

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.10.2021

41/2021



ISSN 2657-8441

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	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	119
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	161
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	201
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 39. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	226
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	253
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	266
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	272

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	280
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	283

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, 16, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 37, 40, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 58, 70, 73, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 99, 103, 107, 112

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 128, 134, 137, 142

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 151, 156, 161, 170

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 182, 187, 192, 201

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 211, 216, 221, 226, 235

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 238, 241, 245, 249, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 266, 272, 275, 280, 283

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 6329, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,d2-d4,Sb8-Sa6, długość partii 34 ruchy.

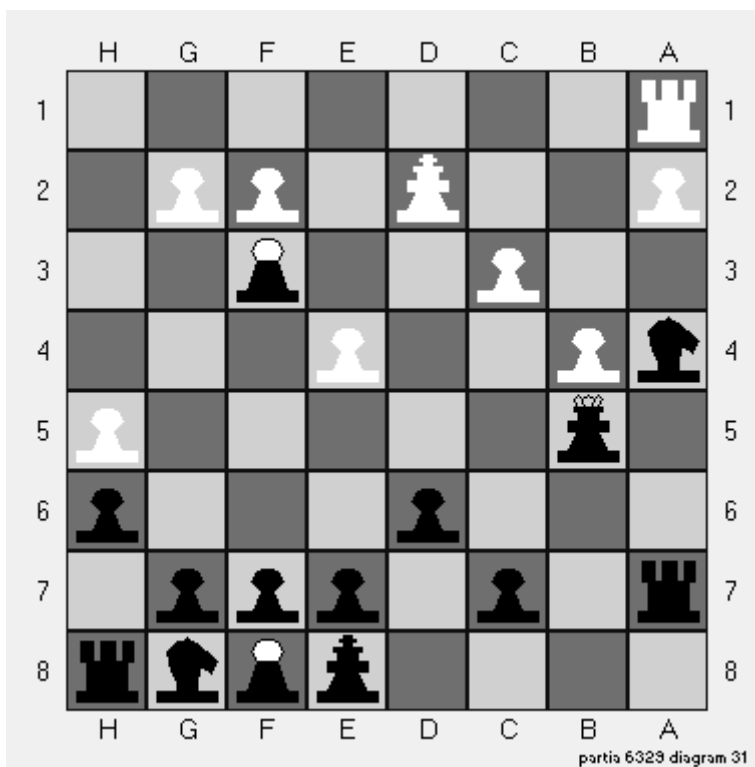


Diagram 1, partia_6329_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 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	H8->H7	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	G7->G5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	G7->G6	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	G8->F6	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	F3->H5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5 zбиты biały pionek
6	7	F3->G4	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4
7	10	F3->D1	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	11	F7->F5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	12	F7->F6	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	13	E7->E5	możliwy mat	(33:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	E7->E6	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

12	15	E8->D7	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	16	E8->D8	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	17	D6->D5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	18	C7->C5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	19	C7->C6	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	22	B5->F1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
18	24	B5->E2	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: B5->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E2
19	25	B5->E5	możliwy mat	(33:0,12/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	26	B5->D3	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	27	B5->D5	możliwy mat	(33:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	29	B5->C4	możliwy mat	(33:0,13/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	30	B5->C5	możliwy mat	(33:0,12/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
24	31	B5->C6	możliwy mat	(33:0,12/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	32	B5->B4	możliwy mat	(33:0,12/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
26	36	B5->A5	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
27	37	B5->A6	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	38	A4->C3	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji A4 na C3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
29	39	A4->C5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
30	40	A4->B2	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A4 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	41	A4->B6	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A4 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	42	A7->B7	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	43	A7->A5	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
34	44	A7->A6	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na

				(!) (34:17,17/17)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	45	A7->A8	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B5->E2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6329.1, dla ruchu B5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[32] Hb5-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[34] He2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

