

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.09.2023

35/2023



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	163
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	256

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	266
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274

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, 21, 27, 36

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 41, 45, 48, 51, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 62, 65, 74, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 99, 103, 108, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 121, 127, 132, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 151, 156, 163, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 176, 180, 183, 190, 194

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 198, 203, 207, 213, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 229, 232, 237, 243, 249

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 253, 256, 262, 266, 274

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 11484, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Wh1-Wh2,f6-f5, długość partii 58 ruchów.

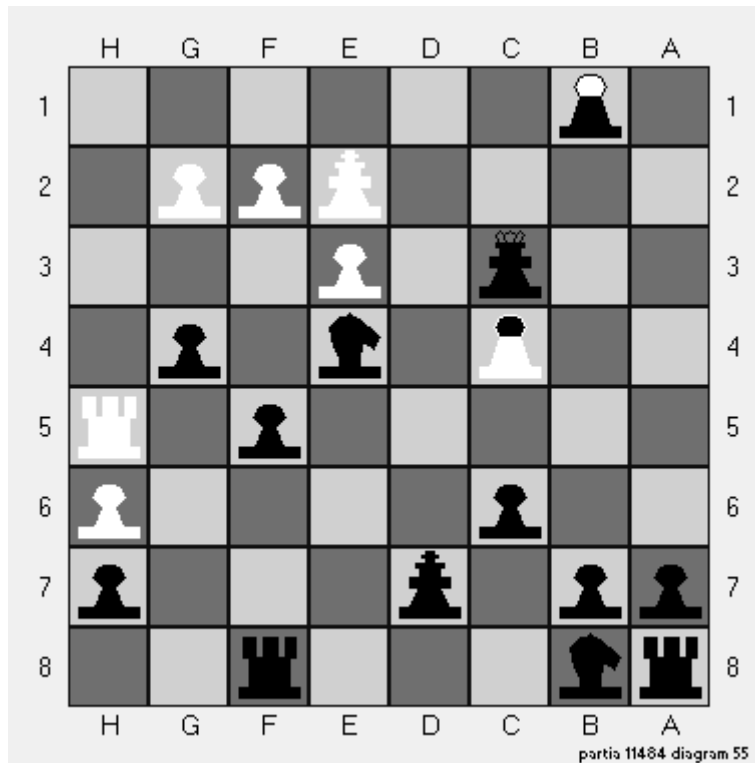


Diagram 1, partia_11484_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G4->G3	możliwy mat	(57:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	F5->F4	możliwy mat	(57:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	F8->H8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	F8->G8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	5	F8->F6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F8->F7	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	7	F8->E8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->D8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F8->C8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	D7->E7	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	D7->E8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	19	D7->D6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	D7->D8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	D7->C7	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	D7->C8	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	27	C3->E3	możliwy mat	(57:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (58:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	29	C3->D2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2
18	31	C3->D4	możliwy mat	(57:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (58:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	32	C3->C1	możliwy mat	(57:0,15/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	33	C3->C2	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C2
21	34	C3->C4	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C4 zбиты biały Goniec
22	35	C3->B2	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2
23	36	C3->B3	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
24	37	C3->B4	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3

				(!) (58:20,20/20)			na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	38	C3->A1	możliwy mat	(57:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	C3->A5	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	C6->C5	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	B1->D3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	44	B1->A2	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	45	B7->B5	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	46	B7->B6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	47	B8->A6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	48	A7->A5	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	49	A7->A6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C3->D2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11484.1, dla ruchu C3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[56] Hc3-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Hd2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

