

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.06.2023

25/2023



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	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	96
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
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	164
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256

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, 12, 18, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 35, 39, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 57, 62, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 88, 96, 103, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 120, 126, 130, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 150, 156, 159, 164

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 168, 171, 174, 177, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 193, 197, 205, 210, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 223, 229, 237, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 246, 249, 253, 256

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 10960, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sb1-Sa3,e7-e6, długość partii 52 ruchy.

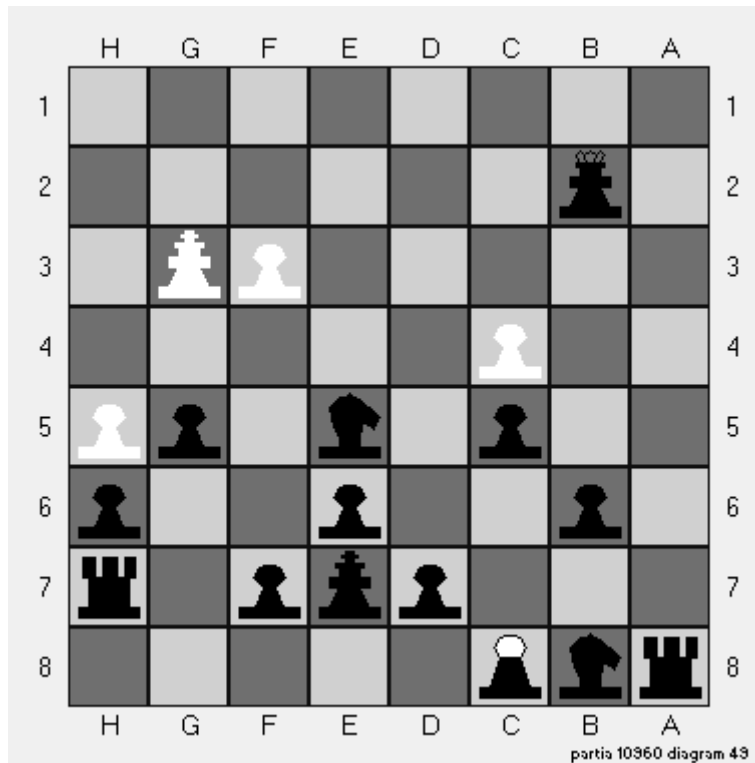


Diagram 1, partia_10960_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H8	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8
2	2	H7->G7	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7
3	3	G5->G4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	F7->F5	możliwy mat	(51:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
5	5	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
6	6	E5->G4	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,2,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	E5->G6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	8	E5->F3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	9	E5->D3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D3
10	10	E5->C4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C4 zбиты biały pionek
11	11	E5->C6	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C6
12	12	E7->F6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
13	13	E7->F8	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8
14	14	E7->E8	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
15	15	E7->D6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6
16	16	E7->D8	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			Królem z pozycji E7 na D8
17	17	D7->D5	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	D7->D6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
19	19	C8->B7	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
20	24	B2->E2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2
21	25	B2->D2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2
22	28	B2->C2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2
23	35	B2->A2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2
24	37	B6->B5	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	38	B8->C6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
26	40	A8->A1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A1
27	41	A8->A2	możliwy mat	(!) (51:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2
28	42	A8->A3	możliwy mat	(!) (51:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
29	43	A8->A4	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
30	44	A8->A5	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
31	45	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
32	46	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

							A7
--	--	--	--	--	--	--	----

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->A3, 51:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) A8->A2, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10960.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[50] Wa8-Wa3 (1) ruch czarną wieżą

