

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.06.2022

24/2022



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 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 17. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	141
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 40. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	224
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	242
Zadanie 43. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	248
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	262
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	265
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	270

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	279
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	287

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, 16, 21, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 36, 42, 45, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 66, 73, 77, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 92, 105, 108, 115

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 121, 128, 136, 141

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 151, 156, 161, 164, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 174, 180, 186, 189, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 200, 204, 212, 219, 224

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 239, 242, 248, 256, 262

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 265, 270, 274, 279, 287

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 8301, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,d2-d4,b7-b5, długość partii 42 ruchy.

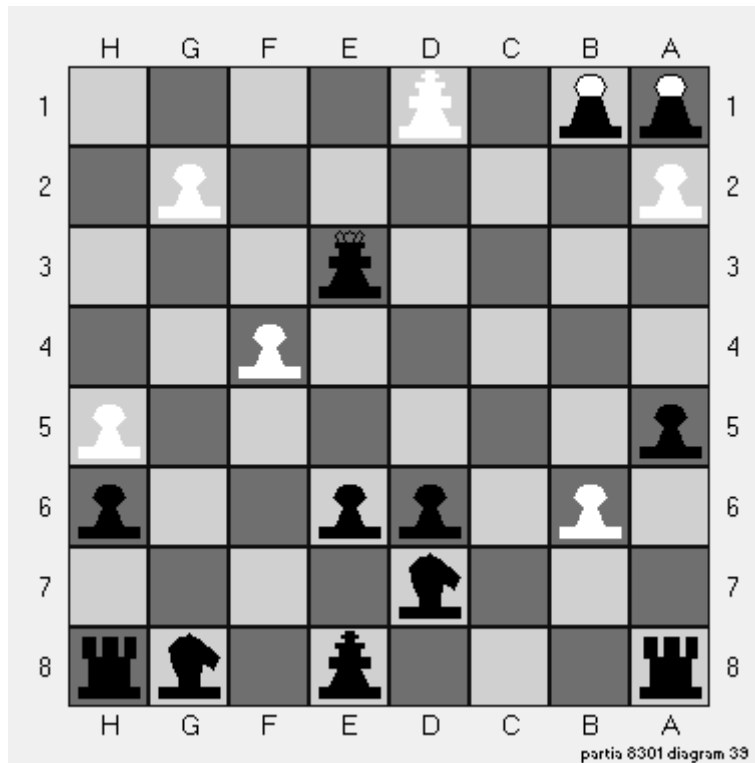


Diagram 1, partia_8301_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1)_____

2)_____

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	6	E3->G3	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G3
2	7	E3->F2	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F2
3	8	E3->F3	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	11	E3->E2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	12	E3->E4	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E4
6	13	E3->E5	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	15	E3->D3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D3
8	20	E3->B3	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	42	B1->A2	możliwy mat	(41:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na A2 zbitą białą pionek
10	47	A1->C3	możliwy mat	(!) (41:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3
11	51	A8->C8	możliwy mat	(!) (41:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->C8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8

Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->C8, 41:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A1->C3, 41:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8301.1, dla ruchu A8->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 51)

[40] Wa8-Wc8 (1) ruch czarną wieżą

[41] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[42] Gb1-Gc2 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

