

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.06.2021

25/2021



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 6 ruchów prowadzących do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 4. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 9. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 46. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	253
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	272
Zadanie 50. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	278

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, 11, 22, 28, 39

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 42, 46, 49, 54, 65

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 72, 75, 82, 88, 92

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 97, 100, 103, 109, 112

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 122, 128, 134, 139

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 146, 151, 154, 168

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 176, 179, 182, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 198, 203, 214, 219

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 222, 229, 237, 245, 248

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 253, 260, 269, 272, 278

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 5514, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,d2-d4,d7-d6, długość partii 52 ruchy.

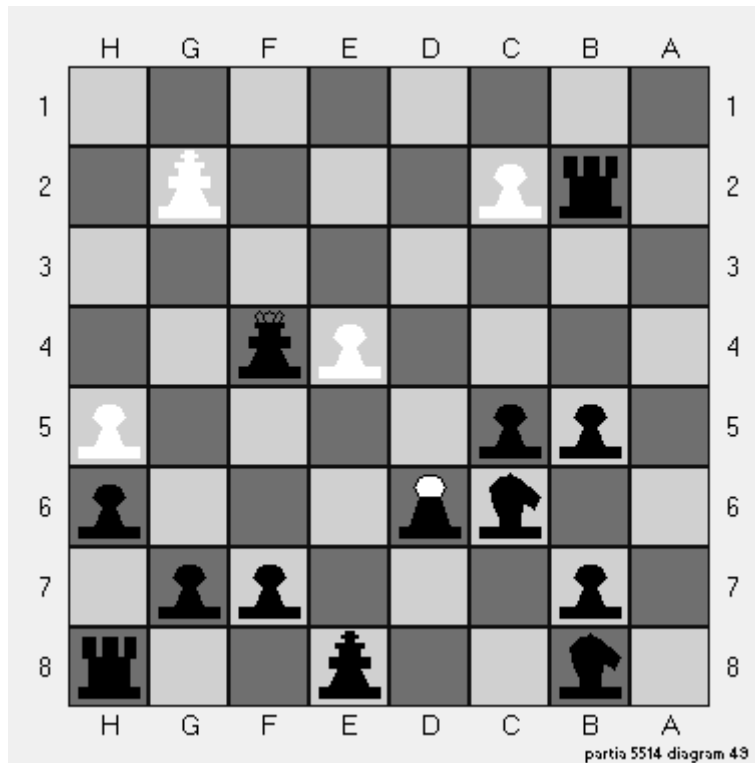


Diagram 1, partia_5514_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
2	2	H8->G8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	H8->F8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
4	4	G7->G5	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F4->H2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H2
7	8	F4->G3	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3
8	9	F4->G4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G4
9	10	F4->G5	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5
10	12	F4->F2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	13	F4->F3	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	14	F4->F5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	15	F4->F6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6
14	18	F4->E5	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E5

15	19	F4->D2	możliwy mat	(51:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2
16	21	F7->F5	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	F7->F6	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
18	23	E8->G8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
19	24	E8->F8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
20	25	E8->E7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
21	26	E8->D7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
22	27	E8->D8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
23	29	D6->E5	możliwy mat	(51:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5
24	31	D6->C7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7
25	32	C5->C4	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
26	34	C6->E7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7
27	35	C6->D4	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
28	36	C6->D8	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
29	37	C6->B4	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4
30	38	C6->A5	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
31	39	C6->A7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7
32	40	B2->C2	możliwy mat	(!) (51:1,3/3) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	bijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	w 2 ruchu	B2->C2 wygrywasz	Wieżą z pozycji B2 na C2 zbitą biały pionek
33	41	B2->B1	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B1
34	42	B2->B3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
35	43	B2->B4	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B4
36	44	B2->A2	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na A2
37	45	B5->B4	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
38	46	B7->B6	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
39	47	B8->D7	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
40	48	B8->A6	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B2->C2, 51:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadzić do remisu

Finał 5514.1, dla ruchu B2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[50] Wb2:Wc2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[51] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[52] Hf4-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

