

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.03.2021

13/2021



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 15. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	66
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	78
Zadanie 18. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	83
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	105
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 24. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	136
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	142
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	146
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	153
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	159
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.....	170
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	194
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

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, 12, 19, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 39, 43, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 53, 57, 63, 66

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 78, 83, 98, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 116, 119, 122, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 142, 146, 153, 159

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 167, 170, 176, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 191, 194, 197, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 213, 217, 223, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 233, 239, 244, 247

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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 4907, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,f2-f3,g7-g5, długość partii 72 ruchy.

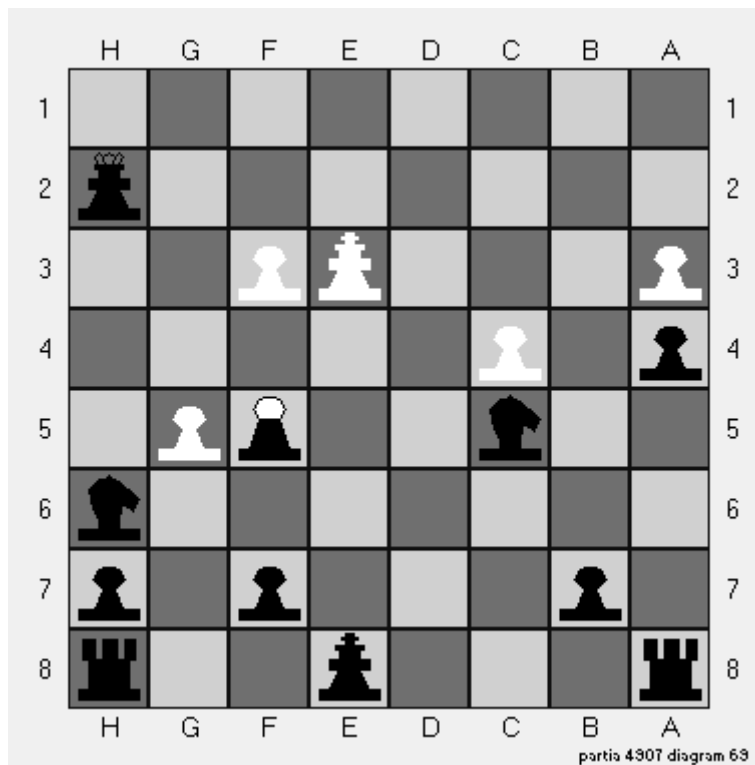


Diagram 1, partia_4907_diagram_69

Oczekiwany 70 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 72 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 71 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:70

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	H2->G1	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G1
2	8	H2->F2	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	19	H6->G4	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	23	F5->H3	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	24	F5->G4	możliwy mat	(71:0,2/5) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (72:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
6	26	F5->E4	możliwy mat	(71:0,2/5) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (72:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
7	27	F5->E6	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	28	F5->D3	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	29	F5->D7	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	30	F5->C2	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	31	F5->C8	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

				(!) (72:4,4/4)			C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	32	F5->B1	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	33	F7->F6	możliwy mat	(71:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (72:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	39	E8->C8	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->C8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	40	C5->E4	możliwy mat	(71:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	42	C5->D3	możliwy mat	(!) (71:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (72:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	43	C5->D7	możliwy mat	(71:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	44	C5->B3	możliwy mat	(71:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	48	A8->D8	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->D8, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E8->C8, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) C5->D3, 71:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4907.1, dla ruchu A8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 48)

[70] Wa8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[71] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[72] Wd8-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

