

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.01.2023

3/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	9
Zadanie 3. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	26
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	33
Zadanie 6. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	38
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	47
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	55
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	61
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	66
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	86
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	92
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	101
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	109
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	139
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	153
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	175
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	182
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 34. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	198
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	219
Zadanie 39. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	222
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	275
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	281

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, 9, 16, 26, 33

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 47, 55, 61, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 72, 75, 80, 86, 92

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 97, 101, 109, 116, 122

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 131, 136, 139, 145

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 153, 161, 168, 175

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 182, 189, 193, 198, 207

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 211, 214, 219, 222, 234

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 239, 244, 247, 251, 256

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 261, 265, 270, 275, 281

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 9864, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,g2-g4,h7-h6, długość partii 30 ruchów.

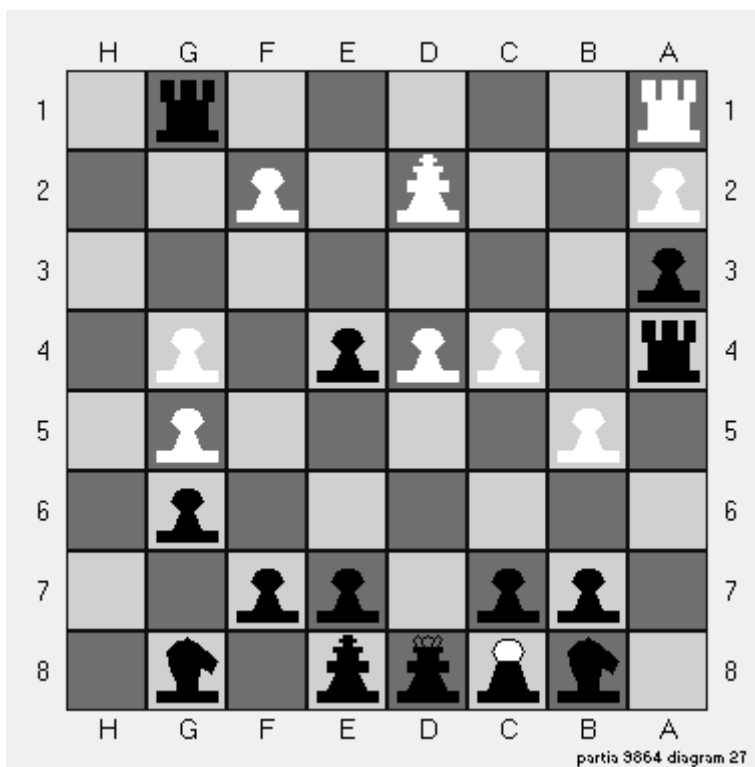


Diagram 1, partia_9864_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

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	20	D8->D4	możliwy mat	(!) (29:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4 zбиты biały pionek

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D4, 29:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9864.1, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[28] Hd8:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[29] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[30] Hd4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

