

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.09.2023

37/2023



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 9   |
| Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 15  |
| Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 20  |
| Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 28  |
| Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 32  |
| Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 39  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 45  |
| Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 48  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 53  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 58  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 61  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 64  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 69  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 75  |
| Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 78  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 83  |
| Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 88  |
| Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 95  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 100 |
| Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 104 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 108 |
| Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 111 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 120 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 126 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 133 |
| Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 136 |
| Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu | 143 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 152 |
| Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 158 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 163 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 169 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 176 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 179 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 182 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 185 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 188 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 192 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 195 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 200 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 205 |
| Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 209 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 213 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 219 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 224 |
| Zadanie 46. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu | 229 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 238 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 242 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 247 |
| Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 253 |

## 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, 9, 15, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 39, 45, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 61, 64, 69, 75

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 83, 88, 95, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 108, 111, 120, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 136, 143, 152, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 169, 176, 179, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 188, 192, 195, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 209, 213, 219, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 238, 242, 247, 253

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 11567, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sf3,b7-b5, długość partii 44 ruchy.

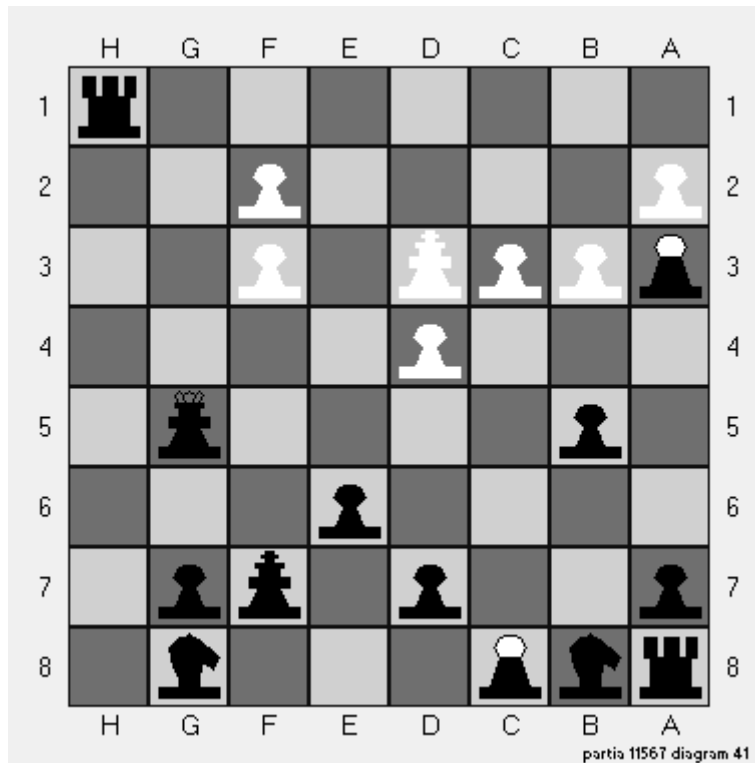


Diagram 1, partia\_11567\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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    | 11           | H1->D1          | 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: H1->D1 wygrasz | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1                                                           |
| 2    | 18           | G5->G1          | możliwy mat        | (43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G1                                                       |
| 3    | 26           | G5->E3          | możliwy mat        | (43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:3,3/3) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 4    | 27           | G5->E5          | możliwy mat        | (43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:7,7/7) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 5    | 29           | G5->D2          | 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 G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 6    | 48           | B5->B4          | możliwy mat        | (43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka  |
| 7    | 54           | A3->C1          | możliwy mat        | (43:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1                                                         |

Spośród 59 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->D1, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11567.1, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[42] Wh1-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kd3-Ke2 (1) ruch białym królem

