

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.06.2021

26/2021



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	12
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	179
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246

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, 12, 18, 27, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 42, 47, 51, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 66, 71, 78, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 94, 99, 104, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 116, 119, 122, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 144, 150, 156, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 170, 176, 179, 186

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 195, 198, 205, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 217, 220, 225, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 234, 237, 243, 246

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 5572, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,Sb1-Sc3,g7-g6, długość partii 30 ruchów.

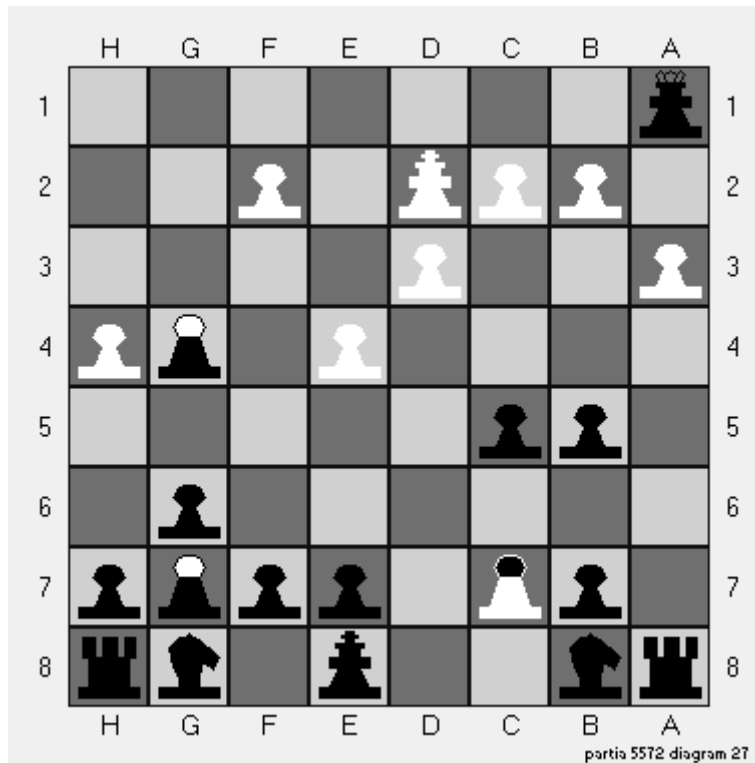


Diagram 1, partia_5572_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

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	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H7->H6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	4	G4->H5	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	9	G4->D1	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	12	G6->G5	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	13	G7->H6	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6
7	14	G7->F6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	15	G7->F8	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	16	G7->E5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
10	17	G7->D4	możliwy mat	(29:0,17/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	18	G7->C3	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na C3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	19	G7->B2	możliwy mat	(29:0,16/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	20	G8->H6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	21	G8->F6	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	22	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	23	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	24	E7->E5	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	25	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	26	E8->F8	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	27	E8->D7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	28	C5->C4	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	29	B5->B4	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	30	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	31	B8->D7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
25	32	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
26	33	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
27	34	A1->H1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	35	A1->G1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	36	A1->F1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	38	A1->D1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
31	40	A1->B1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	41	A1->B2	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	44	A8->A3	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (30:20,20/20)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
34	45	A8->A4	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	46	A8->A5	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
36	47	A8->A6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	48	A8->A7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) A1->D1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5572.1, dla ruchu A1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[28] Ha1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

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

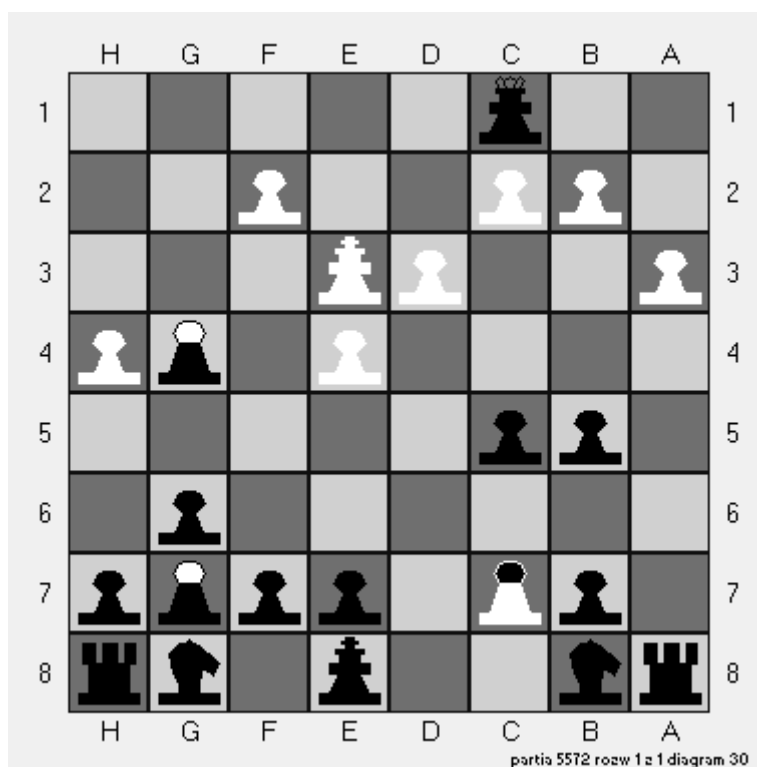


Diagram 2, partia_5572_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5573, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,Sb1-Sc3,Sg8-Sh6, długość partii 36 ruchów.

