

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.12.2022

51/2022



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 6   |
| Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 11  |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 17  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 20  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 26  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 31  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 34  |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 38  |
| Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 46  |
| Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 51  |
| Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 60  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 67  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 71  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 75  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 80  |
| Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 84  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 89  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 94  |
| Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 98  |
| Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 104 |
| Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 110 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 117 |
| Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 121 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 127 |
| Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 132 |
| Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu | 137 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 148 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 151 |
| Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 157 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 162 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 165 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 168 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 174 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 177 |
| Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 185 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 193 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 199 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 202 |
| Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 205 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 209 |
| Zadanie 41. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu | 215 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 223 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 229 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 234 |
| Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 239 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 244 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 247 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 251 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 258 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 266 |

## 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, 11, 17, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 38, 46, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 67, 71, 75, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 89, 94, 98, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 117, 121, 127, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 148, 151, 157, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 168, 174, 177, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 193, 199, 202, 205, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 223, 229, 234, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 247, 251, 258, 266

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9664, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,b2-b3,c7-c6, długość partii 46 ruchów.

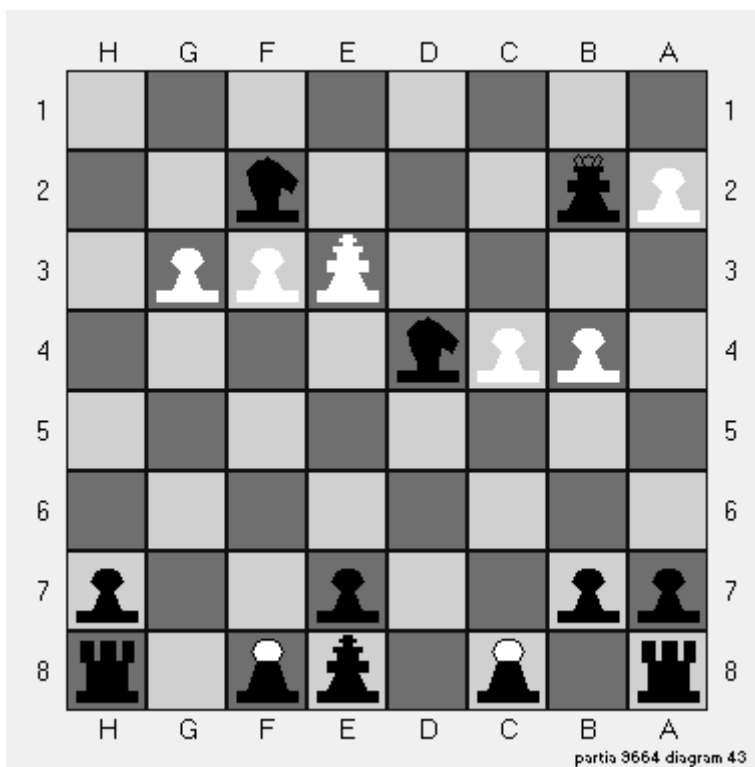


Diagram 1, partia\_9664\_diagram\_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

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

2)\_\_\_\_\_

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    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (45:0,1/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>G8                                                             |
| 2    | 6            | F2->G4          | możliwy mat        | (45:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (46:4,4/4) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji F2 na<br>G4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia |
| 3    | 8            | F2->D1          | możliwy mat        | (45:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji F2 na<br>D1                                                           |
| 4    | 11           | F8->G7          | możliwy mat        | (45:0,2/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>G7                                                           |
| 5    | 12           | E7->E5          | możliwy mat        | (!) (45:0,6/6) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)               | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>E7->E5<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji E7<br>na E5                                                         |
| 6    | 18           | D4->F5          | możliwy mat        | (!) (45:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)               | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>D4->F5<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D4 na<br>F5                                                           |
| 7    | 21           | D4->C2          | możliwy mat        | (45:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (46:4,4/4) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D4 na<br>C2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia |
| 8    | 22           | D4->C6          | możliwy mat        | (45:0,1/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D4 na<br>C6                                                           |
| 9    | 23           | D4->B3          | możliwy mat        | (45:0,6/8) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (46:8,8/8) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D4 na<br>B3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia |
| 10   | 24           | D4->B5          | możliwy mat        | (45:0,1/7) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (46:7,7/7) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji D4 na<br>B5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia |
| 11   | 26           | C8->G4          | możliwy mat        | (45:0,1/7) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (46:7,7/7) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>G4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca |
| 12   | 27           | C8->F5          | możliwy mat        | (45:0,1/7) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>F5                                                           |

|    |    |        |             |                                                                       |  |  |                                                                                                                    |
|----|----|--------|-------------|-----------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | 30 | B2->E2 | możliwy mat | (45:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (46:2,2/2) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B2<br>na E2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Konia |
|----|----|--------|-------------|-----------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->E5, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D4->F5, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu



