

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.02.2022

8/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 27 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	243
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	258
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	262
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	267

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	272
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	277
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	280

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, 10, 20, 26, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 44, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 66, 69, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 94, 103, 107, 113

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 121, 130, 133, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 146, 149, 155, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 175, 178, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 191, 194, 201, 232

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 238, 243, 248, 252, 258

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 262, 267, 272, 277, 280

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 7342, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,h3-h4,Sg8-Sh6, długość partii 38 ruchów.

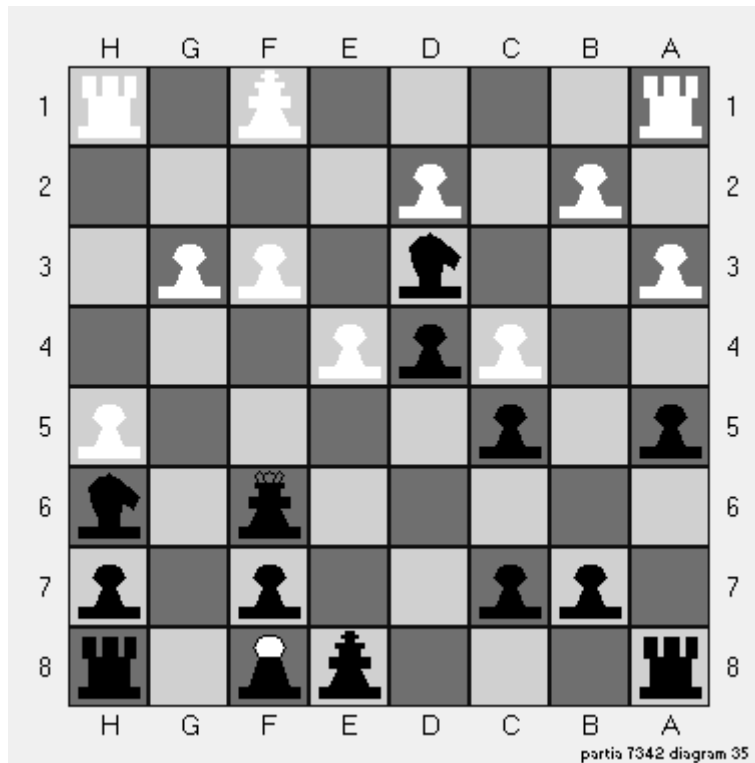


Diagram 1, partia_7342_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	1	H6->G4	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	2	H6->G8	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	4	H8->G8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	5	F6->H4	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	9	F6->F3	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: F6->F3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3 zбиты biały pionek
6	10	F6->F4	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	11	F6->F5	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	20	F8->G7	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
9	21	F8->E7	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
10	22	F8->D6	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
11	23	E8->E7	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
12	24	E8->D7	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
13	25	E8->D8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
14	26	E8->C8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
15	34	C7->C6	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7

				(38:18,18/18)			na C6
16	35	B7->B5	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	36	B7->B6	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
18	37	A5->A4	możliwy mat	(37:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4
19	38	A8->D8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
20	39	A8->C8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
21	40	A8->B8	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
22	41	A8->A6	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
23	42	A8->A7	możliwy mat	(37:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

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

1) F6->F3, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7342.1, dla ruchu F6->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[36] Hf6:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[38] Hf3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

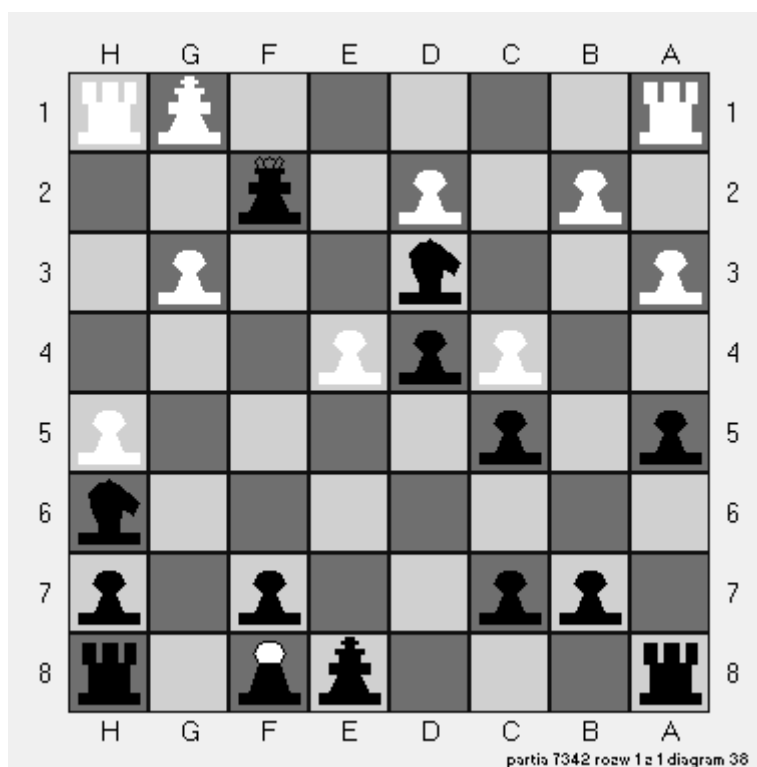


Diagram 2, partia_7342_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 7343, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,h3-h4,Sg8-Sf6, długość partii 54 ruchy.

