

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

31.03.2023

13/2023



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	79
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 19. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	103
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	154
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 27 ruchów prowadzących do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274

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, 12, 20, 25, 35

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 41, 44, 51, 58, 61

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 68, 71, 76, 79, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 96, 100, 103, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 123, 128, 135, 139

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 151, 154, 158, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 197, 200, 208, 214

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 218, 222, 225, 230, 236

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 239, 242, 247, 250, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 257, 260, 265, 268, 274

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10356, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sh6, f2-f4, a7-a5, długość partii 44 ruchy.

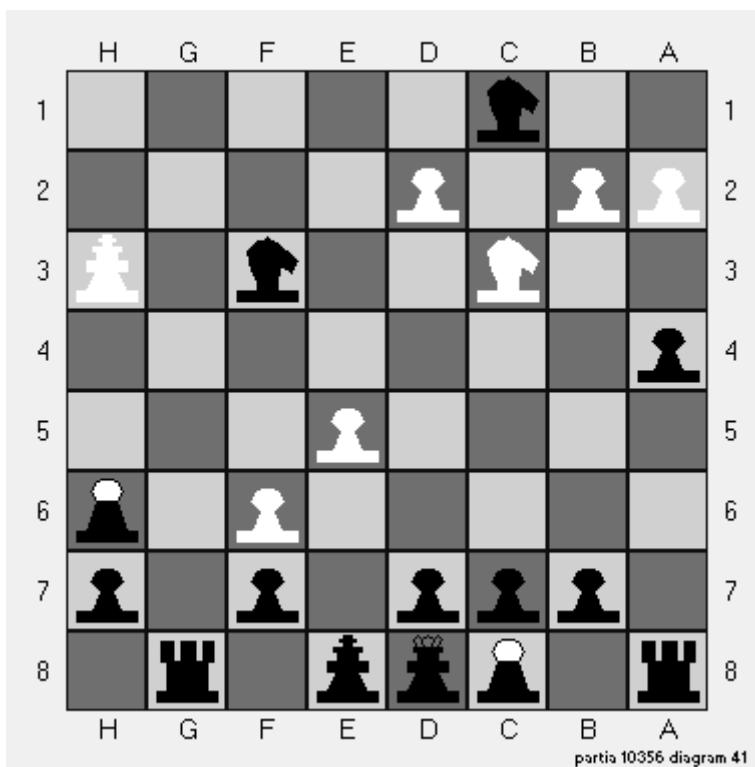


Diagram 1, partia_10356_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwanego Ruchu	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H6->F4	możliwy mat	(43:0,11/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	25	D7->D5	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
3	26	D7->D6	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
4	27	D8->F6	możliwy mat	(!) (43:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1], (!) (44:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->F6 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	28	D8->E7	możliwy mat	(43:0,13/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	29	C1->E2	możliwy mat	(43:0,12/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	30	C1->D3	możliwy mat	(!) (43:0,11/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	39	A8->A5	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->D5, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D7->D6, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D8->F6, 43:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) C1->D3, 43:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10356.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[42] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] e5- e6 (1) ruch białym pionkiem

