

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.04.2021

18/2021



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	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
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	74
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250

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, 16, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 34, 38, 41, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 57, 61, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 80, 87, 90, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 106, 112, 117, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 131, 137, 142, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 158, 165, 171, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 183, 188, 195, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 212, 217, 222, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 235, 239, 243, 250

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 5164, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,Sb1-Sa3,Gc8-Gg4, długość partii 40 ruchów.

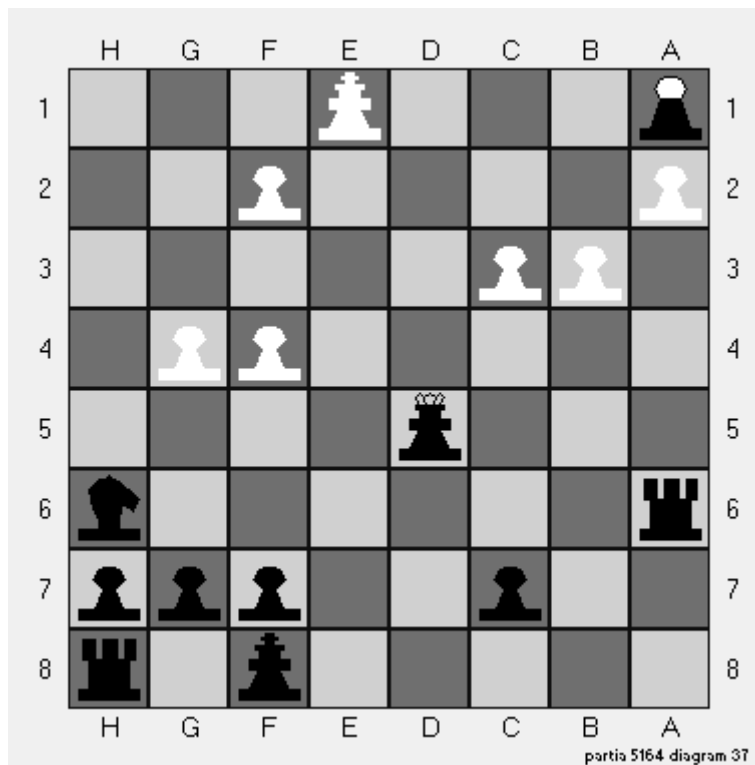


Diagram 1, partia_5164_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	23	D5->D3	możliwy mat	(39:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D3
2	42	A6->E6	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->E6 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na E6
3	43	A6->D6	możliwy mat	(39:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na D6
4	46	A6->A2	możliwy mat	(39:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na A2 zbitą białą pionkę

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

1) A6->E6, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5164.1, dla ruchu A6->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[38] Wa6-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[40] Hd5-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

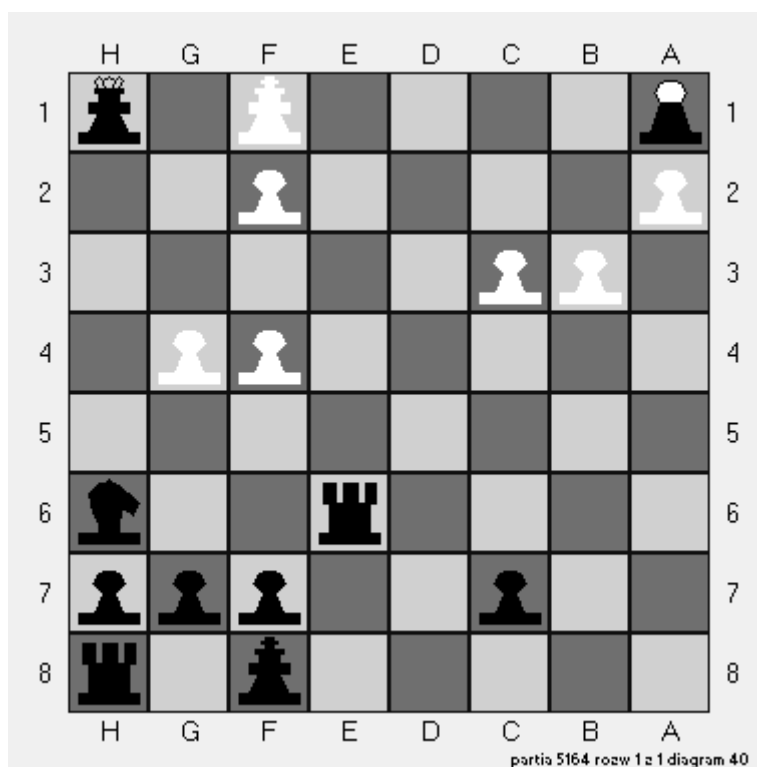


Diagram 2, partia_5164_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5166, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,Sb1-Sa3,Gc8-Ge6, długość partii 26 ruchów.

