

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

31.12.2021

53/2021



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 16. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	93
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	147
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 26. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	159
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	264

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	273
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276

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, 13, 19, 23, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 36, 39, 50, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 72, 78, 84, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 93, 101, 108, 117, 123

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 132, 135, 140, 147, 156

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 159, 169, 172, 176, 179

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 182, 188, 193, 200, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 210, 214, 219, 224, 229

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 235, 240, 243, 250, 255

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 260, 264, 270, 273, 276

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6933, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,h3-h4,d7-d6, długość partii 40 ruchów.

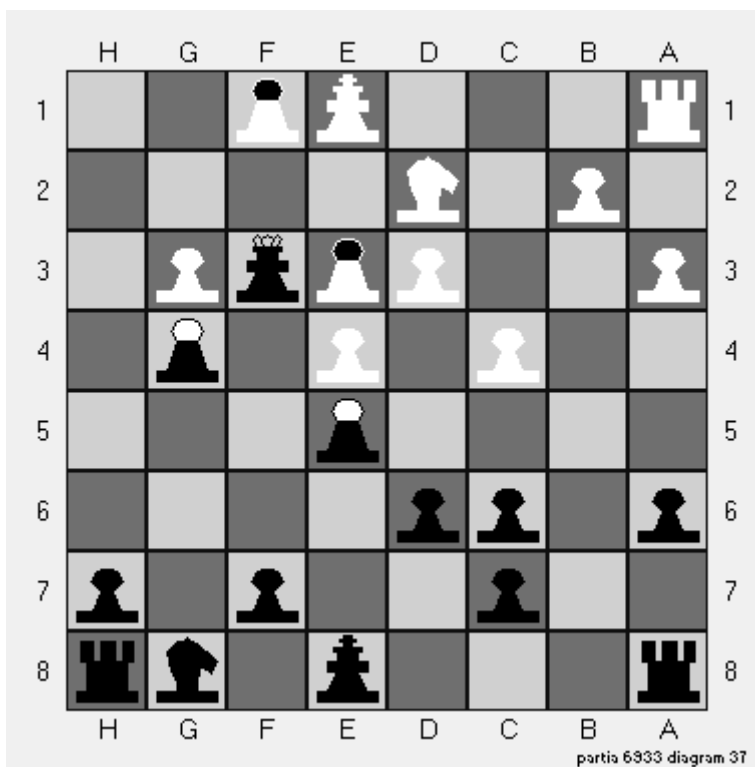


Diagram 1, partia_6933_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	2	H7->H6	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	3	G4->H3	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
4	4	G4->H5	możliwy mat	(39:0,5/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	G4->F5	możliwy mat	(39:0,2/26) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
6	6	G4->E6	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	7	G4->D7	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	8	G4->C8	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	G8->H6	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
10	10	G8->F6	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	11	G8->E7	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
12	12	F3->H1	możliwy mat	(39:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na H1
13	13	F3->G2	możliwy mat	(39:0,3/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	18	F3->F5	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	19	F3->F6	możliwy mat	(39:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F6
16	21	F3->E3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->E3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3 zбиты biały Goniec
17	22	F3->E4	możliwy mat	(39:0,9/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (40:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	24	F7->F5	możliwy mat	(39:0,5/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	25	F7->F6	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	26	E5->G3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->G3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G3 zбиты biały pionek
21	27	E5->G7	możliwy mat	(39:0,5/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	28	E5->F4	możliwy mat	(39:0,3/24) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
23	29	E5->F6	możliwy mat	(39:0,5/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	30	E5->D4	możliwy mat	(39:0,7/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (40:21,21/21)			Gońcem z pozycji E5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
25	31	E5->C3	możliwy mat	(39:0,5/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	32	E5->B2	możliwy mat	(39:0,5/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	33	E8->F8	możliwy mat	(39:0,4/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	34	E8->E7	możliwy mat	(39:0,4/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	35	E8->D7	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	36	E8->D8	możliwy mat	(39:0,4/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	37	E8->C8	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	38	D6->D5	możliwy mat	(39:0,5/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
33	39	C6->C5	możliwy mat	(39:0,5/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
34	40	A6->A5	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
35	41	A8->D8	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

36	42	A8->C8	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	43	A8->B8	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	44	A8->A7	możliwy mat	(39:0,5/24) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F3->E3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E5->G3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6933.1, dla ruchu F3->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[38] Hf3:He3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Gf1-Ge2 (1) ruch białym gońcem

