

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.05.2022

19/2022



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 7 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	242
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	251
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	271

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, 21, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 41, 49, 53, 58, 63

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 66, 71, 74, 79, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 94, 98, 103, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 118, 122, 129, 134

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 143, 148, 155, 161

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 168, 173, 177, 182, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 198, 203, 207, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 225, 232, 237, 242

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 251, 256, 261, 264, 271

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7891, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,d2-d3,Sg8-Sh6, długość partii 56 ruchów.

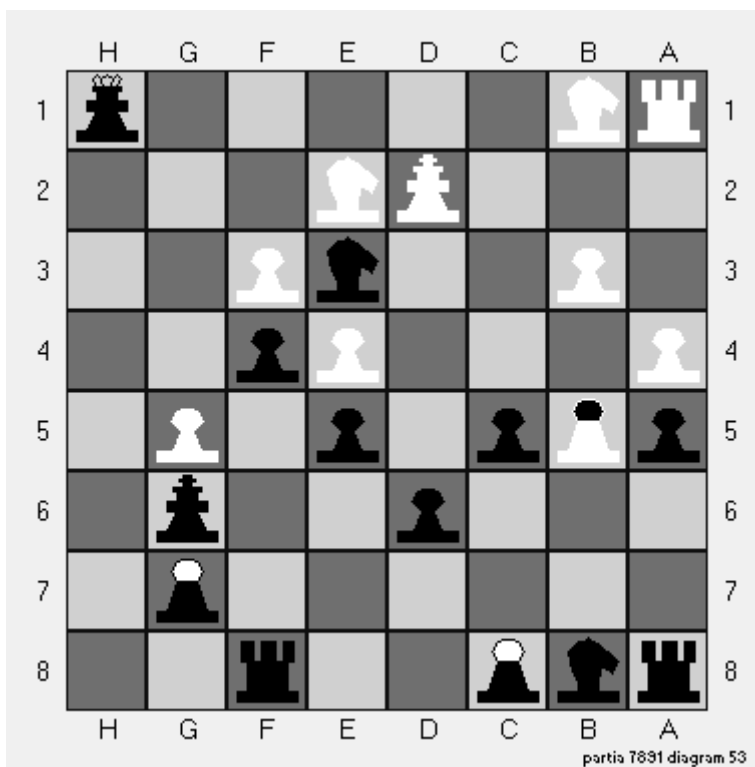


Diagram 1, partia_7891_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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	13	H1->D1	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1
2	14	H1->C1	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	15	H1->B1	możliwy mat	(55:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (56:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->D1, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7891.1, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[54] Hh1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[56] Hd1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

