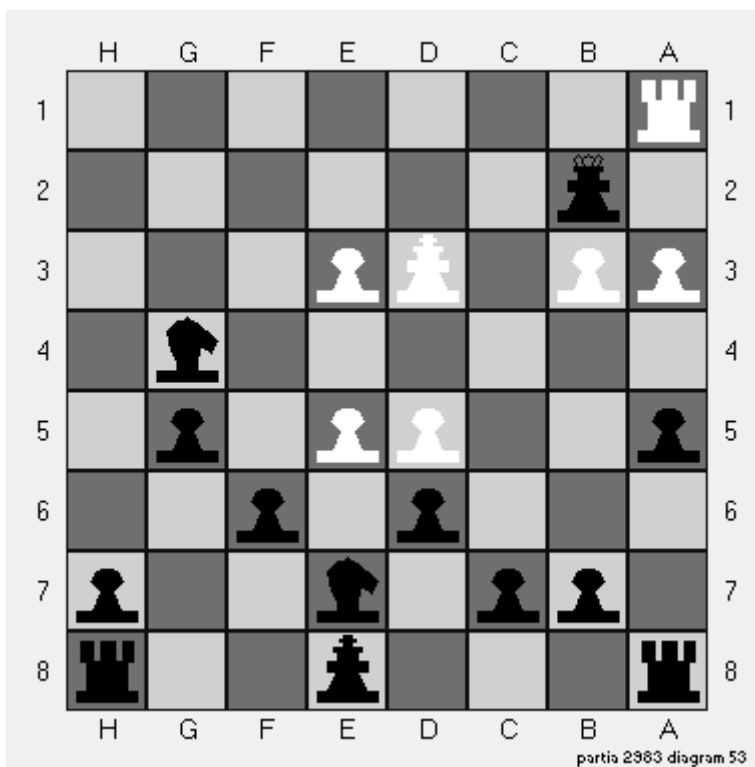


Diagram 1, partia\_2983\_diagram\_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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    | 9            | G4->E5          | możliwy mat        | (!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: G4->E5 wygrasz | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5 zbitą białą pionkę                                                         |
| 2    | 10           | F6->F5          | możliwy mat        | (55:0,12/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:14,14/14)               |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 3    | 12           | E7->G6          | możliwy mat        | (55:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:16,16/16) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 4    | 14           | E7->F5          | możliwy mat        | (55:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:16,16/16) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 5    | 15           | E7->D5          | możliwy mat        | (55:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:16,16/16) |                         |                                | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka    |
| 6    | 16           | E7->C6          | możliwy mat        | (55:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (56:17,17/17) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 7    | 26           | C7->C6          | możliwy mat        | (55:0,1/17) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (56:17,17/17) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 8    | 29           | B2->F2          | możliwy mat        | (55:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:18,18/18) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 9    | 30           | B2->E2          | możliwy mat        | (55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:4,4/4)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana                 |
| 10   | 32           | B2->D2          | możliwy mat        | (55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:3,3/3)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana                 |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                             |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | 34 | B2->C1 | możliwy mat | (55:0,1/12) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>,<br>(!) (56:12,12/12) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na C1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka |
| 12 | 35 | B2->C2 | możliwy mat | (55:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (56:2,2/2)     |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na C2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                        |
| 13 | 36 | B2->C3 | możliwy mat | (55:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (56:3,3/3)     |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na C3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                        |
| 14 | 38 | B2->B3 | możliwy mat | (55:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)                       |  |  | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na B3 zbitý biały pionek                                                                    |
| 15 | 42 | B7->B5 | możliwy mat | (55:0,12/15) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(56:15,15/15)               |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |

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

1) G4->E5, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2983.1, dla ruchu G4->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[54] Sg4:Se5 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kd3-Ke4 (1) ruch białym królem