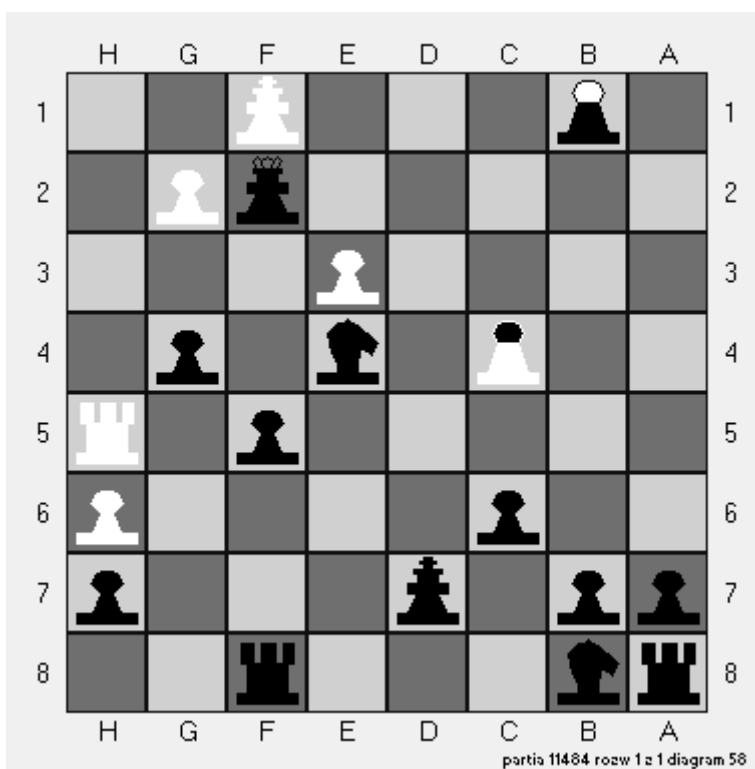


Diagram 2, partia_11484_rozw_1_z_1_diagram_58

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 11485, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Wh1-Wh2,e7-e5, długość partii 58 ruchów.

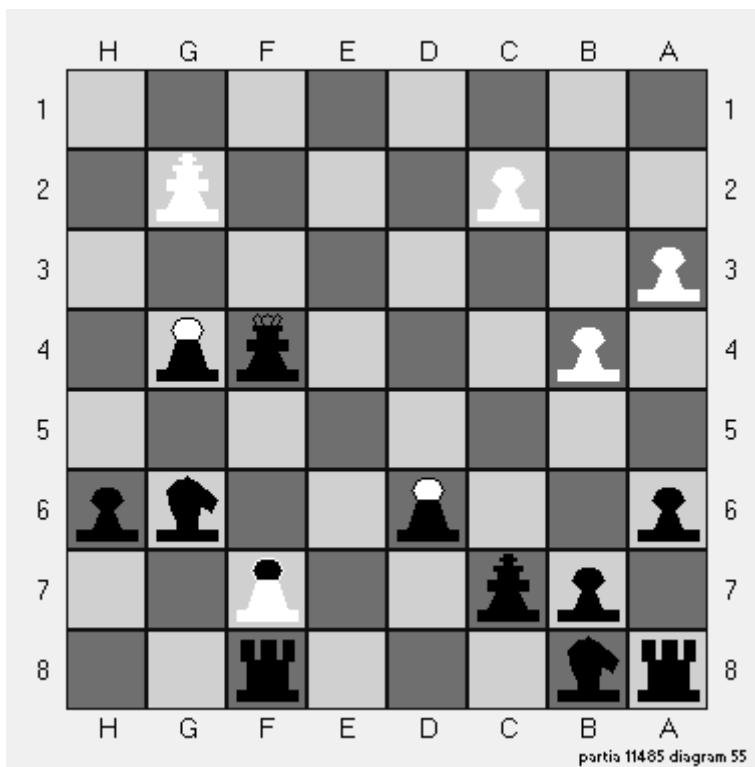


Diagram 3, partia_11485_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	G4->H3	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	G4->H5	możliwy mat	(57:0,10/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G4->F3	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3
5	5	G4->F5	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G4->E2	możliwy mat	(!) (57:0,15/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G4->E6	możliwy mat	(57:0,5/10) w 2 ruchu [0,1,1,0,0], (!) (58:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
8	8	G4->D1	możliwy mat	(57:0,10/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	9	G4->D7	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	10	G4->C8	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	11	G6->H4	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G6 na H4
12	12	G6->H8	możliwy mat	(57:0,10/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G6 na H8

