

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.10.2023

43/2023



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 23 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 13. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 23. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	142
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	171
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	178
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	251
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	258
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	269
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	274

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	279
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	282
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286

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, 12, 17, 44, 50

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 54, 58, 63, 70, 73

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 79, 85, 91, 97, 102

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 107, 111, 117, 121, 127

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 132, 135, 142, 157, 163

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 167, 171, 178, 185, 190

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 194, 200, 205, 211, 214

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 219, 225, 228, 233, 236

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 242, 247, 251, 258, 263

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 269, 274, 279, 282, 286

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 11894, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,Wh1-Wh2,d7-d6, długość partii 38 ruchów.

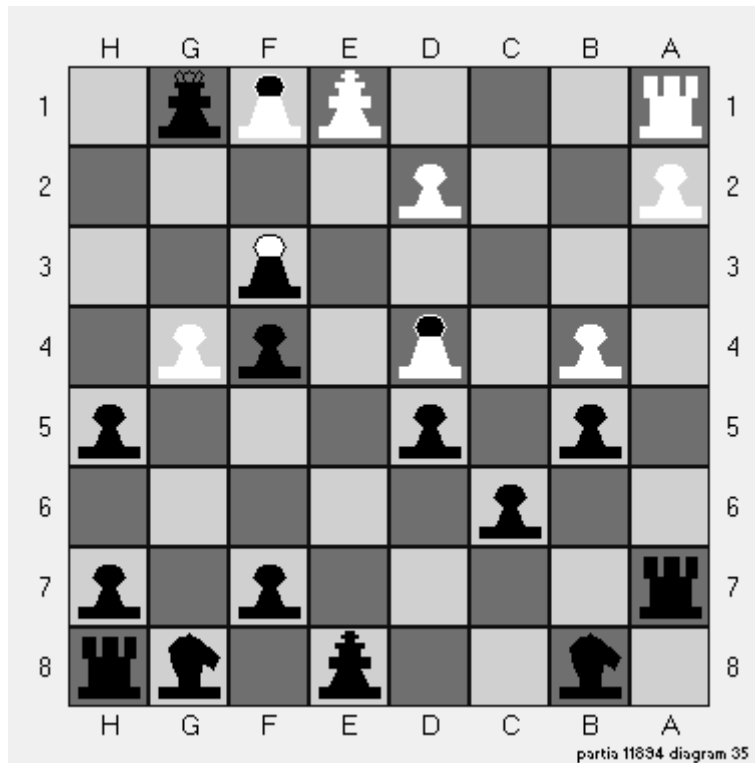


Diagram 1, partia_11894_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 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	H5->H4	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
2	2	H5->G4	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (38:18,18/18)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
3	3	H7->H6	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	4	G1->H1	możliwy mat	(37:0,5/21) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	5	G1->H2	możliwy mat	(37:0,8/26) w 2 ruchu [2,0,0,2,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (38:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
6	6	G1->G2	możliwy mat	(37:0,7/25) w 2 ruchu [2,0,0,2,1](?) <2,0,0,1,1>, (!) (38:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	8	G1->G4	możliwy mat	(37:0,7/25) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
8	11	G1->E3	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	13	G8->H6	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	14	G8->F6	możliwy mat	(37:0,4/18) w 2 ruchu [1,0,1,1,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
11	15	G8->E7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
12	17	F3->G2	możliwy mat	(37:0,18/22) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	18	F3->G4	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [0,0,0,2,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (38:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
14	19	F3->E2	możliwy mat	(37:0,18/21) w 2 ruchu [1,1,0,2,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	20	F3->E4	możliwy mat	(37:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,2,1>, (!) (38:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	22	F7->F5	możliwy mat	(37:0,6/21) w 2 ruchu [2,0,0,2,1](?) <2,0,0,1,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	23	F7->F6	możliwy mat	(37:0,4/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka

