

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.02.2023

6/2023



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	30
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 27. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	138
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 35. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	176
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	213
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	236
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	251

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, 16, 19, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 39, 45, 49, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 64, 69, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 93, 97, 102, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 116, 121, 124, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 138, 146, 150, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 163, 166, 169, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 194, 197, 202, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 219, 222, 226, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 236, 240, 243, 248, 251

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 10010, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,c2-c3,h7-h5, długość partii 38 ruchów.

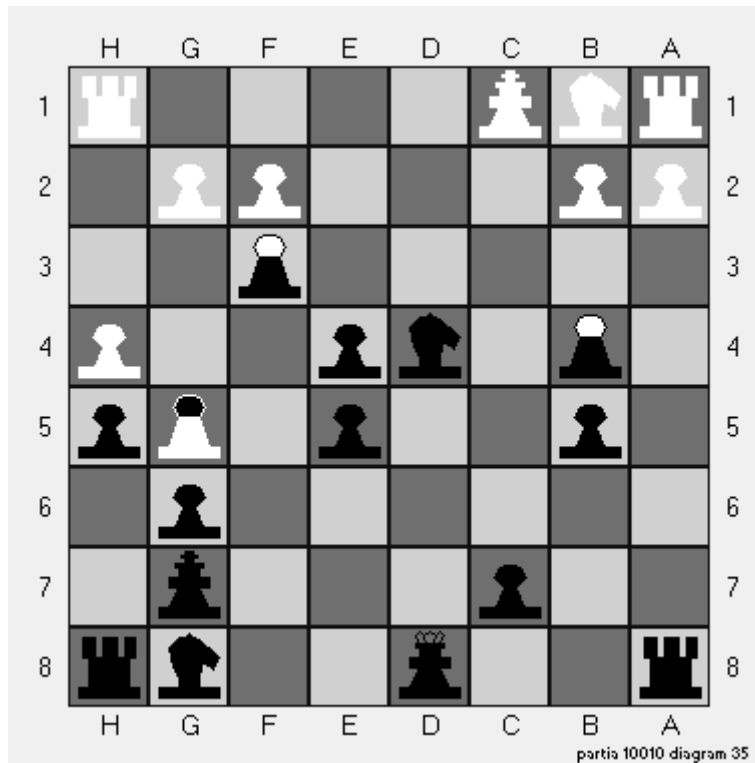


Diagram 1, partia_10010_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	12	F3->D1	możliwy mat	(37:0,13/24) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (38:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
2	14	D4->F5	możliwy mat	(37:0,3/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
3	15	D4->E2	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E2
4	16	D4->E6	możliwy mat	(37:0,3/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
5	17	D4->C2	możliwy mat	(37:0,3/23) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
6	18	D4->C6	możliwy mat	(37:0,3/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
7	19	D4->B3	możliwy mat	(37:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	43	A8->A2	możliwy mat	(37:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,1,1](?) <0,1,0,1,1>, (!) (38:21,21/21)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca

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

1) D4->E2, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10010.1, dla ruchu D4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[36] Sd4-Se2 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kc1-Kc2 (1) ruch białym królem

[38] Hd8-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

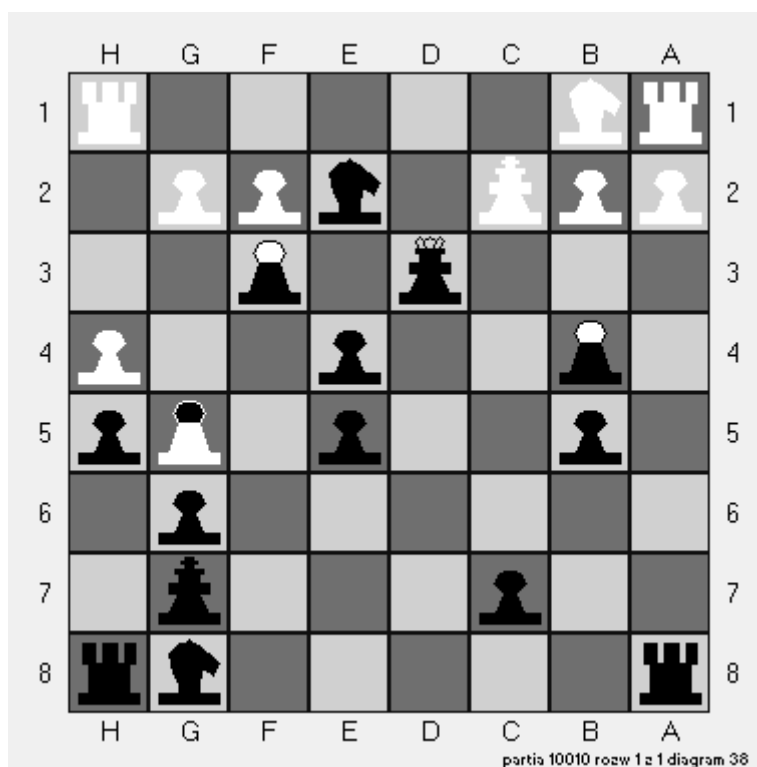


Diagram 2, partia_10010_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10011, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,c2-c3,h7-h6, długość partii 44 ruchy.

