

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.05.2023

21/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	155
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 47. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	228

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

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 zamiatowania 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, 16, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 38, 43, 49, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 64, 67, 73, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 88, 93, 101, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 114, 121, 124, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 136, 141, 146, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 161, 166, 169, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 184, 191, 195, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 209, 212, 216, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 228, 236, 242, 248

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 10759, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,f2-f3,Sf6-Se4, długość partii 54 ruchy.

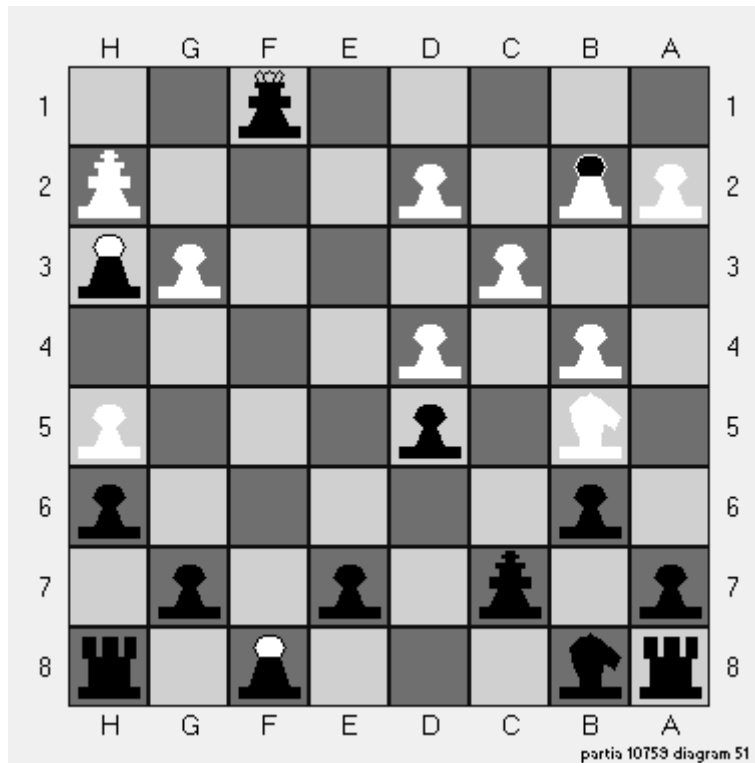


Diagram 1, partia_10759_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 6 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	2	C7->D7	możliwy mat	(!) (53:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->D7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	C7->D8	możliwy mat	(!) (53:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	C7->C6	możliwy mat	(53:0,11/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	C7->C8	możliwy mat	(53:0,10/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	C7->B7	możliwy mat	(53:0,11/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 6 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C7->D7, 53:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C7->D8, 53:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10759.1, dla ruchu C7->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[52] Kc7-Kd7 (1) ruch czarnym królem