Finał 9664.1, dla ruchu E7->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[44] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

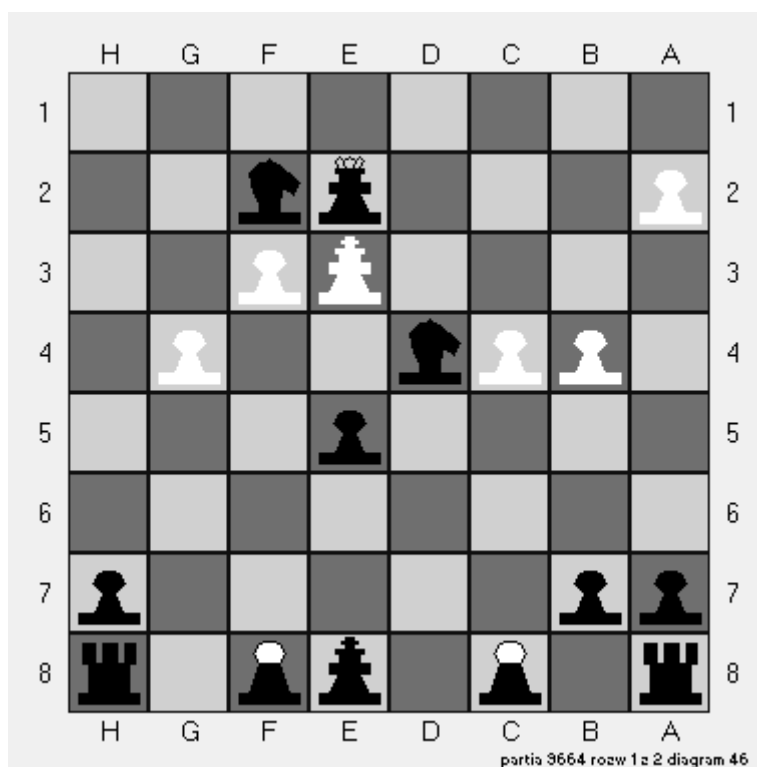


Diagram 2, partia\_9664\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_46

Finał 9664.2, dla ruchu D4->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[44] Sd4-Sf5 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke3-Kf4 (1) ruch białym królem

[46] Gf8-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

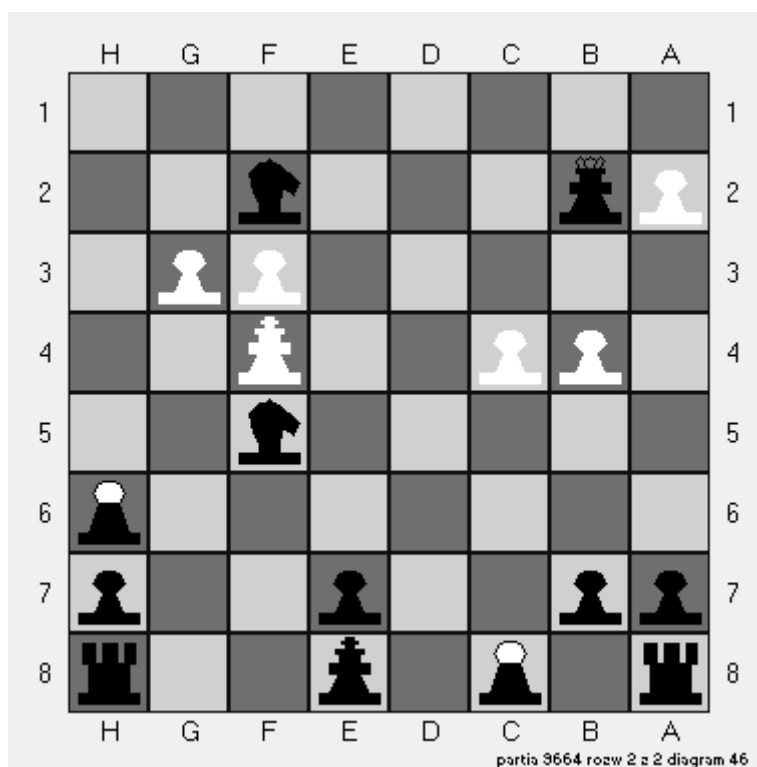


Diagram 3, partia\_9664\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_46

## Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9665, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,b2-b3,b7-b5, długość partii 32 ruchy.