13	14	G6->E7	możliwy mat	(57:0,10/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G6 na E7
14	16	F4->G3	możliwy mat	(!) (57:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3
15	17	F4->G5	możliwy mat	(57:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	19	F4->F2	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	21	F4->F5	możliwy mat	(57:0,8/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	F4->F6	możliwy mat	(57:0,8/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	23	F4->F7	możliwy mat	(!) (57:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F7 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F7 zбиты biały Goniec
20	24	F4->E3	możliwy mat	(57:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	26	F4->E5	możliwy mat	(57:0,9/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	27	F4->D2	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2
23	28	F4->D4	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	29	F4->C1	możliwy mat	(57:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	30	F4->C4	możliwy mat	(57:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego Konia
26	32	F8->H8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	33	F8->G8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
28	34	F8->F7	możliwy mat	(!) (57:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->F7 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F7 zбиты biały Goniec
29	35	F8->E8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
30	36	F8->D8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	37	F8->C8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	38	D6->E5	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	40	D6->C5	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
34	42	C7->D7	możliwy mat	(57:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	43	C7->D8	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	44	C7->C6	możliwy mat	(57:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	45	C7->C8	możliwy mat	(57:0,8/14) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			Królem z pozycji C7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	46	C7->B6	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
39	47	B7->B5	możliwy mat	(57:0,9/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
40	48	B7->B6	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
41	49	B8->D7	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
42	50	B8->C6	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
43	51	A6->A5	możliwy mat	(57:0,9/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
44	52	A8->A7	możliwy mat	(57:0,9/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 52 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F4->F7, 57:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F8->F7, 57:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G4->E2, 57:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G4->H3, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) F4->G3, 57:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11485.1, dla ruchu F4->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[56] Hf4:Hf7 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca

[57] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hf7-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

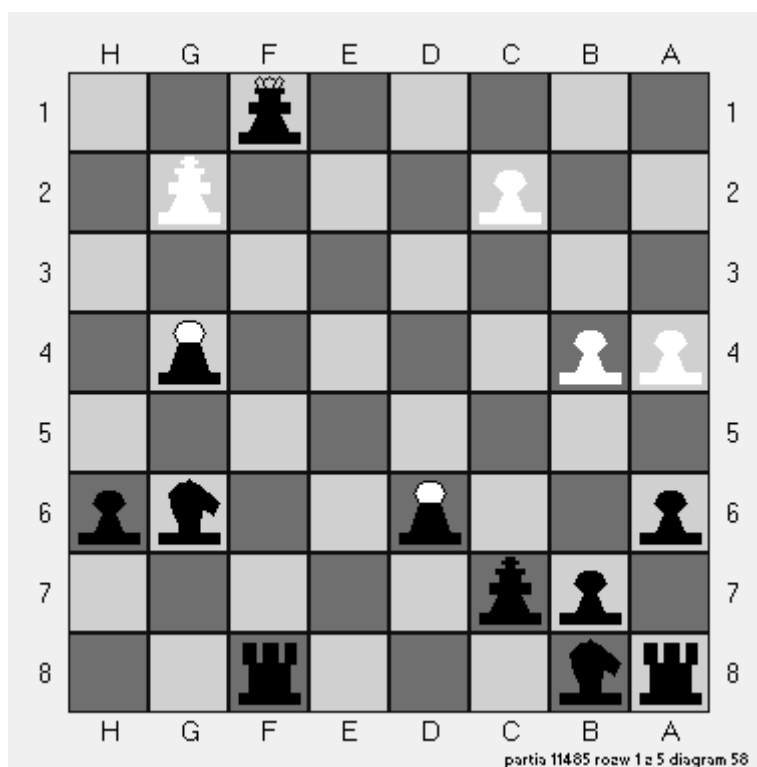


Diagram 4, partia_11485_rozw_1_z_5_diagram_58

Finał 11485.2, dla ruchu F8->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[56] Wf8:Wf7 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca

[57] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hf4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