[44] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

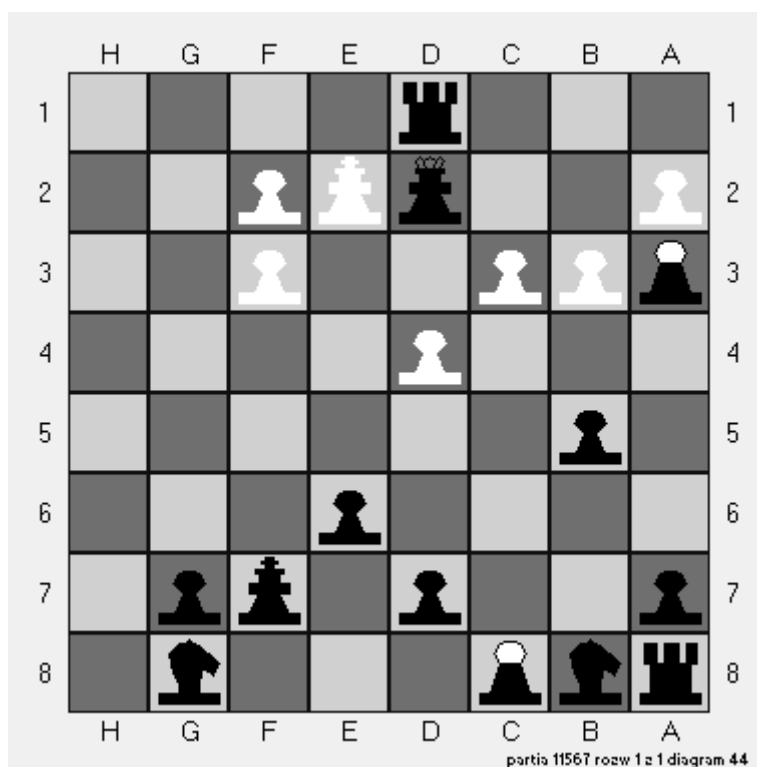


Diagram 2, partia\_11567\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_44



## Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11568, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sf3,b7-b6, długość partii 58 ruchów.

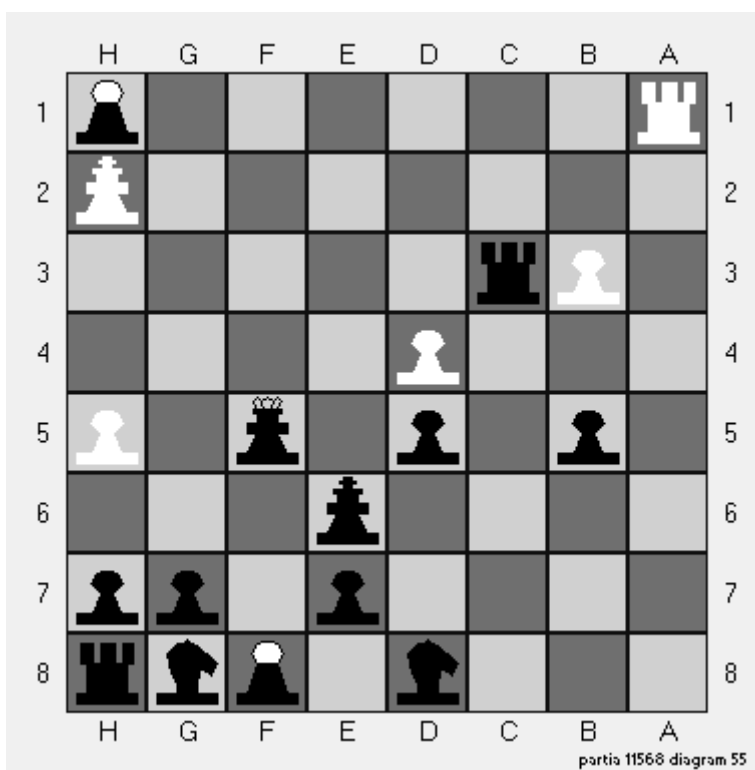


Diagram 3, partia\_11568\_diagram\_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

