

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.08.2021

32/2021



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231

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, 14, 18, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 42, 46, 51, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 65, 70, 78, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 91, 99, 107, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 117, 121, 126, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 136, 142, 145, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 159, 164, 168, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 179, 184, 188, 191

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 196, 199, 204, 210, 213

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 216, 219, 223, 228, 231

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5868, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,e2-e3,a7-a5, długość partii 52 ruchy.

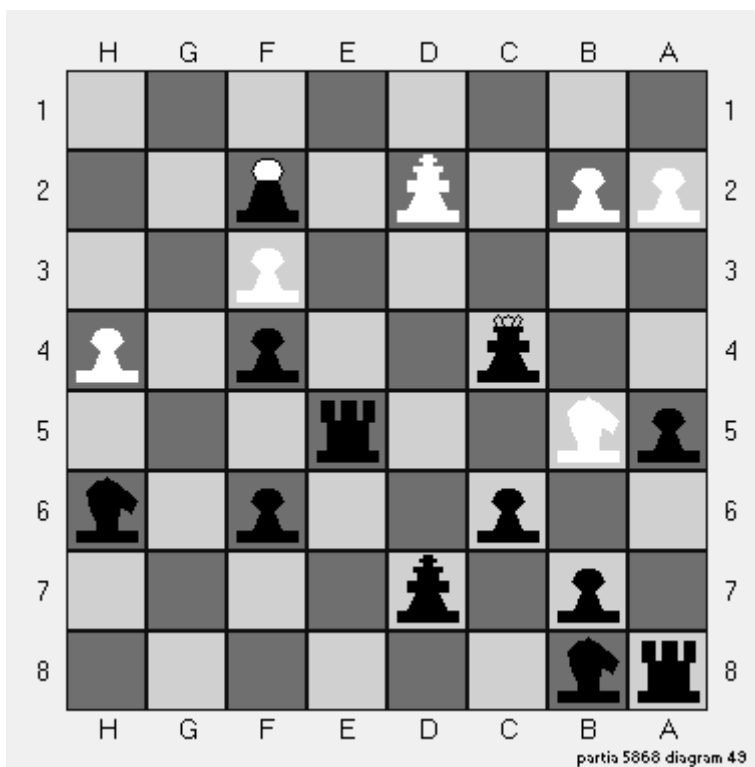


Diagram 1, partia_5868_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

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

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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	H6->G4	możliwy mat	(51:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
4	4	H6->F7	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	F2->H4	możliwy mat	(51:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:11,11/11)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F2 na H4 zбиты biały pionek
6	7	F2->G3	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F2 na G3
7	14	F6->F5	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
8	15	E5->H5	możliwy mat	(51:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na H5
9	16	E5->G5	możliwy mat	(51:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	17	E5->F5	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na F5
11	19	E5->E2	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: E5->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E2
12	21	E5->E4	możliwy mat	(51:0,5/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	22	E5->E6	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E6
14	25	E5->D5	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: E5->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na D5

15	26	E5->C5	możliwy mat	(51:0,10/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na C5
16	27	E5->B5	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->B5 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na B5 zбиты biały Koń
17	28	D7->E6	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6
18	29	D7->E7	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7
19	30	D7->E8	możliwy mat	(51:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8
20	31	D7->D8	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8
21	32	D7->C8	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8
22	39	C4->D3	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 C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	44	C4->C3	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,3](?) <0,0,0,0,3>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	51	C6->C5	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
25	52	C6->B5	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C6->B5 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na B5 zбиты biały Koń
26	53	B7->B6	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
27	54	B8->A6	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
28	55	A5->A4	możliwy mat	(51:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4
29	56	A8->A6	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
30	57	A8->A7	możliwy mat	(51:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 57 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

