

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.10.2021

43/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	11
Zadanie 3. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	112
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	118
Zadanie 26. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	122
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	150
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	175
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	188
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	194
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	223
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

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, 28, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 40, 43, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 59, 65, 68, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 82, 87, 93, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 103, 106, 112, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 122, 132, 135, 140, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 157, 161, 169, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 185, 188, 194, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 210, 213, 218, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 232, 236, 240, 248

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 6431, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,b2-b3,Gc8-Gb7, długość partii 32 ruchy.

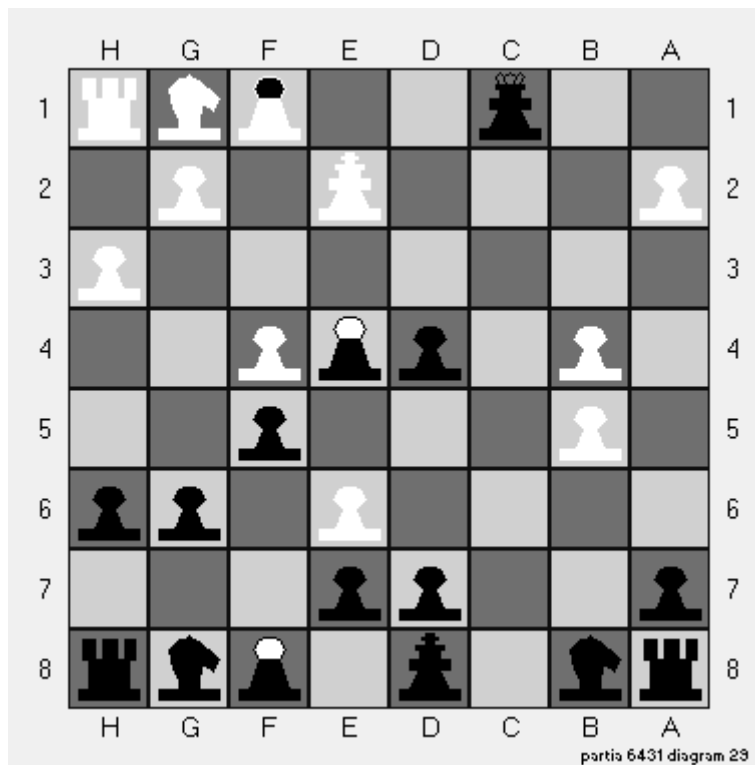


Diagram 1, partia_6431_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 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	1	H6->H5	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G6->G5	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F8->G7	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	E4->F3	możliwy mat	(31:0,2/5) w 2 ruchu [0,3,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	8	E4->D3	możliwy mat	(31:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	9	E4->D5	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	E4->C2	możliwy mat	(!) (31:0,11/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->C2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	E4->C6	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	12	E4->B1	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	13	E4->B7	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	15	D7->E6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:9,9/9)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na E6 zбиты biały pionek
14	16	D7->D5	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
15	17	D7->D6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
16	18	D8->E8	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	19	D8->C7	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	20	D8->C8	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	28	C1->C3	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	37	C1->A3	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	38	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	39	B8->A6	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	40	A7->A5	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	41	A7->A6	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (32:11,11/11)			na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
--	--	--	--	-------------------	--	--	--

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

1) E4->C2, 31:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6431.1, dla ruchu E4->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[30] Ge4-Gc2 (1) ruch czarnym gońcem

[31] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[32] Hc1-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

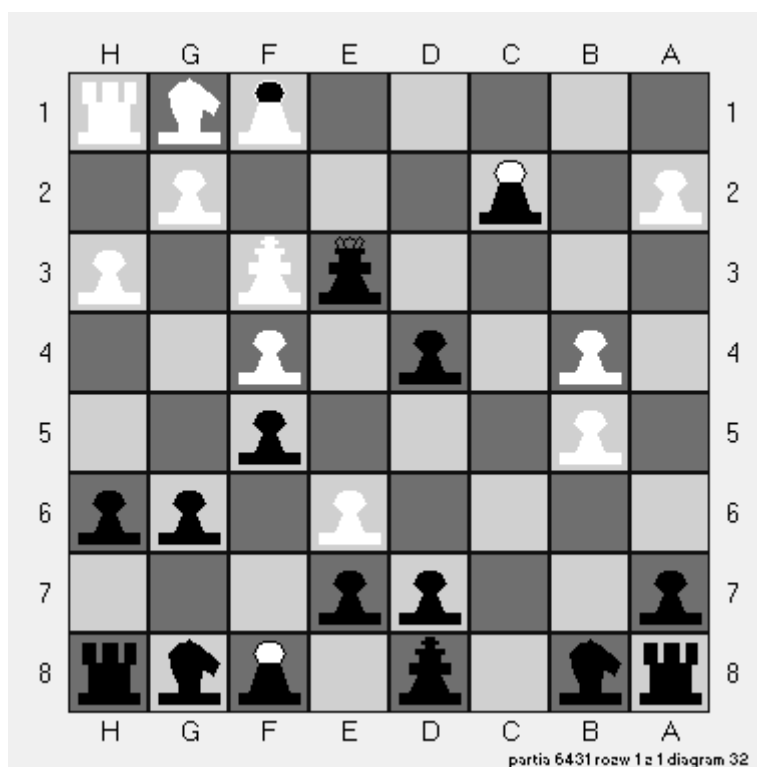


Diagram 2, partia_6431_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6432, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,b2-b3,Gc8-Ga6, długość partii 52 ruchy.

