

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.01.2023

2/2023



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	12
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	37
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 13. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	135
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	236
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	245
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	251

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, 12, 17, 26, 37

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 44, 49, 55, 61, 67

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 70, 73, 79, 85, 88

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 99, 104, 108, 115

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 121, 126, 130, 135, 142

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 152, 156, 159, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 171, 176, 180, 184

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 192, 195, 203, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 214, 218, 221, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 232, 236, 245, 251

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 9809, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,Sg1-Sh3,e7-e5, długość partii 42 ruchy.

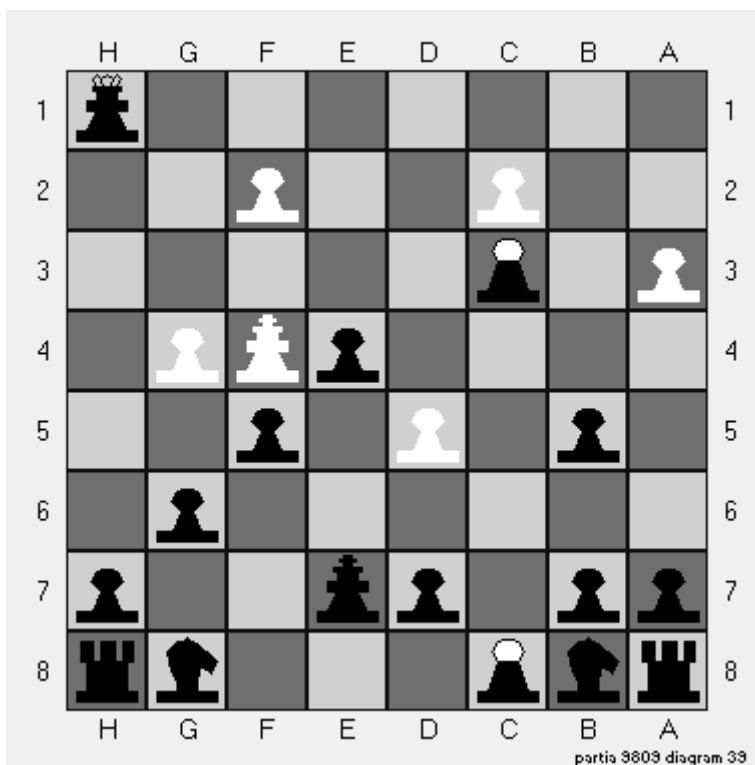


Diagram 1, partia_9809_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

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	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	H1->H5	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	6	H1->G1	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	7	H1->G2	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	8	H1->F1	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	9	H1->F3	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3
8	10	H1->E1	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	11	H1->D1	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	15	H7->H5	możliwy mat	(41:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	16	H7->H6	możliwy mat	(41:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	17	G6->G5	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:4,4/4)			pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	18	G8->H6	możliwy mat	(41:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	19	G8->F6	możliwy mat	(41:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	20	F5->G4	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	21	E4->E3	możliwy mat	(41:0,2/9) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	E7->F6	możliwy mat	(41:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	E7->F7	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	E7->F8	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	25	E7->E8	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	26	E7->D6	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	27	E7->D8	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	28	D7->D6	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	29	C3->G7	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na G7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
25	30	C3->F6	możliwy mat	(41:0,6/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	31	C3->E1	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	32	C3->E5	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	33	C3->D2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2
29	34	C3->D4	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	35	C3->B2	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	36	C3->B4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	37	C3->A1	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	38	C3->A5	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	39	B5->B4	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	40	B7->B6	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	41	B8->C6	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

37	42	B8->A6	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	43	A7->A5	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	44	A7->A6	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->F3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9809.1, dla ruchu H1->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[40] Hh1-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kf4-Kg5 (1) ruch białym królem

[42] Hf3:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

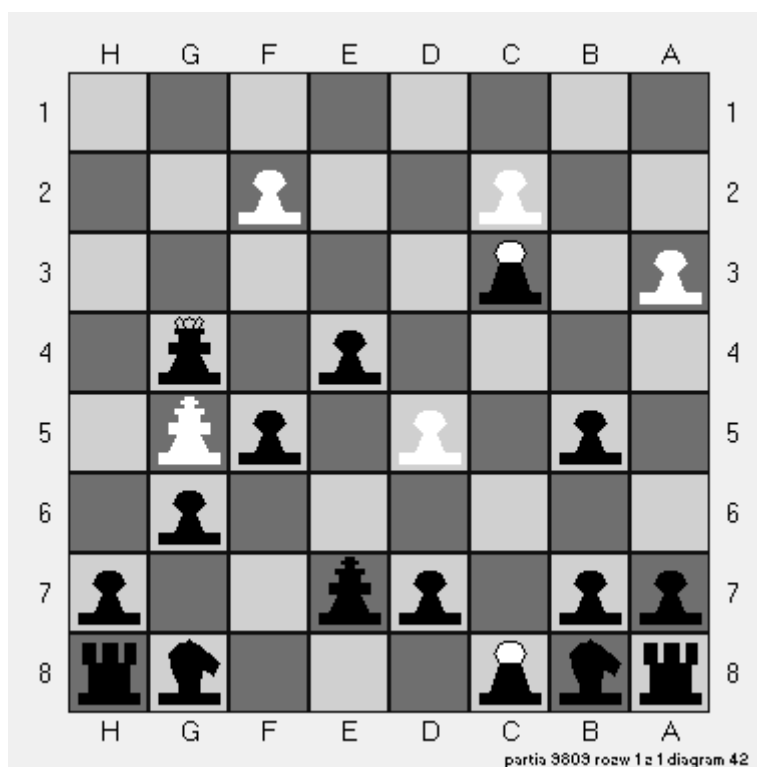


Diagram 2, partia_9809_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9810, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,Sg1-Sh3,e7-e6, długość partii 64 ruchy.

