

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.11.2023

45/2023



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.....	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	27
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	38
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	43
Zadanie 8. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	50
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	62
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	78
Zadanie 15. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	83
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	91
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	96
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	100
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	105
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	144
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 34. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	173
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	188
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	195
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 41. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	213
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	256

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, 9, 15, 21, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 43, 50, 58, 62

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 68, 71, 78, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 96, 100, 105, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 119, 122, 127, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 141, 144, 151, 154

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 165, 170, 173, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 188, 195, 201, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 224, 227, 230, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 246, 249, 252, 256

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 11971, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,Sg1-Sh3,Sg8-Sf6, długość partii 82 ruchy.

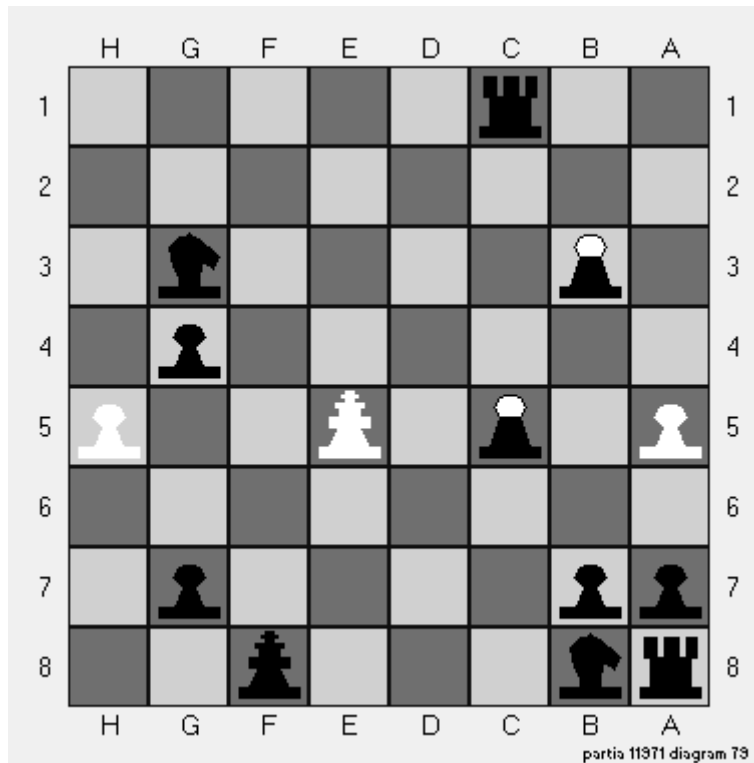


Diagram 1, partia_11971_diagram_79

Oczekiwany 80 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 82 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 81 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:80

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	7	G7->G5	możliwy mat	(81:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (82:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	15	C1->F1	możliwy mat	(!) (81:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (82:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na F1
3	17	C1->D1	możliwy mat	(81:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (82:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na D1
4	20	C1->C4	możliwy mat	(81:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (82:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na C4
5	25	C5->E3	możliwy mat	(81:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (82:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3
6	27	C5->D4	możliwy mat	(81:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (82:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	30	C5->B6	możliwy mat	(81:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (82:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->F1, 81:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11971.1, dla ruchu C1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[80] Wc1-Wf1 (1) ruch czarną wieżą

[81] h5- h6 (1) ruch białym pionkiem

[82] Sb8-Sd7 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

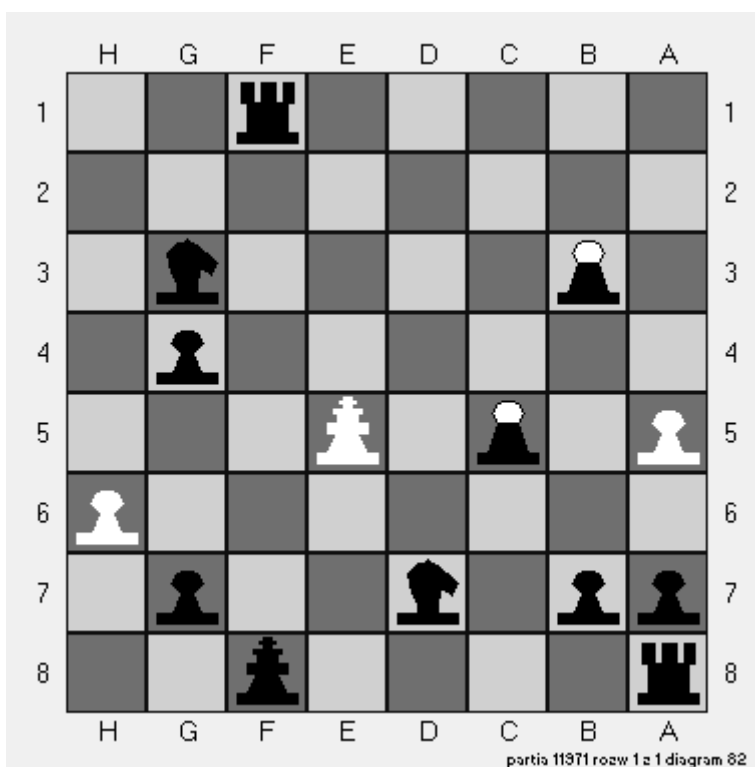


Diagram 2, partia_11971_rozw_1_z_1_diagram_82

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11972, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,Sg1-Sh3,Sg8-Se7, długość partii 46 ruchów.