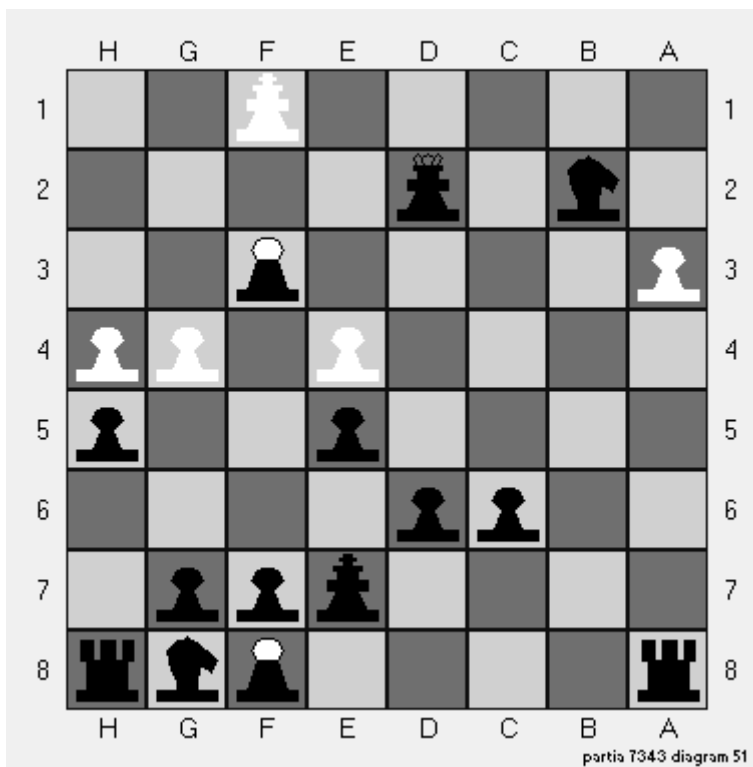


Diagram 3, partia_7343_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

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	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na G4 zбиты biały pionek
2	2	H8->H6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F3->H1	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	12	F3->E4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	14	F7->F5	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	15	F7->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	16	E7->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	17	E7->E6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	18	E7->E8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	E7->D7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	E7->D8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	21	D2->H2	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	D2->G2	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G2
19	28	D2->E2	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
20	31	D2->D3	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3
21	35	D2->C2	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	39	D6->D5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	40	C6->C5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	41	B2->D1	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	w 2 ruchu	B2->D1 wygrywasz	Koniem z pozycji B2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	42	B2->D3	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	43	B2->C4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	44	B2->A4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	A8->E8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	46	A8->D8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	47	A8->C8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	48	A8->B8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	49	A8->A3	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	50	A8->A4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	51	A8->A5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	52	A8->A6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	53	A8->A7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------

Spośród 53 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->A3, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B2->D1, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B2->D3, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) D2->G2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) D2->E2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7343.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[52] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Wa3-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

