

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.04.2023

15/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	13
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	30
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	70
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	75
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	136
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	144
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	162
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	179
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	182
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	189
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	197
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	207
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	237
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241

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, 13, 20, 24, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 42, 47, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 59, 64, 70, 75

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 87, 94, 98, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 111, 116, 120, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 133, 136, 144, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 151, 155, 162, 168, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 179, 182, 186, 189

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 197, 202, 207, 215, 218

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 222, 228, 232, 237, 241

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10472, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,c2-c4,b7-b5, długość partii 54 ruchy.

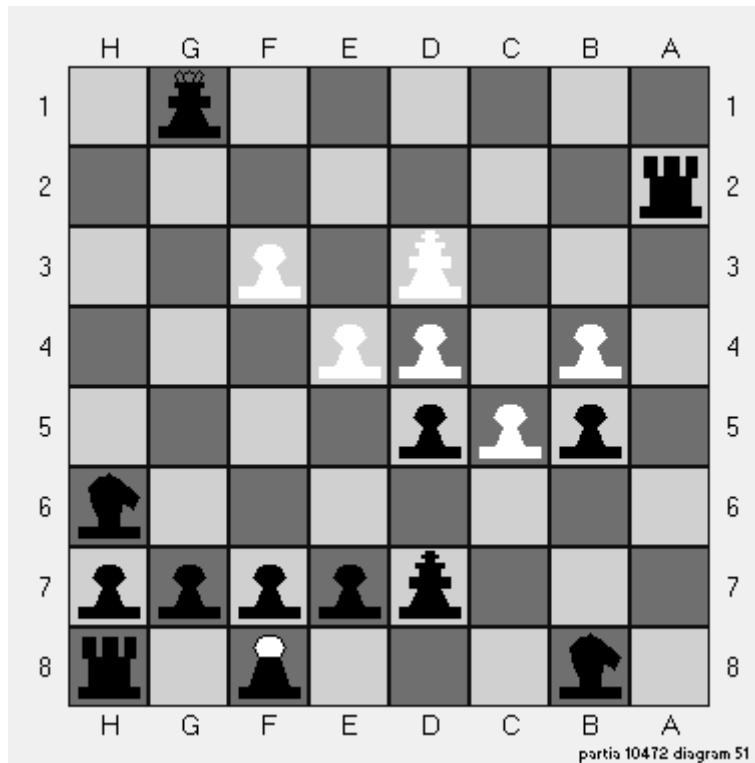


Diagram 1, partia_10472_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)_____

2)_____

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	1	H6->G4	możliwy mat	(53:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	H8->G8	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G1->H1	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G1->H2	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G1->G2	możliwy mat	(53:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G1->G3	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G1->G4	możliwy mat	(53:0,4/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	10	G1->G5	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	G1->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G6
12	12	G1->F1	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1

							na F1
13	13	G1->F2	możliwy mat	(53:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	G1->E1	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	16	G1->D1	możliwy mat	(!) (53:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1
16	18	G1->C1	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	19	G1->B1	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1
18	21	G7->G5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	22	G7->G6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	23	F7->F5	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	24	F7->F6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	25	E7->E5	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	26	E7->E6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	27	D5->E4	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

25	28	D7->E6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	29	D7->E8	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	30	D7->D8	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	31	D7->C6	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	32	D7->C7	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	33	D7->C8	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	34	B8->C6	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	35	B8->A6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	36	A2->H2	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	37	A2->G2	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	38	A2->F2	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	39	A2->E2	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
37	40	A2->D2	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

				(!) (54:2,2/2)			D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
38	42	A2->B2	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B8->C6, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G1->D1, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10472.1, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[52] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem

[53] e4: d5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[54] Hg1:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

