

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.03.2023

11/2023



## 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      | 9   |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 15  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 21  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 25  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 30  |
| Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 34  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 38  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 41  |
| Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 44  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 48  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 51  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 54  |
| Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 59  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 64  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 69  |
| Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 72  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 80  |
| Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 83  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 87  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 92  |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 95  |
| Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 99  |
| Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu | 103 |
| Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 111 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 118 |
| Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 121 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 125 |
| Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 130 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 138 |
| Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 141 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 147 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 152 |
| Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 157 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 162 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 165 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 172 |
| Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 177 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 182 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 187 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 192 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 195 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 200 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 205 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 209 |
| Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 212 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 219 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 226 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 233 |
| Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 237 |

## 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, 9, 15, 21, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 34, 38, 41, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 51, 54, 59, 64

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 69, 72, 80, 83, 87

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 92, 95, 99, 103, 111

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 118, 121, 125, 130, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 141, 147, 152, 157, 162

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 165, 172, 177, 182, 187

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 192, 195, 200, 205, 209

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 212, 219, 226, 233, 237

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 10269, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,d7-d6, długość partii 54 ruchy.

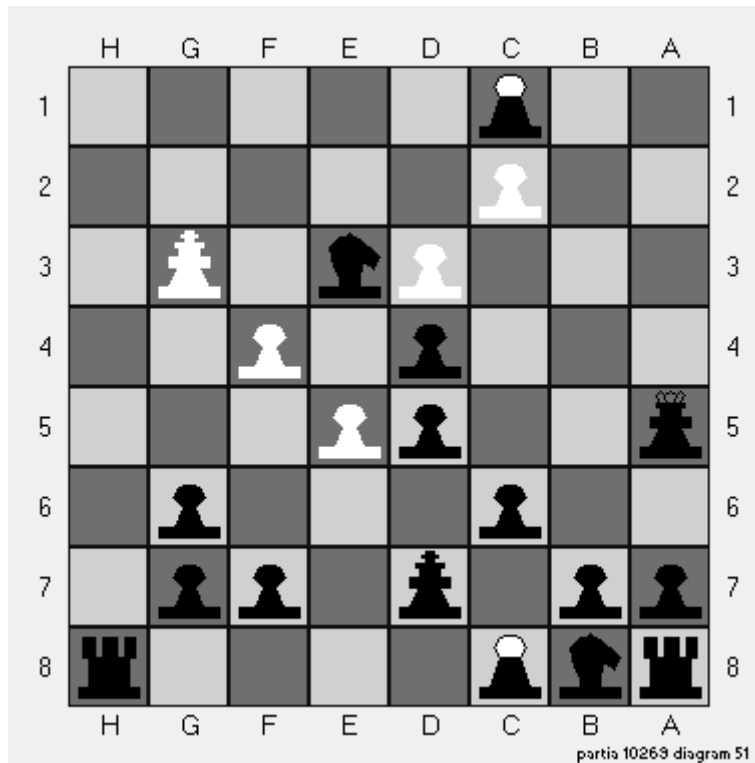


Diagram 1, partia\_10269\_diagram\_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                              | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                             |
|------|--------------|-----------------|--------------------|------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1    | 34           | A5->E1          | możliwy mat        | (!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: A5->E1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1 |
| 2    | 35           | A5->D2          | możliwy mat        | (53:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2 |
|      |              |                 |                    |                                                      |                         |                                |                                                    |
| 3    | 44           | A5->A2          | możliwy mat        | (53:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A2 |

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

1) A5->E1, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10269.1, dla ruchu A5->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[52] Ha5-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[54] Wh8-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