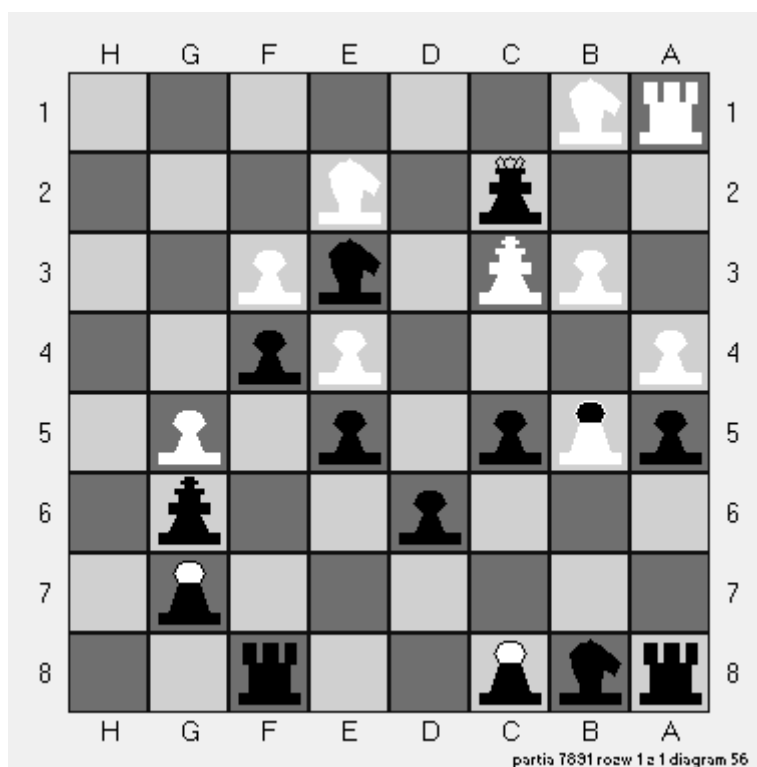


Diagram 2, partia_7891_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 7892, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,d2-d3,Sg8-Sf6, długość partii 46 ruchów.

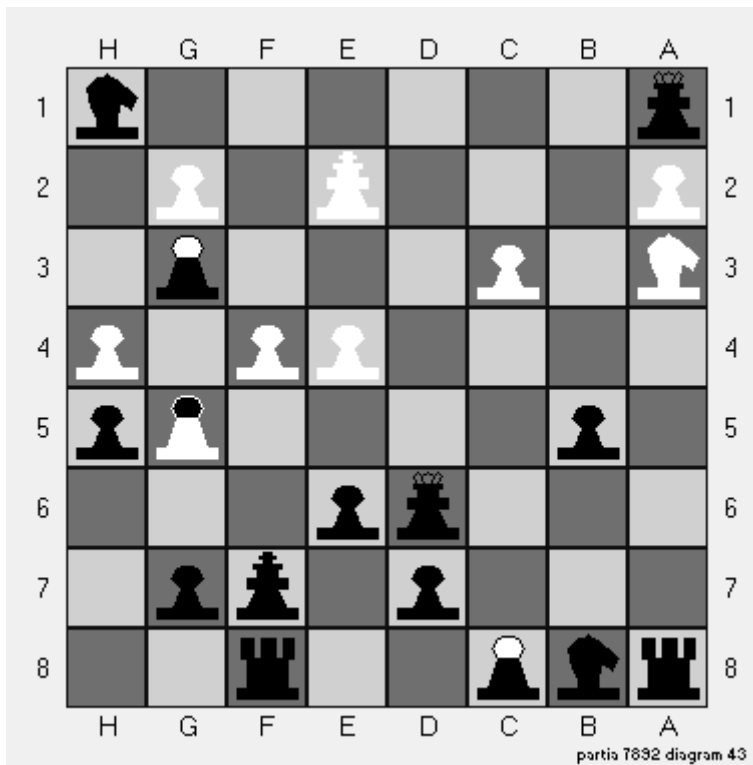


Diagram 3, partia_7892_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj siedem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- 1) _____ 5) _____
- 2) _____ 6) _____
- 3) _____ 7) _____
- 4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->F2	możliwy mat	(45:0,12/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G3->H2	możliwy mat	(45:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G3->H4	możliwy mat	(45:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	G3->F2	możliwy mat	(45:0,13/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G3->F4	możliwy mat	(45:0,12/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:14,14/14)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na F4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	G3->E1	możliwy mat	(45:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G7->G6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F7->G6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F7->G8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F7->E8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F8->H8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	12	F8->G8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	F8->E8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	F8->D8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
15	15	E6->E5	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	D6->F4	możliwy mat	(45:0,10/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	19	D6->D1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D1
18	20	D6->D2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	22	D6->D4	możliwy mat	(45:0,11/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	23	D6->D5	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	24	D6->C5	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	28	D6->B6	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

23	29	D6->A3	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na A3 zбиты biały Koń
24	31	C8->B7	możliwy mat	(45:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijający ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	C8->A6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijający ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	33	B5->B4	możliwy mat	(45:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:14,14/14)			niebijający ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	B8->C6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijający ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	35	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijający ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	A1->G1	możliwy mat	(!) (45:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->G1 wygrywasz	niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	37	A1->F1	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->F1 wygrywasz	niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	38	A1->E1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->E1 wygrywasz	niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1
32	39	A1->D1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->D1 wygrywasz	niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
33	40	A1->C1	możliwy mat	(!) (45:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C1 wygrywasz	niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	41	A1->C3	możliwy mat	(!) (45:0,11/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	42	A1->B1	możliwy mat	(45:0,11/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:13,13/13)			niebijający ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

