

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.07.2022

30/2022



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.....	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	29
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	41
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	121
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	144
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	149
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	157
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	173
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	194
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	200
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	213
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	219
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247

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 zamатовania 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, 13, 18, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 37, 41, 46, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 63, 67, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 88, 94, 100, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 114, 118, 121, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 136, 139, 144, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 157, 161, 168, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 186, 191, 194, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 210, 213, 219, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 232, 237, 242, 247

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 8449, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,a2-a4,d7-d5, długość partii 42 ruchy.

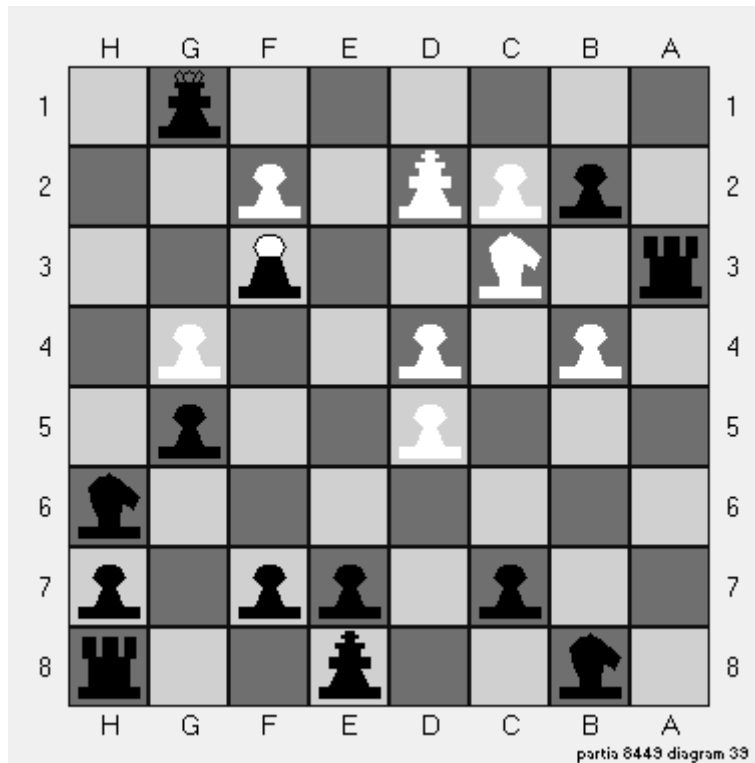


Diagram 1, partia_8449_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

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	1	H6->G4	możliwy mat	(41:0,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zбиты biały pionek
2	2	H6->G8	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0] (?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	5	H8->F8	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
6	6	G1->H1	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
7	7	G1->H2	możliwy mat	(41:0,4/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
8	8	G1->G2	możliwy mat	(41:0,4/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
9	9	G1->G3	możliwy mat	(41:0,4/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1] (?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	11	G1->F1	możliwy mat	(41:0,8/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
11	12	G1->F2	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2 zбиты biały pionek
12	13	G1->E1	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 G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	14	G1->D1	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 G1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	16	G1->B1	możliwy mat	(41:0,5/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1] (?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	17	G1->A1	możliwy mat	(41:0,5/11) w 2			niebijący ruch czarnym

				(!) (42:14,14/14)			ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	34	C7->C6	możliwy mat	(41:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	35	B2->B1/+Hetman/	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B2 na B1 z promocją czarnego pionka na czarnego Hetmana, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	36	B2->B1/+Wieża/	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B2 na B1 z promocją czarnego pionka na czarną Wieżę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
34	37	B2->B1/+Konik/	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->B1/+Konik/ wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B2 na B1 z promocją czarnego pionka na czarnego Konia, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	38	B2->B1/+Goniec/	możliwy mat	(41:0,6/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B2 na B1 z promocją czarnego pionka na czarnego Gońca, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	39	B8->D7	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
37	40	B8->C6	możliwy mat	(41:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0] (?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	41	B8->A6	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
39	42	A3->C3	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na C3 zbitą białą Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
40	43	A3->B3	możliwy mat	(41:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 50 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->F2, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

2) B2->B1/+Konik/, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8449.1, dla ruchu G1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[40] Hg1:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[42] Hf2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

