

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.08.2020

33/2020



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	25
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	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 23 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	255
Zadanie 47. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	262

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	273
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	278

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, 11, 15, 20, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 38, 42, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 66, 74, 79, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 117, 122, 127, 131

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 135, 139, 143, 147, 151

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 155, 159, 163, 168, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 178, 182, 185, 192, 198

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 203, 208, 216, 220, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 240, 243, 247, 252

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 255, 262, 270, 273, 278

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 3133, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,h3-h4,g7-g6, długość partii 22 ruchy.

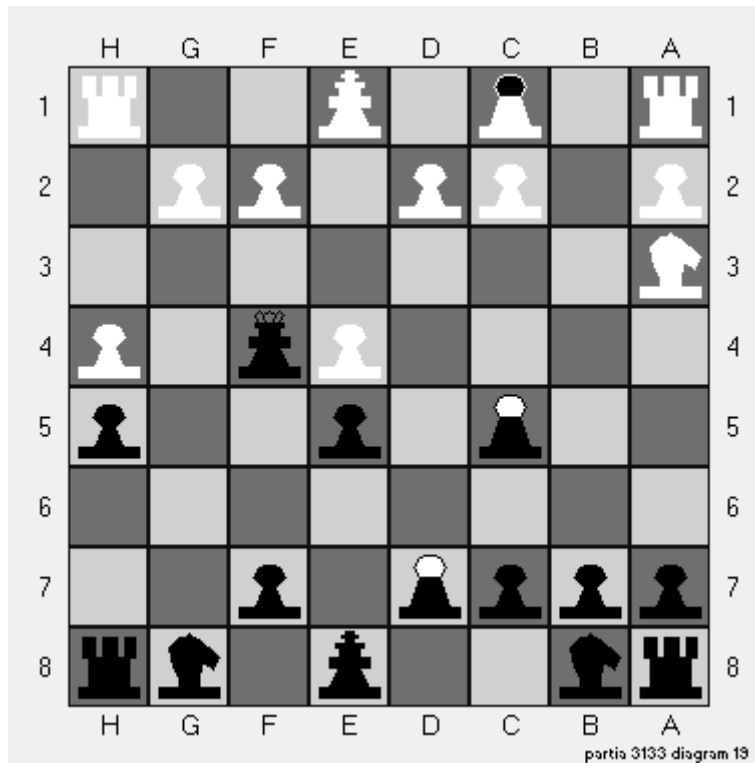


Diagram 1, partia_3133_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
2	2	H8->H7	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G8->H6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	7	F4->H4	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	9	F4->G3	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	10	F4->G4	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G4
9	12	F4->F2	możliwy mat	(!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek
10	13	F4->F3	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	14	F4->F5	możliwy mat	(21:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	15	F4->F6	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6
13	16	F4->E3	możliwy mat	(21:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (22:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

14	18	F4->D2	możliwy mat	(21:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (22:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	19	F7->F5	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	F7->F6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
17	21	E8->F8	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
18	22	E8->E7	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
19	23	E8->D8	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
20	24	D7->H3	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	25	D7->G4	możliwy mat	(21:0,14/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4
22	26	D7->F5	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	27	D7->E6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6
24	28	D7->C6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6
25	29	D7->C8	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8
26	31	D7->A4	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4
27	32	C5->F2	możliwy mat	(21:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:3,3/3)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2 zбитy biały pionek
28	34	C5->E3	możliwy mat	(21:0,1/22) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	36	C5->D4	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (22:19,19/19)			Gońcem z pozycji C5 na D4
30	39	C5->B6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
31	41	C7->C6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
32	42	B7->B5	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	43	B7->B6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
34	44	B8->C6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
35	45	B8->A6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
36	46	A7->A5	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
37	47	A7->A6	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->F2, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3133.1, dla ruchu F4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[20] Hf4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[22] Gd7-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

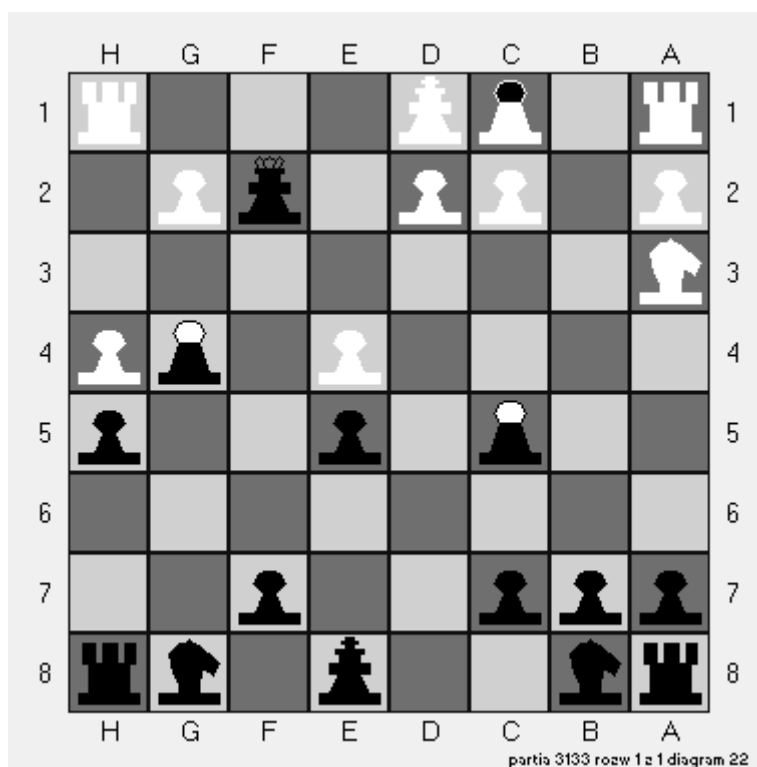


Diagram 2, partia_3133_rozw_1_z_1_diagram_22

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3134, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,h3-h4,Sg8-Sh6, długość partii 20 ruchów.

