

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.12.2023

49/2023



## 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 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 14  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 19  |
| Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu      | 24  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 31  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 38  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 41  |
| Zadanie 9. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu   | 44  |
| Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 53  |
| Zadanie 11. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu | 61  |
| Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu  | 76  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 86  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 92  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 96  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 100 |
| Zadanie 17. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu  | 103 |
| Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 115 |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 120 |
| Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 125 |
| Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu  | 131 |
| Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 139 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 143 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 148 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 155 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 160 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 163 |
| Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 166 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 173 |
| Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 179 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 185 |
| Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 190 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 195 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 198 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 203 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 209 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 214 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 217 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 223 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 226 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 229 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 232 |
| Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 237 |
| Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 241 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 245 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 250 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 253 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 259 |
| Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 264 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 270 |

# 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, 9, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 38, 41, 44, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 76, 86, 92, 96

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 100, 103, 115, 120, 125

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 139, 143, 148, 155

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 160, 163, 166, 173, 179

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 185, 190, 195, 198, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 209, 214, 217, 223, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 229, 232, 237, 241, 245

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 250, 253, 259, 264, 270

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 12174, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sa6, długość partii 18 ruchów.

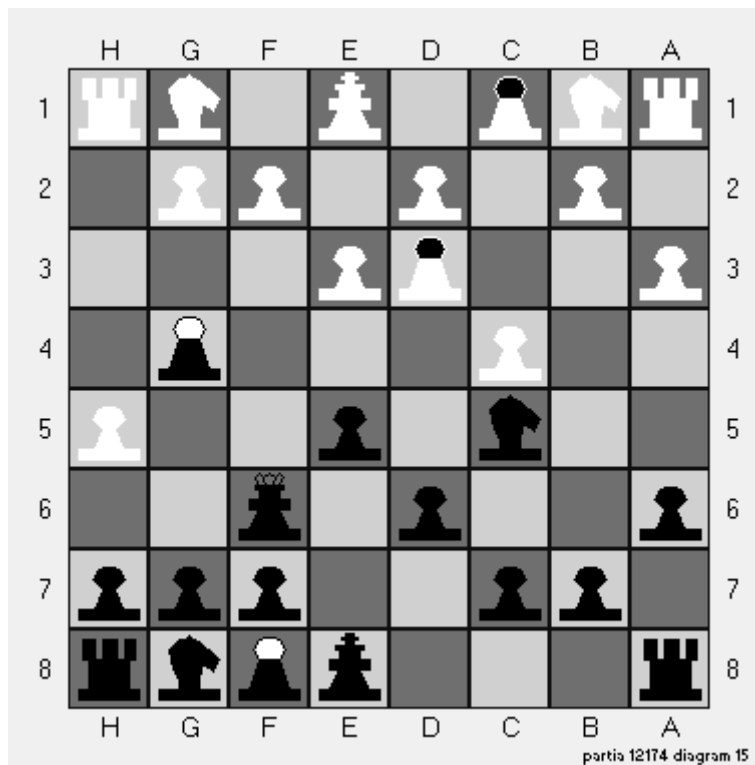


Diagram 1, partia\_12174\_diagram\_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:16

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                              | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                                                       |
|------|--------------|-----------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 20           | F6->F3          | możliwy mat        | (17:0,17/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (18:23,23/23) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 2    | 33           | C5->E4          | możliwy mat        | (17:0,14/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (18:21,21/21) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia                         |
| 3    | 35           | C5->D3          | możliwy mat        | (!) (17:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:1,1/1)                 | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: C5->D3 wygrasz | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3 zбиты biały Goniec                                                             |

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

1) C5->D3, 17:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12174.1, dla ruchu C5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[16] Sc5:Sd3 (2) pobicie czarnym koniem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[17] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[18] Hf6:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

