

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.10.2022

41/2022



ISSN 2657-8441

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	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	182
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 47. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250

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, 11, 16, 23, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 37, 42, 49, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 67, 72, 78, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 93, 96, 102, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 115, 118, 121, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 138, 142, 145, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 159, 163, 166, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 177, 182, 189, 193, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 212, 217, 221, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 232, 241, 247, 250

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 8995, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,f2-f3,Sg8-Sf6, długość partii 44 ruchy.

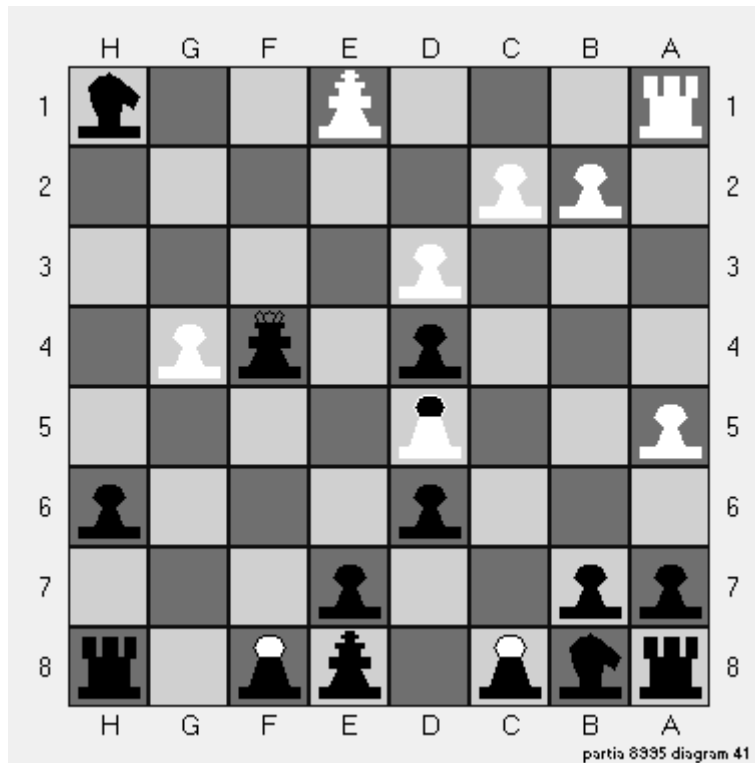


Diagram 1, partia_8995_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 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	1	H1->G3	możliwy mat	(43:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H6->H5	możliwy mat	(43:0,1/27) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	4	H8->H7	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	5	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
5	6	F4->H2	możliwy mat	(43:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	7	F4->G3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3
7	12	F4->F3	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	13	F4->F5	możliwy mat	(43:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (44:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
9	14	F4->F6	możliwy mat	(43:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	15	F4->F7	możliwy mat	(43:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (44:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
11	16	F4->E3	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3
12	19	F4->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 F4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	21	F8->G7	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	22	E7->E5	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	23	E7->E6	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	24	E8->D7	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	25	E8->D8	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	26	C8->G4	możliwy mat	(43:0,19/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	27	C8->F5	możliwy mat	(43:0,1/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (44:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	28	C8->E6	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub

							czarnego pionka
21	29	C8->D7	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	30	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
23	31	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
24	32	B8->D7	możliwy mat	(43:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	33	B8->C6	możliwy mat	(43:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (44:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	34	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	35	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->E3, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8995.1, dla ruchu F4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[42] Hf4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[44] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

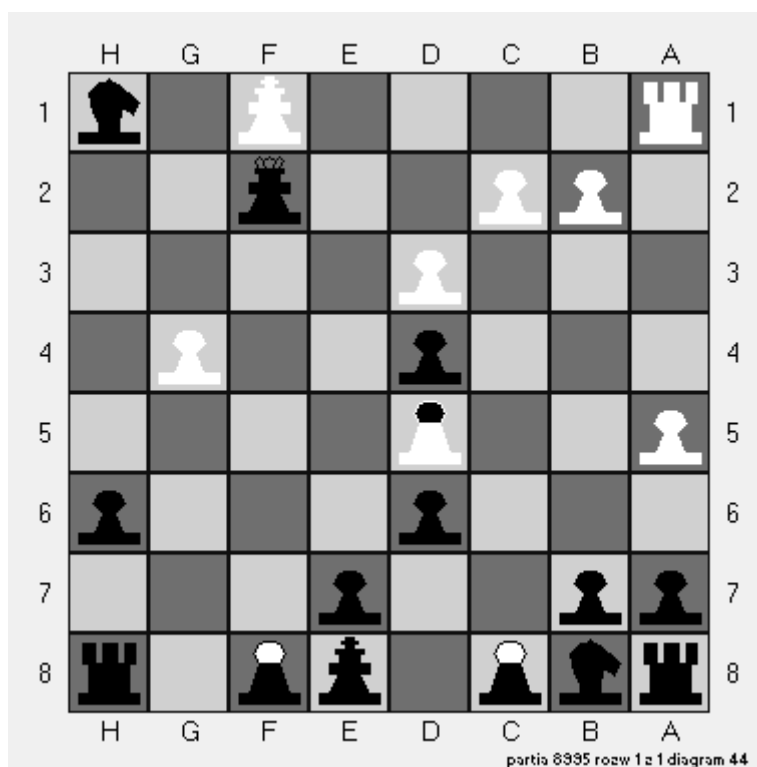


Diagram 2, partia_8995_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8996, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,f2-f3,f7-f5, długość partii 38 ruchów.