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            | H1->G2          | możliwy mat        | (57:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                        |
| 2    | 3            | H1->E4          | możliwy mat        | (57:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:17,17/17)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na E4                                                                            |
| 3    | 4            | H7->H6          | możliwy mat        | (57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                      |
| 4    | 5            | G7->G5          | możliwy mat        | (57:0,2/19) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (58:19,19/19)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka  |
| 5    | 6            | G7->G6          | możliwy mat        | (57:0,2/19) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (58:19,19/19)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka  |
| 6    | 7            | G8->H6          | możliwy mat        | (57:0,2/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:17,17/17)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                        |
| 7    | 8            | G8->F6          | możliwy mat        | (57:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:18,18/18)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                        |
| 8    | 9            | F5->H3          | 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: F5->H3 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na H3                                                                          |
| 9    | 11           | F5->G4          | możliwy mat        | (57:0,15/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0], (!) (58:17,17/17)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                      |
| 10   | 12           | F5->G5          | możliwy mat        | (57:0,14/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0], (!) (58:17,17/17)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                      |
| 11   | 13           | F5->G6          | możliwy mat        | (57:0,14/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:18,18/18) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca |

|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                      |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 14 | F5->F1 | możliwy mat | (57:0,11/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (58:14,14/14) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na F1, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana |
| 13 | 15 | F5->F2 | możliwy mat | (!) (57:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0], (!) (58:1,1/1)                    | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>F5->F2<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na F2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
| 14 | 16 | F5->F3 | możliwy mat | (57:0,14/17) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0], (!)<br>(58:17,17/17)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na F3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                      |
| 15 | 18 | F5->F6 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na F6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
| 16 | 19 | F5->F7 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na F7, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
| 17 | 20 | F5->E4 | możliwy mat | (57:0,13/17) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:17,17/17) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na E4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                      |
| 18 | 22 | F5->D3 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na D3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
| 19 | 23 | F5->C2 | możliwy mat | (57:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:2,2/2)      |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji F5<br>na C2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                      |
| 20 | 25 | E6->F6 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E6 na<br>F6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca     |
| 21 | 26 | E6->F7 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E6 na<br>F7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca     |
| 22 | 27 | E6->D6 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E6 na<br>D6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca     |
| 23 | 28 | E6->D7 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E6 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:                       |

|    |    |        |             |                                                                            |  |  |                                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                            |  |  | czarnego Gońca                                                                                                                      |
| 24 | 29 | D8->F7 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D8 na<br>F7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                    |
| 25 | 30 | D8->C6 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                    |
| 26 | 31 | D8->B7 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D8 na<br>B7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                    |
|    |    |        |             |                                                                            |  |  |                                                                                                                                     |
| 27 | 33 | C3->G3 | możliwy mat | (57:0,15/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (58:18,18/18) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C3 na<br>G3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego Gońca |
| 28 | 34 | C3->F3 | możliwy mat | (57:0,1/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C3 na<br>F3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                      |
| 29 | 35 | C3->E3 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C3 na<br>E3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                      |
| 30 | 36 | C3->D3 | możliwy mat | (57:0,2/18) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:18,18/18)  |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C3 na<br>D3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                      |
|    |    |        |             |                                                                            |  |  |                                                                                                                                     |
| 31 | 44 | C3->B3 | możliwy mat | (57:0,2/17) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:17,17/17)  |  |  | bijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji C3 na<br>B3 zбиты biały pionek, w<br>następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca   |
| 32 | 45 | B5->B4 | możliwy mat | (57:0,2/17) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (58:17,17/17)  |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B5<br>na B4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                  |

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F5->F2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F5->H3, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11568.1, dla ruchu F5->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[56] Hf5-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kh2:Kh1 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[58] Wc3-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

