

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.12.2021

52/2021



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
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	139
Zadanie 30. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	145
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	220
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257

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 zamatowania 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, 14, 18, 27, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 41, 47, 52, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 70, 73, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 82, 89, 92, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 110, 116, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 132, 135, 139, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 163, 170, 176, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 190, 194, 201, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 220, 227, 233, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 246, 249, 252, 257

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

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	H1->H2	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: H1->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3
3	3	H1->H4	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:10,10/10)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	5	H1->G2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	6	H1->F1	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1
6	7	H1->F3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	9	H1->D1	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1
8	11	H1->B1	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1
9	12	H1->A1	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
10	13	G8->H6	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
11	14	G8->F6	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
12	15	G8->E7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
13	16	F7->G6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
14	17	F7->G7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
15	18	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			Królem z pozycji F7 na F6
16	19	F7->F8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
17	20	F7->E6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
18	21	F7->E7	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
19	22	F7->E8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
20	23	D6->H6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na H6
21	24	D6->G6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na G6
22	25	D6->F6	możliwy mat	(51:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na F6
23	26	D6->E6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na E6
24	27	D6->D1	możliwy mat	(51:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D1
25	28	D6->D2	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D2
26	29	D6->D3	możliwy mat	(51:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	30	D6->D4	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D4
28	31	D6->D5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
29	32	D6->C6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na C6
30	33	D7->F6	możliwy mat	(51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6
31	34	D7->F8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F8
32	35	D7->C5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	36	D7->B8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			Koniem z pozycji D7 na B8
34	37	C7->C5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	38	C7->C6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
36	39	B6->B5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	40	A6->F1	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1
38	41	A6->E2	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
39	42	A6->D3	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
40	43	A6->C4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4
41	44	A6->C8	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C8
42	45	A6->B5	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
43	46	A6->B7	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7
44	47	A8->F8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8
45	48	A8->E8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
46	49	A8->D8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
47	50	A8->C8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
48	51	A8->B8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 51 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D6->D2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H1->F1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

3) $H1 \rightarrow H2$, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6882.1, dla ruchu D6->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[50] Wd6-Wd2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2-Ke3 (1) ruch białym królem

[52] Wd2-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

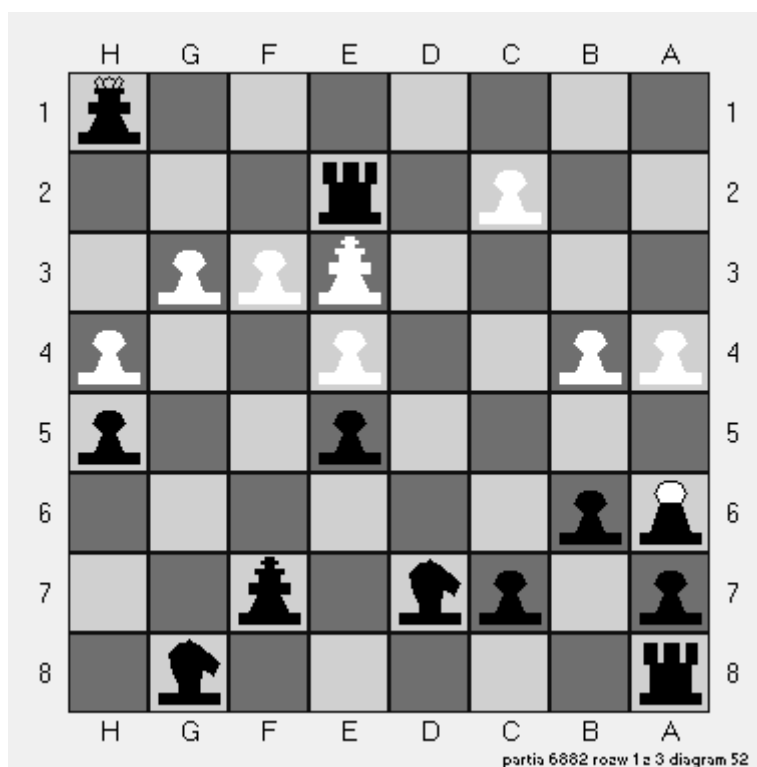


Diagram 2, partia_6882_rozw_1_z_3_diagram_52

Finał 6882.2, dla ruchu H1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[50] Hh1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2-Ke3 (1) ruch białym królem

