

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.03.2022

10/2022



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	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 21, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 33, 39, 45, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 66, 71, 75, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 94, 99, 105, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 120, 127, 130, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 147, 153, 157, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 169, 174, 179, 183, 188

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 195, 200, 207, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 227, 232, 237, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 249, 254, 261, 264

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 7437, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sa6, f2-f3, Wa8-Wb8, długość partii 12 ruchów.

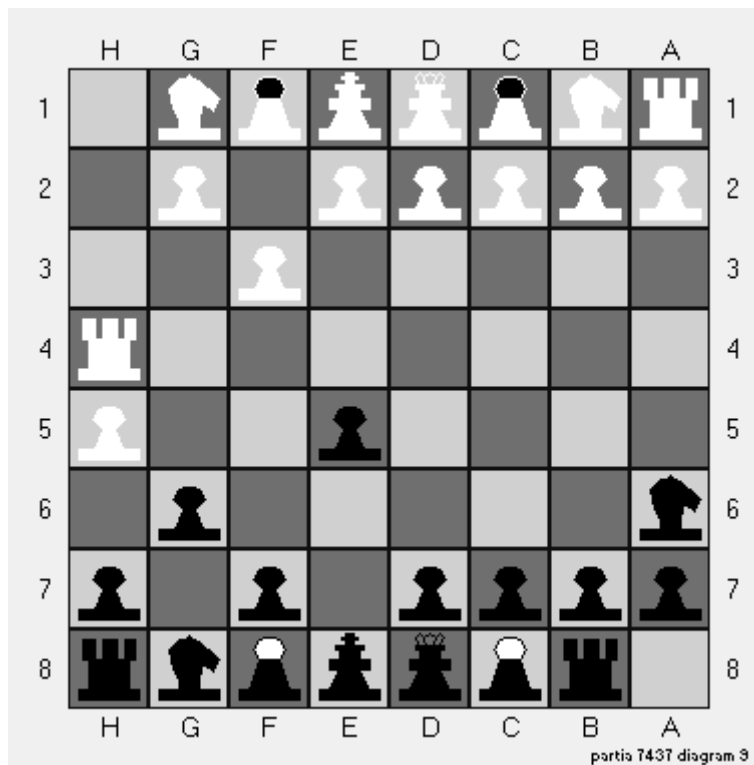


Diagram 1, partia_7437_diagram_9

Oczekiwany 10 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 30 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 12 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 11 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:10

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	(11:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G6->H5	możliwy mat	(11:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na H5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G8->H6	możliwy mat	(11:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	7	F7->F5	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	9	F8->H6	możliwy mat	(11:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	10	F8->G7	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	11	F8->E7	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	12	F8->D6	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	13	F8->C5	możliwy mat	(11:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	14	F8->B4	możliwy mat	(11:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (12:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	15	F8->A3	możliwy mat	(11:0,1/28) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (12:28,28/28)			Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	16	E5->E4	możliwy mat	(11:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (12:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	18	D7->D5	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	19	D7->D6	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	20	D8->H4	możliwy mat	(!) (11:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (12:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4 zbita biała Wieża
16	21	D8->G5	możliwy mat	(11:0,21/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	D8->F6	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	D8->E7	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	C7->C5	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	25	C7->C6	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	26	B7->B5	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	27	B7->B6	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	28	B8->A8	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na A8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
24	29	A6->C5	możliwy mat	(11:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (12:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	30	A6->B4	możliwy mat	(11:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (12:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 30 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 11:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7437.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[10] Hd8:Hh4 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[11] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[12] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

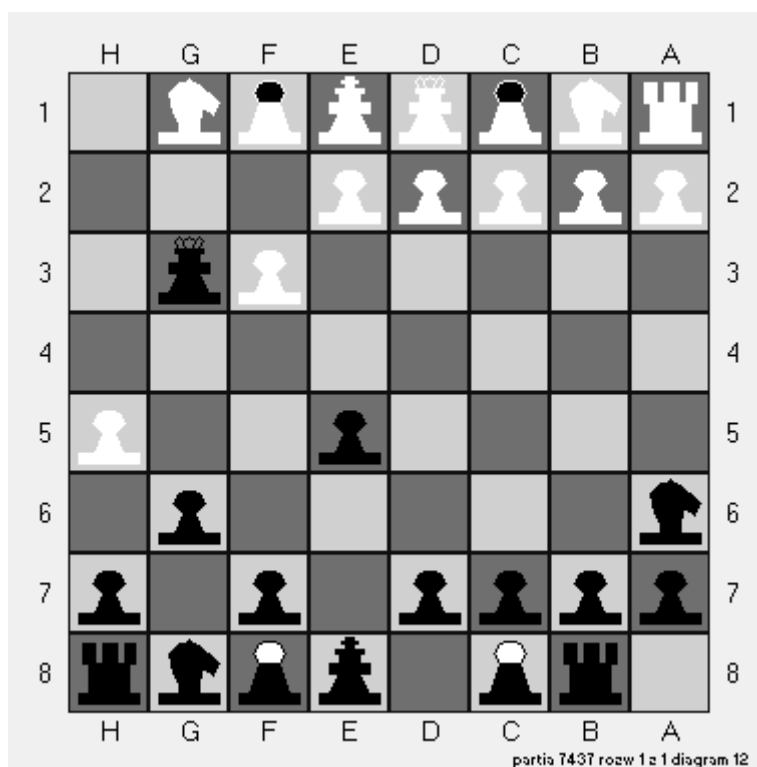


Diagram 2, partia_7437_rozw_1_z_1_diagram_12

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7438, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,f2-f4,h7-h5, długość partii 22 ruchy.

