

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.07.2021

29/2021



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	239

Zadanie 48. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 10, 15, 18, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 36, 43, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 58, 64, 73, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 86, 89, 95, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 105, 117, 120, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 129, 135, 142, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 158, 163, 168, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 187, 192, 196, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 211, 218, 224, 229

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 234, 239, 245, 255, 258

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 5714, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,Wh1-Wh2,Hd8-Hc7, długość partii 34 ruchy.

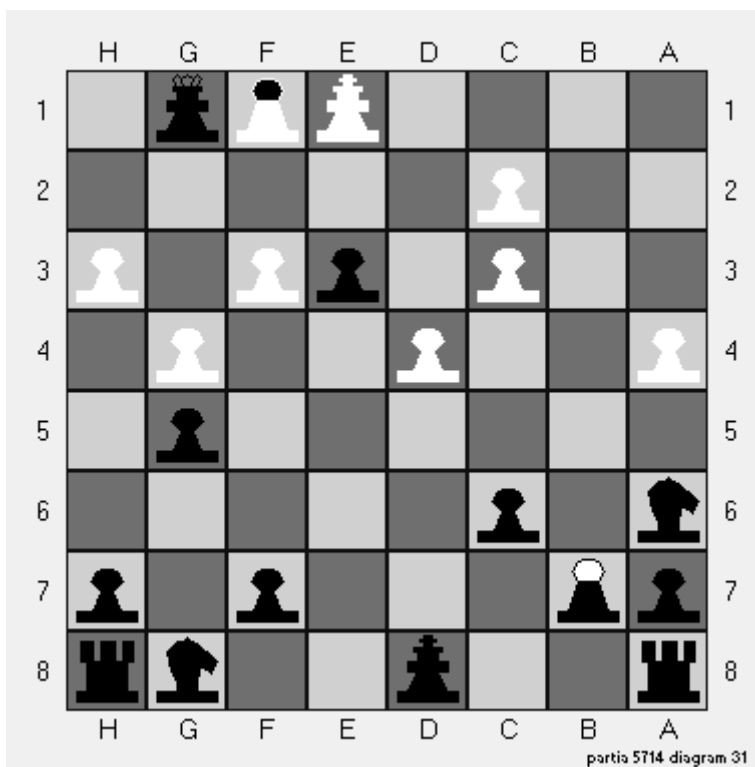


Diagram 1, partia_5714_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 28 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

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	(33:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G1->H1	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
4	4	G1->H2	możliwy mat	(33:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G1->G2	możliwy mat	(33:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
6	9	G1->F2	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
7	10	G8->H6	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
8	11	G8->F6	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
9	12	G8->E7	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
10	13	F7->F5	możliwy mat	(33:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	F7->F6	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
12	16	D8->E7	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E7
13	17	D8->E8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8
14	18	D8->D7	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7
15	19	D8->C7	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na

							C7
16	20	D8->C8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8
17	21	C6->C5	możliwy mat	(33:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	22	B7->C8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C8
19	23	A6->C5	możliwy mat	(33:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	24	A6->C7	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7
21	25	A6->B4	możliwy mat	(33:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	26	A6->B8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
23	27	A8->C8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
24	28	A8->B8	możliwy mat	(33:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 28 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->F2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5714.1, dla ruchu G1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[32] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[34] Hf2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

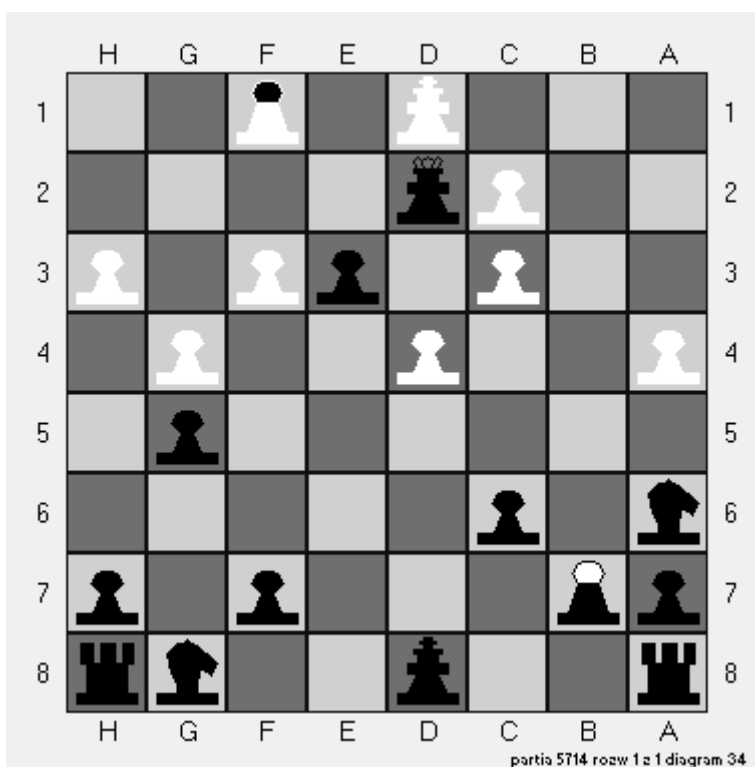


Diagram 2, partia_5714_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5715, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,Wh1-Wh2,Hd8-Hb6, długość partii 32 ruchy.