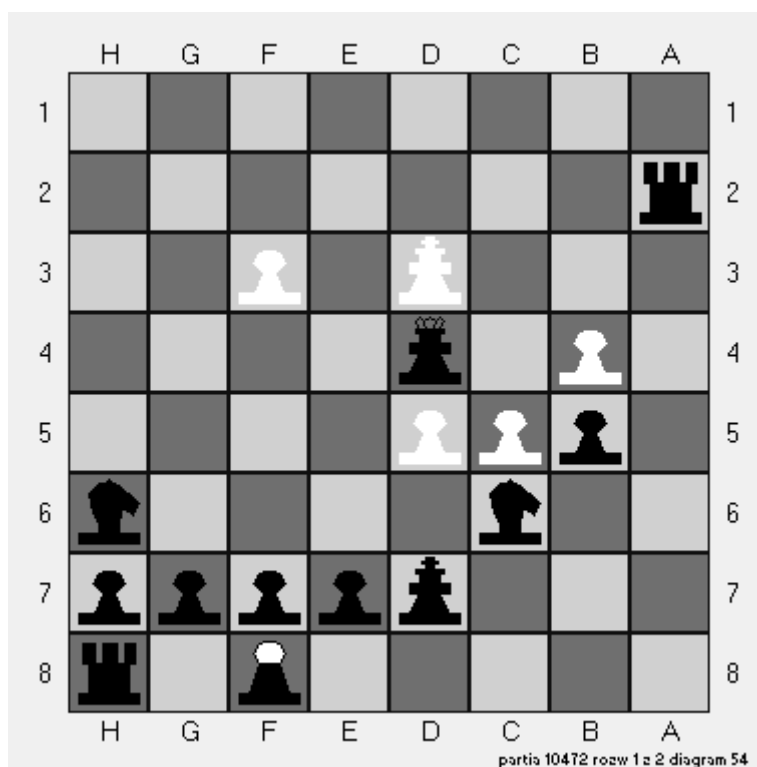


Diagram 2, partia_10472_rozw_1_z_2_diagram_54

Finał 10472.2, dla ruchu G1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[52] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[53] Kd3-Ke3 (1) ruch białym królem

[54] Hd1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

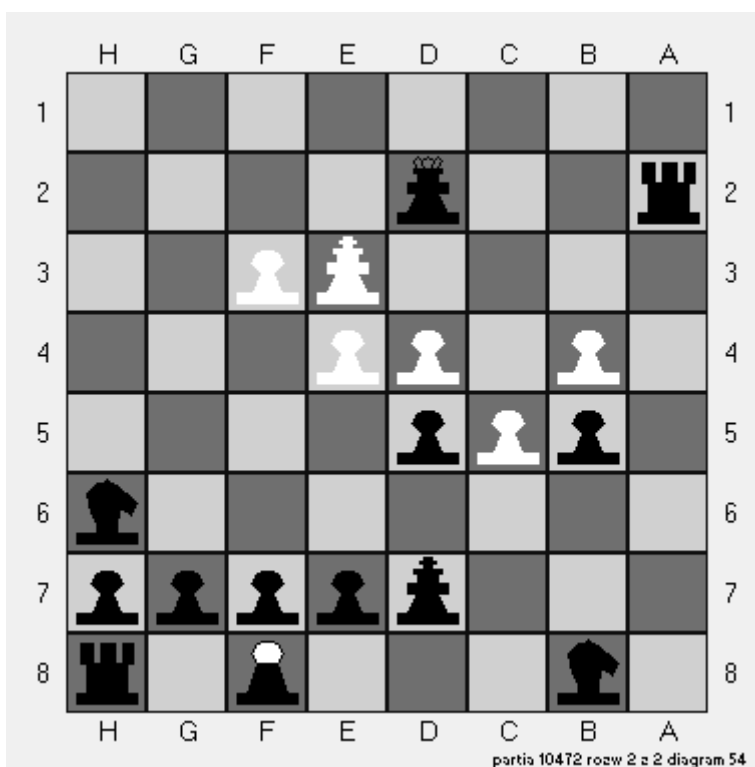


Diagram 3, partia_10472_rozw_2_z_2_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10473, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sh6, c2-c4, b7-b6, długość partii 38 ruchów.

