

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.10.2023

41/2023



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	65
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	182
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 36. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	202
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	237
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	259
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	265

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	272
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	277
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	283

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, 21, 28, 34

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 44, 49, 54, 60

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 76, 80, 83, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 95, 102, 109, 114, 120

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 123, 126, 130, 135, 141

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 151, 158, 163, 167

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 177, 182, 193, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 202, 210, 214, 223, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 233, 237, 246, 249, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 259, 265, 272, 277, 283

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11770, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sb1-Sc3,e7-e6, długość partii 66 ruchów.

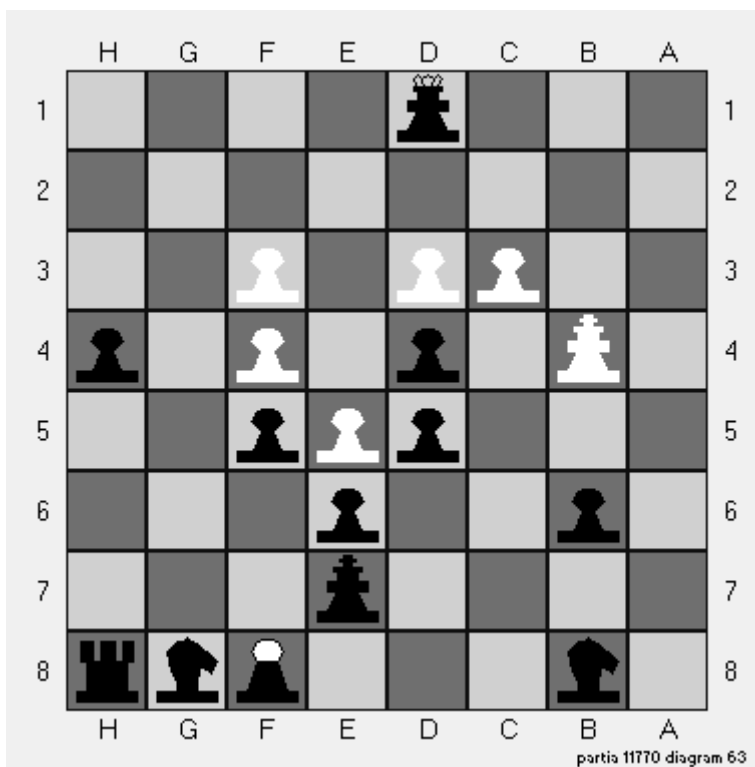


Diagram 1, partia_11770_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 31 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H5	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H6	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->H7	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->H6	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->F6	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	F8->H6	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->G7	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	E7->F7	możliwy mat	(!) (65:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7
10	10	E7->E8	możliwy mat	(!) (65:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
11	11	E7->D7	możliwy mat	(!) (65:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->D7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7
12	12	E7->D8	możliwy mat	(!) (65:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->D8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
13	22	D1->C2	możliwy mat	(65:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1

				(!) (66:4,4/4)			na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	25	D1->A1	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	27	D4->C3	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (66:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 31 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->D7, 65:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E7->D8, 65:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E7->F7, 65:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E7->E8, 65:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11770.1, dla ruchu E7->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[64] Ke7-Kd7 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[65] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[66] Hd1-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