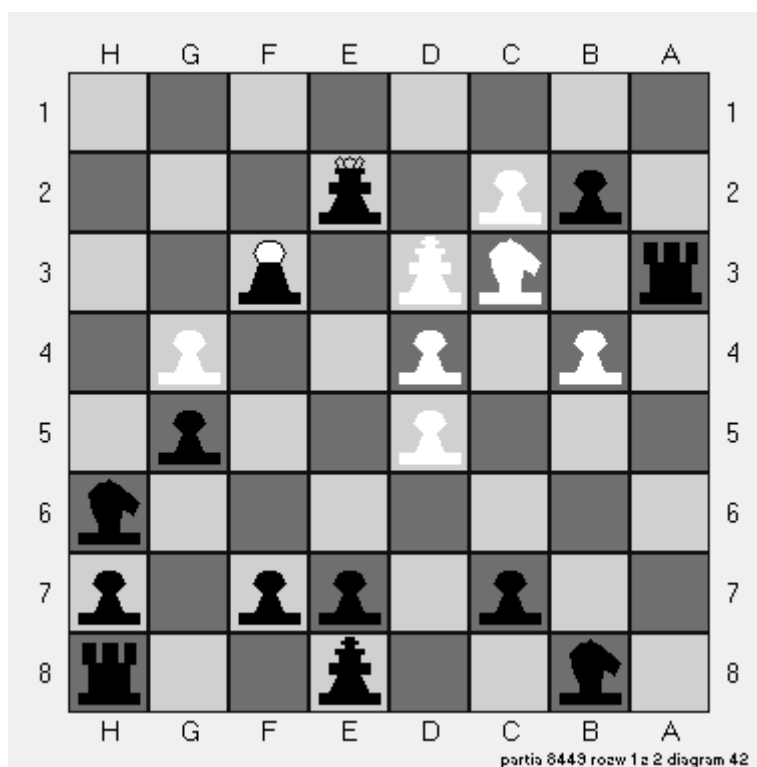


Diagram 2, partia_8449_rozw_1_z_2_diagram_42

Finał 8449.2, dla ruchu B2->B1/+Konik/ sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[40] b2-Sb1 (6) dobranie figury: czarnego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[41] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[42] Wa3:Wc3 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

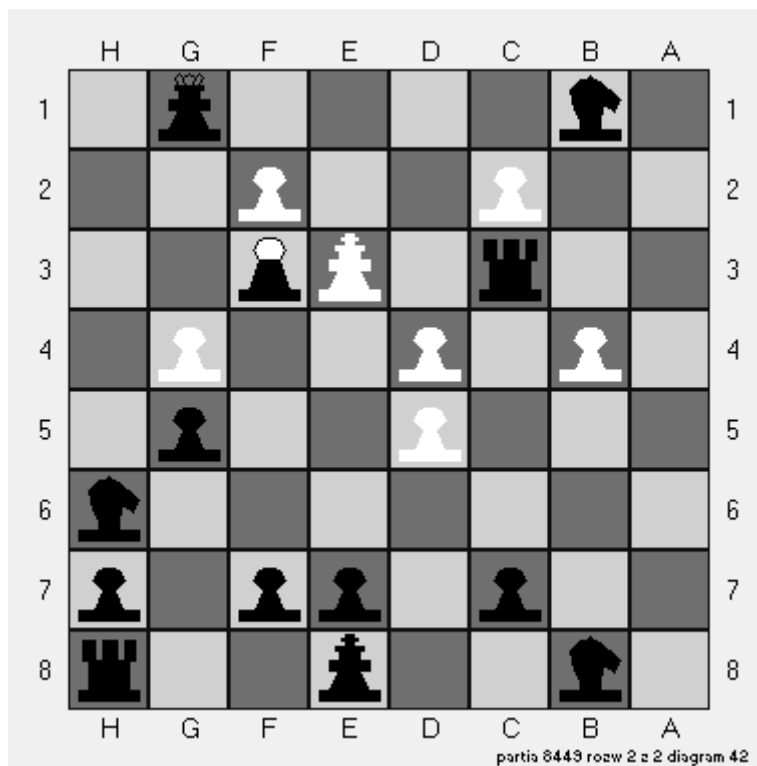


Diagram 3, partia_8449_rozw_2_z_2_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8450, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,a2-a4,d7-d6, długość partii 52 ruchy.