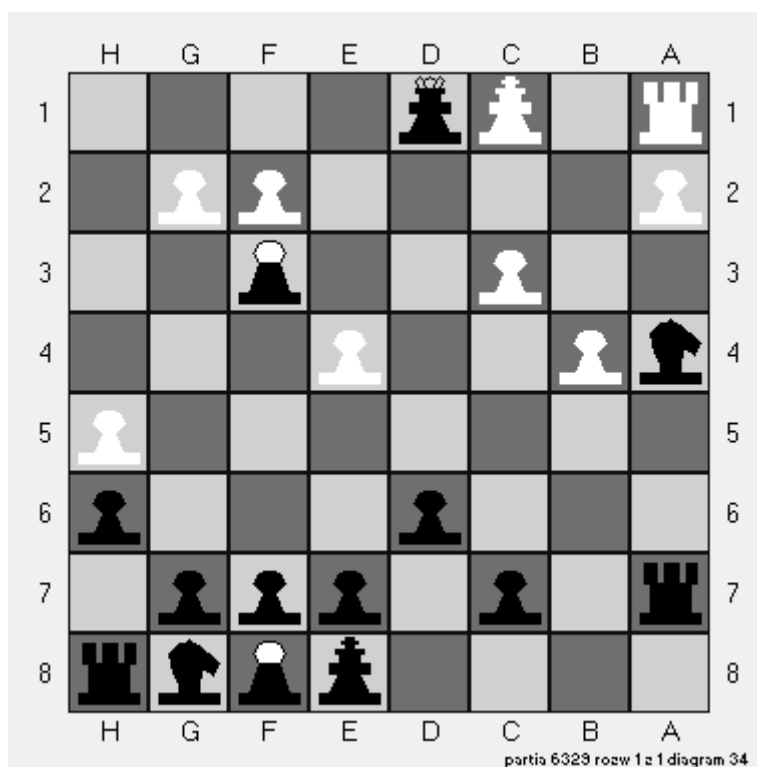


Diagram 2, partia_6329_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6331, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,d2-d4,a7-a6, długość partii 42 ruchy.

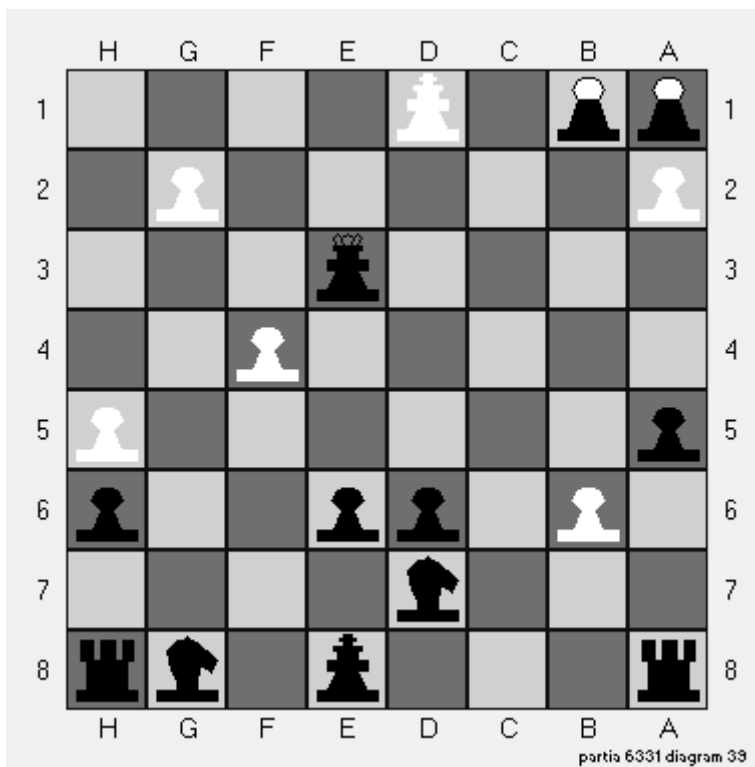


Diagram 3, partia_6331_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	E3->G3	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G3
2	7	E3->F2	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F2
3	8	E3->F3	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	11	E3->E2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	12	E3->E4	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E4
6	13	E3->E5	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	15	E3->D3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D3
8	20	E3->B3	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	42	B1->A2	możliwy mat	(41:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na A2 zbitą białą pionek
10	47	A1->C3	możliwy mat	(!) (41:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3
11	51	A8->C8	możliwy mat	(!) (41:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->C8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8

Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->C8, 41:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A1->C3, 41:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6331.1, dla ruchu A8->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 51)

[40] Wa8-Wc8 (1) ruch czarną wieżą

[41] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[42] Gb1-Gc2 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