[44] Gc8:Ge6 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

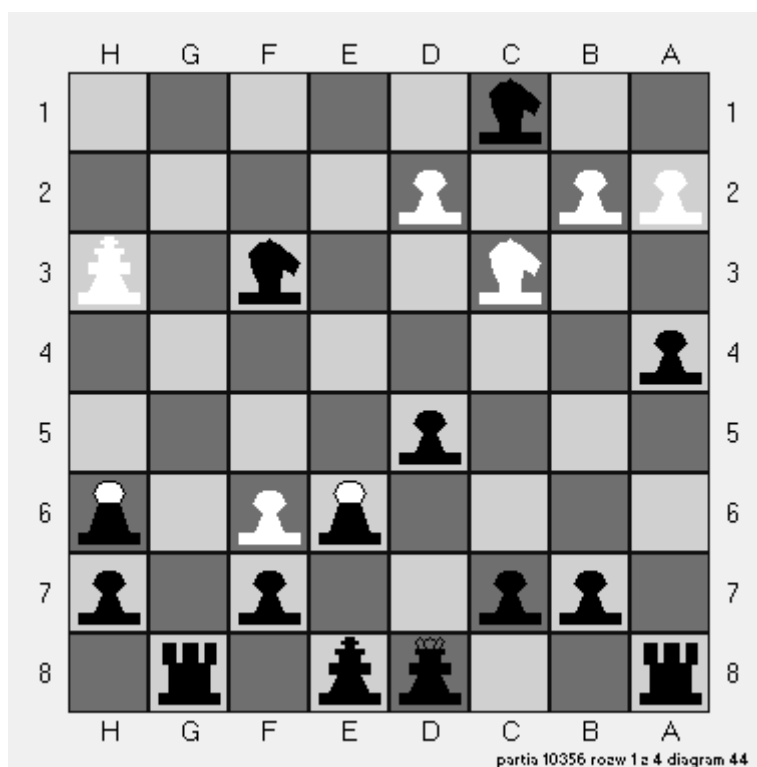


Diagram 2, partia_10356_rozw_1_z_4_diagram_44

Finał 10356.2, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[42] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] e5- e6 (1) ruch białym pionkiem

[44] Gc8:Ge6 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

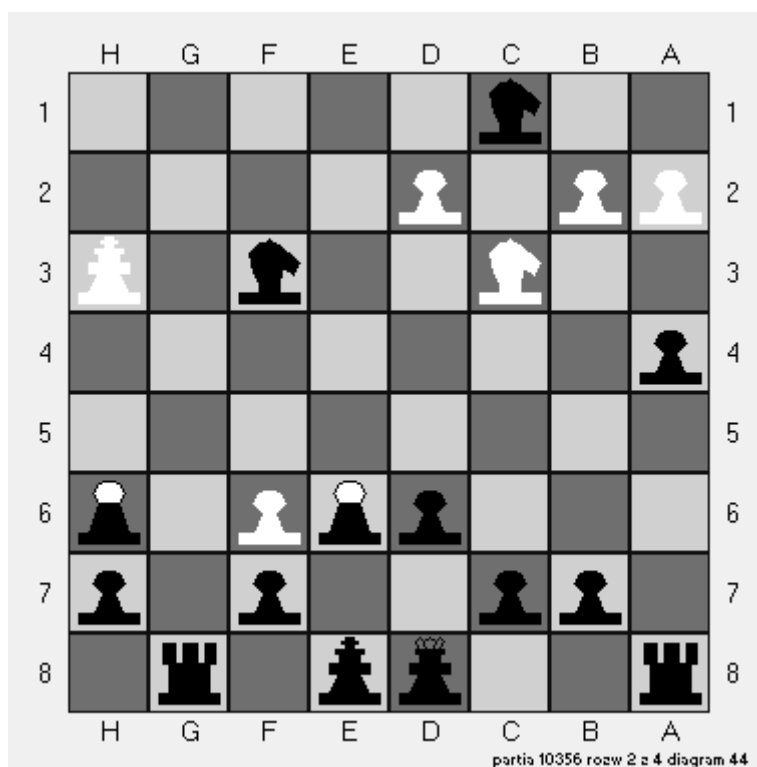


Diagram 3, partia_10356_rozw_2_z_4_diagram_44

Finał 10356.3, dla ruchu D8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[42] Hd8:Hf6 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[43] e5: f6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego hetmana