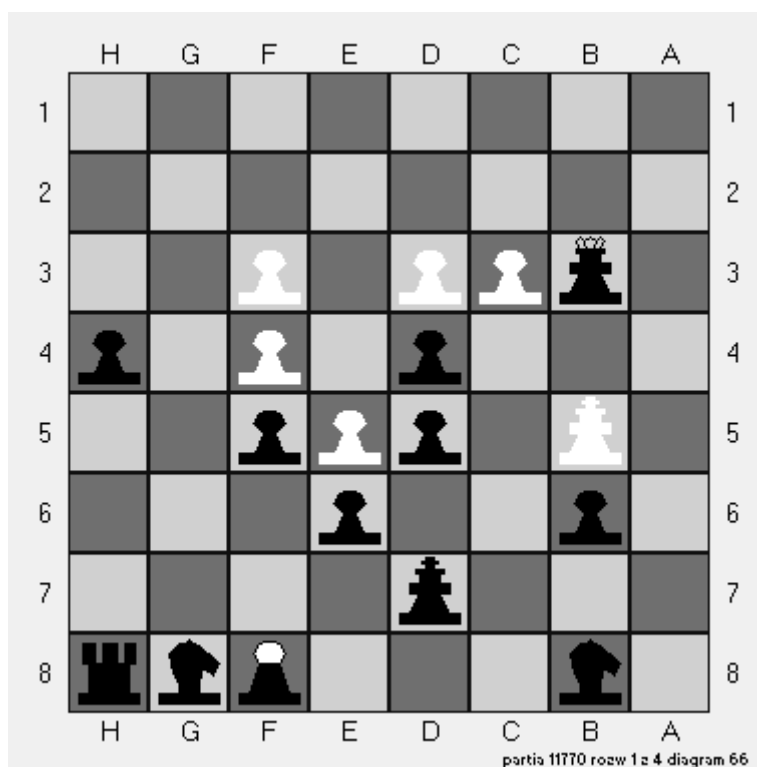


Diagram 2, partia_11770_rozw_1_z_4_diagram_66

Finał 11770.2, dla ruchu E7->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[64] Ke7-Kd8 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[65] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[66] Hd1-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

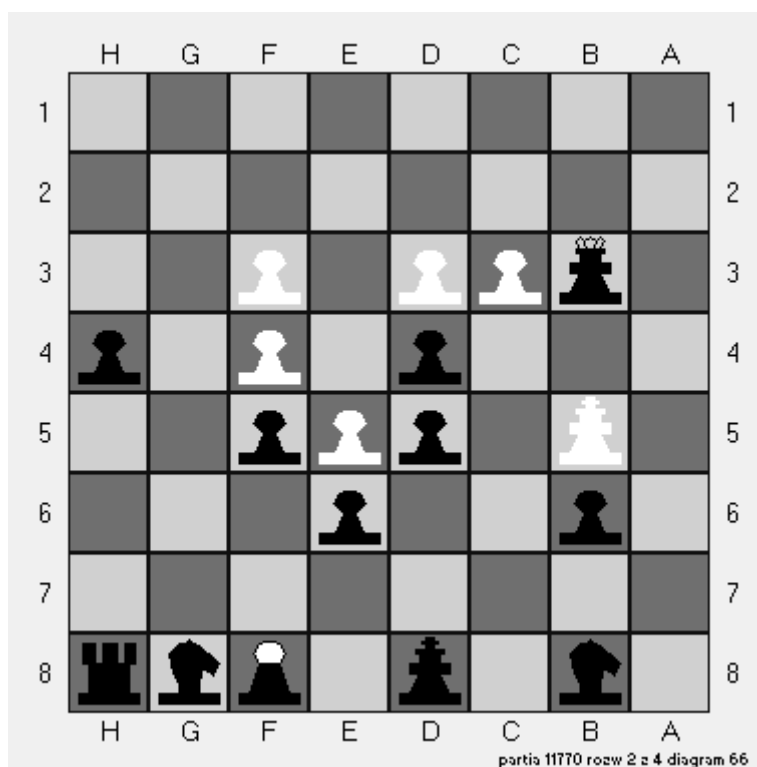


Diagram 3, partia_11770_rozw_2_z_4_diagram_66

Finał 11770.3, dla ruchu E7->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[64] Ke7-Kf7 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[65] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[66] Hd1-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

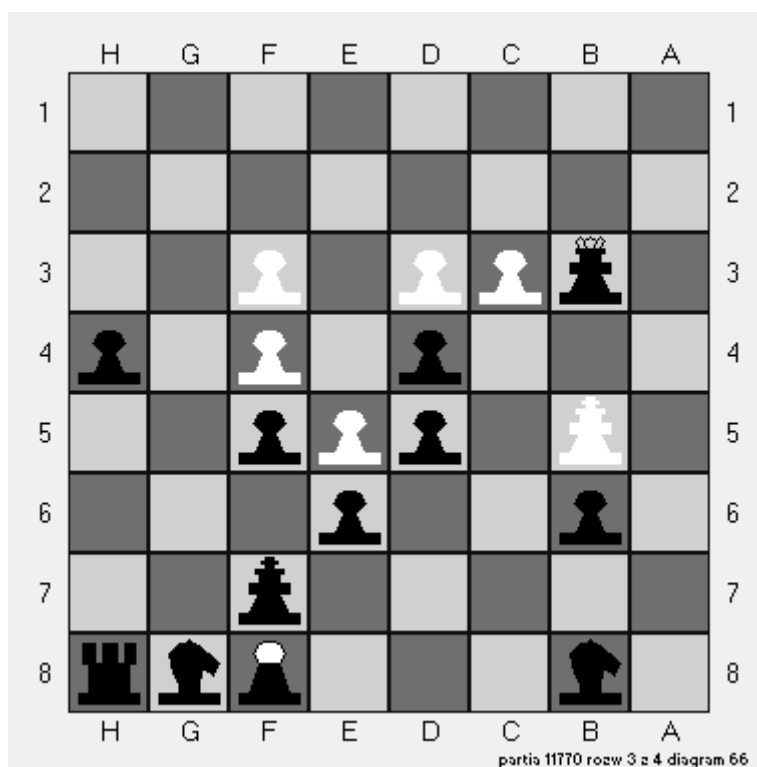


Diagram 4, partia_11770_rozw_3_z_4_diagram_66

Finał 11770.4, dla ruchu E7->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[64] Ke7-Ke8 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[65] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[66] Hd1-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

