

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.03.2023

10/2023



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 22. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 16 ruchów prowadzących do remisu	235

Zadanie 48. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	253

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, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 43, 47, 50, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 66, 69, 76, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 87, 94, 99, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 108, 111, 119, 126, 131

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 140, 146, 149, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 161, 166, 171, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 187, 193, 196, 203

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 210, 215, 221, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 232, 235, 242, 250, 253

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 10214, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Wh1-Wh3,Sb8-Sc6, długość partii 46 ruchów.

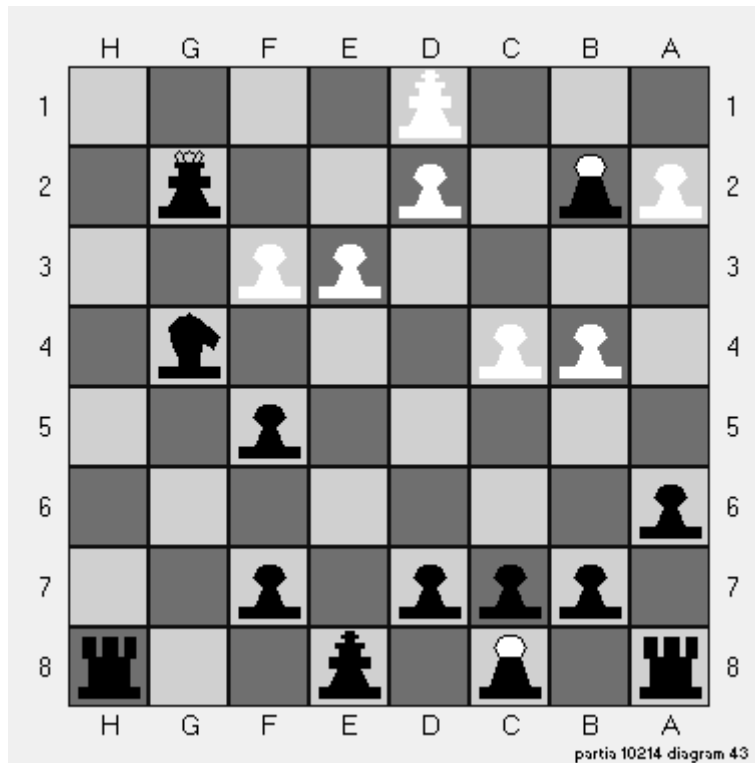


Diagram 1, partia_10214_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H8->H2	możliwy mat	(45:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	3	H8->H3	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	4	H8->H4	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	5	H8->H5	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	6	H8->H6	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	7	H8->H7	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	16	G2->F2	możliwy mat	(45:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	17	G2->F3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3 zбиты biały pionek
9	20	G4->H2	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
10	23	G4->F6	możliwy mat	(45:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
11	24	G4->E3	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E3 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	25	G4->E5	możliwy mat	(45:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5

13	26	F5->F4	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	27	F7->F6	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	28	E8->F8	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	29	E8->E7	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	30	E8->D8	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	31	D7->D5	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	32	D7->D6	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	33	C7->C5	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	34	C7->C6	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	35	B2->G7	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	36	B2->F6	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	37	B2->E5	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

25	38	B2->D4	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	39	B2->C1	możliwy mat	(45:0,10/12) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
27	40	B2->C3	możliwy mat	(45:0,11/13) w 2 ruchu [0,1,1,0,0], (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	41	B2->A1	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	42	B2->A3	możliwy mat	(45:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	43	B7->B5	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
31	44	B7->B6	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	45	A6->A5	możliwy mat	(45:0,3/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	46	A8->B8	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	47	A8->A7	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) G4->E3, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10214.1, dla ruchu G4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] Sg4:Se3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] d2: e3 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[46] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

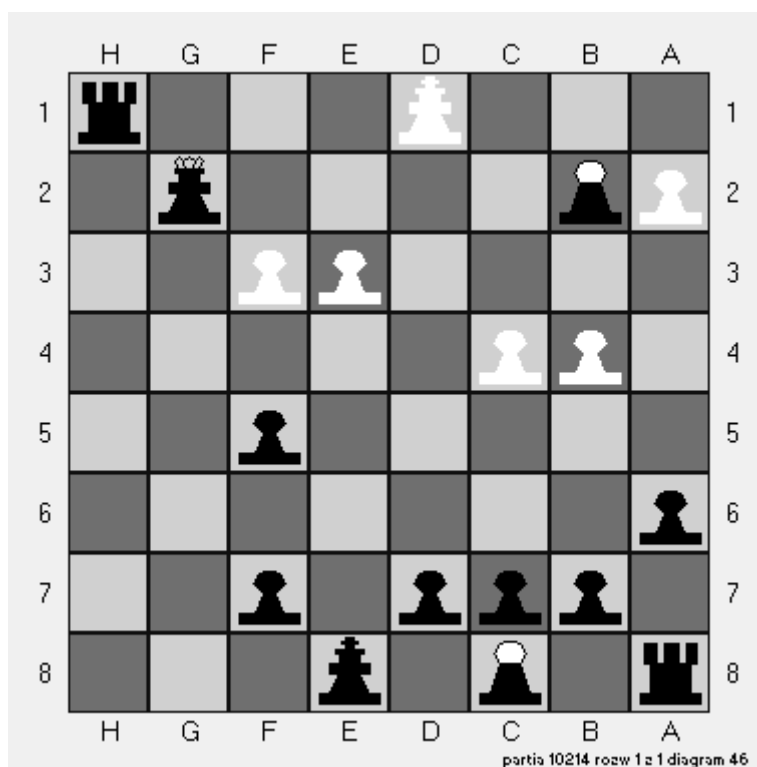


Diagram 2, partia_10214_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10215, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Wh1-Wh3,Sb8-Sa6, długość partii 30 ruchów.