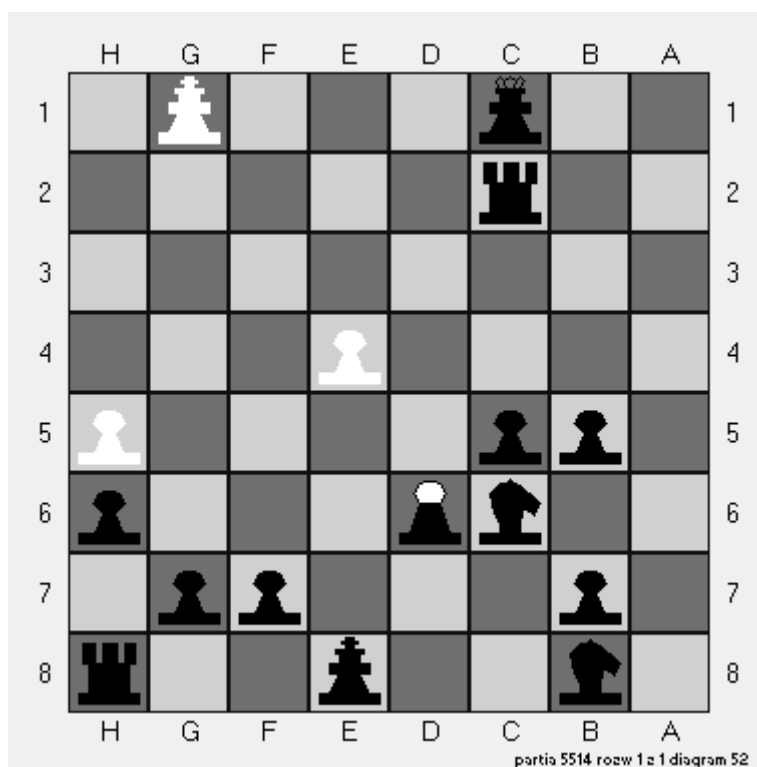


Diagram 2, partia_5514_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 5515, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,d2-d4,Hd8-Hc7, długość partii 44 ruchy.

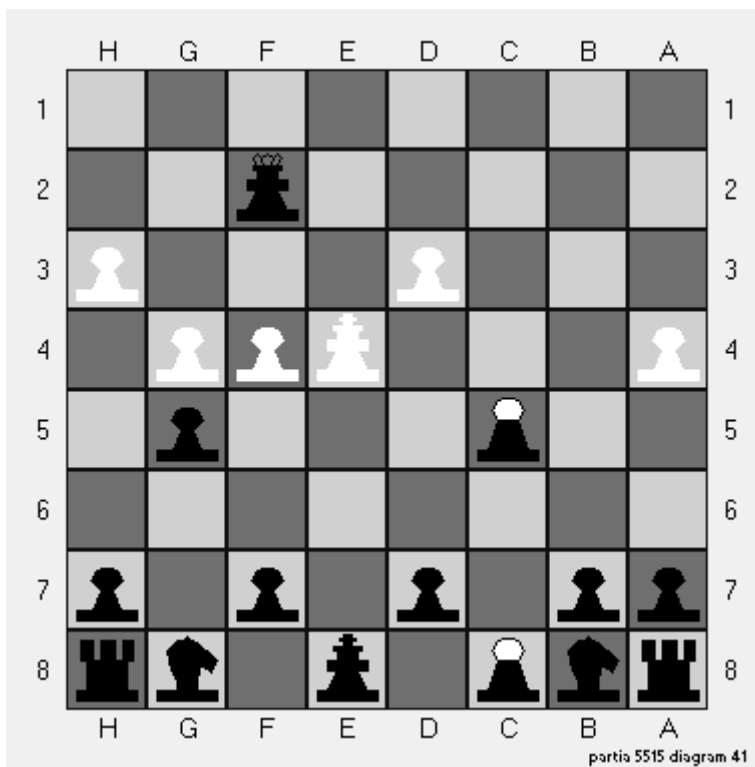


Diagram 3, partia_5515_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

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	(43:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G5->F4	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na F4 zбиты biały pionek
4	4	G8->H6	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->F6	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
6	6	G8->E7	możliwy mat	(!) (43:0,6/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->E7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F2->H2	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	F2->G1	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	F2->G2	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2
10	11	F2->G3	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	F2->F1	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	F2->F3	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	14	F2->F4	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	bijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	w 2 ruchu	F2->F4 wygrywasz	Hetmanem z pozycji F2 na F4 zбиты biały pionek
14	17	F2->E3	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E3
15	18	F2->D2	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	19	F2->D4	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D4
17	21	F2->B2	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	22	F2->A2	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	23	F7->F5	możliwy mat	(43:0,2/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	24	F7->F6	możliwy mat	(43:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	E8->F8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	26	E8->E7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	27	E8->D8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	28	D7->D5	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	29	D7->D6	możliwy mat	(43:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	30	C5->F8	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			Gońcem z pozycji C5 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	31	C5->E3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	32	C5->E7	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	33	C5->D4	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	34	C5->D6	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	35	C5->B4	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	36	C5->B6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	37	C5->A3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	38	B7->B5	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	39	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	40	B8->C6	możliwy mat	(43:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	41	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	42	A7->A5	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
39	43	A7->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->D5, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G8->F6, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) G8->E7, 43:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) F2->G2, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) F2->F4, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) F2->E3, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5515.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[42] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke4:Kd5 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[44] Hf2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