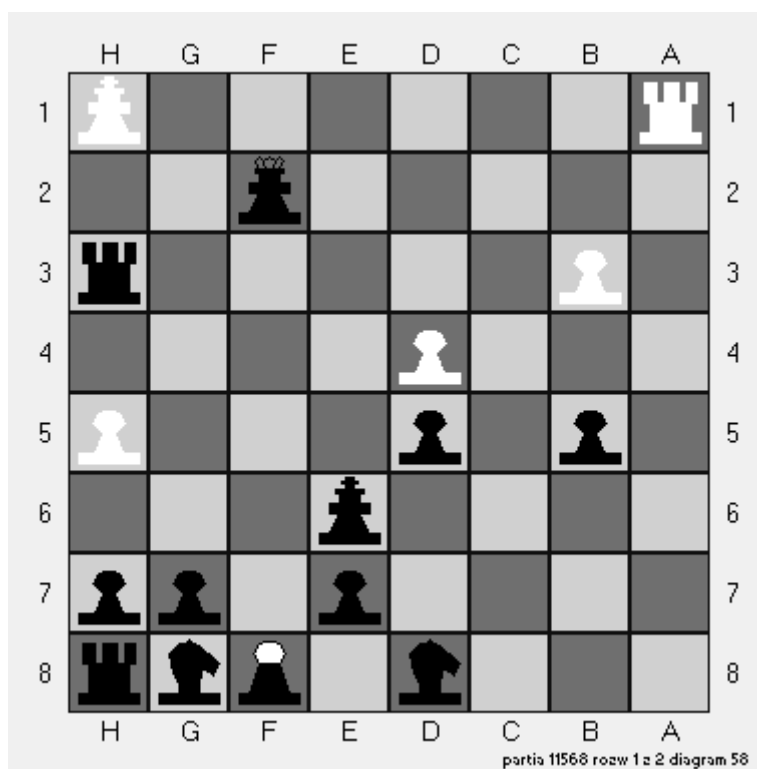


Diagram 4, partia\_11568\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_58

Finał 11568.2, dla ruchu F5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[56] Hf5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kh2-Kg1 (1) ruch białym królem

[58] Hh3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

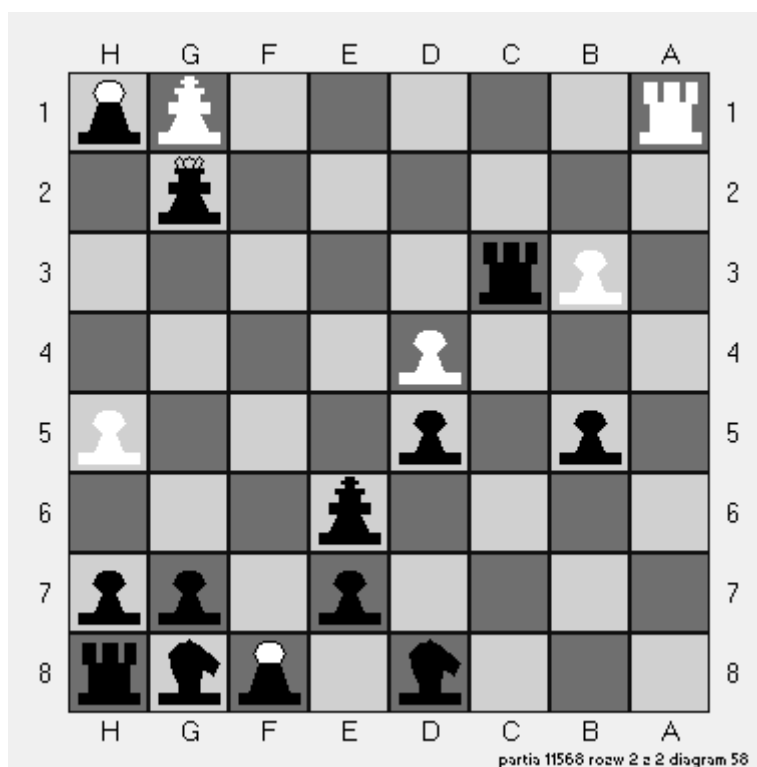


Diagram 5, partia\_11568\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_58