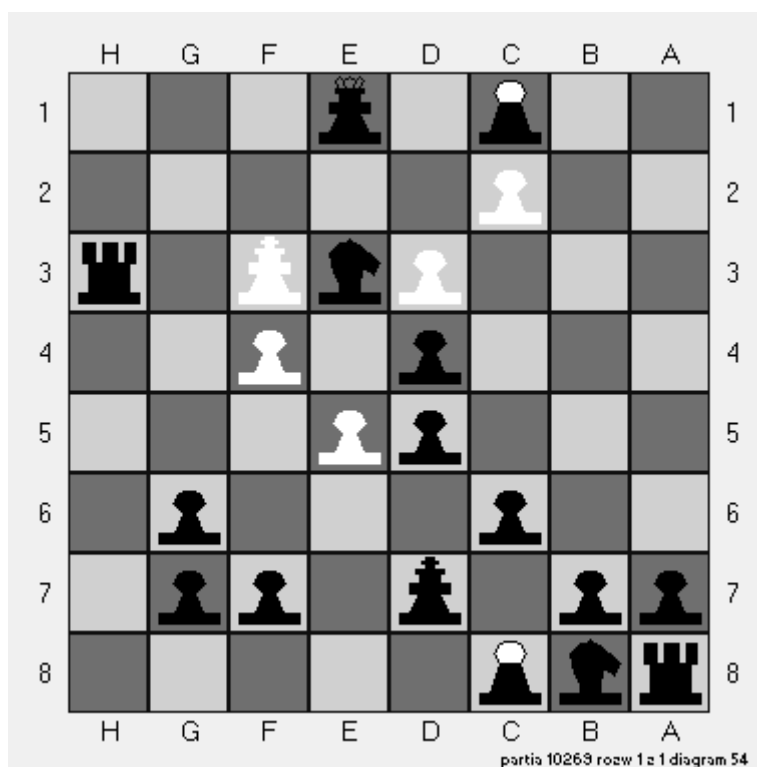


Diagram 2, partia\_10269\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_54

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10270, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,c7-c5, długość partii 42 ruchy.

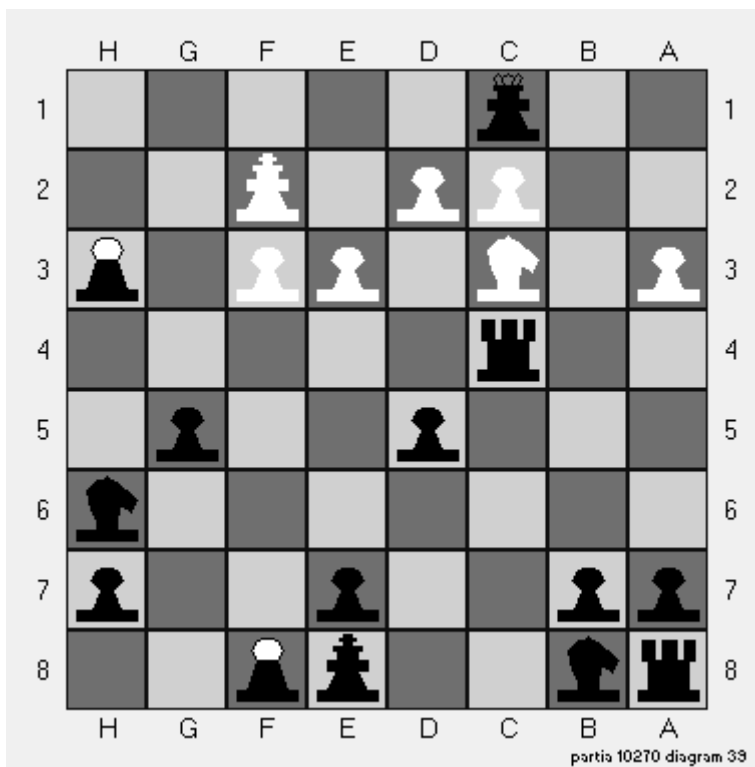


Diagram 3, partia\_10270\_diagram\_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 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 | Oczekiwanego Ruchu | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                                   | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu                                                                                                   |
|------|--------------|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 1            | H3->G2             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 2    | 2            | H3->G4             | możliwy mat        | (41:0,1/17) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (42:17,17/17) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
|      |              |                    |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                                          |
| 3    | 4            | H3->F5             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 4    | 5            | H3->E6             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 5    | 6            | H3->D7             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 6    | 7            | H3->C8             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 7    | 8            | H6->G4             | możliwy mat        | (41:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (42:3,3/3)     |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia                     |
| 8    | 9            | H6->G8             | możliwy mat        | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 9    | 10           | H6->F5             | możliwy mat        | (41:0,13/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!)<br>(42:14,14/14)               |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 10   | 11           | H6->F7             | możliwy mat        | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 11   | 12           | G5->G4             | możliwy mat        | (41:0,1/16) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:16,16/16) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |

