

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.10.2023

40/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	92
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 30. Znajdź 23 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	267

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość 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, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 28, 33, 36, 41

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 46, 51, 55, 61, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 76, 83, 86, 92

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 102, 105, 109, 116, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 128, 135, 144, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 176, 184, 188, 192, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 202, 205, 210, 215, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 227, 234, 237, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 248, 254, 259, 264, 267

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

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

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

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

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

Kod aktywacji do programów:

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

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

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

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

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11744, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,c2-c4,h7-h5, długość partii 28 ruchów.

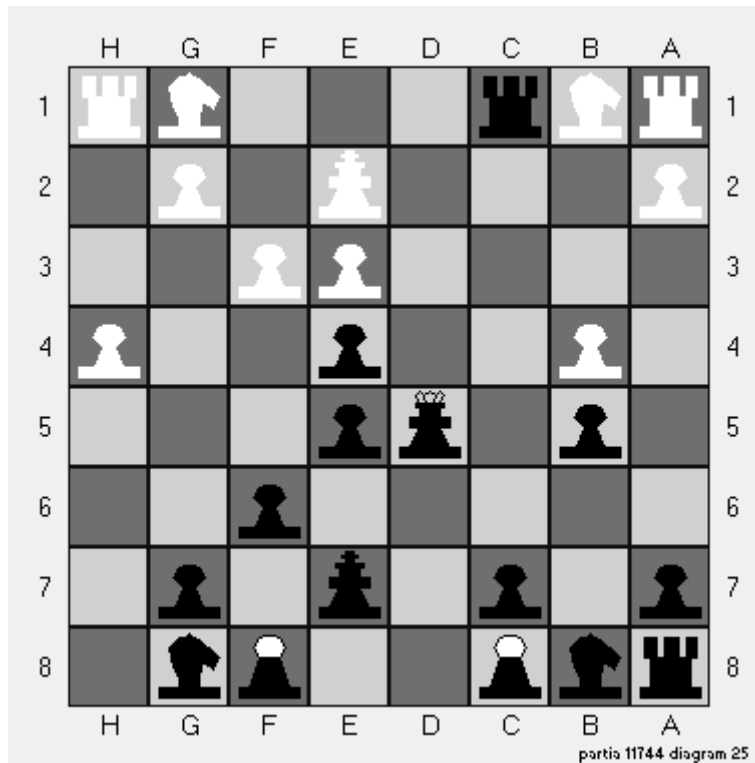


Diagram 1, partia_11744_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	D5->D1	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D1
2	21	D5->C4	możliwy mat	(27:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C4
3	22	D5->C5	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	23	D5->C6	możliwy mat	(27:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	24	D5->B3	możliwy mat	(27:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	28	C1->F1	możliwy mat	(27:0,13/14) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (28:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	30	C1->D1	możliwy mat	(27:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	31	C1->C2	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na C2

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->D1, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11744.1, dla ruchu D5->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[26] Hd5-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

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

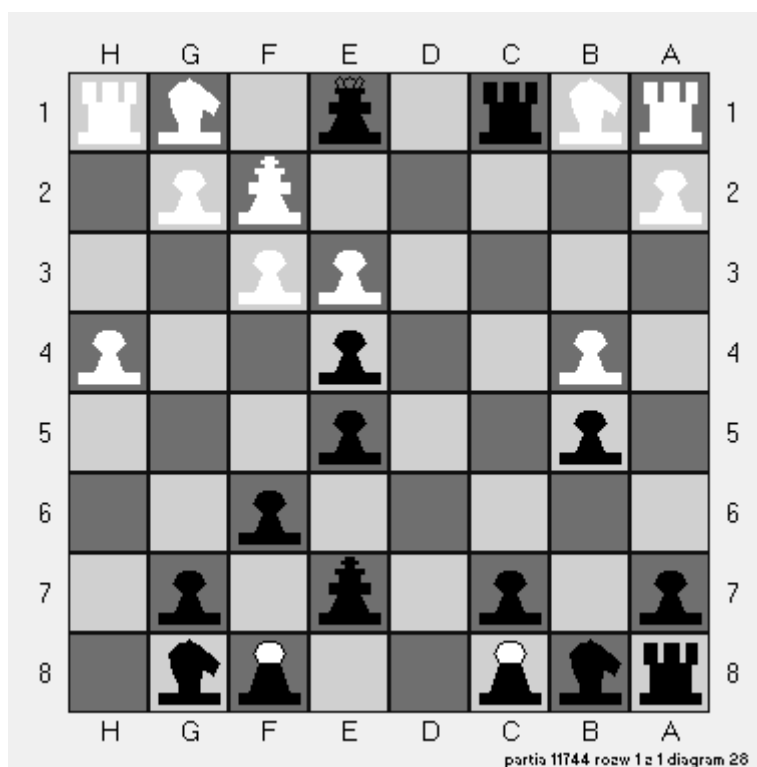


Diagram 2, partia_11744_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11746, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,c2-c4,g7-g5, długość partii 38 ruchów.

