

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.05.2023

20/2023



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 13. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	73
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 16. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	94
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	238
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	251

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 11, 19, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 44, 48, 53, 59

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 70, 73, 83, 88

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 108, 112, 118, 123

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 126, 131, 135, 138, 143

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 152, 157, 162, 168

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 177, 184, 189, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 203, 206, 209, 215, 218

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 221, 229, 234, 238, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 251, 256, 261, 264

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 10735, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,g2-g4,Sf6:Sg4, długość partii 30 ruchów.

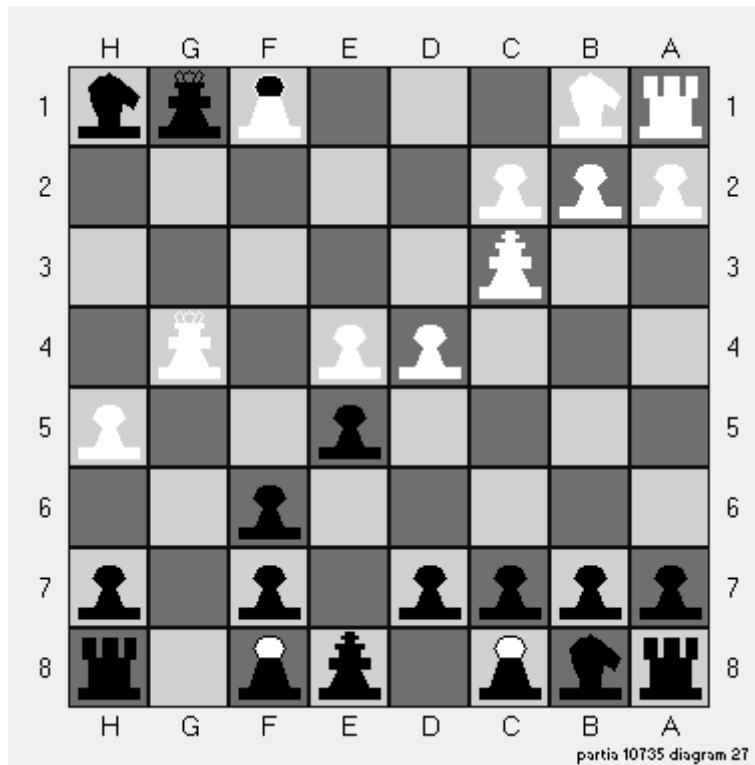


Diagram 1, partia_10735_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 33 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(29:0,2/34) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (30:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	3	H7->H6	możliwy mat	(29:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	4	H8->G8	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,1,1](?) <2,0,0,1,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	10	G1->F2	możliwy mat	(29:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	G1->D4	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D4 zбиты biały pionek
6	13	F6->F5	możliwy mat	(29:0,1/35) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (30:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	14	F8->H6	możliwy mat	(29:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	15	F8->G7	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	16	F8->E7	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	17	F8->D6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

				(!) (30:36,36/36)			D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
11	18	F8->C5	możliwy mat	(29:0,1/37) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (30:37,37/37)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	20	F8->A3	możliwy mat	(29:0,1/35) w 2 ruchu [2,2,0,0,1](?) <2,2,0,0,1>, (!) (30:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	22	E8->E7	możliwy mat	(29:0,1/37) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:37,37/37)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	23	E8->D8	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	24	D7->D5	możliwy mat	(29:0,3/36) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	25	D7->D6	możliwy mat	(29:0,1/38) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (30:38,38/38)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	C7->C5	możliwy mat	(29:0,1/37) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (30:37,37/37)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	27	C7->C6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	28	B7->B5	możliwy mat	(29:0,3/34) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (30:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego pionka
20	29	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	30	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	31	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
23	32	A7->A5	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
24	33	A7->A6	możliwy mat	(29:0,1/36) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (30:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 33 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->D4, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Final 10735.1, dla ruchu G1->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[28] Hg1:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kc3-Kb3 (1) ruch białym królem