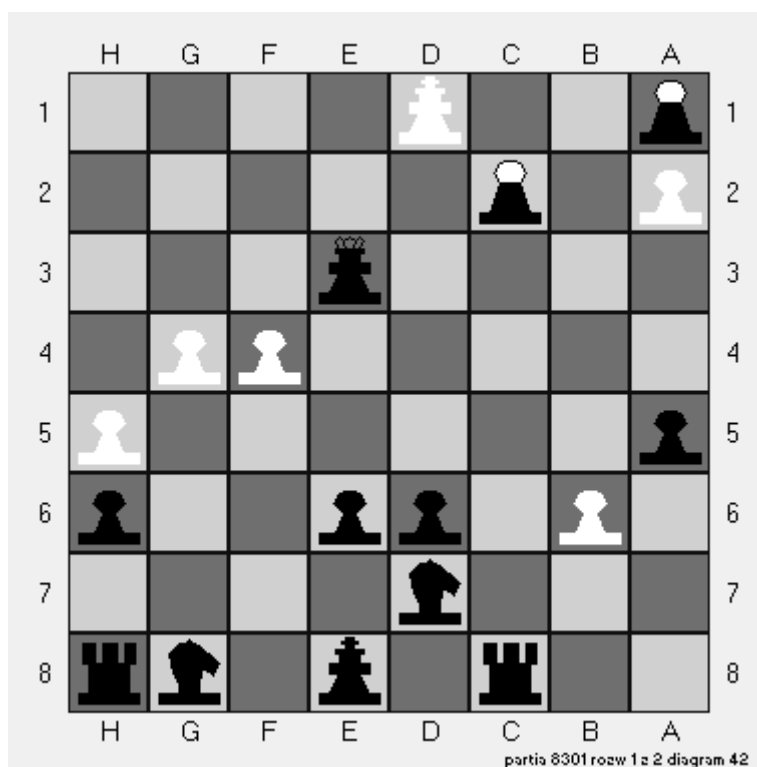


Diagram 2, partia_8301_rozw_1_z_2_diagram_42

Finał 8301.2, dla ruchu A1->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[40] Ga1-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem

[41] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[42] He3-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

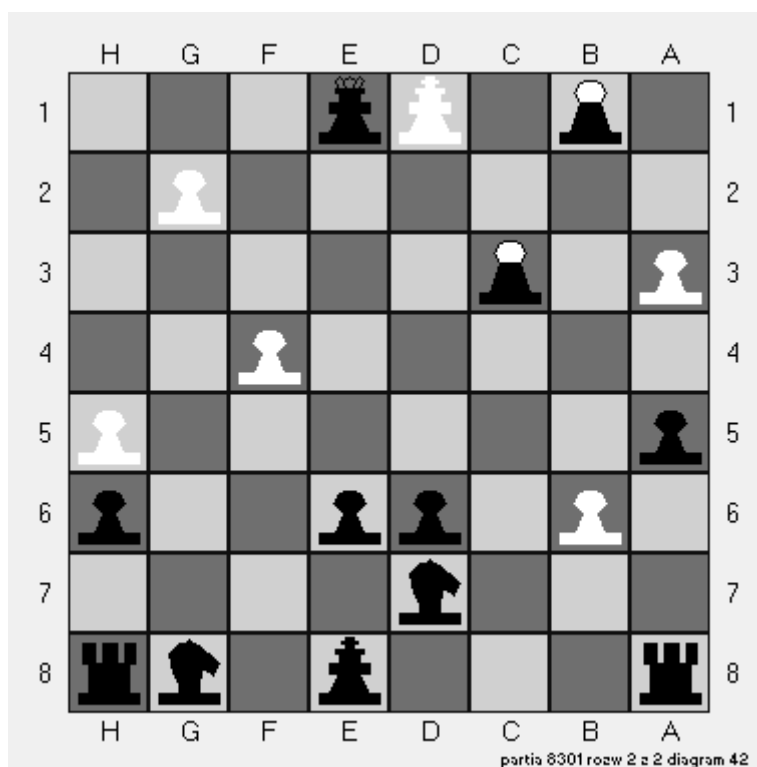


Diagram 3, partia_8301_rozw_2_z_2_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8302, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,d2-d4,b7-b6, długość partii 28 ruchów.