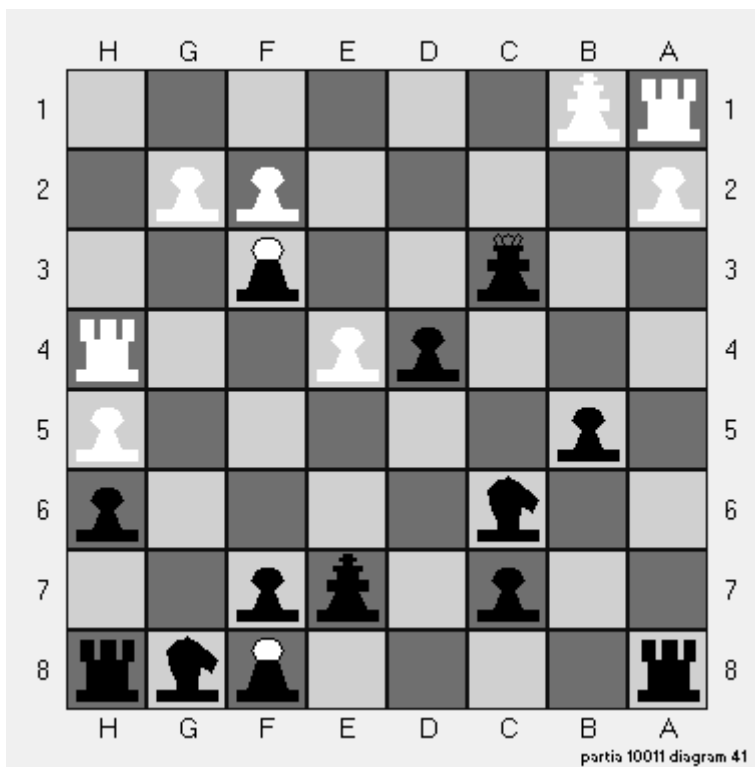


Diagram 3, partia_10011_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	G8->F6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	F3->G2	możliwy mat	(43:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G2 zbity biały pionek
4	6	F3->E2	możliwy mat	(43:0,9/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E2
5	8	F3->D1	możliwy mat	(!) (43:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1
6	9	F7->F5	możliwy mat	(43:0,3/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	10	F7->F6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	11	F8->G7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	12	E7->F6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	13	E7->E6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	E7->E8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	15	E7->D6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
13	16	E7->D7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	17	E7->D8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	18	D4->D3	możliwy mat	(!) (43:0,11/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	21	C3->D2	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	31	C3->A3	możliwy mat	(43:0,3/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	33	C6->E5	możliwy mat	(43:0,3/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	34	C6->D8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	35	C6->B4	możliwy mat	(!) (43:0,11/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C6->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	36	C6->B8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	37	C6->A5	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	38	C6->A7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	39	B5->B4	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	40	A8->E8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	41	A8->D8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	42	A8->C8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	43	A8->B8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	44	A8->A2	możliwy mat	(43:0,9/11) w 2 ruchu [0,1,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (44:11,11/11)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
30	45	A8->A3	możliwy mat	(43:0,3/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	46	A8->A4	możliwy mat	(43:0,9/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	47	A8->A5	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	48	A8->A6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	49	A8->A7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 49 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F3->D1, 43:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C6->B4, 43:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D4->D3, 43:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10011.1, dla ruchu F3->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[42] Gf3-Gd1 (1) ruch czarnym gońcem

[43] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hc3-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