[30] Hd4-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

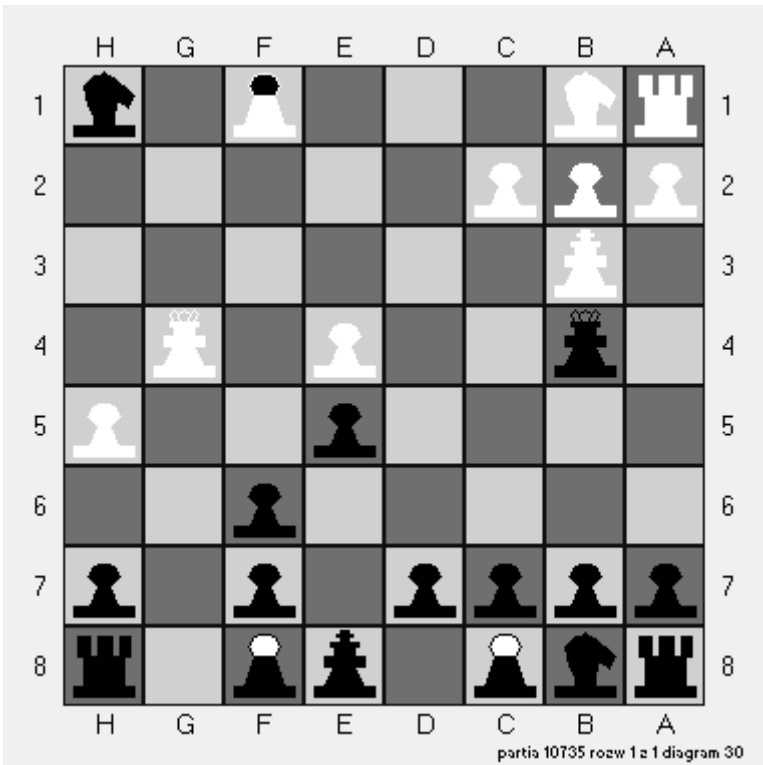


Diagram 2, partia_10735_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10736, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sf6, g2-g4, Sf6-Sg8, długość partii 44 ruchy.

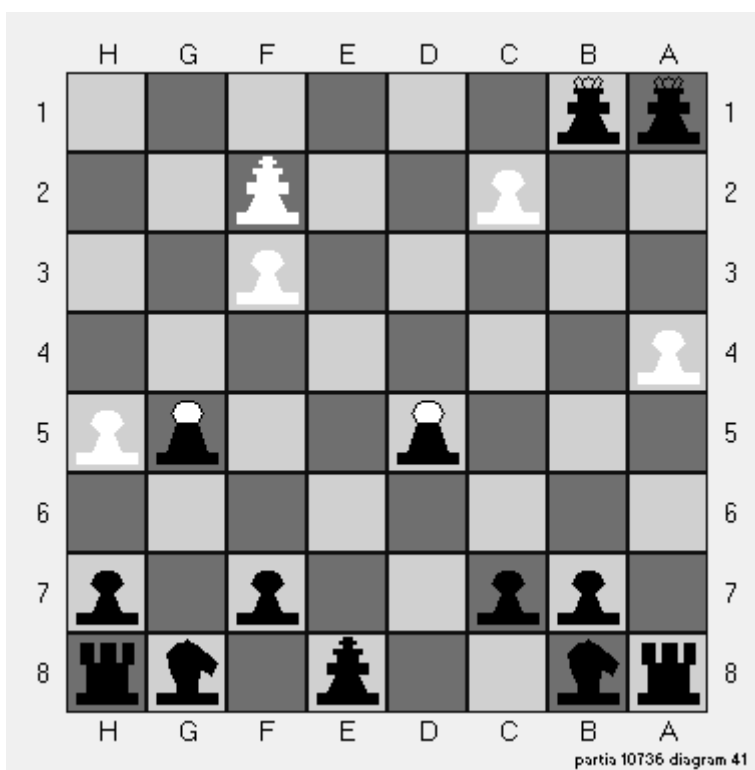


Diagram 3, partia_10736_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

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

1) _____

2) _____

3) _____

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	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	G5->H4	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H4
3	3	G5->H6	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H6
4	4	G5->F4	możliwy mat	(!) (43:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F4
5	5	G5->F6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F6
6	7	G5->E7	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na E7
7	8	G5->D2	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na D2
8	9	G5->D8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na D8
9	11	G8->H6	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
10	12	G8->F6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
11	13	G8->E7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
12	14	F7->F5	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
13	15	F7->F6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
14	16	E8->F8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
15	17	E8->E7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
16	18	E8->D7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
17	19	E8->D8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

