

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.09.2023

39/2023



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.....	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 12. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	52
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	84
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	94
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	100
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	132
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	139
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	147
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	154
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	176
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	180
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	187
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 43. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	220
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254

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 zamiatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 13, 16, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 30, 35, 40, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 52, 65, 68, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 80, 84, 89, 94

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 106, 113, 118, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 129, 132, 139, 147, 154

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 165, 170, 176, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 195, 198, 203, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 210, 215, 220, 230, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 241, 246, 249, 254

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11686, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,e2-e4,a7-a6, długość partii 30 ruchów.

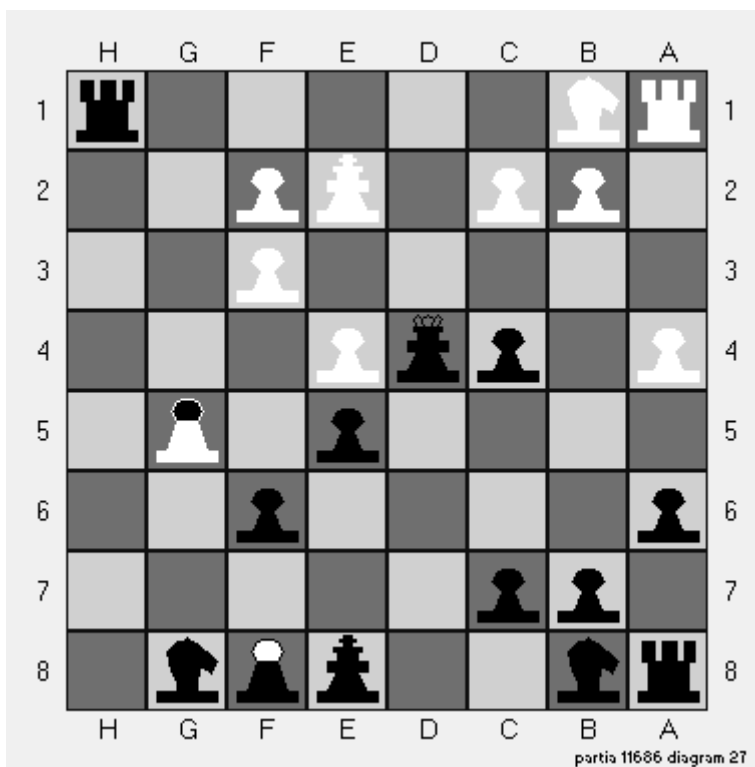


Diagram 1, partia_11686_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	8	H1->G1	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	9	H1->F1	możliwy mat	(29:0,16/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	11	H1->D1	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	H1->C1	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
6	13	H1->B1	możliwy mat	(29:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (30:15,15/15)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	14	G8->H6	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	15	G8->E7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	16	F6->G5	możliwy mat	(29:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0]. (!) (30:10,10/10)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na G5 zбитy biały Goniec
10	17	F6->F5	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	F8->H6	możliwy mat	(29:0,5/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	19	F8->G7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	F8->E7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	F8->D6	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	F8->C5	możliwy mat	(!) (29:0,17/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->C5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	F8->B4	możliwy mat	(29:0,12/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	F8->A3	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [1,3,0,0,0](?) <1,3,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	25	E8->F7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	26	E8->E7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	E8->D7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	E8->D8	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	31	D4->E4	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

23	32	D4->D1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D1
24	35	D4->D5	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	36	D4->D6	możliwy mat	(29:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	D4->D7	możliwy mat	(29:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	D4->D8	możliwy mat	(29:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	39	D4->C3	możliwy mat	(29:0,12/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
29	44	C4->C3	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	45	C7->C5	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	46	C7->C6	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	47	B7->B5	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	48	B7->B6	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	49	B8->D7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

35	50	B8->C6	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	51	A6->A5	możliwy mat	(29:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	52	A8->A7	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->C5, 29:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D4->D1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11686.1, dla ruchu F8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[28] Gf8-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem

