

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.07.2023

30/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
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	160
Zadanie 29. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	167
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	175
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 43. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	231
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	261
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	273

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, 13, 19, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 38, 45, 54, 60

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 68, 77, 83, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 100, 109, 112, 116, 120

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 134, 137, 142, 148

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 151, 156, 160, 167, 175

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 180, 183, 188, 193, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 202, 205, 211, 215, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 226, 231, 242, 247

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 250, 256, 261, 268, 273

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 11221, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,f2-f4,g7-g5, długość partii 44 ruchy.

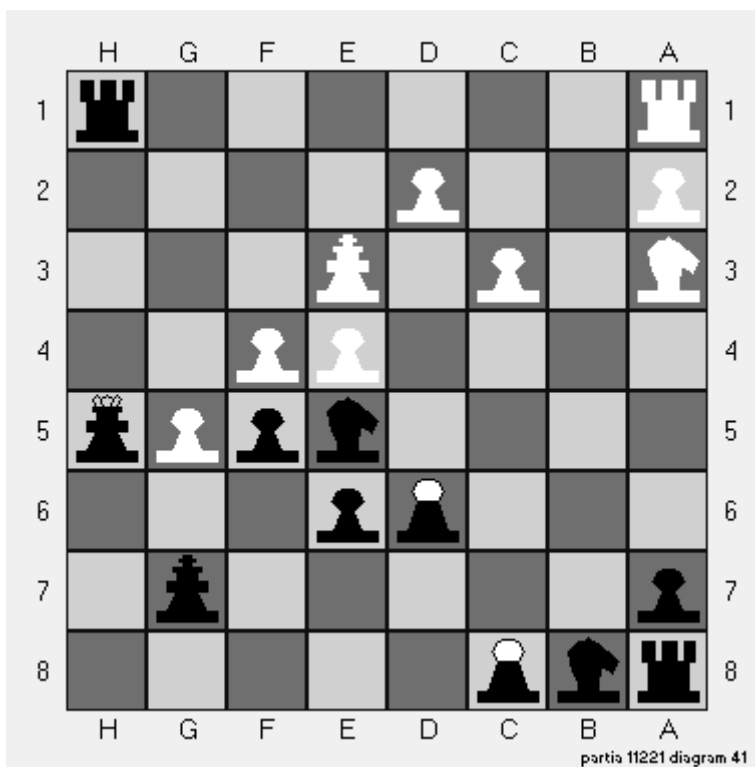


Diagram 1, partia_11221_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H1->H3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3
3	6	H1->E1	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	7	H1->D1	możliwy mat	(43:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
5	8	H1->C1	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	9	H1->B1	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,2,0](?) <1,0,1,2,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
7	10	H1->A1	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:12,12/12)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	11	H5->H2	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
9	12	H5->H3	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H3
10	13	H5->H4	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego Konia lub czarnego pionka
11	17	H5->G4	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
12	20	H5->F3	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na F3
13	22	H5->E2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	24	H5->D1	możliwy mat	(43:0,3/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
15	25	G7->H7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
16	26	G7->H8	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
17	27	G7->G6	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
18	28	G7->G8	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
19	29	G7->F7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub

							czarnego pionka
20	30	G7->F8	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
21	31	F5->E4	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:20,20/20)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
22	40	D6->F8	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
23	41	D6->E7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
24	43	D6->C7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
25	44	D6->B4	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,1,1,0](?) <1,1,1,1,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	45	D6->A3	możliwy mat	(43:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:15,15/15)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na A3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
27	46	C8->D7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
28	47	C8->B7	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
29	48	C8->A6	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
30	49	B8->D7	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
31	50	B8->C6	możliwy mat	(43:0,14/18) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
32	51	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
33	52	A7->A5	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
34	53	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka

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

- 1) H5->F3, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H5->H3, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11221.1, dla ruchu H5->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[42] Hh5-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke3-Kd4 (1) ruch białym królem

