

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.04.2021

14/2021



## 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 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       | 18  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 23  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 28  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 32  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 37  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 40  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 45  |
| Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 50  |
| Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 56  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 62  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 66  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 69  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 72  |
| Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 75  |
| Zadanie 18. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu  | 81  |
| Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 93  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 98  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 104 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 107 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 110 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 115 |
| Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 119 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 125 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 131 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 137 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 140 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 143 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 148 |
| Zadanie 32. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu | 152 |
| Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 165 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 171 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 176 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 179 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 182 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 186 |
| Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 189 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 193 |
| Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 198 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 204 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 207 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 212 |
| Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 218 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 226 |
| Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 231 |

|                                                                                         |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....                                   | 237 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu..... | 242 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                    | 248 |

## 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, 9, 15, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 32, 37, 40, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 56, 62, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 75, 81, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 110, 115, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 131, 137, 140, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 148, 152, 165, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 182, 186, 189, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 198, 204, 207, 212, 218

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 231, 237, 242, 248

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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



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    | 3            | G4->F3          | możliwy mat        | (47:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (48:15,15/15) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca |
| 2    | 6            | G4->E6          | możliwy mat        | (47:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0], (!)<br>(48:15,15/15)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia                    |
| 3    | 19           | D7->E6          | możliwy mat        | (47:0,11/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(48:13,13/13)               |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6                                                                        |
| 4    | 22           | D7->D6          | możliwy mat        | (!) (47:0,12/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(48:12,12/12)           | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D7->D6 wygrasz | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6                                                                        |
| 5    | 23           | D7->C6          | możliwy mat        | (47:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0], (!)<br>(48:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia                    |
| 6    | 30           | D8->E7          | możliwy mat        | (47:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (48:13,13/13) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                 |
| 7    | 32           | D8->C7          | możliwy mat        | (47:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (48:13,13/13) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                 |

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D6, 47:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4962.1, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[46] Kd7-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[47] Wh1-We1 (1) ruch białą wieżą

[48] Hd8-Hb6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

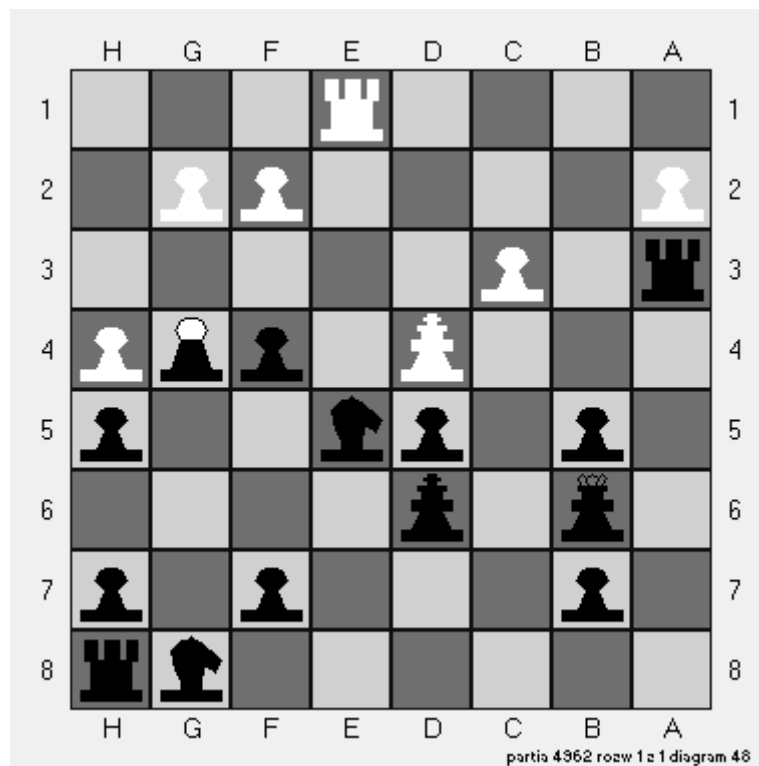


Diagram 2, partia\_4962\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_48

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4963, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,e2-e3,Sg8-Sh6, długość partii 36 ruchów.

