

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.01.2021

2/2021



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	207
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 44. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

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, 11, 21, 24, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 40, 44, 52, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 65, 71, 78, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 97, 100, 105, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 126, 131, 138, 142

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 151, 157, 162, 165

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 168, 172, 177, 182, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 196, 201, 204, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 215, 220, 225, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 244, 252, 256, 260

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 4198, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,a2-a3,Hd8-Hg5, długość partii 62 ruchy.

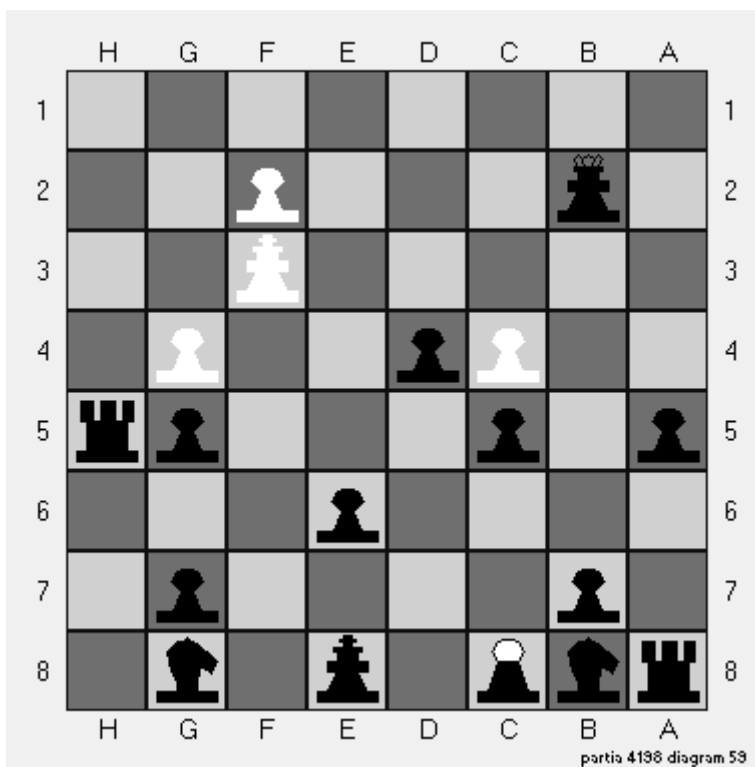


Diagram 1, partia_4198_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3
4	4	H5->H4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
7	7	H5->H8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	G7->G6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G8->H6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	11	G8->E7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	13	E8->F7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
12	14	E8->F8	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	15	E8->E7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	16	E8->D7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

				(!) (62:4,4/4)			D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	17	E8->D8	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
16	18	D4->D3	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	19	C8->D7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	20	B2->F2	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	22	B2->D2	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	32	B2->A2	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	34	B7->B5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
22	35	B7->B6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
23	36	B8->D7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
24	37	B8->C6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	38	B8->A6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
26	39	A5->A4	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	40	A8->A6	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	41	A8->A7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

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

1) H5->H2, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4198.1, dla ruchu H5->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[60] Wh5-Wh2 (1) ruch czarną wieżą