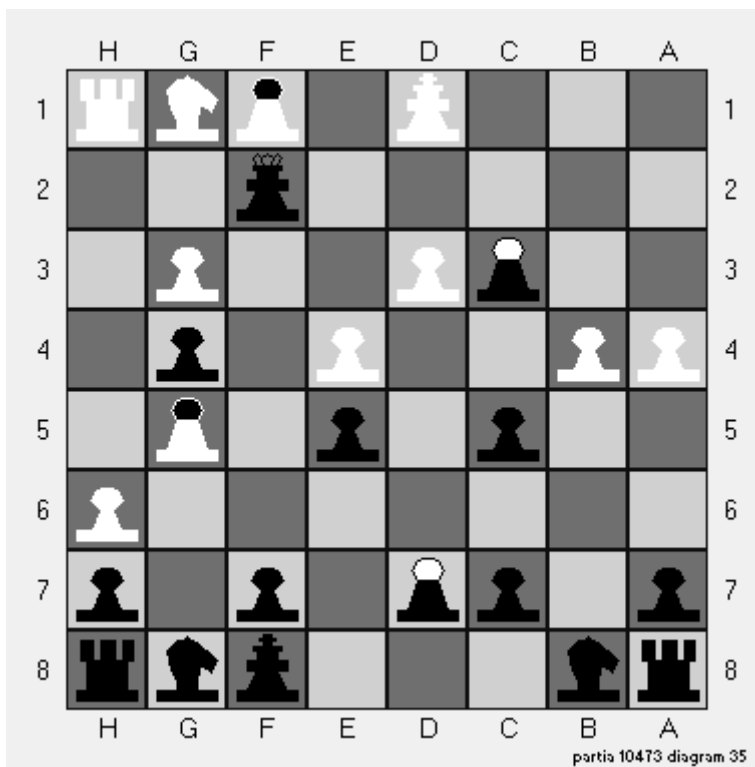


Diagram 4, partia_10473_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G8->H6	możliwy mat	(37:0,5/25) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (38:25,25/25)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G8->F6	możliwy mat	(37:0,4/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G8->E7	możliwy mat	(37:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	F2->H2	możliwy mat	(37:0,5/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	6	F2->G2	możliwy mat	(37:0,5/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	7	F2->G3	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	F2->F4	możliwy mat	(37:0,5/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	13	F2->E1	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E1
9	15	F2->E3	możliwy mat	(37:0,16/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

10	19	F2->B2	możliwy mat	(37:0,19/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	20	F2->A2	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	21	F7->F5	możliwy mat	(37:0,5/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	F7->F6	możliwy mat	(37:0,4/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	F8->E8	możliwy mat	(37:0,6/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	D7->F5	możliwy mat	(37:0,4/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	25	D7->E6	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	26	D7->E8	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	27	D7->C6	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	28	D7->C8	możliwy mat	(37:0,4/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	29	D7->B5	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	30	D7->A4	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->A4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4 zбиты biały pionek
22	31	C3->E1	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			Gońcem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	32	C3->D2	możliwy mat	(37:0,16/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	33	C3->D4	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	34	C3->B2	możliwy mat	(37:0,18/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	35	C3->B4	możliwy mat	(37:0,5/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4 zбитy biały pionek
27	36	C3->A1	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	37	C5->C4	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	38	C5->B4	możliwy mat	(37:0,5/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:21,21/21)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na B4 zбитy biały pionek
30	39	C7->C6	możliwy mat	(37:0,4/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	40	B8->C6	możliwy mat	(37:0,4/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	41	B8->A6	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	42	A7->A5	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	43	A7->A6	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->A4, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F2->E1, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10473.1, dla ruchu D7->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[36] Gd7:Ga4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[38] Hf2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

