

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.07.2021

30/2021



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	33
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	37
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	47
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	51
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	61
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	91
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	99
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	104
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	107
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	112
Zadanie 29. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	118
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	137
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	144
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	186
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	209
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	217

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, 16, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 33, 37, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 47, 51, 54, 58, 61

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 64, 67, 72, 76, 79

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 82, 86, 91, 96, 99

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 104, 107, 112, 118, 131

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 134, 137, 144, 150, 153

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 156, 161, 165, 169, 175

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 178, 182, 186, 190, 193

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 196, 199, 205, 209, 217

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 5773, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,g2-g3,e7-e5, długość partii 32 ruchy.

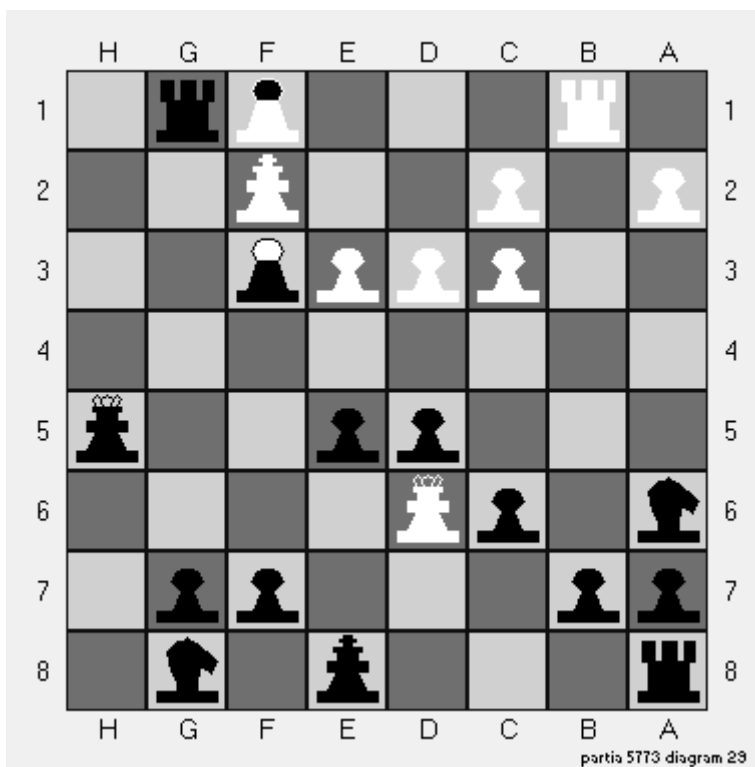


Diagram 1, partia_5773_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

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	1	H5->H1	możliwy mat	(31:0,2/35) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (32:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H5->H2	możliwy mat	(!) (31:0,3/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (32:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	H5->H3	możliwy mat	(31:0,23/36) w 2 ruchu [4,0,0,1,1](?) <2,0,0,1,1>, (!) (32:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	5	H5->H6	możliwy mat	(31:0,1/37) w 2 ruchu [4,1,0,1,1](?) <4,1,0,1,1>, (!) (32:37,37/37)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	8	H5->G4	możliwy mat	(31:0,24/35) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	9	H5->G5	możliwy mat	(31:0,25/36) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (32:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	10	H5->G6	możliwy mat	(31:0,23/35) w 2 ruchu [4,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (32:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	13	G1->G2	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	24	F3->H1	możliwy mat	(31:0,1/36) w 2 ruchu [4,0,0,1,0](?) <4,0,0,1,0>, (!) (32:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego pionka
10	26	F3->G4	możliwy mat	(31:0,1/36) w 2 ruchu [4,0,0,1,0](?) <4,0,0,1,0>, (!) (32:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	28	F3->E4	możliwy mat	(31:0,1/36) w 2 ruchu [4,1,0,1,0](?) <4,1,0,1,0>, (!) (32:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	29	F3->D1	możliwy mat	(31:0,1/35) w 2 ruchu [4,1,0,1,0](?) <4,1,0,1,0>, (!) (32:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H5->H2, 31:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5773.1, dla ruchu H5->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[30] Hh5-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[31] Kf2:Kf3 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[32] Wg1-Wg3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