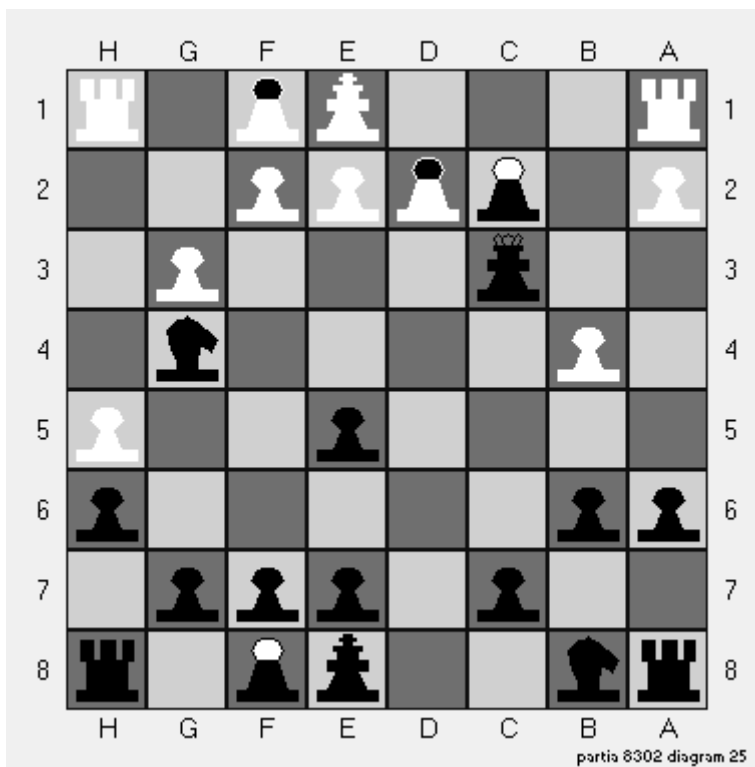


Diagram 4, partia_8302_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	2	H8->G8	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	3	G4->H2	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
4	5	G4->F6	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	7	G7->G5	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	8	G7->G6	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	9	F7->F5	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	10	F7->F6	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	11	E5->E4	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	12	E7->E6	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	13	E8->D7	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na

				(!) (28:17,17/17)			D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	14	E8->D8	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	22	C2->B3	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
14	23	C2->A4	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	24	C3->G3	możliwy mat	(27:0,14/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	25	C3->F3	możliwy mat	(27:0,14/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	26	C3->E3	możliwy mat	(27:0,14/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	28	C3->D3	możliwy mat	(27:0,3/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	29	C3->D4	możliwy mat	(27:0,16/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	30	C3->C4	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	31	C3->C5	możliwy mat	(27:0,15/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	32	C3->C6	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			Hetmanem z pozycji C3 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	33	C3->B2	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	34	C3->B3	możliwy mat	(27:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	35	C3->B4	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	36	C3->A1	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->A1 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A1 zbita biała Wieża
27	37	C3->A3	możliwy mat	(27:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	38	C7->C5	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
29	39	C7->C6	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	40	B6->B5	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	41	B8->D7	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	42	B8->C6	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	43	A6->A5	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
34	44	A8->A7	możliwy mat	(27:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

				(!) (28:17,17/17)			A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
--	--	--	--	-------------------	--	--	--

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

1) C3->A1, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8302.1, dla ruchu C3->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[26] Hc3:Ha1 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Gd2-Gc1 (1) ruch białym gońcem

[28] Ha1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

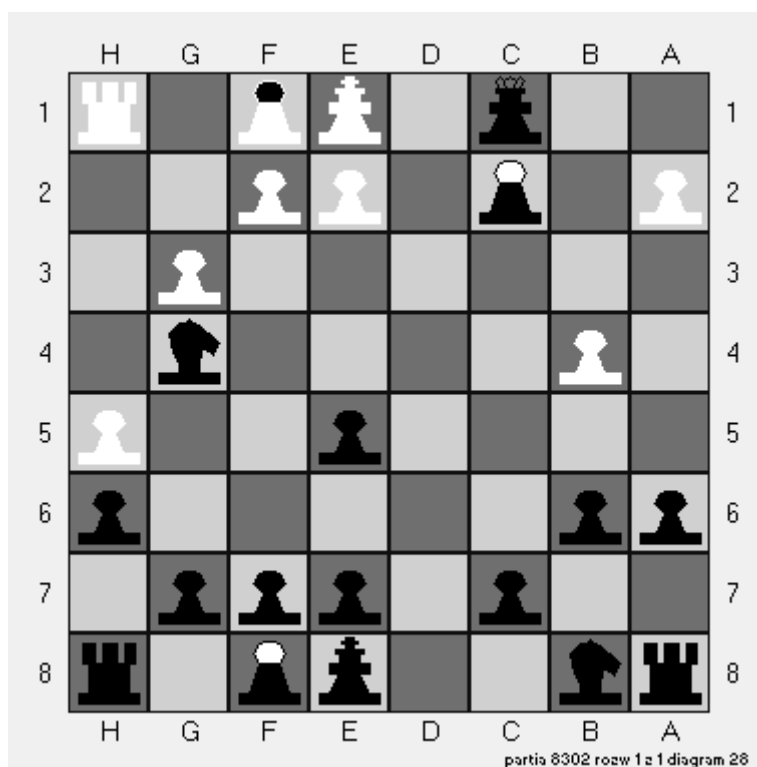


Diagram 5, partia_8302_rozw_1_z_1_diagram_28