

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.08.2023

32/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	67
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 18 ruchów prowadzących do remisu	95
Zadanie 20. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	105
Zadanie 21. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 36. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	201
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	211
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	260
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	267

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, 12, 15, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 31, 35, 40, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 57, 60, 67, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 85, 88, 95, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 121, 125, 132, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 147, 154, 157, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 171, 176, 182, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 201, 207, 211, 224

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 227, 233, 238, 243, 247

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 251, 255, 260, 264, 267

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
2	2	H8->G8	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	G4->G3	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
4	4	G7->G5	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F6->H5	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5 zбиты biały pionek
7	7	F6->H7	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H7
8	8	F6->G8	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
9	10	F6->D5	możliwy mat	(55:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	11	F6->D7	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7
11	12	F8->E7	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
12	13	F8->D6	możliwy mat	(55:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
13	14	F8->C5	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->C5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
14	15	F8->B4	możliwy mat	(55:0,3/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	16	F8->A3	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3 zбиты biały pionek
16	17	E6->G8	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			Gońcem z pozycji E6 na G8
17	18	E6->F5	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	19	E6->F7	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7
19	20	E6->D5	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	21	E6->D7	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7
21	22	E6->C4	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4
22	23	E6->C8	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8
23	24	E6->B3	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3
24	25	E6->A2	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2
25	26	E8->F7	możliwy mat	(55:2,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
26	27	E8->E7	możliwy mat	(55:2,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
27	28	E8->D7	możliwy mat	(55:2,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
28	29	E8->D8	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
29	30	C2->H2	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na H2
30	31	C2->G2	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na G2
31	33	C2->E2	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E2
32	35	C2->D1	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D1
33	36	C2->D2	możliwy mat	(!) (55:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2

34	37	C2->D3	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
35	38	C2->C1	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C1
36	40	C2->C4	możliwy mat	(55:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C4
37	42	C2->C6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C6
38	43	C2->B1	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1
39	45	C2->B3	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3
40	46	C2->A2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A2
41	47	C7->C5	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
42	48	C7->C6	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
43	49	B8->D7	możliwy mat	(55:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
44	51	B8->A6	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
45	52	A7->A5	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
46	53	A7->A6	możliwy mat	(55:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

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

- 1) C2->D2, 55:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) F8->C5, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11340.1, dla ruchu C2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[54] Hc2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kd4-Ke5 (1) ruch białym królem

[56] Hd2-Hd6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

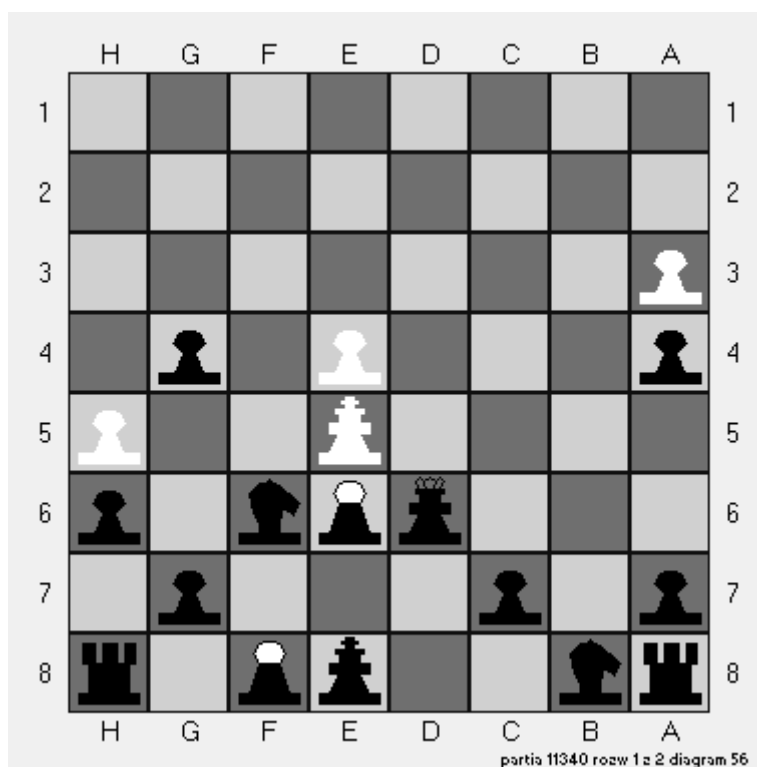


Diagram 2, partia_11340_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 11340.2, dla ruchu F8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[54] Gf8-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kd4-Ke5 (1) ruch białym królem

