

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.08.2022

31/2022



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 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	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
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	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	209
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 41. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	218
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	235
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	245
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	249

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261

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, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 37, 40, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 59, 62, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 81, 86, 92, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 119, 126, 133, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 142, 150, 156, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 168, 171, 176, 182, 188

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 196, 200, 209, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 229, 235, 239, 242

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 245, 249, 253, 258, 261

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 8653, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,e2-e4,b7-b5, długość partii 48 ruchów.

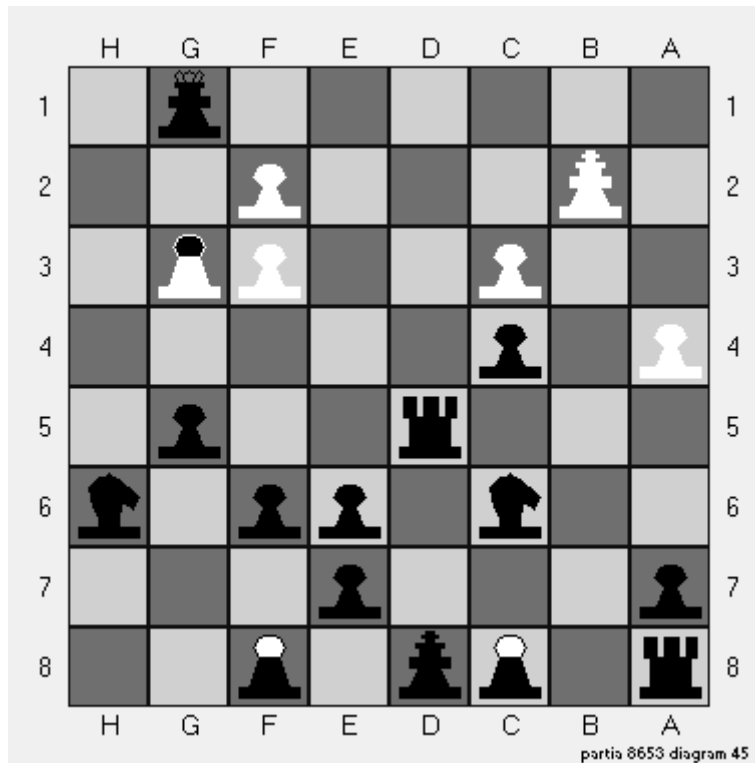


Diagram 1, partia_8653_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

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	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
4	4	H6->F7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	G1->H1	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
6	9	G1->F1	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
7	10	G1->F2	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	11	G1->E1	możliwy mat	(47:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E1
9	12	G1->D1	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1
10	13	G1->C1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	14	G1->B1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	16	G5->G4	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	17	F6->F5	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
14	18	F8->G7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7

15	19	E6->E5	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	D5->F5	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na F5
17	21	D5->E5	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	23	D5->D2	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D2
19	24	D5->D3	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D3
20	25	D5->D4	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	26	D5->D6	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
22	27	D5->D7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D7
23	28	D5->C5	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na C5
24	29	D5->B5	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	30	D5->A5	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na A5
26	31	D8->E8	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8
27	32	D8->D7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7
28	38	C8->D7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
29	39	C8->B7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
30	40	C8->A6	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6

31	41	A7->A5	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
32	42	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
33	43	A8->B8	możliwy mat	(47:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->D2, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8653.1, dla ruchu D5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[46] Wd5-Wd2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kb2-Ka3 (1) ruch białym królem