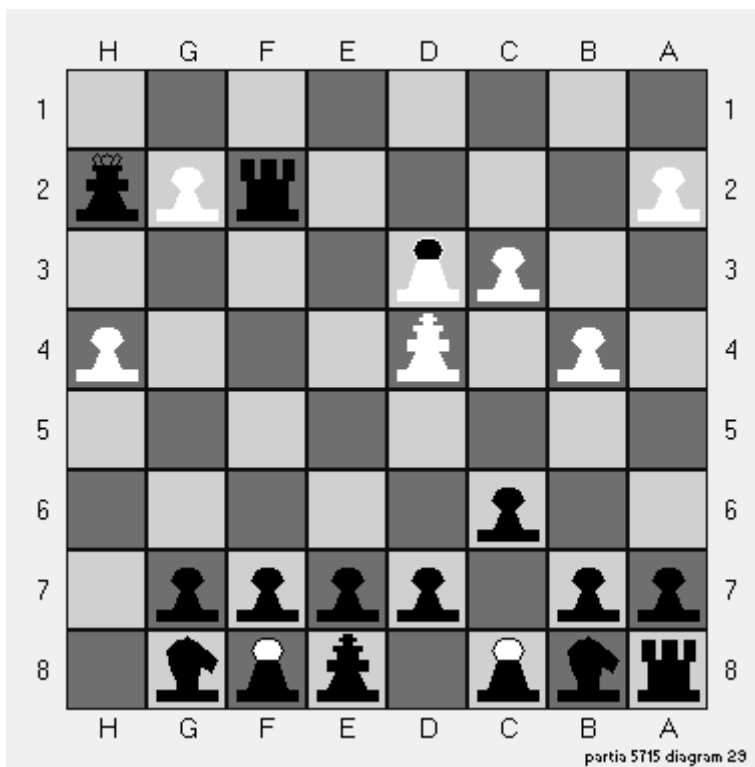


Diagram 3, partia_5715_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H2->H4	możliwy mat	(31:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H4 zбитy biały pionek
2	4	H2->G1	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G1
3	5	H2->G2	możliwy mat	(31:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2 zбитy biały pionek
4	6	H2->G3	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G3
5	7	H2->F4	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F4
6	8	H2->E5	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	9	H2->D6	możliwy mat	(!) (31:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H2->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na D6
8	10	H2->C7	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na C7
9	11	G7->G5	możliwy mat	(31:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	12	G7->G6	możliwy mat	(31:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	13	G8->H6	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
12	14	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
13	16	F2->F1	możliwy mat	(31:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	17	F2->F3	możliwy mat	(31:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	18	F2->F4	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na

							F4
16	19	F2->F5	możliwy mat	(31:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	20	F2->F6	możliwy mat	(31:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F6
18	21	F2->E2	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
19	26	F7->F5	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	F7->F6	możliwy mat	(31:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
21	28	E7->E5	możliwy mat	(31:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
22	29	E7->E6	możliwy mat	(31:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
23	30	E8->D8	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
24	31	D7->D5	możliwy mat	(31:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
25	32	D7->D6	możliwy mat	(31:0,3/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
26	33	C6->C5	możliwy mat	(31:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	B7->B5	możliwy mat	(31:0,3/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	35	B7->B6	możliwy mat	(31:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
29	36	B8->A6	możliwy mat	(31:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	37	A7->A5	możliwy mat	(31:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

31	38	A7->A6	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
----	----	--------	-------------	---	--	--	---

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H2->D6, 31:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5715.1, dla ruchu H2->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[30] Hh2-Hd6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[31] Kd4-Ke3 (1) ruch białym królem

[32] Hd6-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

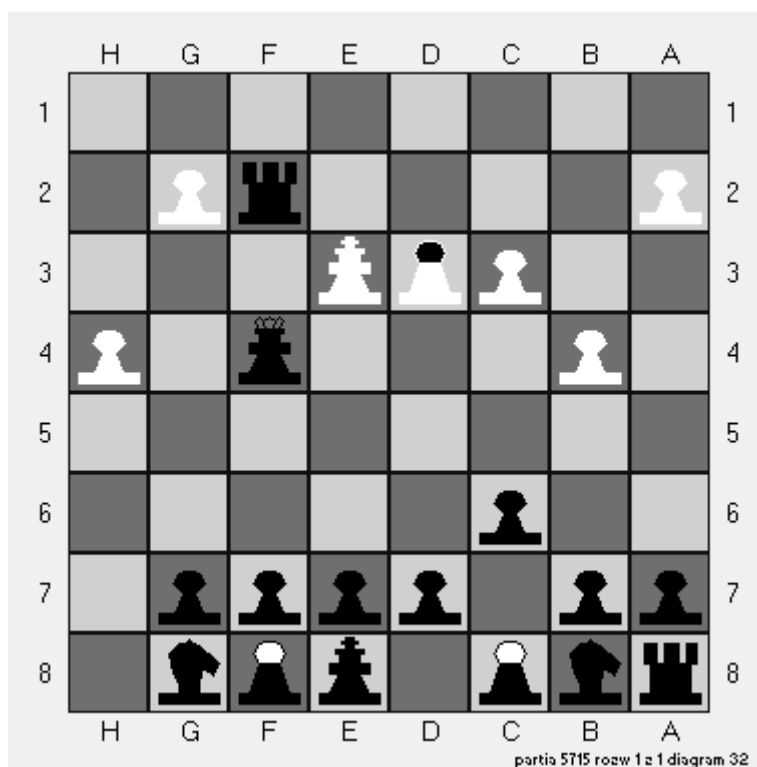


Diagram 4, partia_5715_rozw_1_z_1_diagram_32