

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.10.2021

44/2021



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	12
Zadanie 3. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
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	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	100
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	122
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	143
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	178
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	244
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	252
Zadanie 47. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	259

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	269
Zadanie 49. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu.....	276
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	290

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, 31, 36

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 42, 45, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 63, 69, 74, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 88, 95, 100, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 117, 122, 135, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 152, 162, 166, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 178, 190, 194, 198, 204

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 208, 211, 215, 218, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 233, 238, 241, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 259, 269, 276, 290

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 6479, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,a2-a4,h7-h5, długość partii 46 ruchów.

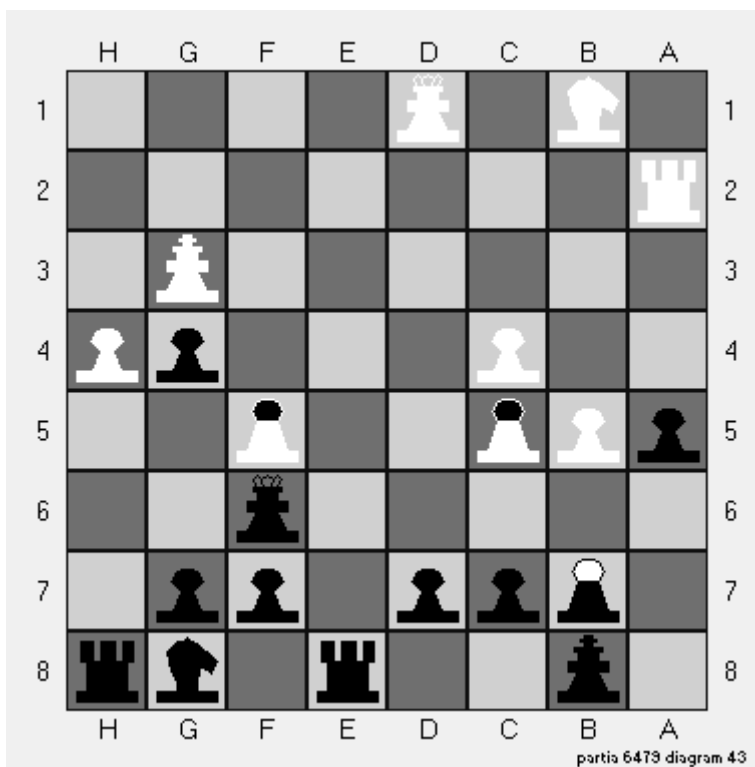


Diagram 1, partia_6479_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H8->H5	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H8->H6	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	H8->H7	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,1,0](?) <5,0,0,1,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	5	G7->G5	możliwy mat	(45:0,6/56) w 2 ruchu [7,0,0,0,0](?) <6,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	G7->G6	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [7,0,0,0,0](?) <6,0,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [5,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	G8->E7	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [6,0,1,0,0](?) <5,0,1,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	9	F6->H4	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->H4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H4 zбиты biały pionek
9	10	F6->H6	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	16	F6->E7	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [6,0,0,0,1](?) <5,0,0,0,1>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
11	19	F6->D8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	21	F6->C6	możliwy mat	(45:0,1/57) w 2 ruchu [6,0,0,0,1](?) <6,0,0,0,1>, (!) (46:57,57/57)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	26	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,1,0](?) <5,0,0,1,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	27	E8->E1	możliwy mat	(45:0,3/53) w 2 ruchu [6,0,0,1,0](?) <5,0,0,1,0>, (!) (46:53,53/53)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
15	28	E8->E2	możliwy mat	(45:0,7/49) w 2 ruchu [5,0,0,2,0](?) <3,0,0,2,0>, (!) (46:49,49/49)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	29	E8->E3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	30	E8->E4	możliwy mat	(45:0,1/53) w 2 ruchu [5,0,0,1,0](?) <5,0,0,1,0>, (!) (46:53,53/53)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	31	E8->E5	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	32	E8->E6	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [5,0,0,1,0](?) <4,0,0,1,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	33	E8->E7	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [6,0,0,1,0](?) <5,0,0,1,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
21	34	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	35	E8->C8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			Wieżą z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	D7->D6	możliwy mat	(45:0,1/54) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:54,54/54)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	39	B7->H1	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,1,0,0,0](?) <5,1,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	40	B7->G2	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,2,0,0,0](?) <5,2,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	41	B7->F3	możliwy mat	(45:0,2/54) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <4,1,0,0,0>, (!) (46:54,54/54)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	42	B7->E4	możliwy mat	(45:0,1/54) w 2 ruchu [6,1,0,0,0](?) <5,1,0,0,0>, (!) (46:54,54/54)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	43	B7->D5	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [5,2,0,0,0](?) <4,2,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	44	B7->C6	możliwy mat	(45:0,1/57) w 2 ruchu [6,1,0,0,0](?) <5,1,0,0,0>, (!) (46:57,57/57)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	47	B7->A8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	48	B8->C8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji B8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	49	B8->A8	możliwy mat	(45:0,1/56) w 2 ruchu [6,0,0,0,0](?) <5,0,0,0,0>, (!) (46:56,56/56)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji B8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
33	50	A5->A4	możliwy mat	(45:0,1/55) w 2 ruchu [7,0,0,0,0](?) <6,0,0,0,0>, (!) (46:55,55/55)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->H4, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6479.1, dla ruchu F6->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[44] Hf6:Hh4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg3-Kf4 (1) ruch białym królem