[51] Kg3-Kh3 (1) ruch białym królem

[52] Wa3:Wf3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

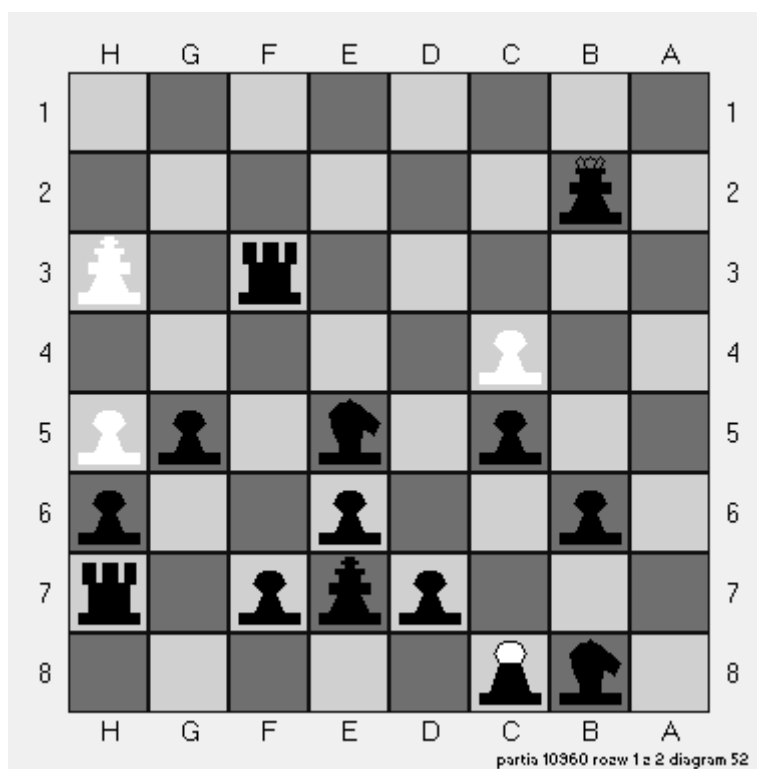


Diagram 2, partia_10960_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 10960.2, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[50] Wa8-Wa2 (1) ruch czarną wieżą

[51] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Hb2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

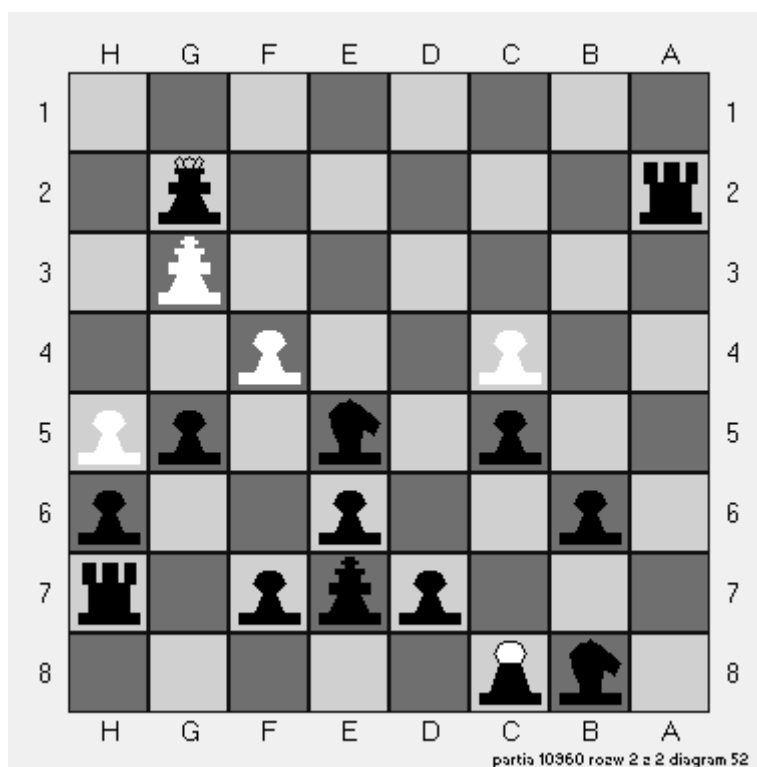


Diagram 3, partia_10960_rozw_2_z_2_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10961, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sb1-Sa3,d7-d5, długość partii 32 ruchy.

