

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.11.2021

46/2021



## 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                                | 14  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                               | 17  |
| Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                               | 24  |
| Zadanie 6. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu                            | 30  |
| Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                               | 41  |
| Zadanie 8. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu                            | 47  |
| Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                               | 61  |
| Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 66  |
| Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 72  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu | 78  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 81  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 85  |
| Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 90  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 95  |
| Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 98  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 103 |
| Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 107 |
| Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 111 |
| Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 116 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 121 |
| Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 128 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 132 |
| Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 138 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 145 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 151 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 157 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 163 |
| Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 166 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 172 |
| Zadanie 32. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu                           | 175 |
| Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu                           | 187 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 196 |
| Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 200 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 206 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 209 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 213 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 216 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 220 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 223 |
| Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 226 |
| Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                              | 235 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 239 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 244 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 249 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                               | 252 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 258 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 263 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 266 |

## 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 zamatoowania 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, 14, 17, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 41, 47, 61, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 72, 78, 81, 85, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 95, 98, 103, 107, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 121, 128, 132, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 151, 157, 163, 166

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 172, 175, 187, 196, 200

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 209, 213, 216, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 226, 235, 239, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 249, 252, 258, 263, 266

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 6580, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,g2-g3,b6-b5, długość partii 54 ruchy.

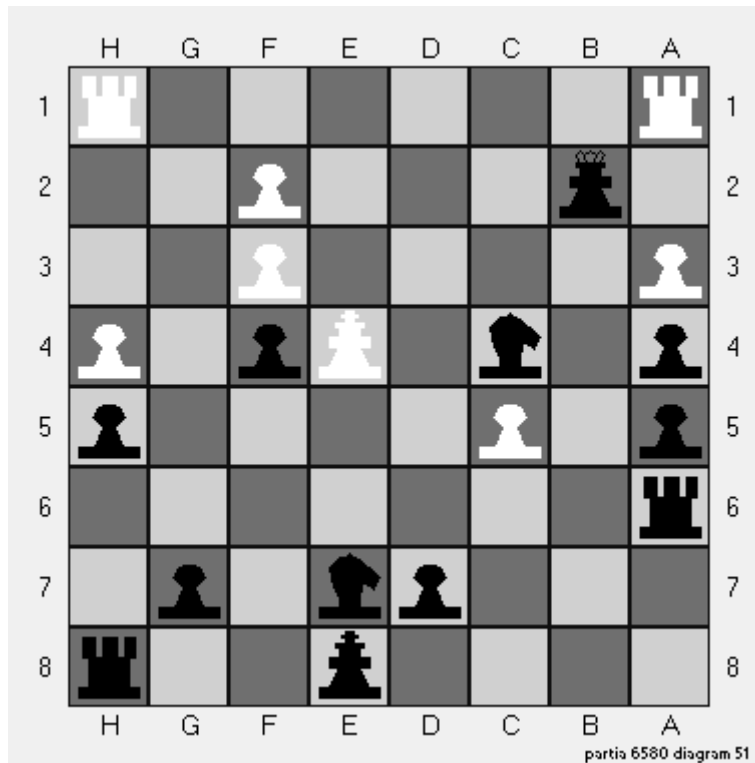


Diagram 1, partia\_6580\_diagram\_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

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        | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 2    | 2            | H8->H7          | możliwy mat        | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 3    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 4    | 6            | G7->G6          | możliwy mat        | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 5    | 7            | E7->G6          | możliwy mat        | (53:0,1/19) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(54:19,19/19)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6                                                                         |
| 6    | 8            | E7->G8          | możliwy mat        | (53:0,2/20) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:20,20/20)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 7    | 9            | E7->F5          | możliwy mat        | (53:0,2/20) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!)<br>(54:20,20/20) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 8    | 10           | E7->D5          | możliwy mat        | (53:0,1/19) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!)<br>(54:19,19/19) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia                     |
| 9    | 11           | E7->C6          | możliwy mat        | (53:0,2/19) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:19,19/19)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 10   | 12           | E7->C8          | możliwy mat        | (53:0,2/20) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:20,20/20)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 11   | 14           | E8->F7          | możliwy mat        | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |

