

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.02.2023

5/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	116
Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	231

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

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, 11, 16, 19, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 35, 40, 47, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 68, 71, 77, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 90, 93, 99, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 113, 116, 124, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 141, 145, 148, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 166, 171, 174, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 189, 193, 197, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 207, 212, 217, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 231, 235, 240, 248

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 9952, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,e2-e4,f7-f5, długość partii 54 ruchy.

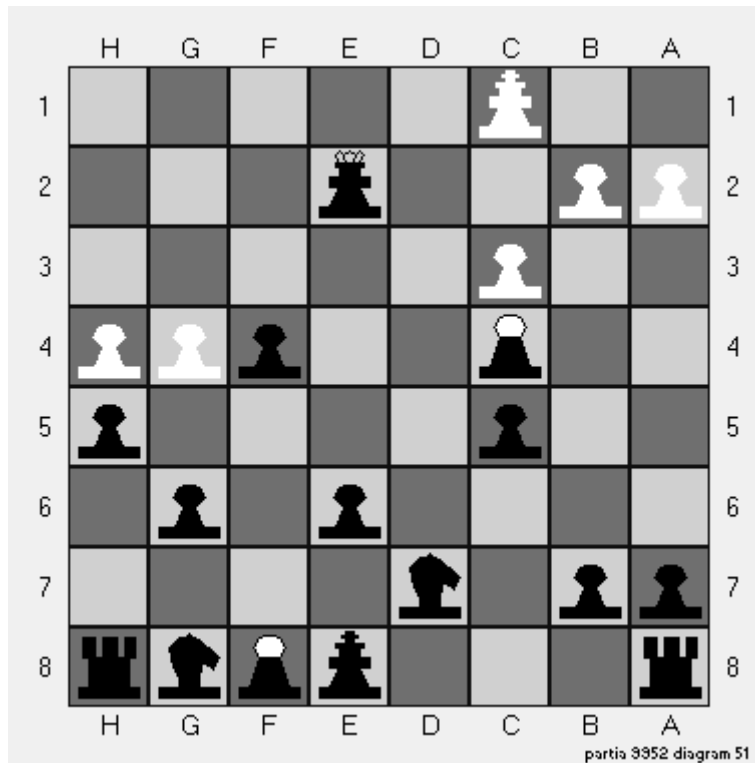


Diagram 1, partia_9952_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->G4	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na G4 zbity biały pionek
2	2	H8->H6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G6->G5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->H6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->F6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->E7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F4->F3	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F8->H6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F8->G7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F8->E7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	F8->D6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

13	15	E2->G4	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na G4 zbity biały pionek
14	18	E2->F3	możliwy mat	(53:1,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	E2->D2	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	28	E6->E5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	29	E8->F7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	30	E8->E7	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	31	E8->D8	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	32	D7->F6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	33	D7->E5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	34	D7->B6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	35	D7->B8	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	36	C4->D3	możliwy mat	(!) (53:0,7/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
25	37	C4->D5	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	38	C4->B3	możliwy mat	(53:0,6/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	39	C4->B5	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	41	C4->A6	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	42	B7->B5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	43	B7->B6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	44	A7->A5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	45	A7->A6	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	46	A8->D8	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	47	A8->C8	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	48	A8->B8	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C4->D3, 53:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9952.1, dla ruchu C4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[52] Gc4-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem

