

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.07.2019

7/2019



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	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 16. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	93
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 39. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	217
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 42. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	237
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	266
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	271

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	280
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286

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, 12, 17, 22, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 37, 41, 45, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 64, 69, 87, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 93, 102, 107, 112, 120

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 123, 129, 132, 137, 142

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 149, 155, 161, 164, 167

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 172, 178, 183, 189, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 201, 206, 211, 217, 228

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 232, 237, 251, 257, 263

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 266, 271, 274, 280, 286

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 303, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Sb1-Sa3,f7-f6, długość partii 46 ruchów.

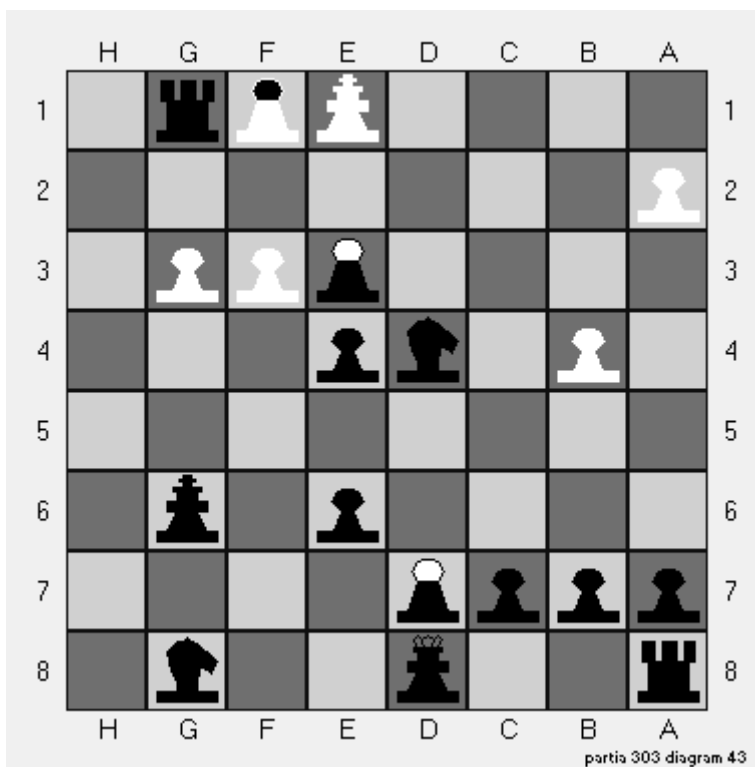


Diagram 1, partia_303_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G1->H1	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	5	G6->H5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	6	G6->H6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	7	G6->H7	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	8	G6->G5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	9	G6->G7	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	G6->F5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	11	G6->F6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	12	G6->F7	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	13	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	G8->F6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	15	G8->E7	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	E3->H6	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	E3->G5	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	E3->F4	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	21	E3->C1	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	E4->F3	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na F3 zбиты biały pionek
18	23	E6->E5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	27	D4->C2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2
20	31	D7->E8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	32	D7->C6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	33	D7->C8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	34	D7->B5	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->B5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	35	D7->A4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:5,5/5)			Gońcem z pozycji D7 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	36	D8->H4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	37	D8->G5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	D8->F6	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	39	D8->F8	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	40	D8->E7	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	41	D8->E8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	42	D8->C8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	43	D8->B8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	44	C7->C5	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	45	C7->C6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	46	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	47	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	48	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	49	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	50	A8->C8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	51	A8->B8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) D7->B5, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 303.1, dla ruchu D7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[44] Gd7-Gb5 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[46] Wg1:Wf1 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest mat/

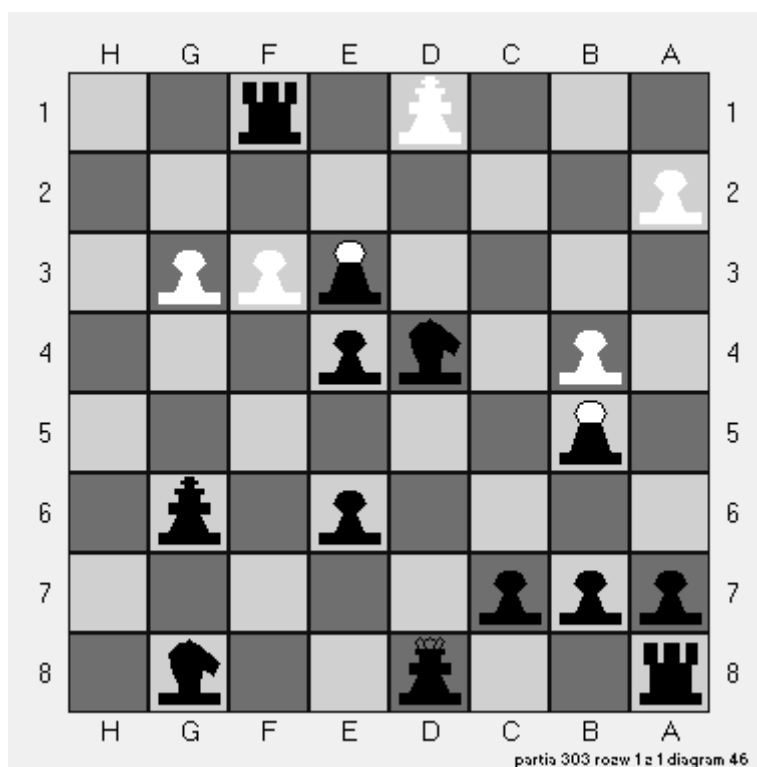


Diagram 2, partia_303_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 304, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Sb1-Sa3,e7-e5, długość partii 36 ruchów.