[48] Hg1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

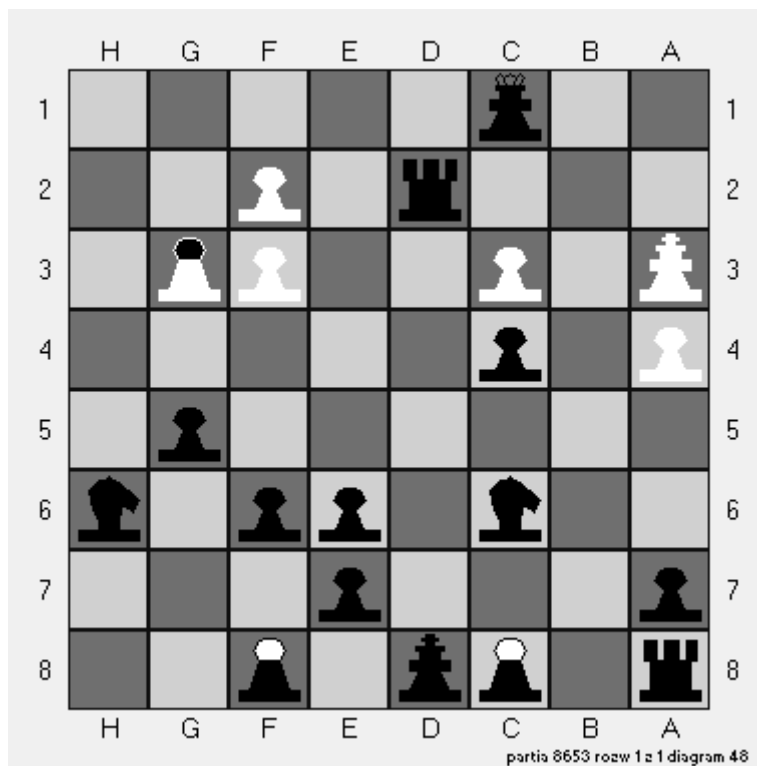


Diagram 2, partia_8653_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8654, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,e2-e4,b7-b6, długość partii 50 ruchów.