18	24	E8->F8	możliwy mat	(37:0,5/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	25	E8->E7	możliwy mat	(37:0,5/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	26	E8->D7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
21	27	E8->D8	możliwy mat	(37:0,5/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
22	28	C6->C5	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [3,0,0,1,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
23	29	B8->D7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
24	30	B8->A6	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	31	A7->E7	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->E7 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na E7
26	32	A7->D7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	33	A7->C7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub

							czarnego pionka
28	34	A7->B7	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	35	A7->A2	możliwy mat	(37:0,11/19) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	36	A7->A3	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	37	A7->A4	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
32	38	A7->A5	możliwy mat	(37:0,6/21) w 2 ruchu [1,0,0,2,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (38:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	39	A7->A6	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	40	A7->A8	możliwy mat	(37:0,6/20) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A7->E7, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11894.1, dla ruchu A7->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[36] Wa7-We7 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Gd4-Ge3 (1) ruch białym gońcem

[38] Hg1-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

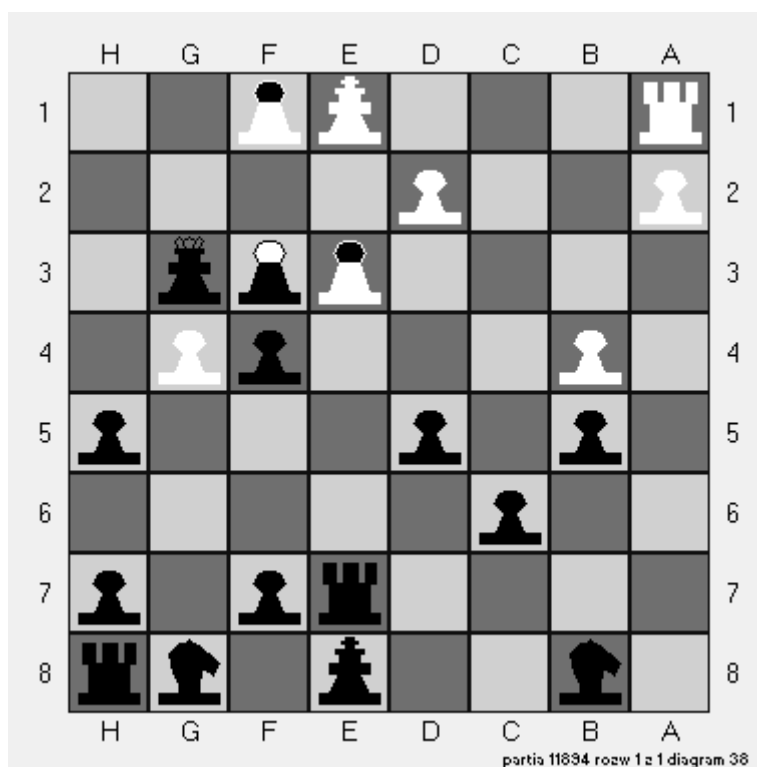


Diagram 2, partia_11894_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11895, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,Wh1-Wh2,Hd8:Hh4, długość partii 48 ruchów.