[61] Kf3-Ke4 (1) ruch białym królem

[62] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

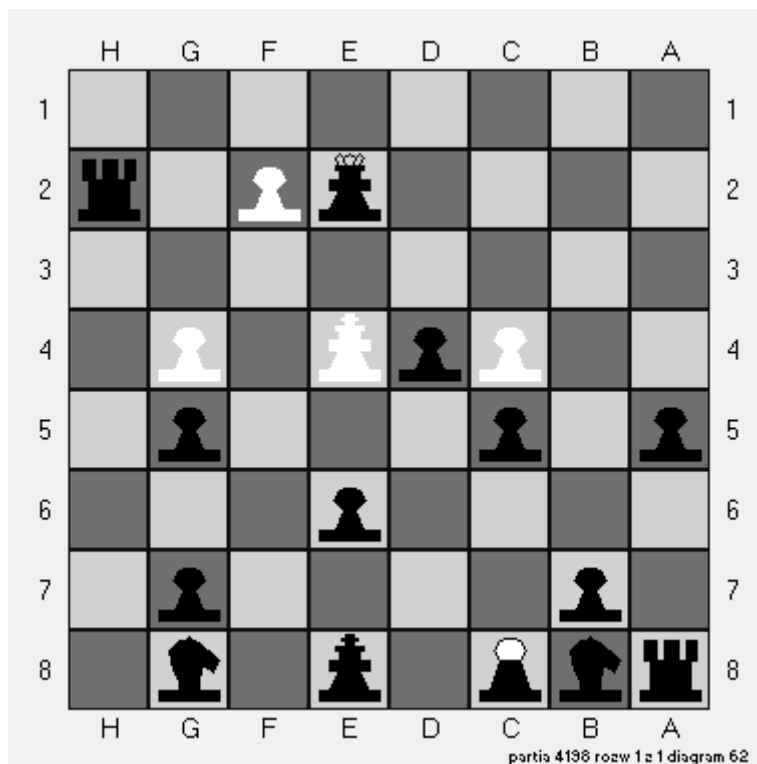


Diagram 2, partia_4198_rozw_1_z_1_diagram_62

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 4199, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,a2-a3,Hd8-Hf6, długość partii 46 ruchów.

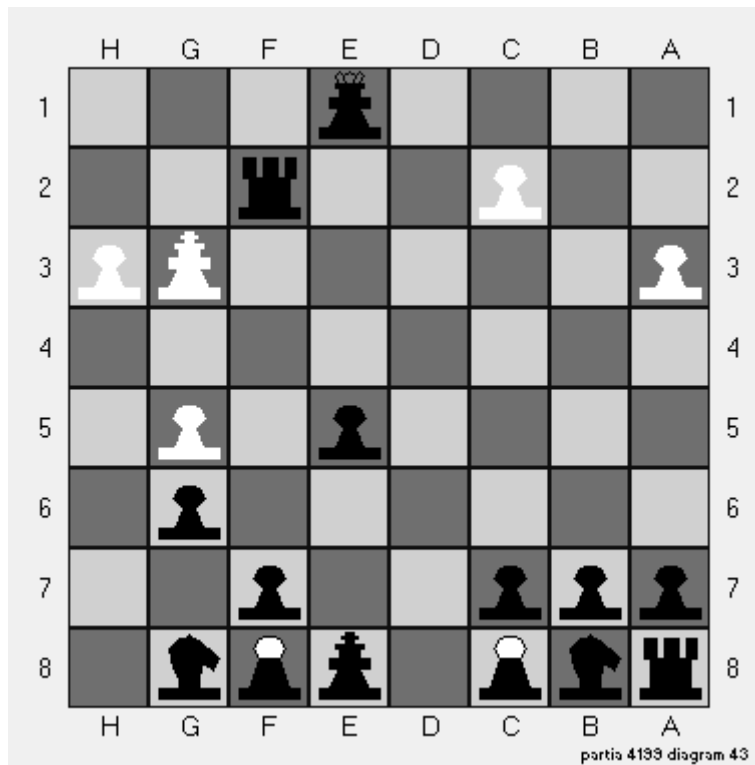


Diagram 3, partia_4199_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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	G8->H6	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	G8->F6	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	G8->E7	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
4	5	F2->G2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	6	F2->F1	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F1
6	9	F2->F5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F5
7	11	F2->E2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na E2
8	14	F7->F5	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	F7->F6	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	16	F8->H6	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	17	F8->G7	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
12	18	F8->E7	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
13	19	F8->D6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6