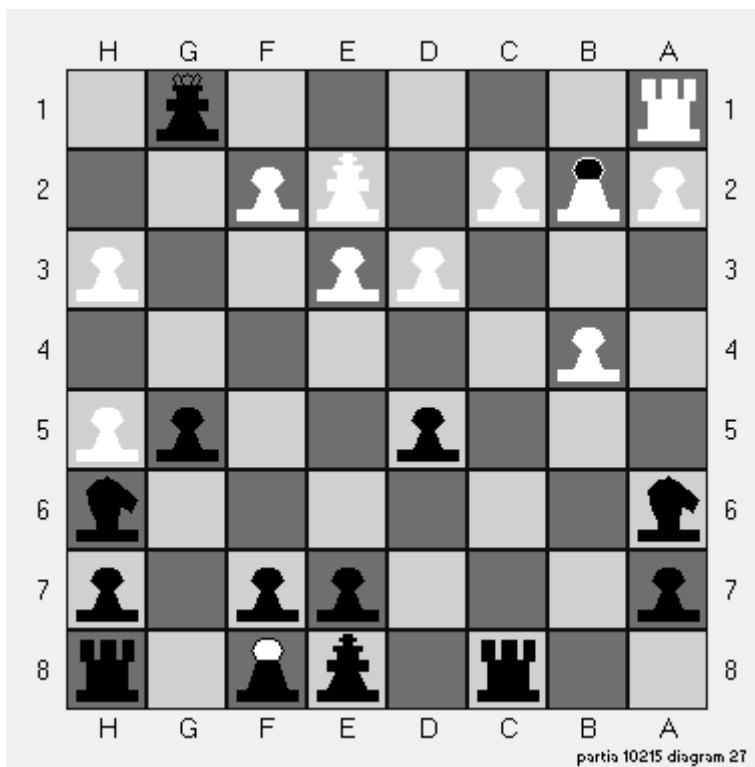


Diagram 3, partia_10215_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(29:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (30:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(29:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
3	3	H6->F5	możliwy mat	(29:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
4	4	H8->G8	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	G1->H1	możliwy mat	(29:0,13/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
6	14	G1->C1	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,2](?) <0,0,0,1,2>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	15	G1->B1	możliwy mat	(29:0,2/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
8	16	G1->A1	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na A1 zbija białą Wieżę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
9	17	G5->G4	możliwy mat	(29:0,13/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	18	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
11	19	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	20	F8->G7	możliwy mat	(29:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
13	21	E7->E5	możliwy mat	(29:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	22	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
15	23	E8->D7	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
16	24	E8->D8	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
17	25	D5->D4	możliwy mat	(29:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	27	C8->C2	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->C2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C2 zбиты biały pionek
19	28	C8->C3	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
20	29	C8->C4	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,2,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży

21	30	C8->C5	możliwy mat	(29:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,2,1>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
22	31	C8->C6	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
23	32	C8->C7	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
24	37	A6->B4	możliwy mat	(29:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:25,25/25)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
25	38	A6->B8	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->C2, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10215.1, dla ruchu C8->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[28] Wc8:Wc2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[30] Wc2:Wf2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

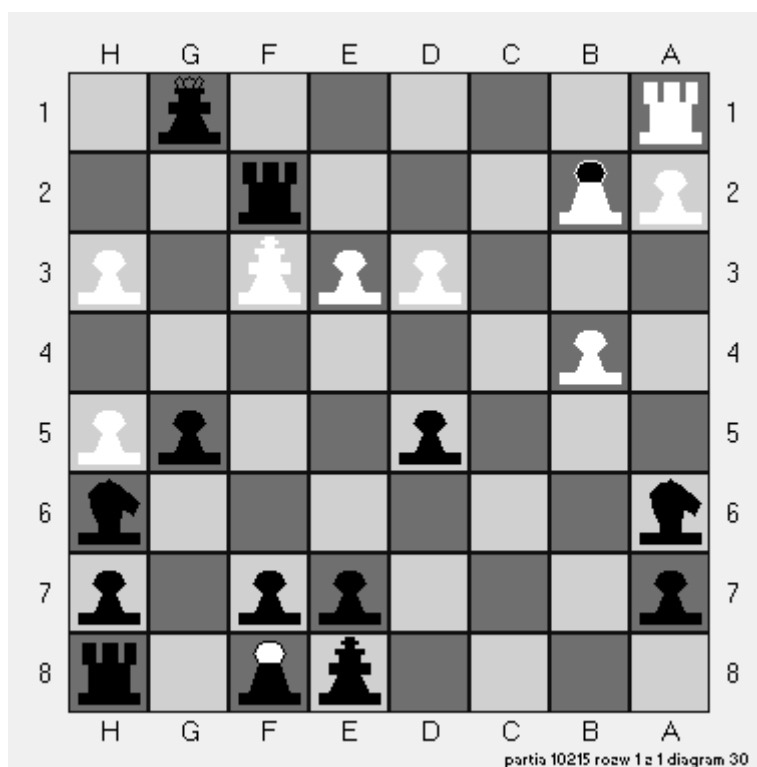


Diagram 4, partia_10215_rozw_1_z_1_diagram_30