

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.01.2022

1/2022



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	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	162
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	194
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 44. Znajdź 17 ruchów prowadzących do sukcesu	215
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	246
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255

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, 11, 16, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 29, 32, 38, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 46, 52, 58, 63, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 83, 87, 95, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 110, 114, 120, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 128, 132, 137, 142, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 158, 162, 166, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 181, 186, 190, 194

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 208, 211, 215, 236

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 243, 246, 250, 255

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 6982, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,g2-g3,Sc6-Sa5, długość partii 42 ruchy.

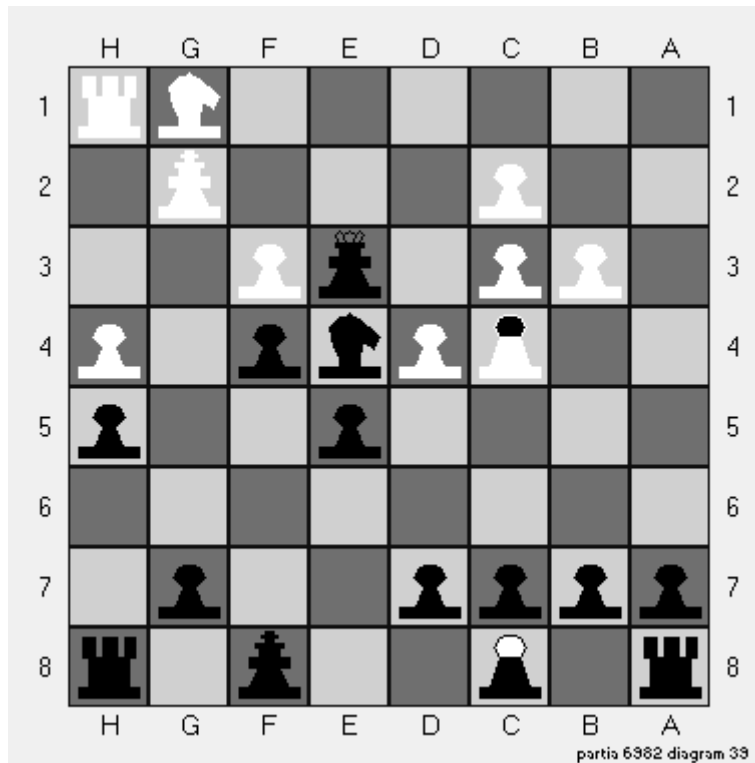


Diagram 1, partia_6982_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 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	1	H8->H6	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G7->G5	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	F8->E7	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	F8->E8	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	E3->G1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	E3->F2	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: E3->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F2
10	10	E3->F3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

11	11	E3->E1	możliwy mat	(41:0,3/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	12	E3->E2	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	13	E3->D2	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2
14	15	E3->D4	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (42:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D4 zбиты białe pionki, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
15	19	E4->G5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	26	E5->D4	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zбиты białe pionki, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	27	D7->D5	możliwy mat	(41:0,11/15) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	28	D7->D6	możliwy mat	(41:0,14/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	29	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	30	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	31	B7->B5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	32	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	33	A7->A5	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	34	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	35	A8->B8	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

1) E3->F2, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6982.1, dla ruchu E3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[40] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[42] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

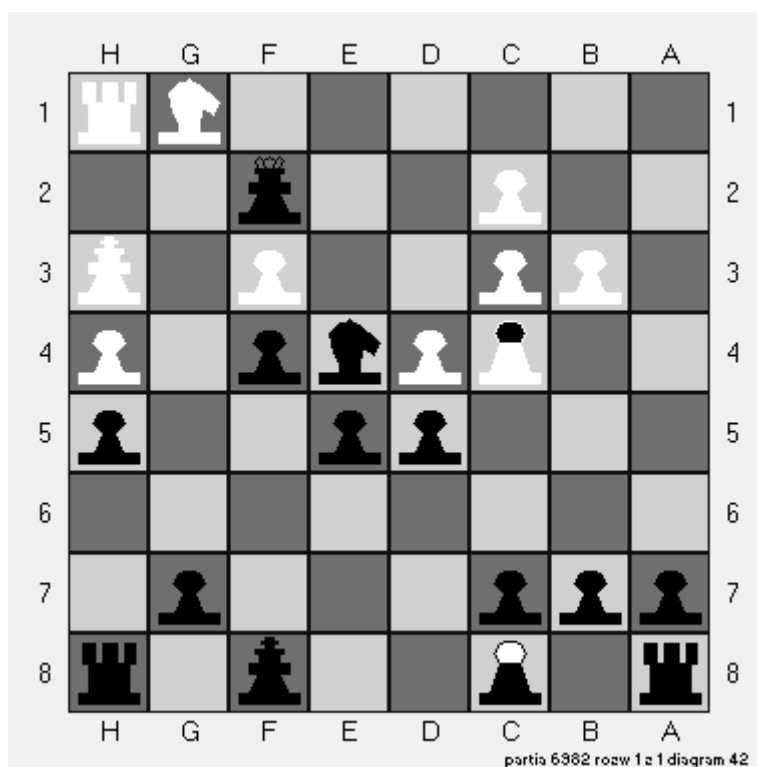


Diagram 2, partia_6982_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6983, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sc6, g2-g3, b7-b5, długość partii 52 ruchy.

