

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.10.2022

40/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	247
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265

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, 19, 27, 33

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 40, 46, 49, 55, 61

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 72, 77, 81, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 95, 99, 105, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 118, 121, 126, 131

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 137, 142, 147, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 161, 167, 172, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 187, 192, 198, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 215, 222, 227, 230

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 233, 240, 247, 258, 265

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 9110, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,c2-c3,f7-f5, długość partii 48 ruchów.

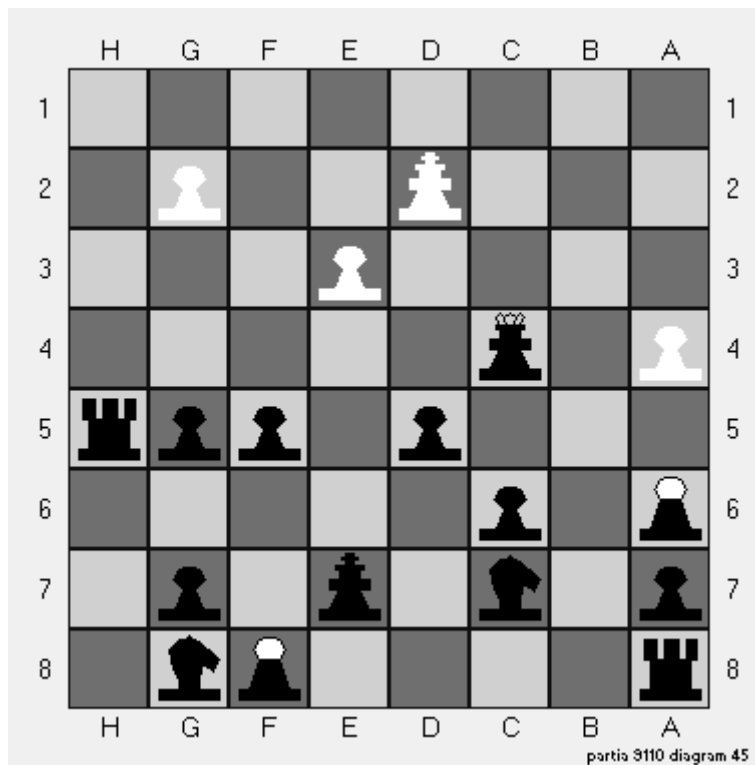


Diagram 1, partia_9110_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

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	H5->H1	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H5->H4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
7	7	H5->H8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	G5->G4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4
9	9	G7->G6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
10	10	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
11	11	G8->F6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
12	12	F5->F4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	E7->F6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
14	14	E7->F7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7
15	15	E7->E6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
16	16	E7->E8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
17	17	E7->D6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6

18	18	E7->D7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7
19	19	E7->D8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
20	20	D5->D4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	22	C4->G4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na G4
22	25	C4->E2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na E2
23	27	C4->D3	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D3
24	30	C4->C2	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 C4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	31	C4->C3	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 C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	35	C4->B5	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	36	C4->A2	możliwy mat	(47:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A2
28	38	C6->C5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
29	39	C7->E6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na E6
30	40	C7->E8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na E8
31	43	A6->B5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

32	45	A8->E8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
33	46	A8->D8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
34	47	A8->C8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
35	48	A8->B8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

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

1) H5->H1, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9110.1, dla ruchu H5->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[46] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą

