

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.08.2021

35/2021



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 44. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247

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, 11, 16, 19, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 32, 36, 44, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 65, 69, 72, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 88, 95, 98, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 110, 116, 122, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 137, 143, 148, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 160, 165, 171, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 184, 187, 192, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 206, 213, 216, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 232, 238, 243, 247

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 6022, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,b2-b3,Sg8-Sf6, długość partii 38 ruchów.

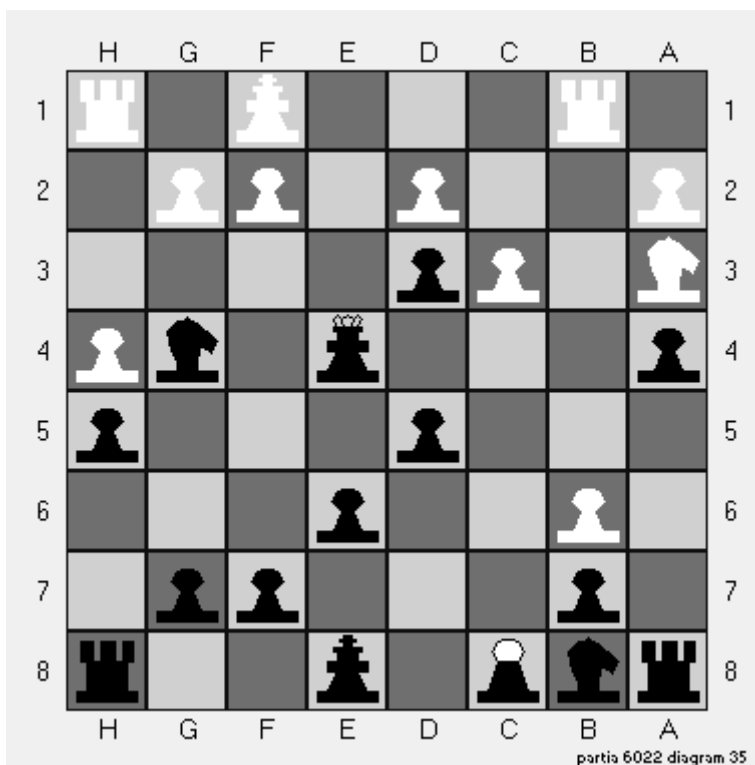


Diagram 1, partia_6022_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

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	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
2	2	H8->H7	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	H8->G8	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	6	G4->H6	możliwy mat	(37:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
6	7	G4->F2	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:19,19/19)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	8	G4->F6	możliwy mat	(37:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
8	9	G4->E3	możliwy mat	(37:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (38:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	10	G4->E5	możliwy mat	(37:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5
10	11	G7->G5	możliwy mat	(37:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G7->G6	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
12	13	F7->F5	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
13	14	F7->F6	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
14	16	E4->G2	możliwy mat	(37:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

15	18	E4->F3	możliwy mat	(37:0,18/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	19	E4->F4	możliwy mat	(37:0,17/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F4
17	20	E4->F5	możliwy mat	(37:0,17/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F5
18	22	E4->E2	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E2
19	23	E4->E3	możliwy mat	(37:0,19/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	24	E4->E5	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E5
21	25	E4->D4	możliwy mat	(37:0,19/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	27	E4->B4	możliwy mat	(37:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	28	E6->E5	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5
24	29	E8->G8	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
25	30	E8->F8	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
26	31	E8->E7	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
27	32	E8->D7	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
28	33	E8->D8	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
29	34	D5->D4	możliwy mat	(37:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	35	C8->D7	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7

31	36	B8->D7	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
32	37	B8->C6	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
33	38	B8->A6	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
34	39	A8->A5	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
35	40	A8->A6	możliwy mat	(37:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
36	41	A8->A7	możliwy mat	(37:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E4->E2, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6022.1, dla ruchu E4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[36] He4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[38] He2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

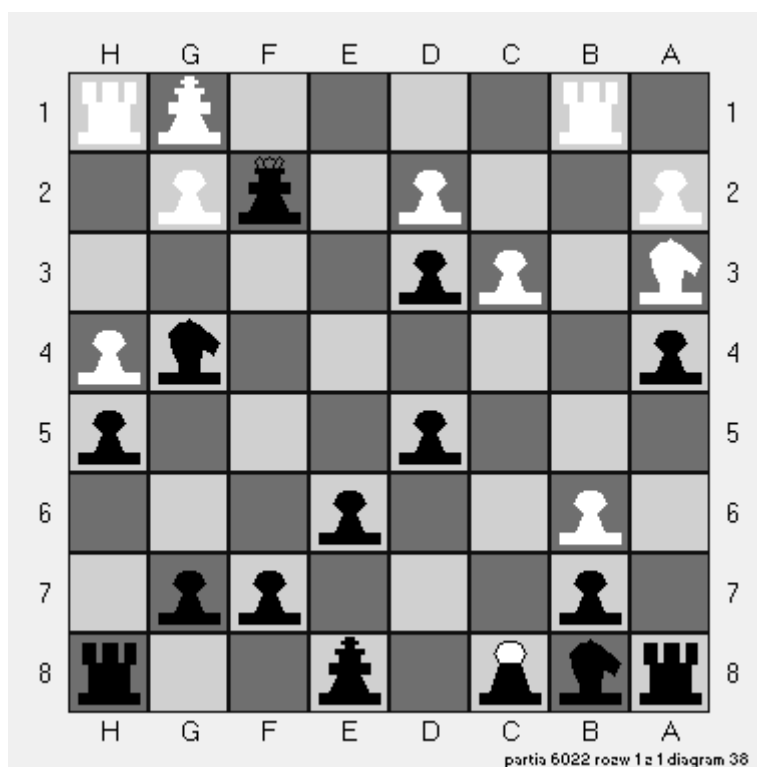


Diagram 2, partia_6022_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6023, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,b2-b3,f7-f5, długość partii 36 ruchów.