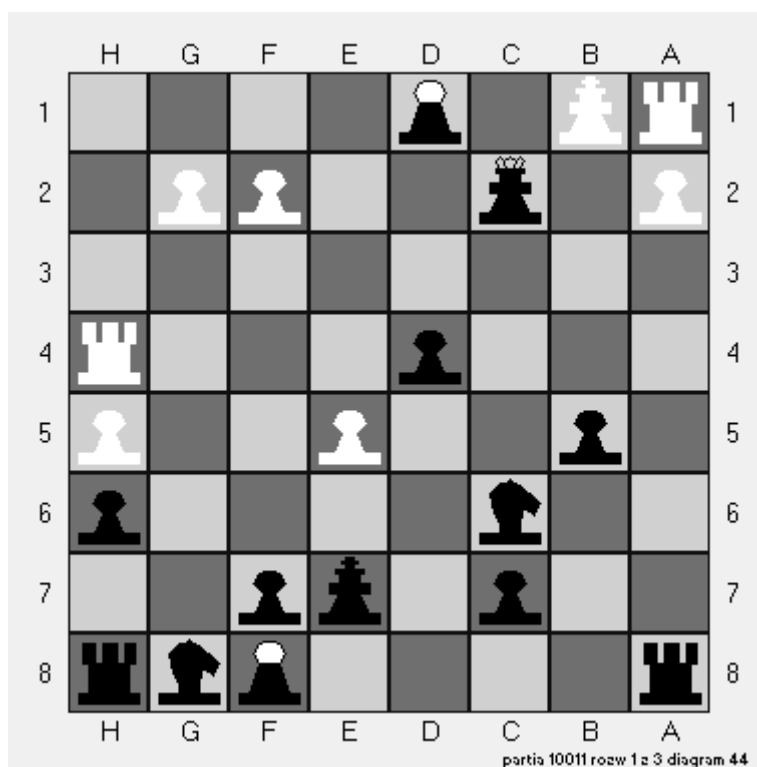


Diagram 4, partia_10011_rozw_1_z_3_diagram_44

Finał 10011.2, dla ruchu C6->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[42] Sc6-Sb4 (1) ruch czarnym koniem

[43] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hc3-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

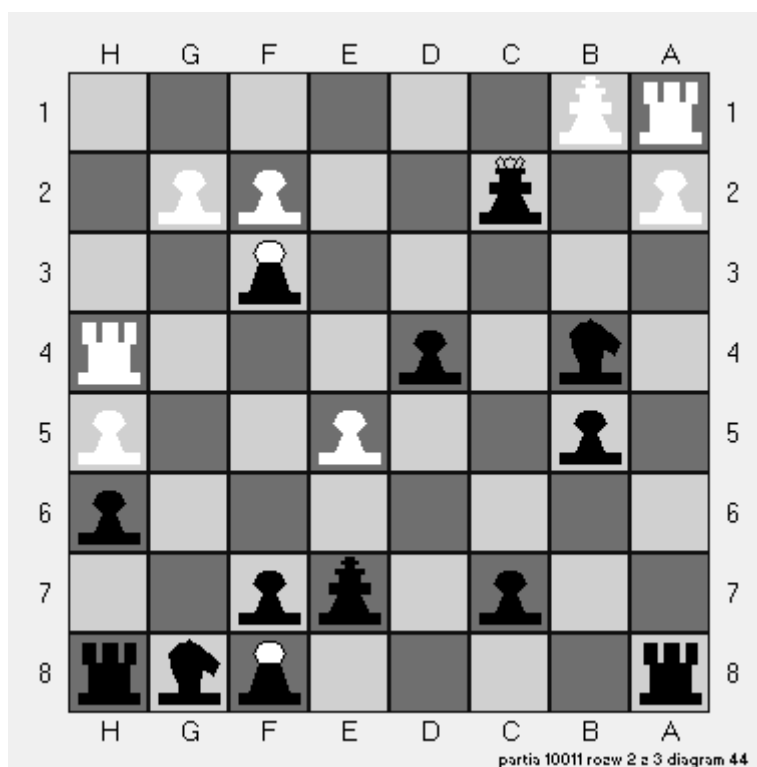


Diagram 5, partia_10011_rozw_2_z_3_diagram_44

Finał 10011.3, dla ruchu D4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[42] d4- d3 (1) ruch czarnym pionkiem

[43] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hc3-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

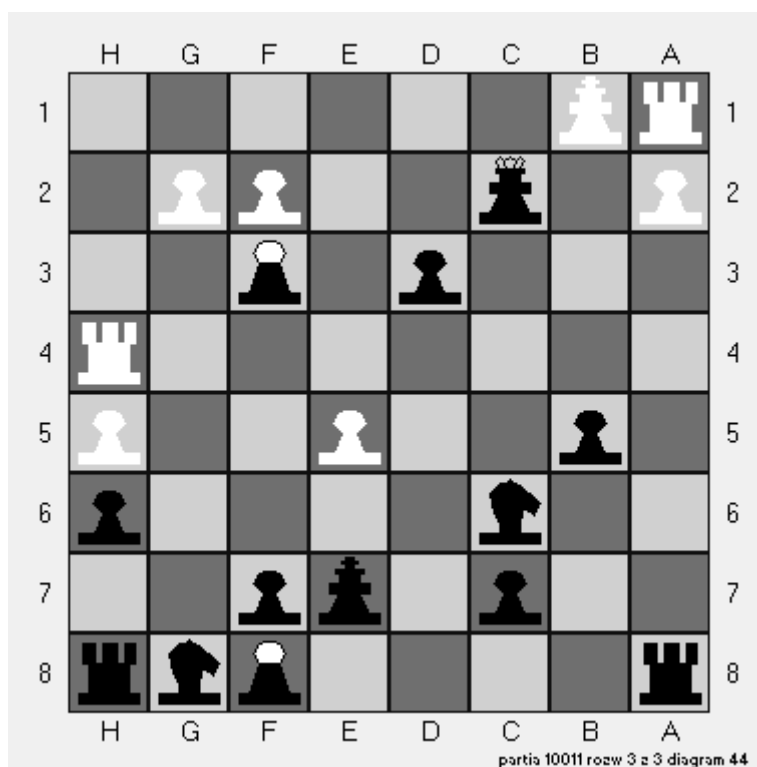


Diagram 6, partia_10011_rozw_3_z_3_diagram_44