

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.04.2021

15/2021



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	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	155
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265

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, 10, 15, 18, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 55, 58, 61, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 70, 73, 78, 83, 88

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 94, 99, 102, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 117, 124, 132, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 150, 155, 164, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 180, 186, 195, 198

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 202, 205, 210, 215, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 230, 233, 236, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 249, 253, 259, 265

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 5009, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,e2-e4,Sb8-Sc6, długość partii 66 ruchów.

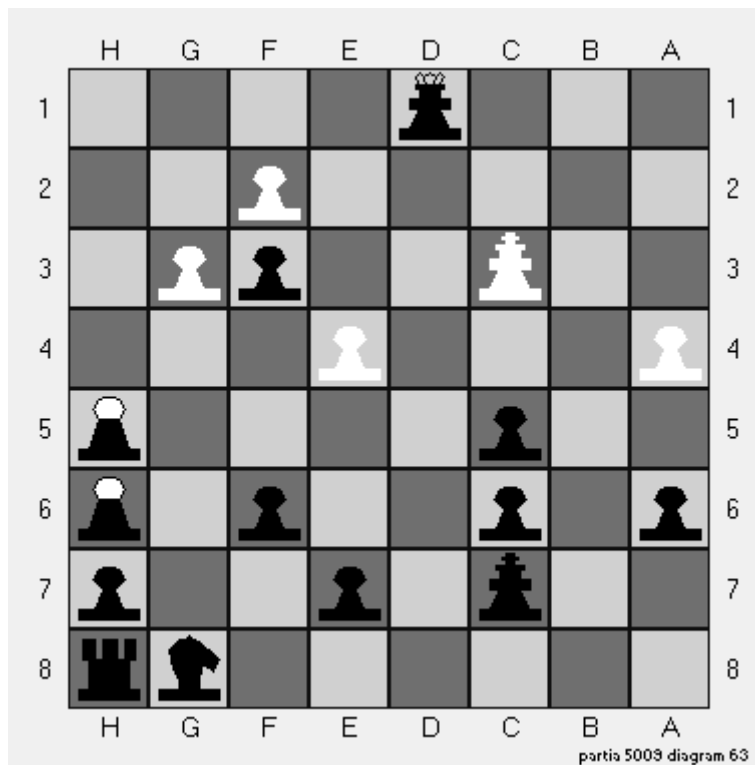


Diagram 1, partia_5009_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->G4	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G4
2	2	H5->G6	możliwy mat	(65:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G6
3	3	H5->F7	możliwy mat	(!) (65:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->F7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F7
4	4	H5->E8	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na E8
5	5	H6->G5	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5
6	6	H6->G7	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7
7	7	H6->F4	możliwy mat	(65:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	8	H6->F8	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
9	9	H6->E3	możliwy mat	(65:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	H6->D2	możliwy mat	(65:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na D2
11	11	H6->C1	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na C1
12	12	F6->F5	możliwy mat	(65:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	E7->E5	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
14	14	E7->E6	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
15	20	D1->D2	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
16	27	D1->C1	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (66:2,2/2)			Hetmanem z pozycji D1 na C1
17	29	D1->B1	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B1
18	32	D1->A4	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A4 zбитy biały pionek
19	34	C7->D6	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D6
20	35	C7->D7	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7
21	36	C7->D8	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8
22	37	C7->C8	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8
23	38	C7->B6	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B6
24	39	C7->B7	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B7
25	40	C7->B8	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B8
26	41	A6->A5	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H5->F7, 65:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5009.1, dla ruchu H5->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[64] Gh5-Gf7 (1) ruch czarnym gońcem

[65] Kc3-Kb2 (1) ruch białym królem

[66] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

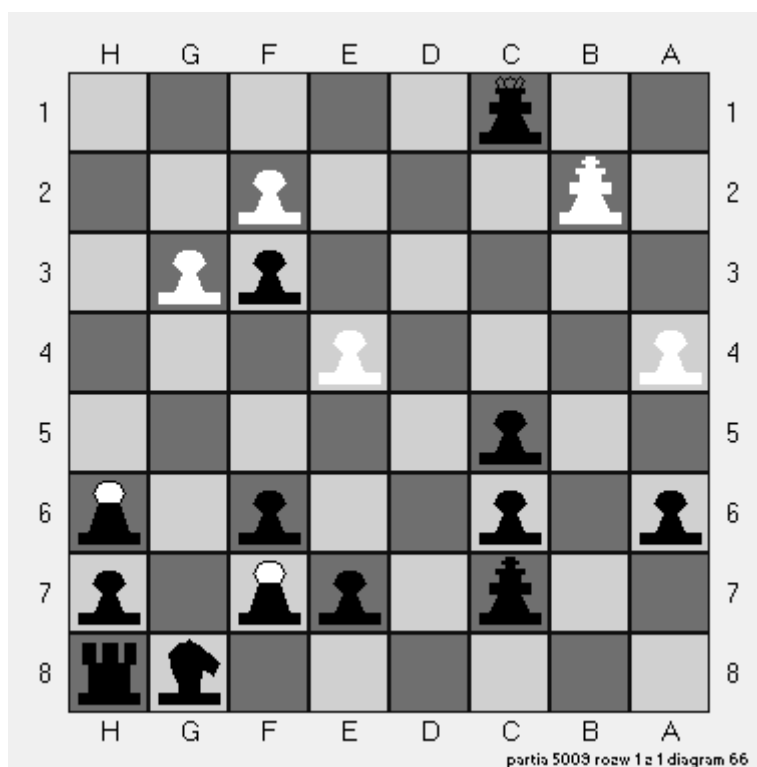


Diagram 2, partia_5009_rozw_1_z_1_diagram_66

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5010, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,e2-e4,Sb8-Sa6, długość partii 28 ruchów.