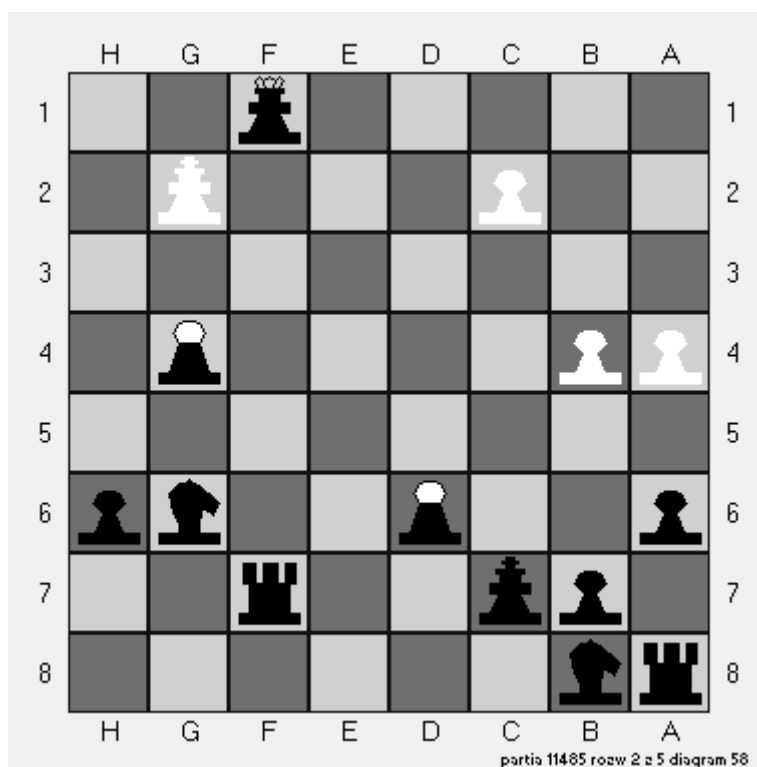


Diagram 5, partia_11485_rozw_2_z_5_diagram_58

Final 11485.3, dla ruchu G4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[56] Gg4-Ge2 (1) ruch czarnym gońcem

[57] Gf7-Ge6 (1) ruch białym gońcem

[58] Hf4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

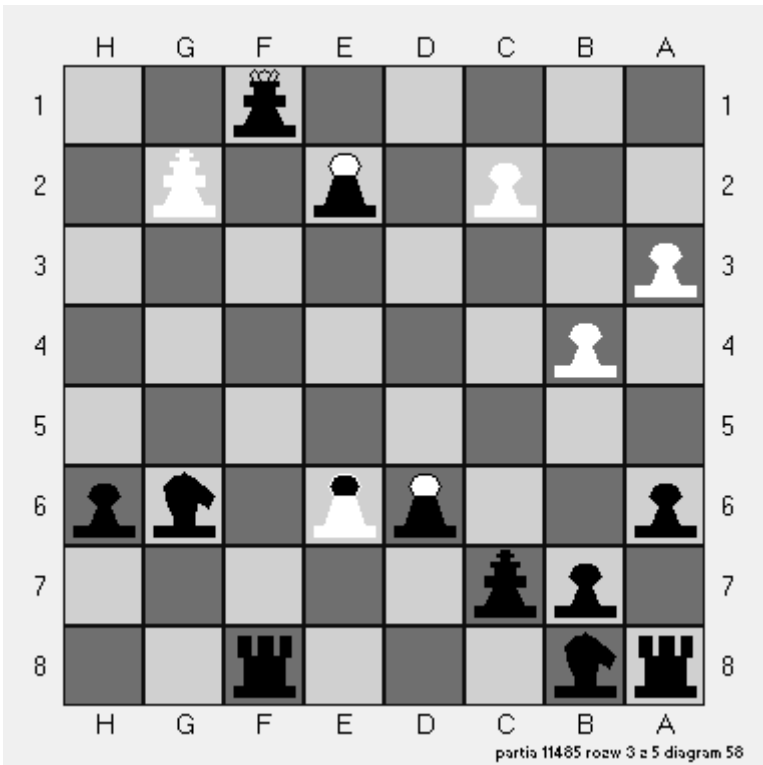


Diagram 6, partia_11485_rozw_3_z_5_diagram_58

Finał 11485.4, dla ruchu G4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[56] Gg4-Gh3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[57] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[58] Hf4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

