

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.10.2020

44/2020



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	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 47. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	226

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254

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, 16, 19, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 35, 38, 45, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 63, 68, 73, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 93, 98, 104, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 119, 124, 128, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 141, 144, 150, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 164, 168, 171, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 185, 188, 192, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 199, 204, 208, 212, 217

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 221, 226, 243, 249, 254

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 3685, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Wh1-Wh2,Ke8-Ke7, długość partii 54 ruchy.

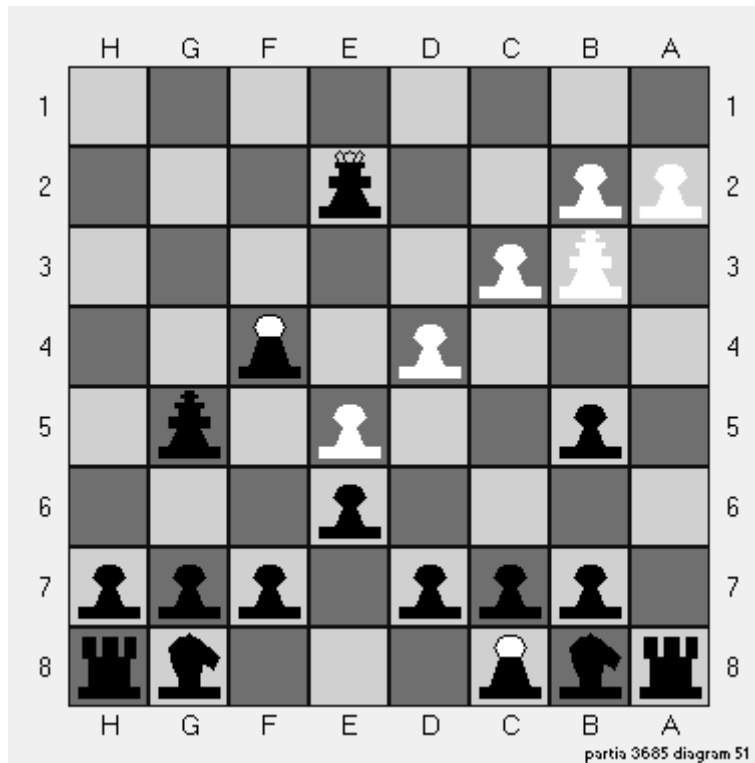


Diagram 1, partia_3685_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

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	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G5->H4	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H4
4	4	G5->H5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H5
5	5	G5->H6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H6
6	6	G5->G4	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G4
7	7	G5->G6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G6
8	8	G5->F5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F5
9	9	G7->G6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
10	10	G8->H6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
11	11	G8->F6	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	12	G8->E7	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
13	13	F4->H2	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na H2
14	14	F4->G3	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G3
15	15	F4->E3	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E3
16	16	F4->E5	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E5 zbitą białą pionką, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	17	F4->D2	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na D2

							D2
18	18	F4->C1	możliwy mat	(!) (53:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->C1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na C1
19	19	F7->F5	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	F7->F6	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	E2->F1	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1
22	30	E2->E4	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E4
23	34	E2->D3	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D3
24	38	D7->D5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	D7->D6	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	C7->C5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	C7->C6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
28	42	B5->B4	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	B7->B6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	44	B8->C6	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
31	45	B8->A6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

32	46	A8->A2	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
33	48	A8->A4	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
34	49	A8->A5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
35	50	A8->A6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
36	51	A8->A7	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->C1, 53:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3685.1, dla ruchu F4->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[52] Gf4-Gc1 (1) ruch czarnym gońcem

[53] d4- d5 (1) ruch białym pionkiem

[54] He2:Hb2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

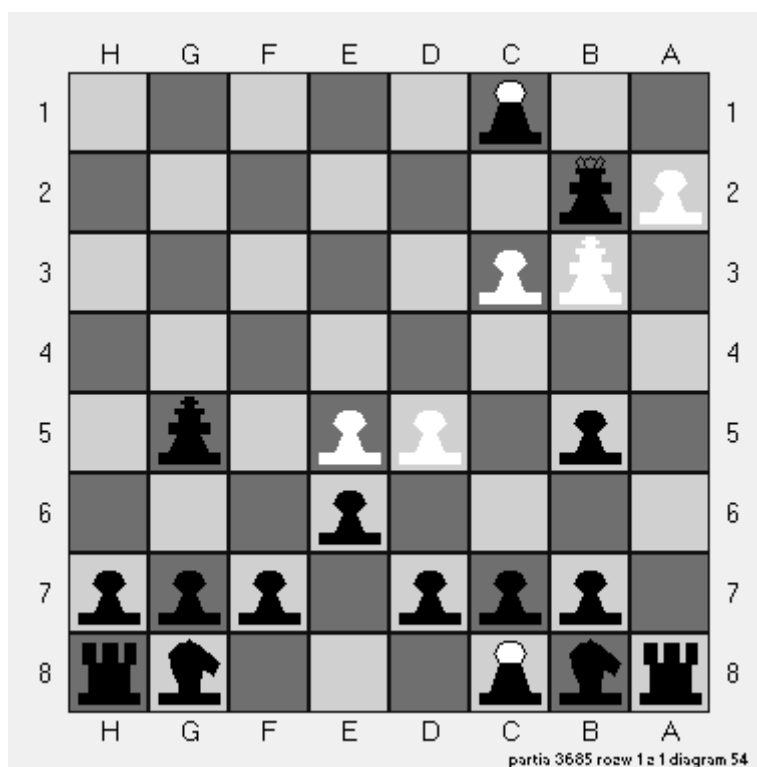


Diagram 2, partia_3685_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3686, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Wh1-Wh2,d7-d5, długość partii 62 ruchy.