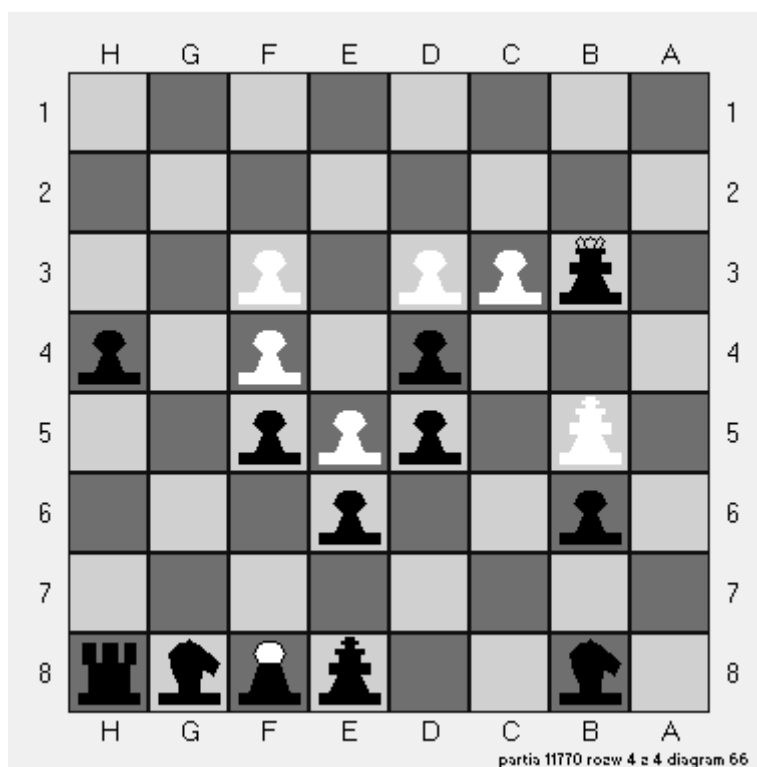


Diagram 5, partia_11770_rozw_4_z_4_diagram_66

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11771, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sb1-Sc3,Ke8-Kf7, długość partii 58 ruchów.