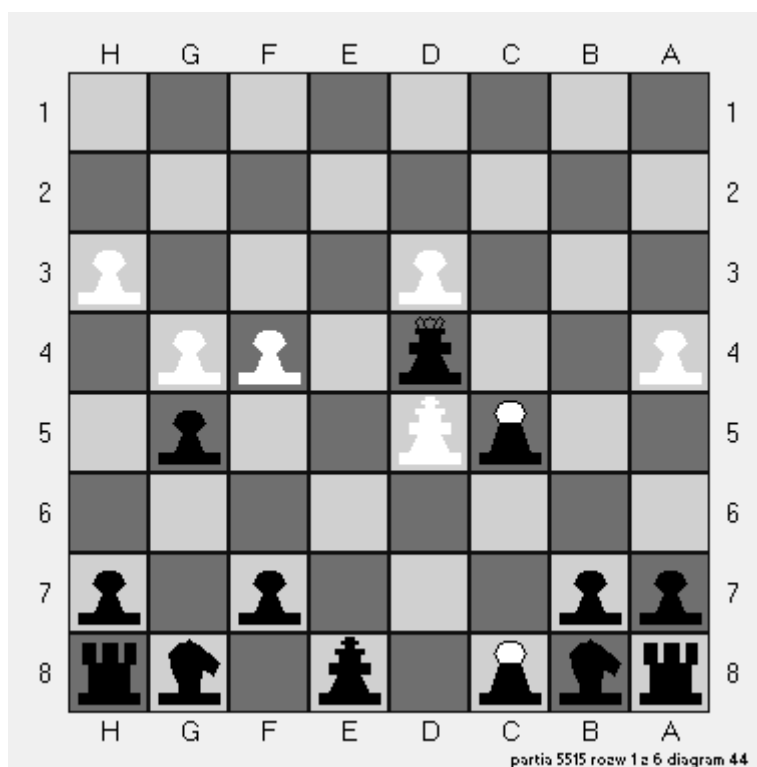


Diagram 4, partia_5515_rozw_1_z_6_diagram_44

Finał 5515.2, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[42] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke4-Ke5 (1) ruch białym królem

[44] Hf2:Hf4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

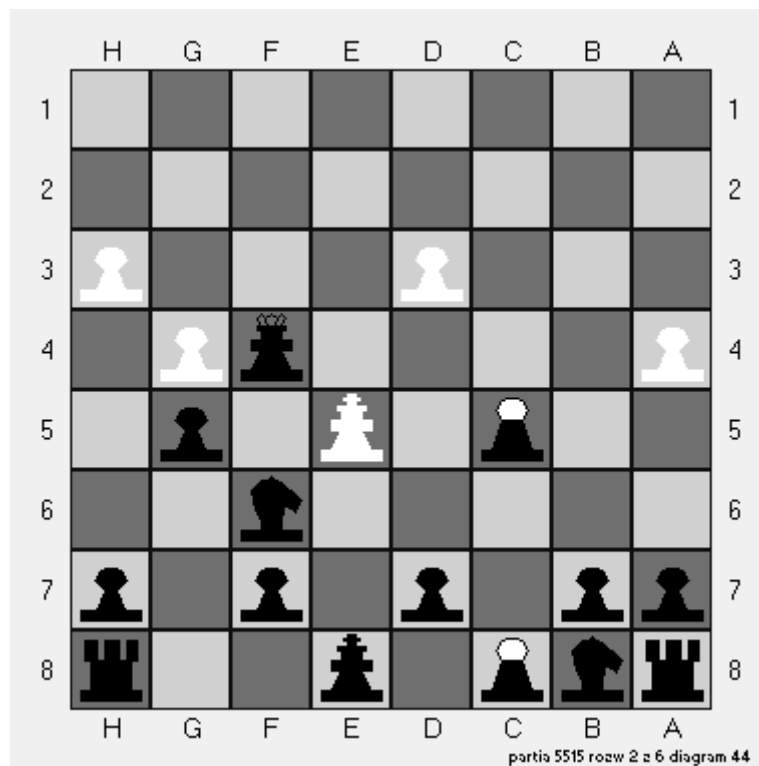


Diagram 5, partia_5515_rozw_2_z_6_diagram_44

Finał 5515.3, dla ruchu G8->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[42] Sg8-Se7 (1) ruch czarnym koniem

