

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

31.01.2020

5/2020



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	45
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	91
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238

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 zamatoowania 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, 9, 15, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 37, 42, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 49, 54, 57, 63, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 80, 83, 88, 91

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 98, 104, 108, 112, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 131, 137, 146, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 157, 162, 165, 168

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 171, 177, 181, 187, 192

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 197, 203, 206, 209, 214

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 219, 225, 230, 235, 238

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 1719, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, e2-e3, a7-a6, długość partii 70 ruchów.

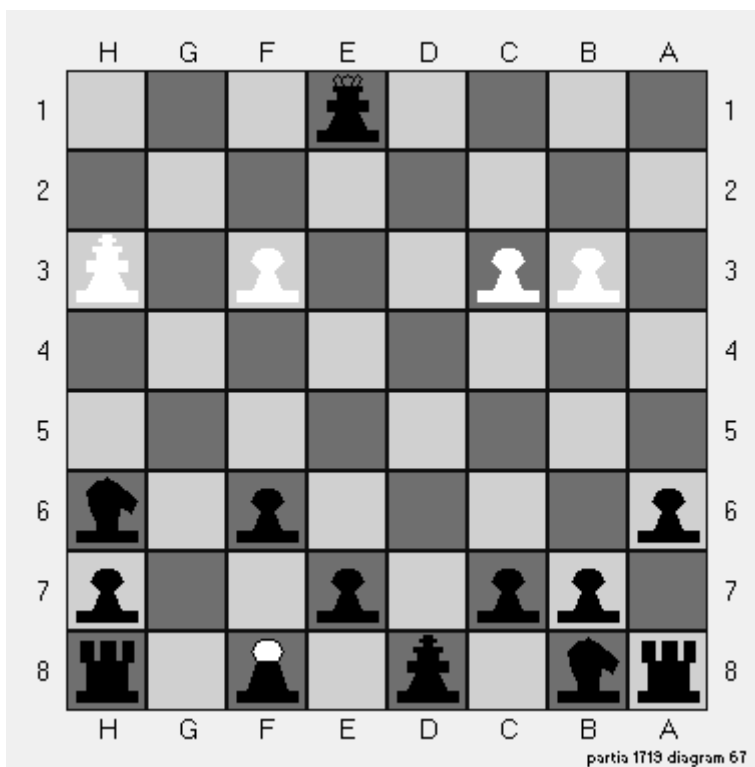


Diagram 1, partia_1719_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H6->F5	możliwy mat	(69:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
2	5	H8->G8	możliwy mat	(!) (69:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	10	E1->G1	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1
4	14	E1->E2	możliwy mat	(69:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2
5	17	E1->E5	możliwy mat	(69:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E5
6	20	E1->D2	możliwy mat	(69:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2

Spośród 37 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H8->G8, 69:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1719.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[68] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[69] Kh3-Kh2 (1) ruch białym królem

[70] He1-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

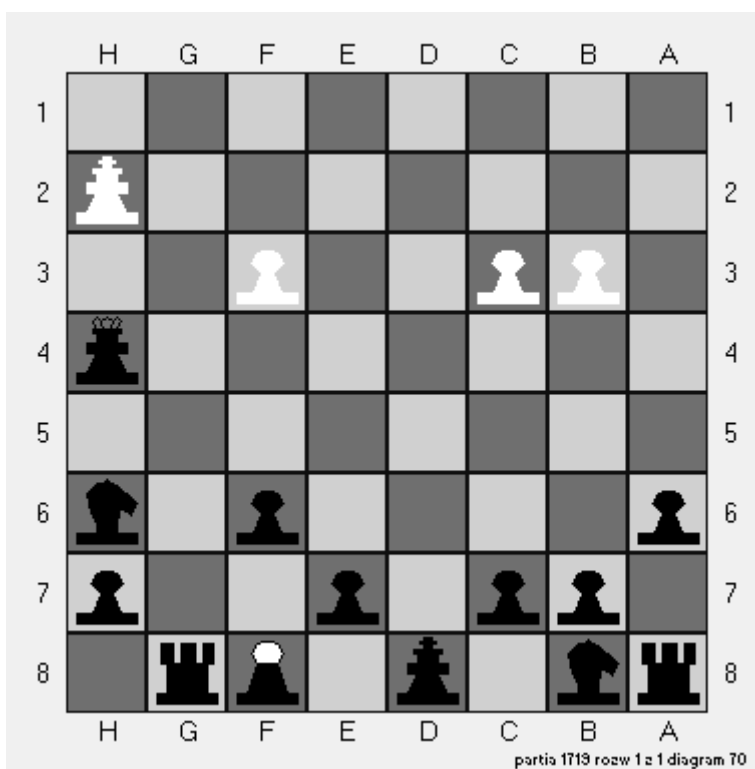


Diagram 2, partia_1719_rozw_1_z_1_diagram_70

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1720, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, e2-e4, Sh6-Sg4, długość partii 34 ruchy.