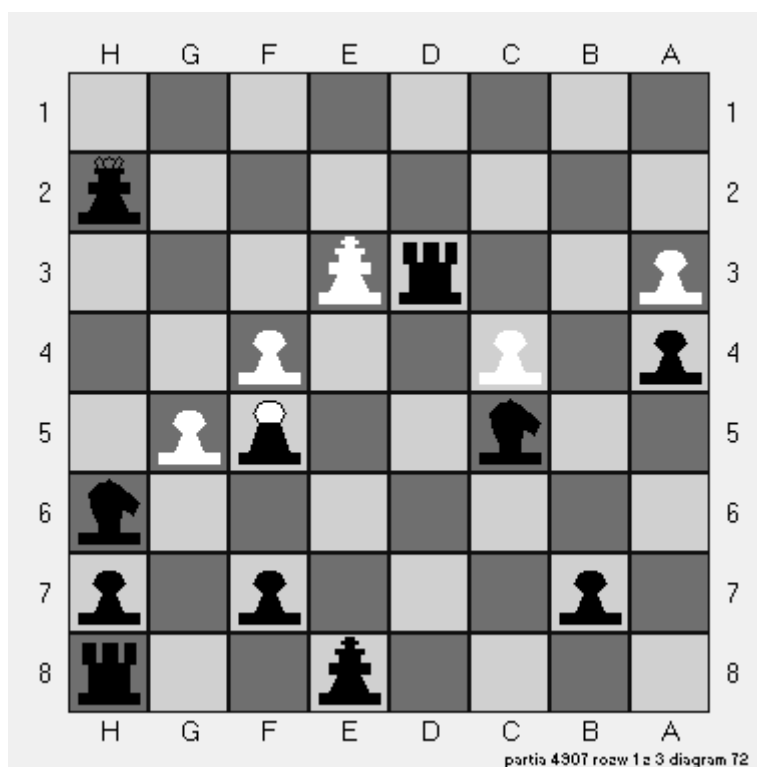


Diagram 2, partia_4907_rozw_1_z_3_diagram_72

Finał 4907.2, dla ruchu E8->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[70] Ke8-Kc8 (5) roszada duża czarnych

[71] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[72] Wd8-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

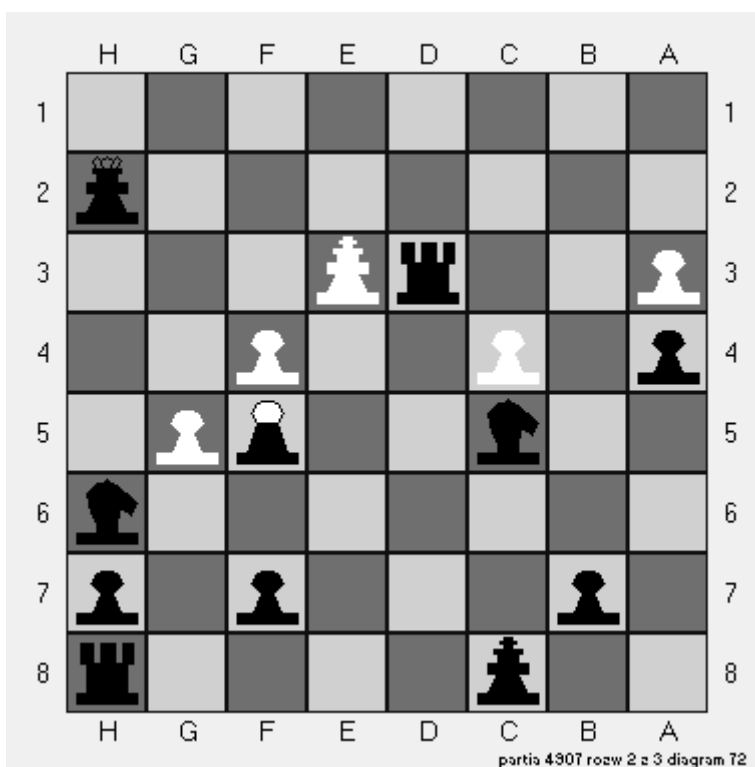


Diagram 3, partia_4907_rozw_2_z_3_diagram_72

Finał 4907.3, dla ruchu C5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[70] Sc5-Sd3 (1) ruch czarnym koniem