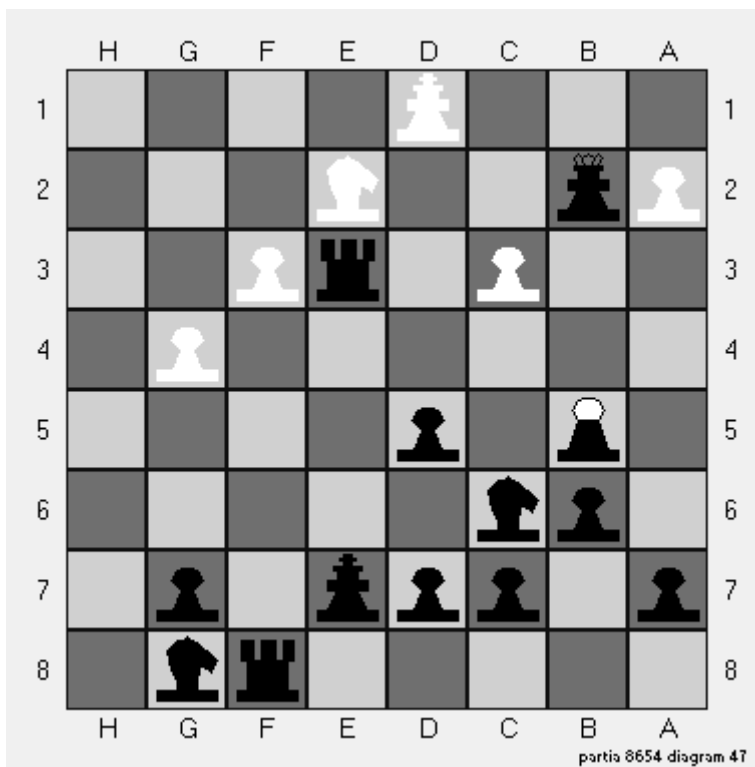


Diagram 3, partia_8654_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 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:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G7->G5	możliwy mat	(49:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
2	2	G7->G6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
3	3	G8->H6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	F8->F3	możliwy mat	(!) (49:0,10/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->F3 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F3 zбиты biały pionek
6	6	F8->F4	możliwy mat	(49:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	F8->F5	możliwy mat	(49:0,4/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	8	F8->F6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F6
9	9	F8->F7	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F7
10	10	F8->E8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8
11	11	F8->D8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8
12	12	F8->C8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na C8
13	13	F8->B8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na B8
14	14	F8->A8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na A8
15	15	E3->F3	możliwy mat	(49:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:10,10/10)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na F3 zбиты biały pionek
16	16	E3->E2	możliwy mat	(!) (49:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->E2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na E2 zбиты biały Koń
17	17	E3->E4	możliwy mat	(49:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na E4, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży
18	18	E3->E5	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na E5
19	19	E3->E6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na E6
20	21	E3->C3	możliwy mat	(49:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:11,11/11)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	22	E7->F6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
22	23	E7->F7	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7
23	24	E7->E6	możliwy mat	(49:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
24	25	E7->E8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
25	26	E7->D6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6
26	27	E7->D8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
27	28	D5->D4	możliwy mat	(49:0,4/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	29	D7->D6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
29	30	C6->E5	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
30	31	C6->D4	możliwy mat	(49:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	32	C6->D8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
32	33	C6->B4	możliwy mat	(49:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	34	C6->B8	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8

34	35	C6->A5	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
35	39	B2->C2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
36	40	B2->C3	możliwy mat	(49:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:10,10/10)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	41	B2->B1	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B1
38	44	B2->A1	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1
39	45	B2->A2	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:10,10/10)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek
40	48	B5->D3	możliwy mat	(49:0,5/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3
41	49	B5->C4	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4
42	50	B5->A4	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->A4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A4
43	51	B5->A6	możliwy mat	(49:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6
44	52	A7->A5	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
45	53	A7->A6	możliwy mat	(49:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

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

- 1) E3->E2, 49:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F8->F3, 49:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) B5->A4, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8654.1, dla ruchu E3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[48] We3:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia

[49] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hb2-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

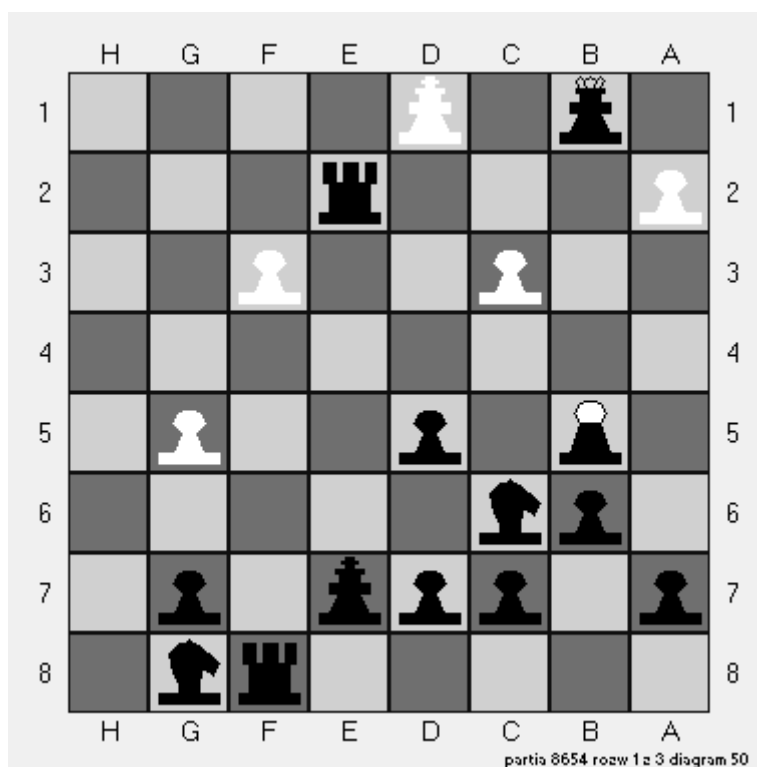


Diagram 4, partia_8654_rozw_1_z_3_diagram_50

Finał 8654.2, dla ruchu F8->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[48] Wf8:Wf3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[49] Se2-Sg3 (1) ruch białym koniem