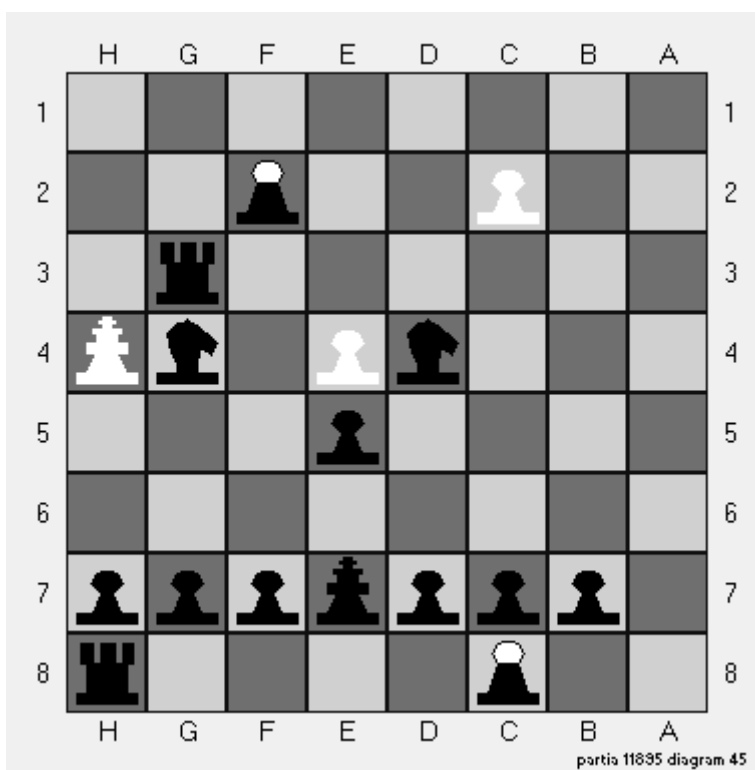


Diagram 3, partia_11895_diagram_45

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

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 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:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(47:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	8	G3->G1	możliwy mat	(47:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G3 na G1
3	9	G3->G2	możliwy mat	(47:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G3 na G2
4	18	G4->F6	możliwy mat	(!) (47:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
5	21	G7->G6	możliwy mat	(!) (47:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
6	33	D4->F3	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F3
7	34	D4->F5	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 46 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G4->F6, 47:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) G7->G6, 47:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) D4->F3, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11895.1, dla ruchu G4->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[46] Sg4-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[47] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[48] Sd4-Sf3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

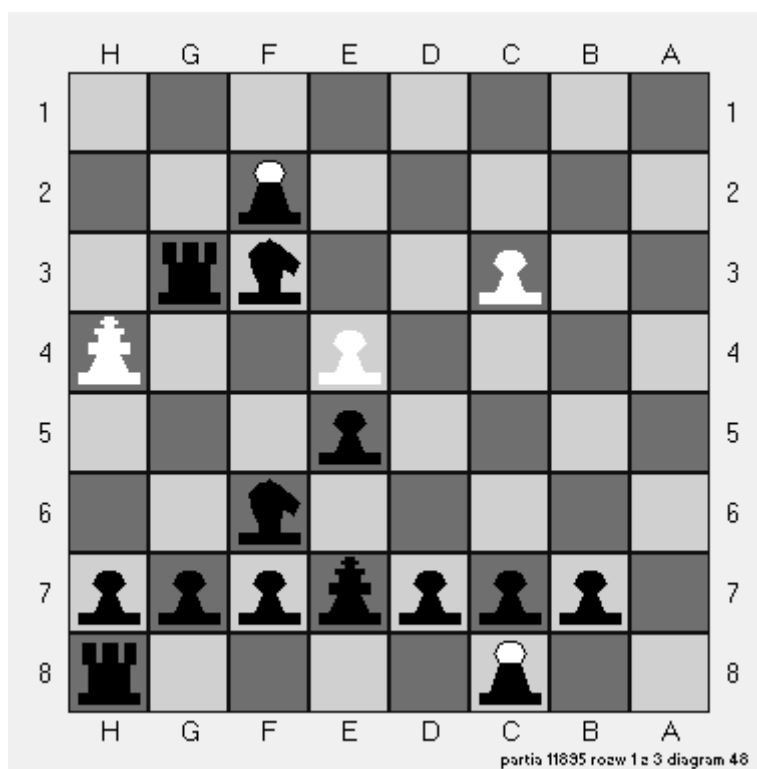


Diagram 4, partia_11895_rozw_1_z_3_diagram_48

Finał 11895.2, dla ruchu G7->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[46] g7- g6 (1) ruch czarnym pionkiem