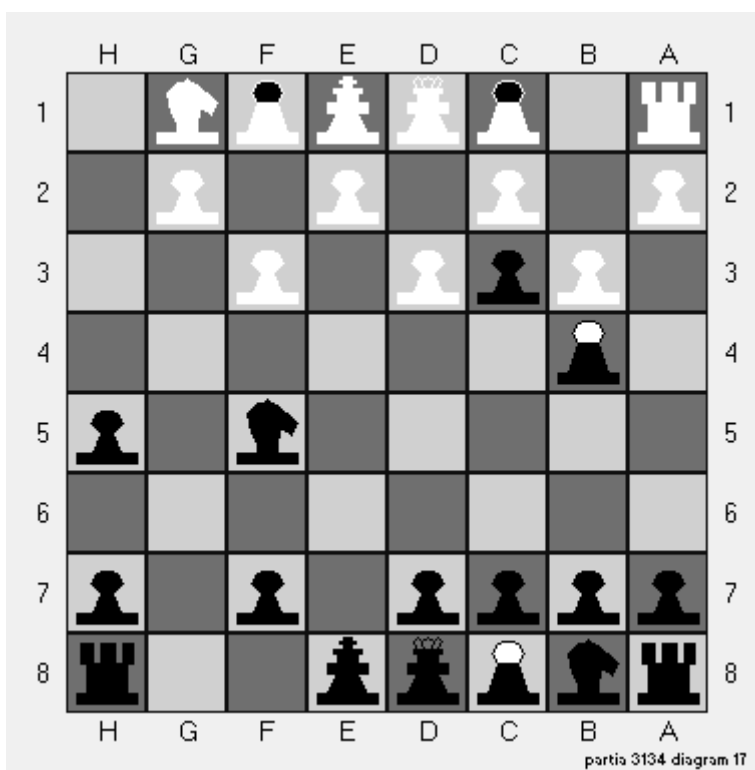


Diagram 3, partia_3134_diagram_17

Oczekiwany 18 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 20 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 19 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:18

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H7->H6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H8->G8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	4	H8->F8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
4	6	F5->H6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	8	F5->G7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7
6	9	F5->E3	możliwy mat	(19:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	11	F5->D4	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D4
8	12	F5->D6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D6
9	14	E8->G8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
10	15	E8->F8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
11	17	D7->D5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
12	18	D7->D6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
13	19	D8->H4	możliwy mat	(!) (19:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
14	20	D8->G5	możliwy mat	(19:0,11/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
15	21	D8->F6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6
16	22	D8->E7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7
17	23	C7->C5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
18	24	C7->C6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	25	B4->F8	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8
20	26	B4->E7	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7
21	27	B4->D6	możliwy mat	(19:0,13/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6
22	28	B4->C5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5
23	29	B4->A3	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	30	B4->A5	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5
25	31	B7->B5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
26	32	B7->B6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
27	33	B8->C6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
28	34	B8->A6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
29	35	A7->A5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
30	36	A7->A6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 19:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3134.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[18] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[19] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[20] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

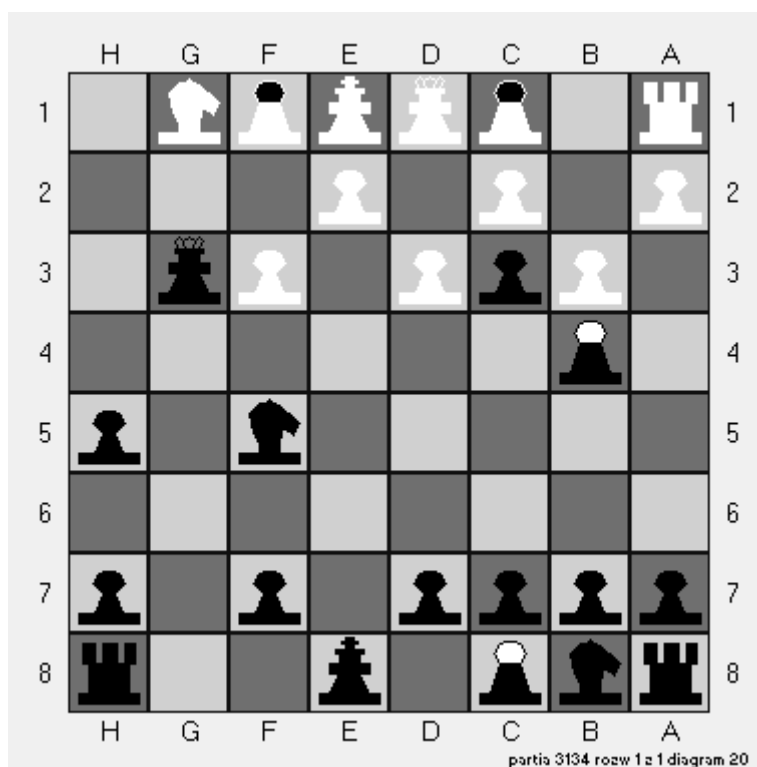


Diagram 4, partia_3134_rozw_1_z_1_diagram_20