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

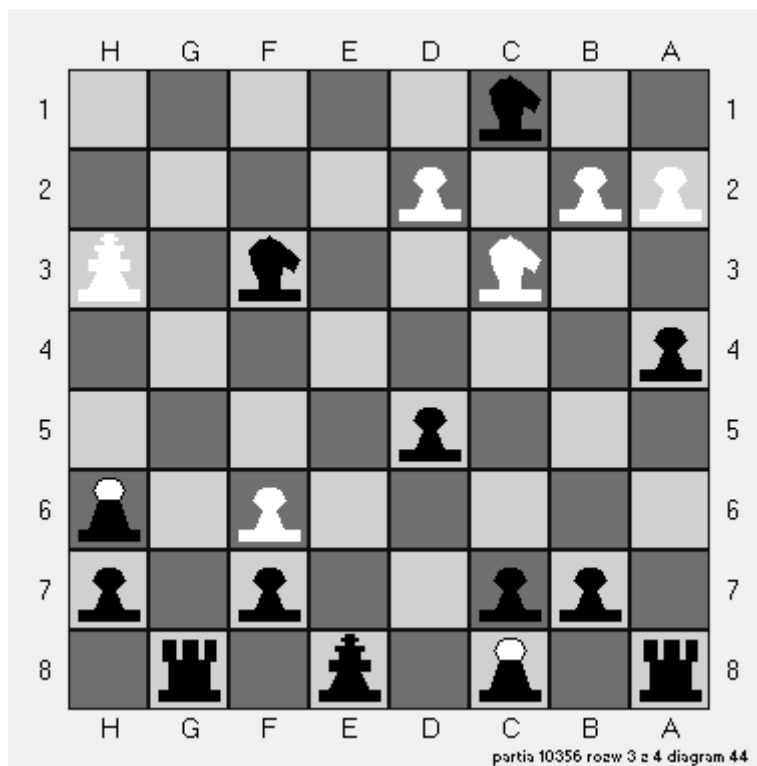


Diagram 4, partia_10356_rozw_3_z_4_diagram_44

Finał 10356.4, dla ruchu C1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[42] Sc1-Sd3 (1) ruch czarnym koniem

[43] Sc3-Se2 (1) ruch białym koniem

[44] Sd3-Sf2 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

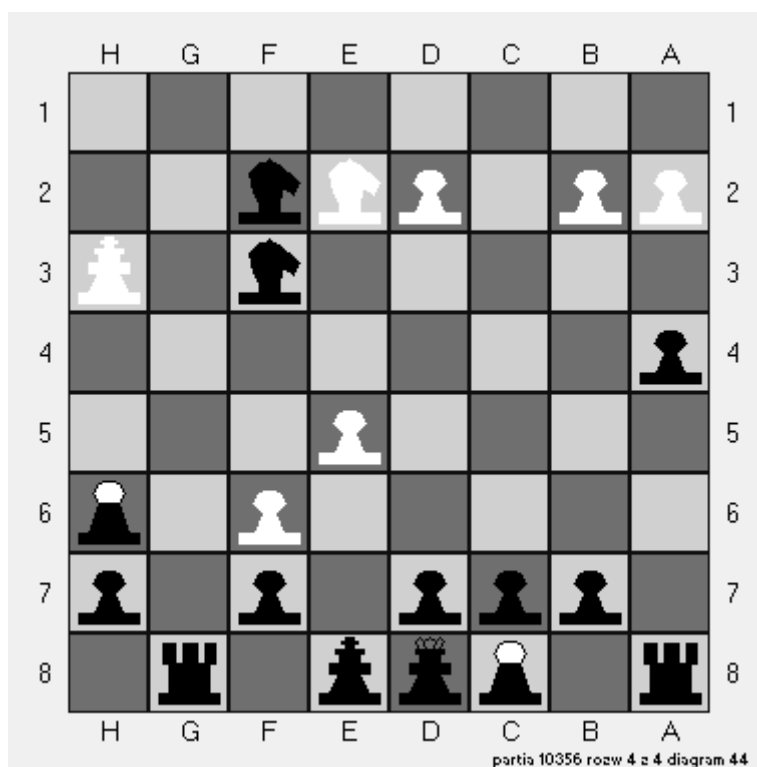


Diagram 5, partia_10356_rozw_4_z_4_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10357, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,f2-f4,a7-a6, długość partii 56 ruchów.