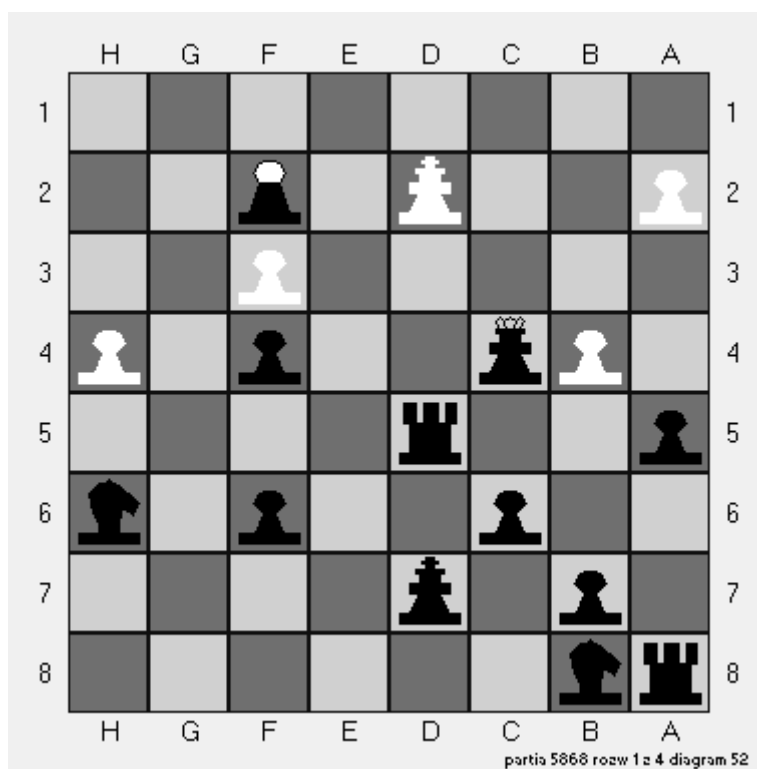
- 1) E5->B5, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C6->B5, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E5->D5, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E5->E2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5868.1, dla ruchu E5->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[50] We5:Wb5 (2) pobicie czarną wieżą białego konia

[51] b2- b4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wb5-Wd5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/



Finał 5868.2, dla ruchu C6->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[50] c6: b5 (2) pobicie czarnym pionkiem białego konia

[51] b2- b4 (1) ruch białym pionkiem

[52] We5-Wd5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

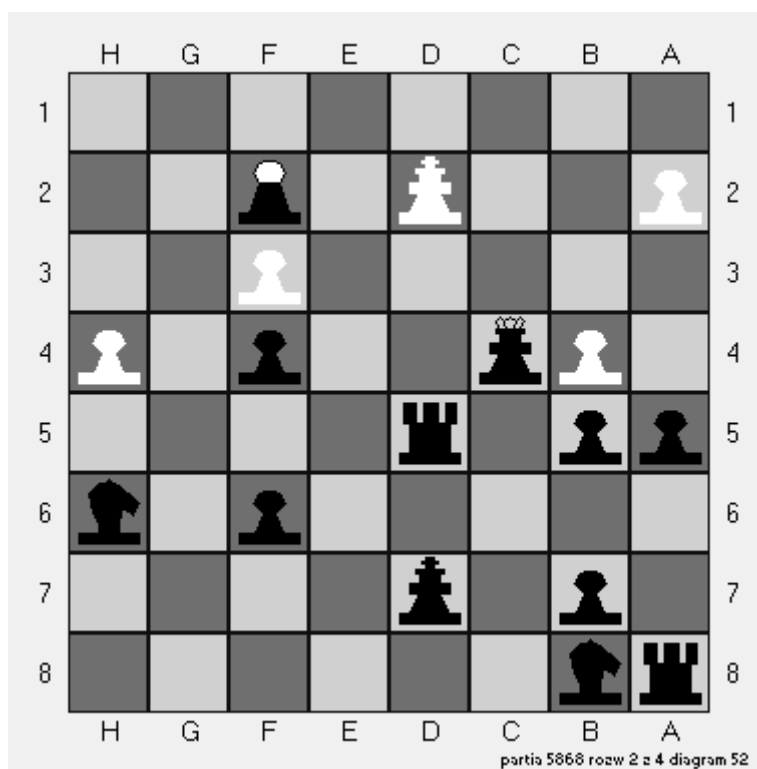


Diagram 3, partia_5868_rozw_2_z_4_diagram_52

Finał 5868.3, dla ruchu E5->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[50] We5-Wd5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Sb5-Sd4 (1) ruch białym koniem