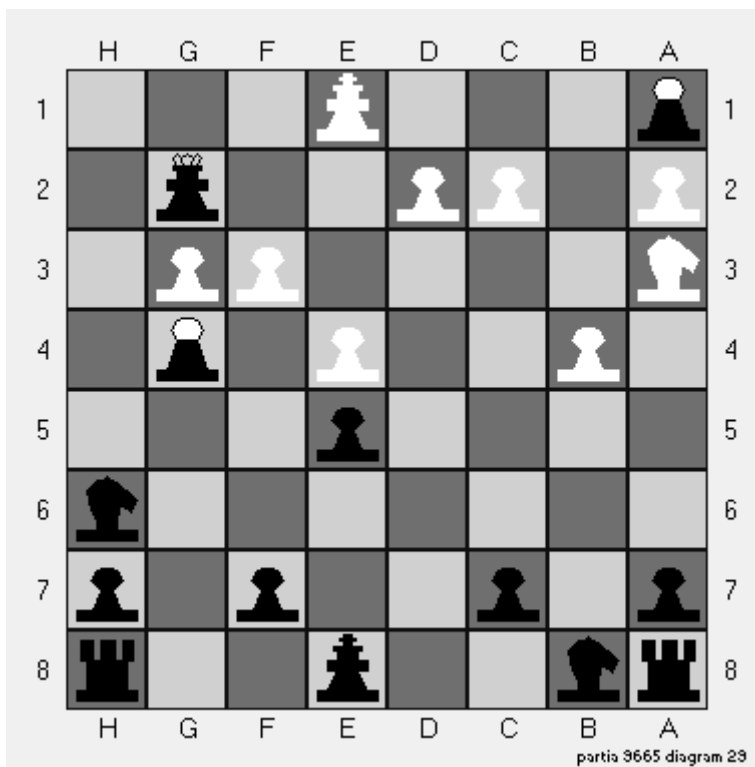


Diagram 4, partia\_9665\_diagram\_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

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

2) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                                   | Opis statystyki            | Ocena ruchu                            | Szczegółowy opis ruchu                                                                                                                 |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 1            | H6->G8          | możliwy mat        | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji H6 na<br>G8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                       |
| 2    | 2            | H6->F5          | możliwy mat        | (31:0,2/12) w 2 ruchu<br>[0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>,<br>(!) (32:12,12/12) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji H6 na<br>F5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego Gońca |
| 3    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>G8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                         |
| 4    | 4            | H8->F8          | możliwy mat        | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H8 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                         |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                        |
| 5    | 6            | G2->H2          | możliwy mat        | (31:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:12,12/12) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G2<br>na H2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                     |
| 6    | 7            | G2->H3          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:13,13/13) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G2<br>na H3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                     |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                        |
| 7    | 11           | G2->F2          | możliwy mat        | (31:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (32:2,2/2)     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G2<br>na F2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                   |
| 8    | 12           | G2->F3          | możliwy mat        | (!) (31:0,8/8) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)                   | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>G2->F3<br>wygrywasz | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji G2<br>na F3 zбиты biały pionek                                                               |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                        |
| 9    | 15           | G4->H3          | możliwy mat        | (31:0,9/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na H3                                                                                 |
| 10   | 16           | G4->H5          | możliwy mat        | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na H5                                                                                 |
| 11   | 17           | G4->F3          | możliwy mat        | (!) (31:0,9/9) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (32:9,9/9)                   | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>G4->F3<br>wygrywasz | bijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na F3 zбиты biały pionek                                                                 |
| 12   | 18           | G4->F5          | możliwy mat        | (31:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:12,12/12) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na F5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                       |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                           |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | 19 | G4->E6 | możliwy mat | (31:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na E6                                                                                    |
| 14 | 20 | G4->D7 | możliwy mat | (31:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na D7                                                                                    |
| 15 | 21 | G4->C8 | możliwy mat | (31:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji G4<br>na C8                                                                                    |
| 16 | 22 | F7->F5 | możliwy mat | (31:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (32:12,12/12) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 17 | 23 | F7->F6 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                        |
| 18 | 24 | E8->G8 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>G8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 19 | 25 | E8->F8 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 20 | 26 | E8->E7 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 21 | 27 | E8->D7 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 22 | 28 | E8->D8 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 23 | 29 | C7->C5 | możliwy mat | (31:0,2/12) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (32:12,12/12) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 24 | 30 | C7->C6 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                        |
| 25 | 31 | B8->D7 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                          |
| 26 | 32 | B8->C6 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu                                                     |  |  | niebijący ruch czarnym                                                                                                                    |

|    |    |        |             |                                                                     |  |  |                                                                                                                            |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)                       |  |  | Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                                              |
| 27 | 33 | B8->A6 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                       |
| 28 | 34 | A1->D4 | możliwy mat | (31:0,2/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:10,10/10) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                       |
| 29 | 35 | A1->C3 | możliwy mat | (31:0,2/8) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:8,8/8)     |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                       |
| 30 | 36 | A1->B2 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                       |
| 31 | 37 | A7->A5 | możliwy mat | (31:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12) |  |  | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 32 | 38 | A7->A6 | możliwy mat | (31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11) |  |  | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca                     |