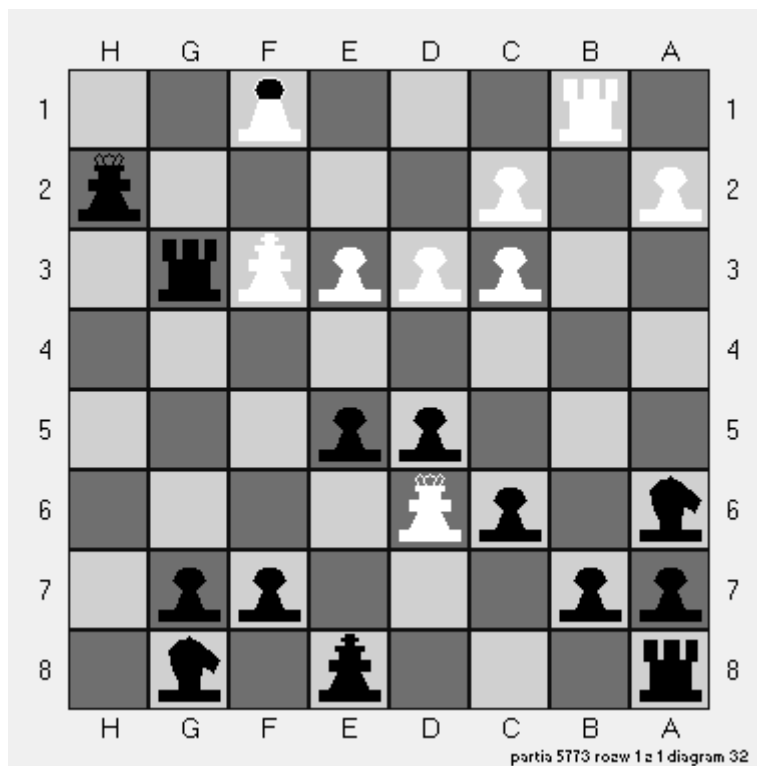


Diagram 2, partia_5773_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5774, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,g2-g3,e7-e6, długość partii 52 ruchy.

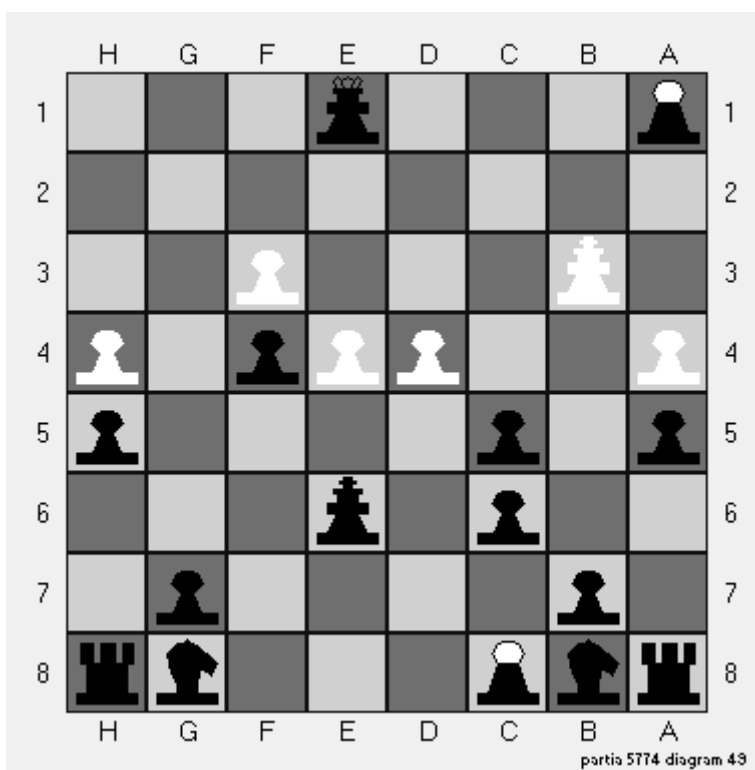


Diagram 3, partia_5774_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

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->H6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G7->G5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->H6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->F6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->E7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	13	E1->F2	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 Hetmanem z pozycji E1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	14	E1->E2	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	15	E1->E3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3
11	16	E1->E4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (52:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	17	E1->D1	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			Hetmanem z pozycji E1 na D1
13	18	E1->D2	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 Hetmanem z pozycji E1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	19	E1->C1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	20	E1->C3	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C3
16	21	E1->B1	możliwy mat	(!) (51:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1
17	22	E1->B4	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B4
18	23	E6->F6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	E6->F7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	25	E6->E7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	26	E6->D6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	27	E6->D7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	28	C5->D4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na D4 zбиты biały pionek
24	29	C5->C4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	30	C8->D7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	B8->D7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	B8->A6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	A1->D4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4 zбиты biały pionek
30	37	A1->B2	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	38	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	39	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 39 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E1->B1, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E1->C3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5774.1, dla ruchu E1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[50] He1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kb3-Kc4 (1) ruch białym królem