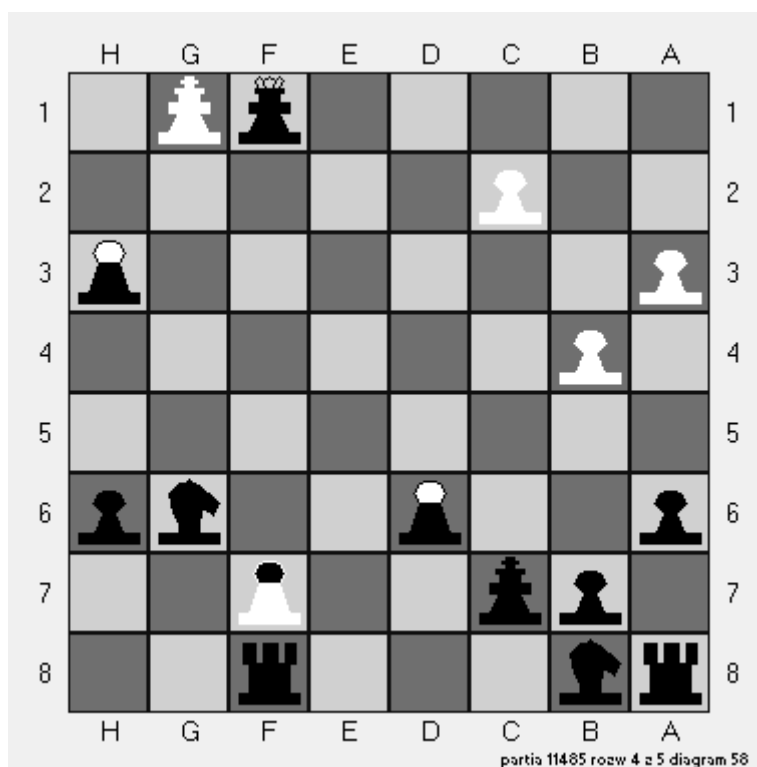


Diagram 7, partia_11485_rozw_4_z_5_diagram_58

Finał 11485.5, dla ruchu F4->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[56] Hf4-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[57] Kg2-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wf8:Wf7 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest mat/

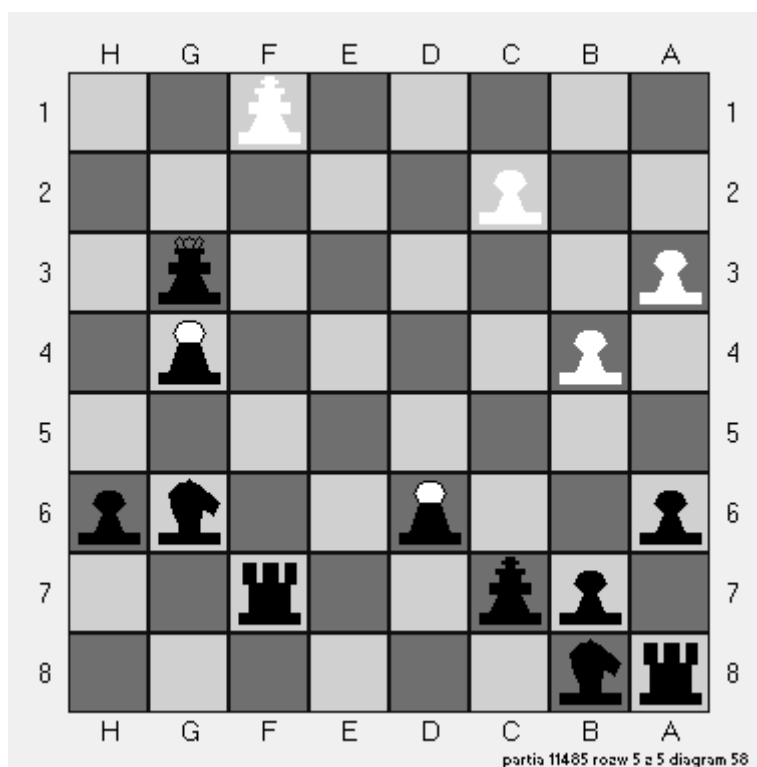


Diagram 8, partia_11485_rozw_5_z_5_diagram_58