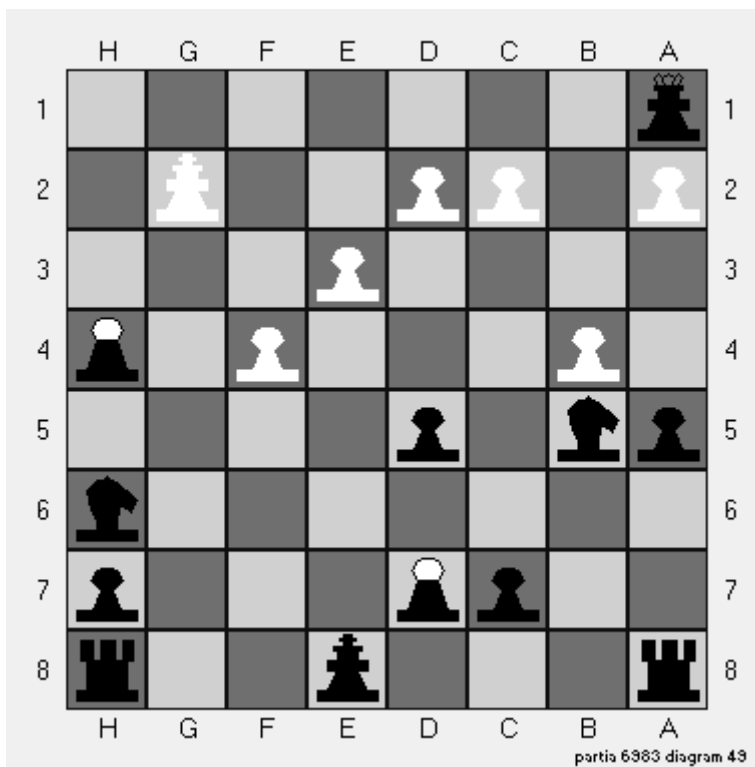


Diagram 3, partia_6983_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 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	H4->F2	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	8	H6->G4	możliwy mat	(51:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	9	H6->G8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	11	H6->F7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	H8->G8	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: H8->G8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
6	13	H8->F8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	E8->F7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	E8->F8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	16	E8->E7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	E8->D8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	19	D7->H3	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
12	21	D7->F5	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	D7->E6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	D7->C6	możliwy mat	(51:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	D7->C8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	C7->C5	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	26	C7->C6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	28	B5->D6	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	29	B5->C3	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	30	B5->A3	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	31	B5->A7	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B5 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	33	A1->G1	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 A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	34	A1->G7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			Hetmanem z pozycji A1 na G7
24	35	A1->F1	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 A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	37	A1->E1	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	41	A1->C1	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	43	A1->B1	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	46	A5->B4	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:10,10/10)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na B4 zbitý biały pionek
29	47	A5->A4	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4
30	48	A8->D8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	49	A8->C8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	50	A8->B8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	51	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	52	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) H8->G8, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6983.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[50] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[52] Ha1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

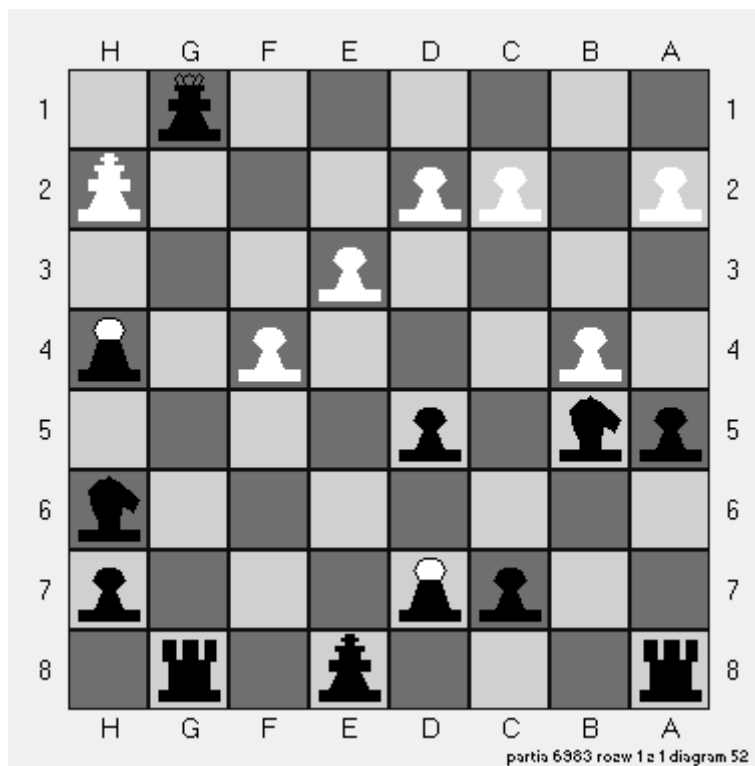


Diagram 4, partia_6983_rozw_1_z_1_diagram_52