[40] He3:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

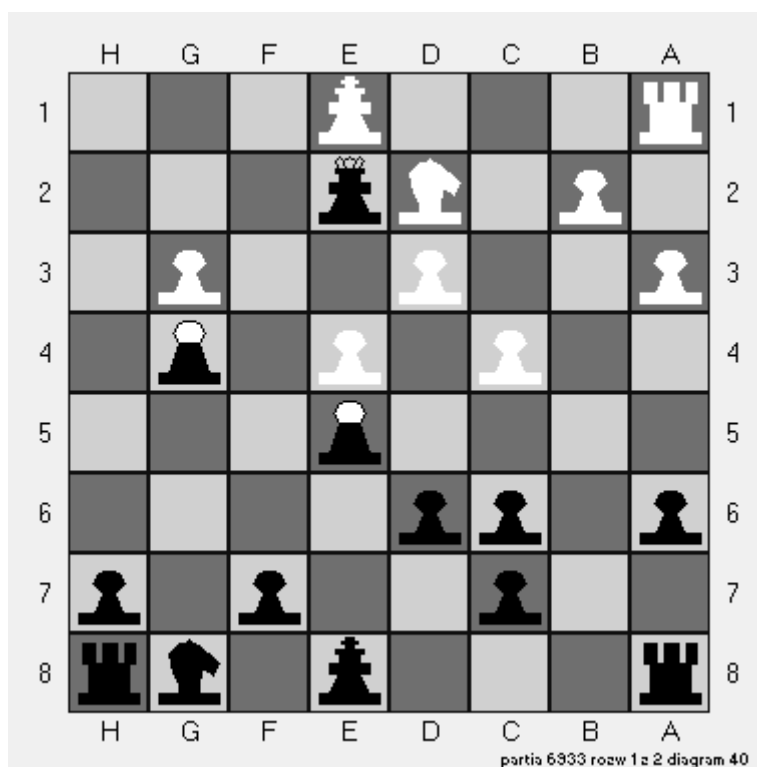


Diagram 2, partia_6933_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 6933.2, dla ruchu E5->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[38] Ge5:Gg3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ge3-Gf2 (1) ruch białym gońcem

[40] Gg3:Gf2 (2) pobicie czarnym gońcem białego gońca /jest mat/

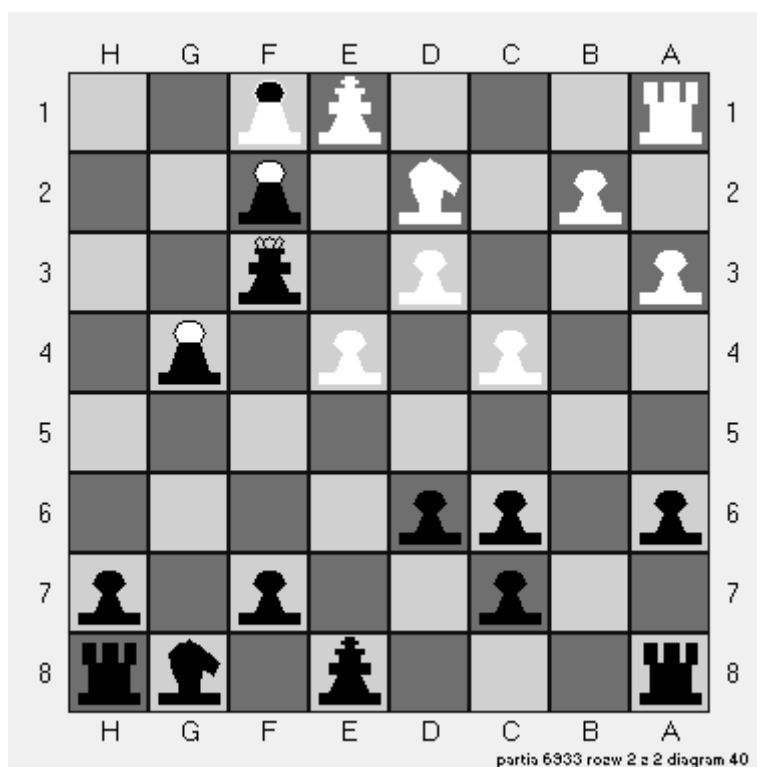


Diagram 3, partia_6933_rozw_2_z_2_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6934, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,h3-h4,Sc6-Se5, długość partii 22 ruchy.