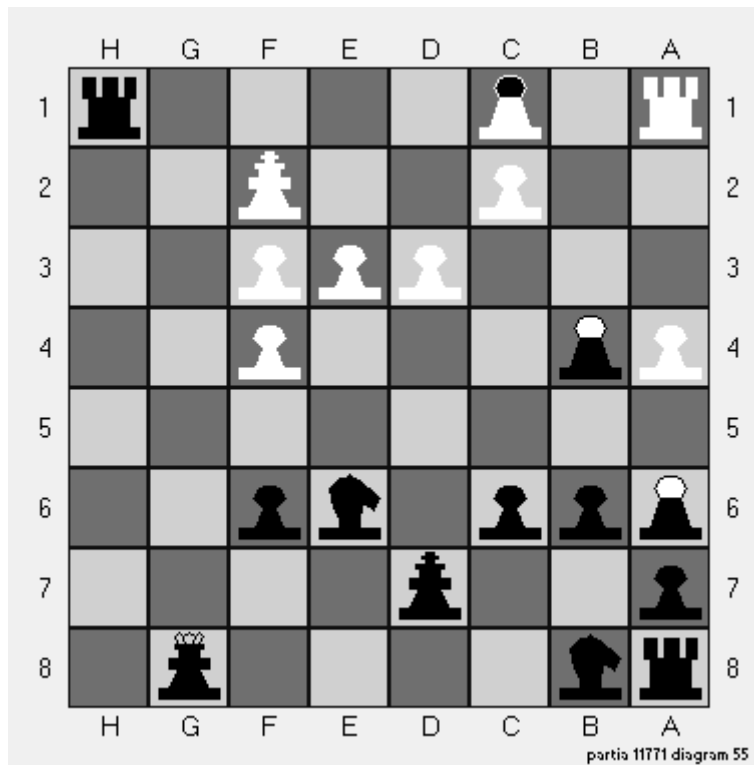


Diagram 6, partia_11771_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

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

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

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->H2	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: H1->H2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3
3	3	H1->H4	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H4
4	4	H1->H5	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H5
5	5	H1->H6	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H6
6	6	H1->H7	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H7
7	7	H1->H8	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H8
8	8	H1->G1	możliwy mat	(57:0,12/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1
9	9	H1->F1	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	10	H1->E1	możliwy mat	(!) (57:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1
11	11	H1->D1	możliwy mat	(57:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1
12	12	H1->C1	możliwy mat	(57:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:11,11/11)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	13	G8->H7	możliwy mat	(57:0,13/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na H7
14	14	G8->H8	możliwy mat	(57:0,13/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na H8
15	15	G8->G1	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: G8->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G1
16	17	G8->G3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
17	18	G8->G4	możliwy mat	(57:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	19	G8->G5	możliwy mat	(57:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	20	G8->G6	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G6
20	21	G8->G7	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G7
21	27	F6->F5	możliwy mat	(57:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
22	28	E6->G5	możliwy mat	(57:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	30	E6->F4	możliwy mat	(57:0,11/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:12,12/12)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	31	E6->F8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na F8
25	32	E6->D4	możliwy mat	(57:0,8/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	33	E6->D8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na D8
27	34	E6->C5	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na C5
28	35	E6->C7	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na C7
29	36	D7->E7	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7
30	37	D7->E8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8
31	38	D7->D6	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6
32	39	D7->D8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			Królem z pozycji D7 na D8
33	40	D7->C7	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7
34	41	D7->C8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8
35	42	C6->C5	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
36	43	B4->F8	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8
37	45	B4->E7	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7
38	46	B4->D2	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
39	47	B4->D6	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6
40	48	B4->C3	możliwy mat	(57:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3
41	49	B4->C5	możliwy mat	(57:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5
42	50	B4->A3	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
43	51	B4->A5	możliwy mat	(57:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5
44	52	B6->B5	możliwy mat	(57:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	53	A6->D3	możliwy mat	(57:0,10/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:12,12/12)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
46	54	A6->C4	możliwy mat	(57:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
47	55	A6->C8	możliwy mat	(57:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C8
48	56	A6->B5	możliwy mat	(57:0,2/14) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:14,14/14)			Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
49	57	A6->B7	możliwy mat	(57:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7

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

- 1) G8->G1, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H1->E1, 57:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H1->H2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11771.1, dla ruchu G8->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[56] Hg8-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[58] Hg1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

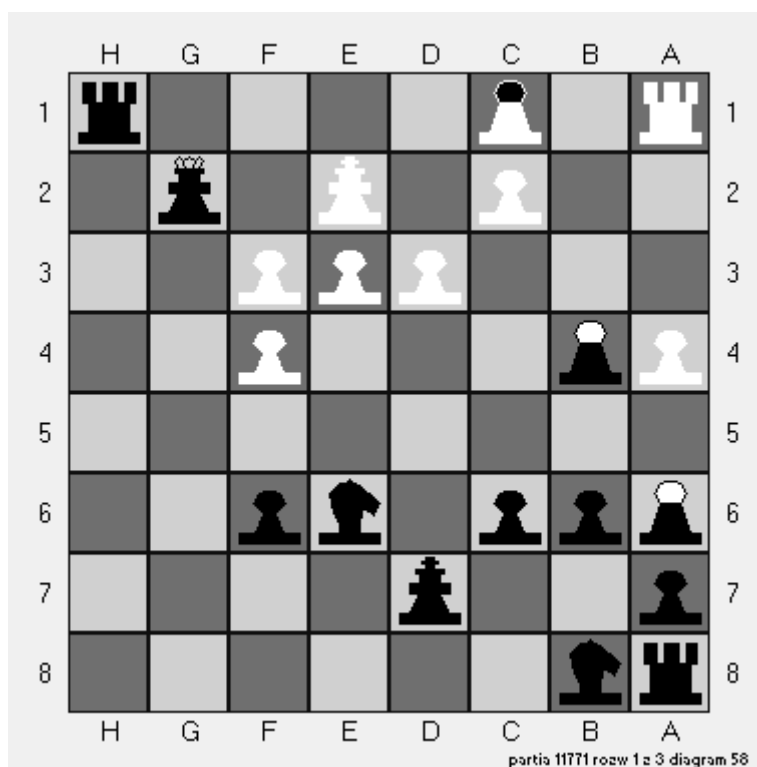


Diagram 7, partia_11771_rozw_1_z_3_diagram_58

Finał 11771.2, dla ruchu H1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[56] Wh1-We1 (1) ruch czarną wieżą