[53] Sb5-Sc7 (1) ruch białym koniem

[54] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

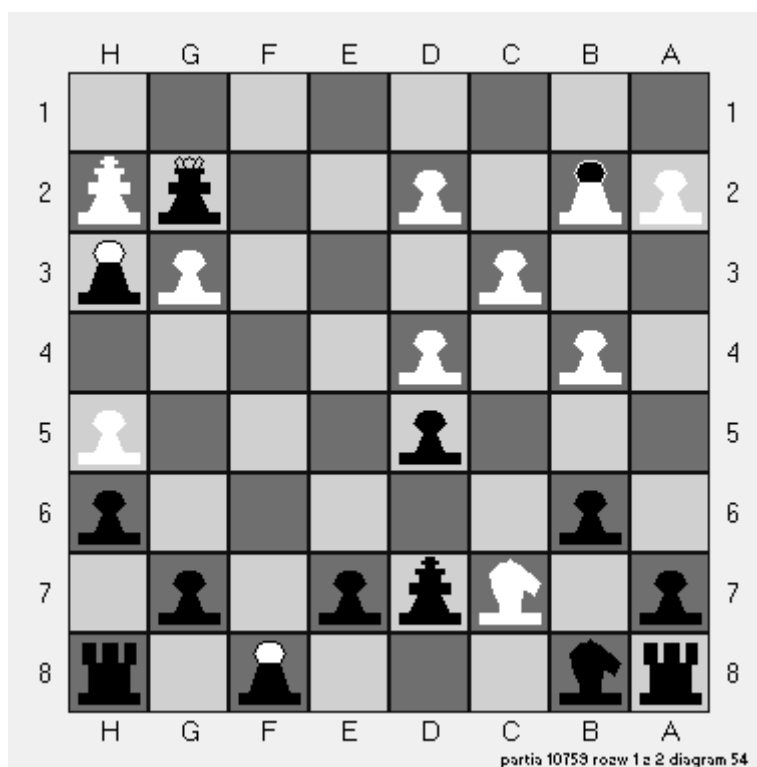


Diagram 2, partia_10759_rozw_1_z_2_diagram_54

Finał 10759.2, dla ruchu C7->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[52] Kc7-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[53] Sb5-Sc7 (1) ruch białym koniem

[54] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

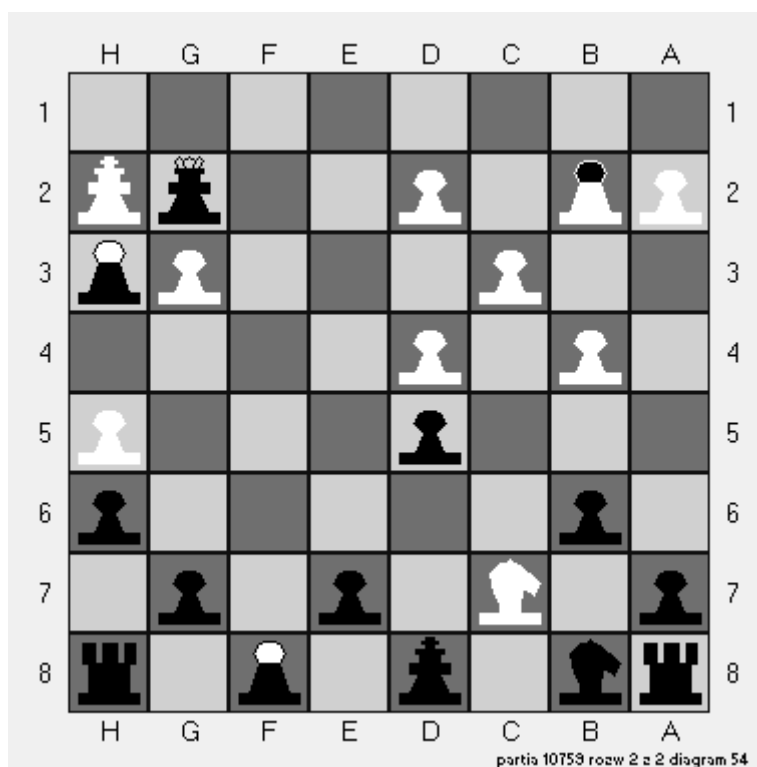


Diagram 3, partia_10759_rozw_2_z_2_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10760, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sf6, f2-f3, Sf6-Sd5, długość partii 44 ruchy.