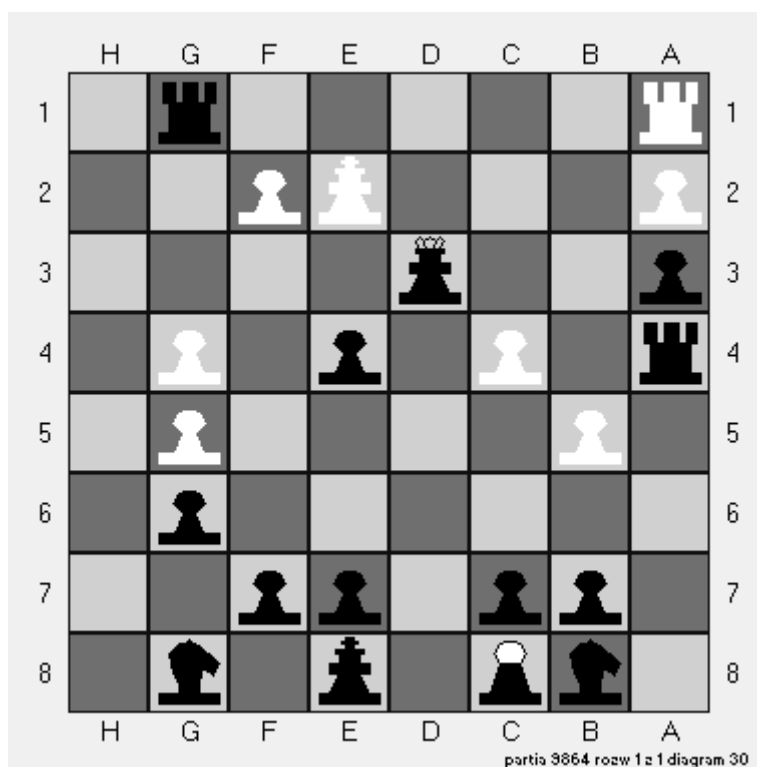


Diagram 2, partia_9864_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9865, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,g2-g4,g6-g5, długość partii 52 ruchy.

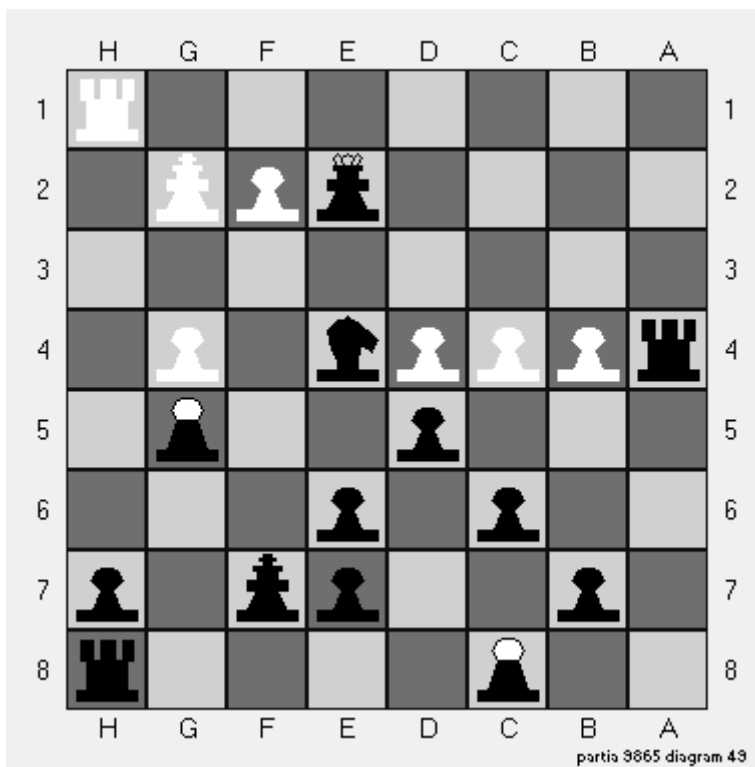


Diagram 3, partia_9865_diagram_49

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

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->H5	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->E8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->D8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G5->H4	możliwy mat	(51:0,1/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	G5->H6	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	9	G5->F4	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G5->F6	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	G5->E3	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	G5->D2	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:20,20/20)			Gońcem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	G5->C1	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	14	F7->G6	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	F7->G7	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	F7->G8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	F7->F8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	19	F7->E8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	E2->G4	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: E2->G4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na G4 zбиты biały pionek
21	21	E2->F1	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	22	E2->F2	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: E2->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F2 zбиты biały pionek
23	23	E2->F3	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	24	E2->E1	możliwy mat	(51:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

25	25	E2->E3	możliwy mat	(51:0,2/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (52:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	26	E2->D1	możliwy mat	(51:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (52:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	27	E2->D2	możliwy mat	(51:0,3/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	29	E2->C2	możliwy mat	(51:0,3/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	31	E2->B2	możliwy mat	(51:0,3/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	32	E2->A2	możliwy mat	(51:0,3/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	40	E6->E5	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (52:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	41	D5->C4	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	42	C6->C5	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (52:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	43	C8->D7	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	44	B7->B5	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	45	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	46	A4->B4	możliwy mat	(51:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4 zbitą białym pionkiem, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	47	A4->A1	możliwy mat	(51:0,2/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
39	48	A4->A2	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	49	A4->A3	możliwy mat	(51:0,5/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	50	A4->A5	możliwy mat	(51:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (52:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
42	51	A4->A6	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	52	A4->A7	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	53	A4->A8	możliwy mat	(51:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 53 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E2->F2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E2->G4, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9865.1, dla ruchu E2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[50] He2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[52] Wa4-Wa3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