36	43	A1->B2	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2
37	44	A1->A2	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A2 zбиты biały pionek
38	45	A8->A3	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały Koń
39	46	A8->A4	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	47	A8->A5	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	48	A8->A6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	49	A8->A7	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, siedem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A1->C1, 45:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A1->C3, 45:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) A1->G1, 45:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) A1->F1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) A1->D1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) A1->E1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 7) D6->D1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7892.1, dla ruchu A1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[44] Ha1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] Gg5-Gd8 (1) ruch białym gońcem

[46] Hd6-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

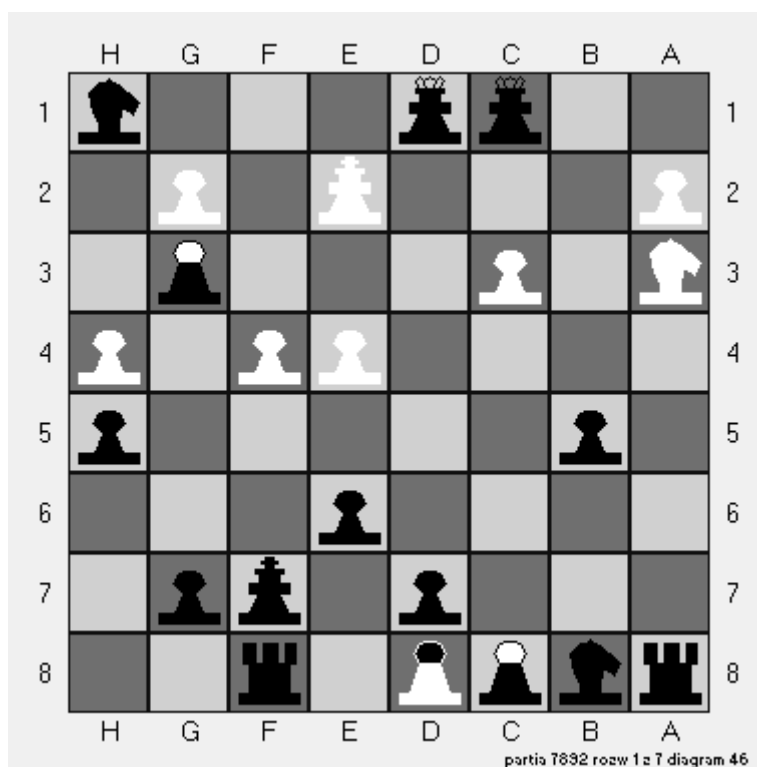


Diagram 4, partia_7892_rozw_1_z_7_diagram_46

Finał 7892.2, dla ruchu A1->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Ha1:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[45] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hd6-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