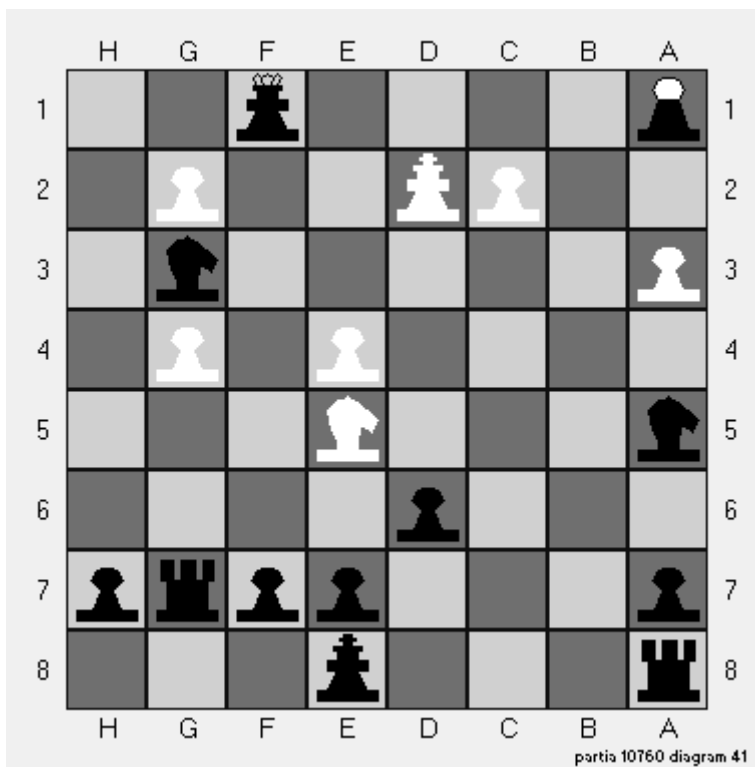


Diagram 4, partia_10760_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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->H5	możliwy mat	(43:0,7/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G3->H1	możliwy mat	(43:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G3->H5	możliwy mat	(43:0,7/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	G3->F5	możliwy mat	(43:0,7/14) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	G3->E2	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	G7->G4	możliwy mat	(43:0,9/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0], (!) (44:12,12/12)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G7 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
8	9	G7->G5	możliwy mat	(43:0,7/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	G7->G6	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	11	G7->G8	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	F1->H1	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1

				(!) (44:13,13/13)			na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	F1->G1	możliwy mat	(43:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	14	F1->G2	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2 zbity biały pionek
14	15	F1->F2	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
15	16	F1->F3	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	20	F1->E1	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	21	F1->E2	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: F1->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2
18	23	F1->D3	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,3](?) <0,0,0,0,3>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	25	F1->C4	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	26	F1->B1	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	27	F1->B5	możliwy mat	(43:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	28	F1->A6	możliwy mat	(43:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	29	F7->F5	możliwy mat	(43:0,7/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
24	30	F7->F6	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
25	31	E7->E6	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	E8->F8	możliwy mat	(43:0,5/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	E8->D8	możliwy mat	(43:0,5/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	E8->C8	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	D6->E5	możliwy mat	(43:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na E5 zбиты biały Koń
30	36	D6->D5	możliwy mat	(43:0,7/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	A1->E5	możliwy mat	(43:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na E5 zбиты biały Koń
32	38	A1->D4	możliwy mat	(43:0,9/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	40	A1->B2	możliwy mat	(43:0,11/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	43	A5->B3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	45	A7->A6	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	46	A8->D8	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
37	47	A8->C8	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	48	A8->B8	możliwy mat	(43:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) F1->E2, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10760.1, dla ruchu F1->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[42] Hf1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[44] He2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

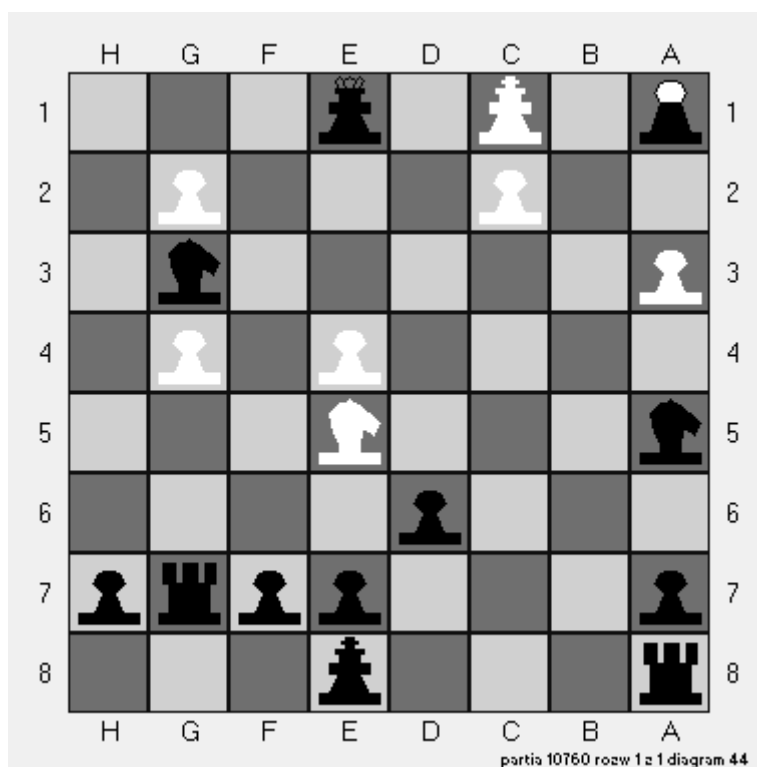


Diagram 5, partia_10760_rozw_1_z_1_diagram_44