|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                             |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 13 | F8->G7 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>G7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 13 | 14 | E7->E5 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji E7<br>na E5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 14 | 15 | E7->E6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji E7<br>na E6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 15 | 16 | E8->F7 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>F7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 16 | 17 | E8->D7 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 17 | 18 | E8->D8 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
| 18 | 19 | D5->D4 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D5<br>na D4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 19 | 20 | C1->H1 | możliwy mat | (41:0,2/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji C1<br>na H1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                         |
| 20 | 21 | C1->G1 | możliwy mat | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (42:2,2/2)     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji C1<br>na G1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                        |
| 21 | 22 | C1->F1 | możliwy mat | (!) (41:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)                   | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>C1->F1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji C1<br>na F1                                                                                    |
| 22 | 25 | C1->D2 | możliwy mat | (41:0,2/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)                       |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji C1<br>na D2 zbity biały pionek                                                                    |
| 23 | 27 | C1->B1 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (42:15,15/15) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji C1<br>na B1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka |
| 24 | 29 | C1->A1 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu                                                     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym                                                                                                                      |

|    |    |        |             |                                                                      |  |  |                                                                                                                       |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)                        |  |  | Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                                      |
| 25 | 31 | C4->H4 | możliwy mat | (41:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                   |
| 26 | 32 | C4->G4 | możliwy mat | (41:0,13/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 27 | 33 | C4->F4 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 28 | 34 | C4->E4 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 29 | 35 | C4->D4 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 30 | 36 | C4->C3 | możliwy mat | (41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:8,8/8)      |  |  | bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży        |
| 31 | 37 | C4->C5 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                   |
| 32 | 38 | C4->C6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                   |
| 33 | 39 | C4->C7 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                   |
| 34 | 40 | C4->C8 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                   |
| 35 | 41 | C4->B4 | możliwy mat | (41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:16,16/16)  |  |  | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu                                                     |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                      |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                                                                            |
| 36 | 42 | C4->A4 | możliwy mat | (41:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>,<br>(!) (42:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C4 na<br>A4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 37 | 43 | B7->B5 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                  |
| 38 | 44 | B7->B6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                  |
| 39 | 45 | B8->D7 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                    |
| 40 | 46 | B8->C6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                    |
| 41 | 47 | B8->A6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                    |
| 42 | 48 | A7->A5 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                  |
| 43 | 49 | A7->A6 | możliwy mat | (41:0,1/15) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:15,15/15) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                  |

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

1) C1->F1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10270.1, dla ruchu C1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[40] Hc1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

[42] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

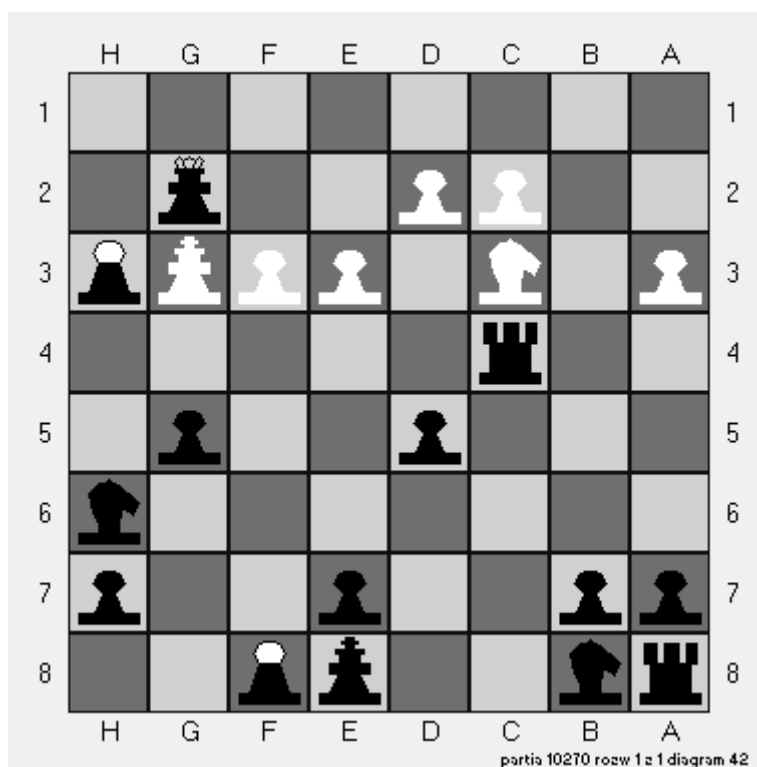


Diagram 4, partia\_10270\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_42