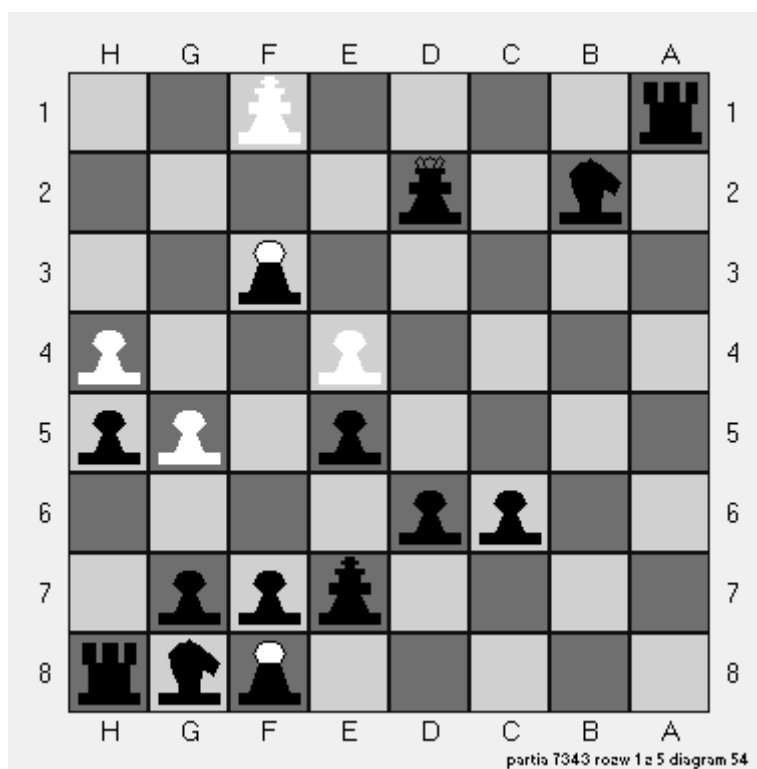


Diagram 4, partia_7343_rozw_1_z_5_diagram_54

Finał 7343.2, dla ruchu B2->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[52] Sb2-Sd1 (1) ruch czarnym koniem

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

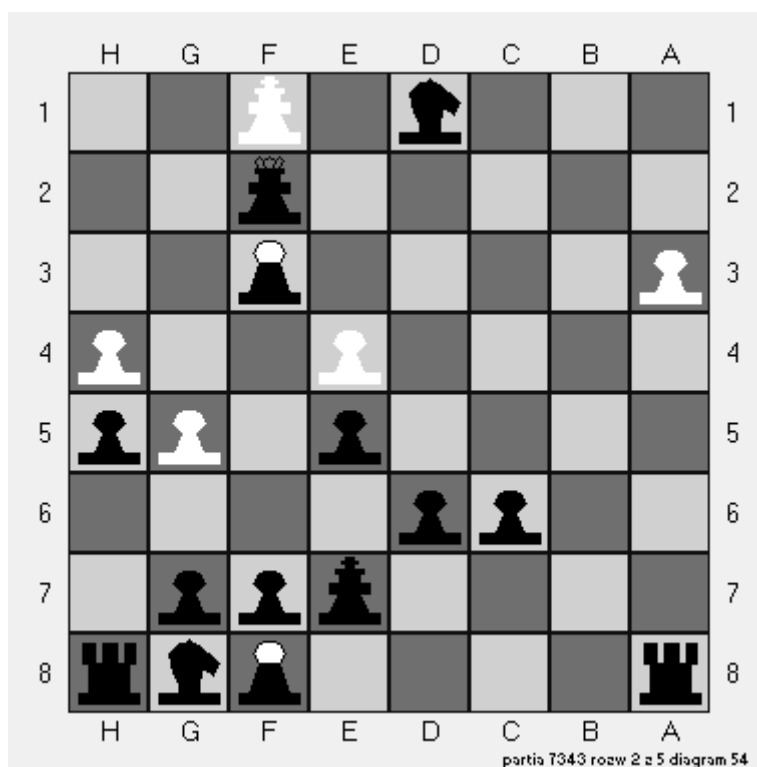


Diagram 5, partia_7343_rozw_2_z_5_diagram_54

Finał 7343.3, dla ruchu B2->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[52] Sb2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

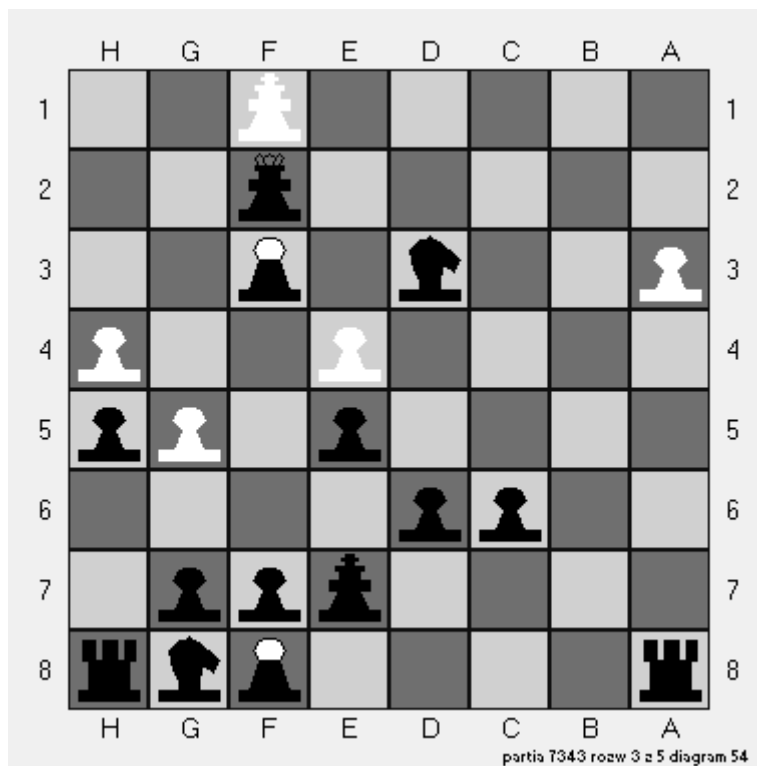


Diagram 6, partia_7343_rozw_3_z_5_diagram_54

Finał 7343.4, dla ruchu D2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[52] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[54] Sb2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