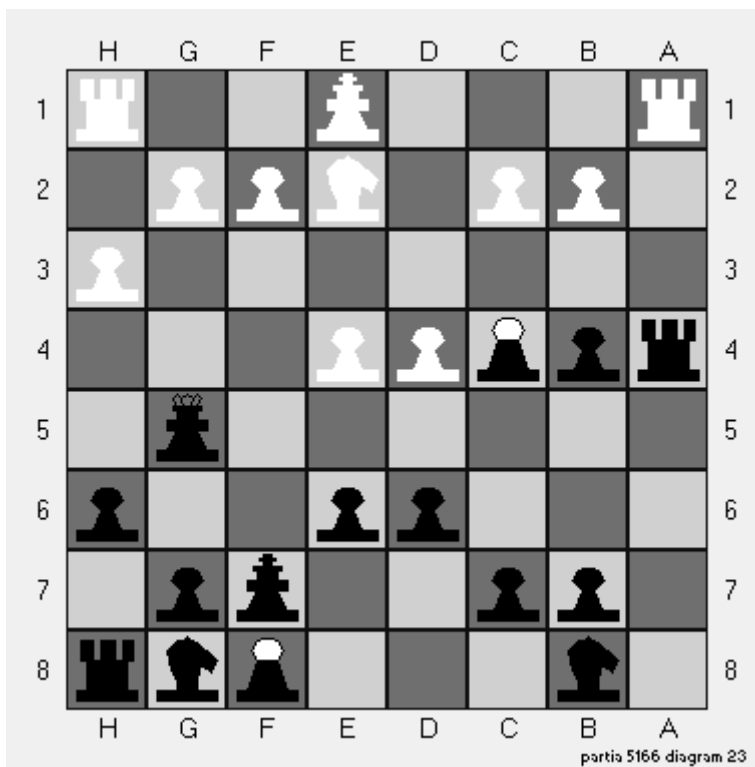


Diagram 3, partia_5166_diagram_23

Oczekiwany 24 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 26 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 25 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:24

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H8->H7	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	G5->H4	możliwy mat	(25:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	G5->H5	możliwy mat	(25:0,17/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	5	G5->G2	możliwy mat	(25:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2 zбитый biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	G5->G3	możliwy mat	(25:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,0,1,2](?) <0,0,0,1,2>, (!) (26:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	7	G5->G4	możliwy mat	(25:0,17/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
8	8	G5->G6	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G5->F4	możliwy mat	(25:0,3/25) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (26:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
10	10	G5->F5	możliwy mat	(25:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (26:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
11	11	G5->F6	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
12	12	G5->E3	możliwy mat	(25:0,19/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
13	13	G5->E5	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
14	14	G5->E7	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	15	G5->D2	możliwy mat	(25:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	16	G5->D5	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
17	17	G5->D8	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	19	G5->C5	możliwy mat	(25:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (26:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
19	20	G5->B5	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	21	G5->A5	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	22	G7->G6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	23	G8->F6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

23	24	G8->E7	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
24	25	F7->G6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	26	F7->F6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	27	F7->E7	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	28	F7->E8	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	29	F8->E7	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
29	30	E6->E5	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	31	D6->D5	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	33	C4->D3	możliwy mat	(25:0,3/28) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
32	36	C4->B5	możliwy mat	(25:0,3/27) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
33	38	C4->A6	możliwy mat	(25:0,3/27) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
34	39	C7->C5	możliwy mat	(25:0,3/27) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:27,27/27)			pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
35	40	C7->C6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
36	41	B4->B3	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
37	42	B7->B5	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
38	43	B7->B6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
39	44	B8->D7	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
40	45	B8->C6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
41	46	B8->A6	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
42	47	A4->A1	możliwy mat	(!) (25:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A4->A1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A1 zbita biała Wieża
43	48	A4->A2	możliwy mat	(25:0,3/24) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
44	49	A4->A3	możliwy mat	(25:0,3/26) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
45	50	A4->A5	możliwy mat	(25:0,3/27) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
46	51	A4->A6	możliwy mat	(25:0,3/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
47	52	A4->A7	możliwy mat	(25:0,3/29) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
48	53	A4->A8	możliwy mat	(25:0,3/30) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A4->A1, 25:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5166.1, dla ruchu A4->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[24] Wa4:Wa1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[25] Se2-Sc1 (1) ruch białym koniem

[26] Wa1:Wc1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

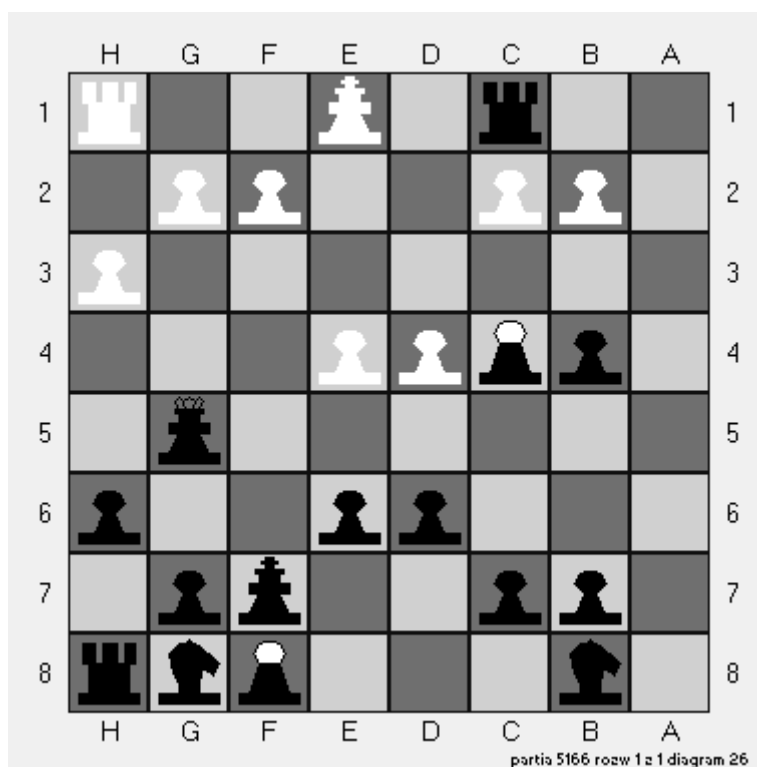


Diagram 4, partia_5166_rozw_1_z_1_diagram_26