Spośród 38 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G2->F3, 31:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G4->F3, 31:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9665.1, dla ruchu G2->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[30] Hg2:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[31] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[32] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

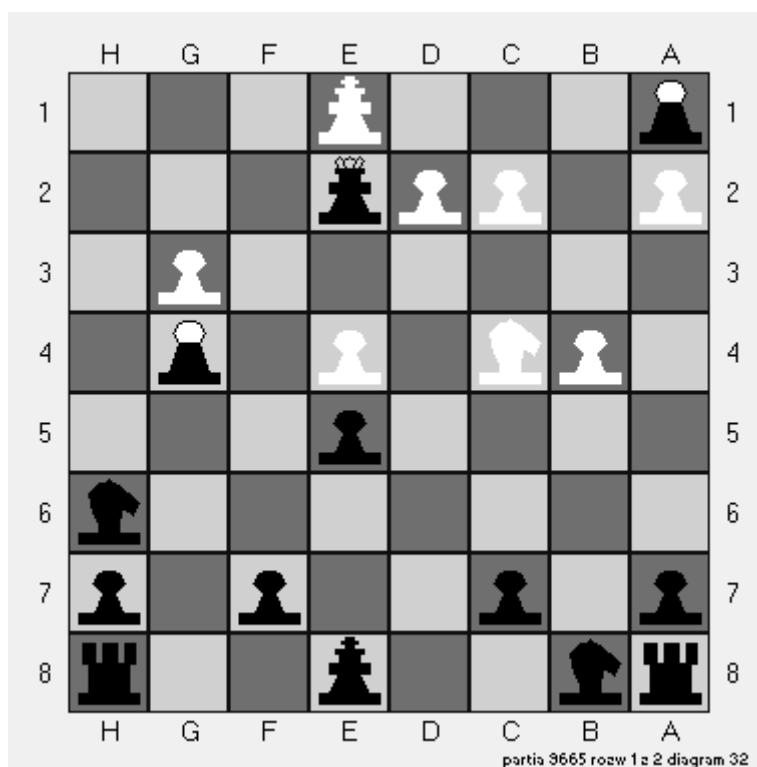


Diagram 5, partia\_9665\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_32

Finał 9665.2, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[30] Gg4:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[31] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

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

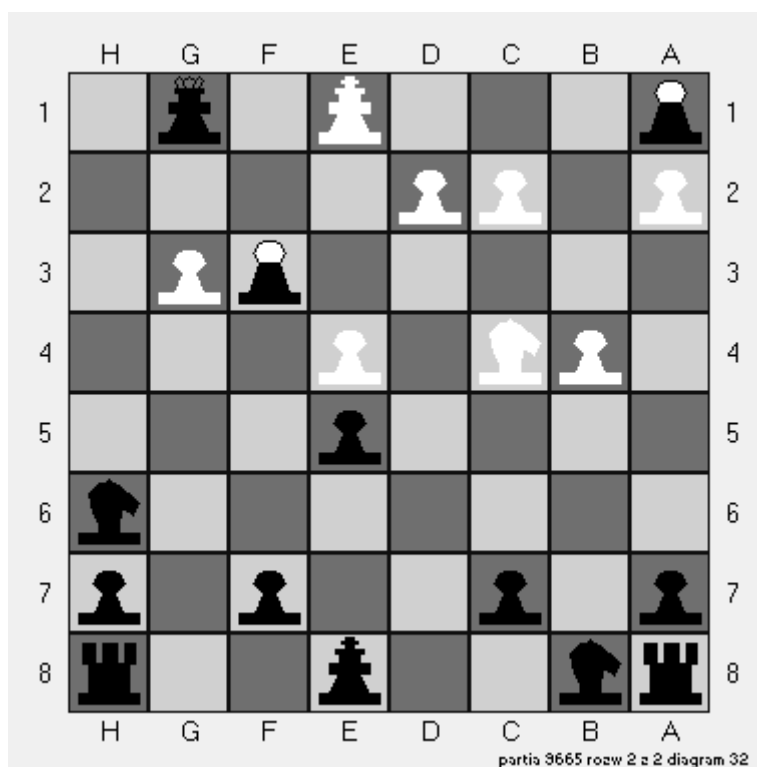


Diagram 6, partia\_9665\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_32