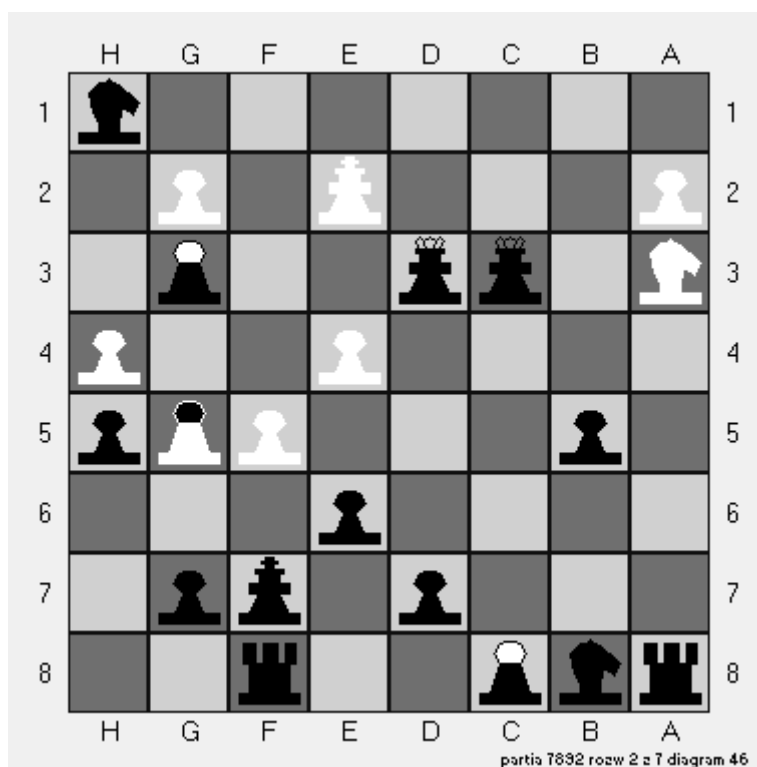


Diagram 5, partia_7892_rozw_2_z_7_diagram_46

Finał 7892.3, dla ruchu A1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[44] Ha1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hd6-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

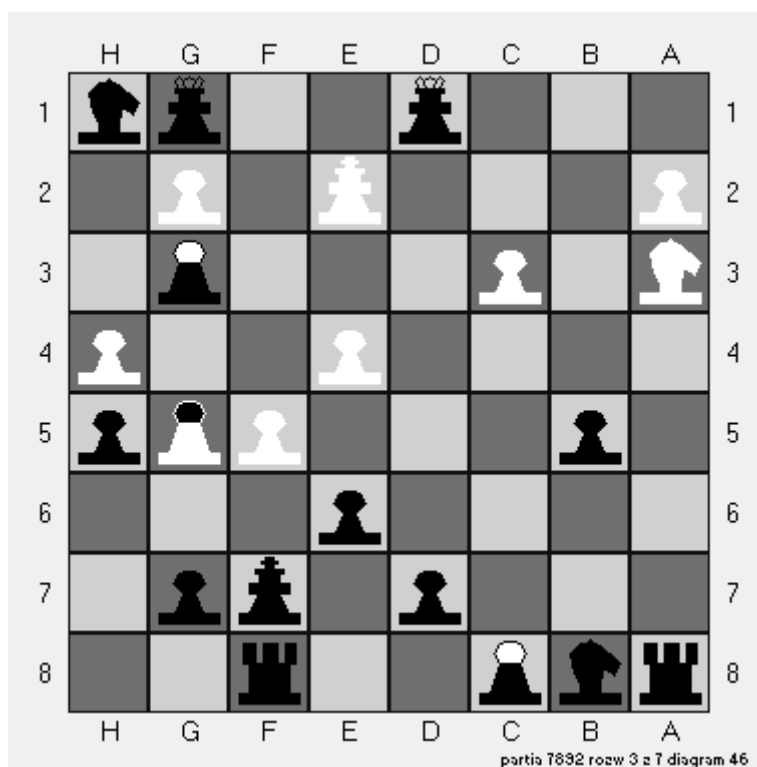


Diagram 6, partia_7892_rozw_3_z_7_diagram_46

Finał 7892.4, dla ruchu A1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[44] Ha1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Ke2:Kf1 (2) pobicie białym królem czarnego hetmana

