

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.02.2021

6/2021



ISSN 2657-8441

Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 29. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	178
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258

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, 11, 15, 18, 21

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 34, 40, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 58, 70, 74, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 87, 92, 96, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 113, 123, 128, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 148, 152, 158, 166

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 169, 175, 178, 184, 188

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 197, 203, 206, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 223, 227, 231, 234

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 238, 244, 247, 253, 258

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 4556, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,c2-c3,Ke8-Kd7, długość partii 26 ruchów.

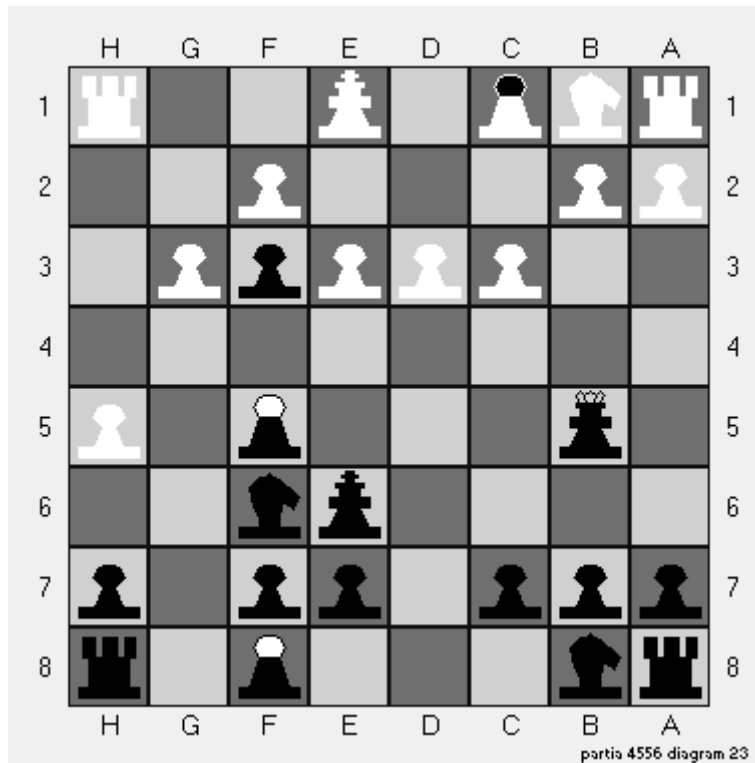


Diagram 1, partia_4556_diagram_23

Oczekiwany 24 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 26 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 25 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:24

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	(25:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	H8->G8	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	F5->H3	możliwy mat	(25:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (26:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	F5->G4	możliwy mat	(25:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4
5	5	F5->G6	możliwy mat	(25:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (26:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	F5->E4	możliwy mat	(25:0,2/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	8	F6->H5	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (26:21,21/21)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5 zbitą białą pionką, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	9	F6->G4	możliwy mat	(25:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4
9	10	F6->G8	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
10	11	F6->E4	możliwy mat	(25:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (26:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	12	F6->E8	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8
12	13	F6->D5	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5
13	14	F6->D7	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7
14	15	F8->H6	możliwy mat	(25:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
15	16	F8->G7	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			Gońcem z pozycji F8 na G7
16	18	E6->D5	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D5
17	19	E6->D6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6
18	20	E6->D7	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7
19	21	C7->C5	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
20	22	C7->C6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
21	25	B5->D3	możliwy mat	(!) (25:0,16/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->D3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3 zбиты biały pionek
22	28	B5->C4	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	31	B5->B2	możliwy mat	(25:0,15/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	32	B5->B3	możliwy mat	(25:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	35	B5->A4	możliwy mat	(25:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A4
26	37	B5->A6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6
27	38	B7->B6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	39	B8->D7	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
29	40	B8->C6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
30	41	B8->A6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			Koniem z pozycji B8 na A6
31	42	A7->A5	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
32	43	A7->A6	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

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

1) B5->D3, 25:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4556.1, dla ruchu B5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[24] Hb5:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[25] Wh1-Wh4 (1) ruch białą wieżą

[26] Hd3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

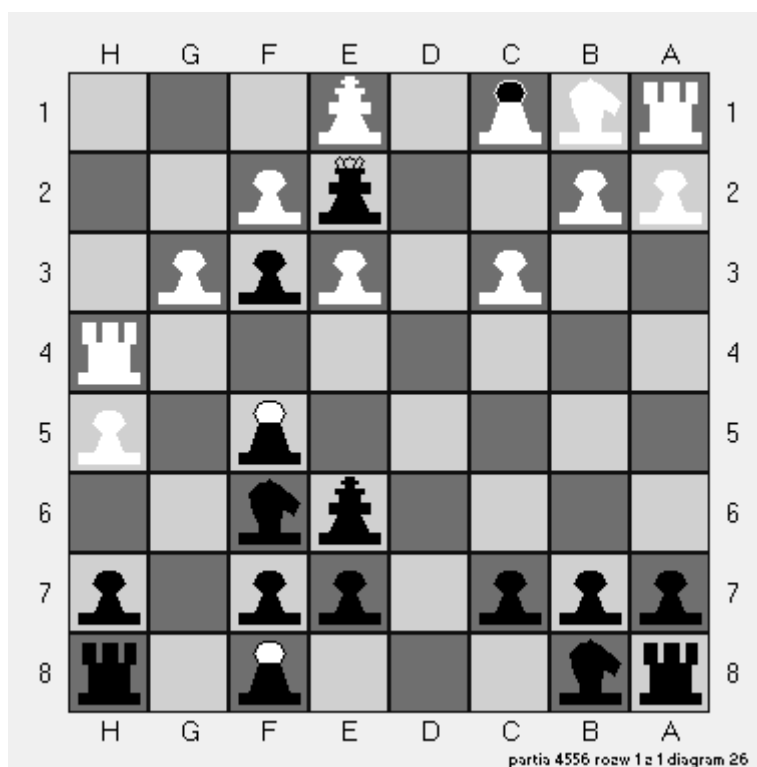


Diagram 2, partia_4556_rozw_1_z_1_diagram_26

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4557, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,c2-c3,d5-d4, długość partii 52 ruchy.