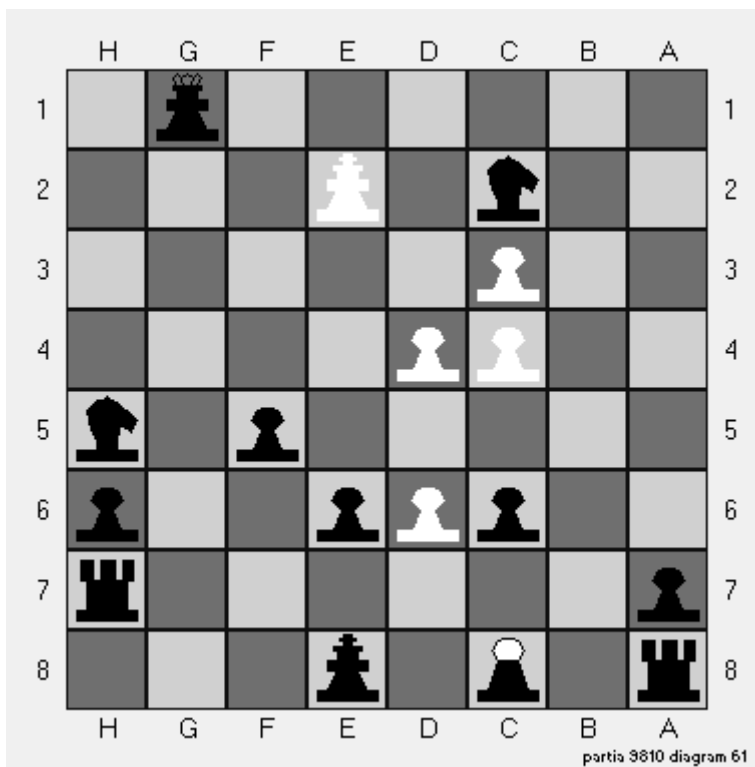


Diagram 3, partia_9810_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->G3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G3
2	2	H5->G7	możliwy mat	(63:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G7
3	3	H5->F4	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F4
4	4	H5->F6	możliwy mat	(63:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6
5	5	H7->H8	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8
6	6	H7->G7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7
7	7	H7->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na F7
8	8	H7->E7	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	H7->D7	możliwy mat	(63:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na D7
10	10	H7->C7	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	11	H7->B7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na B7
12	12	G1->H1	możliwy mat	(63:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
13	13	G1->H2	możliwy mat	(63:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
14	14	G1->G2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
15	16	G1->G4	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4
16	22	G1->F2	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	23	G1->E1	możliwy mat	(!) (63:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E1
18	27	G1->C1	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1
19	28	G1->B1	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1
20	29	G1->A1	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na A1
21	31	E6->E5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	E8->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
23	33	E8->F8	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
24	34	E8->D7	możliwy mat	(63:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
25	35	E8->D8	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
26	42	C6->C5	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	43	C8->D7	możliwy mat	(63:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
28	44	C8->B7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
29	45	C8->A6	możliwy mat	(63:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
30	46	A7->A5	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
31	47	A7->A6	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
32	48	A8->B8	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

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

1) $G1 \rightarrow E1$, 63:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9810.1, dla ruchu G1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[62] Hg1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[63] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[64] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

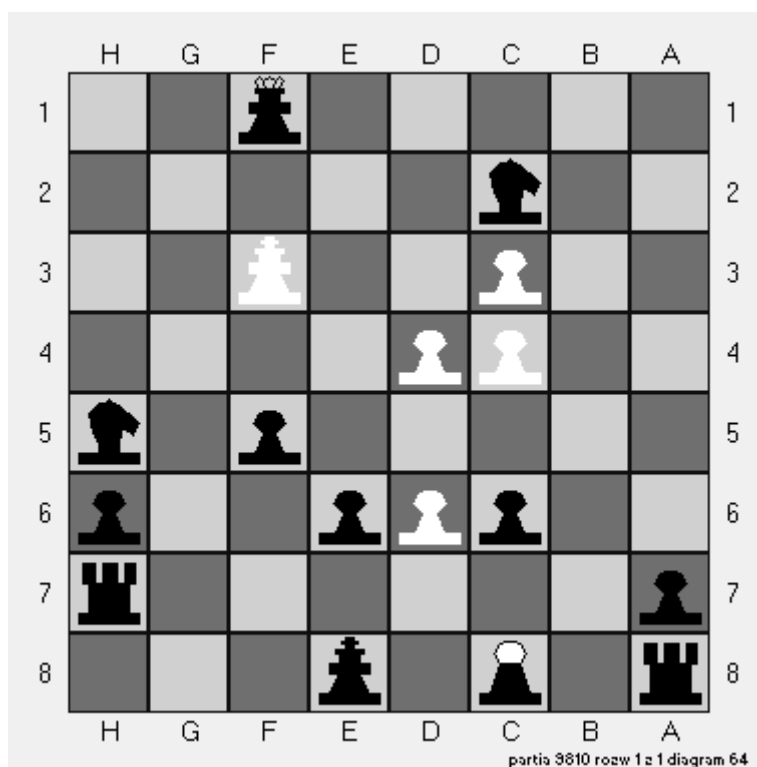


Diagram 4, partia_9810_rozw_1_z_1_diagram_64