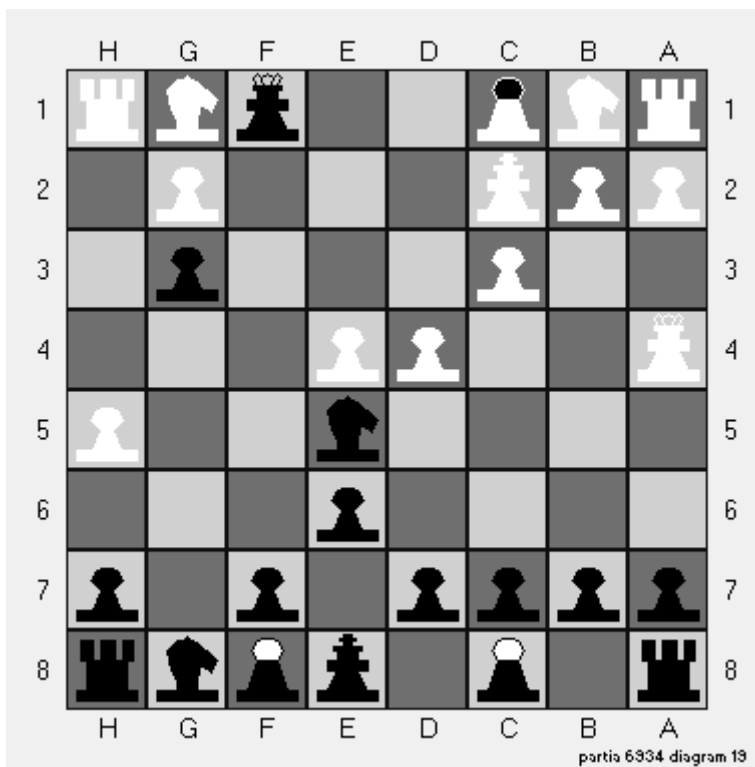


Diagram 4, partia_6934_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(21:0,3/31) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G8->H6	możliwy mat	(21:0,3/31) w 2 ruchu [2,0,2,0,0](?) <2,0,2,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G8->F6	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G8->E7	możliwy mat	(21:0,2/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	8	F1->F3	możliwy mat	(21:0,3/33) w 2 ruchu [2,0,1,0,2](?) <2,0,1,0,2>, (!) (22:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	12	F1->E1	możliwy mat	(21:0,1/31) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	13	F1->E2	możliwy mat	(21:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	15	F1->D3	możliwy mat	(!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3
9	16	F1->C1	możliwy mat	(21:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C1 zbitą białą Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	17	F1->C4	możliwy mat	(21:0,1/31) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
11	18	F1->B5	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
12	19	F1->A6	możliwy mat	(21:0,1/32) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
13	20	F7->F5	możliwy mat	(21:0,3/33) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (22:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	21	F7->F6	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	22	F8->H6	możliwy mat	(21:0,3/30) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	23	F8->G7	możliwy mat	(21:0,2/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	24	F8->E7	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	25	F8->D6	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	26	F8->C5	możliwy mat	(21:0,3/33) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (22:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	27	F8->B4	możliwy mat	(21:0,3/31) w 2 ruchu [2,2,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

				(!) (22:31,31/31)			B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	28	F8->A3	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,3,1,0,0](?) <2,3,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	35	E8->E7	możliwy mat	(21:0,2/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	36	E8->D8	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	37	C7->C5	możliwy mat	(21:0,2/33) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (22:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	38	C7->C6	możliwy mat	(21:0,3/31) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	39	B7->B5	możliwy mat	(21:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	40	B7->B6	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	41	A7->A5	możliwy mat	(21:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	42	A7->A6	możliwy mat	(21:0,3/31) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	43	A8->B8	możliwy mat	(21:0,3/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (22:32,32/32)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

				(!) (22:32,32/32)			B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
--	--	--	--	-------------------	--	--	---

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F1->D3, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6934.1, dla ruchu F1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[20] Hf1-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Kc2-Kb3 (1) ruch białym królem

[22] Hd3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

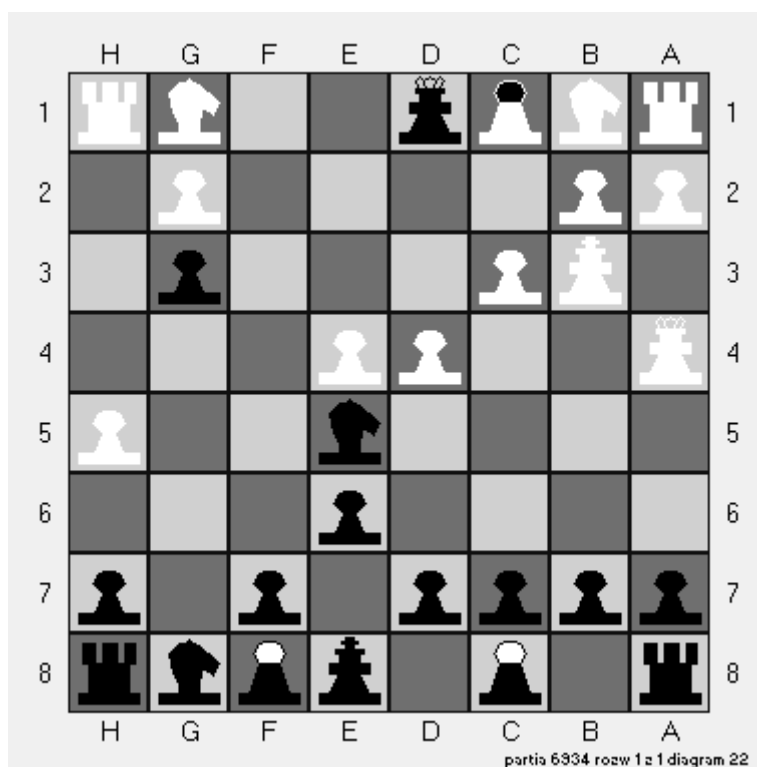


Diagram 5, partia_6934_rozw_1_z_1_diagram_22