|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 15 | E8->F8 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                             |
| 13 | 16 | E8->D8 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                             |
| 14 | 17 | D7->D5 | możliwy mat | (53:0,2/3) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (54:3,3/3)      |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                           |
| 15 | 18 | D7->D6 | możliwy mat | (53:0,1/19) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (54:19,19/19)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                           |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 16 | 25 | B2->F2 | możliwy mat | (53:0,14/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (54:18,18/18) |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na F2 zбиты biały<br>pionek, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                        |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 17 | 27 | B2->E2 | możliwy mat | (53:0,1/2) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)                        |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na E2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                           |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 18 | 29 | B2->D2 | możliwy mat | (!) (53:0,16/16) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(54:16,16/16)            | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>B2->D2<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na D2                                                                                                      |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 19 | 33 | B2->C3 | możliwy mat | (53:0,1/17) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:17,17/17)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na C3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                           |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 20 | 41 | B2->A1 | możliwy mat | (53:0,1/12) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (54:12,12/12)  |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na A1 zbita biała Wieża,<br>w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                                               |
| 21 | 44 | A6->H6 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>H6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                               |
| 22 | 45 | A6->G6 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>G6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:                                                                  |



|    |    |        |             |                                                                            |  |  |                                                                                                                                      |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                            |  |  | czarnego pionka                                                                                                                      |
| 23 | 47 | A6->E6 | możliwy mat | (53:0,1/2) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)                        |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>E6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                      |
| 24 | 48 | A6->D6 | możliwy mat | (53:0,17/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (54:18,18/18) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>D6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 25 | 49 | A6->C6 | możliwy mat | (53:0,1/17) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:17,17/17)                 |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                      |
| 26 | 50 | A6->B6 | możliwy mat | (53:0,1/19) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (54:19,19/19)  |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>B6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 27 | 51 | A6->A7 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                      |
| 28 | 52 | A6->A8 | możliwy mat | (53:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(54:18,18/18)                 |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A6 na<br>A8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                      |

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:  
1) B2->D2, 53:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6580.1, dla ruchu B2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[52] Hb2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] Wa1-Wb1 (1) ruch białą wieżą

[54] Wa6-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

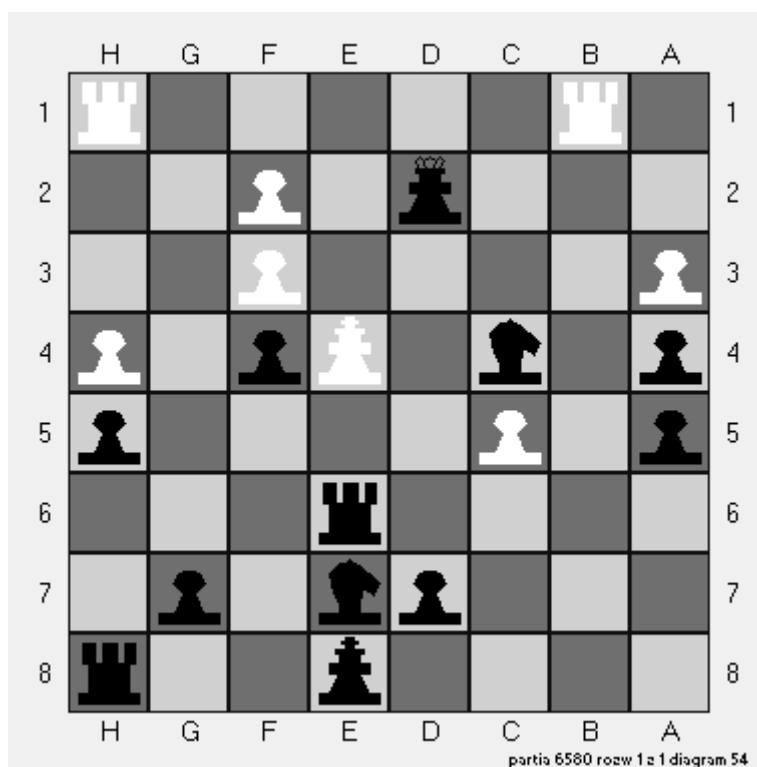


Diagram 2, partia\_6580\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_54

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6581, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,g2-g3,Sb8-Sc6, długość partii 52 ruchy.