[56] f6- f5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

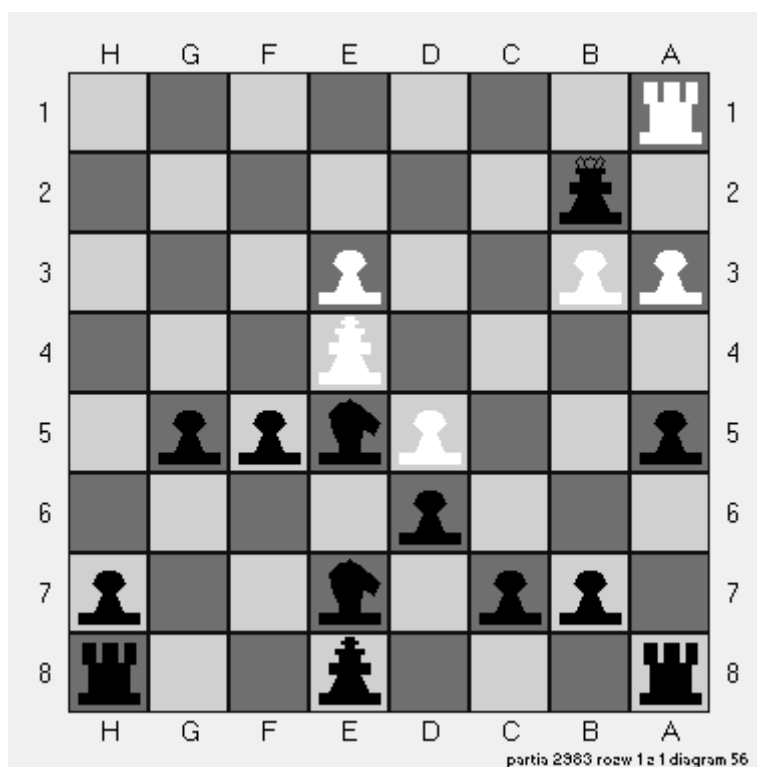


Diagram 2, partia\_2983\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_56

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2984, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,c2-c4,a7-a5, długość partii 36 ruchów.

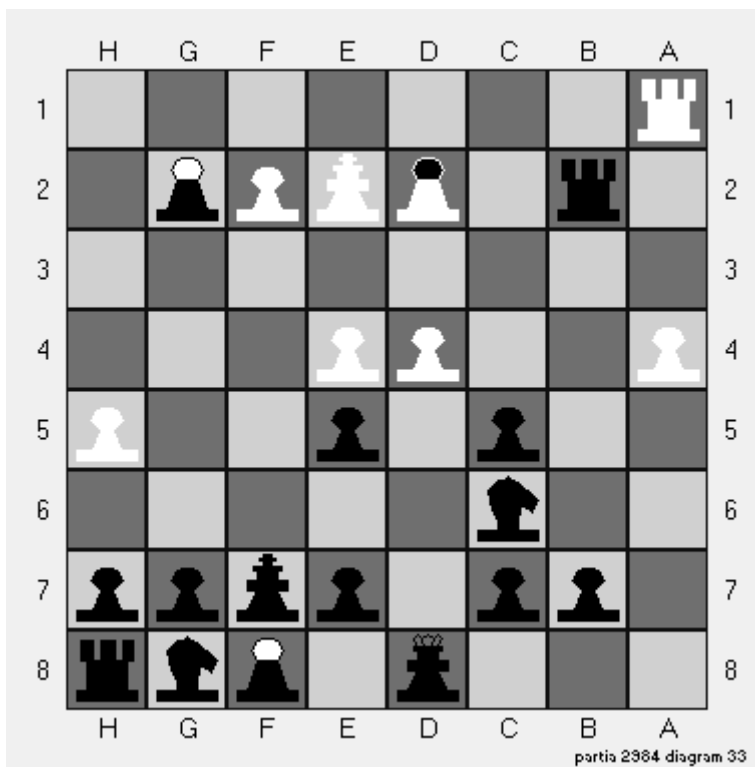


Diagram 3, partia\_2984\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

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    | 1            | H7->H6          | możliwy mat        | (35:0,2/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:19,19/19)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 2    | 5            | G2->F3          | możliwy mat        | (35:0,1/5) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!)<br>(36:5,5/5)     |                         |                        | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca    |
| 3    | 7            | G7->G5          | możliwy mat        | (35:0,2/21) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!)<br>(36:21,21/21) |                         |                        | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 4    | 8            | G7->G6          | możliwy mat        | (35:0,2/21) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!)<br>(36:21,21/21) |                         |                        | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 5    | 9            | G8->H6          | możliwy mat        | (35:0,2/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:19,19/19)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka   |
| 6    | 10           | G8->F6          | możliwy mat        | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka   |
| 7    | 11           | F7->F6          | możliwy mat        | (35:0,1/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!)<br>(36:20,20/20) |                         |                        | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka   |
| 8    | 12           | F7->E6          | możliwy mat        | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka   |
| 9    | 13           | F7->E8          | możliwy mat        | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka   |
| 10   | 15           | E7->E6          | możliwy mat        | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |                         |                        | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 11   | 17           | D8->D4          | możliwy mat        | (!) (35:0,15/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)                            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D8->D4 | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8                                                               |