[47] Kh4-Kg5 (1) ruch białym królem

[48] Sd4-Sf3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

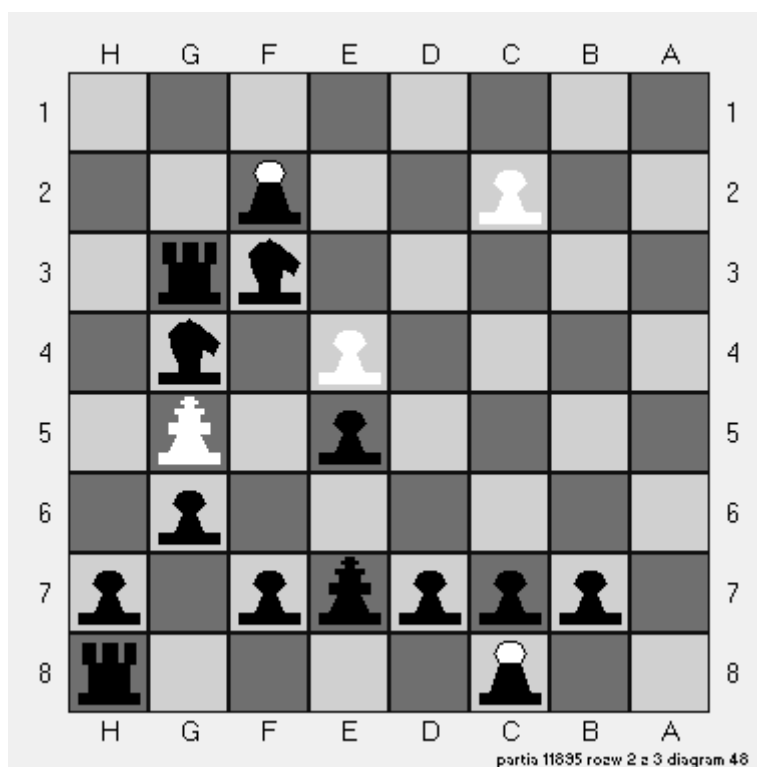


Diagram 5, partia_11895_rozw_2_z_3_diagram_48

Finał 11895.3, dla ruchu D4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[46] Sd4-Sf3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kh4-Kh5 (1) ruch białym królem

[48] Sg4-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

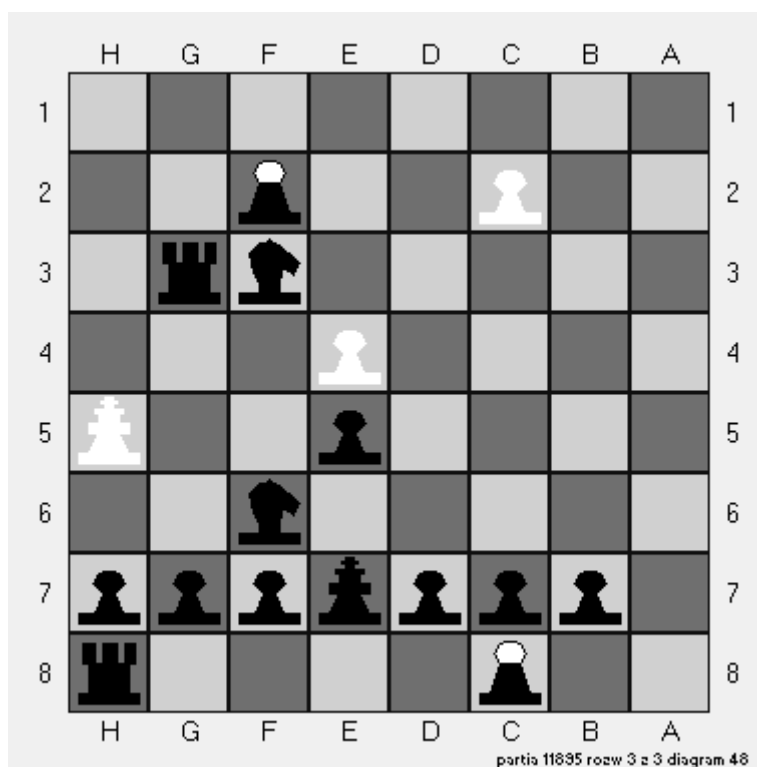


Diagram 6, partia_11895_rozw_3_z_3_diagram_48