[47] a4- a5 (1) ruch białym pionkiem

[48] Hc4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

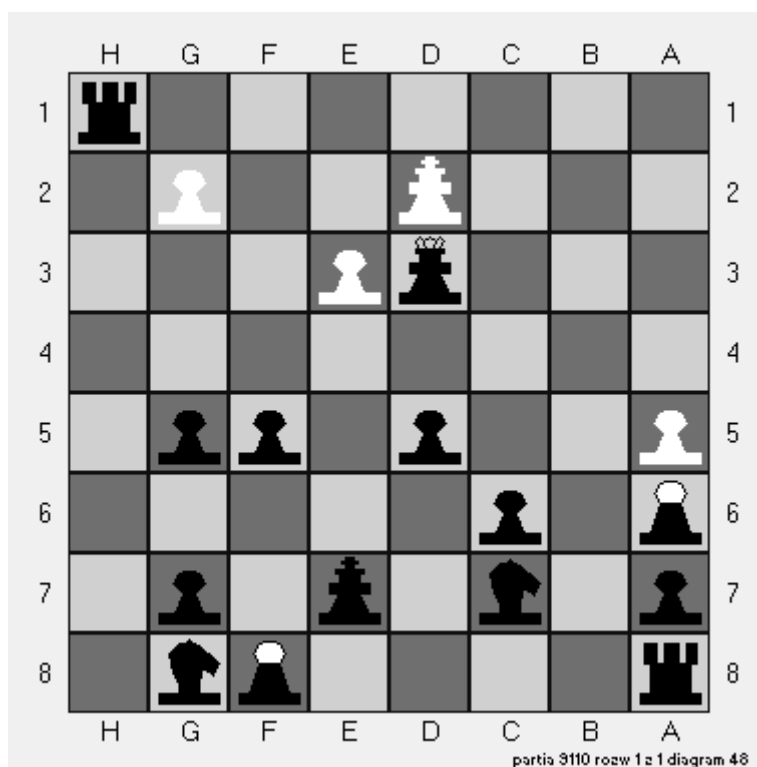


Diagram 2, partia_9110_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.

Partia 9111, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,c2-c3,f7-f6, długość partii 62 ruchy.

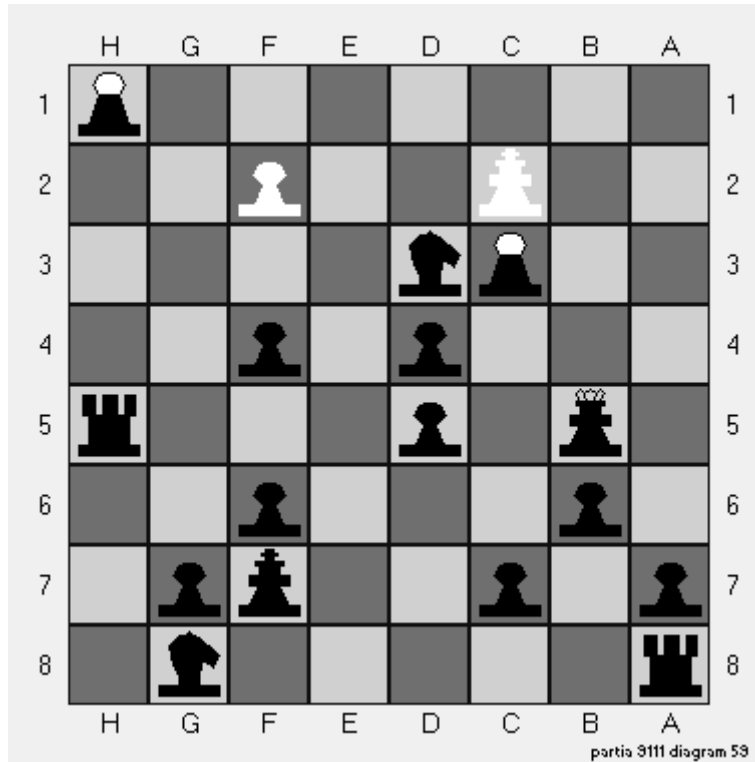


Diagram 3, partia_9111_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Jakiego ruchu nie mogą wykonać czarne gońcem na h1, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.

Swoją odpowiedź zanotuj:

5) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	12	H5->E5	możliwy mat	(61:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5
2	17	F4->F3	możliwy mat	(!) (61:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3
3	24	D3->F2	możliwy mat	(!) (61:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F2 zбиты biały pionek
4	30	D3->B4	możliwy mat	(61:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4
5	39	B5->E8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	41	B5->C4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4
7	45	B5->B2	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->B2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	46	B5->B3	możliwy mat	(61:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	48	B5->A4	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->A4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	54	A8->E8	możliwy mat	(61:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8

Spośród 57 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D3->F2, 61:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) F4->F3, 61:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) B5->A4, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

4) B5->B2, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G2	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2
2	2	H1->F3	pewny pat	(61:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: H1->F3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na F3
3	3	H1->E4	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na E4
4	4	H5->H2	możliwy pat	(!) (61:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H2 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
5	5	H5->H3	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3
6	6	H5->H4	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
7	7	H5->H6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
8	8	H5->H7	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
9	9	H5->H8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
10	10	H5->G5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5
11	11	H5->F5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5
12	13	G7->G5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
13	14	G7->G6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
14	15	G8->H6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
15	16	G8->E7	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
16	18	F6->F5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
17	19	F7->G6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6

18	20	F7->F8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
19	21	F7->E6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
20	22	F7->E7	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
21	23	F7->E8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
22	25	D3->E1	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na E1
23	28	D3->C5	możliwy pat	(61:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na C5
24	31	C3->E1	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1
25	36	C3->A5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A5
26	37	C7->C5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
27	38	C7->C6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
28	51	A7->A5	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
29	52	A7->A6	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
30	53	A8->F8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8
31	55	A8->D8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
32	56	A8->C8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
33	57	A8->B8	możliwy pat	(61:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 57 ruchów, jeden ruch gońcem na h1 prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