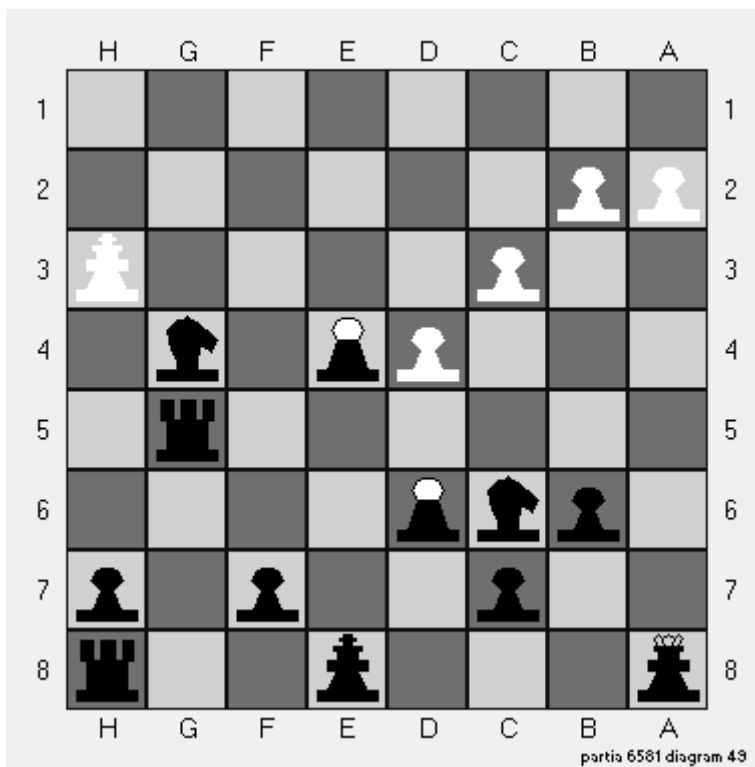


Diagram 3, partia\_6581\_diagram\_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 64 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    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>G8                                                             |
| 2    | 5            | G4->H2          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G4 na<br>H2                                                           |
| 3    | 6            | G4->H6          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G4 na<br>H6                                                           |
| 4    | 8            | G4->F6          | możliwy mat        | (!) (51:0,7/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)               | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>G4->F6<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G4 na<br>F6                                                           |
| 5    | 9            | G4->E3          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G4 na<br>E3                                                           |
| 6    | 21           | F7->F5          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F5                                                         |
| 7    | 26           | E4->F3          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji E4 na<br>F3                                                           |
| 8    | 38           | D6->G3          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (52:7,7/7) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D6<br>na G3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca |
| 9    | 56           | A8->C8          | możliwy mat        | (51:0,6/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A8<br>na C8                                                         |
| 10   | 59           | A8->A2          | możliwy mat        | (51:0,2/5) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)                   |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A8<br>na A2 zbitą białą pionkę                                         |

Spośród 64 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->F6, 51:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6581.1, dla ruchu G4->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[50] Sg4-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[51] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wg5-Wh5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

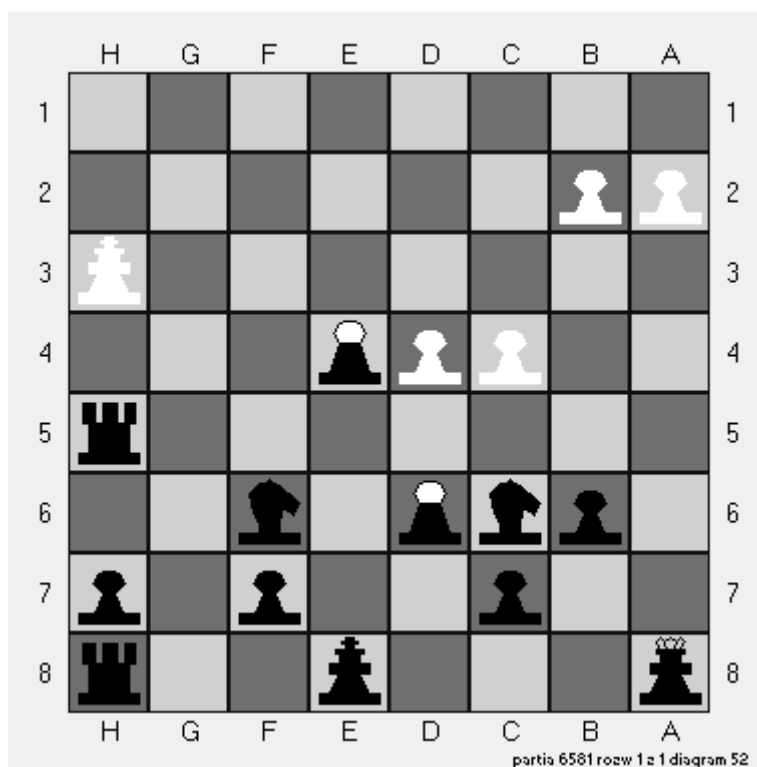


Diagram 4, partia\_6581\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_52