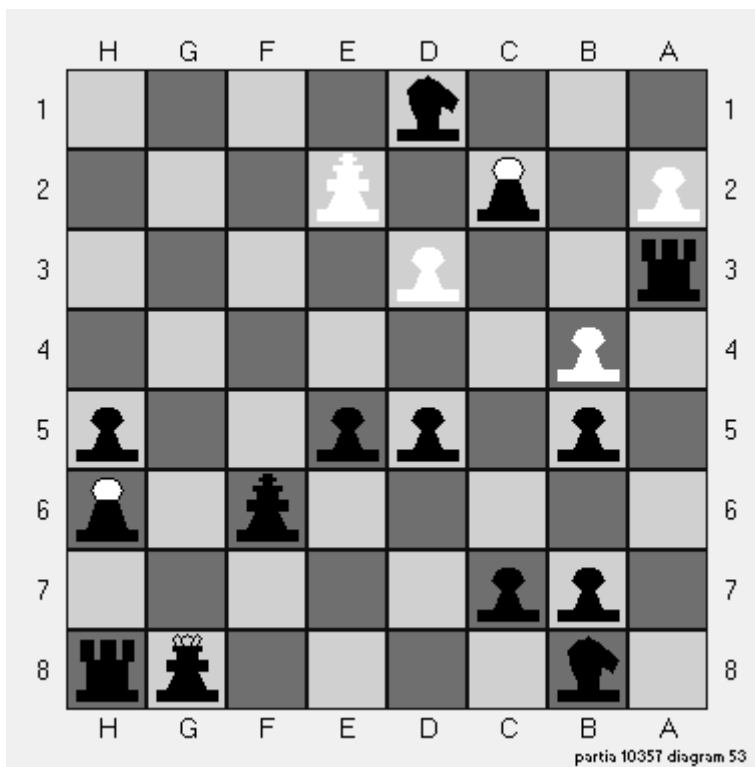


Diagram 6, partia_10357_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H6->F4	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4
2	5	H6->F8	możliwy mat	(55:1,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
3	6	H6->E3	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3
4	7	H6->D2	możliwy mat	(55:1,3/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	8	H6->C1	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na C1
6	9	H8->H7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
7	11	G8->G1	możliwy mat	(!) (55:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G1
8	12	G8->G2	możliwy mat	(!) (55:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G2
9	13	G8->G3	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G3
10	15	G8->G5	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G5
11	16	G8->G6	możliwy mat	(55:2,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G6
12	17	G8->G7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G7
13	20	G8->E6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na E6
14	23	G8->C8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na C8
15	27	F6->F5	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na F5
16	28	F6->F7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			Królem z pozycji F6 na F7
17	29	F6->E6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E6
18	30	F6->E7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E7
19	33	D1->E3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D1 na E3
20	34	D1->C3	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D1 na C3
21	36	D5->D4	możliwy mat	(55:2,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
22	37	C2->D3	możliwy mat	(!) (55:3,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->D3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	38	C2->B1	możliwy mat	(55:1,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	39	C2->B3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	40	C2->A4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na A4
26	41	C7->C5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	42	C7->C6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
28	43	B7->B6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
29	44	B8->D7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
30	45	B8->C6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
31	46	B8->A6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

32	48	A3->C3	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na C3
33	49	A3->B3	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
34	50	A3->A2	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A2 zbitą białą pionek
35	51	A3->A4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A4
36	52	A3->A5	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
37	53	A3->A6	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A6
38	54	A3->A7	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A7
39	55	A3->A8	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A8

Spośród 55 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G8->G1, 55:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 2) G8->G2, 55:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) G8->G3, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) C2->D3, 55:3,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu i trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 10357.1, dla ruchu G8->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[54] Hg8-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] d3- d4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