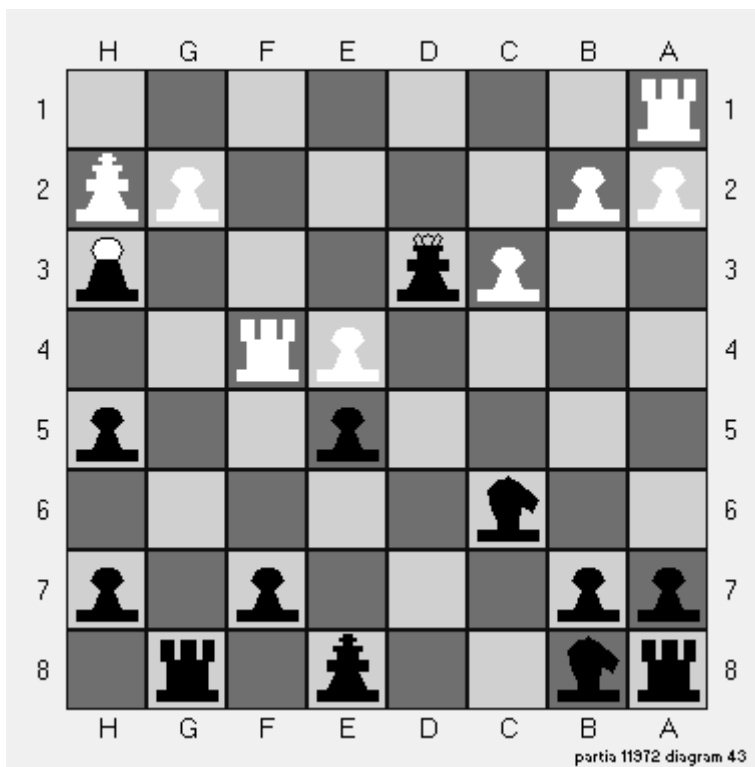


Diagram 3, partia_11972_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G2	możliwy mat	(45:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	7	H5->H4	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	8	H7->H6	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	11	G8->G3	możliwy mat	(45:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	12	G8->G4	możliwy mat	(45:0,1/23) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (46:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	13	G8->G5	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	14	G8->G6	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	15	G8->G7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	17	F7->F5	możliwy mat	(45:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (46:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

10	18	F7->F6	możliwy mat	(45:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	19	E5->F4	możliwy mat	(45:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:18,18/18)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na F4 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	20	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	21	E8->E7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	22	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	23	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	24	D3->G3	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na G3
17	25	D3->F1	możliwy mat	(45:0,17/22) w 2 ruchu [1,2,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (46:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	26	D3->F3	możliwy mat	(45:0,20/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (46:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	27	D3->E2	możliwy mat	(45:0,19/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	28	D3->E3	możliwy mat	(45:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub

							czarnego pionka
21	29	D3->E4	możliwy mat	(45:0,21/27) w 2 ruchu [1,2,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (46:27,27/27)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	31	D3->D2	możliwy mat	(45:0,19/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	35	D3->D7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	37	D3->C2	możliwy mat	(45:0,19/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	38	D3->C3	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (46:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	43	C6->E7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	44	C6->D4	możliwy mat	(45:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (46:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	45	C6->D8	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	46	C6->B4	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	47	C6->A5	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	48	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	49	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	50	B8->D7	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	51	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	52	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	53	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D3->G3, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11972.1, dla ruchu D3->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] Hd3-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kh2-Kh1 (1) ruch białym królem

[46] Hg3:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

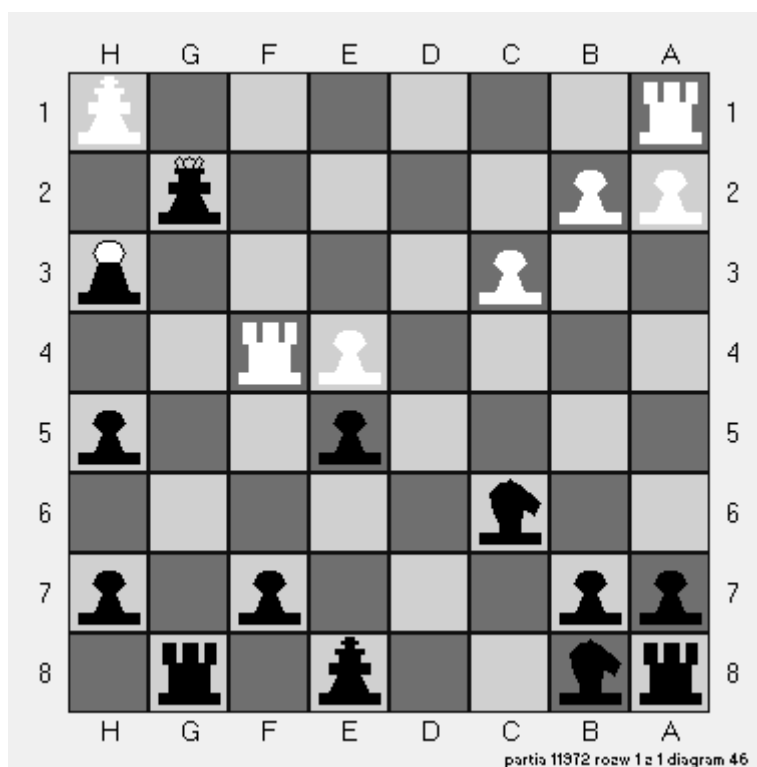


Diagram 4, partia_11972_rozw_1_z_1_diagram_46