

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.10.2020

41/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	59
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 16. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	86
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	105
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	123
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	128
Zadanie 24. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	144
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	147
Zadanie 27. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	157
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	174
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	186
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	190
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	194
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	214
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 41. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	233
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 43. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	249
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	291

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, 12, 17, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 42, 48, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 63, 68, 74, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 97, 105, 113, 117

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 120, 123, 128, 133, 144

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 157, 171, 174, 181

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 186, 190, 194, 199, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 208, 211, 214, 225, 228

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 233, 244, 249, 261, 264

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 270, 275, 281, 286, 291

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3537, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,Sb1-Sa3,d7-d5, długość partii 40 ruchów.

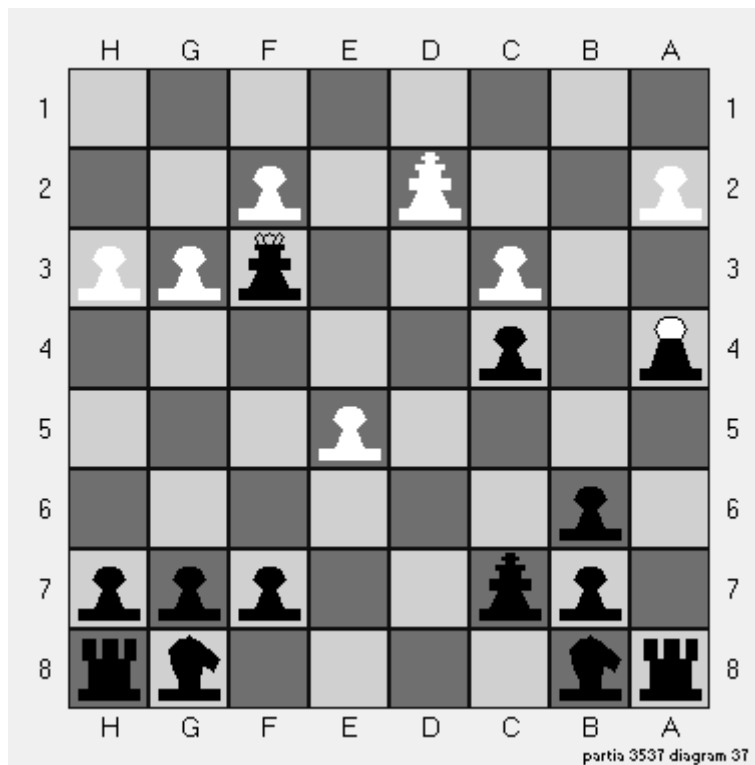


Diagram 1, partia_3537_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

2)_____

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	H7->H5	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G7->G5	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
4	4	G7->G6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->H6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
6	6	G8->F6	możliwy mat	(39:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G8->E7	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
8	9	F3->H5	możliwy mat	(39:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na H5
9	12	F3->G4	możliwy mat	(39:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	13	F3->F2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek
11	15	F3->F5	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5
12	17	F3->E2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	19	F3->E4	możliwy mat	(39:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4
14	21	F3->D3	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->D3	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3

						wygrywasz	na D3
15	22	F3->D5	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D5
16	25	F7->F5	możliwy mat	(39:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	26	F7->F6	możliwy mat	(39:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	27	C7->D7	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7
19	28	C7->D8	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8
20	29	C7->C6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C6
21	30	C7->C8	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8
22	31	B6->B5	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
23	32	B8->D7	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
24	33	B8->C6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
25	34	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	36	A4->D1	możliwy mat	(39:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A4 na D1
27	38	A4->C2	możliwy mat	(39:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	40	A4->B3	możliwy mat	(39:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	42	A8->A5	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5

30	43	A8->A6	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
31	44	A8->A7	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F3->F2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F3->D3, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3537.1, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[38] Hf3:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[40] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