[57] e3- e4 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hg8-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

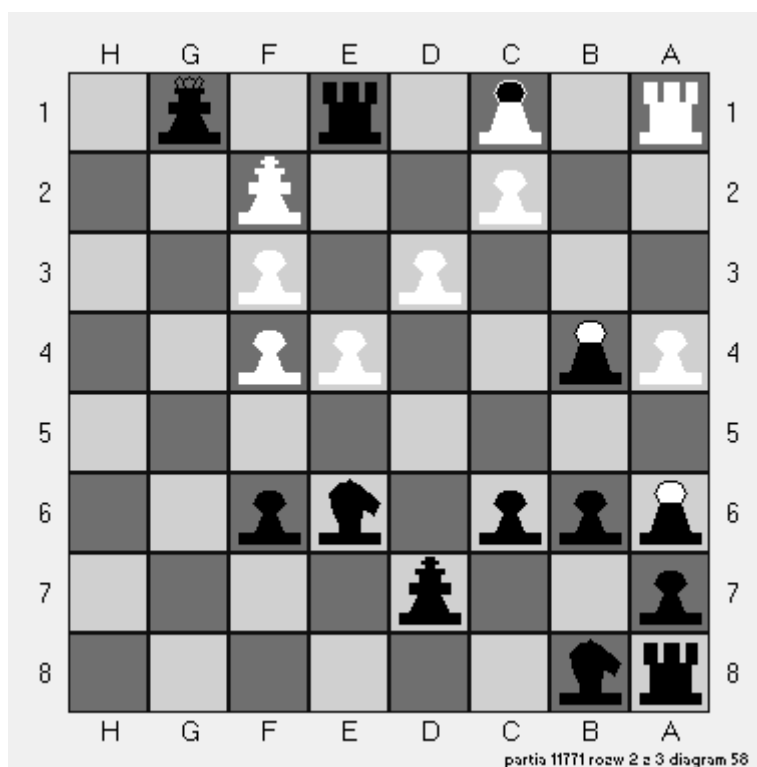


Diagram 8, partia_11771_rozw_2_z_3_diagram_58

Finał 11771.3, dla ruchu H1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[56] Wh1-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kf2-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Hg8-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

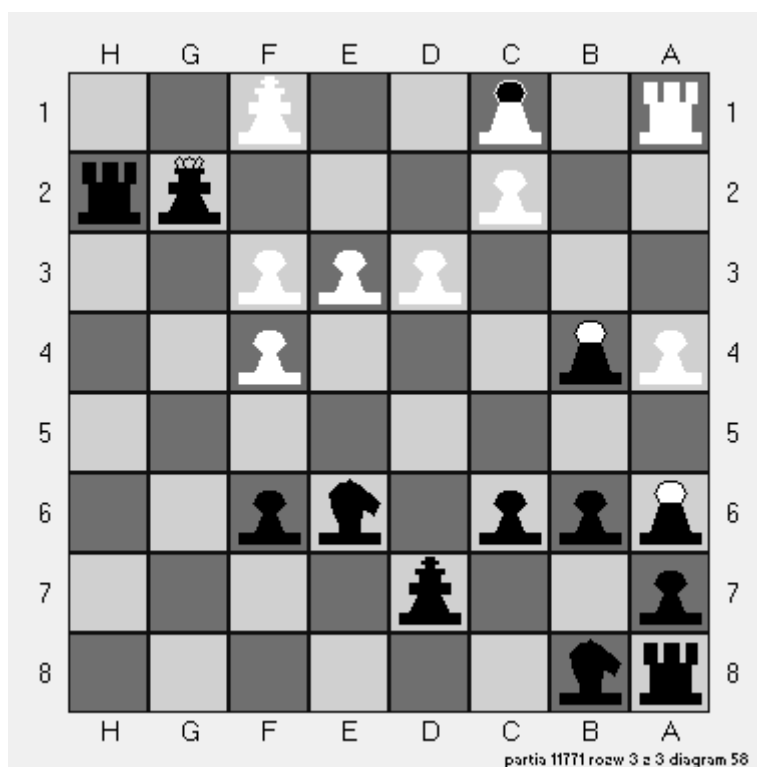


Diagram 9, partia_11771_rozw_3_z_3_diagram_58