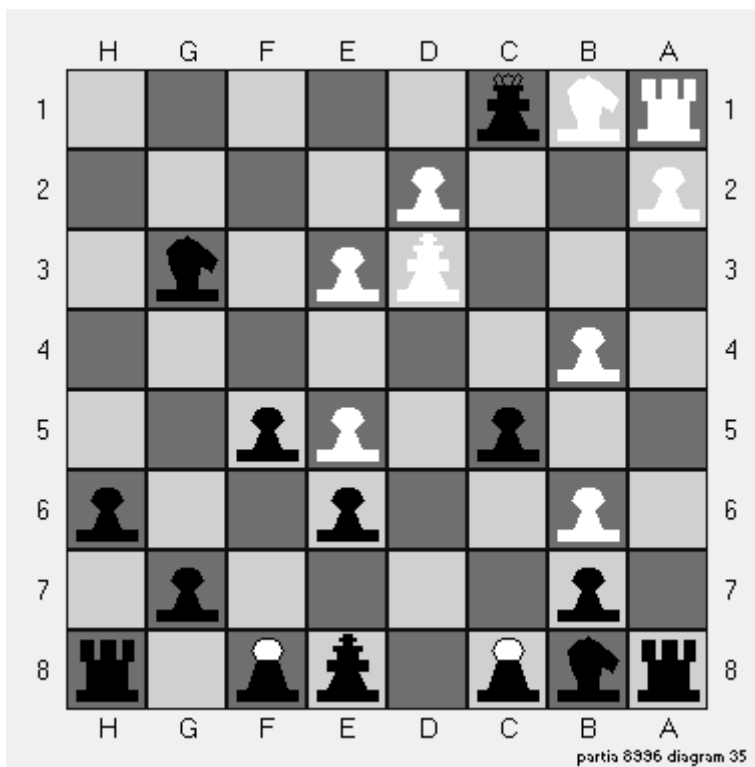


Diagram 3, partia_8996_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 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	1	H6->H5	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	9	G7->G5	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	10	G7->G6	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	11	F5->F4	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	12	F8->E7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	13	F8->D6	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	14	E8->F7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	15	E8->E7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	16	E8->D7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	17	E8->D8	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	30	C5->C4	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
14	32	C8->D7	możliwy mat	(37:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	33	B8->D7	możliwy mat	(37:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	34	B8->C6	możliwy mat	(37:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	35	B8->A6	możliwy mat	(37:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	36	A8->A2	możliwy mat	(37:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:6,6/6)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	38	A8->A4	możliwy mat	(37:0,3/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	39	A8->A5	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
21	40	A8->A6	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	41	A8->A7	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C5->C4, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8996.1, dla ruchu C5->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[36] c5- c4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd3-Kd4 (1) ruch białym królem

[38] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

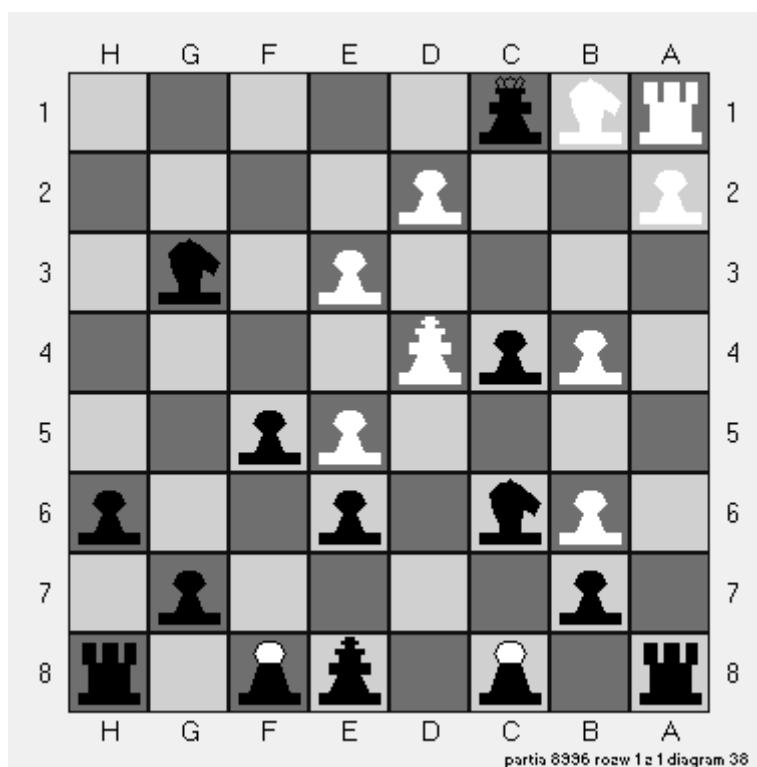


Diagram 4, partia_8996_rozw_1_z_1_diagram_38