[52] Hf1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

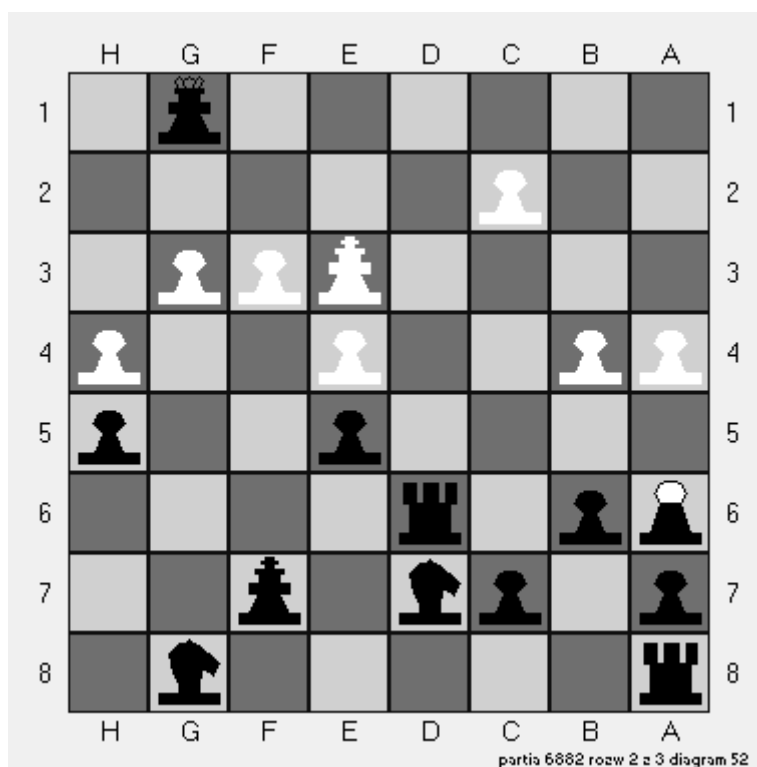


Diagram 3, partia_6882_rozw_2_z_3_diagram_52

Finał 6882.3, dla ruchu H1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[50] Hh1-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kf2-Ke1 (1) ruch białym królem

[52] Hh2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

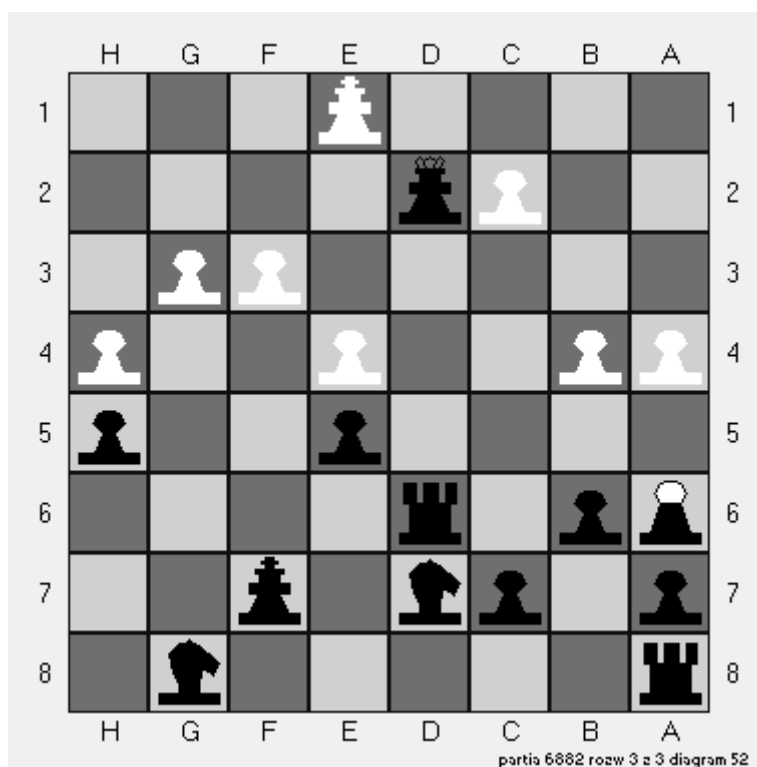


Diagram 4, partia_6882_rozw_3_z_3_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6883, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,a2-a4,Sg8-Sh6, długość partii 44 ruchy.