[71] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[72] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

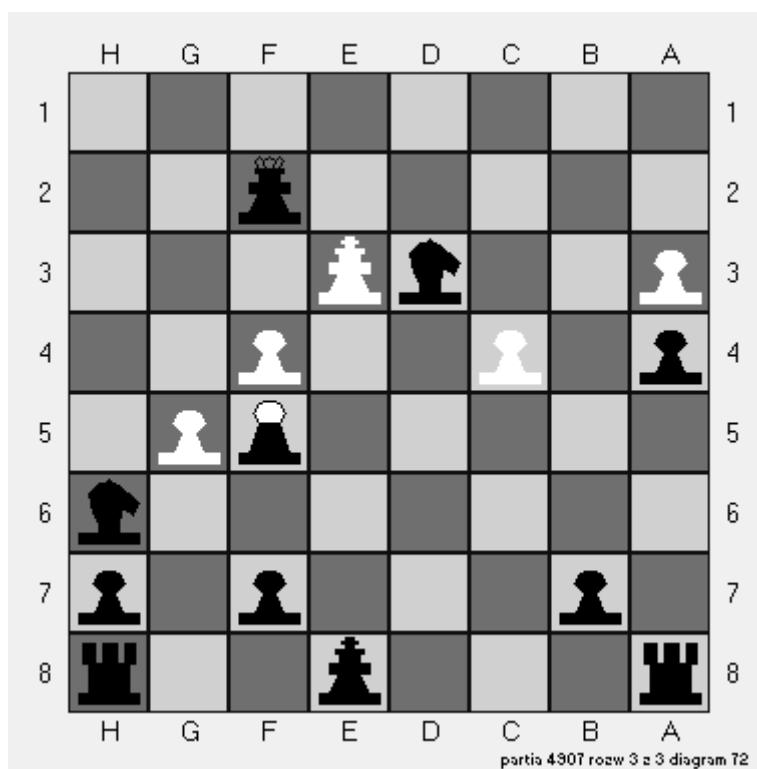


Diagram 4, partia_4907_rozw_3_z_3_diagram_72

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4908, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,f2-f3,g7-g6, długość partii 38 ruchów.