1) H1->F3, 61:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 9111.1, dla ruchu D3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[60] Sd3:Sf2 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[61] Kc2-Kc1 (1) ruch białym królem

[62] Hb5-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

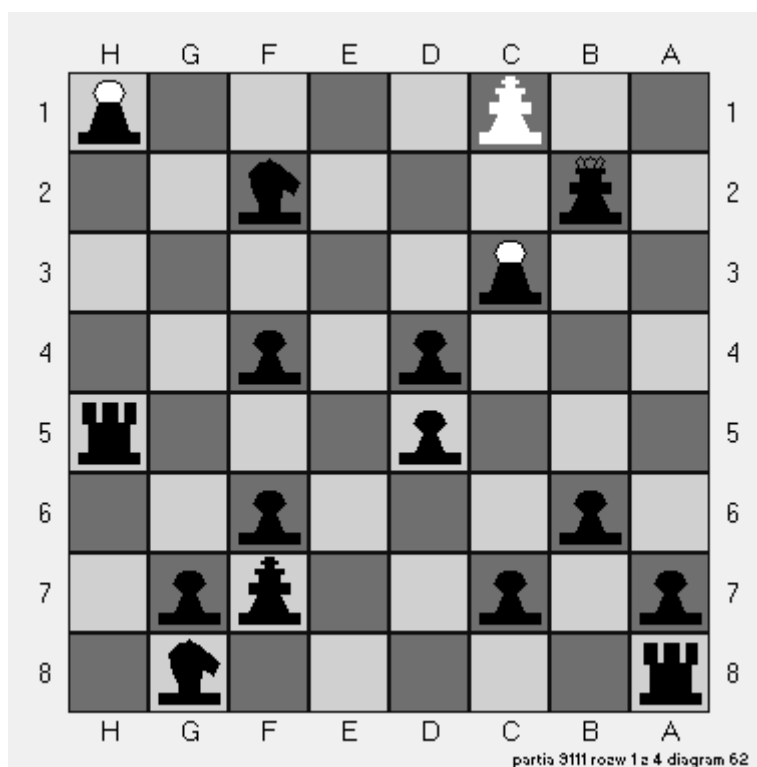


Diagram 4, partia_9111_rozw_1_z_4_diagram_62

Finał 9111.2, dla ruchu F4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[60] f4- f3 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] Kc2-Kd1 (1) ruch białym królem

[62] Hb5-Ha4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

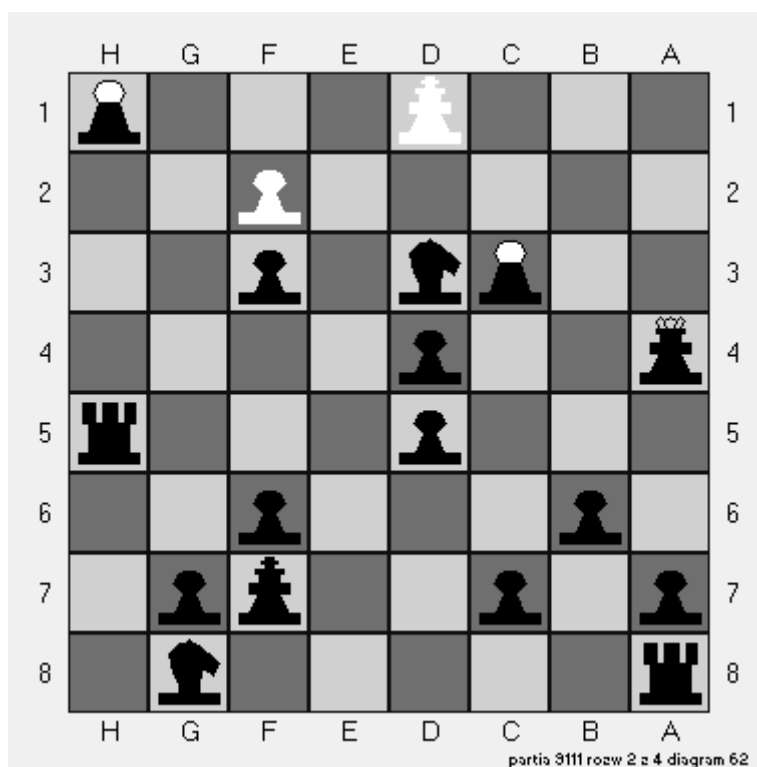


Diagram 5, partia_9111_rozw_2_z_4_diagram_62

Finał 9111.3, dla ruchu B5->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 48)

