

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.04.2023

16/2023



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	72
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	87
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	90
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	108
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	122
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	130
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	143
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	147
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	151
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	177
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	201
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	206
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	220
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227

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, 10, 19, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 36, 40, 46, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 57, 62, 65, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 77, 81, 87, 90

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 100, 103, 108, 115

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 118, 122, 130, 134, 137

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 140, 143, 147, 151, 155

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 161, 164, 170, 173, 177

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 181, 187, 193, 196, 201

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 206, 211, 214, 220, 227

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 10533, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,b2-b3,b7-b6, długość partii 74 ruchy.

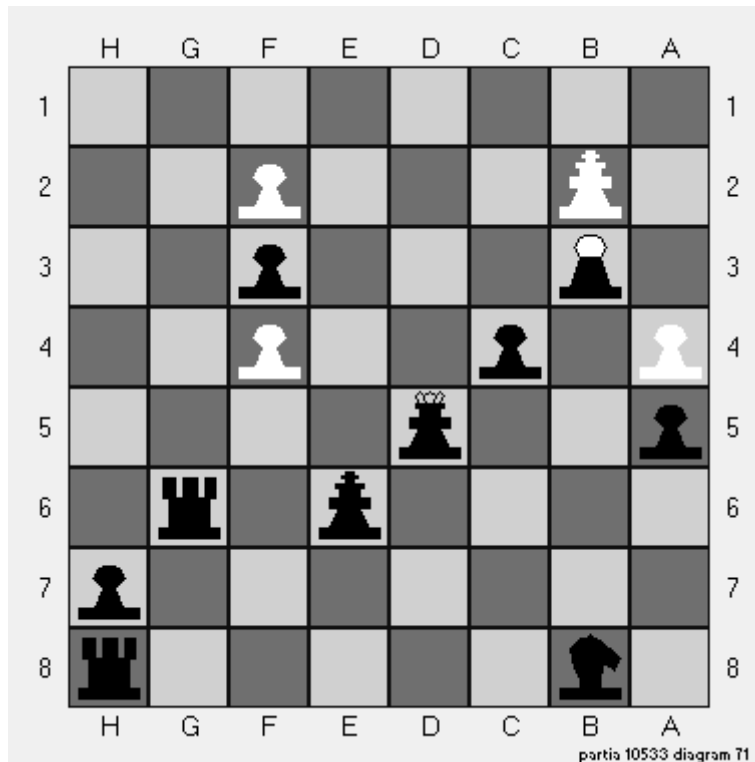


Diagram 1, partia_10533_diagram_71

Oczekiwany 72 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 74 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 73 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:72

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	H8->D8	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
2	25	D5->F5	możliwy mat	(73:2,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na F5
3	26	D5->E4	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E4
4	27	D5->E5	możliwy mat	(73:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	28	D5->D1	możliwy mat	(73:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D1
6	29	D5->D2	możliwy mat	(!) (73:1,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D2
7	30	D5->D3	możliwy mat	(73:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D3
8	31	D5->D4	możliwy mat	(!) (73:1,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D4
9	40	C4->C3	możliwy mat	(73:3,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	46	B8->C6	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6

Spośród 47 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D5->D4, 73:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadziła do remisu
- 2) D5->D2, 73:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadziła do remisu

Finał 10533.1, dla ruchu D5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[72] Hd5-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[73] Kb2-Kc1 (1) ruch białym królem