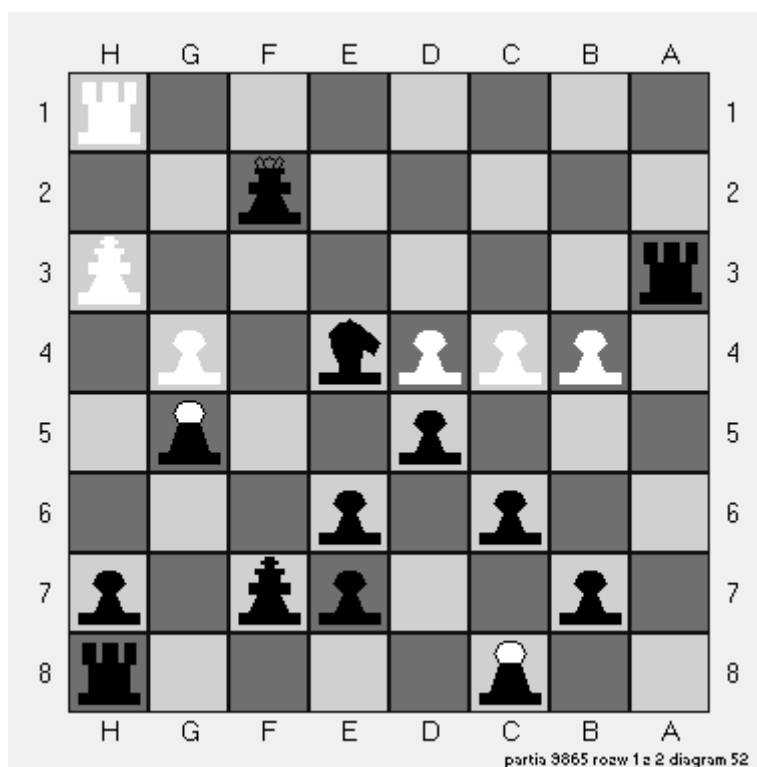


Diagram 4, partia_9865_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 9865.2, dla ruchu E2->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[50] He2:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kg2-Kf1 (1) ruch białym królem

[52] Wa4-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

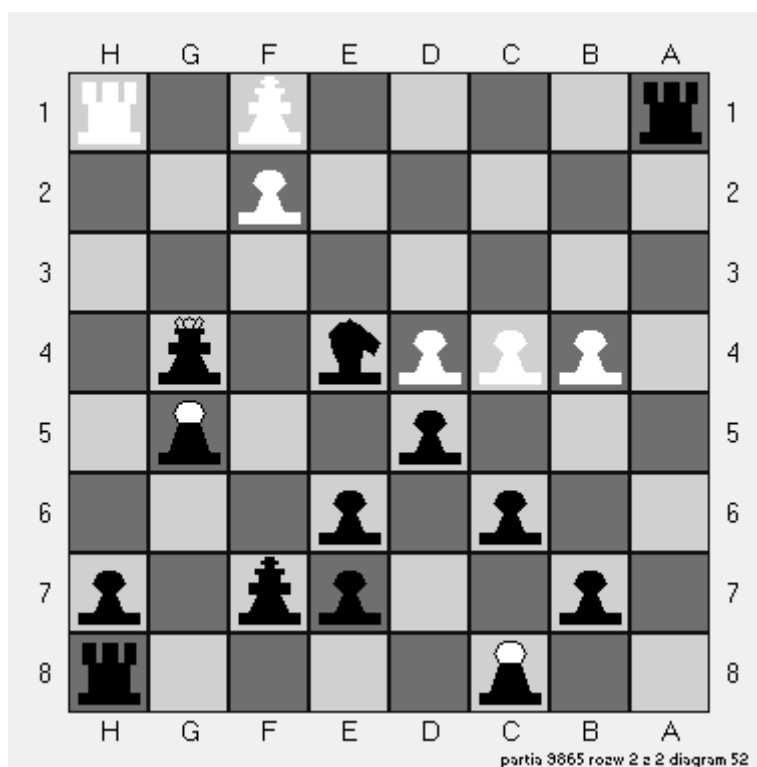


Diagram 5, partia_9865_rozw_2_z_2_diagram_52