[43] f4: g5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[44] Hf2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

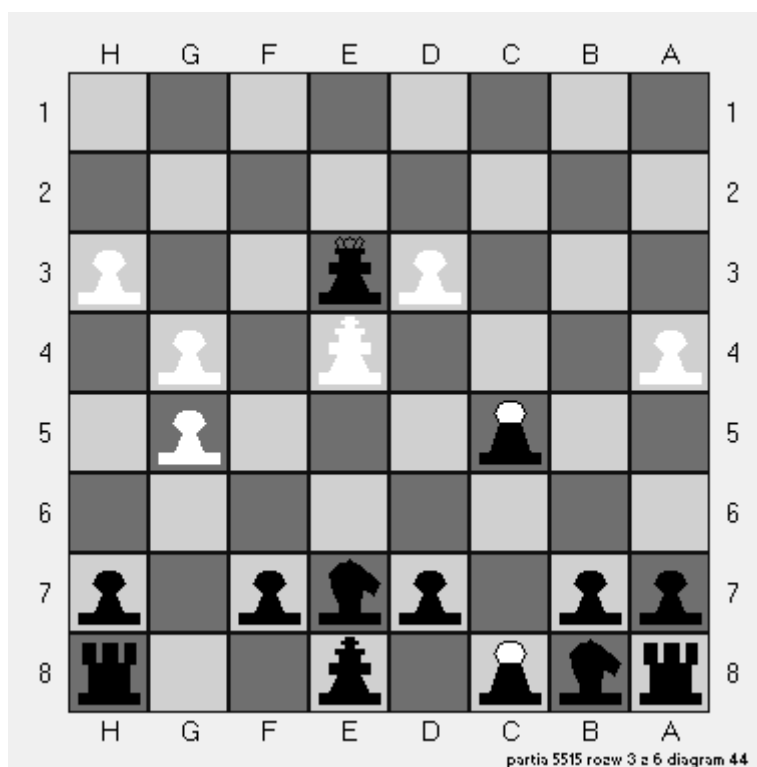


Diagram 6, partia_5515_rozw_3_z_6_diagram_44

Finał 5515.4, dla ruchu F2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[42] Hf2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke4-Ke5 (1) ruch białym królem

[44] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

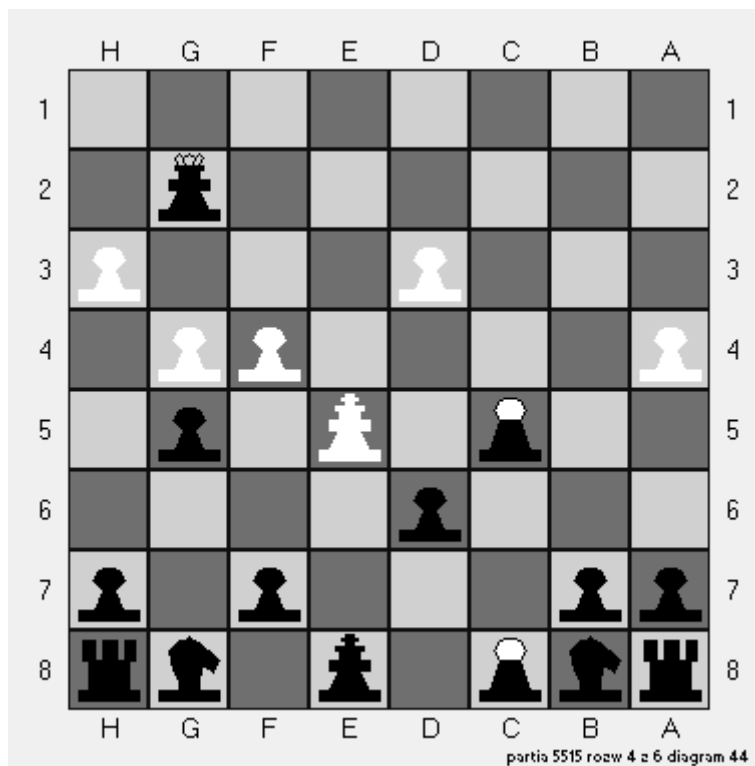


Diagram 7, partia_5515_rozw_4_z_6_diagram_44

Finał 5515.5, dla ruchu F2->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[42] Hf2:Hf4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke4-Kd5 (1) ruch białym królem