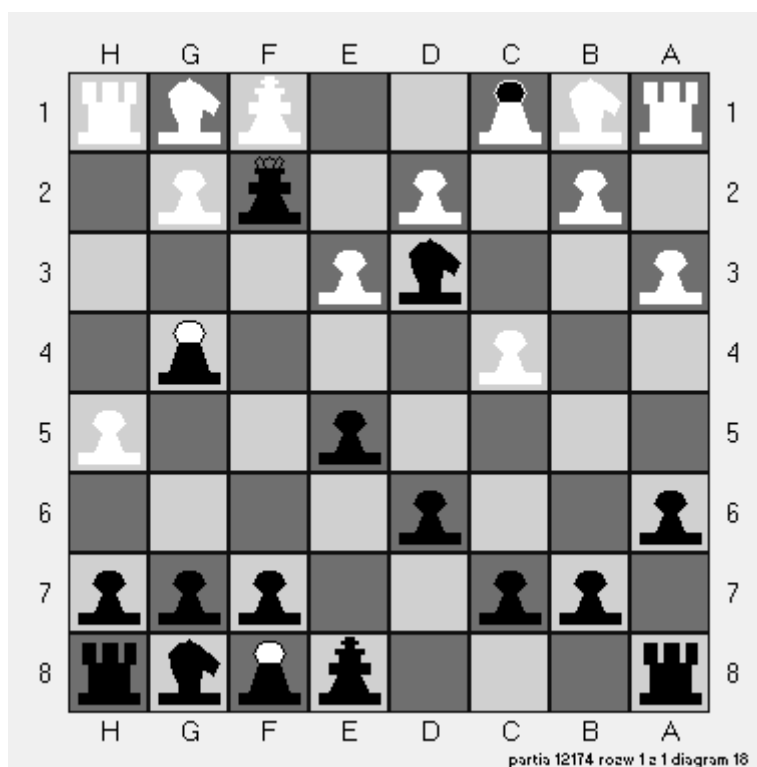


Diagram 2, partia\_12174\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_18



## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12175, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,e2-e3,a7-a5, długość partii 42 ruchy.

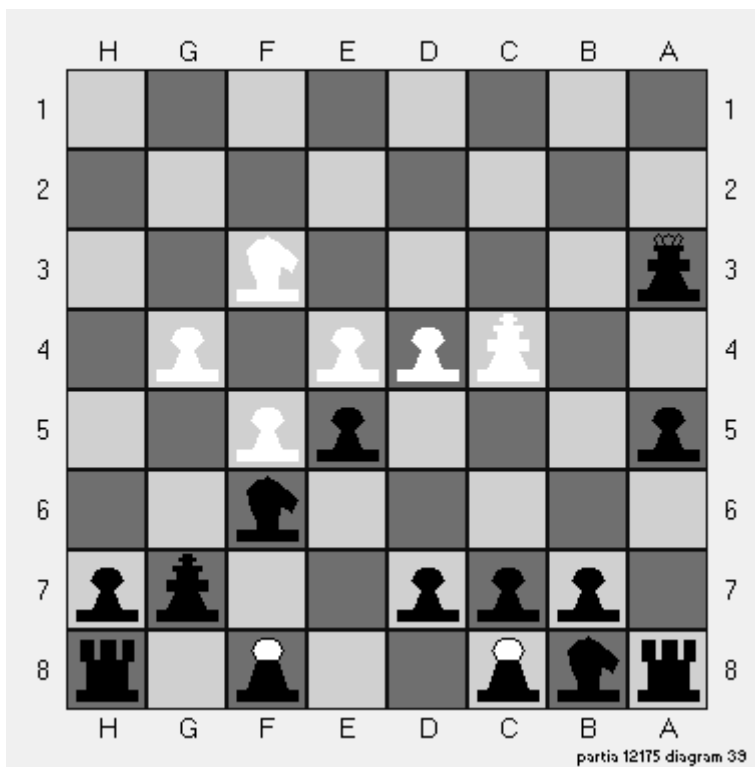


Diagram 3, partia\_12175\_diagram\_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

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        | (41:0,1/12) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 2    | 2            | H7->H6          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                  |
| 3    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 4    | 4            | G7->H6          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 5    | 5            | G7->G8          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 6    | 6            | G7->F7          | możliwy mat        | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 7    | 7            | F6->H5          | możliwy mat        | (41:0,1/14) w 2 ruchu<br>[2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>,<br>(!) (42:14,14/14) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 8    | 8            | F6->G4          | możliwy mat        | (41:0,2/12) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12) |                 |             | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka    |
| 9    | 9            | F6->G8          | możliwy mat        | (41:0,1/13) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |
| 10   | 10           | F6->E4          | możliwy mat        | (41:0,2/13) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |                 |             | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka    |
| 11   | 11           | F6->E8          | możliwy mat        | (41:0,2/13) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                    |