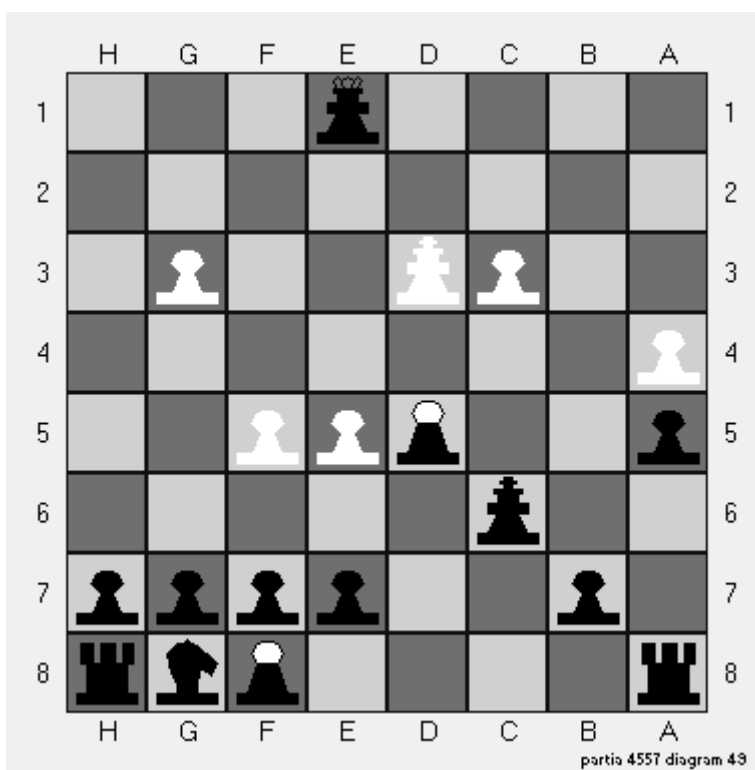


Diagram 3, partia_4557_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

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

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G7->G5	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->H6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
6	6	G8->F6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	E1->H1	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H1
9	13	E1->E2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	19	E1->C1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1
11	21	E1->B1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1
12	23	E7->E6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	24	D5->H1	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na H1

14	25	D5->G2	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na G2
15	26	D5->F3	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na F3
16	28	D5->E6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	30	D5->B3	możliwy mat	(!) (51:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->B3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B3
18	31	D5->A2	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2
19	33	C6->C5	możliwy mat	(51:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na C5
20	35	C6->B6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B6
21	36	B7->B5	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	37	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
23	38	A8->E8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
24	39	A8->D8	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
25	40	A8->C8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
26	41	A8->B8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
27	42	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
28	43	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

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

1) D5->B3, 51:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4557.1, dla ruchu D5->B3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[50] Gd5-Gb3 (1) ruch czarnym gońcem

[51] Kd3-Kd4 (1) ruch białym królem

[52] Wa8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

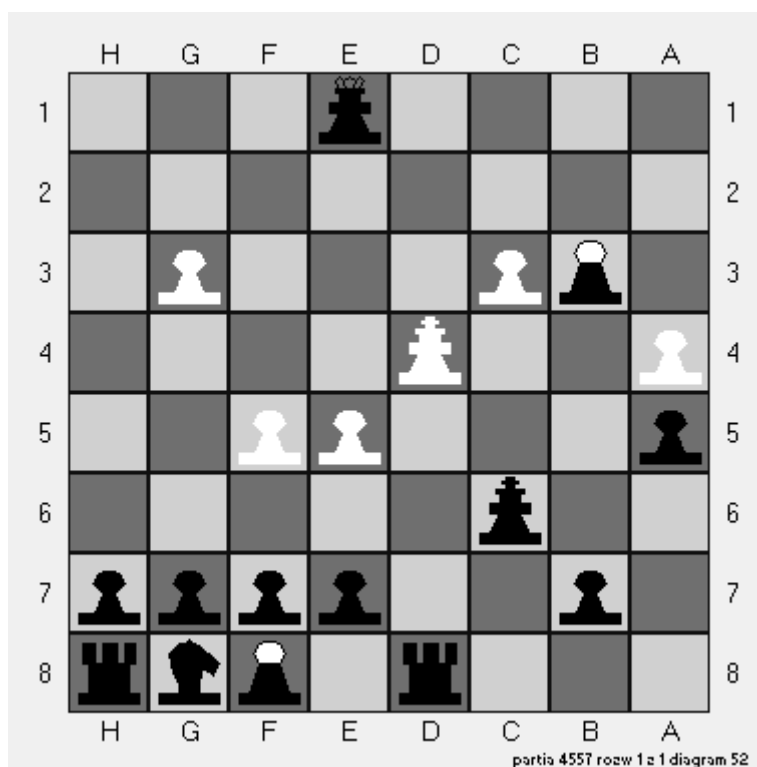


Diagram 4, partia_4557_rozw_1_z_1_diagram_52