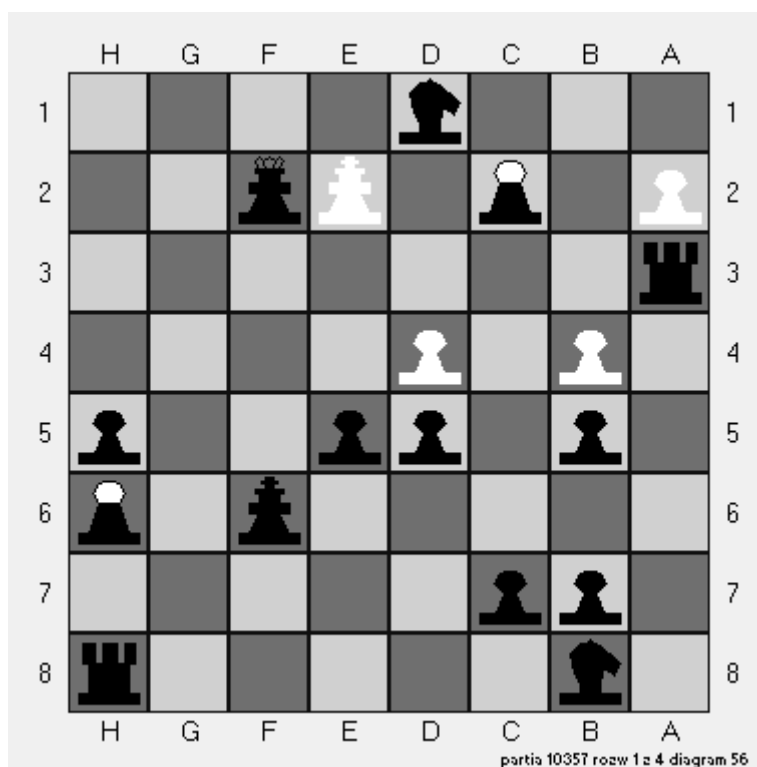


Diagram 7, partia_10357_rozw_1_z_4_diagram_56

Finał 10357.2, dla ruchu G8->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[54] Hg8-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[56] Gh6-Gd2 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

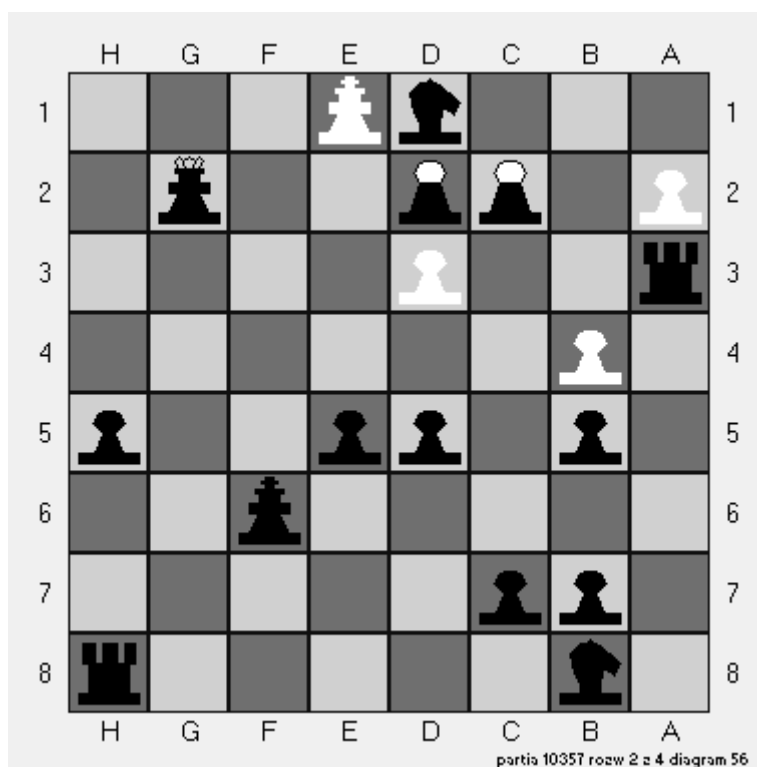


Diagram 8, partia_10357_rozw_2_z_4_diagram_56

Finał 10357.3, dla ruchu G8->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[54] Hg8-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] d3- d4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hg3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