[74] Wg6-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

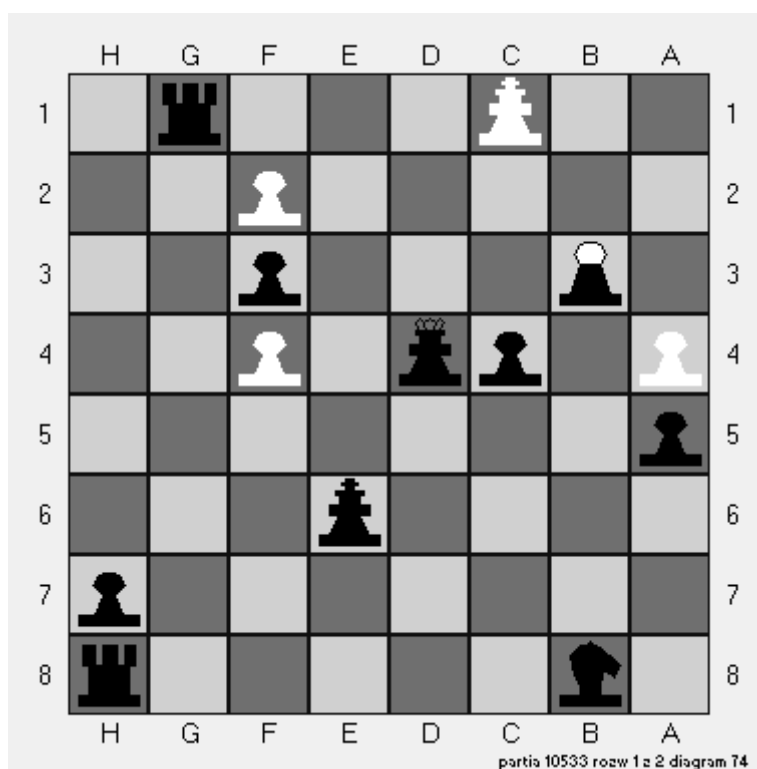


Diagram 2, partia_10533_rozw_1_z_2_diagram_74

Finał 10533.2, dla ruchu D5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[72] Hd5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[73] Kb2-Kb1 (1) ruch białym królem

[74] Wg6-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

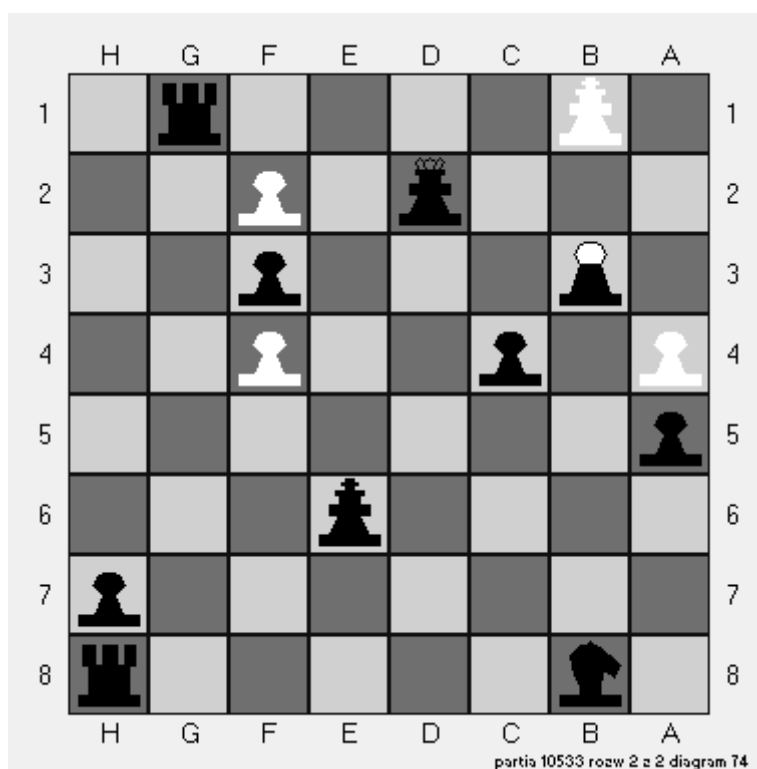


Diagram 3, partia_10533_rozw_2_z_2_diagram_74

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10534, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,b2-b3,Sb8-Sc6, długość partii 38 ruchów.