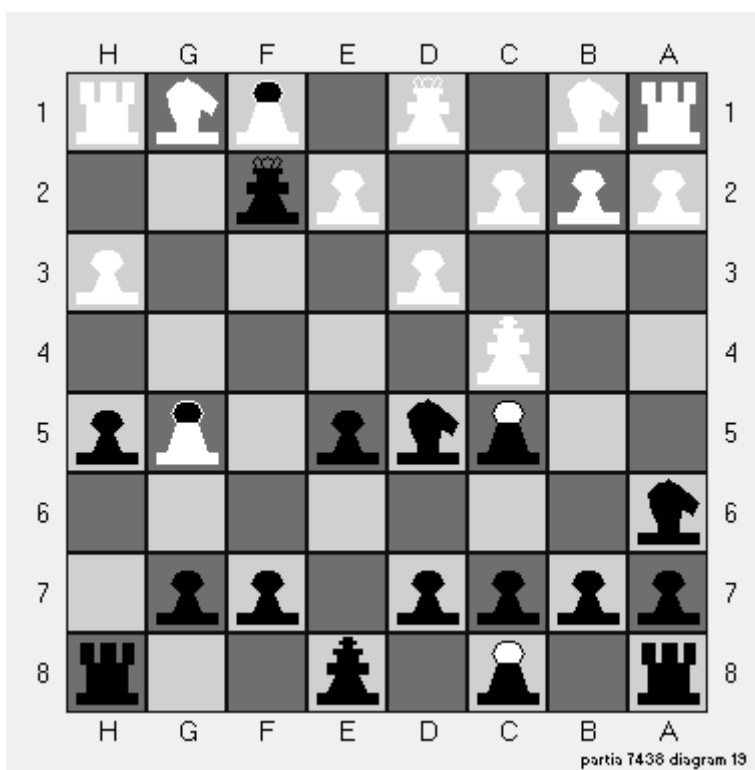


Diagram 3, partia_7438_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

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	H5->H4	możliwy mat	(21:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
3	3	H8->H7	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H8->F8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G7->G6	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	8	F2->H4	możliwy mat	(21:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
8	9	F2->G1	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:30,30/30)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G1 zbitą białą Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	14	F2->F4	możliwy mat	(21:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
10	17	F2->E1	możliwy mat	(21:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E1, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
11	19	F2->E3	możliwy mat	(21:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
12	20	F2->D4	możliwy mat	(!) (21:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D4
13	21	F7->F5	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	22	F7->F6	możliwy mat	(21:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	23	E5->E4	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	24	E8->G8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	25	E8->F8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	30	D5->C3	możliwy mat	(21:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,3,0,0](?) <0,0,3,0,0>, (!) (22:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	33	D7->D6	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	34	C5->F8	możliwy mat	(21:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	36	C5->E7	możliwy mat	(21:0,2/29) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
22	38	C5->D6	możliwy mat	(21:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	39	C5->B4	możliwy mat	(21:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	40	C5->B6	możliwy mat	(21:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	41	C5->A3	możliwy mat	(21:0,2/29) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	42	C7->C6	możliwy mat	(21:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
27	43	B7->B5	możliwy mat	(21:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	44	B7->B6	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	46	A6->B8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	47	A8->B8	możliwy mat	(21:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (22:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F2->D4, 21:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7438.1, dla ruchu F2->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[20] Hf2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[21] Kc4-Kb5 (1) ruch białym królem

[22] Hd4-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

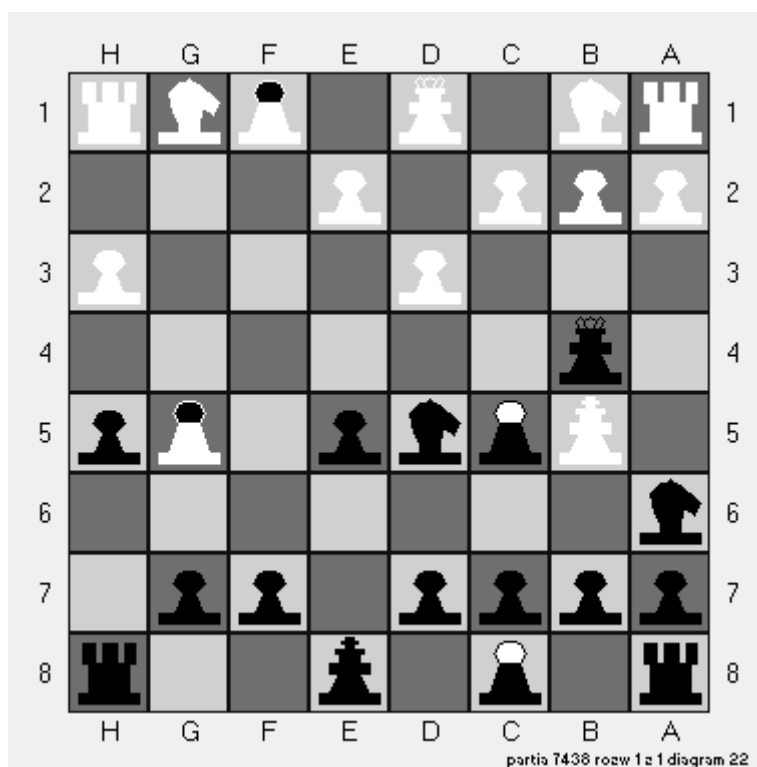


Diagram 4, partia_7438_rozw_1_z_1_diagram_22