

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.07.2023

29/2023



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	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 18, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 38, 46, 49, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 65, 71, 77, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 95, 104, 109, 114

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 123, 126, 129, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 144, 152, 155, 159

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 169, 176, 183, 186

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 193, 196, 201, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 217, 222, 228, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 240, 245, 252, 259

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 11162, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,g2-g3,Sg8-Sh6, długość partii 52 ruchy.

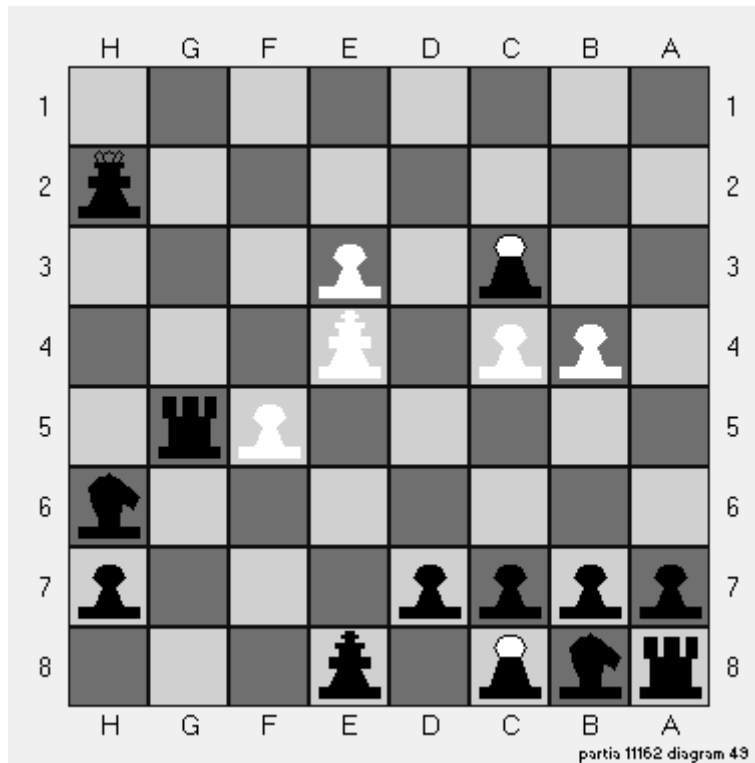


Diagram 1, partia_11162_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1)_____

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	H2->H1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H1
2	2	H2->H3	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H3
3	3	H2->H4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H4
4	4	H2->H5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H5
5	5	H2->G1	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G1
6	6	H2->G2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2
7	7	H2->G3	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G3
8	8	H2->F2	możliwy mat	(51:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F2
9	9	H2->F4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	10	H2->E2	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2
11	14	H2->C2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na C2
12	17	H6->G4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
13	18	H6->G8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
14	19	H6->F5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5 zbitą białą pionkę
15	20	H6->F7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
16	21	G5->H5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na H5
17	22	G5->G1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na

							G1
18	23	G5->G2	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G2
19	24	G5->G3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G3
20	25	G5->G4	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G4
21	26	G5->G6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	27	G5->G7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G7
23	28	G5->G8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na G8
24	29	G5->F5	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G5 na F5 zbity biały pionek
25	30	E8->F7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
26	31	E8->F8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
27	32	E8->E7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
28	33	E8->D8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
29	34	D7->D5	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	35	D7->D6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
31	36	C3->H8	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na H8
32	37	C3->G7	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na G7
33	38	C3->F6	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na F6
34	40	C3->E5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5
35	42	C3->D4	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			Gońcem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	43	C3->B2	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2
37	45	C3->A1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1
38	46	C7->C5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	48	B7->B5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	49	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
41	50	B8->C6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
42	51	B8->A6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
43	52	A7->A5	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	53	A7->A6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G5->G4, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11162.1, dla ruchu G5->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[50] Wg5-Wg4 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[51] Ke4-Kf3 (1) ruch białym królem