14	20	F8->C5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
15	21	F8->B4	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	22	F8->A3	możliwy mat	(45:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3 zбиты biały pionek
17	23	E1->H1	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	24	E1->G1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1
19	25	E1->F1	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1
20	26	E1->E2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2
21	27	E1->E3	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3
22	28	E1->E4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
23	29	E1->D1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
24	30	E1->D2	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2
25	31	E1->C1	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	32	E1->C3	możliwy mat	(45:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	33	E1->B1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	34	E1->B4	możliwy mat	(45:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży

29	35	E1->A1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	37	E5->E4	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4
31	38	E8->E7	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
32	39	E8->D7	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
33	40	E8->D8	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
34	41	C7->C5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
35	42	C7->C6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
36	43	C8->H3	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
37	44	C8->G4	możliwy mat	(45:0,3/7) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	45	C8->F5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5
39	46	C8->E6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
40	47	C8->D7	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
41	48	B7->B5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
42	49	B7->B6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
43	50	B8->D7	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
44	51	B8->C6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
45	52	B8->A6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
46	53	A7->A5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			pionkiem z pozycji A7 na A5
47	54	A7->A6	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 54 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F2->E2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E1->D2, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E1->E3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) F2->F1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) E1->G1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4199.1, dla ruchu F2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[44] Wf2-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

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

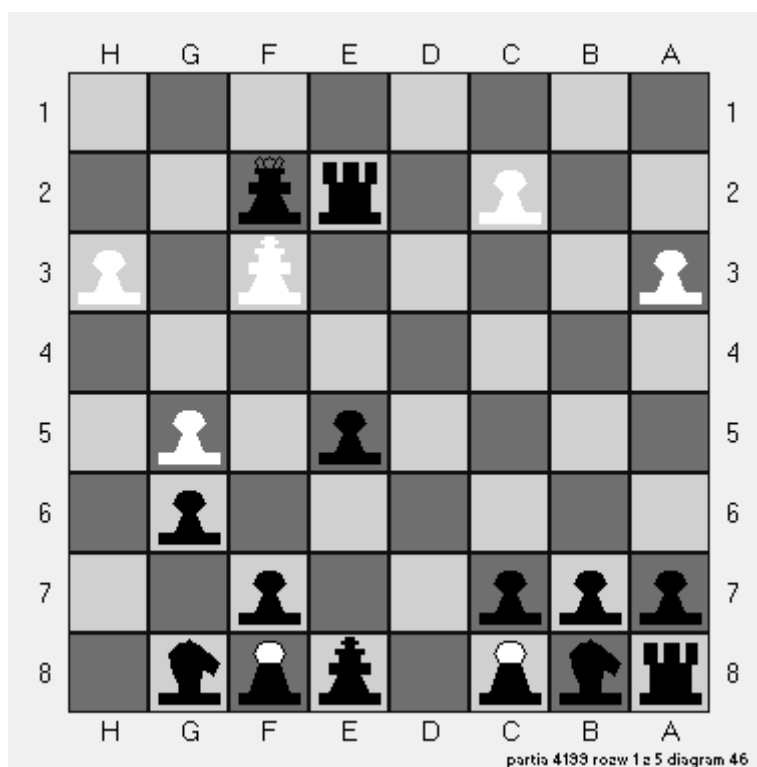


Diagram 4, partia_4199_rozw_1_z_5_diagram_46

Finał 4199.2, dla ruchu E1->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] He1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] c2- c4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hd2-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