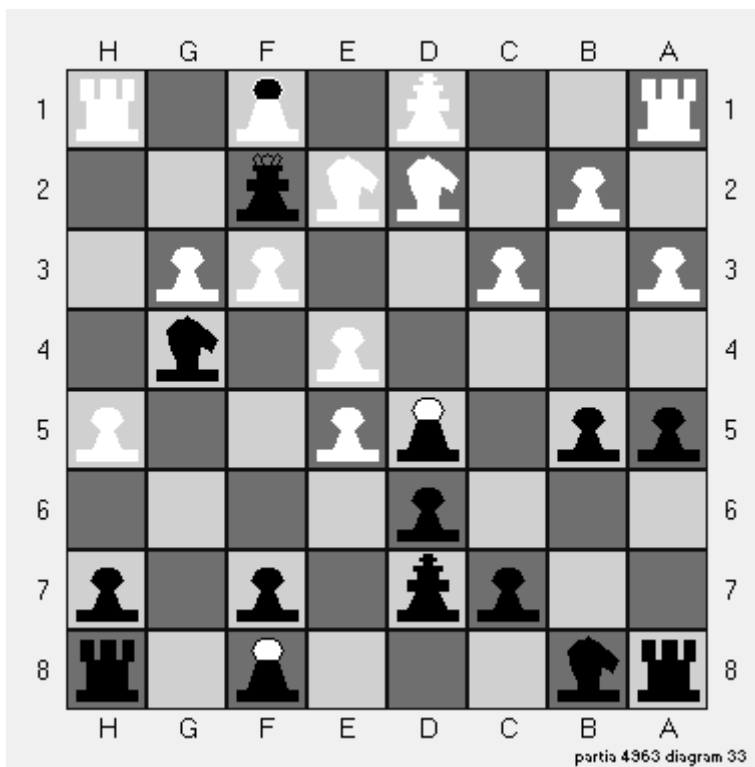


Diagram 3, partia\_4963\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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->H6          | możliwy mat        | (35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                      |
| 2    | 2            | H8->G8          | możliwy mat        | (35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28) |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                          |
| 3    | 6            | G4->E3          | możliwy mat        | (!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: G4->E3 wygrasz | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3                                                                                                                                   |
| 4    | 11           | F2->G3          | możliwy mat        | (35:0,1/29) w 2 ruchu [1,1,1,0,1](?) <1,1,1,0,1>, (!) (36:29,29/29) |                         |                                | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G3 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 5    | 21           | F7->F5          | możliwy mat        | (35:0,2/30) w 2 ruchu [3,1,1,0,0](?) <3,1,1,0,0>, (!) (36:30,30/30) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                      |
| 6    | 22           | F7->F6          | możliwy mat        | (35:0,2/29) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (36:29,29/29) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                      |
| 7    | 23           | F8->H6          | możliwy mat        | (35:0,6/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                        |
| 8    | 24           | F8->G7          | możliwy mat        | (35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                        |
| 9    | 25           | F8->E7          | możliwy mat        | (35:0,2/28) w 2 ruchu                                               |                         |                                | niebijący ruch czarnym                                                                                                                                                             |

|    |    |        |             |                                                                     |  |  |                                                                                                                                                             |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)                       |  |  | Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                                        |
| 10 | 26 | D5->E4 | możliwy mat | (35:0,3/28) w 2 ruchu [1,2,1,0,0](?) <1,2,1,0,0>, (!) (36:28,28/28) |  |  | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 11 | 27 | D5->E6 | możliwy mat | (35:0,2/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:26,26/26) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka                                    |
| 12 | 28 | D5->C4 | możliwy mat | (35:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:26,26/26) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |
| 13 | 29 | D5->C6 | możliwy mat | (35:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka                                    |
| 14 | 30 | D5->B3 | możliwy mat | (35:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:2,2/2)     |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                                                        |
| 15 | 31 | D5->B7 | możliwy mat | (35:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka                                    |
| 16 | 32 | D5->A2 | możliwy mat | (35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |
| 17 | 33 | D6->E5 | możliwy mat | (35:0,2/26) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (36:26,26/26) |  |  | bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na E5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca                   |
| 18 | 34 | D7->E6 | możliwy mat | (35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                 |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 19 | 35 | D7->E7 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji D7 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 20 | 36 | D7->E8 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji D7 na<br>E8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 21 | 37 | D7->D8 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji D7 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 22 | 38 | D7->C6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji D7 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 23 | 39 | D7->C8 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji D7 na<br>C8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 24 | 40 | C7->C5 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 25 | 41 | C7->C6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 26 | 42 | B5->B4 | możliwy mat | (35:0,2/29) w 2 ruchu<br>[3,1,1,0,0](?) <3,1,1,0,0>,<br>(!) (36:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B5<br>na B4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 27 | 43 | B8->C6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |
| 28 | 44 | B8->A6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka   |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                 |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | (!) (36:28,28/28)                                                         |  |  | A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka                                                       |
| 29 | 45 | A5->A4 | możliwy mat | (35:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A5<br>na A4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 30 | 46 | A8->A6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka     |
| 31 | 47 | A8->A7 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>,<br>(!) (36:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka     |

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->E3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4963.1, dla ruchu G4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[34] Sg4-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[36] Hf2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

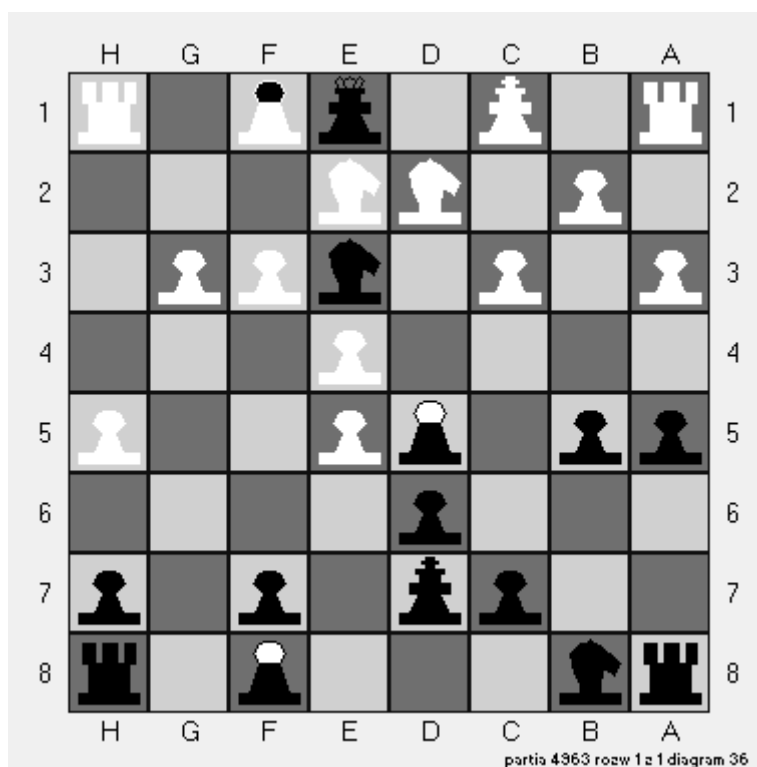


Diagram 4, partia\_4963\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_36