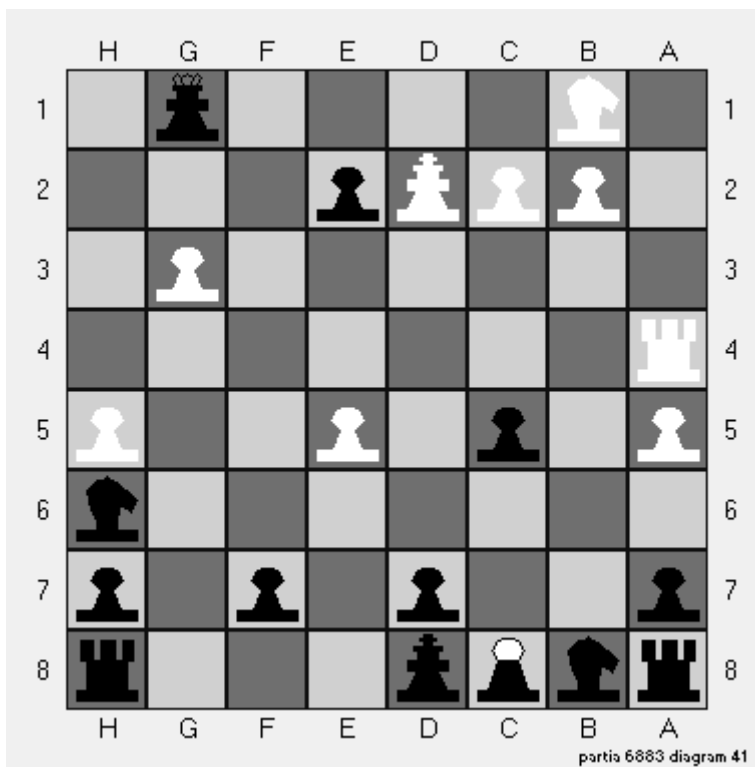


Diagram 5, partia_6883_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0] (?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	3	H6->F5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	8	G1->H2	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
4	9	G1->G2	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
5	10	G1->G3	możliwy mat	(43:0,16/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	11	G1->F1	możliwy mat	(43:0,18/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
7	12	G1->F2	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
8	16	G1->D4	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1] (?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	17	G1->C1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	18	G1->B1	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	21	E2->E1/+Hetman/	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->E1/+Hetman/ wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Hetmana

12	22	E2->E1/+Wieża/	możliwy mat	(43:0,15/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarną Wieżę
13	23	E2->E1/+Konik/	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Konia
14	24	E2->E1/+Goniec/	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Gońca
15	25	D7->D5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0] (?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	30	C5->C4	możliwy mat	(43:0,11/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0] (?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	32	C8->A6	możliwy mat	(43:0,15/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E2->E1/+Hetman/, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6883.1, dla ruchu E2->E1/+Hetman/ sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[42] e2-He1 (6) dobranie figury: czarnego hetmana /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[44] Hg1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

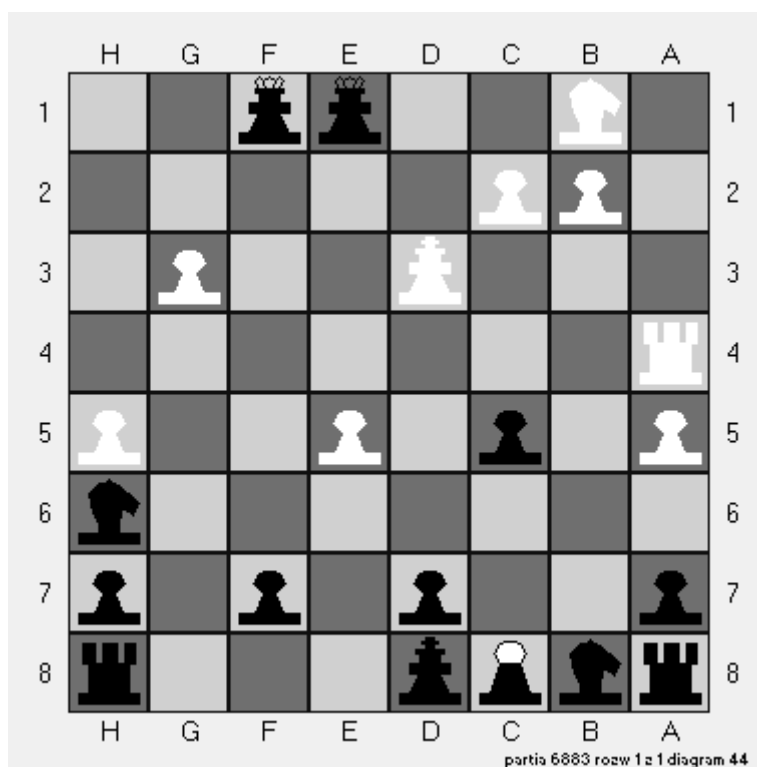


Diagram 6, partia_6883_rozw_1_z_1_diagram_44