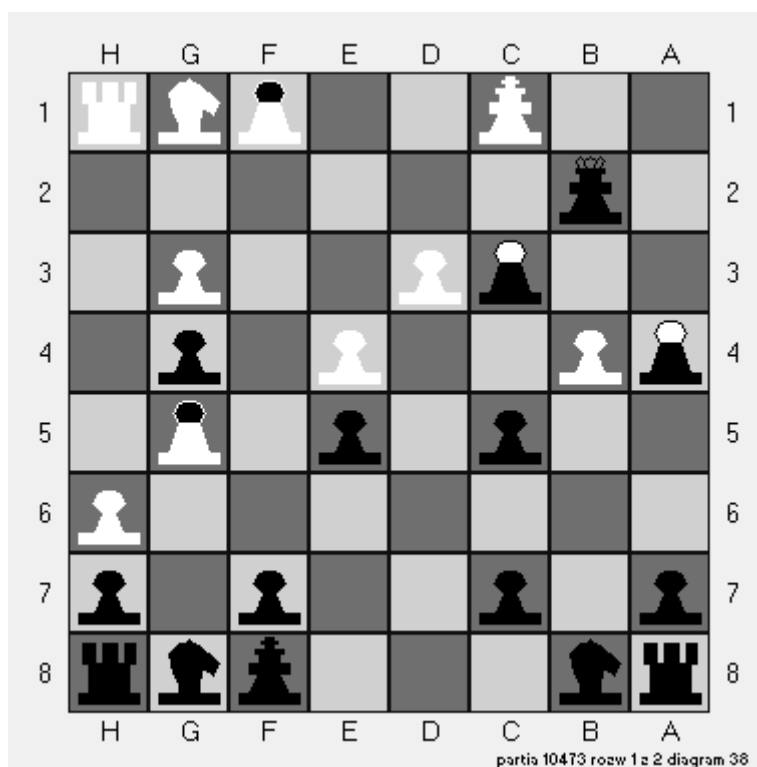


Diagram 5, partia_10473_rozw_1_z_2_diagram_38

Finał 10473.2, dla ruchu F2->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[36] Hf2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd1-Kc2 (1) ruch białym królem

[38] Gd7:Ga4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

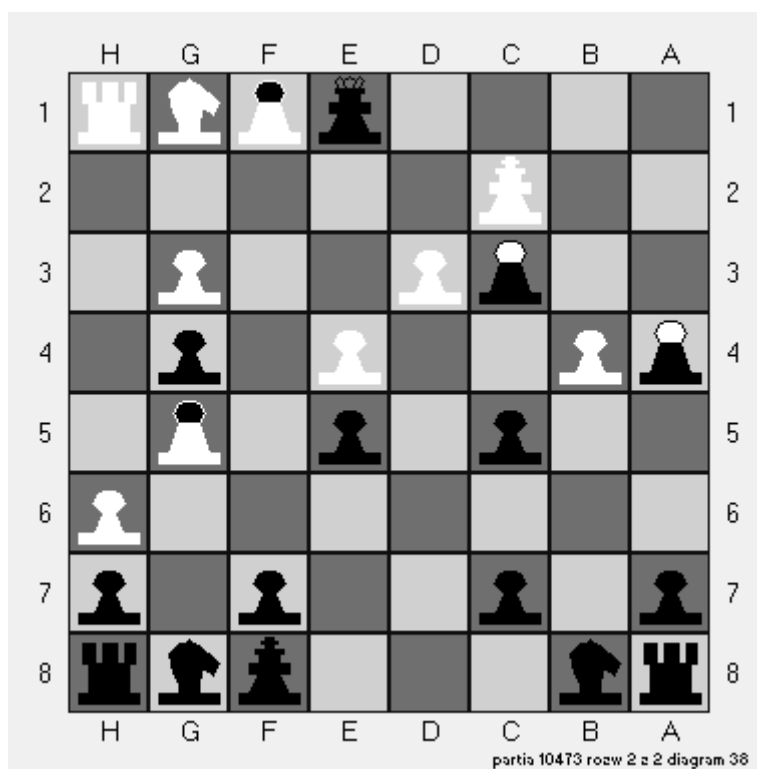


Diagram 6, partia_10473_rozw_2_z_2_diagram_38