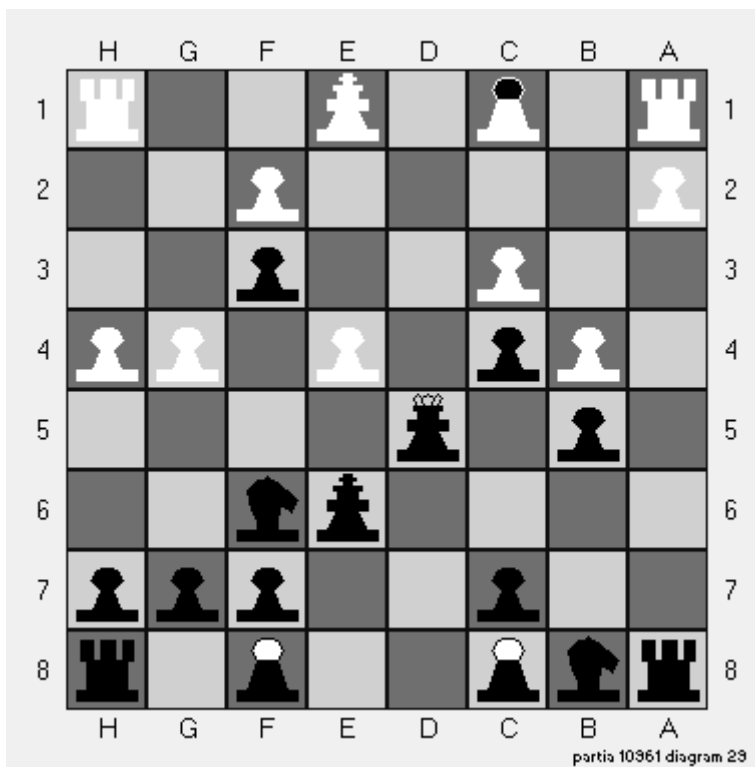


Diagram 4, partia_10961_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

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	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	4	G7->G5	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	F6->H5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	7	F6->G4	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:19,19/19)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4 zбитый biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	8	F6->G8	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	F6->E4	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:18,18/18)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбитый biały pionek
10	10	F6->E8	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	11	F6->D7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

12	12	F8->E7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	13	F8->D6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	14	F8->C5	możliwy mat	(31:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
15	15	F8->B4	możliwy mat	(31:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (32:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
16	16	E6->E5	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	17	E6->E7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	18	E6->D6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	19	E6->D7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	23	D5->E4	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek
21	26	D5->D2	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	27	D5->D3	możliwy mat	(!) (31:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D3
23	28	D5->D4	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	29	D5->D6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (32:19,19/19)			Hetmanem z pozycji D5 na D6
25	30	D5->D7	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D7
26	31	D5->D8	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D8
27	35	C7->C5	możliwy mat	(31:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	36	C7->C6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	37	C8->D7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	38	C8->B7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	39	C8->A6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	40	B8->D7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	41	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	42	B8->A6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
35	43	A8->A2	możliwy mat	(31:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (32:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
36	44	A8->A3	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnej Wieży
37	45	A8->A4	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	46	A8->A5	możliwy mat	(31:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
39	47	A8->A6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
40	48	A8->A7	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

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

1) D5->D3, 31:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10961.1, dla ruchu D5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[30] Hd5-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem

[31] Gc1-Gf4 (1) ruch białym gońcem

[32] Hd3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

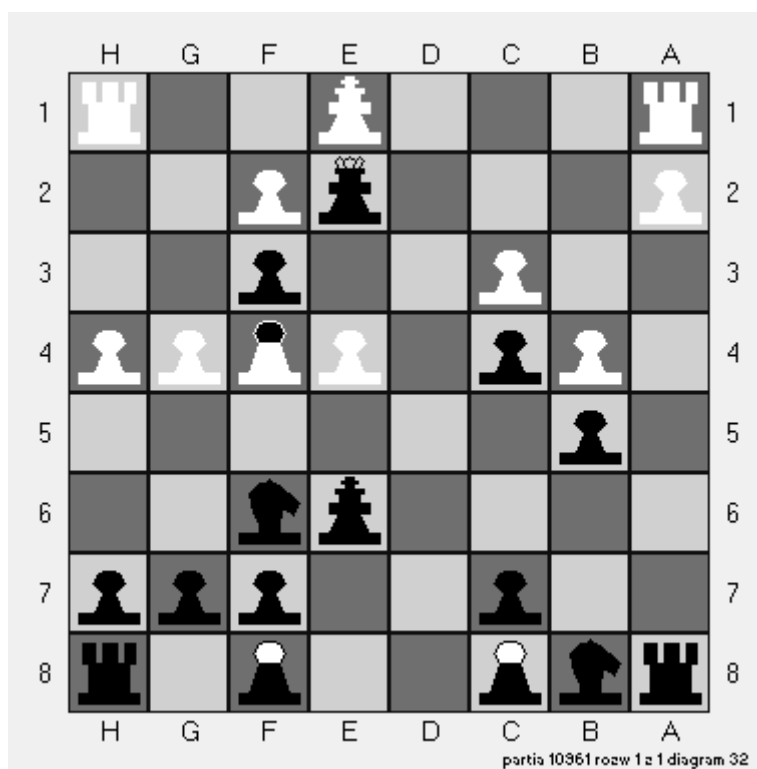


Diagram 5, partia_10961_rozw_1_z_1_diagram_32