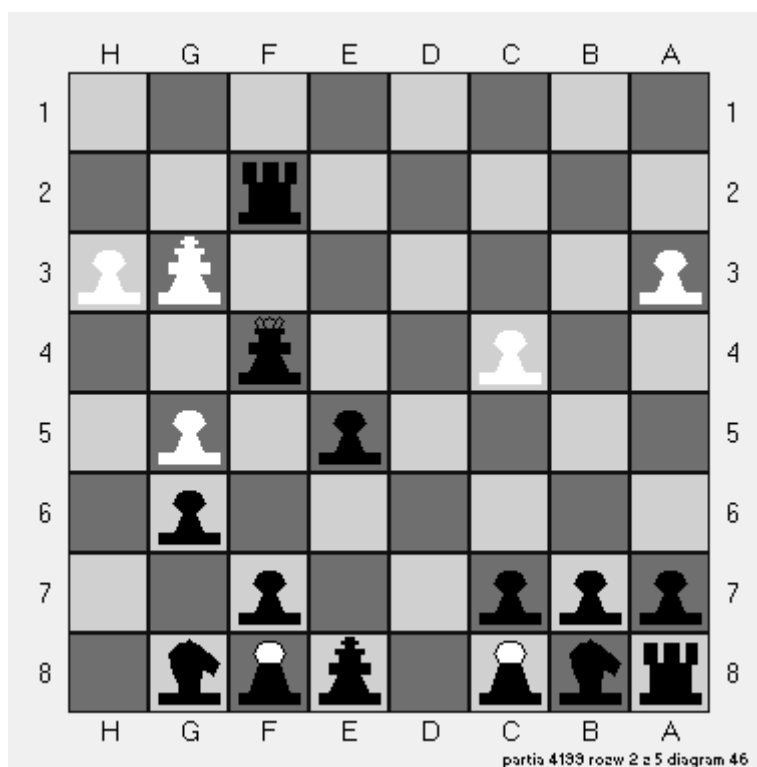


Diagram 5, partia_4199_rozw_2_z_5_diagram_46

Finał 4199.3, dla ruchu E1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[44] He1-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg3-Kh4 (1) ruch białym królem

[46] Wf2-Wf4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

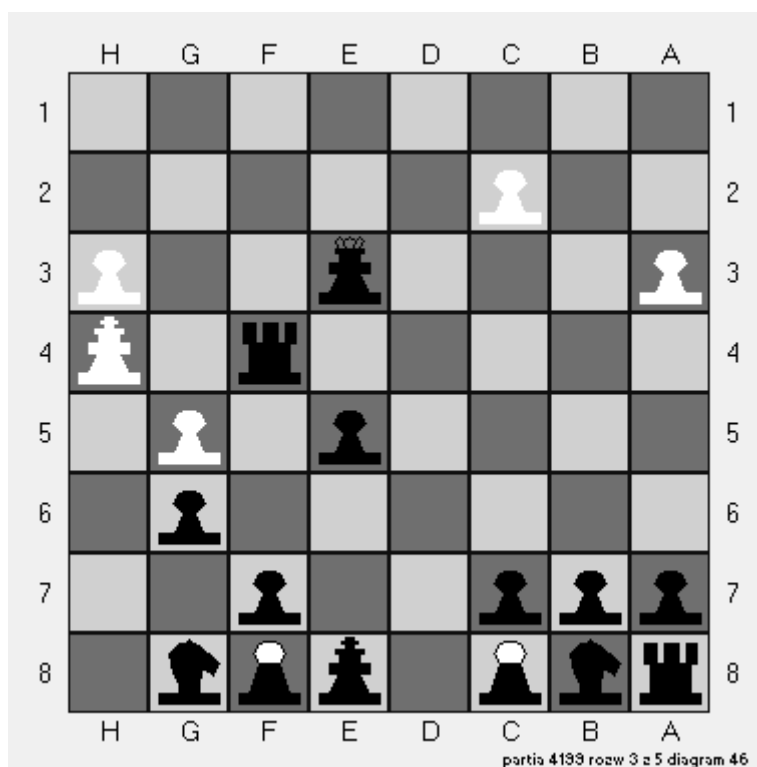


Diagram 6, partia_4199_rozw_3_z_5_diagram_46

Finał 4199.4, dla ruchu F2->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[44] Wf2-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kg3-Kg2 (1) ruch białym królem

