

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.11.2020

48/2020



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	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	258

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 zamatowania 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, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 35, 38, 44, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 69, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 86, 95, 105, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 120, 126, 133, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 144, 150, 153, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 167, 171, 174, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 189, 194, 197, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 215, 219, 226, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 238, 243, 249, 255, 258

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 3894, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,e2-e3,e6-e5, długość partii 48 ruchów.

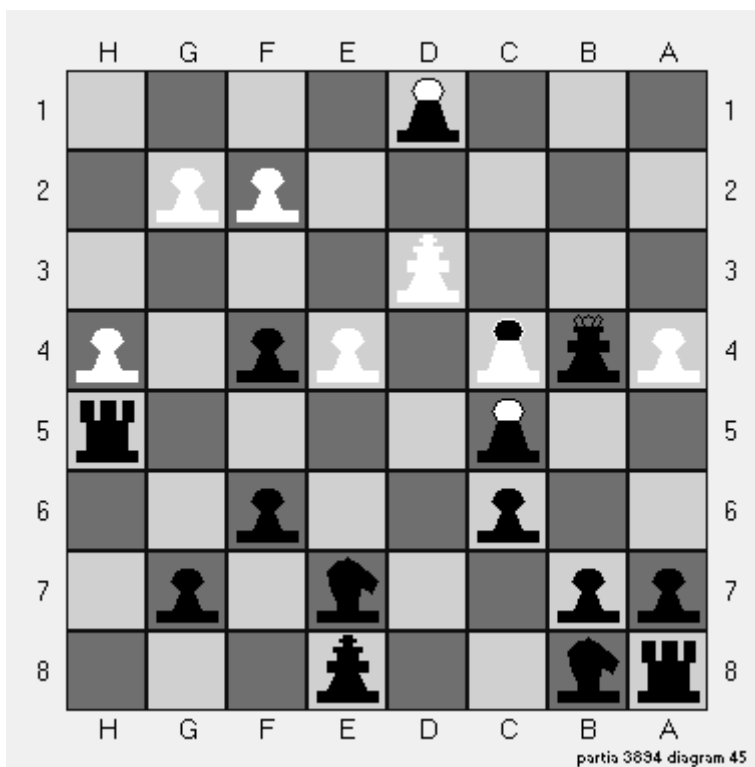


Diagram 1, partia_3894_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4 zbity biały pionek
2	2	H5->H6	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
3	3	H5->H7	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
4	4	H5->H8	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
5	5	H5->G5	możliwy mat	(47:0,7/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	H5->F5	możliwy mat	(47:0,7/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	H5->E5	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5
8	8	H5->D5	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G7->G5	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G7->G6	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
11	11	F4->F3	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	F6->F5	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	E7->G6	możliwy mat	(47:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
14	14	E7->G8	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

15	15	E7->F5	możliwy mat	(47:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	16	E7->D5	możliwy mat	(47:0,9/11) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	17	E7->C8	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8
18	18	E8->F8	możliwy mat	(47:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
19	19	E8->D7	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
20	20	E8->D8	możliwy mat	(47:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
21	27	C5->F2	możliwy mat	(47:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2 zбиты biały pionek
22	28	C5->E3	możliwy mat	(47:0,11/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	29	C5->D4	możliwy mat	(47:0,11/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	31	C5->B6	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
25	32	B4->E1	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na E1
26	36	B4->B1	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B1
27	37	B4->B2	możliwy mat	(47:0,12/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2
28	42	B4->A4	możliwy mat	(47:0,12/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A4 zбиты biały pionek
29	44	B7->B5	możliwy mat	(47:0,10/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
30	45	B7->B6	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
31	46	B8->D7	możliwy mat	(47:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
32	47	B8->A6	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	48	A7->A5	możliwy mat	(47:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
34	49	A7->A6	możliwy mat	(47:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) B4->B1, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3894.1, dla ruchu B4->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[46] Hb4-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kd3-Kc3 (1) ruch białym królem