[52] Hh2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

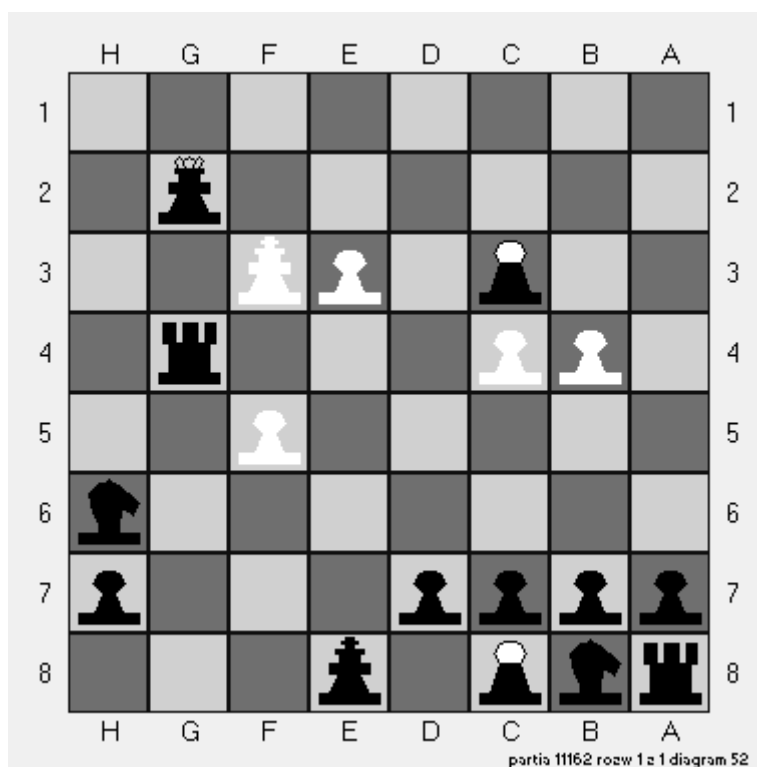


Diagram 2, partia_11162_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11163, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,g2-g3,Sg8-Sf6, długość partii 52 ruchy.