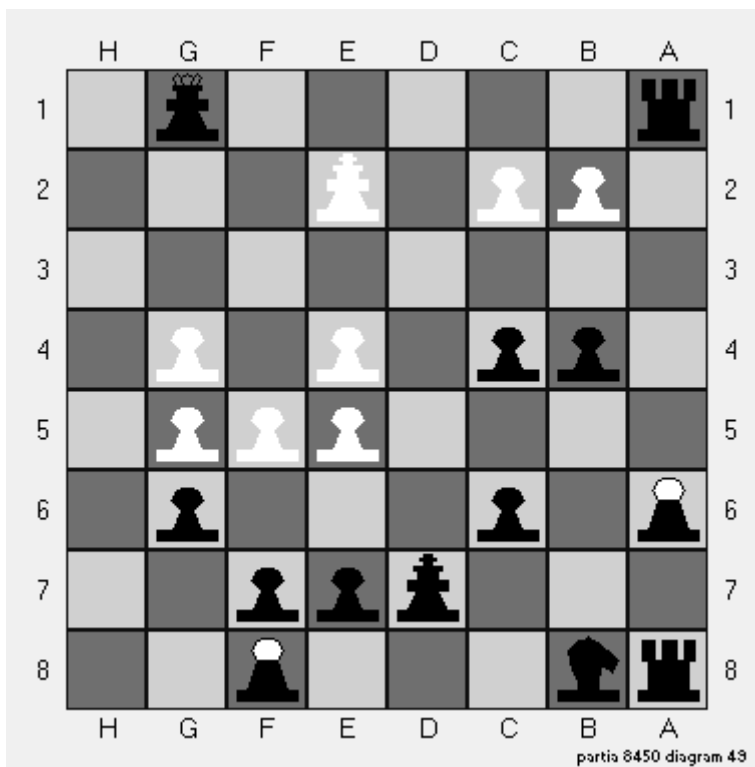


Diagram 4, partia_8450_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

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	G1->H1	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	4	G1->G3	możliwy mat	(51:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	6	G1->F1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
4	13	G1->C5	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 Hetmanem z pozycji G1 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	14	G1->B1	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	15	G1->B6	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 Hetmanem z pozycji G1 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	16	G1->A7	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 Hetmanem z pozycji G1 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	17	G6->F5	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na F5 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	18	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	19	F8->H6	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	20	F8->G7	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 Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
12	21	E7->E6	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	D7->E8	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 Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	D7->D8	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 Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	D7->C7	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 Królem z pozycji D7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	D7->C8	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 Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	26	C4->C3	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: C4->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3
18	27	C6->C5	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 C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	28	B4->B3	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	29	A1->F1	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	30	A1->E1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na E1
22	32	A1->C1	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 czarną Wieżą z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	33	A1->B1	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 czarną Wieżą z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	A6->C8	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			Gońcem z pozycji A6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	A6->B5	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 Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	A6->B7	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 Gońcem z pozycji A6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	A8->A7	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 czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C4->C3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8450.1, dla ruchu C4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[50] c4- c3 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[52] Wa1-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

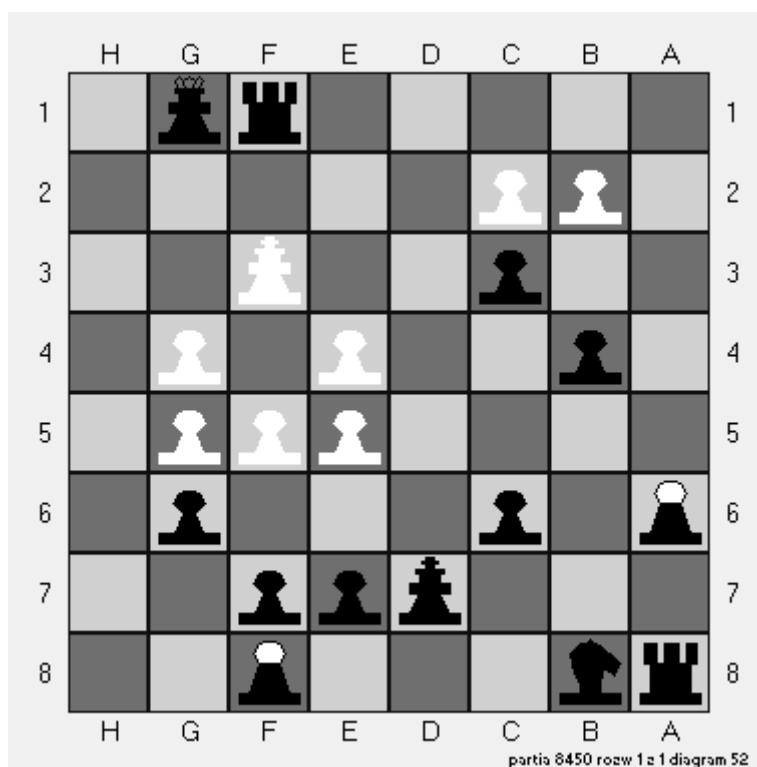


Diagram 5, partia_8450_rozw_1_z_1_diagram_52