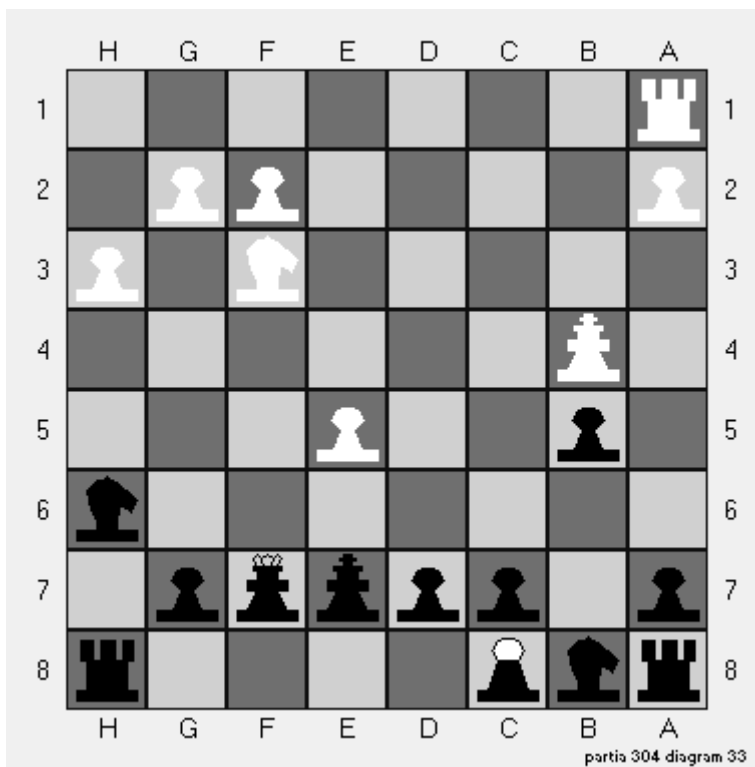


Diagram 3, partia_304_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 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	H6->G4	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->H7	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->F8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H8->E8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	H8->D8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G7->G5	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G7->G6	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	13	F7->G8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	15	F7->F4	możliwy mat	(35:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	F7->E6	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	F7->D5	możliwy mat	(35:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na D5
15	22	F7->C4	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na C4
16	23	F7->B3	możliwy mat	(35:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	24	F7->A2	możliwy mat	(35:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F7 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	25	E7->F8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	27	E7->E8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	28	E7->D8	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	31	C7->C5	możliwy mat	(35:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	C7->C6	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
23	33	C8->B7	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

24	34	C8->A6	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
25	35	B8->C6	możliwy mat	(35:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	A7->A5	możliwy mat	(35:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F7->C4, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 304.1, dla ruchu F7->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[34] Hf7-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kb4-Ka3 (1) ruch białym królem

[36] Hc4-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

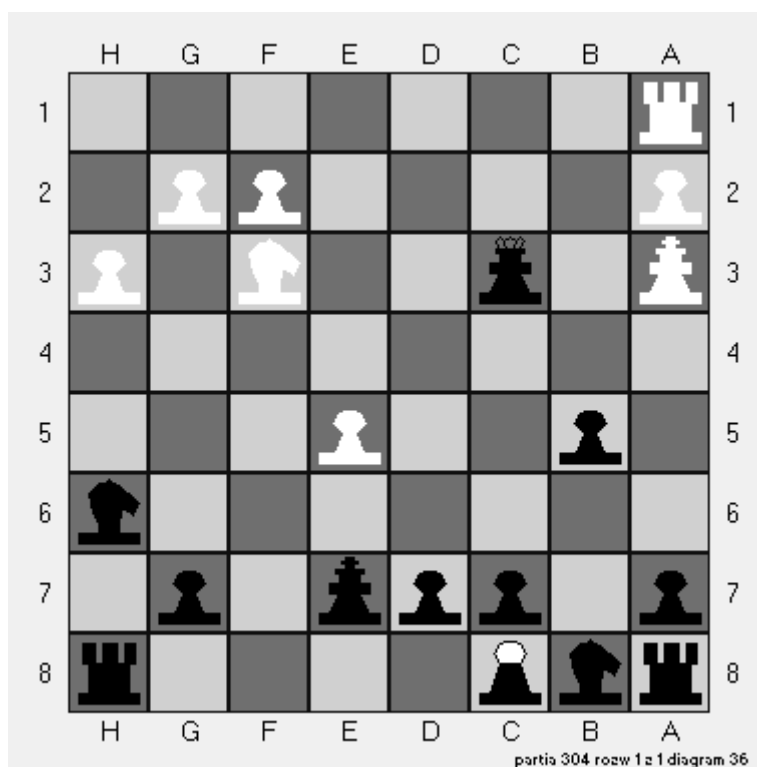


Diagram 4, partia_304_rozw_1_z_1_diagram_36