[53] b2- b3 (1) ruch białym pionkiem

[54] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

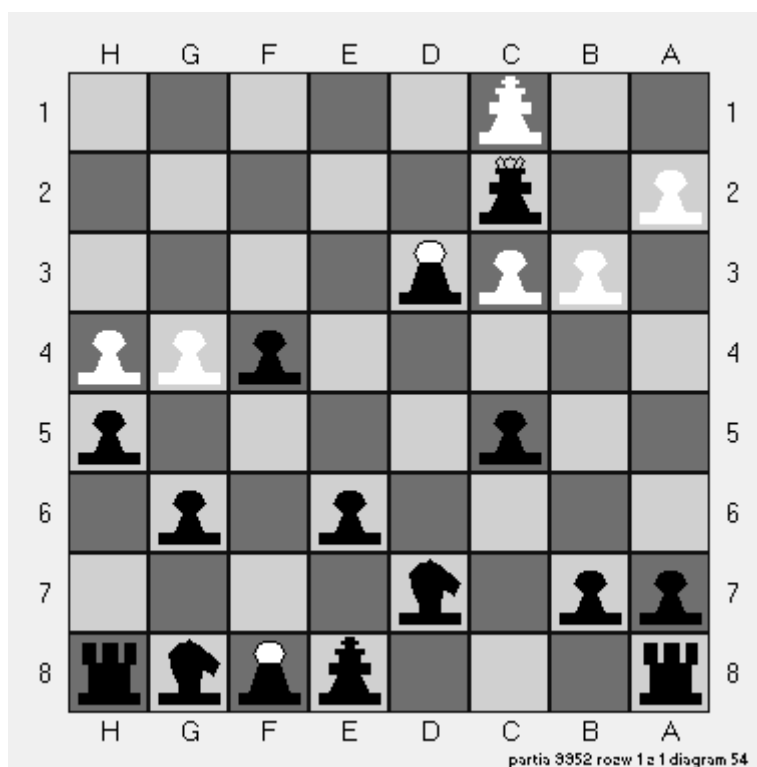


Diagram 2, partia_9952_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9953, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,e2-e4,f7-f6, długość partii 70 ruchów.

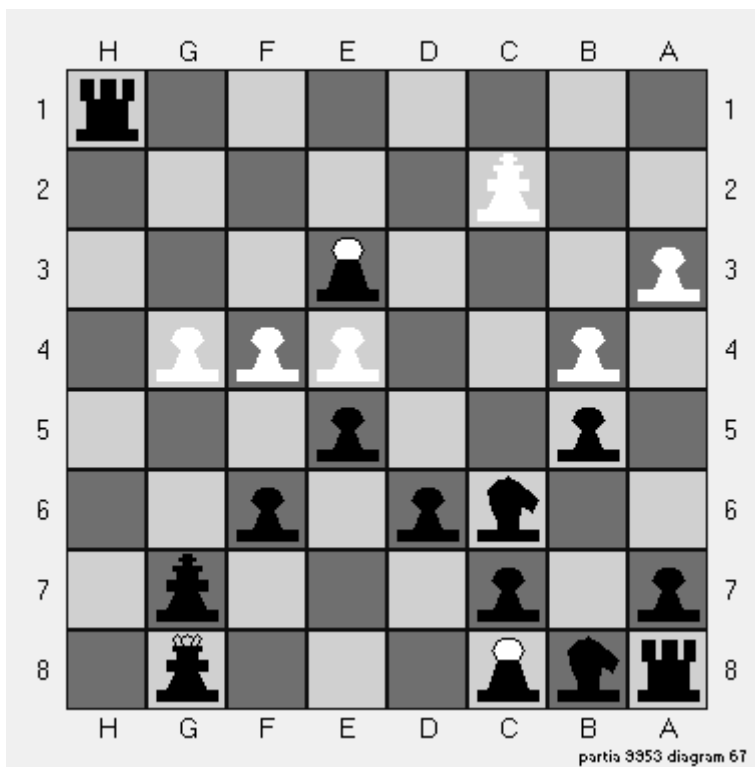


Diagram 3, partia_9953_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

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	(69:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(69:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	10	H1->E1	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	13	H1->B1	możliwy mat	(69:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	29	G8->C4	możliwy mat	(!) (69:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->C4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na C4
6	31	G8->A2	możliwy mat	(69:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na A2
7	35	E3->F4	możliwy mat	(69:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na F4 zбиты biały pionek
8	38	E3->C1	możliwy mat	(69:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	41	E5->F4	możliwy mat	(69:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:6,6/6)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na F4 zбиты biały pionek
10	44	C6->D4	możliwy mat	(!) (69:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C6->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
11	46	C6->B4	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
12	47	C6->A5	możliwy mat	(69:0,6/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	48	C8->G4	możliwy mat	(69:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:6,6/6)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

- 1) G8->C4, 69:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C6->D4, 69:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9953.1, dla ruchu G8->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[68] Hg8-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[69] Kc2-Kb2 (1) ruch białym królem