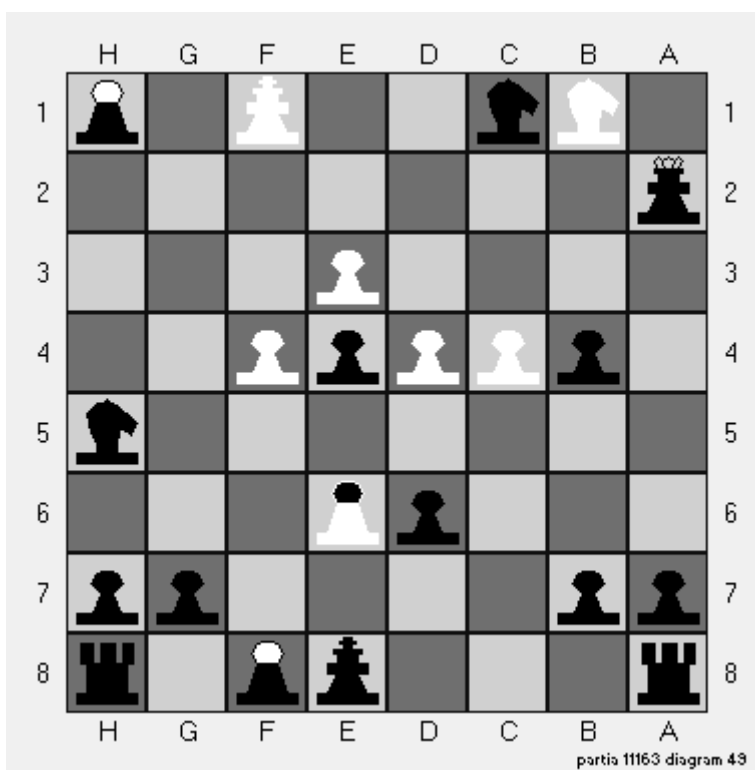


Diagram 3, partia_11163_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 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:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2
2	2	H1->F3	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na F3
3	3	H5->G3	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: H5->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G3
4	4	H5->F4	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:16,16/16)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H5->F6	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6
6	6	H7->H6	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
7	7	H8->G8	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	8	G7->G5	możliwy mat	(51:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G7->G6	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
10	10	F8->E7	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
11	11	E8->E7	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
12	12	E8->D8	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
13	13	D6->D5	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	C1->D3	możliwy mat	(51:0,12/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C1 na D3
15	16	C1->B3	możliwy mat	(51:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C1 na B3

16	17	B4->B3	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3
17	18	B7->B5	możliwy mat	(51:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	19	B7->B6	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
19	20	A2->H2	możliwy mat	(51:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na H2
20	21	A2->G2	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na G2
21	23	A2->E2	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na E2
22	24	A2->D2	możliwy mat	(51:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	25	A2->C2	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na C2
24	26	A2->C4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	28	A2->B2	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na B2
26	35	A7->A5	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
27	36	A7->A6	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
28	37	A8->D8	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
29	38	A8->C8	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	39	A8->B8	możliwy mat	(51:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 39 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A2->G2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

- 2) A2->E2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H5->G3, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11163.1, dla ruchu A2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[50] Ha2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[52] Hg2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

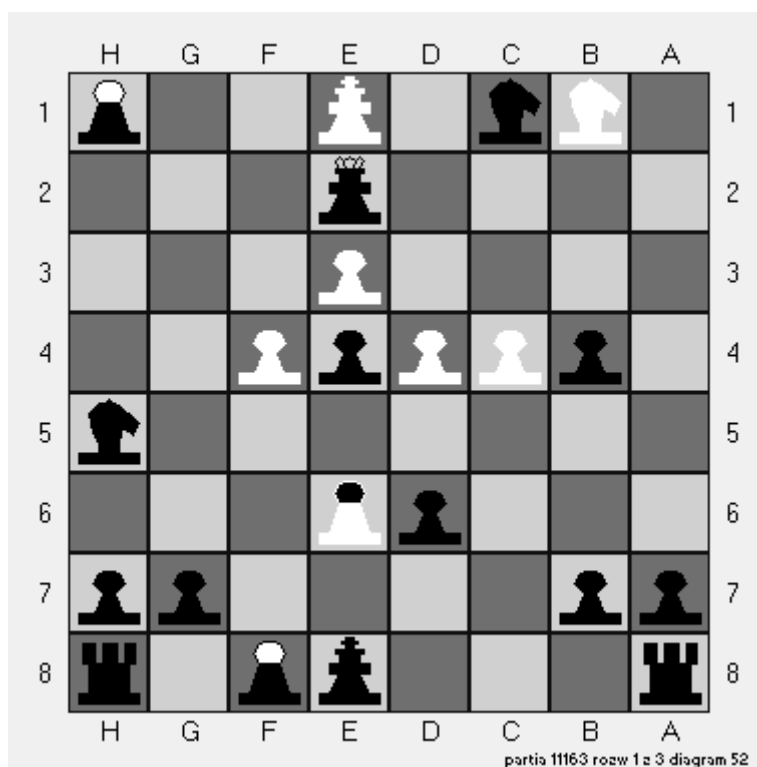


Diagram 4, partia_11163_rozw_1_z_3_diagram_52

Finał 11163.2, dla ruchu A2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[50] Ha2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[52] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