[29] Sb1-Sd2 (1) ruch białym koniem

[30] Hd4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

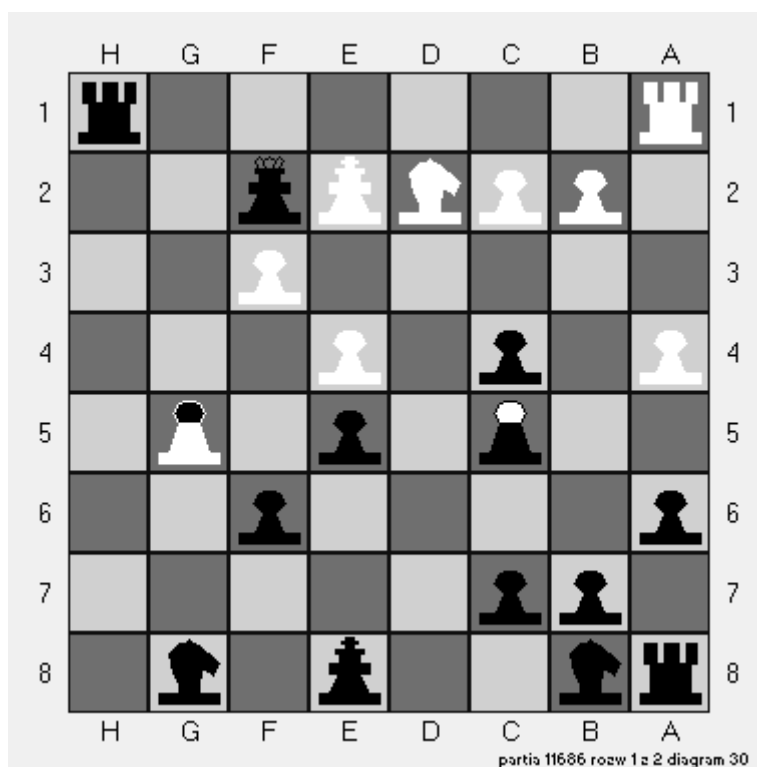


Diagram 2, partia_11686_rozw_1_z_2_diagram_30

Finał 11686.2, dla ruchu D4->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[28] Hd4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Ke2-Ke3 (1) ruch białym królem

[30] Hd1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

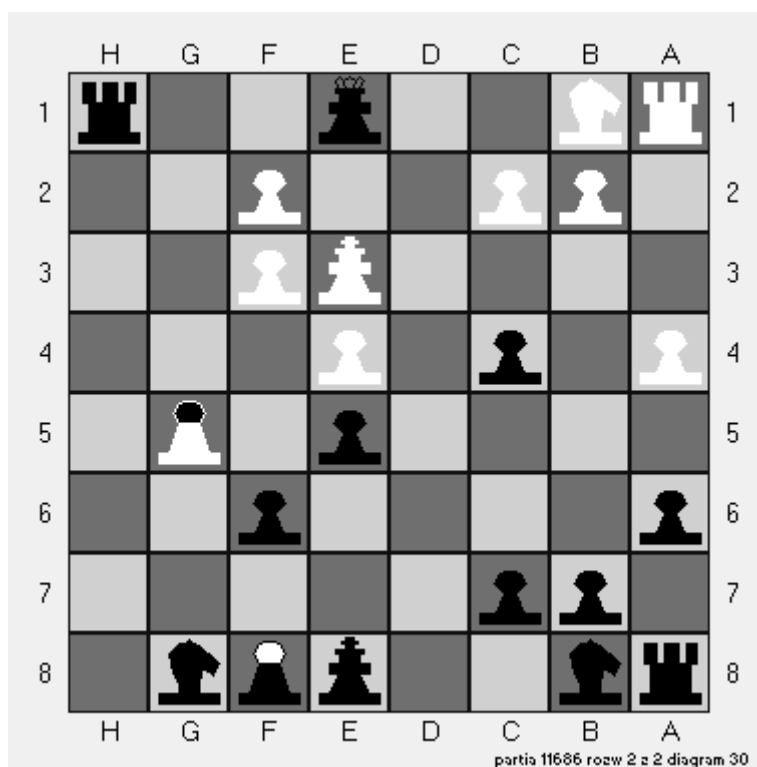


Diagram 3, partia_11686_rozw_2_z_2_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11687, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,d2-d3,h7-h5, długość partii 50 ruchów.

