

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.02.2021

8/2021



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	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233

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 zamатовania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 12, 17, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 33, 38, 45, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 66, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 89, 92, 97, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 109, 115, 119, 122, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 138, 143, 148, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 167, 170, 175, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 188, 191, 194, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 207, 210, 214, 217

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 220, 224, 227, 230, 233

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 4499, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,d2-d3,e7-e5, długość partii 24 ruchy.

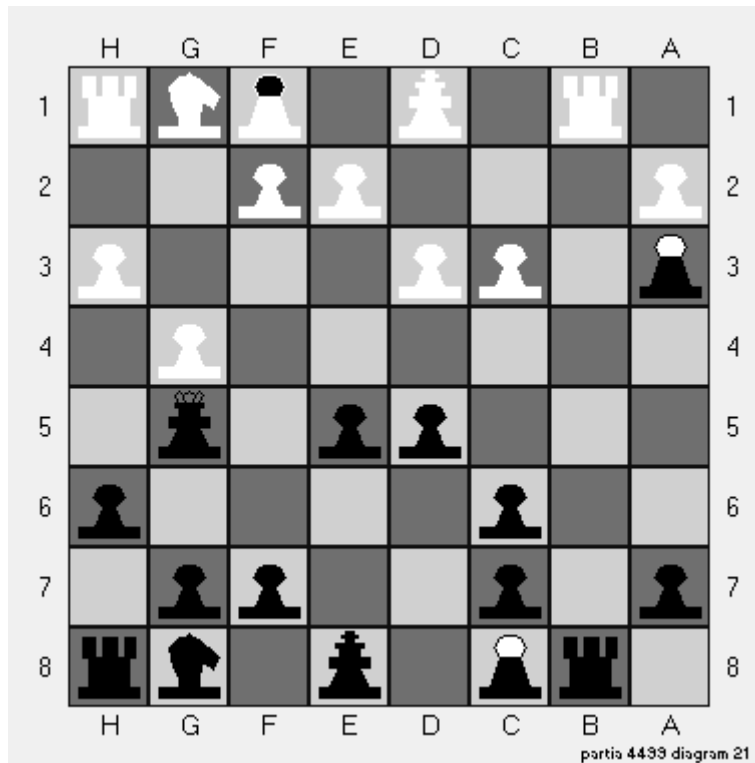


Diagram 1, partia_4499_diagram_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:22

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(23:0,8/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	7	G5->F4	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	10	G5->E3	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
5	15	G7->G6	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	16	G8->F6	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	17	G8->E7	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	18	F7->F5	możliwy mat	(23:0,8/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	19	F7->F6	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	20	E5->E4	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

11	21	E8->F8	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
12	22	E8->E7	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	23	E8->D7	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	24	E8->D8	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	25	D5->D4	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	26	C6->C5	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	27	C8->G4	możliwy mat	(23:0,7/20) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (24:20,20/20)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
18	28	C8->F5	możliwy mat	(23:0,8/22) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
19	29	C8->E6	możliwy mat	(23:0,7/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	30	C8->D7	możliwy mat	(23:0,7/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	31	C8->B7	możliwy mat	(23:0,6/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (24:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	32	C8->A6	możliwy mat	(23:0,7/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
23	33	B8->B1	możliwy mat	(!) (23:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->B1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B1 zbita biała Wieża
24	34	B8->B2	możliwy mat	(23:0,10/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	35	B8->B3	możliwy mat	(23:0,3/17) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	36	B8->B4	możliwy mat	(23:0,4/18) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	37	B8->B5	możliwy mat	(23:0,5/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	38	B8->B6	możliwy mat	(23:0,6/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
29	39	B8->B7	możliwy mat	(23:0,7/20) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	40	B8->A8	możliwy mat	(23:0,7/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na A8
31	41	A3->F8	możliwy mat	(23:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	42	A3->E7	możliwy mat	(23:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
33	43	A3->D6	możliwy mat	(23:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
34	44	A3->C1	możliwy mat	(23:0,18/23) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
35	45	A3->C5	możliwy mat	(23:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
36	46	A3->B2	możliwy mat	(23:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
37	47	A3->B4	możliwy mat	(23:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (24:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	48	A7->A5	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
39	49	A7->A6	możliwy mat	(23:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B8->B1, 23:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4499.1, dla ruchu B8->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[22] Wb8:Wb1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[23] Kd1-Kc2 (1) ruch białym królem