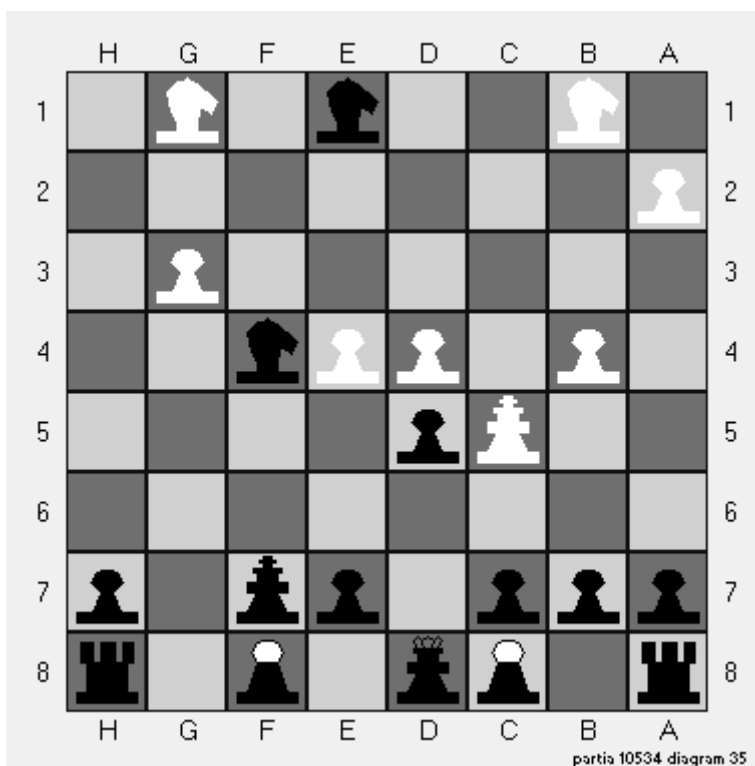


Diagram 4, partia_10534_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 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:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	F4->H3	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	F4->H5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F4->G2	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F4->G6	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F4->E2	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	11	F7->G6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	12	F7->G7	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

11	13	F7->G8	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	14	F7->F6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	15	F7->E6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	16	F7->E8	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	17	F8->H6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	18	F8->G7	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	19	E1->G2	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	20	E1->F3	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	22	E1->C2	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	25	D5->E4	możliwy mat	(37:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	26	D8->E8	możliwy mat	(37:0,12/13) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			Hetmanem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	28	D8->D7	możliwy mat	(!) (37:0,13/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (38:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	29	C7->C6	możliwy mat	(!) (37:0,13/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (38:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	30	C8->H3	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	31	C8->G4	możliwy mat	(37:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	32	C8->F5	możliwy mat	(37:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	33	C8->E6	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	34	C8->D7	możliwy mat	(37:0,12/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	35	B7->B5	możliwy mat	(37:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	36	B7->B6	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
31	37	A7->A5	możliwy mat	(37:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
32	38	A7->A6	możliwy mat	(!) (37:0,13/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (38:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	39	A8->B8	możliwy mat	(37:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 39 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D8->D7, 37:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C7->C6, 37:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) A7->A6, 37:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) B7->B6, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10534.1, dla ruchu D8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[36] Hd8-Hd7 (1) ruch czarnym hetmanem