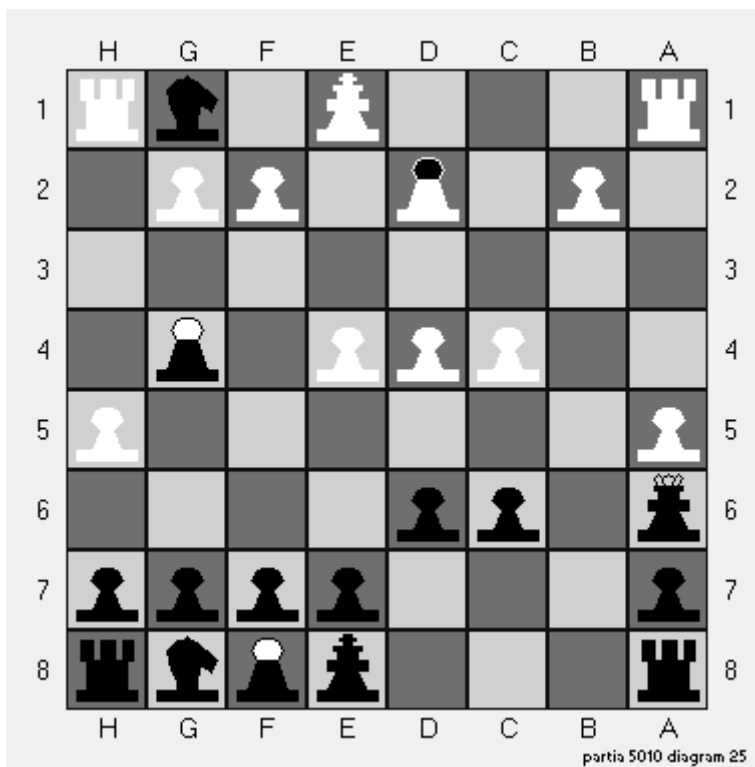


Diagram 3, partia_5010_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

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	(27:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G1->H3	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	G1->F3	możliwy mat	(27:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	5	G4->H3	możliwy mat	(27:0,1/30) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
5	6	G4->H5	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zбитый biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
6	7	G4->F3	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
7	8	G4->F5	możliwy mat	(27:0,1/31) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
8	10	G4->E6	możliwy mat	(27:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	11	G4->D1	możliwy mat	(27:0,1/29) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
10	12	G4->D7	możliwy mat	(27:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
11	13	G4->C8	możliwy mat	(27:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	14	G7->G5	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	15	G7->G6	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	16	G8->H6	możliwy mat	(27:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	17	G8->F6	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	18	F7->F5	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	19	F7->F6	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	20	E7->E5	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	21	E7->E6	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	22	E8->D7	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	23	E8->D8	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	24	E8->C8	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
23	25	D6->D5	możliwy mat	(27:0,2/28) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	27	A6->C4	możliwy mat	(!) (27:0,26/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (28:26,26/26)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->C4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	29	A6->B5	możliwy mat	(27:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
26	33	A8->D8	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	34	A8->C8	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	35	A8->B8	możliwy mat	(27:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A6->C4, 27:0,26/26 dwadzieściasześć na dwadzieściasześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5010.1, dla ruchu A6->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[26] Ha6:Hc4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[27] Wh1-Wh3 (1) ruch białą wieżą

[28] Hc4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

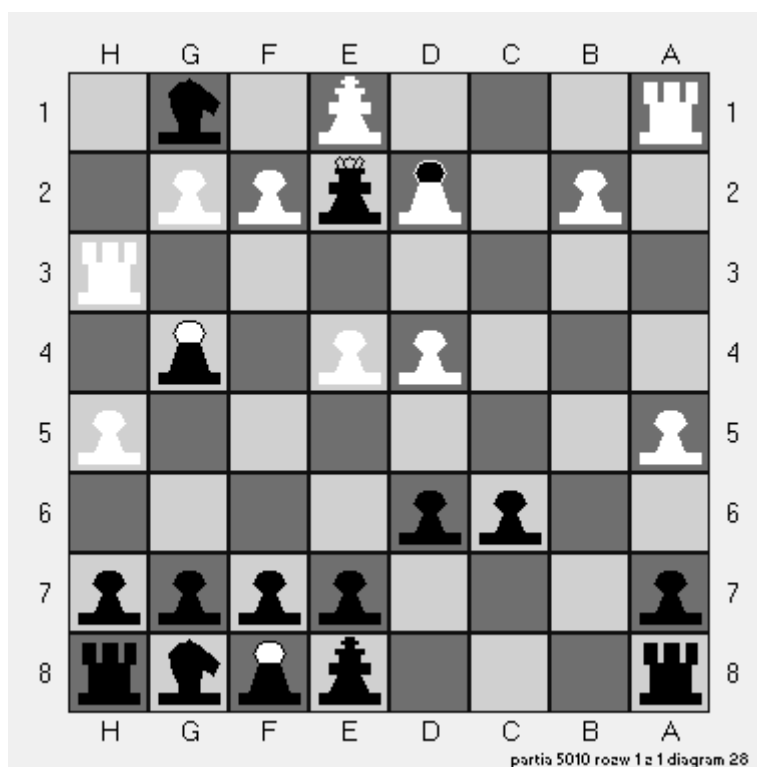


Diagram 4, partia_5010_rozw_1_z_1_diagram_28