[24] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

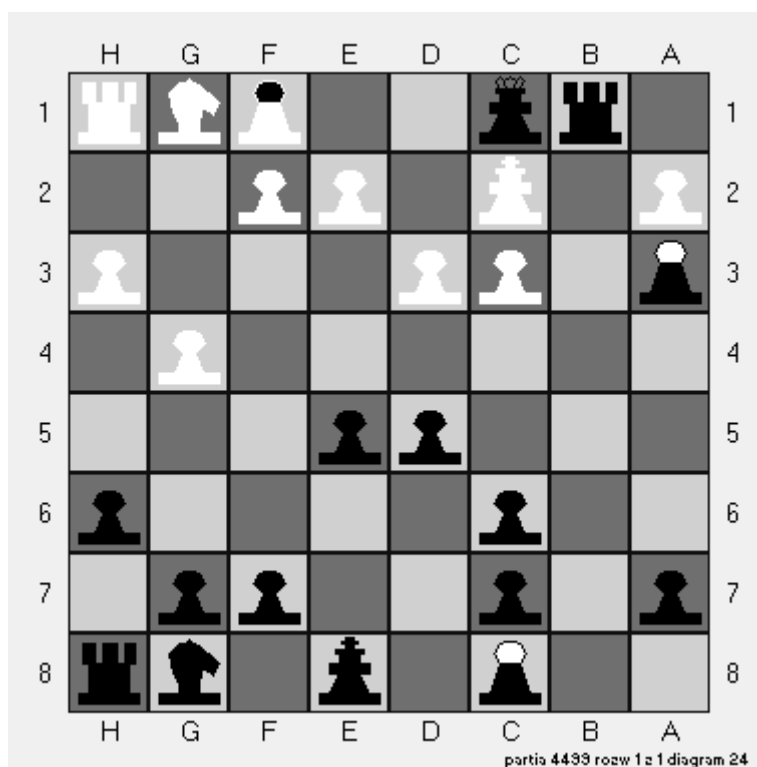


Diagram 2, partia_4499_rozw_1_z_1_diagram_24

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4500, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,d2-d3,e7-e6, długość partii 42 ruchy.