[52] Hb1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

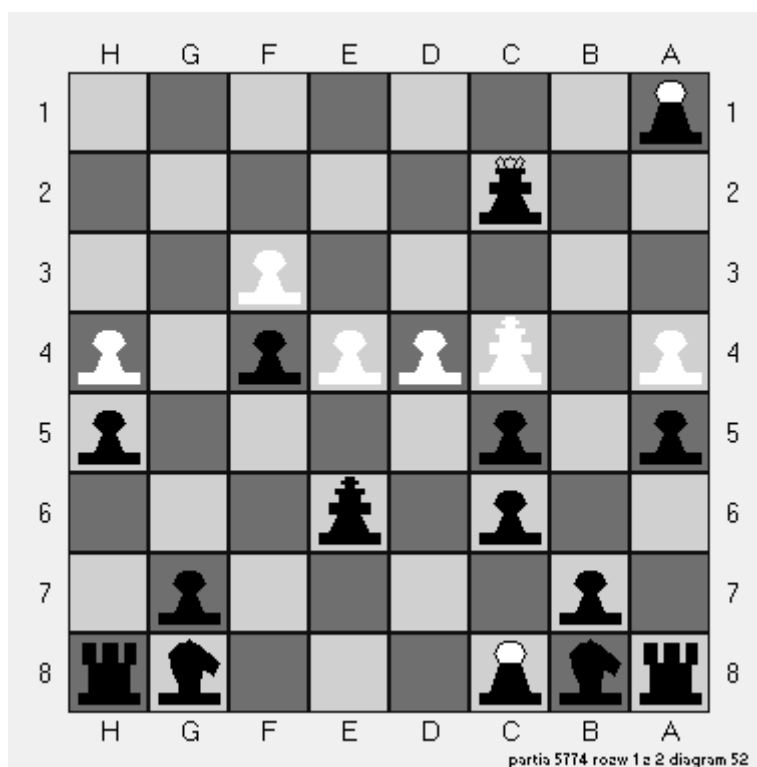


Diagram 4, partia_5774_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 5774.2, dla ruchu E1->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[50] He1-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb3-Ka2 (1) ruch białym królem

[52] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

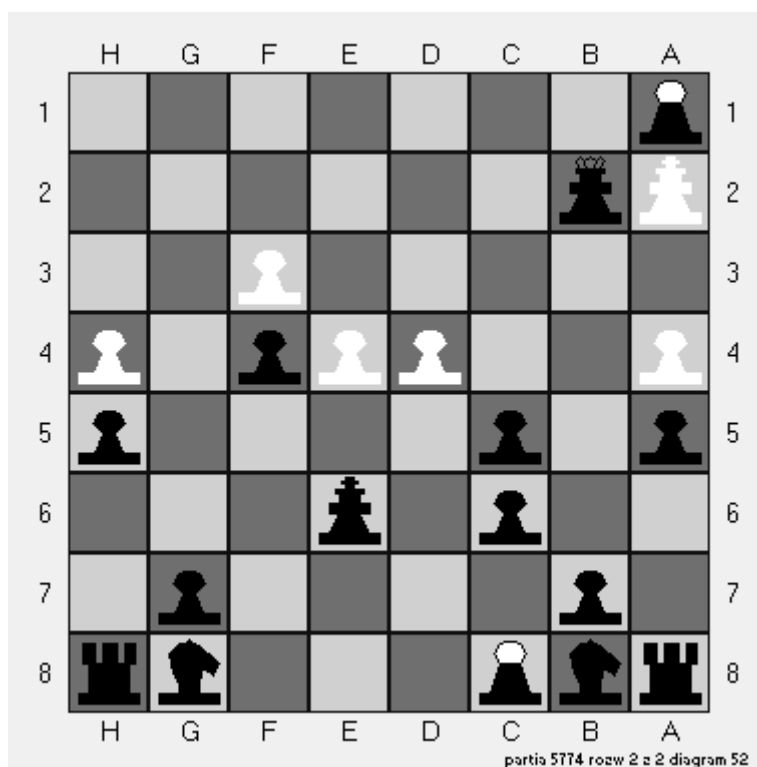


Diagram 5, partia_5774_rozw_2_z_2_diagram_52