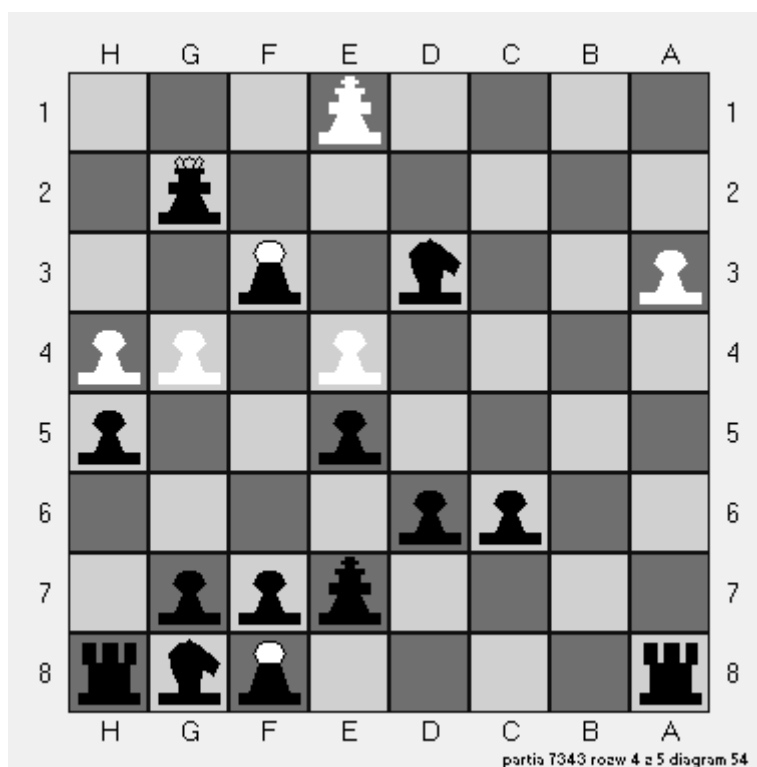


Diagram 7, partia_7343_rozw_4_z_5_diagram_54

Finał 7343.5, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[52] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[54] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

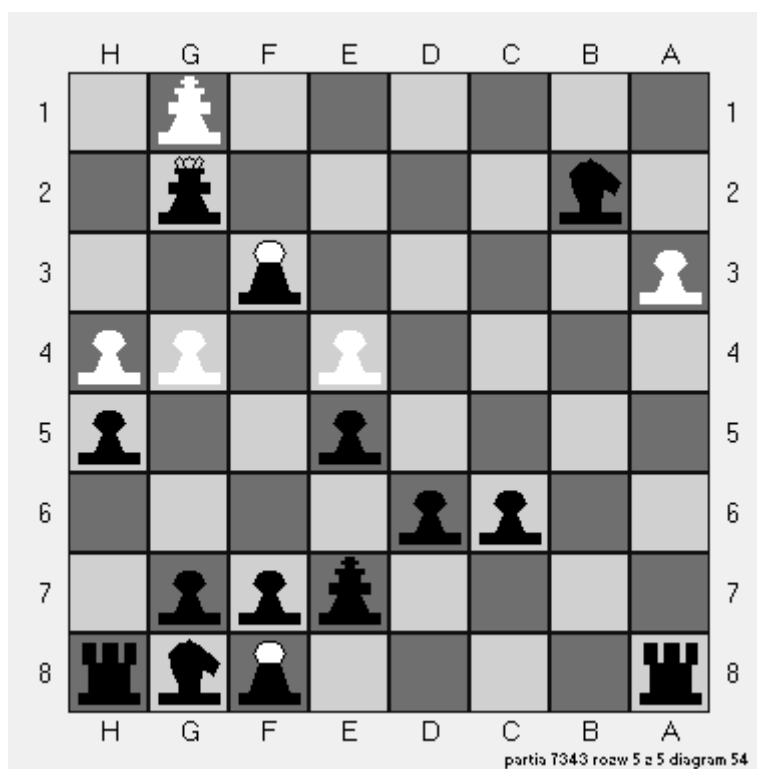


Diagram 8, partia_7343_rozw_5_z_5_diagram_54