

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.11.2020

46/2020



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	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 10. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 27. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	145
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	182
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	246
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 47. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	261

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274
Zadanie 50. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu.....	277

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, 17, 20, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 37, 43, 55, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 68, 71, 74, 77, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 91, 97, 100, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 115, 121, 127, 131

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 145, 159, 166, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 182, 187, 196, 201

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 204, 210, 214, 220, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 229, 240, 246, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 257, 261, 269, 274, 277

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 3792, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,g2-g4,g7-g5, długość partii 36 ruchów.

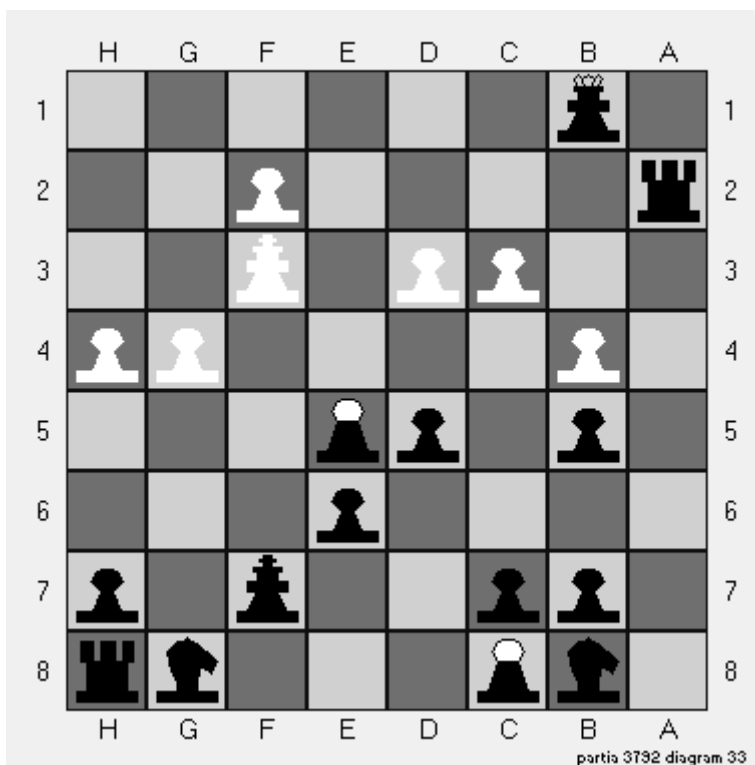


Diagram 1, partia_3792_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 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->H5	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G8->H6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F7->G6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
7	7	F7->G7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
8	8	F7->F6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6
9	9	F7->F8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
10	10	F7->E7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
11	11	F7->E8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
12	12	E5->H2	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na H2
13	15	E5->F4	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	18	E5->D6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na D6
15	20	D5->D4	możliwy mat	(35:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

16	21	C7->C5	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	C7->C6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
18	23	C8->D7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
19	25	B1->G1	możliwy mat	(35:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1
20	26	B1->F1	możliwy mat	(!) (35:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1
21	27	B1->E1	możliwy mat	(35:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E1
22	28	B1->D1	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
23	31	B1->C2	możliwy mat	(35:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2
24	32	B1->B2	możliwy mat	(35:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
25	34	B1->B4	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	36	B7->B6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
27	37	B8->D7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
28	38	B8->C6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
29	39	B8->A6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
30	40	A2->F2	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
31	41	A2->E2	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na E2

				(!) (36:6,6/6)			E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	42	A2->D2	możliwy mat	(35:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na D2
33	44	A2->B2	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2
34	45	A2->A1	możliwy mat	(35:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A1
35	46	A2->A3	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A3
36	47	A2->A4	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A4
37	48	A2->A5	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
38	49	A2->A6	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A6
39	50	A2->A7	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A7
40	51	A2->A8	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A8

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

1) B1->F1, 35:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3792.1, dla ruchu B1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[34] Hb1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem