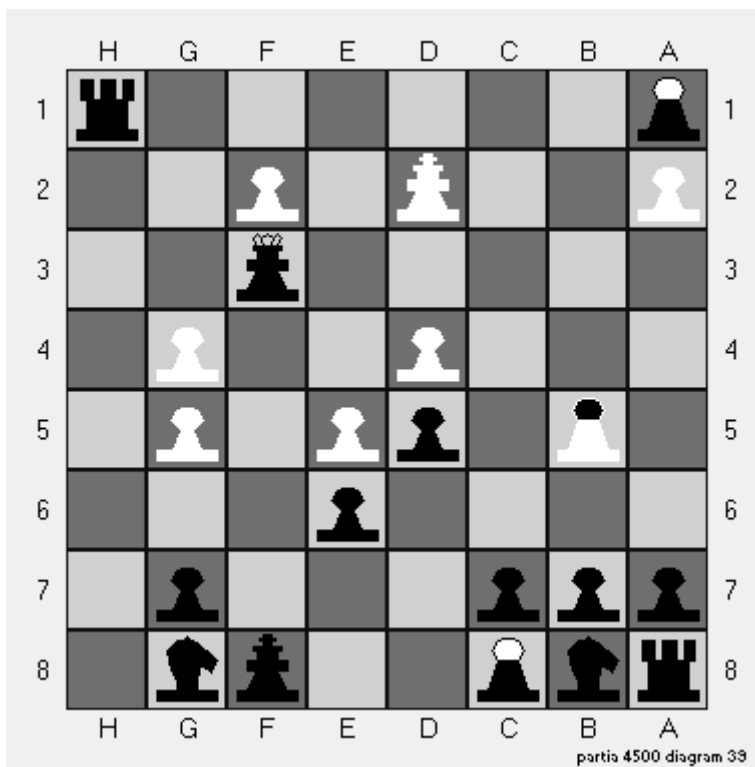


Diagram 3, partia_4500_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	H1->G1	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1
2	9	H1->F1	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	10	H1->E1	możliwy mat	(41:0,13/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	12	H1->C1	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	13	H1->B1	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1
6	14	G7->G6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
7	15	G8->H6	możliwy mat	(41:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	16	G8->F6	możliwy mat	(41:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	17	G8->E7	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
10	18	F3->H3	możliwy mat	(41:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na H3
11	20	F3->G3	możliwy mat	(41:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	21	F3->G4	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G4 zбиты biały pionek
13	22	F3->F2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek
14	28	F3->E3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			Hetmanem z pozycji F3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	32	F3->C3	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na C3
16	33	F3->B3	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	34	F3->A3	możliwy mat	(41:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na A3
18	35	F8->F7	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
19	36	F8->E7	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E7
20	37	C7->C5	możliwy mat	(41:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	38	C7->C6	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	39	C8->D7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	40	B7->B6	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
24	41	B8->D7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	42	B8->C6	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	43	B8->A6	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	44	A1->D4	możliwy mat	(41:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4 zбиты biały pionek
28	46	A1->B2	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na

				(42:13,13/13)			B2
29	47	A7->A5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
30	48	A7->A6	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->C3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4500.1, dla ruchu F3->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[40] Hf3-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[42] Wh1-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

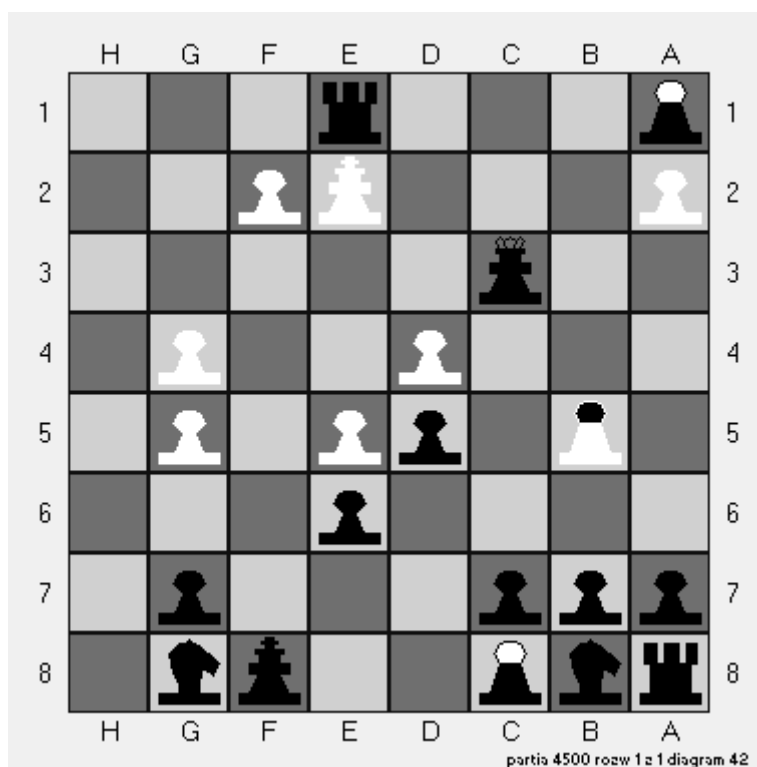


Diagram 4, partia_4500_rozw_1_z_1_diagram_42