18	21	D5->E4	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	22	D5->E6	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6
20	23	D5->C4	możliwy mat	(43:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C4
21	24	D5->C6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C6
22	25	D5->B3	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	26	D5->A2	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2
24	27	C7->C5	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
25	28	C7->C6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
26	29	B1->H1	możliwy mat	(!) (43:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->H1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1
27	30	B1->G1	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: B1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1
28	33	B1->D1	możliwy mat	(43:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
29	34	B1->C1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1
30	36	B1->B2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
31	37	B1->B3	możliwy mat	(43:0,5/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	38	B1->B4	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B4
33	40	B1->B6	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B6
34	41	B1->A2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			Hetmanem z pozycji B1 na A2
35	42	B7->B5	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	43	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
37	44	B8->D7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
38	45	B8->C6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
39	46	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
40	48	A1->F6	możliwy mat	(43:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F6
41	49	A1->E5	możliwy mat	(43:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E5
42	50	A1->D4	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D4
43	51	A1->C3	możliwy mat	(43:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3
44	52	A1->B2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2
45	53	A1->A2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A2
46	54	A1->A3	możliwy mat	(43:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A3
47	55	A1->A4	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A4 zбиты biały pionek
48	56	A8->A4	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4 zбиты biały pionek
49	57	A8->A5	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
50	58	A8->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
51	59	A8->A7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 59 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B1->G1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

- 2) B1->H1, 43:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G5->F4, 43:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10736.1, dla ruchu B1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[42] Hb1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[44] Gd5-Gc4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

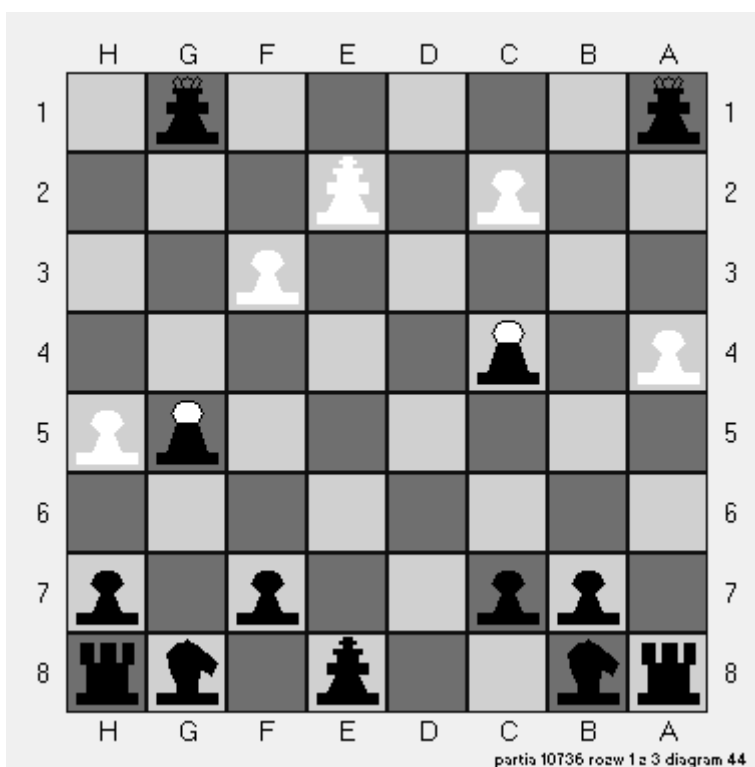


Diagram 4, partia_10736_rozw_1_z_3_diagram_44

Finał 10736.2, dla ruchu B1->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[42] Hb1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