[46] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

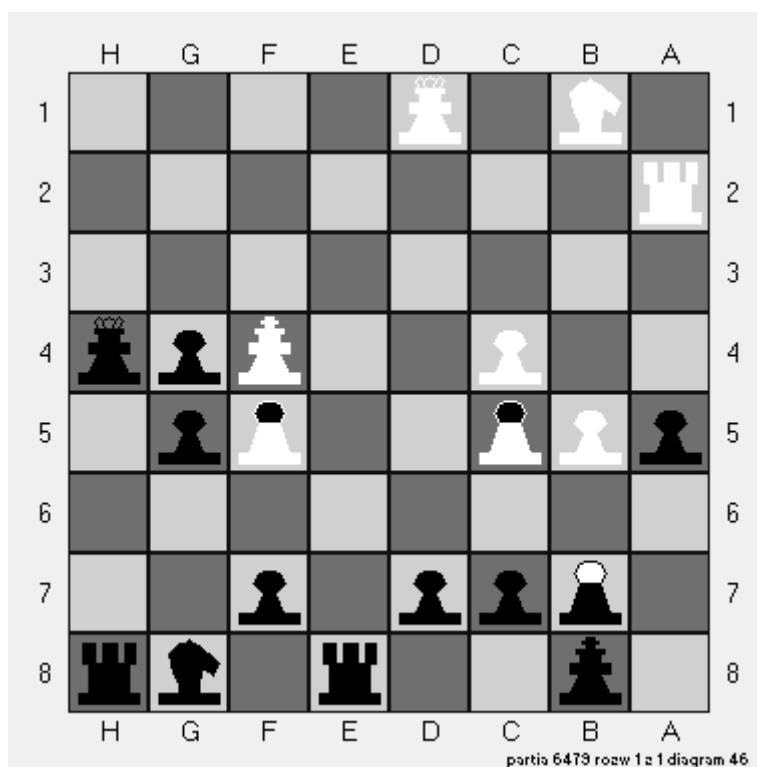


Diagram 2, partia_6479_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6480, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,a2-a4,h7-h6, długość partii 46 ruchów.