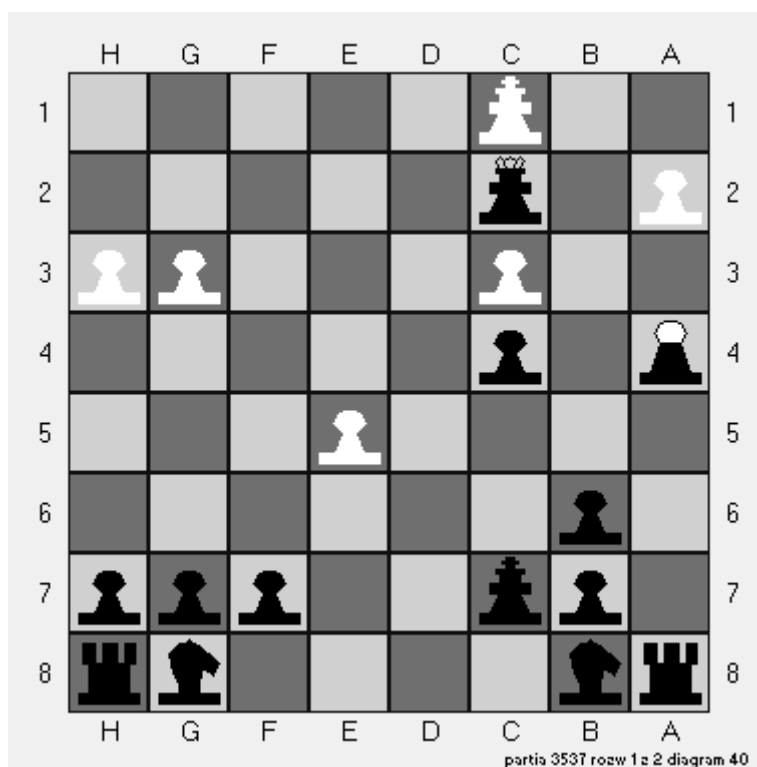


Diagram 2, partia_3537_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 3537.2, dla ruchu F3->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[38] Hf3-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[40] Hd3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

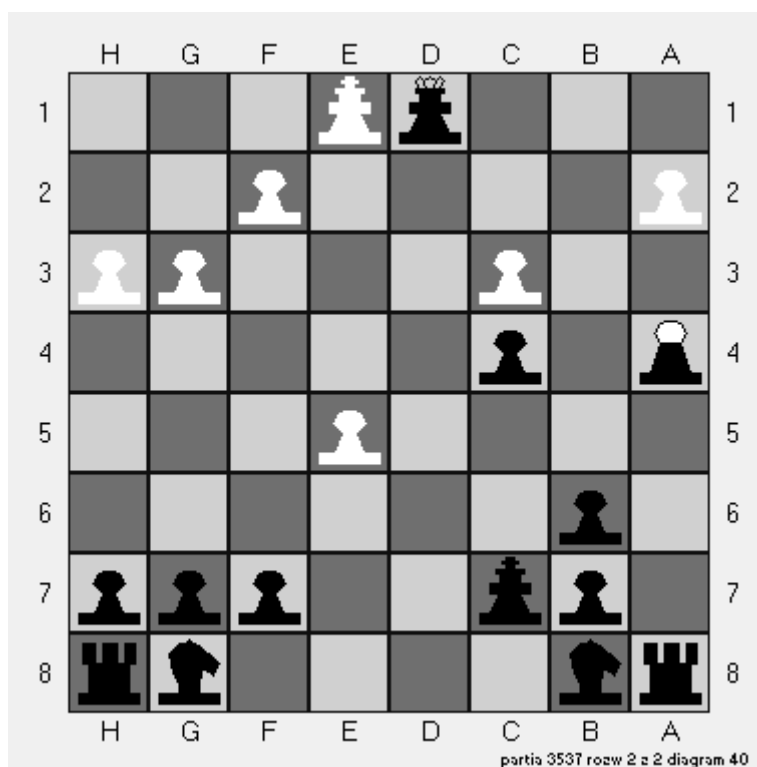


Diagram 3, partia_3537_rozw_2_z_2_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3538, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,Sb1-Sa3,d7-d6, długość partii 38 ruchów.