[44] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

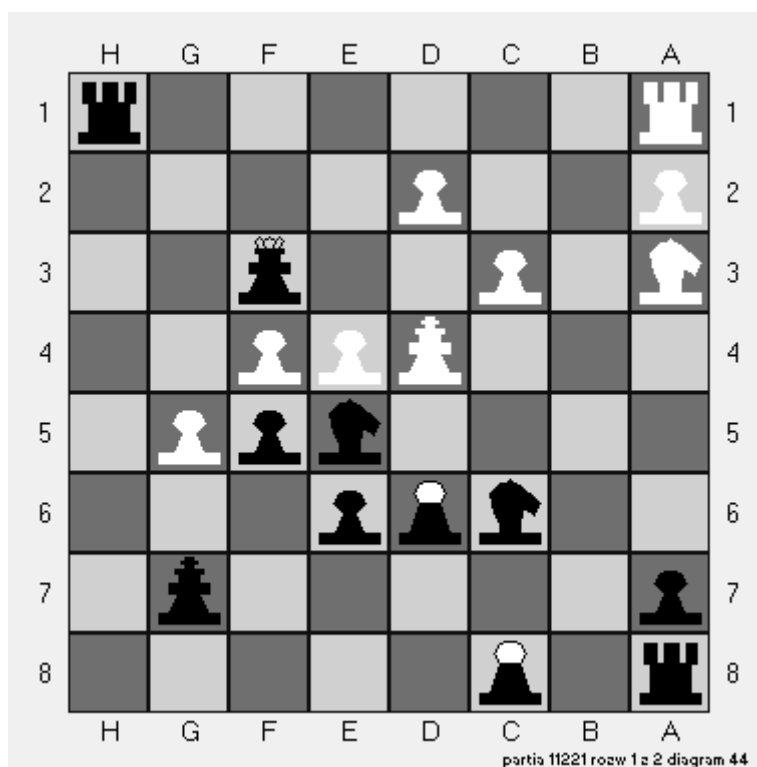


Diagram 2, partia_11221_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 11221.2, dla ruchu H5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[42] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Ke3-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Hh3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

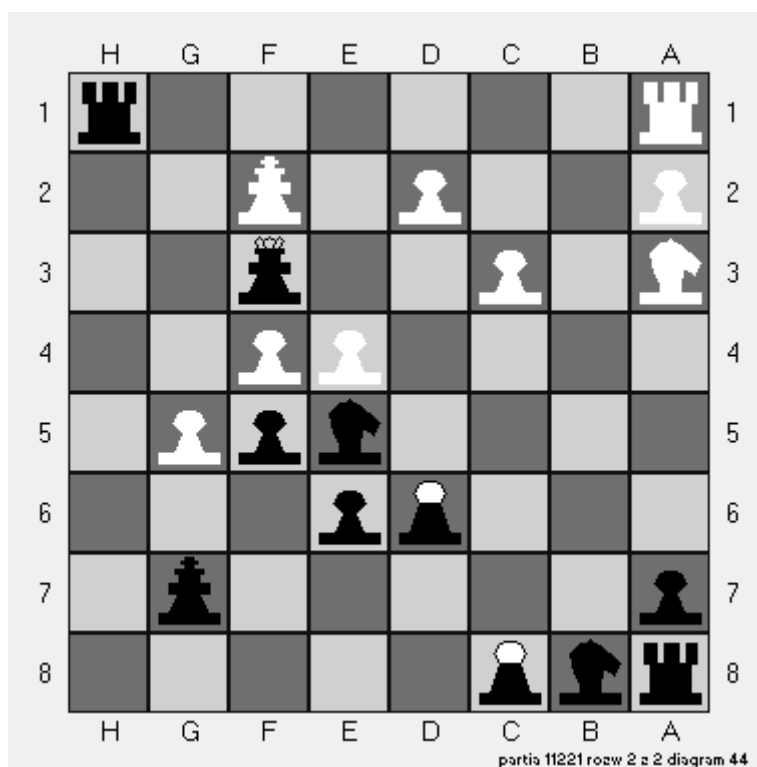


Diagram 3, partia_11221_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11222, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,f2-f4,g7-g6, długość partii 42 ruchy.

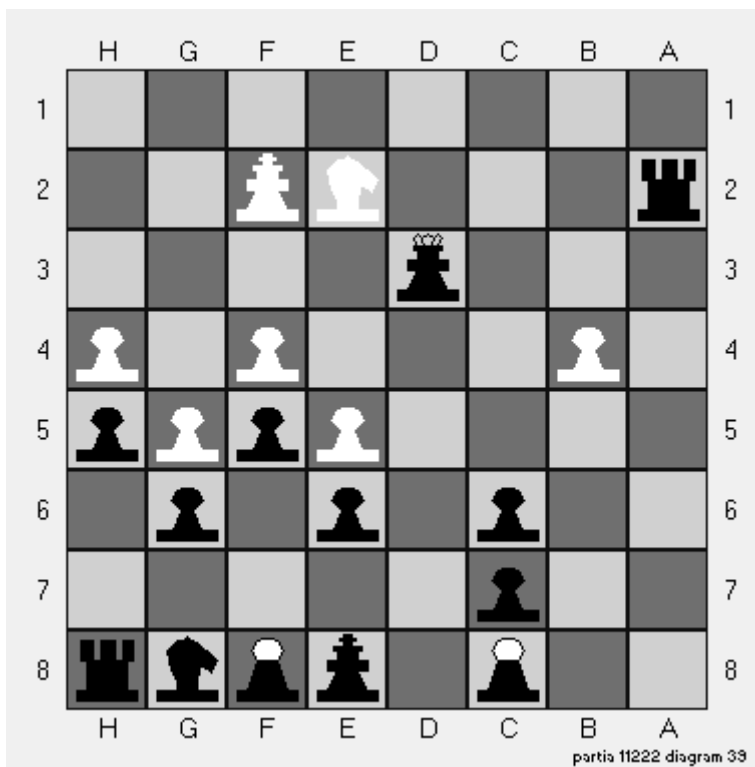


Diagram 4, partia_11222_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 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	H8->H6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H8->H7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G8->H6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->F6	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G8->E7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F8->H6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	F8->G7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
8	8	F8->E7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
9	9	F8->D6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	F8->C5	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	12	E8->F7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
12	13	E8->E7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
13	14	E8->D7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
14	15	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