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

[38] Hd7:Hd5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

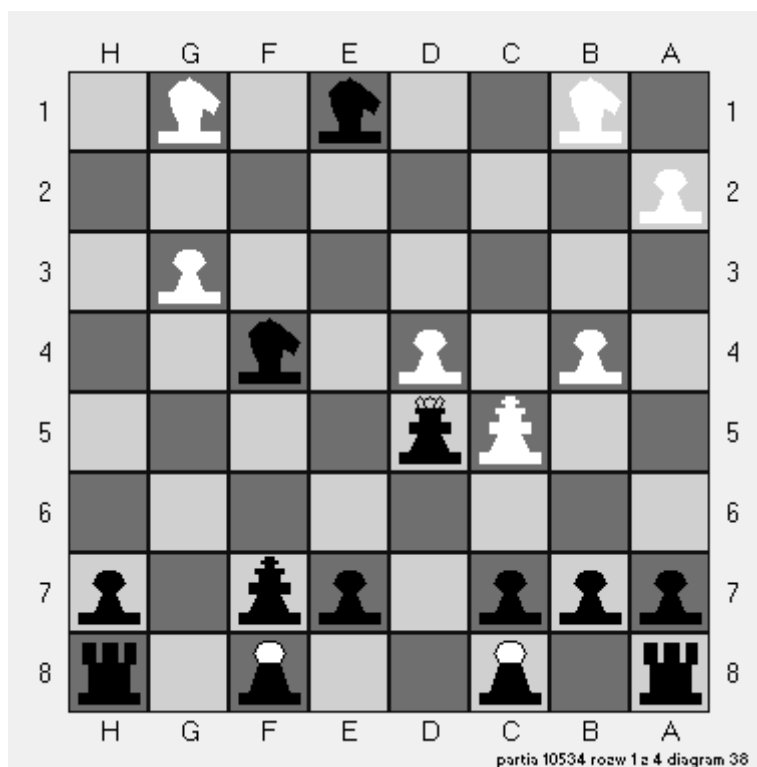


Diagram 5, partia_10534_rozw_1_z_4_diagram_38

Finał 10534.2, dla ruchu C7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[36] c7- c6 (1) ruch czarnym pionkiem

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

[38] Hd8:Hd5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

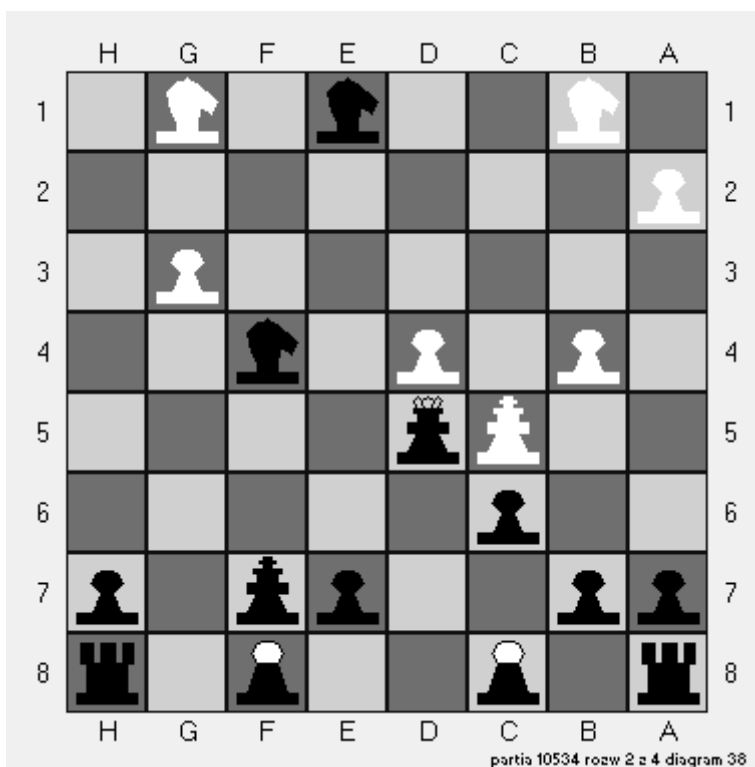


Diagram 6, partia_10534_rozw_2_z_4_diagram_38

Finał 10534.3, dla ruchu A7->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[36] a7- a6 (1) ruch czarnym pionkiem