[50] Gb5-Ga4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

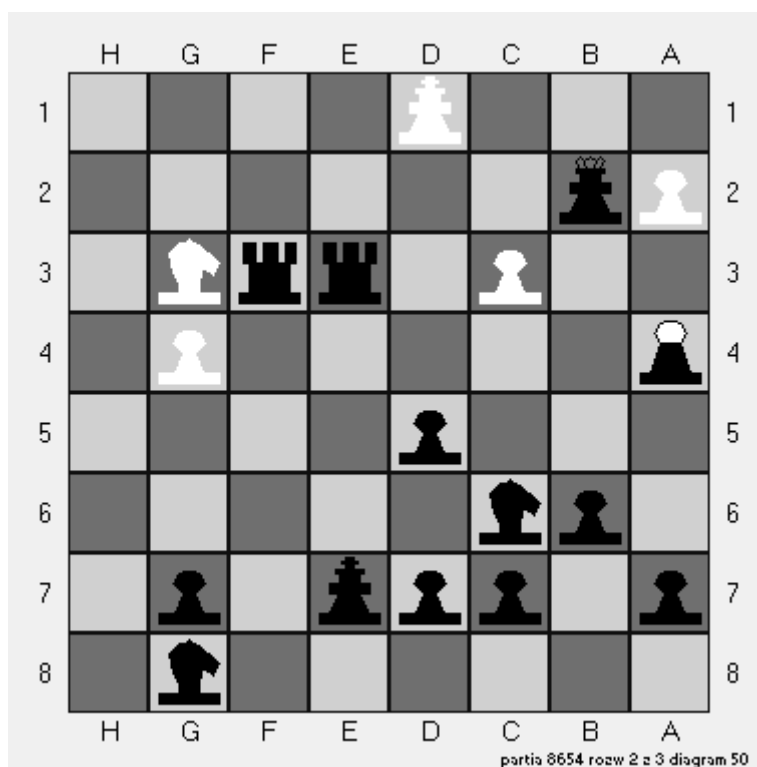


Diagram 5, partia_8654_rozw_2_z_3_diagram_50

Finał 8654.3, dla ruchu B5->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[48] Gb5-Ga4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[50] Hb2:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

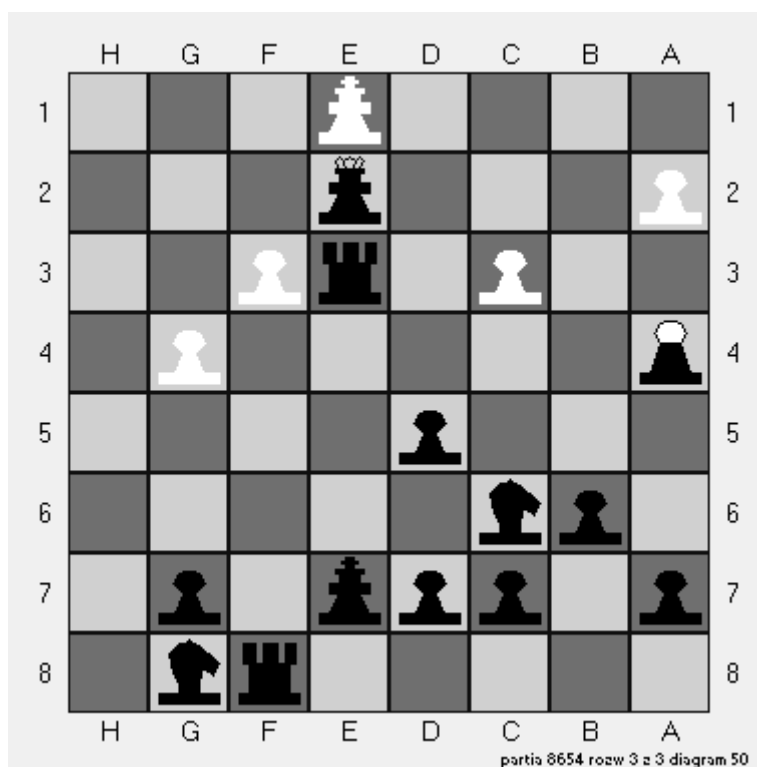


Diagram 6, partia_8654_rozw_3_z_3_diagram_50