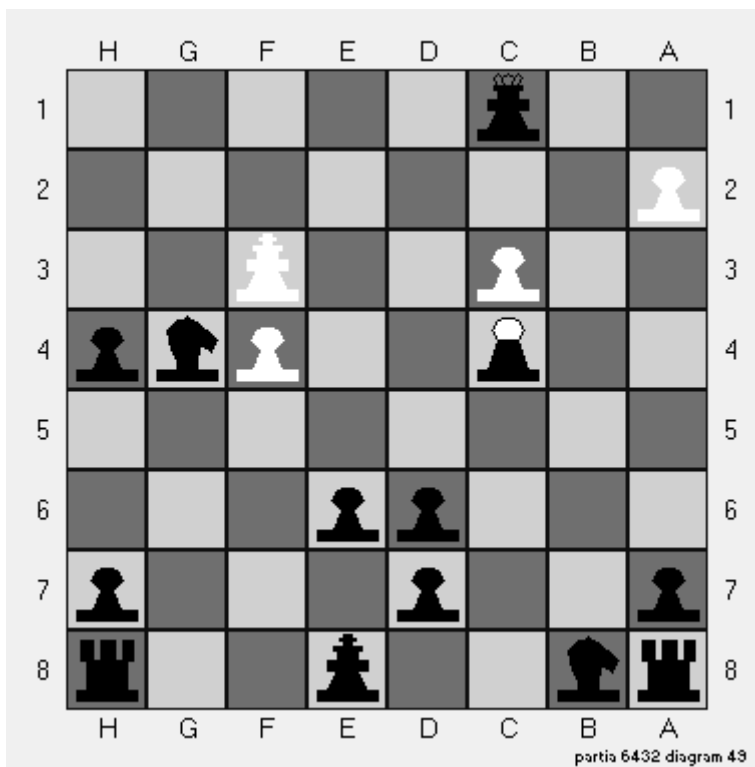


Diagram 3, partia_6432_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1)_____

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	H4->H3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H7->H5	możliwy mat	(51:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
3	3	H7->H6	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(51:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	5	H8->F8	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	12	E6->E5	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	13	E8->G8	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	14	E8->F7	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	15	E8->F8	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	16	E8->E7	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	17	E8->D8	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	18	D6->D5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
13	20	C1->G1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1
14	21	C1->F1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	22	C1->F4	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	23	C1->E1	możliwy mat	(51:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	25	C1->D1	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: C1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1
18	26	C1->D2	możliwy mat	(51:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	27	C1->C2	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	28	C1->C3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	29	C1->B1	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	30	C1->B2	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	31	C1->A1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	33	C4->F1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na F1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
25	34	C4->E2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	35	C4->D3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	37	C4->B3	możliwy mat	(51:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	38	C4->B5	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	39	C4->A2	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	40	C4->A6	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	41	B8->C6	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	42	B8->A6	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	43	A7->A5	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	44	A7->A6	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->D1, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6432.1, dla ruchu C1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[50] Hc1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kf3-Kg2 (1) ruch białym królem

[52] Hd1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

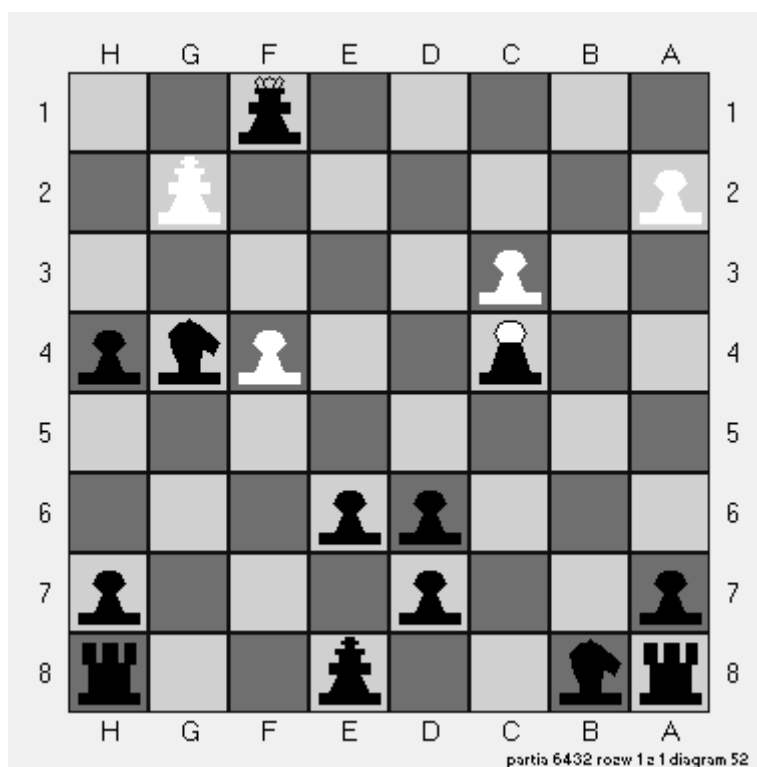


Diagram 4, partia_6432_rozw_1_z_1_diagram_52