[48] Hb1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

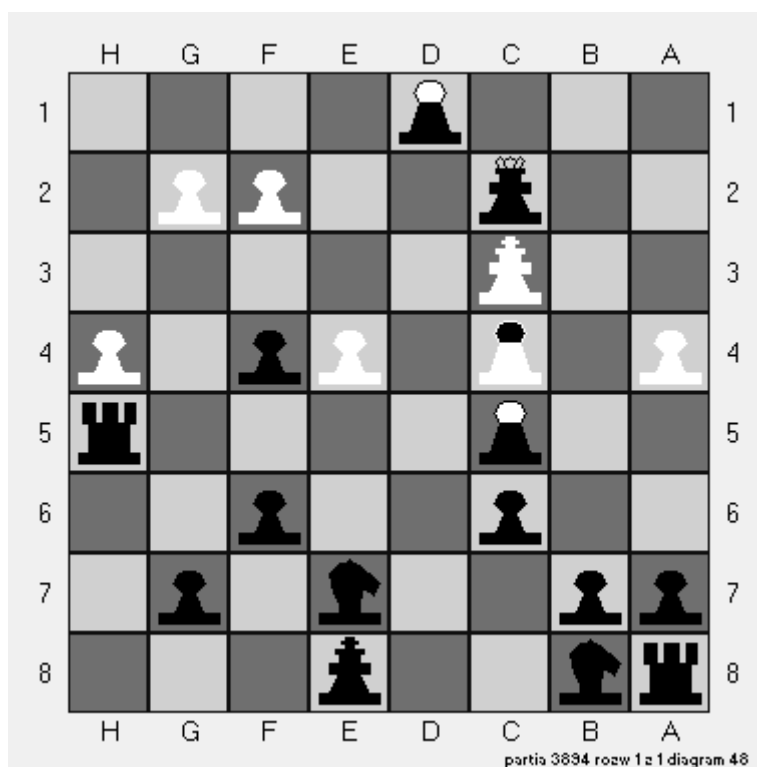


Diagram 2, partia_3894_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3895, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,e2-e3,Ke8-Ke7, długość partii 64 ruchy.

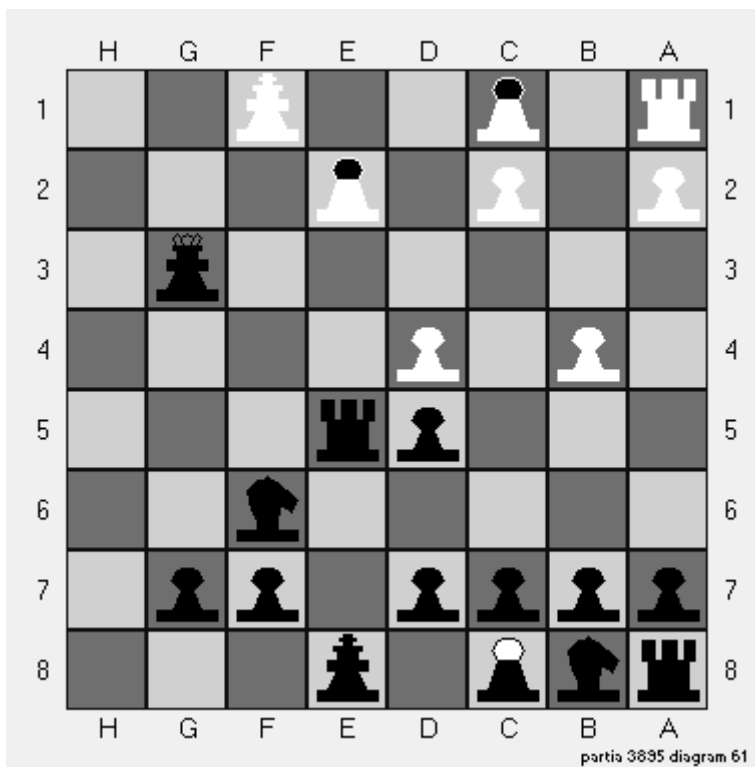


Diagram 3, partia_3895_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G3->H2	możliwy mat	(63:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	5	G3->G2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	6	G3->G4	możliwy mat	(63:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (64:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
4	10	G3->F3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	13	G3->E3	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
6	14	G3->D3	możliwy mat	(63:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,1,2](?) <0,0,0,1,2>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	18	G7->G5	możliwy mat	(63:0,8/21) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
8	19	G7->G6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	20	F6->H5	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
10	21	F6->H7	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia