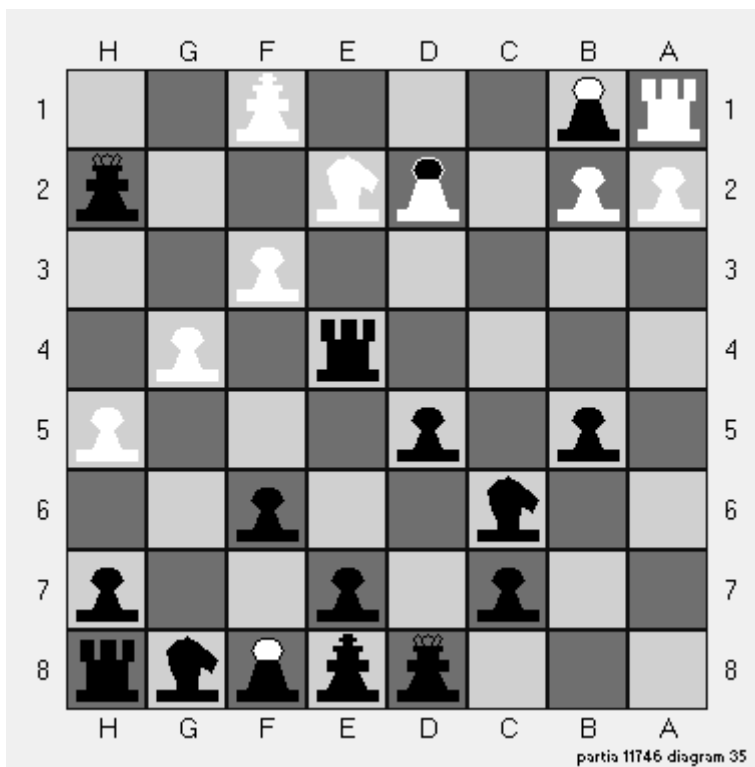


Diagram 3, partia_11746_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	H2->G2	możliwy mat	(37:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	13	H7->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	14	G8->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,1,1,0](?) <0,1,1,1,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
4	15	F6->F5	możliwy mat	(37:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	16	F8->H6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,2,0,1,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
6	17	F8->G7	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
7	18	E4->G4	możliwy mat	(37:0,6/24) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:24,24/24)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
8	20	E4->E2	możliwy mat	(!) (37:0,17/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (38:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	21	E4->E3	możliwy mat	(37:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego Gońca
10	22	E4->E5	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	23	E4->E6	możliwy mat	(37:0,1/24) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	24	E4->D4	możliwy mat	(37:0,5/24) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
13	28	E7->E5	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
14	29	E7->E6	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
15	30	E8->F7	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
16	31	E8->D7	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
17	32	D5->D4	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	33	D8->D6	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
19	34	D8->D7	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
20	35	D8->C8	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8

				(!) (38:25,25/25)			na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
21	36	D8->B8	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
22	37	D8->A8	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
23	38	C6->E5	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
24	39	C6->D4	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,1,1,0](?) <0,1,1,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
25	40	C6->B4	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [0,1,1,1,0](?) <0,1,1,1,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	41	C6->B8	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
27	42	C6->A5	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,1,1,0](?) <0,1,1,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	43	C6->A7	możliwy mat	(37:0,1/25) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
29	44	B1->D3	możliwy mat	(37:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	45	B1->C2	możliwy mat	(37:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
31	46	B1->A2	możliwy mat	(37:0,1/27) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:27,27/27)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B1 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
32	47	B5->B4	możliwy mat	(37:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E4->E2, 37:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11746.1, dla ruchu E4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[36] We4:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia

[37] Gd2-Ge3 (1) ruch białym gońcem

[38] Hh2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

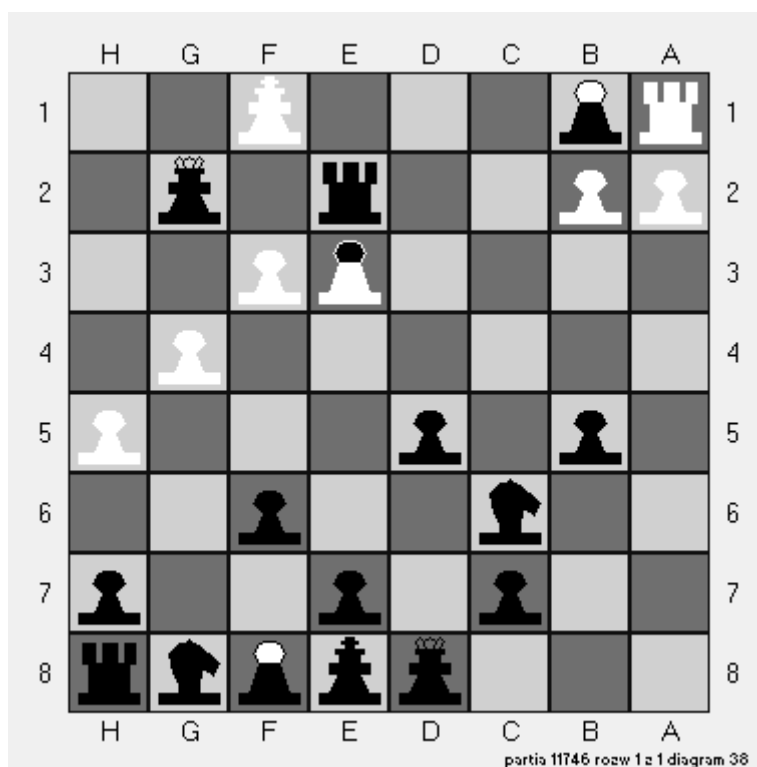


Diagram 4, partia_11746_rozw_1_z_1_diagram_38