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

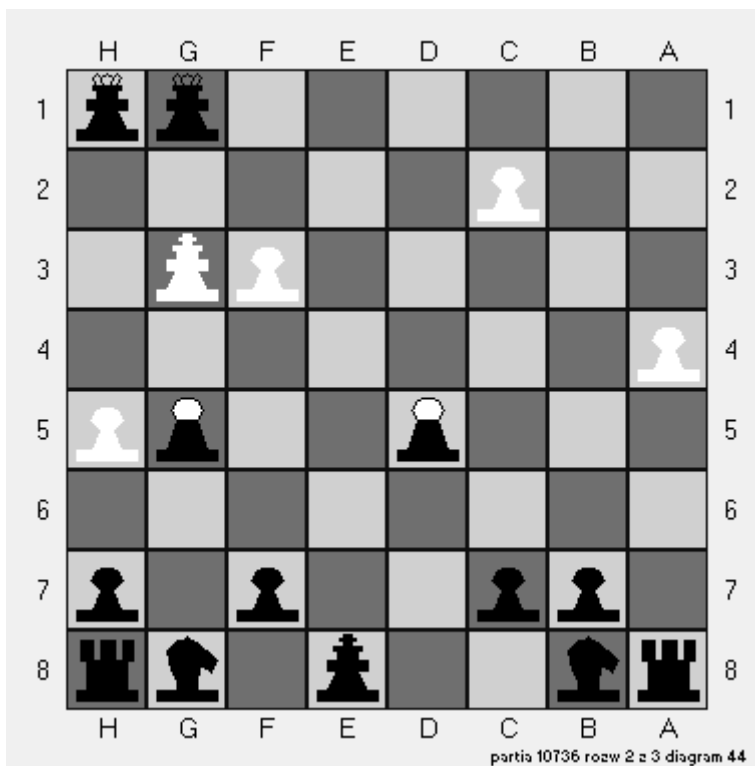


Diagram 5, partia_10736_rozw_2_z_3_diagram_44

Finał 10736.3, dla ruchu G5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[42] Gg5-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem

[43] Kf2-Kg2 (1) ruch białym królem

[44] Hb1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

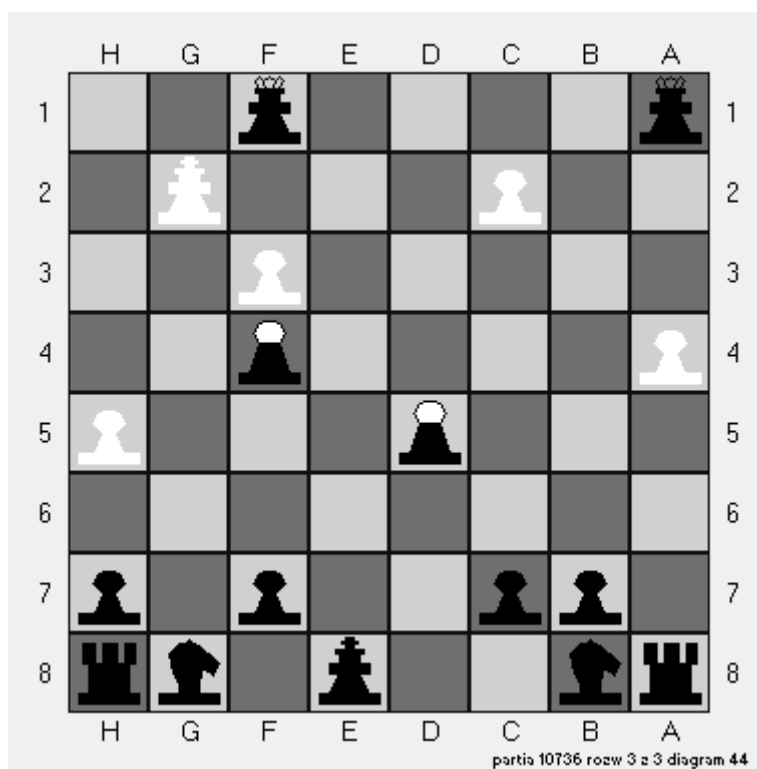


Diagram 6, partia_10736_rozw_3_z_3_diagram_44