[46] Hd6-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

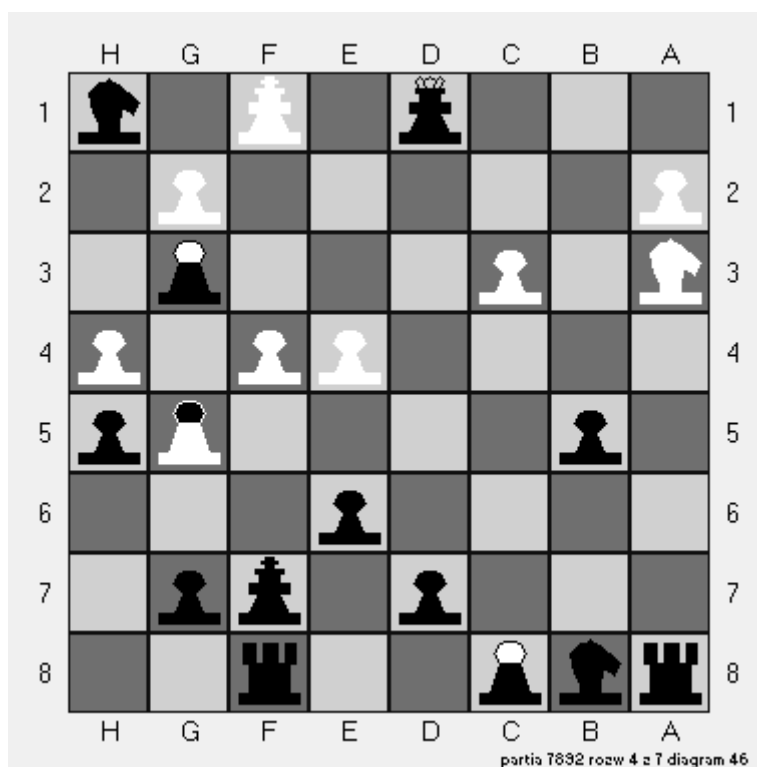


Diagram 7, partia_7892_rozw_4_z_7_diagram_46

Finał 7892.5, dla ruchu A1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[44] Ha1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Ke3 (1) ruch białym królem

[46] Hd6-Hc5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

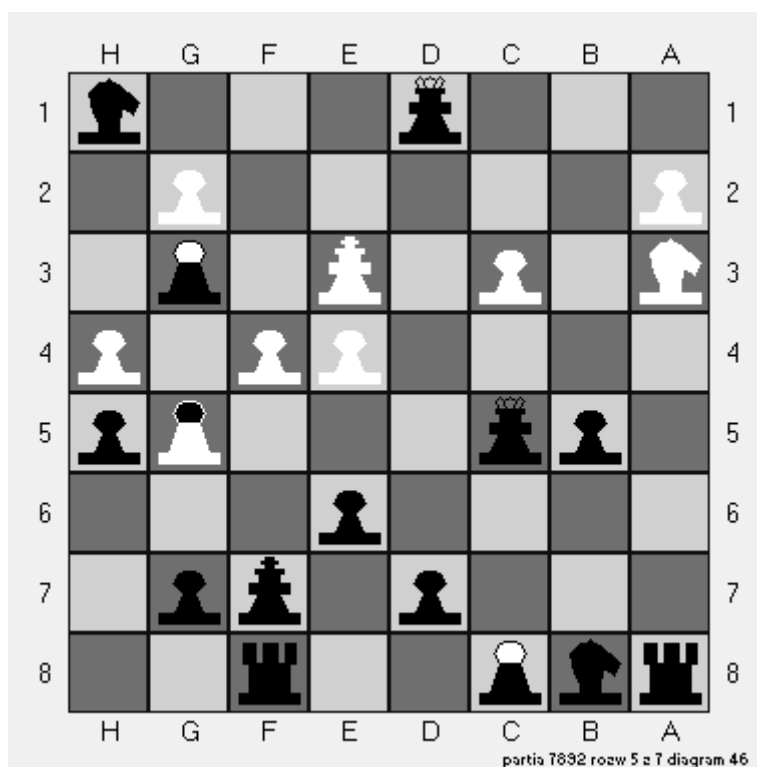


Diagram 8, partia_7892_rozw_5_z_7_diagram_46

Finał 7892.6, dla ruchu A1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[44] Ha1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