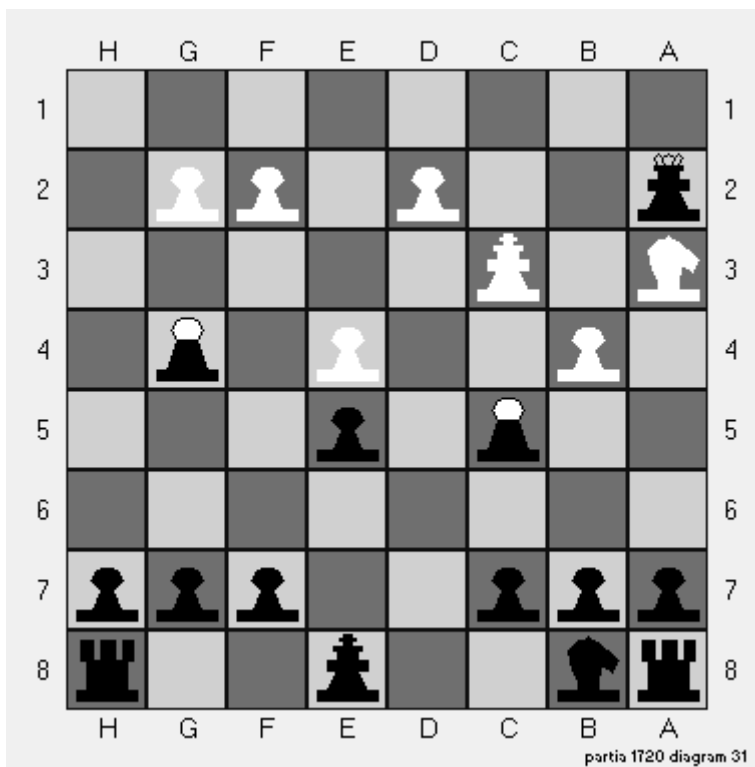


Diagram 3, partia_1720_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

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	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H7->H6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	H8->G8	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	H8->F8	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G4->H3	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G4->H5	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	G4->F3	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	8	G4->F5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	G4->E2	możliwy mat	(33:0,8/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	G4->E6	możliwy mat	(33:0,10/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	11	G4->D1	możliwy mat	(33:0,12/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	12	G4->D7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	13	G4->C8	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	14	G7->G5	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	15	G7->G6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	16	F7->F5	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	17	F7->F6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	18	E8->G8	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	19	E8->F8	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	20	E8->E7	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	21	E8->D7	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	22	E8->D8	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	23	C5->F2	możliwy mat	(33:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:9,9/9)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2 zбиты biały pionek
24	24	C5->F8	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8
25	25	C5->E3	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
26	26	C5->E7	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7
27	27	C5->D4	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4
28	28	C5->D6	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
29	29	C5->B4	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:2,2/2)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	30	C5->B6	możliwy mat	(33:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
31	31	C7->C6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	32	B7->B5	możliwy mat	(33:0,2/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	33	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	34	B8->D7	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	35	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	36	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
37	37	A2->E6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	42	A2->B1	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego Gońca
39	43	A2->B2	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
40	47	A7->A5	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
41	48	A7->A6	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C5->D4, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1720.1, dla ruchu C5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[32] Gc5-Gd4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kc3-Kd3 (1) ruch białym królem

[34] Ha2-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

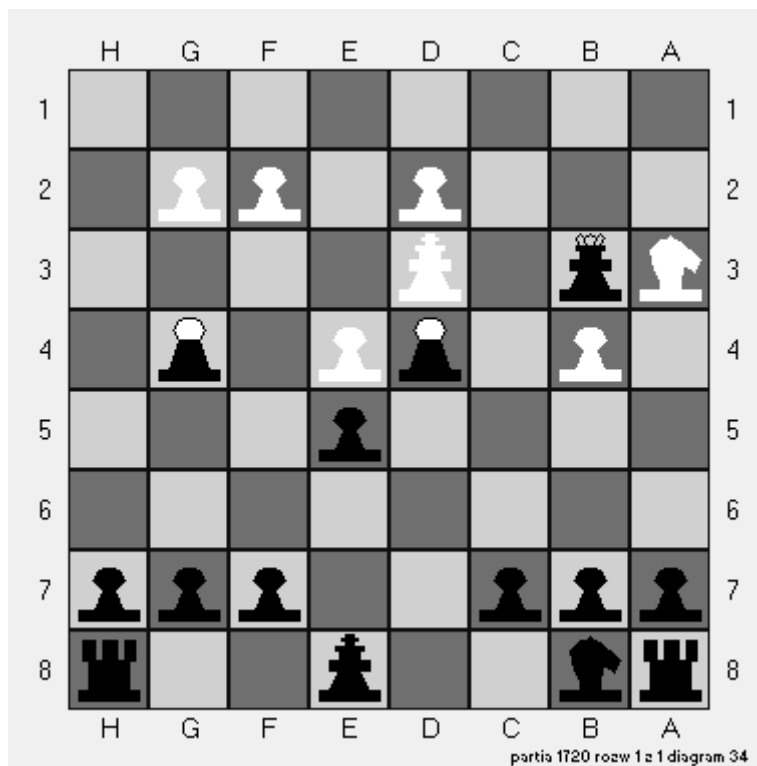


Diagram 4, partia_1720_rozw_1_z_1_diagram_34