[52] Wd5:Wd4 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

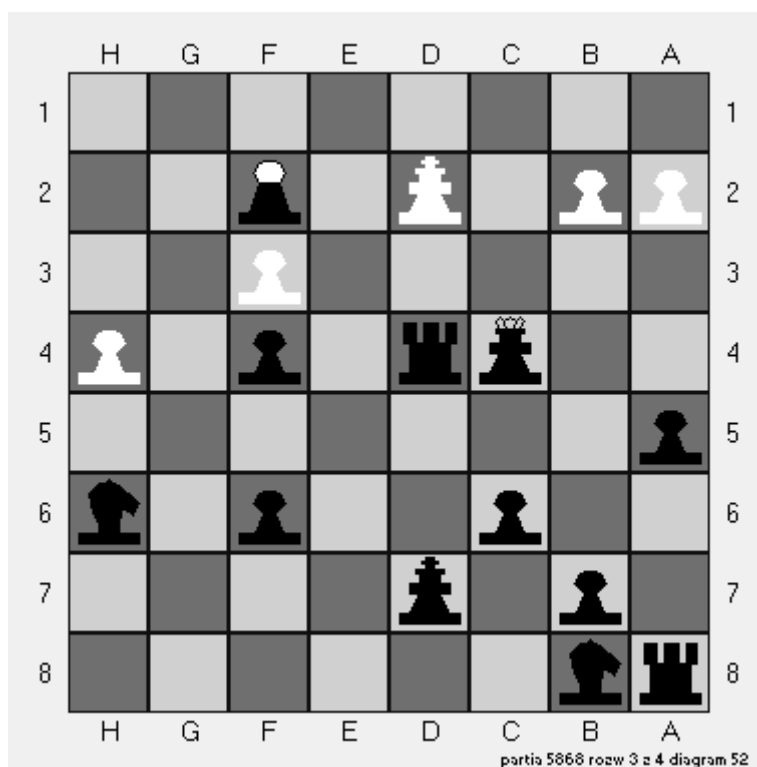


Diagram 4, partia_5868_rozw_3_z_4_diagram_52

Finał 5868.4, dla ruchu E5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[50] We5-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[52] Hc4-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

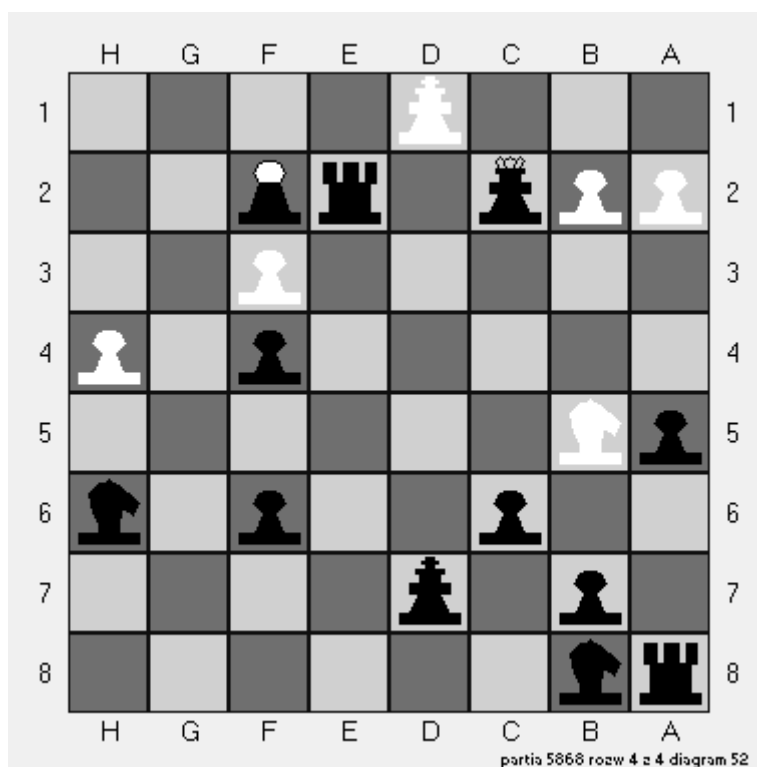


Diagram 5, partia_5868_rozw_4_z_4_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5870, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,e2-e4,h7-h5, długość partii 62 ruchy.