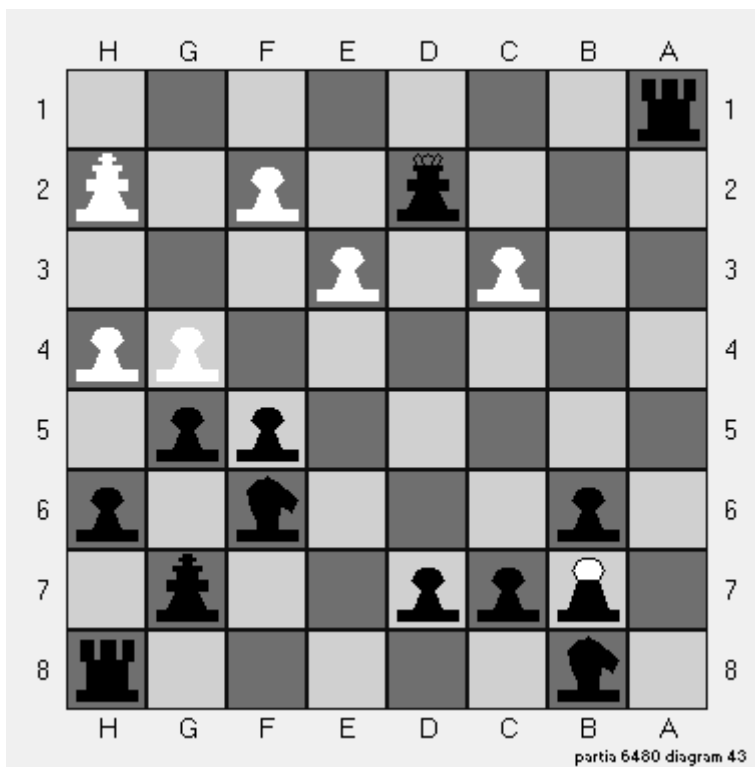


Diagram 3, partia_6480_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 66 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	G5->H4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	14	F5->G4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	15	F5->F4	możliwy mat	(45:0,4/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	16	F6->H5	możliwy mat	(45:0,4/6) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	23	D2->F2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2 zбитy biały pionek
6	24	D2->E1	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	26	D2->E3	możliwy mat	(45:0,5/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	29	D2->D4	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	30	D2->D5	możliwy mat	(45:0,7/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	31	D2->D6	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D6

11	60	A1->A2	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 66 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D2->F2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6480.1, dla ruchu D2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[44] Hd2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[46] f5: g4 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest mat/

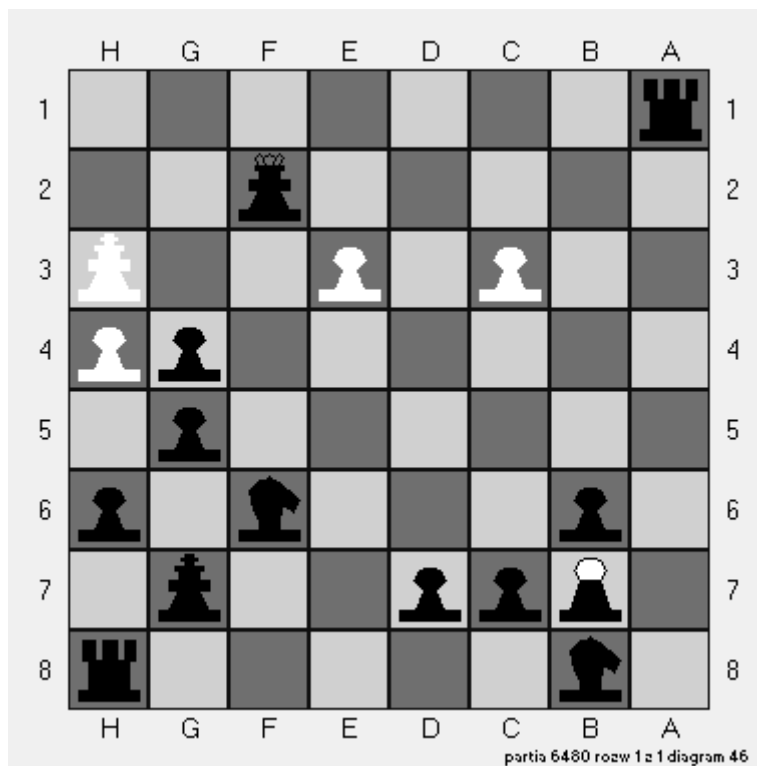


Diagram 4, partia_6480_rozw_1_z_1_diagram_46