[70] Ge3-Gd4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

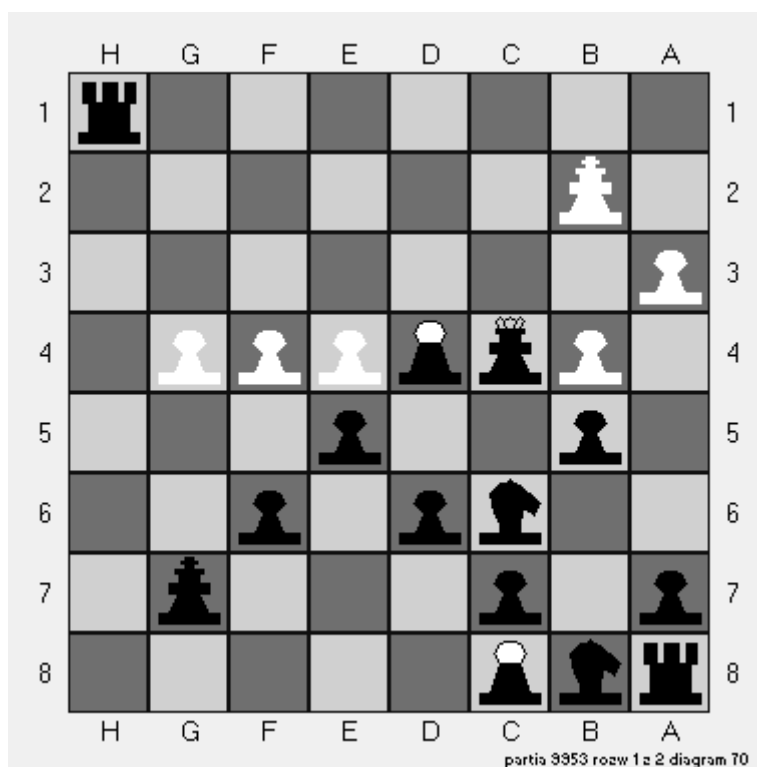


Diagram 4, partia_9953_rozw_1_z_2_diagram_70

Finał 9953.2, dla ruchu C6->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[68] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[69] Kc2-Kb2 (1) ruch białym królem

[70] Hg8-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

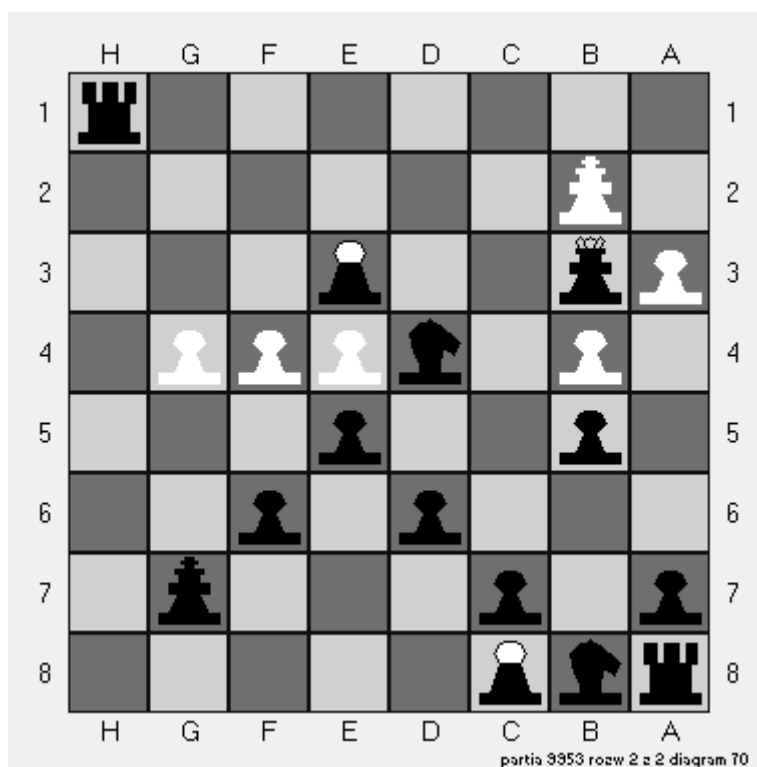


Diagram 5, partia_9953_rozw_2_z_2_diagram_70