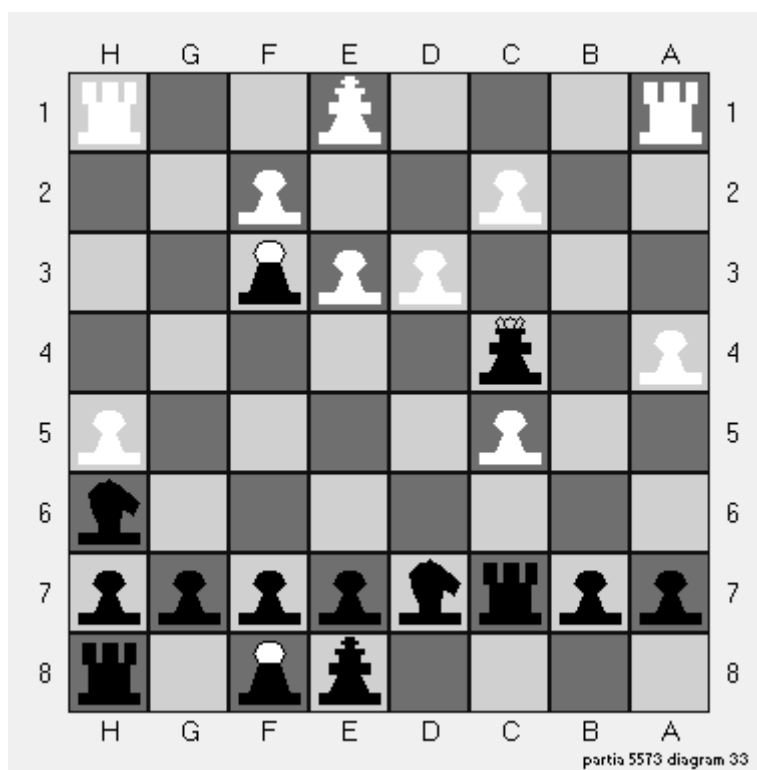


Diagram 3, partia_5573_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 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	H6->G4	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	2	H6->G8	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	3	H6->F5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	4	H8->G8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	G7->G5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	6	G7->G6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	8	F3->H5	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (36:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
8	10	F3->G4	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	13	F3->D1	możliwy mat	(35:0,1/22) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
10	16	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7

				(!) (36:19,19/19)			na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	17	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	18	E7->E5	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	19	E7->E6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	20	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	21	D7->F6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	22	D7->E5	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	23	D7->C5	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	24	D7->B6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
19	25	D7->B8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	26	C4->H4	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	31	C4->D3	możliwy mat	(35:0,15/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

22	32	C4->D4	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	34	C4->C2	możliwy mat	(35:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C2 zбиты biały pionek
24	35	C4->C3	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: C4->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C3
25	36	C4->C5	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C5 zбиты biały pionek
26	37	C4->B3	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	39	C4->B5	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	40	C4->A2	możliwy mat	(35:0,3/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	41	C4->A4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	42	C4->A6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A6
31	43	C7->C5	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C7 na C5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	44	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	45	C7->C8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	46	B7->B5	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

35	47	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
36	48	A7->A5	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	49	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C4->C3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5573.1, dla ruchu C4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[34] Hc4-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[36] Hc3:Ha1 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest mat/

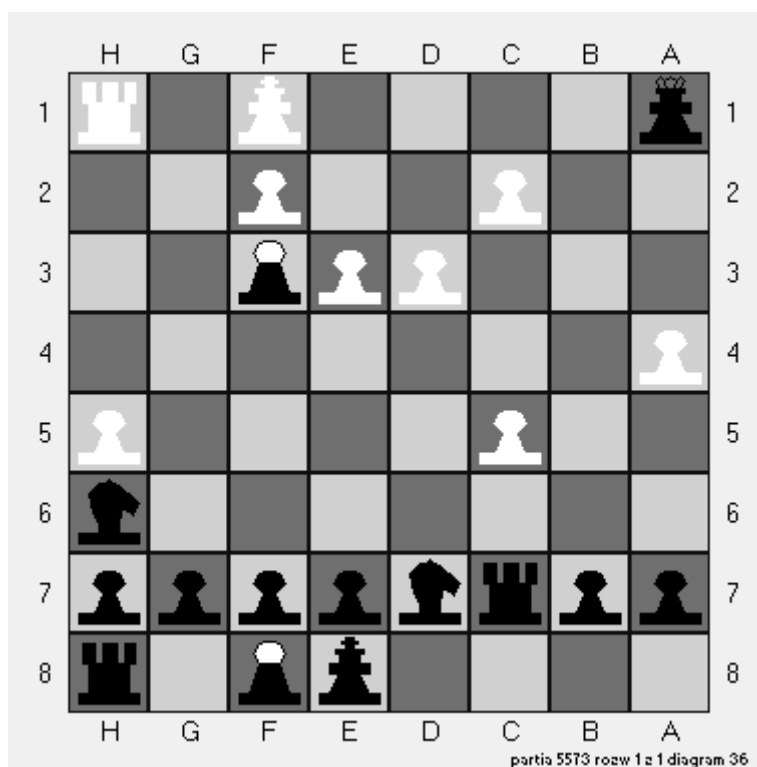


Diagram 4, partia_5573_rozw_1_z_1_diagram_36