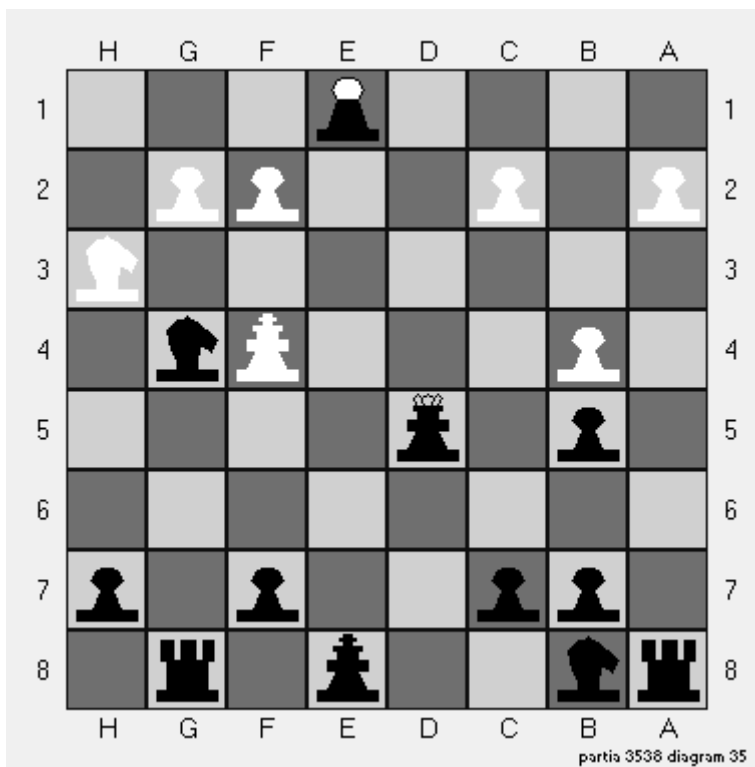


Diagram 4, partia_3538_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G4->H2	możliwy mat	(37:0,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
4	4	G4->H6	możliwy mat	(37:0,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
5	5	G4->F2	możliwy mat	(37:0,8/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (38:10,10/10)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G4->F6	możliwy mat	(37:0,8/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
7	7	G4->E3	możliwy mat	(37:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	10	G8->G5	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	11	G8->G6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6
10	12	G8->G7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7
11	14	F7->F5	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
12	15	F7->F6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
13	16	E1->F2	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	18	E1->C3	możliwy mat	(37:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na C3

15	19	E1->B4	możliwy mat	(37:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na B4 zбитy biały pionek
16	20	E8->F8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
17	21	E8->E7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
18	22	E8->D7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
19	23	E8->D8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
20	24	D5->H5	możliwy mat	(37:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na H5
21	30	D5->E5	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E5
22	31	D5->E6	możliwy mat	(37:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E6
23	34	D5->D3	możliwy mat	(37:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	35	D5->D4	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D4
25	36	D5->D6	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D6
26	40	D5->C5	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	44	C7->C5	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	C7->C6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
29	46	B7->B6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	47	B8->D7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
31	48	B8->C6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			Koniem z pozycji B8 na C6
32	49	B8->A6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
33	50	A8->A2	możliwy mat	(37:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:7,7/7)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбитy biały pionek
34	51	A8->A3	możliwy mat	(37:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
35	52	A8->A4	możliwy mat	(37:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
36	53	A8->A5	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
37	54	A8->A6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
38	55	A8->A7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->E5, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3538.1, dla ruchu D5->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[36] Hd5-He5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kf4-Kf3 (1) ruch białym królem

[38] Sg4-Sh2 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

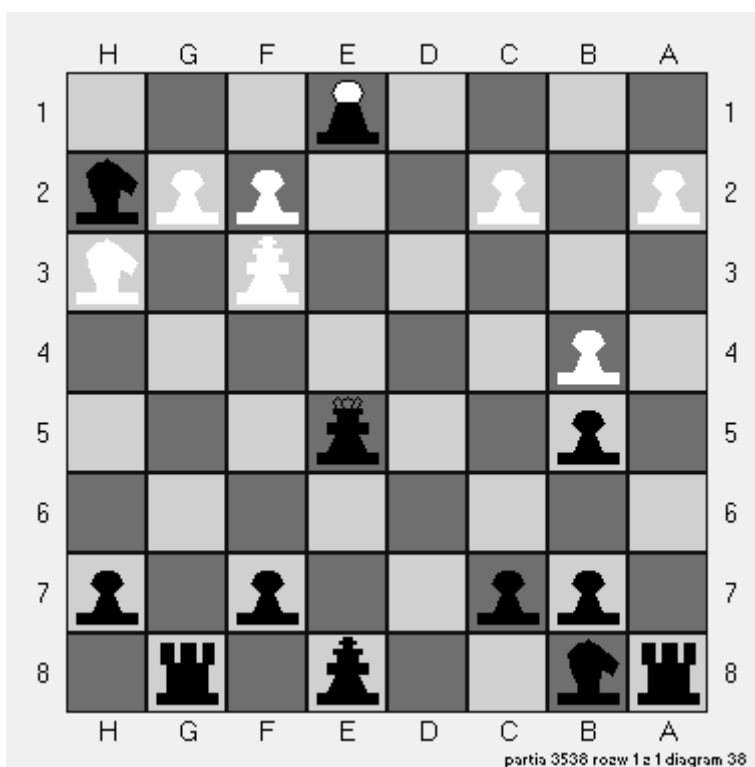


Diagram 5, partia_3538_rozw_1_z_1_diagram_38