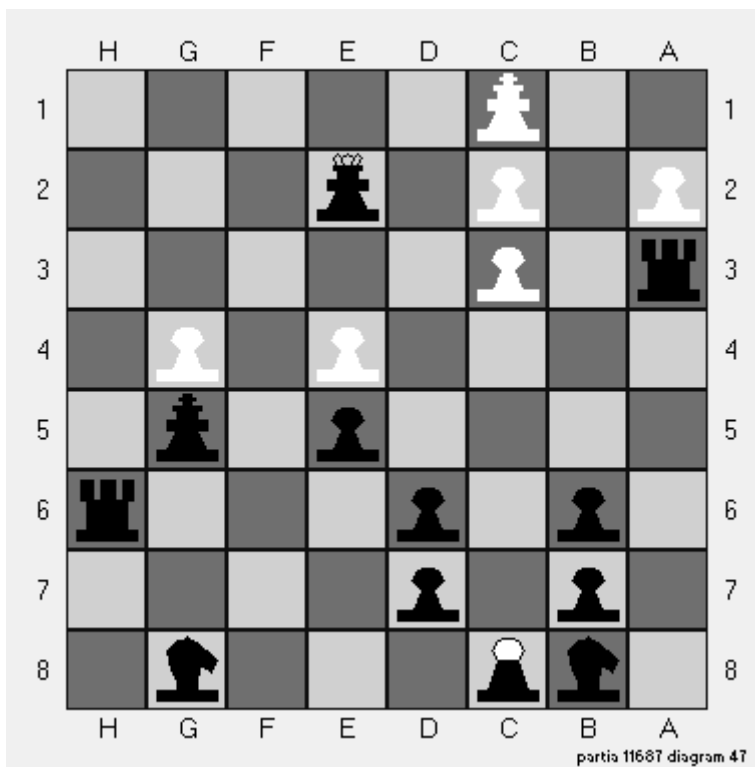


Diagram 4, partia_11687_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1)_____

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	2	H6->H2	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H2
2	19	E2->G2	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na G2
3	22	E2->F2	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F2
4	25	E2->E3	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3
5	38	A3->C3	możliwy mat	(49:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na C3 zбиты biały pionek
6	39	A3->B3	możliwy mat	(49:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	40	A3->A2	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->A2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A3->A2, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11687.1, dla ruchu A3->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[48] Wa3:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[49] Kc1-Kb1 (1) ruch białym królem

[50] He2:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

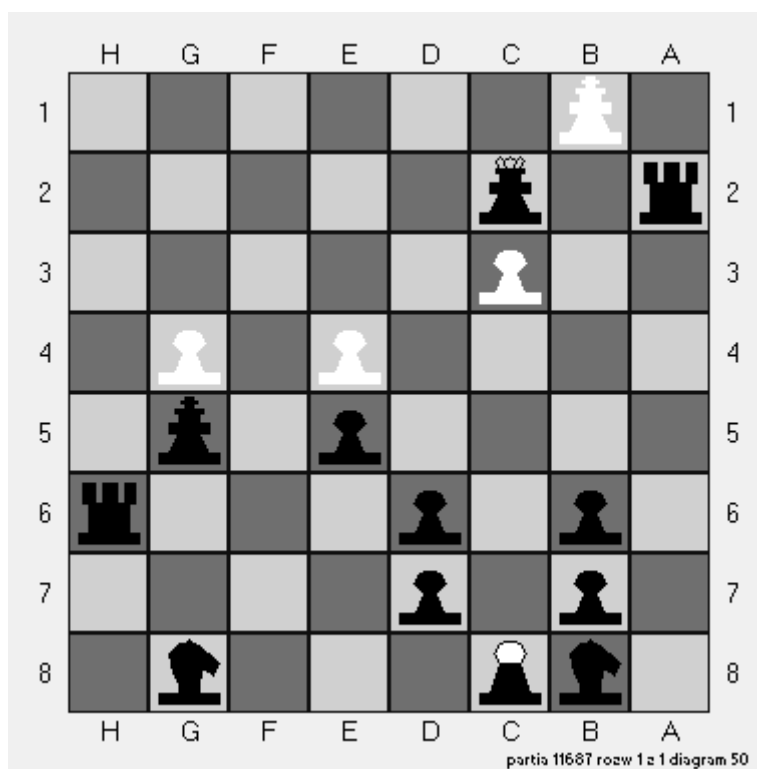


Diagram 5, partia_11687_rozw_1_z_1_diagram_50