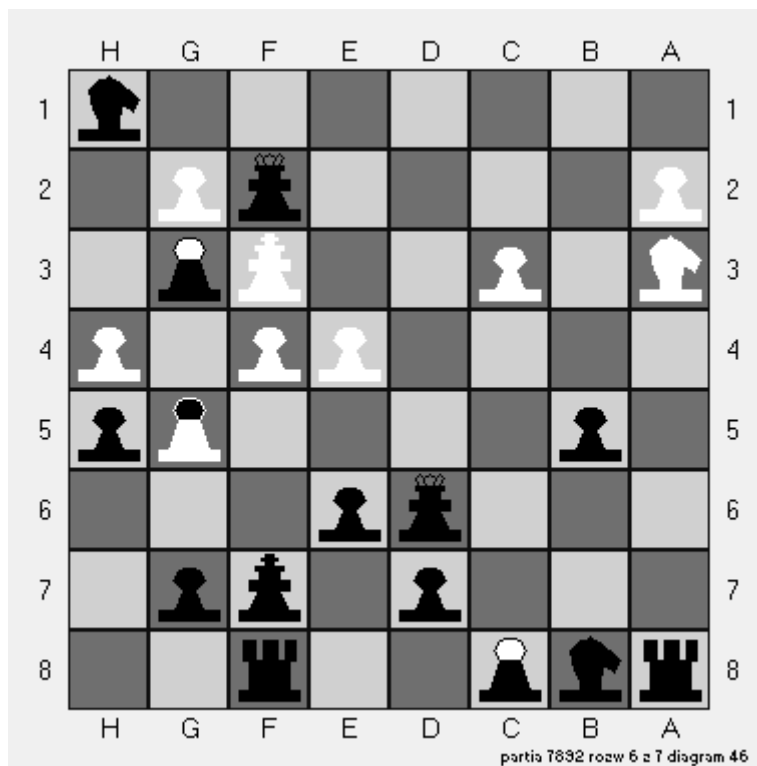


Diagram 9, partia_7892_rozw_6_z_7_diagram_46

Finał 7892.7, dla ruchu D6->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[44] Hd6-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Ke3 (1) ruch białym królem

[46] Ha1:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

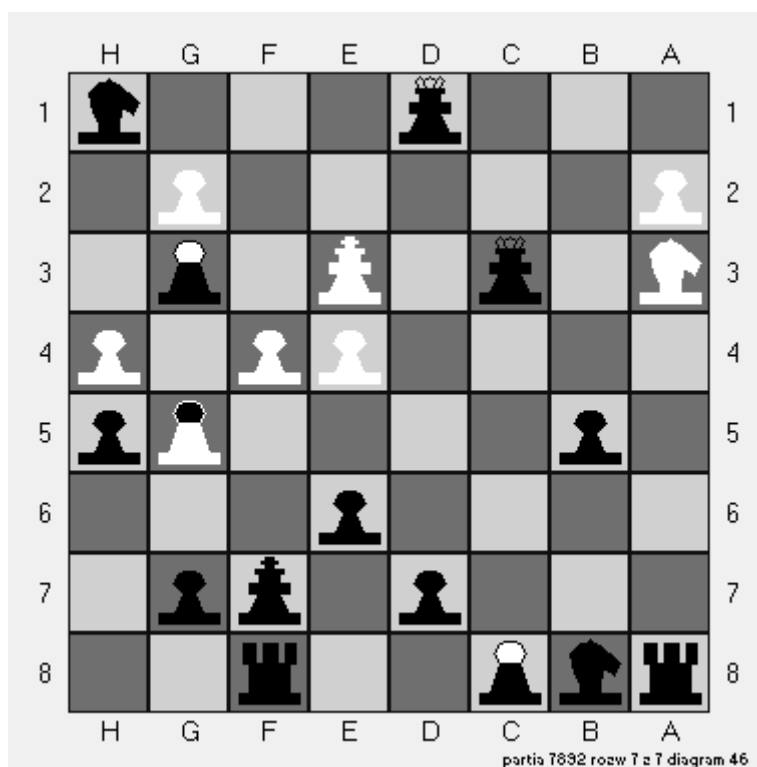


Diagram 10, partia_7892_rozw_7_z_7_diagram_46