|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                         |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 12 | F6->D5 | możliwy mat | (41:0,1/13) w 2 ruchu<br>[2,0,2,0,0](?) <2,0,2,0,0>,<br>(!) (42:13,13/13)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji F6 na<br>D5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka |
| 13 | 13 | F8->E7 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 14 | 14 | F8->D6 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>D6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 15 | 15 | F8->C5 | możliwy mat | (41:0,1/12) w 2 ruchu<br>[2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>C5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                         |
| 16 | 17 | E5->D4 | możliwy mat | (41:0,1/12) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12)  |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji E5<br>na D4 zбиты biały<br>pionek, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka  |
| 17 | 18 | D7->D5 | możliwy mat | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:2,2/2)      |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 18 | 19 | D7->D6 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 19 | 20 | C7->C5 | możliwy mat | (41:0,1/12) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>,<br>(!) (42:12,12/12)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 20 | 21 | C7->C6 | możliwy mat | (41:0,9/10) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:10,10/10)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 21 | 22 | B7->B5 | możliwy mat | (!) (41:0,1/1) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)                    | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>B7->B5<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 22 | 23 | B7->B6 | możliwy mat | (41:0,10/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 23 | 24 | B8->C6 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:                                          |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego pionka                                                                                                                     |
| 24 | 25 | B8->A6 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                   |
| 25 | 26 | A3->F3 | możliwy mat | (41:0,1/4) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:4,4/4)     |  |  | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na F3 zбитy biały Koń,<br>w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 26 | 27 | A3->E3 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na E3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                 |
| 27 | 28 | A3->E7 | możliwy mat | (41:0,1/14) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na E7, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                 |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                     |
| 28 | 30 | A3->D6 | możliwy mat | (41:0,1/14) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na D6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                 |
| 29 | 31 | A3->C1 | możliwy mat | (41:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)                       |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na C1                                                                            |
| 30 | 32 | A3->C3 | możliwy mat | (41:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (42:2,2/2)     |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na C3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                     |
| 31 | 38 | A3->A2 | możliwy mat | (41:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)                       |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji A3<br>na A2                                                                            |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                     |
| 32 | 40 | A5->A4 | możliwy mat | (41:0,9/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A5<br>na A4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                 |
| 33 | 41 | A8->A6 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 34 | 42 | A8->A7 | możliwy mat | (41:0,1/11) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (42:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B7->B5, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12175.1, dla ruchu B7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[40] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kc4:Kb5 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[42] Ha3-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

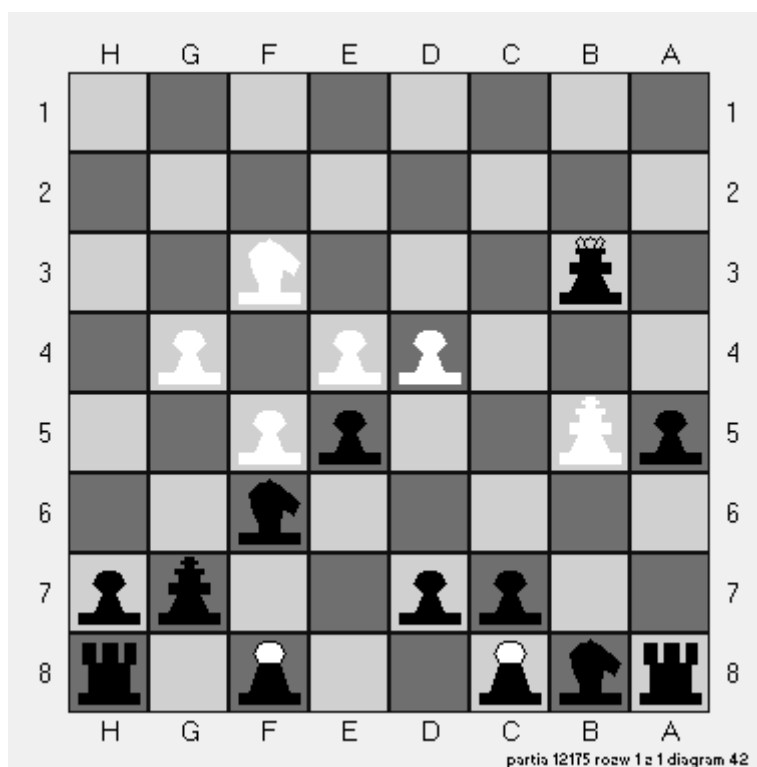


Diagram 4, partia\_12175\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_42