				(!) (64:22,22/22)			H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	22	F6->G4	możliwy mat	(!) (63:0,21/21) w 2 ruchu [0,0,1,1,0], (!) (64:21,21/21)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
12	23	F6->G8	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	24	F6->E4	możliwy mat	(63:0,21/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	25	E5->H5	możliwy mat	(63:0,12/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	26	E5->G5	możliwy mat	(63:0,10/20) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
16	28	E5->E2	możliwy mat	(63:0,13/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:14,14/14)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E2 zбитый biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	29	E5->E3	możliwy mat	(63:0,8/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	30	E5->E4	możliwy mat	(63:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E4
19	31	E5->E6	możliwy mat	(63:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E6
20	32	E5->E7	możliwy mat	(63:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E7
21	33	E8->F8	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	34	E8->E7	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
23	35	E8->D8	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

				(!) (64:22,22/22)			D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
24	36	D7->D6	możliwy mat	(63:0,21/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	37	C7->C5	możliwy mat	(63:0,8/24) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (64:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
26	38	C7->C6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	39	B7->B5	możliwy mat	(63:0,7/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	40	B7->B6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
29	41	B8->C6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	42	B8->A6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
31	43	A7->A5	możliwy mat	(63:0,8/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (64:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
32	44	A7->A6	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->G4, 63:0,21/21 dwadzieściajeden na dwadzieściajeden ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3895.1, dla ruchu F6->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[62] Sf6-Sg4 (1) ruch czarnym koniem

[63] Ge2:Gg4 (2) pobicie białym gońcem czarnego konia

[64] We5-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

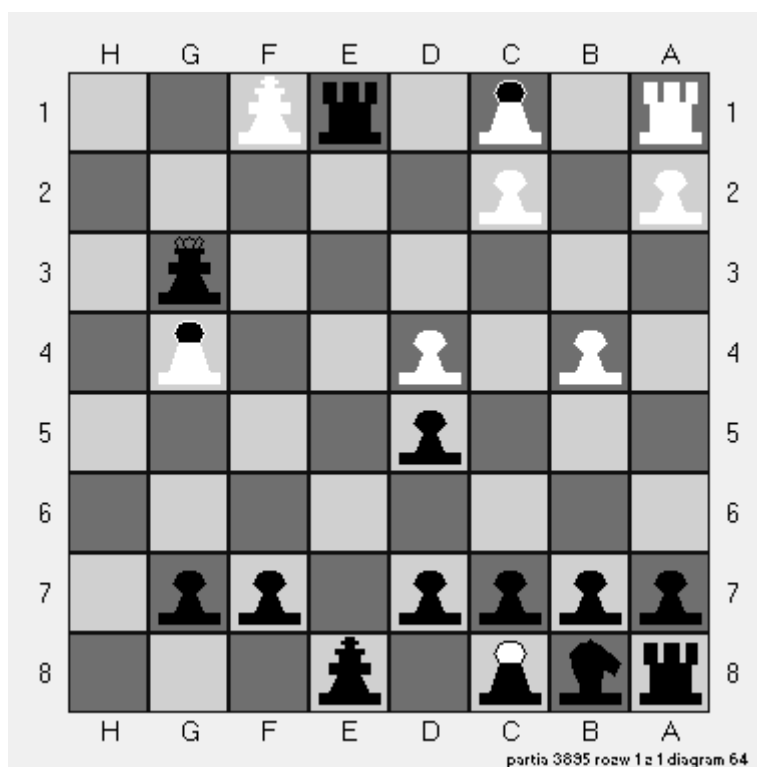


Diagram 4, partia_3895_rozw_1_z_1_diagram_64