[44] Hf4-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

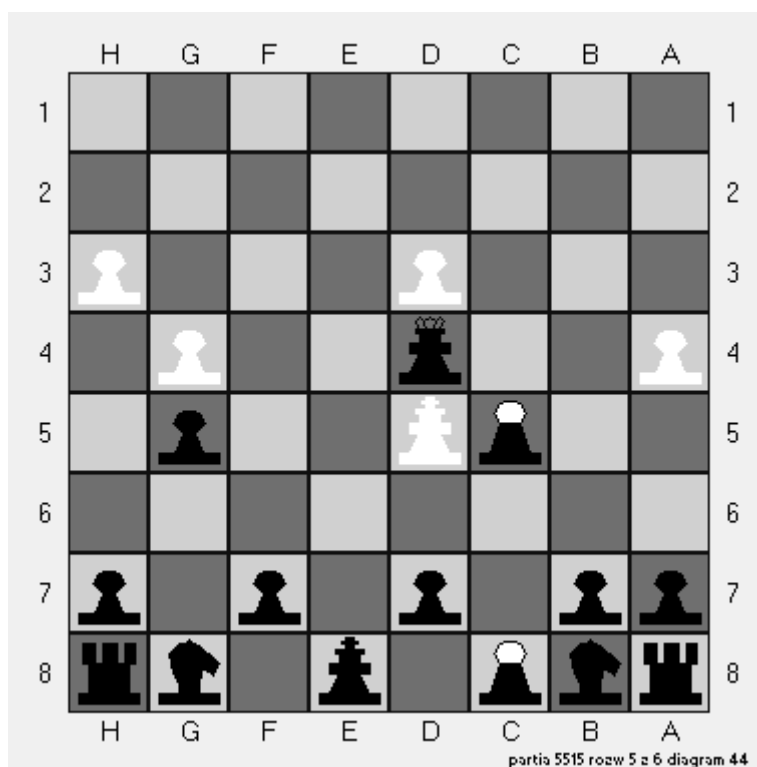


Diagram 8, partia_5515_rozw_5_z_6_diagram_44

Finał 5515.6, dla ruchu F2->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[42] Hf2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke4-Kd5 (1) ruch białym królem

[44] He3-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

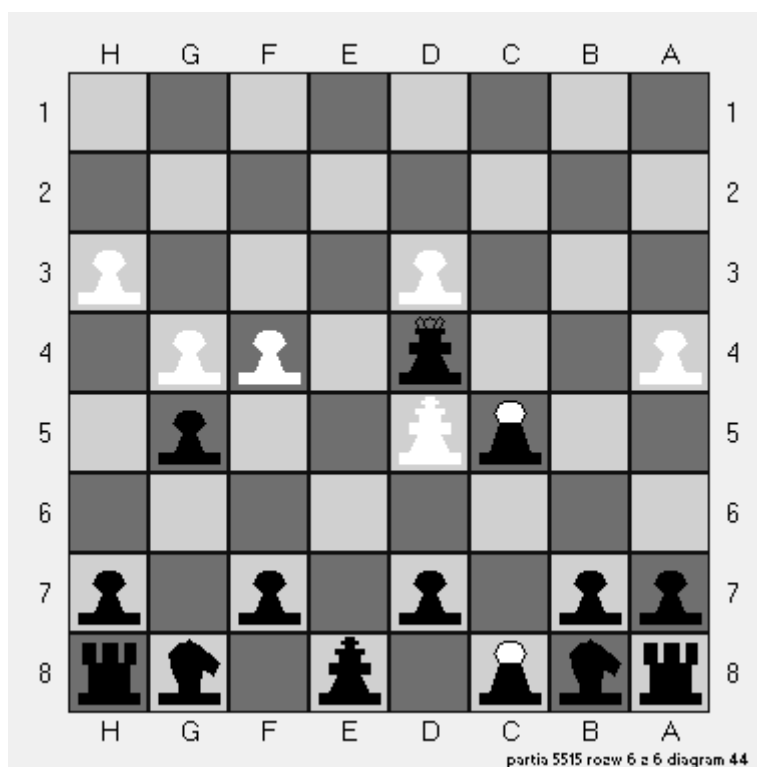


Diagram 9, partia_5515_rozw_6_z_6_diagram_44