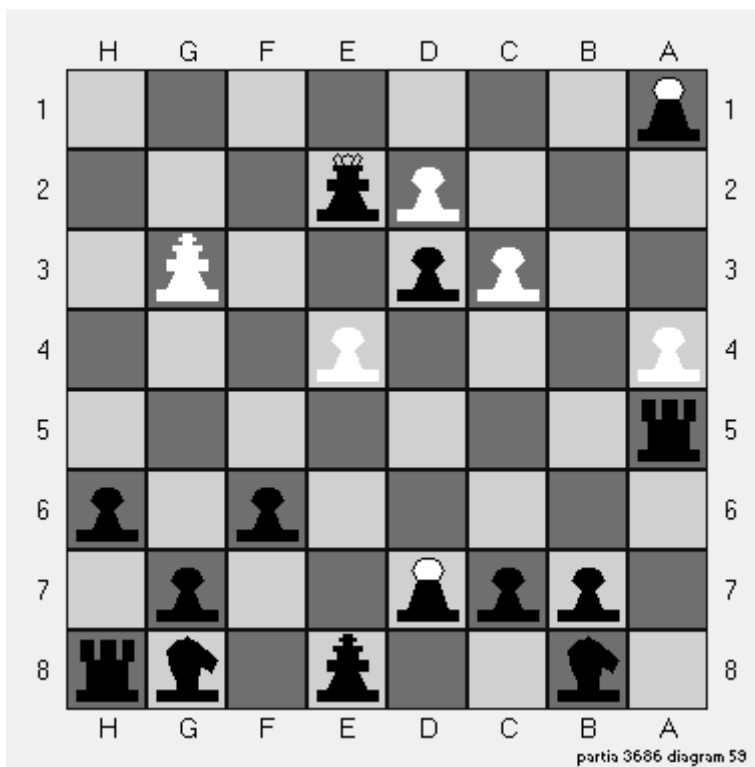


Diagram 3, partia_3686_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5
2	2	H8->H7	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G7->G5	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
4	4	G7->G6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F6->F5	możliwy mat	(61:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	9	E2->G2	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	10	E2->G4	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na G4
9	11	E2->F1	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1
10	13	E2->F3	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	14	E2->E1	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E1
12	15	E2->E3	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	17	E2->D1	możliwy mat	(61:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D1
14	18	E2->D2	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2 zbitą białą pionek
15	19	E8->F7	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			Królem z pozycji E8 na F7
16	20	E8->F8	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
17	21	E8->E7	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
18	22	E8->D8	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
19	23	D7->H3	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	24	D7->G4	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4
21	25	D7->F5	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	26	D7->E6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6
23	28	D7->C8	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8
24	31	C7->C5	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
25	32	C7->C6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
26	33	B7->B5	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	B7->B6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	35	B8->C6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
29	36	B8->A6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
30	37	A1->C3	możliwy mat	(61:1,2/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	38	A1->B2	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na

							B2
32	39	A5->H5	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na H5
33	40	A5->G5	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na G5
34	42	A5->E5	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na E5
35	43	A5->D5	możliwy mat	(61:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
36	44	A5->C5	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na C5
37	45	A5->B5	możliwy mat	(61:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
38	46	A5->A4	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A4 zбиты biały pionek
39	47	A5->A6	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A6
40	48	A5->A7	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A7
41	49	A5->A8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A8

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

1) A5->G5, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3686.1, dla ruchu A5->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[60] Wa5-Wg5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kg3-Kh4 (1) ruch białym królem

[62] He2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

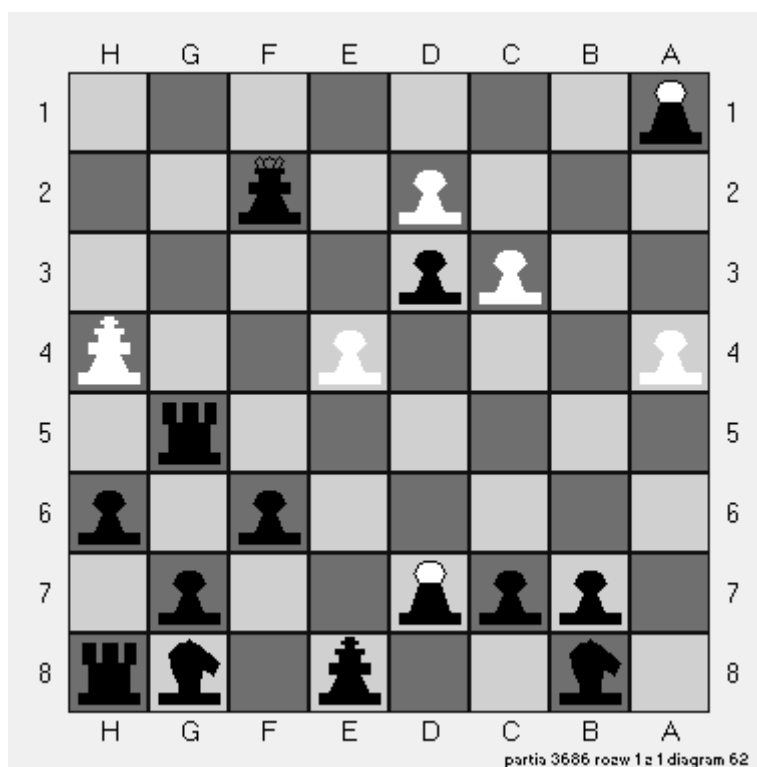


Diagram 4, partia_3686_rozw_1_z_1_diagram_62