[60] Hb5-Ha4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kc2-Kb1 (1) ruch białym królem

[62] Ha4-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

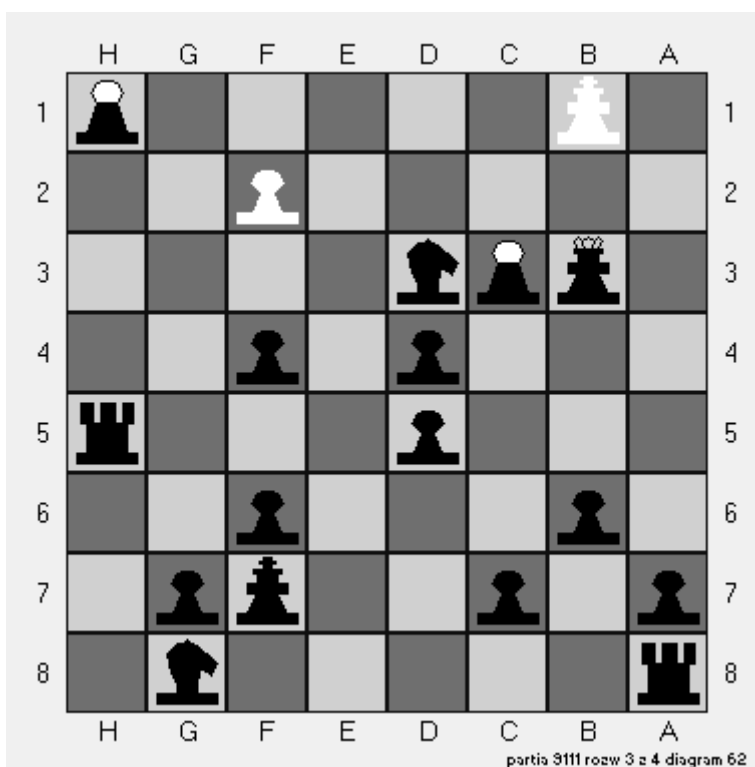


Diagram 6, partia_9111_rozw_3_z_4_diagram_62

Finał 9111.4, dla ruchu B5->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[60] Hb5-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kc2-Kd1 (1) ruch białym królem

[62] Sd3:Sf2 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest mat/

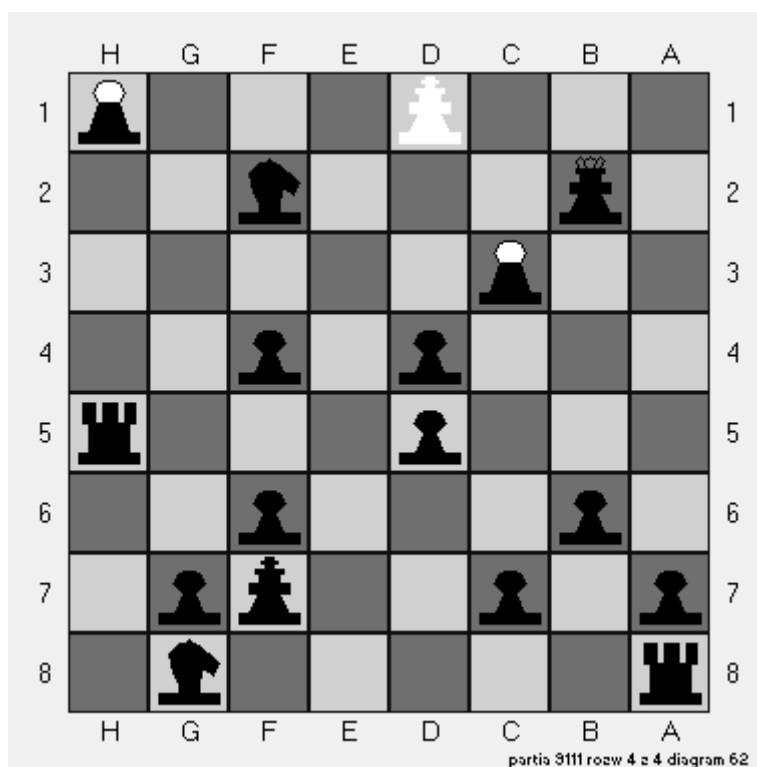


Diagram 7, partia_9111_rozw_4_z_4_diagram_62