[56] Hc2:He4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

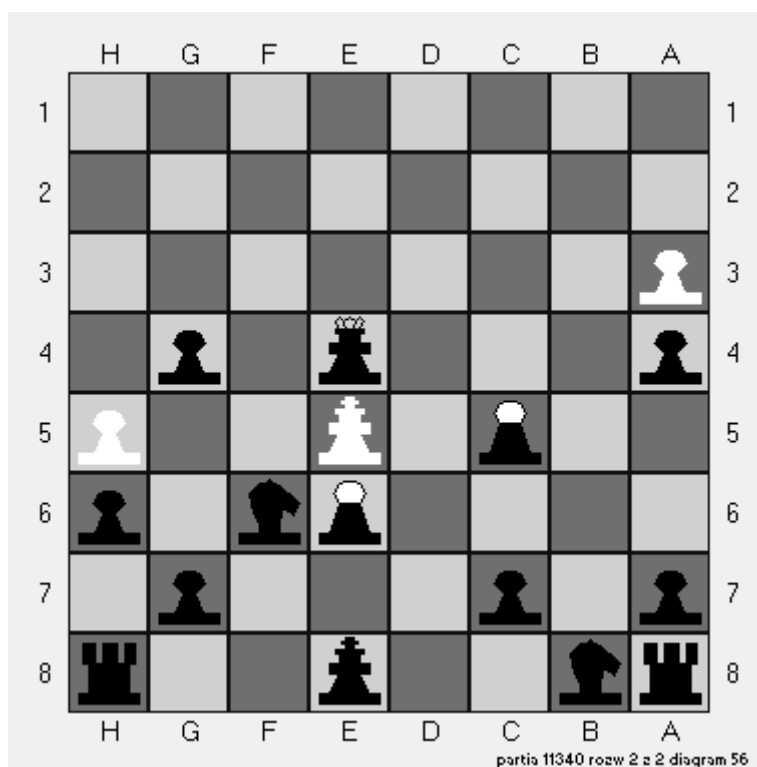


Diagram 3, partia_11340_rozw_2_z_2_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11341, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,c2-c4,g7-g5, długość partii 34 ruchy.

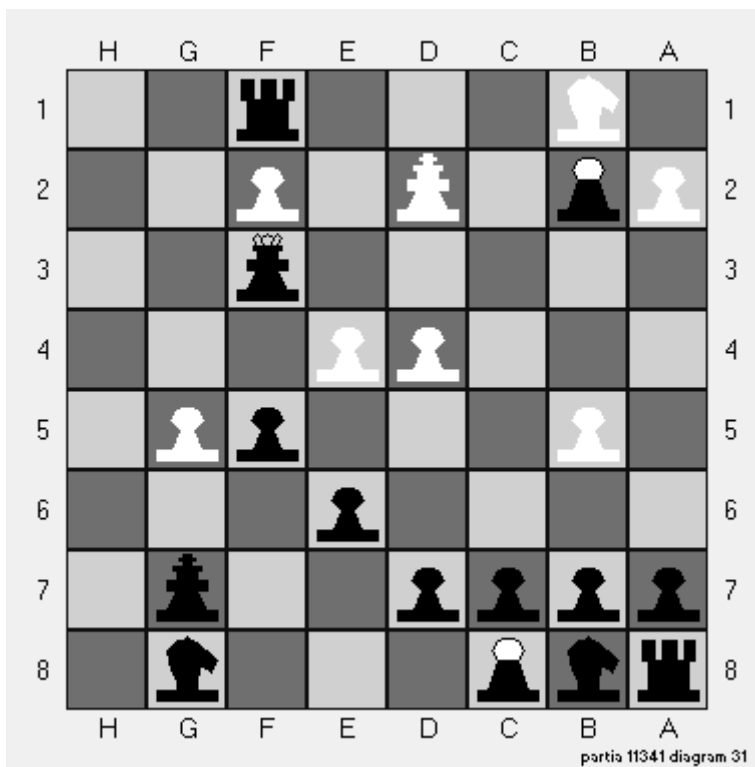


Diagram 4, partia_11341_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	F1->F2	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F2 zбиты biały pionek
2	12	F1->E1	możliwy mat	(33:0,9/11) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	15	F1->B1	możliwy mat	(33:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:8,8/8)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na B1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	26	F3->E4	możliwy mat	(33:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:9,9/9)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4 zбиты biały pionek
5	29	F3->C3	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	32	F5->F4	możliwy mat	(33:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4
7	33	F5->E4	możliwy mat	(33:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:8,8/8)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na E4 zбиты biały pionek
8	39	B2->D4	możliwy mat	(33:0,8/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:9,9/9)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	42	B2->A1	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F1->F2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11341.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[32] Wf1:Wf2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[34] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

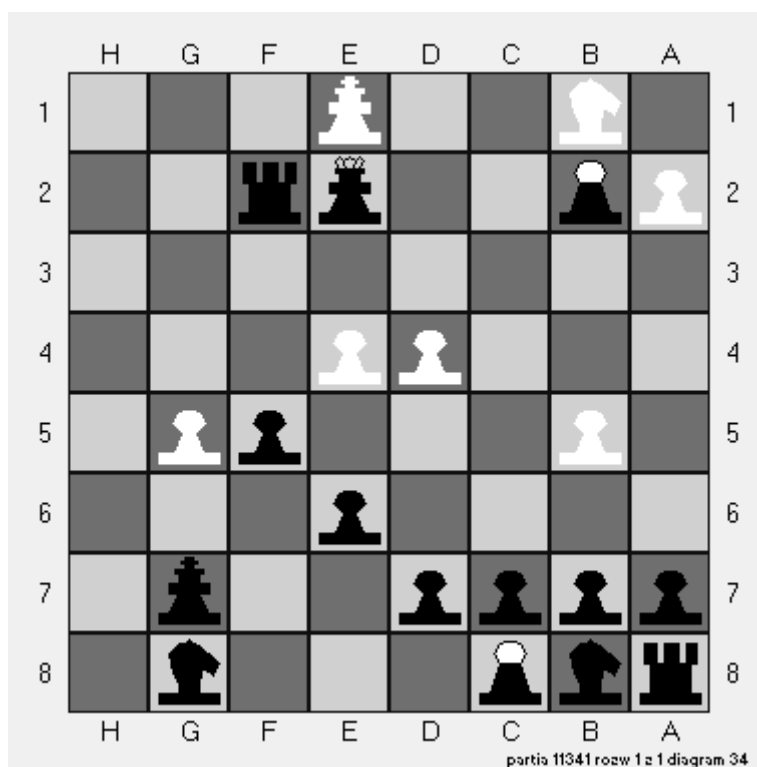


Diagram 5, partia_11341_rozw_1_z_1_diagram_34