[35] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[36] Hf1-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

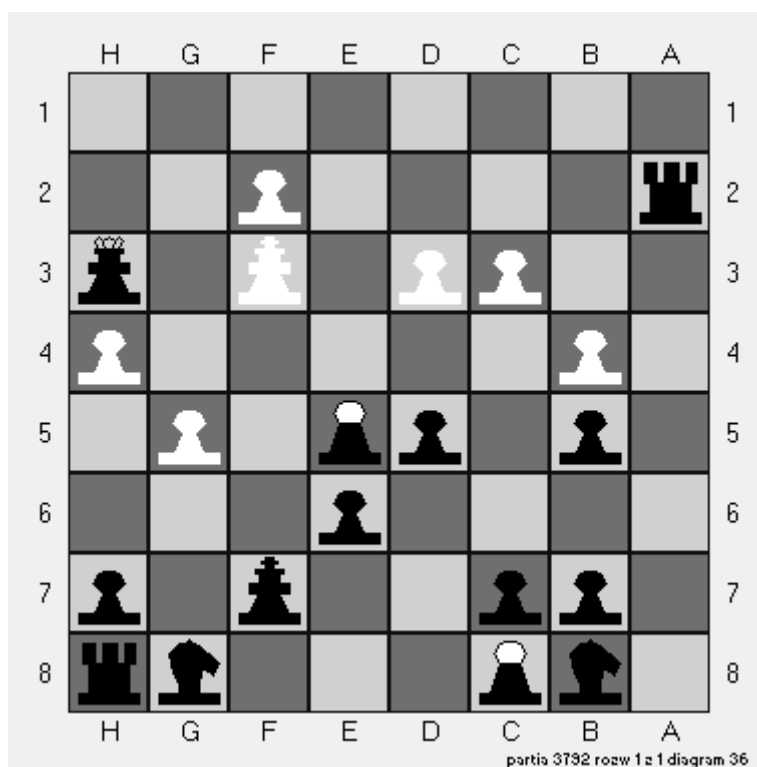


Diagram 2, partia_3792_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3793, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,g2-g4,g7-g6, długość partii 68 ruchów.

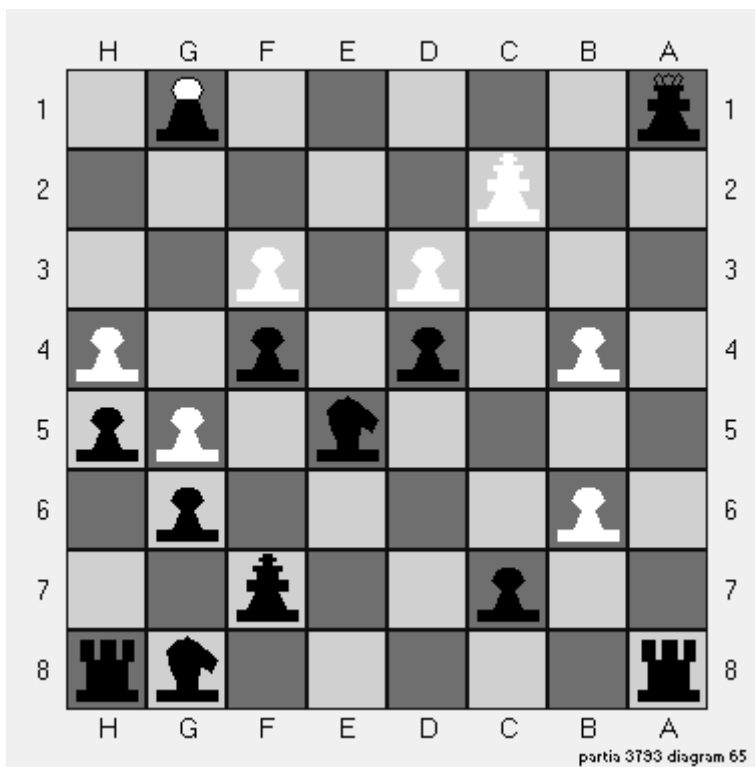


Diagram 3, partia_3793_diagram_65

Oczekiwany 66 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 68 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 67 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:66