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

[38] Hd8:Hd5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

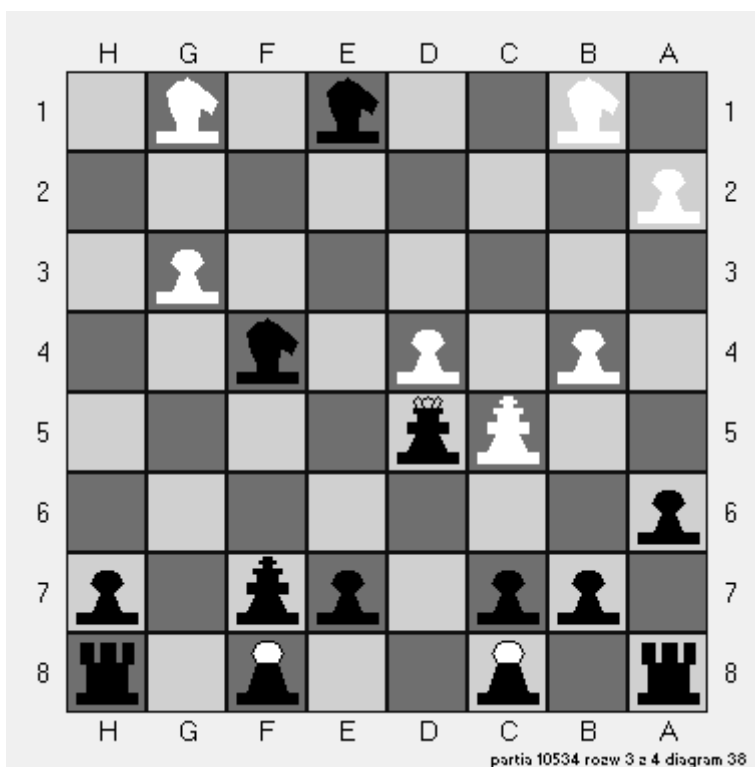


Diagram 7, partia_10534_rozw_3_z_4_diagram_38

Finał 10534.4, dla ruchu B7->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[36] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Kc5-Kc6 (1) ruch białym królem

[38] Hd8-Hd7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

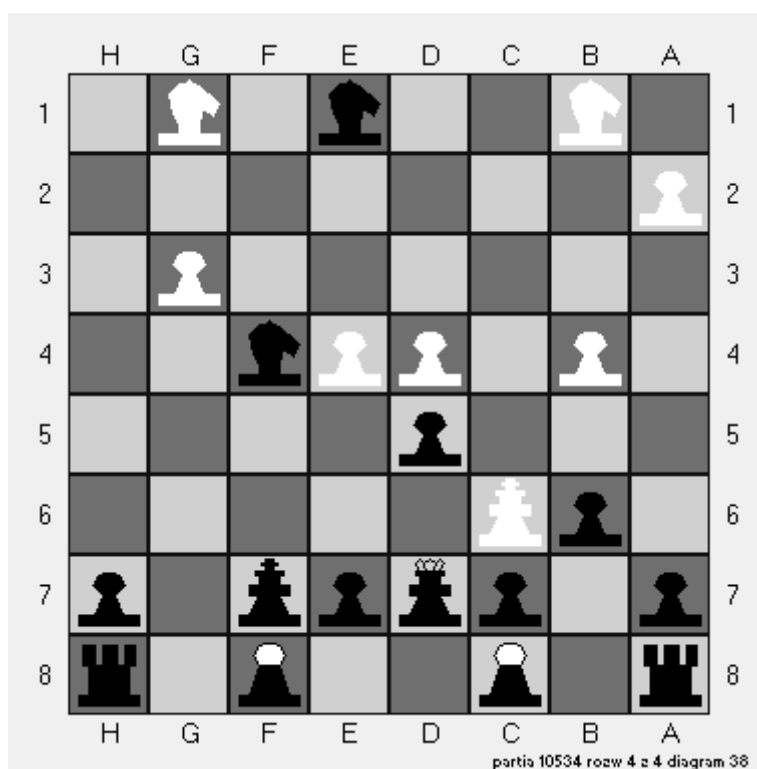


Diagram 8, partia_10534_rozw_4_z_4_diagram_38