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

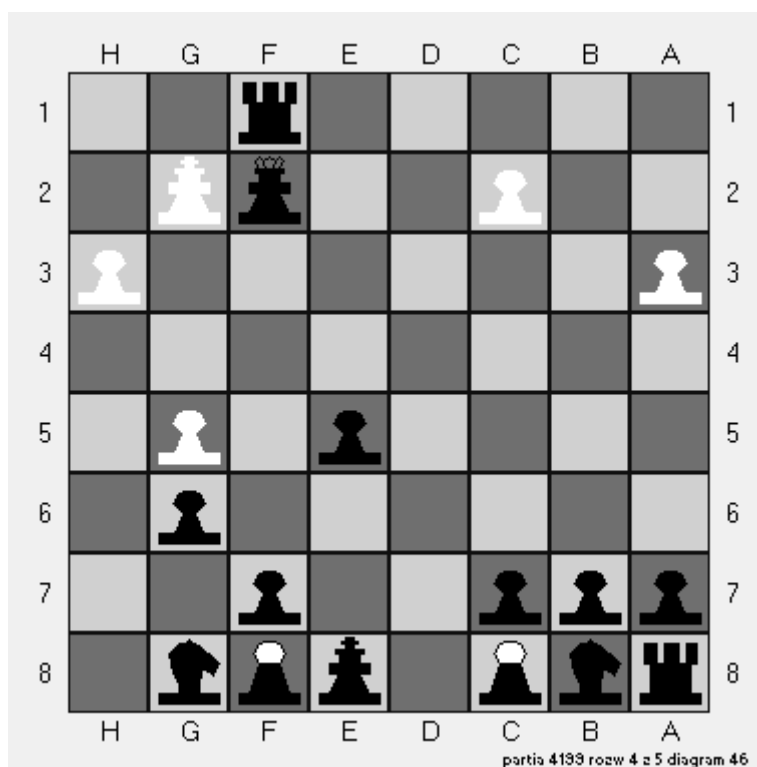


Diagram 7, partia_4199_rozw_4_z_5_diagram_46

Finał 4199.5, dla ruchu E1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] He1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg3-Kh4 (1) ruch białym królem

[46] Wf2-Wf4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

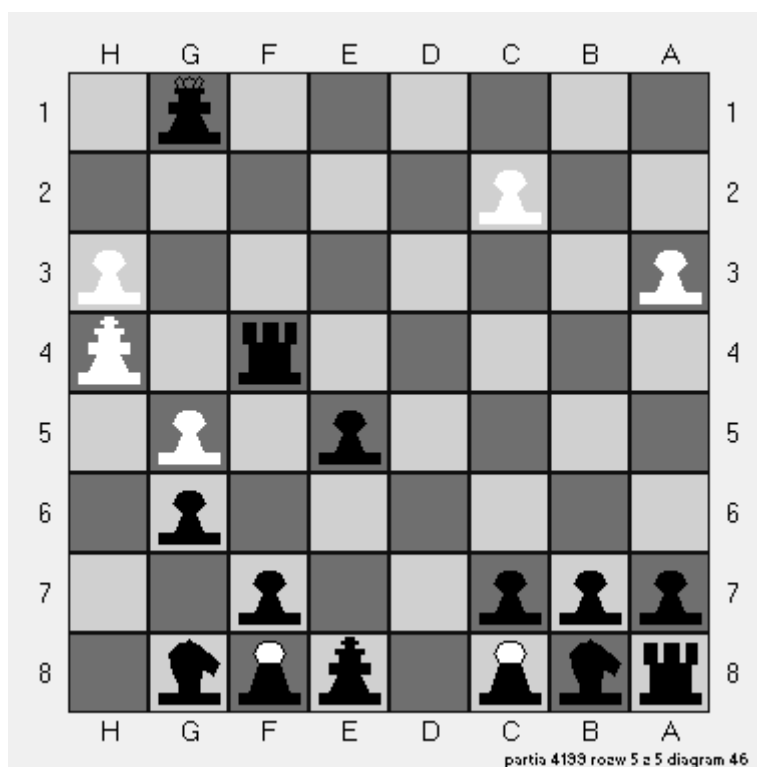


Diagram 8, partia_4199_rozw_5_z_5_diagram_46