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	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G1->H2	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G1->F2	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G1->E3	możliwy mat	(67:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	G8->E7	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F7->G7	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F7->F8	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F7->E6	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	12	F7->E7	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	F7->E8	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	E5->G4	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	15	E5->F3	możliwy mat	(67:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	E5->D3	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	17	E5->D7	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	E5->C4	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	19	E5->C6	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	C7->C5	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	21	C7->C6	możliwy mat	(67:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
22	22	C7->B6	możliwy mat	(67:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na B6 zбитy biały pionek
23	23	A1->F1	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	24	A1->E1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1

				(!) (68:5,5/5)			na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	25	A1->D1	możliwy mat	(67:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (68:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	26	A1->C1	możliwy mat	(67:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (68:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	27	A1->C3	możliwy mat	(67:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3
28	28	A1->B1	możliwy mat	(67:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (68:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	29	A1->B2	możliwy mat	(67:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (68:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	33	A1->A5	możliwy mat	(67:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (68:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	34	A1->A6	możliwy mat	(67:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	35	A1->A7	możliwy mat	(67:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (68:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
33	41	A8->A2	możliwy mat	(!) (67:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2
34	42	A8->A3	możliwy mat	(67:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	43	A8->A4	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	44	A8->A5	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży lub czarnego pionka
37	45	A8->A6	możliwy mat	(67:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	46	A8->A7	możliwy mat	(67:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 67:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3793.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[66] Wa8-Wa2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[67] Kc2-Kb3 (1) ruch białym królem

[68] Ha1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

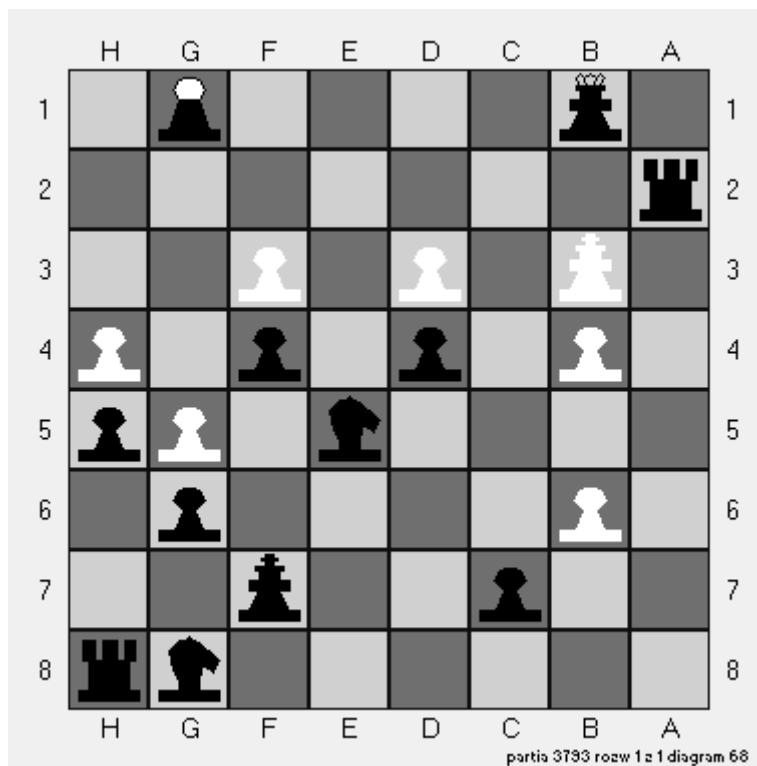


Diagram 4, partia_3793_rozw_1_z_1_diagram_68