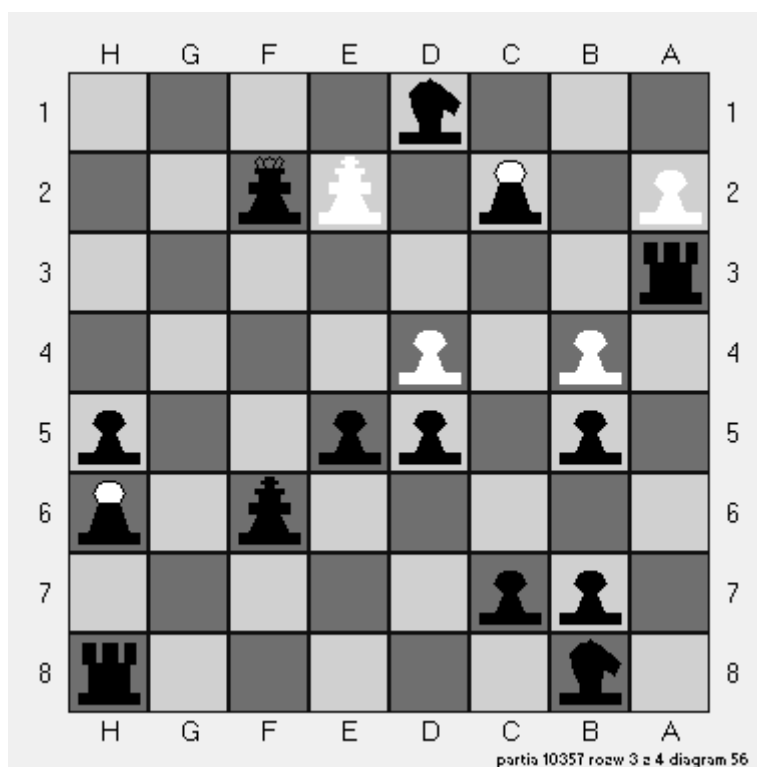


Diagram 9, partia_10357_rozw_3_z_4_diagram_56

Finał 10357.4, dla ruchu C2->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[54] Gc2:Gd3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[55] Ke2:Kd1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[56] Hg8-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

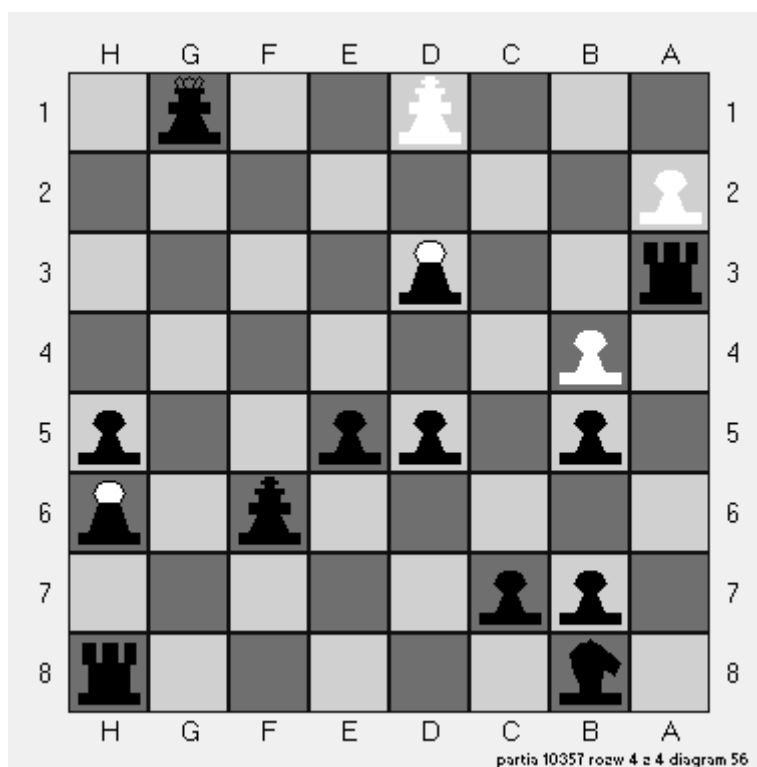


Diagram 10, partia_10357_rozw_4_z_4_diagram_56