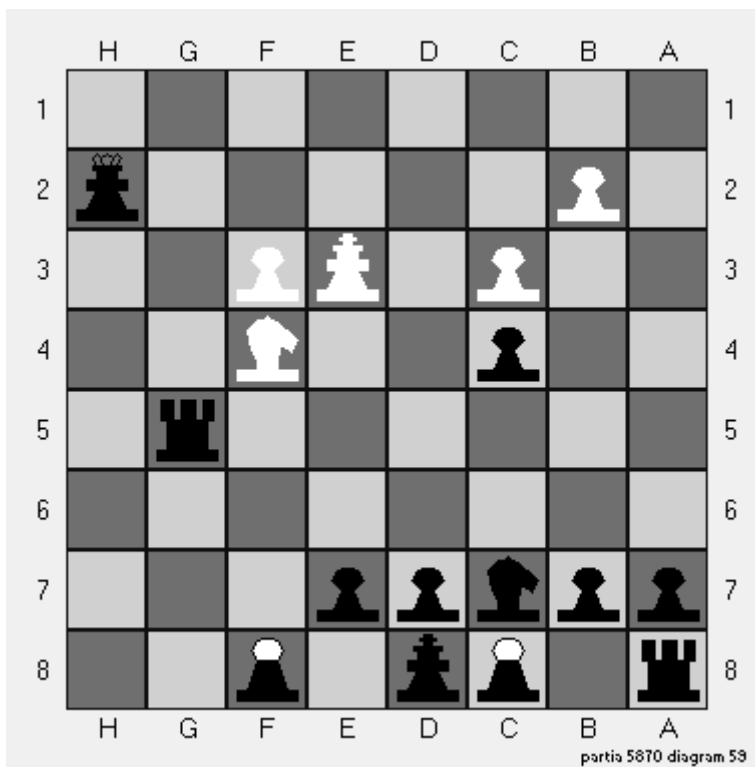


Diagram 6, partia_5870_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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	3	H2->H4	możliwy mat	(61:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H4
2	7	H2->H8	możliwy mat	(61:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H8
3	10	H2->G3	możliwy mat	(61:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G3
4	13	H2->E2	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	17	G5->H5	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	19	G5->G2	możliwy mat	(61:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	21	G5->G4	możliwy mat	(61:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	25	G5->F5	możliwy mat	(61:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na F5
9	26	G5->E5	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->E5 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na E5
10	29	G5->B5	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na B5
11	30	G5->A5	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na A5
12	31	F8->H6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6

13	33	E7->E5	możliwy mat	(61:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
14	34	E7->E6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	35	D7->D5	możliwy mat	(61:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	36	D7->D6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
17	37	D8->E8	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8
18	38	C7->E6	możliwy mat	(61:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	39	C7->E8	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na E8
20	40	C7->D5	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	41	C7->B5	możliwy mat	(61:0,5/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na B5
22	42	C7->A6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na A6
23	43	B7->B5	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
24	44	B7->B6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
25	45	A7->A5	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
26	46	A7->A6	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
27	47	A8->B8	możliwy mat	(61:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G5->E5, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5870.1, dla ruchu G5->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[60] Wg5-We5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Ke3-Kd4 (1) ruch białym królem

[62] Hh2:Hf4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

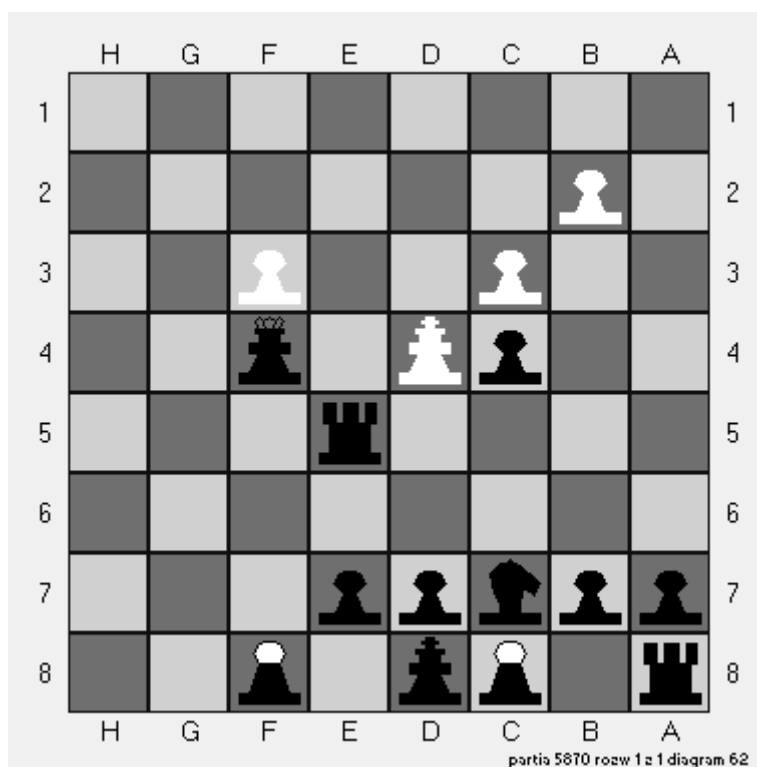


Diagram 7, partia_5870_rozw_1_z_1_diagram_62