15	18	D3->F3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	19	D3->E2	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: D3->E2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2 zбиты biały Koń
17	20	D3->E3	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 D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	21	D3->E4	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4
19	29	D3->C2	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C2
20	31	D3->C4	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C4
21	34	D3->B5	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na B5
22	36	D3->A6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na A6
23	37	C6->C5	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	C8->D7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
25	39	C8->B7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
26	40	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
27	41	A2->E2	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: A2->E2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na E2 zбиты biały Koń
28	42	A2->D2	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na D2
29	43	A2->C2	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na C2
30	44	A2->B2	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2

Spośród 51 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) $A2 \rightarrow E2$, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) $D3 \rightarrow E2$, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11222.1, dla ruchu A2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[40] Wa2:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kf2-Kf1 (1) ruch białym królem

[42] Hd3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

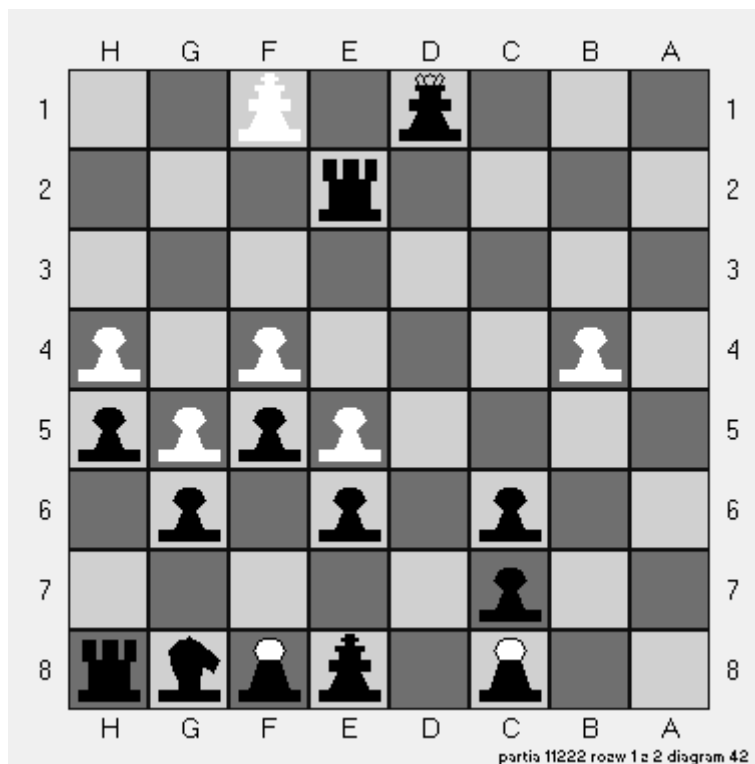


Diagram 5, partia_11222_rozw_1_z_2_diagram_42

Finał 11222.2, dla ruchu D3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[40] Hd3:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

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

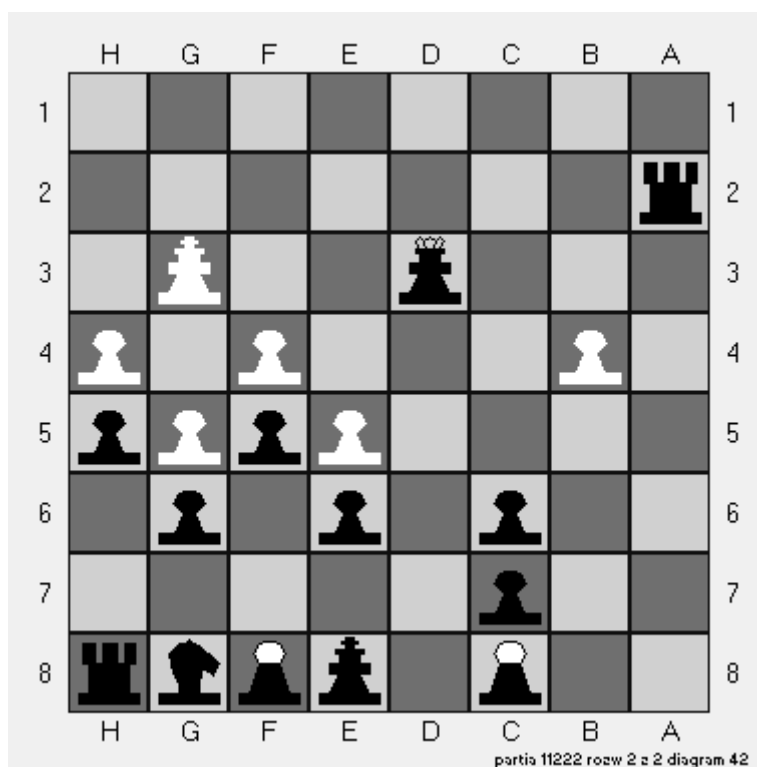


Diagram 6, partia_11222_rozw_2_z_2_diagram_42