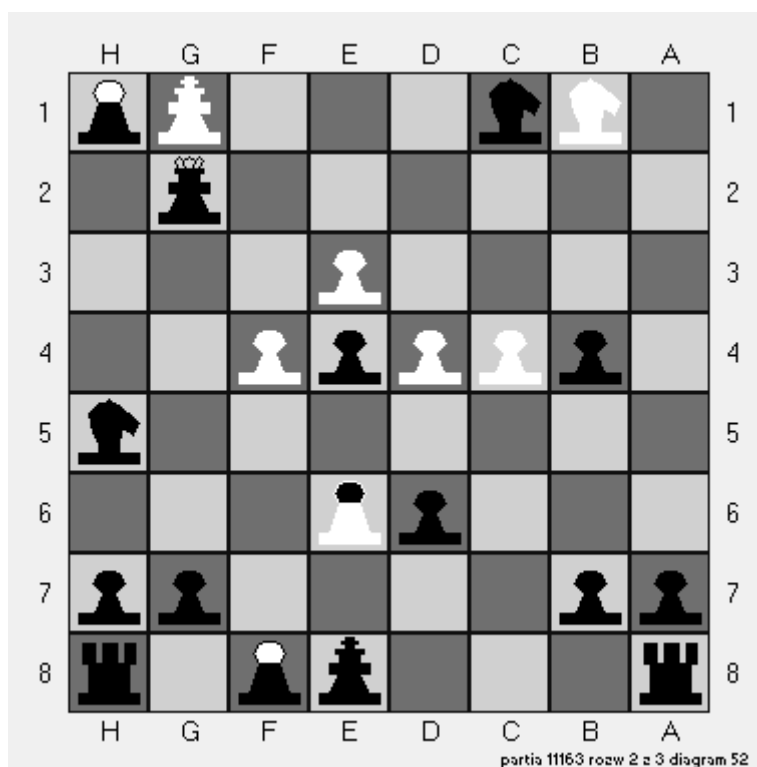


Diagram 5, partia_11163_rozw_2_z_3_diagram_52

Finał 11163.3, dla ruchu H5->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[50] Sh5-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[52] Ha2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

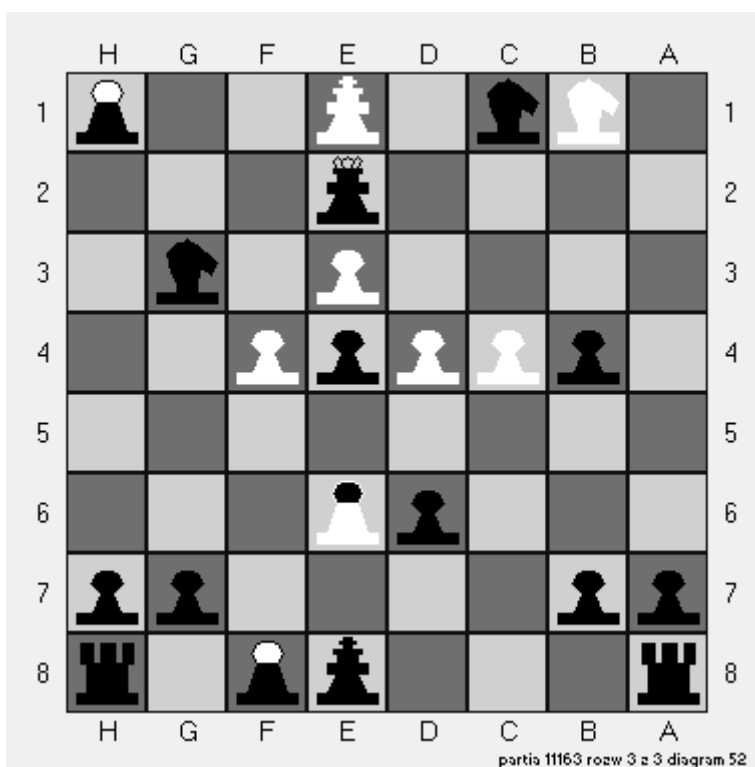


Diagram 6, partia_11163_rozw_3_z_3_diagram_52