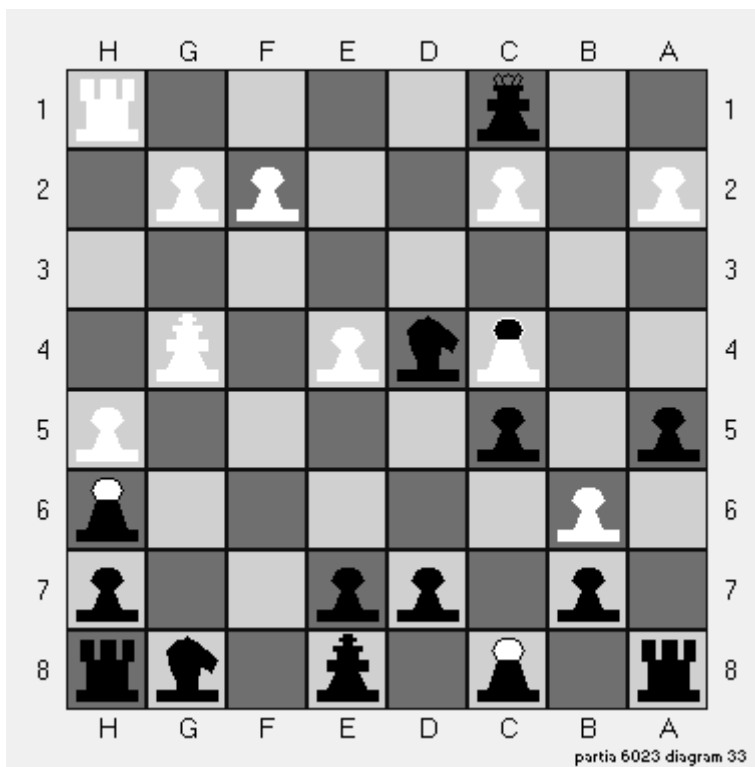


Diagram 3, partia_6023_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 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->G5	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
2	3	H6->F4	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
3	8	E7->E5	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
4	9	E7->E6	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	10	E8->F8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
6	11	E8->D8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	12	D4->F3	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,3,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
8	13	D4->F5	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	14	D4->E2	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
10	15	D4->E6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia

				(!) (36:28,28/28)			E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
11	16	D4->C2	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2 zbita biała pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
12	17	D4->C6	możliwy mat	(35:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
13	18	D4->B3	możliwy mat	(35:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,4,0,1](?) <0,0,4,0,1>, (!) (36:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
14	19	D4->B5	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
15	20	D7->D5	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
16	21	D7->D6	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
17	22	C1->H1	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	23	C1->G1	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
19	25	C1->F1	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
20	27	C1->E1	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
21	28	C1->E3	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29)			Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
22	30	C1->D2	możliwy mat	(35:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	35	C1->A3	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	36	A5->A4	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
25	37	A8->B8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
26	38	A8->A6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia
27	39	A8->A7	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D5, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6023.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

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

[35] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[36] Hc1-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

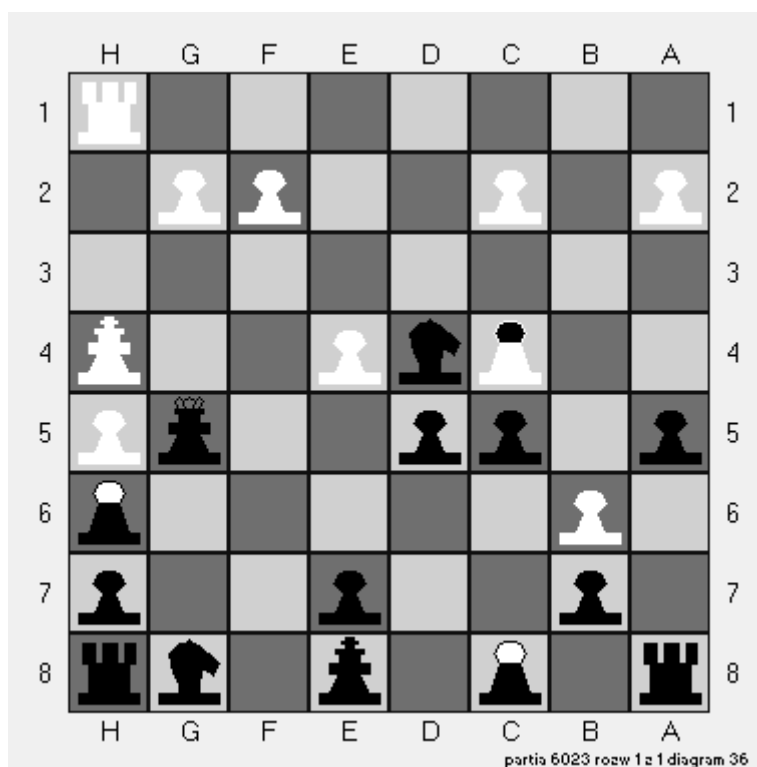


Diagram 4, partia_6023_rozw_1_z_1_diagram_36