|    |    |        |             | (36:15,15/15)                                                             |  | wygrywasz | na D4 zбиты бiалы пiонек                                                                                                                    |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 18 | D8->D5 | możliwy mat | (35:0,4/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (36:20,20/20) |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji D8<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka |
| 13 | 19 | D8->D6 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji D8<br>na D6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 14 | 20 | D8->D7 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji D8<br>na D7, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
|    |    |        |             |                                                                           |  |           |                                                                                                                                             |
| 15 | 25 | C5->C4 | możliwy mat | (35:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(36:18,18/18)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C5<br>na C4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
|    |    |        |             |                                                                           |  |           |                                                                                                                                             |
| 16 | 27 | C6->B4 | możliwy mat | (35:0,2/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:19,19/19)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji C6 na<br>B4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 17 | 28 | C6->B8 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji C6 na<br>B8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 18 | 29 | C6->A5 | możliwy mat | (35:0,2/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:19,19/19)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji C6 na<br>A5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 19 | 30 | C6->A7 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |           | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji C6 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 20 | 31 | B2->D2 | możliwy mat | (35:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (36:3,3/3)     |  |           | bijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B2 na<br>D2 zбиты бiалы Гонiec,<br>w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży            |
| 21 | 32 | B2->C2 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |           | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B2 na<br>C2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                             |
|    |    |        |             |                                                                           |  |           |                                                                                                                                             |
| 22 | 38 | B2->A2 | możliwy mat | (35:0,2/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (36:19,19/19) |  |           | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B2 na<br>A2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka        |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23 | 39 | B7->B5 | możliwy mat | (35:0,2/21) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (36:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 24 | 40 | B7->B6 | możliwy mat | (35:0,2/20) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0], (!)<br>(36:20,20/20)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D4, 35:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2984.1, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[34] Hd8:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[35] Wa1-Wh1 (1) ruch białą wieżą

[36] Hd4:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

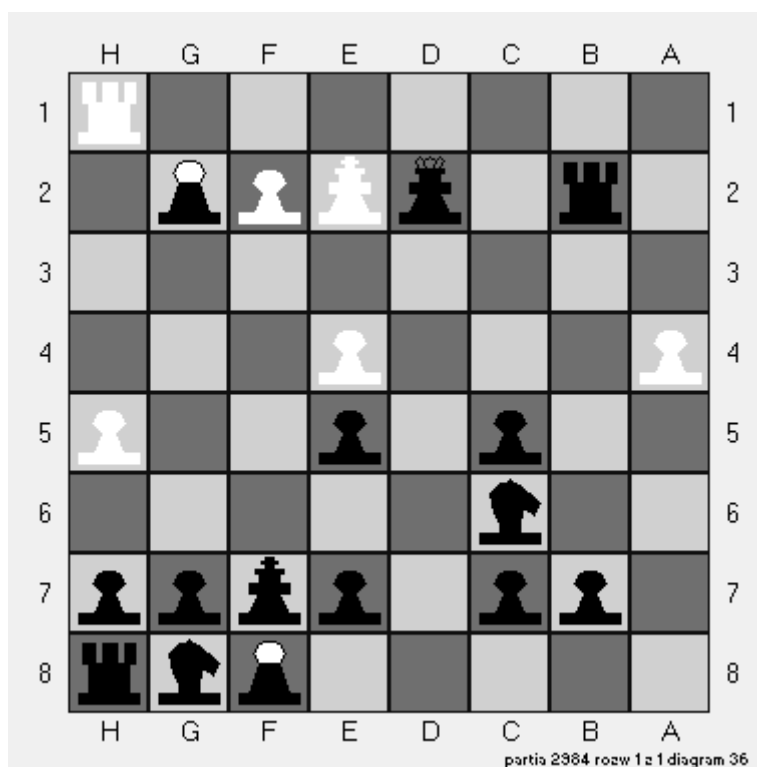


Diagram 4, partia\_2984\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_36