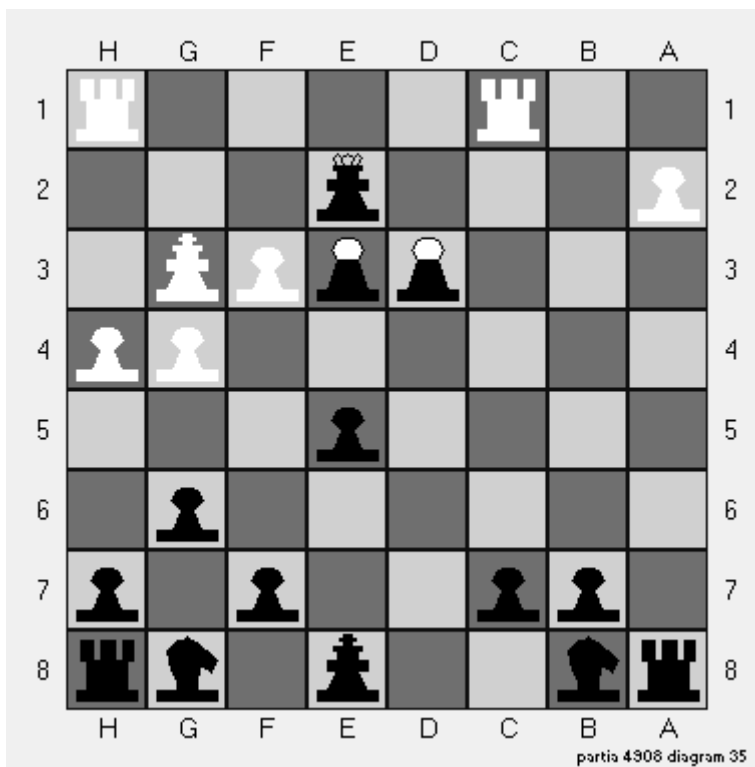


Diagram 5, partia_4908_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

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	(37:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G6->G5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->F6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->E7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->F5	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F7->F6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	11	E2->F1	możliwy mat	(37:0,16/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	16	E2->D2	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	E2->C2	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
12	18	E2->B2	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	E2->A2	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	E3->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	E3->G1	możliwy mat	(37:0,3/21) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	22	E3->G5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	24	E3->F4	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na F4
18	25	E3->D2	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	26	E3->D4	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	E3->C1	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	28	E3->C5	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	29	E3->B6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	E3->A7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na A7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
24	31	E5->E4	możliwy mat	(37:0,2/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	E8->F8	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	33	E8->E7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	E8->D7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	35	E8->D8	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	D3->F5	możliwy mat	(37:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	37	D3->E4	możliwy mat	(37:0,3/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	38	D3->C2	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	39	D3->C4	możliwy mat	(37:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	40	D3->B1	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	41	D3->B5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	42	D3->A6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na A6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	43	C7->C5	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	44	C7->C6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	45	B7->B5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	46	B7->B6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	47	B8->D7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	48	B8->C6	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
42	49	B8->A6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	50	A8->A2	możliwy mat	(37:0,19/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:22,22/22)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	51	A8->A3	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	52	A8->A4	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	53	A8->A5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
47	54	A8->A6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

48	55	A8->A7	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
----	----	--------	-------------	---	--	--	---

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E3->F4, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4908.1, dla ruchu E3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[36] Ge3-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kg3-Kh3 (1) ruch białym królem

[38] He2:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

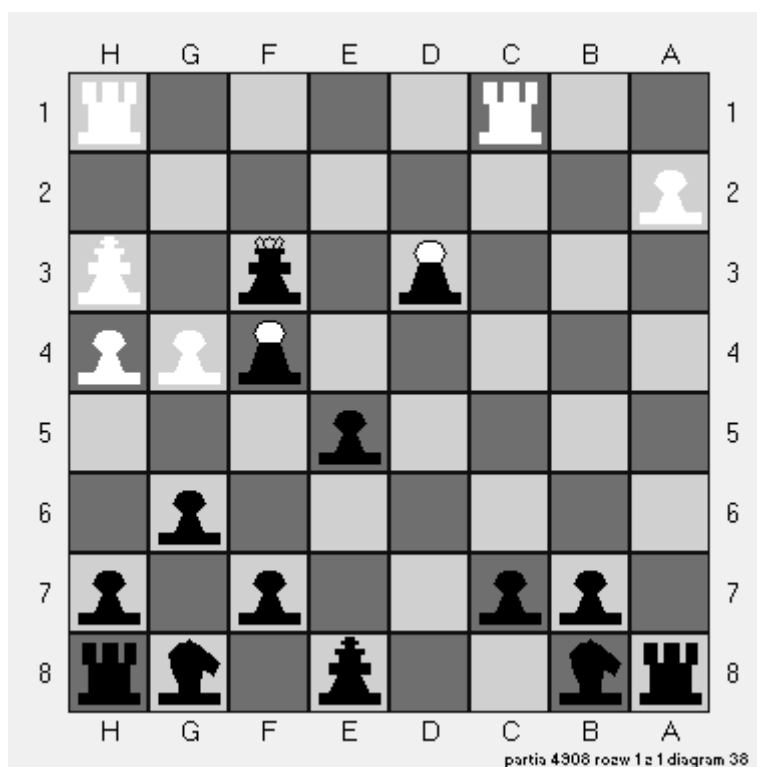


Diagram 6, partia_4908_rozw_1_z_1_diagram_38