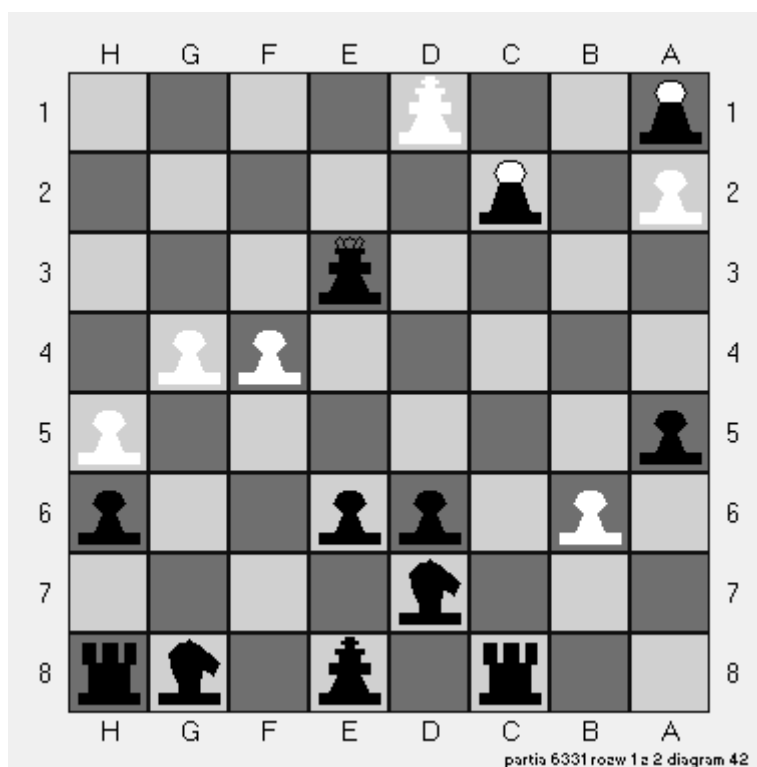


Diagram 4, partia_6331_rozw_1_z_2_diagram_42

Finał 6331.2, dla ruchu A1->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[40] Ga1-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem

[41] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[42] He3-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

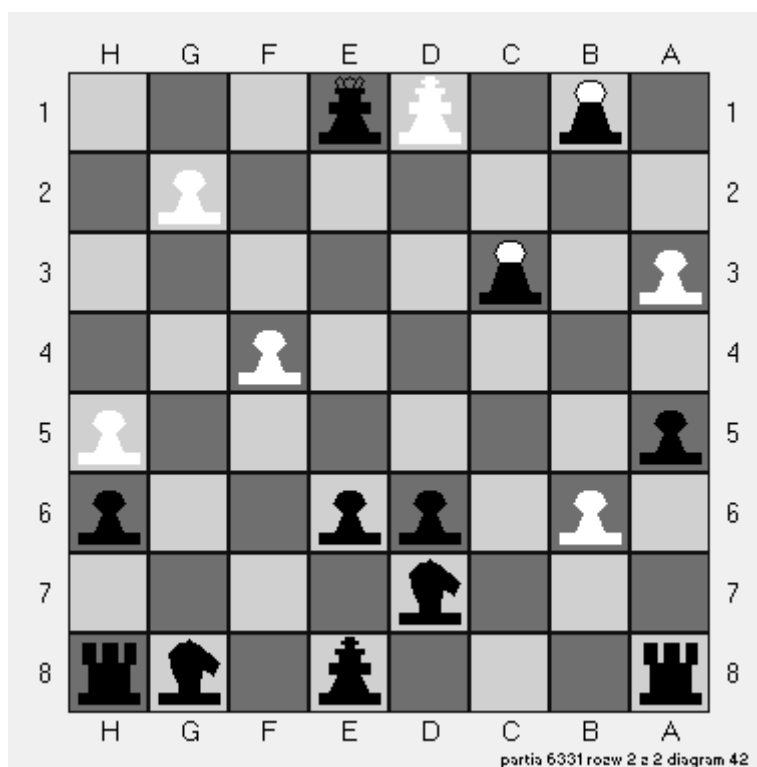


Diagram 5, partia_6331_rozw_2_z_2_diagram_42